

嘉義縣鹿草國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	六年級	年級課程 主題名稱	Scratch 3 小小程式設計師	課程 設計者	陳宏聰	總節數 /學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校 願景	領導 感恩 探索 自信 合作	與學校願景呼應 之說明	1、 培養學生探索科技資訊應有的良好習慣，以重健康態度愛護身體。 2、 引導學生利用科技來改善生活，增進對地方的認同感，進而養成愛 鄉土感恩的情懷。 3、 藉由專題探究引發學習的動機，培養學生樂於學習的興趣與自信。 4、 透過專題探究歷程，啟發創新思維並能與國際接軌，探索最新事 物。				
總綱	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。	課程	1. 培養運算思維，包含迴圈、條件式、邏輯運算等，並將其 應用 於生活中。				

<p>核心素 養</p>	<p>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。</p> <p>E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</p>	<p>目標</p>	<p>2. 培養觀察的能力，閱讀程式作品並思考改進。</p> <p>3. 分析探索日常問題與拆解問題，培養自主思考的能力。</p> <p>4. 學會使用 Scratch，理解程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力。</p> <p>5. 欣賞作品，發揮想像力，在創作中發揮美感體驗表達自己的想法。</p>
------------------	---	-----------	---

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
第1~2週	一、我是小小程式設計師	<p>資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>	<p>資 S-III-1 常見系統平臺之基本功能操作。</p> <p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p>	<p>1. 認識 Scratch 與執行程式。</p> <p>2. 鍵盤控制角色。</p>	<p>1. 口頭問答：說出程式語言的用途。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量：觀摩「貓捉老鼠」範例。</p>	<p>1. 認識程式設計與程式語言。</p> <p>2. 認識積木式語言。</p> <p>3. 如何取得 Scratch 線上版與離線版。</p> <p>4. 認識 Scratch 操作介面。</p> <p>5. 新建專案。</p> <p>6. 建立與刪除角色。</p>	<p>1. 老師教學網站影音互動多媒體： 【 Scratch 介面介紹】</p> <p>2. 【 Scratch 介面大考驗】</p>	2

			資 T-III-9 雲端服務或工具的使用。			<ul style="list-style-type: none"> 7. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。 8. 複製程式組。 9. 設定舞台背景。 10. 執行程式。 11. 儲存檔案。 12. 觀摩 Scratch 官網線上作品、試玩與觀摩。 13. 學習程式設計的優點。 		
第 3~5 週	二、孫悟空變變變	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p>	<p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. 了解角色的造型。 2. 了解迴圈的概念。 3. 學習變換造型程式。 4. 認識流程圖。 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答：說出如何加快角色變換造型的速度。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。 4. 學習評量(除錯題)：開啟範例「動物賽跑」來除錯。 5. 學習評量(初階題)：使用本課練習成果，幫孫悟空再加三種造型，並修改程式。 6. 學習評量(進階題)：使用本課所學，設計一個魔法使變兩個不同造型的程式。 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 認識角色的造型與造型區工具。 2. 重複變換角色造型，並改變變換的速度。 3. 視覺暫留的原理。 4. 認識本課重點指令。 5. 新增孫悟空角色與刪除預設造型。 6. 修改角色造型，畫出孫悟空的緊箍和金箍棒。 7. 新增不同造型、複製造型與調整順序。 8. 編排程式讓孫悟空說話後變換造型。 9. 設定舞台背景。 10. 用「圖像效果」做出變身特效。 11. 認識流程圖與基本圖形。 12. 除錯的概念。 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 老師教學網站影音互動多媒體【製作遊戲腳本的概念】 【視覺暫留】 【看圖除錯】 【問題拆解填填看】 2. 【迴圈-測驗問答】 	3
第 6~8 週	三、百變造型師	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p>	<p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. 了解座標的概念。 2. 認識條件式【如果】。 3. 圖層指令。 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答：說出圖層的上下關係如何調整。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。 4. 學習評量(除錯題)：開啟 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 認識 Scratch 舞台座標的概念。 2. Scratch 圖層指令。 3. 本課程式流程圖。 4. 認識本課重點指令。 5. 開啟練習檔案，編排程式：(1) 程式開始時，指定角色造型。 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 老師教學網站影音互動多媒體【座標神射手】 【圖層概念】 	3

