

## 跨領域美感課程教學方案

- 壹、 學校名稱
- 貳、 團隊成員
- 參、 跨領域科目
- 肆、 教學對象與先備能力
- 伍、 跨領域美感課程實施模式
- 陸、 跨領域美感課程應用策略
- 柒、 教學計畫
  - 一、 單元名稱
  - 二、 設計理念
  - 三、 藝術概念與美感元素
  - 四、 教學方法
  - 五、 教學目標（含核心素養）
  - 六、 課程架構圖
  - 七、 教學活動與教材內容
  - 八、 教學評量
- 捌、 教學省思與建議
- 玖、 課程研發成果（如學習單、觀察紀錄表、評分規準等）
- 壹拾、 未來推廣計畫
- 壹拾壹、 課程實施紀錄
- 壹拾貳、 參考資料

※請先以文字進行論述，再輔以表格等說明。

# ■ 跨 領 域 美 感 課 程 教 學 方 案 ■

北 區 / 連 江 縣 歷 介 壽 國 民 中 小 學

<b>學校名稱</b>	連江縣立介壽國民中小學		
<b>團隊成員</b>	林偉傑、官秀如、陳孜淵、陳崇文		
<b>跨領域學科</b>	自然與生活科技領域	<b>藝術學科</b>	視覺藝術
<b>教學對象</b> <b>先備能力</b>	1.教學對象:五年級學生 2.能夠觀察生活周遭環境,並感受家鄉在地之美。 3.具備基礎平板操作技巧,完成線上社群發表。 4.能參與團體活動,並合作完成資料蒐集及發表活動。		
<b>跨領域 美感課程 實施模式</b>	<b>【實施模式】</b>		
	本課程以自編教材為主,融合社會領域(本土)、自然與生活科技領域以及藝術與人文領域,以馬祖國家風景管理區近年來推動的馬祖地質公園為學習主軸,將學子所在的南竿島景點依地質生態、戰地風光、宗教文化以及聚落建築區分為四大類,在課程的最後產出帶有南竿島在地特色的桌遊。學習的歷程中學生團隊合作運用資訊設備蒐集景點資料,並結合創意發想設計桌遊內容,期間藝術與人文教師引導學生在桌遊設計過程中,融入簡化的景點圖樣以及利用不同的色彩區分各樣的特色區塊。		
<b>跨領域 美感課程 應用策略</b>	<b>【應用策略】(請勾選)</b>		
	<b>使用時機</b> <input 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	<b>教學策略</b> <input 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 checked="" 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 type="checkbox"/> 其他	<b>評量模式</b> <input checked="" type="checkbox"/> 學習單 <input type="checkbox"/> 試題測驗 <input type="checkbox"/> 遊戲評量 <input checked="" type="checkbox"/> 專題報告製作 <input type="checkbox"/> 展演實作 <input type="checkbox"/> 影音紀錄 <input checked="" type="checkbox"/> 其他

# 小島故事

資源大尋寶  
(自然)

小島風情畫  
(藝文)

桌遊設計趣  
(綜合)

資源認識

景點分類

特色調查

色彩簡介

元件配色

景點簡畫

桌遊規則

试玩調整

定案產出

教學計畫					
單元名稱	小島故事(南竿島版)				
教學總時數	17 節課	實施班級數	五忠	學生數	14 人
實施情形	校方組成課程小組，定期進行課程討論與修正。課程實施由五年級導師、自然領域科任教師以及藝文領域科任教師協同進行，實施時間為 3 月至 6 月。				
設計理念	<p>馬祖是一個偏處台灣北部的一個小島，其地理位置更為靠近中國大陸，擁有台灣本島所沒有的傳統建築、在地方言是初來乍到之旅客聽不懂的閩東語、宗教習俗也不同于閩南或客家，兼之作為 50 年來的戰地前線，其風土民情有其獨特之處。然無論是課本內容或網路資訊，新一代的學子們常接觸的卻是與家鄉風俗不同的知識內容，對於自己土生土長的家鄉，卻未必有多少熟悉之感。</p> <p>在思考如何讓學生學去親近家鄉認識家鄉的過程中，我們的團隊有了一個發想：與其全由老師在台上教，不如讓學生自己有機會去探索。因此，我們採用馬祖國家風景區界定的地質公園分類：地質生態、戰地風光、宗教文化、聚落建築，並讓學生以南竿區生活周遭環境為範疇，進行此四類景點的調查與分類，最後並秉持著做中學的理念，讓學生以調查所得的素材自行設計桌遊，產出具有家鄉特色的跨領域成品，期間並在桌遊中融入各景點資料，在遊戲中回答相關在地問題，使成品可作為認識家鄉的教材使用，達到寓教於樂的目的。</p>				
藝術概念與美感元素	三原色、對比色、色彩聯想與象徵意涵、圖像簡化				
教學方法	講述法、觀察法、問答法、實作、討論、分組合作學習、行動學習				
教學資源	連江縣本土教育資源網、馬祖國家風景管理區網站、南竿島導覽地圖、馬祖地質公園撲克牌、馬祖地質公園簡介影片、伊登十二色相環、基礎設計(圖形簡化)/黃郁升、色彩聯想與象徵意涵				

