

南 投 縣 主 題 式 教 學 設 計 教 案 格 式

一、課程設計原則與教學理念說明（素養教材編寫原則+課程架構+課程目標）

程式邏輯培養需要時間及練習，透過《Scratch 3.0》啟發學生對 Scratch 程式的興趣，引導思考，尋找問題，從動手實作中解決問題，培養程式邏輯能力。跨領域學習活動，培養學生知識整合運用能力，活用在生活中。從活動中啟發學生對電腦程式設計的興趣，激發學生自主學習、創作的動機與能力。

二、主題說明

彈性學習課程類別		統整性(■主題□專題□議題)探究課程		設計者	資訊教師團隊，陳顥元老師編寫
實施年級		四年級		總節數	共 21 節，_840_分鐘
主題名稱		Scratch 3.0 程式遊戲設計			
設計依據					
核心素養	總綱	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。			
	領綱	藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 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。			
與其他領域/科目的連結		數學、藝術、生活課程、科技、資訊			
議題融入	實質內涵	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。			
	所融入之單元				
教材來源		Scratch 3.0 程式遊戲設計			
教學設備/資源		電腦、老師教學網站互動多媒體、課程影音			
各單元與學習目標					
單元名稱		學習重點			學習目標
單元一 Scratch 3.0 程式遊戲設計(21節)		學習表現	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 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-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。		1. 讓學生了解 Scratch 程式遊戲的設計 2. 學習程式積木的功能與組合方式 3. 學會如何使用 Scratch，理解運作的方式，可以自行設計程式或遊戲。

	學習內容	資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。 視 E-III-3 設計思考與實作。	
--	------	--	--

教學單元設計

一、教學設計理念

程式邏輯培養需要時間及練習，透過《Scratch 3.0》啟發學生對 Scratch 程式的興趣，引導思考，尋找問題，從動手實作中解決問題，培養程式邏輯能力。跨領域學習活動，培養學生知識整合運用能力，活用在生活中。從活動中啟發學生對電腦程式設計的興趣，激發學生自主學習、創作的動機與能力。

二、教學單元設計

主題	邏輯運思		設計者	資訊教師團隊，陳顥元老師編寫	
實施年級	四年級		總節數	共 21 節，_840_分鐘	
單元名稱	Scratch 3.0 程式遊戲設計				
設計依據					
學習重點	學習表現	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 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-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	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。	
	學習內容	資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。 視 E-III-3 設計思考與實作。			
議題融入	學習主題	了解程式設計的用途。 能繪製簡單的流程圖。 認識程式積木，應用運算思維解決問題。			
	實質內涵	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。			
與其他領域/科目的連結		數學、藝術			
教材來源		Scratch 3.0 程式遊戲設計			
教學設備/資源		電腦、老師教學網站互動多媒體、課程影音			
學生經驗分析		僅有生活中手遊遊戲操作，不了解遊戲製作過程。			
學習目標					

1. 認識各程式指令的應用，例如變數、各種判斷等指令。
2. 培養學生閱讀程式和分析問題，並思考如何改進的能力。
3. 學會如何使用 Scratch，理解運作的方式，可以自行設計程式或遊戲。
4. 發揮想像力，在作品中表達自己的想法。

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
第一課 認識Scratch 3.0 ——第 1~2 節 開始—— 一、引起動機（學習目標） 想一想，什麼是程式語言？Scratch 要怎麼讓角色動作？ 二、發展活動（學習內容） 1. 了解程式語言是什麼 2. 認識如何下載安裝 Scratch3.0 3. 介紹 Scratch3.0 的主畫面介紹，和造型區與音效區的介面 4. 開始練習基本操作技巧，準備佈置舞台 5. 練習如何安排自己的角色、移動角色位置、修改角色名稱、改變角色方向、設定角色大小 6. 學習如何讓角色做事，拖曳指令積木和組合積木 7. 試著讓角色重複做動作和重複移動位置 8. 儲存檔案，與學習開啟檔案 三、綜合活動（學習表現）利用課後練習來複習 ——第 1~2 節 結束—— ----- 第二課 說笑舞台劇 ——第 3~4 節 開始—— 一、引起動機（學習目標） 想一想要如何做一個小動畫。可以自己先準備一段小故事 二、發展活動（學習內容） 1. 練習設計第一幕和第二幕的的舞台背景 2. 學會如何利用積木切換背景 3. 開始匯入角色並設計造型和位置 4. 利用複製程式方式到其他角色中 5. 認識廣播訊息積木，並練習應用 6. 繼續加入新角色，並完成舞台劇對話 7. 舞台劇完成，練習測試播放，檢查是否有問題 三、綜合活動（學習表現） 讓學生利用課後練習來複習 ——第 3~4 節 結束——	5 35 40 5 40 35	口說評量： 能回答教師提問問題。 實作評量： 能依據教師指令進行相關練習。 實作評量： 能利用 Scratch 軟體進行各項操作並完成作品上傳。 口說評量： 能回答教師提問問題。 實作評量： 能依據教師指令進行相關練習。 實作評量： 能利用 Scratch 軟體進行各項操作並完成作品上傳。

第三課 打精靈〔我的第一個小遊戲〕

—第 5~7 節 開始—

引起動機（學習目標）

本課要製作第一個小遊戲，先開範例遊戲一起試試看

二、發展活動（學習內容）

1. 匯入麥克風角色，並練習修改編修
2. 利用「重複無限次」和「定位」的程式，讓麥克風跟著游標移動
3. 利用「如果…否則」和偵測類程式，讓麥克風變更造型
4. 試著匯入範例中.sprite3 的角色
5. 學會加入音效
6. 完成精靈角色的動作指令
7. 讓精靈偵測到別的角色時，做的反應
8. 設定舞台背景和音樂
9. 複製更多精靈角色，並調整上下層關係，完成遊戲

三、綜合活動（學習表現）

讓學生利用課後練習來複習

—第 5~7 節 結束—

第四課 跳跳猴〔背景會捲動的遊戲〕

—第 8~10 節 開始—

一、引起動機（學習目標）

製作小遊戲了，本課要製作跳跳猴跳躍闖關

二、發展活動（學習內容）

1. 利用 Scratch 的繪圖工具，設計背景
2. 加入跳跳猴角色
3. 利用「滑行」指令，讓角色跳躍
4. 加入跳躍的音效
5. 匯入地面 1 角色，並試著讓地面 1 慢慢往左移動
6. 匯入地面 2 角色，讓地面 2 跟著地面 1 移動
7. 加入障礙物角色，設定會不定時的出現，且速度也是隨機
8. 利用「等到直到」指令，讓障礙物碰到跳跳猴時，遊戲結束
9. 設計遊戲的背景音樂，重複播放
10. 利用繪畫設計 Game Over 角色，並加上音效

