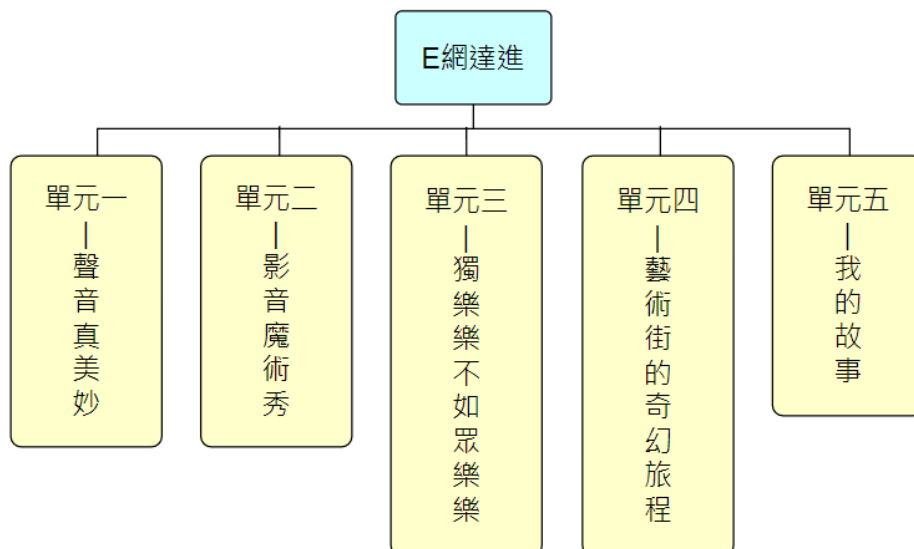


南 投 縣 主 題 式 教 學 設 計 教 案 格 式

一、課程設計原則與教學理念說明（素養教材編寫原則+課程架構+課程目標）

教導學生整合多媒體素材，能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。並能瞭解素材選用類型及優缺點，運用免費的編輯軟體製作影片，產出想法與作品，解決生活中簡單的問題



二、主題說明

彈性學習課程類別		統整性(■主題□專題□議題)探究課程	設計者	潘思瑜
實施年級		6 年級(下學期)	總節數	共 18 節，720 分鐘
主題名稱		E 網達進-		
設計依據				
核心素養	總綱	E-A2 具備探索問題的思考 能力，並透過體驗與實踐處 理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		
	領綱	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E9 利用資訊 科技分享學習資 源與心得。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用科技的相關規範。 綜 E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。 安 E1 了解安全教育。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 藝 E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。		
與其他領域/科目的連結		綜合、藝術		
議題融入	實質內涵	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。		
	所融入之單元	藝術街的奇幻旅程		
教材來源		舊版 Microsoft 照片、威力導演、Google Map、I Movie、影音達人全攻略		

教學設備/資源	平板電腦、電腦		
各單元與學習目標			
單元名稱	學習重點		學習目標
單元一 聲音真美妙	學習表現	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 藝術與人文 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	學生能將不同類型的音訊素材轉檔並能簡易剪輯
	學習內容	資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。	
單元二 影音魔術秀	學習表現	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	1.學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 2.學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 3.學生能利用影音編輯工具加入各項特效
	學習內容	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 影音編輯軟體的操作與應用-影片的剪輯	
單元三 獨樂樂不如眾樂樂	學習表現	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度	學生能將影片上傳至社群網站並完成基本設定
	學習內容	資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。 影音編輯軟體的操作與應用	
單元四 藝術街的奇幻旅程	學習表現	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 p-III-4 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	1.能了解及列舉 2D 及 3D 呈現的優缺點。 2.能認識及正確操作 I movie，並成功製作可辨識 AR 影像與連結影片。 3.能理解平板電腦攝錄影、360 攝影機及影片剪輯作用原理。 4.能正確操作 googlemap 自訂地圖、google tour creator 自製街景功能步驟。 5.能對家鄉產業結構分布及類型更加了解。
	學習內容	資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。	

