

# 小導演大「夢」想

台北縣修德國小林紫薇

## 一、主題名稱

小導演大「夢」想

## 二、課程說明

### 1. 設計理念

#### (一) 動機

每次看動畫電影，往往都被劇中精彩的劇情、詼諧的角色、驚人的科技表現、感動的不時激起想揹起行囊出國唸書的念頭，拍片是一個多美但又多麼令人難以開始的夢，多希望這一切不是只停留在白日夢的階段，還好，時至今日，電腦普及加上錄影技術的更新，使得動畫製作不再是專業而高深的技術，透過簡易的學習過程，連兒童都能製作出專屬於自己的動畫影片，主動表達自我的影像觀點。

動畫更是一種跨領域的學習活動，隨著一部動畫片的製作，學生在這之中可以學習多元的能力，更可藉著影像教育識讀媒體、表達情感，從被動的影像接收者，轉而主動創造影像。

#### (二) 理念

現代生活節奏緊張，而夢正是提供意識一個喘息的機會，也因為夢的非現實特質，正可提供學生一個天馬行空的想像機會，盡情揮灑創意本色。藉著對夢境的探討，引入超現實主義的學說，經由精神分析，更可紓解人類在複雜的社會文化與多重的人際脈絡中所承受的精神壓力。

本教案，以數位化趨勢構築教學課程系統，教導電腦科技藝術前，應先以思考性、創造性的訓練課程為導向，加入人文層次，才不致因軟體的學習而流入僵化的技法推砌中。

整體教案的設計可區分出許多小單元，教師能根據自己的需求，擷取適合自己班級的教學活動，或整合多次教學活動，以拍出完整的動畫，是此教案設計的靈活性所在。

### 2. 課程目標

整體課程目標在於使學生能接受並且使用數位媒體，能發覺數位媒體的特質，進而經由數位媒體傳達意念。經由解讀影像，培養學生圖像判讀的能力，進而改造、創新影像。

在科技媒體時代裡，運用電腦科技從事動畫創作，能將理性科技與感性思維並存而不相衝突，使兩者的學習成果活用於創作中，以人性思維為主體，把科技所帶來的便利體現於學習與個人風格的展現。

單元名稱	十大基本能力	分段能力指標
我是小小編劇家	一、瞭解自我與發展潛能 四、表達、溝通與分享 十、獨立思考與解決問題	1-1-1 1-2-3 3-3-3
視覺暫留的藝術－動畫	二、欣賞、表現與創新 六、文化學習與國際瞭解	1-3-1 1-4-1 2-3-3 2-4-3
織夢園地	二、欣賞、表現與創新 五、尊重、關懷與團隊合作 八、運用科技與資訊	1-1-2 1-2-1 1-2-2 1-3-2
夢想加工廠	五、尊重、關懷與團隊合作 八、運用科技與資訊	1-4-3 1-1-3 1-1-7 1-2-8 2-4-4 2-2-4 3-4-8
好戲開演囉！	七、規劃、組織與實踐 九、主動探索與研究 十、獨立思考與解決問題	1-3-3 2-2-2 2-1-6

### 3. 教學對象

國小高年級

### 4. 教學時數

單元名稱	單元時數	總時數
我是小小編劇家	200 分鐘 (共 5 節)	14 小時 (共 21 節)
視覺暫留的藝術－動畫	160 分鐘 (共 4 節)	
織夢園地	240 分鐘 (共 6 節)	
夢想加工廠	120 分鐘 (共 3 節)	
好戲開演囉！	120 分鐘 (共 3 節)	

### 5. 教學領域或科目

動畫的創作是一門綜合藝術的展現，它的內涵結合電影、美術、工藝、表演、戲劇、服裝、電腦、雕塑、舞蹈等，它的應用層面也廣及教育、電影、廣告、網路、劇場等，所以是做為統整課程的一種最理想的表現形式。

統整課程是「自我整合的」教育經驗：把所學的知識和生活經驗所發生的問題相結合。

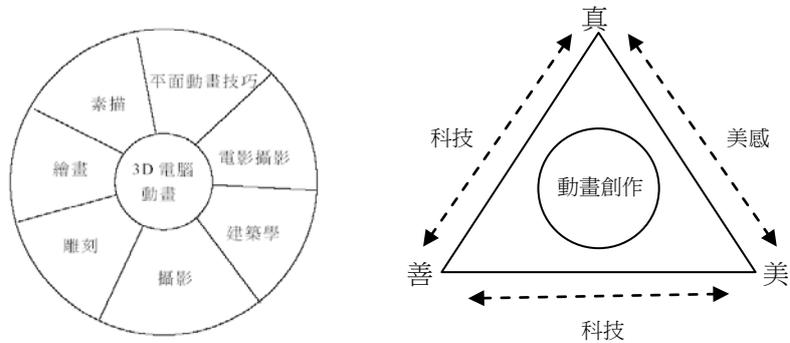
統整領域：藝術與人文、語文、資訊教育、綜合…等

- \* 藝術與人文：動畫繪製（構圖與透視）、偶的製作（造型與骨架）、打光、配音、配樂、戲劇（動態分析、劇情、表演、舞台劇場）
- \* 語文：劇本的編製、故事發想
- \* 資訊教育：後製剪接、軟體的使用、網路資料的收集
- \* 媒體教育：攝影機的使用、公演安排
- \* 生活教育：團隊合作與分工、情感交流與分享

