

UBD「學習者中心」學習活動設計

學校名稱： 中山國小 授課年級： 六 年級
 任教學科： 視覺藝術 授課日期： 106 年 10 月 18 日
 單元名稱： 停格不停拍 設計者： 劉美玲
 實施節數：共 6 節，每節 40 分鐘 教學者： 劉美玲
 備課成員： 戴國瑜、王怡晴、呂竺樺

九年一貫課程綱要能力指標

1-3-4 透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。
 2-3-9 透過討論、分析、判斷等方式，表達自己對藝術創作的審美經驗與見解。
 3-3-13 運用學習累積的藝術知能，設計、規劃並進行美化或改造生活空間。

十二年國民基本教育課程綱要

核心素養		學習重點	
總綱 核心 素養 項目	A 自主行動 A1 身心素質與自我精進 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	學習 表現	視 1-III-2 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 視 2-III-2 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。 表 3-III-3 能運用包含科技媒體在內的各種媒體，蒐集藝文資訊與內容。
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-B2 辨別資訊、科技媒體與藝術的關係。 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。	學習 內容	視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型 視 A-III-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質表 表 P-III-4 議題融入表演、故事劇場、舞蹈劇場、社區劇場

編碼方式

1.科目縮寫：「音」音樂，「視」視覺藝術，「表」表演藝術，「美」美術，「藝」藝術生活，「演」表演創作，「設」基本設計，「多」多媒體音樂，「新」新媒體藝術。

2.學習表現與學習內容包含三項編碼類別。說明如下：

學習重點	學習構面(第1碼)	學習階段(第2碼)	流水號(第3碼)
學習表現	表現1、鑑賞2、實踐3	II、III、IV、V	1.2.3...
學習內容	表現E、鑑賞A、實踐P (E代表表現 Expression, A代表鑑賞 Appreciation, P代表實踐 Practice)	II、III、IV、V	1.2.3...

單元學習目標

<p>大概念 (Big Ideas)</p> <p>靜態實物所展現的動感能量。</p> <p>體會自造者 Maker 的妙趣。</p> <p>跨領域融合。</p>	<p>關鍵問題 (Essential Questions)</p> <p>WHAT 什麼是動畫？</p> <p>HOW 動畫的創意可如何發揮與實驗？</p> <p>WHO 誰能製作動畫？</p>
<p>學生能知道的知識 (Knowledge)</p> <p>視覺暫留現象。</p> <p>停格動畫原理。</p> <p>應用軟體 App 的功能。</p>	<p>學生能做到的技能 (Skills)</p> <p>相互尊重的態度討論發想、發表實踐。</p> <p>利用實物組合進行動畫的發想。</p> <p>運用圖像語彙深化鏡頭的張力。</p>

教材組織分析

<p>〈先備知識〉</p> <p>具資訊領域—操作行動載具的能力。</p> <p>備藝術領域—線條形狀的基本概念與使用工具的基礎技巧。</p>	
<p>〈本單元教材脈絡〉</p>	

學習表現的評量

學習構面	學習表現		形成性評量模組
	創造學習成就，提高學習動機 搭建學習鷹架、形成學習遷移		對應表現層次— A 多元應用、 B 應用、 C 大致應用、 D 約略使用、 E 未達使用。
表現	視覺探索	1-1 視覺暫留的現象。	雙頁動畫
	媒介技能	1-2 應用軟體 App 進行停格動畫創作。	停格動畫
	創作展現	1-3 運用圖像語彙深化鏡頭的張力。	停格動畫
鑑賞	審美感知	2-1 靜態實物所展現的動感能量。	鼓勵分享
	審美理解	2-2 團體分工、小組合作、討論分享。	團隊討論
實踐	藝術參與	3-1 體會自造者 Maker 的妙趣。	體會認同
	生活應用	3-2 跨領域實踐生活創意與轉化作為。	行動體現

