

## 設計理念

「創新之變經典之位」藝術家做出不同面向的繪畫改革，再創藝術新格局。然而，歷史長流的軌跡，畫家超越的思想，如何讓兒童於消逝的年代及陌生的異域中，再度邂逅經典藝術的永恆光彩?如何讓觀畫者近身感觸撼動心靈，喜遇創新變革的魅力形象?向大師致敬，為了讓孩子對美感更有鑑賞力與感知力，我們以經典童藝為創作核心，幫助兒童從生活經驗貼近大師藝術，進行藝能探索，鼓勵學生從不同的領域思考躍競，激發創作"共鳴"，在全人的藝術課程中，有"敢"創新，創新有感，理解經典的美好與傳承，體會創新的非凡與喜悅。本課程以兒童視角為起點，引藉畫家創新邏輯，透過生活觀察，玩藝思變，整合藝術、生活、語文、社會及綜合活動領域的學習，運用資訊科技，設計發展四個模組單元。【憶想童年玩古今】帶領低年級孩子以巧趣之眼學習，從熟悉的事物中找尋靈感，依循大師創新之道進行五個探索活動：〈小日常〉觀察學校日常，理解生活處處是題材；〈簡單色〉探究古今畫作色彩與造型呼應的表現；〈微山水〉浮墨遊戲體驗，鼓勵創意無極限；〈假古文〉文字轉為圖像，創作符號。〈數來寶〉綜合美感經驗學習，孩子用「說唱藝術」呈現自創作品，展現新世代的童年藝術。【筆墨造畫夢工廠】引導中年級孩子賞析大師的創作內涵與創破之處，學習抒發情感的藝術創作方式：〈彩墨狂想〉從自然環境中尋找畫題，賦予時代新藝；〈童言童語〉以手寫心，自我觀照，詩中有畫，畫中有詩，傳達個人情感；〈有聲夢工廠〉為作品錄製有聲文字，學習資訊應用方法，將音樂、畫作、文字排版，承載個人音樂故事，讓童年記憶逐夢飛翔。【聲優舞藝話經典】促進高年級孩子理解大師「深遠影響」的獨到眼光。〈大話經典〉解構畫家心思，探討當代社會現象，了解不同時代價值觀。透過小組討論，綜合發表，引發自我價值觀思考，深思現在與未來。〈舞韻詠流傳〉團體創思舞台表現型式，音藝聯手演繹畫家內心世界，詠傳經典；〈藝曲現風華〉舉辦展演，讓觀眾對作品有更深的體會，為巡迴展做完美代言。【福山FUN意新趣象】省思往年巡迴展場的優劣，〈策展練習曲〉以任務導向激發高年級孩子規劃展場脈絡的動力，運用前置學習與觀展經驗，提出創意行動方案，並與同儕共做執行。〈魔法童藝境〉與同儕分工執行，將集體的藝術想像化作可具體感受與經驗的展覽空間，為經典注入新童趣，展現新意。〈Never Stop〉透過展覽結束後的檢討及對話開啟新思維

## 教學設計表

### 主題課程架構

主題名稱	經典「童」藝·福山FUN意			
核心概念	透過教學讓學生了解四位藝術家創作的時代背景與氛圍，進而發現其創破之處。學習大師在面對瞬息萬變的環境下，如何面對問題、解決問題，更發展出獨樹一格的藝術境界。將所見所學，以經典大師為眼，以藝術為鑑，從跨度的視角，共同策畫出屬於兒童的、藝術的、Fun意的校園藝術展覽，讓藝術素養得於日常生活場域展現其力量。			
總綱核心素養	E-A1、E-A2、E-A3、E-B1、E-B2、E-B3、E-C2			
單元名稱	憶想童年玩古今	筆墨造畫夢工廠	聲優舞藝話經典	福山FUN意新趣象
教學對象	帶領低年級孩子以巧趣之眼學習探索生活日常	引導中年級孩子賞析藝術畫，學習抒發情感的	促進高年級孩子理解大師「深遠」的獨到處	高年級學生省思往年巡迴展場的優劣
學習領域或融入議題	生活、語文	藝術、綜合、語文	藝術、社會、語文	藝術、語文
領綱核心素養	國E-A2國-E-B1國-E-B3 國-E-C3生-E-A3生-E-B2 生-E-B3	藝-E-A1藝-E-C2國-E-B1 國-E-B3綜-E-B3	社-E-A2藝-E-B3藝-E-B2 藝-E-C2國-E-B1	藝-E-B3、藝-E-C2、國-E-B1
學習重點—學習表現	國2-I-1 國6-I-2 國6-I-4 生2-I-1 生2-I-2 生4-I-1	藝1-II-2藝1-II-6 藝2-II-7藝3-II-3 國1-II-3國2-II-4 國6-II-5綜2b-II-1 綜2d-I	藝2-III-2藝2-III-1 藝3-III-2藝3-III-4 國1-III-2社1b-III-3 國5-III-7 國6-III-3	藝3-III-4 藝3-III-2 國6-III-3

學習重點— 學習內容	國Ac-I-2 國Ad-I-3 國Bb-I-3 生A-I-2 生C-I-2	視A-II-1 視E-II-1 視E-II-2 視E-II-3 國Ad-II-3 綜Bd-II-2 綜Bb-II-3	視E-III-1 視E-III-2 視P-III-1 音E-III-5 音A-III-3 音P-III-2 國Ad-III-3	視P-III-1 音P-III-2 國Ad-III-3 國Cc-III-1
學習目標 認知/情意/ 技能	1.能理解過去與現在環境變異現象，並喜愛嘗試新方法 2.能觀照日常生活融入經典畫風，進行藝術體驗與創新 3.認識藝術科技結合	1.能感染畫家的創新動力及影響力 2.能錄製有聲文字及音樂完成音樂故事輯 3.能透過畫作詮釋將自己的生活故事	1.能用音樂舞藝表現近代藝術家創作背景、技法、作品特色的生命故事 2.能運用近代藝術家使用之媒材與形式，融入現代科技創造	1.能加入個人觀展經驗，與同儕共同發想屬於兒童的藝術展覽企劃要點 2.能分工合作完成展場規劃與執行 3.能於展覽結束進行回饋
授課時間	共18節，720 分鐘	共16節，640 分鐘	共24節，960 分鐘	共16節，640 分鐘
主要教學 活動	1.小日常：穿越時空，比較今昔，了解「科技」與「創新」為生活帶來新風貌。 2.簡單色、微山水：向大師致敬，以水彩、剪貼等進行典範學習與創新展能。 3.數來寶—說唱創藝：融入視覺語彙，以童趣唱念自己的畫作。	1.彩墨狂想：透過畫冊，認識畫家的創作內涵學習水墨技巧，分組將畫作改造 2.童言童語：依改造的畫作，以新詩或短語進行詮釋與聯想 3.有聲夢工廠：融入情感演繹詩作，並選擇適切的音樂，結合畫作完成音樂故事	1.大話經典：以藝術文本想像畫作內涵，進行藝術想像，討論畫作的可能樣態，自創樂曲，完成動態影像詩 2.舞韻詠流傳：分析經典元素，選取編舞討論，演繹經典 3.藝曲現風華：勇敢表現創作內涵，成果推全校社區	1.策展練習曲：以討論對話共同爬梳四大家藝術特質，形成策展初步共識 2.魔法童藝境：依各組能力優勢，分工執行任務細部規劃與製作，完成佈展 3.Never stop：檢討展期各項狀況，對話交流學習所得
創意教學 策略	1.運用生活物件進行多元創作 2.資訊融入學習 3.創思教學提升聯想	1.運用各種水墨技法進行創作，賦以文字新詮釋 2.應用資訊學習，結合文字、音樂、畫作，創造出充滿想像、新奇的童趣聲畫	1.字畫想像增強藝術感知 2.學生共作，結合聽覺藝術展現藝魂之美	1.以藝術創新與經典為策展核心，交流與企劃、討論與執行，讓經典藝術賦予童真
多元評量— 方式	實作、賞析、討論、專注、發表、創作、團體合作	實作、賞析、詩文創作、發表、分組合作	實作、賞析、討論、專注、發表、同儕互評、團體合作	實作、賞析、討論、專注、發表、同儕互評、團體合作
多元評量— 內容	1.舉出日常生活實例比較古早與現今差異 2.將各種藝材運用創作 3.唸謠創作	1.認識分析畫作 2.分組完成水墨及水彩作品 3.詩文創作 4.完成音樂故事輯	1.創作樂曲搭配畫作，完成影像詩 2.同儕合作主動參與討論 3.小組提出肢體創作構思	1.完成策展企畫書 2.創思有特色的經典童藝 3.展期規劃與應變調整 4.省思

## 活動教案

請填寫：  
教學省思與建議  
(請以3000字  
以內簡述)

感謝廣達游於藝的經典藝術資源，豐富、拓展了福山孩子的藝術視野，更加激盪多元與創意的學習，以藝術陶冶師生讓心靈提昇與成長。本次，清末民初的藝術家，身處動盪不安的年代，國家遭受困境，然而藝術家對藝術的追求執著熱切，在面臨艱辛的環境中，仍以堅定的力量、愛國的情操，開創藝術多元面貌展現創新格局。今年度，福山團隊教師秉持大師精神，創思課程設計，期望帶給學生更多元、更豐富的學習體驗，也鼓勵學生從不同的領域思考躍躍，激發創作"共鳴"，有"敢"創新，創新有感！在這次的課程結束後，團隊老師們聚集一起分享教學的歷程，提出了以下的回饋與省思：一、成果效益 1、生活微察，擦亮發現美的眼睛~生活中習以為常看見的事物，因熟悉而被忽略。此次大師從蟲草魚鳥、山湖地貌，認真看生活每一處的視角，引發學生學習用內在感受細微之處，如：綠油油的葉子、綻放的花朵、畫布的天空、節奏的雨聲...，不僅開啟了心的視窗，也多了一份美的思考，擦亮發現美的眼睛，便看見平凡中蘊含美的存在。 2、聯想創造，豐富擴大美感力~課程設計活動，以大師經典畫材幫助學生理解美的學習，並將文字、音樂、科技連結，運用相似、對比、因果聯想，促進學生想像，擴大了美的範圍，也更加提升自我的美感力。學生創造成果(故事、影像、歌曲)，與既往展現有所不同，看見許多創新之變。 3、資源活化藝術學習，跨域整合學習全方位~引進巡迴展的世界名畫到校，豐富了藝術課程教學，增添學生參展的機會，活化學習有助藝術鑑賞。透過跨域開拓藝術無竟之地，語文表達美的感受，社會了解文化洞察時事，學生學習有感，課程框架突破更適性。 4、資訊融合數位深耕，支援教學翻轉學習~依照學習年段設計由淺到深的資訊融入或數位應用的課程，以科技縮短耗時的學習歷程(如:Garageband app)，擴增豐富的美感體驗，學生創作多元，發展無限。藝術結合科普展現教學新風貌，讓科技力扎根，奠基孩子未來競爭力。 5、任務導向自主學習，策展給力藝起童樂~教師與學生共同討

