

■ 跨 領 域 美 感 課 程 教 學 方 案 ■

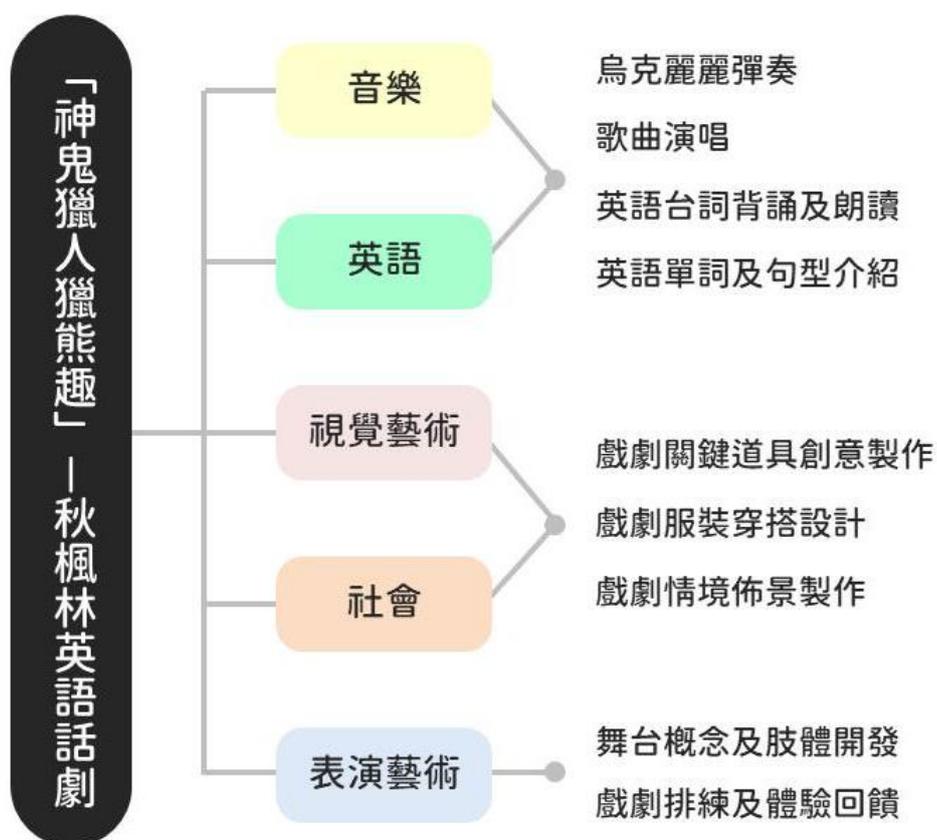
108 學年度 第一學期

學校所屬縣市	花蓮縣
學校名稱	花蓮縣玉里鎮觀音國民小學
團隊成員	藝術類教師：郭昭君（藝文）、張筱琪（藝文）、岳彤（藝文） 非藝術類教師：林淑云（英文）、沈玟伶（英文） 總人數：5 人
實施對象	實施年級：1 至 6 年級 班級數：6 班 人數：12 人 總人數：12 人 <input checked="" type="checkbox"/> 普通班 <input type="checkbox"/> 藝才班（請說明）： <input type="checkbox"/> 資優班（請說明）： <input type="checkbox"/> 資源班（請說明）：
學生先備能力	一、四到六年級參加過英語讀者劇場的學生，具備背誦台詞及瞭解劇情等相關經驗。 二、三年級學生具有英文學習經驗。 三、能彈奏烏克麗麗基本和弦。 四、對於「獵人」此職業有基本的認知。 五、對於「狩獵武器」有基本的認識。 六、使用美工刀及剪刀進行裁切的經驗。 七、具有立體作品的創作經驗。 八、能使用壓克力顏料進行調色及上色。 九、能將想法繪製成設計圖。 十、曾有欣賞戲劇表演或參與表演的經驗。
教學方案名稱	「神鬼獵人獵熊趣」—秋楓林英語話劇
跨領域／科目	藝術領域： <input checked="" type="checkbox"/> 視覺藝術/美術 <input checked="" type="checkbox"/> 音樂 <input checked="" type="checkbox"/> 表演藝術 非藝術領域：英文領域、社會領域 非藝術科目：英文、社會
教學時數	跨域美感課程共：16 堂 總時數：12 小時
設計理念	一、觀音國小學生每二年一次皆會參加縣府所舉辦的英語讀者劇場競賽，人數至多八人；讓學生參加讀者劇場，能訓練學生「聽」、「說」與「讀」的英語技能。 二、因劇本有許多重複的語句，且參加學生必須一起說出或唱出劇中台詞；老師在編排劇本上，會配合學生的程度，藉由容易理解的語句，讓學生在讀劇本時朗朗上口。 三、學生須搭配說話語氣來詮釋劇本，演出時須帶有感情，帶領觀眾進入劇情當中。 四、因全校將近半數學生熟悉劇本也能背誦台詞，且台詞結合音樂能讓人朗朗上口，

