



十二年國民基本教育課程綱要
國民中小學暨普通型高級中等學校

藝術領域 課程手冊

中華民國一〇八年一月

院長序

國家教育研究院於民國 100 年 3 月 30 日正式成立，肩負了國內教育研究、課程改革的使命，以「教育政策發展智庫」、「課程測評研發基地」及「領導人才培育重鎮」為願景，規劃長期性、整體性、系統性、前瞻性的研究計畫，為國家課程發展奠立穩固基礎。

國家教育研究院自民國 97 年進行課程綱要研擬之基礎研究，於 102 年起陸續展開與完成十二年國民基本教育課程綱要的研修工作，經教育部高級中等以下學校課程審議會審議通過正式發布。隨著十二年國民基本教育各領域/科目課程綱要發布，國家教育研究院也啟動各領域/科目課程手冊研發的工作計畫，進行課綱理念內涵之解析與實踐方向的指引，提供學校課程與教學設計、教師教學與學習評量實施、以及教材研發與選用之參考。

期待學校、教師、教材研發者以及社會各界，能夠善加應用各領域/科目課程手冊，同時秉持十二年國民基本教育課綱自發、互動、共好的精神，落實素養導向的課程與教學，成就每一個孩子都能適性揚才與終身學習。

國家教育研究院代理院長

郭工賓 謹誌

主編序

十二年國民基本教育課程綱要總綱業於 103 年 11 月 28 日發布，各領域/科目課程綱要之研修工作自 103 年 6 月陸續展開；歷經「十二年國民基本教育課程研究發展會」研議與「教育部高級中等以下學校課程審議會」審議等程序，教育部於 107 年 2 月起陸續發布各領域/科目課程綱要，108 學年度開始，自國民小學、國民中學及高級中等學校一年級起逐年實施。

總綱乃整體十二年國民基本教育課程與教學規劃與實施的藍圖，並且引導各領域/科目課程發展。十二年國教課綱以成就每一個孩子—適性揚才，終身學習為願景，以核心素養為課程連貫與統整發展的主軸，透過素養導向課程與教學的實踐，藉由活力彈性的學校本位課程發展，規劃多元適性的學習，激發學生生命的喜悅與生活的自信，提升學生學習的渴望與創新的勇氣，培養具有自主行動、溝通互動與社會參與的終身學習力、社會關懷心及國際視野的現代優質國民。

為促進各界理解各領域/科目課程綱要，國家教育研究院進行各領域/科目課程綱要研修外，同時發展各領域/科目課程手冊，解析各領域/科目課程綱要內涵特色，並且發展教學示例，提供教材編選、學校課程規劃實施、以及教師教學之參考。

本課程手冊係為參考性質，期待教材研發者、學校課程與教學設計者、教學者等能自行視情境脈絡與需求加以轉化與實踐。本書得以出版，感謝各領域課綱研修小組及課程手冊研發小組成員全心投入與專業貢獻，此外，感謝課推系統學科中心，課程教學輔導團隊教師群提供建議以及參與協作。我們期望本課程手冊之出版，能作為課程綱要與教育現場實踐與對話的橋樑，觸發更大動能，為學生多元適性的學習，共學共創，協力同行。

主編

國家教育研究院課程及教學研究中心

洪詠善 謹誌

中華民國 108 年 1 月

目次

院長序

主編序

緣起

壹、發展沿革與特色.....1

一、發展沿革.....1

二、藝術領域整體特色與新舊課綱差異.....2

貳、課程架構.....5

一、課程架構規劃說明.....7

二、高中加深加廣選修、升學與職涯進路關係.....8

參、核心素養與學習重點的呼應說明.....15

一、國民小學.....17

二、國民中學.....27

三、普通型高級中等學校必修課程.....35

肆、學習重點解析.....45

一、藝術領域學習重點整體說明.....47

二、藝術領域各教育階段與各科學習重點說明.....47

三、學習重點名詞補充說明.....85

伍、素養導向教材編寫原則.....97

一、學習重點整體說明.....99

二、素養導向教材教學模組	101
--------------------	-----

三、學習表現與學習內容雙向細目表參考示例	102
----------------------------	-----

陸、藝術領域之議題融入說明 119

一、融入議題之選擇.....	121
----------------	-----

二、議題融入之作法.....	121
----------------	-----

三、議題融入之示例說明	122
-------------------	-----

柒、教學單元案例 127

一、教學單元案例設計理念說明	129
----------------------	-----

二、教學單元案例	130
----------------	-----

◎國小教育階段—「大家瘋即興」單元	134
-------------------------	-----

◎國小教育階段—「海洋探索～海洋是我們的家」單元	145
--------------------------------	-----

◎國中教育階段—「親愛的，我把課文變 RAP 了！」單元.....	153
-----------------------------------	-----

◎國中教育階段—「開啟雲門綻天光 - 林懷民」單元	166
---------------------------------	-----

◎高中教育階段—「吹響民主與人權的號角」單元	179
------------------------------	-----

◎高中教育階段—「臺灣印象 - 家鄉生活誌」單元	194
--------------------------------	-----

◎高中教育階段—「『思辨藝術』藝術時事批判思考與討論鑑賞」單元.....	207
--------------------------------------	-----

◎高中教育階段—「SOUNDMAP@TFG」單元	216
--------------------------------	-----

◎高中教育階段—「大地之家 - 建築的永續與暫時性」單元	229
------------------------------------	-----

◎高中教育階段—「我繪故我舞」單元	241
-------------------------	-----

◎高中教育階段—「◆。■◇符 文 並 貌—舞譜符號美感即創」單元.....	258
---------------------------------------	-----

◎高中教育階段—「我們的音樂故事」單元.....	271
--------------------------	-----

◎高中教育階段—「枝附葉著—印花布製作」單元.....	282
-----------------------------	-----

◎高中教育階段—「虛與實的影像實驗室」單元	295
-----------------------------	-----

捌、新舊課綱之課程實施銜接分析與建議.....	311
一、學習資源補充建議.....	314
二、教學實施建議	318
玖、課綱 Q&A.....	321
附錄一：藝術領域各科整體特色與新舊課綱差異之說明	337
附錄二：藝術領域各教育階段各科學習重點新舊差異說明	345

緣起

教育部於民國 103 年 11 月公布「十二年國民基本教育課程綱要總綱」，103 年 6 月國教院組成十二年國教藝術領域課綱研修小組依據總綱規劃著手研修草案，105 年 2 月藝術領綱草案提交「教育部高級中等以下學校課程審議會」審議之際，隨即著手研發十二年國民基本教育藝術領域課程手冊，以作為認識本領綱之重要參考媒介。

本課程手冊研發團隊以國教院研究人員，與藝術領綱研修委員為主，同時邀集國中小課程教學輔導團隊、高中學科中心教師等，定期召開核心小組會議及工作小組會議，透過嚴謹的研析、撰寫、諮詢等程序編輯手冊。手冊內容呼應《總綱》「自發」、「互動」及「共好」的理念，以核心素養的具體內涵為經，藝術領域課程目標「表現」、「鑑賞」、「實踐」三學習構面為緯，並符應十二年國教全人教育、終身學習及適性學習的基本理念。

本手冊章節包括：發展沿革與特色、課程架構、核心素養與學習重點的呼應說明、學習重點解析、素養導向教材編寫原則、藝術領域之議題融入說明、教學單元案例、新舊課綱之課程實施銜接分析與建議及課綱 Q&A 等九項。

本手冊的完成特別感謝工作小組成員的用心投入，在多次討論與修正後終將付梓，期待本手冊對教師、學生、家長、師資培育機構、教科書編輯團隊，以及所有關心十二年國民基本教育的夥伴們能有所裨益，亦期待讀者能不吝指教，對本手冊提供寶貴的修正建議。

藝術領域課程綱要課程手冊研發工作小組

壹 發展沿革與特色

壹、發展沿革與特色

一、發展沿革

教育部於民國 86 年完成「國民中小學九年一貫課程綱要總綱(以下簡稱九年一貫課綱)」，民國 92 年發布各學習領域課程綱要，民國 97 年頒布微調之九年一貫課綱。「藝術與人文」學習領域為九年一貫課綱七大學習領域之一，學習之主要內涵包括音樂、視覺藝術及表演藝術，九年一貫課綱中亦載明藝術與人文為「陶冶學生藝文之興趣與嗜好，俾能積極參與藝文活動，以提升其感受力、想像力、創造力等藝術能力與素養」。高級中學教育階段課綱(以下簡稱高中 99 課綱)延伸國民中學「藝術與人文學習領域」課程的學習，以培養國民藝術鑑賞與創造的能力。高中 99 課綱之藝術領域課程，包括「音樂」、「美術」及「藝術生活」三個科目共 10 學分，每科目至少 2 學分為必修課程，以創作與鑑賞為主軸，掌握當代藝術教育之創造力、文化理解、批判思考及敏銳的感知能力等關鍵精神，使學生能熟悉藝術語彙，體驗藝術的美感，培養愛好藝術學習的興趣，進而建立藝術的素養與品味。

前述課程綱要，自實施以來，在落實推動與教學轉化時浮現若干受關注的議題。經 102 年「十二年國民基本教育藝術領域綱要(以下簡稱十二年國教藝術領綱)內容之前導研究」梳理四個關鍵處，以作為十二年國教藝術領綱研修之基礎。茲說明如下：

(一) 領域名稱之界定

國中小九年一貫課綱以「藝術與人文」作為一個學習領域，實施以來發現，有關「人文素養」乃透過各學習領域之學習而陶育，並非藝術領域可獨攬；鑒此，「藝術與人文」宜聚焦「藝術」，以「藝術領域」命名較為妥適。

(二) 第一學習階段生活課程之學習經驗

國中小九年一貫課綱在國小一、二年級(第一學習階段)的藝術學習乃統整於生活課程中，延續幼兒園美感領域之學習，在想像力與創造力活躍發展的重要階段，提供學生豐富的藝術學習經驗，已漸漸受到關注，也是十二年國教藝術領綱研修時在統整連貫原則下與生活課程共同努力之重點。

(三) 升學主義社會氛圍中的藝術課程

臺灣教育長期以來受制於升學主義的影響，屬於非考科之藝術學習易受忽略，且普遍誤認「技術」與「藝術競賽成績」是藝術教育之主要目標與內涵，這些現象誠有待學校藝術課程教學與價值信念的系統變革。

(四) 中小學藝術領域課程架構的統整與連貫

國中小九年一貫課綱之藝術與人文學習領域以三個課程目標：探索與表現、審美與理解、實踐與應用來引導與組織領域內各科目（音樂、視覺藝術、表演藝術）的課程架構，並發展能力指標；高中 99 課綱則以核心能力，如美術以創作與鑑賞作為課程組織架構，並發展教材綱要。總體而言，藝術領域課程架構與內涵能夠藉由此次十二年國民基本教育課綱之研修得以統整與連貫發展。

二、藝術領域整體特色與新舊課綱差異

十二年國教藝術領綱與九年一貫藝術與人文學習領域課綱，整體而言，其特色和主要差異為：

(一) 核心素養連貫藝術領域課程發展

九年一貫課綱以基本能力與能力指標，高中 99 課綱以「核心能力」之「共同核心能力」及「類別核心能力」發展各科課程；十二年國教課綱以「核心素養」作為連貫各學習階段的課程，「核心素養」的涵義是指一個人為適應現在生活及面對未來挑戰，所應具備的知識、能力（包含技能）與態度。核心素養強調學習不宜以學科知識及技能為限，而應關注學習與生活的結合，透過實踐力行彰顯學習者的全人發展。

總綱三面九項核心素養轉化為藝術領域各教育階段核心素養，藝術領域學習重點係由本領域理念、目標與特性發展而來，但各領域/科目學習重點於發展時，需與本領域核心素養進行雙向檢核，透過學習重點與核心素養的來回檢核，更有助於學習重點發展能夠與核心素養呼應。

(二) 領域課程架構

九年一貫課綱的架構，係以分段能力指標與教材內容組織，高中 99 課綱以教材綱要的「主題」組織學習內容。十二年國教課綱以「學習構面」與「關鍵內涵」組織領域課程架構，統整領域內不同科目之間共同內涵，引導發展學習表現與學習內容。學習構面包括「表現」、「鑑賞」和「實踐」，是呼應九年一貫課綱藝術與人文學習領域之課程主軸「探索與表現」、「審美與理解」和「實踐與應用」，以及高中 99 課綱的「課程目標」主軸，及其發展對應之「核心能力」。

(三) 回應當代藝術文化趨勢

十二年國教藝術領綱強調藝術的生活應用與文化傳承與創新，因此，學習重點納入科技媒體、跨領域展演、音像、傳統藝術、以及流行音樂與影視等文化創意產業，也納入設計思考等學習。

(四) 強調跨領域 / 科目的統整

十二年國教課綱在教材編選中提出：「各教育階段教材每學期至少一個單元採取跨學科、跨領域之主題、議題、專題或現象導向的統整設計；教材發展應重視藝術與社會文化、藝術與生活環境之統整，強調藝術領域內科目間與跨領域之科際整合，培養學生以藝術解決問題之能力，並注意各學習階段課程的連貫與銜接」，以落實跨領域/科目之教材與教學統整。

貳 課程架構

貳、課程架構

本篇幅依據總綱規劃，說明藝術領域課程架構，以及藝術領域普通型高中加深加廣選修規劃及其與升學、職涯進路之關係。

一、課程架構規劃說明

十二年國教依學制劃分為三個教育階段，分別為國民小學教育六年、國民中學教育三年、高級中等學校教育三年。茲將各教育階段之藝術領域課程架構說明如下。

(一) 國民小學及國民中學

國民小學藝術領域課程安排在三至六年級，其中三、四年級為第二學習階段，五、六年級為第三學習階段。國民小學以領域教學為原則，在領域課程架構下，內容包含音樂、視覺藝術、表演藝術三科目，每週節數為 3 堂課。

國民中學七、八、九年級為第四學習階段，在領域課程架構下，國民中學藝術領域學習內容包含音樂、視覺藝術、表演藝術三科目，除實施領域教學外，亦得實施分科教學；各科目不必在每學期都修習，可在不同年級、學期彈性開設，並得連排，但領域各科目學習總節數仍維持，不得減少。國民小學及國民中學藝術領域課程架構如表 2-1。

表 2-1：十二年國教國民小學及國民中學藝術領域課程架構

階段/年級	國民小學				國民中學		
	第二學習階段		第三學習階段		第四學習階段		
	三	四	五	六	七	八	九
藝術領域 / 科目	藝術領域 (3)		藝術領域 (3)		藝術領域 (3) : 音樂 視覺藝術 表演藝術		

(二) 普通型高級中等學校

普通型高級中等學校 (第五學習階段) 在部定必修課程安排有「音樂」、「美術」、「藝術生活」三科目共 10 學分，每科目至少開設 2 學分。各科目可在不同年級、學期彈性開設，並得連排。在減少每週授課科目之原則下，開設部訂加深加廣選修課程規劃 6 學分，包含「表演創作」(2 學分)、「多媒體音樂」(2 學分)、「基本設計」(1 學分)、「新媒體藝術」(1 學分) 四科目。開課架構可視學校發展特色、藝術領域教師專長及學校設備等全盤考量，妥適規劃

課務配置安排，並經學校課程發展委員會通過後實施。

普通型高級中等學校藝術領域課程架構如表 2-2。

表 2-2：十二年國教普通型高級中等學校藝術領域課程架構

階段/年級 藝術領域 / 科目		普通型高級中等學校			備 註
		第五學習階段			
		十	十一	十二	
必修	音 樂	音樂、美術、藝術生活 (10 學分)			1. 藝術生活科分為三類：視覺應用、音樂應用、表演藝術，每類 2 學分，學校可依需求開設 1-3 類。 2. 科目組合視各校需求而配置。
	美 術				
	藝術生活				
選修	表演創作	2			1. 藝術領域課綱中規劃加深加廣選修 6 學分。 2. 本選修係為加深加廣選修，以滿足銜接不同進路大學院校教育之預備，由學生依其生涯進路規劃及興趣選修。
	多媒體音樂	2			
	基本設計	1			
	新媒體藝術	1			
規 劃 說 明		1. 部定必修三科目共 10 學分，每科目至少開設 2 學分。在減少每週授課科目之原則下，各科目可在不同年級、學期彈性開設，並得連排。 2. 藝術生活科包含以下三類：視覺應用、音樂應用與表演藝術。			

二、高中加深加廣選修、升學與職涯進路關係

十二年國教普通型高級中學學校藝術領綱中的加深加廣選修課程規劃有「表演創作」、「多媒體音樂」、「基本設計」、「新媒體藝術」等四科目之學習重點，可提供學校於規劃整體特色課程之參考，並給予在藝術領域具有潛力的學生加深加廣學習，其學習成效之歷程檔案有助於學生升學及職涯進路選才參採之用。普通型高級中等學校藝術領綱加深加廣選修課程與職涯進路關係。

表 2-3 為高中加深加廣選修、升學與職涯進路關係表，係由課程手冊小組參考領域課程綱要設計及教育部高等教育司於 105 年 12 月底所進行之「十八學群選才調查報告」綜合評

估後研訂提出，惟大學考招單位仍持續就大學選才及高中育才輔助系統進行建置，故本文件僅先提供學校作為開設選修課程之參考，後續有關「高中加深加廣選修、升學與職涯進路關係表」將以大學選才及高中育才輔助系統所公佈之內容為準。

表 2-3：普通型高級中等學校藝術領綱加深加廣選修課程與職涯進路關係

學群		選修課程建議 升學及職涯進路	藝術領域選修課程			
			表演創作	多媒體音樂	基本設計	新媒體藝術
資訊學群	主要學類	資訊工程、資訊管理、數位設計、圖書資訊				
	生涯發展	程式設計師、資訊系統分析師、資訊管理人員、資訊產品研發人員、網路管理工程師、電子商務設計師、多媒體設計師、電腦遊戲設計師等。		●	●	●
工程學群	主要學類	電機電子、機械工程、土木工程、化學工程、材料工程、科技管理				
	生涯發展	電機工程師、電子工程師、光電工程師、自動化工程師、通訊工程師、儀表工程師。 動力工程師、航空工程師、汽車工程師、造船工程師、機械設計工程師、電整合工程師。 土木工程師、工程監工、大地工程師、結構工程師、建築師、營建管理專業人員、工程技術與管理研究員。 化學工程師、環境工程師、分析工程師、藥劑工程師。 冶金工程師、材料工程師、材料分析工程師、材料研發人員。 工業工程師、決策分析師、品管工程師、物料管理工程師、生產管理。			●	

學群		選修課程建議 升學及職涯進路	藝術領域選修課程			
			表演創作	多媒體音樂	基本設計	新媒體藝術
數理化學群	主要學類	資訊學群、工程學群、地球與環境學群、生命科學學群				
	生涯發展	數學研究與教學、物理研究與教學、化學研究與教學、理化技術諮詢服務、保險精算師、統計分析師。				
醫藥衛生學群	主要學類	醫學、牙醫、中醫、營養保健、護理、藥學、公共衛生、職業安全、醫學技術、復健醫學、健康照護、呼吸治療、獸醫、衛生教育、醫務管理、化妝品				
	生涯發展	醫師、藥師、護理師、公共衛生專業人員、醫事檢驗師、營養師、物理治療師、職能治療師、聽力師、語言治療師、呼吸治療師、病理藥理研究人員。				
生命科學學群	主要學類	生態、生命科學、生物科技、植物保護、生化				
	生涯發展	生物教師、生物學研究人員、動植物研究人員、生物科技專業人員、生態保育專業人員、病理藥理研究人員。				
生物資源學群	主要學類	農藝、動物科學、園藝、森林、食品生技、海洋資源、水土保持				
	生涯發展	獸醫師、生態保育專業人員、生物技術研發人員、農藥及肥料研發、景觀設計規劃師、園藝企業經營、牧場經營、畜牧業技師、畜產管理、食品研發品管、動物園技師、環保技				

學群		選修課程建議 升學及職涯進路	藝術領域選修課程			
			表演創作	多媒體音樂	基本設計	新媒體藝術
		師、自然資源保育師、環境保育師。				
地球與環境學群	主要學類	地球科學、地理、地質、大氣、海洋科學、環境科學、防災				
	生涯發展	地理或地球科學教師、天文學研究人員、氣象學研究人員、地質學及地球科學研究人員、地質探測工程師、探勘工程師、地震研究員、大地工程師、採礦工程師、測量師、環境工程師。			●	
建築與設計學群	主要學類	建築、景觀與空間設計、都市計畫、工業設計、商業設計、織品與服裝設計、造型設計				
	生涯發展	建築師、景觀設計師、室內設計師、美術設計師、商業設計師、工業設計師、多媒體設計師、服裝設計師。		●	●	●
藝術學群	主要學類	美術、音樂、舞蹈、表演藝術、雕塑、藝術與設計、戲劇、影視				
	生涯發展	美術教師、音樂教師、舞蹈教師、舞蹈家、畫家、音樂家、作家、表演工作者、劇作家、導演、燈光設計與製作、舞臺設計與製作、戲劇教師、影視製作、藝術行政與管理、策展人、修復師、模特兒、婚慶典禮主持。	●	●	●	●
社會與	主要學類	心理、輔導、社會、社會工作、犯罪防治、兒童與家庭、宗教	●			
	生涯	臨床心理師、輔導教師、社會				

學群		選修課程建議 升學及職涯進路	藝術領域選修課程			
			表演創作	多媒體音樂	基本設計	新媒體藝術
心理學群	發展	工作人員、社會學研究人員、心理學研究人員、社會服務經理人員、人力資源師、神職人員。				
	主要學類	大眾傳播、新聞、廣播電視、廣告、電影				
大眾傳播學群	生涯發展	新聞記者、廣告企畫、廣播或電視專業人員、編輯、表演工作者、攝影師、導演、廣告或公關人員、影像處理師、數位內容創作、媒體設計人員、動畫設計、配樂家、音效師、錄音師、混音師。	●	●	●	●
	主要學類	英語、歐洲語文、日本語文、東方語文、應用語文、英語教育				
外語學群	生涯發展	英文教師、外語教師、編譯人員、語言學研究人員、外貿拓展人員、外交人員、旅遊人員。	●	●		
	主要學類	中國語文、臺灣語文、歷史、哲學、史地、國語文教育				
文史哲學群	生涯發展	文史教師、文字編輯、作家或評論家、文物管理師、哲學歷史研究人員、語言學研究人員。	●		●	
	主要學類	教育、公民教育、幼兒教育、特殊教育、社會科教育、社會教育				
教育學群	生涯發展	中學教師、小學教師、學前教育教師、教育機構專業人員、校長及學校主管人員、教育	●	●	●	●

學群		選修課程建議 升學及職涯進路	藝術領域選修課程			
			表演創作	多媒體音樂	基本設計	新媒體藝術
		研究人員。				
法政學群	主要學類	文史哲學群、社會與心理學群、管理學群				
	生涯發展	律師、法官、檢察官、書記官、代書、法律專業人員、民意代表、政府行政人員、安全人員。				
管理學群	主要學類	企業管理、運輸與物流管理、資產管理、行銷經營、勞工關係				
	生涯發展	行政或財務經理人員、證券或財務經紀人、人事或產業經理人員、市場銷售經理人員、市場分析人員、工商服務業經理人員。		●		●
財經學群	主要學類	會計、財務金融、經濟、國際企業、保險、財稅				
	生涯發展	會計師、稅務專業人員、金融專業人員、財務經理人員、證券或財務經紀人、商業作業經理人員、保險專業人員。				
遊憩與運動學群	主要學類	觀光事業、餐旅管理、休閒管理、體育、運動管理、體育推廣、運動保健				
	生涯發展	旅館餐飲管理人員、休閒遊憩管理人員、運動員、體育教練、體育教師、體育休閒事業經理、運動器材經營者。	●		●	



核心素養與學習重點 的呼應說明

參、核心素養與學習重點的呼應說明

核心素養為藝術領域課程連貫與統整發展之主軸。藝術領域學習重點係由本領域理念、目標與特性發展而來，但各領域/科目學習重點於發展時，同時與本領域核心素養進行雙向檢核，以確認本領域學習重點發展能夠與核心素養呼應。

藝術領綱「附錄一、學習重點與核心素養呼應表參考示例」係為闡釋此呼應關係，其所舉的學習內容及學習表現均為示例性質，並非窮舉。

本節說明此呼應關係對於素養導向藝術學習的重點引導，提供教材與教學設計與實施之參考。

一、國民小學

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
3-II-1 能樂於參與各類藝術活動，探索自己的藝術興趣與能力，並展現欣賞禮儀。	音 P-II-1 音樂活動、音樂會禮儀。 音 P-II-2 音樂與生活。	藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。	學生能參與不同形式音樂活動，例如學校發表會、學校藝術展演活動、社區藝文館所或音樂/演藝廳等藝文展演、地方藝術文化活動、廟會、部落豐年祭等藝術活動，在親師的引導下學生身歷不同的藝術活動。可以參觀禮儀為學習的起點，透過觀察、討論及記錄，覺察藝術如何豐富生活的美感經驗；從在地與全球藝術文化活動中，發現藝術與人類生活文化的關係，以及了解藝術活動對於個體及社會的意義與呈現面向，進而提升個人美感意識。
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。	音 P-III-1 音樂相關藝文活動。		
3-III-1 能參與、記錄各類藝術活動，進而覺察在地及全球藝術文化。	音 P-III-2 音樂與群體活動。 視 A-III-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。 視 P-III-1 在地及全球藝文展演、藝術檔案。		

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
	表 P-II-2 各類形式的表演藝術活動。 表 P-III-1 各類形式的表演藝術活動。		
1-II-7 能創作簡短的表演。 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。 2-III-1 能使用適當的音樂語彙，描述各類音樂作品及唱奏表現，以分享美感經驗。 2-III-4 能探索樂曲創作背景與生活的關聯，並表達自我觀點，以體認音樂的藝術價值。	音 A-III-1 器樂曲與聲樂曲，如：各國民謠、本土與傳統音樂、古典與流行音樂等，以及樂曲之作曲家、演奏者、傳統藝師與創作背景。 音 A-III-2 相關音樂語彙，如曲調、調式等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。 視 E-III-3 設計思考與實作。 表 E-II-2 開始、中間與結	藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。	透過參與不同形式、地區與風格的藝術活動，引導學生從覺察、關注生活情境中的現象或問題出發，逐步認識、試作、練習並內化以設計思考進行藝術實踐，體認發現問題與創意解決問題的方式，豐富生活的美感經驗。例如：分析與界定現象問題後，引導學生嘗試透過音樂、視覺藝術、戲劇、舞蹈的創作與發表等實作歷程，覺察與理解藝術實踐對於生活、社會的影響。

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
	束的舞蹈或戲劇小品。 表 E-II-3 聲音、動作與各種媒材的組合。 表 E-III-2 表演團隊職掌、表演內容、時程與空間規劃。		
3-II-1 能樂於參與各類藝術活動，探索自己的藝術興趣與能力，並展現欣賞禮儀。 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 3-III-2 能了解藝術展演流程，並表現尊重、協調、溝通等能力。 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。	音 P-III-1 音樂相關藝文活動。 音 P-III-2 音樂與群體活動。 視 E-III-3 設計思考與實作。 表 P-II-1 展演分工與呈現、劇場禮儀。 表 P-III-2 表演團隊職掌、表演內容、時程與空間規劃。	藝-E-A3 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。	學生能夠嘗試與同儕共同規劃藝術活動，並在教師引導與支持下依據不同目的、主題，規劃各種形式藝術活動，如班級發表會、社團表演、社區活動等。歷程中彼此分工合作，學習尊重、協調與溝通，例如：事先規劃於課間十分鐘在走廊上展演；利用校園空間，按所設定的目標完成作品。團隊合作的過程，即是生活中寶貴的藝術經驗。規劃時亦能夠思考如何讓參與者在活動歷程中，擁有美感的經驗。
1-II-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，建立與展現歌	音 E-II-1 多元形式歌曲，如：獨唱、齊唱	藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。	學生在藝術學習歷程中，能夠透過音樂、視覺藝術、表演藝術元素的鑑賞及技法

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
唱及演奏的基本技巧。 1-II-3 能探索媒材特性與技法，進行創作。 1-II-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素和形式。 1-II-5 能依據引導，感知與探索音樂元素，嘗試簡易的即興，展現對創作的興趣。 1-II-8 能結合不同的媒材，表達想法。 2-II-1 能使用音樂語彙、肢體等多元方式，回應聆聽的感受。 1-III-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏，以表達情感。 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 1-III-4 能感知、探索與表現	等。基礎歌唱技巧，如：聲音探索、姿勢等。 音 E-II-2 簡易節奏樂器、曲調樂器的基礎演奏技巧。 音 E-II-4 音樂元素，如：節奏、力度、速度等。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。 音 A-II-2 相關音樂語彙，如節奏、力度、速度等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。 音 A-II-3 肢體動作、語文表述、繪畫、表演等回應方式。 音 E-III-4 音樂符號與讀譜方式，如：音樂術語、唱名法等。記		的學習，鼓勵學生嘗試使用不同的媒材、技法與形式創作、以及運用多元表徵如肢體動作、歌唱演奏、詩歌、語文表述、繪畫或戲劇等，引導學生逐步理解藝術符號的意義與多元樣貌，並能用藝術詞彙表達自己的想法或與他人共同的情意觀點。

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
表演藝術的元素、技巧。 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。 1-III-8 能嘗試不同創作形式，從事展演活動。 2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。 2-III-7 能理解與詮釋表演藝術的構成要素，並表達意見。	譜法，如：圖形譜、簡譜、五線譜等。 音 E-III-5 簡易創作，如：節奏創作、曲調創作、曲式創作等。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 視 A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。 表 E-II-1 人聲、動作與空間元素和表現形式。 表 E-II-3 聲音、動作與各種媒材的組合。 表 E-III-1 聲音與肢體表達、戲劇元素(主		

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
	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 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。 表 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。		
1-II-3 能探索媒材特性與技法，進行創作。 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 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。 3-III-3 能應用各種媒體蒐集藝文資訊與展演內容。	視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。 表 P-II-3 廣播、影視與舞臺等媒介。 表 P-III-3 展演訊息、評論、影音資料。	藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。	學生在藝術創作過程中可融入電腦、投影、音效、錄音、燈光等多元媒介進行創作；展演的內容可以藉由廣播、影視等方式記錄，以利回顧或事後評論。亦可從生活中取材，運用多元的媒材技法與創作表現之作品，如：通用設計、公共藝術、環境藝術等，經由賞析與創作體驗，以理解資訊、科技媒體與當代藝術世界的關係。再者，學生亦能透過資訊科技蒐集網路雲端與社區附近的藝術活動，增進學

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
			習的廣度與深度。
2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 2-II-3 能表達參與表演藝術活動的感知。 2-II-4 能認識與描述樂曲創作背景，體會音樂與生活的關聯。 2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。 2-III-3 能反思與回應表演和生活的關係。	音 A-II-1 器樂曲與聲樂曲，如：獨奏曲、臺灣歌謠、藝術歌曲，以及樂曲之創作背景或歌詞內涵。 音 A-II-2 相關音樂語彙，如節奏、力度、速度等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。 視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。 視 A-III-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。 表 A-II-1 聲音、動作與劇情的基本元素。 表 A-III-1 家庭與社區的文化背景和歷史故事。	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。	學生能從自然與人造物中，探索音樂、視覺與表演構成要素，了解藝術與日常生活的關係，並在教師引導下欣賞不同時代、地域與風格的藝術，認識藝術創作與生活的關聯，例如選擇描述不同時代生活情景的臺灣民謠，賞析藝術味與生活美感經驗，亦能嘗試透過自己的聲音、身體，扮演各種角色、發展情節，提升感官體驗的敏銳度，充實生活美感的經驗，進而感知人與自然、家庭、社區與文化的關係與美感。

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
2-III-4 能探索樂曲創作背景與生活的關聯，並表達自我觀點，以體認音樂的藝術價值。 3-III-1 能參與、記錄各類藝術活動，進而覺察在地及全球藝術文化。 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。	音 A-III-1 器樂曲與聲樂曲，如：各國民謠、本土與傳統音樂、古典與流行音樂等，以及樂曲之作曲家、演奏者、傳統藝師與創作背景。 音 P-III-1 音樂相關藝文活動。 音 P-III-2 音樂與群體活動。 視 P-III-1 在地及全球藝文展演、藝術檔案。 表 P-III-4 議題融入表演、故事劇場、舞蹈劇場、社區劇場	藝-E-C1 識別藝術活動中的社會議題。	學生能在教師的引導下，透過對生活物件或藝術作品的觀察與探索，理解其與社會發展脈絡的互動關係，例如從報紙、網路，或談話內容中覺察反戰、性別平等、人權、環境永續等社會議題，從中討論人文背景、衝突成因與解決之道，並將之融入藝術創作活動中。亦可參與各種藝術活動，進而體認藝術如何回應、改變、影響在地及全球的藝術發展與社會文化。
2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。 3-II-5 能透過藝術表現形式，認識與探索群己	音 P-III-1 音樂相關藝文活動。 音 P-III-2 音樂與群體活動。	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。	在不同學習情境中，學生規劃班級、學校或社區等藝術活動或展演。學生可選擇有興趣的主題，與同儕討論活動內容、分工執掌與時程規劃，在此過程中理解他人的

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
關係及互動。 3-III-2 能了解藝術展演流程，並表現尊重、協調、溝通等能力。 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。	表 A-II-3 生活事件與動作歷程。 表 P-II-1 展演分工與呈現、劇場禮儀。 表 P-II-4 劇場遊戲、即興活動、角色扮演。 表 P-III-2 表演團隊職掌、表演內容、時程與空間規劃。		感受與團隊合作的重要性，並能利用校園空間展演作品。
3-II-1 能樂於參與各類藝術活動，探索自己的藝術興趣與能力，並展現欣賞禮儀。 2-III-3 能反思與回應表演和生活的關係。 2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。 2-III-6 能區分表演藝術類型與特色。	音 P-III-1 音樂相關藝文活動。 音 P-III-2 音樂與群體活動。 視 P-II-1 在地及各族群藝文活動、參觀禮儀。 表 A-III-1 家庭與社區的文化背景和歷史故事。	藝-E-C3 體驗在地及全球藝術與文化的多元性。	學生能結合學校、社區各種藝術活動，以及運用多媒體的平臺，讓學生藉由實地踏查、參觀、訪問、資料蒐集與影片欣賞等方式體驗與欣賞國內、外各類型的藝術活動、認識具代表性的藝術家或藝術團體，體驗在地與全球藝術的多元特色。

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
3-III-1 能參與、記錄各類藝術活動，進而覺察在地及全球藝術文化。	表 A-III-2 國內外表演藝術團體與代表人物。		

二、國民中學

(一) 音樂

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
音 3-IV-1 能透過多元音樂活動，探索音樂及其他藝術之共通性，關懷在地及全球藝術文化。	音 P-IV-1 音樂與跨領域藝術文化活動。 音 P-IV-2 在地人文關懷與全球藝術文化相關議題。	藝-J-A1 參與藝術活動，增進美感知能。	教師可以設計不同學習情境，引導學生參與音樂以及跨領域的藝文活動，例如社區音樂會、節慶活動、部落豐年祭、學校和藝文館所之音樂會等，進而讓學生探究音樂和其他藝術的關聯與共通性，此外，學生亦可探索藝術與其他領域的連結，如生活美感的經營，培養音樂藝術跨域整合的美感素養。
音 1-IV-2 能融入傳統、當代或流行音樂的風格，改編樂曲，以表達觀點。	音 E-IV-1 多元形式歌曲。基礎歌唱技巧，如：發聲技巧、表情等。 音 E-IV-2 樂器的構造、發音原理、演奏技巧，以及不同的演奏形式。 音 E-IV-4 音樂元素，如：音色、調式、和聲等。	藝-J-A2 嘗試設計思考，探索藝術實踐解決問題的途徑。	學生能夠學習設計思考，運用音樂提升生活品質或解決問題。例如嘗試以不同手法改編樂曲，在表達情感與觀點中發現音樂之美與生活應用的可能；又如教師依據學生興趣與能力設計適當多元改編手法，並提供機會鼓勵學生發表與相互欣賞，進而應用在生活中。
音 3-IV-1 能透過多元音樂活動，探索音樂及其他藝術之共通性，關懷在地及全	音 P-IV-1 音樂與跨領域藝術文化活動。 音 P-IV-2 在地人文關懷與全	藝-J-A3 嘗試規劃與執行藝術活動，因應情境需求發揮創意。	結合班級、學校、社區的活動，學生能夠和他人合作，依據不同目的、主題、情境等規劃各種形式音樂活動，展現音樂與跨領域的學習

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
球藝術文化。	球藝術文化相關議題。		成果，如班級音樂發表會、社團表演，或是社區音樂會等。
音 1-IV-1 能理解音樂符號並回應指揮，進行歌唱及演奏，展現音樂美感意識。 音 1-IV-2 能融入傳統、當代或流行音樂的風格，改編樂曲，以表達觀點。 音 2-IV-1 能使用適當的音樂語彙，賞析各類音樂作品，體會藝術文化之美。	音 E-IV-3 音樂符號與術語、記譜法或簡易音樂軟體。 音 E-IV-4 音樂元素，如：音色、調式、和聲等。 音 A-IV-2 相關音樂語彙，如音色、和聲等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。 音 A-IV-3 音樂美感原則，如：均衡、漸層等。	藝-J-B1 應用藝術符號，以表達觀點與風格。	學生在音樂學習歷程中，能夠有機會活用歌唱、演奏、創作、鑑賞的學習，以不同形式與手法表達個人或小組的觀點。此外，學生能夠運用多元表徵如肢體動作、語文表述、繪畫及戲劇等，表達其感受，並透過日積月累的學習逐漸形成自己的風格。
音 3-IV-2 能運用科技媒體蒐集藝文資訊或聆賞音樂，以培養自主學習音樂的興趣與發展	音 P-IV-1 音樂與跨領域藝術文化活動。 音 P-IV-2 在地人文關懷與全球藝術文化相關議題。	藝-J-B2 思辨科技資訊、媒體與藝術的關係，進行創作與鑑賞。	學生能夠善用科技媒體學習或欣賞音樂或藝文活動，進而自主學習。教師應指導學生了解科技與媒體素養，例如版權、網路倫理、媒體識讀等，協助學生能夠合法且安全地使用藝術網路資源。
音 2-IV-2 能透過討論，以探究樂曲創作背景與社會文化的關	音 A-IV-1 器樂曲與聲樂曲，如：傳統戲曲、音樂劇、世界音樂、電影	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	學生能探究不同時代、地域、風格等音樂，並且在教師引導下理解音樂創作與生活的關聯，例如選擇描述

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
聯及其意義，表達多元觀點。	配樂等多元風格之樂曲。各種音樂展演形式，以及樂曲之作曲家、音樂表演團體與創作背景。	感意識。	不同風格的音樂，領略音樂的美感經驗與生活之關聯。
音 3-IV-1 能透過多元音樂活動，探索音樂及其他藝術之共通性，關懷在地及全球藝術文化。	音 P-IV-1 音樂與跨領域藝術文化活動。 音 P-IV-2 在地人文關懷與全球藝術文化相關議題。	藝-J-C1 探討藝術活動中社會議題的意義。	引導學生探索與社會議題相關的音樂作品或創作，例如反戰、性別平等、人權、環境永續等議題，以及參與各種音樂活動，進而關懷藝術如何回應、改變、影響在地及全球的藝術發展與社會文化。
音 3-IV-1 能透過多元音樂活動，探索音樂及其他藝術之共通性，關懷在地及全球藝術文化。	音 P-IV-1 音樂與跨領域藝術文化活動。 音 P-IV-2 在地人文關懷與全球藝術文化相關議題。	藝-J-C2 透過藝術實踐，建立利他與合群的知，培養團隊合作與溝通協調的能力。	學生能夠結合生活中各種議題，以分工合作規劃多元形式藝文活動或展演，在團隊合作過程中，也能夠嘗試了解音樂或藝文展演相關工作的內容。
音 3-IV-1 能透過多元音樂活動，探索音樂及其他藝術之共通性，關懷在地及全球藝術文化。	音 P-IV-1 音樂與跨領域藝術文化活動。 音 P-IV-2 在地人文關懷與全球藝術文化相關議題。	藝-J-C3 理解在地及全球藝術與文化的多元與差異。	學生透過學校、社區、網路等各種藝文活動的參與，關懷與探索在地與全球音樂的特色，以及音樂跨領域展現的可能。

(二) 視覺藝術

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
視 3-IV-1 能透過多元藝文活動的參與，培養對在地藝文環境的關注態度。	視 P-IV-1 公共藝術、在地及各族群藝文活動、藝術薪傳	藝-J-A1 參與藝術活動，增進美感知能。	學生參與多元藝文展演活動，如學校、社區等藝文展館室內外的藝術展覽等，嘗試以不同的媒材與方式記錄，並關注在地藝術活動，體會藝術活動的特性，增進生活美感知能。
視 3-IV-3 能應用設計思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。	視 P-IV-3 設計思考、生活美感。	藝-J-A2 嘗試設計思考，探索藝術實踐解決問題的途徑。	學生學習設計思考嘗試運用藝術與設計的實踐活動，如與個人生活環境直接相關的蒐藏活動、DIY、環境布置等，以提升生活品質。
視 3-IV-2 能規劃或報導藝術活動，展現對自然環境與社會議題的關懷。	視 P-IV-2 展覽策劃與執行。	藝-J-A3 嘗試規劃與執行藝術活動，因應情境需求發揮創意。	學生透過對個人生活及外在環境中藝術活動的策展規劃，學生能逐步學習如何因應不同的環境，規劃合宜的藝術展演活動，展現對自然環境與社會議題的關懷。
視 1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。 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。	視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。 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	藝-J-B1 應用藝術符號，以表達觀點與風格。	學生能將多元媒材、技法等轉換為藝術語言符號，進行平面、立體，或數位形式等創作，並透過藝術賞析，理解視覺符號的意義與多元的觀點表達。

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
視 2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。	術、視覺文化。		
視 1-IV-3 能使用數位及影音媒體，表達創作意念。	視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。	藝-J-B2 思辨科技資訊、媒體與藝術的關係，進行創作與鑑賞。	學生能學習運用資訊、科技、數位影音媒體等，從事多元的藝術創作及賞析活動，以豐富美感生活。
視 1-IV-4 能透過議題創作，表達對生活環境及社會文化的理解。	視 E-IV-4 環境藝術、社區藝術。	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。	學生能在藝術作品中探索與辨識多元的議題，如：環境藝術、社區藝術，理解其異同，學習以多元的藝術語彙，表達藝術對生活環境及社會文化的感受與體驗，展現美感意識。
視 1-IV-4 能透過議題創作，表達對生活環境及社會文化的理解。 視 3-IV-1 能透過多元藝文活動的參與，培養對在地藝文環境的關注態度。	視 E-IV-4 環境藝術、社區藝術。 視 P-IV-1 公共藝術、在地及各族群藝文活動、藝術薪傳。	藝-J-C1 探討藝術活動中社會議題的意義。	學生透過多元藝術活動的參與及議題創作，辨識其內涵意義，了解與環境、社會文化發展脈絡的互動關係。
視 3-IV-2 能規劃或報導藝術活動，展現對自然環境與社會議題的關懷。	視 P-IV-2 展覽策劃與執行。	藝-J-C2 透過藝術實踐，建立利他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調的能力。	學生嘗試透過學校、社區或社會中各類藝文活動的策展規劃，主動參與、觀察、討論，以及記錄，經由多元的藝術實踐形式與他人合作，逐步發展利他與合群的

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
			知能，深化團隊合作與溝通協調力。
視 2-IV-3 能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。	視 A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術。	藝-J-C3 理解在地及全球藝術與文化的多元與差異。	學生探索生活周遭的、在地的、本土的藝文活動，理解特定之文化變遷、社會脈絡與藝文活動間的相互作用，並擴展到其他地區及全球性藝術與文化的比較。

(三) 表演藝術

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
表 2-IV-1 能覺察並感受創作與美感經驗的關聯。 表 3-IV-4 能養成鑑賞表演藝術的習慣，並能適性發展。	表 A-IV-1 表演藝術與生活美學、在地文化及特定場域的演出連結 表 P-IV-4 表演藝術活動與展演、表演藝術相關工作的特性與種類。	藝-J-A1 參與藝術活動，增進美感知能。	學生能察覺並感受在地生活的經驗，並鑑賞特定場域不同類型的表演藝術，如：參與部落、社區、縣市級的戲劇與舞蹈表演，欣賞國家級的劇場演出，增進對表演藝術美學的了解與興趣，以及相關學習、工作的生涯試探。
表 3-IV-2 能運用多元創作探討公共議題，展現人文關懷與獨立思考能力。	表 P-IV-2 應用戲劇、應用劇場與應用舞蹈等多元形式。	藝-J-A2 嘗試設計思考，探索藝術實踐解決問題的途徑。	學生能以公共議題為主題，來探索周遭的藝術媒材與生活議題。沿著理念、草圖、初稿、演練與討論等創作流程，嘗試創作小品，並能在歷程中留下檔案紀錄。不僅要展現人文關懷，也要能表現個人的觀點，並思考解決問題的途徑，作為下次設計

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
			的思辨基礎。
表 3-IV-1 能運用劇場相關技術，有計畫地排練與展演。	表 P-IV-1 表演團隊組織與架構、劇場基礎設計和製作。	藝-J-A3 嘗試規劃與執行藝術活動，因應情境需求發揮創意。	學生能規劃、組織團隊，向學校與社區提出戲劇、舞蹈小品展演申請，並能利用舞臺技術，如：燈光與音效等劇場媒介，因應劇情發展與所處環境，發揮創意，展現演出的效果。
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 E-IV-1 聲音、身體、情感、時間、空間、勁力、即興、動作等戲劇或舞蹈元素。 表 E-IV-2 肢體動作與語彙、角色建立與表演、各類型文本分析與創作。	藝-J-B1 應用藝術符號，以表達情意觀點與風格。	學生能以同理心去觀察生活中的人、事、物，並運用自己的感受力，透過聲肢動作、文本劇情、感官情緒等符碼，表達自己的情意觀點，並與同儕、觀眾互動溝通，達成良好的交流。
表 1-IV-3 能連結其他藝術並創作。 表 3-IV-3 能結合科技媒體傳達訊息，展現多元表演形式的作品。	表 E-IV-3 戲劇、舞蹈與其他藝術元素的結合演出。 表 P-IV-3 影片製作、媒體應用、電腦與行動裝置相關應用程式。	藝-J-B2 思辨科技資訊、媒體與藝術的關係，進行創作與鑑賞。	學生能結合電腦、投影、智慧手機、音效、錄音、燈光等多元媒介，並應用音樂、視覺藝術與多媒體結合劇場、廣播、影視與網絡，以及透過資訊科技蒐集各地的表演內容，配合學校或社區的表演空間進行展演呈現，以提升創作與賞析的能力。
表 2-IV-1 能覺察並感受創作	表 A-IV-1 表演藝術與生活	藝-J-B3 善用多元感官，探	學生能透過生活取材，實際訪談、戶外教育，了解在地

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
與美感經驗的關聯。	美學、在地文化及特定場域的演出連結。	索理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。	與特定場域的神話故事、歷史事件、社會議題，進行戲劇、舞蹈的小品創作，從創作過程中體會表演人物的品格、境遇、危機、衝突，進而發現解決問題的方法，並能運用於生活中，豐富美感經驗。
表 3-IV-2 能運用多元創作探討公共議題，展現人文關懷與獨立思考能力。	表 P-IV-2 應用戲劇、應用劇場與應用舞蹈等多元形式。	藝-J-C1 探討藝術活動中社會議題的意義。	學生應用意象劇場、論壇劇場或舞蹈劇場等創作模式，討論與思辨社會議題的成因背景與發展過程，並探索解決之道。
表 3-IV-1 能運用劇場相關技術，有計畫地排練與展演。	表 P-IV-1 表演團隊組織與架構、劇場基礎設計和製作。	藝-J-C2 透過藝術實踐，建立利他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調的能力。	學生能運用劇場之表、導演與舞臺技術，做展演規劃、即興排練，共創展演作品，並能在此過程中理解他人的感受，相互配合，以培養劇場道德與團隊合作的能力。
表 2-IV-1 能覺察並感受創作與美感經驗的關聯。 表 2-IV-2 能體認各種表演藝術發展脈絡、文化內涵及代表人物。	表 A-IV-1 表演藝術與生活美學、在地文化及特定場域的演出連結。 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。	藝-J-C3 理解在地及全球藝術和文化的多元與差異。	學生能先透過實地踏查、訪問、資料蒐集等方式，關懷在地的表演者與表演形式；學生也能透過鑑賞全球各地的演出影片，嘗試模仿、應用於創作中，同時思辨在地與全球間在藝術與文化上的多元與差異。

三、普通型高級中等學校必修課程

(一) 音樂

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
音 1-V-1 能運用讀譜知能及唱奏技巧詮釋樂曲，進行歌唱或演奏，提升生活美感。	音 E-V-1 各種唱（奏）技巧與形式。 音 E-V-2 音樂詮釋、音樂風格*。 音 E-V-4 音樂元素，如：織度、曲式等。 音 E-V-5 簡易作曲手法，如：反覆、模進、變奏等。 音 P-V-1 當代多元文化。 音 P-V-2 文化資產保存與全球藝術文化相關議題。 音 P-V-3 音樂的跨領域應用*。	藝S-U-A1 參與藝術活動，以提升生活美感及生命價值。	學生可以在教師設計藝術專題/主題/議題跨科目、跨領域的課程中，選擇有興趣的主題，運用所學，以小組合作方式實作與自主探究，例如社區聲音或藝文景觀、節慶歷史演進、部落民族教育、藝術介入生活、藝文傳播行銷等，收集與整合各種資源，培養藝術跨域整合與生活應用的美感素養。
音 2-V-2 能探究樂曲創作背景與文化的關聯，並闡述自我觀點。	音 A-V-3 相關音樂語彙，如織度、曲式等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。 音 A-V-4 音樂美感原則。	藝S-U-A2 運用設計與批判性思考，以藝術實踐解決問題。	學生能夠運用批判性思考探究音樂創作背景與文化關聯，認識不同時代與地域音樂風格形成的因素，進而發現當前生活的相關議題，運用設計思考應用音樂所學解決問題，以提升生活品質。

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
音 3-V-2 能進行音樂跨領域專題實作或展演，以提升團隊合作與自主學習的能力。	音 P-V-1 當代多元文化。 音 P-V-2 文化資產保存與全球藝術文化相關議題。 音 P-V-3 音樂的跨領域應用*。	藝S-U-A3 發揮創新精神，並具備規劃、執行省思藝術展演能力，以因應社會變化。	結合班級、學校、社區、社會等藝文活動，學生能夠和他人合作，發揮創新精神，依據不同目的、主題、情境需求規劃各種形式藝文活動，展現音樂與跨領域的學習成果，如：班級音樂發表會、社團表演，或是社區音樂會等，並且於音樂活動後省思整體歷程與成果，以持續精進與求新求變。
音 1-V-2 能即興、改編或創作樂曲，並表達與溝通創作意念。	音 E-V-2 音樂詮釋、音樂風格*。 音 E-V-4 音樂元素，如：織度、曲式等。	藝S-U-B1 活用藝術符號表達情意觀點和風格，並藉以做為溝通之道。	學生能夠在教師設計的情境中，依不同目的、主題、情境等運用不同手法即興、改編或創作樂曲，表現與表達個人或小組的觀點，並透過日積月累的學習，展現風格。
音 1-V-3 能關注社會議題，運用記譜方式或影音軟體，記錄與分享作品。	音 E-V-2 音樂詮釋、音樂風格*。 音 E-V-4 音樂元素，如：織度、曲式等。 音 E-V-5 簡易作曲手法，如：反覆、模進、變奏等。	藝S-U-B2 運用多媒體與資訊科技進行創作思辨、批判與溝通。	學生能夠運用多媒體、自由與合法軟體關切社會議題，並且發表與分享作品與觀點。在運用科技媒體歷程中，學生能夠展現科技與媒體素養，例如使用合法軟體、著作權、網路倫理、媒體識讀等。
音 2-V-1 能使用適當的音樂語彙，賞析不同時期	音 A-V-1 多元風格之樂曲。 音 A-V-2	藝S-U-B3 善用多元感官，體驗與鑑賞藝術文化	學生能透過五感體驗，鑑賞不同時代、地域、風格等音樂，探究音樂作品與

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
與地域的音樂作品，探索音樂與文化的多元。	音樂展演形式。 音 A-V-5 音樂家與音樂表演團體。	與生活。	生活的關聯，例如自主選擇不同風格的音樂，分析音樂的美感經驗與生活文化的關聯。
音 3-V-1 能探究在地及全球藝術文化相關議題，並以音樂展現對社會及文化的關懷。	音 P-V-1 當代多元文化。 音 P-V-2 文化資產保存與全球藝術文化相關議題。 音 P-V-3 音樂的跨領域應用*。	藝 S-U-C1 養成以藝術活動關注社會議題的意識及責任。	學生能夠探究在地與全球藝術文化發展的相關議題，例如反戰、性別平等、人權、環境永續等，以及參與各種音樂活動，進而分析與了解藝術如何回應、改變、影響在地及全球的藝術發展與社會文化。
音 3-V-2 能進行音樂跨領域專題實作或展演，以提升團隊合作與自主學習的能力。	音 P-V-1 當代多元文化。 音 P-V-2 文化資產保存與全球藝術文化相關議題。 音 P-V-3 音樂的跨領域應用*。	藝S-U-C2 透過藝術實踐，發展適切的人際互動，增進團隊合作與溝通協調的能力。	學生能夠結合生活中各種議題，以跨域整合、分工合作方式規劃多元形式藝文活動或展演；在團隊合作過程中，運用設計思考解決問題，以及認識藝文展演相關工作的內容。
音 3-V-1 能探究在地及全球藝術文化相關議題，並以音樂展現對社會及文化的關懷。	音 P-V-1 當代多元文化。 音 P-V-2 文化資產保存與全球藝術文化相關議題。 音 P-V-3 音樂的跨領域應用	藝 S-U-C3 探索在地及全球藝術與文化的多元與趨勢。	學生透過多元平臺與學習機會參與、收集各種藝文活動資訊，進而探究在地與全球藝術文化發展趨勢，並且運用所學參與相關議題活動，如文化資產保存、文化創意產業發展等，實踐音樂跨領域應

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
	*。		用。

註：學習內容附「*」標記者，表示每科目超過 2 學分時建議增加之內容。

(二) 美術

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
美 3-V-1 能透過多元藝文活動的主動參與，展現對在地及世界文化的探索與關懷。	美 P-V-1 藝術組織與機構、文化資產、藝文時事。	藝 S-U-A1 參與藝術活動，以提升生活美感及生命價值。	鼓勵學生主動參與藝術活動，探索藝術對在地及世界文化的關懷，並省思與藝術活動相關的人、事、物、機制等，進而體會藝術的特性，以及對於人生價值的真義。
美 3-V-3 能應用設計思考及藝術知能，因應特定議題提出解決方案。	美 P-V-3 文化創意、生活美學*。	藝 S-U-A2 運用設計與批判性思考，以藝術實踐解決問題。	學生能運用設計思考的方法發現問題，並具體提出解決方案，透過藝術實踐達到生活藝術、藝術生活的美好境界。
美 3-V-2 能發表多元藝術活動，傳達對在地及全球性重要議題的省思。	美 P-V-2 主題藝術活動與策展、雲端策展。	藝 S-U-A3 發揮創新精神，並具備規劃、執行省思藝術展演能力，以因應社會變化。	學生透過多元的藝術策展活動，關照在地及全球性議題，並具體展現創意構思。
美 1-V-1 能運用多元視覺符號詮釋生活經驗，並與他人溝通。	美 E-V-1 色彩與造形應用、形式原理、平面與立體構成原理*、視覺符號分析與詮釋*。	藝 S-U-B1 活用藝術符號表達情意觀點和風格，並藉以做為溝通之道。	學生經由藝術品鑑賞，理解視覺符號的象徵意義，並透過藝術批評分析、詮釋，深入體會作品傳達的情意與風格。
美 1-V-3 能運用數位及影音	美 E-V-3 影音媒體與表現技	藝 S-U-B2 運用多媒體與資訊	學生靈活運用數位及影音媒體及表現技巧，擴展藝術

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
媒體，進行創作表現。	法、數位媒體與表現技法*。	科技進行創作思辨、批判與溝通。	的多樣性，並藉由賞析思辨作品的意涵。
美 3-V-4 能透過藝術活動，展現對人文與環境議題的關懷及省思。	美 P-V-4 藝術與社會、生態藝術、藝術行動*、藝術職涯*。	藝 S-U-B3 善用多元感官，體驗與鑑賞藝術文化與生活。	學生參與藝術創作或鑑賞，體會多元藝術的主題和形式，如環境藝術、生態藝術、社群藝術等，學習以藝術活動做為探究或論述社會現象與社會議題的態度及責任。
美 1-V-4 能透過議題創作，展現對生活環境及社會文化的省思。 美 3-V-4 能透過藝術活動，展現對人文與環境議題的關懷及省思。	美 E-V-4 公共藝術、社群藝術*。 美 P-V-4 藝術與社會、生態藝術、藝術行動*、藝術職涯*。	藝 S-U-C1 養成以藝術活動關注社會議題的意識及責任。	
美 3-V-2 能發表多元藝術活動，傳達對在地及全球性重要議題的省思。	美 P-V-2 主題藝術活動與策展、雲端策展。	藝 S-U-C2 透過藝術實踐，發展適切的人際互動，增進團隊合作與溝通協調的能力。	學生理解社群與藝文活動的互動性，並能因應學習情境，整合藝術知能與重要議題，進行跨領域、跨學科的藝術實踐活動。
美 2-V-3 能分析藝術產物的文化脈絡，以思考在地與全球化特性。 美 3-V-1 能透過多元藝文活動的主動參與，展	美 A-V-3 臺灣美術、中國美術*、世界美術*。 美 P-V-1 藝術組織與機構、文化資產、在地及各族群藝文活動。	藝 S-U-C3 探索在地及全球藝術與文化的多元與趨勢。	學生以多元的創作、展演或專題探索等方式，理解特定之文化變遷、社會脈絡與藝文活動間的相互關係，並擴展接觸的層面，從在地到全球，深入關注藝術相關議題，並提出看法。

藝術領域學習重點		藝術領域核心素養	說明
學習表現	學習內容		
現對在地及世界文化的探索與關懷。			

註：學習內容附「*」標記者，表示每科目超過 2 學分時建議增加之內容。

(三) 藝術生活

藝術領域學習重點				藝術領域 核心素養	說 明
學習表現	學習內容				
	視覺應用	音樂應用	表演藝術		
藝 3-V-1 能認識文化資產，豐富藝術生活。	藝 P-V-1 設計思考與美感經驗。	藝 P-V-3 流行音樂與創意產業。	藝 P-V-5 各類表演藝術、在地及族群藝文活動的參與習慣。	藝 S-U-A1 參與藝術活動，以提升生活美感及生命價值。	學生生活中參與藝術活動，體驗各類設計與藝術之審美感知，分享自己的想法，並能綜合各種不同的觀點，以增進審美感知的能力。
藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生活中各類藝術型態觀察、探索及表達的能力。 藝 3-V-1 能認識文化資產，豐富藝術生活。	藝 E-V-2 設計與多媒體*。	藝 P-V-4 音樂與文化*	藝 P-V-5 各類表演藝術、在地及族群藝文活動的參與習慣。 藝 P-V-6 表演藝術應用於生活、職涯、傳統文化與公民議題。*	藝 S-U-A2 運用設計與批判性思考，以藝術實踐解決問題。	學生連結學校與社區等資源實地參訪，體驗與鑑賞，透過設計思考，發現問題，解決問題，將美感經驗落實於生活實踐中。
藝 2-V-2 能了解藝術	藝 A-V-2 設計與環	藝 E-V-4 音樂與跨	藝 E-V-6 劇場與科	藝 S-U-A3 發揮創新精神，	學生藉由多元設計與藝術的觀察體驗，並能善用

藝術領域學習重點				藝術領域 核心素養	說 明
學習表現	學習內容				
	視覺應用	音樂應用	表演藝術		
與社會、歷史及文化的關係。 藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生活中各類藝術型態觀察、探索及表達的能力。	境*。	領域展演創作*。 藝 A-V-3 音樂與環境空間*。	技媒體之活動規劃、排練、整合與製作*。	並具備規劃、執行省思藝術展演能力，以因應社會變化。	規劃、執行、整合與跨領域的創新展演，具體展現藝術的表現力。
藝 1-V-2 能理解各類藝術型態之創作原則、組合元素及表現方法。	藝 E-V-1 人造物的材料、結構與形式。	藝 E-V-4 音樂與跨領域展演創作*。	藝 E-V-6 劇場與科技媒體之活動規劃、排練、整合與製作*。	藝 S-U-B1 活用藝術符號表達情意觀點和風格，並藉以做為溝通之道。	學生能透過各種媒材、結構、形式及跨領域的體驗學習，以理解藝術生活三類別探究的情意觀點，學生可以透過傳統、科技媒體與同儕學習、感知、理解各類藝術的創作方法。
藝 1-V-2 能理解各類藝術型態之創作原則、組合元素及表現方法。	藝 E-V-2 設計與多媒體*。	藝 E-V-3 音樂與科技媒體。	藝 E-V-6 劇場與科技媒體之活動規劃、排練、整合與製作*。	藝 S-U-B2 運用多媒體與資訊科技進行創作思辨、批判與溝通。	學生能應用多媒體與資訊科技進行跨領域的體驗學習，以理解藝術生活三類別的藝術探究，深入理解各類藝術型態的創作與思辨。
藝 2-V-1 能具備對各類藝術之美感經驗及鑑賞	藝 P-V-1 設計思考與美感經驗。	藝 P-V-3 流行音樂與創意產業。	藝 P-V-5 各類表演藝術、在地及族群藝文活	藝 S-U-B3 善用多元感官，體驗與鑑賞藝術文化與生活。	學生能主動參與藝文活動，運用多元感觀，探尋或踏查，蒐集、分析、歸納在地文化資產，並透過鑑賞方法做深入的思辨，

藝術領域學習重點				藝術領域 核心素養	說 明
學習表現	學習內容				
	視覺應用	音樂應用	表演藝術		
的能力。 藝 3-V-1 能認識文化 資產，豐富 藝術生活。			動的參與 習慣。		累積美感經驗。
藝 2-V-2 能了解藝術 與社會、歷 史及文化的 關係。	藝 E-V-2 設計與多 媒體*。 藝 A-V-1 設計與影 像、電影 藝術	藝 E-V-4 音樂與跨 領域展演 創作*。	藝 E-V-5 身體、聲 音、戲劇、 舞蹈之即 興與創作。 藝 E-V-6 劇場與科 技媒體之 活動規劃、 排練、整合 與製作*。	藝 S-U-C1 養成以藝術活 動關注社會議 題的意識及責 任。	學生生活中選取各類設 計與藝術品，藉由嘗試、 探索、學習、討論，逐漸 累積對各類藝術（如音 像、電影、表演藝術等） 美感知能，深入關注藝術 與社會、歷史及文化的關 係。
藝 1-V-1 能運用設計 思考，加強 對生活中各 類藝術型態 觀察、探索 及表達的能 力。	藝 E-V-2 設計與多 媒體*。	藝 A-V-3 音樂與音 像藝術。	藝 E-V-5 身體、聲 音、戲劇、 舞蹈之即 興與創作。 藝 E-V-6 劇場與科 技媒體之 活動規劃、 排練、整合 與製作*。	藝 S-U-C2 透過藝術實踐， 發展適切的人 際互動，增進 團隊合作與溝 通協調的能力。	學生為建立以人為本的 解決問題方法，可藉由觀 察、了解、發想、構思、 執行，尋求創新的思考表 達力，並透過同儕互動討 論，增進團隊合作與溝通 協調的能力。
藝 3-V-2 能連結區域	藝 P-V-2 設計與文	藝 P-V-4 音樂與文	藝 E-V-5 身體、聲	藝 S-U-C3 探索在地及全	鼓勵學生參與在地文化 活動，了解區域文化與全

藝術領域學習重點				藝術領域 核心素養	說 明
學習表現	學習內容				
	視覺應用	音樂應用	表演藝術		
文化與全球的議題。	化*	化*	音、戲劇、舞蹈之即興與創作。 藝 P-V-6 表演藝術應用於生活、職涯、傳統文化與公民議題。*	球藝術與文化的多元與趨勢。	球彼此間相互依存、密不可分的重要議題，激發學生能經由論證、批判思考，分享自己的想法，深入探究藝術、文化與全球議題。

註：學習內容附「*」標記者，表示每科目超過 2 學分時建議增加之內容。

肆 學習重點解析

肆、學習重點解析

「學習重點」係以國小至高中作整體規劃，具連貫性，本章分別針對「藝術領域學習重點整體」及「藝術領域各教育階段與各科學習重點」作說明。「學習表現」強調以學習者為中心的觀念，重視認知、情意與技能之學習展現，能具體展現或呼應該領域/科目核心素養；「學習內容」則涵蓋該領域/科目之重要事實、概念、原理原則、技能、態度與後設認知等知識，是領域/科目中重要的、基礎的內容。學校教師、地方政府或出版社得依其專業需求與特性，將學習內容做適當的轉化，以發展適當的教材。

一、藝術領域學習重點整體說明

國民小學及國民中學之藝術領域包括音樂、視覺藝術及表演藝術，普通型高級中等學校包括音樂、美術及藝術生活。十二年國教藝術領綱以「學習構面」與「關鍵內涵」組織領域課程架構，統整領域內不同科目之間之共同內涵，學習構面包括「表現」、「鑑賞」和「實踐」，「關鍵內涵」其中「表現」之關鍵內涵包括：歌唱演奏、視覺探索、媒介技能、表演元素、創作展現；「鑑賞」之關鍵內涵包括：審美理解、審美感知；「實踐」之關鍵內涵包括：藝術參與、生活應用。依據不同的關鍵內涵，進而引導「學習表現」與「學習內容」之建構，兩者可發展出一對一或一對多的不同組合，協助教師課程設計、教材研發、教科書編審、以及評量的實施。

二、藝術領域各教育階段與各科學習重點說明

以下以分成國民小學、國民中學及普通高級中等學校三個教育階段呈現：

(一) 國民小學

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
第二學習階段：	表現	歌唱演奏	1-II-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，建立與展現歌唱及演奏的基本技巧。	音 E-II-1 多元形式歌曲，如：獨唱、齊唱等。基礎歌唱技巧，如：聲音探索、姿勢等。 音 E-II-2 簡易節奏樂器、曲調樂器的基礎演奏技巧。
		視覺探索	1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。	
		媒介技能	1-II-3	

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
三、四年級			能試探媒材特性與技法，進行創作。	音 E-II-3 讀譜方式，如：五線譜、唱名法、拍號等。
		表演元素	1-II-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素和形式。	音 E-II-4 音樂元素，如：節奏、力度、速度等。
		創作展現	1-II-5 能依據引導，感知與探索音樂元素，嘗試簡易的即興，展現對創作的興趣。	音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。
	1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。		視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。	
	1-II-7 能創作簡短的表演。		視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。	
	1-II-8 能結合不同的媒材，以表演的形式表達想法。		視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	
			表 E-II-1 人聲、動作與空間元素和表現形式。	
			表 E-II-2 開始、中間與結束的舞蹈或戲劇小品。	
			表 E-II-3 聲音、動作與各種媒材的組合。	
	學習表現與不同科目的學習內容搭配重點與說明如下			
—（音樂）學習重點說明及舉例：				
1. 本階段旨在提高學生對於歌唱演奏的興趣，教師授予基本歌唱技巧，學生藉由聽奏、聽唱之經驗累積，循序漸進建立歌唱演奏知能。				

