

國立花蓮女子高級中學 112 學年度藝術生活課程學習成果建議

年 級	三	學 期	上	適 用 班 級	305~308
對 應 單 元	視覺藝術				
課程學習成果一建議	<p>個人作業： 圖文視覺：書籤設計製作</p> <p>※建議同學完成課程學習成果後，務必準備 100 字以內之心得，在學生學習歷程平台上上傳課程學習成果時填寫於【內容簡述】欄位。 評分標準請見【課程學習成果一評量表】，上傳課程學習成果時，可不附評量表。</p>				
課程學習成果二建議	<p>個人作業： 生活器物：運用電腦輔助設計(CAD)，利用電腦輔助製作(CAM)，或其他方式完成一生活器物設計製作</p> <p>※建議同學完成課程學習成果後，務必準備 100 字以內之心得，在學生學習歷程平台上上傳課程學習成果時填寫於【內容簡述】欄位。 評分標準請見【課程學習成果二評量表】，上傳課程學習成果時，可不附評量表。</p>				
備 註					

國立花蓮女子高級中學學生學習歷程【課程學習成果一評量表】

作品名稱		非常符合	佳	尚可	亟需努力	不適用
作者姓名		4	3	2	1	
類別/評分向度	評分內容					
<input checked="" type="checkbox"/>	學科知識	能了解視覺傳達原理				
		能進行基礎平面設計				
		能進行字體設計				
		能進行圖文視覺設計				
<input type="checkbox"/>	閱讀摘要/ 反思作業	能掌握文章/課堂內容要點，呈現文章重點並進一步闡釋				
		清楚呈現前言、主文、結語三大基本文章架構，段落環環相扣				
		心得感想具有引申性、創造性、批判反思				
		文句流暢，用字遣詞恰當，無錯別字				
<input checked="" type="checkbox"/>	個人簡報/ 分組報告	主題定義清楚，呈現一個分析架構且有中心議題				
		運用足以支持論文之相關且來源正確的資料(含圖表)				
		能呈現出每個組員專長和貢獻				
<input checked="" type="checkbox"/>	專題研究/ 創作研發	能界定問題，了解問題、確認需求，以及討論限制				
		能分析問題，蒐集各種有用資料				
		能利用蒐集之各種資料，腦力激盪產生各種方案並決定最佳方案				
		預測分析最佳方案，進行設計製作相關工具或產品模型、實驗與各種數據分析				
		針對所產出的工具或是產品進行測試、評估與修正，若產出結果不佳時，即會針對所界定的問題是否有誤、資料蒐集是否不足或錯誤、實驗的方案是否需要以替代方案置換重新執行，以及重新修正內容與反覆測試。最後有最佳化或可接受的成果				
<input checked="" type="checkbox"/>	行動方案	了解研究問題，且能將其連結至真實世界的情況				
		蒐集許多資訊，且與主題相關				
		腦力激盪產生許多策略，並對每個策略有適當執行方法				
		利用設計解決問題，並進行適當的修改				
<input checked="" type="checkbox"/>	藝才創作 平面/立體 影音/表演	作品構思具創造力與想像力，表達出自身對主題的看法				
		結構、構圖完整，色彩、技法得宜/敘事、脈絡完整，劇情、樂理流暢				
		媒體素材選用適宜，善用工具與程式，能純熟結合各種素材				
授課教師 評語/建議						
授課教師 簽名	任教科目名稱：	年	月	日		

國立花蓮女子高級中學學生學習歷程【課程學習成果二評量表】

作品名稱		非常符合	佳	尚可	亟需努力	不適用	
作者姓名							
類別/評分向度		4	3	2	1		
<input checked="" type="checkbox"/>	學科知識	能了解人造物的材料結構與形式					
		能了解立體造型構成					
		能進行產品設計及模型製作					
		能設計製作一項生活器物					
<input type="checkbox"/>	閱讀摘要/ 反思作業	能掌握文章/課堂內容要點，呈現文章重點並進一步闡釋					
		清楚呈現前言、主文、結語三大基本文章架構，段落環環相扣					
		心得感想具有引申性、創造性、批判反思					
		文句流暢，用字遣詞恰當，無錯別字					
<input checked="" type="checkbox"/>	個人簡報/ 分組報告	主題定義清楚，呈現一個分析架構且有中心議題					
		運用足以支持論文之相關且來源正確的資料(含圖表)					
		能呈現出每個組員專長和貢獻					
<input checked="" type="checkbox"/>	專題研究/ 創作研發	能界定問題，了解問題、確認需求，以及討論限制					
		能分析問題，蒐集各種有用資料					
		能利用蒐集之各種資料，腦力激盪產生各種方案並決定最佳方案					
		預測分析最佳方案，進行設計製作相關工具或產品模型、實驗與各種數據分析					
		針對所產出的工具或是產品進行測試、評估與修正，若產出結果不佳時，即會針對所界定的問題是否有誤、資料蒐集是否不足或錯誤、實驗的方案是否需要以替代方案置換重新執行，以及重新修正內容與反覆測試。最後有最佳化或可接受的成果					
<input checked="" type="checkbox"/>	行動方案	了解研究問題，且能將其連結至真實世界的情況					
		蒐集許多資訊，且與主題相關					
		腦力激盪產生許多策略，並對每個策略有適當執行方法					
		利用設計解決問題，並進行適當的修改					
		總結解決方法，並描述這些方法可以如何被使用於其他狀況					
<input checked="" type="checkbox"/>	藝才創作 平面/立體 影音/表演	作品構思具創造力與想像力，表達出自身對主題的看法					
		結構、構圖完整，色彩、技法得宜/敘事、脈絡完整，劇情、樂理流暢					
		媒體素材選用適宜，善用工具與程式，能純熟結合各種素材					
授課教師 評語/建議							
授課教師 簽名		任教科目名稱： 年 月 日					