

南投縣魚池國民校學 115 學年度彈性學習課程計畫
【第一學期】

課程名稱	E 網達進		年級/班級	六年級
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	每週一節
			設計教師	資訊教師團隊
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)		<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	潛力-讓每個孩子都成功	與學校願景呼應之說明	資訊科技能達成彈性的教與學，以及有效地引發學習動機，運用於教學上能開發學生潛力，運用程式工具創造出學生所想像的動畫與遊戲世界。	
設計理念	教導學生認識動畫以及動畫軟體的使用，並且運用運算思維來解決問題，再透過 Scratch 平台設計動畫與遊戲，讓學生具備學習資訊科技的興趣。藉由 micro:bit 簡易程式設計，讓能應用運算思維描述問題解決的方法。			
總綱核心素養 具體內涵	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。	領綱核心素養 具體內涵	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。	
課程目標	<p>單元一：動態敘事與幾何空間（數學/藝術） 學生能運用平面座標系與時間序列控制敘事節奏（數學），結合角色特質塑造與多媒體腳本發想技術（藝術），透過起承轉合的結構化規劃，展現跨領域資訊整合與個人風格展現的動態表達能力。</p> <p>單元二：社會議題與視覺建模（數學/藝術） 學生能運用座標邏輯位移模擬現實交通路徑（數學），透過角色造型設計與音效校準技術（藝術）營造具真實感的視覺情境，展現利用數位科技轉化社會議題為宣導能量的實踐力。</p> <p>單元三：自動化運算與邏輯互動（數學） 學生能辨析迴圈規律與變數監控機制，運用隨機位移與布林邏輯執行偵測（數學），並透過累加運算與條件判斷完成遊戲系統結算，展現具備系統化解決問題與因果分析的數位公民素養。</p> <p>單元四：資訊倫理與安全管理（綜合/數學） 學生能辨析數值遞減邏輯建立監控流程（數學），並深植智慧財產權授權知能與資安防護技術（綜合），在落實合法引用與個人隱私保護的過程中，養成守護數位正義與自律負責的法律倫理素養。</p> <p>單元五：硬體構造與自然觀測（自然） 學生能辨析微型電腦的感測原理與硬體構造，透過數據觀測與邏輯判斷將環境變因轉化為智慧生活工具（自然），展現具備工具評估、硬體整合與利用數位設備探索自然現象的問題解決能力。</p>			

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 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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	我是大導演 (6)-認識攝 影棚	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 數 s-III-1 理解並應用常見的幾何形狀及其性質，並能進行簡單的空間推理。 數 r-III-3 在具體情境中，認識變數與關係。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平台之功能應用。 數 s-III-10 直角坐標系：以直角坐標系標示位置與描述路徑。 視 E-III-2 媒材、技法及工具知能。	1. 學生能運用平面直角座標系進行角色位移控制(數學)，透過 X、Y 軸數值變化實現精確定位，提升對幾何空間概念與數位實踐的轉化力。 2. 學生能掌握動畫中的角色外型與視覺特效(藝術)，透過指令設定大小與顏色變化，展現具備美感層次與角色特質塑造的數位表達能力。 3. 學生能實踐時間序列與邏輯對齊(數學)，透過對話方塊與等待積木的加法運算控制敘事節奏，展現邏輯清晰且具律動感的數位溝通素養。	【引起動機】 透過「讓角色開口說故事」的提問，引發學生從基礎積木進階到動畫創作的興趣。 【發展活動】 導覽 Scratch 官網並完成個人帳號註冊，以利雲端同步靈感；引導學生從藝術美感觀察動畫基本元素(造型、背景、動作)，並熟悉網頁版介面配置。 【統整活動】 歸納官網社群與創作空間的特性，確認學生能成功登入並掌握基本介面操作。	實作評量： 能正確進入 Scratch 官方網站與搜尋到動畫	1. Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaoTf
二	我是大導演 (6)-認識攝 影棚	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 數 s-III-1 理解並應用常見的幾何形狀及其性質，並能進行簡單的空間推理。 數 r-III-3 在具體情境中，認識變數與關係。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平台之功能應用。 數 s-III-10 直角坐標系：以直角坐標系標示位置與描述路徑。 視 E-III-2 媒材、技法及工具知能。	4. 學生能運用多媒體影音與場景切換技術(藝術)，透過起承轉合的腳本發想與構思，提升跨領域資訊整合與個人風格展現的動態敘事效能。	【引起動機】 探討在無網路或不穩定環境下維持創作的的方法，引出離線版軟體的下載與安裝需求。 【發展活動】 示範下載安裝 Scratch 離線版，強調本機儲存的穩定性；開啟軟體後深度介紹功能分類(動作、外觀、聲音等)，建立獨立且流暢的創作環境。 【統整活動】 總結離線版軟體的操作要領，確認每位學生皆完成環境架設並能流暢使用各類積木功能。	實作評量： 能搜尋到自己感興趣的作品並與他人分享	1. Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaoTf

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 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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						
三	我是大導演 (6)-臨時演員	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 數 s-III-1 理解並應用常見的幾何形狀及其性質，並能進行簡單的空間推理。 數 r-III-3 在具體情境中，認識變數與關係。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平台之功能應用。 數 s-III-10 直角坐標系：以直角坐標系標示位置與描述路徑。 視 E-III-2 媒材、技法及工具知能。		【引起動機】 提問「如何精準定位角色」，引導學生思考角色在數位舞台上移動的背後原理。 【發展活動】 改編官網範本作品，建立 X、Y 軸直角座標系的數學基礎（定義中心點為 0,0）；實作「改變 X/Y」與「定位」積木，並為角色加入縮放與顏色改變等視覺特效。 【統整活動】 歸納數學座標觀念在數位動畫中的應用，評量學生精準控制角色位移與視覺效果的能力。	實作評量： 能完成 Scratch 官方網站作品網址紀錄	1. Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaoTf
四	我是大導演 (6)-自創特色演員	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 數 s-III-1 理解並應用常見的幾何形狀及其性質，並能進行簡單的空間推理。 數 r-III-3 在具體情境中，認識變數與關係。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平台之功能應用。 數 s-III-10 直角坐標系：以直角坐標系標示位置與描述路徑。 視 E-III-2 媒材、技法及工具知能。		【引起動機】 討論「兩人同時說話」產生的視覺混亂，引發對真實對話節奏與邏輯序列的思考。 【發展活動】 啟動空白專案進行劇情編排，導入數學時間序列觀念，練習在「說出」積木間加入「等待」積木，確保兩角色的互動對話能流暢對齊、有來有回。 【統整活動】 總結對話與時間積木的邏輯配對技巧，評量學生是否能製作出具備合理節奏的互動對話。	實作評量 能完成 Scratch 官方網站專案與程式頁面之操作	1. Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaoTf

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 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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						
五	我是大導演 (6)-演員走位	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 數 s-III-1 理解並應用常見的幾何形狀及其性質，並能進行簡單的空間推理。 數 r-III-3 在具體情境中，認識變數與關係。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平台之功能應用。 數 s-III-10 直角坐標系：以直角坐標系標示位置與描述路徑。 視 E-III-2 媒材、技法及工具知能。		【引起動機】 討論如何利用背景音樂與精緻場景強化故事渲染力，提升動畫作品的專業感。 【發展活動】 示範插入背景音樂與音效，並引導學生撰寫包含「起承轉合」的簡單劇本；隨後根據劇本進行場景與角色媒合，完成多媒體素材的初步建置與存檔。 【統整活動】 強化「先編導、後實作」的設計思考，確認學生完成劇本發想與多媒體素材的初步整合。	實作評量 能完成 Scratch 官方網站 專案與程 式頁面之 操作	1. Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaoTf
六	我是大導演 (6)-開始來演戲	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 數 s-III-1 理解並應用常見的幾何形狀及其性質，並能進行簡單的空間推理。 數 r-III-3 在具體情境中，認識變數與關係。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。。	資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平台之功能應用。 數 s-III-10 直角坐標系：以直角坐標系標示位置與描述路徑。 視 E-III-2 媒材、技法及工具知能。		【引起動機】 以「動畫上映」為號召，激勵學生整合前五節課所學，將邏輯、美感與音樂完美融合。 【發展活動】 進行專案綜合優化，在劇情轉折處加入場景切換與配樂變化，產出約一分鐘的完整短篇動畫；最後透過成果分享會進行同儕互評，交流程式邏輯與藝術構思。 【統整活動】 回顧從平台操作到動畫產出的全歷程，總結並肯定學生作為「數位小導演」的運算思維與跨領域創作成果。	實作評量 能完成 Scratch 官方網站 專案與程 式頁面之 操作	1. Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaoTf

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 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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						
七	我的小劇場 (2)-劇本設 計與製作	資議 p-III-2 使用數位資 源的整理方 法。 資議 t-III-3 運用運算思 維解決問 題。 資議 a-III-4 展現學習資 訊科技的正 向態度。 資議 a-III-3 遵守資訊倫 理與資訊科 技使用的相 關規範。 藝 3-III-4 能透過藝術 創作，關懷 自然環境、 社會議題或 校園文化。 數 s-III-1 理解並應用 常見的幾何 形狀及其性 質，並能進 行簡單的空 間推理。 安 E4 探討 日常生活應 該注意的安 全。	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。 數 s-III-10 直角坐標系： 以直角坐標 系標示位置 與描述路徑。 視 P-III-1 視 覺藝術與社 會、環境的 關係。	1. 學生能運用平 面座標系規劃 角色的運動路 徑（數學）， 透過 X 與 Y 軸的邏輯位移 模擬現實交 通情境，提升 對幾何空間與 運算思維的 實踐力。 2. 學生能掌握角 色造型設計與 背景媒合技 術（藝術）， 根據主題需 求塑造視覺 情境，展現 具備創意具 象化與科技 媒材整合的 數位產出能 力。 3. 學生能實踐影 音多媒體的 整合與節奏 校準（藝術）， 透過插入音 效與微調程 式參數強化 訊息傳達力， 提升跨領域 資訊整合的 動態敘事效 能。	【引起動機】 以「數位導演」為號召，激 勵學生運用 Scratch 技巧， 將嚴肅的交通安全規則轉化 為生動的宣導動畫或互動小 遊戲。 【發展活動】 導入路權與號誌等社會常 識，引導學生根據主題設計 角色造型，並運用 X、Y 座 標積木規畫符合現實邏輯的 運動路徑；隨後依循「收集 資料至動作編排」的流程， 實作具備安全觀念的動畫雛 形。 【統整活動】 歸納交通安全觀念與積木邏 輯的結合要點，確認學生能 完成具備初步架構的數位宣 導作品。	實作評量 學生能透 過網路資 料蒐集主 題創作所 需素材。	1. 臺中市資訊網路應用 競賽網站作品列表： https://goo.gl/rfrPDe
八	我的小劇場 (2)-劇本設 計與製作	資議 p-III-2 使用數位資 源的整理方 法。 資議 t-III-3 運用運算思 維解決問 題。 資議 a-III-4 展現學習資 訊科技的正 向態度。 資議 a-III-3 遵守資訊倫 理與資訊科 技使用的相 關規範。 藝 3-III-4 能透過藝術	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。 數 s-III-10 直角坐標系： 以直角坐標 系標示位置 與描述路徑。 視 P-III-1 視 覺藝術與社 會、環境的 關係。	進行「實作動員」，引導學 生為動畫加上畫龍點睛的音 效，並準備分享自己的數位 創作結晶。 【發展活動】 優化動畫流暢度並整合音效 美學（如警示音、配樂）， 強化宣導感染力；隨後進行 成果繳交與發表，由學生說 明設計理念與安全訴求，並 透過同儕回饋機制進行邏輯 與美感的雙向交流。 【統整活動】 總結全單元成果，肯定學生 運用資訊工具表達社會議題 的能力，展現具備運算思維	實作評 量： 學生能完 成主題影 片創作。	1. 臺中市資訊網路應用 競賽網站作品列表： https://goo.gl/rfrPDe 2. 火柴人踢足球範例： https://goo.gl/CWwaex 3. 動畫主題參考： https://goo.gl/QThwfv 4. 分鏡圖表： https://goo.gl/PXxYuS	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	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	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」					
		創作，關懷自然環境、社會議題或校園文化。 數 s-III-1 理解並應用常見的幾何形狀及其性質，並能進行簡單的空間推理。			與美學素養的數位公民特質。		
九	你追我跑 (4)-我是小老鼠	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 數 r-III-3 在具體情境中，認識變數與關係。	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。 數 n-III-12 數量關係及其規律。	<ol style="list-style-type: none"> 學生能辨析迴圈指令與數學規律的對應關係(數學)，透過自動化執行精簡程式結構，展現具備運算思維與系統化解決問題的數位實踐力。 學生能運用變數概念建立量化數據監控機制，透過分身指令管理多樣化的數位物件(數學)，提升在數位環境中處理複雜資料與資源配置的能力。 	<p>【引起動機】 透過「角色自動化」的提問，引發學生思考如何利用更聰明的方法讓角色持續執行動作，進而帶出程式中的效率優勢。</p> <p>【發展活動】 指導設定官網中文介面並進行優秀作品改編，賦予角色個人風格；結合數學規律概念，教授「迴圈(Loop)」積木的原理，引導學生將冗長指令精簡化，實現角色的持續運動效果。</p> <p>【統整活動】 歸納迴圈指令的使用時機與簡化邏輯的優點，確認學生能掌握全中文介面操作並產出具備規律動態的角色作品。</p>	實作評量 -學生能設定舞台上同時發生的程式動作	<ol style="list-style-type: none"> Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaOTf 鬼抓人修正版 3： https://goo.gl/fnMgSq 實作範例： https://goo.gl/T3d8BP
十	你追我跑 (4)-該往哪裡跑	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 數 r-III-3 在具體情境中，認識變數與關係。	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。 數 n-III-12 數量關係及其規律。	<ol style="list-style-type: none"> 學生能應用平面座標系設定隨機出現位移(數學)，並透過布林邏輯進行觸碰偵測，展現具備空間幾何判斷與因果邏輯分析的數位實踐素養。 學生能實踐累加運算與條件判斷進行遊戲結算(數學)，透過事件廣播整合影音回饋，提升跨領域資訊整合與邏輯優化 	<p>【引起動機】 詢問如何「一秒內變出大量角色」，引發學生對分身指令與群體控制的好奇心。</p> <p>【發展活動】 教授圖層管理以確保視覺層次，並導入數學「變數(Variable)」概念(如計數、倒數)；實作「當我作為分身產生」積木，引導學生在遊戲開始時自動生成多個隨機位置的分身，增加場景豐富度。</p> <p>【統整活動】 總結變數與分身指令的關聯，評量學生是否能創建兩個以上角色，並透過分身技術提升遊戲的動態層次感。</p>	實作評量： -學生能設定舞台上同時發生的程式動作。	<ol style="list-style-type: none"> Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaOTf 鬼抓人修正版 3： https://goo.gl/fnMgSq 實作範例： https://goo.gl/T3d8BP

