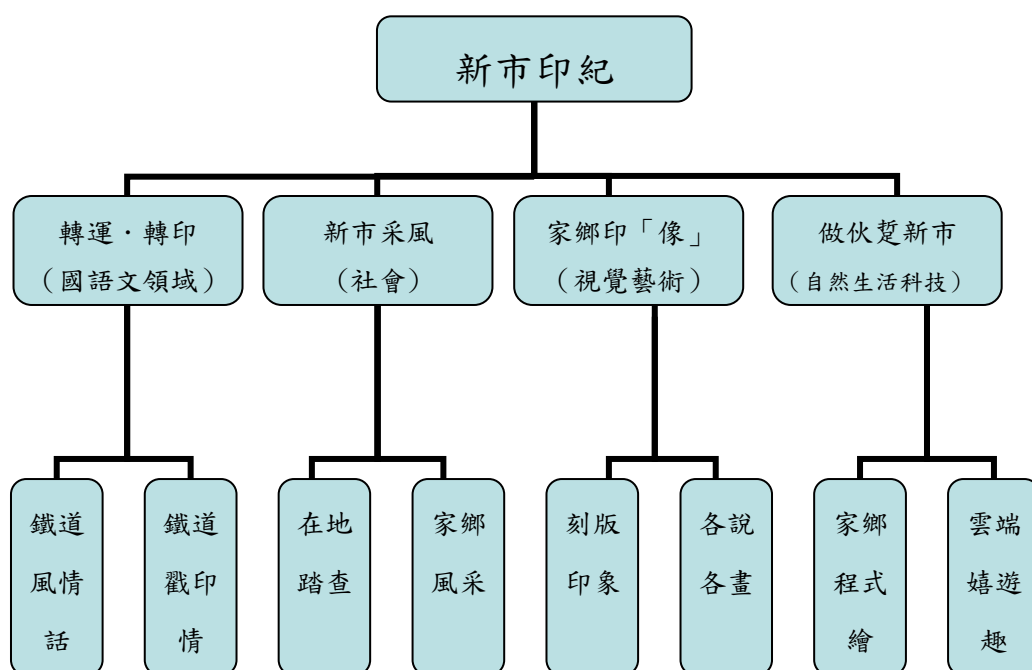


■ 國小階段跨領域美感課程教學方案格式 ■

所 屬 區 域 / 學 校 名 稱

學校名稱	台南市新市國小		
團隊成員	陳玉騏、黃資雯、吳舒民、張玉珍、邵美雀、楊育林、林奕攸、林雅文、羅恭祥、吳青軒、黃筱芬、李季幸、劉冠甫、陳乃維、呂得安		
藝術領域	視學藝術	其他領域	語文、社會、科技
學生藝術領域與其他領域起點行為	<p>教學對象：國小五年級美術班學生</p> <p>先備能力：</p> <p>語文領域-國語文：具備基本聽、說、讀、寫之能力。</p> <p>社會領域：對自己的家鄉有初步的認識</p> <p>藝術領域-視覺藝術：已學習基礎視覺藝術及基本美感形式原理等經驗，並且具備版畫基本版材的刻版能力。</p> <p>科技領域-資訊科技：已具備基礎視覺化程式設計與向量繪圖軟體使用能力。</p>		
跨領域美感課程實施模式	<input checked="" type="checkbox"/> 級任包班 <input checked="" type="checkbox"/> 科任教學 <input type="checkbox"/> 其他 <hr/> (例如：校訂課程、彈性課程、主題課程等)	<p>說明：</p> <p>從國語翰林版五下課程閱讀樂園二「鐵道的風景戳印」做為課程概念，並且進行語文、社會、藝文、自然科技跨領域教學。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、語文課：以鐵道紀念章引起動機，運用蒐集的家鄉特色資料轉化為設計素材及理念。 2、社會課：引導孩子透過資料蒐集與實地踏查了解在地社區特色。 3、藝文課：根據各組所蒐集到村里特色、風景及人文資料，以版畫創作代表新市各里的風景戳印。 4、科技領域：依據所蒐集的村里特色，以專案草圖呈現動畫或遊戲的情節與同儕分享、討論與修正，分組手繪與電繪創作 Scratch 動畫或遊戲所需要的角色及背景素材，以 Scratch 程式積木賦予角色動作與行為，將成果與同學分享並給予意見回饋。 	
跨領域美感課程應用策略(請勾選)	使用時機 <input type="checkbox"/> 課前預習 <input checked="" type="checkbox"/> 引起動機 <input checked="" type="checkbox"/> 發展活動 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 課後複習 <input checked="" type="checkbox"/> 其他 資料蒐集	教學策略 <input type="checkbox"/> 應用藝術素材之問題導向教學 <input type="checkbox"/> 虛擬實境之情境教學 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 專題討論式教學 <input checked="" type="checkbox"/> 協同教學 <input checked="" type="checkbox"/> 創造思考教學 <input type="checkbox"/> 其他 _____	評量模式 <input checked="" type="checkbox"/> 學習單 <input type="checkbox"/> 試題測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 遊戲評量 <input checked="" type="checkbox"/> 專題報告製作 <input checked="" type="checkbox"/> 展演實作 <input type="checkbox"/> 影音紀錄 <input checked="" type="checkbox"/> 其他 _____

