

臺南市公(私)立新進國民小學 112 學年度第一學期四年級(藝術才能專長領域)(藝術專業領域)課程計畫

課程名稱	紙造新世界(藝才)	實施年級 (班級組別)	四年美班	教學 節數	本學期共(4*21=84)節			
課程規範	<input checked="" type="checkbox"/> 領域學習課程-部定專長領域 <input type="checkbox"/> 藝術才能班部定專長領域 <input type="checkbox"/> 體育班部定體育專業 <input checked="" type="checkbox"/> 彈性學習課程-特殊需求領域課程 專業課程： <input checked="" type="checkbox"/> 藝術才能班校訂專長領域 <input type="checkbox"/> 體育班校訂體育專業							
設計理念	關係與表現與創新-體察藝術與生活的關係，創作紙玩具並利用紙箱、紙張創作。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	藝才 E-A2 循序漸進 擴充 藝術學習的經驗， 探索 生活中的藝術課題。 藝才 E-B2 具備 藝術創作所需的科技、資訊基本常識， 理解 藝術在各類媒體的表現與影響。 藝才 E-B3 藉由多元的學習方式 促發 藝術感知、 實作 潛能， 培養 日常生活中的美感。 藝才 E-C2 在藝術專長學習與日常生活的相關歷程中，樂於與他人合作與 分享 。 藝材 E-C3 關心在地與國際藝術展演， 認識 與包容文化的多元特性。							
課程目標	<input type="checkbox"/> 促發、 <input type="checkbox"/> 探索紙造新世界，培養日常生活中的紙藝之美，實作紙玩具、紙張創作， <input type="checkbox"/> 結合科技資訊， <input type="checkbox"/> 擴充紙藝學習的經驗，如紙箱、瓦楞紙等各式紙材創作， <input type="checkbox"/> 合作紙箱立體作品，並 <input type="checkbox"/> 分享創作理念和手法。							
配合融入之領域或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育							
表現任務	紙藝趴踢 go—學生策劃展覽，將紙工藝作品，佈置在藝廊。分小組完成佈展、宣傳海報、作品導覽等任務。							
課程架構脈絡								
教學 期 程	節數	單元與活動 名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 評量方式	自編自選教材 或學習單 使用教具或器材
第 1 週	4 (4*1=4)	變化多端的 紙 (一)『紙』	美才 II-K2 認識視覺效 果的基本元	美才 II-K2-2 視覺元素：含線 條、形狀、形	1. 會蒐集與整理各 類資源。 2. 能發揮觀察力，並	1. 學生分組將收集到的生 活用紙，依特性、用途分 類，並口頭發表。	1. 資料蒐集 2. 作品實踐	自編

C6-1-1 藝術才能專長領域暨體育班體育專業領域課程計畫(國小新課綱版-部定+校訂)

