

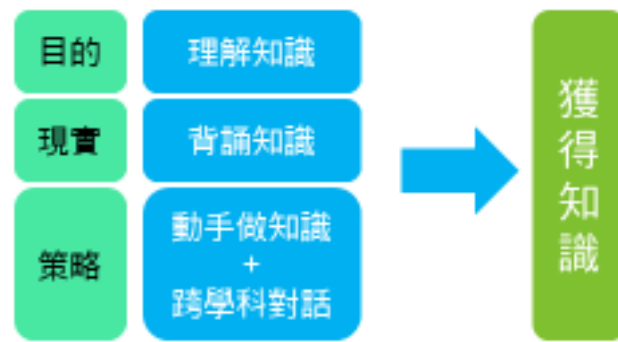
## ■ 跨領域美感課程教學方案格式 ■

所 屬 區 域 / 學 校 名 稱

<b>學校名稱</b>	台中市立台中一中		
<b>團隊成員</b>	陳一隆、朱忠勇		
<b>跨領域學科</b>	歷史	<b>藝術學科</b>	美術
<b>教學對象 先備能力</b>	1. 對於西洋美術史希臘時期的藝術作品有初步的了解，在造型描繪能力上有相當基礎者。 2. 對於希臘神話故事中所描寫的十二主神之形象及特徵有初步的概念，		
<b>跨領域 美感課程 實施模式</b>	將高二美術課程中談及之西洋美術史單元與同階段之歷史課程中之希臘城邦政治的發展歷史進行統整，將歷史學科中較少談及之希臘神話對於希臘時期政治及歷史發展的影響進行剖析，並從藝術作品的表現形式去找尋當時人民的信仰與政治發展的連結。透過兩種不同學科切入的角度，重新建構學生對於希臘歷史發展的理解，尤其深刻影響至今的希臘「古典人文主義」的內涵。 1. 歷史老師透過美術老師描述希臘神話造像說明希臘人的生命觀。 2. 美術老師在美術課讓學生以希臘神話創作，熟知希臘人物性格。 3. 歷史老師透過希臘神話為基礎，介紹希臘歷史，並以戲劇、劇場、政治討論與希臘神話的連結。		
<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 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 checked="" type="checkbox"/> 專題討論式教學 <input checked="" type="checkbox"/> 協同教學 <input 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

課程架構  
與跨領域  
課程設計  
概念

一、課程架構圖



說明：教學的目的是希望學生透過自己動手做及跨學科的素材對話的「理解」路徑而獲得知識，但受限於的現實的教學環境，導致多數學生都會透過「背誦」而獲得知識；本教案不僅希望學生的美感素養融入教學，並且期望可以達到多元的教學策略，透過繪畫的「動手做」過程，讓學生透過美術術科的創作過程，素養取向的知識內化，再透過歷史及美術的學科對話，讓學生再透過對話與自我建構知識的歷程獲得知識。

二、跨領域課程設計概念

說明：

教導歷史學中的「古典人文主義」概念，這是一個影響近代西方文明至今，甚至是普世化的價值，與日常生活息息相關，普遍對於社會人文學科造成影響。「古典人文主義」看似熟悉卻又陌生，且與學生經驗相距甚遠，透過美術科的十二主神創作的歷程，可以試圖理解古典人文主義之前的思維世界；創作的過程，學生需要用到美術繪畫的技巧，也需到圖書館或使用網路搜尋相關知識，美術課堂創作的素材提供在歷史更為深入對話的基礎。

歷史課程中，以希臘十二主神進入古希臘由神話世界轉入宇宙論探討、人文主義形成的歷程，並討論戲劇及舞蹈、雕塑、劇場等與十二主神息息相關的庶民生活，並延伸至對政治生活的影響，學生必須上網找到帕德嫩神殿、希臘圓形劇場圖並在上課臨摹並討論其信仰及政治功能。

透過創作、教學及討論式的對話將這兩個學科融合在一起，變成一個跨領域的概念。

教學計畫

單元名稱	希臘文明與希臘化文明		
教學時數	3 小時	實施班級	225
實施情形	(1) 實施時間：2017 年 12 月 (2) 實施課程名稱：歷史三 單元 8-1 希臘文明與希臘化世界 (3) 配合歷史課程中談及希臘歷史發展的單元進行，以歷史老師主述，美		

