

新北市 109 學年度國中小資訊科技優良教案徵選 教學設計

服務學校		新北市新莊區光華國小	設計者	陳卓然
領域 / 科目		資訊科	實施年級	三年級
單元 活動名稱		真人漫畫	總節數	共 4 節， 160 分鐘
設計依據				
學習 重點	學習 表現	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p> <p>資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p>語 6-II-3 學習審題、立意、選材、組織等寫作步驟。</p> <p>藝 3-II-1 能樂於參與各類藝術活動，探索自己的藝術興趣與能力，並展現欣賞禮儀。</p>	核心 素養	藝-E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。
	學習 內容	<p>資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。</p> <p>資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。</p> <p>語 Ba-II-1 記敘文本的結構。</p> <p>藝視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。</p>		
與其他領域/科目的連結		語文領域-國語文、藝術領域		
教材來源		自編		
教學設備/ 資源		每生一台平板或電腦		
使用軟體、數位資源或 APP 內容		<p>1.學習吧平台</p> <p>2.google classroom</p> <p>3.google 簡報</p>		
學習目標				
<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能觀摩範例而對真人漫畫有基礎概念。 2. 學生能創作真人漫畫的腳本。 3. 學生能運用相機拍攝出所需的素材。 4. 學生能利用簡報軟體編輯相片。 5. 學生能將相片加上對話，組合成漫畫的形式，完成自己的真人漫畫。 				