論，以自己喜歡的藝術展場為任務核心，引領學生從策展中進行思考設計，分別從主題宣傳、展品內容、動線規劃、交流互動，考量低中高年級的程度與喜好，構思展場布置。小組動手製作宣傳單、導覽圖，團結合作場佈，從過程中解決實境問題(如燈光投影架設、素材選用、展品位置調整…)，建立美感培養思考力，完成的展場有創作區、映像區、心得交換區…別有童趣，整個展場就是兒童遊藝場，拉近兒童與藝術的距離。6、大師創新之道引發反省，促進落實生活實踐~ 大師藝術創新的自覺意識與社會貢獻，幫助學生體悟個人行為對社會環境的意義、喚起周邊人事物的感覺，從典範傳承中，關注生活議題，更願意落實公民實踐，為社會貢獻，以及對社會作出責任承擔。二、教師省思與回饋 1、自主學習，互動共好~ 改變過去以教師為主導的教學設計，此次放手讓學生盡情發揮創意及創作的歷程，雖然創作過程挑戰重重、小組合作意見分歧，但對於學生及老師來說，是一次難得的體驗與深刻的回憶。2、跨域共備，教學相長~ 過往教學現場，教師總是獨自建構一套課程。本次的教案編寫與課堂教學，採用跨域協同，不同領域的專業教師提供彼此專業技法與知識，讓學生的學習更扎實，對自己最後產出的成品更具成就感。教師也跟著學生一起獲得新的專業知識，如：「憶想童年玩古今」-說唱創藝所使用的APP「Musement」綠幕拍攝技巧、「筆墨造畫夢工廠」-有聲夢工廠及「聲優舞藝畫經典」-大話經典所使用的影片製作軟體I-MOVIE等。教師之間的交流互動使得教學深度與廣度獲得提升，成長的不僅是學生，老師本身也獲益良多。3、學生融入生活經驗，創作更有感~ 我們以經典童藝為創作核心，幫助兒童從生活經驗進行藝能探索，在「筆墨造畫夢工廠」的彩墨狂想課堂上，學生的畫作白馬上面有牛仔彷彿是在畫自己在沙漠中奔馳，而湛藍色的天空中有條紅色的龍，整幅畫讓人感覺有點衝突，於是老師問學生為何天空會有一隻龍，學生回答：「我看很多神話故事中天空都有龍，我覺得龍很酷！所以我把它加上去！」學生將自己的生活經驗加入畫中，這不是藝術大師的生活體驗，不是老師的生活體驗，而是學生自己的生活體驗。4、學生主場，藝術無代溝~ 策展練習曲激發高年級學生規劃展場脈絡的動力，以孩子的視角為不同學習階段的學弟妹們規劃，讓大師的經典藝術更加貼近兒童，深受喜愛。5、福山FUN意，素養起藝~ 學生作品內涵從連結自身經驗方式展現，作品裡有生活、有幽默、更有自己的成長，展現素養學習的美好。體驗藝術即生活、生活即藝術。三、教學建議：1. 協同教學部分：跨領域的教師協同教學除了課前的討論之外，在課程進行中仍需相互連繫，視學生學習情形滾動修正，避免實施進度因落差而造成無法銜接。2. 學生策展部分：因為疫情晚開學的原因，學生策展時間不足，建議策展教學於對展覽內容有初步的認識之後就必須逐步規畫進行，避免因為時間不足，影響及壓縮了教與學的成效。3. 創意激發部分：「沒有做不到的事，只怕你不動手做」，當孩子在腦力激動的時候，老師要先做一個盡責的傾聽者，不要急於否定孩子的想法，轉個彎動動腦，孩子的創意總是讓你驚呼連連、拍手叫好。四、學生回饋：1.(藝想童年玩古今)謝謝老師讓我們欣賞張大千創作的影片，這是非常珍貴的影像資料，「潑墨山水」原來是利用大毛筆先把宣紙染濕，趁紙未乾前，染上整片整片的墨色，再用小筆潤飾勾勒而成，真是太神奇了。老師教我們用濕染法畫水彩畫，感覺跟潑墨技巧有異曲同工之妙呢！2.我最喜歡〈簡單色微山水〉單元，老師讓我們發表學校生活覺得最有趣的兩個活動，我選了跳繩和拍毽子，老師要我們用誇張方式表現出來，我覺得我畫的很有趣。齊白石也喜歡畫生活周遭的小事物，老師說我們也是觀察力敏銳的小畫家呢！3.(筆墨造畫夢工廠)第一次使用影片編輯軟體，感覺很有趣，沒有想像中困難。在選擇音樂及編輯劇本的時候，雖然有時候我們小組的同學意見會不同，但是到最後我們會投票決定，大家都願意遵守。拍影片真的是個難得的經驗。4.(福山fun意新趣象)在這次策展中，學到怎麼把所有重點節錄在一張A4紙上，也能更快速從中找到錯誤的地方。若下次參加類似的活動，我會用這次的經驗，將失敗的地方更改，並且製作出更好的規劃，而且抱持著要努力，要做到最好的心，力求上進！把每件事做到最好！5. 這次策展讓我知道時間分配、會議討論必須提前準備規劃。剛開始，我不懂時間分配，結果工作交到我手上，沒有進展。這次，讓我更加反省歉疚，因為我偷懶的部分，都是同學幫忙補齊。往後應該要更加配合團體的節奏，行動要即時。6. 這次策展活動，我認為最大的困難就是路線圖，因為場地不斷的在變化，所以畫好的路線圖必須得再修改一次，又要考慮到動線，以及每個年級適合從哪裡開始，從哪裡結束，這些都是必須考量的，因此我跟父母和中年級的妹妹討論。希望讓學弟妹都有學習收穫。

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)

<https://www.youtube.com/watch?v=HcpkWMMc3LA> 福山國小「經典童藝·福山FUN意」課程成果  
[https://youtu.be/XYyHW\\_3i\\_Yc](https://youtu.be/XYyHW_3i_Yc) 「說唱創藝」-憶想童年玩古今課程  
<https://www.youtube.com/watch?v=KN-6RHW4J1t> 「童畫童詩」童年音樂故事輯-筆墨造畫夢工廠課程  
[https://www.youtube.com/watch?v=ns-w170\\_suM](https://www.youtube.com/watch?v=ns-w170_suM) 「大話經典」-聲優舞藝話經典

教學單元

一、憶想童年玩古今

設計理念

帶領低年級孩子以巧趣之眼學習，從熟悉的事物中找尋靈感，依循大師生活體察靈感震盪創新之道，進行五個探索活動，從趣味體驗中，感受美與生活的交融互動：〈小日常〉觀察學校日常，關注自己周遭特別及趣味點滴，理解生活處處是題材；〈簡單色〉探尋校園，覺察建築物、動、植物色彩，感受平日視覺易見的顏色，引導探究古今畫作內容及色彩與身邊週物體造型的呼應表現；〈微山水〉進行浮墨遊戲體驗，欣賞色暈千變姿態，感受色彩遊戲的趣味，並鼓勵創意無極限；〈假古文〉運用文字象形，啟發圖像與文字結構的概念聯結，學習將文字轉為圖像，創作個體的意義符號。〈數來寶〉綜合美感經驗學習，孩子用「說唱藝術」呈現自創剪貼作品，結合Musement 科技應用，展現新世代的童年藝術。

教材來源

翰林版 首冊 國語第四課 找一找 康軒版 第一冊 生活第三單元 走!校園探索去、第五單元 聽!那是什麼聲音 自編-憶想童年玩古今學習教材

統整領域

生活、語文

適用年級

低年級

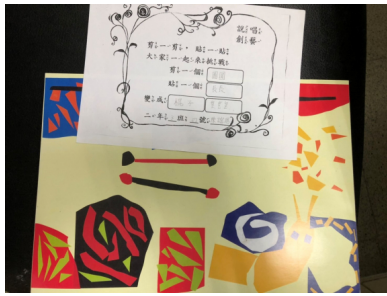
教學節數

18

領綱核心素養

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。國-E-B1理解與運用國語文在日常生活學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。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。國-E-C3閱讀各類文本，培養理解與關心本土及國際事務的基本素養，以認同自我文化，並能包容、尊重與欣賞多元文化。生E-A3藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係，同時學習各種探究人、事、物

		的方法、理解道理，並能進行創作、分享及實踐。生-E-B2運用生活中隨手可得的媒材與工具，透過各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理。生-E-B3感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。	
學習重點—學習表現		國2-I-1 以正確發音流利的說出語意完整的話。國6-I-2 透過閱讀及觀察，積累寫作材料。國6-I-4 使用仿寫、接寫等技巧寫作。生2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。生2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。生4-I-1利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。	
學習重點—學習內容		國 Ac-I-2 簡單的基本句型。國Ad-I-3 故事、童詩等。國Bb-I-3 對物或自然的感受。生A-I-2 事物變化現象的觀察。生C-I-2 媒材特性與符號表徵的使用。	
學習目標		1. 觀察畫家畫作內容，能列舉個人日常點滴，描述過去生活與現在日常的異同現象。2. 察覺日常生活事物轉化為藝術創作題材的自然聯結，融入中西方藝術家經典畫風，進行藝術體驗與創新。3. 理解時代進程的轉變，喜愛嘗試新方法，欣賞藝媒與科技連結應用的創新表現。	
教學資源		創新之變經典之位畫家作品 小學堂甲骨文 <a href="http://xiaoxue.iis.sinica.edu.tw/jiaguwen/">http://xiaoxue.iis.sinica.edu.tw/jiaguwen/</a> 變色龍馬諦斯動畫影片： <a href="http://www.youtube.com/watch?v=KB0nLIB3hj4&amp;t=32s">http://www.youtube.com/watch?v=KB0nLIB3hj4&amp;t=32s</a> Musemage app	
學生所需教具		玩具、奇異筆、彩色筆、粉蠟筆、黑色簽字筆、墨汁、壓克力顏料、宣紙、清水、水盤、報紙、彩色西卡紙、色紙、剪刀、口紅膠、動物參考圖片、水彩紙、水彩顏料、調色盤、筆洗、水彩筆、排筆或刷子	
時間分配	節次	教學重點	
	一	活動一：小日常、簡單色(6節)	
活動一			
教學時間	教學活動內容	教材教具	評量方式
小日常、簡單色：6節課，共240分鐘	第1-3節：小日常 1. 校園尋寶記：我們每天在校園生活至少4個小時，但是我們可有曾好好地走過校園，觀察校園的一景一物呢？讓我們開啟巧趣之眼來探索校園。2. 寶物大分享：全班一起討論學校日常生活有哪些有趣或印象深刻的地方。3. 寶物再進化：透過影片及簡報介紹齊白石、趙無極及馬諦斯的作品，從生活中尋找靈感、激發創意，每位學生選擇兩個學校生活主題，利用粉蠟筆的疊色技巧與黑色簽字筆的點線繪畫方式，完成漫畫作品。第3-6節：簡單色 1. 透過簡報及影片，認識趙無極與馬諦斯的生平與繪畫風格，並討論兩人作品的共同特色。2. 非「筆」也可：先欣賞《變色龍馬諦斯》動畫影片，從影片中發現原來並不是只有用色筆才可創作畫圖，原來用剪刀也可以創作出美麗特別的畫作。3. 創意剪貼畫：請學生自訂主題，使用剪刀、色紙及膠水，利用對比色及、點、線、面構圖完成半抽象的剪貼作品。	電腦 簡報 網路 影片 粉蠟筆 彩色筆 黑色簽字筆 八開畫紙 彩色西卡紙 色紙 剪刀 口紅膠	1. 學生能說出學校日常生活有哪些有趣或印象深刻的地方。2. 學生能舉例說明過去與現在生活上有那些差異。3. 學生能將生活日常融入創作中，完成作品。
學習單			



說唱創藝：以文字表達自己創作的設計理念，並以唱跳的方式展現自己的作品。

說唱創藝：以文字表達自己創作的設計理念，並以唱跳的方式展現自己的作品。

### 教學歷程



小日常：選擇兩個學校生活主題，利用粉蠟筆的疊色技巧與黑色簽字筆的點線繪畫方式，完成漫畫作品。

假古文再現：發揮創造力與想像力，將文字重新拆解、組合、穿插，並以蠟筆厚塗，當東方的文字遇上西方的水彩，體現藝術的魅力。



透過吸管吹動浮墨印染完成作品，在墨水隨風流動、無意與有意的瞬間，一幅獨一無二的水墨作品就此誕生。

從阿公阿嬤時代的「點仔膠」到現代幼幼台的「捏泥巴」，透過歌謠的念誦及作曲家創作理念的傳達，讓孩子了解隨著社會的變遷與科技的進步，我們的生活方式不斷地在改變，但孩提時期的共同回憶，卻不分年代，歷久彌新。



