

嘉義縣松山國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	六年級	年級課程 主題名稱	Scratch 好好玩	課程 設計者	許憲法	總節數 /學期 (上/下)	21/上學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 自主學習						
學校 願景	松山享藝強體魄 旺啟未來 e 創新 藝術 健康 關懷 創新	與學校願景呼 應之說明	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過資訊軟、硬體設備的操作、應用與學習，培養學生擁有科技與適應未來生活的能力。 2. 透過融入各科的教學活動，建立學生跨領域統整能力。 3. 透過資訊科技的協助，培養學生邏輯思考能力，並具備程式設計基本知能。 4. 經由學習輔助軟體的應用，理解資訊科技與美學應用，且健全法治觀念與陶冶品格。 				
總綱 核心素 養	<p>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。</p> <p>E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。</p> <p>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。</p>	課程 目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過 Scratch 軟體的學習，使學生具備探索問題的思考能力，且從實際操作中，獲得體驗與實踐。 2. 能具備資訊科技的訓練，培養計畫與實作能力，並面對日常生活各種挑戰。 3. 能利用資訊科技基本素養，培養創新思考的能力，以周詳解決問題。 				

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	認識程式設計軟體與序列	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p>	<p>Scratch、積木式程式，以及序列</p> <p>移動、等待、旋轉積木</p> <p>座標概念</p> <p>警察抓小偷程式的設計與改寫</p>	<p>1. 學生能認識 Scratch、積木式程式，並知道序列的意義，運用運算思維解決問題。</p> <p>2. 學生有能力將移動、等待、旋轉積木，以適合的結構表示，並理解座標於日常生活之重要性。</p> <p>3. 學生能利用程式積木表達，並與他人合作討論改寫警察抓小偷程式。</p>	<p>1. 學生可以完成程式積木的基本操作，完整回答序列意義。</p> <p>2. 學生能回答並完成移動、等待、旋轉積木的操作。</p> <p>3. 學生能正確使用座標概念。</p> <p>4. 學生有修改程式的能力。</p>	<p>【教師導學】 老師透過小遊戲介紹如何使用 Scratch 積木和電腦互動</p> <p>【學生自學】 學生透過教學影片認識 Scratch 的操作界面及由來</p> <p>【組內共學】 小組討論各種基本積木程式的功用及序列的意義</p> <p>【組間互學】 分組討論下列四種概念並請小組仔細聆聽他組的報告內容</p> <p>1. 座標概念 2. 移動積木 3. 等待積木 4. 旋轉積木</p> <p>【學生自學】 1. 利用程式積木寫出警察抓小偷的程式 2. 動腦思考改寫該程式</p>	<p>1. 均一 Scratch3.0 程式設計教學 https://www.junyiacademy.org/computing/programming/scratch/scratch-3-m01</p> <p>2. 碁峰 scratch 電子書 https://books.google.com.tw/books?id=dygEBAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=zh-TW&source=gb_s_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false</p>	4

