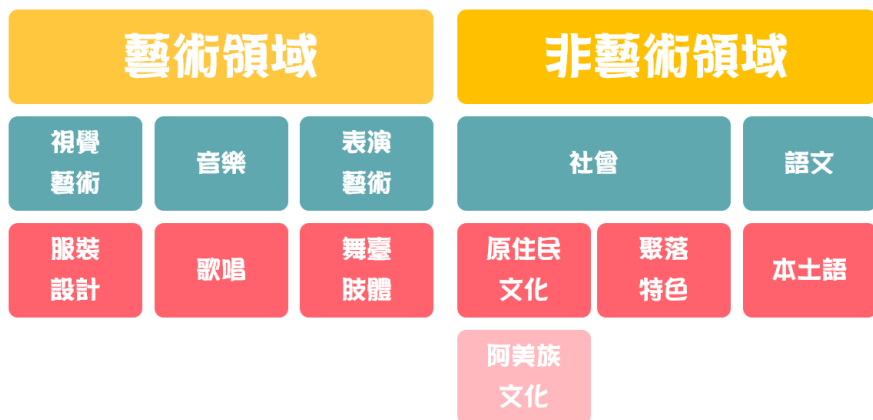


■ 跨 領 域 美 感 課 程 教 學 方 案 ■

108 學年度 第二學期

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）、岳彤（藝文） 非藝術類教師：張筱琪（社會）、張筱敏（原民族文化）、高俊雄（原民族文化） 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、對於生活中出現的圖騰符號有基本認知。 二、具備塗鴉及繪畫經驗。 三、對於原住民族服飾的特色有基本認知。 四、能使用顏料進行調色及上色。
教學方案名稱	觀音獵人 SHOW 服裝
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：社會領域、語文領域 非藝術科目：社會、原住民族語文
教學時數	跨域美感課程共：24 堂 總時數：16 小時
設計理念	一、延續上學期的「獵人」概念，以阿美族及布農族的服飾為主題，讓學生能在學習過程中對於自身文化能有更浸透式的認識。 二、以「服裝走秀」作為成果展演方式，提供學生能展現自信及創意的舞台。 三、透過將原民族文化結合在地元素，設計個人化的圖騰，培養學生的創造力及文化認同感。



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：協同教學

十二年國教* 課程綱要	藝術領域核心素養： 藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 藝-E-A3 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。 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。 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。 藝-E-C3 體驗在地及全球藝術與文化的多元性。	
	非藝術領域核心素養： 社-E-B1 透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解。 社-E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。 原-E-B3 藉由族語的學習，能感知傳統藝術，促進多元感官的發展，體認生活環境中原住民族藝術文化之美，探索生活的樂趣，並於生活中實踐。	
	學習表現： 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。	學習內容： 視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 視 A-II-1 視覺元素、生活之美、視覺聯想。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。

	1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。				
	1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	視 E-III-3 設計思考與實作。				
跨領域美感課程內涵	課程目標（學習表現）： 一、對於台灣原住民族的圖騰能有基本認識。 二、對於在地的特色元素能有基本認知。 三、能了解圖騰設計的訣竅及注意事項。 四、能了解繪製服裝設計圖的訣竅及注意事項。 五、能了解服裝創作的基本概念及技法。					
	學習內容：技能 一、能辨別不同原住民族圖騰所代表的意義及特性。 二、能說出代表在地特色的人事物。 三、能利用在地元素設計出原創圖騰。 四、能在符合「獵人」主題的前提下，結合在地元素繪製原創服裝設計圖。 五、能結合複合媒材，進行服裝創作。					
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
原民文化知多少 PART 1	1-2	一、引起動機 (一)複習舊經驗： 1. 台灣的 16 個原住民族名稱及分布區域。 (二)深入了解阿美族： 1. 介紹阿美族的語系及分布區。 2. Pangcah 和 Amis 的差異。 二、發展活動 (一)神話故事：透過神話故事讓學生更了解阿美族的文化。 1. 大洪水 2. 10 個太陽 3. 七彩布裙	同儕互動教學 提問式教學	口頭評量		4 7

