

跨領域美感課程教學方案

- 壹、 學校名稱
- 貳、 團隊成員
- 參、 跨領域科目
- 肆、 教學對象與先備能力
- 伍、 跨領域美感課程實施模式
- 陸、 跨領域美感課程應用策略
- 柒、 教學計畫
 - 一、 單元名稱
 - 二、 設計理念
 - 三、 藝術概念與美感元素
 - 四、 教學方法
 - 五、 教學目標（含核心素養）
 - 六、 課程架構圖
 - 七、 教學活動與教材內容
 - 八、 教學評量
- 捌、 教學省思與建議
- 玖、 課程研發成果（如學習單、觀察紀錄表、評分規準等）
- 壹拾、 未來推廣計畫
- 壹拾壹、 課程實施紀錄
- 壹拾貳、 參考資料

※請先以文字進行論述，再輔以表格等說明。

■ 跨 領 域 美 感 課 程 教 學 方 案 ■

北 區 / 連 江 縣 歷 介 壽 國 民 中 小 學

學校名稱	連江縣立介壽國民中小學		
團隊成員	林偉傑、官秀如、陳孜淵、陳崇文		
跨領域學科	自然與生活科技領域	藝術學科	視覺藝術
教學對象 先備能力	1.教學對象:五年級學生 2.能夠觀察生活周遭環境,並感受家鄉在地之美。 3.具備基礎平板操作技巧,完成線上社群發表。 4.能參與團體活動,並合作完成資料蒐集及發表活動。		
跨領域 美感課程 實施模式	【實施模式】		
	本課程以自編教材為主,融合社會領域(本土)、自然與生活科技領域以及藝術與人文領域,以馬祖國家風景管理區近年來推動的馬祖地質公園為學習主軸,將學子所在的南竿島景點依地質生態、戰地風光、宗教文化以及聚落建築區分為四大類,在課程的最後產出帶有南竿島在地特色的桌遊。學習的歷程中學生團隊合作運用資訊設備蒐集景點資料,並結合創意發想設計桌遊內容,期間藝術與人文教師引導學生在桌遊設計過程中,融入簡化的景點圖樣以及利用不同的色彩區分各樣的特色區塊。		
跨領域 美感課程 應用策略	【應用策略】(請勾選)		
	使用時機 <input type="checkbox"/> 課前預習 <input checked="" type="checkbox"/> 引起動機 <input checked="" type="checkbox"/> 發展活動 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 課後複習 <input type="checkbox"/> 其他	教學策略 <input type="checkbox"/> 應用藝術素材之問題導向教學 <input type="checkbox"/> 虛擬實境之情境教學 <input checked="" type="checkbox"/> 網路資源之體驗學習教學 <input type="checkbox"/> 應用藝術類數位典藏資源之探究式教學 <input checked="" type="checkbox"/> 合作學習式教學 <input checked="" type="checkbox"/> 專題討論式教學 <input checked="" type="checkbox"/> 協同教學 <input checked="" type="checkbox"/> 創造思考教學 <input type="checkbox"/> 其他	評量模式 <input checked="" type="checkbox"/> 學習單 <input type="checkbox"/> 試題測驗 <input type="checkbox"/> 遊戲評量 <input checked="" type="checkbox"/> 專題報告製作 <input type="checkbox"/> 展演實作 <input type="checkbox"/> 影音紀錄 <input checked="" type="checkbox"/> 其他

小島故事

資源大尋寶
(自然)

小島風情畫
(藝文)

桌遊設計趣
(綜合)

