

領域科目	資訊科技	設計者	黃俊凱
課程主題	Scratch動畫製作	總節數	共4節
		教學節數	第一節, 40分鐘
教材來源	■自編		
學習階段	<input type="checkbox"/> 第一學習階段(國小一、二年級) <input type="checkbox"/> 第二學習階段(國小三、四年級) <input checked="" type="checkbox"/> 第三學習階段(國小五、六年級) <input type="checkbox"/> 第四學習階段(國中七、八、九年級)	實施年級	六年級
學生學習狀況分析	1. 已學過 Inkscape 了解向量繪圖的特性與設計。 2. 會使用 Scratch 繪製向量圖。 3. 已熟悉 Scratch 的基本操作。 4. 會使用Google Docs 進行共編。 5. 會使用Google Chat 進行討論與共享作業素材。 6. 已熟悉 Google Classroom 的操作與作業繳交。		
設計依據			
教學策略	實務操作 提問教學法 資訊融入教學		
教學設備／資源	1. 電腦。 2. Scratch教學軟體。 3. Google Classroom 操作。		

教學單元－活動設計			
單元名稱	比和比值	時間	共一節, 40分鐘
教學活動內容及實施方式		教學資源	教學評量
<b>【準備活動】</b> 一、課堂準備(3分鐘) (一)教師:派發Classroom作業、準備妥Scratch動畫製作簡報、腳本文件、分組座位表。 (二)學生:登入Classroom、登入Scratch網站。  <b>【發展活動】(6分鐘)</b> 一、觀摩範例動畫影片:  ●觀摩討論:觀看範例動畫影片,討論後抽組別回答 1.影片(腳本)內容:		Scratch作品	認真討論 認真回答

<p>2.角色： 3.程式設計： 4.其他發現：</p> <p><b>二、情境故事三選一(6分鐘)</b></p> <p>●<b>情境故事一：動物派對</b>      情境設定： 森林裡即將舉辦一場盛大的動物派對，不同的動物們都收到邀請函。      角色設定：      1. 小貓：喜歡跳舞，會跳各種可愛的舞蹈。      2. 小狗：喜歡唱歌，會唱不同的歌曲。      3. 小兔：喜歡演奏樂器，會演奏不同的樂器。      故事發展方向：      學生可以自由發揮動物們在派對上的互動....</p> <p>●<b>情境故事二：太空冒險</b>      情境設定： 一艘太空船正在太空中航行，太空人小明發現了一顆神秘的星球。      角色設定：      1. 太空人小明：喜歡探索，會操作太空船。      2. 外星人：外貌奇特，擁有特殊的能力。      故事發展方向：      學生可以自由發揮太空人小明在星球上的探險....</p> <p>●<b>情境故事三：魔法世界</b>      情境設定：小魔女正在她的魔法屋裡練習魔法。      角色設定：      1. 小魔女：喜歡變魔術，會施展各種魔法。      2. 魔法寵物：外型可愛，會幫助小魔女。      故事發展方向：      學生可以自由發揮小魔女施展魔法的過程.....</p> <p><b>三、腳本規劃(15分鐘)</b></p> <p>●進行小組討論，並分派腳本文件，每組一份</p> <p>1.選定故事情境      2.情境設定與故事發展方向及結果      3.需要哪些角色？      4.場景與腳本內容？</p>	<p>簡報</p> <p>Gemini 腳本文件</p>	<p>專心聆聽</p> <p>認真討論 分享討論</p>
--	----------------------------------	----------------------------------

<p>5.工作分派?  提醒:不要太複雜、腳本內容可隨時更改  Gemini提示詞:  針對[海底探險]的情境故事, 規劃情境設定與故事發展方向及結果, 以及有哪些角色? 哪些場景? 做出3~4幕的腳本內容與對話。</p> <p>●觀摩進度內容與討論(10分鐘)</p> <p>四、開始製作  ~ 下節課的事了</p>		<p>使用  Gemini  專心聆聽  認真回答</p> <p>修正與完成腳本</p>
---	--	--