

■ 國小階段跨領域美感課程教學方案格式 ■

所屬區域／學校名稱

學校名稱	桃園市桃園區大業國民小學		
團隊成員	曾玉珊、張菁讌、黃仕昇		
藝術領域	曾玉珊	其他領域	英語:張菁讌、科技:黃仕昇
學生藝術領域與其他領域起點行為	<p>藝術領域：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能探討各種不同的藝術創作方式，瞭解他人的作品，並表達感受。 2. 學生能欣賞，辨認自然物、人造物與藝術品之美。 3. 學生能透過視覺藝術創作的形式，記錄與表現自己所見及所觸的事物與情感。 <p>英語領域：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能以自然發音法拼讀出課內單字。 2. 學生能使用簡單現在式進行簡易的問答。 <p>科技領域：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能使用 scratch 製作動畫。 2. 學生能為動畫進行英文對白配音。 		
跨領域美感課程實施模式	<input type="checkbox"/> 級任包班 <input type="checkbox"/> 科任教學 <input checked="" type="checkbox"/> 其他 _主題課程 _ (例如：校訂課程、彈性課程、主題課程等)	<p>說明：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生在英語課學會現在進行式的用法 2. 學生在藝術課分析、討論世界名畫、並加以再製後重新創作 3. 學生在資訊科技課為名畫再製的作品配音並運用 scratch 技術讓畫動起來 4. 將圖片貼成名畫牆，學生以平板掃描圖片時即會出現英文動畫和畫作的背景介紹 	

<p>跨領域</p> <p>美感課程 應用策略 (請勾選)</p>	<p>使用時機</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 課前預習</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 引起動機</p> <p><input type="checkbox"/> 發展活動</p> <p><input type="checkbox"/> 綜合活動</p> <p><input type="checkbox"/> 課後複習</p> <p><input type="checkbox"/> 其他</p> <p>_____</p>	<p>教學策略</p> <p><input type="checkbox"/> 應用藝術素材之問題導向教學</p> <p><input type="checkbox"/> 虛擬實境之境教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 網路資源之體驗學習教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 應用藝術數位典藏資源之探究式教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 合作學習式教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 專題討論式教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 協同教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 創造思考教學</p> <p><input type="checkbox"/> 其他</p> <p>_____</p>	<p>評量模式</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 學習單</p> <p><input type="checkbox"/> 試題測驗</p> <p><input type="checkbox"/> 遊戲評量</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 專題報告製作</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 展演實作</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 影音紀錄</p> <p><input type="checkbox"/> 其他_____</p>
---	--	---	--

課程架構圖

I CAN FLY



藝術(4節課)

1. 透視法教學
2. 色彩運用與構圖練習
3. 正確的圖像表達及畫面精煉
4. 造型能力與繪畫技巧運用



英文(4節課)

1. 本單元單字與句型教學
2. 現在進行式
3. 為畫作加上適當的對白
4. 能熟唸英語句子



科技(4節課)

1. scratch介紹
2. 動畫製作
3. 錄製英語對白
4. 動畫配音與轉檔



Story Wall

學生在英語課
學會現在進行式的用法

學生在藝術課
創作名畫仿作

學生在科技課
為圖片配音並變成動畫

將圖片貼成故事牆，學生以平板掃描圖片時即會出現虛擬動畫



跨領域課程架構與設計概念

教學計畫	
方案名稱	I can fly - 向名畫打招呼
教學時數	共 12 節課
實施對象	實施年級：六年級
	實施班級數：10
	各班級人數：28-30 人
	特色班級： <input type="checkbox"/> 美術班 <input type="checkbox"/> 其他：_____
設計理念	<p>每次去博物館或藝廊欣賞名畫時，不見得每一個人都對其背後的藝術意涵或創作背景有興趣，有時候欣賞名畫只是單純地想感受它的美。</p> <p>隨著科技發展成熟，現在已經有不少藝術創作者都會在作品中結合電腦技術了，而荷蘭有一位創作者 Kajetan Obarski 喜歡用 21 世紀的動圖技術惡搞 15 世紀的諸多世界名畫，隨心所欲的將畫中人物變得頹廢、粗暴又滑稽，讓這些藝術作品少了一點原本嚴肅的感覺，而同時也帶點戲謔嘲笑的成分，有趣的新詮釋讓人不禁想一直看下去。</p> <p>因此我們也試著教學生如何欣賞名畫，在了解畫作的內在意涵之後，試著用自己的感受，為畫作配上英語文的對白，並以資訊技術讓畫作動起來。</p>
藝術概念與美感元素	<p>■視覺藝術：包含點、線、面、空間、構圖、質感、色彩等</p> <p>■音樂：節奏、曲調、音色、力度、織度、曲式等音樂元素</p> <p>■表演藝術：聲音、身體、情感、時間、空間、動力、即興、動作、主題等戲劇或舞蹈元素</p> <p><input type="checkbox"/>美感形式原理：反覆、對比、均衡、統一等</p> <p>■美感判斷：愉悅感、理解力、想像力與共通感等</p> <p>■美感經驗：引發審美知覺的表達媒介、審美知覺、意義、情感、意象等</p> <p>■活動實踐：藉由繪畫性、數位性、立體性、鑑賞等創作活動</p>
	說明：

