

南投縣私立普台國民小學 113 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	數位學習		年級/班級	四 年級/ 四 班
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	共 21 節，_840_分鐘
			設計教師	資訊教師群
配合融入之領域及議題	<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 type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input 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 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 type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育 <input checked="" type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input 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	
對應的學校願景(統整性探究課程)	長程教育、永續經營、教學成果、走向國際	與學校願景呼應之說明	1. 養成正向的科技態度落實長程教育。 2. 培養探索問題的思考能力達到教育永續經營。 3. 透過體驗與實踐展現教學成果。 4. 以創新思維走向國際。	
設計理念	本課程介紹促進學生的數位素養、創造力和邏輯思維能力為核心，通過多元化的課程設計，培養學生在數位時代所需的基本技能和綜合素養。在 Pivot Animator 的動畫製作中，激發學生的創意和表達能力；在使用 Word 進行文書處理時，提升學生的文字編輯和排版技巧；通過運用 Google 雲端應用，強化學生的協作能力和資訊管理技能；在程式編輯課程中，初步理解編程的基本概念和邏輯，培養學生的問題解決能力和邏輯思維。			
總綱核心素養具體內涵	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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通 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。	領綱核心素養具體內涵	藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。 自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。 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。	
課程目標	1. 培養學生理解動畫的基本概念和原理，並掌握使用 Pivot Animator 製作簡單動畫的技能，使用幀數和時間軸來製作動畫，以此發展創意和表達能力。 2. 能使用 Word 軟體進行文書處理。掌握文字處理的基本技能、熟悉文書排版和格式設定和提高文書編輯和創作能力。 3. 能運用 Google 雲端應用進行雲端硬碟管理、文件設計、地圖使用與課程存取，熟悉雲端存儲和協作工具。 4. 能使用 E-game 進入程式編輯介面，理解編程的基本概念和邏輯，掌握使用線上編程工具進行簡單程序設計的技能。發展問題解決和邏輯思維能力。			

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源 自選/編教材 須經課發 會審查通過
週次	單元名稱 /節數						
一	動畫大師-認識 Pivot Animator 操作介面/1	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 藝 1-Ⅱ-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。	資議 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作。 視 E-Ⅱ-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	1. 體驗用 Pivot Animator 創作簡單動畫。 2. 能儲存專案檔。	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師詢問學生什麼是動畫？並展示一段使用 Pivot Animator 製作的有趣簡單動畫短片。 <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師講解什麼是 Pivot Animator，展示其基本界面，包括工具欄、繪圖區域和控制面板。 演示如何使用「新增畫格」，並透過拖曳火柴人的支點製作一個簡單的動畫，如讓小人走路或跳躍。 學習儲存專案檔。 <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 學生分享自己如何控制火柴人支點使其走路或跳躍的動作更自然。 	<ol style="list-style-type: none"> 口述評量：能說出如何控制火柴人支點製作動畫 實作評量：能用 Pivot Animator 製作簡單動畫，並儲存檔案 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容 	Pivot Animator 網站教材
二	動畫大師-Pivot Animator 進階操作/1	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-Ⅱ-4 體會學習資訊科技的樂趣。 藝 1-Ⅱ-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 綜 1b-Ⅱ-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	資議 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作。 視 E-Ⅱ-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 綜 Ab-Ⅱ-1 有效的學習方法。	1. 體驗使用「自動補充畫格」功能模擬兩個畫格中間的幀數。 2. 添加背景、調整適合的動畫速度。 3. 利用火柴人的特性創作出高難度動作，體會學習樂趣。	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師播放上次課堂學生作品，並說明動畫、電影需要的畫格幀數至少為 24 幀/秒，但是如何解決動畫流暢需要的大量畫格數問題。 <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 使用「自動補充畫格」功能模擬兩個畫格中間的幀數。 添加背景、調整動畫速度使畫面更豐富。 <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 學生分享自己如何控制火柴人做出高難度動作。 教師補充說明模擬幀數越高動畫會越流暢，但是播放所需時間會越長，需取捨。 	<ol style="list-style-type: none"> 口述評量：能說出幀數與動畫、電影之間的關係 實作評量：能使用「自動補充畫格」功能模擬兩個畫格中間的幀數，並調整動畫速度 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容 	Pivot Animator 網站教材
三、 四	動畫大師-製作健 康操動畫/2	科議 s-Ⅱ-1 繪製簡易草圖以呈現構想。 科議 c-Ⅱ-2 體會創意思考的技巧。 藝 1-Ⅱ-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。	科議 P-Ⅱ-1 基本的造形概念。 資議 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作。 視 E-Ⅱ-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	1. 學習以竹竿人繪製健康操分解動作的分鏡圖。 2. 以八拍為單位，思考設計自創版健康操動作。 3. 將分鏡圖創作成火柴人健康操動畫。 4. 介紹動作所伸展的部位，並表達自己的想法。	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> 探討「健康操」的意義，進一步了解運動前暖身運動的重要性。 <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 播放健康操影片，讓學生觀察真實人物如何運 	<ol style="list-style-type: none"> 口述評量：能介紹動作所伸展的部位，並表達自己的想法 實作評量：能以竹竿人繪製健康操分解動作的分鏡圖，創作成火柴人 	Pivot Animator 網站教材

