

## 跨領域美感課程教學方案

- 壹、 學校名稱：高雄市立一甲國民中學
- 貳、 團隊成員：陳懿如、吳輝徹、李明欣、陳瑋婷、江玲、陳書國、林育名
- 參、 跨領域科目：視覺藝術、童軍、家政、健康、體育、國文、英文、數學
- 肆、 教學對象與先備能力：國一上學期的基礎學科知識
- 伍、 跨領域美感課程實施模式：健康、國文、英文、數學、體育、家政及童軍等科目依照國一應進行教學的內容進行授課，在學期末時，以密室闖關活動的方式，讓學生進行學科知識上的統整，並藉由美感課程的實施、教學情境設計上的體驗，得以讓學生藉由活動過程，對於自己分科學習到的知識，進行重新的統整及運用。
- 陸、 跨領域美感課程應用策略：虛擬實境之情境教學、合作學習式教學
- 柒、 教學計畫
  - 一、 單元名稱：一顆金蘋果
  - 二、 設計理念：
  - 三、 藝術概念與美感元素
  - 四、 教學方法
  - 五、 設計依據（含核心素養）
  - 六、 教學目標
  - 七、 課程架構圖
  - 八、 教學活動與教材內容
  - 九、 教學評量：遊戲評量。
- 捌、 教學省思與建議
- 玖、 課程研發成果：學習單。
- 壹拾、 未來推廣計畫：做為未來校本課程設計的依據，持續加深加廣推動。
- 壹拾壹、 課程實施紀錄：照片、影片紀錄。

## 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格式 ■

所 屬 區 域 / 學 校 名 稱

<b>學校名稱</b>	高雄市立一甲國中		
<b>團隊成員</b>	陳懿如、吳輝徹、李明欣、陳瑋婷、江玲、陳書國、林育名		
<b>跨領域學科</b>	童軍、家政、健康、體育、 國文、英文、數學	<b>藝術學科</b>	視覺藝術
<b>教學對象 先備能力</b>	1. 具備國一應具備之基礎學科(英文、數學、健康)之能力。 2. 特洛伊戰爭知識背景。 3. 希臘神話故事的特性。		
<b>跨領域 美感課程 實施模式</b>	健康、國文、英文、數學、體育、家政及童軍等科目依照國一應進行教學的內容進行授課，在學期末時，以密室闖關活動的方式，讓學生進行學科知識上的統整，並藉由美感課程的實施、教學情境設計上的體驗，得以讓學生藉由活動過程，對於自己分科學習到的知識，進行重新的統整及運用。		
<b>跨領域 美感課程 應用策略</b>	<b>應用策略 (請勾選)</b>		
	<b>使用時機</b> <input type="checkbox"/> 課前預習 <input type="checkbox"/> 引起動機 <input type="checkbox"/> 發展活動 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 課後複習 <input type="checkbox"/> 其他	<b>教學策略</b> <input type="checkbox"/> 應用藝術素材之問題導向教學 <input checked="" type="checkbox"/> 虛擬實境之情境教學 <input 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 type="checkbox"/> 專題討論式教學 <input type="checkbox"/> 協同教學 <input type="checkbox"/> 創造思考教學 <input type="checkbox"/> 其他	<b>評量模式</b> <input type="checkbox"/> 學習單 <input type="checkbox"/> 試題測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 遊戲評量 <input type="checkbox"/> 專題報告製作 <input type="checkbox"/> 展演實作 <input type="checkbox"/> 影音紀錄 <input type="checkbox"/> 其他

課程架構與跨領域課程設計概念		課程架構圖	
			
<b>教學計畫</b>			
單元名稱	A Golden Apple 一顆金蘋果		
教學時數	8 小時	實施班級	全校一年級學生
實施情形	實施期間：105 年 9 月底至 1 月底。		
設計理念	希望藉由跳脫學科限制，在活動進行的過程中，學生藉由解開謎題的過程中，重新進行學科知識間的統整，並加深印象。		
藝術概念與美感元素	希臘神話故事與教室情境安排設計		
教學方法	講授法、活動體驗、協同教學		
教學資源	自編教材、單槍投影機、活動道具。		
<b>設計依據</b>			
學習重點	學習表現	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 數學解題能力。</li> <li>2. 英文理解能力。</li> <li>3. 六大類食物分辨能力。</li> </ol>	<b>核心素養</b> 1-4-2 透過不同的活動或方式，展現自己的興趣與專長。

	<b>學習內容</b>	基礎學科知識學習		2-4-6 有效蒐集、分析各項資源，加以整合並充分運用。 3-4-1 參與各項團隊活動，與他人有效溝通與合作，並負責完成分內工作。			
<b>教學目標</b>							
	<b>單元目標</b>	能確實在闖關的過程中，藉由解密以及活動體驗，重新統整相關學科知識。					
<b>課程架構</b>							
<b>節次</b>	<b>課程名稱</b>	<b>教學重點</b>		<b>教學工具</b>			
1	遨遊希臘神話	以繪畫作品進行希臘神話故事-特洛伊戰爭解說。		PPT			
2	一顆金蘋果的由來	特洛伊戰爭引發的背景以及活動的故事軸線安排。		PPT			
3	闖關體驗活動	密室闖關及攻城闖關活動體驗		活動關卡設計			
<b>教學流程</b>							
<b>節次</b>	<b>活動</b>	<b>時間</b>	<b>藝術媒介 藝術資源</b>	<b>藝術概念 美感元素</b>	<b>跨領域 策略</b>	<b>評量模式</b>	<b>備註</b>
1	遨遊希臘神話	45 分鐘	希臘神話 PPT	藝術作品中的希臘神話	作品中的不同知識呈現	口頭評量	
2	一顆金蘋果的由來	45 分鐘	活動流程 PPT	故事中的美感	活動過程中所需具備的不同學科知識	態度評量	
3	闖關體驗活動	45 分鐘	活動關卡	美感的情境設置	在情境中實際運用不同的學科知識	活動評量	

## 教學省思與建議

在教學的過程中，詳細說明關卡的進行是必要的，這個部分在活動進行中因為迫於時間上的不足，應該給予充沛的時間，而活動中最重要的關卡設計，應該配合學生現有的學科知識以及相對應的能力進行設計，密室闖關的關卡難易度適中，但是針對國文能力的關卡設計應該重新整理，攻城組的部分，對於學生而言難度較高，應該進行關卡上的重整，但是整體活動的過程中，學生的反應極佳，效果尚可。

## 教學研發成果

1. 完整密室闖關活動關卡設計：密室組(金頭腦組)、攻城組(體能組)。
2. 希臘神話故事軸線設計課程。

## 未來推廣計畫

做為未來校本課程設計的依據，持續加深加廣推動。

## 課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）



希臘神話故事教學-三女神搶奪金蘋果



木馬屠城記



阿基里斯之死



密室組闖關活動(英文-尋找金蘋果)



解密-希臘數字



六大類食物判別



攻城組羅動流程說明



衝吧!勇士們



前進特洛伊



搶救海倫

## 參考資料

書籍：

李昆興著 著- 話畫:希臘神話.星空醫學與人文的藝術漫遊

唐譯編著 著- 圖解希臘神話大全