

{0} {1} 創意教學競賽初賽報名資料表

NaN

設計理念

此系列課程是由兩個領域(語文及藝術)及三個科目(國文、表藝、視藝)，共五位老師一同討論設計。面對「創新之變·經典之位」——由齊白石、徐悲鴻、張大千、趙無極四位中國藝術家...等的展覽，學生的認知有限，我們該如何設計有趣又結合學校環境的課程，引導學生認識這些藝術家呢？經過腦力激盪、反覆討論之後，我們藉由電影《博物館驚魂夜》的概念，讓這些畫家的作品動起來。故事設定為：本校圖書館展覽這四位畫家的作品，但是這些畫作將會在晚上活過來，而擔任圖書館管理員的同學們，要透過觀察及團隊合作，在每一個畫家的區域找到一幅畫，且用肢體動作重現畫面，才能將活過來的畫作封印起來。等到四幅畫都完美呈現，每組的導覽員也完成第四幅畫的說明後，圖書館就會重回往日靜謐美好的樣貌。依據故事設定，教師們將課程重點分為三個軸向——1.表藝課：肢體展演與口語表達(七~九年級)；2.美術課：水墨認識與水墨浮水印創作(七年級)；3.閱讀課：閱讀文本與新詩創作(七~九年級)。從這三個科目分別發展課程，透過不同的教學內容，深耕學生對此次現代繪畫的認識，最後甄選有意願的學生繼續培訓，讓導覽小尖兵能將在課程習得的概念，融入導覽內容及過程中。 理念依據-創新： 1.表藝課——肢體展演與口語表達(七~九年級)：運用教育戲劇的「教師入戲」策略，讓學生迅速融入教學氛圍。接著透過畫作分類競賽，讓學生從遊戲中先自行觀察、分析四位畫家的風格差異，再由教師解說畫家生平與作品特色，增進學生對於畫作的了解。之後進行排練——名畫接龍，學生需仔細觀察自組選的四幅畫作，再運用肢體創作為小組呈現。最後由各組擔任導覽員的學生介紹一幅畫作的創作背景與風格，加深學生對於藝術家的認知。有別以往制式教學方式，希望讓學生能有興趣學習藝術家尋求突破選擇與表現的精神。 2.視藝課——水墨繪畫認識與染墨創作(七年級)：從郭雪湖的南街殷賑引起動機再介紹此次畫家作品，讓同學感受不同時空、文化下的水墨繪畫風格，再藉由浮水印創作引領學生體會水墨流動的趣味。 3.閱讀課——閱讀文本與新詩創作(七~九年級)：藉由閱讀課，讓同學至圖書館找尋藝術家相關資料，以及運用網路搜尋作品相關背景與賞析等，讓學生了解藝術家的生平、風格與對藝術界的影響。接著呈現畫家畫作，運用圖像引導學生透過觀察與想像，創作新詩。在創作過程中，教師引導學生可運用譬喻、誇飾、摹寫等修辭，使詩作更有趣。

教學設計表

主題課程架構

主題名稱

忠孝國中國書館驚魂夜-名畫動起來

核心概念

(一)教學設計依據—「創新」 1.表藝課單元3名畫接龍和單元4驚魂夜SHOW TIME：學生以小組為單位共同將四幅畫作重組為一段故事並呈現，便是扣合著展覽主題「創新」。這個將既有的視覺藝術作品重新詮釋、演繹為表演藝術演出的過程，亦是呼應畫家們「自我突破」的精神，鼓勵學生打破對於畫作既定的理解，拆解原本是平面的畫作元素，轉化成多元、立體的肢體動作和舞台畫面。 2.視藝課程：此次展出的畫家其中之一-郭雪湖，也是大稻埕在地畫家。位處大稻埕的忠孝國中，透過學生熟悉的南街殷賑畫作猜謎活動揭開序幕，再用不同畫家、不同的面向認識水墨畫，讓學生思考不同時空、文化、背景下的繪畫特色。另用有趣簡單的「水墨浮水印」活動，讓學生從中感受其獨特流動性的線條美。請同學從浮水印中找出獨特的圖案，並可畫上生活中的場景或物品，也可利用雜誌圖片做剪貼，重新詮釋畫面表達個人情感，如同此次展覽主題「創新」，讓中華傳統的水墨畫也能結合流行元素，以嶄新的面貌呈現。 3.閱讀課程：學生依據對名畫的理解和感受，自選符合情境的流行歌曲，將「圖」轉「話」，運用修辭技巧將導覽稿轉化為新詩，這個拆解和再現的歷程，即是「創新」和創意的展現。 (二)以學生學習為中心 1.表藝課程：(1)單元1名畫歸位PK戰：作為系列課程的第一堂課，我們擺脫由教師領導的填鴨式講述，以學生學習為中心，因此設計了「名畫歸位PK戰」(分類畫作)的小組競賽；如同市場調查(Market Research)中的「盲測」(Blind Test)，將可以識別的內容(畫家姓名)隱藏起來，期許學生在自發地探索、觀察中，能夠專注於感官感受、進行分類。(2)單元2名畫封印：經由教師入戲營造課堂氛圍後，便進入刺激的分組競賽(含鑑賞、知識性與肢體實作題)，由學生們一同思索、討論、或以肢體合作呈現挑戰題，翻轉傳統由教師提示重點的方式，達成複習上週課程內容的目的，同時增進同儕互動。(3)學習表現與成果：在這兩堂課的競賽過程中，藉由人性求勝的欲望再加上小組動力的推波助瀾，學生們各個專注參與、共同追求團體榮譽，成功打造「學生為課堂的主人」的風景。 2.視藝課程：水墨畫非學生熟悉的媒材，以有趣易上手的「水墨浮水印」創作，帶學生體驗水墨線條的流動、顏色層次的堆疊...等，並請同學參考四大畫家...等的創作理念，可結合生活經驗、扣合他們的共通話題，加上插圖或剪貼，構成一幅新的畫作作品。 3.閱讀課程：(1)從蒐集畫家和畫作資料、撰寫導覽稿、選擇流行音樂和轉化為新詩的過程中，教師僅擔任引導、從旁輔助的角色，將主導權回歸學生身上。學生能依據自身喜好選擇畫作、流行歌曲和修辭技巧，完成自己的仿作。(2)學習表現與成果：每個教學活動中，皆看到以學生學習為中心的情景，學生如同主廚一般張羅食材(蒐集資料和歌曲)、烹調料理(轉化為導覽稿和新詩)，最終美味上桌(完成仿作)。(三)提升教與學的整體效益 此系列三科的課程中，各自運用了幾項教學策略：「教師入戲」、小組合作學習和融合生活情境於教學活動。學習評量亦採多元評量方式，兼具口頭發表、演出實作、畫作和文本呈現等形式，提供學生適性、展現不同長處的機會。整體教學效益上，除了提升學生學習興趣、使學生樂於學習之外，同時呈現了他們於不同面向創造力。

總綱核心素養

J-B3 具備藝術展演的一般知能及表現能力，欣賞各種藝術的風格和價值，並了解美感的特質、認知與表現方式，增進生活的豐富性與美感體驗。

單元名稱

名畫歸位PK戰

名畫封印

名畫接龍(創作與彩排)

