

臺南市公立東區裕文國民小學 112 學年度(第一學期)六年級彈性學習【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 三階	實施年級 (班級組別)	六	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	關係與表現一體察人、故事文本與科技的關聯，並透過 Scratch 程式動畫創作表徵三者關係。				
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。 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。				
課程目標	學生能夠藉由 Scratch 程式動畫創作過程，培養「科技與資訊應用」及「藝術創作與欣賞」基本素養，進而理解數位媒體內容的意義，促發多感官的發展。				
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>	1. 有關 SDGs 議題相關內容的動畫腳本撰寫 2. 利用 Scratch 程式繪畫 SDGs 議題所需使用的角色、背景 3. 依老師引導完成有關 SDGs 議題相關內容的 Scratch 程式動畫				
課程架構脈絡圖					

專題Scratch動畫腳本撰寫(5)

學生能知道如何進行動畫腳本書寫



專題Scratch動畫

角色、背景繪製速成班I(5)

學習Scratch動畫所需角色、背景、字幕設計



專題Scratch動畫程式設計加強班II(10)

學習Scratch程式語法、利用Scratch音效配樂並進行錄音、籌備字幕文件

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 1~5 週	5	專題 Scratch 動畫腳本撰寫	<p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>環 E5 覺知人類的生活型態對其他生物與生態系的衝擊。</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> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>國-E-A3</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 資料夾的建置與分類 2. 檢視修正文字腳本與分鏡圖 3. Scratch 程式語言---遠景、近景、特寫 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能夠認識資料夾建置與分類的運作方式。 2. 學生能夠認識 Scratch 程式語言---遠景、近景、特寫的運作方式 3. 學生能夠利用 Scratch 程式設計檢視並修正五下自撰的文字腳本與分鏡 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 建置 SDGs 議題相關內容 Scratch 程式動畫專案所需的資料夾 2. 依 SDGs 議題相關內容停格動畫專案所需的素材作資料夾的分類 3. 學習設計 Scratch 動畫專案所需的程式語言---遠景、近景、特寫 4. 檢視與修正五下自撰與 SDGs 議題相關內容的文字腳本與分鏡圖 5. 利用 Scratch 程式完成有關 SDGs 議題相關內容的 Scratch 動畫之設計 	完成極短篇與 SDGs 地球永續發展議題相關內容 Scratch 動畫的腳本與分鏡圖設計。	自製程式語言教學簡報

運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。

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。

圖，以表達學生對 SDGs 議題的想法。

4. 學生能夠透過五下自撰的文字腳本與分鏡圖，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神。

5. 學生能夠透過利用 Scratch 程式設計五下自撰的文字腳本與分鏡圖中，學習理解他人感受與團隊合作的能力。

第 6~10 週	5	Scratch 程式動畫角色、背景、字幕繪製速成班 I	<p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</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>	<ol style="list-style-type: none"> Scratch 程式繪圖軟體基本介面介紹 學習並了解 Scratch 向量圖與點陣圖的差異，使用最適合的繪圖方式。 繪製動畫腳本內容所需使用的角色、背景、字幕。 	<ol style="list-style-type: none"> 學生能夠認識 Scratch 程式繪圖軟體基本介面的運作方式。 學生能夠了解 Scratch 繪圖中向量圖兩點陣圖的差異，並選擇最適當的繪圖方式進行圖形繪製。 學生能夠利用 SDGs 議題腳本與分鏡圖繪製 Scratch 動畫所需角色、背景、字幕。 	<ol style="list-style-type: none"> 認識 Scratch 程式繪圖軟體的基本介面 繪製 SDGs 議題相關內容 Scratch 程式動畫專案所需人物角色、背景、字幕 搭配動畫中遠景、近景、特寫進行圖形繪製 利用 Scratch 程式動畫完成 SDGs 議題相關內容專案所需人物角色、背景、字幕 	完成完成極短篇與 SDGs 議題相關內容專案所需人物角色、背景、字幕	<ol style="list-style-type: none"> 自製教學影片 Scratch 快速密技-向量繪圖介紹影片
----------	---	-----------------------------	--	--	--	---	------------------------------------	---

