

臺南市公立中西區永福國民小學 115 學年度(第一學期)六年級彈性學習 e 未來課程計畫 (■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	科技 e 點通生活創藝家	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(21)節
彈性學習課程 四類規範	1. ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	互動與關聯-察覺生活中使用多媒體傳達訊息的方式並理解多媒體可作為傳達訊息的媒介並理解運用科技對生活所創造出的美感與便利。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	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-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。				
課程目標	配合學校願景，使學生具備運用 Canva 的能力並了解 Canva 在生活中的應用，讓學生能透過 Canva 製作卡片、照片拼貼、連環漫畫與簡報，進而具備藝術創作與欣賞的能力，促進對科技生活的多元感官發展，藉由融入家鄉特色的元素，培養豐富在地特色生活的美學體驗與關懷。				
配合融入之 領域或議題	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 英語文融入參考指引 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☒ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技 ☐ 科技融入參考指引				☐ 性別平等教育 ☐ 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 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育
總結性 表現任務	「來企府城逛逛」介紹：學生能運用 Canva 製作介紹家鄉的古蹟景點與美食的影片與他人分享。				

課程架構脈絡(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)

第一單元
用 Canva 說感謝(5)
使用 Canva 進行設計與修改教師節敬師感謝卡片



第二單元
寶島特有種生態小劇場(5)
使用 Canva 設計特有種環境漫畫與桌遊



第三單元
蝸牛巷慢慢走(5)
使用 Canva 設計學校周圍蝸牛巷的照片拼貼與簡報



第四單元
來企府城逛逛(6)
使用 Canva 裡的影片功能介紹家鄉景點與美食

本表為第 1 單元教學流程設計/(本學期共 4 個單元)

單元名稱		用 canva 說感謝	教學期程	第 1 週至第 5 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。 品 EJU6 欣賞感恩。				
	學習內容(校訂)	應用 Canva 模板修改並設計卡片，透過視覺元素、色彩與構成要素的認知與辨識，培養學生對於生活美感的運用與創意實踐				
學習目標		能使用舉例 Canva 用途與搜尋與收藏範本。學會去除背景與使用邊框與網格設計等視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通後進行探索創作歷程、製作照片拼貼並上傳。透過在 Canva 工具中美感與創意的應用來解決生活問題，豐富生活內涵。製作教師節動畫卡片與他人溝通互動。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		時間 規劃 (節數)	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點， 透過什麼工具或形式+要看到什麼？	學習資源
		1	1. 教師提問：說說看你使用過哪些軟體來編輯圖片或影片？ 2. 教師介紹 Canva 線上編輯並觀察 Canva 生活應用的範圍。 3. 協助學生申請 Canva 帳號，並加入教師的班級團隊。	學生開啟 Canva 操作練習，進行觀察 Canva 設計所提供的生活應用範圍，認識 Canva 操作介面並申請教育版的帳號 Canva 帳號，並加入教師的班級團隊。	1. 軟體操作：能搜尋與收藏範本。 2. 口頭問答：能舉例 Canva 的應用、說出邊框素材的用途。	https://succuland.com.tw/brands-project/teachers-day-wishes/
		2	1. 教師說明動態電子相簿的概念。 2. 教師說明 Canva 上傳素材的功能與容量限制。	學生開啟 Canva 操作練習，實作「校園生活」照片拼貼專案，包括上傳並	3. 操作評量：能設計多頁的電子相簿與教師節敬師感謝	https://www.parenting.com.tw/article/5093767

C6-1 彈性學習課程計畫 (第一類-單元活動設計)

		3.教師介紹【照片拼貼】模板與製作技巧。 4.教師介紹網格元素設計的排列風格。 5.教師介紹 Canva 鎖定、搜尋等製作技巧。 6.協助學生修改作品名稱，在 Canva 增加資料夾管理作品。	加入照片、去背、修改標題文字、新增頁面、加入動畫與邊框物件等製作技巧。並使用連結分享 Canva 作品，透過 Canva 平臺繳交作業。	卡。	
	2	1.教師介紹會瀏覽卡片範本，能使用中英文關鍵字搜尋範本、收藏範本。 2.教師介紹如何收藏【感謝卡】範本、編輯教師節敬師感謝卡內容文字、動畫與檔案名稱。 3.教師介紹如何將敬師感謝卡下載為不同格式：JPG 與 mp4。	學生開啟 Canva 操作練習，實作「教師節敬師」感謝卡專案，包括收藏範本、更改內容文字、修改動畫與檔案名稱、下載檔案並使用連結分享 Canva 作品，透過 Canva 平臺繳交作業。		

