

臺南市公立鹽水區鹽水國民小學 113 學年度第一學期六年級彈性學習 資訊 課程計畫 ( 普通班/ 藝才班/ 體育班/ 特教班 )

學習主題名稱	資訊	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共( 22 )節			
彈性學習課程 四類規範	3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input checked="" type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
設計理念	1. 培養基礎程式設計能力：以學生為本位、以問題為導向、引導思考，培養邏輯思考、運算思維、解決問題能力。 2. 提高學生對程式製作的認識與興趣，激發學生自主學習、創作的動機與能力。 3. 透過流程圖表達自我想法、結構化同時也強化學生事物處理系統化概念。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。 科-E-A3 具備運用科技規劃與執行計畫的基本概念，並能應用於日常生活。 科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達。							
課程目標	一、熟悉 APP 程式設計界面和流程，提昇學生軟體應用能力。 二、根據實際生活問題，建構自我運算思維，培養解決問題的能力。 三、從做中學，願意嘗試不同程式語法並能完成專案。 四、與他人合作，運用其他軟體，培養整合能力並能分享學習成果。							
配合融入之領域 或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 科技融入參考指引 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育							
表現任務	AI2、AI2 界面、流程控制，實作相關程式設計。							
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1~2 週	2	買飲料	資 t-III-2 能 使用資訊科技解 決生活中簡單的	資 A-III-1 程序 性的問題解決方 法簡介	1. 能正確開啟程式 界面 2. 能根據問題條列	1. 登入Google信箱開啟 程式界面 2. 建立第一個 APP 程式	口頭問答 操作練習	學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

			問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用	或畫出程式的流程方向 3. 畫面編排簡單清楚 4. 程式流程敘述完整	3. 問題導向基本流程設計 4. 清單界面的運用 5. 元件的選用與程式流程控制 6. 變數的建立 6. mod 餘數的運用	檔案評量	
第 3~4 週	2	新台幣換外幣	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用	1. 能從網站查得最新匯率 2. 能寫出含條件式的流程圖 3. 能由不同的設定建立變數清單 4. 能成功執行模擬器	1. 最新匯率查詢 2. 問題導向流程設計 3. 變數清單的建立 4. 條件判斷式的執行順序 5. 模擬器的使用	口頭問答 操作練習 檔案評量	學習單
第 5~6 週	2	BMI 計算	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用	1. 知道BMI的計算方式及意義 2. 能寫出含多重條件式的流程圖 3. 能成功將變數與輸入盒結合 4. 能利用模擬器修改程式	1. BMI 計算方式查詢 2. 問題導向流程設計 3. 變數與輸入盒的聯結 4. 巢狀條件式的邏輯順序 5. 模擬器的使用	口頭問答 操作練習 檔案評量	學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

			資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。					
第 7~8 週	2	電費計算	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	<p>資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法</p> <p>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解電費累進差額的意義</li> <li>2. 寫出累進差額的數學式</li> <li>3. 文字結合的技巧</li> <li>4. 了解對話框的用法</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解電費計算方式</li> <li>2. 問題導向流程設計</li> <li>3. 顯示文字結合用法</li> <li>4. 對話框的用法</li> </ol>	口頭問答 操作練習 檔案評量	學習單
第 9~10 週	2	鐵琴音樂演奏	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	<p>資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法</p> <p>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 圖形按鈕的正確配置</li> <li>2. 了解音效元件的屬性使用效果</li> <li>3. 手機震動敘述的用法</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 組合圖形與按鈕</li> <li>2. 使用音效元件</li> <li>3. 設定手機震動</li> </ol>	口頭問答 操作練習 檔案評量	學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

