

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)

本課程介紹 Canva 在生活中的應用，讓學生正確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。運用前沿 AI 科技增進科技應用的能力。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。藉由心智圖的填寫，培養學生的組織、計畫與整合能力。透過分組討論、共同協作、互相觀摩，提升團隊合作之素養。能由學習多媒體影片處理過程中，體會科技學習的樂趣。

1. 系統與模型：讓學生理解線上多媒體編輯的方式。
2. 結構與功能：學會 Canva 的介面操作與功能。
3. 交互作用與關係：察覺生活中使用多媒體傳達訊息的方式。

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	四年級資訊教育團隊
實施年級		四年級	總節數	共 21 節，每節 40 分鐘
主題名稱		Canva 魔法工作室		
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-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。		
	領綱	【綜合活動】 綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。 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。 【藝術】 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 【健康與體育】 健體-E-B3 具備運動與健康有關的感知和欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，在生活環境中培養運動與健康有關的美感體驗。 【自然科學】 自-E-C1 培養愛護自然、珍愛生命、惜取資源的關懷心與行動力。 【數學】 數-E-B2 具備報讀、製作基本統計圖表之能力。		
與其他領域/科目的連結		綜合活動、藝術、健康與體育、自然科學、數學		
議題融入	實質內涵	環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。 品 EJU4 自律負責。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。		

	所融入之單元	單元一、第一課【認識 Canva】- 品 EJU4 單元三、第四課【校園植物知多少】- 環 E2 單元四、第五課【好玩的社團桌遊】- 品 EJU4、品 E3		
教材來源		1. 巨岩出版《Canva 魔法工作室》教材		
教學設備/資源		老師教學網站互動多媒體、課程影音、測驗遊戲、課本習題等。		
各單元與學習目標				
單元名稱		學習重點		學習目標
單元一 班級名牌動手做		學習表現	資識 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資識 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資識 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法,表現創作主題。	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」。 8. 注意到生活中的 LOGO。 9. 能搜尋與加入圖案。 10. 能安排圖層上下位置。 11. 能輸入文字。 12. 能舉例班徽的應用。 13. 完成「班徽」。
		學習內容	資識 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資識 T-III-2 網路服務工具的應用。 資識 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。 資識 D-III-2 系統化數位資料管理方法。 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。	
單元二 生活紀錄與校園植物介紹		學習表現	資識 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資識 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。 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。	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」。 5. 學會使用形狀邊框裝飾照片。 6. 學會調整照片色溫、色調、亮度。 7. 學會製作告示牌,展示植物。 8. 學會設計瓢蟲飛行動畫,製作成簡單影片。 9. 完成「校園植物告示板」。
		學習內容	資識 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資識 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。 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。 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。	
單元三 圖表與卡牌設計		學習表現	資識 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資識 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	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」。 6. 學會用簡報傳達議題討論項目。 7. 學會編輯簡報與統計表。 8. 學會加入圖表,輔助說明。

		識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。 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。	9. 完成「園遊會擺攤討論簡報」。 10. 完成「收支報告簡報」。
	學習內容	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 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。 資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。 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。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 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」。	
單元四 校園生活影片	學習表現	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。	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」。
	學習內容	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。	

教學單元設計

一、教學設計理念

紹 Canva 在生活中的應用，讓學生正確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。運用前沿 AI 科技增進科技應用的能力。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。藉由心智圖的填寫，培養學生的組織、計畫與整合能力。透過分組討論、共同協作、互相觀摩，提升團隊合作之素養。能由學習多媒體影片處理過程中，體會科技學習的樂趣。

4. 系統與模型：讓學生理解線上多媒體編輯的方式。

5. 結構與功能：學會 Canva 的介面操作與功能。

6. 交互作用與關係：察覺生活中使用多媒體傳達訊息的方式。

二、教學單元設計

主題	Canva 魔法工作室		設計者	四年級資訊教育團隊	
實施年級	四年級		總節數	共 21 節，每節 40 分鐘	
單元名稱	單元一、班級名牌動手做				
設計依據					
學習重點	學習表現	資識 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資識 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資識 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法,表現創作主題。		核心素養	【綜合活動】 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。 【藝術】 藝-E-A2 認識設計思 考,理解藝術實踐的意 義。
	學習內容	資識 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資識 T-III-2 網路服務工具的應用。 資識 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。 資識 D-III-2 系統化數位資料管理方法。 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。			
議題融入	學習主題	品德核心價值			
	實質內涵	品 EJU4 自律負責。			
與其他領域/科目的連結		綜合、藝術			
教材來源		巨岩出版《Canva 魔法工作室》教材			
教學設備/資源		老師教學網站互動多媒體、課程影音、測驗遊戲、課本習題等。			
學生經驗分析		學生能開啟電腦、使用鍵盤與滑鼠輸入,能操作瀏覽器基本功能。			
學習目標					
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」。 8. 注意到生活中的 LOGO。 9. 能搜尋與加入圖案。 10. 能安排圖層上下位置。 11. 能輸入文字。 12. 能舉例班徽的應用。 13. 完成「班徽」。					