單元五 我的故事	學習表現	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	1.能夠利用影片剪輯軟體製作出自己的日常生活故事影片。
	學習內容	資 議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法 資 議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資 議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 影音編輯軟體的操作與應用 -影片的剪輯	

教學單元設計

一、教學設計理念

學生能夠學會如何剪輯音樂素材。

二、教學單元設計

主題		E 網達進-	設計者	潘思瑜	
實施年級		6 年級(下學期)	總節數	共 2 節，80 分鐘	
單元名稱		聲音真美妙			
設計依據					
學習重點	學習表現	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 藝術與人文 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。		核心素養	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用科技的相關規範。 綜 E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。 安 E1 了解安全教育。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 藝 E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。
	學習內容	資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。			
議題融入	學習主題	無			
	實質內涵	無			
與其他領域/科目的連結		無			
教材來源		BBC SoundEffects 網站 甘茶の音楽工房網站 格式工廠(影音編輯軟體) 線上轉檔網站			
教學設備/資源		電腦			
學生經驗分析		學生有電腦基本使用知識以及基礎打字能力。			
學習目標					
學生能將不同類型的音訊素材轉檔並能簡易剪輯					
教學活動設計					
教學活動內容及實施方式				時間	評量方式

第一節課 引起動機 該如何下載音訊? 發展活動 老師透過示範與範例呈現，介紹音訊的種類清楚介紹，並示範如何處理音訊的素材內容，學生仿作掌握技巧後，套用在自己的作品中。 (1) 老師介紹免費無版權音樂下載網址，並且請同學找尋一首喜歡的音樂，並下載下來。 (2) 將音樂上傳至雲端資料夾內 統整活動 教師歸納這節課學習重點： 請學生至無版權網站下載 2~3 首音樂		5 分鐘 10 分鐘 20 分鐘 5 分鐘	口頭評量:學生能認識聲音的種類格式 實作評量：利用 Audacity 進行音樂剪輯之後將音樂上傳至雲端繳交作業。
第二節課 引起動機 該如何裁剪修改自己的音訊? 發展活動 (3) 之後老師介紹利用 Audacity 音樂剪輯軟體，教導學生利用該軟體，將需要用到的音樂部分剪輯下來， (4) 之後請學生將音樂開頭插入漸強效果，結尾插入建若效果。 (5) 之後將音樂匯出，並儲存到雲端上。 統整活動 教師歸納這節課學習重點： 利用 Audacity 進行音樂剪輯已修改。		5 分鐘 10 分鐘 10 分鐘 10 分鐘 5 分鐘	
參考資料：(若有請列出)			
學生回饋		教師省思	

註:本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		學生能將不同類型的音訊素材轉檔並能簡易剪輯				
評量標準						
主題	表現描述	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
E 網 達進-		能下載音樂以及編輯音樂。	能下載音樂以及編輯音樂。	能下載音樂以及編輯音樂。	能下載音樂。	未達 D 級
評分指引		能下載無版權音樂並且透過音樂編輯軟體剪輯音樂長度並更改開始與結束音量。	能下載無版權音樂並且透過音樂編輯軟體剪輯音樂長度。	能下載無版權音樂並且將音樂插入編輯軟體。	能下載無版權音樂。	未達 D 級
評量工具		製做作品 - Audacity 專案				
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

教學單元設計

一、教學設計理念

學生能透過影片編輯軟體來製作影片。

二、教學單元設計

主題	E 網達進-		設計者	潘思瑜
實施年級	6 年級(下學期)		總節數	共 6 節，240 分鐘
單元名稱	影音魔術秀			
設計依據				
學習重點	學習表現	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	核心素養	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E3 應用運算思維描述 問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用科技的相關規範。
	學習內容	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 影音編輯軟體的操作與應用-影片的剪輯		
議題融入	學習主題	無		
	實質內涵	無		
與其他領域/科目的連結		藝術		
教材來源		舊版 Microsoft 照片、威力導演		
教學設備/資源		電腦		
學生經驗分析		學生有電腦基本使用知識以及基礎打字能力。		
學習目標				
1.學生能利用影音編輯工具匯入各項多媒體素材 2.學生能利用影音編輯工具編輯影音素材 3.學生能利用影音編輯工具加入各項特效				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式