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源 自選/編教材 須經課發 會審查通過
週次	單元名稱 /節數						
		綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。			<p>動。</p> <p>2. 認識人體關節位置及功能，並學習以竹竿人繪製健康操分解動作的分鏡圖。</p> <p>3. 以八拍為單位，設計一組自創版健康操動作。</p> <p>4. 學生示範分享自創動作，並介紹動作所伸展的部位。</p> <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師展示學生製作的健康操動畫，並合併成一套完整的健康操動畫。 	3. 健康操動畫觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容	
五、八	文書編輯家-認識 Microsoft Word/4	<p>自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。</p> <p>科議 a-II-1 描述科技對個人生活的影響。</p> <p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p>	<p>資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。</p> <p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p>	<p>1. 能描述 word 的用途。</p> <p>2. 體驗建立 word 檔案，並利用文字藝術師設計標題及修改樣式。</p> <p>3. 學習段落編排、項目符號與標號整理重點。</p>	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> 播放介紹 Microsoft Word 的影片，內容包括 Word 的用途和一些有趣的文檔範例。教師展示已完成的「交通安全」學習單。 <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 建立 word 檔案與儲存檔案。 認識文字藝術師，並學習利用文字藝術師設計「交通安全」學習單上的標題，並且修改標題效果。 加入內文與段落編排。 使用項目符號、項目編號整理重點。 完成學習單上的次標題設計與內容編輯。 <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 學生展示他們的學習單初步設計，並分享他們的操作體驗。教師總結重點，回答學生的問題。 	<ol style="list-style-type: none"> 口述評量：能描述 word 的用途 實作評量：能建立 word 檔案，利用文字藝術師設計標題，並以段落編排、項目符號與標號整理重點 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容 	台中市資訊 電子版教材
九至十二	文書編輯家-美化學習單/4	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	<p>資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。</p> <p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 體驗修改標題及內文文字字型中字體、字號、顏色和加粗等設定。 修改「版面配置」的邊界、背景與框線。 使用 3D 小畫家創作圖片並插入 word。 分享自製學習單，並說明自己的特色。 	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師分享學生的學習單，並且說明可以透過 word 各種格式美化學習單。 <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 編輯標題格式。 認識文字字型中字體、 	<ol style="list-style-type: none"> 口述評量：能分享自製學習單，並說明自己的特色 實作評量：能修改文字字型設定、版面配置和插入圖片 觀察評量：能聆聽教師 	台中市資訊 電子版教材

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源 自選/編教材 須經課發 會審查通過
週次	單元名稱 /節數						
					字號、顏色、加粗等設定。 3. 在「版面配置」修改加寬邊界。 4. 在「頁面背景」增加頁面色彩與框線。 5. 透過「插入圖案」點綴學習單。 6. 使用 3D 小畫家繪製交通安全相關圖案，透過「插入圖片」功能新增至 word 上。 【統整活動】 • 學生分享自製學習單，並說明自己的特色。	所呈現的訊息，理解內容	
十三	網路真方便-認識 Google Classroom/1	科議 a-Ⅱ-1 描述科技對個人生活的影響。 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。	科議 S-Ⅱ-1 科技對個人及社會的影響。 資議 S-Ⅱ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 資議 T-Ⅱ-2 網路服務工具的基本操作。	1. 描述雲端服務如何在疫情時期幫助學生課業不會落後。 2. 體驗 Google Classroom 基本界面和功能，包括課程頁面、作業提交和課程公告的使用。 3. 登入學校建立的 google 帳號，使用代碼加入班級課程，截圖登入畫面並提交作業。	【引起動機】 • 教師詢問學生疫情來臨無法來學校上課時，要如何上課及繳交作業。 【發展活動】 1. 老師講解什麼是 Google Classroom，說明基本界面和功能，包括課程頁面、作業提交和課程公告。 2. 請學生登入學校 google 帳號，使用代碼加入該班課程，截圖登入畫面並提交作業。 【統整活動】 • 學生分享遇到的問題，教師給予解答。	1. 口述評量：說明 Google Classroom 課程頁面、作業提交和課程公告如何運用 2. 實作評量：能使用學校 google 帳號登入，使用代碼加入該班課程，截圖登入畫面並提交作業 3. 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容	台中市資訊 電子版教材
十四	網路真方便-認識 Google 雲端硬碟 /1	科議 a-Ⅱ-1 描述科技對個人生活的影響。 資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。	資議 S-Ⅱ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 資議 T-Ⅱ-2 網路服務工具的基本操作。 綜 Bc-Ⅱ-3 運用資源處理日常生活問題的行動。	1. 描述雲端硬碟如何幫助我們將檔案資料保存在網路供隨時取用。 2. 體驗 Google 雲端硬碟基本界面和功能，包括文件夾管理、文件上傳和下載。 3. 學會在 Google 雲端硬碟中上傳文件。 4. 在 Google Classroom 繳交作業時，使用 Google 硬碟上傳的檔案。	【引起動機】 • 教師詢問學生檔案儲在學校電腦時無法隨身帶走，隨身碟容易忘記，還有其他解決方法嗎？ 【發展活動】 1. 老師講解什麼是 Google 雲端硬碟，說明基本界面和功能，包括文件夾管理、文件上傳和下載。 2. 指導學生在 Google 雲端硬碟中上傳文件。 3. 在 Google Classroom 繳交作業時，使用 Google 硬碟上傳的檔案。 【統整活動】 • 學生分享遇到的問題，	1. 口述評量：說明如何使用 Google 雲端硬碟進行文件夾管理、文件上傳和下載 2. 實作評量：能在 Google 雲端硬碟中上傳文件，並使用上傳之檔案在 Google Classroom 繳交作業時 3. 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容	台中市資訊 電子版教材

