

新北市中正國民中學 **113**學年度8年級第**2**學期部定課程計畫 設計者：林桂禎

一、課程類別：

- 1.☐國語文 2.☐英語文 3.☐健康與體育 4.☐數學 5.☐社會 6. ☒ 藝術 7.☐自然科學 8.☐科技 9.☐綜合活動
- 10.☐閩南語文 11.☐客家語文 12.☐原住民族語文：_____族 13.☐新住民語文：_____語 14. ☐臺灣手語

二、課程內容修正回復：

當學年當學期課程審閱意見	對應課程內容修正回復

✍上述表格自 113 學年度第 2 學期起正式列入課程計畫備查必要欄位。

☆本局審閱意見請至新北市國中小課程計畫備查資源網下載。

⊙當學期課程審查後，請將上述欄位自行新增並填入審查意見及課程內容修正回復。

三、學習節數：每週(1)節，實施(21)週，共(21)節。(九年級 18 週)

四、課程內涵：

總綱核心素養	學習領域核心素養
<input checked="" type="checkbox"/> A1身心素質與自我精進 <input type="checkbox"/> A2系統思考與解決問題 <input checked="" type="checkbox"/> A3規劃執行與創新應變 <input type="checkbox"/> B1符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/> B2科技資訊與媒體素養	藝-J-A1 參與藝術活動，增進美感知能。 藝-J-A3 嘗試規劃與執行藝術活動，因應情境需求發揮創意。 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-C2 透過藝術實踐，建立利他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調的能力。

<input checked="" type="checkbox"/> B3藝術涵養與美感素養 <input type="checkbox"/> C1道德實踐與公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> C2人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3多元文化與國際理解	
--	--

五、課程架構：(自行視需要決定是否呈現，但不可刪除。)

六、素養導向教學規劃：

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
呈現週及起訖時間 例如： 第一週 2/11~2/14			例如： 單元一 活動一： (活動重點之詳略由各校自行斟酌決定) 自編請用紅字		請列出學習策略	例如： 1. 觀察記錄 2. 學習單 3. 參與態度 4. 合作能力	例如： 性別平等、 人權、環境 海洋、品德 生命、法治 科技、資訊 能源、安全 防災、 家庭教育、 生涯規劃、 多元文化、	<input type="checkbox"/> 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： _____ 2. 協同節數： _____

若有融入議題，一定要摘錄實質內涵，實質內涵放置於學習重點或融入議題欄位均可，但務必於「單元/主題名稱與活動內容」欄位需呈現相關議題之教學設計，否則至少會被列入「修正後通過」。

若有實施跨領域，學習重點(學習表現及學習內容)也需要同時呈現，否則至少會被列入「修正後通過」。

							閱讀素養、 戶外教育、 國際教育、 原住民族教育	
第一週 2/11~2/14	視 1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。 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與價值，以拓展多元視野。	視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵 視 A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術。 視 P-IV-1 公共藝術、在地及各族群藝文活動、藝術薪傳。	隔宿露營準備 班旗創作 小隊旗創作 1.認識旗幟發展特色與人文精神。 2.學習及欣賞旗幟表現形式。 3.瞭解旗幟設計基本概念及技法。 4.學習並嘗試旗幟設計創作 5 學習溝通合作與夥伴一同完成旗子	1	1.相關教學資源及影音資料。 2.電腦投影播放設備。 3.班旗、小隊旗 4.創作材料及工具 5.圖像輔助學習	1.歷程性評量 2.總結性評量 3.學生自我檢核 4.創作評量	【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。	
第二週 2/17~2/21	視 1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。 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與價值，以拓展多元視野。	視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵 視 A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術。 視 P-IV-1 公共藝術、在地及各族群藝文活動、藝術薪傳。	隔宿露營準備 班旗創作 小隊旗創作 1.認識旗幟發展特色與人文精神。 2.學習及欣賞旗幟表現形式。 3.瞭解旗幟設計基本概念及技法。 4.學習並嘗試旗幟設計創作 5 學習溝通合作與夥伴一同完成旗子創作	1	1.相關教學資源及影音資料。 2.電腦投影播放設備。 3.班旗、小隊旗 4.創作材料及工具 5.圖像輔助學習	1.歷程性評量 2.總結性評量 3.學生自我檢核 4.創作評量	【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。	【2/19~2/20 九年級複習 考】

