



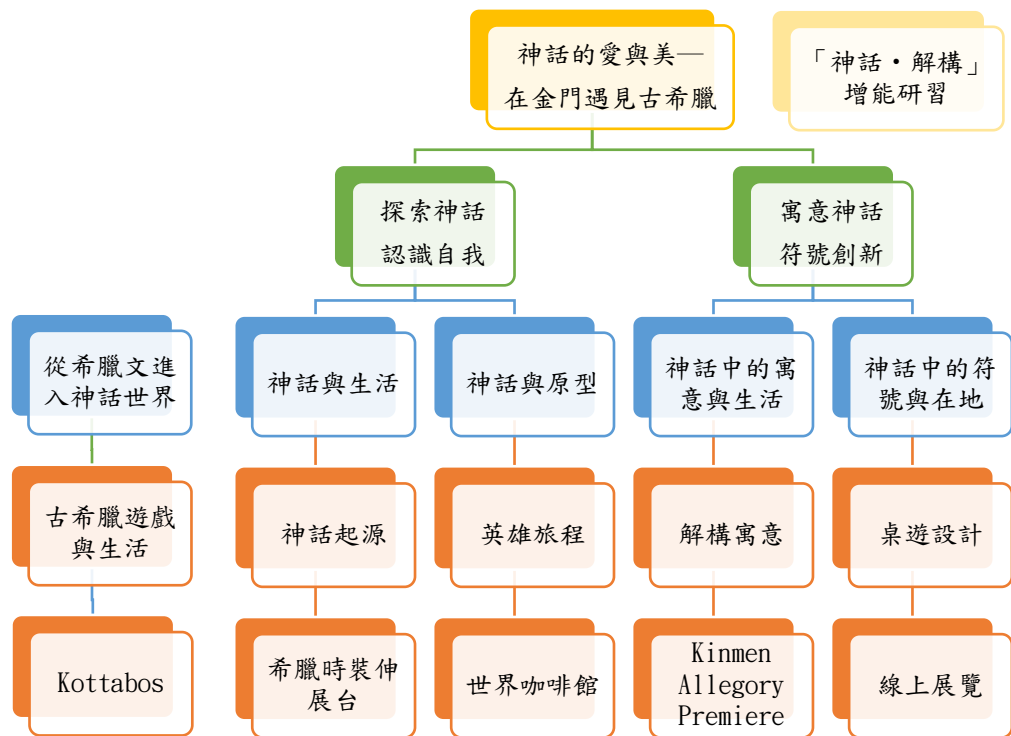
# 教育部跨領域美感教育卓越領航計畫

## 跨領域美感課程模組 2.0 創課方案

109 學年度 第 2 學期

計畫 成果

|                         |   |
|-------------------------|---|
| 學校全銜                    | 國立金門高級中學  |
| 課程方案名稱                  | 神話的愛與美—在金門遇見古希臘   |
| 團隊成員／<br>跨領域科別<br>(得複選) | 藝術科目： <u>視覺藝術/美術(林秀蓁)</u><br>非藝術科目： <u>英文(蕭仲淳)、歷史(莊舒晴)</u><br>總人數： <u>3</u> 人   |
| 實施對象<br>(得複選)           | <input checked="" type="checkbox"/> 普通班<br><input type="checkbox"/> 藝才班： <u>(例：美術班)</u><br><input type="checkbox"/> 資優班： <u>(例：數理資優)</u><br><input type="checkbox"/> 體育班<br><input type="checkbox"/> 資源班： <u>(例：學習障礙等特殊需求)</u><br><input type="checkbox"/> 特殊教育學校： <u>(例：聽覺障礙)</u><br><input type="checkbox"/> 其他： <u>                    </u>  |
|                         | 實施年級別： <u>高二</u><br>參與班級數： <u>1</u><br>參與總人數： <u>21</u><br>課程屬性：<br><input type="checkbox"/> 必修課程 <input checked="" type="checkbox"/> 選修課程 <input type="checkbox"/> 其他： <u>                    </u>   |
| 學生先備能力                  | <b>【美術】</b> 對希臘羅馬神話感到興趣，願意嘗試運用不同媒介創作。<br><b>【歷史】</b> 修習過校定課程金門學，對在地有一定程度的理解與想像。<br><b>【英文】</b> 不畏懼接觸第二外語，能以英文做為學習新語言與視野的拓展途徑。   |
| 教學節數                    | 課程總節數： <u>34</u> 節<br>(藝術課程 <u>      </u> 節／非藝術課程 <u>      </u> 節／跨域美感課程 <u>34</u> 節)   |
| 教師專業社群<br>(得複選)         | 成員人數： <u>3</u><br>組成類型： <input type="checkbox"/> 同校同領域 <input checked="" type="checkbox"/> 同校跨領域 <input type="checkbox"/> 跨校同領域 <input type="checkbox"/> 跨校跨領域 <input type="checkbox"/> 其他： <u>      </u><br>互動頻率： <input checked="" type="checkbox"/> 定期會議 <input checked="" type="checkbox"/> 不定期/任務導向式會議 <input checked="" type="checkbox"/> 隨時/網路群組 <input type="checkbox"/> 其他： <u>      </u><br>備課內容： <input checked="" type="checkbox"/> 研習、工作坊增能 <input type="checkbox"/> 實地考察 <input checked="" type="checkbox"/> 課程建構 <input checked="" type="checkbox"/> 資源分享 <input checked="" type="checkbox"/> 提問與互助 <input checked="" type="checkbox"/><br>其他： <u>整備線上師生平台</u><br>觀課內容： <input checked="" type="checkbox"/> 課後觀看錄影紀錄 <input checked="" type="checkbox"/> 課中共 <u>2</u> 位教師協作，請說明模式：由單元知識與操作相關領域教師主要授課，其他二位教師協作，協作教師觀察學生學習表現，提醒主受教師課程節奏與學生組內反應，隨時給予支援，並於分組作業時各自進組引導。<br><input type="checkbox"/> 其他： <u>                    </u><br>議課內容： <input checked="" type="checkbox"/> 課後檢視、討論與修正 <input checked="" type="checkbox"/> 資源分享 <input checked="" type="checkbox"/> 提問與互助 <input type="checkbox"/> 其他： <u>                    </u> |
| 跨領域美感<br>課程架構圖          | (可使用心智圖、各式概念架構圖說明課程，內容可涵蓋活化學科教學、融會藝術知能、培育美感素養、拓展學習經驗、落實全民美育等規劃)   |



