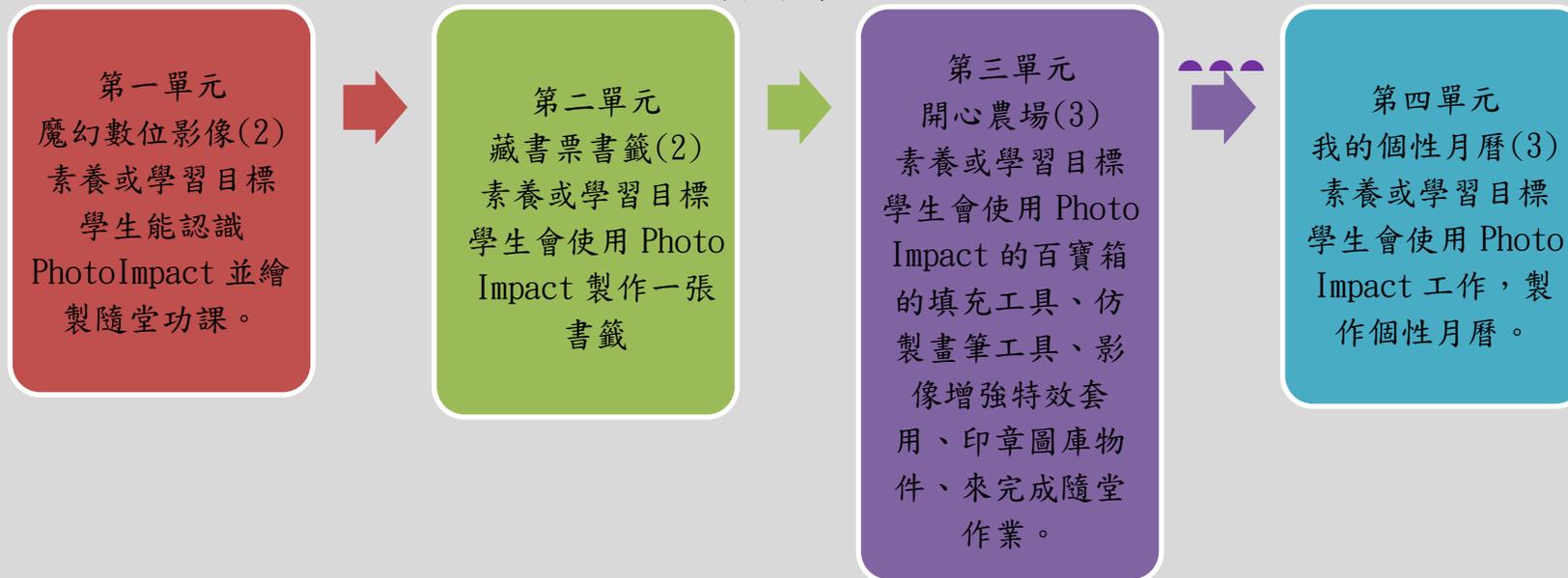


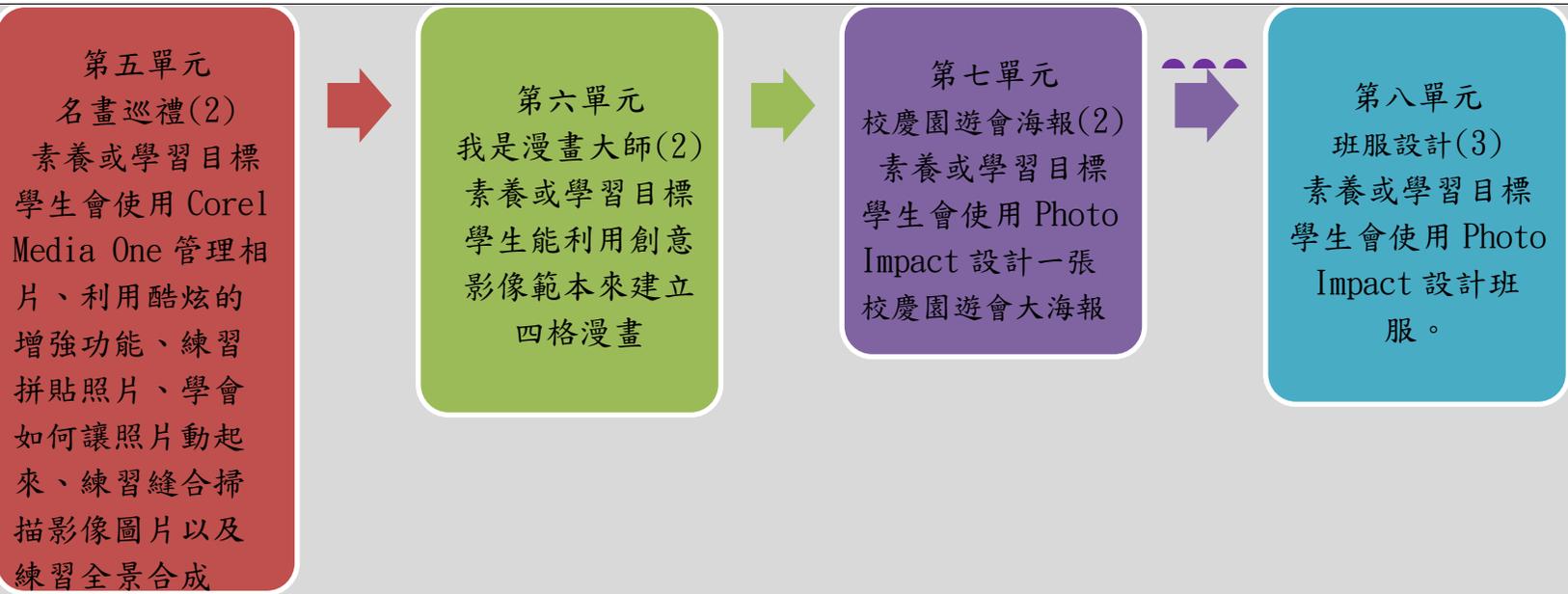
臺南市公立中西區忠義國民小學 113 學年度第一學期六年級彈性學習 忠 e 新視界 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	忠 e 新視界 創意美工小小設計師	實施年級 (班級組別)	六	教學節數	本學期共(22)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	1. 讓學生了解繪圖軟體 PhotoImpactX3 2. 學會 PhotoImpactX3 的基本操作 3. 知道 PhotoImpactX3 可以做出哪些常用的作品				
本教育階段 總綱核心素 養 或校訂素養	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-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。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。				
課程目標	學生能以 PhotoImpact 程式設計孔廟（臺南美術館）介紹海報。				
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 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 checked="" type="checkbox"/> 科技 <input 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 checked="" 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	軟體練習操作、口頭問答、學習評量、自評互評				

節說明

課程架構脈絡





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	自編自選教材 或學習單