<p>第三週 2/24~2/28</p>	<p>視 1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。 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與價值，以拓展多元視野。</p>	<p>視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵 視 A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術。 視 P-IV-1 公共藝術、在地及各族群藝文活動、藝術薪傳。</p>	<p>隔宿露營準備 班旗創作 小隊旗創作 1.認識旗幟發展特色與人文精神。 2.學習及欣賞旗幟表現形式。 3.瞭解旗幟設計基本概念及技法。 4.學習並嘗試旗幟設計創作 5 學習溝通合作與夥伴一同完成旗子創作</p>	<p>1</p>	<p>1.相關教學資源及影音資料。 2.電腦投影播放設備。 3.班旗、小隊旗 4.創作材料及工具 5.圖像輔助學習</p>	<p>1. 歷程性評量 學生在課堂發表與討論的參與程度與學習態度。 2.總結性評量 能透過團隊合作完成任務 3.學生自我檢核 4.創作評量</p>	<p>【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。</p>	<p>【3/27~3/28 段考】</p>
<p>第四週 3/03~3/07</p>	<p>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 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。</p>	<p>視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。 視 A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。 視 P-IV-3 設計思考、生活美感。</p>	<p>第一課：墨舞見真章：水墨畫 1.教師帶領學生介紹水墨畫與現代設計的應用，認識水墨畫的多元性、觀察其創作特徵。 2..教師說明水墨畫發展史，並介紹花鳥畫、人物畫、山水畫、文人畫等不同題材與形式的水墨畫風格與發展特色。</p>	<p>1</p>	<p>1.相關教學資源及影音資料。 2.電腦投影播放設備。 3.圖像輔助學習</p>	<p>1.歷程性評量： 學生在課堂發表與討論的參與程度與學習態度。 2.總結性評量： (1)能欣賞生活中不同的現代水墨畫表現形式。 (2)能夠知道水墨畫的發展歷史及認識不同題材與形式的水墨畫風格與發展特色。</p>		

<p>第五週 3/10~3/14</p>	<p>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 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。</p>	<p>視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。 視 A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。 視 P-IV-3 設計思考、生活美感。</p>	<p>現代水墨畫 水墨畫創作練習 植物白描練習 1.介紹現代水墨畫 2.找尋適合植物圖片，學習白描技法</p>	1	<p>1.相關教學資源及影音資料。 2.電腦投影播放設備。 3.水墨畫創作工具 4.分散練習</p>	<p>1.. 總結性評量： (1)認識水墨畫的基本用具與特性。 (2)瞭解水墨畫筆法的畫法與要領。 2.創作評量 完成植物水墨白描作品</p>		
<p>第六週 3/17~3/21</p>	<p>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 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。</p>	<p>視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。 視 A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。 視 P-IV-3 設計思考、生活美感。</p>	<p>現代水墨畫 水墨畫創作練習 植物白描練習 1.介紹現代水墨畫 2.找尋適合植物圖片，學習白描技法</p>	1	<p>1.相關教學資源及影音資料。 2.電腦投影播放設備。 3.水墨創作工具 4.分散練習</p>	<p>1.. 總結性評量： (1)認識水墨畫的基本用具與特性。 (2)瞭解水墨畫筆法的畫法與要領。 2.創作評量 完成植物水墨白描作品</p>		
<p>第七週 3/24~3/28</p>	<p>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 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。</p>	<p>視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。 視 A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。</p>	<p>現代水墨畫 水墨畫創作練習 植物白描作品填色練習 1.認識水墨畫上色顏料 2.將植物白描作品填上適合顏色 3.學習填色技巧</p>	1	<p>1.相關教學資源及影音資料。 2.電腦投影播放設備。 3.水墨創作工具 4.水墨畫上色工具 4 5.分散練習</p>	<p>1.. 總結性評量： (1)認識水墨畫的基本用具與特性。 (2)瞭解水墨畫筆法的畫法與要領。 2.創作評量</p>		

