



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	宜蘭縣礁溪鄉四結國小					
創課方案名稱	識. 吳沙 吳沙高峰會					
團隊成員	藝術類教師： <input type="checkbox"/> 視覺藝術/美術： <u>李珮榮</u> <input type="checkbox"/> 音樂： <input type="checkbox"/> 表演藝術： 非藝術類教師： <u>林素玉（國語.數學.綜合.彈性）、林俐君（國語.數學.綜合.彈性）</u> 其他人員： <u>林迦利（教導處/教導主任）、吳億洳（教導處/教務組長）</u> 總人數：6					
實施對象	<input type="checkbox"/> 國小： <u>六</u> 年級 <input type="checkbox"/> 國中： <u> </u> 年級 <input type="checkbox"/> 高中/職： <u> </u> 科 <u> </u> 年級 參與班級數： <u>普通班 2</u> 參與總人數： <u>31</u>					
課程屬性 (可複選)	<input 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： <u> </u>					
創課方案來源	<input type="checkbox"/> 創新課程（為全新自創之跨領域方案） <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） <input type="checkbox"/> 延伸課程（依據之前跨領域方案走向，但延伸擴充之） <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	具備對吳沙開蘭基本的歷史與社會知識，能理解台灣開墾史及人物事蹟。 具備閱讀、摘要與口語表達能力，能夠整理資訊並與同學討論分享。					
跨領域美感 課程架構圖	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">樂探究的 HERO 小吳沙</td> <td style="width: 50%;">具行動的 HERO 小吳沙</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>		樂探究的 HERO 小吳沙	具行動的 HERO 小吳沙		
樂探究的 HERO 小吳沙	具行動的 HERO 小吳沙					
						
課程發展理念	108 年新課綱上路，學校別具特色的校訂課程-「開蘭吳沙城 鼓動四結」，以					

	<p>「識吳沙 - 吳沙傳奇」為學習主題之一，試圖帶領學生從所處的社區文化開始埋下種子，運用「戶外走讀、訪談耆老和導覽解說」等學習方式，帶領學生認識吳沙開蘭的歷程、精神、貢獻以及對後代子孫的影響，希望藉由課程的發展，培養學生探索覺察力、表達溝通與文史尋根力，並學習吳沙開蘭不畏艱辛的冒險精神以及共存、共榮與共享的情操，師生共譜一段有意義的學習之旅。</p> <p>課程從一年級認識四結國小校名的由來與地理位置進入學習流中，小朋友在校園中遊戲、探索、觀察而認識了校園的樣貌，進而由「秘密基地」引發學生好奇，探討並思考校園安全的問題，最後能製作校園安全地圖。二年級的「光陰有回憶」讓孩子走出課室滑進吳沙時光機中，從校史室的社區老照片，發現過去與現在的社區大不同，從居住的村落找到與吳沙故居的連結，開啟孩子對吳沙故居的認識及對社區的貢獻。三年級利用訪談社區耆老、校園師長，規劃踏查吳沙城路線，探究社區行業、機構，分析居民的生活方式與人文環境之間的相互影響。延展到四年級著手蒐集與學習吳沙開墾相關的資料，建立同儕合作進行體驗、探究與實作，運用簡報精確描述吳沙開墾史料，同時對吳沙開蘭有更深入的理解。到了五年級則運用四年級所學之吳沙開墾的歷史背景，詮釋導覽員需有的導覽特色與內涵，進而運用導覽技巧進行解析吳沙開墾在當時與現在所代表的意義。最後在六年級以吳沙開墾為主題進行探究、實作與表現對吳沙村的關懷。</p> <p>層層疊疊的鷹架與脈絡，帶領孩子在主題故事流中，開啟更深更廣更遠的眼界，期待學生能從愛校出發，進而認同社區到最後關懷家鄉，以達到「薪傳吳沙文史」主題學習的核心價值。</p>
<p>跨領域 美感素養 (可複選)</p>	<p>01.美學思辨與覺察省思 02.符號識讀與脈絡應用 03.藝術參與及社會行動 04.設計思考與創意發想 05.數位媒體與網絡掌握 06.文化跨域與多元詮釋 07.藝術探究與生活實踐 08.其他：</p>
<p>跨領域 課程類型 (可複選)</p>	<p>0 活化型課程 0 議題式課程 0 窗外式課程 0 交集性課程 0 學校本位課程 0 混成式課程 0 其他：</p>
<p>跨領域內涵</p>	<p>0 藝術科目：<u> 視覺藝術/美術 </u> 0 非藝術科目：<u> 彈性課程/校訂、綜合 </u> 0 融入之議題：<u> 人權、品德、生命教育、閱讀素養 </u> 0 其他：</p>
<p>美感元素 與美感形式</p>	<p>美感元素 0 視覺藝術：0 點 0 線 0 面 0 空間 0 構圖 0 質感 0 色彩 0 明暗 0 音樂：0 節奏 0 曲調 0 音色 0 力度 0 織度 0 曲式 0 表演藝術：0 聲音 0 身體 0 情感 0 時間 0 空間 0 勁力 0 即興 0 動作 0 主題</p> <p>美感形式 0 均衡 0 和諧 0 對比 0 漸層 0 比例 0 韻律 0 變奏 0 反覆 0 秩序 0 統一 0 單純 0 虛實 0 特異</p>