透過孩子們最熟習的唸謠「捏泥巴」，讓孩子們運用照樣照句的概念進行歌詞的改編與創作，也將生活與語文結合進行跨域的課程設計。



將「簡單色」活動剪貼的作品再次檢視，孩子有了不同的發現及想像，這也是授課教師意料之外的收穫，從孩子的文字中，我們可以感受到孩子眼中的童趣。



透過資訊科技軟體「Musement」加上綠幕拍攝，讓孩子進入作品中與想像的物件互動，孩子們覺得既神奇又有趣。



全班一起唱唱自己的作品，一起唱唱同學的作品，錄下童年的歌聲放進綠幕拍攝的影片中，完成屬於大家的童年回憶。

教學成果



效仿齊白石先生取材自然與日常，從孩子的角度看日常生活，學校的小日常充滿了童趣，也真實呈現了學校的生活，是不是很有趣呢？



學生將文字拆解並融入色彩豐富的色塊中，當東方遇到西方，碰撞出絢麗的火花，整幅畫所隱藏的密碼你能解開嗎？答案：媽媽我愛你



學生將文字拆解並融入色彩豐富的色塊中，當東方遇到西方，碰撞出絢麗的火花，整幅畫所隱藏的密碼你能解開嗎？答案：我很開心



學生利用浮墨技巧，產生不一樣的線條，一幅充滿意境的水墨畫就此誕生。



利用剪貼不同的色塊，自訂主題，拼貼出半抽象的風格

利用剪貼不同的色塊，自訂主題，拼貼出半抽象的風格



前來參觀展覽的小朋友，看到現場小朋友的作品及真人出現在影片中，莫不驚呼連連！希望自己也能成為影中人，體驗看看先進的科技。

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)

感謝廣達游於藝的經典藝術資源，豐富、拓展了福山孩子的藝術視野，更加激盪多元與創意的學習，以藝術陶冶師生讓心靈提昇與成長。本次，清末民初的藝術家，身處動盪不安的年代，國家遭受困境，然而藝術家對藝術的追求執著熱切，在面臨艱辛的環境中，仍以堅定的力量、愛國的情操，開創藝術多元面貌展現創新格局。今年度，福山團隊教師秉持大師精神，創思課程設計，期望帶給學生更多元、更豐富的學習體驗，也鼓勵學生從不同的領域思考躍競，激發創作"共鳴"，有"敢"創新，創新有感！在這次的課程結束後，團隊老師們聚集一起分享教學的歷程，提出了以下的回饋與省思：一、成果效益 1、生活微察，擦亮發現美的眼睛~ 生活中習以為常看見的事物，因熟悉而被忽略。此次大師從蟲草魚鳥、山湖地貌，認真看生活每一處的視角，引發學生學習用內在感受細微之處，如：綠油油的葉子、綻放的花朵、畫布的天空、節奏的雨聲...，不僅開啟了心的視覺，也多了一份美的思考，擦亮發現美的眼睛，便看見平凡中蘊含美的存在。 2、聯想創造，豐富擴大美感力~ 課程設計活動，以大師經典畫材幫助學生理解美的學習，並將文字、音樂、科技連結，運用相似、對比、因果聯想，促進學生想像，擴大了美的範圍，也更加提升自我的美感力。學生創造成果(故事、影像、歌曲)，與既往展現有所不同，看見許多創新之變。 3、資源活化藝術學習，跨域整合學習全方位~ 引進巡迴展的世界名畫到校，豐富了藝術課程教學，增添學生參展的機會，活化學習有助藝術鑑賞。透過跨域開拓藝術未竟之地，語文表達美的感受，社會了解文化洞察時事，學生學習有感，課程框架突破更適性。 4、資訊融合數位深耕，支援教學翻轉學習~ 依照學習年段設計由淺到深的資訊融入或數位應用的課程，以科技縮短耗時的學習歷程(如:Garageband app)，擴增豐富的美感體驗，學生創作多元，發展無限。藝術結合科普展現教學新風貌，讓科技力扎根，奠基孩子未來競爭力。 5、任務導向自主學習，策展給力藝起童樂~ 教師與學生共同討論，以自己喜歡的藝術展場為任務核心，引領學生從策展中進行思考設計，分別從主題宣傳、展品內容、動線規劃、交流互動，考量低中高年級的程度與喜好，構思展場布置。小組動手製作宣傳單、導覽圖，團結合作場佈，從過程中解決實境問題(如燈光投影架設、素材選用、展品位置調整...)，建立美感培養思考力，完成的展場有創作區、映像區、心得交換區...別有童趣，整個展場就是兒童遊藝場，拉近兒童與藝術的距離。 6、大師創新之道引發深省，促進落實生活實踐~ 大師藝術創新的自覺意識與社會貢獻，幫助學生體悟個人行為對社會環境的意義、喚起周邊人事物的感覺，從典範傳承中，關注生活議題，更願意落實公民實踐，為社會貢獻，以及對社會作出責任承擔。 二、教師省思與回饋 1、自主學習，互動共好~ 改變過去以教師為主導的教學設計，此次放手讓學生盡情發揮創意及創作的歷程，雖然創作過程挑戰重重、小組合作意見分歧，但對於學生及老師來說，是一次難得的體驗與深刻的回憶。 2、跨域共備，教學相長~ 過往教學現場，教師總是獨自建構一套課程。本次的教案編寫與課堂教學，採用跨域協同，不同領域的專業教師提供彼此專業技法與知識，讓學生的學習更扎實，對自己最後產出的成品更具成就感。教師也跟著學生一起獲得新的專業知識，如：「憶想童年玩古今」-說唱劇藝所使用的APP「Muselage」綠幕拍攝技巧、「筆墨造畫夢工廠」-有聲夢工廠及「聲優舞藝畫經典」-大話經典所使用的影片製作軟體I-MOVIE等。教師之間的交流互動使得教學深度與廣度獲得提升，成

	<p>長的不僅是學生，老師本身也獲益良多。3、學生融入生活經驗，創作更有感。我們以經典童藝為創作核心，幫助兒童從生活經驗進行藝能探索，在「筆墨造畫夢工廠」的彩墨狂想課堂上，學生的畫作白馬上面有牛仔彷彿是在畫自己在沙漠中奔馳，而湛藍色的天空中有條紅色的龍，整幅畫讓人感覺有點衝突，於是老師問學生為何天空會有一隻龍，學生回答：「我看很多神話故事中天空都有龍，我覺得龍很酷！所以我把它加上去！」學生將自己的生活經驗加入畫中，這不是藝術大師的生活體驗，不是老師的生活體驗，而是學生自己的生活體驗。4、學生主場，藝術無代溝。策展練習曲激發高年級學生規劃展場脈絡的動力，以孩子的視角為不同學習階段的學弟妹們規劃，讓大師的經典藝術更加貼近兒童，深受喜愛。5、福山FUN意，素養起藝。學生作品內涵從連結自身經驗方式展現，作品裡有生活、有幽默、更有自己的成長，展現素養學習的美好。體驗藝術即生活、生活即藝術。三、教學建議：1. 協同教學部分：跨領域的教師協同教學除了課前的討論之外，在課程進行中仍需相互連繫，視學生學習情形滾動修正，避免實施進度因落差而造成無法銜接。2. 學生策展部分：因為疫情晚開學的原因，學生策展時間不足，建議策展教學於對展覽內容有初步的認識之後就必須逐步規畫進行，避免因為時間不足，影響及壓縮了教與學的成效。3. 創意激發部分：「沒有做不到的事，只怕你不動手做」，當孩子在腦力激動的時候，老師要先做一個盡責的傾聽者，不要急於否定孩子的想法，轉個彎動動腦，孩子的創意總是讓你會驚呼連連、拍手叫好。四、學生回饋：1. (藝想童年玩古今)謝謝老師讓我們欣賞張大千創作的影片，這是非常珍貴的影像資料，「潑墨山水」原來是利用大毛筆先把宣紙染濕，趁紙未乾前，染上整片整片的墨色，再用小筆潤飾勾勒而成，真是太神奇了。老師教我們用濕染法畫水彩畫，感覺跟潑墨技巧有異曲同工之妙呢！2. 我最喜歡〈簡單色微山水〉單元，老師讓我們發表學校生活覺得最有趣的兩個活動，我選了跳繩和拍毬子，老師要我們用誇張方式表現出來，我覺得我畫的很有趣。齊白石也喜歡畫生活周遭的小事物，老師說我們也是觀察力敏銳的小畫家呢！3. (筆墨造畫夢工廠)第一次使用影片編輯軟體，感覺很有趣，沒有想像中困難。在選擇音樂及編輯劇本的時候，雖然有時候我們小組的同學意見會不同，但是到最後我們會投票決定，大家都願意遵守。拍影片真的是個難得的經驗。4. (福山fun意新趣象)在這次策展中，學到怎麼把所有重點節錄在一張A4紙上，也能更快速從中找到錯誤的地方。若下次參加類似的活動，我會用這次的經驗，將失敗的地方更改，並且製作出更好的規劃，而且抱持著要努力，要做到最好的心，力求上進！把每件事做到最好！5. 這次策展讓我知道時間分配、會議討論必須提前準備規劃。剛開始，我不懂時間分配，結果工作交到我手上，沒有進展。這次，讓我更加反省歉疚，因為我偷懶的部分，都是同學幫忙補齊。往後應該要更加配合團體的節奏，行動要即時。6. 這次策展活動，我認為最大的困難就是路線圖，因為場地不斷的在變化，所以畫好的路線圖必須得再修改一次，又要考慮到動線，以及每個年級適合從哪裡開始，從哪裡結束，這些都是必須考量的，因此我跟父母和中年級的妹妹討論。希望讓學弟妹都有學習收穫。</p>		
<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)</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=HcpkWMMc3LA">https://www.youtube.com/watch?v=HcpkWMMc3LA</a> 福山國小「經典童藝·福山FUN意」課程成果  <a href="https://youtu.be/XYyHW_3i_Yc">https://youtu.be/XYyHW_3i_Yc</a> 「說唱創藝」-憶想童年玩古今課程  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KN-6RHWM4JI&amp;t">https://www.youtube.com/watch?v=KN-6RHWM4JI&amp;t</a> 「童畫童詩」童年音樂故事輯-筆墨造畫夢工廠課程  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ns-w170_suM">https://www.youtube.com/watch?v=ns-w170_suM</a> 「大話經典」-聲優舞藝話經典</p>		
<p>教學單元</p>	<p>二、筆墨造畫夢工廠</p>		
<p>設計理念</p>	<p>透過說演課文，學習講述故事生動的技巧。引導中年級孩子賞析大師的創作內涵與創破之處，從畫作選取經典元素，創作故事情節與變化繪畫題材，學習生活中自我抒發情感的藝術創作方式：〈彩墨狂想〉依據大師畫作經典元素，聯想故事情節，討論小組創作畫題，以彩墨進行繪畫；〈童言童語〉為作品命名，題寫新詩句，說演創作內容，賦予畫作創想童言新意；〈有聲夢工廠〉為作品錄製有聲文字，學習I-Movie資訊應用方法，將音樂、畫作、文字排版，承載個人音樂故事，讓童年記憶逐夢飛翔。</p>		
<p>教材來源</p>	<p>康軒版 國語 第六冊 單元一 生活的滋味 南一版 綜合活動 第六冊 單元三 生活調味料 翰林版 藝術與人文 第二冊 單元一 花鳥與我 自編筆墨造畫夢工廠學習教材</p>		
<p>統整領域</p>	<p>藝術、綜合、語文</p>		
<p>適用年級</p>	<p>中年級</p>	<p>教學節數</p>	<p>16</p>
<p>領綱核心素養</p>	<p>藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。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。綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。</p>		
<p>學習重點—學習表現</p>	<p>藝1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。藝2-II-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。藝3-II-3 能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布置、場景等，以豐富美感經驗。國1-II-4 根據話語情境 分辨內容是否切題 理解主要內容和情感 並與對方互動。國2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。國6-II-5 仿寫童詩。綜2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p>		
<p>學習重點—學習內容</p>	<p>表E-II-1 人聲、動作與空間元素和表現形式。音A-II-3 肢體動作、語文表述、繪畫、表演等回應方式。國Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。綜Bd-III-2 正向面對生活美感與創意的多樣性表現。</p>		
<p>學習目標</p>	<p>1. 能討論歸納畫家的創新動力來源及影響至今的突破點。2. 能將自己的生活故事藉由 名畫藝境重新創作並詮釋新意境。3. 能錄製有聲文字及音樂，合作完成音樂故事輯。</p>		
<p>教學資源</p>	<p>電腦、網路、投影機、畫冊、網路、學習單、CD圓標紙、CD盒、掃描器、彩色印表機</p>		