		有為你	素。	體、色彩、質感、空間。	勇於嘗試體驗觸摸生活東不同質感的東西	2. 觸摸不同紙材的質感、肌理、厚度等等		
第2--5週	16 (4*4=16)	變化多端的紙 (一)立體卡片	美才Ⅱ-P1 嘗試以平面、立體、數位等藝術媒材進行基礎創作。 美才Ⅱ-K2 認識視覺效果的基本元素	美才Ⅱ-P1-1 基本平面媒材藝術創作：含線畫、水墨畫、彩畫、版畫、設計及書法等。 美才Ⅱ-K2-1 造型要素：含抽象與具象造型。	1. 能剪裁紙張，利用摺紙的技巧，完成立體卡片的機關。 2. 能設計主題卡片裡的插圖、文字。	1. 欣賞『噴火龍』、『哈利看醫生』、『你是我媽媽嗎？』等立體書。 2. 將紙張對折，學習剪裁出『斜角』跟『矩陣』兩原理的機關。 3. 腦力激盪，將插圖融入在體裡卡片的機關中，並加上文字，完成卡片，發現只的無限可能。	1. 參與態度 2. 作品實踐	自編
第6-10週	20 (4*5=20)	陶藝-瓶瓶安安	美才Ⅱ-P1 嘗試以平面、立體、數位等藝術媒材進行基礎創作。 美才Ⅱ-K1 認識基本視覺藝術原理	美才Ⅱ-P1-2 基礎立體媒材藝術創作：含陶土創作、立體造型等。 美才Ⅱ-K1-2 形狀與材質的立體基本構成原理：含質感、肌理、賓主等。	1. 能設計陶瓶造型的草圖。 2. 能搓出土條，堆疊出瓶身。	1. 欣賞希臘時期陶瓶工藝，了解瓶子的結構。 2. 設計主題式陶瓶。 3. 利用土條成型的方式，製作作品，並能裝飾瓶身。	1. 參與態度 2. 作品實踐	自編
第11-15週	20 (4*5=20)	無限想像的紙 (二)幻影重重	美才Ⅱ-P1 嘗試以平面、立體、數位等藝術媒材進行基礎創作。	美才Ⅱ-P2-2 基礎立體媒材藝術創作：含陶土創作、立體造型等。 美才Ⅱ-K1-1	1. 能設計出能反覆出現的圖形。 2. 能用卡接或黏貼的方式將剪下的圖形串成一立體造型。	1. 設計出適合反覆出現的圖形並剪下。 2. 將剪下的圖形利用卡接或黏貼的方式，組裝成立體造型，並找	1. 實際操作 2. 作品實踐	自編

			<p>美才 II-K1 認識基本視覺藝術原理</p> <p>美才 II-P2 分享創作的學習歷程。</p>	<p>點與線的基本構成原理：含線條、空間、色彩等。</p> <p>美才 II-P2-1 創作成果的展示：含裱裝、佈置、作品圖卡等。</p>	<p>3. 能運用燈光，捕捉造型的影子。</p>	<p>出支點懸掛起來。</p> <p>3. 運用燈光，思考光源的角度，投射在立體作品上，使作品產生光影重重的視覺效果。</p>		
第 16-21 週	24 (4*6=24)	「臺灣紙建築：埔里紙教堂」	<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>藝術 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵</p> <p>藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題</p>	<p>1. 文書軟體基本文字功能</p> <p>2. 文書軟體插入圖片功能</p> <p>檔案儲存</p>	<p>1. 體驗文書軟體紀錄資料的便利。</p> <p>2. 運用文書軟體解決教師指派的作業。</p> <p>3. 運用巧思豐富作品的美感。</p> <p>描述他人作品的優點</p>	<p>1. 體驗：</p> <p>(1)觀看影片，了解數位化資料的方便。</p> <p>(2)完成「臺灣紙建築：埔里紙教堂」電子學習單。</p> <p>2. 解決：依照「臺灣紙建築：埔里紙教堂」學習單題目，設計一份自己製作的「臺灣紙建築：埔里紙教堂」電子學習單。</p> <p>3. 豐富：使用文書軟體的邊框、邊界、文繞圖等功能，美化自己的學習單。</p> <p>4. 描述：分享並紀錄同學作品的優點。</p>	<p>1. (1)說出數位化資料的優點。</p> <p>1. (2)使用文書軟體完成「臺灣紙建築：埔里紙教堂」電子學習單。</p> <p>2. 完成一份自製的「臺灣紙建築：埔里紙教堂」電子學習單。</p> <p>• 須使用到字型及插</p>	<p>參考「宏全」-word2016 輕鬆快樂學</p> <p>網路教材</p>

							<p>入圖片功能。</p> <p>3. 作品中必須使用邊框功能，邊界及文繞圖功能不使用須說明原因。</p> <p>4. (1)挑選2個自己值得推薦的同學作品，並說明原因。</p> <p>4. (2)完成「優秀小作者」電子學習單，並儲存至老師指定資料夾。</p>	
	紙藝名人堂	<p>資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統</p> <p>資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性</p>	<p>1. 文書軟體表格功能</p> <p>2. 文書軟體文字藝術師功能</p> <p>3. 引用資料應注意事項</p>	<p>1. 體驗表格功能在整理資料方面的便利性</p> <p>2. 使用文字藝術師來製作大小標題</p> <p>3. 在表格中描述每一個紙藝名人的</p>	<p>1. 整理:將網路上搜集到的各個紙藝高人相關的資料(含網址)，紀錄到文件檔案中。</p> <p>2. 製作:利用文書軟體中的表格，將所有名人相關資料，分門別類</p>	<p>實作: 以文書軟體完成一份「紙藝名人」介紹報告。 • 內容需</p>	<p>參考「宏全」-word2016 輕鬆快樂學 網路教材</p>	