**課程發展理念**

在資訊爆炸的數位原住民時代，取得多元資料的管道廣泛，但受限於學生片面的生活經驗，卻始終侷限於單一的個人解讀視野。本課程主題為「**神話的愛與美—在金門遇見古希臘**」，以希臘神話故事為主軸，透過探索神話，認識現代生活中的自我，理解並創作文化與符號之於在地生活的關聯性，開展自身的當代神話。

教學主軸首先啟發學生對陌生異國文化—希臘神話世界之興趣，在沉浸式三種語言學習情境中，擴展並內化相關知識，以拓展學生的國際視野，進而創造新經驗。選擇希臘神話的意義在於：希臘神話代表古希臘的人本思想概念，而古希臘人的生活習慣、信仰儀式、哲理思辨、美感素養、甚至政治權力，皆與希臘神話息息相關。希臘神話中的眾神展現的原型與其發展出的神話故事，皆反映到人性本身，一連串看似悲劇的人生難題，卻是人性中極度深沉且無可抗拒的事實。

課程設計上，採用雙向溝通問答、團隊分組合作、以及美學涵養，作為沉浸式教學策略，藉由神話主題的情境學習，探索現代生活還需要理解希臘神話的理由，嘗試將希臘語境帶入現代信念中，透過對照，引領學生學習批判性思考，反思自身，從藝術設計、文學、天文、心理學等層面重新審視自身的生命版本；並奠基於此，重新提取神話元素，整合於金門歷史脈絡中，使寓意深植的生活經驗轉化為學生帶得走的能力，擁有創造自身未來潛能的能力，並願意敞開心胸，接納多元視角、尊重他者文化。

作為整合教與學的滾動歷程，使神話逐漸貼近學生的現代生活，了解神話意涵，鍛鍊具延展力的心性 (Mind Malleability)、以及具彈性的包容負載力 (Capacity Flexibility)，引導學生思索生命價值，活出當代的生活意義。

|  |   |
|--|---|
| <p><b>跨領域課程類型</b><br/><b>(得複選)</b></p>                   | <p><input type="checkbox"/>應用藝術知能、策略、資源與活動等，輔助、活化其他非藝術學科之教學。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>聚斂其他學科與藝術領域交集的知識結構或美感共通性等，發展融整性課程。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>檢視藝術領域與社會文化、環境生態等的關係，發展包含不同學科的多元文化等議題課程。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>以學校本位為課程主軸，發展包含不同學科之校本課程、特色課程、彈性課程、主題課程、社區課程等。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>以其他非學校課程之形式，如跨領域美感走讀等，進行以在地藝文活動、環境生態、媒材特色、國際參訪等為主軸之表現、鑑賞、實踐等活動式課程。</p> <p><input type="checkbox"/>其他：_____</p>  |
| <p><b>跨領域內涵</b><br/><b>(得複選)</b></p>                     | <p><input checked="" type="checkbox"/>體現藝術領域知識(能)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>體現非藝術領域知識(能)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有機連結生活經驗</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>遷移至新情境的探究與理解</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>重新思考過往所學的新觀點</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>克服領域間障礙挑戰的新進路</p> <p><input type="checkbox"/>其他：_____</p>   |
| <p><b>美感元素與美感形式</b><br/><b>(得複選)</b></p>                 | <p><b>美感元素構件</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/>視覺藝術：<input type="checkbox"/>點 <input checked="" type="checkbox"/>線 <input checked="" type="checkbox"/>面 <input checked="" type="checkbox"/>空間 <input type="checkbox"/>構圖 <input checked="" type="checkbox"/>質感 <input type="checkbox"/>色彩 <input type="checkbox"/>明暗</p> <p><input type="checkbox"/>音樂：<input type="checkbox"/>節奏 <input type="checkbox"/>曲調 <input type="checkbox"/>音色 <input type="checkbox"/>力度 <input type="checkbox"/>織度 <input type="checkbox"/>曲式</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>表演藝術：<input checked="" type="checkbox"/>聲音 <input checked="" type="checkbox"/>身體 <input type="checkbox"/>情感 <input checked="" type="checkbox"/>時間<input checked="" type="checkbox"/>空間 <input type="checkbox"/>勁力 <input type="checkbox"/>即興 <input checked="" type="checkbox"/>動作 <input checked="" type="checkbox"/>主題</p> <p><b>美感原則構件</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/>均衡 <input type="checkbox"/>和諧 <input checked="" type="checkbox"/>對比 <input type="checkbox"/>漸層<input checked="" type="checkbox"/>比例 <input checked="" type="checkbox"/>韻律 <input checked="" type="checkbox"/>節奏 <input checked="" type="checkbox"/>反覆 <input type="checkbox"/>秩序 <input checked="" type="checkbox"/>統一</p> <p><input type="checkbox"/>單純 <input type="checkbox"/>虛實 <input type="checkbox"/>特異</p> |
| <p><b>跨領域美感素養</b><br/><b>(得複選)</b></p>                   | <p><input checked="" type="checkbox"/>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</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>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</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>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</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>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</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>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</p> <p><input type="checkbox"/>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</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>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</p>  |
| <p><b>12年國教課程綱要</b><br/><b>(連結)</b><br/><b>(得複選)</b></p> | <p><b>藝術領域核心素養</b></p> <p><input type="checkbox"/>A1 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/>B1 符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/>C1 道德實踐與公民意識</p> <p><input type="checkbox"/>A2 系統思考與解決問題 <input type="checkbox"/>B2 科技資訊與媒體素養 <input type="checkbox"/>C2 人際關係與團隊合作</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>A3 規劃執行與創新應變 <input checked="" type="checkbox"/>B3 藝術涵養與美感素養 <input checked="" type="checkbox"/>C3 多元文化與國際理解</p> <p><b>非藝術領域核心素養</b></p> <p>對應之__英文__領域核心素養：</p>  |