<b>教學目標</b>	
單元目標	1. 能了解馬祖在地元素，並將其進行分類。 2. 調查各項具本土特色的景點內容，深入了解特色。 3. 能將複雜的圖像做簡化，並設計出具有文化特色的簡化圖像。 4. 能運用色彩學概念來進行桌遊配色。 5. 能結合馬祖在地特色進行桌遊規則創作。
核心素養	自-E-B1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的自然科學資訊或數據，並利用較簡單形式的口語、文字、影像、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。 藝-E-A2 認識設計式的思考，理解藝術實踐的意義。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。
學習表現	學習內容
視 1-III-2 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 視 1-III-3 能學習設計式思考，進行創意發想和實作。 自 tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的紀錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。 自 pc-III-2	視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型 視 E-III-3 設計思考與實作

能利用簡單形式的口語、文字、影像（如攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。	
綜 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作 達成共同目標	綜 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決

### 課程架構

節次	課程名稱	教學重點	教學工具
一~五節	資源大尋寶	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 各組能靈活運用 SEESAW，將學習內容上傳雲端社團。</li> <li>2. 能將家鄉資源依其性質做出分類。</li> <li>3. 各組能所分派到的資源類別進行深度調查。</li> <li>4. 整合調查資料進行分組報告。</li> </ol>	桌上型電腦 單槍投影機 平板電腦 APP：SEESAW 馬祖地質公園撲克牌 馬祖地質公園簡介影片
六~十一節	小島風情畫	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 從伊登十二色相環中，認識三原色。</li> <li>2. 運用視覺疲勞小遊戲，認識對比色。</li> <li>3. 色彩聯想與象徵意涵。</li> <li>4. 運用色彩學概念為地質公園中的四大類進行配色。</li> <li>5. 簡化複雜的景點照片，設計出具有文化特色的簡化圖像。</li> </ol>	桌上型電腦 單槍投影機 電腦 ppt 繪畫用品 馬祖地質公園撲克牌 平板電腦
十二~十七節	桌遊設計趣	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 討論「小島故事」桌遊規則。</li> <li>2. 將各景點內容轉化為遊戲題目，豐富桌遊知識層面內容。</li> </ol>	大富翁 卡卡頌 平板電腦

			3. 桌遊試玩與修正。 4. 成果發表與心得分享。				「小島故事」底圖 桌遊元件
<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
第一節	課程開始前教師說明，本	25 分鐘			分組合作 學習	實作評量	
	次的教學活動繳交作業的方式將會採用平板電腦拍照、錄音、以及錄影上傳。接著教師說明 SEESAW 的使用方式，並請學生完成註冊動作。 <b>單元一：資源大尋寶</b> <b>〔我們的島-1〕</b> 1. 教師節取連江縣本土教育資源網中「馬祖島」這課的頁面，並將其派發到學生的平板中。 2. 教師請大家隨著電腦中播放的「馬祖島」朗讀語音共同誦唸。 3. 各組將其誦唸的情形錄下來發送到 seesaw 平台上。 4. 教師即時於 seesaw 平	15 分鐘			行動學習	實作評量	