學習重點	學習表現	核心素養	<p>A1 身心素質與自我精進 英-E-A1 具備認真專注的特質及良好的學習習慣，嘗試運用基本的學習策略，強化個人英語文能力。</p> <p>B1 符號運用與溝通表達 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。 英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。</p> <p>B2 科技資訊與媒體素養 藝-E-B2 辨別資訊、科技媒體與藝術的關係。 英-E-B2 具備使用各種資訊科技媒材進行自我學習的能力，以增進英語文聽說讀寫綜合應用能力及文化習俗之理解。 科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。</p> <p>B3 藝術涵養與美感素養 藝-E-B3 感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 科-E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。</p> <p>C2 人際關係與團隊合作 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。 英-E-C2 積極參與課內英語文小組學習活動，培養團隊合作精神。 科-E-C2 具備利用科技與他人互動及合作之能力與態度。</p>
------	------	------	--

視 1-III-1 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。

視 1-III-2 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。

視 2-III-1 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。

視 2-III-2 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。

*◎1-IV-10 能了解歌謠、韻文的節奏與音韻。

2-III-7 能作簡易的回答和描述。

*◎2-III-11 能進行簡易的角色扮演。

◎3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。

◎3-III-4 能看懂課堂中所學的句子。

4-III-1 能抄寫課堂中所學的字詞。

4-III-2 能抄寫課堂中所學的句子。

◎5-III-2 在聽讀時，能辨識書本中相對應的書寫文字。

◎5-III-5 能以正確的發音及適切的速度朗讀簡易句型的句子。

5-III-6 能以正確的發音及適切的速度朗讀或吟唱簡易歌謠韻文。

6-III-7 樂於參與有助提升英語能力的活動（如英語營、歌唱、朗讀、說故事、讀者劇場等活動）。

7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。

資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。

	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p>		<p>C3 多元文化與國際理解</p> <p>藝-E-C3 體驗在地及全球藝術與文化的多元性。</p>
<p>學習內容</p>	<p>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 A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。</p> <p>視 P-III-1 藝文活動、參觀禮儀。</p> <p>Ab-III-4 句子的語調及節奏</p> <p>◎Ac-III-7 簡易的教室用語</p> <p>◎Ac-III-8 簡易的生活用語</p> <p>*◎Ae-III-12 簡易日常生活對話、歌謠、韻文、短文、故事及短劇</p> <p>資 S-III-1 常見系統平台之基本功能操作</p> <p>資 S-III-3 常見網路設備與行動裝置之功能簡介</p> <p>資 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構</p> <p>資 T-III-7 影音編輯軟體的操作與應用</p> <p>資 T-III-9 雲端服務或工具的使用</p>		
<p>教學目標</p>	<p>1. 能透過描述、分析與討論的方式，辨認藝術品的美感特徵與視覺要素。以豐富美感經驗，體會藝術與文化的多元性。</p> <p>2. 善用科技等多元媒材進行創作，以表達情意觀點，並從中學習理解他人與團隊合作的能力與態度。</p> <p>3. 藉由想像力，加上英語文的表達，賦予畫作另一個涵義。</p>		
<p>教學方法</p>	<p>合作學習、協同教學、小組討論</p>		

