

路竹國小六年級下學期校訂課程 Explorer_E 起探索

導演！開麥拉教案

一、設計理念

1. 培養美感與心得發表，繪製各式圖片應用於生活中，製作投影片進行成果發表。
2. 跨領域學習：融入綜合、藝術等領域，把影音活用於生活中，實作中發現問題、解決問題，培養終身學習能力。
3. 啟發學生對電腦影片剪輯、製作的興趣，激發學生自主學習、創作的動機與能力，並透過平板的使用，取得影音素材。
4. 培養表達與溝通能力，透過影片表達自我想法、情感或宣導理念，樂於與人互動，分享並增進人際關係。
5. 運用 AI 科技增進科技應用的能力。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。

二、教學設計

實施年級	六年級下學期	設計者	資訊團隊
跨領域/科目	綜合、藝術	總節數	18 節(依實際授課週次調整)
核心素養： A1 身心素質與自我精進 E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 A2 系統思考與解決問題 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。 A3 規劃執行與創新應變 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。 B2 科技資訊與媒體素養 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。 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 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。 B3 藝術涵養與美感素養 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。 C1 道德實踐與公民意識 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。 C2 人際關係與團隊合作 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。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。			

學習重點	學習表現 【資訊教育】 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 【健康與體育】 健 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。 【綜合活動】 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。 綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。 【藝術】 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。
學習內容	【資訊教育】 資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 D-III-2 系統化數位資料管理方法。 資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 【綜合活動】 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。 【藝術】 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 E-III-3 設計思考與實作。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。

概念架構	導引問題
遊玩卡牌設計 桌遊真有趣 桌遊卡片設計 開賣啦！ 簡報再相會 青春不留白 內容製作 統計成圖 好影片的要素 開場白 Our Movie 專案製作 分組規劃 分工剪輯 影片殺青 畢業成果展 上台分享 觀看心得	1、圖片製作的方向。 2、簡報重點與設計規劃 3、素材取得方法。 4、攝影技巧的使用。 5、有關網路智慧財產權的相關議題。 6、影片或作品上傳所須注意事項。

學習目標		
1. 能建立 Canva 帳號，加入班級團隊，使用 Canva 編輯多媒體內容。 2. 能知道如何搜尋主題相關的素材，使設計更生動有趣。 3. 能製作各種影音多媒體以傳達情誼或資訊。 4. 能製作簡報與統計圖表，用以發表主題內容。 5. 能下載與分享自己創作的多媒體內容。 6. 能使用數位平台進行協作，與同儕共同編輯。 7. 搭配平板設備，應用攝影技術，提昇學生資訊應用能力。 8. 培養學生整合應用能力，運用資訊科技軟硬體，參與製作班級微電影、分享學習成果。		
融入之議題 （學生確實有所探討的議題才列入）	實質內涵	藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 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。 綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。 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。 綜 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。 綜 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。
	所融入之單元	單元一：遊玩卡牌設計 單元三：青春不留白
學習資源	1. 電腦設備 2. iPad 3. 線上網站(Canva)	

學習單元活動設計		
學習活動流程	時間	備註
單元一：遊玩卡牌設計（第 1～4 節） 主題一：桌遊真有趣 1. 不插電遊戲瘋迷很多地方，不插電遊戲是什麼？為什麼桌遊有趣？ 2. 心智圖用途為何？如何利用心智圖設計桌遊的遊玩方式。 主題二：桌遊卡片設計 1. 透過心智圖上所設計的卡片類型，利用閃示卡範本功能，設計大量不同的卡片類型。 2. 卡片加上卡片功能文字並加以美化。透過圖片的排列規劃，讓功能卡更加美觀。	80 80	實作評量 檔案評量
單元二：開賣啦！（第 5～8 節） 主題一：簡報再相會 1. 回憶簡報的作用與設計時，需要注意的事項。 2. 規劃製作的簡報主題，题目的設計要一目了然。 主題二：內容製作 1. 套用範本，將範本內部需要的文字、圖片和投影片頁面先行移除。 2. 封面加上主題題目，並加以設計、規劃文字樣式，透過插圖與圖	40 80	口語評量 檔案評量

