

三、嘉義縣鹿草國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是□(\_\_\_\_年級和\_\_\_\_年級) 否■

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |          |                   |                                                                                                                                                                                                                                                        |       |     |             |        |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----|-------------|--------|
| 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 跨領域統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題<br><input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程<br><input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/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<br><input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學(可以複選) |          |                   |                                                                                                                                                                                                                                                        |       |     |             |        |
| 學校願景     | L 領導<br>T 感恩<br>E 探索<br>S 自信<br>C 合作                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |          | 與學校願景呼應之說明        | 1、培養學生 <b>探索</b> 科技資訊應有的良好習慣，以重健康態度愛護身體。<br>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 <b>感恩</b> 的情懷。<br>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 <b>自信</b> 。<br>4、透過專題探究歷程，啟發創新思維並能與國際接軌， <b>探索</b> 最新事物。                                                                  |       |     |             |        |
| 總綱核心素養   | E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的 <b>思考</b> 能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。<br>E-B2 具備科技與資訊 <b>應用</b> 的基本素養，並 <b>理解</b> 各類媒體內容的意義與影響。<br>E-B3 具備藝術 <b>創作</b> 與 <b>欣賞</b> 的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感 <b>體驗</b> 。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |          | 課程目標              | 1. 培養運算思維，包含迴圈、條件式、邏輯運算等，並將其 <b>應用</b> 於生活中。<br>2. 培養觀察的能力，閱讀程式作品並 <b>思考</b> 改進。<br>3. 分析 <b>探索</b> 日常問題與拆解問題，培養自主 <b>思考</b> 的能力。<br>4. 學會使用 Scratch， <b>理解</b> 程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力。<br>1. 5. <b>欣賞</b> 作品，發揮想像力，在 <b>創作</b> 中發揮美感 <b>體驗</b> 表達自己的想法。 |       |     |             |        |
| 議題融入     | *應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題_____ (非必選)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |          |                   |                                                                                                                                                                                                                                                        |       |     |             |        |
| 融入議題實質內涵 | <b>安全教育</b><br><b>安 E5</b> 了解日常生活危害安全的事件。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |          |                   |                                                                                                                                                                                                                                                        |       |     |             |        |

| 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1~2週 | 一、我是小小程式設計師 | <b>資議 t-III-3 運用</b> 運算思維解決問題。<br><br><b>資議 t-III-1 運用</b> 常見的資訊系統。 | 1. 認識積木式語言<br><br>2. 認識Scratch 操作介面 | 1. <b>運用</b> 積木式語言運算思維解決問題。<br><br>2. <b>運用</b> Scratch 操作介面資訊系統。 | 1. 口頭問答：說出程式語言的用途。<br>2. 操作評量：完成本課練習。<br>3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。<br>學習評量：觀摩「貓捉老鼠」範例。 | <b>【教師導學】</b><br>1. 教師介紹程式設計與程式語言。<br>2. 教師說明積木式語言。<br>3. 教師說明如何取得 Scratch 線上版與離線版。<br><br><b>【學生自學】</b><br>1. 學生認識 Scratch 操作介面。<br>2. 新建專案。<br>3. 建立與刪除角色。<br>4. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。<br>5. 複製程式組。<br>6. 設定舞台背景。<br>7. 執行程式。 | 1. 巨岩版-Scratch 3 小小程式設計師<br>2. 老師教學網站影音互動多媒體：<br><b>【Scratch 介面介紹】</b><br><b>【Scratch 介面大考驗】</b> | 2  |