第一節課 引起動機 影片該如何製作? 發展活動 1. 老師教導並請學生學習影像軟體的應用及操作，教導學生如何新增素材並做編輯，再將各項編修好的素材匯入影片編輯軟體，且教導學生如何拖曳素材至影片內。 2. 之後老師請學生利用學習單將要拍攝的影片主題、內容、素材寫下來，方便之後順利製作影片，再請學生收集照片素材，將自己想加入到影片內的素材彙整起來，並加以分類。 統整活動 教師歸納這節課學習重點： 學生思考要製作的影片主題及內容素材	5 分鐘 10 分鐘 20 分鐘 5 分鐘	實作評量： 學生能操作影音編輯軟體，編輯影片
第二節課 引起動機 有哪些素材是可以放入影片內的? 發展活動 3. 教導學生認識各種多媒體素材，並學習如何取得素材，透過介紹編輯素材的自由軟體，能在編輯軟體中管理好素材，並懂得如何撰寫腳本，方便之後製作影片。 4. 學生嘗試收集除了照片以外的素材(如影片、音樂、錄音等等)，之後進行分類，並且提醒學生音樂版權問題，請學生不要使用他人音樂，找無版權音樂使用。 統整活動 教師歸納這節課學習重點： 學生收集影片所需的素材	5 分鐘 10 分鐘 20 分鐘 5 分鐘	實作評量： 學生能操作影音編輯軟體，編輯影片
第三、四節課 引起動機 要如何在影片內加入字幕旁白? 發展活動 5. 老師教導如何設定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。 6. 錄製旁白。 7. 教導學生設定片頭標題，插入旁白字幕以及修剪視訊，完成基本的影片編修。 統整活動 教師歸納這節課學習重點： 編輯影片，並加入旁白以及設定片頭標題和轉場特效	10 分鐘 15 分鐘 15 分鐘 30 分鐘 10 分鐘	實作評量： 學生能操作影音編輯軟體，編輯影片
第五節課 引起動機		

有哪些動畫特效可以插入影片內? 發展活動。 8. 讓學生學習建立動畫特效，並且為影片增加濾鏡。 9. 讓學生學習建立片尾，增加影片完整度。 10. 透過學生練習，以及老師協助，讓學生能學會如何製作一部影片。 統整活動 教師歸納這節課學習重點： 在影片內增加濾鏡效果美化影片。 第六節課 引起動機 請學生完成影片製作。 發展活動。 11. 學生能夠將影片製作完成，並上傳至雲端繳交作業。 統整活動 教師歸納這節課學習重點： 將影片製作完成。	5 分鐘 10 分鐘 10 分鐘 10 分鐘 5 分鐘 5 分鐘 30 分鐘 5 分鐘	實作評量： 學生能操作影音編輯軟體，編輯影片
參考資料：(若有請列出)		
學生回饋	教師省思	
1.影片的腳本設計讓我可以決定我之後想要完成什麼影片。 2.現在還沒有什麼想法，但之後會想在影片內加入更多素材。	學生還無法馬上決定影片腳本內容，需要請學生回家考後再來撰寫影片腳本。	

註:本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		能夠利用影片剪輯軟體製作出自己的日常生活故事影片。					
評量標準							
主題	表現描述	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後	
E 網達進-		能利用影片編輯軟體製作完整的影片。	能利用影片編輯軟體製作影片，並且有片頭以及片尾。	能在影片編輯軟體製作影片新增片頭。	能將照片匯入編輯軟體製作影片。	未達 D 級	
評分指引		能完成一部影片，並且有片頭、片尾、音樂、字幕，以及有轉場特效。	能完成一部影片，並且有片頭、片尾。	能完成一部影片，並且有片頭。	能將照片匯入影片編輯軟體。	未達 D 級	
評量工具		製做作品 - 威力導演 21 影片編輯					
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下	