第01週 第02週	2	第一課 魔幻數位影像	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	1. 何謂數位影像 2. 數位影像格式 3. PhotoImpact 工作環境介紹 4. 常用名詞與功能 5. 影像物件與路徑物件	學生能認識 Photo Impact 並繪製隨堂功課。	一、引起動機(學習目標) 想一想, PhotoCap 可以做出什麼效果 二、發展活動(學習內容) 1. 解說數位影像是什麼 2. 介紹常用數位影像格式	口語評量、紙筆評量	無限可能創意 UPS045 書籍 PhotoImpact X3 影像探險王

				6. 小試身手引爆炸彈		<p>3. 介紹 PhotoImpact 的工作環境</p> <p>4. 常用名詞與功能，建立電腦繪圖初步概念</p> <p>5. 釐清影像物件與路徑物件之不同</p> <p>6. 開啟書附範例【足球炸彈】試著做出引燃火花效果</p> <p>三、綜合活動（學習表現） 利用課後練習來複習</p>		
第03週 S 第04週	2	第二課 藏書票書籤	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	<p>1. 開 啟 PhotoImpact</p> <p>2. 開新檔案</p> <p>3. 選取工具</p> <p>4. 物件變形旋轉</p> <p>5. 文字輸入</p> <p>6. 文字效果設定</p> <p>7. 製作書籤</p>	學生會使用 Photo Impact 製作一張書籤	<p>一、引起動機（學習目標） 想一想，你的書籤想要放上哪些物件和文字</p> <p>二、發展活動（學習內容）</p> <p>1. 了解 PhotoImpact 開啟新檔案有哪些類型</p> <p>2. 學習不同狀況之下使用合適的選取工具，可以增加繪圖效率</p> <p>3. 學習使用變形工具放大縮小及旋轉物件</p> <p>4. 學習文字輸入及屬性設定，融入語文及生活課程，製作勵志書籤</p>	口語評量、紙筆評量	無限可能創意 UPS045 書籍 PhotoImpact X3 影像探險王