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
				2. 教師進行歌唱演奏教學時，可經由實作經驗帶入教學內容，協助學生體會音樂知識與實作之關聯。 3. 在進行創作教學時，教師須營造正向、安全的環境，鼓勵學生勇於創作；在即興之前，學生應能體會探索音樂元素，如：節奏、力度、速度等特性之表述，以之擴充即興知能；教學中宜表明教學之具體方向，讓學生得以依循，如：擊掌兩小節節奏之即興創作，或提供具體文字敘述，引導學生依據音樂內涵進行肢體即興展現。 －（視覺藝術）學習重點說明及舉例： 1. 從視覺元素的探索（例如：色彩、造形、空間……等）以及基本媒材技法（例如：蠟筆畫、撕貼畫……等）的學習出發，學生能嘗試創作表現。 2. 教材的編選可以包括色彩的認識（例如：分辨色彩家族）、造形的練習與探索（例如：摺紙、物品的堆疊或排列等）、生活空間的體驗（例如：藝術廊道體驗）、生活周遭可運用的材料（例如：線材、紙材、陶土或資源回收等材料）、線性（例如：鉛筆、簽字筆、粉蠟筆等硬式或軟毛筆）的表現方法，基本工具的使用（例如：彩畫工具、裁切工具、陶土用具或版畫滾筒等）。 3. 可運用主題教學（例如：想像畫或與生活有關的主題等）引導學生表現想像力，或引導學生體驗平面（例如：繪畫或拼貼等）或立體（例如：佈置、堆疊等）的創作方式。 －（表演藝術）學習重點說明及舉例： 1. 表演元素強調：（1）自我身體與動作的感知；（2）以肢體動作回應外在的人聲、敲擊物、蟲鳴、鳥叫、街聲、風景、閃光、建築、藝術品、同伴、教具、多媒體或任何外界的社會環境，都可刺激學生的感官以產生任何動作；（3）以肢體動作模仿任何人物、動物、植物、機械、自然景象之動作；（4）以肢體動作表現內在心理、情感與生理的經驗，如：喜、怒、哀、樂、忌、恨等。 2. 創作展現強調：（1）由個體的動作探索開始，發現身體的感知，如：身體知覺、兩側感和方向感、肌覺、平衡感、距離感、關節位置、肌肉張力、重心調整等；（2）透過觀察作片斷的動作觀察與模仿，產生各種不同人物的肢體語彙，如：家人、師長、同儕、名人、小人物；（3）透過探索聲音與動作、音樂與舞蹈、肢體語彙與器物、文本與情境、生活與環境之對話過程，察覺與自己與他人、環境和自然的關係，並能分享其探索過程及結果；（4）探索方式包括實際體驗、角色扮演、閱讀、影片欣賞、觀

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
	察紀錄、人物訪問、觀賞表演 (如：兒童劇、掌中劇、京劇、話劇、歌舞劇、默劇、歌仔戲、臺灣民俗藝陣、原住民舞蹈等)。			
	鑑賞	審美感知	2-II-1 能使用音樂語彙、肢體等多元方式，回應聆聽的感受。	音 A-II-1 器樂曲與聲樂曲，如：獨奏曲、臺灣歌謠、藝術歌曲，以及樂曲之創作背景或歌詞內涵。
			2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。	音 A-II-2 相關音樂語彙，如節奏、力度、速度等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。
			2-II-3 能表達參與表演藝術活動的感知，以表達情感。	音 A-II-3 肢體動作、語文表述、繪畫、表演等回應方式。
		審美理解	2-II-4 能認識與描述樂曲創作背景，體會音樂與生活的關聯。	視 A-II-1 視覺元素、生活之美、視覺聯想。
			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。	視 A-II-2 自然物與人造物、藝術作品與藝術家。
			2-II-6 能認識國內不同型態的表演藝術。	視 A-II-3 民俗活動。
			2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。	表 A-II-1 聲音、動作與劇情的基本元素。 表 A-II-2 國內表演藝術團體與代表人物。 表 A-II-3 生活事件與動作歷程。

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
	學習表現與不同科目的學習內容搭配重點與說明如下 －（音樂）學習重點說明及舉例： 1. 教師應鼓勵學生使用描述音樂元素之音樂術語、相關之一般性描述用語及肢體語彙之多元方式學習。 2. 所使用的音樂語彙，當能與音樂鑑賞之作品密切連結。如：在獨奏曲之音色、速度快慢、力度大小進行音樂術語與感知之對應；在童謠、唸謠、民謠中進行表情術語與感知之對應；在歌曲之歌詞、曲調中感知音樂與語言表述的關聯性等。 3. 當以生活經驗進行審美理解，並激發後續主動學習。如：教師介紹音樂家生平故事時，能強調創作背景或時代特性，並引導討論作曲家之創作靈感與表現手法等問題意識。 －（視覺藝術）學習重點說明及舉例： 1. 從生活事物與藝術的美感認知與理解，對自己與他人的表現，能有積極的互動、認識與歡喜，體驗關係的存在與意義。 2. 教材的編選可以包括學校或家庭生活用具的賞析、學校景觀環境或藝術家與其作品的觀察與感知，認識與理解（如：校園形形色色大搜查、生活器物造形與聯想、文創商品賞析、校園之美、藝術家的故事等）。 3. 教學的引導，可以多元的方式（如：問答、討論、競賽或模擬等），鼓勵學生發覺審美對象的特色，表達自己的體會與想法、感受與聯想，以及學會觀察與聆聽他人的做法與想法。 －（表演藝術）學習重點說明及舉例： 1. 鑑賞構面強調透過體驗、探索、即興、創作、表演、呈現、鑑賞、環境互動、參與或訪問等，以了解與體認表演藝術。 2. 為加強自我的美感認知與體驗，先以自省的方式理解自我的創作美感與經驗，再以賞析的眼光發現他人多元的藝術表現。 3. 鼓勵學生發覺審美對象的特色，同時能表達自我的認知與看法，並且學會觀察與聆聽他人的意見。			
	實踐	藝術參與	3-II-1 能樂於參與各類藝術活動，探索自己的藝術興趣與能力，並展現	音 P-II-1 音樂活動、音樂會禮儀。 音 P-II-2

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
			欣賞禮儀。 3-II-2 能觀察並體會藝術與生活的關係。	音樂與生活。 視 P-II-1 在地及各族群藝文活動、參觀禮儀。
	生活應用	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。 3-II-4 能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境。 3-II-5 能透過藝術表現形式，認識與探索群己關係及互動。	視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。 表 P-II-1 展演分工與呈現、劇場禮儀。 表 P-II-2 各類形式的表演藝術活動。 表 P-II-3 廣播、影視與舞臺等媒介。 表 P-II-4 劇場遊戲、即興活動、角色扮演。	
學習表現與不同科目的學習內容搭配重點與說明如下 —（音樂）學習重點說明及舉例： 1. 引導學生探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力；並於聆賞時仔細觀察演唱者的造形、裝扮及表情，進而嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。 2. 鼓勵學生使用適當的視覺、音樂、表演之藝術詞彙，說明自己和他人作品的特徵和價值，表達自己對藝術創作的審美經驗與見解，以此實踐生活應用。如：能在特別節日或場合，為家人選擇適合的音樂。 3. 應當培養學生以正確的觀念和態度，欣賞各類型的藝術展演活動，並能注重聆賞禮儀，尊重演奏唱者。				

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
第三學習階段：五、六年級	表現		－（視覺藝術）學習重點說明及舉例： 1. 從學校或生活中藝術或參觀展館、文化活動的參與，學會應有的禮節、參與的習慣，並培養對藝文的喜好與應用。 2. 教材的編選可以包括學校或生活中的節慶的裝扮與布置（如：校慶裝扮遊行、節日慶祝展演等）、藝術或科學館所的活動、縣市宗教廟宇或教堂等的慶典（如：元宵燈會、復活節彩蛋、造型踩街等）、傳統文物的發想與創新設計、百貨公司或購物中心的環境空間規劃與設計等。 3. 教學時宜多應用生活實作的設計思考策略，引導學生動手做，從自己生活相關的衣、食、用等方面著手，練習發現問題的存有與解決。如：如何辦理藝術市集活動？應用設計思考的問題解決步驟，找出場合與藝術活動的對應元素與關係等。 －（表演藝術）學習重點說明及舉例： 1. 學習表現強調表演能力、探索表演藝術媒材特性與技法、珍視自己與他人的藝術創作、樂於參與表演藝術活動，並展現劇場觀賞的禮貌與學習態度等。 2. 透過劇場遊戲、即興活動、角色扮演探索群己關係，並且以互動的方式進行創作。 3. 能應用日常生活中的媒體於創作學習，如：電腦、廣播、投影、燈光、音效、錄音、行動裝置等多元媒介。	
			1-III-1	音 E-III-1
			1-III-2	音 E-III-2
			1-III-3	音 E-III-3
			1-III-4	音 E-III-4
			1-III-5	音 E-III-5

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
			能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。 1-III-8 能嘗試不同創作形式，從事展演活動。	圖形譜、簡譜、五線譜等。 音 E-III-5 簡易創作，如：節奏創作、曲調創作、曲式創作等。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 視 E-III-3 設計思考與實作。 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。 表 E-III-2 主題動作編創、故事表演。 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。
學習表現與不同科目的學習內容搭配重點與說明如下 － (音樂) 學習重點說明及舉例： 1. 能以遊戲方式引發自主學習興趣，以建立基礎唱奏技巧；在歌曲輪唱、合唱，與器樂曲獨奏、齊奏、合奏時，當激發學童感受共同參與唱奏的樂趣。在唱奏教學上，能以遊戲方式引發學習興趣，除了讓學生習得唱奏技能外，更強調能和他人合唱合奏共學				

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
				之情意，激發學童感受參與唱奏的樂趣。 2. 本階段之音樂學習重點：「曲調」強調級進、跳進、音程等；「調式」則強調中國五聲音階、大調等調式特性；「簡易創作」強調節奏創作，如：使用指定的節奏型創作；「曲調創作」，如：模進；「曲式創作」，如：三段體；「記譜法」強調能記錄自己的創作，共同並與他人分享樂曲創作內涵與理念為要。 －（視覺藝術）學習重點說明及舉例： 1. 透過覺察視覺元素（如：點、線、面、形體、材質、空間、色彩等）、運用構成要素（如：形狀、色彩、光影、紋理、空間等有機或幾何形體的變化，結構或組合的方式），並學習多元媒材與技法，進行多元創作表現，並引導學生自我探索回應探索創作歷程。例如：反思想表達的主題？運用何種方法、材料？遇到那些困難？如何解決？表達什麼風格？感想心得等。 2. 教材的編選可以包括探索色彩的辨識知能、色彩意象與溝通（如：色彩與季節、色彩與我/我的服裝設計等），視覺元素與構成要素運用轉化為單元（如：四方連續、歐普藝術、紙的立體造形等）或議題融入創作表現（如：環保、人權、海洋等）。 3. 重視以人為本的思考，問題解決的能力；學習探究、聚焦、產生想法、決定、做出原型、合作與分享的設計思考歷程，亦培養「探索→實作→反思→創新」的設計思考學習價值，可運用在平面、立體創作或專題活動。如：運動會主題與海報設計、未來交通工具、角落美學改造設計等。 －（表演藝術）學習重點說明及舉例： 1. 表演元素強調：（1）發展身體與動作的感知，應用想像力、觀察力、反應力，並以肢體語彙探索表演藝術的元素和技巧；（2）透過主題動作模仿任何人、事、物之特性。 2. 強調探索動作的主要元素空間與時間：（1）空間元素，如：方向、定位、大小、姿勢、線條、形狀、路徑、水平、幾何圖形等；（2）時間元素，如：拍子、節奏、旋律、期間、力流、時間點、重拍、動力等。 3. 強調探索戲劇的元素，如：情節、人物、對話、主旨、場面、節奏等。 4. 透過探索聲音與動作、音樂與舞蹈、肢體語彙與物件、文本與情境、生活與環境之對話過程，察覺與自己相關的人、事、物之關係，並分享其過程及結果。 5. 創作時進入不同表演形式的理解與探索，並嘗試整合不同的媒材。

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
	鑑賞	審美感知	2-III-1 能使用適當的音樂語彙，描述各類音樂作品及唱奏表現，以分享美感經驗。 2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。 2-III-3 能反思與回應表演和生活的關係。	音 A-III-1 器樂曲與聲樂曲，如：各國民謠、本土與傳統音樂、古典與流行音樂等，以及樂曲之作曲家、演奏者、傳統藝師與創作背景。 音 A-III-2 相關音樂語彙，如曲調、調式等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。 音 A-III-3 音樂美感原則，如：反覆、對比等。
		審美理解	2-III-4 能探索樂曲創作背景與生活的關聯，並表達自我觀點，以體認音樂的藝術價值。 2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。 2-III-6 能區分表演藝術類型與特色。 2-III-7 能理解與詮釋表演藝術的構成要素，並表達意見。	視 A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。 視 A-III-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。 視 A-III-3 民俗藝術。 表 A-III-1 家庭與社區的文化背景和歷史故事。 表 A-III-2 國內外表演藝術團體與代表人物。 表 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
				元素的組合。
學習表現與不同科目的學習內容搭配重點與說明如下				
－（音樂）學習重點說明及舉例：				
1. 進行音樂賞析時，教師可運用多元的觀點介紹作品，如：音樂要素、律動、展演、唱奏、書畫等，並提供學生具有傳統、當代或流行音樂風格的基礎元素之學習資源，提升音樂探究與學習意願。				
2. 教師可營造開放接納的空間，鼓勵學生以多元化方式的音樂語彙表述音樂作品或其感想。				
3. 透過引導讓學生對音樂直觀的感受或想像，逐漸發展至美感原則、並實際以音樂旋律、節奏等為例，闡述說明審美標準或概念，並以適當的音樂術語或語彙描述樂曲之作品內涵及演奏唱者之表現特色，以進行比較或評論，提升審美的層次。				
－（視覺藝術）學習重點說明及舉例：				
1. 培養對事物的形式、特徵，以主動的、直接的經驗與感受，並透過審美想像與審美經驗的解釋，以表達自我的情感。				
2. 能感受和體驗大自然的美、觀察生活物件特徵（如：色彩、造形、材質、結構……等）、賞析藝術品，學習以藝術語彙表達（如：反覆、漸層、對稱、平衡、對比……等）。				
3. 透過直覺、移情、互動、描述、分析、解釋與評價等多元方法歷程，體認各種藝術價值、風格與脈絡。				
4. 教材的編選可包括自然物與人造物、東西方藝術家與作品風格、流行文化等。				
－（表演藝術）學習重點說明及舉例：				
1. 審美感知即是透過實際體驗、角色扮演、閱讀、影片欣賞、觀察紀錄、人物訪問、觀賞等，達到藝術的美感認知與理解。				
2. 鼓勵學生覺察作品的特色，表達自己的體會與想法。				
3. 開始了解與探索藝術的內容（文本）、形式（結構）與媒材。				
4. 藝術鑑賞的範疇從自我逐漸向外擴展，乃至家庭、社區、國家社會、歷史之文藝作品。				
實踐	藝術參與	3-III-1 能參與、記錄各類藝術活動，進而覺察在地及全球藝術文化。	音 P-III-1 音樂相關藝文活動。 音 P-III-2	

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
			3-III-2 能了解藝術展演流程，並表現尊重、協調、溝通等能力。	音樂與群體活動。 視 P-III-1 在地及全球藝文展演、藝術檔案。
		生活應用	3-III-3 能應用各種媒體蒐集藝文資訊與展演內容。 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。 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。	視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。 表 P-III-1 各類形式的表演藝術活動。 表 P-III-2 表演團隊職掌、表演內容、時程與空間規劃。 表 P-III-3 展演訊息、評論、影音資料。 表 P-III-4 議題融入表演、故事劇場、舞蹈劇場、社區劇場、兒童劇場。
學習表現與不同科目的學習內容搭配重點與說明如下 —（音樂）學習重點說明及舉例： 1. 透過學校音樂社團音樂會、社區音樂會、國內外音樂會之交流，養成專注聆聽的習慣，並能表達自己的感受，認識環境與生活的關係，反思環境對藝術表現的影響。 2. 經由大會操、運動會、班級音樂會、畢業典禮、聖誕嘉年華、廟會等大型活動所需要音樂音響支援配合之參與，讓學生能跨越地域性限制，在社會群體中進行行動學習。 —（視覺藝術）學習重點說明及舉例： 1. 透過參觀、蒐集、策劃、記錄……等各種形式，參與學校、社區包括動態與靜態的活動藝文展演活動，能幫助理解藝術與文化、藝術與生活的關係（如：社區巷弄○○巡禮專題、燈會紀實、策劃藝術市集活動等）。				

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
				2. 重視自我學習脈絡與發展，參與藝文活動、拜訪當地藝術家，以及各種藝術學習，能建置個人學習檔案（如：作品集），隨時以圖文記錄與反思。 3. 教材的編選可將設計思考的創意與設計的方法論，運用於生活設計、校園公共藝術、校園角落美學改造與環境藝術（如：運動會的主題與班牌設計、畢業集體創作、校園變身活動）等，學習發現問題、重新定義，解決問題，為各種議題與環境尋求創新解決方案，並創造更多的可能性。 －（表演藝術）學習重點說明及舉例： 1. 藝術參與強調觀賞各類型的表演藝術活動，如：兒童劇、掌中劇、歌仔戲、臺灣民俗藝陣、原住民舞蹈、中國古典舞、民族舞蹈等。 2. 了解表演團隊職掌、表演內容、時程、空間規劃、展演流程等藝術行政業務。 3. 表演藝術之鑑賞議題，可聚焦於自創作品、同儕作品、故事劇場、舞蹈劇場與社區劇場之作品等。 4. 生活應用方面，希望能於表演中覺察議題、展現人文關懷。

（二）國民中學

為突顯各科學習重點之特色，以利教師及學生能快速了解，以下先提出各科學習重點之特色，再針對各項學習重點進行解析：

1. 「音樂」學習重點之特色

- （1）展現音樂美感意識：能理解多元形式歌曲和樂器的演奏技巧之音樂符號與術語，並回應指揮所表達的音樂語彙。
- （2）表達自我音樂創作觀點：能使用記譜法或簡易音樂軟體，融入傳統、當代或流行音樂的風格，並改編樂曲。
- （3）賞析各類音樂作品：能使用傳統戲曲、音樂劇、世界音樂、電影配樂等樂曲的音樂語彙，賞析音樂作品，體會藝術文化之美。
- （4）表達多元藝文觀點之見解：能透過團體互動研討進行審美理解，探究樂曲創作背景與社會文化的關聯及其意義。
- （5）探索音樂及其他藝術之共通性：能透過音樂與跨領域藝術文化活動，探索藝術之共感特性，以融通接納之感知，關懷在地及全球藝術文化。
- （6）實踐生活應用美學知能：能運用科技媒體蒐集藝文資訊或聆賞音樂，以培養自主學習

音樂的興趣，實踐生活應用知能。

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
第四學習階段：七至九年級	表現	歌唱 演奏	音 1-IV-1 能理解音樂符號並回應指揮，進行歌唱及演奏，展現音樂美感意識。	音 E-IV-1 多元形式歌曲。基礎歌唱技巧，如：發聲技巧、表情等。 音 E-IV-2 樂器的構造、發音原理、演奏技巧，以及不同的演奏形式。
		創作 展現	音 1-IV-2 能融入傳統、當代或流行音樂的風格，改編樂曲，以表達觀點。	音 E-IV-3 音樂符號與術語、記譜法或簡易音樂軟體。 音 E-IV-4 音樂元素，如：音色、調式、和聲等。 音 E-IV-5 基礎指揮。
	學習重點說明及舉例： 1. 能發展良好的歌唱技能，如：呼吸、共鳴、表情、詮釋，與他人共同唱奏時，能養成相互聆聽與協調的技能；練習基本節拍的指揮，能理解音樂符號、回應指揮進行歌唱及演奏，並體驗指揮者的任務，展現音樂美感意識。 2. 能運用傳統（中西樂器）或非傳統的樂器（包括電子樂器）進行音樂創作，嘗試運用簡易的曲式創作，或以文字、圖象，表達個人理念。鼓勵以傳統、當代或流行音樂的風格，改編樂曲，表達自我創作觀點，體驗音樂的形式美。			
	鑑賞	審美 感知	音 2-IV-1 能使用適當的音樂語彙，賞析各類音樂作品，體會藝術文化之美。	音 A-IV-1 器樂曲與聲樂曲，如：傳統戲曲、音樂劇、世界音樂、電影配樂等多元風格之樂曲。各種音樂展演形式，以及樂曲之作曲家、音樂表演團體與創作背景。
		審美 理解	音 2-IV-2 能透過討論，以探究樂曲創作背景與社會文化的關聯及其意義，表達多元觀點。	音 A-IV-2 相關音樂語彙，如音色、和聲等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。 音 A-IV-3 音樂美感原則，如：均衡、漸層等。

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
	學習重點說明及舉例：			
	1. 能運用音樂術語、樂曲曲式、配器和風格等特色，描述與比較不同音樂風格作品的形式、內容與特性。			
	2. 分析和比較中西音樂史上不同時期的作品，熟悉各時期作品的風格與內涵，並能賞析音樂所表達的情感層面。			
3. 認識地域、文化與音樂之交互關係，並了解文化、歷史對音樂作品的影響。				
實踐	藝術參與	音 3-IV-1 能透過多元音樂活動，探索音樂及其他藝術之共通性，關懷在地及全球藝術文化。	音 P-IV-1 音樂與跨領域藝術文化活動。	
	生活應用	音 3-IV-2 能運用科技媒體蒐集藝文資訊或聆賞音樂，以培養自主學習音樂的興趣與發展。	音 P-IV-2 在地人文關懷與全球藝術文化相關議題。 音 P-IV-3 音樂相關工作的特性與種類。	
	學習重點說明及舉例：			
	1. 能籌劃、演練及呈現音樂展演，以多元音樂活動呈現，如：藝術踩街、音樂劇場展演等，表現合作學習的成果。			
	2. 能選擇特定的音樂主題（如：音樂家、音樂劇、電影配樂等）進行其內涵與特色的分析，並與他人分享與討論。			

2. 「視覺藝術」學習重點之特色

- (1) 適當地組合「學習表現」與「學習內容」的學習結果與教學內容，可成為具體的課程目標。不同關鍵內涵的學習表現對應其所關連的學習內容可稱為該構面的學習目標。例如鑑賞構面中學習表現「視 2-IV-3」搭配學習內容「視 A-IV-1」，其學習目標可為「能以適當的鑑賞步驟談論臺展三少年的作品，理解這些作品裡視覺圖像背後可能關連的時代內涵」。
- (2) 無論是以何種形式的課程來發展，已容納學習表現與學習內容，教師可在學習內容的詞彙內彈性選擇，而教學時必須引導與觀察學生的學習活動和方向是否符應所選配的

學習表現之意涵。

- (3) 學習內容在個別學習構面內雖有可彈性選擇的空間，不同構面中的學習內容，可以根據課程需要彈性的選擇，不受表格框線的侷限。例如：鑑賞構面中的學習表現「視 2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。」，可以搭配學習內容「視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。」。但是在整體教育階段內的學習宜適當的分配並均衡涵蓋所有各項內容的基礎核心知識、技能、或經驗。不宜偏廢或過於強調那項內容。選擇時更應注意與前後教育階段的銜接和發展。
- (4) 學習表現作為教學的課程目標時，宜先參酌前一學習階段的內涵，並適度地考量本階段的整體學習分配，以循序漸進的過程來規劃課程的發展使學生能逐步地達成學習最終結果。
- (5) 教學時，藉由探索、感知、反應、想像、認識、理解、論述、參與、實作、應用、表達等學習活動的設計，讓學生從學習材料的接觸、聯結生活中的體驗、以及藝術知能的學習，從而養成美感經驗的感知能力。

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
第四學習階段：七至九年級	表現	視覺探索	視 1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。	視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。
		媒介技能	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 E-IV-3 數位影像、數位媒材。
		創作展現	視 1-IV-3 能使用數位及影音媒體，表達創作意念。	視 E-IV-4 環境藝術、社區藝術。
	視 1-IV-4 能透過議題創作，表達對生活環境及社會文化的理解。			
	學習重點說明及舉例： 1. 能運用多元媒材與技法（如：平面、立體及複合媒材等）以及數位及影音媒體（如：數位化之圖片、文字、影像、語音之產品或服務）等進行視覺探索，透過議題創作（如：性別平等、環境、海洋、人權、品德...等議題），促進對生活環境			

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
	及社會文化的理解，並傳達情感與想法。			
	2. 教材的編選能從生活中的重要議題進行視覺探討，從視覺構成要素(如：形式要素等) 和形式原理 (如：美的原理原則)、多元媒材與技法，以及使用數位及影音媒體等進行創作展現。			
	3. 教學主題設計可以鼓勵學生觀察、理解藝術多元的表現方式，嘗試各種多元媒介技能的創作，透過體驗實作的學習進而內化美感的建構。			
	鑑賞	審美感知	視 2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。	視 A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。
		審美理解	視 2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。	視 A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。
			視 2-IV-3 能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。	視 A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術。
學習重點說明及舉例：				
1. 能以藝術鑑賞的方法 (如：描述、分析、解釋、評價等方法)，欣賞與閱讀藝術品，理解藝術品的歷史脈絡，接受多元的觀點詮釋不同風格的藝術表現方式，提升美感知能，培養視覺的閱讀能力。				
2. 教材的編選能透過生活中視覺文化的詮釋，探討視覺符號下 (如：文字、圖像影像) 可能的意涵與議題；關注在地、傳統、當代與全球藝術的多元表現，以美感認知和文化脈絡，欣賞理解藝術產物的功能與價值。				
3. 教學主題的設計可以鼓勵學生思辨、分析藝術多元的表現方式，以比較法 (如：東、西繪畫的比較、臺灣街景與日本街景比較等) 描述不同審美對象的特色，表達自己與團隊的體會與觀點，並聆聽他人的詮釋與看法。				
實踐	藝術參與	視 3-IV-1 能透過多元藝文活動的參與，培養對在地藝文環境的關注態度。 視 3-IV-2	視 P-IV-1 公共藝術、在地及各族群藝文活動、藝術薪傳。 視 P-IV-2 展覽策劃與執行。	

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
			能規劃或報導藝術活動，展現對自然環境與社會議題的關懷。	視 P-IV-3 設計思考、生活美感。 視 P-IV-4
	生活應用	視 3-IV-3 能應用設計思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。		視覺藝術相關工作的特性與種類。
學習重點說明及舉例： 1. 鼓勵學生參與學校（如：校本特色課程活動、校慶活動等）或生活中在地的藝術或文化活動，並關注各族群與地方的傳統技藝與藝能（如：製陶、窯藝、木作、泥作、剪黏金工等技藝），培養對當地藝文環境的關懷態度。 2. 學習策劃班級、校內展覽或社區中自然與社會環境議題（如：社區踏查、觀察社區之美等），嘗試報導或規劃學校的藝文活動。 3. 教材的編選可以包括學校或生活中的習俗、節慶、當地傳統技藝與藝能、附近博物館或美術地點的典藏、當地自然與社區環境的探索、生活中美感的判斷或藝術相關議題的辯論。 4. 教學主題的設計可應用設計思考策略（如：以人為本的設計精神與方法，強調「同理心」、「需求定義」、「創意動腦」、「製作原型」、「實際測試」等），因應生活情境引導學生動手做，解決生活中的問題或設計生活用品，察覺美感元素（如：構成、比例、色彩、質感、結構、構造等），體會生活的美感。				

3. 「表演藝術」學習重點之特色

- (1) 表演與創作除了強調保持發展身體與動作的感知外，亦強化透過聲音、情緒、肢體語彙，建立各種角色；在創作理論上對表演形式、文本與表現技巧有更深入的認知，更進一步能應用於實作中；能結合戲劇、舞蹈與其他藝術元素作統整的演出。
- (2) 審美感知與理解強調生活與藝術、在地與國際、東方與西方、傳統與當代之藝術欣賞。
- (3) 對表演團隊之組織與架構、劇場的基础設計和製作能有全面的理解與應用。
- (4) 強調對當代藝術潮流的認知，並結合科技媒體傳達訊息，展現多元表演形式的作品。
- (5) 能提供學生適性發展與生涯規劃的學習環境，養成鑑賞表演藝術的習慣。

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容	
第四學習階段：七至九年級	表現	表演元素	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 E-IV-1 聲音、身體、情感、時間、空間、勁力、即興、動作等戲劇或舞蹈元素。 表 E-IV-2 肢體動作與語彙、角色建立與表演、各類型文本分析與創作。 表 E-IV-3 戲劇、舞蹈與其他藝術元素的結合演出。	
		創作展現	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 1-IV-3 能連結其他藝術並創作。		
	學習重點說明及舉例： 1.表演元素強調：(1) 身體與動作的感知應用，以肢體動作回應外在的聲音、語言、音樂、色彩、景象或任何刺激物。 2.能分析各類型文本與創作模仿不同類型之人物，並以透過聲音、情緒、肢體語彙，表現內在心理、生理與情感的經驗。 3.創作展現強調：(1) 能理解表演藝術的形式、文本與表現技巧並創作發表；(2) 能結合戲劇、舞蹈與其他藝術元素的統整演出，如：文學、音樂、多媒體、阿卡貝拉、環境藝術等。				
	鑑賞	審美感知	表 2-IV-1 能覺察並感受創作與美感經驗的關聯。	表 A-IV-1 表演藝術與生活美學、在地文化及特定場域的演出連結。	
審美理解		表 2-IV-2 能體認各種表演藝術發展脈絡、文化內涵及代表人物。	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 A-IV-3 表演形式分析、文本分析。		
學習重點說明及舉例： 1.能將藝術的美感認知與經驗，和生活事物聯結。 2.能擴展文化視野，體認各種表演藝術發展脈絡、文化內涵及代表人物。強調在地與國際、東方與西方、傳統與當代之藝術欣賞與學習，如：京劇、話劇、默劇、音樂劇、掌中劇、歌仔戲、臺灣民俗藝陣、芭蕾舞、現代舞、舞蹈劇場、中國古典舞、民					

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
	族舞蹈、原住民舞蹈、世界民俗舞蹈等。			
	實踐	藝術參與	表 3-IV-1 能運用劇場相關技術，有計畫地排練與展演。	表 P-IV-1 表演團隊組織與架構、劇場基礎設計和製作。
			表 3-IV-2 能運用多元創作探討公共議題，展現人文關懷與獨立思考能力。	表 P-IV-2 應用戲劇、應用劇場與舞蹈等多元形式。
		生活應用	表 3-IV-3 能結合科技媒體傳達訊息，展現多元表演形式的作品。	表 P-IV-3 影片製作、媒體應用、電腦與行動裝置相關應用程式。
			表 3-IV-4 能養成鑑賞表演藝術的習慣，並能適性發展。	表 P-IV-4 表演藝術活動與展演、表演藝術相關工作的特性與種類。
	學習重點說明及舉例：			
	1.能運用劇場相關技術，如：舞臺、服裝、化妝、燈光、音效製作等，進行排練與展演。			
2.對表演團隊之組織與架構，劇場的基礎設計和製作有全面的理解與應用，逐漸熟悉劇場之藝術行政，如：編制、行政與行銷。				
3.能結合科技媒體傳達訊息，展現多元表演形式的作品，如：電腦、投影、音效、錄音、燈光、影片製作、行動裝置與相關應用程式等。				
4.提供適性發展與生涯規劃的學習環境，同時養成鑑賞表演藝術的習慣。				

(三) 普通型高級中等學校

為突顯各科學習重點之特色，以利教師及學生能快速了解，以下先提出各科學習重點之特色，再針對各項學習重點進行解析：

1. 「音樂」學習重點之特色

(1) 能運用音樂知能詮釋樂曲，提升生活美感：能了解樂曲曲式結構，進而運用讀譜知能及唱奏技巧詮釋樂曲、歌唱或演奏。

(2) 能自我表達與溝通創作意念：能運用簡易作曲手法，進行即興、改編或創作樂曲，並

表達意念與他人互動。

- (3) 能以創作音樂作品關注並記錄社會議題：能運用簡易記譜方式或影音軟體，關注及記錄社會議題並分享創作作品。
- (4) 具備探索音樂與多元文化關聯性之知能：使用多元風格之樂曲的音樂語彙，賞析不同時期與地域的音樂作品，探索音樂與文化的多元。
- (5) 能充分闡述自我審美觀點：能探究音樂家與音樂表演團體的樂曲創作背景與文化的關聯，闡述自我審美理解。
- (6) 實踐對社會及文化的關懷理念：能探究在地及全球文化資產保存與全球藝術文化相關議題，並以音樂展現當代多元文化特性，實踐對社會及文化的關懷理念。
- (7) 能進行音樂跨領域生活運用：能進行音樂跨領域專題實作或展演，提升團隊合作與自主學習能力之生活運用。

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
第五學習階段：十至十二年級		歌唱 演奏	音 1-V-1 能運用讀譜知能及唱奏技巧詮釋樂曲，進行歌唱或演奏，提升生活美感。	音 E-V-1 各種唱（奏）技巧與形式。 音 E-V-2 音樂詮釋、音樂風格*。
	表現	創作 展現	音 1-V-2 能即興、改編或創作樂曲，並表達與溝通創作意念。 音 1-V-3 能關注社會議題，運用記譜方式或影音軟體，記錄與分享作品。	音 E-V-3 指揮技巧。 音 E-V-4 音樂元素，如：織度、曲式等。 音 E-V-5 簡易作曲手法，如：反覆、模進、變奏等。
	學習重點說明及舉例： 1. 認識音樂要素、基礎樂理、音樂美感原則，建立音樂學習的基礎。 2. 學習展演的基本技巧，熟悉各種演出型態與曲目，進而表現與詮釋樂曲。 3. 培養創作知能及興趣，嘗試各類創作技法與素材，體驗創作歷程，展現自我創作潛能。			
	鑑賞	審美 感知	音 2-V-1 能使用適當的音樂語彙，賞析不	音 A-V-1 多元風格之樂曲。

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
			同時期與地域的音樂作品，探索音樂與文化的多元。	音 A-V-2 音樂展演形式。
		審美理解	音 2-V-2 能探究樂曲創作背景與文化的關聯，並闡述自我觀點。	音 A-V-3 相關音樂語彙，如織度、曲式等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。 音 A-V-4 音樂美感原則。 音 A-V-5 音樂家與音樂表演團體。
	學習重點說明及舉例： 1. 能參與音樂藝術活動，體驗音樂美感，培養鑑賞素養。 2. 能認識樂曲形式，辨識音樂風格，了解音樂歷史、代表作品與音樂家。 3. 能認識本土與各民族音樂，體認音樂的社會價值，尊重多元文化藝術。			
	實踐	藝術參與 生活應用	音 3-V-1 能探究在地及全球藝術文化相關議題，並以音樂展現對社會及文化的關懷。 音 3-V-2 能進行音樂跨領域專題實作或展演，以提升團隊合作與自主學習的能力。	音 P-V-1 當代多元文化。 音 P-V-2 文化資產保存與全球藝術文化相關議題。 音 P-V-3 音樂詮釋、音樂風格*。
學習重點說明及舉例： 1. 能培養學生唱奏能力，與他人唱奏不同類型樂曲，分享音樂經驗，豐富生活體驗。 2. 能連結音樂及在地/全球藝術文化，並以音樂展現當代多元文化特性，實踐對社會及文化的關懷理念，如：以流行音樂、獨立樂團、古謠新唱、跨界藝術進行展演。 3. 能解析國內外具代表性的音樂作品，進行音樂跨領域專題實作，如：以自製音樂劇、MV 拍攝、微電影進行展演，提升團隊合作與自主學習能力之生活運用，拓展藝術視野與社會文化的關係。				

註：學習內容附「*」標記者，表示每科目超過 2 學分時建議增加之內容。

2.「美術」學習重點之特色

- (1) 在整體階段中，應透過理論應用與前階段之基礎媒材的操作技能，綜合啟發創新性的創作表現，透過創作呈現出多元豐富層次的藝術作品。
- (2) 透過鑑賞各時代藝術作品與藝術觀念，融入當代或流行文化中的視覺影像，透過臺灣或世界各國藝術時事或事件，綜合吸收各種不同的觀點，提出自己的看法。
- (3) 多元藝文活動的參與，養成關懷各種在地與世界藝文議題的興趣與探索的習慣，促使學習內容與社會議題結合，嘗試用藝術行動實踐藝術思維。

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
第五學習階段：十至十二年級	表現	視覺探索	美 1-V-1 能運用多元視覺符號詮釋生活經驗，並與他人溝通。	美 E-V-1 色彩與造形應用、形式原理、平面與立體構成原理*、視覺符號分析與詮釋*。
		媒介技能	美 1-V-2 能運用多元媒材與技法，展現創新性。 美 1-V-3 能運用數位及影音媒體，進行創作表現。	美 E-V-2 繪畫性、立體性、複合性媒材與表現技法、複製性媒材與表現技法*。 美 E-V-3 影音媒體與表現技法、數位媒體與表現技法*。
		創作展現	美 1-V-4 能透過議題創作，展現對生活環境及社會文化的省思。 美 1-V-5 能整合藝術知能與重要議題，進行跨領域藝術創作。	美 E-V-4 公共藝術、社群藝術*。 美 E-V-5 生活議題創作、跨領域專題創作*。
	學習重點說明及舉例： 1.綜合視覺分析與運用基礎媒材的操作技能（如：素描、彩繪、透視等），讓學生能創作表現出多元的視覺符號，具備多層次處理象徵意涵的創作溝通能力。 2.教材的編選可以包括應用色彩學、繪畫、立體與複合媒材技法、造形的構成原理			

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
	(如：自然物體、人造物件的構造形式等)、生活中多樣性的創新複合材料、數位工具的使用(如：手機、相機、電腦等)等，啟發學生創新的表現。 3.可運用主題教學結合跨科及跨領域的學習內容，促進學習內容與真實空間的議題(如：性別平等、人權、環境、海洋等)結合，展現對環境及文化之省思。			
	鑑賞	審美感知	美 2-V-1 能使用分析藝術作品的方法，並表達與溝通多元觀點。	美 A-V-1 藝術概念、藝術批評、美感價值*。 美 A-V-2 數位文化、傳統藝術、藝術風格*、當代藝術*。
		審美理解	美 2-V-2 能分析視覺符號與圖像的意涵，並表達與溝通多元觀點。 美 2-V-3 能分析藝術產物的文化脈絡，以思考在地與全球化特性。	美 A-V-3 臺灣美術、中國美術*、世界美術*。
	學習重點說明及舉例： 1.對於生活中所接觸的各類視覺藝術作品(如：繪畫、插畫等)、活動(如：畫展)或圖像、影像(如：漫畫圖像、網路影片等)，能與他人討論溝通作品的意涵，並綜合各種不同的觀點，提出自己的看法。 2.教材的編選可包括當代或各時代藝術作品與藝術觀念(如：當代藝術、達達主義等)、流行文化中的視覺影像(如：遊戲、網路等)、臺灣或世界各國藝術時事或事件等。 3.可藉由藝術批評、問題引導或其他思考方法為出發點(如：心智圖、學思達等)，鼓勵學生先不預設立場與人討論各種資訊和觀點，最後再提出自己的看法，並尊重他人不同的想法。 4.引導學生進行各種藝術議題的討論時，教師應盡量避免以自己的立場或喜好來引導學生思考。			
	實踐	藝術參與	美 3-V-1 能透過多元藝文活動的	美 P-V-1 藝術組織與機構、文化資產、在地

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
			主動參與，展現對在地及世界文化的探索與關懷。 美 3-V-2 能發表多元藝術活動，傳達對在地及全球性重要議題的省思。	及各族群藝文活動。 美 P-V-2 主題藝術活動與策展、雲端策展。
	生活應用		美 3-V-3 能應用設計思考及藝術知能，因應特定議題提出解決方案。 美 3-V-4 能透過藝術活動，展現對人文與環境議題的關懷及省思。	美 P-V-3 文化創意、生活美學*。 美 P-V-4 藝術與社會、生態藝術、藝術行動*、藝術職涯*。
學習重點說明及舉例： 1.從多元藝文活動的參與中(如：展覽會、電影、表演、文藝季、藝術節、文化節慶、座談會等)，養成關懷各種在地與世界藝文議題的興趣與探索的習慣(如：海洋、人權、物種、環境.....)藉由多元藝文活動的發表行動(如：參展、參演、座談會發表、參與座談、參加研習課程、擔任義工等)，表現對這些議題的思維與態度(如：語理分析、演繹邏輯、科學方法，謬誤剖析、創意策略、價值思考)。 2.教材的編選可以包括參與社區、社教機構與文化組織所舉辦的各種藝文活動(如：文藝季、展覽會、座談會、節慶等)，以及發表空間的利用(如：室內、室外、網路與媒體等)；媒體、政府政策等各種藝文資訊(如：文化政策、法規、藝術新聞等)的整理分析(如：內容分析、文本分析、論述分析、系統分析等方法)。 3.教學時宜鼓勵學生多應用設計思考與發表的策略，從環境中的各種文化議題與素材著手，嘗試用藝術行動(如：行動藝術發表、主題策展等)表達對文化、永續、創意、資訊應用與生活美學的見解。				

註：學習內容附「*」標記者，表示每科目超過 2 學分時建議增加之內容。

3.「藝術生活」學習重點之特色

3-1「藝術生活-視覺應用」

- (1) 設計是人類改善生活與美化生活的創造活動，兼具有實用和藝術的雙重價值，生活與設計有著極為密切的關係。「視覺應用」之「表現」關鍵內涵，特別強調應將所習得的藝術知能應用於生活上，並透過設計思考，發現並解決問題，使生活實踐能展現美感。
- (2) 藉由鑑賞了解設計與文化、環境、影像、電影等生活美學，可透過設計與藝術作品「感知」、「描述」、「分析」、「評價」的能力，與他人討論、分享自己的想法。
- (3) 參與學校與社區藝術文化活動或探尋踏查，蒐集、分析、歸納出具有特色的設計資源，應用在生活的設計上，提供學生實務學習的機會。

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
第五學習階段：十至十二年級	表現	應用基礎	藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生活中各類藝術型態觀察、探索及表達的能力。 藝 1-V-2 能理解各類藝術型態之創作原則、組合元素及表現方法。	藝 E-V-1 人造物的材料、結構與形式。 藝 E-V-2 設計與多媒體*。
	學習重點說明及舉例： 1. 善用設計思考中以人為本的解決問題方法，針對生活應用的視覺傳達（平面）、產品（立體）及環境（空間）設計等作深入的觀察、探索，尋求創新的思考，創造更多的可能性。 2. 能透過各種材料、結構與形式，經由觀察、思考、實作等創造性過程，理解設計與生活的密切關係。 3. 探討數位化媒體與媒材等設計的表現方法。			
	鑑賞	審美感知 審美理解	藝 2-V-1 能具備對各類藝術之美感經驗及鑑賞的能力。 藝 2-V-2	藝 A-V-1 設計與影像、電影藝術。 藝 A-V-2 設計與環境*。

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
			能了解藝術與社會、歷史及文化的關係。	
學習重點說明及舉例： 1. 對生活中各類設計與藝術品之美感體驗，能與他人討論、分享自己的想法，並綜合各種不同的觀點。 2. 透過設計批評、探究與論證，深入了解藝術與社會、歷史及文化的關係。 3. 認識環境設計之特色及發展，並分析其對提升生活品質的影響。 4. 引導了解影像、電影等科技媒體之美學特色。				
實踐	藝術參與	藝 3-V-1 能認識文化資產，豐富藝術生活。	藝 P-V-1 設計思考與美感經驗。 藝 P-V-2 設計與文化*。	
	生活應用	藝 3-V-2 能連結區域文化與全球的議題。		
學習重點說明及舉例： 1. 連結學校與社區等資源實地參訪，透過設計思考，發現並解決問題，將美感經驗落實於生活實踐中。 2. 能認識在地文化資產 (如古蹟、歷史建築、聚落、遺址、文化景觀、傳統藝術、古物、民俗及有關文物、自然地景等)，深入探尋或踏查，蒐集、分析、歸納出具有特色的圖像、影音等設計資源，並應用在生活的設計上。 3. 了解區域文化與全球彼此間相互依賴、密不可分的重要議題，能適時融入教學中討論、分享自己的想法。				

註：學習內容附「*」標記者，表示每科目超過 2 學分時建議增加之內容。

3-2「藝術生活-音樂應用」

- (1) 能靈活運用二至四階段的音樂學習表現與內容於藝術生活中。
- (2) 表現、鑑賞、實踐的關鍵內涵可以個別單元呈現，或整合為完整性的大單元學習；明確的單元名稱可依校本課程的細節內容自行研訂。整合為完整性的大單元學習，以學校生活現象為主題的設計，譬如「畢業季」、「學校的舞會」、「校慶與我」等。
- (3) 教學時，藉由探索、感知、理解、參與、應用、實作、表現等活動的設計，讓學生從生活中體驗學習。

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
第五學習階段：十至十二年級	表現	應用基礎	藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生活中各類藝術型態觀察、探索及表達的能力。 藝 1-V-2 能理解各類藝術型態之創作原則、組合元素及表現方法。	藝 E-V-3 音樂與科技媒體。 藝 E-V-4 音樂與跨領域展演創作*。
	學習重點說明及舉例： 1. 從簡單的素材開始創作，可以反覆、堆疊、重組等方式表現。 2. 教材的編選可以包括各類音樂軟體的運用、跨領域合作案例分析或搜集音樂素材重新改編，包含拼貼與全新創作等。 3. 可運用電腦、平版、手機等軟體輔助教學。			
	鑑賞	審美感知	藝 2-V-1 能具備對各類藝術之美感經驗及鑑賞的能力。	藝 A-V-3 音樂與音像藝術。 藝 A-V-4 音樂與環境空間*。
		審美理解	藝 2-V-2 能了解藝術與社會、歷史及文化的關係。	
	學習重點說明及舉例： 1. 從各式音樂類型對於環境空間需求的對應，到理解音樂在不同的時間、空間裡產生的作用，進而觸發不同的美感體驗。 2. 教材編選可以包括傳統音樂、流行音樂、跨界音樂的展演賞析，例如展演空間的選擇和設備條件等，以及各式有音樂需求的場合之音樂選擇。 3. 教學的引導可以從人文或歷史觀點，分析音樂的型態以及音樂應用的類型。			
實踐	藝術參與	藝 3-V-1 能認識文化資產，豐富藝術生活。	藝 P-V-3 流行音樂與創意產業。 藝 P-V-4 音樂與文化*。	
	生活應用	藝 3-V-2 能連結區域文化與全球的		

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
			議題。	
		學習重點說明及舉例： 1. 透過不同的音樂類型來認識全球音樂文化，並且連結相關議題。 2. 教材編選可以結合社會、語文領域，包含實作、參與及賞析。 3. 教學可以歷史觀點分析作品或分析音樂的文字說明和歌詞，引導學生理解各類型不同風格音樂的內涵與意義。		

註：學習內容附「*」標記者，表示每科目超過 2 學分時建議增加之內容。

3-3「藝術生活-表演藝術」

- (1) 可藉由課綱相同的學習內容，因應地區、學校與學生之特性及需求而擇用，達到不同學校、不同班級、不同學生的多元學習表現。
- (2) 表現、鑑賞、實踐的關鍵內涵可以個別或整合單元呈現，主要著重於感知藝術對生活的意義與價值。
- (3) 可從學習、討論、分享、創作、記錄、展演、反思、批判、修正、回饋等活動，使學生從實際生活中擷取議題進行學習。學習評量著重「過程重於結果」，可利用各種科技媒體協助學生記錄學習歷程，並以適當方式保存。

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
第五學習階段：	表現	應用基礎	藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生活中各類藝術型態觀察、探索及表達的能力。 藝 1-V-2 能理解各類藝術型態之創作原則、組合元素及表現方法。	藝 E-V-5 身體、聲音、戲劇、舞蹈之即興與創作。 藝 E-V-6 劇場與科技媒體之活動規劃、排練、整合與製作*。
十至十二年	學習重點說明及舉例： 1. 從身體或聲音出發，進行對生活中各類表演藝術面向的觀察、探索及表達。 2. 教學以「設計思考」的方式進行，注重：了解、發想、構思、執行、修正的過程。 3. 能藉由體驗戲劇或舞蹈即興活動過程與最後的呈現，學習、感知、理解各類表演藝術型態之創作原則、組合元素及表現方法。			

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
級	4. 學習在劇場或以科技媒體的方式，透過團體完成一件或數件戲劇、舞蹈的活動規劃、排練、整合與製作、呈現與展演等體驗，及藝術對生活的影響及價值。			
	鑑賞	審美感知	藝 2-V-1 能具備對各類藝術之美感經驗及鑑賞的能力。	藝 A-V-5 戲劇、舞蹈、劇場表演形式與風格之欣賞與評析。
		審美理解	藝 2-V-2 能了解藝術與社會、歷史及文化的關係。	藝 A-V-6 各類表演藝術工作者、劇場藝術家與團體。
	學習重點說明及舉例： 1. 藉由嘗試、探索、學習、討論，逐漸累積對各類戲劇、舞蹈、劇場與科技媒體等藝術鑑賞與評析的經驗，逐漸獲得審美感知的能力。 2. 透過對於本國與他國之表演藝術工作者、劇場藝術家與團體的學習與感受，累積對藝術史、藝術文化的了解，建立國際觀。 3. 各類教材之賞析、實作或展演宜由淺入深，亦可結合科技媒體的應用。教材選擇應兼顧地區特性及學生特質，選取代表性藝術家，介紹其作品及其與生活的相關性。			
	實踐	藝術參與	藝 3-V-1 能認識文化資產，豐富藝術生活。	藝 P-V-5 各類藝術、在地及各族群藝文活動的參與習慣。
		生活應用	藝 3-V-2 能連結區域文化與全球的議題。	藝 P-V-6 表演藝術應用於生活、職涯、傳統文化與公民議題。*
	學習重點說明及舉例： 1. 藉由學習參與表演藝術與在地文化活動，更加認識並珍惜、保護生活環境中存在的文化資產，同時藉此豐富自己的生命經驗。 2. 將表演藝術作為整合藝術學習的平臺，並將所習得的藝術知能運用於生活情境、生涯發展與職涯探索。 3. 教學規劃應具有順序性和連貫性，顧及學生身心發展、文化背景與藝術方面的認知能力，循序漸進引導其連結區域文化或全球的議題進行討論與創作。			

註：學習內容附「*」標記者，表示每科目超過 2 學分時建議增加之內容。

(四) 普通型高級中等學校加深加廣選修課程

為突顯各科學習重點之特色，以利教師及學生能快速了解，以下先提出各科學習重點之特色，再針對各項學習重點進行解析：

1. 表演創作

- (1) 「表演創作」為藝術生活加深加廣之進階課程，目的為提升與深化學生對於戲劇、舞蹈和劇場創作及探究的能力。
- (2) 在表現的構面上，強調透過觀察與模仿，學生能夠擴展其肢體語彙的表演技巧，同時嘗試整合日常生活經驗、學校資源與社區文化於創作計畫中，透過實務觀察，發現社會議題，並進行個別或集體之創作演出。
- (3) 在鑑賞的構面上，透過藝術創作培養各種美感經驗，包括：生活美學、戲劇美學、舞蹈美學與劇場美學，擁有分析藝術作品之技能，同時提出個人的表演感知與美感論述；透過表演藝術家、表演團體、傳統藝術、現代劇場、科技藝術等各類表演藝術之形式、風格與文化背景，理解皆有其自我之見解，以培養藝術賞析的能力。
- (4) 在實踐的構面上，藝術參與的部分，應鼓勵學生多參與校內外的演出活動，透過實作經驗，養成學生能規劃、經歷與演出劇場作品，參與跨領域、多元文化與國際化的實務演出、創作與觀賞，以拓展其藝術視野；生活應用方面，能將戲劇與舞蹈應用於身心健康、傳統文化與在地社會活動，並整合科技資訊與媒體製作與宣傳，探索與了解傳播科技對媒體應用的影響，實際體驗表演藝術演出。

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
第五學習階段：十至十	表現	表演元素	演 1-V-1 能運用表演元素呈現戲劇或舞蹈作品。	演 E-V-1 聲音、身體、情感、時間、空間、勁力、即興、動作元素與組合。
		創作展現	演 1-V-2 能分析與創作戲劇或舞蹈作品。 演 1-V-3 能運用空間進行劇場演出，並與他人分工合作共同完成一齣戲劇或舞蹈。	演 E-V-2 角色分析與扮演、動作分析、文本創作、讀劇、主題動作創作、創作性戲劇、創造性舞蹈。 演 E-V-3 劇場演出規劃、設計、排練與

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
二 年 級				演出執行。
	學習重點說明及舉例：			
	1. 透過表演元素強化聲音、身體、情感、時間、空間、勁力、即興、動作元素的能力，運用於開發身體的感知，回應與表現內在心理、生理與情感的經驗，以舞蹈基本動作、舞步、戲劇基本表演技巧之學習並發展成為小品。			
	2. 創作展現能開發學生的創作能力，建構其對作品的分析能力，以團隊方式執行劇場演出規劃、設計、排練與演出，並分享其過程及結果。			
	鑑賞	審美感知 審美理解	演 2-V-1 能透過觀察與多元的回饋方式，論述對表演者或作品的看法。 演 2-V-2 能融入表演藝術美感及鑑賞能力於生活。 演 2-V-3 能認知各類表演形式、風格、展演空間於文化傳承與歷史的意義。	演 A-V-1 觀察力、洞察力、分析力、思辨力、批判力。 演 A-V-2 生活美學、戲劇美學、舞蹈美學、劇場美學。 演 A-V-3 表演藝術家與團體、傳統藝術、藝術行政、劇場形式及相關技術配置。
	學習重點說明及舉例：			
	1. 養成學生以個人或團體的模式，透過觀察與多元的回饋方式，論述對表演者或作品的看法。 2. 強化對於表演藝術家與團體、傳統藝術等各類表演形式、風格之賞析能力，能了解藝術行政、劇場形式及相關技術配置之專業素養。 3. 透過藝術創作培養各種美感經驗，包括：生活美學、戲劇美學、舞蹈美學與劇場美學。			
	實踐	藝術參與	演 3-V-1 能規劃、經歷與演出劇場作品。 演 3-V-2 能主動觀賞、參與表演藝術演	演 P-V-1 議題呈現、跨領域合作、校內外演出。 演 P-V-2 表演藝術消費者、表演藝術工

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
			出，進行相關職涯探索。	作者、相關產業資訊、終身學習。
		生活應用	演 3-V-3 能以人文關懷的角度結合議題，創作文本或編創舞蹈。 演 3-V-4 能以科技資訊、媒體製作與宣傳，並了解傳播科技對媒體內容的影響。	演 P-V-3 戲劇與舞蹈應用於身心健康、傳統文化與在地社會活動。 演 P-V-4 圖像、影音拍攝與剪輯。
學習重點說明及舉例： 1. 透過實作經驗養成學生能規劃、執行與演出劇場作品，鼓勵參與校內外演出。 2. 將表演創作應用於身心健康。 3. 將傳統文化與在地社會活動運用於表演創作之中，如：使用京劇與街舞的結合、民眾劇場、舞蹈與環境藝術等。 4. 將科技媒體運用於表演創作中，並能透過傳播科技，了解媒體與表演藝術的應用與影響。				

2. 多媒體音樂

- (1) 「多媒體音樂」為高中音樂之加深加廣選修課程，因應數位科技之潮流，提供學生探索音樂與各種媒體元素結合之學習管道。
- (2) 表現與鑑賞構面宜融入實踐構面之學習內容進行教學。
- (3) 教師可視學生需求或學校特色，規劃專題製作主題，讓學生透過實作表達自我觀點，培養獨立思考之能力。
- (4) 教師在教學中須注意教材來源之合法性，以及合理取用方式，給予學生尊重著作權之良好示範。

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
第五學習	表現	編 曲	多 1-V-1 能透過音樂數位軟體剪裁及拼貼等手法，進行音樂編輯。	多 E-V-1 音樂軟體、曲式。 多 E-V-2 混音器、合成器與效果器的使用。

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
階段： 十至十二年級			多 1-V-2 能運用混音技巧對聲音進行修飾與編輯。	多 E-V-3 影音編輯軟體、音效設計、配樂技巧、編曲風格。
			多 1-V-3 能為影像設計合適之音效及配樂。	
	作 曲	多 1-V-4 能從生活周遭的聲音取材，創作具個人特色之音樂。		
	學習重點說明及舉例： 1.教師可視學校的教學設備，選擇具錄音、混音、剪接等功能之音樂軟體或應用程式進行教學。 2.音樂素材的運用包含各類傳統素材之使用，混音時須注意音量、音源的左右平衡、殘響等技巧。			
鑑賞	審美感知	多 2-V-1 能賞析不同類型之多媒體音樂，並探究其與社會文化的關聯。	多 A-V-1 多媒體音樂之發展背景與社會文化。	
	審美理解	多 2-V-2 能了解與闡釋多媒體音樂之創作背景與手法。	多 A-V-2 各類型多媒體音樂之代表作品。	
學習重點說明及舉例： 1.多媒體音樂類型廣泛，如 House、Ambient、Breakbeat、Techno 等電子音樂，教師可先介紹各種類型的多媒體音樂，讓學生了解其特色後，再進一步欣賞與分析不同類型之多媒體音樂作品。 2.不同類型的多媒體音樂皆有其發展脈絡，且與當時的社會文化息息相關，教師可引導學生思考音樂的創作背景、特色與社會背景之關聯。				
實踐	藝術參與	多 3-V-1 能以多媒體音樂進行專題	多 P-V-1 專題製作與發表。	

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
			製作與發表。	多 P-V-2 智慧財產權、多媒體與網路素養、網路分享平臺。
		生活應用	多 3-V-2 能運用適當媒介，呈現個人或團體所作之多媒體音樂作品（結合議題或跨領域藝術）。	
學習重點說明及舉例： 1.教師可將性別平等、人權、環境、海洋等議題融入多媒體音樂教學中，或是結合裝置藝術、劇場等藝術形式，讓學生進行專題製作，創作過程中應避免抄襲的行為，以免侵害他人著作權。 2.學生可利用校慶、學藝發表會等學校舉辦的活動，或是社教與藝文機構舉辦之相關活動發表作品，也可從網路上尋找合適的平臺發表作品，如學校自有之分享平臺、影音分享平臺等。				

3.基本設計

- (1)「基本設計」係為培養學生對事物美感的鑑賞、設計思考方法與創意的啟發。
- (2)從生活中體察、理解設計的實用價值，應用設計的基本原理發現設計的美，提升對造型感覺與表現能力，並透過創意思考，認識多元的設計觀點與價值。
- (3)以「學習表現」與「學習內容」的組合作為具體的教學安排，教師可規劃相關的設計主(專)題，從生活出發，透過設計思考的歷程，建構學生的觀察、思考到設計實踐的能力。

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
第五學習階段：	表現	媒介技能	設 1-V-1 能運用適當媒材、工具，呈現自製的設計作品與他人分享。	設 E-V-1 各式媒材與製作技法。 設 E-V-2 點、線、面的構成。
		創作展現	設 1-V-2 能描繪、表現各式圖樣。 設 1-V-3	設 E-V-3 圖案與造形設計預想圖。

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
十至十二年級			能運用點、線、面等原理進行設計。	
	學習重點說明及舉例： 1. 從主題定義問題，使用不同媒材、工具操作的技能學習，實踐問題解決的表現。 2. 設計的課程內容可透過數位媒體、手工描繪進行生活觀察，學習歷程包含媒材、工具的處理運用、展示構成的實驗，並且能從觀察開始，進行思考、探索與推展。 3. 設計主題應具有明確的機能目的，能將設計想法、歷程具體化，並展示及說明成果。			
	鑑賞	審美感知	設 2-V-1 能運用設計原理，並分析自己與他人作品使用手法之差異。	設 A-V-1 設計創意、技巧、觀察及分析。 設 A-V-2 設計的基本原理原則。
		審美理解	設 2-V-2 能理解設計基礎。 設 2-V-3 能探究各國及不同文化的設計。	設 A-V-3 設計與文化。
	學習重點說明及舉例： 1. 透過設計歷程的實踐，從生活中發現及建構設計在生活中的可能性，並辨識設計如何從生活中發現問題，集結多元觀點，進而達到同理思考，以解決問題。 2. 思考設計不同訴求的問題解決模式，並能剖析設計中主次問題的設定。 3. 教學引導應採多元觀點的發現與表達，鼓勵學生運用批判思考能力，並分享設計經驗，使他人了解自己的設計思維與企圖心。			
	實踐	藝術參與	設 3-V-1 能用設計思考流程發現並解決生活問題。	設 P-V-1 設計思考。 設 P-V-2 設計風格。
		生活應用	設 3-V-2 能主動參與設計相關活動，並關注不同國家、文化設計作品。	
學習重點說明及舉例：				

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
				1. 從日常生活參與設計相關活動中，觀察發現並理解多元意見在設計中的重要性。 2. 教學包含設計思考的歷程，強調設計中多元討論、收集，類型的嘗試與實踐，建議包含網路搜尋外的實地訪查。 3. 設計主題可從學生生活到社會、多元文化，搭配設計史的風格，並討論形式形成原因(包含觀點、材料、技術)，以漸進而多元的選材，鼓勵學生說明個人的想法與展示設計的模式。

4.新媒體藝術

- (1) 學習應用生活中多樣性的數位工具(如：手機、相機、電腦等)，以及綜合數位及影音媒介之軟體(如：數位影像編輯、動態影像剪輯等)操作技能，結合跨科及跨領域，讓學生能以數位創作表現出多元象徵意涵的視覺創作。
- (2) 透過生活接觸的新媒體圖像、影像及活動(如：漫畫圖像、網路影片、當代藝術展覽等)，綜合新媒體作品的互動體驗與感知回饋，討論各種資訊和新媒體美學特質各種不同的觀點，並提出自己的看法。
- (3) 以新媒體藝術的創作以及靜態或動態之形式進行發表與展演(如：裝置藝術、網路發表等)，讓學生活用數位工具及新媒體藝術知能，提升現實環境中數位媒體的藝術美感。

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
第五學習階段	表現	數位創作	新 1-V-1 能選擇並運用數位及影音媒介，傳達藝術思維。	新 E-V-1 數位創作過程與體驗、數位硬體與軟體操作。
		跨域整合	新 1-V-2 能以新媒體藝術知能，完成跨學科之藝術創作。	新 E-V-2 數位藝術案例分析。
：十至十二	學習重點說明及舉例： 1. 學習應用生活中多樣性的數位工具使用(如：手機、相機、電腦等)等，並啟發創新性的應用表現。 2. 綜合數位及影音媒介之軟體操作技能(如：數位影像編輯、動態影像剪輯等)，讓學生能以數位創作表現出多元的視覺符號，並具有多層次處理象徵意涵的創作溝			

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
年級	通能力。 3.可運用主題教學結合跨科及跨領域的學習內容，促進學習內容與真實空間的議題結合，展現對當代視覺文化之省思。			
	鑑賞	多元審美	新 2-V-1 能多面向地分析與詮釋新媒體藝術創作，並進行審美判斷。	新 A-V-1 新媒體美學特質、多元感官經驗。 新 A-V-2 互動作品體驗。
		互動回饋	新 2-V-2 能參與新媒體藝術展演，進行作品的互動體驗與感知回饋。	
	學習重點說明及舉例： 1.對於生活中所接觸的新媒體圖像、影像（如：漫畫圖像、網路影片等）或活動（如：當代藝術展覽），能與他人討論溝通當代視覺圖像的意涵，並綜合各種不同的觀點，提出自己的看法。 2.教材的編選可包括當代藝術作品與藝術觀念（如：互動藝術、數位藝術、網路藝術等）、流行文化中的視覺影像（如：遊戲、網路等）或是當代藝術時事或事件等。 3.可以藉由新媒體作品的互動體驗與感知回饋，鼓勵學生討論各種資訊和新媒體美學特質（如：虛擬、互動性、複製性等），再提出自己的看法與尊重他人不同的想法。			
	實踐	發表展演	新 3-V-1 能透過新媒體藝術創作，以靜態或動態之形式進行發表展演。	新 P-V-1 網路創作發表。 新 P-V-2 行動媒體、數位文創。
生活應用		新 3-V-2 能活用數位工具及新媒體藝術知能，提升數位生活的藝術美感。		
學習重點說明及舉例： 1.從新媒體藝術的創作以及靜態或動態之形式進行發表展演（如：裝置藝術、網路				

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
				發表等)，藉由多元的形式，培養學生實踐媒材的創新可能。 2.能活用數位工具（如：手機、相機、電腦等）及新媒體藝術知能，提升現實環境中數位媒體的藝術美感。

三、學習重點名詞補充說明

（一）音樂

名詞	說明
1. 音樂元素	意指構成音樂的各種元素。音樂係以聲音的高低、長短、強弱為基礎，聲音在不同的組合方式下，形成音樂的形式要素，包含：節奏、曲調、力度、速度、音色、織度、和聲、曲式等。
2. 音樂及其他藝術之共通性	意指音樂與各藝術形式，如：詩歌（文學）、繪畫、戲劇、舞蹈、雕塑、建築等共同的審美原則，儘管呈現方式全然不同，但其審美特性卻有密切關聯。
3. 音樂美感原則	意指在音樂的表現、鑑賞與實踐等音樂範疇中進行美學思考與評價的標準與原則。
4. 音樂風格	意指描述或形容音樂作品、音樂元素、演奏唱技巧、音樂風格、音樂家等之專門音樂術語或一般性用語。音樂語彙連結各學習階段學習表現之相關學習內容，以增進音樂美感的表達和理解。
5. 音樂語彙	意指描述或形容音樂作品、音樂元素、演奏唱技巧、音樂風格、音樂家等之專門音樂術語或一般性用語。音樂語彙連結各學習階段學習表現之相關學習內容，以增進音樂美感的表達和理解。
6. 流行音樂	意指一段時期內廣泛被大眾所接受和喜愛的音樂形式風格，其風格由於時期不同而有差別。
7. 流行歌曲	意指流行音樂，為特定時代因社會背景與氛圍所產生的歌曲，常以商品形式宣傳，受到大眾的接受與喜愛。
8. 唱奏表現	意指演唱和演奏的表現，重視歌唱或演奏時基本技能與表達力的展現。
9. 創作意念	意指作曲家用聲音作為表達思想與情感的素材，意即利用曲調、節奏、和聲與音色等音樂元素進行音樂創作的想法或理念。
10. 當代音樂	意指自 20 世紀中葉至今所創作的音樂，如：序列音樂、極簡音樂、具體音樂、機遇音樂等之風貌，其後也和爵士樂等流行音樂相互影響，有別

名詞	說明
	於時代的共通性，呈現音樂創新與多元的樣貌。
11. 傳統音樂	意指不同世代所累積與遺留下來的音樂文化，如：民歌、民謠、歌舞、器樂、曲藝、南北管等之風貌，在廣大的音樂範疇中顯露其音樂特色與文化意義。
12. 跨領域藝術	突破純粹音樂型態之學習限制，並跨越領域的界限，將不同的學科綜合於音樂學科的學習，以擴展學生的藝術學習經驗和視野。
13. 模進	意指樂曲中在不同的音高上出現兩次以上相同的音型。
14. 簡易作曲手法	意指運用創意將音樂素材進行基本的使用、安排、整合，以完成音樂片段或作品之創作手法。
15. 簡易音樂軟體	意指能模擬樂器演奏、且具有剪輯、錄製音樂等功能之軟體或應用程式。
16. 簡易創作	意指進行基礎而不繁複的創作，可包含節奏的創作、為歌詞加上曲調、為簡短曲調加上伴奏，或將簡短的節奏或曲調加以變化等。
17. 織度	意指以聲部的多寡(如二聲部、四聲部)或聲部間的組合關係(如單音音樂、主音音樂、複音音樂)所形成音樂聲響的密度，有單薄或豐厚的區別。
18. 傳統戲曲	為融合民間文學、音樂、舞蹈、美術及工藝等之綜合藝術，大致分為三類「大戲」之戲劇結構完整，藝術形式周全，如南管戲、亂彈戲、歌仔戲；「劇」是劇情、裝扮、曲調、劇場簡易的歌舞藝陣，如：「桃花過渡」、「車弄」、「三腳採茶」；「偶戲」則由偶師操縱戲偶，以偶人扮演角色演出，如傀儡戲、皮影戲、布袋戲。

(二) 視覺藝術/美術

名詞	說明
1. 視覺元素	視覺元素是指構成視覺對象物的基本元素，包括：點、線、面、形狀、色彩、材質、空間等。透過視覺元素，可以認識和體察自然界及日常生活的樣貌與美感。
2. 生活自造	生活自造是指由於科技發達與環保意識的覺醒，使資源創新利用、科技融入、DIY 方式手作製造與設計的潮流盛行，帶動了日常生活中體驗親自動手做的樂趣，並從實作中探索媒材和發展技法，並進行創意表現、交流與分享。
3. 形式原理	形式原理是指組織視覺元素的關係和秩序，如：對於方向、位置、空間、