	台上進行回饋。						
第二節	〔我們的島-2〕	13 分鐘					
	1. 教師於 SEESAW 平台派發「我們的島：走訪地質公園—馬祖紀石」影片，並請學生於觀看石將重點記錄下來。	7 分鐘					實作評量
	2. 教師請各組學生進行討論，將重點條列並上傳 SEESAW 平台。	5 分鐘					
	3. 教師說明「KWL 學習法」，表示在針對一個題目進行討論時可以從「know 已知—what 想知—learn 學知」這三個層面去進行探討。	15 分鐘					實作評量
	4. 教師發下空白 A4 紙請各組利用 KWL 學習發將「我們的島」影片中的重點畫成「關於馬祖」心智圖上傳到 SEESAW 平台。						
第三節	〔馬祖地質公園-1〕						
	1. 教師回顧上節課大家畫的「關於馬祖」，讓各組互相分享對馬祖的了解	10 分鐘					



	<p>2. 教師發下馬祖地質公園撲克牌，請各組學生自行依所拿到的牌進行分類。並將分類結果錄影上傳 SEESAW 平台。</p> <p>3. 教師請各組學生發表分類結果。</p> <p>4. 教師歸納各組結果，將撲克牌內容區分為：特色美食、自然動植物、軍事、景點等幾個類別。</p>	<p>15 分鐘</p> <p>10 分鐘</p> <p>5 分鐘</p>				<p>實作評量</p> <p>口語評量</p>	
第四節	<p>〔馬祖地質公園-2〕</p> <p>1. 教師說明上節課撲克牌上的內容僅為馬祖部分在地特色，請大家分享是否還有未列在撲克牌上的內容。</p> <p>2. 教師於 SEESAW 平台上發布「馬祖地質公園教學 4 大特色影片」數則，請各組自行上平台觀看，並將重點畫成心智圖。</p>	<p>10 分鐘</p> <p>30 分鐘</p>				<p>口語評量</p> <p>實作評量</p>	
第五節	<p>〔馬祖地質公園-3〕</p> <p>1. 各組學生分享自己所畫的心智圖。</p>	<p>10 分鐘</p>				<p>口語評量</p>	

	<p>2. 教師展示馬祖國家風景區網站上對「馬祖地質公園」的定義分類：地質生態、戰地風光、宗教文化、聚落建築。並請各組核對自己的分類法和公訂分類法有什麼差異。</p> <p>3. 教師發下南竿區導覽地圖，並分配各組一項分類內容，請各組將南竿區的資源點條列出來。</p> <p>4. 教師向學生說明我們即將製作南竿島桌遊，桌遊資源點就從四大分類的內容中進行挑選。</p>	10 分鐘				實作評量	
		15 分鐘				實作評量	
		5 分鐘					
第六節	<p><b>活動二：小島風情畫</b> 〔認識色彩與象徵意涵〕</p> <p>1. 教師先展示伊登十二色相環，再提問：哪些顏色是三原色？</p> <p>2. 運用視覺疲勞小遊戲，認識對比色「紅綠」、「黃藍」。</p> <p>3. 發現對比色在伊登十二色相環中的相對位置。</p>	10 分鐘	色相環	色彩	講述法 觀察法	口語評量	
		25 分鐘		三原色	問答法	實作評量	
		5 分鐘			對比色		

第七節	<p>1. 教師先提問：「有什麼東西是紅色的？」再展示「火」的圖像，讓學生理解紅色的象徵意涵是「熱、危險」。</p> <p>2. 教師先提問：「有什麼東西是綠色的？」再展示「大樹」的圖像，讓學生理解綠色的象徵意涵是「安全、舒服」。</p> <p>3. 教師依序提問，讓學生理解，黃色的象徵意涵是「鮮明、希望」；藍色的象徵意涵是「放鬆、冷靜」。</p>	<p>10 分鐘</p> <p>10 分鐘</p> <p>10 分鐘</p> <p>10 分鐘</p>	色彩的象徵 意涵	色彩學	<p>講述法</p> <p>觀察法</p> <p>問答法</p>	口語評量	
第八節	<p>〔色彩運用與圖像簡化〕</p> <p>1. 請學生運用對比色的象徵意涵為地質公園中的四大類進行配色，並說明原因，獲得同學的認同。</p> <p>2. 全班一致同意的分類： 紅—宗教文化 綠—戰地風光 黃—聚落建築 藍—地質生態</p> <p>3. 教師教導圖像簡化的方法，學生進行練習。</p>	<p>25 分鐘</p> <p>15 分鐘</p>	<p>色彩的象徵 意涵</p> <p>圖像 簡化方法</p>	<p>配色</p> <p>設計 簡化圖像</p>	<p>講述法</p> <p>觀察法</p> <p>問答法</p> <p>討論</p> <p>實作</p>	<p>口語評量</p> <p>互評</p> <p>實作評量</p>	

