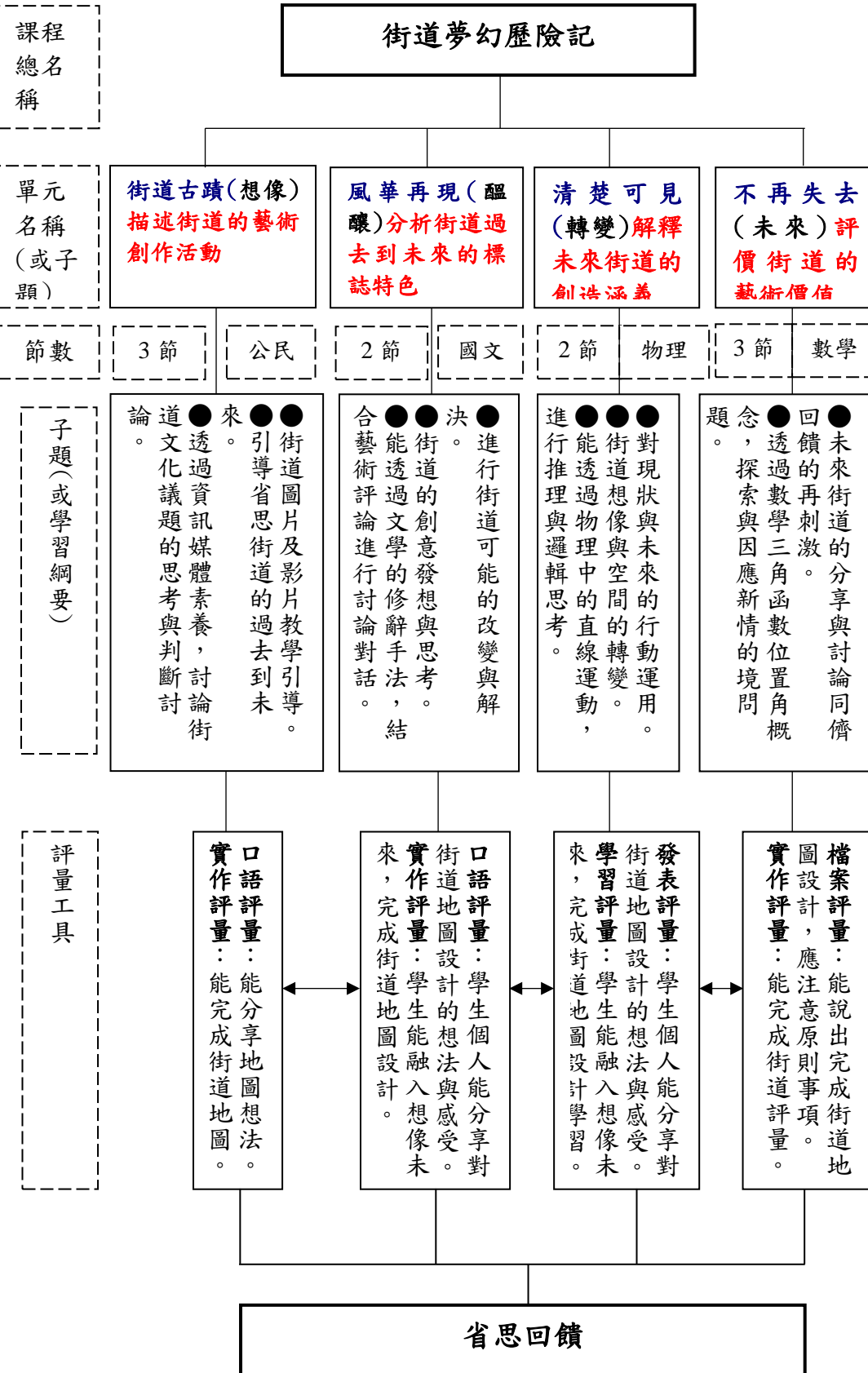


# 跨 領 域 美 感 課 程 教 學 方 案

東 區 / 國 立 花 蓮 高 級 工 業 職 業 學 校

<b>學校名稱</b>	國立花蓮高級工業職業學校		
<b>團隊成員</b>	行政協助-葉日陞校長、郭德潤主任、白雅心組長 計畫教師-黃兆伸老師（美術）跨領域教師如下 資一甲-連楚瑩(公民與社會)、連楚瑩(國文)、呂建霖(物理)、孫家琳(數學) 機一甲-許惠淳(公民與社會)、許惠淳(國文)、呂建霖(物理)、陳志奇(數學) 圖一甲-林秋月(公民與社會)、林秋月(國文)、呂建霖(物理)、方建中(數學) 建一甲-何素燕(公民與社會)、朱育慧(國文)、呂建霖(物理)、何瑞欽(數學)		
<b>跨領域學科</b>	國文、數學、物理、公民與社會	<b>藝術學科</b>	視覺藝術
<b>教學對象 先備能力</b>	教學對象：資訊科(36人)、機一甲(32人)、圖一甲(23人)、建一甲(36人)。 先備能力：一般非藝術設計類科之高職學生的美術能力，希望透過跨領域課程結合藝術統整學習的方式，培養學生美感表達能力。		
<b>跨領域 美感課程 實施模式</b>	<b>【實施模式】</b>		
	跨領域結合美術課程內容，透過花蓮地區街道為設計，從當地的街道環境特色延伸到學科的跨領域整合。引導學生欣賞美術課程內容，並思考自己所在地的街道文化特色，進行街道特色、桌遊概念以及想像未來等，這三個議題進行結合。主要以高一公民與社會科的媒體素養議題討論、國文科的「師說」修辭手法運用、物理科運動學中的直線運動以及數學科的三角函數位置角概念，進行跨領域的美感課程延伸，延伸自己所學的藝術文化範圍，筆者認為跨領域是可以期達到生活環境就是學習環境。		
<b>跨領域 美感課程 應用策略</b>	<b>【應用策略】(請勾選)</b>		
	使用時機 <input checked="" 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 type="checkbox"/> 其他	教學策略 <input checked="" 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 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 checked="" type="checkbox"/> 其他：A 主題討論法、B 心智工具法、C1 錄影觀察法、C2 直接引導法、D 同儕互評法	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 type="checkbox"/> 專題報告製作 <input type="checkbox"/> 展演實作 <input checked="" type="checkbox"/> 影音紀錄 <input type="checkbox"/> 其他

課程架構圖



### 教學計畫

<b>單元名稱</b>	街道夢幻歷險記		
<b>教學時數</b>	美術(8)、公民(1)、物理(1)、國文(1)、數學(1)	<b>實施班級</b>	高一資一甲、高一機一甲 高一圖一甲、高一建一甲
<b>實施情形</b>	1. 實施時間：105 年 9 月~105 年 11 月 2. 實施課程名稱：美術科、公民與社會科、物理科、國文科、數學科		
<b>設計理念</b>	以花蓮地區街道為設計思考，從當地的街道環境特色延伸到學科的跨領域整合。結合美術課程內容，透過了解當地街道歷史文化，進而引導學生欣賞美術課程內容，並思考自己所在地的街道文化特色；因此，本課程設計便從宋朝張擇端的清明上河圖為出發，融入桌遊概念並延伸至寶可夢 Pokémon 遊戲思維，進行街道特色、桌遊概念以及想像未來等，這三個議題進行結合，相信學生對自己所屬的街道文化特色會更加重視。所以，以學生本位為基礎，探討花蓮當地新舊街道地圖文化、觀光地圖街道招牌與標誌特色、街道古蹟建築風格以及街道文化相關特色。		
<b>藝術概念與美感元素</b>	在引導教學活動時，融入藝術概念與美感元素的方式，輔助進行學科知識概念講述，將視覺原理引導到課堂討論、發表與分享等。		
<b>教學方法</b>	A 主題討論法、B 心智工具法、C1 錄影觀察法、C2 直接引導法、D 同儕互評法		
<b>教學資源</b>	教材來源：自編、高一課本(美術、公民與社會、物理、國文、數學) 資源設備：電腦、單槍投影機、行動設備(手機或平板)、App 軟體		
<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>	
<b>視覺藝術</b>	1. 學生能描述街道文化，並運用藝術表現手法繪製桌遊街道地圖（地圖規劃）。 2. 學生能分析街道歷史，並規劃商標背景以及設計未來標誌特色（街道標誌）。 3. 學生能解釋街道意涵，並找出未來街道文化特色以及街道範例（整體規劃）。 4. 學生能評價街道價值，並完成未來街道地圖的文化價值與意涵（模型製作）。	藝 V-U-A1 參與藝術活動陶冶身心以提升生活美感及生命價值。 藝 V-U-A2 運用設計式的思考與批判以藝術實踐解決問題。 藝 V-U-A3 具備規劃能力與創新精神以適應社會變化。 藝 V-U-B1 活用藝術符號表達情意觀點與風格並與他人溝通。 藝 V-U-B2 運用多媒體與資訊科技進行創作思辨與溝通。 藝 V-U-C2 強化藝術實踐歷程中團隊合作	

		與溝通協調力。
公民與社會	<ol style="list-style-type: none"> <li>學生能透過資訊媒體素養，進行討論街道文化議題的思考與判斷討論。</li> <li>學生能具備溝通理性與素養，參與公民社會問題之選擇與解決思維。</li> </ol>	社/公 S-U-A2 具備溝通理性與論辯倫理及參與公共事務所需之素養，以增進參與公民社會之思考、判斷、選擇，進而藉由創新與前瞻之思維解決問題。
國文	<ol style="list-style-type: none"> <li>學生能運用透過文學的修辭手法，結合藝術評論進行討論對話。</li> <li>學生能進行語言文字辭意溝通，並能透過閱讀鑑賞完整的表達。</li> </ol>	國 V-U-B1 運用國語文建立有效的人際溝通，進行辭意通達、架構完整的語言文字表達，並能透過閱讀鑑賞，與自我生命、社會脈動對話。
物理	<ol style="list-style-type: none"> <li>學生能具備搜集相關資訊與條件，培養解決問題能力。</li> <li>學生能透過物理中的直線運動，進行推理與邏輯思考。</li> </ol>	自 V-U-A2 培養搜集相關資訊與條件的能力，並具備以科學方法進行推理與邏輯思考以解決問題之能力。
數學	<ol style="list-style-type: none"> <li>學生能轉化真實情境的問題，擬定問題執行計畫。</li> <li>學生能透過數學的三角函數位置角概念，具備探索與因應新情的情境問題。</li> </ol>	數 V-U-A3 A3 具備轉化真實情境的問題為數學問題的能力，探索、擬定與執行解題計畫，並從多元、彈性與創新的角度，因應新的情境或問題。

### 課程架構

節次	課程名稱	教學重點	教學工具
		(詳見附件)	

### 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	評量模式	備註
1	說明、前測	50	學習單			檔案評量	
2	街道古蹟(想像)	50	簡報	藝術起源	專題討論式教學	口語評量	
3	街道古蹟(想像) (公民與社會)	50 50	簡報	藝術起源	A 主題討論法、 協同教學	口語評量	
4	風華再現(醞釀)	50	簡報	美術的形式	A 主題討論法 B 心智工具法	實作評量	
5	風華再現(醞釀) (國文)	50 50	簡報	美術的形式	A 主題討論法、 協同教學	實作評量	
6	清楚可見(轉變)	50	簡報	美術的表現 方式	C1 錄影觀察法 C2 直接引導法	學習評量	
7	清楚可見(轉變) (物理)	50 50	簡報	美術的表現 方式	C2 直接引導法 協同教學	發表評量	
8	不再失去(未來)	50	簡報	美術的功能	D 同儕互評法	發表評量	

9	不再失去(未來) (數學)	50 50	簡報	美術的功能	D 同儕互評法 協同教學	檔案評量	
10	後測、討論	50	學習單			檔案評量	

### 教學省思與建議

筆者相信跨領域課程內容，是可以整合學生知識、情意以及技能等三個方面能力，並且能夠提升教師專業發展以及課程教學品質之強化。在設計跨領域美感特色課程，也思考不同層次的跨領域課程探討，發現學生對美感及學科知識核心建構知識，可以轉化成知識的實踐能力。教學活動中可以透過多元創作、鑑賞及展演等方式，醞釀跨領域整合的發展價值。

