

視覺藝術單元設計

【六年級】第四單元 動畫冒險王

一、課程設計原則與教學理念說明

隨著時代的演變,影像資訊的流動與散布非常迅速,自媒體的製作與生產亦非難事,多元異質的內涵與形式,已非科技大觀園可形容。

將靜態的物件變成動態的創意,是動畫的精神之一,而把腦中的想法化身為手中的做法,更是動畫的趣味所在。動畫之所以能生動,就是人的創意、眼力、腦神經,共同運作後讓不會動的畫面,變成會動的故事。

本單元欲以作品鑑賞及動畫賞析為刺激,進入生活中的視覺暫留經驗,再介紹動畫的成像原理、發想流程,並讓學生體驗拍攝步驟與分享創作的理念,使學生嘗試不同類型的動畫製作模式,更重要的是能培養表達想法的信心與尊重他人創意的品德,建立媒體素養及包容態度。

二、教學單元

領域/科目		藝術領域/美勞		設計者		李怡玲	
實施年級		六年級		總節數		共 8 節，320 分鐘 (本節課為第 4 節)	
主題名稱		動畫冒險王					
設計依據							
學習重點	學習表現	1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 2-III-2 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 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 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。			核心素養	藝-E-A3 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。 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。	
	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A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。 視A-III-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。 視P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。					
議題融入		人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。					

	品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	
與其他領域/ 科目的連結	社會、自然	
教材來源	康軒版國小藝術第七冊	
教學設備資源	電腦、電子教科書、平板	
主題學習目標		
表現： 1. 能使用視覺元素和構成要素於動畫之構圖表現及場景設計。 2. 能習得動畫拍攝技巧與軟體應用，並運用多元媒材創作動畫影片。 ●鑑賞：能賞析動畫作品，進行詮釋、聯想與欣賞。 實踐： 1. 能以小組合作、團隊分工模式，進行動畫創作。 2. 能透過動畫影片首映會，分享回饋、詮釋感受、包容異質。		
學習活動設計		
教學活動與學習脈絡	時間	學習評量
4. 會動的小世界 【任務四】會動的小世界 第二節 一、引起動機 (一)教師提問：「如何才能讓不能動的物件，在畫面上、鏡頭前變成會動而且生動的『生物』？」請學生思考並回應。 (二)教師引導學生回憶動畫欣賞經驗。 二、發展活動 (一)教師首先向學生講解行動載具的使用守則，和學生約法三章！並且鄭重提醒網路的資安風險不可輕忽！ (二)教師說明課堂上所使用的應用軟體，亦可課後在家中利用行動載具及網路下載使用。 (三)教師示範應用軟體的操作步驟及使用流程，並介紹基本的功能和通用的圖例。 (四)教師發下行動載具，請學生打開應用軟體，以第三節課的附件卡紙	80分	一、口語評量 (一)能分享動畫拍攝的操作建議和小組合作的優缺點，與表達動畫圖案的動作變化。 (二)能討論和回應行動載具的使用守則。 二、實作評量 (一)能練習應用軟體之操作流程，完成卡紙作品動畫。 (二)能於行動載具操作應用軟體，完成練習。

作品為素材，拍攝動畫。 (五)教師請學生思考：「圖像的動作和位置，可以呈現哪些不一樣的變化？」 (六)引導學生應用美的原理原則展現排列組合、呈現連續動態的變化。 (七)提醒學生變化宜細膩，以漸進的方式累積拍攝畫面，勿大幅度的跳動。 三、總結活動 (一)教師收回行動載具，請學生收拾桌面並清潔環境。 (二)教師總結與歸納本節重點：試用動畫拍攝的行動載具和應用軟體，並以實物動畫為應用軟體操作之練習，鼓勵創意和想法！		
---	--	--