新北市 秀山 國民小學115學年度 五 年級**第二學期**校訂課程計畫 設計者：涂語沛

一、課程類別：(請勾選並於所勾選類別後填寫課程名稱)

1.■統整性主題/專題/議題探究課程：**藝探究竟**　　2.□社團活動與技藝課程：＿＿＿

3.□特殊需求領域課程：＿＿＿＿　　4.□其他類課程：＿＿＿＿

二、學習節數：每週(2)節，實施(21)週，共(42)節。

三、本課程是否實施混齡教學：□是　　■否

四、本課程是否曾經局端審定為優良校訂課程：■是(114學年度 第一、二學期)　　□否

(若曾多次列為優良課程計畫，請填列最近3年內獲得優良之學期即可)

五、課程內涵：

總綱核心素養	學習目標
■ A1身心素質與自我精進 ■ A2系統思考與解決問題 ■ A3規劃執行與創新應變 ■ B1符號運用與溝通表達 ■ B2科技資訊與媒體素養 ■ B3藝術涵養與美感素養 □ C1道德實踐與公民意識 ■ C2人際關係與團隊合作 ■ C3多元文化與國際理解	1. 能透過本校「學生美術館」之探索、鑑賞與體驗活動，達成認識藝術展覽空間與培養美感知能的目標，以展現「美就在生活中」、「美就在校園中」的藝術涵養與美感素養。 2. 能透過欣賞世界經典名畫、角色扮演與創意展演活動，達成感受藝術價值、尊重多元差異與跨領域表達的目標，以展現規劃執行、創新應變及團隊合作之素養。 3. 課程融入客家文化內涵與媒體素養主題，讓學生認識多元文化背景與表現方式，並透過模擬「業配」創作等媒體應用活動，學習媒體識讀與行銷表達，達成建立批判性思維與溝通能力的目標，提升藝術涵養與媒體素養。 4. 能透過強調統整性、探究性及跨領域的藝術整合活動，達成領域融合學習的目標，以展現主動學習與多元統整的自我精進素養。 5. 能透過校園藝術觀察、環保複合媒材創作與藝術實踐活動，達成感受環境之美、珍惜資源與落實資源永續利用的目標，以展現規劃執行與創新應變之素養。

六、全校整體課程架構(或課程藍圖)：



說明：「秀山藝起來」以本校特有的學生美術館作為主題開始探索，進而由校園環境讓學生發現「生活中處處有美」，同時也跨科、跨領域指導學生統整學習與探究，培養兒童自發、互動、共好的美感素養。

五年級「藝探究竟」課程藍圖



七、本課程課程架構：

（一）設計理念

1. 本課程因應校訂與部定課程分立施行，學生在學習時易產生**「探索及思考時間不足」、「實作時間不足」**之困境。**為了能給予學生有效的學習，達成藝術學習極大化之效果**，特別將課程進行雙向連排規劃，前10週實施校訂主題探究、後10週部定領域課程，1週進行課程銜接，以提升教學完整性與學習連貫性。本學期深化藝術創作、媒體識讀與文化詮釋，讓學生能有充足時間歷經觀察、探究、創意改造、實作與成果展演等完整學習歷程，提升學習的深度與連貫性。
2. **課程以本校「學生美術館」為主題**，結合客語應用、名畫扮裝創意導覽與在地藝文資源，發展出具校本特色與文化深度的藝術統整課程。透過導覽實作、角色扮演與創意業配展演等形式，學生不僅認識藝術史，也深化對客家多樣化飲食文化的理解與情感連結。
3. 學習活動立基於生活情境，從觀察校園藝術與常設展覽延伸至日常生活中的媒體形式，讓學生在真實、有感的情境中學習與表達，提升學習動機並養成美感素裝。
4. 課程融合視覺藝術、自然環境、社會人文與語文口語表達等領域，導入客語生活用語、媒體識讀辨識、表演導覽等要素，形塑具跨領域、統整性與創造性的課程結構。教學策略採用 PBL 與 UbD 模式，並融入 STEAM 的精神：跨領域、動手做、生活應用、解決問題、五感學習，實現藝術與多元學科的深度整合。
5. 本課程亦回應本校都會型學生特質與教育現場需求，從藝術館鑑賞教育延伸至生活化應用，協助學生建構藝術、文化、科技與生活間的連結，發展觀察力、創造力、表達力與統整實踐力等核心素養。

（二）學生學習特質與需求

1. **學習特質：**五年級學生具備高度好奇與創造力，適合透過觀察、體驗與合作排練歷程，建立「美在生活中、美在校園裡」的觀念。
2. **藝術特質：**理解藝術與自然環境、媒體科技、多元文化的跨域連結，並能善用本校美術館場域與教室空間進行立體創作與肢體展演。
3. **先備知識：**學生處於「模擬寫實期」，已有基本圖像表達與操作能力，本學期可透過漫畫符號簡化與立體偶捏塑，引導其進行由平面到立體空間的跨領域統整與設計思考實踐。

五下「藝探究竟」課程架構

年級	課程類別	課程名稱	單元名稱	課名	教學內容	週數(21)	說明
五下	校訂	秀山藝起來．美術館什麼	行動美術館	一、我們的學生美展	學生美術館入館教學 1導覽與藝術鑑賞 2各類別作品欣賞 3引導學生欣賞「行動美術館」作品	1	1.培養藝術涵養與美感素養 2.複習舊經驗
				二、原來這也是美術館	認識不同形式的美術館 1介紹本校美術館之成立 2國內外特色美術館或博物館 3多元的展出形式 4秀山的「行動美術館」 5國內外名畫 cosplay 活動	1	1認識校園特色美術館 2認識美術館及博物館的功能與特色 3藝術再詮釋與創意表達
				三、藝史之選	美術史及名畫介紹 1美術史簡介 2介紹東西方名畫 3各小組選擇名畫作品	2	能儲備名畫的先備知識，了解相關的歷史背景
				四、美的眼睛	媒體識讀與藝術鑑賞 1媒體識讀 2隱藏任務：客語元素 3藝術鑑賞四步驟	2	1科技資訊與媒體素養 2客語詞彙（粄食） 3能理解並說出藝術鑑賞的內容

