

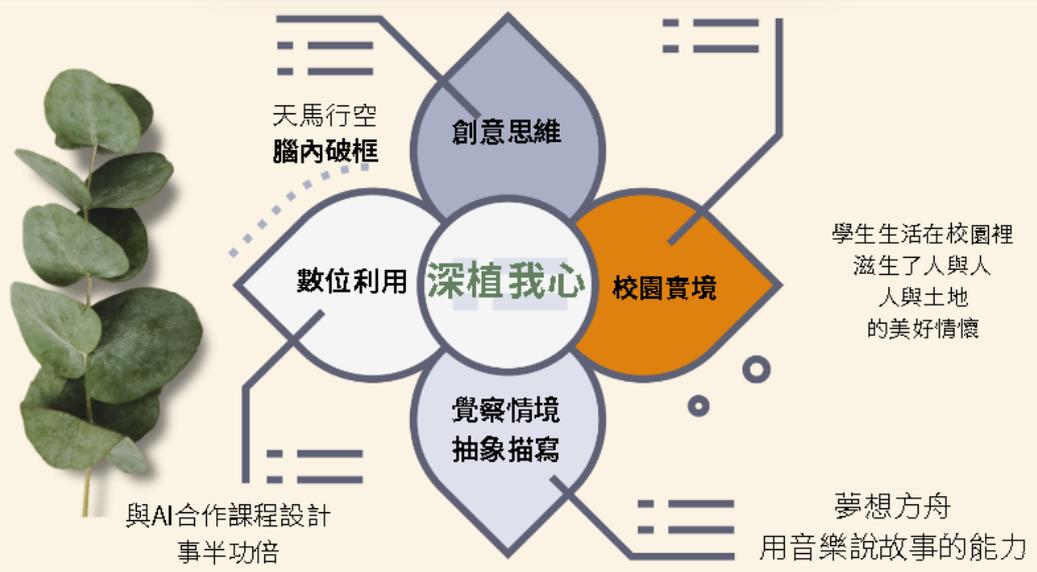


# 教育部跨領域美感教育卓越領航計畫

## 標竿學校創課方案表

113 學年度 第 1 學期

|                |  |
|----------------|--|
| 學校全銜           | 國立台東高級中學   |
| 創課方案名稱         | 青青校樹.深植我心  |
| 團隊成員           | 藝術類教師：<br><input checked="" type="checkbox"/> 視覺藝術/美術： <u>蘇聖雅</u><br><input checked="" type="checkbox"/> 音樂： <u>謝翠玲</u><br><input type="checkbox"/> 表演藝術： <u>教師姓名</u><br>非藝術類教師： <u>教師姓名(科目)</u><br>其他人員： <u>姓名(單位/職稱)</u><br>總人數： |
| 實施對象           | <input type="checkbox"/> 國小： _____ 年級<br><input type="checkbox"/> 國中： _____ 年級<br><input checked="" type="checkbox"/> 高中/職： _____ 科 <u>一</u> 年級<br>參與班級數： <u>如 普通班 4</u><br>參與總人數： <u>150 人</u>                                    |
| 課程屬性<br>(可複選)  | <input checked="" type="checkbox"/> 必修課程 <input type="checkbox"/> 選修課程 <input type="checkbox"/> 校本課程 <input type="checkbox"/> 雙語課程 <input type="checkbox"/> 其他： _____  |
| 創課方案來源         | <input checked="" type="checkbox"/> 創新課程 (為全新自創之跨領域方案)<br><input type="checkbox"/> 精進課程 (延續之前跨領域方案內容，但加以精緻優化)<br><input type="checkbox"/> 延伸課程 (依據之前跨領域方案走向，但延伸擴充之)<br><input type="checkbox"/> 其他： <u>如改編自其他美感教育計畫方案</u>          |
| 學生先備能力         | 一、關於學生學習條件分析：<br>1、音樂科學生先備知識 數位音樂 已運用 Crome MusicLab -Song Maker 創作 1 6 小節樂曲。 音樂理論 理解節奏的值、基本大三及小三和弦結構。 音樂賞析 歌劇、音樂劇及 Rap 樂曲<br>2、美術科學生先備知識 繪畫技能 基礎繪畫與空間表現能力 數位技能 電腦與數位媒材操作經驗 立體作品 立體作品成型原理 (雕、塑、注漿成型) 其他 數學幾何與比例概念。                 |
| 跨領域美感<br>課程架構圖 |  |