驚魂夜SHOW TIME

教學對象

七八九年級學生

七八九年級學生

七八九年級學生

七八九年級學生

學習領域或融入議題	生 J2：藉由畫家生平，探討人的各個面向，如何面對不同境遇，理解人的主體能動性。	生 J3：藉由畫家生平，反思人生無常的各種現象，探索人生的目的、價值與意義。	品J1及J8：透過小組創作，增進學生溝通合作、和諧互動和問題解決的能力。	品 J2及 J7：於創作歷程中重視群體規範與榮譽，以多元觀點接納他人演出。
領綱核心素養	藝-J-A1參與藝術活動，增進美感知能。藝-J-C1探討藝術活動中社會議題的意義。	藝-J-B1：應用藝術符號，以表達觀點與風格。藝-J-B3：善用多元感官，探索理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。	藝-J-B1：應用藝術符號，以表達觀點與風格。藝-J-B3：善用多元感官，探索理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。	藝-J-A3嘗試規劃與執行藝術活動，因應情境需求發揮創意。
學習重點—學習表現	表 2-IV-1能覺察並感受創作與美感經驗的關聯。表 2-IV-3能運用適當的語彙，明確表達、解析及評價自己與他人的作品。	表 1-IV-1能運用特定元素、形式、技巧與肢體語彙表現想法，發展多元能力，並在劇場中呈現。	表 1-IV-1能運用特定元素、形式、技巧與肢體語彙表現想法，發展多元能力，並在劇場中呈現。	表 1-IV-2能理解表演的形式、文本與表現技巧並創作發表。表 3-IV-1能運用劇場相關技術，有計畫地排練與展演。
學習重點—學習內容	表 A-IV-2在地及各族群、東西方、傳統與當代表演藝術之類型、代表作品與人物。	表 E-IV-1聲音、身體、情感、時間、空間、動力、即興、動作等戲劇或舞蹈元素。	表 E-IV-1聲音、身體、情感、時間、空間、動力、即興、動作等戲劇或舞蹈元素。	表 E-IV-3戲劇、舞蹈與其他藝術元素的結合演出。表 P-IV-1表演團隊組織與架構、劇場基礎設計和製作。
學習目標 態度/知識/ 技能	態度：能觀察並欣賞近代國畫家的作品與風格。知識：能分辨及歸納畫作風格、理解創作理念。技能：能表達自身對畫作的詮釋和感受。	態度：能欣賞同儕表現，並與小組合作。知識：能分辨畫作風格及歸納。技能：能表達感受，並運用肢體模擬、呈現畫作。	態度：能與小組合作、共同討論和排練。技能：能運用聲音、肢體模擬和呈現畫作，並發揮創意。	態度：能與小組溝通、合作。技能：能運用聲音、肢體和情緒呈現畫作，並發揮創意。
授課時間	45分鐘	45分鐘	45分鐘	45分鐘
主要教學活動	1.藉由電影《博物館驚魂夜》預告片揭示課程主題與任務。2.透過小組合作學習，觀察、共同討論畫作風格並進行分類—比正確度，同時積分。3.教師公布答案後，解說及歸納畫家風格，再進行第二輪小組競賽—比速度。	1.以「封印名畫」為目標，透過分組競賽，進行搶答與團隊合作答題，並累計小組得分。2.各組選擇呈現的4幅畫，並討論劇本，排練。	1.以「畫家的考驗」為情境，運用自製動畫進行小組搶答並累計得分。2.各組依據所選的4幅畫，創作及排練呈現。	1.教師講解呈現流程與方式。2.各組檢視表演內容與道具。3.小組呈現。4.教師引導討論、分享及回饋。
創意教學策略	運用教育戲劇中的「教師入戲」(Teacher-in-Role)教學策略，營造活潑的課堂氛圍，賦予學生角色、完成小組任務。	運用「教師入戲」、影音設備及教室布幕營造詭譎氛圍，以「封印畫作」導入分組競賽、引起學生學習動機。	運用多媒體動畫結合「大家來找碴」的遊戲模式，包裝為「畫家的考驗」，找出正確答案、進行分組競賽。	將編劇的權力交給孩子們，在每一次編排的教師入戲之中巧妙的引導，讓呈現更深入和深刻在孩子心中。
多元評量—方式	(1)課堂觀察-活動參與度60% (2)口頭發表20% (3)學習單20%	(1)課堂觀察-活動參與度70% (2)口頭發表20% (3)學習單10%	(1)課堂觀察-活動參與度80% (2)口頭發表20%	(1)課堂觀察-活動參與度80% (2)口頭發表20%
多元評量—內容	(1)討論、與同儕合作分類畫作 (2)口頭回應教師提問、觀察與感受 (3)學習單	(1)與同儕合作參與競賽、討論呈現內容 (2)回應教師提問與觀察 (3)學習單	(1)與同儕合作參與競賽、創作及排練 (2)回應教師提問、表達觀點	(1)與小組合作呈現 (2)表達感受、心得與觀點

設計理念

此系列課程是由兩個領域(語文及藝術)及三個科目(國文、表藝、視藝)，共五位老師一同討論設計。面對「創新之變，經典之位」——由齊白石、徐悲鴻、張大千、趙無極四位中國藝術家...等的展覽，學生的認知有

限，我們該如何設計有趣又結合學校環境的課程，引導學生認識這些藝術家呢？經過腦力激盪、反覆討論之後，我們藉由電影《博物館驚魂夜》的概念，讓這些畫家的作品動起來。故事設定為：本校圖書館展覽這四位畫家的作品，但是這些畫作將會在晚上活過來，而擔任圖書館管理員的同學們，要透過觀察及團隊合作，在每一個畫家的區域找到一幅畫，且用肢體動作重現畫面，才能將活過來的畫作封印起來。等到四幅畫都完美呈現，每組的導覽員也完成第四幅畫的說明後，圖書館就會重回往日靜謐美好的樣貌。依據故事設定，教師們將課程重點分為三個軸向——1.表藝課：肢體展演與口語表達(七~九年級)；2.美術課：水墨認識與水墨浮水印創作(七年級)；3.閱讀課：閱讀文本與新詩創作(七~九年級)。從這三個科目分別發展課程，透過不同的教學內容，深耕學生對此次現代繪畫的認識，最後甄選有意願的學生繼續培訓，讓導覽小尖兵能將在課程習得的概念，融入導覽內容及過程中。理念依據-創新：1.表藝課——肢體展演與口語表達(七~九年級)：運用教育戲劇的「教師入戲」策略，讓學生迅速融入教學氛圍。接著透過畫作分類競賽，讓學生從遊戲中先自行觀察、分析四位畫家的風格差異，再由教師解說畫家生平與作品特色，增進學生對於畫作的了解。之後進行排練——名畫接龍，學生需仔細觀察自組選的四幅畫作，再運用肢體創作為小組呈現。最後由各組擔任導覽員的學生介紹一幅畫作的創作背景與風格，加深學生對於藝術家的認知。有別以往制式教學方式，希望讓學生能有興趣學習藝術家尋求突破選擇與表現的精神。2.視藝課——水墨繪畫認識與染墨創作(七年級)：從郭雪湖的南街殷賑引起動機再介紹此次畫家作品，讓同學感受不同時空、文化下的水墨繪畫風格，再藉由浮水印創作引領學生體會水墨流動的趣味。3.閱讀課——閱讀文本與新詩創作(七~九年級)：藉由閱讀課，讓同學至圖書館找尋藝術家相關資料，以及運用網路搜尋作品相關背景與賞析等，讓學生了解藝術家的生平、風格與對藝術界的影響。接著呈現畫家畫作，運用圖像引導學生透過觀察與想像，創作新詩。在創作過程中，教師引導學生可運用譬喻、誇飾、摹寫等修辭，使詩作更有趣。

