

校訂課程(第四類)

六年級-小小資訊家

嘉義縣黎明國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表 上學期

年級	六年級	課程設計者	江明洲	教學總節數 / 學期(上/下)	20 節 上學期
年級 課程主題 名稱	小小資訊家 威力導演 show 一 show		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類	
學校 願景	快樂 智慧 健康		與學校願 景呼應之 說明	一、能正確認識多媒體影片與影片處理的技巧、並能了解多種自由軟體的運用方式。 二、培養學生以智慧資訊技能作為擴展學習與溝通研究工具的習慣，並學會如何將資訊融入課程學習。 三、藉由企劃書的填寫，培養學生的組織、計畫與整合能力。 四、能由學習多媒體影片處理過程中，透過分組快樂討論、觀摩及分享個人學習心得，提升個人健康與資訊素養。	
核心 素養	E-A2 具備 探索 問題的思考能力，並 透過 體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B2 具備 科技與資訊應用 的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-C2 具備 理解 他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	一、 探索 多媒體電腦的概念及數位影像、圖片、語音的應用。 二、 具備與應用 電腦資料處理的能力，以為各領域學習之輔助工具。 三、 具備 資訊科技與人文素養的統整能力，應用資訊科技提升人文關懷、促進團隊和諧。	

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第一週	第一課 認識威力導演	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過視窗操作認識影音多媒體了解威力導演的多媒體用途 2. 練習開啟威力導演，並認識3種編輯模式 3. 學習操作威力導演的完整功能視窗 4. 學習變換工作區檢視模式與調整視窗大小 5. 學習操作軌道，認識軌道的屬性，並新增、移除軌道 6. 學習運用時間軸，並學習調整時間軸尺規 7. 【合作討論】 安排學生討論 powerdirector 編輯過程 8. 【反思與回饋活動】 安排學生 powerdirector 作品的賞析與回饋活動 	<p>資訊</p> <p>藝術</p>	<p>資 T-3-7 影音編輯軟體的操作與應用</p> <p>1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. powerdirector 影音軟體 2. powerdirector 操作介面及基本架構 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能安裝 powerdirector 影音軟體 2. 能應用影音軟體操作介面及基本架構 3. 能學習 powerdirector 進行主題編輯。 4. 能學習思考編輯所需要的題材。 	<p>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能正確安裝 powerdirector 影音軟體 2. 能操作 powerdirector 影音軟體操作介面及基本架構 1. 能正確操作視窗並認識影音多媒體了解威力導演的多媒體用途 2. 能正確操作威力導演，會使用3種編輯模式 3. 能正確操作操作威力導演的完整功能視窗 4. 能正確操作變換工作區檢視模式與調整視窗大小 5. 能正確操作與應用軌道 6. 能正確操作運用時間軸， 7. 【分組合作討論與發表】 學生能討論 powerdirector 編輯設計的過程並發表。 8. 【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學操作 powerdirector 的方式。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小石頭課本教材 2. 輔助範例光碟。 3. 電腦 4. 喇叭 	1 節

<p>第二週</p> <p>第二課 輕鬆做 動態文 字秀</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過視窗製作片頭動畫，先加入文字特效 2. 開始編輯文字特效的內容，調整位置，或加上炫粒效果 3. 透過操作了解文字設計師的儲存和威力導演的儲存專案的區分 4. 練習匯入媒體素材檔案 5. 試著加入影片中的字幕，並設定字型樣式與位置 6. 利用拖曳方式設定字幕的結束時間，或直接輸入時間長度來設定 7. 加入對話氣球的特效，並完成對話內容，再另外插入其他文字 8. 學會輸出 MPEG-4 影片，並播放欣賞影片 9. 【合作討論】安排學生討論 powerdirector 編輯過程 10. 【反思與回饋活動】安排學生 powerdirector 作品的賞析與回饋活動 	<p>資訊</p> <p>藝術</p>	<p>資 T-3-7 影音編輯軟體的操作與應用</p> <p>1-III-3</p> <p>能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>1-III-6</p> <p>能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. powerdirector 影音軟體 2. powerdirector 操作介面及基本架構 3. 文字動態秀 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能應用文字動態秀 3. 能學習 powerdirector 進行主題編輯。 4. 能學習思考編輯所需要的題材。 	<p>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能正確操作製作片頭動畫，加入文字特效 2. 能正確操作編輯文字特效的內容 3. 能正確操作文字設計師的儲存 4. 能正確操作匯入媒體素材檔案 5. 能正確操作加入影片中的字幕 6. 能正確操作利用拖曳方式設定字幕的結束時間 7. 能正確操作與應用加入對話氣球的特效 8. 能正確操作輸出 MPEG-4 影片 9. 【分組合作討論與發表】學生能討論 powerdirector 編輯設計的過程並發表。 10. 【反思與回饋活動】能懂得欣賞同學操作 powerdirector 的方式。 	<ol style="list-style-type: none"> 1 小石頭版課本教材 2. 輔助範例光碟。 3. 電腦 4. 喇叭 	<p>1 節</p>
--	---	---------------------	---	---	--	---	--	------------

