

新北市秀山國民小學 114學年度 四 年級第 二 學期校訂課程計畫 設計者： 劉仕偉

一、課程類別：

1. ☒ 統整性主題/專題/議題探究課程：Canva 小創客玩設計 2. ☐ 社團活動與技藝課程：_____
3. ☐ 特殊需求領域課程：_____ 4. ☐ 其他類課程：_____

二、學習節數：每週(1)節，實施(21)週，共(21)節。

三、本課程是否實施混齡教學：☐是 ☒否

四、本課程是否曾經局端審定為優良校訂課程：☐是(學年度 第 學期) ☒否
(若曾多次列為優良課程計畫，請填列最近3年內獲得優良之學期即可)

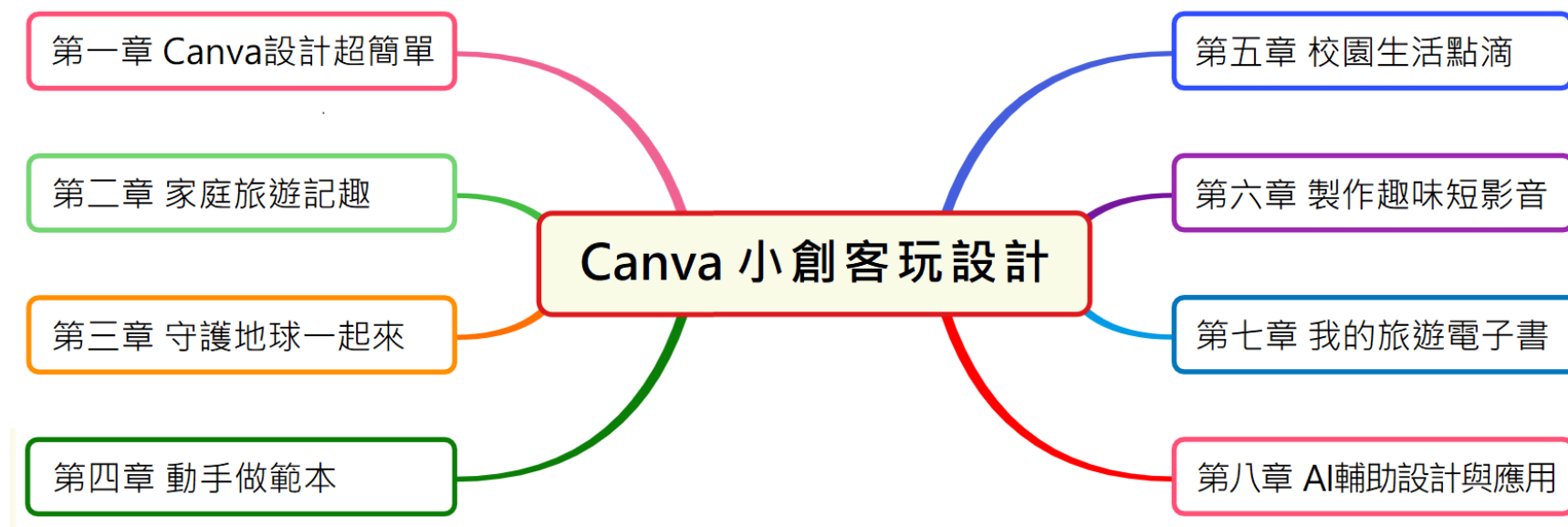
五、課程內涵：

總綱核心素養	學習目標
☒ A1身心素質與自我精進 ☒ A2系統思考與解決問題 ☒ A3規劃執行與創新應變 ☒ B1符號運用與溝通表達 ☒ B2科技資訊與媒體素養 ☒ B3藝術涵養與美感素養 ☒ C1道德實踐與公民意識 ☒ C2人際關係與團隊合作 ☒ C3多元文化與國際理解	一、引導式教學，讓學生透過「Canva 小創客玩設計」，學習 Canva 技巧。 二、依核心素養，培養學生美感細胞，增進豐富性與創意表現。 三、從做中學，並結合跨領域學習，讓學生能將 Canva 廣泛應用在生活之中。 四、每個單元最後皆有「想想怎麼做」，激發學生自主思考能力，達到探究式學習。

