

臺北市芳和實驗中學

112 學年度 10 年級 藝術 領域 城市美學 課程計畫

教科書版本：■選用教科書 □自編教材(經課發會通過)

編撰教師: 鄭中勝

每週授課時數： 3 節

本領域課程對應之學校本位素養指標：

1-1 探索自我概念

2-2 詮釋現象意義

2-4 評價多元觀點

3-3 進行有效溝通

3-4 達成團隊合作

4-3 關懷社會議題

●藍色 為音樂範疇 ●紫色 為表演藝術範疇 ●紅色 為藝術實踐活動 (實作)

第一學期

課程對應之 領域核心素養	藝 S-U-A1 參與藝術活動，以提升生活美感及生命價值。 藝 S-U-A2 運用設計與批判性思考，以藝術實踐解決問題。 藝 S-U-B3 善用多元感官，體驗與鑑賞藝術文化與生活。
學習目標	透過對美的解析與介紹，讓學生對它有概括性的全面認識，並且留心、感受、觀察、省思周遭生活，五官共感，擴展美感經驗。總結「藝術鑑賞」的概念，並提出藝術背後「觀點」的省思，引發思考。 簡介當前重要的設計思潮與基本觀念，並透過設計思考與實踐活動，觸發改變世界的行動。

課程對應之教育議題	□性別平等 □人權教育 ■環境教育 □海洋教育 □品德教育 □生命教育 ■法治教育 □科技 □資訊 □能源 □安全 □防災 □家庭教育 □生涯規劃 □多元文化 □閱讀素養 ■戶外教育 □國際教育 □原住民族教育
議題融入之實質內涵	環 U4 思考生活品質與人類發展的意義，並據以思考與永續發展的關係。 法 U1 探究正義與司法關係。 戶 U 1 善用環境議題，實地到戶外及校外考察，認識臺灣環境並參訪自然及文化資產，如國家公園、國家風景區及國家森林公園等。

單元內涵

週次	單元活動主題	學習目標	學習內容	學習表現	學習活動	檢核點
1	天地有大美—美感通論	學生能在實踐中認識視覺「要素」與「形式原理」，五官共感建立關係，擴展美感經驗，並觸發藝術背後「觀點」與「議題」的思考。	藝 E-V-1 人造物的材料、結構與形式。	藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生活中各類藝術型態觀察、探索及表達的能力。	1.藝術的定義與三大要素 2.視覺基本元素 3.視覺形式原理 4.美在生活中的表現樣貌 5.藝術鑑賞（分組討論與報告） 6.五感體驗與發表（戶外） 7.肢體即興創作	能理解美感相關要素與形式，並表達藝術觀點。
2	天地有大美—美感要素與形式原理		藝 E-V-2 設計與多媒體。 藝 P-V-1 設計思考與美感經驗。	藝 1-V-2 能理解各類藝術型態之創作原則、組合元素及表現方法。		
3	天地有大美— 藝術實踐（肢體之美與五感體驗）		藝 P-V-2 設計與文化。 藝 A-V-4 音樂與環境空間。 藝 E-V-5 身體、聲音、戲劇、舞蹈之即興與創作。	藝 2-V-1 能具備對各類藝術之美感經驗及鑑賞的能力。		
4	天地有大美—藝術觀點與評鑑		藝 2-V-2 能了解藝術與社會、歷史及文化的關係。			
5	設計大小事—設計通論		藝 E-V-1 人造物的材料、結構與形式。	藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生		