	術老師補充。		
<b>設計理念</b>	<p>(1) 歷史課強調的是知識的客觀性與理解，但是因為時間的距離讓學生難以親近；美術課強調的是感性之美，但在表現時學生也許不甚清楚或不知其背後的歷史文化脈絡。</p> <p>(2) 本課程以歷史教學為主，透過美學創作歷程，作為理解歷史知識的不同路徑，利用繪畫的工具將課本知識圖像化，在過程中需要創作、思考、討論，因此有助於將知識內化的過程。</p> <p>(3) 每位學生在美術課進行繪圖，繪畫完成之後，在歷史課各自將大家帶來，陳述自己創作的想法，並回應老師對於神話與希臘生活、政治發展中不同面向的討論。</p>		
<b>藝術概念與美感元素</b>	希臘神話反應的不只是希臘的宗教與信仰，更是形成希臘城邦文化的重要內涵，政治、文化均受希臘神話影響，認識希臘神話是進入希臘文明重要的路徑，理解神話是學習希臘文化重要關鍵。		
<b>教學方法</b>	<p>(1) 課堂講述</p> <p>(2) 圖像創作引導</p> <p>(3) 分組討論</p> <p>(4) 評量、總結</p>		
<b>教學資源</b>	<p>(1) 書籍資料:歷史(三)、台中一中自編講義</p> <p>(2) 教學投影片</p> <p>(3) 美術專科教室</p> <p>(4) 希臘時期神話雕像作品圖卡</p>		
<b>設計依據</b>			
<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b>	1.創作希臘十二主神 2.認識希臘文化及希臘化文明	<b>核心素養</b> 1.A2 系統思考與解決問題 2.B3 藝術涵養與美感素養
	<b>學習內容</b>	1.認識希臘十二主神及信仰體系。 2.瞭解希臘神話與希臘文化的交互影響、城邦政治流變。	
<b>教學目標</b>			
<b>單元目標</b>	<p>1.將美感思維融入學科課程中。</p> <p>2.能將課堂中的歷史知識與希臘神話進行連結，透過繪畫的表現協助理解希臘神話下的精神世界，補足難以連結生命經驗之處，透過對話進行跨學科統整及素養導向的教學。</p>		

課程架構							
節次	課程名稱	教學重點			教學工具		
1	希臘神話中十二主神的形象介紹與主觀描繪	初步認知希臘神話故事中十二主神的形象塑造，與其個性特質的連結，對應到人性不同層面的探索。			單槍、電腦、投影片、概念圖講義、十二主神圖		
2	希臘文明-起源、發展與神話的影響	1.認識希臘神話的內涵、對文化的影響。 2.希臘文明初期發展中的神話傳說與歷史考古辯證			單槍、電腦、投影片、概念圖講義、十二主神圖		
3	希臘文明與希臘化時期-城邦政教發展、戰爭與文化	1.希臘城邦政治與神殿神諭的交互影響 2.希臘神話對希臘哲學的影響 3.希臘神話、戲劇、劇場的發展			單槍、電腦、投影片、概念圖講義、十二主神圖		
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	研討希臘藝術發展與神話故事之間的	50	介紹希臘藝術史發展	希臘神話故事中角色形象的塑造	將藝術表現跟文化歷史背景進行連結	學生創作	利用 PPT 介紹希臘藝術
2	希臘史前文明	25	荷馬史詩與十二主神	學生創作	運用十二主神創作的視覺聯想	口頭提問	利用 PPT 介紹史前文明
	十二主神與希臘政治	25	荷馬史詩與歷史發展對照	希臘神話視覺	以荷馬史詩為素材的藝術品作為文獻作證	口頭提問	利用 PPT 介紹史前文明、歷年藝術作品
3	城邦文明政治與神諭	25	希臘神殿復原圖	神殿空間視覺化	希臘神殿神諭反應的政教角力	口頭提問及神殿臨摹	利用 PPT 介紹政治流變、神殿及講義

