

跨 領 域 美 感 課 程 教 學 方 案

108學年度 第二學期

學校所屬縣市	桃園市
學校名稱	瑞塘國民小學
團隊成員	藝術類教師：1人 非藝術類教師：4人 其他：1人 總人數：6人
實施對象	實施年級六年級 班級數 <u>1班</u> 人數 <u>29人</u> 總人數：29人
	<input checked="" type="checkbox"/> 普通班 <input type="checkbox"/> 藝才班（請說明）： <input type="checkbox"/> 資優班（請說明）： <input type="checkbox"/> 資源班（請說明）：
學生先備能力	語文： 已有六年級上學期學生國語文理解程度。 音樂： 對於傳統樂器的分類與特色已有基礎的認識，對於傳統樂器的演奏方法也已有概念。 表演： 能夠了解教師指令，對低中高的空間概念有基本認識。 視覺： 對於色彩有基本與初步的認識與了解。
教學方案名稱	藝創三國
跨領域／科目	藝術領域： <input checked="" type="checkbox"/> 視覺藝術/美術 <input checked="" type="checkbox"/> 音樂 <input checked="" type="checkbox"/> 表演藝術
	非藝術領域：語文領域 非藝術科目：國語文、資訊
教學時數	跨域美感課程共 <u>十二</u> 堂 總時數：8小時
設計理念	<p>在生活中能夠對美有所感受,對於生活情境能有所細膩觀察,是落實美感教育的不二法門。語文課中的『空城計』是經典的文學題材,也是六年級的語文課文之一。課程設計以此作為文本,故事的主題,將感受情境中的不同與情緒變化作為課程的主軸。文學中的文字,讓學生領略場景與角色的情緒變化,並作為課程的出發點,體會不同人物的感受與氛圍。以音樂元素為材料,讓學生們感受不同音樂所能散發出來的情緒,並轉化為文字記錄,再次強化情景帶給人的不同感受,可以透過不同媒介來表達。</p> <p>藉由學習數位平板的媒介,學生能將情緒與情景的關係,以數位音樂作</p>

為表現創作的平台，展現出獨一無二的作品，讓音樂、情緒、情景三者之間可以互流感受。最終以表演課程作為課程融合的總結。在表演的課程中，學生再次感受不同角色與場景的氛圍，藉由不同的媒介—文字、音樂、肢體，傳達情景與情緒透過音樂互流湧動之感。螺旋式地讓學生領略場景與角色的情緒變化，音樂與表演中的氛圍。透過不同的媒介傳達意境及情緒的表達方式，讓學生從不同的領域中，細細品味情境、情緒與音樂感受的變化。

跨領域美感課程架構圖



教師共備方式：個別課程研究、小組會議討論、專家學者增能、線上群組討論、教學策略共享

教師共教方式：共計五位教師在一個班級授課。兩位以上請說明：國語課程由團隊夥伴討論授課內容，共同備課，由導師負責授課，音樂領域課程由由團隊夥伴討論授課內容，音樂老師授課。表演藝術課程邀請合作夥伴學校教師到本校備課、授課並由社群教師進行觀課紀錄，作為授課老師回饋及參考方向。接續表演與視覺課程，邀請桃園市藝術輔團團員協助，與本校教師共同討論備課，研發課程內容，邀請專業教師進行授課，並以協同教師角色協助，以利課程進行。

教師共教方式：五位教師在一個班級授課。兩位以上請說明：

十二年國教*課	藝術領域核心素養：
	藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。
	藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。
	藝-E-B3

<p>程網要</p>	<p>善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。</p> <p>藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。</p> <p>非藝術領域核心素養：</p> <p>國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。</p> <p>國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。</p> <p>科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</p>	
	<p>學習表現：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。 2- 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 3- 2-III-3 能反思與回應表演和生活的關係。 4- 3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。 5- 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 6- 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。 	<p>學習內容：</p> <p>音 E-III-5 簡易創作，如：節奏創作、曲調創作、曲式創作等。</p> <p>音 A-III-3 音樂美感原則，如：反覆、對比等。</p> <p>表 P-III-1 各類形式的表演藝術活動。視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p>
<p>跨領域美感課程內涵</p>	<p>課程目標（學習表現）：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1-III-2 根據演講、新聞話語情境及其情感，聽出不同語氣，理解對方所傳達的情意，表現適切的回應。 2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 2-III-7 與他人溝通時能尊重不同意見。 5-III-4 區分文本中的客觀事實與主觀判斷之間的差別。 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。 1-III-8 能嘗試不同創作形式，從事展演活動。 2-III-1 能使用適當的音樂語彙，描述各類音樂作品及唱奏表現，以分享美感經驗。 3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。 2-III-3 能反思與回應表演和生活的關係。 3-III-2 能了解藝術展演流程，並表現尊重、協調、溝通等能力。 <p>學習內容：</p> <p>Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。</p>	

Ad-III-1 意義段與篇章結構。
 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。
 Ad-Ad-III-4 古典詩文。
 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。
 音 E-III-3 音樂元素，如：曲調、調式等。
 音 E-III-5 簡易創作，如：節奏創作、曲調創作、曲式創作等。
 音 A-III-2 相關音樂語彙，如曲調、調式等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。
 音 P-III-2 音樂與群體活動。
 表 E-III-1 聲音與肢體表達、戲劇元素(主旨、情節、對話、人物、音韻、景觀)與動作元素(身體部位、動作/舞步、空間、動力/時間與關係)之運用。
 表 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。
 表 P-III-2 表演團隊職掌、表演內容、時程與空間規劃。

單元規劃與教學流程* (依實際課程內容增加列數)

單元名稱	節次	文字描述				填選項*		
		教學活動	教學策略	教材內容	教學資源	學習評量	美感元素與形式	跨領域美感素養
大話三國	一、 二	一、導入活動 前進三國 看圖說話 二、 開展活動 內容深究 故事結局 三、 綜合活動 教師補充 教師總結	教師發問 小組討論 白板紀錄 個人發表 小組發表 應用融入 跨領域美 感素養之 合作學習 式教學。 應用融入 跨領域美 感素養之 創意思考 教學。	*文閱空城勝敗* 準備活動：教師準備課文深究單，學生預習課文 前進三國：教師簡介三國演義，讓學生對三國的歷史背景及人物有初步的概念。 看圖說話：教師引導學生觀察課文情境圖，並提出問題討論： 從課文情境圖中，你看到的人物有哪些？ 仔細觀察這些圖片，你認為他們在做什麼？分別把它說出來？ 在情境圖中，不同的人物顯現出不同的表情，你覺得他們的心情為何？為什麼？ 依據課文的標題以及看圖討論過的內容，請你試著說說看這一課的內容是什麼？ 內容深究 故事開端 1、士兵快馬回報何事？為何回報需要「快馬」？ 2、城中狀況如何？ 3、此刻的情節氣氛為何？ 4、士兵所表現出的情緒為何？ 二、故事發展 1、面對十五萬敵軍來犯，孔明要求士兵採取哪些行動來應對？ 2、面對十五萬敵軍來犯，孔明自己又做了哪些準備？	教學簡報 電腦 單槍 投影 課文 深究 單 磁性 白板 白板 筆	課文 深究 單	一、 3. 表演藝術：情感、主題等戲劇或舞蹈元素。 二、 4. 美	4. 符號識讀與脈絡應用