6	設計大小事— 設計簡史	認識，以設計溝通來建立關係，傳遞資訊，並以「設計思考」的方式，提出具體的實踐與表達。	藝 E-V-2 設計與多媒體。 藝 A-V-1 設計與環境。 藝 P-V-1 設計思考與美感經驗。 藝 P-V-2 設計與文化。	活中各類藝術型態觀察、探索及表達的能力。 藝 1-V-2 能理解各類藝術型態之創作原則、組合元素及表現方法。 藝 2-V-1 能具備對各類藝術之美感經驗及鑑賞的能力。 藝 2-V-2 能了解藝術與社會、歷史及文化的關係。	1.設計的定義 2.設計的類型 3.設計的歷史風格 4.設計思潮與觀念 5.設計的影響力 6.設計思考與行動 (社會設計) 7.設計實踐創作 (資訊圖表設計) 8.發表與分享	計出圖表。
7	設計大小事— 當代設計思潮					
8	設計大小事— 不只是設計					
9	設計大小事— 設計思考					
10-11	設計大小事— 藝術實踐 (社會設計挑戰)					
12-13	設計大小事— 藝術實踐 (資訊圖表設計)					
14	設計大小事— 討論與分享					
評量規畫		1.多元評量：課堂筆記、發表、學習單、資料蒐集、同儕互評 (20%) 2.藝術檔案與實作 (50%) 3.學習態度：課堂表現、團隊合作與服務精神 (30%)				

第二學期

課程對應之領域核心素養	<p>藝 S-U-A1 參與藝術活動，以提升生活美感及生命價值。</p> <p>藝 S-U-B2 運用多媒體與資訊科技進行創作思辨、批判與溝通。</p> <p>藝 S-U-B3 善用多元感官，體驗與鑑賞藝術文化與生活。</p> <p>藝 S-U-C1 養成以藝術活動關注社會議題的意識及責任。</p>
學習目標	<p>透過介紹讓學生從周遭生活中發現建築之美，理解空間的需求與規劃，並思索各種可能性。</p> <p>介紹新媒體藝術相關基本知識與美學觀念，以及電影藝術相關手法與敘事結構，增加文化多元性與豐富度，並應用於創作上。</p>
課程對應之教育議題	<p>□性別平等 □人權教育 ■環境教育 □海洋教育 □品德教育 □生命教育 □法治教育 ■科技 □資訊 □能源 □安全 □防災 □家庭教育 □生涯規劃 □多元文化 □閱讀素養 □戶外教育 □國際教育 □原住民族教育</p>
議題融入之實質內涵	<p>環 U2 理解人為破壞對其他物種與棲地所帶來的生態不正義，進而支持相關環境保護政策。</p> <p>科 E3 體會科技與個人及家庭生活的互動關係。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p>

單元內涵

週次	單元活動主題	學習目標	學習內容	學習表現	學習活動	檢核點
1	建築之美—西方建築通論與對應音樂簡介	學生能透過鑑賞瞭解建築受到文化中各個層面的影響，反應出社會環境的樣貌與人們的互動模式，並衍生出不同的外在形式與象徵意義，成為人類	<p>藝 E-V-1 人造物的材料、結構與形式。</p> <p>藝 A-V-2 設計與環境。</p> <p>藝 P-V-1 設計思考與美感經驗。</p> <p>藝 P-V-2 設計與文化。</p>	<p>藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生活中各類藝術型態觀察、探索及表達的能力。</p> <p>藝 1-V-2 能理解各類藝術型態之創作原則、組合元素及表現方法。</p>	<p>1.西方建築形象內涵的探索</p> <p>2.西方建築的歷史(含音樂)</p> <p>3.東方建築形象內涵的探索</p> <p>4.東方建築的歷史(含音樂)</p>	能理解東西方建築形式與對應的音樂，並進行肢體
2	建築之美—東方建築通論藝術實踐(肢體與					

