○○市公(私)立○○區○○國民小學○○○學年度第○學期○年級彈性學習 Canva小創客玩設計 課程計畫(🗹普通班□特教班)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 課程名稱 | Canva小創客玩設計 | 實施年級(班級組別) | |  | 教學節數 | 本學期共( )節 |
| 彈性學習課程  四類規範 | **1.🗹統整性探究課程** (**🗹**主題**🗹**專題**🗹**議題)  **2.□社團活動與技藝課程**(□社團活動□技藝課程)  **3.□特殊需求領域課程**  身障類:□生活管理□社會技巧□學習策略□職業教育□溝通訓練□點字□定向行動□功能性動作訓練□輔助科技運用  資優類:□創造力□領導才能□情意發展□獨立發展  其他類:□藝術才能班及體育班專門課程  **4.□其他類課程**  □本土語文/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 | | | | | |
| 設計理念 | 希望透過「Canva小創客玩設計」這本魔法書，讓學生學習Canva技巧，培養美感教育，藉由實際動手做，廣泛應用在生活之中， 並透過生活美學省思，豐富美感體驗。 | | | | | |
| 本教育階段總綱核心素養  或校訂素養 | 總綱核心素養項目 | 國民小學教育(E)核心素養具體內涵 | | | | |
| ■ A1身心素質與自我精進 | **E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。**  藝-E-A1參與藝術活動，探索生活美感。 | | | | |
| ■ A2 系統思考與解決問題 | **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。**  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。 | | | | |
| ■ A3 規劃執行與創新應變 | **E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。**  藝-E-A3學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。 | | | | |
| ■ B1 符號運用與溝通表達 | **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。**  藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。 | | | | |
| ■ B2 科技資訊與媒體素養 | **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。**  國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 | | | | |
| ■ B3藝術涵養與美感素養 | **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。**  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。 | | | | |
| ■ C1 道德實踐與公民意識 | **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。**  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。 | | | | |
| ■ C2 人際關係與團隊合作 | **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。**  藝-E-C2透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。  社-E-C2建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。 | | | | |
| ■ C3 多元文化與國際理解 | **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。**  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。 | | | | |
| 課程目標 | 一、引導式教學，讓學生透過「Canva小創客玩設計」，學習Canva技巧。  二、依核心素養，培養學生美感細胞，增進豐富性與創意表現。  三、從做中學，並結合跨領域學習，讓學生能將Canva廣泛應用在生活之中。  四、每個單元最後皆有「想想怎麼做」，激發學生自主思考能力，達到探究式學習。 | | | | | |
| 配合融入之領域或議題 | 🗹國語文 □英語文 □本土語  □數學 🗹社會 🗹自然科學 🗹藝術 🗹綜合活動  🗹健康與體育 □生活課程 □科技 | | □性別平等教育 □人權教育 🗹環境教育 🗹海洋教育 🗹品德教育 🗹生命教育  🗹法治教育 🗹科技教育 🗹資訊教育 🗹能源教育 🗹安全教育 🗹防災教育 🗹閱讀素養  🗹多元文化教育 □生涯規劃教育 🗹家庭教育 □原住民教育 🗹戶外教育 🗹國際教育 | | | |
| 表現任務 | 學習Canva技巧，實際動手做，培養美感教學，豐富美感體驗。 | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **課程架構脈絡** | | | | | | | | | |
