

臺南市公立 南 區 喜樹 國民小學 114 學年度(第 一 學期) 六 年級彈性學習 科技迎生機 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	Canva 魔法工作室	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(21)節
彈性學習課程 四類規範	■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	介紹 Canva 在生活中的應用，可認識多媒體可作為傳達訊息的媒介，熟悉 Canva 的操作與應用，發展圖文編排美化與影片整合的技巧。培養學生以資訊技能作為擴展學習與溝通研究工具的習慣，並學會如何將資訊融入課程學習。透過分組討論、共同協作、互相觀摩，提升團隊合作之素養。 (一)系統與模型：讓學生理解線上多媒體編輯的方式。 (二)結構與功能：學會 Canva 的介面操作與功能。 (三)交互作用與關係：察覺生活中使用多媒體傳達訊息的方式。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	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。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。				
課程目標	能建立 Canva 帳號，加入班級團隊，使用 Canva 編輯多媒體內容。 能下載與分享自己創作的多媒體內容。 能使用數位平台進行協作，與同儕共同編輯。				
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 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 checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input 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	· 熟悉軟體操作並進行口頭問答操作。 · 完成並說明班級牌的設計理念。 · 先完成個人徽章 LOGO 設計後，再分組完成班徽設計後全班票選出最具代表本班之班徽。 · 製作運動會拼貼相簿後並做說明設計的想法，未來可運用在哪種活動中。 · 用平板到校園為植物拍照後，選兩種植物做文字說明並跟同學介紹與討論。				

課程架構脈絡(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)

認識 Canva
(6)
設計專屬班級牌



我們的班徽
(5)
設計代表班徽




運動會全紀錄
(5)
運動會拼貼相簿



校園植物知多少
(5)
拍照及介紹校園植物

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	自選自編教材 或學習單
第一週至 第六週 (08/31- 10/11)	6	第一單元 認識 Canva	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>品 EJU4 自律負責。</p>	<p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>資議 T-III-2 網路服務工具的應用。</p> <p>資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。</p> <p>綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。</p> <p>視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。</p>	<p>1. 能舉例 Canva 用途。</p> <p>2. 能註冊與加入 Canva 班級，並了解教育帳號使用權。</p> <p>3. 學會搜尋與加入圖像。</p> <p>4. 會製作班級名牌。</p> <p>5. 學會將作品下載成圖片。</p> <p>6. 學會分享作品。</p> <p>7. 完成「班級名牌」。</p>	<p>一、準備活動</p> <p>1. 教師介紹 Canva 的功能與應用方式。</p> <p>2. 教師說明教育版帳號與申請方式。</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 活動一：認識介面</p> <p>(1) 學生註冊 Canva 免費帳號，並加入教師班級。</p> <p>(2) 學生認識介面與基本功能。</p> <p>2. 活動二：設計班級名牌</p> <p>(1) 學生搜尋與加入圖片、文字，學習排版與色彩搭配，製作班級名牌。</p> <p>(2) 學生知道如何命名檔案。</p> <p>3. 活動三：下載與分享</p> <p>(1) 學生學習如何下載作品，知道如何使用連結分享、協作或者交作業。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 學生從課本習題複習所學。</p> <p>2. 學生搜尋並選用能代表自己的元素，設計一張個人名牌。</p>	<p>1. 口頭問答：能舉例 Canva 的應用。</p> <p>2. 軟體操作：能搜尋與收藏範本。</p> <p>3. 多媒體測驗：【第一課測驗遊戲】。</p> 	<p>1. 巨岩-Canva 魔法工作室</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體：【智慧財產權考考你】、【認識 Canva 介面】</p>
第七週至 第十一週 (10/12- 11/15)	5	第二單元 我們的班徽	<p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</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 D-III-2 系統化數位資料管理方法。</p> <p>資議 T-III-1</p>	<p>1. 注意到生活中的 LOGO。</p> <p>2. 能搜尋與加入圖案。</p> <p>3. 能安排圖層上</p>	<p>一、準備活動</p> <p>1. 教師提問：觀察課本中的 LOGO，有哪些你有看過呢？說說看這些 LOGO 代表的事物。</p> <p>2. 教師說明 LOGO 設計要素，包含代表</p>	<p>1. 軟體操作：能搜尋與加入動物圖案。</p> <p>2. 口頭問</p>	<p>1. 巨岩-Canva 魔法工作室</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體：【物件順序的概</p>