| 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 |
|---------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
|         |          |                                                                                                                   |                                                           |                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                    | <p>8. 儲存檔案。</p> <p>9. 觀摩 Scratch 官網線上作品、試玩與觀摩。</p> <p>【組內共學】</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>7. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。</p> <p>8. 複製程式組。</p> <p>9. 設定舞台背景。</p> <p>10. 執行程式。</p> <p>11. 儲存檔案。</p> <p>12. 觀摩 Scratch 官網線上作品、試玩與觀摩。</p> <p>13. 學習程式設計的優點。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後</p> <p>3. 請小組反思與回饋意見，回應別組的報告。</p> |                                                                                                                                          |    |
| 第 3~5 週 | 二、孫悟空變變變 | <p>資 識 t-III-3 運用 運算思維解決問題。</p> <p>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。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> | <p>1. 角色的造型與造型區工具。</p> <p>2. 修改角色造型</p> <p>3. 設定舞台背景。</p> | <p>1. 運用造型區工具運算思維解決角色的造型問題。</p> <p>2. 分析與判讀角色，規劃策略以解決修改角色造型的問題。</p> <p>3. 能使用視覺元素和構成要素，探索創作設定舞台背景歷程。</p> | <p>1. 口頭問答：說出如何加快角色變換造型的速度。</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「動物賽跑」來除錯。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> | <p>【教師導學】</p> <p>教師說明角色的造型與造型區工具。</p> <p>【學生自學】</p> <p>1. 重複變換角色造型，並改變變換的速度。</p> <p>2. 視覺暫留的原理。</p> <p>3. 認識本課重點指令。</p> <p>4. 新增孫悟空角色與刪除預設造型。</p> <p>5. 修改角色造型，畫出孫悟空的緊箍和金箍棒。</p> <p>6. 新增不同造型、複製造型與調整順序。</p> <p>7. 編排程式讓孫悟空說話後變換造型。</p> <p>8. 設定舞台背景。</p> <p>9. 用「圖像效果」做出變身特效。</p> <p>10. 認識流程圖與基本圖形。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 認識角色的造型與造型區工具。</p> <p>2. 重複變換角色造型，並改變變換的速度。</p> <p>3. 視覺暫留的原理。</p> <p>4. 認識本課重點指令。</p> <p>5. 新增孫悟空角色與刪除預設造型。</p> <p>6. 修改角色造型，畫出孫悟空的緊箍和金箍棒。</p>          | <p>1. 巨岩版-Scratch 3 小小程式設計師</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p> <p>【製作遊戲腳本的概念】</p> <p>【視覺暫留】</p> <p>【看圖除錯】</p> <p>【問題拆解填填看】</p> <p>【迴圈-測驗問答】</p> | 3  |

| 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 |
|-------|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|----|
|       |         |                                                                                                                       |                                                               |                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                   | <p>7. 新增不同造型、複製造型與調整順序。</p> <p>8. 編排程式讓孫悟空說話後變換造型。</p> <p>9. 設定舞台背景。</p> <p>10. 用「圖像效果」做出變身特效。</p> <p>11. 認識流程圖與基本圖形。</p> <p>12. 除錯的概念。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後</p> <p>3. 請小組反思與回饋意見，回應別組的報告。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                      |    |
| 第6~8週 | 三、百變造型師 | <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> | <p>1. 認識Scratch 舞台座標</p> <p>2. 指定角色造型。</p> <p>3. 認識「如果」指令</p> | <p>1. 觀察情境或模式中的座標關係，並用文字或符號正確表述，協助推理 Scratch 舞台座標。</p> <p>2. 能學習指定角色造型，表現創作主題。</p> <p>3. 運用「如果」指令運算思維解決問題。</p> | <p>1. 口頭問答 :說出圖層的上下關係如何調整。</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「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>【教師導學】</p> <p>1. 教師說明 Scratch 舞台座標的概念。</p> <p>2. 教師說明 Scratch 圖層指令。</p> <p>【學生自學】</p> <p>1. 本課程式流程圖。</p> <p>2. 認識本課重點指令。</p> <p>3. 開啟練習檔案，編排程式：</p> <p>（1）學生程式開始時，指定角色造型。</p> <p>（2）學生定位角色且不可拖曳。</p> <p>（3）學生當角色被點擊時，更換造型。</p> <p>（4）學生讓帽子定位，可以拖曳到人物頭上。</p> <p>（5）學生認識「如果」指令。</p> <p>（6）學生複製程式。</p> <p>（7）學生修改程式（造型與座標）。</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 認識 Scratch 舞台座標的概念。</p> <p>2. Scratch 圖層指令。</p> <p>3. 本課程式流程圖。</p> <p>4. 認識本課重點指令。</p> <p>5. 開啟練習檔案，編排程式：</p> <p>（1）程式開始時，指定角色造型。</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> <p>【組間互學】</p> | <p>1. 巨岩版-Scratch 3 小小程式設計師</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體【座標神射手】【圖層概念】</p> | 3  |

