

三、嘉義縣義仁國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	六年級	年級課程 主題名稱	六年級/生活中的資訊科技		課程 設計者	鄭國志	總節數/學期 (上/下)	21/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*是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) 需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。 <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 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
學校 願景	健康、卓越、競合力		與學校願景呼 應之說明	1. 培養正確使用電腦的素養建立健康的身心 2. 透過電腦的學習提升資訊能力 3. 藉由電腦的操作開啟學習的一扇窗增加未來競合力。				
總綱 核心素 養	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	1. 能依據不同需求具備電腦操作與資訊應用的基本素養，並能理解電腦網路資源內容的意義與影響，增加學習的機會 2. 能利用所學電腦技能在藝術領域的欣賞與創作，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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數

第(1)
週
-
第(4)
週

校慶海報製作

資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。

藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。

1.影像處理軟體

2.網路圖庫的運用

1.理解影像處理的流程
2.能運用影像處理軟體進行影像的剪輯
3.能運用影像處理軟體進行影像的去背

4.能運用多元媒材網路圖庫及相關技法進行美工編輯

1.學生透過教學說明與指引，理解影像處理軟體的工具與應用。
2.小組學生繪製校慶海報的簡易流程圖。
3.小組學生共同合作完成校慶海報的製作。

◎組內共學檢核單：

任務	組內檢核
繪製流程圖	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
依據流程圖進行校慶海報設計	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
美工排版	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
修正流程圖	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
校慶海報完成度	自評分數： ()分

4. 給予其他小組完成作品回饋與建議。

◎組間互學評分與建議單：

組別：	
評比項目與基準	分數
流程圖： 3分：所繪製流程圖能充分表達各部件運作流程 2分：所繪製流程圖只能約略表示各部件運作流程 1分：所繪製流程圖只能呈現部件運作基本功能	
運作： 3分：作品設計排版美觀 2分：作品尚須調整 1分：作品配色、排版不佳	
觀摩後，給予建議與回饋：	

5. 參考其他小組建議，調整校慶海報作品。

一、教師導學

1.我們經常可以看到各式各樣的海報(賣場廣告、商品促銷、藝文活動....等)，如果我們可以自行設計的話不僅可以發揮自己的創意也可以省下經費

二、組內共學

1.想看看一張海報組成的內容有那些?請組員研討並發表

三、學生自學

1.了解各種繪圖工具功能
2.能正確操作各種繪圖工具
3.能將不要的背景去背並透明化
4.能將各物件做適當的美工編排

四、組內共學

1.小組學生共同研討，海報配色及美工編排及呈現主題有無問題。
2.小組學生合作製作完成校慶海報作品。

五、組間互學

1.小組發表與交流
2.組間回饋與建議
3.作品調整

PhotoCap 軟體
網路圖庫

資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。

社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。

1.搜尋引擎關鍵字

2.投影片母片

3.簡報動畫

1.能使用搜尋引擎並輸入精準的關鍵字

2.能使用投影片母片的設定呈現整體一致的風格

3.能依照選定的學習主題運用簡報軟體將收集的資料有系統的呈現

1.學生透過教學說明與指引，理解簡報軟體的工具與應用。

2.小組學生確認製作簡報的內容與呈現的風格。

3.小組學生共同合作完成簡報的製作。

◎組內共學檢核單：

任務	組內檢核
資料收集	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
內容配置、排版	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
修正簡報內容	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
簡報完成度	自評分數： ()分

4.給予其他小組完成作品回饋與建議。

◎組間互學評分與建議單：

組別：	
評比項目與基準	分數
5分：簡報內容充實、排版美觀 能充分呈現學校特色	
3分：簡報精簡、版面尚可。	
2分：簡報尚須調整	
1分：簡報配色、排版不佳	
觀摩後，給予建議與回饋：	