資源認識

景點分類

特色調查

色彩簡介

元件配色

景點簡畫

桌遊規則

试玩調整

定案產出

教學計畫					
單元名稱	小島故事(南竿島版)				
教學總時數	17 節課	實施班級數	五忠	學生數	14 人
實施情形	校方組成課程小組，定期進行課程討論與修正。課程實施由五年級導師、自然領域科任教師以及藝文領域科任教師協同進行，實施時間為 3 月至 6 月。				
設計理念	<p>馬祖是一個偏處台灣北部的一個小島，其地理位置更為靠近中國大陸，擁有台灣本島所沒有的傳統建築、在地方言是初來乍到之旅客聽不懂的閩東語、宗教習俗也不同于閩南或客家，兼之作為 50 年來的戰地前線，其風土民情有其獨特之處。然無論是課本內容或網路資訊，新一代的學子們常接觸的卻是與家鄉風俗不同的知識內容，對於自己土生土長的家鄉，卻未必有多少熟悉之感。</p> <p>在思考如何讓學生學去親近家鄉認識家鄉的過程中，我們的團隊有了一個發想：與其全由老師在台上教，不如讓學生自己有機會去探索。因此，我們採用馬祖國家風景區界定的地質公園分類：地質生態、戰地風光、宗教文化、聚落建築，並讓學生以南竿區生活周遭環境為範疇，進行此四類景點的調查與分類，最後並秉持著做中學的理念，讓學生以調查所得的素材自行設計桌遊，產出具有家鄉特色的跨領域成品，期間並在桌遊中融入各景點資料，在遊戲中回答相關在地問題，使成品可作為認識家鄉的教材使用，達到寓教於樂的目的。</p>				
藝術概念與美感元素	三原色、對比色、色彩聯想與象徵意涵、圖像簡化				
教學方法	講述法、觀察法、問答法、實作、討論、分組合作學習、行動學習				
教學資源	連江縣本土教育資源網、馬祖國家風景管理區網站、南竿島導覽地圖、馬祖地質公園撲克牌、馬祖地質公園簡介影片、伊登十二色相環、基礎設計(圖形簡化)/黃郁升、色彩聯想與象徵意涵				

教學目標	
單元目標	1. 能了解馬祖在地元素，並將其進行分類。 2. 調查各項具本土特色的景點內容，深入了解特色。 3. 能將複雜的圖像做簡化，並設計出具有文化特色的簡化圖像。 4. 能運用色彩學概念來進行桌遊配色。 5. 能結合馬祖在地特色進行桌遊規則創作。
核心素養	自-E-B1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的自然科學資訊或數據，並利用較簡單形式的口語、文字、影像、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。 藝-E-A2 認識設計式的思考，理解藝術實踐的意義。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。
學習表現	學習內容
視 1-III-2 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 視 1-III-3 能學習設計式思考，進行創意發想和實作。 自 tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的紀錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。 自 pc-III-2	視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型 視 E-III-3 設計思考與實作

能利用簡單形式的口語、文字、影像（如攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。	
綜 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作 達成共同目標	綜 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決

課程架構

節次	課程名稱	教學重點	教學工具
一~五節	資源大尋寶	1. 各組能靈活運用 SEESAW，將學習內容上傳雲端社團。 2. 能將家鄉資源依其性質做出分類。 3. 各組能所分派到的資源類別進行深度調查。 4. 整合調查資料進行分組報告。	桌上型電腦 單槍投影機 平板電腦 APP：SEESAW 馬祖地質公園撲克牌 馬祖地質公園簡介影片
六~十一節	小島風情畫	1. 從伊登十二色相環中，認識三原色。 2. 運用視覺疲勞小遊戲，認識對比色。 3. 色彩聯想與象徵意涵。 4. 運用色彩學概念為地質公園中的四大類進行配色。 5. 簡化複雜的景點照片，設計出具有文化特色的簡化圖像。	桌上型電腦 單槍投影機 電腦 ppt 繪畫用品 馬祖地質公園撲克牌 平板電腦
十二~十七節	桌遊設計趣	1. 討論「小島故事」桌遊規則。 2. 將各景點內容轉化為遊戲題目，豐富桌遊知識層面內容。	大富翁 卡卡頌 平板電腦

