

南投縣敦和國民小學 115 學年度彈性學習課程計畫

【上學期】

課程名稱	數位行動		年級/班級	六年級
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	每周 1 節，21 周，共 21 節
			設計教師	六年級資訊團隊
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <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"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)		<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 checked="" 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"/> 家庭教育 <input checked="" type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input checked="" type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※ ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點， 例：交 A-I-3 辨識社區道路環境的常見危險。※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	智慧、樂趣	與學校願景呼應之說明	具備「智慧」去健全發展身心，並擁有合宜的人性觀與自我觀，同時透過選擇、分析與運用新知，有效規劃生涯發展，探尋生命意義，並不斷自我精進，追求至善。培養自主學習的「樂趣」，善用科技、資訊與各類媒體之能力，	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

			<p>相關倫理及媒體識讀的素養，從中分析、思辨、批判人與科技、資訊及媒體之關係。</p>
<p>設計理念</p>	<p>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。</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 		
<p>總綱核心素養 具體內涵</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>領綱核心素養 具體內涵</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>數-E-B2 具備報讀、製作基本統計圖表之能力。</p>
<p>課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能建立 Canva 帳號，加入班級團隊，使用 Canva 編輯多媒體內容。 2. 學生能知道如何搜尋主題相關的素材，使設計更生動有趣。 3. 學生能製作各種影音多媒體以傳達情誼或資訊。 4. 學生能繪製心智圖來規劃設計，將思考以視覺化方式呈現。 5. 學生能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。 6. 學生能製作桌遊卡牌，與同儕互動，和諧人際關係。 7. 學生能下載與分享自己創作的多媒體內容。 		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

	8. 學生能使用數位平台進行協作，與同儕共同編輯。
--	---------------------------

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
第 01~02 週	一、認識 Canva / 2 節	<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>1、 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>2、 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>3、 綜合活動</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>



附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
					1. 學生搜尋並選用能代表自己的元素，設計一張個人名牌。		
第 03~05 週	二、我們的班徽 / 3 節	<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>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>資議 D-III-2 系統化數位資料管理方法。</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>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>1. 注意到生活中的 LOGO。</p> <p>2. 能搜尋與加入圖案。</p> <p>3. 能安排圖層上下位置。</p> <p>4. 能輸入文字。</p> <p>5. 能舉例班徽的應用。</p>	<p>1、 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，包含代表色、象徵物與名稱。</p> <p>2、 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>3、 綜合活動</p> <p>1. 學生從課本習題複習所學。</p>	<p>1. 軟體操作：能搜尋與加入動物圖案。</p> <p>2. 口頭問答：說出生活中的 LOGO。</p> <p>3. 多媒體測驗：【第二課測驗遊戲】。</p>	<p>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：【物件順序的概念】、【圖片等距分佈】</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
					2. 學生選用能代表自己的範本與元素，設計自己的個人徽章。		
第 06~08 週	三、運動會全紀錄 / 3 節	<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>1、 準備活動</p> <p>1. 教師介紹照片拼貼的藝術。</p> <p>2. 教師說明 AI 工具的使用。</p> <p>2、 發展活動</p> <p>1. 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>2. 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>3、 綜合活動</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>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
					<ol style="list-style-type: none"> 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 09~10 週	健康促進-視力保健知多少/ 2 節	健 1a-II-2 了解促進健康生活的方法。 健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。 健 2b-II-2 願意改善個人的健康習慣。	健 Da-II-2 身體各部位的功能與衛生保健的方法。 健 Fb-II-1 自我健康狀態檢視方法與健康行為的維持原則。	一、培養具備健康生活與體育運動的知識、態度與技能，增進健康與體育的素養。 二、養成規律運動與健康生活的習慣。 三、培養健康與體育問題解決及規劃執行的能力。 四、培養獨立生活的自我照護能	壹、準備活動 ◎準備上課所需教學影片和範例檔案。 ◎健康用眼習慣 ◎愛眼健康操 貳、教學(發展)活動 1. 視力保健 Q&A 說明 2. 觀課視力保健宣導影片 參、綜合活動 1. 問答完成愛眼你我他 2. 完成健促問卷	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 完成健康促進問卷前測 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 兒童及青少年視力保健宣導動畫影片 https://youtu.be/0cuYA7P0ZhM?si=10Rr1bYd791CWtae 3. 教育部國教署-視力保健宣導 https://youtu.be/hIBRPRgrt4s?si=emUeMVZWz7UZKBgL