教學設計表

主題課程架構

主題名稱	忠孝國中國書館驚魂夜-名畫動起來			
核心概念	<p>(一)教學設計依據—「創新」1.表藝課單元3名畫接龍和單元4驚魂夜SHOW TIME：學生以小組為單位共同將四幅畫作重組為一段故事並呈現，便是扣合著展覽主題「創新」。這個將既有的視覺藝術作品重新詮釋、演繹為表演藝術演出的過程，亦是呼應畫家們「自我突破」的精神，鼓勵學生打破對於畫作既定的理解，拆解原本是平面的畫作元素，轉化成多元、立體的肢體動作和舞台畫面。2.視藝課程：此次展出的畫家其中之一-郭雪湖，也是大稻埕在地畫家。位處大稻埕的忠孝國中，透過學生熟悉的南街殷賑畫作猜謎活動揭開序幕，再用不同畫家、不同的面向認識水墨畫，讓學生思考不同時空、文化、背景下的繪畫特色。另用有趣簡單的「水墨浮水印」活動，讓學生從中感受其獨特流動性的線條美。請同學從浮水印中找出獨特的圖案，並可畫上生活中的場景或物品，也可利用雜誌圖片做剪貼，重新詮釋畫面表達個人情感，如同此次展覽主題「創新」，讓中華傳統的水墨畫也能結合流行元素，以嶄新的面貌呈現。3.閱讀課程：學生依據對名畫的理解和感受，自選符合情境的流行歌曲，將「圖」轉「話」，運用修辭技巧將導覽稿轉化為新詩，這個拆解和再現的歷程，即是「創新」和創意的展現。(二)以學生學習為中心1.表藝課程：(1)單元1名畫歸位PK戰：作為系列課程的第一堂課，我們擺脫由教師領導的填鴨式講述，以學生學習為中心，因此設計了「名畫歸位PK戰」(分類畫作)的小組競賽；如同市場調查(Market Research)中的「盲測」(Blind Test)，將可以識別的內容(畫家姓名)隱藏起來，期許學生在自發地探索、觀察中，能夠專注於感官感受、進行分類。(2)單元2名畫封印：經由教師入戲營造課堂氛圍後，便進入刺激的分組競賽(含鑑賞、知識性與肢體實作題)，由學生們一同思索、討論、或以肢體動作呈現挑戰題，翻轉傳統由教師提示重點的方式，達成複習上週課程內容的目的，同時增進同儕互動。(3)學習表現與成果：在這兩堂課的競賽過程中，藉由人性求勝的欲望再加上小組動力的推波助瀾，學生們各個專注參與、共同追求團體榮譽，成功打造「學生為課堂的主人」的風景。2.視藝課程：水墨畫非學生熟悉的媒材，以有趣易上手的「水墨浮水印」創作，帶學生體驗水墨線條的流動、顏色層次的堆疊...等，並請同學參考四大畫家...等的創作理念，可結合生活經驗、扣合他們的共通話題，加上插圖或剪貼，構成一幅新的畫作作品。3.閱讀課程：(1)從蒐集畫家和畫作資料、撰寫導覽稿、選擇流行音樂和轉化為新詩的過程中，教師僅擔任引導、從旁輔助的角色，將主導權回歸學生身上。學生能依據自身喜好選擇畫作、流行歌曲和修辭技巧，完成自己的仿作。(2)學習表現與成果：每個教學活動中，皆看到以學生學習為中心的情景，學生如同主廚一般張羅食材(蒐集資料和歌曲)、烹調料理(轉化為導覽稿和新詩)，最終美味上桌(完成仿作)。(三)提升教與學的整體效益此系列三科的課程中，各自運用了幾項教學策略：「教師入戲」、小組合作學習和融合生活情境於教學活動。學習評量亦採多元評量方式，兼具口頭發表、演出實作、畫作和文本呈現等形式，提供學生適性、展現不同長處的機會。整體教學效益上，除了提升學生學習興趣、使學生樂於學習之外，同時呈現了他們於不同面向創造力。</p>			
總綱核心素養	J-B3 具備藝術展演的一般知能及表現能力，欣賞各種藝術的風格和價值，並了解美感的特質、認知與表現方式，增進生活的豐富性與美感體驗。			
單元名稱	水墨認識與浮水印創作	畫中有話		
教學對象	七年級同學	七八九年級		
學習領域或融入議題	涯 J3 覺察自己的能力與興趣。藉由水墨技巧的教法，讓學生覺察個人能力與興趣。	閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。		
領綱核心素養	藝-J-B3善用多元感官，探索理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。	國-J-B3具備欣賞文學與相關藝術的能力，並培養創作的興趣，透過對文本的反		

		思與分享，印證生活經驗，提升審美判斷力。		
學習重點—學習表現	視 1-IV-1能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。 視 2-IV-3能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。	6-IV-3 靈活運用仿寫、改寫等技巧，增進寫作能力5-IV-6 運用圖書館(室)、科技工具，蒐集組織材料，擴充閱讀視野。		
學習重點—學習內容	視 A-IV-1藝術常識、藝術鑑賞方法。 視 A-IV-2傳統藝術、當代藝術、視覺文化。	Bb-IV-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。		
學習目標 態度/知識/ 技能	1.能欣賞不同時期畫作及其與社會文化的關聯。 2.能理解藝術作品的價值。 3.能使用水墨印染結合生活經驗重新創作並分享。	(1)態度：能感知畫作中所傳達出的意念與情感 (2)知識：能了解畫家生平及其創作背景 (3)技能：能為畫作寫詩		
授課時間	225分鐘(45分鐘/堂)	90分鐘		
主要教學活動	1.從大稻埕郭雪湖的南街殷賑畫作中其行業的猜謎活動引起動機。 2.介紹這次展覽藝術家的特色，讓學生討論並發表。 3.基本水墨技巧練習。 4.創新水墨練習-學生製作水墨浮水印，加上圖案重新詮釋畫面。	1.將收集到的文本資料透過寫作技巧寫成導覽稿 2.依據對名畫的理解選擇一首(或一段)能傳達其意旨的歌曲 3.利用修辭技巧改寫歌詞使圖文相符		
創意教學策略	用簡單的水墨浮水印課程，帶學生嘗試創作出不同造型的水墨線條，體會線條之美。另結合生活經驗，找出畫中獨特的圖形並重新創作。	1.利用製造懸疑寫作手法吸引導覽者的注意力 2.結合流行歌曲增加課程趣味性，瀏覽新詩於無形中，並以此為媒介進行仿作練習。		
多元評量—方式	(1)課堂參與度20% (2)完成浮水印創作60% (3)課堂發表20%	(1)教師評鑑40% (2)同儕互評40% (3)學習單20%		
多元評量—內容	(1)能觀察並回應老師提問 (2)能運用水墨技巧完成作品 (3)能發表	內容豐富性 口語表達力 寫作技巧 圖文相符度		

活動教案

請填寫：
教學省思與建議
(請以3000字
以內簡述)

1.前言：這是忠孝藝術領域團隊第一次申請「廣達游於藝」計畫，還記得在寒假時，由輔導主任暨視覺藝術老師虞慧欣主任提到要申請此計畫，表演藝術老師們思考的是：要如何透過表演藝術與廣達游於藝兩相結合？我們就在輔導室的諮商室苦思，畢竟這是一個全新的挑戰，但這挑戰蘊含著無限的可能，因為表演藝術老師們的熱情、熱血與熱力，一定能夠想出適合忠孝學子的教案。後來經過不斷的推翻與討論，終於有個明確的方向：藉由電影《博物館驚魂夜》的概念，讓這些畫家的作品動起來，這也能讓我們這幾位表演藝術老師們大顯身手。於是我們開始上網搜尋四位國畫家的資料，請教視覺藝術老師國畫家的畫風與特色，一起製作教具、護貝圖卡、製作學習單等。我們也在學校感受到共同備課的成長與樂趣，因為這是我們許久未有的感受——一種跨域學習的能量，還有為忠孝莘莘學子的無私付出。我們願意挑戰未知的領域，而且運用自身的專長教學，在尚未實際執行教案時，我們有些緊張，也有些興奮，因為這也是首次全校同學一起上同一門課，雖然由不同老師教學與操作，但教學內容相同，我們也迫不及待上完課後，與同領域的老師分享我們教學上的成就、問題與建議，給彼此加油打氣，也給自己修正與調整的機會，截長補短，只為了學生學習，達到教學目標。在實際教學後，我們團隊思考的是：除了藝術領域之外，有無可能「跨科」共備與教學呢？我們直覺想到就是「國文」，因為團隊成員江長山老師本科教授國文，或許可以邀請同領域老師一起加入。另外與視覺藝術領域的徐雅琪老師一同合作，請老師教授學生水墨畫的技巧，讓學生除了感受畫中的意境之外，更可以透過實作練習，