片，讓簡報看起來就更加豐富。 3. 避免簡報過於單調，加上動畫效果，提升整體畫面的趣味性，加上轉場效果，讓投影片頁與頁之間的切換更佳顯著。 主題三：統計成圖 1. 將不同種類的數字與金額進行統計，將資料轉換成表格，方便觀看資料。 2. 將表格轉換成圖表，讓文字和數字轉成長條圖後，資料更加明瞭。 單元三：青春不留白（第 9～12 節） 主題一：好影片的要素 1. 影片的編排流程與整體規畫重點，影片分為影片、圖片堆積而成，搭配上聲音、音樂、音效等，組合成一個影片， 2. 規劃要製作的影片題目，找尋相關素材準備進行編輯。 主題二：開場白 1. 啟動 Canva 影片功能，選擇想要的影片開頭範本，調整影片相對的秒數設定。 2. 套用起始畫面，加上文字與藝術效果，完成開場畫面。 主題三：Our Movie 1. 將準備好的影片上傳到素材內，待上載完畢後，將影片拉入開頭畫面之後的片段。 2. 影片進行畫面裁切與音量調整，將畫面調整到最大畫面的狀態。 3. 將影片加上符合的字幕，讓回憶的記憶融入影片之中。 單元四：專案製作（第 13～15 節） 主題一：分組規劃 1. 分組進行討論，影片腳本設計與規劃。 2. 利用行動載具進行素材取得，採照片與影片並行方式。 主題二：分工剪輯 1. 將拍攝素材轉存置網路空間，方便多台電腦進行編輯。 2. 修正照片，優化相片畫面與週顯的範圍。 3. 剪輯影片，將多餘的畫面進行移除。 主題三：影片殺青 1. 將照片與影片拉近時間軸內，並加上圖案效果，讓影片內容更加多元化。 2. 加上背景音樂，並針對不同的位置，修改音量大小。 單元五：畢業成果展（第 16、17 節） 主題一：上台分享 各組上台分享影片製作流程，與分享影片。 主題二：觀看心得 台下觀看者，對於影片內容與自組影片進行比較，發表心得。 單元六：畢業典禮預演（第 18 節）	40 30 30 40 80 80 40 50 30 40	實作評量 口語評量 實作評量 檔案評量 口語評量 實作評量 檔案評量 口語評量 口語評量 演練
---	---	---

三、教學重點、學習紀錄與評量方式對照表

單元名稱	學習目標	表現任務	評量方式	學習紀錄/評量工具
主題 1-1	觀看桌遊的遊戲影片，規劃心智圖	分析桌遊的趣味和心智圖的畫製	實作評量	
主題 1-2	規畫桌遊卡片的樣子	做出圖文並茂的桌遊卡片	檔案評量	
主題 2-1	昇華既有的簡報知識	將所學的簡報知識，融入 Canva 的簡報製作	口語評量	
主題 2-2	用文字、圖片搭配，設計出剪報	成品有圖文並茂頁面，加上動畫效果讓作品更生動	檔案評量	
主題 2-3	理解統計的意義與轉換圖表的流程	整理數值後，將數字轉換成長條圖。	實作評量	
主題 3-1	知悉影片的製作流程與概念	影片的原理與製作影片所需的素材	口語評量	
主題 3-2	加入素材完成起始畫面	加入文字和圖片，排版畫面完成起始影片	實作評量	
主題 3-3	素材的調整與優化，將影片完成後輸出	透過拼貼功能，將多張圖片組合成一張	檔案評量	
主題 4-1	分組合作討論分工與主題規劃	完成分組與分工，並決定腳本內容	口語評量	
主題 4-2	利用行動載具拍攝照片與影片	完成影片素材的取得	實作評量	
主題 4-3	將影片製作完成，並分成各章節	透過章節設計，方便影片的分段觀看	檔案評量	
主題 5-1	熟悉自己影片的設計理念，並上台發表	準備影片及設計理念，並發表與回答。	口語評量	
主題 5-2	比較自己的影片設計，並發表心得	發表自己觀看心得	口語評量	

