

三、嘉義縣東石國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) *(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)*

年級	五年級	年級課程 主題名稱	貓爪印記專題	課程 設計者	陳冠廷	總節數 上/下學期	20 節 / 下學期
符合 彈性課程 類型	☒ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☒ 專題 ☐ 議題*是否融入 ☐ 生命教育 ☐ 安全教育 ☐ 戶外教育 ☒ 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i> ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/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						
學校願景	活力、自信、勤樸、感恩		與學校願景 呼應之說明	1、認識動畫設計在作品呈現上所代表的意義，讓學生可以設計出屬於自己的 活力 與 自信 的創作理念。 2、藉由動畫的設計，可以讓學生加入對生活與課程中人事物的 感恩 之心。 3、透過分組專題設計與發表，讓學生可以互相觀摩與學習，並不 厭其煩 的去修正作品的精緻度。			
總綱 核心素養	E-A2 具備 探索 問題的思考能力，並透過體驗與 實踐處理 日常生活問題。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員 合作 之素養。		課程目標	1、透過學習到的動畫設計知能與技巧後，讓學生可以 探索 、並具體化設計出屬於自己想傳遞的創作理念作品。 2、在動畫的設計的過程中，學生可以在老師規定的題目下，加入並體驗在日常生活中 實踐處理 人事物相關問題過程的思考能力。 3、透過團隊分組專題的設計與發表，讓學生可以在組間互相 合作 觀摩與學習，並完成最後的作品修改。			

教學 進度	單元 名稱	連結領域(議題) 學習表現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務（評量內容）	學習活動（教學活動）	教學資源	節數
第(1)週 － 第(3)週	動畫 就是 不一樣 (一)	自 ai-III-1 透過科學 探索 ，了解現象發生的原因或機制， 滿足 好奇心。 資議 a-III-4 展現學習 資訊科技的正向態度	積木式的 程式設計工具	1. 學生可以 探索 程式設計工具 的舞台編排、角色多元媒材與技法的呈現方式；並在舞台程式的限制下，盡可能的 滿足 到多元的創作主題樣式。 2. 學生 展現學習 到的 程式設計工具 中動畫舞台背景的轉場方式、廣播積木的應用、最後再加入自錄聲音檔的設計。	1. 學生可以知悉老師的任務說明後，達到老師指定的舞台和角色的進階設計。 2. 學生可以做出動畫中「舞台的轉場設計、廣播積木、錄音檔創作」的作品檔案。	活動一：爆米花樂趣多 舞台準備和角色造型再精進、角色跟著滑鼠移動、用 Inkscape 完成爆米花造型設計，讓作品可以貼切日常生活中事物的呈現重點。 活動二：動畫世界我創作 1. 動畫製作流程。 2. 第一幕動畫設計。 3. 加入聲音積木。 4. 切換第二幕舞台。 5. 廣播積木的應用。 6. 錄音的技巧。	十三個自學 Scratch 最完整的公益開放課程網站 http://k12.camdemmy.com/course/1112/intro 、自編教學簡報	3 節
第(4)週 － 第(6)週	動畫 就是 不一樣 (二)	語 2-III-6 結合 科技與資訊， 提升 表達的效能。 資議 t-III-3 運用運算思維 解決 問題	模組化的 主題性動畫	1. 能認識和學習到「轉場方式的選擇，取決於動畫內角色和背景多寡」即動畫設計要 結合 動畫想表達的內容元素多寡，利用轉場方式來 提升主題性動畫 可以傳達資訊的效益。	1. 可以選擇對的轉場方式，減少動畫執行上出現錯誤的次數。 2. 了解老師關鍵提問的作品說明後，完成一個完整性的動畫，前後呼應、符合邏輯、影音效果兼具的作品。	活動：主題性動畫程式設計 1. 分辨兩種轉場方式的不同：廣播、用背景變數設計。 2. 廣播、人物或各種素材命名的重要性。	十三個自學 Scratch 最完整的公益開放課程網站 http://k12.camdemmy.com/course/	3 節

