

嘉義縣新美國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	中年級	年級課程 主題名稱	Canva 多媒體小神通	課程 設計者	洪菩謙	總節數/學期 (上/下)	20/下學期
符合 彈性課程 類型	☐ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 *是否融入 ☐ 生命教育 ☐ 安全教育 ☐ 戶外教育 ☒ 均未融入(供統計用，並非一定要融入) ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☒ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學						
學校 願景	師法自然、依時循序 成為循規蹈矩『鄒讚』的新美好兒童		與學校願景呼 應之說明	環境察覺、冒險創新、自主學習			
總綱 核心素養	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。		課程 目標	● 學生能理解與認識 Canva 之優劣，並將其優勢實際運用於日常生活情境中。 ● 學生能具備操作 Canva 介面操作與功能之能力，產出相關多媒體作品。 ● 學生能發揮創意與想像力，結合科技與繪圖技法，創作具有個人特色的作品。			

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第01週-第04週	認識 Canva	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。	Canva 線上共同編輯	體驗 Canva 之介面與相關功能。 運用線上共同編輯之功能與他人互動及合作，體會科技所帶來的便利性。	1.學生能認識 Canva 及其用途。 2.學生能認識多媒體的概念 3.學生能操作 canva 的相關基本功能。 4.學生能發揮互助合作之精神。 5.學生能仔細聆聽與欣賞他人的成果發表，並說出自己的看法。	【教師導學】 1.教師提問：說說看你使用過哪些軟體來編輯多媒體？ 2.教師介紹 Canva 線上編輯。 3.教師說明 Canva 教育版與免費版的差別。 4.教師說明使用 Canva 時要尊重智慧財產權。 【教師導學】【學生自學】 1.學生申請 Canva 帳號，並加入教師的班級團隊。 2.學生認識 Canva 照片拼貼的操作介面。 3.學生學會瀏覽範本，能使用中英文關鍵字搜尋範本、收藏範本。 4.學生開啟收藏的【感謝卡】範本、編輯感謝卡內容文字、動畫與檔案名稱。 5.學生將感謝卡下載為不同格式：JPG 與 mp4。 6.學生使用連結分享 Canva 作品。 7.學生透過 Canva 平臺繳交作業。 【組內互學】 1.小組同儕間互相協助與幫忙。 【組間互學】 1.每位學生分享自己所製作的感謝卡與其之設計理念。 2.請學生仔細聆聽他人的報告內容。 3.小組就他人所報告的內容，給予相關回饋與討論。	● 巨 岩 版—Canva 多媒體小神通 ● 相關網路素材與多媒體	4

第05週 - 第08週	輕鬆看防疫	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	Canva 連環漫畫	體驗 Canva 之介面與相關功能。 使用相關素材與想像力進行連環漫畫製作。	1.學生能認識四格連環漫畫的內涵。 2.學會製作四格連環漫畫。 3.學生能發揮互助合作之精神。 4.學生能仔細聆聽與欣賞他人的成果發表，並說出自己的看法。	【教師導學】 1.教師說明四格連環漫畫的起承轉合。 2.教師帶領學生閱讀範例故事。 【教師導學】【學生自學】 1.學生開啟【連環漫畫】模板，挑選範本。 2.學生認識範本中的示範頁、半成品頁、角色素材頁與對話框素材頁。 3.學生修改背景配色。 4.學生能調整顯示比例。 5.學生輸入對話內容。 6.學生輸入曲線圖案與翻轉。 7.學生修改對話框。 【組內互學】 1.小組同儕間互相協助與幫忙。 【組間互學】 1.每位學生分享自己所製作的四格連環漫畫與其之設計理念。 2.請學生仔細聆聽他人的報告內容。 3.小組就他人所報告的內容，給予相關回饋與討論。	● 巨 岩 版—Canva 多媒體小神通 ● 相關網路素材與多媒體	4
第09週 - 第12週	動物卡片桌遊	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。	Canva 桌遊	體驗 Canva 之介面與相關功能。 運用桌遊遊戲，學習與他人互動及合作。	1.認識什麼是桌遊。 2.學會製作四格連環漫畫。 3.學會創作卡牌遊戲。 4.學會設計心智圖。 5.學會製作卡牌。 6.學生能發揮互助合作之精神。 7.學生能仔細聆聽與欣賞他人的成果發表，並說出自己的看法。	【教師導學】 1.教師提問：你知道桌遊嗎？有玩過什麼樣的桌遊呢？ 2.教師說明心智圖的用途。 【教師導學】【學生自學】【組內互學】 1.分組進行製作，同儕間互相協助。 2.學生開啟【思維導圖】模板，挑選範本。 3.學生分組討論，設計桌遊規則，完成心智圖。 4.學生開啟【閃示卡】範本，開始編輯卡牌。 5.學生修改中文字型，輸入中文名稱。 6.學生搜尋與加入圖像元素，完成卡牌的主視覺圖案。 7.學生在卡牌加入數字。 【組間互學】 1.小組分享卡牌設計理念與玩法。 2.請學生仔細聆聽他人的報告內容。 3.小組就他人所製作的桌遊，給予相關回饋與討論。	● 巨 岩 版—Canva 多媒體小神通 ● 相關網路素材與多媒體	4