10

實作評量：

能依據教師指令進行相關練習。

30

實作評量：

能依據教師指令進行相關練習。

40

實作評量：

能利用 Scratch 軟體進行各項操作並完成作品上傳。

3

57

實作評量：

能依據教師指令進行相關練習。

11. 利用「變數」指令，設計分數，並讓分數等於目前遊戲進行的秒數 三、綜合活動（學習表現） 讓學生利用課後練習來複習 —第 8~10 節 結束— ----- 第五課 我的創意迷宮〔迷宮遊戲〕 —第 11~13 節 開始— 引起動機（學習目標） 要製作迷宮遊戲，可以自己先想好自己的迷宮設計 二、發展活動（學習內容） 1. 匯入迷宮角色，完成遊戲背景 2. 先設計遊戲說明的畫面 3. 練習將圖轉換成向量圖，方便再做繪製編修 4. 設定舞台上的變數，分數、時間、食物數量 5. 匯入主角角色和出口 6. 完成指令，利用鍵盤來控制主角的上下左右移動 7. 設計食物的角色，加上音效，當作迷宮的加分方法 8. 繪製到達終點的畫面和音效 9. 設計迷宮的障礙物-閘門 10. 為閘門加上指令，當主角碰到紅色閘門，主角就會回到起點 11. 設計障礙物-螃蟹和水母 12. 為螃蟹加上指令，碰到主角時，主角會回到起點 三、綜合活動（學習表現） 讓學生利用課後練習來複習 —第 11~13 節 結束— ----- 第六課 對戰遊戲—球球對打 —第 14~17 節 開始— 引起動機（學習目標） 想想看，可以用 Scratch 做出雙人對打遊戲嗎 二、發展活動（學習內容） 1. 先製作遊戲的說明畫面 2. 繪製兩條左右底線 3. 加入兩個選手，分別為左右兩邊	60 10 55 55 5 60	實作評量： 能利用 Scratch 軟體進行各項操作並完成作品上傳。 實作評量： 能畫出自己的迷宮設計草圖。 實作評量： 能依據教師指令進行相關練習。 實作評量： 能利用 Scratch 軟體進行各項操作並完成作品上傳。 口說評量： 能回答教師提問問題。 實作評量： 能依據教師指令進行相關練習。
---	--	--

4. 讓選手左，跟著 W、S 鍵上下移動 5. 讓選手右，跟著滑鼠游標上下移動 6. 設定舞台上的變數，分數、生命值、起始方向、速度 7. 加入判斷式指令，只要分數大於 100，速度就會加快 8. 加入球的角色，並完成球的基本動作 9. 設定當球碰到選手時的反應 10. 設定當球碰到底線時的反應 11. 設計扣分的角色-雞 12. 設定當任一方分數大於 100 時，雞角色出現 13. 設定當選手碰到雞的反應，選手的分數、生命值都會減少 14. 設計加分的角色-牛奶 15. 設定當任一方分數大於 150 時，牛奶角色出現 16. 設定當選手碰到牛奶的反應，選手的分數、生命值都會加分 17. 設計遊戲結束畫面 18. 試著測試遊戲，並修正錯誤 三、綜合活動（學習表現） 讓學生利用課後練習來複習 ——第 14~17 節 結束—— -----	95	實作評量： 能利用 Scratch 軟體進行各項操作並完成作品上傳。
第七課 太空神射手〔射擊類遊戲〕 ——第 18~21 節 開始—— 引起動機（學習目標） 本課要做好玩的射擊遊戲了，想一想你的遊戲要有那些規則？ 二、發展活動（學習內容） 1. 設計遊戲的背景和太空人角色 2. 利用重新塑形工具，編輯太空人造型 3. 製作射子彈的動作和音效 4. 設計太空船角色，判斷是否碰到子彈，否則會不斷地彈來彈去，若碰到子彈，太空船消失 5. 設計遊戲第 2 關，加入精靈角色 6. 設定精靈是否碰到子彈的各種反應 7. 加入遊戲背景音樂，與開頭標題 8. 利用「等待直到」指令，判斷遊戲結果 三、綜合活動（學習表現） 讓學生利用課後練習來複習	10 60 90	口說評量： 能回答教師提問問題。 實作評量： 能依據教師指令進行相關練習。 實作評量： 能利用 Scratch 軟體進行各項操作並完成作品上傳。

—第 18~21 節 結束—		
參考資料：(若有請列出)		
學生回饋		教師省思
1.推疊程式積木很難，以前沒學過。 2.積木推疊後測試有時會無法執行，會覺得無趣。		1.因為學生第一次學會覺得困難，需要以生活中例子先帶入課程。 2.積木推疊後測試有時會無法執行，引導孩子一步一步解析錯誤點並修正。課程內容可以再少一單元。

註:本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		學會如何使用 Scratch，理解運作的方式，可以自行設計程式或遊戲。				
評量標準						
主題	表現描述	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
		非常熟練使用 Scratch，能完整設計一個有互動性的小遊戲或故事	能完成一個簡單的 Scratch 程式，有基本的互動與流程	需要提示才能完成 Scratch 程式，有簡單的動畫或事件設計	使用 Scratch 有困難，需要大量幫助才能完成一小部分程式	未達 D 級
評分指引		能正確使用多種積木（動作、控制、事件等），程式流程清楚且有創意，成品能順利運作且具有互動效果。	能使用基本積木拼出正確流程，成品可正常執行，有簡單互動，有部分創意，設計合理。	能在協助下使用正確積木，程式執行有小錯誤或不完整，表現出基本理解，但缺乏整體規劃。	不熟悉積木功能與使用方式，難以獨立完成程式，缺乏邏輯與流程概念。	未達 D 級
評量工具	學習單、 Scratch 成品、教師觀察紀錄					
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

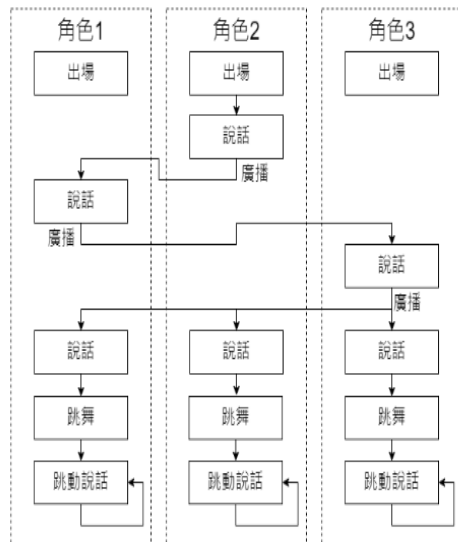
分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

