

臺南市公(私)立北區立人國民中(小)學115學年度藝術才能美術班專長領域課程總表

(特殊需求-藝術才能專長) 六年級

學習階段 / 年級	學期	課程性質	藝術專長科目	科目簡述 *以50字 簡要說明	每週節數	專長領域學習 重點 *請填選 學習表現代碼	議題融入 *勾選議題須並 列其實質內涵	多元教學模式 *學期運作為 原則並敘明原因	師資來源
☒ 第三學習階段 ☐ 五年級 ☒ 六年級	☒ 上學期	☐ 部定課程/ 部定必修 ☒ 校訂課程	專題研究-art project(studio) 1. 雙語美術 2. 版畫創作 3. 進階素描 4. 資訊創意設計 5. 多媒材設計 共五大單元	能了解美的形式原理，藉由美術創作、鑑賞活動，培養兒童想像、思考、觀察、計畫及審美能力。	4	美才Ⅲ-P1 美才Ⅲ-P2 美才Ⅲ-K2 英-E-B1 英-E-B2 英-E-C2 資 E-B2 資 E-B3 資 E-C3	☐ 重大議題： ☒ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☒ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 其他重要議題： ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☒ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃教育 ☒ 多元文化教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☒ 國際教育 ☐ 原住民族教育	☐ 無 ☐ 分組學習 ☐ 能力分組 ☒ 小組分組 ☐ 專長分組 ☐ 其他分組： ☐ 教師協同教學 ☒ 專業協同 ☐ 跨域協同 ☐ 其他協同： ☐ 教師個別指導 ☐ 專案輔導學習 ☐ 其他： 請敘明須採用之教學需求：	☐ 校內專任 ☒ 單科 ☐ 跨科目 ☐ 跨領域 ☐ 校外兼任 ☐ 大學教師 ☐ 專業人員 ☐ 其他：
☒ 第三學習階段 ☐ 五年級 ☒ 六年級	☒ 下學期	☐ 部定課程/ 部定必修 ☒ 校訂課程	專題研究-art project(studio) 1. 藝術鑑賞 2. 布展策畫 3. 表演藝術 4. 立體設計 5. 多媒材設計共五大單元	能體會藝術作品的美感特色與價值，認識藝術文化背景與意涵並促進跨領域、多元媒材的學習。	4	美才Ⅲ-P1 美才Ⅲ-P2 美才Ⅲ-K2 英-E-B1 英-E-B2 英-E-C2 資 E-B2 資 E-B3 資 E-C3	☐ 重大議題： ☒ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 其他重要議題： ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☒ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃教育 ☒ 多元文化教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育	☐ 無 ☐ 分組學習 ☐ 能力分組 ☒ 小組分組 ☐ 專長分組 ☐ 其他分組： ☐ 教師協同教學 ☒ 專業協同 ☐ 跨域協同 ☐ 其他協同： ☐ 教師個別指導 ☐ 專案輔導學習 ☐ 其他： 請敘明須採用	☐ 校內專任 ☒ 單科 ☐ 跨科目 ☐ 跨領域 ☐ 校外兼任 ☐ 大學教師 ☐ 專業人員 ☐ 其他：

