

三、嘉義縣貴林國小 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)

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

年級	六年級	年級課程 主題名稱	Canva 魔法工作室	課程 設計者	陳正瓚	總節數/學期 (上/下)	18/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	打造一所充滿活力朝氣、人文薈萃的田園小學		與學校願景 呼應之說明	1、引導學生了解自然生態，培養對環境的關懷，以健康永續的態度愛護環境。 2、藉由專題探究引發學習的動機，培養學習健康的觀念與習慣。 3、透過專題探究歷程，啟發創新思維並培養探究與問題解決的能力。 4、透過產出與成果分享，增進對地方的認同感，宣揚地方人文特色。			
總綱 核心 素養	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。		課程 目標	1. 學生能 探索 Canva 平台操作的流程，透過 Canva 編輯製作影片與 處理 各類多媒體素材。 2. 學生能 具備 Canva 平台各種多媒體創作的的基本素養，並能 理解 不同平台功能創作不同的素材檔案類型。 3. 學生能具備使用數位平台進行協作與同儕共同編輯 創作與欣賞 的素養， 培養 美感創作並分享自己創作的多媒體內容。			
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								
教學 進度	單元名 稱	領域學習表現 / 議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資 源	節 數

<p>第 1~3 週</p>	<p>一、 認識 Canva</p>	<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>1. Canva 的功能與 應用情境</p> <p>2. 製作班 級名牌</p>	<p>1. 運用 Canva 平台系統。</p> <p>2. 運用 Canva 平台系統完成「班級名 牌」。</p>	<p>1. 能舉例 Canva 的應用。</p> <p>2. 能完成「班級名牌」製作</p>	<p>一、準備活動(教師導學+定標階段) 教師導學： 1. 介紹 Canva 的功能與應用情境。 2. 說明教育版帳號申請方式與使用 優勢。 學習定標：學生根據教師示範，自訂 學習目標。 二、發展活動(自學+組內共學+擇 策與監評階段) 活動一：認識介面(自學+組內共學) 1. 自學： 學生註冊 Canva 帳號並加 入班級，依教師提供的學習單探索介 面。 2. 組內共學： 小組內分工介紹一項 功能，並互相教學操作。 擇策與監評： 小組成員共同討論操 作困難與解法，建立「Canva 操作小 撇步筆記」。 活動二：設計班級名牌(組內共學+ 組間互學+監評) 1. 任務說明： 每位學生設計一張班 級名牌，須包含文字(姓名、座號)、 代表圖案與合適色彩。</p>	<p>1. 巨 岩 - Canva 魔法工 作室 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>	<p>3</p>
------------------------	----------------------------	--	---	--	--	--	---	----------

						<p>2. 組內共學： 成員間提供彼此設計建議（例如色彩搭配、排版邏輯）。</p> <p>3. 組間互學： 各組選出一位代表分享設計概念與技巧，其他組可提問與給建議。</p> <p>監評活動： 學生互評作品，給出具體優點與可改進之處。</p> <p>活動三：下載與分享（自學+教師導學+調節）</p> <p>1. 自學： 學生操作下載功能、命名檔案、學習如何用連結分享。</p> <p>2. 教師導學： 補充進階分享方式（如團隊協作、QR Code 製作）。</p> <p>調節： 學生依據互評結果調整作品，並重新分享最終版。</p> <p>三、綜合活動（組內共學+自學+學習循環總整）</p> <p>任務一：課本習題應用（自學+監評） 學生完成課本中的相關應用題，回顧並檢視自己在設計上的應用程度。</p> <p>任務二：個人名牌設計（完整學習循環）</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--

						<p>定標： 學生設定個人名牌設計的目標與風格方向。</p> <p>擇策： 搜尋適合代表自己特色的圖像、色彩與排版方式。</p> <p>監評： 小組內互評並提出建議。</p> <p>調節： 根據回饋修正與優化作品，完成最終發表。</p> <p>成果展示： 建立班級設計牆，進行「名牌走秀」或說明會。</p>	
--	--	--	--	--	--	---	--