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
				力。			
第 11~13 週	四、校園植物知多少 / 3 節	<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>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。</p> <p>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。</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>自 INc-III-9 不同的環境條件影響生物の種類和分布，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。</p> <p>2. 學會調整照片色溫、色調、亮度。</p> <p>3. 學會製作告示牌，展示植物。</p> <p>4. 學會設計瓢蟲飛行動畫，製作成簡單影片。</p>	<p>1、 準備活動</p> <p>1. 學生口頭分享在學校常見的植物。</p> <p>2. 教師說明植物展示牌的用途。</p> <p>2、 發展活動</p> <p>1. 活動一：上傳植物資料</p> <p>(1) 學生建立 29.7x21 公分的設計。</p> <p>(2) 學生加入背景圖與形狀邊框。</p> <p>(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>2. 活動二：告示牌設計</p> <p>(1) 學生搜尋並加入告示牌元素。</p> <p>(2) 學生完成告示牌圖文設計。</p> <p>3. 活動三：簡單動畫製作</p> <p>(1) 學生透過「瓢蟲飛行」動畫設計，製作簡單的植物展示影片。</p> <p>(2) 學生下載 mp4 作品。</p>  <p>3、 綜合活動</p>	<p>1. 軟體操作：能舉例校園中的植物名稱。</p> <p>2. 口頭問答：能說出亮度對影像的影響。</p> <p>3. 多媒體測驗：【第四課測驗遊戲】。</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</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
					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。		
第 14~16 週	五、好玩的社團桌遊 / 3 節	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	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種類和分布，	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。	1、 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。 2、 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。  3、 綜合活動	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

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		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。	以及生物間的食物關係，因而形成不同的生態系。		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 17~18 週	六、園遊會開賣囉 / 2 節	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。	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。 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	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。	1、 準備活動 1. 教師提問：園遊會舉辦前要準備哪些事情？ 2. 教師說明使用簡報呈現要討論的主題。 2、 發展活動 1. 活動一：討論與計畫 (1) 學生討論園遊會擺攤計畫，規劃攤位設計與商品內容。 2. 活動二：簡報與圖表製作 (1) 學生設計園遊會收支報告，繪製統計表格與圖表。 3. 活動三：資料分析與展示 (1) 學生能閱讀圖表，進行口頭說明。	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】

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
			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」。		 <p>3、綜合活動</p> <p>1. 學生從課本習題複習所學。</p>		
第 19~21 週	七、青春飛揚不留白 / 3 節	<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>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</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-3 設計思考與實作。</p> <p>綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。</p>	<p>1. 學會編輯影片模版。</p> <p>2. 學會上傳與修剪影片。</p> <p>3. 學會加入字幕與片尾。</p> <p>4. 學會用魔法媒體工具生成人物。</p> <p>5. 學會加入轉場</p>	<p>1、準備活動</p> <p>1. 教師介紹製作影片的訣竅。</p> <p>2. 教師用心智圖說明校園生活影片的規劃。</p> <p>2、發展活動</p> <p>1. 活動一：影片剪輯</p> <p>(1) 學生上傳校園生活片段，學習修剪影片。</p> <p>(2) 學生製作倒數計時片頭。</p> <p>2. 活動二：字幕與片尾</p> <p>(1) 學生加入字幕。</p> <p>(2) 學生挑選與加入片尾影片。</p> <p>(3) 學生用魔法媒體工具生成人物。</p> <p>3. 活動三：特效與背景音樂</p> <p>(1) 學生加入轉場與背景音樂。</p>	<p>1. 軟體操作：能剪輯影片。</p> <p>2. 口頭問答：能說出影片傳達的訊息與文字有何不同。</p> <p>3. 多媒體測驗：【第七課測驗遊戲】。</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</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
				特效與背景音樂。	 <p>3、 綜合活動</p> <p>1. 學生從課本習題複習所學。</p>		

