

伍、藝術才能美術班專長領域課程總表

學習階段/ 年級	學 期	課程 性質	藝術專 長科目	科目簡述 *以50字簡 要說明	每 週 節 數	專長領域 學習重點 *請填選學 習表現代碼	議題融入 *勾選議題須並 列其實質內涵	多元教學模式 *學期運作為原 則並敘明原因	師資來源
☐ 第二學習階段 ☐ 三年級 ☐ 四年級 ☒ 第三學習階段 ☐ 五年級 ☒ 六年級	☒ 上 學期 ☐ 下 學期	☐ 部定 課程/ 部定 必修 ☒ 校 訂課 程	數位藝術 Digital Art	以畢業製作為主軸，學習內容包含基礎資訊素養、數位科技與媒體，運用科技媒體等數位資源與數位技術進行畢業製作作品創作。	1	美才 III P1, P1-3 P2, P2-1 K1, K1-1 K2, K2-2 C1, C1-2 L1, L1-2 S1, S1-1, S1-2, S1-3	☒ 其他重要議題： ☒ 法治教育 ☒ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☒ 生涯規劃教育	☒ 無 ☐ 分組學習 ☐ 能力分組 ☐ 小組分組 ☐ 專長分組 ☐ 其他分組： ☐ 教師協同教學 ☐ 專業協同 ☐ 跨域協同 ☐ 其他協同： ☐ 教師個別指導 ☐ 專案輔導學習 ☐ 其他： 請敘明須採用之教學需求：	☒ 校內專任 ☒ 單科 ☐ 跨科目 ☐ 跨領域 ☐ 校外兼任 ☐ 大學教師 ☐ 專業人員 ☐ 其他：

C6-1-1藝術才能專長領域記體育班體育專業領域課程計畫

學習階段/ 年級	學 期	課程 性質	藝術專 長科目	科目簡述 *以50字簡 要說明	每 週 節 數	專長領域 學習重點 *請填選學 習表現代碼	議題融入 *勾選議題須並 列其實質內涵	多元教學模式 *學期運作為原 則並敘明原因	師資來源
☐ 第二學習階段 ☐ 三年級 ☐ 四年級 ☒ 第三學習階段 ☐ 五年級 ☒ 六年級	☐ 上 學期 ☒ 下 學期	☐ 部定 課程/ 部定 必修 ☒ 校 訂課 程	數位藝術 Digital Art	以畢業製作為主軸，學習內容包含基礎資訊素養、數位科技與媒體，運用科技媒體等數位資源與數位技術進行畢業製作作品創作。	1	美才 III P1, P1-3 P2, P2-1 K1, K1-1 K2, K2-2 C1, C1-2 L1, L1-2 S1, S1-1, S1-2, S1-3	☒ 其他重要議題： ☒ 法治教育 ☒ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☒ 生涯規劃教育	☒ 無 ☐ 分組學習 ☐ 能力分組 ☐ 小組分組 ☐ 專長分組 ☐ 其他分組： ☐ 教師協同教學 ☐ 專業協同 ☐ 跨域協同 ☐ 其他協同： ☐ 教師個別指導 ☐ 專案輔導學習 ☐ 其他： 請敘明須採用之教學需求：	☒ 校內專任 ☒ 單科 ☐ 跨科目 ☐ 跨領域 ☐ 校外兼任 ☐ 大學教師 ☐ 專業人員 ☐ 其他：