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) : <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 <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 <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 <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 <input type="checkbox"/> P. 和平、正義及健全制度 <input type="checkbox"/> Q. 多元夥伴關係	
	<input type="checkbox"/> 社會情緒學習 (SEL) : <input type="checkbox"/> 甲. 自我意識 (覺察) <input type="checkbox"/> 乙. 關係技巧 (情感識別) <input type="checkbox"/> 丙. 社會覺察 (社交能力) <input type="checkbox"/> 丁. 自我管理 <input type="checkbox"/> 戊. 負責的決策	
	<input type="checkbox"/> 其他議題： <u>人權、品德、生命教育、閱讀素養</u> <u>如 108 課綱十九項議題</u> <input type="checkbox"/> 無	
學習活動設計 (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	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)
主題(一)名稱： 面面觀吳沙 課程目標： 1、 認識吳沙開墾宜蘭的歷史背景及其對台灣歷史的影響。 單元 1 名稱：搭乘吳沙開蘭時光機 實施節數：7 1、 導入活動 1. 運用五年級所寫的吳沙劇本喚起吳沙開蘭的舊經驗。 2. 上網查詢蒐集與閱讀吳沙開蘭過程。 提問： 1. 關於上節課了解吳沙開墾事蹟，你還記得什麼？ 2. 墾荒是什麼意思？ 3. 吳沙要來開墾宜蘭平原前跟原住民有哪些往來？ 4. 吳沙要開發宜蘭平原時做了哪些準備？ 2、 開展活動 1. 閱讀劇本並口頭簡述劇本內容。 2. 上網搜尋並閱讀、摘要吳沙開蘭的歷程(運用 ORID 策略或心智圖) 3、 綜合活動 上台分享小組進度及簡報內容。	1. 美學思辨與覺察省思 3. 藝術參與及社會行動 4. 設計思考與創意發想 6. 文化跨域與多元詮釋 7. 藝術探究與生活實踐	D. 優質教育 K. 永續城鄉 丙. 社會覺察 (社交能力) 戊. 負責的決策
單元 2 名稱：寫給吳沙的一封信 實施節數：8 1、 導入活動 1. 老師說明信件內容的架構。 2、 開展活動 提問 1： 1. 吳沙墾荒時可能遭遇到哪些挑戰？你對哪個挑戰最好奇(或最感興趣)		

