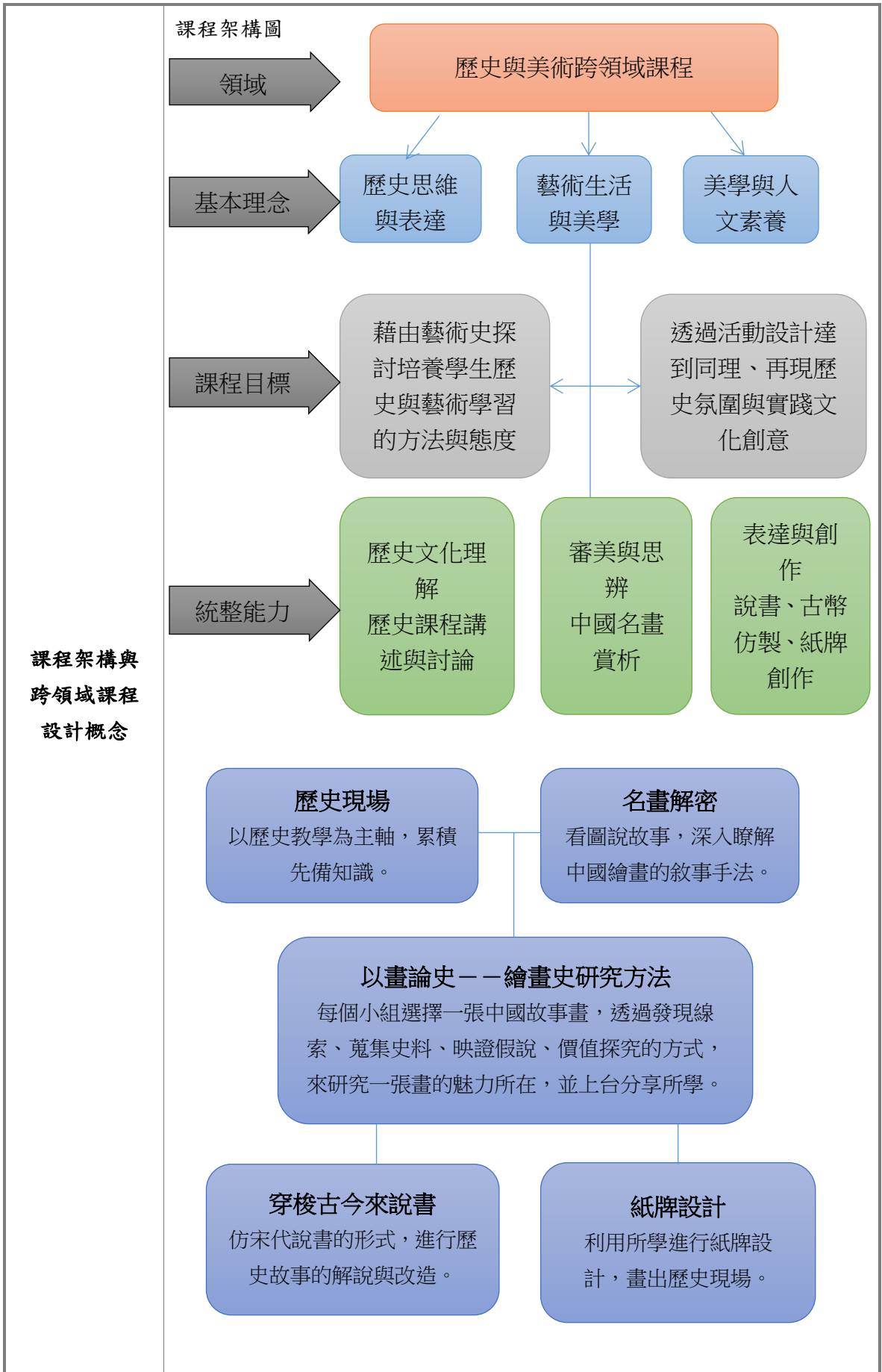


# ■ 跨 領 域 美 感 課 程 教 學 方 案 ■

南 區 / 高 雄 市 立 小 港 高 級 中 學

學校名稱	高雄市立小港高中					
團隊成員	方姿文、洪慧霖、郭靜宜					
跨領域學科	歷史	藝術學科	美術			
教學對象 先備能力	<p>教學對象：高二上學期</p> <p>歷史：已知台灣史與中國歷史至宋、元時期</p> <p>美術：上過肖像畫，理解東西方藝術表現差異</p> <p>上過設計課程，能知道傳達符號的意象與方法</p>					
跨領域 美感課程 實施模式	<p><b>【實施模式】</b></p> <p>教師先行討論可同時執行的時間與內容，分別在歷史課與美術課程中講述：歷史課程著重在事件的起因、轉折、影響、人物性格等等，美術課程著重於中國藝術的特色、表現方法、故事內容的呈現等等。</p> <p>等基礎知識完備之後，以每組一張圖進行繪畫史研究。討論時由兩位老師共同協助學生，在學習完研究方法後，再讓學生針對歷史故事進行創意改編，仿宋人說書形式進行表演，最後於美術課執行紙牌設計。</p>					
跨領域 美感課程 應用策略	<p><b>【應用策略】(請勾選)</b></p> <table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <p>使用時機</p> <p><input type="checkbox"/> 課前預習</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 引起動機</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 發展活動</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動</p> <p><input type="checkbox"/> 課後複習</p> <p><input type="checkbox"/> 其他</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>教學策略</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 應用藝術素材之問題導向教學</p> <p><input type="checkbox"/> 虛擬實境之情境教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 網路資源之體驗學習教學</p> <p><input type="checkbox"/> 應用藝術類數位典藏資源之探究式教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 合作學習式教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 專題討論式教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 協同教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 創造思考教學</p> <p><input type="checkbox"/> 其他</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>評量模式</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 學習單</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 試題測驗</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 遊戲評量</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 專題報告製作</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 展演實作</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 影音紀錄</p> <p><input type="checkbox"/> 其他</p> </td> </tr> </table>			<p>使用時機</p> <p><input type="checkbox"/> 課前預習</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 引起動機</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 發展活動</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動</p> <p><input type="checkbox"/> 