

臺南市公立 南 區 喜樹 國民小學 115 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(20)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	☐ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 英語文融入參考指引 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☒ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☒ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技 ☐ 科技融入參考指引			☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☒ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☒ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 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
(5)
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 第五週	5	第一單元 認識 Canva	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 品 EJU4 自律負責。	認識 Canva 操作介面與教育版帳號使用方式，學習建立設計、加入文字與圖片、版面配置、色彩搭配、檔案命名、作品下載及分享協作等基本設計技能。	1. 能舉例 Canva 用途。 2. 能註冊與加入 Canva 班級，並了解教育帳號使用權。 3. 學會搜尋與加入圖像。 4. 會製作班級名牌。 5. 學會將作品下載成圖片。 6. 學會分享作品。 7. 完成「班級名牌」。	一、準備活動 1. 教師介紹 Canva 的功能與應用方式。 2. 教師說明教育版帳號與申請方式。 二、發展活動 1. 活動一：認識介面 (1) 學生註冊 Canva 免費帳號，並加入教師班級。 (2) 學生認識介面與基本功能。 2. 活動二：設計班級名牌 (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。 (2) 學生知道如何命名檔案。 3. 活動三：下載與分享 (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。 三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. 學生搜尋並選用能代表自己的元素，設計一張個人名牌。	1. 口頭問答：能舉例 Canva 的應用。 2. 軟體操作：能搜尋與收藏範本。 3. 多媒體測驗：【第一課測驗遊戲】。 	1. 巨岩-Canva 魔法工作室 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【智慧財產權考考你】、【認識 Canva 介面】
第六週至 第十週	5	第二單元 我們的班徽	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。	學習 LOGO 與班徽設計概念，認識代表色、象徵圖像與文字	1. 注意到生活中的 LOGO。 2. 能搜尋與加入圖案。 3. 能安排圖層上	一、準備活動 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。 2. 教師說明 LOGO 設計要素，包含代表	1. 軟體操作：能搜尋與加入動物圖案。 2. 口頭問	1. 巨岩-Canva 魔法工作室 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【物件順序的概

			藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	設計，運用範本與圖像元素完成班徽設計，並學習透明背景圖片輸出。	下位置。 4. 能輸入文字。 5. 能舉例班徽的應用。 6. 完成「班徽」。	色、象徵物與名稱。 二、發展活動 1. 活動一：班徽設計 (1) 學生以 800x800 像素建立圖像。 (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。 2. 活動二：班徽美化與輸出 (1) 學生添加圖示，安排裝飾。 (2) 學生完成班徽細節調整，輸出透明背景圖片。 (3) 學生觀察課本中舉例班徽的應用。 三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 學生選用能代表自己的範本與元素，設計自己的個人徽章。	答：說出生活中的 LOGO。 3. 多媒體測驗：【第二課測驗遊戲】。 	念】、【圖片等距分佈】
第十一週至第十五週	5	第三單元 運動會全紀錄	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。 健 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。	學習照片整理、AI 影像編輯工具應用、照片拼貼設計、版面編排、文字與裝飾元素配置，以及作品下載、壓縮與解壓縮等檔案管理技能。	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。 2. 整理運動會照片，設計封面與拼貼照。 3. 能下載多頁作品並解壓縮。 4. 完成「運動會照片拼貼相簿」。	一、準備活動 甲、教師介紹照片拼貼的藝術。 乙、教師說明 AI 工具的使用。 二、發展活動 甲、活動一：照片整理與編輯 (1) 學生上傳運動會照片。 (2) 學生使用 AI 工具（如背景移除）編輯相片。 (3) 學生加入班徽、文字與裝飾等，完成封面設計。 乙、活動二：拼貼設計 (1) 學生使用拼貼範本，將多張照片組合為拼貼。 (2) 學生加入說話泡泡，使畫面更豐富。 (3) 學生將兩頁作品下載成壓縮檔，並能解壓縮。 三、綜合活動 甲、學生從課本習題複習所學。 乙、學生繼續新增頁面，上傳照片，完成更多頁的拼貼作品。 	1. 軟體操作：能製作拼貼照片。 2. 口頭問答：能說出如何清除照片上不需要的部分。 3. 多媒體測驗：【第三課測驗遊戲】。	1. 巨岩-Canva 魔法工作室 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【物件群組】、【什麼是去背圖片】

第十六週至 第二十週	5	第四單元 校園植物知多少	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。	學習資訊整合與圖文設計，運用圖片、圖形、文字及動畫效果完成植物展示牌設計，並製作簡易動畫影片及影片輸出。	- 學會使用形狀邊框裝飾照片。 - 學會調整照片色溫、色調、亮度。 - 學會製作告示牌，展示植物。 - 學會設計瓢蟲飛行動畫，製作成簡單影片。 - 完成「校園植物告示板」。	一、準備活動 - 學生口頭分享在學校常見的植物。 - 教師說明植物展示牌的用途。 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。 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。 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。 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。	- 軟體操作：能舉例校園中的植物名稱。 - 口頭問答：能說出亮度對影像的影響。 - 多媒體測驗：【第四課測驗遊戲】。 	- 巨岩-Canva 魔法工作室 - 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。