單元規劃						
節次	單元名稱	教學重點				
1.2	向名畫打招呼	藝文領域： 1. 引導學生主動認識藝術品及其創作背景。以分組教學進行合作學習。 2. 各組挑選出最感興趣的一幅名畫，進行分工搜尋相關資料，加以描述、分析、討論後，上台向其他組成員說明介紹。				
3.4	向名畫打招呼	藝文領域： 視覺：引導學生發揮創意改編原作的視覺形象。 音樂：為新創作的作品配上適合的音樂與音效。 表演：以組為單位，合作展演出該幅作品。				
5.6	向名畫打招呼	藝文領域： 針對名畫的時代背景與創作動機加以延伸，加入自己的想法和創意重新創作，改編成為另一幅作品。				
7	名畫代言人	英語領域： 句型練習，幫改編後的畫面中的主角編寫一句英文台詞。				
8	名畫代言人	英語領域： 用所學的英語介紹該幅名畫，分組合作完成英文簡介。				
9.10	動畫美術館	科技領域： 1. scratch 動畫製作。讓名畫能動起來 2. 作品 QRcode 製作。使觀看展覽者能透過掃描認識名畫。				
11	動畫美術館	藝文領域： 動畫展覽佈展規劃與分工。				
12	動畫美術館	綜合活動領域： 1. 展覽開幕，進行導覽。 2. 參觀者以平板掃描 Qrcode 閱讀作品。				
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 方式
1	向名畫打招呼： 名畫作品賞析	40	網路名畫 資料庫	藝術鑑賞 色彩學 畫面空間 構成	結合科技領域 運用網路資源	學習單 口頭評 量
2	向名畫打招呼： 1. 各組選定要討論的作品 2. 作品分析	40	「Duest My Shoulder	美感判斷 美感經驗	結合科技領域 運用網路資源	工作分 配表

			s Off」 MV			
3	向名畫打招呼： 分享各組探索名畫後的心得	40	網路名畫 資料庫	美感判斷 美感經驗	結合科技領域 運用網路資源	口頭評 量
4	向名畫打招呼： 視覺：引導學生發揮創意改編 原作的視覺形象。	40	網路名畫 資料庫	視覺藝術 創意延伸	結合科技領域 運用網路資源	作品創 作
5	向名畫打招呼： 音樂：為新創作的作品配上適 合的音樂與音效。	40	youtube	音樂	結合科技領域 運用網路資源	學習單
6	向名畫打招呼： 表演：以組為單位，合作用肢 體呈現該幅作品。	40	網路名畫 資料庫	表演藝術	結合科技領域 運用網路資源	肢體伸 展與表 現
7	名畫代言人： 句型練習，幫改編後的畫面中 的主角編寫一句英文台詞。	40		活動實踐	結合語文領域	口頭練 習
8	名畫代言人： 用所學的英語介紹該幅名畫， 分組合作完成英文簡介。	40		活動實踐	結合語文領域	合作學 習
9	動畫美術館： Scratch 教學與動畫製作。 完成作品中的動畫、配樂、與 英文句子	40	Scratch 程式應用	美感經驗 活動實踐	結合科技領域 運用軟體創作	程式應 用熟練 度
10	動畫美術館： 1. QRcode 製作與超連結。 2. 原作說明與後製創作理念錄 音。	40	Scratch 程式應用	美感經驗 活動實踐	結合科技領域 運用軟體創作	作品完 成度
11	動畫美術館： 1. 展覽名稱討論與訂定。 2. 展覽活動工作分配。 3. 工作內容討論與準備。 4. 展覽場地佈置與規劃。	40	線上美術 館	美感經驗 活動實踐	結合綜合活動 領域 學習規劃能力	合作學 習 展覽呈 現
12	動畫美術館： 1. 來賓邀請 2. 創作者導覽與分享。 3. 參觀者掃描作品 QRcode。	40	線上美術 館	美感經驗 活動實踐	結合綜合活動 領域 學習規劃能力	展演實 作參觀 者互評

I CAN FLY

藝術
領域

教學省思與建議

學生透過名畫，認識藝術的構成要素與形式原理，除了豐富其美感經驗外，同時將藝術生活化，連結自身經驗，使用多元創作媒材，重新創作、再製出有趣而貼近生活的全新作品。跨領域的學習經驗，開拓學生實踐各種創意的可能性，對於創造力與藝術素養的提升頗有助益，同時透過藝術語彙溝通，學習理解他人與團隊合作的能力。