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
【第 1~3 節課開始】 主題一、認識 Canva 一、準備活動 - 教師介紹 Canva 的功能與應用方式。 - 教師說明教育版帳號與申請方式。 二、發展活動 - 活動一：認識介面 - 學生註冊 Canva 免費帳號，並加入教師班級。 - 學生認識介面與基本功能。 - 活動二：設計班級名牌 - 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。 - 學生知道如何命名檔案。 - 活動三：下載與分享 - 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 - 學生從課本習題複習所學。 - 學生搜尋並選用能代表自己的元素，設計一張個人名牌。	120	- 口頭問答：能舉例 Canva 的應用。 - 軟體操作：能搜尋與收藏範本。 - 多媒體測驗：【第一課測驗遊戲】。
【第 4~6 節課開始】 主題二、我們的班徽 一、準備活動 - 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。 - 教師說明 LOGO 設計要素，包含代表色、象徵物與名稱。 二、發展活動 - 活動一：班徽設計 - 學生以 800x800 像素建立圖像。 - 學生搜尋徽章範本並修改，加入班級代表色、文字與象徵物。 - 活動二：班徽美化與輸出 - 學生添加圖示，安排裝飾。 - 學生完成班徽細節調整，輸出透明背景圖片。 - 學生觀察課本中舉例班徽的應用。  三、綜合活動 - 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。	120	- 軟體操作：能搜尋與加入動物圖案。 - 口頭問答：說出生活中的 LOGO。 - 多媒體測驗：【第二課測驗遊戲】。
參考資料：(若有請列出)		
學生回饋	教師省思	

主題	Canva 魔法工作室		設計者	四年級資訊教育團隊	
實施年級	四年級		總節數	共_6_節，_240_分鐘	
單元名稱	單元二、生活紀錄與校園植物介紹				
設計依據					
學習重點	學習表現	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。 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。		核心素養	【藝術】 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 【健康與體育】 健體-E-B3 具備運動與健康有關的感知和欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，在生活環境中培養運動與健康有關的美感體驗。 【自然科學】 自-E-C1 培養愛護自然、珍愛生命、惜取資源的關懷心與行動力。
	學習內容	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。 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。 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。			
議題融入	學習主題	環境倫理			
	實質內涵	環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。			
與其他領域/科目的連結		藝術、健康與體育、自然科學			
教材來源		巨岩出版《Canva 魔法工作室》教材			
教學設備/資源		老師教學網站互動多媒體、課程影音、測驗遊戲、課本習題等。			
學生經驗分析		學生能開啟電腦、使用鍵盤與滑鼠輸入，能操作瀏覽器基本功能。			
學習目標					
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」。 5. 學會使用形狀邊框裝飾照片。 6. 學會調整照片色溫、色調、亮度。 7. 學會製作告示牌，展示植物。 8. 學會設計瓢蟲飛行動畫，製作成簡單影片。 9. 完成「校園植物告示板」。					
教學活動設計					
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式	
【第 7~9 節課開始】 主題三、運動會全紀錄 一、準備活動 1. 教師介紹照片拼貼的藝術。 2. 教師說明 AI 工具的使用。 二、發展活動 1. 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。 2. 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。			120	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】。	

(3) 學生將兩頁作品下載成壓縮檔，並能解壓縮。  三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. 學生繼續新增頁面，上傳照片，完成更多頁的拼貼作品。		
【第 10~12 節課開始】 主題四、校園植物知多少 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。 二、發展活動 1. 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。 2. 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。 3. 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 1. 學生從課本習題複習所學。 2. 學生上傳更多植物照片，完成更多頁的作品。	120	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】。
參考資料：(若有請列出)		
學生回饋	教師省思	

主題	Canva 魔法工作室	設計者	四年級資訊教育團隊
實施年級	四年級	總節數	共_5_節，_200_分鐘
單元名稱	單元三、圖表與卡牌設計		
設計依據			
學習重點	學習表現	核心素養	【藝術】 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 【自然科學】 自-E-C1 培養愛護自然、珍愛生命、惜取資源的關懷心與行動力。 【綜合活動】
	資識 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資識 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。 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。		