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

第 11~12 週	2	Scratch 程式動畫加強班 II	<p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</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>	<ol style="list-style-type: none"> 匯入、匯出角色、人物、背景 儲存成專案 	<p>1. 學生能夠認識 Scratch 程式匯入、匯出角色、人物、背景。</p> <p>2. 儲存成專案運作方式。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 匯入、匯出角色、人物、背景 儲存成專案 	<p>能夠完成</p> <ol style="list-style-type: none"> 匯出 SPRITE3 和 SVG 檔案 匯入 SPRITE3 和 SVG 檔案 儲存成專案的練習 	<ol style="list-style-type: none"> 自製教學影片 Scratch 3 教學
第 13~15 週	3	Scratch 程式動畫加強班 II	<p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 加入音效、背景音樂 學習聲音錄製、文字轉語音、音量大小調整 	<p>1. 學生能夠學習尋找適合動畫使用之音效及背景音樂、並錄製配音或文字轉語音以及音量調整的運作方式。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 加入音效、背景音樂 利用 Scratch 程式軟體進行聲音錄製或文字轉語音 加入音效中的播放音效、音量改變、停播音效 	<p>能夠完成</p> <ol style="list-style-type: none"> 加入音效、背景音樂 加入錄音或文字轉語音 	<ol style="list-style-type: none"> 自製教學影片 Scratch 3 教學

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

<p>第 16~20 週</p>	<p>5</p>	<p>Scratch 程式動畫加強班 II</p>	<p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</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>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 加入片頭、字幕 2. 加入 Scratch 中移動、外觀、音效、事件、控制等積木程式 3. 使用 Scratch 程式使圖形呈現出動畫效果 	<p>2. 學生能夠利用 Scratch 中移動、外觀、音效、事件、控制等積木程式設計，並善用造型變化來呈現動畫效果，加入片頭與字幕等文字的運作方式，使動畫更清晰、明瞭。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 加入事件中當綠旗被點擊起始動畫 2. 加入片頭、字幕 3. 加入動作中移動、定位、滑行、面朝方向、XY 改變 4. 加入外觀中說出、想著、造型變換、背景變換、尺寸改變、圖像效果、顯示、隱藏等積木程式 5. 加入事件中當背景換成、建立廣播訊息、收到廣播訊息 6. 加入控制中的等待幾秒、重複幾次、重複無限次、停止全部 	<p>能夠完成</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 加入片頭、字幕 2. 加入動作中的積木程式 3. 加入外觀中的程式 4. 加入事件中的積木程式 5. 加入控制中的積木程式 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自製教學影片 2. Scratch 3 教學
------------------	----------	---------------------------	--	--	---	---	--	--

◎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。

臺南市公立東區裕文國民小學 111 學年度(第二學期)六年級彈性學習【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 終階	實施年級 (班級組別)	六	教學 節 數	本學期共(18)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—體察人、故事文本與科技的關聯，並透過動畫創作表徵三者關係。				
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。 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。				
課程目標	學生能夠藉由動畫創作過程，培養「科技與資訊應用」及「藝術創作與欣賞」基本素養，進而理解數位媒體內容的意義，促進多感官的發展。				
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 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 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>	1. 學會威力導演的軟體操作 2. 依上學期完成有關 SDGs 議題相關內容的一部極短篇 Scratch 動畫，加入威力導演進行片尾剪輯				
課程架構脈絡圖					

威力導演養成班I(4)

學習威力導演軟體介面、
學習調整動畫照片
時間長度

威力導演養成班II(4)

學生能蒐集音效配樂、進行錄音、
下載音效、背景音樂、錄音方法、
籌備字幕文件

威力導演
養成班III(4)

加入各種
媒體素材

集中剪輯與配樂(5)

利用課程所學剪輯技巧，
將上學期Scratch動畫後製
完成影片剪輯

畢業影展
(1)

