

教學日期		114 年 4 月 14 日	授課教師	黃珣晴
主題名稱		動物卡牌桌遊	單元節數/授課節次	共 3 節，第 1 節
教學設計依據				
學習重點	學習表現	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。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。		
	學習內容	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。 視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。		
學習目標		1. 讓學生認識物件控制項的技巧。 2. 學生學會運用各種圖片元素製作卡牌。		
教材來源		巨岩版—canva 多媒體小神通		
教學設備/資源		電腦、教學網站互動多媒體		
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	備註
活動一				
【暖身活動】			5 分	
請同學分組討論，用心智圖方式規畫桌遊卡牌內容及玩法。				
【發展活動】				
1. 動物卡牌內容規劃及排版			8 分	發表評量 參與討論 課堂問答
T：請小組代表發表小組討論的結果。				
S：主題名稱、編號、圖案、中英文等。				
T：討論歸納出卡牌要呈現的主題-動物。				
T：介紹canva軟體中的模板-閃示卡。				
T：討論卡片內容要呈現的版面位置。				
S：卡面左上：編號。				
S：卡面上方中間：動物名稱-中文。				
S：卡面中間：相關圖片。				
S：卡面下方：動物名稱-英文。				
2. 運用 canva 設計卡牌				實作評量
T：請同學進入canva軟體，點選閃示卡，選擇喜歡的範本(8張)後按確定。			27 分	
S：開啟【閃示卡】範本，開始編輯卡牌。				
S：學生修改中文字型，輸入中文名稱。				

S：學生使用Google翻譯，將中文名稱翻譯成英文名稱，加入英文文字到卡牌中。 S：學生搜尋與加入圖像元素，完成卡牌的主視覺圖案。 S：學生在卡牌加入數字。 本節課結束		
--	--	--