<p>第 (5) 週 - 第 (8) 週</p>	<p>角 色 庫 與 平 行 處 理</p>	<p>資議 c-III-1 運用資訊科技 與他人合作討論構想或創 作作品。</p> <p>數 n-III-9 理解比例關係的 意義，並能據以觀察、表 述、計算與解題，如比 率、比例尺、速度、基準 量等。</p> <p>自 po-III-2 能初步辨別適 合科學探究的問題，並能 依據觀察、蒐集資料、閱 讀、思考、討論等，提出 適宜探究之問題。</p>	<p>平行處理 程式結構 角色的選 定、刪 除、設定 與繪製</p> <p>綠旗、旋 轉、重 複、反 彈、尺寸 變化與造 型積木</p> <p>加入新造 型，並據 以檢查、 計算如何 設定移動 新角色的 動作</p> <p>角色大 小、形狀 與造型變 換</p>	<p>1. 學生能利用程式積 木，了解何謂平行處理 程式結構，並與他人討 論該怎麼應用在生活 上。</p> <p>2. 能做角色的各種設定 與繪製，與他人合作討 論構想和創作作品。</p> <p>3. 學生能利用程式積 木，清楚表達綠旗、旋 轉、重複、反彈、尺寸 變化與造型等積木的使 用時機與理解比例關 係，計算比率和比例尺 應用在角色上面。</p> <p>4. 學生能利用程式積木 加入新造型，設定並移 動新角色。能嘗試並設 定讓角色移動的方式， 且能觀察、思考與討論 並提出設定數值與位置 相關問題。</p>	<p>1. 學生可以完成平行處 理程式，並做角色的設定 與繪製。</p> <p>2. 學生能清楚表達並使 用綠旗、旋轉、重複、反 彈、尺寸變化與造型等積 木。</p> <p>3. 學生會設定並讓新造 型移動。</p> <p>4. 學生能理解並回答造 型移動與數學的關聯性。</p> <p>5. 學生會改變角色大小、 形狀，並且讓造型做變 換。</p>	<p>【教師導學】</p> <p>1. 說明各積木功能</p> <p>2. 使用程式積木設定角色</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 請小組討論完成平行處理程 式並做角色選定與設定</p> <p>2. 至少使用 4 個積木完成角色</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 各組發表自己的新角色並說 明設計的理念與使用的積木類 型</p> <p>2. 各組與他組發表時要記錄優 缺點各一項</p> <p>3. 發表完後提出修正建議</p> <p>【學生自學】</p> <p>1. 改變角色大小、形狀</p> <p>2. 透過積木變換造型</p>	<p>1. 均一 Scratch3.0 程式設計教學 https://www.junyacademy.org/computing/programming/scratch/scratch-3-m01</p> <p>2. 碁峰 scratch 電子 書 https://books.google.com.tw/books?id=dygEBAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=zh-TW&source=gb_s_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false</p>	<p>4</p>
<p>第 (9) 週 - 反</p>	<p>造 型 與 反</p>	<p>資議 t-III-3 運用運算思維 解決問題。</p>	<p>認識迴圈 結構</p> <p>透過視覺</p>	<p>1. 學生了解如何利用程 式積木，認識迴圈構 造，理解如何運用運算 思維解決問題。</p>	<p>1. 學生能清楚說出迴圈 的概念。</p> <p>2. 學生有速度的概念。</p>	<p>【教師導學】</p> <p>教師在造型上添加迴圈積木讓 造型能反覆變化及移動</p> <p>【組內共學】</p>	<p>1. 均一 Scratch3.0 程式設計教學 https://www.</p>	<p>4</p>

<p>第 (12) 週</p>	<p>覆 迴 圈</p>	<p>藝術 2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。</p> <p>資 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p> <p>科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。</p>	<p>暫留現象，使角色不斷移動與變換造型</p> <p>了解速度的概念</p> <p>使用造型工具</p> <p>透過造型工具，繪製新造型</p> <p>利用程式積木，讓造型動起來</p>	<p>2. 使用迴圈結構能表達視覺暫留現象的看法，並欣賞不同的藝術作品，提出製作的初步想法。</p> <p>3. 學生能透過觀察、計算與解題，能理解速度的基本概念。可以透過認識速度，懂得和他人合作討論如何搭配在程式積木中的造型工具。</p> <p>4. 學生能透過造型工具的使用，運用創意思考繪製新造型。</p>	<p>3. 學生懂得如何使用造型工具。</p> <p>4. 學生會利用造型工具，設計新造型。</p> <p>5. 學生會利用造型工具與程式積木，讓新造型動起來。</p> <p>6. 學生能有視覺暫留現象的概念，並且能利用概念設計不同角色讓其移動與變換造型。</p>	<p>1. 小組討論要使用哪些積木才能讓造型改變和反覆運動</p> <p>2. 觀察看看跟之前的積木有哪些地方不同</p> <p>3. 設計出小組的造型</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 各組分享設計理念</p> <p>2. 仔細聆聽他組的內容</p> <p>【學生自學】</p> <p>1. 繪製新造型</p> <p>2. 使用程式積木讓造型動起來</p> <p>3. 造型跑動的修改</p> <p>4. 添加新造型的嘗試</p>	<p>juniacademy.org/computing/programming/scratch/scratch-3-m01</p> <p>2. 碁峰scratch電子書</p> <p>https://books.google.com.tw/books?id=dygEBAQAQBAJ&printsec=frontcover&hl=zh-TW&source=gb_s_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false</p>	
<p>第 (13) 週</p> <p>-</p> <p>第 (16) 週</p>	<p>舞 台 與 輸 入 方 式</p>	<p>科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>認識角色、舞台的程式運作方式</p> <p>舞台界面設計與程式輸入資料方式介</p>	<p>1. 學生能利用程式積木，了解角色、舞台的運作方式。能認識舞台界面，運用創意思考的技巧，學習設計概念，進一步有創意與實作能力。</p> <p>2. 學生能知道如何將程式資料，以適當的方式</p>	<p>1. 學生能清楚說出角色、舞台運作的方式。</p> <p>2. 學生有舞台設計概念。</p> <p>3. 學生能用適當方式，輸入資料到程式中。</p> <p>4. 學生可以清楚認識、分辨複製與被點擊類、圖像效果及背景效果類程式，並理解設計程序。</p>	<p>【教師導學】</p> <p>教師簡介角色、舞台的程式運作方式</p> <p>【組內共學】</p> <p>學生透過教學影片發表對角色、舞台程式的釋疑</p> <p>1. 角色範例程式解說</p> <p>2. 舞台範例程式解說</p> <p>【組間互學】</p>	<p>1. 均一Scratch3.0 程式設計教學</p> <p>https://www.juniacademy.org/computing/programming/scratch/scratch-3-m01</p>	<p>4</p>