就算一到三年級的學生，也能透過反覆練習，將台詞記住。

- 五、學生組成能歌善舞饒富音樂天分的阿美族為主，故以藝術與人文跨英語科目的方式，結合英文、視覺藝術、音樂及表演藝術等領域，搭配作為學校特色之一的烏克麗麗，融入表演歌曲，讓低年級的學生藉由唱歌方式記住台詞，也以在校園後方楓樹林區舉辦英語話劇為目標。
- 六、以提問式互動教學策略為核心，激發學生學習動機，並透過引導思考，讓學生於創作過程中，融合創意、獨立思考、美感感受、同儕合作等能力來解決個人化課題。
- 七、以開放式問答為骨幹，營造允許犯錯、沒有標準答案的教學氛圍，提升學生課堂參與的動機，培養學生自我反思及互相回饋之素養，並搭配聲音、肢體、情感、動作等元素，建立表演藝術的認知與體驗。
- 八、以主題式教學串聯系列課程，將「獵人」作為上位概念，縱向延伸此主題背後的文化脈絡；橫向擴展跨時空背景的多元內容，建立學生宏觀視野，並透過系統性教學流程，讓學生循序漸進培養點、線、面及空間的構圖概念。
- 九、將即興演出包裝成遊戲形式，並加入簡單的主題，讓學生透過聯想及情境代入，透過肢體與時間、空間產生連結。

跨領域美感課程架構圖



教師共備方式：教師於每週二下午進行共備，進行課程討論與分享。

教師共教方式：2位教師在一個班級授課。

因訓練學生負責自己台詞部分是採取分組模式進行，兩位英語老師分別依據組別指導學生，待學生熟悉台詞後，再請學生全部一起唸出或背誦劇本台詞。

	<p>藝術領域核心素養：</p> <p>藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。</p> <p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>藝-E-A3 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。</p> <p>藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。</p> <p>藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。</p> <p>藝-E-C3 體驗在地及全球藝術與文化的多元性。</p> <p>非藝術領域核心素養：</p> <p>英-E-A1</p> <p>具備認真專注的特質及良好的學習習慣，嘗試運用基本的學習策略，強化個人英語文能力。</p> <p>英-E-B1</p> <p>具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。</p> <p>英-E-C2 積極參與課內英語文小組學習活動，培養團隊合作精神。</p> <p>社-E-B3 體驗生活中自然、族群與文化之美，欣賞多元豐富的環境與文化內涵。</p> <p>社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。</p>	
<p>十二年國教* 課程綱要</p>	<p>學習表現：</p> <p>1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。</p> <p>1-II-6 能聽辨句子的節奏。</p> <p>1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。</p> <p>1-II-10 能聽懂簡易句型的句子。</p> <p>1-III-3 能聽辨句子的語調。</p> <p>1-III-5 能聽辨句子的節奏。</p> <p>1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>2-II-6 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。</p> <p>2-IV-9 能進行簡易的角色扮演。</p> <p>2-IV-11 能參與簡易的英語短劇表演。</p> <p>3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。</p> <p>3-II-3 能看懂課堂中所學的句子。</p>	<p>學習內容：</p> <p>Aa-II-2 印刷體 大小寫字母 的辨識及書寫。</p> <p>Ae-III-1 簡易歌 謠、韻文、短文、故事及短劇。</p> <p>視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。</p>

		3-III-5 能看懂課堂中所學的簡易對話。				
跨領域美感 課程內涵		課程目標（學習表現）： 一、能熟悉並背誦劇本台詞。 二、能用聲音語氣詮釋劇本台詞。 三、能使用烏克麗麗演奏曲目。 四、能透過話劇演出培養學生臺風、自信心及成就感。 五、學生能對在地原住民族（阿美族、布農族）的獵人有基本的認識。 六、對於狩獵武器（弓、槍械），學生能認識不同的種類及功能性。 七、能瞭解利用瓦楞紙板製作狩獵武器（弓、槍械）的步驟及注意事項。 八、學生能瞭解基本的舞台概念。 九、學生能認識戲劇排練的流程。 十、學生能說出戲劇表演時，表情、肢體動作及語言應該注意的地方。				
		學習內容：技能 一、能介紹劇本台詞。 二、四到六年級學生，能理解劇本台詞的意思。 三、一到三年級學生，能唱出劇中歌曲部分。 四、能分組進行台詞練習。 五、能分組背誦台詞。 六、能彈奏烏克麗麗並唱出歌曲。 七、學生能說出在地原住民族（阿美族、布農族）獵人的特色及差異。 八、學生能說出不同種類狩獵武器（弓、槍械）的特色及差異性。 九、能使用瓦楞紙板製作狩獵武器（弓、槍械）的模型道具。 十、學生能說出基本的舞台概念。 十一、學生能透過教師引導進行戲劇排練。 十二、學生能搭配表情、肢體動作及語言進行簡單的戲劇表演。				
單元規劃與教學流程* （依實際課程內容增加列數）						
單元名稱	節次	文字描述			填選項*	
		教學活動	教學策略	學習評量	美感 元素 與 形式	跨 領 域 美 感 素 養