				<p>3、此刻的情節氣氛為何？</p> <p>4、孔明所表現出的情緒為何？</p> <p>三、故事的關鍵轉折</p> <p>1、司馬懿的先鋒來到城下看到眼前狀況，有何反應？</p> <p>2、司馬懿聽了先鋒回報，親自前往觀察，他看見了誰？對方有什麼狀態或舉止？</p> <p>3、此時城外的情節氣氛為何？城內的情節氣氛又為何？</p> <p>4、先鋒在此時所表現出的反應為何？</p> <p>5、司馬懿在親眼查證先鋒的回報後，有什麼反應？</p> <p>四、故事結局</p> <p>1、司馬昭為何覺得不該輕易退兵？</p> <p>2、司馬懿為何堅決撤退？</p> <p>3、此時城外的氛圍為何？</p> <p>4、司馬昭和司馬懿在到底是否撤兵這件事情上，各有何種情緒表達？</p> <p>5、孔明判斷司馬懿會往何處撤退？並有何戰略？</p> <p>6、眾人如何稱讚孔明？</p> <p>7、此時城內的氛圍為何？</p> <p>8、孔明對自己的判斷展現出何種態度？</p> <p>9、眾人在此時的情緒反應為何？</p> <p>※教師補充※</p> <p>情節氣氛：危急、輕鬆、悠閒、嚴肅、喜悅、緊張、懸疑、壓力沉重、平靜祥和、有驚無險</p> <p>情緒表現：緊張、害怕、憂心、沉著冷靜、自信、焦急、驚訝、讚嘆、擔心、從容、無懼、喜悅、佩服、堅定、懊惱、無奈、放鬆、猜忌懷疑</p> <p>伍、教師總結</p> <p>「空城計」所以能奏效，主要在於諸葛亮非常瞭解司馬懿一向行事謹慎，料他必定算不到自己只有兩千五百名士兵，還敢那麼逍遙自在，司馬懿一定會起疑心，不敢放手一搏。所以「知己知彼，百戰百勝」，有助於在面對事情時，能掌握勝算。</p>			感形式構件：對比	
文 閱 空 城 勝 敗	三	<p>一、 導入活動 回想故事</p> <p>二、 開展活動 文意深究及 延伸 文本改寫</p> <p>三、 綜合活動 教師總結</p>	<p>教師發問 小組討論 白板紀錄 個人發表 小組發表</p> <p>應用融入 跨領域美 感素養之 合作學習 式教學。 應用融入</p>	<p>引導活動</p> <p>教師引導學生回想「空城計」的故事內容。文意深究及延伸</p> <p>一、空城計中，孔明表現得沉著、冷靜，一點都不懼怕司馬懿的十五萬大軍。你覺得除此之外，他還有其他內在情緒嗎？請說明你的理由。如果有其他的內在情緒，為何外表看不出來？</p> <p>二、從文中哪裡可得知孔明與司馬懿已交戰多次，瞭解彼此的個性。</p> <p>三、司馬懿在落入「空城計」的過程中，他</p>	教學簡報 電腦單槍 投影學	學習單	一、 3. 表演藝術：情感、主	4. 符號識讀與脈絡應用

			跨領域美感素養之創意思考教學。	<p>的想法和行動產生了哪些變化？請整理後描述出來。</p> <p>四、將城門大開是非常冒險的事，孔明為何敢下令將城門大開，使用「空城計」呢？讀完本課後，你認為「空城計」的勝敗關鍵是什麼？請說明你的理由。</p> <p>角色互換，如果司馬懿對孔明實施空城計的話，也會成功嗎？請說明原因。</p> <p>叁、文本改寫</p> <p>課本中的空城計是以故事的方式進行敘述，全文以「第三人稱」的觀點敘述，直接說出孔明和司馬懿的名字，以旁述取代直述來說故事。教師請學生將空城計改寫，試著用「第一人稱」敘述故事，可以選擇孔明或司馬懿的觀點，用他的角度，將空城計的故事寫出來。</p> <p>肆、教師總結</p> <p>故事中，孔明從容鎮定、有謀略，冷靜分析司馬懿的性格弱點，設計了“空城計”對付敵人，免去敵人的攻擊。</p> <p>生活中如果遇到危險，要臨危不亂、冷靜沉著，認真分析應對方式，才能夠化險為夷，解決問題。</p>	習單 磁性白板 白板筆		題等戲劇或舞蹈元素。二、美感形式構件：對比
音創三國	四、五	一、導入活動 這是誰的聲音啊！ 二、開展活動 音樂說故事 數位樂器真驚奇 我是小小配樂家 三、綜合活動	教師發問 小組討論 白板紀錄 小組操作練習 小組創作 小組發表 應用融入跨領域美感素養之合作學習式教學。 應用融入跨領域美感素養之創意思考教學。	<p>*詞現曲音感知*</p> <p>壹、前置課程</p> <p>一、學生已有 Ipad 平板操作與練習經驗</p> <p>二、已認識 Garageband 的 App</p> <p>三、學習如何新增 Garageband 檔案</p> <p>四、了解如何選定適合演奏及創作的樂器</p> <p>五、學生了解與熟練古箏的演奏方式及演奏手法</p> <p>六、學生了解與熟練琵琶的演奏方式及演奏手法</p> <p>七、學生了解與熟練二胡的演奏方式及演奏手法</p> <p>貳、引起動機:這是誰的聲音啊!</p>	教學簡報 電腦 單槍 投影 磁性白板 白板筆 Ipad 平板電腦	展演實作：創作作品分享	一、 2. 設計思考與創意發想 音樂：節奏、曲調、音色、力度。二、美感形式構件對比、漸