		藝術 1-III-6 能學習設計思考， 進行創意發想和實作 。	<p>紹</p> <p>程式積木複製與被點擊類、圖像效果及背景效果類積木的認識</p> <p>北極熊程式的設計、執行與修改</p>	<p>輸入，運用運算思維解決問題。</p> <p>3. 學生能利用程式積木進行創意發想和實作，將北極熊範例程式，以正確的方式執行，並能有自行修改能力。</p>	5. 學生可以正確修改範例程式，並正確執行。	<p>請學生上台做概念討論</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 舞台界面與設計概念 2. 程式輸入資料的介紹 <p>透過指令的變化分享運作成果</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 複製程式積木 2. 被點擊類積木的認識 3. 圖像效果改變積木的認識 4. 背景效果改變積木的認識 <p>【學生自學】</p> <p>進行反思並完成設計北極熊漫步的程式</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 載入與執行北極熊範例程式 2. 修改執行範例程式 3. 思考設計未來遊戲（器物） 	<p>2. 碁峰 scratch 電子書</p> <p>https://books.google.com.tw/books?id=dygEBAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=zh-TW&source=gb_s_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false</p>	
<p>第 (17) 週 - 第 (21) 週</p>	廣播與圖層	<p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p>	<p>廣播概念的認識</p> <p>範例程式的探討</p> <p>角色圖層概念認識、觀察與設計</p> <p>文字變數的認識與設定</p> <p>修改範例增加角色</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能利用程式積木，理解廣播概念。並能理解範例程式角色的分部解說。能利用觀察程式設計模式，利用文字、符號，協助找出正確的程式撰寫模式。 2. 學生能利用程式積木，了解角色圖層的使用概念，並知道如何設計與運用。有完成修改範例的能力，運用運算思維解決問題。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能清晰的表現廣播的概念與程式分部的說明。 2. 學生能仔細觀察，並發現問題與生活間的關係。且可以清楚表示意見。 3. 學生可以清楚說明並操作角色圖層。 4. 學生有能力設定文字變數，並據以修改範例程式。 	<p>【教師導學】</p> <p>利用程式解說廣播概念</p> <p>【組內共學】</p> <p>透過影片找出程式積木和了解廣播的原理與接收</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 範例角色程式解說-舞者 2. 範例角色程式解說-氣球 3. 廣播概念的說明 <p>【組間互學】</p> <p>各組設定角色圖層並分享</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 角色圖層的概念說明 2. 角色圖層的觀察與測試 <p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 建立文字變數 2. 設定變數為文字 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 均一 Scratch3.0 程式設計教學 <p>https://www.juniacademy.org/computing/programming/scratch/scratch-3-m01</p> <p>2. 碁峰 scratch 電子書</p> <p>https://books.google.com.tw/books?id=dygEBAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=zh-TW&source=gb_s_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false</p>	5

