



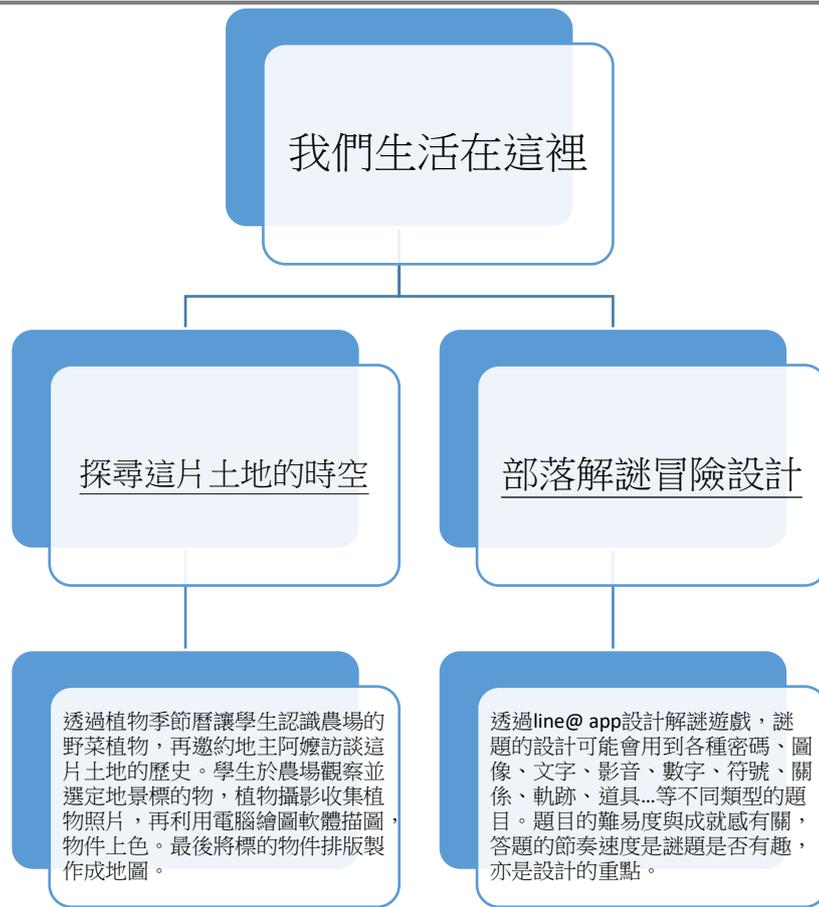
# 教育部跨領域美感教育卓越領航計畫

## 標竿學校創課方案表

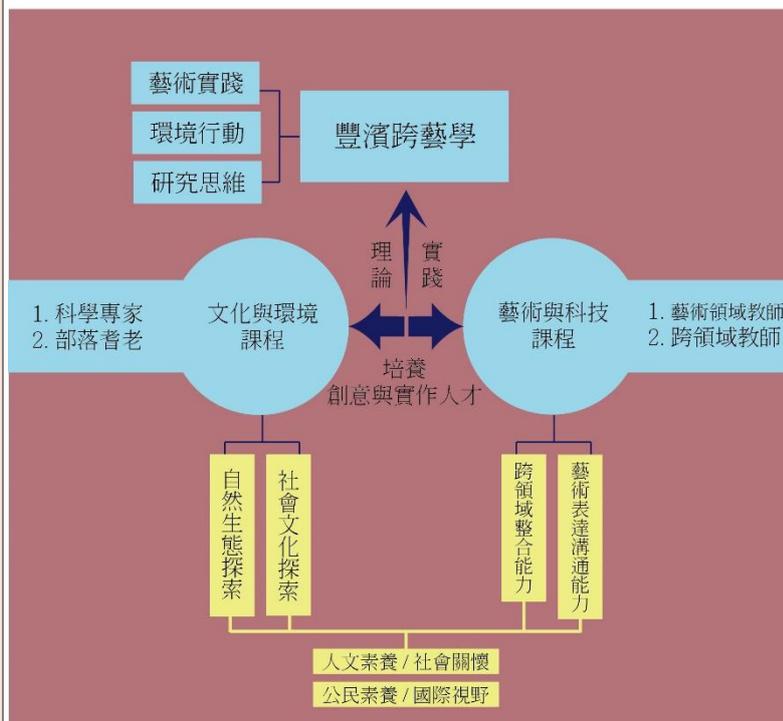
113 學年度 第 2 學期

學校全銜	花蓮縣豐濱國中
創課方案名稱	我們生活在這裡
團隊成員	藝術類教師： ■視覺藝術/美術： <u>王力之</u>  非藝術類教師： <u>綜合活動領域：施宜廷、自然科領域：郭紹志、體育科領域：張璿云</u>  總人數：5
實施對象	■國小： <u>五</u> 年級 ■國中： <u>七、九</u> 年級 ■高中/職： <u>普通</u> 班 <u>十</u> 年級 參與班級數： <u>普通3班</u> 參與總人數： <u>30人</u>
課程屬性 (可複選)	■必修課程 □選修課程 ■校本課程 □雙語課程 □其他： <u>                    </u>
創課方案來源	□創新課程（為全新自創之跨領域方案） □精進課程（延續之前跨領域方案內容，但加以精緻優化） ■延伸課程（依據之前跨領域方案走向，但延伸擴充之） □其他： <u>如改編自其他美感教育計畫方案</u>
學生先備能力	部落文化及語言基本能力

跨領域美感  
課程架構圖



課程發展理念



本方案透過「Hands-on 動手做為本的經驗學習」，其特性來設計課程方案。藉由視覺藝術、生活與科技、自然與科學、文化與社會的跨領域結合。學生從實作中觀察現象，其經驗讓知識產生意義，創造團隊合作一起解決問題，改變學習場域，以提升學習樂趣。