第九節	〔設計圖像簡化-1〕					
	1. 教師展示南竿桌遊地圖，請學生說出地質生態、戰地風光、宗教文化、聚落建築四類景點在哪裡？全班學生以這四類分成四組。	15 分鐘			問答法 討論 分組合作 學習	口語評量
	2. 學生使用平板電腦、地質公園撲克牌、南竿導覽手冊，分組找出各類景點照片，運用圖化簡化方法，設計出具有文化特色的草圖。	25 分鐘	圖像 簡化方法	設計 簡化圖像	實作	實作評量
第十節	〔設計圖像簡化-2〕					
	1. 繪製具有文化特色的簡化圖像。	40 分鐘	圖像 簡化方法	設計 簡化圖像	實作	實作評量
第十一節	〔設計圖像簡化-3〕					
	1. 繪製具有文化特色的簡化圖像。	20 分鐘	圖像簡化方法	設計簡化圖像	實作	實作評量
	2. 掃描學生作品，縮小列印，貼至桌遊地圖上。	5 分鐘				
3. 作品分享與欣賞	15 分鐘			討論	互評	
第十二節	活動三：桌遊設計趣 〔規則我來訂-1〕					
	教師於上課前將前一個活動中學生製作的桌遊底圖					

	<p>張貼在黑板上。</p> <p>1. 教師說明接下來將進行桌遊規則的訂立，並拿出事先準備好的幾項桌遊，請學生稍後參考其他桌遊的設計來發想。</p> <p>2. 各組學生試玩桌遊：大富翁、卡卡頌。</p>	5 分鐘					實作評量
第十三節	<p>〔規則我來訂-2〕</p> <p>1. 教師引導學生討論「小島故事」桌遊的規則，包含遊戲方式、角色設計、特殊卡牌規則。</p> <p>2. 教師歸納討論結果：「小島故事」桌遊採用類大富翁模式，擲骰子前進，並可購置房屋，走到特定景點須回答景點相關問題。</p>	35 分鐘	5 分鐘				實作評量
第十四節課	<p>〔景點問題設計-1〕</p> <p>1. 教師分配景點給各組學生，說明出題規則為選擇題模式。隨後在分發平板電腦給各組作為查詢景點資料所用。</p> <p>2. 各組進行景點題目設計。</p>	5 分鐘	35 分鐘				實作評量

<p>第十 五 節 課</p>	<p>〔景點問題設計-2〕</p> <p>1. 各組繼續進行景點題目設計。</p> <p>2. 各組整理題目，並在教師的引導下整合題庫問題，刪除重複性高的問題，並調整問題難易度於同一水平。</p>	<p>20 分鐘</p> <p>20 分鐘</p>				<p>實作評量</p>	
<p>第十 六 節 課</p>	<p>〔桌遊試玩-1〕</p> <p>教師於上課前準備桌遊所需的遊戲元件：桌遊底圖、骰子、房屋模型、角色模型、機會命運牌、景點題目。</p> <p>1. 學生進行桌遊試玩，教師並提醒學生在進行桌遊試玩時要注意遊戲流程是否順利，並將遇到的問題記錄下來。</p> <p>2. 教師請學生發表試玩所發生問題，並進行規則修正。</p>	<p>30 分鐘</p> <p>10 分鐘</p>				<p>實作評量</p> <p>口語評量</p>	
<p>第十 七 節 課</p>	<p>〔桌遊試玩-2〕</p> <p>1. 學生進行規則修正後的桌遊試玩。</p> <p>2. 教師請學生分享「小島故事」桌遊從一開始的</p>	<p>20 分鐘</p> <p>20 分鐘</p>				<p>實作評量</p> <p>口語評量</p>	