<p>神鬼獵人— 書中自有小劇場 Part1&2</p>	<p>1-2</p>	<p>一、導入活動</p> <p>(一) 劇本介紹</p> <p>1、教師介紹劇本內容並說明劇情大意。</p> <p>2、分配中低年級學生台詞部分及帶領中高年級學生背誦自己的台詞。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一) 劇情體驗</p> <p>1、引導學生透過分組方式，熟悉自己的台詞。</p> <p>2、透過實際唸讀來讓學生了解台詞前後順序並能帶入語氣唸出。</p> <p>3、針對學生的發音進行指導改善。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 總結</p> <p>1、針對唸讀劇本的部分，學生分享覺得自己做得不錯的地方及尚須改進的部分。</p> <p>2、教師進行總結及回饋。</p>	<p>同儕互動教學 協同教學 提問式教學 合作學習教學</p>	<p>口頭評量 實作評量 同儕互評</p>	<p>2 3</p>	<p>3</p>
<p>教材內容</p>	<p>自編</p>					
<p>教學資源</p>	<p>授課劇本</p>					
<p>神鬼獵人— 弦音奏起曲飛揚 Part3&4</p>	<p>3-4</p>	<p>一、導入活動</p> <p>(一) 示範</p> <p>1、教師示範以不同的情緒語調唸讀同一段台詞。</p> <p>2、請學生觀察後說出差異性。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一) 劇本背誦</p> <p>1、透過分組練習，熟悉並背誦劇本台詞。</p> <p>2、學生嘗試帶入語調演出劇本內容。</p> <p>(二) 劇本演出</p> <p>1、搭配烏克麗麗讀唱劇中台詞。</p> <p>2、針對共同台詞及關鍵台詞的部分給予情緒語調的示範及指導。</p>	<p>同儕互動教學 協同教學 提問式教學 合作學習教學</p>	<p>口頭評量 實作評量 同儕互評</p>	<p>2 3</p>	<p>3</p>

		<p>三、綜合活動</p> <p>(一) 實際演練</p> <p>1、提醒學生注意台詞的抑揚頓挫。</p> <p>2、搭配烏克麗麗進行台詞唱讀。</p> <p>3、教師給予回饋並總結</p>				
教材內容		自編				
教學資源		授課劇本、烏克麗麗、調音器				
<p>神鬼獵人— 全副武裝待出發 Part1</p>	1	<p>一、導入活動</p> <p>(一) 教師透過投影機向學生展示一張「獵人」的相片。</p> <p>(二) 教師詢問學生相片中人物的職業(若學生猜不出來,可以透過引導其觀察服裝來作為判斷依據)。</p> <p>(三) 教師詢問學生猜測的判斷依據,並公布課堂目標,作為課程開始的銜接。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一) 家鄉獵人大考察</p> <p>1、以簡報投影片介紹不同在的兩大原住民族(阿美族、布農族)的獵人。</p> <p>2、引導討論:請學生觀察不同民族間的獵人其相同性及差異性,並由教師進協助行統整。</p> <p>(二) 族群比較</p> <p>1、介紹兩族(阿美族、布農族)的狩獵文化,並特別聚焦於傳統部落中的性別分工。</p> <p>2、引導學生針對性別分工的部分進行討</p>	<p>提問式教學 問題導向教學</p>	<p>口頭評量 同儕互評</p>	1	2 7

	<p>論，探討分工的意義及必要性，延伸到時代轉變後的改變，最後以性別平權議題收尾。</p> <p>(三) 獵人裝備大解析</p> <p>1、根據上一部份所進行的統整，銜接至獵人的全身裝備，大略粗分為全身服裝及配件。</p> <p>2、以現代獵人做為文本進行解析說明，將全身裝備拆分為：頭飾（帽子）、上衣、褲子及鞋子，並針對其功能性進行講解，過程中以提問方式與學生進行互動，引導學生自行發想答案，並由教師進行補充。</p> <p>3、以現代獵人做為文本進行解析說明，針對不同的配件進行解說，例如指南針、繩索、陷阱等等，過程中以提問方式與學生進行互動，引導學生自行發想答案，並由教師進行補充。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 「課堂出場券」</p> <p>1、教師進行課堂統整，以提問方式協助學生歸納整理。</p> <p>2、提問：「何謂獵人？」</p> <p>3、提問：「獵人的服裝有什麼特別的地方？」</p> <p>4、提問：「獵人通常攜帶那些配件？有什麼功能？」</p> <p>5、提問：「你最喜歡哪一個時代/民族/國家的獵人？為什麼？」</p>			
教材內容	自編			
教學資源	簡報、投影設備			

<p>神鬼獵人— 全副武裝待出發 Part2</p>	<p>2</p>	<p>一、導入活動</p> <p>(一) 延伸作品展示</p> <p>1、以投影片展示幾張以「獵人」作為概念延伸的 ACG 作品，透過視覺觀察，激發學生對於「獵人」此一形象的想像突破。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一) 設計圖繪製</p> <p>1、每位學生發下一張 4K 圖畫紙。</p> <p>2、請學生設計一套自己的「獵人」裝扮，引導學生可參考先前課程介紹的各種類型，或是融合不同類型的自由創作。</p> <p>3、提醒學生，繪製設計圖時需包含服裝及配件兩種元素，並佐以簡單文字標註說明。</p> <p>4、於繪製過程中，可同時進行塗色。</p> <p>5、學生於繪製過程中，教師針對不同學生以即時回饋給予建議及引導。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 作品分享</p> <p>1、邀請學生分享作品的創作理念，並詳細說明所設計的服裝、配件的功能或用途。</p> <p>2、以「1 個提問+1 個優點」引導學生對發表者進行回饋，培養學生觀察、統整及評論的能力。</p> <p>3、教師針對學生的說明提出疑問，並引導學生思考解決方案，並進行課堂總結。</p>	<p>提問式教學 問題導向教學 創造思考教學</p>	<p>口頭評量 同儕互評 實作評量</p>	<p>1</p>	<p>2 3</p>
<p>教材內容</p>	<p>自編</p>					
<p>教學資源</p>	<p>簡報、頭影設備、4K 圖畫紙、著色用具</p>					