5.參考其他小組建議，調整「家鄉嘉鄉」簡報作品。

一、教師導學

如果你的親戚朋友想認識你的家鄉，你要如何介紹呢？它在什麼地方？有什麼特色呢？就讓我們來探討吧！

二、組內共學

想看看與家鄉相關的資訊何處可查詢？簡報要呈現什麼內容？請組員研討並發表

三、學生自學

- 1.能查詢家鄉的地理位置
- 2.能查詢家鄉的相關歷史
- 3.能查詢家鄉的特色資料
- 4.能完成簡報投影片母片的設定

四、組內共學

- 1.小組學生共同研討，簡報內容編排、呈現主題及播放有無問題。
- 2.小組學生合作製作完成「家鄉嘉鄉」簡報作品

五、組間互學

- 1.小組發表與交流
- 2.組間回饋與建議
- 3.簡報調整

簡報軟體
PowerPoint

網路資源

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.繪圖積木

2.迴圈積木

3.自訂積木

1.能運用運算思維觀察分析幾何圖形的組成要素

2.能運用運算思維繪製幾何圖形繪製的流程圖

3.能運用 scratcg 組合不同功能積木將幾何圖形的結果呈現出現

1. 學生透過教學說明與指引，理解「幾何圖形」的繪製原理。
2. 小組學生繪製「幾何圖形」的簡易流程圖。
3. 小組學生共同合作完成「幾何圖形」的製作。

◎組內共學檢核單：

任務	組內檢核
繪製流程圖	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
依據流程圖進行「幾何圖形」的設計	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
修正流程圖	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
「幾何圖形」完成度	自評分數： ()分

4. 給予其他小組完成作品回饋與建議。

◎組間互學評分與建議單：

組別：	
評比項目與基準	分數
流程圖： 3分：所繪製流程圖能充分表達各部件運作流程 2分：所繪製流程圖只能約略表示各部件運作流程 1分：所繪製流程圖只能呈現部件運作基本功能	
運作： 3分：作品運作流暢 2分：作品尚須調整 1分：作品功能尚須修正	
觀摩後，給予建議與回饋：	

5. 參考其他小組建議，調整「幾何圖形」作品。

一、教師導學
在紙上要畫一個三角形、四邊形...等不致於有太大的問題，但如何畫得精準、數量多又有變化恐怕要花很多的時間，可不可以利用電腦來完成呢？

二、組內共學

1.觀察並想看看路口紅綠燈的變化有什麼規律?請組員研討並發表

三、學生自學

1.能歸納出「幾何圖形」繪製的規律
2.能利用自訂積木的製作達到不同幾何圖形的效果
3.能調整參數達到顏色、大小變化的效果

四、組內共學

1. 小組學生共同研討，並繪製「幾何圖形」的流程圖，利用程式檢視流程圖有無問題。
2. 小組學生合作製作完成「幾何圖形」整合作品。

五、組間互學

1. 小組發表與交流
2. 組間回饋與建議
3. 程式積木調整

Scratch 積木程式設計

資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。

資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。

1. Arduino 數位腳位

2. 光敏電阻感應模組。

3. 程式流程圖。

1. 理解 Arduino 腳位於日常生活的應用。

2. 理解光敏電阻感應模組在日常生活的應用。

3. 運用程式流程圖設計運算程序，並使用程式語言表達。

1. 學生透過教學說明與指引，理解 Arduino 腳位的運用。

2. 學生透過教學說明與指引，理解光敏電阻感應模組的功能與應用。

3. 小組學生繪製「智慧燈」簡易流程圖。

4. 小組學生共同合作完成「智慧燈」的運作。

◎組內共學檢核單：

任務	組內檢核
繪製流程圖	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
依據流程圖進行程式設計	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
程式碼除錯	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
修正流程圖	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
「智慧燈」完成度	自評分數： () 分

4. 給予其他小組完成作品回饋與建議。

◎組間互學評分與建議單：

組別：	
評比項目與基準	分數
流程圖： 3分：所繪製流程圖能充分表達各部件運作流程 2分：所繪製流程圖只能約略表示各部件運作流程 1分：所繪製流程圖只能呈現部件運作基本功能	
運作： 3分：作品運作順暢 2分：作品尚有錯誤 1分：作品只能運作基本功能	
試玩、交流後，給予建議與回饋：	

