

嘉義縣貴林國小 109 學年度彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表

年級	三年級	課程設計者	陳正瓚	教學總節數 / 學期(上)	20 節 / 上學期
年級課程主題名稱	Windows10 電腦世界初體驗	符合校訂課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類		
學校願景	打造一所充滿活力朝氣、人文薈萃的田園小學	與學校願景呼應之說明	1、引導學生了解自然生態，培養對環境的關懷，以健康永續的態度愛護環境。 2、藉由專題探究引發學習的動機，培養學習健康的觀念與習慣。 3、透過專題探究歷程，啟發創新思維並培養探究能力與問題解決的能力。 4、透過產出與成果分享，增進對地方的認同感，宣揚地方人文特色。		
核心素養	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。 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。 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。	課程目標	1. 學生能理解電腦科技在日常生活中的應用，以及如何使用電腦取得天氣、地圖等生活資訊。 2. 學生能辨別硬體與軟體，具備正確使用電腦的技能。 3. 學生記憶電腦鍵盤的按鍵位置，能使用英文與中文輸入法建立文件，具備基本文書能力。 4. 學生能操作檔案總管，識別檔案與資料夾，具備檔案管理的概念。 5. 學生能理解使用電腦繪圖的概念，操作小畫家軟體，具備基本數位繪圖能力。 6. 學生能欣賞同儕作品，並描述數位繪圖中的美感特質。 7. 學生能區分個人隱私資料，理解並遵守資訊安全與倫理，培養網路公民的責任感。		

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第1~3週	校訂課程 第四類 一、我們的好朋友-電腦	<ul style="list-style-type: none"> ● 讓學生從課本畫冊圖形中知道『電腦在生活中的運用』也熟悉『教材多媒體』的位置並產生圖形記憶。 ● 讓學生填寫教室規範的宣言書。 ● 瞭解為什麼要學習電腦。 ● 認識常見的電腦類型。 ● 認識電腦科技，舉例：3D 列印、智慧汽車、機器人、擴充實境、AI 智慧音箱等。 ● 認識行動裝置。 ● 能正確辨識電腦的各種配備。 ● 學會操控電腦的方式，能知道不同類型的電腦，會有不同的操作方式，包含滑鼠、鍵盤、觸控、手勢與語音等。 ● 學會正確開關機。 ● 說明使用電腦的良好習慣。 	資訊素養	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 a-II-2 能建立康健的數位使用習慣與態度。</p> <p>資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 電腦在食、衣、住、行、娛樂、學習、通訊、消費、雲端的各種應用。 ● 電腦基本配備與週邊設備。 ● 正確開關機、使用電腦的習慣。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識電腦生活應用 ● 瞭解電腦教室規範 ● 認識電腦硬體 ● 學會操控電腦 ● 學會開關機 ● 瞭解良好的使用電腦習慣 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ul style="list-style-type: none"> ● 電腦在食、衣、住、行、娛樂、學習、通訊、消費、雲端的各種應用。 ● 電腦基本配備與週邊設備。 ● 正確開關機、使用電腦的習慣。 	3
第4~6週	二、電腦操作好簡單	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識常見的作業系統。 ● 說明什麼是電腦視窗軟體，瞭解個人電腦與行動載具的軟體，並舉例說明。 ● 認識 windows 作業環境與視窗。 ● 說明滑鼠與游標的關係，引導學生正確操控滑鼠。 ● 老師介紹開始功能表的用途以及系統桌面圖示。 ● 讓學生練習滑鼠左右鍵的操控，並能正確操作視窗。 ● 讓學生到【校園滑鼠小尖兵】從遊戲中練習滑鼠的操作。 	資訊素養	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 作業系統、軟體、視窗。 ● 滑鼠的功能。 ● 視窗操作技巧。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 瞭解電腦視窗軟體 ● 認識滑鼠與游標的關係 ● 學會使用滑鼠 ● 學會操作視窗 ● 認識開始功能表 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ul style="list-style-type: none"> ● 作業系統、軟體、視窗。 ● 滑鼠的功能。 ● 視窗操作技巧。 	3

