

## 臺北市松山區民族國民小學 114 學年度第一學期 校訂課程計畫

設計者	美感實驗室教學 團隊	年級	五年級	節數	每週(1)節，共(20)節
課程名稱	探索繽紛世界！ Dive into a World of Colors!			教材	自編
課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性主題/專題/議題探究課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程		<input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		
學校願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動學習 <input checked="" type="checkbox"/> 健康成長 <input checked="" type="checkbox"/> 多元發展 <input checked="" type="checkbox"/> 尊重關懷				
課程願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動探究 <input checked="" type="checkbox"/> 適性發展 <input checked="" type="checkbox"/> 跨域創新 <input checked="" type="checkbox"/> 健康韌性 <input checked="" type="checkbox"/> 自信負責 <input checked="" type="checkbox"/> 全球視野				
議題融入	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input checked="" type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 國防教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 生涯規畫教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input checked="" type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養(含圖書資訊利用教育) <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育(含資訊倫理與安全健康上網)				
跨領域 核心素養	<b>藝術領域</b> 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。 藝-E-C3 體驗在地及全球藝術與文化的多元性。 <b>社會領域</b> 社-E-B3 體驗生活中自然、族群與文化之美，欣賞多元豐富的環境與文化內涵。 社-E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。				
跨領域 學習表現	<b>藝術領域</b> 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。 <b>社會領域</b> 2b-III-2 理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。				
跨領域 學習內容	<b>藝術領域</b> 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。				

	<p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>視 P-III-1 在地及全球藝文展演、藝術檔案。</p> <p><b>社會領域</b></p> <p>Aa-III-2 規範（可包括習俗、道德、宗教或法律等）能導引個人與群體行為，並維持社會秩序與運作。</p> <p>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。</p>
--	---

跨領域學習目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能認識色彩的寒暖色、明暗與濃淡差異，並與情感做連結。</li> <li>2. 能運用色彩的不同特性變化進行創作。</li> <li>3. 能認識臺灣原住民文化特色與代表色彩之象徵意義。</li> <li>4. 認識各國代表色與服飾元素，探討民族色彩與圖騰。</li> <li>5. 能運用文化故事設計符合概念之文化服飾，並進行海報展示。</li> </ol>
---------	---

教學進度	<p>說明：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>跨領域</b>課程請在單元名稱標註星號★</li> <li>2. <b>校本活動</b>請在單元名稱標註校本</li> <li>3. <b>永續發展</b>請在單元名稱標註SDGs</li> </ol>
------	---

週次	單元名稱	節數	教學重點	議題融入重點說明(呈現教學主要內容)	評量方式
1	生活中的色彩溫度 How Do Colors Feel? Warm or Cool?	1	引導：觀察日常物品色彩（衣物、文具、食物），討論夏天與冬天的顏色感覺；認識冷暖色與情緒連結。		口語評量
2	顏色魔法：明暗 vs 濃淡 Color Magic: Light & Dark vs Intensity & Tint	1	觀察水彩或果汁顏色的變化，練習調明暗色階與濃淡調色技巧。		實作評量
3-5	傳遞色彩訊息 Let Colors Speak!	3	設計具有冷暖對比與明暗層次的紙袋創作。		實作評量
6	★校本 SDGs 10 原住民的色彩密碼 Secret Colors	1	觀看原住民生活影片或圖片，認識服飾與色彩特色，探討代表色意涵、圖紋意象；	原 E6 了解並尊重不同族群的歷史文化經驗。	口語評量 實作評量

	of Indigenous Culture		小組活動分析不同族群的特色。	多 E6 了解各文化間的多樣性與差異性。	
7-9	★ 校本 SDGs 10 原住民串珠創作 Beading with Culture & Colors	3	觀察原住民串珠飾品，學習簡易編織與配色，完成個人風格的串珠作品。	原 E10 原住民 族音樂、舞蹈、服飾、建築與各種工藝技藝實作。 多 E6 了解各文化間的多樣性與差異性。	實作評量
10	★ 色彩旅行 Color Journey Around the World	1	分享旅遊經驗或影片，認識各國代表色與服飾元素，探討民族色彩與圖騰，認識文化特色。	多 E6 了解各文化間的多樣性與差異性。 國 E4 了解國際文化的多樣性。	口語評量
11-12	★ 我的文化服裝設計 My Cultural Costume Design	2	分享生活中最喜歡的服飾圖案，蒐集資料並設計文化服裝草圖。	多 E6 了解各文化間的多樣性與差異性。 國 E4 了解國際文化的多樣性。	實作評量
13-14	★ 文裝秀！(一) Cultural Fashion Show! (Part 1)	2	將文化服裝的設計理念與故事以海報的方式呈現，安排其畫面分布。	多 E6 了解各文化間的多樣性與差異性。 國 E4 了解國際文化的多樣性。	實作評量
15-17	★ 文裝秀！(二) Cultural Fashion Show! (Part 2)	3	將設計好的文化服裝草圖，加入代表自己文化的角色人物，繪製於海報上。	多 E6 了解各文化間的多樣性與差異性。 國 E4 了解國際文化的多樣性。	實作評量
18-20	★ 文裝秀！(三) Cultural Fashion Show! (Part 3)	3	為文化服裝海報進行最後的上色與裝飾，並進行「文裝秀」展覽。	多 E6 了解各文化間的多樣性與差異性。 國 E4 了解國際文化的多樣性。	