				<p>教師總結: 因為每個人的經驗和背景不同, 所以可能會有不一樣的感受, 但在聆聽相同的音樂之後, 因為音樂中有節奏、拍子、音高、樂器 (音色)、旋律等元素影響, 雖然感受不完全相同, 但在音樂中有元素或概念連結, 這些感受是有相通及邏輯性的。說明音樂的確能夠表達不同感受, 在音樂之中還有更多的想像空間, 就算是相同的音樂, 也有可能會給人不相同的感受。</p>					
戲說三國	六、七	<p>一、導入活動 暖身：肢體與情緒的表達 二、開展活動 文本回顧：說書人領讀文本 音樂照片：運用靜像畫面、思想追蹤，並結合先前音樂課錄製的配樂進行表演 三、綜合活動 課程總結 課程預告：三國 Line 一下</p>	<p>教師口令指導 依角色分組 小組討論 動作 搭配音樂練習演出 靜像畫面演出呈現</p> <p>應用融入跨領域美感素養之合作學習式教學。 應用融入跨領域美感素養之創意思考教學。</p>	<p>*講古空城演藝*</p> <p>零、自我介紹及默契建立。 壹、暖身：肢體與情緒的表達。 聽音辨聲(遊走與反應)：讓專注力集中在聆聽與肢體的反應上。 加入情緒:肢體有不同水平表現, 並能與他人合作的即興表現:一家人因為某件事情而高興、生氣、緊張害怕、傷心...等 創意道具介紹-彩色水管 即將進入三國時代, 老師這裡準備了一件寶物給同學們使用, 水管能夠依據你的創意變成各式各樣的物品, 大夥一起試看看吧。進行單人一水管、多人多水管的使用介紹與實作。 貳、文本回顧： 教師將場域分成二邊(魏/蜀)：如附件一 請學生抽選角色紙卡, 並站到可能的位置。請學生回憶課文內容, 想想自己的角色大約在哪個階段出現？ 告知同學等會在進行文本帶讀時, 請相關人物角色上做出反應， 教師入戲，說書人領讀文本，內容如下：</p>		<p>角色圖卡 彩色水管 播音設備</p>	<p>展演實作：上台發表</p>	<p>一、3. 表演藝術：聲音、身體、情感、空間、即興、動作、主題等戲劇。二、美感形式構件對比、漸層</p>	<p>7. 跨域文化與多元詮釋</p>

場，做出該有的動作與反應心驚膽顫、四處張望，然後定格不動)，命令城門士兵，大開四門(請城門士兵出場，做出該有的動作與反應擔心害怕、心慌意亂，然後定格不動)，接著派出打掃士兵扮作百姓進行打掃(請打掃士兵出場，做出該有的動作與反應汗如雨滴，心急如焚，然後定格不動)，孔明在小僮的陪伴下登上城門開始彈琴(請小僮出場，做出該有的動作與反應心神不寧、如坐針氈，然後定格不動)。

(教師請諸葛軍全體原地坐下當觀眾)

【兵臨城下、司馬疑惑】(諸葛軍當觀眾)

場景來到城外，司馬懿大軍在城外整頓完畢，司馬士兵們各個手持兵器、軍容壯盛(請司馬士兵出場，做出該有的動作與反應英姿煥發、雄壯威武，然後定格不動)，司馬前鋒來到城下，見了如此模樣，皆不敢進(請司馬前鋒出場，做出該有的動作與反應無所適從、不知所措，然後定格不動)，急報司馬將領，將領們進行討論，有人提意出兵、有人提議再觀望一陣子(請司馬將領出場，做出該有的動作與反應疑惑、恐懼，然後定格不動)，最後請出司馬懿，請他做出決定(請司馬懿出場，做出該有的動作與反應深思熟慮、恍然大悟，然後定格不動)，下令全軍撤退(所有人往反方向做出該有的動作與反應如臨大敵、兵荒馬亂後定格)。

(教師請司馬軍全體原地坐下當觀眾)

【諸葛神機、空城退兵】(司馬軍當觀眾)

司馬懿退兵後，眾人知道計謀成功，因為諸葛亮的神機妙算大家躲過一劫(請諸葛眾人，做出該有的動作與反應逃過一劫、歡欣鼓舞，然後定格不動)

學生角色：

- 諸葛亮(諸葛文官組)1
- 諸葛探子(諸葛士兵組)2
- 諸葛文官(諸葛文官組)2
- 諸葛城門士兵(諸葛士兵組)2
- 諸葛打掃士兵(諸葛士兵組)2
- 諸葛小僮(諸葛文官組)2
- 諸葛百姓(諸葛文官組)4
- 司馬懿(司馬將領組)1
- 司馬先鋒(司馬士兵組)2
- 司馬將領(司馬將領組)4
- 司馬士兵(司馬士兵組)6



參、音樂照片：將學生分成四組，分別扮演諸葛士兵、諸葛文官、司馬將領、司馬士兵，運用靜像畫面、思想追蹤，並結合先前音樂課錄製的配樂進行表演，想像在每個階段扮演人物的情緒狀態，分組合作將畫面呈現。

