

112 學年度高一微型課程大綱

課程名稱	二次元文化與藝術應用		
學分總數			
開設時段	<input type="checkbox"/> 全學期 16 週 <input type="checkbox"/> 前八週 <input type="checkbox"/> 後八週		
選修方式	跨班上課	任教老師	
與十二年國教課綱對應之核心素養	<input checked="" type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> A2 系統思考與解決問題 <input checked="" type="checkbox"/> A3 規劃執行與創新應變 <input checked="" type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/> B2 科技資訊與媒體素養 <input checked="" type="checkbox"/> B3 藝術涵養與美感素養 <input type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識 <input type="checkbox"/> C2 人際關係與團隊合作 <input checked="" type="checkbox"/> C3 多元文化與國際理解		
對應大學學群	<input type="checkbox"/> 資訊 <input type="checkbox"/> 工程 <input type="checkbox"/> 數理化 <input type="checkbox"/> 醫藥衛生 <input type="checkbox"/> 生命科學 <input type="checkbox"/> 生物資源 <input type="checkbox"/> 地球與環境 <input type="checkbox"/> 建築與設計 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 社會與心理 <input type="checkbox"/> 大眾傳播 <input type="checkbox"/> 外語 <input type="checkbox"/> 文史哲 <input type="checkbox"/> 教育 <input type="checkbox"/> 法政 <input type="checkbox"/> 管理 <input type="checkbox"/> 財經 <input type="checkbox"/> 遊憩與運動 <input type="checkbox"/> 其他學群		
學習目標			
教學大綱與進度	週次	單元／主題	內容綱要
	一	基本理念與介紹	介紹二次元文化與生活，幫助探索個人興趣
	二	探索作品與歷史應用	從二次元作品的故事中探索歷史文化與符號應用
	三	探索動漫色彩學	從二次元作品的藝術中探索色彩學情緒表達
	四	二次元生產力	實踐二次元創作與探討宅經濟生產力應用
	五	探索動漫立體創作	探索 COSPLAY 學習立體創作手作技能
	六	動漫角色審美應用	探索 COSPLAY 學習妝面創作技能與培養審美
	七	動漫與行為藝術	探索 COSPLAY 學習表達自我
	八	從大眾藝術提升自我	使用視覺藝術與設計等多媒材創作提升自我
評量方式			
資源配合			
備註			