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源 自選/編教 材須經課發 會審查通過
週次	單元名稱 /節數						
					教師給予解答。		
十五	網路真方便-認識 Google 文件/1	<p>科議 a-Ⅱ-1 描述科技對個人生活的影響。</p> <p>資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。</p>	<p>資議 S-Ⅱ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。</p> <p>資議 T-Ⅱ-2 網路服務工具的基本操作。</p> <p>綜 Bc-Ⅱ-3 運用資源處理日常生活問題的行動。</p>	<p>1. 描述 Google 文件與 word 軟體的共通點，並用其開啟之前製作的 word 學習單。</p> <p>2. 體驗 Google 文件的基本界面和功能，並將上傳後的學習單重新編修。</p>	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> 銜接上次活動，教師將學習單 word 檔案上傳至雲端，並在 google 雲端硬碟直接開啟編輯，詢問學生有何不同？ <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 介紹 Google 文件的短片，強調其文檔編輯和協作功能。 教師說明雲端硬碟因為不是 word 軟體，所以開啟檔案編輯時為使用 Google 文件，並且比較兩者不同。 說明 Google 文件的優點為雲端編輯以及共同協作的功能。 學生練習上傳學習單後使用 Google 文件編輯修改。 <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 學生在 Google Classroom 繳交作業，教師給予回饋。 須注意 Google 文件編輯完，檔案位置在雲端硬碟中，不可在繳交作業時選擇新增文件。 	<ol style="list-style-type: none"> 口述評量：說明 Google 文件與 word 軟體各自的優缺點 實作評量：能將學習單上傳雲端，使用 Google 文件修改後上傳作業 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容 	台中市資訊 電子版教材
十六	網路真方便-認識 Google 地圖/1	<p>科議 a-Ⅱ-1 描述科技對個人生活的影響。</p> <p>資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。</p>	<p>資議 S-Ⅱ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。</p> <p>資議 T-Ⅱ-2 網路服務工具的基本操作。</p> <p>綜 Bc-Ⅱ-3 運用資源處理日常生活問題的行動。</p>	<p>1. 描述 Google 地圖搜索地點、查看街景和規劃路線功能。</p> <p>2. 體驗使用 Google 地圖搜索自己感興趣的地點，並規劃從學校到該地點的路線。</p> <p>3. 將景觀地點之街景照片以及路線規劃截圖整理於 Google 文件上，並繳交至 classroom。</p>	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師詢問學生如何描述住家附近的景觀，並播放介紹 Google 地圖的影片，介紹定位和路線規劃功能。 <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師講解什麼是 Google 地圖，展示其基本界面和功能，包括搜索地點、查看街景和規劃路線。 學生嘗試使用 Google 地圖搜索自己感興趣的地點，並規劃從學校到該地點的路線。 學生將景觀地點之街景照片以及路線規劃截圖整理於 Google 文件上，並繳交至 classroom。 <p>【統整活動】</p>	<ol style="list-style-type: none"> 口述評量：說明 Google 地圖基本使用方法。 實作評量：能在 Google 地圖搜索自己感興趣的地點，並規劃從學校到該地點的路線。 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容 	台中市資訊 電子版教材

