臺北市立萬芳高級中學(國中部)111學年度領域/科目課程計畫

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 領域/科目 | | □國語文□英語文□數學□社會(□歷史□地理□公民與社會)□自然科學(□理化□生物□地球科學)  ■藝術(□音樂■視覺藝術□表演藝術)□綜合活動(□家政□童軍□輔導)□科技(□資訊科技□生活科技)  □健康與體育(□健康教育□體育) | | | | | | |
| 實施年級 | | □7年級 □8年級■9年級  ■上學期■下學期 (若上下學期均開設者，請均註記) | | | | | | |
| 教材版本 | | ■選用教科書: 翰林版  □自編教材 (經課發會通過) | | 節數 | 學期內每週 1 節 | | | |
| 領域核心素養 | | 藝-J-A1 參與藝術活動，增進美感知能。  藝-J-A2 嘗試設計思考，探索藝術實踐解決問題的途徑。  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-B1 應用藝術符號，以表達觀點與風格。  藝-J-B2 思辨科技資訊、媒體與藝術的關係，進行創作與鑑賞。  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-C1 探討藝術活動中社會議題的意義。  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。  藝-J-C3 理解在地及全球藝術與文化的多元與差異。 | | | | | | |
| 課程目標 | | 第一學期  1-1.經由版畫欣賞瞭解版畫功能與版畫的藝術媒材表現  1-2.經由實作練習藏書票圖樣設計與雕刻技巧學習製作版畫的技術  1-3.將版畫知識或技術運用於日常生活中  2-1.從前輩畫家作品欣賞中，理解百年臺灣時代變遷，體會臺灣自然與人文之美  2-2.透過觀察與感受畫作的鑑賞活動，理解藝術家對所處時代的關懷與影響  第二學期  1-1.了解水墨表現的基本精神與特質。  1-2.鑑賞水墨畫家創作的形式、風格與內容。  1-3.熟練水墨媒材的表現技法，運用東方美學的形式思考與推理，拓展美感經驗。  2-1.能欣賞經典名畫《蒙娜麗莎》與其歷史定位  2-2.能理解與體驗藝術作品的二次創作表現，拓展多元藝術視野 | | | | | | |
| 學習進度  週次 | | 單元/主題  名稱  可分單元合併數週整合敘寫或依各週次進度敘寫。 | 學習重點 | | | 評量方法 | 議題融入實質內涵 | 跨領域/科目協同教學 |
| 學習  表現 | 學習  內容 | |
| 第一學期 | 第1-9週  第7週段考 | **版中有畫**  **藏書票設計**  1.版畫的生活運用  2.版畫歷史與特性  3.凹.凸.孔版畫的原理  4.凸版畫的製作與賞析  5.藏書票的製作流程  6.藏書票構想草圖設計  7.藏書票構想定案完稿  8.藏書票圖章拓印  9.藏書票圖章線條精修 | 視1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。  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-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A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。  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。 | | 認知部分(33%)：  1.能瞭解版畫發展史與藝術家相關的知識。  2.能瞭解版畫製作的技法與流程。  3.能藉由欣賞不同的版畫技巧及風格提升對版畫的鑑賞能力。  技能部分(33%)：  1.能描述不同版種的版畫製作方式。  2.能運用所學習到的技法完成藏書票創作。  3.能實踐版畫在生活上的應用。  情意部分(34%)：能完成藏書票作品並與同儕進行交流與分享。 | 【多元文化教育】  多J8 探討不同文化接觸時可能產生的衝突融合和創新。  【生涯規劃教育】  涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 |  |
| 第10-16週  第13週段考 | **版中有畫**  **藏書票凸版製作**  10.木刻雕刀的種類  11.三角/V型雕刀技法  12.斜口雕刀/美工刀技法  13.陰刻與陽刻差異  14.綜合雕刻製版  15.藏書票試印與修版  16.藏書票續印與簽名 | 視1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。  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-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A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。  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。 | |  |