5. 參考其他小組建議，調整「智慧燈」作品。

一、教師導學

1. 道路旁的路燈或家裡的電燈何時會打開？在不方便操作或沒辦法在現場操作時怎麼辦？

2. 教師介紹光敏電阻的原理與應用。

二、組內共學/學生參與定標

想想看如果要製作一個「智慧燈」，需要那些功能？請小組成員研討並發表。

三、學生自學

1. 了解光敏電阻感應模組的功能。

2. 了解光敏電阻感應模組的應用。

3. 將光敏電阻感應模組接上 Arduino 上，利用 scratch 程式來控制，達到連動效果。

三、組內共學/學生參與擇策與監評

1. 小組學生共同研討，並繪製「智慧燈」流程圖，利用程式檢視流程圖有無問題。

2. 小組學生合作製作完成「智慧燈」機電整合作品。

四、組間互學/學生參與調節

1. 小組發表與交流試玩

2. 組間回饋與建議

3. 作品調整

Scratch 積木程式設計

Arduino

光敏電阻感應模組

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(21)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;">特教老師姓名:</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名: 鄭國志</p>

年級	六年級	年級課程 主題名稱	六年級/生活中的資訊科技		課程 設計者	鄭國志	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*是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) 需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。 <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 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
學校 願景	健康、卓越、競合力		與學校願景呼 應之說明	1. 培養正確使用電腦的素養建立健康的身心 2. 透過電腦的學習提升資訊能力 3. 藉由電腦的操作開啟學習的一扇窗增加未來競合力。				
總綱 核心素 養	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	1. 能依據不同需求具備電腦操作與資訊應用的基本素養，並能理解電腦網路資源內容的意義與影響，增加學習的機會 2. 能利用所學電腦技能在藝術領域的欣賞與創作，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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數

資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。

綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。

- 1. 搜尋引擎的搜尋關鍵字
- 2. 搜尋網頁內容
- 3. 簡報播放

- 1. 能使用搜尋引擎查詢氣象局網站氣象觀測雨量的數據
- 2. 能運用網路資源搜尋有關省水節水方法的網頁內容
- 3. 能分析與判讀收集的資料規劃策略並運用簡報軟體呈現以解決日常生活缺水、節水的問題

- 1. 學生透過教學說明與指引，理解簡報軟體的工具與應用。
- 2. 小組學生製作簡報的簡易流程圖。
- 3. 小組學生共同合作完成簡報的製作。

◎組內共學檢核單：

任務	組內檢核
繪製流程圖	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
依據流程圖進行簡報製作	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
內容配置、排版	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
修正流程圖	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
簡報完成度	自評分數： ()分

- 4. 給予其他小組完成作品回饋與建議。

◎組間互學評分與建議單：

組別：	
評比項目與基準	分數
流程圖： 3分：所繪製流程圖能充分表達各部件運作流程 2分：所繪製流程圖只能約略表示各部件運作流程 1分：所繪製流程圖只能呈現部件運作基本功能	
運作： 3分：簡報設計排版美觀 2分：簡報尚須調整 1分：簡報配色、排版不佳	
觀摩後，給予建議與回饋：	

- 5. 參考其他小組建議，調整簡報作品。

- 一、教師導學
 - 1. 每年的3、4月是台灣的枯水期，同時台灣各水庫的儲水率也正值低檔。而近年因氣候異常，短時強降雨經常發生導致水情易受天候影響進而造成我們用水的困擾。
- 二、組內共學
 - 1. 想看看影響台灣水情的原因有那些？相關資訊何處可查詢？請組員研討並發表
- 三、學生自學
 - 1. 能查詢全年各月的降雨分布
 - 2. 能查詢水庫的蓄水現況
 - 3. 能查詢全年各月的月均溫
 - 4. 能省水節水方法
- 四、組內共學
 - 1. 小組學生共同研討，簡報內容編排、播放及呈現主題有無問題。
 - 2. 小組學生合作製作完成校慶海報作品。
- 五、組間互學
 - 1. 小組發表與交流
 - 2. 組間回饋與建議
 - 3. 簡報調整

