

路竹國小六年級上學期校訂課程 Explorer_E 起探索

魔法圖片變變變教案

一、設計理念

1. 培養美感與心得發表，繪製各式圖片應用於生活中，製作投影片進行成果發表。
2. 跨領域學習：融入綜合、藝術等領域，把影音活用於生活中，實作中發現問題、解決問題，培養終身學習能力。
3. 啟發學生對電腦影片剪輯、製作的興趣，激發學生自主學習、創作的動機與能力，並透過平板的使用，取得影音素材。
4. 培養表達與溝通能力，透過影片表達自我想法、情感或宣導理念，樂於與人互動，分享並增進人際關係。
5. 運用 AI 科技增進科技應用的能力。培養學生以資訊技能作為擴展學習與溝通研究工具的習慣，並學會如何將資訊融入課程學習。

二、教學設計

實施年級	六年級上學期	設計者	資訊團隊
跨領域/科目	綜合、藝術	總節數	21 節(依實際授課週次調整)
核心素養： 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。 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。 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。 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。 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。 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。 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。 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。			
學習重點	學習表現	【資訊教育】 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	

		資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 【健康與體育】 健 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。 【綜合活動】 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。 綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。 【藝術】 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。
	學習內容	【資訊教育】 資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 D-III-2 系統化數位資料管理方法。 資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 【綜合活動】 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。 【藝術】 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 E-III-3 設計思考與實作。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。
概念架構 		導引問題 1、圖片製作的方向。 2、簡報重點與設計規劃 3、素材取得方法。 4、攝影技巧的使用。 5、有關網路智慧財產權的相關議題。 6、影片或作品上傳所須注意事項。
學習目標		

- | | | |
|--|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. 能建立 Canva 帳號，加入班級團隊，使用 Canva 編輯多媒體內容。 2. 能知道如何搜尋主題相關的素材，使設計更生動有趣。 3. 能製作各種影音多媒體以傳達情誼或資訊。 4. 能製作簡報與統計圖表，用以發表主題內容。 5. 能下載與分享自己創作的多媒體內容。 6. 能使用數位平台進行協作，與同儕共同編輯。 7. 搭配平板設備，應用攝影技術，提昇學生資訊應用能力。 8. 培養學生整合應用能力，運用資訊科技軟硬體，參與製作班級微電影、分享學習成果。 | | |
| 融入之議題
<small>（學生確實有所探討的議題才列入）</small> | 實質內涵 | <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>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</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>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>藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。</p> <p>綜 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。</p> <p>綜 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p> |
| | 所融入之單元 | <p>單元三 視覺說植物的故事</p> <p>單元五 運動會回憶錄</p> |
| 學習資源 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 電腦設備 2. iPad 3. 線上網站(Canva、E-game、網路假期、Pagamo) | |

學習單元活動設計		
學習活動流程	時間	備註
單元一：網路平台應用（第 1～3 節）		
主題一：認識 Canva 與使用 1. 認識 Canva 的可能性與方便性，整合已學之軟體，使用與認識 Canva。 2. 註冊帳號與加入老師班級，了解一般版本與教育版本的功能差異。	60	口語評量
主題二：名牌設計 1. 透過設計卡片的功能，加入範本後，進行版面設計。 2. 利用線上圖片功能，美化名牌整體畫面。 3. 下載圖片與繳交作品。	60	檔案評量
單元二：有故事的 Logo（第 4～6、9 節）		
主題一：Logo Logo 1. 認識 Logo 的意義與不同類型的圖示。 2. 設計 Logo 造型所需要的要素。	40	實作評量
主題二：Our Badge 1. 利用自訂圖面大小與線上圖庫找尋所需的徽章範本。 2. 刪除徽章範本不需要的素材，修改底色色彩，找尋屬於自己的代表色彩。	120	實作評量

