|  |
| --- |
| **一、設計理念** |
| 跟著家人上市場，到市區逛街，一攤攤的貨物，一間間的店鋪，五花八門、眼花撩亂的商品早已是我們所習慣的生活方式。各式各樣的商業交易行為，充斥在生活中，把這些行為記錄下來，就是研究當代社會、經濟、文化、風土民情的最好資料。  古代流傳下來的風俗畫中的貨郎圖，凸顯了常民生活中的交易文化與生活形態，探究其畫，就可以瞭解其背景。在欣賞畫作的同時，希望學生也能透過動態的表演，從另一層面來認識貨郎，並替其發聲。也藉由貨郎圖中琳瑯滿目的商品，讓學生練習撰寫宣傳文案，透過文案的發表，更瞭解畫中各項商品的意義。  最後，延伸貨郎穿梭鄉野間互通有無的商品交易意涵，想像未來商店的販售不只侷限在有形的商品或無形的服務，也能交易個人的個性、專長、優點、缺點……等特點。讓學生先自我省思，找出自身的優點、缺點，然後在「怪奇市集」中找同學進行交易，透過實境活動，希望學生可以探索、認識並接納自我。 |

**教學設計**

**主題課程架構**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 主題名稱 | 穿越古今話貨郎 | | | | | | | |
|  |  | | | |  | | | |
| 核心概念 | 利用風俗畫中的貨郎圖，讓學生認識不同時代的人民生活背景，並據以進行對白、劇情、商品文案之創作。最後回歸到貨郎互通有無的行業屬性，昇華成無形的優缺點交易市集，讓學生檢視自我、認識自我並接納自我。 | | | | | | | |
|  |  | | | |  | | | |
| 總綱核心素養 | A1身心素質與自我精進、A2系統思考與解決問題  B1符號運用與溝通表達、B3藝術涵養與美感素養 | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 單元名稱 | 古今貨郎動起來 | |  | 我的商品一級棒 | |  | 怪奇市集大募集 | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 教學對象 | 六年級 | |  | 六年級 | |  | 六年級 | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 學習領域或  融入議題 | 藝術領域～表演藝術 | |  | 語文領域 | |  | 綜合活動領域 | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 領綱核心素養 | 藝-E-B1理解藝術符號,以表達情意觀點。 | |  | 國-E-A2透過國語文學習,掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維,並透過體驗與實踐,處理日常生活問題。 | |  | 綜-E-A1認識個人特質,初探生涯發展,覺察生命變化歷程,激發潛能,促進身心健全發展。 | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 學習重點-  學習表現 | 1-III-7能構思表演的創作主題與內容。 | |  | 6-III-2培養思考力、聯想力等寫作基本能力。 | |  | 1a-III-1欣賞並接納自己與他人。 | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 學習重點-  學習內容 | 表 E-III-2主題動作編創、故事表演。 | |  | Be-III-1在生活應用方面,以說明書、廣告、標語、告示、公約等格式與寫作方法為主。 | |  | Aa-III-1自己與他人特質的欣賞及接納。 | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 學習目標  認知/情意/技能 | 根據貨郎圖的畫面，構思對白及劇情，並用肢體呈現出來。 | |  | 透過思考力及聯想力，為古代的貨郎創作出商品宣傳文案。 | |  | 接納自己的缺點並欣賞他人的優點。 | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 授課時間 | 四節課 | |  | 四節課 | |  | 四節課 | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 主要教學活動 | 1.認識風俗畫、貨郎圖，以及其時代背景。  2.為靜態的圖畫加上對白及聲音。  3.以肢體表現貨郎圖中的劇情。 | |  | 1.深入探究古代貨郎圖中所販售的各式商品。  