			<p>任務分配：挑選故事中最精采的兩個段落進行畫面討論、排練。</p> <p>司馬懿大軍來襲---諸葛亮城中無兵 諸葛亮開城彈琴---司馬懿懷疑撤軍 各組排練</p> <p>進行各組畫面編排 A-B</p> <p>司馬組：大軍來襲---懷疑撤兵 諸葛組：城中無兵---開城彈琴</p> <p>加入配樂(利用前面課程自製的音樂) 每組成員要有一句關鍵性台詞 上台發表</p> <p>各組分別上台，各就各位後蹲下。</p> <p>教師說明進行方式：當老師的故事說到哪一組人所代表的一方，那群人就要做出動作及表情，做完動作及表情後定格不動，隨著故事的進行，如果需要變換動作時，需要以慢動作進行移動及呈現(老師示範)。</p> <p>第一次呈現：教師扮演說書人，依序說出故事(司馬懿大軍來襲---諸葛亮城中無兵---諸葛亮開城彈琴---司馬懿懷疑撤軍)，各組依序進行靜像畫面呈現，老師在每次指示下達後會到各組訪問關鍵性台詞。</p> <p>第二次呈現：老師依續念出故事，接著請音控下配樂(每組5-10秒)，各組依次呈現1-2幕畫面。</p> <p>第三次呈現：老師依續念出故事，音控直接下配樂(每組5-10秒)，各組依次呈現1-2幕畫面。</p> <p>肆、課程總結： 與學生討論為何老師要讓學生扮演文本中著墨較少的配角人物，希望藉由小人物的角度來讓學生體會故事中的情境，並更能發揮想像力進行表演活動。藉由音樂畫面的演出與學生討論在戲劇或舞台表演中，配樂有何重要性，能給予表演怎麼樣的幫助。</p> <p>伍、課程預告：三國 line 一下 請各位同學想像一下以下畫面： 如果三國時代人人有手機的話，他們在空城計時會有甚麼樣的 line 對話？例如：司馬懿大軍來襲時，諸葛亮一方的 line 群組會有什麼對話；當諸葛亮在空城計時，司馬懿一方的 line 群組會有什麼對話。</p> <p>下次的課程將挑戰各位同學的想像力，來場跨越時空的三國 line 一下吧！</p>					
三國 Line 一下	八、九	<p>一、導入活動 分類喜怒哀懼的圖片</p> <p>二、開展活動 根據教師說明的三種情景，學生依自己的大頭貼在放大版 LINE 上</p>	<p>教師口令指導 分組討論</p> <p>從小人物角度出發，當資訊不全時，情緒與發言(文字)間的關係 透過 line</p>	<p>*三國 LINE 一下*</p> <p>學習重點： 1.從小人物角度出發，當資訊不全時，情緒與發言(文字)間的關係 2.透過 line 的貼圖工具，揣摩當下的情感，運用貼圖表達外顯的情緒</p> <p>【line 群組】每人扮演一種角色，在限有的時間中(line 貼圖及發言次數) 【諸葛士兵組】：探子，城門士兵，打掃士兵 【諸葛文官組】：小僮，文官，百姓 【司馬將領組】：先鋒，將領</p>	表情圖片 大頭貼圖 情景照	實作：各組發表	一、3. 表演藝術：聲音、身	5. 數位媒體與網絡掌握：駕

<p>發言討論。 三、綜合活動 學生發表回饋</p>	<p>的貼圖工具,揣摩當下的情感,運用貼圖表達外顯的情緒</p>	<p>【司馬士兵組】:將領,士兵</p> <p>【分類情緒貼圖】 情緒做為人的情感外顯的表徵,研究發現,人共有27種情緒,每一組都有30個情緒貼圖,有許多是相似的,請在大紙上先將貼圖分類。</p> <p>【情景圖】 A. 司馬懿大軍來襲---諸葛亮城中無兵 B. 諸葛亮開城彈琴---司馬懿懷疑撤軍</p> <p>第一 LINE【諸葛士兵組】【諸葛文官組】 場景來到西城縣,話說諸葛亮派出大軍前往運糧,城中只剩少數兵力,突然在前線蒐集情報的諸葛探子發現城外有大軍集結,回城中報告(請諸葛探子小心的移動到前線,做出該有的情緒反應大吃一驚、急急忙忙,然後定格不動)。此時城中沒有大將只有一群文官,聽到消息之後,...(請諸葛文官出場,由老師扮演探子回報,做出該有的反應如臨大敵,不知所措,然後定格不動)。 【諸葛士兵組】城門士兵和打掃士兵得知消息後,緊張的在 LINE 群組互傳消息.. 【諸葛文官組】小僮將消息告知留守的文官之後,文官們的反應..</p> <p>第一 LINE【司馬將領組】【司馬士兵組】 城外,司馬懿大軍在城外整頓完畢,司馬士兵們各個手持兵器、軍容壯盛(請司馬士兵出場,做出該有的動作與反應英姿煥發、雄壯威武,然後定格不動),前往攻城。 【司馬將領組】將領們英姿煥發的前往,他們互聊... 【司馬士兵組】將領告訴士兵們,他們穩贏的..</p> <p>-----</p> <p>第二 LINE【諸葛士兵組】【諸葛文官組】 【諸葛文官組】這時諸葛亮氣定神閒、好整以暇,傳命所有人將旌旗收起,所有百姓在家躲好,不准出來,百姓感到...,與文官和小僮們以 line 互通有無,小僮 PO 出他所看到的情景..(請百姓出場,做出該有的動作與反應心驚膽顫、四處張望,然後定格不動)</p> <p>【諸葛士兵組】命令城門士兵,大開四門(請城門士兵出場,做出該有的動作與反應擔心害怕、心慌意亂,然後定格不動),接著派出打掃士兵扮作百姓進行打掃(請打掃士兵出場,做出該有的動作與反應汗如雨滴,心急如焚,然後定格不動),孔明在小僮的陪伴下登上城門開始彈琴(請小僮出場,做出該有的動作與反應心神不寧、如坐針氈,然後定格不動)。探子 PO 出他所看到的情景,大家皆不知所以然,紛紛在群組中揣測..</p> <p>第二 LINE【司馬將領組】【司馬士兵組】 【司馬將領組】司馬前鋒來到城下,見了如此模樣,皆不敢進,急報司馬將領,將領們進行討論。</p>	<p>片 L I N E 對 話 捲 軸</p>	<p>體、情感、時間、空間、動力、即興、動作、主題等戲劇或舞蹈元素。</p>	<p>馭數位科技媒體並能理解與評價網路訊息。</p>
------------------------------------	----------------------------------	---	--	--	----------------------------