	課程設計以在地族群文化出發，透過與環境互動的過程中，學生運用身體操作產生直接的經驗感受，個人累積的經驗素材，將統整成為與環境共創的 maker 創客價值。
<b>跨領域 美感素養 (可複選)</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 1.美學思辨與覺察省思 <input checked="" type="checkbox"/> 2.符號識讀與脈絡應用 <input checked="" type="checkbox"/> 3.藝術參與及社會行動 <input checked="" type="checkbox"/> 4.設計思考與創意發想 <input checked="" type="checkbox"/> 5.數位媒體與網絡掌握 <input checked="" type="checkbox"/> 6.文化跨域與多元詮釋 <input checked="" type="checkbox"/> 7.藝術探究與生活實踐 <input type="checkbox"/> 8.其他：_____
<b>跨領域 課程類型 (可複選)</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 活化型課程 <input checked="" type="checkbox"/> 議題式課程 <input type="checkbox"/> 窗外式課程 <input type="checkbox"/> 交集性課程 <input checked="" type="checkbox"/> 學校本位課程 <input type="checkbox"/> 混成式課程 <input type="checkbox"/> 其他：_____
<b>跨領域內涵</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 藝術科目： <u>美術</u> <input checked="" type="checkbox"/> 非藝術科目： <u>生物、生活與科技、數學</u> <input checked="" type="checkbox"/> 融入之議題： <u>原住民土地議題</u> <input type="checkbox"/> 其他：_____
<b>美感元素 與美感形式</b>	<b>美感元素</b> <input checked="" type="checkbox"/> 視覺藝術： <input checked="" type="checkbox"/> 點 <input checked="" type="checkbox"/> 線 <input checked="" type="checkbox"/> 面 <input checked="" type="checkbox"/> 空間 <input checked="" type="checkbox"/> 構圖 <input checked="" type="checkbox"/> 質感 <input checked="" type="checkbox"/> 色彩 <input checked="" type="checkbox"/> 明暗 <input type="checkbox"/> 音樂： <input type="checkbox"/> 節奏 <input type="checkbox"/> 曲調 <input type="checkbox"/> 音色 <input type="checkbox"/> 力度 <input type="checkbox"/> 織度 <input type="checkbox"/> 曲式 <input type="checkbox"/> 表演藝術： <input type="checkbox"/> 聲音 <input type="checkbox"/> 身體 <input type="checkbox"/> 情感 <input type="checkbox"/> 時間 <input type="checkbox"/> 空間 <input type="checkbox"/> 動力 <input type="checkbox"/> 即興 <input type="checkbox"/> 動作 <input type="checkbox"/> 主題 <b>美感形式</b> <input checked="" type="checkbox"/> 均衡 <input checked="" type="checkbox"/> 和諧 <input type="checkbox"/> 對比 <input type="checkbox"/> 漸層 <input checked="" type="checkbox"/> 比例 <input type="checkbox"/> 韻律 <input type="checkbox"/> 變奏 <input checked="" type="checkbox"/> 反覆 <input checked="" type="checkbox"/> 秩序 <input type="checkbox"/> 統一 <input type="checkbox"/> 單純 <input checked="" type="checkbox"/> 虛實 <input type="checkbox"/> 特異
<b>本期發展重點 (其他議題請參照 課程模組 4.1 核心 內涵)</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 聯合國永續發展目標 (SDGs)： <input checked="" type="checkbox"/> A.終結貧窮 <input checked="" type="checkbox"/> B.消除飢餓 <input checked="" type="checkbox"/> C.健康與福祉 <input checked="" type="checkbox"/> D.優質教育 <input type="checkbox"/> E.性別平權 <input type="checkbox"/> F.淨水及衛生 <input type="checkbox"/> G.負擔的潔淨能源 <input checked="" type="checkbox"/> H.合適的工作及經濟成長 <input type="checkbox"/> I.工業化、創新及基礎建設 <input type="checkbox"/> J.減少不平等 <input checked="" type="checkbox"/> K.永續城鄉 <input type="checkbox"/> L.責任消費及生產 <input type="checkbox"/> M.氣候行動 <input type="checkbox"/> N.保育海洋生態 <input checked="" type="checkbox"/> O.保育陸域生態 <input type="checkbox"/> P.和平、正義及健全制度 <input checked="" type="checkbox"/> Q.多元夥伴關係 <input checked="" type="checkbox"/> 社會情緒學習 (SEL)： <input checked="" type="checkbox"/> 甲.自我意識 (覺察) <input checked="" type="checkbox"/> 乙.關係技巧 (情感識別) <input checked="" type="checkbox"/> 丙.社會覺察 (社交能力) <input checked="" type="checkbox"/> 丁.自我管理 <input checked="" type="checkbox"/> 戊.負責的決策 <input checked="" type="checkbox"/> 其他議題： <b>環境、家庭教育、原住民族教育、多元文化</b> <input type="checkbox"/> 無



紐西蘭原住民毛利民族教育工作者與部落學者 BRIAN MORRIS、國立臺灣師範大學地理學系(教育部玉山學者計畫)講座教授「原住民族社區保育」RICHIE HOWITT、國立東華大學多元教育研究所張滌之教授來訪

相關成果



印度知名作家舒班吉·史瓦盧 (Shubhangi Swarup) 與學生分享「文化、生活與創作」她的小說內容揉合了魔幻寫實與自然科學，呼應著人與自然、靈魂與肉體之間微妙的連結。首部小說《寂靜的緯線》(Latitudes of Longing) 獲得台灣 2024 Openbook 好書獎年度翻譯書。

學習活動設計

(依實際課程之主題數、課程目標與單元數逐一增列撰寫)