第13週 - 第20週	我的家鄉	社 3b-II-1 透過適當的管道 蒐集 與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。 資議 c-II-1 體驗 運用科技與他人互動及合作的方法。	多媒體資料 線上共同編輯	蒐集 與整理家鄉之相關 多媒體資料 ，並系統化歸納與分類。 透過 線上共同編輯 與他人互動及合作， 體會 科技所帶來的便利性。	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.學生能發揮互助合作之精神。 6.學生能仔細聆聽與欣賞他人的成果發表，並說出自己的看法。	【教師導學】 1.教師說明使用智慧型手機拍攝影片，再用 Canva 編輯影片的概念。 2.教師說明編導故事的核心概念：說什麼、用什麼說、怎麼說。 【教師導學】【學生自學】 1.請學生蒐集相關製作素材(照片、影片、文字)，並歸納與分類。 2.學生開啟【影片】模板，挑選範本。 3.學生在封面輸入標題、加入物件、調整背景，完成封面設計。 4.學生在時間軸複製前一頁，搜尋並加入相框元素，上傳照片、輸入文字，完成簡介。 5.學生在時間軸新增一頁，上傳視訊，並修剪長度。 6.學生使用新增頁面與修剪視訊技巧，完成其他段落視訊。 7.學生在影片中加入字幕。 8.學生複製簡介頁並修改，完成片尾。 9.學生加入轉場特效。 10. 學生將原始視訊設為靜音，並加入內建音樂當作背景音樂，並設定音樂淡出效果。 【組內互學】 1.小組同儕間互相協助與幫忙。 【組間互學】 1.學生分享個人所製作的成果與設計理念。 2.請學生仔細聆聽他人的報告內容。 3.請小組就他人所報告的內容，給予相關回饋與討論。	● 巨 岩 版—Canva 多媒體小神通 ● 相關網路素材與多媒體	8
教材來源		☒ 選用教材（Canva 多媒體小神通） ☐ 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)						
本主題是否融入資訊科技教學內容		☐ 無 融入資訊科技教學內容 ☒ 有 融入資訊科技教學內容 共 20 節 (以連結資訊科技議題為主)						
特教需求學生課程調整		※身心障礙類學生： ☐ 無 ☒ 有-智能障礙(1)人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數) ※資賦優異學生： ☒ 無 ☐ 有-(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 智能障礙： 1.內容調整：無。 2.歷程調整：(1)提供合作學習的機會；(2)課程融入社交行為步驟。 3.評量調整：(1)多元評量。 4.環境調整：(1)座位安排於老師附近；(2)給予表現與成功的機會。						
		特教老師姓名：鄭富育 普教老師姓名：洪菩謙						