

南投縣北山國民小學 110 學年度校訂課程計畫

【第一學期】

課程名稱	數位課程-E 起創造	年級/班級	六年級／甲班
類別	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程	上課節數	每週 1 節，21 週，共 21 節
教師	簡安貝		
設計理念	1. 學會 Scratch 程式設計官方網站使用方式、透過官方網站影片範例認識 Scratch 操作介面及動畫元素。 2. 延伸上一個活動中介紹 Scratch 程式設計官方網站使用方式與記錄喜愛影片，進而認識 Scratch 動畫元素有更透徹的了解，並學會離線版 Scratch 軟體下載、安裝、使用方式，解決無法持續線上作業的問題。 3. 學會使用 Scratch 離線版程式設計軟體改編範本角色。 4. 學會使用 Scratch 離線版程式設計軟體自創角色並完成相關設定。 5. 透過座標觀念學會 Scratch 程式設計軟體中角色移動，並設定角色對話及特效之程式方塊設定。 6. 了解舞台場景、角色、音樂與程式積木之間的關係。並使用前述教學活動製作的角色對話劇情加入場景變化讓劇情更生動。		
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-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-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。		

課程目標	1. 學生能認識 Scratch 視覺化程式設計工具。 2. 學生能熟悉程式設計工具介面功能。 3. 學生能透過程式設計工具設計舞台。 4. 學生能透過程式設計工具設計角色。 5. 學生能夠藉由程式設計作品的作品產生對動畫製作之興趣。 6. 學生能學會專案創作流程。 7. 學生能使用分鏡圖創作動畫。 8. 學生能透過網路資料蒐集主題創作所需素材。 9. 學生能完成主題影片創作。 10. 學生能樂於分享介紹自己的作品。 11. 學生能運用迴圈的概念應用於重複動作中。 12. 學生能學習亂數的概念，並能活用於設計遊戲。 13. 學生能運用變數於遊戲作品中。 14. 學生能設定舞台上同時發生的程式動作。
------	--

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
一	我是大導演 (1)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	1. 學生能認識 Scratch 視覺化程式設計工具 2. 學生能熟悉程式設計工具介面功能 3. 學生能透過程式設計工具設計舞台 4. 學生能透過程式設計工具設計角色 5. 學生能夠藉由程式設計工作的作品產生對動畫製作之興趣	活動 1：初探攝影棚	1. 能正確進入 Scratch 官方網站與搜尋到動畫 2. 能搜尋到自己感興趣的作品並與他人分享 3. 能完成 Scratch 官方網站作品網址紀錄 4. 能完成 Scratch 官方網站專案與程式頁面之操作	1. 電子賀卡 2. 小精靈遊戲 3. Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaoTf 4. 長門刀武戰神： https://goo.gl/QLLEHV 5. 線上作品紀錄： https://goo.gl/DgFdAo
二	我是大導演 (1)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	1. 學生能認識 Scratch 視覺化程式設計工具 2. 學生能熟悉程式設計工具介面功能 3. 學生能透過程式設計工具設計舞台 4. 學生能透過程式設計工具設計角色 5. 學生能夠藉由程式設計工作的作品產生對動畫製作之興趣	活動 2：認識攝影棚	1. 能正確進入 Scratch 官方網站與搜尋到動畫 2. 能搜尋到自己感興趣的作品並與他人分享 3. 能完成動畫元素分析學習單 4. 能認識動畫基本元素及原理	1. Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaoTf 2. 長門刀武戰神： https://goo.gl/QLLEHV 3. 線上學習單： https://goo.gl/GuJESZ 4. 學習單完成範例： https://goo.gl/tStS