教學進度		學習表現	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」	可由學校自訂 或參考領綱。				自選/編教材須經課發會 審查通過
十一	你追我跑 (4)-飢餓大 花貓	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 數 r-III-3 在具體情境中，認識變數與關係。	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。 數 n-III-12 數量關係及其規律。	的動態敘事表達效能。	<p>【引起動機】</p> <p>以「貓捉老鼠」為情境引導，宣告獵場已準備就緒，激發學生賦予角色靈活身手與偵測能力的動機。</p> <p>【發展活動】</p> <p>結合數學隨機座標 (X, Y) 增加遊戲不可預測性，並導入布林邏輯 (If 碰到則隱藏)；學生實作「大花貓」追蹤滑鼠位置，並整合觸碰偵測事件，使角色間能產生互動與變數扣除反應。</p> <p>【統整活動】</p> <p>歸納「隨機性」與「碰撞偵測」的關聯，確認學生能完成角色間具備邏輯判斷的基礎互動功能。</p>	實作評量： -學生能設定舞台上同時發生的程式動作。	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
十二	你追我跑 (4)-大家都 累的	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 數 r-III-3 在具體情境中，認識變數與關係。	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。 數 n-III-12 數量關係及其規律。		<p>【引起動機】</p> <p>討論「如何判定勝負」與「顯示挑戰成功」，引導學生思考遊戲機制中數據回饋與終結判斷的設計。</p> <p>【發展活動】</p> <p>應用數學累加運算實現計分功能 (變數+1)，並設定遊戲結束邏輯 (如變數歸零則發送廣播)；學生實作動態記分板與創意結算畫面，完成專案除錯、存檔與數位成果分享。</p> <p>【統整活動】</p> <p>強調「事件觸發」在改變角色狀態與遊戲進程中的核心作用，總結並肯定學生在數學運算與程式邏輯上的跨領域表現。</p>	實作評量： -學生能設定舞台上同時發生的程式動作。	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
十三	正義的使者 (5)-正義使 者出現了	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。	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。 數 n-III-12 數量關係及其規律。	<p>1. 學生能辨析變數遞減的數學邏輯 (數學)，結合重複執行與時間序列建立倒數機制，提升對量化數據監控與流程控制的運算思維。</p> <p>2. 學生能辨析智慧財產權與創</p>	<p>【引起動機】</p> <p>透過「角色自動化」的提問，引發學生思考如何利用更聰明的方法讓角色持續執行動作，進而帶出程式中的效率優勢。</p> <p>【發展活動】</p> <p>指導設定官網中文介面並進行優秀作品改編，賦予角色個人風格；結合數學規律概念，教授「迴圈 (Loop)」</p>	實作評量： 學生能完成主題影片創作。	Scratch 官方網址： https://goo.gl/yFaoTf 創用 CC 網站