| 教學  期程 | 單元與活動名稱 | 學習表現 (教學目標) | 學習內容 | 跨領域 核心素養 (或校訂) | 學習重點 (教學重點) | 教學活動 (發展活動) | 節  數 | 學習評量 | 自選教材  或學習單 |
| 第01週    第02週 | 第一章  **Canva設計超簡單** | 1.資議 t-Ⅲ-1 運用常見的資訊系統。  2.資議 a-Ⅲ-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。  【跨領域】  3.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。 | 1.資議 S-Ⅲ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。  2.資議 D-Ⅲ-1 常見的數位資料類型與儲存架構。  【跨領域】  3.視 E-Ⅲ-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 | 【跨領域】  藝-E-A1  綜-E-B3 | 1.了解Canva的設計應用  2.能登入啟動Canva平台  3.學會元素搜尋和使用 | **壹、準備活動**  ◎學生攜帶「Canva小創客玩設計」課本。  ◎老師準備電腦教室注意事項的安全守則宣導、相關影片及檔案。  ◎引起動機：想一想，在日常生活中，如何辨識AI生成的圖片呢？  **貳、教學(發展)活動**  1.教師提問：「在日常生活中，如何辨識AI生成的圖片呢？」藉以引起學習動機，透過課本及動畫影片，介紹Canva線上設計平台。  2.藉由動畫影片，讓學生認識Canva平台之功能。  3.啟動Canva，讓學生建立空白設計，進行Canva設計初體驗，並介紹Canva元素的種類。  4.教導學生如何在Canva平台中加入文字和調整格式效果。  **參、綜合活動**  1.完成初體驗後，教導學生如何上傳至本機電腦、Google雲端硬碟或相簿等媒體檔案。  2.教導學生如何設定頁面動畫及分享下載給親朋好友。  3.透過「想想怎麼做？」，延續「愛麗絲尋人啟事」，想想如何幫愛麗絲把眼鏡戴好，也想想如何把兔子先生藏到山坡後面。  4.老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 | 2 | 1.口頭問答  2.操作練習  3.學習評量 | 1. Canva小創客玩設計  2.影音動畫教學  3.範例光碟  4.宏全線上好玩教學遊戲  5.課後評量-觀察和比較「想想怎麼做？」  6.成果採收遊戲 |
| 4.學會設定文字和格式效果  5.能上傳媒體檔案  6.能做頁面動畫和分享下載 |
| 第03週    第04週 | 第二章  **家庭旅遊記趣** | 1.資議 t-Ⅲ-2 運用資訊科技解決生活中的問題。  2.資議 p-Ⅲ-1 使用資訊科技與他人溝通互動。  3.資議 p-Ⅲ-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。  【跨領域】  4.國2-Ⅲ-6  結合科技與資訊，提升表達的效能。 | 1.資議 S-Ⅲ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。  2.資議 D-Ⅲ-2 系統化數位資料管理方法。  3.資議 T-Ⅲ-3 數位學習網站與資源的使用。  【跨領域】  4.國Be-Ⅲ-2  在人際溝通方面，以通知、電子郵件便條等慣用語彙及書寫格式為主。 | 【跨領域】  國-E-B2 | 1.了解Canva製作技巧  2.學會套用設計範本  3.學會加入可愛插圖 | **壹、準備活動**  ◎老師至學生班級整隊、帶隊至電腦教室。  ◎學生攜帶「Canva小創客玩設計」課本。  ◎準備上課所需影片和檔案。  ◎引起動機：Canva設計如果只有照片和文字，會顯得很枯燥，想一想，可以加入哪些設計，讓作品更吸引人？  **貳、教學(發展)活動**  1.教師提問：「Canva設計如果只有照片和文字，會顯得很枯燥，想一想，可以加入哪些設計，讓作品更吸引人？」藉以引起學習動機。透過課本及動畫影片，介紹Canva設計的製作技巧。  2.教導學生如何套用設計範本和樣式。  3.教導學生如何加入可愛插圖，增添視覺效果。  4.藉由教學影片，學會版面調整和編輯照片，讓照片變得更清晰、聚焦。  **參、綜合活動**  1.構思主題及安排照片，動手製作獨一無二的頁面模版，思考如何解決文字及插圖等圖層問題。  2.教導學生如何設定頁面動畫及分享檢視。  3.透過「想想怎麼做？」，延續課本範例，在結尾前加入二個頁面，讓內容更豐富。  4.老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 | 2 | 1.口頭問答  2.操作練習  3.學習評量 | 1. Canva小創客玩設計  2.影音動畫教學  3.範例光碟  4.宏全線上好玩教學遊戲  5.課後評量-觀察和比較「想想怎麼做？」  6.成果採收遊戲 |
| 4.學會版面調整和編輯照片  5.能動手設計頁面模版  6.能設定個別物件動畫 |