|                        |   |
|------------------------|---|
|                        | <input type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識<br><input type="checkbox"/> A2 系統思考與解決問題 <input type="checkbox"/> B2 科技資訊與媒體素養 <input checked="" type="checkbox"/> C2 人際關係與團隊合作<br><input checked="" type="checkbox"/> A3 規劃執行與創新應變 <input checked="" type="checkbox"/> B3 藝術涵養與美感素養 <input checked="" type="checkbox"/> C3 多元文化與國際理解<br><br>對應之 <u>歷史</u> 領域核心素養：<br><input checked="" type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識<br><input type="checkbox"/> A2 系統思考與解決問題 <input type="checkbox"/> B2 科技資訊與媒體素養 <input type="checkbox"/> C2 人際關係與團隊合作<br><input type="checkbox"/> A3 規劃執行與創新應變 <input type="checkbox"/> B3 藝術涵養與美感素養 <input checked="" type="checkbox"/> C3 多元文化與國際理解 |
| <b>跨領域美感課程構組（皆得複選）</b> |   |
| <b>課程目標</b>            | <input checked="" type="checkbox"/> 展現跨領域美感素養與跨領域/科目學習內容的連結<br><input checked="" type="checkbox"/> 展現跨領域/科目學習重點與跨領域美感素養之間的應用<br><input type="checkbox"/> 展現跨領域美感素養對跨領域/科目學習效能的助益<br><input checked="" type="checkbox"/> 展現對跨領域美感素養的探索動機、培養與應用<br><input checked="" type="checkbox"/> 展現跨領域美感素養對創造、批判、思辨等能力的引發<br><input type="checkbox"/> 其他：_____  |
| <b>教材內容</b>            | <input checked="" type="checkbox"/> 教材連結學生先備知識、藝術學科與非藝術學科<br><input checked="" type="checkbox"/> 教材於生活中開展出學生創造、批判、思辨、應用等能力<br><input checked="" type="checkbox"/> 教材之組成符合跨領域美感教育課程模組及編選原則<br><input checked="" type="checkbox"/> 教材邀請外部人員參與協作<br><input checked="" type="checkbox"/> 教材幫助學生建置其學習歷程檔案<br><input type="checkbox"/> 其他：_____   |
| <b>教學活動</b>            | <input checked="" type="checkbox"/> 呈現所發展跨領域美感課程類型之特質<br><input checked="" type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之教學策略引導教學活動<br><input checked="" type="checkbox"/> 設計符應跨領域/科目特質之跨領域美感課程教學活動<br><input type="checkbox"/> 規劃啟發學生思辨藝術概念與美感經驗之教學活動<br><input checked="" type="checkbox"/> 規劃激發跨領域美感經驗之延伸學習活動<br><input type="checkbox"/> 其他：_____   |
| <b>教學策略</b>            | <input checked="" type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之問題導向教學<br><input type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之虛擬實境情境教學<br><input checked="" type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之網路資源體驗教學<br><input checked="" type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之探究式教學<br><input checked="" type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之合作學習式教學<br><input checked="" type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之專題討論式教學<br><input checked="" type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之創意思考教學<br><input checked="" type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之協同教學<br><input type="checkbox"/> 其他：_____   |