本單元各節次學習活動設計的重點

節次	學習重點
1	打開五感官能來觀察與感受。
2	進行視覺暫留現象的實驗。
3	「食物大進畫」—以靜態實物進行停格動畫的初次創作。
4	停格動畫初體驗之首映會。
5	「名畫也瘋狂」—改裝世界名畫，腳本分鏡撰寫、繪製。
6	開麥拉～停格不停拍。

本單元第 1 節學習活動設計

流程	內容	時間	學習指導 注意事項
導入（引起動機或複習舊經驗）	1.1.五感官能的介紹：視覺、聽覺、嗅覺、觸覺、味覺。	5 分鐘	1.1. 讓學生讀字卡與看圖卡。
開展（開始新概念的學習）	2.1.教師運用「感官開發百寶箱」讓學生依序體驗。 2.2.請學生「觀察＋感受」，利用白色粉筆與黑板，思考如何以線條和形狀表達心中所想。 2.3. 聽覺 ：有幾個、 嗅覺 ：咖啡粉、 觸覺 ：海綿菜瓜布、 味覺 ：飲用水。 2.4.請台下學生推理同學所描繪之物為何？	25 分鐘	2.1. 教師準備「感官開發百寶箱」。 2.2. 按照組內號碼依序上台挑戰。 2.3. 互相尊重想法。
挑戰（實現伸展跳躍的課題）	3.1. 視覺 ：木偶人動作分解大猜謎。 3.2.觀察的重要性→細微之處的模仿。	5 分鐘	3.1. 教師準備木偶人。 3.2. 鼓勵學生發表。
總結（統整本節學習重點）	4.1.能引起共鳴的關鍵為何？ 4.2.生活經驗的累積與觀察感受的能量。	5 分鐘	4.1. 請學生思考分析。

本單元第 2 節學習活動設計

流程	內容	時間	學習指導 注意事項
導入（引起動機或複習舊經驗）	1.1.比手劃腳：細微之處的模仿。 1.2.複習感官開發的不二法門－觀察與感受。	5 分鐘	1.1. 肢體暖身律動加上創意行動。 1.2. 複習舊經驗。
開展（開始新概念的學習）	2.1.進行視覺暫留現象的實驗。 2.2.請學生在圖畫紙正面畫主角、背面畫背景。 2.3.再請學生利用竹筷、打洞器、橡皮筋製作雙頁動畫。 2.4.完工後開「動」。 2.5.組內彼此分享自己的作品。	25 分鐘	2.1. 準備西卡紙、竹筷、打洞器、橡皮筋、彩色筆、膠水。 2.2. 請學生欣賞同儕作品與互評。
挑戰（實現伸展跳躍的課題）	3.1.播放動畫製作幕後花絮以及手翻書影片。 3.2.「視覺暫留現象」乃是光對視網膜所產生的視覺，在光停止作用後，仍然保留一段時間的現象，其具體應用是電影和動畫的拍攝和放映。 3.3.HOW：動畫的創意可以如何發揮？	15 分鐘	3.1. 教師準備影片。 3.2. 以對話、討論、辯證等方式引導學生思考。
總結（統整本節學習重點）	4.1.WHO：誰能製作動畫？ 4.2.體會自造者 Maker 的妙趣。	5 分鐘	4.1. 以對話討論、辯證等方式引導思考。