學習活動內容與流程	跨領域美感素養(依前述表格之代碼填寫)	本期發展重點(依前述表格之代碼填寫)
<p>主題(一)名稱：<u>我們(人與其他物種)生活在這裡</u></p> <p>課程目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解部落傳統土地相關知識與價值，透過不同藝術媒材觀察與記憶文化與科學的知識。</li> <li>2. 在森林環境中，探索人與環境的關係，並尊重彼此不同的生活方式。</li> <li>3. 透過在部落的戶外實作授課，建構出同儕共同學習，藉由分工合作、理性討論、組織領導，發展出關係中的多元能力與價值。</li> <li>4. 透過學生相互討論，共同選擇在地文化物種為目標，電繪圖像與邏輯設計出空間的解謎遊戲。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 美學思辨與觀察省思</li> <li>2. 符號識讀與脈絡應用</li> <li>3. 藝術參與及社會行動</li> <li>4. 設計思考與創意發想</li> <li>5. 數位媒體與網絡掌握</li> </ol>	<p>■ 聯合國永續發展目標 (SDGs)：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ A. 終結貧窮</li> <li>■ B. 消除飢餓</li> <li>■ C. 健康與福祉</li> <li>■ D. 優質教育</li> <li>■ H. 合適的工作及經濟成長</li> <li>■ K. 永續城鄉</li> </ul>

單元 5 名稱：探尋這片土地的時空

實施節數：6

第 1 節：探索這片土地的空間

一、導入活動

1. 由教師提問「這一片土地上，請你們打開五感，去發現土地上有什麼？」學生現地探索。
2. 由教師提問「聊一聊你的發現，這一片土地上，最讓你印象深刻的是…？為什麼？」學生自由發表。

二、開展活動

將學生分組工作，每一組一台手機可以拍照記錄。

1. 老師先帶孩子們閱讀植物季節曆的內容，再走入「畦溝」來實地認識植物，與其部落的意義與應用。
2. 每一組學生互相討論與彼此協助，每一個人選定一個標的物不同角度至少三張的攝影記錄。

三、綜合活動

教師帶領學生口述「標的物」的形狀、顏色與生活應用。再引導學生使用網路建構「標的物」的相關資料收集。

第 2 節：這片土地，以前的以前

一、導入活動

1. 由老師提問「這一塊土地是貓公溪的河川地，你們現在看到的是阿嬤們種菜的地方，請大家想一想，阿嬤的阿嬤用這塊土地做什麼？」學生集思廣益提出對這塊土地的好奇。

二、開展活動

1. 教師說明訪談的基本技巧與工作分配：錄音錄影工作、文字紀錄工作、提問工作...等等。
2. 邀請地主阿嬤與社區發展協會理事長，老師先開個場讓學生與部落夥伴建立關係，接下來讓學生練習提問，找出與受訪者的問答節奏，問題將引導受訪者說出具體經驗。

三、綜合活動

1. 學生整理出錄音錄影的內容，補充文字紀錄的不足。
2. 教師引導學生討論紀錄內容，抓出部落具代表性且有趣的素材，作為接下來設計解謎题目的基礎。

第 3-4 節：電繪物件

一、導入活動

1. 老師請學生分享電腦繪圖的經驗
2. 老師說明本課程學習數位方式繪製插圖，數位繪圖可利用軟體功能輕意更改後製圖像，數位檔案並能應用在很多地方。

二、開展活動

1. 認識 illustrator、photoshop、procreate 電腦繪圖軟體及 app 等基本描圖功能
2. 學生開始應用所學之電繪功能線描「標的物」照片，練習捨棄照片中元素，強化其物件特徵，製作成植物或物件圖案。
3. 描繪完成後，利用電繪軟體的選色功能，進行填色。

6.文化跨域與多元詮釋

7.藝術探究與生活實踐

■O.保育陸域生態

■Q.多元夥伴關係

■社會情緒學習(SEL):

■甲.自我意識(覺察)

■乙.關係技巧(情感識別)

■丙.社會覺察(社交能力)