第 11~12 週	2	翻譯麥克風	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	<p>資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法</p> <p>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用圖形按鈕的語法</li> <li>2. 了解水平配置自動配置與像素差別</li> <li>3. 照相機元件的語法及順序</li> <li>4. 能加入及使用圖像選擇器元件</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 圖形按鈕的使用</li> <li>2. 水平配置自動寬度操作</li> <li>3. 照相機元件</li> <li>4. 圖像選擇器元件</li> </ol>	<p>口頭問答</p> <p>操作練習</p> <p>檔案評量</p>	學習單
第 13~14 週	2	計算機	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	<p>資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法</p> <p>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 寫出含參數的自動化程序組件</li> <li>2. 了解表格配置元件的應用</li> <li>3. 能按功能分類按鈕元件寫程序</li> <li>4. 能正確寫出如果則否則的邏輯順序</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 建立具有參數的程序</li> <li>2. 表格配置元件</li> <li>3. 多功能的按鈕元件</li> <li>4. 如果則多重判斷式</li> </ol>	<p>口頭問答</p> <p>操作練習</p> <p>檔案評量</p>	學習單
第 15~16 週	2	地鼠敲敲樂	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能</p>	<p>資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法</p> <p>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解及加入音樂播放器元件</li> <li>2. 音效元件的使用及秒數選擇</li> <li>3. 能複製相同拼塊</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用音樂播放器元件</li> <li>2. 使用音效元件</li> <li>3. 使用計時器元件</li> <li>4. 複製事件程式拼塊的</li> </ol>	<p>口頭問答</p> <p>操作練習</p> <p>檔案評量</p>	學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

			應用運算思維描述問題解決的方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	資 P-III-2 程式設計之基本應用	並排列	用法		
第 17~18 週	2	電子羅盤	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用	1. 垂直配置填滿及像素的差異 2. 使用畫布、圖像精靈元件並在畫面中顯示 3. 了解方向、位置感測器元件的用法	1. 垂直配置高度填滿操作 2. 使用畫布、圖像精靈元件 3. 水平配置依比例操作 4. 使用方向感測器、位置感測器元件	口頭問答 操作練習 檔案評量	學習單
第 19~22 週	4	自製 APP	資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-III-1 能認識與使用資	資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用	1. 能決定主題 2. 能完成完整程序流程 3. 能選用適當元件並完成工具 4. 能加上素材並將畫面美化	1. 分組討論主題 2. 細部討論主題並寫出流程圖 3. 素材的選用與製作 4. 元件的選用與配置 5. 元件語法的試寫與調整	口頭問答 操作練習 檔案評量	學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

			訊科技以表達 想法。 資 p-III-4 能 利用資訊科技分 享學習資源與心 得。					
--	--	--	--	--	--	--	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

臺南市公立鹽水區鹽水國民小學 113 學年度第二學期六年級彈性學習 資訊 課程計畫 (普通班/藝才班/體育班/特教班)

學習主題名稱	資訊	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共( 19 )節			
彈性學習課程 四類規範	3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類： <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類： <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類： <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
設計理念	1. 培養藝術涵養：以學生為主體、啟發學生對事物的審美能力、引導思考、想像，激發創意潛能，培養藝術涵養、美感素養。 2. 啟發學生對電腦 2D 向量繪圖和 3D 繪圖製作的興趣，激發學生自主學習、創作的動機與能力。 3. 表達與溝通：透過繪圖表達自我想法、情感或宣導理念，樂於與人互動，分享，增進人際關係。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。 科-E-A3 具備運用科技規劃與執行計畫的基本概念，並能應用於日常生活。 科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。 科-E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。							
課程目標	1 一、啟發學生 2D 畫圖、3D 建模應用的學習動機和興趣，落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。 二、使學生具備藝術素養、數位繪圖能力，培養耐心與專注力，提昇未來競爭力。 三、從做中學，教導學生使用 Inkscape 2D 繪圖，活學活用製作各種可愛造型、海報、卡片等。 四、教導學生利用 Tinkercad 3D 建模，製作印章等。 五、落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。 六、培養學生整合應用能力，運用多元資訊科技軟硬體，製作海報、賀卡等，和他人分享學習成果。							
配合融入之領域 或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 科技融入參考指引			<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育				
表現任務	Inkscape、Tinkercad 操作、口頭問答，實作「船、魚、海星等海洋世界各種造型、海報、生日卡片、印章等」。							
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

