

彰化縣花壇國民小學 109 學年度 各項議題 資訊教育 教科書

彈性課程 3-4-5-6 年級 每週一節

109 年 5 月 12 日 領域教學計畫表 設計者: 資訊教育工作群

九年一貫課程	三年級	四年級	五年級	六年級
電腦課 本第一學期 (課程內容)	三年級 第一學期 華禹-巨岩出版股份有限公司 Windows 10 電腦世界初體驗 ISBN:978-986-6806-52-0	四年級 第一學期 育新-宏全資訊股份有限公司 -WORD 2016 輕鬆快樂學 ISBN:978-986-90535-8-7	五年級 第一學期 華禹-智識家資訊有限公司 KODU 3D 遊戲設計 ISBN:978-986-96334-1-3	六年級 第一學期 華禹-巨岩出版股份有限公司 Micro:bit 小創客初體驗 ISBN:978-986-6806-51-3
電腦課 本第二學期 (課程內容)	三年級 第二學期 華禹-小石頭文化有限公司 Photo Cap6 神奇的影像世界 ISBN:978-986-91641-5-3	四年級 第二學期 育新-宏全資訊股份有限公司 POWER POINT2016 輕鬆快樂學 ISBN:978-986-94612-0-7	五年級 第二學期 華禹-巨岩出版股份有限公司 Scratch 3 程式設計真簡單 ISBN:978-986-96334-1-3	六年級 第二學期 華禹-小石頭文化有限公司 我是小導演 影音剪輯 Movie Maker ISBN:978-986-91641-0-8
特別注意：。採購價格依據 109 學年度中區策略聯盟非審訂本議價金額結果為依據，若經獲得第一順位選用之冊別，將進行一般事務性採購作業。請選用公司寄送價格表以利辦理收費請款事宜。				

彰化縣花壇國民小學 109 學年度教科書

19 項議題--資訊教育--電腦用書明細表

使用年級	教學主題	使用年級	教學主題
三年級第一學期	認識作業系統視窗 Windows	三年級第二學期	簡易繪圖美工 非常好色
四年級第一學期	自由軟體文書處理 WRITE	四年級第二學期	自由軟體 簡報製作 impress
五年級第一學期	自由軟體影像處理 Photo cap	五年級第二學期	程式設計 SCRATCH
六年級第一學期	簡易動畫 KODU	六年級第二學期	簡易影音 movie maker

【課程內涵】：3 年級 第一學期 巨岩 出版股份有限公司 Windows 10 電腦世界初體驗

教學 期程	主題	指標能力	教學目標	教學重點	節 數	教學資源	評量方式	重大 議題
第 1~3 週	一、我 們的好 朋友- 電腦	<p>【資訊教育】</p> <p>1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。</p> <p>1-2-2 能瞭解操作電腦的姿勢及規劃使用電腦時間。</p> <p>1-2-3 能正確操作及保養電腦硬體。</p> <p>2-2-1 能遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範。</p> <p>【自然與生活科技】</p> <p>2-2-6-1 認識傳播設備，如錄音、錄影設備等。</p> <p>4-2-1-1 瞭解科技在生活中的重要性。</p>	<p>➢ 認識電腦生活應用</p> <p>➢ 瞭解電腦教室規範</p> <p>➢ 認識電腦硬體</p> <p>➢ 學會操控電腦</p> <p>➢ 學會開關機</p> <p>➢ 瞭解良好的使用電腦習慣</p>	<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。 ● 讓學生到【電腦大富翁】接受第一課【課後測驗】。 	3	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版 —Windows10 電腦世界初體驗 ● 老師教學網站互動多媒體： 【課前引導動畫-電腦是我的好朋友】 【電腦大觀園】 【硬體大百科】 【電腦硬體貼貼趣】 【硬體神射手】 【硬體猜一猜】 【坐姿糾察隊】 【電腦大富翁】 【課程遊戲測驗】 	<p>1) 口頭問答</p> <p>2) 操作評量</p> <p>3) 學習評量</p>	【資 訊教 育】