			3. 桌遊試玩與修正。 4. 成果發表與心得分享。				「小島故事」底圖 桌遊元件
教學流程							
節次	活動	時間	藝術媒介 藝術資源	藝術概念 美感元素	跨領域 策略	評量模式	備註
第一節	課程開始前教師說明，本	25 分鐘			分組合作 學習	實作評量	
	次教學活動繳交作業的方式將會採用平板電腦拍照、錄音、以及錄影上傳。接著教師說明 SEESAW 的使用方式，並請學生完成註冊動作。 單元一：資源大尋寶 〔我們的島-1〕 1. 教師節取連江縣本土教育資源網中「馬祖島」這課的頁面，並將其派發到學生的平板中。 2. 教師請大家隨著電腦中播放的「馬祖島」朗讀語音共同誦唸。 3. 各組將其誦唸的情形錄下來發送到 seesaw 平台上。 4. 教師即時於 seesaw 平	15 分鐘			行動學習	實作評量	

	台上進行回饋。						
第二節	〔我們的島-2〕	13 分鐘					
	1. 教師於 SEESAW 平台派發「我們的島：走訪地質公園—馬祖紀石」影片，並請學生於觀看石將重點記錄下來。	7 分鐘					實作評量
	2. 教師請各組學生進行討論，將重點條列並上傳 SEESAW 平台。	5 分鐘					
	3. 教師說明「KWL 學習法」，表示在針對一個題目進行討論時可以從「know 已知—what 想知—learn 學知」這三個層面去進行探討。	15 分鐘					實作評量
	4. 教師發下空白 A4 紙請各組利用 KWL 學習發將「我們的島」影片中的重點畫成「關於馬祖」心智圖上傳到 SEESAW 平台。						
第三節	〔馬祖地質公園-1〕						
	1. 教師回顧上節課大家畫的「關於馬祖」，讓各組互相分享對馬祖的了解	10 分鐘					

	<p>2. 教師發下馬祖地質公園撲克牌，請各組學生自行依所拿到的牌進行分類。並將分類結果錄影上傳 SEESAW 平台。</p> <p>3. 教師請各組學生發表分類結果。</p> <p>4. 教師歸納各組結果，將撲克牌內容區分為：特色美食、自然動植物、軍事、景點等幾個類別。</p>	15 分鐘				實作評量	
		10 分鐘				口語評量	
		5 分鐘					
第 四 節	〔馬祖地質公園-2〕						
	<p>1. 教師說明上節課撲克牌上的內容僅為馬祖部分在地特色，請大家分享是否還有未列在撲克牌上的內容。</p> <p>2. 教師於 SEESAW 平台上發布「馬祖地質公園教學 4 大特色影片」數則，請各組自行上平台觀看，並將重點畫成心智圖。</p>	10 分鐘				口語評量	
		30 分鐘				實作評量	
第 五 節	〔馬祖地質公園-3〕						
	1. 各組學生分享自己所畫的心智圖。	10 分鐘				口語評量	

	<p>2. 教師展示馬祖國家風景區網站上對「馬祖地質公園」的定義分類：地質生態、戰地風光、宗教文化、聚落建築。並請各組核對自己的分類法和公訂分類法有什麼差異。</p> <p>3. 教師發下南竿區導覽地圖，並分配各組一項分類內容，請各組將南竿區的資源點條列出來。</p> <p>4. 教師向學生說明我們即將製作南竿島桌遊，桌遊資源點就從四大分類的內容中進行挑選。</p>	10 分鐘				實作評量	
		15 分鐘				實作評量	
		5 分鐘					
第六節	<p>活動二：小島風情畫 〔認識色彩與象徵意涵〕</p> <p>1. 教師先展示伊登十二色相環，再提問：哪些顏色是三原色？</p> <p>2. 運用視覺疲勞小遊戲，認識對比色「紅綠」、「黃藍」。</p> <p>3. 發現對比色在伊登十二色相環中的相對位置。</p>	10 分鐘	色相環	色彩	講述法 觀察法	口語評量	
		25 分鐘		三原色	問答法	實作評量	
		5 分鐘		對比色			