<p>第 4-6 週</p>	<p>二、 我們 的班 徽</p>	<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>1. 我們的班級精神</p> <p>2. 班徽設計</p> <p>3. 班徽美化與輸出</p>	<p>1. 使用搜尋 Canva 平台數位資源的整理方法。</p> <p>2. 理解 Canva 平台於班徽設計之重要性。</p> <p>3. 能學習 Canva 平台媒材與技法，表現班徽設計能力。</p>	<p>1. 能搜尋與加入動物圖案。</p> <p>2. 能以 800x800 像素建立新作品。</p> <p>3. 完成最終版並上傳至共用資料夾或作業平台。</p>	<p>一、準備活動(教師導學+定標階段)</p> <p>1. 教師導學 + 啟發引導</p> <p>教師提問： 「你在課本或生活中看過哪些 LOGO？它們讓你聯想到什麼？」 「你覺得一個好的徽章設計應該包含哪些元素？」</p> <p>2. 重點講解</p> <p>教師說明徽章 (LOGO) 設計要素：代表色、象徵物、字體與名稱，並搭配實例說明。</p> <p>3. 自主定標 (學生自訂目標)</p> <p>學生填寫《學習任務單》： 例如：「我要設計一個能代表我們班級精神的班徽。」 「我希望學會讓圖形、文字與配色達到平衡。」</p> <p>二、發展活動(四學融合+學習循環執行)</p> <p>活動一：班徽設計(自學+組內共學)</p> <p>1. 自學操作 (擇策)</p> <p>學生以 800x800 像素建立新作品。</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>	<p>3</p>
------------------------	-------------------------------	--	--	--	--	--	---	----------

						<p>搜尋徽章範本，練習加入班級代表色、文字與象徵圖案。</p> <p>2. 組內共學（互助協作）</p> <p>小組內分享各自設計方向，互相給建議，共同整理《設計參考表》供成員應用。</p> <p>3. 教師導學（補充引導）</p> <p>補充講解「視覺平衡」、「圖文比例」、「代表色心理學」。</p> <p>活動二：班徽美化與輸出（組間互學＋監評與調節）</p> <p>1. 細節美化（自學）</p> <p>添加裝飾元素（如圖示、線條、邊框），微調設計細節，輸出透明背景圖片（PNG 格式）。</p> <p>2. 組間互學（展示與互評）</p> <p>每組選一個作品進行班級分享，說明設計理念。其他組進行點評與提問，使用互評表針對「代表性、創意、整體美感」給回饋。</p> <p>調節修正</p> <p>學生根據回饋調整設計，完成最終版並上傳至共用資料夾或作業平台。</p>	
--	--	--	--	--	--	---	--

					<p>觀察應用（延伸學習）</p> <p>學生觀察課本中班徽的應用案例(如印刷品、布旗、網站)思考：「我們的班徽未來可如何使用？」</p> <p>三、綜合活動(自學+學習循環總整)</p> <p>任務一：課本習題複習(自學+監評)</p> <p>學生完成課本設計相關習題，並透過小組檢討、訂正答案。</p> <p>任務二：設計個人徽章(完整學習循環)</p> <p>定標：設定個人徽章要傳達的訊息(如興趣、特質)。</p> <p>擇策：選用能代表自己風格的模板、圖示與配色。</p> <p>監評：與小組互評作品，提供優化建議。</p> <p>調節：調整後產出最終個人徽章，並做口頭發表或錄音簡介。</p>	
--	--	--	--	--	--	--