## 學習評量

### 1、 量化(%)：

1. 實作評量：個人單元創作 50%
  2. 多元綜合評量：課堂學習筆記、學習單 15%
  3. 平時表現： 35%
- 課堂表現(學習態度、課堂參與、作品分享與發表)  
課後表現(環境收拾、用具整理及歸位)

### 2、 具體目標：

1. 能探索生活中的各種色彩元素，並運用於創作中。
2. 能於課堂上專心聆聽、參與討論及欣賞他人的作品。
3. 能了解並尊重各文化間的多樣性，將文化特色融入於創作中。

## 臺北市松山區民族國民小學 114 學年度第 2 學期 校訂課程計畫

設計者	美感研究室教學團隊	年級	五	節數	每週(1)節，共(20)節
課程名稱	偶的實驗室 Figurine of my dream	教材	自編		
課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性主題/專題/議題探究課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程		<input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		
學校願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動學習 <input checked="" type="checkbox"/> 健康成長 <input checked="" type="checkbox"/> 多元發展 <input checked="" type="checkbox"/> 尊重關懷				
課程願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動探究 <input checked="" type="checkbox"/> 適性發展 <input checked="" type="checkbox"/> 跨域創新 <input checked="" type="checkbox"/> 健康韌性 <input checked="" type="checkbox"/> 自信負責 <input checked="" type="checkbox"/> 全球視野				
議題融入	<input checked="" 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"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input checked="" type="checkbox"/> 生涯規畫教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國防教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養(含圖書資訊利用教育) <input type="checkbox"/> 資訊教育(含資訊倫理與安全健康上網)				
跨領域 核心素養	<b>藝術領域</b> 藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-C1 識別藝術活動中的社會議題。 <b>綜合活動領域</b> 綜-E-A1 認識個人特質，初探生涯發展，覺察生命變化歷程，激發潛能，促進身心健全發展。				
跨領域 學習表現	<b>藝術領域</b> 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。 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。 <b>綜合活動領域</b> 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。 1c-III-1 運用生涯資訊，初探自己的生涯發展。				
跨領域 學習內容	<b>藝術領域</b> 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 A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。 <b>綜合活動領域</b> Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。 Ac-III-2 職業興趣。 Ac-III-3 未來職業想像。				
跨領域 學習目標	1. 能熟習人物繪製的比例原則。 2. 能利用心智圖分析自己的個人特質、認識自己，並閱讀相關職業資料，結合學習單對照出自己感興趣的職業選擇。 3. 認識並熟習人物骨架製作方法、土材、紙材、壓克力等多元媒材的創				

		作技巧並運用於自我創作中。 4. 透過自己的職業選擇的觀察發現，以人偶公仔的製作技巧方式呈現於創作中。			
教學進度		說明： 1. 跨領域課程請在單元名稱標註星號★ 2. 校本活動請在單元名稱標註校本 3. 永續發展請在單元名稱標註SDGs			
週次	單元名稱	節數	教學重點	議題融入重點說明(呈現教學主要內容)	評量方式
1	多元的職業 Diverse Job ★ 校本	1	1. 觀察與分享生活周遭的職業及其工作內容	【生涯規畫教育】 涯 E2 認識不同的生活角色。	口語評量 實作評量 (學習單)
2	職業面面觀 The secrets of job ★SDGs 校本	1	1. 認識各職業類型，了解各項職業須具備之能力與特質 2. 思考個人興趣與特質和那些職業有關連	【生涯規畫教育】 涯 E4 認識自己的特質與興趣。 涯 E9 認識不同類型工作/教育環境。 【性別平等教育】 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。	實作評量 (心智圖)
3	人物比例研究室 1 Model lab 1	3	了解並練習如何繪製正確的人物比例及動作		實作評量
4					
5					
6	人物比例研究室 2 Model lab 2	3	學習並練習如何繪製Q版的人物比例及動作		實作評量
7					
8					
9	我的夢想職業 My dream of future ★	2	1. 選擇符合個人特質及興趣的職業 2. 蒐集該職業相關特徵、服飾、動作 3. 根據蒐集的資料完成人偶草圖	【生涯規畫教育】 涯 E4 認識自己的特質與興趣。 涯 E9 認識不同類型工作/教育環境。 【性別平等教育】 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。	實作評量
10					
11	偶的實驗室 1	2	根據繪製的人偶草		實作評量