第七節	<p>1. 教師先提問：「有什麼東西是紅色的？」再展示「火」的圖像，讓學生理解紅色的象徵意涵是「熱、危險」。</p> <p>2. 教師先提問：「有什麼東西是綠色的？」再展示「大樹」的圖像，讓學生理解綠色的象徵意涵是「安全、舒服」。</p> <p>3. 教師依序提問，讓學生理解，黃色的象徵意涵是「鮮明、希望」；藍色的象徵意涵是「放鬆、冷靜」。</p>	<p>10 分鐘</p> <p>10 分鐘</p> <p>10 分鐘</p> <p>10 分鐘</p>	色彩的象徵 意涵	色彩學	<p>講述法</p> <p>觀察法</p> <p>問答法</p>	口語評量	
第八節	<p>〔色彩運用與圖像簡化〕</p> <p>1. 請學生運用對比色的象徵意涵為地質公園中的四大類進行配色，並說明原因，獲得同學的認同。</p> <p>2. 全班一致同意的分類： 紅—宗教文化 綠—戰地風光 黃—聚落建築 藍—地質生態</p> <p>3. 教師教導圖像簡化的方法，學生進行練習。</p>	<p>25 分鐘</p> <p>15 分鐘</p>	<p>色彩的象徵 意涵</p> <p>圖像 簡化方法</p>	<p>配色</p> <p>設計 簡化圖像</p>	<p>講述法</p> <p>觀察法</p> <p>問答法</p> <p>討論</p> <p>實作</p>	<p>口語評量</p> <p>互評</p> <p>實作評量</p>	

	<p>張貼在黑板上。</p> <p>1. 教師說明接下來將進行桌遊規則的訂立，並拿出事先準備好的幾項桌遊，請學生稍後參考其他桌遊的設計來發想。</p> <p>2. 各組學生試玩桌遊：大富翁、卡卡頌。</p>	5 分鐘					實作評量
第十三節	<p>〔規則我來訂-2〕</p> <p>1. 教師引導學生討論「小島故事」桌遊的規則，包含遊戲方式、角色設計、特殊卡牌規則。</p> <p>2. 教師歸納討論結果：「小島故事」桌遊採用類大富翁模式，擲骰子前進，並可購置房屋，走到特定景點須回答景點相關問題。</p>	35 分鐘	5 分鐘				實作評量
第十四節課	<p>〔景點問題設計-1〕</p> <p>1. 教師分配景點給各組學生，說明出題規則為選擇題模式。隨後在分發平板電腦給各組作為查詢景點資料所用。</p> <p>2. 各組進行景點題目設計。</p>	5 分鐘	35 分鐘				實作評量

<p>第十 五 節 課</p>	<p>〔景點問題設計-2〕</p> <p>1. 各組繼續進行景點題目設計。</p> <p>2. 各組整理題目，並在教師的引導下整合題庫問題，刪除重複性高的問題，並調整問題難易度於同一水平。</p>	<p>20 分鐘</p> <p>20 分鐘</p>				<p>實作評量</p>	
<p>第十 六 節 課</p>	<p>〔桌遊試玩-1〕</p> <p>教師於上課前準備桌遊所需的遊戲元件：桌遊底圖、骰子、房屋模型、角色模型、機會命運牌、景點題目。</p> <p>1. 學生進行桌遊試玩，教師並提醒學生在進行桌遊試玩時要注意遊戲流程是否順利，並將遇到的問題記錄下來。</p> <p>2. 教師請學生發表試玩所發生問題，並進行規則修正。</p>	<p>30 分鐘</p> <p>10 分鐘</p>				<p>實作評量</p> <p>口語評量</p>	
<p>第十 七 節 課</p>	<p>〔桌遊試玩-2〕</p> <p>1. 學生進行規則修正後的桌遊試玩。</p> <p>2. 教師請學生分享「小島故事」桌遊從一開始的</p>	<p>20 分鐘</p> <p>20 分鐘</p>				<p>實作評量</p> <p>口語評量</p>	

自然資源調查到美術設計在到最後的桌遊產出的過程心得。						
----------------------------	--	--	--	--	--	--

教學省思與建議

秀如、偉傑老師：

我們從帶領學生們認識馬祖地質公園，到繪製馬祖南竿地圖，最後討論桌遊的規則和進行模式，一路走來花了很多的時間，學生們因為這次的桌遊課程，對於自己的家鄉...馬祖這塊土地有了更深入的了解。經過課後檢討，我們覺得老師在進行課程前的規劃，不夠完善，像是桌遊方向和課程細節以及討論的時間，都不夠充分，如果時間能更充分些、課程能更周詳些，會更好。

