

三、嘉義縣 國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是  (\_\_\_\_年級和\_\_\_\_年級) 否

年級	五 年級	年級課程 主題名稱	興起好藝術	課程 設計者	蔡函淳	總節數/學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性 課程 類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 跨領域統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學(可以複選)						
學校 願景	三興驚豔 Something Amazing - 成就孩子某領域的驚艷 『培養孩子成為懂生態、玩 科研、擁美感、懷希望、肯 遊學的兒童』		與學校願 景呼應之 說明	1. 結合交通安全、學校願景與希望社區特色，培養孩子觀察學習的能力，並藉由動手創作，發揮 創意，提升美學素養。 2. 結合自然領域的生態觀察與藝術領域的創作，發展學生多元智能。			
總綱 核心 素養	E-A 3 具備擬訂計畫與實 作的能力，並以創新思考 方式，因應日常生活情 境。 E-B 3 具備藝術創作與欣 賞的基本素養，促進多元 感官的發展，培養生活環 境中的美感體驗。		課程 目標	E-A 3-1 能學習思考班服及商標設計，擬訂設計圖草稿，並實作出所想之圖案。 E-B 3-1 能夠透過設計班服及商標，欣賞生活中的人文之美感。 E-B 3-2 能結合多元媒材(拓印)與技法，進行創作，察覺生活中的人文之美感。 E-C 1-1 能說出自己的創作理念，也能尊重他人想法，並透過分享設計理念後，判斷並選出較符合 班級及社區的圖案。 E-C2-1 運用溝通及同理，與團隊成員合作，完成設計。			

	E-C 1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。							
<b>議題融入</b>	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input checked="" type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題_____ (非必選)							
<b>融入議題實質內涵</b>	安 E1 了解安全教育。 安 E2 了解危機與安全。 安 E3 知道常見事故傷害。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 安 E5 了解日常生活危害安全的事件。 戶 E2 豐富自身與環境的互動經驗，培養對生活環境的覺知與敏感，體驗與珍惜環境的好。							
<b>教學進度</b>	<b>單元名稱</b>	<b>領域學習表現/議題實質內涵</b>	<b>自訂學習內容</b>	<b>學習目標</b>	<b>表現任務(學習評量)</b>	<b>學習活動(教學活動)</b>	<b>教學資源</b>	<b>節數</b>

<p>第(1)週 - 第(5)週</p>	<p>班服設計</p>	<p>藝 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。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p>	<p>班服設計</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能透過班服之設計，發現班服設計的構成要素以及理念，並能藉此表達自我觀點與想法。</li> <li>2. 學生能學習設計符合班級特色之服裝。</li> <li>3. 學生能規劃討論班級特色風格圖案，並說明創作發想與蘊藏的美感。</li> <li>4. 能體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現，以尊重聆聽的態度和同學進行創作討論，並表達自身想法。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能說出班服之意義。</li> <li>2. 學生能畫出所想之圖案。</li> <li>3. 學生能上台表達該作品的設計理念。</li> <li>4. 學生能說出所設計之服裝與該班之關聯性。</li> </ol>	<p>一、班服欣賞 × 設計意識啟發（美感養成 × 團體認同 × 審美素養）</p> <p>1. 精選班服展示與觀察分析活動</p> <p>教師展示他校或歷屆班服設計（可搭配實體、照片或數位簡報）</p> <p>引導學生觀察以下元素：</p> <p>色彩搭配、字體選擇、圖案風格</p> <p>是否呼應班級特色（班名、口號、精神）</p> <p>整體視覺感受：有趣？溫暖？有力量？時尚？</p> <p>可搭配「班服觀察分析單」讓學生記錄 3 件喜歡與 1 件不喜歡的設計原因</p> <p>問題引導：</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 他校班服圖檔</li> <li>2. 班服設計圖</li> <li>3. 畫具</li> <li>4. 投票用具</li> </ol>	<p>5</p>
------------------------------	-------------	---	-------------	--	---	--	---	----------