	與價值，以拓展多元視野。	視 P-IV-3 設計思考、生活美感。				完成植物水墨白描及填色		
第八週 3/31~4/04	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 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-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。 視 A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。 視 P-IV-3 設計思考、生活美感。	現代水墨畫 水墨畫創作練習 植物白描作品填色練習 1.認識水墨畫上色顏料 2.將植物白描作品填上適合顏色 3.學習填色技巧 4.作品發表與欣賞	1	1.相關教學資源及影音資料。 2.電腦投影播放設備。 3.水墨創作工具 4.水墨畫上色工具 4 5.分散練習	1.. 總結性評量： (1)認識水墨畫的基本用具與特性。 (2)瞭解水墨畫筆法的畫法與要領。 2.創作評量 完成植物水墨白描及填色 3.學生自我檢核 4.發表評量		： 【4/03~4/06 清明假期】
第九週 4/07~4/11	視 1-IV-4 能透過議題創作，表達對生活環境及社會文化的理解。 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 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。 視 A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術。	◎視覺藝術 第二課：虛幻與真實： 動漫天地 1.瞭解漫畫發展脈絡。 2.認識動漫與藝術創作。 3.瞭解動漫與流行文化的關係與特色。 4.探討動漫角色性別設定與創作方式及性別刻板印象 5.手繪漫畫入門練習。	1	1.相關教學資源及影音資料。 2.影音播放設備。 3.圖像輔助學習	1.歷程性評量： (1)學生課堂的參與度。 (2)學習態度的積極性。 2.創作評量 手繪漫畫入門練習	【生命教育】 生 J5 覺察生活中的各種迷思，在生活作息、健康促進、飲食運動、休閒娛樂、人我關係等課題上進行價值思辨，尋求解決之道。 【性別平等教育】 性 J2 釐清身體意象的性別迷思。	

							性 J3 檢視家庭、學校、職場中基於性別刻板印象產生的偏見與歧視。	
第十週 4/14~4/18	視 1-IV-4 能透過議題創作，表達對生活環境及社會文化的理解。 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 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。 視 A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術。	◎視覺藝術 第二課：虛幻與真實： 動漫天地 1.瞭解漫畫發展脈絡。 2.認識動漫與藝術創作。 3.瞭解動漫與流行文化的關係與特色。 4.探討動漫角色性別設定與創作方式及性別刻板印象 5.手繪漫畫入門練習。	1	1.相關教學資源及影音資料。 2.電腦和單槍投影機。 3.學習單 4.圖像輔助學習	1.歷程性評量： (1)學生課堂的參與度。 (2)學習態度的積極性。 2.創作評量 手繪漫畫入門練習	【生命教育】 生 J5 覺察生活中的各種迷思，在生活作息、健康促進、飲食運動、休閒娛樂、人我關係等課題上進行價值思辨，尋求解決之道。 【性別平等教育】 性 J2 釐清身體意象的性別迷思。 性 J3 檢視家庭、學校、職場中基於性別刻板印象產生的偏見與歧視。	【4/17~4/18 九年級複習 考】

<p>第十一週 4/21~4/25</p>	<p>視 1-IV-4 能透過議題創作，表達對生活環境及社會文化的理解。 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。</p>	<p>視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。 視 A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術。</p>	<p>◎視覺藝術 第二課：虛幻與真實：動漫 動漫天地 1.瞭解漫畫發展脈絡。 2.認識動漫與藝術創作。 3.瞭解動漫與流行文化的關係與特色。 4.探討動漫角色性別設定與創作方式及性別刻板印象 5.手繪漫畫入門練習。</p>	<p>1</p>	<p>1.相關教學資源及影音資料。 2.電腦和單槍投影機。 3.學習單 4.分散練習</p>	<p>1.歷程性評量： (1)學生課堂的參與度。 (2)學習態度的積極性。 2.創作評量 手繪漫畫入門練習</p>		<p>【4/23~4/24 九年級段考】</p>
<p>第十二週 4/28~5/02</p>	<p>視 1-IV-4 能透過議題創作，表達對生活環境及社會文化的理解。 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。</p>	<p>視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。 視 A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術。</p>	<p>◎視覺藝術 第二課：虛幻與真實：動漫 漫畫百工圖 1. 學習 Q 班漫畫人物畫法 2. 了解各種職業特徵 3. 利用 Q 版漫畫手法創作職業人物畫</p>	<p>1</p>	<p>1.相關教學資源及影音資料。 2.電腦和單槍投影機。 3.學習單 4.分散練習</p>	<p>1.歷程性評量： (1)學生課堂的參與度。 (2)學習態度的積極性。 2.創作評量 Q 版職業人物畫創作</p>	<p>【生涯規劃教育】 涯 J1 了解生涯規劃的意義與功能。 涯 J6 建立對於未來生涯的願景。</p>	
<p>第十三週 5/05~5/09</p>	<p>視 1-IV-4 能透過議題創作，表達對生活環境及社會文化的理解。 視 2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。</p>	<p>視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。</p>	<p>◎視覺藝術 第二課：虛幻與真實：動漫 漫畫百工圖 4. 學習 Q 班漫畫人物畫法 5. 了解各種職業特徵 6. 利用 Q 版漫畫手法創作職業人物畫</p>	<p>1</p>	<p>1.相關教學資源及影音資料。 2.電腦和單槍投影機。 3.學習單 4.分散練習</p>	<p>1.歷程性評量： (1)學生課堂的參與度。 (2)學習態度的積極性。 2.創作評量</p>	<p>【生涯規劃教育】 涯 J1 了解生涯規劃的意義與功能。</p>	