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第7~9週	三、電腦好好玩	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識 Windows 的小工具。 ● 學會使用【小算盤】應用程式。 ● 學會使用【天氣】應用程式。 ● 學會使用【Microsoft 新聞】應用程式。 ● 學會使用【地圖】應用程式。 ● 學會自訂佈景主題、桌布與螢幕保護裝置。 ● 瞭解網路安全觀念，能知道哪些是個人資料，不可隨意告知陌生人。 ● 指導學生從【資訊安全與倫理】系列動畫中，認識資訊倫理並進行評量。 ● 認識電腦如何清潔與保養。 ● 讓學生開啟【Windows 大考驗】接受測驗。 	資訊素養	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Windows 的小工具：小算盤、天氣、Microsoft 新聞。 ● Windows 的小工具：地圖。 ● 個人化電腦。 ● 資訊安全與倫理。 ● 電腦清潔與保養。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用小工具 ● 學會個人化電腦 ● 學會清潔電腦 ● 資訊安全與倫理觀念 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ul style="list-style-type: none"> ● Windows 的小工具：小算盤、天氣、Microsoft 新聞。 ● Windows 的小工具：地圖。 ● 個人化電腦。 ● 資訊安全與倫理。 ● 電腦清潔與保養。 	3

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第 10~11 週	四、英文快打高手	<ul style="list-style-type: none"> ● 老師對鍵盤做基本介紹，如：功能鍵區、打字鍵區、編輯鍵區、方向鍵區、數字鍵區等等。 ● 讓學生在課本上的畫冊圖形中認識『英打鍵盤』並產生圖形記憶。 ● 讓學生運用【校園鍵盤】認識英文鍵盤位置。 ● 學會正確的打字指法。 ● 學會使用 WordPad 開啟、編輯與儲存檔案。 ● 學會切換中英輸入法。 ● 能輸入大小寫英文。 ● 學會輸入特殊符號。 ● 學會修改與刪除文字。 ● 認識實體鍵盤與虛擬鍵盤。 ● 讓學生實際操作【校園打字 GAME】，從指法、單字、標點符號、片語、到文章，練習英文輸入。 	資訊素養	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 打字鍵盤與英文輸入。 ● 英文輸入。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識鍵盤 ● 學會打字指法 ● 學會英文打字技巧 ● 學會輸入特殊符號 ● 認識實體與虛擬鍵盤 ● 學會使用 WordPad 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ul style="list-style-type: none"> ● 打字鍵盤與英文輸入。 ● 英文輸入。 	2

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第12~13週	五、中文自我介紹	<ul style="list-style-type: none"> ● 讓學生在課本的畫冊圖形中認識『中文鍵盤』並產生圖形記憶。 ● 讓學生運用【校園鍵盤】認識中文鍵盤位置。 ● 學會切換中文輸入法。 ● 學會輸入標點符號、選字。 ● 讓學生開啟【標點符號輸入教學】，複習並練習輸入常見的標點符號。 ● 學會開啟 WordPad，新增、編輯與儲存文件。 ● 學會在 WordPad 中修改字型、字級與文字色彩。 ● 認識文書編輯常用的按鍵，如剪下、複製、貼上、全選、復原...等。 ● 練習中英混打輸入。 ● 讓學生實際操作【校園打字 GAME】，從指法、單字、標點符號、詞語、到文章，練習中文輸入。 	資訊素養	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 中文輸入。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會切換中文輸入法 ● 學會使用 WordPad ● 學會使用注音輸入 ● 學會複製與貼上文字 ● 學會儲存檔案 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ul style="list-style-type: none"> ● 中文輸入。 	2

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第14~15週	六、檔案收納妙管家	<ul style="list-style-type: none"> ● 讓學生在課本的畫冊圖形中認識『檔案管理很重要』並產生圖形記憶。 ● 老師與學生一同討論為什麼要管理檔案、管理檔案的好處與不管理檔案的壞處。 ● 認識常見的檔案類型。 ● 如何把檔案分門別類，放在不同的資料夾。 ● 學會使用檔案總管，並瞭解樹狀結構與檢視模式。 ● 學會尋找檔案。 ● 能新增資料夾、命名與搬移檔案。 ● 學習【複製】、【剪下】、【貼上】檔案的指令。 ● 學會刪除資料夾與清空【資源回收筒】。 ● 學會使用內建的相片程式瀏覽圖片。 ● 讓學生運用【超級檔案管家】來比賽看看誰才是最稱職的檔案管家。 	資訊素養	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 p-II-3 能認識基本的數位資源整理方法。</p> <p>資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 檔案總管結構、檔案類型。 ● 檔案與資料夾的操作。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識檔案與資料夾 ● 瞭解檔案管理的重要性 ● 學會使用檔案總管 ● 學會清理資源回收桶 ● 學會瀏覽圖片 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ul style="list-style-type: none"> ● 檔案總管結構、檔案類型。 ● 檔案與資料夾的操作。 	2