<p>第 7-9 週</p>	<p>三、 運動 會全 紀錄</p>	<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>拼貼照片</p> <p>照片整理與封面設計</p> <p>照片拼貼與作品整合</p>	<p>1. 運用 AI 工具資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>2. 使用拼貼範本數位資源的整理方法。</p> <p>3. 使用運動會照片視覺元素和構成要素，探索創作「運動會照片拼貼相簿」歷程。</p>	<p>1. 能將照片上傳至 Canva。</p> <p>2. 能使用 AI 工具移除背景。加入班徽、標題、裝飾圖案，完成封面設計。</p> <p>3. 能將多張照片整合於單一頁面。</p>	<p>一、準備活動（教師導學+定標）</p> <p>1. 教師導學 說明「照片拼貼藝術」的歷史與應用（如：紀念冊、社群貼文、專題作品封面），介紹 AI 工具的用途（如：背景移除、圖像強化、自動排版等）</p> <p>2. 啟發思考 教師提問引導：「一張好照片能說什麼故事？一組拼貼又能呈現哪些情感？」</p> <p>3. 學生自主定標 學生依任務設定個人目標：如「我希望拼貼能呈現班上的運動精神」、「我想學會 AI 背景移除工具」</p> <p>二、發展活動（自學+共學+學習循環執行）</p> <p>活動一：照片整理與封面設計（自學+組內共學+擇策與監評）</p> <p>1. 上傳照片（自學） 學生選擇 3-5 張個人或小組的運動會照片上傳至 Canva。組內分享照片，協助彼此分類。</p> <p>2. AI 編輯應用（自學+擇策）</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>	<p>3</p>
------------------------	--------------------------------	---	---	--	--	---	---	----------

					<p>學生使用 AI 工具（如 Remove.bg）移除背景。加入班徽、標題、裝飾圖案，完成封面設計。</p> <p>3. 組內共學與回饋（監評）</p> <p>小組內展示封面初稿，進行互評回饋。</p> <p>活動二：照片拼貼與作品整合</p> <p>組內共學＋組間互學＋調節與延伸</p> <p>1. 拼貼設計（自學＋擇策）</p> <p>選用拼貼範本，將多張照片整合於單一頁面。加入說話泡泡（對話框），強化故事性與趣味性。</p> <p>2. 互學展示（組間互學＋監評）</p> <p>各組選出一組拼貼頁，進行小型走讀分享會（簡短介紹設計概念與亮點）</p> <p>學生間使用「讚賞便利貼」給予回饋。</p> <p>3. 作品下載與壓縮（自學＋教師導學）</p> <p>教師示範下載兩頁為 PDF 或 PNG，打包為 zip 檔。學生練習壓縮與解壓縮操作，確保作品可備份與分享。</p> <p>調節與修正</p>	
--	--	--	--	--	---	--

						<p>根據互評結果，學生調整拼貼內容（例如圖文比例、說話泡泡位置、裝飾數量），完成最終版。</p> <p>三、綜合活動（學習循環總整+創作延伸）</p> <p>任務一：課本習題複習（自學+監評） 學生完成相關設計與工具應用的課本習題，並在小組內討論答案與補充知識。</p> <p>任務二：個人延伸創作（自學+定標+調節） 學生再新增1-2頁拼貼設計，自由選擇主題（如：趣味競賽、美食時間、下課花絮等），每頁設定主題、選照片、規劃排版 → 組內共學討論 → 作品優化與發表</p>	
--	--	--	--	--	--	---	--