			<p>司馬前鋒 PO 出他所看到的情景</p> <p>【司馬士兵組】就在司馬將領們進行討論時，一位將領把消息傳到了士兵們的群組，司馬將領 PO 出他所看到的情景士兵有的想建功立業，有的卻思鄉情却..他們在群組中激烈著爭辯著...</p> <hr/> <p>第三 LINE 【司馬將領組】【司馬士兵組】</p> <p>最後司馬懿做為一名將帥，他做出決定(請司馬懿出場，做出該有的動作與反應深思熟慮、恍然大悟，然後定格不動)，下令全軍撤退(所有人往反方向做出該有的動作與反應如臨大敵、兵荒馬亂)。將領和士兵們尚不知發生何時，彷彿前方有發生什麼大事一樣，僅留下司馬前鋒查看情況，這時【司馬將領組】【司馬士兵組】邊跑邊用 line 互通有無(每人限發言一次)...</p> <p>一日後，司馬前鋒將西城中的真實情況(城中無兵)PO 在群組裡...司馬將領也轉傳照片在士兵組裡...</p> <p>第三 LINE 【諸葛士兵組】【諸葛文官組】</p> <p>司馬懿退兵後，士兵文官們鬆了一口氣，頓時腿軟癱坐在地。諸葛亮等大軍走遠後，才關上城門向大家解釋他的計謀。當大家各自回到崗位上後，仍心有餘悸的在群組中討論起來...</p> <p>一日後，小僮和探子分別把司馬大軍撤退的狼狽樣 PO 在群組裡...</p>										
偶遊三國	十~十二	<p>一、導入活動</p> <p>運用「三國 LINE 一下」課程中的對話，以四格漫畫呈現各場景的情境。</p> <p>二、開展活動</p> <p>探究服裝樣式與色彩、環境的關係，並以討論結論彩繪各角色的活動紙偶。</p> <p>透過紙偶的操作，將對話情境再敘說</p> <p>三、綜合活動</p> <p>運用科技藝</p>	<p>小組討論</p> <p>小組操作練習</p> <p>小組創作</p> <p>小組發表</p> <p>學生先回顧四個場景</p> <p>A 司馬懿大軍來襲</p> <p>B 諸葛亮城中無兵</p> <p>C 諸葛亮開城彈琴</p> <p>D 司馬懿懷疑撤軍</p> <p>用簡單漫畫方式畫出每一組在四個場景會出現的情景。服裝色彩探究</p>	<p>* 編導創樂空城*</p> <p>跨領域課程：藝術領域(視覺)---「偶」動三國</p> <p>學習重點:</p> <p>運用「三國 LINE 一下」課程中的對話，以四格漫畫呈現各場景的情境。</p> <p>探究服裝樣式與色彩、環境的關係，並以討論結論彩繪各角色的活動紙偶。</p> <p>透過紙偶的操作，將對話情境再敘說</p> <p>運用科技藝術 StopMotion，將四格漫畫內容拍攝成偶動畫。</p> <p>【課前】學生分四組</p> <p>(諸葛士兵組):探子2,城門士兵3,打掃士兵2</p> <p>(諸葛文官組):文官2,小僮2,百姓3</p> <p>(司馬將領組):先鋒3,將領4</p> <p>(司馬士兵組):將領2,士兵5</p> <p>【活動一、四格漫畫】</p> <p>■讓學生先回顧四個場景(每個場景會出現的人物有?出現的物品道具?出現的背景?)</p> <p>A 司馬懿大軍來襲</p> <p>【諸葛士兵組】探子回報...</p> <p>【諸葛文官組】小僮將消息告知留守的文官之後，文官們...</p> <p>【司馬將領組】將領們英姿煥發的前往,他們互</p>	LINE 對話捲軸	圖畫紙、紙卡	紙偶底稿	兩腳釘	著	實作：各組發表	一、美感元素構件	1. 視覺藝術：點、線、面、空間、構圖、	3. 藝術探究與生活實踐：培養對藝術活動的探查習慣並應用

<p>術 StopMotion ，將四格漫 畫內容拍攝 成偶動畫。</p>	<p>從身份地 位、衣服 功能來進 行紙偶製 作</p> <p>利用動畫 軟體 StopMotio n進行偶 動畫製作</p>	<p>聊...</p> <p>【司馬士兵組】將領告訴士兵們，他們穩贏的..</p> <p>B 諸葛亮城中無兵--C 諸葛亮開城彈琴</p> <p>【諸葛士兵組】士兵大開城門、打掃士兵扮作百姓 進行打掃...</p> <p>【諸葛文官組】諸葛亮上城門彈琴，傳命所有人將 旌旗收起，所有 百姓在家躲好，文官反應...</p> <p>【司馬將領組】司馬前鋒來到城下，皆不敢進，領 們進行討論。</p> <p>【司馬士兵組】士兵知道後，有的想建功立業,有 的卻思鄉情却..</p> <hr/> <p>D 司馬懿懷疑撤軍</p> <p>【諸葛士兵組】【諸葛文官組】士兵文官們鬆了一 口氣，諸葛亮關上城門向大家解釋他的計謀...一日 後，小僮文官討論司馬大軍撤退的狼狽模樣...</p> <p>【司馬將領組】【司馬士兵組】司馬懿下令全軍撤 退。將領和士兵匆忙撤退...一日後，司馬前鋒得知 城中無兵...</p> <p>■發下4開海報紙，請學生對折2次分成四格，每一 格代表的就是一個場景。</p> <p>■請學生用簡單漫畫方式畫出每一組在四個場景會 出現的情景。</p>  <p>【活動二、服裝色彩探究】</p> <p>@教師提問：中國的歷史源遠流長，每個朝代的衣 服樣式、色彩與紋飾都有其代表的文化背景。如果 不去真正考究三國時期的真實情況，請各組同學們 試想看看：</p> <p>三國時期的社會現況是怎樣？請各組搶答。</p> <p>空城計故事中，想想每個角色的穿著材質或是樣式 是怎樣？如果從角色的身分地位、功能、經濟能力 來看呢？(文官、將領、士兵、百姓)</p> <p>◎學生操作：</p> <p>A.各組桌上都有三國時期各種角色的身體服飾圖卡 與頭部圖卡，請各組討論之後，將身體服飾圖卡與 頭部圖卡配對排好。</p> <p>B.隨機挑選若干組，說明為何是這樣配？</p>	<p>色 用品 剪刀 手機 (S T O P M O T I O N) 音 樂 檔 案</p>	<p>質 感 、 色 彩 等 。</p>	<p>相 關 知 能 於 日 常 生 活 中 。</p>
---	---	--	--	--	--

【活動二-服裝色彩探究】

- 1.三國時期的社會現況是怎樣？
- 2.空城計故事中，每個角色的穿著樣式？
(文官、將領、士兵、百姓)