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源 自選/編教 材須經課發 會審查通過
週次	單元名稱 /節數						
					<ul style="list-style-type: none"> 學生分享想去的景觀地點，以及交通方式。 		
十七、十八	網路真方便- Google 綜合應用 /2	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。</p>	<p>資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。</p> <p>資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。</p> <p>綜 Bb-II-3 團體活動的參與態度。</p>	<p>1. 體驗使用 Google 文件的雲端協作功能。</p> <p>2. 分組進行合作，運用文件、地圖、網路搜尋等功能，整理出一份旅遊規劃文件。</p>	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師詢問學生是否有規劃過旅行，如何玩的省錢又有趣？ <p>【發展活動】</p> <p>1. 老師請學生 5 人一組，分別加入到各組的 Google 文件協作。</p> <p>2. 文件須包含:組員、想去的景點、景點介紹、路線規劃。</p> <p>3. 小組成員分工合作完成，並由組長繳交作業。</p> <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 各組上台分享旅遊規劃，教師給予回饋。 	<p>1. 口述評量：各組上台依照報告文件分享旅遊規劃</p> <p>2. 實作評量：能團隊合作，運用文件、地圖、網路搜尋等功能，整理出一份旅遊規劃文件</p> <p>3. 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容</p>	台中市資訊 電子版教材
十九至二十一	E-game 任我行 /3 節	<p>資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。</p> <p>資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p>社會 2a-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p>	<p>資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。</p> <p>資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。</p>	<p>1. 能根據關卡條件選擇合適的程式積木。</p> <p>2. 能以運算思維完成程式積木的關卡，並從中獲得樂趣。</p>	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師實際登入 E-game 網站，透過遊戲介面引起學生興趣。 <p>【發展活動】</p> <p>1. 教師指導學生建立 E-game 帳號。</p> <p>2. 說明介面及 6 大島嶼主題，數位學習主要使用「打寇島」學習程式邏輯思維。</p> <p>3. 學生實際操作不同程式介面，觸類旁通。</p> <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 學生分享解題思路。 	<p>1. 口述評量：分享解題思路</p> <p>2. 實作評量：能建立 E-game 帳號，並到「打寇島」學習程式</p> <p>3. 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容</p>	E-game 網站教材

南投縣私立普台國民小學 113 學年度彈性學習課程計畫

【第二學期】

課程名稱	數位學習	年級/班級	三年級/四班
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	共 21 節, _840_分鐘
		設計教師	資訊教師群
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 type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input 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 type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input checked="" 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 type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input 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	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	長程教育、永續經營、教學成果、走向國際	與學校願景呼應之說明	1. 養成正向的科技態度落實長程教育。 2. 培養探索問題的思考能力達到教育永續經營。 3. 透過體驗與實踐展現教學成果。 4. 以創新思維走向國際。
設計理念	1. 讓學生在實際操作中掌握 Excel 和 Canva 的基本功能和應用技巧。 2. 通過教師發布具體任務，提升學生的實踐能力。 3. 鼓勵學生發揮創意，通過設計和製作活動來表達自己的想法和情感。 4. 透過練習，學生可將所學知識應用到日常生活中，如數據表格製作、圖表分析和創意設計，提升學習的意義和成就感。 5. 鼓勵學生在學習過程中進行合作與交流，提升其溝通和協作能力，分享彼此的經驗和見解。		
總綱核心素養 具體內涵	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-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。	領綱核心素養 具體內涵	藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 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。
課程目標	1. Excel：學生能夠熟悉 Excel 的操作介面，了解其基本功能。能夠正確輸入數據，製作簡單的表格並進行格式設定。能夠運用基本公式進行數據運算和簡單分析。能夠製作簡單的圖表來呈現數據，理解圖表的基本類型和用途。 2. Canva：能夠熟悉 Canva 的操作介面，了解其基本功能。能夠運用 Canva 進行圖形設計和排版，創作出美觀的設計作品。能夠使用 Canva 的模板和工具製作各類設計作品，如海報、賀卡和簡報。能夠掌握圖片、文字和色彩搭配的基本原則，提升設計作品的視覺效果。		

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源 自選/編教材 須經課發 會審查通過
週次	單元名稱 /節數						
一	Excel 分析師-認識 Excel/1	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。	科議 A-II-1 日常科技產品的介紹。 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。	1. 體驗使用 Excel 的工具欄、工作表、單元格和功能區。 2. 建立新的 Excel 工作表，輸入範例數據並調整調整字體、字號、顏色和邊框等格式，體會對不同欄位進行分類。	【引起動機】 • 播放介紹 Excel 的短片，內容包括 Excel 的用途和一些實際應用範例。 【發展活動】 1. 老師講解 Excel 基本介面，包括工具欄、工作表、單元格和功能區。 2. 老師示範如何建立新的 Excel 工作表，輸入簡單數據並調整調整字體、字號、顏色和邊框等格式。 【統整活動】 • 學生上傳作業。教師總	1. 口述評量：說明 Excel 處理數據的基本功能 2. 實作評量：建立 Excel 工作表，並在對應欄位輸入數據，調整格式進行分類 3. 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容	PAPAYA 電腦教室、自編