<p>神鬼獵人— 全副武裝待出發 Part3</p>	<p>3</p>	<p>一、導入活動</p> <p>(一) 以簡報介紹泰國 Anucha Sangchart 所進行的一連串「超低成本 cosplay 攝影作品。</p> <p>(二) 以提問方式協助學生進行觀察及整理，並引導學生利用日常生活的物資進行裝扮。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一) 物資盤點及交流</p> <p>1、請學生根據上堂課自己繪製的服裝設計圖，以條列式列出所需的服裝及配件清單。</p> <p>2、學生將清單上的物資，分成「家中已有」及「需外借」兩種類別（含待加工物資）。</p> <p>3、教師協助蒐集學生「需外借」的物資清單，並引導學生認領「出借」的物資，若皆無學生擁有該物資（或學生無法出借），則看需求學生是否要更改配裝，或找老師商談。</p> <p>(二) 配件加工</p> <p>1、學生根據清單中的物資，針對「非服裝的配件」部分，進行加工改裝構思，並由教師提供學校能提供的材料支援。</p> <p>2、學生進行材料加工，製作屬於自己的「獵人配件」，並由教師從旁指導給予建議。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 邀請學生分享自己的作品，進行簡單介紹，並由教師統一給予回饋。</p> <p>(二) 提醒學生於下次上課時，攜帶服裝及配件（包含要出借給同學的物資），以進行試裝。</p> <p>(三) 針對無法處理的服裝問題，學校可提</p>	<p>提問式教學 問題導向教學 創造思考教學 合作學習教學</p>	<p>口頭評量 同儕互評 實作評量</p>	<p>1</p>	<p>2 3</p>
------------------------------------	----------	---	---	-------------------------------	----------	----------------

		供「阿美族傳統服飾」做為參考，學生可行斟酌決定。				
教材內容		自編				
教學資源		簡報、投影設備、A4 空白紙、美工材料及用具				
神鬼獵人— 全副武裝待出發 Part4	4	<p>一、導入活動</p> <p>(一) 教師展示大學時期參與系上活動時的角色裝扮。</p> <p>(二) 教師進行提問、統整，並銜接至接下來的活動。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一) 作伙來治裝</p> <p>1、教師協助學生確認自己帶來的服裝及配件狀況，並開放學生自行交流、借出服裝及配件。</p> <p>2、教師協助學生確認服裝及配件皆已準備完畢。</p> <p>3、學生進行試裝，並由教師給予回饋或建議。</p> <p>4、學生針對教師的回饋及建議進行調整，並針對服裝及配件加工及改造。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 著裝走秀</p> <p>1、調整並改造完後，請學生再次著裝。</p> <p>2、進行簡單的走台步，並由教師協助攝影記錄留念。</p> <p>3、引導學生針對彼此的裝扮進行點評，並由教師進行課堂總結。</p>	<p>提問式教學</p> <p>協同合作教學</p> <p>問題導向教學</p> <p>創造思考教學</p> <p>合作學習教學</p>	<p>口頭評量</p> <p>同儕互評</p> <p>實作評量</p>	<p>1</p> <p>3</p> <p>3</p>	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p>
教材內容		自編				
教學資源		簡報、投影設備、美工材料及用具、相機				

<p>神鬼獵人— 百步穿楊無虛發 Part1</p>	<p>5</p>	<p>一、導入活動</p> <p>(一) 提問：「人類利哪些道具來狩獵？」</p> <p>(二) 教師將學生的回答記錄於黑板。</p> <p>(三) 教師進行整理，並將話題引導到「遠距武器」的「槍」及「弓」，並銜接接下來的活動。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一) 遠距武器大蒐秘：弓（箭）</p> <p>1、以簡報說明弓（箭）的發展歷程，其用途及歷史定位，並介紹世界各國不同種族所使用的弓（箭）。</p> <p>2、針對不同種類的弓（箭）進行比較，簡略介紹使用方式，並引導學生分析各優缺點。</p> <p>(二) 遠距武器大蒐秘：槍械</p> <p>1、以簡報說明槍械的發展歷程，其用途及歷史定位，並簡單介紹槍械的種類。</p> <p>2、以「狩獵用槍」為主題，針對不同種類的獵槍進行比較，簡略介紹使用方式，並引導學生分析各優缺點。</p> <p>(三) 延伸作品補充</p> <p>1、分享弓（箭）及槍械於流行文化中的延伸使用（漆彈遊戲、ACG 作品）。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 學習單</p> <p>1、發下學習單。</p> <p>2、教師引導學生完成學習單。</p> <p>3、邀請學生分享內容。</p>	<p>提問式教學 問題導向教學</p>	<p>口頭評量 同儕互評 實作評量</p>	<p>1</p>	<p>2 3</p>
<p>教材內容</p>	<p>自編</p>					
<p>教學資源</p>	<p>簡報、投影設備、學習單</p>					
<p>神鬼獵人— 百步穿楊無虛發 Part2</p>	<p>6</p>	<p>一、導入活動</p> <p>(一) 網友作品展示</p> <p>1、以簡報展示 Cosplay 專業玩家的作品相片。</p>	<p>提問式教學 問題導向教學 創造思考教學 情境模擬教學</p>	<p>口頭評量 同儕互評 實作評量</p>	<p>1</p>	<p>2 3</p>