■丁.自我管理

■戊.負責的決策

■其他議題：  
環境、家庭教育、原住民族教育、多元文化

<p>三、綜合活動</p> <p>1. 老師引導學生討論「描圖」的方式繪圖非常容易得到成就感，但要注意描繪的圖檔也是有著作權的問題喔。</p> <p>第5-6節：組織任務地圖</p> <p>一、導入活動</p> <p>1. 老師引導學生觀察並說出構成地圖的標示資料：地圖類型、內容與功能、標的物件與符號、背景圖案、方位、路徑、編號…等等。</p> <p>二、開展活動</p> <p>將學生分組進行工作，共同組織地圖。</p> <p>1. 地圖底圖利用 google map 來將部落區域的馬路、河川、建築標示出來。</p> <p>2. 將畫好的底圖再拿到現場標示出謎題標的物件的相對位置。最後為每一個標的物件進行編號。</p> <p>3. 學生一起討論地圖的標題名稱，並設計與主題相關的風格。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 老師引導學生回顧地圖創作過程，如何調整可讓讀者更容易辨識與理解，有些圖案簡化的過程，卻要保留其主要特徵，視覺上色彩的安排，也需要考慮畫面中的主從關係，相關細節設計的好，亦可加強地圖的辨識度。</p>		
<p>單元6名稱：<u>部落解謎冒險設計</u></p> <p>學習目標：</p> <p>1. 認識定向運動的基本概念與活動形式。</p> <p>2. 學會使用 LINE@平台製作互動任務。</p> <p>3. 了解貓公部落文化與原民植物（如刺蔥、龍葵、落蕃等）。</p> <p>4. 培養團隊合作能力與任務設計能力。</p> <p>5. 實際體驗定向活動並反思遊戲設計與文化學習。</p> <p>實施節數：4</p> <p>第1節：任務起始——走入貓公的文化祕境</p> <p>一、導入活動：</p> <p>教師：「你睜開眼，發現自己站在一座陌生的部落農場中。四周滿是濃密的林木與錯綜複雜的小徑……身上只剩下一台手機、一張手繪地圖……和一條神秘訊息。」</p> <p>（投影神秘文字在螢幕上）</p> <p>螢幕文字出現：『只有解開祖靈留下的謎題，才能逃出這座被文化封印的迷宮。』</p> <p>教師提問：「你知道什麼是定向越野嗎？你覺得跟密室逃脫有什麼共通點？」</p> <p>「如果你要設計一個關卡，你會藏什麼線索？放在哪裡？」</p> <p>「你能用部落植物做出謎題嗎？」</p>	<p>2. 符號識讀與脈絡應用</p> <p>5. 數位媒體與網絡掌握</p> <p>6. 文化跨域與多元詮釋</p> <p>7. 藝術探究與生活實踐</p>	<p>■ 聯合國永續發展目標 (SDGs)：</p> <p>■ A. 終結貧窮</p> <p>■ B. 消除飢餓</p> <p>■ C. 健康與福祉</p> <p>■ D. 優質教育</p> <p>■ H. 合適的工作及經濟成長</p> <p>■ K. 永續城鄉</p> <p>■ O. 保育陸域生態</p> <p>■ Q. 多元夥伴關係</p> <p>■ 社會情緒學習 (SEL)：</p> <p>■ 甲. 自我意識 (覺察)</p> <p>■ 乙. 關係技</p>

## 二、開展活動

### 教師簡介密室脫逃的概念

「你參加過密室逃脫嗎？那些最讓你印象深刻的謎題是怎麼設計的？」

教師簡報介紹密室常見元素：

1. 鎖（數字/圖像/文字）
2. 謎語（用描述引導解答）
3. 搜索（找 QR 碼或藏物）
4. 解碼（對照或翻譯）
5. 配對（圖+詞、物+功能）
6. 路徑（順序探索）
7. 搭配文化應用範例說明

### 小組實作活動

1. 實際設計一題具文化與密室元素的任務
2. 每組選一種密室元素+一個文化內容（植物）
3. 撰寫任務草稿（含提示語、題目、選項與正解）
4. 教師巡迴指導，協助檢查任務邏輯與文化連結