12	Figurine of my dream		圖，以鋁線製作人偶骨架		
13	偶的實驗室 2	2	在完成的鋁線人偶骨架上，以廢紙加上人偶的肌肉	【環境教育】 環 E16 了解物質循環與資源回收利用的原理。	實作評量
14	Figurine of my dream				
15	偶的實驗室 3	3	以土材為人偶繼續加上表皮、服裝、頭髮、道具等細節。		實作評量
16	Figurine of my dream				
17	Figurine of my dream				
18	偶的實驗室 4	3	為人偶進行最後的上色與裝飾。		實作評量
19	Figurine of my dream				
20	Figurine of my dream				
學習評量		<p>一、量化(%)：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 實作評量：個人單元創作 50%</li> <li>2. 多元綜合評量：課堂學習筆記、學習單 15%</li> <li>3. 平時表現： 35%</li> </ol> <p>課堂表現(學習態度、課堂參與、作品分享與發表) 課後表現(環境收拾、用具整理及歸位)</p> <p>二、具體目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能探索生活中的各種視覺元素，並運用於創作中</li> <li>2. 能於課堂上專心聆聽、參與討論及欣賞他人的作品。</li> <li>3. 能以軟性媒材表現不同的創作形式，並運用於作品中。</li> </ol>			

## 臺北市松山區民族國民小學 114 學年度第 2 學期 校訂課程計畫

設計者	美感實驗室	年級	六	節數	每週(1)節，共(20)節
課程名稱	插畫與繪本 Illustrations and picture books			教材	自編
課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性主題/專題/議題探究課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程		<input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		
學校願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動學習 <input checked="" type="checkbox"/> 健康成長 <input checked="" type="checkbox"/> 多元發展 <input checked="" type="checkbox"/> 尊重關懷				
課程願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動探究 <input checked="" type="checkbox"/> 適性發展 <input checked="" type="checkbox"/> 跨域創新 <input checked="" type="checkbox"/> 健康韌性 <input checked="" type="checkbox"/> 自信負責 <input checked="" type="checkbox"/> 全球視野				
議題融入	<input checked="" type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input 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"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 生涯規畫教育 <input checked="" type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國防教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養(含圖書資訊利用教育) <input type="checkbox"/> 資訊教育(含資訊倫理與安全健康上網)				
跨領域 核心素養	<b>藝術領域</b> 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。 <b>國語文領域</b> 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。				
跨領域 學習表現	<b>藝術領域</b> 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。 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。 <b>國語文領域</b> 國 6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。 國 6-III-4 創作童詩及故事。				
跨領域 學習內容	<b>藝術領域</b> 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 A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。 <b>國語文領域</b> 國 Aa-III-4 各類文句表達的情感與意義。 國 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。				
跨領域 學習目標	能理解並掌握繪本與插畫中人物與場景的基本比例與構圖原則。 能透過心智圖發想故事內容，並結合自身經驗，建立繪本角色與情節架構。 能閱讀與分析經典繪本，了解繪本的敘事方式、畫面安排及視覺語言的運用。 能嘗試運用不同媒材(如水彩、色鉛筆、拼貼等)創作插畫，提升表現力與創意。 能透過故事發展與角色塑造，學習基本敘事技巧，並在圖文結合的創作中表達個人想法。				