嘉義縣松山國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	六年級	年級課程主題名稱	相片影像設計師	課程設計者	許憲法	總節數 / 學期 (上/下)	19 節 / 下學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 自主學習						
學校願景	松山享藝強體魄 旺啟未來 e 創新 藝術 健康 關懷 創新	與學校願景呼應之說明	1. 透過資訊軟、硬體設備的操作、應用與學習，培養學生擁有科技與適應未來生活的能力。 2. 透過融入各科的教學活動，建立學生跨領域統整能力。 3. 透過資訊科技的協助，培養學生懂得欣賞美的事物，並充實藝術相關知能。 4. 經由科技化學習輔助，理解資訊科技的多面向，且涵養健康身心與品格。				
總綱核心素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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. 透過影像處理軟體的學習，使學生具備實作與解決問題的能力，以應對日常生不同的情境。 2. 能了解、具備資訊科技中，影像處理軟體在日常生活中的應用素養，並能理解媒體的運用與影響。 3. 能透過影像處理軟體的學習，具備藝術創作的素養及藝術欣賞的基本能力。有創新思考方式，以及軟體的使用經驗與美感體驗。				

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(3)週	數位影像與使用軟體介紹	資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	影像處理功能 數位影像本常識及基本攝影技巧 Photocap 的安裝、使用與基本操作 批次處理實作 美化影像實作和大頭貼與縮圖實作	1. 學生能了解影像處理的基本功能對生活上的重要性。 2. 學生具備數位影像的基本常識與運用，並有基本攝影技巧的操作能力，懂得運用於日常生活。 3. 學生能了解如何使用批次處理，解決生活中的問題。 4. 學生懂得如何操作美化影像的方法，且了解使用軟體的技巧，使用縮圖技巧，製作大頭貼，將這些技巧實際運用在解決生活中的問題。	1. 學生有基本攝影技巧，並能回答基本數位影像的基本常識，了解如何運用。 2. 學生會操作、安裝 Photocap，並知道軟體操作界面的使用。 3. 學生學會批次處理、美化影像、縮圖工具的使用技巧。並利用這些技巧，製作大頭貼。	【教師導學】 觀看日常生活照片激發學生對數位影像的興趣 【組內共學】 發表對數位影像基本常識 1. 影像處理能做什麼？ 2. 數位影像的基本常識 3. 常見的數位影像來源 4. 拍照的基本技巧 【組間互學】 請小組輪流做 Photocap 的基本介紹 1. 用 Photocap 能做什麼？ 2. 下載安裝軟體 3. 認識軟體的操作界面 【學生自學】 Photocap 的基本功能 1. 批次處理 2. 美化影像基本操作 3. 了解軟體工作檔的功用 4. 製作大頭貼與縮圖頁	1. PhotoCap6 照片影像設計師 2. http://www.sgps.tyc.edu.tw/information/photocap.htm	3
第(4)週	卡通圖案繪製	資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 數 s-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。	認識數學幾何圖形 基本幾何圖形繪製	1. 學生能透過資訊科技，學習基本數學幾何圖形。並能與他人合作討論構想或創作作品。 2. 學生能認識如何使用影像處理軟體，理解幾何	1. 學生會使用影像處理軟體。 2. 學生能具體回應幾何圖形的概念，並且知道如何應用於生活。	【教師導學】 透過卡通影像的處理激發學生的興趣 【組內共學】 1. 了解影像處理軟體常用的操作工具	1. PhotoCap6 照片影像設計師 2. http://www.sgps.tyc.edu	3

