



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 3.0 創課方案

2022.5.19

110 學年度 第 二 學期

計畫 成果

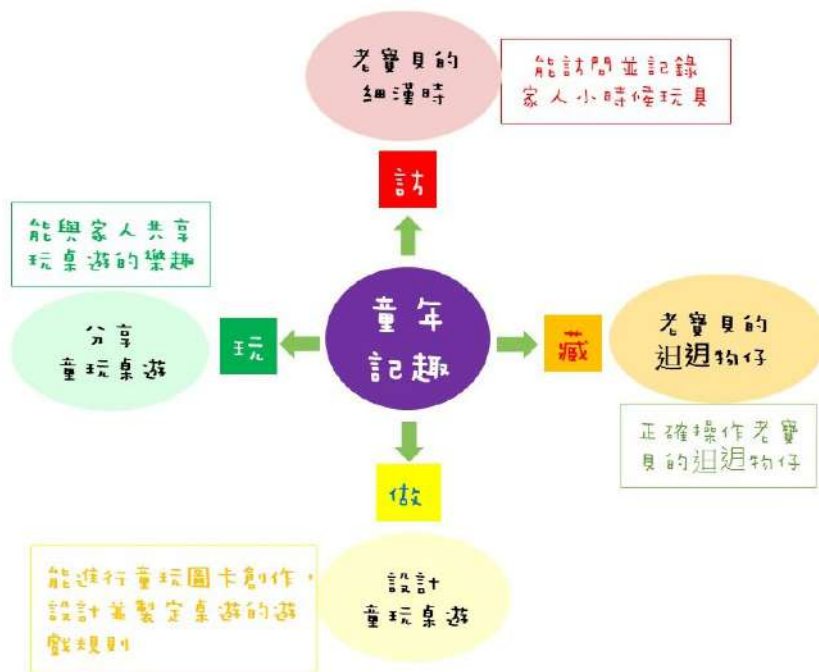
學校全銜	嘉義縣水上鄉大崙國民小學
課程方案名稱	童年記趣
團隊成員／ 跨領域科別 (得複選)	<p>藝術科目：</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 視覺藝術/美術：林益新、陳郁真</p> <p><input type="checkbox"/> 音樂：(教師姓名)</p> <p><input type="checkbox"/> 表演藝術：(教師姓名)</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：例：視覺藝術/美術+音樂(教師姓名)</p> <p>非藝術科目：社會(黃莞翔、張翠珊)</p> <p>其他：_____</p> <p>*若為多領域、多科目請詳實填寫，填寫方式：科別(教師姓名)</p> <p>總人數：4人</p>
實施對象 (得複選)	<p><input checked="" type="checkbox"/> 普通班</p> <p><input type="checkbox"/> 藝才班：(例：美術班)</p> <p><input type="checkbox"/> 資優班：(例：數理資優)</p> <p><input type="checkbox"/> 體育班</p> <p><input type="checkbox"/> 資源班：(例：學習障礙等特殊需求)</p> <p><input type="checkbox"/> 特殊教育學校：(例：聽覺障礙)</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：_____</p> <p>實施年級別：五</p> <p>參與班級數：2</p> <p>參與總人數：12</p> <p>課程屬性：</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 必修課程 <input type="checkbox"/> 選修課程 <input type="checkbox"/> 其他：_____</p>
學生先備能力	<ol style="list-style-type: none"> 1.學生能以文字書寫描述並記錄生活事件。 2.學生能向長輩提問，並表現出合宜的應對。 3.能參與團體活動，並合作完成資料蒐集及發表活動。 4.具備基礎繪圖能力及製作 PPT。
教學節數	<p>課程總節數：10 節</p> <p>(藝術課程 3 節／非藝術課程 3 節／跨域美感課程 4 節)</p>
教師專業社群 (得複選)	<p>成員人數：4</p> <p>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：_____</p> <p>互動頻率：<input type="checkbox"/> 定期會議 <input checked="" type="checkbox"/> 不定期/任務導向式會議 <input type="checkbox"/> 隨時/網路群組 <input type="checkbox"/> 其他：_____</p> <p>備課內容：<input 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</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：_____</p>