| 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 |
|---------|--------|------------------------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|----|
|         |        |                                                      |                               |                                                 |                                                                                                                                                                                      | 1. 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。<br>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後<br>3. 請小組反思與回饋意見，回應別組的報告。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                    |    |
| 第9~10週  | 四、青蛙賽跑 | 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。<br><br>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。  | 1. 認識「廣播」。<br><br>2. 輸入的概念。   | 1. 運用「廣播」資訊系統。<br><br>2. 運用輸入的概念運算思維解決問題。       | 1. 口頭問答:能說出廣播的使用時機。<br>2. 操作評量：完成本課練習。<br>3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。<br>4. 學習評量（除錯題）：開啟範例「動物點點名」來除錯。<br>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。<br>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。 | 【教師導學】<br>1. 教師介紹「廣播」。<br>2. 教師說明本課程式流程圖。<br>3. 教師說明本課重點指令。<br><br>【學生自學】<br>開啟「青蛙賽跑」編排程式：<br>(1) 編排裁判貓的程式。<br>(2) 編排「1隊」青蛙的程式。<br>(3) 複製「1隊」程式到「2隊」與修改。<br>(4) 編排「2隊」青蛙的程式。<br>(5) 接收獲勝的訊息。<br>(6) 「裁判貓」判斷誰贏。<br><br>【組內共學】<br>1. 認識「廣播」。<br>2. 本課程式流程圖。<br>3. 認識本課重點指令。<br>4. 開啟「青蛙賽跑」編排程式：<br>(1) 編排裁判貓的程式。<br>(2) 編排「1隊」青蛙的程式。<br>(3) 複製「1隊」程式到「2隊」與修改。<br>(4) 編排「2隊」青蛙的程式。<br>(5) 接收獲勝的訊息。<br>(6) 「裁判貓」判斷誰贏。<br>(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。<br><br>【組間互學】<br>1. 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。<br>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後，反思自己作品，嘗試修改程式，例如:加入音效。<br>3. 回饋意見，回應別組的報告。 | 1. 巨岩版-Scratch 3小小程式設計師<br>2. 老師教學網站影音互動多媒體<br>【廣播概念】<br>【輸入互動連連看】 | 2  |
| 第11~13週 | 五、防疫小尖 | 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。<br><br>科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。 | 1. 用Scratch做動畫<br><br>2. 動畫劇情 | 1. 運用Scratch資訊系統做動畫。<br><br>2. 製作動畫劇情圖稿以呈現設計構想。 | 1. 口頭問答：說出按鈕的設計方法。<br>2. 操作評量：完成本課練習。<br>3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。<br>4. 學習評量（除錯題）：開啟範例                                                                                                   | 【教師導學】<br>1. 教師介紹用Scratch做動畫的概念。<br>2. 教師說明製作動畫的步驟。<br><br>【學生自學】<br>1. 知道如何在切換場景時，加上轉場效果。<br>2. 本課程式流程圖。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 1. 巨岩版-Scratch 3小小程式設計師<br>2. 老師教學網站影音互                            | 3  |

| 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 |
|-----------|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|---------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|----|
|           | 兵      | <b>藝 1-III-3</b> 能 <b>學習</b> 多元媒材與技法，表現創作主題。<br><br><b>安全教育 安 E5</b> 了解日常生活危害安全的事件。                                      | 3. 完成第一個場景                     | 3. 能 <b>學習</b> 多元媒材與技法，完成第一個場景表現創作主題。                         | 「自我介紹」來除錯。<br>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。<br>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。                                                                                                          | 3. 認識本課重點指令。<br>4. 認識動畫劇情。<br>5. 開啟練習檔案與匯入角色。<br>6. 編排程式，完成第一個場景：<br><br>【組內共學】<br>1. 用 Scratch 做動畫的概念。<br>2. 製作動畫的步驟。<br>3. 知道如何在切換場景時，加上轉場效果。<br>4. 本課程式流程圖。<br>5. 認識本課重點指令。<br>6. 認識動畫劇情。<br>7. 開啟練習檔案與匯入角色。<br>8. 編排程式，完成第一個場景：<br>（1）片頭動畫與按鈕設計。<br>（2）場景 1：勤洗手。<br>9. 各組 <b>合作完成程式</b> 。<br><br>【組間互學】<br>1. 請各小組 <b>發表</b> 各組的 <b>創作</b> ，分享學習心得及展示各組作品。<br>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後， <b>反思自己作品</b> ，嘗試修改程式。<br><b>3. 回饋</b> 意見，回應別組的報告。 | 動多媒體<br><b>【製作動畫的舞台與角色】</b>                                                        |    |
| 第 14~15 週 | 六、終極密碼 | <b>資議 t-III-1</b> <b>運用</b> 常見的資訊系統。<br><br><b>資議 t-III-3</b> <b>運用</b> 運算思維解決問題。<br><br><b>安全教育 安 E5</b> 了解日常生活危害安全的事件。 | 1. 認識「亂數」與「變數」。<br><br>2. 設定變數 | 1. <b>運用</b> 「亂數」與「變數」資訊系統。<br><br>2. <b>運用</b> 運算思維解決變數設定問題。 | 1. 口頭問答：說出什麼是亂數。<br>2. 操作評量：完成本課練習。<br>3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。<br>4. 學習評量（除錯題）：開啟範例「九九乘法問答」來除錯。<br>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。<br>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。 | 【教師導學】<br>1. 教師介紹「亂數」。<br>2. 教師介紹「變數」。<br>3. 教師介紹本課程式流程圖。<br>4. 教師說明本課重點指令。<br><br>【學生自學】<br>1. 學生編排程式：<br>（1）設定變數「終極密碼」、「最大」與「最小」。<br>（2）在背景編排共通程式。<br>（3）判斷詢問的答案是否等於、大於或小於「終極密碼」。<br>2. 認識 2 選 1 條件式的程式邏輯。<br><br>【組內共學】<br>1. 認識「亂數」。<br>2. 認識「變數」。<br>3. 本課程式流程圖。<br>4. 認識本課重點指令。<br>5. 編排程式：<br>（1）設定變數「終極密碼」、「最大」與「最小」。                                                                                                                   | 1. 巨岩版 Scratch 3 小小程式設計師<br>2. 老師教學網站影音互動多媒體<br><b>【什麼是變數】</b> <b>【條件式流程圖填空遊戲】</b> | 2  |