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 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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						
		資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 數 r-III-3 在具體情境中，認識變數與關係。 綜 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	綜 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	用 CC 授權規範（綜合），在改編創作中落實合法引用與來源標註，養成尊重原創與自律負責的資訊倫理素養。 3. 學生能掌握網路安全防护邏輯與隱私保護技術（綜合），透過分析資安案例內化數位法律常識，建立守護個人資料與維護數位正義的實踐力。	積木的原理，引導學生將冗長指令精簡化，實現角色的持續運動效果。 【統整活動】 歸納迴圈指令的使用時機與簡化邏輯的優點，確認學生能掌握全中文介面操作並產出具備規律動態的角色作品。		
十四	正義的使者(5)-魔鬼出現了	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 數 r-III-3 在具體情境中，認識變數與關係。 綜 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	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。 數 n-III-12 數量關係及其規律。 綜 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。		【引起動機】 詢問如何「一秒內變出大量角色」，引發學生對分身指令與群體控制的好奇心。 【發展活動】 教授圖層管理以確保視覺層次，並導入數學「變數 (Variable)」概念（如計數、倒數）；實作「當我作為分身產生」積木，引導學生在遊戲開始時自動生成多個隨機位置的分身，增加場景豐富度。 【統整活動】 總結變數與分身指令的關聯，評量學生是否能創建兩個以上角色，並透過分身技術提升遊戲的動態層次感。	實作評量： 學生能完成主題影片創作。	Scratch 官方網站、經濟部智慧財產局網站、創用 CC 網站、中小學網路素養與認知網站
十五	正義的使者(5)-時間與打擊數量	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-2 使用數位	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。		【引起動機】 以「貓捉老鼠」為情境引導，宣告獵場已準備就緒，激發學生賦予角色靈活身手與偵測能力的動機。 【發展活動】 結合數學隨機座標 (X, Y) 增加遊戲不可預測性，並導入布林邏輯 (If 碰到則隱藏)；學生實作「大花貓」	評量重點 - 學生能透過遊戲設計養成智慧財產及網路安全素養	Scratch 官方網站、經濟部智慧財產局網站、創用 CC 網站、中小學網路素養與認知網站

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 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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						
		資源的整理方法。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 數 r-III-3 在具體情境中，認識變數與關係。 綜 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	數 n-III-12 數量關係及其規律。 綜 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。		追蹤滑鼠位置，並整合觸碰偵測事件，使角色間能產生互動與變數扣除反應。 【統整活動】 歸納「隨機性」與「碰撞偵測」的關聯，確認學生能完成角色間具備邏輯判斷的基礎互動功能。		
十六	正義的使者 (5)-失敗與成功	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 數 r-III-3 在具體情境中，認識變數與關係。 綜 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	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。 數 n-III-12 數量關係及其規律。 綜 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。		【引起動機】 討論「如何判定勝負」與「顯示挑戰成功」，引導學生思考遊戲機制中數據回饋與終結判斷的設計。 【發展活動】 應用數學累加運算實現計分功能（變數+1），並設定遊戲結束邏輯（如變數歸零則發送廣播）；學生實作動態記分板與創意結算畫面，完成專案除錯、存檔與數位成果分享。 【統整活動】 強調「事件觸發」在改變角色狀態與遊戲進程中的核心作用，總結並肯定學生在數學運算與程式邏輯上的跨領域表現。	評量重點 - 學生能透過遊戲設計養成智慧財產及網路安全素養	Scratch 官方網站、經濟部智慧財產局網站、創用 CC 網站、中小學網路素養與認知網站

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 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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						
十七	正義的使者 (5)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 數 r-III-3 在具體情境中，認識變數與關係。 綜 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	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。 數 n-III-12 數量關係及其規律。 綜 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。		<p>【引起動機】 透過「正義使者也需遵守規則」的情境引導，討論在創作數位遊戲時應守護的「數位正義」，引發學生對資訊倫理與規範的重視。</p> <p>【發展活動】 引導認識智慧財產權與「創用 CC」授權，學習在 Scratch 改編作品時正確標註來源；並透過數學變數邏輯（如安全分數設定）模擬資安防護情境。最後落實結構化資源整理，要求學生在遊戲收尾階段排除攻擊性言論與盜版素材，實踐數位公民的自律態度。</p> <p>【統整活動】 強調優秀的程式設計師應兼具運算思維與倫理素養，總結並評量學生在作品中正確標示素材來源的能力，完成專案上傳與著作權最終檢核。</p>	評量重點 - 學生能透過遊戲設計養成智慧財產及網路安全素養	Scratch 官方網站、經濟部智慧財產局網站、創用 CC 網站、中小學網路素養與認知網站
十八	Micro:bit 小創客初體驗(4)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 自 pa-III-2 能從適當的管道（如：數位媒體、圖書館），蒐集與主題相關的資訊。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平台功能應用。 自 INg-III-2 科學、技術、工程及數學 (STEM) 的整合與應用。	1. 學生能實踐環境變因的數據觀測與邏輯判斷（自然），透過溫度與光敏元件製作智慧工具，提升利用數位設備探索自然現象的問題解決能力。 學生能辨析微型電腦的硬體構造與運作原理，透過探索內建感測器與日常科技的連結（自然），展現具備工具評估與數位軟硬體整合的實踐力。	<p>【引起動機】 展示手掌大小的 Micro:bit 電路板，引發學生對「微型電腦」的好奇，討論如此精巧的設備如何執行強大功能。</p> <p>【發展活動】 介紹 Micro:bit 硬體構造，包含 LED 陣列、溫度、方位及加速度等感測器，並對照手機或冷氣等生活實例說明運作原理；導引學生進入積木編輯頁面，透過虛擬模擬器練習基本指令操作。</p> <p>【統整活動】 歸納開發板硬體組成與感測功能，確認學生理解微電腦作為程式學習與自然科學探索工具的跨領域特性。</p>	口頭評量： 能說出资訊科技於日常生活之重要性。	Micro:Bit 晶片程式編寫網址 https://makecode.com/