觀課內容：課後觀看錄影紀錄 課中共 2 位教師協作，請說明模式：（林益新主教，黃莞翔從旁協助）其他：_____

議課內容：課後檢視、討論與修正 資源分享 提問與互助 其他：_____

（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）

跨領域美感
課程架構圖



五年級 主題名稱-童年記趣

任務子題-預期成果	引導方法/學習策略	學習重點(核心問題)
1.老寶貝的細漢時	個人訪談家人、撰寫訪談紀錄及拍照、照片分享	1.藉由個人與家中長輩訪談的方式，普查社區長輩的兒時玩具。 2.透過訪談，理解長輩童年時期的玩具多為自製的。
2.老寶貝的迥迥物仔	介紹多種古早童玩的名稱並示範玩法、任務規準、輪流體驗操作	1.透過專心聆聽，認識童玩的多樣性。 2.透過實際操作，了解童玩的使用方式。 3.透過操作童玩的趣味性，激發學生對童玩製作產生興趣。
3.童玩DIY-尪仔標	尪仔標內容規畫學習單、圖文配搭術、任務規準、see-think-wonder同儕品識、美勞工具技巧	1.透過欣賞他人作品，創作尪仔標設計圖。 2.運用美勞工具正確的技巧，創作獨一無二的尪仔標。
4.童玩桌遊設計	腦力激盪、換位思考、規劃及實際操作	1.能體會團隊合作、尊重他人意見的重要性。 2.藉由創作的展現，獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。

課程發展理念

透過訪問社區耆老，認識古早童玩，並自己畫出獨一無二的尪仔標圖卡，進而合作創作完成一份童玩桌遊。經由童玩桌遊的製作過程，讓學生了解社區長輩們童年時期的玩具多為自製的，以培養學生積極創造值得珍藏的自製玩具的能力，並和長輩家人同學共享歡樂。帶領學生深入瞭解本土文化，期以觀察、比較、歸納、統整等多元學習，以創新實作方式，提升學生於合作中對本土文化傳承的使命感，進而學習如何解決生活中問題。

<p>跨領域課程類型 (請單選)</p>	<p><input type="checkbox"/>活化型課程：應用藝術知能、策略、資源與活動等，輔助與活化非藝術學科之教學。</p> <p><input type="checkbox"/>交集性課程：聚斂學科與藝術領域交集的知識結構或美感共通性。</p> <p><input type="checkbox"/>議題式課程：運用藝術領域與社會文化、環境生態等關係，發展多元文化議題課程。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>學校本位課程：以學校為本位發展包含校本課程、特色課程、彈性課程、主題課程、社區課程等。</p> <p><input type="checkbox"/>窗外式課程：以其他非學校課程之形式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課程。</p> <p><input type="checkbox"/>其他：_____</p>
<p>跨領域內涵 (得複選)</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 type="checkbox"/>重新思考過往所學的新觀點</p> <p><input type="checkbox"/>克服領域間障礙挑戰的新進路</p> <p><input type="checkbox"/>其他：_____</p>
<p>美感元素與美感形式 (得複選)</p>	<p>美感元素構件</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>視覺藝術：<input type="checkbox"/>點 <input checked="" type="checkbox"/>線 <input type="checkbox"/>面 <input checked="" type="checkbox"/>空間 <input checked="" type="checkbox"/>構圖 <input type="checkbox"/>質感 <input checked="" 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 type="checkbox"/>表演藝術：<input type="checkbox"/>聲音 <input type="checkbox"/>身體 <input type="checkbox"/>情感 <input type="checkbox"/>時間 <input type="checkbox"/>空間 <input type="checkbox"/>動力 <input type="checkbox"/>即興 <input type="checkbox"/>動作 <input type="checkbox"/>主題</p> <p>美感原則構件</p> <p><input type="checkbox"/>均衡 <input checked="" type="checkbox"/>和諧 <input type="checkbox"/>對比 <input type="checkbox"/>漸層 <input checked="" type="checkbox"/>比例 <input type="checkbox"/>韻律 <input type="checkbox"/>節奏 <input checked="" type="checkbox"/>反覆 <input checked="" type="checkbox"/>秩序 <input type="checkbox"/>統一</p> <p><input type="checkbox"/>單純 <input type="checkbox"/>虛實 <input type="checkbox"/>特異</p>
<p>跨領域美感素養 (得複選)</p>	<p><input 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 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 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>12年國教課程綱要 (連結) (得複選)</p>	<p>藝術領域核心素養</p> <p><input type="checkbox"/>A1 身心素質與自我精進 <input type="checkbox"/>B1 符號運用與溝通表達 <input checked="" 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 type="checkbox"/>B3 藝術涵養與美感素養 <input type="checkbox"/>C3 多元文化與國際理解</p> <p>非藝術領域核心素養 (請依跨領域科目自行增列) 對應之<u>社會</u>領域核心素養： 社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。</p>