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		向態度。		生對動畫製作之興趣			YqQF
三	我是大導演 (1)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	1. 學生能認識 Scratch 視覺化程式設計工具 2. 學生能熟悉程式設計工具介面功能 3. 學生能透過程式設計工具設計舞台 4. 學生能透過程式設計工具設計角色 5. 學生能夠藉由程式設計工作的作品產生對動畫製作之興趣	活動 3：臨時演員	1. 能正確使用內建範例庫新增角色 2. 能使用內建繪圖功能創立新角色 3. 能創作角色連續動作造型	1. Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaotf 2. 實作範例：兩種足球 https://goo.gl/KtpaMw
四	我是大導演 (1)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 資議 a-III-4	資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	1. 學生能認識 Scratch 視覺化程式設計工具 2. 學生能熟悉程式設計工具介面功能 3. 學生能透過程式設計工具設計舞台 4. 學生能透過程式設計工具設計角色	活動 4：自創特色演員	1. 能使用內建繪圖功能創立新角色 2. 能創作角色連續動作造型	1. 創用 CC 素材搜尋： https://goo.gl/4quGXZ 2. 實作範例：兩種足球： https://goo.gl/KtpaMw 3. 火柴人： https://goo.gl/Me

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		展現學習資訊科技的正向態度。		5. 學生能夠藉由程式設計工作的作品產生對動畫製作之興趣			DYBc
五	我是大導演 (1)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	1. 學生能認識 Scratch 視覺化程式設計工具 2. 學生能熟悉程式設計工具介面功能 3. 學生能透過程式設計工具設計舞台 4. 學生能透過程式設計工具設計角色 5. 學生能夠藉由程式設計工作的作品產生對動畫製作之興趣	活動 5：演員走位	1. 能使用積木方塊完成角色在舞台上的位置變化 2. 能使用積木方塊完成角色在造型上的變化 3. 能使用積木方塊完成角色間的互動	火柴人踢足球： https://goo.gl/rTjQmc
六	我是大導演 (1)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。	資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	1. 學生能認識 Scratch 視覺化程式設計工具 2. 學生能熟悉程式設計工具介面功能 3. 學生能透過程式設計工具設計舞台	活動 6：開始來演戲	1. 能完成場景轉換特效 2. 能完成場景與角色互動的動畫 3. 能使用積木方塊完成說話設定	作品範例： https://goo.gl/CWwaex

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		趣。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。		4. 學生能透過程式設計工具設計角色 5. 學生能夠藉由程式設計工作的作品產生對動畫製作之興趣			
七	我的小劇場 (1)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	1. 學生能學會專案創作流程。 2. 學生能使用分鏡圖創作動畫。 3. 學生能透過網路資料蒐集主題創作所需素材。 4. 學生能完成主題影片創作。 5. 學生能樂於分享介紹自己的作品。	活動 1：劇本設計與製作	1. 能使用分鏡圖輔助完成主題動畫 2. 影片與主題適切性、合理性及創意	1. 臺中市資訊網路應用競賽網站作品列表： https://goo.gl/rfrPDe 2. 火柴人踢足球作品範例： https://goo.gl/CWwaex 3. 動畫主題參考： https://goo.gl/QTwhfv 4. 分鏡圖表： https://goo.gl/PXxYuS

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
八	我的小劇場 (1)	資議 t-III-3 運用運算思 維解決問 題。 資議 a-II-4 體會學習資 訊科技的樂 趣。 資議 a-III-4 展現學習資 訊科技的正 向態度。	資議 P-II-1 程式設計工具 的介紹與體 驗。 資議 P-III-1 程式設計工具 的基本應用。	1. 學生能學會專案創 作流程。 2. 學生能使用分鏡圖 創作動畫。 3. 學生能透過網路資 料蒐集主題創作所 需素材。 4. 學生能完成主題影 片創作。 5. 學生能樂於分享介 紹自己的作品。	活動 1：劇本設計與製作	1. 能使用分鏡圖輔 助完成主題動畫 2. 影片與主題適切 性、合理性及創 意	1. 臺中市資訊網路應 用競賽網站作品列 表： https://goo.gl/rfrPDe 2. 火柴人踢足球作品 範例： https://goo.gl/CWwaex 3. 動畫主題參考： https://goo.gl/QTwhfv 4. 分鏡圖表： https://goo.gl/PXxYuS
九	你追我跑(1)	資議 t-III-3 運用運算思 維解決問 題。	資議 P-II-1 程式設計工具 的介紹與體 驗。 資議 P-III-1 程式設計工具 的基本應用。	1. 學生能運用迴圈的概念應用於重複動作中。 2. 學生能學習亂數的概念，並能活用於設計遊戲。 3. 學生能運用變數於遊戲作品中。 4. 學生能設定舞台上	活動 1：我是小老鼠	1. 能正確使用內建範例庫新增角色(小老鼠)或自創角色(小老鼠) 2. 能創作內建或自創角色(小老鼠)造型	1. Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaoTf 2. 鬼抓人修正版 3： https://goo.gl/fnMgSq 3. 實作範例： https://goo.gl/T3d8BP