	建築)	文化互動下的體現者。	<p>藝 A-V-3 音樂與音像藝術。</p> <p>藝 P-V-6 表演藝術應用於生活、職涯、傳統文化與公民議題。</p>	<p>藝 2-V-1 能具備對各類藝術之美感經驗及鑑賞的能力。</p> <p>藝 2-V-2 能了解藝術與社會、歷史及文化的關係。</p> <p>藝 3-V-1 能認識文化資產，豐富藝術生活。</p> <p>藝 3-V-2 連結區域文化與全球的議題。</p>	5.以建築為題的肢體展演創作	展演與創作。
3	空間與都市規劃— 都市規劃與公共空間概論	學生透過鑑賞能瞭解空間如何形塑人類的互動模式，理解建築與都市的規劃設計，提升其欣賞能力，並思索空間或建築的各種可能性。	<p>藝 E-V-1 人造物的材料、結構與形式。</p> <p>藝 A-V-2 設計與環境。</p> <p>藝 P-V-1 設計思考與美感經驗。</p> <p>藝 P-V-2 設計與文化。</p> <p>藝 A-V-4 音樂與環境空間。</p> <p>藝 A-V-5 戲劇、舞蹈、劇場表演形式與風格之欣賞與評析。</p>	<p>藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生活中各類藝術型態觀察、探索及表達的能力。</p> <p>藝 1-V-2 能理解各類藝術型態之創作原則、組合元素及表現方法。</p> <p>藝 2-V-1 能具備對各類藝術之美感經驗及鑑賞的能力。</p> <p>藝 2-V-2 能了解藝術與社會、歷史及文化的關係。</p> <p>藝 3-V-2 連結區域文化與全球的議題。</p>	<p>1.公共空間概論</p> <p>2.室內設計概論</p> <p>3.空間與綠化及環保</p> <p>4.都會中的藝文展演空間</p> <p>5.空間活化與創新</p> <p>6.發表與分享</p>	能理解空間規劃的各類樣態，以及空間與環境保護之間的連結。
4	空間與都市規劃— 住宅與室內設計					
5	空間與都市規劃— 環保與創新					

6	數位與新媒體藝術— 錄像藝術與新媒體	學生能透過賞析， 認識新媒體藝術、 動畫與互動數位設 計的基本知識、原 理與美學觀念。	藝 E-V-2 設計與多媒體。 藝 A-V-1 設計與影像、電影藝術。 藝 P-V-1 設計思考與美感經驗。	藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生 活中各類藝術型態觀察、探 索及表達的能力。 藝 1-V-2 能理解各類藝術型態之創作 原則、組合元素及表現方 法。	1.錄像藝術、新媒體藝術 2.互動媒體藝術 3.數位設計 4.相關藝術家與作品 5.劇場創新形式展演 6.發表與分享	能理解數位新媒體的形式 特徵與互動方式。
7	數位與新媒體藝術— 數位設計與互動藝 術	學生能透過生活中的 電影藝術與影片 範例，認識動態影 像中的母題、象徵 與敘事結構方式， 提升電影藝術上的 美感與敏銳度，並	藝 E-V-2 設計與多媒體。 藝 A-V-1 設計與影像、電影藝術。 藝 P-V-1 設計思考與美感經驗。 藝 P-V-2 設計與文化。 藝 A-V-6 各類表演藝術工作者、劇場藝 術家與團體。	藝 2-V-1 能具備對各類藝術之美感經 驗及鑑賞的能力。 藝 2-V-2 能了解藝術與社會、歷史及 文化的關係。 藝 3-V-2 連結區域文化與全球的議 題。	1.錄像藝術、新媒體藝術 2.互動媒體藝術 3.數位設計 4.相關藝術家與作品 5.劇場創新形式展演 6.發表與分享	能理解數位新媒體的形式 特徵與互動方式。
8	電影藝術面面觀— 電影要素解析	學生能透過生活中的 電影藝術與影片 範例，認識動態影 像中的母題、象徵 與敘事結構方式， 提升電影藝術上的 美感與敏銳度，並	藝 E-V-2 設計與多媒體。 藝 A-V-1 設計與影像、電影藝術。 藝 P-V-1 設計思考與美感經驗。 藝 P-V-2	藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生 活中各類藝術型態觀察、探 索及表達的能力。 藝 1-V-2 能理解各類藝術型態之創作 原則、組合元素及表現方	1.電影的定義與範疇 2.電影的場面調度與敘事手法 3.電影與廣告配樂 4.電影分鏡與腳本 5.微電影創作 6.剪輯與合成 7.發表與分享	能理解電影的要素與手 法，並進行創作。

