

112年度數位學習教案設計

領域／科目	藝術領域／視覺藝術	設計者	禹孟潔
實施年級	碧華國小六年級	共備者	智慧學習小組成員
單元名稱	主題：碧華50、一起慶祝吧 單元三：校慶運動會動畫製作	總節數	共五節 公開授課第五節
行動載具 作業系統	□Android 系統 □Chrome 系統 ■iOS 系統 □Windows 系統		
設計理念	一、情境脈絡 1. 此課程以碧華國小50週年校慶為主軸，在此時空交會下，我們參與了碧華的50生日，是何其難得，而學生也在今年畢業。同時校內舉辦各項競賽活動，在此氛圍中會更為不同。藉由這次的經驗，創作海報製作、文創紀念品設計及動畫製作，為碧華宣傳及慶祝。 2. 藉由日本奧運的藝術海報及宣傳動畫的構想，創作出符合的校慶海報設計及宣傳動畫，且在學生的設計中產生文創紀念品。 二、課程脈絡 ＜第一二節＞動畫欣賞到實踐 1. 藉由「法國 x 東京奧運宣傳動畫」來探討國外的文化特色及奧運運動項目。(教師導學、組間互學) 2. 思考碧華國小的運動項目。(組間互學) 3. 了解逐格動畫的原理及欣賞逐格動畫的製作過程。(教師導學) 4. 利用老師拍攝學生的校內運動社團課程及校內預賽的影片內容，分配逐格動畫內容。(教師導學) 5. 複習五年級的 APP 愛筆思畫。(教師導學、組內共學) 6. 實作 ＜第三四節＞：實踐與發想 1. 播放上週由本班串起的動畫，討論作品中發生的問題(組間互學、教師導學)。 2. 繼續製作動畫中，學生因有上一堂的學習經驗，可以加上自己的創意，眾人一起參與(學生自學、組內共學、組間互學)。 3. 在下課前把完成的進度串起，全班一起欣賞及討論(組間互學、教師導學)。 ＜第五節＞：總結 1. 播放上週由本班串起的動畫，討論作品中發生的問題(教師導學)。 2. 實作 3. 在下課前把完成的進度串起，及欣賞別班的作品，全班一起欣賞及討論團隊日常生活中的重要性。(組間互學、教師導學) 三、本班學生狀況 本班是喜歡創作的班級，思考差異化極大，期待動畫製作，希望能在學生間的討論中有不一樣的火花。 四、數位學習背景 1. 學生能獨立登入親師生平台並找到學習吧，並依照老師引導找到學習吧課程資源。 2. 大多數學生已有上學期平板操作 App 愛筆思畫的經驗，更有少數喜歡數位繪圖的學生已在此方面精進，可以成為協助老師的幫手及組內共學的重要角		

		色，只有少數學生需教師巡堂時協助。		
設計依據				
核心素養		A 自主行動 A1身心素質與自我精進 A2系統思考與解決問題 B 溝通互動 B2科技資訊與媒體素養 C 社會參與 C2人際關係與團隊合作 C3多元文化與國際理解		
藝術領域 核心素養 具體內涵		藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 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。 藝-E-C3 體驗在地及全球藝術與文化的多元性。		
學習 重點	學習 表現	1-III-3（表現）媒介技能 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 1-III-6（表現）創作展現 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 2-III-2（鑑賞）審美感知 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。 2-III-5（鑑賞）審美理解 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。 3-III-4（實踐）生活應用 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。	學習 內容	視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 視 E-III-3 設計思考與實作。 視 P-III-1 在地及全球藝文展演、藝術檔案。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。
議題 融入	實質 內涵	【資訊教育】運算思維與問題解決 資 T3 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 【資訊教育】資訊科技與溝通表達 資 E6認識與使用資訊科技以表達想法。 【人權教育】A1 身心素質與自我精進 人 A1能從自我探索與精進中，不僅建立對自我之尊重，更能推己及人，建立對他人、對人性尊嚴之普遍性尊重。		
	所融入 之學習 重點	● 能利用行動載具的 APP 愛筆思畫描繪及上色（資 E6） ● 能利用行動載具至雲端分享作品（資 T3） ● 能探索自己的創作想法、聆聽及尊重他人的想法及意見（人 A1）		
與其他領域/科目 的連結		健康與體育		
教材來源		自編		
教學設備/資源		桌機、觸控式電子白板、iPad、觸控筆		

使用軟體、數位資源或 APP 內容	MiraAir、Mirroring360、Google 雲端硬碟、學習吧、YouTube、愛筆思畫 App、iPad 拍照、QRcode、Adobe Photoshop		
學習目標			
藉由日本奧運宣傳動畫的構想，利用行動載具及雲端平台，完成50週年校慶動畫製作。			
★表現-視覺元素			
能在動畫創作中感知視覺元素、色彩與構成要素，設計及思考自己的動畫創作。			
能用行動載具軟體表現動畫創作。(資 E6)(資 T3)			
★鑑賞-審美理解			
能理解同學的創作想法，並分享自己的看法。(人 A1)			
★實踐-生活應用			
能共同完成校慶50週年動畫製作(資 T3)			
教學活動流程／內容			
教學活動內容及實施方式		時間	學習指導
教學活動	第一二節：動畫製作1	時間	使用軟體、數位資源或 APP 內容
教學活動	第五節：動畫製作3（總結）	時間	使用軟體、數位資源或 APP 內容
準備活動 連結舊經驗、鑑賞學生示範	1. 觀看上一週完成的動畫及別班的作品。 2. 分派修改的圖及任務。 根據學生需要請學生示範，請3位學生分別利用自己的平板示範 （1）到雲端下載照片 （2）把照片載入愛筆思畫 （3）另存透明圖層及上傳改檔名	5 5	IPad、QRcode 拍照 APP Google 雲端硬碟、課堂 APP 大屏觸控銀幕 MiraAir App Mirroring 愛筆思畫 APP 觸控筆
開展 執行任務 學生自學 組內共學 組間互學	3. 執行製作 （動作快的學生可以補畫其他序列圖，或協助需要協助的同學。） 4. 老師適時的更新 Google 雲端硬碟，追綜學上的作業進度。	20	
總結 鑑賞 組內共學 組間互學 教師導學	5. 「鑑賞創作」及「思考生活」 1) 登出所有的帳號，把平板依號碼放置在推車上。 （資訊安全） 2) 學生把平板放回車上的同時，教師下載學生作品，利用 Photoshop 匯入序列圖完成逐格動畫，請組內討論問題。 6. 觀看完成的動畫。 7. 問題：學生討論後共同發表 1) 為什麼1秒鐘要畫這麼多張呢?如果1秒鐘我只放3張會有什麼樣的結果？（預設回答：流暢度、卡卡的） 2) 回想之前看到的一個人畫鬼滅之刃的鉛筆動畫，他花了600小時作畫，2個月的時間才完成，所以當一群人（團隊）一起畫的時候，會不會不一樣的效果或火花。	10	黑色紙張 色筆

	3) 請大家想想在日常生活中，有什麼是需要眾人之力才能完成的事或目標？（提示：最近的運動項目中） 總結：動畫需要很多張，才能產生出流暢的動畫，在生活中去欣賞不同的事情的時候，不一定是一個人的力量完成的，有可能是由團隊才能達到的，就跟你們現在一樣。 我們就上到這裡，希望這次上課能留給你們對「美」有不一樣的想法。		
--	--	--	--