本表為第 2 單元教學流程設計/(本學期共 4 個單元)

單元名稱		寶島特有種生態小劇場	教學期程	第 6 週至第 10 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。 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。				
	學習內容(校訂)	應用 Canva 構思主題創作漫畫及桌遊卡牌，透過視覺元素、色彩與構成要素的認知與辨識，培養學生對於生活美感的運用與創意實踐。				
學習目標		能運用資訊科技分享學習資源並運用 Canva 製作四格連環漫畫，運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品的正向態度來發想故事劇情、對話組合、角色與表情。並在過程中運用心智圖的問題解決表示方法學會製作特有種基本的造形與設計圖稿以呈				

現設計構想。透過設計心智圖的討論過程，表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。學會創作卡牌遊戲。					
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	時間 規劃 (節 數)	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點， 透過什麼工具或形 式+要看到什麼？	學習資源
	2	1. 教師說明四格連環漫畫的起承轉合。 2. 教師帶領學生閱讀範例故事。 3. 教師帶領學生開啟【連環漫畫】模板，挑選範本。 4. 教師帶領認識範本中的示範頁、半成品頁、角色素材頁與對話框素材頁。 5. 教師引導學生認識台灣特有種的特性。 6. 教師帶領學生進行小組討論台灣特有種並進行漫畫腳本創作。	學生開啟 Canva 操作練習，實作「生態小劇場四格漫畫」專案，包括挑選範本、修改背景配色、調整顯示比例與輸入對話內容、進行曲線圖案與翻轉、修改對話框使用與腳本創作，最後透過連結分享 Canva 作品，使用 Canva 平臺繳交作業。	1. 軟體操作：能搜尋與收藏範本。 2. 口頭問答：能舉例 Canva 的應用、說出邊框素材的用途。 3. 操作評量：能設計生態小劇場四格漫畫與特有種桌遊卡。	https://relaxedlife.com.tw/what-are-the-types-of-board-game/ https://flippedu.parenting.com.tw/article/07011 https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%87%BA%E7%81%A3%E7%89%B9%E6%9C%89%E5%8B%95%E7%89%A9%E5%88%97%E8%A1%A8#.E9.B1.97.E7.94.B2.E7.9B.AE
	3	1. 教師提問：你知道桌遊嗎？有玩過什麼樣的桌遊呢？ 2. 教師介紹心智圖的用途。 3. 教師帶領學生開啟【思維導圖】模板，挑選範本。 4. 教師說明並協助學生小組討論後完成桌遊卡牌的設計。 5. 教師引導學生分享卡牌玩法。	學生開啟 Canva 操作練習，實作「寶島特有種桌遊」專案，包括心智圖的使用，挑選範本、分組討論，設計桌遊規則、完成心智圖、編輯卡牌、設計主視覺圖案，最後透過連結分享 Canva 作品，使用 Canva 平臺繳交作業。		

本表為第 3 單元教學流程設計/(本學期共 4 個單元)

單元名稱		蝸牛巷慢慢走	教學期程	第 11 週至第 15 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 自 pa-III-1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。				
	學習內容(校訂)	應用 Canva 並以蝸牛巷為主題運用照片製作簡報，透過視覺元素、色彩與構成要素的認知與辨識，培養學生對於生活美感的運用與創意實踐。				
學習目標		能運用資訊科技分享學習資源並運用 Canva 製作以蝸牛巷為主題的簡報來分享心得，並在製作簡報過程中認識與學會設計照片拼貼，能選擇合適的配圖製作紀錄影像，學會用邊框傳達填入照片，並以蝸牛巷裡的景點找尋適合的貼圖與特效搭配、製作圖表以及運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		時間 規劃 (節數)	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點， 透過什麼工具或形式 ＋要看到什麼？	學習資源
		2	1. 教師說明蝸牛巷的主題。 2. 教師介紹視覺資訊圖表的用途。 3. 教師帶領學生開啟【視覺資訊圖表】模板，從空白設計開始編輯。 4. 教師引導學生搜尋與加入線條、裝飾圖案，完成單頁的視覺資訊圖表。	學生開啟 Canva 操作練習，實作「蝸牛巷慢慢走」專案，包括挑選範本、修改背景顏色、搜尋與加入照片元素、加入文字完成標題設計，搜尋與加入標籤圖像元素、搜尋與加入線條、裝飾圖案，完成單頁的視覺資訊圖表。	1. 軟體操作：能搜尋與收藏範本。 2. 口頭問答：說出什麼是視覺資訊圖表。 3. 操作評量：能設計蝸牛巷資訊圖表	https://www.facebook.com/snailalley/ https://www.tainan.net/zh-tw/attractions/detail/6047 蝸牛巷為什麼叫做蝸牛巷