		能將創作成果整理成完整的繪本作品，並進行口語表達與分享，提升語文與藝術的跨領域整合能力。			
教學進度		說明： 1. <b>跨領域</b> 課程請在單元名稱標註星號★ 2. <b>校本活動</b> 請在單元名稱標註 <b>校本</b> 3. <b>永續發展</b> 請在單元名稱標註 <b>SDGs</b>			
週次	單元名稱	節數	教學重點	議題融入重點說明(呈現教學主要內容)	評量方式
1	認識繪本與插畫 ★校本 SDGs	1	1. 觀察繪本與插畫的表現方式 2. 認識繪本的基本結構與要素	<b>【性別平等教育】</b> 性 E3 覺察繪本與插畫中的性別角色刻板印象，分析作品如何塑造性別特質，並創作不受性別限制的角色與故事。  <b>【閱讀素養教育】</b> 閱 E3 透過閱讀繪本理解故事結構、角色塑造與視覺敘事，培養分析與批判思考能力，提升文本與圖像的閱讀素養。	口語評量 (討論)
2	繪本故事元素 ★校本 SDGs	1	1. 探討故事結構(起、承、轉、合) 2. 分析文字與圖像的搭配關係	<b>【性別平等教育】</b> 性 E3 覺察繪本與插畫中的性別角色刻板印象，分析作品如何塑造性別特質，並創作不受性別限制的角色與故事。	實作評量 (學習單)
3 4	插畫風格探索	2	1. 認識不同插畫風格 2. 透過臨摹學習不同風格的筆觸與技法	<b>【多元文化教育】</b> 文 E5 認識不同文化背景的繪本風格，分析繪本如何展現族群特色，並嘗試創作融合多元文化的故事與插畫。	實作評量
5 6	角色設定與表情動作	2	1. 學習人物比例、表情與動作的繪製 2. 設計自己的角色		實作評量
7 8	背景與場景設計	2	1. 學習場景構圖 2. 討論如何讓背景與故事氛圍相契合		實作評量
9 10	分鏡與故事板	2	1. 學習繪本分鏡設計		實作評量

			2. 理解畫面構圖的敘事功能		
11	我的繪本故事 (構思) ★校本	2	1. 發想並撰寫自己的繪本故事大綱 2. 設計角色、背景與場景		實作評量
12					
13	我的繪本故事 (草圖) ★校本	2	1. 完成繪本初稿草圖 2. 確認故事流暢度與畫面安排		實作評量
14					
15	插畫細節與上色 技法	2	1. 學習運用水彩、色鉛筆、拼貼等技法豐富畫面 2. 增加畫面層次與細節		實作評量
16					
17	繪本製作與裝訂 SDGs ★校本	2	1. 進行作品整理與裝訂 2. 討論封面設計與標題呈現	【環境教育】 環 E16 了解環保材質與資源回收應用於繪本製作，鼓勵學生使用環保材料創作，實踐永續設計概念。	實作評量
18					
19	繪本分享與交流	1	1. 向同學介紹自己的繪本故事 2. 分享創作過程與心得		口語評量
20	成果發表與展示 ★校本	1	1. 舉辦繪本展示活動 2. 讓學生向家長或其他班級介紹作品		實作評量
學習評量		<p>一、量化(%)：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>實作評量：個人單元創作 50%</li> <li>多元綜合評量：課堂學習筆記、學習單 15%</li> <li>平時表現： 35%</li> </ol> <p>課堂表現(學習態度、課堂參與、作品分享與發表) 課後表現(環境收拾、用具整理及歸位)</p> <p>二、具體目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>能探索生活中的各種視覺元素，並運用於創作中</li> <li>能於課堂上專心聆聽、參與討論及欣賞他人的作品。</li> <li>能以多元媒材表現不同的創作形式，並運用於作品中。</li> </ol>			

## 臺北市松山區民族國民小學 114 學年度第 2 學期 校訂課程計畫

設計者	美感實驗室教學團隊	年級	六	節數	每週(1)節，共(20)節
課程名稱	古今遊樂場 Playgrounds Through Time			教材	自編
課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性主題/專題/議題探究課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程		<input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		
學校願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動學習 <input checked="" type="checkbox"/> 健康成長 <input checked="" type="checkbox"/> 多元發展 <input checked="" type="checkbox"/> 尊重關懷				
課程願景	<input checked="" type="checkbox"/> 主動探究 <input checked="" type="checkbox"/> 適性發展 <input checked="" type="checkbox"/> 跨域創新 <input checked="" type="checkbox"/> 健康韌性 <input checked="" type="checkbox"/> 自信負責 <input checked="" type="checkbox"/> 全球視野				
議題融入	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 國防教育				
跨領域核心素養	<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 生涯規畫教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育				
跨領域學習表現	<input checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養(含圖書資訊利用教育)				
跨領域學習內容	<input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育(含資訊倫理與安全健康上網)				
跨領域學習目標	<b>藝術領域</b> 藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-C1 識別藝術活動中的社會議題。 <b>社會領域</b> 社-E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。				
跨領域學習內容	<b>藝術領域</b> 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。 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。 <b>社會領域</b> 2a-III-1 關注社會、自然、人文 環境與生活方式的互動關係。 3d-III-3 分享學習主題、社會議題探究的發現或執行經驗，並運用回饋資訊進行省思，尋求調整與創新。				
跨領域學習內容	<b>藝術領域</b> 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 A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。 <b>社會領域</b> Ab-III-1 臺灣的地理位置、自然 環境，與歷史文化的發展有關聯性。 Ba-III-1 每個人不同的生活背景 與經驗，會使其對社會 事務的觀點與感受產生差異。				
跨領域學習目標	1. 了解古今「娛樂」的方式，從各時期的場所、設施、玩具等理解脈絡。				

