**南投縣立營北國民中學113學年度七八年級彈性學習課程計畫**

【第一學期】

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 課程名稱 | 社團-漫畫研究社 | | 年級/班級 | | 七八年級/1班 |
| 彈性學習課程類別 | □統整性(□主題□專題□議題)探究課程  ☑社團活動與技藝課程  □特殊需求領域課程  □其他類課程 | | 上課節數 | | 每週1節，21週，共21節 |
| 設計教師 | | 吳采璉 |
| 配合融入之領域及議題  (統整性課程必須2領域以上) | □國語文　□英語文(不含國小低年級)  □本土語文□臺灣手語　□新住民語文  □數學　　□生活課程　□健康與體育  □社會　　□自然科學　☑藝術  □綜合活動  □資訊科技(國小)　□科技(國中) | | □人權教育　□環境教育　□海洋教育　□品德教育  ☑生命教育　□法治教育　□科技教育　□資訊教育  □能源教育　□安全教育　□防災教育　☑閱讀素養  □家庭教育　□戶外教育　□原住民教育□國際教育  □性別平等教育　☑多元文化教育　□生涯規劃教育  ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※  ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點，  例：交A-I-3辨識社區道路環境的常見危險。※ | | |
| 對應的學校願景  (統整性探究課程) | 和世界做朋友。 | 與學校願景呼應之說明 | 藉由繪畫，以圖像發揮創意，表達自身想法，呈現個人特質，進而與他人和世界交流。 | | |
| 設計理念 | 1. 藉由欣賞與繪製漫畫進行美感體驗 2. 藉由嘗試創作漫畫展自我可能性 3. 認識大眾藝術與精緻藝術的區隔，將對藝術的興趣推展至生活中。 | | | | |
| 總綱核心素養具體內涵 | J-A1 具備良好的身心發展知能與態度，並展現自我潛能、探索人性、自我價值與生命意義、積極實踐。  J-B1 具備運用各類符號表情達意的素養，能以同理心與人溝通互動，並理解數理、美學等基本概念，應用於日常生活中。  J-B3 具備藝術展演的一般知能及表現能力，欣賞各種藝術的風格和價值，並了解美感的特質、認知與表現方式，增進生活的豐富性與美感體驗。  J-C3 具備敏察和接納多元文化的涵養，關心本土與國際事務，並尊重與欣賞差異。 | 領綱核心素養  具體內涵 | | 藝-J-A1 參與藝術活動，增進美感知能。  藝-J-B1 應用藝術符號，以表達觀點與風格。  藝-J-B3 善用多元感官，探索理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。  藝-J-C3 理解在地及全球藝術與文化的多元與差異。 | |
| 課程目標 | 1.能夠了解漫畫的創作工具以及基本技巧。  2.能夠欣賞漫畫中的分鏡、筆法、劇情編排等技巧。  3.能夠實際進行漫畫創作。  4.能夠使用生活中的事物進行創意聯想與思考。  5.能夠運用多元的方式突破傳統進行藝術創作。  6.能藉由藝術創作與欣賞探索自我內在，抒發與轉化內心的情感。  7.能透過「想像」與「體驗」的方法，用多角度觀看生活中的事物。 | | | | |

| **教學進度** | | **學習表現**  須選用正確學習階段之2以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」 | **學習內容**  可由學校自訂  若參考領綱，至少包含2領域以上 | **學習目標** | **學習活動** | **評量方式** | **教材**  **學習資源**  自選/編教材須經課發會審查通過 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **週次** | **單元名稱**  **/節數** |
| 一 | 漫畫生活 | 視2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。  視2-IV-3 能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。 | 視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。  視A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術。 | 1.能了解漫畫在藝術領域的定位  2.能對漫畫有正確的認知 | 1.講述自己生活中觀看漫畫的經驗。  2.認識各種不同風格的漫畫。  3.認識台灣本土漫畫的發展與風格。 | 心得分享  個人表現 | PPT |
| 二 | 台灣漫畫介紹 | 視2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。  視2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。 | 視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。  視A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術。 | 能知道台灣的漫畫家及漫畫發展 | 1.講述自己生活中觀看漫畫的經驗。  2.認識各種不同風格的漫畫。  3.認識台灣本土漫畫的發展與風格。 | 心得分享  個人表現 | PPT |
| 三 | 日系漫畫介紹 | 視2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。  視2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。 | 視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。  視A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術。 | 1.能知道日本漫畫家及漫畫發展  2.能知道日本對台灣漫畫的影響 | 1.介紹自己喜歡的漫畫家以及漫畫作品。  2.認識不同的觀點與方法(形狀、線條、分鏡)去欣賞漫畫。  3.認識漫畫創作的過程。 | 心得分享  個人表現 | PTT |
| 四 | 日系各類別漫畫介紹 | 視2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。  視2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。 | 視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。  視A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術。 | 1.能知道日本漫畫家及漫畫發展  2.能知道日本對台灣漫畫的影響 | 1.介紹自己喜歡的漫畫家以及漫畫作品。  2.認識不同的觀點與方法(形狀、線條、分鏡)去欣賞漫畫。  3.認識漫畫創作的過程。 | 心得分享 | PTT |