課程架構圖



跨領域課程架構與設計概念

新市印紀				
領 域	語文-國語	社會	藝術-視覺藝術	科技-資訊
單元名稱	轉運·轉印	新市采風	家鄉印「像」	Scratch 程式-做伙覓新市
教學時數	2 節	2 節	6 節	8 節
設計概念	從國語「鐵道的風景戳印」做為課程概念，透過課文理解、提問、發表，培養學生基礎語文能力，並且結合心智圖、小組分組合作學習的資料蒐集與統整，以此融入校本課程，提升對故鄉的認識意象。	以社會「北中南東看台灣」延伸語文課主題活動，進行小組分組合作學習的資料蒐集與統整，繪製家鄉地區特色心智圖，認識家鄉的人文風情，融入校本課程，提升對故鄉的認識。	以美感元素的點、線、面、空間構成，來進行家鄉人文風情-「新市印紀」圖案設計，透過語文及社會課程中故鄉資料的蒐集，進而進行新市歷史人文與景物的圖像設計。	以故鄉的意象創作各里動畫或遊戲程式。藉由程式專題的發想與討論培養合作學習的精神，引導學生以運算思維的理念來解決所面臨的問題，在專題實作過程的同儕互助與溝通，進而對家鄉有深刻的認

	課程實施內容	<p>1.課文引導與提問。</p> <p>2.閱讀文本學生認識古今鐵道風景戳印的歷史與演變。</p> <p>3.教師透過提問讓學生理解風景戳印象徵設計意涵以及使用方式。</p> <p>4.運用課各里特色心智圖及相關資料，製作各里特色圖文便利貼，分享與報告資料蒐集的成果。</p>	<p>1.影片及課文引導提問。</p> <p>2.學生認識臺灣不同區域的特色及風貌，並繪製區域特色心智圖。</p> <p>3.透過分組進行資料蒐集故鄉新市 11 個鄉里的人文景點及新市國小的特徵。</p> <p>4.各小組完成各鄉里的心智圖，從代表人物、風景、建築、產物…等特色來了解鄉里。</p>	<p>1.透過語文及社會課程資料繪製的各里特色圖文便利貼及蒐集完成的心智圖，請該班同學分成小組完成各組的鄉里印紀圖稿設計，從基本要素融入圖像構圖。</p> <p>2.以膠版刻出設計圖稿，印出線稿之後，完成代表新市各里的風景作品，並製作成風景戳章。</p>	<p>識。</p> <p>1.以語文及社會課所蒐集的村里意象草擬專題構想，分組討論與溝通設計靈感，進而繪製專案草圖，描繪遊戲情節、角色的動作與對白。</p> <p>2.Scratch 程式角色、背景素材製作：基於專案草圖，以電腦繪圖或手繪方式建立遊戲角色與背景圖檔，作為 Scratch 視覺化程式的素材。</p> <p>3.依據鄉里意象專案草圖製作符合各里特色的 Scratch 動畫或遊戲。</p>
--	--------	---	---	---	---