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
				同時發生的程式動作。			
十	你追我跑(1)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	資議 P- II -1 程式設計工具的介紹與體驗。 資議 P- III -1 程式設計工具的基本應用。	1. 學生能運用迴圈的概念應用於重複動作中。 2. 學生能學習亂數的概念，並能活用於設計遊戲。 3. 學生能運用變數於遊戲作品中。 4. 學生能設定舞台上同時發生的程式動作。	活動 2：該往哪裡跑	1. 能利用積木方塊完成角色移動設定	鬼抓人修正版 3
十一	你追我跑(1)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	資議 P- II -1 程式設計工具的介紹與體驗。 資議 P- III -1 程式設計工具的基本應用。	1. 學生能運用迴圈的概念應用於重複動作中。 2. 學生能學習亂數的概念，並能活用於設計遊戲。 3. 學生能運用變數於遊戲作品中。 4. 學生能設定舞台上	活動 3：飢餓大花貓	1. 能利用積木方塊完成角色隨機移動設定	1. 上一教學活動實作範例： https://goo.gl/KsbQRM 2. 實作範例： https://goo.gl/g6Kdt2

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
				同時發生的程式動作。			
十二	你追我跑(1)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	資議 P- II -1 程式設計工具的介紹與體驗。 資議 P- III -1 程式設計工具的基本應用。	1. 學生能運用迴圈的概念應用於重複動作中。 2. 學生能學習亂數的概念，並能活用於設計遊戲。 3. 學生能運用變數於遊戲作品中。 4. 學生能設定舞台上同時發生的程式動作。	活動 4：大家都累了	1. 能利用積木方塊完成得分設定 2. 能利用積木方塊完成結束設定 3. 能完成「你追我跑」專案	1. 上一教學活動實作範例： https://goo.gl/g6Kdt2 2. 實作範例： https://goo.gl/RSRHxo

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
十三	正義的使者 (1)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。	資議 P- II -1 程式設計工具的介紹與體驗。 資議 P- III -1 程式設計工具的基本應用。 資議 H- II -3 資訊安全的基本概念。 資議 H- III -3 資訊安全與生活的關係。	1. 學生能建立專案作品。 2. 學生能活用已經寫好的程式組件，修改並運用於新的角色。 3. 學生能匯出已編輯好的角色程式。 4. 學生能設定遞減規則。 5. 學生能透過遊戲設計養成智慧財產及網路安全素養。	活動 1：正義使者出現了	1. 能正確新增自訂自創角色(準心) 2. 能創作自訂自創角色(準心)造型	1. 經濟部智慧財產局－多媒體專區： https://goo.gl/ChSVNy 2. 創用 CC 簡介卡通： https://goo.gl/UZSBfa 3. 實作範例： https://goo.gl/DMsMkz
十四	正義的使者 (1)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。	資議 P- II -1 程式設計工具的介紹與體驗。 資議 P- III -1 程式設計工具的基本應用。 資議 H- II -3 資訊安全的基本	1. 學生能建立專案作品。 2. 學生能活用已經寫好的程式組件，修改並運用於新的角色。 3. 學生能匯出已編輯好的角色程式。 4. 學生能設定遞減規則。	活動 1：正義使者出現了	1. 能正確新增自訂自創角色(準心) 2. 能創作自訂自創角色(準心)造型	1. 經濟部智慧財產局－多媒體專區： https://goo.gl/ChSVNy 2. 創用 CC 簡介卡通： https://goo.gl/UZSBfa 3. 實作範例： https://goo.gl/DMsMkz