| 第05週    第07週 | 第三章  **守護地球一起來** | 1.資議 t-Ⅲ-2 運用資訊科技解決生活中的問題。  2.資議 p-Ⅲ-1 使用資訊科技與他人溝通互動。  3.資議 p-Ⅲ-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。  4.資議 a-Ⅲ-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。  【跨領域】  5.國2-Ⅲ-6  結合科技與資訊，提升表達的效能。  6.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別他人資訊與事實的差異。 | 1.資議 S-Ⅲ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。  2.資議 D-Ⅲ-2 系統化數位資料管理方法。  3.資議 T-Ⅲ-3 數位學習網站與資源的使用。  【跨領域】  4.國Be-Ⅲ-3  在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。  5.視 E-Ⅲ-3  設計思考與實作。 | 【跨領域】  國-E-B2  自-E-C1  藝-E-A2 | 1.學會製作宣傳海報  2.學會QRCode和大圖輸出 | **壹、準備活動**  ◎準備上課所需影片和檔案。  ◎學生攜帶「Canva小創客玩設計」課本。  ◎引起動機：哪些SDGs項目與環境保護內容有關呢？  **貳、教學(發展)活動**  1.教師提問：「哪些SDGs項目與環境保護內容有關呢？」藉以引起學習動機。透過課本及動畫影片，介紹世界地球日，帶領學生利用Canva平台製作宣傳海報。  2.教導學生「保護地球人人有責」的觀念，並學會更換地圖日插圖及漸層色設定。  3.教導學生如何產生QRCode和大圖輸出，與學生探討裁切問題。  4.深耕永續海洋與保育觀念，製作傳單來提醒學生保育的重要性  5.教導學生於傳單中加入表格製作與應用，並學會如何調整表格和方塊圖層。  **參、綜合活動**  1.教學生使用Canva製作給綠蠵龜的明信片，提倡減塑環保概念。  2.透過「想想怎麼做？」，延續課本範例，在結尾前加入二個頁面，讓內容更豐富。  3.老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 | 3 | 1.口頭問答  2.操作練習  3.學習評量 | 1. Canva小創客玩設計  2.影音動畫教學  3.範例光碟  4.宏全線上好玩教學遊戲  5.課後評量-觀察和比較「想想怎麼做？」  6.成果採收遊戲 |
| 3.學會將海報轉成傳單  4.能製作表格和調整 |
| 5.能用方塊突顯主題  6.能套用與設定明信片 |
| 第8週    第10週 | 第四章  **動手做範本** | 1.資議 t-Ⅲ-1 運用常見的資訊系統。  2.資議 a-Ⅲ-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。  【跨領域】  3.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。 | 1.資議 S-Ⅲ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。  2.資議 D-Ⅲ-1 常見的數位資料類型與儲存架構。  【跨領域】  3.視 E-Ⅲ-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 | 【跨領域】  藝-E-A1  綜-E-B3 | 1.學會製作簡報範本  2.學會加動畫特效 | **壹、準備活動**  ◎準備上課所需影片和檔案。  ◎學生攜帶「Canva小創客玩設計」課本。  ◎引起動機：找不到合適的範本，要怎麼動手做範本呢？  **貳、教學(發展)活動**  1.教師提問：「找不到合適的範本，要怎麼動手做範本呢？」藉以引起學習動機。透過課本及動畫影片，介紹範本自製的過程。  2.教導學生設計範本頁面，加上代表圖示、小標題及可愛的的相框。  3.教導學生於頁面中加入不同的動畫，儲存於專案中，讓學生學會管理Canva資料夾。  4.教導學生套用自己做的範本，思考如果文字與圖片重疊，怎麼處理。  5.進而教導學生轉場特效和出場安排，設計不同物件的時長安排。  **參、綜合活動**  1.讓學生相互分享自製的範本，教導自動播放簡報的功能，訓練學生口語表達的能力，並下載成mp4影片檔儲存。  2.透過「想想怎麼做？」，延續課本範例，修改設定範本，變成新的版型。  3.老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 | 3 | 1.口頭問答  2.操作練習  3.學習評量 | 1. Canva小創客玩設計  2.影音動畫教學  3.範例光碟  4.宏全線上好玩教學遊戲  5.課後評量-觀察和比較「想想怎麼做？」  6.成果採收遊戲 |
| 3.學會做轉場特效  4.能安排物件出場順序 |
| 5.能展示簡報自動播放  6.能轉存mp4影片檔 |
