

新北市立北大高級中學課程規劃表

課程名稱(中文)		基本設計與新媒體藝術		課程類別	<input type="checkbox"/> 校訂必(選)修 <input type="checkbox"/> 多元選修
課程名稱(英文)		Design and New Media Art			<input checked="" type="checkbox"/> 加深加廣選修 <input type="checkbox"/> 補強性選修
課程領域	<input type="checkbox"/> 國文	<input type="checkbox"/> 數學	<input type="checkbox"/> 英文	課程屬性	<input type="checkbox"/> 彈性學習 <input type="checkbox"/> 團體活動
	<input type="checkbox"/> 社會	<input type="checkbox"/> 自然	<input checked="" type="checkbox"/> 藝術		<input type="checkbox"/> 跨領域/專題 <input checked="" type="checkbox"/> 實作探索
	<input type="checkbox"/> 綜合	<input type="checkbox"/> 科技	<input type="checkbox"/> 健體		<input type="checkbox"/> 職涯試探 <input type="checkbox"/> 特殊需求
授課老師(群)	教師： <input checked="" type="checkbox"/> 個別教師 <input type="checkbox"/> 外聘教師 <input type="checkbox"/> 校內跨科協同 <input type="checkbox"/> 跨校協同 <input type="checkbox"/> 校內教師社群			課程時數	每週 2 節，共 2 學分
開課年級 (可複選)	<input type="checkbox"/> 一上	<input type="checkbox"/> 二上	<input checked="" type="checkbox"/> 三上	每班修課人數	26 人
	<input type="checkbox"/> 一下	<input type="checkbox"/> 二下	<input type="checkbox"/> 三下		
學習目標 (預期成果)	與核心素養之三面九向的對應				
與核心素養 的對應	A 自主行動	<input type="checkbox"/> A1. 身心素質與自我精進 <input type="checkbox"/> A2. 系統思考與問題解決 <input type="checkbox"/> A3. 規劃執行與創新應變			
	B 溝通互動	<input type="checkbox"/> B1. 符號運用與溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> B2. 科技資訊與媒體素養 <input checked="" type="checkbox"/> B3. 藝術涵養與美感素養			
	C 社會參與	<input type="checkbox"/> C1. 道德實踐與公民意識 <input type="checkbox"/> C2. 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3. 多元文化與國際理解			
學生圖像	A 自主學習	<input type="checkbox"/> A-1 認識自我 <input checked="" type="checkbox"/> A-2 探索學習目標 <input type="checkbox"/> A-3 訂定學習策略			
	B 思辨表達	<input type="checkbox"/> B-1 洞察議題 <input checked="" type="checkbox"/> B-2 系統思考 <input type="checkbox"/> B-3 精確表達 <input checked="" type="checkbox"/> B-4 有效溝通			
	C 群體關懷	<input type="checkbox"/> C-1 推己及人 <input type="checkbox"/> C-2 感恩惜福 <input type="checkbox"/> C-3 服務實踐			
	D 國際參與	<input type="checkbox"/> D-1 國際視野 <input type="checkbox"/> D-2 雙語學習 <input type="checkbox"/> D-3 文化理解			
課程目標	<p>「基本設計」課程目標為提供學習對事物美感的鑑賞、設計思考方法與創意的啟發。學習內容則從生活中體察、理解設計的實用價值，應用設計的基本原理發現設計的美，提升對造形感覺與表現能力，並透過創意思考，認識多元的設計觀點與價值。</p> <p>「新媒體藝術」課程主要從表現、鑑賞與實踐三個學習構面出發，帶領學生認識當代的數位文化，從後現代藝術的多元面向，分析與詮釋新媒體藝術的創作美學，並嘗試讓學生以數位硬體與軟體操作，進而完成跨學科之藝術創作。透過此課程也希望讓學生思考數位科技在藝術創作中不僅只是工具，而是思考與呈現藝術意念及創作方式的「媒體」。</p>				
與其他課程 內涵連繫	縱向 (整合知識)	<input type="checkbox"/> 國中 <input checked="" type="checkbox"/> 部定必修:美術、藝術與生活； <input type="checkbox"/> 加深加廣選修:_____			
	橫向 (與其他學科 關聯)	<input type="checkbox"/> 校訂必(選)修: __； <input type="checkbox"/> 多元選修:_____			
		<input type="checkbox"/> 補強性選修: _____； <input type="checkbox"/> 彈性學習: _____； <input type="checkbox"/> 團體活動: _____			
		<input type="checkbox"/> 國文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 英文 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合 <input checked="" type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 健體			
課程與大學十八學群 (請選最主要的 1~3 項)					

資訊 數理化 工程 醫藥衛生 生命科學 生物資源 地球與環境
 外語 教育 社會與心理 法政 文史哲 建築與設計 藝術
 大眾傳播 管理 財金 遊憩與運動 其他

環境與教學 設備需求	教室需求	<input type="checkbox"/> 一般教室 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教室 (三分之二學期) <input type="checkbox"/> 視聽教室 <input type="checkbox"/> 情境教室 <input type="checkbox"/> 智慧教室 <input checked="" type="checkbox"/> 美術教室 (三分之一學期) <input type="checkbox"/> 烹飪教室 <input type="checkbox"/> 生科教室 <input type="checkbox"/> 表藝教室 <input type="checkbox"/> 實驗室
	設備需求	<input type="checkbox"/> 平板：__台 <input type="checkbox"/> 筆電：____台 <input type="checkbox"/> 簡報筆：____隻 <input type="checkbox"/> 小白板、白板筆、板擦：__組 <input type="checkbox"/> 相機：__台 <input type="checkbox"/> DV：__台 <input type="checkbox"/> 腳架：____隻

學習評量

1. 仿生設計作品
2. 室內設計作品
3. 臉部濾鏡作品

規劃內容 (請自行依需 要增列欄位)	周次	單元主題	單元學習內容
	1	設計基本理解與認識	學期課程介紹 討論何謂設計
	2	仿生設計	1. 觀察力訓練(一) 2. 認識仿生設計 3. 仿生設計案例介紹 part1
	3	仿生設計	1. 校園生物寫生 2. 寫生作品研究 3. 其他生物特性之研究
	4	仿生設計	1. 仿生設計作品繪製
	5	仿生設計	1. 仿生設計作品繪製 2. 作品分享
	6	室內設計	1. 室內設計風格與調性介紹 2. 室內各部空間規劃設計
	7	室內設計	1. 一消點與二消點透視圖教學與練習
	8	室內設計	1. 室內設計作品繪製
	9	室內設計	1. 室內設計作品繪製
	10	室內設計	1. 室內設計作品繪製 2. 作品分享
11	新媒體藝術介紹	1. 新媒體藝術於生活中的應用與影響	

12	臉部濾鏡作品繪製	1. Photopea 教學 2. 發想並繪製草圖 3. 使用 Photopea 繪製臉部濾鏡素材
13	臉部濾鏡作品繪製	使用 Photopea 繪製臉部濾鏡素材
14	Spark AR 實作	Spark AR 教學與作品製作：面部偵測、耳朵偵測、單一動圖
15	Spark AR 實作	Spark AR 教學與作品製作：序列動圖、背景、邊框
16	Spark AR 實作	Spark AR 教學與作品製作：學生須從 Spark AR 系統圖書館中搜尋教師沒有教授的功能，並將其應用至作品中
17	臉部濾鏡作品發表	1. Spark AR 教學與作品製作：作品測試與發佈 2. Spark AR 作品分享與同儕回饋
18	學期反思與學習歷程建構	撰寫學期回饋單 學期作品轉化為學習歷程檔案之練習