課後複習</p> <p><input type="checkbox"/> 其他</p>	<p>教學策略</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 應用藝術素材之問題導向教學</p> <p><input type="checkbox"/> 虛擬實境之情境教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 網路資源之體驗學習教學</p> <p><input type="checkbox"/> 應用藝術類數位典藏資源之探究式教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 合作學習式教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 專題討論式教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 協同教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 創造思考教學</p> <p><input type="checkbox"/> 其他</p>	<p>評量模式</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 學習單</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 試題測驗</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 遊戲評量</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 專題報告製作</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 展演實作</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 影音紀錄</p> <p><input type="checkbox"/> 其他</p>
<p>使用時機</p> <p><input type="checkbox"/> 課前預習</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 引起動機</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 發展活動</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動</p> <p><input type="checkbox"/> 課後複習</p> <p><input type="checkbox"/> 其他</p>	<p>教學策略</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 應用藝術素材之問題導向教學</p> <p><input type="checkbox"/> 虛擬實境之情境教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 網路資源之體驗學習教學</p> <p><input type="checkbox"/> 應用藝術類數位典藏資源之探究式教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 合作學習式教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 專題討論式教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 協同教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 創造思考教學</p> <p><input type="checkbox"/> 其他</p>	<p>評量模式</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 學習單</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 試題測驗</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 遊戲評量</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 專題報告製作</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 展演實作</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 影音紀錄</p> <p><input type="checkbox"/> 其他</p>				