教學單元		領		域		元		語	數	社	自然	藝	綜	資	媒	環	生
		文	學	會	與	術	合	訊	體	境	活	教	教	教	教	育	育
		文	學	會	與	術	合	訊	體	境	活	教	教	教	育	育	育
單元一 我是小小編劇家	活動一 我也是超現實大師					●											
	活動二 夢境大觀園			●			●			●						●	●
	活動三 我是小小編劇家	●															●
	活動四 分鏡腳本我在行	●				●											
單元二 視覺暫留的藝術 — 動畫	活動一 動畫歷史簡介			●		●											
	活動二 小小動畫影評家					●											
	活動三 動畫換我做做看		●			●											
單元三 織夢園地	活動一 主角徵選囉！					●											●
	活動二 場景舞台巧手做					●											●
	活動三 54321 開麥拉！		●			●		●	●								●
單元四 夢想加工廠	活動一 音樂工廠					●			●						●		
	活動二 配音－聲音的表情				●	●											
	活動三 剪剪接接讓我來					●		●									
單元五 好戲開演囉！	活動一 我是大製片					●			●						●		●
	活動二 星光閃耀首映會						●		●						●		●

## 6. 教學單元目標

- (一) 以「夢」為創意思考的出發點，刺激學生天馬行空的想像力，從意識的枷鎖裡解放。
- (二) 以動畫製作當做一種統整課程的手段，結合科技與藝術，是啟發學生創意思像力的最佳教學平台。
- (三) 動畫是一種具有空間和時間的藝術形式，有別於一般平面藝術的視覺感受，其所追求



的真、善、美，正代表著科技層面的真、人文思維的善、視覺形象的美，一個作品的好壞除了美感技巧、美感、人文思維之外，應該具有激發想像空間的創意，真正動人的動畫，不在於耗資多寡，而是在於它能激起人們內心最深的感觸。（2003，王涵薇）

(四) 能從團體合作中享受集體創作的樂趣，並能勇於與大家分享自己的心得，學習互助合作的精神。

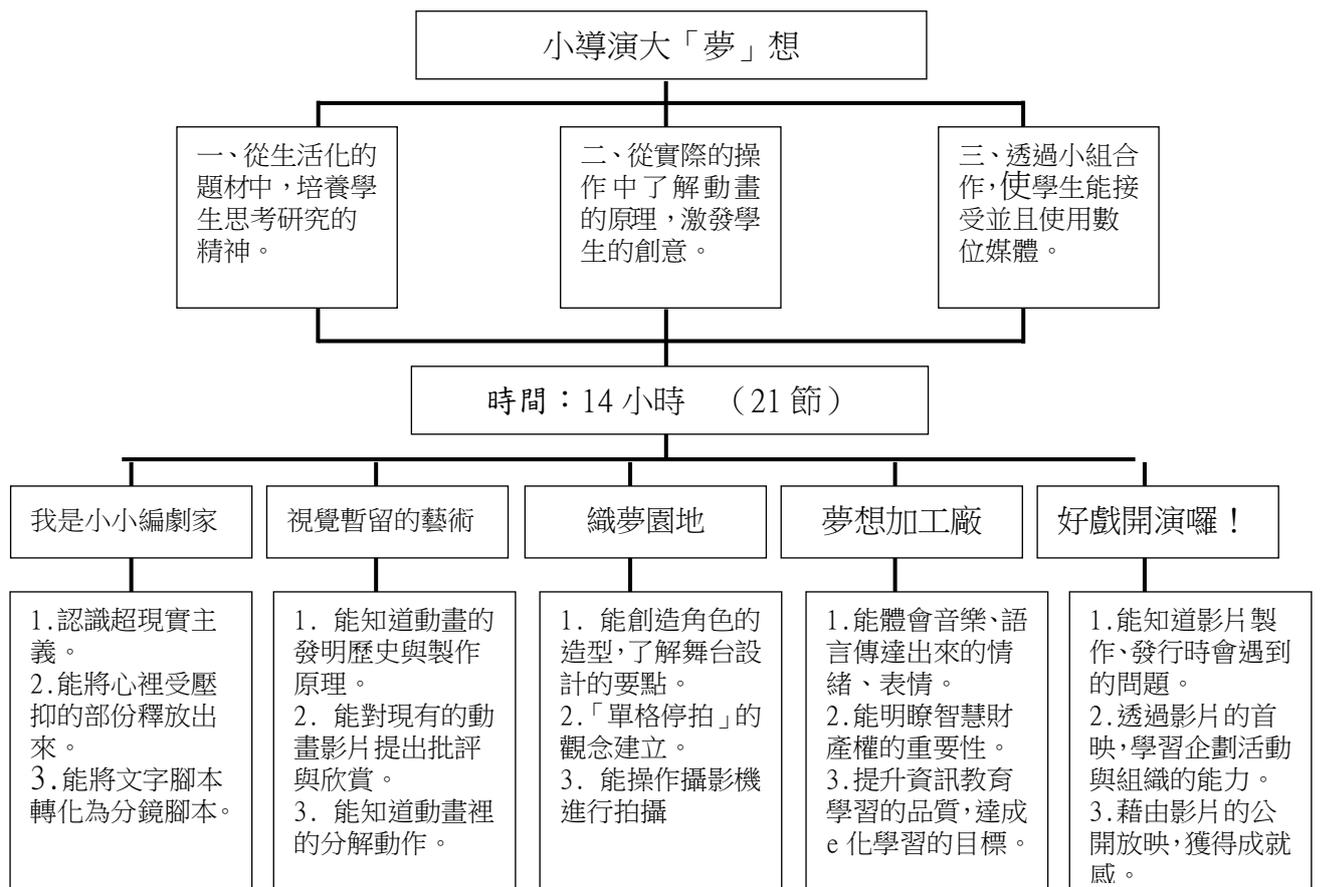
## 7. 課程架構

主題

課程目標

子題

單元目標



教學資源

教學活動

教學策略

教學評量

教師：教學簡報 學生：學習單	教師：教學簡報 網站資源 學生：學習單	教師：教學簡報 攝影器材 學生：學習單 攝影器材	教師：教學簡報 學生：學習單 音樂光碟	教師：教學簡報 學生：學習單 網站資源
1. 我也是超現實大師 2. 夢境大觀園 3. 我是小小編劇家 4. 分鏡腳本我在行	1. 動畫歷史簡介 2. 小小動畫影評家 3. 動畫換我做做看	1. 主角徵選囉！ 2. 場景舞台巧手做 3. 54321 開麥拉！	1. 音樂工廠 2. 配音－聲音的表情 3. 剪剪接接讓我來	1. 我是大製片 2. 星光閃耀首映會
以教師個人的夢境解析分享，誘發學生發言的動力。	運用活潑的多媒體簡報進行教學。	利用小組教學，透過互相合作，達到學習效果。	利用多形式的資訊表現，吸引學生的興趣，而且更能充分的表達知識的意義。	邀請學生在意的貴賓，提升學生投入的程度。
1. 口頭問答 2. 實作評量 3. 學習單評量	1. 口頭問答 2. 實作評量 3. 學習單評量	1. 口頭問答 2. 實作評量 3. 學習單評量	1. 口頭問答 2. 實作評量 3. 學習單評量	1. 口頭問答 2. 實作評量 3. 學習單評量