第 1~2 週	2	我是 Inkscape 高手	<p>資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>資 T-III-1 繪圖軟體的使用</p> <p>資 S-III-1 常見系統平台之基本功能操作</p> <p>資 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構</p> <p>視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 2D/3D 繪圖應用</li> <li>2. 下載、安裝、啟動 Inkscape</li> <li>3. Inkscape 畫圖初體驗</li> <li>4. 複製不必重畫繪圖技巧</li> <li>5. 儲存檔案縮放與旋轉</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 下載、安裝、啟動 Inkscape</li> <li>2. Inkscape 畫圖初體驗</li> <li>3. 複製不必重畫縮放與旋轉</li> <li>4. 儲存檔案</li> </ol>	口頭問答 操作練習	Inkscape+ Tinkercad 小創客 動手畫 宏全影音動畫教學 範例光碟
第 3~4 週	2	輕鬆組合做造型	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。</p>	<p>資 T-III-1 繪圖軟體的使用</p> <p>資 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Inkscape 繪圖技巧</li> <li>2. 填充與邊框</li> <li>3. 群組和翻轉</li> <li>4. 換個順序，就露臉</li> <li>5. 變形等比縮放</li> <li>6. 圖樣鋪排與對齊</li> </ol> <p>星形造型的變化</p> <p>圖案組合在包裝紙的應用</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 填充與邊框</li> <li>2. 群組和翻轉</li> <li>3. 星形造型的變化</li> <li>4. 變形等比縮放</li> <li>5. 圖樣鋪排與對齊</li> </ol> <p>圖案組合在包裝紙的應用</p>	口頭問答 操作練習 學習評量	Inkscape+ Tinkercad 小創客 動手畫 範例光碟



C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

第 5~7 週	3	跟圖形玩加減法	<p>資t-III-2能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資p-III-1能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>資T-III-1繪圖軟體的使用</p> <p>資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>	<p>1. 千變萬化的組合</p> <p>2. 用減法做造型</p> <p>3. 加法減法一起玩</p> <p>4. 交集造型真好用</p> <p>5. 路徑運算綜合應用</p> <p>路徑運算一覽表</p>	<p>1. 用減法做造型</p> <p>2. 加法減法一起玩</p> <p>3. 交集造型真好用</p> <p>4. 路徑運算綜合應用</p>	<p>口頭問答</p> <p>操作練習</p> <p>學習評量</p>	<p>Inkscape+</p> <p>Tinkercad 小創客動手畫</p> <p>範例光碟</p>
第 8~9 週	2	遮罩和路徑編輯	<p>資t-III-2能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>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。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>資T-III-1繪圖軟體的使用</p> <p>資D-III-1常見的數位資料類型與儲存架構</p> <p>資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>	<p>1. 好用的遮罩效果</p> <p>2. 拿起畫筆隨意畫</p> <p>3. 手繪線和路徑編輯</p> <p>認識路徑和形狀</p> <p>4. 免費的美工圖庫</p> <p>5. 圖片剪裁和凸顯</p> <p>6. 套用濾鏡效果</p>	<p>1. 好用的遮罩效果</p> <p>2. 拿起畫筆隨意畫</p> <p>3. 手繪線和路徑編輯</p> <p>認識路徑和形狀</p> <p>4. 免費的美工圖庫</p> <p>5. 圖片剪裁和凸顯</p> <p>6. 套用濾鏡效果</p>	<p>口頭問答</p> <p>操作練習</p> <p>學習評量</p>	<p>Inkscape+</p> <p>Tinkercad 小創客動手畫</p> <p>範例光碟</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

