

「筆墨行旅—在東方名畫中旅行」主題課程架構表

主題名稱	觀風巡水美學走走(以視覺藝術課程為主脈絡)			
課程目標	一、各色旅遊名畫揭密	二、山水畫之美	三、繽紛百景看台灣	
總課程時間	各年級 6 節			
教學單元名稱	低年級：旅遊大亨	中年級：奇幻之獸	五年級：現實與想像的心靈地圖	六年級：開啟旅行之門
核心素養與學習重點	【核心素養】 藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-B3 感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。		【學習重點】 視 1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。 視 2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。	
單元目標	1.能連結展題與自身生活經驗。 2.以旅遊作為主題的大富翁遊戲圖。	1.能認識坤輿全圖的圖式背景。 2.以水墨筆法表現想像的動物。	1.具科學思維的地圖藝術。 2.學習製作大型立面展板。	1.解析畫作的象徵及時代關聯。 2.創作以故事串聯的景點明信片
教學資源	展覽資源及相關繪本、桌遊	網站資源及相關畫冊	網站資源及踏查資料	網站資源、相關傳記、平板
主要教學活動	1.介紹展覽畫作及旅行意涵 2.看圖說故事 3.發想繪製旅遊相關主題的大富翁地圖	1.認識南懷仁的坤輿全圖 2.感受水墨的筆趣與練習 3.以水墨表現想像的動物	1.古今地圖之構成元素和不同 2.分組討論心靈地圖主題、區塊 3.分組構圖彩繪製成大型地圖	1.台北名所繪及名家旅遊畫作 2.選擇景點設定故事線 3.繪製有故事的風景明信片
教學策略	1.利用簡報及繪本故事、桌遊教具引導 2.發想旅遊相關的內容 3.結合圖與文字	1.教學簡報、問答討論 2.設計想像之獸及其生態 3.水墨教學	1.教學簡報、分組討論 2.集體創作 3.小組設定地圖主題(如美食等)	1.分組討論 2.合作學習 3.雲端共享 4.跨領域主題式教學
融入議題與領域	生命教育、家庭教育、語文領域	生命教育、家庭教育	生命教育、家庭教育、資訊科技	生命教育、性平、人權、資訊、社會、國際教育
多元評量	1.上課問答 2.實作評量 3.互動表現	1.上課問答 2.實作評量 3.創意表現	1.分組發表 2.集體創作參與度	1.學習單 2.分組發表 3.參與度

中年級課程教學活動設計

單元名稱	奇幻之獸		
設計理念	本展題中有一件極富趣味的展品—「南懷仁坤輿全圖」與圖不僅揉和西方地理、經緯線標示，未知地帶也充滿了想像，「奇幻、未知」適合引發中年級學生學習興趣，繼而引導仔細觀察與發想，中年級學生大部分對於水墨媒材較為陌生，藉此單元設計讓學生體驗水墨媒材，並能自由表現。因為畫的是奇幻想像之獸，可讓學生大膽嘗試，讓水墨及輿圖變得可親，引發其學習興趣及加深印象。		
教材來源	廣達游於藝網站資源、故宮典藏資源、相關書籍畫冊		
統整領域	社會(地理)、藝術、國際教育、語文		
適用年級	中年級(建議四年級)	教學節數	6 節
領綱核心素養	社-E-B3 體驗生活中自然、族群與文化之美，欣賞多元豐富的環境與文化內涵。 藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-B3 感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。		
學習重點—學習表現	社 1a-II-2 分辨社會事物的類別或先後順序。 藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 藝 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。 藝 3-II-2 能觀察並體會藝術與生活的關係。		
學習重點—學習內容	社 Af-II-1 不同文化的接觸和交流，可能產生衝突、合作和創新，並影響在地的生活與文化。 視 E-II-2 (水墨)媒材、技法及工具知能。 視 A-II-1 視覺元素、生活之美、視覺聯想。		
學習目標	1. 能藉由《坤輿全圖》認識地圖基礎知識及理解清代西方文明東進的影響。 2. 能發想奇幻之獸的形象特徵。 3. 能具備水墨媒材、技法、工具基本知能。 4. 能用水墨技法表現奇幻之獸。 5. 能分享個人作品特色。		
教學資源	廣達游於藝展覽資源、故宮典藏資源、單槍等		
學生所需教具	學習單、IPAD、水墨畫具、棉紙等		
時間分配	節次	教學重點	
地圖上的	一	仔細觀看一幅畫：南懷仁 坤輿全圖	