					☐ 國際教育 ☐ 原住民族教育	之教學需求：	
--	--	--	--	--	--	--------	--

（表格欄位如不敷使用時，可依需要自行調整。）

藝術才能美術班專長領域科目教學大綱

一、六年級

課程名稱	中文名稱	藝術才能專長		
	英文名稱	Visual Arts		
授課年段	☐ 三年級 ☐ 四年級 ☐ 五年級 ☒ 六年級			
授課學期	☒ 第一學期 ☐ 第二學期		授課節數	每週4節
學習目標	1. 能掌握造型比例，表現多變的線條和光暗效果，突顯主題的特質，展現物體的立體感。 2. 理解生成式 AI 圖像運作結構（主體、特徵、風格），並能辨識數位複合媒材的二創界線。 3. 能探索視覺造型創作之聯想與應用，實驗多樣表現技法。 4. 能了解凹版中多元媒材拼貼的使用，加以想像力開發嘗試，表達創作想法。 5. 了解多媒材之種類與特性，並能掌握多媒材造型設計、色彩搭配要點。			
教學大綱	週次	單元/主題	內容綱要	
	1	凹版版畫真有趣/怪獸瘋狂幻想 (Monster Design & Vocabulary)	教師展示各式怪獸圖片，介紹身體特徵與形容詞單字。進行 "Roll a Monster"（擲骰子畫怪獸）遊戲，決定怪獸有幾隻眼睛、幾條腿。在動手創作前，先用英文激發想像力，把怪獸的特徵架構出來。	
	2	凹版版畫真有趣/怪獸來囉！	認識凹版與凸版的不同與拆解利樂包 (Prep the Plate)的特性	
	3	凹版版畫真有趣/怪獸來囉！ 怪獸刻線 (Incising the Monster)	進入版畫動手做階段，這時候是輸入「工具英語」，如:Ballpoint pen（原子筆 — 用來刻線的工具）。	
	4	凹版版畫真有趣/怪獸來囉！ 上墨與「擦版」 (Inking & Wiping — 凹版最核心步驟)	魔幻壓印 (Printing) 將稍微噴濕的版畫紙（或一般圖畫紙）蓋在利樂包上，用馬連 (Maren) 或湯匙背面用力畫圓壓印，最後掀開，獨一無二的怪獸版畫就完成了！	
	5	凹版版畫真有趣/怪獸來囉！	學習正確使用凹版版畫壓印機(Printmaking machine)	
	6	凹版版畫真有趣/怪獸來囉！ 怪獸畫廊發表會 (Monster Gallery Walk)	雙語教學亮點（藝術評論 Gallery Walk）學生手持「評論學習單」，走到同學的作品前觀賞，並寫下簡單的英文評價。	
	7	數位像素畫與2D逐格動畫 /復古電玩角色動起來	學習數位繪圖工具（如線上免費的 Piskel 或 Pixilart）、圖層 (Layers) 與時間軸 (Timeline) 的概念。	
	8	數位像素畫與2D逐格動畫 /復古電玩角色動起來	在方格紙上進行「怪獸」或「英雄」的像素角色設計	
	9	數位像素畫與2D逐格動畫 /復古電玩角色動起來	練習用有限的格子表現特徵	
	10	數位像素畫與2D逐格動畫 /復古電玩角色動起來	學生將設計圖轉移到 Piskel 軟體中數位化，並利用「複製畫格、微調動作」的方式，製作出角色跑步、跳躍或發射技能的 3-5 幀 GIF 逐格動畫。	
	11	色彩與名畫現代翻玩 —— 「當代色彩超現實」 (Surrealist Color Pop)	認識色彩藝術的英文，如:primary colors 三原色，shade 陰影，background 背景，surreal 超現實的。	
	12	色彩與名畫現代翻玩 —— 「當代色彩超現實」 (Surrealist Color Pop)	運用對比色 (contrast colors) 或互補色 (complementary colors)，將一幅古典名畫如：《蒙娜麗莎》以超現實或普普藝術風格設計草圖。	
	13	色彩與名畫現代翻玩 —— 「當代色彩超現實」 (Surrealist Color Pop)	將超現實或普普藝術風格的創作重新著色或拼貼，並完成創作。	
	14	色彩與名畫現代翻玩 —— 「當代色彩超現實」 (Surrealist Color Pop)	雙語教學亮點（藝術評論 Gallery Walk）將全班作品像畫廊一樣展出。學生手持「評論學習單」，走到同學的作品前觀賞，並寫下簡單的英文評價。	
	15	環境與生活空間/小小空間設計師	認識並利用廢棄紙盒、利樂包、黏土等複合媒材的特性。	
	16	環境與生活空間/小小空間設計師	動手做出一個微縮理想空間模型。	
	17	環境與生活空間/小小空間設計師	製作出我的秘密基地或環保未來教室。	
	18	金屬時光機/未來的徽章	學生在 Canva 上設計一個代表自己未來職業的「Logo/勳章」	
	19	金屬時光機/未來的徽章	帶領學生觸摸並觀察安全的環保錫箔紙，透過揉捏與平整練習建立對金工材質的初步手感。	
	20	金屬時光機/未來的徽章	指導學生使用圓頭竹籤在錫箔背後畫出簡單的幾何圖形，體驗線條在正面神奇浮現的初階立體感。	
21	金屬時光機/未來的徽章	每位學生上台介紹自己的創意成果並學習欣賞同學的藝術特色。		
學習評量	1. 定期/總結評量：比例 50 % ☐ 口頭發表 ☐ 書面報告 ☐ 作業單 ☐ 作品檔案 ☒ 實作表現 ☐ 試題測驗 ☐ 課堂觀察 ☐ 同儕互評 ☐ 其他： 2. 平時/歷程評量：比例 50 % ☒ 口頭發表 ☐ 書面報告 ☒ 作業單 ☐ 作品檔案 ☐ 實作表現 ☐ 試題測驗 ☒ 課堂觀察 ☐ 同儕互評 ☐ 其他：			
備註				