【下學期】

課程名稱	數位行動		年級/班級	六年級
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	18 節
			設計教師	六年級資訊團隊
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <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"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)		<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 checked="" 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"/> 家庭教育 <input checked="" type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input checked="" type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※ ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點， 例：交 A-I-3 辨識社區道路環境的常見危險。※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	智慧、樂趣	與學校願景呼應之說明	具備「智慧」去健全發展身心，並擁有合宜的人性觀與自我觀，同時透過選擇、分析與運用新知，有效規劃生涯發展，探尋生命意義，並不斷自我精進，追求至善。培養自主學習的「樂趣」，善用科技、資訊與各類媒體之能力，相關倫理及媒體識讀的素養，從中分析、思辨、批判人與科技、資訊及媒體之關係。	
設計理念	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。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。 1. 心智圖的填寫，培養學生的組織、計畫與整合能力。 2. 學習多媒體影片處理過程中，透過分組討論、共同協作、互相觀摩，提升團隊合作之素養。			

附件 3-3 (國中小各年級適用)

<p>總綱核心素養具體內涵</p>	<p>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-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。</p>	<p>領綱核心素養具體內涵</p>	<p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。 英-E-B2 具備使用各種資訊科技媒材進行自我學習的能力，以增進英語文聽說讀寫綜合應用能力及文化習俗之理解。 社-E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。</p>
<p>課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能建立 Canva 帳號，加入班級團隊。 2. 學生能操作 Canva 的介面，使用 Canva 編輯多媒體內容。 3. 學生能知道如何搜尋、收藏 Canva 範本。 4. 學生能製作各種影音多媒體以傳達情誼或資訊。 5. 學生能繪製心智圖來規劃設計。 6. 學生能製作視覺資訊圖表與簡報。 7. 學生能製作桌遊卡牌。 8. 學生能使用 Canva 下載與分享多媒體內容。 9. 學生能在 Canva 平台進行協作、共同編輯。 		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱， 必須至少 2 領域以上				自選/編 教材須經 課發會審 查通過
第 01 週 ~ 第 04 週	單元一 動畫卡片與相簿 第一課認識 Canva、 第二課我們的學校生活	<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 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。</p> <p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <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>藝 1-III-2 能</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 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。</p> <p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <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>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</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 2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能舉例 Canva 用途。 2. 能尊重智慧財產權。 3. 學會搜尋與收藏範本。 4. 會製作動畫卡片。 5. 學會下載與分享作品。 6. 學會製作照片拼貼。 7. 學會上傳照片。 8. 學會用資料夾整理作品。 9. 學會去除背景。 10. 學會使用邊框與網格設計作品。 	<p>壹、準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師提問：說說看你使用過哪些軟體來編輯圖片或影片？ 2. 學生課前準備：可準備多張學校生活照片或者使用範例素材練習。 <p>貳、教學(發展)活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師介紹 Canva 線上編輯。 2. 教師說明 Canva 教育版與免費版的差別。 3. 教師說明使用 Canva 時要尊重智慧財產權。 4. 學生觀察課本 p9 頁的 Canva 生活應用。 5. 教師說明動態電子相簿的概念。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩-《Canva 多媒體小神通》教材 2. 老師教學網站影音互動多媒體 3. 資安加油站

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱， 必須至少 2 領域以上				自選/編 教材須經 課發會審 查通過
		<p>使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</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 2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。</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>運用同理心增進人際關係。</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>參、綜合活動</p> <p>1. 學生能新增頁面</p>  <p>2. 學生能自行創作，併嵌入素材</p>  <p>3. 第一課小作業：學生設計一張邀請卡，傳送給老師。</p> <p>4. 第二課小作業：學生以【我的美食生活】為主題，設計至少 3 頁的美食相簿。</p>		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
第 05 週 第 08 週	<p>單元二 影像留言與連環漫畫</p> <p>第三課祝你生日快樂、</p> <p>第四課輕鬆看防疫</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 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p> <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>綜 2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進</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 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 Ba-III-1 多元性別的人際互動與情感表達。</p> <p>綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技</p>	<ol style="list-style-type: none"> 學會製作短片傳達情誼。 學會文字的美化設計。 學會上傳影片。 學會與他人共同協作。 學會製作四格連環漫畫。 學會發想故事劇情。 學會編輯對話組合。 學會編輯角色與表情。 	<p>壹、準備活動</p> <p>◎學生攜帶《Canva 多媒體小神通》教材。</p> <p>◎引起動機：朋友生日時的祝福方式。</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生開啟【影像留言】模板，挑選範本。 學生使用搜尋的技巧，加入【禮物】圖像元素、【生日】影片元素。 學生修改標題語文字。 學生調整影片長度。 學生新增頁面、搜尋並加入照片元素，製作背景。 學生加入相框圖像與影片。 <p>參、綜合活動</p>	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作練習 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 巨岩-《Canva 多媒體小神通》教材 老師教學網站影音互動多媒體 資安加油站