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源 自選/編教 材須經課發 會審查通過
週次	單元名稱 /節數						
					結本節課的重點，回答學生的問題。		
二	Excel 分析師-基本公式和函數/1	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程。 自 pa-Ⅱ-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。	科議 P-Ⅱ-2 工具與材料的介紹與體驗。 資議 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作。	1. 體驗使用 Excel 基本公式和函數，如加法、減法、乘法、除法和 SUM 函數。 2. 使用公式和和函數對範例數據進行數據計算，節省計算所需的時間。	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> 以模擬的成績單為範例，詢問學生如何簡單快速的計算每位同學的總成績。 <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師講解如何在 Excel 中使用基本公式和函數，如加法、減法、乘法、除法和 SUM 函數。 讓學生嘗試使用公式和函數進行數據計算。 <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 學生上傳作業並分享操作過程，教師給予回饋。 	<ol style="list-style-type: none"> 口述評量：說明如何使用基本公式的功能 實作評量：能使用基本公式和函數，如加法、減法、乘法和 SUM 函數 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容 	PAPAYA 電腦教室、自編
三	Excel 分析師-進階函數和操作技巧/1	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程。 自 pa-Ⅱ-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。	科議 P-Ⅱ-2 工具與材料的介紹與體驗。 資議 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作。	1. 體驗使用 Excel 的統計函數 AVERAGE、RANK。 2. 使用統計函數計算範例數據的平均和排名。 3. 使用滑鼠選取下拉以快速複製儲存格格式。	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> 接續上節，除了總分以外還有平均及排名需要計算。 <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師講解在 Excel 中常使用的統計函數，如平均函數：AVERAGE、排名函數：RANK 及其用法(按下 F4 可鎖定儲存格)。 同時處理大量資料時，可使用滑鼠將設定好的格式儲存格選取下拉快速複製。 <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 學生上傳作業並說出函數的使用與快速複製格式時被貼上之儲存格內容如何變化，教師給予回饋。 	<ol style="list-style-type: none"> 口述評量：說明平均和排名函數的用法與使用時機 實作評量：使用平均、排名函數，並快速複製儲存格格式 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容 	PAPAYA 電腦教室、自編
四	Excel 分析師-資料篩選與排序/1	資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程。 自 pa-Ⅱ-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。	科議 P-Ⅱ-2 工具與材料的介紹與體驗。 資議 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作。	1. 體驗使用排序功能對資料依照名次重新排序。 2. 體驗使用篩選功能對資料選取特定條件的資料。	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> 接續上節，計算好排名後，仍需要花時間確認名次及對應的號碼，因此要重新對其整理排序。 <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師說明如何使用資料篩選以及排序功能。 使用「資料篩選」選取 	<ol style="list-style-type: none"> 口述評量：說明篩選和排序的用法與使用時機 實作評量：能使用篩選以及排序對資料重新整理 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容 	PAPAYA 電腦教室、自編

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源 自選/編教材 須經課發 會審查通過
週次	單元名稱 /節數						
					特定條件的資料。 3.使用「資料排序」按照名稱或數字升降排序。 【統整活動】 • 學生上傳作業，說明如何使用 excel 找到排名前十名的號碼。教師總結本節課的重點，回答學生的問題。		
五	Excel 分析師-圖表、格式化條件與背景/1	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。	科議 P-II-2 工具與材料的介紹與體驗。 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。	1. 體驗插入圖表，將數據圖像化，並選取適合的範圍顯示。 2. 設定格式化條件將特定數據標示指定格式。 3. 修改版面配置。	【引起動機】 • 接續上節，整理好表格後進行美化，使其更好說明。 【發展活動】 1. 插入直線圖，說明選取儲存格範圍及項目名稱。 2. 將單科成績全部選取後，選擇「設定格式化條件」將大於等於 90 分之成績標示綠色；小於 60 分之成績標示紅色。 3. 在「版面配置」選擇「背景」插入綠葉圖片。 4. 在「顯示」選擇將格線取消勾選。 【統整活動】 學生上傳作業並分享操作過程，教師給予回饋。	1. 口述評量：說明如何更改表格的版面配置與顯示設定 2. 實作評量：插入圖表，將數據圖像化，格式化條件將特定數據標示指定格式 3. 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容	PAPAYA 電腦教室、自編
六	Excel 分析師-綜合練習/1	資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。	科議 P-II-2 工具與材料的介紹與體驗。 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。	1. 了解教師發布任務的各個需求。 2. 使用所學工具解決各個問題，體會 Excel 的實用性。	【引起動機】 • 更換全新情境，如到各國出國旅遊的預算表，包含交通、住宿、餐費、娛樂，請同學完成任務分析。 【發展活動】 1. 老師設計一個綜合應用的任務，要求學生將數據輸入、公式計算、圖表製作和數據分析結合起來，完成一個完整的 Excel 工作表。 【統整活動】 學生上傳作業並分享操作的過程，教師給予回饋。	1. 口述評量：能說明如何透過表格分析數據 2. 實作評量：能結合表格基本功能，處理教師發布的綜合任務 3. 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容	PAPAYA 電腦教室、自編
七	Canva 創意設計樂園-美術設計師-認識 Canva /1	科議 a-II-1 描述科技對個人生活的影響。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系	科議 S-II-1 科技對個人及社會的影響。 資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝	1. 描述 Canva 的工具欄、模板和設計區域，並展示豐富的範本與元素。 2. 用學校 Google 帳號註冊登入 Canva。	【引起動機】 • 快速複習 word 軟體，並詢問學生在設計版面時遇到的困難，如：圖案、素材。	1. 口述評量：說明 Canva 的主要用途和方便性 2. 實作評量：登入 Canva	台中市資訊電子版教材