**【課程發展理念】**

課程發展理念

- 1、專為高一新鮮人設計的跨領域美感課程：臺東高中位於臺灣東部，臨近太平洋濱的城鎮，學生多來自偏鄉，分散於狹長的東部海岸或花東縱谷 地區，校園生活適應常成為新生重要課題。為引導高一新鮮人儘速適應並融入高中生活，藝術教師社群特別設計「青青校樹·深植我心」課程，引導學生通過對校園景觀及植栽的觀察、認識、欣賞，培養對學校的認同感，為安定的學習提供情緒價值,課程中融入社會情緒學習（SEL）核心 能力教學設計。
- 2、因應生源多族群的多元文化特性並培養學生關注藝術學習，培育與結合生活（校園）與文化的創意，教學內容透過鑑賞（賞析它組作品）、分析（作品理念）、與實作（藝術作品製作歷程），以作品創作實踐歷程啟發學習者的全方位思考與發展。
- 3、以「資訊無落差，科技迎浪潮」的追求及實踐精神，教師應用現代數位音樂編輯軟體巨大的能力，使音樂創作作品在產出後經由錄音與其他功能的搭配運用，呈現出嶄新且不同凡響的創意，其間藉由分別錄製的音軌層層疊合或是將自行輸入的音效與錄音檔組合成大異其趣的音樂，引發學生學習熱忱。
- 4、運用 3D 建模軟體創作水泥盆栽造型，嘗試以音樂美術作品結合，將作品串聯成一個故事線進行校園實境佈展（佈景及佈置素材街取自校園）；在內容上，學生們運用數位音樂軟體中的循環樂段（Loop）、自行編輯音樂、置入具象聲響及數位音效等方式於各音軌中，以符應植栽作品主題，在跨越學習上進一步獲得深化，帶動學生創意發想的延展。
- 5、與此同時，觀賞者在故事線起承轉合的樂章推進下，一方面結合具象作品產生互文互釋的效應，另一方面則開啟了閱聽者不同向度的審美經驗 與趣味，讓課程進行始終充滿盎然動機及探索的趣味，大大增進了學習效果。
- 6、培養學生規劃執行與創新應變能力：透過校園實體策展學習：（1）創意思辨

力：作品故事情節創作、分析設計理念並能相互詮釋（2）以音樂旋律、和聲色彩及數位音效說一個水泥盆栽群的精彩故事（3）撿拾校園實境中的素材為佈展背景；多視角觀覽觸動多重軸線延伸，使學生的作品可能性大增，呈現多樣性的美感經驗，讓藝術課程在生活中產生共鳴與內化，蘊含「依於人，游於藝」的人格與創意學習的目標。

**【課程與教學特色】**

1、本課程重視學生設計思考與創造力發展的基礎訓練，將學生想像力藉由藝術表現予以具象化。鑑於創新創意是未來人才必備四大素養之一（特別是身處在 AI 的浪潮下），創新創意是嘗試前人沒有做過的事或通過學習綜整後的再創作，在跨域（音樂與植栽作品關聯性）激盪中找出有創意的解法（例如：故事線產生方式的開放性思考），培養學生打破既成框架並向未知領域的踴躍嘗試，使其系統化與具象呈現，喚起對人文議題的關懷與省思。

2、經由腦力激盪與團體協作，學生們通力合作將音樂與植栽作品以影像紀錄方式進行影像導覽，並在社群媒體分享作品，一方面觀摩學習，另一方亦分享團隊合作的成果，體悟「獨樂樂不如與眾樂樂」的團隊精神效益。