學習單 - Scratch運動會動畫

Q2：配對題，請將程式配對移到角色下方。

Q1：填充題，把右下角的答案移到空格中。(p183)

- (1)完成動畫需要一系列的_____
- (2)為了角色走路，使用指令_____來執行動作多次
- (3)為了輪流說話，使用指令_____來控制對話順序
- (4)下面_____簡要呈現了動畫角色的動作先後順序



廣播
流程圖
重複
步驟



學習單一：Scratch 是什麼？

學習任務

1. 認識 Scratch 的介面
2. 認識角色（小貓）和舞台
3. 嘗試移動角色

活動內容

1. 打開 Scratch 網站 (<https://scratch.mit.edu>)
2. 看看畫面有幾個部分？（請連連看）：
 - 積木區 →
 - 舞台 →
 - 角色 →
 - 程式區 →
3. 把角色往右邊走 10 步：
 - 選擇藍色「動作」積木
 - 找到「移動 10 步」積木
 - 拖到程式區，點一下看看會發生什麼？

思考時間

你覺得 Scratch 好玩嗎？你會想讓小貓做什麼？

請你先寫下或畫下來再實際操作看看，若你不喜歡這個動作，如何修改？

學習單一：Scratch 是什麼？

主題：認識 Scratch 和基本操作

目標：知道 Scratch 是什麼，能開啟檔案並操作角色

✓ 學習任務

1. 認識 Scratch 的介面
2. 認識角色（小貓）和舞台
3. 嘗試移動角色

📖 活動內容

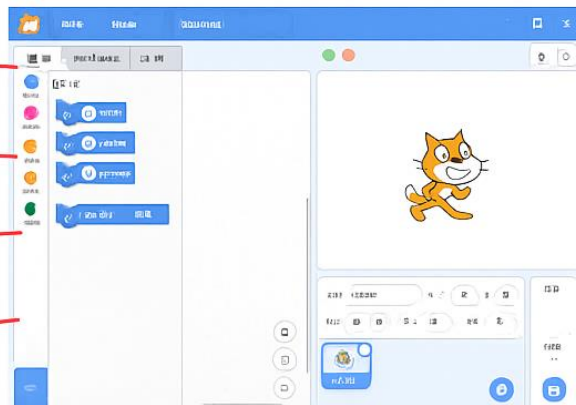
1. 打開 Scratch 網站 (<https://scratch.mit.edu>)

✓ 積木區

舞台

角色

程式區

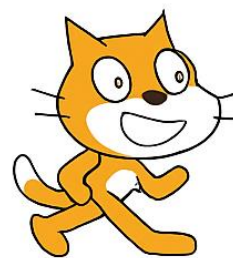


3. 把角色放在右邊爽10步：

- 選擇「移動」動什麼能看？
- 拖動顯示嚮生！

✎ 思考時間

你覺得 Scratch 好玩嗎？
你會想讓小貓做什麼？



學習單二：角色會說話囉！

學習任務

1. 角色會說話
2. 用「當綠旗被點擊」開始程式

活動內容

1. 把「當綠旗被點擊」積木放在最上面
2. 接上「說出『你好！』2 秒」積木
3. 點綠旗試試看！

小挑戰

1. 把角色改成你喜歡的角色（例如：狗、恐龍、鯊魚）
2. 改變台詞，讓角色說：「你好，我是 ____！」

思考時間

如果你想做一部動畫，角色會說什麼話？

學習單二：角色會說話囉！

主題：讓角色說話與互動

可慣目標：使用外觀與事件積木⁴²¹，讓角色說話

✓ 學習任務

1. 角色會說話
2. 用「當綠旗被點擊」開始程式

目 活動內容

1. 把「當綠旗被點擊」積木放在最上面
2. 接上「說出「你好！」2 秒」積木



3. 點綠旗試試

說出 “你好!” 2 秒

✿ 小挑戰

- 把角色改成你喜歡的角色（例如：狗、恐龍、鯊魚）
- 改變台詞，讓角色說：「你好，我是 _____！」

學習單三：讓角色動起來！

學習任務

1. 使用重複積木
2. 讓角色不斷移動或跳舞！

活動內容

1. 拖「重複 10 次」積木
2. 放入「移動 10 步」積木
3. 點綠旗，看看角色怎麼走！

[插入圖片：重複積木 + 移動積木圖]

小挑戰

1. 加入「轉 15 度」的積木 → 會怎樣？
2. 試著做「小貓跳舞」的程式：
 - 轉 → 移動 → 說話 → 再轉 → 再說話

思考時間

如果你要讓角色跑步或跳舞，你會怎麼設計？



學習單四：我的第一個小遊戲！

✓ 學習任務

1. 使用「偵測」積木
2. 控制角色用鍵盤移動



活動內容

1. 用「如果按下 右箭頭」→ 角色往右走
2. 再加「如果按下 左箭頭」→ 角色往左走
3. 做出左右控制的小遊戲角色！



小挑戰

1. 加入背景（例如：森林、海邊）
2. 加入另一個角色（例如：香蕉）→ 角色碰到香蕉就說「我吃到了！」



思考時間

你想做什麼樣的遊戲呢？誰是主角？要怎麼贏？

主題：簡單互動鍵盤設計

目標：設計一個按鍵就會動的角色，開始做小遊戲

☑ 學習任務

1. 用「如果按下 積木」
2. 控制角色用鍵盤移動

📋 活動內容

1. 用「如如果按下 右箭頭」 → 角色往右走
 2. 再加「如果按下 左箭頭」 → 角色往左走
- 做出左右控制的小遊戲角色！



💡 小挑戰

1. 加入背景（例如：森林、海邊）
2. 加入另一個角色（例如：香蕉）- 角色移動後自動說「我

南 投 縣 主 題 式 教 學 設 計 教 案 格 式

二、課程設計原則與教學理念說明（素養教材編寫原則+課程架構+課程目標）

生活中有許多數位影像與作品，透過《PhotoCap 影像小達人》讓學生延續電腦學習，察覺生活中的數位影像，加強電腦影像、美工設計在生活與學校的應用。幫助學生理解電腦繪圖的概念，熟悉 PhotoCap 視窗環境及使用的技巧，學習用免費軟體 PhotoCap 取代付費軟體進行影像處理與設計，應用 PhotoCap 於生活中。