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

教學單元設計

一、教學設計理念

學生學會將影片匯出並且上傳至社群平台。

二、教學單元設計

主題		E 網達進-		設計者	潘思瑜
實施年級		6 年級(下學期)		總節數	共 2 節，80 分鐘
單元名稱		獨樂樂不如眾樂樂			
設計依據					
學習重點	學習表現	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度		核心素養	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E3 應用運算思維描述 問題解決的方法。 資 E6 認識與使用 資訊科技以表達想法。 資 E9 利用 資訊科技分享學習資源與心得。 資 E12 了解並遵守 資訊倫理與使用科技的相關規範。
	學習內容	資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。 影音編輯軟體的操作與應用			
議題融入	學習主題	無			
	實質內涵	無			
與其他領域/科目的連結		無			
教材來源		Google 雲端、影音達人全攻略、Google 協作平台			
教學設備/資源		電腦			
學生經驗分析		學生有電腦基本使用知識以及基礎打字能力。			
學習目標					
學生能將影片上傳至社群網站並完成基本設定					
教學活動設計					
教學活動內容及實施方式				時間	評量方式
第一節課					
引起動機					
影片製作好之後該如何匯出？				5 分鐘	實作評量： 學生能學會匯出影片並且上傳影片。
發展活動					
1. 學習如何匯出影片以及影片的格式選擇。				5 分鐘	
(1) 老師介紹該如何將已經完成的影片輸出，並且說明介紹常見的影片格式有哪些。				10 分鐘	
(2) 之後請學生嘗試將影片匯出成 mp4 格式。				5 分鐘	
2. 能將影片上傳至社群軟體並且與他人分享。				10 分鐘	
(1) 老師介紹該如何將影片上傳至社群平台，並且說明每個社群平台所能上傳的影片時間長度不一樣，要小心別超時。					
(2) 之後請學生嘗試將自己的影片上傳至社群平台，並且與同學、朋友火家人分享。					

統整活動 教師歸納這節課學習重點： 影片匯出有不同格式，可依個人需求選擇合適的格式輸出。 第二節課 引起動機 協作平台是什麼？可以上傳影片嗎？ 發展活動 3. 老師介紹協作品台的功用，並且請學生登入 Google 帳號開啟空白協作品台專案。 4. 學習利用協作平台分享影片。 (1) 老師說明如何在 Google 協作平台上分享影片，並且請學生嘗試開啟一個協作平台，並將影片上傳至協作平台上，再將網址分享給同學。 統整活動 教師歸納這節課學習重點： 協作平台是一個可以讓其他人觀看的網頁，可以由使用者編輯，設計然後插入不同媒體元素，與他人分享。	5 分鐘 5 分鐘 10 分鐘 20 分鐘 5 分鐘	實作評量： 能將作品影片上傳及發佈。
參考資料：(若有請列出)		
學生回饋	教師省思	

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		學生能將影片上傳至社群網站並完成基本設定					
評量標準							
主題	表現描述	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後	
E 網達進-		能將影片匯出並上傳至社群平台。	能將影片匯出並上傳至社群平台。	能將影片匯出並上傳至社群平台。	能將影片匯出。	未達 D 級	
評分指引		能將編輯好的影片匯出，並且創建協作平台並將影片上傳至平台上分享網址。	能將編輯好的影片匯出，並且創建協作平台並將影片上傳至平台上。	能將編輯好的影片匯出，並且創建協作平台。	能將編輯好的影片匯出。	未達 D 級	
評量工具		製做作品 - 威力導演 21 影片編輯					
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下	