跨領域
主題課程

教學省思與建議

本次跨域的多元課程設計，從原本藝文單一領域的教學活動開始發想，融入英語、科技教師的合作共創，讓學生的學習從平面靜態，延伸成為擴增實境動態的教學成果，這次的教學活動，讓孩子體驗了不同層次的學習經驗，從視覺感知和鑑賞、手創練習、劇本設計、口說表演及新興科技的應用，相信這次的教學活動，已為不同的孩子締造了適性的學習經驗。

教學省思與建議

透過這個活動，學生可以使用所學的句型為畫作配音並與小組合作編寫短片劇本，十分符合核心素養導向教案設計融入生活情境的原則，經由這樣的練習，學生是**自發與互動**的，並藉由作品的完成達到**共好**。

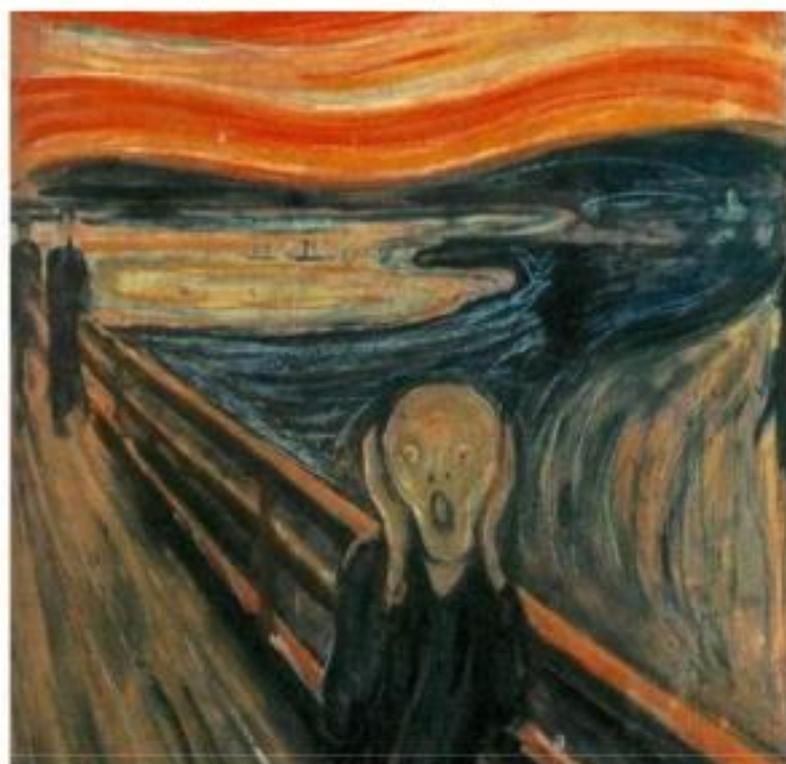
英語
領域

科技
領域

教學研發成果

1. 透過共同備課與增能工作坊的實施，確實提升教師專業知能。
2. 學生對世界名畫的認識更加深入且多元。
3. 學生對各類型音樂的感受能力提升。
4. 學生對視覺傳達的形式有更多想像空間與創意發揮。
5. 學生將校內動畫展覽牆面布置完成。
6. 學生能自行規劃展覽活動。

啊！孟克



原作簡介：

作品名稱：吶喊

作者：挪威表現派畫家
愛德華·孟克

創作年代：1893 年年

媒材：硬紙板上的油畫、
蛋彩和蠟筆畫

尺寸：91 cm x 73.5

cm

收藏：挪威奧斯陸國家
畫廊

■ 動畫：
(科技領域)