從事教學過程中，都將教學重點放在教會學生多元審美與創新想像能力，希望能跳脫過去，朝「創新」方面努力。透過美感教育可以促進學生對人格身心與生活經驗的發展。隨著筆者對教學設計和課程開發的省思，認為「創新」及「未來」是跨領域整合最好的教育整合發展方向，期望透過跨領域美感課程推動，使學生獲得更多創新與多元的學習歷程。因此，以藝術美感活動去整合課程，建立跨領域相關的知識與能力，將會是未來的跨領域教學重點。

筆者過去在執行未來想像計畫，主要是讓學生能夠在現在的基礎上，去想像未來可能會遇到什麼樣的事情，當然還是需要站在現在的社會環境與技術能力，去思考過去演變至今的種種因素與背景條件，也希望有這樣子的生活經驗，日後能夠在執行跨領域美感計畫的時候，可以考慮到過去的美感事物經驗，改善現在及未來可能形成的美感方案。而在整合型視覺形式美感計畫中，則強調「比例、構成、色彩、質感、結構、構造」等六大核心主軸。主要強化學生在視知覺的美感敏銳性，可以說是美術教育基礎的深化。也因為美感有助於培養學生的自信心及思考力，相信可以增加學科領域的學習成就感。相信，在加入未來想像與視覺美感，可以更加整合跨領域教學。

在跨領域「街道夢幻歷險記」教案中，筆者從當地的街道環境特色延伸到學科的跨領域整合設計。讓學生從逛街中思考自己或和同學了解當地街道歷史文化，進而引導學生欣賞美術課程內容，並思考自己所在地的街道文化特色。而課程設計從宋朝張擇端的清明上河圖出發，融入桌遊概念並延伸至寶可夢 Pokémon 遊戲思維，進行街道特色、桌遊概念以及想像未來等，這三個議題進行結合，學生是可以對自己所屬的街道文化特色會更加重視。所以，以學生本位為基礎，探討花蓮當地新舊街道地圖文化、觀光地圖街道招牌與標誌特色、街道古蹟建築風格以及街道文化相關特色。可以培養學生認同在地文化，並且達到學生能描述街道文化，並運用藝術表現手法繪製桌遊街道地圖。以及學生能分析街道歷史，並規劃商標背景以及設計未來標誌特色。並且能解釋街道意涵，並找出未來街道文化特色以及街道範例。最後促進學生能評價街道價值，並完成未來街道地圖的文化價值與意涵。

而在跨領域學科整合部分，為了能更加促進學生了解街道文化與未來轉變的意義，並能建構自己的桌遊大富翁地圖學習方式，本「街道夢幻歷險記」教案之教學方法使用了主題教學法、心智工具法、錄影觀察法、同儕互評法等四種策略。教學議題方面，也融入了科技教育、多元文化以及環境教育，透過延伸教育議題，相信可以使教學內容更加豐富，並促進跨領域學科相關知識的延伸。主要以高一公民與社會科的媒體素養議題討論、國文科的「師說」修辭手法運用、物理科運動學中的直線運動以及數學科的三角函數位置角概念，進行跨領域的美感課程延伸，延伸自己所學的藝術文化範圍，筆者認為跨領域是可以期達到生活環境就是學習環境。





### 街道結合大富翁概念進行想像設計



圖 11-1-1 街道結合大富翁概念進行想像設計

17

### 街道大富翁地圖設計



圖 11-1-2 街道大富翁地圖設計

18



圖 11-1-3 街道大富翁地圖設計

19

### 街道大富翁地圖設計

時間25分鐘

20

### 街道大富翁地圖分享

描述說明與分享



圖 11-1-4 街道大富翁地圖分享

21

### 街道地圖描述說明與分享



圖 11-1-5 街道地圖描述說明與分享

22

### 街道地圖結合藝術起源分享

希臘哲學家柏拉圖於《共和國》中：藝術是現實世界的模仿。  
中國東漢許慎在《說文解字》中：「畫，象形，見鳥獸，象之，畫，有畫，畫，象。」

- 模仿說。藝術的產生是起源於人類對外界事物的模仿。
- 自我表現說。人類自我情感表現結果，強調情感本能。
- 遊戲說。藝術和遊戲類似，是消耗過剩而產生的活動。
- 勞動說。是人類在各種勞動行為帶來的藝術創造活動。
- 裝飾說。將生活事物加以美化裝飾，達到實用與審美。
- 宗教說。認為藝術的產生是人類各種信仰活動的表現。

23

### 宗教說

#### 黃土水 釋迦像

- 1927年
- 青銅
- 111x34x36公分
- 國立歷史博物館藏



24



■ 國語

### 朱銘 太極拱門

- 2000年
- 青銅
- 210x275x375公分
- 臺北市立美術館藏



■ 國語

### 威倫道夫的維納斯

- 約西元前28000-25000年
- 石灰岩
- 高10.8公分
- 維也納·自然歷史博物館藏



■ 國語

### 維納斯

- 約西元前200年
- 大理石
- 高204公分
- 巴黎·羅浮宮美術館藏



■ 自我表現

- 羅丹 (Auguste Rodin, 1840-1917)
- 沉思者
- 1880年
- 青銅
- 168x50公分
- 美國·費城·羅丹美術館藏



■ 自我表現

### 李仲生 抽象畫

- 1963年
- 油彩·畫布
- 37x27公分
- 國立臺灣美術館藏



■ 自我表現

帕洛克 (Jackson Pollock, 1912-1956) / 集中  
1952年 / 油彩·畫布 / 237x396公分 / 紐約·水牛城·阿爾布萊特-克羅斯藝術·雷利溫·格林堡藏



#### 跨領域(公民與社會)融入美感教育課程

- 自我的形成與社會化
- 自我(self)學習所屬社會的各種知識、技能、行為規範、價值觀念與生活方式，進而成為社會的一分子。
- 社會化(socialization) 透過各種途徑，接受社會、文化刺激的過程。

#### 跨領域(公民與社會)融入美感教育課程

- 自我人格發展理論
- 顧星：鏡中自我一個人自我概念的 formed，是在生活中與他人不斷互動而來的。



跨領域(公民與社會)融入美感教育課程

佛洛伊德：人格結構理論

	本我	自我	超我
意義	生物的我	真實的我	道德的我
原則	快樂原則	現實原則	完美原則
運作	原始的衝動與內在的驅力	本我與超我之間的調節器	社會文化道德規範逐漸形成

跨領域(公民與社會)融入美感教育課程

跨領域(公民與社會)融入美感教育課程學習單

姓名：\_\_\_\_\_ 班級：\_\_\_\_\_

請將佛洛伊德人格結構理論中，本我、自我與超我的功能，分別以你的想像力繪畫出來，並註明其為佛洛伊德理論中，哪一個結構所屬的代稱。並說明「個人與社會關係」是如何的呈現出來。

一、畫出佛洛伊德社會化(道德習性)的運作，進行結構的思考與判斷討論。

自我：\_\_\_\_\_

超我：\_\_\_\_\_

本我：\_\_\_\_\_

社會文化道德規範：\_\_\_\_\_

繪圖說明區

跨領域(公民與社會)融入美感教育課程

二、自我人格結構理論(藉由對照與繪畫之歷程，進行結構的思考與解決問題。)

繪畫：佛洛伊德人格結構理論

說明：

1. 想像自己與別人眼中的形象為何?
2. 想像自己與別人的關係為何?
3. 想像「自我」與「本我」的關係為何?

繪畫說明區

【自我表現】

本我：\_\_\_\_\_

自我：\_\_\_\_\_

超我：\_\_\_\_\_

街道地圖結合藝術起源分享



- 模仿說。
- 自我表現說。
- 遊戲說。
- 勞動說。
- 裝飾說。
- 宗教說。

描述說明與分享



【圖 1-1-1】大富翁地圖設計

街道地圖規劃「評量表」參考1

標準	A	B	C	D	E
神念	神	信	律	律	律
藝術性	以原有形式	以原有形式	以原有形式	以原有形式	以原有形式
創新性	有創新性	有創新性	有創新性	有創新性	有創新性
主題性	有主題性	有主題性	有主題性	有主題性	有主題性
內容性	內容豐富	內容豐富	內容豐富	內容豐富	內容豐富
表現性	表現力強	表現力強	表現力強	表現力強	表現力強
互動性	有互動性	有互動性	有互動性	有互動性	有互動性
實用性	實用性強	實用性強	實用性強	實用性強	實用性強
整體性	整體性強	整體性強	整體性強	整體性強	整體性強
傳播性	傳播性強	傳播性強	傳播性強	傳播性強	傳播性強
社會性	社會性強	社會性強	社會性強	社會性強	社會性強
文化性	文化性強	文化性強	文化性強	文化性強	文化性強
教育性	教育性強	教育性強	教育性強	教育性強	教育性強
娛樂性	娛樂性強	娛樂性強	娛樂性強	娛樂性強	娛樂性強
經濟性	經濟性強	經濟性強	經濟性強	經濟性強	經濟性強
環境性	環境性強	環境性強	環境性強	環境性強	環境性強
社會性	社會性強	社會性強	社會性強	社會性強	社會性強
文化性	文化性強	文化性強	文化性強	文化性強	文化性強
教育性	教育性強	教育性強	教育性強	教育性強	教育性強
娛樂性	娛樂性強	娛樂性強	娛樂性強	娛樂性強	娛樂性強
經濟性	經濟性強	經濟性強	經濟性強	經濟性強	經濟性強
環境性	環境性強	環境性強	環境性強	環境性強	環境性強

這是什麼符號?



【圖 1-1-1】大富翁地圖設計

二、街道大富翁標誌設計

時間100分鐘



【圖 1-1-1】大富翁地圖設計

這個符號代表什麼？



圖 1.1-1 7-Eleven

11

這個符號它提供了什麼？



圖 1.1-2 FamilyMart

12

未來可能還有哪些符號？



未來可能還有哪些符號？

圖 1.1-3

圖 1.1-3 未來可能還有哪些符號？

「阿凡達」符號代表了什麼？



圖 1.1-4 阿凡達 (Avatar) 電影海報

圖 1.1-4 阿凡達 (Avatar) 電影海報

13

這些「圖騰」符號代表了什麼？



圖 1.1-5 中國傳統圖騰符號

14

這些「標誌」符號代表了什麼？



圖 1.1-6 馬標誌設計構想

15

### 心智工具法

心智圖法在1970年代由英國的東尼·博贊(Tony Buzan)研發。心智圖是一種心智工具(認知工具)，是一種圖示法或圖形。



圖 1.1-7 心智圖法

16

### 心智工具與標誌設計構想

如何將心智概念轉化成圖形

將「心」字轉化成圖形  
將「智」字轉化成圖形  
將「工」字轉化成圖形  
將「具」字轉化成圖形  
將「設」字轉化成圖形  
將「計」字轉化成圖形  
將「構」字轉化成圖形  
將「想」字轉化成圖形

圖 1.1-8 心智工具與標誌設計構想

17

## 標誌設計構想

圖形符號化與變形思考



圖文來源：http://www.dreamstime.com/stock-illustration-image-image4724717

39

## 標誌設計的構想流程

台北農會標誌設計



圖文來源：無署名

40

## 農業共同識別體系標誌設計構想流程



「企業識別系統」簡稱CIS  
 (其實就是一種企業管理系統)。  
 目的在於向企業形象統一和強化。  
 其中CIS又包含了3大要素！  
 MI(理念識別)：  
 先思考一個企業的宗旨，後即與目標，  
 建立企業對現況與未來展望的共識。  
 BI(行為識別)：  
 是CIS的具體化手段，可分為兩部份，  
 一是對內的員工訓練；一是對外的形象  
 建立，即工作企業特有的面貌。  
 VI(視覺識別)：  
 藉由視覺傳播，將其理念與訊息正確無  
 誤地傳達給大眾。

圖文來源：http://www.china.com.cn

41

## 街道圖卡與標誌設計



圖文來源：無署名 <http://www.dreamstime.com/stock-illustration-image-image4724717>

42

## 街道圖卡與標誌設計分享

分析與分享

## 街道圖卡與標誌設計

時間25分鐘



圖文來源：無署名  
 圖文來源：<http://www.dreamstime.com/stock-illustration-image-image4724717>