<p>第三週</p> <p>第五週</p>	<p>第三課</p> <p>黎明暑假回憶-寒假創造啟發育樂營相片秀</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 利用幻燈片秀編輯器來製作影片，其中設定拼貼樣式，並輸出 WMV 的格式</p> <p>2. 匯入媒體檔案，依序拖曳到軌道上</p> <p>3. 使用的轉場特效，並儲存專案</p> <p>4. 加入文字工房的特效，調整文字特效的長度，和照片的位置，並認識如何在預覽區中調整物件的大小和旋轉角度</p> <p>5. 更改特效中的文字內容，將影片輸出為 AVI 的檔案格式</p> <p>6. 【合作討論】 安排學生討論 powerdirector 編輯過程</p> <p>7. 【反思與回饋活動】 安排學生 powerdirector 作品的賞析與回饋活動</p>	<p>資訊</p> <p>藝術</p>	<p>資 T-3-7 影音編輯軟體的操作與應用</p> <p>1-III-3</p> <p>能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>1-III-6</p> <p>能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>1. powerdirector 影音軟體</p> <p>2. powerdirector 操作介面及基本架構</p> <p>3. 寒假育樂營素材</p> <p>4. 文字動態秀</p> <p>5. 文字工房特效</p> <p>6. MV 格式播放</p>	<p>1. 能應用與拍攝寒假育樂營素材</p> <p>2. 能應用文字動態秀</p> <p>3. 能操作文字工房的特效</p> <p>4. 能應用輸出 MV 格式播放</p> <p>5. 能學習 powerdirector 進行主題編輯。</p> <p>6. 能學習思考編輯所需要的題材。</p>	<p>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</p> <p>1. 能使用拍攝寒假育樂營的素材並匯入影片中</p> <p>2. 能將文字動態秀放入影片中，增加視覺效果</p> <p>3. 能使用文字工房特效，轉場特效，增加動畫效果</p> <p>4. 使用輸出功能將影片以 MV 格式播放</p> <p>5. 【分組合作討論與發表】 學生能討論 powerdirector 編輯設計的過程並發表。</p> <p>6. 【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學設計 powerdirector 的作品。</p>	<p>1 小石頭版課本教材</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p> <p>3. 電腦</p> <p>4. 喇叭</p>	<p>3節</p>
<p>第六週</p> <p>第八週</p>	<p>第四課</p> <p>校外教學旅遊日</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 學習製作短片，使用數位相機拍攝校外教學照片及影片，準備素材，體驗專業影片的製作流程</p> <p>2. 規劃劇本，安排時間軸。</p> <p>3. 匯入範例的媒體圖片，並分別設定各素材的時間長度</p> <p>4. 加入片頭的標題文字，並編輯文字</p>	<p>資訊</p> <p>藝術</p>	<p>資 T-3-7 影音編輯軟體的操作與應用</p> <p>1-III-3</p> <p>能學習多元媒材與技法，表</p>	<p>1. powerdirector 影音軟體</p> <p>2. powerdirector 操作介面及基本架構</p> <p>3. 校外教學素材</p> <p>4. 文字動態秀</p> <p>5. 文字工房特效</p> <p>6. 錄音檔及音樂</p>	<p>1. 能應用 powerdirector 操作介面及基本架構</p> <p>2. 能應用</p>	<p>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</p> <p>1. 能正確製作短片，使用數位相機拍攝校外教學照片及影片，準備素材，體驗專業影片的製作流程</p> <p>2. 能正確規劃劇本，安排時間軸。</p> <p>3. 能正確操作匯入範例的媒體圖</p>	<p>1 小石頭版課本教材</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p> <p>3. 電</p>	<p>3節</p>

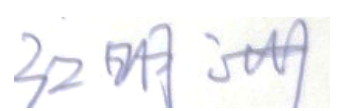
記	<p>內容，調整文字的位置，再儲存</p> <p>5. 開始製作引言旁白，利用範例提供的文字檔，複製貼上到威力導演中</p> <p>6. 編輯旁白的文字樣式與位置，並儲存，完成第一段的旁白文字動畫</p> <p>7. 複製文字動畫，再修改文字內容，完成每一段的旁白文字動畫</p> <p>8. 再記得修改每段旁白動畫的時間長度</p> <p>9. 使用電腦接上錄音設備，利用即時配音錄製工房，開始錄製旁白，並修剪剛剛錄製的旁白配音</p> <p>10. 利用威力工具，設定旁白的音訊長度，並拖曳調整與字幕時間對齊</p> <p>11. 下載的音樂檔，匯入到威力導演中，將匯入的音樂檔，拖曳到音效軌道中</p> <p>12. 透過操作，輸出 WMV 檔案</p> <p>13. 【合作討論】 安排學生討論 powerdirector 編輯過程</p> <p>14. 【反思與回饋活動】 安排學生 powerdirector 作品的賞析與回饋活動</p> <p>一 【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</p> <p>6. 【分組合作討論與發表】 學生能討論 powerdirector 編輯設計的過程並發表。</p> <p>7. 【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學設計 powerdirector 的作品。</p>	現創作主題。 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	檔 7. MV 格式播放	與拍攝校外教學素材 3. 能應用文字動態秀 4. 能操作文字工房的特效 5. 能應用錄音檔及音樂檔影片中 6. 能應用輸出 MV 格式播放 7. 能學習 powedirector 進行主題編輯。 8. 能學習思考編輯所需要的題材。	片 4. 能正確加入片頭的標題文字，並編輯文字內容， 5. 能正確製作與應用引言旁白 6 能正確編輯旁白的文字樣式與白文字動畫 7. 能正確複製文字動畫 8. 能正確修改每段旁白動畫的時間長度 9. 能正確使用電腦接上錄音設備，錄製旁白， 10. 能正確利用威力工具，拖曳調整與字幕時間對齊 11. 能正確下載的音樂檔，匯入到威力導演中， 12. 能正確操作與應用，輸出 WMV 檔案 12. 【分組合作討論與發表】 學生能討論 powerdirector 編輯設計的過程並發表。 13. 【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學設計 powerdirector 的作品。	腦 4. 喇叭	
---	---	---	-----------------	---	---	------------	--