名詞	說明
	重心等的安排，目的在於呈現具有美感的視覺效果。主要包括：反覆、漸層、均衡、對比、比例、律動、調和、統一、單純等方式。
4. 藝術檔案	藝術檔案是指記錄藝術學習的歷程、整理自己的作品，並蒐集各類藝術資訊後製作成藝術檔案，展現累積漸進的藝術學習成果，期望能從彙集歷程中，學會選擇、組織、分析、評價等能力，並珍惜自己的作品。
5. 繪本專題	繪本專題是指以圖畫書為專題的藝術學習活動，在學習過程中能體驗圖文的創意表現，可欣賞、閱讀插畫與文字之美，也能根據不同主題，規劃圖文表現的方式，來創作繪本。
6. 造形表現	造形表現是指將所感知的形狀轉化成實體結構之成形活動。凡是透過視覺化方式所表達的平面、立體、抽象、具象等活動皆稱為造形。造形三元素為形態、色彩、空間。其分類則有平面造形，如：繪畫、版畫等；立體造形，如：雕塑、浮雕等；動態造形，如：利用自然風力或馬達動力，動態呈現的動態雕塑等。
7. 符號意涵	符號是指人類社會中約定俗成，被用以代表某一特定事物的圖像或記號。為能提供可被具體辨識的共通意義，任一符號須包含二個元素，其一是符徵，是物質性的符號載體，其二是符旨，是該符號載體所代表的意義或概念。一般而言，符號意涵可分為明示義與隱含義兩類，前者是指符號表面的直接意義，後者則是符號所衍生的較深層意涵。
8. 在地藝術	在地藝術是指各地根植於真實生活場域，深耕發展並具有地方性文化意涵及族群特質的藝術活動。以臺灣而言，在地藝術之內容因地區差異，可能包含有閩南藝術、客家藝術、原住民藝術以及新住民藝術等。認識在地藝術的目的為了解自己生活和成長所在地所具有的特色，進而產生認同與關懷，並能對其他藝術抱持尊重和欣賞的態度。
9. 設計思考	設計思考是一種強調以人為本的方法論。在解決問題時，著重從使用者的需求出發，並結合人文環境進行創意發想。因此，設計思考跟創意思考一樣，並無固定章法可循，宜把握做多過於想，聽多過於說的原則，充分運用收斂與發散的思維，透過了解、發想、構思、執行等過程，藉由不斷的嘗試、修正與不同觀點的討論，激發更多的創新可能。
10. 藝術薪傳	藝術薪傳是指對傳統文化與藝術技能的傳承。各族群與地方之傳統技藝和藝文產物常透過表演藝術及工藝美術傳達，並凝聚有豐厚的文化底蘊。其所反映的生活理念與審美感情，既是民族的精神內涵，也是國家

名詞	說明
	的文化特色，其類別則包括：音樂、歌謠、舞蹈、雜技、說唱、戲劇、偶戲，以及雕刻、編織、繪畫、捏塑、剪黏、陶瓷、金工等。
11. 生活美感	生活美感是指在日常生活的食衣住行育樂中，皆能涵融美感、重視美感的生活態度。強調透過生活中的視覺環境進行美感培育，將美感落實於生活應用中，以精煉個體美感認知、審美經驗與氣質。生活美感可從器物、街道、景觀、家具、建築、室內等方面進行探討，其內涵包含培養視覺美感原則、美感判斷能力、美感實作與體驗等。
12. 視覺文化	視覺文化為整合藝術、科技與文化研究的新興領域。因科技進展而快速流動的各式視覺影像，除傳達資訊外，更成為今日社會重要的文化表徵，使個體在觀看影像的過程中亦被型塑意識形態。日常生活中的各類面向無一不依賴影像傳遞訊息，因此，舉凡流行文化、媒體文化、消費文化、大眾文化、動漫文化等，均為視覺文化所關注的範疇。
13. 複製性媒材	複製性媒材是指使用具有複製功能的方式，進行圖像、作品或影像創作的藝術媒材，如：篆刻、版畫（凸版、凹版、平板、孔版）、攝影，以及數位媒介等。
14. 社群藝術	社群是由秉持共同意識的個體所組織而成，以群體來代替個人發聲，形成共同意識的溝通、傳達與串聯的力量。藝術創作的過程可鼓勵創作者表達思想，並與觀者溝通與互動。因此，社群藝術可被視為是一個群體的藝術表達過程、現象或形態。
15. 數位文化	數位文化是指當代社會急遽發展的新文化型態。數位科技日新月異，使日常事物愈需依賴各式數位媒介進行產製、傳遞、溝通以及保存，也使當代個體及社群的生活浸淫於數位場域中，醞釀各種新的文化樣貌。其特質是以數位空間為主要場域，場域中的物件、訊息或行為等，都被以數位化的方式產出或保存，並以數位化的方式進行溝通與傳遞。
16. 文化資產	文化資產包含人與人、人與環境的各種互動產出，可概分為有形與無形兩類。前者是物質性遺產，如：歷史建築、文化景觀、遺址古物、自然地景等。後者以非物質型態呈現，主要來自人類在社會聚落、自然環境及歷史發展中所創造出世代相傳的傳統，如：風俗、禮儀、節慶、口說、技藝等，保存有信仰、知識、價值觀，涵具認同感與延續感。
17. 雲端策展	雲端策展是以數位策展為基礎概念，利用網際網路技術，將資料內容透過雲端運算處理，如搜尋、整理、組織、再利用以及數位化保存後，進

名詞	說明
	行更有效率以及更具影響力的傳播，以達到廣域的共創、共有、共享，來激發創意、創新，甚或創業。

(三) 表演藝術

名詞	說明
1. 文本	狹義的「文本」意指語言和文字組成的一個句子、一段話、一篇文章或一個故事，廣義的則意指創作者應用有系統的表徵符號所創作出的作品，也可以是戲劇或舞蹈創作的啟發物，或創作過程中的相關材料。
2. 在地與東西方	意指學生認識自己所居處的「在地」表演藝術（如：歌仔戲、布袋戲、客家戲、廟會文化、原民舞蹈等），以及東方文化（如：亞洲）、西方文化（如：歐洲），逐漸探索學習。
3. 角色扮演	賦予表演者某個角色，引導探索該角色在相關情境中與其他人物的互動和表現行為，並在擬真的情境中表現角色人物特質。
4. 角色建立/角色分析	表演者面對角色時，必須研究劇本中對角色形象的刻畫，透過角色履歷與自傳等準備功課，建立角色背景、個性及所有細節特徵，並知道所扮演的角色在劇中主要目的與阻礙，以及角色與其他人物間的相互關係，使其形象立體化。
5. 社區劇場	藉由劇場反映社會問題和人民心聲的劇場形態，在劇場演出中結合社區民眾，深入了解在地問題，並表達對社會改革的企圖與理想。
6. 肢體語彙	意指非語言的溝通符號。透過身體的表情、語韻、聲息、姿態、身軀、步態、動感、親疏關係等，表現出個人生理、心理與情感的實際狀態。
7. 表演藝術元素	表演藝術元素，包括：身體動作、聲音、語言、時間、空間、勁力、關係、角色、文本、焦點、動作、象徵、物件、符號、模仿、投射、移轉、扮演、隱喻、儀式、衝突、節奏、張力、佈景、燈光、舞臺裝置、多媒體等與氛圍等。
8. 表演藝術形式/類型	在特定的時空裡展現角色內心及他人的關係，傳達意象、情境、事件與故事，並能予人「美」的感受。其類型為戲劇、舞蹈與劇場。表演藝術形式包括：模仿、象徵、投射、移轉、扮演、隱喻、儀式、祭典等。
9. 表演藝術技巧	表演藝術技巧並非指特定的表演技術，而是培養表演者個人內在的感官、想像、專注和模仿等能力；掌握肢體動作、聲音語言及情緒表達；細讀文本及思考表演臺詞、身體和動作；分析排演、表演和作品的整體性；

名詞	說明
	認識表演的意義與表演中的思考等等。其教學策略可以融入引導想像與團體角色。
10. 表演藝術發展脈絡	主要為東、西方傳統舞蹈與戲劇、現代與當代表演藝術四大領域。起源於原始的儀式祭典，爾後東西方各發展出宮廷與社交等目的之不同風格。19 世紀末開始現代舞、當代舞及各類戲劇表現形式；亦隨著電影的誕生，以及當今影像與新媒體藝術的盛行，還有在地文化的重視，又使跨領域、科技與多元媒體成為表演藝術工作者重要的表現媒介。
11. 故事劇場	泛指以演出故事作為練習的教學活動，以人物穿插、敘述、對白和啞劇動作，並搭配歌舞、音樂等元素來敘述故事的戲劇表演形式。
12. 特定場域	表演藝術不只出現在劇場，也可能經過轉化，體現在不同實體空間與抽象生活系統中，如在地文化祭典、社會運動現場、結合其他藝術形式，或應用在跨領域行動中。
13. 動作元素	在戲劇中意指行動的歷程：開始、行動上升、高潮、行動下降與結局。舞蹈則以拉邦動作理論為基礎，意指動作的元素，包括身體部位、動作/舞步 (Actions)、空間、動力/時間與關係。
14. 動作即興	以「人體」為最主要的探索工具，透過教師、同儕的敘事或意象引導，運用外在的物件、人體互動或是環境氛圍刺激視覺、聽覺與觸覺等感官與內在的驅動，促發身體「感覺」、「知覺」、「運動知覺」與「直覺」整合運作，產生單一或連續動作、一句句的動作片段，或是一段舞蹈般的動作組合。
15. 動作素材	可發展動作的材料，以表現寫實、寫意或抽象之意涵。如：生活中物件的模仿，生活動作、動物動作的模擬，或想法與意象的動作化表徵。
16. 視覺圖像	透過組合、呈現身體動作，表現眼睛所見景物的焦點。每個人視覺焦點不同，將使同一景物有不同的呈現。
17. 解析與評價	在戲劇或舞蹈中，學生必須了解戲劇與舞蹈的元素和語言，具體描述或舉例說明自己、夥伴與團隊如何運用戲劇和舞蹈語言發展行動、傳遞意義與概念，檢視這些行動是否如預期般有效傳遞意義與概念，並分析達致目標或落差的原因；在解析、評價不同類型或文化背景的表演藝術時，也能運用先備經驗與認知說明、舉例、分析、比較等等。
18. 舞蹈即興活動	以身體動作為主體，即時探索自我或回應外在人、事、物與地的刺激，開發身體不同部位的運用組合或產生互動接觸即興之動能，自由選擇聲

名詞	說明
	音、動作、音樂、語言、道具、人物、影像、情境、意象、互動環境與虛擬空間等素材，作為舞蹈即興的媒介。舞蹈即興通常具有情感抒發、主題內容或創作意圖，是舞蹈創作必經之途。
19. 舞蹈媒材	以動作和舞步為舞作的核心材料，加上聲音、音樂、音效、物件、道具、佈景、影像、影片與新媒體藝術等的結合運用，採取結構、解構、極限或複合裝置等藝術手法，產生多元的舞臺視角觀點設計；選用不同劇場環境的演出也重構表演者和觀眾的關係，讓動態表徵形式與視聽效果更加多元豐富。
20. 舞蹈劇場	常採用非線性的故事情節，應用有意涵的時、空、人、地之拼貼剪輯手法。以人物細膩的生活動作為基底，一再重覆加速與堆疊舞句架構，累積其震撼力，並透過各種道具佈景的象徵運用，營造多層次的劇場氛圍，強烈地勾勒出舞蹈意圖，驅使觀眾產生深刻的情感共鳴與互動的身心經驗，碧娜·鮑許為最具代表性的編舞家。
21. 劇場	劇場是一種表演的空間或建築物，亦為表演藝術中最有臨場感的演出形式，表演者的演出與觀眾的參與是劇場藝術中極為重要的環節。劇場藝術的基礎是幻想或模仿，可運用各種技巧取代「真實」的人、事、物，進行創作與演出，深具彈性。
22. 劇場設計	劇場設計除了建築物主體外，還包括舞臺區與觀眾席的各種機關與空間之設計。隨著近代科技進步，燈光、舞臺、服裝、音樂與音效設計再加上影像藝術也陸續被應用在劇場設計之中。
23. 劇場遊戲	運用解決問題的方式，以遊戲與練習為架構或策略，引導學生於潛移默化中吸收劇場知能。
24. 劇場禮儀	參與或欣賞舞臺演出時，從進場、表演中到結束，應遵守特定的規則和表現態度，如：穿著合禮、準時進場、禁止飲食、安靜觀賞、適時鼓掌等。
25. 應用舞蹈	針對各級學校、社區、舞蹈社團、舞團與劇場等場域，與其特定對象所發展出來的舞蹈活動。主要目的為發展個人肢體潛能、覺知成長、鑑賞評析以及分享交流的知能，藉由身體動作探索、創作表現與舞蹈賞析等互動學習，去體驗與了解跳舞、編舞與觀舞的內涵。
26. 應用戲劇 / 劇場	應用戲劇 / 劇場在教育、社會活動、療愈等特定場域與脈絡中運用劇場實務，與特定群組（通常是非專業劇場工作者）探討特定議題，並藉由

名詞	說明
	參與者的討論和參與，引發覺察，交流想法感受、啟動新思維與行動。應用戲劇以參與者為核心，在教育、社會活動、療癒等場域與脈絡中透過戲劇慣例手法（如：教師入戲、牆上角色等），引導學習者捲入於假定情境之中，探討教學主題、專題與議題，並藉由參與者的討論，引發覺察，交流想法感受、啟動新思維與行動；如教育戲劇、戲劇治療、專家的外衣等。
27. 戲劇即興活動	在不經排練（或少數排練時間次數）的情況下，從引導者所提供的材料、訊息或限制出發，以肢體、聲音媒介，憑藉人類的共同生活經驗與情感，運用創作、延伸等技巧創造戲劇行動。在活動發展過程中體現戲劇劇情與意義、建立角色內在想法與外在行動。
28. 戲劇元素	藉由人物、情節、主題、對話、景觀、節奏等元素，用聲音和語言溝通、發展對話，並塑造人物、創造環境、建構故事情節、表現主題。
29. 聲音效果	各種利用聲音元素幫助戲劇和舞蹈的發展、增加演出效果的方法；例如：音樂、音效、呼喊、敲擊等。
30. 兒童劇場	兒童劇場（Children's Theatre）係為了兒童觀眾而演出的劇場，演員大多是成人；其劇本臺詞經過默背，其表演動作經過指導，並使用佈景、戲服與其他劇場技術，以呈現一個完整作品，提供觀眾娛樂並達成教育的功能。
31. 應用劇場	應用劇場（Applied Theatre）以觀眾為核心，在教育、社會活動、療癒等特定場域與脈絡中運用劇場實務，與特定群組（通常是非專業劇場工作者）探討特定議題，並藉由與觀眾討論和參與，引發覺察，交流想法感受、啟動新思維與行動；如教育劇場、論壇劇場、一人一故事劇場等。
32. 應用舞蹈	應用舞蹈（Applied Dance）針對各級學校、社區、舞蹈社團、舞團與劇場等場域，與其特定對象所發展出來的舞蹈活動。主要目的為發展個人肢體潛能、覺知成長、鑑賞評析以及分享交流的知能，藉由身體動作探索、創作表現與舞蹈賞析等互動學習，去體驗與了解跳舞、編舞與觀舞的內涵。

(四) 藝術生活

名詞		說明
設計與視覺應用	1. 設計與多媒體	設計應用於整合文字、圖片、照片、聲音 (包含音樂、語音旁白、特殊音效)、動畫、視頻和程式提供互動功能之數位多媒體。
	2. 設計思考	設計思考是一種強調以人為本的方法論。在解決問題時，著重從使用者的需求出發，並結合人文環境進行創意發想。因此，設計思考跟創意思考一樣，並無固定章法可循，宜把握做多過於想，聽多過於說的原則，充分運用收斂與發散的思維，透過了解、發想、構思、執行等過程，藉由不斷的嘗試、修正與不同觀點的討論，激發更多的創新可能。
	3. 美感經驗	人類運用感官，由對象物激起自由想像，並從中體驗到精神上愉悅感之過程。
	4. 設計與影像、電影藝術	設計於 MV、微電影、電影等影像作品中的運用。
音樂應用	1. 音樂與環境空間	探討環境空間裡，聲響、音樂的應用與對生活的影響，及其現象與生理、心理、感知間的關係。
	2. 音樂與音像藝術	將聲音與影像作為媒材，並在採製、創作、運用與典藏中展現。包含：電影、紀錄片、電視節目、動畫片、實驗片、錄像裝置、影像資產保存等類型。可以為個人觀點表達的創作、公共議題倡議工具，及國家影像保存與典藏課題等。
表演藝術	1. 身體	身體是有機的人體，也是活化行動的工具。透過有意識的心智運作，表達思想、行為與情感，以創造、呈現表演藝術。造型、聲音、表情、功能性與釋義性的動作，都是身體表現與創作的媒介。
	2. 排練	在正式演出前，就演出內容的片段，持續並視需要重複細磨的練習過程通稱排練。在製作前期，幕前、幕後人員共同依據文本進行具象化的演練，經由不斷地演練、潤飾、琢磨、修訂，力求達到最完美的創作理想。在劇場演出前，則著重技術排練，表演者與舞臺技術人員，做技術內容的片段演練，此部分稱之為「技排」。
	3. 主題動作與變奏	以一個或是一組動作做為創作的身體素材，逐步發展各種時

名詞	說明
	空與人的動作組合而產生多層次的變奏架構。舞動時可轉換身體部位、建構節奏速度、變化水平方向、堆疊勁力對比、應用道具或氛圍、以及與同伴或環境互動等。

(五) 高中加深加廣選修課程

名詞	說明
表演創作	1. 勁力 拉邦動作分析之術語。意指動作的質地與表現，受制於人體內在的衝動或驅使力即為「勁力」；身體動作進行中勁力的變化可類分為：(1) 力流：灑脫、自由、受限；(2) 力道：輕、重、平衡；(3) 動力：延續、斷續、突發；(4) 力徑：定向、不定向、曲、直等。
	2. 讀劇 選定適合的劇本，考量學生聲音特質與表達能力分派讀劇角色。這種僅以聲音傳達、接近劇本「原型」的活動，因尚未賦予各種劇場因素，這種「空白」提供聽者自主、自由的空間，使其奔馳於一己之想像。
	3. 動作分析 舞蹈家拉邦 (Rudolf von Laban, 1879-1958) 提出的拉邦動作分析理論 (LMA)，作為觀察、記錄與分析舞者、演員、藝術家、勞動者，以及一般人的生活動作的工具。強調透過動作理論的探究之後，藉由舞譜系統之紀錄、分析與描述，可理解身體動作的外在結構、內在質地與動作意涵。
	4. 主題動作與變奏 以一個或是一組動作做為創作的身體素材，逐步發展各種時空與人的動作組合而產生多層次的變奏架構。舞動時可轉換身體部位、建構節奏速度、變化水平方向、堆疊勁力對比、應用道具或氛圍、以及與同伴或環境互動等。
	5. 藝術行政 藝術行政係指以文化藝術為主體的一門跨領域管理科學，藝術行政期能透過行政管理、行銷、經紀等核心實務內容，以及策略思考、分析、規劃、整合、執行等關鍵步驟，為文化機構與藝術組織創造最大效益。
	6. 表演藝術工作者 舉凡從事戲劇、舞蹈、音樂、電影、影視傳播媒體等從事該產業工作者，無論是哪種專業職類或分工方式皆可被稱呼為「表演藝術工作者」。

名詞		說明
多媒體音樂	1. 混音器、合成器與效果器	混音器 (Mixer) 為將不同來源的聲音混合處理再輸出至外部的設備，其處理方式包含混合聲音、平衡聲音與音效處理，合成器 (Synthesizer) 則是以電子方式模擬或合成各種聲音之電子樂器，效果器 (Effect) 為能將聲音加以修飾與變化的中介裝置，例如破音 (Distortion)、延遲 (Delay) 與殘響 (Reverb) 等。
	2. 音效設計	指聲音錄製與後製之流程與技巧，包含素材選取、收音、剪輯與音訊處理等。
	3. 編曲風格	指透過各種樂器的組合與配器所呈現之特定音樂風格，如巴洛克音樂、搖滾樂等。
基本設計	1. 構成	運用點、線、面等基本設計元素的特性進行排列組合，以表現出不同的情感與視覺效果。
	2. 預想圖	對設計構思的內容，如大小比例、色彩、圖案或文字的排列位置，及預算完成後的細節等等表現之草圖。
	3. 設計風格	一或數個設計作品中共同呈現出的特殊形式或技法。
新媒體藝術	1. 動態回饋發表	新媒體藝術的精神首重數位媒介性與當代環境關係的聯結。新式數位媒介無所不在。同時，透過對新媒體藝術展覽或表演的直接參與，進而引發對日常數位介面及其再創造的可能性聯想。動態回饋發表即在激發對當代生活環境的再思考，並以小組討論或共同發展的方式，針對特定媒介或議題加以創造延展，提出非靜態性的對話發表。
	2. 創新性展演	當代的展演方式已因跨領域及跨媒體的時代特性而不同以往。創新性展演意在突破傳統靜態而單一的展演活動形式主題，繼而以更生動活潑並具視覺導引性的方式呈現，例如融合聲光互動的情境展覽，或是整合機械動力、雲端資訊、自動化控制等，在視覺、感知與劇場特性之間的整合式藝術表現。
	3. 互動式展演	身體感測是在互動研究領域上的重要主題。運用在展演上的互動感測多以非接觸式的影像感測為主，例如運用攝影機或紅外線來定位運動肢體位置的變化參數，再轉化為對應舞臺上的影音變化，其次包括捕捉臉部表情、情緒、壓力、語調

名詞		說明
		聲紋等新式感測參數，將肢體與感測技術合而為一，進而達到以科技介入展演的新式科技互動表現。
	4. 數位文創	數位文創是透過數位化的媒體製程，將文化創意的能動性推演至專業與普羅大眾的平衡可能。在數位時代的當代性思考下，由藝術創意概念所帶動的創造成果，經由數位工具應用及傳播方式，為文化創意的開展性提供更多可能；涵蓋了專業的藝術創意與創客（Maker）的運動推廣，從工具選擇、創意思考到教育推廣，都在數位化的環境下進行。
	5. 展示科技	展示為結合視覺、媒體、空間與資訊，並與觀眾產生密切體驗感的重要活動類型。展示科技則指在數位時代後，以各類新式媒體的操作介入，顛覆傳統展示可能，成就非單一性的活動目的，擴延成一具有巨大周邊產值的文化創意產業。主要展示科技類型包括：藝術性活動、博物館展示、表演、大型主題活動、商會展及其他商業空間應用等。

伍 素養導向教材編寫原則

伍、素養導向教材編寫原則

一、學習重點整體說明

為培養學習者具備十二年國教總綱與藝術領綱之核心素養，藝術領域教材編寫、課程與教學設計與實施應能掌握以下四項原則。

(一) 整合藝術知識、能力（包含技能）與態度的完整學習

調整偏重學科知識或技術練習的學習，完整的藝術學習經驗應能整合藝術知識、能力與態度，可透過例如系統思考、規劃執行等，運用多元表徵符號、科技資訊等媒介溝通互動，培養藝術涵養與美感素養，以藝術探究、參與甚至改變生活世界，營造美善社會。

藝術領域以表現、鑑賞、實踐三大學習構面架構各科關鍵內涵，並發展學習重點與連結核心素養。因此，為整合藝術知識、能力與態度，教材編寫應視單元主題，選擇並在教材中呈現各科重要詞彙，除了引導學生認識外，更要能夠提供學生應用機會，例如在鑑賞時能夠使用適當藝術詞彙表達作品之觀點，進而探究時代意義或進行創作，表達自己的觀點。

教材編寫要能將重要的學習概念依學習階段，從奠定基礎到漸進擴展，從理解到應用，如音樂元素、視覺藝術的色彩學，或表演藝術元素的學習與生活應用等，均應系統性的連貫規劃，並能與相關跨領域學習呼應搭配，例如自然科學發聲原理或歷史不同時代與事件等，並適切分布在不同年級學習教材中。

藝術領綱實施要點二-(一)-1-(1)各學習階段教材均包含表現、鑑賞與實踐等三大學習構面，強調藝術與美感的基本概念、原理原則與生活應用。教材編選時應依關鍵內涵，選取適切重要之藝術詞彙，整合單項或多項學習表現與學習內容，以轉化發展為素養導向的教材。

(二) 重視情境與脈絡的學習

藝術領域教材與教學設計，無論布置核心問題與學習任務，能夠重視情境與脈絡化的學習，引導學生主動地從與週遭人、事、物及環境的互動中觀察現象，尋求關係與意義，解決問題等，以進行深度與有意義的學習。

教材編寫可設計藝術主題/專題/議題/現象設計統整性的學習單元；以國小為例，音樂、視覺藝術、表演藝術具備共同的學習構面，設計統整性的單元時，能夠考量適切的學習情境，規劃學習主題、問題或議題以組織單元教材與教學，例如可以參考本課程手冊國小教育階段

提供一個以海洋教育議題作為統整單元設的案例，設計者選擇適切的學習表現與學習內容，以及核心素養，布置學習情境與學習任務，引導學習者在藝術學習歷程能夠關注、思考與表達海洋教育議題之意涵與觀點。

此外，藝術源自生活且應用於生活，以藝術專題或問題導向的學習是重要的，藝術學習要能引導學生參與藝術活動，能以設計思考解決問題，並能夠因應情境需求規劃執行藝術活動。教材能夠布置情境與提供機會讓學生展現設計思考、規劃執行、創新應變等能力。例如以藝術專題探究與實作為單元主題，教材編寫可以引導學生訂定探究主題並發展問題意識，學習探究與實作的方法與流程，並規劃專題發表與評估等。

藝術領綱實施要點二- (一) -1- (6): 各教育階段教材每學期至少一個單元採取跨科目、跨領域之主題、議題、專題或現象導向的統整設計；教材發展應重視藝術與社會文化、藝術與生活環境之統整，強調藝術領域內科目間與跨領域/科目之科際整合，培養學生以藝術解決問題之能力，並注意各學習階段課程的連貫與銜接。

(三) 重視學習的歷程、方法及策略

教材與教學設計，除了知識內容的學習之外，更應強調藝術學習歷程及學習方法，以使學生喜歡學習及學會如何學習。由於部定課程中藝術領域學習時間有限，因此培養藝術自主學習的能力與習慣更加重要，藝術除了重要概念或詞彙學習外，教材編寫要能提供學生能從觀察、鑑賞、創作、小組合作、探究等歷程，保留學生參與的空間，以及呈現學習過程與方法。

例如藝術鑑賞可以採取對話性鑑賞，除了藝術作品的社會脈絡的認識外，也要引導學生表達個人意義。此外，教材設計的學習評量，要能夠反映學習歷程及方法，將評量與教學結合，不只評量作品，更要引導學生在創作歷程中後設思考，探索思想與意念表達的美感等；又如在鑑賞中要能啟發好奇心，喚醒審美意識，透過對話方式探索不同觀點的意涵；又如在探究實踐中鼓勵發展值得深究的議題或行動方案，於行動過程中記錄與分析學習歷程與行動結果等。素養導向教材與教學要能提供各種激發學習興趣的自主學習工具與方法，如相關應用程式、各式參考輔助的學習資源等；以協助學習者掌握與運用藝術表現、鑑賞與實踐等學習方法與策略，培養藝術自主學習之能力、興趣與習慣，成為終身學習者。

(四) 強調實踐力行的表現

教材教學設計要能提供學習者活用與實踐所學的機會，並關注學習者將藝術學習經驗內化，以能學習遷移至其他生活情境或領域的學習，發揮長效影響。

藝術源自生活，因此，教材編寫要能反映學生生活經驗，以及當代藝術情境脈絡。從核心素養「社會參與」面向中，藝術學習要能關心社會議題，要能與他人合作與溝通協調，並且能夠參與及探索在地與全球藝術與文化發展等。藝術教材取材要能納入學生所處社區、社會、世界的現象或議題，設計對此現象或議題的探究，例如流行與傳統藝術的發展問題，社區設計的案例、藝術數位化趨勢發展等；更重要的是要能夠引導學生運用所學於生活中，例如以藝術改善社區生活品質等。

例如：實施要點二之(一)-1-(5)教材編選應連結其他領域/科目，重視臺灣在地藝術與各族群藝術，兼顧傳統藝術文化資產與當代藝術文化，兼及在地特性及學校特色，活用不同形態文化資產，引導學生體驗藝術與文化。

二-(二)-1-(4)樂器教學可依學生興趣、學校與地方特色選擇，提供多元學習與豐富美感經驗的機會；亦可配合簡易樂器之製作，建立學生對樂器與藝術文化的認識。

二-(二)-2-(2)教材編選能適時引導學生參與當代藝術世界，接觸不同藝術工作者，理解藝術對個體及社會的意義與價值。

二-(二)-3-(2)戲劇、舞蹈、劇場、影視媒體等表演藝術教材應取材自生活，在實作中解構、重組，體會他人想法與感受，表現個人創意與多元思考。

二-(二)-3-(4)教材宜融入劇場藝術家、工作職掌與製作流程；可邀請藝術家到校，或進行校外參訪，探訪藝術家的工作。

二-(二)-4-(2)教材中所需之作品實例，應兼顧硬體文化資產(如：建築、寺廟、古蹟等)與軟體文化資產(如：音樂、戲劇等)等，並可因應地區、學校與學生之特性及需求而擇用。

二、素養導向教材教學模組

素養導向教材教學模組為了讓教師更了解如何設計素養導向的課程，國家教育研究院研究人員結合國小至高中現職教師一同研發藝術領域素養導向教材及教學模組，其中國小組以「數位科技應用」為主軸，單元名稱為「我？我！我們...」；國中組以「美感教育」為主軸，單元名稱為「發現臺灣之美」；高中組以「設計思考」為主軸，單元名稱為「就是那道光！——『燈』的設計思考」。研發過程經不斷的討論、試教、調整與修正，亦諮詢專家學者的意見，

成果已公開於協力同行網站 <https://www.naer.edu.tw/files/15-1000-15664,c1587-1.php?Lang=zh-tw>，竭誠歡迎教材編輯者與教學者依據教學脈絡予以轉化與應用。

三、學習表現與學習內容雙向細目表參考示例

各教學單元之單元名稱及學習目標，係依據該單元之設計理念，適切地結合若干高度相關之學習表現與學習內容所發展而成。雙向細目表是教學單元設計的輔助工具，主要功能是引導設計者與教學者透過學習表現與學習內容的多種對應關係，可以是一對一、一對多或多對多的關係，進而發展學習目標與進行教學設計，整體規劃各單元之學習經驗。

為落實素養導向的課程與教學，應引導各領域/科目之相關單元，實踐總綱及各領綱之核心素養於學習目標與教學設計之中。因此，本手冊的雙向細目表增列領域/科目核心素養具體內涵，並可依設計理念適切地填列總綱各教育階段核心素養具體內涵，提供教學設計者選擇與該單元設計理念高度相關之核心素養與學習重點，據以發展學習目標與進行教學設計。

藝術領域教材編寫乃依據課程綱要。首先，教材發展必須整體掌握藝術領綱內涵，包含基本理念、課程目標、藝術領域核心素養，以及依據理念目標與核心素養所發展之學習重點。藝術領域學習重點包含學習表現與學習內容，「學習表現」強調學生的藝術表現、鑑賞、與實踐的學習歷程與技能，以及應用與參與藝術之情意與態度的學習展現。「學習內容」乃是涵蓋藝術領域之重要的概念、原理原則、技能等知識。

藝術領域學習表現與學習內容之對應為一對多之形式。以第二學習階段音樂為例（請參表 5-1），學習表現「2-II-1 能使用音樂語彙、肢體等多元方式，回應聆聽的感受」，其可對應的學習內容包含「音 A-II-1 器樂曲與聲樂曲，如：獨奏曲、臺灣歌謠、藝術歌曲，以及樂曲之創作背景或歌詞內涵」、「音 A-II-2 相關音樂語彙，如節奏、力度、速度等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語」、「音 A-II-3 肢體動作、語文表述、繪畫、表演等回應方式」。此設計主要為提供更大的教材發展空間，編寫者得以依據所設計的單元主題、學校與地區特性，選擇適切學習內容。例如在原住民部落學校，可以選擇原住民歌謠為欣賞教材，引導學生嘗試以舞蹈、繪畫、戲劇等不同的方式表達欣賞之感受。

表 5-1 第二學習階段音樂鑑賞學習構面之學習重點

學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	學習內容
第二學習階段	鑑賞	審美感知	2-II-1 能使用音樂語彙、肢體等多元方式，回應聆聽的感受。	音 A-II-1 器樂曲與聲樂曲，如：獨奏曲、臺灣歌謠、藝術歌曲，以及樂曲之創作背景或歌詞內涵。
		審美理解	2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。	音 A-II-2 相關音樂語彙，如節奏、力度、速度等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。 音 A-II-3 肢體動作、語文表述、繪畫、表演等回應方式。

雙向細目表為教材設計的參考工具之一，學習表現與學習內容的選擇可一對一、一對多、多對一，各教科書出版商、學校本位設計的課程，或教師自編的教材，可依據藝術領域理念目標之學科本質，彈性適切選擇學習表現與學習內容，並且連結總綱與領綱適切之核心素養，發展教材與教學單元。

要提醒的是，由於學習表現與學習內容的組合關係多元，教材編寫時雖有彈性，但是應注意在研發各學習階段整體教材時，該學習階段所有的「學習表現」與「學習內容」都應該被納入，且能夠連結該教育階段核心素養。

教材編寫者可以運用雙向細目表檢視設計單元主題、學習目標與學習重點及核心素養之對應情況，據以了解該教材涵蓋學習重點之整全性。以下提供表 5-2 至 5-15 之教學單元案例雙向細目表作為參考。

表 5-2「大家瘋即興」教學單元之雙向細目表

領域核心素養： 藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。 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。	
學習表現 學習內容	1-II-5 能依據引導，感知與探索音樂元素，嘗試簡易的即興，展現對創作的興趣。 1-II-8 能結合不同的媒材，以表演的形式表達想法。 2-II-1 能使用音樂語彙、肢體等多元方式，回應聆聽的感受。 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。
音 E-II-1 多元形式歌曲，如：獨唱、齊唱等。基礎歌唱技巧，如：聲音探索、姿勢等。 表 E-II-3 聲音、動作與各種媒材的組合。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。 音 A-II-3 肢體動作、語文表述、繪畫及戲劇等回應方式。 音 P-II-2 音樂與生活。	四年級 單元名稱：大家瘋即興 學習目標： 1.(藝-E-A1)透過即興實作歷程，學習歌唱技巧和音樂的元素，感受生活之美。(1-II-5、音 E-II-1、音 E-II-5、音 P-II-2) 2.(藝-E-B1)能認識藝術符號，來理解他人或表達自己的情意觀點。(2-II-1、表 E-II-3、音 A-II-3、音 P-II-2) 3.(藝-E-C2)能與人團隊合作完成即興創作，探索藝術、多元文化與生活之美。(1-II-8、音 E-II-5) 4.(藝-E-A1)藉豐富多元的音樂實踐經驗，含即興、規劃音樂活動等，喜愛並享受歌唱即興的趣味與美好。(3-II-3、音 A-II-3、音 P-II-2)

表 5-3 「海洋探索～海洋是我們的家」教學單元之雙向細目表

領域核心素養： 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。	
學習表現 學習內容	1-Ⅲ-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 1-Ⅲ-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。 2-Ⅲ-1 能使用適當的音樂語彙，描述各類音樂作品及唱奏表現，以分享美感經驗。 2-Ⅲ-3 能反思與回應表演與生活的關係。 3-Ⅲ-5 能於表演中察覺議題、展現人文關懷。
音 A-Ⅲ-1 器樂曲與聲樂曲，如：各國民謠、本土與傳統音樂、古典與流行音樂等，以及樂曲之作曲家、演奏者、傳統藝師與創作背景。 視 E-Ⅲ-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 表 E-Ⅲ-1 聲音與肢體表達、戲劇元素與動作元素之運用。 表 A-Ⅲ-1 家庭與社區的文化背景和歷史故事。 表 P-Ⅲ-2 議題融入表演。	五年級 單元名稱：海洋探索～海洋是我們的家 學習目標： 1. (藝-E-B3) 能透過肢體與聲音表現、探索海洋過魚的環境議題，表達自我的思想。(1-Ⅲ-4、2-Ⅲ-1、音 A-Ⅲ-1、表 E-Ⅲ-1) 2. (藝-E-C1) 能反思家鄉水域污染背景，扮演情境中的角色回應海洋與人類的問題。(2-Ⅲ-3、表 A-Ⅲ-1) 3. (藝-E-C1) 能在表演中察覺臺灣海洋文化面臨的問題，提出創意觀點，設計發想藝術作品。(1-Ⅲ-2、3-Ⅲ-5、視 E-Ⅲ-1、表 P-Ⅲ-2)

表 5-4 「親愛的，我把課文變 Rap 了！」單元課程之雙向細目表

領域核心素養： 藝-J-B1 應用藝術符號，以表達觀點與風格。 藝-J-C2 透過藝術實踐，建立利他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調能力。 藝-J-C3 理解在地及全球藝術與文化的多元與差異。	
學習表現 學習內容	音 1-IV-2 能融入傳統、當代或流行音樂的風格，改編樂曲，以表達觀點。 音 2-IV-1 能使用適當的音樂語彙，賞析各類音樂作品，體會藝術文化之美。 音 2-IV-2 能透過討論，以探究樂曲創作背景與社會文化的關聯及其意義，表達多元觀點。 音 3-IV-1 能透過多元音樂活動，探索音樂及其他藝術之共通性，關懷在地及全球藝術文化。
音 E-IV-3 音樂符號與術語、記譜法或簡易音樂軟體。 音 A-IV-2 相關音樂語彙。 音 P-IV-1 音樂與跨領域藝術文化活動。	七年級 單元名稱：親愛的，我把課文變 Rap 了！ 學習目標： 1.熟悉基本節奏型。(音 2-IV-1) 2.認識創作 Rap 的方法與技巧。(音 2-IV-1、音 A-IV-2) 3.(藝-J-C3)認識流行音樂風格 Rap 的形成起源與文化背景。(音 2-IV-2) 4.(藝-J-B1)搭配適合之國文文言文內容為詞創作 Rap。(音 1-IV-2、音 E-IV-3) 5.(藝-J-C2)與人合作，設計合宜的肢體動作，搭配 Rap 展演。(音 1-IV-2) 6.欣賞與感受 Rap 音樂的風格特色。(音 2-IV-1) 7.體驗語文與節奏的結合表現，並實踐於未來的學習。(音 3-IV-1、音 P-IV-1)

表 5-5 「開啟雲門綻天光－林懷民」單元課程之雙向細目表

領域核心素養： 藝-J-B1 應用藝術符號，以表達觀點與風格 藝-J-B3 理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。 藝-J-C2 透過藝術實踐，建立利他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調能力。	
學習表現 學習內容	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 2-IV-1 能覺察並感受創作與美感經驗的關聯。 表 2-IV-2 能體認各種表演藝術發展脈絡、文化內涵及代表人物。 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 3-IV-1 能運用劇場相關技術，有計畫地排練與展演。
表 E-IV-1 聲音、身體、情感、時間、空間、勁力、即興、動作等戲劇或舞蹈元素。 表 A-IV-1 表演藝術與生活美學、在地文化及特定場域的演出連結。 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 P-IV-4 表演藝術活動與展演表演藝術相關工作的特性與種類。	九年級 單元名稱：開啟雲門綻天光——林懷民 學習目標： 1. (藝-J-B1) 運用肢體表現舞蹈構成要素、形式與技巧。(表 1-IV-1、表 E-IV-1) 2. 能認識並了解雲門舞集的代表人物。(表 2-IV-2、表 A-IV-2) 3. (藝-J-B1) 能運用適當語彙，評價賞析雲門作品。(表 2-IV-3、表 3-IV-1、表 P-IV-1) 4. (藝-J-C2) 能主動關注雲門展演資訊並觀賞展演；能理解舞作特性與他人共同展演，了解自己興趣。(表 2-IV-1)

表 5-6「吹響民主與人權的號角」教學單元之雙向細目表

領域核心素養： 藝 S-U-B1 活用藝術符號表達情意觀點和風格，並藉以做為溝通之道。 藝 S-U-B3 善用多元感官，體驗與鑑賞藝術文化與生活。 藝 S-U-C1 養成以藝術活動關注社會議題的意識及責任。 藝 S-U-C3 探索在地及全球藝術與文化的多元與未來。	
學習表現 學習內容	音 1-V-2 能即興、改編或創作樂曲，並表達與溝通創作意念。 音 1-V-3 能關注社會議題，運用記譜方式或影音軟體，記錄與分享作品。 音 2-V-1 使用適當的音樂語彙，賞析不同時期與地域的音樂作品，探索音樂與文化的多元。 音 3-V-2 能進行音樂跨領域專題實作或展演，以提升團隊合作與自主學習的能力。
音 E-V-5 簡易作曲手法，如：反覆、模進、變奏等。 音 A-V-1 多元風格之樂曲。 音 A-V-2 音樂展演形式。 音 A-V-3 相關音樂語彙，如織度、曲式等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。 音 A-V-4 音樂美感原則。 音 P-V-3 音樂的跨領域應用*。	十一年級 單元名稱：吹響民主與人權的號角 學習目標： 1. (藝 S-U-C3) 經由小說導讀與背景查察，探究音樂劇《悲慘世界》創作之內涵及其歷史與社會意義。(音 2-V-1、音 P-V-3) 2. (藝 S-U-B3) 經由習唱《悲慘世界》指定歌曲，體會音樂劇中重要歌曲的美感。(音 2-V-1、音 A-V-1、音 A-V-3、音 A-V-4) 3. (藝 S-U-B3) 透過觀賞音樂劇與其改編之電影，欣賞不同藝術形式表達之美感。(音 2-V-1、音 A-V-2、音 A-V-3、音 A-V-4、音 P-V-3) 4. (藝 S-U-B1、藝 S-U-C1) 透過自編歌曲與音樂劇之活動，表達對議題之思考及關注。(音 1-V-2、音 1-V-3、音 3-V-2、音 E-V-5、音 A-V-2、音 A-V-3、音 A-V-4、音 P-V-3)

表 5-7「臺灣印象—家鄉生活誌」教學單元之雙向細目表

領域核心素養： 藝 S-U-B2 運用多媒體與資訊科技進行創作思辨、批判與溝通。 藝 S-U-B3 善用多元感官，體驗與鑑賞藝術文化與生活。	
學習表現 學習內容	美 1-V-3 能運用數位及影音媒體，進行創作表現。 美 2-V-2 能分析視覺符號與圖像的意涵，並表達與溝通多元觀點。 美 3-V-4 能透過藝術活動，展現對人文與環境議題的關懷及省思。
美 E-V-1 色彩與造形 應用、形式原理、平面與立體構成原理 *、視覺符號分析與詮釋*。 美 A-V-3 臺灣美術、中國美術*、世界美術*。 美 P-V-3 文化創意、生活美學*。	十年級 單元名稱：臺灣印象—家鄉生活誌 學習目標： 1.(藝 S-U-B3)學生能體驗並敘述生活中的美感素養及審美經驗。 (美 2-V-1、美 P-V-3) 2.學習從臺灣美術案例中，思索藝術創作與社會、歷史、文化間的關係。(美 2-V-2、美 A-V-3) 3.(藝 S-U-B2) 學生能應用形式原理與平面構成編排，並以多媒體與資訊科技進行排版構成的設計創作。(美 1-V-3、美 E-V-1) 4.學生能觀察生活環境與他人互動，並以藝術創作與社會產生共好的生命價值。(美 3-V-4、P-V-4)

表 5-8 「思辨藝術-藝術時事批判思考與討論鑑賞課程」教學單元之雙向細目表

領域核心素養：	
藝 S-U-A2 運用設計與批判性思考，以藝術實踐解決問題。	
學習表現	美 2-V-1 能使用分析藝術作品的方法，並表達與溝通多元觀點。 美 2-V-2 能分析視覺符號與圖像的意涵，並表達與溝通多元觀點。 美 2-V-3 能分析藝術產物的文化脈絡，以思考在地與全球特性。
學習內容	
美 A-V-1 藝術概念、藝術批評、美感價值*。 美 A-V-2 數位文化、傳統藝術、藝術風格*、當代藝術*。 美 P-V-1 藝術組織與機構、文化資產、在地及各族群藝文活動。	十年級 單元名稱：思辨藝術-藝術時事批判思考與討論鑑賞課程 學習目標： 1.從藝文時事新聞主題中探討藝術風格與美感形式。(美 2-V-3、美 A-V-1、美 P-V-1) 2.(藝 S-U-A2) 透過閱讀文本、了解對象、比較、討論等步驟表達與溝通多元觀點、增進批判思考能力。(美 2-V-1、美 2-V-2、美 A-V-1) 3.了解各國的「光雕投影」數位藝術，進行鑑賞、比較和分析。(美 2-V-3、美 A-V-2) 4.能關切生活周遭發生的藝文時事，並能提出自己的想法。(美 A-V-1、美 2-V-3)

表 5-9「大地之家 - 建築的永續與暫時性」教學單元之雙向細目表

領域核心素養： 藝 S-U-A2 運用設計與批判性思考，以藝術實踐解決問題。 藝 S-U-C1 養成以藝術活動關注社會議題的意識及責任。	
學習表現 學習內容	藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生活中各藝術型態觀察、探索及表達的能力。 藝 1-V-2 能理解各類藝術型態之創作原則、組合元素及表現方法。 藝 2-V-2 能了解藝術與社會、歷史及文化的關係。 藝 3-V-2 能連結區域文化與全球的議題。
藝 E-V-1 人造物的材料、結構與形式。 藝 A-V-2 設計與環境*。 藝 P-V-1 設計思考與美感經驗*。	十二年級 單元名稱：大地之家 - 建築的永續與暫時性 學習目標： 1. (藝 S-U-A2) 學習設計思考 (Design Thinking) 的創作模式與策略，培養解決問題的能力。(藝 1-V-1、藝 P-V-1) 2. (藝 S-U-A2) 透過系統的思辨思考 (critical thinking) 訓練，增進思辨能力。(藝 1-V-1、藝 2-V-2、藝 P-V-1) 3. 提升對建築的觀察、探索及創作表達的能力。(藝 1-V-1、藝 1-V-2、藝 P-V-1) 4. (藝 S-U-C1) 體察自身所處環境建築的型態與意義，思考建築與環境的社會議題。(藝 2-V-2、藝 3-V-2、藝 A-V-1) 5. 學習環境藝術相關知識，激發多元思考與創意，並將創意以適當形式表達。(藝 1-V-1、藝 A-V-1)

表 5-10 「我繪故我舞」教學單元之雙向細目表

領域核心素養： 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-C2 透過藝術實踐，建立利他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調能力。	
學習表現	藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生活中各類藝術型態觀察、探索及表達的能力。 藝 1-V-2 能理解各類藝術型態之創作原則、組合元素及表現方法。 美 1-V-1 能運用多元視覺符號詮釋生活經驗，並與他人溝通。
學習內容	
藝 E-V-5 身體、聲音、戲劇、舞蹈之即興與創作。 藝 E-V-6 劇場與科技媒體之活動規劃、排練、整合與製作。 美 E-V-1 色彩與造形應用、形式原理、平面與立體構成原理 *、視覺符號分析與詮釋*。	十到十二年級 單元名稱：我繪故我舞 學習目標： 1. (藝-J-B1) 能了解空間、時間、勁力等三要素。(藝 1-V-2、藝 E-V-5) 2. (藝-J-B3) 能透過速寫作品的想像，形成自己身體四個部位獨特的動作元素。(美 1-V-1、美 E-V-1) 3. (藝-J-C2) 能在單元結束前，以單人或雙人在群體中形成的群舞形式，進行「身體對話成果發表展演」。(藝 E-V-6) 4. (藝-J-B3) 透過探索、討論、認識、發展、呈現、分享、回饋等課程活動設計，充分感知自己身體的無限可能性，進行自我覺察與省思。(藝 1-V-1、藝 E-V-5)

表 5-11 「SOUNDMAP@TFG」教學單元之雙向細目表

領域核心素養： 藝 S-U-A1 參與藝術活動，以提升生活美感及生命價值。 藝 S-U-B2 創作思辨、批判與溝通。 藝 S-U-C2 透過藝術實踐，發展適切的人際互動，增進團隊合作與溝通協調的能力。	
學習表現 學習內容	藝 1-V-2 能理解各類藝術型態之創作原則、組合元素及表現方法。 藝 2-V-1 能具備對各類藝術之美感經驗及鑑賞的能力。
藝 E-V-3 音樂與科技媒體。 藝 E-V-4 * 音樂與跨領域展演創作。 藝 E-V-5 身體、聲音、戲劇、舞蹈之即興與創作。 藝 A-V-4 音樂與環境空間。	十至十二年級 單元名稱：SOUNDMAP@TFG 學習目標： 1. (藝 S-U-B2、藝 S-U-C2) 能瞭解並操作數位音樂軟體，並將創作完成的作品上傳分享。(藝 1-V-2、藝 E-V-3) 2. (藝 S-U-B2、藝 S-U-C2) 能將校園的聲音，並採集與錄製的校園地景聲音做為素材進行編曲與創作。(藝 1-V-2、藝 E-V-5、藝 A-V-4) 3. (藝 S-U-B2、藝 S-U-C2) 能繪製校園地圖，並連結至校園地景音樂創作作品。(藝 1-V-2、藝 E-V-4) 4. (藝 S-U-B2、藝 S-U-C2) 能欣賞同學的作品並給予回饋與創作修正之建議。(藝 2-V-1) 5. (藝 S-U-B2) 能對數位音樂產生興趣，培養持續學習的態度，並延伸於未來的生活應用。(藝 2-V-1)

表 5-12 「◆。■◇符 文 並 貌—舞譜符號美感即創」教學單元之雙向細目表

領域核心素養： 藝 S-U-B1活用藝術符號表達情意觀點和風格，並藉以做為溝通之道。 藝 S-U-B3善用多元感官，體驗與鑑賞藝術文化與生活。 藝 S-U-C2 透過藝術實踐，發展適切的人際互動，增進團隊合作與溝通協調的能力。	
學習表現 學習內容	演 1-V-2 能分析與創作戲劇或舞蹈作品。 演 1-V-3 能運用空間進行劇場演出，並與他人分工合作共同完成一齣戲劇或舞蹈。 演 2-V-1 能透過觀察與多元的回饋方式，論述對表演者或作品的看法。
演 E-V-1 聲音、身體、情感、時間、空間、勁力、即興、動作元素與組合。 演 E-V-3 劇場演出規劃、設計、排練與演出執行。 演 A-V-1 觀察力、洞察力、分析力、思辨力、批判力。 演 A-V-2 生活美學、戲劇美學、舞蹈美學、劇場美學。	十二年級 單元名稱：◆。■◇符 文 並 貌—舞譜符號美感即創 學習目標： 1. (藝 S-U-B1、藝 S-U-B3) 能認識勁力符號，並運用身體表達。(演 1-V-2、演 E-V-1、演 A-V-1) 2. (藝 S-U-B1、藝 S-U-B3) 能知道水平、方向符號，並運用身體呈現。(演 1-V-2、演 E-V-1、演 A-V-1) 3.(藝 S-U-B1、藝 S-U-B3) 能看懂舞譜時間軸，並數出拍子。(演 2-V-1、演 E-V-1、演 A-V-1) 4.(藝 S-U-B1) 能轉換符號創造自己的肢體語彙。(演 2-V-1、演 E-V-1、演 A-V-2) 5. (藝 S-U-C2) 共同互動合作，創作團體小品。(演 1-V-3、演 E-V-3、演 A-V-2)

表 5-13 「我們的音樂故事」教學單元之雙向細目表

領域核心素養： 藝 S-U-B2 運用多媒體與資訊科技進行創作思辨與溝通。 藝 S-U-C2 透過藝術實踐，發展適切的人際互動，增進團隊合作與溝通協調的能力。	
學習表現	多 1-V-2 能運用混音技巧對聲音進行修飾與編輯。 多 2-V-1 能賞析不同類型之多媒體音樂，並探究其與社會文化的關聯。
學習內容	多 3-V-1 能以多媒體音樂進行專題製作與發表。
多 E-V-1 音樂軟體、曲式。 多 E-V-3 影音編輯軟體、音效設計、配樂技巧、編曲風格。 多 A-V-2 各類型多媒體音樂之代表作品。 多 P-V-1 專題製作與發表。 多 P-V-3 智慧財產權、多媒體與網路素養、網路分享平臺。	十二年級 單元名稱：我們的音樂故事 學習目標： 1.能透過實作活動，理解流行歌曲常用之音樂風格。(多 2-V-1、多 E-V-3、多 A-V-2) 2.能聆聽、察覺並分析流行歌曲之段落與音樂特色。(多 2-V-1、多 E-V-1、多 A-V-2) 3.能根據專題製作之主題，運用寫作技巧改寫歌詞。(多 3-V-1、多 P-V-1) 4.(藝 S-U-B2) 能運用編曲技巧進行歌曲改編。(多 1-V-2、多 E-V-1、多 E-V-3) 5.(藝 S-U-C2) 能藉由分組合作學習，完成音樂專題製作。(多 3-V-1、多 P-V-1) 6.能認識音樂著作權的內涵，並養成尊重他人創作之態度。(多 3-V-1、多 P-V-3)

表 5-14 「枝附葉著——印花布製作」教學單元之雙向細目表

領域核心素養： 藝 S-U-A2 運用設計與批判性思考，以藝術實踐解決問題。 藝 S-U-B2 運用多媒體與資訊科技進行創作思辨與溝通。 藝 S-U-C3 探索在地及全球藝術與文化的多元與未來。	
學習表現 學習內容	設 1-V-2 能描繪、表現各式圖樣。 設 2-V-1 能運用設計原理，並分析自己與他人作品表現的差異。 設 2-V-3 能探究各國及不同文化的設計。 設 3-V-2 能主動參與設計相關活動，並關注不同國家、文化設計作品。
設 E-V-2 點、線、面的構成。 設 E-V-3 圖案與造形設計預想圖。 設 A-V-2 設計的基本原理原則。 設 A-V-3 設計與文化。 設 P-V-1 設計思考。	十年級 單元名稱：枝附葉著——印花布製作 學習目標： 1.鼓勵學生重視創意設計的觀察分析與製作能力。(設 1-V-2、設 E-V-3) 2.激發學生活觀察、研究能力，與創造思考之精神，並從團隊創作中建構多元尊重的態度。(設 2-V-1、設 A-V-1) 3.(藝 S-U-A2) 以設計體驗的歷程，了解「設計」的專業與價值。(設 3-V-1、設 P-V-1) 4.(藝 S-U-C3) 學習藝術設計相關知識，激發學生多元思考與創意，並學習將創意以適當美感形式表達。(設 2-V-3、設 A-V-3) 5.(藝 S-U-B2) 促使對設計活動有興趣的同學進行科系試探。(設 3-V-2)

表 5-15 「虛與實的影像實驗室」教學單元之雙向細目表

領域核心素養： 藝 S-U-A2 運用設計與批判性思考，以藝術實踐解決問題。 藝 S-U-B2 運用多媒體與資訊科技進行創作思辨與溝通。 藝 S-U-C3 探索在地及全球藝術與文化的多元與未來。	
學習表現 學習內容	新 1-V-1 能選擇並運用數位及影音媒介，傳達藝術思維。 新 1-V-2 能以新媒體藝術知能，完成跨學科之藝術創作。 新 2-V-1 能多面向地分析與詮釋新媒體藝術創作，並進行審美判斷。 新 2-V-2 能參與新媒體藝術展演，進行作品的互動體驗與感知回饋。 新 3-V-1 能透過新媒體藝術創作，以靜態或動態之形式進行發表展演。 新 3-V-2 能活用數位工具及新媒體藝術知能，提升數位生活的藝術美感。
新 E-V-1 數位創作過程與體驗、數位硬體與軟體操作。 新 E-V-2 數位藝術案例分析。 新 A-V-1 新媒體美學特質、多元感官經驗。 新 A-V-2 互動作品體驗。 新 P-V-1 網路創作發表。 新 P-V-2 行動媒體、數位文創。	十年級 單元名稱：虛與實的影像實驗室 學習目標： 1. (藝 S-U-C3) 認識藝術史中的當代媒體與數位藝術。(新 2-V-1、新 E-V-2) 2. 認識當代藝術家以新媒體方式製作的藝術創作。(新 2-V-1、新 E-V-2、新 A-V-1) 3. (藝 S-U-A2) 學習感受藝術作品中探討的議題與表現手法。(新 1-V-1、新 3-V-2、新 E-V-1) 4 (藝 S-U-B2) 以數位相機製作動畫或錄像 (逐格動畫或影像錄製)。(新 1-V-1、新 3-V-2、新 E-V-2、新 A-V-1) 5. 以數位硬體與軟體操作完成藝術創作。(新 3-V-2、新 1-V-2、新 E-V-1、新 E-V-2) 6. 以網路創作發表形式進行發表展演。(新 2-V-2、新 A-V-2、新 P-V-1、新 P-V-2)

陸 藝術領域之議題 融入說明

陸、藝術領域之議題融入說明

面對變化快速的時代，學校教育需與社會脈動緊密連結，在課程發展中融入相關議題。議題融入的目標在培養學生批判思考及解決問題的能力，提升面對議題的責任感與行動力，實踐「尊重多元、同理關懷、公平正義、永續發展」等核心價值，成為健全個人、良好國民與世界公民。

一、融入議題之選擇

十二年國教藝術領綱相當重視學生透過藝術的表現與鑑賞，以藝術探究現象、表達觀點、解決問題等的學習，並能實踐於日常生活中，其與議題融入教育欲培養學生問題解決與行動實踐的能力，有共通之處。藝術源於生活也應用於生活，是人類文化的累積，更是陶育美感素養及實施全人教育的主要途徑。藝術領域除融入附錄二性別平等、人權、環境與海洋教育等議題外，藝術領域的學習也能適切融入以下議題。

科技教育與資訊教育議題方面，藝術領域的學習可藉由數位科技工具的應用，豐富表現、鑑賞、實踐的經驗，並可培養資訊科技合作共創與正向的科技態度。家庭教育議題方面，可透過家庭活動與社區參與之學習主題，將藝術應用於家庭生活並且豐富美感涵養。在原住民族教育議題方面，藝術領域可以結合原住民族文化內涵與文化資產，學習原住民族的傳統知識、領域與智慧。在品德教育與生命教育方面，透過藝術的探究與行動，思辨與實踐倫理的價值。在生涯規劃議題方面，透過藝術學習探索藝術領域相關工作環境，進行生涯教育與自我探索；再者，透過戶外探索與鑑賞，提升對於環境的敏感性並能豐富藝術的體驗學習；此外，多元文化與國際教育方面，透過體察與探究等，理解多元文化的差異及其藝術表現，且能培養本土文化的認同與跨文化的能力，以及具備國際視野。綜言之，藝術領域可適切融入性別平等、人權、環境、海洋、科技、家庭、原住民族、品德、生命、資訊、生涯規劃、多元文化、戶外等教育及國際教育等議題，以深化與拓展藝術領域的學習，增加課程與教學的豐富性與脈絡性。

二、議題融入之作法

議題的產生多來自於生活事件或社會現象，故在設計議題融入課程，應思考藝術領域之「學習重點」與議題「學習主題和實質內涵」兩者呼應關係，並透過連結、延伸、統整與轉化等方式，發展學習目標，設計適切的課程內容，彰顯總綱及藝術領綱之核心素養。藝術領

綱學習表現強調學生透過藝術符號與多元形式進行溝通與分享，理解生活、社會、時代、文化、國家與族群與議題的關聯，例如教科書與教材編寫可選用適切的藝術作品進行原住民族教育、多元文化教育等議題，從鑑賞深入理解作品的脈絡，進而引導創作以表現觀點；此外教學設計時亦可適切選擇在地/國際時事、藝文事件或藝術活動等融入性別平等、人權、環境、海洋、科技、家庭、資訊、品德、生涯教育等議題，引導學生透過資料蒐集，探究現象中蘊涵的如刻板印象、永續發展、公平正義等概念與問題，透過藝術體驗與探究、鑑賞歷程反思與對話、創作表現與實踐等，提升學生對於議題的敏感與探究的興趣。

教師教學時，應掌握素養導向教、學、評之原則，除涵蓋於本領域/科目之學習重點外，可積極連結領域內各科目及跨領域之學習、延伸、統整與轉化，進行議題之融入，亦可將人物、典範、習俗或節慶等加入教材，或採隨機教學，並於作業、作品、展演、參觀、社團與團體活動中，以多元方式融入議題。經由討論、對話、批判與反思，使教室成為知識建構與發展的學習社群，增進議題學習之品質。

議題融入宜結合學生的舊經驗、生活情境或時事，善用多元的教材與教學方法，透過體驗與實踐的歷程，增進學生學習品質及培養學生在藝術表現、鑑賞與實踐的能力。有關議題融入的具體作法可進一步參考「議題融入說明手冊」。

三、議題融入之示例說明

關於議題融入藝術領綱之學習重點示例說明，以性別平等教育、人權教育、環境教育與海洋教育之議題融入為例，掌握素養導向的教材與教學原則，舉例說明以提供教材編選、教學設計與實施時的參考。

(一) 性別平等教育議題

議題	學習主題	實質內涵	融入課程綱要 學習重點之示例	說明
性別 平等 教育	科技、資 訊與媒體 的性別識 讀	性 E7 解讀各 種媒體所傳 遞的性別刻 板印象。	表 P-II-3 廣播、影 視與舞臺等媒介。	可蒐集與組織藝術多媒體學習素材，如：藝術作品、藝文新聞等，布置適齡的性別刻板印象的問題，邀請學生想像自己若成為其他性別，會有甚麼感覺與想法？透過感知、同理、討論等，讓學生解讀各種媒體所傳遞的性別刻板印象，並能以同

議題	學習主題	實質內涵	融入課程綱要 學習重點之示例	說明
				理心看待不同性別。
		性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。	視 1-IV-4 能透過議題創作，表達對生活環境及社會文化的理解。	可引導學生透過資料蒐集，探討各種媒體（如：電視、電影、網路、雜誌、大眾捷運之廣告）呈現出家庭、學校、職場、社會的性別迷思、偏見與歧視，並透過藝術創作（如：繪畫、雕塑、攝影、影片拍攝、複合媒材、裝置藝術等）詮釋此議題，以表達對生活環境及社會文化的理解。
		性 U7 批判科技、資訊與媒體的性別意識形態，並尋求改善策略。	多 A-V-1 多媒體音樂之發展背景與社會文化。	可引導學生探索與性別意識形態相關主題的音樂，透過分析、發表與討論，理解其中出現的性別意識形態，進而了解音樂媒體背後隱藏的社會議題，及其生成的社會文化脈絡，並提出改善策略。

(二) 人權教育議題

議題	學習主題	實質內涵	融入課程綱要 學習重點之示例	說明
人權教育	人權的基本概念	人 E1 認識人權是與生俱有的、普遍的、不容剝奪的。	3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。	可蒐集與組織日常生活或國際社會中與人權議題相關的學習資源，布置適齡問題邀請學生討論什麼是人權？從日常生活或國際社會的學習資源中，有哪些人權的問題？為什麼會有這些問題？也可進一步請學生蒐集日常生活如電視/報章/雜誌新聞中出現與人權相關的議題新聞。請學生透過分組進行人權議題的討論與表演創作，從中展現人權是與生俱有的、普遍的、不容剝奪的意義與價值。

議題	學習主題	實質內涵	融入課程綱要 學習重點之示例	說明
		人 J1 認識基本人權的意涵，並了解憲法對人權保障的意義。	視 3-IV-2 能規劃或報導藝術活動，展現對自然環境與社會議題的關懷。	可以引導學生規劃或設計報導與人權議題相關藝術活動，以系統思考表達該活動所彰顯的人權意涵，並可提出討論問題，如基於我國憲法對人權保障的內容，有哪些藝術作品或活動表達對此關懷？如何表達？如果是你，會如何表達或是採取甚麼行動？
		人 U1 理解普世人權意涵的時代性及聯合國人權公約對人權保障的意義。	音 3-V-1 能探究在地及全球藝術文化相關議題，並以音樂展現對社會及文化的關懷。	可進行在地與全球藝術文化中涉及人權議題相關作品的鑑賞，引導學生於相關專題探究或是創作中研訂探究或創作主題，蒐集多元資料，如：世界人權宣言內容、藝評、藝術作品等，進行議題探究或是創作。

(三) 環境教育議題

議題	學習主題	實質內涵	融入課程綱要 學習重點之示例	說明
環境教育	環境倫理	環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。	視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。	可帶領學生到社區、山野海洋、藝文館所等觀察、探索與欣賞生活設計、公共藝術、自然生態之美等，並可結合地方的季節與相關活動，如國內外環境藝術祭/節、創意生活設計、公共藝術等相關作品，透過欣賞與討論，覺知生活中自然與人文環境的美、平衡與完整性。
		環 J1 了解生物多樣性及環境承載力的重要性。	表 3-IV-2 能運用多元創作探討公共議題，展現人文關懷與獨立思考能	可引導學生運用曾學習過的藝術創作方法，研訂環境教育相關主題進行創作，如針對目前自然環境與生物界面臨哪些嚴重的問題，

議題	學習主題	實質內涵	融入課程綱要學習重點之示例	說明
			力。	如：過度開發、環境污染、全球暖化、糧食危機、過度捕殺野生動物等問題的創作或表演。再者，以同儕相互欣賞與討論，喚起學生對環境生態的珍視情感，培養人文關懷與獨立思考能力，進而促進人與自然的和諧關係。

(四) 海洋教育議題

議題	學習主題	實質內涵	融入課程綱要學習重點之示例	說明
海洋教育	海洋文化	海 E9 透過肢體、聲音、圖像及道具等，進行以海洋為主題之藝術表現。	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。	可引導學生結合音樂、視覺藝術、表演藝術之統整學習，運用各種藝術元素，進行以海洋為主題之藝術展演，並且透過同儕相互欣賞與討論，感知與理解生活中海洋文化的意涵與重要性。
		海 J10 運用各種媒材與形式，從事以海洋為主題的藝術表現。	視 1-IV-4 能透過議題創作，表達對生活環境及社會文化的理解。	可透過鑑賞海洋為主題（如：海洋生物、海洋祭典、海洋活動）的藝術作品，探討海洋文化的藝術表現形式與特質，再者，引導學生以海洋為主題，進行多元形式的藝術創作與展演，如：繪畫、雕塑、攝影、影片拍攝、複合媒材或裝置藝術創作，以感知與理解生活中海洋文化的意涵與重要性。

議題	學習主題	實質內涵	融入課程綱要學習 重點之示例	說明
		海 U9 體認各種海洋藝術的價值、風格及其文化脈絡。	音 3-V-1 能探究在地及全球藝術文化相關議題，並以音樂展現對社會及文化的關懷。	可引導學生蒐集、鑑賞與探究以海洋文化為主題的在地及全球藝術文化作品或事件，探討各種海洋藝術的風格及文化脈絡，以及在地及全球化的海洋議題（如：海岸濕地、棲地破壞、海洋資源過度捕撈、海洋汙染等），再者，可引導學生進行海洋主題相關的音樂創作或展演，表達對海洋生態議題的觀點。

柒 教學單元案例

柒、教學單元案例

一、教學單元案例設計理念說明

為能讓藝術領域教師們了解課程設計時如何將核心素養及議題融入，以轉化成適合學生學習的課程內容，本章提供 14 則藝術領域教學單元案例供參考。撰寫原則說明如下：

（一）結合總綱核心素養

教學單元內容須結合十二年國教總綱之三面九項核心素養，三大面向包括「自主行動」、「溝通互動」、「社會參與」；九大項目包括「身心素質與自我精進」、「系統思考與解決問題」、「規劃執行與創新應變」、「符號運用與溝通表達」、「科技資訊與媒體素養」、「藝術涵養與美感素養」、「道德實踐與公民意識」、「人際關係與團隊合作」、「多元文化與國際理解」。

素養導向之課程設計以學生為中心掌握四項原則為：1.整合知識、技能與態度；2.結合情境化、脈絡化的學習；3.注重學習歷程、方法與策略；4.強調實踐力行的表現。故素養導向藝術領域教學單元設計能夠：

- 1.以藝術主題/專題/問題/現象設計統整性的學習單元；
- 2.教材涵納各科重要概念，從奠基到擴展藝術之整合學習；
- 3.以學生生活經驗、藝術情境脈絡為取材內容，強化藝術生活應用；
- 4.教材兼融學習過程與方法，個人意義與社會脈絡。

（二）強調跨領域 / 科目的統整

採取跨學科、跨領域之主題、議題、專題或現象導向的統整設計；重視藝術與社會文化、藝術與生活環境之統整，強調藝術領域內科目間與跨領域之科際整合，培養學生以藝術解決問題之能力，並注意各學習階段課程的連貫與銜接，以落實跨領域/科目之教材與教學統整。