|   |   |  |                |  |
|---|---|--|----------------|--|
| <p><b>教學資源</b></p>                              | <p><input checked="" type="checkbox"/>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</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>連結至國際，具備國際視野之資源</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>使用各種形式的儀器、電子設備或程式軟體</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>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</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>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</p> <p><input type="checkbox"/>其他：_____</p>   |  |                |  |
| <p><b>學習評量</b></p>                              | <p><input checked="" type="checkbox"/>應用融入表現藝術活動之形成性評量</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>應用融入表現藝術活動之總結性評量</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>應用融入鑑賞藝術活動之形成性評量</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>應用融入鑑賞藝術活動之總結性評量</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>應用融入實踐藝術活動之形成性評量</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>應用融入實踐藝術活動之總結性評量</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>應用跨領域美感素養建置學習歷程檔案</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>發展跨領域美感課程之多元化評量策略</p> <p><input type="checkbox"/>其他：_____</p> |  |                |  |
| <p><b>卓越亮點</b></p>                              | <p><input type="checkbox"/>校內外連結：</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>連接兩位以上不同專業背景的教師進入教育現場</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>與各校本課程、校園特色產生關連</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>與社區、地方特色或文化資源產生連結</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>運用當地歷史文化、人文特色融入跨領域之課程方案</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>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</p> <p><input type="checkbox"/>其他：_____</p>  |  |                |  |
|   | <p><input type="checkbox"/>國際視野：</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>透過課程資源、課程教材為媒介達到增進國際視野效果</p> <p><input type="checkbox"/>透過國際師資共備、共教，或交換生合作學習達到增進國際視野效果</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>增進國家文化認同</p> <p><input type="checkbox"/>增進國際競合力</p> <p><input type="checkbox"/>全球在地化，融整國際情勢與全球新興議題</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>在地全球化，連結多元文化、跨域觀摩與交流</p> <p><input type="checkbox"/>實際執行國際參訪</p> <p><input type="checkbox"/>其他：_____</p>   |  |                |  |
| <p><b>主題／單元規劃與教學流程說明</b>（以文字描述，依實際課程內容增加列數）</p> |   |  |                |  |
| <p><b>課程目標</b></p>                              | <p>課程目標首先透過文本、語言、服飾等面向，引領學生從歷史的角度，探索神話的起源，梳理古代神話與現代生活的連結；並嘗試於每堂課中藉由英文、希臘文等二種語言，從多元語境重新認識神話世界，逐步綜整出神話故事的原型，延伸出其於現代心理學與戲劇上的運用；最終以前期課程為基礎，由寓意連結生活中的符號，完成二項與符號相關之藝術創作：影片與桌遊，編織成「在金門遇見古希臘」的現代神話故事。</p> <table border="1" data-bbox="331 1944 1455 2016"> <tr> <td data-bbox="331 1944 504 2016">一、探索神話・認識自</td> <td data-bbox="504 1944 847 2016">0.5 從希臘文進入神話世界</td> <td data-bbox="847 1944 1455 2016">藉由中文之外的二種語言（英文、希臘文）語境應用，體察多元文化脈絡的差異，進而理解</td> </tr> </table>  | 一、探索神話・認識自                               | 0.5 從希臘文進入神話世界 | 藉由中文之外的二種語言（英文、希臘文）語境應用，體察多元文化脈絡的差異，進而理解 |
| 一、探索神話・認識自                                      | 0.5 從希臘文進入神話世界  | 藉由中文之外的二種語言（英文、希臘文）語境應用，體察多元文化脈絡的差異，進而理解 |                |  |

|   |              |   |
|---|--------------|---|
| 我 |              | 並尊重異國價值，跨越文化本位藩籬。   |
|   | 1. 神話與生活     | 認識希臘神話起源與架構，結合現代日常生活之經驗，透過表演藝術的走秀成果，親身「進入」古希臘的全方位美感，省思人群與環境互動的情境。           |
|   | 2. 神話與原型     | 理解古希臘英雄旅程，以及原型之於現代的延伸，並能進行文本賞析，連結個人生命經驗，從對照古今的經驗中體悟神話的美學共感。                 |
|   | 二、寓意神話・符號創新  | 省思金門在地生活的環境細節，藉由解構神話符號的經驗，重新分析專屬於金門的寓意，融入角色扮演的雙向回饋過程，建立扮演者、拍攝者面對金門的思考深度。    |
|   | 1. 神話中的寓意與生活 | 透過世界咖啡館及三款精選桌遊的遊戲體驗，轉換教與學的角色，讓每位學生成為彼此的希臘導覽員，依循桌遊心法，破解桌遊的遊戲原則，最終創造出獨特的金門桌遊。 |
|   | 2. 神話中的符號與在地 |   |

第 1-8 節

主題／單元名稱：神話與生活

| 教學活動    |                 |   | 教材內容                           | 教學策略  | 教學資源  | 學習評量                          |
|---------|-----------------|---|--------------------------------|---|---|-------------------------------|
|         | 導入活動            | 開展活動  | 綜合活動                           |   |   |                               |
| 第 1-2 節 | 抽主神牌卡，分組。       | 1. 介紹眾神系譜。<br>2. 希臘字母發音。                            | 古希臘遊戲：魚與青蛙 (Ψάρι & Βατραχάκι)。 | 授課 PPT、線上互動平台、卡牌、校園植物、希臘發音表、《神話簡史》(Karen Armstrong)、《情與慾之希臘羅馬神話》(Philip Matyszak)、《圖說西洋建築史》(陣內秀信)、《服裝設計聖經：從 1000 件服裝設計，窺探服裝設計師的設計觀》(Tracy Fitzgerald, Alison Taylor)。 | 校內圖書館、生物領域教師交流、參考書籍、網路資源 (Greek-Alphabet Song、The Classical Orders、Greek Goddeness Updo、Dolce & Gabbana July 2019)。 | 設計單、課堂參與、團隊合作、表演與攝影實作創作、造型設計。 |
| 第 3-4 節 | 提示與希臘神話相關的現代品牌。 | 1. 天文星體與希臘神名。<br>2. 人的起源：普羅米修斯。<br>3. 神話藝術作品賞析與模仿秀。 | 尋找校園植物。                        |   |   |                               |
| 第 5-6 節 | 比較、觀察校園植物。      | 1. 認識神話中的希臘植物。<br>2. 古希臘髮型。<br>3. 古希臘美感比例與希臘建築柱式。   | 小組討論服飾設計款式與植物結合。               |   |   |                               |
| 第 7-8 節 | 展示教師的希臘髮型。      | 1. 希臘服飾特點。<br>2. 表演藝術：走秀儀態。<br>3. 希臘時裝伸展            | 整理秀場攝影照，並上傳。                   |   |   |                               |

