

嘉義縣南興國小 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	1. 家鄉的故事 2. 機器人舞蹈比賽 3. 個性化鑰匙圈 4. 閱讀一二三 (影片剪輯)	課程設計者	吳仲凱	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	打造健康成長多元學習的智慧學校	與學校願景呼應之說明	一、了解家鄉的人文軼事，學習使用多元工具來製作家鄉音訊檔案，行銷家鄉。 二、使用 Beam Studio 繪圖軟體設計自己獨一無二的鑰匙圈，實現自我，展現多元學習成果。 三、利用資訊科技工具，將圖書室閱讀注意事項拍成影片，並剪接成宣導影片，應用多元工具，強化學習成效。				
總綱核心素養	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-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。 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-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。	課程目標	一、能認識網路上的影音資源及智慧財產權，熟悉音訊檔案格式、播放軟體及音訊轉檔之應用，並能應用音訊剪輯軟體操作、錄音進行音訊混音創作。以具備探索問題的思考能力，透過體驗與實踐處理日常生活問題。 二、具備科技與資訊應用的基本素養，能熟悉影片檔案格式、播放軟體及影片轉檔之應用並能使用影片剪輯軟體編輯整合影片、圖片、音訊，理解各類媒體內容的意義與影響。 三、具備擬定計畫與實作的能力，能組裝簡易二足機器人並使用積木程式編程來操控，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 四、具備藝術創作與欣賞的基本素養，能使用雷雕機繪圖軟體設計自己獨一無二的鑰匙圈，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。				

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)週 - 第(4)週	家鄉的故事	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	1. 家鄉的人文軼事資料搜集。 2. 使用音訊編輯軟體錄音，加上配樂編輯成音訊檔案行銷家鄉。	1. 能運用資訊科技正確搜尋到家鄉的人文軼事資料，使用網路數位資源及整理。 2. 能運用音訊編輯軟體錄音加上配樂整合成類似廣播劇的音訊檔，創作作品並分享學習資源與心得。	1. 搜尋到一則以上家鄉的故事完整資料。 2. 將搜尋到的資料彙整後，用音訊編輯軟體錄音加上配樂整合成類似廣播劇的音訊檔。	1. 網路影音資源介紹(認識著作權、智慧財產權)。 2. 音訊檔案格式、播放軟體、音訊轉檔。 3. 音訊編輯軟體 Audacity 介紹。 4. 音訊編輯(匯入音源、波形介紹、瀏覽設定)。 5. 音訊編輯(播放、停止、暫停、選取、剪下、貼上)。 6. 音訊編輯(錄音) 7. 音訊編輯(音量調整、特效、淡入、淡出)。 8. 家鄉的故事音訊創作(匯出音訊)。	網路 音訊編輯軟體 麥克風 耳機	4
第(5)週 - 第(10)週	機器人舞蹈比賽	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。	1. 組裝二足機器人。 2. 舵機運作範圍與校正。 3. 機器人舞蹈編程設計。	1. 能運用資訊科技組裝完成二足機器人。 2. 能將二足機器人的初始動作設定完成，運用資訊科技解決問題。 3. 能設計具連續性的機器人舞蹈編程動作，運用資訊科技、運算思維創作作品。	1. 能正確組裝完成二足機器人。 2. 能設計具連續性的機器人舞蹈編程動作 30 秒以上，且機器人不能倒下。	1. 二足機器人組裝。 2. 馬達校正與編程。 3. 二足機器人步行運動原理。 4. 機器人舞蹈編程設計。 5. 機器人舞蹈大賽	網路 雷射切割機 MakeCode 網站 Micro:bit 開發板 Micro:bit 擴充板及馬達等套件	6
第(11)週 - 第(14)週	個性化鑰匙圈	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。	1. 雷雕機繪圖軟體操作與應用。 2. 應用雷雕機繪圖軟體設計自己的鑰匙圈。	1. 能熟悉雷雕機繪圖軟體操作介面與應用，運用資訊科技解決問題。 2. 能運用雷雕機繪圖軟體創作設計自己的鑰匙圈。	1. 熟悉雷雕機繪圖軟體操作。 2. 使用雷雕機繪圖軟體設計自己的鑰匙圈。	1. 雷射雕刻機介紹。 2. Beam Studio 軟體環境與操作介面介紹。 3. 向量圖與點陣圖比較。 4. 畫線、圖形及匯入外部檔案。 5. 雕刻與切割參數設定。 6. 雷射雕刻機使用注意事項與成品輸出。	網路 雷射雕刻機 Beam Studio 軟體	4

<p>第 (15) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>閱讀 一二 三 (影 片剪 輯)</p>	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p>	<p>1. MovieMaker 影片 剪輯軟體 使用教 學。 2. 將圖書室 使用注意事 項剪接成宣 導影片。</p>	<p>1. 能熟悉 MovieMaker 影片 剪輯軟體操作介面與工 具，運用資訊科技解決 問題。 2. 能製作與剪接圖書室使 用注意事項宣導影片， 運用資訊科技與他人合 作討論構想或創作作 品。</p>	<p>1. 能正確將圖書室使用注 意事項剪接成順暢的宣 導影片。 2. 善用字幕、旁白、配樂增 加影片宣導效果。</p>	<p>1. 網路影音資源介紹(認識著 作權、智慧財產權)、媒體 播放軟體。 2. 影片剪輯軟體Movie Maker 簡介、影片拍攝技巧、影片 檔案格式與轉檔。 3. 影片剪輯(匯入影片、標記、 刪除、搬移)。 4. 影片剪輯(調整速度、影片 特效)。 5. 影片剪輯(旁白、配樂)。 6. 影片剪輯(字幕)。 7. 影片剪輯(匯出影片)。</p>	<p>網路 影片剪輯軟體 數位相機 麥克風 耳機</p>	<p>6</p>
<p>教材來源</p>		<p><input type="checkbox"/>選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/>自編教材</p>						
<p>本主題是 否融入資 訊科技教 學內容</p>		<p><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</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) ※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) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 2. 特教老師簽名： 普教老師簽名：吳仲凱</p>						