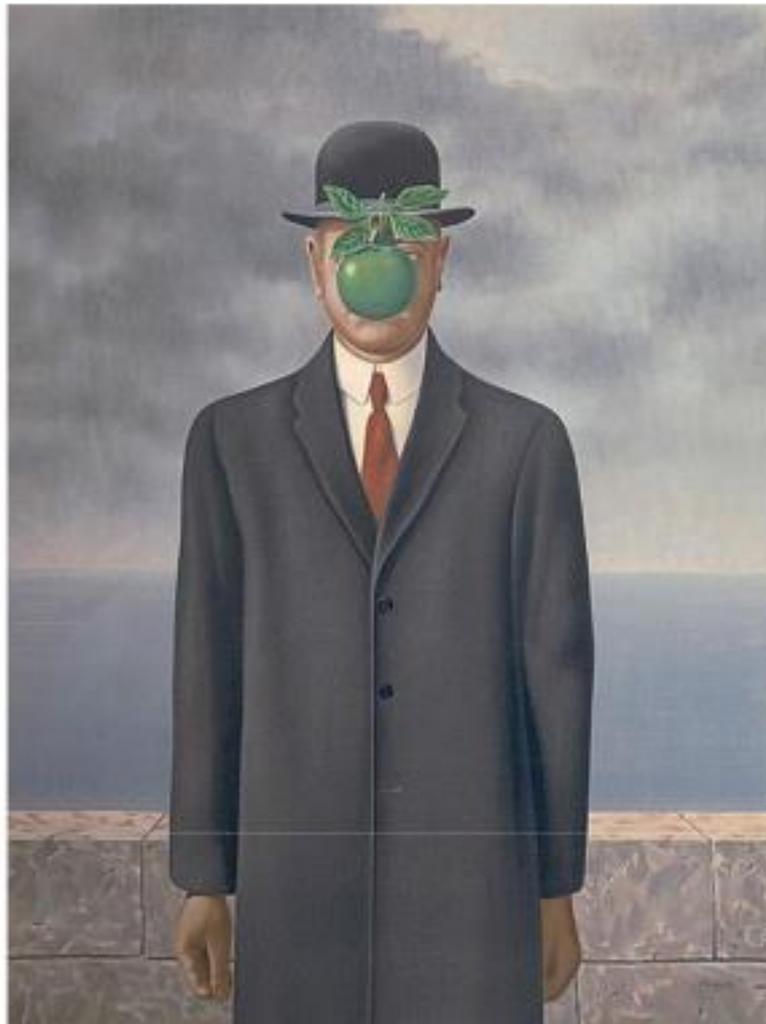
1. 面部表情
2. 手部動作
3. 背景人物

■ 音效：
(藝術領域)

1. 尖叫声
2. 命運交響曲

■ 對白：
(英語領域)

我跟兩個朋友一起迎著落日散步，我感受到一陣憂鬱，突然間，天空變得血紅。我停下腳步，靠著欄桿，感覺火紅的天空像鮮血一樣掛在天上，刺向藍黑色的峽灣和城市。我的朋友繼續前進，我則站在那裡焦慮得發抖，我感覺到大自然那劇烈而無盡的吶喊。
I am walking on the street with my friend, Munch. Suddenly, the sky becomes red. I feel so scared. Munch is shouting _____. (請問你覺得孟克可能會說什麼，請填入空格內)



原作簡介：

作品名稱：

人子

作者：

雷內·馬格利特

創作年代：1964年

媒材：油彩

尺寸：

116 cm x 89 cm

風格：超現實主義

動畫：

- 1.蘋果像霓虹燈一樣變色
- 2.左手向後舉起手機
- 3.右手向前拿麥克風
- 4.背景色塊藍黑互換閃爍

音效：

- 1.咻咻聲
- 2.小蘋果

改編創意：

A: Who's calling?

B: Hey, Jobs! How are you doing?

A: I'm singing.

(播放歌曲 小蘋果)

