

嘉義縣松山國小 110 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)	20/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"/> 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 其他						
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	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。 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。 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。	課程 目標	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	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。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	Scratch、積木式程式 移動、等待、旋轉積木 座標概念 警察抓小偷程式的設計與改寫	1. 學生能運用 Scratch 積木式程式，與他人討論如何完成正確的積木排列方式並知道序列的意義。 2. 學生能運用移動、等待、旋轉積木，以適合的結構表示。 3. 學生能運程式積木，整理歸納，和同學分享警察抓小偷程式。	1. 學生可以完成程式積木的基本操作，完整回答序列意義。 2. 學生能回答並完成移動、等待、旋轉積木的操作。 3. 學生能正確使用座標概念。 4. 學生有修改程式的能力。	活動 1. Scratch 的基本介紹 1. Scratch 的由來 2. Scratch 的界面介紹 3. 積木式程式 4. 什麼是序列 活動 2. 指令說明 1. 座標概念的介紹 2. 移動積木的介紹 3. 等待積木的介紹 4. 旋轉積木的介紹 活動 3. 動手做及進階思考 1. 警察抓小偷程式動手做 2. 動腦思考改寫程式	1. 均一 Scratch3.0 程式設計教學 https://www.juniacademy.org/computing/programming/scratch/scratch-3-m01 2. 基峰 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	4
第(5)週	角色庫	資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	平行處理程式結構角色的選	1. 學生能運程式積木，了解何謂平行處理程式結構。並且能	1. 學生可以完成平行處理程式，並做角色的設定與繪製。	活動 1. 平行處理程式結構 1. 點擊積木讓程式動作 2. 行處理程式的概念-角色選	1. 均一 Scratch3.0 程式設計教學	4

<p>- 第 (8) 週</p>	<p>與平行處理</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>定、刪除、設定與繪製 綠旗、旋轉、重複、反彈、尺寸變化與造型積木 加入新造型，並據以檢查、計算如何設定移動新角色的動作 角色大小、形狀與造型變換</p>	<p>與同學分享角色的各種設定與繪製。 2. 學生能運用程式積木，分享綠旗、旋轉、重複、反彈、尺寸變化與造型等積木的使用時機與使用方法。 3. 學生能利用程式積木，設定並移動新角色。 4. 學生能嘗試並設定讓角色移動的方式，且能觀察、體會與數學的關聯。 5. 學生懂得利用程式積木，改變角色大小、形狀，並且做不同的造型變換。</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。 3. 學生會設定並讓新造型移動。 4. 學生能理解並回答造型移動與數學的關聯性。 5. 學生會改變角色大小、形狀，並且讓造型做變換。</p>	<p>定與設定 3. 角色刪除與上傳 4. 自行繪製角色活動 2. 指令說明 1. 綠旗積木介紹與使用 2. 迴轉積木的介紹 3. 重複積木的介紹 4. 反彈積木的介紹 5. 尺寸積木的介紹 6. 造型積木的介紹 活動 3. 設計角色的移動 1. 加入造型。 2. 設定角色移動活動 4. 設定角色大小與變換造型 1. 改變角色大小、形狀 2. 透過積木變換造型</p>	<p>https://www.junyiacademy.org/computing/programming/scratch/scratch-3-m01 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>第 (9) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>造型與反覆迴圈</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>迴圈結構 視覺暫留現象 速度的概念</p>	<p>1. 學生了解如何運用程式積木，與他人合作討論迴圈構造。</p>	<p>1. 學生能清楚說出迴圈的概念。</p>	<p>活動 1. 認識迴圈 1. 迴圈的概念介紹 2. 讓角色不斷移動 3. 讓角色造型不斷變換 4. 理解視覺暫留現象 活動 2. 理解影響速度因素 1. 理解何謂速度</p>	<p>1. 均一 Scratch3.0 程式設計教學 https://www.junyiacademy.org/computing/programming/</p>	<p>4</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>鑑賞 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>造型工具</p>	<p>2. 學生知道如何使用造型工具，並能透過觀察、計算與解題，能理解速度的基本概念。</p> <p>3. 學生可以透過認識速度，懂得使用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，認識如何繪製新造型。</p> <p>5. 學生懂得利用程式積木的設計，使得造型可以動起來。</p> <p>6. 學生能表達視覺暫留現象的看法，並藉以能欣賞不同作品的能力。</p>		<p>2. 造型工具的介紹與使用活動 3. 造型工具的使用</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>2. 學生有速度的概念。</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>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>ng/scratch/s cratch-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 - 第 (16) 週</p>	<p>舞台與輸入方式</p>	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>表現 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</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紹</p>	<p>1. 學生能運用程式積木，了解角色、舞台的運作方式。</p> <p>2. 學生能認識舞台界面，並且學習設計概念，進一步有創意與實作能力。</p> <p>3. 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>活動 1. 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>活動 2. 概念介紹</p> <p>1. 舞台界面與設計概念</p> <p>2. 程式輸入資料的介紹</p> <p>活動 3. 指令說明白</p> <p>1. 複製程式積木</p> <p>2. 被點擊類積木的認識</p>	<p>1. 均一 Scratch3.0 程式設計教學</p> <p>https://www.juniacademy.org/computing/programming/scratch/s cratch-3-m01</p>	4