### 三、教學內容

#### 單元一：我是小小編劇家

主題：小導演大「夢」想	教學節數：5 節	教學對象：六年級
教學目標		

單元目標	具體目標			
1. 認識超現實主義，並理解意識與潛意識的不同。 2. 能將自己的做夢經驗經由語言表達出來，並能與人分享交流，達到情意流通的目的。 3. 能將心裡受壓抑的部份釋放出來。 4. 能將自己的經驗、思考化為文字腳本。 5. 能將文字腳本轉化為分鏡腳本。	1. 能瞭解何謂超現實主義。 2. 能說出自己曾經做過的夢。 3. 能以夢為主題寫一篇文章。 4. 能了解何謂腳本。 5. 能分辨文字腳本與分鏡腳本的差異。			
教學內容	教學節數	教學資源	效果評量	六大議題
<b>活動一：我也是超現實大師</b> 利用弗洛伊德的學說讓學生了解人的意識會受潛意識影響，所謂日有所思夜有所夢，更透過欣賞超現實主義畫家的作品，體會創作是不受理性的限制而憑本能及想像表現超現實的意境，不受空間與時間的束縛。	1 節	投影機 網站 簡報 學習單	能說出何謂超現實主義	人權教育 環境教育
<b>活動二：夢境大觀園</b> 透過夢境的分享，達到同儕間情感的交流，更能從別人多采多姿的夢境中擷取創作的靈感。藉由分析自己的夢，也能對自己的情緒、情感有分析的能力。	1 節		能與別人分享自己的情感	
<b>活動三：我是小小編劇家</b> 能將所收集到的素材以有條理的方法（起承轉合）組織成一個故事，整理中能以「漏斗」篩選法將小組成員的點子去蕪存菁，並能夠學習將簡單的故事說得清楚動人。	1 節		能把握編劇的原則	
<b>活動四：分鏡腳本我在行</b> 利用分鏡腳本的繪製，學習計畫及前置作業的重要性，「計畫」以取得素材、資源為基礎，就動畫創作的構想進行腦力激蕩，並針對作品的目的，內容以及畫面的風格進行分析決策。	2 節		能繪製分鏡腳本	
教學活動設計				
教學活動	時間分配	教學資源	效果評量	
<b>活動一：我也是超現實大師</b> （一）準備活動 教師準備超現實主義的相關資料 夢的解析作者弗洛伊德認為，人們的真正思想，人的真正面目是隱藏在潛意識及夢裡的。他以為要真正瞭解一個人，就必須先瞭解他的夢。		電腦、單槍投影機 網路資源		

<p>解放意識中那些不可思議的幻象與夢境就是美。</p> <p>(二) 發展活動</p> <p>1.引起動機：欣賞超現實主義大師的作品</p> <p>2.提問及小組討論</p> <p>(1) 你最欣賞哪幅作品呢？給你怎樣的感覺？</p> <p>(2) 如果神能賜與你一個超能力，你想擁有一種能力？</p> <p>(3) 現實生活中有哪些約束讓你覺得不自由呢？</p> <p>(三) 綜合活動</p> <p>1.學習超現實大師的表現方法，畫下這個星期中你最難忘的一件事。</p> <p>2.交換同學的畫作，換人說說看。</p>	<p>20 分鐘</p> <p>20 分鐘</p> <p>5 分鐘</p> <p>15 分鐘</p>	<p>圖畫紙</p> <p>簽字筆</p>	<p>能說出何謂超現實主義</p> <p>能表達自己的想法</p> <p>能投入創作</p> <p>看圖說故事的能力</p>
<p><b>活動二：夢境大觀園</b></p> <p>(一) 準備活動</p> <p>教師準備有關作夢及解夢的相關資料。</p> <p>「夢」是自己和他人察覺不到的隱藏於無意識境界中的自我所傳來的訊息。大多數人晚上都會做夢，一般人通常不能按照自己的意思來選擇夢的主題或按自己的意思編寫夢的故事。在古時候，多數人都認為夢是神給世人的告誡；現在，精神分析學上有系統地研究夢境的歷史還只不過約 200 年左右。</p> <p>「夢」不僅僅是人類的一種生理現象，同時還是一種複雜的心理活動和文化行為，解釋夢的目的，是為了把潛藏的原因釐析清楚。</p> <div data-bbox="191 1433 734 1993" style="text-align: center;"> <p>心靈改革</p> <p>↓</p> <p>內在的喜悅</p> <p>↓</p> <p>前額產生 <math>\alpha</math>、<math>\theta</math> 波，腦內嗎啡分泌</p> <p>↓</p> <p>與潛意識溝通，認清自己，靈感創意湧現</p> <p>↓</p> <p>靜心</p> <p>↓</p> <p>情緒分析，EQ ↑</p> <p>↓</p> <p>身心放鬆</p> <p>↓</p> <p>生命意義解析</p> </div> <p>(二) 發展活動</p>			