本表為第 4 單元教學流程設計/(本學期共 4 個單元)

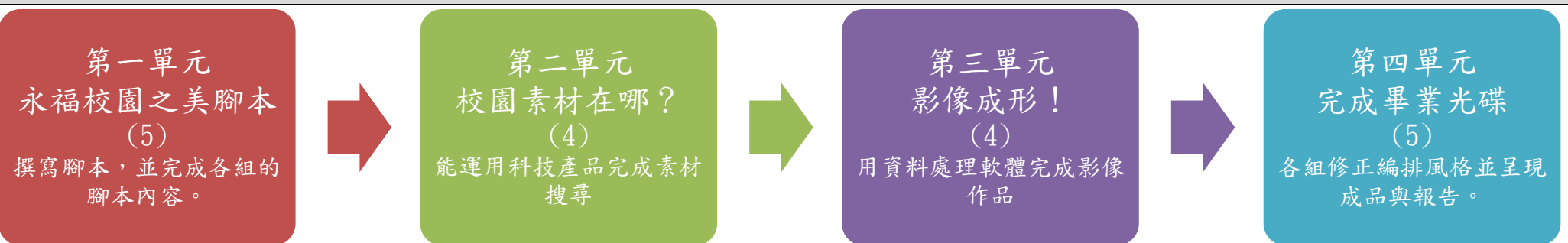
單元名稱		來企府城迢迢	教學期程	第 16 週至第 21 週	教學節數	6 節 240 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。 藝 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。				
	學習內容(校訂)	應用 Canva 蒐集資料(包含圖片及影像)並製作影片，透過視覺元素、色彩與構成要素的認知與辨識，培養學生對於生活美感的運用與創意實踐。				
學習目標		能運用資料處理軟體分享台南府城自然與人文環境的交互影響的學習主題，並運用 Canva 製作以台南府城為主題的影片來分享生活空間型態的差異與多元，並在製作影片過程中認識與學會構思表演的創作主題與內容結構化的問題解決表示方法，加上動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		時間 規劃 (節數)	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點， 透過什麼工具或形式+要看到什麼？	學習資源
		3	1. 教師說明使用智慧型手機拍攝影片，再用 Canva 編輯影片的概念。 2. 教師說明編導故事的核心概念：說什麼、用什麼說、怎麼說。 3. 教師說明可以用心智圖規劃影片製作。 4. 教師帶領學生開啟【影片】模板，挑選範本。 5. 教師指導學生完成封面設計。 6. 教師指導學生在時間軸複製前一頁，搜尋並加入相框元素，上傳家鄉古蹟照片、輸入文字，完成簡介。 7. 教師指導學生學生上傳古蹟介紹視訊，並修剪長度，在時間軸完成 3-5 頁內容。	學生開啟 Canva 操作練習，實作「來企府城迢迢」專案，包括挑選範本、在封面輸入標題、加入物件、調整背景，上傳家鄉古蹟的照片與視訊、輸入文字介紹與字幕、加入轉場特效、設定背景音樂與音樂淡出效果。	1. 軟體操作：能搜尋與收藏範本。 2. 口頭問答：說出什麼是轉場特效。 3. 操作評量：能剪輯家鄉影片介紹。	https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?msa=0&ll=22.988817910762126%2C120.20038599999997&spn=0.031369%2C0.051799&mid=11DE3s-pJuqKrn1SbE_jkSvSA5c&z=15

