

嘉義縣松山國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	六年級	年級課程 主題名稱	Scratch 好好玩	課程 設計者	林永盛	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"/> 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)	學習活動 (教學活動)	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 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 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。	Scratch、積木式程式，以及序列 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。 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。 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。	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。	【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 【學生自學】 學生透過教學影片認識 Scratch 的操作界面及由來 【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 【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 1. 座標概念 2. 移動積木 3. 等待積木 4. 旋轉積木 【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	1. 均一 Scratch3.0 程式設計教學 https://www.juniacademy.org/computing/programming/scratch/scratch-3-m01 2. 碁峰 scratch 電子書 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	4
第(5)週 -	角色庫與	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。	平行處理程式結構角色的選定、刪	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。	1. 學生可以完成平行處理程式，並做角色的設定與繪製。	【教師導學】 1. 說明各積木功能 2. 使用程式積木設定角色 【組內共學】	1. 均一 Scratch3.0 程式設計教學 https://www.	4

<p>第 (8) 週</p>	<p>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>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>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>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>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>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>junyiacademy.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 (9) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>造型與反覆迴圈</p>	<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</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>認識迴圈結構</p> <p>透過視覺暫留現象，使角色不斷移動與變換</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>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>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>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>【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. 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>1. 均一 Scratch3.0 程式設計教學</p> <p>https://www.junyiacademy.org/computing/programming/</p>	<p>4</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>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>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>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>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>ng/scratch/s cratch-3-m01</p> <p>2. 碁峰 scratch 電子書 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 (13) 週 - 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>藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實</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>程式積木複製與被點擊類、</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</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>請學生上台做概念討論</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>透過指令的變化分享運作成果</p>	<p>1. 均一 Scratch3.0 程式設計教學 https://www.juniacademy.org/computing/programming/scratch/s cratch-3-m01</p> <p>2. 碁峰 scratch 電子書</p>	4

		作。	圖像效果及背景效果類積木的認識 北極熊程式的設計、執行與修改	方式執行，並能有自行修改能力。	5. 學生可以正確修改範例程式，並正確執行。	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 【學生自學】 進行反思並完成設計北極熊漫步的程式 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）	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	
第 (17) 週 - 第 (20) 週	廣播與圖層	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。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	廣播概念的認識 範例程式的探討 角色圖層概念認識、觀察與設計 文字變數的認識與設定 修改範例增加角色	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。	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。	【教師導學】 利用程式解說廣播概念 【組內共學】 透過影片找出程式積木和了解廣播的原理與接收 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 【組間互學】 各組設定角色圖層並分享 1. 角色圖層的概念說明 2. 角色圖層的觀察與測試 【學生自學】 1. 建立文字變數 2. 設定變數為文字 3. 修改範例程式，增加角色	1. 均一Scratch3.0 程式設計教學 https://www.junyiacademy.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	4

嘉義縣松山國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

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	林永盛	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 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)	學習活動(教學活動)	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 數位影像基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 - 第(6)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 基本幾何圖形繪製與拼貼	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，理解幾何形體的性質，繪製幾何圖形，並學習拼貼功能。	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。 3. 學生能具有數位影像圖層的概念，並且確定有製作能力。	【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 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.tw/information/	3

		資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	認識節點並利用節點變化繪製圖形	3. 學生能透過影像處理軟體，認識節點的功用。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。	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。	【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	on/photocap.htm	
第(7)週 - 第(9)週	個人化封面設計	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。	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 模板功能的認識與實作 相片搭配	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式，並有表達想法的能力。 4. 學生能的操作過程，搭	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。	【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，做美化版面設計製作 【學生自學】	1. PhotoCap6 照片影像設計師 2. http://www.sgps.tyc.edu.tw/information/photocap.htm	3

		資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	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	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。		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 自製外框與套用	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 2. 自製外框存檔與套用	1. PhotoCap6 照片影像設計師 2. http://www.sgps.tyc.edu.tw/information/photocap.htm

<p>第 (13) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>創意藝術影像製作與分享</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>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>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p>	<p>認識蒙太奇效果</p> <p>製作蒙太奇效果影像</p> <p>認識光暈與陰影效果及應用光暈效果實作</p> <p>插圖、陰影效果實作</p> <p>了解特殊造型藝術字</p> <p>利用不同效果，製作藝術字</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>1. 學生能回答蒙太奇效果的產製過程，以及說明原理。</p> <p>2. 學生能創作具有蒙太奇效果的作品。</p> <p>3. 學生能回答陰影與光暈效果為何，並且創作自己的作品。</p> <p>4. 學生可創作利用插圖、陰影等效果，完成藝術字的製作。</p>	<p>【教師導學】 分享蒙太奇風格相片與一邊相片</p> <p>【組內共學】 請學生上網搜尋蒙太奇是什麼</p> <p>1. 蒙太奇的由來與風格運用</p> <p>2. Photocap 裡蒙太奇效果的拼貼製作應用</p> <p>【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</p> <p>1. 相片處理加入主視覺</p> <p>2. 影像處理加上光暈效果的製作</p> <p>3. 放入插圖與陰影效果</p> <p>【學生自學】 進行特殊造型藝術字的製作</p> <p>1. 套用 Photocap 的藝術字物件</p> <p>2. 使用翻轉、變形、柔邊與透明的藝術字效果</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>3</p>
<p>第 (16) 週 - 第 (18) 週</p>	<p>班級活動寫真書</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>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>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</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>【教師導學】 展示教師自製的寫真書，分享製作過程及方式</p> <p>【組內共學】 請學生討論如何製作寫真書</p> <p>1. 寫真書主題挑選</p>	<p>1. PhotoCap6 照片影像設計師</p> <p>2. http://www.sgps.tyc.edu.tw/informati</p>	<p>3</p>