<p>第九週</p> <p>第十週</p>	<p>第四課</p> <p>運動會實錄</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學習製作短片，使用數位相機拍攝運動會照片及影片，準備素材，體驗專業影片的製作流程 2. 規劃劇本，安排時間軸。 3. 匯入範例的媒體圖片，並分別設定各素材的時間長度 4. 加入片頭的標題文字，並編輯文字內容，調整文字的位置，再儲存 5. 開始製作引言旁白，利用範例提供的文字檔，複製貼上到威力導演中 6. 編輯旁白的文字樣式與位置，並儲存，完成第一段的旁白文字動畫 7. 複製文字動畫，再修改文字內容，完成每一段的旁白文字動畫 8. 再記得修改每段旁白動畫的時間長度 8. 使用電腦接上錄音設備，利用即時配音錄製工房，開始錄製旁白，並修剪剛剛錄製的旁白配音 9. 利用威力工具，設定旁白的音訊長度，並拖曳調整與字幕時間對齊 10. 下載的音樂檔，匯入到威力導演中，將匯入的音樂檔，拖曳到音效軌道中 11. 透過操作，輸出 WMV 檔案，並播放 12. 【合作討論】 安排學生討論 powerdirector 編輯過程 13. 【反思與回饋活動】 安排學生 powerdirector 作品的賞析與回饋活動 	<p>資訊</p> <p>藝術</p>	<p>資 T-3-7 影音編輯軟體的操作與應用</p> <p>1-III-3</p> <p>能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>1-III-6</p> <p>能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. powerdirector 影音軟體 2. powerdirector 操作介面及基本架構 3. 運動會實錄素材 4. 文字動態秀 5. 文字工房特效 6. 錄音檔及音樂檔 7. MV 格式播放 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能應用 powerdirector 操作介面及基本架構 2. 能應用運動會實錄素材 3. 能應用文字動態秀 4. 能操作文字工房的特效 5. 能應用錄音檔及音樂檔影片中 6. 能應用輸出 MV 格式播放 7. 能學習 powerdirector 進行主題編輯。 8. 能學習思考編輯 	<p>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能正確製作短片，使用數位相機拍攝運動會照片及影片，準備素材， 2. 能正確規劃劇本，安排時間軸。 3. 能正確匯入範例的媒體圖片 4. 能正確加入片頭的標題 5. 能正確製作引言旁白 6. 能正確編輯旁白的文字樣式與位置 7. 能正確操作與應用文字動畫 8. 能正確修改每段旁白動畫的時間長度 8. 能正確操作與應用電腦接上錄音設備及旁白配音 9. 能正確利用威力工具，拖曳調整與字幕時間對齊 10. 能正確下載的音樂檔，匯入到威力導演中， 11. 能正確作，輸出 WMV 檔案，並播放 11. 【分組合作討論與發表】 學生能討論 powerdirector 編輯設計的過程並發表。 12. 【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學設計 powerdirector 的作品。 	<ol style="list-style-type: none"> 1 小石頭版課本教材 2. 輔助範例光碟。 3. 電腦 4. 喇叭 	<p>4 節</p>
-----------------------	-------------------------	--	---------------------	---	--	---	--	--	------------