	<p>社-E-C1 培養良好的生活習慣，理解並遵守社會規範，參與公共事務，養成社會責任感，尊重並維護自己和他人的人權，關懷自然環境與人類社會的永續發展。</p> <p>學習表現</p> <p>3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係</p>
<p>跨領域美感課程構組（皆得複選）</p>	
<p>課程目標</p>	<p><input type="checkbox"/> 展現跨領域美感素養與跨領域/科目學習內容的連結</p> <p><input 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</p> <p><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</p> <p><input type="checkbox"/> 展現對跨領域美感素養的探索動機、培養與應用</p> <p><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</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：_____</p>
<p>教材內容</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> 教材連結學生先備知識、藝術學科與非藝術學科</p> <p><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</p> <p><input 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</p> <p><input type="checkbox"/> 教材邀請外部人員參與協作</p> <p><input type="checkbox"/> 教材幫助學生建置其學習歷程檔案</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：_____</p>
<p>教學活動</p>	<p><input type="checkbox"/> 呈現所發展跨領域美感課程類型之特質</p> <p><input type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之教學策略引導教學活動</p> <p><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</p> <p><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</p> <p><input type="checkbox"/> 規劃激發跨領域美感經驗之延伸學習活動</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：_____</p>
<p>教學策略</p>	<p><input type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之問題導向教學</p> <p><input type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之虛擬實境情境教學</p> <p><input type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之網路資源體驗教學</p> <p><input type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之探究式教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之合作學習式教學</p> <p><input type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之專題討論式教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之創意思考教學</p> <p><input type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之協同教學</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：_____</p>