3. 搭配不同的圖案與線上圖片，加上所需文字，完成徽章圖示。		
單元三：視覺說植物的故事（第 10～14 節）		
主題一：植物 123 1. 校內有哪些植物，找尋植物的名稱、圖片等等。 2. 利用繪圖軟體先修剪植物圖片以利後續使用。	60	實作評量
主題二：植物修修秀 1. 加入背景圖與形狀邊框，利用邊框功能來修改植物圖片的邊緣樣貌。 2. 調整邊框位置後，將植物圖片套用邊框功能，進行美化。	60	實作評量
主題三：Who am I? 1. 加入告示牌圖案，並將植物訊息文字加入於圖案上方。 2. 利用 AI 魔法抓取功能，將圖片中抓取昆蟲圖案，並放置於告示牌邊緣。	40	檔案評量
單元四：多元學習(第 7、8、20、21 節)		
主題一：線上競賽 1. 線上學習平台-Egame，介紹英文島、賽斯島、智慧島闖關方式。 2. 使用 OpenID 登入 Egame，依據競賽活動內容進行闖關。 3. 依據狀況，參加不同的競賽。	80	
主題二：半路竹網路假期 1. 講解解題方式及競賽活動的注意事項。 2. 使用 OpenID 登入網路假期，進行闖關。 3. 講解如何透過文字反白拖拉方式，搜尋題目答案。 4. Pagamo、因材網的應用，如何在寒假期間也能自主練習。	80	
單元五：運動會回憶錄（第 15～19 節）		
主題一：拼拼貼貼 1. 說明照片拼貼的原理與效果。 2. 使用照片拼貼的功能，選擇模板後，加入圖片。	60	實作評量
主題二：AI 魔法嚇嚇叫 1. 圖片調整位置與修改圖片所需顯示的範圍。。 2. 將圖片素材進行修整，利用 AI 修圖功能，將圖片進行不同功能的處理。	60	實作評量
主題三：文字加成 1. 加入主題文字，並修改成藝術字型。 2. 利用圖案補助，襯托文字樣貌。	80	檔案評量
單元六：遊玩卡牌設計（第 16～18 節）		
主題一：桌遊真有趣 1. 不插電遊戲瘋迷很多地方，那什麼是不插電遊戲？為什麼桌遊很有趣？ 2. 心智圖用途為何？如何利用心智圖設計桌遊的遊玩方式。	40	口語評量

主題二：桌遊卡片設計 1. 透過心智圖上所設計的卡片類型，利用閃示卡範本功能，設計大量不同的卡片類型。 2. 卡片加上卡片功能文字並加以美化。透過圖片的排列規劃，讓功能卡更加美觀。	120	檔案評量
--	-----	------

三、教學重點、學習紀錄與評量方式對照表

單元名稱	學習目標	表現任務	評量方式	學習紀錄/評量工具
主題 1-1	註冊 Canva 帳號與加入班級群組	完成帳號的申辦與加入教師開設的班級群組	口語評量	
主題 1-2	使用模組進行名牌的設計	製作屬於自己的名牌	檔案評量	
主題 2-1	使用形狀與顏色設計 Logo 外型	知悉素材的形狀與顏色搭配，規劃出 Logo 外型	實作評量	
主題 2-2	使用文字與圖片設計 Logo	讓 Logo 搭配上藝術文字與圖片，完成班級 Logo	實作評量	
主題 3-1	認識校園植物的樣貌與名稱	利用圖片認識校園植物的樣貌與名稱。	實作評量	
主題 3-2	使用邊框功能去編修圖片邊緣	將素材透過邊框樣子修改圖片邊緣	實作評量	
主題 3-3	透過告示牌概念，將校園植物訊息置於牌內	透過告示牌圖式，將植物介紹文字放置於內	檔案評量	
主題 4-1	認識 E-game 的競賽內容	配合英文千字王與競賽內容，利用英文島參加競賽	口語評量	
主題 4-2	學習寒假如何透過網路假期在家自己練習	知道闖關方式，及如何用關鍵字搜尋相關答案。	口語評量	
主題 5-1	組合多張照片，同時顯示在畫面中	透過拼貼功能，將多張圖片組合成一張	實作評量	
主題 5-2	AI 修圖功能修正照片的小瑕疵	利用 AI 修圖，將照片內部和諧的畫面塗抹	實作評量	
主題 5-3	文字與照片搭配，給予照片主題	透過文字使用，讓照片可傳遞出明顯的意義	檔案評量	
主題 6-1	知悉不插電遊戲的意義	了解桌遊的魅力，透過心智圖去設計桌遊遊玩方式	口語評量	
主題 6-2	透過心智圖去設計桌遊的卡片類型	利用文字、圖片等，規劃出不同的卡片功能	檔案評量	

