

三、嘉義縣 祥和 國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期,各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	四年級	年級課程主題名稱	Canva 多媒體小神通	課程設計者	陳靖良	總節數/學期(上/下)	20 節/下學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 跨領域統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學(可以複選)						
學校願景	國際寰宇展視野 人文科技 show 時代	與學校願景呼應之說明	教導小朋友應用資訊科技進行影像處理，並能活學活用於日常生活中。				
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> </ul>				
議題融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題_____ (非必選)						
融入議題實質內涵							

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是(\_\_\_年級和\_\_\_年級) 否

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(1)週	擬定學習計畫	1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動	擬定學習計畫	透過討論，選擇合宜的自主學習方法，擬定學習計畫，選擇學習策略，落實學習行動	分組討論，完成小組學習計畫表	1. 引起動機：教師提問並引導，說明學習計畫的重要性，就像學習的「藏寶圖」。 2. 發展活動： 甲、認識學習計畫：教師說明學習計畫的六大要素(學習目標、內容、方法/策略、時間安排、資源準備、評量方式)。 乙、分組討論與實作：學生分組依照這學期的學習主題，共同完成「小組學習計畫表」。教師巡視引導。	小筆電	5

						<p>丙、各組發表與分享：各組代表上台分享計畫，教師給予回饋。</p> <p>綜合活動：教師總結強調「落實行動」的重要性，並鼓勵學生將學習計畫應用於日常學習，布置小作業讓學生嘗試執行並分享感受。</p>	
第 (1) 週 - 第 (5) 週	認識  Canva	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。<sup>[1]</sup></p> <p>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p>	Canva 基本操作與感謝卡製作	<p>1. 體驗 Canva 線上編輯系統，完成感謝卡製作。</p> <p>2. 體驗運用 Canva 線上共同編輯與同學互動合作，分享感謝卡作品。</p>	<p>1.學生能認識 Canva 及其用途。</p> <p>2. 學生能認識多媒體的概念</p> <p>3.學生能操作 canva 的相關基本功能。</p> <p>4. 學生能發揮互助合作之精神。</p> <p>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。</p>	<p>定標：引導學生選擇學習目標。</p> <p>1.討論：教師和學生討論學會 canva 的好處及在生活中的應用。</p> <p>2.決定：學生一致認為學習 canva 能對未來的生活有幫助，決定學會 canva 平台的操作。</p> <p>【教師導學】</p> <p>1.教師提問:說說看你使用過哪些軟體來編輯多媒體?</p> <p>2.教師介紹 Canva 線上編輯。</p> <p>3.教師說明 Canva 教育版與免費版的差別。<sup>[1]</sup></p> <p>4.教師說明使用 Canva 時要尊重智慧財產權。</p> <p>【學生自學】</p> <p>1.學生申請 Canva 帳號，並加入教師的班級團隊。</p> <p>2.學生認識 Canva 照片拼貼的操作介面。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>5 學生將感謝卡下載為不同格式:JPG 與 mp4。</p> <p>6.學生使用連結分享 Canva 作品。</p> <p>7.學生透過 Canva 平臺繳交作業。</p> <p>【組內互學】</p> <p><sup>[1]</sup>1. 小組同儕間互相協助與幫忙。</p> <p>【組間互學】</p>	相關網路素材與多媒體

						<p>1.每位學生分享自己所製作的感謝卡 與其之設計理念。</p> <p>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。</p>		
第 (6) 週 - 第 (10) 週	輕鬆看防疫	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	四格連環漫畫創作	<p>1. 體驗 Canva 模板功能，完成防疫主題四格連環漫畫。</p> <p>2. 使用視覺元素與想像力，豐富四格連環漫畫創作主題並與同學分享。</p>	<p>1.學生能認識四格連環漫畫的內涵。</p> <p>2. 學會製作四格連環漫畫。</p> <p>3. 學生能發揮互助合作之精神。</p> <p>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。</p>	<p>定標：引導學生選擇學習目標。</p> <p>1.討論：教師和學生討論四格漫畫的內涵。</p> <p>2.決定：學生一致認為用 canva 模板製作四格漫畫是便利的，決定使用 canva 進行四格漫畫的製作。</p> <p><b>【教師導學】</b></p> <p>1.教師說明四格連環漫畫的起承轉合。</p> <p>2. 教師帶領學生閱讀範例故事。</p> <p><b>【學生自學】</b></p> <p>1. 學生開啟【連環漫畫】模板，挑選範本。</p> <p>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。</p> <p>3學生修改背景配色。</p> <p>4 學生能調整顯示比例。</p> <p>5 學生輸入對話內容。</p> <p>6 學生輸入曲線圖案與翻轉。</p> <p>7 學生修改對話框。</p> <p><b>【組內互學】</b></p> <p>1. 小組同儕間互相協助與幫忙。</p> <p><b>【組間互學】</b></p> <p>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。</p> <p>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</p>	相關網路素材與多媒體	5