<p>第 10~12 週</p>	<p>四、 校園 植物 知多 少</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>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</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>1. 園中的植物</p> <p>2. 展示牌設計</p> <p>3. 製作告示牌</p> <p>4. 瓢蟲飛行動畫</p>	<p>1. 透過園中的植物探索經驗，感受自然科學學習的樂趣。</p> <p>2. 使用上傳植物資料與展示牌設計的整理方法。</p> <p>3. 運用調整照片色溫、色調、亮度解製作告示牌，展示植物。</p> <p>4. 能使用結合動畫或美化設計技巧，設計瓢蟲飛行動畫。</p>	<p>1. 能舉例校園中的植物名稱。</p> <p>2. 能上傳植物資料與展示牌設計</p> <p>3. 能說出亮度對影像的影響。</p> <p>4. 能完成瓢蟲飛行動畫</p>	<p>一、準備活動(教師導學+組間互學+定標)</p> <p>1. 學生口頭分享(組間互學) 小組討論並分享自己在校園中觀察過哪些植物(如大王椰子、九重葛、小葉欖仁等)，小組輪流報告，讓同學互相學習校園中未曾注意到的植物種類。</p> <p>2. 教師導學(結合圖文範例) 教師說明植物展示牌的作用(如：導覽說明、植物介紹、生態教育)，展示植物告示牌設計案例，引導學生觀察背景色與圖片的協調、文字資訊如何清楚呈現元素如：邊框、圖示、字型的搭配美感</p> <p>3. 學習定標(學生個人目標設定) 學生撰寫《學習任務單》，設定個人任務：例如：「我要設計一張清楚介紹植物的展示牌」或「我想學會加入動畫讓植物看起來更有生命力」</p> <p>二、發展活動(四學交織 + 學習循環執行)</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>	<p>3</p>
--------------------------	--------------------------------------	--	--	---	---	--	--	----------

					<p>活動一：上傳植物資料與展示牌設計 (自學 + 組內共學 + 擇策)</p> <p>1. 設計設定 (自學) 建立 29.7 x 21 公分 (A4) 設計版型，選擇背景圖、加上邊框 (形狀工具)</p> <p>2. 整理植物素材 (自學+共學) 學生上傳親自拍攝或教師提供的植物圖片</p> <p>3. 組內共學：互相幫忙辨識植物名稱，整理學名、俗名、特色</p> <p>4. 邊框與構圖討論 (組內共學) 討論哪種邊框或構圖更能凸顯主題植物，互相給建議</p> <p>5. 教師補充設計技巧 (教師導學) 教導圖片裝飾方式(如陰影、透明度、框線)，協助學生設計更有層次</p> <p>活動二：告示牌圖文設計 (組內共學 + 組間互學+監評)</p> <p>1. 設計整合 (自學) 加入植物資訊文字(如：名稱、用途、特性)，搜尋適合的圖示(如：太陽、水滴、樹葉圖示來表達需求)</p>	
--	--	--	--	--	--	--

2. 互學展示（組間互學）

各組輪流分享一張展示牌草稿，其他組進行互評，使用互評表（評估排版是否清晰？文字是否精簡？畫面有無重點？）

3. 調整與優化（調節）

根據同儕與教師回饋修改排版或文字內容

活動三：簡單動畫製作（自學+ 教師導學 + 調節）

1. 動畫導入（教師導學）

示範「瓢蟲飛行」動畫設計步驟（如：如何設定移動軌跡、延遲時間）

2. 動畫創作（自學）

學生製作植物介紹的動畫頁面（例如：瓢蟲飛進植物、介紹植物生長條件），可搭配文字、箭頭、動態圖示輸出與分享，下載作品為MP4，檢查是否能正常播放，可於班上播放或上傳至班級雲端相簿。

三、綜合活動（學習成果延伸+ 循環總整）

					<p>任務一：課本習題複習(自學+監評)</p> <ol style="list-style-type: none">1. 學生完成與植物或圖文設計有關的課本習題2. 組內互相討論與檢核答案,確認概念應用正確 <p>任務二：延伸植物展示創作(自學+完整循環)</p> <ol style="list-style-type: none">1. 擴充設計頁數: 學生可繼續設計 2~3 種不同植物展示頁,每頁設計都要結合動畫或美化設計技巧2. 成果檢核與回顧: 撰寫簡單《學習歷程反思》: 我最滿意的作品是? 我在哪個地方遇到困難? 我希望下次學會什麼技能?	
--	--	--	--	--	---	--

