

# 一、主題名稱：繪本森林我最 high

## 二、課程說明

### 1. 設計理念

繪本因其豐富多元的創作型態，近來被廣泛融入於各領域教學內容中，成為良好的教學輔助。繪本創作目前正朝向結合多媒體之繪本數位書的創作型態發展，可增加繪本的影音互動性，更能促成繪本的流通與分享。「繪本森林我最 high」課程包含故事改編發想、繪製插圖、多媒體創作等，內容涵蓋藝文、語文與資訊領域教學，為以視覺藝術為中心之統整課程。同時研發多媒體教材光碟進行輔助教學並提供學生自學。學生透過課程可認識繪本的多元的風格形式與創作技巧，發揮創意找尋創作素材，靈活運用傳統媒材及資訊多媒體進行自己的繪本創作。期望學生從中體驗結合科技的新穎創作經驗、培養主動學習的態度，並藉由團體的合作學習效果啟發與激盪創造力，達成自我的創作實現。

### 2. 課程目標

表 1：「繪本森林我最 high」課程目標表

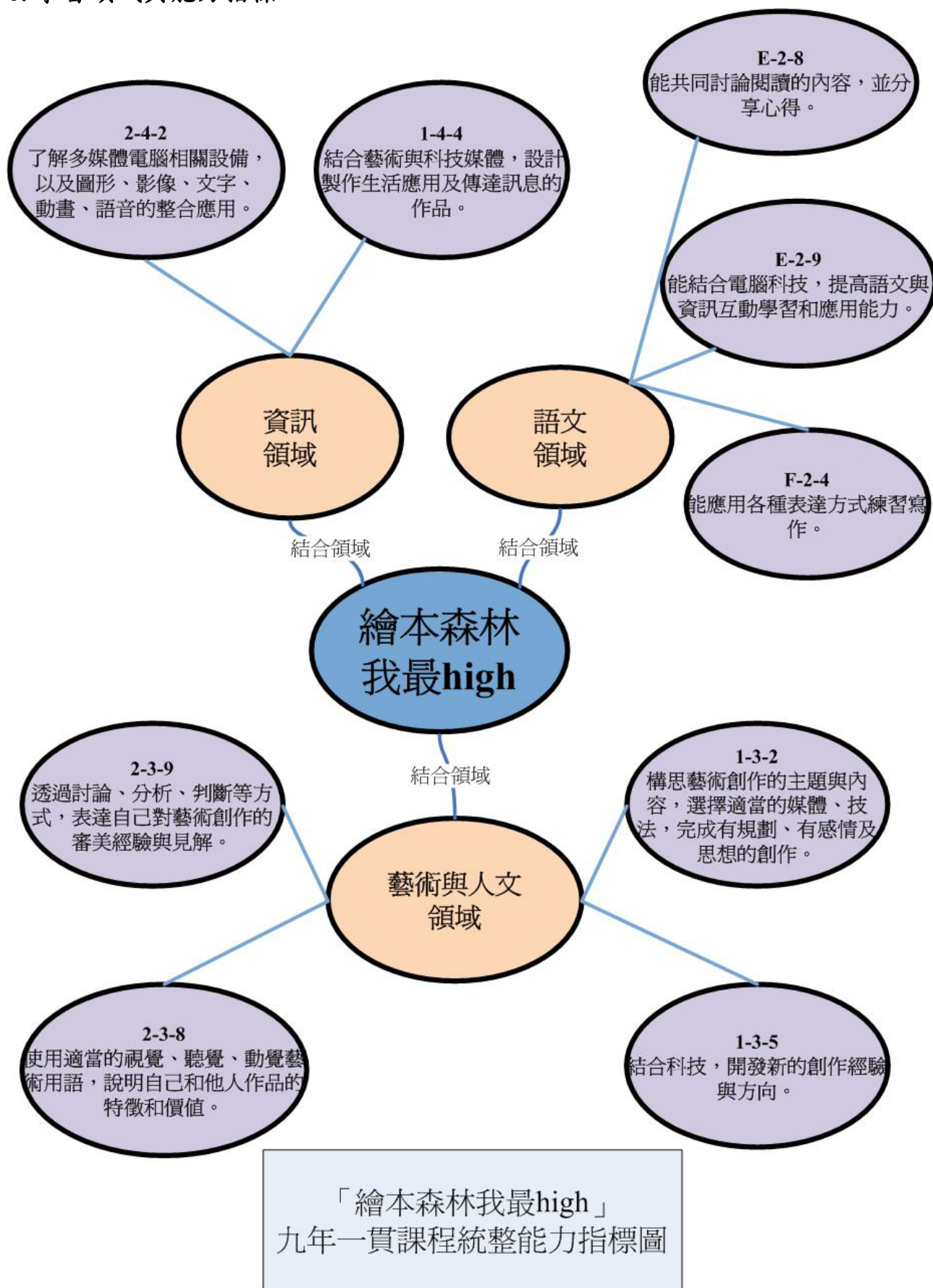
教學單元	課程目標
繪本知多少	1-1 認識繪本的形式、結構、內容。 1-2 了解繪本的創作步驟與技巧。 1-3 能欣賞不同創作風格的繪本。 1-4 能與同學分享繪本的閱讀心得。
童話急轉彎	2-1 了解改編故事的原則與技巧。 2-2 能說明原著故事與改編故事的異同。 2-3 能運用改編技巧及創意進行童話故事改編文稿。 2-4 能完成繪本圖文繪製。
數位繪本高手	3-1 了解數位繪本的製作步驟。 3-2 能操作 Swishmax 動畫軟體。 3-3 能完成繪本的打字、掃描、錄音前製作業。 3-4 能運用 Swishmax 軟體完成數位繪本製作。
繪本小書達人	4-1 瞭解紙本小書的製作步驟。 4-2 能發揮創意並運用媒材完成小書製作。 4-3 能與同學分享及討論成果。
繪本大考驗	5-1 能通過繪本小常識的考驗。 5-2 能通過顏色配對的考驗。