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

						三、綜合活動(學習表現) 讓學生利用課後練習來複習		
第05週 S 第07週	3	第三課 開心農場	資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 開啟舊檔 2. 設定影像大小 3. 百寶箱—填充工具的運用 4. 仿製畫筆工具 5. 套用影像增強特效 6. 加入印章圖庫物件 7. 開啟範例圖檔設定物件大小 	學生會使用 Photo Impact 的百寶箱的填充工具、仿製畫筆工具、影像增強特效套用、印章圖庫物件、來完成隨堂作業。	<p>一、引起動機(學習目標) 練習仿製筆刷和印章的工具</p> <p>二、發展活動(學習內容)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學習如何開啟舊檔 2. 準備好適合工作的擺放方式 3. 學習使用百寶箱中的填充工具來填充色彩或圖案 4. 學習如何使用仿製畫筆工具將圖檔仿製至另一畫面中 5. 使用影像增強特效來加強畫面效果 6. 學習使用印章工具豐富畫面，並學習繪圖空間概念 7. 加入範例圖檔 8. 設定圖檔大小 <p>三、綜合活動(學習表現) 讓學生利用課後練習來複習</p>	口語評量、紙筆評量	無限可能創意 UPS045 書籍 PhotoImpact X3 影像探險王

第08週 S 第10週	3	第四課 我的 個性月曆	資 c-III-1 能認識常見的 資訊科技共創 工具的使用方 法。 資 t-III-2 能使用資訊科 技解決生活中 簡單的問題。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 一次開啟多個影像檔 2. 影像剪裁工具 3. 影像的調整與編修 4. 創意影像範本建立月曆 5. 匯入圖檔 6. 套用自選圖檔及局部修改 	學生會使用 Photo Impact 工作，製作個性月曆。	<p>一、引起動機（學習目標）</p> <p>想一想，如果要開啟很多個影像，要如何一次全部一起開啟</p> <p>二、發展活動（學習內容）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解什麼是批次轉換 2. 學習如何一次開啟多個檔案 3. 學習使用影像裁剪工具，並理解有哪些常見裁切規格 4. 學習使用特效工具設計圖片，融入藝術與人文配色單元 5. 並以批次管理員一次儲存多個檔案 6. 學習使用創意影像範本建立月曆 7. 學習如何匯入所需材料圖檔及製作月曆的技巧 8. 學習放入小插圖及細部修改的方式 9. 最後儲存或列印作品 <p>三、綜合活動（學習表現）</p> <p>讓學生利用課後練習來複習</p>	口語評 量、紙筆 評量	無限可能創意 UPS045 書籍 PhotoImpact X3 影像探險王
-------------------	---	----------------	--	--	-------------------------------	--	-------------------	--

第11週 S 第12週	2	第五課 名畫巡禮	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識 CorelMediaOne 2. 管理相片功能 3. 酷炫的增強功能 4. 拼貼照片 5. 讓照片動起來 6. 縫合掃描影像 7. 全景合成 	學生會使用 Corel Media One 管理相片、利用酷炫的增強功能、練習拼貼照片、學會如何讓照片動起來、練習縫合掃描影像圖片以及練習全景合成	<p>一、引起動機（學習目標） 想想看，若想要利用名畫來創作，可以如何發揮創意</p> <p>二、發展活動（學習內容）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學習使用 CorelMediaOne 的基本操作 2. 使用 CorelMediaOne 來管理展示相片 3. 並融入藝術與人文介紹近代畫家及其代表鉅作 4. 利用 CorelMediaOne 的增強功能來做相片的基本編修 5. 利用 CorelMediaOne 的建立功能製作美術拼貼作品 6. 利用 CorelMediaOne 的顯示功能將照片製作成影片 7. 學習如何縫合兩張圖檔 8. 學習如何做出全景合成的圖片並應用 <p>三、綜合活動（學習表現） 讓學生利用課後練習來複</p>	口語評量、紙筆評量	無限可能創意 UPS045 書籍 PhotoImpact X3 影像探險王
-------------------	---	----------	--	--	---	---	-----------	--

