

南投縣地利國民小學 113 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	資訊與生活		年級/班級	六年甲班
彈性學習課程類別	☒ 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	20
			設計教師	廖帝傑
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	☐ 國語文 ☐ 英語文(不含國小低年級) ☐ 本土語文 ☐ 臺灣手語 ☐ 新住民語文 ☐ 數學 ☐ 生活課程 ☐ 健康與體育 ☒ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝術 ☐ 綜合活動 ☒ 資訊科技(國小) ☐ 科技(國中)		☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 家庭教育 ☐ 戶外教育 ☐ 原住民教育 ☐ 國際教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	科技生活	與學校願景呼應之說明	透過 Scratch 視覺化程式設計的學習，引領孩子進入運算思維的殿堂。	
設計理念	以深入淺出的方式，引導孩子學習資訊科技的內容及應用，進而建立良好的資訊素養。			
總綱核心素養 具體內涵養	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。	領綱核心素養 具體內涵	藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度的關聯。	

課程目標	1. 學生能具備運用運算思維解決問題的能力。 2. 學生能理解在課程中以積極正向的學習態度使用 SCRATCH 設計動畫與遊戲，並遵守資訊倫理與資訊科技使用相關規範。
------	--

教學進度		學習表現 須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	學習內容 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教材須經課發會審查通過
週次	單元名稱/節數						
一至六	單元 1-我是大導演 6 節	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生	1. Scratch 初體驗 2. 學習 Scratch 的角色、舞台與程式積木 3. 美化角色與音樂、音效製作	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 Scratch 程式設計工具設計舞台 4. 學生能透過 Scratch 程式設計工具設計角色及音樂、音效 5. 學生能夠藉由 Scratch 程式設計工作的作品產	活動 1：初探攝影棚 1. 透過生活經驗結合說明 Scratch 功能 2. 進入官方網站 3. 調整官方網站語系 4. 展示動畫作品 ● 學生練習： 1. 利用官方網站操作動畫作品搜尋 2. 從搜尋結果選擇一個自己感興趣的作品並欣賞作品 3. 使用作品紀錄表填寫自己喜歡作品的網址、名稱及喜歡的原因	實際操作： 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	自編及台中市資訊教育市本課程

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		活中簡單的問題 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣 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-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表		生對動畫製作之興趣	活動 2：認識攝影棚 - 離線版軟體下載與安裝 - 開啟上節課的喜愛作品紀錄表 - 複習 Scratch 官方網站操作方式 - 舉例分享如何自己的作品 ● 學生練習：	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 實際操作： - 能正確進入 Scratch 官方網站與搜尋到動畫 - 能搜尋到自己感興趣的作品	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		達自我的思想與情感。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。			1. 利用官方網站自己喜歡的動畫作品進動畫分析。 2. 進入線上編輯畫面，分析動畫所須元素(舞台、角色、造型、動作/程式、音效) 3. 使用學習單輔助完成動畫元素分析 4. 鼓勵學生進行動畫元素分析時，針對舞台、角色、造型、動作=程式、音效可以儘量詳細描述	- 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	

教學進度		學習表現 須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	學習內容 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教材須經課發會審查通過
週次	單元名稱/節數						
					活動 3：臨時演員 1. 程式設計工具介面認識程式設計工具操作的方法 2. 離線軟體啟動與設定 3. 使用內建背景與改編內建角色 ● 學生練習： 1. 以新建立的檔案並新增範例圖庫中的角色足球、設定正確中心點及角色命名。 2. 選擇適當背景並為足球調整成適當大小。 3. 鼓勵學生完成足球旋轉動態圖片，並發揮創意改變顏	實際操作： 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	

教學進度		學習表現 須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	學習內容 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教材須經課發會審查通過
週次	單元名稱/節數						
					色，最後搭配合適背景 活動 4：自創特色演員 足球一個角色顯得孤單與單調，本學習活動將完成足球運動另一個要角-人。透過內建繪圖軟體，指導小朋友繪製火柴人並完成動態動作。 1. 內建繪圖-向量模式 2. 動態造型製作要點 3. 連續動作之程式設定 ● 學生練習： 1. 新增自行繪製角色-火柴人踢足球 2. 搜尋參考圖片、模仿教師示範或自行創作火柴人跑步動作	實際操作： 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	