二、主題說明

彈性學習課程類別		統整性(■主題□專題□議題)探究課程		設計者	資訊教師團隊，陳顥元老師編寫
實施年級		四年級		總節數	共 21 節，_840_分鐘
主題名稱		PhotoCap6 照片影像設計師			
設計依據					
核心素養	總綱	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。			
	領綱	藝-E-A3 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。 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。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。			
與其他領域/科目的連結		藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 數 s-II-2 認識平面圖形全等的意義。			
議題融入	實質內涵	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。			
	所融入之單元				
教材來源		PhotoCap6 照片影像設計師			
教學設備/資源		電腦、老師教學網站互動多媒體、課程影音			
各單元與學習目標					
單元名稱		學習重點		學習目標	
單元一 影像處理輕鬆學 (21 節)		學習表現	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。		一、能正確認識數位影像與影像處理的技巧，從設計到利用 PhotoCap 整修影像及圖片美化的能力。

		藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力， 豐富創作主題。	二、熟悉 PhotoCap 視窗環境及使用的技巧，學習用 PhotoCap 來設計；熟悉技巧後，讓學生結合網路資源來學習統整的能力。 三、會利用 PhotoCap 影像處理的技能，進行美工的設計、影像的編修與生活化的應用能力。
	學習內容	1. 影像調整基本技巧 2. 照片加上濾鏡和變形特效 3. 影像合成與設定柔邊 4. 桌曆封面製作 5. 了解電子相簿應用	

教學單元設計

二、教學設計理念

生活中有許多數位影像與作品，透過《PhotoCap 影像小達人》讓學生延續電腦學習，察覺生活中的數位影像，加強電腦影像、美工設計在生活與學校的應用。幫助學生理解電腦繪圖的概念，熟悉 PhotoCap 視窗環境及使用的技巧，學習用免費軟體 PhotoCap 取代付費軟體進行影像處理與設計，應用 PhotoCap 於生活中。

二、教學單元設計

主題		邏輯運思-		設計者	資訊教師團隊，陳顥元編寫
實施年級		四年級		總節數	共 21 節，_840_分鐘
單元名稱		影像處理輕鬆學			
設計依據					
學習重點	學習表現	藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 藝 3-II-1 能樂於參與各類藝術活動，探索自己的藝術興趣與能力，並展現欣賞禮儀。 綜 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。 生 4-II-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。		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。
	學習內容	視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。			
議題融入	學習主題	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			
	實質內涵	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。			
與其他領域/科目的連結		藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 數 s-II-2 認識平面圖形全等的意義。			
教材來源		PhotoCap6 照片影像設計師			
教學設備/資源		電腦、老師教學網站互動多媒體、課程影音			
學生經驗分析		學生已經有小畫家基本繪畫能力且有圖、照片儲存下載能力。			
學習目標					
1. 會利用 PhotoCap 影像處理的技能，進行美工設計、影像編修的應用能力。 2. 了解電腦影像、美工軟體的概念，學習將 PhotoCap 應用於生活中。 3. 熟悉 PhotoCap 視窗環境及使用的技巧並設計作品。					
教學活動設計					
教學活動內容及實施方式				時間	評量方式

第一課：我是影像高手

—第 1~2 節 開始—

壹、準備活動

- 蒐集資料、編寫教材。
- 學生整隊後，老師將學生帶至電腦教室。
- 在電腦教室安排座位，引導學生就座。
- 老師準備電腦教室注意事項宣導、本課相關教學影片及範例檔案。
- 引起動機：請學生想一想如何美化照片？如何套用美麗的相框呢？

貳、發展活動

1. 老師介紹影像軟體的應用，並說明常見的影像檔案來源。
2. 老師示範 PhotoCap 6 下載、安裝與啟動。
特別提醒！不能隨意從網路載點下載，怕被駭客釣魚，並宣導尊重軟體開發者與版權。
3. 老師向學生介紹 PhotoCap 環境介面，如何檢視照片及調整大小。
4. 老師教導學生如何裁切出好照片，並套用美麗相框。
5. 老師示範說明如何存檔，及常見的影像檔格式。
6. 老師教導學生如何套用多圖相框，載入照片、調整特寫鏡頭，完成有記念價值的多圖照片。

參、綜合活動

1. 學生實際開啟 PhotoCap 6 軟體，和練習裁切與套用相框。
2. 學生回家可以依課本載點，下載安裝 PhotoCap 6 軟體，並幫自己的照片套用喜歡的相框，或多圖相框。
3. 搭配學習單 1，讓學生能明確了解 Photo cap6 環境介面，並能基本操作使用 Photo cap6。

—第 1~2 節 結束—

5

口說評量：
能回答教師提問問題。

30

實作評量：
能依據教師指令進行相關練習。

30

實作評量：
能利用 PhotoCap 軟體進行各項操作並完成作品上傳。

10

實作評量：
能完成學習單。

第二課:個性寫真一把抓

—第 3~4 節 開始—

壹、準備活動

- 蒐集資料、編寫教材。
- 老師準備要上課教學相關影片、教材及檔案。
- 學生整隊後，老師將學生帶至電腦教室。
- 在電腦教室裡，並引導學生入座。
- 引起動機：請學生回家準備三至五張照片，帶來教室與同學分享，並且想一想如何拼貼成一張有主題的大照片？

貳、發展活動

1. 老師介紹圖層的應用，並教導學生載入背景版型。
2. 老師介紹照片拼貼功能，把多張照片合成一張大照片，做出超炫個性寫真，講解加入的照片，會依序建立各自的圖層存放。
3. 老師引導學生如何調整照片物件的圖層順序，達到較佳的擺示。並教導如何加入藝術字和文字方塊，留下美美的回憶記錄。
4. 老師示範微調照片的顯示鏡頭，加入物件點綴，讓照片更凸顯。
5. 老師說明蓋印章功能，及有的印章不見了的問題。
引導學生學生新增空白圖層，完成在照片上蓋印章，解決問題。
6. 老師講解 pcl 工作檔，可保存所有的圖層/物件，儲存 jpg 檔，無法再修改。

參、綜合活動

1. 學生使用自己的照片，練習拼貼調整。
2. 學生練習使用藝術字和文字方塊、印章功能，並儲存工作檔。
4. 搭配學習單 2，依照學習單上的問題，能讓學生了解圖層的概念。