<p>?</p> <p>2.想一想，如果你是吳沙，在遭遇困難時，你心裡可能會怎麼想？</p> <p>3.在你的生活中，你有哪個經驗或看過或聽過別人有哪個經驗，是跟挑選出來你最好奇(或最感興趣)的吳沙的挑戰有相同或相類似的？</p> <p>4.從吳沙墾荒的過程中，你發現吳沙墾荒之所以能成功的因素有什麼？為什麼你會這樣想？</p> <p>5.現在生活的環境是奠基於吳沙的開墾逐年改善而來的，寫一封信來表達你對吳沙墾荒的想法。</p> <p>學習任務 1:</p> <p>1.模擬吳沙開墾的情境，學生扮演不同角色，設計解決方案並進行角色扮演。</p> <p>2.小組討論吳沙墾荒成功的因素，並說出理由(討論單)</p> <p>3.寫一封信給吳沙，來表達你對吳沙墾荒的想法。</p> <p>3、 綜合活動</p> <p>1. 小組模擬吳沙開墾的情境進行表演 (1.發表。2.學習單。3.口頭報告。4.角色扮演)。</p>		
<p>主題(二)名稱：桌遊會吳沙</p> <p>課程目標：</p> <p>單元 1 名稱：與吳沙對談</p> <p>實施節數：4</p> <p>1、 導入活動</p> <p>這個單元我們一起來研究看看吳沙是怎麼面對挑戰的，我們試著將自己放在吳沙的時代，來模擬吳沙面對這些困難時的思維與應變作為，讓吳沙的智慧成為我們生活中遇見類似情形時的運用指南。</p> <p>2、 開展活動</p> <p>提問 1:</p> <p>1.你還記得吳沙墾荒時遇到那些挑戰？</p> <p>2.吳沙在墾荒時面臨那麼多的挑戰，你對哪個挑戰最好奇(或最感興趣)？</p> <p>3.在你的生活中，你有哪個經驗或看過或聽過別人有哪個經驗，是跟挑選出來你最好奇(或最感興趣)的吳沙的挑戰有相同或相類似的？</p> <p>教師講解進行「與吳沙對談」的步驟：</p> <p>1. 選定對談議題：舉例來說，吳沙說的話，與當時原住民說的話不同，有溝通上的挑戰，我們可以將吳沙克服語言上的挑戰視為「嘗試與原住民溝通」，這「嘗試與原住民溝通」就是一種對談的議題;又比如：吳沙入蘭開墾時，遭遇原住民的抵抗，致使墾荒團隊有傷亡情形，有開墾受阻的挑戰，我們可以這樣的挑戰視為「等待開墾時機」，這「等待開墾時機」也是一個對談的議題。</p> <p>2.閱覽相關文獻：確定對談議題後，要儘可能蒐集與對談議題有關的文章，我們可以利用網路（www）搜尋，這樣做通常能快速查詢到所要的資料;除了上網查資料，還可以看書本或訪問跟你所設定的對談議</p>		

題有經驗的人。舉例來說，「嘗試與原住民溝通」的議題，我們可以從誰曾經因工作或讀書或結婚到一個跟自己說不同語言的地方或國家，為了跟那兒的人相處、溝通於是學習對方的語言，找資料時就從這個方向尋找。

3.整理資料：按照以下四個步驟整理收集到的資料，並以簡報方式呈現

(1)「正確地理解現狀」（認清並定義問題）：語言不通，話就講不清楚，造成彼此無法相互了解，而有衝突發生。

(2)「找出問題產生的原因」（拆解問題）：語言不通，話就講不清楚，造成彼此無法相互了解，而有衝突發生，要是能聽懂對方的話和說對方的話，就能相互了解，減少衝突發生的次數。

(3)「徹底思考有效的解決方案」（對各分解後的點提出針對性方針）：a.先找個會對方語言的人居中協助溝通;b.拜師學習對方的語言;c.善用肢體語言與臉部表情來溝通。

(4)「執行」（操作層面）：一有機會就學習對方語言與說對方的語言。

4.報告：按照以下三面向報告

(1)先說對談的議題及選這個議題的初衷

(2)再說整理資料的內容

(3)最後說自己從中學習到的智慧

3、綜合活動

學習任務 1:四人小組完成與吳沙對談的議題，進行資料整理與報告。

單元 2 名稱：桌遊小吳沙

實施節數：6

1、導入活動

提問:

1. 你們玩過哪些桌遊？哪一款是你們最喜歡的？為什麼？

2. 你們認為什麼樣的桌遊最有趣？需要具備哪些元素？

學生任務：

討論並分享自己喜愛的桌遊，總結出桌遊吸引人的元素。

2、開展活動

(一)了解背景

提問 1：

1. 吳沙開蘭的故事中有哪些重要的歷程和事件？

2. 如果你是吳沙，你會如何應對開墾過程中的挑戰？

學生任務 1：閱讀吳沙開蘭的歷史資料，列出主要的事件和挑戰。

(二)設計桌遊

提問 2：

1. 這些歷史事件和挑戰可以如何轉化成桌遊中的元素或機制？
2. 你們認為桌遊中應該有哪幾個角色？每個角色有什麼特點和目標？
3. 遊戲規則應該如何設計才能既有趣又能反映吳沙開蘭的精神？

學生任務 2：分組設計桌遊的基本架構，包括角色設計、遊戲板、卡牌和規則。

(三) 創意製作

提問 3：

1. 我們可以用哪些材料來製作遊戲板和卡牌？如何讓它們既實用又美觀？

學生任務 3：動手製作桌遊，包括遊戲板、卡牌、角色卡等，並美化設計。

(四) 測試和改進

提問 4：

1. 試玩桌遊後，你們認為有哪些地方需要改進？為什麼？
2. 其他組的同學對你們的桌遊有什麼建議？如何改進遊戲體驗？

學生任務：分組進行桌遊測試，收集反饋並改進設計。

(五) 展示和反思

提問 5：

1. 你們覺得在製作桌遊的過程中，學到了什麼？
2. 如何在日常生活中應用吳沙的開墾精神？

3、 綜合活動

小組完成吳沙開蘭的桌遊設計並發表。

主題(三)名稱：**吳沙有意思**

課程目標：

單元 1 名稱：吳沙劇啟發多

實施節數：6

1、 導入活動

觀賞各組模擬吳沙開蘭的情境劇，以及閱讀「寫給吳沙的一封信」。

2、 開展活動

提問：

1. 情境劇中最讓你印象深刻的場景是什麼？為什麼？
2. 在情境劇中，你們認為哪個情節最能展現吳沙的開拓精神？為什麼？
3. 如果你能重新演出情境劇，你會做哪些改變或增加哪些情節？為什麼？
4. 在信件中看到哪些是描述吳沙的開墾精神和對於宜蘭開墾的貢獻？
5. 如果你是吳沙，你會如何回應這封信？你會給予寫信者什麼樣的鼓勵或建議？