第13週 第14週	2	第六課 我是漫畫大師	資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 藝 4-I-3 運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 創意影像範本 2. 建立四格漫畫 3. 影像顆粒特效 4. 創意光線特效 5. 扭曲特效 6. 加入圖說文字框 7. 圖層管理 8. 輸入對白 	學生能利用創意影像範本來建立四格漫畫	<p>習</p> <p>一、引起動機（學習目標） 本課要製作一個漫畫，想想看你想要的劇情，並準備好對話和圖片</p> <p>二、發展活動（學習內容）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用創意影像範本來建立四格漫畫底稿 2. 學習如何使用影像顆粒特效來加強畫面氣氛 3. 學會使用創意光線的特效，創造人物誇張的反應 4. 學習使用扭曲特效創作漫畫的表情 5. 學習使用百寶箱來加入人物的圖說文字框 6. 學習使用圖層管理員，來管理畫面上的所有物件 7. 使用文字工具，輸入對白文字，融入語文科與表演藝術 <p>三、綜合活動（學習表現）</p>	口語評量、紙筆評量	無限可能創意 UPS045 書籍 PhotoImpact X3 影像探險王
--------------	---	------------	--	---	--------------------	---	-----------	--

						讓學生利用課後練習來複習		
第15週 S 第16週	2	第七課 校慶園遊會海報	<p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>國 6-IV-6 運用資訊科技編輯作品，發表個人見解、分享寫作樂趣。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 填充淡出交疊影像 2. 路徑繪圖工具 3. 輪廓繪圖工具 4. 線條與箭頭工具 5. 路徑編輯工具 6. 文字工具與文字樣式 7. 文字套用線條路徑 8. 分割列印拼貼大海報 	學生會使用 Photo Impact 設計一張校慶園遊會大海報	<p>一、引起動機（學習目標）</p> <p>你知道要如何畫出線條或圖形嗎？並結合創造一張大海報</p> <p>二、發展活動（學習內容）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 融入學校活動，學習如何使用填充淡出工具層疊影像 2. 學習路徑物件之路徑繪圖工具的繪製方法 3. 學習路徑物件之輪廓繪圖工具的繪製方法 4. 學習路徑物件之線條與箭頭工具的繪製方法 5. 學習路徑物件如何以路徑編輯工具來改變造型 6. 學習百寶箱文字組物件及文字屬性的使用 7. 文字套入線條路徑製作環繞彎曲文字 8. 學習如何以一般家用 	口語評量、紙筆評量	無限可能創意 UPS045 書籍 PhotoImpact X3 影像探險王

						設備列印拼貼成大海報 三、綜合活動(學習表現) 讓學生利用課後練習來複習		
第17週 S 第19週	3	第八課 班服設計	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 配色色系與標語決定 2. 路徑繪圖工具連續繪圖 3. 路徑編輯—新增刪除節點 4. 文字變形與環繞 5. 文字物件轉路徑物件 	學生會使用 Photo Impact 設計班服。	<p>、引起動機(學習目標) 這裡要製作班上的班服設計，想一想你要放上什麼圖案和文字</p> <p>二、發展活動(學習內容)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 融入藝術與人文配色單元，決定配色取向 2. 融入公民課程決定班級精神主軸 3. 學習使用路徑繪圖工具連續繪圖功能 4. 學習使用路徑編輯工具，來新增刪除節點，即可調整造型 5. 學習文字輸入及百寶箱文字變形及環繞 6. 學習文字物件轉換路徑物件的原因及變形的應用 <p>三、綜合活動(學習表現) 讓學生利用課後練習來複習</p>	口語評量、紙筆評量	無限可能創意 UPS045 書籍 PhotoImpact X3 影像探險王

第20週 S 第22週	3	總復習 孔廟（臺南 美術館）海 報設計	資 c-II-1 能 認識常見的資 訊科技共創工 具的使用方 法。 藝 1-II-6 能 使用視覺元素 與想像力，豐 富創作主題。 國 6-IV-6 運 用資訊科技編 輯作品，發表 個人見解、分 享寫作樂趣。 藝 1-II-6 能 使用視覺元素 與想像力， 豐富創作主 題。	1. 填充淡出交疊 影像 2. 路徑繪圖工具 3. 輪廓繪圖工具 4. 線條與箭頭工 具 5. 路徑編輯工具 6. 文字工具與文 字樣式 7. 文字套用線條 路徑 8. 分割列印拼貼 大海報	學生會使用孔廟 （臺南美術館） 片做為海報背 景，構思與孔廟 （臺南美術館） 相關的創意標語 製作大海報。	、引起動機（學習目標） 你能為孔廟（臺南美術館） 設計一張海報嗎？ 二、發展活動（學習內容） 融入學校校本課程，學習 如何運用之前所學的各项 圖片處理及文字處理技 巧，設計一張孔廟（臺南美 術館）海報 學習如何以一般家用設備 列印拼貼成大海報 三、綜合活動（學習表現） 搜集孔廟（臺南美術館） 可用影像（照片）及文字 元素（標語發想）完成作 品	相互觀摩 自評互評	校本課程 忠義 解說達人網站 校本課程忠義 儒生網站 臺南市立美術 館網站
-------------------	---	------------------------------	---	---	---	---	--------------	---