	<p>2、引導學生透過觀察相片，思考其製作方式及原料。</p> <p>3、教師協助歸納，並銜接至下個活動。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一) 設計圖繪製</p> <p>1、請學生選擇「弓」或「槍械」其一作為設計基準。</p> <p>2、引導學生根據課堂先備經驗及知識構思武器的款式。</p> <p>3、根據決定的款式，繪製加入個人創意及巧思的設計圖。</p> <p>4、於繪製草稿的過程中可同時進行上色。</p> <p>5、教師根據學生設計，以提問教學策略引導學生思考並解決問題。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 作品分享</p> <p>1、學生兩兩自由分組，並輪流分享自己的作品。</p> <p>2、承上分組形式，擴大成六六一組，向其他組別分享對方的作品。</p> <p>3、兩大組別分別派出一位代表，向另一組別分享自己的作品。</p> <p>4、教師給予回饋並進行課堂總結。</p>			
教材內容	自編			
教學資源	簡報、投影設備、A4 空白紙、著色用具			

<p>神鬼獵人— 百步穿楊無虛發 Part3</p>	<p>7</p>	<p>一、導入活動</p> <p>(一)以投影設備播放「紙箱戰爭」的影片。</p> <p>(二)針對影片進行提問：</p> <p>1、影片中的「道具」是以什麼東西為原料製作而成的？</p> <p>2、影片中出現了那些「道具」？</p> <p>3、教師進行統整，並說明課堂目標。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一)教師演示</p> <p>1、教師展示範例作品。</p> <p>2、引導學生透過觀察區辨實際成品跟繪製圖的差別。</p> <p>3、教師說明「2D」轉「3D」的操作方法及注意事項。</p> <p>(二)實作DIY</p> <p>1、於講桌前擺放足量的瓦楞紙板及美工用具供學生自由使用。</p> <p>2、學生根據自己繪製的設計圖，領取適量紙板並繪製草稿線。</p> <p>3、根據草稿線進行裁切，並由教師協助引導組裝。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一)作品製作檢視</p> <p>1、引導學生針對半成品進行檢視，檢查預期與實際的差異，並思考解決辦法。</p> <p>2、於半成品的某處簽名，並由教師統一保管。</p>	<p>提問式教學 協同合作教學 問題導向教學 創造思考教學 合作學習教學 情境模擬教學</p>	<p>口頭評量 同儕互評 實作評量</p>	<p>1</p>	<p>2 3</p>
<p>教材內容</p>	<p>自編</p>					
<p>教學資源</p>	<p>簡報、投影設備、範例作品、瓦楞紙板、美工刀、剪刀、雙面膠</p>					

<p>神鬼獵人— 百步穿楊無虛發 Part4</p>	<p>8</p>	<p>一、導入活動</p> <p>(一) 作品領取</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、發還學生半成品。 2、教師說明注意事項，並提醒學生製作速度。 <p>二、開展活動</p> <p>(一) 半成品續作</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、學生根據自己的設計，延續上一節課的進度繼續製作。 2、教師邊巡視邊給予即時回饋，運用提問式互動讓學生自行思考解決辦法。 3、完成的學生可開始進行上色。 <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 作品閱覽</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、請學生將完成的作品放置於桌面。 2、開放學生自由參觀同學的作品。 3、邀請學生分享心中最喜愛的作品（可以選擇自己的），並說明理由。 4、進行大合照。 5、教師給予回饋並進行課程總結。 	<p>提問式教學 協同合作教學 問題導向教學 創造思考教學 合作學習教學 情境模擬教學</p>	<p>口頭評量 同儕互評 實作評量</p>	<p>1</p>	<p>2 3</p>
<p>教材內容</p>	<p>自編</p>					
<p>教學資源</p>	<p>瓦楞紙板、美工刀、剪刀、雙面膠、壓克力顏料、畫筆</p>					
<p>神鬼獵人— 肢體開發動起來</p>	<p>9</p>	<p>一、導入活動</p> <p>(一) 暖身活動—「小樹苗大神木」</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、向學生說明這節課需要活動到身體，是一堂動態的課程。 2、請學生想像自己是一顆種子，並盡可能地將自己縮成一球。 3、請學生想像自己是一顆大樹，並盡可能地將自己的肢體伸展到最開。 4、說明種子代表數字「1」，大樹代表數字「2」，並預告接下來會從1數到10，學生要扮演如何從一顆種子成長 	<p>提問式教學 問題導向教學 同儕互動教學 創造思考教學</p>	<p>口頭評量 同儕互評 實作評量 遊戲評量</p>	<p>1 3</p>	<p>2</p>