				2. 了解不同地區因風土民情的差異，分析並統整產生的人文現象。 3. 關心並實踐多元文化、環境議題。	
教學進度	說明： 1. 跨領域課程請在單元名稱標註星號★ 2. 校本活動請在單元名稱標註校本 3. 永續發展請在單元名稱標註SDGs				
週次	單元名稱	節數	教學重點	議題融入重點說明(呈現教學主要內容)	評量方式
1	遊戲的起源：古代孩子怎麼玩？(The Origins of Play: How Did Ancient Children Have Fun?) ★ 校本	1	1. 根據社會課所學時空背景下的生活，推敲當時的娛樂方式。		口語評量 實作評量
2	傳統童玩：竹蜻蜓、陀螺與紙風車 (Traditional Toys: Bamboo Dragonflies, Spinning Tops, and Pinwheels) ★ 校本	1	1. 透過台灣傳統童玩介紹，分析材質、使用方法。 2. 正確操作童玩。	【我族文化的認同】 多 E2 建立自己的文化認同與意識。	口語評量 實作評量
3 4	世界各地的遊戲文化 (Games Around the World: A Cultural Comparison) ★	2	1. 了解世界各地玩具、遊戲的演進脈絡。 2. 世界第一座遊樂園由來與內容。	【跨文化的能力】 多 E6 了解各文化間的多樣性與差異性。	實作評量
5 6	遊樂場踏查 (Playground Exploration) 校本	3	1. 至學校周遭的休憩場所(例如:公園)觀察場地配置、配色。	【環境倫理】 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。	實作評量

7			2. 至本市的主題樂園觀察場地配置、配色。		
8	創意遊樂場設計：遊戲設計師(Creative Playground Design: Game Designer) 校本	3	1. 畫出自己對遊樂園的想像草圖。 2. 各地遊樂園色彩、遊樂器材分析。 3. 利用適合的材質製作遊樂場景。		
9					
10					
9	遊樂設施的美學與結構 (The Aesthetics and Structure of Play Equipment)	2	1. 利用美的原理原則分析古今遊樂設施、玩具的色、型、結構等。 2. 選擇適合的元素設計玩具、遊樂設施。		實作評量
10					
11	DIY 傳統遊戲：製作自己的童玩 (DIY Traditional Toys: Craft Your Own Childhood Games) ★	2	1. 了解基礎結構並實作出一個玩具。 2. 利用結構原理製作出自己設計的玩具。		實作評量
12					
13	永續遊樂場：環保材質與設計 (Sustainable Playgrounds: Eco-Friendly Materials and Design) SDGs	2	1. 知曉台灣目前的環保藝術作品、藝術家。 2. 利用再利用為原則製作自己設計的遊樂設施。	【環境倫理】 環 E3 了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地。	實作評量
14					
15	動態雕塑：打造會動的遊樂設施模型 (Kinetic Sculptures: Creating Moving Play	2	1. 利用機械裝置(例如：光電、馬達等)製作機關，使遊樂設施運作。		實作評量
16					

	Structures)				
17	虛擬與擴增實境遊樂場設計 (Virtual & Augmented Reality in Playground Design)	2	1. 學生掃描製作場景，載入擴增實境軟體。 2. 測試畫面呈現結果。	【資訊科技與合作共創】 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	實作評量
18					
19	成果發表：展示與分享我們的遊樂場創作 (Final Presentation: Showcasing Our Playground Creations!) 校本	2	1. 學生準備作品自述，於展場內發表。 2. 正確操作硬體設施。		口語評量 實作評量
20					
學習評量		<p>一、量化(%)：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>實作評量：個人單元創作:45%</li> <li>多元綜合評量：課堂繪圖筆記、學習單:20%</li> <li>平時表現： 35%</li> </ol> <p>課堂表現(學習態度、課堂參與、表達、展演) 課後表現(環境收拾、愛惜用具)</p> <p>二、具體目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>探索生活周遭與課程相關的人文產物，整合後運用於創作中。</li> <li>能於課堂上尊重他人、參與討論及欣賞他人或藝術家的作品。</li> <li>能以多種媒材表現不同的質感與表現性，創作出一件具有美感的作品。</li> </ol>			