（三）議題融入

除核心素養之外，亦應適切融入「性別平等、人權、環境、海洋、科技、家庭、原住民族、品德、生命、資訊、生涯規劃、多元文化、戶外教育及國際教育」等議題，以深化與拓展藝術領域的學習。議題的產生多來自於生活事件或社會現象，故在設計議題融入課程時，應思考藝術領域之「學習重點」與議題「學習主題和實質內涵」兩者呼應關係，並透過連結、延伸、統整與轉化等方式，發展學習目標，設計適切的課程內容，彰顯總綱及領綱之核心素養。

二、教學單元案例

本章提供國小國中及高中不同教育階段之教學單元案例共 14 則，其中高中包括必修與加深加廣選修。各教學單元案例簡介如下：

（一）國小教育階段

1. 「大家瘋即興」單元

本課程設計從原住民族音樂文化之學習，期待學生培養自發創意、互動合作、生活實踐之素養。以下從三大學習構面分析學生素養的展現：

- （1）表現：透過歌唱即興遊戲等，體驗藝術創作與展現的樂趣，勇於表達自我的思想與情感；
- （2）鑑賞：透過參與即興社區/部落活動、同樂會等藝術活動培養感受力與理解力，體認藝術價值與文化之美；
- （3）實踐：藉著主題探討與即興創作的生活運用，培養主動參與藝術的興趣與習慣，促進美善生活。

2. 「海洋探索～海洋是我們的家」單元

本單元結合海洋議題，從表演藝術的角色扮演出發，帶領學生進入情境、體驗情境中的角色，讓學生正視過魚及海洋汙染問題，並搭配視覺藝術創作及音樂的選擇，演出向大眾倡議的內容，旨在激發學生針對議題，提出批判性的看法。

（二）國中教育階段

1. 「親愛的，我把課文變 Rap 了！」單元

本單元運用節奏組合創作的方式，搭配文言文課文為歌詞，在理解現代流行說唱音樂風格「Rap」的文化後，結合其表演形式，以小組合作展演方式，將課文以表演的方式呈現出來，讓學生在有趣、有創意的情境中溝通與合作，有效地表現藝術的基本能力，達成語文與節奏結合的應用。

2. 「開啟雲門綻天光－林懷民」單元

本單元以林懷民及雲門舞集出發，藉由欣賞雲門舞集的舞作，了解林懷民的價值觀與社會貢獻，培養正確的人生觀。此外，亦開啟屬於學生的雲門，讓學生透過身體實際模仿及小組共同創作，開發肢體創造力與想像力。

(三) 高中教育階段

1. 部定必修

(1) 「吹響民主與人權的號角」單元

本單元整合音樂、歷史、人權議題、演唱能力、團隊合作精神等，完成歌曲改編與音樂劇創作；深入理解悲慘世界創作背景及人文思想，透過情境化與脈絡化的學習，讓學生領會人類爭取人權與公平正義之艱辛；透過賞析小說、音樂劇與電影之文藝作品，理解藝術作品為文化瑰寶之價值，並經由欣賞與實作活動，以音樂表達人文思想與關懷。

(2) 「臺灣印象 - 家鄉生活誌」單元

本單元旨在探索「人、環境、文化」的體驗式學習；藝術萌芽，啟發學生有感生活。以下從三大學習構面來分析學生素養之學習：

- A. 表現：透過報誌版面編排創作，學習美的形式要素與體驗藝術創作的樂趣；
- B. 鑑賞：經由踏查社區之藝文活動，感受藝術與文化的深度及廣度；
- C. 實踐：藉由專題藝術創作培養欣賞人文底蘊，涵養藝術視野。

(3) 「『思辨藝術』藝術時事批判思考與討論鑑賞」單元

本單元以 2016 年臺北元宵燈節主燈「福祿猴」時事議題為題材，設計出藝術討論與思辨課程，期能藉此讓學生探索及了解藝術與生活、社會等相關議題，教師可延伸應用在其他藝術時事之上。課程設計參考了「學思達教學法」，亦即透過「學生自學、思考、公開發表」來達成學生「一起學習和成長」的目的，學生也能從課堂討論中得到更多元的觀念交流，進而培養互相同理和尊重的態度，呼應十二年國教課綱「共好」的理念。

(4) 「SOUNDMAP@TFG」單元

此課程讓學生採集、錄製校園地景聲音，再結合科技媒材進行音樂創作與編曲，期望提供學生多元選擇、探索生活周遭的聲音，與符應科技的創新課程。除音樂創作外，亦延伸至繪製校園地圖，能提升學生對校園的了解與認同，而小組共同創作方式亦能增進團隊合作與溝通協調能力。

(5) 「大地之家 - 建築的永續與暫時性」單元

本單元以「人、建築物、空間」三者主題交錯，在永續課題中尋求建築的可能。本課程期待結合學生的差異特質與空間多元可能的魅力，發展以學生為主的課程模式，讓學生

在表現、鑑賞與實踐中發現現代建築的相關課題，以符應十二年國教課綱「自發、互動、共好」的理念。除了啟迪學生的藝術潛能和興趣，同時可進一步建立人與自己、人與他人、人與環境之尊重多元、同理關懷、公平正義與永續發展的和諧共生關係，傳承文化與創新藝術。

(6)「我繪故我舞」單元

本單元透過戶外速寫活動，將具象的景物線條轉化成抽象的舞蹈動作元素，從人本角度出發，透過探索、討論、認識、發展、呈現、分享、回饋等課程活動設計，讓學生充分感知自己身體的無限可能性，進行自我覺察與省思。

2.加深加廣選修

(1)「◆。■◇符文並貌—舞譜符號美感即創」單元

本單元為高中「表演創作」選修課程，係透過藝術創作培養美感經驗，藉由符號的認識，將符號轉換成動作，了解表演者在空間與肢體上的方向、水平、時間等元素。從走路的律動性中，透過觀察與模仿，練習簡單的律動，進一步將動作轉換成符號，以即興的手法運用身體與聲音嘗試進行集體創作演出，引用身心學意象，引導動作質感，了解動作功能與表達情感，運用同儕鷹架分組表演與賞析，擁有分析表演藝術作品之技能，提出個人的表演感知與美感論述。

(2)「我們的音樂故事」單元

本單元為高中「多媒體音樂」選修課程，以音樂軟體 GarageBand 為創作媒介，藉由藝術類型的符號與其多元表徵的形式進行溝通與分享，並透過音樂傳達情感與觀點。以下從三大學習構面分析學生素養展現：

- A.表現：透過編曲體驗音樂創作，據以傳達思想與情感；
- B.鑑賞：藉由欣賞不同音樂風格之流行歌曲涵養對周遭音樂的感受力與理解力，以體認藝術的多元價值；
- C.實踐：透過專題製作培養主動參與藝術活動的興趣與習慣，並能尊重他人之創作，避免分享作品時侵犯著作權，藉以促進美善生活。

(3)「枝附葉著—印花布製作」單元

本單元參考「設計思考」的模式再加以調整，從葉片觀察到印花布設計的過程中，包容學生提出多樣性的問題，點燃學生問題解決的熱忱、鼓勵不同的成果展現，因此本課程

的重點在學習體驗與問題解決，而非標準化作品製作。此外，本單元扣合生活層面，如同新課綱中對生活美感的強調，亦鼓勵學生學會視覺形式後，能在生活中合宜的運用。

(4)「虛與實的影像實驗室」單元

本單元以電腦影像的錄像藝術為出發點，結合不同議題等做影像故事的編排，作為新媒體藝術的體驗性課程。以下從三大學習構面來分析學生素養之展現：

- A.表現：透過企劃主題或故事結合實際生活的人、事、物，以虛擬或奇幻的影像呈現方式，體驗新媒體藝術創作的樂趣，勇於表達自我的思想與情感；
- B.鑑賞：從生活環境與自然、海洋、自我、生命、生活環境等相關的新媒體藝術家的作品培養感受力與理解力，體認藝術價值與文化之美；
- C.實踐：藉著企劃影像主題與探討影像創作的新媒體藝術體驗，培養對科技藝術的興趣與能力。

以下分別呈現各教學單元案例之內容：

◎國小教育階段—「大家瘋即興」單元

一、教學設計理念說明

（一）課程設計動機及理念

歌唱是人們生活中很自然且重要的表達方式之一。在許多不同民族的古謠傳唱中，常見歌唱即興的型態，如排灣族古謠中，把自己家族的姓氏、祖譜、原居地編進歌詞中，敘說如何從最早居住地北大武山，遷徙到山下的歷程，族人總能隨口編唱成傳唱歌曲，讓每個部落裡的孩子能夠知道自己從哪裡來，可以回到哪裡尋根；此外，有些曲子由領唱者拋出問題，回應者用同樣的曲調回應自己的想法和意見，一唱一和十分生活化與饒富趣味。當然，如客家山歌男女對唱，內容雖然不同，但是同樣也是口頭即興創作的展現。

藝術源自生活，是文化的積累。本課程針對第二學習階段的國小四年級學生，以「即興」為主題，從表現學習構面的創作展現之關鍵內涵設計素養導向的學習。人們藉由音樂的符號與其表徵的形式進行溝通與分享、傳達無以言喻的情感與觀點，音樂即興為創作的預備歷程，本教學示例所謂即興乃是學生直覺而立即回應的音樂意念或行為。教學者要能營造學生樂於嘗試與探索即興的多元創意表達之學習情境，以音樂的即興為例，可鼓勵學生嘗試多元媒介：舉凡語言、律動、身體節奏、器物、人聲、樂器，素材更是包羅萬象，如自然界聲響、環境音效、兒歌、童謠、生活遊戲、民歌、名曲等都可以即興變化創作；也可以從歌曲當中擷取片段來教某一個特定的曲調元素，或也可以設計詞曲和諧的曲調句來即興創作，培養學生在實作中享受即興的快樂與成就感，爾後能夠在不同情境中自發的或與他人共同即興創作，進而應用於生活情境中的素養。

本課程設計融入原住民族教育議題，進行原住民族音樂文化之學習，藉由在特定形式或既有的材料上做即興的組合、變化，引導學生能運用整合性音樂知識、能力與態度之表達，透過聆聽者、表演者、創作者、參與者、實踐者等多種角色中去感受音樂，培養自發創意、互動合作、生活實踐之素養。以下從三大學習構面分析學生素養展現：

- 1.表現：透過歌唱即興遊戲等，體驗藝術創作與展現的樂趣，勇於表達自我的思想與情感。
- 2.鑑賞：透過參與即興社區/部落活動、同樂會等藝術活動培養感受力與理解力，體認藝術價值與文化之美。
- 3.實踐：藉著主題探討與即興創作的的生活運用，培養主動參與藝術的興趣與習慣，促進美

善生活。

（二）學生學習特質與經驗分析

1. 學生學習特質：(1) 喜歡動手實作，好奇心重；(2) 喜歡嘗試新的事物；(3) 喜歡與同儕一起完成工作；(4) 對喜歡的音樂有自己的主張。
2. 學生學習經驗分析：學生已學習過 C 大調音階上下行唱法，認識五線譜上位置的音高，但視譜尚需熟練。

（三）適性學習的教學建議

1. 當學生對於即興有濃厚興趣，或者學生在小組中很快就能完成小組即興創作時，建議教師能夠鼓勵學生挑戰複雜的曲子或曲調的即興，並且鼓勵課後持續創作。若學生無法完成小組任務，可嘗試增加小組合作人數，或提供更短更熟悉的曲調為素材，激勵創作自信心。
2. 可因應學生的學習狀況設定適宜的目標以及學習評量重點；故示例所列出的學習評量重點可選擇性採用。

(四) 課程架構圖

大家瘋即興

有歌亂亂唱

第一節 音階即興

--數字與音階

--填詞遊戲

第二節 即興接力唱

--聆賞排灣古調

--即興領唱遊戲

學習目標：

- 發現歌詞即興需相對應的字數。
- 樂於嘗試用自己的方式進行即興歌唱。
- 發現欣賞對唱形式的歌唱即興，並分享自認最有趣的歌詞。

觀察評量

實作評量

有歌亂亂唱

第一節 古典名曲 昔與今

第二節 嘉禾舞曲 與交通安全

學習目標：

- 樂於用學會的音樂詞彙或肢體動作表達對音樂的感受。
- 能表現能與人分工合作或討論，共同完成即興創作。

觀察評量

實作評量

我的 ballad 歌

第一節 我的 ballad 歌

--聆賞 ballad

--這就是 ballad

--ballad 即興

學習目標：

- 能設法進行簡單的動作或曲調即興。

觀察評量

實作評量

即興 online

第一節 即興 online

--曲調主題抽抽樂

--歌唱即興線上廣播

學習目標：

- 能為不同的對象或場合選擇適合的音樂分享。

觀察評量

實作評量

二、教學單元案例

領域/科目	藝術	設計者	新北市米倉國小陳盈君教師、 國家教育研究院洪詠善副研究員、藝術領域研修團隊
實施年級	四年級	總節數	共 6 節， 240 分鐘
單元名稱	大家瘋即興		
設計依據			
學習重點	學習表現	1-Ⅱ-5 能依據引導，感知與探索音樂元素，嘗試簡易的即興，展現對創作的興趣。 1-Ⅱ-8 能結合不同的媒材，以表演的形式表達想法。 2-Ⅱ-1 能使用音樂語彙、肢體等多元方式，回應聆聽的感受。 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。	● 總綱 A 自主行動 A1 身心素質與自我精進 E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 B 溝通互動 B1 符號運用與溝通表達 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 C 社會參與 C2 人際關係與團隊合作 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。 ● 領綱 藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能
	學習內容	音 E-Ⅱ-1 多元形式歌曲，如：獨唱、齊唱等。基礎歌唱技巧，如：聲音探索、姿勢等。 表 E-Ⅱ-3 聲音、動作與各種媒材的組合。 音 E-Ⅱ-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。 音 A-Ⅱ-3 肢體動作、語文表述、繪畫及戲劇等回應方式。 音 P-Ⅱ-2 音樂與生活。	

				力。
教材內容		即興創作、多元風格音樂		
教學設備/資源		教學資源/設備需求： 資訊設備、音訊播放器、警廣電動輪椅宣導 (孫子的歌唱即興) 錄音檔、錄音設備 (手機或平板電腦)、學校廣播系統。		
學習目標				
1.透過即興實作歷程，學習歌唱技巧和音樂的元素，感受生活之美。 2.能認識藝術符號，來理解他人或表達自己的情意觀點。 3.能與人團隊合作完成即興創作，探索藝術、多元文化與生活之美。 4.藉豐富多元的音樂實踐經驗，含即興、規劃音樂活動等，喜愛並享受歌唱即興的趣味與美好。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式		時間 (分鐘)	備註/學習評量重點	
單元子題一 有歌亂亂唱 第一節 音階即興 (一)數字與音階： 1. 在教師引導下，嘗試以上行下行音階來唱數字，如下： 121- 12321- 1234321- 123454321- 12345654321- 1234567654321- 2. 以 7 人一組 (音階) 分組方式進行遊戲，每人為一個音高，藉著遊戲，熟悉音階音高。 (二)填詞遊戲： 1. 規則：學生兩人一組，每一組一樂句，發揮創意填歌詞或節奏。 2. 教師彙整大家創作的歌詞，學生嘗試唱完整首曲子，發表有趣的發現。		20 		

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
3. 可使用其他熟知曲調改變詞或節奏玩玩看。 建議曲目：〈瑪莉有隻小綿羊〉、〈小星星〉、 〈兩隻老虎〉等等 (三)回顧活動與心得分享。	5	
第二節 即興接力唱 (一) 聆賞排灣古調： 聆賞曲中有接力即興的原住民古謠歌曲片 段，並述說歌曲故事。建議曲目： 1. 排灣族古謠-Lumi 2. 這是起調的虛詞，圍繞著豐收的喜悅，對祖先和神靈的感念，歌詞即興而發，在一人唱、眾人和的歌聲下敬拜祖靈。 (二) 即興領唱遊戲： 聆賞對唱形式的客家山歌或閩南小曲，歌詞賞析。 1. 客家-山歌 閩語-四季紅 2. 以一個人領唱，然後大家跟著齊唱。將演唱作品錄音下來，一起聆賞。 (三)回顧活動與心得分享。	15 20 5	欣賞對唱形式的歌唱即興，並分享自認最有趣的歌詞。 註 1：運用教育部教育雲資源或網站資料，欣賞臺灣多元文化之美。
單元子題二：古典名曲改著玩 第一節 古典名曲昔與今 (一)大搜流行音樂裡的古典名曲 1. 欣賞<波斯市場>原曲合唱部分 2. 再聽聽 S H E 的<波斯貓>副歌 (二)小組討論--就兩首歌曲，討論下列問題： 1. 提問：聆聽起來有什麼一樣的地方？有什麼不一樣的地方？ 2. 提問：哪些曲子也出現過類似的創作？ (三)小組試著換一種動物來即興創作。 (四)小組發表演唱。 第二節 嘉禾舞曲與交通安全	15 10 10 5	樂於用學會的音樂詞彙或肢體動作表達對音樂的感受。 能與人分工合作或討

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
(一)聆賞〈嘉禾舞曲〉的背景故事簡單介紹 1. 生活即興：聆聽警察廣播電臺的電動輪椅祖孫宣導片段。 2. 聆賞完畢，用一句話說說看歌曲的主要訴求是什麼?? 3. 聽最後的宣導，看看小組是不是猜中了!! (二)小組即興創作 1. 小組選定一個交通安全的主題，即興創作並錄音分享。 2. 票選最有趣又清楚的宣導。	15 25	論，共同完成即興創作。
單元子題三：我的 ballad 歌 第一節 (一)聆賞 ballad-世界名曲 1. 聆賞日文版〈老爺鐘〉及華語〈茉莉花〉 2. 聆聽和模唱過程中，覺察拍子緩和輕柔。 3. Ballad 究竟是什麼意思？引導學生上文化部流行音樂教學資源網站搜尋。 (Ballad 是民謠、民歌、敘事歌謠的意思，而情歌、抒情緩慢的流行歌曲也是 ballad 歌唷！) (二)小組討論： 1. 當遇到這麼慢的歌曲，作者想要表達什麼呢？如果是你，會怎麼演唱這首歌曲呢？ 2. 小組分享討論結果 (三)這就是 ballad 1. 發現 ballad 的意思和演唱形式。 2. 試著再次聆賞歌曲時，想想看最想把這首歌曲送給誰？並進行歌詞即興創作。 3. 以緩慢抒情的方式或自由拍演唱，並錄下來分享賞析。 (三)ballad 即興 1. 任務一：請為這首歌編排 3 種身體節奏或簡	10 5 5 20	能設法進行簡單的表演或曲調即興。

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
短表演，小組分享演出。 2. 任務二：找出〈茉莉花〉用了哪些音高？試著用這幾個音高，以自己最熟悉的方法，在譜例空白的節奏中，做曲調的即興，小組一起唱或演奏，聽聽效果如何？ 3. 討論怎麼即興會比較容易演唱？鼓勵學生重新創作並且演唱（奏）發表與賞析。		
單元子題四：即興 online 第一節 （一）曲調主題抽抽樂 1. 學生討論確認曲調主題。 2. 小組歌詞即興。 3. 演唱並錄音準備分享。 4. 回饋與分享心得或省思。 （二）延伸或自主活動--歌唱即興線上廣播 1. 與學校學務處商量借用午餐播音時間，計算午餐廣播的時間。 2. 選曲：選擇主題即興或自己最喜歡的即興創作。 3. 小組編排廣播節目並展開錄製。 4. 規劃與進行校內宣傳，於是當時間播出與收集回饋意見。 （三）省思回顧並分享。	25 10 5	能為不同的對象或場合選擇適合的音樂分享。

- 羅列評量工具（如規準、學習單、檢核表或同儕互評表等。）

附件一 學習單：我的 ballad 歌-茉莉花

同儕互評表

我的 ballad 歌 小組互評表

項目	歌唱表達 (1-5 分)	歌唱速度 (1-5 分)	歌詞創作 (1-5 分)	小組合作 (1-5 分)	創新程度 (1-5 分)	總分
第一組						
第二組						

第三組						
第四組						

班級： 評分小組：第 _____ 組 組員座號：

寫下小組對課程建議或心得或想法：

評量規準：

學習構面	項目	評量等級（自行參酌設定）				
		A	B	C	D	E
表現	簡易即興	歌詞即興時能準確組合相對應的字數進行即興創作。	歌詞即興時能組合多數相對應的字數進行即興創作。	歌詞即興時能組合部分相對應的字數進行即興創作。	歌詞即興時能嘗試組合相對應的字數進行即興創作。	未達 D 級。
	審美感知	能使用豐富的音樂語彙、肢體等多元方式回應聆聽的感受。	能使用尚稱豐富的音樂語彙、肢體等方式回應聆聽的感受。	能使用部分音樂語彙、肢體等方式回應聆聽的感受。	能嘗試使用音樂語彙、肢體等方式回應聆聽的感受。	未達 D 級。
實踐	生活運用	能為不同對象、場合或情境選擇合宜的音樂，以豐富美感經驗。	能為特定對象、場合或情境選擇尚稱合適的音樂，以豐富美感經驗。	能為特定對象、場合或情境選擇音樂。	能嘗試為特定對象、場合或情境選擇音樂。	未達 D 級。

教師教學心得：

歌唱是孩子與生俱來的天賦，也許因為外在的壓力和不良的學習經驗，最後喪失了信手捻來的創作天份，真的很可惜。可以想像我們要求中年級的學生創作，若方法不適宜或過程不夠友善，可能會造成恐懼和害怕，甚至造成日後對音樂學習的障礙和怯懦，預想到這個情況，本課程方案嘗試以即興遊戲展開創作的歷程，藉著遊戲鬆懈孩子們的心防，玩樂中放鬆了師生的身心靈，你一言我一句的討論對談中，自然而然創造出有趣的詞曲，最

後，還能夠大膽的嘗試自由拍和簡單的曲調即興，這樣的結果令筆者大感驚奇。

演唱後在同學們的歡笑聲和讚美聲中，孩子們欲罷不能，下課時間哼著曲調，唱著新的即興歌詞，在走廊上離去。激昂的情緒在最後午餐廣播時，達到最高峰，導師分享當他們聽見自己的歌聲在全校廣播中放送時，眼中閃爍的光芒，上揚的嘴角，在在都顯示孩子們滿意自己的展現，充滿自信。

我們要培養的是擁有音樂素養的愛樂人士，並不是音樂家。在即興的過程中，我們看到孩子的無限可能。

參考資料：

一、教材來源：

- 1.「電動輪椅行的安全」是警廣交通網眾多宣導短劇之一，以〈嘉禾舞曲〉的曲調來唱，很適合用來作古典名曲改著玩單元即興歌唱的引子，網址：[http :
//www.pbs.gov.tw/cht/index.php?code=list&ids=50](http://www.pbs.gov.tw/cht/index.php?code=list&ids=50)
- 2.文化部認識流行音樂輔助教材，網址 [http ://popmusic.culture.tw/](http://popmusic.culture.tw/)
- 3.國小音樂科學習加油站
[https ://market.cloud.edu.tw/content/primary/music/tp_ck/91e/doc/main-1e.htm](https://market.cloud.edu.tw/content/primary/music/tp_ck/91e/doc/main-1e.htm)
- 4.全球藝術教育網----音樂課與校園廣播的有趣結合
[http ://gnae.ntue.edu.tw/art_portal/index.php/2013-12-08-05-24-35/item/1123-2013-12-08-05-15-51](http://gnae.ntue.edu.tw/art_portal/index.php/2013-12-08-05-24-35/item/1123-2013-12-08-05-15-51)

二、參考文獻

- 1.陳瓊花，洪詠善 (2017)。創作與轉化：十二年國教藝術領域課程綱要草案之研析國家教育研究院教育脈動電子期刊，10。
- 2.洪詠善 (2016)。從十二年國教課程綱要探討音樂教學之特色與實踐，國教新知，63 卷 2 期，頁 3-18。

附件

任務一

請為這首歌編排3種身體節奏

可以運用符號 例如 △◇○◎□ 設計完成配配看唷！

第_____小組

姓名

任務二

請問〈茉莉花〉總共用了哪些音來創作？請寫出來

節奏不變，在下面的譜例音符空白處，用這些音即興創作吧！

創作完，可以請小組的朋友一起唱唱看，或用直笛，或樂器演奏看看，是不是很好聽呢？

茉莉花

好一朵美麗的茉莉花！好一朵美麗的茉莉花！

芬芳美麗滿枝桠！又香又白人人誇！讓我來將

你摘下送給別人家。茉莉花呀茉莉花。

◎國小教育階段—「海洋探索～海洋是我們的家」單元

一、教學設計理念說明

（一）課程設計動機及理念

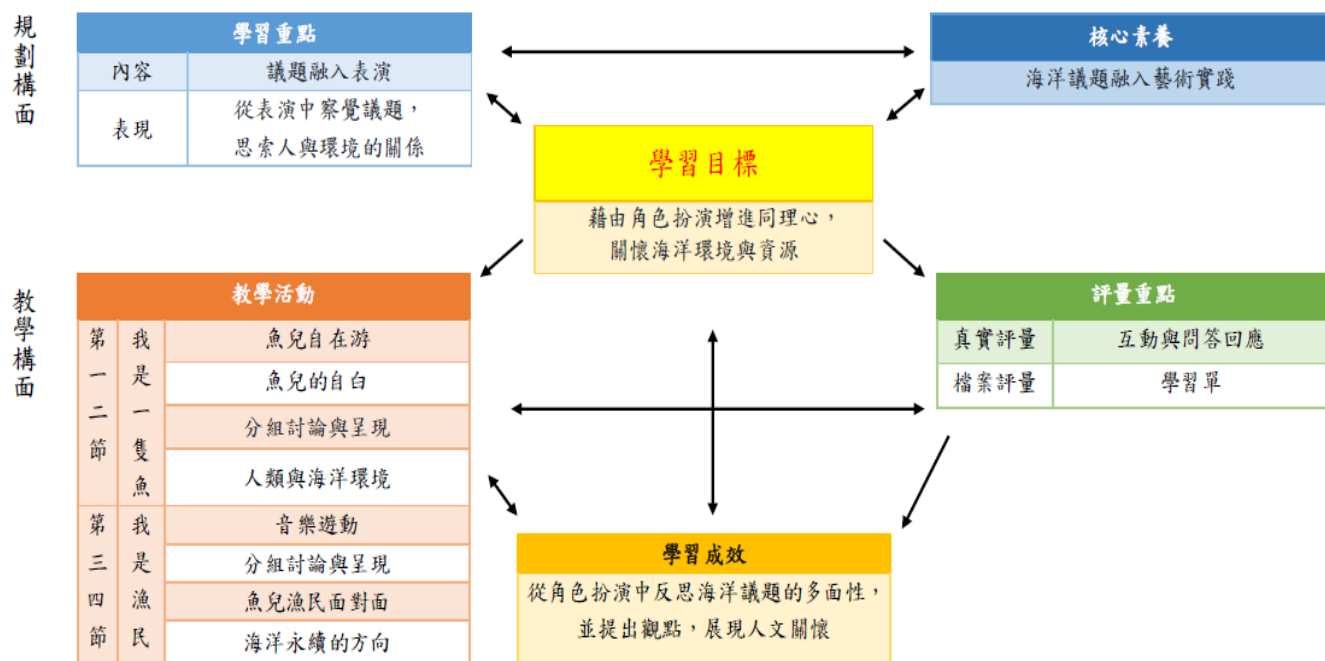
台灣四面環海，擁有豐富的海洋資源，然而因為國人對海洋資源的過度使用，造成過魚的問題，甚至因為工商業的發展，造成海洋汙染問題日益嚴重，值得正視之。本單元融入海洋教育議題，期能透過議題的學習，落實社會參與的核心素養。課程的設計係從表演藝術中的角色扮演出發，帶領學生進入情境、體驗情境中的角色，引導學生思考海洋過魚議題及海洋汙染問題，並延伸表演的內容和討論議題的解決方案，透過選擇音樂、表演或視覺藝術的不同表現形式，提供學生議題反思的機會，希望能提升學生對於議題表達和深入探索議題的基本素養。

（二）學生的學習特質分析與教學策略建議

第三學習階段的表演藝術學習重點，需有專注和投入角色的能力，因此學習者應掌握角色扮演，深入學習的情境，思考議題脈絡，並積極地表現，以展現所學的藝術素養；本學習階段的藝術學習以體驗為主，透過實際的活動體驗，讓學生有所感受並延伸至真實世界中。

教師營造適當的情境，帶領學生進入設定的情境，讓學生體驗角色，在情境中思考，而教師扮演的是思考引導和激勵者，激發學生針對議題，提出批判思考方向。

(三) 課程架構圖



二、教學單元案例

領域/科目	藝術	設計者	臺北市立大學附設實驗國民小學廖順約教師、國家教育研究院藝術領域研修團隊
實施年級	五年級	總節數	共 6 節， 240 分鐘
單元名稱	海洋探索～海洋是我們的家		
設計依據			
領域學習重點	學習表現	1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。 2-III-1 能使用適當的音樂語彙，描述各類音樂作品及唱奏表現，以分享美感經驗。 2-III-3 能反思與回應表演與生活的關係。 3-III-5 能於表演中察覺議題、展現人文關懷。	● 總綱 B 溝通互動 B3 藝術涵養與美感素養。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 C 社會參與 C1 道德實踐與公民意識。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。 ● 領綱 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。
	學習內容	音 A-III-1 器樂曲與聲樂曲，如：各國民謠、本土與傳統音樂、古典與流行音樂等，以及樂曲之作曲家、演奏者、傳統藝師與創作背景。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 表 E-III-1 聲音與肢體表達、戲劇元素與動作元素之運用 表 A-III-1 家庭與社區的文化背景和歷史故事。 表 P-III-2 議題融入表演。	
議題融入	學習主題	海洋文化、海洋資源與永續、環境倫理。	

148

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
是大海，學生游動的魚。用身體表現出聽到音樂的感覺。 二、發展活動： (一) 觀看影片：鮪魚罐頭的殘酷秘密，討論觀後的想法。 (二) 網中魚：學生在擁擠的範圍內，體驗是身在其中的魚，說出當下最想說的一句話。 (三) 四格漫畫創作：學生分三、四人一組，將活動(二)的對白串連後，討論一段情節。 第一段：原來海中的生活狀況。 第二段：活動(二)被抓時的情形。第三段：被抓後的處置。 第四段：想向人類說的話。 (四) 討論後完成四格漫畫。 三、分享活動 (一) 各組呈現作品。 (二) 說出在活動後有什麼想法？	50 20	色和對話。 分組報告： 能以魚類的角色向人類發言 實作評量： 能以同理心說出魚類的感受。
第五、六節 一、暖身活動：發聲練習 (用不同的情緒，來說同一句話) 二、發展活動： (一) 辯論會：學生分兩邊，一邊是魚群，一邊是漁民，互相辯論。交換身份繼續同樣的話題。「過魚」的理解和討論在這裡 (二) 海洋魚類倡議團：學生六到八人一組，組成「海洋我們的家魚類倡議團」，宣達任務是： 1、向人類提出抗議 2、說明魚類目前的處境 3、希望人類對待海洋生態和魚類困境的做法。 (三) 海洋我們的家：	10 60	實作評量： 能提出批判的觀點，讓同學反思。 分組實作：

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
1、選擇表達音樂、視覺、表演或綜合表達的方式。 2、發展表達內容。 3、製作倡議團的表達內容。 (四)向人類倡議： 1、各組分享或演出製作內容：以表演為例，把四格漫畫為表演內容，強調向人類說話的內容，搭配音樂即可演出。 2、討論並建議。 三、統整活動： (一)在活動中學到了什麼？經過活動後自己有什麼想法？ (二)有什麼讓海洋魚類永續的想法？	10	能完成想要表達的特定藝術形式。 觀察評量： 能說自己的反思和思索海洋永續的方向。 學習單撰寫

評量規準：

等第 項目	A	B	C	D	E
角色表現	完整地表現魚類的觀點和感受。	表現魚類的觀點和感受。	少部分表現魚類的觀點和感受。	嘗試表現魚類的觀點和感受。	未達 D 級。

等第 項目	A	B	C	D	E
海洋議題省思	詳細地表達自己的反思和海洋永續的方向。	表達自己的反思和海洋永續的方向。	少部分地表達自己的反思和海洋永續的方向。	嘗試表達自己的反思和海洋永續的方向。	未達 D 級。

教學成果：

(一) 教師必須針對重要的觀念提出疑問，讓學生思考不同的反思方式，且能回應問題，

若學生沒有具體回應，須檢視情境建立是否在學生可理解的範圍內。

- (二) 每節課都安排暖身活動，兩節連上，教師可選擇一次暖身，讓學生準備好身體，進入本次上課的主題氛圍中。
- (三) 角色扮演針對議題發言，必須投入角色，教師需運用適當的技巧，才能讓專注。
- (四) 不同的藝術形式表現，可以依據領域內的藝術學科的內容，來構思魚類宣達內容和表現，反思是經驗累積的重要過程，鼓勵學生發表，開放、創意和動態的教學型態的掌握。
- (五) 帶領學生自我檢驗學習成果：十二年課綱的基本精神是回到學生的學習，了解自己學到什麼？並能反思如何改變自己的學習方式，才是素養學習的核心精神。

參考資料：

<https://www.youtube.com/watch?v=X2K8WQPRahE> (鮪魚罐頭的殘酷秘密)

<https://www.youtube.com/watch?v=wlc9fQlqD60> (【守護海洋】無魚之家)

<https://www.youtube.com/watch?v=hVoOEPhlOg4> (不負責任捕魚，遺害海洋)

附錄：

本教學設計是採用教育戲劇的部分技巧，運用學習的探索之中。當探索學習的內容轉化成實作的演出倡議時，領域內視覺藝術、音樂都能將演繹的內容更完整的呈現。

「海洋探索～海洋是我們的家」學習單

班級：_____ 姓名：_____ 座號_____

一、在活動中學到了什麼？

二、經過活動之後自己對於食用海鮮有什麼不同以往的想法？

三、我想到讓海洋魚類永續生存的作法？

四、經過學習後，我覺得以表演來討論議題的方式，對議題討論的影響？

◎國中教育階段—「親愛的，我把課文變 Rap 了！」單元

一、教學設計理念說明

（一）課程設計動機及理念

音樂學習內容裡的節奏教學，是很重要的基本能力訓練，但在教學歷程上，經常容易著重於重複練習的過程。而在語文領域的學習裡，也會出現類似上述的問題。國文課本裡的經典文言課文，除了理解文言文的用字遣詞之外，背誦經典古文也是熟悉課文的一種方式，然而，對學生來說，同樣是屬於重複練習式的學習，較為枯燥。

藝術領域的課程發展，強調以核心素養來連貫、統整與發展國民小學、中學與普通型高級中等學校的課程與學習。因此，課程內容若能適時連結各領域/科目的學習目標，並結合藝術領域的基本素養，可達事半功倍之效。特別是經由多元的藝術學習方式與美感經驗成果的累積，培養以學生為中心的感知覺察、審美思考與創意表現能力，從無負擔且富創意的學習過程，充實藝術涵養與美感素養，進而能與人合作，體驗音樂學習與其他科目相結合的樂趣。

本教學內容的設計，為運用節奏組合創作的方式，搭配文言文課文為歌詞，在理解現代流行說唱音樂風格「Rap」的文化，結合其表演形式，以小組合作展演方式，將課文以表演的方式呈現出來，讓學生在有趣、有創意的情境中溝通與合作，有效地表現藝術的基本能力，達成語文與節奏結合的應用。以下從三大學習構面分析學生素養展現：

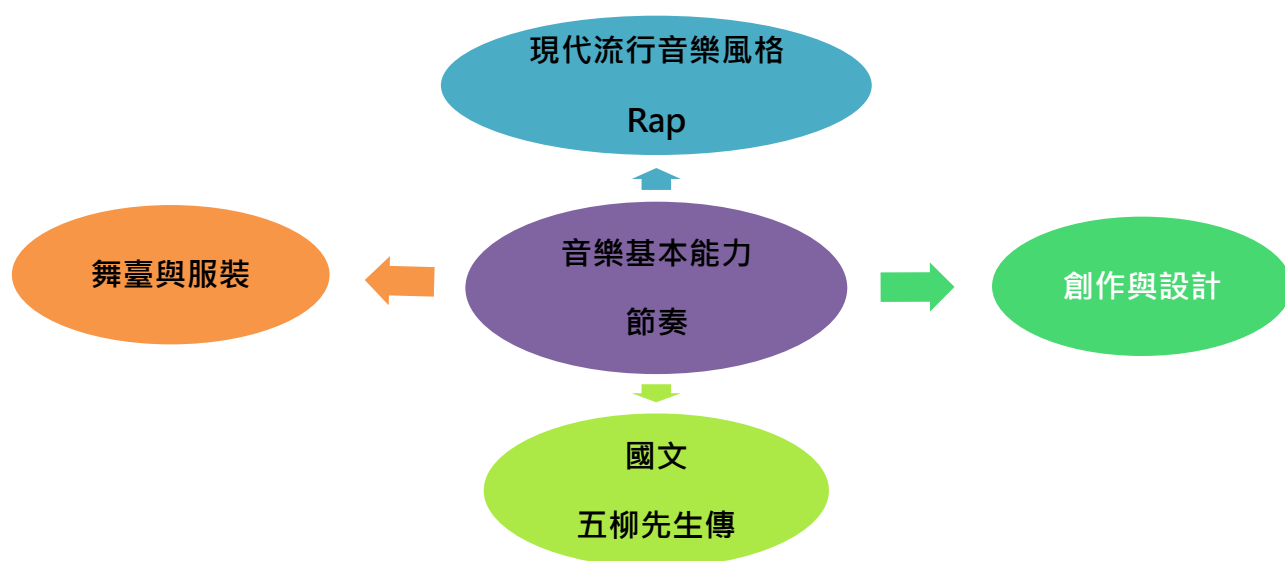
- 1.表現：以現代流行說唱音樂風格「Rap」的表現形式，呈現學生節奏的創作能力，結合文言文的語韻、「Rap」表演的肢體搭配，引領學生感受與體驗藝術多元風格的呈現。
- 2.鑑賞：透過對經典文學與現代表現風格的理解，嘗試以現代創作手法結合古今藝術之美。
- 3.實踐：在嘗試以多元表現方式，體驗古今藝術結合所帶來的趣味或美感，學生除了達到音樂基本能力的學習與應用，更能願意以更開放的角度，欣賞不同表現方式的藝術表現。

（二）學生的先備能力分析

已具備基本的節奏認知與聽辨能力，結合國小以及國中七上的節奏學習經驗，發展學生的創作能力，並將其延伸至國文課文的學習，轉換不同學科的學習情境，以期能加強學習的興趣。

(三) 課程架構圖

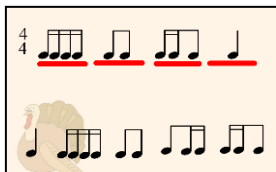




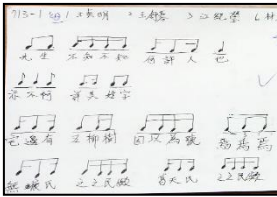
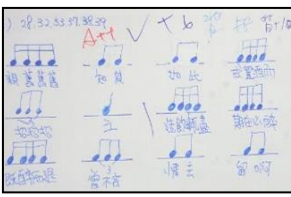
二、學習單元案例

領域/科目		藝術/音樂	設計者	臺北市立景興國民中學張巧燕 教師、國家教育研究院藝術領 域研修團隊
實施年級		七年級	總節數	共 8 節， 360 分鐘
單元名稱		親愛的，我把課文變 Rap 了！		
設計依據				
學習 重點	學習 表現	音 1-IV-2 能融入傳統、當代或流行音樂的風格，改編樂曲，以表達觀點。 音 2-IV-1 能使用適當的音樂語彙，賞析各類音樂作品，體會藝術文化之美。 音 2-IV-2 能透過討論，以探究樂曲創作背景與社會文化的關聯及其意義，表達多元觀點。 音 3-IV-1 能透過多元音樂活動，探索音樂及其他藝術之共通性，關懷在地及全球藝術文化。	核心 素養	● 總綱 B 溝通互動 B1 符號運用與溝通表達 J-B1 具備運用各類符號表情達意的素養，能以同理心與人溝通互動，並理解數理、美學等基本概念，應用於日常生活中。 B3 藝術涵養與美感素養 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
	學習 內容	音 E-IV-3 音樂符號與術語、記譜法或簡易音樂軟體。		

		音 A-IV-2 相關音樂語彙，如音色、和聲等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。 音 P-IV-1 音樂與跨領域藝術文化活動。		式，增進生活的豐富性與美感體驗。 C 社會參與 C3 多元文化與國際理解 J-C3 具備敏察和接納多元文化的涵養，關心本土與國際事務，並尊重與欣賞差異。 ● 領綱 藝-J-B1 應用藝術符號，以表達觀點與風格。 藝-J-C2 透過藝術實踐，建立利他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調的能力。 藝-J-C3 理解在地及全球藝術與文化的多元與差異。
議題融入說明	學習主題	文化差異與理解、人權與生活實踐		
	實質內涵	人 J5 了解社會上有不同的群體和文化，尊重並欣賞其差異。 多 J5 了解及尊重不同文化的習俗與禁忌。		
與其他領域/科目的連結		藝文領域/表演藝術 表 1-IV-3 能連結其他藝術並創作。 表 2-IV-1 能覺察並感受創作與美感經驗的關聯。 表 E-IV-1 聲音、身體、情感、時間、空間、勁力、即興等戲劇或舞蹈元素。 表 E-IV-3 戲劇、舞蹈與其他藝術元素的結合演出。 語文領域/國語文 國-J-B3 具備欣賞文學與相關藝術的能力，並培養賞析、創作的興趣，透過對作品的反思與分享，印證生活經驗，提升審美判斷力。 5-IV-4 應用閱讀策略，整合跨領域的知識，增進學習效能，轉化為日常生活解決問題的能力。		
教材內容		1. 基本節奏型 2. 流行音樂風格 Rap 的形成起源與文化背景 3. 創作 Rap 的方法與技巧 4. 結合 Rap 節奏、肢體律動、服裝設計之五柳先生傳 Rap 演出		

5. Rap 展演之參與及回饋		
教學設備/資源	電腦、單槍投影機、音響設備、電鋼琴或 keyboard (內建自動伴奏)	
學習目標		
1. 熟悉基本節奏型。 2. 認識創作 Rap 的方法與技巧。 3. 認識流行音樂風格 Rap 的形成起源與文化背景。 4. 搭配適合之國文文言文內容為詞創作 Rap。 5. 與人合作，設計合宜的肢體動作，搭配 Rap 展演。 6. 欣賞與感受 Rap 音樂的風格特色。 7. 體驗語文與節奏的結合表現，並實踐於未來的學習。		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間(分鐘)	備註/學習評量重點
單元子題一：Rap 前傳 教學活動略案		
第一節		
(一) 複習上學期學習過的基本節奏型。	5	可以聽辨出基本節奏形的組合
(二) 學生討論教師所介紹的 Rap 音樂(例如周杰倫<聽媽媽的話>、王力宏<在梅邊>、阿亮<子曰>....等)其節奏組合的方式，並選出適合運用在創作 Rap 的節奏。	10	
(三) Rap 創作必殺技第一招「換一換、試一試」，學生以設定的四種基本節奏型，排列創作出四四拍的節奏，並加上「過故人莊」第一、二句詩句為詞，以擊鼓伴奏或是配合電子琴自動伴奏「流行搖滾」的節奏鼓點，討論節奏設計是否適宜。	15	
		
(四) Rap 創作必殺技第一招「換一換、試一試」，以教師指定的四種基本節奏型，請學生以四四拍的設定條件，自由排列創作節奏，並加上「過故人莊」第一、二句詩句為詞，再配合電子琴自動伴奏「流行搖滾」的節奏鼓點唸唸看，討論節奏的設計是否	15	可以嘗試唸出以五言絕句為詞的節奏創作。

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間(分鐘)	備註/學習評量重點
適宜。 RAP創作必殺技一 換一換，試一試 (詞句 飛飛飛 飛飛飛 飛飛飛) 聽著老師拍的節奏，在白板上把節奏排出來。 配合「過故人莊」第一、二句詩句，將節奏排出來配合字義的順序。 跟著老師的鼓點節奏，唸唸看吧！ 換一換，試一試 4 4 放 人 具 雞 泰 邀 我 到 回 家 第二節 (一) Rap 創作必殺技第二招「疊疊樂」，搭配「過故人莊」第三、四句詩句設計 Rap 節奏，由於音符數量較詞的數量多，則可以選擇欲強調的重點字詞，來做疊字的效果，呈現更有律動感的節奏線條。 RAP創作必殺技二 疊疊樂 (詞句 飛飛飛 飛飛飛 飛飛飛) 在白板上拍出老師拍的節奏，全班一起唸出節奏術語。 搭配「過故人莊」第三、四句詩句，不夠字的地方，試試看加上疊字。 跟著老師的鼓點節奏，唸唸看吧！ 疊疊樂 4 4 綠 綠 樹 村 邊 合 青 青 山 郭 外 斜 (二) Rap 創作必殺技第三招「虛虛樂」，在 Rap 節奏創作裡加上適當的虛字，例如：啊、嘿、啲、呀、Ya、Yo...等單音節的虛字，甚至是 Check it out、Come baby Let' s go !等多音節的詞語亦可以加上，增添曲趣。搭配「過故人莊」第三、四句詩句練習。 RAP創作必殺技三 虛虛樂 (詞句 飛飛飛 飛飛飛 飛飛飛) 嘗試一個不同的節奏型態，搭配「過故人莊」第五、六句詩句，加上適合的虛字。 跟著老師的鼓點節奏，唸唸看吧！ 虛虛樂 呀 啊 4 4 開 筵 晒 面 場 園 把 酒 臨 風 麻 Ya (三) 將五言律詩「過故人莊」最後兩句，學生嘗試混合上述的創作密招，搭配鼓點或是擊拍，節奏的設計是否適宜。	10 10	觀察學生是否能運用並勇於嘗試 Rap 創作的不同技巧。

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間(分鐘)	備註/學習評量重點
  第三節「五柳先生初體驗」 (一) 結合七下國文課本裡的重要教材內容，晉陶淵明所寫的「五柳先生傳」為 Rap 音樂創作表演的詞。 (二) 學生討論適合 Rap 創作使用的節奏型，例如 ♪、♪♪、♪♪♪、♪♪♪♪、♪♪♪♪♪、♪♪♪♪♪♪、♪♪♪♪♪♪♪、♪♪♪♪♪♪♪♪。請學生將所分配到的課文內容，創作最多四小節的節奏。若超過四小節，則 Rap 的節奏感與曲趣感會降低。   (三) 教師將全班的分組 Rap 創作以 Overture 製譜軟體打印成譜，於下次上課發給學生練習。	10 10 15 20	觀察學生是否能運用並勇於嘗試 Rap 創作的不同技巧。
單元子題二：Rap 後傳 第一節「All About Rap」 (一) 學生蒐集資料認識 Rap 的起源與發展。 (二) 介紹 Rap 音樂形式如何應用。 (三) 學生討論演唱 Rap 時可以加上哪些適宜的肢體動作，增加表演的可看性，並幫助表演者的速度穩定。 (四) 討論 Rap 演唱的服裝特色，並透過對音樂文化背景的认识，讓學生對音樂與生活有更多的理解與感受。	10 10 10 10 10	導入多元文化教育： 認識文化的豐富與多樣性。 觀察小組合作狀況評量工具(五)

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間(分鐘)	備註/學習評量重點
(五) 學生討論 Rap 表演時適合穿著的服裝。		
單元子題三：Rap 練功房 第一節 「當五柳先生遇到音樂科技」 (一) 教師發下整合各組學生所創作的「五柳先生傳」Rap 創作(由教師整合以 Overture 軟體打成曲譜)。	15	觀察小組合作狀況評量工具 (五)
(二) 學生練習唸出「五柳先生傳」的 Rap，並相互協助彼此確認節奏表現的正確性。	15	
(三) 教師說明「五柳先生傳」Rap 表演規定事項。演出時，除了熟背 Rap 之外，需有開場隊形以及結束隊形，演出進行中需呈現四種不同的肢體動作以及三種隊形變換。	5	
(四) 各小組進行討論，之後進行展演。	10	
第二節 「五柳先生超進化」 (一) 教師帶領學生複習「五柳先生傳」Rap 創作。 (二) 各組開始討論與設計的展演動作與隊形。教師會在各組間協助與驗收，並評量第三次團隊合作的平時成績。 (三) 請各組再一次確定表演的服裝，並於下一堂課將表演服裝帶至學校，在上課前換裝完畢，以利練習與彩排及完成定裝照的拍攝。	10 25 10	觀察小組合作狀況評量工具 (五)
第三節 「一起來 Rap」 (一) 教師引導學生討論並確認各組的表演服裝是否符合 Rap 的服裝特色，並於此階段完成服裝設計的評量。	20 25	觀察小組合作狀況評量工具 (五)

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間(分鐘)	備註/學習評量重點
(二) 討論 Rap 展演設計，有否需要調整或修改的地方，並請學生利用課餘時間加強練習。		
單元子題四：動次玩 Rap 第一節 「我們都是 Rap 咖」 (一) 學生穿著展演服裝利用十分鐘的時間進行複習、彩排與最後的修正。 (二) 班長至辦公室邀請可以前來參與觀賞表演的導師或國文老師。 (三) 各組就出場順序，依序表演。 (四) 表演完畢，請導師或國文老師給予講評及鼓勵。 (五) 請同學發表練習心得、展演或觀摩感想。 (六) 學生相互交換心得，期待未來能夠繼續運用 Rap 節奏創作的方式，結合其他不同領域的學習內容，做更有效的運用。	10 20 10 5	實作評量 小組展演—評量工具 (二)、(四) 學習單—評量工具(三)

教學成果：

在國文領域的學習能力裡，要求學生能記憶重要古文；或是在音樂的基本能力裡，讓學生能熟悉節奏符號進而能運用節奏符號來創作，都是學生必須養成的基本能力，但卻是需要長時間經營的。特別是現今的學生，對於記憶的功夫，較不願花時間去努力；對於創作能力的累積，有時也很難在短時間裡收顯而易見之效。

「親愛的，我把課文變 Rap 了！」單元教案設計，是將學生曾經學過的音樂節奏元素，做一個整合。上列教學內容的設計，主要是讓學生在輕鬆有趣的學習方式之下，可以將節奏能力加以發展並發揮創造能力，並融合現代流行音樂元素，讓學生能更加有意願與自信，進而勇敢表現；而教師也透過這樣的教學流程，發現若能以流暢清楚的教學流程來引導學生學習創作，是可以達到事半功半的效果。

在教學過程中，印象最深刻的是，有學生在國文期末考試一結束，馬上很興奮地跑來謝謝音樂老師，說還好有將「五柳先生傳」寫成 Rap，才能順利地完成期末試卷最後一題的默寫。亦有學生主動在八年級時，將「陋室銘」改寫成 Rap 來背誦。

不同學科相結合的教學設計，再加上一些特別的元素，如同料理一樣，讓人有新奇的期待與想嘗試的慾望，也會看到學生不同的學習成效。而教與學的有趣過程與學生所展現的美好成果，往往也深深感動教師。

班級	712	座號		姓名		ATP
單元名稱	親愛的，我把課文變RAP了！					
這個單元，我覺得最有趣的部分是——	看到人表演是一種樂趣，而且互相討論也能增進彼此的感情，多認識同學。					
這個單元，我覺得最困難的部分是——	在把自己想的動作提供給組員時，大家通常會分心，所以幾次口誤，但最後學會了，真是虛度良機！這需要很多動力。					
這個單元，我覺得收穫最多的部分是——	能把課文活起來真的很棒，而且還有文對讀者一定很有幫助，我也來一次。					
以後我還會想用RAP的方式來背課文嗎？為什麼？	我會的，雖然很辛苦，但光想節奏就花好多時間，這些時間就可以讓我背課文，可是如果有人幫我編，那我更願意背課文了。這真是自費的功夫，Rap，應該會更有意義。					

參考資料：

網路資源

十二年國民基本教育課程綱要，取自自國家教育研究院網站 <http://www.naer.edu.tw/files/15-1000-7944,c639-1.php?Lang=zh-tw>

周杰倫〈聽媽媽的話〉 <https://www.youtube.com/watch?v=3zNKzFuPxtU>

卜學亮〈子曰〉 <https://www.youtube.com/watch?v=K0AlWouVI9s>

王力宏〈在梅邊〉 https://www.youtube.com/watch?v=uBt87V_4PZw

附錄

評量工具(一)

「親愛的，我把課文變RAP了！」節奏創作編寫評分表

班級		組別		組長姓名		座號	
組員姓名							
座號							
項目	RAP 創作編寫評分內容(總分 10 分)						得分
1.	能運用至少五種節奏型，寫出四至六小節 4/4 拍的 RAP 創作(5 分)						
2.	能運用至少一種休止符(1 分)						
3.	能使用疊疊樂和虛虛樂的技巧至少各一次(1 分)						
4.	能在老師規定的時間內完成(1 分)						
5.	能組合出具有順暢感的 RAP 節奏(2 分)						
總分							

評量工具(二)

「親愛的，我把課文變 RAP 了！」展演評分表(40%)

班級		組別		組長		評量表現	
評分 評量 向度	等級	A 級 (RAP 達人)	B 級 (RAP 高手)	C 級 (RAP 通)	D 級 (RAP 手)	E 級	
基本 RAP 表現能力 (15%)		音量適中、速度穩定咬字清楚、背誦熟練(以上四個要項需完全達到。)	音量適中、速度穩定咬字清楚、背誦熟練(以上四個要項至少達到三項。)	音量適中、速度穩定咬字清楚、背誦熟練(以上四個要項至少達到二項。)	音量適中、速度穩定咬字清楚、背誦熟練(以上四個要項至少達到一項。)	未達 D 級	
隊形動作 (15%)		設計出三種以上的隊形變化、四種以上的動作，並以整齊且具創意的方式呈現。	設計出三種以上的隊形變化、四種以上的動作，並以整齊的方式呈現。	設計出三種以上的隊形變化、四種以上的動作，並大致整齊的方式呈現。	設計出三種以上的隊形變化、四種以上的動作，並嘗試整齊的呈現。	未達 D 級	
服裝設計 (10%)		所有組員都能穿著出具嘻哈風格的服裝特色，並呈現小組風格。	大部分組員都能穿著出具嘻哈風格的服裝特色。	半數組員能穿著出具嘻哈風格的服裝特色。	僅少數組員能穿著出具嘻哈風格的服裝特色。	未達 D 級	

評量工具(三)

「親愛的，我把課文變 RAP 了！」學習心得

班級	座號	姓名	成績		
在這個單元裡，我覺得最有趣的部份是.....					
在這個單元裡，我覺得最困難的部份是.....					
在這個單元裡，我覺得收穫最多的部份是.....					
以後我還會想使用 RAP 的方式來背課文嗎？為什麼？					
評分 標準	A	B	C	D	E
情意 感受	能用心完成回饋單，並充分表達參與課程活動的各項感受。	能完成回饋單，並表達參與課程活動的各項感受。	能大致完成回饋單，並概略表達參與課程活動的各項感受。	能簡略填寫回饋單	未達 D 級

評量工具(四)

「親愛的，我把課文變 RAP 了！」展演小組互評表

班級：_____ 評分小組：_____ 組 組員號碼：_____

表演 組別	熟練度 (1-4 分)	動作與隊 形設計 (1-4 分)	肢體律動 整齊度 (1-4 分)	服裝搭配 (1-4 分)	團隊合作 精神 (1-4 分)	總 分
第 組						
第 組						
第 組						
展演互評成績統計表						
評分組別	第 組		第 組		第 組	
小組給分						
總 分						

評量工具(五)

親愛的，我把課文變 RAP 了！

班級：_____ 第_____組

組員 名單	節奏 創作 (10 分)	熟練度 (10 分)		動作與隊形設 計(10 分)		肢體律 動 (20 分)		服裝搭 配 (10 分)		團隊合作精 神(20 分)		總分 A		總分 A+B
組長		師	生	師	生	師	生	師	生	師	生	師	生	

****請注意不同項目的給分範圍**

組別	熟練度 (1-4 分)	動作與隊形 設計 (1-4 分)	肢體律動 (1-4 分)	服裝搭配 (1-4 分)	團隊合作精 神(1-4 分)	團評分數
第 組						
第 組						
第 組						
第 組						

評分組別	第 組	第 組	第 組	第 組
團評分數				
團評加總				
平均分數(總分 B)				

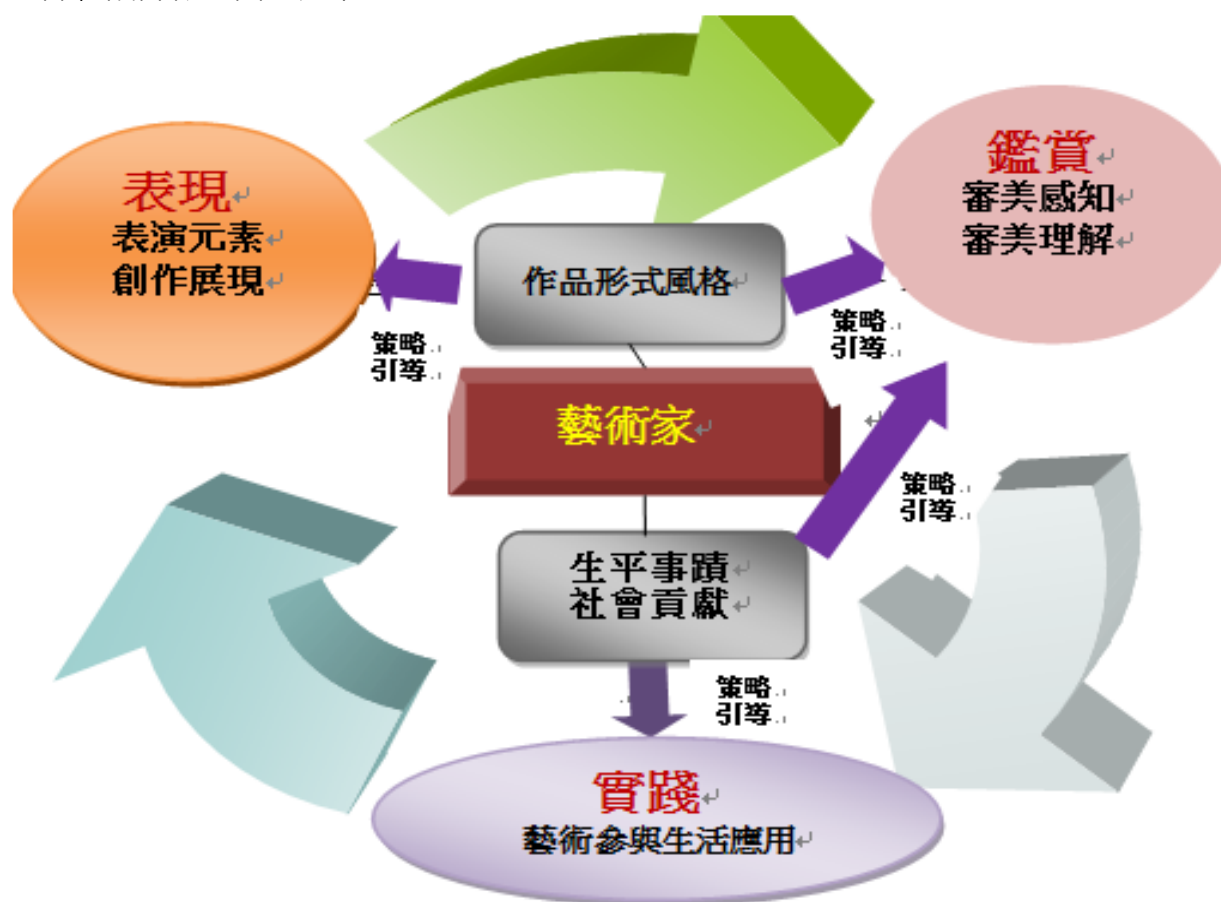
◎國中教育階段—「開啟雲門綻天光－林懷民」單元

一、教學設計理念說明

（一）課程設計動機及理念

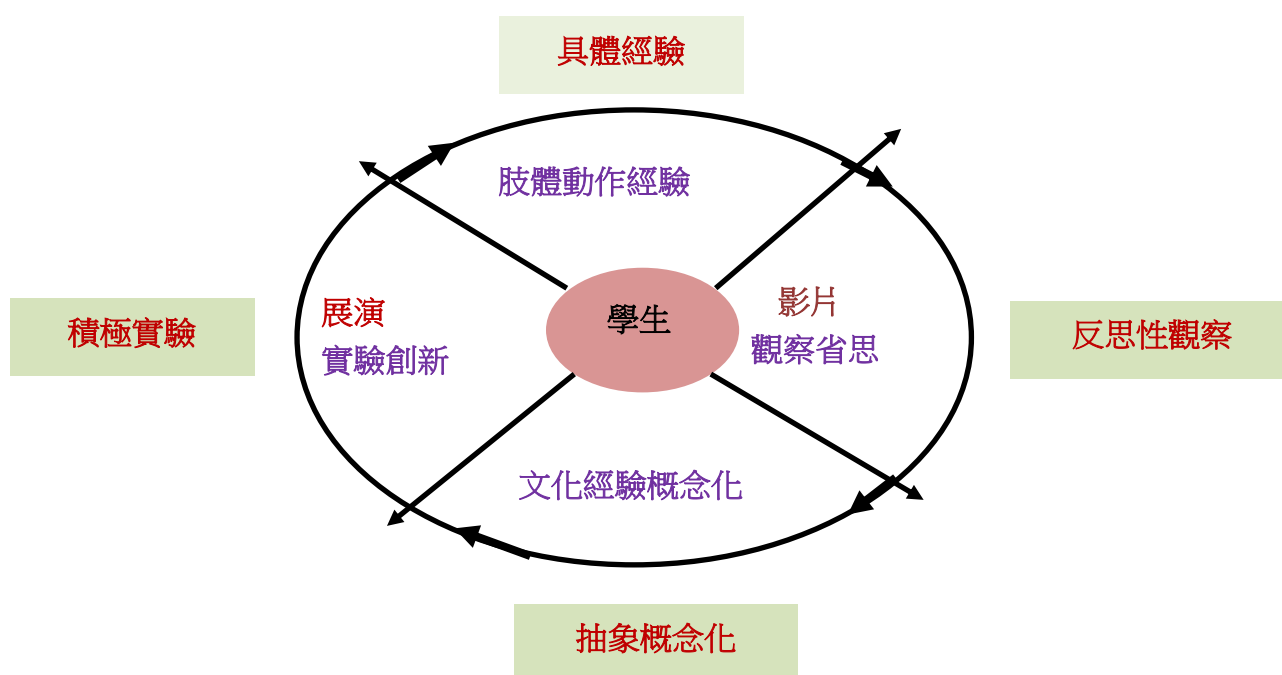
「舞蹈」是表演藝術重要的一環，係以視覺、聽覺、肢體動作等人類共同的語言，融入文化內涵，表達創作者的內心情感，藉此與觀賞者產生共鳴。「雲門」是中國最古老的舞蹈，以此為舞團名稱，文化自蘊其中。本課程設計正是以臺灣現代的舞蹈藝術團體中，最具代表性的職業舞團-雲門舞集之創辦人林懷民先生為主軸。除了林懷民先生本身的成長背景與專業養成即是跨文化的而來之外，其編舞創作中，也多巧妙地運用不同文化的元素，將多元的文化激盪、融合在表演中，展現其獨特的舞蹈風貌。

此表演藝術的課程設計，是從林懷民之「作品風格形式」、「生平事蹟與社會貢獻」兩大面向，運用策略引導，讓學生從「表現」、「鑑賞」與「實踐」的學習過程，體驗美感經驗，創造藝術價值，從而領悟生命及文化的意義，以呼應總綱「自動」、「互助」、「共好」的教學目標。課程設計概念圖，如下：



(二) 教學策略

本課程採用「探究體驗」教學策略，課程一開始以雲門舞集作品「行草」片段引導學生進行實際肢體體驗與反思性的觀察。接著從畫面、動作、意念等面向，分析雲門舞作之表現形式與精神內涵。而透過林懷民先生的訪談影片、編導作品的介紹與收集相關資料，使學生能了解林懷民先生學習與專業成長的跨文化背景及文化融合的作品意義。並運用雲門舞作中的創作元素，嘗試思考融合生活觀察與經驗，以小組共同合作，運用舞蹈肢體動作創作小品呈現。整體而言是透過多元智能的組合展現，擴大學生的經驗學習圈，以擴大視野，涵養胸襟，增進「藝術涵養與美感素養」、「符號運用與溝通表達」等核心素養。



說明：此圖表為經驗學習圈及多元智能統合圖，再加上【開啟雲門迎天光】的課程設計，使累積學習經驗，鏈結多元智能，擴展經驗學習圈，達成有意義的學習目標。

(三) 學生學習特質與經驗分析

九年級學生已具備基礎資料分析歸納及表現肢體的能力、理解舞蹈動作元素，並具備團體合作與展演表現的經驗，以下從三大學習構面分析學生素養展現：

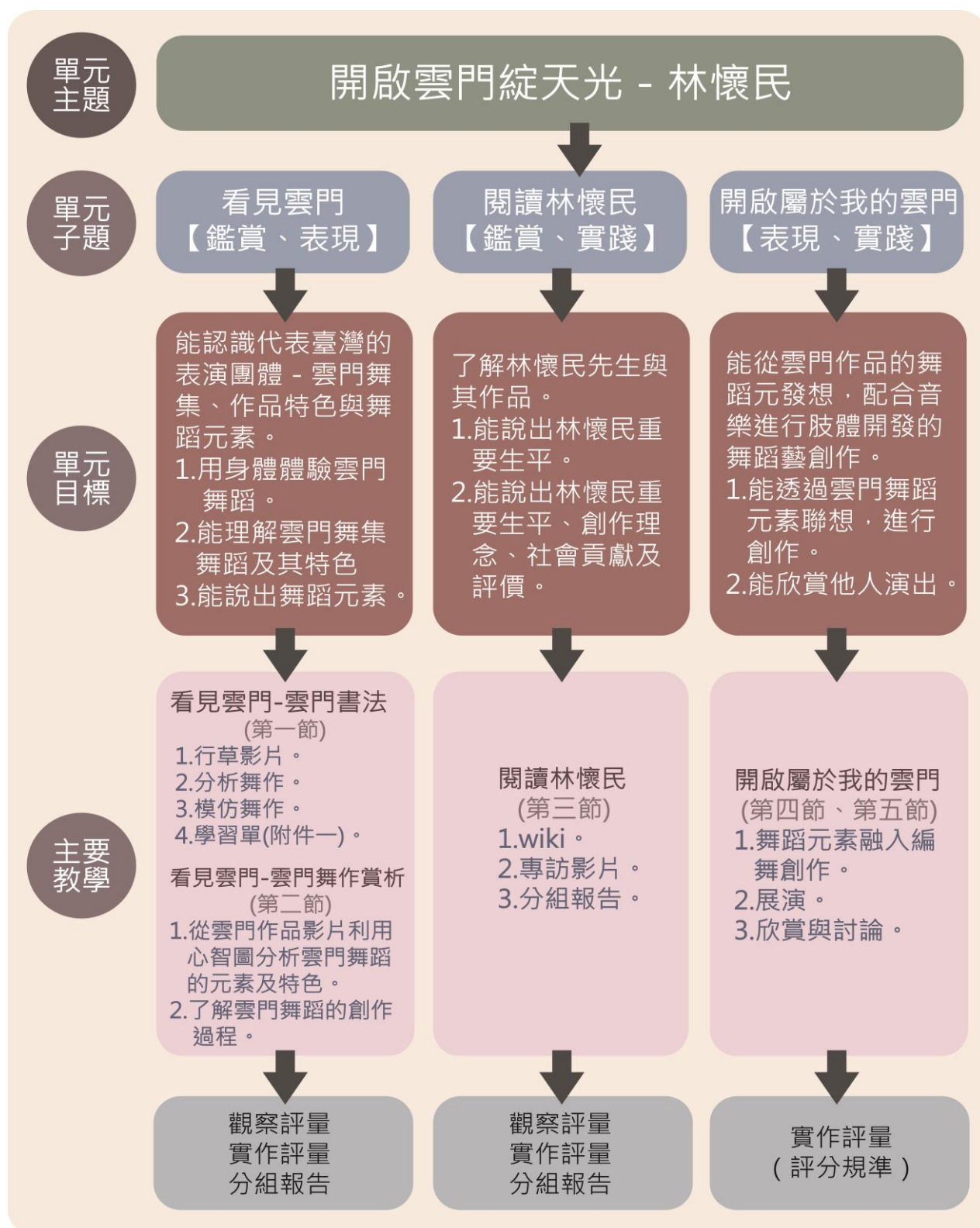
- 1.表現：能從雲門作品的舞蹈元素發想，運用作品中的動作元素並結合音樂進行創作呈現，以發展學生多元能力。
- 2.鑑賞：藉由分析雲門舞作之動作與表現語彙行分析，深化對雲門創作理念的理解。