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		人際關係。 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-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	法與創作表現類型。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。		1. 學生開啟【連環漫畫】模板，挑選範本。 2. 第三課小作業：學生設計一份祝福留言給家人。 3. 第四課小作業：學生創作一則四格連環漫畫並分享。		
第 09 週 ~ 第 10 週	健康促進-視力保健知多少 / 2 節	健 1a-II-2 了解促進健康生活的方法。 健 2b-II-1 遵守健康的生活規範。 健 2b-II-2 願意改善個人的健康習慣。	健 Da-II-2 身體各部位的功能與衛生保健的方法。 健 Fb-II-1 自我健康狀態檢視方法與健康行為的維持原則。	一、培養具備健康生活與體育運動的知識、態度與技能，增進健康與體育的素養。 二、養成規律運動與健康生活的習慣。 三、培養健康與體育問題解	壹、準備活動 ◎準備上課所需教學影片和範例檔案。 ◎健康用眼習慣 ◎愛眼健康操 貳、教學(發展)活動 1. 視力保健 Q&A 說明 2. 觀課視力保健宣導影片 參、綜合活動	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 完成健康促進問卷前測	1. 兒童及青少年視力保健宣導動畫影片 https://youtu.be/0cuYA7P0ZhM?si=1ORr1bYd791CWtae

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
				決及規劃執行的能力。 四、培養獨立生活的自我照護能力。	1. 問答完成愛眼你我他 2. 完成健促問卷		4. 教育部國教署－視力保健宣導 https://youtu.be/hIBRPRgrt4s?si=emUeMVZWz7UZKBgL
第 11 週 第 14 週	單元三 心智圖、桌遊 卡牌與圖表 第五課動物卡片桌遊、 第六課全球暖化	科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互	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。	1. 認識什麼是桌遊。 2. 學會創作卡牌遊戲。 3. 學會設計心智圖。 4. 學會製作卡牌。 5. 認識與學會設計視覺資	1、準備活動 ◎學生攜帶《Canva 多媒體小神通》教材。 ◎教師提問：你知道桌遊嗎？有玩過什麼樣的桌遊呢？ ◎教師說明心智圖的用途。 ◎教師說明全球暖化的主題 ◎教師介紹視覺資訊圖表的用途。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. 巨岩-《Canva 多媒體小神通》教材 2. 老師教學網站影音互動多媒體