| 第17-20週  第20週段考 | **咱ㄟ所在.彼ㄟ時代**  **臺灣前輩藝術家**  1.日治時期台灣藝術家  2.臺灣前輩藝術家作品與時代風格  3.藝術鑑賞流程與步驟  4.百年臺灣繪畫發展 | 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-3 能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。  視3-IV-1 能透過多元藝文活動的參與，培養對在地藝文環境的關注態度。 | 視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。  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P-IV-1 公共藝術、在地及各族群藝文活動、藝術薪傳。 | | 認知部分(33%)：  1.能認識臺灣前輩代表藝術家，理解其作品與時代風格、藝術特色與影響性。  2.能簡單描述百年來臺灣繪畫藝術發展之樣貌。  技能部分(33%)：  1.能描述臺灣前輩代表畫家與重要畫作，具備鑑賞與說明的能力。  2.能以口語或文字清晰表達對藝術作品的觀察、感受與見解。  情意部分(34%)：  1.從對畫作的觀察與體驗中發掘美感，提升對美的敏銳度，並進而落實於個人生活之美感追求。  2.結合個人生活經驗與體會，發展個人創作風格。 | 【生命教育】  生J5 人不只是客體，更是具有自我尊嚴的主體。  生J6 人生目的與意義。  生J12 公共議題中的道德思辨。  生J13 美感經驗的發現與創造。 |  |
| 第二學期 | 第1-12週  第7週段考 | **虛實相生水墨流轉**  **水墨畫**  1.水墨構圖與留白意境表現  2.乾溼濃淡焦五韻墨色  3.皴擦點染的筆觸變化  4.青綠山水與潑墨山水  5.工筆與寫意  6.樹與葉  7.山石皴法  8.水與染色  9.墨色疊染運用  10.彩墨疊染運用  11.款題與鈐印  12.作品成果欣賞與分享 | 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3-IV-1 能透過多元藝文活動的參與，培養對在地藝文環境的關注態度。 | 視E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。  視A-IV-1 藝術嘗試、藝術鑑賞方法。  視A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。 | | 歷程性評量(50%)  1.學生課堂參與度。  2.習作與作品  （1）學習態度  （2）創作作品。  總結性評量(50%)  認知部分：  1.認識水墨的特色、分類與意境。  2.辨別水墨的形式特徵，筆法與墨法。  技能部分：  1.進行筆墨練習，運用傳統筆法與創意技法發想自己的水墨風格。  2.理解水墨與生活的關聯，展現生命經驗。例如：獨處的空間—山水。  情意部分：  1.欣賞水墨古今經典作品。  2.比較傳統與當今臺灣水墨創作之異同。 | 【多元文化教育】  多 J2 關懷我族文化遺產 的傳承與興革。  【性別平等】  性 J6 探究各種符號中 的性別意涵及人 際溝通中的性別 問題。  【人權】  人 J5 了解社會上有不同 的群體和文化，尊重並欣賞其差異。 |  |
| 第13-18週  第13週段考第18週畢業 | **名畫戲仿**  1.流行、經典、古典與復刻在藝術作品的演變  2.名畫創新的惡搞、致敬的二次創作表現  3.名畫戲仿創作-經典作品了解與欣賞  4.名畫戲仿創作-現代元素的融入  5.名畫戲仿創作-手機修圖APP合成  6.名畫戲仿作品發表 | 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3-Ⅳ-3:能應用設計思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。 | 視A-Ⅳ-2:傳統藝術、當代藝術、視覺文化。  視E-Ⅳ-2:平面、立體及複合媒材的表現技法。  視P-Ⅳ-3:設計思考、生活美感。 | | (一)歷程性評量(40%)  1.學生課堂參與度。  2.單元學習活動積極度。  3.隨堂表現紀錄。  (二)總結性評量(60%)  知識：認識經典藝術表現。  技能：能進行手機修圖APP做二次創作  情意：能欣賞藝術多元創作表現 | 人權教育  2-4-1了解文化權並能欣賞、包容文化差異  3-4-6 欣賞多元的生活文化，激發創意、美化生活 |  |
| 教學設施  設備需求 | | 自編教案、教學簡報、自製教具與示範作品  桌電、單槍、iPad、APPLE VGA、視訊鏡頭、實物投影機 | | | | | | |
| 備 註 | |  | | | | | | |