<b>教學計畫</b>			
<b>單元名稱</b>	穿梭古今來說書		
<b>教學時數</b>	每週 2 小時	<b>實施班級</b>	202、203
<b>實施情形</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 每班分 6 組，一組說書預計 5 分鐘，不包括各組換場時間 2 分鐘。</li> <li>2. 利用 11 月中 2-3 週早修、午休與放學後各組面談主題、劇本、試演與彩排。</li> <li>3. 安排 12/5(一)進行定裝劇照與劇本確定。</li> <li>4. 預計 12/19、28(二)10:00-12:00 進行演出。</li> <li>5. 評量包含教師評劇本、演出與其他；他評：他組以「貨幣」(每人 5 文錢)票選每組演出酬勞，再總結為各組成績；並票選最佳說書人。</li> <li>6. 活動成果以各組創作資料彙整為主。</li> </ol>		
<b>設計理念</b>	在歷史教學現場中，因為課本結構的關係，常常是條列式說明，少了故事的鋪陳，讓學生理解知識的部分太過片段，於是想透過歷史與繪畫的「故事性」，連結學生的學習經驗，將「人文與感覺」放入教學現場，進行故事的體驗與創造。		
<b>藝術概念與美感元素</b>	中國繪畫，兩漢至宋朝的繪畫，具有故事、敘述性的作品為主 水墨畫、翻模、平面設計		
<b>教學方法</b>	講述、分組合作、小組互評、創作引導		
<b>教學資源</b>	歷史課本、美術課本、影音資訊		
<b>教學目標</b>			
<b>單元目標</b>	能理解宋元明清社會文化、經濟發展與庶民生活脈絡與能表達與賞析藝術創作的時代意義與價值，進而能統整藝術美感和知識的連結。		
<b>具體目標</b>		<b>能力指標／核心素養</b>	
1.	能說出中國歷史名化的時代背景、作者創作手法與畫作結構。	U-B3	具備藝術感知、欣賞、創作與鑑賞的能力，體會藝術創作與社會、歷史、文化之間的互動關係，透過生活美學的涵養，對美善的人事物，進行賞析、建構與分享。
2.	能蒐集相關史料與文本創作歷史故事(話本)		社/歷 V-U-A2 發展探索與分析歷史事件的興趣與素養，並能針對問題提出解決方法
3.	能認識並合理建構中國古代貨幣與其價值，並合理運用於當時生活。		社/歷 V-U-B2 透過資訊媒體蒐集與分析
4.	能將本學期歷史課程與活動設計的學習經驗轉化為文創設計或轉化成個人創作。		

		歷史資料，以進行歷史文獻的識讀與批判，並建立具有時序脈絡的概念社/地 V-U-B2 運用資訊媒體蒐集、分類及評估地理資料，並應用所得資訊理解與分析生活環境					
<b>課程架構</b>							
節次	課程名稱	教學重點				教學工具	
1	歷史現場	以歷史課本的內容為主軸，進行更深入的故事講解，針對人物性格、事件發生現場、影響與價值，進行較深入的探索。				歷史課本、講義	
2	名畫解密	以中國(魏晉至唐宋)為斷限，以代表畫作融入賞析與歷史資料融入講述與介紹。目的在於讓學生重新拾回「看圖說故事」的樂趣，並且理解畫作中的歷史線索。				美術課本、PPT	
3	以畫說史	利用小組討論的合作模式，進行「研究方法」教學，透過發現線索、蒐集史料、映證假說、價值探究的方式，來研究一張畫的魅力所在，並上台分享所學。				美術課本、問題牌卡、筆記型電腦	
4	穿梭古今來說書	每個小組選定一主題，仿宋代說書的形式，進行歷史故事的解說與改造，其中會帶入自由交易的貨幣遊戲元素。				宋代話本、宋元明清小說；3D印表機、製作貨幣矽膠模組	
5	紙牌設計	以本學期所學進行紙牌設計，以一個事件或人物為主角，畫出歷史現場。					
<b>教學流程</b>							
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	評量模式	備註
1	歷史現場	6 節課	與歷史事件結合的圖片、照片、地圖		利用 PPT 圖片、分量組討論、表達與合理的歷史想像(宋元)	形成性評	
2	認識博物館	1 節課	課本(器物史)、故宮	中國器物、博物館學	由談論博物館的歷		

			網站		史，引導學生思考古文物的存在價值		
3	名畫解密——從認識一張畫說起	2節課	漢代畫像磚、馬王堆帛畫相關的圖片與影片	中國繪畫（著重繪畫內容、表現方式、時代價值觀的呈現）	1.看圖說故事，知道畫作內容 2.閱讀漢朝的政治、思想，討論分享宗教對社會的影響，連結到繪畫內容與表現方式		
4	以畫論史（一）——討論與研究	2節課	12張故事畫與問題牌卡 1 洛神賦圖 2 步輦圖 3 照夜白 4 虢國夫人遊春圖 5 明皇幸蜀圖 6 谿山行旅圖 7 清明上河圖 8 雙喜圖 9 瑞鶴圖 10 千里江山圖 11 山徑春行圖 12 潑墨仙人圖	中國繪畫（著重藝術史的討論，不同年代的繪畫內容、繪畫技法研究、繪畫表現元素、綜合影響）	1.共同討論分別在歷史與藝術都有代表性的繪畫 2.讓學生自己挑選想研究的圖，避免強制分配引發的興致低落 3.教師先行設計問題，引導學生思考 4.討論時兩位老師同時在場，可分別引導學生觀看不同面向		一張畫有兩個問題，第一個問題與畫作本身有關，第二個問題與時代精神與歷史價值有關主要是進行研究方法的教學