六、**全校整體課程架構(或課程藍圖)**：本課程在全校整體課程內是扮演基礎核心素養的地位，學生能掌握基礎資訊創作能力，並在其他活動與課程進行應用呈現。



七、課程架構：



八、本課程融入議題情形(若有融入議題，教學規劃的學習重點一定要摘錄實質內涵)

1. 是否融入安全教育(交通安全)：是(第____週) ☒ 否
2. 是否融入戶外教育：☐ 是(第____週) ☒ 否
3. 是否融入生命教育議題：☐ 是(第____週) ☒ 否
4. 其他議題融入情形(有的請打勾)：☐ 性別平等、☐ 人權、☒ 環境、☐ 海洋、☐ 品德、☐ 法治、☒ 科技、☒ 資訊、☐ 能源、☐ 防災、☐ 家庭教育、☐ 生涯規劃、☐ 多元文化、☐ 閱讀素養、☐ 國際教育、☐ 原住民族教育

九、素養導向教學規劃：

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
第一週 2/11-2/13 (調整至1/21~1/23上課) 第二週 2/16-2/20 (農曆春節放假)	1. 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 2. 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 【跨領域】 3. 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。	1. 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 2. 資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 【跨領域】 3. 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	◎第一章 Canva 設計超簡單： ——第 1~2 節 開始—— 壹、準備活動 ◎學生攜帶「Canva 小創客玩設計」課本。 ◎老師準備電腦教室注意事項的安全守則宣導、相關影片及檔案。 ◎引起動機：想一想，在日常生活中，如何辨識 AI 生成的圖片呢？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問：「在日常生活中，如何辨識 AI 生成的圖片呢？」藉以引起學習動機，透過課本及動畫影片，介紹 Canva 線上設計平台。 2. 藉由動畫影片，讓學生認識 Canva 平台之功能。 3. 啟動 Canva，讓學生建立空白設計，進行 Canva 設計初體驗，並介紹 Canva 元素的種類。 4. 教導學生如何在 Canva 平台中加入文字和調整格式效果。	二節	1. Canva 小創客玩設計 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 宏全線上好玩教學遊戲 5. 課後評量-觀察和比較「想想怎麼做？」 6. 成果採收遊戲	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 實作評量	科技教育 科E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式 資訊教育 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E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資E6 認識與使用資訊科技以表達想法	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目：—— 2. 協同節數：——

			參、綜合活動 1. 完成初體驗後，教導學生如何上傳至本機電腦、Google 雲端硬碟或相簿等媒體檔案。 2. 教導學生如何設定頁面動畫及分享下載給親朋好友。 3. 透過「想想怎麼做？」，延續「愛麗絲尋人啟事」，想想如何幫愛麗絲把眼鏡戴好，也想想如何把兔子先生藏到山坡後面。 4. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 —第 1~2 節 結束—				資E9 利用資訊科技分享學習資源與心得 資E10 了解資訊科技於日常生活之重要性 資E13 具備學習資訊科技的興趣	
第三週 2/23-2/27 (2/27 和平紀念日補假) 第四週 3/2-3/6	1. 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 2. 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 3. 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	1. 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 2. 資議 D-III-2 系統化數位資料管理方法。 3. 資議 T-III-3 數位學習網	◎第二章 家庭旅遊記趣： —第 3~4 節 開始— 壹、準備活動 ◎老師至學生班級整隊、帶隊至電腦教室。 ◎學生攜帶「Canva 小創客玩設計」課本。 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎引起動機：Canva 設計如果只有照片和文字，會顯得很枯燥，想一想，可以加入哪些設計，讓作品更吸引人？ 貳、教學(發展)活動	二節 1. Canva 小創客玩設計 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 宏全線上好玩教學遊戲 5. 課後評量-觀察和比較「想想怎麼做？」	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 實作評量	科技教育 科E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式 資訊教育 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	☐實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目：—	