3、學生作品呈現真實生活情境的個人生活體驗，內容廣泛，例如：當代青少年關注議題、文化性(文化認同、自我認同)、社會議題性(兩岸關係、新思潮衝擊)、國際性議題（戰爭反思、摩艾石像及日本文化探討）、社會情緒學習（社會底層階級、情感、孤獨等情緒理解與關懷等）及創意故事（外星人、太空觀察、寰宇星辰）等類型，作品內容五花八門，多元豐富，經由教師發想引導及適時協作成功引發學生揮灑創意並適切將社會情緒學習各面向巧妙融入於作品當中，透過故事情節描述出學生內心較深沉內裡的情感抒發與表達，細緻卻深度分辨 AI 生成與自我創意不同之別，使令學生擁有關懷人性尊嚴、他人的靈魂的人性溫暖與我手寫我口的基礎能力，讓「深植我心」課程的學生作品成果更具獨特及珍貴，啟發在科技與人性中的醒察能力。

4、運用數位軟體製作音樂或動手創作立體作品，提升年輕學子體驗創作趣味，激發其創作欲望與興味的內心思維活動；接續教授利用數位科技硬體使門檻較高的藝術技能得以通過模組素材變得容易上手，滿足學生在學習動機與完成創作的成就感中獲致成功經驗的積累。

5、教育學子掌握好的人際交往技巧與能力的培育是面對未來投入職場與人生道路的必要技能，「深植我心」課程規劃藝術活動與策展，進行音樂跨領域專題實作及公開展演，在外部行動上，促進學生學習團隊合作，在內部心理上則蘊含獨立思辨與自我約束(完成分工任務)能力的培育。

**跨領域  
美感素養**

- 1.美學思辨與覺察省思      □2.符號識讀與脈絡應用      ■3.藝術參與及社會行動
- 4.設計思考與創意發想      ■5.數位媒體與網絡掌握      ■6.文化跨域與多元詮釋

|   |  |                    |
|---|--|--------------------|
| (可複選)   | <input type="checkbox"/> 7.藝術探究與生活實踐<br><input type="checkbox"/> 8.其他：_____  |                    |
| 跨領域課程類型(可複選)  | <input type="checkbox"/> 活化型課程 <input type="checkbox"/> 議題式課程 <input type="checkbox"/> 窗外式課程<br><input type="checkbox"/> 交集性課程 <input type="checkbox"/> 學校本位課程 <input type="checkbox"/> 混成式課程<br><input type="checkbox"/> 其他：_____   |                    |
| 跨領域內涵   | <input checked="" type="checkbox"/> 藝術科目：_____ 音樂、美術<br><input type="checkbox"/> 非藝術科目：_____ 社會<br><input type="checkbox"/> 融入之議題：_____ 社會情緒學習<br><input type="checkbox"/> 其他：_____  |                    |
| 美感元素與美感形式   | <b>美感元素</b><br><input checked="" type="checkbox"/> 視覺藝術： <input checked="" type="checkbox"/> 點 <input checked="" type="checkbox"/> 線 <input checked="" type="checkbox"/> 面 <input checked="" type="checkbox"/> 空間 <input checked="" type="checkbox"/> 構圖 <input checked="" type="checkbox"/> 質感 <input checked="" type="checkbox"/> 色彩 <input checked="" type="checkbox"/> 明暗<br><input checked="" type="checkbox"/> 音樂： <input checked="" type="checkbox"/> 節奏 <input checked="" type="checkbox"/> 曲調 <input checked="" type="checkbox"/> 音色 <input checked="" type="checkbox"/> 力度 <input checked="" type="checkbox"/> 織度 <input checked="" type="checkbox"/> 曲式<br><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<br><b>美感形式</b><br><input checked="" type="checkbox"/> 均衡 <input type="checkbox"/> 和諧 <input type="checkbox"/> 對比 <input type="checkbox"/> 漸層 <input type="checkbox"/> 比例 <input type="checkbox"/> 韻律 <input type="checkbox"/> 變奏 <input checked="" type="checkbox"/> 反覆 <input type="checkbox"/> 秩序 <input type="checkbox"/> 統一 <input type="checkbox"/> 單純<br><input checked="" type="checkbox"/> 虛實 <input type="checkbox"/> 特異 |                    |
| 本期發展重點(其他議題請參照課程模組 4.1 核心內涵)  | <input type="checkbox"/> 聯合國永續發展目標 (SDGs)：<br><input type="checkbox"/> A. 終結貧窮 <input type="checkbox"/> B. 消除飢餓 <input type="checkbox"/> C. 健康與福祉 <input type="checkbox"/> D. 優質教育 <input type="checkbox"/> E. 性別平權<br><input type="checkbox"/> F. 淨水及衛生 <input type="checkbox"/> G. 負擔的潔淨能源 <input type="checkbox"/> H. 合適的工作及經濟成長<br><input type="checkbox"/> I. 工業化、創新及基礎建設 <input type="checkbox"/> J. 減少不平等 <input type="checkbox"/> K. 永續城鄉<br><input type="checkbox"/> L. 責任消費及生產 <input type="checkbox"/> M. 氣候行動 <input type="checkbox"/> N. 保育海洋生態 <input type="checkbox"/> O. 保育陸域生態<br><input type="checkbox"/> P. 和平、正義及健全制度 <input checked="" type="checkbox"/> Q. 多元夥伴關係<br><input type="checkbox"/> 社會情緒學習 (SEL)：<br><input checked="" type="checkbox"/> 甲. 自我意識 (覺察) <input checked="" type="checkbox"/> 乙. 關係技巧 (情感識別) <input checked="" type="checkbox"/> 丙. 社會覺察 (社交能力)<br><input checked="" type="checkbox"/> 丁. 自我管理 <input checked="" type="checkbox"/> 戊. 負責的決策<br><input type="checkbox"/> 其他議題：<br><u>如 108 課綱十九項議題</u><br><input type="checkbox"/> 無  |                    |
| <b>學習活動設計</b><br>(依實際課程之主題數、課程目標與單元數逐一增列撰寫)   |  |                    |
| 學習活動內容與流程<br><br><b>單元(一)名稱：清水模建築簡介</b><br>課程目標：<br>1. 引導學生透過同理、定義、發想、原型製作和測試體驗設計思考力成，進而解決複雜的設計問題。<br>實施節數：2 節<br>一、 導入活動 | 跨領域美感素養(依前述表格之代碼填寫)  | 本期發展重點(依前述表格之代碼填寫) |