| 第11週    第13週 | 第五章  **校園生活點滴** | 1.資議 t-Ⅲ-1 運用常見的資訊系統。  2.資議 t-Ⅲ-2 運用資訊科技解決生活中的問題。  3.資議 a-Ⅲ-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。  【跨領域】  4.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。 | 1.資議 S-Ⅲ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。  2.資議 D-Ⅲ-1 常見的數位資料類型與儲存架構。  【跨領域】  3.視 E-Ⅲ-2 多元的媒材技法與創作表現類型。  4.綜Bc-Ⅲ-3  運用各類資源解決問題的規劃。 | 【跨領域】  藝-E-A1  藝-E-C2  綜-E-B3 | 1.學會記錄校園生活點滴  2.學會使用照片拼貼  3.會套用橫式照片拼貼 | **壹、準備活動**  ◎準備上課所需影片和檔案。  ◎學生攜帶「Canva小創客玩設計」課本。  ◎引起動機：如何使用Canva的照片拼貼範本，來記錄校園生活點滴呢？  **貳、教學(發展)活動**  1.教師提問：「如何使用Canva的照片拼貼範本，來記錄校園生活點滴呢？」藉以引起學習動機。透過課本及動畫影片，介紹Canva提供的照片拼貼範本。  2.教導學生透過篩選器，快速找到照片拼貼範本，帶領學生思考照片拼貼範本有哪些元素？  3.選取Canva提供的旅遊拼貼範本，輸入標題，更換校外教學活動的照片，並加入自己喜歡的元素圖案。  4.進而教導學生完成母親節拼貼作品，設計愛心形狀的邊框設計，送給最棒的媽媽，祝媽媽母親節快樂。  5.教導學生利用Canva完成心智圖筆記，把國語課本中的架構分支推演於範本中。  **參、綜合活動**  1.激發學生的想像力和創意，讓學生分組製作有趣的四格漫畫，合作完成腳本撰寫、漫畫範本調整及素材加入。  2.透過「想想怎麼做？」，延續課本「校園生活拼貼樂」，製作園遊會鬼屋布置和活動照片拼貼。  3.老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 | 3 | 1.口頭問答  2.操作練習  3.學習評量 | 1. Canva小創客玩設計  2.影音動畫教學  3.範例光碟  4.宏全線上好玩教學遊戲  5.課後評量-觀察和比較「想想怎麼做？」  6.成果採收遊戲 |
| 4.能做愛心形狀照片拼貼 |
| 5.能用心智圖做筆記  6.能製作四格漫畫小故事 |
| 第14週    第15週 | 第六章  **製作趣味短影音** | 1.資議 t-Ⅲ-1 運用常見的資訊系統。  2.資議 t-Ⅲ-2 運用資訊科技解決生活中的問題。  3.資議 a-Ⅲ-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。  4.資議 a-Ⅲ-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。  【跨領域】  5.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。 | 1.資議 S-Ⅲ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。  2.資議 D-Ⅲ-1 常見的數位資料類型與儲存架構。  3.資議 H-Ⅲ-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。  4.資議H-Ⅲ-3 資訊安全與生活的關係。  【跨領域】  5.視 E-Ⅲ-2 多元的媒材技法與創作表現類型。  6.綜Bc-Ⅲ-3  運用各類資源解決問題的規劃。  7.社Ae-Ⅲ-3  科學和技術的研究與運用，應受到道德與法律的規範；政府的政策或法令會因新科技的出現而增修。 | 【跨領域】  藝-E-A2  藝-E-C2  綜-E-B3  社-E-C2 | 1.學會影片剪接、分割  2.學會慢動作特寫  3.學會AI一鍵去背 | **壹、準備活動**  ◎準備上課所需影片和檔案。  ◎學生攜帶「Canva小創客玩設計」課本。  ◎引起動機：想一想，怎麼使用Canva剪接影片呢？  **貳、教學(發展)活動**  1.教師提問：「想一想，怎麼使用Canva剪接影片呢？」藉以引起學習動機。透過課本及動畫影片，介紹如何利用Canva剪接影片、AI去背及安排子母畫面。  2.教導學生剪接影片，學習Canva修剪、分割等功能，快速、輕鬆剪接影片。  3.調整影片速度，製作快轉效果或慢等作特寫，讓影片更有協調性，並加上字幕。  4.學習後製影片，教導學生AI去背和子母畫面等技巧，增添影片趣味性。  **參、綜合活動**  1.學生分組合作，完成「假日打毛線體驗」的影片，透過邊框，同時播放二支影片，最後加入背景音樂，讓影片更吸引人。  2.透過「想想怎麼做？」，延續思考使用Canva音樂素材時，如何標示資料來源？教導學生著作財產權的觀念。  3.老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 | 2 | 1.口頭問答  2.操作練習  3.學習評量 | 1. Canva小創客玩設計  2.影音動畫教學  3.範例光碟  4.宏全線上好玩教學遊戲  5.課後評量-觀察和比較「想想怎麼做？」  6.成果採收遊戲 |
| 4.能製作子、母畫面  5.能做假日體驗短影音  6.能加入背景音樂 |
