

教學單元案例

領域/科目	國小科技領域		設計者	楊東翰
實施年級	四年級		總節數	共 2 節，80 分鐘；本案為第一節
單元名稱	CANVA 教師節卡片設計			
設計依據				
學習重點	學習表現	科議 a-Ⅱ-2 體會動手實作的樂趣。 科議 c-Ⅱ-1 依據特定步驟製作物品。 科議 c-Ⅱ-2 體會創意思考的技巧。 資議 t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 a-Ⅱ-4 體會學習資訊科技的樂趣。	核心素養	● A 自主行動 ■ A2 系統思考與解決問題 ◆ 科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。 ● B 溝通互動 ■ B1 符號運用與溝通表達 ◆ 科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號。
	學習內容	資議 A-Ⅲ-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 T-Ⅲ-2 網路服務工具的應用。 資議 T-Ⅱ-3 數位學習網站與資源的體驗。 資議 T-Ⅲ-3 數位學習網站與資源的使用。 資議 H-Ⅲ-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。		
教材來源		CANVA		
教學設備/資源		電腦教室的桌上型電腦		
學習目標				
1. 能理解CANVA的基本操作。 2. 能善用「設計」的選單功能。 3. 能善用「文字」的選單功能。 4. 能善用「元素」的選單功能。				

【第一節】卡片美工設計

一、 準備活動(5 分鐘)：

- 1.教導學生進入學校的 CANVA 群組
- 2.介紹使用介面

二、發展活動(30 分鐘)：

1. 示範背景製作
2. 示範美編製作
3. 學生實作

三、總結活動(5 分鐘)：

1. 教師檢查學生進度

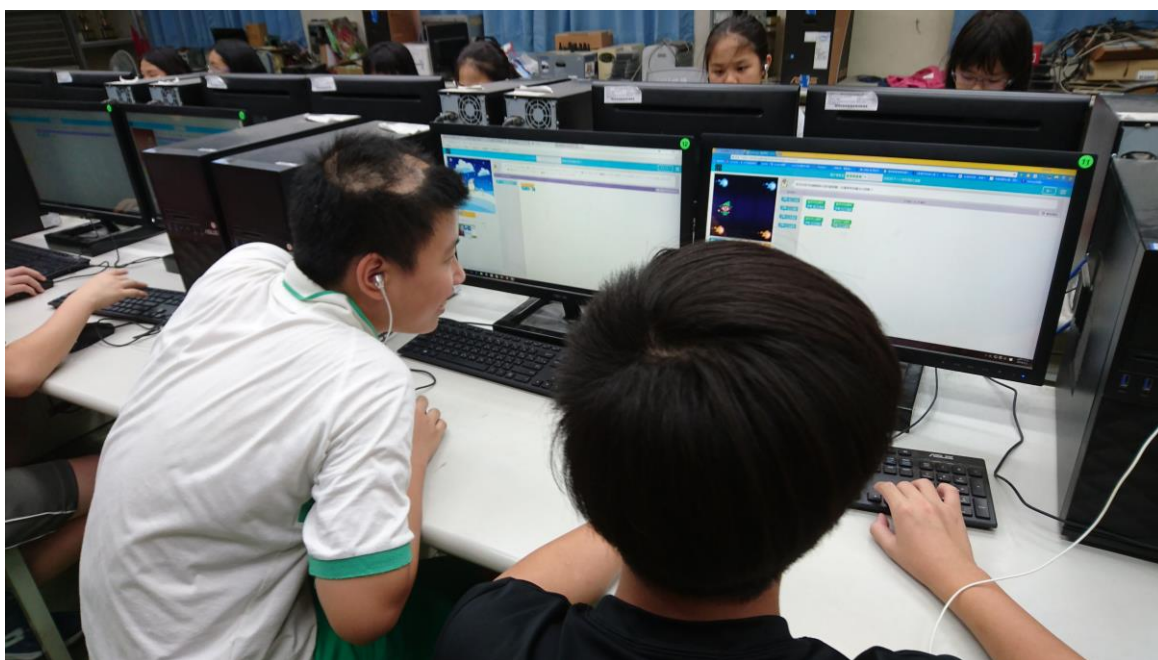
~ 第一節結束 ~

教學心得：

一、五年級學生的學習進度、積極度，超乎老師預期的好，80%以上的孩子都可靠自己的能力完全過關。



二、教師有在引導活動時，先講解較高難度的觀念，再讓學生破關，孩子先可了解粗淺的邏輯思維，連程度較弱的學習者，也能依步驟，自我學習較簡易的概念。



三、教室的硬體環境，可增加小喇叭，或提前告知學生自備耳機，無論是做 Scratch、一小時玩程式都有音效、背景音樂。

四、一小時玩程式有單機版，教師可先下載備用，適合網路環境不穩的時候。

五、和兩年前相較，一小時玩程式的介面、說明、中文化進步很多。

七、總體而言，一小時玩程式和 Blockly Games 相教，教師可評估情況，二者選一來教就

好，它們都屬於練習個幾次後，一般等級的學習者便可自行發現問題，而且不斷配合時事出新的關卡，學生反應很不錯，是個適合進行 Scratch 教學前的暖身，但是還是無法取代 Scratch 的專題製作，製作 Scratch 專題，必須有整體規劃腳本的概念，類似拍電影、寫一篇作文，甚至可以分組一同製做，而一小時玩程式和 Blockly Games 則是學習程式邏輯的小幫手，類似照樣造句，無法提升孩子整體做程式的概念。