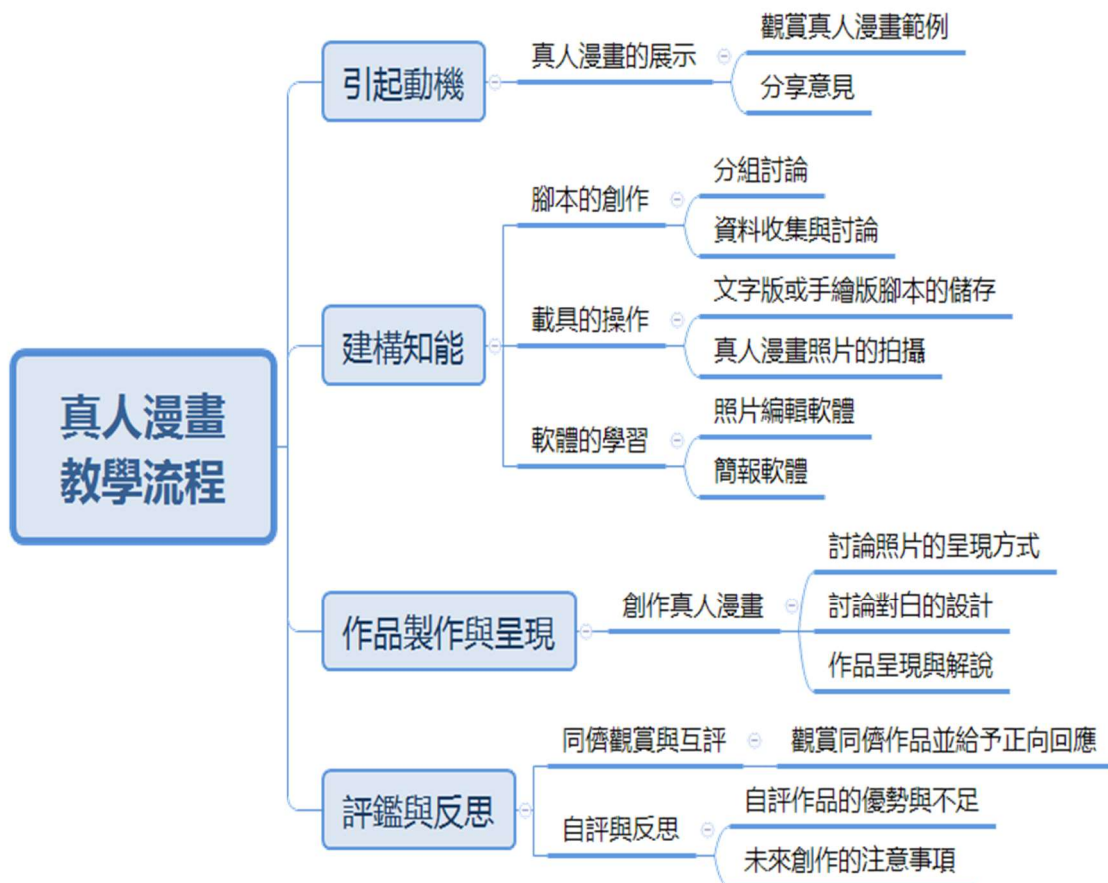
【學習表現及學習內容雙向細目表】

學習表現向度	資議 t-II-1	資議 t-II-2	資議 c-II-1	資議a-II-4	語 6-II-3	藝 3-II-1
學習內容向度	體驗常見的資訊系統。	體會資訊科技解決問題的過程。	體驗運用科技與他人互動及合作的方法。	體會學習資訊科技的樂趣。	學習審題、立意、選材、組織等寫作步驟。	能樂於參與各類藝術活動，探索自己的藝術興趣與能力，並展現欣賞
資議 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。	《第一節》 《第二節》 《第三節》 《第四節》	《第一節》 《第二節》 《第三節》 《第四節》	《第一節》 《第二節》 《第三節》 《第四節》	《第一節》 《第二節》 《第三節》 《第四節》	《第一節》	《第一節》 《第二節》 《第三節》 《第四節》
資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。	《第一節》 《第二節》 《第三節》 《第四節》	《第一節》 《第二節》 《第三節》 《第四節》	《第一節》 《第二節》 《第三節》 《第四節》	《第一節》 《第二節》 《第三節》 《第四節》	《第一節》	《第一節》 《第二節》 《第三節》 《第四節》
語 Ba-II-1 記敘文本的結構。	《第一節》	《第一節》	《第一節》	《第一節》	《第一節》	
藝視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。	《第四節》	《第四節》	《第四節》	《第四節》		《第四節》

第一節：真人漫畫腳本創作。
第三節：真人漫畫素材編輯。

第二節：真人漫畫素材搜集。
第四節：真人漫畫作品的完成與觀賞。

教學流程



教學活動設計		
課程	時間	教學資源/教學成果
<p style="text-align: center;">《第一節》</p> <p>展示真人漫畫範例</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.教師展示真人漫畫的範例。 2.學生針對真人漫畫的範例提出問題、相互討論，能看出漫畫所欲表達的想法。 3.教師大致說明各範例的優缺點，讓學生能初步掌握製作真人漫畫需要留意的問題。 4.學生討論製作真人漫畫的流程，創作時需要什麼工具。 <p>真人漫畫腳本創作</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.教師引導學生創作真人漫畫腳本，請學生討論、搜集資料，試著寫出一篇小故事或笑話來當腳本。提醒學生在創作時要注意畫面呈現的難易度，以免完成後無法變成真人漫畫。 2.利用學習吧平台，給予學生操作教學的網站連結，藉由觀看教學學會如何創作真人漫畫文字腳本或圖畫腳本。 3.腳本完成後，學生自行將腳本存放於作業中，並完成繳交。 <p>【評量方式】</p> <p>教師可利用學習吧平台檢視學生的文字腳本或圖畫腳本，直接給予分數或評語，學生也可即時反思，修正自己的腳本。</p> <p style="text-align: center;">《第二節》</p> <p>真人漫畫素材搜集</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.教師引導學生使用相機去拍攝照片，也給予學生尊重他人肖像權的概念，避免因拍照引起不必要的紛擾。 2.利用教學網站，讓學生學會上傳照片並繳交作業。 3.到教室外進行真人漫畫照片的拍攝，給予學生足夠的空間分組拍照。 4.回教室將照片上傳至學習吧平台，並刪除平板內的照片。 <p>【評量方式】</p> <p>教師可依學生在搜集素材時合作的情形、上傳照片的完整度，在學習吧平台給予分數或評語，而學生就教師建議修正自己的作品。</p>	<p>10分</p> <p>30分</p> <p>10分</p> <p>20分</p> <p>10分</p>	<p>真人漫畫範例</p> <p>學習吧平台</p>  <p>學習吧 - 新北特製版</p> <p>悅閱欲試-成語故事 1 悅閱欲試-成語故事 2 悅閱欲試-成語故事 3</p>   <p>腳本創作教學網站</p>  <p>搜集素材教學網站</p>  <p>學習吧平台</p> <p>每組一台平板</p>