43

44

## 標誌設計作品欣賞



圖文來源：無署名

45

## 標誌設計作品欣賞



圖文來源：無署名

46

## 標誌設計作品欣賞



圖文：WANG

## 街道標誌結合美術的形式分享

- **和諧**。又稱為「協調」，可分為類似性和諧與對比性和諧兩種。
- **平衡**。平衡可分為對稱平衡與不對稱平衡兩種。
- **比例**。比例是指兩物間的比值，其關係成為其比較之後形成的數值比即為比例。
- **對比**。以非秩序性、矛盾且不平衡的形式為之，進而產生一種緊張且不和諧美感。
- **韻律**。又稱為節奏或律動。
- **單純**。單純所指的是運用簡潔的元素，以表現溫和、樸素、平靜簡練的美感。
- **統一**。統一可說是形式原理中居於最高位階者，就能形成統一的美感。

10

### ■ 比例 (Proportion)

比例是藝術構圖的基礎，其關係或為大小、重輕、高低等，其二級之要素或稱數值比即為比例。



- 台灣二少平
- 和諧

### 林玉山 / 歸途

- 1944年
- 水墨、紙
- 154.5x200公分
- 臺北市立美術館藏



- 台灣二少平
- 和諧

### 陳進 / 古樂

- 1982年
- 膠彩、絹
- 110x53公分
- 臺北市立美術館藏



- 台灣二少平
- 統一

### 郭雪湖 / 圓山附近

- 1928年
- 膠彩、絹
- 81x182公分

畫家



- 文藝復興二期
- 和諧

### 文藝復興時期

達文西 (Da Vinci Leonardo, 1452-1519)  
最後的晚餐 / 1495-1498年  
油彩與蛋彩的混合顏料壁畫 / 429x910公分  
米蘭、葛拉及埃聖母堂



- 文藝復興二期
- 單純

- **米開朗基羅**  
(Michelangelo, 1475-1564)
- 厄利亞先知  
The Prophet Zachariah
- 1511年
- 濕壁畫
- 395x380公分
- Sistine 禮拜堂



■ 九年級美術上冊  
■ 課一

### 拉斐爾 (Raffaello Sanzio, 1483-1520) / 聖禮的辯論

- 1509年
- 濕壁畫
- 高寬770公分
- 羅馬，梵蒂岡宮聖子大殿



■ 現代藝術三大大師  
■ 課一

- 梵星 (Vincent van Gogh, 1853-1890)
- 向日葵
- 1889年
- 油彩，厚紙
- 95x75公分
- 阿姆斯特丹，國立文策，梵谷博物館藏



■ 現代藝術三大大師  
■ 課一

### 塞尚·保羅 (Paul Cezanne, 1839-1906) 蘋果和柳橙的靜物

- 1895-1900年
- 油彩，畫布
- 73x92公分
- 巴黎，羅浮宮博物館藏



■ 現代藝術三大大師  
■ 課一

- 高更 (Paul Gauguin, 1848-1903)
- 伊亞·奧拉那·瑪麗亞
- 1891年
- 油彩，畫布
- 113.7x87.7公分
- 紐約，大都會美術館藏



#### 跨領域(國文)融入美感教育課程

##### • 頂針

- 1.古之學者必有師。師者，所以得道、授業、解惑也。
- 2.弟子不必不如師，師不必賢於弟子。

##### • 翻覆

- 1.無貴、無賤、無長、無少。
- 2.是故聖益聖，愚益愚。聖人之所以為聖，愚人之所以為愚。
- 3.自請之不知，惑之不解，或師焉，或不焉。

39

#### 跨領域(國文)融入美感教育課程

##### • 映襯

- 1.無貴、無賤、無長、無少。(貴—賤；長—少)
- 2.古之聖人，其出人也遠矣，猶且從師而問焉；今之眾人，其下聖人也亦遠矣，而恥學於師。(古—今；出—下；聖人—眾人；從師而問焉—恥學於師)
- 3.聖益聖，愚益愚。(聖—愚)
- 4.聖人之所以為聖，愚人之所以為愚。(聖—愚)

40

#### 跨領域(國文)融入美感教育課程

##### • 錯綜

- 自請之不知，惑之不解，或師焉，或不焉。(一、三句相接，二、四句相換)

##### • 對偶

位卑則足羞，官盛則近欲。

##### • 轉品

巫、醫、樂師、百工之人，君子不齒。(「齒」名詞作動詞用)

##### • 回文

弟子不必不如師，師不必賢於弟子。

41

#### 跨領域(國文)融入美感教育課程

##### 跨領域(國文)融入美感教育課程學習單

姓名：\_\_\_\_\_ 學號：\_\_\_\_\_

請同學仔細閱讀課文內容並回答下列問題，可用「圈選、標註、繪圖、表格、圖表」等方式，並請在表格內寫下「圈選、標註、繪圖、圖表」的說明。

一、圈選標註：請圈選出課文中你認為最精彩的句段，並在表格內寫下圈選理由。

圈選句段【內容】：\_\_\_\_\_ 圈選理由【內容】：\_\_\_\_\_

圈選句段【內容】：\_\_\_\_\_ 圈選理由【內容】：\_\_\_\_\_

圈選句段【內容】：\_\_\_\_\_ 圈選理由【內容】：\_\_\_\_\_

圈選句段【內容】：\_\_\_\_\_ 圈選理由【內容】：\_\_\_\_\_

圈選句段【內容】：\_\_\_\_\_ 圈選理由【內容】：\_\_\_\_\_

圈選句段【內容】：\_\_\_\_\_ 圈選理由【內容】：\_\_\_\_\_

圈選句段【內容】：\_\_\_\_\_ 圈選理由【內容】：\_\_\_\_\_

圈選句段【內容】：\_\_\_\_\_ 圈選理由【內容】：\_\_\_\_\_

42

## 跨領域(國文)融入美感教育課程

二、請利用【 】選擇合適的適合美感的構思原理【 】，進行圖畫創作。

構思原理【 】	
學生姓名【 】	
學生班級【 】	
圖畫創作	

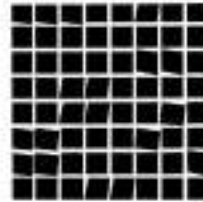
77

## 標誌設計的構思形式

美的形式原理



創異



統一

圖文來源：網路

78

## 標誌設計的構思形式

美的形式原理



反覆



對比

圖文來源：網路

79

## 標誌設計的構思形式

美的形式原理



齊統



比附

圖文來源：網路

78

## 標誌設計的分析與分享



圖文來源：網路

77

## 標誌設計的分析與分享

Picture go 標誌



圖文來源：http://www.picturego.com.au/press-releases/2012/04/12/

78

## 街道標誌規劃「評量表」參考2

標準	A	B	C	D	E
標形	10	15	10	5	0
標色	10	15	10	5	0
標文	10	15	10	5	0
標圖	10	15	10	5	0
標體	10	15	10	5	0
標材	10	15	10	5	0
標位	10	15	10	5	0
標時	10	15	10	5	0
標效	10	15	10	5	0
標評	10	15	10	5	0
標總	100	150	100	50	0

79

## 三、街道大富翁遊戲設計

時間100分鐘



圖文來源：網路

80





## 地圖遊戲方式結合美術表現分享

美術的表現方式甚多，其中較重要的有下列幾項：

### ■色彩

色彩的運用關係到藝術家的經驗、題材與個性。再加上觀賞者的因素，色彩便更具魅力與變化。也常能使觀者產生不同的視覺心理與錯覺效果，使作品產生特殊的層次或空間效果。

### ■形態

指物實形態的外在樣貌。藝術家可以根據其審美觀自行加以再現，創造或變形。

### ■質感

質感是物體本身的屬性所產生的質地感覺。它可以直接影響人們觀看藝術作品時的心理反應。

傳統繪畫時常以平面的畫布上重現實物之質感為尚。

### ■點、線、面、空間

均為繪畫的基本要素。點、線、面，點與點連接形成線條，點或線的擴展則形成了面，面與面又可構成形態。

### ■形態

## 洪瑞麟／等待入坑



- 1951年
- 炭筆
- 26x38公分
- 私人收藏

### ■色彩

## 陳澄波／淡水



- 1935年
- 油彩，畫布
- 116.5x91公分
- 國立臺灣美術館藏

### ■點、線、面、空間

## 李石樵 市場口



- 1945年
- 油彩，畫布
- 146x157公分
- 財團法人李石樵美術基金會藏

### ■色彩

- 林雪曼  
(Barlenszoon van Rijn Rembrandt, 1600-1669)
- 和芬斯維亞一起的自畫像
- 1635年
- 油彩，畫布
- 161x131公分
- 德勒斯登，國立藝術品收藏室，名畫陳列館



### ■質感

## 范艾克 (Jan Van Eyck, 1395-1441) 阿諾菲尼夫婦

- 1434年
- 油彩，木板
- 82x60公分
- 倫敦，國立肖像畫館藏



### ■點、線、面、空間

## 自然主義

米勒 (Jean Francois Millet, 1814-1875) 拾穗



- 1863年
- 油彩，畫布
- 81x101公分
- 巴黎，奧賽美術館藏

### ■色彩

## 莫內 (Claude Monet, 1840-1926)

印象，日出



- 1872年
- 油彩，畫布
- 48x63公分
- 巴黎，馬蒙葉頓博物館

梵谷 (Vincent van Gogh, 1853-1890) / 星夜 / 1910年  
油彩, 畫布 / 204.5x299公分 / 美國, 紐約現代美術館藏



### 跨領域(物理)融入美感教育課程

#### 一、速度和速率

1. 平均速度=位移÷時間 平均速率=路程長÷時間。
2. 速度包含運動的方向及快慢；數值的大小代表運動快慢，數值的正負表示運動方向。
3. 單次元運動時，速度的表現及方向皆為正負，因此稱為直線運動，並為等速率運動。
4. 兩物體運動的情況相同，但是方向不同，則速率相同，速度不同。
5. 生活中對交通運輸，或是汽機車的速度表，皆是數值的速率，和運動方向無關。
6. 物體作直線運動，若方向不變時，平均速度=平均速率；若方向有改變時，則平均的速度≠平均速率。
7. 單次元運動時，平均速度=平均速率=瞬時速度=瞬時速率。
8. 單次元運動，可能為直線，但不一定是直線。例如：時針、分針、秒針。

### 跨領域(物理)融入美感教育課程

#### 二、單次元運動

1. 下列各圖中假設其單次元運動 (y 表示位置, x 表示時間, y 及速度) 圖解請依序填寫 (人) ( ) (B) ( ) (C) ( ) (D) ( )

請將圖與右側文字 (A) (B) (C) (D) (E) (F) 對應成語，能代表單次元運動的觀念。

### 街道遊戲規劃「評量表」參考3

標準	A	B	C	D	E
評估	20	15	10	5	0
動線類 (100)	步行者專用 設有斜道	步行者專用 設有斜道	步行者專用 設有斜道	步行者專用 設有斜道	步行者專用 設有斜道
車道類 (100)	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道
停車類 (120)	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道
無障礙 (150)	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道
遊戲類 (100)	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道
步行類 (100)	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道
停車類 (100)	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道
無障礙 (100)	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道	設有斜道 設有斜道

### 跨領域(物理)融入美感教育課程

#### • 位置

1. 表示物體相對於參考點的距離大小及方向。
2. 需說明參考點(原點)、方向和距離。
3. 一般以原點的右邊為正，原點的左邊為負。

#### • 位移

1. 物體移動時，位置的變化量，即為位移。
2. 物體由起點到終點的直線距離，為位移，有方向性，方向不同，位移不同。
3. 為向量，有大小及方向性。
4. 位移=後來位置-原來位置=X2-X1。
5. 起點和終點若重合，則位移為零。

### 跨領域(物理)融入美感教育課程

#### 跨領域(物理)融入美感教育課程學習單

姓名: \_\_\_\_\_ 學號: \_\_\_\_\_ 日期: \_\_\_\_\_

請將下列各圖與右側文字 (A) (B) (C) (D) (E) (F) 對應成語，能代表單次元運動的觀念。

一、位置與時間

A ( ) B ( ) C ( ) D ( ) E ( ) F ( )