<p>1.引起動機：老師先說出一個自己做過的夢，請學生來解夢，並分享解夢大師的解夢歸納。</p> <p>2.提問及小組討論</p> <p>(1) 你是否做過.....(噩夢、考試、大吃大喝)的夢，為什麼你會做那個夢，是不是跟白天的經驗有關。</p> <p>(2) 小組圍成圈圈(約 5-6 人)輪流說出自己做過的夢，輪流兩三次以上。</p> <p>(三) 綜合活動</p> <p>1.小組成員歸納並紀錄組員，做過相同的夢的前三名，以歸納出集體的共通潛意識。</p> <p>2.請學生從今天開始，將自己做過較有趣或有印象的夢記錄下來。(可記錄在日記裡，老師也有這個習慣喔！)</p>	<p>10 分鐘</p> <p>20 分鐘</p> <p>10 分鐘</p>	<p>解夢歸納表</p> <p>夢境歸納紀錄表</p>	<p>能清楚表達自己的夢境</p> <p>能仔細聆聽別人的故事</p> <p>夢境歸納是否清晰</p>
<p><b>活動三：我是小小編劇家</b></p> <p>(一) 準備活動</p> <p>教師先將劇本的寫作技巧做一歸納，用來引導學生思考能運用的技巧。</p> <p>1.態度－不同的態度會讓故事產生不同的效果。</p> <p>2.主題－在下筆寫故事之前，你必須要問自己：你要講一個怎樣的故事？</p> <p>3.創造角色衝突－是吸引觀眾的不二法門。</p> <p>4.創造表面張力－讓觀眾的情緒能隨著你的角色而產生波動。</p> <p>5.伏筆－埋下伏筆可以吸引觀眾追看劇情。</p> <p>6.關鍵物－最能象徵整個故事的物件。</p> <p>7.蒙太奇－一些不同而沒有關係的畫面，剪接在一起的時候，會產生另一種意義。</p> <p>另外學生的文字劇本還要注意下列幾點：</p> <p>1.要有頭有尾，故事能否說得完整。</p> <p>2.不要太理所當然(增加故事的趣味及特殊性)</p> <p>3.加入戲劇化(角色性格非常鮮明誇大)。</p> <p>4.故事分段明確，段落與段落之間有明確的轉折。</p> <p>(二) 發展活動</p> <p>1.引起動機：老師準備漫畫書，挑出故事中最關鍵的六格圖畫，剪下來貼在一張紙上。其他朋友能不能根據這六格圖畫，重編一個故事，加上必要的細節，將六格圖畫連接起來？每一格加上一</p>	<p>15 分鐘</p>	<p>寫作技巧表</p> <p>漫畫書</p>	

<p>句文字說明。</p> <p>2.提問及小組討論</p> <p>(1) 你們的故事要告訴觀眾的宗旨何在？</p> <p>(2) 你們的故事是否要解決什麼問題？</p> <p>(3) 故事的高潮在哪裡？</p> <p>(4) 故事的時代背景、場景、角色、各是什麼？</p> <p>(三) 綜合活動</p> <p>先把故事大綱擬出來，再發展成文字劇本，並檢視劇本是否符合上述原則。(配合回家功課、將文字劇本發展得更完整)</p> <p><b>活動四：分鏡腳本我在行</b></p> <p>(一) 準備活動</p> <p>有了劇本之後，就要將文字加以圖像化，這位畫腳本的工作者，必須要非常了解電影和動畫的獨特性，因為動畫影片其實就是一部電影，使用的鏡頭和畫面的處理，都和電影一樣，而且也必須要了解動畫製作的可行性，同時也要注意下列要點的安排：</p> <p>1 電影分鏡 2 攝影運鏡 3 畫面設計 4 場景安排 5 人物安排</p> <p>分鏡工作包括以速寫草圖設計畫面，設計運鏡方式，並編上場次的鏡頭代號。以下分別說明這些設計的細節。</p> <p>●場次</p> <p>場次是指場景與鏡頭在螢光幕上的畫面次序的先後，直接以阿拉伯數字(12345…)加以編號，一個場景拍攝的第一個鏡頭可編為 1-01 號，在第二場景拍攝的第三的鏡頭可變為 2-03 號。</p> <p>●設計畫面</p> <p>因為觀眾得到的訊息局限在 4X3 長寬比例的小螢幕，而不像攝影師在拍攝現場，那麼具有立體臨場感。因此，畫面的設計得特別注意鏡頭的組織，連貫與角度，以彌補觀眾感覺所受的限制。</p> <p>●旁白/配音</p> <p>將畫面所要傳達的訊息，以旁白、對話、音樂、音效加以強化，並提昇氣氛。</p>	<p>15 分鐘</p> <p>10 分鐘</p>	<p>附件 學習單</p> <p>「動畫欣賞與教學」簡報</p>	<p>勇於發言</p> <p>能積極參與討論</p> <p>歸納分析的能力</p> <p>文字腳本設計之初，可以聚集眾人的智慧，多方搜集構想，有些看似不起眼的點子，如果加上眾人的智慧作為催化劑，加以發酵，往往可以得到不同的效果，完成之前，最好有沈澱期，再經評量一次。</p>
---	---------------------------	----------------------------------	---

●實景鏡頭的構圖原則

所謂構圖，是指將組成畫面的所有元素做有目地的排列組合。元素可能包括一些實物形象、線條、色彩和形狀等，這些元素不能任意堆疊，就像作文講究章法一樣，鏡頭也要講究構圖的原則。構圖之前，先確定畫面的主要目的，再運用構圖原則，排列組合畫面的元素，使本來可能戶不相干的元素形成有意義的整體，以達到引導觀眾注意力、創造想像空間、敘述事實以及觸動情緒或美感的目地。