			<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。</p> <p>4. 學生能利用程式積木的操作，認識複製與被點擊類、圖像效果及背景效果類程式設計的設計程序。</p> <p>5. 學生能利用程式積木，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>	<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>5. 學生可以正確修改範例程式，並正確執行。</p>	<p>3. 圖像效果改變積木的認識</p> <p>4. 背景效果改變積木的認識</p> <p>活動 4. 北極熊漫步的程式設計</p> <p>1. 載入與執行北極熊範例程式</p> <p>2. 修改執行範例程式</p> <p>3. 思考設計未來遊戲（器物）</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 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>廣播與圖層</p>	<p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <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>廣播概念</p> <p>範例程式</p> <p>角色圖層</p> <p>文字變數</p>	<p>1. 學生能運用程式積木，理解廣播概念。並能理解範例程式角色的分部解說。</p> <p>2. 學生能觀察程式設計模式，利用文字、符號，協助找出正確的程式撰寫模式。</p> <p>3. 學生能運用程式積木，了解角色圖層的使用概念，並知道如何設計與運用。</p> <p>4. 學生能運用程式積木，表達文字變數的使用與</p>	<p>1. 學生能清晰的表現廣播的概念與程式分部的說明。</p> <p>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。</p> <p>3. 學生可以清楚說明並操作角色圖層。</p> <p>4. 學生有能力設定文字變數，並據以修改範例程式。</p>	<p>活動 1. 廣播的原理與接收</p> <p>1. 範例角色程式解說-舞者</p> <p>2. 範例角色程式解說-氣球</p> <p>3. 廣播概念的說明</p> <p>活動 2 設定角色圖層</p> <p>1. 角色圖層的概念說明</p> <p>2. 角色圖層的觀察與測試</p> <p>活動 3. 設定文字變數</p> <p>1. 建立文字變數</p> <p>2. 設定變數為文字</p> <p>3. 修改範例程式，增加角色</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>2. 碁峰 scratch 電子書</p> <p>https://books.google.com.tw/books?id</p>	4

嘉義縣松山國小 110 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)	18 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 其他						
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 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 大頭貼與縮圖實作	1. 學生能理解影像處理的基本功能。具備數位影像的基本常識與運用技巧。且能有基本攝影技巧的操作能力，懂得運用於日常生活。 2. 學生能了解如何運用批次處理，解決實際生活上的問題。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。	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。	活動 1. 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 活動 2. 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 活動 3. 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。	影像處理軟體的了解與使用 認識數學幾何圖形	1. 學生能運用影像處理軟體的工具創作作品。 2. 學生能透過資訊科技，具備推理、理解基	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	活動 1. 影像處理軟體的重要觀念 1. 了解影像處理軟體常用的操作工具 2 認識數學幾何圖形與繪圖的關係	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>圖層與投影片概念認識 影像圖層實作 基本幾何圖形繪製與拼貼 認識節點 利用節點變化繪製圖形</p>	<p>本數學幾何圖形性質的能力。並能運用於日常生活情境，解決生活中的問題。 3. 學生能運用圖層與投影片的基本概念，以適當結構製作數位影像圖層。 4. 學生能認識如何使用影像處理軟體，繪製幾何圖形，並學習拼貼功能。 5. 學生能透過影像處理軟體，認識節點的作用。 6. 學生能利用工具軟體，使用節點功能，解決圖形繪製上的各種問題。</p>	<p>道如何應用於生活。 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>活動 2. 圖層的概念 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 活動 3. 繪製基本造型 1. 繪製臉型、眼睛、鼻子與腮紅 2. 曲線繪製嘴巴 活動 4. 學習編輯節點與調整圖形 1. 介紹節點 2. 利用節點的控制，繪製耳朵與其他圖像物件 3. 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。 鑑賞 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</p>	<p>1. 學生透過運用影像處理軟體，與他人合作討論封面設計的處理原則。並且理解主、副標題，底圖、內容如何選擇撰寫與製作。 2. 學生藉由封面設計的過程，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。</p>	<p>活動 1. 封面設計的原則介紹 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 活動 2. 模板的使用與美化版面 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>