<p>教學資源</p>	<ul style="list-style-type: none"> <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 <input type="checkbox"/> 連結至國際，具備國際視野之資源 <input type="checkbox"/> 使用各種形式的儀器、電子設備或程式軟體 <input 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 <input 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 <input type="checkbox"/> 其他：_____
<p>學習評量</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 應用融入表現藝術活動之形成性評量 <input checked="" type="checkbox"/> 應用融入表現藝術活動之總結性評量 <input type="checkbox"/> 應用融入鑑賞藝術活動之形成性評量 <input type="checkbox"/> 應用融入鑑賞藝術活動之總結性評量 <input checked="" type="checkbox"/> 應用融入實踐藝術活動之形成性評量 <input checked="" type="checkbox"/> 應用融入實踐藝術活動之總結性評量 <input type="checkbox"/> 應用跨領域美感素養建置學習歷程檔案 <input type="checkbox"/> 發展跨領域美感課程之多元化評量策略 <input type="checkbox"/> 其他：_____
<p>卓越亮點</p>	<p><input type="checkbox"/> 校內外連結：</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 協作兩類以上不同專業背景的教師進入教育現場。 <input type="checkbox"/> 關聯各校本課程與校園特色。 <input type="checkbox"/> 連結社區、地方特色或文化資源。 <input type="checkbox"/> 運用當地歷史文化、人文特色融入跨領域之課程方案。 <input type="checkbox"/> 綜合不同時間、地域、人文資源等，進行跨領域美感之鑑賞與詮釋、思考與批判。 <input type="checkbox"/> 其他：_____
	<p><input type="checkbox"/> 國際視野：</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 善用課程資源、課程教材為媒介，增進國際視野。 <input type="checkbox"/> 透過國際師資共備、共教，或交換生合作學習，增進國際視野。 <input type="checkbox"/> 強化國家文化認同。 <input type="checkbox"/> 增進國際競合力。 <input type="checkbox"/> 融整國際情勢與全球新興議題，鍊結全球在地化。 <input type="checkbox"/> 連結多元文化、跨域觀摩與交流，促進在地全球化。 <input type="checkbox"/> 參與國際參訪。 <input type="checkbox"/> 其他：_____
	<p><input type="checkbox"/> 人權正義：</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 善用課程資源、課程教材為媒介，達成人權正義。 <input type="checkbox"/> 透過共備、共教，或其他協作群體，達成人權正義。 <input type="checkbox"/> 統整個人權利、社會法律、國際關係之思辨力。 <input type="checkbox"/> 借鏡並關懷區域與國際事件、種族發展、歷史事件。 <input type="checkbox"/> 參與並實踐人權相關活動。 <input type="checkbox"/> 其他：_____

	<input type="checkbox"/> 性別平等： <input type="checkbox"/> 善用課程資源、課程教材為媒介，增進性別平等。 <input type="checkbox"/> 透過共備、共教，或其他協作群體，達成性別平等。 <input type="checkbox"/> 強化性別特質、性別認同與性傾向的理解包容。 <input type="checkbox"/> 建構性別與多元文化其他議題間的對話與交融共識。 <input type="checkbox"/> 參與並實踐性平相關活動。 <input type="checkbox"/> 其他：_____				
主題／單元規劃與教學流程說明（以文字描述，依實際課程內容增加列數）					
課程目標	1. 藉由採訪紀錄家人小時候玩具的過程中，和長輩有共同的話題，以增進家人的溝通及情感的互動。 2. 希望透過「老寶貝的迥迥物仔」單元，讓學生認識古早童玩的種類，並學習如何操作童玩。 3. 希望透過「古早童玩」單元，讓學生認識古早童玩的種類，並創作設計桌遊。 4. 經由操作童玩的過程中，體會到童玩的價值不在於它的價格，而是它能帶給自己和朋友共享歡樂，並能與長輩家人共享童玩桌遊樂趣。				
第 1 節	主題／單元名稱：老寶貝的細漢時				
教學活動		教材內容	教學策略	教學資源	學習評量
課前準備 (一)學生：回家訪問長輩小時候的玩物，將訪問內容記錄在 訪問紀錄習單 。 (二)教師：準備童玩照片或實物。 一、導入活動 教師提問，並請兒童自由發表： (一)你們知道長輩小時候是玩什麼玩具呢？， (二)現在的玩具和以前的玩具有什麼不一樣？學生統整出古早童玩的定義 (三)利用這個機會，我們要來認識他們以前的玩具！ 二、開展活動 (一)學生發表訪問紀錄的內容，教師適時提出回饋。 (二)師生共同統整出訪問內容中童玩的種類。 (三)師生共同統整出訪問內容中古早童玩的不同玩法。 (四)教師播放不同於訪問內容的古早童玩影片，讓學生了解多樣的古早童玩樣式。 三、綜合活動 教師進行歸納，訪問長輩過程中，認識古早童		童玩，如： 1. 竹蜻蜓 2. 竹槍 3. 囝仔標 4. 沙包 5. 風箏 6. 陀螺 7. 彈珠 8. 橡皮筋等	1. 引導與啟發 2. 合作學習 3. 統整與歸納	電子白板 電腦 訪問紀錄單	1. 能專心聆聽能思考後發表 2. 能專心觀賞能合作並尊重他人 3. 能思考後回答問題 4. 能認真完成訪問紀錄