		<p>成大樹。</p> <p>5、進行數數，並根據學生反應及表現給予指令及回饋。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一) 遊戲－「這不是椅子」</p> <p>1、請學生圍圈坐下，並於圍圈中央放置一張課椅。</p> <p>2、說明接下來要進行一項「情境式」的想像力表演遊戲。</p> <p>3、請學生利用中央的課椅來演戲，但不可以將課椅視為「椅子」看待，而是要把它當成其他的「任何東西」。</p> <p>4、表演過程中可以說話，但不可以直接說出自己把課椅當成「何物」。</p> <p>5、其他學生必須要猜出表演者把課椅當成的東西是什麼，表演者方可結束表演。</p> <p>6、採取志願順序，不可重複他人表演的內容。</p> <p>7、由授課教師進行示範。(將課椅單手舉起置於耳邊，並假裝在講電話→手機)</p> <p>8、教師示範完後詢問學生是否有其他問題，並進行解說。</p> <p>9、原則上讓每位學生表演一次。</p> <p>(二) 遊戲－「勇者鬥惡龍」</p> <p>1、請學生移動到教室後方，並於教室前方預留一定的空間。</p> <p>2、說明接下來要進行「進階版」的遊戲，剛才才利用「實體」的道具，現在要進行沒有道具，光靠肢體動作的表演。</p> <p>3、情境設定：你們是一群勇者，目標是</p>			
--	--	---	--	--	--

		<p>要打敗惡龍拯救公主（王子），但在前往惡龍的路上，有兩道關卡阻礙你們，分別是一條深不見底的河流，及一堵高聳的圍牆。</p> <p>4、學生必須越過河流、高牆，並打敗惡龍，並利用肢體動作及音效來表演自己是用什麼「手段」或「道具」來闖關。</p> <p>5、其餘學生須猜出表演者利用什麼「道具或方法」來度過難關。</p> <p>6、採志願順序，不可重複他人表演的內容。</p> <p>7、原則上讓每位學生表演一次。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>（一）回饋及總結</p> <p>1、請學生圍圈坐下，並分享本節課最有印象的部分。</p> <p>2、請學生分享自己最喜歡的表演者內容，並說明理由。</p> <p>3、教師給予整體回饋並進行總結。</p>				
教材內容		自編				
教學資源		課椅				
神鬼獵人— 舞台概念知多少	10	<p>一、導入活動</p> <p>（一）影片欣賞</p> <p>1、以投影幕播放「舞台劇—『排球少年』的開場片段」。</p> <p>2、請學生先無視燈光特效，觀察表演者的肢體動作及表情。</p> <p>3、請學生分享觀察的結果。</p> <p>4、教師根據學生的回應銜接至接下來的課程。</p> <p>二、開展活動</p>	<p>提問式教學 問題導向教學 創造思考教學 情境體驗教學</p>	<p>口頭評量 同儕互評 實作評量 遊戲評量</p>	1 3	2 3

	<p>(一) 舞台種類介紹</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、簡單介紹三種舞台形式－「鏡框式舞台、開放式舞台、中心式舞台」。 2、配合圖片簡單介紹三種形式的差別及優缺點，並實際舉例對應三種類別的臺灣劇場。 <p>(二) 舞台概念</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、介紹舞台演出者需注意的事項： <ol style="list-style-type: none"> (1) 側台及背台。 (2) 眼神的掃台及注視。 (3) 補鍋精神及台詞銜接。 (4) 肢體動作及表情的誇張化。 (5) 音量及語速的控制。 2、請學生上台配合示範，交叉搭配解說內容。 <p>(三) 情境演練</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、設定四種以「喜怒哀懼」情緒為主題的情境題，並邀請學生來進行簡單的表演。 2、根據學生程度，教師可給予台詞或親自示範。 3、情境內容如下： <ol style="list-style-type: none"> (1) 「喜」：在生日當天收到了來自家人的禮物。 (2) 「怒」：珍藏已久的蛋糕被室友偷偷吃掉。 (3) 「哀」：被伴侶提出分手後因而失戀。 (4) 「懼」：晚上獨自回家的路上，感覺有某種東西跟蹤自己。 <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 回饋及總結</p>			
--	--	--	--	--

		<p>1、請學生分享舞台表演需要注意的要點。</p> <p>2、針對情境演練的部分，請學生分享自己認為表現最好或最有印象的同學。</p> <p>3、教師進行回饋及總結。</p>				
教材內容	自編					
教學資源	投影設備、課程簡報					
神鬼獵人— 事前排演少不了 Part1	11	<p>一、導入活動</p> <p>(一) 服裝道具檢查</p> <p>1、請學生備齊自己所需的服裝及道具。</p> <p>2、學生進行換裝同時，檢查是否有缺少或尚需補強的部件。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一) 進退場、走位及站定位確定</p> <p>1、不講台詞，僅先依照幕次順序進行演員的進退場方向、走位及站定位。</p> <p>2、同時進行音樂 CUE 點的確認。</p> <p>3、即時調整並進行記錄。</p> <p>(二) 戲劇排練</p> <p>1、提醒學生於排練中試著發揮上節課所學的「舞台概念」。</p> <p>2、進行一次不間斷完整排練，同時錄影記錄。</p> <p>3、播放方才排練的影片，並請學生觀察自己的演出表現。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 回饋及改進</p> <p>1、請學生分享自己觀察後的心得。</p> <p>2、針對如何改善改出自我具體回饋。</p> <p>3、以學生各自的回饋為基礎，再次進行一次完整排練。</p> <p>4、教師進行回饋並總結。</p>	<p>提問式教學</p> <p>協同合作教學</p> <p>問題導向教學</p> <p>創造思考教學</p> <p>合作學習教學</p>	<p>口頭評量</p> <p>同儕互評</p> <p>實作評量</p> <p>自我評量</p>	1	1
教材內容	自編					
教學資源	走位紀錄表、電腦、音響設備、音控 CUE 表、錄影設備					