	<p>資議 p-Ⅱ-2 描述數位資源的整理方法</p> <p>社會 3b-Ⅱ-3 整理資料，製作成簡易的圖表，並加以說明</p>	紙藝名人及事蹟	<p>事蹟</p> <p>領會標示資料來源的重要性</p>	<p>整理到表格中。</p> <p>3. 體驗:使用文字藝術師為表格主題設計一個大標題。</p> <p>4. 標示:將資料出處標註於表格中。</p>	<p>以”表格”方式紀錄。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 主題標題以文字藝術師功能進行設計。 • 至少介紹3位紙藝名人。 • 表格資料中，有一欄位是紀錄資料出處。 	
數位考古	<p>資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統</p> <p>資議 p-Ⅱ-2 描述數位資源的整理方法</p>	<p>1. 文書軟體排版功能</p> <p>2. 文書軟體 Smart Art 功能</p> <p>3. 文書軟體頁面色彩與背景功能</p> <p>印刷術</p>	<p>1. 體驗排版功能(行距、間距、縮排、項目符號)在美化版面配置上的便利性</p> <p>2. 使用 Smart Art 功能來描述印刷術發展歷史</p> <p>3. 搭配文書軟體頁</p>	<p>1. 蒐集:將網路上搜集到的印刷術發展歷史資料(含網址)，紀錄到文件檔案中。</p> <p>2. 描述:利用文書軟體中 Smart Art 功能，以流程圖形式來紀錄印刷術發展歷史。</p> <p>3. 體驗與製作:結合文書</p>	<p>實作:</p> <p>以文書軟體完成一份「印刷術發展史」介紹報告。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 內容需有以 Smart Art 製作 	<p>參考「宏全」-word2016 輕鬆快樂學</p> <p>網路教材</p>

			<p>社會 3b- II -1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性</p> <p>藝術 1- II -6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題</p> <p>藝術 2- II -5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己和他人的創作</p>		<p>面色彩與背景功能，豐富作品視覺美感</p> <p>4. 蒐集印刷術資料，認識其發展史。</p> <p>體驗生活中印刷術使用並觀察同儕間作品。</p>	<p>軟體排版功能，完成印刷術發展歷史介紹的資料整理。</p> <p>4. 豐富:加入作品頁面背景或色彩，來美化視覺美感。</p> <p>5. 觀察:觀察全班彩色列印出的成品，並分享自己看法。</p>	<p>之圖表。</p> <ul style="list-style-type: none"> 內容需含有”縮排”及”項目符號”設定。 頁面背景需有顏色或圖案。 彩色列印出成品欣賞與發表:說出至少一個同儕作品的優點。 	
--	--	--	---	--	---	--	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市公(私)立新進國民小學 112 學年度第二學期四年級(藝術才能專長領域)課程計畫