- 3.實踐：能探索對林懷民的生平與創作，了解這位藝術家對創作的堅持及對在地文化的付出與貢獻，以提升學生對臺灣在地表演藝術的美感經驗。

(四) 教學評量

本課程採用觀察、分組合作、心得回饋、學習單(如第一課【雲門書法】學習單)、報告評量(如第二課雲門作品分析;第三課林懷民生平探究)、標準評量(如學生分組創作「水的舞動」)等多元學習評量方式。

(五) 課程架構圖



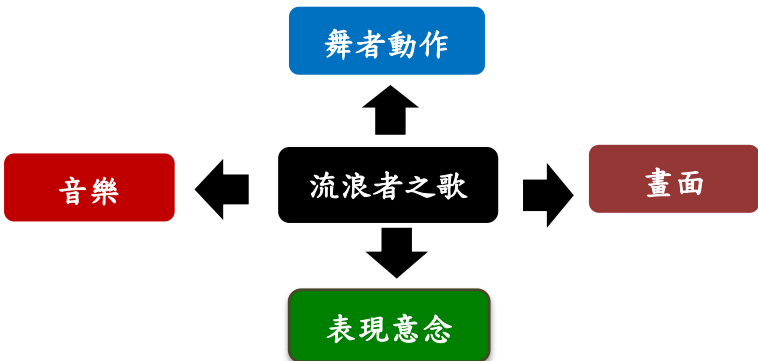
二、教學單元案例

領域/科目		表演藝術	設計者	新北市三民高級中學施芳婷 教師、國家教育研究院藝術 領域研修團隊
實施年級		九年級	總節數	共 5 節，225 分
單元名稱		開啟雲門綻天光——林懷民		
設計依據				
學習 重點	學習 表現	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 2-IV-1 能覺察並感受創作與美感經驗的關聯。 表 2-IV-2 能體認各種表演藝術發展脈絡、文化內涵及代表人物。 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 3-IV-1 能運用劇場相關技術，有計畫地排練與展演。	核心 素養	● 總綱 B 溝通互動 B1 符號運用與溝通表達 J-B1 具備運用各類符號表情達意的素養，能以同理心與人溝通互動，並理解數理、美學等基本概念，應用於日常生活中。B3 藝術涵養與美感素養 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。 C 社會參與 C2 人際關係與團隊合作 J-C2 具備利他與合群的知能與態度，並培育相互合作及與人和諧互動的素養。
	學習 內容	表 E-IV-1 聲音、身體、情感、時間、空間、勁力、即興、動作等戲劇或舞蹈元素。 表 A-IV-1 表演藝術與生活美學、在地文化及特定場域的演出連結 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 P-IV-4 表演藝術活動與展演表演藝術相關工作的特性與種類。		● 領綱 藝-J-B1 應用藝術符號，以表達觀點與風格 藝-J-B3 理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。

				藝-J-C2 透過藝術實踐，建立利他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調能力。
教材來源		1.雲門作品之賞析 。 2.林懷民生平、評價、社會貢獻等相關資料。 3.以雲門「水月」為發想，運用舞蹈動作語彙，進行創作。		
教學設備/資源		地板教室、電腦、ppt、影音音響設備		
學習目標				
1.運用肢體表現舞蹈構成要素、形式與技巧。 2.能認識並了解雲門舞集的代表人物。 3.能運用適當語彙，評價賞析雲門作品。 4.能主動關注雲門展演資訊並觀賞展演；能理解舞作特性與他人共同展演，了解自己興趣。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式		時間（分鐘）	備註 / 學習評量重點	
單元子題一：看見雲門 第一節 看見雲門（1）～雲門書法 （一）暖身活動： 跟著教師敲打的節奏，在教室的空間中走動（不能觸碰到別人），過程中聽著教師的各種指令，身體變大、縮小、旋轉、跳躍，喊數字「5」時，5人一組，數字「4」時，4人一組，最後數字「2」時，兩人一組。 （二）引導活動： 1.兩人為一組，每位學生將老師發的3個圓點貼，互相將兩個圓點貼在身體最吸引妳/你的兩個部位，第三個圓點貼在自己最滿意的部位，並利用這三個圓點的部位，用延伸、旋轉等方式，寫出自己的名字，並以兩到三組上臺呈現。 2.用頭寫自己名字的第一個字；手帶動身體寫自己名字的第二個字。用腰帶動腳步寫自己名字的第三個字。（每個字都要盡量放大充滿在空間中），最後，全身移動寫自己的全名。 了解用身體寫字也可以成為舞作的表演內容。		10 		

教學活動設計

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註 / 學習評量重點
3.音樂：音樂給觀者的感覺。 4.表現意念： (1) 作品給我什麼樣的感覺？ (2) 作品想表現什麼概念或故事？ 【心智圖基本架構】(分析舞作) (三) 總結活動 1.選 2-3 組上臺報告 (兩次報告組別不重複) 2.教師補充說明舞作的創作理念 4.介紹成熟期 (1998-至今) ~舞作「稻禾」 播放《藝想世界》雲門 40 舞作《稻禾》臺東池上稻浪間演出 (見參考影片 6) 或中天的夢想驛站 / 練習場的林懷民 (見參考影片 7) ★可依時間選取片段，讓學生了解舞作的創作過程。 Ps.舞蹈影片來源：正版影片、課本廠商所提供的教材、youtube 影片	20	分組報告： 能將資料分析歸納，進行發表。
單元子題二：閱讀林懷民 第一節 暖身活動：-思考引導 觀看「雲裡找門：林懷民」影片 (附錄 8)，從影片中林懷民的自述，教師帶領出課程主題~分析林懷民先生。 發展活動：小組分享—我所認識的林懷民 (一) 各組從書面資料中整理出的重點和簡要內容寫在海報紙上。(書面資料可以請學生事先準備或由教師提供)，分組報告主題如下： 1. 林懷民的生平。 2. 創立雲門的過程和挫折。 3. 創作中跨領域、跨文化的林懷民。 4. 對社會的貢獻。	5 15	觀察評量： 集中精神，專注課堂內容。 分組報告： 能分析歸納資料，並參與小組討論及發表

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註 / 學習評量重點
 5. 評價。 (二) 各組上臺報告。 (三) 總結活動： 1. 教師可依據各組報告評論總結。 2. 學習單：在這節課中認識了林懷民這個藝術家，現在寫張卡片給林懷民先生，表達對他的想法。 補充影片：臺灣演義：雲門傳奇·林懷民 1.2.3.4 (見參考影片 9)	15 10	學習單
單元子題三 開啟屬於我的雲門 第一節 (一) 暖身活動： 1. 全班圍一圈盤腿靜坐,安靜吸氣吐氣 2. 播放巴哈無伴奏大提琴組曲為背景音樂。 3. 跟著教師慢慢地從頭、肩膀、手部、胸腰再緩緩站起活動腳部,過程中皆配合呼吸。 4. 想像自己是一條河流，配合音樂的旋律，節奏，在空間流動。(可參考影片 10，地 14~16 分鐘之片段) (二) 發展活動~「水的舞動」 1. 觀賞雲門水月片段，觀察舞者們如何隨著音樂的快/慢、輕/重、高/低、強/弱、停頓/流動等進行身體的動作，並注意舞者呼吸。(水月是以太極導引為主要的身體動作元素)。 2. 每組 (5~6 人一組) 以「水」為發想，圍成一圈，討論從生活中關於「水」的各種表現形式，如：河流、	10 15 10	觀察評量： 能專注教師指令 實作評量： 學生能專注參與討論

學習評量：

★「水的舞動」活動評量表（小組評量）

	A	B	C	D	E
動作表現 (音樂、肢體動覺智能)	肢體動作能完整配合音樂，有快/慢、輕/重、高低等動作元素的變化。	肢體動作能大多配合音樂，有快/慢、輕/重、高低等動作元素的變化。	肢體動作能部分配合音樂，有快/慢、輕/重、高低等動作元素的變化。	肢體動作少部分能完整配合音樂，有快/慢、輕/重、高低等動作元素的變化。	未達 D 級。
空間運用 (空間智能)	舞蹈進行時，小組在空間	舞蹈進行時，小組在空間	舞蹈進行時，小組在空間	舞蹈進行時，小組在空間	未達 D 級。

	中，能相當清楚表現出有前後、層次、流動等變化。	中，能大多清楚表現出有前後、層次、流動等變化。	中，能部分表現出有前後、層次、流動等變化。	中，少部分表現出有前後、層次、流動等變化。	
合作默契 (人際智能)	小組人員能完全配合彼此動作及走位。	小組人員大多能配合彼此動作及走位。	小組人員能部分配合彼此動作及走位。	小組人員能少部分配合彼此動作及走位。	未達 D 級。
表演態度 (自省智能)	能相當專注投入表演。	大多時間能專注投入表演。	部分時間能人員專注投入表演。	少部分時間能人員專注投入表演。	未達 D 級。

A：為 90 分以上 B：為 80-89 分 C：為 70-79 分 D：為 60-69 分 E：59 分以下

教學省思：

本單元以林懷民及雲門舞集出發，藉由欣賞雲門舞集的舞作，和了解林懷民的價值觀與社會貢獻，讓學生能增加其對舞蹈的美感經驗，並培養正確的人生觀。此外透過學生身體實際模仿，和小組共同創作，開發肢體創造力與想像力。

在準備課程時，教師可先藉由影片或書籍，能對林懷民和雲門有基本的認識，在帶領活動上較能逐步引導出教學目標。而小組舞導創作則是從雲門「水月」為發想，所以活動前的靜坐呼吸，讓學生從呼吸中開展身體的律動是相當重要的。動作引導可從簡至繁，如水的變化，可從單一水的類型（如水蒸汽），再延伸出不同的變化（如冷水-熱水-水蒸氣），最後可結合簡單方向、水平、時間等元素，配合無伴奏大提琴的音樂，完成小組創作。

參考資料：

Kolb, D. A. (1984) *Experiential learning*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Bellanca, J. A., Chapman, C., & Swartz, E. (1994). *Multiple assessments for multiple intelligences*. Palatine, IL: IRI/Skylight.

Gardner, H. (1991). *The unschooled mind: How children think and how schools should teach*. New York, NJ: Basic Books.

古碧玲 (2013)。打開雲門。臺臺北市：果力文化出版。

林懷民 (2010)。高處眼亮。臺臺北市：遠流出版。

陳瓊花、洪詠善 (2017)。創作與轉化：十二年國教藝術領域課程綱要草案之研析。教育脈動，10。取自 <http://pulse.naer.edu.tw/Home/Content/9b0d3439-06b7-4639-a915-6e50a6aa0a1c?paged=1&categoryid=bca1d0bc-d1c0-419e-9d36-2489ac5ee09e&insId=00000000-0000-0000-0000-000000000000>

十二年國民基本教育課程綱要，瀏覽自國家教育研究院網站。

<http://www.naer.edu.tw/files/15-1000-7944,c639-1.php?Lang=zh-tw>

雲門舞作數位典藏 (2006)。取自：<http://cloudgate.e-lib.nctu.edu.tw/home.asp>

雲門舞集 Facebook (2006)。取自：<http://www.facebook.com/cloudgate>

雲門舞集官網 (2006)。取自：<http://www.cloudgate.org.tw/cg/>

中央社郭惠煜 <http://elite.tut.edu.tw/~700070188/blog?node=000100001>

參考影片

1.雲門行草 <https://www.youtube.com/watch?v=X4NczO-fieM>

2.狂草 <https://www.youtube.com/watch?v=uCFGW5AX1eA>

3.雲門 40 <https://www.youtube.com/watch?v=R9IZgG5Zeuw>

4.薪傳 <https://www.youtube.com/watch?v=FNee4oX02TQ>

5.流浪者之歌 <https://www.youtube.com/watch?v=THfs79o-ni8>

6.《藝想世界》雲門 40 舞作《稻禾》 <https://www.youtube.com/watch?v=wII53xAYs4s>

7.練習場的林懷民 <https://www.youtube.com/watch?v=7YxZ0CTE5Ks>

8.雲裡找門：林懷民 https://www.youtube.com/watch?v=6XdeoG57G_A

9.臺灣演義：雲門傳奇·林懷民 1.2.3.4

<https://www.youtube.com/watch?v=7m4PrWmQcOw>

10.雲門水月 <https://www.youtube.com/watch?v=yJ6g6waPA-0>

附錄

【雲門書法】學習單

班級： 姓名： 座號：

壹、體驗活動

用身體寫出自己的名字跟平常只是用聲音念出名字，有甚麼不同的感受？

貳、討論活動

觀賞並模仿雲門「行草」中「永字八法」的動作後，你／妳覺得印象最深刻的動作及感受是什麼？

◎高中教育階段—「吹響民主與人權的號角」單元

一、教學設計理念說明

(一) 課程設計動機與理念

音樂劇是 20 世紀音樂中極為重要的樂種之一，它具備多元的文本、跨媒材的表演型式、融合流行與古典的音樂風格等特色，不僅多受學生喜愛，也是高中音樂不會遺漏的重要教材。

《悲慘世界》是法國大文豪雨果的重要作品，其於文壇的地位不言可喻，也是音樂劇目中舉足輕重的代表性作品，其音樂風格多元而豐富，歌曲中包含不同調性及接近無調性的歌曲，有獨唱、重唱、合唱、朗誦調、詠唱調等不同演唱形式，有各種拍子、節奏、速度、織度，並採取如華格納樂劇的引導動機的設計。其除了在音樂劇表現之外，亦於 2012 年拍成同名電影，劇中多首歌曲常被選用於高中音樂教材中，其中《Do You Hear the People Sing》更是許多社會運動激勵人心的歌曲。

藝術文化是當代生活思想的精緻呈現，而生活型態與思想哲學隨著歷史環境、人文制度與經濟活動的脈動而改變，因此藝術的學習應完整探討藝術作品呈現的人文思想，而非抽離出孕育該作品的土壤，只單純作為美學的工具。此外，十二年國教課綱十分重視議題融入與人文關懷，教材編選原則中亦明示「為豐富藝術領域學習，教材應結合重要議題」，特別是學習重點中有關「人文關懷」部分；同時，亦規範每學期至少須有一個單元採取跨科目或跨領域之統整設計課程，這樣的革新是很值得我們思考並努力實踐的。《悲慘世界》除小說外，其改編成音樂與電影，更可作為融合歷史、語文等跨領域的藝術題材，特別是此劇以 19 世紀初的法國為背景，內容涉及對不同階層人權的探討，對當時法國動盪的社會及追求自由平等人權的精神刻劃深入，音樂劇中亦以歌曲勾勒各角色內心的糾結和人性的矛盾，在觀賞過程中能刺激學生思考自由平等的價值和人性的善惡，是藝術跨領域及人權議題融入的極佳教材。

在教學流程上本教學單元先從法國大革命後的社會經濟狀況及事件發展切入，再研讀故事文本，以了解劇中人物的性格及互動關係。之後賞析音樂劇及電影，比較音樂劇與電影形式之差異，最後讓學生自選關注的社會議題，如家暴、霸凌、性別平等議題為主題，改編歌詞及曲調為創作與發表，並進一步串成短篇音樂劇發表與展演。透過此教學，期待學生在教案實施後能理解作品當時的社會背景，了解人類追求自由平等的歷程之艱辛，領會音樂如何結合文學與戲劇表現美感，並探討劇中的人權議題，再透過編曲與音樂劇實作，培育以音樂表達自我，展現公平正義與人文關懷的素養。本教案可從下面三大學習構面分析素養展現：

- 1.表現：透過改編樂曲與自編音樂劇，學習結合文學與音樂聲韻，運用編輯歌詞、音高、節奏、拍子等音樂元素，表達對議題的想法與關懷。
- 2.鑑賞：透過音樂劇的音樂賞析，領會音樂創作的表現手法與美感，探索音樂美感原理，並將之運用於創作中。
- 3.實踐：藉由音樂劇之規劃與實作，探究、關注議題及表達對議題的想法，以跨領域團隊合作模式，實踐以藝術作品展現對社會的關注。

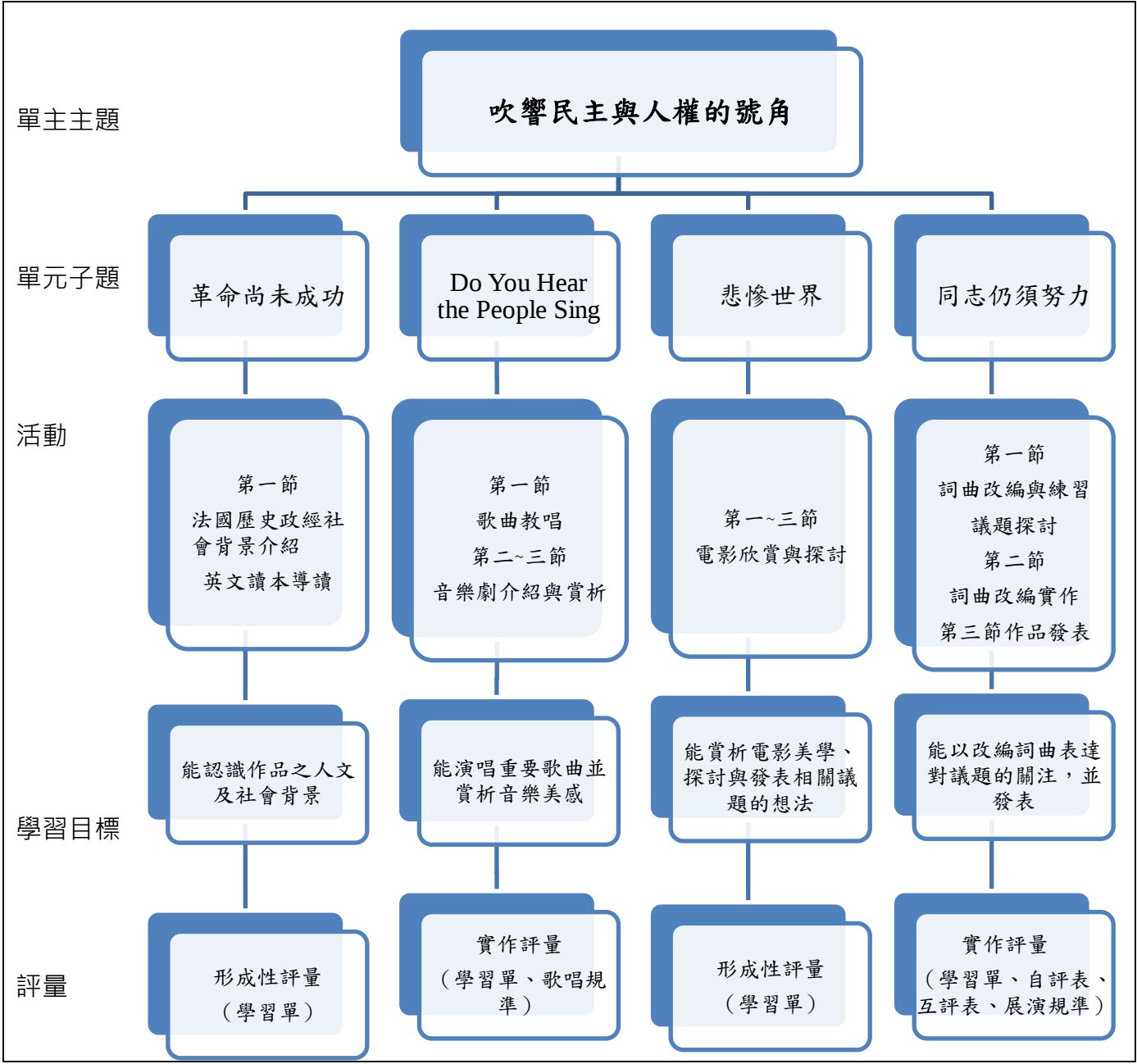
（二）學生學習特質與需求

實施本教案時，學生須具備基本英文能力及歌唱能力，並能有基本節奏及曲調變奏能力為佳。本教案建議配合外國歷史、公民課程、及英文之悲慘世界教材做協同教學。

（三）適性教學的建議

對於改編曲調有困難的學生，教師可讓其從改編歌詞開始；而對具有改編曲調能力的學生，可視學生程度調整改編的幅度，如改變部分節奏或音高，甚至全曲改編或新創皆可。

(四) 課程架構圖

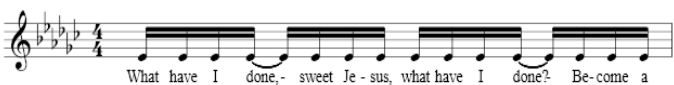
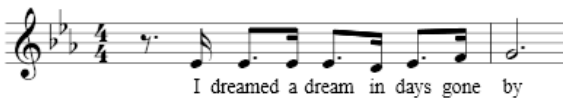


二、教學單元案例

領域 / 科目		藝術 / 音樂	設計者	臺北市立永春高中李睿瑋教師、國家教育研究院藝術領域研修團隊
實施年級		十一年級	總節數	共 10 節，500 分鐘
單元名稱		吹響民主與人權的號角		
設計依據				
學習重點	學習表現	音 1-V-2 能即興、改編或創作樂曲，並表達與溝通創作意念。 音 1-V-3 能關注社會議題，運用記譜方式或影音軟體，記錄與分享作品。 音 2-V-1 使用適當的音樂語彙，賞析不同時期與地域的音樂作品，探索音樂與文化的多元。 音 3-V-2 能進行音樂跨領域專題實作或展演，以提升團隊合作與自主學習的能力。	核心素養	● 總綱 B 溝通互動 B1 符號運用與溝通表達 U-B1 具備掌握各類符號表達的能力，以進行經驗、思想、價值與情意之表達，能以同理心與他人溝通並解決問題。 B3 藝術涵養與美感素養 U-B3 具備藝術感知、欣賞、創作與鑑賞的能力，體會藝術創作與社會、歷史、文化之間的互動關係，透過生活美學的涵養，對美善的人事物，進行賞析、建構與分享。 C 社會參與 C1 道德實踐與公民意識 U-C1 具備對道德課題與公共議題的思考與對話素養，培養良好品德、公民意識與社會責任，主動參與環境保育與社會公共事務。
	學習內容	音 E-V-5 簡易作曲手法 1，如：反覆、模進、變奏等。 音 A-V-1 多元風格之樂曲。 音 A-V-2 音樂展演形式。 音 A-V-3 相關音樂語彙。 音 A-V-4 音樂美感原則。 音 P-V-3 音樂的跨領域應用。		

				C3 人際關係與團隊合作 U-C3 在堅定自我文化價值的同時，又能尊重欣賞多元文化，具備國際化視野，並主動關心全球議題或國際情勢，具備國際移動力。 ● 領綱 藝 S-U-B1 活用藝術符號表達情意觀點和風格，並藉以做為溝通之道。 藝 S-U-B3 善用多元感官，體驗與鑑賞藝術文化與生活。 藝 S-U-C1 養成以藝術活動關注社會議題的意識及責任。 藝 S-U-C3 探索在地及全球藝術與文化的多元與未來。
議題融入說明	學習主題	人權的基本概念、人權與責任、人權違反與救濟。		
	實質內涵	人 U1 理解普世人權意涵的時代性及聯合國人權公約對人權保障的意義。 人 U2 探討國際人權議題，並負起全球公民的和平與永續發展責任。 人 U7 體悟公民不服從的人權法治意涵，並倡議當今我國或全球人權相關之議題。		
教材內容	1. 《悲慘世界》小說導讀。 2. 《悲慘世界》創作內涵與人權議題探討。 3. 《悲慘世界》指定歌曲習唱。 4. 《悲慘世界》音樂劇與改編電影之賞析比較。 5. 自編歌曲與音樂劇發表。			
教學設備	影音播放設備、鍵盤樂器、《悲慘世界》電影及音樂劇影片、網路、行動載具、參考書籍 1、2			

/資源		
學習目標		
1. 經由小說導讀與背景查察，探究音樂劇《悲慘世界》創作之內涵及其歷史與社會意義。 2. 經由習唱《悲慘世界》指定歌曲，體會音樂劇劇中重要歌曲的美感。 3. 透過觀賞音樂劇與其改編之電影，欣賞不同藝術形式表達之美感。 4. 透過自編歌曲與音樂劇之活動，表達對議題之思考及關注。		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間（分鐘）	備註/學習評量重點
單元子題一：革命尚未成功 第一節 （一）了解法國十九世紀社會政經情勢（歷史、公民），從關鍵詞（1832、巴黎共和黨、七月王朝、霍亂、錢袋子國王）上網查詢資料研讀，並參考學習單的提問進行思考及討論，建構對此時期時代背景之知識架構及深入理解。 （二）英文讀本導讀（英文），全班朗讀，再運用「讀者劇場」以彩排方式大聲朗讀劇本（藝術生活）分組表演，並討論角色性格分析與聲調詮釋的關係，最後由教師引導文本解析。	20 	

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
1. What Have I Done：開頭以快速的朗誦調形式呈現 Valjean 的獨白，似是對上帝的喃喃自語，又似是對自己嚴厲的指責。至後段描寫神父對他的寬容，則以較緩慢的速度搭配上行和弦音，表現柔軟善良的人性。 Valjean 的獨白：  What have I done, - sweet Je - sus, what have I done? Be - come a 神父對他的寬容：  Yet why did I al - low this man to touch my soul and teach me love? 2. I Dreamed a Dream：前半段為降 E 大調，以附點音符節奏配上輕柔的曲調，讓 Fantine 唱出對天真過去的緬懷，而中間描述夢想被殘酷的撕碎而破滅時，曲調開始不斷往下轉調，而且每句在結束時進入意想不到的小二度或大二度音程（如下方譜例 bB-bA、bB-A、bA-bG.....），產生非常不穩定的調性。接下來當歌詞唱到懷念過去戀情的美好時，則又回到開頭的大調曲調。曲調的處理襯映歌詞的內容，表現 Fantine 的心境轉折。 對天真過去的緬懷：  I dreamed a dream in days gone by 夢想破滅：		

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
 But the ti - gers come at night with their voic - es soft as thun-der, As they tear your hope a - part,		
單元子題三：悲慘世界 第一～三節 (一) 電影賞析 (表演藝術、音樂、藝術生活—音樂應用藝術)：此片所有歌曲皆為拍片時現場演唱，而非經由錄音室錄製，意在呈現劇場現場演出之特色。教師可擇片段分析鏡頭運動及場面調度的手法，結合音樂應用藝術中音樂與音像藝術的學習內容解說，舉例如下： 1. 開場：片頭由下往上拍攝漂浮在海面上的法國國旗，國旗陳舊破損，陽光從破洞中映射下來，隨海水波動而閃爍，伴隨字幕描述 1815 年的歷史背景。破損浮動的國旗象徵在法國大革命後，社會經濟仍然動盪不安，人民生活依舊困苦，期盼的未來 (陽光) 雖受執政者 (國家大旗) 的遮蔽，但仍能在縫隙中感受到希望。 2. Fantine 從妓： (1) 整段陰暗的色調暗示這是見不得光的城市陰暗面，配合音樂增四度音程與增四度內的下行級進，鏡頭多處運用快速剪接和歪斜角度及略為晃動的持鏡，讓觀眾產生暈眩如噩夢夢境般不真實的感受，也暗示這是一個扭曲的世界。 (2) 遊說 Fantine 剃頭一段，Fantine 被夾在階梯中間，下有頭髮買家，上有皮條客和老鴇擋住去路，暗示 Fantine 退無可退，只能下海。 (二) 配合影片播放分組議題探討 (公民)，舉例如下： 1. 音樂如何表現人權議題？有沒有其他例子？ 2. Fantine 將 Cosette 寄養在酒店主人那裡，導致	150	檔案評量 (學習單) 能專心聽講並大致記錄重點 備註：人權議題融入 能與同學討論並記錄重點與心得

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
Cosette 兒童權受到什麼侵害？我曾在新聞或社會案件中看過類似案例嗎？如果我是 Fantine 你會怎麼做？這樣的悲劇我們應該如何避免？ 3. 身為執法者，在面對人民的抗爭時，究竟該服從上級命令？還是依據自己的理智決定行動？在人類歷史上不乏價值矛盾的考驗（例如德國納粹與猶太人、中國六四屠殺、臺灣太陽花運動、臺灣大埔事件、香港雨傘革命、歐洲難民收留與否……），不同身分的人會有什麼不一樣的選擇？ 4. 劇中的人權問題與現今的人權問題有什麼相同或不同？例如印度階級與貧民問題、血汗工廠、同性婚姻、美國種族衝突等。		
單元子題四：同志仍須努力 第一節 跟隨教師之詞曲改編與創作示例之說明並練習：One Day More 或 Do You Hear the People Sing (一) 了解歌詞改編的基本原則：押韻、音節與字組、聲韻與曲調。 (二) 聆聽教師的歌詞改編與曲調改編示範，可參考附件一。 (三) 練習改編，與同學共同評論並聆聽教師的建議。 第二節 詞曲改編與創作（音樂、藝術生活--音樂應用藝術）： (一) 討論並選定一個社會議題，如霸凌、家暴、性別平等、藥物濫用、勞動權等，分組改編 Do You Hear the People Sing、Castle on the Cloud、I Dreamed a Dream、On My Own 歌詞。 (二) 將四首歌曲串起來並加上適當劇情與臺詞串場，成為一短篇音樂劇。 第三節 一、分組展演發表（藝術生活—音樂應用藝術、表演藝術）：可適度加上肢體、服裝、道具、布景...等戲劇元素之要求，	10 10 30 30 20 40	檔案評量（歌詞改編學習單與五線譜或簡譜） 能依基本原則改編歌詞 實作評量 能與同學討論 能依選定議題合作改編 備註：議題融入 實作評量（學生自評與互評）

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
或更進一步製作海報文宣等之製作，使其成為學校公開之展演活動。 二、同學互評與教師評論。	10	能合作完成展演 能專心欣賞表演 備註：議題融入

評量工具：學習單、評量規準。

一、檔案評量：學習單。可以完成比例、答題之詳細度、文字表達之明確性評分。

請在答案紙上回答以下問題：

單元子題一 革命尚未成功

- (一) 請簡述法國大革命後於十九世紀的政權更迭史：
- (二) 法國 1832 年發生什麼事？那事件的時空背景、原因、過程、與結果：
- (三) Fantine 為何要賣頭髮拔牙齒？
- (四) 進行英文讀本朗讀時，你覺得哪一組的什麼角色扮演得最好？他有什麼優點？
- (五) 問題與討論，針對老師的提問，請重點寫出你的看法。

單元子題二 Do You Hear the People Sing

6. Do You Hear the People Sing :

附點節奏，但以三拍法演奏進行曲風格，但起拍在第一拍

7. One Day More 後段：

Who am I 相同旋律，但要疊其它主題：I Dreamed a Dream, Master of the house

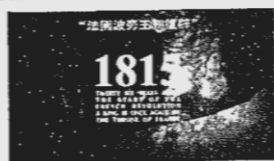
(三) 音樂劇中的歌曲你最喜歡的是哪一首？為什麼？前半段接力傳唱，後半段疊我最喜歡 Do you hear the people sing, 因為它的旋律

(四) 你覺得哪一首劇中選曲最特別？為什麼？The Thénardiens Waltz of Theachery, 因為整首的感覺和其它首較不同，起伏的音很有特色

單元子題三 悲慘世界

- (一) 請重點紀錄老師解說的三個電影場景特點。
- (二) 電影哪一個場景讓你印象最深刻？為什麼？
- (三) 影像分析：

一、填答問題，這些鏡頭有沒有什麼象徵意義？請發揮你的想像和分析能力寫寫看：



象徵意義：法國王權有漏洞，正義的力量漸漸出現，
像是革命的希望。

重點記錄老師的說明：法國大革命後，人們生活沒有比較及困苦（爛國旗）；人們的自由民主（陽光）被政府（國旗）蓋住。

單元子題四 同志仍努力

一、歌詞改編練習：可選擇填左欄英文或是右欄中文歌詞，每空格一個音節，用“--”連結的是字組，如：你--好--嗎。

英文填詞	中文填詞
With - all - the - chil - dren	There is a - gar - den
In - the - game	on - the - sky
No - one - can - wake - up	I like to go there in - my - dream
from - night - mare	Aren't any - test - for me to - write
Just - lost - your - mind - and	Not in - gar - den
to - flow - on	on - the - sky
Fall - in - the - world - and	
ne - ver - leave	
Full - with - the - wis - pers	
make - you - down	

二、將你們改寫歌詞謄寫在空白五線譜下方。

（一）節奏曲調改編練習：

1. 依據你改編的歌詞，運用音樂軟體或在五線譜紙上寫下你所改編的節奏或曲調。
2. 你可以僅改變挖洞的歌詞的音高或節奏，或是完整的全曲改編。

（二）歌曲大會串：請在稿紙上寫下劇情大意，並標示歌曲出現之處。

1. 劇情編寫成對白劇本。例：

On Our Own

Characters : Jimbo 、 Osas 、 Tobby 、 Fanny 、 Sunshine 、 Maggie 、 Paul 、 Dr. Serena

[Scene 1 On the street]

(Shelter officers are rounding up a group of shabby-looking children)

Jimbo : (To other people) They are after us again! Run!

Paul : Come here! Come you morons!.. Come!

Maggie : Stop running! Homeless are not allowed to stay on the street. It' s the law!

Paul : Hey! Don't run! Hey!

(*Paul and Maggie corner the children.*)

Tobby : (*to other children*) We are blocked! What should we do?

Paul : Gotcha! (*seizes Jimbo and pushes him toward to a truck*) Get onto the truck!

Sunshine : (*being led to the truck*) We are dead.

Paul : Hey don't run (*catching Tobby*)

(*All the homeless children are captured.*)

2. 加上適當的音效與背景音樂。

3.以讀劇方式練習。

4.加上適當服裝布景與道具排演與演出。

三、展演互評表：

請跟小組成員討論，每組共同填寫互評表，再選出個人獎。個人獎獲最高票者可加平時分數 3 分。

歌唱評量規準：下表羅列各種評量向度提供參考，教師可自擇 3-5 向度評量。

向度	分級及評語				
	A	B	C	D	E
音量	聲音宏亮，教室每個角落都可以清楚聽到	音量尚可，大部分同學都可聽到	音量略小，大約只有前面 1/2 的同學可聽見	聲音僅達到教室位置前 1/4	聲音僅能達到第一排
音準	音準很好	音準大致準確	音準尚稱準確	相對音程有曲調型，但不在該有的調子上	音準不準確，或難以辨識所唱曲調
節奏	節奏穩定且唱足該有的音長	節奏多數穩定，僅部分音長不足	節奏大致穩定，正確度超過曲長 3/4	節奏穩定度尚可，正確度僅達曲長 1/2	節奏穩定度待加強，正確度僅達曲長之 1/4
熟練度	歌詞及曲調均熟練	歌詞或曲調正確度超過曲長之 3/4	歌詞或曲調正確度僅達曲長之 1/2	歌詞或曲調正確度僅達曲長之 1/4	歌詞或曲調均不熟練
團隊默契	團隊配合良好，能整齊唱完全曲	團隊配合佳，整齊度超過全曲之 3/4	團隊配合尚可，整齊度可達全曲之 1/2	團隊配合待加強，整齊度僅達全曲之 1/4	團隊配合不良，無法同步
歌詞咬字	咬字正確且韻尾清楚，英文歌詞子音收尾清	咬字正確但韻尾不夠清楚，英文歌詞子音有	咬字尚可，韻尾不清楚	咬字不清楚	歌詞發音含糊不清

	楚	收尾但不夠清楚			
音 樂 表現	強弱及風格表現極為優異	強弱及風格表現佳	有強弱及風格表現	嘗試表現強弱及風格，但效果不明顯	沒有強弱及風格表現
呼 吸 方法	正確運用腹式呼吸法	呼吸方式尚可	用胸腔呼吸	用胸腔呼吸，無法平穩發聲	完全無法平穩發聲
歌 唱 技巧	高低音轉音技巧優異	大跳音程略有問題但歌唱技巧大致不錯	歌唱技巧尚可	歌唱技巧待加強	歌唱技巧不佳，無法控制聲音
發 聲 法	共鳴腔運用佳，聲音可平穩的傳送出去	共鳴腔運用得宜，聲音大致平穩	共鳴腔運用尚可，聲音平穩度尚可	共鳴腔運用待改進，聲音平穩度不足	無法運用適當的共鳴腔，聲音無法平穩的傳送出去

教學成果：**教學心得與建議**

- 一、本教案雖長達十節課，但教師可視教學時間彈性運用，亦可與英文、公民、歷史、表演藝術等科協同教學。單元子題三之電影賞析亦可在課後時間舉辦電影欣賞會，或是建議學生利用課餘時間觀賞。
- 一、單元子題四之創作可視學生程度及教學時間彈性安排，第二節的改編創作可只以一個樂段進行改編，程度較好者亦可改編全首歌曲。第三節可僅以歌曲演唱進行發表，或自創完整之音樂劇。
- 二、Do You Hear the People Sing 原曲因中間轉調，導致音域較寬廣，一般學生不易演唱，建議教師將其修改為不轉調，維持在原調方便教學。修改樂譜可參考附件一。
- 三、跨領域教學打破學科隔閡，讓不同領域的教師可以互相交流，互相支援與學習，我從其他科老師身上學到很多，例如人權議題，經過與公民和生命教育老師共備後，我才了解人權議題非常寬廣，其深度比我原先想像的高很多，也才了解原來公民科對人權議題的討論已經相當深入，學生在人權議題的知識上也比我想像的要多。不過，知是一回事，同理及領會又是另一回事。在教學過程中，發現學生雖然懂，但情意的感同身受並不深，這一點可以從近來某學校的納粹遊行事件中觀察到。在我執行這個教案時，發現透過電影欣賞和歌曲學習，學生反應十分熱烈，會隨著影片歌唱，並一再要求重播某些他們覺得很感動的片段，深深覺得，情意的學習真的是素養的基石，學習中有所感動、震撼或省思，才能深入人心。

教學賞析：

本教案與素養之關係，係整合音樂相關知識、演唱能力、團隊合作精神，完成歌曲改編與音樂劇創作；深入理解《悲慘世界》創作背景及人文思想，透過情境化與脈絡化的學習，讓學生領會人類爭取人權與公平正義之艱辛；透過賞析小說、音樂劇與電影之文藝作品，理解與領會藝術作品之為文化瑰寶之價值；並經由欣賞與實作活動，培養以音樂表達思想與關懷的能力。

參考資料：

一、輔助教材：含悲慘世界小說節選之高中英文課本或參考書籍 1、2、高二歷史課本

二、網路資源

1. 悲慘世界音樂劇官方網站 <http://www.lesmis.com/>
2. One Day More 教師版 <https://www.youtube.com/watch?v=cGMIPDIY094>
3. Do You Hear the People Sing 臺語版 《你敢有聽著咱唱歌》
<https://www.youtube.com/watch?v=h8Y-99ueZdw>
4. Do You Hear the People Sing 廣東話版 《誰還未覺醒》<https://www.youtube.com/watch?v=YCieEmURB-w>
5. 國立臺灣師範大學心理與教育測驗研究發展中心 (2016)。國民中學學生學習成就標準本位評量 (試行版)：藝術與人文學習領域 (音樂科)。取自 <https://www.sbasa.ntnu.edu.tw/SBASA/documents/ArtMusic.pdf>

三、參考書籍

1. Hugo, V., adapted by Kullingm M. (1995). Les Miserables. NY: Random House.
2. Hugo, V., translated by Denny N. (2013). Les Miserables. NY: Penguin Group.

四、光碟

1. 柯麥隆麥金塔 (製作人) (1995)。悲慘世界音樂劇 10 周年紀念演唱會【DVD】。臺北：齊威國際多媒體。
2. 柯麥隆麥金塔 (製作人)、尼克莫利斯 (導演) (2010)。悲慘世界音樂劇 25 周年紀念演唱會【DVD】。臺北：傳訊時代。
3. 柯麥隆麥金塔等 (製作人)、湯姆霍伯 (導演) (2013)。悲慘世界【DVD】。臺北：傳訊時代。

附件一：歌詞改編示例節錄：Do You Hear the People Sing

押“丫、尤”韻

咱大家作伙來拼
(悼念在南海搏命的漁民們)
(翻唱自 Do You Hear the People Sing)
(台語發音)

李睿璋 填詞

♩ = 270

1=F

12 3 2 | 1 2 3 4 5 · 3 2 1 | 7 6 7 1 5 · 6 5 4 | 3 5 1 3 2 1 2 6 |

(齊唱) 啥人會聽咱心聲，啥人會保護咱性命，啥人會照顧咱孩子兒，乎伊

1 7 7 1 2 · 3 2 | 1 2 3 4 5 · 3 2 1 | 7 6 7 1 5 · 6 5 4 |

不再受驚惶；不通擱在做眠夢，不通擱等人到三工，這條咱

3 5 1 3 2 1 2 4 7 | 1 · 0 · 0 · 3 3 | 6 5 6 7 1 7 6 1 |

廿生活咱廿故鄉咱廿夢。(領唱) 你甘聽到伊喊救命，你甘

7 6 5 6 7 · 0 1 1 | 2 1 7 1 2 1 7 2 | 1 7 6 7 1 · 0 0 6 |

聽到伊地嚟，你甘看到槍子在彈，你甘看到血勒流 今

1 7 6 1 7 6 1 7 6 1 7 1 | 2 - - 0 · 3 2 | 1 2 3 4 5 · 3 2 1 |

日是我明日是你咱要共同來擔；(齊唱) 頭前廿路甲己行，甲己來

配合音樂，重複數次句首，有強調的意味

配合音樂一句句往上，歌詞由呼喊到流血，呈現越來越緊迫的危機感。

附件二：曲調節奏改編示例：以附件一之中段為例

你甘聽到伊喊救命，你甘聽到伊地嚟？你甘

看到槍子在彈，你甘看到血 - 勒流？

◎高中教育階段—「臺灣印象 - 家鄉生活誌」單元

一、教學設計理念說明

(一) 課程設計動機及理念

1. 本課程強調素養導向教材編寫—營造學生學習情境

在十二年國教「自發、互動、共好」基本理念下，強調「關懷、尊重、和諧」的精神，從「人、生活、文化」三個面向出發，教材的發展可從美術史中發現臺灣生活美學，探索藝術與人、環境、文化三者關係，讓藝術學習能結合社會議題。課程的核心是讓學生透過藝術活動，認識色彩系統，發現生活之美，用報章雜誌的形式，學習美的形式原理，並記錄逐漸消逝的文化及民俗工藝。課程也結合學生生活經驗，延伸學習場域到教室外。課程教學策略強調學習共同體夥伴的分組活動課程，教學過程中整合「知、學、能」，培養學生自主行動及學習之能力，並善用地方社區資源，讓教育資源更加多元運用，將學習場域從書本拓展至現實生活。

2. 探索「人、環境、文化」的體驗式學習

本單元奠基於地方文化，架構在校園歷史建築及豐厚的地方風土人文之上，透過延伸至教室外的學習場域，進而發展出課程。本單元讓高中生應用所學於生活之中，發現現有生活美感問題並實現未來的想像，因而發展出「人、生活、在地」三種面向，其中社會參與的「關懷、尊重、和諧」精神素養，規劃出藝術在地探訪的體驗式學習，讓學生從中探索藝術與人、環境、文化三者關係，使藝術學習亦能關切生活議題。



課程著重跨領域協同教學—專題導向的學習面向：本課程與歷史科合作教學，讓學生認識臺灣歷史、經濟與社會體系，在學習美術時能有更完整的背景架構。歷史科的採訪家鄉傳統產業工作者之作業文本，讓學生能於美術課堂中發揮，學習美術形式原理表現，以做跨領域之學習構面的橫向連結。

3.藝術萌芽，啟發學生有感生活

課程內容從生活切入，啟發學生探索生長的环境。單元子題一從藝術作品及討論情境中，覺察社會生活的變遷。單元子題二以學校所屬區域進行社區踏查，從環境周遭看見文化、傳統產業、民俗工藝.....等，感受歷史人文沉澱生成的在地生活美學，從生活中學習美學概念，感受生活文化之美，思考美感價值與保存，讓學生從自己拓展至關心身旁人事物。單元子題三教導學生構成形式原理，學習版面編排，以及美的形式原理原則，應用於跨科(歷史科)活動，將採訪家鄉傳統產業工作者的報告做成報誌，最後於第四單元進行分享發表。

(二) 學生學習特質與經驗分析

課程實施對象為普通型高級中等學校之學生，學生已在七至九年級階段分別學習過「色彩理論、傳統藝術、生活美感」等學習內容。以下為三大學習構面分析學生素養展現：

- 1.表現：透過報誌版面編排創作，學習美的形式要素與體驗藝術創作的樂趣。
- 2.鑑賞：經由踏查社區之藝文活動，感受藝術與文化的深度及廣度。
- 3.實踐：憑藉專題藝術創作培養欣賞人文底蘊，涵養藝術視野。

(三) 課程多元評量

課程評量以多元評量方式設計，主要為實作、口語問答、小組討論、檔案報告等，採用量化分數計算，搭配同儕互評與心得回饋等質性論述，評量過程及結果可呈現學生學習狀態，提供學生自我成長和教師教學調整的依據。

(四) 課程架構圖



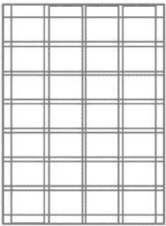
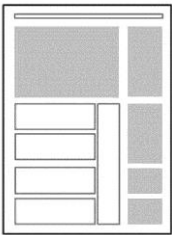
二、教學單元案例

領域/科目		藝術/美術		設計者	嘉義縣國立新港藝術高中 駱巧梅教師、國家教育研究院藝術領域研修團隊
實施年級		十年級		總節數	共 8 節，400 分鐘
單元名稱		臺灣印象—家鄉生活誌			
設計依據					
學習重點	學習表現	美 1-V-3 能運用數位及影音媒體，進行創作表現。 美 2-V-2 能分析視覺符號與圖像的意涵，並表達與溝通多元觀點。 美 3-V-4 能透過藝術活動，展現對人文與環境議題的關懷及省思。		核心素養	● 總綱： B 溝通互動 B2 科技資訊與媒體素養 U-B2 具備適當運用科技、資訊與媒體之素養，進行各類媒體識讀與批判，並能反思科技、資訊與媒體倫理的議題。 B3 藝術涵養與美感素養 U-B3 具備藝術感知、欣賞、創作與鑑賞的能力，體會藝術創作與社會、歷史、文化之間的互動關係，透過生活美學的涵養，對美善的人事物，進行賞析、建構與分享。 ● 領綱： 藝 S-U-B2 運用多媒體與資訊科技進行創作思辨、批判與溝通。 藝 S-U-B3 善用多元感官，體驗與鑑賞藝術文化與生活。
	學習內容	美 E-V-1 色彩與造形應用、形式原理、平面與立體構成原理*、視覺符號分析與詮釋*。 美 A-V-3 臺灣美術、中國美術*、世界美術*。 美 P-V-3 文化創意、生活美學*。			
議題融入說明	學習主題	永續發展			
	實質內涵	環 U4 思考生活品質與人類發展的意義，並據以思考與永續發展的關係。			

與其他領域/科目的連結	社會領域/歷史科。 鑑賞連結：學生學習臺灣歷史課程-經濟與社會，建構相關知識連結。 實踐連結：歷史科課程作業「採訪家鄉匠師」。		
教材內容	形式原理、平面構成設計、臺灣美術。		
教學設備/資源	資訊設備、音訊播放器、電腦、手機或相機。		
學習目標			
1.學生能體驗並敘述生活中的美感素養及審美經驗。 2.學習從臺灣美術案例中，思索藝術創作與社會、歷史、文化間的關係。 3.學生能應用形式原理與平面構成編排，並以多媒體與資訊科技進行排版構成的設計創作。 4.學生能觀察生活環境與他人互動，並以藝術創作與社會產生共好的生命價值。			
教學活動設計			
教學活動內容及實施方式		時間（分鐘）	備註/學習評量重點
單元子題一：生活紀錄—美好臺灣印象 第一、二節： 一、引導討論：學生事先蒐集家中長輩早期生活照片、老物件，或找尋早期臺灣藝術作品，帶至課堂與大家討論分享故事，對照藝術家作品及生活圖片，在閱讀影像時輔以時代背景脈絡，討論社會演變。讓學生理解藝術能記錄生活，圖像呈現當時生活、社會經濟與文化。 (一)分組討論：「請同學分享各組帶來的照片或物件，說明自己的圖像內容或故事，及圖像中的時代意義」。 發表分享：各組上臺分享有趣或特別的物件內容或故事。 (二)問題：「從剛剛大家的分享，我覺得過去與現在的生活有何改變？」請從產業的變遷/居住環境/生活品質/科技媒體/價值觀.....等表達想法。「我喜歡這樣的改變嗎?為什麼？」。 二、情境討論： (一)從美術作品中看臺灣環境的演變。 1.陳澄波〈嘉義街中心〉1934，油彩畫布。對照現		15 	

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
今嘉義市噴水圓環攝影照片。 陳澄波描繪嘉義市中心噴水圓環及周邊景致，讓學生依據生活經驗看見身旁環境的變遷，也從中思考生活美感問題。 2. 郭雪湖〈南街殷賑〉1930，膠彩絹。對照袁廣鳴〈城市失格-西門町白日〉2002，攝影數位處理。討論作品中過去大稻埕迪化街的熱鬧景象，比對袁廣鳴作品中西門町都市化的樣貌，討論社會變遷下生活環境的差異。 (二) 從美術作品中看見我們的生活。 李石樵〈市場口〉1945，油彩畫布。對照張文亮教授拍攝影片〈午夜的菜市場〉。 李石樵作品中描述臺灣光復後的社會百態及人民生活，學生在教師的引導下賞析作品，再對照其生活經驗，討論生活型態隨著時代演進是否有所改變，也討論藝術家在作品中所表現當時的生活型態與傳統價值。〈午夜的菜市場〉影片則描述批發市場於午夜即有許多人開始辛勤工作，讓社會得以運轉。 (三) 從美術作品中看見社會上辛苦的工作者。 1. 黃土水〈水牛群像〉1930，石膏。 2. 朱鳴岡〈攤販—臺灣生活組畫〉1946，木刻版畫。 3. 洪瑞麟〈礦工頌〉1960，紙水彩。 4. 陳界仁〈加工廠〉2003，單頻道錄影裝置。 藉由不同媒材表現之藝術作品，記錄社會上許多基層工作者，過去農業社會到現今工商業時代，探討生活型態的差異、思想價值的轉變及案例圖像中的時代意義，與藝術家如何記錄他們所關心的社會勞動者生活。 三、分享與小結：「如何讓我們的生活產生「共好」的價值？」 從上述案例藝術作品中，可看見臺灣傳統職業的演	10 20 10	變。 學生能專注參與情境討論(三)，並能積極參與討論分析藝術家如何關心社會。 學生能檢視並評分個人課堂學習態度。(附件一)。

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
變及消失，但不變的是努力工作的社會大眾，進而思考生活中有許多辛苦工作的無名英雄，他們是構成臺灣重要的螺絲釘，讓學生從小人物的日常，看見大時代的縮影，學習其努力的精神。最後，從〈菜販阿嬤陳樹菊的故事〉案例思考：社會之能夠運轉、擁有便利生活，端賴社會上眾人的努力與點滴付出，讓「共好」的美善價值永續。 四、學習回饋、學生自評學習態度。最後記得下次為校外教育課程，將拜訪學校鄰近傳統產業或工匠藝師，準備可記錄之手機或相機。		
單元子題二：社區踏查—找尋家鄉匠師 第三、四節： 一、了解此單元學習重點： (一) 學生已先透過歷史科課程認識臺灣早期歷史經濟與社會體系，並完成歷史科作業—採訪家鄉匠師報告。 (二) 現今有許多夕陽行業或傳統技藝面臨無人傳承即將消失。可在教師的帶領下至學校鄰近社區踏查，參訪傳統產業、家鄉藝師或工匠—傳承守護著代代相傳的傳統技藝，透過雙手製造良品的生產者。藉由與工作者互動，學習其熱情創作且擁有專業、用心、負責的態度。 二、校園社區踏查—以嘉義縣新港鄉社區為例： 在教師的帶領下訪問竹編師傅徐木全：徐木全老師從事竹製工藝將近 70 年，積極保存面臨沒落的竹製工藝文化。學生透過參觀竹藝工作室與老師傅互動，認識竹藝製作過程。 三、分享與小結： (一) 學習評量：分享參訪心得並填寫採訪紀錄表(附件二)。 (二) 下次為實作課程，學生課堂中需帶歷史課採訪作業「找尋家鄉藝師或工匠故事」及創作材料，將採	100 (踏查時間視安排地點作彈性調整)	學生能觀察生活環境與他人互動，記錄社區踏查過程。 學生分享參訪心得並填寫採訪紀錄表(附件二)。

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
訪報告版面作構成編排練習。		
單元子題三：創作活動—家鄉生活誌 第五～七節： 一、了解此單元內容—製作「家鄉生活誌」：將歷史科作業與蒐集素材，整理排版成報誌，介紹家鄉藝師或工匠的故事。 二、美術概念教學： (一) 認識美的形式原理原則及平面構成原理。 美的形式原理：反覆、漸層、對稱、均衡、調和、對比、比例、節奏、統一。 (二) 從報章雜誌書籍案例了解編排格線與版面配置。包括畫面與視覺動線的關係、編排版面率與美的構成。 (三) 學習文字的準則與色彩配置，分析圖像與文字的傳達。 1. 案例：葉軒亦、廖耿民〈實用設計變奏曲〉。 2. 案例：〈Christian Huckstadt〉海報。 三、小組創作表現：「家鄉生活誌—草圖實作」： (一) 教師說明讓學生將歷史科報告作業，運用 A3 紙張標示格線及幾何造型，練習平面構成原理配置圖文草稿。 (二) 排版構成格線練習： 1. 學生從生活中報章雜誌觀察，練習構成格線配置，學習畫格線及輔助線，透過格線準則，運用對齊概念配置圖文。  2. 練習 自由 的格 考圖  完成後再設計排版線配置，思文運用。 範例 →	10 30 40 50	學生能應用形式原理與平面構成編排。 實作評量：學生能運用形

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
(三) 色彩與文字配置練習：思考使用色系與文字字型。 (四) 學生完成草稿後，教師給予修改建議。 (五) 學生修正作品草圖。 四、創作實踐「美好生活記錄—家鄉生活誌」： (一) 了解格式：A3 篇幅，將草圖用電腦編排成報誌格式。 (二) 學習運用電腦軟體 (Word 或 Photoshop) 編排圖文。 (三) 於電腦教室實作練習。 (四) 教師根據學生完成作品給予修改建議。 (五) 學生作品範例如下圖：  〈國立新港藝術高中學生李欣儒作品〉 五、分享與小結： (一) 下次為分享報告課程「回饋分享—採訪發表會」，課堂需上臺報告採訪過程、心得、作品分享。 (二) 教師可以將所有學生作品集結為成果雜誌。	10	式原理或基本文字排版構成繪製格線配置圖文。 內容：圖片文字介紹家鄉匠師，表現關懷議題。 形式：學生能運用美的形式原理、色彩系統與構成概念於排版中，讓閱讀合宜。
單元子題四：回饋分享—採訪發表會 第八節： 一、回饋分享—採訪發表會： (一) 了解報告方式與評量標準 (學生自評與他評)。 (二) 學生分組先相互分享彼此採訪經驗與過程。	10 30	學生報告重點需呈現報告內容、心得、採訪過程照片。

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
(三) 各組向全班分享，報告時間：每組報告 5 分鐘。 (四) 報告形式：PPT 簡報 (呈現報告內容心得、採訪過程照片)。 二、教師總結與師生回饋： (一) 教師給予學生回饋，學生進行同儕評量，小組發表學習心得回饋。 (二) 回饋分享單 (附件三) -本課程結束-	10	小組自評他評表格中給予報告者鼓勵與建議文字。

評量規準：

	規準項目	A 級	B 級	C 級	D 級	E 級
鑑賞	審美感知 (提問與口語表現)	能分析藝術作品與生活的關係，能完整表達自己的觀點。	能分析藝術作品與生活的關係，能表達自己的觀點。	勉強分析藝術作品及想法。	未提問及表達想法，但參與課程討論。	未達 D 級
鑑賞	審美理解 (表述內容之適切性)	能主動對於課程內容提問且對能完整表達分析審美經驗。	能主動對於課程內容提問且表達審美經驗略為普通。	僅能勉強提問及表達審美經驗。	未提問，但有表達想法。	未達 D 級
表現	媒介技能 (創作表現)	能妥善運用電腦編排圖文創作，並考量形式原理、色彩造型及閱讀合宜，作品完整度高。	能運用電腦編排圖文創作，並考量形式原理、色彩配置與閱讀合宜。	能運用電腦編排圖文創作，僅考量形式原理或色彩配置其中之一。	僅運用電腦編排圖文創作，未考量形式原理或色彩配置。	未達 D 級
實踐	生活應用 (社區踏查)	能積極進行社區踏查採訪家鄉匠師，表現優良，採訪內容完整展現對人文或環境議題的關懷。	能進行社區踏查採訪家鄉匠師，採訪內容展現對人文或環境議題的關懷。	能進行社區踏查採訪家鄉匠師，採訪內容勉強展現議題的關注。	能進行社區踏查採訪家鄉匠師，採訪內容中未展現對議題的關注。	未達 D 級

附件一：口語評量表

班級：_____ 座號：_____ 姓名：_____

請同學針對自己在課堂的表現給予評分：

我的表現分數_____分

請用文字敘述原因：_____

規準項目	A	B	C	D	E
提問與申論之表現	能主動對於課程內容提問且對關鍵課程完整表達	能主動對於課程內容提問且申論表現普通	僅能勉強提問及申論想法	未提問及表達想法但參與課程討論	未參與
表述內容之適切性	表達內容適切優良且符合課程學習目標	表達內容適切完整且符合課程學習目標	表達內容部分符合課程學習目標	表達內容免強符合課程學習目標	未參與

能力計分/加總100分	A	B	C	D	E
提問與申論之表現	50	40	30	20	0
表述內容之適切性	50	40	30	20	0

附件二：社區踏查採訪紀錄表

——社區踏查 回饋分享——

一年____班 組別：_____ 姓名/座號：_____

※說明：↓

1. 今天我們到新港社區探訪徐木全竹藝老師傅，你有甚麼感動呢？將心得與參紀錄寫在下方。↓

2. 並依據今天你的表現，給予自己一些建議，填於下方的態度量表內。↓

參訪時間	
參訪對象	
參訪內容記錄	
照片記錄 (可攝影可繪圖)	
心得分享	
參訪自評量表 根據事實打V	1. 我有積極參與活動： ☐ 優 ☐ 良 ☐ 尚可 ☐ 待加強 2. 我有發表心得或提問： ☐ 優 ☐ 良 ☐ 尚可 ☐ 待加強 3. 我能保持良好的參訪態度： ☐ 優 ☐ 良 ☐ 尚可 ☐ 待加強

附件三：回饋分享單

—採訪發表會 回饋分享—

一年__班 組別：_____ 組長/座號：_____ 組員姓名/座號：_____

※注意事項：↓

1. 各組每位同學需給予報告組別鼓勵與建議，你的回饋是報告者最大的動力！
2. 表格內容請以條列式方式做文字說明，表格不足可於後方補充。
3. 分數評比規準 100%：時間 30%：各組報告 15 分鐘。內容 70%：(報告、內容心得、過程照片、其他優良表現。)

報告組別/ 報告者	報告內容大綱	分數	報告 時間	優點	建議事項

教學成果：

教學心得分享：關於教材設備的部分，因各校環境及設備建置不同，若教師在電腦設備上準備不易，在單元子題三做報誌課程時，先讓學生在學校做完草稿紙本，而電腦實作的部分，可改為教師於課堂用操作電腦示範，讓學生回家作業，解決設備不足的問題，或和資訊科教師合作教學。

關於課程操作方式：課程中鑑賞案例的選擇，教師能以地方區域的不同，自選更合適的討論作品，作品賞析案例的選擇，以能從藝術角度反映臺灣歷史時代氛圍、關心生活等作品為主，學生能從藝術家、藝術作品或相關故事中進行對話，討論過程中得以建立價值認同，及發現人道精神之典範學習。

參考資料：

李欽賢 (2007)。臺灣美術之旅。臺北：雄獅圖書股份有限公司。

邱淵惠 (2003)。臺灣牛—影像·歷史·生活。臺北：遠流。

廖新田 (2008)。臺灣美術四論。臺北：典藏出版。

張文亮教授 (100 年 11 月 30 日)。午夜的菜市場 1。

取自：<https://www.youtube.com/watch?v=vyQ9HwwUumI>

張文亮教授 (100 年 11 月 30 日)。午夜的菜市場 2。

取自：<https://www.youtube.com/watch?v=m9iFAu7BodU>

附錄：

跨領域教學—歷史科 (國立新港藝術高中 王伯祺老師編)

「採訪家鄉匠師」作業內容：

- (一) 1~3人為單位，選擇一名家鄉傳統產業工作者為主題（不限職業類別），模仿報紙排版的方式（可參考國內四大報之頭版，須有刊頭、天地線、發行人、發行日期等），自行設計一張報誌。
- (二) 採訪重點為工匠、藝師學藝的過程、職業生涯中的甘苦談、對此一行業未來的期許，並強調該行業在臺灣社會當中的獨特性與重要性。
- (三) 採訪報誌須以圖文並茂呈現，可電腦打字排版或採手寫剪貼方式，大小限定為A3大小（297X420mm）至少一面為標準，彩色或黑白不拘，刊頭名稱可自行設定。

◎高中教育階段—「『思辨藝術』藝術時事批判思考與討論鑑賞」單元

一、教學設計理念說明

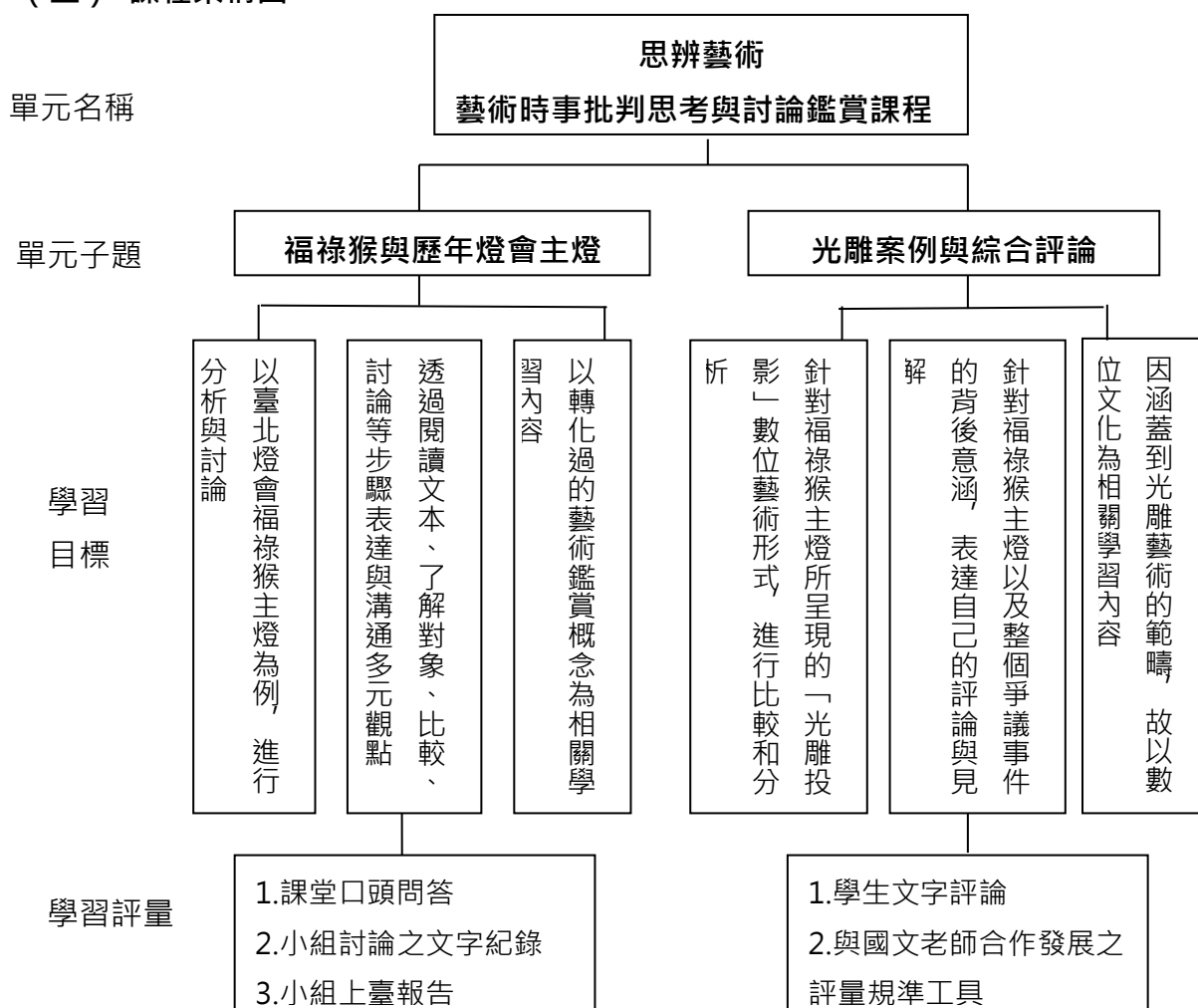
(一) 課程設計動機及理念

本課程是以 2016 年臺北元宵燈節主燈「福祿猴」所引發的一連串美學爭議為例，所設計的藝術討論與思辯課程。由於藝術爭議時事不斷發生，無法列舉所有時事為例，故本課程僅為示例，亦即課程概念、架構與討論步驟皆可延伸應用在其他任何時期發生的藝術爭議時事之上。課程中所對應的課綱理念分別說明如下：

1. **「營造機會讓學生探索與感受生活環境中的人事與景物」、「了解藝術與生活、社會等相關議題」**：2016 臺北元宵燈節主燈「福祿猴」的爭議，可說是當時全國最具知名度的新聞事件，它不只引起有關美醜的爭執，連同「光雕投影」的技術討論、一直到臺北市政府的危機處理方式，都成為各方熱議的話題，因此將福祿猴的爭議設計成課程，完全符合藝術課綱理念中希望「營造機會讓學生探索與感受生活環境中的人事與景物」、「了解藝術與生活、社會等相關議題」的宗旨，也落實了總綱核心素養「社會參與」面向中，藝術學習要能關心社會議題，要能與他人合作與溝通的內涵。
2. **「自發、互動、共好」**：這次鑑賞課程參考了「學思達教學法」，亦即透過「學生自學、思考、公開發表」來達成學生「一起學習和成長」的目的，學思達教學法本身就是一套符合總綱「自發、互動、共好」精神的教學方法。
3. **「學習與他人溝通以及表現自己的想法」**：福祿猴課程中採用了多次的小組討論，並且藉由一次次的問題引導和互動，讓所有學生都能和他人互相表達看法並彼此溝通，是一個完全以「溝通和表達」為主體的課程設計。
4. **「建立人與自己、人與他人之尊重多元、同理關懷的和諧共生關係」**：由於福祿猴爭議在當時的網路討論中，大多都是不同立場和喜好的網民各自表述或互相批評，因此本次課程設計便希望讓學生除了接觸網路和媒體的單一訊息外，也能從課堂討論中得到更多元的觀念交流，並進而培養互相同理和尊重的態度。
5. **「與他人共創美善的社會與文化」**：由於課程目的並非真的要對於福祿猴的美醜討論出一個答案，而是希望提供學生一個面對爭議性藝術話題的思考方法，讓學生未來面對這些爭議事件時，也能跳脫個人主觀偏見，學習聆聽不同觀點後再更理性地提出自己的立場，而這樣的態度，便是建立美善社會與文化的基礎。

近年來許多提到臺灣教育問題的呼籲中，都指出臺灣教育只重知識不重思考、也很少培養學生的思辨素養和能力，因此本課程也是一次將「沒有標準答案的思考」實踐在美術課堂中的改變和嘗試，希望這樣的藝術鑑賞課程模式，能讓學生和大眾慢慢改變過去認為美術課「只重創作不重鑑賞」，或者「藝術鑑賞都是單向講述枯燥無趣」的刻板印象，而這些改變，也是本次十二年國教藝術領域課綱，所希望引導的課程創新方向，冀望這樣的課程示例，能真正達到落實課綱理念的目的。