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第16~17週	七、你我都是小畫家	<ul style="list-style-type: none"> ● 讓學生在課本的畫冊圖形中去認識『電腦繪圖』並產生電腦繪圖的圖形記憶。 ● 學會把滑鼠變為畫筆，在繪圖軟體中畫畫。 ● 能瞭解點、線、面的概念。組合不同的圖形，能成為各種圖案。 ● 認識小畫家軟體，熟悉基本操作。 ● 老師以範例示範小畫家的繪圖工具、編輯工具的使用方式，並讓學生實際操作。 ● 學會繪製圖案與填色。 ● 學會裁切畫布。 ● 學會使用筆刷。 ● 讓學生運用【彩繪線條稿】與【填色遊戲】來練習填色技巧。 ● 老師講解學生作品的存檔位置。 ● 學會儲存使用小畫家繪製的圖片。 	資訊素養	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	● 小畫家。	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識電腦繪圖 ● 學會使用小畫家 ● 學會畫幾何圖形 ● 學會繪製線條 ● 學會填色 ● 學會儲存檔案 ● 延伸練習手繪創意 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	● 小畫家。	2
第18~20週	八、彩繪、組合一級棒	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會更多小畫家的使用技巧，例如：繪製曲線、使用左鍵與右鍵填色、用快捷鍵拖曳複製圖案、快速刪除所有圖案。 ● 學會以小畫家軟體繪製背景圖。 ● 學會用小畫家合成影像，從插入外部圖形、設定透明背景到縮放等技巧。 ● 學生發揮創意，用小畫家加工照片。 	資訊素養	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p>	● 小畫家。	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用小畫家繪製曲線 ● 學會繪製背景與合成影像 ● 發揮創意加工照片 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	● 小畫家。	3

嘉義縣貴林國小 109 學年度彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表

年級	三年級	課程設計者	陳正瓚	教學總節數 / 學期(上)	20 節 / 下學期
年級課程主題名稱	我是 3D 天才小畫家		符合校訂課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類	
學校願景	打造一所充滿活力朝氣、人文薈萃的田園小學	與學校願景呼應之說明	1、引導學生了解自然生態，培養對環境的關懷，以健康永續的態度愛護環境。 2、藉由專題探究引發學習的動機，培養學習健康的觀念與習慣。 3、透過專題探究歷程，啟發創新思維並培養探究能力與問題解決的能力。 4、透過產出與成果分享，增進對地方的認同感，宣揚地方人文特色。		
核心素養	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。 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	1. 學生能理解數位繪圖的優點與生活中的應用。 2. 學生能理解操作 3D 繪圖軟體的方式，培養空間圖形概念。 3. 學生能運用靜態圖像與動態影片，完成 3D 繪圖作品，表現創意與藝術美感。		

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第一週	一、報告老師！我要學 3D (一)	1. 分辨 2D 平面與 3D 立體的差異。 2. 認識 3D 繪圖軟體，小畫家 3D 是 Windows10 內建的免費軟體。 3. 認識 3D 繪圖的應用。 4. 認識幾何模型組成各種圖案。	資訊素養	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。	1. 3D 繪圖。 2. 小畫家 3D 軟體介面。	1. 認識 3D 繪圖的概念。 2. 認識小畫家 3D 的使用介面。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	● 3D 繪圖。 ● 小畫家 3D 軟體介面。	1
第二週	一、報告老師！我要學 3D (二)	1. 開啟小畫家 3D，插入內建 3D 模型-小狗，並修改色彩。 2. 能調整 3D 圖案在空間中的角度、位置、大小等。 3. 學會 3D 檢視。 4. 學會儲存成專案。 5. 認識其他儲存格式。	資訊素養	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。	內建 3D 模型、存檔。	1. 學會插入內建 3D 模型。 2. 能儲存檔案。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 4. 作品：01-3D 初體驗 5. 作業：再加入男、女的 3D 模型	● 內建 3D 模型、存檔。	1
第三週	二、可愛小貓咪 (一)	插入內建 3D 模型-貓，用筆刷繪製五官、鬍鬚、肚皮、尾巴。	資訊素養	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。	麥克筆筆刷、填滿工具、橡皮擦。	認識筆刷、填滿、橡皮擦等工具，繪製貓咪的五官、花紋。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	● 麥克筆筆刷、填滿工具、橡皮擦。	1
第四週	二、可愛小貓咪 (二)	1. 自訂畫布大小。 2. 用水彩筆刷畫背景。 3. 用書寫筆筆刷寫字。 4. 儲存成 PNG 格式。	資訊素養	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。	水彩筆刷、書寫筆筆刷。	1. 認識不同筆刷的不同用途。 2. 繪製背景。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 4. 作品：02-貓咪喵喵叫 5. 作業：小花貓	● 水彩筆刷、書寫筆筆刷。	1
第五週	三、創作小怪獸	1. 將 3D 圖形組合成小怪獸。	資訊素養	資 p-II-1 能認識與	1. 3D 圖形：半球、	認識 3D 圖形，以	1. 口頭問答	● 3D 圖形：半	1