本單元第 3 節學習活動設計

流程	內容	時間	學習指導 注意事項
導入（引起動機或複習舊經驗）	1.1. 「化零為整」：應用軟體 App 進行停格動畫創作。  Stop Motion Studio 1.2. 請學生於行動載具上下載。 1.3. 請學生使用免費模式，並宣導校園網路規範。	5 分鐘	1.1. 請學生攜帶行動載具。
開展（開始新概念的學習）	2.1. 「食物大進畫」—以靜態實物進行停格動畫的初次創作。 2.2. 利用食物來發想創意，共同決議動畫情境與故事發展，並於學習單上記錄之。 2.3. 1 秒鐘影片為 5 張照片，20 秒鐘影片為 100 張照片。	10 分鐘	2.1. 教師準備學習單。 2.2. 讓學生集體創作。
挑戰（實現伸展跳躍的課題）	3.1. 小組分工合作：腳架、右手、左手、嘴巴。 3.2. 腳架 →拿好行動載具，注意鏡頭九宮格後拍攝。 右手 、 左手 →負責食物及餐具的動作及增減。 嘴巴 →以動畫故事發展的起承轉合來指揮，並注意照片張數比例。 3.3. 注意團隊夥伴各司其職。 3.4. 完成 2 段 20~30 秒的停格動畫影片。	15 分鐘	3.1. 教師準備餐具、食物等道具。 3.2. 請學生分配食物。
總結（統整本節學習重點）	4.1. 收拾道具、場地善後。 4.2. 上傳影片至網路硬碟。	10 分鐘	4.1. 請學生團隊合作、小組互助。 4.2. 教師宣導校園網路規範。

本單元第 4 節學習活動設計

流程	內容	時間	學習指導 注意事項
導入（引起動機或複習舊經驗）	1.1. 創意高峰會：利用相同的道具，呈現完全不同的用途，例如手拿寶特瓶：「這不是寶特瓶，這是蓮蓬頭！」。	5 分鐘	1.1. 教師準備道具。
開展（開始新概念的學習）	2.1. 「停格動畫初體驗之首映會」。 2.2. 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作力。	15 分鐘	2.1. 教師準備學生作品。
挑戰（實現伸展跳躍的課題）	3.1. 便利貼真心話：利用三色便利貼讓班上所有作品互評（粉紅—讚美、黃色—建議、藍色—疑問）。每人至少三色各使用一張，真心話必須具體、誠心。 3.2. 鼓勵要有能夠接受評論的勇氣與不斷嘗試的精神。	10 分鐘	3.1. 教師準備學習單、便利貼。 3.2. 請學生注意禮儀安全。
總結（統整本節學習重點）	4.1. 我們還能有什麼方法讓作品更完整？ ➔主題明確、情節均衡、聲音配樂？ 4.2. 享受自發、互動、共好的樂趣。	10 分鐘	4.1. 鼓勵分享，聆聽他人。

本單元第 5 節學習活動設計

流程	內容	時間	學習指導 注意事項
導入（引起動機或複習舊經驗）	1.1.世界名畫賞析。	5 分鐘	1.1. 複習舊經驗。
開展（開始新概念的學習）	2.1.「名畫也瘋狂」—改裝世界名畫。 2.2.請小組選擇主題畫作，確定後開始發想相關創意。 2.3.撰寫劇本（→分鏡腳本→製作配件→正式拍攝）。	15 分鐘	2.1. 教師準備學習單。 2.2. 鼓勵分享討論。
挑戰（實現伸展跳躍的課題）	3.1.請學生於學習單上，繪製分鏡腳本。 3.2.從主題畫作編纂情節，由故事發展的起承轉合來討論 4 個分鏡的鏡頭影像及內容腳本。 3.3.注意團隊夥伴各司其職。 3.4.注意照片張數比例，完成 30 秒的停格動畫。	15 分鐘	3.1. 教師準備各色色紙。 3.2. 學生準備剪刀。
總結（統整本節學習重點）	4.1.小試身手—上台報告討論內容。 4.2.他山之石，可以攻錯—吸收創意。	5 分鐘	4.1. 請學生欣賞作品與思考分析。