教學計畫

方案名稱	新市印紀
教學時數	18 節
實施對象	實施年級：五年級
	實施班級數：1 班
	各班級人數：28 人
	特色班級： ■美術班

	<input type="checkbox"/> 其他：_____		
設計理念	<p>翰林版五下的國語課本中介紹鐵道的風景戳印，內容多為象徵地方特色的意象圖，兼具美感及保存價值。</p> <p>課程以國語閱讀樂園「鐵道的風景戳印」為引，讓學生了解戳印圖像的意涵，結合社會領域認識台灣各區發展特色，帶領學生蒐集新市區各里的文字及圖像資料，討論、整理為版畫課創作素材，刻劃出具有個人特色的家鄉戳章。</p> <p>電腦課請學生依據村里意象草擬遊戲專題構想，透過課堂中與同儕分享、溝通與回饋，繼而繪製動畫遊戲專案草圖。基於專案草圖，以電腦繪圖或手繪方式製相關角色和背景素材。進而利用 Scratch 程式設計軟體，將故鄉村里意象加以傳達，完成具有在地特色的「做伙整新市」Scratch 互動程式。</p> <p>人對事物的記錄形式多元，可以透過文字書寫、圖畫刻印、互動遊戲…等創作來傳達自己對這事物的理念，本課程的核心素養為「認識圖像的創意思考，理解藝術實踐的意義」。期望在此課程中，學生能從資料的蒐集與轉化為圖像的過程，對家鄉有更進一步的了解與認同，也為社區的推廣與文創提供新的發展可能，藉由程式設計的過程，培養運算思維能力。達到「能學習設計式思考，進行創意發想和實作」的學習表現。</p>		
藝術概念與美感元素	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 視覺藝術：包含點、線、面、空間、構圖、質感、色彩等 <input type="checkbox"/> 音樂：節奏、曲調、音色、力度、織度、曲式等音樂元素 <input type="checkbox"/> 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 <input checked="" type="checkbox"/> 美感形式原理：反覆、對比、均衡、統一等 <input checked="" type="checkbox"/> 美感判斷：愉悅感、理解力、想像力與共通感等 <input checked="" type="checkbox"/> 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 <input checked="" type="checkbox"/> 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：</p>		
學習重點	學習表現 <p>語 5-IV-5 大量閱讀多元文本，理解重大議題內涵及其與個人生活、社會結構的關聯性。</p> <p>社 2b-III-2 理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。</p> <p>視 1-III-3 能學習設計式思考，進行創意發想和實作。</p> <p>視 2-III-1 能發現藝術作品中構成要素與形式原理，並表達自己的想法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	核心素養	<p>國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。</p> <p>社-E-B3 體驗生活中自然、族群與文化之美，欣賞多元豐富的環境與文化內涵。</p> <p>藝-E-A2 認識設計式的思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達。</p>

	<p>學習內容</p> <p>語◎Ca-IV-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。</p> <p>◎Cb-IV-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文化內涵。</p> <p>◎Cc-IV-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。</p> <p>社 Cb-III-2 原住民文化、中華及世界文化隨著時代變遷，都在臺灣留下有形與無的文化資產，並於生活中展現特色。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p> <p>資 T-III-1 繪圖軟體的使用</p>	
	<p>教學目標</p> <p>語文：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能瞭解鐵道的風景戳印所代表的意涵。 2. 能運用村里特色心智圖，口頭報告跟同學分享。 3. 能統整所蒐集的資料，並思考、探索，轉化為設計新市印紀的素材。 <p>社會：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能蒐集有關生活周遭村里社區的代表景物、人文、物產特色資料。 2. 能統整所蒐集的資料，繪製村里特色心智圖，並口頭報告跟同學分享。 <p>藝術與人文：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 瞭解自己社區、家鄉的生活環境與歷史文化特質。 2. 分組討論出代表家鄉的圖像組合，並設計出刻版圖稿。 3. 能使用雕刻刀將圖稿刻在膠板上，並印製出版畫線稿。 4. 能選取適當顏色，手上彩在風景印紀線稿上。 <p>科技：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能手繪鄉里意象故事板與同學分享。 2. 能設計出動畫遊戲需要的人物與物件。 3. 能將手繪圖稿利用繪圖軟體轉化成向量圖。 4. 能與同儕合作完成分組動畫遊戲製作。 	
	<p>教學方法</p> <p>講授、討論、報告、合作學習、練習、實作</p>	
<p>單元規劃</p>		
<p>節次</p>	<p>單元名稱</p>	<p>教學重點</p>
<p>1</p>	<p>轉運·轉印</p>	<p>引導活動：(5分鐘)鐵路風景戳印影片欣賞。</p>

