

三、嘉義縣 祥和 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)

年級	六年級	年級課程主題名稱	我是小導演	課程設計者	曾繁碩	總節數/學期(上/下)	20 節/上學期
符合彈性課程類型	☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☒ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學(可以複選)						
學校願景	國際寰宇展視野 人文科技 show 時代		與學校願景呼應之說明	讓學生學習資訊科技後，加強多媒體影片在生活、學校等之應用。重視正確使用多媒體影片軟體觀念並學習如何在生活中應用。			
總綱核心素養	1. 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。 2. 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。		課程目標	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，透過分組討論、觀摩及分享個人學習心得，提升資訊素養。			
議題融入	*應融入 ☒ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題_____ (非必選)						
融入議題實質內涵	性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。						

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☒

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	擬定學習計畫	1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動	擬定學習計畫	透過討論，選擇合宜的自主學習方法，擬定學習計畫，選擇學習策略，落實學習行動	分組討論，完成小組學習計畫表	1. 引起動機： 教師提問並引導，說明學習計畫的重要性，就像學習的「藏寶圖」。 2. 發展活動： 甲、認識學習計畫： 教師說明學習計畫的六大要素（學習目標、內容、方法/策略、時間安排、資源準備、評量方式）。 乙、分組討論與實作： 學生分組依照這學期的學習主題，共同完成「小組學習計畫表」。教師巡視引導。	小筆電	2

						丙、各組發表與分享： 各組代表上台分享計畫，教師給予回饋。 綜合活動： 教師總結強調「落實行動」的重要性，並鼓勵學生將學習計畫應用於日常學習，布置小作業讓學生嘗試執行並分享感受。	
第 (1) 週 - 第 (2) 週	認 識 多 媒 體 影 片	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。	多媒體影片基本概念與編輯流程	1. 運用多媒體編輯軟體，認識常見的多媒體格式與影片製作流程。 2. 使用資訊科技，觀摩網路影片並與同學分享檔案管理與素材取得的技巧。	1. 可以說出動畫中常見的硬體週邊設備，編輯影片的流程，並了解檔案管理的觀念及使用方法。 2. 學會設計主題、取得或製作素材、編輯影片、影片輸出等功能。	一、定標：引導學生選擇學習目標。 1.討論：教師和學生討論多媒體在生活中的重要性 2.決定：學生一致認為學習多媒體編輯能對未來的生活有幫助，決定學會編輯影片的方法。 二、教師導學 1、 教師說明什麼是多媒體、介紹常見的多媒體格式與編輯軟體。 2、 教師引導學生認識多媒體的應用。 3、 教師引導學生了解多媒體影片的製作流程：企劃、腳本、素材、編輯。 4、 教師引導學生養成檔案管理的習慣。 三、學生自學 1、 學會用影片說故事的方法。 2、 練習編輯影片的流程：設計主題、取得或製作素材、編輯影片、影片輸出與應用。 3、 讓學生從圖片與動畫認識硬體設備、了解如何取得素材。 4、 認識編輯與處理素材的常見軟體：PhotoCap、GIMP、Audacity、Freemake Video Converter、Movie Maker。 5、 學會使用 YouTube 觀摩網路影片 6、 認識其他的影片平台：公視創用、隨意窩 Xuite 影音、Yam 天空部落-影音分享。 四、組內共學 和同組同學討論在編輯影片流程中遭遇的問題，並能參考同學的建議，進行修正。 五、組間互學 1.各組推派代表上台展示該組的影片編輯流程並分享心得。 2.他組給予回饋意見。	影 音 編 輯 軟 體 的 應 用

第 (3) 週 - 第 (5) 週	素 材 與 製 作 專 屬 公 仔	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-1 使用資訊科技與他人溝通互動。	圖片素材編輯與公仔製作	1. 運用 PhotoCap 軟體，解決圖片編輯問題，製作個人專屬公仔。 2. 運用資訊科技與同學合作，討論公仔設計理念並完成創作。 3. 使用資訊科技，分享公仔作品並與同學互動討論應用場景。	1. 可以使用 PhotoCap，擦除不要的影像、插入影像，製作個人專屬公仔。 2. 可以使用組合公仔、裁切、儲存檔案的功能，完成個人公仔的製作。	一、定標：引導學生選擇學習目標。 1.討論：教師和學生討論製作個性化公仔的方法 2.決定：學生一致認為使用之前學過的方式來製作個人公仔最便利，決定使用 PhotoCap 來進行個人公仔的設計。 二、教師導學 1、 教師引導學生認識常見的圖片檔案格式：jpg、png、gif、tif。 2、 教師引導學生認識常見的視訊檔案格式：avi、mpeg、mp4、mov、wmv。 3、 教師引導學生認識常見的聲音檔案格式：mp3、wav、m4a、wma。 4、 教師引導學生認識創用 CC 的標示方式，以及教育部創用 CC 資訊網。 5、 教師介紹網路的免費素材網站，包含邊框、相片、視訊、音樂與音效的網站。 6、 教師引導學生認識攝影的技巧：手拿穩、光線夠、對焦準、構圖佳。 三、學生自學 1、 學生使用 PhotoCap：擦除不要的影像、插入影像、組合公仔、裁切、儲存檔案。 四、組內共學 和同組組員討論個人公仔的應用：個人的專屬標章、大頭貼、桌布、封面設計、公告、卡片。 五、組間互學 1.各組推派代表上台展示該組所製作的個人公仔應用並分享心得。 2.他組給予回饋意見。	影 音 編 輯 軟 體 的 應 用	3
---	-------------------------------	--	-------------	---	---	---	----------------------	---

