

學習主題名稱 (中系統)	3D 建模真 GOOD	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. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	· 交互作用-透過資訊探索，結合校園生活，創作與校園相關的 3D 模型。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	· E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 · 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-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。				
課程目標	· 透過資訊與生活的結合，建置 3D 模型與 3D 環境，建構三維的空間概念。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 社會 <input checked="" 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 checked="" 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 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 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		
總結性 表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	學生能透過 3D 建模軟體建置虛擬校園 3D 物件，學生於電腦課由該當授課老師教授建模軟體建置 3D 模型，學生能夠初步完成簡單的校園 3D 物件。				

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)



C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

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	自選自編教材 或學習單
第 1-8 週	8	1. 3D 建模軟體 (瞭解篇)	自然 pc-II-1 能專注聆聽同學報告，提出疑問或意見。並能對探究方法、過程或結果，進行檢討。 資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 科-E-A1 具正確且安全地使用科技產品的知能與行為習慣。	1. 認識 3D 的本質，了解 3D 製作特性與立體概念 2. 了解各種開發工具及軟硬體之間的關係	1. 認識 3D 及發展現況及 3D 軟體的本質 2. 3D 技術的發展 3. 3D 模型的應用	1. 能上網搜尋有關 3D 的資料 2. 能將上網蒐集的資料整理，並做成報告	小組報告	3D 建模小達人 (認識 3D)
第 9-15 週	7	2. 3D 建模軟體 (操作篇)	社會 3d-II-3 將問題解決的過程與結果，進行報告分享或實作展演。 藝術 1-II-7 能創作簡短的表演。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問	1. 懂得如何使用線上 3D 軟體與小畫家 3D 的操作	1 能了解 tinkercad 視窗與操作簡介 2 能匯入 3D 資源與使用小畫家 3D 建立立體空間	1 上課認真聆聽 tinkercad 視窗與操作簡介 2 與同儕討論可匯入的資源 3 小組共同製作 3D 模型 4 小組展示 3D 模型	實作作品	

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			題。					
第 16-21 週	6	2. 3D 建模軟體 (成果篇)	資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 國語文 5-II-11 閱讀多元文本，以認識議題。	1 用 3D 展示虛擬校園	1 能應用 3D 的特性展現立體效果 2 製作互動 3D 模型 4 發佈模型	1 能小組討論出故事創作與影像敘事的內容 2 能分工合作完成任務	實作作品	

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市永康區復興國民小學 114 學年度第二學期六年級彈性學習科學復興真 GOOD 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)	虛實暢遊真 GOOD	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(17)節
彈性學習課程	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	交互作用-透過資訊探索，結合校園生活，創作與表達復興地理故事。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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-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。				
課程目標	透過資訊與生活的結合，建置虛擬的 AR 空間，解說校園生活環境。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 社會 <input checked="" 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 checked="" 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 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 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		
總結性 表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	學生能透過 3D 建模軟體建置校園一部分的 AR 場景，學生於電腦課由該當授課老師教授建模軟體建置 3D 校園，學生能夠初步完成校園建置。				
課程架構脈絡圖(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)					



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	自選自編教材 或學習單
第 1-8 週	7	1. AR 虛擬實境 (瞭解篇)	自然 pc-II-1 能專注聆聽同學報告，提出疑問或意見。並能對探究方法、過程或結果，進行檢討。 資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 社 3b-II-2 摘取相關資料中的重點。 科-E-A1 具備正確且安全地使用科技產品的知能與行為習慣。	1. 認識 AR 的本質，了解 AR 裝置的互動特性輕課程 2. 了解各種開發工具及軟硬體之間的關係	1. 認識 AR 及發展現況 AR 的本質 2. AR 技術的發展 3 市面上的 AR 裝置	1. 能上網搜尋有關 AR 的資料 2. 能將上網蒐集的資料整理，並做成報告	小組報告	AR 小達人(認識 AR)

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

第 9-14 週	6	2. AR 虛擬實境 (成果篇)	社會 3d-II-3 將問題解決的過程與結果，進行報告分享或實作展演。 藝術 1-II-7 能創作簡短的表演。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 懂得如何使用 pictarize studio 建構 AR 互動環境	1 能了解 pictarize 視窗與操作簡介 2 能匯入資源與使用 pictarize AR 建立展覽空間	1 上課認真聆聽 pictarize 視窗與操作簡介 2 與同儕討論可匯入的資源 3 小組製作使用 pictarize AR 4 小組建立展覽空間	實作作品展示	AR 小達人(實作 AR)
第 15-18 週	4	2. AR 虛擬實境 (成果篇)	資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 國語文 5-II-11 閱讀多元文本，以認識議題。	1 用 AR 說故事：AR 應用於展覽作品資訊	1 能應用解說員導覽效果 2 製作影片互動 3 畫作互動 4 發佈執行程式	1 能小組討論出故事創作與影像敘事的內容 2 能分工合作完成任務	AR 導覽作品展示	AR 小達人(AR 專題作品)

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。