		<p>4. 巨人阿里嘎蓋</p> <p>(二)人文遷徙：了解(觀音)督咎爾部落的由來</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 播放部落遷徙專訪新聞影片（影片來源：舊部落紛爭多高藥各氏族被迫遷徙 2018-10-25 原視族語新聞報導） 2. 部落遷徙專訪之重點提示與統整。 <p>高藥(Koyo)社初居花蓮瑞穗鄉的瑞祥，因布農族的侵擾，逃至烏漏(今瑞穗鄉鶴岡)稍南，另建 Koyo 社。後因馬太鞍社之間的爭端，又集體遷居今玉里地區(包含達蘭埠部落、督咎爾部落、滿自然部落、福音部落)。</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 「觀音」的由來： <p>統治此地的矮黑人喝酒的時候不小心刺傷了平埔族和卑南族，矮黑人請布農族來幫忙，卑南族因為害怕就蓋了一間觀音廟，故得此名。</p> <p>三、統整活動：重點整理</p> <p>利用搶答的方式，複習兩節課重點，尤其是神話表徵以及人文遷徙的部分。</p>				
教材內容	自編					
教學資源	簡報、原視族語新聞報導					
原民文化知多少 PART 2	3-4	<p>一、引起動機</p> <p>(一)複習舊經驗：</p> <p>上週介紹阿美族以及督咎爾部落的神話及由來，請學生分享最有印象的部分。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一)阿美族的傳統服飾</p> <p>介紹傳統服飾的從布料使用、紡織技術、色彩及穿戴時機等層面介紹。</p> <p>(二)阿美族的年齡階層-象徵物</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹阿美族的年齡階層制度 2. 介紹各年齡階層的服飾及象徵 <ol style="list-style-type: none"> (1) 青年組-首飾、腰帶、情人袋、家族圖騰短裙 (2) 壯年組-老鷹羽毛冠 (3) 老年組-背心長衣、斜披置物袋 (三)傳統服飾上的圖騰和顏色 	<p>問題導向教學</p> <p>探究式學習</p> <p>創造思考學習</p>	<p>口頭評量</p> <p>實作評量</p>	1 4	1 2 3 7

1. 介紹傳統服飾出現的圖騰及意義

(1) 波浪紋-溪流和海洋的重要性

(2) 亮片-母親、祖先的眼睛

2. 介紹傳統服飾出現的顏色及意義：阿美族人把大地穿在身上，大自然的顏色正是最美的顏色。

(1) 黑色：大地、土地、土壤

(2) 紅色：太陽

(3) 綠色：青山

(4) 藍色：藍天

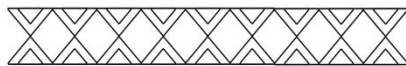
(5) 白色：白雲、純淨

(6) 黃色：花果

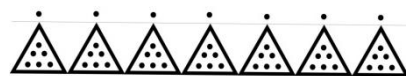
(四) 設計屬於自己的圖騰

1. 展示常見圖騰及其意義

(1) 象徵舞蹈



(2) 象徵天人合一



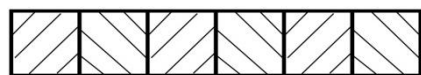
(3) 象徵波浪



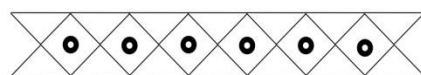
(4) 象徵和諧



(5) 象徵母愛



(6) 象徵羽毛



2. 學生設計一個屬於自己的圖騰。

三、統整活動

(一) 作品展示

		學生輪流展示設計的圖騰並分享設計理念。 (二)重點統整 圖騰在生活中的意義，未來可以如何運用在生活上。				
教材內容	自編					
教學資源	簡報、圖騰設計學習單、阿美族斜背帶					
載歌載舞到天亮	5-6	<p>一、引起動機</p> <p>(一)複習舊經驗： 學生跟著音樂複習「原住民很忙」的舞蹈。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一)載歌載舞到天亮</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師介紹阿美族在那些場合會徹夜聚集歌舞。 2. 播放經典傳唱歌曲「日出東方」 3. 學生逐句學習並練唱。 <p>(二)少不了的大會舞</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 播放音樂，由教師帶領以邊跳邊學的方式學舞。 2. 教師在過程中，循序漸進提供各個舞蹈步驟的技巧和細節。 3. 一直跳到全部的人都學會，符合阿美族載歌載舞到天亮的精神。 <p>三、統整活動</p> <p>(一)大會舞</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師判斷全部的人都學會之後，再跳最後一次完成圍圈大會舞。 2. 複習「原住民很忙」。 	合作學習教學	實作評量	2 3	1
教材內容	自編					
教學資源	「原住民很忙」影片、大會舞影片					