	3	1. 教師說明影片主題【來企府城逛逛】，介紹台南美食。 2. 教師說明影片表現手法：影片融合、影片牆、自製濾鏡、自製轉場特效…等。 3. 教師帶領學生開啟【影片】模板，搜尋並加入符合主題的影片素材，輸入標題與導演名稱，完成封面(片頭)設計。 4. 教師帶領學生搜尋與加入美食對應的美食分類，輸入名稱文字。 5. 學生製作【美食店家】片段，搜尋與加入店家名稱、店家圖案、美食圖案。 6. 教師說明如何使用 Google 地圖搜尋美美食店家地址，按右鍵、取得經緯度座標。 7. 教師帶領學生調整頁面時間，完成【第 1 間美食介紹】影片片段。 8. 教師指導學生完成【第 2~4 間美食介紹】影片片段 9. 教師說明如何在影片中間新增一頁，搜尋並加入各種【color blocks wipe(色塊擦除)】的影片，再加入溶解的轉場特效，就能製作出特別的轉場特效。	學生開啟 Canva 操作練習，實作「來企府城逛逛」專案，包括挑選範本、加入符合主題的影片素材、使用邊框圖案排列影片，製作影片牆效果，學生搜尋與加入 GIF 動畫圖片，完成美食影片牆。學生在 Canva 的顯示更多/QR 代碼功能，輸入地標的經緯度座標，產生 QR Code 圖案，加入到頁面中。最後透過連結分享 Canva 作品，使用 Canva 平臺繳交作業。		
--	---	--	---	--	--

臺南市公立中西區永福國民小學 115 學年度(第二學期)六年級彈性學習 e 未來課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	科技 e 點通生活實踐家	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(18)節
彈性學習課程 四類規範	1. ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	系統與模型-透由各種影像編輯軟體的教學，讓收集到的素材可以按照腳本規劃慢慢剪輯成各組作品；學生必須不厭其煩、多次嘗試的去修正影像素材的取景與重製。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	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-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。				
課程目標	配合學校願景，學生能運用各種資訊科技與媒體，探索微電影製作流程會遇到的問題、新興拍照與攝影設備使用方式，並透過體驗與討論建構解決問題的策略，從中學習使用影片剪輯，並結合腳本設計，不斷修正影音內容以完成畢業光碟，最後歸納理解出各類媒體作品運作的模式。				
配合融入之 領域或議題	■國語文 □英語文 □英語文融入參考指引 □本土語 □數學 □社會 □自然科學 ■藝術 □綜合活動 □健康與體育 □生活課程 ■科技 □科技融入參考指引				□性別平等教育 □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 □多元文化教育 □生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育 □戶外教育 □國際教育
總結性 表現任務	畢業光碟：小組能以影片剪輯軟體完成畢業光碟微電影創作並發表。				

課程架構脈絡(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)



本表為第 1 單元教學流程設計/(本學期共 4 個單元)

單元名稱		永福校園之美腳本	教學期程	第 1 週至第 5 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	語 6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品 自 pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源				
	學習內容(校訂)	1. 完成腳本撰寫、並能運用日常科技產品 2. 完成作品的造形創作				
學習目標		能夠理解、觀看與掌握腳本撰寫的方式與必要元素，寫出簡要重點，並能正確、安全操作日常各種媒體拍攝的器材來完成創意思考作品。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		時間 規劃 (節數)	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點， 透過什麼工具或形式 ＋要看到什麼？	學習資源
		2	1. 教師說明腳本撰寫的方式和必要元素。 2. 學生進行腳本撰寫。 3. 教師說明開拍前的九宮格作法。 4. 學生製作九宮格畫面。	1. 學生專心聆聽。 2. 學生進行腳本的撰寫。 3. 專心聆聽九宮格作法。 4. 完成開拍前的規劃九宮格。	1. 能學到如何撰解腳本，並完成各組的腳本內容。 2. 能學會各種拍攝工具的使用方式。 3. 學生能說出影片企劃的五大元素	https://www.youtube.com/watch?v=P-2PnA-vP0I https://www.youtube.com/watch?v=r3JYQ_ZcHRE
		2	1. 介紹拍照、攝影知能和技術的學習。 2. 學生練習拍照、攝影。 3. 引導和修正學生拍照和攝影的知識。	1. 於校園內實地進行各種影像的拍攝和取景。 2. 修正拍照技巧。		

本表為第 2 單元教學流程設計/(本學期共 4 個單元)

