

113 學年芬園國小資訊-Scratch 動畫設計課程教案

單元名稱	Scratch 動畫設計	總節數	共 4 節，160 分鐘	授課教師	陳宥鈞
學習重點	學習表現	資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	領域核心素養	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。	
	學習內容	資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。			
學習目標	能夠使用基本的程式設計工具製作簡易動畫。 了解日常生活中常見事物背後的原理。				
使用工具	Scratch、Google 雲端硬碟、Google classroom				

教學活動設計				
教學活動內容及實施方式	時間	節次	備註	
日常生活中的動畫: 1.介紹日常生活中的常見動畫，邀請同學發表自己看過的動畫。 2.講解動畫產生的原理 3.說明課程的目標與內容製作 4.介紹 Scratch 平台 5.讓同學自行體驗平台 6.請同學發表自己的發現 7.統整學生發現與回顧課堂重點	5 分鐘 5 分鐘 5 分鐘 5 分鐘 5 分鐘 10 分鐘 5 分鐘	1	評量方式: 課堂發表	
Scratch 介紹: 1.回顧上一堂課內容 2.介紹 Scratch 各項功能 3.請學生自行操作功能 4.請學生發表自己的發現 5.統整今日課程內容	5 分鐘 15 分鐘 10 分鐘 5 分鐘 5 分鐘	2	評量方式: 課堂發表	
Scratch 簡易動畫設計: 準備活動: 請學生先開啟 Scratch，先建立一個空白檔案。 發展活動: 1.教師引導學生在角色外觀的地方，透過新增角色造型，運用造型的變換，達到角色產生動作的效果。 2.教師指示學生先建立事件中的”按下綠旗後開始”，將它(綠旗)視為動畫的播放鍵，再開始進行動畫製作。 3.教師講解動畫位置的改變，需要觀察面板上 X 軸和 Y 軸的變化。 4.教師指示學生製作動畫來回移動的動畫動作並儲存檔案至雲端硬碟。 綜合活動:	5 分鐘 15 分鐘 15 分鐘	3	評量方式: 課堂發表 實作內容	

教師提問，今日的課堂活動哪一個步驟會導致動畫無法順利播放？ 2.邀請學生分享今日製作上的困難。	5 分鐘		
Scratch 簡易動畫設計: 準備活動: 1.開啟上次製作的檔案。 發展活動: 1.教師說明如何新增動畫場景，透過面板中右下角處，新增動畫場景。 2.教師佈達今日課程目標，延續上周的製作進度，本周需要額外增加一個角色，使動畫產生互動性，並且新增動畫場景。 3.學生進行動畫製作設計。 綜合活動: 1.教師指示學生將檔案上傳至 classroom。 2.教師邀請學生分享自己的創作。	5 分鐘 10 分鐘 20 分鐘 5 分鐘	4	評量方式: 課堂發表 實作內容