2.為圖中的貨郎撰寫商品宣傳文案。  3.以表演的方式展現商品宣傳文案。 | |  | 1.找出自己擁有值得販售的優點。  2.找到自己欠缺希望購買的特點。  3.找尋自己希望跟哪些同學交易他的特點。 | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 創意教學策略 | 分組創作 | |  | 個人創作 | |  | 思辨討論 | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 多元評量方式 | 分組實作評量 | |  | 個人實作評量 | |  | 學習單、口頭發表 | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 多元評量內容 | 分組討論及創作表演 | |  | 個人撰寫文案並發表 | |  | 1.個人完成學習單後  2.進行模擬交易活動  3.全班進行討論發表 | |

**活動教案**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 主題名稱 | | | 穿越古今話貨郎 | | | | |
| 設計理念 | | | 跟著家人上市場，到市區逛街，一攤攤的貨物，一間間的店鋪，五花八門、眼花撩亂的商品早已是我們所習慣的生活方式。各式各樣的商業交易行為，充斥在生活中，把這些行為記錄下來，就是研究當代社會、經濟、文化、風土民情的最好資料。  古代流傳下來的風俗畫中的貨郎圖，凸顯了常民生活中的交易文化與生活形態，探究其畫，就可以瞭解其背景。在欣賞畫作的同時，希望學生也能透過動態的表演，從另一層面來認識貨郎，並替其發聲。也藉由貨郎圖中琳瑯滿目的商品，讓學生練習撰寫宣傳文案，透過文案的發表，更瞭解畫中各項商品的意義。  最後，延伸貨郎穿梭鄉野間互通有無的商品交易意涵，想像未來商店的販售不只侷限在有形的商品或無形的服務，也能交易個人的個性、專長、優點、缺點……等特點。讓學生先自我省思，找出自身的優點、缺點，然後在「怪奇市集」中找同學進行交易，透過實境活動，希望學生可以探索、認識並接納自我。 | | | | |
| 教材來源 | | | 廣達文教基金會「市集展」展覽物件與導覽手冊  自編教材 | | | | |
| 統整領域 | | | 藝術領域、語文領域、綜合活動領域 | | | | |
| 適用年級 | | | 國小六年級 | | 教學節數 | 共十二節 | | |
| 領綱核心素養 | | | 藝-E-B1理解藝術符號,以表達情意觀點。  國-E-A2透過國語文學習,掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維,並透過體驗與實踐,處理日常生活問題。  綜-E-A1認識個人特質,初探生涯發展,覺察生命變化歷程,激發潛能,促進身心健全發展。 | | | | | |
| 學習重點-  學習表現 | | | 藝術：1-III-7能構思表演的創作主題與內容。  語文：6-III-2培養思考力、聯想力等寫作基本能力。  綜合：1a-III-1欣賞並接納自己與他人。 | | | | | |
| 學習重點-  學習內容 | | | 藝術：表E-III-2主題動作編創、故事表演。  語文：Be-III-1在生活應用方面,以說明書、廣告、標語、告示、公約等格式與寫作方法為主。  綜合：Aa-III-1自己與他人特質的欣賞及接納。 | | | | | |
| 學習目標 | | | 1.根據貨郎圖的畫面，構思對白及劇情，並用肢體呈現出來。  2.透過思考力及聯想力，為古代的貨郎創作出商品宣傳文案。  3.接納自己的缺點並欣賞他人的優點。 | | | | |
| 教學資源 | | | 1.廣達文教基金會「市集展」展覽物件與導覽手冊。  2.教師自編教材及學習單。 | | | | |
| 學生所需教具 | | | 紙、筆、Chromebook | | | | |
| 時間分配 | 單元 | | 節次 | 教學重點 | | | |
| 一 | | 一、二 | 1.認識風俗畫、貨郎圖，以及其時代背景。  2.為靜態的圖畫加上對白及聲音。 | | | |
| 三、四 | 1.以靜態動作表現貨郎圖中的畫面。  2.以動態肢體展現貨郎圖中的劇情。 | | | |
| 二 | | 一、二 | 1.深入探究古代貨郎圖中所販售的各式商品。  2.認識商品文案撰寫技巧。 | | | |
| 三、四 | 1.為圖中的貨郎撰寫商品宣傳標語。  2.為同一件商品撰寫簡介文案。 | | | |
| 三 | | 一、二 | 1.找出自己擁有值得販售的優點。  2.找到自己欠缺希望購買的特點。 | | | |