未知領域	二	問答討論坤輿全圖上的想像之獸及發想。		
奇幻之獸	一	水墨媒材工具介紹及體驗。		
	二三	學生創作表現。		
	四	分享與發表：畫作展示或是雲端分享		
教 學 流 程				
教學時間	教學活動內容		教材教具	評量方式
1 節	壹、引導活動 1. 教師放大投影南懷仁坤輿全圖，引導學生仔細觀察細節。 提問：有哪裡和現代的地圖相似？ 有哪些不合理的地方？ 2. 帶領學生仔細地發現，此階段教學重點在培養觀察力。並鼓勵盡情發表。 3. 教師逐步歸納，提供古今輿圖，拓展地圖學視野。 4. 將學生目光引導至坤輿全圖上的未知領域，南懷仁畫上了許多奇幻生物。		PPT 網路資源 畫冊 學習單	問答、口頭發表 能說出觀察到的細節 能進行推論
1 節	貳、發展活動 1. 問答討論後，進行奇幻想像之獸的形象特徵發想。 2. 教師發下草圖紙(與水墨畫作成品同樣大小)，鼓勵學生畫出細節。		草圖紙	實作評量 能專注完成草圖
1 節	3. 進行水墨媒材工具技法教學，並指導正確收拾善後方式。		水墨工具 文房四寶	實作評量
2 節	參、創作活動 1. 教師發下棉紙，覆蓋在草圖上，以水墨線條勾勒出奇幻之獸。 2. 初學以運筆墨趣為主，設色為輔，教師可視現場及學生經驗調整。 3. 為了給予學生創作的安全感，教師可酌量增加棉紙準備量。		水墨工具 文房四寶	實作評量 創意表現
1 節	肆、分享及統整 1. 鼓勵學生口頭介紹個人的奇幻之獸。 2. 可依輿圖方式分陸海空等區塊集體張貼展示。		大張底紙 或展板	口頭發表 創意表現

五級課程教學活動設計

教學主題	穿越現實與想像的心靈地圖		
設計理念	藉由認識與探索家鄉或本校的不同面向，進行自我生活探索，甚至穿越古今歷史文物名產……等，培養學生資料蒐集、整理、分析、統整與解決問題的能力，同時培養愛鄉愛土的人文情懷。以學生為主體，在藝術領域課程中實作具現出孩子心目中美好的地圖。		
教材來源	廣達游於藝巡迴展資源		
統整領域	藝術、社會、國語、東興國際(校本課程)		
適用年級	五年級	教學節數	6 節
領綱核心素養	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。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。 社-E-B3 體驗生活中自然、族群與文化之美，欣賞多元豐富的環境與文化內涵。		
學習重點－學習表現	3b-II-1、3b-II-2、3b-II-3、3c-II-1、3c-II-2、3-II-1、3-II-2、3-III-3、3-III-、36-III-3		
學習重點－學習內容	Be-III-3、1a-II-3、1b-II-1、2a-II-1、視 E-III-2、視 E-III-3、表 E-III-3		
學習目標	1. 透過教資料蒐集、整理、分組合作、討論與回饋等方式認識家鄉或校園的不同面向，進而培養愛鄉愛土的地方感與人文關懷。 2. 能體驗藝術作品，並接受多元等媒材創作家鄉特色之圖像記錄。 3. 運用小組接力的方式,使用多元媒材與技法，學習製作大型立面展板的設計與繪製，表現個人或群體的觀點。		
教學資源	網站資源及踏查資料		
學生所需教具	平版、畫筆、多元媒材		