玩的種類，不僅可增加與長輩間良好互動之機會，而且還可以增進家庭溫馨和樂氣氛及家人情感。					
第 2-3 節		主題／單元名稱：老寶貝的迺迺物仔			
教學活動		教材內容	教學策略	教學資源	學習評量
<p>課前準備</p> <p>(一)學生：準備童玩及訪問學紀錄習單</p> <p>(二)教師：準備童玩</p> <p>一、導入活動</p> <p>(一)教師拿出竹蜻蜓、竹槍、囡仔標、沙包、風箏、陀螺等，詢問學生此童玩怎麼玩呢？</p> <p>(二)教師進行說明「沙包」的遊戲規則及示範其玩法。</p> <p>(三)學生操作並說明。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一)教師拿出數個「沙包」，請學生發表他所知道「沙包」的玩法，教師適時提出回饋。</p> <p>(二)師生共同統整出沙包的玩法。</p> <p>1.玩法：先把沙包散放在桌面或地上，然後拿其中一個往空中丟，同時迅速抓取桌面或地上的另一個沙包，放在另一隻手的手背上，再去接剛剛拋上空中的那個沙包，若是動作太慢來不及接住就得換人囉！按此規則重複拋、抓、放、接，直到所有沙包都放到手背之後，再重複相同的動作；不過，這時是要把手背上的沙包一個一個的抓下來。先完成以上動作的就是勝利者了。</p> <p>2.口訣：「一放雞、二放鴨、三分開、四相疊、五搭胸、六拍手…」等沙包專用的童謠，演練出成套招式，到了「七圍牆、八摸鼻、九揪耳、十拾起」招式都作完後，就算過關了。</p> <p>(三)動手操作看看</p> <p>1.學生分組運用筆記型電腦上網搜尋沙包 1、3 個、5 個的玩法。</p> <p>2.教師分給每組沙包 1 個、3 個、5 個，讓學生看搜尋影片，並練習丟、接沙包。</p>		操作沙包影片	1.引導與啟發 2.合作學習 3.統整與歸納	電子白板 電腦	1.能專心聆聽能思考後發表 2.能專心觀賞能合作並尊重他人 3.能思考後回答問題 4.能認真操作及說明

<p>3.學生能開心的丟、接沙包的口訣及技巧，並樂在遊玩中。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>教師進行歸納，學習操作童玩的過程中，體會童玩的價值不在於它的價格，而是它能帶給自己和朋友共享歡樂，學習到手眼協調的技巧。</p>				
第 4-6 節	主題／單元名稱：動手做童玩			
教學活動	教材內容	教學策略	教學資源	學習評量
<p>課前準備：風箏</p> <p>一、導入活動</p> <p>(一)教師展示不同的風箏。</p> <p>(二)教師：風箏的主要結構有甚麼？</p> <p>學生：紙、骨架、風箏線</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一)教師播放教學影片，觀察風箏外觀及風箏操作。</p> <p>(二)介紹風箏造型及設計原理。</p> <p>1.風箏造型：正方形、箏型、動物造型……</p> <p>2.設計原理：對稱與平衡，重心與力學……</p> <p>(三)風箏的設計具有創意與趣味等功用，因此以前的人把放風箏當作是一件有趣味性及科學性的童玩</p> <p>(四)製作風箏(2 人一組或 1 人一組)：</p> <p>A.材料</p> <p>1.紙材：牛皮紙</p> <p>2.骨架：竹條</p> <p>3.工具：剪刀、膠布、吸管、風箏線</p> <p>B.製作步驟</p> <p>1.將風箏紙利用線對稱原理裁成箏型(或正方形)</p> <p>2.取出竹條，先依對稱軸切成適當長度，再做左右翼骨架依平衡原理，用膠布固定在風箏上。</p> <p>3.裁剪紙條作為調整重心於風箏左右(避免旋轉)及下方(使風箏朝上)。</p> <p>4.綁上風箏線，調整平衡及重心。</p> <p>5.完成，於室外試飛。</p> <p>(五)製作風箏：</p> <p>(一)到戶外操作(2 人一組或 1 人一組)，以逆風方式拉風箏線升空飛翔。</p> <p>(二)一面逆風跑，一面逐漸將風箏線放長，抖動風箏讓空氣產生下滑力引風箏向上飛。</p>	<p>操作風箏影片</p> <p>風箏材料</p>	<p>引導與啟發</p> <p>合作學習</p> <p>設計理念發想及引導創作</p> <p>合作學習</p>	<p>電腦</p> <p>照片</p> <p>牛皮紙</p> <p>著色用具</p>	<p>1.能專心聆聽及思考創作</p> <p>2.能專心觀賞學習並與他人合作</p> <p>3.能認真操作及解決問題</p>

