

年級	中 年級	年級課程 主題名稱	影片賞析社	課程 設計者	侯秋如	總節數 /學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input checked="" type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校 願景	愛生活 玩創藝 樂學習		與學校願景呼 應之說明	欣賞著名的影片增進生活樂趣，進而學習影片製作來創造欣賞 藝術的熱情。			
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-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	1. 從影片探索問題能講解動態影像生成的原理，介紹電影誕生的歷史 2. 透過影片分析，認識角色的多面向與重要性，培養學生對影片欣賞的熱情。 3. 藉由影片欣賞，培養藝術氣息與學習欣賞他人作品的能力 4. 藉由電影故事情節的想像的空間，啟發心智成長，增加其美感經驗與觀察事物的敏感度。			

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)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	原來電影是這樣來的！	<p>語 1-II-4 根據話語情境，分辨內容是否切題，理解主要內容和情感，並與對方互動。</p> <p>藝 3-II-8 能結合不同的媒材，以表演的形式表達想法。</p> <p>藝 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。</p>	<p>電影歷史的摘要</p> <p>影像和動畫的組合</p>	<p>1. 根據多媒體播放話語情境，分辨內容是否恰當，提升學生聆聽和介紹劇情的效能。</p> <p>2. 學習結合不同的影片，以了解製作動畫影像的過程</p> <p>3. 描述自己和他人創作的優缺點。</p> <p>4. 利用網路搜尋構成電影的基本元素和動畫的原理。</p>	<p>1. 能根據多媒體播放話語情境，理解主要劇情內容和情感，並與對方互動的技巧。</p> <p>2. 學習結合燈光、音效不同的媒材，以了解製作動畫影像的過程</p> <p>3. 能經由和同學比較，描述自己及他人創作作品的特色和優缺點。</p> <p>4. 能搜尋構成電影的動畫原理和基本元素的三種聲音：口白、配樂和音效</p>	<p>活動一：認識電影 (2 節)</p> <p>1. 利用多媒體教材播放電影歷史。</p> <p>2. 老師講解</p> <p>① 視覺暫留現象，認識影像生成的基本原理。</p> <p>② 說明電影及動畫製作的過程</p> <p>③ 電影中的配樂具有引導電影情緒的重要角色</p> <p>3. 請學生說出三種聲音：口白、配樂和音效構成電影的基本元素</p> <p>4. 學生上網搜尋電影的歷史和基本元素，分享報告蒐集到的內容。</p> <p>活動二：影像和動畫的組合 (2 節)</p> <p>1. 老師講解</p> <p>動畫的原理：是利用視覺暫留，將原本靜止的畫面，以一定的速度連續播放。</p> <p>2 老師介紹 6 種動畫類型</p>	電腦	5

影像動畫
的比較

①傳統動畫：早期迪士尼的作品需要把所有的動態畫面一格一格的畫出來

②逐格動畫：用逐一拍攝的方式記錄過程，再將所有照片串起來，連續播放就可以看到逐格動畫的獨有風格。

③實驗動畫：創作自由不遵守既定的規則與模式。實驗、測試、創新的過程和不同媒材的結合，展現出創作者畫面。

④2D 動畫：利用電腦運算以設定讓角色活動起來，製造流暢的動作，但鏡位角度會受限制。

⑤3D 動畫：模擬現實空間，有更深度的視覺體驗

⑥Motion Graphic: 源自於電影片頭，重點不是某一個特定角色，而是傳達某個資訊。

活動三：影像動畫的比較
(1 節)

1. 將學生分為 3 組，從動畫類型來比較相似及相異處。
2. 各組在壁報紙上寫出表格來比較。

						3. 分組上台報告。 4. 心得分享。		
第 (6) 週 - 第 (10) 週	掌 中 乾 坤 布 袋 戲	<p>藝 1-II-3 聽懂適合程度的詩歌、戲劇，並說出聆聽內容的要點。</p> <p>藝 2-II-6 能認識國內不同型態的表演藝術。</p> <p>藝 3-II-2 能觀察並體會藝術與生活關係。</p> <p>藝 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。</p>	<p>傳統藝術文化</p> <p>掌中戲的介紹</p> <p>人偶製作</p>	<p>1. 利用網路搜尋傳統藝術文化的影片。</p> <p>2. 提升學生聆聽介紹內容的效能。</p> <p>3. 認識戲劇欣賞國內不同型態的掌中戲早期和的近期傳統文化</p> <p>4. 觀察並體會藝術與生活的關係，能繪製人偶及操偶方式</p> <p>5. 描述自己和他人作品的優缺點。</p>	<p>1. 能利用網路搜尋傳統藝術文化的影片。</p> <p>2. 能欣賞傳統藝術之美，提升聆聽介紹內容的能力。</p> <p>3. 能認識戲劇欣賞國內不同型態的表演藝術早期和的近期傳統文化</p> <p>4. 能簡要說出人偶製作及操偶方式。</p> <p>5. 能經由和同學比較，描述自己及他人作品的優缺點。</p>	<p>活動一：傳統藝術文化（2 節）</p> <p>1. 老師介紹多媒體教材播放傳統藝術文化。</p> <p>2. 學生分 3 組利用網路搜尋傳統藝術文化的影片。</p> <p>3. 小組上台報告分享內容</p> <p>活動二：掌中戲的介紹（1 節）</p> <p>老師藉由影片介紹：</p> <p>①掌中戲的由來</p> <p>②掌中戲發展的過程</p> <p>③掌中戲腳色分類</p> <p>④掌中戲傳統的典故</p> <p>⑤早期和的近期傳統文化的演出形式</p> <p>活動三：人偶製作（2 節）</p> <p>老師講解人偶的製作過程</p> <p>①選擇製作的角色</p> <p>②繪製人偶及操偶方式</p> <p>③上台說明人偶製作的角色與優缺點</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 麥克筆</p> <p>3. 布</p> <p>4. 粉彩紙</p> <p>5 白膠</p>	5