|                  |                                  |   |                      |   |                        |                  |   |
|------------------|----------------------------------|---|----------------------|---|------------------------|------------------|---|
|                  |                                  | 台。  |                      |   |                        |                  |   |
| <b>第 9-18 節</b>  | <b>主題／單元名稱：</b> <u>神話與原型</u>     |   |                      |   |                        |                  |   |
| <b>教學活動</b>      |                                  |   |                      | <b>教材內容</b>   | <b>教學策略</b>            | <b>教學資源</b>      | <b>學習評量</b>                             |
|                  | 導入活動                             | 開展活動  | 綜合活動                 | 授課 PPT、線上互動平台、全開海報、彩色筆、卡牌、記分板、希臘                                    | 協同教學法、合作學習教學法、創作思考教學法。 | 校內圖書館、參考書籍、網路資源。 | 設計單、課堂參與、團隊合作、競賽成果、分享表現、創意發想、文本分析、海報設計。 |
| 第 9-10 節         | 希臘神心理測驗。                         | 1. 神話與心理學。<br>2. 原型 (Archetypes) 概念。                          | 小組討論神的原型分類。          | 主題分析文本、《情與慾之希臘羅馬神話》(Philip Matyszak)、                               |                        |                  |   |
| 第 11-12 節        | 同時展示葡萄汁與點心、水桶與雨衣，猜課堂內容。          | 1. 古希臘遊戲與貴族生活。<br>2. Kottabos：希臘飲酒遊戲與辯論文化。                    | 遊戲計分頒獎。              | 《45 個人格原型：從神話模型到心理分析，幫助你了解人性，並打造獨一無二的角色與故事》(Victoria Lynn Schmidt)、 |                        |                  |   |
| 第 13-14 節        | 老師開頭故事接龍。                        | 1. 線上共編即時創意故事接龍。<br>2. 英雄旅程 I：從柏修斯出發。<br>3. 英雄旅程定律。           | 思考並記錄自身生命旅程。         | 《英雄的旅程 (三版)》(Phil Cousineau)、                                       |                        |                  |   |
| 第 15-16 節        | 自願分享自身生命旅程。                      | 1. 英雄旅程 II：奧德賽 (The Odyssey)。<br>2. 英雄卡牌繪製。<br>3. 英雄故事交換。     | 拍攝並上傳原版與他者角度的故事卡牌順序。 | 《千面英雄：70 年經典新編紀念版，從神話學到好萊塢編劇王道》(Joseph Campbell)                    |                        |                  |   |
| 第 17-18 節        | 文本抽籤。                            | 1. 希臘神話七大主題文本簡介。<br>2. 各組分析文本。<br>3. 各組製作分析海報。<br>4. 世界咖啡館跑關。 | 完成世界咖啡館文本提問單。        |   |                        |                  |   |
| <b>第 19-22 節</b> | <b>主題／單元名稱：</b> <u>神話中的寓意與生活</u> |   |                      |   |                        |                  |   |
| <b>教學活動</b>      |                                  |   |                      | <b>教材內容</b>   | <b>教學策略</b>            | <b>教學資源</b>      | <b>學習評量</b>                             |
|                  | 導入活動                             | 開展活動  | 綜合活動                 | 授課 PPT、線  | 協同教學                   | 校內圖書             | 設計單、                                    |

|           |                           |   |                                 |  |                        |                                   |   |
|-----------|---------------------------|---|---------------------------------|--|------------------------|-----------------------------------|---|
| 第 19-20 節 | 各組相互分享提問單問題與答案。           | 1. 介紹鏡位。<br>2. 介紹分鏡。<br>3. 分鏡表與工作分配說明。                  | 完成劇本大綱：人事時地物討論單。                | 上互動平台、分鏡表、拍攝技巧、劇本撰寫、《45 個人格原型：從神話模型到心理分析，幫助你了解人性，並打造獨一無二的角色與故事》(Victoria Lynn Schmidt)。  | 法、合作學習教學法、創作思考教學法。     | 館、參考書籍、網路資源、金門地方景點。               | 課堂參與、團隊合作、拍攝前置準備、影片成果、座談會分享。                    |
| 第 21-22 節 | 確認影片繳交進度。                 | Kinmen Allegory Premiere：寓意金門首映會                        | 映後座談會                           |  |                        |                                   |   |
| 第 23-36 節 | 主題／單元名稱： <u>神話中的符號與在地</u> |   |                                 |  |                        |                                   |   |
| 教學活動      |                           |   |                                 | 教材內容   | 教學策略                   | 教學資源                              | 學習評量  |
|           | 導入活動                      | 開展活動  | 綜合活動                            | 授課 PPT、線上互動平台、桌遊(說書人、聚落聯盟、花火、矮人礦坑、水瓶座)、《符號帝國》(Roland Barthes)、《就是要幸福：台灣的吉祥文化》(林承緯)、《亞洲的圖像世界》(杉浦康平)、《最強天后：Oh, my Goddess!》(蚩尤)、《英雄的旅程(三版)》(Phil | 協同教學法、合作學習教學法、創作思考教學法。 | 語作工作室、輔大宗師、嘉義家將協會林名宇講師、參考書籍、網路資源。 | 設計單、課堂參與、團隊合作、桌遊設計、線上討論出席、桌遊配件設計、進度掌控、市場調查修正回饋。 |
| 第 23-24 節 | 桌遊分組。                     | 1. 試玩市面桌遊。<br>2. 桌遊分析。<br>3. 桌遊初步構想 (First Prototype)。  | 完成人事時地物討論海報。                    |  |                        |                                   |   |
| 第 25-26 節 | 【疫情爆發遠距教學開始】線上上課方式說明。     | 1. 桌遊主題討論，各組進會議室。<br>2. 師生討論。                           | 準備桌遊介紹大綱報告。                     |  |                        |                                   |   |
| 第 27-28 節 | 確認各組開會紀錄與分工。              | 1. 各組分享桌遊介紹大綱。<br>2. 桌遊前測 (Pre-testing)。<br>3. 靜態說明書初稿。 | 1. 同儕回饋桌遊設計大綱。<br>2. 創作遊戲配件設計稿。 |  |                        |                                   |   |
| 第 29-30 節 | 播放水瓶座桌遊動態遊玩說明書。           | 1. 討論桌遊靜態說明書內容。<br>2. 討論桌遊動態說明書腳本。                      | 完成靜態說明書與遊戲配件。                   |  |                        |                                   |   |
| 第 31-32 節 | 分享遊戲                      | 1. 同儕回饋配件   | 進度確認。                           |  |                        |                                   |   |