|   |  |  |
|---|--|--|
| <p>1、一般混凝土建築: 模板、灌漿、硬固、拆模後, 於建築結構表面進行上漆、貼磚、抵石子等外部塗裝。</p> <p>2、清水模建築: 混凝土灌漿完成並拆, 表面不會再作任何粉飾或裝修, 而是讓混凝土自然呈現出原始的模板質感。</p> <p>二、圖解清水模製作過程</p> <p>1、建築內部結構說明</p> <p>2、台東著名清水模建築: 公東教堂</p> <p>3、著名建築師: 安藤忠雄作品簡介</p> <p>三、清水模建築</p> <p>1、光之教堂 2、水之教堂 3、住吉長屋 4、地中海美術館 5、亞洲大學現代美術館</p> <p>四、清水模定義: 不做任何粉飾或或裝修, 讓混凝土自然呈現出原始的的模板質感。。</p> <p>二、開展活動</p> <p>美術課: 體驗作品設計思考歷程</p> <p>1、從設計思考方法入手, 以水泥盆栽模具設計為例, 從初階形狀到複雜形狀, 以小組探究及實作方式練習解決製作不同形狀的 模具時所需要的克服的問題, 最後再進階到設計自己的作品, 體驗設計從構思到實施的過程。</p> <p>2、留白, 也是一種哲學, 符合東方美學的含蓄與禪意。 生於日本的安藤忠雄, 作品帶有強列的簡約風格。「清水模」便是他在 建築設計上的留白簡單、平靜且沉穩。 幾何形式 : 極簡主義, 少即是多, 重點在於強調理性、直線、幾何、對比等形式。只由幾何型拼湊而成, 但卻能讓人產生禪意 的聯想。</p> <p>三、綜合活動</p> |  |  |
| <p><b>單元(二)名稱: 3D 建模軟體 TinkerCad 操作</b></p> <p>實施節數: 6 節</p> <p>一、導入活動</p> <p>1. 介紹 TinkerCad 軟體工具。</p> <p>2. 示範操作: 教師依照流程示範操作完成一件作品。</p> <p>二、開展活動</p> <p>1. TinkerCad 軟體工具功能操作說明(至電腦教室一人一機, 廣播詳細說明工具使用方法)</p> <p>2. 作品製作示範</p> <p>3. 一生一作品, 各自依操作流程製作, 個別提問及師生討論解決方式。</p> <p>4. 根據先前以 Thinkercad 設計出的設計圖進行放樣。</p> <p>5. 學習材料紙板、水泥、多肉植物</p> <p>三、綜合活動</p>  |  |  |
| <p><b>單元(三)名稱: 音樂課: 破框~創意思維</b></p> <p>課程目標:</p> <p>一、音樂故事設計思考</p> <p>1、命名 (Naming): 透過團隊共創, 將全組個別的水泥盆栽設計草圖提出共通性、擬人擬物化、設定時空背景、描述場景及與 生活相關內</p>  |  |  |

