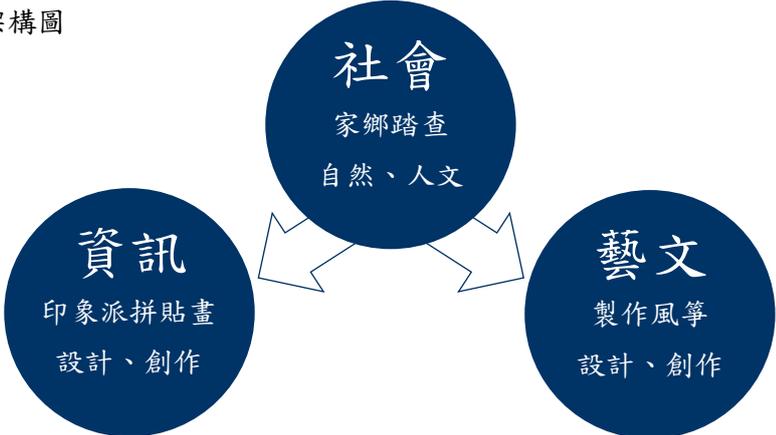


第二期中等學校暨國小階段跨領域美感教育實驗課程開發計畫/南區

學校名稱	嘉義縣水上鄉大崙國民小學		
團隊成員	陳郁真、卓聖霖、陳采蔚、黃承元		
藝術領域	視覺藝術	其他領域	社會、資訊
學生藝術領域與其他領域起點行為	<p>一、教學對象:三、四年級</p> <p>二、先備能力:</p> <p>視覺藝術:學生已有豐富勞作課程經驗,對於剪、切、黏、貼皆能上手。</p> <p>社會:四上認識我的家鄉,已具有家鄉自然、人文、產業等基本認識。</p>		
跨領域美感課程實施模式	<input type="checkbox"/> 級任包班 <input type="checkbox"/> 科任教學 <input checked="" type="checkbox"/> 其他:主題課程 (例如:校訂課程、彈性課程、主題課程等)	說明:主題為認識家鄉自然與人文之美後,透過數位相機記錄,再分別藉由電腦和畫筆,將家鄉之美表現出來。	
跨領域美感課程應用策略(請勾選)	使用時機 <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 <hr/>	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 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 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 type="checkbox"/> 其他 <u> </u> <hr/>	評量模式 <input type="checkbox"/> 學習單 <input type="checkbox"/> 試題測驗 <input type="checkbox"/> 遊戲評量 <input type="checkbox"/> 專題報告製作 <input checked="" type="checkbox"/> 展演實作 <input type="checkbox"/> 影音紀錄 <input checked="" type="checkbox"/> 其他

跨領域課程架構 與設計概念	<p>課程架構圖</p> 
教學計畫	
方案名稱	風喚美崙
教學時數	4節
實施對象	實施年級：三、四年級
	實施班級數：2
	各班級人數：四甲16人、三甲14人
	特色班級： <input type="checkbox"/> 美術班 <input type="checkbox"/> 其他：_____
設計理念	課程理念 在校園與社區中，有許多地點是學生每天經過、見到，卻又被忽略的地方，藉由此課程讓學生更加認識自己生活週遭環境，並感受到自然與人文之美。
藝術概念與美感 元素	<input checked="" type="checkbox"/> 視覺藝術：包含點、線、面、空間、構圖、質感、色彩等 <input type="checkbox"/> 音樂：節奏、曲調、音色、力度、織度、曲式等音樂元素 <input type="checkbox"/> 表演藝術：聲音、身體、情感、時間、空間、動力、即興、動作、主題等戲劇或舞蹈元素 <input type="checkbox"/> 美感形式原理：反覆、對比、均衡、統一等 <input checked="" type="checkbox"/> 美感判斷：愉悅感、理解力、想像力與共通感等 <input type="checkbox"/> 美感經驗：引發審美知覺的表達媒介、審美知覺、意義、情感、意象等 <input checked="" type="checkbox"/> 活動實踐：藉由繪畫性、數位性、立體性、鑑賞等創作活動
	說明： 1. 觀察社區中自然與人文風貌，如水文、林木、田野、建築、產業等，發現社區之美。 2. 依個人創意，透過彩繪風箏和電腦拼貼等實作方式表達出來。