				五、當我們同在藝起	活動分組執行 1客語基本語句 2小組活動討論、練習	3	1客語文應用 2團隊合作
				六、行動美術館來了	行動美術館之成果發表 1表演及拍攝 2總結與回顧	1	1團隊合作，實踐跨領域整合 2完成藝術統整性學習的成果發表 3同儕互評與自評
				銜接課程	創意名畫改造	1	以1週(2節課)銜接前10週校訂課程與後10週部定課程
	部訂	藝術與人文	視覺藝術	漫畫與偶	平面繪畫與立體角色創作 1我是小小漫畫家 2偶是小達人	6	1認識漫畫的基本特色 2圖像與符號的運用
				探索藝術的密碼	藝術鑑賞與實踐 藝術畫框創作	2	1認識作品中的藝術元素及美感原則 2培養創意表現與美感素養 3利用回收紙箱製作藝術畫框
				自然之美	校園植物與實物版畫 1探索校園植物 2實物版畫、凸版畫印刷	2	1走出教室探索校園植物之美 2利用版畫印刷技術留下美的印記

八、本課程融入議題情形

(一) 115學年度教育部國教署之檢視重點包含：安全教育（交通安全）、戶外教育及性別平等教育。課程規劃原則為：各學年請至少將前述2項議題融入彈性學習(校訂)課程，且全學年須安排至少4節的深化課程（即上、下學期各至少安排2節）。

(二) 上述課程不得以班級會、班級輔導、全校性活動、社團等宣導活動程形式辦理。

(三) 融入議題於當週素養導向教學規劃的學習重點中，一定要摘錄議題的實質內涵。

1.是否融入安全教育(交通安全)：■是(第 1、7-9 週) □否

2.是否融入戶外教育：■是(第 1 週) □否

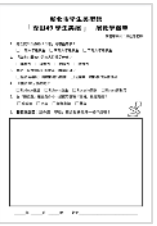
3.是否融入性別平等教育議題：■是(第 2、3-4、11、12-15 週) □否

4.其他議題融入情形(有的請打勾)：■生命教育、□人權、■環境、□海洋、□品德、□法治、□科技、■資訊、□能源、□防災
□家庭教育、 □生涯規劃、■多元文化、■閱讀素養、■國際教育、□原住民族教育 ■STEAM

九、素養導向教學規劃：

校訂：自編教材(黑)、議題融入(藍)、客語融入校訂課程(紅)、校本特色(綠)、滾動式修正（紫）

部定：出版社(黑)、改編教材(紅)、自編教材(綠)、議題融入(藍)、校本特色(顏色自訂)

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						
校訂課程 第1週 2/11-2/13 (2/13 補上課)	藝術領域 2-Ⅲ-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。 2-Ⅲ-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。	藝術領域 視 A-Ⅲ-1藝術語彙、形式原理與視覺美感。 視 A-Ⅲ-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。 表 A-Ⅲ-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。	**美術館什麼** **一、行動美術館** **主題一、我們的學生美展** （以第49屆為例，搭配學習單一） **一、引起動機** 1. 教師帶領學生走訪美術館外部，介紹館外公共藝術及建築藝術（如：巴洛克式的柱子、牌樓）後，進學生美術館參觀。 2. 教師提問：請問有同學發現我們的美術館換了新的展覽海報嗎？有沒有找到同學畫的作品呢？ **二、主要活動** 1. 教師說明：在開始欣賞作品之前要請同學注意無論在校內外皆要遵守美術館的基本禮儀，欣賞作品時要與作品「保持安全距離」，慢慢走，不奔跑與推擠，並留意周遭環境，確保參觀安全。。 2. 展覽介紹 (1) 展覽名稱：「秀山 49 學生美展」	2	教學資源 1. 本校學生美術館 2. 學習單 3. 大屏 4. 簡報 學習策略 1. 問題導向學習 2. 複習舊經驗	口頭評量 根據學習內容進行口頭回答。 實作評量 學習單	戶外教育 戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。 安全教育 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 環境教育議題 環 E6 覺知人類過度的物質需求會對未來世代造成衝擊。 生命教育議題	1. **校訂** 自編教材(黑) 議題融入(藍) 客語融入校訂課程(紅) 校本特色(綠) 滾動式修正(紫) 2.學習單 

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						
			(2) 重要人物：創館館長許國寬老師、駐校藝術家林志鵬老師 (3) 展覽主角：本次展覽的主角是「學生」 (4) 展出作品類型：全國學生美術比賽作品、課堂優秀作品 3. 介紹全國學生美術比賽國小組六類：繪畫類、漫畫類、書法類、水墨畫類、版畫類、平面設計類。引導學生發現展場中可找到各類別的作品。 4. 集體創作作品示例 (1) 擠擠怪獸拼圖：學生分享自己的作品、與學生進行互動遊戲「怪獸在哪裡」 (2) 細密畫門簾 5. 版畫作品及知識回顧 (1) 「變色龍」珍珠版畫 (2) 版畫特性（複數性、間接性） 6. 引導學生發現並說出其他媒材創作作品 (1) 廢物改造：環境教育作品（環保 3R：Reduce. Reuse. Recycle）  (114 學生作品) (2) 冰棒棍屋：立體造型＋複合媒材				生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。	

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						
			(3) 彩色刮畫：竹籤等工具刮出彩色圖樣 7. 「藝起玩版畫」體驗遊戲：利用自製圖章印卡片 **三、綜合活動** 1. 教師邀請學生分享展覽中喜歡的作品及其原因。 2. 教師總結：「藝術即生活。」除了在美術館可以欣賞作品之外，美也在我們的生活中。藝術大師羅丹曾說：「這世界並不缺乏美，而是缺乏發現美的眼睛。」 3. 作業：美術館學習單。					
校訂課程 第2週 2/15-2/19	藝術領域 2-Ⅲ-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。	藝術領域 視 A-Ⅲ-1藝術語彙、形式原理與視覺美感。	**美術館什麼** **單元：行動美術館** **二、原來這也是美術館** **一、引起動機** 1. 教師提問：有沒有同學記得秀山學生美術館有展覽過哪些作品？ 2. 學生回答：自己最有印象或最喜歡的展覽作品，例如：陶藝展、學生美展、水彩、流動畫... **二、主要活動**	2	教學資源 1. 大屏 2. 簡報 學習策略 1. 問題導向學習 2. 複習舊經驗	口頭評量 根據學習內容進行口頭回答。	多元文化教育 多 E4 理解到不同文化共存的事實。 國際教育 國 E12 觀察生活中的全球議題，並構思生活行動策略。 性別平等教育	1. **校訂** 自編教材(黑) 議題融入(藍) 客語融入校訂課程(紅) 校本特色(綠) 滾動式修正(紫)