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
	(一)	2. 用筆刷畫斑點。 3. 貼上內建圖戳，成為眼珠、腮紅、嘴巴。		使用資訊科技以表達想法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。	球體。 2. 圖戳。	及其組合的效果。	2. 操作評量 3. 學習評量	● 球、球體。 ● 圖戳。	
第六週	三、創作小怪獸(二)	1. 學會 3D 塗鴉，畫出手、腳、頭髮、帽子。 2. 儲存成 3D 模型。 3. 從課本照片與教學影片中認識 3D 列印。 4. 學會將 3D 模型插入到 Office 文件中。	資訊素養	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。	1. 3D 塗鴉。 2. 3D 模型。 3. 3D 列印。	1. 認識 3D 塗鴉，注意繪圖要有厚度。 2. 學會儲存成 3D 模型。 3. 認識 3D 列印。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 4. 作品：03-我的小怪獸 5. 作業：獨一無二的小怪獸	● 3D 塗鴉。 ● 3D 模型。 ● 3D 列印。	1
第七週	四、超人大戰恐龍(一)	1. 將圖片開啟為背景圖。 2. 用立方體製作地面。 3. 用英文關鍵字搜尋 3D 媒體櫃，找到【city】模型，加入並調整。	資訊素養	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。	3D 媒體櫃。	認識 3D 媒體櫃，並能合理使用。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	● 3D 媒體櫃。	1
第八週	四、超人大戰恐龍(二)	用英文關鍵字搜尋 3D 媒體櫃，加入【dinosaur】、【fire】、【fighter】。	資訊素養	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。	1. Google 翻譯。 2. 3D 媒體櫃。	能善用 Google 翻譯工具將中文翻譯成英文，搜尋 3D 媒體櫃。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	● Google 翻譯。 ● 3D 媒體櫃。	1
第九週	四、超人大戰恐龍(三)	1. 插入超人大頭照、使用【魔術選取】進行去背。 2. 組合各種角色，完成作品。 3. 認識混合實境、照相與錄影。 4. 學會使用 Microsoft	資訊素養	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。	1. 去背。 2. 影像合成。 3. 混合實境。 4. Remix 3D (網路上的 3D 媒體	1. 認識【魔術選取】工具的去背技巧。 2. 認識影像合成。 3. 認識混合實境。 4. 學會在 Remix	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 4. 作品：04-超人大戰恐龍	● 去背。 ● 影像合成。 ● 混合實境。 ● Remix 3D(網路上的 3D 媒	1

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
		賬戶，分享作品到 Remix 3D。			櫃)。	3D 分享作品。	5. 作業：運用組合的技巧完成一個創意 3D 作品	體櫃)。	
第十週	五、龍貓等公車(一)	1. 開啟龍貓的 2D 圖片。 2. 使用 3D 塗鴉【柔邊】選項，描繪龍貓身體、耳朵、帽子。	資訊素養	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。	將 2D 龍貓描畫成 3D 模型。	1. 認識 2D 圖形描畫成 3D 圖形的概念。 2. 描畫龍貓的身體、耳朵、帽子。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	● 將 2D 龍貓描畫成 3D 模型。	1
第十一週	五、龍貓等公車(二)	1. 調整龍貓的身體、耳朵、帽子的厚度。 2. 使用【色彩選擇工具】，汲取 2D 圖形的顏色來填色。 3. 使用 2D 圖形的【圓形】、【指向箭號】畫出龍貓肚皮。	資訊素養	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。	將 2D 龍貓描畫成 3D 模型。	1. 完成龍貓的身形、色彩。 2. 使用 2D 圖形畫出肚皮。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	● 將 2D 龍貓描畫成 3D 模型。	1
第十二週	五、龍貓等公車(三)	1. 使用 2D 圖形的【圓形】畫眼睛、鼻子；用【線條】畫嘴巴與鬍子。 2. 使用 3D 圖形的【半球】畫手臂。	資訊素養	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。	將 2D 龍貓描畫成 3D 模型。	使用 2D 與 3D 圖形完成龍貓的繪製。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	● 將 2D 龍貓描畫成 3D 模型。	1
第十三週	五、龍貓等公車(四)	1. 在龍貓專案中插入 2D 背景圖。 2. 插入 2D 站牌(透明背景圖片，要按【轉換為 3D】，保持可編輯性)。 3. 插入 3D 小怪獸。 4. 存檔。 5. 觀摩畫皮卡丘。	資訊素養	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。	影像合成。	認識影像合成的技巧，將龍貓、小怪獸、站牌、背景組成作品。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 4. 作品：05-龍貓等公車 5. 作業：挑一張喜歡的 2D 卡	● 影像合成。	1

