

○○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 S 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	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】	【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 4.學會設定文字和格式效果 5.能上傳媒體	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	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

		分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	3.視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。		檔案 6.能做頁面動畫和分享下載	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。			怎麼做？」 6.成果採收遊戲
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	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。	【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 4.學會版面調	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。	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

		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。	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。		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	◎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。			遊戲 5.課後評量-觀察和比較「想想怎麼做？」 6.成果採收遊戲
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。	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	【跨領域】 國-E-B2 自-E-C1	1.學會製作宣傳海報 2.學會QRCode和	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	3	1.口頭問答 2.操作練習	1. Canva小創客玩設計 2.影音動畫教學

		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。	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。	藝-E-A2	大圖輸出 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	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. 學習評量	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
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	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	【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	3	1. 口頭問答 2. 操作練習	1. Canva小創客玩設計 2. 影音動畫教學

		解資訊科技於日常生活之重要性。	用。 2.資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。		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	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.學習評量	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
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	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	【跨領域】 藝-E-A1 藝-E-C2	1.學會記錄校園生活點滴 2.學會使用照片拼貼	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	3	1.口頭問答 2.操作練習	1. Canva小創客玩設計 2.影音動畫

		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。	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。	綜-E-B3	3. 會套用橫式照片拼貼 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	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. 學習評量	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
--	--	---	--	--------	--	--	--	----------------	---

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	【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 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	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
--------------	----------------	--	--	---	---	--	---	--	--

			的出現而增修。						
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 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	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	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

						生答題，即時評量學生的學習狀況。			
第19週 S 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	【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 5. 能使用變臉藝術家 6. 能做動漫風格轉換	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	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

			的政策或法令 會因新科技的 出現而增修。			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。			
--	--	--	----------------------------	--	--	--	--	--	--

◎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。