3.從空城計的故事裡，想想每個角色（文官、將領、士兵、百姓）會有的色彩、紋飾應該是怎樣？

●從地形、氣候來想：

諸葛亮-蜀國：在漢中盆地，周遭地形崎嶇、氣候溫和
司馬懿-魏國：位在中國北方，黃河流域、腹地大、氣候乾燥寒冷。

【活動二-服裝色彩探究】

- 1.空城計的故事裡，每個角色的色彩、紋飾？

●地形、氣候：

諸葛亮-蜀國：西南方漢中盆地、氣候溫和

司馬懿-魏國：北方黃河流域、氣候乾燥寒冷。



●從身份地位、衣服功能來想：

文官：多在室內，常與帝王見面

將領：是軍隊的頭，在外打仗、風吹日曬

士兵：在外打仗、風吹日曬

百姓：大部分經濟不好

◎學生操作：

A.各組桌上都有諸葛亮與司馬懿的圖卡，請各組依照上述原則

討論之後，將兩個角色的顏色塗上。

B.請各組再依照上述原則，討論之後，將兩個角色的紋飾畫上。

【活動三、繪製紙偶】

依據上面討論的服裝配色，使用四格漫畫裡與活動二配對的紙偶，：

(諸葛士兵組):探子,城門士兵,打掃士兵

(諸葛文官組):文官,小僮,百姓

(司馬將領組):先鋒,將領

(司馬士兵組):將領,士兵

●教學提示：學生需要分工，彩繪、剪裁。

●活動紙偶製作：關節打孔注意事項：

A.打孔位置務必要置中，偏一邊容易斷。

B.邊緣修出圓弧，不要留邊角，關節轉動時較美觀也不易卡住。

C.兩腳釘安裝時請勿壓平或拉緊，務必保持關節鬆動。

【活動二-服裝色彩探究】

●從身份地位、衣服功能來想：

文官：多在室內，常與帝王見面

將領：是軍隊的頭，在外打仗、風吹日曬

士兵：在外打仗、風吹日曬

百姓：大部分經濟不好



【四格 LINE 一下】

各組學生檢視前次 LINE 對話內容後，將內容提取成四句話（一格一句），每一句要能反映與呈現每個情境。

將四句話分別寫在對話紙條上面

【認識格動畫軟體】

教師講解介紹動畫軟體 StopMotion（撥放影片）

教師利用範例的紙偶簡單拍攝出走路的10張照片，並輸出影片給學生看。

偶動三國任務執行

各組在課堂中尋找可以當成手機平板拍攝的架子用綁的或是黏貼的方式架上去。

1. 以白色 4 開圖畫紙為底圖，開始拍攝照片。
2. 各組使用製作好的紙偶按照四格漫畫裡的情境，開始拍攝逐格動畫。
3. 每一格大約拍攝 50 張。
4. 輸出影片
5. 加入音樂。

本期卓越

校內外連結：

跨領域之課程方案須由藝術及非藝術學科，複數科目教師共備設計而成。連接不同專業背景之教師進入教育現場。

連結不同時間、地域，並進行跨領域美感之鑑賞與詮釋、思考與批判。

亮
點*

國際視野：國際在地化，融整國際情勢與全球新興議題，增進教學內涵。

教學省思與建議：

學生在學習的階段多用文字表達自己的想法與感受，透過優美及適切的文句，呈現出自己心裡的畫面。然而，除了文字，音樂也能表達出人的情緒，透過課程的設計，引導學生試著感受音樂帶給人的感覺，並用文字表達出來，學生的發表一開始都是使用較簡單的詞語，雖然簡單，但都能清楚表達想法，在多次練習感受之後，學生漸漸能更清楚說明完整的意境感受。

學生試著運用平板電腦創作。在分組討論相關情節之後，組員們選定覺得適合的樂器，接著嘗試用該樂器進行創作，學生創作出的作品，多數能讓同學感受到相同的創作想法。在這個活動中，學生從一開始充滿新奇到漸漸進入情況，在討論的過程中，每個人提出的想法越來越多，想嘗試的創作技巧也越來越多，因此，所呈現的創作配樂，也越來越豐富。透過這樣的課程，能讓學生的美感領域更廣泛，感受美感的深度更加提升。

孩子在這個學習過程當中，讓我驚訝他們的分工合作能力，四格漫畫的主筆，繪製出簡單有力的人物與分鏡圖，組員也能適時的給予不同的建議。教師在色彩的教學上主要是讓學生能夠將自身投射在三國的社會環境中，以自身對於衣飾樣式與紋飾還有對色彩的經驗與敏感度，說出並畫出具有意義的紙偶人物，並沒有所謂的標準答案。

學生／家長意見與回饋：

老師評分		訂正	
字體工整	好棒	字體工整	好棒
很不錯	再加油	很不錯	再加油
家長簽名：_____	日期：____月____日	家長簽名：_____	日期：____月____日

表演藝術課 (08.12.13)

在前幾天我們班有一個特別的活動，就是有一位來自別的國小的老師來幫我們上一堂三國演義的課，那就是維維老師的課。他非常的有趣也很會畫畫。開始他叫我們用棒子做出自己心裡想的東西，過了不久老師叫我們大家閉上眼睛，維維老師幫我們發下小卡片，打開眼睛我看到了每個人要演的角色，我是一位孔明，我要演得平常冷靜。我的敵人是司馬懿，我開上臺表演的时候我一直很緊張，因為我不知道要怎麼說，但維維老師有給我們三分鐘的時間想自己要說什麼也要做什麼動作。我想完後老師就叫我們全班開始演，我一開始叫二位士兵打開大門，我一出門就叫我身邊的二位書僮出來之後我就披上外衣，戴上頭巾，帶著琴在城門上的樓臺，氣定神閒的彈著琴，薰著香。到了活動的最後我因覺得要謝謝外面國小的老師校長和我們班的老師跟校長跟主任，謝謝我們安排這次的活動，讓我更喜愛三國演義。

Q1: 經過一連串的課程後, 你對於藝創三國有什麼想法?
 我覺得可以讓下一屆也體驗看看, 因為真的很有趣, 我想知道同學對於這個的想法, 希望這可以增加自己的想像力。

Q2: 回顧整個藝創三國的課程中, 請勾選你喜歡的單元 (可複選), 並具體分享為什麼。

第一關 文閣空城勝敗 -前進三國 -看圖說話 -深究與延伸 -文本改寫	例: <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	因為這樣可以進一步理解空城計的內容, 搞懂空城計的一些東西, 讓後面不會有搞不懂的東西, 也可以明白歷史很有趣。
第二關 詞現曲音感知 -聽見, 心的聲音 -聽音樂說故事 -音樂與感受	<input checked="" type="checkbox"/>	可以用聽音樂的方式來增加想像力, 聽音樂可以知道這些場景是怎樣的。
第三關 情景故事配樂 -數位樂器 -古箏創作 -琵琶創作 -小小配樂家	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	因為這樣可以豐富自己的想像力, 用自己的想像力想像場景, 創作想像場景的音樂。
第四關 講古空城演藝 -聽音辨聲 -說書人 -任務分配 -配樂呈現	<input checked="" type="checkbox"/>	
第五之一關 三國 LINE 一下 -分類情緒 -不知所措/英姿煥發 -氣定神閒/猶豫不前 -計謀成功/全軍撤退	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	手機中的軟體搬到現實中, 讓我們以別的方式聊天, 這又有三次講古的機會, 很有別的一個聊天方式。
第五之二關 編導創樂空城 -四格漫畫 -服裝色彩探究 -繪製紙偶 -紙偶格動畫	<input checked="" type="checkbox"/>	

Q3: 你對自己整體的表現哪一方面最滿意, 請打勾? 哪一部分可以再進步, 請打O? (可複選)