					的議題		
5	以畫論史(二)——專題發表	2節課	(同上)	中國繪畫		教師評分 同儕互評	一組 10 分鐘
6	穿梭古今來說書(二)——劇本閱讀與改寫說書練習	6節課	宋代話本 清明上河圖		歷史教師帶領學生做劇本的編寫與演出,美術教師協助學生設計道具及舞台	形成性評量	
7	穿梭古今來說書(三)——再現歷史現場之貨幣製作	1節課	3D 列印、矽膠翻模、塑膠的打磨、壓克力著色	雕塑	利用再現貨幣的方代幣,理解當代的幣值、進行娛樂活動的方式,並提高學生做中學的能力,與對說書舞台的期待	以製模、灌模、打磨、著色分別統計個人參與次數,作為情意成績量依據	教師在課堂上講解並示範,有興趣的學生利用課餘時間協助代幣製作
8	穿梭古今來說書(四)——舞台劇照與海報設計、邀請卡設計	1節課	各組道具製作、攝影棚拍攝、用照片與描圖紙進行草圖設計、電腦繪圖設計與排版	攝影、平面設計	歷史教師在引導文本設計後,根據所需讓學生揣摩情緒,進行劇照拍攝與海報設計,增加學生表演臨場感,並達到劇場布置的效果	設計小組在頒獎時間登台表揚贈禮、平常成績加分、登記志工時數	全班用一節課進行劇照棚拍,每班派設計小組根據各組的草圖進行電腦繪圖軟體的學習與操作,製作海報
9	穿梭古今來說書	2節課	舞台設	劇場設計、	整學期的	教師評	兩個班調

	(五)——說書 播臺賽		計、活動拍 攝與紀錄	攝影	跨領域合 作的成果 展演	分、現場投 票(代幣)	課至同一 時段,同時 進行演 出,並廣邀 校內老師 參與課程 現場由學 生協助錄 影、拍攝與 FB直播
10	穿梭古今來說書 (六)——頒獎 與回饋	1節課				依票選結 果頒發獎 品、學生登 台分享、書 寫心得回 饋	
11	紙牌設計	4節課	歷史繪畫 參考、桌遊 牌卡、插畫 紙、各種繪 畫媒材	繪畫、平面 設計	將在歷史 課程中學 到的人物、事件利 用繪畫的 方式再現,繪畫前 需要進行 事件背景 的蒐集、構 圖思索,透 過文字與 圖片進行 創作	教師評分	
12	筆試	1節課	學生專題 報告內容、美術課 本	中國藝術史		紙筆測驗	
教學省思與建議							

姿文

跨領域的合作雖然在溝通協商上需要花比較多時間，但是卻能夠結合不同領域老師的專長，不僅僅是教學相長，也是老師之間也在彼此學習，跟歷史老師的合作增強了我自己看繪畫的面向，除了本來擅長的技法、表現方式的分析之外，更懂得用生活化的方式來解釋繪畫，也因為共同討論文本與時代特質，知道了更深化的議題。在教學上的合作過程，雖然因為要做議題式的整合，沒辦法進行廣域的教學（往年高二上學期都是上中、西美術史與現代藝術，但實驗班級只能上中國美術），但是這也是我第一次知道自己有能力帶學生做議題的討論與研究方法探索，這樣的教學雖然學的東西比較少，但我相信對學生自身會有更深刻的體驗，也期待他們能將這樣的學習方法，廣泛應用在其他的知識學習上面。

對我自己的檢討是，應該要在增強自己帶討論的能力，或者是精簡教學上的概念，讓學生有更多時間操作作品，歷史事件的紙牌設計因期末將至，僅止於讓學生各自畫完，但是之前兩個班都有設計小組已執行過電腦繪圖的設計，預計下學期再將他們的作品個別電子化，屆時將會真的將預期的紙牌設計執行完。

第一次的跨領域計劃中，因為要辦理校內增能工作坊，藉機邀請了作家王美霞老師與校內的兩位老師來為我們演講，跟社會科的合作讓講座很熱鬧、也推廣了跨領域的概念，讓一些本來沒有參與其中的老師開始對我們的課程設計有興趣，於是也邀請了國文老師一起來合作下學期的跨領域課程設計。教師增能工作坊除了校外講師之外，其實校內也有不少厲害的老師，只是平時礙於課程時數很多，沒機會跟大家坐下來好好談，這樣的工作坊舉辦過後，能真正認識不同老師各自的專長，也激發出很多在課程上聚焦或衍生的可能，期待下學期的工作坊一樣能夠達到這麼好的效果。