| 第16週    第18週 | 第七章  **我的旅遊電子書** | 1.資議 t-Ⅲ-2 運用資訊科技解決生活中的問題。  2.資議 p-Ⅲ-1 使用資訊科技與他人溝通互動。  3.資議 p-Ⅲ-2 使用數位資源的整理方法。  4.資議 p-Ⅲ-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。  【跨領域】  5.國2-Ⅲ-6  結合科技與資訊，提升表達的效能。  6.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。 | 1.資議 S-Ⅲ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。  2.資議 D-Ⅲ-2 系統化數位資料管理方法。  3.資議 T-Ⅲ-3 數位學習網站與資源的使用。  【跨領域】  4.國Be-Ⅲ-3  在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。  5.國Bc-Ⅲ-3  數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。  6.綜Bc-Ⅲ-3  運用各類資源解決問題的規劃。 | 【跨領域】  國-E-B2  綜-E-B3 | 1.學會製作旅遊電子書  2.學會匯入PDF檔 | **壹、準備活動**  ◎準備上課所需影片和檔案。  ◎學生攜帶「Canva小創客玩設計」課本。  ◎引起動機：想一想，怎麼使用Canva完成一份超過二頁的長文件呢？  **貳、教學(發展)活動**  1.教師提問：「想一想，怎麼使用Canva完成一份超過二頁的長文件呢？」藉以引起學習動機。透過課本及動畫影片，介紹如何將Word撰寫的記錄轉成PDF檔案，再匯入Canva完成旅遊電子書。  2.教導學生如何使用Canva匯入PDF長文件檔案。  3.套用範本側邊版型，製作旅遊電子書的目錄及各個頁面。  4.學習利用網格做照片拼貼，可以自動裁切、縮放照片。  **參、綜合活動**  1.介紹完基本操作後，進一步教導學生製作互動式目錄，建立目錄與各個頁面的連結，並套用精美的封面完成旅遊電子書。  2.透過「想想怎麼做？」，延續課本範例，配合照片數量使用適合的網格，完成其他的照片拼貼。  3.老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 | 3 | 1.口頭問答  2.操作練習  3.學習評量 | 1. Canva小創客玩設計  2.影音動畫教學  3.範例光碟  4.宏全線上好玩教學遊戲  5.課後評量-觀察和比較「想想怎麼做？」  6.成果採收遊戲 |
| 3.學會套用範本側邊版型  4.能用網格做照片拼貼 |
| 5.能製作互動式目錄  6.能套用精美的封面 |
| 第19週    第20週 | 第八章  **AI輔助設計與應用** | 1.資議 t-Ⅲ-1 運用常見的資訊系統。  2.資議 t-Ⅲ-2 運用資訊科技解決生活中的問題。  3.資議 a-Ⅲ-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。  4.資議 a-Ⅲ-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。  【跨領域】  5.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。 | 1.資議 S-Ⅲ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。  2.資議 D-Ⅲ-1 常見的數位資料類型與儲存架構。  3.資議 H-Ⅲ-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。  4.資議H-Ⅲ-3 資訊安全與生活的關係。  【跨領域】  5.視 E-Ⅲ-2 多元的媒材技法與創作表現類型。  6.綜Bc-Ⅲ-3  運用各類資源解決問題的規劃。  7.社Ae-Ⅲ-3  科學和技術的研究與運用，應受到道德與法律的規範；政府的政策或法令會因新科技的出現而增修。 | 【跨領域】  藝-E-A3  藝-E-B1  綜-E-B3  社-E-C3  社-E-C2 | 1.認識人工智慧的應用  2.學會魔法媒體工具  3.學會文字描述的技巧  4.能生成影像與去背整合 | **壹、準備活動**  ◎準備上課所需影片和檔案。  ◎學生攜帶「Canva小創客玩設計」課本。  ◎引起動機：你想使用Canva生成什麼影像，來實現自己的創意發想呢？  **貳、教學(發展)活動**  1.教師提問：「你想使用Canva生成什麼影像，來實現自己的創意發想呢？」藉以引起學習動機。透過課本及動畫影片，介紹Canva的AI工具。  2.教導學生使用Canva「魔法媒體工具」，只要具體描述繪畫需求，就能自動生成圖像，並與學生特別強調使用AI功能時，必須由監護人陪同的條款，並注意AI人工智慧的法律責任。  3.使用AI一鍵去背功能，完成AI影像整合大作戰作品。  4.利用FaceArtist AI變臉技巧，輸入想要轉換的風格，便可以產生不同風格的影像。  **參、綜合活動**  1.介紹完FaceArtist AI變臉技巧後，進一步教導Animeify動漫風格技巧，讓人物瞬間化身為動漫主角。  2.透過「想想怎麼做？」，延續課本「怪獸大戰機械戰士」範例，將其修改為日本卡通樣式的影像。  3.老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 | 2 | 1.口頭問答  2.操作練習  3.學習評量 | 1. Canva小創客玩設計  2.影音動畫教學  3.範例光碟  4.宏全線上好玩教學遊戲  5.課後評量-觀察和比較「想想怎麼做？」  6.成果採收遊戲 |
| 5.能使用變臉藝術家  6.能做動漫風格轉換 |

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第2及4類規範(社團活動與技藝課程或其他類課程)，如無特定自編教材或學習單，敘明「無」即可。