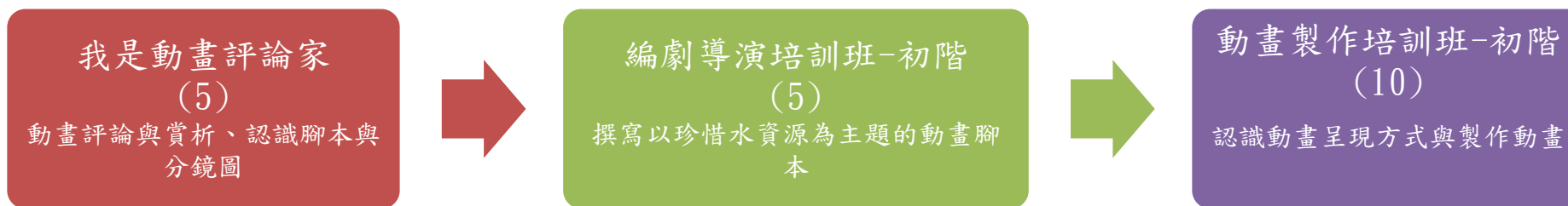


臺南市公立東區裕文國民小學 115 學年度第一學期五年級彈性學習【跨域科技.裕文國際】三部曲課程計畫(■普通班)

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—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 有勾選的務必出現在 學習表現	☒國語文 ☐英語文 ☐英語文融入參考指引 ☐本土語 ☐數學 ☐社會 ☐自然科學 ☒藝術 ☐綜合活動 ☐健康與體育 ☐生活課程 ☐科技 ☒科技融入參考指引 ☐性別平等教育 ☐人權教育 ☒環境教育 ☐海洋教育 ☐品德教育 ☐生命教育 ☐法治教育 ☐科技教育 ☒資訊教育 ☐能源教育 ☐安全教育 ☐防災教育 ☐閱讀素養 ☐多元文化教育 ☐生涯規劃教育 ☐家庭教育 ☐原住民教育 ☐戶外教育 ☐國際教育				
表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	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)



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 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. 認識好的 動畫所具備 的元素 2. 欣賞動畫 的優點與缺 點。 3. 分析動畫 的優點與缺 點。	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. 分析動畫 劇情。 2. 撰寫動畫 繳本。	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 3. Scratch3 程

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			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。	2. 學習腳本撰寫方式		2. 學生能夠過老師引導完成動畫腳本分析學習單。		式輕鬆玩
第 6-10 週	5	編劇導演培訓班-初階 製作珍惜水資源動畫腳本與分鏡圖	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。	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。	1. 搜尋地球水資源的現況與珍惜水支援的方式。 2. 制定水資源動畫主題。 3. 合作撰寫動畫腳本。	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	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。	1. 動畫腳本設計單 2. 動畫分鏡圖設計單 3. Scratch3 程式輕鬆玩

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			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。 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。					
第 11-20 週	10	動畫製作培訓班-初階 珍惜水資源動畫製作	資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 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。	1. 動畫角色及場景設計。 2. 開場動畫 3. 角色表演	1. 透過利用 Scratch 繪圖工具，完成動畫角色人物與背景設計。 2. 使用程式積木讓動畫中的人物完成動畫演出。	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。 2. 學生能使用 Scratch 程式製作開場動畫。 3. 學生能使用 Scratch 程式製作動畫中各角色的表演。	1. 完成主題動畫角色與背景製作。 2. 完成開場動畫 3. 完成各角色的表演	1. 自編 3. Scratch3 程式輕鬆玩

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

				4. 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。

臺南市公立東區裕文國民小學 115 學年度第二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/□藝才班/□體育班/□特教班)

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. ☒ 統整性探究課程 (☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題) 3. ☐ 特殊需求領域課程 身障類: ☐ 生活管理 ☐ 社會技巧 ☐ 學習策略 ☐ 職業教育 ☐ 溝通訓練 ☐ 點字 ☐ 定向行動 ☐ 功能性動作訓練 ☐ 輔助科技運用 資優類: ☐ 創造力 ☐ 領導才能 ☐ 情意發展 ☐ 獨立發展 其他類: ☐ 藝術才能班及體育班專門課程 4. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 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	☒國語文 ☐英語文 ☐英語文融入參考指引 ☐本土語 ☐數學 ☐社會 ☐自然科學 ☒藝術 ☐綜合活動 ☐健康與體育 ☐生活課程 ☐科技 ☒科技融入參考指引 ☐性別平等教育 ☐人權教育 ☒環境教育 ☐海洋教育 ☐品德教育 ☐生命教育 ☐法治教育 ☐科技教育 ☒資訊教育 ☐能源教育 ☐安全教育 ☐防災教育 ☐閱讀素養 ☐多元文化教育 ☐生涯規劃教育 ☐家庭教育 ☐原住民教育☐戶外教育 ☐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)					
編劇導演培訓班-進階(8) 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 ➡ 動畫製作培訓班-進階(12) 學生能夠使用Scratch製作SDGs主題動畫					
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)	資 E2 使用資訊 科技解決生活中 簡單的問題。 資 E11 建立健康 的數位使用習慣 與態度。 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。 藝-E-C1 識別藝 術活動中的社會 議題。 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。	1. 搜尋指定範 圍之 SDGs 概 念的內容。 2. 指導編故事 的技巧。	1. 認識地球永續 發展 SDGs 目 標。。 2. 尋找 SDGs 議題 內容相關之國際 事件 3. 挑選自己感興 趣的 SDGs 議題作 為動畫創作主 題。	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。	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。)	1. SDGs 主題 5、13、 14、15 範圍 提供。 2. 國際事件 範例提供。 3. Scratch3 程 式輕鬆玩
第 3-5 週	3	編劇導演培訓班 -進階	環 E3 了解人與 自然和諧共生， 進而保護重要棲	1. 討論並訂定 動畫主題與 內容大綱。	1. 小組合作撰寫 SDGs 主題相關之 極短篇故事。	1. 學生能認識腳本來 源，是經由前幾周 所學習及訂定之故	形成性評量	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	2. 撰寫故事大綱進而轉換成動畫腳本。	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。 3. Scratch3 程式輕鬆玩
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. 繪製動畫繳本分鏡圖。 2. 設計故事演出方式與腳色台詞。	1. 學生能由設計好故事腳本繪製分鏡圖。 2. 學生能完成腳色動作設計與對話內容設計。	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。 資 E3 應用運算	1. 動畫角色及場景設計。 2. 開場動畫	1. 繪製動畫人物與背景。 2. 使用繪製的人物與背景完成開場動畫。 3. 創作一個 SDGs 的故事動畫並加入字幕與音	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

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

		思維描述問題解決的方法。 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。	3. 角色表演 4. 結局動畫	效讓 Scratch 動畫更加生動。	3. 學生能使用 Scratch 程式製作動畫中各角色的表演。 4. 學生能使用 Scratch 程式製作結局動畫。 5. 學生能使用 Scratch 程式角色造型變化製作動畫字幕 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。	3. 完成各角色的表演 4. 完成結局動畫 5. 為動畫作品添加字幕。 6. 為動畫作品配音、添加音效與背景音樂。	
--	--	--	-------------------------------	---------------------------	--	---	--