	【跨領域】 4. 國2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。	站與資源的使用。 【跨領域】 4. 國Be-III-2 在人際溝通方面，以通知、電子郵件便條等慣用語彙及書寫格式為主。	1. 教師提問：「Canva 設計如果只有照片和文字，會顯得很枯燥，想一想，可以加入哪些設計，讓作品更吸引人？」藉以引起學習動機。透過課本及動畫影片，介紹 Canva 設計的製作技巧。 2. 教導學生如何套用設計範本和樣式。 3. 教導學生如何加入可愛插圖，增添視覺效果。 4. 藉由教學影片，學會版面調整和編輯照片，讓照片變得更清晰、聚焦。 參、綜合活動 1. 構思主題及安排照片，動手製作獨一無二的頁面模版，思考如何解決文字及插圖等圖層問題。 2. 教導學生如何設定頁面動畫及分享檢視。 3. 透過「想想怎麼做？」，延續課本範例，在結尾前加入二個頁面，讓內容更豐富。 4. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 —第 3~4 節 結束—		6. 成果採收遊戲		資E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資E6 認識與使用資訊科技以表達想法 資E9 利用資訊科技分享學習資源與心得 資E10 了解資訊科技於日常生活之重要性 資E13 具備學習資訊科技的興趣	2. 協同節數：____
第五週 3/9-3/13 第六週 3/16-3/20	1. 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	1. 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平	◎第三章 守護地球一起來： —第 5~6 節 開始— 壹、準備活動	二節	1. Canva 小创客玩設計 2. 影音動畫教學	1. 口頭問答	科技教育	☐ 實施跨領域或跨科目協同教

2. 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 3. 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 4. 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 【跨領域】 5. 國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 6. 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	臺之功能應用。 2. 資議 D-III-2 系統化數位資料管理方法。 3. 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。 【跨領域】 4. 國 Be-III-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。 5. 視 E-III-3 設計思考與實作。	◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶「Canva 小創客玩設計」課本。 ◎引起動機：哪些 SDGs 項目與環境保護內容有關呢？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問：「哪些 SDGs 項目與環境保護內容有關呢？」藉以引起學習動機。透過課本及動畫影片，介紹世界地球日，帶領學生利用 Canva 平台製作宣傳海報。 2. 教導學生「保護地球人人有責」的觀念，並學會更換地圖日插圖及漸層色設定。 3. 教導學生如何產生QRCode和大圖輸出，與學生探討裁切問題。 4. 深耕永續海洋與保育觀念，製作傳單來提醒學生保育的重要性 5. 教導學生於傳單中加入表格製作與應用，並學會如何調整表格和方塊圖層。 參、綜合活動 1. 教學生使用Canva製作給綠蠨龜的明信片，提倡減塑環保概念。 2. 透過「想想怎麼做？」，延續課本範例，在結尾前加入二個頁面，讓內容更豐富。 3. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。	3. 範例光碟 4. 宏全線上好玩教學遊戲 5. 課後評量-觀察和比較「想想怎麼做？」 6. 成果採收遊戲	2. 操作練習 3. 學習評量 4. 實作評量	科E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式 資訊教育 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E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資E6 認識與使用資訊科技以表達想法 資E9 利用資訊科技分享學習資源與心得 資E10 了解資訊科技於日常生活之重要性 資E13	學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目：— 2. 協同節數：—
---	--	---	---	--	--	---

	識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。		—第 5~6 節 結束—				具備學習資訊科技的興趣 環境教育 環E3 了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地 環E5 覺知人類的生活型態對其他生物與生態系的衝擊	
第七週 3/23-3/27 第八週 3/30-4/3 (4/3 兒童節補假)	1. 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 2. 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 【跨領域】	1. 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 2. 資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 【跨領域】	◎第四章 動手做範本： —第 7~8 節 開始— 壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶「Canva 小創客玩設計」課本。 ◎引起動機：找不到合適的範本，要怎麼動手做範本呢？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問：「找不到合適的範本，要怎麼動手做範本呢？」藉以引起學習動機。透過課本及動畫影片，介紹範本自製的過程。	二節	1. Canva 小創客玩設計 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 宏全線上好玩教學遊戲 5. 課後評量-觀察和比較「想想怎麼做？」	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 實作評量	科技教育 科E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式 科E2 了解動手實作的重要性 科E3 體會科技與個人及家庭生活的互動關係 科E4 體會動手實作的樂趣，並養	☐實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目：— — 2. 協同節數：— —

