

臺南市公立南區龍崗國民小學 109 學年度第 1 學期
五 年 級 資 訊 領 域 課 程 計 畫

教材來源	非常好色 7 美工小學堂	規劃者	吳厚賜			
教學節數	每週 (1) 節 本學期共 (18) 節					
學期目標 / 學習目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 非常好色可以用來做什麼、開啟非常好色與範本種類、變換主題畫面、開啟範本與編輯視窗簡介、美工小魔法 2. 物件與圖層、開啟大頭貼範本、變換大頭貼相框、加入自己的照片、編輯圖片、物件組合與翻轉、儲存檔案、列印大頭貼 3. 製作作品的第一步、開啟功課表範本、設定課表格式、填入彩色的功課表內容、變換標題、重設大小以符合頁面、加入圖庫插畫、更改圖層順序與設為桌布 4. 物件的對齊與均分、開啟姓名貼範本、變換成我的名字、放大顯示比例、複製與貼上、整齊排列的圖片、立體的漸層背景、貼紙格線對齊與列印 5. 個性化作品、開啟 Q 版人物範本、我是小小造型師、儲存大頭照與範本、將大頭照加入新範本、物件控制項、加入標題與文字 6. 個性化作品、開啟 Q 版人物範本、我是小小造型師、儲存大頭照與範本、將大頭照加入新範本、物件控制項、加入標題與文字 7. 海報製作的原則、開啟空白的海報範本、佈置海報與物件鏡射、標題的漸層色與形狀、我會畫線段 加入月曆、列印海報 8. 動畫的原理、開啟卡通漫畫範本、頁面的切換、插入 GIF 動畫、編輯漫畫內容、我會畫圖形 9. 圖片的彩度、開啟相片故事書範本、改變圖片的彩度、使用滴管工具填色、剪裁圖片、我會畫多邊形、加入音樂與匯出 Html、列印多頁面檔案 					
能力指標	1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 1-3-4-3 能配合日常生活，練習寫簡單的應用文。如：賀卡、便條、書信及日記等。					
融入重大議題之能力指標	2-2-2 熟悉視窗環境軟體的操作、電腦檔案的管理、以及電腦輔助教學應用軟體的操作等。 3-2-1 能編輯中 (英) 文稿，進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫、藝術字等完成文稿的編輯。 3-2-2 能利用繪圖軟體提供的工具創作並列印出作品。 4-2-1 能進行網路基本功能的操作。					
週	日期	能力指標 (代號)	單元名稱	節數	評量方式	備註
一	8/30 9/5	【資訊】 1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 2-2-2 熟悉視窗環境軟體的操作、電腦檔案的管理、以及電腦輔助教學應用軟體的操作等。	一、非常好色美工王國	一節	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	【資訊教育】
二	9/6 9/12	【資訊】 1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。	二、大頭貼變立體像框	二節	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	【資訊教育】
三	9/13 9/19	3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。				

四	四 9/20 9/26	【資訊】 2-2-2 熟悉視窗環境、軟體的操作、電腦檔案的管理、以及電腦輔助教學應用等。 3-2-2 能利用繪圖軟體提供的工具出作品，盡量使用自由軟體。	三、我的功課表	二節	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】
五	五 9/27 10/3					
六	六 10/4 10/10					
七	七 10/11 10/17	【資訊】 1-2-1 了解資訊科技之在人類生活之應用。 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等編輯。	四、自己做姓名貼紙	二節	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】
八	八 10/18 10/24					
九	九 10/25 10/31	【資訊】 1-2-1 了解資訊科技之在人類生活之應用。 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等編輯。 3-2-2 能利用繪圖軟體提供的工具出作品。	五、超酷的學習單封面(一)	一節	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】
十	十 11/1 11/7					
十一	十一 11/8 11/14	【資訊】 1-2-1 了解資訊科技之在人類生活之應用。 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等編輯。 3-2-2 能利用繪圖軟體提供的工具出作品。	五、超酷的學習單封面(二)	一節	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】
十二	十二 11/15 11/21					
十三	十三 11/22 11/28	【資訊】 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等編輯。 4-2-1 能進行網路基本功能的操作。	六、彩繪教室比賽海報	三節	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】
十四	十四 11/29 12/5					
十五	十五 12/6	【資訊】	七、七	三節	1.口頭	

五	12/12	3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。			問答 2.課堂觀察 3.相互觀摩	【資訊教育】
十六	12/13 12/19	4-2-1 能進行網路基本功能的操作。				
十七	十七 12/20 12/26	【語文】 1-3-4-3 能配合日常生活，練習寫簡單的應用文。如：賀卡、便條、書信及日記等。				
十八	十八 12/27 1/2	【資訊】 1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 3-2-1 能編輯中（英）文稿，進行編設、列印的設定，並能結合文字、圖畫、藝術字等完成文稿的編輯。	八、我的祕密小檔案	一節	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】
十九	十九 1/3 1/9	3-2-2 能利用繪圖軟體提供的工具創作並列印出作品。 【語文】 1-3-4-3 能配合日常生活，練習寫簡單的應用文。如：賀卡、便條、書信及日記等。				
二十	二十 1/10 1/16	【資訊】 1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 3-2-1 能編輯中（英）文稿，進行編設、列印的設定，並能結合文字、圖畫、藝術字等完成文稿的編輯。 3-2-2 能利用繪圖軟體提供的工具創作並列印出作品。 【語文】 1-3-4-3 能配合日常生活，練習寫簡單的應用文。如：賀卡、便條、書信及日記等。	八、我的祕密小檔案	一節	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】
二十一	二十一 1/17 1/20	評量週				