| 五 | 香港漫畫介紹 | 視2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。  視2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。 | 視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。  視A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術。 | 1.能知道香港漫畫家及漫畫發展  2.能知道香港對台灣影視文化的影響 | 1.介紹自己喜歡的漫畫家以及漫畫作品。  2.認識不同的觀點與方法(形狀、線條、分鏡)去欣賞漫畫。  3.認識漫畫創作的過程。 | 心得分享  個人表現 | PTT |
| 六 | 漫畫基本功—臉部 | 視1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。  視1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。 | 視E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。  視P-IV-3 設計思考、生活美感。 | 1.能動筆畫圖  2.能依照指示畫出圖案。 | 1.認識漫畫創作的各種工具與材料。  2.練習直線與曲線，畫出指定的線條。  3.學習正確使用漫畫工具。 | 實際製作 | PTT、講義 |
| 七  第一次段考 | 漫畫基本功—五官 | 視1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。  視1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。 | 視E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。  視P-IV-3 設計思考、生活美感。 | 1.能觀察五官特徵  2.能依照指示畫出圖案。 | 1.認識漫畫創作的各種工具與材料。  2.練習直線與曲線，畫出指定的線條。  3.學習正確使用漫畫工具。  4.實際練習， | 實際製作 | PTT、講義 |
| 八 | 漫畫基本功—手部 | 視1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。  視1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。 | 視E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。  視P-IV-3 設計思考、生活美感。 | 1.能觀察手部特徵  2.能依照指示畫出圖案。 | 1.認識漫畫創作的各種工具與材料。  2.練習直線與曲線，畫出指定的線條。  3.學習正確使用漫畫工具。  4.實際練習。 | 實際製作 | PTT、講義 |
| 九 | 漫畫基本功—手部動作 | 視1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。  視1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。 | 視E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。  視P-IV-3 設計思考、生活美感。 | 1.能觀察手部特徵  2.能依照指示畫出圖案。 | 1.認識漫畫中人物臉部及全身的畫法。  2.用參考線及骨架結構進行有順序性的創作。  3.自行畫出一個自創人物的線稿。  4.實際練習。 | 實際製作 | PTT、講義 |
| 十 | 漫畫基本功—人體結構 | 視1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。  視1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。 | 視E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。  視P-IV-3 設計思考、生活美感。 | 1.能分析身體結構與比例  2.能依照指示畫出圖案。 | 1.認識漫畫中人物臉部及全身的畫法。  2.用參考線及骨架結構進行有順序性的創作。  3.自行畫出一個自創人物的線稿。  4.實際練習。 | 實際製作 | PTT、講義 |
| 十一 | 漫畫基本功—人體動作 | 視1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。  視1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。 | 視E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。  視P-IV-3 設計思考、生活美感。 | 1.能分析身體結構與比例  2.能依照指示畫出圖案。 | 1.認識漫畫中人物臉部及全身的畫法。  2.用參考線及骨架結構進行有順序性的創作。  3.自行畫出一個自創人物的線稿。  4.實際練習。 | 實際製作 | PTT、講義 |
| 十二 | 漫畫家介紹—分組報告 | 視2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。  視2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。 | 視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。  視A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術。 | 1.能與他人合作  2.能清楚說明報告主題 | 1.認識世界各地有名的漫畫巨匠。  2.比較世界各文化中漫畫創作的差異性。  3.討論自己的漫畫偏好。 | 小組表現 | PTT |
| 十三 | 漫畫家介紹—分組報告 | 視2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。  視2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。 | 視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。  視A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術。 | 1.能與他人合作  2.能清楚說明報告主題 | 1.認識世界各地有名的漫畫巨匠。  2.比較世界各文化中漫畫創作的差異性。  3.討論自己的漫畫偏好。 | 小組表現 | PTT |