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						
			1. 認識「學生美術館」：介紹成立時間及創館館長、歷任館長，同時向學生說明美術館在校園中並不常見，因此更顯其珍貴與特色。 2. 與學生一起回顧這一學年經歷的展覽： (1) 114 上學期：「藝象 60」 (2) 114 上學期：「默淵思雅」江清淵俯雲詩歌繪畫創作展 (3) 114 下學期：「秀山 49 學生美展」 (4) 114 下學期：「探索台灣東方美學」  3. 認識不同形式的美術館：說明每座城市的美術館、博物館皆象徵著「當地文化」及「藝術涵養」，另外，美術館屬於博物館的一種類型，主要以典藏、展示及				性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。	

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						
			推廣藝術作品為主。 (1) 以廣達遊於藝為例，說明「巡迴美術館」的展出形式，會不斷更換展出地點。 (2) 教師經歷分享：日本豐島美術館展出空間與時間，展場內並無實體作品。 (3) 有些美術館只有展出單一藝術家的作品，並不會一直更換展品。 4. 認識國內外的美術館或博物館，同時請學生分享參觀博物館或美術館的經驗 (1) 日本豐島美術館 (2) 臺灣北故宮、南故宮 (3) 法國龐畢度中心 (4) 西班牙畢爾包古根漢美術館 (5) 中國蘇州博物館 (6) 法國羅浮宮 (7) 新北市立美術館 5. 欣賞前兩屆秀山國小學生作品「行動美術館」					

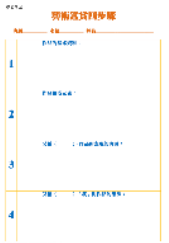
教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			 6. 欣賞他人怎麼做： (1) 以淡水國小美術班學生作品為例：遠距美術課全家動員名畫扮演  說明：引導學生「觀察」並說出畫面中的名畫的替代物件，同時介紹名畫及藝術家。作為「行動美術館」活動的提示。 (2) 教師說明：藝術不設限，性別不定義！「名畫扮裝」活動可以跨越時空與文本的限制，打破傳統					

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						
			性別二元的框架，不再受限於畫作中原本角色的性別、氣質或社會期待。 (3) 以國外藝術家為例：居家隔離時掀起的名畫 cosplay 挑戰  說明：疫情期間因許多美術館及博物館都不開放，故掀起喜愛藝術的人們在網路上掀起了遊戲及挑戰，並受到荷蘭國家博物館、美國洛杉磯的蓋蒂博物館支持與響應這個變裝比賽。 **三、綜合活動** 1. 教師總結：今天我們認識了秀山美術館的歷史與展覽，也欣賞了學生和藝術家的創意作品。大家開始對名畫有更多觀察與想法，可以期待接下來的「行動美術館」！					
校訂課程 第3週	藝術領域 2-Ⅲ-5 能表達對生活物件及藝術作品的	藝術領域 視 A-Ⅲ-1藝術語彙、形式原	**美術館什麼** **單元：行動美術館** **三、藝史之選**	4	教學資源 1. 大屏 2. 簡報	口頭評量 根據學習內容進行口頭回答。	性別平等教育 性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家	1. **校訂** 自編教材(黑) 議題融入(藍)

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						
2/22-2/26 第4週 3/1-3/5 (2/28 和平紀念日3/1補假1天)	看法，並欣賞不同的藝術與文化。	理與視覺美感。 視 A-Ⅲ-2 生活物品、藝術作品與流 行文化的特質。	**一、引起動機** 1. 教師展示並詢問學生是否有看過遊戲中的「美術館」系列角色，說明：其實這些名畫都是歷史上真實存在的哦！  2. 教師再一次展示去年學生「行動美術館」的照片，並說明：在活動開始前，讓我們先來一起看看有趣的美術史吧！ **二、主要活動** 1. 教師說明「一個世紀」是 100 年，並以簡報及短片進行美術史重點及名畫介紹。 2. 文藝復興：14~16 世紀。 (1) 文藝復興三傑：達文西、米開朗基羅、拉斐爾。 (2) 名畫介紹：達文西《最後的晚餐》、《蒙娜麗莎》 3. 荷蘭黃金時代：17 世紀。 (1) 名畫介紹：維梅爾《倒牛奶的女僕》、《戴珍珠耳環的少女》 4. 印象派：19 世紀 60~70 年代，藝術史中重要的轉捩		學習策略 1. 問題導向測略		庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。 性 E6 了解圖像、語言與文字的性別意涵，使用性別平等的語言與文字進行溝通。	客語融入校訂課程(紅) 校本特色(綠) 滾動式修正(紫)

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						
			點，並在此後衍生出許多現代派別。 (1) 走出戶外、重視色彩與光線、不再只追求傳統寫實及細緻的風格 (2) 名畫介紹：後印象派畫家，梵谷《自畫像》 5. 表現主義：19 世紀，一種藝術風格，強調和表達藝術家的內心感情。 (1) 名畫介紹：孟克《吶喊》 6. 超現實主義：19~20 世紀，現代藝術 (1) 名畫介紹：馬格利特《人子》 7. 立體派：現代主義藝術，20 世紀初期，藝術家以許多的角度來描寫對象物，將其置於同一個畫面之中，以此來表達對象物最為完整的形象。 8. 野獸派：現代主義藝術，20 世紀初期，畫風強烈、用色鮮豔大膽。 9. 教師說明：現代主義藝術之後還有很多派別一直到今天。 10. 現代東方藝術家劉其偉：回顧本校曾經展出「劉其偉藝術特展」並說明他是「學生美術館」創館館長的老師哦！ 					