<p>獵人 SHOW 服裝— 原民圖騰大揭密</p>	<p>7</p>	<p>一、導入活動</p> <p>(一) 生活經驗聯結</p> <p>1、透過 PPT 投影片展示一幅阿美族的圖騰作品。</p> <p>2、引導學生觀察並發表想法(聚焦於顏色、形狀、圖案等)。</p> <p>3、引導學生回想生活中曾看過有圖騰的地方並分享個人經驗。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一) 圖騰介紹</p> <p>1、透過 PPT 投影片展示世界各國各地的圖騰，引發學生的學習動機。</p> <p>2 將焦點拉回臺灣，聚焦於原住民各族群的圖騰，包含顏色、形狀、表現手法及象徵意義等。</p> <p>3、以阿美族及布農族兩族為主要基準，引導學生比較不同族群間的圖騰差異。</p> <p>4、以阿美族及布農族兩族為主要基準，引導學生分析圖騰的特徵。</p> <p>5、協助學生歸納並整理出圖騰的特徵(例如包含簡化、規律、重複、幾何等元素)。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 繪製練習</p> <p>1、發下學習單，引導學生僅使用「線條」及「幾何圖形」進行圖騰創作。</p> <p>2、開放學生離座自由欣賞同學的成品。</p> <p>3、教師給予回饋並總結課程重點。</p>	<p>協同教學 提問式教學 問題導向教學</p>	<p>口頭評量 實作評量 同儕互評</p>	<p>1 4</p>	<p>1 4 7</p>
<p>教材內容</p>	<p>自編</p>					
<p>教學資源</p>	<p>課程 PPT 簡報、學習單、上色用具</p>					

獵人 SHOW 服裝— 在地元素大融合	8	<p>一、導入活動</p> <p>(一) 引導觀察</p> <p>1、透過 PPT 投影片展示花蓮南區的美景相片，並請學生觀察相片中所出現的各種元素。</p> <p>2、協助學生歸納分類（動物、植物、自然景觀等等）。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一) 在地元素結合</p> <p>1、邀請學生一起發想觀音地區（若將距離擴展到南花蓮）具備的特色或特徵，引導學生從生活經驗聯想（如動植物、建築、自然景物、氣候等）。</p> <p>2、將學生的發想整理並呈現於投影片上。</p> <p>(二) 圖案簡化</p> <p>1、先透過 PPT 投影片展示生活中的圖案簡化實例，如道路標示、廁所標示、禁菸標誌等等。</p> <p>2、說明圖案簡化的訣竅，可以引導學生從顏色、外觀、特徵或具象化（針對抽象或無形物）開始。</p> <p>3、教師透過實際示範，演示如何透過不同角度或面向進行圖騰化</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 影像圖騰化練習</p> <p>1、發下學習單，引導學生從上半堂課大家一起發想出的內容中，選擇幾個素材作為練習。</p> <p>2、徵求幾份作品，並讓學生透過圖騰來猜測代表的意思或事物。</p> <p>3、教師進行點評並歸納課堂重點。</p>	<p>協同教學 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 4</p>	<p>1 2 3 4 7</p>
教材內容	自編					
教學資源	課程 PPT 簡報、學習單、上色用具					

獵人 SHOW 服裝— 在地元素變圖騰	9-10	<p>一、導入活動</p> <p>(一) 圖騰大猜謎</p> <p>1、透過 PPT 投影片展示學生上一堂課程的作品相片。</p> <p>2、邀請學生進行猜謎。</p> <p>3、教師針對學生設計給予點評，並複習圖騰設計的要點。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一) 圖騰設計</p> <p>1、引導學生選擇一至兩種元素進行圖騰設計創作。</p> <p>2、鼓勵學生多使用在地元素，如觀音山、楓葉、稻米、秀姑巒溪、<u>臺灣</u>黑熊等。</p> <p>3、於過程中給予即時回饋及提問，協助學生釐清設計盲點及創作理念。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 成品分享</p> <p>1、邀請志願學生上台分享創作理念及作品名稱。</p> <p>2、教師給予點評回饋並進行總結。</p>	<p>協同教學 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 4</p>	<p>2 3 4</p>
教材內容	自編					
教學資源	課程 PPT 簡報、學習單、上色用具					
獵人 SHOW 服裝— 設計構思來發想	11-12	<p>一、導入活動</p> <p>(一) 影片欣賞</p> <p>1、透過 YOUTUBE 平台播放時裝走秀影片 (選擇較誇張或具有特色的片段)。</p> <p>2、邀請學生分享影片中所觀察到的事物。</p> <p>3、提問：「為何服裝秀中出現的服裝長得那麼奇怪？」。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一) 影片欣賞</p> <p>1、透過 YOUTUBE 平台播放「【志祺七七】</p>	<p>協同教學 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 4</p>	<p>2 3 4</p>