<p>第 4~6 週</p>	<p>二、電 腦操作 好簡單</p>	<p>【資訊教育】 1-2-3 能正確操作及保養電腦硬體。 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p>	<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 	<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。 ● 讓學生到【電腦大富翁】接受第二課【課後測驗】。 	<p>3</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版 —Windows10 電腦世界初體驗 ● 老師教學網站互動多媒體： 【Windows 環境介紹】 【校園滑鼠小尖兵】 【認識視窗介面】 【電腦大富翁】 【課程遊戲測驗】 	<p>1) 口頭問答 2) 操作評量 3) 學習評量</p>	<p>【資 訊教 育】</p>
------------------------	----------------------------	---	---	--	----------	---	--	-------------------------

<p>第 7~9 週</p>	<p>三、電 腦好好 玩</p>	<p>【資訊教育】 1-2-1 能瞭解資訊科技 在日常生活之應用。 1-2-3 能正確操作及保 養電腦硬體。 2-2-2 能操作視窗環境 的軟體。 5-2-1 能遵守網路使用 規範。 【自然與生活科技】 4-2-1-1 瞭解科技在生活 中的重要性。</p>	<p>➢ 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</p>	<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。 ● 讓學生到【電腦大富翁】接受第三課【課後 測驗】。 	<p>3</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版 —Windows10 電腦世 界初體驗 ● 老師教學網站互動 多媒體： 【資訊安全與倫理- 中年級】 【Windows 大考驗】 【電腦大富翁】 【課程遊戲測驗】 	<p>1) 口頭問 答 2) 操作評 量 3) 學習評 量</p>	<p>【資 訊教 育】</p>
------------------------	--------------------------	--	--	---	----------	--	---	-------------------------

<p>第 10~11 週</p>	<p>四、英 文快打 高手</p>	<p>【資訊教育】 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 2-2-5 能正確操作鍵盤。 2-2-6 能熟練中英文輸入。 【英語】 6-1-16 會在生活中或媒體上注意到學過的英語。</p>	<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 	<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。 ● 讓學生到【電腦大富翁】接受第四課【課後測驗】。 	<p>2</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版 —Windows10 電腦世界初體驗 ● 老師教學網站互動多媒體： 【校園鍵盤】 【認識鍵盤】 【鍵盤正確指法】 【認識鍵盤特殊鍵】 【認識組合鍵】 【認識 WordPad 介面】 【校園打字 GAME】 【電腦大富翁】 【課程遊戲測驗】 	<p>1) 口頭問答 2) 操作評量 3) 學習評量</p>	<p>【資 訊教 育】</p>
--------------------------	---------------------------	---	---	---	----------	--	--	-------------------------

<p>第 12~13 週</p>	<p>五、中 文自我 介紹</p>	<p>【資訊教育】 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 2-2-5 能正確操作鍵盤。 2-2-6 能熟練中英文輸入。 【國語文】 5-2-9-1 能利用電腦和其他科技產品，提升語文認知和應用能力。</p>	<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 	<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。 ● 讓學生到【電腦大富翁】接受第五課【課後測驗】。 	<p>2</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版 —Windows10 電腦世界初體驗 ● 老師教學網站互動多媒體： 【校園鍵盤】 【切換輸入法】 【認識注音輸入】 【認識 WordPad 介面】 【標點符號輸入教學】 【校園打字 GAME】 【電腦大富翁】 【課程遊戲測驗】 	<p>1) 口頭問答 2) 操作評量 3) 學習評量</p>	<p>【資 訊教 育】</p>
--------------------------	---------------------------	--	--	--	----------	--	--	-------------------------

<p>第 14~15 週</p>	<p>六、檔案收納 妙管家</p>	<p>【資訊教育】 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。</p>	<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 	<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。 ● 讓學生到【電腦大富翁】接受第六課【課後測驗】。 	<p>2</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版 —Windows10 電腦世界初體驗 ● 老師教學網站互動多媒體： 【什麼是檔案】 【常見的電腦檔案】 【管理檔案的重要性】 【認識檔案總管介面】 【超級檔案管家】 【電腦大富翁】 【課程遊戲測驗】 	<p>1) 口頭問答 2) 操作評量 3) 學習評量</p>	<p>【資訊教育】</p>
--------------------------	-----------------------	--	---	--	----------	--	--	---------------