| 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 |
|-----------|--------|--------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|----|
|           |        |                                                                          |                                  |                                                                |                                                                                                                                                                                                                  | <p>(2) 在背景編排共通程式。</p> <p>(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<b>合作互動</b>，玩玩看。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 請各小組<b>發表</b>各組的<b>創作</b>，分享學習心得及展示各組作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後，<b>反思自己作品</b>，嘗試修改程式。</p> <p><b>3. 回饋</b>意見，回應別組的報告。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                      |    |
| 第 16~17 週 | 七、英打問答 | <p><b>資議 t-III-1 運用</b>常見的資訊系統。</p> <p><b>資議 t-III-3 運用</b>運算思維解決問題。</p> | <p>1. 認識邏輯運算</p> <p>2. 字串的設計</p> | <p>1. <b>運用</b>邏輯運算資訊系統。</p> <p>2. <b>運用</b>運算思維解決字串的設計問題。</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>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>【教師導學】</p> <p>1. 教師說明邏輯運算「且」、「或」與「不成立」。</p> <p>2. 教師說明本課程式流程圖。</p> <p>3. 教師說明本課重點指令。</p> <p>【學生自學】</p> <p>編排程式：</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>【組內共學】</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) 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>1. 巨岩版-Scratch 3 小小程式設計師</p> <p>老師教學網站影音互動多媒體</p> | 2  |

| 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 |
|---------|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|----|
|         |        |                                                                                                    |                                              |                                                                                              |                                                                                                                                                                                                     | (8) 讓大象說出得分。<br>(9) 加入音效。<br>(10) 認識擴充功能-文字轉語音。<br><br>【組間互學】<br>1. 請各小組發表各組的創作，分享學習心得及展示各組作品。<br>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與欣賞各組作品後，反思自己作品，嘗試修改程式。<br>3. 回饋意見，回應別組的報告。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                         |    |
| 第18~20週 | 八、打鼓達人 | 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。<br><br>藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。<br><br>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 | 1. 認識分身<br><br>2. 認識音樂擴充功能。<br><br>3. 製作計時器。 | 1. 運用 Scratch 資訊系統設計分身。<br><br>2. 能探索並使用音樂擴充功能，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。<br><br>3. 運用運算思維解決製作計時器問題。 | 1. 口頭問答：說出分身是什麼。<br>2. 操作評量：完成本課練習。<br>3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。<br>4. 學習評量（除錯題）：開啟範例「下雪」來除錯。<br>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。<br>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。 | 【教師導學】<br>1. 教師介紹分身。<br>2. 教師說明擴充功能-音樂。<br>3. 教師說明本課程式流程圖。<br>4. 教師說明本課重點指令。<br><br>【學生自學】<br>編排程式：<br>(1) 建立變數「分數」、「生命」、「時間」。<br>(2) 隨機產生左節拍的分身。<br>(3) 左節拍由上往下掉落。<br>(4) 節奏正確條件一與得分。<br>(5) 節奏正確條件二與得分。<br>(6) 完成右節拍程式。<br>(7) 編排左鼓、右鼓的程式。<br>(8) 編排恐龍的動畫與背景程式。<br><br>【組內共學】<br>1. 認識分身。<br>2. 認識擴充功能-音樂。<br>3. 本課程式流程圖。<br>4. 認識本課重點指令。<br>5. 編排程式：<br>(1) 建立變數「分數」、「生命」、「時間」。<br>(2) 隨機產生左節拍的分身。<br>(3) 左節拍由上往下掉落。<br>(4) 節奏正確條件一與得分。<br>(5) 節奏正確條件二與得分。<br>(6) 完成右節拍程式。<br>(7) 編排左鼓、右鼓的程式。<br>(8) 編排恐龍的動畫與背景程式。<br>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<br><br>【組間互學】 | 1. 巨岩版-Scratch 3 小小程式設計師<br>2. 老師教學網站影音互動多媒體<br>【分身的概念】 | 3  |