	3. 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。	3. 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	2. 教導學生設計範本頁面，加上代表圖示、小標題及可愛的相框。 3. 教導學生於頁面中加入不同的動畫，儲存於專案中，讓學生學會管理Canva資料夾。 4. 教導學生套用自己做的範本，思考如果文字與圖片重疊，怎麼處理。 5. 進而教導學生轉場特效和出場安排，設計不同物件的時長安排。 參、綜合活動 1. 讓學生相互分享自製的範本，教導自動播放簡報的功能，訓練學生口語表達的能力，並下載成mp4影片檔儲存。 2. 透過「想想怎麼做？」，延續課本範例，修改設定範本，變成新的版型。 3. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 —第 7~8 節結束—	6. 成果採收遊戲	成正向的科技態度 科E7依據設計構想以規劃物品的製作步驟 科E8利用創意思考的技巧 科E9具備與他人團隊合作的能力 資訊教育 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E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資E5使用資訊科技與他人合作產出想法與作品	
--	--	--	---	------------------	--	--

							資E6 認識與使用資訊科技以表達想法 資E9 利用資訊科技分享學習資源與心得 資E10 了解資訊科技於日常生活之重要性 資E13 具備學習資訊科技的興趣	
第九週 4/6-4/10 (4/6 清明節補假) 第十週 4/13-4/17 (4/16、4/17 期中評量) 第十一週 4/20-4/24 (4/25 校慶運動會)	1. 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 2. 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 3. 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 【跨領域】	1. 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 2. 資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。	◎第五章 校園生活點滴： —第 9~11 節 開始— 壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶「Canva 小創客玩設計」課本。 ◎引起動機：如何使用 Canva 的照片拼貼範本，來記錄校園生活點滴呢？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問：「如何使用 Canva 的照片拼貼範本，來記錄校園生活點滴呢？」藉以引起學習動機。透過課本及動畫影片，介紹 Canva 提供的照片拼貼範本。	三節	1. Canva 小創客玩設計 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 宏全線上好玩教學遊戲 5. 課後評量-觀察和比較「想想怎麼做？」	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 實作評量	科技教育 科E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式 科E2 了解動手實作的重要性 科E3 體會科技與個人及家庭生活的互動關係 科E4 體會動手實作的樂趣，並養	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目：— — 2. 協同節數：— —

	4. 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。	【跨領域】 3. 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 4. 綜Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。	2. 教導學生透過篩選器，快速找到照片拼貼範本，帶領學生思考照片拼貼範本有哪些元素？ 3. 選取Canva提供的旅遊拼貼範本，輸入標題，更換校外教學活動的照片，並加入自己喜歡的元素圖案。 4. 進而教導學生完成母親節拼貼作品，設計愛心形狀的邊框設計，送給最棒的媽媽，祝媽媽母親節快樂。 5. 教導學生利用Canva完成心智圖筆記，把國語課本中的架構分支推演於範本中。 參、綜合活動 1. 激發學生的想像力和創意，讓學生分組製作有趣的四格漫畫，合作完成腳本撰寫、漫畫範本調整及素材加入。 2. 透過「想想怎麼做？」，延續課本「校園生活拼貼樂」，製作園遊會鬼屋布置和活動照片拼貼。 3. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 —第 9~11 節 結束—		6. 成果採收遊戲	成正向的科技態度 科E7依據設計構想以規劃物品的製作步驟 科E8利用創意思考的技巧 科E9具備與他人團隊合作的能力 資訊教育 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E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品	
--	--	--	--	--	------------------	---	--