	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-3 在地及各族群藝術、全球藝術。				Q 版職業人物畫創作	涯 J6 建立對於未來生涯的願景。	
第十四週 5/12~5/16	視 1-IV-4 能透過議題創作，表達對生活環境及社會文化的理解。 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 3-IV-3 能應用設計式思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。	視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。 視 A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。 視 P-IV-3 設計思考、生活美感。	◎ 視覺藝術 第三課：生活中處處可見：雕塑藝術 1.教師準備生活中常見的雕塑作品圖片及簡報，供學生觀察與討論。 2.教師介紹雕塑是三維空間的視覺藝術形式。 3.講述「雕」與「塑」依製作技巧分類與差別性。 4.教師藉由簡報介紹陶塑、木雕、石雕、銅雕等雕塑材質種類。	1	1.相關藝術作品圖例。 2.相關網路資源。 3.電腦和單槍投影機。 4.圖像輔助學習	1.歷程性評量： (1)學生課堂的參與度。 (2)學習態度的積極性。 2.總結性評量： (1)能夠認識雕塑的基本概念。 (2)認識雕塑材質的種類。		【5/13~5/14 七八年級段考】 【5/17~5/18 國中教育會考】
第十五週 5/19~5/23	視 1-IV-4 能透過議題創作，表達對生活環境及社會文化的理解。 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 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。 視 A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。	◎ 視覺藝術 第三課：生活中處處可見：雕塑藝術 1.教師介紹雕塑的誕生與人類的的生活、宗教信仰、社會形態等相關聯性，並介紹各時期傑出的雕塑藝術家，並欣賞雕塑家所呈現的技巧及情感表現，以及影響後代的雕塑藝術。	1	1.相關藝術作品圖例。 2.相關網路資源。 3.電腦和單槍投影機。 4.圖像輔助學習	1.歷程性評量： 學生上課的參與度。 2.總結性評量： (1)能瞭解雕塑作品不同表現形式與特色。 (2)完成藝起練習趣的活動練習。		

	義，並表達多元的觀點。 視 3-IV-3 能應用設計式思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。	視 P-IV-3 設計思考、生活美感。	2.教師講述雕塑依作品的類型，可簡單分為圓雕、浮雕二種基本形態，並與學生討論浮雕於日常生活中被廣泛應用在哪些地方。 3.教師介紹藝術家在創作雕塑作品時，使用各種材料的特性與肌理，例如：石頭、木頭、陶土、金屬、紙、樹脂等素材，並介紹雕塑製作技法「減法雕塑」與「加法雕塑」、「組合雕塑」的使用方式與差異性。 4.藝起練習趣的活動練習。					
第十六週 5/26~5/30	視 1-IV-4 能透過議題創作，表達對生活環境及社會文化的理解。 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 3-IV-3 能應用設計式思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。	視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。 視 A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。 視 P-IV-3 設計思考、生活美感。	◎ 視覺藝術 第三課：生活中處處可見：雕塑藝術 遊戲中的人物與怪獸-雕塑創作 1.設計遊戲中的主角人物或怪獸 2.利用紙黏土及其他工具將設計的作品創作出來 3.使用水彩或壓克力顏料塗上顏色 4 使用防水塗料保護作品	1	1.相關藝術作品圖例。 2.相關網路資源。 3.電腦和單槍投影機。 4.紙黏土 5.壓克力顏料或水彩 6.防水塗料 7.分散練習	1.歷程性評量：學生上課的參與度。 2.總結性評量： 3.創作評量		【5/30~6/01 端午假期】