城邦文化 及生活	25	希臘神話、哲學、文學、戲劇與神殿	希臘圓形劇場	希臘神話對於、哲學藝術的影響	口頭討論	利用 PPT 介紹神話、哲學、戲劇與神殿
<b>教學省思與建議</b>						
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 雖然已在美術課進行十二主神創作，但上課仍需要同學繪製神殿及說明其對自己創作的神話人物的想法，故需要較長的時間，本教案預計排兩節課 100 分鐘，很多同學仍感覺匆忙，且不少人並未完成；因為課程過度壓縮，影響上課討論，並請同學課後自行找時間畫完；雖然課堂上不一定能夠完成，但是先前的創作及上課臨摹神殿，學生一定會有所收穫。</li> <li>2. 最後的統整是相當重要的，如果只是繪圖及創作，則與美術課不會相差太多；創作結束後，請同學透過口頭發表互相觀摩作品及理解他人的想法，可以發現每個人著重的角度不同、觀點不同、審美價值不同，呈現出的圖像自是不同，而背後是可以拼湊出一個完整的思考路徑，確實的將歷史思維與美感表現連結起來。</li> <li>3. 此門課不可能整個學期都這樣操作，因為需要花較多的時間，而且需要美術科老師長期的合作，一般而言，相同的課程內容，課堂上可能 50 分鐘就教完了，這個教案卻花了三個小時。但利用美感融入教學，確實是多元教學策略的一種，老師可以在適當的章節、適時的使用，一個學期就算僅有一次合作機會，對於學生而言卻是學習統整知識重要的機會。</li> </ol>						
<b>教學研發成果</b>						
<ol style="list-style-type: none"> <li>1、發展出一個完整的教案。</li> <li>2、此流程可以發展出歷史的跨領域美感課程教學，輕易地套入許多歷史的章節，可將創作素材改為不同時代的歷史文物、地圖、人物、歷史場景、藝術作品，讓同學走出生硬的課本專有概念及名詞。</li> </ol>						
<b>未來推廣計畫</b>						
<ol style="list-style-type: none"> <li>1.校內課程發展委員會及教學研究會進行分享</li> <li>2.特色領航計畫分享</li> <li>3.至外校分享</li> </ol>						
<b>課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）</b>						



歷史老師對希臘城邦政治形成概念進行介紹



美術老師則以希臘神話故事中藝術作品對不同角色的詮釋進行介紹與分析



歷史老師重新整理希臘神話信仰中對於哲學及宗教與政治發展的影響。





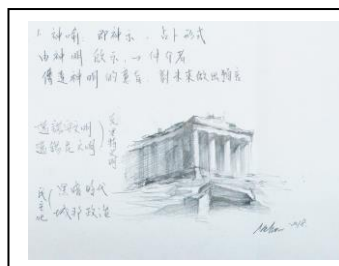
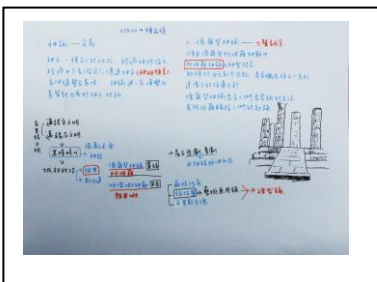
引導學生過網路資源，尋找所分配到的希臘神話故事主角在藝術創作表現中的形象塑造，並試著重新以繪圖的方式重新描繪建構。



教師引導同學們針對完成的希臘神話故事十二主神的主角造型塑造圖中，找尋其個性特質與信仰與哲學的連結，並行討論。



美術教師再以美感及造型的角度起同學分享與討論希臘神話故事角色中人性面的呈現與表達。



歷史老師作最後總結，以德爾菲神諭中所呈現的信仰與哲學對政治發展的影響，試圖將學習歷史的方法從一個全新的面向切入，以文化及藝術(作品)所留下來的證據，以偏考據及詮釋學的概念協助學生同時獲得歷史脈絡與美學素養，並建構一套更正確的學習歷史方式。

### 參考資料

1. 劉景輝等(2017)，歷史(三)教科書 P122-P130。台北：翰林出版社。
2. 自編歷史講義及概念圖。
3. 郭清華譯(2017)古希臘原來是這樣！？。台北：聯經出版公司。