陸、藝術才能美術班專長領域科目教學大綱

課程名稱	中文名稱	數位藝術	
	英文名稱	Digital Art	
授課年段	☐ 三年級 ☐ 四年級 ☐ 五年級 ☒ 六年級		
授課學期	☒ 第一學期 ☐ 第二學期		授課節數 每週 1 節
學習目標	能認識程式設計與運算思維，並能利用 Scratch 裡的邏輯元件來設計出遊戲或動畫。		
教學大綱	週次	單元/主題	內容綱要
	1	遊戲練習生	利用 Scratch 條件判斷、座標等功能製作「青蛙賽跑」遊戲。
	2	遊戲練習生	利用 Scratch 條件判斷、座標等功能製作「青蛙賽跑」遊戲。
	3	遊戲練習生	利用 Scratch 條件判斷、座標等功能製作「青蛙賽跑」遊戲。
	4	遊戲練習生	利用 Scratch 變數及條件判斷世來製作「終極密碼」遊戲。
	5	遊戲練習生	利用 Scratch 變數及條件判斷世來製作「終極密碼」遊戲。
	6	遊戲練習生	利用 Scratch 變數及條件判斷世來製作「終極密碼」遊戲。
	7	遊戲練習生	利用 Scratch 分身、擴充功能-音樂來製作「打鼓達人」遊戲
	8	遊戲練習生	利用 Scratch 分身、擴充功能-音樂來製作「打鼓達人」遊戲
	9	遊戲練習生	利用 Scratch 分身、擴充功能-音樂來製作「打鼓達人」遊戲
	10	月津追蜂隊	利用 Scratch 製作「為遊客穿上觀賞蜂炮所需的安全裝備」小遊戲。
	11	月津追蜂隊	利用 Scratch 製作「為遊客穿上觀賞蜂炮所需的安全裝備」小遊戲。
	12	月津追蜂隊	利用 Scratch 製作「為遊客穿上觀賞蜂炮所需的安全裝備」小遊戲。
	13	月津追蜂隊	利用 Scratch 製作「為遊客穿上觀賞蜂炮所需的安全裝備」小遊戲。
	14	月港遊戲設計師	討論為鹽水(月港)景點設計一個小遊戲，並分組討論遊戲的內容。
	15	月港遊戲設計師	蒐集遊戲內容需要的素材
	16	月港遊戲設計師	運用程式設計元素與功能，各組製作一個景點遊戲
	17	月港遊戲設計師	運用程式設計元素與功能，各組製作一個景點遊戲
	18	月港遊戲設計師	運用程式設計元素與功能，各組製作一個景點遊戲
	19	月港遊戲設計師	將各組景點遊戲結合成一個密室逃脫闖關活動
	20	月港遊戲設計師	將各組景點遊戲結合成一個密室逃脫闖關活動
21	月港遊戲設計師	將各組景點遊戲結合成一個密室逃脫闖關活動	
學習評量	1.定期/總結評量：比例__% ☐ 口頭發表 ☐ 書面報告 ☐ 作業單 ☐ 作品檔案 ☐ 實作表現 ☐ 試題測驗 ☐ 課堂觀察 ☐ 同儕互評 ☐ 其他： 2.平時/歷程評量：比例_100% ☒ 口頭發表 ☐ 書面報告 ☐ 作業單 ☒ 作品檔案 ☒ 實作表現 ☐ 試題測驗 ☒ 課堂觀察 ☐ 同儕互評 ☐ 其他：		
備註			

課程名稱	中文名稱	數位藝術		
	英文名稱	Digital Art		
授課年段	☐ 三年級 ☐ 四年級 ☐ 五年級 ☒ 六年級			
授課學期	☐ 第一學期 ☒ 第二學期		授課節數	每週 1 節
學習目標	學生能具備影片創作與欣賞的素養，創作出生活影片分享生命經驗。			
教學大綱	週次	單元/主題	內容綱要	
	1	鹽水景點介紹	認識多媒體影片使用到的素材及編輯多媒體影片的軟體。	
	2	鹽水景點介紹	春節假期	
	3	鹽水景點介紹	使用威力導演的「幻燈秀編輯器」將鹽水景點圖片組合為影片。	
	4	鹽水景點介紹	使用威力導演的「幻燈秀編輯器」將鹽水景點圖片組合為影片。	
	5	鹽水景點介紹	使用威力導演的「幻燈秀編輯器」將鹽水景點圖片組合為影片。	
	6	校園巡禮	匯入校園素材與編排順序、設定播放時間、調亮整體光線、亮度與飽和度。	
	7	校園巡禮	修剪校園素材視訊長度、分離音訊、設定背景音樂、平移與縮放圖片。	
	8	校園巡禮	校園素材加上動態說明文字	
	9	校園巡禮	校園素材加上動態插圖	
	10	小小新聞主播台	製作鹽水景點報導影片-倒數畫面	
	11	小小新聞主播台	製作鹽水景點報導影片-動態新聞片頭	
	12	小小新聞主播台	製作子母雙畫面及子影片加陰影與外框	
	13	小小新聞主播台	加入旁白及修剪視訊	
	14	青春不留白	製作畢業影片-收集素材	
	15	青春不留白	文字遮罩動畫做片頭	
	16	青春不留白	套用轉場特效、炫粒特效	
	17	青春不留白	字幕工房加字幕	
	18	青春不留白	製作工作團隊名單當片尾、分割音樂與淡出	
	19	Fun 電影	學生上臺分享影片製作過程與成果	
	20	畢業	畢業	
21	畢業	畢業		
學習評量	1.定期/總結評量：比例__% ☐ 口頭發表 ☐ 書面報告 ☐ 作業單 ☐ 作品檔案 ☐ 實作表現 ☐ 試題測驗 ☐ 課堂觀察 ☐ 同儕互評 ☐ 其他： 2.平時/歷程評量：比例_100% ☒ 口頭發表 ☐ 書面報告 ☐ 作業單 ☒ 作品檔案 ☒ 實作表現 ☐ 試題測驗 ☒ 課堂觀察 ☐ 同儕互評 ☐ 其他：			
備註				