### 3. 教學對象：國小五年級學生

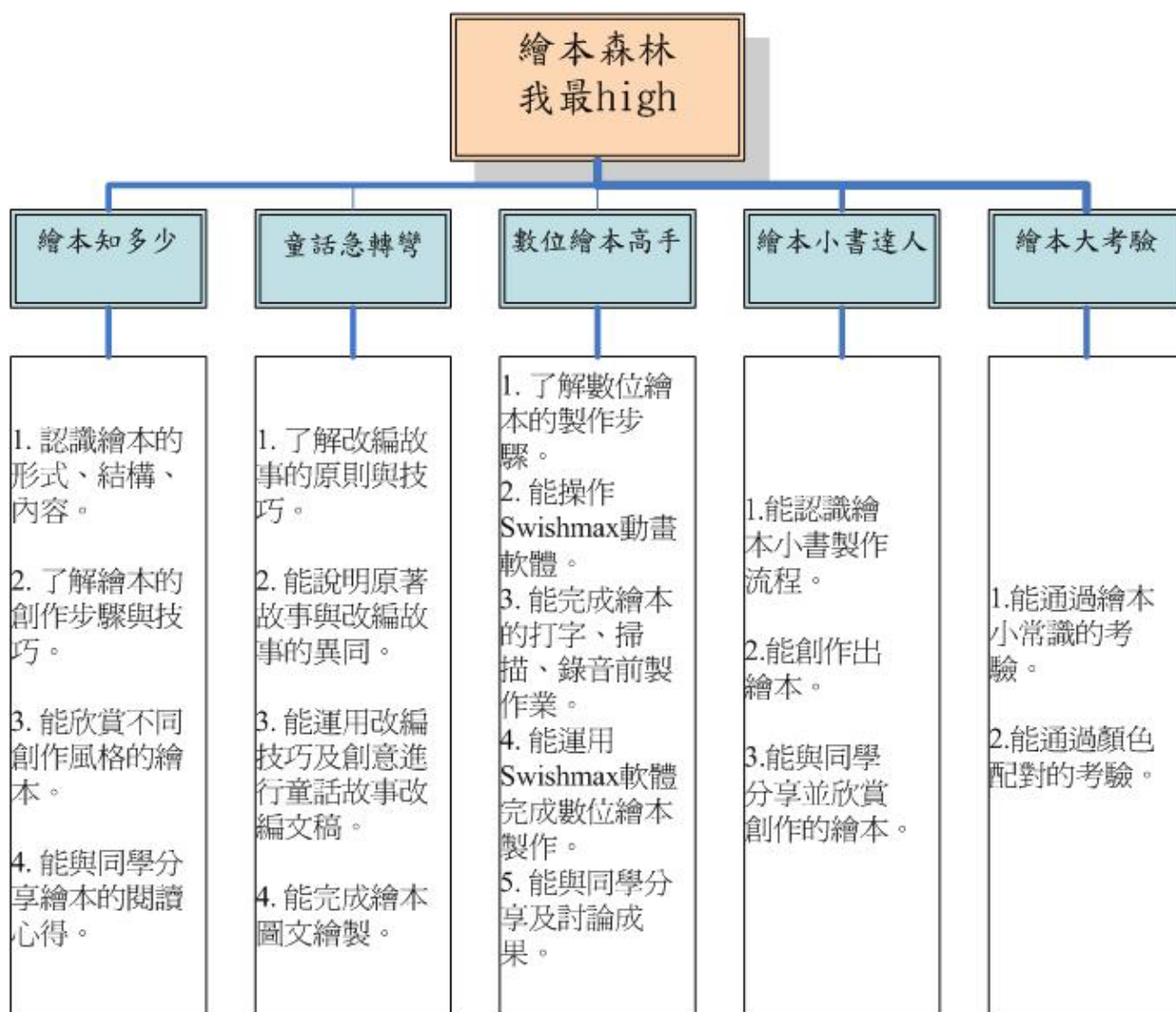
### 4. 教學時數：12 節

### 5. 教學領域：藝術與人文領域、資訊領域、語文領域

## 6. 學習領域與能力指標



## 7. 課程架構



「繪本森林我最high」  
課程架構圖





五、繪本大考驗		
能力指標	教學過程	時間分配
教學目標		
5-1 能通過繪本小常識的考驗。	一、進入「考驗館」－《繪本是非》、《顏色配對》單元，進行即時線上評量。	
5-2 能通過顏色配對的考驗。	二、進入「遊戲館」－《艾瑪拼圖》、《繪本賽車》單元，進行評量通關遊戲。	
※「繪本大考驗」評量為配合上述各教學單元進行線上測驗。		
教學資源：		
電腦、單槍投影機、螢幕		
教學評量：		
能完成並通過繪本相關知識測驗		

## 2. 教材設計

「繪本森林我最 high」教學光碟包含五大教學主題館：「文化館」、「DIY 館」、「故事屋」、「考驗館」、「遊戲館」，各教學館內容及預期學習成果如表 2。

表 2：教材主題館說明表

教材主題館	內容說明	學習成果
文化館	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 認識繪本－介紹繪本的形式、創作技巧及賞析。</li> <li>● 改編繪本－介紹繪本故事的改編技巧及故事創作。</li> </ul>	繪本的概要瞭解及欣賞、改編故事的技巧。
DIY 館	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 小書製作－紙本繪本教學。</li> </ul>	紙本小書繪本的創作。
故事屋	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 改編繪本－學生改編繪本作品欣賞。</li> </ul>	學生改編繪本作品欣賞。
考驗館	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 繪本是非－繪本學習線上評量。</li> <li>● 顏色配對－色彩搭配評量。</li> </ul>	線上自我檢測學習成果。
遊戲館	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 艾瑪拼圖－繪本記憶拼圖遊戲。</li> <li>● 繪本賽車－繪本學習之評量遊戲。</li> </ul>	互動式遊戲評量活動。