<p>第 (6) 週</p>		<p>資議 t-III-2 運用資訊科技 解決生活中的問題。</p>	<p>與拼貼 認識節點 並利用節點 變化繪製 圖形</p>	<p>何形體的性質，繪製幾何圖形，並學習拼貼功能。 3. 學生能透過影像處理軟體，認識節點的功能。能利用工具軟體，使用節點變化功能繪製圖形，解決生活中的相關問題。</p>	<p>3. 學生能具有數位影像圖層的概念，並且確定有製作能力。 4. 學生學會透過影像處理軟體拼貼功能，繪製幾何圖形。 5. 學生能具體回答節點功能的作用。 6. 學生能利用節點概念，處理、繪製幾何圖形。</p>	<p>2 認識數學幾何圖形與繪圖的關係 【組間互學】 分組討論並上台發表發表圖層的概念與影像處理軟體的重要觀念 1. 圖層、投影片的基本概念。 2. 不同屬性圖層的疊加模式與結果的討論、呈現 3. 繪製臉型、眼睛、鼻子與腮紅 4. 曲線繪製嘴巴 【學生自學】 1. 利用節點的控制，繪製耳朵與其他圖像物件 2. 進階製作身體或其他造型</p>	<p>tw/information/photocap.htm</p>	
<p>第 (7) 週 - 第 (9) 週</p>	<p>個人化封面設計</p>	<p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 藝術 2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。</p>	<p>封面設計的原理原則 主、副標題的選擇製作 底圖、內容提要的選擇與製作 模板功能的認識與</p>	<p>1. 學生透過影像處理軟體的操作，認識學習封面設計的處理原則，透過與同學之間的合作討論，分析一般雜誌封面製作的元素。 2. 學生理解主、副標題，底圖、內容如何選擇撰寫與製作。運用工具創作自己的作品。 3. 學生藉由認識模板的過程，能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，認識學習設計思考的模</p>	<p>1. 學生具有處理封面設計的基本能力。包括：主、副標題，底圖、內容的選擇與撰寫。 2. 學生具備封面設計的思考創作能力。 3. 學生有利用模板功能，完成相片版面設計的能力。 4. 學生能完成標題編修，完成內容提要、封面製作過程中，需要的各種元件。</p>	<p>【教師導學】 透過個人化的設計引起學生的興趣 【組內共學】 1. 封面設計的重要原則 2. 主標題、副標題的選擇與製作 3. 底圖、內容提要的選擇 【組間互學】 分組討論如何使用模板與美化版面 1. Photocap 各種現成模板的介紹與初步使用 2. 利用相片，做美化版面設計</p>	<p>1. PhotoCap6 照片影像設計師 2. http://www.sgps.tyc.edu.tw/information/photocap.htm</p>	<p>3</p>

		資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	實作 相片搭配模板設計版面 編修標題製作內容提要 設計其他元素與內容資料	式，並有表達想法的能力。 4. 學生能的操作過程，搭配相片完成版面設計。學會利用編修標題的方法，並完成內容提要製作，以及設計封面中，需要的其他元素與內容資料，解決生活中的設計問題。		製作 【學生自學】 1. 設計編修主標題、副標題 2. 內容提要的修整與設計製作 3. 加入其他相關設計元素與內容資料		
第 (10) 週 - 第 (12) 週	生活相片蒐集與美化整理	資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作品。	外框模組的認識 素材包安裝與應用 仿製筆刷的介紹與操作 仿製筆刷實作 圖面、遮罩、多圖外框的介紹與實作	1. 學生能透過影像處理軟體的操作與介紹，認識了解素材包的下載安裝，且能夠整理下載的數位資源，並完成外框模組的認識、操作與應用。 2. 學生能透過資訊科技的輔助應用，認識圖面、遮罩、多圖外框如何操作，並且運用科技解決問題。 3. 學生經由影像處理軟體的操作，認識自製外框的操作，並創作品。	1. 學生能下載、安裝素材包，並且能利用外框模組，完成作品。 2. 學生能處理仿製筆刷的操作，並完成作品。 3. 學生能具體回答圖面、遮罩、多圖外框如何操作，並且完成作品。 4. 學生能有自製外框的能力，並且有作品產出。	【教師導學】 透過仿作激發學生興趣 【組內共學】 1. 認識 Photocap 的不同外框 2. 討論如何下載安裝 Photocap 的素材包 【組間互學】 各組分享介紹仿製筆刷及操作加外框 1. 如何用仿製筆刷，清除不要的影像 2. 如何用仿製筆刷，將影像變多、變少 3. 套用圖面外框、套用遮罩外框、多圖外框 【學生自學】 1. 載入外框底圖與鏤空	1. PhotoCap6 照片影像設計師 2. http://www.sgps.tyc.edu.tw/information/photocap.htm	3