教學進度		學習表現	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」	可由學校自訂 或參考領綱。				自選/編教材須經課發會 審查通過
十九	Micro:bit 小創客初體 驗(4)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 自 pa-III-2 能從適當的管道(如：數位媒體、圖書館)，蒐集與主題相關的資訊。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平台功能應用。 自 INg-III-2 科學、技術、工程及數學(STEM)的整合與應用。		<p>【引起動機】 以「像素藝術(Pixel Art)」為題，引導學生思考如何利用面板上的 25 顆 LED 燈，設計出具備個人風格的圖案或文字。</p> <p>【發展活動】 解析 5x5 LED 陣列原理，指導學生運用「顯示圖示」與「點亮」積木設計靜態圖形或跑馬燈文字，並練習透過亮滅調整呈現數位質感，完成實體或模擬器的視覺產出。</p> <p>【統整活動】 總結點陣圖控制技巧，評量學生是否掌握像素化視覺呈現的方法，並成功顯示自創圖案。</p>	說出程式語言的用途。	Micro:Bit 晶片程式編寫網址 https://makecode.com/
二十	Micro:bit 小創客初體 驗(4)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 自 pa-III-2 能從適當的管道(如：數位媒體、圖書館)，蒐集與主題相關的資訊。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平台功能應用。 自 INg-III-2 科學、技術、工程及數學(STEM)的整合與應用。		<p>【引起動機】 提問如何製作「電子計數器」，引發學生對硬體按鈕如何偵測觸碰並產生反應(Input/Output)的邏輯思考。</p> <p>【發展活動】 說明 A、B 按鈕的功能與事件觸發積木(如「當按鈕被按下」)，示範透過不同按鈕組合(A、B 或 A+B)切換顯示內容；學生實作多重事件程式，練習命名並儲存具備人機互動功能的專案。</p> <p>【統整活動】 歸納按鈕事件的應用邏輯，確認學生了解如何透過輸入指令改變程式輸出，掌握基礎互動設計。</p>	1. 完成本課練習。	Micro:Bit 晶片程式編寫網址 https://makecode.com/
二十一	Micro:bit 小創客初體 驗(4)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 自 pa-III-2 能從適當的	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平台功能應用。 自 INg-III-2 科學、技術、		<p>【引起動機】 提問「電腦能否感知冷熱或明暗」，引導學生思考如何將 Micro:bit 轉化為能偵測環境變因的「智慧生活工具」。</p> <p>【發展活動】 介紹亮度與溫度感測原理，結合「如果...那麼」邏輯判斷式，實作自動感應燈(光</p>	能完成本課測驗題目。	Micro:Bit 晶片程式編寫網址 https://makecode.com/

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	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	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」					
		管道（如：數位媒體、圖書館），蒐集與主題相關的資訊。	工程及數學（STEM）的整合與應用。		線不足則顯示圖案）與數位溫度計；學生挑戰觀測環境數值變化並產生因果回饋，最後完成檔案備份與上傳。 【統整活動】 強調 Micro:bit 在自然科學探索上的應用價值，總結感測元件與邏輯判斷的整合要領，肯定學生在硬體互動上的實踐成果。		

【第二學期】

課程名稱	E 網達進		年級/班級	六年級
彈性學習課程 類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	每週一節，共 18 節
			設計教師	資訊教師團隊
配合融入之領域 及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)		<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	
對應的學校願景 (統整性探究課 程)	潛力-讓每個孩子都成功	與學校願景 呼應之說明	資訊科技能達成彈性的教與學，以及有效地引發學習動機，運用於教學上能開發學生潛力，運用程式工具創造出學生所想像的動畫與遊戲世界。	
設計理念	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			
總綱核心素養 具體內涵	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。	領綱核心素養 具體內涵	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。	
課程目標	<p>單元一：音訊工程與物理觀測（自然） 學生能辨析音訊格式的物理特性並執行雲端資產管理，透過聲音波形的視覺化觀測分析振幅與聲能關係（自然），展現利用數位工具精確處理物理數據與系統化規劃的技術素養。</p> <p>單元二：視覺敘事與數位美學（藝術） 學生能透過結構化腳本進行分鏡規劃，運用視覺配置、文字美學與濾鏡特效優化影像層次（藝術），結合視聽同步技術控制敘事節奏，展現具備感官層次與專業說服力的個人化敘事表達力。</p> <p>單元三：平台整合與社群素養（綜合） 學生能辨識社群媒介特性與上傳規範，執行網頁發佈與隱私設定管理（綜合），在數位空間進行成果展示與資源共享，養成負責任、具法治知能與跨領域溝通能效的數位公民素養。</p> <p>單元四：空間探究與鄉土紀實（社會） 學生能掌握二維與三維視角的空間轉換技術，辨析家鄉地表景觀與產業歷史脈絡（社會），透過多媒體剪輯製作宣導專案，展現具備地理空間分析、社會參與意識與資訊整合的素養。</p> <p>單元五：生命回顧與自我覺察（綜合） 學生能透過校園取景與紀錄檢索進行自我覺察，在規劃生活回顧專案中展現對環境的歸屬感（綜合），並透過影音剪輯與真情旁白實踐生命敘事，建立尊重隱私、同理共感與資源互惠的公民價值觀。</p>			

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 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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	聲音真美妙 (2)-認識多 媒體	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>自 pa-III-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進而察覺問題。</p> <p>自 pc-III-2 能利用圖卡、繪圖、資訊科技、口語、文字等方式，表達探究的過程與結果。</p>	<p>資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。</p> <p>自 INc-III-10 聲音的大小、高低與音色。</p> <p>自 INf-III-1 科學探究的過程包括：發現問題、規劃與執行、解釋與溝通。</p>	<p>1. 學生能辨析不同音訊格式的物理特性與存儲差異（自然），運用數位工具進行雲端資源管理與備份，展現具備系統化思維與行政規劃的技術素養。</p> <p>2. 學生能掌握聲音的視覺化波形觀測（自然），透過分析振幅與聲能強弱的因果關係進行精確剪輯，提升利用數位媒介解決物理現象觀測問題的能力。</p>	<p>【引起動機】 透過「能否直接下載流行歌配樂」的提問，引發學生對合法取得音訊資源的思考，進而探討數位創作中的著作權問題。</p> <p>【發展活動】 介紹 MP3、WAV 等音訊格式在音質與大小上的差異，並強調著作權法保護的重要性；導覽 Pixabay 或甘茶的音樂工房等無版權資源網站，引導學生搜尋、下載並上傳至雲端進行檔案備份與管理。</p> <p>【統整活動】 歸納音訊取得管道與「創用 CC」授權規範，確認每位學生已下載 2~3 首合法音樂素材，建立良好的資訊倫理基礎。</p>	<p>口頭評量： 學生能認識聲音的種類格式</p>	<p>BBC SoundEffects 網站 甘茶の音樂工房網站 格式工廠(影音編輯軟體) 線上轉檔網站</p>
二	聲音真美妙 (2)-剪輯音 訊 Easy Go	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>自 pa-III-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進而察覺問題。</p> <p>自 pc-III-2 能利用圖卡、繪圖、資訊科技、口語、文字等方式，表達探究的過程與結果。</p>	<p>資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。</p> <p>自 INc-III-10 聲音的大小、高低與音色。</p> <p>自 INf-III-1 科學探究的過程包括：發現問題、規劃與執行、解釋與溝通。</p>	<p>1. 學生能辨析不同音訊格式的物理特性與存儲差異（自然），運用數位工具進行雲端資源管理與備份，展現具備系統化思維與行政規劃的技術素養。</p> <p>2. 學生能掌握聲音的視覺化波形觀測（自然），透過分析振幅與聲能強弱的因果關係進行精確剪輯，提升利用數位媒介解決物理現象觀測問題的能力。</p>	<p>【引起動機】 詢問如何修正音樂長度或過於突兀的起訖點，以「修圖」為隱喻，引發學生對音訊剪輯與美化的學習動機。</p> <p>【發展活動】 介紹 Audacity 軟體，引導學生觀察聲音「波形 (Waveform)」的振幅與強弱關係；實作音軌選取、片段切除，並練習套用「淡入」與「淡出」效果，讓聲音轉折自然流暢。</p> <p>【統整活動】 總結 Audacity 基本剪輯技巧，說明專案檔與 MP3 匯出檔的差異，確認學生掌握</p>	<p>口頭評量： 學生能認識聲音的種類格式</p>	<p>BBC SoundEffects 網站 甘茶の音樂工房網站 格式工廠(影音編輯軟體) 線上轉檔網站</p>