各種錄影鏡頭的功能

鏡頭種類	功能
遠景	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 景物的動向</li> <li>● 整個環境與周邊某一景物的相對關係</li> </ul>
全景	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 景物主體與時空關係</li> </ul>
中景	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 景物主題</li> </ul>
特寫	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主題的局部特徵</li> <li>● 情節的戲劇張力或強調主題情緒氣氛</li> </ul>
Zoom In	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 製造衝擊得效果以凸顯主題的重要性</li> </ul>
Zoom Out	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主題與環境的關係</li> </ul>
Pan	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 較大、較寬闊的場面，或幾個主題之間的關係</li> </ul>
高角度（由高往低處）	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 整體的畫面</li> </ul>
低角度（由低往高處）	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 顯示景物的高大</li> </ul>
高低角度的變化	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 凸顯兩個主題大小的不同</li> </ul>
轉接鏡頭	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 銜接畫面時製造特殊、變化的視覺效果</li> </ul>

(二)發展活動

1.引起動機：教師先問學生如何將文字劇本化為動畫拍攝的畫面。

2.提問及小組討論

(1)教師以不同取景的圖片問學生這是何種取景的鏡頭（遠景、中景、特寫…）

20 分鐘

10 分鐘

附件 學習單

是否按照分鏡表應具備的內容項目詳細規劃設計？

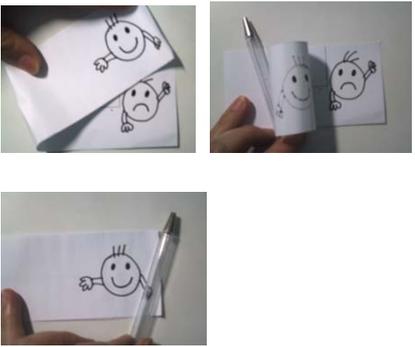
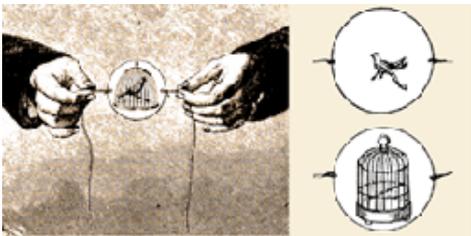
能因腳本分鏡表的繪製體會計劃工作的重要性。

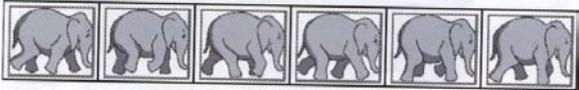
 <p>遠景                  中景                  特寫</p> <p>(2) 你們的分鏡畫面要傳達什麼，焦點何在？ (3) 分鏡表是否能完整表達劇情？</p> <p>(三) 綜合活動</p> <p>1. 填寫學習單「有聲有色世界更精彩」 2. 繪製分鏡表（配合回家功課繼續完成）</p>	<p>10 分鐘</p> <p>10 分鐘</p> <p>30 分鐘</p>	 <p>附件 學習單</p>	<p>能正確回答鏡頭的種類</p> <p>分鏡表是否能完整傳達劇情</p>
---	--	---	---------------------------------------

## 單元二：視覺暫留的藝術－動畫

主題：小導演大「夢」想	教學節數：4 節	教學對象：六年級			
教學目標					
單元目標		具體目標			
<p>1. 能知道動畫的發明與歷史。</p> <p>2. 能對現有的動畫影片提出批評與欣賞。</p> <p>3. 能了解動畫的製作原理。</p> <p>4. 能知道動畫裡的分解動作。</p>		<p>1.</p> <p>2.</p> <p>3. 能說出動畫是以「視覺暫留」原理作成。</p> <p>4.</p>			
教學內容		教學節數	教學資源	效果評量	六大議題
<p><b>活動一：動畫歷史簡介</b> 透過對動畫歷史的瞭解，讓學生對人類影像創作的演化、進步有更深的體認。</p> <p><b>活動二：小小動畫影評家</b> 欣賞各類型的動畫影片，並能深入探討其發展與特色，並對動畫藝術之本質特性全面了解。</p> <p><b>活動三：動畫換我做做看</b> 透過幾種動畫小玩具，研究卡通動作的原理及表現，從基礎動作練習到想像力的發揮，使學生能從分解動作到如何去表現動作，更進一步掌握動畫本身的視覺語言。</p>		<p>1 節</p> <p>1 節</p> <p>2 節</p>	<p>單槍投影機</p> <p>「動畫欣賞與教學」簡報</p> <p>動畫小玩具</p>	<p>能說出動畫的簡史</p> <p>是否能針對影片的特質提出說明</p> <p>能知道動畫製作的原理</p>	<p>生涯發展教育</p>
教學活動設計					

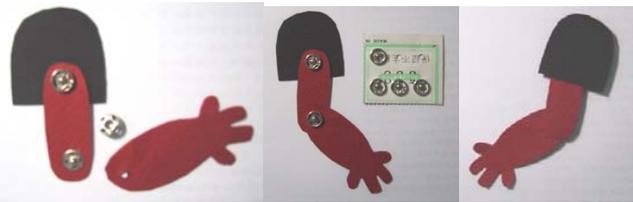


<p>1.引起動機：教師放不同類型的動畫影片（片段）</p> <p>2.提問及小組討論</p> <p>（1）你最喜歡老師放的哪一部動畫片，為什麼？（就故事、風格、音樂、角色、運鏡.....來說明）</p> <p>* 請注意影片所提到的演員的個性、服裝、說話方式和工作。</p> <p>* 如果你是這齣戲的編劇，你怎樣重新安排故事人物的個性和特質。</p> <p>（2）小朋友請你發揮想像力，還可以利用哪些方法做動畫？</p> <p>（三）綜合活動</p>	<p>20 分鐘</p> <p>10 分鐘</p> <p>10 分鐘</p>		<p>能說出不同類型的動畫片</p> <p>能回答提問問題</p> <p>能寫出影片的優缺點及特色</p>
<p>1. 填寫「小小影評家」學習單</p> <p><b>活動三：動畫換我做做看</b></p> <p>（一）準備活動</p> <p>教師準備幾種動畫小遊戲，讓學生在簡單的動畫遊戲中，體驗動畫製作的精隨。</p> 		<p>「小小影評家」學習單</p> <p>動畫小遊戲</p>	
<p>（1）動畫玩具－利用筆桿快速變化兩個畫面，形成動畫。</p>  <p>（2）動畫玩具－利用此硬體，但請學生自行設計圖案，且要注意兩面的圖案方向。</p>			
 	<p>20 分鐘</p>	<p>改良式自製之走馬畫筒</p>	