臺南市公立南區龍崗國民小學 109 學年度第 2 學期
五 年 級 資 訊 領 域 課 程 計 畫

教材來源		PhotoImpact X3 影像小學堂	規劃者	吳厚賜		
教學節數		每週 (1) 節 本學期共 (20) 節				
學期目標/ 學習目標		<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識數位影像及數位影像中的像素與解析度、了解 PhotoImpact 的應用、認識 PhotoImpact X3 介面、從製作桌布圖片熟悉 PhotoImpact 介面、學習影像最佳化的運用 2. 讓學生學會百寶箱的運用。、讓學生學會 PhotoImpact 中如何開啟與設定一份新的空白影像。、教學生學會填入漸層背景、教學生學會加入印章圖庫物件、學會縮放、旋轉、翻轉物件。、學會編修路徑與 3D 融合。、學會調整 3D 物件。、認識 UFO 檔案之用途。、認識 PhotoImpact 的圖庫、資料庫和繪圖工具。 3. 讓學生學會整理相片、讓學生學快速修片、讓學生了解什麼是影像合成。、教學生在製作公仔之中，學會 PhotoImpact 選取技巧。、教學生製作一個合成大頭貼影像並儲存檔案。、了解多重列印的應用。 4. 讓學生學會仿製工具的運用、讓學生運用【百寶箱】的資料庫 5. 觀摩同學的百變大頭王作品、總複習、補救教學 6. 讓學生了解卡片設計原理。、讓學生學會擷取物件與合成。、開新影像與製作底圖。、學會合併成單一物件與加入陰影。、學會加入資料庫圖說物件。、加入文字與修改文字樣式。 7. 讓學生運用創意影像範本來建立個人創意獨照。、讓學生利用多張照片來建立創意多圖拼貼、使用自動化批次處理來處理多張照片 8. 讓學生認識遮罩的功用在於製作特殊的選取區。、了解遮罩的原理及應用。、讓學生學會運用調整色彩功能。、讓學生學會運用鏡頭濾鏡效果。、教學生用環繞與文字變形。、讓學生學會如何列印海報 9. 讓學生認識部落格。、讓學生製作部落格專屬背景與橫幅設計。、讓學生學會個人圖像設計) 10. GIF 動畫製作、總複習、補救教學 				
能力指標		1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。				
融入重大議題 之能力指標		1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。 2-2-2 熟悉視窗環境軟體的操作、電腦檔案的管理、以及電腦輔助教學應用軟體的操作等。 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。 3-2-2 能利用繪圖軟體提供的工具創作並列印出作品。 3-3-1 能利用繪圖軟體創作並列印出作品。盡量使用自由軟體。 4-3-1 了解電腦網路概念及其功能 4-3-3 能利用資訊科技媒體等搜尋需要的資料。 5-3-2 認識網路智慧財產權相關法律，不侵犯智財權。				
週次	日期	能力指標 (代號)	單元名稱	節數	評量方式	備註
一	一 2/14 2/20	【資訊】 1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應	像世界的數位影像一、神奇	1	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】

二	二 2/21 2/27	用。 2-2-2 熟悉視窗環境軟體的操作、電腦檔案的管理、以及電腦輔助教學應用軟體的操作等。				
三	三 2/28 3/6	【資訊】 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。	二、水底世界樂悠悠	2	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】
四	四 3/7 3/13	3-3-1 能利用繪圖軟體創作並列印出作品。盡量使用自由軟體。 【藝術與人文】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。				
五	五 3/14 3/20	【資訊】 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。	三、百變大頭王	3	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】
六	六 3/21 3/27	3-2-2 能利用繪圖軟體提供的工具創作並列印出作品。				
七	七 3/28 4/3	4-3-3 能利用資訊科技媒體等搜尋需要的資料。				
八	八 4/4 4/10	【資訊】 3-3-1 能利用繪圖軟體創作並列印出作品。盡量使用自由軟體。	四、我的麻吉	2	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】
九	九 4/11 4/17	【藝術與人文】 1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。				
十	十 4/18 4/24	【資訊】 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。	期中評量	1	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】
十一	十一 4/25 5/1	【資訊】 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。	五、卡片設計大賽	2	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】
十二	十二 5/2 5/8	3-3-1 能利用繪圖軟體創作並列印出作品。盡量使用自由軟體。 【藝術與人文】 1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。				
十三	十三 5/9 5/15	【資訊】 3-2-1 能編輯中(英)文稿，進行編輯、	創意範本 六、我的	2	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】

十四	十四 5/16 5/22	列印的設定，並能結合文字、圖畫、藝術字等完成文稿的編輯。				
十五	十五 5/23 5/29	【資訊】 3-2-1 能編輯中（英）文稿，進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫、藝術字等完成文稿的編輯。 3-3-1 能利用繪圖軟體創作並列印出作品。盡量使用自由軟體。	七、大家來種樹	3	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】
十六	十六 5/30 6/5					
十七	十七 6/6 6/12					
十八	十八 6/13 6/19	【資訊】 5-3-2 認識網路智慧財產權相關法律，不侵犯智財權。 【藝術與人文】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向	八、部落格設計大師	1	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】
十九	十九 6/20 6/26	【資訊】 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。 4-3-1 了解電腦網路概念及其功能	期末評量	1	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】
二十	二十 6/27 6/30	【資訊】 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。 4-3-1 了解電腦網路概念及其功能	期末評量	2	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【資訊教育】

說明：1. 「備註」欄請填入可融入教學之重大議題的「能力指標序號」。

2. 「評量方式」請具體敘寫。