第 (6) 週 - 第 (8) 週	我 們 的 寫 真秀	資資議 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-1 使用資訊科技與他人溝通互動。	影片剪輯與寫真秀製作	1. 運用 Movie Maker 軟體，解決影片編輯問題，製作寫真秀影片。 2. 運用資訊科技與同學合作，討論寫真秀主題並完成影片創作。 3. 使用資訊科技，分享寫真秀影片並與同學互動討論製作心得。	1. 可以使用 movie maker 匯入相片素材與編輯影片，套用自動製片主題，並加入背景音樂，製作我們的寫真秀影片	一、定標：引導學生選擇學習目標。 1.討論：教師和學生討論 movie maker 在生活中的應用 2.決定：學生一致認為學會製作影片的能力對未來的學習有幫助，故決定學習使用 movie maker 來製作影片。 二、教師導學 1、 教師引導學生了解 Movie Maker 可以讓照片組合為影片。 2、 教師介紹 Movie Maker 界面、下載方式與使用素材的注意事項。 三、學生自學 1、 學會開啟 Movie Maker 並匯入相片素材、安排相片位置、設定播放時間。 2、 學會存檔與再次編輯。 3、 學會使用 Movie Maker 套用自動製片主題，並能編輯片頭、片尾與轉場效果。 4、 學會刪除影片片段與修改內容。 5、 學會加入背景音樂與設定淡入淡出。 6、 學會輸出影片並欣賞成果。 四、組內共學 和同組同學討論在編輯影片時遭遇的問題，並能參考同學的建議，進行修正。 五、組間互學 1.各組推派代表上台展示該組的所製作出來的影片並分享心得。 2.他組給予回饋意見	影 音 編 輯 軟 體 的 應 用	3
---	------------------	---	------------	---	--	---	----------------------	---

第 (9) 週 - 第 (12) 週	音 樂 剪 輯 不 求 人	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-1 使用資訊科技與他人溝通互動。	音樂剪輯與錄音應用	1. 運用 Audacity 軟體，解決音樂編輯問題，完成音樂剪輯與淡入淡出效果。 2. 運用資訊科技與同學合作，進行錄音練習並討論音樂應用場景。 3. 使用資訊科技，分享音樂作品並與同學互動討論編輯技巧。	1. 可以使用 Audacity 開啟並編輯音樂、剪輯音樂、設定淡入淡出。也可以進行錄音。	一、定標：引導學生選擇學習目標。 1.討論：教師和學生討論音樂編輯在影片製作時的重要性 2.決定：學生一致認為學會編輯音樂的能力對製作影片學習有幫助，故決定學習使用 Audacity 來編輯音樂。 二、教師導學 1、 教師引導學生了解何時需要剪輯音樂。 2、 教師引導學生尊重音樂的智慧財產權。 3、 教師引導學生認識 Audacity 音樂編輯軟體。 三、學生自學 1、 學會使用 Audacity 開啟音樂檔案、使用播放工具試聽與設定音量正規化。 2、 學會使用 Audacity 匯出音樂。 3、 學會使用 Audacity 修剪音樂長度、設定淡入淡出、匯出音樂成品。 4、 學會使用 Audacity 錄音。 四、組內共學 和同組同學討論在編輯音樂時遭遇的問題，並能參考同學的建議，進行修正。 五、組間互學 1.各組推派代表上台展示該組的所編輯出來的音樂作品並分享心得。 2.他組給予回饋意見	影 音 編 輯 軟 體 的 應 用	4
--	------------------------	---	-----------	---	---	---	----------------------	---