					<p>「這件班服讓你聯想到什麼樣的班級？」</p> <p>「如果你是設計者，會怎麼改？」</p> <p><b>2. 班服意義講解與情感連結討論</b></p> <p>教師說明「班服」的多重意涵：</p> <p>團體辨識（身份象徵）</p> <p>情感凝聚（歸屬與記憶）</p> <p>創意表達（獨特性與自主性）</p> <p>分組討論：<b>我們的班級有什麼特色可以放進班服？</b></p> <p>班級精神、口號、全班的共同喜好（例如：運動、卡通角色、顏色等）</p> <p>搞笑、文青、復古、潮風... 想塑造哪種形象？</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>二、設計班服 × 創意實作（創造思考 × 圖像設計 × 團體統整）</p> <p>3. 草圖設計與圖像概念發展</p> <p>教師發下班服設計圖模板，並提供常見印刷範圍示意（前胸、後背、袖口）</p> <p>學生可先用鉛筆草擬初稿，強調以下設計要素：</p> <p>色彩搭配（限 1~3 色）</p> <p>圖文組合（口號+圖案）</p> <p>簡潔有辨識度的構圖</p> <p>教師介紹常見班服印製方式（如網版印刷、熱轉印），讓學生理解設計的可行性與限制</p> <p>可選擇個人創作 or 小組合作提案（提升多元視角）</p>	
--	--	--	--	--	--	--

					<p>三、班服選舉大會 × 表達與共識 (簡報力 × 民主參與 × 公共決策)</p> <p>4. 班級發表會：設計理念簡報與提案發表</p> <p>學生輪流上台發表，內容包含：</p> <p>設計主題與靈感來源</p> <p>色彩與圖像的選擇理由</p> <p>如何呈現班級特色與情感連結</p> <p>可搭配作品展示台或電子簡報，增強視覺與口語表達</p> <p>教師鼓勵非設計優秀者也能透過口語說明展現創意與思考脈絡</p> <p>5. 票選活動 × 公共抉擇與尊重差異</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>教師提供票選單，學生依據設計完整度、創意、班級代表性等指標評選（可給多票）</p> <p>討論票選方式的公平性與注意事項（例如不得拉票、匿名投票）</p> <p>公布得票結果，<b>前三名</b>可成為候選名單，若差距小也可二輪投票或進行協商整合</p> <p>民主素養引導： 「不管票數如何，我們尊重每一份創意，這才是我們的班級精神。」</p> <p><b>四、統整與行動（班級文化 × 公共實踐 × 實體落實）</b></p> <p><b>6. 班服定案與製作籌備說明</b></p> <p>確定票選第一名後，由班導師與設計者合作優化草圖並提交印製廠商</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

					<p>由班級幹部負責收集尺寸、統一訂購、估算成本等，學生參與製作流程</p> <p><b>7. 回顧與省思：從個人設計到集體選擇</b></p> <p>教師與學生一起討論：「在這次班服設計過程中，我學到了什麼？」</p> <p>引導學生思考：</p> <p>團體如何形成共識？</p> <p>我的設計被選上/沒被選上，我有什麼想法？</p> <p>如果這是一場真正的社會選舉，會有哪些類似與不同？</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--



<p>第(6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>鳳梨商標設計</p>	<p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 藝 3-III-5 能透過藝術創作或展演觀察議題，表現人文關懷。 社 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷。</p>	<p>鳳梨商標設計</p>	<p>1. 學生能透過認識商標，學習覺察生活環境中的人文之美，進行創意發想和實作。 2. 能透過理解商標的本質意義，表現與人類互動的文化與互相關懷。 3. 學生能以鳳梨為原型發想商標，以表達對在地產業的重視。</p>	<p>1. 學生能理解商標的定義。 2. 學生能說出三個商標組成的元素。 3. 學生能以鳳梨為主題設計出商標設計的商標長得像。 4. 學生能在商標中融入自己的想法。 5. 能創作出商標，並發表。</p>	<p>一、猜猜我是誰？（圖像識讀 × 視覺記憶 × 品牌導入）</p> <p>1. 品牌商標搶答遊戲</p> <p>教師播放 PPT 輪播常見商標（如 Nike、Apple、McDonald's、LINE、7-11…）</p> <p>學生舉手搶答，說出品牌名稱與用途</p> <p>可進階引導：「你怎麼知道它是這個牌子？是形狀、顏色、還是字體？」</p> <p>教學延伸：分析學生對品牌的<b>視覺記憶來源</b>，討論圖形如何傳達品牌個性。</p> <p>2. 分析商標元素</p> <p>教師介紹商標常見的設計元素：</p>	<p>1. 各式 logo 2. 上課 PPT 3. 設計圖紙</p>	<p>5</p>
--	---------------	--	---------------	--	---	--	---	----------

