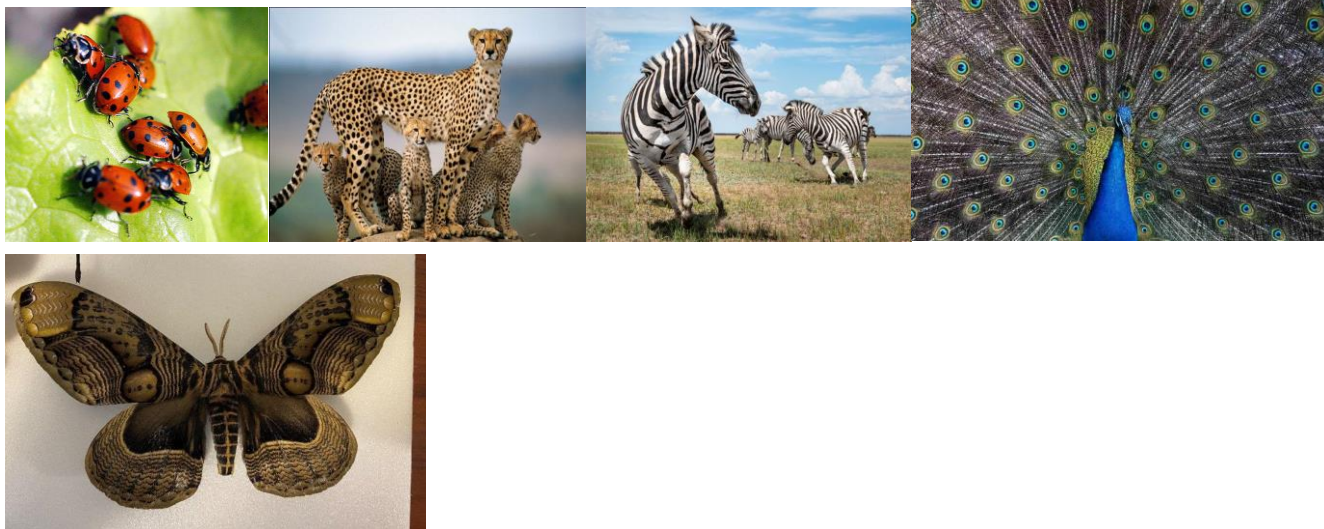


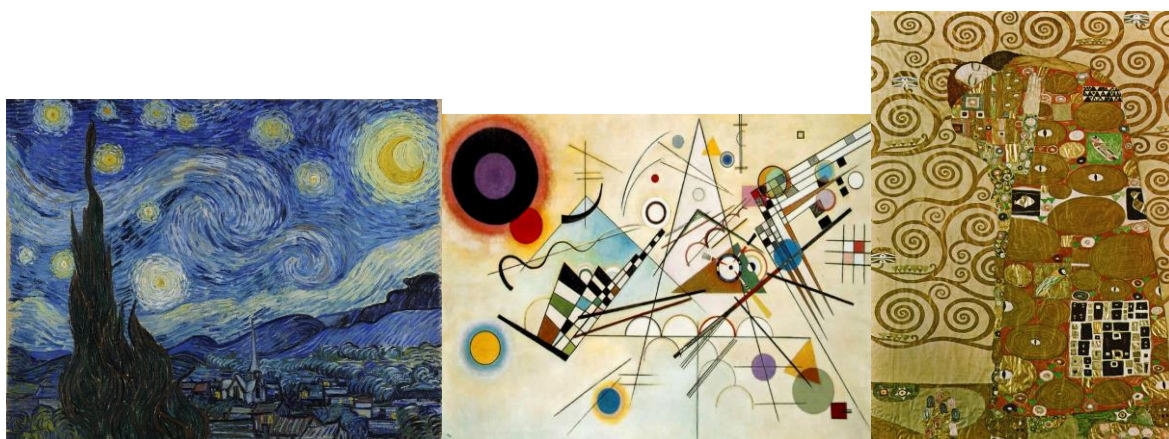
一、活動設計

領域/科目	美術		設計者	王菱茵
實施年級	三年級		總節數	共 1 節， <u>40</u> 分鐘
單元名稱	昆蟲物語-線條好好玩			
設計依據				
學習重點	學習表現	● 美才 II -K1 認識基本視覺藝術原理。 ● 美才 II -K1-1 點與線的基本構成原理：含線條、空間、色彩等。	核心素養	● 藝才 E-B1 建立藝術符號認知與創作所需的基礎能力，適切表達藝術作品內涵。
	學習內容	● 美才 II -K2 認識視覺效果的基本元素。 ● 美才 II -K2-2 視覺元素：含線條、形狀、形體、色彩、質感、空間。		
與其他領域/科目的連結		自然領域		
教材來源		自編		
學習目標				
● 從生活中找到點、線、面 ● <u>從名畫</u>中找到點、線、面 ● 認識不同的點、線、面組合				

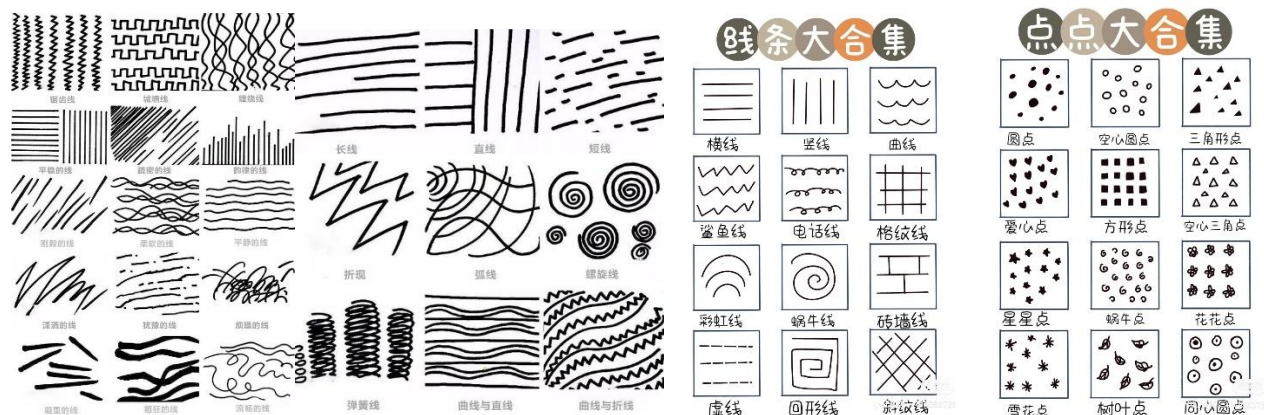
學習活動設計	
學習引導內容及實施方式	
1. 課堂一開始，先玩個小遊戲，猜猜看我是什麼？  (提示：動物、昆蟲、水果) 2. 教師提問：你們在照片當中發現了什麼呢？ 學生回答 3 教師提問：生活中有什麼地方會出現點和線呢？ 學生回答 4. 教師分享生活中的點線（照片） 學校：地板磁磚、木椅紋路…. 動物昆蟲：	



5. 教師介紹除了動物昆蟲和生活中的點線面外，在一些名畫當中也有出現點線面喔！一起來找找看吧。



6. 教師展示不同的點線面並提問學生不同的點和線給你有什麼不同的感受？



教學設備/資源：

- 簡報、電視、實物投影機

參考資料：

- 無

附錄：