慧霖

這學期和美術科跨領域合作，是一次新鮮的嘗試與突破。首先，感謝姿文老師能以開放心胸和視野在其專長藝術領域的課程中，選擇和歷史科跨域合作。在我自己已教學 10 年的經驗中，最大的收穫和學習是，如何以學生學習為出發點，透過跨域合作提供學生優質有效率的整合和做中學體驗。我們企圖在一次又一次的討論中，設想兩科屬性與課程交集。幾次深夜的暢談為了設想出賞析中國名畫的問題意識，並期待引導學生分組合作學過程中能分享統整心得。隨著歷史課程進行，本學期主要聚焦的時代為中國宋元明清，如何將歷史背景和建構合理的想像，則是我們商量設計說書的由來。目的在再現一段歷史場域(即以清明上河圖為發想)，讓學生能做中學，體驗宋代人生活。在學生的回饋中，得知這是一次深具收穫的體驗，懂得如何合作、在舞台上展現自己的說唱能力(表達)，同時也思考如何想像當時人說書(賣藝)維生的不容易。另外，為了營造聽書觀眾的參與感，規劃設計宋代貨幣則是另一項跨域合作的收穫，藉由古代貨幣的介紹，師生嘗試仿作宋代通寶，也讓學生每人手持 2 枚，不但作為聽說書的打賞(形成性評量)，也能購買一隻糖葫蘆(宋代飲食的一部分)。當然，這次嘗試最大收穫是如何精緻化課程學習的內容和品質，並融入美感傳達情意。感謝我的合作夥伴姿文。

教學研發成果



1. 每組一份中國繪畫史報告P P T
2. 每組一份說書劇本
3. 每組兩張說書擂台海報（全組、說書人各一）
4. 宋代通寶翻模課程（共 200 枚）
5. 每人一張歷史事件紙牌插畫創作

#### 未來推廣計畫

1. 以此次的合作經驗為題開設講座，與其他教師分享課程設計與操作的經驗，以期達到更多人共同參與的目的。
2. 以開設多元選修為目標，以表達、說故事的概念為核心，進一步規劃合作的課程內容，讓學生有多元展現的舞台。
3. 有機會的話想以說故事給社區聽的概念，或進行網路影片拍攝來推廣學生的表演，讓舞台推廣到學校以外，進行更深度、更廣域的課程分享。