	<p>-鐵道風情話 (語文領域 1)</p>	<p>發展活動：(30 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生透過閱讀文本認識早期台鐵及現今高鐵風景戳印的歷史與演變，教師解說文本中學生不懂的難辭。 2. 教師透過課文心智圖和提問讓學生理解風景戳印象徵設計意涵以及使用方式，並且歸納戳印圖案類別名稱(例如名勝、休閒活動……等等)，讓學生作為心智圖繪製及資料再蒐集整理的方向。 3. 教師示範在黑板繪製可以呈現地方特色的基本心智圖架構，讓學生將蒐集的文字資料摘要整理，用老師提供的架構發展並繪製成各鄰里的特色心智圖草圖。 <p>綜合活動：(5 分鐘)教師讓學生用鐵路戳印型式來發想，嘗試設計圖案代表自己的家鄉。</p>
2	<p>新市采風- 在地踏查 (社會領域 1)</p>	<p>引導活動：(5 分鐘)透過北中南東看臺灣影片欣賞，學生認識台灣各區域的特色。</p> <p>發展活動：(15 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師示範以金門馬祖區域為例繪製區域特色心智圖。 2. 透過心智圖介紹該區域特色及風貌，讓學生作為繪製區域特色心智圖的基礎。 <p>綜合活動：(20 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 將全班分成四組，讓各組負責北部、中部、南部及東部其中一個區域。 2. 各組理課文中各區域的特色敘述，並繪製成區域特色心智圖海報。 3. 各組推選出二位代表上台報告。
3	<p>新市采風- 家鄉風采 (社會領域 2)</p>	<p>引導活動：(15 分鐘)各組將海報完成並準備上台報告內容。</p> <p>發展活動：(20 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 請各組依所繪製的區域特色心智圖按照順序上台報告。 2. 其他同學除了仔細聆聽，同時也要針對海報內容及上台表現進行評分，並將互評結果記錄下來。 <p>綜合活動：(5 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師總結各組表現。 2. 請學生運用課堂所學到的區域特色心智圖樣式，修改新市各里特色心智草圖。 3. 利用課餘時間拍攝各里特色心智圖所需照片。

4	轉運·轉印 -鐵道戳印情 (語文領域 2)	<p>引導活動：(10 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師先將放大的新市十一個里的地圖貼在教室公佈欄上，並簡單介紹用途。 2. 請學生閱讀目前為止各里所蒐集到的資料，小組討論並選出各鄰里的代表特色數種(至少四種以上)。 3. 將文字摘要並篩選圖片，以所選的四種特色繪製各里的特色心智圖草圖。 <p>發展活動：(25 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師請各組將決定的各里特色，用圓形便利貼做媒材，一個特色繪製在一張便利貼上。 2. 文字資料也是一項一張的方式，將蒐集的各里特色資料轉化為圖文便利貼。 3. 將便利貼成品貼在公佈欄新市地圖上各里區塊內。 <p>綜合活動：(5 分鐘)教師歸納重點，請各組利用課餘時間彼此觀摩圖文便利貼的繪畫形式，補充或修改各里的特色圖文貼，作為版畫課創作新市印紀的圖樣素材。</p>
5-6	刻版印象(一) (視覺藝術 1-2)	<p>引導活動：(20 分鐘)教師透過學生在語文課、社會課完成的心智圖及圖文便利貼，與學生共同討論各里的在地特色，包含人文景觀、在地產物、自然景觀…等，並且引導能從蒐集到的資料擷取代表性的圖像，進行創作。</p> <p>發展活動：(45 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 請學生將所蒐集到的圖片及資料，透過自己的在地生活經驗，能夠將心中的家鄉特色及資料，將圖像重新排列繪製適切的家鄉風景圖稿。 2. 老師引導學生試著將自己的在地生活經驗以及自己蒐集到的資料，透過 2-3 人的小組討論後，在跟老師共同討論學生自己想擷取的圖像。 3. 再次，老師介紹台北捷運各路度所繪製的紀念章，讓學生可以清楚理解一個紀念章的創作形式與風格，讓學生可以自由創作出屬於自己的家鄉紀念章。 4. 最後，請學生開始繪製圖稿，課程中老師隨時與學生個別討論創作形式與構圖修正。 <p>綜合活動：(15 分鐘)請學生上台分享個人所繪製的家鄉風景圖稿，透過同學所創作圖像賞析，能夠了解他人的在地特色表現形式。</p>
7-9	刻版印象(二) (視覺藝術 3-5)	<p>引導活動：(25 分鐘)教師透過學生先前課程所創作出的圖稿，以及先備版畫刻版經驗，與學生共同討論畫面結構的關係，如何繪</p>