<p>第 16~17 週</p>	<p>七、你 我都是 小畫家</p>	<p>【資訊教育】 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 【數學】 S-2-02 能透過操作，將簡單圖形切割重組成另一已知簡單圖形。</p>	<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 	<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。 ● 讓學生到【電腦大富翁】接受第七課【課後測驗】。 	<p>2</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版 —Windows10 電腦世界初體驗 ● 老師教學網站互動多媒體： 【電腦畫圖好處多】 【認識小畫家介面】 【填色遊戲】 【電腦大富翁】 【課程遊戲測驗】 	<p>1) 口頭問答 2) 操作評量 3) 學習評量</p>	<p>【資 訊教 育】</p>
--------------------------	----------------------------	---	--	--	----------	--	--	-------------------------

<p>第 18~20 週</p>	<p>八、彩 繪、組 合一級 棒</p>	<p>【資訊教育】 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 【藝術與人文】 1-2-1 探索各種媒體、技法與形式，瞭解不同創作要素的效果與差異，以方便進行藝術創作活動。</p>	<p>➢ 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</p>	<p>● 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。 ● 讓學生到【電腦大富翁】接受第八課【課後測驗】。</p>	<p>3</p>	<p>● 巨岩版 —Windows10 電腦世界初體驗 老師教學網站互動多媒體： 【影像合成的概念】 【電腦大富翁】 【課程遊戲測驗】</p>	<p>1) 口頭問答 2) 操作評量 3) 學習評量</p>	<p>【資 訊教 育】</p>
--------------------------	----------------------------------	--	---	---	----------	---	--	-------------------------