#### 一、綜合活動

每組指派學生簡短說明任務邏輯設計（任務類型+內容）

## 第 2 節：技能養成——LINE@密室設計教學

### 一、導入活動

教師提問：

「你曾經用過哪個 LINE 帳號收到過有趣的訊息或活動？」

「你覺得 LINE@ 可以拿來做什麼？除了傳廣告，還能不能拿來玩遊戲或教學？」

播放一段 1 分鐘 LINE@ 互動任務影片（如：選擇題→自動回覆→下一關提示）

引導學生發現：LINE@ 其實不只是聊天工具，也是一種「互動任務平台」

## 二、開展活動

### 第一階段：註冊 LINE@ 帳號

教師逐步引導學生打開「LINE 官方帳號管理」網站&APP

操作流程：

1. 使用 LINE 登入
2. 建立官方帳號（輸入名稱、產業類別）
3. 完成帳號認證（以一般帳號即可）
4. 學生成功建立帳號後，可進行歡迎訊息設定

### 第二階段：認識基本功能

1. 發送訊息（文字/圖片/按鈕）
2. 自動回覆（關鍵字回應）
3. 學生跟著操作設定一則「歡迎訊息」與一個「文字回覆」內容

巧（情感識別）

■丙. 社會覺察（社交能力）

■丁. 自我管理

■戊. 負責的決策

■其他議題：  
環境、家庭教育、原住民族教育、多元文化

### 第三階段：任務示範與實作

1. 教師提供一組任務範例
2. 學生操作 LINE@輸入問題選項+對應回覆（用按鈕或純文字）
3. 小組互掃彼此帳號，體驗任務流程

### 三、綜合活動

教師：「你還想用 LINE@設計什麼任務？」

1. 指派延伸任務（預告下堂課內容）：各組完成一題「植物任務」設計

### 第 3 節：任務誕生——打造你的小型密室

#### 一、導入活動

教師：「你現在走進了貓公部落開心農場，但祖靈留下了一道密令，唯有破解植物的秘密，才能進入農田收成！」

「如果你要設計一題任務，會選哪種植物？想放哪個地點？要出什麼謎題？」

#### 二、開展活動

學生動手設計一題貓公開心農場的文化密室任務

1. 任務設計架構講解

提示語（設計引導性的描述）

選項設計（圖片、文字、按鈕）

正確答案回覆（文化說明／通關文字）

2. 學生小組設計任務

步驟如下：

選擇一種貓公部落植物（如落蕃、構樹、刺蔥）

撰寫提示語

使用 LINE@帳號，製作這一題任務

若無法上線，可用紙本設計範例

教師協助處理 LINE 官方帳號平台使用

3. 快速互測體驗

學生之間互掃任務體驗

教師選擇 1~2 組展示任務並講解設計亮點

### 三、綜合活動

請學生在下堂課將班上各組任務結合成一個 LINE@密室任務路徑

### 第 4 節：整合挑戰——打造全班的貓公開心農場 LINE@密室

#### 一、導入活動

「你們覺得要怎樣安排題目的順序才有冒險感？」

「我們可以用哪些方式讓每一關都連接得剛剛好？」

<p>二、開展活動</p> <p>分組盤點各任務內容</p> <p>每組回顧自己上節課設計的任務內容：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 題目主題（植物／文化）</li> <li>2. 題型與互動方式（圖片題／選擇題／LINE@互動）</li> <li>3. 將任務抄寫到黑板分類（以地點排列）</li> <li>4. 全班討論並決定路徑邏輯</li> <li>5. 建立 LINE@互動流程圖</li> <li>6. 建立 LINE@任務連結流程（15 分鐘）</li> <li>7. 指派 1 組技術熟練者為主帳號管理者，負責建立「總路徑」帳號 其他小組提供自己題目的文字、圖片與互動選項，由主帳號組進行串接：</li> <li>8. 每關結束 → 自動導向下一題或給予 QR code 提示</li> <li>9. 可使用選單、按鈕、回覆文字等串接方式</li> <li>10. 其他組協助測試＋負責設計故事敘述、封面、結尾祝賀語 測試&amp;修正</li> <li>11 全班實際掃描並跑完整個 LINE@任務流程（快速版本）</li> </ol> <p>三、綜合活動</p> <p>「哪一關最順？哪一題卡住？是否需要修正說法或圖片？」</p> <p>這條 line@任務將「公開分享」給其他班級或社區嘗試</p>		
