

臺南市公立東區裕文國民小學 112 學年度(第一學期)五年級彈性學習【跨域科技.裕文國際】三部曲課程計畫(■普通班)

學習主題名稱 (中系統)	動畫師養成記 初階	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(20)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)					
設計理念	關係與表現一體察永續發展目標，透過與人的合作，利用科技的技術，創造製作出動畫成果表現。					
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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。 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。					
課程目標	學生透過學習製作動畫的技巧，認識並創造出具備動畫技巧之影片。					
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育			
表現任務 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	依老師引導學習 Scratch 動畫製作					
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)						
<div style="background-color: #c00000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; display: inline-block;"> <p style="margin: 0;">我是動畫評論家 (5) 動畫評論與賞析、認識腳本與 分鏡圖</p> </div>		➔	<div style="background-color: #008000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; display: inline-block;"> <p style="margin: 0;">編劇導演培訓班-初階 (5) 撰寫以珍惜水資源為主題的動畫腳 本</p> </div>		➔	<div style="background-color: #4b0082; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; display: inline-block;"> <p style="margin: 0;">動畫製作培訓班-初階 (10) 認識動畫呈現方式與製作動畫</p> </div>

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動 請依據其「學習表現」之動詞具體規 畫設計相關學習活動之內容與教學流 程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1-3 週	3	我是動畫評論家-動畫欣賞	資 E9 利用資訊科技 分享學習資源 與心得。 藝-E-C1 識別藝術活動 中的社會議 題。 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。	1. 學習好 動畫的 條件 2. 學習評 論動畫 的技巧	1. 能夠激發 學生觀察 好的動畫 影片的興 趣。 2. 學生能夠 有技巧並 清楚地用 完整敘述 語句表達 對的評論 心得。 3. 透過觀察 與評論， 學生能夠 發現影片 的優點何 在。	1. 教師透過欣賞 107-110 學年 度國小動畫組決賽優秀作品 激發孩子對好的 Scratch 動 畫產生興趣。 2. 教師利用好動畫條件簡報， 帶領孩子欣賞分析好動畫， 從個人評論、到小組評論。	形成性評量 1. 能完成 Scratch 動畫欣賞 學習單	1. 自編 2. 一部好動畫 條件的簡報 3. Scratch 動 畫：107- 111 學年度 國小動畫組 決賽優秀作 品
第 4-5 週	2	我是動畫評論家- 認識動畫腳本 與動畫分鏡圖	資 E3 應用運算 思維描述問題 解決的方法。	1. 學習分析 Scratch 動畫腳本 與時間軸	1. 學生能分 析表達動畫 腳本。	1. 學生透過教師引導進行 Scratch 動畫腳本分析。	1. 能完成 Scratch 動 畫腳本分析 學習單	1. 自編 2. Scratch 動 畫腳本分析 學習單

			<p>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。</p>	<p>2. 學習腳本撰寫方式</p>		<p>2. 學生能夠過老師引導完成動畫腳本分析學習單。</p>		
第 6-10 週	5	<p>編劇導演培訓班-初階 製作珍惜水資源動畫腳本與分鏡圖</p>	<p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 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。 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。</p>	<p>1. 搜尋珍惜水資源相關知識與訊息。 2. 指導編寫動畫劇本的技巧。 3. 找尋並討論決定動畫主題名稱。</p>	<p>1. 學生能利用教師指導之搜尋技巧，找尋珍惜水資源的相關知識與訊息。 2. 學生透過小組合作與討論，完成珍惜水資源動畫腳本與分鏡圖。</p>	<p>1. 學生透過搜尋技巧、搜尋珍惜水資源為主題之相關知識與方法。 2. 學生小組討論決定動畫主題。 3. 學生能夠小組合作完成珍惜水資源動畫腳本設計單。 4. 學生能夠透過小組合作完成珍惜水資源動畫分鏡設計單</p>	<p>1. 能完成珍惜水資源主題動畫腳本設計單。 2. 能完成珍惜水資源分鏡圖設計單。</p>	<p>1. 動畫腳本設計單 2. 動畫分鏡圖設計單</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			<p>科 E8 利用創意思考的技巧</p> <p>科 E9 具備與他人團隊合作的能力。</p> <p>環 E8 認識天氣的溫度、雨量要素與覺察氣候的趨勢及極端氣候的現象。</p>					
第 11-20 週	10	<p>動畫製作培訓班-初階</p> <p>珍惜水資源動畫製作</p>	<p>資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>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。</p>	<p>1. 動畫角色及場景設計。</p> <p>2. 開場動畫</p> <p>3. 角色表演</p>	<p>1. 學生能利用教師指導的 Scratch 繪圖技巧，完成動畫角色人物與背景設計。</p> <p>2. 學生能利用教師指導之 Scratch 動畫技巧，設計開場動畫。</p> <p>3. 學生能利用教師指導之 Scratch 動畫技巧，</p>	<p>1. 學生能依據分鏡圖之設計使用 Scratch 繪圖工具創作珍惜水資源動畫角色與動畫背景。</p> <p>2. 學生能使用 Scratch 程式製作開場動畫。</p> <p>3. 學生能使用 Scratch 程式製作動畫中各角色的表演。</p>	<p>1. 完成主題動畫角色與背景製作。</p> <p>2. 完成開場動畫</p> <p>3. 完成各角色的表演</p>	<p>1. 自編</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