|               |  |                                       |         |            |  |  |  |
|---------------|--|---------------------------------------|---------|------------|--|--|--|
|               | 配件成果。  | 與說明書。<br>2. 製作桌遊動態說明書。                |         | Cousineau) |  |  |  |
| 第 33-34 節     | 各組發表前討論。   | 1. 桌遊成果發表會。<br>2. 同儕回饋。<br>3. 桌遊細節修正。 | 發布線上展覽。 |            |  |  |  |
| 教師教學<br>省思與建議 | <p><b>省思</b></p> <p><b>一、授課教師專業成長</b><br/>各領域老師透過共備課程、知能研習，拓展教師的專業能力，但僅限於授課教師，往後若由不同教師開課，將面臨師資不足或專業能力不足等問題。</p> <p><b>二、跨領域課程之整合</b><br/>跨領域課程設計最大的挑戰是在於如何有系統性地將不同領域的學科知識整合在一起。在共備課程中，授課教師最擔心的就是沒有辦法落實「跨」領域的課程設計，反而像是不同學科知識混雜的拼裝車。因此在課程發想的階段就必須確認跨領域課程中要教授的「核心概念」，以各週的確認課程內容設計的主軸。</p> <p><b>三、授課內容之省思負擔</b><br/>對授課教師而言，除了一般授課外，跨領域教師可能面臨多頭馬車的課程負擔，如何降低授課教師負擔，讓校內教師更踴躍加入及參與跨領域課程將成考驗；對與課學生而言，課程內容豐富與如何吸收、回饋、並應用，可能成為每週的額外作業量。因此，課程作業應時時回顧檢討與課程教學目的平衡。</p> <p><b>四、學生成果展示方式評估</b><br/>學生作品成果原預計與創客中心合作，自製桌遊配件，於多元選修展期與全校互動，但因疫情中斷實體課程，桌遊僅以電子形式完成遊玩動態說明書；再者，課程中的表演與設計創作僅演出於教室內部、廊道等，雖都有透過社群媒體宣傳，但受眾侷限，較少公開機會，實為可惜，應將最終展示方式納入前期課程討論計畫。</p> |                                       |         |            |  |  |  |
|               | <p><b>建議</b></p> <p><b>一、建立跨領域教師社群</b><br/>鼓勵校內教師加入跨領域專業成長社群，培養校內教師持續推進跨領域課程教學設計。</p> <p><b>二、整合校內課程地圖</b><br/>跨領域課程不應該只是一門學分，而是能綜覽校內課程地圖，安排跨領域課程，使學生在修課方面更有系統與整合。</p> <p><b>三、拓展外部合作機會</b><br/>課程與研習講師、地方工作室合作的過程中，察覺到直接引用社區和專業力量，對教師社群而言，可增能學習；對學生來說，也是主動尋求資源、擴充視野的好機會。</p>  |                                       |         |            |  |  |  |
| 學生／家長         | 因為 1/3 部分課程遇到疫情改為線上授課，學生的回饋主要是在最後一週的成果   |                                       |         |            |  |  |  |

## 意見與回饋

發表之後，帶領學生回顧並討論整學期的課程內容，並以線上表單方式記錄、呈現，以下為四種主要引導面向：

### Q1：回顧整學期課程，有哪些是我原本沒有預想到，但卻意外獲得的收穫？

得到很多新的故事

希臘文、鏡頭分鏡。

我本來以為真的只有做桌遊這個主題，沒想到中間還有世界咖啡館、寓意影片的拍攝等等的活動，比我原本想的有趣很多，也比原本想的有更多事情要做，但是一整個學期下來就會覺得蠻有成就感的

對希臘有新的認識，學到了新的語言，學到了展現自己的機會，發掘走秀和演戲的技能還要思考反思的能力。

在查詢那些金門資料做桌遊的時候，有種喔～原來他是這樣。顯得我們好像外來人哈哈  
再來就是去拍片的時候，因為深山感覺就很難拍。但我的攝影師子珺真的很照 整個寓意都拍出來的fu 而且我們還在那裡光做道具做了兩小時 真的很累 但是看到成品好爽好愛