《第三節》

真人漫畫素材編輯

- 1.教師利用教學網站，引導學生利用學習吧及 classroom 來編輯照片。
- 2.利用學習吧平台，將上次存放的照片下載至平板。
- 3.到 classroom 裡利用簡報將照片排版，編輯成漫畫形式。
- 4.未完成的真人漫畫先存於 classroom 裡，下次再繼續編輯。

10 分

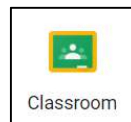
30 分

[素材編輯教學網站](#)



學習吧平台

Classroom 平台



《第四節》

完成真人漫畫

- 1.將未完成的簡報加上對話並排版美化，完成真人漫畫。
- 2.利用簡報將已完成的簡報匯出成 png 檔，再把檔案存放至學習吧平台，完成真人漫畫作業。

30 分

[完成漫畫教學網站](#)



Classroom 平台

學習吧平台

作品觀賞與互評

- 1.教師將學生所製作的「真人漫畫」展示給同學觀摩，由學生自行解說。
- 2.讓學生對於作品互評及自評，鼓勵學生多多給予正向的評價。
- 3.教師挑選出優秀作品予以讚揚。

10 分

【評量方式】

教師可依學生自評、互評，和真人漫畫作品的整體美感、故事內容及完成度給予適當的分數及評語，學生也能因此了解自己在此次教學活動的評價及需修正的地方。



說明：學生正在創作文字腳本



說明：學生正在創作圖畫腳本

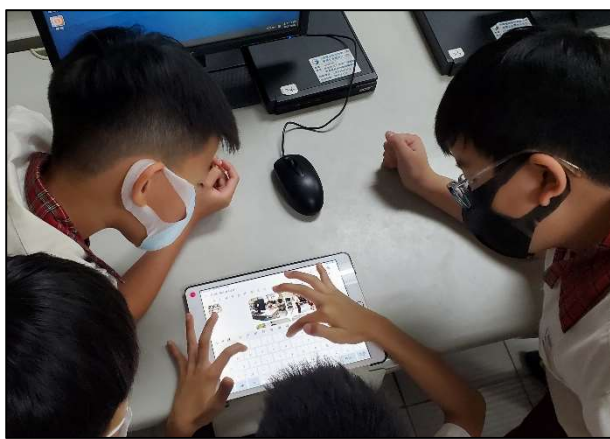
教學成果



說明：學生正在搜集素材



說明：學生正在搜集素材



說明：學生正利用 google 簡報製作真人漫畫



說明：教師巡視，解決學生操作疑難。



說明：真人漫畫作品



說明：真人漫畫作品

教學成果



說明：真人漫畫作品



說明：真人漫畫作品



說明：真人漫畫作品



說明：真人漫畫作品

一、學生主動學習

透過主題式的教學設計，在創作真人漫畫時，學生必須掌握多種能力才有辦法順利製作真人漫畫。看著學生討論腳本時的專注、繪畫腳本時的歡樂。而在拍照搜集素材時，學生依照自己創作的腳本，合作擺出各種畫面，既歡樂又逗趣，甚至還有學生為此帶了一些道具，只求小組能有更完美的演出。最後為了完成真人漫畫的排版，小組必需合作學習製作的技巧，看到學生對於作品的自我要求，讓人不禁感嘆學習還是要自動自發才是最有效果的。

二、學習的連貫性

創作真人漫畫的過程需要學生展示「腳本創作」、「攝影技巧」、「素材排版」的能力，在「素材排版」時，學生多是使用簡報來處理。因此，如果學生沒有建立先備知識，在三年級上學期的「製作海報」課程已學習過使用簡報軟體，這次的課程中，可能還需要多花些時間來處理排版問題，課程也就無法順利進行。

三、引導學習方向

在學習的過程中，學習活動是以分組來進行，因為學生可使用電腦、平板來創作，教師需適時的介入引導，給予小組正確的方向，如：當腳本設計過於簡略，無法依此呈現畫面時，可以建議學生分格處理腳本，亦可讓學生以手繪的方法直接將腳本畫面呈現，以利後續拍攝照片能更順暢。

四、教學有感

學生常常在遇到「學習」就呈現懶散被動的樣貌，但在真人漫畫這堂課中，可以看到為了完成作品，學生熱烈的討論要如何設計腳本，有效的利用手邊的工具展示自己的想法。拍照時，小組合作完成各種畫面，甚至為求完美，還去與別組同學合作，完善自己的作品。看到一張張真人漫畫在歡樂又專注、開心又認真的氛圍中完成，所謂自主學習不外如是。