

彰化縣新庄國小 114 學年度公開授課紀錄

表 1、教學觀察（公開授課）－觀察前會談紀錄表

授課教師：蘇志祥 任教年級：五年級 任教領域/科目：彈性課程/資訊

回饋人員：黃淋紘 任教年級：四年級 任教領域/科目：彈性課程/資訊

教學單元：我們的學校生活

觀察前會談(備課)日期：114 年 09 月 23 日 地點：教務處辦公室

預定入班教學觀察(公開授課)日期：114 年 09 月 23 日 地點：電腦教室

一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：

- 1.能舉例 Canva 用途。
- 2.能尊重智慧財產權。
- 3.學會搜尋與收藏範本。
- 4.會製作動畫卡片。
- 5.學會下載與分享作品。

二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)：

- 1.能建立 Canva 帳號，加入班級團隊。
- 2.能操作 Canva 的介面，使用 Canva 編輯多媒體內容。
- 3.能知道如何搜尋、收藏 Canva 範本。

三、教師教學預定流程與策略：

(一)教學流程：

一、準備活動

- 1.教師說明動態電子相簿的概念。
- 2.教師說明 Canva上傳素材的功能與容量限制。
- 3.學生課前準備：可準備多張學校生活照片或者使用範例素材練習。

二、發展活動

- 1.學生開啟【照片拼貼】模板，挑選範本。
- 2.學生上傳照片並加入到設計中。
- 3.學生在 Canva 中將照片去背。
- 4.學生修改標題文字。
- 5.學生能新增頁面。
- 6.學生加入各種動畫。
- 7.學生加入邊框物件，設計嵌入照片。
- 8.學生運用網格元素設計不同的排列風格。
- 9.學生鎖定物件避免修改。
- 10.學生使用搜尋的技巧，加入圖像裝飾設計。
- 11.學生修改作品名稱，在 Canva 增加資料夾管理作品。
- 12.學生下載與分享作品。

三、綜合活動

- 1.小作業：學生以【我的美食生活】為主題，設計至少 3 頁的美食相簿。

2.學生從課本習題複習所學。

(二)教學策略：

● 引起動機與前導說明

- 透過教師簡介「動態電子相簿」的概念，建立學生對數位創作的興趣。
- 說明 Canva 平台的功能及限制，幫助學生建立使用平台的正確認知。
- 指導學生課前準備相關素材，降低上課操作的時間浪費。

● 操作示範與引導探究

- 教師先以範例示範 Canva「照片拼貼」模板的操作流程。
- 引導學生逐步練習：上傳照片、去背、修改文字、加入動畫與物件。
- 提供操作技巧（搜尋、鎖定物件、使用網格排列），幫助學生提升設計效率與作品完整度。

● 合作學習與同儕互助

- 鼓勵學生彼此觀摩與分享設計成果，提升學習動機。
- 透過小組討論或互相示範，解決使用 Canva 過程中遇到的操作問題。

● 創作實作與作品管理

- 強調創意發揮：允許學生自由選擇素材、動畫、排版方式。
- 指導學生修改作品名稱，並建立資料夾進行作品分類與管理，養成數位整理習慣。

● 任務導向與主題實踐

- 透過「我的美食生活」小作業，讓學生運用所學完成至少三頁的主題相簿。
- 以實際任務促進學生整合技能，並提升應用能力。

● 複習鞏固與延伸學習

- 結合課本習題複習，加深學生對 Canva 功能與多媒體編輯技巧的掌握。
- 鼓勵學生課後將所學應用於其他主題（例如：校園生活、家庭活動），延伸學習成果。

四、學生學習策略或方法：

● 事前準備策略

- 課前蒐集與主題相關的生活照片，或下載範例素材，以利課堂操作。
- 熟悉 Canva 平台的基本登入與介面操作。

● 觀摩與模仿策略

- 先觀察教師示範操作，理解 Canva 模板與功能的使用方式。
- 模仿範例步驟，逐步跟著操作，降低學習焦慮感。

● 操作實踐策略

- 動手實際操作：上傳照片、去背、修改文字、加入動畫與裝飾。
- 嘗試多種工具（邊框、網格、鎖定物件等），培養多元的設計技巧。
- 學會使用搜尋功能，快速找到合適的圖像與元素。

● 創意發展策略

- 運用不同的排版風格與動畫效果，表現個人特色。
- 主題式創作（如「我的美食生活」），練習如何圍繞核心概念組織作品。

●合作與分享策略

- 與同學交換觀摩作品，學習不同的設計思路。
- 接受同儕或教師建議，修正與提升作品品質。

●整理與管理策略

- 養成整理作品的習慣：修改檔案名稱、建立資料夾，方便保存與分類。
- 學習下載、分享數位作品，拓展作品的應用情境。

●反思與鞏固策略

- 完成小作業後，回顧自己使用 Canva 的流程，找出熟練與需要加強的部分。
- 透過課本習題複習與延伸練習，鞏固多媒體設計知識與技能。

五、教學評量方式（請呼應學習目標，說明使用的評量方式）：

- 1.觀察式評量：在課堂中觀察學生操作過程，了解他們在使用 canva 的基本技能和操作熟練度。
- 2.作品導向評量評估學生最終完成的 canva 作品，根據其創意、設計和功能性進行評分。
- 3.遊戲測試評量：讓學生互相測試彼此的遊戲，並給予功能性與遊玩體驗的反饋。

六、觀察工具(可複選)：

觀察紀錄表 軼事紀錄表 其他：_____

七、回饋會談日期與地點：（建議於教學觀察後三天內完成會談為佳）

日期：114年09月25日

地點：教務處辦公室



說明：觀課前會談情形



說明：觀課前會談情形