			自製外框與套用			2. 自製外框存檔與套用		
第 (13) 週 - 第 (15) 週	創意藝術影像製作與分享	資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或 創作作品 。 藝術 2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理 ，並表達自己的想法。 資議 t-III-2 運用資訊科技 解決生活中的問題 。	認識蒙太奇效果 製作蒙太奇效果影像 認識光暈與陰影效果及應用光暈效果實作 插圖、陰影效果實作 了解特殊造型藝術字 利用不同效果，製作藝術字	1. 學生能藉由影像處理軟體的操作，認識蒙太奇效果的製作。並透過軟體的操作， 創作作品 ，表達傳遞意念。 2. 學生能利用影像處理軟體，認識光暈與陰影效果，並搭配 藝術作品中的要素 ，學習如何應用與完成作品。 3. 學生能藉由數位影像軟體的操作，認識插圖、陰影的各種不同效果。並且利用這些效果，完成藝術字的創作，並 解決海報設計相關的問題 。	1. 學生能回答蒙太奇效果的產製過程，以及說明原理。 2. 學生能創作具有蒙太奇效果的作品。 3. 學生能回答陰影與光暈效果為何，並且創作自己的作品。 4. 學生可創作利用插圖、陰影等效果，完成藝術字的製作。	【教師導學】 分享蒙太奇風格相片與一邊相片 【組內共學】 請學生上網搜尋蒙太奇是什麼 1. 蒙太奇的由來與風格運用 2. Photocap 裡蒙太奇效果的拼貼製作應用 【組間互學】 各組利用影像處理軟體，製作光暈與陰影效果，並與他組分享 1. 相片處理加入主視覺 2. 影像處理加上光暈效果的製作 3. 放入插圖與陰影效果 【學生自學】 進行特殊造型藝術字的製作 1. 套用 Photocap 的藝術字物件 2. 使用翻轉、變形、柔邊與透明的藝術字效果	1. PhotoCap6 照片影像設計師 2. http://www.sgps.tyc.edu.tw/information/photocap.htm	3
第 (16) 週	班級生活	國 6-III-3 掌握寫作步驟， 寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品 。	寫真書主題製作	1. 學生可以由影像處理軟體的操作，從中挑選適合的相片，認識並理解寫	1. 學生可以回答完成寫真書，所需要的各種技巧與方法、步驟。	【教師導學】 展示教師自製的寫真書，分享製作過程及方式	1. PhotoCap6 照片影像設計師	4

<p>- 第 (19) 週</p>	<p>動寫真書製作發表表</p>	<p>科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。</p> <p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>寫真書相片處理</p> <p>拼貼相片操作使用</p> <p>寫真書模板操作使用</p> <p>寫真書相片編輯、調整封面底圖、內頁、文字說明與圖書的製作</p> <p>寫真書成果觀摩</p> <p>寫真書印製</p>	<p>真書的製作流程。並能運用國語文學科知識，掌握處理寫真書文字內容。並透過探索思考的過程，完成清楚表達、段落分明、符合主題的文案內容。</p> <p>2. 學生能經由影像處理軟體的操作，認識拼貼相片的操作與使用。透過練習，認識寫真書相片編輯、調整，依據設計構想動手實作。</p> <p>3. 學生能利用影像處理軟體，設計封面底圖、內頁。能利用影像處理軟體完成寫真書，並且透過設備輸出，創作作品。</p> <p>4. 學生透過理解與運用語言文字的表達，傳遞寫真書的製作過程心得、創作理念。並經由回饋、觀摩其他人的成果，感受並達到溝通與互動的目標。</p>	<p>2. 學生可以完成寫真書製作所需的文字資料，並且能整理、歸納所需。</p> <p>3. 學生能完成拼貼相片的製作。</p> <p>4. 學生能完成寫真書相片編輯，封面底圖、內頁、文字說明。</p> <p>5. 學生能完成寫真書。</p> <p>6. 學生完成寫真書，並且做實體輸出。</p> <p>7. 學生能透過發表、互動，了解、欣賞彼此作品。傳遞、交換設計理念與意見交流。</p>	<p>【組內共學】</p> <p>請學生討論如何製作寫真書</p> <ol style="list-style-type: none"> 寫真書主題挑選 寫真書相片、文案的構思、挑選與產出 相片基本處理 <p>【組間互學】</p> <p>分組上台說明如何拼貼相片，請其他組別仔細聆聽報告內容</p> <ol style="list-style-type: none"> Photocap 照片拼貼的操作使用 拼貼相片的拖曳、排版 Photocap 寫真書模板的運用 <p>【學生自學】</p> <p>期末成果分享</p> <ol style="list-style-type: none"> 安排寫真書成果分享與回饋 列印製作實體成品 	<p>2. http://www.sgps.tyc.edu.tw/information/photocap.htm</p>
-------------------	------------------	--	---	---	---	---	---

<p>教材來源</p>	<p><input type="checkbox"/>選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/>自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)</p>
<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共(19)節 (以連結資訊科技議題為主)</p>

特教需求

學生

課程調整

※身心障礙類學生：無 有-學習障礙(0)人

※資賦優異學生：無 有-一般智能資優(0)人

※課程調整建議(特教老師填寫)：

特教老師簽名：

普教老師簽名：許憲法