	<p>仿擬畫作，甚至能夠創造屬於自己的水墨畫。因為這是第一次採取這樣的教學方式，難免會有些不足或待修正之處，但我們每一週上完課後，就會針對下一周的課程再次共備，分享教具使用的經驗，在活動進行中雖然有些無奈與疲憊，因為不一定每班的學生都能夠積極參與，但我們能夠明白：學生的參與度變高了，在戲劇彩排呈現時，學生也能運用對國畫的觀察與想像，創造出動態的畫作。以下是我們在執行教案中，每個領域老師的省思與建議。</p> <p>2. 個人省思:(每個人都寫) (1)表演藝術科—— a. 靜婷老師：透過此活動，讓大家一起激發很多想法，藉由趣味遊戲方式，讓學生輕鬆入戲、延伸分析畫家畫作，老師也學習到很多。 b. 津津老師：設計課程初期看著國畫作品，滿腦子都是：「慘了！好硬的主題啊！」感謝團隊經過不斷地討論、課堂實作、修正教學，最後展現了活潑的課堂風景，國畫，真的動起了！ c. 長山老師：一開始的討論與備課雖然不甚順利，但是在腦力激盪下，發展出此教案，並且大家能根據教案教學，在課堂操作之下，也能及時滾動式修正，在下一個班就能教學地更加順利，這有賴於團隊的合作，我非常感謝。 (2)視覺藝術科(慧欣老師)—— 因為水墨畫並非學生較熟悉的題材，所以這次課程試著以表藝課的表演創作為主，美術課則是以郭雪湖南街戲眼切入，以忠孝國中在地的畫家郭雪潮的作品，先讓學生從在地產生連結性，再介紹畫家，而學生可以照著老師的引導進入水墨世界，進而創作簡單的水墨印染作品。我覺得在藝術家介紹部分，可加入多一些學生的想法的發表和討論，可以先由觀察畫面，說出感覺，活用「ACOP」對話式欣賞教學；而創作部分也可以讓同學為作品下標題會更有主題性。但這次可以和國文教師、表藝教師共備，並看到學生們在不同科目中都如此投入，導覽小尖兵也是有自信的展現自我，不僅感動更是有滿滿的成就感。 (3)國文科(雅雯老師)—— 以展覽資源為基礎的前提下，校內夥伴嘗試發展跨領域主題課程，不僅為靜態展加入些許動感，更能促使在多元環境中更有感、更聚焦在藝術氛圍裡。而「畫中有話」單元活動設計期以鷹架協助導覽小志工整理文本資訊，同時檢核平日課堂所學，此次課程原規劃為兩節課，然因各班程度不一，部分班級須花較多時間引導，因此建議依班級屬性，將活動時間增加為三至四節課較為充裕。 3. 建議： (1)希望表藝老師應該要觀看美術老師課程，這樣才能更了解畫家的畫風、畫的層次，因為共備時間相對比較有限，只能自行找資料，相信透過美術老師講解整堂課程一定更深入，表藝師掌握畫作會更駕輕就熟。 (2)這次課程因讓學生使用平板電腦輔助教學，但顯然學生無法善用資訊設備，課後也沒自行上網或至圖書館查詢，導致學生在介紹畫家的作品時明顯深度不足，或是看著資料照本宣科。建議在學生介紹畫作時，能夠先幫學生規劃介紹的架構，才不會讓學生流於淺顯的宣讀資料。 (3)在課程規劃上，這次是從藝術領域與國語文領域出發，但如果能夠邀請更多領域老師一同加入，說不定能夠有更多不同的發想，增加課程的豐富度。 4. 結語： 在這次「創新之變，經典之位」的活動中，從無到有的發想，至延伸至不同課程的設計，讓我們團隊夥伴知道共同備課的美好，以及學生能從教學活動中了解經典畫家的作品，在最後的結果呈現上面，學生發揮創意讓名畫「動起來」，學生各司其職，有人專注肢體呈現，有人介紹畫作侃侃而談，最後的學習單的回饋與反思，也讓老師們知道這一切的設計都是值得的。 在團隊合作上，學生一開始藉由老師的引導，透過ppt呈現以及實際將名畫分類，讓我們看到孩子的觀察力與分析力，能夠從感官感受去了解學生對畫作的想法，最後再幫學生釐清觀念、介紹畫家風格等，更能讓學生印象深刻。同學分組討論名畫動起來的內容中，也能看到孩子創意的發想與激盪。雖然不是每個孩子都能踴躍發表意見，但是透過老師在旁指點與協助統整，學生們在彩排中也能有所依循，讓原本發散的奇思妙想能夠統有其邏輯。不過，因不是每個孩子的肢體表現都能這麼自然生動，在團體呈現中，有些學生的肢體稍嫌僵硬，有些學生的表情透露尷尬，有些學生的精神不夠投入，或多或少會影響名畫動起來的呈現結果。表演藝術老師能做的，除了建議之外，更重要的是要鼓勵學生的成果，因為學生其實也都跟老師一樣——願意嘗試，這精神更值得敬佩。除了動態的呈現，靜態的學習單書寫能夠幫助孩子整理課堂內容，反思課堂所學習到的知識與能力。當團隊們看到大部分的孩子對這活動印象深刻外，還透露希望能夠有更多此類的課程內容，這無疑注入團隊成員一劑強心針，希望在明年的廣達游藝活動，我們能夠有更多更不一樣的創意。 在此，要感謝校長、教務主任的支持與肯定，感謝藝術團隊彼此之間的信任，感謝跨科共備與教學的夥伴願意加入計畫，感謝學生能夠投入其中，感謝前來參加與支持忠孝學子成果展現的家長與校友師長們，要感謝的人事物真的太多了。我們知道自己還有努力的地方，還有可以突破之處，這次最可貴的，就是團隊們彼此的支持與合作。「一個人，可以走得快；一群人，可以走得遠。」在這次的課程計畫中，夥伴們發揮了團隊精神，發展出一套教案可以依循，發現了自己與同學蘊藏的潛力，這樣的成果彌足珍貴。</p>		
參考資料連結 (課程照片、 投影片、影片 請以雲端空間 為主，設為公 開連結貼入欄 內)	01圖書館驚魂夜整體課程影片介紹: https://drive.google.com/drive/folders/1qYFdrbZxwh0UjHlImTaC0FiN7FD8GaCg 02表演教學ppt： https://drive.google.com/drive/folders/1EY2XpS5uuNrjNfjm9LMaVSzaI6Bw9ZzA?usp=sharing 03表藝課作品呈現一份： https://youtu.be/VU1_fdt90Go 04視藝課精彩照片: https://drive.google.com/drive/folders/1nIT7P-bX9rVifd5STYVEwW1WC617vEe7 05國文課精彩學習單: https://drive.google.com/drive/folders/1705qzdj-HWkAYVAUZF9tyPOCpThpUJc9		
教學單元	忠孝國中國畫館驚魂夜-名畫動起來		
設計理念	<p>面對「創新之變，經典之位」——由齊白石、徐悲鴻、張大千、趙無極四位中國藝術家...等的展覽，學生的認知有限，我們該如何設計有趣又結合學校環境的課程，引導學生認識這些藝術家呢？經過腦力激盪、反覆討論之後，我們藉由電影《博物館驚魂夜》的概念，讓這些畫家的作品動起來。故事設定為：本校圖書館展覽這四位畫家的作品，但是這些畫作將會在晚上活過來，而擔任圖書館管理員的同學們，要透過觀察及團隊合作，在每一個畫家的區域找到一幅畫，且用肢體動作重現畫面，才能將活過來的畫作封印起來。等到四幅畫都完美呈現，每組的導覽員也完成第四幅畫的說明後，圖書館就會重回往日靜謐美好的樣貌。依據故事設定，教師們將課程重點分為三個軸向——1.表藝課：肢體展演與口語表達(七~九年級)；2.美術課：水墨認識與水墨浮水印創作(七年級)；3.閱讀課：閱讀文本與新詩創作(七~九年級)。從這三個科目分別發展課程，透過不同的教學內容，深耕學生對此現代繪畫的認識，最後甄選有意願的學生繼續培訓，讓導覽小尖兵能將在課程習得的概念，融入導覽內容及過程中。 理念依據-創新： 1.表藝課——肢體展演與口語表達(七~九年級)：運用教育戲劇的「教師入戲」策略，讓學生迅速融入教學氛圍。接著透過畫作分類競賽，讓學生從遊戲中先自行觀察、分析四位畫家的風格差異，再由教師解說畫家生平與作品特色，增進學生對於畫作的了解。之後進行排練——名畫接龍，學生需仔細觀察自組選的四幅畫作，再運用肢體創作為小組呈現。最後由各組擔任導覽員的學生介紹一幅畫作的創作背景與風格，加深學生對於藝術家的認知。有別以往制式教學方式，希望讓學生能有興趣學習藝術家尋求突破選擇與表現的精神。</p>		
教材來源	電影《博物館驚魂夜》(Night at the Museum) 系列		
統整領域	1. 藝術領域-表演藝術科、視覺藝術科 2. 語文領域-國文科		
適用年級	國中七八九年級	教學節數	4
領綱核心素養	<p>(一)教學設計依據——「創新」 1.表藝課單元3名畫接龍和單元4驚魂夜SHOW TIME：學生以小組為單位共同將四幅畫作重組為一段故事並呈現，便是扣合著展覽主題「創新」。這個將既有的視覺藝術作品重新詮釋、演繹為表演藝術演出的過程，亦是呼應畫家們「自我突破」的精神，鼓勵學生打破對於畫作既定的理解，拆解原本是平面的畫作元素，轉化成多元、立體的肢體動作和舞台畫面。 (二)以學生學習為中心 1.表藝課程：(1)單元1名畫歸位PK戰：作為系列課程的第一堂課，我們擺脫由教師領導的填鴨式講述，以學生學習為中心，因此設計了「名畫歸位PK戰」(分類畫作)的小組競賽；如同市場調查(Market Research)中的「盲</p>		