	學習內容	資識 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資識 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資識 T-III-2 網路服務工具的應用。 資識 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。 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。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 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」。		綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。 【數學】 數-E-B2 具備報讀、製作基本統計圖表之能力。
議題融入	學習主題			
	實質內涵			
與其他領域/科目的連結		藝術、自然科學、綜合活動、數學		
教材來源		巨岩出版《Canva 魔法工作室》教材		
教學設備/資源		老師教學網站互動多媒體、課程影音、測驗遊戲、課本習題等。		
學生經驗分析		學生能開啟電腦、使用鍵盤與滑鼠輸入，能操作瀏覽器基本功能。		
學習目標				
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」。 6. 學會用簡報傳達議題討論項目。 7. 學會編輯簡報與統計表。 8. 學會加入圖表，輔助說明。 9. 完成「園遊會擺攤討論簡報」。 10. 完成「收支報告簡報」。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式		時間	評量方式	
【第 13~17 節課開始】		80	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】。	
主題五、好玩的社團桌遊				
一、準備活動				
1. 教師介紹桌遊的概念，以及桌遊訓練心智的方式。				
2. 教師說明心智圖的意義與表現方式。				
二、發展活動				
1. 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。				
2. 活動二：卡牌設計				
(1) 學生學習設計桌遊卡片，包含角色、數字與圖樣。				
3. 活動三：實際遊玩與修正				
(1) 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				
1. 學生從課本習題複習所學。				
2. 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。				

【第 15~17 節課開始】 主題六、園遊會開賣囉 一、準備活動 - 教師提問：園遊會舉辦前要準備哪些事情？ - 教師說明使用簡報呈現要討論的主題。 二、發展活動 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。 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。 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。	120	- 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】。
---	-----	---

參考資料：(若有請列出)

學生回饋	教師省思

主題	Canva 魔法工作室	設計者	四年級資訊教育團隊
實施年級	四年級	總節數	共_4_節，__160_分鐘
單元名稱	單元四、校園生活影片		
設計依據			
學習重點	學習表現	資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資識 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。	核心素養 【藝術】 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 【綜合活動】 綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。
	學習內容	資識 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資識 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。	
議題融入	學習主題	品德核心價值 品德發展層面	
	實質內涵	品 EJU4 自律負責。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。	
與其他領域/科目的連結		藝術、綜合活動	
教材來源		巨岩出版《Canva 魔法工作室》教材	
教學設備/資源		老師教學網站互動多媒體、課程影音、測驗遊戲、課本習題等。	
學生經驗分析		學生能開啟電腦、使用鍵盤與滑鼠輸入，能操作瀏覽器基本功能。	

學習目標		
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」。		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
【第 18~20 節課開始】 主題七、青春飛揚不留白 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 - 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。 - 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。 - 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。	120	- 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】。
參考資料：(若有請列出)		
學生回饋	教師省思	

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		(選定一項總結性學習任務之學習目標) 學生與同儕討論完成生物環境桌遊卡牌設計，列印、使用卡片遊玩互動，覺察不同的環境有不同的生物生存，認識生物的美與價值。				
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
圖表與牌計		積極參與討論，能獨力完成卡牌設計，或協助其他同儕進行設計。	積極參與討論，能在同儕的協助下完成卡牌設計。	積極參與討論，能完成基本卡牌設計，照範例規格設計。	願意參與討論，但卡牌與遊戲設計不完整。	未達D級
評分指引		1. 能夠流暢使用 Canva 進行設計，掌握所有基本功能 2. 作品設計創意十足，色彩搭配和諧，排版清晰有美感 3. 作品符合指定主題，內容豐富完整且表達清楚 4. 課堂參與度高，主動學習並樂於嘗試新功能 5. 遇到問題能主動思考並尋求解決方案	1. 能夠正確使用 Canva 進行基本設計，偶爾需要指導 2. 作品設計具創意，色彩搭配與排版良好 3. 作品符合主題，內容完整但細節可加強 4. 課堂參與良好，能完成任務但較被動 5. 能夠解決部分問題，但仍需適量協助	1. 基本能使用 Canva，但操作仍有困難 2. 作品設計一般，色彩與排版普通 3. 作品主題尚可，但內容略顯不足 4. 課堂參與度一般，需適時提醒 5. 需要教師或同學指導才能解決問題	1. 無法正確使用 Canva，需大量協助 2. 作品缺乏創意，色彩搭配與排版混亂 3. 作品內容不完整，與主題關聯度低 4. 課堂參與度低，缺乏學習動力 5. 無法獨立解決問題，缺乏主動學習精神	未達D級
評量工具		實際操作、分組合作				
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)。