					<p>範例「兩輛車子」來除錯。</p> <p>5. 學習評量(初階題) : 開啟範例「百變新造型」, 完成編排程式。</p> <p>6. 學習評量(進階題) : 開啟「海底配對」, 完成編排程式。</p>	<p>(2) 定位角色且不可拖曳。</p> <p>(3) 當角色被點擊時, 更換造型。</p> <p>(4) 讓帽子定位, 可以拖曳到人物頭上。</p> <p>6. 認識「如果」指令。</p> <p>7. 複製程式。</p> <p>8. 分組合作, 修改同組程式(造型與座標)。</p> <p>9. 同組一起執行程式玩玩看。</p> <p>10. 各組發表, 反思自己與欣賞後回饋意見。</p>		
第 9~10 週	四、 青 蛙 賽 跑	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p>	<p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p>	<p>1. 認識廣播。</p> <p>2. 輸入的概念。</p> <p>3. 加入音效。</p>	<p>1. 口頭問答: 能說出廣播的使用時機。</p> <p>2. 操作評量: 完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉) : 本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量(除錯題) : 開啟範例「動物點點名」來除錯。</p> <p>5. 學習評量(初階題) : 修改本課練習成果, 改成 A 隊與 B 隊賽跑, 用 AB 按鍵控制。</p> <p>6. 學習評量(進階題) : 修改本課練習成果, 改成三隊賽跑, 用 123 按鍵控制。</p>	<p>1. 認識「廣播」。</p> <p>2. 本課程式流程圖。</p> <p>3. 認識本課重點指令。</p> <p>4. 開啟「青蛙賽跑」編排程式:</p> <p>(1) 編排裁判貓的程式。</p> <p>(2) 編排「1 隊」青蛙的程式。</p> <p>(3) 複製「1 隊」程式到「2 隊」與修改。</p> <p>(4) 編排「2 隊」青蛙的程式。</p> <p>(5) 接收獲勝的訊息。</p> <p>(6) 「裁判貓」判斷誰贏。</p> <p>(7) 分組合作, 一起修改程式成三對賽跑, 同組三人一起競賽執行程式玩玩看。</p> <p>(8) 各組發表, 反思自己作品, 嘗試修改程式, 例如: 加入音效。</p>	<p>1. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>【廣播概念】</p> <p>【輸入互動連連看】</p>	2
第 11~13 週	五、 防 疫 小 尖 兵	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解</p>	<p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p>	<p>1. 認識製作動畫的步驟。</p> <p>2. 認識背景變換與轉場。</p> <p>3. 設定按鈕。</p>	<p>1. 口頭問答: 說出按鈕的設計方法。</p> <p>2. 操作評量: 完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉) : 本課測驗題目。</p>	<p>1. 用 Scratch 做動畫的概念。</p> <p>2. 製作動畫的步驟。</p> <p>3. 知道如何在切換場景時, 加上轉場效果。</p> <p>4. 本課程式流程圖。</p>	<p>1. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>【製作動畫的舞台與角色】</p>	3