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						
			11. 教師說明：「在藝術的世界裡，主角的性別只是畫布上的色彩與符號。一幅畫不論畫男畫女，真正決定作品價值的，永遠是它所傳遞的生命力與感動人心的靈魂。」接下來的名畫扮裝活動，我們也可以打破性別的框架，選擇喜歡的作品。 **三、綜合活動** 1. 名畫競標：教師準備數張作品，並由各組學生以遊戲的方式決定「名畫扮裝」作品。學生亦可提出準備其他名畫作品。					
校訂課程 第5週 3/8- 3/12 第6週 3/15- 3/19	藝術領域 2-Ⅲ-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。 語文領域（國語）	藝術領域 視 E-Ⅲ-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 E-Ⅲ-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	**美術館什麼** **單元：行動美術館** **四、美的眼睛** （搭配學習單二、三） **一、引起動機** 1. 教師說明「媒體識讀」的重要性，並引導學生辨識業配內容與一般資訊的差異，培養查證與判斷資訊真實性的能力。 2. 播放短片：	4	教學資源 1. 大屏 2. 簡報 3. 影片 4. 客語詞彙卡 學習策略 1. 問題導向策略 2. 學習單	動態評量 配學習單，在過程中多次透過口頭回答及書寫內容檢視學生是否能夠理解活動方法、藝術鑑賞四步驟的方式，並依據學生問題給予協助。	資訊教育 資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。 國際教育 國 E3 具備表達我國本土文化特色的能力。 閱讀素養教育	1. **校訂** 自編教材(黑) 議題融入(藍) 客語融入校訂課程(紅) 校本特色(綠) 滾動式修正(紫) 2.授課教師具客語薪傳師認證

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						
	5-Ⅲ-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 5-Ⅲ-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 5-Ⅲ-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。	語文領域（國語） Cc-Ⅲ-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 語文領域（客語） Bc-Ⅲ-1 衣食健康。	(1) 媒體視讀大考驗：網路上流傳的資訊很多時候不一定是真的  (2) 業配，業務性配合的簡稱，屬於「置入性行銷」：  **二、主要活動** 1. 教師說明本次「行動美術館」課程中的「隱藏任務」：將「客家美食」融入表演中，進行美食「業配」！ 2. 客家文化是秀山國小的特色之一，希望這次的「行動美術館」可以加入這個客語元素，不僅結合多元文化也讓同學進行一場屬於秀山的表演。 3. 客家粄食：		3. 藝術鑑賞四步驟 4. 跨域學習	口頭評量 根據學習內容進行口頭回答。	閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。	3.學習單二  4.學習單三 

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						
	語文領域（客語） 2-Ⅲ-2 能積極或樂於使用客家語。		 4. 藝術鑑賞四步驟：（搭配學習單三）透過此方式可以讓作品介紹得更清楚，因此在我們進行表演前先來鑑賞作品吧！ (1) 描述：作品的基本資料。搜集資料。最簡易的方式是先看展覽的簡介，再看每幅作品的作品介紹牌子的內容，通常裡面會有，作品名稱、作品尺寸、作品年代、作品描述等等。 (2) 分析：作品的組成元素。例如： (3) 媒材與技法 (4) 形狀 、色彩 、質感 、 美的原理原則...等藝術元素 (5) 觀察畫中人物的姿態、表情、服裝、動作 (6) 解釋：又稱詮釋。作品所表現的內涵、藝術家內心想要傳達的思想、感情、觀念。 (7) 評價：又稱判斷。基於主觀意識，和前三個所蒐得的資訊，試著闡述對作品的想法。喜不喜歡					

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						
			作品沒有對錯，鑑賞也沒有優劣之分，因此請大膽說明。美的原理原則：複習舊經驗，並說明在「分析」作品時，運用美的原則可以讓內容更豐富、更有層次。 **統一、反覆、漸層、調和、對稱、律動、均衡、比例、單純、對比** 5. 教師說明「行動美術館」學習單的撰寫方法及活動執行方法（搭配學習單二）：  6. 提醒同學：記得把「隱藏任務」寫到小組學習單上。 **三、綜合活動** 1. 教師總結：今天我們學會了分辨資訊、認識了什麼是業配，還接到一個新任務：把客家美食變成表演亮點！大家也學到怎麼用四步驟來看懂藝術，準備好大展身手囉！					
校訂	藝術領域	藝術領域	**美術館什麼**	6	教學資源 1. 大屏	口頭評量	國際教育	1. 校訂

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						
課程 第7週 3/22-3/25 第8週 3/29-4/2 第9週 4/5-4/9 (4/4 兒童節補假）、4/5清明節4/6兒童節補假)	1-Ⅲ-8 能嘗試不同創作形式，從事展演活動。 2-Ⅲ-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。 語文領域（客語） 2-Ⅲ-3 能運用日常生活的客家語對話。 語文領域（國語） 2-Ⅲ-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。	表 E-Ⅲ-2主題動作編創、故事表演。 視 A-Ⅲ-1藝術語彙、形式原理與視覺美感。 語文領域（客語） Bc-Ⅲ-1 衣食健康。 語文領域（國語） Cc-Ⅲ-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 社會領域	**單元：行動美術館** **五、當我們同在藝起** **一、引起動機** 1. 教師說明：今天的課程將由大家主導，把時間交給各位同學。你們將成為今天的「藝術導演」，負責策劃和執行一場屬於自己的「行動美術館」，老師會協助大家進行準備。 **二、主要活動** 1. 客語基本語句：補充資料，提供給學生應用於表演中。  2. 檢視學習單內容（搭配學習單二、三）：複習藝術鑑賞四步驟。 3. 小組活動討論： 道具：分析並列出名畫中所需的道具，分配工作。 劇情討論：除了作品介紹之外，還需加上隱藏任務：美食業配，表演時間需要一分鐘以上。		2. 簡報 3. 學習單 學習策略 1. 問題導向學習 2. 合作學習 3. 跨域學習	根據學習內容進行口頭回答。	國 E3 具備表達我國本土文化特色的能力。 安全教育 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 安 E5 了解日常生活危害安全的事件。	自編教材(黑) 議題融入(藍) 客語融入校訂課程(紅) 校本特色(綠) 滾動式修正(紫)