(二) 課程架構圖



二、教學單元案例

領域/科目		藝術 / 美術		設計者	臺北市立中山女高傅斌暉 美術教師、國家教育研究院 藝術領域研修團隊
實施年級		十年級		總節數	共 4 節，200 分鐘
單元名稱		思辨藝術-藝術時事批判思考與討論鑑賞課程			
設計依據					
學習重點	學習表現	美 2-V-1 能使用分析藝術作品的方法，並表達與溝通多元觀點。 美 2-V-2 能分析視覺符號與圖像的意涵，並表達與溝通多元觀點。 美 2-V-3 能分析藝術產物的文化脈絡，以思考在地與全球特性。		核心素養	● 總綱： A 自主行動 A2 系統思考與解決問題 U-A2 具備系統思考、分析與探索的素養，深化後設思考，並積極面對挑戰以解決人生的各種問題。 ● 領綱： 藝 S-U-A2 運用設計與批判性思考，以藝術實踐解決問題。
	學習內容	美 A-V-1 藝術概念、藝術批評、美感價值*。 美 A-V-2 數位文化、傳統藝術、藝術風格*、當代藝術*。 美 P-V-1 藝術組織與機構、文化資產、在地及各族群藝文活動。			
議題融入說明	學習主題	永續發展			
	實質內涵	環 U4 思考生活品質與人類發展的意義，並據以思考與永續發展的關係。			
與其他領域/科目的連結		語文領域：6-V-4 掌握各種文學表現手法，適切地敘寫，關懷當代議題，抒發個人情感，說明知識或議論事理。			
教材內容		1.自編藝術思辨討論步驟：了解對象、正反觀點、案例比較、與人討論 2.藝術時事相關報導與評論文章 3.元宵燈會主燈相關學習材料：2010-2016 年臺北燈節與臺灣燈節主燈圖片、福祿猴燈光秀完整影片 4.光雕投影相關學習材料：臺灣華山藝文特區光雕表演、2013 年雪梨歌劇院建築光雕、2015 年美國 SOFLES GRAFFITI MAPPED 牆面塗鴉光雕			
教學設備		投影機、簡報、網路圖片與影片、自編講義。			

/資源		
學習目標		
1.從藝文時事新聞主題中探討藝術風格與美感形式。 2.透過閱讀文本、了解對象、比較、討論等步驟表達與溝通多元觀點、增進批判思考能力。 3.了解各國的「光雕投影」數位藝術，進行鑑賞、比較和分析。 4.能關切生活周遭發生的藝文時事，並能提出自己的想法。		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間（分鐘）	備註 / 學習評量重點
單元子題一：福祿猴與歷年燈會主燈 第一節 一、由欣賞到鑑賞 由於學生於高一開學時，已學會藝術創作和欣賞的意涵，因此本課程一開始，便讓學生了解課程將從欣賞進步到鑑賞，思考欣賞和鑑賞有何不同？進而明白鑑賞的意涵與本課程的活動目標。 二、學生進行分組，拿到教師發下事先設計好的個人學習講義，並依照講義順序進行活動。 ■進入主題：了解評論對象。 三、首先先閱讀兩段說明文字，分別說明福祿猴光雕主燈的背景設計意涵，以及光雕的基本定義。 四、接著觀賞歷年臺灣燈會與臺北燈會主燈的 PPT 簡報及福祿猴光雕秀完整影片，自行進行比較分析。 ■多方了解：聽取正反觀點。 五、繼續回到講義，閱讀兩篇包含正反意見的媒體報導。 報導 1：臺北燈節主燈「福祿猴」造型引發美學論戰 (2016/1/31 BBC 中文網) 報導 2：臺大副教授讚福祿猴自嘲「洗白」，作家：九百萬買到低級搞笑 (2016/2/21 快點 TV)	10 20 20	實作評量（現場問答） 課堂口頭問答：欣賞和鑑賞有何不同？ 回答的同學可加分或其他獎勵方式。

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註 / 學習評量重點
第二節 ■互動討論：聽取他人看法。 六、小組根據講義上的題目，討論對於福祿猴的想法。 討論題目：看完歷年主燈與福祿猴，以及各種正反面意見後，對福祿猴有何看法？ 七、每組選派一位同學發表討論結果。 八、教師小結。	40 10 20	實作評量 (講義) 為了瞭解學生之間的討論互動過程，小組討論之文字紀錄亦可做為評量資料來源 小組口頭上臺報告
單元子題二：光雕案例與綜合評論 第一節 ■多元鑑賞：比較類似案例。 一、學生回想與銜接上一單元所進行的活動。 二、觀賞國內外頂尖光雕作品範例： 臺灣華山藝文特區投影秀 (約 5 分鐘) 2013 年雪梨歌劇院建築光雕 (約 7 分鐘) 2015 年美國塗鴉光雕 (約 7 分鐘) ■深入分析：持續和他人交流看法。 三、教師請各小組根據講義題目，討論福祿猴與各國光雕作品的異同。 討論題目：你們認為福祿猴和影片中的各國光雕作品有何異同？ 四、各小組推選代表上臺發表討論結果。 第二節 ■議題探討：環境議題討論 一、教師從環境議題角度切入，說明燈會等大型藝術活動已經是臺灣民眾生活的一部分，思考並討論類似臺北燈會等藝術活動的品質，與人民生活之間的關係和意義。	30 20 20	文字評量 (講義) 以小組討論之文字紀錄做為評量參考資料 實作評量 (小組發表) 小組口頭上臺報告 實作評量 (小組發表) 小組根據討論結果，分組口頭上臺報告

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註 / 學習評量重點
討論題目：臺北燈會等大型藝術活動品質的好壞，對於民眾生活有何影響？若希望大型藝術活動能永續經營，不致曇花一現，其最重要的因素有那些？ 二、各小組推選代表上臺發表討論結果。 ■詮釋評價：提出個人評論 一、學生再看一次福祿猴完整影片，重新擁有完整的印象後，再進行最後評論。 二、教師跟學生說明個人評論的評量方向和規準。 三、在講義中寫下自己對福祿猴爭議的看法與評論。 四、教師總結後，學生回想課程中所進行的四個思考活動：「了解對象」、「正反觀點」、「案例比較」、「與人討論」，這四個步驟除了可應用在藝術鑑賞外，亦可彈性活用在不同的爭議事件上。	10	實作評量 (講義) 學生於講義上撰寫個人評論，教師根據五等第標準給予評分

評量工具

1.學生文字評論之評量規準 (和國文科跨領域合作共同討論訂定):

學習構面	項目	評量等級				
		A	B	C	D	E
鑑賞	內容完整性	能清楚表達立場，理路清晰，文字流暢，並舉出自身經驗或他人實例佐證者。	大致能表達立場並舉例，內容平實，尚可閱讀者。	內容單調，脈絡較鬆散，缺乏確切舉例者。	內容偏離主題，無法表達個人看法。	未達 D 級。

鑑賞	符合學習表現	能完整使用藝術品分析方法表達與溝通多元觀點，亦能分析符號與圖像意涵，及分析藝術產物的文化脈絡，呈現在地或全球性的思考。	大致能表達多元觀點、分析符號與圖像意涵、或分析藝術產物文化脈絡，但沒有同時完整呈現所有學習表現。	僅能表達出一項學習表現，其他學習表現完全缺漏者。	無法呈現出與學習表現相關之內容。	未達 D 級。
----	--------	---	--	--------------------------	------------------	---------

2.自編學習講義與學習單工具
第一面

從欣賞到鑑賞-我看福祿猴

中山女高美術科 傅斌曜 編輯

■階段一：了解評論對象。請先閱讀以下兩段文字
2016 台北燈節福祿猴主燈介紹

2016 年臺北元宵主燈「福祿猴」由藝術家林書民創作，這個主燈由「葫蘆」狀包裝而成的生獰猴，希望以「多子多孫好福氣」，結合「光雕投影」技術，展現不同於以往傳統主燈的風貌。葫蘆稱為「福祿」，又有結子多藤蔓的特點，傳統文化中猴子和桃子學附在大葫蘆上，具有「子孫萬代」、「福壽綿長」的吉祥含義。「福祿猴」整體創意突破了傳統猴子單一造型，創新簡約的輪廓結合傳統文化精髓，生獰猴與葫蘆結合成為今年主燈渾厚圓滿的造型，以環保概念的回收氣泡膜做為主燈材料，以回收保麗龍包裝材料透過美學與色彩堆砌成鳥瞰的臺北市地景縮影。科技光雕投影豐富的內容，將傳統的光采與科技光影結合得唯妙唯肖，是一件傳統風貌、聲光科技、環保理念、視覺藝術相融合的創作。

源自 2016 台北燈節官網

極致震撼的光影視覺藝術-光雕投影 (Projection mapping)

相較於一般常見的平面投影(如老師上課用的 PPT 簡報)將影像投影在平坦的螢幕上，光雕投影 (Projection mapping，也稱為立體光雕)，則是將影像投影在更為複雜的表面，並且利用特殊軟體與高科技投影機等多項技術，創造出 3D 立體感效果，取代以往需要 3D 眼鏡作為輔助的方式，讓 3D 視覺藝術更有彈性、細緻而逼真。

隨著技術的進步，立體光雕可以直接投影於各種複雜的彎曲表面上。小從鞋子、模型、汽車，大至室內空間、建築等立體表面，立體光雕投影被運用的更加多元廣泛。廣告、比賽、演唱會、戲劇、互動遊戲、裝置藝術和其他你我可以想像得到的東西，都可以看到它的身影，其表現手法靈活、新穎，能有效吸引人群的視線。

傅斌曜整理自網路資料

暫停

(請看螢幕，欣賞福祿猴主燈表演，與歷年台灣燈會與台北燈節主燈)

■

■階段二：聽取正反觀點。請繼續閱讀以下兩篇新聞報導

台北燈節主燈「福祿猴」造型引發美學論戰
2016/1/31 BBC 中文網

猴年台北燈節主燈「福祿猴」周三(1月27日)亮相，高14.2米，操刀設計的多媒體藝術家林書民表示，這是台北燈節首次嘗試在不規則弧形面上做「光雕投影」。在燈節期間，「福祿猴」將化身為投影幕，展演各種台灣意象的影片。但許多網民表示不欣賞「福祿猴」。光雕模擬影片從周三至今累積超過100萬瀏覽人次，被分享超過8000次。近2500則留言中許多人批評「設計很醜」，一些惡搞圖也開始在網上流傳。

但他請民眾給設計者及主燈一個機會，邀請民眾在點燈當天來看看「史上最醜、但最好玩、最有創意的主燈。」他也表示將與設計師討論是否將民眾的留言和惡搞圖融入燈區設計，增進參與感。

民眾反應

模擬影片底下一則累積1000多個讚的留言說：「這麼醜的設計，台灣是沒人才了嗎？請問猴子跟葫蘆有關連嗎？」，有網民將「福祿猴」與中國中央電視台春節聯歡晚會(央視春晚)吉祥物「康康」做對比：「中國網友對他們春晚的猴子吉祥物3D模型的評論：『敢再醜點麼？』此刻我看到我們的主燈，由衷想回答：『敢，有甚麼好不敢的，敢極了！』」

現任元智大學藝術與設計學系教授，建築師兼小說家阮慶岳投書媒體，認為「福祿猴」引發討論熱潮，是「美學意識主動發言的蘇醒現象」，甚至長遠來看，「應當也是環境美學發展所樂見其成的」。他認為「福祿猴」：「從專業的設計與美學來看，我覺得其實並不差。」但也因為葫蘆造型的創新設計與光雕的點子沒有適切回應民眾對主燈「傳統具像」的期待，因此招致批評。阮慶岳還認為除了美醜的辯論之外，更應該思考的是「元宵燈會的本質」，政府想帶給民眾的究竟是一場「嘉年華會」？還是延續「文化儀式與人的關係」？

來源: http://www.bbc.com/zhongwen/trad/china/2016/01/160131_taiwan_taipei_monkey_lantern

台大副教授讚福祿猴自嘲「洗白」，作家：九百萬買到低級搞笑
2016/2/21 快點 TV

台北燈節在花蓮登場，主辦單位將網友的批評秀投影在主燈福祿猴上，許多人看完福祿猴燈光秀後，寫下正負面評論。台北燈節昨(20)日晚間在花蓮登場，主燈福祿猴上演7分鐘的燈光秀，出奇招，放上市長柯文哲的頭像，並且秀出許多網路的批評，主燈設計者林書民表示，加碼的「趣味創作」是希望大家開心過春節。柯文哲出席開幕典禮，看完「自嘲秀」安心地說：「至少沒有一路敗到底」，台灣大學電機系副教授葉丙成稱讚「洗白」，不過也有人批評。

福祿猴設計師林書民表示，主燈開幕的展演總長7分08秒，除了完整版5分鐘，另外多加了一段。加長版中，將網友的批評製成字幕投影，包括「應該是沒有年終的設計稿的」、「這絕對是人類史上最醜的花燈」、「我相信設計師沒有抄襲，因為這真的是醜得原創啊」等留言，而且連台北市長柯文哲也被投影到主燈上頭。

台灣大學電機系副教授葉丙成表示，「這葫蘆猴點燈儀式讓我讚嘆，也再次證明了一件事，『幽默、自嘲，是化解危機的最高智慧』，我覺得設計師要洗白了。」而網友看到福祿猴燈光秀後大讚，「完全給人前幾天在鋪梗的成就感，不錯的危機處理」、「設計師危機處理超強」。

不過，也有人看完燈光秀後不以為然，網友留言，「幽默當有趣？」「我不是很懂，這跟使用一塊投影布幕然後投影在那上面有甚麼差別嗎？」太陽花選運領袖林飛帆表示：「我到底看到什麼了？」作家朱家安昨日晚上也在臉書寫下，「我看了福祿猴的自嘲只覺得生氣。九百萬買到低級搞笑。」

來源: <http://getv.cjtv.com.tw/2016/02/160789.htm>

--- 翻面繼續 ---

姓名

考，而不是要對事件爭辯出好壞，所以只要是學生言之有理的看法，無論立場和教師是否相同都應給予肯定，「教師要注意的是學生在爭議事件中的思考方式，而不是批評學生的立場，或彰顯教師自己的立場」。此外本課程的學生成果都是文字評論，有關文字評論的評量方式，國文老師都有相當的經驗，因此本課程就和國文老師合作，共同討論該如何針對思考性的文字評論進行評量，最後也發展出適合高一學生的評量規準。

實際教學時，學生都能跟隨著自編講義以及流程進行討論活動，也都能完成個人文字評論，且學生的評論品質比一般網路或媒體上的主觀意見之爭實在好太多了，但對於教師來說，雖然已和國文老師合作發展出評量規準，但由於學生人數眾多，評量起來仍是一個辛苦的過程，因此未來可以嘗試發展學生互評的機制，以減輕教師負擔。而學生互評也可以進一步發展出於校園中公開欣賞優良評論的活動，是往後較值得改進的部分。

參考資料：

東森新聞 (民 105 年 2 月 20 日)。福祿猴燈光秀。取自：[https :](https://www.youtube.com/watch?v=AKLyvwVQpyo)

[//www.youtube.com/watch?v=AKLyvwVQpyo](https://www.youtube.com/watch?v=AKLyvwVQpyo)

張輝誠 (民 102 年 10 月 23 日)。學思達教學法。取自：[https : //flipping-](https://flipping-chinese.wikispaces.com/學思達教學)

[chinese.wikispaces.com/學思達教學](https://flipping-chinese.wikispaces.com/學思達教學)

Architect And Design. (2013, April 9).Sydeny opera house - Facade projection.

Retrieved from [https : //www.youtube.com/watch?v=eCeK8NBddIQ](https://www.youtube.com/watch?v=eCeK8NBddIQ)

Henry Chen (民 99 年 11 月 20 日)。華山藝文特區光雕表演。取自：[https :](https://www.youtube.com/watch?v=5uuuYs-AmVs)

[//www.youtube.com/watch?v=5uuuYs-AmVs](https://www.youtube.com/watch?v=5uuuYs-AmVs)

Sofles. (2015,Febreary 23) . Sofles graffiti mapped. Retrieved from [https :](https://www.youtube.com/watch?v=fm5OzyMXrn0)

[//www.youtube.com/watch?v=fm5OzyMXrn0](https://www.youtube.com/watch?v=fm5OzyMXrn0)

◎高中教育階段—「SOUNDMAP@TFG」單元

一、教學設計理念說明

（一）課程設計動機及理念

教育部 (2003) 提出教育政策白皮書，在推動策略與教學相關之內涵為：「加強教育體系和社區之互動，鼓勵民間從生活做起，發現和應用創意。透過贊助與協力機制，鼓勵社區舉辦各類將創意生活化，生活創意化之活動。」因此，在教學上教師即可藉由學生生活上的素材進行創作教學之引導。

藝術生活科「音樂應用」的主要學習即為運用各式素材創作，以及體驗各種環境中音樂的現象。筆者希望提供學生多元的創作引導，如凱基的《4 分 33 秒》、薛費的《火車練習曲》等作品打開創作的新紀元，也轉變聽眾對不同時期作品聆賞的美學觀點。譚盾 (2008) 應 google 委託創作之《網路交響曲》在交響樂團的編制上，使用汽車輪胎之鋼圈與剎車碟做為打擊樂器，為音樂史上第一個將鋼圈與剎車碟置入交響樂團配器的作品，打破樂器的限制與應用。

綜合上述，教學者希望引導學生探索校園的聲音，把校園的聲音進行錄製後，再依此作為素材進行創作或編曲。為了使這些創作符應現代的科技，進一步將創作作品製成 QRCode，再將 QRCode 貼在分組手繪完成的校園地圖上，黏貼時需將該 QRCode 黏貼在地圖上相對應的位置，掃描後即可聆聽。「soundmap@TFG」，地景聲音地圖完成後，便可將此地圖放置於校園環境中，讓全校師生可以掃描並聆聽校園各處的地景創作音樂。

從探索地景聲音，到以地景聲音結合音樂與音樂元素之概念，再結合科技媒材進行地景音樂之創作與編曲，期望提供學生多元選擇、探索生活周遭的聲音，與符應科技的創新課程。

（二）學生學習特質與經驗分析

學生學習特質包含：喜歡學習新的事物與知識，對操作型的課程有高度的熱忱，喜歡和同儕合作與分享。

學生學習經驗分析：學生喜歡音樂課程的學習內容，歌曲演唱能力佳，多數學生有樂器演奏能力，多數學生有音樂社團的學習與經驗。然而，大多數的學生沒有音樂創作的經驗。

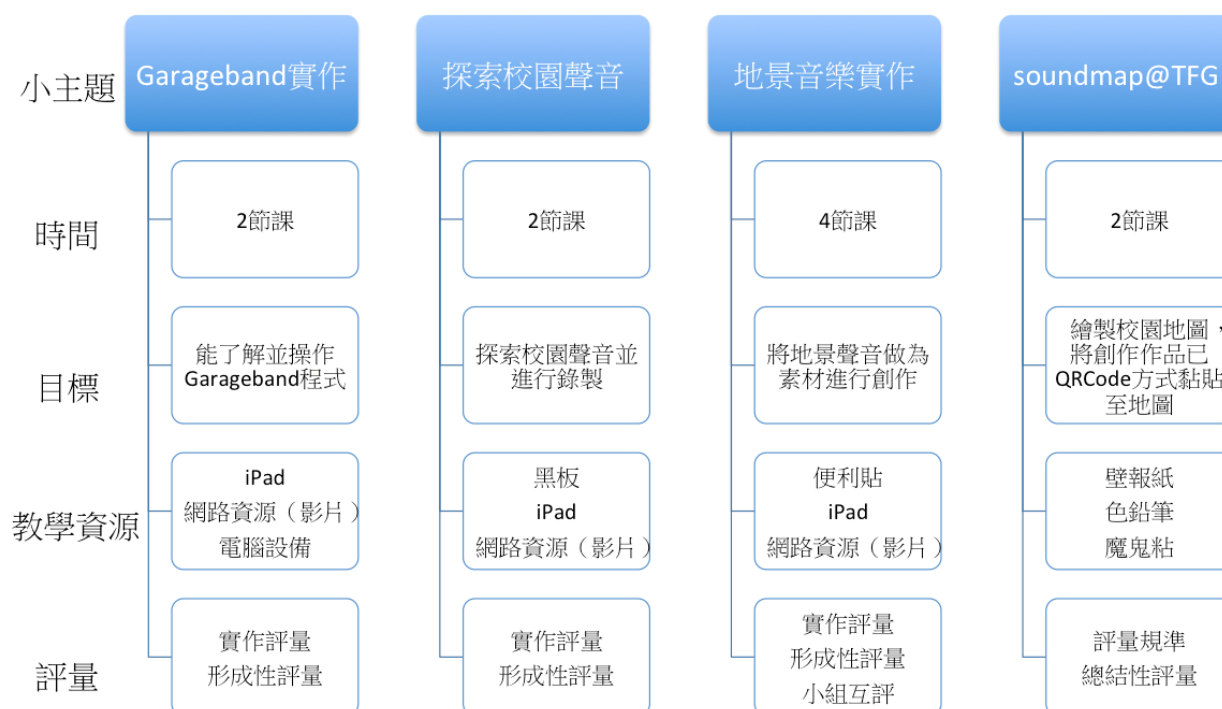
(三) 適性學習的教學建議

此課程使用之程式，在編曲上可以使用許多音軌增加創作或編曲的織度，然教師在教學上，可以依據學生特質與教學時數，在音軌數量彈性之。

而此教學方案運用的程式為 GarageBand，本校學生多數可自備載具。若因故無法使用，教學者建議可以改採 movie maker、music maker 或與 launchpad、DJ Looppad、pixitracker 等程式彈性與綜合運用之。

(四) 課程架構圖

教案內容架構圖



二、教學單元案例

領域 / 科目		藝術 / 藝術生活—音樂應用	設計者	臺北市立第一女子高級中學 張哲榕、溫賢咏教師、國家教育 研究院藝術領域研修團隊
實施年級		十至十二年級	總節數	共 10 節， 500 分鐘
單元名稱		SOUNDMAP@TFG		
設計依據				
學習 重點	學習 表現	藝 1-V-2 能理解各類藝術型態之創作 原則、組合元素及表現方法。 藝 2-V-1 能具備對各類藝術之美感經 驗及鑑賞的能力。	核心 素養	● 總綱： A 自主行動 A1 身心素質與自我精進 U-A1 提升各項身心健全發展 素質，發展個人潛能，探索 自我觀，肯定自我價值，有 效規劃生涯，並透過自我精 進與超越，追求至善與幸福 人生。 B 溝通互動 B2 科技資訊與媒體素養 U-B2 具備適當運用科技、資 訊與媒體之素養，進行各類 媒體識讀與批判，並能反思 科技、資訊與媒體倫理的議 題。 C 社會參與 C2 人際關係與團隊合作 U-C2 發展適切的人際互動關 係，並展現包容異己、溝通 協調 及團隊合作的精神與行動。 ● 領綱： 藝 S-U-A1 參與藝術活動，以
	學習 內容	藝 E-V-3 音樂與科技媒體。 藝 E-V-4 音樂與跨領域展演創作 *。 藝 E-V-5 身體、聲音、戲劇、舞蹈之 即興與創作。 藝 A-V-4 音樂與環境空間 *。		

				提升生活美感及生命價值。 藝 S-U-B2 創作思辨、批判與溝通。 藝 S-U-C2 透過藝術實踐，發展適切的人際互動，增進團隊合作與溝通協調的能力。
議題融入說明	學習重點	科技態度。		
	實質內涵	科 U4 主動探索科技新知、並從事個人生涯發展試探與規劃。 學生運用科技產品創作，符應動手實作，養成持續學習的態度。		
教材內容		1. iPad 實作。 2. 編曲技巧。 3. 校園聲音地圖製作。		
教學設備 / 資源		電腦、鋼琴、iPad。		
學習目標				
1. 能瞭解並操作數位音樂軟體，並將創作完成的作品上傳分享。 2. 能將校園的聲音，並採集與錄製的校園地景聲音做為素材進行編曲與創作。 3. 能繪製校園地圖，並連結至校園地景音樂創作作品。 4. 能欣賞同學的作品並給予回饋與創作修正之建議。 5. 能對數位音樂產生興趣，培養持續學習的態度，並延伸於未來的生活應用。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間（分鐘）	備註 / 學習評量重點
單元子題一 Garageband 實作 第一至二節 一、準備階段 （一）課堂準備 1. 確定各組分組狀況，組員與組長之確認。 2. 確定 iPad 運作正常（包含無線投影、音源線、螢幕）。 3. 確認 Garageband（教學用 App）正常運作。 （二）引起動機 1. 學生觀賞紐約地鐵車廂乘客使用 iPhone 展演音樂的			30	

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註 / 學習評量重點
片段 Atomic Tom - Take Me Out (Live On NYC Subway) 觀賞用 iPad 與 iPhone 進行演出的音樂會片段 Concert iphone ipad 2. 觀賞用 iPad 組成 band 之音樂片段 One man ipad band (三) 綜合上述影片，瞭解 iPad 與 iPhone 在音樂軟體的使用與呈現上有多樣、不同、彈性與機動的可能性。 二、發展活動 (一) 達成目標 能瞭解並操作 Garageband 程式 (二) 主要內容 / 活動 1. 認識 Garageband (包含如何新開檔案、進行設定、內建樂器簡介與應用、除存檔案與命名等。) 2. 操作 Garageband 之「智慧型吉他」或「智慧型鍵盤」，並瞭解和弦的配置、使用與操作，並分組實作之。 3. 操作 Garageband 之「智慧型鼓組」，並瞭解節奏的運用、配置與操作，並分組實作之。 4. 操作 Garageband 之「錄音機」，並瞭解如何錄音與收音技巧，並分組實作之。 (Garageband 教學示例見圖 1) 三、總結活動 綜合實作與小組驗收，依各組實作情形給予回饋，或對需要加強的部分再予以示範或操作。	50 20	實作評量 (能瞭解並操作數位音樂軟體)
單元子題二 探索校園聲音 第三至四節 一、準備階段 (一) 課堂準備 1. 黑板 (討論校園的聲音後，依小組將結果寫在黑板) 2. 電腦與投影設備，觀賞相關影片引導教學活動內容。 (二) 引起動機	30	

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註 / 學習評量重點
學生觀賞下列影片之片段： 《A symphony for youtube》、《火車練習曲》、中國女書文化、《打字機交響曲》、洗衣機的聲音。 學生討論影片中對生活中的聲音素材進行創作、編曲、即興的作法，如《A symphony for youtube》作者用汽車鋼圈與煞車碟盤作為交響樂團的打擊樂器；《火車練習曲》作者錄製各式各樣關於火車的聲音，再進行編曲；中國女書文化錄製婦女們生活中的聲音；《打字機交響曲》作者以打字機的聲音做為主要的演奏樂器，並以交響樂團協奏；洗衣機的聲音則是由小男童拍打洗衣機所發出的各種聲音。 二、發展活動 (一) 達成目標 1. 能探索校園的聲音 (地景聲音) 2. 能將校園的聲音進行採集與錄製 (二) 主要內容 / 活動 1. 依據前述之影片，學生分組討論欲錄製校園的聲音有哪些？哪些聲音具有校園的代表性？討論完後將結果呈現在黑板上，參考自己組別與別組欲錄製的聲音，看看是否有太多雷同之處，可互相協調，每組至少需錄製 5 個聲音。(討論錄製的校園地景聲音如圖 2) 2. 小組實地到校園中採集欲錄製的地景聲音，並帶著 iPad 或錄音設備實際去錄製，錄製任何聲音時需以安全為第一考量。 三、總結活動 小組驗收，依各組校園地景聲音錄製情形給予回饋或建議。	50 20 30	實作評量 (能將校園的聲音，並採集與錄製的校園地景聲音做為素材進行編曲與創作)
單元子題三 地景音樂實作 第五至八節 一、準備階段 (一) 課堂準備		

教學活動設計

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註 / 學習評量重點
考。(可依據教學狀況彈性調整)		樂創作作品)
單元子題四 soundmap@TFG 第九、十節 一、準備階段 (一) 課堂準備 1.教師準備大約 A1 大小的白色壁報紙並對切一半，讓學生分組手繪完成校園地圖。 2.教師準備簡易的色鉛筆，讓學生著色用。 3.大小適中的魔鬼粘，黏貼 QRCode 用。 (二) 引起動機 觀賞臺灣聲音地圖，接續我們要完成的是綠園聲音地圖 Soundmap@TFG。 二、發展活動 (一) 達成目標 1. 能繪製校園地圖，並將已完成之 QRCode 黏貼在地圖相對應之位置。 2. 能聆聽別組的作品並撰寫心得與回饋。 (二) 主要內容 / 活動 1. 分組認領校園之建築物，一起完成手繪校園地圖。 2. 地圖完成後，將已製好之 QRCode 利用魔鬼粘黏貼至地圖相對應之位置。 三、總結活動 (一) 作品完成後，每位同學自行掃描 5 個 QRcode 聆聽，並完成對作品的想法與本教學活動之心得。 (二) 完成 SOUNDMAP@TFG 創作學習單與自評與他評表。(如圖 4)	60 30	總結性評量 (評量規準，如表 1)(能對數位音樂產生興趣，培養持續學習的態度，並延伸於未來的生活應用) 學生自評與他評 (能對數位音樂產生興趣，培養持續學習的態度，並延伸於未來的生活應用)
評量工具 - 測驗、學習單、評量規準 (一) 實作評量 在課堂中施以實作，引導學生進行各單元子題之實作並分享小組實作成果，藉由課堂實作之進度，評量學生是否能達成課程所設定的目標與內容，進而修正教師預計之進度。 (二) 總結性評量		

本教學活動之總結性評量為教師在各組完成校園地景音樂創作作品後，各組將創作作品上傳 youtube 並將連結製成 QRCode，教師則參考 Guilford(1967) 提出創造力的特色有「流暢性」、「原創性」、「精緻性」、「變通性」等特色，將各組創作作品之評鑑內容設計為包含「原創性」、「精緻性」、「地景元素」與「同儕互評」等 Rubric 之考核標準，如表 1 所示。各細項分數加總後再乘以 5，即為該組同學於此創作作品所獲得總結性評量之分數。

表 1：校園地景音樂創作之 Rubric 評量規準

評量細則 內容	5	4	3	2	1
原創性	極具原創性	具原創性	尚可	原創性低	乏原創性
精緻性	精緻度高	精緻	尚可	精緻度低	不精緻
地景元素	地景元素豐富 且明顯	具地景元素之 辨識性	具地景元素但 不明顯	地景元素少	無地景元素
同儕互評	配合良好	願意配合	尚可	配合度低	配合度極低

(三) 學生自評與他評

本創作活動於各組繳交作業後，教學者將各組成果播放，全班一起欣賞各組的創作成果。為培養學生自省與藝術批判之能力，製作「音樂創作自評與他評」學習單，期望藉由學生本身已有的批判思考能力，自評及他評各組創作成品，以紀錄各組創作的優缺點、讚美評語、勉勵與叮嚀話語為主，以加深學生客觀評述的能力，但不評定分數。

教學成果：

學生完成之 SOUNDMAP@TFG，如下圖，掃描校園地圖中任一個 QRCode 即可聆聽以地圖該處的地景聲音為素材創作的作品 (成果)。



教學者收回學生撰寫之學習單並參考實際完成作品，以文字敘述學生以地景聲音為素材創作之作品，列舉創作成品說明其創作內容，包含其地景聲音來源與軟體內之樂器音色、音效等之運用與結合，以供讀者聆賞該創作成品，以下分別敘述之 (作品舉隅)。

（一）以校貓的聲音進行創作的作品

以校貓的聲音當作地景音樂為例，說明如下：本校校貓通常會在校園之光復樓與中正樓出沒，因此本組將此作品 QRcode 黏貼在光復樓與中正樓兩棟建築物之間。此作品之樂曲（地景音樂創作）長度約 29 秒鐘；共包含 5 道聲軌，其中一個聲軌為校貓的地景聲音素材，另外 4 道聲軌則為 Garage band 軟體內含之聲音，分別為吉他和弦、康加鼓、電貝斯與鈴鼓等樂器之音色；在音量處理部份，除了第 3 軌電貝斯聲音的音量較小外，其餘聲軌音量相近。校貓的聲音約在作品的第 3 秒即開始出現，在作品中可以清楚聽見，以活潑的風格呈現。

（二）以合作社結帳的聲音創作的作品

以合作社結帳的聲音創作的作品為例，說明如下：本校合作社位於至善樓地下室，因此本組將此作品 QRcode 黏貼在至善樓建築物。此作品之樂曲（地景音樂創作）長度約 1 分 6 秒鐘；共包含 7 道聲軌，其中一聲軌為結帳的「嗶嗶」聲，其它聲軌則為 Garage band 軟體內含之聲音，分別為電貝斯、曼陀林琴、沙鈴、手鼓與滑棒吉他等樂器之音色；在音量處理部份，電貝斯的音量稍大，因此聽覺上具有濃厚的搖滾風格。合作社結帳的聲音在作品一開始即出現，貫穿全曲。

（三）以球場的聲音創作的作品

以球場的聲音創作的作品，說明如下：綠園學生五育兼優、動靜皆宜，球場是學生下課抒發課業壓力的好空間，其中一組以校園球場的聲音為素材進行樂曲的創作，並將此作品 QRCode 黏貼在籃球場處。此作品之樂曲（地景音樂創作）長度約 35 秒鐘，共包含 5 道聲軌，其中一個聲軌為踢球的地景聲音素材，另外 4 道聲軌則為 Garage band 軟體內含之聲音，分別為智慧鼓組、康加鼓、電貝斯與鈴鼓等樂器；以節奏鮮明的方式呈現此曲，忠實呼應球場的聲音。

學生的回饋

關於學生學習成效、回饋及未來修正之反思，教學者依據學生填寫的課程回饋分述如下：

一、對課程的正向回饋與遭遇的困難

關於學生對本課程的心得與感想，教學者摘錄部分同學的學習單內容如下：「還蠻好玩的，可以創作出許多不同類型的音樂」；「我覺得地景音樂創作真的超酷的，以前從來都不知道有這種奇特的東西，也不知道有 Garageband，藉由這項作業會了很多事情」；「這堂課使我從完全沒聽過 soundmap 到親自動手做，除了學到如何確切地將兩種（以上）音樂融合在一起，也聽到了不同組各式各樣的創意，同樣的素材，不論是加入東方音樂、或是抒情、搖滾，都可以帶來很多意想不到的效果，很謝謝老師讓我們有這個特別的機會能體驗 soundmap」。然而，學生的學習過程中不免遇到困難與挫折，如「雖然我做出來的還是有突兀感，但光是能生出來我就謝天謝地了」，但整體而言，學生對本課程持肯定的態度。

二、獲得音樂創作、編曲的經驗

關於此課程學生對於音樂創作、編曲的經驗等描述，教學者摘錄部分同學的回饋，敘述如下：「從去錄音的時候就很有趣，想要錄什麼，還有錄出來的效果，錄的過程中還會發生一些好笑的事情，開始在錄製的時候，要把不到 20 秒甚至很多的音檔變成一分鐘，加各式各樣的音樂、

鼓聲、符合情境的音樂，可能還要把錄音加強，覺得還蠻有趣的，以前沒有接觸過這種類型的東西，算是很特別的經驗」；「搭配音樂超好玩的，明明一個普通的聲音可以變得很活潑、很詭異、很可愛、很緊張」。

三、獲得與他人合作的經驗

關於此課，部分學生提及可以增進與他人合作的經驗，教學者摘述如下：「我很高興能跟仁班的四人合作，她們真的超讚的」；「這是由一個小組為單位完成的，除了增進大家的感情互相認識，也需要大家的默契，這一學期學到的東西不少，以後有機會還想更深入創作呢！」；「合作很重要，我們會一起討論一同創作，雖然成果可能沒有特別出眾，但歡笑源源不絕地和我們一起」學生初步接觸處為音樂軟體時，的學習單寫道雖然我做出來的東西還是有突兀感。

四、藉由創作獲得成就感

部分學生也提到，此課程之創作能讓她們獲得成就感，教學者摘述如下：「聽到自己做出的曲子，真的超有成就感，雖然不好聽，哈哈」；「想放什麼內容都可以，完全沒有限制，讓我玩得好輕鬆，也學到好多技巧，了解如何把地景音樂和樂器完美的融合！最後做出整個地圖也超有成就感！」。

五、培養持續學習數位科技態，並延伸於未來的生活應用

對於此課程習得之能力，也有同學說明會在未來應用之，摘述如下：「以後也會持續用Garageband，那張聲音地圖以後要放在哪呢？我覺得它超酷炫的！」；「這一學期學到的東西不少，以後有機會還想更深入創作呢！」；「我覺得選擇這個特色課程很值得，學到了實用又有趣的技能，這樣未來若遇到有需要製做音樂的相關任務時便能比較上手」。由此可見，學生上了此課程後，已養成持續學習的態度，並且願意主動更深入探索數位音樂軟體、發展個人的興趣試探與規劃。

參考資料：

Atomic Tom - Take Me Out (Live On NYC Subway) (<https://youtu.be/19KBACJ53ak>)

Concert iphone ipad (<https://youtu.be/GT8aVhZEcXY>)

《A symphony for youtube》(<https://youtu.be/Tqiro1kdRlw>)

《火車練習曲》(<https://youtu.be/N9pOq8u6-bA>)

中國女書文化 (<https://youtu.be/jaYtrEqStdM>)

《打字機交響曲》(https://youtu.be/wZCh4EY_kug)

洗衣機的聲音 (<https://youtu.be/tIHWAFjmB5o>)

freesound (www.freesound.org)

https://youtu.be/OpUFjR4Xv_o

臺灣聲音地圖 (www.soundmaptaiwan.com)

附錄：教學圖片

圖 1：Garageband 教學示例圖

Garage Band 教學

1.新增歌曲



2.選擇樂器



3.相關設定



4.調性選擇



5.聲音錄製



6.特效樂器



7.嘗試音色



8.進行編曲



圖 2：學生討論要錄製的校園地景聲音



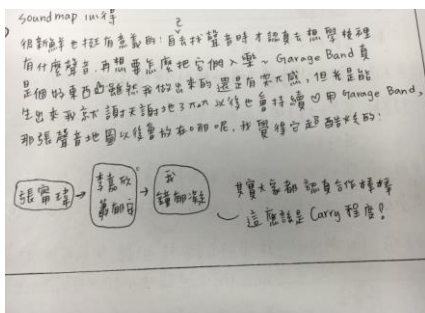
圖 3：學生創作實景舉隅

				
救護車	電梯	飲水機	光復樓廁所門	櫃子、鳥聲

所有 QRCode 詳見 SOUNDMAP@TFG 圖

(學生用不同顏色的便利貼分別描寫各組的優點與建議，供各組進行創作修改之依據)

圖 4：學生自評與他評學習單撰寫舉隅



◎高中教育階段—「大地之家 - 建築的永續與暫時性」單元

一、教學設計理念說明

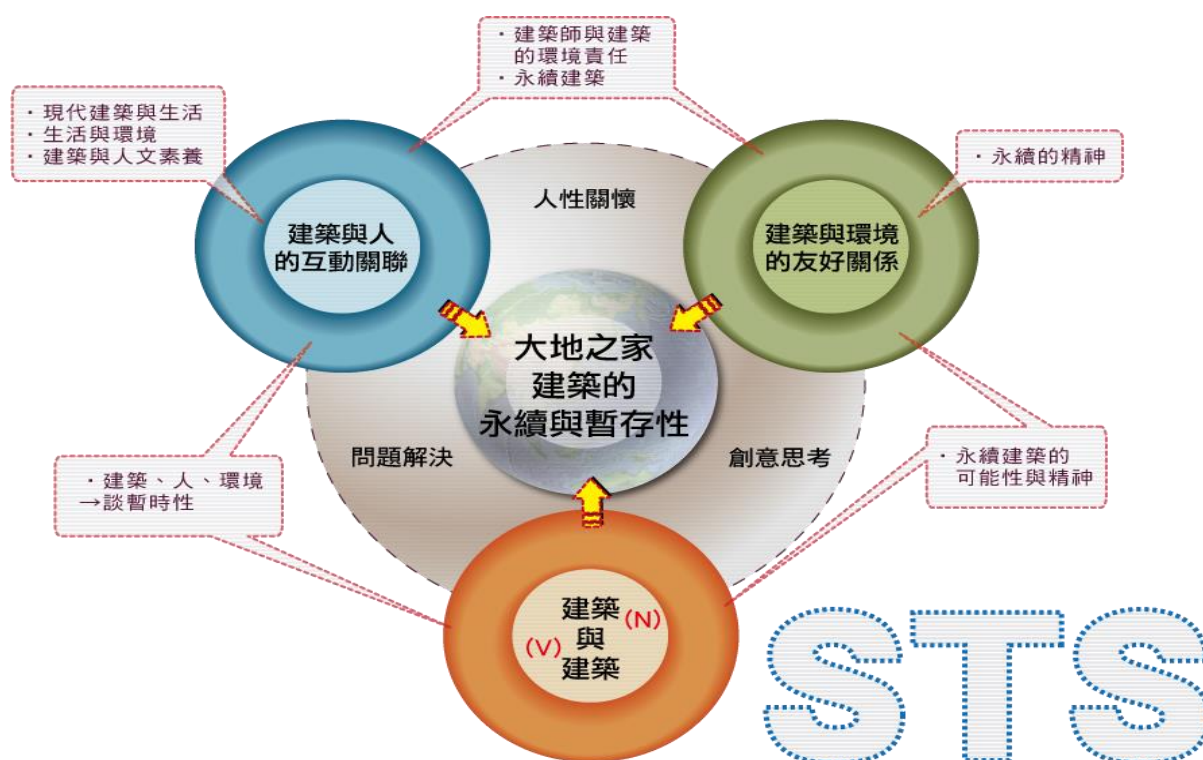
(一) 課程設計動機及理念

1.強調議題導向教材編寫—營造學生設計思考的發展

十二年國教藝術領綱強調跨領域之主題、議題、專題或現象導向的統整設計；教材發展應重視藝術與社會文化、藝術與生活環境之統整，強調藝術領域內科目間與跨領域之科際整合，培養學生以藝術解決問題之能力，並注意各學習階段課程的連貫與銜接。藝術生活的「視覺應用」以「設計」知能的學習與生活應用為課程的核心，提供學生跨領域、議題融入與設計思考的學習機會。

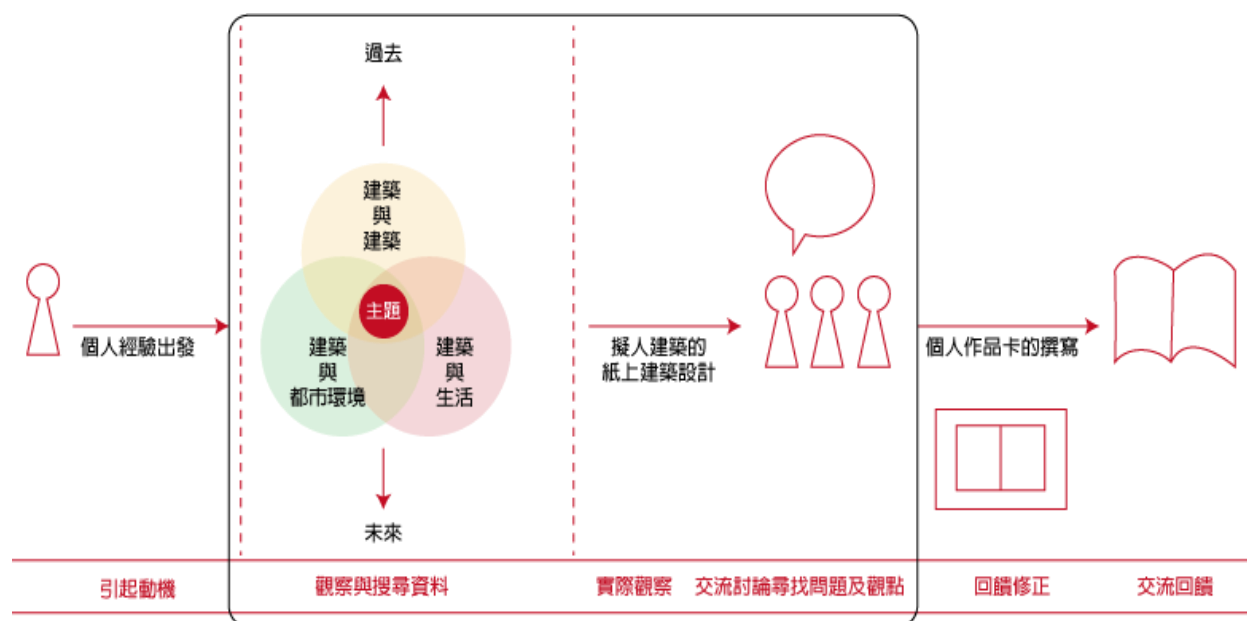
2.從學習者出發，透過生活、文化的藝術學習

STS 是針對科技所帶來的「社會問題」，為培養具有科學素養能力的公民而發展的科學教育理念。「在永續課題中尋求建築的可能」是課程的目標，「人、建築物、空間」三者主題交錯，建構出你我生活的環境。生活原本就是多元複雜的，在本課程中我們期待結合學習者的差異特質與空間多元可能的魅力，發展以學生為主的課程模式，讓學生在表現、鑑賞與實踐中發現現代建築的相關課題。以符應藝術領綱在「自發、互動、共好」的理念下，不但能啟迪學生的藝術潛能和興趣，同時可進一步建立人與自己、人與他人、人與環境之尊重多元、同理關懷、公平正義與永續發展的和諧共生關係，傳承文化與創新藝術。STS 的課程構面如下圖：



3.從設計思考的歷程發展課程的核心素養

以設計思考發展歷程為基本，將認識、觀察、資料收集、尋找問題、思考解決、交流回饋等步驟，發展成從聆聽討論到思辨問題，並以紙上建築的操作體驗等過程中，引導學生自主提問學習，發展以學生為主，兼具服務關懷的設計思考課程，使課程不僅是「解決問題」，更是企圖讓學生具備思考「形成問題的問題為何？」，進而思考「什麼是真正應該解決的？」，課程尾聲以紙上建築的創作，一方面重視學習者形成性歷程，一方面建構團體式的討論互動模式。下圖為改良式的設計思考教學發展歷程：



(二) 學生學習特質與需求：承先啟後的高度與廣度

藝術生活大多安排在十二年級，學生不只在藝術學習上已有基礎，更面對未來各自專業的銜接，本課程以永續議題核心，銜接個人主體性與環境客觀思考的面向，企圖在時代性的持續發生中，重新帶來自省的反思；簡而言之，我們期待在感知覺察、審美思考、創造表現能力的學習歷程中，為學習者在各自未來的專業發展中，融入多元可能的酵母。

- 1.學習由下而上的設計型思考 (Design Thinking) 課程教學模式與策略，判斷設計發展是否切合主題，在培養解決問題的能力前，能定義問題。
- 2.是否能建構系統的思辨思考 (critical thinking) 訓練，增進思辨能力。
- 3.透過設計型思考 (Design Thinking) 的問題解決能力等多元主題學習活動，理解永續與生活機能的可能。
- 4.由個人及他人的作品中，理解問題解決的多元樣貌。

(三) 課程架構圖

單元主題	大地之家 - 建築的永續與暫時性				
學習目標	1.學習設計思考 (Design Thinking) 的創作模式與策略，培養解決問題的能力。 2.透過系統的思辨思考 (critical thinking) 訓練，增進思辨能力。 3.提升對建築的觀察、探索及創作表達的能力。 4.體察自身所處環境建築的型態與意義，思考建築與環境的社會議題。 5.學習環境藝術相關知識，激發多元思考與創意，並將創意以適當形式表達。				
單元子題	一 生活設計 設計生活	二 永續設計· 設計永續	三 建築的永續與 暫時性：地球會 長大嘛？	四 擬人建築 的思考	五 Show & Tell
時間	2 節課	2 節課	2 節課	2 節課	2 節課
重點內容	從設計出發，思考設計的解決問題方法，詮釋設計的本質，從日常生活中能再提示學生設計的可能性。	從日常生活中的節能設計，討論真正的永續精神。	從建築師伊東豊雄的賞花觀點極其臺灣的作品，論述建築設計的正确觀念。	以紙上建築的模式，導入伊東兒童建築塾的「器官建築想像」，並完成紙上建築。	思考與嘗試、歸納，不論作品優劣，都可以引導其對設計經驗做反思及對「設計可能性」的思考。
學習評量	實作評量 形成性評量	口語評量 形成性評量	口語評量 形成性評量	實作評量 形成性評量	同儕互評 形成性評量

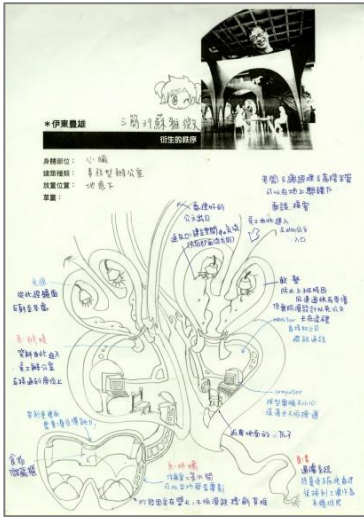
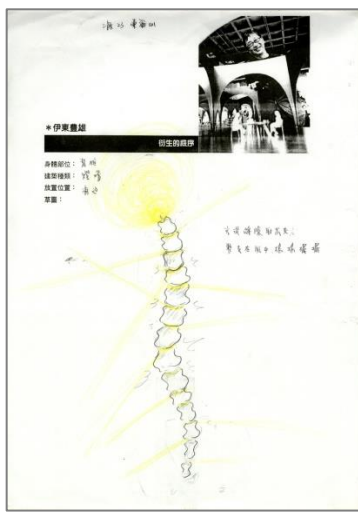
二、教學單元案例

領域/科目		藝術 / 藝術生活—視覺應用	設計者	臺北市立中山女子高級中學 蔡紫德教師、國家教育研究院藝術領域研修團隊
實施年級		十二年級	總節數	共 十 節， 500 分鐘
單元名稱		大地之家 - 建築的永續與暫時性		
設計依據				
學習重點	學習表現	藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生活中各藝術型態觀察、探索及表達的能力。 藝 1-V-2 能理解各類藝術型態之創作原則、組合元素及表現方法。 藝 2-V-2 能了解藝術與社會、歷史及文化的關係。 藝 3-V-2 能連結區域文化與全球的議題。	核心素養	● 總綱： A 自主行動 A2 系統思考與解決問題 U-A2 具備系統思考、分析與探索的素養，深化後設思考，並積極面對挑戰以解決人生的各種問題。 C 社會參與 C1 道德實踐與公民意識 U-C1 具備對道德課題與公共議題的思考與對話素養，培養良好品德、公民意識與社會責任，主動參與環境保育與社會公共事務。 ● 領綱： 藝 S-U-A2 運用設計與批判性思考，以藝術實踐解決問題。 藝 S-U-C1 養成以藝術活動關注社會議題的意識及責任。
	學習內容	藝 E-V-1 人造物的材料、結構與形式 藝 A-V-2 設計與環境* 藝 P-V-1 設計思考與美感經驗		
議題融入說明	學習主題	永續發展能源資源、永續利用。		
	實質內涵	環 U4 思考生活品質與人類發展的意義，並據以思考與永續發展的關係。 環 U5 採行永續消費與簡樸生活的生活型態，促進永續發展。 環 U12 了解循環型社會的涵意與執行策略，實踐 綠色消費與友善環境的生活		

		模式。
教材內容	設計思考策略、綠色標章與永續建築、伊東豐雄衍生的秩序、擬人建築。	
教學設備/資源	資訊設備、音訊播放器、電腦、紙張、迴紋針、膠帶。	
學習目標		
1. 學習設計思考 (Design Thinking) 的創作模式與策略，培養解決問題的能力。 2. 透過系統的思辨思考 (critical thinking) 訓練，增進思辨能力。 3. 提升對建築的觀察、探索及創作表達的能力。 4. 體察自身所處環境建築的型態與意義，思考建築與環境的社會議題。 5. 學習環境藝術相關知識，激發多元思考與創意，並將創意以適當形式表達。		

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間（分鐘）	備註／學習評量重點
單元子題一：生活設計。設計生活		
第一節		
從設計出發，思考設計的解決問題，是否能有更多的考量，在詮釋設計的本質後，從日常生活的再提案，能被提示設計的可能性，並導入美國設計博物館 2007 年舉辦的「為 90%的人做設計」展覽作品，與其他同學討論當代設計的問題，卻也明示了設計是眾人之事，而非單純的視覺與技術。	35	聆聽、討論、問答 評量方式： 1.分組討論主動發言。 2.能分析案例意涵並說明。
一、透過設計案例的聆聽討論，思考設計師如何在日常生活建立多元的設計觀點，尋找設計的可能性。	15	
二、分組討論：以日常的重新思考為題，對日常用品的設計進行快速反思，並嘗試討論其優缺點。		
第二節		
以快速製作的迴紋針容器為題，進行小型設計發想活動，帶領學生建立「確立問題對設計的重要」		實作、討論 評量方式：
一、材料：一把迴紋針、一張紙、一卷膠帶。		實作評量—態度量表：
二、發題：以 10 分鐘為限，製作一個最快速的迴紋針容器。	10	1.能積極參與活動。
	10	2.能描述設計特色與製作歷程。

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註 / 學習評量重點
三、 任務動手做：學生能使用上述材料分組製作任務題目。 四、 交流分享，建議教師鼓勵學生分享與聆聽，並拍攝作品。 五、 教師總結及分析。 六、 學生以 5 分鐘簡單在作品卡中整理設計的歷程。 ※ 學生回頭思考教師的題目，是最棒的？最特別的？還是最快速 的迴紋針容器？ ※ 學生於課後書寫心得於作品卡後。 引導思考：根據教學經驗，學生可能會設計出各式各樣，甚至多功能的迴紋針容器，但設計的任務應該具備「問題解決」的目標，在快速設計的操作，是否能回應問題的設定，是此單元的重點。	20 5 5	3.能分享、聆聽。
單元子題二：永續設計·設計永續 第一節 從日常生活中的節能設計，討論真正的永續精神。 一、以西方煉金術象徵的圖騰～銜尾蛇歐羅伯茲，延伸討論對「從搖籃到搖籃」的循環永續觀點與綠建築的減碳觀點差異。 二、理解工業革命後大量生產下的環境危機。 三、認識綠色標章與綠建築、LEED 領先能源與環境設計認證。 第二節 以日本代謝主義出發，思考具柔軟性、多變的東方建築設計觀點，並預告來週日本自然系建築家伊東豐雄的建築基礎。	50 50	聆聽、討論、問答 評量方式： 1.能了解永續設計的精神。 2.能發覺日常生活中的環境破壞，並分享。
單元子題三：建築的永續與暫時性：地球會長大嘛？ 第一節	50	聆聽、討論、問答

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間（分鐘）	備註／學習評量重點
從建築師伊東豐雄的賞花觀點切入建築的暫時性，了解大師從中野本町之家開始，對尋常都市家屋建築的挑戰，由人的循環到自然的流動，從而看到提出問題、嘗試挑戰的重要。 第二節 從風之塔到仙臺媒體中心，看到建築試圖跳脫現代主義以來的規矩，回首向自然學習，產生新的可能，最終連結到伊東大師在臺灣北中南的三件作品，引起學生興趣，進而導入接下來的實作活動說明。	50	評量方式： 1.分組討論能主動發言。 2.能分析案例意涵並說明。
單元子題四：擬人建築的思考 第一節 以紙上建築的模式，導入伊東兒童建築塾的「器官建築想像」，學生可從建築的問題思考對應的器官，但更建議從器官的機能去思考空間的對應。 第二節 繼續完成紙上建築，如額外有興趣或對建築領域有期待的學生，可引導製作簡單的紙模型。	50 50	聆聽、討論、問答 評量方式： 1.能了解永續設計的精神。 2.能發覺日常生活中的環境破壞，並分享。 實作評量：
		說明： 本作品以心臟瓣膜構造，帶氧血液與不帶氧血液單向流動的特 說明： 作品的靈感來源是我們的脊椎，骨骼在脊椎彎曲時會產生縫隙，

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註 / 學習評量重點
性，思考辦公室文書傳送系統的動線規劃。 學生將燈管埋藏在其中，懸吊在海岸邊，便成為以海風為動力的燈塔。		
單元子題五：Show & Tell 第一、二節：學生進行十分鐘的提案與五分鐘的交流。 本活動的重點並非是精采精緻的作品，而是學生在當中的思考與嘗試、歸納，不論作品優劣，都可以引導其對這樣的設計經驗做反思，引導其對「設計可能性」的思考。 作品的發表也是學習的重點，如何從自己選擇的器官部件對應其功能構造是提案的重點，適度的圖文傳達也是重要的工具，而同學間常會有類似主題的提案，如何發現當中的優缺差異，進而精進個人的設計面向。	100	發表、互評、自評

附錄：聆聽、討論、問答單元之評分規準（舉例）

內 容 等級 學習構面		A	B	C	D	E
鑑 賞	審美感知	能從生活中的節能設計實例中，分析其多樣的美感特質。	能從生活中的節能設計實例中，分析其部分的美感特質。	能從生活中的節能設計實例中，分析其少部份的美感特質。	生活中的節能設計實例，僅能簡單描述，未能做進一步的分析。	未達 D 級
	審美理解	能了解永續設計的精神，並完整詮釋內涵。	能了解永續設計的精神，並部分詮釋內涵。	能了解永續設計的精神，僅能簡單說明內涵。	了解部分永續設計的精神，無法說明內涵。	未達 D 級

實作與交流評量

等級 內容 學習構面	A	B	C	D	E
表現	能透過圖案與文字的輔助，傳達設計思考的脈絡並展現成果。	以簡單圖案與大量文字描述輔助，傳達設計思考的脈絡並展現成果。	能透過圖案與文字以及口語說明的輔助，傳達設計思考方向與成果。	能以符合課程主題的素材範疇，嘗試資料的收集，試圖定義問題。	能以符合課程主題的素材範疇，嘗試資料的收集，但無法發現問題。

實踐	能完整地透過設計思考歷程定義問題，並透過設計回應問題的解決。	能嘗試設計思考歷程定義問題，並透過設計部分回應問題的解決。	能略嘗試設計思考部分步驟來思考問題，並試圖以設計回應問題。	缺乏設計脈絡但有嘗試發展，並能進行資料的收集與整理。	僅能將資料收集，但無法聚焦。
----	--------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	----------------------------	----------------

※附錄：透過設計理解學習的評量指標規劃：

階段一：期望的學習結果

既有目標 / 能力指標：

學生會：

1. 描述設計的意義
2. 能對透過設計產生同理心
3. 能思考永續設計的價值
4. 能對特定的建築師進行討論
5. 能對自己的作品進行表達與反思討論

理解事項 / 核心概念：

1. 設計與解決問題
2. 一般設計在對象上的侷限
3. 永續觀點
4. 建築師的挑戰與任務
5. 我們可以藉由設計改變世界

主要問題：

1. 設計在生活中的角色。
2. 設計的可能性。
3. 永續與綠能減碳的異同
4. 任何人都能成為建築師嗎？
5. 生活中有什麼設計的改變。

學生將知道 / 知識：

1. 設計的定義。
2. 問題解決的可能性。
3. 永續設計的觀點。
4. 建築師透過建築表達的責任
5. 透過設計產生的環境效益

學生將能夠 / 技能：

1. 能透過同理心產生多元的包容力
2. 能與小組合作討論
3. 對案例表達觀點，並聆聽他人意見
4. 能嘗試思考並進行創作。
5. 能對創作進行反思與提問。

任務思路：

理解設計的面向→建立設計的可能性→針對建築師案例，創見作品與理念的描述→能以新的模式進行設計體驗→能對作品進行分享與討論思考。

階段二：評量證據

實作任務：

1. 學生能對生活中的設計進行反思
2. 能理解建築師伊東豐雄進行的挑戰
3. 能嘗試設計活動
4. 能反思創作本身的疏漏與優點
5. 能對作品提出觀點與討論

評量依據：

1. 能在課堂進行討論
2. 能對生活做紙筆觀察
3. 能比較設計的差異
4. 能完成作品並進行討論

學生的自評與反思：

1. 我學到了什麼？
2. 什麼樣的作品令我印象深刻？他有什麼獨特性？
3. 伊東建築有什麼不同的觀點？
4. 我創作的思路為何？
5. 我還有什麼問題？

教學省思：

現代建築的旗手---柯比意 (Le Corbusier) 曾說：「住宅是居住的機器」，從此二十世紀的現代建築發展，圍繞在為人的生活機能服務上，「人定勝天」是我們的信念，「科技始終來自人性」是我們的設計宗旨(這個人性也許是生活的舒適、也許是生活問題的解決)，就彷彿電腦效能不足時，我們加記憶體、更換主機板 CPU....等處理方式一般，我們不斷增設建築的硬體，讓我們「居家」生活越來越完美，卻也慢慢將我們與週遭自然的影響力隔絕為兩個世界。但隨著當代環境問題成為世界重大議題，我們開始對這樣的發展趨勢產生自省，『從搖籃到搖籃：綠色經濟的設計提案』一書便提到：「第一次工業革命時，大自然的資源一經開採，就注定了一條直線的「從搖籃到墳墓」之路：加工、製造、使用、拋棄、污染。」好的設計應當就像大自然，沒有浪費這回事！當我們努力提倡「減廢」的時候，不正也是承認我們仍然無法避免「廢棄物的出現」嗎？搖籃到搖籃的設計 (C2C design) 觀點期望的是，無論是產品的材質、設計乃至都市規劃，在設計之初，就先考慮如何像大自然一樣，不斷循環利用，依然不減其價值(甚至還能增值利用)，從搖籃持續走向搖籃。

反思我們理所當然的生活，有甚麼正是走向墳墓的邏輯規則？有甚麼潛藏的問題在其中，更進一步的，對於這些，我們是否能跳脫「加法」的問題解決方式？這些是我對這堂課程的期許，而也在這想法中，我開始孕育此課程。

在課程發展中儘管從講授出發，仍時時聚焦在生活的思考，進而以建築案例循序漸漸的刻劃對既有設計創新思考的重要，最後以設計活動做總結，企圖讓學生在創作中進行設計體驗的思考，理解多元思考與問題解決的重要，並能對個人與他人作品良善的互動。教師在課程中，除了可以

對既有的綠建築、節能減碳觀點進行檢視外，也能就「從搖籃到搖籃」的永續可能性做討論，對於學生能力指標的形成，建議可以創作歷程手冊回饋的模式，以問答進行學生自我檢核。從設計與建築出發，從使用者的角度增加學生的包容力，進而能以環境為對象具備同理心，並運用設計思考的步驟，嘗試創新可能，真正達到具備問題理解、思辨分析、推理批判的系統思考與後設思考素養，並能行動與反思，以有效處理及解決生活、生命問題。

參考資料：

一、參考書籍

原廣司/楨文彥/黑川紀章著，謝宗哲譯 (2004)。《都市地球學 日本三大建築家的都市論集》。臺北市：田園城市。

胡湘玲著 (2006)。《太陽房子》。臺北市：天下遠見出版股份有限公司。

大衛·吉森著，呂奕欣譯 (2005)。《BIG AND GREEN：邁向二十一世紀的永續建築》。臺北市：木馬文化事業有限公司。

Mcdonough, William/Braungart, Michael 著，中國 21 世紀議程管理中心/中美可持續發展中心譯 (2008)。《從搖籃到搖籃綠色經濟的設計提案》。臺北市：野人文化股份有限公司

伊東豊雄著，謝宗哲譯 (2008)。《伊東豊雄建築論文選：衍生的秩序》。臺北市：田園城市。

伊東豊雄建築塾著，謝宗哲譯 (2007)。《伊東豊雄的建築冒險記 10 則》。臺北市：田園城市。

謝宗哲 (2010)。《建築家伊東豊雄》。臺北市：天下文化。

五十嵐太郎著，謝宗哲譯 (2010)。《關於現代建築的十六章》。臺北市：田園城市。

Rafael Moneo 著，林芳慧譯 (2008)。《哈佛大學建築系的八堂課：八位當代建築師作品的理論

焦慮及設計策略》。臺北市：田園城市。

原研哉著，黃雅雯譯 (2005)。《設計中的設計》。臺北市：龍溪。

Marcus Vitruvius Pollio 著 (1998)，林建業譯。《建築十書》。臺北市：洪葉文化。

褚瑞基著 (1999)。《建築之書：建築師·建築歷史》。臺北市：田園城市。

伊東豊雄著，楊明綺譯 (2016)。《那天之後的建築：伊東豊雄的後 311 新建築觀 / あの日の建築》。臺北市：麥浩斯資訊股份有限公司。

二、參考雜誌

Case BRUTUS 九月特別號

『子供のために建築家が教える、「環境」の授業』(建築師對孩子們的環境教育)

◎高中教育階段——「我繪故我舞」單元

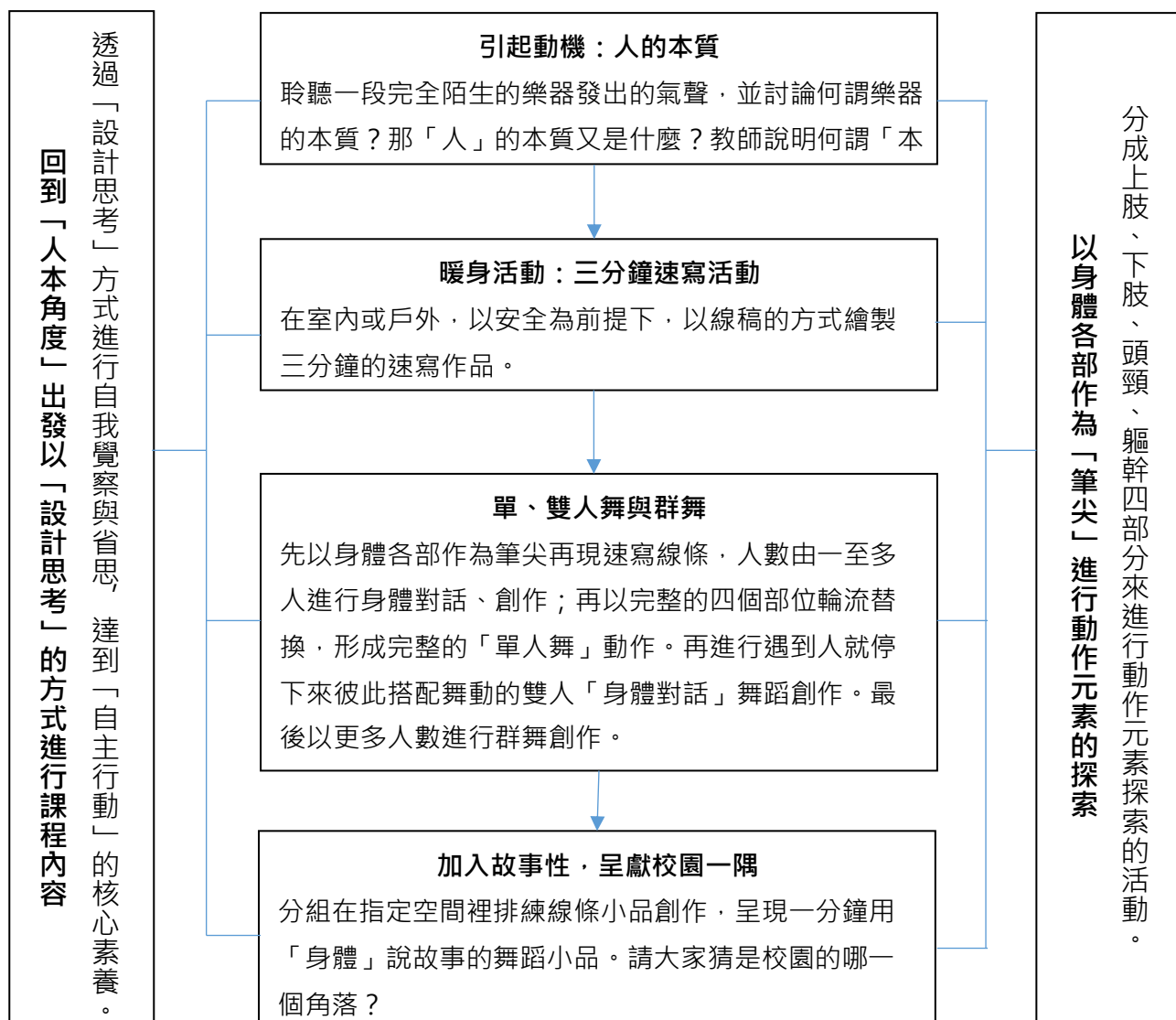
一、教學設計理念說明

（一）課程設計動機及理念

學生在高一、高二已從音樂、美術等的必修課程中學習到有關音樂的節奏和速寫的繪製經驗，從中表達個人的情感。且在國中、小表演藝術課程中已具有團體合作與舞臺展演、呈現的經驗。本單元透過戶外速寫活動，將具象的景物線條轉化成抽象的舞蹈動作元素，達到學習目標所追求的「回到人本角度出發，能透過了解、發想、構思、執行等『設計思考』的方式進行：探索、討論、認識、發展、呈現、分享、回饋等課程活動設計，充分感知自己身體的無限可能性，進行自我覺察與省思，達到『自主行動』的核心素養」。