時間分配	節次	教學重點		
	一	觀看廣達游於藝網站中的旅行作品，認識本校附近的景觀特色，與家鄉發展的歷史沿革		
	二	社會專題探索:藉由社會課本中的歷史探索以及地方特色,加以統整歸納		
	三	地圖支援前線:分組藉由觀賞各地觀光地圖以及搜尋網站及資源,來練習主題式探索及學習地圖製作方式。		
	四	創作：分組探究家鄉或校園的地圖主題並決定多元素材及創作草圖及創作理念與分工。		
	五、六	創作：使用多元媒材與技法，製作大型地圖立面展板的設計與繪製。		
	七	創作發表：各組呈現大型地圖展示,並進行設計理念講述及票選活動。		
課程摘要		教學時間	評量方式	
引導活動				
1. 觀看廣達游於藝網站中的旅行展品，從畫家的角度來讓孩子找出作品主題及設計理念。		15 分	口頭發表	
2. 透過觀看過去學長姐製作的介紹六家地區的相關網站及影音作品，認識本校附近的景觀特色，與家鄉發展的歷史沿革引導學生尋找探究主題。		25 分		
二、發展活動				
1. 分組討論，藉由分組集思廣益，練習將所學習到的歷史事件及地方物產或氣候特色等加以統整歸納。		15 分	分組實作進行歸納統正與發表	
2. 以課本後面專題探索的型式,用區域性及歷史事件脈絡分析繪製整理出一地區的歷史場景與物產地圖。		25 分		
3. 分組藉由觀賞各地觀光地圖以及搜尋網站及資源,來了解各種地方地圖及地圖比例尺。		15 分	分組實作進行歸納統正與發表	
4. 地圖支援前線:各組可自行分工串聯，練習主題式探索及學習地圖製作方式。		25 分		
三、創作活動				
1. 分組探究家鄉或校園的地圖主題並決定多元素材及創作草圖及創作理念與分工。		40 分	分組實作大型展板或線上設計	
2. 使用多元媒材與技法，製作大型地圖立面展板進行多元素材設計與繪製。(可用各種創作形式進行實體創作或虛擬實境VR或Minecraft……等各種現實與想像的主題地圖)		80 分		
四、分享活動				
1. 各組撰寫創作理念及作品介紹以剪映製作介紹影片。		40 分	分組實作進行歸納統正與發表	
2. 作品若有不足再行修改。				
3. 欣賞各組或別班作品，進行投票並寫出喜愛原因。				
五、統整活動				
1. 看各校資源可考慮印製成文創商品，或是放入未來畢冊封面或扉頁甚至是畢業典禮布置，給學生發表的舞台。			學習單	
2. 鼓勵學生彼此發表心得，最後撰寫學習單記錄下來。			口頭發表	

六年級課程教學活動設計

單元名稱	開啟旅行之門		
設計理念	六年級學生已有繪畫、設計等創作經驗，本單元以旅行為題，延伸六年級社會課程「區域特色與發展」，透過遊戲式課程設計，讓學生對臺灣有更深一層的認識。並用近來風行的動畫電影「鈴芽之旅」引導動機，類比其他觀光文案，分析景點行銷的手法，分組討論編撰敘事腳本，最後創作出系列性的「有故事的風景明信片」，在課程中能反覆思索人文與土地的情感，並傳達學生自己的詮釋和感受，不只是風景畫而已。 本單元可以延伸結合「旅遊企劃模擬」、「旅遊影片拍攝」、「觀光廣告企劃」等。		
教材來源	廣達游於藝網站資源、六年級社會課本、相關書籍畫冊、電影預告片		
統整領域	社會、藝術、國際教育、資訊、語文		
適用年級	六	教學節數	社會 3 節、藝術 6~8 節
領綱核心素養	社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。 社-E-B1 透過語言、文字及圖像等，理解並解釋人類生活相關資訊，促進與他人溝通。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。 藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-A2 認識設計式的思考，理解藝術實踐的意義。 藝-E-B2 辨別資訊、科技媒體與藝術的關係。 藝-E-B3 感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 藝-E-C1 識別藝術活動中的社會議題。		
學習重點－學習表現	社 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。 社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究或實作。 藝 1-III-3 能學習設計式思考，進行創意發想和實作。 藝 1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。 藝 3-III-1 能觀察、參與和記錄學校、社區的藝文活動，體會藝術與生活的關係。		
學習重點－學習內容	社 Ab-III-1 臺灣的地理位置、自然環境，與歷史文化的發展有關聯性。		

		視 E-Ⅲ-3 設計思考與實作 視 E-Ⅲ-2 多元的媒材技法與創作表現類型		
學習目標		社會—【認知】 1. 能藉由資料蒐集與賓果設計了解居住地方的自然與人文特色。 【技能】 1. 能歸納整理臺灣的自然與人文特性，並以賓果遊戲呈現。 2. 能善用網際網路查找、蒐集臺灣文史、特產與自然生態等相關資源。 【情意】 1. 能培養愛護鄉土，珍愛文化資產的態度。 2. 能欣賞同儕的作品。 藝術 6. 能經由小組討論擬定旅遊方案企畫方向及主題。 7. 能依據主題設計故事腳本或觀光地標吉祥物。 8. 能繪製或設計「有故事的風景明信片(小卡)」 9. 能撰寫文案配圖。 10. 能分享及傳達旅遊方案的設計理念。		
教學資源		各縣市觀光行銷影片、網路資源、單槍等		
學生所需 教 具		賓果學習單、IPAD、畫具、畫紙等		
時間分配	節次	教學重點		
漫 遊 臺 灣 趣	一	選定主題設計賓果:學生選定一個與臺灣相關的主題，透過資料蒐集深入研究並設計賓果遊戲。		
	二	賓果設計:學生以文字及插圖呈現主題特色設計賓果。		
	三	賓果遊戲:學生互相觀摩作品並進行賓果遊戲，透過口說分享遊戲心得。		
旅 行 之 門	一	學生透過小組討論擬定旅遊方案主題及故事線。		
	二	學生結合圖文創作「有故事的風景明信片」		
	三	分享與發表：畫作展示或是雲端分享		
活動一 漫遊臺灣趣				
教學時間	教學活動內容		教材教具	評量方式
5 分鐘	肆、準備活動 <u>選定賓果主題</u> 一. 學生統整社會課所學，選定一個與臺灣相關的賓果主題，並與同學分享選定的主題以及選擇這個主題的原因。 二. 關於主題 1. 主題區域範圍可以是整個臺灣、單一縣市、單一鄉鎮市區，也可直接以文化			口頭發表 能說出賓果的主題及選定的原因