四、評量標準與評分指引

學習目標	1. 能建立 Canva 帳號，加入班級團隊，使用 Canva 編輯多媒體內容。 2. 能知道如何搜尋主題相關的素材，使設計更生動有趣。 3. 能製作各種影音多媒體以傳達情誼或資訊。 4. 能製作簡報與統計圖表，用以發表主題內容。 5. 能下載與分享自己創作的多媒體內容。 6. 能使用數位平台進行協作，與同儕共同編輯。 7. 搭配平板設備，應用攝影技術，提昇學生資訊應用能力。 8. 培養學生整合應用能力，運用資訊科技軟硬體，參與製作班級微電影、分享學習成果。		
學習表現	資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 健 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。 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。 綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。		
評量向度	表現等級		
	A 優秀	B 良好	C 再加油
遊玩卡牌設計	1. 設計出符合遊玩的桌遊心智圖 2. 卡片設計內容符合心智圖 3. 卡片文字清晰明瞭與心智圖相符 4. 卡片所用圖片意義與文字相符	1. 設計出符合遊玩的桌遊心智圖 2. 卡片設計內容符合心智圖 3. 卡片文字符合心智圖 4. 卡片所用圖片意義與文字大致相符	1. 設計出桌遊心智圖 2. 卡片設計內容符合心智圖 3. 卡片文字與使用圖片意義與心智圖大致相符
開賣啦！	1. 將四年級所學的簡報知識融入進 Canva。 2. 簡報主題所設計的題目清晰明瞭 3. 修改範本樣式，符合所需的樣式 4. 透過圖片、轉場效果、動畫效果讓簡報整體更有趣味性與豐富性	1. 將四年級所學的簡報知識帶入進 Canva。 2. 簡報主題所設計的題目明瞭 3. 修改範本樣式，符合所需的樣式 4. 透過圖片、轉場效果、動畫效果讓簡報更加豐富性	1. 簡報主題所設計的題目簡單明瞭 2. 修改範本樣式，符合所需的樣式 3. 用轉場效果、動畫效果讓簡報更加豐富性

青春不留白	1. 了解影片的撥放方式與組成方式 2. 規劃影片主題和尋找所需素材 3. 使用文字、圖片、效果組合出開場畫面 4. 修整影片內容，調整影片大小與剪切內容 5. 加入字幕，讓影片要表達的內容更加明確	1. 了解影片的撥放方式與組成方式 2. 規劃影片主題和尋找所需素材 3. 使用文字、圖片組合出開場畫面 4. 修剪影片內容與調整大小 5. 加入字幕，讓影片內容明瞭	1. 了解影片的組成方式 2. 規劃影片主題和尋找所需素材 3. 使用文字、圖片做出開場畫面 4. 修剪影片內容
專案製作	1. 分組合作，完成腳本製作。並依據腳本內容進行拍照與影片攝影。 2. 使用行動載具拍攝影片與相片，透過對焦的方式，攝影出不同風味的素材 3. 設計影片內容，並搭配文字、特效與音樂，完成影片製作 4.利用章節設計，將不同主級的影片分章節，方便切換	1. 分組合作，完成腳本製作。並依據腳本內容進行拍照與影片攝影。 2. 使用行動載具拍攝影片與相片 3. 設計影片內容，並搭配文字與音樂，完成影片製作 4.利用章節設計，將不同主級的影片分章節，方便切換	1. 分組合作，完成腳本製作。並依據腳本內容進行拍照與影片攝影。 2. 使用行動載具拍攝相片 3. 設計影片內容，並搭配音樂，完成影片製作 4.利用章節設計，將影片分章節
評量工具	教師依據學生作品與上課操作觀察並評量。		
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)。			