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱， 必須至少 2 領域以上				自選/編 教材須經 課發會審 查通過
		<p>動。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>英 4-III-3 能拼寫國小階段基本常用字詞。</p> <p>綜 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>	<p>科議 P-III-1 基本的造形與設計。</p> <p>英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。</p> <p>綜 Bb-III-3 團隊合作的技巧。</p>	<p>訊圖表。</p> <p>6. 能選擇合適的配圖支持論點。</p> <p>7. 學會製作簡報。</p> <p>8. 學會用圖表傳達資訊。</p>	<p>貳、教學(發展)活動</p> <p>第五課、動物卡片桌遊</p> <p>1. 學生開啟【思維導圖】模板，挑選範本。</p> <p>2 學生分組討論，設計桌遊規則，完成心智圖。</p> <p>3. 學生開啟【閃示卡】範本，開始編輯卡牌。</p> <p>4. 學生搜尋與加入圖像元素，完成卡牌的主視覺圖案。</p> <p>5. 學生在卡牌加入數字。</p> <p>6. 學生列印與裁切卡牌。</p> <p>參、綜合活動</p>  <p>1. 全球暖化議題</p> <p>2. 學生開啟【視覺資訊圖表】</p>		<p>3. 資安加油站</p> <p>4. 中央氣象局全球暖化與氣候變遷 (https://www.cwb.gov.tw/V8/C/C/change/change_1.html)。</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱， 必須至少 2 領域以上				自選/編 教材須經 課發會審 查通過
					<p>模板，從空白設計開始編輯。</p> <p>3. 學生搜尋與加入線條、裝飾圖案，完成單頁的視覺訊圖表。</p>  <p>1. 學生開啟【簡報】模板，搜尋 church 範本。</p> <p>2. 學生加入資料來源：中央氣象局全球暖化與氣候變遷，並設定網址連結 (https://www.cwb.gov.tw/V8/C/C/Change/change_1.html)。</p> <p>3. 學生設計第三頁，搜尋與</p>		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源										
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱， 必須至少 2 領域以上				自選/編 教材須經 課發會審 查通過										
					<p>加入【溫度上升的主要原因】相關圖片與文字。</p> <p>4. 學生設計第四頁，加入長條圖，編輯資料內容，顯示【碳排放量排名】。</p> <table border="1"> <tr> <td>住宅</td> <td>11%</td> </tr> <tr> <td>能源</td> <td>14.5%</td> </tr> <tr> <td>運輸</td> <td>14%</td> </tr> <tr> <td>工業</td> <td>48.9%</td> </tr> <tr> <td>其他</td> <td>11.6%</td> </tr> </table> <p>5. 學生設計第五頁，輸入節能減碳的十大宣言文字。</p> <p>6. 學生加入轉場動畫，完成簡報設計。</p> <p>7. 學生分享作品，使用 Canva【展示簡報】功能，呈現簡</p>	住宅	11%	能源	14.5%	運輸	14%	工業	48.9%	其他	11.6%		
住宅	11%																
能源	14.5%																
運輸	14%																
工業	48.9%																
其他	11.6%																

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
					報內容。		
第 15 週 第 18 週	單元四 影片創作 第七課我的家鄉、第八課世界美食聯合國	資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。 藝 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。	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-3 數位學習網站與資源的使用。 社 Bb-III-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與	1. 知道創作影片的訣竅與內涵。 2. 學會修剪視訊。 3. 學會加入轉場特效。 4. 學會加入背景音樂與設定淡出效果。 5. 學會影片融合。 6. 學會製作 QR Code。 7. 學會自製轉場特效。	壹、準備活動 ◎學生攜帶《Canva 多媒體小神通》教材。 ◎準備相關連結、檔案及影音教學影片。 ◎引起動機：最想到哪一個國家、景點，甚至於離開地球，到哪一個星球翱遊呢？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「最想到哪一個國家、景點，甚至於到哪一個星球翱遊呢？」，藉以引起學習動機。 2. 學生使用新增頁面與修剪視訊技巧介紹我的家鄉。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. 巨岩-《Canva 多媒體小神通》教材 2. 老師教學網站影音互動多媒體 3. 資安加油站

附件 3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱， 必須至少 2 領域以上				自選/編 教材須經 課發會審 查通過
		英 7-III-2 能用字典查閱字詞的發音及意義。	<p>多元。</p> <p>表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。</p> <p>英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。</p>	<p>8. 學會製作影片牆。</p> <p>9. 學會自製濾鏡。</p> <p>10. 知道搜尋元素技巧。</p>	<p>3. 學生加入轉場特效。</p> <p>4. 學生使用 Google 地圖搜尋美國紐約自由女神像地標，按右鍵、取得經緯度座標。</p> <p>5. 學生複製前一頁壽司國影片，修改為【咖哩國(印度)】，並加入黃色與粉紅色的照片、調整透明度，製作出濾鏡效果。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 第七課小作業：學生設計【我的學校】介紹影片。</p> <p>2. 第八課小作業：學生繼續編輯本課影片，完成中華民國、韓國與泰國的頁面。。</p>		

註：

1. 本表格係依〈國民中學及國民小學課程計畫備查作業參考原則〉設計而成。
2. 依課程設計理念，可採擇高度相關之總綱各教育階段核心素養或各領域/科目核心素養，以敘寫課程目標。
3. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。