### 解釋與分享



### 四、街道大富翁鑑賞討論

時間100分鐘



## 什麼是藝術鑑賞？



圖 1-1-1 城市街景

圖 1-1-2 城市街景

藝術鑑賞的行動是一種知識與感性的歷程，可分為四階段：

第一階段【描述】：面對藝術品時所應有態度的直接印象；

第二階段【分析】：建立對作品的理解及認知所發展出的知識；

第三階段【解釋】：審美觀也與美感體驗；知識部份則含蓋了美學理論、美術發展史；

而評價部份則含有美侖哲學思考的軌跡；

第四階段【評價】：分屬三個領域：一是參與經驗的獲得，二是美術理論的學習，三則

是能夠對藝術品提出主觀的評價。

100

## 描述是什麼？



圖 1-1-3 城市街景

圖 1-1-4 城市街景

簡單描述：

1. 感官可感受到的層面作為描述的起點。
2. 對主題、造型、形式以及作品的氣氛、感覺作簡單程度的描述。

100

## 分析是什麼？



圖 1-1-5 城市街景

圖 1-1-6 城市街景

形式分析：

1. 探討藝術所運用的材料、技法及結構。
2. 探討作品中的色彩、線條、輪廓、肌理等造型要素的處理方法。
3. 物件描述的特色乃分析部分與部份、部份與整體間的關係。
4. 探討作品之風格要素，是由何種原理構成的。

100

## 解釋是什麼？



圖 1-1-7 城市街景

圖 1-1-8 城市街景

意義解釋：

1. 探討環境文化、社會政治、經濟等要素與作品的關係。
2. 作家的個性、性格、思想、藝術觀等如何反映在作品上。
3. 探討作品的內涵及圖樣的象徵意義。

100

## 評價是什麼？



圖 1-1-9 城市街景

圖 1-1-10 城市街景

價值判斷：

1. 以上述所學到的概念為基礎，對作品的價值作判斷。
2. 參考專家對此作品的批評與價值判斷。

100

## 街道地圖鑑賞方式

時間25分鐘

## 街道地圖鑑賞方式

### 評價與分享



圖 1-1-11 街道地圖

100

## 地圖遊戲鑑賞與美術的功能

### ■ 美術對社會的價值

1. 有陶冶與教化責任，並對社會表示，進而改造社會、引導社會，使社會文化繼續向前推展。
2. 藝術的創造可以為我們帶來精神的平衡及心理的寧靜，也就是藝術有助心理衛生的建設。
3. 應用美術如海報、包裝、報紙、商標、雜誌、插畫、產品廣告等，可促進商業機能成為社會傳達的媒介物。
4. 有些美術作品記錄了當時社會生活的景況，表現出當時社會繁榮與人民安樂的情境。

100

大器所工，其器也物  
物形也，以事制實則「主體」  
其可供飲食的「客體」缺一  
不可。

客體是否為美，與主  
體個人之學養、品味等息息  
相關，美的定義並非易事，  
真可惜時間、地域亦非  
可選擇。



### ■ 美術對社會的價值

藝術並非止於娛樂，則社會與教化也負有責任。這新觀念的社會表示反  
抗，進而改造社會，引導社會，使社會文化繼續向前發展。如畢卡索  
《格爾尤卡》是為紀念西班牙內戰時格爾尤卡地區被德、義的法西斯軍隊  
轟炸時的無辜犧牲者所作，更是對政治強權的批判。



有些美術作品記錄了當時社會生活的景況，如宋徽宗張擇端（1082~1107）《孟  
州上河》，詳盡描繪出北宋時期開封城汴河兩岸人民的生活，表現出當時社會  
繁榮與人民安樂的情況，由此可見藝術與時代文化深深結合，同時美術作品也  
為民族文化留下了豐富的遺產。



官大欽

九曲河

2006年  
水墨，紙本  
69x46公分  
私人收藏



達文西  
(Da Vinci  
Leonardo,  
1452-1519)

蒙娜麗莎的微笑

1503-1506年  
油彩·畫板  
77 x 53公分

法國  
巴黎羅浮宮藏



蒙娜麗莎的微笑



畢卡索

(Pablo  
Picasso,  
1881-1973)

• 鏡前的女人  
• 1932年  
• 油彩·畫布  
• 162x130公分  
• 紐約·現代美  
術館藏



### 課例 1

◎ 有向角的度數 ◎

請問以下列情形位置角  $\theta$  為何?

(1)



(2)



(3)



① 逆時針轉  $180^\circ + 45^\circ = 225^\circ$

$$\text{故 } \theta = 225^\circ = 225^\circ$$

② 逆時針轉  $360^\circ + 30^\circ = 390^\circ$

$$\text{故 } \theta = 390^\circ = 390^\circ$$

③ 逆時針轉  $360^\circ + 135^\circ = 495^\circ$

$$\text{故 } \theta = 495^\circ$$

## 跨領域(數學)融入美感教育課程

講例 1

▮ 建議直角三角形以求固定角的六個三角函數值

在直角△ABC中，∠C=90°且AC=5, BC=12，試求∠A的六個三角函數值：(1)sin A (2)cos A (3)tan A (4)csc A (5)sec A (6)cot A。

如圖 2-22，利用畢氏定理（高斯定理）可得：

$$AB^2 = AC^2 + BC^2, \text{ 得 } AB = \sqrt{12^2 + 5^2} = 13$$

$$\text{則 } (1) \sin A = \frac{12}{13} \quad (2) \cos A = \frac{5}{13} \quad (3) \tan A = \frac{12}{5}$$

$$(4) \csc A = \frac{13}{12} \quad (5) \sec A = \frac{13}{5} \quad (6) \cot A = \frac{5}{12}$$



圖 2-22

121

## 跨領域(數學)融入美感教育課程

跨領域(數學)融入美感教育課程學習單

姓名：\_\_\_\_\_ 班級：\_\_\_\_\_ 日期：\_\_\_\_\_

請利用三角函數求各式固定角的三角函數值，並與同學討論，並與同學討論，並與同學討論。

一、請利用【△ABC】求【∠A】的六個三角函數值。

1. 求 sin A, cos A, tan A, csc A, sec A, cot A 的值。

2. 求 sin A, cos A, tan A, csc A, sec A, cot A 的值。

3. 求 sin A, cos A, tan A, csc A, sec A, cot A 的值。

4. 求 sin A, cos A, tan A, csc A, sec A, cot A 的值。

5. 求 sin A, cos A, tan A, csc A, sec A, cot A 的值。

6. 求 sin A, cos A, tan A, csc A, sec A, cot A 的值。

122

## 跨領域(數學)融入美感教育課程

二、請利用【△ABC】繪製結合美術價值的空間進行創作。

1. 求 sin A, cos A, tan A, csc A, sec A, cot A 的值。

2. 求 sin A, cos A, tan A, csc A, sec A, cot A 的值。

3. 求 sin A, cos A, tan A, csc A, sec A, cot A 的值。

4. 求 sin A, cos A, tan A, csc A, sec A, cot A 的值。

5. 求 sin A, cos A, tan A, csc A, sec A, cot A 的值。

6. 求 sin A, cos A, tan A, csc A, sec A, cot A 的值。

123

## 地圖遊戲鑑賞結合美術功能分享

gobacco go 地圖



參考來源：http://www.gobacco.com.tw/gobacco-go/

124

## 地圖遊戲鑑賞結合美術功能分享

卡坦島 桌遊教學地圖

The History of Catan Board Game & App

卡坦島 桌遊教學地圖

卡坦島 桌遊教學地圖

卡坦島 桌遊教學地圖

卡坦島 桌遊教學地圖

卡坦島 桌遊教學地圖

卡坦島 桌遊教學地圖

125



資源	數量	說明
木頭	5	用於建造房屋
石頭	4	用於建造房屋
羊毛	3	用於建造房屋
鐵礦	2	用於建造房屋
金礦	1	用於建造房屋

地圖遊戲鑑賞

地圖遊戲鑑賞

地圖遊戲鑑賞

地圖遊戲鑑賞

地圖遊戲鑑賞

地圖遊戲鑑賞

126

## 街道地圖鑑賞『評量表』參考4

標準	A	B	C	D	E
概念	10	15	18	12	8
敘述	10	15	18	12	8
分析	10	15	18	12	8
評語	10	15	18	12	8
建議	10	15	18	12	8
總結	10	15	18	12	8

127

## 街道地圖鑑賞評價與分享



128

128

# 街道夢幻歷險記『學習單』

班級：\_\_\_\_\_ 組別：\_\_\_\_\_

組員(座號)：\_\_\_\_\_

---

## 一、街道(大富翁)地圖規劃想像

小組  
說明

## 二、街道(大富翁)標誌與圖卡設計

小組  
說明

## 三、街道(大富翁)地圖遊戲方式規劃設計

小組  
說明

## 四、街道(大富翁)鑑賞討論

小組  
說明

## 跨領域(公民與社會)融入美感教育課程學習單

班級：\_\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_ 座號：\_\_\_\_\_

請同學從公民與社會課文中，思考自我的形成與社會化的概念，如何從自我學習透過各種途徑規範成為社會的一分子。結合藝術起源中的六個概念，並說明一個人的自我概念，是如何形成以及不斷互動而來的。

### 一、自我的形成與社會化(透過資訊媒體素養，進行議題的思考與判斷討論。)

自我，學習所屬社會的  
各種知識、技能、行為  
規範、價值觀念與生活  
方式，進而成為社會的  
一分子。

說明：

社會化，透過各種途  
徑，接受社會、文化刺  
激的過程。

結合美術起源【模仿】  
藝術的產生是起源於人  
類對外界事物的模仿。  
結合美術起源【模仿】  
是人類在各種勞動行為  
帶來的藝術創造活動。

報紙黏貼處

### 二、自我人格發展理論(藉由創新與前瞻之思維，進行議題的思考與解決問題。)

顧里：鏡中自我 一個人  
自我概念的形，是在  
生活中與他人不斷互動  
而來的。

說明：

1. 想像自己在別人眼中的形象為何
2. 想像別人如何評斷自己
3. 經過「判斷」後，我們的感受和反應為何？

結合美術起源

【自我表現】

人類自我情感表現結  
果，強調情感本能。

報紙黏貼處

## 跨領域(國文)融入美感教育課程學習單

班級：\_\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_ 座號：\_\_\_\_\_

請同學從師說課文中找出修辭手法(頂針、設問、類疊、映襯、錯綜、對偶、轉品、回文)，並結合美術形式(反覆、漸層、對稱、均衡、和諧、對比、比例、單純、統一)進行圖像創作。

一、請利用【頂針】+【類疊】修辭手法概念結合美術的形式原理【反覆】，進行圖像創作。

師說修辭手法【頂針】 古之學者必有師。師者，所以傳道、受業、解惑也。

師說修辭手法【類疊】 無貴、無賤、無長、無少。

結合美術形式【反覆】 反覆(又稱為連續)是指將同樣的形狀或色彩重覆安排放置的意思。

圖像創作

二、請利用【 】修辭手法概念結合美術的形式原理【 】，進行圖像創作。

師說修辭手法  
【 】

結合美術形式  
【 】

圖像創作



## 跨領域(物理)融入美感教育課程學習單

班級：\_\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_ 座號：\_\_\_\_\_

請同學從物理直線運動中說明位移與路徑長，速率與速度，以及加速度與等加速度等概念，並結合美術表現方式(色彩、形態、質感、空間)進行物理美感的跨知識認識。

### 一、位置與時間

A、B、C、D、E 由左向右移動的位置與時間之關係圖如左下圖，試回答下列問題：

1 ( ) 哪些物體作等速度運動？(A) AB (B) BC (C) CD (D) AD (E) DE。

2 ( ) 哪個物體符合速度漸增？(A) A (B) B (C) C (D) D (E) E。

3 ( ) 哪個物體符合速度漸減？(A) A (B) B (C) C (D) D (E) E。

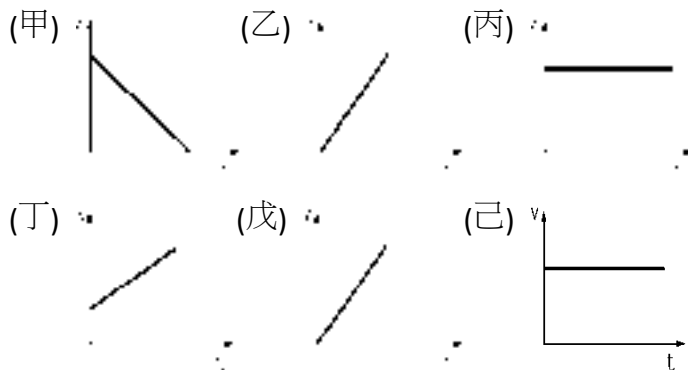
A 請利用美術表現方式(色彩、形態)繪製左邊任兩個的概念圖



### 二、等速度運動

( ) 下列各圖中能代表等速度運動 (x 表位置，t 表時間，v 表速度) 關係圖共有幾個？(A) 2 (B) 3 (C) 4 (D) 5。

請利用美術表現方式(色彩、形態、空間)繪製左邊，能代表等速度運動的概念圖。



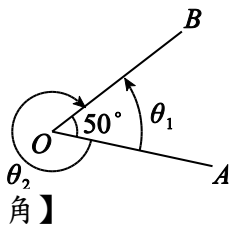
## 跨領域(數學)融入美感教育課程學習單

班級：\_\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_ 座號：\_\_\_\_\_

請同學從數學的有向角及其度量和三角函數(正角、負角、三角函數值)，並結合美術對社會的價值，進行美術與數學圖像的空間創作表現。

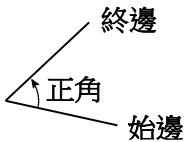
### 一、請利用【正角】或【負角】概念結合美術進行空間創作。

【圖 1】【正角】 1. 在左圖 1 中，若  $\angle AOB = 50^\circ$ ，則有向角  $\theta_1$  與  $\theta_2$  的度數各為多少？