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						
	社會領域 3c-Ⅲ-2發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。	Bc-Ⅲ-1族群或地區的文化特色，各有其產生的背景因素，因而形塑臺灣多元豐富的文化內涵。	4. 製作道具：鼓勵優先利用家中回收材料或可重複使用物品製作道具，減少一次性材料使用，例如：衣服、毛巾等，課堂上可以分工製作其他所需的道具。 5. 教師提醒工具使用安全並進行課間巡視：製作前由教師示範剪刀、美工刀及熱熔槍等工具的正確操作方式，教室備有手套供學生視需要使用，並再次說明各項工具可能造成的危害。學生須依規範使用工具，完成後立即收納；如操作過程有任何疑問或需要協助，應立即向教師求助，以降低意外發生的風險。 6. 劇情排練：道具準備好的組別可以進行小組排練。 **三、綜合活動** 1. 教師提醒：下一週我們將要進行「行動美術館」表演，記得帶道具及服裝！					
校訂課程 第10週 4/12-4/16 (4/15.4/	藝術領域 1-Ⅲ-8能嘗試不同創作形式，從事展演活動。 2-Ⅲ-5能表達對生活物件	藝術領域 表E-Ⅲ-2主題動作編創、故事表演。 視A-Ⅲ-1藝術語彙、形式原	**美術館什麼** **單元：行動美術館** **六、行動美術館來了** **一、引起動機** 1. 情境引導，教師說明任務重點：名畫角色扮演結合客家美食業配。	2	教學資源 1. 大屏 2. 表演道具 3. 學習單 4. 攝影設備 學習策略	口頭評量 根據學習內容進行口頭回答。 實作評量 演出之台詞、	資訊教育 資E11建立康健的數位使用習慣與態度。	1. **校訂** 自編教材(黑) 議題融入(藍) 客語融入校訂課程(紅) 校本特色(綠) 滾動式修正(紫)

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						
16 期 中評量)	及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。 語文領域（客語） 2-Ⅲ-3 能運用日常生活的客家語對話。 語文領域（國語） 2-Ⅲ-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 社會領域 3c-Ⅲ-2發揮各人不同的專長，透過分工	理與視覺美感。 語文領域（客語） Bc-Ⅲ-1 衣食健康。 語文領域（國語） Cc-Ⅲ-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 社會領域 Bc-Ⅲ-1族群或地區的文化特色，各有其產生的背景因素，因而形塑	(1) 教師以「行動美術館」為背景，邀請學生成為「畫中人」或導覽員。 (2) 任務說明：學生將以名畫角色扮演結合客家美食業配，進行創意導覽秀。每組將展現自己對名畫的理解，同時巧妙地融入客家美食。 **二、主要活動** 1. 名畫扮裝表演（每組約 2 分鐘，共 7 組） (1) 學生分組扮演指定名畫角色（如：《戴珍珠耳環的少女》） (2) 透過藝術鑑賞四步驟（描述、分析、詮釋、評價）進行名畫介紹 (3) 表演中融入隱藏任務：客家美食置入性行銷（如：艾粄） (4) 拍攝影片及照片 2. 學習單記錄（搭配學習單四） (1) 學生在觀賞他組表演時填寫學習單，記錄印象與創意亮點 (2) 學習單內容包含角色觀察、藝術元素、客語元素等 **三、綜合活動** 1. 同儕互評回饋		1. 合作學習 2. 欣賞學習 3. 表演學習 4. 跨域學習	台風、道具、內容等 自我評量 搭配學習單檢核學習之成效 同儕互評 搭配學習單		2. 學習單四 

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						
	進行團隊合作。	臺灣多元豐富的文化內涵。	(1) 發表最喜歡的角色與表演 (2) 分享最有創意的客家美食置入方式 2. 教師總結：今天的名畫扮裝活動，大家不但完成了藝術鑑賞，還巧妙結合了客家美食，讓表演充滿創意又精彩！作品將製作成影片與照片，並在學生美展中展出。					
校訂課程 **部定課程** 第11週 4/19-4/24 (4/24 校慶運動會)	藝術領域 1-Ⅲ-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。	藝術領域 視 E-Ⅲ-3 設計思考與實作。	**創意名畫改造** **一、 引起動機：** 1. 教師活動：投影出經典名畫，請學生想像：「如果這些畫中人物活在 2027 年，他們正在想什麼？遭遇了什麼事？」 2. 老師說明：「上個單元我們用自己的身體『扮演』名畫，這個單元我們要用漫畫家的『畫筆和幽默感』，把名畫帶進漫畫的世界！」 **二、 發展活動：** 1. 老師介紹兩種最容易上手的漫畫改造技巧，並提供範例： (1) 加上「對話框」與「二次元符號」技巧： 不更動名畫人物，只加上對白或漫畫常用的符號（如：生氣的青筋、流汗、閃亮眼神）。	2	教學資源 1. 大屏 2. 簡報 3. 圖畫紙 4. 繪圖用具	實作評量 能準確保留或轉化原名畫的核心特徵，進行創意改造。	性別平等教育 性 E6 瞭解圖像、語言與文字的性別意涵，使用性別平等的語言與文字進行溝通。	**1.銜接課程為自編內容** **2.** 配合節數與週次安排，本週第一節課為校訂課程、第二節課為部訂課程。

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						
			(2) 現代物件的「時空錯置」技巧： 保持人物姿勢（呼應名畫扮裝的經驗），但把畫中的配件換掉，創造衝突感與幽默感。（例如：拿破崙騎馬變成騎外送機車、倒牛奶的女僕其實是在手搖飲店打工、手裡拿的珍珠耳環變成真的珍珠奶茶。） 2. 教師說明：「無論原本名畫裡畫的是尊貴的國王、優雅的少女，還是辛苦的工作者。當他們進到漫畫世界時，決定這幅新作品價值的，不再是原本主角的性別或身分，而是你賦予他們的創意和靈魂！」 3. 學生創作與巡視指導：鼓勵學生大膽畫上對話框、現代道具，或者改變人物的面部表情。 三、 綜合活動： 1. 發表與總結：請 2-3 位同學分享自己的作品名稱與創意。 2. 教師總結：「我們發現，在藝術的世界裡，主角的性別只是畫布上的色彩與符號，真正決定作品價值的，永遠是它所傳遞的生命力與感動人心的靈魂。 恭喜大家成功解鎖了漫畫家的觀察眼，下週我們就要正式進入『小小漫畫家』的連載旅程囉！」					
部定	藝術領域	藝術領域	藝術與人文	8	教學資源	口頭評量	閱讀素養教育	1. 部定