以人類具備的本能「塗鴉」與「身體舞動」特性，結合設計成進行五節課的「我繪故我舞」單元。以直覺式的三分鐘速寫校園角落，不論及作品好壞與完成度，只分享這件速寫作品「選材」對自己生命經驗有什麼意義？接續將平面畫紙的線條重現，依序進行以身體各部（上肢、下肢、頭頸、軀幹）作為筆尖的方式練習，再轉換到身體上、下、左、右、後側空間，在其中重現自己的速寫內容。過程中，慢慢地把畫紙尺度放大，最後能自在地在整個空間裡舞動自己，並享受與同伴隨機、即興的雙人舞或群舞創作。甚至透過與同儕討論、合作，以肢體定格或舞動的方式重現速寫角落的意象。

(二) 課程架構圖



二、教學單元案例

領域/科目		藝術 / 藝術生活－表演藝術	設計者	臺北市立萬芳高級中學蕭文文老師、國家教育研究院藝術領域研修團隊
實施年級		十到十二年級	總節數	共 5 節，250 分鐘
單元名稱		我繪故我舞		
設計依據				
學習重點	學習表現	藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生活中各類藝術型態觀察、探索及表達的能力。 藝 1-V-2 能理解各類藝術型態之創作原則、組合元素及表現方法。	核心素養	● 總綱 B 溝通互動 B1 符號運用與溝通表達 U-B1 具備掌握各類符號表達的能力，以進行經驗、思想、價值與情意之表達，能以同理心與他人溝通並解決問題。 B3 藝術涵養與美感素養 U-B3 具備藝術感知、欣賞、創作與鑑賞的能力，體會藝術創作與社會、歷史、文化之間的互動關係，透過生活美學的涵養，對美善的人事物，進行賞析、建構與分享。 C 社會參與 C2 人際關係與團隊合作 U-C2 發展適切的人際互動關係，並展現包容異己、溝通協調及團隊合作的精神與行動。 ● 領綱 藝-J-B1 應用藝術符號，以表達觀點與風格 藝-J-B3 理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。 藝-J-C2 透過藝術實踐，建立利
	學習內容	藝 E-V-5 身體、聲音、戲劇、舞蹈之即興與創作。 藝 E-V-6 劇場與科技媒體之活動規劃、排練、整合與製作*。		

				他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調能力。
議題融入說明	學習主題	性別平等教育。		
	實質內涵	性 U4 維護與捍衛自己的身體自主權，並尊重他人的身體自主權。		
教材內容		低層次到高層次思考脈絡，依序為： 動作元素→動作組合→空間→時間→勁力→關係→故事 →創造性舞蹈→舞蹈劇場→設計思考		
教學設備/資源		八開素描紙、2B 鉛筆、音樂 CD、CD 播放器、基礎音響設備。		
學習目標				
1.能了解空間、時間、勁力等三要素。				
2.能形成自己身體四個部位獨特的動作元素。				
3.能在單元結束前，以單人或雙人在群體中形成的群舞形式，進行「身體對話成果發表展演」。				
4.透過探索、討論、認識、發展、呈現、分享、回饋等課程活動設計，充分感知自己身體的無限可能性，進行自我覺察與省思。				

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間(分鐘)	備註 / 學習評量重點
一、引起動機與三分鐘直覺式速寫 (一) 暖身活動 一般人認為要學過舞蹈的人才能會編舞和跳舞，但其實人類從穿著尿布嬰兒期開始，聽到電視的廣告歌或輕快的音樂就本能地會隨著音樂舞動身體。 所以今天的舞蹈課程要依據「本能」，教師提問： 1.我是誰？ 2.我都怎麼使用我的身體？ 3.每個人走路都不一樣，怎會可能跳舞會一模一樣？ 還要求要很整齊？（本案設計者希望學生們能體會「每個人的本能不一樣，表現出來就不會一樣。」） 4.請問你從學校大門口怎麼來到這間教室？ 5.請把這段路在表演教室裡「走」一遍，感受自己走	20	「多元能力」與「表現創作」的評量：藉由所融入之學習重點「藝 1-V-1」透過實作活動表達自我。

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間(分鐘)	備註 / 學習評量重點
路的「獨特性」。 6.播放音樂，請學生聆聽一分鐘後猜樂器名稱？（以 DANÇAS OCULTAS 手風琴樂團專輯 ALENTO 中，第一首曲目 FOLIA 進行觀念的解構，該曲特色是拿掉手風琴鍵盤部分，只留下風箱，並演奏出風箱擠壓後所發出的聲音。 由此出發並導入觀念，探討什麼是物件的本能（質）、什麼是人的本能？自我（以人為本）？原來，音樂本應是手風琴的音色，它原本是用鍵盤或按鈕式鍵盤，加上擠壓蛇腹般的風箱去彈奏。但本張專輯的演出者們，卻移除其鍵盤，將其當成另一種音色的樂器來演奏。所以，大家都要猜個幾次才會猜到！期許今天的課程大家能打破自己的侷限性，回到原初狀態的「自我」去動身體。 （二）進行三分鐘直覺式速寫與分享、回饋等活動： 教師帶著學生們到校園一處具有美感和生活經驗連結性高的熟悉角落，以 2B 鉛筆、素描紙等工具速寫想畫的觀察對象（人、物皆可）。 指導語重點： 1.全部使用線稿式的畫法，請不要加上任何明暗或色塊。 2.盡量畫，題材自選，不管美醜，沒有好壞、比較。 3.作畫過程中請仔細記得線條發生的順序與位置。 4.感受作畫時的心情，是歡悅或是難過、憤怒.....。 5.注意觀察自己並默記畫畫過程中，因心情或情緒所造成的畫筆移動速度。 6.留意因為情緒引發力量（勁力）的強弱。 7.三分鐘時間到即停筆，沒畫完沒有關係。 學生可自行選擇自己喜歡作畫的地點和主題，但因為作畫時間只有 3 分鐘，故以距離集合地點不要太	30	

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間(分鐘)	備註 / 學習評量重點
遠，且能聽到教師指令、教師也能看到學生為原則。 教師走動觀察學生作畫的過程，不要進行任何言語指導。速寫活動結束後，請學生回到表演藝術教室，在進行下一活動前，已入班的學生難免會彼此間詢問對方畫什麼？此時，教師會重申畫面的呈現沒有「對錯」與「好壞」等比較。 等到全班到齊，圍成圓圈面朝圈內坐下，並將畫紙置於腳邊。請每位學生以半分鐘到一分鐘的長度，說明為何選擇畫這個物件、人物、風景？為何想表達這個角落跟自己生命經驗有連結之處？或是當時自己作畫的心情與觀察？此時教師可用正面的話語簡短提問、回饋與鼓勵！ 全體學生發表完後，強調下一堂舞蹈創作過程中，教師將採走動式觀察但不介入。如果輕拍某學生的肩膀一下即表示「很棒！」之意，作為跟學生之間「非語言性的鼓勵」，這並無表示對錯之意，僅表達教師表示感受到該名學生投入的熱情！希望大家「很享受」整個學習活動過程！ 下課前，收回學生的速寫作品暫時保存，以利進行第二單元。		

教學活動設計						
教學活動內容及實施方式				時間(分鐘)	備註 / 學習評量重點	
學習構面	項目	評量等級				
		A	B	C	D	E
表現	進行速寫	能於時間限制內進行速寫作品的繪製。	能於時間限制內進行速寫作品的繪製。	能於時間限制內進行速寫作品的繪製。	有出席課程，但無法於時間限制內進行速寫作品的繪製。	例:未達D級。
鑑賞	分享	可以與老師和同學問答時互動良好。	可以與老師和同學問答時互動良好。	無法與老師和同學問答時互動良好。	無法與老師和同學問答時互動良好。	
	互動問答	能完整分享速寫作品的描繪主題與動機。	無法完整分享速寫作品的描繪主題與動機。	無法完整分享速寫作品的描繪主題與動機。	無法完整分享速寫作品的描繪主題與動機。 願意課後補救並完成本單元進度者。	
二、身體四個部位「上肢、下肢、頭頸、軀幹」，依序進行不同身體部位換筆頭的即興練習				5	「組合元素及表現方法」與「表現創作」的評量：藉由所融入之學習重點「藝 1-V-2」透過實作活動表達自我。	
(一) 接續前一節的速寫發展舞蹈創作：發下第一節畫的速寫作品，教師開始進行「課程指導語」說明。第一個要處理的舞蹈元素，就是「空間」，稱為舞蹈的「路徑」，也就是大家速寫畫面上產生的「線條」。						
(二) 將畫面線條轉成動作路徑：教師以免削鉛筆比喻「多筆頭」，要學生想像將筆頭裝在自己慣用的「上肢」，可以是手指、手掌、手肘、上臂、肩膀.....等不同部位，依照放在腳邊的速寫圖						
				5		
				5		

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間(分鐘)	備註 / 學習評量重點
面： 1.用裝在「上肢部位」(兩側肩關節至指尖)的筆頭在空間中畫出線條、線條的順序、依心情產生的力量。說明過程中，教師搭配一個「上肢」動作元素進行示範，讓學生瞭解在身體哪個部位，如：手掌、手背、鷹嘴突(上臂與手肘之間外側彎折的關節突起其解剖學名稱)、肩膀、一整排手指或某一隻手指，但不需模仿教師的動作。 2.教師再次以免削鉛筆重複比喻，確認「多筆頭」這個比喻，學生都能因共同的生活經驗而理解、認知並以正確的部位執行動作元素。 3.再請學生想像將筆頭裝在自己慣用的「下肢」(身體正中恥骨與兩側髖關節、坐骨的連線至腳尖)。如果是「下肢肢障學生」仍可用輪椅等輔具，視其操作符合安全情況下，代替下肢來參與課程)，可以使用膝蓋、腳尖、腳跟.....等不同部位，依照放在腳邊的速寫圖面，用裝在「下肢」部位的筆頭在空間中畫出線條、線條的順序、依心情產生的力量。說明過程中，教師搭配一個「下肢」動作元素進行示範，讓學生瞭解在身體哪個區域，但不需模仿教師的動作。 4.採「鷹架式」教學策略，加入全新的指令「小肌肉」：提醒學生在進行「下肢」動作元素的創作時，可以嘗試「大肌肉」之外的「小肌肉」，如：後膝蓋窩、腳大拇指.....等的力量。說明指令的過程中，教師搭配清楚的動作示範，讓學生瞭解什麼是「大肌肉」？什麼是「小肌肉」？。 5.用裝在「頭頸部位」(兩側鎖骨與頸椎末端的連線至頭頂)的筆頭在空間中畫出線條、線條的順序、依心情產生的力量。說明過程中，教師搭配一個「頭	10 2 10 10	

教學活動設計						
教學活動內容及實施方式				時間(分鐘)	備註 / 學習評量重點	
頸」動作元素進行示範，如：鼻尖、下巴、左耳、右腮、頭頂、後腦杓、舌尖.....等不同部位。讓學生瞭解在身體哪個區域，但不需模仿教師的動作。此處需特別提醒及觀察學生動作的速度與力道，務必要控制得「極慢」、「不要太用力」。如有暈眩、噁心的現象需立即停止動作，並趕快就地坐下休息至症狀消失為止。				3		
6.下課前，收回學生的速寫作品暫時保存，以利進行第三單元。						
學習構面	項目	評量等級				
		A	B	C	D	E
表現	動作元素表現	能依序完成「上肢、下肢、頭頸、軀幹」四個身體部位換筆頭的即興練習。	能完成「上肢、下肢、頭頸、軀幹」其中三個身體部位換筆頭的即興練習。	能完成「上肢、下肢、頭頸、軀幹」其中兩個身體部位換筆頭的即興練習。	能完成「上肢、下肢、頭頸、軀幹」其中一個身體部位換筆頭的即興練習。	例:未達 D 級。
實踐	發表	能依序完成「上肢、下肢、頭頸、軀幹」四個身體部位換筆頭的即興練習。	能完成「上肢、下肢、頭頸、軀幹」其中三個身體部位換筆頭的即興練習。	能完成「上肢、下肢、頭頸、軀幹」其中兩個身體部位換筆頭的即興練習。	能完成「上肢、下肢、頭頸、軀幹」其中一個身體部位換筆頭的即興練習。	例:未達 D 級。
三、單人舞與群舞（身體對話）				5	「組合元素及表現方法」與「表現創作」的評量：藉由所融入之學習重點「藝 1-V-2」	
(一)發下第一節畫的速寫作品，教師進行「課程指導語」說明。接續前一節未完成的部位「軀幹部位」（兩側鎖骨與頸椎末端的連線至身體正中恥骨與兩側髖關節、坐骨的連線）的動作元素創作。教師以						

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間(分鐘)	備註 / 學習評量重點
免削鉛筆比喻「多筆頭」，要學生想像將筆頭裝在自己慣用的「軀幹」，可以是肚臍、乳頭、胸椎、尾椎、肩胛骨、髖關節.....等不同部位，依放在腳邊的速寫圖面，用裝在「軀幹」部位的筆頭在空間中畫出線條、線條的順序、依當時的心情或情緒帶動自己身體，進而產生的力量（勁力）。說明過程中，教師搭配動作示範，讓學生瞭解在身體哪個區域，但不需模仿教師的動作。		透過實作活動表達自我。
(二) 學生創作過程中，教師採走動式觀察但不介入，唯一的動作是輕拍學生的肩膀一下，這並無表示對錯之意，僅表達教師感受到該名學生投入的熱情！用此策略「正增強」學生的學習企圖心，同時，還能保持作品的自主性與獨特性。	5	
(三) 在原本的四大部位動作元素上，用 1+1 的方式，獨自同一時間呈現不同部位的「動作組合」，嘗試編創屬於自己獨特的身體動作。舉例說明：用手畫樹幹的曲線時，可能同時用腳，也可能用右腳加上左手掌、或許有人嘗試用下巴加上手背。這同時呈現的狀態，稱為 1+1 的「動作（元素）組合」方式。說明過程中，教師搭配動作示範，讓學生瞭解。接著，請學生試做。	5	
(四) 因為畫面是學生自己繪製的，所以本節可以試著請學生們把線條（路徑）順序在空間裡的位置背起來，並將畫紙、文具收存在教室牆邊。	5	
(五) 再換另一全新 1+1 的「動作（元素）組合」，試著使用「上肢加頭頸」、「上肢加軀幹」、「上肢加下肢」、「下肢加頭頸」、「下肢加軀幹」、「軀幹加頭頸」等組合，並用身體各部位畫畫看。	5	
(六) 請學生把想像中的那張速寫用的畫紙放大，試著懸掛在身體的前方、右側、左側、後方的空中，並用剛剛嘗試過的其中一種動作組合畫看看。	3	
(七) 教師觀察至此已可看出「單人舞」的形成的過		

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間(分鐘)	備註 / 學習評量重點
程。此時，把教室整面地板空間當成那張速寫畫紙的「最大化，將學生分成約十人站立在教室長邊的左側等候、另外十人站在右側，餘下的半數學生則靠牆坐下成為觀察者。 (八) 教師和學生「約定」是以「拍肩」作為暗號 Cue 舞者學生「進場、action」，畫紙的大小需放大至整個舞臺的大小後，開始拍學生的肩膀 Cue 他進場，並提醒舞動的「路徑」是整個舞臺，要記得你當初是怎麼畫的？ (九) 過程中，教師又提醒：空間的高低、前後、左右有沒有處理？教師說明：身體是立體的，如果可以往前，那就試試看可不可以往後？就是利用身體後方的空間。也可以試試上、下等不同的空間，用「蹲、跪、爬、趴、倒退、跳躍、滑行」詮釋你所畫的線條空間上的高低變化。 (十) 接著，在開始請學生試做之前，跟學生們約定好，待會兒輕拍誰的肩膀，誰就要出列把整間教室的空間畫到、畫完，學生逐漸跳向對面那一側，再入列等候。 (十一) 教師播放節奏不明確的音樂，接著，穿梭教室兩端，輕拍不同學生肩頭示意其上場呈現。學生輪替上場，發表銜接之間，教師可視畫面構成狀態下指導語：「定格，請在這個隊形上讓我們拍一張劇照」，並請觀眾給予表演的舞者們掌聲！接著，熱誠讚美剛剛觀察到某位學生，他所想到新的呈現方式，並描述他是如何呈現自己的詮釋，再請輪到的下一輪學生們發表自己的作品。 (十二) 輪替學生上場，全體呈現完成後，邀請學生全體到舞臺上列隊謝幕！接受觀眾的掌聲！並說明「謝幕」應注意的細節。 (十三) 收回學生的速寫作品暫時保存，以利進行第	5 2 5 3 2	

教學活動設計						
教學活動內容及實施方式				時間(分鐘)	備註 / 學習評量重點	
四單元。						
學習構面	項目	評量等級				
		A	B	C	D	E
表現	動作元素組合	能進行1+1的「動作(元素)組合」中「上肢加頭頸」、「上肢加軀幹」、「上肢加下肢」、「下肢加頭頸」、「下肢加軀幹」、「軀幹加頭頸」至少4種即興練習。	能進行1+1的「動作(元素)組合」中「上肢加頭頸」、「上肢加軀幹」、「上肢加下肢」、「下肢加頭頸」、「下肢加軀幹」、「軀幹加頭頸」至少3種即興練習。	能進行1+1的「動作(元素)組合」中「上肢加頭頸」、「上肢加軀幹」、「上肢加下肢」、「下肢加頭頸」、「下肢加軀幹」、「軀幹加頭頸」至少2種即興練習。	能進行1+1的「動作(元素)組合」中「上肢加頭頸」、「上肢加軀幹」、「上肢加下肢」、「下肢加頭頸」、「下肢加軀幹」、「軀幹加頭頸」至少1種即興練習。	例:未達D級。
實踐	發表	能發表1+1的「動作(元素)組合」中「上肢加頭頸」、「上肢加軀幹」、「上肢加下肢」、「下肢加頭頸」、「下肢加軀幹」、「軀幹加頭頸」至少4種即興練習。	能發表1+1的「動作(元素)組合」中「上肢加頭頸」、「上肢加軀幹」、「上肢加下肢」、「下肢加頭頸」、「下肢加軀幹」、「軀幹加頭頸」至少3種即興練習。	能發表1+1的「動作(元素)組合」中「上肢加頭頸」、「上肢加軀幹」、「上肢加下肢」、「下肢加頭頸」、「下肢加軀幹」、「軀幹加頭頸」至少2種即興練習。	能發表1+1的「動作(元素)組合」中「上肢加頭頸」、「上肢加軀幹」、「上肢加下肢」、「下肢加頭頸」、「下肢加軀幹」、「軀幹加頭頸」至少1種即興練習。	例:未達D級。
四、舞動身體來對話					「即興創作」與「表現創作」的評量:藉由所	
(一)即興身體對話						

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間(分鐘)	備註 / 學習評量重點
1.發下第一節畫的速寫作品，教師開始進行「課程指導語」說明。接續前一節的進度，教師提問：「雙人舞(身體對話)」要處理什麼呢？學生們舉手發表，教師整合出結論：處理兩人身體和空間的「關係」！請仍利用你原本畫的那幅畫，只是在那幅畫上多了一層「關係」，而這關係會利用到身體周邊所有可能的「空間」。要不要試著做(玩)動作空間的「高」、「低」呢？教師一邊說明一邊示範。隨後，請全班兩位、兩位學生自行分成一組，並請他們事先站在教室的兩側，準備開始即興創作。	5	融入之學習重點「藝E-V-5」透過實作活動表達自我。
2.播放音樂前，教師再次提醒學生，將自己的身體各部位和部位、力量(勁力)用想像力在教室空間中延伸出去。並提醒：「整個創作都不能碰到對方，但又要觀眾看得出你們是一對(couple)，是有明顯的「關係」。	5	
3.「雙人舞」仍繼續，過程中，教師輕拍教室兩側不同組的學生肩頭，溫柔地提醒：「請讓我看你們的『關係』，你們並沒有分手或是吵架，所以不能越跳越遠，請維持時而近時而遠，不能越跳越遠，跳到不見了」。	5	
4.學生輪替上場呈現，繼續舞動，教師用正面的話語，熱切地讚美：「非常好，太美了！」	5	
5.教師說：「有頭髮的人，就像多了一條綵帶。頭髮越長，就將你身體的「力量(勁力)」藉由頭髮延伸出去；有手指的將你的指尖「力量(勁力)」延伸出去；有腳尖的將腳尖「力量(勁力)」延伸出去。學生在教師的指示下，嘗試不同的動作與關係。教師可視畫面構成狀態下指導語：「定格，請在這個隊形上讓我們拍一張劇照」，並請觀眾給予表演者們掌聲！	5	
6.輪下一輪學生進場，教師再次確認畫紙的大小需放	5	

教學活動設計						
教學活動內容及實施方式			時間(分鐘)	備註 / 學習評量重點		
大至整個舞臺的比例，並記得將今天所學都放在這個舞作上。如果碰觸到某人身體，就要開始創作一段短短的雙人舞。						
7.教師接著又提醒：下舞臺區最靠近觀眾，是能量最大的空間，能不能試著把「筆頭」畫到那裡？			2			
8.學生身體因忘情地舞動而產生碰撞，教師柔聲提醒碰到就要「雙人舞」，而且小心不要再去撞他或觸摸他的身體。			2			
9.排練「謝幕」動作。			1			
(二) 加入故事性：						
本單元要求學生將舞蹈作品（身體對話小品）試著用「速寫主題」的方式進行分組討論，將全班的速寫作品發下分為三至四個主題，將第一節分享的與生命經驗連結的校園角落轉化成「場景」，師生互動回饋加上腦力激盪，把當時速寫的主題與心情故事改編創造成有舞蹈動作組合與造形的小品。			15			
學習構面	項目	評量等級				
		A	B	C	D	E
表現	即興身體對話	能在即興創作中主動與他人建立「關係」，並能主動完成故事構想的小組討論活動與發表。	無法在即興創作中與他人建立「關係」，但可主動完成故事構想的小組討論活動與發表。	無法在即興創作中與他人建立「關係」，但願意參與故事構想的小組討論活動。	無法在即興創作中與他人建立「關係」，無意願參與故事構想的小組討論活動，但可以作為傾聽者與觀察者。	例:未達 D 級。
實踐	發表校園角落故事					

[illegible]

學習構面	項目	評量等級				
		A	B	C	D	E
表現	生命中的校園故事	能積極參與，以舞蹈形式呈現集體的說故事能力，且能主動回應對他組創作的內容與想法，並能在課程結束前，用一、兩句話表達對自身原創能力的想法與感受。	能配合參與，以舞蹈形式呈現集體的說故事能力，且能主動回應對他組創作的內容與想法，並能在課程結束前，用一、兩句話表達對自身原創能力的想法與感受。	無法以舞蹈形式呈現集體的說故事能力，但能主動回應對他組創作的內容與想法，並能在課程結束前，用一、兩句話表達對自身原創能力的想法與感受。	無法以舞蹈形式呈現集體的說故事能力，也無法主動回應對他組創作的內容與想法，但能夠在課程結束前，用一、兩句話表達對自身原創能力的想法與感受。	例：未達 D 級。
鑑賞	互動問答	能積極參與，以舞蹈形式呈現集體的說故事能力，且能主動回應對他組創作的內容與想法，並能在課程結束前，用一、兩句話表達對自身原創能力的想法與感受。	能配合參與，以舞蹈形式呈現集體的說故事能力，且能主動回應對他組創作的內容與想法，並能在課程結束前，用一、兩句話表達對自身原創能力的想法與感受。	無法以舞蹈形式呈現集體的說故事能力，但能主動回應對他組創作的內容與想法，並能在課程結束前，用一、兩句話表達對自身原創能力的想法與感受。	無法以舞蹈形式呈現集體的說故事能力，也無法主動回應對他組創作的內容與想法，但能夠在課程結束前，用一、兩句話表達對自身原創能力的想法與感受。	

教學成果：教學是否符應十二年國民基本教育「自發、互動、共好」教學理念？

本次教學活動運用：「藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生活中各類藝術型態觀察、探索及表達的能力。」本次教學活動重視由易入難、由簡入繁，運用音樂、舞蹈、繪畫三項藝術的形式，運用美術的速寫學習背景，去找跟學生生活當中最有感覺、最有生命連結的一個空間的角落，來進行三分鐘速寫。這過程中會探索的是學生的情緒、情感的部分，其他透過繪畫則展現學生的表達能力。

而教學者使用的第二個核心素養：「藝 1-V-2 能理解各類藝術型態之創作原則、組合元素及表現方法。」透過人體有四個部位，以頭頸、上肢、軀幹、下肢不同部位裝上好似速寫的「筆尖」，分四次，分別以身體不同部位執行一次速寫。以畫面上的線條轉化為「空間」裡移動的路徑，過程中還能表達他的情緒，還有「時間」上面的順序、快慢等等。學生們先產生動作元素，之後再予以組合，最後呈現出一支「單人舞」以及「群舞」或是「雙人舞」的表現方式，以上是本案教學設計針對核心素養的說明。

課程設計者追求的目的是運用「本能」，把它想像成「筆尖」，以「身體」透過「路徑」做一件速寫作品的轉換。另外，教學者也用到「創造性舞蹈」三個重要的元素「空間、時間、勁力」，並以即興的方式來呈現作品，符應了課綱裡「應用基礎」的部分。課程要結束前教學者與每位學生談到可延伸至「生命教育」和「生涯規劃」的探索，這部分的目的

是想引導學生回到自我，尋找「做自己、獨特性、自我實現」那股力量，把自己的名字擦亮，讓整個人生活得精采。

參考資料：

一、網路資源：

蕭文文 (2014) · 能「繪」而後「舞」之，不亦樂乎。2016.02.22 取自：
https://www.youtube.com/watch?v=E0X8tSYc_eI&list=PLOCFd8574d9e8xxGYV71xTDLo8r17mtx&index=2

二、參考書籍：

江映碧 (2001) · 動作分析與記錄之研究。臺北市：中國文化大學出版部。
蕭文文 (2012) · 高中表演藝術之舞蹈教學設計與研究——以「符號編舞法」為例。新
北市：國立臺灣藝術大學表演教學碩士論文。

◎高中教育階段—「◆。■◇符 文 並 貌—舞譜符號美感即創」單元

一、教學設計理念說明

（一）課程設計動機及理念

「表演創作」課程為高中選修課程，是藝術生活加深加廣之進階課程，課程設計目的希望能提升與深化學生對於戲劇、舞蹈、劇場創作及探究的能力。本單元「◆。■◇符 文 並 貌—舞譜符號美感即創」是部定加深加廣選修示例，從藝術領綱高中核心素養活用藝術符號表達情意的觀點出發，運用拉邦動作分析與舞譜的符號，以即興與創作的手法，開發學生身體表達能力，再藉由團隊方式執行排練與演出，詮釋符號並賦予新定義，於反覆操作符號和身體的關係，藉由共同創作的過程，將表演元素強化身體、情感、時間、空間、勁力、即興、動作等元素運用於開發身體的感知，回應情感的經驗，以舞蹈基本動作、舞步表演技巧之學習並發展成為小品，在操作本課程的經驗中提升學生合作與溝通能力。

拉邦是二十世紀享譽歐美的舞蹈理論之父，提倡「拉邦動作分析」，並創立了拉邦舞譜（Labanotation），以符號的方式記錄人體各部位的動作與其執行的時間長短，將身體做有系統的動作分析，對表演訓練與創作的學習，是一個很好的媒介與體驗。他發明動作分析/舞譜系統的目的是希望能將舞蹈/動作記錄下來，或透過符號探索新的動作，對學生而言將能運用符號，設計如何轉化生活中動作成為創作的元素，於同儕小組創作過程，彼此利用身體表達自我生活中的動作意涵，相互間肢體交流展現情意、傳遞構念，透過表演情感、舞譜構想與身體運用，不僅體驗藝術涵養，也建立美感素養。

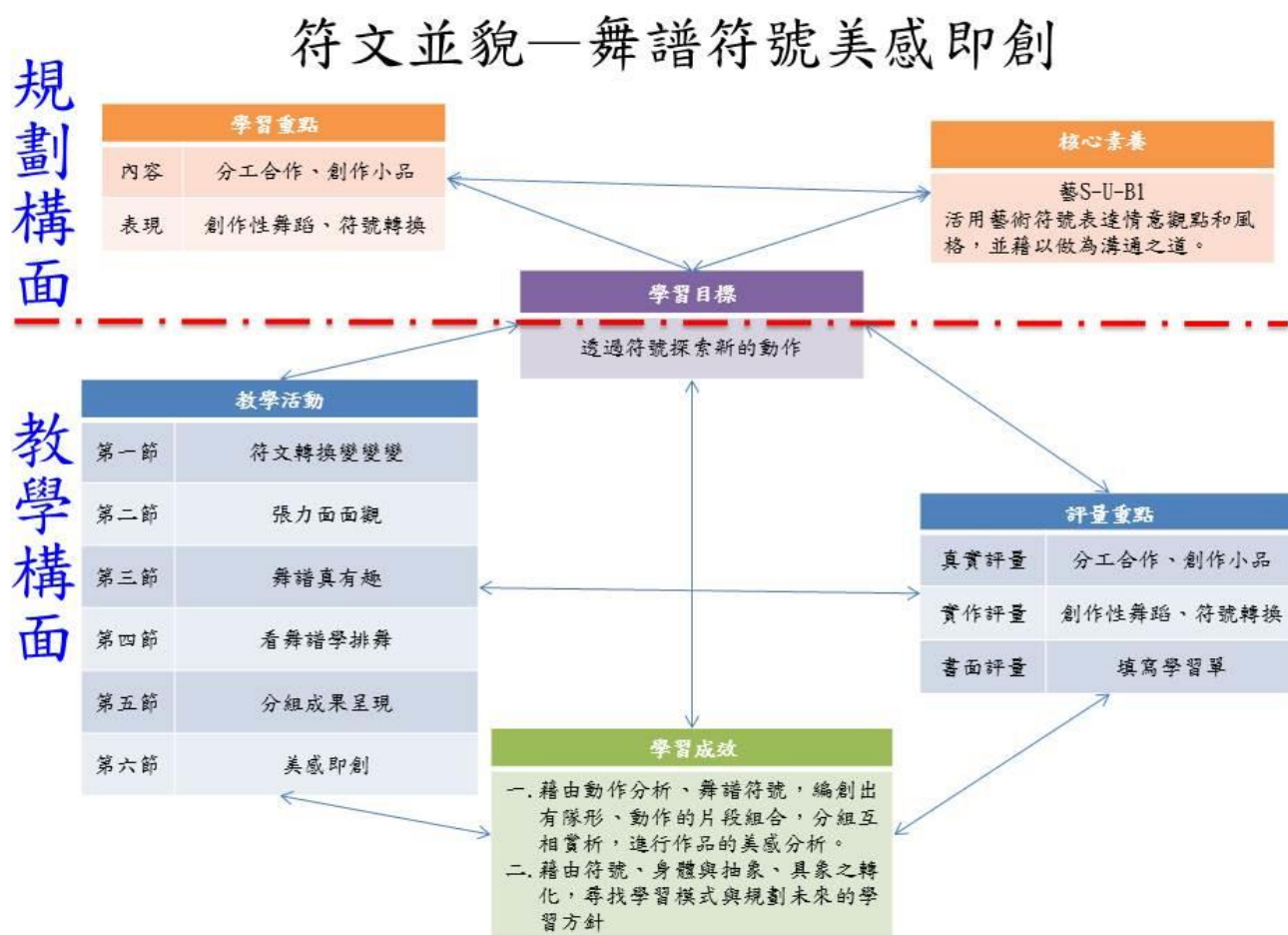
本單元「◆。■◇符 文 並 貌—舞譜符號美感即創」依本領域課程綱要，在鑑賞的構面上透過藝術創作培養美感經驗，藉由符號的認識，將符號轉換成動作，了解表演者在空間與肢體上的方向、水平、時間等元素。從日常走路的律動性中，透過觀察與模仿來練習簡單的律動，進一步將動作轉換成符號，再藉由詮釋發展新觀點，運用身體與聲音嘗試進行即興的集體創作演出。過程中，引用身心學意象引導動作質感，了解動作功能與表達情感，運用同儕鷹架分組表演與賞析，擁有分析表演藝術作品之技能，探索與解決創作脈絡的問題，進一步達到閱讀與符號的應用，提出個人的表演感知與美感論述。

（二）學生特質與經驗分析

學生在高一、高二已經具備音樂、美術的正規課程學習，且透過學校校歌、外語合唱校

慶等活動，具有團體合作與舞臺展演表現的經驗。本單元秉持十二年國民基本教育藝術領域課程綱要原則，透過舞譜符號轉換學習，將抽象與具體概念融合，提升學習的好奇心與對相關知識的探索能力，將舞蹈理論透過易懂且有趣的形式，讓學生學習運用符號轉化，探索新的動作模式，透過肢體展現自我，並與他人互動合作中，理解與他人身體相互配合時應有的態度與尊重，並實際體驗表演藝術演出，進行相關實務體驗與操作。

(三) 課程架構圖



二、教學單元案例

領域/科目	藝術 / 藝術生活—表演創作		設計者	桃園市桃園高中謝文茹、黃怡華、陳世傑老師、國家教育研究院藝術領域研修團隊
實施年級	十二年級		總節數	共 6 節， 300 分鐘
單元名稱	◆。■◇符 文 並 貌—舞譜符號美感即創			
設計依據				
學習重點	學習表現	演 1-V-2 能分析與創作戲劇或舞蹈作品。 演 1-V-3 能運用空間進行劇場演出，並與他人分工合作共同完成一齣戲劇或舞蹈。 演 2-V-1 能透過觀察與多元的回饋方式，論述對表演者或作品的看法。	核心素養	● 總綱： A 自主行動 A2 系統思考與解決問題 U-A2 具備系統思考、分析與探索的素養，深化後設思考，並積極面對挑戰以解決人生的各種問題。 B 溝通互動 B1 符號運用與溝通表達 U-B1 具備掌握各類符號表達的能力，以進行經驗、思想、價值與情意之表達，能以同理心與他人溝通並解決問題。 B3 藝術涵養與美感素養 U-B3 具備藝術感知、欣賞、創作與鑑賞的能力，體會藝術創作與社會、歷史、文化之間的互動關係，透過生活美學的涵養，對美善的人事物， 進行賞析、建構與分享。 C 社會參與 C2 人際關係與團隊合作 U-C2 發展適切的人際互動關係，並展現包容異己、溝通協調及團隊合作的精神與行動。 ● 領綱：
	學習內容	演 E-V-1 聲音、身體、情感、時間、空間、勁力、即興、動作元素與組合。 演 E-V-3 劇場演出規劃、設計、排練與演出執行。 演 A-V-1 觀察力、洞察力、分析力、思辨力、批判力。 演 A-V-2 生活美學、戲劇美學、舞蹈美學、劇場美學		

				藝 S-U-B1 活用藝術符號表達情意觀點和風格，並藉以做為溝通之道。 藝 S-U-B3 善用多元感官，體驗與鑑賞藝術文化與生活。 藝 S-U-C2 透過藝術實踐，發展適切的人際互動，增進團隊合作與溝通協調的能力。
與其他領域/科目的連結		數學領域： 數 S-U-B1 具備描述狀態、關係、運算的數學符號的素養，掌握這些符號與日常語言的輔成價值；並能根據此符號執行操作程序，用以陳述情境中的問題，並能用以呈現數學操作或推論的過程。 數 S-U-B3 領會數學作為藝術創作原理或人類感知模型的素養，並願意嘗試運用數學原理協助藝術創作。		
教材內容		1.動作分析、舞譜簡介。 2.勁力、方向、水平、時間與時間軸符號的認識。 3.符號轉換與讀舞譜學舞步。 4.書寫、閱讀、紀錄符號 5.分組集體創作。		
教學設備/資源		地板教室、影音音響設備		
學習目標				
1. 能認識勁力符號，並運用身體表達。 2. 能知道水平、方向符號，並運用身體呈現。 3. 能看懂舞譜時間軸，並數出拍子。 4. 能轉換符號創造自己的肢體語彙。 5. 共同互動合作，創作團體小品。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間（分鐘）	備註/學習評量重點
單元子題一 符文轉換變變變 一、符文轉換 全班圍成一圈並坐下，由教師拿出舞譜教具並一一發下給學生，試著說出：看到此物的感覺和聯想到什麼（符號轉換成語言）？接著由 2 人一組，藉由剛才所說的內容，用身			5	真實評量： 學生能積極表達感受，並作生活經驗

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
體轉訴，形成身體符號。 暖身活動中，進行動作定格遊戲形成符號意象，藉由定格的身體姿勢與符號實質內涵做連結，並帶入運用身體「表演」的概念，表達同學彼此之間的想法。 二、鬆緊變變變 在教室的空間中自由遊走，依照教師指令，引導專注練習，並分成三人或四人一組。各組發下鬆緊帶後，以彈力帶創造教具的形狀，並組合成群體造型，再拼湊不同組別進行造型即創。透過活動就是創作的過程，分享創作。 三、拉邦勁力介紹 透過鬆緊變變變活動，討論出看得見的形狀與看不見的力量，藉由力量的感受分享，認識拉邦動作分析法「勁力」符號。	15 10 15	聯想。 實作評量： 學生能合作完成集體造型。 真實評量： 學生能集中精神，專注課堂內容。

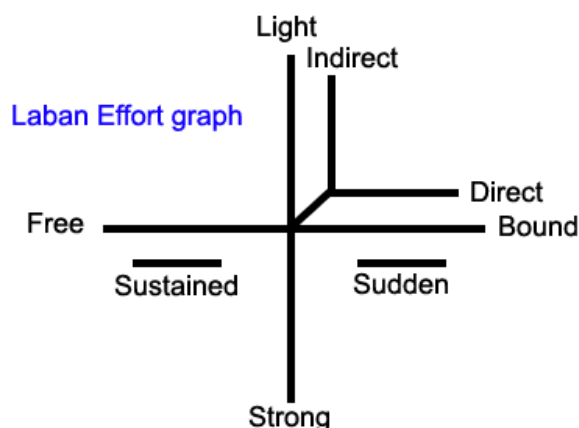


表 3-1 勁力因素與符號

對立極端	對抗 (Fighting) (符號)	耽溺 (Indulging) (符號)
勁力因素		
力流	緊繃的 (Bound) 	自由的 (Free) 
重力	重的 (Strong) 	輕的 (Light) 
空間	直接的 (Direct) 	間接的 (Indirect) 
時間	緊急的 (Sudden) 	延緩的 (Sustained) 

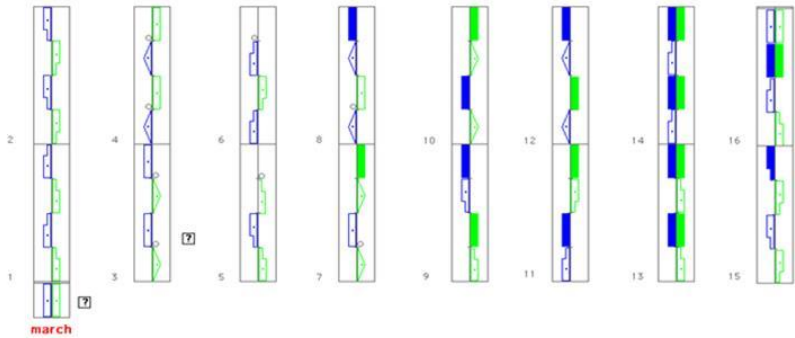
教學活動設計																																						
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點																																				
表 3-2 動力因素組合－內在狀態 <table><tr><td>內在狀態</td><td>覺醒 Awake</td><td>夢般 Dreamlike</td><td>遙遠 Remote</td><td>鄰近 Near</td><td>穩定 Stable</td><td>動態 Mobile</td></tr><tr><td>動力因素</td><td>空間 Space 時間 Time</td><td>重力 Weight 力流 Flow</td><td>空間 Space 力流 Flow</td><td>重力 Weight 時間 Time</td><td>空間 Space 重力 Weight</td><td>時間 Time 力流 Flow</td></tr></table> 若為三種因素的組合則稱為「動作驅使」(Drives)，經排列組合，共有四種動作驅使，如下表： 表 3-3 動力因素組合－動作驅使 <table><tr><td>動作驅使</td><td>行動驅使 (Action)</td><td>激情驅使 (Passion)</td><td>咒語驅使 (Spell)</td><td>視覺驅使 (Vision)</td></tr><tr><td rowspan="4">動力因素</td><td>空間 (Space)</td><td>力流 (Flow)</td><td>空間 (Space)</td><td>空間 (Space)</td></tr><tr><td>時間 (Time)</td><td>時間 (Time)</td><td>力流 (Flow)</td><td>時間 (Time)</td></tr><tr><td>重力 (Weight)</td><td>重力 (Weight)</td><td>重力 (Weight)</td><td>力流 (Flow)</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	內在狀態	覺醒 Awake	夢般 Dreamlike	遙遠 Remote	鄰近 Near	穩定 Stable	動態 Mobile	動力因素	空間 Space 時間 Time	重力 Weight 力流 Flow	空間 Space 力流 Flow	重力 Weight 時間 Time	空間 Space 重力 Weight	時間 Time 力流 Flow	動作驅使	行動驅使 (Action)	激情驅使 (Passion)	咒語驅使 (Spell)	視覺驅使 (Vision)	動力因素	空間 (Space)	力流 (Flow)	空間 (Space)	空間 (Space)	時間 (Time)	時間 (Time)	力流 (Flow)	時間 (Time)	重力 (Weight)	重力 (Weight)	重力 (Weight)	力流 (Flow)					5	
內在狀態	覺醒 Awake	夢般 Dreamlike	遙遠 Remote	鄰近 Near	穩定 Stable	動態 Mobile																																
動力因素	空間 Space 時間 Time	重力 Weight 力流 Flow	空間 Space 力流 Flow	重力 Weight 時間 Time	空間 Space 重力 Weight	時間 Time 力流 Flow																																
動作驅使	行動驅使 (Action)	激情驅使 (Passion)	咒語驅使 (Spell)	視覺驅使 (Vision)																																		
動力因素	空間 (Space)	力流 (Flow)	空間 (Space)	空間 (Space)																																		
	時間 (Time)	時間 (Time)	力流 (Flow)	時間 (Time)																																		
	重力 (Weight)	重力 (Weight)	重力 (Weight)	力流 (Flow)																																		
四、總結活動 總結本堂課學習重點，下次課程將以符號的方式記錄看見的動作。																																						
單元子題二 張力面面觀 一、準備活動 複習動力元素，應用在暖身的身體動作中，並試著以符號紀錄與表達。 二、布成貌 先拿出各種不同顏色、材質的布，讓學生分析布的質感與自我的感受。分組進行不同材質布料與身體接觸的張力感受，以動力元素提醒學生做動作能呈現的方式，並表達出差異。分組觀察並以動力符號紀錄動作。 最後進行集體創作，用身體表現組合造型與雕像動作，使用布包覆形成畫面意象，以合作學習模式進行分組討論，引導符號轉換概念，如符號轉化成身體動作，動作轉換成畫面，畫面呈現出的感受。 三、身體彩繪 想像空間是調色盤，身體是畫布，自己是畫家，為自己會上美麗的色彩。透過音樂與老師的引導，進行集體即興舞蹈。	5 <																																					

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
身體彩繪 (Body Painting) 內容：首先躺在地板上，臉朝向天花板，閉上眼睛，將身體「交給」地板並調整自己的呼吸，想像地板鋪滿你最喜歡的染料顏色，紅的、黃的、藍的都可以，讓染料塗滿身體各部位 (可以滾、爬、扭動身體)。過程中慢慢移動身體，緩慢、輕鬆地移動，以最慵懶的身體，攪和在最喜歡的染料上，身體每一吋肌膚及毛孔，都沾滿你最喜歡的顏色。假想以地板為色盤，讓身體每一吋肌膚都均勻地接觸地板，染上個人喜歡的色彩，透過此意象的活動，讓身體很溫柔地伸展、滾動在地板上，再帶入不同的質感於身體內的流動中，在空間舞動起來。 四、總結活動 總結本堂課學習重點，並提醒下次課程將介紹拉邦舞譜，結合勁力，以閱讀符號的方式學習動作，符號轉換的趣味。	5 10	變化。
單元子題三 舞譜真有趣 一、準備活動 暖身活動中，進行動作定格遊戲形成符號意象，藉由定格的身體姿勢與符號實質內涵做連結，並帶入運用身體「表演」的概念，表達同學彼此之間的想法。 二、拉邦舞譜之基本概說 了解「舞譜是什麼？如何記錄舞蹈呢？」 簡介拉邦於舞蹈界的地位，同時強調拉邦舞譜於現代舞蹈之重要性。其中強調拉邦舞譜是一種複雜但完整的舞譜符號，讓舞蹈得以被記錄與延續，經由舞者的重建，讓後人也能欣賞到許多經典的作品，並以影片為輔，藉由教師創作作品，讓學生觀察，提供學生參考，播放影片同時提醒並指導創作重點，討論舞蹈元素，帶入方向、水平與步伐在記錄上的重要性。 三、認識舞譜的方向、與水平符號 認識舞譜，拿到老師印製的舞譜講義。	5 10	真實評量： 能認識不同方向符號的重點。 真實評量： 能依教具材質、顏色及特徵認識不同水平符號。

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
The diagram illustrates eight basic dance directions arranged around a central point labeled 'Place'. The directions are: Forward (top), Backward (bottom), Left (left), Right (right), Left Forward (top-left), Right Forward (top-right), Left Backward (bottom-left), and Right Backward (bottom-right). Each direction is represented by a specific symbol: a rectangle for Forward/Backward, a triangle for Left/Right, and a trapezoid for the diagonal directions. The symbols are oriented to show the direction of movement. 首先認識舞譜方向符號，動作的方向由符號的形狀來表示，端正的長方形為原位，從中間剖一半，分左右邊，凸起的角度就是指出的方向。 This diagram shows three levels of dance symbols: 'High' represented by a rectangle with diagonal lines, 'Middle' represented by a rectangle with a central dot, and 'Low' represented by a solid black rectangle. To the right of these symbols is a photograph of three corresponding physical cards: a yellow card with diagonal lines, a white card with a black dot, and a black card. 再來是舞譜水平符號：高低水平分為高、中、低三種（老師以房子來舉例），以符號中塗滿的程度來表示這三個水平。 符號中畫斜線表示高水平（舉例：像房子屋頂的石綿瓦） 符號中點一點表示中水平（舉例：像門口的把手中有個點點） 符號中塗滿表示低水平（舉例：像地下室總是黑黑的） 四、造型遊戲 為確定是否已完全認識拉邦舞譜之簡易概念，運用水平與方向符號教具，分組嘗試組合方向符號，使所學能夠真正運用於實作中，接著進行「搶搶樂」活動，配合音樂，將舞譜符號放置地上，以搶答的方式，站在符號上擺出和舞譜相對應之動作。 五、總結活動 與老師討論拉邦舞譜於藝術生活中之關聯性，並互相討	20 5	實作評量： 轉換符號運用音樂、身體、情感、時間、空間、勁力、即興、動作元素與組合進行集體造型創造。 真實評量： 藉由練習表現出觀

教學活動設計

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間（分鐘）	備註/學習評量重點
論發表，同時培養同學之間的欣賞與思考能力，最後瞭解下堂課程之內容。	5	察力、洞察力、分析力的訓練。
單元子題四 看舞譜學排舞 一、認識時間、與讀譜方式 以上堂課程內容之基礎，使用實作教學法，用身體體認拉邦舞譜之編排，以簡易的舞譜帶著學生以讀譜的方式，嘗試完整踩出所有舞步，舞譜內容如教材。 舞譜的閱讀由下而上，表示時間的進行，雙橫線代表預備線。 and read up start here read the notation staff from: to top ↑ bottom 二、操作練習 請學生做做看： 「生活中走路」前進右左右左，後退右左右左。 「踏併步」右腳右踏後停一拍，左腳併回原位，右踏併，就是踏併步，結束後換邊相同進行，進行至此，提示學生可以改變方向或水平。 三、分組練習 讀譜練習舞步： March 是進行曲，一小節有四拍，前進四步、後退四步。 第一行：雙橫線前為預備線，雙腳原位立正站好。 第二行開始，出現符號「。」意思是停止，第三小節右腳又踏後停一拍，左腳併回原位，右踏併。	5 15 10	真實評量： 藉由練習表現出觀察力、洞察力、分析力的訓練。 實作評量： 透過練習，學生能跟隨舞譜踩踏出正確的舞步。 實作評量： 透過練習，學生能運用舞譜建議的符號如方向高低與步伐創造隊型與配合音樂呈現表演作品。

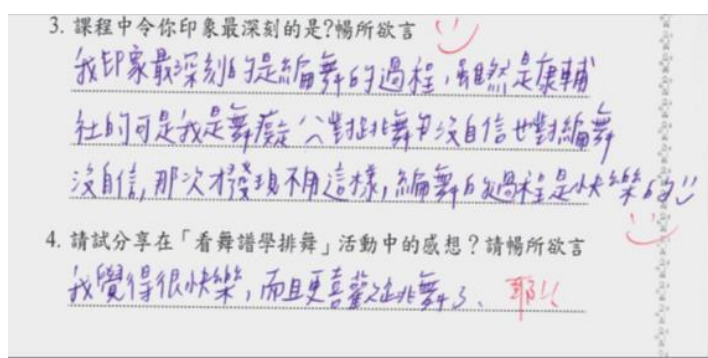
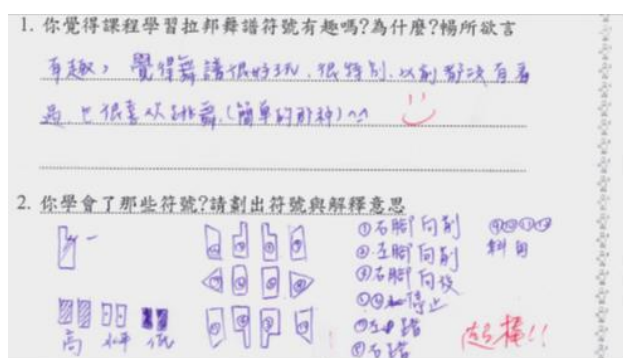
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
藉由幾行舞譜引導教學，考驗自己是否能夠獨立看懂舞譜內容，全班共分成四大組，並由競賽模式在短時間內激勵出想法並呈現出舞譜正確傳達的內容。  四、創作排練 舞譜全部完整練習完後，看著舞譜跟著音樂從頭至尾的完成步伐，並且藉由不同音樂風格改變音樂節奏與律動，觀察相同舞譜能傳達不同風格。 練習三遍後分成 4 組，依照講義上舞譜任意組合成 16 小節創作，並且藉由舞譜步伐結合音樂，作為創作要素，同時根據舞譜內容編排動作與隊形，完成集體創作。 五、演出整排 教師分別與各組進行排練，藉由觀察，進而協助各組解決排練困境，釐清問題，提供創作結構技巧，引導各組將其呈現內容具體質感化，表現其特色，並進行綜合評論。	10 10 10	真實評量： 學生在團體透過分析與創作小品。 實作評量： 能運用空間進行團體創作與他人分工合作共同完成小品。
單元子題五 分組成果呈現 一、成果呈現準備 進行暖身，提醒演出注意事項。 延續上次創作排練分組進行互動討論與演練。 二、分成果呈現 分組一一配合音樂，呈現成果，各組謝幕，學習劇場禮儀。 三、總結活動 根據呈現之成果，進行同儕討論並給予正向意見，相互	30 10 20	

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
給對方讚賞，培養其藝術鑑賞能力，討論結束後教師回饋與鼓勵。		
單元子題六 美感即創 一、書寫、閱讀、紀錄符號 全班分成三組，一組以書寫的方式、寫出 2 個 8 拍的舞譜，交給第二組閱讀並嘗試做出動作，第三組嘗試用符號紀錄。然後組別輪替，每人都能有書寫、閱讀與記錄的體驗。 二、分組報告 分組對於前面課程做歸納式的討論，針對符號、身體、抽象、具象與反覆操作的邏輯做歸納與分析，以討論的方式提出對於觀察身體動作，藉由符號記錄下來，透過操作符號，產生新的動作，這樣的循環過程，提出具象與抽象間的邏輯脈絡，是否有助於尋找解決問題的能力？這樣的能力能否連結過去的學習經驗？可否提出未來的學習計劃？ 完成討論後後，上臺報告分享。 三、綜合討論 各組報告結束後，相互給對方讚賞，教師再次歸納本單元學習重點，提出學生藝術鑑賞能力，並學生填寫學習單，做為評量依據。	25 5	實作評量： 能展現創造性肢體集體創作，且排練與演出執行，其中可見生活美學、戲劇美學、舞蹈美學、劇場美學之綜合呈現。 檔案評量： 能書寫、閱讀、紀錄符號。 檔案評量：能說出符號、身體與具象、抽象之間的關係。

評分規準

	A 級	B 級	C 級	D 級	E 級
符號辨識	能認識勁力、方向、水平與時間軸符號，並用身體做出正確的符號	能認識勁力、方向、水平與時間軸符號，並用身體做出呈現	能粗略的認識勁力、方向、水平與時間軸符號	能斷斷續續的辨識勁力、方向、水平與時間軸符號	未達 D 級
課程參與	能積極參與課程，並揮灑肢體嘗試發展動作	能參與課程，並揮灑肢體嘗試發展動作	能參與課程，遵守規範，能粗略的將舞譜腳步動	能參與課程，僅有限的將舞譜腳步動作記熟，斷	未達 D 級

			作記熟，稍具發展各組動作	斷續續的發展各組動作	
作品分析與運用	能欣賞分析作品，提出符號的運用，能精準將舞譜腳步動作記熟，且發展各組的動作	能欣賞分析作品，提出符號概念，能重點的將舞譜腳步動作記熟，且能發展各組的動作	能欣賞分析作品	能安靜欣賞作品	未達D級
合作排練	透過音樂和隊形，能達到合作排練的方式完整一致的呈現舞碼	透過音樂和隊形，能進行合作排練的方式部分一致的呈現舞碼	透過音樂和隊形，進行合作排練的方式零星一致的呈現舞碼	透過音樂和隊形，進行合作排練的方式斷斷續續的呈現舞碼	未達D級
舞蹈創作	有完整的舞蹈創作，能轉換抽象與具象的概念	有清楚的舞蹈創作，能了解抽象與具象的概念	有舞蹈創作	舞蹈創作與呈現動作不相符合	未達D級
呈現	有清楚的舞碼開始與結尾	有大約的舞碼開始與結尾	有舞碼開始與結尾	不清楚的舞碼開始與結尾	未達D級



學生以小組合作學習發展的小品，創作並演出，帶入劇場概念的實務操作經驗，以演出形式發表創作，進行同儕評量，發表學習心得回饋。

教學成果：

本單元以「◆。■◇符 文 並 貌—舞譜符號美感即創」為題，藉由符號轉化成有意義的肢體活動，使學生能透過身體實際體驗方向、水平與時間元素，藉由同儕小組合作學習討論，連結與創作出小品。學生藉由舞譜符號，嘗試編創出有隊形、動作的片段組合，分組互相賞析，進行作品的美感分析。



參考資料：

一、輔助教材：自製教材教具、CD 音樂。

二、網路資源

1. <http://dancenotation.org/Inbasics/frame0.html> Labanotation Basics - Dance Notation Bureau Homepage (2016/10/06 摘錄)

2. <https://youtu.be/N46fitJE9Fw> (桃園高中第 22 屆畢業舞展 Morphosis 影片連結網址)

三、參考書籍：

1.江映碧 (1999)。《動作分析與紀錄之研究》。中國文化大學出版部。

2.謝文茹 (2006)。《身心動作技法融入瑪莎葛蘭姆技巧教學之研究》。臺北市立體育大學。

四、(桃園高中第 22 屆畢業舞展 Morphosis 片段、試教影片)



舞作欣賞 《Morphosis》 編舞者：謝文茹

◎高中教育階段—「我們的音樂故事」單元

一、教學設計理念說明

(一) 課程設計動機及理念

多媒體音樂為藝術領域的選修課程，強調專題製作。本單元基於素養導向與銜接連貫原則，鼓勵學生依據個人經驗及想像，發展自主性的創造能量，並藉由藝術類型的符號與其多元表徵的形式進行溝通與分享，透過音樂傳達情感與觀點。在「自發、互動、共好」的理念下，啟迪學生的音樂潛能和興趣，進一步建立尊重他人之態度，發展和諧的關係。

本單元以高三學生為教學對象，依據學生過去的音樂學習經驗進行課程設計，讓學生運用感官、知覺和情感，透過實作學習，體驗更高層次的音樂創作，並提升自主學習與探索能力，以辨識音樂的特質與意義。本單元共包含三個次單元（參見課程架構圖），學生以音樂軟體 GarageBand 為創作媒介，透過教師講述與實際練習，引領學生認識流行音樂風格，並學習編曲技巧，最後運用於歌曲改編中，並以小組形式進行音樂專題製作與發表。專題製作之主題為「高中生活」，各組可選擇一首流行歌曲或自創歌曲，先將歌詞改編成與高中生活相關之內容，再運用所學之編曲技巧進行歌曲改編，最後透過影音剪輯軟體，將歌曲配上字幕並輸出為影片，完成之作品可做為班級畢業影片之配樂，於畢業典禮時播放。此外，考量學生音樂能力之差異，可由教師根據學生程度進行異質分組，讓各組中音樂能力較好者帶領組員共同學習、完成課堂任務，每位學生也能在團隊合作中，培養溝通與協調之能力，建立與他人或群體互動的素養，並期許學生將其運用於往後的團體活動與職場中，提升團隊運作的品質，同時也呼應十二年國民基本教育核心素養的精神。

時值 21 世紀數位化的時代，有鑑於影音分享愈來愈普遍，導致著作權問題日漸嚴重，本單元連結科技領域之議題，讓學生理解音樂著作權，並能分辨日常生活與網路世界中的哪些行為易侵犯音樂著作權，學習尊重他人之創作，養成資訊社會應有的態度與責任。以下從三大學習構面分析學生素養展現：

1. 表現：透過編曲體驗音樂創作，據以傳達思想與情感。
2. 鑑賞：藉由欣賞不同音樂風格之流行歌曲涵養對周遭音樂的感受力與理解力，以體認藝術的多元價值。
3. 實踐：透過專題製作培養主動參與藝術活動的興趣與習慣，並能尊重他人之創作，避免分享作品時侵犯著作權，藉以促進美善生活。

(二) 學生學習特質與需求

1. 學生學習特質：學生喜歡歌唱，也嚮往學習彈奏鋼琴、吉他等樂器，對流行音樂相關知識充滿興趣。
2. 學生學習經驗分析：學生已具備基本節奏能力與和弦之概念，也熟悉 GarageBand 中各樂器的演奏方法，以及錄製與編輯音軌之方式，並曾在高二時拍攝微電影，故亦具備影片剪輯之能力。

(三) 適性教學的建議

1. 教師可依據學生學習情形與學校設備調整教學時間。若學校無法提供影音編輯軟體，或學生不具備影片剪輯之能力，則可以藉由課堂演唱取代影片發表，但須同步呈現歌詞，便於同儕回饋。
2. 流行音樂風格多元，教師可視學生程度與興趣選擇，建議選取的風格有難易之分，讓不同程度之學生依自身情形選擇合適之風格練習。
3. 教師可視學生學習情形訂定適宜之目標與學習評量重點，故示例中列出的評分規準向度與內容均可自行調整。

(四) 課程架構圖

我們的音樂故事



二、教學單元案例

領域 / 科目		藝術 / 深加廣選修：多媒體音樂	設計者	新竹縣湖口高中張瑜芳老師、國家教育研究院藝術領域研修團隊
實施年級		十二年級	總節數	共 9 節，450 分鐘
單元名稱		我們的音樂故事		
設計依據				
學習重點	學習表現	多 1-V-2 能運用混音技巧對聲音進行修飾與編輯。 多 2-V-1 能賞析不同類型之多媒體音樂，並探究其與社會文化的關聯。 多 3-V-1 能以多媒體音樂進行專題製作與發表。	核心素養	● 總綱： B 溝通互動 B2 科技資訊與媒體素養 U-B2 具備適當運用科技、資訊與媒體之素養，進行各類媒體識讀與批判，並能反思科技、資訊與媒體倫理的議題。 C 社會參與 C2 人際關係與團隊合作 U-C2 發展適切的人際互動關係，並展現包容異己、溝通協調及團隊合作的精神與行動。 ● 領綱： 藝 S-U-B2 運用多媒體與資訊科技進行創作思辨與溝通。 藝 S-U-C2 透過藝術實踐，發展適切的人際互動，增進團隊合作與溝通協調的能力。
	學習內容	多 E-V-1 音樂軟體、曲式。 多 E-V-3 影音編輯軟體、音效設計、配樂技巧、編曲風格。 多 A-V-2 各類型多媒體音樂之代表作品。 多 P-V-1 專題製作與發表。 多 P-V-3 智慧財產權、多媒體與網路素養、網路分享平臺。		
教材內容		1. 流行音樂風格：搖滾、放克、慢靈魂、藍調、融合風格。 2. 合成器。 3. 流行歌曲曲式：主歌-副歌形式 (Verse-Chorus Form)。		

	4. 音樂著作權與網路素養。	
教學設備 / 資源	電腦、音響設備、單槍投影機、iPad、影音剪輯軟體、自編講義、PPT、小組學習單、評分規準、互評表。	
學習目標		
1. 能透過實作活動，理解流行歌曲常用之音樂風格。 2. 能聆聽、察覺並分析流行歌曲之段落與音樂特色。 3. 能根據專題製作之主題，運用寫作技巧改寫歌詞。 4. 能運用編曲技巧進行歌曲改編。 5. 能藉由分組合作學習，完成音樂專題製作。 6. 能認識音樂著作權的內涵，並養成尊重他人創作之態度。		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間（分鐘）	備註/學習評量重點
單元子題一：音樂界的服裝設計師 第一節 聖誕就是要搖滾 課前準備：異質性分組，4 人一組，每組分配一臺 iPad （若家中有 iPhone 或 iPad 也可帶至課堂使用） 一、討論編曲和風格的關聯 「作曲的人做出一個樣板，編曲的人則是開始像幫忙穿衣服一樣，設計出這首音樂的風格以及架構。所以同樣的曲子經過不同的編、曲就會有不同的風格。」——編曲家 陳歆儒 二、分析流行音樂常見的風格：搖滾家族 （一）搖滾（Rock）：聆聽搖滾曲風的歌曲，分組討論音樂上的特色（如樂器、節奏等），再聆聽教師對搖滾曲風的統整，並練習爵士鼓的兩種基本節奏（參見下圖）與吉他刷法  （二）放克（Funk）：聆賞與分析放克曲風的特色，包含爵士鼓的基本節奏與電貝斯彈奏方法 三、改編練習：運用 GarageBand 之功能，將下列 8 小節曲調改編為搖滾曲風，並儲存於 iPad 繳交。 第二節 抒情玩聖誕	5 <	

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
一、回饋與討論：聆聽各組前一節改編的作品，分別就可學習之處與可改進之處提供建議，再聆聽教師的補充 二、分析流行音樂常見的風格：慢歌家族 (一)慢靈魂 (Slow Soul)：聆聽慢靈魂曲風的歌曲，分組討論音樂上的特色 (如樂器、節奏等)，再聆聽教師對慢靈魂曲風的統整，練習爵士鼓的兩種基本節奏 (參見下圖) 與吉他刷法  (二)藍調 (Blues)：聆賞與分析藍調曲風的特色，包含 Walking Bass 與 Shuffle 節奏 三、改編練習：運用 GarageBand 之功能，將前一節課提供之 8 小節曲調改編為慢靈魂曲風，並儲存於 iPad 繳交。 第三節 數學也能算聲音？！ 一、回饋與討論：聆聽各組前一節改編的作品，分別就可學習之處與可改進之處提供建議，再聆聽教師的補充 二、認識融合風格 (Fusion) (一)欣賞臺灣流行歌曲常見之風格 (抒情、搖滾、R&B) (二)進行融合風格舉例與賞析 三、認識合成器 (一)討論合成器在流行音樂中的功用 (二)認識合成器中聲音的波形，以及如何透過濾波器與擴大器改變聲音 四、小組討論：各組試彈 GarageBand 中設定好的合成器，並完成學習單的第一部分 五、專題製作說明：聆聽教師對專題製作主題與方式之說明，在下節課前選定一首四拍子的歌曲，並準備音樂檔、吉他譜 / 鋼琴譜、播放器材與耳機	20 10 15 10 15	此為形成性評量，旨在了解學生是否理解流行歌曲之音樂風格 (學習目標一) 形成性評量 (小組學習單)
單元子題二：素材分析大作戰 第一節 流行歌曲大揭密	20	形成性評量(小組學

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
一、分析流行歌曲常見的曲式：主歌 - 副歌形式 (Verse-Chorus Form) (一)分辨主歌與副歌的差異 (二)認識主歌 - 副歌形式的典型流程 (三)分析歌曲〈後來的我們〉，分析重點包含各段落的小節數、樂器及音樂特色 (如速度、節奏、音量等) 二、歌曲分析練習：分析選定歌曲的風格、段落、樂器與音樂特色，並完成學習單的第二部分 (若為自創歌曲同樣須分析歌曲之段落，以及預設之風格、樂器與音樂特色) 第二節 歌詞改寫我最行 一、評量說明：聆聽教師對歌曲改編的評分規準向度與內容之說明 (見評量工具)。 二、改編歌詞：選擇歌曲中欲改編的段落 (至少選擇 4 個段落，包含前奏與尾奏)，將歌詞改寫為與高中生活相關之內容，並思考歌曲各段落之音樂構想 (如樂器、速度、音量等)，完成學習單第三部分。	30 5 45	習單)：能聆聽、察覺並分析流行歌曲之段落與音樂特色 (學習目標二) 形成性評量(小組學習單)
單元子題三：自己的歌自己編 第一節 一、認識音樂著作權 (一)何謂音樂著作權？何謂創用 CC？ (二)就教師提供的音樂著作權案件，分別從創作者與使用者的角度討論音樂著作的使用原則。 二、改編歌曲：依據前一節課設計的音樂構想，運用 GarageBand 進行歌曲改編。 第二節 一、改編歌曲：繼續上一節之改編作業，必要時，利用課後時間完成。 二、介紹錄音功能：認識 GarageBand 中的錄音機功能，在下節課前自行找時間錄製人聲，並準備可搭配改寫後歌詞之照片或影片檔，以及耳機。 第三節	20 30 45 5	能藉由分組合作學習，完成音樂專題製作 (學習目標五) 能藉由分組合作學習，完成音樂專題製作 (學習目標五)

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
此節課在電腦教室進行。	15	能藉由分組合作學習，完成音樂專題製作 (學習目標五)
一、討論網路素養 (一)影音平臺的侵權疑慮。 (二)網路下載影音檔案的合法性。	35	實作評量 (評分規 準、互評表)：評分
二、製作影片：運用影音剪輯軟體將歌曲加上字幕，可附上與歌詞內容相關之照片或影片，並將完成之影片上傳至學校教學平臺。	30	規準中的歌詞向度 由國文老師評分。能
第四節	20	根據專題製作之主 題，運用寫作技巧改 寫歌詞 (學習目標 三)；能運用編曲技 巧進行歌曲改編(學 習目標四)；能認識 音樂著作權的內涵， 並養成尊重他人創 作之態度(學習目標 六)
一、成果發表：觀賞各組之影片，同時填寫互評表。		
二、音樂著作權與網路素養綜合討論。 (一)複習先前討論過的音樂著作權與網路素養。 (二)分享日常生活中能如何尊重音樂著作權與落實網路素養。 (三)了解相關案件後，評論案件中的行為是否侵犯音樂著作權，或是有無違反網路散播的合法性。		