<p>第 (11)週 - 第 (15)週</p>	<p>銅版記功</p>	<p>綜 2d-II-2 分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。</p> <p>藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。</p> <p>綜 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p> <p>綜 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用資料搜尋推測古今紀錄事件的方式。 2. 運用創意解決生活問題的經驗與觀察，認識紀念章的故事背景。 3. 認識銅版畫構成的創作元素。 4. 認識銅版畫工具、素材，體察並欣賞手創銅版畫的多樣性表現。 5. 發現版畫設計作品的構成要素，表達自己對作品的看法。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能搜尋資料推測古今紀錄事件的方式。 2. 各小組能運用解決生活問題的經驗與觀察，認識紀念章的故事背景。 3. 能區別凹版與凸版的差異，認識銅版畫裡創作元素。 4. 能經由認識工具、素材，體察並欣賞手創版畫的多樣性表現。 能體會「得勝圖」銅版畫的珍貴 5. 能在欣賞彼此版畫的作品後，發現其構成要素並表達自己最欣賞的內容。 	<p>活動一：我的橡皮擦紀念章（1節）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 請學生蒐集的紀念戳章，讓其他同學從戳章圖案猜測是哪些地方。 2. 旅人常會以蓋各地風景戳章，做為自己旅遊紀錄，這些圖案很具代表性，多年後只要見到它，便容易勾起當時的記憶。 3. 觀賞銅版記功影片畫裡的創作元素。 <p>活動二：學生仿作（3節）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師提問 <ol style="list-style-type: none"> ①生活有哪些事件是令你印象深刻的？ ②這些事件可以用哪些圖案代表？ ③學生構思印象深刻的事件，設計紀念章圖案，將圖畫在描圖紙(轉印紙)上。 2. 介紹刻版方式：陰刻(刻掉線條)與陽刻(保留線條)。 <ol style="list-style-type: none"> ①提醒學生圖案設計線條不可過細，減輕刻章難度。 ②將刻好的紀念章沾印泥試印在學習單上，檢查圖案線 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 電腦 2. 雕刻刀(V型刀) 3. 橡皮擦 4. 描圖紙 5. 沾墨 	<p>5</p>
--	-------------	--	--	---	---	--	---	----------

						<p>條是否清晰，並圈出待修改之處。</p> <p>活動三：作品欣賞（1節）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生口頭分享圖案設計的概念與連結的事件。 2. 教師以學生作品為例，給予建議。（線條粗細、圖案組合與配置） 		
<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>國寶迷宮華麗冒險</p>	<p>藝 3-II-2 能觀察並體驗藝術與生活的關係。</p> <p>藝 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p> <p>藝 2-II-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。</p>	<p>介紹故宮影片中的相關文物</p> <p>參觀南故宮國寶文物</p> <p>清明上河圖</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 討論相關文物的介紹，提出個人的觀點和意見。 2. 到故宮參觀文物展，觀察其中國寶文物來體會藝術與生活的關係。 3. 利用清朝社會不同的年代，不同的清明上河圖（清院本清明上河圖）觀察生活物件與藝術作品，並珍視他人的創作。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能說出故宮的相關文物名稱：翠玉白菜、清院本清明上河圖、肉形石……等，提出個人的觀點。 2. 能藉由到故宮參觀文物展，觀察其中國寶文物來體會藝術與生活的關係 3. 藉由清明上河圖了解清朝的統一歷史和生活物件與藝術作品。 	<p>活動一：介紹故宮影片中的相關文物（1節）</p> <p>連結國寶迷宮華麗冒險欣賞圖片與影片，認識故宮的相關文物：翠玉白菜、清院本清明上河圖、肉形石……等文物。</p> <p>活動二：參觀南故宮國寶文物（2節）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師帶領學生到故宮南院，參觀翠玉白菜、清院本清明上河圖、肉形石……等文物。 <p>活動三：清明上河圖（2節）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分組專題探究 2. 每個小組自選一個 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 電腦 2. 電子白板 3. A4 紙張 	5

						專題 ①風俗人情 ②橋樑建築 ③道路交通 ④人際關係 分小組學習後從整幅的《清明上河圖》，用心分析畫面上的內容，把符合的專題統整再分享內容。		
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 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	<input checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共()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： <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-本社團 學習障礙(2)人 ※資賦優異學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有-_ ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1.溫0翔 學生注意力不佳，動作速度慢，需請老師或小組協助發表和專題探究。 2.龔0曇 學生注意力不佳，但反應不錯，可完成發表和作品表現任務。 <div style="text-align: right;"> 特教老師簽名：葉仕漢 普教老師簽名：侯秋如 </div>							