		<p>製出屬於自己在地風情畫。</p> <p>發展活動：(90 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 請學生將自己繪製好的圖稿轉印至版材上，老師等待學生轉印好的圖稿，再次依序跟學生討論版面上的線條粗細與黑白變化，讓畫面的結構更完整。 2. 開始刻版前，老師須再提醒學生刻版時應注意的事項，包含工具使用、畫面的粗細、以及刻版技法，從創作過程中可以不斷了解線性結構關係。 3. 等待學生刻完的版面，先印製一張樣稿再來決定如何修版後，再用油性油墨印製 2-3 張線稿作品。 4. 最後老師請學生預留一張黑白線稿作品作為製章的樣稿，另外將另一張作品使用手上彩技法，製作成另一張彩色作品，即可完成待乾。 <p>綜合活動：(5 分鐘) 教師請學生回家思考個人的創作方法，以及創作心得，將於下堂課上台分享心得。</p>
10	各說各畫 (視覺藝術 6)	<p>引導活動：(5 分鐘) 教師歸納先前學生創作時的課堂經驗，與學生共同討論創作時遇到的難題，以及如何解決創作時的困境。</p> <p>發展活動：(25 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 首先，請學生將製作完的作品張貼於黑板，並且依序 2 人一組上台發表各自鄉里的創作作品、背後的理念與想法，讓其他學生可以透過作品賞析了解他人創作方法與在地特色。 2. 再次，將全班的作品，2 人一組一鄉里的形式，放置桌面讓全班同學可以近距離欣賞每個人的作品。 3. 最後，請全班學生經由同學的發表後，依序票選出各里最具代表性的作品，以及代表新市國小特徵的作品。 <p>綜合活動：(5 分鐘) 教師歸納總結學生發表的作品，並給予回饋。</p>
11-12	家鄉程式繪(一) (資訊科技 1-2)	<p>依據語文及社會課所蒐集的鄉里特色製作符合各里特色的 Scratch 動畫或遊戲。於課堂前與學生個別討論專題構想，挑選可行方案。</p> <p>引導活動：(10 分鐘) 老師 demo 動畫、遊戲和專案草圖引導學生設計的方向。選出各組組長，引導學生分組。</p> <p>發展活動：(55 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 請組長與組員分享專題構想，與組員討論與交換意見並修正專題構想。 2. 老師以實際範例說明如何將構想轉換成專案草圖，引導學生依據專題構想繪製 Scratch 程式專題草圖，描繪遊戲或動畫的故事情節，以及角色物件的行為與對

		<p>白。(如果是遊戲類：需構想遊戲的開始、遊戲進行中的場景與結束畫面。)</p> <p>3. 老師行間巡視與學生討論專案草圖，並給予草圖繪製建議。</p> <p>4. 老師蒐集各組專案草圖，並轉換成電子檔。</p> <p>綜合活動：(15 分鐘)請學生上台發表動畫遊戲專案草圖，以說故事的方式分享專案構想。</p>
13	家鄉程式繪(二) (資訊科技 3)	<p>引導活動：(5 分鐘)教師以某一組專案草圖為例，說明如何規畫遊戲角色的行為與造型。</p> <p>發展活動：(30 分鐘)請各組學生基於專案草圖規劃每個角色的行為與造型。(老師行間巡視，給予協助)</p> <p>綜合活動：(5 分鐘)老師蒐集學生專題企畫作品，說明下節課將利用向量繪圖工具製作遊戲角色。</p>
14	家鄉程式繪(三) (資訊科技 4)	<p>引導活動：(5 分鐘)老師複習 Scratch 角色、背景向量繪圖要領。</p> <p>發展活動：(30 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 請組長依據遊戲專題企畫分配組員該繪製哪些角色。 2. 老師於行間巡視，給予協助，留意每位學生是否有分配到工作。 3. 隨時提醒學生以向量繪圖模式設計角色。 4. 請學生將角色成果儲存於網路硬碟。 <p>綜合活動：(5 分鐘)老師展示學生作品，歸納角色繪製問題，並請學生利用課餘時間修正。</p>
15	家鄉程式繪(四) (資訊科技 5)	<p>引導活動：(5 分鐘)老師說明上節課已大致完成角色造型，現在開始讓角色動起來，利用 Scratch 積木賦予角色動作和反應。老師複習 Scratch 積木操作介面，示範如何運程式積木來處理角色的特定行為與動作。</p> <p>發展活動：(30 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 引導學生依遊戲企劃使用 scratch 程式積木完成角色行為。(老師來回走動，給予協助，並記錄學生程式問題) 2. 請學生將程式作品儲存於網路硬碟。 <p>綜合活動：(5 分鐘) 老師展示程式作品，引導學生發現程式問題處，並歸納常見問題的解決方法。</p>