| 十四  第二次段考 | 漫畫家介紹—分組報告 | 視2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。  視2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。 | 視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。  視A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術。 | 1.能與他人合作  2.能清楚說明報告主題 | 1.認識世界各地有名的漫畫巨匠。  2.比較世界各文化中漫畫創作的差異性。  3.討論自己的漫畫偏好。 | 小組表現 | PTT |
| 十五 | 漫畫創作—人物設定 | 視1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。  表3-IV-4 能養成鑑賞表演藝術的習慣，並能適性發展。 | 視E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。  視P-IV-3 設計思考、生活美感。 | 能依照指示畫出圖案。 | 1.認識漫畫中人物臉部及全身的畫法。  2.自行畫出一個自創人物。  3.用多元的材料上色並描上黑線。  4.嘗試經營作品中的線條。  5.編劇與分鏡練習。 | 實際製作 | PTT、講義 |
| 十六 | 漫畫創作—人物繪製 | 視1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。  視1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。 | 視E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。  視P-IV-3 設計思考、生活美感。 | 1.能依照指示畫出圖案。  2.能使用漫畫工具繪圖。 | 1.認識漫畫中人物臉部及全身的畫法。  2.自行畫出一個自創人物。  3.用多元的材料上色並描上黑線。  4.嘗試經營作品中的線條。  5.編劇與分鏡練習。 | 實際製作 | PTT、講義 |
| 十七 | 漫畫創作—人體練習 | 視1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。  視1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。 | 視E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。  視P-IV-3 設計思考、生活美感。 | 1.能依照指示畫出圖案。  2.能使用漫畫工具繪圖。 | 1.認識漫畫中人物臉部及全身的畫法。  2.自行畫出一個自創人物。  3.用多元的材料上色並描上黑線。  4.嘗試經營作品中的線條。  5.編劇與分鏡練習。 | 實際製作 | PTT、講義 |
| 十八 | 漫畫創作—動作設計 | 視1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。  視1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。 | 視E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。  視P-IV-3 設計思考、生活美感。 | 1.能依照指示畫出圖案。  2.能使用漫畫工具繪圖。 | 1.認識漫畫中人物臉部及全身的畫法。  2.自行畫出一個自創人物。  3.用多元的材料上色並描上黑線。  4.嘗試經營作品中的線條。  5.編劇與分鏡練習。 | 實際製作 | PTT、講義 |
| 十九 | 漫畫創作—服裝設計 | 視1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。  視1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。 | 視E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。  視P-IV-3 設計思考、生活美感。 | 1.能依照指示畫出圖案。  2.能使用漫畫工具繪圖。 | 1.認識漫畫中人物臉部及全身的畫法。  2.自行畫出一個自創人物。  3.用多元的材料上色並描上黑線。  4.嘗試經營作品中的線條。  5.編劇與分鏡練習。 | 實際製作 | PTT、講義 |
| 二十 | 漫畫創作—完稿 | 視1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。  視1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。 | 視E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。  視P-IV-3 設計思考、生活美感。 | 1.能依照指示畫出圖案。  2.能使用漫畫工具繪圖。 | 1.認識漫畫中人物臉部及全身的畫法。  2.自行畫出一個自創人物。  3.用多元的材料上色並描上黑線。  4.嘗試經營作品中的線條。  5.編劇與分鏡練習。 | 實際製作 | PTT、講義 |
| 二十一  第三次段考 | 漫畫創作—角色介紹 | 視2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。  視2-IV-3 能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。 | 視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。  視A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術。 | 1.能依照指示畫出圖案。  2.能使用漫畫工具繪圖。 | 1.認識漫畫中人物臉部及全身的畫法。  2.自行畫出一個自創人物。  3.用多元的材料上色並描上黑線。  4.嘗試經營作品中的線條。  5.編劇與分鏡練習。  6.成果發表 | 實際製作 | PTT、講義 |

【第二學期】

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 課程名稱 | 社團-漫畫研究社 | | 年級/班級 | | 七八年級/1班 |