搜尋引擎

網路資源

PowerPoint
簡報軟體

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.防疫動畫腳本

2. 造型轉換、廣播積木

3.自訂積木

1.能運用運算思維設計動畫腳本

2.能運用造型積木、廣播積木設計動畫

3.能運用自訂積木組合不同功能積木將腳本的設計呈現出來

1. 學生透過教學說明與指引，理解防疫的措施與重要性。
2. 小組學生編寫腳本的簡易流程圖。
3. 小組學生共同合作完成動畫的製作。

◎組內共學檢核單：

任務	組內檢核
繪製動畫腳本流程圖	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
依據流程圖進行動畫的設計	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
修正流程圖	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
動畫完成度	自評分數： ()分

4. 給予其他小組完成作品回饋與建議。

◎組間互學評分與建議單：

組別：	
評比項目與基準	分數
流程圖： 3分：所繪製流程圖能充分表達各部件運作流程 2分：所繪製流程圖只能約略表示各部件運作流程 1分：所繪製流程圖只能呈現部件運作基本功能	
運作： 3分：作品運作流暢 2分：作品尚須調整 1分：作品功能尚須修正	
觀摩後，給予建議與回饋：	

5. 參考其他小組建議，調整動畫作品。

一、教師導學

防疫已成為我們日常生活中基本的習慣，它可以讓我們杜絕病菌的侵害，那我們都有落實防疫的工作嗎？看看別人是怎麼做的？

二、組內共學

1.觀察並想看看防疫的工作有那些？請組員研討並發表

三、學生自學

1.能歸納出防疫的工作與自身可以落實的防疫習慣
2.能利用角色造型的積木運動達到動畫的效果
3. 能利用廣播積木的運用達到動畫的效果

四、組內共學

1. 小組學生共同研討，並繪製防疫動畫腳本的流程圖，利用程式檢視流程圖有無問題。
2. 小組學生合作製作完成防疫動畫整合作品。

五、組間互學

1. 小組發表與交流
2.組間回饋與建議
3.程式積木調整

Scratch 積木程式設計

資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。

資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。

1. 認識 Arduino PWM 腳位

2. 運用 LED 燈創作燈光之美。

3. 繪製程式流程圖。

1. 理解 Arduino PWM 腳位的應用。

2. 理解 LED 燈在日常生活的應用。

3. 運用程式流程圖設計運算程序，並使用程式語言表達。

1. 學生透過教學說明與指引，理解 Arduino PWM 腳位功能與應用。
2. 小組學生繪製”歡迎光臨-自動開門機”簡易流程圖。
3. 小組學生共同合作完成「變幻的光影」的運作。

◎組內共學檢核單：

任務	組內檢核
繪製流程圖	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
依據流程圖進行程式設計	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
程式碼除錯	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
修正流程圖	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救
歡迎光臨-自動開門機完成度	自評分數： ()分

4. 給予其他小組完成作品回饋與建議。

◎組間互學評分與建議單：

組別：	
評比項目與基準	分數
流程圖： 3分：所繪製流程圖能充分表達各部件運作流程 2分：所繪製流程圖只能約略表示各部件運作流程 1分：所繪製流程圖只能呈現部件運作基本功能	
運作： 3分：作品運作順暢 2分：作品尚有錯誤 1分：作品只能運作基本功能	
試玩、交流後，給予建議與回饋：	