					<p>造型（幾何 / 圖像 / 抽象符號）</p> <p>色彩心理（紅＝活力、藍＝專業、綠＝自然…）</p> <p>字體風格與可辨識度</p> <p>引導學生觀察同類型品牌在視覺表現上的差異，如：</p> <p>科技品牌（Apple vs ASUS）</p> <p>飲料品牌（可口可樂 vs 雪碧）</p> <p><b>二、我是做什麼用的？（設計思維 × 媒體判斷 × 法律素養）</b></p> <p><b>3. 商標設計的目的與功能講解</b></p> <p>教師說明商標的作用：品牌識別、價值傳遞、法律保障</p> <p>引入「正版商標 vs 山寨商標」比對活動</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>展示兩組視覺相似商標（如 Adidas vs Abibas）</p> <p>小組討論：你如何分辨？山寨品牌會帶來什麼問題？</p> <p>跨領域補充：介紹「智慧財產權」的基本概念與圖像設計的創作倫理</p> <p><b>三、商標設計挑戰！（創意思考 × 品牌塑造 × 圖像轉化）</b></p> <p><b>4. 品牌主題設定：我的鳳梨商標</b></p> <p>教師設定任務：請學生以「鳳梨」為主題設計商標，可自由選擇其品牌定位（例如：鳳梨果汁、文具、服飾、電商平台等）</p> <p>發下設計圖紙模板，包含：</p> <p>商標設計框（可繪圖）</p> <p>品牌名稱區（可設計字型）</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

					<p>簡短說明欄（寫下產品定位與設計理念）</p> <p><b>5. 設計指導與草圖發展</b></p> <p>教師提供範例，介紹「圖像簡化 → 色彩統一 → 字體選擇」的設計步驟</p> <p>鼓勵學生發揮創意並思考品牌風格：「這個商標應該感覺像可愛的？科技感的？復古的？」</p> <p>可提供創作引導單，協助學生釐清主題 → 品牌定位 → 視覺元素 → 整體風格</p> <p><b>四、展示與發表（創作表達 × 品牌推廣 × 同儕互評）</b></p> <p><b>6. 口語發表：我是誰的商標？</b></p> <p>學生輪流分享作品，介紹：</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>我的品牌叫什麼？是做什麼的？</p> <p>商標為什麼長這樣？色彩與圖案背後的意思是什麼？</p> <p>同儕進行「設計回饋卡」評選：最具創意、最有品牌感、最想買的產品等</p> <p><b>7. 視覺成果展示</b></p> <p>將學生作品掃描後，製作「班級商標牆」或線上電子看板</p> <p>教師可協助學生以 Canva 製作商標 mockup（例如放在杯子、T-shirt、包裝盒上）增加真實感與成就感</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

<p>第 ( 11 ) 週 - 第 ( 15 ) 週</p>	<p>校園植物大探索</p>	<p>藝 1-III-3/能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 戶 E2/豐富自身與環境的互動經驗，培養對生活環境的覺知與敏感，體驗與珍惜環境的好。</p>	<p>校園植物拓印(整個植物)</p>	<p>1. 學生能學習多元的媒材(植物)與創作技法(拓印)，表現出自己的主題。 2. 學生能透過拓印創作，覺察生態相關議題，並表現對人文環境的關懷。 3. 學生能夠透過與環境互動的經驗，培養對環境的熱忱，並能夠體驗與珍惜環境。</p>	<p>1. 能使用拓印的技巧進行創作。 2. 能夠運用至少兩種技法完成作品。 3. 能藉由創作表達自身情感。 4. 能以尊重傾聽的態度和同學進行創作交流。</p>	<p>一、校園生態大發現(技巧學習 × 生態探索 × 五感觀察)</p> <p>1. 拓印藝術導入與技法教學(實作 + 美感引導)</p> <p>教師介紹「自然拓印」的藝術背景與應用(如葉拓、花拓、樹皮拓印等)</p> <p>展示藝術家或學生作品，引導觀察：拓印如何展現葉脈細節、植物質感與形狀</p> <p>教師示範拓印技巧：</p> <p>拓印工具選擇(蠟筆、水彩、拓印棒等)</p> <p>如何平放、定形、施壓與拓出完整紋理</p> <p>可搭配「拓印技法觀察單」，讓學生記錄操作重點與個人感想。</p>	<p>1. 植物 2. 圖畫紙 3. 顏料 4. 畫具</p>	<p>5</p>
--	----------------	--	---------------------	---	---	---	---	----------