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>容等資訊，嘗試運用 ChatGPT AI 工具提問後取得建議主題。</p> <p>二、起承轉合構思與撰寫(學習單) 如何創作一段與植栽作品相牽繫的音樂故事?(融入社會情緒學習)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、生活中的覺察：自我覺察</li> <li>2、生活中的社會議題：社會覺察</li> <li>3、人際技巧：建立關係和團體合作，能和不同文化、社會背景的人建立融洽的合作關係。</li> </ol> <p>三、ChatGPT AI 修飾：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、善用 AI：AI 的厲害之處是能提供樣本，供使用者後續修飾。</li> <li>2、AI 不是藝術家：AI 難以呈現出藝術家真正想表達的抽象意象與感情背景。</li> </ol> <p>三、樂曲速度、風格確認：故事情節確認後著手規劃樂曲架構。</p> <p><b>【教學方法與策略】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、團隊共創</li> <li>2、教師使用情緒卡引導學生自我表達，課程融入社會情緒學習(從自我覺察與社會覺察中，將自己的故事融入藝術創作)</li> <li>3. AI 輔助學習</li> </ol> |  |  |
| <p><b>單元(四)名稱：音樂編輯軟體操作</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、軟體功能概覽：錄音、節拍器調整、音量、節奏設定、音軌、樂器轉換、外掛等。</li> <li>2、循環樂段 (Loop)：音效、風格、器樂介紹與實作。</li> </ol> <p>二、音樂製作</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、樂曲創作架構</li> <li>2、混音</li> <li>3、旋律設計</li> <li>4、和聲色彩</li> <li>5、音效融入</li> <li>6、風格介紹</li> </ol> <p>2、錄音室操作</p> <p>三、學習材料：Mac 電腦、音樂編輯軟體 Garageband</p>   |  |  |
| <p><b>單元(五)名稱：當音樂遇上盆栽～抽象音樂與具象盆栽互文互釋</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、對照學習單設計之情境編曲與創作</li> <li>2、拍攝導覽影片</li> <li>2、影片結合音樂創作作品</li> <li>3、導覽表達力課堂練習</li> <li>4、影音作品後製</li> </ol> <p>教學方法與策略</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、音樂創作討論、修改及混音。</li> <li>2、課堂練習：口語化表達作品創作理念。</li> <li>2、影音後製技術</li> </ol>   |  |  |
| <p>評量方式(請詳述之)：</p> <p><b>一、課程評量辦法</b></p> <p>(一) <b>創作過程 (30%)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 觀察學生在課程中的參與度、設計思考過程與問題解決能力。</li> <li>2. 評量學生是否能按設計思考的各階段 (同理、定義、發想、原型、測試) 進行作品構思</li> </ol>   |  |  |

與模具製作。

(二) 作品完成度 (40%)

1. 依據水泥盆栽作品的完成度與細節精緻度進行評量。
2. 依據樂曲創作作品是否能與故事情節及盆栽設計相扣合。

(三) 校園策展參與 (30%)