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						
課程 第12週 4/26- 4/30 (4/26 校慶補假) 第13週 5/3- 5/7 第14週 5/10- 5/14 第15週 5/17- 5/21	1-Ⅲ-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 1-Ⅲ-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 1-Ⅲ-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 2-Ⅲ-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達	視 E-Ⅲ-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 E-Ⅲ-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 視 E-Ⅲ-3 設計思考與實作。 視 A-Ⅲ-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。 視 A-Ⅲ-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。	**單元：視覺藝術** **漫畫與偶：我是小小漫畫家** **一、引起動機** 1. 教師於課前一週請學生攜帶自己喜歡的漫畫、漫畫書、漫畫角色圖片或相關周邊到校分享。 2. 教師提問： (1) 「你最喜歡哪一部漫畫？」 (2) 「漫畫裡哪個角色最吸引你？」 (3) 「你喜歡這個角色的原因是什麼？」 3. 學生分組分享自己帶來的漫畫，觀察不同漫畫的畫風、角色造型與故事內容。 4. 教師請學生翻閱漫畫，並提問： (1) 「請大家看看組內分享的漫畫，男主角一定都是勇敢、強壯、不哭的嗎？女主角一定都是溫柔、愛哭、被保護的嗎？有沒有同學帶來的漫畫角色是不一樣的？」教師引導說明： 帶領學生發現現代漫畫中也有「心思細膩的男主角」或「帥氣勇敢的女主角」，打破性別特質的刻板印象。 (2) 「大家帶來的漫畫，除了我們常看的日本動漫或台灣漫畫，有沒有美式英雄漫畫（如漫威）、歐洲漫畫（如丁丁歷險記）、或是韓國條漫？他們		5. 大屏 6. 簡報 7. 漫畫書 8. 課本 9. 圖畫紙 10. 著色用具 學習策略 1. 探究學習 2. 課外讀物 3. 設計學習	根據學習內容進行口頭回答。 實作評量 1. 能運用圖像簡化、漫畫符號與表情設計技巧。 2. 能運用誇張與變形手法設計漫畫角色。	閱 E10 中、高年級：能從報章雜誌及其他閱讀媒材中汲取與學科相關的知識。 性別平等教育 性 E6 瞭解圖像、語言與文字的性別意涵，使用性別平等的語言與文字進行溝通。 多元文化教育 多 E6 了解各文化間的多樣性與差異性。	出版社(黑) 改編教材(紅) 自編教材(綠) 議題融入(藍) 校本特色(顏色自訂) 2. 版本：康軒

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						
	自己的想法。 2-Ⅲ-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。		的畫風和對話框閱讀順序（左到右或右到左）有什麼不同？」教師**引導說明：** 讓學生理解不同國家與文化的漫畫有不同的美學表現與視覺習慣。 5. 教師展示畢卡索作品〈公牛〉簡化過程圖。 6. 教師引導學生參閱課本圖文並觀察： (1) 「公牛從寫實慢慢變成簡單線條後，為什麼我們還認得出牠是牛？」 (2) 「哪些特徵被保留下來了呢？」 7. 教師說明：「漫畫家和藝術家一樣，會把真實的人物或事物進行簡化、誇張與改造，再加入表情和符號，創造出獨特又有趣的角色。今天我們也要成為小小漫畫家，創造自己的漫畫世界。」 **二、主要活動** **活動一：圖像簡化大挑戰** 1. 教師展示生活中常見物品圖片（如貓、狗、書包、腳踏車等）。 2. 引導學生觀察物品最具代表性的特徵。 3. 教師示範如何從寫實圖像逐步簡化成漫畫圖案。 4. 學生選擇一項物品進行圖像簡化練習。 5. 完成後分享： (1) 哪些特徵一定要留下？ (2) 哪些部分可以省略？					

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						
			活動二：表情與漫畫符號 1. 教師展示漫畫中的表情範例：喜、怒、哀、樂、驚訝 2. 學生利用鏡子觀察自己的表情變化。 3. 練習繪製不同情緒的人物表情。 4. 教師介紹漫畫常見符號：驚嘆號、問號 、汗滴、愛心、火焰、對話框 5. 教師展示不同文化媒介中的視覺符號差異。 (1) 教師提問：「在日式動漫裡，角色生氣時頭上會出現『💢（青筋符號）』，或是無奈時有『一隻烏鴉飛過去飛出…』；但在美式漫畫裡，角色生氣或罵人時，對話框通常會出現『＃％＆＊！』等亂碼符號。為什麼會這樣？」 (2) 引導說明： 不同的文化圈有其獨特的「視覺幽默」與「圖像語言」，學習欣賞並理解不同文化的符號表達。 6. 學生替自己的角色加入適合的漫畫符號。 7. 討論不同線條、形狀與符號所傳達的情緒效果。 **活動三：角色大變身** 1. 教師介紹漫畫角色設計方式。 2. 說明頭身比例概念： (1) 真實人物約7～8頭身					

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						
			(2) Q 版人物約2～4頭身 3. 教師示範如何利用誇張、放大、縮小等方式改造角色。 4. 教師提醒：「等一下設計角色時，男生不一定只能穿藍色或黑色、拿武器；女生也不一定只能穿粉紅色裙子、綁雙馬尾。你可以大膽打破這些規律！例如：設計一個喜歡粉紅色和烘焙的帥氣男戰士，或是穿著運動裝、喜歡修車的酷女孩。」 5. 教師鼓勵學生在角色創作中展現性別角色的多元可能性與尊重個人特質。 6. 學生選擇一個主角進行設計： 自己、家人、同學、動物、原創角色 7. 完成個人 Q 版漫畫角色設計圖。 **活動四：偶的角色設計圖** 1. 教師說明： 「下一堂課，我們要把今天設計的漫畫角色變成立體的黏土偶。因此在開始製作之前，漫畫家和動畫設計師都會先畫出角色設定圖。」 2. 教師展示角色設定圖範例，並引導學生觀察：角色外型、表情特色、顏色搭配、身體比例、特殊配件 3. 教師提問： 「如果你的角色真的走出漫畫世界，他會是什麼樣子					