神鬼獵人— 事前排演少不了 Part2	12	<p>一、導入活動</p> <p>(一) 服裝道具定案</p> <p>1、請學生備齊自己所需的服裝及道具。</p> <p>2、根據上一節的檢查結果，確定是否進行補強或改善。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一) 進退場、走位及站定位排演</p> <p>1、根據上一節完成的紀錄表，依照幕次順序進行一次演員的進退場、走位及定位過場。</p> <p>2、同時搭配音控 CUE 表，進行音樂的確認。</p> <p>3、即時調整並進行記錄。</p> <p>(二) 戲劇排練</p> <p>1、提醒學生於排練中試著發揮上節課所學的「舞台概念」。</p> <p>2、進行一次不間斷完整排練，同時錄影記錄。</p> <p>3、播放方才排練的影片，並請學生觀察自己的演出表現。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 回饋及改進</p> <p>1、請學生分享自己觀察後的心得。</p> <p>2、針對如何改善改出自我具體回饋。</p> <p>3、以學生各自的回饋為基礎，再次進行一次完整排練。</p> <p>4、教師進行回饋並總結。</p>	<p>提問式教學</p> <p>協同合作教學</p> <p>問題導向教學</p> <p>創造思考教學</p> <p>合作學習教學</p>	<p>口頭評量</p> <p>同儕互評</p> <p>實作評量</p> <p>自我評量</p>	1	1
		<p>教材內容</p>	<p>自編</p>	<p>教學資源</p>	<p>走位紀錄表、電腦、音響設備、音控 CUE 表、錄影設備</p>	
<p>本期卓越亮點*</p>	<p>校內外連結：</p> <p>邀請國立台東大學音樂系郭美女教授指導學生歌唱技巧、加入說話語調台詞呈現。</p> <p>國際視野：透過學習英文，能對外國事物產生興趣。</p>					
<p>教學省思與建議：</p> <p>一、短時間內要讓一到三年級學生熟悉及背誦劇本台詞有執行上的難處，所幸學生學習意願高，透過</p>						

分組的方式，努力記住和哥哥姊姊一起負責唱及唸的台詞。

二、透過分組，熟記台詞的學生會協助指導弟弟妹妹們；過程中會遇到挫折，也期望孩子們藉由這次的話劇演出，能互助並獲得成就感。

三、利用紙板製作立體道具的部分，在操作上對於學生是有難度的，因牽涉到空間概念及部件組裝的設計，建議可以搭配樂高模型或玩具槍（弓），來讓學生培養到立體拼裝的認知。

四、戲劇演出其實是需要多方跨領域的技能展現，可惜因時間有限無法做長時間的規劃及培養，建議若還要再進行戲劇表演，關於表演藝術這一部份可以規劃成整個學期的課程。

學生／家長意見與回饋：

一、學生能有自信的說出所學習過的英語日常用語。

二、藉由團隊演出，有效提升學生專注力及學習力

未來推廣計畫：

一、英語話劇成果影片。

二、舉辦英語話劇；邀請家長、社區民眾一同欣賞學生展演成果。

教學研發成果：

一、透過英語話劇成果展演，建立學生成功經驗及獲得成就感。

二、紀錄學習影片。

課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）



說明：「神鬼獵人—書中自有小劇場」劇本導讀



說明：「神鬼獵人—書中自有小劇場」分組練習



說明：「神鬼獵人—書中自有小劇場」分組練習



說明：「神鬼獵人—書中自有小劇場」同儕學習



說明：「神鬼獵人—弦音奏起曲飛揚」

邀請臺東大學郭美女教授及助理黃璿霏老師教導學生彈唱技巧



說明：「神鬼獵人—弦音奏起曲飛揚」
邀請臺東大學郭美女教授及助理黃璿霏老師教導學生彈唱技巧



說明：「神鬼獵人—百步穿楊無虛發」教師指導學生製作道具



說明：「神鬼獵人一百步穿楊無虛發」教師說明話劇所需道具



說明：「神鬼獵人一百步穿楊無虛發」學生構想所需道具



說明：「神鬼獵人—百步穿楊無虛發」學生製作道具

*十二年國教課程綱要參考網址：

https://www.naer.edu.tw/files/15-1000-14113_c639-1.php?Lang=zh-tw

*請參考下頁「美感課程模組元件」項下的序號騰寫。

感謝高雄市立小港高級中學、國立臺東高級中學提供課程方案以供範例，切勿修改、他用
敬請閱覽跨領域美感課程教學方案填寫範例：https://www.inarts.edu.tw/plan_perform



❖ 跨領域美感課程模組元件：

■ 美感元素與美感形式（請填編碼）

一、美感元素構件

1. 視覺藝術：點、線、面、空間、構圖、質感、色彩等。
2. 音樂：節奏、曲調、音色、力度、織度、曲式等。
3. 表演藝術：聲音、身體、情感、時間、空間、勁力、即興、動作、主題等戲劇或舞蹈元素。