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 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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						
					音訊裁剪與音效處理的實作能力。		
三	影音魔術秀 (6)-揭開神秘面紗	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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	1. 學生能辨析影片的分鏡邏輯與素材分類方法，透過結構化腳本規劃（藝術），展現具備系統思維與數位資產管理的初步行政規劃力。 2. 學生能掌握視覺配置與版面平衡技巧（藝術），透過調整影像大小與構圖焦點，提升在數位環境中進行空間管理與美感表現的能力。 3. 學生能運用文字美學與視聽同步技術（藝術），結合旁白錄製與字幕編修控制敘事節奏，展現具備感官層次與專業說服力的溝通效能。	【引起動機】 透過「如何將腦中故事變成影像」的提問，引發學生對影片創作流程的好奇心。 【發展活動】 體驗 Canva 影片專案介面與分頁邏輯（鏡頭概念）；引導學生撰寫主題腳本、擬定素材清單，並練習依照出場順序對影像檔案進行數位分類與管理。 【統整活動】 歸納影片企劃的基本要素，確認學生初步構思主題並完成基礎影像素材的分類整理。	口頭評量： 學生能認識多媒體影片。	Microsoft 照片、威力導演
四	影音魔術秀 (6)-加入繽紛道具	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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能使用視覺	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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	4. 學生能實踐濾鏡色調與動畫特效的氛圍營造（藝術），透過數位後製美化影像視覺層次，展現將創意技術轉化為個人化敘事	【引起動機】 討論除照片外能讓畫面生動的元素（音樂、配音），引導學生思考視聽結合的必要性。 【發展活動】 介紹多媒體素材種類，強調「創用 CC」與無版權資源的重要性；引導學生建立子資料夾進行數位資產管理，並根據蒐集到的音影素材細緻化腳本邏輯。 【統整活動】 強化資訊倫理觀念，確認學生備妥合法音影素	實作評量： 學生能操作影音編輯軟體，編輯影片	Microsoft 照片、威力導演

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 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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						
		元素與想像力，豐富創作主題。		的藝術表達力。	材並建立良好的檔案管理習慣。		
五	影音魔術秀(6)-魔術特技煉丹爐	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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。		【引起動機】 以「搬運寶盒進入畫布」為喻，激勵學生開始進行雲端同步與視覺編排。 【發展活動】 練習 Canva 批次上傳技術；融入藝術跨域思維，依據腳本將素材拖曳至對應頁面，調整大小與擺放位置以建立視覺焦點，完成影片初步的骨架與分鏡編排。 【統整活動】 歸納視覺配置與畫面平衡原則，確認學生完成影片的初步分鏡定稿。	實作評量： 學生能操作影音編輯軟體，編輯影片	Microsoft 照片、威力導演
六	影音魔術秀(6)-魔術特技煉丹爐	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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能使用視覺	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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。		【引起動機】 提問「如何讓影片說話」，引導學生思考文字與聲音在資訊傳達中的輔助作用。 【發展活動】 實作旁白錄製與剪輯，設計片頭標題與字幕疊加；學習控制每頁播放時間並插入「淡入、淡出」等轉場效果，掌握影片的敘事節奏與視聽同步。 【統整活動】 總結音軌與字幕的疊加技巧，確認學生能透過	實作評量： 學生能操作影音編輯軟體，編輯影片	Microsoft 照片、威力導演

教學進度		學習表現	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」	可由學校自訂 或參考領綱。				自選/編教材須經課發會 審查通過
		元素與想像力，豐富創作主題。			時間控制讓鏡頭轉換流暢。		
七	影音魔術秀 (6)-魔術特 技煉丹爐	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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。		<p>【引起動機】 討論如何營造「電影感」氛圍，引發學生對視覺調色與動態特效的學習興趣。</p> <p>【發展活動】 應用影片濾鏡調整色調（如復古、鮮豔）以傳達情感；為文字或裝飾元素添加動態特效，並製作完整的片尾感謝名單，提升作品整體的藝術感與完成度。</p> <p>【統整活動】 歸納色彩氛圍與元素動態的運用技巧，確認影片視覺層次獲得美化提升。</p>	實作評量： 學生能操作影音編輯軟體，編輯影片	Microsoft 照片、威力導演
八	影音魔術秀 (6)-魔術特 技煉丹爐	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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。		<p>【引起動機】 宣告「成品首映日」，激勵學生進行最後品質檢查，準備產出最終創作結晶。</p> <p>【發展活動】 進行元素、文字與音量平衡的最終微調，將專案匯出為 MP4 檔案並上傳繳交；舉辦分享發表會，觀摩優秀作品並進行同儕正向回饋。</p> <p>【統整活動】 回顧從劇本到成片的產出歷程，總結並肯定學</p>	實作評量： 學生能操作影音編輯軟體，編輯影片	Microsoft 照片、威力導演

