

跨 領 域 美 感 課 程 教 學 方 案

108 學年度 第 2 學期

學校所屬縣市	彰化縣
學校名稱	國立彰化高中
團隊成員	藝術類教師：張靜嫻 非藝術類教師：陳秀蓉 其他：魏子閔 總人數：3
實施對象	實施年級 <u>2</u> 班級數 <u>1</u> 人數 <u>44</u>
	總人數： <u>44</u> 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	1.世界歷史基本概念 2.點、線、面基本概念
教學方案名稱	美歷桌遊
跨領域／科目	藝術領域： <input checked="" type="checkbox"/> 視覺藝術/美術 <input type="checkbox"/> 音樂 <input type="checkbox"/> 表演藝術
	非藝術領域： <u>社會</u> 非藝術科目： <u>歷史</u> (若為多領域、多科目請詳實填寫)
教學時數	跨域美感課程共 <u>8</u> 堂 總時數： <u>8</u> 小時
設計理念	隨著 12 年國教的啟動，「美歷桌遊」企圖引導學生運用歷史課程學習到的知識，以歷史事件為設計背景，再加上遊戲世界的謀略，並結合美術課程中的 AR 概念、公仔翻模技巧、對材料質感的運用、色彩計畫、圖形設計能力，產出歷史背景實體桌遊。 並在課程活動中，學生透過動手操作、面對面、直接的互動，以及團體課程活動，達成 12 年國教「自發」、「自動」、「共好」的理念
跨領域美感課程架構圖	
	

<p>教師共備方式：（1.每週星期三午休，並視情況隨機調整。 2.通訊軟體、電子郵件、網路社群討論。請簡略說明）</p>								
<p>教師共教方式： 1 位教師在一個班級授課。兩位以上請說明：</p>								
十二年國教* 課程綱要	<p>藝術領域核心素養：藝 S-U-A2、藝 S-U-B3、藝 S-U-C2 非藝術領域核心素養：社 U-A-2、社 U-B-1、社 U-B-3、社 U-C-3</p>							
	學習表現：設 1-V-3、藝 1-V-2				學習內容：藝 P-V-1、設 E-V-2			
跨領域美感 課程內涵	<p>課程目標（學習表現）：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，歷史與美術攜手合作，融合領域知識與技能，增進學生日常生活美感，並能在生活中確實應用。</p>							
	學習內容：							
<p>單元規劃與教學流程*（依實際課程內容增加列數）</p>								
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
歷史可以這樣體驗	2	<p>一、導入活動</p> <p>介紹市場上的歷史桌遊產品</p> <p>二、開展活動</p> <p>分組試玩歷史桌遊產品</p> <p>三、綜合活動</p> <p>學生分享玩歷史桌遊的心得</p>	<p>1. 老師講述分析</p> <p>2. 分組討論確定主題</p>	<p>1.市場上已發行的歷史桌遊作品</p> <p>2.歷史課本中的相關知識</p>	<p>1.「走過台灣」等具歷史背景性質桌遊</p> <p>2.網路資源桌遊與歷史教育的結合</p> <p>https://medium.com/@ntuhistoryacademic/%E7%B4%99%E4%B8%8A%E8%AB%87%E5%85%B5-%E6%A1%8C%E9%81%8A%E8%88%87%E6%AD%B7%E5%8F%B2%E6%95%99%E8%82%B2%E7%9A%84%E7%B5%90%E5%90%88-%E6%8E%A1%E8%A8%AA%E6%B8%B8%E9%A8%B0%E5%85%83%E5%AD%B8%E9%95%B7-d221cb</p>	<p>學生於分組討論後，上台報告各組主題(需解釋相關歷史事件及背景)、操作玩法。教師進行相關歷史事件的補充與建議，並針對學生發表內容進行評量</p>	1	1、7