5. 參考其他小組建議，調整歡迎光臨-自動開門機作品。

一、教師導學

1. 我們經常會在夜晚看到一些廣告燈或特效的燈光展示，在在都吸引人們的目光，也營造出不同的氣氛。

2. 教師說明背後原理與原因。

二、組內共學/學生參與定標

想想看如果要製作一個「變幻的光影」，需要那些功能?請小組成員研討並發表。

三、學生自學

1. 了解 Arduino PWM 腳位的功能與應用。

2. 了解 LED 燈的應用。

3. 將 LED 燈接上 Arduino 上，利用 scratch 程式來控制，達到連動效果。

四、組內共學/學生參與擇策與監評

1. 小組學生共同研討，並繪製「變幻的光影」流程圖，利用程式檢視流程圖有無問題。

2. 小組學生合作製作完成「變幻的光影」機電整合作品。

五、組間互學/學生參與調節

1. 小組發表與交流展示

2. 組間回饋與建議

3. 作品調整

Scratch 積木程式設計

Arduino

麵包板

LED 燈

<p>第 (15) 週 - 第 (18) 週</p>	<p>影片製作與剪輯</p>	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>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.攝影工具</p> <p>2.剪輯軟體</p> <p>3.能運用線上影片剪輯資源</p>	<p>1.能運用攝影工具拍攝影片</p> <p>2.能運用影片剪輯軟體進行影片剪輯</p> <p>3.能運用線上資源進行影片剪輯</p>	<p>1.學生透過教學說明與指引，理解影片剪輯軟的功能與應用。</p> <p>2.小組學生拍攝影片及旁白或配樂的準備。</p> <p>3.小組學生共同合作完成影片剪輯製作。</p> <p>◎組內共學檢核單：</p> <table border="1" data-bbox="1430 405 1881 724"> <tr> <th>任務</th> <th>組內檢核</th> </tr> <tr> <td>拍攝影片</td> <td><input type="checkbox"/>已完成 <input type="checkbox"/>需求救</td> </tr> <tr> <td>旁白或配樂的準備</td> <td><input type="checkbox"/>已完成 <input type="checkbox"/>需求救</td> </tr> <tr> <td>影片剪輯完成度</td> <td>自評分數： ()分</td> </tr> </table> <p>4.給予其他小組完成作品回饋與建議。</p> <p>◎組間互學評分與建議單：</p> <table border="1" data-bbox="1430 905 1881 1192"> <tr> <td colspan="2">組別：</td> </tr> <tr> <td>評比項目與基準</td> <td>分數</td> </tr> <tr> <td colspan="2">運作： 5分：作品剪輯編排流暢 3分：作品經過剪輯但完成度不夠 1分：作品只進行基本影片連接</td> </tr> <tr> <td colspan="2">觀賞後，給予建議與回饋：</td> </tr> </table> <p>5.參考其他小組建議，調整影片作品。</p>	任務	組內檢核	拍攝影片	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救	旁白或配樂的準備	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救	影片剪輯完成度	自評分數： ()分	組別：		評比項目與基準	分數	運作： 5分：作品剪輯編排流暢 3分：作品經過剪輯但完成度不夠 1分：作品只進行基本影片連接		觀賞後，給予建議與回饋：		<p>一、教師導學 現在幾乎人人都有手機，不管拍攝照片或影片都非常方便，尤其是影片可以進行短時間的記錄，另外很夯的微电影也可以自己製作，現在就讓我們一起來學習吧!</p> <p>二、組內共學/學生參與定標 想想看如果要製作一段影片或微电影，需要如何拍攝？影片字幕、順序如何呈現?請小組成員研討並發表。</p> <p>三、學生自學 1.影片拍攝的工具。 2.影片剪輯軟體的應用。 3.透過學會的剪輯軟體將討論的結果製作出來。</p> <p>四、組內共學/學生參與擇策與監評 小組學生合作製作完成影片剪輯的作品。</p> <p>五、組間互學/學生參與調節 1.小組發表與意見交流 2.組間回饋與建議 3.作品調整</p>	<p>Shotcut 軟體</p> <p>線上影片剪輯網站</p>	<p>4</p>
任務	組內檢核																							
拍攝影片	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救																							
旁白或配樂的準備	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 需求救																							
影片剪輯完成度	自評分數： ()分																							
組別：																								
評比項目與基準	分數																							
運作： 5分：作品剪輯編排流暢 3分：作品經過剪輯但完成度不夠 1分：作品只進行基本影片連接																								
觀賞後，給予建議與回饋：																								

<p>教材來源</p>	<p><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)</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(18)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 style="text-align: right;">特教老師姓名： 普教老師姓名：鄭國志</p>
-------------------	--