## 3. 教學過程

透過教師團隊的討論確定「繪本森林我最 high」專題課程包含「繪本知多少」（認識繪本）、「童話急轉彎」（繪本故事創作）、「數位繪本高手」（數位繪本創作）、「繪本小書達人」（紙本小書創作）教學單元與「繪本大考驗」（線上評量），使用教學策略包括：

### 1. 運用 E 化教材引發學生學習興趣

製作「數位繪本」專題教學數位教材，以簡報、動畫等 E 化教材引發學生的學習動機。學生並可利用數位學習平台之「資源區」，瀏覽數位教材以進行複習自學。

### 2. 以童話改編繪本引導故事改編創作

為使學生克服語文方面的創作瓶頸，以學生熟悉的童話改編之繪本製成 E 化教材，與學生舊有的學習經驗結合，使學生易於掌握故事脈絡與故事改編的要訣。

### 3. 運用多媒體進行數位繪本創作

此次繪本創作突破以往使用多媒體軟體作為媒材，製作具備聲音、動畫的互動式「數位繪本」。教學策略為利用資訊媒體以彌補學生繪圖技巧不足之處，同時資訊媒體其互動性強及線上流通的特性，也便於學習成果分享及同儕合作學習。

#### 4. 作品示例

##### 學生數位繪本作品欣賞

##### \* 「糖果屋」(長安國小張揚製作)



##### \* 教學節錄



#### 四、教學評量

1. 線上互動式評量 (見教材光碟—遊戲館及考驗館)：佔 30%
2. 紙本學習單評量：佔 20%

3. 創作成品評量（紙本與數位型態繪本）：40%

4. 學習態度：10%

## 五、參考資料

### （一）書籍

大衛·麥基著、周逸芬譯（2003）：大象艾瑪。新竹：和英出版社。

尤金·崔維查著、曾陽晴譯（2004）：三隻小狼與大壞豬。台北市：遠流。

巴貝柯爾著、董霽譯（2001）：灰王子。台北市：格林。

卡洛琳·瑞許著、吳孟蛟譯（2004）：龜兔賽跑。台北市：小魯。

佐佐木田鶴著、鄭明進譯（2001）：兔子小白的禮物樹。台北市：上誼。

李姝瑩、呂聰賢（2005）：Swishmax 動畫速成高手。台北市：立威出版公司。

狄特爾·威斯米勒著、潭海澄譯（2003）：企鵝與猴子。台北市：台灣麥克。

阿卡迪歐·羅巴多著、賴雅靜譯（2000）：小星星。台北市：台灣麥克。

洛伊·摩斯（2000）：大家來聽音樂會。台北市：台灣麥克。

烏里·舒勒維茲著、簡嬪譯（2001）：下雪了。台北市：台灣麥克。

郝廣才（1998）：小紅帽來啦。台北市：格林。

馬庫士·帕菲斯特著、潭海澄譯（2000）：和事佬彩虹魚。台北市：台灣麥克。

陳建廷等（2004）：康軒國小藝術與人文第六冊（5下）。台北：康軒。

陳璐茜（1999）：三個我去旅行。台北市：遠流。

凱特·班克斯（2001）：如果月亮會說話。台北市：台灣麥克。

凱瑟琳·林望著、鄭榮珍譯（2003）：我的鋼琴朋友。台北市：台灣麥克。

賈桂林·葳茲蔓（2003）：你不能帶氣球進大都會博物館。台北市：台灣麥克。

鄧美雲、周世宗（2002）：繪本教學DIY。台北市：雄獅圖書公司。

### （二）網路資源

文建會兒童文化館。<http://children.cca.gov.tw/children/index.php>

林郁為FLASH 專區。<http://www.kiec.kh.edu.tw/flash/>