課程名稱	中文名稱	藝術才能專長		
	英文名稱	Visual Arts		
授課年段	☐ 三年級 ☐ 四年級 ☐ 五年級 ☒ 六年級			
授課學期	☐ 第一學期 ☒ 第二學期		授課節數	每週4節
學習目標	1. 認識藝術史上不同時期的風格特色，並能綜合、比較、探討藝術作品。 2. 了解展場設計原理、空間規劃、展品陳列等，培養團隊合作，規劃藝術展演的能力。 3. 了解空間與透視基本概念，以不同媒材，建立三維立體設計。 4. 能夠實際將設計轉換的順序搭配多媒材素材，進行多元媒材創作。			
教學大綱	週次	單元/主題	內容綱要	
	1	立體雕塑與複合媒材 — 「未來建築師」(Future Architects)	建築使用了哪些環保材料 (<i>recycled materials</i>)，兼顧環保議題與口說英語練習。	
	2	立體雕塑與複合媒材 — 「未來建築師」(Future Architects)	認識空間、平衡與立體結構，利用切、割、黏貼等複合媒材搭建一棟「未來綠建築」。	
	3	立體雕塑與複合媒材 — 「未來建築師」(Future Architects)	設計出屬於自己「未來綠建築」的立體結構，利用切、割、黏貼等複合媒材自做出模型。	
	4	立體雕塑與複合媒材 — 「未來建築師」(Future Architects)	認識展場空間、學習進行展場的規劃與設計	
	5	AI 詠唱藝術與視覺排版 — 「當古典名畫遇上未來世界」	認識西洋美術史派別（如梵谷的星夜風格、達利的超現實主義），以及視覺海報的文字排版與色彩構圖。	
	6	AI 詠唱藝術與視覺排版 — 「當古典名畫遇上未來世界」	體驗 AI 文字生成圖片工具（如 Bing Image Creator / Canva AI），以及數位圖文排版軟體。	
	7	AI 詠唱藝術與視覺排版 — 「當古典名畫遇上未來世界」	學生嘗試將這些美學特徵轉化為指令 (Prompt)，例如輸入：「一輛飛在未來科技城市的跑車，具有梵谷《星夜》的油畫筆觸與色彩」。	
	8	AI 詠唱藝術與視覺排版 — 「當古典名畫遇上未來世界」	生成滿意的圖片後，將圖片匯入 Canva，加上標題與文字排版，製作成一張「數位未來美展海報」。	
	9	3D建模與立體雕塑 — 「我的微縮未來基地」	學習立體空間感、三視圖概念（上視、前視、側視）、建築美學與結構比例。	
	10	3D建模與立體雕塑 — 「我的微縮未來基地」	學習 3D 建模軟體（推薦專為國中小設計的 Tinkercad），掌握空間幾何圖形的加法（組合）與減法（挖洞）。	
	11	3D建模與立體雕塑 — 「我的微縮未來基地」	學生先在紙上畫出「未來理想房間」或「秘密基地」的設計圖（包含家具擺設與配色）。	
	12	3D建模與立體雕塑 — 「我的微縮未來基地」	開啟 Tinkercad，利用正方體、圓柱體等基本形狀，在數位空間中「蓋」出自己的房間模型。如果學校有 3D印表機，甚至可以將學生的作品實體列印出來，回到美術課進行後續的上色與複合媒材裝飾。	
	13	童年記憶大搜集/記憶盒子	結合照片、舊校服布料、樹葉、黏土、水彩等多種材質，創造豐富的畫面肌理 (Texture)	
	14	童年記憶大搜集/記憶盒子	練習用視覺畫面「講故事」，安排物件的前後遮蔽與空間感。	
15	畢業時光與視覺設計 —— 「珍重再見！畢業海報」	學習視覺傳達設計（文字排版、色彩對比）。		

	16	畢業時光與視覺設計 —— 「珍重再見！畢業海報」	設計發想海報的草圖
	17	畢業時光與視覺設計 —— 「珍重再見！畢業海報」	學生利用文字、照片拼貼或繪畫，設計出一幅「我們的六年級回憶海報」或「畢業晚會邀請函」。
	18	期末作品分享	分享這學期作品、發表創作理念
學習評量	1. 定期/總結評量：比例 <u>50</u> % ☐ 口頭發表 ☐ 書面報告 ☐ 作業單 ☐ 作品檔案 ☒ 實作表現 ☐ 試題測驗 ☐ 課堂觀察 ☐ 同儕互評 ☐ 其他： 2. 平時/歷程評量：比例 <u>50</u> % ☒ 口頭發表 ☐ 書面報告 ☒ 作業單 ☐ 作品檔案 ☐ 實作表現 ☐ 試題測驗 ☒ 課堂觀察 ☐ 同儕互評 ☐ 其他：		
備註			