<p>第 13-14 週</p>	<p>五、 好玩 的社 團桌 遊</p>	<p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p>	<p>1. 心智圖繪製</p> <p>2. 卡牌設計</p> <p>3. 邊遊玩邊修正</p>	<p>1. 使用簡報、教學影片或資料進行心智圖繪製技能學習。</p> <p>2. 使用平板查找參考資料學習卡牌設計基本知識，小組分工設計卡牌。</p> <p>3. 展現學習彼此的桌遊，記錄優點與建議的正向態度。。</p>	<p>1. 能進行心智圖繪製技能學習</p> <p>2. 能製作桌遊卡片。</p> <p>3. 能提出他組遊戲一個亮點與一項建議。</p>	<p>一、準備活動</p> <p>【教師導學】</p> <p>1. 引起動機：教師介紹桌遊的概念與其對心智訓練的功能。</p> <p>2. 展示實例：(例如《生態保衛戰》、《動物王國》等簡易桌遊)引發興趣。</p> <p>3. 引導探索：教師說明心智圖的概念與繪製方式。結合學科內容，說明桌遊可結合課本知識進行學習。</p> <p>【自主學習循環】</p> <p>定標：學生設定目標「了解桌遊設計並設計出可反映生物環境知識的桌遊」。</p> <p>擇策：教師引導學生思考：要達成這個目標，可以用哪些方法？(例如：查資料、心智圖整理、分組討論)</p> <p>二、發展活動</p> <p>活動一：心智圖繪製</p> <p>1. 自學：學生透過簡報、教學影片或資料進行心智圖繪製技能的自學。</p> <p>2. 組內共學：</p> <p>分組討論桌遊主題(如：森林生態、沙漠生物、海洋鏈等)。小組繪製桌</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>	<p>2</p>
--------------------------	--------------------------------------	---	---	---	---	---	--	----------

					<p>遊的心智圖，整理設計元素（角色、場景、規則、互動方式等）。</p> <p>3. 自主學習循環：</p> <p>監評：各組展示心智圖，其他組提供意見。</p> <p>調節：根據回饋修正心智圖，優化設計內容。</p> <p>活動二：卡牌設計</p> <p>1. 自學：學生利用平板、參考資料學習卡牌設計基本知識（含角色分類、數值設計、美術風格等）。</p> <p>2. 組內共學：小組分工設計卡牌，明確分配職責（如圖樣設計、資料查找、數值平衡）。</p> <p>3. 教師導學：教師穿插引導各組討論設計邏輯是否合理。舉例說明如何設計具挑戰性與互動性的卡片。</p> <p>擇策 → 監評：各組根據主題擬定卡牌策略，再進行小組間互評。</p> <p>活動三：實際遊玩與修正</p> <p>1. 組間互學：各組輪流試玩彼此的桌遊，記錄優點與建議。</p>	
--	--	--	--	--	--	--

						<p>2. 進行回饋會議：每組提出他組遊戲一個亮點與一項建議。</p> <p>3. 監評 → 調節： 依照他組與教師的建議，修改卡牌內容與遊戲規則。反覆試玩與修正，強化邏輯與趣味性。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 自學 + 統整： 學生複習課本重點(透過心智圖或問答卡方式)，檢視知識是否已融入桌遊中。</p> <p>2. 組內共學： 小組檢查並補充卡牌內容，完成「六張環境卡」與「十二張動物卡」。</p> <p>3. 定標回顧： 各組檢視起初目標是否達成。</p> <p>4. 教師帶領學生反思學習歷程，填寫學習單或完成反思問卷(可採 Padlet、Google 表單)。</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>第 15~16 週</p>	<p>六、 園遊 會開 賣囉</p>	<p>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。</p> <p>資議 p-III-2 使 用數位資源的整 理方法。</p> <p>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。</p>	<p>1. 討論與 計畫</p> <p>2. 簡報與 圖表製作</p> <p>3. 資料分 析與展示</p>	<p>1. 分析與判讀擺攤點子與商品類型進 行園遊會企劃。</p> <p>2. 使用簡報版面與視覺設計完成園遊 會預算收支報表與統計圖表。</p> <p>3. 能從收支報告簡報資料，解決修正 攤位構想與商品內容的問題</p>	<p>1. 能查找擺攤點子與商品類 型</p> <p>2. 能說出收支圖表呈現的意 義。</p> <p>3. 能分享簡報草案，提出優化 建議。</p>	<p>一、準備活動</p> <p>【教師導學】</p> <p>1. 引發動機（定標） 教師提問：「如果你是園遊會總籌， 要準備哪些事情？」</p> <p>2. 引導學生思考活動目標：「規劃園 遊會並完成簡報呈現」。</p> <p>3. 示範與導引（擇策） 教師介紹簡報設計的基本結構（如標 題、圖片、文字比例）。</p> <p>4. 教師展示過往學生園遊會簡報或 圖表範例，引導學生思考可行策略。</p> <p>二、發展活動</p> <p>活動一：討論與計畫</p> <p>1. 自學：學生查找擺攤點子與商品類 型（可搭配線上資料、自選素材）。</p> <p>2. 組內共學： 小組討論園遊會主題與攤位設計（如 販售品項、布置方式、預算規劃等）。</p> <p>3. 繪製「園遊會企劃圖」，明確攤位 位置與分工任務。</p>	<p>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】</p>	<p>2</p>
--------------------------	--------------------------------	--	--	---	---	---	---	----------