							資E6 認識與使用資訊科技以表達想法 資E9 利用資訊科技分享學習資源與心得 資E10 了解資訊科技於日常生活之重要性 資E13 具備學習資訊科技的興趣 戶外教育 戶E6 學生參與校園的環境服務、處室的服務	
第十二週 4/27-5/1 (4/27 校慶補假一天) 第十三週 5/4-5/8 第十四週	1. 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 2. 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 3. 資議 a-III-1 理解資訊科	1. 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 2. 資議 D-III-1 常見的數位	◎第六章 製作趣味短影音： ——第 12~14 節 開始—— 壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶「Canva 小創客玩設計」課本。 ◎引起動機：想一想，怎麼使用 Canva 剪接影片呢？	三節	1. Canva 小創客玩設計 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 宏全線上好玩教學遊戲	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 實作評量	科技教育 科E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式 科E2 了解動手實作的重要性	☐實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費)

5/11-5/15	技於日常生活之重要性。 4. 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 【跨領域】 5. 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。	資料類型與儲存架構。 3. 資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。 4. 資議 H-III-3 資訊安全與生活的關係。 【跨領域】 5. 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 6. 綜Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 7. 社Ae-III-3 科學和技術的研究與運用，應受到道德與法律的規範；政府的政策或	貳、教學(發展)活動 1. 教師提問：「想一想，怎麼使用 Canva 剪接影片呢？」藉以引起學習動機。透過課本及動畫影片，介紹如何利用 Canva 剪接影片、AI 去背及安排子母畫面。 2. 教導學生剪接影片，學習Canva修剪、分割等功能，快速、輕鬆剪接影片。 3. 調整影片速度，製作快轉效果或慢等作特寫，讓影片更有協調性，並加上字幕。 4. 學習後製影片，教導學生AI去背和子母畫面等技巧，增添影片趣味性。 參、綜合活動 1. 學生分組合作，完成「假日打毛線體驗」的影片，透過邊框，同時播放二支影片，最後加入背景音樂，讓影片更吸引人。 2. 透過「想想怎麼做？」，延續思考使用 Canva 音樂素材時，如何標示資料來源？教導學生著作財產權的觀念。 3. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 —第 12~14 節結束—	5. 課後評量—觀察和比較 「想想怎麼做？」 6. 成果採收遊戲	科E3 體會科技與個人及家庭生活的互動關係 科E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度 科E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟 科E8 利用創意思考的技巧 科E9 具備與他人團隊合作的能力 資訊教育 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E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法	1. 協同科目：—— 2. 協同節數：——
------------------	--	--	--	--	--	-------------------------------------

		法令會因新科技的出現而增修。					資E5使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資E6 認識與使用資訊科技以表達想法 資E9 利用資訊科技分享學習資源與心得 資E10 了解資訊科技於日常生活之重要性資E13 具備學習資訊科技的興趣	
第十五週 5/18-5/22 第十六週 5/25-5/29 (5/28、5/29 畢業考) 第十七週 6/1-6/5	1. 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 2. 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 3. 資議 p-III-2 使用數位資	1. 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 2. 資議 D-III-2 系統化數位資料管理方法。	◎第七章 我的旅遊電子書： —第 15~17 節 開始— 壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶「Canva 小創客玩設計」課本。 ◎引起動機：想一想，怎麼使用 Canva 完成一份超過二頁的長文件呢？ 貳、教學(發展)活動	三節	1. Canva 小創客玩設計 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 宏全線上好玩教學遊戲 5. 課後評量-觀察和比較	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 實作評量	科技教育 科E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式 科E2 了解動手實作的重要性 科E3 體會科技與個人及家庭生活的互動關係	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目：—

	源的整理方法。 4. 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 【跨領域】 5. 國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 6. 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。	3. 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。 【跨領域】 4. 國 Be-III-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。 5. 國 Bc-III-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。 6. 綜Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。	1. 教師提問：「想一想，怎麼使用 Canva 完成一份超過二頁的長文件呢？」藉以引起學習動機。透過課本及動畫影片，介紹如何將 Word 撰寫的記錄轉成 PDF 檔案，再匯入 Canva 完成旅遊電子書。 2. 教導學生如何使用Canva匯入PDF長文件檔案。 3. 套用範本側邊版型，製作旅遊電子書的目錄及各個頁面。 4. 學習利用網格做照片拼貼，可以自動裁切、縮放照片。 參、綜合活動 1. 介紹完基本操作後，進一步教導學生製作互動式目錄，建立目錄與各個頁面的連結，並套用精美的封面完成旅遊電子書。 2. 透過「想想怎麼做？」，延續課本範例，配合照片數量使用適合的網格，完成其他的照片拼貼。 3. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 —第 15~17 節 結束—	「想想怎麼做？」 6. 成果採收遊戲	科E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度 科E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟 科E8 利用創意思考的技巧 科E9 具備與他人團隊合作的能力 資訊教育 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E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品	2. 協同節數：____
--	--	---	--	----------------------------------	---	---------------------