全校分享影
展影片

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 週	1	威力導演養成班 I	科 E1 了解 平日常見 科技產品 的用途與 運作方 式。 資 E6 認識 與使用資 訊科技以 表達想 法。	基本介面介紹	學生能夠 認識威力 導演基本 介面的運 作方式。	認識威力導演 的基本介面	1. 能夠口頭說出威力 導演的基本介面	1. 自製教學影片 2. 威力導演 16- 創意影音/MV 剪輯
第 2~4 週	3	威力導演養成班 I	科 E1 了解 平日常見 科技產品 的用途與 運作方 式。	1. 匯入照片 2. 調整照片 時間 3. 匯出成影 片 4. 儲存成專 案	學生能夠 認識威力 導演匯入 照片、調 整照片時 間、匯出 成影片、	1. 匯入照片 2. 調整照片 時間 3. 匯出成影 片 4. 儲存成專 案	1. 學生能夠學會匯入 照片、調整照片時 間、匯出成影片、儲 存成專案的練習	1. 自製教學影片 2. 威力導演 16- 創意影音/MV 剪輯

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

					儲存成專案運作方式。			
第 5~8 週	4	威力導演養成班 II	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 加入字幕 2. 加入片頭、片尾 3. 下載音效 4. 下載背景音樂 5. 錄音 	學生能夠認識威力導演加入字幕、加入片頭片尾，並能下載音效及背景音樂、錄音運作方式。	能夠加入片頭、片尾、字幕並下載影片的音效及背景音樂或是錄音	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能在影片中加入片頭、片尾、字幕、下載音效、背景音樂、錄音的練習 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自製教學影片 2. 威力導演 16- 創意影音/MV 剪輯
第 9~12 週	4	威力導演養成班 III	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	學習威力導演 <ol style="list-style-type: none"> 1. 特效工坊 2. 炫粒工坊 3. 文字工坊 4. 轉場特效工坊 	學生能夠了解威力導演內特效工坊、炫粒工坊、文字工坊、轉場特效工坊的使用方式。	能夠加入威力導演內的特效工坊、炫粒工坊、文字工坊、轉場特效工坊的特效，利用特效使動畫更順暢。	能夠完成 <ol style="list-style-type: none"> 1. 特效工坊 2. 炫粒工坊 3. 文字工坊 4. 轉場特效工坊 的練習	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自製教學影片 2. 威力導演 16- 創意影音/MV 剪輯

第 13~17 週	5	集中剪輯與配樂	<p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</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>將上學期有關 SDGs 議題相關的 Scratch 動畫匯入威力導演內，使用威力導演加入片尾、字幕、特效完成畢業動畫</p>	<p>學生能夠了解威力導演的運作方式。</p> <p>學生能夠根據自撰的文字腳本與分鏡圖利用威力導演進行影片的編輯，以表達學生對 SDGs 議題的想法。</p> <p>學生能夠透過自撰的文字腳本與分鏡圖學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養</p>	<p>將所蒐集到的素材，例如有關 SDGs 議題相關的 Scratch 動畫、本學期下載的音效、錄音、背景音樂，利用威力導演編輯成極短篇動畫影片</p>	<p>能夠利用有關 SDGs 地球永續發展議題相關的 Scratch 動畫，所下載的音效與背景音樂、錄音當作素材，並利用威力導演完成極短篇定格動畫的影片編輯</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自製教學影片 2. 威力導演 16- 創意影音/MV 剪輯
-----------	---	---------	--	---	---	--	--	---

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

					<p>創新精神。</p> <p>學生能夠透過操作威力導演，學習理解他人感受與團隊合作的能力。</p>			
第 18 週	1	畢業影展	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝-E-C1 識別藝術活動中的社會議題。</p>	極短篇動畫影片中對 SDGs 議題的呈現	<p>學生能夠使用威力導演進行影片編輯以表達學生對 SDGs 議題的想法。</p> <p>學生能夠從自己和同學創作的極短篇影片中識別 SDGs 議題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小組一一發表自創的極短篇動畫 2. 小組討論觀後想法 	能夠欣賞自己與同學製作的極短篇動畫，並發表感想	自編學習單

◎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。