		決的方法。			<p>4. 學習評量(除錯題):開啟範例「自我介紹」來除錯。</p> <p>5. 學習評量(初階題):開啟範例檔案,編排程式完成「洗手五步驟」動畫。</p> <p>6. 學習評量(進階題):開啟範例檔案,設計一個「北風和太陽」的動畫。</p>	<p>5. 認識本課重點指令。</p> <p>6. 認識動畫劇情。</p> <p>7. 開啟練習檔案與匯入角色。</p> <p>8. 編排程式,完成第一個場景: (1) 片頭動畫與按鈕設計。 (2) 場景 1:勤洗手。</p> <p>9. 各組合作完成程式。</p> <p>10. 各組發表, 反思自己與欣賞後回饋意見。</p>		
第 14~15 週	六、 終極 密碼	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p>	<p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p>	<p>1. 了解亂數。</p> <p>2. 了解變數。</p> <p>3. 知道 2 選 1 條件式的邏輯。</p>	<p>1. 口頭問答:說出什麼是亂數。</p> <p>2. 操作評量:完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉):本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量(除錯題):開啟範例「九九乘法問答」來除錯。</p> <p>5. 學習評量(初階題):修改本課練習成果,新增一個「猜題次數」的變數,並編排相應程式。</p> <p>6. 學習評量(進階題):設計一個抽座號的程式,每按下空白鍵,就從 1~25 數字中,抽取一個號碼。</p>	<p>1. 認識「亂數」。</p> <p>2. 認識「變數」。</p> <p>3. 本課程式流程圖。</p> <p>4. 認識本課重點指令。</p> <p>5. 編排程式: (1) 設定變數「終極密碼」、「最大」與「最小」。 (2) 在背景編排共通程式。 (3) 判斷詢問的答案是否等於、大於或小於「終極密碼」。</p> <p>6. 認識 2 選 1 條件式的程式邏輯。</p> <p>7. 一起和同學合作互動,玩玩看。</p> <p>8. 各組發表, 反思自己與欣賞後回饋意見。</p>	<p>1. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>【什麼是變數】</p> <p>【條件式流程圖填空遊戲】</p>	2
第 16~17 週	七、 英打 問答	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解</p>	<p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p>	<p>1. 懂得邏輯運算。</p> <p>2. 學會字串的設計。</p> <p>3. 學會加入音效。</p> <p>4. 認識擴充功能(文字轉語音)。</p>	<p>1. 口頭問答:能說出「不成立」的邏輯。</p> <p>2. 操作評量:完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉):本課測驗題目。</p>	<p>1. 認識邏輯運算「且」、「或」與「不成立」。</p> <p>2. 本課程式流程圖。</p> <p>3. 認識本課重點指令。</p> <p>4. 編排程式:</p>	<p>1. 老師教學網站影音互動多媒體</p>	2

		決的方法。			<p>4. 學習評量(除錯題): 開啟範例「躲避球」來除錯。</p> <p>5. 學習評量(初階題): 修改本課練習成果, 讓大象說出「你總共答對?題」。</p> <p>6. 學習評量(進階題): 修改本課練習成果, 讓每次出題為 3 個字母, 都正確才算答對。</p>	<p>(1) 大象的動畫。</p> <p>(2) 新增變數「字母」、「答對」、「答錯」、「編號」。</p> <p>(3) 變數初始化。</p> <p>(4) 出題詢問使用者輸入, 並拆解字串, 比對「詢問的答案」與「字母」變數。</p> <p>(5) 編排答對程式。</p> <p>(6) 編排答錯程式。</p> <p>(7) 編排打字結果程式。</p> <p>(8) 讓大象說出得分。</p> <p>(9) 加入音效。</p> <p>(10) 認識擴充功能-文字轉語音。</p> <p>5. 各組發表, 反思自己與欣賞後回饋意見。</p>		
第 18~20 週	八、 打鼓 達人	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p>	<p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p>	<p>1. 認識分身。</p> <p>2. 認識音樂擴充功能。</p> <p>3. 知道【不成立】的邏輯運算。</p> <p>4. 學會製作計時器。</p> <p>5. 認識顏色碰撞的判斷。</p>	<p>1. 口頭問答: 說出分身是什麼。</p> <p>2. 操作評量: 完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉): 本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量(除錯題): 開啟範例「下雪」來除錯。</p> <p>5. 學習評量(初階題): 修改本課練習成果, 將計時 30 秒改為倒數計時 30 秒。</p> <p>6. 學習評量(進階題): 修改本課練習成果, 再增加一個「空節拍」的角色, 與左節拍的位置相同, 用「空白鍵」來打拍子。</p>	<p>1. 認識分身。</p> <p>2. 認識擴充功能-音樂。</p> <p>3. 本課程式流程圖。</p> <p>4. 認識本課重點指令。</p> <p>5. 編排程式:</p> <p>(1) 建立變數「分數」、「生命」、「時間」。</p> <p>(2) 隨機產生左節拍的分身。</p> <p>(3) 左節拍由上往下掉落。</p> <p>(4) 節奏正確條件一與得分。</p> <p>(5) 節奏正確條件二與得分。</p> <p>(6) 完成右節拍程式。</p> <p>(7) 編排左鼓、右鼓的程式。</p> <p>(8) 編排恐龍的動畫與背景程式。</p> <p>6. 和同學一起執行程式玩玩看, 反思看看單人遊戲和二人遊戲的不同</p> <p>7. 各組發表, 反思自己與欣賞後回饋</p>	<p>1. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>2. 【分身的概念】</p>	3