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

教學單元設計

一、教學設計理念

學生能了解該如何使用 app 或是 google 的地圖功能。

二、教學單元設計

主題		E 網達進-	設計者	潘思瑜
實施年級		6 年級(下學期)	總節數	共 4 節，160 分鐘
單元名稱		藝術街的奇幻旅程		
設計依據				
學習重點	學習表現	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 p-III-4 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	核心素養	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E9 利用資訊 科技分享學習資 源與心得。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用科技的相關規範。 綜 E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用處理日常生活問題。 安 E1 了解安全教育。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 藝 E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。
	學習內容	資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。		
議題融入	學習主題	科技教育		
	實質內涵	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。		
與其他領域/科目的連結		社會		
教材來源		Google Map、I Movie		
教學設備/資源		電腦		
學生經驗分析		學生有電腦基本使用知識以及基礎打字能力。		
學習目標				
1.能了解及列舉 2D 及 3D 呈現的優缺點。 2.能認識及正確操作 I movie，並成功製作可辨識 AR 影像與連結影片。 3.能理解平板電腦攝錄影、360 攝影機及影片剪輯作用原理 。 4.能正確操作 googlemap 自訂地圖、google tour creator 自製街景功能步驟。 5.能對家鄉產業結構分布及類型更加了解。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式

第一節課 引起動機 如過在路上迷路了該怎麼利用 app 軟體找到回家的路? 發展活動 1. 運用 google map 找到自己的家。 (1) 老師介紹 Google map 的操作介面，以及如何透過 Google map 找尋自己的家，或是旅遊景點等。 (2) 之後請學生嘗試開啟 Google map 並且找到自己的家。 統整活動 教師歸納這節課學習重點： 利用 Google 搜尋住家地址可以找到自己所居住的地方。		5 分鐘 10 分鐘 20 分鐘 5 分鐘	
第二節課 引起動機 Google 地圖看不懂，有什麼不同的呈現方式可以使用嗎? 發展活動 2. 請同學利用 2D 及 3D 模式看 google map (1) 老師介紹該如何切換 google map 2D 與 3D 地圖呈現，並說明 2D 與 3D 的差別。 (2) 接著請同學動手操作切換 2D 及 3D 地圖，並觀察其差別。 統整活動 教師歸納這節課學習重點： 了解 2D 與 3D 地圖的差異。		5 分鐘 10 分鐘 20 分鐘 5 分鐘	口頭評量： 學生能分辨 2D 及 3D 呈現的作品。
第三、四節課 引起動機 平板也可以製作或編輯影片嗎? 發展活動 3. 學習使用 i movie (1) 老師介紹平板載具的影片編輯製作軟體[i movie]，並且操作編輯影片，教導學生裁切影片長度以及美化影片。 (2) 請學生開啟 i movie 軟體，並實際錄製一段影片，透過 i movie 練習熟悉軟體的介面工具。 4. 能對家鄉產業結構分布及類型更加了解。 (1) 學生以家鄉產業為主題，上網蒐集資料，並製作一部影片，讓自己能更加熟悉自己家鄉的產業文化。 統整活動 教師歸納這節課學習重點： 利用平板 app 也可以製作影片		5 分鐘 20 分鐘 20 分鐘 30 分鐘 5 分鐘	實作評量： 能認識及正確操作 i movie，並成功製作可辨識 AR 影像與連結影片。
參考資料：(若有請列出)			
學生回饋		教師省思	

--	--

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		1.能了解及列舉 2D 及 3D 呈現的優缺點。 2.能認識及正確操作 I movie，並成功製作可辨識 AR 影像與連結影片。 3.能理解平板電腦攝錄影、360 攝影機及影片剪輯作用原理。 4.能正確操作 googlemap 自訂地圖、google tour creator 自製街景功能步驟。 5.能對家鄉產業結構分布及類型更加了解。					
評量標準							
主題	表現描述	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後	
E 網達進-		能利用影片編輯軟體製作完整的影片。	能利用影片編輯軟體製作完整的影片。	能利用影片編輯軟體製作完整的影片。	能利用影片編輯軟體製作完整的影片。	未達 D 級	
評分指引		能錄製一段影片，並透過編輯軟體編輯影片，修改長度，並增加效果。	能錄製一段影片，並透過編輯軟體編輯影片，修改長度。	能錄製一段影片，並將影片匯入編輯軟體。	能開啟影片編輯軟體。	未達 D 級	
評量工具		製做作品 - iMovie[家鄉特色]影片					
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下	