							資E6 認識與使用資訊科技以表達想法 資E9 利用資訊科技分享學習資源與心得 資E10 了解資訊科技於日常生活之重要性 資E13 具備學習資訊科技的興趣 戶外教育 戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境 戶 E5 理解他人對環境的不同感受，並且樂於分享自身經驗。	
第十八週 6/8-6/12	1. 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。	1. 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝	◎第八章 AI 輔助設計與應用： —第 18~20 節 開始—	三節	1. Canva 小創客玩設計	1. 口頭問答	科技教育	☐ 實施跨領域或跨科目

(6/12 畢業典禮) 第十九週 6/15-6/19 (6/19 端午節放假一天) 第二十週 6/22-6/26 (6/23.6/24 評量) 第二十一週 6/29-6/30 (6/30 結業式)	2. 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 3. 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 4. 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 【跨領域】 5. 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。	置及系統平臺之功能應用。 2. 資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 3. 資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。 4. 資議 H-III-3 資訊安全與生活的關係。 【跨領域】 5. 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 6. 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 7. 社Ae-III-3 科學和技術	壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶「Canva 小創客玩設計」課本。 ◎引起動機：你想使用 Canva 生成什麼影像，來實現自己的創意發想呢？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問：「你想使用 Canva 生成什麼影像，來實現自己的創意發想呢？」藉以引起學習動機。透過課本及動畫影片，介紹 Canva 的 AI 工具。 2. 教導學生使用 Canva 「魔法媒體工具」，只要具體描述繪畫需求，就能自動生成圖像，並與學生特別強調使用 AI 功能時，必須由監護人陪同的條款，並注意 AI 人工智慧的法律責任。 3. 使用 AI 一鍵去背功能，完成 AI 影像整合大作戰作品。 4. 利用 FaceArtist AI 變臉技巧，輸入想要轉換的風格，便可以產生不同風格的影像。 參、綜合活動 1. 介紹完 FaceArtist AI 變臉技巧後，進一步教導 Animeify 動漫風格技巧，讓人物瞬間化身為動漫主角。	2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 宏全線上好玩教學遊戲 5. 課後評量-觀察和比較「想想怎麼做？」 6. 成果採收遊戲	2. 操作練習 3. 學習評量 4. 實作評量	科E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式 科E2 了解動手實作的重要性 科E3 體會科技與個人及家庭生活的互動關係 科E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度 科E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟 科E8 利用創意思考的技巧 科E9 具備與他人團隊合作的能力 資訊教育 資E1 認識常見的資訊系統	協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目：— 2. 協同節數：—
--	---	---	---	--	--	--	--

		的研究與運用，應受到道德與法律的規範；政府的政策或法令會因新科技的出現而增修。	2. 透過「想想怎麼做？」，延續課本「怪獸大戰機械戰士」範例，將其修改為日本卡通樣式的影像。 3. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 —第 18~20 節 結束—				資E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題 資E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 資E6 認識與使用資訊科技以表達想法 資E9 利用資訊科技分享學習資源與心得 資E10 了解資訊科技於日常生活之重要性 資E13 具備學習資訊科技的興趣	
--	--	--	--	--	--	--	---	--

十、本課程是否有校外人士協助教學

☒ 否，全學年都沒有(以下免填)

☐ 有，部分班級，實施的班級為：_____

☐ 有，全學年實施

教學期程	校外人士協助之課程大綱	教材形式	教材內容簡介	預期成效	原授課教師角色
		☐ 簡報 ☐ 印刷品 ☐ 影音光碟 ☐ 其他於課程或活動中使用之教學資料，請說明：			

*上述欄位皆與校外人士協助教學與活動之申請表一致