

114年度數位學習教案設計

領域／科目	藝術領域／視覺藝術	設計者	禹孟潔
實施年級	碧華國小六年級	共備者	智慧學習小組成員
單元名稱	主題：班服製作 單元二：班服設計與分享	總節數	共十節 此課程為第五六節
行動載具 作業系統	□Android 系統 □Chrome 系統 ■iOS 系統 □Windows 系統		
設計理念	一、情境脈絡 六上的班服設計為碧華學生重要課程，討論班上的共同性，如：班級、老師及學生共同興趣等，產生共同情感連結，在一系列的課程中完自己的衣服，體驗班服的及高年級的回憶。 二、課程脈絡 藉由圖文設計，學習把設計想法繪製成圖，並上傳作品與他人分享。；藉由絹印過程，理解與實際操作版畫孔版印刷，親手印製自己的衣服；藉由縫線，設計自己的袖口，縫出自己的號碼與圖案。 三、本班學生狀況 教室有五張大桌，每組五至六人，便於課程討論。 四、數位學習背景 中年級有使用過行動載具及學習吧的經驗，但尚有些小細節需要養成，例如資安部分：忘記登出，公用的行動載具需清除網頁瀏覽歷程		
設計依據			
核心素養	A 自主行動 A1身心素質與自我精進 A2系統思考與解決問題 B 溝通互動 B2科技資訊與媒體素養 C 社會參與 C2人際關係與團隊合作 C3多元文化與國際理解		
藝術領域 核心素養 具體內涵	藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 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。		

學習重點	學習表現	1-III-3（表現）媒介技能 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 1-III-6（表現）創作展現 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 2-III-2（鑑賞）審美感知 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。 3-III-4（實踐）生活應用 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。	學習內容	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 E-III-3 設計思考與實作。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。
議題融入	實質內涵	【資訊教育】運算思維與問題解決 資 T3 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 【人權教育】A1 身心素質與自我精進 人 A1能從自我探索與精進中，不僅建立對自我之尊重，更能推己及人，建立對他人、對人性尊嚴之普遍性尊重。		
	所融入之學習重點	- 能利用行動載具至雲端分享作品（資 T3） - 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。（人 E5） - 能探索自己的創作想法、聆聽及尊重他人的想法及意見（人 A1）		
與其他領域/科目的連結				
教材來源		自編		
教學設備/資源		觸控式電子白板、iPad、觸控筆		
使用軟體、數位資源或 APP 內容		學習吧、Canva、Padlet		
學習目標				
藉由圖文設計，能把設計想法繪製成圖，並上傳作品與他人分享。 能由創作想法及色彩配色，選出符合班服的作品 藉由絹印過程，理解與實際操作版畫孔版印刷，親手印製自己的衣服。 藉由縫線，能設計自己的袖口，縫出自己的號碼與圖案。				
課程規劃				
第一二節 圖文設計 第三四節 色彩剪貼 第五六節 設計分享 第七至十節 絹印印刷 第十一節 試穿與分享				

教學活動流程／內容			
教學活動內容及實施方式		時間	學習指導
教學活動	第五六節：設計分享	分鐘	使用軟體、數位資源或 APP 內容
準備活動	完成自己的作品創作 (學生自學)	15	平板 Padlet
	拍照上傳自己的作品到 Padlet，寫下自己的創作想法 (學生自學)	15	
	欣賞同學之間的作品並給予正向評價(組內共學) 例：構圖(有趣不呆板、造形、創意)	10	
	例：配色的感覺(色彩與情緒、對比、活潑等) 例：圖案內容是否適合印製在班服上(題材適切性) 例：圖案參考是否有多有修改(原創性) -----第一節結束-----		
開展	投票(第一輪)(組間互學)	10	黑板 學生作品
	投票(第二輪)(組間互學)	10	
總結鑑賞	討論投票結果，決定二件符合班服的作品 (教師導學) -----第二節結束-----	20	