						所需要的 題材。			
--	--	--	--	--	--	-------------	--	--	--

<p>第十三週 第十五週</p>	<p>第四課 兒童節-校外教學暨麥當勞之旅</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學習製作短片，使用數位相機拍攝慶祝兒童節照片及影片，準備素材，體驗專業影片的製作流程 2. 規劃劇本，安排時間軸。 3. 匯入範例的媒體圖片，並分別設定各素材的時間長度 4. 加入片頭的標題文字，並編輯文字內容，調整文字的位置，再儲存 5. 開始製作引言旁白，利用範例提供的文字檔，複製貼上到威力導演中 6. 編輯旁白的文字樣式與位置，並儲存，完成第一段的旁白文字動畫 7. 複製文字動畫，再修改文字內容，完成每一段的旁白文字動畫 8. 再記得修改每段旁白動畫的時間長度 8. 使用電腦接上錄音設備，利用即時配音錄製工房，開始錄製旁白，並修剪剛剛錄製的旁白配音 9. 利用威力工具，設定旁白的音訊長度，並拖曳調整與字幕時間對齊 10. 下載的音樂檔，匯入到威力導演中，將匯入的音樂檔，拖曳到音效軌道中 11. 透過操作，輸出 WMV 檔案，並開啟瀏覽器，進入 Youtube 網站 12. 登入自己的 Google 帳戶，練習建立自己的頻道 13. 開始上傳剛剛輸出的檔案，即可在網頁上欣賞做好的影片 14. 【合作討論】 安排學生討論 powerdirector 編輯過程 15. 【反思與回饋活動】 安排學生 powerdirector 作品的賞析與回饋活動 	<p>資訊 藝術</p>	<p>資 T-3-7 影音編輯軟體的操作與應用 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. powerdirector 影音軟體 2. powerdirector 操作介面及基本架構 3. 慶祝兒童節素材 4. 文字動態秀 5. 文字工房特效 6. 錄音檔及音樂檔 7. MV 格式播放 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能應用 powerdirector 操作介面及基本架構 2. 能應用慶祝兒童節素材 3. 能應用文字動態秀 4. 能操作文字工房的特效 5. 能應用錄音檔及音樂檔影片中 6. 能應用輸出 MV 格式播放 7. 能學習 powerdirector 進行主題編輯。 8. 能學習思考編輯 	<p>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能使用數位相機拍攝慶祝兒童節照片及影片，做為準備素材， 2. 能正確規劃劇本，安排時間軸。 3. 能正確匯入範例的媒體圖片 4. 能正確加入片頭的標題文字， 5. 能正確操作與應用引言旁白 6. 能正確編輯旁白的文字樣式與位置 7. 能正確複製文字動畫 8. 能正確修改每段旁白動畫的時間長度 8. 能正確操作與應用電腦接上錄音設備 9. 能正確利用威力工具，設定旁白的音訊長度， 10. 能正確下載的音樂檔，匯入到威力導演中， 11. 能正確操作，輸出 WMV 檔案，並開啟瀏覽器，進入 Youtube 網站 12. 能正確登入自己的 Google 帳戶，練習建立自己的頻道 13. 能欣賞做好的影片 14. 【分組合作討論與發表】 學生能討論 powerdirector 編輯設計的過程並發表。 15. 【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學設計 powerdirector 的作品。 	<ol style="list-style-type: none"> 1 小石頭版課本教材 2. 輔助範例光碟。 3. 電腦 4. 喇叭 	<p>3節</p>
----------------------	-------------------------------	---	------------------	---	--	---	--	--	-----------

						所需要的 題材。			
第十六週 第二十週	第五課 難忘的畢業旅行	一【體驗、實作與學習方法策略】 1.學習製作短片，使用數位相機拍攝慶祝畢業旅行照片及影片，準備素材，體驗專業影片的製作流程 2.規劃劇本，安排時間軸。 3.匯入範例的媒體圖片，並分別設定各素材的時間長度 4.加入片頭的標題文字，並編輯文字內容，調整文字的位置，再儲存 5.開始製作引言旁白，利用範例提供的文字檔，複製貼上到威力導演中 6.編輯旁白的文字樣式與位置，並儲存，完成第一段的旁白文字動畫 7.複製文字動畫，再修改文字內容，完成每一段的旁白文字動畫 8.再記得修改每段旁白動畫的時間長度 8.使用電腦接上錄音設備，利用即時配音錄製工房，開始錄製旁白，並修剪剛剛錄製的旁白配音 9.利用威力工具，設定旁白的音訊長度，並拖曳調整與字幕時間對齊 10.下載的音樂檔，匯入到威力導演中，將匯入的音樂檔，拖曳到音效軌道中 11.透過操作，輸出 WMV 檔案，並開啟瀏覽器，進入 Youtube 網站 12.登入自己的 Google 帳戶，練習建立自己的頻道 13.開始上傳剛剛輸出的檔案，即可在網頁上欣賞做好的影片 14.【合作討論】安排學生討論 powerdirector 編輯過程 15.【反思與回饋活動】安排學生 powerdirector 作品的賞析與回饋	資訊 藝術	資 T-3-7 影音編輯軟體的操作與應用 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	1. powerdirector 影音軟體 2. powerdirector 操作介面及基本架構 3. 慶祝兒童節素材 4. 文字動態秀 5. 文字工房特效 6. 錄音檔及音樂檔 7. MV 格式播放	1. 能應 powerdirector 操作介面及基本架構 2. 能應用慶祝兒童節素材 3. 能應用文字動態秀 4. 能操作文字工房的特效 5. 能應用錄音檔及音樂檔影片中 6. 能應用輸出 MV 格式播放 7. 能學習 powerdirector 進行主題編輯。	一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】 1.能正確使用數位相機拍攝慶祝畢業旅行照片及影片，準備素材 2.能正確規劃劇本，安排時間軸。 3.能正確匯入範例的媒體圖片，並編輯文字內容 5.能正確操作與應用引言旁白 6.能正確編輯旁白的文字樣式旁白文字動畫 7.能正確複製文字動畫 8.能正確修改每段旁白動畫的時間長度 8.能正確使用電腦接上錄音設備， 9.能正確操作與應用威力工具，設定旁白的音訊長度 10.能正確下載的音樂檔，匯入到威力導演中， 11.能正確操作，輸出 WMV 檔案，並開啟瀏覽器，進入 Youtube 網站 12.能正確登入自己的 Google 帳戶，建立自己的頻道 13.能正確上傳剛剛輸出的檔案，即可在網頁上欣賞做好的影片 14.【分組合作討論與發表】學生能討論 powerdirector 編輯設計的過程並發表。 15.【反思與回饋活動】能懂得欣賞同學設計 powerdirector 的作品。	1 小石頭課本教材 2. 輔助範例光碟。 3. 電腦 4. 喇叭	5節