【課程內涵】：3 年級 第二學期華禹-小石頭文化有限公司

Photo Cap6 神奇的影像世界

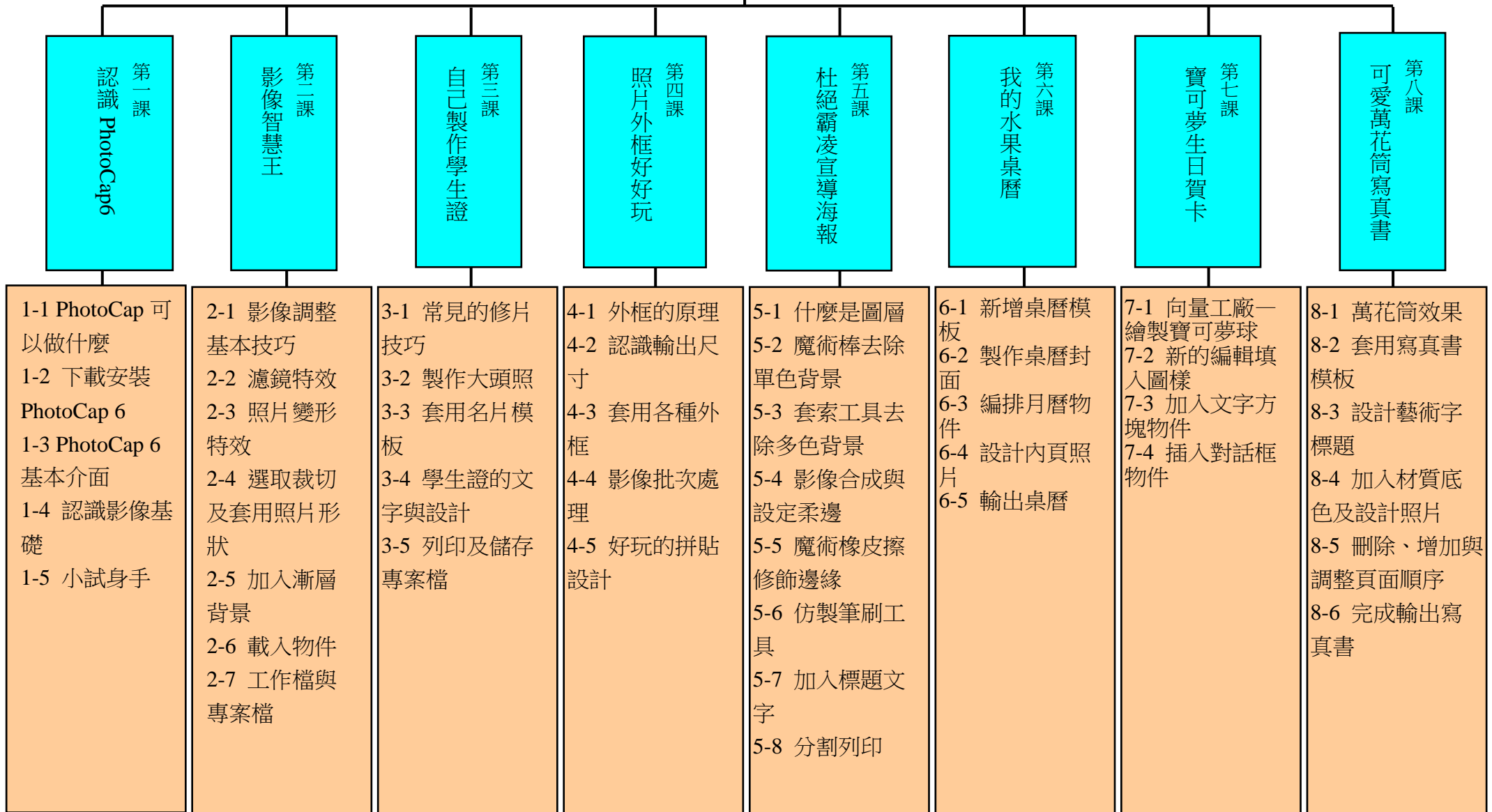
一、本領域每週學習節數 (1) 節。

二、本學期學習目標：

1. 引發學生學習電腦的動機及興趣
2. 使學生具有基本的電腦操作能力
3. 學生可應用電腦資訊習得更廣泛的知識
4. 學生可運用電腦資訊科技更有效率習得其他各學科知識
5. 學生熟悉電腦資訊科技於日常生活的應用
6. 學生可靈活將電腦資訊科技應用於日常生活中

PhotoCap6 照片影像設計師

三、本學期課程架構



四、本學期課程內涵：

教學期程	課別	能力指標	單元內容	節數	使用教材	評量方式	融入領域
第 1 週	第一課 認識 PhotoCap6	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。	1. 認識 PhotoCap6 可以做什麼。 2. 下載並安裝 PhotoCap6 的軟體。 3. 認識 PhotoCap6 的介面和基本工具按鈕。 4. 讓同學知道數位影像、像素和解析度的觀念。	1	1.無限可能版課本 教材。 2.輔助範例光碟。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	資訊教育
第 2 週			5. 小試身手-練習基本操作： 先載入影像，並旋轉版面。 接著改變影像大小再裁切。 最後儲存。	1			

教學期程	課別	能力指標	單元內容	節數	使用教材	評量方式	融入領域
第3週	第二課 影像智慧王	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。	1. 學會如何影像調整技巧： 例如將偏暗的照片，利用色階調整調亮；或是微調照片的對比亮度；和照片的飽和度等。 2. 試著加上濾鏡效果，讓照片有不同的呈現。 3. 利用改變照片的寬高比例，讓照片變形，呈現有趣畫面。	1	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	資訊教育
第4週			4. 利用選取工具裁切照片，再套用照片形狀。 5. 試著開啟新的編輯，加上漸層的背景。 6. 學會插入照片物件和影像物件。 7. 利用複製橡皮章功能豐富整個畫面。 8. 認識工作檔和專案檔的差別。	1			

教學期程	課別	能力指標	單元內容	節數	使用教材	評量方式	融入領域
第 5 週	第三課 自己製作學生證	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-2-5 能正確操作鍵盤。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。	1. 學習修片技巧一，將照片的紅眼消除。 2. 學習修片技巧二，將雜點或黑斑去除。 3. 利用 PhotoCap6 提供的大頭照功能，製作自己的大頭貼。 4. 先調整照片的角度，再加上向量圖形物件。	1	1.無限可能版課本 教材。 2.輔助範例光碟。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	資訊教育 藝術與人文
第 6 週		[藝術與人文] 1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。	5. 練習套用名片模板，並加入照片開啟照片邊框。 6. 刪除模板上多餘的文字與物件。 7. 練習修改文字，編輯學生證的底色 8. 學會列印作品。 9. 練習儲存專案	1			

