

南投縣立營北國民中學 112 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	<input type="checkbox"/> 統整性(<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input checked="" type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 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)	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)		<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input checked="" type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input checked="" type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 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。	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。	

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教併用)

	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>		
<p>課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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。 		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	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」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
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

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
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

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
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	漫畫家介紹一分組報告	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	漫畫家介紹一分組報告	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	漫畫家介紹一分組報告	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

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
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

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	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」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
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	<input type="checkbox"/> 統整性(<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input checked="" type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	每週 1 節，20 週，共 20 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)	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)		<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input checked="" type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input checked="" type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 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	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。	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

	<p>動，並理解數理、美學等基本概念，應用於日常生活中。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>		
<p>課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
一	歐洲漫畫介紹	<p>視 2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。</p> <p>視 2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。</p>	<p>視 A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。</p> <p>視 A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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。 	<p>心得分享</p> <p>個人表現</p>	PTT

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
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

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
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

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
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

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	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」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
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 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。

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教併用)

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。