1. 評估學生在策展活動中的貢獻，包括小組景觀佈置方案的創意性與策展理念的融入，以及小組合作表現。
2. 導覽影片(10%)

二、盆栽評量等第表

| 等第<br>評量項目      | A                                | B                               | C                             | D                      |
|-----------------|----------------------------------|---------------------------------|-------------------------------|------------------------|
| 創作過程<br>(40%)   | 能完整理解設計思考流程，並展現解決問題的能力<br>積極參與課程 | 能大致理解設計思考流程，但部分階段需指導<br>課程參與度良好 | 無法完整進行創作設計，多處需教師指導<br>課程參與度不足 | 未完成創作設計構想<br>幾乎不參與課程活動 |
| 作品完成度<br>(40%)  | 作品完整度高，美感與實用性兼具、細節處理精緻           | 作品基本完成，美感尚可、細節處理有少許瑕疵           | 作品完成度低、細節粗糙                   | 作品未完成                  |
| 校園策展參與<br>(20%) | 積極參與策展活動，展現創意與團隊合作能力             | 基本完成策展任務，參與度良好                  | 策展參與度低                        | 幾乎未參與策展活動              |

三、音樂作品評量等第表

| 等第<br>評量項目     | A  | B  | C                        | D                     |
|----------------|--|--|--------------------------|-----------------------|
| 創作過程<br>(40%)  | 能熟悉數位音樂編輯軟體功能並製作出 90%原創性的樂曲。               | 能大致理解數位編輯軟體使用方法，但部分階段需指導課程參與度良好,樂曲 50%為原創。 | 無法完整製作音樂，多處需教師指導課程參與度不足。 | 未完成音樂作品<br>幾乎不參與課程活動。 |
| 作品完成度<br>(40%) | 所編輯的數位樂曲作品能與故事情節及盆栽設計環環相扣，具獨創性，故事情境具有議題融入／ | 所編輯的數位樂曲作品大致能與故事情節及盆栽設計相扣合，故事情境平鋪直述。       | 樂曲作品完成度低，無法呈現與盆栽的關聯性。    | 作品未完成                 |

|              |                                      |                |        |           |
|--------------|--------------------------------------|----------------|--------|-----------|
|              | 歷史脈絡／文化融入的原創作品。                      |                |        |           |
| 校園策展參與 (20%) | 積極參與策展活動，展現創意與團隊合作能力，音樂資料上傳及展示版設計完整。 | 基本完成策展任務，參與度良好 | 策展參與度低 | 幾乎未參與策展活動 |

|             |  |
|-------------|--|
| <b>教學省思</b> | <p><b>【學生學習困難處】</b></p> <p>(1) 對於將各不相關的盆栽要發展成一個相互關聯的主題與故事線？(2) 抽象的音樂如何描述真實事件？(3) 導覽文字撰寫</p> <p>解決方式：</p> <p>(1) 以心智圖進行團隊共創 (嘗試以 AI 工具 Mapify AI 整理、ChatGPT 給予建議)。</p> <p>(2) 透過 Canva AI 鍵入指令生成四格圖畫，討論故事發展。</p> <p>(3) 運用音樂編輯軟體音樂模組 Loop 進行編輯，分析音樂色彩、運用具象聲響、軟體內建音效等技術，引發學生創作靈感。</p> <p>(4) 運用 ChatGPT AI 協助梳理導覽文字內容。</p> <p><b>【課程與教學自評】</b></p> <p>課程與教學是一體兩面，一如車之兩輪，缺一而無法獨行。課程設計源自理論導引，包含目標設定、創意與多樣性思維；教學上，則是如何運用教學手段，包含工具、實操以及蒐集教學現場的回饋並形成「教與學」、師生良性互動的穩定且彈性可調循環系統。</p> <p>本校「校樹青青.深植我心」課程具以下特色：</p> <p><b>一、創新與應用的啟發性</b></p> <p>面對排山倒海而來的 AI 浪潮，本校教師引援數位工具並導入 AI 軟體應用；一方面，利用數位工具無時差、無空間差異的共時性特性，彌合了學校身處偏鄉的不利，另一方面，適當搭配運用 AI 工具，激發學生在創新能力上的活力也厚植了科技運用能力的培育。「課程引導教學，教學符應課程」，還環相扣，首尾相連，使本校在東臺灣取得前沿性的發展地位。</p> <p><b>二、理論與實務的配合性</b></p> <p>理論無法僅只於高懸而不去落實，實務以及經驗積累亦不可無堅實理論的支持而失導向。本校以學生為本位，培育感知覺察、審美思考與創意表現能力，從快樂學習的過程中，充實學生藝術內涵與美感素養；教師通過相關研習課程汲取最新理論的滋養，通過自我提升的研習渠道導入當下最新的資訊並融入課程設計中；迭經研習獲取的資源藉由教師為載體，在考量教學環境的特性下轉化成實務操作的指導方針，並在理論引導下深化學生學習效益。</p> |
|-------------|--|