三、嘉義縣鹿草國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是□(\_\_\_\_年級和\_\_\_\_年級) 否■

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |            |                                                                                                                                                                                                             |       |     |             |        |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----|-------------|--------|
| 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 跨領域統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題<br><input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程<br><input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/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<br><input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學(可以複選) |            |                                                                                                                                                                                                             |       |     |             |        |
| 學校願景     | L 領導<br>T 感恩<br>E 探索<br>S 自信<br>C 合作                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 與學校願景呼應之說明 | 1、培養學生 <b>探索</b> 科技資訊應有的良好習慣，以重健康態度愛護身體。<br>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 <b>感恩</b> 的情懷。<br>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 <b>自信</b> 。<br>4、透過專題探究歷程，啟發創新思維並能與國際接軌， <b>探索</b> 最新事物。                       |       |     |             |        |
| 總綱核心素養   | E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。<br>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。<br>E-B3 具備藝術創作與 <b>欣賞</b> 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. 學生能 <b>探索</b> 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。<br>2. 學生能 <b>具備</b> 多媒體影片製作的基本素養，並能善用不同軟體創作不同的素材檔案類型。<br>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。<br>4. 學生能具備影片 <b>創作</b> 與 <b>欣賞</b> 的素養，培養 <b>美感</b> 創作出生活影片分享生命經驗。 |       |     |             |        |
| 議題融入     | *應融入 <input checked="" type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題_____ (非必選)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |            |                                                                                                                                                                                                             |       |     |             |        |
| 融入議題實質內涵 | <b>性別平等教育</b><br><b>性 E4</b> 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |            |                                                                                                                                                                                                             |       |     |             |        |

| 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 1~3 週 | 一、認識多媒體與威力導 | <b>科議 k-II-1 認識</b> 常見科技產品。<br><br><b>資議 a-III-3 遵守</b> 資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。<br><br><b>資議 t-III-1 運用</b> 常見的資訊系統。<br><br><b>性別平等教育</b><br><b>性E4</b> 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。 | 1. 常見的數位資料類型與儲存架構。<br><br><br><br>2. 威力導演軟體的應用。 | 1. <b>認識</b> 多媒體、影片編導與素材取得方式。<br><br>2. <b>遵守</b> 創用 CC 授權要素。<br><br><br>3. <b>運用</b> 威力導演製作幻燈片秀。 | 1. 口頭問答：能說出影片編導的步驟。<br>2. 操作評量：能執行威力導演製作幻燈片秀。<br>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」素材練習。<br>4. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 | <b>【教師導學】</b><br>1. 教師介紹多媒體。<br>2. 教師說明如何用影片說故事。<br>3. 教師說明編導影片的流程與腳本設計。<br>4. 宣導性別平等教育，製作影片時應該保護身體自主權。引導同學觀看、搜尋性剝削宣導資料。<br><b>【學生自學】</b><br>學生從小石頭-威力導演-影音剪輯超簡單課本中自學，以及從教師提供的影片中了解：<br>1. 認識素材的種類、差異與取得方式。<br>2. 檔案管理的概念。<br>3. 認識創用 CC 的授權要素。<br>4. 認識免費資源網站。 | 1. 小石頭－威力導演-影音剪輯超簡單<br>2. 老師教學網站影音互動多媒體：<br><b>【什麼是多媒體】</b><br><b>【影片格式與特點】</b> | 3  |