					<p>4. 教師導學：教師巡視輔導，協助釐清預算、分工與流程問題。</p> <p>自主學習循環</p> <p>定標：完成園遊會企劃與預算表。</p> <p>擇策：決定分工方式（如美編、資料整理、預算規劃）。</p> <p>監評：組內展示初步企劃並接受教師及同儕建議。</p> <p>調節：修正攤位構想與商品內容。</p> <p>活動二：簡報與圖表製作</p> <p>1. 自學：</p> <p>學生使用教學資源學習如何繪製圓餅圖、長條圖或折線圖（可使用 Google 試算表、Canva、PowerPoint）。</p> <p>2. 組內共學：</p> <p>分組完成園遊會預算收支報表與統計圖表。小組協作完成簡報版面與視覺設計。</p> <p>3. 組間互學：</p> <p>各組輪流分享簡報草案，提出優化建議。</p>	
--	--	--	--	--	---	--

					<p>自主學習循環</p> <p>監評：他組提供回饋與建議（如「顏色對比不清」、「標題不夠明確」）。</p> <p>調節：修正簡報設計與圖表資訊表達方式。</p> <p>活動三：資料分析與展示</p> <p>1. 自學： 學生學習圖表解讀技巧（如趨勢變化、比例比較、資料標示）。</p> <p>2. 組內共學： 模擬上台發表，練習口語簡報技巧與分段講解。</p> <p>3. 組間互學： 進行簡報發表會，各組互評內容的清楚程度與數據說明是否合理。</p> <p>4. 教師導學： 教師針對表達技巧、資料分析邏輯給予回饋與加強指導。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 自學：學生完成課本相關統計單元與應用題練習，鞏固圖表與百分比概念。</p>	
--	--	--	--	--	---	--

						<p>2. 組內共學：學生共同整理園遊會過程的學習成果，製作小組學習歷程紀錄。</p> <p>自主學習循環收尾：</p> <p>定標回顧：小組檢視是否完成目標（完成簡報、收支圖表、成功展示）。</p> <p>監評與調節：進行學習反思（可用 Padlet、學習單或影片錄製）。</p>	
--	--	--	--	--	--	---	--