—第 3~4 節 結束—

10

口說評量：
能回答教師提問問題。

30

實作評量：
能依據教師指令進行相關練習。

30

實作評量：
能利用 PhotoCap 軟體進行各項操作並完成作品上傳。

10

實作評量：
能完成學習單。

第三課：校外教學全記錄

—第 5~7 節 開始—

壹、準備活動

- 蒐集資料、編寫教材。
- 老師準備要上課教學相關影片、教材及檔案。
- 學生整隊後，老師將學生帶至電腦教室。
- 在電腦教室裡，並引導學生入座。
- 引起動機：請同學回想一下，「校外教學」去了什麼地方？進行了哪些好玩的活動？讓我們透過照片組合，來回顧那趟旅程吧！

貳、發展活動

1. 老師先介紹影像遮罩效果，講解示範在原始照片套用遮罩，會直接把遮罩效果套用在照片上，破壞原始照片，最好是新增圖層，再套用遮罩外框。
2. 老師介紹加入文字標題物件，並說明當照片尺寸很大時，是看不到文字的，進而引導如何調整。
3. 老師講解透過影像物件，插入可愛小圖案裝飾。
4. 老師說明插入照片物件，微調顯示範圍和套用八角形、盾牌等形狀；啟動邊框，加上陰影。
5. 老師講解圖層複製更換文字標題；加入對話框物件，幫照片裡的人物配上台詞。
6. 由老師介紹套用濾鏡特效，讓照片呈現不同風格。補充說明，如何製作復古或泛黃的照片？

參、綜合活動

1. 讓學生實作「戶外教學全記錄」照片，並儲存、輸出jpg或png圖檔。
2. 學生練習製作阿嬤時代的復古、泛黃照片。

—第 5~7 節 結束—

第四課：照片編修我最行

—第 8~10 節 開始—

15

口說評量：
能回答教師提問問題。

65

實作評量：
能依據教師指令進行相關練習。

50

實作評量：
能利用 PhotoCap 軟體進行各項操作並完成作品上傳。

壹、準備活動

- 蒐集資料、編寫教材。
- 老師準備要上課教學相關影片、教材及檔案。
- 學生整隊後，老師將學生帶至電腦教室。
- 在電腦教室裡，並引導學生入座。
- 引起動機：請學生想一下，發現照片太暗了或偏黃，或是臉上有紅眼及黑斑疤痕，該怎麼辦呢？

貳、發展活動

1. 老師先介紹影像處理、照片調整的重要性。
2. 老師教導學生如何調整照片的「亮度、對比、飽和度」，讓照片的品質變好。
3. 老師教導學生「裁切」和「清除影像」，並儲存為含透明影像效果的png圖檔。
4. 老師教導學生「色階調整」，根據色階分佈的不同做調整；還有更進階的「曲線調整」。
5. 老師教導學生做「白平衡」處理，調整偏黃或顏色異常照片，這些大都在室內拍攝的照片。
6. 老師講解修片技巧 1，如何局部放大，透過粉餅上色塗抹腮紅。
7. 老師講解修片技巧 2，如何去除紅眼、黑斑疤痕、柔化肌膚、打光處理等。

參、綜合活動

1. 老師一步一步帶領學生學習如何修片，讓照片變得更漂亮好看。
2. 學生找出自己或家人的照片，應用所學修片，改善照片品質。
3. 老師向學生提問如何將照片品質變好，再由學生答題，了解學生的學習狀況。

—第 8～10 節 結束—

第五課：趣味影像合成

—第 11～13 節 開始—

10

口說評量：
能回答教師提問問題。

50

實作評量：
能依據教師指令進行相關練習。

60

實作評量：
能利用 PhotoCap 軟體進行各項操作並完成作品上傳。

壹、準備活動

- 蒐集資料、編寫教材。
- 老師準備要上課教學相關影片、教材及檔案。
- 學生整隊後，老師將學生帶至電腦教室。
- 在電腦教室裡，並引導學生入座。
- 引起動機：請問學生是否有看過哪些公仔圖案
嗎？選一個可愛的公仔與自己的大頭
照合成吧！

貳、發展活動

1. 老師說明影像去背，並運用「圖層重疊、混合與合成」原理，創作各種造型。
2. 老師教導學生使用「橡皮擦」去背，再利用圖層混合，合成「洋蔥寶寶」。
3. 老師介紹「魔術橡皮擦」功能，適用背景單純或顏色相近的照片，並完成奇異果去背。
4. 老師教導如何合成，把去背的奇異果，加入臉部、身體元件，合成水果貓。
5. 老師說明「套索選取去背」功能，適用背景複雜的照片，並示範「描繪輪廓、分段套索選取」。
6. 老師教導學生把去背的大頭照，和可愛的公仔身體合成。

參、綜合活動

1. 學生練習萌寶寶去背，和洋蔥混合成洋蔥寶寶造型；接著，發揮想像力，把去背奇異果合成可愛的水果貓。
2. 老師一步一步帶領學生套索選取去背，完成大頭照作為公仔臉部，再跟公仔身體組合。
3. 最後，利用完成的可愛公仔，結合查詢閩南語或客家語等本土語，製作學習母語圖卡。

—第 11~13 節 結束—

單元六:我的創意照片

—第 14~16 節 開始—

壹、準備活動

- 蒐集資料、編寫教材。

10

口說評量：
能回答教師提問問題。

50

實作評量：
能依據教師指令進行相關練習。

60

實作評量：
能利用 PhotoCap 軟體進行各項操作並完成作品上傳。

- 老師準備要上課教學相關影片、教材檔案。
- 學生整隊後，老師將學生帶至電腦教室。
- 在電腦教室裡，並引導學生入座。
- 引起動機：請學生想一下，雖然沒辦法實地出遊去看黃色小鴨，但想一想怎麼製作出一張跟著黃色小鴨、幾可亂真的旅遊照呢？

貳、發展活動

- 1.老師先說明向量圖檔和點陣圖檔的優缺點。
- 2.老師介紹向量工廠功能，並教導利用「橢圓形」畫太陽，及「貝塞爾曲線」畫微笑曲線。並講解匯入向量圖形，組合、圍繞在太陽四周作為光暈。
- 3.接著，老師教導如何繪製星形(五角形)，複製、旋轉、合併圖層變化，作為太陽的光輝；調整圖層順序，完成太陽造型。
- 4.老師解說大部分軟體都不支援.pcv向量圖，教導另存 PNG圖檔，方便在文書、網頁上使用。
- 5.老師教導製作「個人電子印章」向量圖檔。
- 6.最後，老師教導運用影像合成技巧，把風景照，加入去背小鴨、小朋友、太陽向量圖檔、印章落款，完成一趟趣味、幾可亂真的旅行。