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						
			呢？」 「他有什麼特別的能力或個性？」 4. 學生利用前面設計的 Q 版角色進行延伸創作。 5. 設計內容包含： (1) 角色名稱 (2) 角色個性 (3) 角色特色 (4) 正面造型圖 (5) 側面或背面造型圖 (6) 色彩規劃 6. 教師提醒： 下一堂課將依照這張設計圖製作立體偶，因此造型不宜過於複雜，需考量黏土製作的可行性。 7. 學生完成角色設定圖後，與同組同學分享自己的角色設計理念。 **三、綜合活動** 1. 學生展示自己的漫畫作品。 2. 分享創作歷程： 我的主角是誰？ 故事內容是什麼？用了哪些漫畫技巧？ 3. 同學互相欣賞作品，票選： 最有創意角色獎 、最有趣故事獎 、最生動表情獎...等 4. 教師總結：「漫畫不只是畫圖，更是一種說故事的方法。透過圖像簡化、表情設計、漫畫符號與角色創					

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						
			作，我們把生活中的想法和故事轉變成有趣的漫畫作品。下一堂課，我們還要讓漫畫角色走出平面，變成立體的角色喔！」					
部定課程 第16週 5/24-5/28 (5/27、5/28 六年級畢業考) 第17週 5/31-6/4	藝術領域 1-Ⅲ-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 1-Ⅲ-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 1-Ⅲ-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 2-Ⅲ-2 能發現藝術作品中	藝術領域 視 E-Ⅲ-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 E-Ⅲ-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 視 E-Ⅲ-3 設計思考與實作。	**藝術與人文** **單元：視覺藝術** **漫畫與偶：偶是小達人** **一、引起動機** 1. 教師展示多元文化中布袋戲偶、紙偶、公仔、黏土偶等不同形式的角色作品。 2. 教師提問： (1) 「這些角色和一般平面圖畫有什麼不同？」 (2) 「如果你最喜歡的漫畫角色突然從紙上走出來，你希望它長什麼樣子呢？」 3. 教師請學生拿出上一堂課完成的角色設定圖。 4. 教師引導學生觀察自己的設計圖： (1) 角色最大的特色是什麼？ (2) 哪個部分最能代表角色個性？ (3) 如果變成立體作品，需要注意哪些地方？ 5. 教師說明：「上次我們當了漫畫家，設計出屬於自己	4	教學資源 1. 大屏 2. 簡報 3. 範例作品 4. 支架材料 5. 黏土 6. 顏料 學習策略 1. 探究學習 2. 動手做 DIY 學習 3. 設計學習	口頭評量 根據學習內容進行口頭回答。 實作評量 能將平面設計圖轉換並製作成立體結構之黏土偶。	多元文化教育 多 E6 了解各文化間的多樣性與差異性。	1. 部定 出版社(黑) 改編教材(紅) 自編教材(綠) 議題融入(藍) 校本特色(顏色自訂) 2. 版本：康軒 3. STEAM 的五大核心精神：跨領域、動手做、生活應用、解決問題、五感學習。

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						
	的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。 2-Ⅲ-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。		的角色；今天我們要化身公仔設計師與雕塑家，讓角色真正站起來，從平面走進立體世界。」 **二、主要活動** **活動一：偶的誕生 - 角色規劃** 1. 教師展示課本及範例作品。 2. 介紹立體偶製作流程： (1) 角色構思 (2) 製作支架 (3) 捏塑造型 (4) 上色裝飾 3. 教師引導學生重新檢視角色設定圖。 4. 學生思考： (1) 頭部大小 (2) 身體比例 (3) 手腳造型 (4) 特殊裝飾 5. 完成立體偶製作規劃。 **活動二：製作角色支架** 1. 教師說明支架的重要性，同時提醒工具使用安全：在使用金屬線或竹筷時須留意防刺傷 ，再次提醒教室備有手套提供大家使用。					

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						
			2. 教師先示範鋁線、竹筷及廢紙材等材料製作簡易骨架的方法，並說明正確的操作技巧與安全注意事項。學生於製作過程中配戴手套或在教師指導下操作尖銳材料，完成骨架後先檢查作品結構是否穩固，再進行下一步創作。 3. 教師引導學生測試支架的結構剛性與重心平衡，若黏土包覆後產生傾倒，各組需討論如何補強底座工程結構。(STEAM) 4. 教師提醒： (1) 支架要穩固 (2) 重心要平衡 (3) 底座要能支撐作品 5. 學生依照設計圖製作角色支架。 6. 教師巡視協助。 **活動三：捏塑角色造型** 1. 教師示範紙黏土基本技法： 搓圓、搓長、壓平、接合 2. 示範如何將黏土包覆在支架外層。 3. 教師提醒學生： (1) 先做大形體 (2) 再補充細節 (3) 避免一次做得太厚 4. 學生依照角色設定圖進行創作。					

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						
			5. 教師巡視指導並協助修整比例。 **活動四：角色彩繪與命名** 1. 待作品乾燥後進行上色。 2. 教師引導學生思考： (1) 哪些顏色最能表現角色個性？ (2) 是否與原設計圖一致？ 3. 學生進行彩繪。 4. 為角色設計： 名稱、個性介紹、特殊能力 5. 完成作品展示卡。 **三、綜合活動** 1. 學生展示「偶的作品」。 2. 分享內容：角色名稱、角色個性、設計靈感來源、製作過程中遇到的困難 3. 同學互相欣賞與回饋。 4. 教師拍照記錄作品成果。 5. **教師總結**：「藝術創作不只是畫在紙上，也能變成立體作品。這次我們從漫畫角色設計開始，經過構思、捏塑與彩繪，成功讓角色從平面世界走進真實世界。每一件作品都是獨一無二的創意成果，也展現了大家的想像力與動手創作能力。」					

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						
部定課程 第18週 6/07-6/11 (6/11 畢業典禮 6/9 端午節放假) 第19週 6/14-6/18	藝術領域 1-Ⅲ-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 1-Ⅲ-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 1-Ⅲ-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 2-Ⅲ-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。	藝術領域 視 E-Ⅲ-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 E-Ⅲ-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 視 E-Ⅲ-3 設計思考與實作。 視 A-Ⅲ-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。 視 A-Ⅲ-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。	藝術與人文 **單元：視覺藝術** **探索藝術的密碼：我的藝術畫框** **一、引起動機** 1. 教師展示數張不同風格的畫框作品（古典畫框、現代畫框、幾何圖案畫框、手作創意畫框）。 2. 教師提問：不同的畫框是不是能夠給作品不一樣的效果? (1) 以學生「名畫扮裝」作品為例  (2) 以學生美術館參觀經驗為例。 3. 教師引導學生觀察畫框上的裝飾圖案，並提問： (1) 「你有發現哪些圖案一直重複出現嗎？」  (2) 「圖案排列有哪些規律呢？」	4	教學資源 1. 大屏 2. 簡報 3. 圖畫紙 4. 紙箱 5. 顏料及上色用具 學習策略 1. 連結舊經驗 2. 動手做 DIY 學習	實作評量 能利用美的原則及藝術符號進行畫框實作。 同儕互評 能對同學作品說出具體回饋內容。	環境教育議題 環 E6 覺知人類過度的物質需求會對未來世代造成衝擊。	1. 部定 出版社(黑) 改編教材(紅) 自編教材(綠) 議題融入(藍) 校本特色(顏色自訂) 2. 版本：康軒

