**台北市立松山高級中學104學年度第2學期**

**二年級　美術 科教學計畫**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **撰寫教師** | | | **張玉如** | | | |
| **任教班級** | | | **201~220** | | | |
| **教科書版本** | | | **泰宇出版 [高中美術2]** | | | |
| **教學目標** | | | 認知 | 1. 理解數位內容產業的美術設計，了解開發團隊的創作過程。  2. 品味清朝皇室精緻院體畫，中西合璧的水墨創作風格。  3. 探究當代影視傳播與視覺藝術的新發展。 | | |
| 情意 | 1. 思索視覺影像背後的文化內涵與意識形態。  2. 透過多元媒材的藝術創作，激發創意與想像力。  3. 以小組團隊方式合作學習，增進溝通協調能力。 | | |
| 技能 | 1. 運用光線氣氛與構圖形式操作人文攝影，增進審美素養。  2. 具備造型描繪能力與設計角色的構思與呈現。  3. 使用寫實質感表現技法，描繪不同動物的特色和美感。 | | |
| **評量方式與**  **成績計算** | | | 實作成績 80% (動物描繪30% + 人文攝影20% +角色創作30%)  學習態度20% (出缺席、課堂表現、小組分工) | | | |
| **輔助教材或**  **參考書目** | | | 胡昭民(2007)。遊戲設計概論。台北市：博碩文化股份有限公司。  黃強華(2012)。霹靂武器事典6。台北市：霹靂新潮社。  李佩璇(2014)。圖解美學。台北市：城邦。  David Bordwell(2007)。電影藝術：形式與風格。台北市：麥格羅‧希爾國際出版公司。 | | | |
| **對學生的期望** | | | 1.主動學習，發揮創意，落實理想。  2.多方探索生活中的文化和影像，深入觀察，增進批判思考能力。  3.從多元的創作鑑賞中，建立自我價值觀和認同感。 | | | |
| 教學進度 | | | | | |
| 週次 | 課程單元/主題 | | | 作業方式 | 重點教學內容 |
| 1 | 2/16正式上課，  課程介紹，選小老師 | | | 認知、鑑賞 | 福祿猴花燈、生態藝術和動物主題的動畫作品  《寵物當家》《動物方城市》... |
| 2 | 郎世寧畫作賞析 | | | 認知、鑑賞 | 清代院體畫特色與中西合璧的水墨創作風格 |
| 3 | 動物烏托邦 | | | 創作：  動物觀察與  寫實描繪 | 常見平面繪圖媒材工具與紙張材質搭配  示範水墨工筆畫的進行步驟  生研社同學協助介紹生物活體教室物種觀察  物種特徵、構圖氣氛、造型線條、明暗質感  創作形神兼備的動物描繪作品 |
| 4 | 動物烏托邦 | | |
| 5 | 動物烏托邦 | | |
| 6 | 動物烏托邦 | | |
| 7 | 3/23~24第一次期中考  動物烏托邦 | | |  | 完成繪圖作品 交流展示作品 |
| 8 | 3/29~4/1高二畢業旅行  人文攝影 | | | 認知、鑑賞 | 鏡頭下的故事──人文攝影的意涵與人文情感的觀照  如何拍出好作品：1.選擇畫面 2.安排構圖3.表現光線  各國人文攝影的作品賞析與美感構成形式介紹 |
| 9 | 人文攝影 | | |
| 10 | 人文攝影 | | | 法國攝影大師布列松：決定性的瞬間  外在形式與內在情感的調和  台灣新聞攝影大賽，iPhone攝影大賽得獎作品欣賞  小組決定人文攝影題材，先以校園作為主題練習拍攝 |
| 11 | 人文攝影 | | | 創作 |
| 12 | 人文攝影 | | | 創作 |
| 13 | 人文攝影 | | | 創作 | 小組發表攝影作品PPT報告 |
| 14 | 5/10~11第二次期中考  人文攝影 | | | 認知、鑑賞 | 小組發表攝影作品PPT報告 |
| 15 | ACG角色設計 | | | 創作：  原創角色設計 | 構思文本劇情和故事題材，完成色彩設定和性格簡介  設計出個人原創角色形象和裝備 |
| 16 | ACG角色設計 | | |
| 17 | ACG角色設計 | | |
| 18 | ACG角色設計 | | | PHOTOSHOP電腦繪圖上色：圖層功能與特效濾鏡材質  台灣魔獸機造電影團隊動畫作品 |
| 19 | ACG角色設計 | | |
| 20 | ACG角色設計 | | |
| 21 | 6/28-30高二期末考 | | | | |