					意見。		
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <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	※身心障礙類學生: <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-智能障礙()人、學習障礙(2 人、情緒障礙()人、自閉症()人、 <u>(/人數)</u> ※資賦優異學生: <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有- <u>(自行填入類型/人數, 如一般智能資優優異 2 人)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫): 1. 2.						
					特教老師簽名: 官易祺 普教老師簽名: 陳宏聰		

*

*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。

嘉義縣鹿草國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	六年級	年級課程 主題名稱	威力導演-影音剪輯超簡單	課程 設計者	陳宏聰	總節數 /學期 (上/下)	18/下學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校 願景	領導 感恩 探索 自信 合作	與學校願景呼應 之說明	<ol style="list-style-type: none"> 1、 培養學生探索科技資訊應有的良好習慣，以重健康態度愛護身體。 2、 引導學生利用科技來改善生活，增進對地方的認同感，進而養成愛鄉土感恩的情懷。 3、 藉由專題探究引發學習的動機，培養學生樂於學習的興趣與自信。 4、 透過專題探究歷程，啟發創新思維並能與國際接軌，探索最新事物。 				
總綱	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，	課程 目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能探索影片製作的流程，透過體驗與實踐製作影片與各類多媒體素材。 2. 學生能具備多媒體影片製作的基本素養，並能善用不同軟體創作不同 				

<p>核心素 養</p>	<p>並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養， 促進多元感官的發展，培養生活環境中 的美感體驗。</p>		<p>的素材檔案類型。 3. 學生能從設計多媒體影片的過程中，培養組織、計畫與整合能力。 4. 學生能具備影片創作與欣賞的素養，培養美感創作出生活影片分享生命經驗。</p>
------------------	---	--	--

教學 進度	單元 名稱	連結領域(議題)/ 學習表現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節 數
第1~3 週	一、認 識多媒 體與威 力導演	<p>資 p-III-3 能認識基本的數位資源整理方法。 資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。</p>	<p>資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用。 資 T-III-9 雲端服務或工具的使用。 資 D-III-1 常見</p>	<p>1. 認識多媒體、影片編導與素材取得方式。 2. 認識創用 CC 授權要素。 3. 使用威力導演製作幻燈片秀。</p>	<p>1. 口頭問答：能說出影片編導的步驟。 2. 操作評量：能執行威力導演製作幻燈片秀。 3. 學習評量(我是高手)：使用自己身邊的照片或者「進階練習圖庫」素材</p>	<p>1. 認識多媒體。 2. 知道如何用影片說故事。 3. 編導影片的流程與腳本設計。 4. 認識素材的種類、差異與取得方式。 5. 檔案管理的概念。 6. 認識創用 CC 的授權要素。</p>	<p>1. 老師教學網站影音互動多媒體： 【什麼是多媒體】 【影片格式與特點】 【管理檔案的重要</p>	3