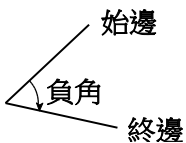


2. 請依據【正角】或【負角】概念，繪製出具有角度空間的美感

【正角】

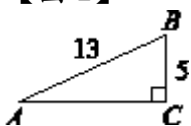


【負角】



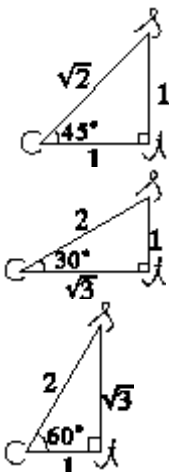
### 二、請利用【三角函數】概念結合美術價值對空間進行創作。

【圖 2】 1. 在左下圖 2 中，求  $\angle A$  的六個三角函數值。各為多少？



【三角函數】

2. 請依據【三角函數】概念，繪製出具有美感價值的角度空間



## 街道夢幻歷險記『同儕評量表』

班級：\_\_\_\_\_ 組別：\_\_\_\_\_

組員(座號)：\_\_\_\_\_

### 【單元一：古蹟街道】

自我評量內容	小組長說明	給分 (~20)
能參與活動以及反應看法		
能接受別人對地圖的看法		
能描述自己對地圖的看法		
能夠與小組一起討論地圖		

### 【單元二：風華再現】

自我評量內容	小組長說明	給分 (~20)
能參與活動以及反應看法		
能分享自己對街道的看法		
能分析街道與標誌的意義		
能感受標誌對街道重要性		

### 【單元三：清楚可見】

自我評量內容	小組長說明	給分 (~20)
能參與活動以及反應看法		
能夠解釋地圖的遊戲方式		
能舉出地圖街道遊戲價值		
能感受街道對文化的重要		

### 【單元四：不再失去】

自我評量內容	小組長說明	給分 (~20)
能參與活動以及反應看法		
能正確說出對藝術的評價		
由引發對地圖街道的評價		
能完成地圖街道的學習單		

小組長感想(小組給老師的建議) (~5) _____ _____	小老師(~15) _____	總分 _____
--	-------------------	-------------

## 『評量表參考』

### 一、評量說明

Rubrics 是用於課程中，清楚界定學生學習成果的方式之一。教師在課程中界定較明確的知識、技術和態度評量方式。因此，教師就可利用 Rubrics 界定對這類能力的要求層面和標準，然後依據這些角度打成績。讓教師在教學過程中可以依循，而學生也可以知道課程內涵為何、教師的要求為何、會評量的方向為何。

若能發展出一致的評分方式，採用一致的 Rubrics，則能較客觀地了解所有學生具備核心能力的程度，也較能整體了解未來調整的方向為何。

### 二、評量規準

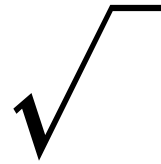
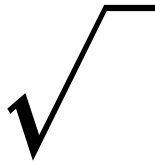
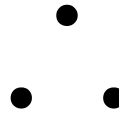
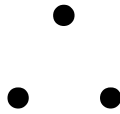
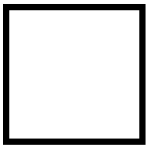
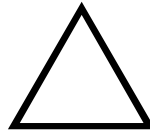
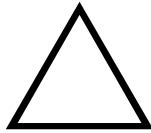
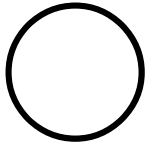
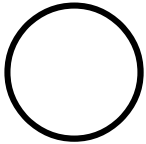
規準	A	B	C	D	E
評分	20	15	10	5分	0分
主題性 (30%)	緊扣主題內容有啟發創意性	符合主題內容流暢	大部分符合主題內容	少部分符合主題內容	完全離題無邏輯
創新性 (20%)	比現有產品更有創新性	與現有產品略有差異	改良部分現有產品	與現有產品相似	比現有產品差
互動性 (20%)	能針對提問回答層次分明	能針對提問層次回答尚可	能回答提問架構層次不佳	僅能回答部分架構層次混亂	完全混亂無法回答提問
表達性 (20%)	口語表達佳能觀照全體同學具有特色	口語表達佳能觀照同學	口語表達尚可偏重某一角度	口語表達不足侷限某一方	口語表達不佳音量太小不敢直視同學
繪圖性 (10%)	繪圖生動有趣清晰並符合	繪圖流暢	繪圖不協調	繪圖不協調呆板	繪圖呆板無趣

# 圖形想像組合與美感測驗

班級：\_\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_ 座號：\_\_\_\_\_ 日期：\_\_\_\_年\_\_月\_\_日

## 一、圖像想像測驗(繪圖)

時間：20分鐘 (請依據圖形想像造形變化，並在寫出這個造形變化的名稱)



## 二、圖像組合測驗(繪圖)

時間：10分鐘 (請用○□△圖形設計具未來感的生活實用品，並幫實用品命名及特色說明。)

用品命名：\_\_\_\_\_

特色說明：\_\_\_\_\_

## 三、美感興趣測驗(文字說明)

時間：10分鐘 (請根據問題勾選自己對的美感興趣的感受，並簡單寫出對美感該題的說明。)

1、我對視覺圖文的編排與構成效會覺得：  
非常感興趣 感興趣 沒有 無趣 非常無趣  
\_\_\_\_\_

2、我對注意生活用品的造形比例規劃覺得：  
非常感興趣 感興趣 沒有 無趣 非常無趣  
\_\_\_\_\_

3、我對不同材質的組合與質感特性會覺得：  
非常感興趣 感興趣 沒有 無趣 非常無趣  
\_\_\_\_\_

4、我對各種色彩的設計與布置安排會覺得：  
非常感興趣 感興趣 沒有 無趣 非常無趣  
\_\_\_\_\_

5、我會對生活用品結構設計及造型變化覺得：  
非常感興趣 感興趣 沒有 無趣 非常無趣  
\_\_\_\_\_

6、我對物體造型的結構組合以及連結覺得：  
非常感興趣 感興趣 沒有 無趣 非常無趣  
\_\_\_\_\_

7、其他對美感說明：\_\_\_\_\_

### (一)圖形測驗給分說明

有關本課程之圖形想像組合與美感測驗，其內容分為單一圖形設計與多樣化圖形組合為設計，以及人、機、環介面設計之項目，並加入未來議題的思考，以更合乎未來想像之創造概念評量特性。依據Torrance(1988)與李乙明(2006)針對創造思考測驗，所提出之評量指標進行修訂。由上述的兩個評量指標，調整與修改為流暢力、變通力、獨創力、精進力以及未來力等五點，其說明如以下評量指標及平分要點。

1. 流暢力：是指在短時間內，能夠構想出大量意念的點子能力。（所有題目總數）  
【指所有題目呈現項目，扣掉重複的項目總數量。】
2. 變通力：是一種舉一反三的能力，能突破或改變思考的能力。（所有項目總數）  
【指所有呈現項目，經歸類後所得到的類別總數量。】  
分類項目內容，『人類』、『機能』以及『環境』。  
2-1 『人類項目』 2-1-1人類族別。2-1-2動植物類。2-1-3神明鬼怪。  
2-2 『機能項目』 2-2-1形狀色彩。2-2-2聲音材質。2-2-3情感智慧。  
2-3 『環境項目』 2-3-1時間前後。2-3-2地理位置。2-3-3自然環境。
3. 獨創力：是指能構想與眾不同的思考或解決難題的新奇能力。（不同類別總數）  
【指單一題目呈現，經歸類後符合並滿二種以上類別，並合計所有題目總數。】  
例如，單一題目具有『人類+機能』（或人類+環境）之類別，便可以計分。  
3-1 『人類類別』 3-1-1人類族別。3-1-2動植物類。3-1-3神明鬼怪。  
3-2 『機能類別』 3-2-1形狀色彩。3-2-2聲音材質。3-2-3情感智慧。  
3-3 『環境類別』 3-3-1時間前後。3-3-2地理位置。3-3-3自然環境。
4. 精進力：是指在構想上能夠考慮周詳的細密能力。（不同指標總數）  
【指單一題目呈現，經分析後符合該指標三種層級以上，並合計所有題目總數。】  
例如，單一題目具有(人)『五官、肢體、表情』之指標層級，便可以計分。  
4-1.(人)具生命形態。4-2.(機)具功能特性。4-3.(環)具空間大小。  
4-4.(人)具情感表達。4-5.(機)具光線明暗。4-6.(環)具時事情境。
5. 未來力：是指在構想上加入新元素的未來能力。（不同組合總數）  
【指單一題目呈現，經評價後符合並滿二種以上的組合總數。】  
5-1.具有不同類別與指標的組合概念。（不同議題總數）  
5-2.有過去現在未來的組合概念。（不同時間總數）

所以本課程之圖形想像組合與美感測驗，主要作為美術課程之前測調查使用，探討學生個別差異與有效教學使用，以進一步探究學生評量參考與改進使用。

# 課程滿意度問卷調查

班級：\_\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_ 座號：\_\_\_\_\_ 日期：\_\_\_\_\_年\_\_\_\_月\_\_\_\_日

測驗時間：20分鐘

下列問題，請選擇自己最符合之滿意狀況。是想了解你對於「課程」教學滿意度，每一題之後依照順序分別代表「非常滿意」、「滿意」、「尚可」、「不滿意」、「非常不滿意」等 5-4-3-2-1 五種不同計分，請依照你對以下各題所敘述內容的感覺滿意度，在適當的□內勾選一個答案，且都需填答勿遺漏，謝謝你的合作。自己所回答之內容結果不會影響美術分數，請同學放心回答。對於有回應的同學，將採平時加分方式進行。

如果採用 Google Docs 線上表單，最後記得請按【submit】提交送出。

問卷調查表 <https://spreadsheets.google.com/newform>

<https://docs.google.com/forms/d/1Y6nThLLuaRun5AIyQzxP09X0RFjWodwVLAzE0emLH3I/viewform>

## 一、課程內容

編號	內容	5	4	3	2	1
1	我對老師所設計規劃的花工美術『內容題材』課程趣味感到。					
2	我對花工美術『課程議題』的幫助感到。					
3	我覺得採用『行動設備』教學方式，對課程內容學習感到。					
4	我覺得花工美術課程設計，對同學的『學習幫助』感到。					

## 二、教師教學

編號	內容	5	4	3	2	1
5	我對老師的創意『教學方式』感到。					
6	我對老師的用心教學程度『感到』。					
7	我對師生之間的『課堂互動』感到。					
8	我覺得老師『教學態度』讓我感到。					

## 三、自我學習

編號	內容	5	4	3	2	1
9	我會利用『課後時間』加以學習感到。					
10	我對自己在這堂課的『學習態度』感到。					
11	我對自己在這堂課的『學習成效』感到。					
12	我對同學在這堂課的『用心表現』感到。					