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
			本概念。 資議 H- III -3 資訊安全與生 活的關係。	則。 5. 學生能透過遊戲設 計養成智慧財產及 網路安全素養。			sMkz
十五	正義的使者 (1)	資議 t-III-3 運用運算思 維解決問 題。 資議 a-III-3 遵守資訊倫 理與資訊科 技使用的相 關規範。	資議 P- II -1 程式設計工具 的介紹與體 驗。 資議 P- III -1 程式設計工具 的基本應用。 資議 H- II -3 資訊安全的基 本概念。 資議 H- III -3 資訊安全與生 活的關係。	1. 學生能建立專案作 品。 2. 學生能活用已經寫 好的程式組件，修 改並運用於新的角 色。 3. 學生能匯出已編輯 好的角色程式。 4. 學生能設定遞減規 則。 5. 學生能透過遊戲設 計養成智慧財產及 網路安全素養。	活動 2：魔鬼出現了	1. 電腦病毒趴趴 走： https://goo.gl/ctNooj 2. 實作範例： https://goo.gl/dPpWnW	1. 能正確使用內建範 例庫新增角色(魔 鬼) 2. 能創作角色(魔鬼) 造型 3. 能完成線上評量試 題
十六	正義的使者 (1)	資議 t-III-3 運用運算思 維解決問 題。 資議 a-III-3 遵守資訊倫 理與資訊科	資議 P- II -1 程式設計工具 的介紹與體 驗。 資議 P- III -1 程式設計工具 的基本應用。	1. 學生能建立專案作 品。 2. 學生能活用已經寫 好的程式組件，修 改並運用於新的角 色。 3. 學生能匯出已編輯	活動 2：魔鬼出現了	1. 電腦病毒趴趴 走： https://goo.gl/ctNooj 2. 實作範例： https://goo.gl/dPpWnW	1. 能正確使用內建範 例庫新增角色(魔 鬼) 2. 能創作角色(魔鬼) 造型 3. 能完成線上評量試 題

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		技使用的相關規範。	資 議 H- II -3 資訊安全的基 本概念。 資 議 H- III -3 資訊安全與生 活的關係。	好的角色程式。 4. 學生能設定遞減規 則。 5. 學生能透過遊戲設 計養成智慧財產及 網路安全素養。			
十七	正義的使者 (1)	資 議 t-III-3 運用運算思 維解決問題。 資 議 a-III-3 遵守資訊倫 理與資訊科 技使用的相 關規範。	資 議 P- II -1 程式設計工具 的介紹與體 驗。 資 議 P- III -1 程式設計工具 的基本應用。 資 議 H- II -3 資訊安全的基 本概念。 資 議 H- III -3 資訊安全與生 活的關係。	1. 學生能建立專案作 品。 2. 學生能活用已經寫 好的程式組件，修 改並運用於新的角 色。 3. 學生能匯出已編輯 好的角色程式。 4. 學生能設定遞減規 則。 5. 學生能透過遊戲設 計養成智慧財產及 網路安全素養。	活動 3：時間與打擊數量	1. 能利用積木方塊 完成角色(準心) 設定滑鼠為準心 2. 能利用積木方塊 完成角色(魔鬼) 設定出現的時間	1. 上一教學活動實作 範 例： https://goo.gl/dPpWnW 2. 實 作 範 例： https://goo.gl/hLTM6r
十八	正義的使者 (1)	資 議 t-III-3 運用運算思 維解決問題。 資 議 a-III-3	資 議 P- II -1 程式設計工具 的介紹與體 驗。 資 議 P- III -1	1. 學生能建立專案作 品。 2. 學生能活用已經寫 好的程式組件，修 改並運用於新的角	活動 3：時間與打擊數量	1. 能利用積木方塊 完成角色(準心) 設定滑鼠為準心 2. 能利用積木方塊 完成角色(魔鬼)	1. 上一教學活動實作 範 例： https://goo.gl/dPpWnW 2. 實 作 範 例：