	活動				8.能學習 思考編輯 所需要的 題材。		
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)						
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(20)節 (以連結資訊科技議題為主)						
特教需求 學生 課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名： _____</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名： </p>						

*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週 3 節，共開社區文化課程 1 節、社團 1 節、世界好好玩 1 節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫 3 份。

嘉義縣黎明國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表 下學期

年級	六年級	課程設計者	江明洲		教學總節數 / 學期(上/下)	20 節 下學期
年級 課程主題 名稱	小小資訊家 Scratch2.0 程式設計		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類		
學校 願景	快樂 智慧 健康		與學校願 景呼應之 說明	一. 運用 (web CAI) 多媒體動畫啟發學生快樂學習的興趣，運用資訊科技融入資訊教育課程的基本核心。 二. 落實智慧資訊教學的生活化，培養學生運用學習資源有效立自我激勵學習的動機。 三. 倡導學生利用資訊科技的能力，來增強資個人訊融入教學的先備條件。 四. 提升資訊教育學習的品質，重視學習上的健康互動，達成 e 化學習的目標。		
核心 素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。		課程 目標	一、探索程式設計的概念，學習使用 Scratch 製作動畫與遊戲 二、具備與應用 Scratch 視窗環境及使用的技巧，學習用 Scratch 來設計程式；藉由實作引導學生認識各種類型的程式設計。 三、具備 cratch 理解運作的能力，可以自行設計程式或遊戲，創新思考，發揮想像力，在作品中表達自己的想法。		

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(3)週	第一課 Scratch 魔法創客	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 藉由視窗操作，認識程式語言和設計。</p> <p>2. 藉由說明學會下載安裝 Scratch</p> <p>3 透過操做認識操作介面，學會切換、新增、刪除舞台背景、學會新增、刪除和編輯角色</p> <p>4. 透過操做，瞭解創作程式遊戲的基本架構</p> <p>5. 藉由操作，練習堆疊、刪除積木</p> <p>5. 【合作討論】 安排學生討論 scratch 編輯過程</p> <p>6. 【反思與回饋活動】 安排學生 scratch 作品的賞析與回饋活動</p>	資訊 藝術	<p>資 r-3-3 能利用程式語言表達運算程序。</p> <p>1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作</p>	<p>1. Scratch 程式語言</p> <p>2.</p> <p>4. Scratch 操作介面及基本架構</p>	<p>1. 能利用及安裝 Scratch 程式語言。</p> <p>2. 能利用 Scratch 操作介面及基本架構。</p> <p>3. 能學習 Scratch 進行創作。</p> <p>4. 能學習程式設計，並思考創作動畫與遊戲。</p>	<p>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</p> <p>1. 能正確安裝 Scratch 程式語言。</p> <p>2. 能說出 Scratch 程式語言的操作介面及基本架構。</p> <p>1. 能正確操作視窗，並運程式語言和設計。</p> <p>2. 能正確安裝 Scratch 程式語言。</p> <p>3. 能正確操作介面，學會切換、新增、刪除舞台背景、學會新增、刪除和編輯角色</p> <p>4. 能正確操作創作程式遊戲的基本架構</p> <p>5. 能利用程式語言積木，學會堆疊、刪除積木</p> <p>7. 【分組合作討論與發表】 安排學生能討論 scratch 論程式的功能及並發表。</p> <p>7. 【反思與回饋活</p>	<p>1. 巨岩版課本教材</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p> <p>3. 電腦</p> <p>4. 喇叭</p>	3 節