		<p>看不懂伸展台上的「時尚」嗎？服裝秀為什麼長得那麼奇怪的秘密！」影片。</p> <p>2、提問：「影片中所說的三個原因分別是什麼？」→吸引注意、製造亮點、傳遞思想</p> <p>(二) 創作理念發想</p> <p>1、說明屆時製作服裝時能使用的素材：白色T恤、壓克力顏料、串珠、布料。</p> <p>2、說明各素材使用方式及訣竅，引導學生在繪製設計圖時記得考量實際製作的情況。</p> <p>3、引導學生透過文字、圖畫或圖文等記錄方式，思考服裝設計的創作方向（例如顏色挑選、圖騰使用、整體剪裁、配件搭配）。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 構思分享</p> <p>1、邀請學生兩兩一組互相分享服裝設計的構思。</p> <p>2、邀請學生分享印象深刻的構想。</p> <p>3、教師給予點評並進行課堂總結。</p>				
教材內容	自編					
教學資源	課程 PPT 簡報、空白紙、上色用具					
獵人 SHOW 服裝— 創意激盪繪圖趣	13-14	<p>一、導入活動</p> <p>(一) 圖片展示</p> <p>1、透過 PPT 投影片展示服裝設計圖數張，引導學生觀察設計重點。</p> <p>2、協助學生歸納服裝設計的要點（除服裝外，也包含配件、妝髮、道具及場地）。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一) 繪製服裝設計圖</p> <p>1、學生參考教師發下的人體圖，進行服裝</p>	<p>協同教學</p> <p>提問式教學</p> <p>問題導向教學</p> <p>創造思考教學</p>	<p>口頭評量</p> <p>同儕互評</p> <p>實作評量</p>	1 4	1 2 3

		<p>設計圖繪製。</p> <p>2、引導學生設計時應結合「融入在地元素之圖騰」要素，並可搭配布料及串珠進行裝飾。</p> <p>3、提醒學生應考慮實際製作難度及耗費時間的因素。</p> <p>4、在學生創作時給予即時回饋，讓學生專注於「我要如何設計」及「我為何要這樣設計」。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 成品分享</p> <p>1、讓學生自由參觀彼此的作品。</p> <p>2、邀請學生分享印象最深或最喜愛的作品，並說明原因。</p> <p>3、教師給予點評並進行課程總結。</p>				
教材內容		自編				
教學資源		課程 PPT 簡報、空白紙、上色用具				
獵人 SHOW 服裝－ 觀音服裝設計師 Part1	15-16	<p>一、導入活動</p> <p>(一) 素材展示</p> <p>1、向學生展示本次服裝秀的素材：白色 T 恤、壓克力顏料及水彩用具。</p> <p>2、說明壓克力顏料的使用方式及特性。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一) 衣物繪製</p> <p>1、請學生參照自己的設計圖稿，在白色 T 恤上以鉛筆打草稿。</p> <p>2、發放壓克力顏料及水彩用具。</p> <p>3、請學生參考各自的設計圖稿及鉛筆線稿，以壓克力顏料進行衣物的著色。</p> <p>4、提醒學生在著色前，先將廢紙墊入背面以防止染料複印。</p> <p>三、綜合活動</p>	<p>協同教學 問題導向教學 創造思考教學</p>	<p>同儕互評 實作評量 自我評量</p>	<p>1 4</p>	<p>2 3 7</p>