參、綜合活動

- 1.請學生練習「太陽、個人電子印章」向量圖檔。
- 2.老師一步一步帶領學生，讓學生練習運用影像合成技巧，實作完成跟著黃色小鴨的旅遊照。

—第14～16節 結束—

單元七：模版創客 DIY

—第17～19節 開始—

壹、準備活動

- 蒐集資料、編寫教材。
- 老師準備要上課教學相關影片、教材、及檔案。
- 學生整隊後，老師將學生帶至電腦教室。
- 引起動機：使用模版可以輕鬆製作四則漫畫！想一想，四則漫畫內可以加入什麼照片？

10

口說評量：
能回答教師提問問題。

50

實作評量：
能依據教師指令進行相關練習。

60

實作評量：
能利用 PhotoCap 軟體進行各項操作並完成作品上傳。

10

口說評量：
能回答教師提問問題。

貳、發展活動

- 1.老師先說明並展示套用各種模版，讓照片有多樣化風貌，引發學習動機。
- 2.老師教導學生利用「縮圖頁模版」，並加上對話框，完成趣味四則漫畫。
- 3.老師教導學生使用「魔術橡皮擦」去背，再透過「外框工廠」製作「圖面外框」或「多圖外框」；並實際套用自己做的相框。
- 4.老師教導學生 DIY「賀卡模版」和套用，包括利用影像和照片物件，及文字與文方塊物件等。
- 5.接著，老師教導學生透過附加「照片物件」，變更圓形、方形或盾牌等不同的造型，製作「照片編輯」模版。
- 6.老師教導使用「月曆」模版，製作個人寫真月曆。

參、綜合活動

- 1.學生套用縮圖頁模版，完成四則漫畫練習。
- 2.老師一步一步帶領學生，讓學生實作完成「圖面外框、賀卡、照片編輯」等模版製作設計。

—第 17~19 節 結束—

單元八:雲端電子相簿

—第 20~21 節 開始—

壹、準備活動

- 蒐集資料、編寫教材。
- 老師準備要上課教學相關影片、教材、及檔案。
- 學生整隊後，老師將學生帶至電腦教室。
- 引起動機：一起來學習如何把照片放到雲端？與親朋好友分享，珍藏回憶。

貳、發展活動

- 1.老師先說明把照片放到雲端，就可以和朋友分享。
- 2.老師教導如何使用「批次功能」快速處理縮小大量圖片，方便上傳到網路雲端。

50

實作評量：

能依據教師指令進行相關練習。

60

實作評量：

能利用 PhotoCap 軟體進行各項操作並完成作品上傳。

10

口說評量：

能回答教師提問問題。

40

實作評量：

能依據教師指令進行相關練習。

3. 老師解說啟動 Google 相簿，並上傳範例相片。 4. 老師教導如何建立相簿，加入照片和文字說明，設定相簿封面；並共享分享給老師及同學。 5. 老師教導製作動畫 gif 檔和美術拼貼；以及如何刪除照片和相簿。 6. 老師說明「我的電子相簿」功能。 參、綜合活動 1. 學生練習「轉檔壓縮圖檔」批次處理。 2. 學生實際上傳照片到雲端，建立相簿，設定共享分享給老師及同學。 —第 20~21 節 結束—	30	實作評量： 能利用 PhotoCap 軟體進行各項操作並完成作品上傳。
參考資料：(若有請列出)		
學生回饋 1. 在利用筆刷仿製影像時，學生大部分覺得困難，因為難用滑鼠控制。 2. 繪製相框時太多步驟記不起來。	教師省思 1. 相框製作步驟多，可由套用外匡及外匡變化讓學生操作。 2. 影像製作因為需要大量素材，須課前先行準備好。	

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		學習會實作 PhotoCap 影像處理的技能，進行美工設計、影像編修的創新思考能力。				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
影像處理輕鬆學	表現描述	能選取與運用適切的資源，規劃並執行解決問題的策略，省思實踐的歷程。	能探索各類資源或媒體對日常生活的影響，分析運用相關資源解決問題的適切性。	能觀察並判讀各類資源或媒體在生活上的運用。	能有限度提出各類資源或媒體對日常生活影響的例子。	未達D級
評分指引		能精熟操作 Photo cap 6 所有功能，且對電腦教室使用守則能夠嚴謹遵守，並能在個人實作評量中運用所學，做得盡善盡美。	能夠操作Photo cap 6 功能，且遵守電腦教室使用守則，並完成個人實作評 量。	能 操 作 Photo cap 6基本功能，並了解電腦教室使用守則，僅完成部分個人實作評 量。	無法熟練Photo cap 6 基本功能的操作，並對於電腦教室使用守則了解有限，無法完成個人實作評 量。	未達D級
評量工具		1.Google Classroom 線上作品繳交系統 2.Photo Cap6 程式				
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

附錄二

影像處理輕鬆學學習單 1

一. 選擇題：

() 1. 哪一個按鈕，會依螢幕自動縮放、顯示整張照片？

(a)   (b)  。

() 2. 按哪一個按鈕，可以幫照片加相框？

(a)  (b).  (c)  。

() 3. 哪一種圖檔具有破壞性壓縮，適合全彩數位

相片？(a)GIF (b)JPG (c)PCL

() 4. 下列哪一個是 Photo Cap6 的工作檔案格式？

(a)bmp (b)png (c)pcl

() 5. 如果，今日影像圖尚未完成時，改天還要再繼續編輯，這時應該要如何做呢？

(a)載入檔案 (b)空白檔 (c)儲存檔案。

二. 問答題：

1. 請列出你有聽過的影像檔案格式？

附錄三

影像處理輕鬆學學習單 2

一. 是非題：

- ()1. 按下這個按  是插入小圖案功能。
- ()2. 如果兩物件重疊在一起，可以使用圖層並調整上與下層。
- ()3. 使用遮罩功能，白色是遮住影像，黑色是保留影像，灰色是依黑白比例遮罩。

二. 選擇題：

- ()1. 套用遮罩，哪一個部分像挖空一樣，看得見影像？
(a)黑色 (b)白色 (c)深灰色
- ()2. 製作  製作 ，必須套用哪一種功能？
(a)漸層顏色 (b)實心顏色 (c)材質。
- ()3. 在工作中或事後還要修改，應該要儲存哪一種檔案類型呢？
(a)jpg (b)pcl (c)png 。