<p>(三)觀察風箏飛行狀況做為調整風箏參考。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>教師進行歸納，學習製作及操作童玩的過程中，體會自己和朋友互助合作和共享歡樂，學習到科學原理，並加以設計及改造不一樣的風箏。</p>				
第 7-8 節	主題／單元名稱：桌遊設計與分享			
教學活動	教材內容	教學策略	教學資源	學習評量
<p>課前準備：大富翁遊戲等桌遊、壁報紙、西卡紙、影印紙、彩色筆</p> <p>一、導入活動</p> <p>(一)教師展示不同的桌遊並試玩其中一種。</p> <p>(二)教師：大富翁桌遊的主要元素是什麼？</p> <p>學生：地圖紙、卡牌(機會/命運/紙幣/城市卡)、玩家、骰子</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一)教師：要設計一個類似大富翁的桌遊，內容是以童玩為主，要能介紹說明童玩，也能玩這些童玩。</p> <p>(二)學生設計桌遊：</p> <ol style="list-style-type: none"> 壁報紙：設計為地圖紙 西卡紙：設計卡牌(機會/命運/城市卡) 影印紙：設計為紙鈔 討論桌遊的知識性與趣味性，並發揮創意增加過關挑戰性，事實加上美工編輯讓桌遊具收藏價值。 製作桌遊： <ol style="list-style-type: none"> (1)討論桌遊名稱：簡單清楚符合主題。 (2)討論遊戲規則：兼顧玩家年齡、參加人數及合理性。 (3)設計桌遊地圖：格數及格子內容符合主題。 (4)設計牌卡：兼顧知識性與趣味性。 進行遊戲：挑 1~2 組完成好的桌遊一起依遊戲規則進行遊戲，並檢驗這個遊戲的優缺點作為保存或改進的參考。 <p>三、綜合活動</p> <p>(一)教師進行歸納，學習製作桌遊的過程中，體會自己和朋友互助合作與發揮創意，並且和享受朋友一起遊戲的樂趣。</p> <p>(二)學生互相欣賞並討論彼此桌遊的優缺點，了解自</p>	<p>桌遊</p>	<ol style="list-style-type: none"> 合作學習 討論與發表 統整與歸納 	<p>桌遊用具：</p> <p>壁報紙</p> <p>西卡紙</p> <p>影印紙</p> <p>彩色筆</p> <p>骰子</p> <p>假紙鈔</p> <p>塑膠硬幣</p> <p>電腦</p>	<ol style="list-style-type: none"> 能專心聆聽及思考創作 能專心觀賞學習並與他人合作 能認真操作及解決問題