		(一) 即時回饋 1、在學生創作過程中即時給予回饋，協助學生釐清創作理念，並能依照實際情況隨時做調整。 2、將半成品掛置衣架上晾乾。				
教材內容		自編				
教學資源		壓克力顏料、水彩用具、白色 T 恤、衣架、廢紙				
獵人 SHOW 服裝— 觀音服裝設計師 Part2	17-18	一、導入活動 (一) 前置作業 1、請學生回收衣架上的半成品。 2、確認各自作品的狀況。 二、開展活動 (一) 衣物繪製 1、根據各自的進度，繼續進行著色創作。 2、提醒學生在著色前在背面墊入廢紙，防止染料溢染。 三、綜合活動 (一) 階段性自我檢查 1、確認著色的部分與預期及想像是否有落差，並隨機應變進行細微調整。 2、將半成品掛置衣架上晾乾。 3、教師進行點評並預告下堂課程內容。	協同教學 問題導向教學 創造思考教學	同儕互評 實作評量 自我評量	1 4	2 3 7
教材內容		自編				
教學資源		壓克力顏料、水彩用具、白色 T 恤、衣架、廢紙				
獵人 SHOW 服裝— 觀音服裝設計師 Part3	19	一、導入活動 1、向學生展示其餘素材：針線、串珠、布料。 2、說明素材的使用方式及特性。 二、開展活動 (一) 基本縫法教學 1、配合課程 PPT 簡報教授學生平針縫及打結技巧。	協同教學 問題導向教學 創造思考教學	同儕互評 實作評量 自我評量	1 4	2 3 7

	<p>2、發下布料讓學生簡單練習。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 裝飾縫製</p> <p>1、引導學生參照各自的設計圖稿，以串珠、布料等素材進行裝飾品縫製。</p> <p>2、中低年級若不擅針線作業，可請教師協助以熱熔膠槍代替針線。</p> <p>3、教師給予即時回饋，並協助檢查學生的縫製狀況。</p>				
教材內容	自編				
教學資源	課程 PPT 簡報、針線、串珠、布料、剪刀、熱熔膠槍				

<p>獵人 SHOW 服裝— 觀音服裝設計師 Part4</p>	<p>20</p>	<p>一、導入活動</p> <p>(一) 自我檢查</p> <p>1、請學生檢查半成品縫製及黏貼的狀況。</p> <p>2、教師複習逢法及打結技巧。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一) 裝飾縫製</p> <p>1、請學生繼續參照設計圖稿，進行剩餘的裝飾品縫製創作。</p> <p>2、請教師協助中低年級學生，以熱熔膠槍代替針線作業。</p> <p>3、教師給予即時回饋，並隨時留意學生的創作過程。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 創作收尾</p> <p>1、請學生暫停手邊動作，將作品整體瀏覽一遍後，進行收尾動作。</p> <p>2、教師進行總結。</p>	<p>協同教學 問題導向教學 創造思考教學</p>	<p>同儕互評 實作評量 自我評量</p>	<p>1 4</p>	<p>2 3 7</p>
<p>教材內容</p>	<p>自編</p>					
<p>教學資源</p>	<p>針線、串珠、布料、剪刀、熱熔膠槍</p>					

獵人 SHOW 服裝— 觀音服裝設計師 Part5	21	<p>一、導入活動</p> <p>(一) 作品回顧</p> <p>1、邀請學生上台介紹自己的成品，並分享創作理念。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一) 試衣</p> <p>1、請學生進行換裝，對成品進行試衣。</p> <p>2、請學生兩兩一組，互相檢查彼此穿著上的狀況及問題。</p> <p>3、將服裝換下。</p> <p>(二) 二次修改</p> <p>1、針對同儕的建議及自身的觀察進行細微修改。</p> <p>2、教師以提問方式點出問題，讓學生自行思考適合自己的解方。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 課程總結</p> <p>1、邀請學生分享過程中印象深刻或遭遇困難的地方。</p> <p>2、可以追問學生的解決方法。</p> <p>3、教師給予點評回饋並總結。</p>	協同教學 問題導向教學 創造思考教學 情境模擬教學	同儕互評 實作評量 自我評量	1 4	2 3 7
教材內容	自編					
教學資源	針線、串珠、布料、剪刀、熱熔膠槍					
觀音模特訓練營	22	<p>一、引起動機</p> <p>(一) 什麼是模特兒？</p> <p>1. 教師透過問答了解學生對模特兒的認知，在哪些地方看到過？模特兒的工作是什麼。</p> <p>2. 展示平面模特兒照片及時裝走秀影片。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一) 觀音模特訓練——調整儀態</p> <p>1. 表情、儀態訓練</p> <p>(1) 展示經典表情貼圖，引導學生觀摩並</p>	提問式教學 情境模擬教學 創造思考教學	口頭評量 實作評量 同儕互評	3	1