教學期程	課別	能力指標	單元內容	節數	使用教材	評量方式	融入領域
第 7 週	第四課 照片外框好好 玩	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。	1. 了解外框的原理，並認識 PhotoCap6 提供的圖面外框、遮罩外框和多圖外框。 2. 設定外框的輸出尺寸，並認識影像尺寸和外框尺寸的比較。 3. 開始套用不同的外框，圖片外框、遮罩外框、多圖外框。	1	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	資訊教育 自然與生活科技
第 8 週		〔自然與生活科技〕 8-4-0-2 利用口語、影像(如攝影、錄影)、文字與圖案、繪圖或實物表達創意與構想。	4. 先新增一個作品資料夾。 5. 學會批次處理功能將多張照片，批次將外框並設定影像尺寸和格式。 6. 照片的進階，使用拼貼風格或套用模板。	1			

教學期程	課別	能力指標	單元內容	節數	使用教材	評量方式	融入領域
第 9 週	第五課 杜絕霸凌宣導海 報	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-2-6 能熟練中英文輸入。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。	1. 先認識圖層是什麼。 2. 瞭解本課要製作的海報構圖。 3. 利用魔術棒去除單色的背景，再儲存呈透明的背景。 4. 利用套索工具 去除多色的背景。 5. 將兩張影像合成一起，並設定柔邊效果讓合成更自然。	1	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	資訊教育 綜合活動
第 10 週		[綜合活動] 3-4-3 關懷世人與照顧弱勢團體，以強化服務情懷。	6. 利用魔術橡皮擦工具，將去背的邊緣修飾。 7. 學會利用筆刷工具仿製天空圖案。 8. 試著加上文字方塊，完成海報標題。 8. 最後了解如何分割列印大海報。	1			

教學期程	課別	能力指標	單元內容	節數	使用教材	評量方式	融入領域
第 11 週	第六課 我的水果桌曆	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。	1. 學會新增桌曆模板，將所有照片載入 2. 先製作桌曆的封面，加上合適文字。 3. 開始試著編排月曆的日期與設定。	1	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	資訊教育 自然與生活科技
第 12 週		〔自然與生活科技〕 8-4-0-2 利用口語、影像(如攝影、錄影)、文字與圖案、繪圖或實物表達創意與構想。	4. 設計每一月份的照片，分別做美化編輯，例如套用照片形狀等 5. 將做好的桌曆輸出出來。	1			

教學期程	課別	能力指標	單元內容	節數	使用教材	評量方式	融入領域
第 13 週	第七課 寶可夢生日賀卡	1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 〔藝術與人文〕	1. 利用向量工廠的繪圖工具，開始繪製寶可夢球。 繪製步驟： 繪製兩個正圓形物件 利用刪除節點，將圓形變成半圓形 將兩個物件用對齊功能，結合一起 再加上細部的物件完成寶可夢球 2. 將繪製好的圖案存成 PNG 檔	1	1.無限可能版課本 教材。 2.輔助範例光碟。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	資訊教育 藝術與人文 自然與生活科技
第 14 週		1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。 〔自然與生活科技〕 8-4-0-2 利用口語、影像(如攝影、錄影)、文字與圖案、繪圖或實物表達創意與構想。	3. 先新增明信片大小的新編輯 4. 將背景填入喜歡的圖樣。 5. 再加上文字方塊物件，將標題文字設定不同顏色字型。 6. 試著加上對話框物件完成邀請卡。	1			

教學期程	課別	能力指標	單元內容	節數	使用教材	評量方式	融入領域
第 15 週	第八課 可愛萬花筒寫真書	2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 3-3-1 能操作掃瞄器及數位相機等工具。 〔藝術與人文〕	1. 試著將自己的照片套上萬花筒效果製作出材質素材。 2. 先開啟寫真書模板，並加上照片。 3. 練習將標題設計藝術字效果。	1	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	資訊教育 藝術與人文
第 16 週		1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。	4. 將之前做的材質素材加入寫真書底色，並完成內頁內容。 5. 學會將寫真書多的頁面刪除、增加，並調整寫真書頁面順序。 6. 最後將寫真書輸出。	1			