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
							通人物圖,3D化		
第十四週	六、祝你生日快樂(一)	1. 3D 賀卡設計。 2. 調整卡片(畫布)尺寸。 3. 使用筆刷【噴罐】畫出簡單的背景。	資訊素養	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。	1. 3D 文字介紹。 2. 生日賀卡。 3. 背景設計。	1. 認識 3D 文字的設計。 2. 認識賀卡設計。 3. 學會畫簡單的背景。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	<ul style="list-style-type: none"> ● 3D 文字介紹。 ● 生日賀卡。 ● 背景設計。 	1
第十五週	六、祝你生日快樂(二)	1. 從 3D 媒體櫃搜尋【party】關鍵字,找到符合卡片風格的圖案(例如:狗狗)。 2. 使用 3D 塗鴉【柔邊】選項,製作立體說話泡泡。	資訊素養	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。	插圖與圖說。	1. 插入插圖。 2. 繪製圖說圖案。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	<ul style="list-style-type: none"> ● 插圖與圖說。 	1
第十六週	六、祝你生日快樂(三)	1. 使用 3D 圖形的【立體筆刷】畫出【HAPPY】。 2. 使用文字工具的【3D 文字】打字輸入【Birthday】。 3. 用筆刷畫出陰影,讓說話泡泡更立體。 4. 用【筆刷】的【書寫筆】在卡片上簽名。	資訊素養	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。	3D 文字。	學會使用【立體筆刷】和【3D 文字】設計 3D 文字。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 4. 作品:06-祝你生日快樂 5. 作業:感謝卡	<ul style="list-style-type: none"> ● 3D 文字。 	1
第十七週	七、我的創意微电影(一)	1. 本課設計超人大戰恐龍的電影腳本。 2. 認識 Windows10 內建的【相片】軟體。 3. 使用第四課專案成果製作。 4. 繪製 3D 文字片頭標題。	資訊素養	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。	1. 電影腳本。 2. 【相片】軟體。 3. 片頭。	1. 認識電影腳本與本課設計腳本。 2. 認識【相片】軟體介面。 3. 製作片頭圖卡。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	<ul style="list-style-type: none"> ● 電影腳本。 ● 【相片】軟體。 ● 片頭。 	1
第十八週	七、我的創意微电影(二)	使用【建立螢幕擷取畫面】擷取圖卡,完成 1~9 張圖卡。	資訊素養	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	開場、主要劇情。	製作第 1~9 張圖卡。	1. 口頭問答 2. 操作評量	<ul style="list-style-type: none"> ● 開場、主要劇情。 	1

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
				達想法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。			3. 學習評量		
第十九週	七、我的創意微电影(三)	1. 繪製 3D 文字片尾標題，完成片尾圖卡。 2. 使用【裁切】工具裁切每一張圖卡。	資訊素養	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。	1. 片尾。 2. 裁切圖卡。	1. 製作片尾圖卡。 2. 認識裁切工具。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	● 片尾。 ● 裁切圖卡。	1
第二十週	七、我的創意微电影(四)	1. 使用【相片】軟體匯入圖卡，建立影片、調整影格順序與持續時間。 2. 設定背景音樂。 3. 加入 3D 效果。 4. 匯出影片。 5. 學會將影片分享到 YouTube 或郵件。	資訊素養	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。	將圖卡合成為影片。	使用【相片】軟體將圖卡合成為影片並加入特效。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 4. 作品：07-我的創意微电影	● 將圖卡合成為影片。	1

教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書() <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(20)節 (以連結資訊科技議題為主)
特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：</p>