這次的課程，學生使用了平板，討論和蒐集資料等各種方式學習，進行了一學期的課程，但由於時間太過緊迫，各類型桌遊遊戲操作太少，加上在設計方面投入的時間也少，所以設計出的桌遊感覺沒那麼完善、好玩。在實際操作後，由於地圖上的空點太多，所以玩起來比較沉悶，這是下次設計時，可以調整的部分。

孜淵老師：

抱著期待的心情二度參與跨領域美感教學課程，這一次不是自己單打獨鬥，是四位老師互相對話、共同討論的教學團隊，經歷了好多次的備課與修正，整整忙了一學期，終於教導孩子產出『小島故事－馬祖南竿桌遊』。

此次教學對象為五忠，我沒有任教五忠的任何課程，向該班的藝文教師借了三周的時間來上課，對於孩子的先備知識與生活經驗也不甚清楚，當孩子完成小島風情畫的作品時，對於作品的完整度有些失望，我從導師那兒得知：這一班學生不太喜歡畫畫，他們希望不要再花時間加強作品了。所以，我向組長提議，可否將作品改為學生到現場拍照的照片？組長回應：學生的作品畫得不錯，有童趣，要我別擔心；還說，若改為照片呈現，作品會變得很普通，無法顯現出學生的與眾不同。

只好聽取建言，硬著頭皮將學生的作品掃描，再「縮小」列印，拿著列印出來的作品，發現作品的缺點也被縮小了，整體而言，還不賴！當學生看見自己的作品被貼在桌遊底圖上，雀躍不已，很有成就感，希望這一班的孩子能藉由此次的經驗，漸漸喜歡上繪畫。

教學研發成果

1. 小島故事(南竿島版)底圖。



2. 小島故事桌遊規則。

- (1) 遊戲需 2~4 人進行遊戲。
- (2) 遊戲開始前猜拳決定遊戲者所執角色棋(地質生態、戰地風光、宗教文化以及聚落建築四類)。
- (3) 遊戲者拿取固定金額的遊戲幣。
- (4) 遊戲者可以自行決定開局所在的地點。並用擲骰子的方式輪流前進。
- (5) 角色棋停留在問題點上，需使用平板電腦掃描 QR CODE 進行問答，答對了即佔領該點，並可向停留的其他人收取費用；答錯了則失去佔領機會。
- (6) 遊戲者到達被其他人佔領的景點如果無法回答正確答案，需要付雙倍的費用。如能正確答對，則可只付一倍費用。
- (7) 遊戲者如果回答相同屬性的問題(如地質生態角色棋回答地質生態問題)，除了佔領景點，並可得到獎勵費用。
- (8) 遊戲為計時制，遊戲者可共同約定遊玩時間(建議 40-60 分鐘)，待時間結束後結算金

額，手中金錢越多者獲勝。

3. 小島故事問題集(GOOGLE 表單版)

<https://drive.google.com/drive/folders/1HCgYf900zm54jG1n7GBKxQGO50cpZHVa>

未來推廣計畫

1. 將此課程作為學校本位課程，做為校內推展認識家鄉之教材教具使用。
2. 以此課程為例，分享跨領域課程合作模式，供縣內各校參考。

課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）



教師說明 SEESAW 教學平台



學生運用平板上傳討論資料



利用撲克牌分類來認識家鄉



對挑選的撲克牌進行說明



教師指導學生色相環概念



學生共同完成桌遊底圖



桌遊景點物挑選過程



學生完成景點圖簡化與上色



教師帶領學生進行桌遊試玩



學生發表課程心得

參考資料

1. 馬祖國家風景區全球資訊網。 <https://www.matsu-nsa.gov.tw/user/main.aspx>
2. 馬祖南竿導覽地圖摺頁。