<p>(3) 改良式自製之走馬畫筒－將學生設計的連續動作長條圖放入走馬畫筒，觀賞動作變化。</p> <p>(黑的部份會協助把影像留下、圖放在洞下方)</p>	20 分鐘		
	40 分鐘	動畫玩具 紙張 簽字筆	能自行設計動畫遊戲的軟體
<p>(二) 發展活動</p> <p>1.引起動機：教師拿出動畫玩具吸引學生目光。</p> <p>2.提問及小組討論</p> <p>(1) 繪製何種圖案會有較佳的效果？</p> <p>(2) 動作的連接是否流暢？</p> <p>(三) 綜合活動</p> <p>1.學生繪製連續動作表，放入「改良式自製之走馬畫筒」，觀看自製動畫的完成。</p> <p>2.學生完成自己設計的動畫玩具。</p>			

### 單元三：織夢園地

主題：小導演大「夢」想	教學節數：6 節	教學對象：六年級		
教學目標				
單元目標	具體目標			
<p>1. 能創造角色的造型，完成偶的製作。</p> <p>2. 能了解舞台設計的要點，並針對劇本的要求設計出合宜的背景。</p> <p>3. 動作分解與位移的觀念。</p> <p>4. 「單格停拍」的觀念建立。</p> <p>5. 能操作攝影機進行拍攝。</p>	<p>1. 知道擬人化、異體結合、誇張化…等設計戲偶的造型方法。</p> <p>3.能以多層次的舞台設計方法，營造出背景的立體感。</p> <p>4.能知道動畫拍攝時，每次只能移動一點點。</p>			
教學內容	教學節數	教學資源	效果評量	六大議題
<p><b>活動一：主角徵選囉！</b> 能針對劇本的要求設計出角色的造型，並能知道黏土偶的骨架製作、剪紙偶的關節製作要領。</p> <p><b>活動二：場景舞台巧手做</b> 能利用多層次的背景，營造出有立體感的空間，學生要能根據劇本的需求，繪製背景。</p> <p><b>活動三：54321 開麥拉！</b> 將準備的背景、角色，利用 DV 或數位相機逐格拍攝下來，拍攝中要注意是否能按照分鏡腳本拍攝，</p>	<p>2 節</p> <p>2 節</p> <p>2 節</p>	<p>投影機</p> <p>電腦</p> <p>簡報</p>	<p>能製作出利於拍製的偶</p> <p>能製作出合用的場景舞台</p> <p>能根據分鏡腳本拍製動畫</p>	<p>資訊教育</p>

以及動作是否流暢。				
教學活動設計				
教學活動	時間分配	教學資源	效果評量	
<p><b>活動一：主角徵選囉！</b></p> <p>(一) 準備活動 教師準備動畫影片的角色造型圖，讓學生欣賞造型的多元與變化。</p> <p>(二) 發展活動</p> <p>1. 引起動機：以一個教師自製的偶獨白演出吸引小朋友的注意。</p> <p>2. 角色造型發展設計圖：教師引導設計造型時可朝幾個方向去發想*擬人化*異體結合*誇張化，強化角色的性格特色。</p> <p>3. 偶的製作：</p> <p>A：黏土偶－鐵絲骨架製作－以黏土塑造偶的外型－細部雕塑（上色）</p>  <p>B：剪紙偶－以卡紙製作角色，關節要能活動。 關節設計要領：以暗釦做關節，以達到美觀與活動自如的目的。</p>   <p>(三) 綜合活動</p>	<p>10 分</p> <p>5 分</p> <p>5 分</p>	<p>角色造型圖</p> <p>「動畫欣賞與教學」簡報</p> <p>偶的製作圖卡</p>  <p>暗釦、卡紙、顏料、黏土、鐵絲</p>	<p>口頭問答 操作評量 學習評量</p> <p>實做評量</p> <p>偶的下盤要穩固，不可頭重腳輕，必要時可以支架協助支撐，但拍攝時不可外露。</p> <p>偶的製作不宜過大，以免影響背景也過大，而不利拍攝。</p> <p>關節的結構是否正確、是否活動自如。</p>	

<p>小組分工完成動畫角色。</p> <p><b>活動二：場景舞台巧手做</b></p> <p>(一) 準備活動 劇場設計型式圖與表演場地和舞台設計圖片。</p> <p>(二) 發展活動</p> <p>1.引起動機：介紹各類劇場型式與表演場地和舞台製作的空間、形式、燈光、材質、色彩等藝術元素。根據劇本作視覺分析設計製作和鑑賞，了解舞台戲劇製作應注意的事項。</p> <p>2.提問及小組討論</p> <p>(1) 如何營造出背景的立體感？</p> <p>(2) 黏土偶的舞台是立體的，剪紙偶的舞台則是平放的。</p> 	<p>60 分</p> <p>10 分</p> <p>10 分</p>	<p>劇場設計圖片 舞台設計圖片</p>	<p>能知道黏土偶的舞台是立體的，剪紙偶的舞台則是平放的</p>
<p>(三) 綜合活動</p> <p>小組分工完成舞台設計及製作。</p> 	<p>60 分</p>	<p>卡紙、廣告顏料 玻璃</p>	<p>實做評量 背景不宜過度花俏，以免干擾角色的表現。</p>
<p><b>活動三：54321 開麥拉！</b></p> <p>(一) 準備活動 準備攝影器材、燈光及電腦，將 DV 與電腦連線</p>  <p>(二) 發展活動</p>	<p>攝影器材、燈光 及電腦</p>	<p>攝影器材、燈光 及電腦</p>	<p></p>