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。	程式設計工具的基本應用。 資議 H- II -3 資訊安全的基本概念。 資議 H- III -3 資訊安全與生活的關係。	色。 3. 學生能匯出已編輯好的角色程式。 4. 學生能設定遞減規則。 5. 學生能透過遊戲設計養成智慧財產及網路安全素養。		設定出現的時間	https://goo.gl/hLTM6r
十九	正義的使者 (1)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。	資議 P- II -1 程式設計工具的介紹與體驗。 資議 P- III -1 程式設計工具的基本應用。 資議 H- II -3 資訊安全的基本概念。 資議 H- III -3 資訊安全與生活的關係。	1. 學生能建立專案作品。 2. 學生能活用已經寫好的程式組件，修改並運用於新的角色。 3. 學生能匯出已編輯好的角色程式。 4. 學生能設定遞減規則。 5. 學生能透過遊戲設計養成智慧財產及網路安全素養。	活動 4：失敗與成功	1. 能利用積木方塊完成數量設定 2. 能利用積木方塊完成結束設定 3. 能完成「正義的使者」專案	1. 上一教學活動實作範例： https://goo.gl/hLTM6r 2. 實作範例： https://goo.gl/QrK4Bz

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
二十	正義的使者 (1)	資議 t-III-3 運用運算思 維解決問題。 資議 a-III-3 遵守資訊倫 理與資訊科 技使用的相 關規範。	資議 P- II -1 程式設計工具 的介紹與體 驗。 資議 P- III -1 程式設計工具 的基本應用。 資議 H- II -3 資訊安全的基 本概念。 資議 H- III -3 資訊安全與生 活的關係。	1. 學生能建立專案作品。 2. 學生能活用已經寫好的程式組件，修改並運用於新的角色。 3. 學生能匯出已編輯好的角色程式。 4. 學生能設定遞減規則。 5. 學生能透過遊戲設計養成智慧財產及網路安全素養。	活動 4：失敗與成功	1. 能利用積木方塊完成數量設定 2. 能利用積木方塊完成結束設定 3. 能完成「正義的使者」專案	1. 上一教學活動實作範例： https://goo.gl/hLTM6r 2. 實作範例： https://goo.gl/QrK4Bz
二十一	正義的使者 (1)	資議 t-III-3 運用運算思 維解決問題。 資議 a-III-3 遵守資訊倫 理與資訊科 技使用的相 關規範。	資議 P- II -1 程式設計工具 的介紹與體 驗。 資議 P- III -1 程式設計工具 的基本應用。 資議 H- II -3 資訊安全的基 本概念。 資議 H- III -3	1. 學生能建立專案作品。 2. 學生能活用已經寫好的程式組件，修改並運用於新的角色。 3. 學生能匯出已編輯好的角色程式。 4. 學生能設定遞減規則。 5. 學生能透過遊戲設	活動 4：失敗與成功	1. 能利用積木方塊完成數量設定 2. 能利用積木方塊完成結束設定 3. 能完成「正義的使者」專案	1. 上一教學活動實作範例： https://goo.gl/hLTM6r 2. 實作範例： https://goo.gl/QrK4Bz

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 方式	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
			資訊安全與生 活的關係。	計養成智慧財產及 網路安全素養。			