		<p>模仿，該貼圖的心情和精隨。</p> <p>(2) 每桌派一個人上台，隨機抽出表情貼圖，學生於5秒內模仿出來，由台下同學大聲喊出最像的那一位。</p> <p>2. 坐姿、站姿訓練</p> <p>(1) 展示經典畫作中的坐姿，引導學生觀摩並模仿。</p> <p>(2) 展示時尚雜誌封面的站姿，引導學生觀摩並模仿。</p> <p>(3) 小模特挑戰：學生模仿後定格，接受老師的影響挑戰，如搔癢、大風。</p> <p>3. 走姿訓練</p> <p>(1) 教師播放時尚走秀影片，強調不能彎腰駝背並注意手擺放位置。</p> <p>(2) 學生沿著教室磁磚格線走直線。</p> <p>(3) 教師在地上擺放腳印圖(非直線)，學生沿著腳印位置走，並保持抬頭挺胸手、插腰的姿勢。</p> <p>(二) 觀音模特訓練二—平衡訓練</p> <p>1. 身體旋轉與平衡</p> <p>(1) 準備一本課本放在頭頂上，各自練習走直線和轉彎。</p> <p>(2) 小評比：沿著教室磁磚格線走三圈，一次三個人，由其他同學計算課本掉落次數。</p> <p>(3) 全數完成後，請掉落次數少的同學分享方法。</p> <p>2. 眼神與轉頭的練習</p> <p>(1) 展示各種不同神態的眼睛圖片，讓學生感受並模仿其中傳達的情感。</p> <p>(2) 隨機抽取情緒卡，學生輪流上台表演眼神傳達，其餘同學猜。</p> <p>(3) 結合表情訓練及旋轉訓練的技巧，練習台步中定點及轉身的動作。</p> <p>3. 台步訓練</p> <p>(1) 結合表情、儀態、走姿、旋轉各項訓練，練習完整T台走位(左進→舞台最前方定點轉身→舞台中央定點轉身→右出)。</p>			
--	--	---	--	--	--

		(2) 學生各自練習，老師巡堂指導。 三、統整活動 (一) 驗收台步 1. 學生輪流走台步 2. 每個學生走完後，隨機點一名學生說出優點。 3. 老師點評。				
教材內容	自編					
教學資源	平面模特兒照片、時裝秀影片、表情貼圖、人物畫、腳印圖、眼睛圖、情緒卡、課本					
觀音模特訓練營	23-24	<p>一、引起動機</p> <p>(一) 預告本節學習內容： 今天就要成為專業的模特兒拍攝平面以及走台步，請學生一定要拿出滿滿的自信。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一) 觀音模特訓練三-肢體語言訓練</p> <p>1. 肢體語言表達</p> <p>(1) 說明超級比一比遊戲規則，將全班分成三組，一次一組進行挑戰。</p> <p>(2) 第一位觀看題目，僅用肢體語言比劃依序傳達給下一位，由最後一位猜答案。</p> <p>(3) 其餘兩組，觀察過程中他人是如何傳達不同的概念。</p> <p>(4) 答對且用時最短的組別獲勝。</p> <p>2. 肢體語言融入台步訓練</p> <p>(1) 聆聽音樂，讓學生猜想音樂當中的情緒，結合所聽到的音樂，走出該情緒的台步。</p> <p>(2) 隨機播放音樂(純音樂)，學生隨著音樂的變化，走台步。</p> <p>(二) 觀音模特訓練四-攝影姿勢訓練</p> <p>1. 服裝與造型搭配</p> <p>(1) 展示不同風格的秀場影片和照片，引導學生發現不同的服裝，會搭配不同的造型。</p> <p>(2) 穿上自己所設計的 T 恤，搭配造</p>	<p>提問式教學 情境模擬教學 創造思考教學</p>	<p>口頭評量 實作評量 同儕互評</p>	3	1 2

		<p>型。</p> <p>2. 鏡頭自我展現</p> <p>(1) 拍攝個人封面照片。</p> <p>(2) 拍攝個人台步影片。</p> <p>三、統整活動</p> <p>(一) 秀場流程模擬</p> <p>1. 抽籤決定台步順序,並說明台步路線。</p> <p>2. 仔細聆聽音樂所展現的音樂把個人的台步走完。</p> <p>3. 教師點評走位、表情等各項建議。</p>			
教材內容		自編			
教學資源		超級比一比題庫、相機、設計T恤、音樂			
本期卓越亮點*		校內外連結： 國際視野：			
課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）					
					
原住民文化教學		原住民圖騰創作			



社區特色介紹



社區特色圖騰創作



服裝設計



服裝設計



服裝繪製



服裝繪製



原住民舞蹈教學



原住民歌曲教學

*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」項下的序號謄寫。

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
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。