學習重點	學習表現	1. 觀察體驗：觀察社區風貌 2. 創作發表：展示與介紹自製的拼貼畫和風箏 3. 科技應用：使用相機記錄社區風貌、操作電腦製作拼貼畫	核心素養	A-2系統思考與解決問題 A-3規劃執行與創新應變 B-2科技資訊與媒體素養 B-3藝術涵養與美感素養
	學習內容	1. 印象派拼貼畫 (1)使用數位相機記錄大崙之美 (2)於電腦上製作不同造型的拼貼畫 2. 製作風箏 (1)彩繪社區特色於風箏上 (2)組裝風箏 (3)風箏放飛 (4)討論風箏飛翔差異		
教學目標		1. 能知道家鄉的景觀。 2. 能說出家鄉的特色景點與美麗之處。 3. 能透過個別創作方式，表現創意設計並完成作品		
教學方法		1. 講述法 2. 照片欣賞 3. 學生經驗口頭發表 4. 學生實作 5. 協同教學		
單元規劃				
節次	單元名稱	教學重點		
1	印象派拼貼畫(一)	1. 觀察照片中的景物位於社區何處，以了解社區特色。 2. 輪流操作電腦完成拼貼畫。		
2	印象派拼貼畫(二)	1. 輪流操作電腦完成拼貼畫。 2. 老師擇優請學生發表自己挑選照片的方法和設計創意是什麼。		
3	製作風箏(一)	1. 展示社區特色景點照片，供學生挑選主題。 2. 彩繪風箏		
4	製作風箏(二)	1. 紮風箏骨架 2. 將骨架與紙面相黏 3. 黏好穗子並綁好栓提線後，至操場放飛。		

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 方式
1	準備活動：老師準備教學照片		電腦、照片		協同教學	
	一、引導活動： 老師以照片提問，我們社區中有那些具特色的景點？	3				
	二、發展活動： 1. 認識社區：老師介紹學校和社區本為一家，學校活動和社區往往緊密結合，如廟會、運動會等。	5				
	2. 認識社區特色景點：埤塘、廟宇、火車公園、田野風光、校園景觀	10				課程參與度
	3. 學生操作電腦進入loupe網站，並依序挑選照片並上傳。	22			應用藝術素材	能依序製作
2	4. 於網站中挑選老師指定的圖形並拼排照片。	35	電腦	視覺藝術 美感判斷 活動實踐	應用藝術素材 協同教學 創造思考	課程參與度
	5. 於圖片中簽名與塗鴉後，檢視是否滿意，將圖片輸出並下載後儲存於桌面。					
	6. 交換電腦					
	三、綜合活動： 由老師分別展示完成度高或具特色創意的作品供學生欣賞。	5		美感判斷		
3	準備活動：老師準備好社區特色照片，學生準				協同教學	

<p>穗子。</p> <p>3. 綁拴提線： 在適當的施力點上綁上提線，通常視骨架的結構情形繫綁一根或兩根以上的提線。</p> <p>三、綜合活動：</p> <p>1. 逆風放風箏： 吹北風-從北方來的風，站在南方往北方跑，風箏受風邊跑邊放線，風箏慢慢上升。</p>	10				
教學省思與建議					
<p>1. 參與人數需調整。操作電腦時，因人數眾多，必須兩人一組輪流使用，導致體驗、學習和思考的時間縮短。</p> <p>2. 執行時間需調整。製作風箏難度較高，兩節課的安排過於緊湊，學生繪畫時細緻度會打折。或是老師必須多做事前準備，以半成品提供學生繪畫和組裝即可。</p>					
教學研發成果					
<p>1. 學生在課程中能擁有基本電腦操作的經驗，也以自己對色彩、圖樣的感覺裝飾拼貼畫作品，並完成拼貼畫作品計27張。</p> <p>2. 學生更了解大崙社區的在地特色，並以基本構圖技巧、色彩觀點將其繪製在風箏圖面上，完成特色風箏共計29面。</p>					
未來推廣計畫					
<p>1. 拼貼畫礙於時間限制，學生只能體驗教師指定的功能，未來能讓學生選擇其他圖示，甚至自行設計文字和圖案來拼貼，較能發揮學生創意，並引發學生美感進行設計。</p> <p>2. 風箏彩繪的部分，則能規劃不同主題的設計競賽，如產業、建築、自然景觀等，藉由比賽的方式，由學生畫出大崙不同面向的在地之美。</p>					
課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）					



學生於電腦教室內挑選在地照片



上傳照片製作拼貼畫



完成的拼貼畫由學生簽名和繪製插圖



學生完成的作品



風箏教學前先帶著學生觀看社區照片



學生在風箏上畫出在地特色



學生彩繪風箏情形



老師依據學生的想法給予建議



黏貼風箏的骨架和穗子並綁好栓提線

至操場實際放飛

參考資料

1. getloupe免費拼貼畫製作 <http://www.getloupe.com/>
2. 風箏製作教學 <https://www.youtube.com/watch?v=n75ZjuAKbUs>