【第二學期】

課程名稱	數位課程-E 起創造	年級/班級	六年級／甲班
類別	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程	上課節數	每週 1 節，17 週，共 17 節
教師	簡安貝		
設計理念	1. 學習影像軟體的應用及操作，並將各項編修好的素材匯入，且精熟如何拖曳素材。 2. 學習如何自動播放影片的順序及時間，並設定適當的影片淡入淡出與平移效果，完成基本的影片編修。 3. 學會建立動畫特效，再為影片加上濾鏡。 4. 學會建立片尾，讓影片的呈現更加完整。		
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-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-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。		
課程目標	1. 學生能認識多媒體影片 2. 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 3. 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 4. 學生能利用影音編輯工具加入各項特效		

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
二	影音魔術秀 (1)	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 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	資議 T- II -1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T- III -1 資料處理軟體的應用。	1. 學生能認識多媒體影片 2. 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 3. 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 4. 學生能利用影音編輯工具加入各項特效	活動 1：加入繽紛道具	1. 能正確剪輯聲音及簡單編修 2. 能正確拖曳素材 3. 能欣賞同學的作品並說出優點	1. 聲音檔 2. Goldwire 3. Windows10 內建相片功能
三	影音魔術秀 (1)	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 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	資議 T- II -1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T- III -1 資料處理軟體的應用。	1. 學生能認識多媒體影片 2. 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 3. 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 4. 學生能利用影音編輯工具加入各項特效	活動 1：加入繽紛道具	1. 能正確剪輯聲音及簡單編修 2. 能正確拖曳素材 3. 能欣賞同學的作品並說出優點	1. 聲音檔 2. Goldwire 3. Windows10 內建相片功能
四	影音魔術秀 (1)	資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想	資議 T- II -1 資料處理軟體的基本操作。	1. 學生能認識多媒體影片 2. 學生能利用影音	活動 1：加入繽紛道具	1. 能正確剪輯聲音及簡單編修 2. 能正確拖曳素	1. 聲音檔 2. Goldwire 3. Windows10 內建相片

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		或創作作品。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	編輯工具匯入各項多媒體素材 3. 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 4. 學生能利用影音編輯工具加入各項特效		材 3. 能欣賞同學的作品並說出優點	功能
五	影音魔術秀 (1)	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 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	1. 學生能認識多媒體影片 2. 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 3. 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 4. 學生能利用影音編輯工具加入各項特效	活動 2：揭開神秘面紗	1. 能夠認識各式檔案及相關編輯工具 2. 能正確取得或下載素材 3. 能夠撰寫簡單腳本 4. 能夠熟悉 Windows10 內建相片功能編輯介面及工具列	1. Youtube 網站 2. 維基百科 3. 自備各類格式視訊檔、圖片檔、音訊檔 4. 教學簡報 5. 相關軟體：WordPad、記事本、Goldwave Writer、GIMP、 6. 相關設備：手機、相機、攝影機、錄音機 7. 分鏡圖 8. Windows10 內建相片功能軟體 9. 問題提問 10. 評量表單
六	影音魔術秀 (1)	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 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。	1. 學生能認識多媒體影片	活動 2：揭開神秘面紗	1. 能夠認識各式檔案及相關編輯工具	1. Youtube 網站 2. 維基百科

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		人合作討論構想或創作作品。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	的基本操作。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	2. 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 3. 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 4. 學生能利用影音編輯工具加入各項特效		輯工具 2. 能正確取得或下載素材 3. 能夠撰寫簡單腳本 4. 能夠熟悉 Windows10 內建相片功能編輯介面及工具列	3. 自備各類格式視訊檔、圖片檔、音訊檔 4. 教學簡報 5. 相關軟體：WordPad、記事本、Goldwave Writer、GIMP、 6. 相關設備：手機、相機、攝影機、錄音機 7. 分鏡圖 8. Windows10 內建相片功能軟體 9. 問題提問 10. 評量表單
七	影音魔術秀 (1)	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 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	1. 學生能認識多媒體影片 2. 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 3. 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 4. 學生能利用影音編輯工具加入各項特效	活動 2：揭開神秘面紗	1. 能夠認識各式檔案及相關編輯工具 2. 能正確取得或下載素材 3. 能夠撰寫簡單腳本 4. 能夠熟悉 Windows10 內建相片功能編輯介面及工具列	1. Youtube 網站 2. 維基百科 3. 自備各類格式視訊檔、圖片檔、音訊檔 4. 教學簡報 5. 相關軟體：WordPad、記事本、Goldwave Writer、GIMP、 6. 相關設備：手機、相機、攝影機、錄音機 7. 分鏡圖