學生所需教具		水彩紙、水彩用具、黑筆、鹽巴、吸管	
時間分配	節次	教學重點	
	一	活動一：彩墨狂想(6節)	
	二	活動二：童言童語(4節)	
	三	活動三：有聲夢工廠(6節)	
活動一			
教學時間	教學活動內容	教材教具	評量方式
彩墨狂想，6節課，240分鐘	第一~二節(國語) 1. 小組分別討論國語單元-生活的滋味，運用聲情、肢體、道具，分享說演"曬棉被"、"下雨的時候"、"追風車隊"的表現型式。 2. 歸納生活種種情境，可透過文字表達、繪畫拍照、情境表演等方式，留下回憶或抒發心得感受。 第三~六節(藝文) 1. 透過展品畫冊、簡報及MV，介紹四位藝術大師的創作風格與內涵，並透過討論、資料分類，了解大師中西融合的理念、突破傳統窠臼的表現方法。 2. 分組訂定主題，進行彩墨狂想音樂故事專輯企劃。 3. 透過作品分析，認識水墨畫的形式與內涵，並學習濕染、潑染、吹畫、皴法、勾勒、禪繞等繪畫技巧。 4. 分組選定齊白石、徐悲鴻、張大千、趙無極的畫作局部元素，連結個人日常經驗與生活事物，討論延伸改造的情節。 5. 小組進繪畫共作，將經典畫作轉化成屬於自己的童年經典印記。	四位大師的畫冊、簡報、市面上銷售的音樂故事CD、水彩紙、水彩用具、黑筆、鹽巴、吸管、其他立體創作材料	1. 能與小組成員熱烈討論課文分段重點，並在說演中完整表達主要情節。 2. 說演的表現，能透過清楚字音，豐富肢體、表情，增加課文敘述的豐富度。 3. 能列舉畫作主體的特色或描述巧妙之處。 4. 能熱烈分享個人生活點滴與畫作經典相互融合。 5. 能克盡己責與小組成員共同進行構圖、彩繪，完成童趣創作。
活動二			
教學時間	教學活動內容	教材教具	評量方式
童言童語，4節課，共計160分鐘	第七~九節(國語) 1. 欣賞齊白石的圖文，學習明喻、暗喻、比擬、問答等用法，了解詩中有畫，畫中有詩的意境。 2. 小組成員針對創作畫作的主题及編撰故事情節，討論童詩撰寫內容。 3. 各組運用"童詩飛毯"學習單，進行敘事句改寫童詩的練習。 4. 撰寫草稿分享與修正。 第十節 1. 撰寫定稿詩句。 2. 根據改造過後的畫作，進行文字題寫，為每幅作品寫出新詩、歌詞或短語。	齊白石的圖文、童詩集	1. 完成"童詩飛毯"學習單。 2. 能提出詩句予小組成員參考，尊重共同意見，完成創作畫的童詩。
活動三			
教學時間	教學活動內容	教材教具	評量方式
有聲夢工廠，6節課，共240分鐘	第十一~十二節(藝術) 1. 觀賞iMove製作的趣味影片。介紹運用的方式及所需的題材	1. 學生自己創作的畫作 2. 為畫作創作的童詩 3. 相機 4.	1. 能在iMove加入照片或影片。 2. 能完成錄製前的分工任務。(拍攝照片、影片、

物件。2. 引導學生思考如何結合iMove的特性，將已創作的童畫及童詩，更加突顯個人特色展現專屬的風格。3. 透過分鏡學習單，依照想法，討論構思呈現童畫創作的照片的順序及文稿內容與搭配音樂。第十三~十六節(綜合) 1. 依照分鏡架構，小組合作分工，運用平板拍照。2. 小組觀看照片，討論挑選主要呈現照片，搭配文稿說演，實際練習操作iMove。3. 以自己的情感演繹方式朗誦詩作，選輯適切的音樂為背景，錄製有聲故事，進行燒錄。亦製作CD圖標封面。4. 與小組討論創思第二版的另類故事，呈現風格迥異的創作。創意發想進行圖文排版編輯，完成另一段不一樣的故事。5. 將朗誦詩作的作品及創意發想的故事利用影音軟體編輯並輸出影片，並製作專輯封面，合作完成《童話童詩—童年音樂故事輯》

影音軟體：I-MOVIE 5. 平板電腦

角色扮演、動作編排…) 3. 與小組成員共同協製完成影片內容。

學習單

學習單【童年音樂故事輯】—節節 One by one

各位同學，接下來我們將欣賞二部影片，請在依照老師的指示，完成下面的活動。

活動一：請你先閉起眼睛，靜下心來，深呼吸三次，然後再張開眼睛，欣賞影片。

活動二：影片看完了，你有什麼想法呢？請寫下你的感覺。

我最喜歡動畫的風格，因為有一種溫馨的感覺。  
 我最喜歡動畫的風格，因為有一種溫馨的感覺。  
 我最喜歡動畫的風格，因為有一種溫馨的感覺。

活動三：現在，請拿出小組合作創作的文字及圖畫，想一想，她們屬於什麼樣的風格呢？新奇？幽默？恐怖？

我們屬於溫馨的風格。

活動四：大編劇小導演，一個精彩的故事需要啟動，請小組合作開始討論

封面：追夢  
 文字：夢想天開——小男生的奇幻旅程

第一幕：追夢  
 文字：小男生在教室裏，他覺得好無聊，他覺得好無聊，他覺得好無聊。  
 音樂：Whistling Down the Road

第二幕：追夢實現自己變成牛仔騎在白馬上  
 文字：牛仔騎馬  
 音樂：Indie Romance

第三幕：追夢  
 文字：小男生看見有一座廟宇馬上就進去拜拜一和才發覺自己  
 音樂：Fight or Flight

第四幕：追夢  
 文字：正想辦法的時候突然一道光落在他身上  
 音樂：Pooka

第五幕：追夢  
 文字：小男生突然覺得肚子餓了  
 音樂：追夢和追夢

第六幕：追夢  
 文字：小男生心裏想你們的  
 音樂：追夢和追夢

小組討論創思第二版的另類故事，呈現與第一段文青風格不同的創作，那是一種屬於孩子的童年想像，對生活探險的渴望。

小組討論創思第二版的另類故事，呈現與第一段文青風格不同的創作，那是一種屬於孩子的童年想像，對生活探險的渴望。

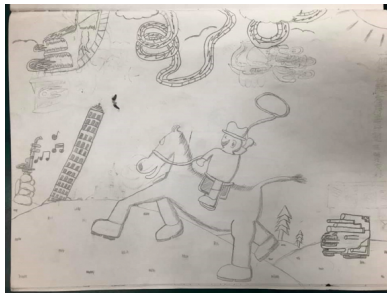
教學歷程



老師帶著學生欣賞「1976年張大千現場作畫全程視頻」及大千畫作簡報，進行問題思考討論，請你大致說出張大千的畫風歷經哪些時期的轉變？學生上台說一說什麼是潑墨畫呢？



讓學生將帶來的有聲書專輯在班上及小組裡分享，上台報告其創意及特色。全班採用分組合作學習及任務導向學習策略，全班分四組，分別以齊白石、徐悲鴻、張大千、趙無極四位大師為專輯主題，接下來即將開始進行屬於自己的故事生活畫專輯創作。



圖為「大白馬與天空龍」的鉛筆草稿，學生在創作前都需要畫草稿在美術筆記本上，這組學生是選擇徐悲鴻的畫來創作，因為徐悲鴻很喜歡畫馬，所以他們畫了一位牛仔騎著一匹馬在沙漠中奔馳，因為想要呈現中西融合的概念，於是在畫面中畫了比薩斜塔；學生因為常看民間故事還畫了一條龍在空中盤旋，畫面雖然感覺有點衝突但也讓人看得津津有味。



這組學生選擇齊白石的畫作來改編，她們自己創作的畫作名稱取名為「勞鼠與懶貓」，在正式畫之前一直用毛筆練習勾勒貓、老鼠和燭台，以免正式畫上宣紙時失敗，很有畫家的精神。



師生一起欣賞齊白石《燈鼠》圖文。昨夜床前點燈早，待我解衣來睡倒。寒門只打一錢油，那能供得鼠子飽？



學生分組討論，進行問題思考，提出對畫作的看法。改造的畫作中有那些元素與物件？畫面用了哪些色彩？畫面是採用什麼構圖？主題的位置在哪裡？畫作帶給我什麼感受？最後，為畫作賦予新意，以新詩、打油詩、歌詞改編、故事短文呈現。



根據各組合力完成的畫作，進行童話童畫音樂故事劇情編排



選擇youtube提供的無版權音樂，為童年音樂故事輯選擇適合的背景音樂，同時了解智慧財產權的重要性



利用午休或晨光時間，公共場域較沒有同學在走動的時候，使用平板電腦進行影片的片段拍攝，學生對於自己能當導演這件事，都覺得非常開心，常常搶著掌鏡，一點都輪不到老師掌鏡呢！

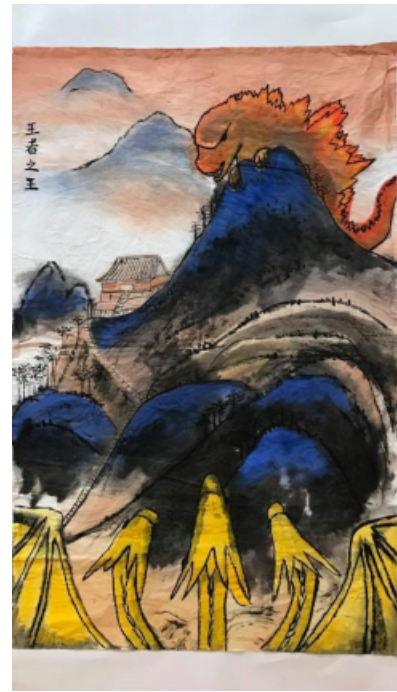


利用平板電腦中的I Movie軟體進行影片編輯，將畫作、文字輔以音樂，重新排版，完成屬於我們的童年音樂故事輯

教學成果



學生選擇齊白石的畫風來改編成自己的故事畫-作品名稱「玩具店」



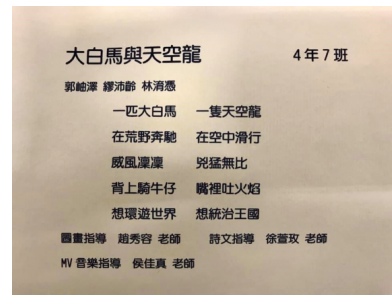
學生選擇張大千的潑墨山水畫來改編成自己的故事畫-作品名稱「王者之王」



學生選擇徐悲鴻畫作中最愛的馬來改編成自己的故事畫-作品名稱「大白馬與天空龍」

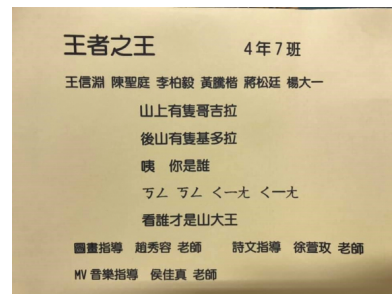
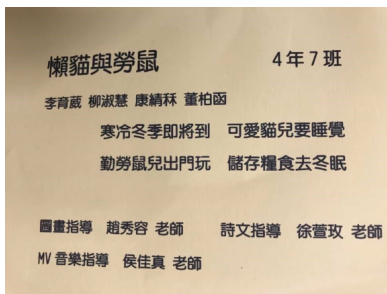