## 四、行動設備

13	我覺得行動學習設備，對自己的學習有『明顯幫助』感到。					
14	我覺得行動設備對『教學成效』感到。					
15	我對行動『設備功能』感到。					
16	我覺得行動設備對於同學在『學習成效』上是有幫助。					

## 五、能力表現

17	我覺得自己的『創意想像』能力有明顯增加感到。					
18	行動設備對我在『學習能力』上的幫助感到。					
19	我覺得花工美術對於『創意能力』有幫助感到。					
20	我覺得同學的創新『想像能力』表現有實質增加感到。					

21.我對『花工美術課程』想說的是什麼？請加以說明。

未來推廣計畫

本「街道夢幻歷險記」跨領域美感課程設計教案，學生可以藉由學習街道大富翁課程活動，從中學習到一些對於自己在地文化的認識，學生在學習過程中，會對於街道文化與環境社會等相關議題，得到一些認知情感與技能上的提升。並透過課程讓自己在社會媒體中的美感素養提升、增強文學修辭中的藝術評價運用、了解物理直線運動概念在街道地圖上的變化、強化對數學領域中的各種函數位置的空間思考，等四個跨領域學科的結合，筆者也相信可以提升各科老師之間的專業知能發展與跨領域的延伸，而學生透過跨領域的知識整合，可以增加學生的獨立思辨、溝通協調、團隊合作、問題解決等四個能力，進而培養出學生跨領域整合的知識創造能力。

### 課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）



圖 1 教師課堂說明



圖 2 學生小組討論



圖 3 學生結合行動設備創作



圖 4 學生透過行動設備分享作品

### (三)跨領域課程之學生作業



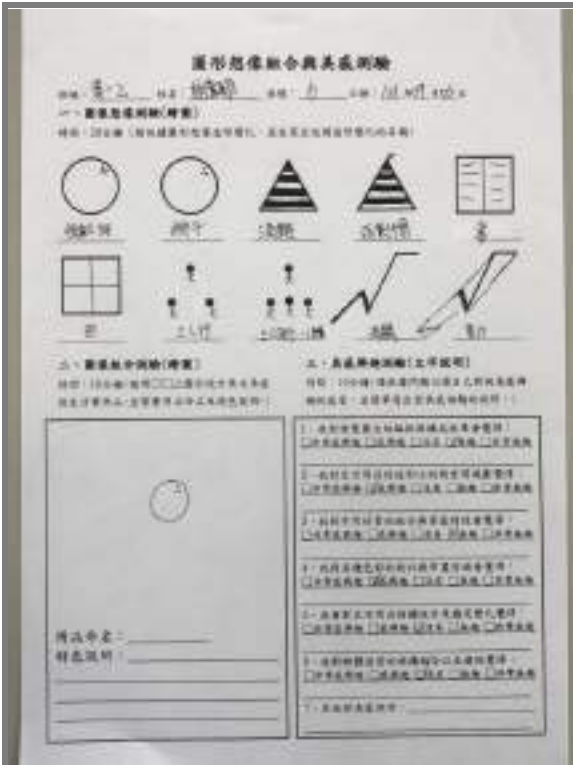


圖 5 圖形想像組合與美感測驗(前測)



圖 6 跨領域(國文)融入美感教育



圖 7 跨領域(物理)融入美感教育

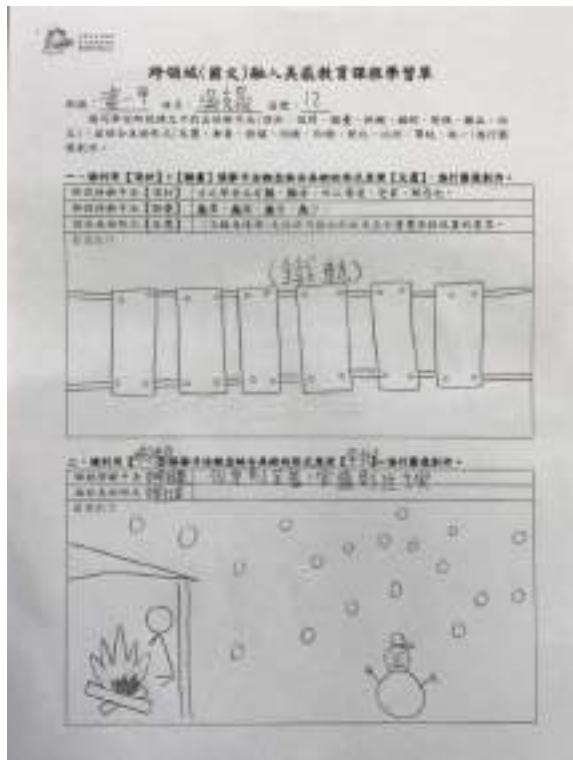


圖 8 跨領域(國文)融入美感教育

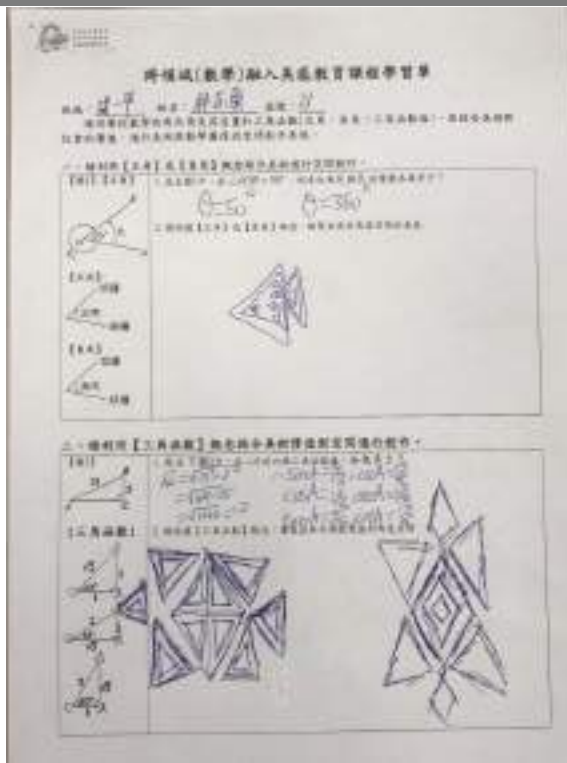


圖 9 跨領域(數學)融入美感教育

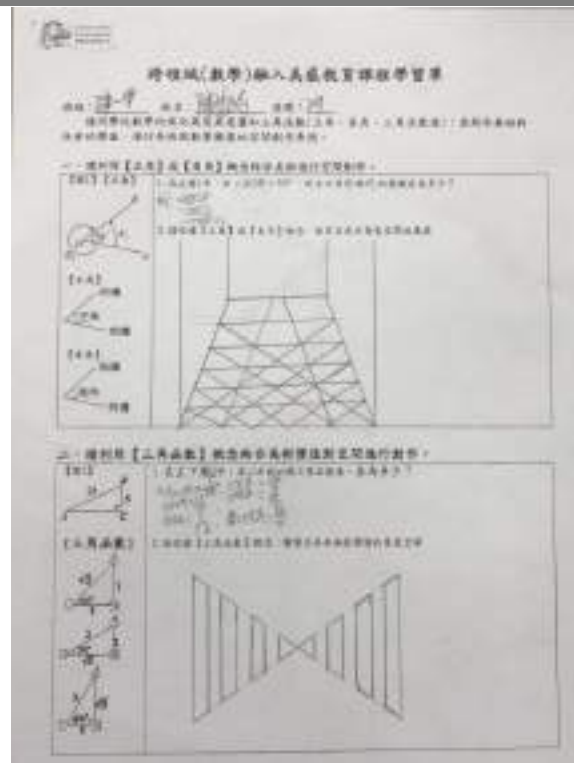


圖 10 跨領域(數學)融入美感教育



圖 10 街道夢幻歷險記學生作品 1



圖 12 街道夢幻歷險記學生作品 2

(三)跨領域課程之各科融入教學照片



圖 13 跨領域數學科融入教學照片



圖 14 跨領域課程物理科融入教學照片



圖 15 跨領域國文科融入教學照片



圖 16 跨領域課程國文科融入教學照片

教學流程

### (一)學習活動規劃表

教學策略	A 主題討論法、B 心智工具法、C1 錄影觀察法、C2 直接引導法、D 同儕互評法
學科領域	美術
授課班級	資訊一甲、機械一甲、製圖一甲、建築一甲
授課人數	資訊一甲 36(男：31 名，女：05 名)、機械一甲 32(男：32 名，女：00 名) 製圖一甲 23(男：16 名，女：07 名)、建築一甲 32(男：27 名，女：09 名)
學習時程	起：105 年 9 月 26 日～迄：105 年 12 月 2 日，共計 10 節課
授課單元/主題	街道夢幻歷險記
教學方式	(1)主題式討論，教師在討論區提出議題，引導學生進行討論或解題。 (2)心智工具法，引導學生在學習過程中，運用電腦化輔助學習工具，對知識進行歸納、評論與組織。 (3-1)錄影觀察法，學生透過學習任務的引導來錄製影片，並上傳分享。共享寫作平台在學習活動中，同步分與教師及同儕進行討論或解題。 (3-2)直接引導法，配合學習單，引導學生閱讀相關媒體或網站內容，作為延伸教材。 (4)同儕互評法，學生依據教師提供的評量規準對同儕的作品進行評分與提出建議。利用行動載具(相機、facebook 社群以及 Dropbox)進行教學。
資源/設備/書籍	美術課本(華興出版社)、行動載具(平板電腦)、投影機、白板、數位教學資源(簡報與影片等)、行動載具的相機與播放功能、Dropbox 免費網路空間
教學評量	1.口語評量(學生能說明學習重點內容) 2.實作評量(學生能瞭解實作學習要素) 3.學習評量(學生能描述、分析所選案例中的跨領域美感) 4.發表評量(學生能上臺發表其練習的美感作品) 5.檔案評量(學生能整理適合自己學習的檔案資料)
教學總時間(分)	500 分鐘
教學目標	以高一美術課程第一章內容為基礎。培養學生認同在地文化，結合環境讓學生評價街道文化。 1.學生能描述街道文化，並運用藝術表現手法繪製桌遊街道地圖(地圖規劃)。 2.學生能分析街道歷史，並規劃商標背景以及設計未來標誌特色(街

	道標誌)。 3.學生能解釋街道意涵，並找出未來街道文化特色以及街道範例(整體規劃)。 4.學生能評價街道價值，並完成未來街道地圖的文化價值與意涵(模型製作)。
參考書目	漢寶德(2010)， <b>如何培養美感</b> ，台北：聯經出版公司。 漢寶德 等(2013)， <b>生活美學理念推廣系列叢書 2</b> ，台北：行政院文化部。 華興職校版美術(全)第一章 第一章龍騰職校版基本設計 I

## (二)教學活動設計

### \*子題一:(3 節課)

藝術領域 核心素養	藝 V-U-A1 參與藝術活動陶冶身心以提升生活美感及生命價值。 藝 V-U-B1 活用藝術符號表達情意觀點與風格並與他人溝通。	
學習重點	關鍵 內涵	能運用藝術媒介，傳達跨領域藝術創作思維。 能以形式原理，學習藝術知能。
	學習 表現	技美 1-V-1 能比較、分析、應用及運用藝術知能，多元媒材進行特定主題或跨領域藝術創作，以傳達意義與內涵，並展現創新思維。(1 表現)
	學習 內容	技美 E-V-1 形式原理、平面與立體構成原理、色彩與造形、空間性表現、數位藝術、商業藝術與設計。(1 表現)
單元目標	學生能描述街道文化，並運用藝術表現手法繪製桌遊街道地圖(地圖規劃)。	
教學融入 議題	科技教育：透過網路學習科技知識的應用與社群平台之關係。 多元文化教育：提供學生理解與尊重各種不同社會多元、族群文化差異機會。 環境教育：從真實環境中，進行有關於教育永續環境的知識、態度與技能。	
教學媒體 與資源	硬體設備(電腦、單槍投影機)、行動設備(平板、手機)、教學檔案(教案、PPT 簡報)、Google 雲端硬碟、Dropbox 雲端硬碟、Facebook 社群、Line 社群。	
教學活動		
時間分配	活動描述	評量策略
50 min	<b>活動一：想像(描述街道的藝術創作活動)</b> 圖形想像組合與美感測驗 <b>一、街道大富翁地圖設計(策略 A 主題式討論)</b>	前側