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
							8. Windows10 內建相片功能軟體 9. 問題提問 10. 評量表單
八	影音魔術秀 (1)	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 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	資議 T- II -1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T- III -1 資料處理軟體的應用。	1. 學生能認識多媒體影片 2. 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 3. 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 4. 學生能利用影音編輯工具加入各項特效	活動 3：魔術煉丹爐	1. 能呈現清楚易讀的片頭及字幕 2. 能說出同學作品的優點	1. cc0 片頭影片下載資源 https://pixabay.com/videos/search/movie/ 2. 範例影片
九	影音魔術秀 (1)	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 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	資議 T- II -1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T- III -1 資料處理軟體的應用。	1. 學生能認識多媒體影片 2. 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 3. 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 4. 學生能利用影音編輯工具加入各	活動 3：魔術煉丹爐	1. 能呈現清楚易讀的片頭及字幕 2. 能說出同學作品的優點	1. cc0 片頭影片下載資源 https://pixabay.com/videos/search/movie/ 2. 範例影片

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
				項特效			
十	影音魔術秀 (1)	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 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	資議 T- II -1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T- III -1 資料處理軟體的應用。	1. 學生能認識多媒體影片 2. 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 3. 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 4. 學生能利用影音編輯工具加入各項特效	活動 3：魔術煉丹爐	1. 能呈現清楚易讀的片頭及字幕 2. 能說出同學作品的優點	1. cc0 片頭影片下載資源 https://pixabay.com/videos/search/movie/ 2. 範例影片
十一	影音魔術秀 (1)	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 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	資議 T- II -1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T- III -1 資料處理軟體的應用。	1. 學生能認識多媒體影片 2. 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 3. 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 4. 學生能利用影音編輯工具加入各項特效	活動 4：特技超魔術	1. 能針對主題製作片尾，包含影片及字幕的配合 2. 能透過觀摩，說出同學作品的優點	1. Windows10 內建相片功能 2. 免費音樂網站 https://www.youtube.com/audiolibrary/music https://www.wowa.me/ https://freepd.com/ 3. 範例影片

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
十二	影音魔術秀 (1)	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 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	資議 T- II -1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T- III -1 資料處理軟體的應用。	1. 學生能認識多媒體影片 2. 學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 3. 學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 4. 學生能利用影音編輯工具加入各項特效	活動 4：特技超魔術	1. 能針對主題製作片尾，包含影片及字幕的配合 2. 能透過觀摩，說出同學作品的優點	1. Windows10 內建相片功能 2. 免費音樂網站 https://www.youtube.com/audiolibrary/music https://www.wowa.me/ https://freepd.com/ 3. 範例影片
十三	聲音真奇妙 (1)	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 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	資議 T- II -1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T- III -1 資料處理軟體的應用。	1. 學生能認識各種常見音訊的檔案格式類型。 2. 學生能將不同檔案格式類型的音訊轉檔並能簡易編輯。	活動 1：音訊種類與編輯	1. 能認識不同的聲音檔案格式 2. 能夠下載音樂檔案，編輯音樂檔案，並將音樂檔案轉換成不同的檔案格式 3. 能夠剪輯音訊素材	1. 音訊各檔案格式 2. 格式工廠(影音編輯軟體) 3. 線上轉檔網站 4. BBC Sound Effects 網站 5. 甘茶の音樂工房網站 6. potplayer(播放軟體)
十四	聲音真奇妙 (1)	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 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	資議 T- II -1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T- III -1 資料處理軟體的應用。	1. 學生能認識各種常見音訊的檔案格式類型。 2. 學生能將不同檔案格式類型的音訊轉檔並能簡易編輯。	活動 1：音訊種類與編輯	1. 能認識不同的聲音檔案格式 2. 能夠下載音樂檔案，編輯音樂檔案，並將音樂檔案轉換成不同的檔案格式 3. 能夠剪輯音訊素材	1. 音訊各檔案格式 2. 格式工廠(影音編輯軟體) 3. 線上轉檔網站 4. BBC Sound Effects 網站