學生選擇齊白石的畫來改編成自己的故事畫-作品名稱「勞鼠與懶貓」



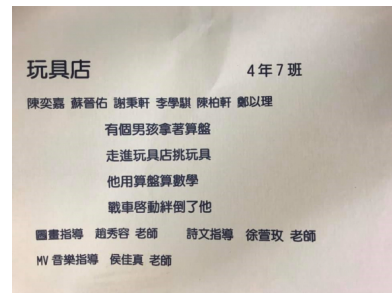
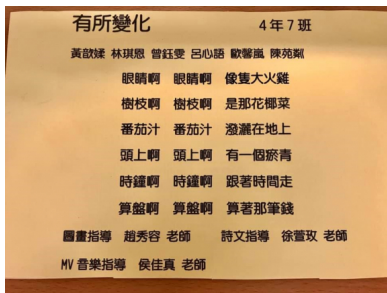
學生選擇趙無極的畫來改編成自己的故事畫-作品名稱「有所變化」

「大白馬與天空龍」的短詩創作



「懶貓與勞鼠」的短詩創作

「王者之王」的短詩創作



「有所變化」的短詩創作

「玩具店」的短詩創作

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)

感謝廣達游於藝的經典藝術資源，豐富、拓展了福山孩子的藝術視野，更加激盪多元與創意的學習，以藝術陶冶師生讓心靈提昇與成長。本次，清末民初的藝術家，身處動盪不安的年代，國家遭受困境，然而藝術家對藝術的追求執著熱切，在面臨艱辛的環境中，仍以堅定的力量、愛國的情操，開創藝術多元面貌展現創新格局。今年度，福山團隊教師秉持大師精神，創思課程設計，期望帶給學生更多元、更豐富的學習體驗，也鼓勵學生從不同的領域思考躍躍，激發創作"共鳴"，有"敢"創新，創新有感！在這次的課程結束後，團隊老師們聚集一起分享教學的歷程，提出了以下的回饋與省思：一、成果效益 1、生活微察，擦亮發現美的眼睛~ 生活中習以為常看見的事物，因熟悉而被忽略。此次大師從蟲草魚鳥、山湖地貌，認真看生活每一處的視角，引發學生學習用內在感受細微之處，如：綠油油的葉子、綻放的花朵、畫布的天空、節奏的雨聲...，不僅開啟了心的視覺，也多了一份美的思考，擦亮發現美的眼睛，便看見平凡中蘊含美的存在。2、聯想創造，豐富擴大美感力~ 課程設計活動，以大師經典畫材幫助學生理解美的學習，並將文字、音樂、科技連結，運用相似、對比、因果聯想，促進學生想像，擴大了美的範圍，也更加提升自我的美感力。學生創造成果(故事、影像、歌曲)，與既往展現有所不同，看見許多創新之變。3、資源活化藝術學習，跨域整合學習全方位~ 引進巡迴展的世界名畫到校，豐富了藝術課程教學，增添學生參展的機會，活化學習有助藝術鑑賞。透過跨域開拓藝術未竟之地，語文表達美的感受，社會了解文化洞察時事，學生學習有感，課程框架突破更適性。4、資訊融合數位深耕，支援教學翻轉學習~ 依照學習年段設計由淺到深的資訊融入或數位應用的課程，以科技縮短耗時的學習歷程(如:Garageband app)，擴增豐富的美感體驗，學生創作多元，發展無限。藝術結合科普展現教學新風貌，讓科技力扎根，奠基孩子未來競爭力。5、任務導向自主學習，策展給力藝起童樂~ 教師與學生共同討

論，以自己喜歡的藝術展場為任務核心，引領學生從策展中進行思考設計，分別從主題宣傳、展品內容、動線規劃、交流互動，考量低中高年級的程度與喜好，構思展場布置。小組動手製作宣傳單、導覽圖，團結合作場佈，從過程中解決實境問題(如燈光投影架設、素材選用、展品位置調整…)，建立美感培養思考力，完成的展場有創作區、映像區、心得交換區…別有童趣，整個展場就是兒童遊藝場，拉近兒童與藝術的距離。6、大師創新之道引發反省，促進落實生活實踐~ 大師藝術創新的自覺意識與社會貢獻，幫助學生體悟個人行為對社會環境的意義、喚起周邊人事物的感覺，從典範傳承中，關注生活議題，更願意落實公民實踐，為社會貢獻，以及對社會作出責任承擔。二、教師省思與回饋 1、自主學習，互動共好~ 改變過去以教師為主導的教學設計，此次放手讓學生盡情發揮創意及創作的歷程，雖然創作過程挑戰重重、小組合作意見分歧，但對於學生及老師來說，是一次難得的體驗與深刻的回憶。2、跨域共備，教學相長~ 過往教學現場，教師總是獨自建構一套課程。本次的教案編寫與課堂教學，採用跨域協同，不同領域的專業教師提供彼此專業技法與知識，讓學生的學習更扎實，對自己最後產出的成品更具成就感。教師也跟著學生一起獲得新的專業知識，如：「憶想童年玩古今」-說唱創藝所使用的APP「Muselage」綠幕拍攝技巧、「筆墨造畫夢工廠」-有聲夢工廠及「聲優舞藝畫經典」-大話經典所使用的影片製作軟體I-MOVIE等。教師之間的交流互動使得教學深度與廣度獲得提升，成長的不僅是學生，老師本身也獲益良多。3、學生融入生活經驗，創作更有感~ 我們以經典童藝為創作核心，幫助兒童從生活經驗進行藝能探索，在「筆墨造畫夢工廠」的彩墨狂想課堂上，學生的畫作白馬上面有牛仔彷彿是在畫自己在沙漠中奔馳，而湛藍色的天空中有條紅色的龍，整幅畫讓人感覺有點衝突，於是老師問學生為何天空會有一隻龍，學生回答：「我看很多神話故事中天空都有龍，我覺得龍很酷！所以我把它加上去！」學生將自己的生活經驗加入畫中，這不是藝術大師的生活體驗，不是老師的生活體驗，而是學生自己的生活體驗。4、學生主場，藝術無代溝~ 策展練習曲激發高年級學生規劃展場脈絡的動力，以孩子的視角為不同學習階段的學弟妹們規劃，讓大師的經典藝術更加貼近兒童，深受喜愛。5、福山FUN意，素養起藝~ 學生作品內涵從連結自身經驗方式展現，作品裡有生活、有幽默、更有自己的成長，展現素養學習的美好。體驗藝術即生活、生活即藝術。三、教學建議：1.協同教學部分：跨領域的教師協同教學除了課前的討論之外，在課程進行中仍需相互連繫，視學生學習情形滾動修正，避免實施進度因落差而造成無法銜接。2.學生策展部分：因為疫情晚開學的原因，學生策展時間不足，建議策展教學於對展覽內容有初步的認識之後就必須逐步規畫進行，避免因為時間不足，影響及壓縮了教與學的成效。3.創意激發部分：「沒有做不到的事，只怕你不動手做」，當孩子在腦力激動的時候，老師要先做一個盡責的傾聽者，不要急於否定孩子的想法，轉個彎動動腦，孩子的創意總是讓你驚呼連連、拍手叫好。四、學生回饋：1.(藝想童年玩古今)謝謝老師讓我們欣賞張大千創作的影片，這是非常珍貴的影像資料，「潑墨山水」原來是利用大毛筆先把宣紙染濕，趁紙未乾前，染上整片整片的墨色，再用小筆潤飾勾勒而成，真是太神奇了。老師教我們用濕染法畫水彩畫，感覺跟潑墨技巧有異曲同工之妙呢！2.我最喜歡〈簡單色微山水〉單元，老師讓我們發表學校生活覺得最有趣的兩個活動，我選了跳繩和拍毽子，老師要我們用誇張方式表現出來，我覺得我畫的很有趣。齊白石也喜歡畫生活周遭的小事物，老師說我們也是觀察力敏銳的小畫家呢！3.(筆墨造畫夢工廠)第一次使用影片編輯軟體，感覺很有趣，沒有想像中困難。在選擇音樂及編輯劇本的時候，雖然有時候我們小組的同學意見會不同，但是到最後我們會投票決定，大家都願意遵守。拍影片真的是個難得的經驗。4.(福山fun意新趣象)在這次策展中，學到怎麼把所有重點節錄在一張A4紙上，也能更快速從中找到錯誤的地方。若下次參加類似的活動，我會用這次的經驗，將失敗的地方更改，並且製作出更好的規劃，而且抱持著要努力，要做到最好的心，力求上進！把每件事做到最好！5.這次策展讓我知道時間分配、會議討論必須提前準備規劃。剛開始，我不懂時間分配，結果工作交到我手上，沒有進展。這次，讓我更加反省歉疚，因為我偷懶的部分，都是同學幫忙補齊。往後應該要更加配合團體的節奏，行動要即時。6.這次策展活動，我認為最大的困難就是路線圖，因為場地不斷的在變化，所以畫好的路線圖必須得再修改一次，又要考慮到動線，以及每個年級適合從哪裡開始，從哪裡結束，這些都是必須考量的，因此我跟父母和中年級的妹妹討論。希望讓學弟妹都有學習收穫。

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)

<https://www.youtube.com/watch?v=HcpkWMMc3LA> 福山國小「經典童藝·福山FUN意」課程成果  
[https://youtu.be/XYyHW\\_3i\\_Yc](https://youtu.be/XYyHW_3i_Yc) 「說唱創藝」-憶想童年玩古今課程  
<https://www.youtube.com/watch?v=KN-6RHWM4JI&t> 「童畫童詩」童年音樂故事輯-筆墨造畫夢工廠課程  
[https://www.youtube.com/watch?v=ns-w170\\_suM](https://www.youtube.com/watch?v=ns-w170_suM) 「大話經典」-聲優舞藝話經典

教學單元

三、聲優舞藝話經典

設計理念

促進高年級孩子理解大師「深遠影響」的獨到眼光。〈大話經典〉引藉經典畫作的藝術鑑賞課程，促進學生與大師對話，開啟美感五力(眼、耳、心、口、手)，體驗創新之變歷程。〈舞韻詠流傳〉團體創思舞台表現型式，音藝聯手演繹畫家內心世界，詠傳經典；〈藝出現風華〉舉辦展演，讓觀眾對作品有更深的體會，為巡迴展做完美代言。

教材來源

康軒版 藝術第6冊 單元四奇幻的空間 單元六自然之美 校訂課程 閱讀理解 媒體識讀 自編聲優舞藝化經典教材

統整領域

藝術、閱讀、綜合

適用年級

高年級

教學節數

24

領綱核心素養

藝-E-B3善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。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。閱-E-1 0 能從報章雜誌及其他閱讀媒材中汲取與學科相關的知識。綜-E- B3覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。

學習重點一  
學習表現

藝1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。藝1-III-8 能嘗試不同創作形式，從事展演活動。綜2d-III-1運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。

學習重點— 學習內容	表E-III-1聲音與肢體表達、戲劇元素(主旨、情節、對話、人物、音韻、景觀)與動作元素(身體部位、動作/舞步、空間、動力/時間與關係)之運用。視P-II-2藝術蒐藏、生活實作、環境布置。綜Bd-III-1生活美感的運用與創意實踐。
學習目標	1.嘗試現代科技融入動態影像詩，體驗創新之變歷程，提升自我藝術觀及個人對美感視界的理解感受。2.透過音樂、學習成果，設計展演舞藝，傳達近代藝術家創作的經典特色，增進藝術鑑賞力。3.敢於提出創新的想法融入展演活動當中，趨動藝術實踐力。
教學資源	低中高作品、貓的展覽媒體資訊、不同藝展的DM、無版權音樂、 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SXj_q13Jclk">https://www.youtube.com/watch?v=SXj_q13Jclk</a>
學生所需教具	展演服裝及材料、畫架、畫紙、平板

時間 分配	節次	教學重點
	一	活動一:大話經典(8節)
	二	活動二:舞韻詠流傳(8節)
	三	活動三:藝曲現風華(8節)