<p>3 min</p> <p>4 min</p> <p>3 min</p>	<p>說明街道大富翁地圖設計課程單元內容與作業特色</p> <p>1.請問學生有關簡報的圖案照片是什麼地方？<b>提問</b></p> <p>(引導學生透過<b>清明上河圖</b>，促進對<b>過去</b>的觀察與思考) <b>討論</b></p> <p>請同學參閱美術課本內容照片及說明。</p> <p>2.老師說明有關花蓮的街道的內涵。<b>提問</b></p> <p>(老師利用花蓮的舊日街景照片簡報，引導學生瞭解<b>過去街道的關係與變化</b>，學生透過感受與討論方式，思考學生自己未曾注意到的圖像部份或忽略的地方。) <b>結果</b></p> <p>3.引導學生瞭解<b>花蓮市新舊街道的相互關係</b>。也因應社會的不斷重整與變化，進而造就一個街道的文化空間 <b>討論</b></p> <p>(老師說明街道造形變化。引導學生省思有關街道文化) <b>省思</b></p>	<p><b>主題式討論</b></p> <p>課程單元說明</p> <p>圖片及影片</p> <p>引導思考</p> <p>(溝通表達)</p> <p>引導討論</p> <p>(溝通表達)</p> <p>引導討論</p> <p>(自我精進)</p>
<p>5 min</p> <p>5 min</p> <p>5 min</p> <p>25 min</p>	<p>4.引導學生對街道設計的看法。郵局與燦坤 3c 商店的功能說明，並思考未來的花蓮街道與建築物可能變成什麼？</p> <p>(想像在<b>2050 的未來</b>，可能變成什麼?) <b>連結</b></p> <p>街道地圖想像(利用 Google 地圖功能，自動規劃街道路線圖。)</p> <p>5.老師利用簡報，說明有關【少年 Pi 的奇幻漂流】以及【魔境夢遊：時光怪客】內涵。</p> <p><b>討論</b> (想像未來街道的想像可能。)</p> <p>6.請同學<b>針對花蓮街道，並結合大富翁概念，進行未來街道地圖的想像設計</b>。<b>實踐(策略 C2 直接引導法)</b></p> <p>規劃大富翁街道的未來可能性，把自己的想法畫出來。街道結合大富翁概念進行想像設計。如：未來花蓮城市街道...7.大富翁街道想像設計。</p> <p>請同學思考如何設計出具有特色的大富翁街道地圖</p>	<p>引導思維</p> <p>(符號運用)</p> <p>引導思維</p> <p>(符號運用)</p> <p>引導設計</p> <p>(色彩與造形)</p> <p>(空間性表現)</p> <p>(藝術與設計)</p> <p>學習單+A4紙</p>
<p>7 min</p> <p>3 min</p>	<p>1.街道地圖規劃想像描述說明與分享。<b>(策略 D 同儕互評法)</b></p> <p>結合美術的源起說明與分享</p> <p>請同學進行評量。參考<b>街道地圖規劃『評量表』參考 1</b></p>	<p>評量表參考</p> <p><b>同儕互評法</b></p> <p><b>『評量</b></p>

<p>2 min</p> <p>2 min</p> <p>2 min</p> <p>2 min</p> <p>2 min</p> <p>5 min</p> <p>25 min</p>	<p>2.街道地圖結合藝術起源分享</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■模仿說。藝術的產生是起源於人類對外界事物的模仿。</li> <li>■自我表現說。人類自我情感表現結果，強調情感本能。</li> <li>■遊戲說。藝術和遊戲類似，是消耗過剩而產生的活動。</li> <li>■勞動說。是人類在各種勞動行為帶來的藝術創造活動。</li> <li>■裝飾說。將生活事物加以美化裝飾，達到實用與審美。</li> <li>■宗教說。認為藝術的產生是人類各種信仰活動的表現。</li> </ul> <p>3.黃土水/釋迦像(■宗教說分享)</p> <p>此像完整性表現出隱約而含蓄的造形，深具真實人性的感覺</p> <p>4.朱銘/太極拱門(■模仿說分享)</p> <p>由太極推手演化而來，傳達生生不息的概念，永恆而連綿無盡。</p> <p>5.威倫道夫的維納斯(■勞動說分享)</p> <p>6.維納斯(■裝飾說)</p> <p>7.羅丹/沉思者；李仲生/抽象畫；帕洛克/集中(■自我表現說)</p> <p>8.跨領域(公民與社會)融入美感教育課程</p> <p>自我人格發展理論 顧里：鏡中自我 一個人自我概念的形成，是在生活中與他人不斷互動而來的。</p> <p>佛洛伊德：人格結構理論</p> <p>9.街道地圖規劃『評量表』參考1(策略B心智工具法)</p>	<p>表』</p> <p>結合藝術起源</p> <p>引導溝通討論</p> <p>引導溝通討論</p> <p>引導溝通討論</p> <p>引導溝通討論</p> <p>引導溝通討論</p> <p>(公民與社會)</p> <p>人格結構評量表</p>
<p>延伸教學</p>	<p>1.引導學生對地圖規劃的延伸探討與研究</p> <p>專題設計思考：10102_藝術群_私立復興高級商工職業學校_Super Nightmarket 超級夜市通 益智遊戲組</p> <p>職業學校一般科目群科中心學校</p> <p><a href="http://www.cer.ntnu.edu.tw/gcss/">http://www.cer.ntnu.edu.tw/gcss/</a></p> <p>2.延伸至公民與社會科第一章心理社會與文化</p> <p>說明學生自身所處社會文化的過程。(包括價值觀念、社會規範、行為模式、態度及信仰)</p>	<p>引導專題設計</p> <p>(專題製作)</p> <p>跨領域公民與社會科</p>

	<p>公民與社會學科中心</p> <p><a href="http://center.tnfsn.edu.tw/bin/home.php">http://center.tnfsn.edu.tw/bin/home.php</a></p> <p>3.延伸至環境教育議題</p> <p>認識人類生存與發展所面對的社會和環境，思考個人發展與生活行動關聯。</p> <p>普通型高級中等學校生活課程課綱草案</p> <p><a href="http://www.naer.edu.tw/files/15-1000-10635.c1174-1.php?Lang=zh-tw">http://www.naer.edu.tw/files/15-1000-10635.c1174-1.php?Lang=zh-tw</a></p> <p>環 U4 思考生活品質與人類發展的意義，並據以思考與永續發展的關係。</p> <p>環 U5 採行永續消費與簡樸生活的生活型態，促進永續發展。</p>	<p>公學科中心</p> <p>融入議題</p> <p>環境教育議題</p> <p>生活課程課綱</p> <p>議題實質內涵</p>
--	--	--

**\*子題二: (2 節課)**

<p>藝術領域 核心素養</p>	<p>藝 V-U-A2 運用設計式的思考與批判以藝術實踐解決問題。</p> <p>藝 V-U-B1 活用藝術符號表達情意觀點與風格並與他人溝通。</p>	
<p>學習重點</p>	<p>關鍵 內涵</p>	<p>能透過主動參與，展現藝術設計思考。</p> <p>能以設計思考、集體創作，學習藝術知能。</p>
<p>學習重點</p>	<p>學習 表現</p>	<p>技美 3-V-1 能透過多元藝文活動的主動參與，展現對在地及世界文化的探索與關懷；並能活用設計思考及藝術知能，表達重要議題（性別、人權、環境與海洋等）的關懷及省思。(3 實踐)</p>
<p>學習重點</p>	<p>學習 內容</p>	<p>技美 P-V-2 設計思考、通用設計、生活美學、文化創意產業、集體創作。(3 實踐)</p>
<p>單元目標</p>	<p>學生能分析街道歷史，並規劃商標背景以及設計未來標誌特色（街道標誌）。</p>	
<p>教學融入 議題</p>	<p>科技教育：透過網路學習科技知識的應用與社群平台之關係。</p> <p>多元文化教育：提供學生理解與尊重各種不同社會多元、族群文化差異機會。</p> <p>環境教育：從真實環境中，進行有關於教育永續環境的知識、態度與技能。</p>	
<p>教學媒體 與資源</p>	<p>硬體設備（電腦、單槍投影機）、行動設備（平板、手機）、教學檔案（教案、PPT 簡報）、Google 雲端硬碟、Dropbox 雲端硬碟、Facebook 社群、Line 社群。</p>	



教學活動		
時間分配	活動描述	評量策略
2 min	<b>活動二：醞釀(分析街道過去的標誌特色)(策略 B 心智工具法)</b>	<b>心智工具法</b> 課程單元說明
3 min	<b>二、街道大富翁標誌設計</b> 說明街道大富翁標誌設計課程單元內容與作業特色	圖片及影片 引導思考 (溝通表達)
5 min	1.請問學生有關簡報圖案，這是什麼符號？ <b>提問</b> (引導學生認識標誌文化，促進對 <b>圖像</b> 的觀察與思考) <b>討論</b>	引導討論 (溝通表達)
2 min	2.請問學生有關簡報，這個符號代表什麼？ <b>提問</b> (引導學生認識標誌的意義。一個企業所擁有的商標，如何能在消費者心中，留下最重要的印象。)	引導討論 (溝通表達)
3 min	<b>結果</b> 3. 請問學生有關簡報，這個符號它提供了什麼？ <b>討論</b>	引導討論 (解決問題)
5 min	(引導學生認識標誌的意義與價值。) <b>省思</b> 4.請問學生未來可能還有哪些符號？	引導思維 (系統思考)
5 min	(引導學生提出自己對標誌設計的概念。思考未來的花蓮商街的標誌藝術特色可能是什麼？) <b>連結</b>	引導思維 (系統思考)
25 min	5. 老師利用簡報，說明有關「阿凡達」內涵。 <b>討論</b> (說明「阿凡達」符號代表什麼？想像花蓮街道標誌的可能。) 利用心智工具法，引導學生進行街道與標誌的想像。 6.這些「圖騰」及「標誌」符號代表了什麼？ 說明圖騰及標誌可以代表 7.心智工具法介紹 說明心智工具與標誌設計構想 8.請同學對街道街道標誌與圖卡進行想像設計。 <b>實踐</b> 規劃街道標誌的未來可能，把自己的標誌圖卡設計出來。 思考街道標誌與美術的形式原理關係。 街道圖卡與標誌設計	引導思維 (符號運用) 引導設計 (心智圖運用) (色彩與造形) (藝術與設計)
3 min	1.街道標誌與圖卡設計的分析與分享。(策略 D 同)	學習單+A4 紙



	念、社會規範、行為模式、態度及信仰) 公民與社會學科中心 <a href="http://center.tnfsu.edu.tw/bin/home.php">http://center.tnfsu.edu.tw/bin/home.php</a> 3.延伸至基本設計 說明基本設計要素 1.基本設計要素介紹：點、線、面、體的認識。 2.基本設計要素的構成原理介紹。 3.運用基本設計要素及其構成原理的實作練習。 技術型高級中等學校專業科目設計群課綱草案 <a href="http://www.naer.edu.tw/files/15-1000-10635,c1174-1.php?Lang=zh-tw">http://www.naer.edu.tw/files/15-1000-10635,c1174-1.php?Lang=zh-tw</a>	學科中心  基本設計  設計群課綱
*子題三: (2 節課)		
藝術領域 核心素養	藝 V-U-A3 具備規劃能力與創新精神以適應社會變化。 藝 V-U-B1 活用藝術符號表達情意觀點與風格並與他人溝通。	
學習重點	關鍵 內涵	能運用藝術概念，傳達跨領域藝術概念。 能分析藝術主題、形式與內容，表達對美感的多元觀點。
	學習 表現	技美 A-V-1 藝術概念、藝術批判與賞析、數位美學。(2 鑑賞)
	學習 內容	技美 2-V-1 能探討分析藝術產物的創作目的、主題、形式與內容，其文化脈絡與意涵，各種符號的性別意涵及其權力關係，並能表達對美感與生命價值的多元觀點。(2 鑑賞)
單元目標	學生能解釋街道意涵，並找出未來街道文化特色以及街道範例（整體規劃）。	
教學融入 議題	科技教育：透過網路學習科技知識的應用與社群平台之關係。 多元文化教育：提供學生理解與尊重各種不同社會多元、族群文化差異機會。 環境教育：從真實環境中，進行有關於教育永續環境的知識、態度與技能。	
教學媒體 與資源	硬體設備（電腦、單槍投影機）、行動設備（平板、手機）、教學檔案（教案、PPT 簡報）、Google 雲端硬碟、Dropbox 雲端硬碟、Facebook 社群、Line 社群。	
教學活動		
時間分配	活動描述	評量策略
5 min	<b>活動三：轉變(解釋未來街道的創造涵義)(策略 C1 錄影觀察)</b> 三、街道大富翁遊戲設計課程說明	<b>C1 錄影觀察</b> 課程說明 圖片及影片