		測」(Blind Test)，將可以識別的內容(畫家姓名)隱藏起來，期許學生在自發地探索、觀察中，能夠專注於感官感受、進行分類。(2)單元2名畫封印：經由教師入戲營造課堂氛圍後，便進入刺激的分組競賽(含鑑賞、知識性與肢體實作題)，由學生們一同思索、討論、或以肢體合作呈現挑戰題，翻轉傳統由教師提示重點的方式，達成複習上週課程內容的目的，同時增進同儕互動。(3)學習表現與成果：在這兩堂課的競賽過程中，藉由人性求勝的欲望再加上小組動力的推波助瀾，學生們各個專注參與、共同追求團體榮譽，成功打造「學生為課堂的主人」的風景。(三)提升教與學的整體效益 此系列三科的課程中，各自運用了幾項教學策略：「教師入戲」、小組合作學習和融合生活情境於教學活動。學習評量亦採多元評量方式，兼具口頭發表、演出實作、畫作和文本呈現等形式，提供學生適性、展現不同長處的機會。整體教學效益上，除了提升學生學習興趣、使學生樂於學習之外，同時呈現了他們於不同面向創造力。		
學習重點—學習表現		表 2-IV-1能覺察並感受創作與美感經驗的關聯。 表 1-IV-1能運用特定元素、形式、技巧與肢體語彙表現想法，發展多元能力，並在劇場中呈現。		
學習重點—學習內容		表 A-IV-2在地及各族群、東西方、傳統與當代表演藝術之類型、代表作品與人物。 表 E-IV-1聲音、身體、情感、時間、空間、動力、即興、動作等戲劇或舞蹈元素。 表 E-IV-3戲劇、舞蹈與其他藝術元素的結合演出。表 P-IV-1表演團隊組織與架構、劇場基礎設計和製作。		
學習目標		態度：能觀察並欣賞近代國畫家的作品與風格。能欣賞同儕表現，並與小組合作、共同討論和排練。 知識：能分辨及歸納畫作風格、理解創作理念，能分辨畫作風格及歸納，並能運用聲音、肢體模擬和呈現畫作，並發揮創意。 技能：能表達自身對畫作的詮釋和感受，並運用肢體模擬、呈現畫作發揮創意。		
教學資源		1.廣達游於藝網站 2.博物館驚魂夜影片		
學生所需教具		平板、壓克力板、畫作卡		
時間分配	節次	教學重點		
	一	1.學生小組合作分類畫家畫風。2.講解畫家畫風。		
	二	1.學生以小組搶答、團隊合作答題積分。2.選擇4幅畫。3.討論劇本。		
	三	1.學生依據動畫內容搶答積分。2.小組創作。		
	四	1.教師講解呈現流程。2.小組呈現。		
活動一				
教學時間		教學活動內容	教材教具	評量方式
45分鐘		單元1名畫歸位PK戰： 1.藉由電影《博物館驚魂夜》預告片揭示課程主題與任務。2.透過小組合作學習，觀察、共同討論畫作風格並進行分類—比正確度，同時積分。3.教師公布答案後，解說及歸納畫家風格，再進行第二輪小組競賽—比速度。	壓克力板、畫作卡、PPT、影片	(1)課堂觀察-活動參與度60% (2)口頭發表40%
活動二				
教學時間		教學活動內容	教材教具	評量方式
45分鐘		單元2名畫封印： 1.以「封印名畫」為目標，透過分組競賽，進行搶答與團隊合作答題，並累計小組得分。2.各組選擇呈現的4幅畫，並討論劇本，排練。	壓克力板、畫作卡、PPT	(1)課堂觀察-活動參與度70% (2)口頭發表20% (3)學習單10%
活動三				
教學時間		教學活動內容	教材教具	評量方式
45分鐘		單元3名畫接龍(創作與彩排)： 1.以「畫家的考驗」為情境，運用自製動畫進行小組搶答並累計得分。2.各組依據所選的4幅畫，創作集排練呈現。	壓克力板、畫作卡、PPT、自製動畫	(1)課堂觀察-活動參與度80% (2)口頭發表20%
活動四				
教學時間		教學活動內容	教材教具	評量方式

45分鐘	單元4 驚魂夜SHOW TIME： 1.教師講解呈現流程與方式。2.各組檢視表演內容與道具。3.小組呈現。4.教師引導討論、分享及回饋。	PPT	(1)課堂觀察-活動參與度80% (2)口頭發表20%
學習單			
	學習單格式：1.紀錄小組競賽過程與結果 2.知識性題—紀錄4位畫家的風格 3.紀錄小組選擇的4幅畫 4.小組成員與工作分配 5.質性回饋	學生相當認真地記錄每堂課的課程內容，並於回饋處書寫心得：小組同學認真且隨機應變，即使出糗仍能互相安慰鼓勵，團結合作的氛圍讓他感到欣慰、圓滿。	
			
教學歷程	互評回饋單中，含4個向度的評分：1.故事流暢度2.畫面仿真度3.內容豐富度4.導覽員深度。學生於評語區書寫自己印象最深刻（或最喜歡）組別的評語。		
			
	共備課程	單元1：名畫歸位PK戰，教師講解畫作風格。	
			
	單元1：名畫歸位PK戰，教師引導小組討論。	單元3：名畫接龍，教師示範呈現樣貌。	

		
	<p>單元3：名畫接龍，教師講解創作方式與流程。</p>	<p>學生於下課後，自發地留下研究畫作細節，討論其中之異同。</p>
		
	<p>學生展示小組所選的4幅畫，並解說劇情。</p>	<p>學生為了演出特地找遍家中衣櫃含有粉紅色的衣服，並全組統一穿著，符應其主題。</p>
<p>教學成果</p>	 <p>張大千-仿易元吉樹樹雙猿</p>	 <p>單元1：名畫歸位PK戰，各組代表展示小組分類結果。</p>
	 <p>單元1：名畫歸位PK戰，小組討論、分類畫作。</p>	 <p>單元2：名畫封印，單人模仿畫作。</p>

		
	單元2：名畫封印，雙人模仿畫作。	單元2：名畫封印，全組同學共同模仿畫作。
		
	單元3：名畫接龍，小組熱烈討論、排練。	單元3：名畫接龍，小組同學認真排練。
		
	單元3：名畫接龍，小組同學認真排練。	單元4：驚魂夜SHOW TIME，小組呈現。
補充資料		

活動教案

請填寫： 教學省思與建議 (請以3000字 以內簡述)	<p>1. 前言： 這是忠孝藝術領域團隊第一次申請「廣達游於藝」計畫，還記得在寒假時，由輔導主任暨視覺藝術老師虞慧欣主任提到要申請此計畫，表演藝術老師們思考的是：要如何透過表演藝術與廣達游於藝兩相結合？我們就在輔導室的諮商室苦思，畢竟這是一個全新的挑戰，但這挑戰蘊含著無限的可能，因為表演藝術老師們的熱情、熱血與熱力，一定能夠想出適合忠孝學子的教案。後來經過不斷的推翻與討論，終於有個明確的方向：藉由電影《博物館驚魂夜》的概念，讓這些畫家的作品動起來，這也能讓我們這幾位表演藝術老師們大顯身手。於是我們開始上網搜尋四位國畫家的資料，請教視覺藝術老師國畫家的畫風與特色，一起製作教具、護貝圖卡、製作學習單等。我們也在學校感受到共同備課的成長與樂趣，因為這是我們許久未有的感受——一種跨域學習的能量，還有為忠孝莘莘學子的無私付出。我們願意挑戰未知的領域，而且運用自身的專長教學，在尚未實際執行教案時，我們有些緊張，也有些興奮，因為這也是首次全校同學一起上同一門課，雖然由不同老師教學與操作，但教學內容相同，我們也迫不及待上完課後，與同領域的老師分享我們教學上的成就、問題與建議，給彼此加油打氣，也給自己修正與調整的機會，截長補短，只為了學生學習，達到教學目標。在實際教學後，我們團隊思考的是：除了藝術領域之外，有無可能「跨科」共備與教學呢？我們直覺想到就是「國文」，因為團隊成員江長山老師本科教授國文，或許可以邀請同領域老師一起加入。另外與視覺藝術領域的徐雅琪老師一同合作，請老師教授學生水墨畫的技巧，讓學生除了感受畫中的意境之外，更可以透過實作練習，仿擬畫作，甚至能夠創造屬於自己的水墨畫。因為這是第一次採取這樣的教學方式，難免會有些不足或待修正之處，藉由趣味遊戲方式，讓學生輕鬆入戲、延伸分析畫家畫作，老師也學習到很多。 b. 津津老師：設計課程初期看著國畫作品，滿腦子都是：「慘了！好硬的主題啊！」感謝團隊經過不斷地討論、課堂實作、修正教學，最後展現了活潑的課堂風景，國畫，真的動起了！ c. 長山老師：一開始的討論與備課雖然不甚順利，但是在腦力激盪下，發展出此教案，並且大家能根據教案教學，在課堂操作之下，也能及時滾動式修正，在下一個班就能教學地更加順利，這有賴於團隊的合作，我非常感謝。 (2) 視覺藝術科(慧欣老師)——因為水墨畫並非學生較熟悉的題材，所以這次課程試著以表藝課的表演創作為主，美術課則是以郭雲湖南街殷賑切入，以忠孝國中在地畫家郭雲湖的作品，先讓學生從在地產生連結性，再介紹畫家，而學生可以照著老師的引導進入水墨世界，進而創作簡單的水墨印染作品。我覺得在藝術家介紹部分，可加入多一些學生的想法的發表和</p>
--------------------------------------	---