#### 活動一

教學時間	教學活動內容	教材教具	評量方式
大話經典，8節，共320分鐘	<p>第一~三節(閱讀) 1.向大師學習：教師分別展示徐悲鴻、齊白石、張大千與趙無極的作品部分畫面，介紹焦點寫實、生活巧趣、大千自然、印象空間等經典藝術。學生依據所見，比較真實情境與畫作內容的觀感，並分辨藝術家不同的表現技法。</p> <p>2.與畫家對話:提問如何促進藝術作品與觀賞者間的交流互動?小組討論，提出想法，發表與分享，引導出透過文字、聲效、音樂、科技傳媒...等，可作為藝術橋樑的傳遞方式。</p> <p>3.福山小文青:發下四位近代藝術家作品相關說明講義，逐一討論每一篇可產生的文字想像。小組相互交流對話，交換不同的創想靈感，並共同關注畫作裡所描述的焦點、巧思，在那些具體物件?顏色?筆法的運用?傳遞的精神涵義?</p> <p>4.&lt;梵谷之歌&gt;MV欣賞：<a href="http://www.youtube.com/watch?v=SXj_q13Jclk">http://www.youtube.com/watch?v=SXj_q13Jclk</a> 透過影片欣賞，感受梵谷畫作與歌曲交互作用產生的情感觸動，發現歌詞文字所聯結的表達內涵、音樂引發增添的感受力量與心靈交流促進觀者溝通的效果。</p> <p>第四~八節(藝術) 1.經典創畫：引介水墨流動姿態，請小朋友閉上眼睛安靜聆聽音樂，用心揣摩隨著音樂起舞的情景。請學生依照直覺描述、內容述說，思考可以用什麼不同的創作媒材與創作形式，創造出屬於自己的作品。</p> <p>2.學生根據自己的構思，進行圖畫創作與文字創作，透過圖案剪貼、重組，作為資訊科技應用及拼貼主題創作的兩種材料。</p> <p>3.音藝聯手-介紹Ga</p>	投影片、水墨、水彩、油彩、繪畫用具、影像工具、平板、投影設備、耳機	1.學生能應用不同的素材進行創作。2.學生能利用科技媒體進行音樂及影像編輯。3.學生能分享自己的想法分工合作完成作品。4.學生能具體說出創新歷程中應需的條件或因素。

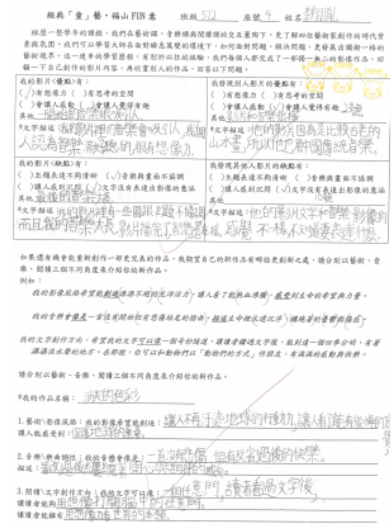
	rageband app裡『即時循環樂段』裡的各式音樂風格音樂與堆疊技巧，小組練習操作。結合自己的畫作，選擇喜愛的音樂風格、和弦、Bass、擊樂，樂器軌進行影音創作。4. 學生運用iMovie app，加入創作文字與音樂一起進行編排，完成創新之變~水墨寫意動畫。		
<b>活動二</b>			
<b>教學時間</b>	<b>教學活動內容</b>	<b>教材教具</b>	<b>評量方式</b>
舞韻詠流傳，8節，320分鐘	第一~四節(綜合活動) 1. 綜合「大話經典」的學習成果，觀摩分享，並激起學生再次創作動機及興趣，開啟開幕當日展演節目內容如何呈現的討論話題。 2. 請小組成員運用前置學習水墨動畫的經驗，相互討論如何結合多元的元素、媒材、畫家的不朽之作，將此次的學習成果展現在觀眾面前。 3. 小組擬定主要元素，以主題內容、劇情角色、表演方式、演出時間、結合效果...等重點，運用心智圖，擴散延伸思考詠頌大師創新經典的方式。 4. 透過發表，票選每組構想最優的環節，進行組織串連，班級共同進行設計試排，檢討修正，達成共識，完成脚本基礎架構內容。 第五~八(藝術) 1. 依據脚本架構，分配任務項目，各組成員進行負責的橋段設計與演譯內容討論，完成背景音樂的選定，表演動作搭配，成果融合運用...等場景。 2. 小組個別演練，教師分組進行指導並給予建議。 3. 整合演出順序，進行演練。	大話經典寫意水墨動畫影片、學校代表性音樂、平板-心智圖app	1. 能與同儕共同討論展演相關內容。 2. 能與小組共同運作心智圖app，呈現展演活動的構思內容。 3. 能發揮團隊合作精神，依循教師指導，熟練個人演出動作，並用心演出。 4. 能與小組共同解決排練中遇到的難題。
<b>活動三</b>			
<b>教學時間</b>	<b>教學活動內容</b>	<b>教材教具</b>	<b>評量方式</b>
藝曲現風華，8節，320分鐘	第一~八節(綜合活動)(藝術) 1. 強化展演舞碼演練，教師進行動作指導與肢體律動教學。 2. 挑選各年段代表性學習成果，師生共同構思道具製作，舞台呈現順序及方式。 3. 籌備展演相關服裝，因應新冠肺炎防疫措施，調整應變演出場地。 4. 進行展演，為此次巡迴展作完美代言。	各年段創作或仿作的畫作	1. 能發揮團隊合作精神，依循教師指導，熟練個人演出動作，並用心演出。 2. 能與小組共同解決排練中遇到的難題。
<b>學習單</b>			





教師分別展示徐悲鴻、齊白石、張大千與趙無極的作品部分畫面。學生依據所見，討論出藝術家創作的特色、媒材與技法。

教師複習四位藝術家創作技法。學生能根據自己對藝術家的理解，運用現成的媒材與藝術家創作形式，創造出作品。並且重新思考可以用什麼不同的創作媒材與創作形式，創造出屬於自己的作品。



經歷一整學年的課程，學生在藝術課、音樂課與閱讀課的交互薰陶下，更了解四位藝術家創作的時代背景與氛圍。這一連串的學習歷程，有別於以往的經驗，每個人都完成一部獨一無二的影像作品，回顧一下自己創作的影片內容，再欣賞別人的作品，思考並觀察自己與他人作品的優缺點，最後反思，如果還有機會重新創作一部更完美的作品，期望新作品有哪些更新之處，分別以藝術、音樂、閱讀三個不同角度來思考新作品的創作方向。

教學歷程





學生能根據自己對藝術家的理解，思考可以用什麼不同的創作媒材與創作形式，創造出屬於自己的作品。教學過程中，學生透過探索體驗，發現墨汁在水面流動的效果很美，希望能保留住那瞬間的美。運用墨流藝術的教學，讓學生實際體驗與創玩他們發現的新藝術。

發揮創意，為作品寫首〈新詩〉或〈微童話〉。



學生合作學習，將作品重新剪貼拼湊成一幅新作品，尋找新創意。



學生上台發表，將完成的作品張貼在黑板供同儕欣賞，交流創作想法。



老師介紹Garageband中的即時循環樂段，並說明創作時會使用到的操作介面。



學生聆聽即時循環樂段裡的音樂，並依據自己的畫作，選擇適合的音樂風格



學生根據畫作，使用Garageband中的『即時循環樂段』，進行音樂創作。



將畫作照片檔及音樂創作檔匯入I-Movie app中，進行藝術MV的製作，之後再將文字創作加入，完成獨一無二的藝術MV作品。

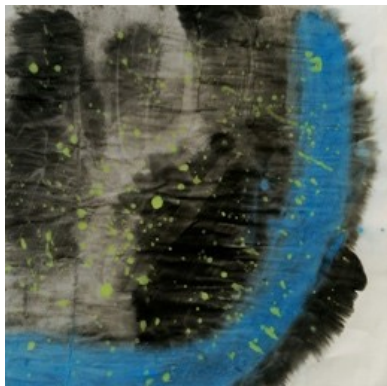


學生手繪介紹作品的看板，讓欣賞的人能進入孩子的藝(異)想世界。



展演舞碼演練，教師進行動作指導與肢體律動教學。

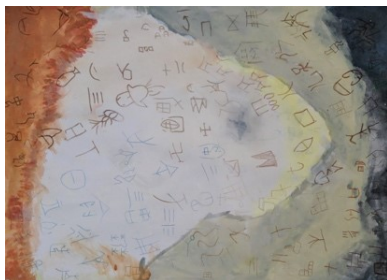
教學成果



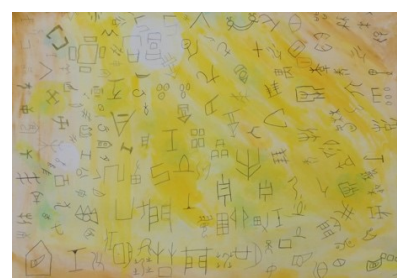
學生練習使用張大千潑墨潑彩方式呈現的「潑墨山水」風格。



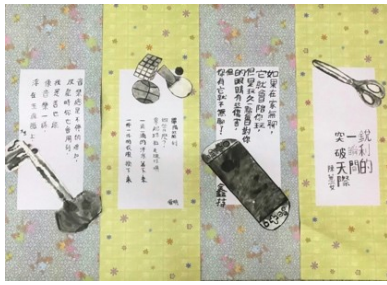
FUN意、無拘束、大膽地運用色彩，創造屬於自己的潑墨山水。



趙無極的「甲骨文時期」作品，在混沌氛圍中隱約透露近似書法的線條游走其中。學生練習將甲骨文符號融化於畫面當中，隨之飛舞。



趙無極的「甲骨文時期」作品，在混沌氛圍中隱約透露近似書法的線條游走其中。學生練習將甲骨文符號融化於畫面當中，隨之飛舞。



齊白石一生堅持生活的藝術，畫圖以寫實為主，取材都是自己接觸或親眼見過的，沒見過的從來不畫，因他覺得親身經歷生活週遭的事物，才会有深刻的靈感。我們從齊白石的日常，聯想到我們自己生活的各種用品。為我們的日常，寫一首詩；畫一張日常，向齊白石致敬。



學生將完成的藝術MV 利用Air drop傳送給老師，老師協助彙整後先在班上進行MV發表會，之後在展覽會場布置一個展示空間播放大家辛苦努力的成果。



展場裡，行動電影院播放學生的藝術MV，讓更多人一起欣賞孩子們的創意。原來，水墨畫結合音樂、文字後，也可以modern！經典加上創新，大開藝術之眼。



挑選各年段代表性學習成果，師生共同構思道具製作融入展演中，呈現團隊合作的豐美成果。

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)