溝通協調力 團隊合作力 問題解決力 獨立思辨力
 想像創造力 手作彩繪力 肢體表現力 學習專注力 資訊操作力

Q1: 經過一連串的課程後, 你對於藝創三國有什麼想法?
 不會像在看著一樣陌生, 反而更想了解有關三國的故事, 裡面角色之類的, 所以更希望會職正思考問題, 增加想像力和手作創造力。

Q2: 回顧整個藝創三國的課程中, 請勾選你喜歡的單元 (可複選), 並具體分享為什麼。

第一關 文閣空城勝敗 -前進三國 -看圖說話 -深究與延伸 -文本改寫	例: <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	
第二關 詞現曲音感知 -聽見, 心的聲音 -聽音樂說故事 -音樂與感受	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	
第三關 情景故事配樂 -數位樂器 -古箏創作 -琵琶創作 -小小配樂家	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	對故事如之原因活動更加了解, 更加有興趣, 也認識許多之前陌生的樂器。
第四關 講古空城演藝 -聽音辨聲 -說書人 -任務分配 -配樂呈現	<input checked="" type="checkbox"/>	
第五之一關 三國 LINE 一下 -分類情緒 -不知所措/英姿煥發 -氣定神閒/猶豫不前 -計謀成功/全軍撤退	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	結合現代化, 不在只是空對話, 反而變成訊息風格, 大家更願意參與活動, 更有樂趣。
第五之二關 編導創樂空城 -四格漫畫 -服裝色彩探究 -繪製紙偶 -紙偶格動畫	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	增加豐富想像力, 自己已經要用方式來上色, 製作身玩偶, 讓大家發揮創意。

Q3: 你對自己整體的表現哪一方面最滿意, 請打勾? 哪一部分可以再進步, 請打O? (可複選)

溝通協調力 團隊合作力 問題解決力 獨立思辨力
 想像創造力 手作彩繪力 肢體表現力 學習專注力 資訊操作力

未來推廣計畫:

透過專業教師社群分享, 複製團隊運作模式與備課歷程, 發展更多元與有深度之跨領域課程。邀請他校教師, 分享課程內容並進行交流。

教學研發成果:



跨域美感思考手札

【課程理念】

在生活中能夠對美有所感受，對於生活情境能有所細膩觀察，是落實美感教育的不二法門。課程以音樂帶給人的感受、影響情景與情緒作為貫串的主軸，過程引導學生以分組討論、主動思考、發表意見作為教學循序的步驟，除了對於經典文學的透徹了解、肢體課程的大方展現，也藉由科技的設備，讓學生減少音樂演奏以及設計的門檻，卻又能從多元的藝術創作中得到滿滿的靈感與成就。

4

如何用說故事的方法再呈現我們感同身受的情景呢？

3

可以如何呈現心中的感受或感動呢？

2

我們藉由觀察不同人物的角色，如何與藝術作品產生相關性？

1

生活中我們如何與美產生共鳴呢？

出版：桃園市政府教育局、桃園市國民教育藝術輔導團

顧問：黃清淵、江彩鳳、林佩娟、胡正誼

計畫：教育部跨域美感領航計畫、108年教育部補助桃園市政府辦理藝術與美感深耕計畫

執行單位：桃園市瑞塘國民小學、國立台灣師範大學

執行成員：林思言、林宛庭、陳一芬、陳韻如、陳維士、黃應龍、徐惠珍、卓雅恩、葉劉璇

意象設計：廖健茗、鄭永峻

好痛的戒指，你們心情如何？

探索理解

大話三國

文閣空城

勝敗

偶遊三國

編導空城

戲說三國

講古空城演藝

創作呈現

想像再現

【藝創三國 課程介紹】

課程設計以語文課的空城計為文本，故事的主題，將感受情境中的不同與情緒變化作為課程的主軸。文學中的文字，讓學生領略場景與角色的情緒變化，並作為課程的出發點，體會不同人物的感受與氛圍。以音樂元素為材料，讓學生們感受不同音樂所能散發出來的情緒，並轉化為文字記錄，再次強化情景帶給人的不同感受，可以透過不同媒介來表達。

藉由學習數位平板的媒介，學生能將情緒與情景的關係，以數位音樂作為表現創作的平台，展現出獨一無二的作品，讓音樂、情緒、情景三者之間可以互流感受。最終以表演課程作為課程融合的總結，在表演的課程中，學生再次感受不同角色與場景的氛圍，藉由不同的媒介—文字、音樂、肢體，傳達情景與情緒透過音樂互流流動之感。總體式地讓學生領略場景與角色的情緒變化，音樂與表演中的氛圍，透過不同的媒介傳達意見及情緒的表達方式，讓學生從不同的領域中，細細品味情、情與音樂感受的變化。

課程可設計，當我們找出拉伸創意的可能性，平凡無奇的项目，也能擁有無比的驚奇。

裁切線

折山線

折谷線

課程實施紀錄



語文領域：教師利用三國的勢力分佈圖來說明空城計的歷史背景。



語文領域：引導學生利用空城計的故事發表情節氣氛與人物的情緒表現。



語文領域：學生小組討論，腦力激盪，熱烈討論老師所給的問題。



藝術領域（音樂）：學生討論聽到音樂的感受與變化，並將其記錄下來。



藝術領域（音樂）：教師將學生聽到的四段音樂，請學生在白板上記錄下來，並討論這些感受的共通性。



藝術領域（音樂）：學生聽音辨樂，從聆聽音樂中喚醒過往的傳統樂器經驗。



藝術領域（音樂）：學生分組操作平版的APP，有極高的學習動機與專注力。



藝術領域（表演）：學生一教師指令暖身，進行空間與肢體的對話。



藝術領域（表演）：每位學生拿到一張身份卡，代表每位學生的角色，學生思考自己所飾演角色的情緒與動作。



藝術領域（表演）：老師擔任說書人，學生依據文本故事進行，再次思考所要演出的角色與動作。

			
<p>藝術領域（表演）：飾演魏國將領與士兵，準備攻打蜀國的情景。</p>		<p>藝術領域（表演）：飾演蜀國諸葛亮，使用計謀『空城計』焚香彈琴，故弄玄虛，使得司馬懿心生懷疑，不敢進攻。</p>	
			
<p>藝術領域（表演）：以空城計的故事中，依角色將學生分成四個 Line 群組</p>		<p>藝術領域（表演）：看到 LINE 上的貼圖，分別在群組中發聲</p>	
			