自然資源調查到美術設計在到最後的桌遊產出的過程心得。						
----------------------------	--	--	--	--	--	--

### 教學省思與建議

秀如、偉傑老師：

我們從帶領學生們認識馬祖地質公園，到繪製馬祖南竿地圖，最後討論桌遊的規則和進行模式，一路走來花了很多的時間，學生們因為這次的桌遊課程，對於自己的家鄉...馬祖這塊土地有了更深入的了解。經過課後檢討，我們覺得老師在進行課程前的規劃，不夠完善，像是桌遊方向和課程細節以及討論的時間，都不夠充分，如果時間能更充分些、課程能更周詳些，會更好。

這次的課程，學生使用了平板，討論和蒐集資料等各種方式學習，進行了一學期的課程，但由於時間太過緊迫，各類型桌遊遊戲操作太少，加上在設計方面投入的時間也少，所以設計出的桌遊感覺沒那麼完善、好玩。在實際操作後，由於地圖上的空點太多，所以玩起來比較沉悶，這是下次設計時，可以調整的部分。

孜淵老師：

抱著期待的心情二度參與跨領域美感教學課程，這一次不是自己單打獨鬥，是四位老師互相對話、共同討論的教學團隊，經歷了好多次的備課與修正，整整忙了一學期，終於教導孩子產出『小島故事－馬祖南竿桌遊』。

此次教學對象為五忠，我沒有任教五忠的任何課程，向該班的藝文教師借了三周的時間來上課，對於孩子的先備知識與生活經驗也不甚清楚，當孩子完成小島風情畫的作品時，對於作品的完整度有些失望，我從導師那兒得知：這一班學生不太喜歡畫畫，他們希望不要再花時間加強作品了。所以，我向組長提議，可否將作品改為學生到現場拍照的照片？組長回應：學生的作品畫得不錯，有童趣，要我別擔心；還說，若改為照片呈現，作品會變得很普通，無法顯現出學生的與眾不同。

只好聽取建言，硬著頭皮將學生的作品掃描，再「縮小」列印，拿著列印出來的作品，發現作品的缺點也被縮小了，整體而言，還不賴！當學生看見自己的作品被貼在桌遊底圖上，雀躍不已，很有成就感，希望這一班的孩子能藉由此次的經驗，漸漸喜歡上繪畫。

## 教學研發成果

### 1. 小島故事(南竿島版)底圖。



### 2. 小島故事桌遊規則。

- (1) 遊戲需 2~4 人進行遊戲。
- (2) 遊戲開始前猜拳決定遊戲者所執角色棋(地質生態、戰地風光、宗教文化以及聚落建築四類)。
- (3) 遊戲者拿取固定金額的遊戲幣。
- (4) 遊戲者可以自行決定開局所在的地點。並用擲骰子的方式輪流前進。
- (5) 角色棋停留在問題點上，需使用平板電腦掃描 QR CODE 進行問答，答對了即佔領該點，並可向停留的其他人收取費用；答錯了則失去佔領機會。
- (6) 遊戲者到達被其他人佔領的景點如果無法回答正確答案，需要付雙倍的費用。如能正確答對，則可只付一倍費用。
- (7) 遊戲者如果回答相同屬性的問題(如地質生態角色棋回答地質生態問題)，除了佔領景點，並可得到獎勵費用。
- (8) 遊戲為計時制，遊戲者可共同約定遊玩時間(建議 40-60 分鐘)，待時間結束後結算金



額，手中金錢越多者獲勝。

3. 小島故事問題集(GOOGLE 表單版)

<https://drive.google.com/drive/folders/1HCgYf900zm54jG1n7GBKxQGO50cpZHVa>

未來推廣計畫

1. 將此課程作為學校本位課程，做為校內推展認識家鄉之教材教具使用。
2. 以此課程為例，分享跨領域課程合作模式，供縣內各校參考。

課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）



教師說明 SEESAW 教學平台



學生運用平板上傳討論資料



利用撲克牌分類來認識家鄉



對挑選的撲克牌進行說明



教師指導學生色相環概念



學生共同完成桌遊底圖



桌遊景點物挑選過程



學生完成景點圖簡化與上色



教師帶領學生進行桌遊試玩



學生發表課程心得

### 參考資料

1. 馬祖國家風景區全球資訊網。 <https://www.matsu-nsa.gov.tw/user/main.aspx>
2. 馬祖南竿導覽地圖摺頁。