						<p><b>2. 生態探尋活動：校園植物調查與素材採集（自然科+美感觀察）</b></p> <p>帶領學生走訪校園，探索不同區域的植物（如：樹葉、草葉、花瓣）</p> <p>指導學生觀察：形狀、大小、葉脈紋理、氣味、觸感（強調不破壞植物，選擇落葉）</p> <p>可分小組記錄素材來源與特徵，並給予命名（如「心形葉」、「鋸齒邊邊」）</p> <p>延伸任務：每組挑選一種植物，回教室後在黑板前介紹「我家的植物寶貝」。</p> <p><b>二、植物影印機（創作操作 × 美感建構 × 多元表現）</b></p> <p><b>3. 創作進行：個人植物拓印設計</b></p>		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

					<p>發下圖畫紙（可選白色或有紋紙張）、拓印工具，指導學生進行創作：</p> <p>嘗試不同壓力、疊印、拼貼式拓印</p> <p>可將葉片拓印組成「圖騰」、「動物形象」、「抽象圖案」</p> <p>教師巡迴指導，鼓勵學生將拓印與手繪細節融合，如加上線條或背景設計</p> <p>若時間允許，可加入「雙拓印體驗」：拓印一次後再進行壓克力顏料拓印進階版。</p> <p><b>三、創作分享與環境反思（藝術欣賞 × 創意思辨 × 生態關懷）</b></p> <p><b>4. 成果發表：我的拓印物語</b></p> <p>學生帶著作品進行小組分享，說明：</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--



					<p>使用哪些植物？為什麼選它？</p> <p>我的創作像什麼？有什麼故事？</p> <p>最滿意的是哪個地方？遇到哪些困難？</p> <p>教師引導學生欣賞彼此作品的細節、變化與獨特性，並進行簡單的互評活動（如發下讚賞便利貼）</p> <p><b>5. 環境教育統整引導：珍惜自然的藝術創作</b></p> <p>教師以投影片或實物圖片補充「拓印之外的自然創作」（如樹葉拼貼、種子雕刻）</p> <p>問題討論引導：</p> <p>「如果校園沒有植物，我們還能做出這樣的作品嗎？」</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

					<p>「從這次活動中，你對校園的植物有什麼新的認識？」</p> <p>延伸寫作活動：發表一篇小短文《今天我為自然作畫》，練習用文字描述觀察與感受。</p> <p><b>四、清潔與整理（責任感 × 團體合作 × 課程收尾）</b></p> <p><b>6. 工具整理與教室復原</b></p> <p>教師帶領學生依組清理桌面、擦拭工具、收回紙張、歸位素材</p> <p>教師提醒：「完成創作後，也要完成對環境的尊重」</p> <p>分享一句環保金句貼在板上作為總結（如：「不留垃圾，只留美麗」）</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>安行無礙</p>	<p>安 E1 了解安全教育。 安 E2 了解危機與安全。 安 E3 知道常見事故傷害。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 安 E5 了解日常生活危害安全的事件。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 藝 3-III-4 能與他</p>	<p>交通安全海報</p>	<p>1.以交通安全為主題，創作故事海報。 2.透過創作交通安全海報瞭解到遵守道路安全的重要性。</p>	<p>1.能了解並描述交通安全。 2.能利用多元媒材進行海報創作。 3.能利用想像力創作出獨特的海報創作。 4.完成作品並展示。</p>	<p><b>一、認識交通安全 × 問題探究</b></p> <p><b>1. 問題導入 × 引發關注 (生活連結 + 問題討論)</b></p> <p>教師播放一段「校園周邊交通違規」或「行人危險瞬間」影片片段</p> <p>問題引導討論：</p> <p>你在上學路上曾看過哪些危險的交通行為？</p> <p>若不小心違規，最可能會造成什麼後果？</p> <p>我們能做什麼讓交通變得更安全？</p> <p><b>2. 知識講解 × 交通安全原則</b></p> <p>教師簡介交通安全重點（可依年級調整深度）：</p> <p>行人過馬路 3 步驟（停、看、聽）</p>	<p>1. 繪圖工具 2. 海報紙</p>	<p>5</p>
--	-------------	---	---------------	--	--	---	---------------------------	----------