二、美感形式構件

4. 均衡、和諧、對比、漸層、比例、韻律、節奏、反覆、秩序、統一、單純、虛實、特異等。

■ 跨領域美感素養（請填編碼）

1. 美學思辨與覺察省思：透過美學知識底蘊反身自省以發現自我之定位和認同。
2. 設計思考與創意發想：培養具創造力且以具體計劃來解決問題的習慣
3. 藝術探究與生活實踐：培養對藝術活動的探查習慣並應用相關知能於日常生活中。
4. 符號識讀與脈絡應用：辨識與理解符號樣式及意涵並能適當運用。
5. 數位媒體與網絡掌握：駕馭數位科技媒體並能理解與評價網路訊息。
6. 藝術參與及社會行動：規劃藝術活動並以之表達對社會的參與。
7. 跨域文化與多元詮釋：理解文化多樣性並能嘗試詮釋議題內涵。

■ 跨領域課程構組

一、課程目標：覺察教育現況，具備跨領域／科目內涵及美感素養之課程其核心理念、課程欲培養之素養與學習重點

1. 根據十二年國民基本教育藝術領域課程綱要，連結各領域學習重點，增加對生活環境、當代趨勢、生命本質之敏感度，引發學生探索動機並增進教學內涵。
2. 激發學生跨出教室框架，走讀多元文化，觀察日常美感，瞭解國際美學實踐趨勢，開拓國際視野。
3. 推廣跨領域美感教育的效益與重要性，觸及更多群眾，向全民美育邁進。

二、教學活動：具備跨學科內涵及美感素養之課程中，引起動機之課程教學活動、課後教學等活動

1. 呈現所發展跨領域美感課程類型之特質。
2. 應用融入跨領域美感素養之教學策略引導教學活動。
3. 設計符應跨領域／科目特質之跨領域美感課程教學活動。
4. 規劃啟發學生思辨藝術概念與美感經驗之教學活動。
5. 規劃激發跨領域美感經驗之延伸學習活動。

三、教學策略：協助學習者達成每個教學目標的詳細計畫

1. 應用融入跨領域美感素養之問題導向教學。
2. 應用融入跨領域美感素養之虛擬實境情境教學。
3. 應用融入跨領域美感素養之網路資源體驗教學。
4. 應用融入跨領域美感素養之探究式教學。
5. 應用融入跨領域美感素養之合作學習式教學。
6. 應用融入跨領域美感素養之專題討論式教學。
7. 應用融入跨領域美感素養之創造思考教學。
8. 應用融入跨領域美感素養之協同教學。

四、教材內容：具備跨學科內涵及美感素養之課程中，能引起動機之媒介、教師研發之課程教材，可建立學生學習檔案

1. 教材連結了學生先備知識、藝術學科與非藝術學科。
2. 教材於生活中開展出學生創造、批判、思辨、應用等能力。
3. 教材之組成符合跨領域美感教育課程模組及編選原則。
4. 教材邀請外部人員參與協作。
5. 教材幫助學生建置其學習歷程檔案。

五、教學資源：具備跨學科內涵及美感素養之課程中，課程研發參考文獻、課程引用之資源、學生產出之學習成果

1. 使用校內外人力資源、在地文化、硬體設備、空間或博物館、公園等場所。
2. 連結至國際，具備國際視野之資源。
3. 使用各種形式的儀器、電子設備或程式軟體。
4. 以視覺、音樂、表演藝術作品輔助體現學科學習重點及其核心精神。
5. 過往實驗課程方案具延展及永續性，或校本課程經驗再應用。

六、學習評量：具備跨學科內涵及美感素養的課程中，使用形成性評量、總結性評量，多元評量模式、評量指標之設計、學習成就評量效度檢測，評核是否達到擬定之課程目標，可參照「教育部國民及學前教育署建置高級中等教育階段學生學習歷程檔案作業要點」

1. 學習單
2. 試題測驗
3. 遊戲評量
4. 專題報告製作
5. 展演實作
6. 影音紀錄
7. 學習歷程檔案評量
8. 其他請說明

■ 本期卓越亮點（請填編碼）

一、 校內外連結：具備跨學科內涵及美感素養之課程中，校內跨領域共備、校本課程應用、校外社區關懷等校內外連結

1. 跨領域之課程方案須由藝術及非藝術學科，複數科目教師共備設計而成。
2. 連接不同專業背景之教師進入教育現場。
3. 與各校內校本課程、校園特色產生關連之趨向。
4. 與各校校區、地方特色產生連結之趨向。
5. 運用當地歷史文化、人文特色融入跨領域之課程方案。
6. 連結不同時間、地域，並進行跨領域美感之鑑賞與詮釋、思考與批判。

二、 國際視野：具備跨學科內涵及美感素養之課程中，具國際情勢探討、多元文化體驗、國際在地化，在地國際化

- 1 豐富國際視野，瞭解國際跨領域美感教育趨勢。
- 2 增加國家文化認同與國際競合力。
- 3 國際在地化，融整國際情勢與全球新興議題，增進教學內涵。
- 4 在地國際化，連結多元文化、跨域觀摩或比較，以強化美感素養。