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源 自選/編教材 須經課發 會審查通過
週次	單元名稱 /節數						
		統。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	置及系統平臺之功能體驗。 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。	3. 開啟空白文件，體驗套用範本、元素及文字。	<ul style="list-style-type: none"> 影片播放一段介紹 Canva 的短片，內容包括 Canva 的用途和一些精彩的設計範例。 <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師講解什麼是 Canva，展示其基本界面和功能，包括工具欄、模板和設計區域。 指導學生使用學校 Google 帳號註冊登入，此時為 Canva 個人版，須注意付費功能尚無法使用。 開啟空白文件，練習套用範本、加入元素及文字。 <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 學生介紹第一次使用 Canva 的設計，並分享一些特殊的設計是從何發現，教師給予回饋。 	3. 並開啟空白文件，練習套用範本、加入元素及文字 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容	
八	Canva 創意設計樂園-美術設計師-卡片設計入門/1	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。	資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。	1. 透過「班級團隊邀請連結」加入 Canva 教育版。 2. 體驗建立卡片專案，並套用適合的模板。 3. 使用文字、元素創作卡片。 4. 將完成物件「鎖定」。	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> 展示一些使用 Canva 設計的卡片範例，強調卡片設計的美感和實用性。 以臨近節日(如母親節)為本次主題。 <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 將「班級團隊邀請連結」發布至 Google classroom，學生透過此連結即可加入 Canva 教育版。 老師指導學生建立卡片(橫式)，搜尋並套用模板。 點選文字物件，修改文字效果。 「鎖定」功能，可以將物件位置或編輯上鎖，避免修改到設定。 <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 學生分享成果，教師給予回饋。 	1. 口述評量：說明個人版與教育版的分別 2. 實作評量：建立卡片專案，並套用適合的模板，並使用文字、元素創作卡片 3. 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容	台中市資訊 電子版教材

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源 自選/編教材 須經課發 會審查通過
週次	單元名稱 /節數						
九	Canva 創意設計樂園-卡片設計進階 /1	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。	資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。	1. 體驗使用「動畫」功能套用至物件上，豐富畫面效果。 2. 體驗使用「位置」功能，調整物件排列與圖層排序。	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師將目前製作的卡片套用動畫功能，使卡片不再生硬，製造驚喜感。 <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師說明如何使用「動畫」功能，頁面動畫為套用所有物件之動畫；照片動畫為單一選擇物件之動畫。 教師說明使用「位置」功能，可精準調整物件排列與圖層排序。 <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 學生於節日將製作好的卡片送給家人，並於課程上進行分享。 	<ol style="list-style-type: none"> 口述評量：說明動畫與位置功能的使用方式 實作評量：能「動畫」功能套用至物件，使用「位置」功能，調整物件與圖層排列 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容 	台中市資訊 電子版教材
十	Canva 創意設計樂園-連環漫畫設計入門/1	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。	資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。	1. 開啟 Google 空白文件，體驗設計漫畫腳本，包含角色對話與動作說明。 2. 分享腳本設計，表達自己的想法。	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> 簡報介紹簡易四格連環漫畫的範例，並強調漫畫設計的創意和故事性。 <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師說明四格漫畫需要在短短幾格中述說一個故事、笑話或謎語，因此掌握「起承轉合」的重要性不言而喻。 請學生開啟空白文件，設計一個漫畫腳本，須包含起承轉合且角色數量不超過三個，內容為角色對話與動作說明。 <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 學生分享腳本設計，教師給予反饋。 	<ol style="list-style-type: none"> 口述評量：說明「起承轉合」分別代表的含義 實作評量：能設計漫畫腳本，包含角色對話與動作說明 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容 	台中市資訊 電子版教材
十一	Canva 創意設計樂園-連環漫畫設計進階/1	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。	資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。	1. 體驗建立連環漫畫專案，並套用適合的模板。 2. 使用漫畫模板的資源頁組合創作角色動作或表情。 3. 完成角色設計、場景設計和對話框設計。	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> 接續上節，教師展示 Canva 連環漫畫範本。 <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師建立連環漫畫範本，並說明模板功能在搜尋時會自動篩選連環漫畫類別。 模板的最後幾頁會是資源頁面，可以透過資源素材組合角色的動作或表情。 	<ol style="list-style-type: none"> 口述評量：上台分享設計之連環漫畫 實作評量：能使用漫畫模板的資源頁完成漫畫設計 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容 	台中市資訊 電子版教材