9	電影藝術面面觀— 電影敘事手法	進行創作。	設計與文化。 藝 E-V-3 音樂與科技媒體。 藝 E-V-4 音樂與跨領域展演創作。 藝 P-V-3 流行音樂與創意產業。 藝 E-V-6	法。 藝 2-V-1 能具備對各類藝術之美感經驗及鑑賞的能力。 藝 2-V-2 能了解藝術與社會、歷史及文化的關係。 藝 3-V-1		
10-11	電影藝術面面觀— 廣告與配樂 藝術實踐 (編劇與 音樂)		劇場與科技媒體之活動規劃、排練、整合與製作。 藝 P-V-6 表演藝術應用於生活、職涯、傳統文化與公民議題。	能認識文化資產，豐富藝術生活。		
12-14	電影藝術面面觀— 藝術實踐 (微電影 創作)					
評量規畫		1.多元評量：課堂筆記、發表、學習單、資料蒐集、同儕互評 (20%) 2.藝術檔案與實作 (50%) 3.學習態度：課堂表現、團隊合作與服務精神 (30%)				

第三學期

<p>課程對應之 領域核心素養</p>	<p>藝 S-U-A3 發揮創新精神，並具備規劃、執行與省思藝術展演能力，以因應社會變化。藝 S-U-B1 活用藝術符號表達情意觀點和風格，並藉以做為溝通之道。 藝 S-U-B3 善用多元感官，體驗與鑑賞藝術文化與生活。 藝 S-U-C1 養成以藝術活動關注社會議題的意識及責任。 藝 S-U-C3 探索在地及全球藝術與文化的多元與趨勢。</p>
<p>學習目標</p>	<p>簡介動態影像發展史，提升學生在電影藝術上的美感與敏銳度。 以傳統文化為題，使學生認識不同文化環境下所形成各具特色的藝術文化活動，並以此為依據發想，進行藝術創作與推廣。</p>
<p>課程對應之 教育議題</p>	<p><input type="checkbox"/>性別平等 <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 checked="" type="checkbox"/>科技 <input type="checkbox"/>資訊 <input type="checkbox"/>能源 <input type="checkbox"/>安全 <input type="checkbox"/>防災 <input type="checkbox"/>家庭教育 <input type="checkbox"/>生涯規劃 <input checked="" type="checkbox"/>多元文化 <input type="checkbox"/>閱讀素養 <input type="checkbox"/>戶外教育 <input type="checkbox"/>國際教育 <input checked="" type="checkbox"/>原住民族教育</p>
<p>議題融入之 實質內涵</p>	<p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E8 利用創意思考的技巧。 多 U3 探討不同群體的文化，並能從各文化群體的觀點進行分析。 原 U11 了解原住民族音樂、舞蹈、服飾、建築與各種工藝技藝的文化意涵與文化資產的保存與文化產業的發展。</p>

單元內涵

週次	單元 活動主題	學習目標	學習內容	學習表現	學習活動	檢核點
----	------------	------	------	------	------	-----