感謝廣達游於藝的的經典藝術資源，豐富、拓展了福山孩子的藝術視野，更加激盪多元與創意的學習，以藝術陶冶師生讓心靈提昇與成長。本次，清末民初的藝術家，身處動盪不安的年代，國家遭受困境，然而藝術家對藝術的追求執著熱切，在面臨艱辛的環境中，仍以堅定的力量、愛國的情操，開創藝術多元面貌展現創新格局。今年度，福山團隊教師秉持大師精神，創思課程設計，期望帶給學生更多元、更豐富的學習體驗，也鼓勵學生從不同的領域思考躍競，激發創作"共鳴"，有"敢"創新，創新有感！在這次的課程結束後，團隊老師們聚集一起分享教學的歷程，提出了以下的回饋與省思：一、成果效益 1、生活微察，擦亮發現美的眼睛~ 生活中習以為常看見的事物，因熟悉而被忽略。此次大師從蟲草魚鳥、山湖地貌，認真看生活每一處的視角，引發學生學習用內在感受細微之處，如：綠油油的葉子、綻放的花朵、畫布的天空、節奏的雨聲...，不僅開啟了心的視覺，也多了一份美的思考，擦亮發現美的眼睛，便看見平凡中蘊含美的所在。 2、聯想創造，豐富擴大美感力~ 課程設計活動，以大師經典畫材幫助學生理解美的學習，並將文字、音樂、科技連結，運用相似、對比、因果聯想，促進學生想像，擴大了美的範圍，也更加提升自我的美感力。學生創造成果(故事、影像、歌曲)，與既往展現有所不同，看見許多創新之變。 3、資源活化藝術學習，跨域整合學習全方位~ 引進巡迴展的世界名畫到校，豐富了藝術課程教學，增添學生參展的機會，活化學習有助藝術鑑賞。透過跨域開拓藝術未竟之地，語文表達美的感受，社會了解文化洞察時事，學生學習有感，課程框架突破更適性。 4、資訊融合數位深耕，支援教學翻轉學習~ 依照學習年段設計由淺到深的資訊融入或數位應用的課程，以科技縮短耗時的學習歷程(如:Garageband app)，擴增豐富的美感體驗，學生創作多元，發展無限。藝術結合科普展現教學新風貌，讓科技力扎根，奠基孩子未來競爭力。 5、任務導向自主學習，策展給力藝起童樂~ 教師與學生共同討論，以自己喜歡的藝術展場為任務核心，引領學生從策展中進行思考設計，分別從主題宣傳、展品內容、動線規劃、交流互動，考量低中高年級的程度與喜好，構思展場布置。小組動手製作宣傳單、導覽圖，團結合作場佈，從過程中解決實境問題(如燈光投影架設、素材選用、展品位置調整...)，建立美感培養思考力，完成的展場有創作區、映像區、心得交換區...別有童趣，整個展場就是兒童遊藝場，拉近兒童與藝術的距離。 6、大師創新之道引發深省，促進落實生活實踐~ 大師藝術創新的自覺意識與社會貢獻，幫助學生體悟個人行為對社會環境的意義、喚起周邊人事物的感覺，從典範傳承中，關注生活議題，更願意落實公民實踐，為社會貢獻，以及對社會作出責任承擔。 二、教師省思與回饋 1、自主學習，互動共好~ 改變過去以教師為主導的教學設計，此次放手讓學生盡情發揮創意及創作的歷程，雖然創作過程挑戰重重、小組合作意見分歧，但對於學生及老師來說，是一次難得的體驗與深刻的回憶。 2、跨域共備，教學相長~ 過往教學現場，教師總是獨自建構一套課程。本次的教案編寫與課堂教學，採用跨域協同，不同領域的專業教師提供彼此專業技法與知識，讓學生

	<p>的學習更扎實，對自己最後產出的成品更具成就感。教師也跟著學生一起獲得新的專業知識，如：「憶想童年玩古今」-說唱創藝所使用的APP「Muselage」-綠幕拍攝技巧、「筆墨造畫夢工廠」-有聲夢工廠及「聲優舞藝畫經典」-大話經典所使用的影片製作軟體I-MOVIE等。教師之間的交流互動使得教學深度與廣度獲得提升，成長的不僅是學生，老師本身也獲益良多。3、學生融入生活經驗，創作更有感-我們以經典童藝為創作核心，幫助兒童從生活經驗進行藝能探索，在「筆墨造畫夢工廠」的彩墨狂想課堂上，學生的畫作白馬上面有牛仔彷彿是在畫他自己在沙漠中奔馳，而湛藍色的天空中有條紅色的龍，整幅畫讓人感覺有點衝突，於是老師問學生為何天空會有一隻龍，學生回答：「我看很多神話故事中天空都有龍，我覺得龍很酷！所以我把它加上去！」學生將自己的生活經驗加入畫中，這不是藝術大師的生活體驗，不是老師的生活體驗，而是學生自己的生活體驗。4、學生主場，藝術無代溝-策展練習曲激發高年級學生規劃展場脈絡的動力，以孩子的視角為不同學習階段的學弟妹們規劃，讓大師的經典藝術更加貼近兒童，深受喜愛。5、福山FUN意，素養起藝-學生作品內涵從連結自身經驗方式展現，作品裡有生活、有幽默、更有自己的成長，展現素養學習的美好。體驗藝術即生活、生活即藝術。三、教學建議：1.協同教學部分：跨領域的教師協同教學除了課前的討論之外，在課程進行中仍需相互連繫，視學生學習情形滾動修正，避免實施進度因落差而造成無法銜接。2.學生策展部分：因為疫情晚開學的原因，學生策展時間不足，建議策展教學於對展覽內容有初步的認識之後就必須逐步規畫進行，避免因為時間不足，影響及壓縮了教與學的成效。3.創意激發部分：「沒有做不到的事，只怕你不動手做」，當孩子在腦力激動的時候，老師要先做一個盡責的傾聽者，不要急於否定孩子的想法，轉個彎動動腦，孩子的創意總是讓你驚喜連連、拍手叫好。四、學生回饋：1.(藝想童年玩古今)謝謝老師讓我們欣賞張大千創作的影片，這是非常珍貴的影像資料，「潑墨山水」原來是利用大毛筆先把宣紙染濕，趁紙未乾前，染上整片整片的墨色，再用小筆潤飾勾勒而成，真是太神奇了。老師教我們用濕染法畫水彩畫，感覺跟潑墨技巧有異曲同工之妙呢！2.我最喜歡〈簡單色微山水〉單元，老師讓我們發表學校生活覺得最有趣的兩個活動，我選了跳繩和拍毬子，老師要我們用誇張方式表現出來，我覺得我畫的很有趣。齊白石也喜歡畫生活周遭的小事物，老師說我們也是觀察力敏銳的小畫家呢！3.(筆墨造畫夢工廠)第一次使用影片編輯軟體，感覺很有趣，沒有想像中困難。在選擇音樂及編輯劇本的時候，雖然有時候我們小組的同學意見會不同，但是到最後我們會投票決定，大家都願意遵守。拍影片真的是個難得的經驗。4.(福山fun意新趣象)在這次策展中，學到怎麼把所有重點節錄在一張A4紙上，也能更快速從中找到錯誤的地方。若下次參加類似的活動，我會用這次的經驗，將失敗的地方更改，並且製作出更好的規劃，而且抱持著要努力，要做到最好的心，力求上進！把每件事做到最好！5.這次策展讓我知道時間分配、會議討論必須提前準備規劃。剛開始，我不懂時間分配，結果工作交到我手上，沒有進展。這次，讓我更加反省歉疚，因為我偷懶的部分，都是同學幫忙補齊。往後應該要更加配合團體的節奏，行動要即時。6.這次策展活動，我認為最大的困難就是路線圖，因為場地不斷的在變化，所以畫好的路線圖必須得再修改一次，又要考慮到動線，以及每個年級適合從哪裡開始，從哪裡結束，這些都是必須考量的，因此我跟父母和中年級的妹妹討論。希望讓學弟妹都有學習收穫。</p>		
<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)</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=HcpkWMMc3LA">https://www.youtube.com/watch?v=HcpkWMMc3LA</a> 福山國小「經典童藝·福山FUN意」課程成果  <a href="https://youtu.be/XYyHW_3i_Yc">https://youtu.be/XYyHW_3i_Yc</a> 「說唱創藝」-憶想童年玩古今課程  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KN-6RHWm4Jl&amp;t">https://www.youtube.com/watch?v=KN-6RHWm4Jl&amp;t</a> 「童畫童詩」童年音樂故事輯-筆墨造畫夢工廠課程  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ns-w170_suM">https://www.youtube.com/watch?v=ns-w170_suM</a> 「大話經典」-聲優舞藝話經典</p>		
<p>教學單元</p>	<p>四、福山FUN意新趣象</p>		
<p>設計理念</p>	<p>省思往年巡迴展場的優劣，〈策展練習曲〉以任務導向激發高年級孩子規劃展場脈絡的動力，運用前置學習與觀展經驗，提出創意行動方案，並與同儕共做執行。〈魔法童藝境〉與同儕分工執行，將集體的藝術想像化作具體感受與經驗的展覽空間，為經典注入新童趣，展現新意。〈Never Stop〉結束是另一個開始，透過展覽結束後的檢討及對話，解構畫家心思，探討當代社會現象，了解不同時代價值觀。透過小組討論，綜合發表，引發自我價值觀思考，深思現在與未來。自我省思與成長，開啟新思維。</p>		
<p>教材來源</p>	<p>1. 歷年廣達基金會展覽作品及廣達基金會網站 2. 策展相關書籍：策展的50個關鍵、藝術介入空間 3. 自編教材</p>		
<p>統整領域</p>	<p>藝術、語文</p>		
<p>適用年級</p>	<p>高年級</p>	<p>教學節數</p>	<p>16節</p>
<p>領綱核心素養</p>	<p>藝-E-B3各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。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-B1理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。</p>		
<p>學習重點一 學習表現</p>	<p>藝3-III-2 能了解藝術展演流程，並表現尊重、協調、溝通等能力。藝3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。國6-III-3學習審題、立意、選材、組織等寫作步驟。</p>		
<p>學習重點一 學習內容</p>	<p>視 P-III-1在地及全球藝文展演、藝術檔案。音 P-III-2 音樂與群體活動。國Ad-III-3故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。國Cc-III-1各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。</p>		
<p>學習目標</p>	<p>1. 欣賞近期藝術展覽內容，分享有感的展場布置。檢討過往本校布置游於藝展場的優缺點，提出策略進行改善。2. 討論分工的任務與方式，共同設計實踐屬於兒童的藝術展覽企劃要點。3. 理解畫家自覺對國家社會變遷的作為及賦予時代的價值感動，主動關懷個人生活領域遭遇的問題，提出想法和改變的策略。4. 能於展覽結束進行回饋與省思</p>		
	<p>1. 創新之變經典之位展覽畫作及教具 2. 策展相關書籍</p>		

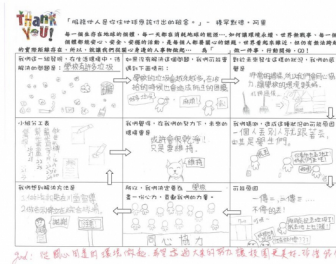
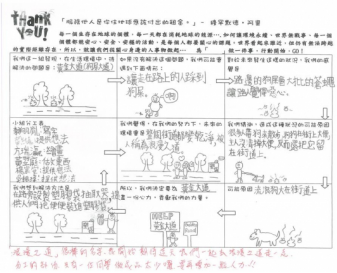
教學資源			
學生所需教具		1. 電腦 2. 印表機	
時間分配	節次	教學重點	
	一	活動一：策展練習曲，6節課	
	二	活動二：魔法童藝境，8節課	
	三	活動三：NEVER STOP，2節課	
活動一			
教學時間	教學活動內容	教材教具	評量方式
策展練習曲，6節課，共240分鐘	第1~6節課(閱讀) 1. 學生以展場裡的觀賞者、事情、時間、地點、物件，五個面向，逐一整理過去參觀展覽的經驗，並以筆記方式，整理於筆記紙。 2. 學生發表〈展覽經驗心智圖〉，同儕給予回饋。 3. 畫展活動提案與實踐：如何在一個展覽場地，藉由作品擺置、動線設計、導覽資料與路線圖的設計、延伸活動等，讓參觀畫展的人，能在展覽裡更喜歡與親近這四大畫家的作品。 4. 學生討論與發表：針對這些向度，逐一對話，激盪想法，同時，請同儕給予建議，評估可行性。 5. 針對學生提案，進行票選，根據得票率，分工合作，完成提案的設計與實現。	1. 電腦 2. 印表機 3. 筆記紙 4. 畫家資料簡報	1. 學生能針對去年畫展的觀展經驗，發表自己的印象。 2. 學生能專注聆聽發表，並清楚回應自己的看法。 3. 學生能說明自己對畫展的觀看要點與延伸思考的想法。 4. 學生能針對各面向共同思考展覽的安排與布置。 5. 學生能與同儕共同分工完成提案的設計。
活動二			
教學時間	教學活動內容	教材教具	評量方式
魔法童藝境，8節課，320分鐘	第7-14節課 魔法童藝境 1. 魔法密笈第一招-分工合作：針對上堂課票選決定的提案，包含尋找生命的意義-夢想紙飛機、畫作體驗-閃閃惹人愛、水族箱--神奇水墨箱、導覽說明書及路線圖-包含低中高年級及成人版，小組規劃任務、分工合作。 2. 魔法秘笈第二招-Just do it：透過小組討論分工，將各個提案需要準備的材料備齊後，開始製作，在製作過程中隨時與老師討論修正各個提案可能遇到的問題及解決方式。 3. 魔法秘笈第三招-熱誠的心：將完成的各項提案作品佈置到活動中心，並在現場再次排練或測試，以參觀展覽人員的視角來重新調整規劃的內容。	1. 夢想紙飛機所需教具：紙卡、鉛筆、紙膠帶、立牌、色筆 2. 神奇水墨箱：木板、白布、LED燈、釘槍 3. 閃閃惹人愛：雙面翻亮片布、膠帶 4. 導覽說明書及路線圖：電腦、列表機	學生能與同儕共同分工完成提案的設計與實踐。
活動三			
教學時間	教學活動內容	教材教具	評量方式