教學進度		學習表現 須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	學習內容 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教材須經課發會審查通過
週次	單元名稱/節數						
					3. 至少使用 3 個以上造型完成跑步動作 活動 5：演員走位 利用設計完成的角色使用程式方塊設定角色移動、角色對話及角色特效： 1. 座標的觀念 2. 使用堆疊、刪除程式積木操作設定角色座標位置、移動及造型切換 3. 同時執行的概念 4. 匯出足球與火柴人兩個角色檔案 ● 學生練習： 1. 設定角色移動與造型變化 2. 設定角色隱藏與顯示	實際操作： 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	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
					3. 匯出個別角色並存檔 4. 鼓勵學生將從原地跑步踢球改為助跑後踢球，足球飛出與同時旋轉並完成自由落體設定 活動 6：開始來演戲 1. 舞台背景匯入與新增場景。 2. 使用外觀方塊設定場景轉換，讓轉場更生動。匯入上一教學活動完成之角色。 3. 角色出現與隱藏時機及透過時間讓角色說話 4. 設定廣播，讓舞台背景可以隨時間切換。	實際操作： 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	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
					5. 加入背景音樂。 ● 學生練習： 1. 製作動畫主題畫面及角色主要場景並完成轉場設定。 2. 設定角色說話 3. 匯入角色完成動畫時間及背景音樂	成說話設定	
七至八	單元 2-我的 小劇場 2 節	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法	1. 分析主題來構思動畫的內容 2. 以流程圖及動畫分鏡來呈現動畫	1. 學生能學會專案創作流程。 2. 學生能使用分鏡圖構思並呈現動畫的內容。 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. 提供新興議題：環境保護、健康飲食、未來想像及社會議題。 2. 本教學活動以「不要讓我無家可歸」為例，播放 107 年特優學生作品。 3. 動畫元素複習：背景、角色、造型、動作	實際操作： 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	自編及台中市資訊教育市本課程

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				
		資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣 社 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。 資 E4 認識常見的資訊			4. 動畫製作流程複習： 收集資料、主題表達、背景選定、角色動作、角色對話、轉場設定 ● 學生練習： 1. 主題分析與到教師建議網站搜尋相關資料 2. 使用分鏡圖擬定動畫內容 3. 學生自行設計完成主題動畫		

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		科技共創工具的使用方法。					
九至十四	單元 3-你追我跑 6 節	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生	1. 學習程式簡單迴圈 2. 學習亂數、變數及條件判斷語法	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 1：我是小老鼠 ● 利用官方網站操作遊戲作品搜尋 ● 以新建立的檔案更換舞台背景 ● 新增與刪除角色 ● 修改角色造型 ● 學生練習： ● 以新建立的檔案更換舞台背景 ● 新增與刪除角色、修改角色造型 ● 鼓勵學生完成內建或自創角色(小老鼠)並修改造型	實際操作： 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	自編及台中市資訊教育市本課程

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		活中簡單的問題 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-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。 資 E4 認識常見的資訊科技共創工			● 儲存專案「你追我跑」 活動 2：該往哪裡跑 ● 利用完成的角色進行移動及迴圈的設計。 ● 使用程式積木操作設定角色(小老鼠)座標位置及移動 ● 角色(小老鼠)移動的方式 ● 學生練習： ● 編輯角色(小老鼠)程式積木，設定移動 ● 設定角色(小老鼠)重複無限次、碰到邊緣就反彈、移動 20 點	實際操作：能利用積木方塊完成角色移動設定	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				
		具的使用方法。			● 鼓勵學生完成角色(小老鼠)迴圈之移動設定 ● 儲存專案「你追我跑」 活動 3：飢餓大花貓 新增與修改角色(大花貓)造型及新增變數(數量與時間)，並設定角色(小老鼠)隨機出現和碰到角色(大花貓)就隱藏 ● 學生練習： 1. 新增與修改角色(大花貓)造型並設定角色(大花貓)移動的方式 2. 新增變數(數量與時間)	實際操作：能利用積木方塊完成角色隨機移動設定	