本單元第 6 節學習活動設計

流程	內容	時間	學習指導 注意事項
導入（引起動機或複習舊經驗）	1.1.「開麥拉～停格不停拍」。 1.2.撰寫劇本→分鏡腳本→（製作配件→正式拍攝）。	5 分鐘	1.1. 複習舊經驗。
開展（開始新概念的學習）	2.1.製作配件：利用各色色紙製作配件。 2.2.請學生按劇本主題及分鏡腳本來討論並決定配件形狀顏色及走位。	15 分鐘	3.1. 教師準備各色色紙。 3.2. 學生準備剪刀。
挑戰（實現伸展跳躍的課題）	3.1.正式拍攝：腳架、右手、左手、嘴巴→分工合作。 3.2.腳架→拿好行動載具，注意鏡頭九宮格後拍攝。 右手、左手→負責道具的動作及增減。 嘴巴→以動畫故事發展的起承轉合來指揮，並注意照片張數比例。 3.3.注意團隊夥伴各司其職，完成 30 秒的停格動畫。	15 分鐘	3.1. 教師準備道具。 3.2. 請學生分配工作、團隊合作。
總結（統整本節學習重點）	4.1.「名畫也瘋狂」動畫大放送。 4.2.欣賞與互評。	5 分鐘	4.1. 請學生欣賞同學作品與互評。

說明：學習指導注意事項可包含：1. 評量方式；2. 教師要準備的媒材、資料等；3. 預測學生可能的答案或反應；4. 就學生可能的迷思或困惑所做的引導；5. 提問層次；6. 其他注意事項

學習活動設計注意事項：

一、活動設計必須以學生學習和意義建構為前提。

二、活動設計重在培養學生探究、合作、表達的能力。

三、表中的「開展」與「挑戰」流程，以虛線隔開，表示可視需要循環進行。

四、用不同層次的提問做為學習鷹架，引導學生知識理解、意義建構及學習遷移。

五、教學歷程中宜進行聆聽、串聯、返回之教學引導三工作。

新北市偏遠地區公立小學混齡教學課程發展導引手冊

課程計畫檢核表

本檢核表的目的是為了協助您自我覺察教學上的優缺點，進而產生自我改善的作用。為了達到自我診斷的目的，請您在閱讀完評鑑指標後，以慎重的態度，勾選最能真實代表您表現情形的欄位，然後在後面的修正建議中，具體補充說明您整體表現的優劣得失以及自我改善的構想。

教學檢核						
向度	要項	參考指標	檢核			具體修正建議
			值得推薦	有效教學	成長空間	
設計元素	適切性	選編適切教材、清楚呈現學習目標及學習重點。				
		研擬教學流程、運用適切教學策略及活動。				
	探究性	利用提問技巧設計不同層次的問題。				
		以對話、討論、辯證等方式引導學生思考。				
	合作性	分組討論、鼓勵分享，聆聽他人。				
		巡視和關照每組。				
	反思性	「是什麼」、「怎麼樣」、「為什麼」的問題。				
		這樣做是否正確？我認為……我有不同看法……。				
課堂教學	導入	結合生活、復習舊經驗、概念的鋪陳、動機的激發。				
		有效掌握時間分配和教學節奏。				
	開展	提供學生適切性、探究性、合作性、反思性的學習。				
		善於變化教學活動或教學方法。				
	挑戰	提供具挑戰性課題，供學生探究思考。				
		澄清迷思概念、易錯誤類型，或引導價值觀。				
	總結	適時歸納學習重點。				
		根據學生個別差異實施教學活動。				
教師任務	聆聽	了解學生發言內涵及代表意義。				
		了解學生發言與自身先前發言之關聯。				
	串聯	設計引發學生思考與討論的教學情境。				
		能將學生＋學生串聯、能將學習和能力串聯。				
	返回	學生有困難時返回前段重新講解。				
		能促進學生分享發表、能歸納學習重點、返回教材。				
	評量	運用學習評量評估學習成效，達成預期學習目標。				
		適時進行補救教學。				

撰寫劇本→分鏡腳本→製作配件→正式拍攝



主題			主角	配角	時間	地點	事情
內容 結構		畫面簡圖	略述				照片 / 總張數
	起						
	承						
	轉						
	合						