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		用資訊科技解決生活中的問題。	的應用。	訊轉檔並能簡易編輯。		音樂檔案轉換成不同的檔案格式 3. 能夠剪輯音訊素材	網站 5. 甘茶の音樂工房網站 6. potplayer(播放軟體)
十五	聲音真奇妙 (1)	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 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	資議 T- II -1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T- III -1 資料處理軟體的應用。	1. 學生能認識各種常見音訊的檔案格式類型。 2. 學生能將不同檔案格式類型的音訊轉檔並能簡易編輯。	活動 1：音訊種類與編輯	1. 能認識不同的聲音檔案格式 2. 能夠下載音樂檔案，編輯音樂檔案，並將音樂檔案轉換成不同的檔案格式 3. 能夠剪輯音訊素材	1. 音訊各檔案格式 2. 格式工廠(影音編輯軟體) 3. 線上轉檔網站 4. BBC Sound Effects 網站 5. 甘茶の音樂工房網站 6. potplayer(播放軟體)
十六	聲音真奇妙 (1)	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 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	資議 T- II -1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T- III -1 資料處理軟體的應用。	1. 學生能認識各種常見音訊的檔案格式類型。 2. 學生能將不同檔案格式類型的音訊轉檔並能簡易編輯。	活動 1：音訊種類與編輯	1. 能認識不同的聲音檔案格式 2. 能夠下載音樂檔案，編輯音樂檔案，並將音樂檔案轉換成不同的檔案格式 3. 能夠剪輯音訊素材	1. 音訊各檔案格式 2. 格式工廠(影音編輯軟體) 3. 線上轉檔網站 4. BBC Sound Effects 網站 5. 甘茶の音樂工房網站 6. potplayer(播放軟體)

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
十七	獨樂樂不如眾樂樂(1)	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 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	資議 T- II -1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T- III -1 資料處理軟體的應用。 資議 H- III -3 資訊安全與生活的關係。	1. 學生能將影像檔製作成 ISO 檔並儲存。 2. 學生能安裝虛擬光碟機並掛載 ISO 檔播放。 3. 學生能將影片上傳至社 網站並完成基本設定。 4. 學生能在影音社群平台分享自己的作品。 5. 學生能了解智慧財產權及資訊隱私安全的重要性。	活動 1：影像大變身	能應用影音平台之網路服務上傳影片。	1.Free ISO Creator 2.教學參考素材 3.Pexels Videos 官方網站
十八	獨樂樂不如眾樂樂(1)	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 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。	資議 T- II -1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T- III -1 資料處理軟體的應用。 資議 H- III -3 資訊安全與生活的關係。	1. 學生能將影像檔製作成 ISO 檔並儲存。 2. 學生能安裝虛擬光碟機並掛載 ISO 檔播放。 3. 學生能將影片上傳至社 網站並完成基本設定。 4. 學生能在影音社	活動 1：影像大變身	能應用影音平台之網路服務上傳影片。	1.Free ISO Creator 2.教學參考素材 3.Pexels Videos 官方網站

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

教學進度		學習表現	校訂 學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源
週次	單元/主題 名稱/節數						
		資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。		群平台分享自己的作品。 5. 學生能了解智慧財產權及資訊隱私安全的重要性。			