| 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 |
|---------|---------|---------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|----|
|         | 演       |                                                                           |                                               |                                                                        |                                                                                                                                    | <p>5. 認識威力導演介面與各種操作模式。</p> <p>6. 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。</p> <p>7. 【組內共學】</p> <p>組內討論並操作</p> <p>1. 認識多媒體。</p> <p>2. 知道如何用影片說故事。</p> <p>3. 編導影片的流程與腳本設計。</p> <p>4. 認識素材的種類、差異與取得方式。</p> <p>5. 檔案管理的概念。</p> <p>6. 認識創用 CC 的授權要素。</p> <p>7. 認識免費資源網站。</p> <p>8. 認識威力導演介面與各種操作模式。</p> <p>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。</p> <p>10. 匯出威力導演專案。</p> <p>11. 分組合作，創作匯出 mp4 影片。</p> <p>12. 搜尋性剝削宣導資料，觀看與分享心得。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 請各小組發表<b>分享</b>學習心得及展示各組成果作品。</p> <p>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與<b>欣賞</b>作品。</p> <p>3. 請小組<b>反思</b>自己作品，<b>回饋</b>別組報告的心得。</p> | 【管理檔案的重要性】<br>【什麼是創用 CC】<br>【認識威力導演介面】          |    |
| 第 4~5 週 | 二、夏日嬉遊記 | <p><b>資議 t-III-1</b> 運用常見的資訊系統。</p> <p><b>資議 p-III-2</b> 使用數位資源的整理方法。</p> | <p>1. 腳本模式編輯方法。</p> <p>2. 設定影片的音樂、片頭與片尾文字</p> | <p>1. <b>運用</b>「腳本模式」編輯影片。</p> <p>2. 下載與<b>使用</b>威力導演的免費素材，設定背景音樂。</p> | <p>1. 口頭問答：能說出腳本模式與幻燈片秀的差別。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量（我是高手）：使用本課素材與「Magic Movie 精靈」練習。</p> <p>4. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。</p> | <p>【教師導學】</p> <p>教師說明「腳本模式」。</p> <p>【學生自學】</p> <p>學生從小石頭-威力導演-影音剪輯超簡單課本中自學，以及從教師提供的影片中了解：</p> <p>1. 匯入素材到時間軸。</p> <p>2. 啟用「Magic Movie 精靈」製作影片。</p> <p>3. 從威力導演網站下載免費樣式素材。</p> <p>4. 設定背景音樂與混音。</p> <p>5. 輸入片頭與片尾文字。</p> <p>【組內共學】</p> <p>組內討論並操作</p> <p>1. 認識「腳本模式」。</p> <p>2. 匯入素材到時間軸。</p> <p>3. 啟用「Magic Movie 精靈」製作影片。</p> <p>4. 從威力導演網站下載免費樣式素材。</p> <p>5. 設定背景音樂與混音。</p> <p>6. 輸入片頭與片尾文字。</p> <p>7. 匯出影片與專案。</p> <p>8. 分組<b>合作</b>，創作<b>匯出 MP4</b>影片</p> <p>9. 發表<b>分享</b>，欣賞別組作品與<b>反思</b>回饋心得與建</p>                                                   | <p>1. 小石頭-威力導演-影音剪輯超簡單</p> <p>老師教學網站影音互動多媒體</p> | 2  |