16	家鄉程式繪(五) (資訊科技 6)	<p>引導活動：(5 分鐘)老師於課前查看學生程式作品，紀錄各組程式問題。於課堂中與各組個別說明程式問題和引導學生解決方向。</p> <p>發展活動：(30 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 修改上節課的程式錯誤問題，並依據遊戲企劃繼續完成 Scratch 角色行為。(老師來回走動，給予協助) 2. 請學生將程式作品儲存於網路硬碟。 <p>綜合活動：(5 分鐘) 老師請各組整理角色素材，說明下一節課所有角色都會同台登場，參與演出。</p>
17-18	雲端嬉遊趣 (資訊科技 7-8)	<p>引導活動：(5 分鐘)老師講解角色合併要領，引導學生完成專題。</p> <p>發展活動：(50 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 組長引導組員進行角色程式合併。 2. 進行專案程式最後的測試與修正。 3. 請各組上傳作品。 <p>綜合活動：(25 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師回顧學生專案開發過程，請學生發表過程中遇到了什麼問題，又是如何解決的？ 2. 請各組組長留在原位介紹遊戲玩法，其他組員到各組試玩遊戲，並書寫專案意見回饋。

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
語文 1	鐵道風情話	40 分	影片 簡報	視覺藝術 美感經驗	專題討論式教學	討論與問答 心智圖製作
社會 1	在地踏查	40 分	影片 簡報	美感經驗 活動實踐	專題討論式教學	口頭問答 心智圖海報製作
社會 2	家鄉風采	40 分	簡報	美感經驗 活動實踐	合作學習式教學	心智圖海報製作 問答與互評
語文 2	鐵道戳印情	40 分	簡報	美感經驗 活動實踐	專題討論式教學	心智圖製作 圖文貼製作
美術 1	鄉里賞析	40 分	心智圖、新市 各里圖片	線條、構圖、 美感經驗	專題討論式教學	口頭問答
美術 2	風景構圖	40 分	新市各里 圖片	線條、構圖、 美感判斷	專題討論式教學	實際創作
美術 3	刻版教學	40 分	學生創作的 圖稿	線條、構圖、 美感判斷	專題討論式教學	討論與問答
美術 4、5	圖版創作	80 分	學生創作的 圖稿	美感判斷、活 動實踐	專題討論式教學	實際創作
美術 6	作品賞析	40 分	學生作品	美感經驗	專題討論式教學	賞析與發表

資訊 1、2	Scratch 專案草圖	80 分	學生創作的圖稿	構圖	專題討論式教學	實際創作與討論
資訊 3	Scratch 遊戲企劃	40 分	學生作品	美感經驗活動實踐	專題討論式教學	實際創作與討論
資訊 4	Scratch 角色製作	40 分	學生作品	構圖	專題討論式教學	實際創作
資訊 5、6	Scratch 程式製作	80 分	學生作品	美感經驗活動實踐	專題討論式教學	實際創作與討論
資訊 7、8	Scratch 程式專題合併與分享	80 分	學生作品	美感判斷活動實踐	專題討論式教學	實際創作 學生意見回饋