3、 綜合活動

<p>1. 學生能邊閱讀邊摘要內容。(摘錄單)</p> <p>2. 學生針對老師的提問，說出自己的想法。(團討)</p> <p>單元 2 名稱：DFC 小吳沙</p> <p>實施節數：9</p> <p>1、 導入活動</p> <p>提問 1:</p> <p>1. 吳沙的開墾精神對我們的生活有哪些啟示？小朋友可以怎樣應用這些精神來解決生活中的問題？</p> <p>2. 小朋友如何在生活中實踐吳沙的精神，讓自己變得更好？</p> <p>3. 觀察周遭有沒有類似吳沙開蘭的難題，你會用如何解決這個難題？</p> <p>2、 開展活動</p> <p>1. 應用吳沙的精神和方法。設計並完成一個小組合作項目，解決當前校園或社區中面臨的問題。(運用 DFC 思考學習法「感受、想像、實踐、分享」完成)</p> <p>2. 每位學生撰寫一段話，有關如何在日常生活中實踐吳沙的精神，並設計一個個人行動計劃。</p> <p>3、 綜合活動</p> <p>小組能運用 DFC 學習法 (感受、想像、實踐、分享)完成行動方案。</p>		
<p>評量方式(請詳述之)：</p> <p>面面觀吳沙(15)表演評量/小組模擬吳沙開蘭的情境進行表演。</p> <p>桌遊會吳沙(10)實作評量/小組完成吳沙開蘭的桌遊設計並發表。</p> <p>吳沙有意思(15)紙筆評量/小組能運用 DFC 學習法 (感受、想像、實踐、分享)完成行動方案。</p>		
<p>教學省思</p>		
<p>學生回饋</p>	<p>林俊：在這次製作桌遊中,我學到了很多。比如說，在護貝卡牌的時後要小心不要把手伸進去護貝機以免被燙傷,我很喜歡這次的體驗,希望以後能有多一點這樣的課程,這種課程不僅可以讓我們動腦，也能讓我們動手。對我來說,是一個很好的體驗。</p> <p>品嫻：雖然製作桌遊的過程中，有時會發生一些不愉快的事，例如：組員意見不同、卡牌做錯了...等等。但我還是覺得很有趣，能有這種學習的機會，讓我覺得很幸運，可以學到這麼多東西，這次的校程課，也讓我學習該如何與組員們相處、協調意見。我也很感謝組員們可以聽取、接受我的意見、實施我的想法、讓我知道自己想得不夠周到的地方並改進</p> <p>騰忻：在製作這款大富翁時，我們小組內的老學會 討論，就有不同的想法和意見，有些同學可能會比較激動，講話也比平常更大聲，但藉著這次的課程我們學習到了如何與組員好好溝通。</p> <p>以健：我覺得製作桌遊很辛苦，因為我們做的桌遊是大富翁類型的桌遊，卡牌比較多。裁剪跟護貝就花了很多時間，所以在做其他的東西時就很趕。護貝還要小心不要剪太靠近邊邊，在做遊戲底紙時還有其他組的組員來幫忙，我很感謝他們幫忙，不然我們可能會做不完。這次的課程也讓我學到該如何製作一款桌遊、如何表達自己的想法。</p> <p>于喬：這是我第一次和同學製作桌遊，雖然一路上經歷了許多自己沒有做過的事情，也要從一開始的新手小白，到最後可以指導別人的老手，除此之</p>	

外，從一無所有的時候，到試玩，才想到原來我們已經做這個桌遊已經很久，無論是在什麼時間，總有人在背後默默付出。當完成了最後一個步驟，心裡鬆了一口氣也充滿期待的感覺，期待是因為，想到自己做了那麼久，終於可以正式的請同學們玩了。總之，希望我們的桌遊哪天真的能成功到印刷廠生產出好的小卡，我想這次製作桌遊的努力，也不是白費的。



學生扮演不同角色，重現吳沙開墾宜蘭的場景，透過戲劇方式加深歷史理解。



學生進行小組討論，發想桌遊主題與規則，並繪製遊戲版圖與角色卡牌。



學生在課堂上腦力激盪，發想桌遊規則與角色設定，將吳沙開墾的故事轉化為互動遊戲。



小組分工輪流介紹自己設計的桌遊

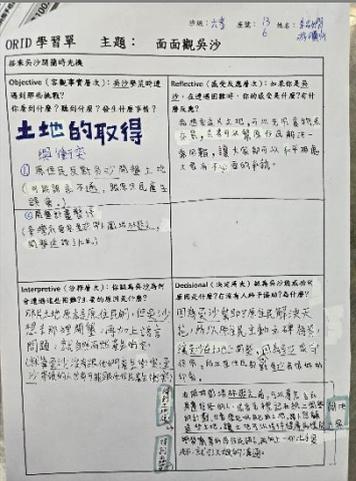
影像紀錄



向同學與老師分享設計概念、歷史背景及遊戲特色。



學生透過口頭發表或學習單，分享自己在課程中的學習收穫、挑戰與成長。

		
	<p>ORID 學習單的書寫</p>	<p>歲末市集展示課程成果，社區家長聆聽介紹和參與體驗。</p>
		
	<p>學生向同儕與教師展示自己設計的桌遊，並分享學習心得與創作過程的挑戰與收穫。</p>	<p>師長聆聽介紹後，給予獎勵肯定。</p>
<p>其他對於本計畫之建議</p>	<p>(照片 6-10 張加說明，每張 1920*1080 像素以上，並另提供原始 jpg 檔)</p>	