					c5a911			
遊戲的規則	1	一、導入活動 簡介桌遊類型 二、發下學習單 引導討論	1. 老師講述分析 2. 分組討論 確定主題	1. 桌遊類型概念 2. 遊戲規則大綱	「就是愛玩桌遊！」高寶文化出版/黑豬/2012 「桌遊課：原來我玩的不只是桌遊，是人生」遠流出版/許榮哲、歐陽立中/2016 2. 網路資源 https://mj9981168.pixnet.net/blog/post/107221878	學生必須在課堂中確定遊戲規則，並完成學習單		2、4
虛實的世界	2	一、導入活動 AR 擴增實境 作品介紹 二、開展活動 AR SHARE APP 介紹與應用 三、綜合活動 運用 AR SHARE 導入 桌遊規則設計	1. 老師講述分析 2. 設計與實作 3. 學習應用	1. 介紹新媒體藝術之應用擴增實際作品 2. 介紹 AR SHARE 之免費 APP 操作與應用 3. 運用 AR SHARE 之圖文敘述、影片播放、網頁連結之功能於產生桌遊規則解說的設計	1. 網路資源 https://wehouse-media.com/ 橫跨全球七大洲！kaws 的 ar 擴增實境藝術作品，也來到/ https://www.miflydesign.com/post/cheng-shi-nao-nei-pei-ju-kuo-zeng-shi-ji-ng-ar-rang-gon-g-gong-yi-shu-dong-qi-lai https://www.arplanet.com.tw/trends/artrends/arartvirtualwinng/ 2. AR SHARE APP	設計與實作（學生必須設計上傳辨識圖片和對應顯現內容，並分享他人） 圖片設計 30% 對應內容 30% 桌遊應用的創意 40%	1、4	2、5
全面啟動～建構 美歷桌遊	3	一、導入活動 介紹牌卡設計 應注意事項 二、開展活動 學生分組進行 製作 三、綜合活動 作品完成後， 分組介紹作品	合作完成桌遊作品	美術材料、電腦、印表機	排版概念、翻模技巧	實作作品 評分比例 作品 40% 個人貢獻 30% 作品介紹 30%	1、4	2、 3、 4、 5、 7

本期卓越亮點*

校內外連結：

1. 可以和各科計畫搭配合作。
2. 分享跨領域課程合作經驗與模式。

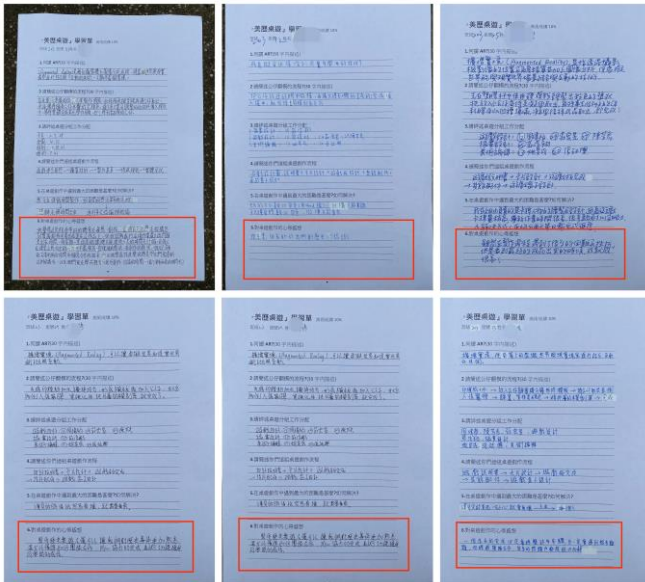
國際視野：本課程可融合古今中外歷史事件的討論、發展於桌遊設計中

教學省思與建議：

1. 「美歷桌遊」是個非常寓教於樂的課程，同學們對於桌遊的內容都很有興趣，在設計的過程中，對於歷史事件的探究會更加深入且印象深刻，而且能多元的探究美術素材與 AR 應用的理解。但是，受限於課程時間，在教學進度上比較緊湊，而缺乏互相交流的遊戲時間，這是美中不足之處。
2. 跨領域課程的規劃需要很多的討論時間，教師之間的互動機會與時間充裕的情況下，較能順利產出課程。共備時間的安排非常重要。

學生意見與回饋：

學生認為以歷史事件作為桌遊设计的背景，有助於深化對於歷史的探究與了解，雖然製作過程有點辛苦，但完成之後的成就感很大，也覺得有趣。



未來推廣計畫：

分享跨領域課程合作經驗與模式。

教學研發成果：

1. 「美歷桌遊」教案課程
2. 美歷桌遊影音記錄
3. 完成 9 組桌遊作品

課程實施紀錄



「走過台灣」桌遊體驗



分組報告



討論「遊戲規則」



AR SHARE 教學



公仔翻模工作坊



課程討論



課程討論



桌遊製作



桌遊製作



作品介紹

--	--