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						
			4. 教師說明： 「藝術家在設計作品時，常常會運用一些『藝術密碼』，例如反覆、排列和漸變，讓作品看起來更有秩序與美感。今天我們也要當小小設計師，運用藝術密碼創作屬於自己的藝術畫框。」 **二、主要活動** **活動一：尋找藝術密碼** 1. 教師介紹藝術密碼的概念： (1) 反覆（重複出現） (2) 排列（有規律的組合） (3) 漸變（逐漸改變） 2. 教師展示藝術作品圖片，引導學生觀察作品中的藝術密碼。 3. 教師提問： (1) 「你看到哪些圖形被重複使用？」 (2) 「顏色有沒有規律變化？」 (3) 「線條或圖案有沒有由大到小的變化？」 4. 學生分組討論並分享觀察結果。 **活動二：藝術密碼練習** 1. 教師發下練習紙。 2. 學生利用簡單圖形進行創作，例如：					

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						
			(1) 幾何圖形 (2) 線條 (3) 教室裡的圖樣 (如：風扇、窗戶) 3. 嘗試運用： (1) 反覆排列 (2) 規律組合 (3) 大小漸變 (4) 色彩漸變 4. 完成後與同學分享不同設計效果。 5. 教師統整：「同樣的圖案，只要改變排列方式或大小變化，就能產生不同的視覺感受。」 **活動三：我的藝術畫框設計** 1. 教師說明畫框設計任務：「請利用今天學到的藝術密碼，設計屬於自己的藝術畫框。」 2. 學生先繪製設計草圖。 3. 教師提醒： (1) 畫框四邊需有整體感。 (2) 至少運用兩種藝術密碼。 (3) 注意色彩搭配與版面配置。 4. 引導學生使用回收紙箱及廢紙等進行創作及資源再利用。 5. 教師巡視指導，協助學生調整構圖與設計。					

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						
			三、綜合活動 1. 學生進行作品欣賞與觀摩。 2. 分享創作歷程 3. 同學互相回饋： 最有創意獎、最有美感獎、最有特色畫框獎 4. 教師總結：「今天我們學習運用藝術密碼進行創作，發現簡單的線條、形狀和色彩，透過反覆、排列與漸變，就能創造出豐富而有趣的視覺效果。每個人的畫框都展現了獨特的想法，也讓作品變得更加完整與精彩！」					
部定課程 第20週 6/21- 6/25 (6/23.6/24 期末評量) 第21週	藝術領域 1-Ⅲ-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 1-Ⅲ-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	藝術領域 視 E-Ⅲ-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 E-Ⅲ-2 多元的媒材技法與	**藝術與人文** **單元：視覺藝術** **自然之美：校園植物與實物版畫** **一、 引起動機：校園微尋寶** 1. 走出教室：老師帶隊到教室附近的樹蔭下或操場旁進行尋寶任務：給學生3分鐘，在地上撿拾2-3片「已經掉落」、且背面葉脈粗、凸出明顯的落葉。	4	教學資源 1. 校園植物 2. 版畫用具 學習策略 3. 連結舊經驗 4. 動手做 DIY 學習	實作評量 1. 能獨立操作版畫用具並進行植物印刷。	環境教育 環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。 環 E2 覺知生物生命的美與價	1. 部定 出版社(黑) 改編教材(紅) 自編教材(綠) 議題融入(藍) 校本特色(顏色自訂) 2. 版本：康軒

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						
6/28-6/30 (6/30 結業式)	2-Ⅲ-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。	創作表現類型。 視 A-Ⅲ-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。	2. 環境教育：教師提醒學生「不摘折活的樹葉、只撿地上的落葉」，這是對植物生命的尊重。 3. 引導觀察：「看看頭頂上的樹，再看看地上的葉子。大自然正在用落葉告訴我們現在是什麼季節喔！」 **二、主要活動：美感與環境的交織** 1. 回到教室，請學生摸摸葉子背面，回顧學過的美感密碼： (1) 舊經驗連結第三單元（圖像簡化）：葉子的輪廓，就是大自然幫我們簡化好的美麗造型。 (2) 舊經驗連結第四單元（美的原則）：葉脈的紋理，藏著由粗到細的「漸變」，以及一條條對稱的「反覆與排列」。 2. 實物版畫印刷： (1) 版畫工具介紹：調墨盤、刮刀、水性油墨、滾筒、對位版、馬蓮、舊報紙、抹布 (2) 工作區域介紹 (3) 教師示範版畫印刷方法及說明注意事項 3. 學生進行版畫創作 4. 教師說明版畫完成後的簽名： (1) 版畫簽名需使用「鉛筆」				值，關懷動、植物的生命。	

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						
			(2) 作品版面下方按照順序：張數（使用數學的「分數」的分子分母標示張次）、題目、作者 **三、 綜合活動** 1. 班級藝術紀念牆：請學生將拓印好的落葉作品，用磁鐵整齊地貼在黑板上，拼成一面全班的「校園美感密碼牆」。 2. 教師說明：「這些落葉在戶外原本會變成泥土的養分（落葉歸根），但今天我們透過版畫，把它們的美麗紋理留了下來。」 3. 教師總結：「今天我們走出教室，用眼睛觀察、用手觸摸，發現原來學校的植物身上就藏著我們學了一整年的『反覆』與『漸變』。大自然就是最厲害的藝術家，希望大家以後走在校園裡，也能常常停下腳步，發現這些藏在身邊的美好環境喔！」					

十、本課程是否有校外人士協助教學

■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

		□簡報□印刷品□影音光碟 □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與活動之申請表一致