		<p>討論，可以先由觀察畫面，說出感覺，活用「ACOP」對話式欣賞教學；而創作部分也可以讓同學為作品下標題會更有主題性。但這次可以和國文教師、表藝教師共備，並看到學生們在不同科目中都如此投入，導覽小尖兵也是有自信的展現自我，不僅感動更是有滿滿的成就感。(3)國文科(雅雯老師)——以展覽資源為基礎的前提下，校內夥伴嘗試發展跨領域主題課程，不僅為靜態展加入些許動感，更能促使在多元環境中更有感、更聚焦在藝術氛圍裡。而「畫中有話」單元活動設計期以鷹架協助導覽小志工整理文本資訊，同時檢核平日課堂所學，此次課程原規劃為兩節課，然因各班程度不一，部分班級須花較多時間引導，因此建議依班級屬性，將活動時間增加為三至四節課較為充裕。3.建議：(1)希望表藝老師應該要觀看美術老師課程，這樣才能更了解畫家的畫風、畫的層次，因為共備時間相對比較有限，只能自行找資料，相信透過美術老師講解整堂課程一定更深入，表藝師掌握畫作會更駕輕就熟。(2)這次課程因讓學生使用平板電腦輔助教學，但顯然學生無法善用資訊設備，課後也沒自行上網或至圖書館查詢，導致學生在介紹畫家的作品時明顯深度不足，或是看著資料照本宣科。建議在學生介紹畫作時，能夠先幫學生規劃介紹的架構，才不會讓學生流於淺顯的宣讀資料。(3)在課程規劃上，這次是從藝術領域與國語文領域出發，但如果能夠邀請更多領域老師一同加入，說不定能夠有更多不同的發想，增加課程的豐富度。4.結語：在這次「創新之變，經典之位」的活動中，從無到有的發想，至延伸至不同課程的設計，讓我們團隊夥伴知道共同備課的美好，以及學生能從教學活動中了解經典畫家的作品，在最後的結果呈現上面，學生發揮創意讓名畫「動起來」，學生各司其職，有人專注肢體呈現，有人介紹畫作侃侃而談，最後的學習單的回饋與反思，也讓老師們知道這一切的設計都是值得的。在團隊合作上，學生一開始藉由老師的引導，透過ppt呈現以及實際將名畫分類，讓我們看到孩子的觀察力與分析力，能夠從感官感受去了解學生對畫作的想法，最後再幫學生釐清觀念、介紹畫家風格等，更能讓學生印象深刻。同學分組討論名畫動起來的內容中，也能看到孩子創意的發想與激盪。雖然不是每個孩子都能踴躍發表意見，但是透過老師在旁指點與協助統整，學生們在彩排中也能有所依循，讓原本發散的奇思妙想能夠讓它有其邏輯。不過，因不是每個孩子的肢體表現都能這麼自然生動，在團體呈現中，有些學生的肢體稍嫌僵硬，有些學生的表情透露尷尬，有些學生的精神不夠投入，或多或少會影響名畫動起來的呈現結果。表演藝術老師能做的，除了建議之外，更重要的是要鼓勵學生的成果，因為學生其實也都跟老師一樣——願意嘗試，這精神更值得敬佩。除了動態的呈現，靜態的學習單書寫能夠幫助孩子整理課堂內容，反思課堂所學習到的知識與能力。當團隊們看到大部分的孩子對這活動印象深刻外，還透露希望能夠有更多此類的課程內容，這無疑注入團隊成員一劑強心針，希望在明年的廣達游於藝活動，我們能夠有更多更不一樣的創意。在此，要感謝校長、教務主任的支持與肯定，感謝藝術團隊彼此之間的信任，感謝跨科共備與教學的夥伴願意加入計畫，感謝學生能夠投入其中，感謝前來參加與支持忠孝學子成果展現的家長與友校師長們，要感謝的人事物真的太多了。我們知道自己還有努力的地方，還有可以突破之處，這次最可貴的，就是團隊們彼此的支持與合作。「一個人，可以走得快；一群人，可以走得遠。」在這次的課程計畫中，夥伴們發揮了團隊精神，發展出一套教案可以依循，發現了自己與同學蘊藏的潛力，這樣的成果彌足珍貴。</p>		
參考資料連結 (課程照片、 投影片、影片 請以雲端空間 為主，設為公 開連結貼入欄 內)		01圖書館驚魂夜整體課程影片介紹: https://drive.google.com/drive/folders/1qyFdrbZxwhOUjHlImTaC0FiN7FD8GaCg 02表演教學ppt： https://drive.google.com/drive/folders/1EY2XpS5uuNrjNfjm9LMaVszA16Bw9ZzA?usp=sharing 03表藝課作品呈現一份： https://youtu.be/VU1_fdt90Go 04視藝課精彩照片: https://drive.google.com/drive/folders/1nIT7P-bX9rVIfd5STyVEwW1WC617vEe7 05國文課精彩學習單: https://drive.google.com/drive/folders/1705qzdj-HWkAYVAUZF9tyPOCpThpUJc9		
教學單元		畫中有話		
設計理念		<p>在國語文的教學過程中，修辭技巧的辨析與應用總是讓學生們又愛又恨，既愛它的無盡變化，又恨它的詭譎難辨。因此藉由「創新之變·經典之位」展覽，為學生設計此單元，使修辭的運用更生活化、更有感。【設計任務】—(1)無巧不成話：讓學生至圖書館尋找藝術家相關資料，讓學生了解藝術家生平、風格與對藝術界的影響後，利用製造懸疑寫作法(提取文本最具特殊性的部分以設問方式引起閱讀者的興趣)整理一份導覽稿。(2)依樣話葫蘆：呈現畫家畫作，運用圖像引導學生透過觀察與想像，並輔以網路搜尋畫作相關背景與賞析後，為其搭配一段足以呈現出該畫作意境的流行歌詞，同時利用修辭技巧改寫歌詞、創作新詩，使圖文更具立體感。而語文能力較佳的學生，鼓勵於加分題處創作對聯，為畫家或其作品做一註解。【預期效益】—教師綜整各組成果，邀請創作者進行口頭發表。同時展示待改進作品讓全班腦力激盪。期許透過此拆解與再現的創新歷程，讓學生對藝術家與畫作有更深一層的認識，同時亦能於生活中更靈活地運用修辭技巧。</p>		
教材來源		1.「廣達游於藝」官網 (https://iic.quanta-edu.org/exhibition/20) 2. 搜尋引擎		
統整領域		國語文領域		
適用年級		789	教學節數	2
領綱核心素養		國-J-B3具備欣賞文學與相關藝術的能力，並培養創作的興趣，透過對文本的反思與分享，印證生活經驗，提升審美判斷力。		
學習重點—學習表現		6-IV-3靈活運用仿寫、改寫等技巧，增進寫作能力。 5-IV-6運用圖書館(室)、科技工具，蒐集組織材料，擴充閱讀視野。		
學習重點—學習內容		Bb-IV-5藉由敘述事件與描寫景物間接抒情		
學習目標		(1)態度：能感知畫作中所傳達出的意念與情感 (2)知識：能了解畫家生平及其創作背景 (3)技能：能為畫作寫詩。		
教學資源		「廣達游於藝」官網 (https://iic.quanta-edu.org/exhibition/20)		
學生所需教具		電腦、黑板		
時間分配	節次	教學重點		
	一	1. 蒐集畫家生平資料 2. 利用製造懸疑法為畫家寫一段導覽稿 3. 為名畫配一段符合主觀意境的歌詞 4. 改寫歌詞成新詩		