四、評量標準與評分指引

學習目標	一、啟發學生威力導演影音編輯軟體學習動機和興趣。 二、使學生具備影音編輯能力，包括剪接、編修、合成、套用特效等各項功能。 三、從做中學，教導學生影音剪接、編輯、套用特效等，活學活用於生活中。 四、教導學生善用網路資源，在雲端分享影音作品，和朋友一起分享。 五、搭配平板設備，應用攝影技術，提昇學生資訊應用能力。 六、培養學生整合應用能力，運用資訊科技軟硬體，參與製作班級微電影、分享學習成果。		
學習表現	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感 綜 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。		
評量向度	表現等級		
	A 優秀	B 良好	C 再加油
網路平台應用	1. 註冊 Canva 帳號並加入班級群組。 2. 了解不同版本的帳號功能差異 3. 透過範本功能，快速建立名牌 4. 加上藝術文字與圖片，製作出精美的名牌作品	1. 註冊 Canva 帳號並加入班級群組。 2. 了解不同版本的帳號功能差異 3. 透過範本功能，建立名牌 4. 加上藝術文字與圖片，做出名牌作品	1. 註冊 Canva 帳號並加入班級群組。 2. 透過範本功能，建立名牌 3. 加上文字與圖片，完成作品
有故事的 Logo	1. 熟悉 Logo 的用途與各種常見的 Logo 樣式 2. 透過不同的圖案與顏色組合出精美的徽章外框 3. 配上藝術字體的文字，凸顯徽章的主題 4. 搭配相符的圖片，完整整體徽章造型	1. 了解 Logo 的用途與各種常見的 Logo 樣式 2. 透過不同的圖案與顏色組合出的徽章外框 3. 配上藝術字體的文字，完成徽章的主題 4. 搭配相符的圖片，完成徽章造型	1. 知道 Logo 的用途 2. 透過不同的圖案組合出的徽章外框 3. 配上標題的文字，完成徽章的主題 4. 搭配圖片，完成徽章造型

視覺說植物的故事	1. 熟悉校園常見植物名稱與植物樣子 2. 修剪出能凸顯出植物特徵的圖片大小 3. 搭配不同的邊框樣式，將修改後的圖片加上更佳的樣貌 4. 搭配明瞭、簡易的文字說明，介紹植物的訊息	1. 了解校園常見植物名稱與植物樣子 2. 修剪出植物特徵的圖片大小 3. 搭配不同的邊框樣式，將修改後的圖片加上更佳的樣貌 4. 搭配簡易的文字說明，介紹植物的訊息	1. 了解校園常見植物名稱 2. 修剪出圖片大小 3. 搭配不同的邊框樣式，將圖片加上不一樣的外框 4. 搭配文字說明，介紹植物的訊息
運動會回憶錄	1. 選擇出適當的照片，搭配主題組合成拼貼照片 2. 透過 AI 修圖功能，將圖片中有缺憾的地方清除 3. 利用藝術文字搭配圖片，組成有意境的照片樣貌	1. 挑選照片，搭配主題組合成拼貼照片 2. 透過 AI 修圖功能，將圖片中有缺憾的地方清除 3. 利用藝術文字搭配圖片，讓照片要表達的樣子更清晰	1. 選擇照片，組合成拼貼照片 2. 透過 AI 修圖功能，將圖片明顯有異的地方修改 3. 利用文字搭配圖片，簡單透出照片用途
遊玩卡牌設計	1. 明瞭不插電遊戲的定義 2. 設計出正確的心智圖 3. 依據心智圖設計出不同功用的桌遊卡片 4. 透過藝術文字與卡片功能相符的圖片，完成精美的桌遊卡片	1. 知道不插電遊戲的定義 2. 設計出合適的心智圖 3. 依據心智圖設計出不同功用的桌遊卡片 4. 透過藝術文字與卡片功能適宜的圖片，完成桌遊卡片	1. 設計出心智圖 2. 依據心智圖設計出不同功用的桌遊卡片 3. 透過文字與圖片，完成桌遊卡片
評量工具	教師依據學生作品與上課操作觀察並評量。		
分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。			