				4. 結局動畫	設計角色表演。 4. 學生能利用教師指導之 Scratch 動畫技巧，設計結局動畫。	4. 學生能使用 Scratch 程式製作結局動畫。	4. 完成結局動畫	
--	--	--	--	---------	---	----------------------------	-----------	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

學習主題名稱 (中系統)	動畫師養成記 二階	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
設計理念	關係與表現一體察永續發展目標，透過與人的合作，利用科技的技術，創造製作出動畫成果表現。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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。 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。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並能與團隊成員合作之素養。				
課程目標	透過學習製作動畫的技巧，讓學生能結合 SDGs 聯合國永續發展目標概念，創造出具備相關目標內涵之動畫腳本。				
配合融入之領 域或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育				
表現任務	依老師引導，與小組成員合作完成有 SDGs 概念之定格動畫短片腳本，並完成製作動畫短片所需之素材角色與背景。				
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)					
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="background-color: #c0392b; color: white; padding: 20px; border-radius: 15px; width: 30%; text-align: center;"> <p>編劇導演培訓班-進階(8)</p> <p>能以SDGs主題，編寫動畫劇本，並依此劇本編寫動畫腳本與分鏡圖</p> </div> <div style="font-size: 2em; color: #c0392b; margin: 0 20px;">➔</div> <div style="background-color: #27ae60; color: white; padding: 20px; border-radius: 15px; width: 30%; text-align: center;"> <p>動畫製作培訓班-進階(12)</p> <p>學生能夠使用Scratch製作SDGs主題動畫</p> </div> </div>					
課程架構脈絡					

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1-2 週	2	編劇導演培訓班 -進階 主題選定(完成 動畫腳本 1)	<p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧</p> <p>科 E9 具備與他人團隊合作的能力。</p> <p>藝-E-C1 識別藝術活動中的社會議題。</p> <p>環 E8 認識天氣的溫度、雨量要素與覺察氣候的趨勢及極端氣候的現象。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 搜尋指定範圍之 SDGs 概念的內容。 2. 指導編故事的技巧。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能利用教師指導之搜尋技巧，找尋有興趣之 SDGs 議題內容之國際事件。 2. 學生能利用所學之編故事技巧，小組合作創造極短篇故事。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師指導搜尋技巧、搜尋 SDGs 的主題範圍限制，由學生小組合作研究搜尋有興趣主題之國際事件。 2. 學生透過深入了解相關國際事件，並利用編故事的技巧與小組夥伴討論決定動畫主題。 	<p>診斷性評量 (教師觀察學生小組在搜尋資料、及創造故事劇本之表現。)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. SDGs 主題 5、13、14、15 範圍提供。 2. 國際事件範例提供。
第 3-5 週	3	編劇導演培訓班 -進階	<p>環 E3 了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 討論並訂定動畫主題與內容大綱。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能利用找尋之相關 SDGs 主題，結合極短篇 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能認識腳本來源，是經由前幾周所學習及訂定之故 	<p>形成性評量</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自編 2. 動畫主題與內容大綱訂

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			地。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟	2. 進行動畫劇情腳本設計	故事，與小組夥伴合作討論決定動畫主題。 2. 學生能完成SDGs 主題動畫腳本設計。	事主題大綱，所分析設計出之。 2. 學生能由訂定的動畫主題，決定好的故事大綱，進而進行腳本設計。		定表格。
第 6-8 週	3	編劇導演培訓班-進階((完成動畫腳本 2))	科 E8 利用創意思考的技巧 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 科 E8 利用創意思考的技巧 科 E9 具備與他人團隊合作的能力。	1 依據編寫的腳本完成分圖設計。	1. 學生能更認識腳本架構。 2. 學生進行分鏡圖繪製。	1. 學生能由設計好故事腳本繪製分鏡圖。	形成性評量	分鏡圖表格 A3 兩大張
第 9-20 週	12	動畫製作培訓班-進階 製作 SDGs 動畫	藝-E-C1 識別藝術活動中的社會議題。 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	1. 動畫角色及場景設計。 2. 開場動畫	1. 學生能利用教師指導的 Scratch 繪圖技巧，完成動畫角色人物與背景設計。 2. 學生能利用教師指導之 Scratch 動畫技巧，設計	1. 學生能依據分鏡圖之設計使用 Scratch 繪圖工具創作動畫角色與背景。 2. 學生能使 Scratch 程式製作開場動畫。	1. 完成主題動畫角色與背景製作。 2. 完成開場動畫	1. 自編

			<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>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。</p>	<p>3. 角色表演</p> <p>4. 結局動畫</p>	<p>開場動畫。</p> <p>3. 學生能利用教師指導之 Scratch 動畫技巧，設計角色表演。</p> <p>4. 學生能利用教師指導之 Scratch 動畫技巧，設計結局動畫。</p> <p>5. 學生能利用教師指導之技巧添加動畫字幕</p> <p>6. 學生能利用教師指導之技巧，添加背景音樂及動畫音效。</p>	<p>3. 學生能使用 Scratch 程式製作動畫中各角色的表演。</p> <p>4. 學生能使用 Scratch 程式製作結局動畫。</p> <p>5. 學生能使用 Scratch 程式角色造型變化製作動畫字幕</p> <p>6. 學生能使用 Scratch 音效程式，為動畫添加背景音樂及特殊音效。</p>	<p>3. 完成各角色的表演</p> <p>4. 完成結局動畫</p> <p>5. 為動畫作品添加字幕。</p> <p>6. 為動畫作品配音、添加音效與背景音樂。</p>	
--	--	--	---	-------------------------------	---	--	---	--