				2. 可以利用運算思維的方法來 解決主題性動畫 中要展現的完整動畫內容、角色的出現和動畫影音的設計具體化。		3. 將一個前後呼應的劇情內容具體化、並可以是一個結合學生生活經驗的腳本；最後在特定的時間內，掌握先求有再求好的設計方向。	1112/intro、自編教學簡報	
第(7)週 － 第(11)週	分組專題 初想設計 與發表 (一)	自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等 察覺 問題 語 1-III-1 聆聽 他人意見， 表達 自我觀點，並能與他人討論	作品間程式設計的 重製原則	1. 能認知、理解和 察覺 老師解釋程式設計的 重製原則 規範，依樣畫葫蘆，實作出一個雛形成品。 2. 透過 聆聽 他人意見、 表達 自己完成後作品設計上的 重製原則 、和參考依據。來判斷作品的好壞，哪裡還可以再修改、哪裡可以利用，即利用資訊作品來與他人進行溝通和互動。	1. 學生能夠很明確觀察出老師要求的作品最低項目。 2. 能夠分析、反思自己和別組作品的差異性自哪裡；並能提出關鍵的問題和他人討論後再進行修正。	活動：分組專題設計（一） 1. 學習階段：老師示範一個遊戲專題的執行過程。 2. 模仿階段：觀看別人作品，分析別人的程式設計，納為己用。 3. 草創階段；透由以上二個學習歷程，學生必須草擬出下一個作品的雛形，即「整合活用各種積木的設計功用、在老師規定的題目中，收斂出和生活經驗有關的作品設計」。	自編教學簡報	5 節
第(12)週 － 第(20)週	分組專題 初想設計 與發表 (二)	綜合 2b-III-1 參與各項活動， 適切表現 自己在團體中的角色， 協同合作 達成共同目標 藝術 1-III-3 能 學習 多元媒材與技法， 表現 創作主題	積木式的 程式設計工具	1. 各組訂定最終題目、擬訂每位成員的工作項目，讓大家可以 適切表現 自己的專長、 團隊協同合作 用 程式設計工具 來實踐計畫。 2. 學習 利用 程式設計工具 ，並結合多元媒材設計後， 表現 出每組合作討論的構想，和最後創作出貼切構想的作品。	1. 逐步完成作品的創作，在設計過程中可以隨時檢視是否符合老師的任務說明或關鍵的修正提問。 2. 在規定的時間內完成作品，讓其他組別同學可以操作自己的作品。	活動：分組專題設計（二） 1. 創作階段：在上一課程草創出的作品架構裡，確認有活用到老師所教過的積木、和轉場設計技能後，開始發揮創作；並能過程中緊扣老師規定的題目和生活環境相關的議題。 2. 發表階段：看看別人的，看看自己的，還是自己好。	自編教學簡報	9 節
教材來源		☐ 選用教材（ ☒ 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)						
本主題 是否融入 資訊科技 教學內容		☐ 無 融入資訊科技教學內容 ☒ 有 融入資訊科技教學內容 共(20)節（以連結資訊科技議題為主）						
特教需求學生 課程調整		※身心障礙類學生：☐無 ☒有-智能障礙(2)人、學習障礙(3)人、情緒障礙(0)人、自閉症(0)人 ※資賦優異學生：☒無 ☐有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫)： ◎五甲蕭生及吳生認知能力較同儕落後許多 1. 教師授課時，建議能多提供圖示或影片，給予學生更多提示。 2. 座位安排小天使同組協助，並給予學習模仿的機會。 3. 評量方式採口頭說明步驟或教師觀察評量。 ◎五甲蔡生、五乙吳生、張生在此課程的能力與同儕無落差，故無需調整。 特教老師簽名：連翎均、廖悅秀 普教老師簽名：陳冠廷						

填表說明：(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週 3 節，共開社區文化課程 1 節、社團 1 節、世界好好玩 1 節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫 3 份。