課程名稱	紙造新世界(藝才)	實施年級 (班級組別)	四年美班	教學 節數	本學期共(4*20=80)節			
課程規範	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 領域學習課程-部定專長領域 <input type="checkbox"/> 藝術才能班部定專長領域 <input type="checkbox"/> 體育班部定體育專業 <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 彈性學習課程-特殊需求領域課程 專業課程: <input checked="" type="checkbox"/> 藝術才能班校訂專長領域 <input type="checkbox"/> 體育班校訂體育專業							
設計理念	關係與表現與創新-體察藝術與生活的關係，創作紙玩具並利用紙箱、紙張創作。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	藝才 E-A2 循序漸進 擴充 藝術學習的經驗， 探索 生活中的藝術課題。 藝才 E-B2 具備 藝術創作所需的科技、資訊基本常識， 理解 藝術在各類媒體的表現與影響。 藝才 E-B3 藉由多元的學習方式 促發 藝術感知、 實作 潛能， 培養 日常生活中的美感。 藝才 E-C2 在藝術專長學習與日常生活的相關歷程中，樂於與他人合作與 分享 。 藝材 E-C3 關心在地與國際藝術展演， 認識 與包容文化的多元特性。							
課程目標	促發 、 探索 紙造新世界，培養日常生活中的紙藝之美，實作紙玩具、紙張創作， 結合 科技資訊， 擴充 紙藝學習的經驗，如紙箱、瓦楞紙等各式紙材創作， 合作 紙箱立體作品，並 分享 創作理念和手法。							
配合融入之領域 或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引				<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養， <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育			
表現任務	紙藝趴踢 go—學生策劃展覽，將紙工藝作品，佈置在藝廊。分小組完成佈展、宣傳海報、作品導覽等任務。							
課程架構脈絡								
教學 期程	節數	單元與活動 名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量 評量方式	自編自選教材 或學習單 使用教具或器 材
第 1- 6 週	24 (4*6=24)	紙凹版創作	美才 II-P1 嘗試以平面、立 體、數位等藝術 媒材進行基礎創	美才 II-P1-1 基本平面媒材藝 術創作：含線 畫、水墨畫、彩	1. 能認識紙凹 版版畫。 2. 能實際印製	1. 認識紙凹版作品與技 法 2. 實作紙凹板： (1)構圖	1. 作品實作 2. 參與態度	1. 自編

			作。 美才Ⅱ-K2 認識視覺效果的基本元素	畫、版畫、設計及書法等。 美才Ⅱ-K2-2 視覺元素：含線條、形狀、形體、色彩、質感、空間。	紙凹版版畫	(2)美工刀切割、撕、貼。 (3)其他素材：白膠、豆豆貼 (4)上漆 (5)上油墨印製		
第 7-10 週	16 (4*4=16)	無限想像的紙(一) 紙的變變變	美才Ⅱ-P1 嘗試以平面、立體、數位等藝術媒材進行基礎創作。 美才Ⅱ-P2 分享創作的學習歷程	美才Ⅱ-P1-2 基礎立體媒材藝術創作：含陶土創作、立體造型等。 美才Ⅱ-P2-1 創作成果的展示：含裱裝、布置、作品圖	1. 能嘗試將平面紙張變立體。 2. 能使用紙捲黏貼的方式進行基礎創作。 3. 能分享並讚賞他人作品	1. 了解紙張變成立體的基本方式。(摺、捲、黏...) 2. 三至四人一組，利用紙捲的堆疊，完成一幅世界名畫仿作。 3. 將作品佈置在教室，分組上台分享作品的故事。	1. 分組合作溝通 2. 作品實踐	自編
第 11-15 週	20 (4*5=20)	無限想像的紙 (二)紙漿 塑形	美才Ⅱ-C2 概略瞭解不同文化作品的特徵。 美才Ⅱ-P1 嘗試以平面、立體、數位等藝術媒材進行基礎創作。 美才Ⅱ-K1 認識基本視覺藝術原理	美才Ⅱ-C2-1 臺灣在地文化、族群活動與藝術的關係。 美才Ⅱ-P1-2 基礎立體媒材藝術創作：含陶土創作、立體造型等。 美才Ⅱ-K1-2 形狀與材質的立體基本構成原理：含質感、肌理、賓主等。	1. 能認識在地藝術家-許自貴 2. 能設計獨特的怪獸。 能用紙漿塑型並上色完成作品。	1. 認識在地藝術家-許自貴與他的紙漿作品。 2. 製作紙漿作品 (1)使用紙箱與鐵絲繞出作品支架。 (2)蒐集廢紙打出紙漿 (3)紙漿塑型 (4)作品上色	1. 工具操作。 2. 作品實踐 3. 分享作品	網路資源 自編