臺南市公立中西區忠義國民小學 113 學年度第二學期六年級彈性學習 忠 e 新視界 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	忠 e 新視界 創意生活設計實作家	實施年級 (班級組別)	六	教學節數	本學期共(18)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	認識繪圖軟體 了解繪圖軟體的用途與運作方式 使用繪圖軟體設計作品，來表達自己的想法				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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	學生會利用 Inkscape 繪圖的技能，設計忠 e 服務小隊的徽章。				
配合融入之領 域或議題 有勾選的務必 出現在學習表 現	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 科技 <input 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 checked="" 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	軟體練習操作、口頭問答、學習評量、自評互評				
課程架構脈絡					



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	自編自選教材 或學習單
第01週 S 第02週	2	一、認識 INKSCAPE	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法	1. 認識 Inkscape 的特點 2. Inkscape 下載安裝 3. 認識 Inkscape 操作介面	學生能認識 Inkscape 的各項功能	1. 認識什麼是自由軟體 2. 了解向量圖和點陣圖有什麼不一樣 3. 學習下載安裝 Inkscape 軟體 4. 練習開啟 Inkscape 視窗 5. 認識 Inkscape 的操作介面	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	大青蛙「Inkscape 向量繪圖」。 教學光碟內之步驟操作及影音教學。
第03週 S 第04週	2	二、可愛小企鵝	資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	1. 設定版面 2. 形狀繪圖技巧 3. 畫出企鵝身體 4. 畫出企鵝眼睛 5. 畫出企鵝翅膀 6. 畫出企鵝肚子和腳 7. 畫出企鵝嘴巴 8. 儲存檔案	學生會利用 Inkscape 繪圖的技能，製作隨堂作業。	<ul style="list-style-type: none"> ● 開新檔案，設定版面 ● 學習用圓型工具，畫出企鵝身體各個部位 ● 使用星形與多邊型工具繪製嘴巴 儲存檔案	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	大青蛙「Inkscape 向量繪圖」。 教學光碟內之步驟操作及影音教學。

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

第05週 S 第06週	2	三、摩天輪	<p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 匯入點陣圖 2. 摩天輪星型支架 3. 摩天輪圓形框架 4. 摩天輪車廂 5. 摩天輪建築物 6. 儲存、匯出檔案 	<p>學生會利用 Inkscape 繪圖的技能，製作隨堂作業。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 匯入點陣圖以做背景 ● 以星形工具繪製摩天輪支架 ● 以圓型工具繪製摩天輪車廂 ● 動態偏移 ● 以矩形工具繪製摩天輪建築物 <p>儲存 SVG 檔案</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模 	<p>大青蛙「Inkscape 向量繪圖」。</p> <p>教學光碟內之步驟操作及影音教學。</p>
第07週 S 第08週	2	四、按鈕圖示	<p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 版面背景設定 2. 立體按鈕製作 3. 手機圖示按鈕製作 4. 手機圖示加入反光點 5. 手機圖示加入圖案 	<p>學生會利用 Inkscape 繪圖的技能，設計按鈕圖示。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學習填充背景漸層色 ● 使用圓型工具畫出按鈕 ● 動態偏移 ● 使用矩形工具畫出按鈕圖示 ● 路徑交集 <p>用多邊形工具畫出手機圖示</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模 	<p>大青蛙「Inkscape 向量繪圖」。</p> <p>教學光碟內之步驟操作及影音教學。</p>
第09週 S 第10週	2	五、我的智慧手機	<p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 版面背景設定 2. 繪製機身 3. 金屬邊框繪製 4. 觸控面板 5. 手機整體 	<p>學生會利用 Inkscape 繪圖的技能，製作隨堂作業。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 使用矩型工具做出類似手機機身的圓角矩形 ● 學習設定填充與邊框樣式 ● 設定漸層編輯器 ● 旋轉物件 ● 匯入手機圖示 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模 	<p>大青蛙「Inkscape 向量繪圖」。</p> <p>教學光碟內之步驟操作及影音教學。</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