二		1. 展示並賞析優良作品 2. 揭示部分待改進作品，分組進行修改 3. 各組展示成果	
活動一			
教學時間	教學活動內容	教材教具	評量方式
45分鐘	(1)介紹「廣達游於藝」展品 (2)示範製造懸疑寫作法 (3) 利用畫作引導學生透過觀察 與想像，並輔以網路搜尋相 關背景與賞析後，寫出對名 畫的理解與感受。(4)為名 畫配歌詞 (5)改寫歌詞 (6) 請學生登入educoco平台完成 學習任務與學習單。	電腦 平板 學習單	教師評鑑40% 同儕互評40% 學習單20%
活動二			
教學時間	教學活動內容	教材教具	評量方式
45分鐘	(1) 展示優良作品並賞析 (2) 分組修改待改進作品 (3) 口頭報告修改歷程與結 果	黑板、平板	教師評鑑40% 同儕互評40% 學習單20%
學習單			
	學習單設計分為四個部分—(1)任務一：利用製造懸 疑法撰寫約200字導覽稿 (2)任務二：寫出畫作所呈 現的意境，並為它配上一段合適的歌詞 (3)改寫歌詞 成為一首新詩 (4)加分題：請為畫家或畫作創作一幅 對聯。		
教學歷程			
	透過「廣達游於藝」網站/「展品欣賞」區的導覽對 畫家及其畫作有基本認識。		兩兩一組偕同完成任務一與任務二，新詩創作與加分 題則為個人分數。
			
	整理討論結果		於閱讀課慣用平台暫存資料，留下討論歷程

		
暫存資料	分組討論、修改導覽稿	
		
分組討論、修改導覽稿	各組揭示討論結果	
		
修改結果		
教學成果		
學生成果1	學生成果2	
		

	學生成果3	學生成果4
補充資料	https://drive.google.com/drive/folders/1705qzdj-HWkAYVAUZF9tyPOCpThpUjC9	

活動教案

請填寫： 教學省思與建議 (請以3000字 以內簡述)	<p>1.前言： 這是忠孝藝術領域團隊第一次申請「廣達游於藝」計畫，還記得在寒假時，由輔導主任暨視覺藝術老師虞慧欣主任提到要申請此計畫，表演藝術老師們思考的是：要如何透過表演藝術與廣達游於藝兩相結合？我們就在輔導室的諮商室苦思，畢竟這是一個全新的挑戰，但這挑戰蘊含著無限的可能，因為表演藝術老師們的熱情、熱血與熱力，一定能夠想出適合忠孝學子的教案。後來經過不斷的推翻與討論，終於有個明確的方向：藉由電影《博物館驚魂夜》的概念，讓這些畫家的作品動起來，這也能讓我們這幾位表演藝術老師們大顯身手。於是我們開始上網搜尋四位國畫家的資料，請教視覺藝術老師國畫家的畫風與特色，一起製作教具、護貝圖卡、製作學習單等。我們也在學校感受到共同備課的成長與樂趣，因為這是我們許久未有的感受——一種跨域學習的能量，還有為忠孝莘莘學子的無私付出。我們願意挑戰未知的領域，而且運用自身的專長教學，在尚未實際執行教案時，我們有些緊張，也有些興奮，因為這也是首次全校同學一起上同一門課，雖然有不同老師教學與操作，但教學內容相同，我們也迫不及待上完課後，與同領域的老師分享我們教學上的成就、問題與建議，給彼此加油打氣，也給自己修正與調整的機會，截長補短，只為了學生學習，達到教學目標。在實際教學後，我們團隊思考的是：除了藝術領域之外，有無可能「跨科」共備與教學呢？我們直覺想到就是「國文」，因為團隊成員江長山老師本科教授國文，或許可以邀請同領域老師一起加入。另外與視覺藝術領域的徐雅琪老師一同合作，請老師教授學生水墨畫的技巧，讓學生除了感受畫中的意境之外，更可以透過實作練習，仿擬畫作，甚至能夠創造屬於自己的水墨畫。因為這是第一次採取這樣的教學方式，難免會有些不足或待修正之處，但我們每一週上完課後，就會針對下一周的課程再次共備，分享教具使用的經驗，在活動進行中雖然有些無奈與疲憊，因為不一定每班的學生都能夠積極參與，但我們能夠明白：學生的參與度變高了，在戲劇彩排呈現時，學生也能運用對國畫的觀察與想像，創造出動態的畫作。以下是我們在執行教案中，每個領域老師的省思與建議。</p> <p>2.個人省思:(每個人都寫) (1)表演藝術科—— a.靜婷老師：透過此活動，讓大家一起激發很多想法，藉由趣味遊戲方式，讓學生輕鬆入戲、延伸分析畫家畫作，老師也學習到很多。 b.津津老師：設計課程初期看著國畫作品，滿腦子都是：「慘了！好硬的主題啊！」感謝團隊經過不斷地討論、課堂實作、修正教學，最後展現了活潑的課堂風景，國畫，真的動起了！ c.長山老師：一開始的討論與備課雖然不甚順利，但是在腦力激盪下，發展出此教案，並且大家能根據教案教學，在課堂操作之下，也能及時滾動式修正，在下一個班就能教學地更加順利，這有賴於團隊的合作，我非常感謝。 (2)視覺藝術科(慧欣老師)—— 因為水墨畫並非學生較熟悉的題材，所以這次課程試著以表藝課的表演創作為主，美術課則是以郭雪湖南街殷賑切入，以忠孝國中在地的畫家郭雪湖的作品，先讓學生從在地產生連結性，再介紹畫家，而學生可以照著老師的引導進入水墨世界，進而創作簡單的水墨印染作品。我覺得在藝術家介紹部分，可加入多一些學生的想法的發表和討論，可以先由觀察畫面，說出感覺，活用「ACOP」對話式欣賞教學；而創作部分也可以讓同學為作品下標題會更有主題性。但這次可以和國文教師、表藝教師共備，並看到學生們在不同科目中都如此投入，導覽小尖兵也是有自信的展現自我，不僅感動更是有滿滿的成就感。 (3)國文科(雅雯老師)—— 以展覽資源為基礎的前提下，校內夥伴嘗試發展跨領域主題課程，不僅為靜態展加入些許動感，更能促使在多元環境中更有感、更聚焦在藝術氛圍裡。而「畫中有話」單元活動設計期以鷹架協助導覽小志工整理文本資訊，同時檢核平日課堂所學，此次課程原規劃為兩節課，然因各班程度不一，部分班級須花較多時間引導，因此建議依班級屬性，將活動時間增加為三至四節課較為充裕。</p> <p>3.建議： (1)希望表藝老師應該要觀看美術老師課程，這樣才能更了解畫家的畫風、畫的層次，因為共備時間相對比較有限，只能自行找資料，相信透過美術老師講解整堂課程一定更深入，表藝師掌握畫作會更駕輕就熟。 (2)這次課程因讓學生使用平板電腦輔助教學，但顯然學生無法善用資訊設備，課後也沒自行上網或至圖書館查詢，導致學生在介紹畫家的作品時明顯深度不足，或是看著資料照本宣科。建議在學生介紹畫作時，能夠先幫學生規劃介紹的架構，才不會讓學生流於淺顯的宣讀資料。 (3)在課程規劃上，這次是從藝術領域與國語文領域出發，但如果能夠邀請更多領域老師一同加入，說不定能夠有更多不同的發想，增加課程的豐富度。</p> <p>4.結語： 在這次「創新之變，經典之位」的活動中，從無到有的發想，至延伸至不同課程的設計，讓我們團隊夥伴知道共同備課的美好，以及學生能從教學活動中了解經典畫家的作品，在最後的結果呈現上面，學生發揮創意讓名畫「動起來」，學生各司其職，有人專注肢體表演，有人介紹畫作侃侃而談，最後的學習單的回饋與反思，也讓老師們知道這一切的設計都是值得的。在團隊合作上，學生一開始藉由老師的引導，透過ppt呈現以及實際將名畫分類，讓我們看到孩子的觀察力與分析力，能夠從感官感受去了解學生對畫作的想法，最後再幫學生釐清觀念、介紹畫家風格等，更能讓學生印象深刻。同學分組討論名畫動起來的內容中，也能看到孩子創意的發想與激盪。雖然不是每個孩子都能踴躍發表意見，但是透過老師在旁指點與協助統整，學生們在彩排中也能有所依循，讓原本發散的奇思妙想能夠讓它有其邏輯。不過，因不是每個孩子的肢體表現都能這麼自然生動，在團體呈現中，有些學生的肢體稍嫌僵硬，有些學生的表情透露尷尬，有些學生的精神不夠投入，或多或少會影響名畫動起來的呈現結果。表演藝術老師能做的，除了建議之外，更重要的是要鼓勵學生的成果，因為學生其實也都跟老師一樣——願意嘗試，這精神更值得敬佩。除了動態的呈現，靜態的學習單書寫能夠幫助孩子整理課堂內容，反思課堂所學習到的知識與能力。當團隊們看到大部分的孩子對這活動印象深刻外，還透露希望能夠有更多此類的課程內容，這無疑注入團隊成員一劑強心針，希望在明年的廣達游於藝活動，我們能夠有更多更不一樣的創意。在此，要感謝校長、教務主任的支持與肯定，感謝藝術團隊彼此之間的信任，感謝跨科共備與教學的夥伴願意加入計畫，感謝學生能夠投入其中，感謝前來參加與支持忠孝學子成果展現的家長與友校校長們，要感謝的人事物真的太多了。我們知道自己還有努力的地方，還有可以突破之處，這次最可貴的，就是團隊們彼此的支持與合作。「一個人，可以走得快；一群人，可以走得遠。」在這次的課程計畫中，夥伴們發揮了團隊精神，發展出一套教案可以依循，發現了自己與同學蘊藏的潛力，這樣的成果彌足珍貴。</p>
參考資料連結 (課程照片、 投影片、影片 請以雲端空間 為主，設為公 開連結貼入欄 內)	01圖書館驚魂夜整體課程影片介紹: https://drive.google.com/drive/folders/1qyFdrbZxhw0UjH1iMtAC0FiN7FD8GaCg 02表演教學ppt： https://drive.google.com/drive/folders/1EY2XpS5uuNrjNfjM9LMAvSZa16Bw9ZzA?usp=sharing 03表藝課作品呈現一份： https://youtu.be/VU1_fdt90Go 04視藝課精彩照片: https://drive.google.com/drive/folders/1n1T7P-bX9rVId5STVVEwW1WC617vEe7 05國文課精彩學習單: https://drive.google.com/drive/folders/1705qzdj-HWkAYVAUZF9tyPOCpThpUjC9
教學單元	水墨認識與浮水印創作
設計理念	(一)教學設計依據:水墨作品是這次繪畫展覽的主要媒材，首先，學生對於水墨作品僅限於書法的印象，二來學生對於民初的畫家不熟悉，要如何引起學生興趣?而此次展覽中的一位畫家-郭雪湖，是曾在大稻埕畫畫的畫家，他的南街殷賑是在描繪大稻埕，對於大稻埕比較熟悉的忠孝學生，是一幅很好帶入引起動機的作品。引起動機後，就開始介紹張大千等四位畫家，也因為表藝課同步在介紹畫作，學生更快進入學習狀況。(二)以學生學習為中心：繪畫作品是畫家畫出所想所見或心中所期望的人事物，或是抒發個人情感...等，像是張大千畫家的颱風過後的荷花，是描寫經過臺灣賀伯颱風肆虐後的景象、齊白石燭光中的三隻老鼠，是描寫他對於當時日本漢奸的看法。若要帶學生畫水墨畫，他們要畫些什麼?他們的技巧要學幾堂課呢?而張大千畫家