			<p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。</p>	<p>資料處理軟體的應用。</p> <p>資議 T-III-2 網路服務工具的應用。</p> <p>視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。</p> <p>綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。</p>	<p>下位置。</p> <p>4. 能輸入文字。</p> <p>5. 能舉例班徽的應用。</p> <p>6. 完成「班徽」。</p>	<p>色、象徵物與名稱。</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 活動一：班徽設計</p> <p>(1)學生以 800x800 像素建立圖像。</p> <p>(2)學生搜尋徽章範本並修改，加入班級代表色、文字與象徵物。</p> <p>2. 活動二：班徽美化與輸出</p> <p>(1)學生添加圖示，安排裝飾。</p> <p>(2)學生完成班徽細節調整，輸出透明背景圖片。</p> <p>(3)學生觀察課本中舉例班徽的應用。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 學生從課本習題複習所學。</p> <p>學生選用能代表自己的範本與元素，設計自己的個人徽章。</p>	<p>答：說出生活中的 LOGO。</p> <p>3. 多媒體測驗：【第二課測驗遊戲】。</p> 	<p>念】、【圖片等距分佈】</p>
第十二週至第十六週 (11/16-12/20)	5	第三單元 運動會全紀錄	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>健 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。</p>	<p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>資議 T-III-2 網路服務工具的應用。</p> <p>視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。</p> <p>健 Fb-III-1 健康各面向平衡安適的促進方法與日常健康行為。</p>	<p>1. 學會運用 AI 解決圖像美化問題，在合適的情境使用魔法橡皮擦、魔法展開、背景移除工具。</p> <p>2. 整理運動會照片，設計封面與拼貼照。</p> <p>3. 能下載多頁作品並解壓縮。</p> <p>4. 完成「運動會照片拼貼相簿」。</p>	<p>一、準備活動</p> <p>甲、教師介紹照片拼貼的藝術。</p> <p>乙、教師說明 AI 工具的使用。</p> <p>二、發展活動</p> <p>甲、活動一：照片整理與編輯</p> <p>(1)學生上傳運動會照片。</p> <p>(2)學生使用 AI 工具（如背景移除）編輯相片。</p> <p>(3)學生加入班徽、文字與裝飾等，完成封面設計。</p> <p>乙、活動二：拼貼設計</p> <p>(1)學生使用拼貼範本，將多張照片組合為拼貼。</p> <p>(2)學生加入說話泡泡，使畫面更豐富。</p> <p>(3)學生將兩頁作品下載成壓縮檔，並能解壓縮。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>甲、學生從課本習題複習所學。</p> <p>乙、學生繼續新增頁面，上傳照片，完成更多頁的拼貼作品。</p> 	<p>1. 軟體操作：能製作拼貼照片。</p> <p>2. 口頭問答：能說出如何清除照片上不需要的部分。</p> <p>3. 多媒體測驗：【第三課測驗遊戲】。</p>	<p>1. 巨岩-Canva 魔法工作室</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體：【物件群組】、【什麼是去背圖片】</p>