							動】 能懂得欣賞同學操作 stretch 的方式。			
第(4)週 - 第(5)週	第二課 愛運動的豪小子	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】1藉由視窗操作，瞭解要做的創作主題與需要的素材。</p> <p>2透過操作，瞭解整個流程規劃表</p> <p>3.透過操作，學會新增角色，並增加造型</p> <p>4.透過操作，學會設定造型的中心點，並瞭解中心點的定位作用</p> <p>5.透過操作，開始利用綠旗宣告程式開始</p> <p>6.透過操作發揮創意設計角色的對白，讓角色說話</p> <p>7.透過操作，利用亮度特效的變化和時間差，並加上重複執行積木，創造閃光燈</p> <p>8透過操作，.認識如何新增聲音的三種方法最後將角色定位好位置</p> <p>9. 【合作討論】安排學生討論 stretch 編輯過程</p> <p>10. 【反思與回饋活動】安排學生 stretch 作品的賞析與回饋活動</p>	資訊	<p>資 r-3-3 能利用程式語言表達運算程序。</p> <p>資 m-3-1 能利用運算思維進行創作</p>	<p>1-III-3</p> <p>能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>1-III-6</p> <p>能學習設計思考，進行創意發想和實作</p>	<p>1. Scratch 角色及對白</p> <p>2. 執行積木</p>	<p>1. 能利用 Scratch 角色及對白</p> <p>2. 能利用 Scratch 積木進行運算思維創作</p> <p>3. 能學習 Scratch 進行創作。</p> <p>4. 能學習程式設計，並思考創作動畫與遊戲。</p>	<p>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】1能運用視窗操作，瞭解創作主題與素材。</p> <p>2能正確操作，瞭解流程規劃表</p> <p>3.能正確操作，學會新增角色，及造型</p> <p>4.能正確操作，學會設定造型的中心點</p> <p>5.能利用程式語言積木，開始利用綠旗</p> <p>6. 能正確操作發揮創意設計角色的對白</p> <p>7.能正確操作，利用亮度特效的變化，創造閃光燈</p> <p>8能利用程式語言積木，新增聲音的三種方法並將角色定位</p> <p>9. 【分組合作討論與發表】安排學生能討論 stretch 論程式的功能及遊戲或動畫設計的過程並發表。</p> <p>10. 【反思與回饋活動】能懂得欣賞同學設計 stretch 的遊戲或動畫作品。</p>	<p>1. 巨岩版課本教材</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p> <p>3. 電腦</p> <p>4. 喇叭</p>	2 節

<p>第(6)週 - 第(7)週</p>	<p>第三課 魔法師的變身術</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】 1. 透過操作瞭解要做的創作主題與需要的素材。 2. 透過操作，瞭解整個流程規劃表，認識繪圖工具，並練習繪製開始鈕新角色 3. 透過操作，認識廣播程式的原理，並編輯廣播程式 4. 透過操作，利用複製開始鈕角色，來修改為結束鈕的角色 5. 【合作討論】 安排學生討論 stretch 編輯過程 6. 【反思與回饋活動】 安排學生 stretch 作品的賞析與回饋活動</p>	<p>資訊 藝術</p>	<p>資 m-3-1 能用 用 運算思維進 行創 資 m-3-1 能用 用 運算思維進 行創作</p> <p>1-III-3 能學習多元媒 材與技法，表 現創作主題。 1-III-6 能學習設計 思考，進行創 意發想和實作</p>	<p>1. Scratch 廣播 程式 2. 執行積木 3. Scratch 繪圖 工具</p>	<p>1. 能利用 Scratch 廣播程 式 及積木進 行運算思 維創作 2. 觀能利用 Scratch 繪圖工 具進行新增角 色 3. 能學習 Scratch 進行創 作。 4. 能學習程式 設計，並思考 創作動畫與遊 戲。</p>	<p>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】 1. 能正確操作創作主題與素材。 2. 能正確操作表，認識繪圖工具，並繪製開始鈕新角色 3. 能正確操作，運用廣播程式的原理，並編輯廣播程式 4. 能利用程式語言積木，複製開始鈕角色，修改為結束鈕的角色 5. 【分組合作討論與發表】 安排學生能討 stretch 論程式的功能及遊戲或動畫設計的過程並發表。 6. 【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學設計 stretch 的遊戲或動畫作品。</p>	<p>1. 巨岩版課本教材 2. 輔助範例光碟。 3. 電腦 4. 喇叭</p>	<p>2節</p>
<p>第(8)週 - 第(9)週</p>	<p>第四課 爵士鼓跳跳虎</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】 1. 透過操作，瞭解要做的創作主題與需要的素材。 2. 透過操作，瞭解整個流程規劃表 3. 透過操作，認識 Scratch 樂器聲音，並將角色加上適合的音效 4. 透過操作，練習利用拖曳積木的方式，來複製到其他角色上，快速完成其他角色樂器的聲音 5. 透過操作，設定主角的位置和圖層，再利用偵測聲音的大小移動位</p>	<p>資訊 藝術</p>	<p>資 r-3-3 能利 用 程式語 言表達運 算程序。 資 m-3-1 能用 用 運算思維進 行創作</p>	<p>1. Scratch 角色 2. 執行積木 3. Scratch 音效</p>	<p>1. 能利用 Scratch 角色 及積木進 行運算思 維創作 2. 觀能利用 Scratch 音 效配樂</p>	<p>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】 1. 能正確操作創作主題與素材。 2. 能正確操作，瞭解流程規劃表 3. 能正確操作，使用 Scratch 樂器聲音，並加上適合的音效</p>	<p>1. 巨岩版課本教材 2. 輔助範例光碟。 3. 電腦 4. 喇叭</p>	<p>2節</p>