1.引起動機：老師提醒拍片前要將所有的東西準備好（分鏡表、偶、場景、道具.....）	5分		
2.指導學生將同一個景的戲全拍完（拍好的景在分鏡表上做記號）。	5分		
3. 佈置拍攝環境—偶動畫：鏡頭向前 剪紙動畫：鏡頭向下			拍攝時不能移動到攝影機、燈光及背景。
4.指導學生拍攝飛行或跳躍等動作可以以細尼龍線懸吊（吊鋼絲）。			
（三）綜合活動 小組分工完成拍攝（按快門、移動動作、導演....）。	70分		

## 單元四：夢想加工廠

主題：小導演大「夢」想	教學節數：3節	教學對象：六年級		
<b>教學目標</b>				
<b>單元目標</b>	<b>具體目標</b>			
1.能體會音樂傳達出來的情緒、表情。 2.能明瞭智慧財產權的重要性，並知道何為音樂授權方式。 3.能知道配音的重點。 4.提升資訊教育學習的品質，聯結生活情境，達成e化學習的目標。	1.能清楚辨認出各種不同的聲音。 2.不能隨意下載有版權的音樂。 3.能配合動畫畫面配置旁白。 4.能知道線性剪輯軟體的操作方式。 5.了解多媒體電腦相關設備，以及圖形、影像、文字、動畫、語音的整合應用。			
<b>教學內容</b>	<b>教學節數</b>	<b>教學資源</b>	<b>效果評量</b>	<b>六大議題</b>
<b>活動一：音樂工廠</b> 選擇適合劇情的音樂，並對音樂的情緒與戲劇性變化能掌握，並考慮這些音樂在影片中呈現的功能和效果，也藉機讓學生明瞭智慧財產權的重要性。	0.5節	單槍投影機 公視「看影展看世界過寒假互動教學手冊」	能欣賞音樂所傳達出的不同情緒	媒體素養教育
<b>活動二：配音—聲音的表情</b> 針對劇情的需要，能給予適度的旁白、對話，並能體會不同的聲音表情所能傳達出的情緒變化。	1.5節		針對劇情語氣能有所區隔	
<b>活動三：剪剪接接讓我來</b> 將拍攝所得的影片素材，利用電腦軟體進行有計畫性的編輯、剪接，並將音樂與聲音配合畫面演出。	2節		能使用電腦進行剪接	



<p>1.引起動機：如何讓你們的作品聲光色俱全？</p> <p>2.提問及小組討論</p> <p>(1)同樣的聲音配上不同的影像，傳達出的意義是否相同？</p> <p>(2)讓畫面有情緒的方法－停格、慢格、快動作</p> <p>(3)用聲音轉場－聲音提早出來</p> <p>(三)綜合活動</p> <p>填寫學習單「換你玩玩看」</p> <p>教師協助學生使用剪接軟體，進行剪接</p>	<p>10 分鐘</p> <p>10 分鐘</p> <p>60 分鐘</p>	<p>附件 學習單</p> 	<p>學生會發現不同的人對同樣的影像會作出不一樣的理解與詮釋</p> <p>能運用「轉場」讓畫面更流暢</p>
---	--	---	---

## 單元五：好戲開演囉！

主題：小導演大「夢」想	教學節數：3 節	教學對象：六年級			
<b>教學目標</b>					
單元目標		具體目標			
<p>1.能知道影片製作會遇到的問題。</p> <p>2.能知道影片發行時，該考慮的相關問題。</p> <p>3.透過影片的首映，讓學生學習企劃活動與組織的能力。</p> <p>4.藉由影片的公開放映，讓影片參與者獲得成就感，日後對動畫抱有濃厚的興趣。</p>		<p>1.能考慮設備與解決拍片時遇到的問題。</p> <p>2.能說出運用媒體及宣傳的力量。</p> <p>3.能製作出活動海報及邀請卡。</p> <p>4.能在影片放映時建立成就感。</p> <p>5.能針對影片提出評論。</p>			
<b>教學內容</b>		<b>教學節數</b>	<b>教學資源</b>	<b>效果評量</b>	<b>六大議題</b>
<p><b>活動一：我是大製片</b></p> <p>能對影視工業的運作流程有一個初步的瞭解，並在遊戲中體驗身為製片家應該考慮的事項，以及隨著時代的變異，製片家會遇到的不同難題。</p> <p><b>活動二：星光閃耀首映會</b></p> <p>每組將自己的作品，規劃並安排首映會的企劃活動，並學習製作邀請卡邀請貴賓，佈置活動場地，甚至可開記者會宣傳自己的作品，也可請影評家針對自己的作品做出評論。</p>		<p>1 節</p> <p>2 節</p>	<p>投影機</p> <p>公視「看影展看世界過寒假互動教學手冊」</p>	<p>能說出製片家的工作內容</p> <p>能提出首映會的企劃書</p>	<p>生涯發展教育</p>
<b>教學活動設計</b>					
<b>教學活動</b>		<b>時間分配</b>	<b>教學資源</b>	<b>效果評量</b>	
<p><b>活動一：我是大製片</b></p> <p>(一)準備活動</p> <p>介紹台灣製片家龔弘先生的故事－六〇年代</p>			<p>單槍投影機</p> <p>龔弘先生口述出版的《影塵</p>		

著名的製片家。曾任中影公司總經理九年，以『健康寫實』為理念，製作了第一部影片「蚵女」，當時一炮而紅，令日本影評家也為之驚嘆！而後『養鴨人家』則榮獲亞洲影展多項大獎。也因以獨特的眼光，造就了名導演李行，名演員葛香亭、唐寶雲大放異彩。龔弘對於台灣電影界多方面的努力，於 1999 年獲頒『金馬獎終身成就獎』之殊榮。



(二) 發展活動

1.引起動機：老師介紹製片家龔弘先生的故事。

15 分鐘

2.提問及小組討論

(1) 如何製造影片吸引觀眾的元素？

15 分鐘

(2) 製作影片時可以爭取哪些資源？

(3) 如何宣傳你們的影片？

(三) 綜合活動

「大富翁遊戲－我是大製片」學習單

10 分鐘

回憶錄》一書

公視「看影展看世界過寒假互動教學手冊」

附件 學習單



能認真參與討論

能投入遊戲

活動二：星光閃耀首映會

(一) 準備活動

老師可先提醒首映會的重要性，舉例一個近日媒體公開的首映會給學生提示首映會能怎麼做。

(二) 發展活動

1.引起動機：如何吸引更多的觀眾來看你們的動畫片呢？

10 分鐘

2.提問及小組討論

(1) 要如何宣傳動畫的首映會？

30 分鐘

(海報、邀請卡、校園廣播、網路廣告.....)