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	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	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」					
		藝 1-III-6 能使用視覺 元素與想像 力，豐富創 作主題。			生作為數位內容創作者 的運算思維與整合 表達能力。		
九	獨樂樂不如 眾樂樂(2)- 我的影音秀	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 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 1b-III-1 規劃與執行 學習計畫， 培養自律與 負責的態度。 安 E4 探討 日常生活應 該注意的安 全。	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。 綜 Bc-III-1 各類資源的 認識與彙整。 綜 Bc-III-2 媒體對日常 生活的影響。	1. 學生能執行網 頁的發佈與專 屬網址管理， 透過數位空 間進行成果 展示與互惠 回饋，建立 積極探索與 資源共享的 跨領域溝通 成效(綜合)。 2. 學生能辨識 不同社群平 台的媒介特 性與上傳規 範(綜合)， 在分享過程 中落實隱私 設定與風險 評估，養成 負責任且具 法治知能的 數位公民素 養。	【引起動機】 透過「如何將 作品變為真 正的影片檔」 的提問，引 導學生思考 編輯介面與 最終成品檔 案之間的差 異，引發對 轉檔與輸出 的需求。 【發展活動】 介紹 MP4、 MOV 等常見 影片格式之 特性，並指 導學生實作 Canva 下載 流程；同時 融入社群素 養，討論不 同平台的格 式限制(長 度、比例)與 隱私安全設 定，完成影 片的上傳與 分享實踐。 【統整活動】 總結影片匯 出的關鍵在 於選擇正確 格式，並強 調在數位分 享時應具備 對平台規範 與個人隱私 保護的認知。	實作評量： 學生能學會 匯出影片並 且上傳影片。	Google 雲端、 影音達人全 攻略
十	獨樂樂不如 眾樂樂(2)- 影音大舞台	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	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。 綜 Bc-III-1 各類資源的 認識與彙整。		【引起動機】 詢問學生如 何匯整影片 、文字與照 片以建立「 個人作品集 」，進而介 紹 Google 協作平台作 為免程式碼 、易分享的 數位展示工 具。 【發展活動】 引導學生建 立雲端硬碟 與網頁的資 源路	實作評量： 能將作品影 片上傳及發 佈。	Google 協作 平台

教學進度		學習表現	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」	可由學校自訂 或參考領綱。				自選/編教材須經課發會 審查通過
		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 1b-III-1 規劃與執行 學習計畫， 培養自律與 負責的態度。 安 E4 探討 日常生活應 該注意的安 全。	綜 Bc-III-2 媒體對日常生 活的影響。		徑，開啟空白專案並 實作媒體插入（影 片、標題排版）；學 習網頁發佈流程，產 出專屬網址並透過連 結進行同儕觀摩與互 評，展現結構化的專 題成果。 【統整活動】 歸納協作平台作為多 媒體整合空間的核心 價值，肯定學生利用 此工具展現個人學習 成果與進行專題分享 的數位力。		
十一	藝術街的奇 幻旅程(4)- 我的地圖日 記	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。 社 Ab-III-1 臺灣的地理 位置、自然 環境，及其 對居民生活 的影響。 社 Ba-III-1 臺灣產業的 演變及與當 代居民生活 的關係。	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。 社 Ab-III-1 臺灣的地理位 置、自然環 境，及其對居 民生活的影 響。 社 Ba-III-1 臺灣產業的演 變及與當代居 民生活的關 係。	1. 學生能掌握 2D 平面與 3D 立 體視角的空間 轉換技術，觀 察家鄉的地表 景觀與建築結 構（社會）， 提升對地理空 間與地形特徵 的分析辨析 力。 2. 學生能探究家 鄉產業的歷史 脈絡與空間分 布（社會）， 透過資料彙整 與多媒體剪輯 製作宣導專 案，展現具備 社會參與意識 與跨領域資訊 整合的素養。	【引起動機】 透過「在陌生環境與 家人走散」的情境引 導，討論如何利用手 邊的行動裝置進行定 位與尋找路徑，引發 學生對數位地圖的應 用需求。 【發展活動】 介紹 Google Maps 基礎操作介面（搜 尋、定位、縮放）； 引導學生實作「家鄉 尋蹤」，練習精確輸 入住家地址以觀察相 對位置，並搜尋南投 或魚池在地景點，掌 握地標呈現方式。 【統整活動】 歸納搜尋精確地址與 快速定位的技巧，確 認學生能熟練操作 Google Maps 以解決 生活中的導航需求。	口頭評量： 1. 學生能分辨 2D 及 3D 呈現 的作品。	Google Map、I Movie

教學進度		學習表現	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」	可由學校自訂 或參考領綱。				自選/編教材須經課發會 審查通過
十二	藝術街的奇幻旅程(4)- 我的地圖日記	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。 社 Ab-III-1 臺灣的地理位置、自然環境，及其對居民生活的影響。 社 Ba-III-1 臺灣產業的演變及與當代居民生活的關係。	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。 社 Ab-III-1 臺灣的地理位置、自然環境，及其對居民生活的影響。 社 Ba-III-1 臺灣產業的演變及與當代居民生活的關係。		<p>【引起動機】 詢問如何在地圖上看到立體建築與地形起伏，引發學生對「鳥瞰視角」的好奇，進而介紹地圖層的切換功能。</p> <p>【發展活動】 教導平面地圖、衛星圖與 3D 傾斜視角的切換，引導學生對比觀察家鄉的地形起伏（如山脈、溪流）與建築高度感；透過操作旋轉與傾斜，分享不同視角下的空間結構差異。</p> <p>【統整活動】 總結 2D 導航與 3D 空間建模的差異，說明不同模式在路徑規劃與地表樣貌觀察上的功能，提升學生的空間感與地理素養。</p>	口頭評量： 能認識 AR 擴增實境與 VR360 影像生活的應用。	Google Map、I Movie
十三	藝術街的奇幻旅程(4)- 社區導覽小尖兵	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。 社 Ab-III-1 臺灣的地理位置、自然環境，及其對居民生活的影響。 社 Ba-III-1 臺灣產業的演變及與當代居民生活的關係。	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。 社 Ab-III-1 臺灣的地理位置、自然環境，及其對居民生活的影響。 社 Ba-III-1 臺灣產業的演變及與當代居民生活的關係。		<p>【引起動機】 詢問學生如何將地圖風景或生活紀錄轉化為電影，引發將平板電腦作為專業剪輯台的學習興趣，進而導覽 iMovie 軟體。</p> <p>【發展活動】 介紹時間軸、媒體庫功能與基本裁切技巧；示範濾鏡、標題與背景音樂的加入方法，並讓學生現場錄製短片進行實作，練習匯入素材並調整長度，熟悉 App 介面工具。</p> <p>【統整活動】 歸納行動裝置影片剪輯的優點，確認學生能運用平板 App 進行基礎的影像修飾與產出，提升數位創作的行動力。</p>	實作評量： 1. 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。	Google Map、I Movie