已設計作品的問題，與老師同學討論提供適當修改。				
第 9-10 節		主題／單元名稱：桌遊設計與分享		
教學活動	教材內容	教學策略	教學資源	學習評量
<p>課前準備：學生設計之桌遊</p> <p>一、導入活動</p> <p>(一)教師展示各組桌遊的美感元素。</p> <p>(二)教師：桌遊的美感元素是什麼？</p> <p>學生：圖案設計、顏色、線條、操作流暢、益智、樂趣.....</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一)教師：將設計好的桌遊，用電腦軟體 PPT 繪製列印。</p> <p>(二)學生繪製：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.底圖設計：設計是當尺寸規格 A3(或其倍數) 2.圖案設計：設計卡牌(機會/命運/城市卡) 3.影印紙：設計為玩具紙鈔 4.桌遊規則說明書設計與列印。 5.製作桌遊： <ol style="list-style-type: none"> (1)桌遊名稱：文字圖案大小及顏色。 (2)桌遊地圖：格數及格子大小比例。 (3)牌卡：牌卡圖案及大小比例。 6.列印，進行遊戲 <p>將完成的桌遊依遊戲規則進行遊戲同樂共享及珍藏。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一)教師進行歸納，學習使用電腦繪製桌遊的技能，並且和朋友互助合作與討論共遊，享受朋友一起遊戲的樂趣。</p> <p>(二)帶回家與家人同樂。</p>	桌遊	<ol style="list-style-type: none"> 1.合作學習 2.討論與發表 3.統整與歸納 	<p>桌遊用具：</p> <p>壁報紙</p> <p>西卡紙</p> <p>影印紙</p> <p>彩色筆</p> <p>骰子</p> <p>玩具紙鈔</p> <p>塑膠硬幣</p> <p>電腦</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.能專心聆聽及思考創作 2.能專心觀賞學習並與他人合作 3.能認真操作及解決問題
教師教學省思與建議	<ol style="list-style-type: none"> 1. 藉由訪問長輩過程中，認識古早童玩的種類，不僅可增加與長輩間良好互動之機會，而且還可以增進家庭溫馨和樂氣氛及家人情感。 2. 藉由彩繪、製作童玩桌遊，培養學生的美感，激發學生對古早童玩及桌遊的認識。 3. 讓學生從欣賞他人創作以及討論中，學習到美感培養以及與他人互動。 4. 透過跨領域老師共同合作，能使課程更多元豐富，學生為最大受益者。 			
學生／家長意見與回饋	<ol style="list-style-type: none"> 1.上課彩繪、設計自己的桌遊時，學生的反應非常熱烈，覺得新奇有趣，也能體會當設計師的趣味，從中學習成長。 2.有主題性的製作美勞勞作，知道之後的利用價值，製作更用心。 			

3. 可以體驗古早童玩遊戲，還可以彩繪設計自己的桌遊，上課變得好好玩。
在體驗課程中執行教學活動，帶領學生透過童玩遊戲，寓教於樂，課程變得好好玩。
4. 課程實施對家長參與而言，不僅能了解課程的進行樣貌，更能夠體驗小時候的遊戲，回憶兒時情景。