		<p>人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。</p> <p>藝 3-III-5 能透過藝術創作或展演觀察議題，表現人文關懷。</p>				<p>騎乘腳踏車／搭乘校車／過馬路時的注意事項</p> <p>標誌認識：常見交通號誌與其意義</p> <p>使用互動問答或 Kahoot 測驗進行小小交通常識挑戰</p> <p><b>二、創意構思 × 團隊設計（跨域整合 × 圖像傳達）</b></p> <p><b>3. 分組探究：海報主題與情境發想</b></p> <p>教師分組發放「交通問題情境卡片」，如：</p> <p>違規停車遮擋斑馬線</p> <p>學生在馬路上追球</p> <p>騎腳踏車不戴安全帽</p> <p>小組討論：這些行為為什麼危險？我們希望傳達什麼訊息？</p>		
--	--	---	--	--	--	---	--	--

					<p>小組完成：「海報主題發想表」： 包含口號草案、目標對象、訊息要點、視覺構想</p> <p><b>4. 教學引導：圖像與標語如何說故事？</b></p> <p>教師分析優秀海報範例，觀察圖像構圖、色彩運用、文字設計</p> <p>討論設計技巧：</p> <p>對比色提升警示感</p> <p>擬人化交通工具引發共鳴</p> <p>結合標誌、道路與情境提升識別性</p> <p>引導學生理解：<b>好的海報是能讓人一眼就懂的「視覺語言」</b></p> <p><b>三、實作創作 × 海報繪製</b></p> <p><b>5. 海報草圖構思與設計實作</b></p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>學生根據小組討論內容，開始繪製草圖</p> <p>教師巡迴指導，協助學生在主題聚焦、構圖安排與標語編寫上做調整</p> <p>強調視覺清晰與傳遞效果</p> <p>主題明確、一目了然</p> <p>色彩對比強烈</p> <p>圖文整合流暢</p> <p><b>6. 正式海報上色與完成製作</b></p> <p>使用圖畫紙、彩色筆、水彩等媒材上色完成</p> <p>鼓勵學生可嘗試拼貼、圖章、拓印等混合媒材表現方式提升創意度</p> <p>● <b>四、成果展演 × 公民行動</b></p> <p><b>7. 創作分享與主題簡報</b></p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

						<p>各小組輪流上台介紹自己的交通安全海報，簡述：</p> <p>我們想傳達什麼樣的交通觀念？</p> <p>海報中有什麼設計巧思或故事？</p> <p>同儕投票選出「最具創意」、「最有警示力」、「最感人」等獎項</p> <p><b>8. 展覽與行動方案：讓安全擴散</b></p> <p>教師協助製作「校園交通安全展板」，將學生作品佈置於教室走廊、校門口</p> <p>延伸活動：</p> <p>將作品製作成縮圖印成提醒小卡、交通安全貼紙</p>		
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 ( ) <input type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)							
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共( )節 (以連結資訊科技議題為主)							

<p>特教需求學生 課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙( )人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、<u>(自行填入類型/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p style="text-align: center;">特教老師姓名：(打字即可)</p> <p style="text-align: center;">普教老師姓名：蔡函淳</p>
------------------------	--

填表說明：

1. 第一類課程需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習
2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如：1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
3. 議題融入：性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。