單元名稱		校園素材在哪？	教學期程	第 6 週至第 9 週	教學節數	4 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	語 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題				
	學習內容(校訂)	完成作品的造形創作				
學習目標		透過腳本的撰寫、素材的取得，分組討論腳本和素材是否搭配，說明腳本和素材結合後產生的問題並解決，完成作品後與同組成員分享。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		時間 規劃 (節數)	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點， 透過什麼工具或形式 ＋要看到什麼？	學習資源
		2	活動一：印證素材是否切合腳本 1. 小組報告腳本撰寫的內容，他組給與回饋。 2. 小組報告選取的影像內容，他組給與回饋。	分小組進行報告自己組別腳本撰寫的內容；和即將呈現的影像內容是什麼？讓組別間有討論和學習的共好過程。	1. 能夠呈現出自己組別的腳本內容和已經匯入的素材影像。 2. 能夠在組別間或組內討論出要如何讓素材更貼近腳本。	https://docs.google.com/document/d/1q86u-2shozDhqSxRyyf0LHVjksMzLCsdHbZ02927EmA/edit
		2	活動二：反覆修正素材內容 1. 小組根據他組回饋修正腳本。 2. 小組根據他組回饋重新取材。 3. 小組檢視腳本與影像是否搭配。	依據組別間的討論和意見交流，各組要不斷的去修正素材是否需要重新取材以利更貼近腳本的內容。	3. 激發不同的天馬行空表達方式，不必侷限在「取材」的框架中。	

本表為第 3 單元教學流程設計/(本學期共 4 個單元)							
單元名稱		影像成形！		教學期程	第 10 週至第 13 週	教學節數	4 節 160 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	語 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能 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 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範					
	學習內容(校訂)	威力導演 影音作品					
學習目標		能熟悉威力導演影像設計方式，探索網路音樂下載方式，學習將腳本、影像、音樂結合，並遵守智慧財產權的相關規定，完成後發表各組的影音作品。					
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		時間 規劃 (節數)	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點， 透過什麼工具或形式+要看到什麼？	學習資源
		2	活動一：威力導演初探 1. 透過網站教導威力導演基本影音軌的設計方式。 2. 字幕、影音裁剪、圖層滑動軌跡、換場特效、影像工坊的教學。		完成老師小部分的威力導演教學基礎操作步驟後、能更自主搜尋學習更進一步的影像編輯技能	每週工作內容進度與需達到目標的簡報說明檔與檢核表	https://creator.hahow.in/video/content-planning/content-sug 威力導演官方網站 https://tw.cyberlink.com/ 、線上影音工具網站 https://free.com.tw/category/freesoftware/media/
		2	活動二：各種素材的取得 1. Youtube 加 PP 的下載方式。 2. 線上無版權音樂的搜尋。 3. 線上剪輯影音的方式。		能夠遵守智慧財產權的法律規定和完成老師指定的線上編輯作品。		

本表為第 4 單元教學流程設計/(本學期共 4 個單元)

單元名稱		完成畢業光碟	教學期程	第 14 週至第 18 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度				
	學習內容(校訂)	畢業光碟 拍攝技巧與合理重製使用原則				
學習目標		學習威力導演操作方式，並透過網路自學設計想要達到的影音效果，注意拍攝技巧與合理重製使用原則，透過不斷的修正和編輯，設計與腳本相符的畢業光碟，分享發表並欣賞組間作品的優點。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		時間 規劃 (節數)	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點， 透過什麼工具或形式＋要看到什麼？	學習資源 威力導演官方網站 https://tw.cyberlink.com/ 、 線上影音工具網站 https://free.com.tw/category/freesoftware/media/ 、 每週工作內容進度與需達到目標的簡報說明檔
		1	1. 介紹腳本用途與設計腳本 2. 說明攝影應注意事項、合理重製原則 3. 演示設備拍攝短片	(1) 設計腳本 (2) 拍攝畢業短片	1. 每週工作內容進度與需達到目標的簡報說明檔與檢核表 2. 畢業微電影成果	
		2	1. 介紹歷屆畢業影片作品 2. 演示拍攝技巧	(1) 討論腳本設計 (2) 討論拍攝手法		
		2	引導各組最後成品的呈現與報告。	(1)各小組進行發表 (2)完成組間評量檢核表		