教學進度		學習表現 須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	學習內容 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教材須經課發會審查通過
週次	單元名稱/節數						
					3. 編輯角色(小老鼠)程式積木出現的方式 活動 4：大家都累了 利用完成的角色(大花貓、小老鼠)進行角色(大花貓、小老鼠)接觸時的反應及變數值的變化 ● 學生練習： 1. 設定變數的名稱以及位置 2. 設定角色(小老鼠)碰到角色(大花貓)時的反應：角色(小老鼠)隱藏、角色(大花貓)說好吃，變數(數量)加 1	實際操作： 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	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
					3. 變數(時間)倒數至 0 時的反應：停止全部		
十五至二十	單元 4-正義的使者 6 節	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生	1. 學習程式設計工具操作的方法及視覺化程式設定 2. 學習條件判斷語法 3. 學習著作權法的介紹、創用 CC 授權 4. 網路犯罪與預防	1. 學生能應用運算思維的方法，使用程式設計工具 2. 學生能使用運算思維中的條件判斷積木，進行角色行為的設計 3. 透過角色的設定，學生能認識創用 CC 的授權方式，讓創作者能與大眾分享創作。	活動 1：正義使者出現了 1. 進入經濟部智慧財產局網站並選擇著作權法教育宣導廣告 2. 展示創用 CC 簡介卡通 3. 改編自訂自創角色 ● 學生練習： 1. 以新建立的檔案更換舞台背景 2. 新增與刪除角色，設定調整角色中心點 3. 修改角色造型，兩種造型分別為瞄準及發射	實際操作： 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	自編及台中市資訊教育市本課程

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		活中簡單的問題 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範 社 3a-III-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。			活動 2：魔鬼出現了 1. 進入中小學網路素養與認知網站並選擇電腦病毒趴趴走宣導影片 2. 新增與刪除角色 3. 修改角色造型 ● 學生練習： 1. 新增角色 2. 修改角色造型 活動 3：時間與打擊數量 新增變數(數量與時間)並設定角色(準心)過關數量、開始將數量歸零、滑鼠為準心、按下	實際操作： 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 實際操作： 1. 能利用積木方塊完成角色(準	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。			空白鍵結束及角色(魔鬼)出現的時間 ● 學生練習： 1. 新增變數(數量與時間) 2. 編輯角色(準心)程式積木，設定角色(準心)過關數量、開始將數量歸零、滑鼠為準心、按下空白鍵結束 3. 編輯角色(魔鬼)程式積木，設定角色(魔鬼)出現的時間 活動 4：失敗與成功 利用完成的角色(魔鬼)設定被角色(準心)射擊到的反應及變數值的變化	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 實際操作： 1. 能利用積木方塊完	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				
					● 學生練習： 1. 設定變數的名稱以及位置 2. 變數(時間)倒數至 0 時的反應：停止全部 3. 設定角色(魔鬼)被角色(準心)射擊到的反應	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	

【第二學期】

課程名稱	資訊與生活		年級/班級	六年甲班
彈性學習課程類別	☒ 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	18
			設計教師	廖帝傑
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	☐ 國語文 ☐ 英語文(不含國小低年級) ☐ 本土語文 ☐ 臺灣手語 ☐ 新住民語文 ☐ 數學 ☐ 生活課程 ☐ 健康與體育 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝術 ☐ 綜合活動 ☒ 資訊科技(國小) ☐ 科技(國中)		☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 家庭教育 ☐ 戶外教育 ☐ 原住民教育 ☐ 國際教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	科技生活	與學校願景呼應之說明	學習製作影音多媒體，將科技融入生活。	
設計理念	以深入淺出的方式，引導孩子學習資訊科技的內容及應用，進而建立良好的資訊素養。			
總綱核心素養 具體內涵養	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。	領綱核心素養 具體內涵	藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。	

課程目標	1. 學生具備運用影音剪輯工具製作日常生活數位記錄的能力。 2. 學生能應用網路平臺與他人進行合作討論、創意發想、作品創作及高效溝通互動。
------	--

教學進度		學習表現 須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	學習內容 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教材 須經課發會審查通過
週次	單元名稱/節數						
一至八	單元 1-影音魔術秀 8 節	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	1. 學習影音編輯軟體的操作與應用 2. 學習影片如何剪輯	1. 學生能認識多媒體中不同媒體的格式及屬性 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. 認識 CC0 免費圖庫 2. 匯入素材，並藉由圖片的編修，學會整理影片素材 3. 在軟體中拖曳各項素材至分鏡腳本的練習 4. 新增專案與備份專案的練習 5. 說明 Goldwave 可簡單編修聲音檔(非重點) 6. 可直接選擇背景音樂(目前有 37 首) 7. 將編修好的聲音檔加入自訂音訊	實際操作： 1. 能正確編修照片 2. 能正確拖曳素材 3. 能正確剪輯聲音及簡單編修 4. 能正確拖曳素材 5. 能欣賞同學的作品並說出優點	自編及台中市資訊教育市本課程