教學省思與建議

未來教學的重點在於培養學生如何具備人文素養的軟實力。當美術課總是被認為是可以簡單上或是省略的課程時，相對學生普遍對上美術課程上較沒有壓力，再加上美術老師要與語文、社會，及資訊科技老師等，要發展課表計畫上沒有的課程，甚至沒有節數可上，當要將這四科互相融入時，課程該如何設計安排？又該怎麼教？並且美術和科技資訊老師必須協同班導師或共同備課，將不同課程領域要教的能力完全融入不同學科的專題學習，勢必有執行上的困難處。

語文課程中為了提升學生學習的興趣，課程結合美術與資訊，從鄉里的探索、資料的蒐集，進而版畫創作而延伸製作出代表新市 11 里的印章，資訊科技透過遊戲動畫製作，讓學生思考對於鄉里景物的截取與規劃，因為和生活經驗貼近又結合實作課程，進而讓學生投入創作每一課程。經由這段時間的課程進行，全班的投入以及創作出來的成品效果驚艷了老師們的想像，相信這些課程體驗是學生們學習歷程中一種難忘的創作經驗，亦相信資訊科技和美感素養是隨時隨地都在養成，而不是侷限在課表裡的美術課或科技資訊課而已。因這些作品創作歷程是來自於個人的親身參與和經歷，是生活中的在地氛圍，這些創作元素都讓他們為在地文化創造藝術價值。從創作體驗中不斷地反思與實踐，產生與在地經驗有意義的連結，建構自己鄉里文化認同，達到學習的目的。

教學研發成果

三、Scratch 程式-做伙惹新市

1. [三舍里：三進士](#)
2. [新和里：新和里的回憶](#)
3. [大洲里：釣魚遊戲](#)
4. [大營里：夫妻樹相逢](#)
5. [潭頂里：木棉花道](#)
6. [豐華里：自行車道](#)



由學生作品票選並製作完成的風景戳印

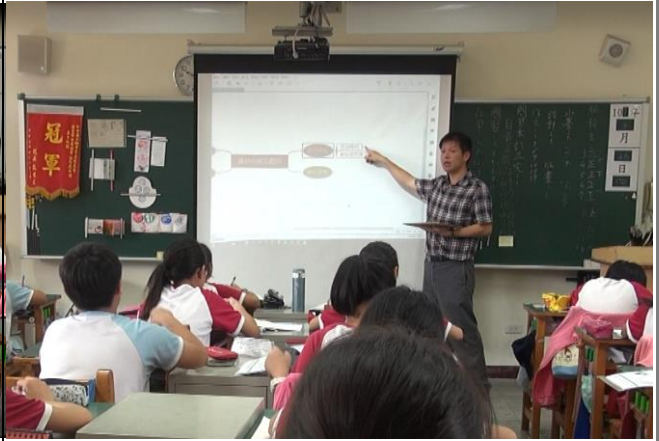
未來推廣計畫

- 一、尋找合作夥伴：鼓勵其他領域同仁一同參與，增加學生在各領域探索、體驗學習的機會。
- 二、發展創客精神：導入開源硬體，實際動手作，培養學生邏輯、創意思考，合作分享的創客精神。

課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）



觀賞鐵道風景戳印課文影片



鐵道風景戳印課文心智圖說明



社會課各組依心智圖內容上台介紹各里區域特色。



將區域資料轉繪成特色便利貼，並依次貼在新市各里的地圖。



視覺藝術「刻版印象」單元，學生經由草稿繪製、描稿、製版，最後開始刻印自己的作品。



視覺藝術「各說各畫」單元，請每位學生上台分享自己的創作理念，並且最後選出代表各里的作品。



資訊課「Scratch 專案草圖」單元，學生討論專案構想並繪製專案草圖。



資訊課「Scratch 專案分享」單元，學生试玩別組遊戲作品，並給予意見回饋。



票選出來代表新市國小及 11 個里的印戳作品



「Scratch 程式-萓新市」課程完成之遊戲成果

參考資料

1. 國小_國語_鐵路風景戳印【翰林出版_五下_閱讀樂園二 鐵道風景戳印】
<http://lms.learnmode.net/flip/video/20337>
2. 電子書動畫 國小 社會 北中南東看臺灣【翰林出版 五下 臺灣的區域與交通 北中南東看臺灣】
3. 台北捷運車站專屬紀念章戳
<https://www.metro.taipei/cp.aspx?n=A4C600A215B0B481>