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源 自選/編教材 須經課發 會審查通過
週次	單元名稱 /節數						
					<p>3. 學生依照腳本將連環漫畫完成，包括角色設計、場景設計和對話框設計。</p> <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 學生分享設計之連環漫畫，教師給予回饋。 		
十二	Canva 創意設計樂園-連環漫畫完善與分享/1	<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>	<p>資議 S-Ⅱ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。</p> <p>資議 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>視 E-Ⅱ-2 媒材、技法及工具知能。</p>	<p>1. 將一頁連環漫畫複製成多個頁面。</p> <p>2. 將第一格畫面套用動畫，體驗讓漫畫動起來。</p> <p>3. 依序完成漫畫的每一格。</p>	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> 接續上節，教師利用動畫功能將連環漫畫變成連續動畫，增加故事性。 <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師指導學生將連環漫畫複製成多個頁面。 依照順序將動畫套入，製成帶有動畫效果之漫畫。 <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 學生上傳作業並分享製作想法，教師給予回饋。 	<ol style="list-style-type: none"> 口述評量：分享解題思路 實作評量：依照順序將動畫套入，製成帶有動畫效果之漫畫 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容 	台中市資訊 電子版教材
十三	Canva 創意設計樂園-海報設計入門/1	<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>	<p>資議 S-Ⅱ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。</p> <p>資議 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>視 E-Ⅱ-2 媒材、技法及工具知能。</p>	<p>1. 體驗建立海報專案，並套用適合的模板。</p> <p>2. 發想一個社團的招生海報，包含社團名稱、社團活動內容、活動時間，並找尋適合的元素。</p>	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> 展示一些使用 Canva 設計的海報範例，強調海報設計的美感和實用性，並詢問學生看到的學校處室海報都有什麼要素。 <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師建立一個海報範例提供學生參考。 學生發想一個社團的招生海報，內容須包含社團名稱、社團活動內容、活動時間。 <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 學生分享海報內容，教師給予回饋。 	<ol style="list-style-type: none"> 口述評量：分享海報內容，說明使用的元素 實作評量：能建立海報專案，套用模板，並初步完成 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容 	台中市資訊 電子版教材
十四	Canva 創意設計樂園-海報設計進階/1	<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>	<p>資議 S-Ⅱ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。</p> <p>資議 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>視 E-Ⅱ-2 媒材、技法及工具知能。</p>	<p>1. 體驗一鍵修改配色的功能，挑選適合顏色，右鍵按下即可套用。</p> <p>2. 使用關鍵字搜尋元素：標題框、邊框、漸變、形狀……等，點綴海報。</p>	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> 接續上節，說明海報要素：主題、風格、構圖、配色及重要性。 <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 讓 Canva 統一修改配色：將喜歡配色的圖片物件拖動至頁面中，右鍵選擇「將顏色套用至頁面」。 	<ol style="list-style-type: none"> 口述評量：說明海報要素：主題、風格、構圖和配色及重要性 實作評量：能使用關鍵字搜尋元素 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容 	台中市資訊 電子版教材