NEVER STOP, 2節課, 共80分鐘

第15~16節: Never stop 1. 策展後的分享與討論: 全班共同觀看展覽現場照片及活動影片, 加深對此次展覽的印象 2. 針對展場共同設計的提案, 提出想法與建議: (1)跟之前設計時的想像, 有哪些不一樣的地方? (2)參觀的人對活動的參與, 和你想像的一樣嗎? (3)什麼原因造成這樣的差異? (4)下次, 我們如何做得更好? 3. 針對這次策展活動的參與, 對於〈分工合作〉與〈策畫藝術展覽〉這兩件事, 你學到甚麼? 進行對自己的檢討與擬定下一步的計畫。 4. NEVER STOP: 結束是另一個開始, 透過策展後的再討論與分享, 歸納出一個活動的完成需要許多人付出努力, 為他人付出, 除了策展之外, 平常我們還可以再為學校做些什麼呢? 運用在這次的活動累積的經驗, 重新整頓再出發。

1. 學生筆記 2. 展場照片及影片

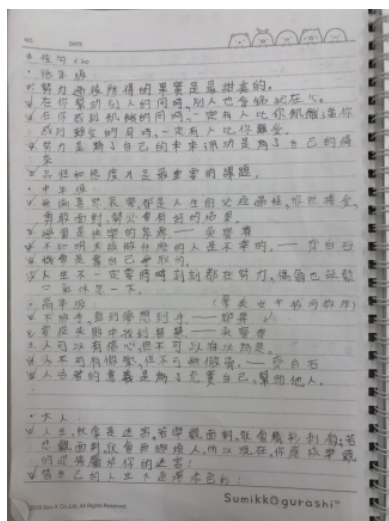
1. 學生能上台分享參與策展活動的收穫與感想。 2. 學生能針對提問, 逐一檢視學習歷程與收穫。 3. 學生能依據策展的經驗再次提出讓環境更美好的計畫。



透過參與策展活動體認辦理活動的辛勞及對他人的關懷與體貼, 並將這份心意延續下去, 為自己生活的環境盡一份心力。

透過參與策展活動體認辦理活動的辛勞及對他人的關懷與體貼, 並將這份心意延續下去, 為自己生活的環境盡一份心力。

學習單



夢想紙飛機-學生在認識四位藝術大師的生平之後, 挑選與他們生命有關的鼓勵小語寫在紙卡上, 希望透過展場的交流與互動, 提供參觀展覽者不同的生命意義發現與鼓勵。

教學歷程



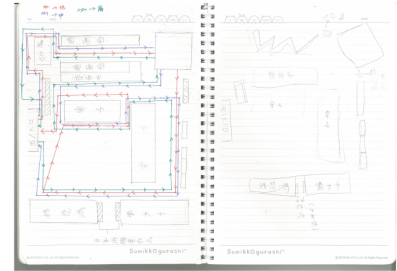
策展團隊同學聚集一起細部討論四位藝術家作品特色與觀看要點



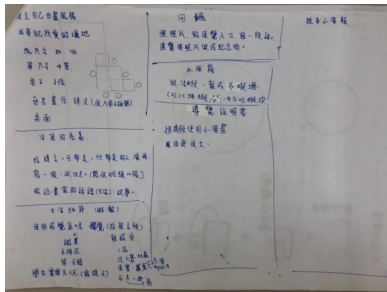
老師與策展團隊同學互相討論如何策展及分享過去參觀學校歷年廣達展覽的經驗



團隊同學經過多次的討論與修正，並到展場實際看現場布置，開始構思適合不同學習階段的學弟妹或同學們參觀動線及導覽說明，提供同學們到展場參觀時的建議，以孩子的眼界及角度去貼近藝術。



經過團隊討論，繪製參觀動線圖，先以手繪，之後再運用電腦將參觀動線圖以word文書處理系統繪出，並列印出來，提供前來參觀的同學們使用。



策展團隊成員互相討論、腦力激盪，先將初步構想寫下來。學生設計了許多互動體驗區，如：畫作體驗、導覽說明書、水族箱、活著的意義、生活細節等。團隊經過後續的討論細節及完成的可能性，分別完成了：畫作體驗——閃閃惹人愛撥畫體驗、導覽說明書——分低中高年級及成人版、水族箱——神奇水墨箱、活著的意義——夢想紙飛機·尋找生命的意義



分工合作，每個不同的班級負責協助一個展場的布置項目，讓學生一起和老師動手布置，對展覽更有感、更有心，將美的素養實踐於日常。





策展團隊的學生由廣達基金會所提供的神奇水墨箱互動教具帶來的靈感，因為這個互動遊戲很受小朋友的喜愛，所以就提出製作放大版神奇水墨箱的計畫，由老師與學生共同完成放大版的水墨箱，讓更多的同學可以體驗光影的神奇魅力。



將藝術課堂上同學的水墨作品，透過學生的巧手拼貼，集結成更大的水墨畫作品，呈現不一樣的風景。

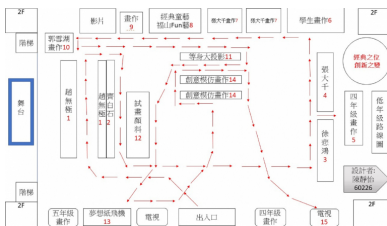


「經典童藝·福山FUN意」這次展覽會場的核心精神，透過孩子的共同合作，將同學的水墨作品重新拼貼，加上文字，展現出另一種抽象的美，懸掛在展覽會場相當吸睛。

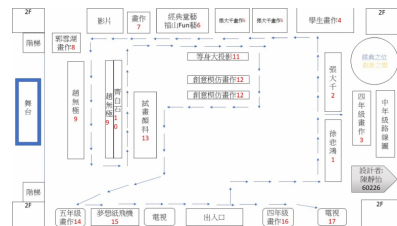


夢想紙飛機--給予觀者「尋找-生命的意義」的體驗，呈現方式：1.從四大家的故事裡，擷取藝術家對生活或對藝術的看法，列印至書卡上。2.邀請願意一起參與的班級學生，在紙卡上寫上<最能鼓勵自己的文字>。3.蒐集50張左右的意義紙卡 4.紙卡：可供書寫<暖暖鼓勵文字>的各色紙 5.參觀者動手完成自己的字卡後，挑選桌面符合自己心情或需求的字卡交換，留下自己寫的字卡分享給下一位觀賞者。

### 教學成果

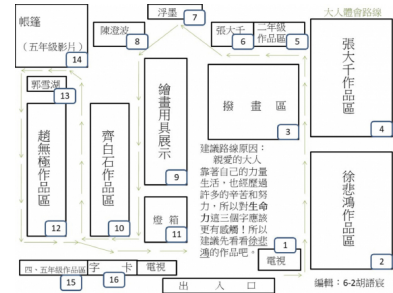
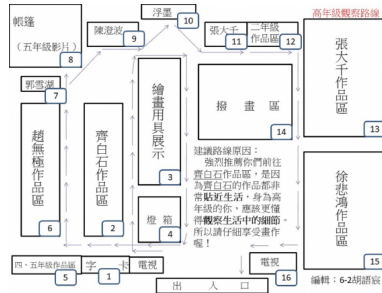


策展團隊成員依照不同的年段規劃不同的參觀路線，以一年級來說，團隊們建議從趙無極的畫作看起，因為低年級的小朋友想像力豐富、用色大膽！趙無極的抽象畫可以讓低年級的學弟妹盡情想像



中年級參觀路線圖說明摘要：首先，邀請你先走前往<徐悲鴻畫作>（你看見了嗎？有一幅畫上，有一匹精神飽滿的馬^^！沒錯，就是那裡！），希望你從徐悲鴻的動物畫作裡，感受到強烈的生命力！徐悲鴻的「馳駿圖」，看看馬的輪廓，在畫中是如此的生動，隨著動作不同，情境不同，帶來的感覺也隨之不同，那帶給你的感覺又是如何？第2站希望你走向<張大千畫作區>，張大千的猿猴與哈巴狗，栩栩如生，表情還有調皮的味道。張大千的大山，也是十分精

采壯麗！第3站至第八站則是學生作品，都是學生向這四位大師致敬的作品！



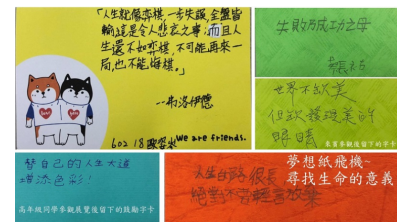
建議高年級參觀路線原因：強烈推薦你們前往齊白石作品區，是因為齊白石的作品都非常貼近生活，身為高年級的你，應該更懂得觀察生活中的細節。所以請仔細享受畫作喔！

建議大人路線原因：親愛的大人靠著自己的力量生活，也經歷過許多的辛苦和努力，所以對生命力這三個字應該更有感觸！所以建議先看看徐悲鴻的作品吧。



將製作好的導覽路線說明及畫家介紹放到展覽會場提供參觀人員索取，不僅能讓參觀展覽人員更清楚、更能掌握展場的重點，也能彌補導覽小尖兵無法隨時在場說明的遺憾！讓參觀效能大大提升！

低年級的孩子在參觀完展覽之後，心中那顆美的種子開始萌芽，開啟對美的感動與體驗。



中年級的同學在參觀完展覽並聽過藝術小尖兵的導覽後，對於四位藝術大師所展現對生命的熱情，還有不怕挫折及困頓的心感佩不已，期待自己能勇敢地追逐夢想前進，因而留下這樣的字卡鼓勵自己也鼓勵他人。

高年級同學對於生命有更深的體會，不論是提醒自己處事要戒慎而行的；或者是鼓勵自己不要放棄的；亦或是想要為自己創造彩色人生的，都讓這一次的展覽更有意義及啟發。

這次策展活動讓我認識青田不、趙無徑和徐慧瑛、張A千這四位畫作，也讓我學到如何製作相關簡介及地圖！但我在這一次的活動中在積極及態度不在，所以以後會更努力一點！雖然這項的工作沒完滿，但看看作完的圖，當看到成品，真的有很多成就感，希望以後還有機會參加這類的策畫！

謝謝老師，也抱歉給妳添許多麻煩

62 10 林學原


策展學習成果 六月二日 謝明皓

成果：在這次的策展中，我學到怎麼把既有重點篩選在一張A4紙上，也能更快速的從中找到歸納的地方。也讓我從不同的角度、不同的思維，去思考不同的問題。通過這次的策展活動，我對Power Point及Word 都有了更深一層的認識，打字的速度也快了許多！我很高興能參加這次的策展，因為與她術不太會的策，也了解了很多，也認識了四位畫家的生平及畫作。這次的策展讓我學到很多，雖然過程很辛苦，但還非常值得！因為我學到了更多知識！或許這也表現的不算風采，但以後會繼續努力！

下項的感想：如果我不參加了有策展活動，我會用這心回給。在不課的活動中，將我的地方更廣，並且製成更美的規畫。而且把持著畫師力，做到最好的心，力求上進！把每件畫做好！

給老師的話：老師，或許這也表現得不好，但是下次我會更努力！謝謝上次的教訓，還有老師的更教！謝謝老師能有機會策展，並且讓我學到更多！

謝謝老師的指導！



策展團隊的學生在展覽結束之後，再次討論及分享在這次策展活動中所扮演的角色及所遇到的問題，期許能透過再次地檢視與省思，讓自己更成長。

策展團隊的學生在展覽結束之後，再次討論及分享在這次策展活動中所扮演的角色及所遇到的問題，發現自己的盲點及不足之處，同時也對老師的用心及努力感到幸福及感動。

補充資料