			的數位資料類型與儲存架構。		練習。 4. 學習評量 (練功囉) : 本課測驗題目。	7. 認識免費資源網站。 8. 認識威力導演介面與各種操作模式。 9. 使用威力導演「幻燈片秀編輯器」功能，匯入相片與背景音樂製作影片。 10. 匯出威力導演專案。 11. 分組合作，創作匯出 mp4 影片影片 12. 發表分享，欣賞別組作品與反思回饋心得與建議。	性】 【什麼是創用 CC】 2. 【認識威力導演介面】	
第 4~5 週	二、夏日嬉遊記	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-III-3 能認識基本的數位資源整理方法。	資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用。 資 T-II-5 數位學習網站與資源的使用。 資 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。	1. 運用「腳本模式」編輯影片。 2. 下載威力導演的免費素材。	1. 口頭問答：能說出腳本模式與幻燈片秀的差別。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量(我是高手) : 使用本課素材與「Magic Movie 精靈」練習。 4. 學習評量 (練功囉) : 本課測驗題目。	1. 認識「腳本模式」。 2. 匯入素材到時間軸。 3. 啟用「Magic Movie 精靈」製作影片。 4. 從威力導演網站下載免費樣式素材。 5. 設定背景音樂與混音。 6. 輸入片頭與片尾文字。 7. 匯出影片與專案。 8. 分組合作，創作匯出 mp4 影片影片 9. 發表分享，欣賞別組作品與反思回饋心得與建議。	老師教學網站影音互動多媒體	2
第 6~8 週	三、一個巨星的誕生	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-III-3 能認識基本的數位資源整理方法。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用。 資 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。	1. 運用 PhotoCap 製作相片素材。 2. 使用威力導演的「完整模式」製作影片。 3. 使用威力導演內建的音樂素材。	1. 口頭問答：PhotoCap 可以做什麼？ 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量(我是高手) : 使用本課練習素材製作影片。 4. 學習評量 (練功囉) : 本課測驗題目。	1. 認識本課影片腳本。 2. 認識影像美化軟體。 3. 用 PhotoCap 設計雜誌風片頭。 4. 使用威力導演「完整模式」製作影片。 5. 編排素材播放順序、時間。 6. 片頭淡入、片尾淡出。 7. 用「文字範本」做圖說。 8. 使用「繪圖設計師」製作動態簽名。 9. 下載與加入內建音樂。 10. 分組合作，創作匯出 mp4 影片影片	老師教學網站影音互動多媒體 【影像處理的概念】	3

						11. 發表 分享 ，欣賞別組作品與 反思 回饋心得與建議。		
第 9~11 週	四、守 護地球 你和我	資 p-III-1 能認識 與使用資訊科技以 表達想法。	資 A-III-1 程序性 的問題解決方 法。 資 T-III-7 影音編 輯軟體的操作與 應用。 資 D-III-1 常見 的數位資料類型 與儲存架構。	1. 學會移除素材黑邊。 2. 能修補、加強影像。 3. 學會運用特效。	1. 口頭問答：說出影像修 補的前後差異。 2. 操作評量：完成本課練 習。 3. 學習評量(我是高手): 使用本課練習素材製 作影片。 4. 學習評量(練功囉): 本課測驗題目。	1. 認識本課影片腳本。 2. 匯入素材與編排順序。 3. 設定播放時間。 4. 當素材與專案的比例不同時，移除素 材的黑邊。 5. 修補、加強影像。 6. 修剪視訊長度。 7. 分離音訊。 8. 設定背景音樂。 9. 圖片的平移與縮放。 10. 使用文字特效讓字幕動起來。 11. 使用特效讓人物圖片動起來。 12. 分組 合作 ，創作匯出 mp4 影片影片 13. 發表 分享 ，欣賞別組作品與 反思 回饋 心得與建議。	老師教學網站影音 互動多媒體 【色彩對比與亮 度】	3
第 12~15 週	五、小 小新聞 主播台	資 p-III-1 能認識 與使用資訊科技以 表達想法。 資 p-III-3 能認識 基本的數位資源整 理方法。	資 T-III-7 影音編 輯軟體的操作與 應用。 資 D-III-1 常見 的數位資料類型 與儲存架構。	1. 運用範本資源。 2. 子母雙畫面。 3. 自動修剪視訊。 4. 旁白的應用。	1. 口頭問答：說出什麼是 子母畫面。 2. 操作評量：完成本課練 習。 3. 學習評量(我是高手): 使用本課素材並下載 不同範本練習。 4. 學習評量(練功囉): 本課測驗題目。	1. 認識本課影片腳本。 2. 從威力導演網站下載範本與製作倒數 畫面。 3. 使用文字範本製作動態新聞片頭。 4. 製作子母雙畫面。 5. 分割視訊。 6. 設定片段靜音。 7. 將子影片加陰影與外框。 8. 加入旁白。 9. 修剪視訊。 10. 下載新聞快報範本與編輯。 11. 分組 合作 ，創作匯出 mp4 影片影片 12. 發表 分享 ，欣賞別組作品與 反思 回饋	老師教學網站影音 互動多媒體	4

*

*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。