1	電影藝術面面觀— 動態影像發展脈絡			<p>藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生活中各類藝術型態觀察、探索及表達的能力。</p> <p>藝 1-V-2 能理解各類藝術型態之創作原則、組合元素及表現方法。</p>		
2	電影藝術面面觀— 電影藝術史	學生能透過鑑賞瞭解動態影像與電影的歷史脈絡。	<p>藝 E-V-1 人造物的材料、結構與形式。</p> <p>藝 A-V-2 設計與環境。</p> <p>藝 P-V-1 設計思考與美感經驗。</p> <p>藝 P-V-2 設計與文化。</p>	<p>藝 2-V-1 能具備對各類藝術之美感經驗及鑑賞的能力。</p> <p>藝 2-V-2 能了解藝術與社會、歷史及文化的關係。</p> <p>藝 3-V-1 能認識文化資產，豐富藝術生活。</p> <p>藝 3-V-2 連結區域文化與全球的議題。</p>	<p>1.動態影像發展</p> <p>2.默劇</p> <p>3.動態影像與科技發展</p> <p>4.動畫簡史</p> <p>5.動畫表現手法</p> <p>6.討論與分享</p>	能理解動態影像發展的歷史，並統整出各階段之特徵。
3	傳統文化與藝術— 定義通論與傳統工藝	學生透過賞析能瞭解相關傳統藝術，認識不同文化脈絡下的藝術活動，提升欣賞能	<p>藝 A-V-2 設計與環境。</p> <p>藝 P-V-1 設計思考與美感經驗。</p>	<p>藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生活中各類藝術型態觀察、探索及表達的能</p>	<p>1.文化的意義與特點</p> <p>2.筆墨金石與節慶意涵</p> <p>3.傳統戲劇與遊藝活動</p> <p>4.原住民文化藝術</p>	能認識中國、台灣與原住民的各類藝術展現與活動，並進行戲劇活動創作。

4	傳統文化與藝術— 筆墨金石與節慶意涵	力，並嘗試主題式的肢體創作。	藝 P-V-2 設計與文化。	力。 藝 2-V-1 能具備對各類藝術之美感經驗及鑑賞的能力。 藝 2-V-2 能了解藝術與社會、歷史及文化的關係。 藝 3-V-1 能認識文化資產，豐富藝術生活。 藝 3-V-2 連結區域文化與全球的議題。	5.創作性戲劇表現 6.發表與分享	
5	傳統文化與藝術— 傳統戲劇與游藝活動					
6	傳統文化與藝術— 藝術實踐 (創作性戲劇)					
7	文化創意產業與設計— 定義與範疇 傳承與創新	學生透過鑑賞能瞭解文化創意產業的範疇與發展，政策與現況，及其在生活中的效應，並依此延伸出相關肢體展演與商品設計。	藝 E-V-2 設計與多媒體。 藝 A-V-1 設計與影像、電影藝術。 藝 A-V-2 設計與環境。 藝 P-V-1 設計思考與美感經驗。 藝 P-V-2 設計與文化。 藝 A-V-5 戲劇、舞蹈、劇場表演形式與風格之欣賞與評析。 藝 P-V-6 表演藝術應用於生活、職涯、傳統文化與公民議	藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生活中各類藝術型態觀察、探索及表達的能力。 藝 2-V-1 能具備對各類藝術之美感經驗及鑑賞的能力。 藝 2-V-2 能了解藝術與社會、歷史及文化的關係。 藝 3-V-1 能認識文化資產，豐富藝術生活。 藝 3-V-2 連結區域文化與全球的	1.文化創意產業的定義與範疇 2.文化創意產業的創新範例 3.地方文化特色與設計 4.文創政策與藝文空間再生 5.文創商品設計 6.文創展演與推銷 7.發表與分享	能理解文化創意的相關概念，並進行文創商品的創作。
8	文化創意產業與設計— 地方文化與特色 跨界風潮與設計					
9	文化創意產業與設計— 文創政策與發展 空間再生與利用					
10-12	文化創意產業與設計— 藝術實踐 (文創設計)					
13	文化創意產業與設計— 藝術實踐 (報告與展演推銷)					

		題。	議題。		
評量規畫	1.多元評量：課堂筆記、發表、學習單、資料蒐集、同儕互評 (20%) 2.藝術檔案與實作 (50%) 3.學習態度：課堂表現、團隊合作與服務精神 (30%)				