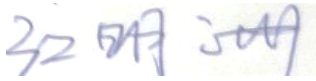
		置，讓主角看起來像跳舞 6. 【合作討論】 安排學生討論 scratch 編輯過程 7. 【反思與回饋活動】 安排學生 scratch 作品的賞析與回饋活動		1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作		3. 能學習 Scratch 進行創作。 4. 能學習程式設計，並思考創作動畫與遊戲。 3.	4. 能利用運算思維，拖曳積木的方式，快速完成其他角色樂器的聲音 5. 能利用程式語言積木，再利用偵測聲音的大小移動位置，完成爵士鼓跳跳虎設計 7. 【分組合作討論與發表】 安排學生能討論 scratch 論程式的功能及遊戲或動畫設計的過程並發表。 8. 【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學設計 scratch 的遊戲或動畫作品。		
第(10)週 - 第(13)週	第五課 追逐金探子	一【體驗、實作與學習方法策略】 1. 透過操作，瞭解要做的創作主題與需要的素材。 2. 透過操作，瞭解整個流程規劃表 3. 透過操作，匯入背景舞台，並新增 2 個角色和開始按鈕 4. 透過操作，進行遊戲首頁設計程式，利用繪圖工具繪製遊戲中地圖舞台 5. 透過操作，繪製砲彈角色，新增哈利和金球角色 6. 透過操作，開始寫程式，利用鍵盤來移動哈利。 7. 透過操作，加上如果的條件積木來偵測哈利的移動範圍 8. 透過操作，先設定砲彈中心點，再加上移動程式	資訊 資 r-3-3 能利用程式語言表達運算程序。 資 m-3-1 能利用運算思維進行創作 藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. Scratch 角色 2. 執行積木 3. Scratch 音效 4. Scratch 繪圖工具	1. 能利用 Scratch 角色及積木進行運算思維創作 2. 能利用 Scratch 音效配樂 3. 能利用 Scratch 繪圖工具進行角色編排 4. 能學習 Scratch 進行創作。 5. 能學習程式	一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】 1. 能正確操作創作主題與素材。 2. 能正確操作，瞭解流程規劃表 3. 能正確操作，匯入背景舞台，新增角色和開始按鈕 4. 能正確操作，利用繪圖工具地圖舞台，完成遊戲首頁設計程式 5. 能正確操作，繪製砲彈角色，新增角色 6. 能正確操作，設計程式，並用鍵盤來移動角	1. 巨岩版課本教材 2. 輔助範例光碟。 3. 電腦 4. 喇叭	4 節	

		<p>9. 製作 Again 按鈕角色, 並完成程式指令</p> <p>10. 【合作討論】 安排學生討論 scratch 編輯過程</p> <p>11. 【反思與回饋活動】 安排學生 scratch 作品的賞析與回饋活動</p>		<p>1-III-6</p> <p>能學習設計</p> <p>思考, 進行創意發想和實作</p>		<p>設計, 並思考創作動畫與遊戲。</p> <p>7. 能利用程式語言積木作, 加上 IF 的條件積木來偵測角色的移動範圍</p> <p>8. 能正確操作, 先設定角色中心點</p> <p>9. 能利用運算思維、製作 Again 按鈕角色, 完成程式指令</p> <p>10. 【分組合作討論與發表】 安排學生能討論 scratch 論程式的功能及遊戲或動畫設計的過程並發表。</p> <p>11. 【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學設計 scratch 的遊戲或動畫作品。</p>		
<p>第(14)週</p> <p>-</p> <p>第(17)週</p>	<p>第六課</p> <p>星際爭霸戰</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 透過操作, 瞭解要做的創作主題與需要的素材。</p> <p>2. 透過操作, 瞭解整個流程規劃表</p> <p>3. 透過操作, 完成開始畫面的程式</p> <p>4. 透過操作, 設定主角正義號的出發位置和造型</p> <p>5. 透過操作, 設定正義號跟著滑鼠移動位置, 若按空白鍵發射飛彈</p> <p>6. 透過操作, 建立舞台上得分變數, 並設計得分的主程式</p> <p>7. 透過操作, 設定入侵者敵人的位</p>	<p>資訊</p> <p>資 r-3-3 能利用程式語言表達運算程序。</p> <p>資 m-3-1 能利用運算思維進行創作</p> <p>1-III-3</p>	<p>1. Scratch 角色</p> <p>2. 執行積木</p> <p>3. Scratch 音效</p> <p>4. Scratch 繪圖工具</p>	<p>1. 能利用 Scratch 角色及積木進行運算思維創作</p> <p>2. 能利用 Scratch 音效配樂</p> <p>3. 能利用 Scratch 繪圖工具進行角色編排</p> <p>4. 能利用</p>	<p>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</p> <p>1. 能正確操作創作主題與素材。</p> <p>2. 能正確操作, 瞭解流程規劃表</p> <p>3. 透過操作, 完成開始畫面的程式</p> <p>4. 能正確操作, 設定主角的出發位置和造型</p> <p>5. 能正確操作, 設定角色跟著滑鼠移動位置</p>	<p>1. 巨岩版課本教材</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p> <p>3. 電腦</p> <p>4. 喇叭</p>	<p>4節</p>