沒想到這門課居然還有走秀，對於我來說真的是不知所措，走之前都在發抖，連Pose都不知道怎麼擺，不過走完之後發現也沒那麼可怕，算是無意中得到了一次迷你的走秀經驗，也和其他模特學習了一些新的Pose和擺Pose的技巧。

我本來不會做影片，後來我發現我好像做的還可以，第一次弄覺得蠻上手也越來越有興趣，所以後面有做影片的我都會主動接

結合了歷史、英文、藝術，學習到很廣泛的知識

其實整學期我都很意外，我沒有想到這門選修課程跟作業會這麼多，不過收穫到了很多希臘的知識

跟組員都相處得很好

以為只是單純的閱覽史詩，但將生活中常見的事也融入了希臘風情，而且毫無違和

認識了很多其他人，也發現大家都超級會畫畫，大家的討論也都各司其職，覺得這種合作的感覺特別棒

本來預想我是要來上歷史課的QQ，結果第一節課又讓我燃起了興趣，整學期的課都是我沒預想到的，這是我從高一到現在最有意義的選修。

### Q2：我想對這堂課說的話（建議、怨言、鼓勵等皆可；想對課程、老師都行）

一開始以為只是一個單純講神話故事跟製作桌遊的課程，沒想到不只是這樣，雖然每個禮拜都要在掃地事件後趕忙爬五樓去上課，還要做很多以前沒嘗試過的事，像是穿希臘風格裝，當model走秀，在很多觀光客面前拍影片，或是最後做出桌遊，但是我覺得這一學期的選修真的是最充實的，而且這些難忘的經驗都強烈到沒辦法忘記，說不定老師們可以在一起為下一屆開一次希臘羅馬神話，他們一定會印象深刻的

老師真的太充實，到後面有點小小的負荷不了，會有點小焦慮，但我不後悔選這門課，它不像名稱那麼單純桌遊希臘文化，老師們一步一步循序漸進的教導我們許多，像是發想好問題、思考反思、表演和剪輯能力還有團隊合作，這些都是我在這裡學到，我覺得這門課跟一般學科比，這門課真的物超所值，有趣又充實，最後我要建議我覺得做桌遊那段時間有點趕，我建議可以早點開始👍

雖然本來也沒覺得這堂課會很輕鬆，但真的上完這學期，我感覺不輕鬆已經不足以作為這堂課的標籤了，簡直是榨乾我們的腦汁，之前有預想過的做了，沒預想過的也做了，感覺就是在考驗我們的極限啊！不過人在不被逼緊的情況下往往很難發揮出所有潛能，雖然每次都為了構想作品絞盡腦汁、為了完成作品耗上大量的時間，有時還得和時間賽跑，但看到這些作品被我從無到有產出來後，那種完成的喜悅是難以言喻的，非常感謝老師的用心，真的是精彩又充實的一門課。

### Q3：這堂課融合了多語言（中、英、希臘）的教學方式，你喜歡嗎？對你的學習有什麼幫助？

嗯...不太喜歡，畢竟本來看介紹課程沒有找到有這一部分，讓我有點懵。感覺沒有很大的幫助。

喜歡，因為如果只學一種應該很難融會貫通，如果是讓這三種語言一起學我覺得我會更好懂

我覺得很新穎，有別於一般的課程，雖然我可能不是很懂，但是會吸引我，想學習聽懂。

超帥很喜歡 從希臘文延伸到英文的星球名字  
還有試著用英文去搜尋資料會比中文搜尋的資料更加廣泛  
而且講故事真的很讚，看他們愛恨情仇就像是古典版的八點檔

很喜歡，這門課本來就是希臘神話，有希臘的語言當然是更能讓人有融入到課程的感覺，畢竟文化之中肯定是包含語言的嘛。而在這個過程中，有英文的加入，也會讓英文成為我們很好用的工具，在不知不覺中學到新的字詞。至於中文的部分，畢竟是我們的母語，以中文授課，能讓我們更深層的理解課程中的知識點和故事內容。

還...還可以啦...就是我真的沒想到會出現英文...，當初沒想那麼多，以為只有單純「歷史」而已，結果出現了英文...，英文好難...。對我的學習好像沒啥幫助，因為我本來就不是很主動學英文...之類的外語。

不錯但有時候覺得東西太多，某些部分就會學到比較少，感覺可以聚焦兩種語言就好

有學到一點希臘語。

很不錯，不過似乎對我目前的未來走向跟學業沒有什麼幫助，但讓我另外學到了很酷的文化跟知識。

我超喜歡，多了一項技能

喜歡。很謝謝老師諒解，當第一次做海報大家都在著色時，我們這組還在書寫內容，而且是不精細的，很多組都有應用英文，但是老師還是讓學生自由選擇，沒有使用強制手段

喜歡，但對於我這種除了中文以外的其他語言障礙者，是一項大挑戰。很多用中文3分鐘能解決的事，換成其他語言要花兩到三倍的時間。

幫助普通 但我想這是造就這堂課有活性的原因

很喜歡，第一堂上的希臘故事跟希臘文，我一回班上就跟我同學分享哈哈哈哈哈，他們還說感覺很好玩，其實這算是讓我更接觸中文跟英文以外的東西，感覺自己身邊又多了一個新文字的存在，但我還是不會彈舌😂