				反光			模		
第11週 、 第13週	2	六、立體照片真炫	資 t-III-3 能應用 運算思維描述問題 解決的方法。 藝 1-II-6 能使用 視覺元素與想像 力，豐富創作主 題。	6. 加入手機 圖示	1. 匯入點陣 圖 2. 物件轉圖 樣 3. 裁切影像 4. 擷取影像 5. 外框製作	學生會利用 Inkscape 繪 圖的技能， 製作隨堂作 業。	● 匯入範例圖檔 ● 將物件轉成圖樣 ● 填充圖樣 ● 使用路徑減去來裁切影像 製作外框樣式	1. 口頭問 答 2. 操作練 習 3. 學習評 量 4. 相互觀 模	大青蛙「Inkscape 向 量繪圖」。 教學光碟內之步驟操 作及影音教學。
第14週 、 第15週	2	七、可愛小企鵝立 體版	資 t-III-3 能應用 運算思維描述問題 解決的方法。資 c- III-2 能使用資訊 科技與他人合作產 出想法與作品。 藝 1-II-6 能使用 視覺元素與想像 力，豐富創作主 題。	1. 下載並觀 賞教學 2. 平面變立 體繪製法 3. 其他部位 立體繪製 法	1. 下載並觀 賞教學 2. 平面變立 體繪製法 3. 其他部位 立體繪製 法	學生會利用 Inkscape 繪 圖的技能，製 作隨堂作業。	● 在 Inkscape 網站觀看範例 圖檔 ● 開啟先前繪製的企鵝圖檔 ● 以加入反光線的主軸要點 來增加立體感 ● 學會編輯路徑節點	1. 口頭問 答 2. 操作練 習 3. 學習評 量 4. 相互觀 模	大青蛙「Inkscape 向 量繪圖」。 教學光碟內之步驟操 作及影音教學。
第16週 、 第17週	2	八、炫酷的桌布	資 p-II-3 能認識 基本的數位資源整 理方法。 資 a-III-1 能了解 資訊科技於日常生 活之重要性。 藝 1-II-6 能使用 視覺元素與想	1. 匯入點陣 圖 2. 製作剪影 3. 桌布剪影 4. 濾鏡：顏色 復古 5. 濾鏡：扭曲 →撕裂邊 緣 6. 濾鏡：扭曲	1. 匯入點陣 圖 2. 製作剪影 3. 桌布剪影 4. 濾鏡：顏色 復古 5. 濾鏡：扭曲 →撕裂邊 緣 6. 濾鏡：扭曲	學生會利用 Inkscape 繪 圖的技能， 製作隨堂作 業。	● 匯入範例圖檔 ● 設定描繪點陣圖數值 ● 路徑打散 ● 繪製背景 ● 編輯剪影 ● 套用濾鏡功能	1. 口頭問 答 2. 操作練 習 3. 學習評 量 4. 相互觀 模	大青蛙「Inkscape 向 量繪圖」。 教學光碟內之步驟操 作及影音教學。

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			像力，豐富創作主題。	→粉筆和海綿 7. 匯出點陣圖				
第18週 S 第19週	2	九、文字處理 忠 e 服務小隊的 徽章設計	資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	1. 建立和編輯文字 2. 文字的設定 3. 文字功能 4. 文字應用→標章的製作 5. 文字應用→標章文字製作 6. 匯入影像檔案	學生會利用 Inkscape 繪圖的技能，設計忠 e 服務小隊的徽章。	<ul style="list-style-type: none"> ● 學習編輯文字物件工具 ● 學習設定字型大小 ● 文字與路徑的關係 ● 使用橢圓型工具製作標章 ● 文字與標章的綜合應用 ● 匯入圖檔置入標章 ● 以忠義國小校徽及忠 e 解說達人為標題製作徽章圖案 	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	大青蛙「Inkscape 向量繪圖」。 教學光碟內之步驟操作及影音教學。 校本課程 忠義解說達人網站 校本課程 忠義儒生網站 忠義國小校徽圖檔

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。