		<p>置和移動</p> <p>8. 建立滑動變數，並瞭解滑動的概念</p> <p>9. 透過操作，完成舞台加上滑動的程式</p> <p>10. 透過操作，加入生命值角色，並設定生命值為 0 時遊戲結束</p> <p>11. 透過操作，分別加上背景音樂，和角色音效</p> <p>12. 【合作討論】安排學生討論 stratch 編輯過程</p> <p>13. 【反思與回饋活動】安排學生 stratch 作品的賞析與回饋活動</p>	藝術	<p>能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>1-III-6</p> <p>能學習設計思考，進行創意發想和實作</p>		<p>Scratch 設計得分程式</p> <p>5. 能學習 Scratch 進行創作。</p> <p>6. 能學習程式設計，並思考創作動畫與遊戲。</p>	<p>6. 能正確操作，建立舞台上得分變數，及得分的主程式</p> <p>7. 能正確操作，設定入侵者敵人的位置和移動</p> <p>8. 能利用運算思維建立滑動變數概念</p> <p>9. 能利用程式語言積木，完成舞台及滑動的程式</p> <p>10. 能利用程式語言積木，加入生命值角色</p> <p>11. 能利用運算思維，加上背景音樂，和角色音效</p> <p>12. 【分組合作討論與發表】安排學生能討論 stratch 論程式的功能及遊戲或動畫設計的過程並發表。</p> <p>13. 【反思與回饋活動】能懂得欣賞同學設計 stratch 的遊戲或動畫作品。</p>		
<p>第(18)週</p> <p>-</p> <p>第(20)週</p>	<p>第七課</p> <p>驚爆 30 秒一闖關大集合</p>	<p>一【體驗、實作與學習方法策略】</p> <p>1. 透過操作，瞭解要做的創作主題與需要的素材。</p> <p>2. 透過操作，瞭解整個流程規劃表</p> <p>3. 透過操作，完成遊戲背景與開場的程式</p> <p>4. 透過操作，完成第一關遊戲心算大師製作：增加倒數計時、答對得分、A、B，四種變數完成 321 倒數</p>	資訊	<p>資 r-3-3 能利用程式語言表達運算程序。</p> <p>資 m-3-1 能利用運算思維進行創作</p>	<p>1. Scratch 角色</p> <p>2. 執行積木</p> <p>3. Scratch 音效</p> <p>4. Scratch 繪圖工具</p> <p>5. Scratch 得分及計時器</p>	<p>1. 能利用 Scratch 角色及積木進行運算思維創作</p> <p>2. 能利用 Scratch 音效配樂</p> <p>3. 能利用 Scratch 繪圖工</p>	<p>一【實踐行動、分組合作討論作品創作、分享表達欣賞與反思與回饋活動】</p> <p>1. 能正確操作創作主題與素材。</p> <p>2. 能正確操作，瞭解流程規劃表</p>	<p>1. 巨岩版課本教材</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p> <p>3. 電腦</p> <p>4. 喇叭</p>	3節

		<p>動畫</p> <p>5. 透過操作,瞭解隨機出現的變數數值,完成 A+B</p> <p>6. 透過操作,製作由兔子角色來出題的畫面</p> <p>7. 透過操作,設計遊戲為倒計時 30 秒來換下一關遊戲</p> <p>8. 透過操作,完成第二關遊戲英文高手製作:匯入 26 個英文字母角色並設定移動方式,當按下對應按鍵時字母角色消失將第一關兔子的倒計時與換場設計程式,複製到字母角色上,並做修改</p> <p>9. 透過操作,完成第三關遊戲手眼協調(打地鼠)製作: 先增加 321GO 的倒數動畫程式</p> <p>10. 透過操作,完成地鼠的角色,並設定隨機製作當打到地鼠的程式複製 5 隻地鼠,並更改程式</p> <p>11. 【合作討論】 安排學生討論 scratch 編輯過程</p> <p>12. 【反思與回饋活動】 安排學生 scratch 作品的賞析與回饋活動</p>	<p>藝術</p>	<p>1-III-3</p> <p>能學習多元媒材與技法,表現創作主題。</p> <p>1-III-6</p> <p>能學習設計思考,進行創意發想和實作</p>		<p>具進行角色編排</p> <p>4. 能利用 Scratch 設計得分及計時程式</p> <p>5. 能學習 Scratch 進行創作。</p> <p>6. 能學習程式設計,並思考創作動畫與遊戲。</p>	<p>3. 能正確操作,完成遊戲背景與開場的程式</p> <p>4. 能正確操作,完成第一關遊戲心算大師製作</p> <p>5. 能正確操作變數數值,完成 A+B</p> <p>6. 能正確操作,製作由兔子出題的畫面</p> <p>7. 能正確操作,設計倒數計時遊戲</p> <p>8. 利用程式語言,完成第二關遊戲英文高手</p> <p>9. 利用程式語言,完成第三關遊戲手眼協調(打地鼠)製作:</p> <p>10. 能利用運算思,完成地鼠的角色,並更改程式</p> <p>11. 【分組合作討論與發表】 安排學生能討論 scratch 論程式的功能及遊戲或動畫設計的過程並發表。</p> <p>12. 【反思與回饋活動】 能懂得欣賞同學設計 scratch 的遊戲或動畫作品。</p>		
--	--	--	-----------	--	--	--	---	--	--

<p>教材來源</p>	<p><input type="checkbox"/>選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/>自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)</p>
<p>本主題是否融入資訊科技教</p>	<p><input type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p>

學內容	<p>■有 融入資訊科技教學內容 共(20)節 (以連結資訊科技議題為主)</p>
<p>特教需求 學生 課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生： <input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生： <input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>特教老師簽名：</p> <p>普教老師簽名： </p>

*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週 3 節，共開社區文化課程 1 節、社團 1 節、世界好好玩 1 節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫 3 份