		的潑墨技法，當中帶有流動的墨色和奔放的氣勢，讓我有所想法，有沒有不需要強調學生們的水墨技巧又可讓他們從墨色中有所感觸的創作方法呢?因為如此，美術課此次設計的是「水墨印染」創作，不需要太多技巧，也能體驗水墨線條的流動、顏色層次的堆疊...等，並且在最後觀察畫面的形狀，結合生活經驗、扣合他們的共通話題，加上插圖或剪貼，構成一幅新的畫作作品。（三）提升教與學的整體效益: 1. 用「ACOP」讓同學「透過對自己作品及他人作品的藝術欣賞，進行溝通對話的教育」，在「水墨印染」創作過程中，學生會藉由欣賞他人作品，詢問彼此對作品的看法，最後，自己找出心中所想或最適合畫面的一句話，寫上文字，完成一幅新的水墨創作。 2. 學習評量方式有:(1)能欣賞水墨作品 (2)能參與討論 (3)能完成一幅水墨印染作品		
教材來源		1. 廣達游於藝網站 2. 國立故宮博物院 3. 袁金塔教授水墨印染教學影片 4. 南街殷賑桌遊		
統整領域		1. 藝術領域 2. 語文領域		
適用年級		七	教學節數	4節
領綱核心素養		藝-J-B3善用多元感官，探索理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。		
學習重點－學習表現		視 1-IV-1能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。 視 2-IV-3能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。		
學習重點－學習內容		視 A-IV-1藝術常識、藝術鑑賞方法。 視 A-IV-2傳統藝術、當代藝術、視覺文化。		
學習目標		1. 能欣賞不同時期畫作及其與社會文化的關聯。 2. 能理解藝術作品的價值。 3. 能使用水墨印染結合生活經驗重新創作並分享。		
教學資源		1. 廣達游於藝網站 2. 國立故宮博物院 3. 袁金塔教授水墨印染教學影片 4. 南街殷賑桌遊		
學生所需教具		1. 墨汁 2. 宣紙 3. 壓克力顏料 4. 圍裙、抹布、水盆		
時間分配	節次	教學重點		
	一	從郭雪湖的南街殷鎮引起學生動機、認識四大中國繪畫近代藝術家作品		
	二	水墨基礎筆法練習		
	三	水墨印染化創作		
	四	水墨印染化創作		
活動一				
教學時間		教學活動內容	教材教具	評量方式
180分鐘(45分鐘*4堂)		第一節:教導學生各畫家的特色，並如何藉由觀察筆觸或畫作主題找出正確的畫家。 活動內容:1. 從大稻埕郭雪湖的南街殷賑畫作中其行業的猜謎活動引起動機。 2. 介紹這次展覽藝術家的特色，讓學生討論並發表。 第二節:教導學生如何畫水墨線條，學習基本水墨技巧。 活動內容:1. 畫出水墨直線。2. 畫出水墨曲線。3. 玩濃淡不同的墨色。 第三節及第四節:引導學生了解，畫家會藉由畫作畫出所想所見或心中所期望的人事物，或是抒發情感...等，那同學是否也可以用水墨的方式完成一幅作品並表達內心所想呢?此單元從張大千畫家的潑墨作品做發想，帶同學可以如何用遊戲的方式，從隨機的水墨印染的畫面中投射出心中所想，完成一幅水墨創作。	1. 郭雪湖南街殷鎮桌遊 2. 廣達文教基金會畫作檔案	1. 能回答畫作所描繪內容 2. 能說出畫作風格
學習單				

		
	<p>引起動機---郭雪湖南街殷賑，學生樂於找出畫中不同職業看板及人物</p>	
<p>教學歷程</p>		
	<p>介紹創新之變展覽畫家作品</p>	<p>水墨線條練習</p>
		
	<p>水墨濃淡練習</p>	<p>水墨印染方法教導</p>
		
	<p>學生們分別完成水墨印染作品(身障同學也有老師和同學共同幫忙)</p>	<p>學生們分別完成水墨印染作品</p>

教學成果			
		學生們分別完成水墨印染作品	學生們分別完成水墨印染作品
			
		學生完成初步水墨印染作品	學生完成初步水墨印染作品
			
		學生完成初步水墨印染作品	學生完成初步水墨印染作品
			
		加上文字心情的水墨印染創作作品	加上文字心情的水墨印染創作作品(用手機完成)
	補充資料	https://drive.google.com/drive/folders/InIT7P-bX9rVId5STyVEmW1WC617vEe7	