**推廣與
宣傳效益**

藉由訪問家中長輩以及學生帶桌遊回去和家人一起玩，不僅可增加與長輩間良好互動之機會，而且還可以增進家庭溫馨和樂氣氛及家人情感。



**課程實施
影像紀錄**



古早童玩介紹



踢毽子



玩沙包



做風箏



風箏飛行的科學原理



玩桌遊



討論設計桌遊元素



分組設計桌遊



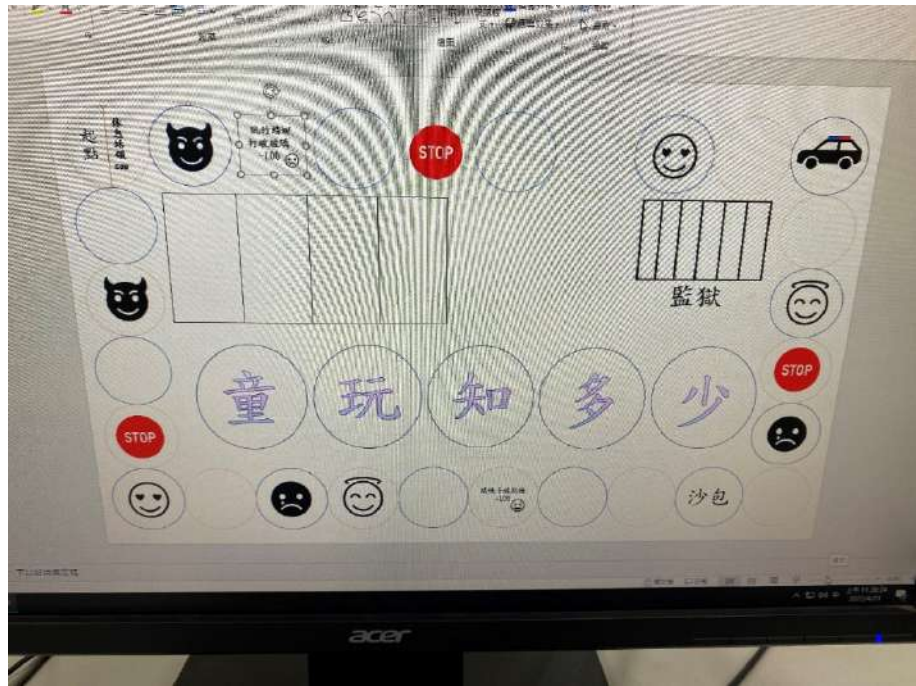
分組設計桌遊



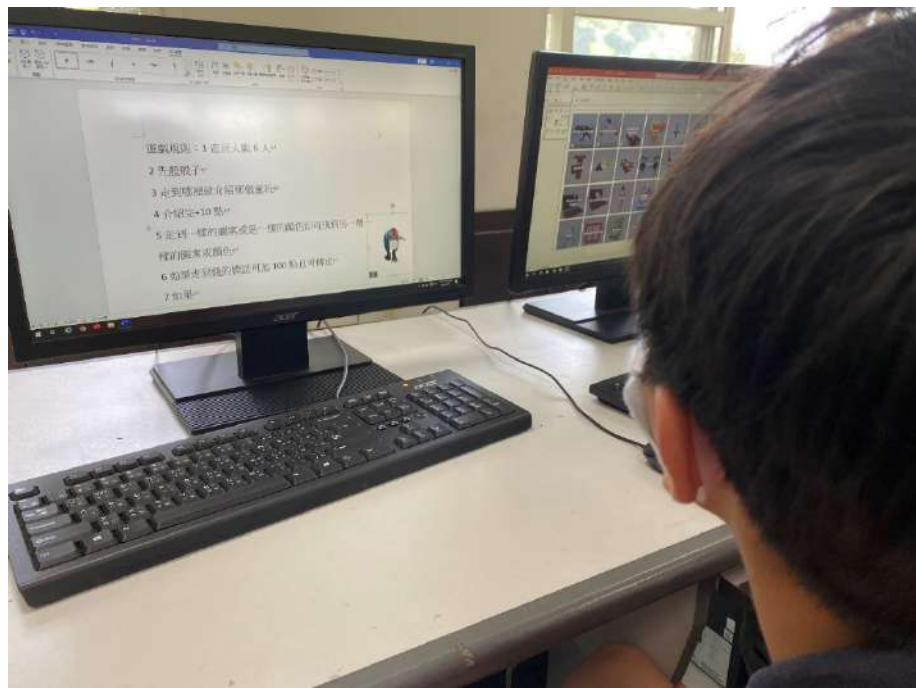
體驗自己設計的桌遊



體驗自己設計的桌遊



電腦繪製自己設計的桌遊



編寫桌遊的遊戲規則

其他對於
計畫之建議

無