| 彈性學習課程類別 | □統整性(□主題□專題□議題)探究課程  ☑社團活動與技藝課程  □特殊需求領域課程  □其他類課程 | | 上課節數 | | 每週1節，21週，共21節 |
| 設計教師 | | 吳采璉 |
| 配合融入之領域及議題  (統整性課程必須2領域以上) | □國語文　□英語文(不含國小低年級)  □本土語文□臺灣手語　□新住民語文  □數學　　□生活課程　□健康與體育  □社會　　□自然科學　☑藝術  □綜合活動  □資訊科技(國小)　□科技(國中) | | □人權教育　□環境教育　□海洋教育　□品德教育  ☑生命教育　□法治教育　□科技教育　□資訊教育  □能源教育　□安全教育　□防災教育　☑閱讀素養  □家庭教育　□戶外教育　□原住民教育□國際教育  □性別平等教育　☑多元文化教育　□生涯規劃教育  ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※  ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點，  例：交A-I-3辨識社區道路環境的常見危險。※ | | |
| 對應的學校願景  (統整性探究課程) | 和世界做朋友。 | 與學校願景呼應之說明 | 藉由繪畫，以圖像發揮創意，表達自身想法，呈現個人特質，進而與他人和世界交流。 | | |
| 設計理念 | 1. 藉由欣賞與繪製漫畫進行美感體驗 2. 藉由嘗試創作漫畫展自我可能性 3. 認識大眾藝術與精緻藝術的區隔，將對藝術的興趣推展至生活中。 | | | | |
| 總綱核心素養具體內涵 | J-A1 具備良好的身心發展知能與態度，並展現自我潛能、探索人性、自我價值與生命意義、積極實踐。  J-B1 具備運用各類符號表情達意的素養，能以同理心與人溝通互動，並理解數理、美學等基本概念，應用於日常生活中。  J-B3 具備藝術展演的一般知能及表現能力，欣賞各種藝術的風格和價值，並了解美感的特質、認知與表現方式，增進生活的豐富性與美感體驗。  J-C3 具備敏察和接納多元文化的涵養，關心本土與國際事務，並尊重與欣賞差異。 | 領綱核心素養  具體內涵 | | 藝-J-A1 參與藝術活動，增進美感知能。  藝-J-B1 應用藝術符號，以表達觀點與風格。  藝-J-B3 善用多元感官，探索理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。  藝-J-C3 理解在地及全球藝術與文化的多元與差異。 | |
| 課程目標 | 1.能夠了解漫畫的創作工具以及基本技巧。  2.能夠欣賞漫畫中的分鏡、筆法、劇情編排等技巧。  3.能夠實際進行漫畫創作。  4.能夠使用生活中的事物進行創意聯想與思考。  5.能夠運用多元的方式突破傳統進行藝術創作。  6.能藉由藝術創作與欣賞探索自我內在，抒發與轉化內心的情感。  7.能透過「想像」與「體驗」的方法，用多角度觀看生活中的事物。 | | | | |

| **教學進度** | | **學習表現**  須選用正確學習階段之2以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」 | **學習內容**  可由學校自訂  若參考領綱，至少包含2領域以上 | **學習目標** | **學習活動** | **評量方式** | **教材**  **學習資源**  自選/編教材須經課發會審查通過 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **週次** | **單元名稱**  **/節數** |
| 一 | 歐洲漫畫介紹 | 視2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。  視2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。 | 視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。  視A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術。 | 1.能知道歐美漫畫家及漫畫發展  2.能說出漫畫家的畫風特色 | 1.講述自己生活中觀看漫畫的經驗。  2.認識各種不同風格的漫畫。  3.認識台灣本土漫畫的發展與風格。 | 心得分享  個人表現 | PTT |
| 二 | 美國漫畫介紹 | 視2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。  視2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。 | 視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。  視A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術。 | 1.能知道歐美漫畫家及漫畫發展  2.能說出漫畫家的畫風特色 | 1.講述自己生活中觀看漫畫的經驗。  2.認識各種不同風格的漫畫。  3.認識台灣本土漫畫的發展與風格。 | 心得分享  個人表現 | PTT |
| 三 | 動畫原理介紹 | 視2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。  視2-IV-3 能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。 | 視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。  視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。 | 1.認識動畫原理。  2.知道不同類別動畫的拍攝手法 | 1.介紹自己喜歡的漫畫家以及漫畫作品。  2.認識不同的觀點與方法(形狀、線條、分鏡)去欣賞漫畫。  3.認識漫畫創作的過程。 | 心得分享  個人表現 | 影片、講義 |
| 四 | 傳統動畫欣賞 | 視2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。  視2-IV-3 能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。 | 視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。  視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。 | 1.認識動畫原理。  2.知道不同類別動畫的拍攝手法 | 1.認識動畫的基本原理。  2.欣賞傳統的手繪動畫。  3.認識傳統動畫的媒材及拍攝方式。 | 心得分享  個人表現 | 影片、講義 |