<p>第十七週至 第二十一週 (12/21- 01/20)</p>	<p>5</p>	<p>第四單元 校園植物知多 少</p>	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 自 ai-III-2 透過成功的科學探索經驗，感受自然科學學習的樂趣。 環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。</p>	<p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 自 INc-III-9 不同的環境條件影響生物的種類和分布，以及生物間的食物關係，因而形成不同的生態系。</p>	<p>1. 學會使用形狀邊框裝飾照片。 2. 學會調整照片色溫、色調、亮度。 3. 學會製作告示牌，展示植物。 4. 學會設計瓢蟲飛行動畫，製作成簡單影片。 5. 完成「校園植物告示板」。</p>	<p>一、準備活動 1. 學生口頭分享在學校常見的植物。 2. 教師說明植物展示牌的用途。</p> <p>二、發展活動 甲、活動一：上傳植物資料 (1) 學生建立 29.7x21 公分的設計。 (2) 學生加入背景圖與形狀邊框。 (3) 學生將拍攝或範例的校園植物照片上傳整理，使用形狀邊框裝飾照片。</p> <p>乙、活動二：告示牌設計 (1) 學生搜尋並加入告示牌元素。 (2) 學生完成告示牌圖文設計。</p> <p>丙、活動三：簡單動畫製作 (1) 學生透過「瓢蟲飛行」動畫設計，製作簡單的植物展示影片。 (2) 學生下載 mp4 作品。</p> <p>三、綜合活動 甲、學生從課本習題複習所學。 乙、學生上傳更多植物照片，完成更多頁的作品。</p>	<p>1. 軟體操作：能舉例校園中的植物名稱。 2. 口頭問答：能說出亮度對影像的影響。 3. 多媒體測驗：【第四課測驗遊戲】。</p> 	<p>1. 巨岩-Canva 魔法工作室 2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>
---	----------	------------------------------	--	---	--	---	--	---

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市公立 南 區 喜樹 國民小學 114 學年度(第 二 學期) 六 年級彈性學習科技迎生機課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	Canva 魔法工作室	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(19)節
彈性學習課程	統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	已熟悉 Canva 的操作與應用，發展圖文編排美化與影片整合的技巧，並運用在數學及自然的跨領域中。不但培養學生以資訊技能作為擴展學習與溝通研究工具外，並學會如何將資訊融入其他領域課程的學習，透過分組討論、共同協作、互相觀摩，提升團隊合作之素養。 (一)系統與模型：讓學生理解線上多媒體編輯的方式。 (二)結構與功能：學會 Canva 的介面操作與功能。 (三)交互作用與關係：察覺生活中使用多媒體傳達訊息的方式。				
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。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。				
課程目標	製作桌遊卡牌，與同儕互動，和諧人際關係。 搜尋主題相關的素材、製作簡報與統計圖表，用以討論園遊會議題與說明收支資訊。 製作校園生活及我的家鄉影片。 能使用數位平台進行協作，與同儕共同編輯。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<div><div><input 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 checked="" type="checkbox"/>數學 <input type="checkbox"/>社會 <input checked="" type="checkbox"/>自然科學 <input checked="" type="checkbox"/>藝術 <input checked="" type="checkbox"/>綜合活動 <input type="checkbox"/>健康與體育 <input type="checkbox"/>生活課程 <input type="checkbox"/>科技 <input type="checkbox"/>科技融入參考指引</div><div><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 checked="" type="checkbox"/>品德教育 <input type="checkbox"/>生命教育 <input type="checkbox"/>法治教育 <input 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</div></div>				
總結性 表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	運用心智圖設計桌遊卡牌，並將心智圖的方式運用在生活中。 運用簡報、統計及圖表的方式，為班級費做一份收支報告。 各做一份 3 分鐘的校園生活影片和我的家鄉影片。				
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)					
<div><div><div>好玩的社團桌遊 (6) 設計桌遊卡與同學分享</div><div>➡</div><div>園遊會開賣囉 (7) 班級費收支結算表</div><div>➡</div><div>青春飛揚不留白 (6) 製作校園及我的家鄉 影片</div></div></div>					