| 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 |
|--------|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|----|
|        |           |                                                                                                                         |                                           |                                                                                                  |                                                                                                   | 議。<br>【組間互學】<br>1. 請各小組發表 <b>分享</b> 學習心得及展示各組成果作品。<br>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與 <b>欣賞</b> 作品。<br>3. 請小組 <b>反思</b> 自己作品， <b>回饋</b> 別組報告的心得。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                      |    |
| 第6~8週  | 三、一個巨星的誕生 | <b>資 識 t-III-1 運用</b> 常見的資訊系統。<br><br><b>資 識 t-III-2 運用</b> 資訊科技解決生活中的問題。<br><br><b>藝 1-III-2 能使用</b> 視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 | 1. 以 PhotoCap 製作封面。<br><br>2. 威力導演的「完整模式」 | 1. <b>運用</b> PhotoCap 製作相片素材。<br><br>2. <b>運用</b> 威力導演的「完整模式」製作影片。<br><br><b>使用</b> 威力導演內建的音樂素材。 | 1. 口頭問答：PhotoCap 可以做什麼？<br>2. 操作評量：完成本課練習。<br>3. 學習評量（我是高手）：使用本課練習素材製作影片。<br>4. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 | 【教師導學】<br>1. 教師說明本課影片腳本。<br>2. 教師介紹影像美化軟體。<br>【學生自學】<br>學生從小石頭-威力導演-影音剪輯超簡單課本中自學，以及從教師提供的影片中了解：<br>1. 用 PhotoCap 設計雜誌風片頭。<br>2. 使用威力導演「完整模式」製作影片。<br>3. 編排素材播放順序、時間。<br>4. 設計片頭淡入、片尾淡出。<br>5. 用「文字範本」做圖說。<br>6. 使用「繪圖設計師」製作動態簽名。<br>7. 下載與加入內建音樂。<br>【組內共學】<br>組內討論並操作<br>1. 認識本課影片腳本。<br>2. 認識影像美化軟體。<br>3. 用 PhotoCap 設計雜誌風片頭。<br>4. 使用威力導演「完整模式」製作影片。<br>5. 編排素材播放順序、時間。<br>6. 片頭淡入、片尾淡出。<br>7. 用「文字範本」做圖說。<br>8. 使用「繪圖設計師」製作動態簽名。<br>9. 下載與加入內建音樂。<br>10. 分組 <b>合作</b> ，創作 <b>匯出 MP4</b> 影片<br>11. 發表 <b>分享</b> ，欣賞別組作品與 <b>反思</b> 回饋心得與建議。<br>【組間互學】<br>1. 請各小組發表 <b>分享</b> 學習心得及展示各組成果作品。<br>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與 <b>欣賞</b> 作品。<br>3. 請小組 <b>反思</b> 自己作品， <b>回饋</b> 別組報告的心得。 | 1. 小石頭－威力導演-影音剪輯超簡單<br>2. 老師教學網站影音互動多媒體<br>【影像處理的概念】 | 3  |
| 第9~11週 | 四、守護地球你   | <b>資 識 t-III-1 運用</b> 常見的資訊系統。<br><br><b>藝 1-III-3 能學習</b> 多元媒材與技法，表現創作主題。                                              | 1. 威力導演影像編修功能。<br><br>2. 威力導演特效工房。        | 1. <b>運用</b> 威力導演影像編修功能移除素材黑邊及修補、加強影像。<br><br><b>2. 學習</b> 運用特效。                                 | 1. 口頭問答：說出影像修補的前後差異。<br>2. 操作評量：完成本課練習。<br>3. 學習評量（我是高手）：使用本課練習素材製作影片。<br>4. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。    | 【教師導學】<br>教師說明本課影片腳本。<br>【學生自學】<br>學生從小石頭-威力導演-影音剪輯超簡單課本中自學，以及從教師提供的影片中了解：<br>1. 如何匯入素材與編排順序。<br>2. 如何設定播放時間。<br>3. 如何能知道當素材與專案的比例不同時，移除                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 1. 小石頭－威力導演-影音剪輯超簡單<br>2. 老師教學網站影音互動多媒體              | 3  |

| 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 |
|-----------|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|----|
|           | 和我        | <b>環境教育</b><br><b>環 E3</b> 了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地。<br><b>能源教育</b><br><b>能 E1</b> 認識並了解能源與日常生活的關聯。                                                                     |                                                     |                                                                                         |                                                                                                 | 素材的黑邊。<br>4. 如何生修補、加強影像。<br>5. 如何修剪視訊長度。<br>6. 如何分離音訊。<br>7. 如何設定背景音樂。<br>8. 圖片的平移與縮放。<br>9. 如何使用文字特效讓字幕動起來。<br>10. 如何使用特效讓人物圖片動起來。<br>【組內共學】<br>組內討論並操作<br>1. 討論本課影片腳本。<br>2. 操作匯入素材與編排順序。<br>3. 設定播放時間。<br>4. 當素材與專案的比例不同時，移除素材的黑邊。<br>5. 修補、加強影像。<br>6. 修剪視訊長度。<br>7. 分離音訊。<br>8. 設定背景音樂。<br>9. 圖片的平移與縮放。<br>10. 使用文字特效讓字幕動起來。<br>11. 使用特效讓人物圖片動起來。<br>12. 分組 <b>合作</b> ，創作匯出 MP4 影片<br>13. 發表 <b>分享</b> ，欣賞別組作品與 <b>反思</b> 回饋心得與建議。<br>【組間互學】<br>1. 請各小組發表 <b>分享</b> 學習心得及展示各組成果作品。<br>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與 <b>欣賞</b> 作品。<br>3. 請小組 <b>反思</b> 自己作品， <b>回饋</b> 別組報告的心得。 | 【色彩對比與亮度】                            |    |
| 第 12~15 週 | 五、小小新聞主舞台 | <b>資議 t-III-1</b> 運用常見的資訊系統。<br><br><b>資議 p-III-2</b> 使用數位資源的整理方法。<br><br><b>藝 1-III-3</b> 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。<br><br><b>生命教育</b><br><b>生 E7</b> 發展設身處地、感同身受的同理心及主動 | 1. 威力導演範本。<br><br>2. 威力導演修剪視訊。<br><br>3. 認識子母雙畫面功能。 | 1. <b>運用</b> 威力導演範本資源。<br><br>2. <b>使用</b> 威力導演自動修剪視訊。<br><br>3. <b>學習</b> 編輯影片子母雙畫面功能。 | 1. 口頭問答：說出什麼是子母畫面。<br>2. 操作評量：完成本課練習。<br>3. 學習評量（我是高手）：使用本課素材並下載不同範本練習。<br>4. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 | 【教師導學】<br>教師說明本課影片腳本。<br>【學生自學】<br>學生從小石頭-威力導演-影音剪輯超簡單課本中自學，以及從教師提供的影片中了解：<br>1. 從威力導演網站下載範本與製作倒數畫面。<br>2. 使用文字範本製作動態新聞片頭。<br>3. 製作子母雙畫面。<br>4. 分割視訊。<br>5. 設定片段靜音。<br>6. 將子影片加陰影與外框。<br>7. 加入旁白。<br>8. 修剪視訊。<br>9. 下載新聞快報範本與編輯。<br>【組內共學】<br>組內討論並操作                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 1. 小石頭－威力導演-影音剪輯超簡單<br>老師教學網站影音互動多媒體 | 4  |