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				
		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。 資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。			8. 設定背景主題 ● 學生練習： 1. 編修圖片檔 2. 學習在 Windows10 內建"相片"功能操作素材 3. 編修聲音檔 4. 學習在 Windows10 內建"相片"功能操作素材 活動 2：揭開神秘面紗 1. 以生活經驗出發，思考平常現有的素材，如何變成活潑的影片？ 2. 以學生日常生活中常見的影音檔案格式為範例，藉由維基百科	實際操作： 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	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				
					說明各種多媒體素材的檔案格式。 3. 介紹視訊檔，並說明以 Windows10 內建"相片"功能為主要編輯工具 4. 介紹文字檔，並說明編輯軟體有記事本、WordPad、Writer 等 5. 介紹圖片檔，並說明編輯軟體有 GIMP 6. 介紹音訊檔，並說明編輯軟體有 Goldwave 7. 介紹取得素材的設備，有手機、相機、攝影機、錄音機 ● 學生練習： 1. 學習撰寫腳本	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	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				
					2. 開啟 Windows10 內建 "相片" 功能，熟悉編輯列及工具列 3. 添加各式素材 活動 3：魔術煉丹爐 藉由 Windows10 內建 "相片" 功能 1. 能夠新增素材 2. 加入分鏡腳本 3. 新增標題卡片 4. 設定素材的播放順序 5. 每個素材的持續時間 6. 藉由 Windows10 內建 "相片" 功能來篩選條件(濾鏡)，並插入說明文字，最後示範如何修剪視訊(修剪、分割) ● 學生練習：	實際操作與課堂發表： 1. 能夠呈現順暢的播放順序及效果 2. 能說出同學作品的優點 3. 能呈現清楚易讀的片頭及字幕	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				
					2. 加入 3D 效果 3. 3D 媒體櫃運用 4. 能設計別緻的片尾	3. 能透過觀摩，說出同學作品的優點	
九至十二	單元 2-聲音真奇妙 4 節	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題	1. 認識各種音訊檔的格式類型 2. 學習音訊檔案的轉檔、剪輯	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做基本的編輯。	活動 1：音訊種類與編輯 1. 教師介紹聲音檔格式類型以及轉檔編輯方式。 2. 介紹免費音樂的取得的方式。 3. 使用軟體將音訊轉換檔案格式。 4. 音訊合併、剪輯。 ● 學生練習： 學生使用下載或教師提供的音訊，利用軟體或網站進行仿作練習。	實際操作： 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。	自編及 台中市資訊教育市本課程

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。				3. 能夠剪輯音訊素材	
十三至十八	單元 3-獨樂不如眾樂樂 6 節	資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。	1. 認識 ISO 映像檔 2. 掛載與卸載虛擬光碟 3. Youtube 平台服務的應用	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 Youtube 平台，並完成基本設定。 4. 學生能在 Youtube 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	活動 1：影像大變身 1. 說明何謂 ISO 檔及其便利性。 2. ISO 檔如何製作輸出。 3. 如何利用掛載虛擬光碟機開啟播放 ISO 檔。 4. 製作 ISO 檔軟體下載與安裝。 5. ISO 檔的製作輸出(儲存)。 6. 虛擬光碟機的掛載。 7. ISO 檔的開啟播放。 ● 學生練習：	實際操作：能將影片 ISO 檔製作輸出及掛載虛擬光碟機播放。	自編及 台中市資訊教育市本課程

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
				私安全的重要性。	1. 軟體的下載、安裝與使用。 2. 影像作品輸出成 ISO 檔儲存 3. 掛載虛擬光碟機。 4. 利用虛擬光碟機播放 ISO 檔。 活動 2：影片大觀園 1. 示範登入 Youtube 進行各項影片發佈進階設定並上傳影片。 2. 登入 Youtube 練習搜尋及進行相關設定 3. 至 Pexels Videos 官方網站下載影片素材。 ● 學生練習：	實際操作：能應用影音平台之網路服務上傳影片。	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
					將範例影片上傳影音社群平台 Youtube，並完成各項設定。		