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源 自選/編教材 須經課發 會審查通過
週次	單元名稱 /節數						
					<p>2. 元素搜尋：標題框、邊框、漸變、形狀……等，點綴海報。</p> <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 學生上傳作業並分享設計理念，教師給予回饋。 		
十五	Canva 創意設計樂園-簡報設計入門 /1	<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>	<p>資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。</p> <p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p>	<p>1. 體驗建立簡報專案，並套用適合的模板。</p> <p>2. 使用不同簡報頁介紹學校的各個處室，並使用適合的元素進行裝飾。</p>	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師展示學校宣講時使用 Canva 設計的簡報說明，強調簡報設計的架構對美感的重要性。 <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師建立簡報範本，主題為介紹學校，可先準備學校各處照片提供使用。 學生選擇適合模板後進行實作。 <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 學生分享簡報內容，教師給予回饋。 	<ol style="list-style-type: none"> 口述評量：說明簡報設計的段落架構 實作評量：能使用不同簡報頁介紹學校的各個處室，並使用適合的元素進行裝飾 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容 	台中市資訊 電子版教材
十六 至十七	Canva 創意設計樂園-簡報設計進階 /2	<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>	<p>資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。</p> <p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p>	<p>1. 體驗為簡報加入動畫效果及轉場特效。</p> <p>2. 將影片素材設為背景，並加入邊框物件將圖片與影片改變形狀。</p>	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> 接續上節，說明簡報設計不同分頁的主題、配色統一，並且單頁內容精簡不宜加入太多資訊導致失去重點。 <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 為簡報加入動畫效果、特效。 在簡報之間加入轉場效果。 可將影片素材設為背景。 加入邊框物件：可放入圖片與影片。 <p>【統整活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 學生上傳作業並分享設計理念，教師給予回饋。 	<ol style="list-style-type: none"> 口述評量：說明簡報為何不同分頁的主題、配色需要統一 實作評量：能為簡報加入動畫效果及轉場特效，並將影片素材設為背景，並加入邊框物件將圖片與影片改變形狀 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容 	台中市資訊 電子版教材
十八	Canva 創意設計樂園-AI 魔法工具/1	<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>	<p>資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。</p> <p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>視 E-II-2 媒材、</p>	<ol style="list-style-type: none"> 體驗 AI 魔法工具。 將圖片去背、移除不必要的元素或者生成新的要素。 	<p>【引起動機】</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師詢問學生若需要使用照片、圖片作為素材加入專案使用，直接嵌入又會導致畫面質感下降時該如何處理。 <p>【發展活動】</p>	<ol style="list-style-type: none"> 口述評量：說明如何使用 Canva 處理照片、圖片 實作評量：使用 Canva 編輯圖片功能，將圖片 	台中市資訊 電子版教材

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源 自選/編教 材須經課發 會審查通過
週次	單元名稱 /節數						
			技法及工具知能。		1. 老師說明如何使用 Canva 的 AI 魔法工具(付費版功能)。 2. 選擇圖片後進行編輯可看到魔法工作室。 3. 背景移除工具：自動移除背景，可再次點選功能上的調整按鈕進行微調。 4. 魔法橡皮擦：可使用筆刷或點擊(AI 判定)方式決定要清除之物體。 5. 魔法抓取：使用方式與橡皮擦相同，但效果改為將選取之物體與原圖片分離。 6. 抓取文字：AI 偵測文字並抓取出來與原圖片分離，英數字較能成功。 7. 魔法編輯工具：用筆刷或點擊(AI 判定)標示出想要修改之處，使用提示詞讓 AI 加入或改變物體(可使用中文)。 8. 魔法展開：擴展圖片，由 AI 模擬新出現的區域。 【統整活動】 <ul style="list-style-type: none"> 學生上傳作業並分享操作方法，教師給予回饋。 	去背、移除不必要的元素或者生成新的要素 3. 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容	
十九至二十一	Canva 創意設計樂園-分組合作簡報設計、報告/3	科議 c-II-3 體會合作問題解決的重要性。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。	科議 S-II-1 科技對個人及社會的影響。 資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 綜 Bb-II-3 團體活動的參與態度。	1. 體驗 Canva 線上協作功能。 2. 分組進行合作，決定簡報模板及工作分配表，並將搜尋來源附上。 3. 各組上台報告 5 分鐘，進行小組互評及組內互評，並分享在小组製作簡報時好的想法和遇到的困難	【引起動機】 <ul style="list-style-type: none"> 教師講解網路安全簡報，說明網路上可能遇到的威脅：電腦病毒、網路釣魚和網路駭客。 介紹 Canva 可以線上共同協作的功能。 【發展活動】 <ol style="list-style-type: none"> 老師將全班每 5 人分為一組，共同協作一份簡報。 選出組長後由組長主持討論工作分配，並決定簡報模板及工作分配表。 各組須將參考網站之網址列出。 【統整活動】 <ul style="list-style-type: none"> 最後一節各組上台報告 5 分鐘，進行小組互評及組內互評，並寫出在 	1. 口述評量：上台報告並分享簡報與合作歷程 2. 實作評量：能團隊合作，運用本學期所學完成精美簡報 3. 觀察評量：能聆聽教師所呈現的訊息，理解內容	台中市資訊電子版教材

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	教材 學習資源 自選/編教 材須經課發 會審查通過
週次	單元名稱 /節數						
					小組製作簡報時好的想 法和遇到的困難。		