我是影像高手

【學習目標】認識 PhotoCap 基本操作，能打開照片、裁剪和儲存。

【活動任務】✂ 今天，你要成為影像高手，學會基本操作技能！

【操作步驟】

- 開啟 PhotoCap。
- 選擇一張照片打開。
- 嘗試使用「裁剪」工具，剪下你想保留的部分。
- 按「儲存」，幫照片取個新名字。

學習目標：認識 PhotoCap 基本操作，能打開照片、裁剪和儲存。

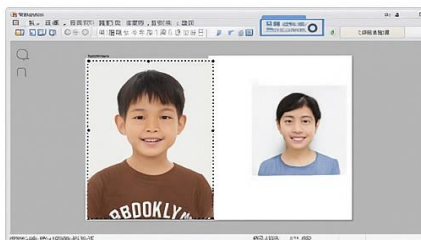
活動任務：✂ 今天，你要成為影像高手，學會基本操作技能！

操作步驟：

1. 開啟 PhotoCap。
2. 選擇一張照片打開。
3. 嘗試使用「裁剪」工具，剪下你想保留的部分。
4. 按「儲存」，幫照片取個新名字。

小小任務挑戰

- 在照片上加一個圖案或文字！
- 幫自己加一個有趣的名字，例如「超人小明」



學習回饋小話

- ☐ 我會打開照片
- ☐ 我會裁剪圖片

評語： ★★★

【小小任務挑戰】在照片上加一個圖案或文字！幫自己加一個有趣的名字，例如「超人小明」。

【學習回饋小語】

- ☐ 我會打開照片
- ☐ 我會裁剪圖片
- ☐ 我成功儲存新的照片

【老師批改區】

評語：_____

小星星：☆☆☆☆☆

個性寫真一把抓

【學習目標】學習如何編修個人照片，製作屬於自己的個性寫真。

【活動任務】✂ 打造你最帥／最美的一張照片！

【操作步驟】

- 選一張你自己的照片。
- 用「亮度/對比」工具讓照片更清楚。
- 加上你的名字和一個你喜歡的貼圖。

學習目標：認識 PhotoCap 基本操作，能打開照片、裁剪和儲存。

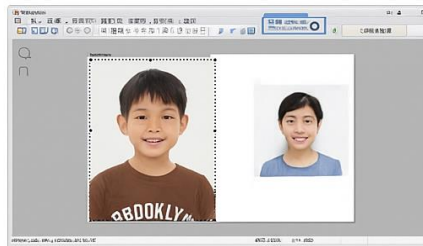
活動任務：✂ 今天，你要成為影像高手，學會基本操作技能！

操作步驟：

1. 開啟 PhotoCap。
2. 選擇一張照片打開。
3. 嘗試使用「裁剪」工具，剪下你想保留的部分。
4. 按「儲存」，幫照片取個新名字。

小小任務挑戰

- 在照片上加一個圖案或文字！
- 幫自己加一個有趣的名字，例如「超人小明」



學習回饋小話

☐ 我會打開照片

☐ 我會裁剪圖片

評語：★★★

【小小任務挑戰】幫自己選一個「主題風格」（可愛風、運動風、藝術風）。 🏠

【學習回饋小語】

☐ 我會調整照片亮度 ☐ 我會加上自己的名字

☐ 我的風格主題是：_____

【老師批改區】

評語：_____

小星星：☆☆☆☆☆

校外教學全記錄

【學習目標】學習將多張照片排版成一張精彩紀錄圖。

【活動任務】✂ 做一張校外教學的回憶海報！

【操作步驟】

- 選 3 張校外教學照片。
- 用「拼貼功能」把照片排在一起。
- 加上標題：「我們的快樂時光」

學習目標：認識 PhotoCap 基本操作，能打開照片。裁剪和儲存。

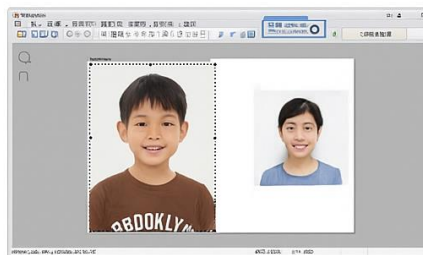
活動任務：✂ 今天，你變成攝影家，學會基本操作技能！

操作步驟：

1. 開啟 PhotoCap。
2. 選擇一張照片打開。
3. 嘗試使用「裁剪」工具，剪下你需要的部分。
4. 按「儲存」，幫照片取個新名字。

小小任務挑戰

- 在照片上加一個圖案或文字！
- 幫自己加一個有趣的名字，例如「超人小明」



學習回饋小語

- ☐ 我會打開照片
- ☐ 我會裁剪圖片

評語： ★★★

【小小任務挑戰】幫每張照片加一段話，說明你們在做什麼。 📝

【學習回饋小語】

- ☐ 我會使用拼貼功能 ☐ 我加上了活動標題 ☐ 我寫了活動的小故事

【老師批改區】

評語： _____

小星星：☆☆☆☆☆

照片編修我最行

【學習目標】學習使用修圖工具去除照片中不想要的東西。

【活動任務】✂ 把照片中不小心拍進來的「小黑點」清除掉！

【操作步驟】

- 開啟一張照片。
- 使用「修補工具」點選不想要的部分。
- 觀察修補後的照片，是不是更棒了？

學習目標：認識 PhotoCap 基本操作，能打開照片，裁剪和儲存。

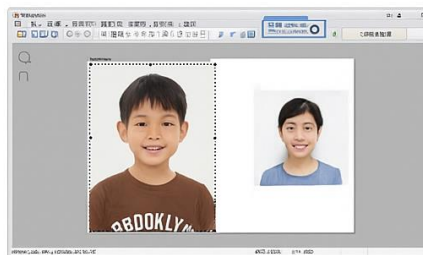
活動任務：✂ 今天，你變成攝影微高手，學會基本操作技能！

操作步驟：

1. 開啟 PhotoCap。
2. 選擇一張照片打開。
3. 嘗試使用「我剪」工具，剪下你f想保留的部分。
4. 按「儲存」，幫照片取個新名字。

小小任務挑戰

- 在照片上加一個圖案或文字！
- 幫自己加一個有趣的名字，例如「超人小明」



學習回饋小話

- ☐ 我會打開照片
- ☐ 我會裁剪圖片

評語： ★★★

【小小任務挑戰】修掉 2 個你覺得礙眼的小地方！ 區

【學習回饋小話】

- ☐ 我成功使用修補工具
