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	Ŀ	適用	班 級	305~308
對應單元	視覺藝術					
	個人作業: 圖文視覺:書籤	設計製作				
課程學習成果 一建議						
	上傳課程學習成	果時填寫於【內容	務必準備 100 字」 ¥簡述】欄位。 F量表】, 上傳課程			
課程學習成果二建議	個人作業:	電腦輔駔設計(CA	D),利用電腦輔即			
	上傳課程學習成	果時填寫於【內容	務必準備 100 字」 < 簡述】欄位。 學量表】, 上傳課程			
				- 1 1 ///		
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		符合	任	可	努力	題用
類	别/評	分向	〕度	評分內容	4	3	2	1	
V				能了解視覺傳達原理					
	組	學科知識	<u> </u>	能進行基礎平面設計					
	子		瓿	能進行字體設計					
				能進行圖文視覺設計					
		閱讀摘要 反思作:		能掌握文章/課堂內容要點,呈現文章重點並進一步闡釋					
	閱言		要/	清楚呈現前言、主文、結語三大基本文章架構,段落環環相扣					
	反		業	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					
V	個。	個人簡幸		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)					
				能全現出每個組員專長和貢獻					
			מינים	能界定問題,了解問題、確認需求,以及討論限制					
				能放析問題,蒐集各種有用資料		\			
		專題研究創作研		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					
	亩 1			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、		\perp			
\checkmark	-			實驗與 各種數據分析					
	后门		按	針對所產出的工具或是產品進行測試、評估與修正,若產	0				
				出結果不佳時,即會針對所界定的問題是否有誤、資料意),,				
				集是否不足或 錯誤、實驗的方案是否需要以替代方案置换		/			
			\	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					
				了解研究問題,且能將其連結至真實世界的情況					
		行動方	方案	蒐集許多資訊, 且與主題相關	C a.				
V	行			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 50						
				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					
	蓺	藝才創平面/立影音/表	创化	作品構思具創造力與想像力,表達出自身對主題的看法					
V				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						
1.0	\	1. 2	1 -						
授	課	教	師	年		月		日	
簽			名	任教科目名稱:					

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		符合	土	可	努力	別用
類为	引/評	分向	〕度	評分內容	4	3	2	1	
☑ §				能了解人造物的材料結構與形式					
	頞	學科知識	7 H	能了解立體造型構成					
	字		瓿	能進行產品設計及模型製作					
				能設計製作一項生活器物					
		閱讀摘要 反 思 作 訓		能掌握文章/課堂內容要點,呈現文章重點並進一步闡釋					
	閱言		要/	清楚呈現前言、主文、結語三大基本文章架構,段落環環相扣					
	反		業	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						
V	佃	何 / 笳]	却 /	主題定義清楚,呈現一個分析架構且有中心議題					
	個人簡幸 分組報		運用足以支持論文之相關且來源正確的資料(含圖表)						
	<i>N</i>	分組報	行	能星現出每個組員專長和貢獻					
\checkmark			/	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	Z					
		專題研究創作研	究/	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、	_				
	創		發	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	0				
				出結果不佳時,即會針對所界定的問題是否有誤、資料意	5				
				集是否不足或 錯誤、實驗的方案是否需要以替代方案置接					
		/	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					
		仁私士		了解研究問題,且能將其連結至真實世界的情況					
	1-		卒	蒐集許多資訊、且與主題相關					
V	行動方	杀	腦力激盪產生計算器,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						
		藝才創平面/立		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 作品構思具創造力與想像力,表達出自身對主題的看法					
4				作四傳心共創造刀典恐隊刀,衣廷田自身到王超的看法 結構、構圖完整,色彩、技法得宜/敘事、脈絡完整,劇情、樂理					
				流暢					
	影音/表	演	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	•	教							
評	語	/ 建	議						
授	油	教	師						
投簽	砅	왻	印名	年 任教科目名稱:		月		日	
双			11	14 秋 11 日 11 代					