| 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 |
|---------|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|----|
|         |           | 去愛的能力，察覺自己從他者接受的各種幫助，培養感恩之心。                                                                                                                |                                                      |                                                                                          |                                                                                        | 1. 討論本課影片腳本。<br>2. 從威力導演網站下載範本與製作倒數畫面。<br>3. 使用文字範本製作動態新聞片頭。<br>4. 製作子母雙畫面。<br>5. 分割視訊。<br>6. 設定片段靜音。<br>7. 將子影片加陰影與外框。<br>8. 加入旁白。<br>9. 修剪視訊。<br>10. 下載新聞快報範本與編輯。<br>11. 分組 <b>合作</b> ，創作 <b>匯出 mp4 影片</b><br>12. 發表 <b>分享</b> ，欣賞別組作品與 <b>反思</b> 回饋心得與建議。<br>【組間互學】<br>1. 請各小組發表 <b>分享</b> 學習心得及展示各組成果作品。<br>2. 請小組仔細聆聽他組的報告內容與 <b>欣賞</b> 作品。<br>3. 請小組 <b>反思</b> 自己作品， <b>回饋</b> 別組報告的心得。                                                                                      |                                                                 |    |
| 第16~18週 | 六、熱血青春全紀錄 | <b>資 議 t-III-1</b> 運用常見的資訊系統。<br><br><b>藝 1-III-3</b> 能 <b>學習</b> 多元媒材與技法，表現創作主題。<br><br><b>綜 2d-III-2</b> 體察、分享並 <b>欣賞</b> 生活中美感與創意的多樣性表現。 | 1. 文字遮罩動畫做片頭。<br><br>2. 套用轉場特效。<br><br>3. 加入炫粒特效與字幕。 | 1. <b>運用</b> 威力導演文字遮罩。<br><br>2. <b>學習</b> 威力導演轉場特效製作字幕。<br><br>3. <b>欣賞</b> 炫粒特效字幕工房的效果 | 1. 口頭問答：說出遮罩的效果。<br>2. 操作評量：完成本課練習。<br>3. 學習評量（我是高手）：使用本課素材練習。<br>4. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 | 【教師導學】<br>教師說明本課影片腳本。<br>【學生自學】<br>學生從小石頭-威力導演-影音剪輯超簡單課本中自學，以及從教師提供的影片中了解：<br>1. 如何匯入素材與編排。<br>2. 如何用文字遮罩動畫做片頭。<br>3. 如何套用轉場特效。<br>4. 如何加入炫粒特效。<br>5. 如何自製文字範本。<br>6. 如何用字幕工房加字幕。<br>7. 如何製作工作團隊名單當片尾。<br>8. 如何分割音樂與淡出。<br>【組內共學】<br>組內討論並操作<br>1. 討論本課影片腳本。<br>2. 匯入素材與編排。<br>3. 用文字遮罩動畫做片頭。<br>4. 套用轉場特效。<br>5. 加入炫粒特效。<br>6. 自製文字範本。<br>7. 用字幕工房加字幕。<br>8. 製作工作團隊名單當片尾。<br>9. 分割音樂與淡出。<br>10. 分組 <b>合作</b> ，創作 <b>匯出 mp4 影片</b><br>11. 發表 <b>分享</b> ，欣賞別組作品與 <b>反思</b> 回饋心得與建議。 | 1. 小石頭－威力導演-影音剪輯超簡單<br>2. 老師教學網站影音互動多媒體<br>【什麼是遮罩】<br>【什麼是轉場特效】 | 3  |