<p>藝術領域（表演）：每位學生拿到屬於自己的大頭貼</p>		<p>藝術領域（表演）：四個群組依照相同敘述，因身份不同，形成不同的對話</p>	
			
<p>藝術領域（視覺）：將各種角色的身體服飾圖卡與頭部圖卡，討論後配對排好。</p>		<p>藝術領域（視覺）：發下 4 開海報紙分成四格，每一格代表一個場景</p>	
			
<p>藝術領域（視覺）：討論服裝配色，將四格漫畫裡的紙偶上色</p>		<p>藝術領域（視覺）：學生學生分組拍攝與操作偶動畫</p>	
			
<p>藝術領域（視覺）：教師介紹格動畫軟體 StopMotion</p>		<p>藝術領域（視覺）：學生拍攝偶動畫排版畫面</p>	

*十二年國教課程綱要參考網址：https://www.naer.edu.tw/files/15-1000-14113_c639-

*請參考下頁「美感課程模組元件」項下的序號謄寫。

感謝高雄市立小港高級中學、國立臺東高級中學提供課程方案以供範例，切勿修改、他用
敬請閱覽跨領域美感課程教學方案填寫範例：https://www.inarts.edu.tw/plan_performances



❖ 跨領域美感課程模組元件：

■ 美感元素與美感形式（請填編碼）

一、美感元素構件

1. 視覺藝術：點、線、面、空間、構圖、質感、色彩等。
2. 音樂：節奏、曲調、音色、力度、織度、曲式等。
3. 表演藝術：聲音、身體、情感、時間、空間、勁力、即興、動作、主題等戲劇或舞蹈元素。

二、美感形式構件

4. 均衡、和諧、對比、漸層、比例、韻律、節奏、反覆、秩序、統一、單純、虛實、特異等。

■ 跨領域美感素養（請填編碼）

1. 美學思辨與覺察省思：透過美學知識底蘊反身自省以發現自我之定位和認同。
2. 設計思考與創意發想：培養具創造力且以具體計劃來解決問題的習慣
3. 藝術探究與生活實踐：培養對藝術活動的探查習慣並應用相關知能於日常生活中。
4. 符號識讀與脈絡應用：辨識與理解符號樣式及意涵並能適當運用。
5. 數位媒體與網絡掌握：駕馭數位科技媒體並能理解與評價網路訊息。
6. 藝術參與及社會行動：規劃藝術活動並以之表達對社會的參與。
7. 跨域文化與多元詮釋：理解文化多樣性並能嘗試詮釋議題內涵。

■ 跨領域課程構組

一、課程目標：覺察教育現況，具備跨領域／科目內涵及美感素養之課程其核心理念、課程欲培養之素養與學習重點

1. 根據十二年國民基本教育藝術領域課程綱要，連結各領域學習重點，增加對生活環境、當代趨勢、生命本質之敏感度，引發學生探索動機並增進教學內涵。
2. 激發學生跨出教室框架，走讀多元文化，觀察日常美感，瞭解國際美學實踐趨勢，開拓國際視野。
3. 推廣跨領域美感教育的效益與重要性，觸及更多群眾，向全民美育邁進。

二、教學活動：具備跨學科內涵及美感素養之課程中，引起動機之課程教學活動、課後教學等活動

1. 呈現所發展跨領域美感課程類型之特質。
2. 應用融入跨領域美感素養之教學策略引導教學活動。
3. 設計符應跨領域/科目特質之跨領域美感課程教學活動。
4. 規劃啟發學生思辨藝術概念與美感經驗之教學活動。
5. 規劃激發跨領域美感經驗之延伸學習活動。

三、教學策略：協助學習者達成每個教學目標的詳細計畫

1. 應用融入跨領域美感素養之問題導向教學。
2. 應用融入跨領域美感素養之虛擬實境情境教學。
3. 應用融入跨領域美感素養之網路資源體驗教學。
4. 應用融入跨領域美感素養之探究式教學。
5. 應用融入跨領域美感素養之合作學習式教學。
6. 應用融入跨領域美感素養之專題討論式教學。
7. 應用融入跨領域美感素養之創意思考教學。
8. 應用融入跨領域美感素養之協同教學。

四、教材內容：具備跨學科內涵及美感素養之課程中，能引起動機之媒介、教師研發之課程教材，可建立學生學習檔案

1. 教材連結了學生先備知識、藝術學科與非藝術學科。
2. 教材於生活中開展出學生創造、批判、思辨、應用等能力。
3. 教材之組成符合跨領域美感教育課程模組及編選原則。
4. 教材邀請外部人員參與協作。
5. 教材幫助學生建置其學習歷程檔案。

五、教學資源：具備跨學科內涵及美感素養之課程中，課程研發參考文獻、課程引用之資源、學生產出之學習成果

1. 使用校內外人力資源、在地文化、硬體設備、空間或博物館、公園等場所。
2. 連結至國際，具備國際視野之資源。
3. 使用各種形式的儀器、電子設備或程式軟體。
4. 以視覺、音樂、表演藝術作品輔助體現學科學習重點及其核心精神。
5. 過往實驗課程方案具延展及永續性，或校本課程經驗再應用。

六、學習評量：具備跨學科內涵及美感素養的課程中，使用形成性評量、總結性評量，多元評量模式、評量指標之設計、學習成就評量效度檢測，評核是否達到擬定之課程目標，可參照「教育部國民及學前教育署建置高級中等教育階段學生學習歷程檔案作業要點」

1. 學習單
2. 試題測驗
3. 遊戲評量
4. 專題報告製作
5. 展演實作
6. 影音紀錄
7. 學習歷程檔案評量
8. 其他請說明

■ 本學期卓越亮點（請填編碼）

一、校內外連結：具備跨學科內涵及美感素養之課程中，校內跨領域共備、校本課程應用、校外社區關懷等校內外連結

1. 跨領域之課程方案須由藝術及非藝術學科，複數科目教師共備設計而成。
2. 連接不同專業背景之教師進入教育現場。
3. 與各校內校本課程、校園特色產生關連之趨向。
4. 與各校校區、地方特色產生連結之趨向。

5. 運用當地歷史文化、人文特色融入跨領域之課程方案。
6. 連結不同時間、地域，並進行跨領域美感之鑑賞與詮釋、思考與批判。

二、**國際視野**：具備跨學科內涵及美感素養之課程中，具國際情勢探討、多元文化體驗、國際在地化，在地國際化

- 1 豐富國際視野，瞭解國際跨領域美感教育趨勢。
- 2 增加國家文化認同與國際競合力。
- 3 國際在地化，融整國際情勢與全球新興議題，增進教學內涵。
- 4 在地國際化，連結多元文化、跨域觀摩或比較，以強化美感素養。