| 五 | 電腦動畫欣賞 | 視2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。  視2-IV-3 能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。 | 視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。  視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。 | 1.認識動畫原理。  2.知道不同類別動畫的拍攝手法 | 1.欣賞傳統手繪動畫。  2.欣賞搭配電腦特效的動畫。  3.欣賞傳統2D的平面電腦動畫及3D立體電腦動畫。  4.認識電腦動畫的製作方法。  5.欣賞搭配真人演出的電腦動畫。 | 心得分享  個人表現 | 影片、講義 |
| 六 | 電腦動畫原理介紹 | 視2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。  視2-IV-3 能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。 | 視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。  視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。 | 1.認識動畫原理。  2.知道不同類別動畫的拍攝手法 | 1.欣賞傳統手繪動畫。  2.欣賞搭配電腦特效的動畫。  3.欣賞傳統2D的平面電腦動畫及3D立體電腦動畫。  4.認識電腦動畫的製作方法。  5.欣賞搭配真人演出的電腦動畫。 | 實際製作 | 影片、講義 |
| 七  第一次段考 | 動畫手稿欣賞 | 視2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。  視2-IV-3 能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。 | 視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。  視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。 | 1.認識動畫原理。  2.知道不同類別動畫的拍攝手法 | 1.認識動畫創作的各種工具與材料。  2.練習直線與曲線，畫出指定的線條。  3.學習正確使用動畫工具。  4.實際練習， | 實際製作 | PTT、講義  作品手稿 |
| 八 | 動畫分組報告 | 視2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。  視2-IV-3 能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。 | 視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。  視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。 | 1.能與他人合作  2.能清楚說明報告主題 | 1.分組討論  2.上台介紹喜歡的動畫作品  3.同學提問與討論 | 實際製作 | PTT、影片 |
| 九 | 動畫分組報告(二) | 視2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。  視2-IV-3 能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。 | 視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。  視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。 | 1.能與他人合作  2.能清楚說明報告主題 | 1.分組討論  2.上台介紹喜歡的動畫作品  3.同學提問與討論 | 實際製作 | PTT、影片 |
| 十 | 手翻書動畫介紹 | 視2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。  視1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。 | 視E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。  視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。 | 1.能依照指示畫出圖案。  2.能使用漫畫工具繪圖。 | 1.認識手翻書原理  2.手翻書作品欣賞  3.手翻書創作技巧說明 | 實際製作 | 講義、範例作品 |
| 十一 | 手翻書動畫繪製 | 視1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。  視1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。 | 視E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。  視P-IV-3 設計思考、生活美感。 | 1.能依照指示畫出圖案。  2.能使用漫畫工具繪圖。 | 1. 手翻書創作技巧說明  2.手翻書創作練習 | 實際製作 | 講義、範例作品 |
| 十二 | 手翻書動畫繪製(二) | 視1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。  視1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。 | 視E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。  視P-IV-3 設計思考、生活美感。 | 1.能依照指示畫出圖案。  2.能完成作品。 | 1. 手翻書創作技巧說明  2.手翻書創作練習 | 實際製作 | 講義、範例作品 |
| 十三 | 動畫家介紹—分組報告 | 視2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。  視2-IV-3 能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。 | 視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。  視A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術 | 1.能與他人合作  2.能清楚說明報告主題 | 1.認識世界各地有名的動畫巨匠。  2.比較世界各文化中動畫創作的差異性。  3.討論自己的動畫偏好。 | 小組分享 | PTT、影片 |