(2) 要如何佈置會場呢？

3.我是影評家－選一部他組同學的作品，以影評家的角度，給予評論。(可於首映當天請觀眾一起來參與)

40 分鐘

4.頒獎典禮－觀眾票選最佳影片，並頒獎。

校園廣播....等

能提出完整的企劃案

視聽館(放映場所)

能針對別人的作品提出適切的評論

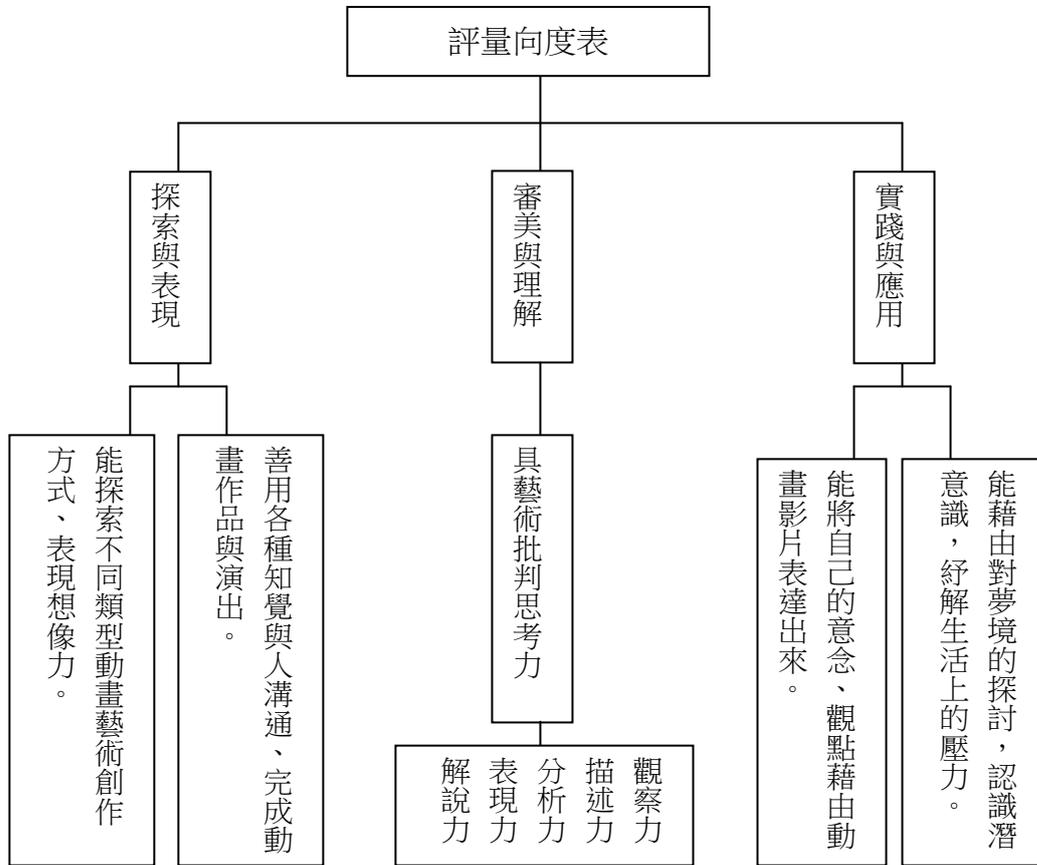
獎狀

(三) 綜合活動

1.海報、邀請卡設計、張貼、發放。

首映會越盛大越可讓學生體

## 四、教學評量



### 小導演大「夢」想 活動設計總評量表

班級：                      姓名：                      得分：

活動名稱	項目	表現情形					得分
		完全做到	80%做到	60%做到	40%做到	有待加強	
我是小小編劇家	對超現實大師的認識						
	夢境大觀園						
	能知道編劇要點						
	分鏡腳本設計						
	學習態度						
視覺暫留的藝術－動畫	能說出動畫的歷史						
	小小動畫影評家學習單						
	動畫換我做做看						

	學習態度						
織夢園地	主角造型設計						
	場景舞台巧手做						
	動畫拍製情形						
	學習態度（合作情形）						
夢想加工廠	音樂工廠						
	配音－聲音的表情						
	剪剪接接讓我來						
	學習態度						
好戲開演囉！	我是大製片						
	星光閃耀首映會						
	學習態度						

### 【說明】

完全做到：5分，80% 做到：4分，60% 做到：3分，40% 做到：2分，有待加強：1分

老師簽章：\_\_\_\_\_

## 五、參考資料

### 書 籍：

1. Richard Taylor 著（2000）：《動畫小百科》。台北，遠流書局。
2. 公視（2004）「看影展看世界過寒假互動教學手冊」。

### 網 站：

Lala的夢境世界 <http://www.laladream.net/home.htm>

動畫聖堂 <http://chenstudio.myweb.hinet.net/>

戲偶學院 [http://www.mingri.org.hk/puppet\\_school/section3.htm](http://www.mingri.org.hk/puppet_school/section3.htm)

### 碩士論文：

王涵薇，2003，台灣地區大學美術相關學系3D電腦動畫課程之研究，碩士論文，國立嘉義大學視覺藝術研究所。