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

教學單元設計

一、教學設計理念

學生能透過所學影片製作方式製作出屬於自己的畢業影片。

二、教學單元設計

主題		E 網達進-		設計者	潘思瑜
實施年級		6 年級(下學期)		總節數	共 4 節，160 分鐘
單元名稱		我的故事			
設計依據					
學習重點	學習表現	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。		核心素養	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用科技的相關規範。 綜 E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。 安 E1 了解安全教育。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 藝 E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。
	學習內容	資 議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法 資 議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資 議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 影音編輯軟體的操作與應用-影片的剪輯			
議題融入	學習主題	無			
	實質內涵	無			
與其他領域/科目的連結		無			
教材來源		舊版 Microsoft 照片、威力導演			
教學設備/資源		電腦			
學生經驗分析		學生有電腦基本使用知識以及基礎打字能力。			
學習目標					
能夠利用影片剪輯軟體製作出自己的日常生活故事影片。					
教學活動設計					
教學活動內容及實施方式				時間	評量方式

第一節課 引起動機 在畢業前製作出自己國小生活的影片給自己留作紀念。 發展活動 1. 收集或錄製關於自己周遭生活的影片或是照片。 (1) 請同學利用平板載具，路自自己生活和周遭的影片以及照片。 統整活動 教師歸納這節課學習重點： 同學收集與自己有關的生活照片或是影片。		10 分鐘 25 分鐘 5 分鐘	
第二、三節課 引起動機 在畢業前製作出自己國小生活的影片給自己留作紀念。 發展活動 2. 學習獨自完成一部屬於自己的影片。 (1) 學生上網找尋製作影片需要的素材。 (2) 學生錄製完影片之後，嘗試利用 i movie 去編輯美化影片，調整影片亮度以及插入圖片素材等。 (3) 之後插入音樂，並新增旁白以及動畫特效，增加影片完整度。 統整活動 教師歸納這節課學習重點： 利用 iMovie 製作影片。		5 分鐘 20 分鐘 25 分鐘 25 分鐘 5 分鐘	實作評量： 1.能利用影片編輯軟體製作影片。
第四節課 引起動機 分享自己的小學生活。 發展活動 3. 能夠將做好影片存入雲端，並且可以共用與他人分享。 (1) 請學生將編輯製作好的影片上傳至雲端上，並開啟共享與其他同學分享影片。 統整活動 教師歸納這節課學習重點： 透過上傳影片到雲端，並開啟共享，與他人分享影片內容。		5 分鐘 30 分鐘 5 分鐘	實作評量： 1.能利用影片編輯軟體製作影片。 2.能將影片存入雲端
參考資料：(若有請列出)			
學生回饋		教師省思	

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		能夠利用影片剪輯軟體製作出自己的日常生活故事影片。					
評量標準							
主題	表現描述	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後	
E 網達進-		能利用影片編輯軟體製作完整的影片。	能利用影片編輯軟體製作完整的影片。	能利用影片編輯軟體製作完整的影片。	能利用影片編輯軟體製作完整的影片。	未達D級	
評分指引		能錄製一段影片，並透過編輯軟體編輯影片，修改長度，並增加效果以及調整亮度。	能錄製一段影片，並透過編輯軟體編輯影片，修改長度。	能錄製一段影片，並將影片匯入編輯軟體。	能開啟影片編輯軟體。	未達D級	
評量工具		製做作品 - iMovie[畢業影片]					
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下	

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。