<p>第 17-18 週</p>	<p>七、 青春 飛揚 不留 白</p>	<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>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>1. 影片剪輯</p> <p>2. 字幕與片尾</p> <p>3. 特效與背景音樂</p>	<p>1. 使用上傳影片進行影片剪輯</p> <p>2. 理解字幕與片尾的設計讓影片敘事更具連貫性與創意。</p> <p>3. 運用轉場特效與背景音樂讓校園生活影片更加生動豐富</p>	<p>1. 能剪輯影片。</p> <p>2. 能說出影片傳達的訊息與文字有何不同。</p> <p>3. 能將轉場、濾鏡與背景音樂加入。</p>	<p>一、準備活動</p> <p>【教師導學】</p> <p>1. 啟發引導（定標） 教師介紹影片拍攝與剪輯的基本訣竅（如取景構圖、光線運用、轉場技巧）。</p> <p>2. 提問引導：「你想讓觀眾看見校園生活的哪一面？」</p> <p>3. 概念建構與工具說明（擇策）</p> <p>4. 教師示範使用心智圖規劃影片內容（場景安排、主題脈絡、影片結構）。</p> <p>5. 示範影片製作工具（如剪映、CapCut、iMovie、魔法媒體等）。</p> <p>二、發展活動</p> <p>活動一：影片剪輯</p> <p>1. 自學：學生觀看剪輯教學影片或操作指引，自行嘗試上傳與修剪影片。</p> <p>2. 組內共學：小組討論素材主題，決定使用哪些片段。協作完成倒數片頭的設計。</p> <p>3. 教師導學：教師進行技術輔導與回饋，提供剪輯建議與範例參考。</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>	<p>2</p>
--------------------------	--------------------------------------	---	--	---	---	--	--	----------

					<p>自主學習循環</p> <p>定標：完成片段剪輯並加入倒數開場。</p> <p>擇策：選擇合適剪輯方式與片頭風格。</p> <p>監評：組間分享初剪版本，接受同儕回饋。</p> <p>調節：根據建議重新調整剪輯節奏與開場設計。</p> <p>活動二：字幕與片尾</p> <ol style="list-style-type: none">1. 自學：學生學習字幕設計基本原則（清晰、對比色、時間同步）。2. 組內共學：小組分工完成字幕撰寫、校對與加入影片。決定片尾呈現形式（例如：幕後花絮、感謝名單、彩蛋片段）。使用魔法媒體等工具製作虛擬人物角色加入影片（如導覽角色或解說者）。3. 教師導學：指導學生如何讓影片敘事更具連貫性與創意。 <p>自主學習循環</p> <p>定標：完成字幕與片尾設計。</p> <p>擇策：決定風格與片尾表現形式。</p>	
--	--	--	--	--	---	--

					<p>監評：彼此觀賞作品，留言提供具體回饋。</p> <p>調節：修改內容使其更精煉清楚或更具故事感。</p> <p>活動三：特效與背景音樂</p> <ol style="list-style-type: none">1. 自學：學生探索轉場、濾鏡與背景音樂加入的方式。2. 組內共學：討論特效是否合適主題、選擇音樂是否與氣氛相符。分工操作後合併成果影片。3. 組間互學：各組進行片段預覽會，收集其他組回饋：「這段讓你感受到什麼？」、「哪裡還可以更好？」4. 教師導學：教師針對視聽效果與情感表達提供專業建議。 <p>自主學習循環</p> <p>監評：師生共同觀賞影片，紀錄觀察與建議。</p> <p>調節：最後修正影片，完成剪輯發表版。</p> <p>三、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none">1. 自學 + 統整：	
--	--	--	--	--	--	--

						<p>學生複習課本中有關視覺表達、敘事技巧、媒體素養的相關習題。</p> <p>2. 組內共學： 完成學習歷程紀錄單，包含影片主題反思、合作經驗與技術挑戰。</p> <p>3. 成果發表會： 各組播放成品影片，觀眾（師生）進行投票與回饋。</p> <p>全班回顧自主學習循環歷程： 定標 → 擇策 → 監評 → 調節 每一步反思表單，或拍攝「學習花絮影片」作為回顧紀錄</p>		
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（ 18 ）節（以連結資訊科技議題為主）							
特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙（ ）人、學習障礙（ ）人、情緒障礙（ ）人、自閉症（ ）人、<u>（自行填入類型/人數）</u></p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-<u>（自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人）</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名： 普教老師姓名：陳正瓚</p>							

填表說明：

1. 第一類課程需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習
2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如：1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
3. 議題融入：性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。