						內容，給予相關回饋與討論。		
第 (11) 週 - 第 (15) 週	動物 卡 片 桌 遊	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 <sup>[1]</sup>  資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。	動物卡片桌遊設計	1. 體驗 Canva 模板與心智圖功能，完成動物卡片桌遊設計。  2. 體驗使用 Canva 線上共同編輯與同學互動合作，分享桌遊規則與卡牌作品。	1. 認識什麼是桌遊。  2. 學會製作思維導圖。  3. 學會創作卡牌遊戲。 <sup>[1]</sup>  4. 學會設計心智圖。 <sup>[1]</sup>  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。	內容，給予相關回饋與討論。  定標：引導學生選擇學習目標。  1. 討論：教師和學生討論桌遊的內涵。  2. 決定：學生一致認為用 canva 模板製作桌遊卡牌是便利的，決定使用 canva 進行桌遊卡牌的製作。  【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。  【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】 <sup>[1]</sup>  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。	相關網路素材 與多 媒體	5

<p style="text-align: center;">第 ( 16 ) 週 - 第 ( 19 ) 週</p>	<p>我的家鄉</p>	<p>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。</p> <p>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p>	<p>家鄉影片創作</p>	<p>1. 透過網路管道蒐集家鄉相關多媒體資料，並判讀其正確性，完成資料整理。</p> <p>2. 體驗使用 Canva 影片編輯與同學互動合作，完成家鄉介紹影片並分享。</p>	<p>1. 知道創作影片的訣竅與內涵。</p> <p>2. 學會修剪視訊。</p> <p>3. 學會加入轉場特效。</p> <p>4. 學會加入背景音樂與設定淡出效果。</p> <p>5. 學生能發揮互助合作之精神。</p> <p>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。</p>	<p>定標：引導學生選擇學習目標。</p> <p>1. 討論：教師和學生討論創作影片的訣竅與內涵。</p> <p>2. 決定：學生一致認為用 canva 創作影片是便利的，決定使用 canva 進行我的家鄉影片的製作。</p> <p><b>【教師導學】</b></p> <p>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。</p> <p>2. 教師說明編導故事的核心概念：說什麼、用什麼說、怎麼說。</p> <p><b>【學生自學】</b></p> <p>1. 請學生蒐集相關製作素材(照片、影片、文字)，並歸納與分類。</p> <p>2. 學生開啟【影片】模板，挑選範本。</p> <p>3. 學生在封面輸入標題、加入物件、調整背景，完成封面設計。</p> <p>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。</p> <p>5. 學生在時間軸新增一頁，上傳視訊，並修剪長度。</p> <p>6. 學生使用新增頁面與修剪視訊技巧，完成其他段落視訊。</p> <p>7. 學生在影片中加入字幕。</p> <p>8. 學生複製簡介頁並修改，完成片尾。</p> <p>9. 學生加入轉場特效。</p> <p>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。</p> <p><b>【組內互學】</b></p> <p>1. 小組同儕間互相協助與幫忙。</p> <p><b>【組間互學】</b></p> <p>1. 學生分享個人所製作的成果與設計理念。</p>	<p>相關網路素材與多媒體</p>	<p style="text-align: center;">4</p>
--	-------------	---	---------------	---	--	---	-------------------	--------------------------------------

						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。		
第 (20) 週	反 思 學 習 計 畫	社 3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。 社 3d-II-3 將問題解決的過程與結果，進行報告分享或實作展演。	學習計畫成效評估	1、評估學習成效，探究學習計畫未達預期目標問題發生的原因與影響，並尋求下一次改善解決問題的可能做法。 2、將進行學習計畫及所遇到的困難問題解決的過程與結果，進行報告分享。	1、能完成「學習計畫反思與改進表」，並上台分享學習計畫執行經驗、遇到的困難、解決過程與反思結果。	1. 引起動機：以「學習體驗分享」引導學生回顧與反思學習經驗。 2. 發展活動： ○ 回顧與分享：學生分享上次學習計畫的執行成就與困惑。 ○ 探究問題：引導學生思考學習計畫未達標的原因（計畫本身/執行/外在因素），完成「學習計畫反思與改進表」。 ○ 分享與交流：學生上台分享反思結果與改進策略。 3. 綜合活動：總結反思對學習進步的重要性，鼓勵學生應用反思方法於未來學習。	學習計畫反思與改進表	1
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 ( ) <input checked="" type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 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: <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-學習障礙(2)人 ※資賦優異學生: <input type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有-(自行填入類型/人數, 如一般智能資優優異 人)							

※課程調整建議(特教老師填寫)：

- 1.將教學步驟化，提供教學講義，對識字困難學生而言，有電腦操作介面截圖更佳，輔助學生可以根據步驟化後的內容一步一步跟上課程進度。
- 2.考量學習障礙學生識字困難，建議教師示範時，呈現整個鍵盤的畫面，並以特殊顏色標記出操作時需按下的按鍵，幫助學生利用視覺線索找到需要的按鍵。
- 3.初次教授新程式、軟體時，建議一次示範少量步驟，強調指令專有名詞並請學生齊聲複誦，幫助學生記憶編寫程式時的常用詞彙。
- 4.面對學生注意力不足情形，建議可將任務切分成小段進行。
- 5.分享討論環節，可提醒口語表達較弱的學生說慢一點，待學生說完由師長重述一次，確認學生欲表達的內容。
- 6.學習障礙學生完成任務的進度可能會較落後，建議給予較彈性的完成期限。
- 7.建議使用電腦廣播系統時，教師的游標可再更大更顯眼，讓學生更容易跟上老師正在講解的部分。

特教老師姓名：葉迎盈、王亮涵

普教老師姓名：陳靖良

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。