

## 嘉義縣 東石國小 110 學年度 校訂課程教學內容規劃表

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	<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 type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他						
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 <b>活力</b> 與 <b>自信</b> 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 <b>感恩</b> 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 <b>不厭其煩</b> 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 <b>實踐處理日常生活</b> 問題。 E-C2 具備 <b>理解他人感受</b> ，樂於與人互動，並與 <b>團隊成員合作</b> 之素養。		課程目標	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 <b>活力</b> 與 <b>自信</b> 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 <b>感恩</b> 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 <b>不厭其煩</b> 的去修正作品的精緻度。			

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 (3) 週	動畫 就是 不一樣 (一)	資議 a-III-4 展現 學習資訊科技的正 向態度	程式設計工具	<ol style="list-style-type: none"> <li>學生可以學到舞台的編排和角色造型的改變方式；以及寫在舞台上程式的限制。</li> <li>學生展現出學習到的程式設計工具動畫中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。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>學生可以達到老師指定的舞台和角色的進階設計。</li> <li>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。</li> </ol>	<p>活動一：爆米花樂趣多</p> <p>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。</p> <p>活動二：動畫世界我創作</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>動畫製作流程。</li> <li>第一幕動畫設計。</li> <li>加入聲音積木。</li> <li>切換第二幕舞台。</li> <li>廣播積木的應用。</li> <li>錄音的技巧。</li> </ol>	<p>十三個自學 Scratch 最完整的公益開放課程網站</p> <p><a href="http://k12.camde.my.com/course/1112/intro">http://k12.camde.my.com/course/1112/intro</a>、自編教學簡報</p>	3 節
第 (4) 週 - 第 (6) 週	動畫 就是 不一樣 (二)	資議 t-III-3 運用 運算思維解決問題	主題性動畫	<ol style="list-style-type: none"> <li>學生認識和學習到「轉場方式的選擇，取決於動畫內角色和背景多寡」即受動畫內容表示方法的因素所影響。</li> <li>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。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>可以選擇對的轉場方式，減少動畫執行上出現錯誤的次數。</li> <li>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。</li> </ol>	<p>活動：主題性動畫程式設計</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>分辨兩種轉場方式的不同：廣播、用背景變數設計。</li> <li>廣播、人物或各種素材命名的重要性。</li> <li>前後呼應的劇情內容，掌握特定時間內先求有再求好的設計方向。</li> </ol>	<p>十三個自學 Scratch 最完整的公益開放課程網站</p> <p><a href="http://k12.camde.my.com/course/1112/intro">http://k12.camde.my.com/course/1112/intro</a>、自編教學簡報</p>	3 節

第 (7) 週 - 第 (11) 週	分組專題 初想設計 與發表 (一)	資議 p-III-1 使用 資訊科技與他人溝 通互動	重製原則	1. 認知、理解老師為 什麼要這麼做，依 樣畫葫蘆，實作出 一個雛形成品。 2. 認識和判斷作品 的好壞，哪裡還可 以再修改、哪裡可 以利用，即利用資 訊作品來與他人溝 通互動的合理使用 重製原則。	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。	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。	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)	資議 c-III-1 運用 資訊科技與他人合 作討論構想或創作 作品	程式設計工具	1. 學生可以訂定最終 題目、擬訂計畫、實 行計畫。 2. 每組合作討論構想 或創作出來的作品 可以讓玩家有體驗 運用從程式設計工 具所做出作品的實 際操作歷程。	1. 逐步完成作品的創作。 2. 在規定的時間內讓其他 組別操作自己的作品。	活動：分組專題設計(二) 1. 創作階段：開始發揮創作。 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		<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 type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 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： <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-智能障礙(0)人、學習障礙(4)人、情緒障礙(0)人、自閉症(0)人 ※資賦優異學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有-(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人) ※課程調整建議(特教老師填寫)：						

◎五甲吳生、蘇生、黃生、顏生在此領域能力與同儕相距不大，故不調整。

特教老師簽名：連翎均

普教老師簽名：陳冠廷

\*各校可視需求自行增減表格，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。