#### 課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）



學生分組討論中國繪畫



老師陪同討論作品細節，  
利用筆記型電腦可以直接  
擷取細節，製作報告 P P  
T



學生上台分享歷史與繪畫



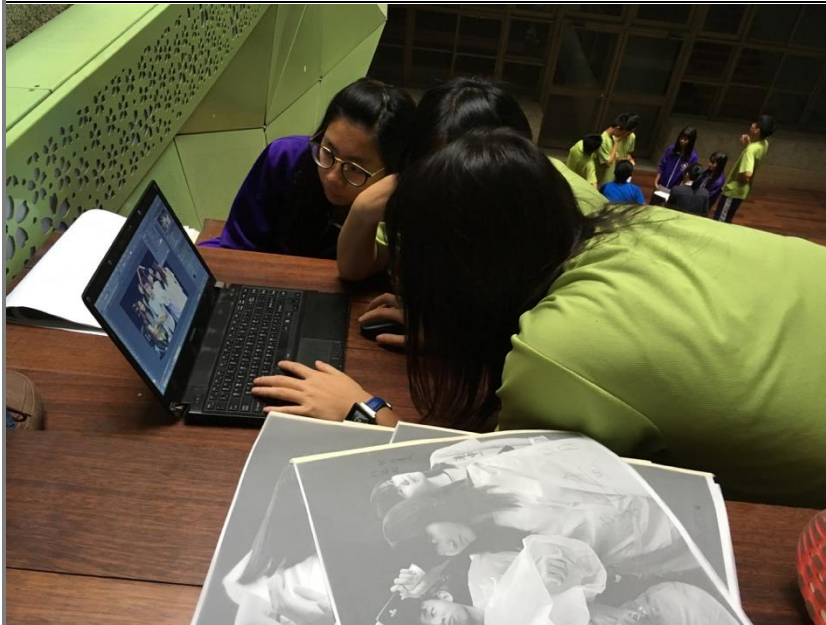
舉辦工作坊讓師生共同認  
識宋代話本與說故事的能力



拍攝劇照



老師指導學生練習說書彩排



學生自行設計海報



裱貼印刷完成的海報



學習如何製作矽膠模型與環氧樹脂硬幣



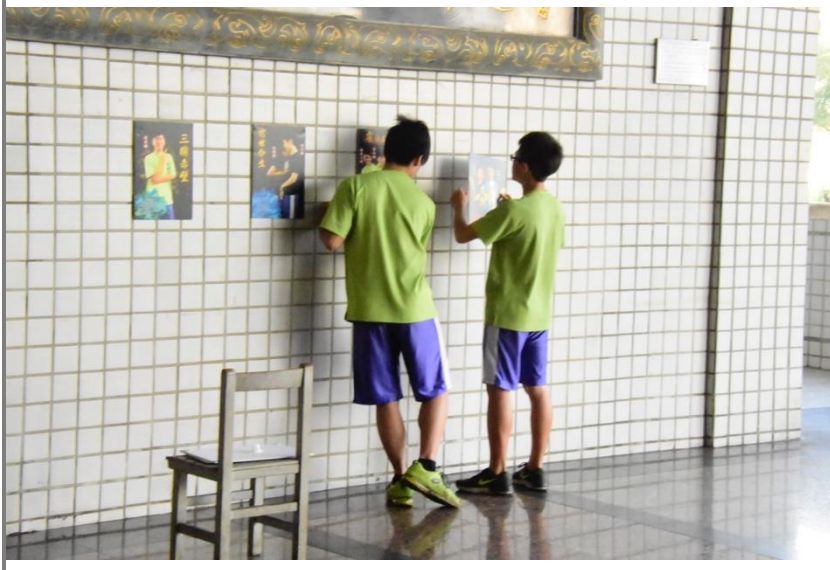
學生自行利用時間製作貨幣



學生自行利用時間製作貨幣



完成的宋代通寶



表演場佈



表演現場的說書海報



說書舞台



說書擂台進行中



學生上台非常大方且很能說故事



與會的同学和師長都很沈浸在說書表演中



沿戲叫賣的糖葫蘆也是宋朝娛樂文化的再現



說書擂台結束後投票給想  
買票看他說書的小組



回饋與頒獎：最佳小組



回饋與頒獎：海報設計小  
組

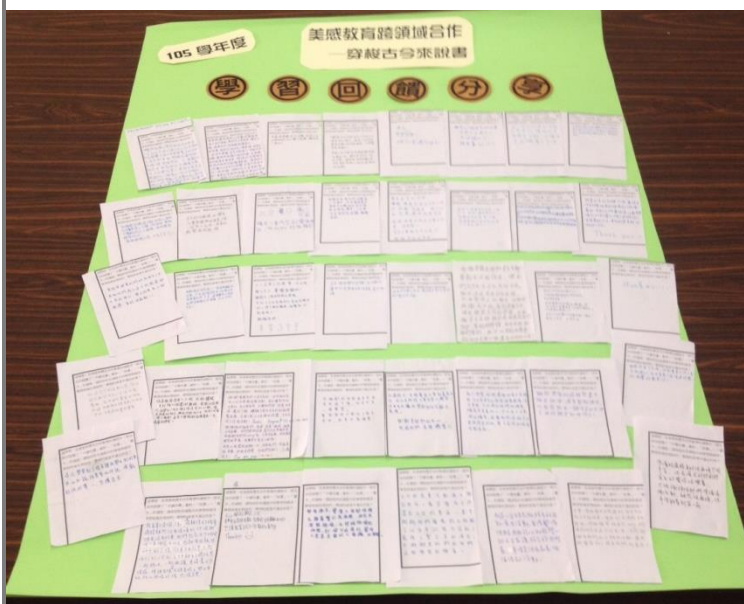




學生著手進行歷史事件紙牌設計



完成作品



學生回饋心得

## 參考資料

華興美術（二），第二章、第五章

李鳳行著，《說唱藝術淺說》，高雄市：葫蘆出版社，1992。

胡文清講著，《宋元話本》，中和市：青少文化出版社，1995。

劉精誠、李祖德著，《中國貨幣史》，台北：文津出版社，1995。

史式，《我是宋朝人》，台北：遠流出版社，2009。

李開周，《歷史課本聞不到的銅臭味》，台北：時報出版社，2013。

李開周，《擺一桌絕妙的宋朝茶席》，台北：時報出版社，2016。

賈文龍等著，《老師來不及教的 101 個宋朝趣史》，台北：自由之丘出版社，2016。