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 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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						
十四	藝術街的奇幻旅程(4)- 社區導覽小尖兵	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。 社 Ab-III-1 臺灣的地理位置、自然環境，及其對居民生活的影響。 社 Ba-III-1 臺灣產業的演變及與當代居民生活的關係。	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。 社 Ab-III-1 臺灣的地理位置、自然環境，及其對居民生活的影響。 社 Ba-III-1 臺灣產業的演變及與當代居民生活的關係。		<p>【引起動機】 發布「家鄉推廣大使」任務，激勵學生整合所學的地圖資訊與剪輯技能，製作出介紹家鄉特色產業的精彩影片。</p> <p>【發展活動】 引導學生調查南投特產（如紅茶、農業或觀光業）並蒐集多媒體素材；實作將地圖截圖與影像資料整合進 iMovie，加入旁白與轉場特效完成專題短片，最後進行檔案匯出與繳交。</p> <p>【統整活動】 總結數位地圖與影像剪輯在文化推廣上的應用，肯定學生能運用運算思維與創意表達，展現對家鄉產業的深度理解。</p>	實作評量： 1. 能認識及正確操作 iMovie，並成功製作可辨識 AR 影像與連結影片。	Google Map、I Movie
十五	我的故事(4)	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。 綜 1a-III-1 展現自我省思能力，運用各種策略增進自我成長。 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。	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。 綜 Ab-III-1 個人生命發展與階段性任務。 綜 Bc-III-1 各類資源的認識與彙整。	<p>1. 學生能辨析生命歷程的重要節點，透過校園實地取景與雲端紀錄檢索（綜合），展現具備自我覺察與系統化整理生活經驗的資訊管理能力。</p> <p>2. 學生能實踐數位素材的篩選與規劃，在蒐集校園點滴過程中展現對環境的歸屬感（綜合），提升具備目標導向與行政規劃的專案前置知能。</p> <p>3. 學生能運用影音剪輯技術進行生命敘事，透過錄製真情</p>	<p>【引起動機】 透過「六年回顧」的提問互動，引發學生對國小生活點滴的情感連結，並激發親手製作畢業紀錄片的創作動機。</p> <p>【發展活動】 規劃「個人回憶錄」主題，引導學生利用平板實地錄製校園告白，並從雲端相簿搜尋、篩選過去參與各類活動的影音素材；隨後練習建立專屬資料夾，實施系統化的數位素材分類與管理。</p> <p>【統整活動】 歸納素材蒐集的多元管道，確認每位學生掌握足夠的個人生活紀錄，為後續剪輯奠定紮實的基礎。</p>	實作評量： 1. 能利用影片編輯軟體製作影片。	Microsoft 照片、威力導演

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 可由學校自訂 或參考領綱。	學習目標	學習活動	學習評量	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						
十六	我的故事(4)	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。 綜 1a-III-1 展現自我省思能力，運用各種策略增進自我成長。 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。	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。 綜 Ab-III-1 個人生命發展與階段性任務。 綜 Bc-III-1 各類資源的認識與彙整。	旁白傳達個人情感與未來期許(綜合)，展現結合數位技術與口語表達的綜合實踐力。 4. 學生能執行數位作品的雲端共享與安全存檔，在互評分享中建立尊重他人隱私與回憶的態度(綜合)，養成具備法治素養與同理心的數位公民。	【引起動機】 宣告「記憶碎片拼湊任務」，引導學生由素材蒐集者轉化為影音剪輯師，啟動數位敘事的實作動員。 【發展活動】 提供 iMovie 或 Canva 等多元工具供學生自主選擇；實作時間軸排序與視覺編修，練習調整亮度、套用濾鏡以統一色調，並學習為靜態照片加入平移、縮放效果以提升動態感與影片質感。 【統整活動】 總結影片架構的編排原則與視覺呈現的一致性，確認學生完成初步的影片草稿與階段性存檔。	實作評量： 1. 能利用影片編輯軟體製作影片。	Microsoft 照片、威力導演
十七	我的故事(4)	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。 綜 1a-III-1 展現自我省思能力，運用各種策略增進自我成長。 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。	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。 綜 Ab-III-1 個人生命發展與階段性任務。 綜 Bc-III-1 各類資源的認識與彙整。		【引起動機】 討論音樂與心聲對情感傳達的加乘作用，引導學生思考如何透過視聽結合提升作品的感人程度。 【發展活動】 指導學生置入無版權背景音樂並精確調整音量，練習使用錄音功能加入畢業感言旁白；同時套用轉場特效、感性字幕與標題，增加敘事的平滑感並進行作品的總體檢核與修正。 【統整活動】 歸納影片完整度的關鍵要素，確認學生產出具備聲、影、文字深度結合的個人畢業影片。	實作評量： 1. 能利用影片編輯軟體製作影片。	Microsoft 照片、威力導演

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	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	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」					
十八	我的故事(4)	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p>綜 1a-III-1 展現自我省思能力，運用各種策略增進自我成長。</p> <p>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。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>綜 Ab-III-1 個人生命發展與階段性任務。</p> <p>綜 Bc-III-1 各類資源的認識與彙整。</p>		<p>【引起動機】 宣告「畢業首映會」正式開始，肯定影片作為個人成長的最佳禮物，營造溫馨感性的分享氛圍。</p> <p>【發展活動】 實作影片最終匯出與雲端備份，並將作品上傳至班級平台實踐數位分享；進行首映發表，由學生輪流分享創作心情，並對同儕的作品給予正向回饋與祝福，回顧六年的資訊學習歷程。</p> <p>【統整活動】 總結全單元成果，肯定學生能運用數位工具圓滿紀錄個人生活，並具備與他人共用、分享數位成果的綜合素養。</p>	<p>實作評量：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能利用影片編輯軟體製作影片。 2. 能將影片存入雲端 	Microsoft 照片、威力導演