你認為畫中的人想跟賈伯斯說些什麼呢？



原作簡介：
作品名稱：
伊卡洛斯的秋天
作者：恩利·馬蒂斯
創作年代：1943年
媒材：剪貼
尺寸：
36cmx26.5cm
風格：野獸派

動畫：

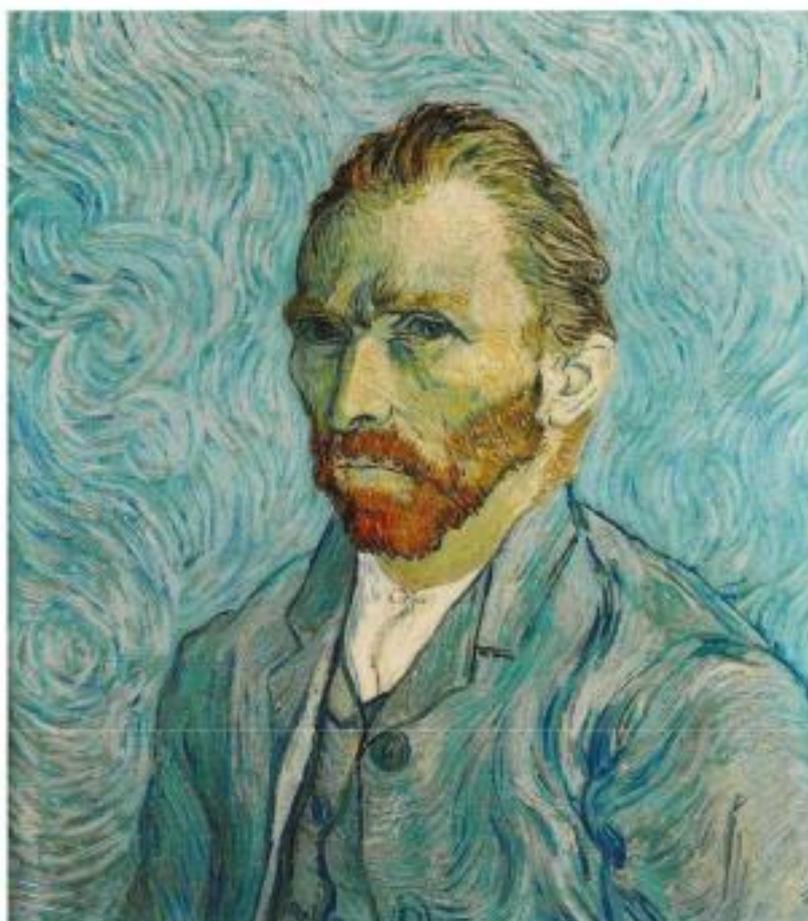
- 1.星星轉動
- 2.手腳上下移動
- 3.加上驚嚇的眼睛嘴巴
- 4.背景色塊藍黑互換閃爍

音效：

- 1.咻咻聲
- 2.消防車聲

改編創意：

Wow! The star is twinkling.
Look! Fire! Call 911, please.
猜猜看,接下來會發生什麼事?