第 16- 20 週	20 (4*5=20)	家鄉印象畫	<p>資議 t-Ⅱ-1 體 驗常見的資訊系統</p> <p>藝術 1-Ⅱ-6 能 使用視覺元素與想像力，豐富創作主題</p>	<p>1. 資議 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作</p> <p>2. 資議 D-Ⅱ-1 常見的數位資料儲存方法</p> <p>家鄉特色的表徵</p>	<p>1. 認識點陣圖和向量圖</p> <p>2. 體驗影像處理軟體的基本操作</p> <p>使用影像處理軟體製作家鄉特色的向量檔作品</p>	<p>1. 認識:了解影像檔案有分成點陣圖及向量圖。</p> <p>2. 體驗:能以繪圖軟體中各種幾何圖形，透過變形或是相互間的加入、減去功能來製作課堂作品。</p> <p>創作:以家鄉特色為題(美食、景點或建築)，繪製一個向量圖檔。</p>	<p>1. 口頭問答: 能說出點陣圖和向量圖最大的不同。 (點陣圖放大後影像會有分成小方格的現象，向量圖則不會改變)</p> <p>2. 實作: 用繪圖軟體製作一個家鄉特色作品。 • 主題範圍有美食、景點或建築</p>	<p>參考 (宇宙機器人)Inkscape 自由軟體學繪圖</p>
		家鄉行銷大使	<p>資議 a-Ⅱ-1 感 受資訊科技於日常生活之重要性</p> <p>資議 t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程</p> <p>藝術 1-Ⅱ-6 能 使用視覺元素與想像力，豐富創作主題</p>	<p>1. 資議 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作</p> <p>2. 資議 H-Ⅱ-2 資訊科技合理使用原則的介紹</p> <p>家鄉特色</p>	<p>1. 認識網路資料的合理使用原則</p> <p>2. 使用簡報軟體完成作品</p> <p>3. 利用自行繪製或網路素材解決作品版面美化的要求</p> <p>感受家鄉文化之美</p>	<p>1. 認識:了解網路資料的合理使用原則與CC0 授權。</p> <p>2. 使用:能以簡報軟體製作一個家鄉特色介紹作品。</p> <p>3. 解決:能在簡報作品中適時加入一些小物件，提高作品的精緻度。</p> <p>感受:觀賞並聆聽他人簡報，完成評分學習單。</p>	<p>1. 線上表單評量: 完成「網路資料合理使用原則表單」。</p> <p>2. 實作: 用簡報軟體製作一個家鄉特色作品。 • 主題範圍可以是美食、景點或</p>	<p>參考 (宏全資訊)PowerPoint 2019 小創客做簡報</p>

							<p>建築。</p> <ul style="list-style-type: none"> 簡報內文每頁都需有照片。 須於適合處加上自行繪製之物件，也可自網路上下載。 <p>3. 報告：</p> <ul style="list-style-type: none"> 每個人需進行自己作品報告。 在其他人報告時，每個人需擔任評審，填寫評分單。 	
	小小程式寫作家	<p>資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程</p> <p>資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣</p>	<ol style="list-style-type: none"> 資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法 資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗 <p>問題拆解能力</p>	<ol style="list-style-type: none"> 認識 Code.org 網站操作模式 體會依序闖關進階的樂趣 <p>利用運算思維中問題拆解概念解決生活中問題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 認識：學習 Code.org 網站的登入及課程進行模式。 體會：學生先自主進行課程闖關，鼓勵無法過關時互相討論，營造「主動」、「互動」、 	<ol style="list-style-type: none"> 實作： <ul style="list-style-type: none"> 學生能登入網站，讓網站紀錄學習歷程。 自主依序挑戰關卡，完成課程 A、B、C。 	Code.org 網站	

						<p>「共好」的學習環境。</p> <p>解決:能將自己製作紙藝玩具的過程以一個流程圖表示，並進行報告。</p>	<p>2. 課堂觀察:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 遇到問題能主動找同學請教或討論。 • 能以自己的方式跟同學分享過關步驟。 <p>3. 報告:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 完成自己製作紙藝玩具流程圖。 • 跟全班同學報告製作紙藝玩具流程。 • 能給予報告同學至少一個優點及一個改進建議。 	

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。