| 三、四 | 1.在怪奇市集中，跟同學交易彼此的特點。  2.分享交易後的心情與感覺。 | | | |
| **單元一 古今貨郎動起來** | | | | | | | |
| 教學時間 | | 教學活動內容 | | | | 教材教具 | 評量方式 |
| 20分 | | 一、準備活動：  （一）教師以簡報分享世界各地的街拍、市集攝影作品，讓學生從不同的作品體會不同國家的文化與風俗民情。  （二）提問：古代沒有攝影技術，如何記錄下人民的生活型態與方式？以學生的回答帶出古代繪畫作品中的「風俗畫」。  （三）教師簡介中國歷史上「市集」的發展，並以不同作品介紹從唐代、宋代…一直到民初的風俗畫作品。（唐顧閎中《韓熙載夜宴圖》、宋蘇漢臣《貨郎圖》《雜技戲孩圖》、宋李嵩《貨郎圖》《骷髏幻戲圖》、宋張擇端《清明上河圖》、明呂文英《貨郎圖》、明張宏《遊戲雜技圖》、清丁觀朋《太平春市圖》、民國朱鳴岡《台灣生活組畫》、民國楊英風《賣雜細》）  （四）讓學生認識風俗畫：以社會風情、民間習俗等日常生活為主題，內容取材自風土民情、歷史事件、歲時節令、民間習俗、生產買賣、醫藥病理等等市井社會生活樣貌的繪畫作品。聚焦於其中的貨郎圖，並細看畫中的各種「貨郎」。  二、發展活動：  （一）為畫作配對白  1.選用三幅作品，將學生依照作品中人物數量進行分組：朱鳴岡《太太這隻肥》4人楊英風《賣雜細》2人、張宏《遊戲雜技圖》5～7人。每組領取一張印有畫作的圖紙。  2.請學生想像，如果這是漫畫中的一格，畫中角色分別會有什麼台詞？學生進行分組討論及創作。  3.對白設計重點：  （1）盡量符合畫作時代背景。  （2）要凸顯不同角色的個性。  （3）要呈現角色之間的互動。  4.各組利用畫作圖紙進行討論，確定創作內容後，使用數位載具進入Google Classroom，在教師事先建立之Google簡報中，為畫作加上角色的對話框。  5.各組完成後，教師以大電視螢幕呈現各組作品，進行分享及賞析。  （二）為畫作配聲音  1.各組重新討論，是否修改畫中的對白，並為此畫作加上一段介紹時間或背景的旁白，如：在和風煦煦的清晨，媽媽帶著我們來到菜市場……  2.完成對白修改及旁白設計後，各組練習以聲音呈現對白及旁白。重點如下：  （1）每個人都需負責畫中一位角色的配音，並找其中一人身兼旁白。  （2）不同角色對白出現的順序要合理。  （3）聲音情緒與對白相符。  3.教師以大電視依序播放各組新的對白作品，各組便隨著以聲音進行呈現。  （三）讓畫作動起來  1.挑選四幅畫作，讓學生依照畫作中的人物數量進行分組：朱鳴岡《食攤》7人，蘇漢臣《貨郎圖》7人、蘇漢臣《雜技戲孩圖》3人、呂文英《貨郎圖》5人。人數較多時，平均分至各組，可多1～2人。  2.給一些簡易材料，如布料、雨傘、桌椅…等，讓各組發揮巧思，裝扮出跟畫作一樣的靜態畫面。  3.各組完成時間略有不同，教師可以用手機或相機拍攝各組完成的靜態畫面，再以大電視統一播放給大家欣賞。  4.接續靜態畫面，請各組將靜態畫面設定為開始或結束，並據以創作一段劇情，讓劇情從該畫面開始，或結束於該畫面。  5.劇情創作的重點：  （1）盡量貼近畫作中的時代背景。  （2）盡量讓每個角色都有台詞、動作及與他人的互動。  （3）從畫作畫面開始或結束的編排，可以有創意，但是要有邏輯性。  6.各組練習後，輪流上台表演給大家看。  三、統整活動：  （一）讓學生討論及發表，哪一組的表演最貼近畫作的時代背景？為什麼？  （二）對哪一幅畫作印象最深刻？為什麼？  （三）教師統整：這些畫作都是風俗畫中的貨郎圖，呈現不同時代的商業模式，由畫家以細微的觀察深刻的描畫下來，成為精彩的畫作。 | | | | 簡報：  攝影作品  簡報：  中國市集發展及貨郎圖  「生活畫市集」展覽作品（A3印製，每圖二張）：  《太太這隻肥》  《賣雜細》  《遊戲雜技圖》  Google簡報：  為畫作配對白  「生活畫市集」展覽作品（A3印製，每圖一張）：  《食攤》  《貨郎圖》（蘇）  《雜技戲孩圖》  《貨郎圖》（呂） | 作品評量：分組發表之畫作對白  實作評量：各組以聲音呈現之對白  實作評量：各組創作發表 |
| **單元二 我的商品一級棒** | | | | | | | |
| 教學時間 | | 教學活動內容 | | | | 教材教具 | 評量方式 |