第 (13) 週 - 第 (19) 週	校 園 生 活 萬 花 筒	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-1 使用資訊科技與他人溝通互動。	校園生活影片製作與性別平等融入	1. 運用 Movie Maker 軟體，解決影片剪輯與後製問題，製作融入性別平等理念的校園生活萬花筒影片。 2. 運用資訊科技與同學合作，討論性別平等主題並完成影片創作。 3. 使用資訊科技，分享校園生活影片並與同學互動討論性別平等概念。 4. 覺察校園生活中的性別刻板印象，了解職業與角色不應受性別限制。	1. 可以使用 movie maker 分割與刪除音效、分割與刪除視訊之功能，進行影片剪輯，進行後製特效，完成符合性別平等的「校園生活萬花筒」影片之製作。	一、定標：引導學生選擇學習目標 1. 討論與覺察性別刻板印象： 教師引導學生討論：在校園、家庭、職場中，你有沒有發現某些角色通常被特定性別擔任？這是必然的嗎？透過舉例，例如「學校行政幹部通常是男生嗎？為什麼？」「家事通常是媽媽做嗎？爸爸能不能也做？」「護理師都是女生嗎？」讓學生開始思考。 2. 決定影片主題（挑戰刻板印象）： 學生仍然使用 Movie Maker 製作「校園萬花筒」學校簡介影片，但要求影片內容需呈現校園中性別多元、職業不受性別限制的概念，例如：訪談不同性別的老師、校長、行政人員、工友，看看他們的職業是否符合刻板印象？拍攝不同性別的學生在不同領域的表現，如運動場上的女生、科學競賽中的男生等。 二、教師導學（技術+議題導引） 1. 影片內容規劃： 教師示範影片製作時，舉例如何透過畫面、音效、字幕、旁白來強調性別平等，例如：當影片介紹學校老師時，可以刻意安排男、女老師都有，並搭配字幕：「老師不分性別，每個人都能成為知識的引導者！」當介紹學校運動社團時，可拍攝女生打籃球、男生跳韻律舞，挑戰「運動有性別之分」的刻板印象。 2. 技術操作示範（融入性別意識）： 圖片素材選擇：示範如何挑選不受性別刻板印象影響的圖片，如爸爸煮飯、媽媽修水管、女生當工程師等。倒數計時效果與音效：示範如何使用活潑或莊重的音效來強調影片主題，如影片開場前播放「我們都可以做我們想做的事！」的語音。 三、學生自學（實際操作影片製作） 學生在影片剪輯時，需思考如何讓影片傳達「性別不應限制我們的選擇」的概念。例如： 選擇的圖片與影片片段是否呈現不同性別的多元樣貌？ 旁白設計是否避免「這是男生的職業」「這是女生比較擅長的」這類刻板印象？	影 音 編 輯 軟 體 的 應 用	6
		性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。						

						字幕與標語是否能強調「每個人都有選擇的權利」？ 四、組內共學（互相討論與修正） - 在小組內交流時，讓學生檢視影片是否仍有性別刻板印象，並針對「是否傳達了性別平等概念」給予回饋與修正。 - 例如：「這個片段是不是不太符合性別平等的概念？有沒有可能換一種呈現方式？」「我們是不是只拍攝了男老師，沒有女老師的畫面？」 五、組間互學（成果發表與反思） - 各組分享作品時，特別說明影片中如何挑戰性別刻板印象。例如：「我們刻意拍攝了女生參加機器人社，讓大家知道科技不只是男生的興趣。」 - 觀眾回饋： 其他組的學生可以給予回饋，例如：「你們的影片有沒有可能再多強調女生在科學領域的表現？」 教師適時點評：「這部影片是否成功挑戰了某些性別刻板印象？」		
第 (20) 週	反 思 學 習 計 畫	社 3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。 社 3d-II-3 將問題解決的過程與結果，進行報告分享或實作展演。	學習計畫成效評估	1、評估學習成效，探究學習計畫未達預期目標問題發生的原因與影響，並尋求下一次改善解決問題的可能做法。 2、將進行學習計畫及所遇到的困難問題解決的過程與結果，進行報告分享。	1、能完成「學習計畫反思與改進表」，並上台分享學習計畫執行經驗、遇到的困難、解決過程與反思結果。	- 引起動機： 以「學習體驗分享」引導學生回顧與反思學習經驗。 - 發展活動： - 回顧與分享： 學生分享上次學習計畫的執行成就與困惑。 - 探究問題： 引導學生思考學習計畫未達標的原因（計畫本身/執行/外在因素），完成「學習計畫反思與改進表」。 - 分享與交流： 學生上台分享反思結果與改進策略。 - 綜合活動： 總結反思對學習進步的重要性，鼓勵學生應用反思方法於未來學習。	學習計畫反思與改進表	1