<p>5 min</p> <p>5 min</p> <p>5 min</p> <p>5 min</p> <p>25 min</p>	<p>說明街道大富翁遊戲設計課程單元內容與作業特色</p> <p>1.請問學生有關簡報的圖案，什麼是「朝日通」？ <b>提問</b> (引導學生認識花蓮市街道文化，促進對<b>街道</b>的觀察) <b>討論</b></p> <p>2.請問學生有關簡報，「朝日通」過去與現在 1? <b>提問</b> (引導學生引導學生認識國中時期的學校街道。) <b>結果</b></p> <p>3.請問學生有關簡報，「朝日通」過去與現在 2? <b>討論</b> (引導學生認識國中時期的國中學校。) <b>省思</b></p> <p>4.請問學生街道地圖要如何行走與遊戲？ (引導學生對<b>花蓮街道地圖</b>提出可能行走與遊戲方式?) <b>連結</b></p> <p>5.老師利用簡報，說明有關「天空之城」內涵。 <b>討論</b> (說明「天空之城」符號代表什麼？設計花蓮街道的遊戲方式。)</p> <p>6.同學<b>規劃街道地圖遊戲方式</b>規劃，把想法畫或寫出來。 <b>實踐</b> 可能行走與遊戲的方式想像？ 街道地圖要如何行走與遊戲設計？ 學生對花蓮街道發現，街道地圖遊戲方式規劃設計</p>	<p>課程說明</p> <p>引導思考 (溝通表達)</p> <p>引導討論 (溝通表達)</p> <p>引導討論 (創新應變)</p> <p>引導思維 (符號運用)</p> <p>引導思維 (規劃執行)</p>
<p>5 min</p> <p>2 min</p> <p>2 min</p>	<p>1.街道地圖遊戲方式規劃設計的解釋與分享。 例如：花蓮街道地圖遊戲的演變設計...(策略D同儕互評法) 思考地圖遊戲方式與美術的表現方式。 請同學進行評量。(策略C2直接引導法) 參考<b>街道標誌規劃「評量表」參考3</b></p> <p>2.遊戲方式結合美術表現分享 美術的表現方式，有色彩、形態、質感、以及點線面和空間。</p> <p>3.地圖遊戲方式結合美術表現分享 美術的表現方式甚多，其中較重要的有下列幾項：</p>	<p>色彩與造形 (藝術與設計) (藝術與設計) <b>同儕互評法</b> 學習單+A4 紙 <b>評量表</b></p>

<p>2 min 2 min 2 min 2 min 2 min 2 min 2 min 2 min 2 min 3 min</p> <p>22 min</p>	<p>■色彩，具魅力與變化，使作品產生特殊的層次或空間效果。</p> <p>■形態，指物質形態的外在樣貌。</p> <p>■質感，質感是物體本身的屬性所產生的質地感覺。</p> <p>■點、線、面、空間，繪畫的基本要素。</p> <p>4.洪瑞麟/等待入坑(■形態)</p> <p>5.陳澄波/淡水(■色彩)</p> <p>6.李石樵/市場口(■點、線、面、空間)</p> <p>7.林布蘭/和莎斯姬亞一起的自畫像(■色彩)</p> <p>8.范艾克/阿諾菲尼夫婦(■質感)</p> <p>9.米勒/拾穗(■點、線、面、空間)</p> <p>10.莫內/印象.日出(■色彩)</p> <p>11.梵谷/星夜(■色彩)</p> <p>12.跨領域(物理)融入美感教育課程</p> <p>位置，表示物體相對於參考點的距離大小及方向。</p> <p>位移，物體移動時，位置的變化量，即為位移。</p> <p>速度和速率，平均速度=位移÷時間，平均速率=路徑長÷時間。</p> <p>街道遊戲規劃『評量表』參考3</p>	<p>評量表</p>
<p>延伸教學</p>	<p>1.引導學生對創新思考的延伸探討與研究 國立台北教育大學: 數位科技設計學系 <a href="http://dtd.ntue.edu.tw/">http://dtd.ntue.edu.tw/</a></p> <p>2.延伸至環境教育議題 認識人類生存與發展所面對的社會和環境，思考個人發展與生活行動關聯。 環 U4 思考生活品質與人類發展的意義，並據以思考與永續發展的關係。</p>	<p>引導創新思考 (遊戲規劃) 環境教育議題</p> <p>議題實質內涵</p>

**\*子題四: (3 節課)**

<p>藝術領域 核心素養</p>	<p>藝 V-U-B2 運用多媒體與資訊科技進行創作思辨與溝通。 藝 V-U-C2 強化藝術實踐歷程中團隊合作與溝通協調力。</p>	
<p>學習重點</p>	<p>關鍵 內涵</p>	<p>能運用藝術批判與賞析，傳達跨領域藝術概念。 能分析藝術創作目的，表達對美感與生命價值的多元觀點。</p>
	<p>學習 表現</p>	<p>技美 A-V-1 藝術概念、藝術批判與賞析、數位美學。(2 鑑賞)</p>
	<p>學習</p>	<p>技美 2-V-1 能探討分析藝術產物的創作目的、主題、形式與內</p>

	內容	容，其文化脈絡與意涵，各種符號的性別意涵及其權力關係，並能表達對美感與生命價值的多元觀點。(2 鑑賞)
單元目標	學生能評價街道價值，並完成未來街道地圖的文化價值與意涵（模型製作）。	
教學融入議題	科技教育：透過網路學習科技知識的應用與社群平台之關係。 多元文化教育：提供學生理解與尊重各種不同社會多元、族群文化差異機會。環境教育：從真實環境中，進行有關於教育永續環境的知識、態度與技能。	
教學媒體與資源	硬體設備（電腦、單槍投影機）、行動設備（平板、手機）、教學檔案（教案、PPT 簡報）、Google 雲端硬碟、Dropbox 雲端硬碟、Facebook 社群、Line 社群。	
教學活動		
時間分配	活動描述	評量策略
5 min	<p><b>活動四：創見未來(評價街道的藝術價值)(策略 D 同儕互評法)</b></p> <p>四、街道大富翁鑑賞討論</p> <p>說明街道大富翁鑑賞討論課程單元內容與作業特色</p> <p>1.引導學生認識藝術鑑賞。<b>說明</b></p>	課程說明 圖片及影片
5 min	<p>(學生在進行鑑賞時，先被作品形式層面的視覺特徵所吸引，再深入了解其內容層面。)<b>討論</b></p>	引導思考 (藝術涵養)
5 min	<p>2.引導學生對<b>描述</b>的認識。<b>說明</b></p> <p>(指作品描述，不涉及作品的涵意及其價值的認定。)<b>討論</b></p>	引導討論 (美感素養) 引導討論 (美感素養)
5 min	<p>3.引導學生對<b>分析</b>的認識。<b>說明</b></p> <p>(係探討所指稱對象間的關係，也就是分析作品間各部份組合的情形。利用視覺的觀察來作造形的分析。)<b>討論</b></p>	引導思維 (自我精進)
5 min	<p>4.引導學生對<b>解釋</b>的認識。<b>說明</b></p> <p>(指對作品所傳達出的情感理念作一解釋，思考。)<b>連結</b></p>	引導思維 (自我精進)
25 min	<p>5.引導學生對<b>評價</b>的認識。<b>說明</b></p> <p>(應用前階段所習得知識，對作品的價值作個人判斷。)<b>實踐</b></p> <p>6.請同學分享街道地圖遊戲方式。<b>實踐(策略 D 同儕互評法)</b></p>	引導設計
5 min	1.地圖鑑賞方式評價與分享。地圖遊戲鑑賞與美術的功能。	學習單+A4 紙
5 min		

5 min	請同學進行評量。	美術價值
5 min	2.地圖遊戲鑑賞與美術的功能	
30 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 美術對社會的價值</li> <li>a.有陶冶與教化責任，並對社會表示，進而改造社會、引導社會，使社會文化繼續向前推展。</li> <li>b.藝術的創造可以為我們帶來精神的平衡及心理的寧靜，也就是藝術有助心理衛生的建設。</li> <li>c.應用美術如海報、包裝、報紙、商標、雜誌、插畫、產品廣告等，可促進商業機能成為社會傳達的媒介物。</li> <li>d.有些美術作品記錄了當時社會生活的景況，表現出當時社會繁榮與人民安樂的情境。</li> </ul>	
50 min	3.跨領域(數學)融入美感教育課程 4. 地圖遊戲鑑賞結合美術功能分享 參考 <b>街道地圖鑑賞『評量表』</b> 參考4 <b>課程滿意度問卷調查</b>	
延伸教學	引導學生對創新思考的延伸探討與研究 國立台北教育大學: 數位科技設計學系 <a href="http://dtd.ntue.edu.tw/">http://dtd.ntue.edu.tw/</a>	引導創新思考 (遊戲規劃)

#### 參考資料

- 1.花工美術 Facebook 社群 <https://www.facebook.com/groups/496771077000024/>
- 2.第二期中等學校跨領域美感教育實驗課程開發計畫 <http://www.inarts.edu.tw/>
- 3.花工跨領域美感計畫 <https://www.facebook.com/groups/1115051615238169/>

#### 附件：計畫執行日誌

##### (一)跨領域課程實施

第一階段跨領域美感實驗課程實施，以國文老師和視覺藝術教師率先進行，第二階段請社會

日期	說明	備註
105年8月27日	全國合作學校誓師大會 第二期計畫各合作單位執行內容與預期目標 <a href="http://www.inarts.edu.tw/">http://www.inarts.edu.tw/</a>	國立臺灣師範大學綜合大樓509國際會議廳
105年8月27日	計畫前測	前測
105年9月26日 105年9月30日	105學年度跨領域美感課程教學方案執行 <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 專題討論式</li> </ul>	課程執行1
105年10月03日 105年10月07日	跨領域(公民與社會) <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 專題討論式</li> </ul>	課程執行2
105年10月10日 105年10月14日	國慶日 10/11~12 第一次期中考(資一甲、機一甲課程順)	第一次期中考

	延)	
105年10月17日 105年10月21日	A 主題討論法 ■協同教學	課程執行 3
105年10月24日 105年10月28日	跨領域(國文) A 主題討論法 B 心智工具法	課程執行 4
105年10月31日 105年11月04日	A 主題討論法 ■協同教學	課程執行 5
105年11月07日 105年11月11日	跨領域(物理) C1 錄影觀察法 C2 直接引導法	課程執行 6
105年11月14日 105年11月18日	<b>11月14日校慶補假</b> 跨領域(數學) C2 直接引導法 ■協同教學	課程執行 7
105年11月21日 105年11月25日	11/23~11/25 第二次期中考 (建一甲、圖一甲課程順延)	課程執行 8 第二次期中考
105年11月28日 105年12月02日	跨領域(數學)、後測 D 同儕互評法	後測 課程執行 8
105年12月05日 105年12月09日	<b>12/5~12/9 輔導室高一心理測驗</b> 1. 工作坊類別：美術(視覺藝術) 2. 主題：美感跨領域「街道夢幻歷險記」課程分享 3. 跨領域合作科目：公民社會、國文、物理、數學 4. 工作坊時間：105/12/09 花蓮高工美術教室	高一心理測驗
105年12月12日 105年12月16日	跨領域(數學)、後測 D 同儕互評法 ■協同教學	後測
105年12月19日 105年12月31日	計畫整理	計畫整理
(公民與社會)、跨領域(國文)、跨領域(物理)、跨領域(數學)		