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	自選自編教材 或學習單
第一週至 第六週 (02/08- 03/21)	6	第五單元 好玩的社團桌遊	<p>資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>自 tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的記錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。</p> <p>品 EJU4 自律負責。</p> <p>品 E3 溝通合作與和諧人際關係。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>資議 T-III-2 網路服務工具的應用。</p> <p>資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>自 INC-III-9 不同的環境條件影響生物的種類和分布，以及生物間的食物關係，因而形成不同的生態系。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 學會畫心智圖。 學會設計桌遊卡片遊戲。 學會列印與裁切作品。 學會篩選免費、教育版、專業版的素材。 完成「生物環境桌遊卡牌」。 	<p>一、準備活動</p> <p>甲、教師介紹桌遊的概念，以及桌遊訓練心智的方式。</p> <p>乙、教師說明心智圖的意義與表現方式。</p> <p>二、發展活動</p> <p>甲、活動一：心智圖繪製</p> <p>(1)學生分組討論生物環境的桌遊設計。</p> <p>(2)學生以心智圖整理桌遊的規則與設計元素。</p> <p>乙、活動二：卡牌設計</p> <p>學生學習設計桌遊卡片，包含角色、數字與圖樣。</p> <p>丙、活動三：實際遊玩與修正</p> <p>學生試玩彼此的桌遊，給予回饋並修改卡牌內容。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>甲、學生從課本習題複習所學。</p> <p>乙、學生繼續豐富卡片，完成六張環境卡與十二張動物卡的設計。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 軟體操作：能製作桌遊卡片。 口頭問答：能說出繪製心智圖的用意。 多媒體測驗：【第五課測驗遊戲】。 	<ol style="list-style-type: none"> 巨岩-Canva 魔法工作室 老師教學網站影音互動多媒體
第七週至 第十三週 (03/22- 04/25)	7	第六單元 園遊會開賣囉	<p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>資議 T-III-2 網路服務工具的應用。</p> <p>綜 Bc-III-3 運用各類資源解</p>	<ol style="list-style-type: none"> 學會用簡報傳達議題討論項目。 學會編輯簡報與統計表。 學會加入圖表，輔助說明。 完成「園遊會擺攤討論 	<p>一、準備活動</p> <p>甲、教師提問：園遊會舉辦前要準備哪些事情？</p> <p>乙、教師說明使用簡報呈現要討論的主題。</p> <p>二、發展活動</p> <p>甲、活動一：討論與計畫</p> <p>學生討論園遊會擺攤計畫，規劃攤位設計與商品內容。</p> <p>乙、活動二：簡報與圖表製作</p> <p>學生設計園遊會收支報告，繪製統</p>	<ol style="list-style-type: none"> 軟體操作：能製作收支統計表格。 口頭問答：能說出收支圖表呈現的意義。 多媒體測驗：【第六課測驗遊戲】。 	<ol style="list-style-type: none"> 巨岩-Canva 魔法工作室 老師教學網站影音互動多媒體：【輕鬆懂簡報】

				決問題的規劃。 數 D-6-2 解題：可能性。從統計圖表資料，回答可能性問題。機率前置經驗。「很有可能」、「很不可能」、「A比B可能」。	簡報」。 5. 完成「收支報告簡報」。	計表格與圖表。 丙、活動三：資料分析與展示 學生能閱讀圖表，進行口頭說明。 三、綜合活動 學生從課本習題複習所學。 		
第十四週至 第十九週 (04/26- 06/14)	6	第七單元 青春飛揚不留白	資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。	1. 學會編輯影片模版。 2. 學會上傳與修剪影片。 3. 學會加入字幕與片尾。 4. 學會用魔法媒體工具生成人物。 5. 學會加入轉場特效與背景音樂。 6. 完成「校園生活影片」。	一、準備活動 (1)教師介紹製作影片的訣竅。 (2)教師用心智圖說明校園生活影片的規劃。 二、發展活動 (一)活動一：影片剪輯 (1)學生上傳校園生活片段，學習修剪影片。 (2)學生製作倒數計時片頭。 (二)活動二：字幕與片尾 (1)學生加入字幕。 (2)學生挑選與加入片尾影片。 (3)學生用魔法媒體工具生成人物。 (三)活動三：特效與背景音樂 學生加入轉場與背景音樂。 三、綜合活動 學生從課本習題複習所學。 	1. 軟體操作：能剪輯影片。 2. 口頭問答：能說出影片傳達的訊息與文字有何不同。 3. 多媒體測驗：【第七課測驗遊戲】。	1. 巨岩-Canva 魔法工作室 2. 老師教學網站影音互動多媒體

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。