<p>第十七週 6/02~6/06</p>	<p>視 1-IV-4 能透過議題創作，表達對生活環境及社會文化的理解。 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 3-IV-3 能應用設計式思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。</p>	<p>視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。 視 A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。 視 P-IV-3 設計思考、生活美感。</p>	<p>◎視覺藝術 第三課：生活中處處可見：雕塑藝術 遊戲中的人物與怪獸-雕塑創作 1.設計遊戲中的主角人物或怪獸 2.利用紙黏土及其他工具將設計的作品創作出來 3.使用水彩或壓克力顏料塗上顏色 4 使用防水塗料保護作品</p>	<p>1</p>	<p>1.相關藝術作品圖例。 2.相關網路資源。 3.電腦和單槍投影機。 4.紙黏土 5.壓克力顏料或水彩 6.防水塗料 7. 分散練習</p>	<p>1.歷程性評量：學生上課的參與度。 2.總結性評量： 3.創作評量</p>		
<p>第十八週 6/09~6/13</p>	<p>視 1-IV-4 能透過議題創作，表達對生活環境及社會文化的理解。 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 3-IV-3 能應用設計式思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。</p>	<p>視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。 視 A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。 視 P-IV-3 設計思考、生活美感。</p>	<p>◎視覺藝術 第三課：生活中處處可見：雕塑藝術 遊戲中的人物與怪獸-雕塑創作 1.設計遊戲中的主角人物或怪獸 2.利用紙黏土及其他工具將設計的作品創作出來 3.使用水彩或壓克力顏料塗上顏色 4 使用防水塗料保護作品</p>	<p>1</p>	<p>1.相關藝術作品圖例。 2.相關網路資源。 3.電腦和單槍投影機。 4.紙黏土 5.壓克力顏料或水彩 6.防水塗料 7. 分散練習</p>	<p>1.歷程性評量：學生上課的參與度。 2.總結性評量： 3.創作評量</p>		<p>【畢業週】</p>

<p>第十九週 6/16~6/20</p>	<p>視 1-IV-4 能透過議題創作，表達對生活環境及社會文化的理解。 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 3-IV-3 能應用設計式思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。</p>	<p>視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。 視 A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。 視 P-IV-3 設計思考、生活美感。</p>	<p>◎視覺藝術 第三課：生活中處處可見：雕塑藝術 遊戲中的人物與怪獸-雕塑創作 1.設計遊戲中的主角人物或怪獸 2.利用紙黏土及其他工具將設計的作品創作出來 3.使用水彩或壓克力顏料塗上顏色 4 使用防水塗料保護作品</p>	<p>1</p>	<p>1.相關藝術作品圖例。 2.相關網路資源。 3.電腦和單槍投影機。 4.紙黏土 5.壓克力顏料或水彩 6.防水塗料 7. 分散練習</p>	<p>1.歷程性評量：學生上課的參與度。 2.總結性評量： 3.創作評量</p>		
<p>第二十週 6/23~6/27</p>	<p>視 1-IV-4 能透過議題創作，表達對生活環境及社會文化的理解。 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 3-IV-3 能應用設計式思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。</p>	<p>視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。 視 A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。 視 P-IV-3 設計思考、生活美感。</p>	<p>◎視覺藝術 第三課：生活中處處可見：雕塑藝術 遊戲中的人物與怪獸-雕塑創作 1.設計遊戲中的主角人物或怪獸 2.利用紙黏土及其他工具將設計的作品創作出來 3.使用水彩或壓克力顏料塗上顏色 4 使用防水塗料保護作品</p>	<p>1</p>	<p>1.相關藝術作品圖例。 2.相關網路資源。 3.電腦和單槍投影機。 4.紙黏土 5.壓克力顏料或水彩 6.防水塗料 7. 分散練習</p>	<p>1.歷程性評量：學生上課的參與度。 2.總結性評量： 3.創作評量</p>		<p>【6/26~6/27 七八年級段考】</p>

第二十一週 6/30	視 1-IV-4 能透過議題創作，表達對生活環境及社會文化的理解。 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 3-IV-3 能應用設計式思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。	視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。 視 A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。 視 P-IV-3 設計思考、生活美感。	◎ 視覺藝術 第三課：生活中處處可見：雕塑藝術 遊戲中的人物與怪獸-雕塑創作 1.發表與討論 2.了解與欣賞同學創作理念與作品	1	1.相關藝術作品。 2.相關網路資源。 3.電腦和單槍投影機。 4.圖像輔助學習	1.歷程性評量：學生上課的參與度。 2.總結性評量： 3.創作評量 4.發表評量		【6/30 休業式】
----------------------	--	--	---	---	---	---	--	-------------------

七、本課程是否有校外人士協助教學：**(本表格請勿刪除。)**

☒ 否，全學年都沒有(以下免填)。

☐ 有，部分班級，實施的班級為：_____。

☐ 有，全學年實施。

教學期程	校外人士協助之課程大綱	教材形式	教材內容簡介	預期成效	原授課教師角色
		<input type="checkbox"/> 簡報 <input type="checkbox"/> 印刷品 <input type="checkbox"/> 影音光碟			

		<input type="checkbox"/> 其他於課程或活動中使用之 教學資料，請說明： _____			

☆上述欄位皆與校外人士協助教學及活動之申請表一致。