| 十四  第二次段考 | 動畫家介紹—分組報告 | 視2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。  視2-IV-3 能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。 | 視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。  視A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術 | 1.能與他人合作  2.能清楚說明報告主題 | 1.認識世界各地有名的動畫巨匠。  2.比較世界各文化中動畫創作的差異性。  3.討論自己的動畫偏好。 | 小組分享 | PTT、影片 |
| 十五 | 停格動畫原理介紹 | 視1-IV-3 能使用數位及影音媒體，表達創作意念。  視2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。 | 視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。  視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。 | 1.了解停格動畫拍攝原理  2.能分析影片拍攝手法 | 1.認識停格動畫的原理。  2.欣賞停格動畫  3.了解停格動畫的效果。  4.用多元的材料創作。  5.編劇與分鏡練習。 | 實際製作 | 影片 |
| 十六 | 停格動畫欣賞 | 視1-IV-3 能使用數位及影音媒體，表達創作意念。  視2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。 | 視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。  視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。 | 1.了解停格動畫拍攝原理  2.能分析影片拍攝手法 | 1.認識停格動畫的原理。  2.欣賞停格動畫  3.了解停格動畫的效果。  4.用多元的材料創作。  5.編劇與分鏡練習。 | 實際製作 | 影片 |
| 十七 | 停格動畫劇本討論 | 視1-IV-3 能使用數位及影音媒體，表達創作意念。  視2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。 | 視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。  視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。 | 1.了解停格動畫拍攝原理  2.能規劃拍攝劇本及分鏡 | 1.認識停格動畫的原理。  2.欣賞停格動畫  3.了解停格動畫的效果。  4.用多元的材料創作。  5.編劇與分鏡練習。 | 實際製作 | 相機、電腦 |
| 十八 | 拍攝停格動畫 | 視1-IV-3 能使用數位及影音媒體，表達創作意念。  視2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。 | 視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。  視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。 | 1.能正確操作器材  2.能拍攝需要的動畫素材 | 1.認識停格動畫的原理。  2.了解停格動畫的效果。  3.用多元的材料創作。  4.編劇與分鏡練習。  5.實際練習拍攝與剪輯 | 實際製作 | 相機、電腦 |
| 十九 | 拍攝停格動畫(二) | 視1-IV-3 能使用數位及影音媒體，表達創作意念。  視2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。 | 視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。  視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。 | 1.能正確操作器材  2.能拍攝需要的動畫素材  3.能使用電腦剪輯影片 | 1.認識停格動畫的原理。  2.了解停格動畫的效果。  3.用多元的材料創作。  4.編劇與分鏡練習。  5.實際練習拍攝與剪輯 | 實際製作 | 相機、電腦 |
| 二十 | 拍攝停格動畫(三) | 視1-IV-3 能使用數位及影音媒體，表達創作意念。  視2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。 | 視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。  視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。 | 1.能正確操作器材  2.能拍攝需要的動畫素材  3.能使用電腦剪輯影片 | 1.認識停格動畫的原理。  2.了解停格動畫的效果。  3.用多元的材料創作。  4.編劇與分鏡練習。  5.實際練習拍攝與剪輯 | 實際製作 | 相機、電腦 |
| 二十一  第三次段考 | 停格動畫分享 | 視1-IV-3 能使用數位及影音媒體，表達創作意念。  視2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。 | 視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。  視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。 | 1.能使用電腦剪輯影片  2.能欣賞同學作品 | 1.認識停格動畫的原理。  2.了解停格動畫的效果。  3.用多元的材料創作。  4.編劇與分鏡練習。  5.實際練習拍攝與剪輯  6.成果發表 | 實際製作 | 相機、電腦  影片 |

註:

1. 本表格係依〈國民中學及國民小學課程計畫備查作業參考原則〉設計而成。
2. 依課程設計理念，可採擇高度相關之總綱各教育階段核心素養或各領域/科目核心素養，以敘寫課程目標。
3. 本表格舉例係以一至五年級為例，倘六年級辦理十二年國教之彈性課程者，其上課『節數』請依照「九年一貫課程各學習領域學習節數一覽表」填寫。
4. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。