### 三、工具與手段的適切性

達成教學目標方式存在於課程計畫藍圖中，為達成如臂使指般的效果就必須工具與手段間密切配合並以最適當的方式行之。本校教師利用多元媒介的工具，引導學生透過3D建模、音樂編輯及影像編輯軟體等，從事藝術與生活創作，為美感素養打下基礎。「徒法不足以自行，徒善不足以為政」，任何一個好的課程都必須考量教學施行的環境。教學工具與教學手段以及通盤考量區域特性和學生組成特質是課程實施的前提條件；本課程以多元藝術形式表現豐富了內涵，引發學生強烈學習動機，大大提升學生在創作上自我挑戰的欲望，主動且積極開拓作品的可能性，此成果則歸功於工具與手段的適切性及截長補短的高度彈性及平衡。

### 四、教學與實操的回饋性

藝術的重要價值，是因為它承載了創作者的故事，可謂有多少學生，就有多少截然不同的作品表現。從學生作品中可以看見頗具東中特色文化的生源組成，從作品的諸多面貌中，可以溯源學生如何思考由其自身關懷出發，逐次開展至社會議題的關注，由小向大，由淺入深；本課程從音樂創作著手，在不斷進行中回歸修正，由平面而立體，由思維而造型，在「動手做」的實際操作中體驗創作的心力歷程。在作品完成後的終端發表的發想上，師生共同協力發想佈展，在執行過程中培養解決問題的能力，一方面增大了學生個人適應力的彈性，與此同時，形成「教學相長」的迴圈，讓課程進行在教與學中蘊含回饋性，充分發揮出不受侷限的自由創作思考並在教師引導下收斂於作品的鞏固形式，完備了作品的成熟度與觀賞性。

、學生學習評量能符應課程與教學目標。

- (1) 學生學習回饋表單中，學生對於倘能以終為始方式是先告知學習成果，則可以在設計盆栽時即討論主題及故事情節發展線，讓立體作品及音樂創作能緊扣主題。課程調整方式:教師團隊未來將事先規畫創意發想課程，於製作植栽前先定錨。
- (2) 音樂軟體製作較為耗時，未來開放教室於學生自主學習時間或中午午休時間登記使用。
- (3) 為使藝術展覽普及全校，辦理全校性評選(評定等第及撰寫評論)並集結成冊，為增加學生仔細觀察與鑑賞，在經費足夠情形下，提供評選獎品(課程作品書卡、明信片或文創商品等)吸引全校學生參與藝術展覽，此作為應能提升高一新生自我要求作品品質，亦可嘗試納入跨校課程。

#### 學生回饋

「校樹青青.深植我心」學生回饋內容:

- 1、這次的深植我心，和藝術科的連動，我覺得很好，就是讓我們在藝術間的不同領域可以有互相整合互相分享，也了解到很多不同的音樂風格，我很享受音樂課。
- 2、在設計出盆栽後才進行分組作業，這是讓創意迸發的機會，卻也是讓我覺得最困難的地方。起初各自做各自的，想怎麼做就怎麼做，大家的故事都不一樣。然而分組之後，不但要融入音樂，還要和同學的盆栽組合成一個整體，需要的想像力和時間消耗將會增加不少！
- 3、我覺得在音樂製作的方面可以擁有更多時間去調整，然後各組的音樂間和主題我覺得可以有聯繫就是最後譜成一個故事線，像是歌劇的方式，也可以加入一些演戲之類的元素進去加強觀眾的印象。
- 4、我覺得最有興趣的課程是音樂課，從一開始老師教的一些簡單的音符，到後來有讓我們用音樂軟體來做屬於自己的音樂，我覺得非常有趣，我對音樂這方面本來就還蠻有興趣的，到後來是音樂比賽，我們整合了非常多次，然後也經過老師仔細的修正之後，我們獲得了不

錯的成績，然後是這次的深植我心，和藝術科的連動，我覺得很好，就是讓我們在藝術間的不同領域可以有互相整合互相分享，也了解到很多不同的風格，我很享受音樂課。

5、希望可以讓大家先分好組，決定要做什麼主題再開始創作，因為我們是做得差不多了才分組，讓我覺得要從用各式各樣的作品編出一個故事有點難度。

(照片 6-10 張加說明，每張 1920\*1080 像素以上，並另提供原始 jpg 檔)

影像紀錄



跨領域美感作品布展海報



學生盆栽作品，嘗試將各自作品串聯成故事



學生在校樹旁依據設計理念作整體布展

112-2 國立雲南高中音樂課程「英雄戰歌」班級：10 班 類別：

| 組員姓名/座號     | 工作分配      | 音樂創作主題 |
|-------------|-----------|--------|
| 1. 李育榮 / 3  | 編設配器      | 世紀帝國   |
| 2. 李庭安 / 4  | 音樂製作 編設配器 |        |
| 3. 張永松 / 15 | 音樂製作      |        |
| 4. 林柏勳 / 20 | 樂成未定      |        |
| 5. 林麗岐 / 23 | 音樂製作      |        |
| 6.          |           |        |

植栽特色/布展主題

方正且堅硬、不屈的精神；牢不可破的堅毅。以城堡為核心的共同意志以  
 國際人民為主的共享生活，用铁的城牆捍衛屬於我們的共和國，排除一切的外來勢力，加  
 更多的生存空間，如人心法的法律來治於帝國的榮耀，這就是世紀帝國！帝國雖大，我們能  
 抗擊

音樂創作/主題與情境說明

暴風雨的開始，1941年的巴巴羅薩伴隨著那得到白雲的野心，踏我神  
 聖帝國的領土，颶風般的行軍力席捲了沙中的皇土，我們的抵抗  
 將是人民最後的堡壘，全圖鐵流有白的洪流是我們給對手最後的  
 挽歌。

劇本結構流程與素材

| 段落主題    | 段落說明   | 使用素材               |
|---------|--|--------------------|
| 1. 侵風暴  | 長久的平穩生活，人們漸漸忘了和平<br>的呵護，遠處的鳴鑼喚起了戰爭的<br>記憶。               |                    |
| 2. 戰事緊急 | 我們正在撤退，敵人的進攻伴隨著<br>士兵的吶喊，復仇的怒火將當地的領<br>土，燒了空無一物之天地。      | 參考 red alert       |
| 3. 堅持抵抗 | 我們無法在退，廣大白皇土已<br>所剩無幾，堅守才能勝利為敵<br>的祖國，我們的母親。             | 參考 Axis Theme Hoi4 |
| 4. 最後堡壘 | 敵人被我門耗住了，一絲勝利<br>的曙光，守住堡壘就是勝利。                           | 參考 Main Theme Hoi4 |
| 5. 鋼鐵洪流 | 接招吧，這是我們的全力反擊。<br>解放同胞，團結的人民永不被擊敗。                       | 卡秋沙                |
| 6. 一曲挽歌 | 隨著敵鐵逐漸高升，敵人生命<br>脫落，你將聽見了勝利的曙光，<br>是時候了，送給敵人的最後一曲<br>挽歌。 |                    |

其他對於  
本計畫之建議