臺南市公立 南 區 喜樹 國民小學 115 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(20)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	☐國語文 ☐英語文 ☐英語文融入參考指引 ☐本土語 ☒數學 ☐社會 ☒自然科學 ☒藝術 ☒綜合活動 ☐健康與體育 ☐生活課程 ☐科技 ☐科技融入參考指引 ☐性別平等教育 ☐人權教育 ☐環境教育 ☐海洋教育 ☒品德教育 ☐生命教育 ☐法治教育 ☐科技教育 ☒資訊教育 ☐能源教育 ☐安全教育 ☐防災教育 ☐閱讀素養 ☐多元文化教育 ☐生涯規劃教育 ☐家庭教育 ☐原住民教育☐戶外教育 ☐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	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)					
好玩的社團桌遊 (6) 設計桌遊卡與同學分享 ➡ 園遊會開賣囉 (7) 班級費收支結算表 ➡ 青春飛揚不留白 (7) 製作校園及我的家鄉 影片					

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	6	第五單元 好玩的社團桌遊	資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 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。 品 EJU4 自律負責。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。	認識心智圖的規劃方式，學習桌遊設計流程、卡牌設計原則、圖文配置與創意設計，透過分組討論、試玩與修正完成桌遊作品。	1. 學會畫心智圖。 2. 學會設計桌遊卡片遊戲。 3. 學會列印與裁切作品。 4. 學會篩選免費、教育版、專業版的素材。 5. 完成「生物環境桌遊卡牌」。	一、準備活動 甲、教師介紹桌遊的概念，以及桌遊訓練心智的方式。 乙、教師說明心智圖的意義與表現方式。 二、發展活動 甲、活動一：心智圖繪製 (1)學生分組討論生物環境的桌遊設計。 (2)學生以心智圖整理桌遊的規則與設計元素。 乙、活動二：卡牌設計 學生學習設計桌遊卡片，包含角色、數字與圖樣。 丙、活動三：實際遊玩與修正 學生試玩彼此的桌遊，給予回饋並修改卡牌內容。 三、綜合活動 甲、學生從課本習題複習所學。 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。	1. 軟體操作：能製作桌遊卡片。 2. 口頭問答：能說出繪製心智圖的用意。 3. 多媒體測驗：【第五課測驗遊戲】。 	1. 巨岩-Canva 魔法工作室 2. 老師教學網站影音互動多媒體
第七週至 第十三週	7	第六單元 園遊會開賣囉	資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 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。 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。	學習簡報設計、表格與圖表製作、資料整理與分析、資訊視覺化呈現及口頭發表技巧，培養資料判讀與表達能力。	1. 學會用簡報傳達議題討論項目。 2. 學會編輯簡報與統計表。 3. 學會加入圖表，輔助說明。 4. 完成「園遊會擺攤討論簡報」。	一、準備活動 甲、教師提問：園遊會舉辦前要準備哪些事情？ 乙、教師說明使用簡報呈現要討論的主題。 二、發展活動 甲、活動一：討論與計畫 學生討論園遊會擺攤計畫，規劃攤位設計與商品內容。 乙、活動二：簡報與圖表製作 學生設計園遊會收支報告，繪製統計表格與圖表。	1. 軟體操作：能製作收支統計表格。 2. 口頭問答：能說出收支圖表呈現的意義。 3. 多媒體測驗：【第六課測驗遊戲】。	1. 巨岩-Canva 魔法工作室 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【輕鬆懂簡報】

					5. 完成「收支報告簡報」。	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。		 
第十四週至第二十週	7	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。	學習影片剪輯基本技巧，包括影片修剪、字幕、片頭片尾、轉場特效、背景音樂、AI 媒體生成及影片輸出，完成校園生活主題影片。	- 學會編輯影片模版。 - 學會上傳與修剪影片。 - 學會加入字幕與片尾。 - 學會用魔法媒體工具生成人物。 - 學會加入轉場特效與背景音樂。 - 完成「校園生活影片」。	一、準備活動 - 教師介紹製作影片的訣竅。 - 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 - 學生上傳校園生活片段，學習修剪影片。 - 學生製作倒數計時片頭。 (二)活動二：字幕與片尾 - 學生加入字幕。 - 學生挑選與加入片尾影片。 - 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。	- 軟體操作：能剪輯影片。 - 口頭問答：能說出影片傳達的訊息與文字有何不同。 - 多媒體測驗：【第七課測驗遊戲】。	- 巨岩-Canva 魔法工作室 - 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。