- ☐ 我會讓照片變得更乾淨漂亮

【老師批改區】

評語： _____

小星星：☆☆☆☆☆

趣味影像合成

【學習目標】學習如何將兩張圖合成一張有趣的新照片。

【活動任務】✂ 把自己「放進」奇幻世界！

【操作步驟】

- 開啟一張你的照片。
- 再開啟一張背景圖（例如海底、太空）。
- 使用「抠圖」工具把自己貼到背景中。

學習目標：認識 PhotoCap 基本操作，能打開照片，裁剪和儲存。

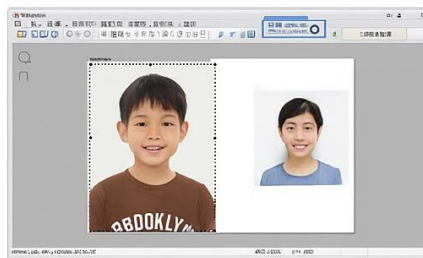
活動任務：✂ 今天，你變成攝影愛好者，學會基本操作技能！

操作步驟：

1. 開啟 PhotoCap。
2. 選擇一張照片打開。
3. 嘗試使用「我剪」工具，剪下你不想保留的部分。
4. 按「儲存」，幫照片取個新名字。

小小任務挑戰

- 在照片上加一個圖案或文字！
- 幫自己加一個有趣的名字，例如「超人小明」



學習回饋小語

- ☐ 我會打開照片
- ☐ 我會裁剪圖片

評語：★★★

【小小任務挑戰】幫自己加上一個配角（小怪獸、機器人）！

【學習回饋小語】

- ☐ 我會抠圖並貼到新背景
- ☐ 我做出一張有趣的合成照

【老師批改區】

評語：_____

小星星：☆☆☆☆☆

我的創意照片

【學習目標】用濾鏡或特效讓照片變得更有創意。

【活動任務】✂ 把一張普通照片，變成創意藝術品！

【操作步驟】

- 選一張照片。
- 使用「特效」功能，加上濾鏡。
- 嘗試不同風格（懷舊、漫畫、水彩）。

學習目標：認識 PhotoCap 基本操作，能打開照片，裁剪和儲存。

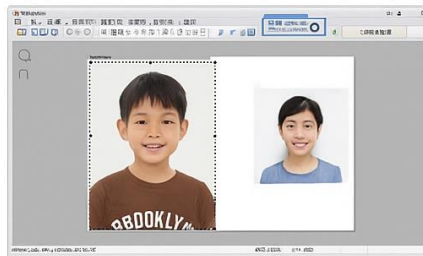
活動任務：✂ 今天，你變成攝影微高手，學會基本操作技能！

操作步驟：

1. 開啟 PhotoCap。
2. 選擇一張照片打開。
3. 嘗試使用「裁剪」工具，剪下你喜歡保留的部分。
4. 按「儲存」，幫照片取個新名字。

小小任務挑戰

- 在照片上加一個圖案或文字！
- 幫自己加一個有趣的名字，例如「超人小明」



學習回饋小語

- ☐ 我會打開照片
- ☐ 我會裁剪圖片

評語： ★★★

【小小任務挑戰】加上一段「作品名稱」和創作理念。 📝

【學習回饋小語】

- ☐ 我學會加濾鏡特效 ☐ 我的作品叫做： _____

【老師批改區】

評語： _____

小星星：☆☆☆☆☆

模版創客 DIY

【學習目標】使用模版快速製作明信片或卡片。

【活動任務】✂ 做一張電子卡片，送給老師或朋友！

【操作步驟】

● 開啟 PhotoCap 模版功能。

● 選一個卡片樣式。

● 加上照片與祝福語。

學習目標：認識 PhotoCap 基本操作，能打開照片，裁剪和儲存。

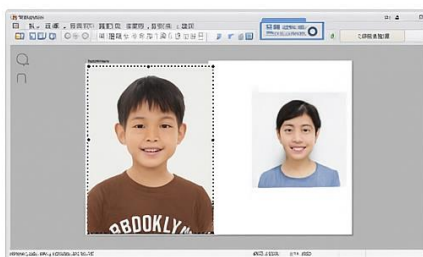
活動任務：✂ 今天，你變成攝影微高手，學會基本操作技能！

操作步驟：

1. 開啟 PhotoCap。
2. 選擇一張照片打開。
3. 嘗試使用「我剪」工具，剪下你f想保留的部分。
4. 按「儲存」，幫照片取個新名字。

小小任務挑戰

- 在照片上加一個圖案或文字！
- 幫自己加一個有趣的名字，例如「超人小明」



學習回饋小語

☐ 我會打開照片

☐ 我會裁剪圖片

評語： ★★★

【小小任務挑戰】自己設計一個簡單的卡片版型！ 圖

【學習回饋小語】

☐ 我會使用模版設計卡片

☐ 我的卡片送給：_____

【老師批改區】

評語：_____

小星星：☆☆☆☆☆

雲端電子相簿

【學習目標】學會儲存作品並分享至雲端（老師提供上傳方式）。

【活動任務】✂ 整理並分享你的 PhotoCap 成果！

【操作步驟】

- 選出你最滿意的 3 張作品。
- 統一命名檔案（例如：小明_創意照.jpg）
- 上傳到老師指定的雲端資料夾。

學習目標：認識 PhotoCap 基本操作，能打開照片，裁剪和儲存。

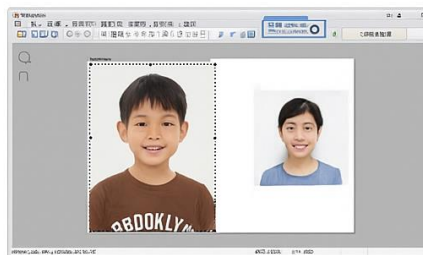
活動任務：✂ 今天，你與我為影像高手，學會基本操作技能！

操作步驟：

1. 開啟 PhotoCap。
2. 選擇一張照片打開。
3. 嘗試使用「我剪」工具，剪下你喜歡保留的部分。
4. 按「儲存」，幫照片取個新名字。

小小任務挑戰

- 在照片上加一個圖案或文字！
- 幫自己加一個有趣的名字，例如「超人小明」



學習回饋小語

- ☐ 我會打開照片
- ☐ 我會裁剪圖片

評語：★★★

【小小任務挑戰】寫一小段話介紹你的作品集。 圖

【學習回饋小語】

- ☐ 我會整理作品檔案 ☐ 我完成了雲端分享任務

【老師批改區】

評語：_____

小星星：☆☆☆☆☆