### Q4：這堂課融合了歷史、英文、藝術三科跨領域的學習方式，你喜歡嗎？對你的學習有什麼幫助？

|                            |   |
|----------------------------|---|
|                            | <p>還行 吸收較豐富</p> <p>不太喜歡。我從來沒想過會這樣子跨領域，感覺不夠專精，東學學西學學，但不一定真的吸收的了。感覺沒很大幫助。</p> <p>很喜歡，這也是如果只上一種就會覺得膩了，我覺得這樣的方式很讚，還可以一魚三吃</p> <p>喜歡到爆，感覺就是一魚多吃，一次吸收多種知識，簡直物超所值。</p> <p>超級喜歡，這三科是我比較積極的科目（雖然我社會好像很爛）像在學習一種斜槓青年的感覺</p> <p>覺得很不錯，跨領域的學習方式比較能讓人同時學到多元的知識和能力，且在這些不同領域相輔相成的情況下，也會擦出很多不同的火花，不僅課程內容更為豐富有趣，不會容易感到無聊，做出的成果也會比較特殊、無可取代。</p> <p>我...我覺得還不錯...。對我的學習的確有幫助到，歷史的故事、英文的延伸、藝術的生活...，歷史裡會有英文跟希臘文的關聯、藝術的形式出現在生活中，希臘的衣服、柱子、髮型、遊戲等等，的確都有關連的，所以會出現也是情有可原的。</p> <p>跟上面一樣雖然很豐富但有時候某些部分學到會比較少，但跨科的部分又還好我覺得比其他選修能學到更多安排也蠻恰當的</p> <p>可以一次學到很多東西，雖然有點多，但很充實。</p> <p>喜歡，幫助的話沒有感覺到。</p> <p>喜歡不只是單純學習吸收東西，還學會用不同方式創造東西</p> <p>學習到了很多希臘的文化，顛覆了對神明的概念，但我覺得不管是袖手旁觀還是有七情六慾，衍生出的神話都非常有趣。</p> <p>喜歡，因為這方面的探究與認識本來就是我喜歡的事情，也藉此多認識了很多相關知識，很開心。</p> <p>還好 訓練我在短時間內面對多元資訊的能力</p> <p>喔我非常喜歡，就是有一種，萬物皆有的感覺，三個老師輪流上，每次都在期待這次會看到什麼，每堂都帶著期待走進教室，很高興我上了這個選修也遇到這麼好的老師們；我本身很喜歡藝術跟英文，但我的歷史真的爛到產生陰影，但這個希臘羅馬的神話歷史真的非常吸引我啊，如果上課上這個我絕對每天抱歷史課本看。</p> |
| <p><b>推廣與<br/>宣傳效益</b></p> | <p>成果展示平台依照內容性質，分為 4 類宣傳方式，第 1 類為師生之間的滾動式互動平台，亦作為提綱式學習歷程扣合整學期課程；第 2 至 4 類則以成果發表形式呈現：</p> <p><b>1. 學習歷程 IG 平台</b></p>  |



## 2. 校內走秀發表

課程 1-8 節結合希臘風格、英文展演、建築藝術、服裝設計、台步姿勢等，於校內進行公開展演，當天與會者皆為走秀評審，同組者則為攝影師與設計師。連結為走秀現場實況：<https://reurl.cc/XIWN10>。

## 3. Kinmen Allegory 首映會

作為「解構神話」單元的第一項成果，教師組先行示範劇本結構與拍攝技巧（<https://reurl.cc/aN9AND>），學生組則各自依照抽到的景點，代換希臘神話的英雄旅程符號，重新於金門景點中組構出屬於金門在地的神話劇本（<https://reurl.cc/gzW1z7>）。首映會的學生作品於校慶展覽中，作為課程在地化成

果，公開輪播。

#### 4. 線上桌遊成果展

最終成果桌遊因受疫情影響，「Mythological Board Game」改為線上形式，公開展示於 Padlet 平台：<https://padlet.com/KMSH/kmshgm10902>，內容包括原紙本形式之說明書、遊戲配件、以及遊戲實際遊玩動態說明書、參考文獻等等。

### 課程實施 影像紀錄



#### 【古希臘生活體驗—Kottabos】

以古希臘時期於盛宴、派對中進行的飲酒文化，透過飲用葡萄汁（替代葡萄酒）的味覺、優雅盛水擲水的觸覺，引領學生融合多感官，親身體驗古希臘貴族文化。



#### 【解構神話—Kinmen Allegory Movie Demo】

將希臘服裝風格延伸運用於 Kinmen Allegory 拍攝現場，教師組先以歐厝海灘作為選定示範點，拍攝偽影展宣傳預告片，拍攝內容須含現場物件與場地，且不得出現對話。





**【解構神話—Kinmen Allegory Movie】**

針對各組抽到的地點於課堂上創作 Kinmen Allegory 影展劇本，評分重點在於神的原型展現、寓意闡釋、含鏡位與時間等分鏡畫面，擇一假日實地完成。此組拍攝地點為文臺寶塔。



**【解構神話—Board Game】**

(二級警戒前&倒數第二堂實體課—桌遊試玩)  
藉由分組試玩實體桌遊，理解說明書架構、敘述方式，進而分析桌遊結構與必備要素。  
桌遊參考：(上)說書人、(下)聚落聯盟。



**【解構神話—Board Game】**

**(遠距前最後一堂實體課—桌遊分析)**

讓學生延續 Kinmen Allegory 的原型寓意發展概念，以說明書分析桌遊概念、遊戲進行方式。

**【遠距教學教室協同實況】**

停課不停學，教師透過 Meet 與學生即時檢討並修正桌遊內容，藉不同文本分析的創作案例，引領學生進行桌遊發想。

**其他對於計畫之建議**

建議此份計畫期末資料—創課方案可再更精簡，因為同時要製作結案影片與此報告書，社群教師們分擔下來，份量還是稍重。