<p>評量方式(請詳述之)：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生分組口述發表其觀察</li> <li>2. 學生分組完成電繪地圖與解謎遊戲的趣味性設計。</li> <li>3. 學生個別繪製完成地圖中標的物件與解謎題目。</li> </ol>		
<p><b>教學省思</b></p>	<p>本課程將學生所設計的原民植物任務整合為一條完整的 LINE@密室解謎路線，是結合體育、科技、文化與美感的跨領域嘗試。從個別任務設計者轉變為「整體任務架構策劃者」，學生的學習挑戰大幅提升，也展現素養導向學習的深層價值。</p> <p>一、數位統整與任務邏輯的挑戰與成長</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 學生能參與整合流程，展現良好的分工協作與溝通能力。面對任務排序、路徑邏輯與使用者體驗等挑戰，許多小組主動提出調整方案，並進行互測與修正。</li> <li>* 教學過程中觀察到學生對「題目邏輯性、流程流暢度」仍需更多引導，未來可結合視覺化流程圖輔助規劃。</li> <li>* 儘管時間有限，學生能在短時間內完成初步任務整合並測試互動性，展現出實作能力與問題解決力。</li> </ul> <p>二、在地文化 × 植物知識 × 美感素養的融合實踐</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 課程特別融入貓公部落的原民植物文化（如刺蔥、龍葵、落蕃、構樹等），學生在設計任務時，不只是「出一題知識題」，而是從植物的外觀、用途、文化象徵出發，轉化成圖像與文字敘述，展現文化理解與敘事能力。</li> </ul>	

\* 這樣的任務設計歷程，讓學生從「知識接收者」轉為「文化轉譯者」，提升了數位設計與邏輯表達能力，也逐步內化為尊重多元文化與土地生命的素養基礎。

這樣的跨域課程讓學生明白：「設計任務不是為了玩而已，而是藉由『任務設計』去理解土地、傳統與科技之間的連結與對話。」

### 學生回饋

1. 透過地圖課程，我們從平視觀看部落環境，到製作一張鳥瞰地圖。從眼前的標的物到區域型的構成，很有成就感。
2. 從上學期的科學繪圖到這學期的電腦繪圖課程，讓我們從手繪到使用數位科技軟體，將植物用不同方式呈現，覺得自己很厲害，描圖很療癒。
3. 我們先聽地主阿嬤講故事，原來我們生活的地方，還有很多我們不知道的生活記憶。
4. 平常我們在家時常打遊戲。這次透過課程第一次自己設計遊戲，雖然這個遊戲與我們在玩的電腦遊戲不同，遊戲的設計真是不容易，有趣的設計就很像把虛擬世界的遊戲場景拉到部落真實世界一樣。
5. 我們設計遊戲的時候，要考慮的面向很多，先備的地方知識也要很豐富，能設計出創意與多元的謎題，真不是件容易的事。

### 影像紀錄



透過植物季節曆了解部落植物



老師帶學生進入場域中，說明植物的部落應用



拍照記錄不同植物



學習電腦繪圖軟圖，將植物物件進行描圖

訪談地主阿嬤這片土地的故事



解謎遊戲的講座研習，並帶學生設計遊戲



將設計初版的遊戲，讓七年級試走體驗



拿著地圖尋找關關點



實境解謎完賽受獎



將遊戲給予部落伙伴了解與使用

其他對於  
本計畫之建議