第 10~12 週	3	海報設計與製作	<p>資t-III-2能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>資T-III-1繪圖軟體的使用</p> <p>資A-III-2簡單的問題解決表示方法</p> <p>資 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 圖層的應用與建立</li> <li>2. 用貝茲曲線畫海浪</li> <li>3. 漸層色設定</li> <li>4. 匯入海洋生物圖檔</li> <li>5. 加入標題文字</li> <li>6. 圖層順序和匯出 PNG</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 自訂頁面尺寸</li> <li>2. 用貝茲曲線畫海浪</li> <li>3. 漸層色設定</li> <li>4. 匯入海洋生物圖檔</li> <li>5. 加入標題文字</li> <li>6. 圖層順序和匯出 PNG</li> </ol>	<p>口頭問答</p> <p>操作練習</p> <p>學習評量</p>	<p>Inkscape+</p> <p>Tinkercad 小創客動手畫</p> <p>範例光碟</p>
第 13~14 週	2	動手做祝福卡片	<p>資p-III-1能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p>	<p>資T-III-1繪圖軟體的使用</p> <p>資A-III-2簡單的問題解決表示方法</p> <p>資D-III-1常見的數位資料類型與儲存架構</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 祝福卡片DIY</li> <li>2. 漸層圖樣背景</li> <li>3. 平均分布做裝飾</li> <li>4. 剪裁做愛心照片</li> <li>5. 加入陰影效果</li> <li>6. 製作路徑文字</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 祝福卡片DIY</li> <li>2. 漸層圖樣背景</li> <li>3. 平均分布做裝飾</li> <li>4. 剪裁做愛心照片</li> <li>5. 加入陰影效果</li> <li>6. 製作路徑文字</li> </ol>	<p>口頭問答</p> <p>操作練習</p> <p>學習評量</p>	<p>Inkscape+</p> <p>Tinkercad 小創客動手畫</p> <p>範例光碟</p>
第 15~16 週	2	Tinker cad 3D 列印	<p>資t-III-1能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重</p>	<p>資T-III-1繪圖軟體的使用</p> <p>資 S-III-1 常見系統平台之基本功能操作</p> <p>資 D-III-1 常見</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 3D列印和製作流程</li> <li>2. 連結、使用 Tinkercad</li> <li>3. 3D建模初體驗</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 3D建模初體驗</li> <li>2. 再製、對齊和文字效果</li> <li>3. 群組相加做造型</li> <li>4. 打孔、存檔和匯府</li> </ol>	<p>口頭問答</p> <p>操作練習</p> <p>學習評量</p>	<p>Inkscape+</p> <p>Tinkercad 小創客動手畫</p> <p>範例光碟</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

第 17~19 週			<p>要性。</p> <p>資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>的數位資料類型與儲存架構</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>	<p>4. 再製、對齊和文字效果</p> <p>5. 群組相加做造型</p> <p>6. 打孔、存檔和匯府</p> <p>打孔完成吊掛點</p> <p>挖孔、群組減去</p> <p>匯出 STL 檔給 3D 列印</p>	<p>5. 匯出 STL 檔給 3D 列印</p>		
	3	2D 轉 3D 和印章	<p>資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	<p>資 T-III-1 繪圖軟體的使用</p> <p>資 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構</p>	<p>1. 3D 建模的順序</p> <p>2. 把 2D 變成 3D 圖</p> <p>做底板或支架撐住</p> <p>3. 描繪點陣圖檔匯入</p> <p>4. 製作名字印章</p>	<p>1. 3D 建模的順序</p> <p>2. 把 2D 變成 3D 圖</p> <p>3. 描繪點陣圖檔匯入</p> <p>4. 製作名字印章</p>	<p>口頭問答</p> <p>操作練習</p> <p>學習評量</p>	<p>Inkscape+</p> <p>Tinkercad 小創客</p> <p>動手畫</p> <p>範例光碟</p>

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。