|  | | 一、準備活動：  （一）教師以簡報播放有創意或耳熟能詳的商品廣告文案，讓學生先看文案，猜猜看是什麼商品。再討論這些文案為何吸睛？  二、發展活動：  （一）歸納吸睛文案的特點：  教師統整剛剛的討論，歸納出吸引人的好文案所應具備的特點：1.與我有關。2.引發好奇。3.強勁有力。  （二）介紹文案運用技巧：  教師介紹以上三種特點，分別可以運用的技巧：  1.與我有關：心裡的話、喃喃自語、深有同感、好處效果、鎖定目標、降低門檻、切身搭話。  2.引發好奇：提出問題、違背常理、故弄玄虛、製造矛盾。  3.強勁有力：簡短有力、押韻順口、對比排列、具像描述、具體數據、排名效應、強調稀有、誇張誇大、自曝其短、善用修辭。  （三）商品宣傳標語創作：  1.選用五幅作品：宋蘇漢臣《貨郎圖》、宋李嵩《貨郎圖》、呂文英《貨郎圖》、朱鳴岡《太太這隻肥》、楊英風《賣雜細》，簡介畫作中出現的各項商品，再讓學生從中挑選一樣商品，為它撰寫宣傳的標語文案。  2.學生使用載具進入Google Classroom，在教師事先建立之Google簡報中，擷取畫作中的商品，並寫上宣傳標語。  3.教師在大電視上呈現每位學生的作品，全班進行賞析及討論。  （四）商品介紹文案創作：  1.延伸剛才的商品宣傳標語，請學生進一步創作商品介紹文案。除了利用剛剛的技巧之外，另外要加上使用方法、商品功效以及注意事項…等內容。  2.請學生在剛才的簡報檔中，複製頁面，將商品介紹文案寫在第二頁中。  3.學生完成後，教師用大電視逐一播放學生作品，並鼓勵學生自己用聲音唸出介紹文案，如同廣告一般，增加感官效果。  三、統整活動：  （一）請學生發表對於哪位同學的商品文案印象最深？為什麼？ | | | | 簡報：  創意文案  簡報：  我的文案最吸睛  「生活畫市集」展覽作品（A3印製，每圖一張）：  《貨郎圖》（蘇）  《貨郎圖》（李）  《貨郎圖》（呂）  《太太這隻肥》  《賣雜細》  Google簡報：  貨郎的創意文案 | 作品評量：學生標題文案作品  學生互評  作品評量：學生簡介文案作品  學生互評 |
| **單元三 怪奇市集大募集** | | | | | | | |
| 教學時間 | | 教學活動內容 | | | | 教材教具 | 評量方式 |
|  | | 一、準備活動：  （一）展示李嵩的《骷髏幻戲圖》讓學生欣賞並討論：  1.你從這幅圖中看到什麼？  2.為什麼這個貨郎是一個骷髏？  3.這個骷髏貨郎賣的是什麼貨品？  4.這個骷髏貨郎賣的是看不見的貨品，如勇氣、智慧……等，你會來跟他交易嗎？  （二）教師介紹下一節要進行的「怪奇市集」：  1.市集中只交易無形的貨品（個人優點）。  2.交易的形式只有交換、沒有買賣。  3.要雙方都同意，交易才成立。  二、發展活動：  （一）我所擁有的貨品：  1.每個人的貨品就是自己身上所擁有的優點。  2.請每個人想一想，自己身上擁有什麼優點？最少一項、最多三項。  3.為自己的每一項優點，寫一句簡短的行銷文案或介紹，以吸引別人交易。  4.在藍色小卡的正面寫上商品名稱（優點），背面寫上行銷文案或簡介。一項優點寫一張小卡。  （二）我想交易的貨品：  1.每個人想要交易的貨品，就是自己所欠缺的特質，希望從別人那裡交易而來。  2.請每個人想一想，自己所欠缺而且渴望擁有的特點哪些？最少一項、最多三項。。  3.在紅色小卡的正面寫上想購買的商品名稱，背面寫上原因。  （三）商品發表會：  1.請每位學生輪流發表，自己藍卡及紅卡上所寫的商品。  2.讓每個人都知道其他人手上的貨品有哪些，所需的貨品有哪些，可以規劃自己在怪奇市集中要找誰交易。  3.。  （四）怪奇市集試營運：  1.試營運期間，跟同學交易後，自己的優點仍然存在，也可以擁有交易而來的特點。  2.請學生在市集中，找尋有意願的同學，完成彼此的交易。自己的貨品必須盡量交易出去，限時10分鐘。  3.交易時間結束後請學生發表自己交易的成果，以及交易後的感覺。  （四）怪奇市集正式開幕：  1.正式開幕後，跟同學完成交易時，可以擁有交易而來的特點，但是自己交易出去的優點就會消失。  2.自己手上的貨品（優點），如果找不到適合的交易對象，或是捨不得，可以保留不交易。  3.限時10分鐘，讓學生在市集中進行交易。  4.交易時間結束後請學生發表自己交易的成果，以及交易後的感覺。  5.請學生發表自己在試營運期間的交易，與正式開幕後的交易，有什麼不同的想法與感覺？  三、統整活動：  （一）教師歸納怪奇市集活動中學生的發表，引導學生對自己身上的優缺點，能夠覺察並、接受，並且善用或轉化。 | | | | 簡報：  「生活畫市集」展覽作品《骷髏幻戲圖》  簡報:  怪奇市集  藍色小卡片  紅色小卡片 | 作品評量：學生優點小卡  作品評量：學生願望小卡  口語評量：學生發表  口語評量：學生發表 |
| 學習單 | | （請以另存檔案提供，5M以下，每一活動教案至多5個） | | | |  |  |