75 分鐘	特色為主題。例如：暢遊臺灣、新竹好好玩、夜市之旅、寺廟巡禮。 2. 主題、內容參考：觀光景點、歷史古蹟、地方美食、夜市、交通建設、地方產業、民俗活動、公共設施、宗教信仰等。 伍、發展活動 賓果設計 一. 教師說明 1. 主題命名：命名需與主題相符，且吸引人的目光，可簡單、可趣味。 2. 賓果內容：需與主題相符，圖文並茂互相陪襯，可增加視覺效果。插圖更能具體呈現賓果內容特色。 3. 遊戲結果解析：學習單底下書寫賓果連線遊戲一~五條線的結果解析，可用趣味方式呈現，讓遊戲產生樂趣。 二、賓果設計 1. 學生利用平板完成主題式賓果設計的學習任務。 2. 教師提醒學生使用平板應聚焦主題，可參考各縣市推出的觀光旅遊行銷影片、旅遊地圖，或利用關鍵詞查找資料，切勿迷失於網海中，才能有效率的完成。 3. 先完成的同學可與同儕分享作品，互相交流學習。	學習單 畫圖用具 IPAD	實作評量 能專注完成賓果遊戲設計
30 分鐘	陸、綜合活動 賓果遊戲 1. 教師影印全班同學設計的賓果單隨機發下。賓果單可將 2 張或 4 張合併列印。 2. 學生透過趣味化的賓果遊戲，走入主題情境內容學習。 3. 完成賓果遊戲後，學生須在每份賓果	賓果單	實作評量 能積極投入賓果遊戲 能與同儕互動交流

10 分鐘	單上簽名，讓設計者知道誰是遊戲者。 回饋與反思 1. 學生裁剪合併列印的賓果單並將各賓果單送回給原設計者，互動回饋遊戲結果。 2. 教師提問「玩這個賓果遊戲，你有什麼想法或心得？」，讓學生針對遊戲進行反思。 3. 教師提問「看了同學回饋給你的遊戲結果，你有什麼心得或想法？」，讓學生針對賓果設計進行反思。		口頭發表 能大方分享心得感想
活動二 旅行之門			
教學時間	教學活動內容	教材教具	評量方式
1 節	一、引導活動 1. 觀看廣達游於藝網站中的旅行展品，及「鈴芽之旅」動畫預告片，假設要企畫出吸引人的觀光行銷，可以透過故事情節或吉祥物角色等等。 2. 透過教學簡報，及學生蒐集的資料，引導學生認識景點行銷的案例及進行思考。	PPT 網路資源 單槍	問答、分組討論
1 節	二、發展活動 1. 分組討論，設定故事情節方向、進行人物或吉祥物設計、選擇台灣景點，可以學生能力協助各司其職。 2. 腳本以 2~3 個台灣景點為舞台去發想延伸。可偕同語文領域完成簡單故事大綱。	工作單	集體創作參與度 腳本學習單 腳本內容
2 節	三、創作活動 1. 進行構圖及場景彩繪、人物或吉祥物設計。	畫具 畫材 平板	集體創作參與度 實作評量
2 節	2. 各組可自行分工串聯，如擅長文案、擅長繪畫者各自產出，再將之視為「素材」，教師指導用 canva 等簡易網站設計成明信片。		
1 節	四、分享活動 1. 各組將 canva 編排完成作品上傳分享。 2. 作品若有不足再行修改。 3. 欣賞各組或別班作品，討論各組行銷特色。	平板 線上資源	集體創作參與度 分享成果

1 節	五、統整活動 1. 看各校資源可考慮印製成文創商品，或是線上藝廊，給學生發表的舞台。 2. 鼓勵學生彼此發表心得，最後撰寫學習單記錄下來。	線上資源 (或輸出)	觀賞態度 口頭發表 學習單
-----	--	-----------------------	------------------------------