		資議 t-III-2 運用 資訊科技 解決 生活中的問題。	選擇與製作 模板功能的認識與實作 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。 3. 學生能認識模板的操作過程，並搭配相片完成版面設計。 4. 學生學會 運用 編修標題的方法 解決 問題，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。	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。	製作 活動 3. 編修標題與內容提要的設計製作 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 c-III-1 運用 資訊科技與他人 合作討論 構想或 創作 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	1. 學生能 運用 素材包的內容，並完成外框模組的認識、操作與應用。 2. 學生能藉由影像處理軟體的操作，與他人 合作討論 並完成作品。 3. 學生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 創作 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。	活動 1. 認識各種外框 1. 認識 Photocap 的不同外框 2. 學習如何下載安裝 Photocap 的素材包 活動 2. 仿製筆刷的介紹與使用 1. 用仿製筆刷，清除不要的影像 2. 用仿製筆刷，將影像變多、變少 活動 3. 相片加外框的操作 1. 套用圖面外框 2. 套用遮罩外框	1. PhotoCap6 照片影像設計師 2. http://www.sgps.tyc.edu.tw/information/photocap.htm	3

			圖面、遮罩、多圖外框的介紹與實作 自製外框與套用			3. 套用多圖外框 活動 4. 學習如何自製外框 1. 載入外框底圖與鏤空 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。 鑑賞 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	1. 學生能藉由運用影像處理軟體的，認識蒙太奇效果的製作。 2. 學生能發現蒙太奇效果的構成要素與形式原理，並透過軟體的操作，創作作品，表達傳遞意念。 3. 學生能運用影像處理軟體，解決光暈與陰影問題，並且學習如何應用與完成作品。	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。	活動 1. 蒙太奇效果介紹 1. 什麼是蒙太奇 2. Photocap 裡蒙太奇效果的拼貼製作應用 活動 2. 光暈與陰影的介紹與運用 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 活動 3. 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

<p style="text-align: center;">第 (16) 週 - 第 (18) 週</p>	<p>班級活動寫真書製作發表</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>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。</p>	<p>作藝術字</p> <p>寫真書主題製作</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>1. 學生可以運用影像處理軟體，與他人合作討論從中挑選適合的相片，認識並理解寫真書的製作流程。</p> <p>2. 學生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>3. 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。</p> <p>4. 學生透過練習，認識寫真書相片編輯、調整，以及封面底圖、內頁、文字說明的操作。</p> <p>5. 學生能利用影像處理軟體，完成寫真書製作。</p> <p>6. 學生能利用影像處理軟體完成寫真書，並且透過設備輸出，完成作品。</p> <p>7. 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，感</p>	<p>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。</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>活動 1. 了解寫真書製作</p> <p>1. 寫真書主題挑選</p> <p>2. 寫真書相片、文案的構思、挑選與產出</p> <p>3. 相片基本處理</p> <p>活動 2. 學習拼貼相片</p> <p>1. Photocap 照片拼貼的操作使用</p> <p>2. 拼貼相片的拖曳、排版</p> <p>活動 3. 寫真書模板操作使用</p> <p>1. Photocap 寫真書模板的介紹</p> <p>2. 寫真書模板套用後，相片的後續編輯與順序調整</p> <p>3. 設計版面底圖</p> <p>4. 編輯封面頁相片</p> <p>5. 編輯內頁資料</p> <p>6. 加入文字說明與圖說</p> <p>活動 4. 期末成果分享</p> <p>1. 安排寫真書成果分享與回饋</p> <p>2. 列印製作實體成品</p>	<p>1. PhotoCap6 照片影像設計師</p> <p>2. http://www.sgps.tyc.edu.tw/information/photocap.htm</p>	<p style="text-align: center;">3</p>
--	--------------------	---	--	--	---	--	---	--------------------------------------

受並達到溝通與互動的目標。

教材來源

選用教材 ()

自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)

本主題是否融入資訊科技教學內容

無 融入資訊科技教學內容

有 融入資訊科技教學內容 共(18)節 (以連結資訊科技議題為主)

特教需求
學生
課程調整

※身心障礙類學生：無 有-學習障礙(2)人

※資賦優異學生：無 有-一般智能資優(1)人

※課程調整建議(特教老師填寫)：

1. 多安排學生練習表現的機會，提供適度的讚美、足夠的包容。
2. 將教學活動分段進行，以分組方式互相合作，增進學習動機。
3. 座位安排：安排靠近教師處，以利教師提醒叫喚，提昇專注度。

特教老師簽名：

普教老師簽名：許憲法