原作簡介：
作品名稱：梵谷自畫像
作者：文森·梵谷
創作年代：1889年
媒材：布面油畫
尺寸：
65 cm × 54 cm
收藏：
法國奧塞美術館
作品介紹：

動畫：

- 1.眼睛變大
- 2.嘴巴張開
- 3.耳朵掉下來
- 4.背景線條旋轉
- 5.漸變成割耳後的自畫像
- 6.眼睛會眨
- 7.煙斗會冒出對話框

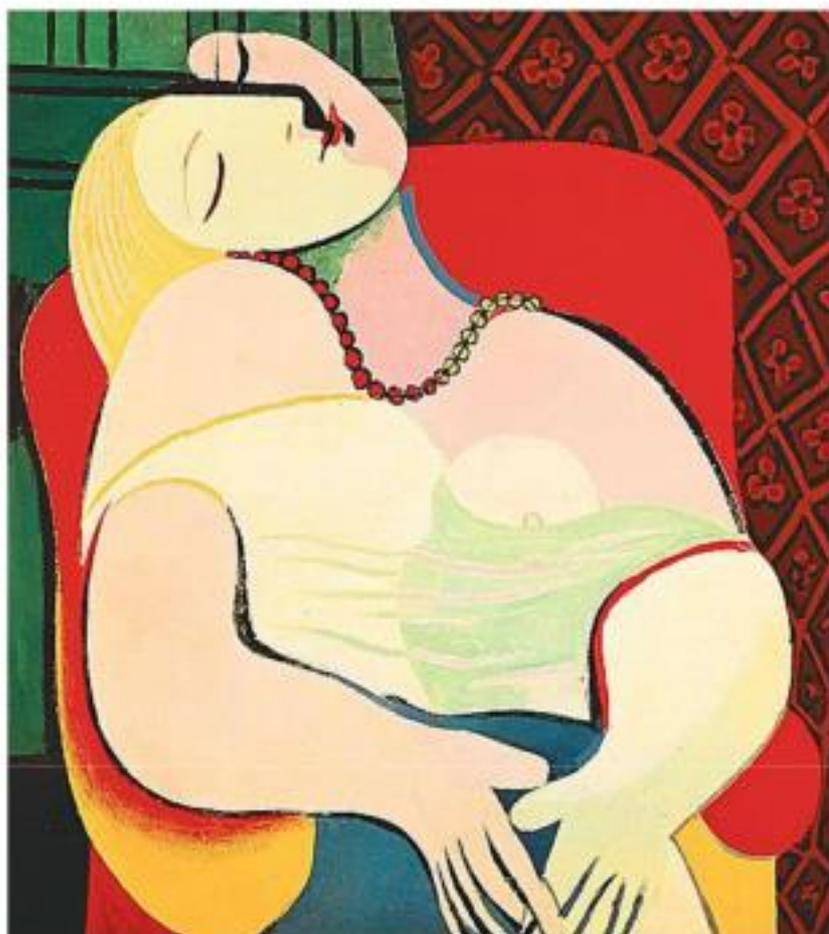
音效：

- 1.尖叫聲
- 2.梵谷之歌

改編理念：

Hey,man! Don't smoke in public.
Wait! What are you doing?
Are you OK?

Your ear is falling to the floor.
猜猜看梵谷怎麼了?



原作簡介：
作品名稱：夢
作者：畢卡索
創作年代：1932 年
媒材：布面油畫
尺寸：
130 cm × 97cm
風格：立體派
作品說明：

動畫：

- 1.眼睛會眨
- 2.手舉起來打哈欠

音效：

- 1.尖叫聲
- 2.命運交響曲
- 3.電玩馬利歐
Game over
的音效

改編理念：

畫中的人正進入夢鄉，你覺得他的夢中出現了什麼呢？

She is sleeping.

But the game is going on. So she lost.

Game over.

未來推廣計畫

1. 期望將教學成果推廣到其他學年，動畫展覽擴大舉辦，讓其他學年的學生也能用平班參與動畫掃描，更深入的認識藝術作品背後的故事。
2. 期待發展成學校特色課程，在校園四周都會有 QRcode 可供掃描，認識各種不同的藝術形式，同時發揮創意，讓藝術與生活經驗結合。

課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）



教師備課



世界名畫介紹



分組討論作品的特色與挑選仿作的作品



表演課模仿世界名畫



學生上台分享自己的創作理念



學生針對名畫重新詮釋所做的學習單



英文課為名畫設計對白



學習使用 scratch 製作動畫



動畫展覽牆面佈置



參觀展覽者用平板掃描作品

參考資料

井出洋一郎 (2016)。〈藏在名畫裡的祕密〉。李瓊棋。台北市：三采

宮下規九朗 (2015)。〈這幅畫，原來要看這裡〉。陽明綺。台北市：新經典文化



米開朗基羅、達文西、波提且利、吉爾蘭戴歐、拉斐爾、譚喬尼

作者：吳承宏

作品名稱：蒙娜麗莎的微笑

創作日期：1503~1506年或1514年

媒材：鉛筆

作品簡介：達文西的《蒙娜麗莎》可說是世上最受人們喜愛的作品。



6-1 ⑱ 戴楚軒

- ①米勒 ②梵谷 ③馬締斯 ④高更 ⑤米開朗基羅 ⑥達文西 ⑦妮基
⑧奧古斯特·雷諾瓦 ⑨莫內 ⑩拉斐爾 ⑪畢卡索 ⑫米羅 ⑬林布蘭
⑭安迪·沃荷 ⑮保羅·塞尚 ⑯維梅爾 ⑰秀拉 ⑱蒙克 ⑲帕洛克
⑳馬格利特 ㉑達利

作者:奧古斯特·雷諾瓦

作品名稱:彈鋼琴的少女 (鋼琴前的少女)

創作年代:1892年

媒材:油彩、畫布

作品簡介:兩位少女在鋼琴前彈奏著鍵盤、讀著樂譜，
和諧的情境流瀉出歌聲與琴音。



1. 米勒、達文西、畢卡索、梵谷、米開朗基羅、馬蒂斯、niki、安迪沃荷、高更、夏卡爾、迪土尼

2. 夜巡 → 林布蘭 → 因為這幅畫非常漂亮，讓我印象深刻。

3. 傑克島星期日的下午 → 因為這幅畫是用點點畫的，我覺得非常有創意。

作者名稱：孟克(1863~1944) 作品簡介：這幅畫是描述一個人在橋上吶喊。

作品名稱：吶喊

尺寸：835x66cm

創作年代：1893年

收藏：奧斯陸市立美術館

媒材：油畫、粉彩