評量工具：

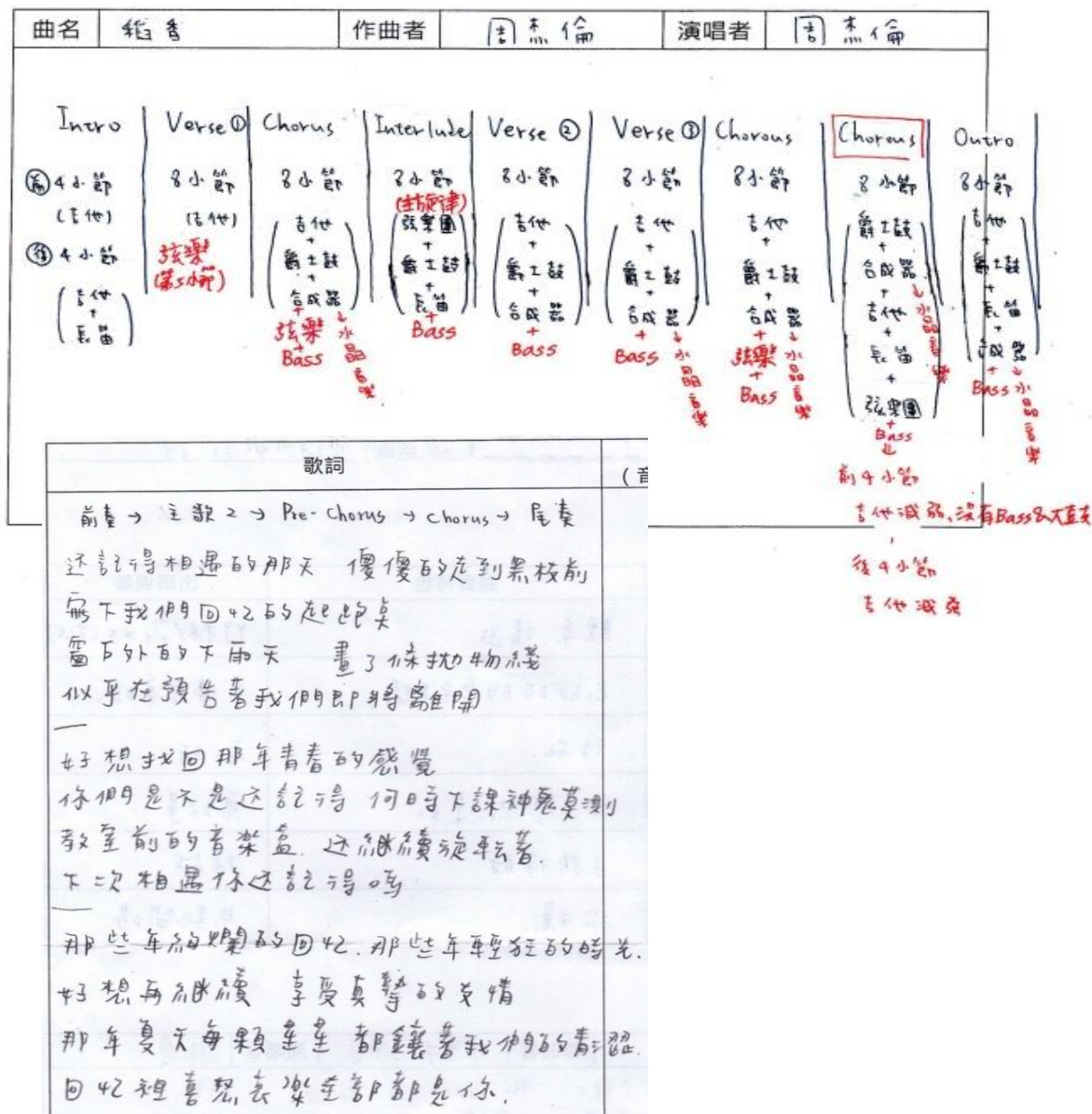
一、教師使用之評分規準：

	A 級	B 級	C 級	D 級	E 級
音樂 流暢度	整首樂曲非常流暢	整首樂曲流暢	樂曲大致流暢	樂曲勉強還算流暢	未達 D 級
音樂 和諧度	各音軌間的和弦非常和諧	各音軌間的和弦偶爾沒對上，但音樂仍和諧	各音軌間的和弦有時沒對上	各音軌間的和弦時常沒對上	未達 D 級
音樂 層次	各段落和聲厚度與音軌音量有顯著差異	各段落和聲厚度與音軌音量有差異	任三個連續段落的和聲厚度與音軌音量有差異	只有兩個連續段落的和聲厚度與音軌音量有差異	未達 D 級
歌詞	歌詞呼應主題、	歌詞呼應主題、	歌詞呼應主題、	歌詞呼應主題、	未達

	歌詞內容前後連貫、用詞精確、有效運用不同句型 (4項皆達成)	歌詞內容前後連貫、用詞精確、有效運用不同句型 (達成3項)	歌詞內容前後連貫、用詞精確、有效運用不同句型 (達成2項)	歌詞內容前後連貫、用詞精確、有效運用不同句型 (達成1項)	D級
--	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----

二、小組學習單：學習單內容包含「探索合成器的秘密」、「歌曲分析大作戰」，以及「歌曲改編第一步」三部分，第一部分由學生描述合成器的聲音特色，第二與第三部分請參見下圖

二、歌曲分析大作戰：

曲名	歌手	作曲者	周杰倫	演唱者	周杰倫
					

三、互評表：包含「歌詞創新度」與「歌曲完整度」兩個面向，分別給予 1 - 10 分。

教學成果：

一、學習者心得：學生於此單元結束後分享他們在課程中學習到編曲的基礎，以及團隊合作的重

要性，並切身體驗音樂創作的過程與辛苦，同時也在專題製作中獲得成就感。以下分別摘錄學生回饋的內容：

- (一)學習編曲的基礎：「使用智慧型 APP 就可以做出一首屬於自己的歌曲，也學習到編曲的基礎，未來可以有多元的使用，是一個很棒的課程」；「重新認識音樂的樣貌，學習音樂中的奧妙，和同學一起合作很有成就感，如果不是這次的活動，平時不會有這個機會認真分析、改編曲子」；「雖然我們沒有音樂底子，卻完成了這次的編曲，作品雖然不是很完整，但也學習得很開心」。
- (二)團隊合作的重要性：「編曲是一件很有趣的事，但也很辛苦，所以分工合作真的很重要」；「合作最重要，靈感會輪流湧現，學習編曲頗難但是很有趣，雖然還是初學者的成品，但是做完很有成就感」；「能夠分工合作的感覺很讚，而且能夠和同學做出一首歌的感覺很奇妙」。
- (三)體驗音樂創作的過程：「學到一首歌從沒有到有是多麼的辛苦，更何況我們只是稍微改編了別人的歌曲，真的是學到非常多」；「其實做音樂是一件很困難的事，而且我們只是改編而已，真難想像音樂家是如何憑空創造出樂曲的」；「編曲比想像中的難，拍子跟和弦就是歌曲的靈魂，許多作曲家都辛苦了」。
- (四)藉由專題製作獲得成就感：「製作的過程很有趣，尤其是第一次自己完成改編歌曲，很有成就感」；「發現“真實的東西”果然比較讚，還有能夠跟同學一起完成一件事，成就感 up up」；「一開始以為編曲很簡單，但其實困難重重，曲子出爐很有成就感，影片完成就跟把小孩生出來一樣感動」。

二、教學省思：

- (一)本單元有許多讓學生討論與實際操作的活動，在教學時間方面建議連排兩節課，讓學生有連續的學習與討論時間。此外，若教師課程安排時間許可，建議增加一節課，讓學生在錄音前先進行第一次的發表，並請各組提供修正意見，讓學生依據建議進行修改，使作品更臻完整。
- (二)流行音樂的風格相當多元，本單元在設計時先就速度選取搖滾與慢歌兩大家族，再分別挑選兩種難易度不同的風格進行教學。此外，教學者考量多數學生的音樂程度為中等或以下，因此在實際教學時以較簡易的風格（搖滾與慢靈魂）為主，同時搭配實際練習，而較難的風格（放克與藍調）僅稍微帶過，提供學生專題製作時欲融合其他風格之參考。建議教師在選取風格時能考量學生的音樂程度，亦可選取單一風格進行教學，讓學生有較多時間討論與練習。
- (三)因應十二年國教，本單元在設計之初即希望學生能成為主動的學習者，並學習如何在團隊中溝通與協調，因此有別於傳統的教師講授，學生聆聽與練習之模式，本單元之教學活動多讓學生以小組為單位進行討論，教師的任務在於引導學生討論的方向與重點，並統整各組討論之結果，讓學生從被動的接收變成主動的思考，對於學習到的知識與能力也有較深刻的理解。

參考資料：

1. 趙浩宏 (2016)。替音樂穿上華美衣裝的魔術師 - 編曲師陳歆儒。取自 <https://www.shokuzine.com/2016/01/14/替音樂穿上華美衣裝的魔術師-編曲師-陳歆儒>

2. Souldrummer (2009 年 4 月 9 日)。Lesson.11-Rock 節奏【部落格文字資料】。取自 [http :
//souldrummer.pixnet.net/blog/post/27172068](http://souldrummer.pixnet.net/blog/post/27172068)
3. Souldrummer (2009 年 5 月 24 日)。Lesson.13-Funk 節奏基礎篇【部落格文字資料】。取自 [http :
//souldrummer.pixnet.net/blog/post/27921880-lesson.13---funk](http://souldrummer.pixnet.net/blog/post/27921880-lesson.13---funk) 節奏基礎篇
4. 吳統雄 (無日期)。節奏分析與設計：意涵與類別。取自 [http :
//tx.liberal.ntu.edu.tw/TxMusic/Docs/Audio-Rhythm.htm](http://tx.liberal.ntu.edu.tw/TxMusic/Docs/Audio-Rhythm.htm)
5. 吳和謙 (2016 年 3 月 13 日)。流行歌曲面面觀。取自 [http :
//castnet.nctu.edu.tw/castnet/article/9232?issueID=602](http://castnet.nctu.edu.tw/castnet/article/9232?issueID=602)
6. 官大為 (2014 年 3 月 20 日)。數位音樂科技！(5. 聲音的原料和加工 - 上集)。取自 [https :
//read.muzikair.com/tw/expert/數位音樂科技！\(5.聲音的原料和加工%20-上集-
6550.html](https://read.muzikair.com/tw/expert/數位音樂科技！(5.聲音的原料和加工%20-上集-6550.html)
7. 官大為 (2014 年 4 月 1 日)。數位音樂科技！(6. 聲音的原料和加工 - 中集)。取自 [https :
//read.muzikair.com/tw/expert/數位音樂科技！\(6.聲音的原料和加工%20-中集-
6690.html](https://read.muzikair.com/tw/expert/數位音樂科技！(6.聲音的原料和加工%20-中集-6690.html)
8. NiceChord (2015 年 3 月 7 日)。走路低音！(Walking Bass)【影音平臺】。取自 [https :
//www.youtube.com/watch?v=BBEs5ZvDPjU](https://www.youtube.com/watch?v=BBEs5ZvDPjU)
9. NiceChord (2016 年 9 月 14 日)。好和弦分析五月天《後來的我們》，順便一次搞懂流行歌曲式！【影音平臺】。取自 [https :
//www.youtube.com/watch?v=46z8HPCAKCs](https://www.youtube.com/watch?v=46z8HPCAKCs)
10. 臺北市教育局 (2014)。資訊素養與倫理。取自 [http :
//ile.tp.edu.tw/source/H-E3/index-
he3.aspx](http://ile.tp.edu.tw/source/H-E3/index-he3.aspx)
11. 國立臺灣師範大學心理與教育測驗研究發展中心 (2016)。國民中學學生學習成就標準本位評量 (試行版)：藝術與人文學習領域 (音樂科)。取自 [https :
//www.sbas.ntnu.edu.tw/SBASA/documents/ArtMusic.pdf](https://www.sbas.ntnu.edu.tw/SBASA/documents/ArtMusic.pdf)

◎高中教育階段—「枝附葉著—印花布製作」單元

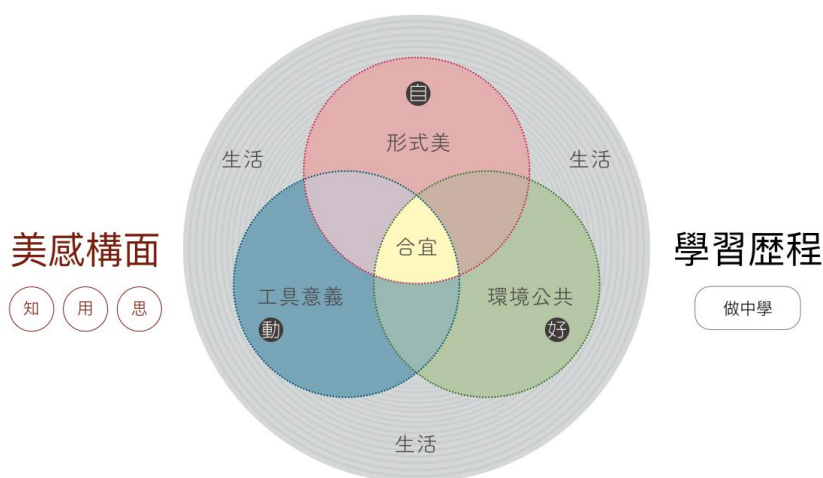
一、教學設計理念說明

「種子從萌芽到穀物到成熟的果實，
這裡面不僅是量和形的變化，
也不僅僅是用發展可以描述的。」
(John Dewey · 1915)

(一) 課程設計動機及理念

1. 從觀察出發的素養導向學習

在「自發、互動、共好」的理念下，如何在創作學習中，建立人與自己、人與他人、人與環境之尊重多元是至為重要的，將課程重心放在學習體驗與問題解決，而非標準化作品製作，包容學生在課程中的多樣性問題，點燃學生問題解決的熱忱、鼓勵不同的成果展現，是課程設計中重要之處。



2. 以設計思考為導向的歷程學習

十二年國教的藝術領域的課程發展，強調以核心素養來連貫、統整與發展課程與學習，培養以學生為中心的感知覺察、審美思考與創意表現能力，從快樂學習的過程，充實藝術涵養與美感素養。故在課程施作上，強調以引導代替講授的模式，一方面在由淺入深同時使學生在回顧內省中，發現美感形式在其中的可能性，一方面透過個人問題的定義，將課程設計結合問題解決的特性，使之具備學習遷移的特質，以強化自我控制層次的自我調節學習。

3.俯拾即是的主題挑選

在媒材主題上，基本設計課程應更扣合生活層面，如同新課綱中對生活美感的強調，重要的是視覺形式在生活中合宜的運用，課程不能侷限在「發現」，也不只是一種「共識」（共同認識）的建構，更應該是一種「共思」，我們鼓勵的是多樣化問題的解決，而不是率性而為的個人揮灑，也就是說，課程要能真的落實在各個生活領域，並且能一起思考探索：「如何藉由調整各種形式美感，讓物品或是空間、畫面，除了機能與寓意外，更使人感到舒適合宜。換言之，擁有視覺形式並不等於達到這個要求，而是要進一步，思考如何調整適當的視覺美感形式，而達到合宜的設計！」

（二）學生學習特質與需求：以學生為主體的課程設計

一片葉子是一個單元元素，改變比例大小翻轉並規劃色彩組合...有何差異？反思整個歷程自己面對過多少挑戰？思考元素和元素間相互構成時，是不是也產生更多可能？

本課程其實是建構在兩個實務工作上的，一個是植基於特色選修的挑戰思考，一個是「適合高中生的修改版設計型思考流程」，亦即本課程雖然使用「設計型思考」的模式（包含：認識、資料收集、觀察、尋找問題、思考解決、交流回饋的完整架構），但有鑑於高中分散式的學習時間，而藝術生活或選修課程通常僅是學生眾多學習的一部分，故較強化觀察與思考到草模階段，將外在的評估建議回饋，轉為個人自省，並改變原來設計思考第一步的「同理」，扣合青春期學生的主體性，以學生自主的學習動力為基礎，從引發學生達到個人的興趣或目標為起點，以引導代替講授的模式，另一方面讓學生在歷程中由淺入深，一方面讓學生以回顧內省的方式，發現當中視覺形式的可能性。

（三）課程架構圖

常常有人說「設計是解決問題」，而在進行設計教育規劃前，定義清楚才能讓學生「清楚知道要解決什麼問題」。如果我們把課程歷程當做答案的追尋，在推動學生解決問題的同時，我必須明白設計教育沒有一定的答案，教師的工作不是教他們做出什麼，而是引導他們做出他們的答案！當然，學習結果是學生學習成就感必要的存在，所以反過來教師應該思考這樣的課程：

- ◇ 具個人特質
- ◇ 具各階段單元的思考、各階段需解決的問題
- ◇ 產生相同經歷但差異化的結果

◇ 反思而得的學習體驗

將「問題解決」扣合在藝術教育的課程設計上，學習表現便應著重在問題解決的歷程，而非作品本身；日本設計協會理事長，知名設計師原研哉先生也在其談論教學的著作中提到：「創造不是填寫答案，而是提出質疑。」這樣的問題解決方式並不容易，人類習慣透過媒體接收各種資訊，往往將片面資訊加以整理歸納之後，便以為自己掌握了事物的全貌，卻忽略了其中隱藏著更多尚未被發掘的可能性。然而這個世界是永遠無法被完全解讀的。唯有了解這一點，才能不斷產生更豐富多元的驚喜、感動或疑問。而這也近似前述真實生活的複雜性，故如何讓學生在過程中發覺問題，進而個人化的思考答案，根據他們能力與興趣的差異性，提供多元探索、適性發展的機會，是素養學習課程的焦點。這個課程期待的是以不同階段的綜合習作模式，以段落銜接而非融合性討論，使用改良的設計型思考模式，發揮個人的觀察力創造。在本課程上可以發現「定義問題的能力」是最關鍵的一環，幾乎成為課程的起點與動力，將期待放在學生學習歷程的體驗與問題解決的思考實驗，而非作品標準的達成，所以包容學生在當中出現的多樣性問題，並鼓勵不同的成果展現，是最為重要的課程設計概念。

課程歷程的重點：

觀察思考	蒐集資源	調整形式	完成作品	回顧檢視
所有的設計都有定義問題，而問題是學生對目標的期許，也會引發未來需要解決的問題。	在觀察與思考後，回歸學生能掌握的資源或課題條件，這會影響他能運用或受限制的項目。	這是課程歷程的重點，我們引導他們調整發現美感形式，以解決步驟上的關鍵。	作品並不是歷程終點，而是用以檢核當中與目標的差異。	思考視覺形式的重要性與操作不足之處，用以投射未來設計時的可能性。

表：本課程步驟階段重點

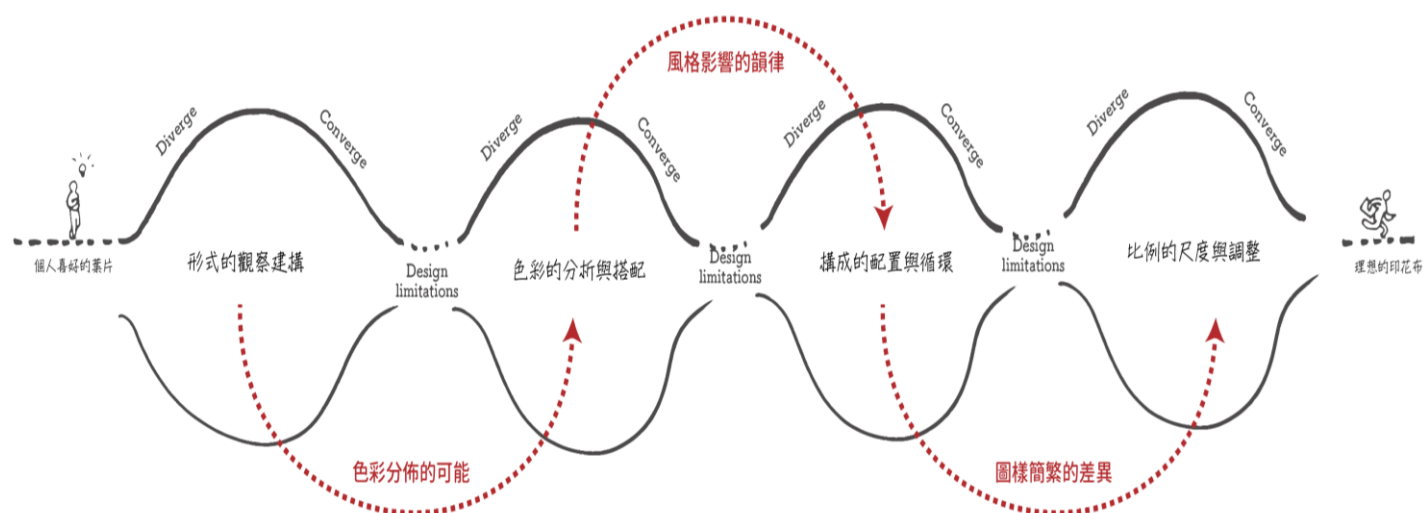


圖 枝附葉著課程單元間的影響簡化示意

相對課程架構中，單元與單元間學習遷移與前後的影响力加重，一方面是企圖產生學習遷移自主意識，一方面定義了單元目標、卻沒有一定的答案。如此，知識在這些問題和關注事項的脈絡中重新定位；而學校中提倡的知識統整，通常論及的立場是將知識帶離分科的間隔促成統整的因素，其一是課程設計應為知識的應用，而非知識的記憶和堆積。

單元主題	枝附葉著—印花布製作				
單元子題	一 拾葉描繪	二 織物·知物紋理	三 色彩微妙感受	四 構成練習	五 方寸之間
時間	4 節課	2 節課	4 節課	4 節課	4 節課
學習目標	設計的觀察與準備	設計與生活	色彩分析與配置	設計的安排與調整	表達的可能性與欣賞思辨
評量方式	實作評量 形成性評量	口語評量 形成性評量	實作評量 形成性評量	實作評量 形成性評量	同儕口語互評 形成性評量
工具	紙筆主題材料	簡報與紙筆	色彩分析 APP 向量繪圖工具	向量繪圖工具	向量繪圖工具 展示討論

二、教學單元案例

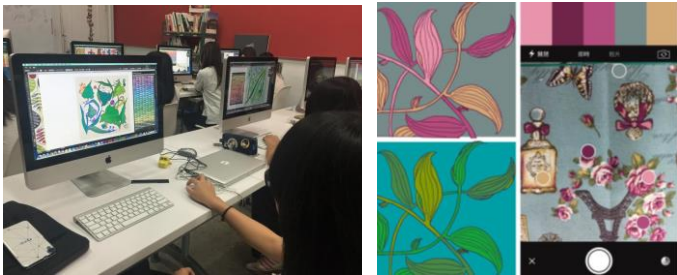
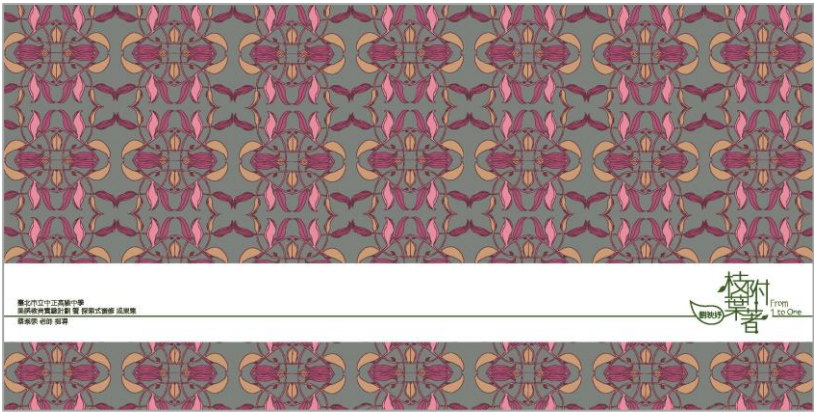
領域/科目		藝術 / 深加廣選修：基本設計		設計者	臺北市立中山女子高級中學蔡紫德教師、國家教育研究院藝術領域研修團隊
實施年級		十年級		總節數	共 9 週， 18 節課
單元名稱		枝附葉著——印花布製作			
設計依據					
學習重點	學習表現	設 1-V-2 能描繪、表現各式圖樣。 設 2-V-1 能運用設計原理，並分析自己與他人作品表現的差異。 設 2-V-3 能探究各國及不同文化的設計。 設 3-V-2 能主動參與設計相關活動，並關注不同國家、文化設計作品。		核心素養	● 總綱： A 自主行動 A2 系統思考與解決問題 U-A2 具備系統思考、分析與探索的素養，深化後設思考，並積極面對挑戰以解決人生的各種問題。 ● 領綱： 藝 S-U-A2 運用設計與批判性思考，以藝術實踐解決問題。
	學習內容	設 E-V-2 點、線、面的構成。 設 E-V-3 圖案與造形設計預想圖。 設 A-V-2 設計的基本原理原則。 設 A-V-3 設計與文化。 設 P-V-1 設計思考。			
議題融入說明	學習主題	永續發展。			
	實質內涵	環 U4 思考生活品質與人類發展的意義，並據以思考與永續發展的關係。			
教材內容		點線面的構成與圖案造型設計、設計思考、設計風格。			
教學設備/資源		資訊設備、電腦、紙筆、色票。			
學習目標					
1. 學生能展現創意設計的觀察分析與製作能力。 2. 培養學生活觀察、研究能力與創造思考之精神，並從團隊創作中建構多元尊重的態度。 3. 能以設計體驗的歷程，了解「設計」的專業與價值。 4. 學習藝術設計相關知識，激發學生多元思考與創意，並學習將創意以適當美感形式表達。					

5. 能從課堂設計中培養美感的價值與學習試探。

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
單元子題一：靜心觀察：拾葉描繪 第一～四節： Dessin (法文) 這是文藝復興開始出現的概念，瓦薩里曾說：「素描就是畫作的結構。」(素描 = 結構)，素描是相對於色彩的的概念，所以這個課程從設計的基礎「觀察」開始，先抽離色彩與其他要素，我們開始觀看！ 1. 教師先以威廉莫里斯和美術工藝運動開啟這個單元，從認識美術工藝運動與威廉莫里斯，談設計的視覺元素與模式，並討論設計風格的轉變與複雜性，建立學生合目的性的生活美感概念。 2. 定義明確的設計教學主題，建議從生活出發，發展專題式的設計探索實踐。故從葉片的自然葉脈結構觀察，設計屬於自身的單色紋理，學生們帶來自己挑選的一片葉子，仔細的描繪... 3. 從主題定義問題，使用不同媒材、工具操作的技能學習，實踐問題解決的表現。 4. 設計的課程內容可透過數位媒體、手工描繪進行生活觀察，學習歷程，包含媒材、工具的處理運用、展示構成的實驗，並由觀察為始進行思考探索推展。 5. 而有的學生因為挑選的葉片簡單，很快描繪完，又或著學生無法理解的時候，可以一同重新檢視威廉莫里斯的圖案，可以發現他的描繪方式不只一種，又或著可試著轉變葉子的視角，帶著他一起思考： * 這樣的葉子真的簡單嘛？有沒有別的觀看可能？ * 一片葉子是單元元素，所以我們希望好好的認識清楚：大小翻轉套色.... * 當元素和元素間相互構成，設計也產生更多可能。	50 50 50	評量方式： 討論、問答(口語評量) 評量重點： 1.準備素材能確實從生活中選擇。 2.學生能說明素材選擇原因。

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
 單元子題二：織物·知物紋理 第五、六節 觀看也是學習設計、養成好眼力的重要關鍵，準備好素材後，教師在學生正式製作前，先帶領學生認識國內外布料設計名家，並實際前往布料販售的場域，以眼與手直接觸摸、思考。 在課程規劃中，教師可以尋找適切的展覽搭配校外教學，在以下案例中，我們除了帶著孩子看日本新銳圖案設計師「鹿兒島 睦」的作品，也帶著孩子走訪永樂市場商圈，在這裡，除了傳統的布料市街外，也隱藏許多臺灣新生代的圖案與布料設計團隊，除了北藝大畢業生發展出的「印花樂」外，亦有海外留學歸國創業的「布·物設計」。 根據主題可從學生生活到社會、多元文化，搭配設計史的風格，並討論形式形成原因 (包含觀點、材料、技術)，以漸進而多元的選材，鼓勵學生展示與說明的個人的想法與設計剖析模式。 此階段主題會分為圖案與色彩 (可參考下單元)、質感，三個學習重點： 1.「圖案設計師」的設計工作：介紹皆川明、in Bloom 印花樂、布·物設計、鹿兒島睦、Marimekko。 2.色彩設定對初學設計的學生是相對困難的，教師可傾學生在採訪中，找到類似風格的布料設計，進行拍攝或掃描，供下堂課分析使用。 3.課程施行時，輸出成品時選擇不同布料是較為困難的，建議可以在訪查中，請學生同時觀察布料質感的搭配。	50	評量方式： 討論、問答(口語評量) 評量重點： 1.學生能積極參與活動。 2.學生能記錄訪查訊息。 3.學生能分享參訪心得。
	50	

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
單元子題三：色彩微妙感受 第七～十節 承前一單元描述，色彩設定對初學設計的學生是相對困難的，教師可傾學生在探訪中，找到類似風格的布料，經擷取圖像後使用色彩 APP 進行主色調分色。並請學生進行色彩分析。 意象色的資料蒐集可包含多元討論、類型的嘗試與實踐，除實地訪查外，亦建議包含網路、書籍資料搜尋。 整體感覺或我挑選他的原因： 整體感覺讓我覺得很成熟、典雅，和普通可愛的花布不同，並沒有用到小動物、可愛的小花之類的，使用了香水、高跟鞋、艾菲爾鐵塔等。  將印花進行上述參考配色的套色後，再由學生自主填色，由於設計主題為「葉子」，故通常學生會習慣性填入綠色色系，這是固有色的概念。 將印花進行上述參考配色的套色後，再由學生自主填色，由於設計主題為「葉子」，故通常學生會習慣性填入綠色色系，這是固有色的概念。	50 50 50 50	評量方式： 討論、撰寫實作、問答(口語評量) 評量重點： 1.討論能主動發言。 2.學生能分析色彩案例意涵並說明。

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間（分鐘）	備註/學習評量重點
 學生的色彩嘗試  使用電腦與色彩 APP 協助分色		
單元子題四：循環配置的構成練習 第十一～十四節 圖樣及色彩完成後，便是布料紋理的構成實作，教師可以九宮格或其倍數，與學生討論配置的安排，並以電腦的圖樣設計實際操作、預視與調整。這裡的時間建議拉得比較鬆散，鼓勵學生利用第一、二堂課繪製的物件做各種嘗試，這時候學生可能會發覺之前元素設計的缺失，這樣的構成困難，也是再這一個單元引導學生挑戰的。 以下為學生分享的作品：  她說：「我的花布，整體套色感覺很簡單，構成卻是讓我煩惱的地方，因為不像其他葉子是網狀的，可以畫出一格	200	評量方式： 實作、討論、問答(口語評量) 評量重點： 1.能嘗試多種構成型式。 2.能分析構成原理與變化。

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間（分鐘）	備註/學習評量重點
一格的。」 從這些談話我們可以發覺，他們開始了解「搭配」的重要！他開始思考「不同的搭配設計能有怎樣的可能」，然後，他們開始思考畫面的構成，開始試圖突破她的困難！」 這個孩子的圖，原本極為具象，不利於作紋飾的設計，她卻克服了！設計出一幅宛如威廉莫里斯的花布，我們每個人都試著將過程記錄下來，因為我們了解，「完成」與「歷程」，都是設計最重要的兩件事！ 最後，以一碼為構成目標，什麼樣的比例，產生的尺度疏密最合宜，也是最後的難題。		
單元子題五：方寸之間到匠之冊·Show & Tell 第十五～十八節 本活動的重點並非創作出精采或精緻的作品，而是學生在當中的思考與嘗試、歸納，不論作品優劣，都可以引導其對這樣的設計經驗做反思，引導其對「設計歷程」的思考： 1. 作品的完成並非單純圖案設計，回應生活的布料，學生必須考慮一碼間的花紋密度。 2. 教學設計以主題回扣思考課程的表現需求、鑑賞期待、實踐觀問，並透過設計思考的歷程串連，勾勒學生個人觀察思考到設計實踐。 3. 以回溯的方式撰寫歷程手冊，進行學習反思。 4. 鼓勵學生展示與說明的個人的想法與設計剖析模式。 教學包含設計思考的歷程，強調設計中多元討論、收集，類型的嘗試與實踐。 電腦操作的過程，學生每週都能累積重要的步驟圖樣，教師可以空白的手冊問題，引導學生填入步驟，並進行反思。 教師的工作不是教他們做出什麼，而是，引導他們做出他們的答案，並從中思考設計步驟各自的重要性！畢竟	50 50 100	評量方式： 實作、發表、互評、自評 （請參考頁尾學生歷程手冊案例）

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間（分鐘）	備註/學習評量重點
設計教育不等於繪畫創作的能力建構，而是一種思考與安排、調整的歷程，老師在教學規劃中埋下深深淺淺的課題，學生在歷程中因為這些小課題而思考，建構屬於自己的美感價值。		

附錄：羅列評量工具

學生歷程手冊案例：案例連結：goo.gl/BrOZY8



教學成果：

本課程以學生喜好的葉片，分析觀察其線條脈絡，設計出屬於自己獨一無二的印花布。能體會整個設計的歷程，引導學習者解決各階段美感問題，創作出他們的答案，並能達到反思。

1. 葉片選擇其實看似簡單，卻影響之後可運用的素材，鼓勵學生選擇個人感興趣的葉片。(像黃金葛...就沒有什麼葉脈可以畫...) 無法理解的時候我們重新檢視威廉莫里斯的壁紙圖，可以發現他的描繪方式不只一種，有時候我們也試著轉變葉子的視角，又增加了更多可能...
2. 這堂課並不是為了專業教授學生的電腦繪圖技巧，建議學生以代針筆繪製在紙張即可，為了填色順利，務必提醒學生需將填色範圍封閉。
3. 色彩描述，教師可以準備大量色紙材料（可準備色票色紙），讓學生做描述試驗，使他們明白

「描述是為了傳達」用字必須達到「讓他人理解」的目標。

4. 學生對螢幕與實際布匹的佈局比例可能比較難以拿捏，建議可以搭配投影螢幕，實際感受圖像元素的合宜尺寸。

這份課程是針對高中選修現場的設計，當選修不斷增加時，學生從學習的接受者，隱隱轉為學習的選擇者，我們期待在一週兩堂的基本設計學習中，添加縝密而自主性的思考，設計教育應該有目標、卻沒有一定的答案，教師不應該對學生說：「你們這樣的設計『好』！」或「你們這樣的設計『不好』！」，而應時常詢問：「為什麼你會這樣設計呢？、你這樣做是希望達到什麼效果？...」，讓學生發覺問題、提出問題的重要性，並明白透過問問題能得到更多資訊、方向；教師的工作不是教他們做出什麼，而是，引導他們做出他們的答案！老師在教學規劃中埋下深深淺淺的課題，學生在歷程中因為這些小課題而思考，建構屬於自己的美感價值，而有一天，我們的孩子都有基礎的美感價值，並能觀照他人價值；而當這樣的思考力融入未來他們各種領域的發展脈絡中，期待透過思考探索的歷程，讓孩子建構屬於自己與觀照他人的美意識！



圖：設計思考的歷程，試做後才提問是相當重要的做中學

參考資料：

一、參考書籍

かわいい布ものデザイン，PIE Books，東京都，PIE Books，2015

カウニステのデザイン 北欧テキスタイルブランドの新しいかたち，Kauniste，東京都，玄光社，2015

脇阪克二のデザイン 「マリメッコ、SOU・SOU、妻へ宛てた一万枚のアイデア」，脇阪克二，東京都，カード，2012

ten to sen の模様づくり，岡理恵子，東京都，グラフィック社，2012

芬蘭國寶設計全集 marimekko マリメッコ: パターンとデザイナーたち，作者 / 瑪利亞・海依嘉拉/ 山米・若茨拉寧/ 安努卡・阿里亞維塔/ 米娜・凱梅爾-古德伍曼，臺北市，商周出版，2014

穿著 minä 去旅行，皆川明，臺北市，布克文化出版事業部，2013

二、課程縮時影片：<https://goo.gl/wLI0kt>

附錄：

評量尺標規劃

等級 學習構面	內容	A	B	C	D	E
表現	1.能多方嘗試不同的設計模式，勾勒作品的表現，並能嘗試多樣性的表現。 2.能嘗試不同的媒材與素材準備。	1.能嘗試教師規定的差異性設計模式，勾勒作品的表現，並能嘗試不同的表現。 2.能完整實做課堂的媒材與素材要求。	1.能完整實踐至少一種設計模式，勾勒作品的表現，並能欣賞不同同學與自己表現 2.能盡量完成課堂要求的素材準備。	1.能試著嘗試一種設計模式，盡量的完成作品，並能覺察自身面對設計的問題。 2.能部分完成課堂要求的素材準備。	未能達到 D	
鑑賞	1.能運用設計原理，並分析自己與他人作品表現的差異。 2.除能在課堂上聆聽並能主動收集不同國家、文化的作品素材與個人創作做參照。	1.能運用設計原理，並主動發現自己與他人作品表現的差異。 2.除能在課堂上聆聽並能透過收集認識不同國家、文化的作品素材。	1.能經詢問討論後嘗試各種設計原理，並聆聽自己與他人作品表現的差異。 2.並能在課堂上觀察不同國家、文化的作品素材。	能在課堂聆聽不同的作品	未能達到 D	
實踐	1.能完整實踐每個單元歷程的問題解決並多方嘗試不同可能。 2.能完成個人作品的歷程整理，除覺察個人的設計問題外，並能建構自身未來面問類似問題的規劃。 3.啟發設計興趣，積極觀看不同的展演	1.能盡可能完整實踐每個單元歷程的問題解決。 2.能完成個人作品的歷程整理，並能覺察自己的設計問題。 3.對設計有所認識，能觀看重要的設計展演。	1.能部分完成每個單元歷程的問題解決。 2.能完成個人作品的歷程整理，並表達個人心得。 3.偶而能觀看相關設計展演。	1.能完成部分單元歷程的問題解決。 2.能完成自我的作品，並進行作品歷程紀錄。 3.透過需要能偶而觀看相關設計展演。	未能達到 D	

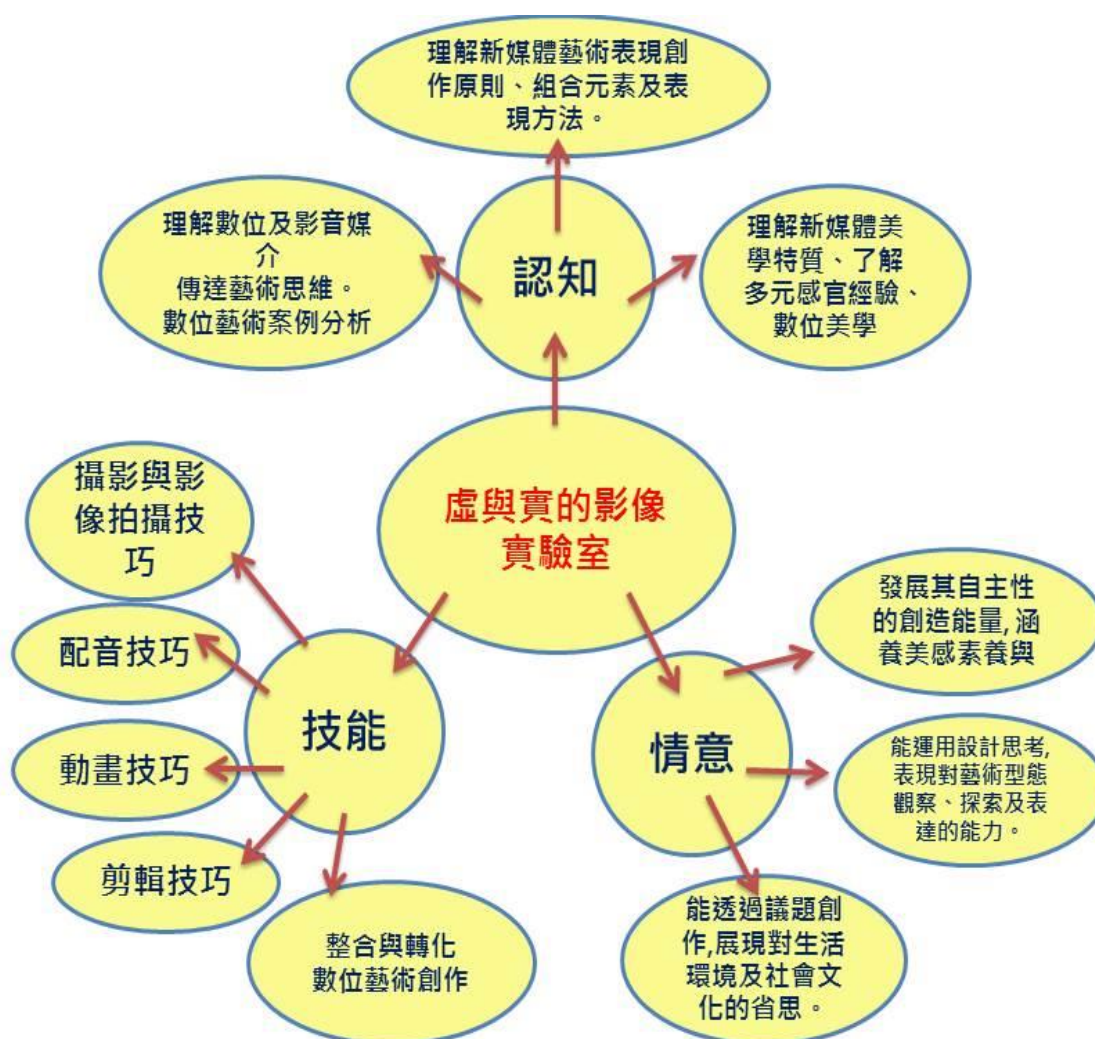
◎高中教育階段—「虛與實的影像實驗室」單元

一、教學設計理念說明

(一) 課程設計動機及理念

學生處於當代視覺文化充斥的環境，對於視覺文化與數位媒體的學習也產生極大的興趣，同時數位媒體也提供藝術教師多元媒材教學實踐的可能。在 12 年國教藝術領域課程綱要中提出「新媒體藝術」選修課程，其中表現面向在於讓學生進行「數位創作」與「跨域整合」，鑑賞構面在於讓學生進行「多元審美」與「互動回饋」，實踐面向則讓學生透過「發表展演」與生活中的「實踐應用」。本課程引介學生認識藝術家對於傳統的創作思維進行解構，以及認識當代藝術多元而富變化的形態，並且請學生以當下的生活環境議題為主題發想，讓藝術創作反映真實空間的議題實踐。新媒體藝術屬於當代藝術的一種表現形式，並利用現代科技、新媒體形式和新的觀看方式，去表現作品主題的藝術作品。數位時代的來臨，讓藝術家對於傳統的創作思維進行解構，也讓當代藝術的形態多元且富變化。「新媒體藝術」課程主要從表現、鑑賞與實踐三個學習構面出發，帶領學生認識當代的數位文化，從後現代藝術的多元面向，分析與詮釋新媒體藝術的創作美學，並嘗試讓學生以數位硬體與軟體操作並，進而完成跨學科之藝術創作。透過此課程也希望讓學生思考數位科技在藝術創作中不僅只是工具，而是思考與呈現藝術意念及創作方式的「媒體」。如數位藝術 (digital art)，電腦圖繪藝術 (computer graphics)，電腦動畫藝術 (computer animation)，虛擬藝術 (virtual art)，網絡藝術 (Internet art)，互動型藝術 (interactive art)，電子遊戲藝術 (video games)，電腦機械藝術 (computer robotics)，3D 列印藝術 (3D printing) 等。本課程以電腦影像的錄像藝術為出發點，結合相關議題等做影像的編排，作為新媒體藝術的體驗性課程。因此本課程前段讓學生鑑賞白南準、王俊傑、袁廣鳴、陳萬仁、崔廣宇等新媒體藝術家的作品，並觀察藝術家對於虛擬與真實、生活環境與自然、自我與生命的互動與省思。同時讓學生在這個課程中，學習以基本的數位硬體工具 (如相機做簡單的錄像，或照片等)，以及了解數位編輯軟體媒體 (如 Photoshop、威力導演等) 剪輯與特效技術，並加入使用綠幕與電影特效等資訊媒體能力，讓學生學習以數位媒介作為作品的媒材形式。學生以真實的拍攝用虛擬或奇幻的概念展現想要表達的主題，在創作的討論中，必須決定拍攝主題為何？從性別平等教育、人權教育、環境教育、海洋教育等議題著手，討論拍攝手法、以及如何以虛擬或幻想式的呈現想表達的主題。小組討論撰寫計畫書，達到「自發、互動、共好」的精神。學生在此課

程中的創作作品可選擇以「逐格動畫」或是「錄像藝術」等實驗動畫或錄像作品呈現 2~5 分鐘的數位藝術作品，表達從生活觀察中所企劃主題或故事結合實際生活的人、事、物，以虛擬或奇幻方式分組製作照片拼貼、戲劇演出或動態影像錄像裝置、逐格動畫、手繪掃描動畫製作與繪製相關素材。而其中本課程所預達到之認知情意技能，說明如下圖：



(二) 學生學習特質與經驗分析

本單元符應 12 年國教新媒體藝術選修課程綱要內容的學習表現與學習內容如下：

- 1.表現：透過企劃主題或故事結合實際生活的人、事、物，以虛擬或奇幻的影像呈現方式等，體驗新媒體藝術創作的樂趣，勇於表達自我的思想與情感。
- 2.鑑賞：從生活環境與自然、海洋、自我、生命、生活環境等相關的新媒體藝術家的作品培養感受力與理解力，體認藝術價值與文化之美。

3.實踐：藉著企劃影像主題與探討影像創作的新媒體藝術體驗，培養對科技藝術的興趣與能力。

4.學生學習特質：(1) 喜歡動手實作，有創意 (2) 喜歡體驗新的科技與技術 (3) 能合群的與夥伴討論完成工作。(4) 對影像創作有概念。

5.學生學習經驗分析：國中階段時已有相關剪輯影片或電腦繪圖經驗或對新媒體有興趣者。

(三) 多元評量

1.議題：結合相關議題討論與設計主題的呈現

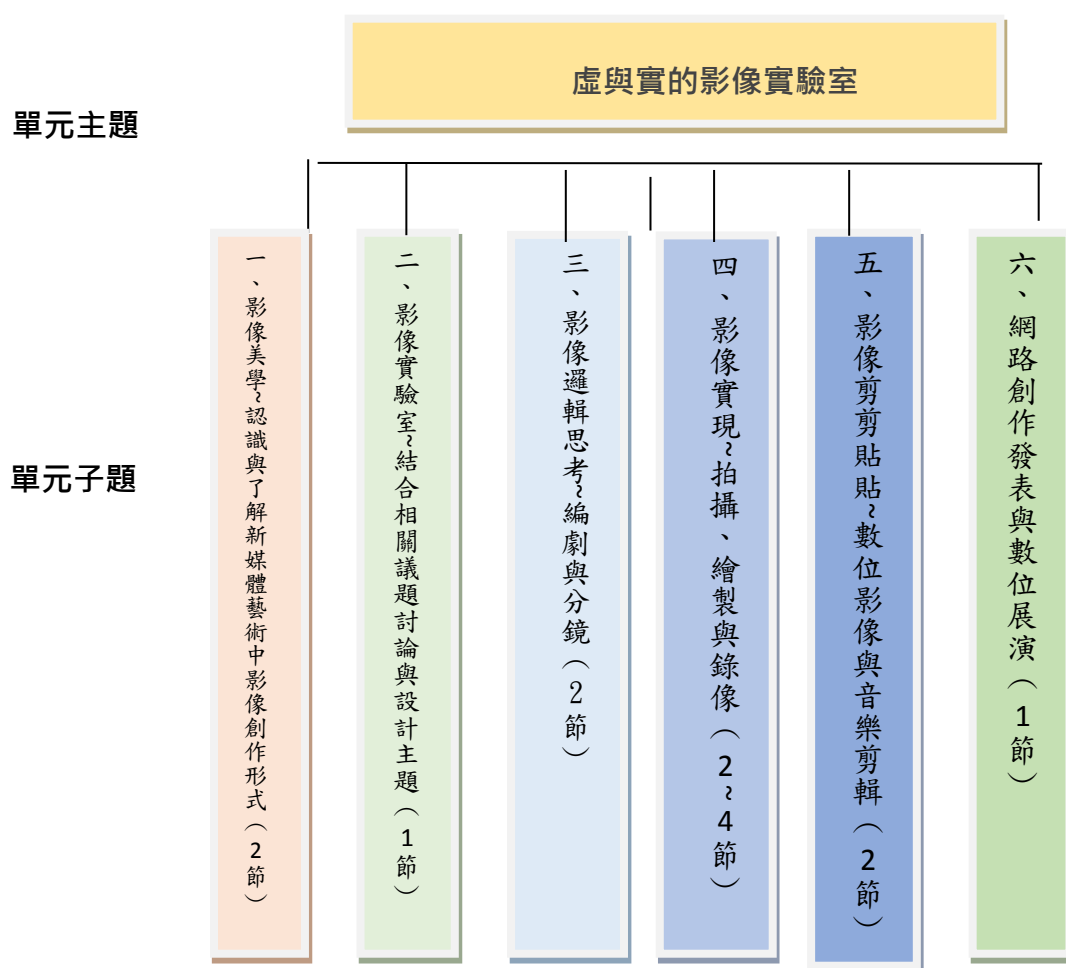
2.創意表現：用特殊新穎的方式表達內心的看法

3.表現形式：善用錄像或逐格多面向地分析與詮釋新媒體藝術創作

4.拍攝技巧：能活用數位工具及新媒體藝術知能

5.整體表現：運用設計與批判性思考進行創作思辨與溝通。

(四) 課程架構圖



學習目標：

1. 認識藝術史中的當代媒體與數位藝術。
2. 認識當代藝術家以新媒體方式製作的藝術創作。
3. 學習感受藝術作品中探討的議題與表現手法。
4. 以數位相機製作動畫或錄像（逐格動畫或影像錄製）。
5. 以數位硬體與軟體操作完成藝術創作。
6. 以網路創作發表形式進行發表展演。

評量內容：

1. 學習單
2. 口頭報告、PPT 發表、與相關議題結合
3. 影像成果（逐格動畫或影像錄製）
4. 剪輯內容（軟體使用能力）
5. 發表展演
6. 團隊合作能力
7. 以網路創作發表形式進行

(五) 教學建議：

建議學生在執行作業時首先做好工作分配，從主題設定到劇本擬定、分鏡規劃、拍攝、剪輯等，都可先擬定清楚的脈絡，步驟清楚。並且在工作分配中依個人不同的專長分類並團隊合作以達到適性學習。

二、教學單元案例

領域/科目	藝術 / 加深加廣選修：新媒體藝術		設計者	臺北市立育成高中洪千玉教師、 國家教育研究院藝術領域研修團隊	
實施年級	十～十二年級		總節數	共 12 節，600 分鐘	
單元名稱	虛與實的影像實驗室				
設計依據					
學習 重點	學習 表現	新 1-V-1 能選擇並運用數位及影音媒介，傳達藝術思維。 新 1-V-2 能以新媒體藝術知能，完成跨學科之藝術創作。 新 2-V-1 能多面向地分析與詮釋新媒體藝術創作，並進行審美判斷。 新 2-V-2 能參與新媒體藝術展演，進行作品的互動體驗與感知回饋。 新 3-V-1 能透過新媒體藝術創作，以靜態或動態之形式進行發表展演。 新 3-V-2 能活用數位工具及新媒體藝術知能，提升數位生活的藝術美感。	核心 素養	● 總綱： A 自主行動 A2 系統思考與解決問題 U-A2 具備系統思考、分析與探索的素養，深化後設思考，並積極面對挑戰以解決人生的各種問題。 B 溝通互動 B2 科技資訊與媒體素養 U-B2 具備適當運用科技、資訊與媒體之素養，進行各類媒體識讀與批判，並能反思科技、資訊與媒體倫理的議題。 B3 藝術涵養與美感素養 U-B3 具備藝術感知、欣賞、創作與鑑賞的能力，體會藝術創作與社會、歷史、文化之間的互動關係，透過生活美學的涵養，對美善的人事物，進行賞析、建構與分享。 ● 領綱： 藝 S-U-A2 運用設計與批判性思考，以藝術實踐解決問題。 藝 S-U-B2 運用多媒體與資訊科技進行創作思辨與溝通。	
	學習 內容	新 E-V-1 數位創作過程與體驗、數位硬體與軟體操作。 新 E-V-2 數位藝術案例分析。 新 A-V-1 新媒體美學特質、多元感官經驗。 新 A-V-2 互動作品體驗。 新 P-V-1 網路創作發表。 新 P-V-2 行動媒體、數位文創。			

				藝 S-U-C3 探索在地及全球藝術與文化的多元與未來。
議題融入說明	學習主題	生理性別、性別傾向、性別特質與性別認同多樣性的尊重、性別權力關係與互動、人權重要主題、環境倫理、海洋文化		
	實質內涵	性 U2 探究社會文化與媒體對身體意象的影響。 性 U11 分析情感關係中的性別權力議題,養成溝通協商與提升處理情感挫折的能力。 人 U8 說明言論自由或新聞自由對於民主社會運作的重要性。 環 U2 理解人為破壞對其他物種與棲地所帶來的生態不正義,進而支持相關環境保護政策。 海 U9 體認各種海洋藝術的價值、風格及其文化、生命教育。		
教材內容		1.認識新媒體藝術家的作品如白南準、陳萬仁、崔廣宇等新媒體藝術家的作品，與袁廣鳴：盤中魚、漂浮、不舒適的明日、王俊傑「冷漠的賽拉薇」，與新媒體相關藝術系學生相關作品等。 2.教師自編教材 PPT，含影像製作原理、分鏡運鏡、 影像剪輯。		
教學設備/資源		教學資源/設備需求：數位單眼相機(或數位相機、DV 手機等有錄影功能之工具)、指向性麥克風、反光板、單槍、電腦、白幕、光桌、掃描器、影片剪輯軟體、電腦繪圖軟體（建議內容，以學校設備為準）		
學習目標				
1.認識藝術史中的當代媒體與數位藝術。 2.認識當代藝術家以新媒體方式製作的藝術創作。 3.學習感受藝術作品中探討的議題與表現手法。 4.以數位相機製作動畫或錄像（逐格動畫或影像錄製）。 5.以數位硬體與軟體操作完成藝術創作。 6.以網路創作發表形式進行發表展演。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間（分鐘）	備註/學習評量重點
單元子題一：影像美學～認識與瞭解新媒體藝術中影像創作形式學 第一節： 一、認識與瞭解新媒體藝術：新媒體藝術課程主要從表現、鑑賞與實踐三個構面出發，認識當代的數位文			50	評量工具： 學習單 分組討論 口頭報告

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
化，從後現代藝術的多元面向，分析與詮釋新媒體藝術的創作美學，並嘗試以數位硬體與軟體操作並完成跨學科之藝術創作。透過此課程思考數位科技在藝術創作中不僅只是工具，而是思考與呈現藝術意念及創作方式的「媒體」。新媒體藝術的概念又可以按照媒介的不同來細分成許多具體分支，主要的有：數位錄像藝術、電腦繪圖藝術、電腦動畫藝術、虛擬藝術、網絡藝術、互動型藝術、電子遊戲藝術、電腦機械藝術、3D 列印藝術的藝術作品。本次課程中則是針對所謂錄像藝術，數位影像表現的部分，以數位藝術中錄製影像方式作為學習呈現媒體藝術的其中一環。而錄像作為一種藝術形式，不單單只是影像的紀錄，時間軸線讓影像能夠表達更多的訊息，或是蒙太奇式的將畫面與時間切割、調換，呈現出影像畫面獨特氛圍與視覺感受。除了影像自身的作品形式，錄像亦能與空間或是裝置一起建構。 二、認識當代藝術家如韓裔藝術家白南準、臺灣藝術家、袁廣鳴以新媒體方式製作的影像類藝術創作。如有海洋議題相關的「盤中魚」、「漂浮」，環境議題可舉例「籠中鳥」、「逝去中的風景 - 經過II - Disappearing Landscape - PassingII」。性別議題方面如王俊傑的影像作品「冷漠的賽拉薇」等作為示例。 觀察影像創作形式學從各國內外藝術作品中如「空間回應 - 互動藝術展 RESPONS SPACE - interactive art exhibition」認識數位科技於互動藝術的應用，理解互動作品偵測肢體動作與外在環境，與觀者互動中產生的變化。錄像藝術 video art 時間差. 錄像藝術黃志聰_保護色_2014 認識當代藝術家如何用影像或逐格動畫方式融入藝術作品展演中。 三、跨領域知識呈現：培養具備環境與自然、人文、藝	50	具體內容： 數位藝術案例分析，數位藝術創作能多面向地分析與詮釋新媒體藝術創作，並進行審美判斷。

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
術、資訊素養之跨領域知識，與新媒體藝術呈現之文化創意。 四、口頭報告新媒體藝術以動態影像呈現的感想。 五、撰寫學習單。		
單元子題二： 影像實驗室~討論與設計主題展現形式 (從自然、環境、生命、自我規劃主題，決定拍攝形式動畫或錄像) 一、認識各議題融入： 1.從新媒體藝術理解藝術家所要呈現的感知與作品表現，以環境與自然、生命為主題，進而設計規劃小組所欲呈現的主題與實踐方法。 2.觀察生活周遭環境與大自然的永續、海洋等為思考主題、呈現生命的互動與思維等，小組討論如何同時以新媒體藝術的表現形式呈現虛擬想像世界與生活實境兩種內容。 3.教師可舉例藝術家作品及參考學生作品.....可表現時間、速度、生命、情感等。如：袁廣鳴「盤中魚」「難眠的理由」「漂浮」。 二、跨域知識與影像形式： 結合生活科技、藝術生活、資訊素養之跨領域知識，學習設計製作相關新媒體藝術。決定逐格動畫或是影像的相關可能性與實行的方法，如：北藝大新媒體藝術系學生動畫作品、學長姐的影像與動畫作品。 三、虛與實的主題概念： 以真實的拍攝用虛擬或奇幻的概念展現想要表達的主題，在創作的討論中，必須決定拍攝主題為何？可從性別平等教育、人權教育、環境教育、海洋教育等議題著手，討論拍攝手法、以及如何以虛擬或幻想式的呈現想表達的主題。 四、學生分組並小組討論撰寫計畫書 (如附件 1)。	50	評量工具： 拍片計畫書 (附件一) 具體內容： 從數位創作過程與體驗進行數位藝術創作議題發想，口頭與小組報告。

分鏡表 Film Storyboard						
片名：		製片人：		頁碼：		
場次 Scene No.	鏡號 Shot No.	分鏡畫面	聲音說明 AUDIO	畫面說明 VIDEO	景別 攝攝機 方式	秒數

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
		
單元子題四：影像實現~拍攝、繪製與錄像 第一節~第四節 影像實現~拍攝、繪製與錄像 一、能規劃主題，配合主題嘗試以新媒體的影像方式製作藝術創作。 二、拍攝錄像、MV 或逐格動畫、佐以剪輯與特效。學習使用數位相機，以虛擬或真實結合的思維影像化。逐格動畫可將眾多照片串連成一段動態影片。或以真人影像演出，製作剪輯後的錄像，符合規劃後的環境與自然、生命等主題。 三、相機設定 16：9 解析度 HD 的畫面以利於拍攝出高解析度的影像。 四、總結活動：匯集所有拍攝影片分類以準備剪接。 	200	評量工具： 影像拍攝、繪製與錄像 具體內容： 數位創作過程與體驗，數位硬體與軟體操作、數位藝術創作議題發想

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
		
單元子題五： 影像剪剪貼貼~數位影像與音樂剪輯 一、認識電腦軟體剪輯與配樂製作新媒體藝術作品 二、設計展現模式或概念 (如影像與觀眾如何互動或模式?) 三、從創用 CC 或原創音樂概念認識配樂與影片節奏的重要性 四、實際進入軟體剪輯。 五、製作出 2~5 分鐘新媒體藝術之虛與實動態影像，輸出 WMV、MP4、MOV 等檔案，解析度以 FULL HD 1920 * 1080 為基準。 	100	評量工具： 軟體剪輯成果 具體內容： 影片的意義與順暢度，能展現新媒體美學特質、能活用數位工具及新媒體藝術知能，提升數位生活的藝術美感。
單元子題六： 網路創作發表 第一節~第二節 一、分組以影片製作的過程製作報告 PPT..闡述如何從環境與自然中發想..與影像的大綱與意義。 二、播映影片並發表其新媒體藝術創作與理念。 三、能以數位媒體或上傳網路形式進行發表展演。 四、進行幕前幕後 Q&A，以小組發表以 PPT 進行藝術創	100	評量方式： 小組發表創作作品與 Q&A 將作品上傳網路發表展演 具體內容：網路創作發表

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間 (分鐘)	備註/學習評量重點
作與理念報告。 五、討論自己遭遇到的難題與解決方式開放同學自由提問。 六、以數位媒體或上傳網路形式進行發表展演創作作品。		

補充：教學成果與省思

- 一、統整影像教育：課程增進學生多元發展與學習力，形成未來帶得走的能力。
- 二、創造力教育：提升教育視野，包容與想像力無限延伸，營造尊重差異、欣賞創造之多元教育學習環境。
- 三、系統性學習：由簡入繁，有規劃有層次的系統性學習。從頭建立學習概念與專業能力。從視覺（攝影電影美學動畫）、聽覺（配樂音效、）感知（編劇統整）等等。
- 四、創意思考的作業形式與多元評量：（一）教學中以觀察法、討論法、口頭問答法作評定（二）學後以學習單、分組報告法、測驗法作評定（三）作品表現以比較法作評定（四）平時作業：80% 期末考或成果發表：20%，從認知、情意、技能三階段作為評分考量。
- 五、從認知、情意、技能三階段出發（一）從美學增進感知能力與創造力：從影像製作中學習創意，廣泛、有意義的藝術與文化視覺影像的學習，以及媒材的深入探討，並能成熟的反映與表現其感情和思想，持續擴展其創作與評鑑賞析的能力。（二）訓練學生邏輯組合與拍攝剪輯能力：統整視覺傳播領域的運用技法。（三）「自發」、「互動」、「共好」，學習自發性的學習，在分組中學習與人互動，以整組作業達到共好的目標。
- 六、解決學生視野、操作方式、議題的能力：全面性的結合議題融入影片製作的能力：在影像製作中選擇融入性別教育、環境教育、人權教育、海洋教育等相關議題。學生的內容編排容易較淺，議題性不足，因此在規劃主題時要做心智圖討論，影像、動畫等媒體之拍攝與剪輯，及場面調度及影像美學等經驗不足部分也需要教師與學生的緊密合作與觀察。
- 七、創意思考的作業形式與多元評量
 - （一）教學中以觀察法、討論法、口頭問答法作評定
 - （二）學後以學習單、分組報告法、測驗法作評定
 - （三）作品表現以比較法作評定
 - （四）平時作業：80% 期末考或成果發表：20%，從認知、情意、技能三階段作為評分考量。

八、學生作品示例 (每片 10 分鐘內):



例一、： 聽海 (結合議題：環境教育)

學生作品理念說明：以全手繪+紙娃娃的逐格動畫方式，海龜在人类的垃圾汙染逐漸死去.企圖引起學生對自然的珍惜和體會，也珍惜萬物生命。用逐格動畫的方式漸次呈現海洋被汙染大自然被破壞的情境.是以環境教育為主題的作品。

<https://www.youtube.com/watch?v=qsLTCYISPas>



例二： 當我們成為希特勒 (結合議題：人權教育)

學生作品理念說明：以真人演出影像錄影剪接方式，表現網路霸凌的議題。以便利貼貼滿全身代表如雪片般飛來的網路不負責任的言論與批評，我們總說歷史上的世界多麼殘酷，多麼沒有人性，現在的我們，為了保護自己的利益，武器，不再為了保護，而是為了擁有，為了屬於自己的一片天，除掉視野裡的所有東西，包括人。人類文明在進步，我們遠離了不人道的戰爭，現在卻用「言論自由」做出殺人霸凌的行徑。希特勒，依然存在於你我當中。

https://www.youtube.com/watch?v=KdMTReBZ_3U



例三：破繭 (結合議題：性別教育)

學生作品理念說明：社會上經常用刻板的性別印象去看待一個人.而忘記給予尊重

一個喜愛穿著女裝的男孩在街上莫名被另一個女孩嘲笑，而身為那嘲笑別人的女孩的朋友小卉決定要跟他說說不應有這種性別刻板印象，湊巧他們碰到一名婦女帶著第一名男孩，而那男孩想得到洋娃娃卻因那是女生玩的，而被否定，碰到這種情況，小卉應如何向女孩表達每個人都有做自己的權利呢？

<https://youtu.be/NDESyKkeyEE>



參考資料：

一、網路資源

十二年國民基本教育課程綱要，瀏覽自國家教育研究院網站 <http://www.naer.edu.tw/f>

國立臺北藝術大學 新媒體藝術學系學生作品成果 <https://www.youtube.com/watch?v=bHU2i6IicKo>

<https://www.youtube.com/watch?v=bHU2i6IicKo>

新媒體藝術的探討 林珮淳 葉綠屏以「“Boom!” 快速與凝結新媒體的 交互作用」臺澳交流展為例 Exploration of New Media Art

http://ed.arte.gov.tw/uploadfile/periodical/2221_J01690004001 —、pdf

二、參考書籍

陳正才 (2001 , 5 月) : 概觀新媒體藝術。工業設計 , 第 29 卷第 1 期。

Eddie Wolfram (1994) : 拼貼藝術之歷史 (傅嘉琿譯)。臺北 : 遠流出版社。

陳永賢 (2005 , 1 月) : 錄像藝術的發展歷程。藝術欣賞 , 第 1 卷第 1 期。

葉謹睿 (2005) : 數位藝術概論 — 電腦時代之美學、創作及藝術環境。臺北 : 藝術家。

陳瓊花 , 洪詠善 (2017)。創作與轉化 : 十二年國教藝術領域課程綱要草案之研析國家教育研究院教育脈動電子期刊。

三、附錄：學習單與展演方式

(一) 拍片計畫書

「虛與實的影像實驗室」拍片計畫書		
班級		
組別		
組員名單		
影片類型		
結合議題		
預計影片時間		
影片名稱		
內容大綱		
工作分配		
導演	攝影 (錄製動態影像)	分鏡
影片剪輯	繪製圖片 (逐格動畫)	拍照 (逐格動畫)
演員	編劇	工作人員

(二) 分鏡表

「虛與實的影像實驗室」分鏡表					
片名 :					
製作小組 :					
場次	分鏡畫面	內容說明	聲音說明	鏡位與鏡頭說明	備註

(三) 評量規準表

1. 議題：結合相關議題討論與設計主題的呈現。
2. 創意表現：用特殊新穎的方式表達內心的看法。
3. 表現形式：善用錄像或逐格多面向地分析與詮釋新媒體藝術創作。
4. 拍攝技巧：能活用數位工具及新媒體藝術知能。
5. 整體表現：運用設計與批判性思考進行創作思辨與溝通。

評量項目	很好 (A)	不錯 (B)	尚可 (C)	改進 (D)	補做 (E)	參考比例
議題	深刻表現議題	切合議題	尚可	主題模糊	未達 D	20%
創意	創意思考	有創意	尚有創意	無特殊創意	未達 D	20%
表現形式	形式特殊運用得宜	形式流暢	內容合宜	形式可改進	未達 D	20%
拍攝技巧	拍攝技巧佳	技巧穩定	技巧尚可	技巧待改進	未達 D	20%
整體表現	剪輯和說明邏輯佳	邏輯通暢	尚可	可檢討	未達 D	20%

(四) 網路創作發表

1.將作品上傳至網路 YOUTUBE、FB (須注意版權問題)

2.以座談 Q&A 形式向全班同學表現及說明

(1) 說明創作理念

(2) 說明符應主題與教育議題

(3) 說明形式與創意

(4) 說明創作過程

(5) 接受提問



捌 新舊課綱之課程實施 銜接分析與建議

捌、新舊課綱之課程實施銜接分析與建議

十二年國教課綱之實施，承續在國中小九年一貫課程綱要、99 高中課程綱要的基礎上。有鑑於十二年國教課綱乃自各教育階段一年級開始逐年實施，因此本章針對新舊課綱提出銜接分析與建議。

當學生從六年級（使用舊課綱）升上七年級（使用新課綱），以及九年級（使用舊課綱）升上普高十年級（使用新課綱）時，下一個學習階段的學習內容中因增刪或調移等產生知識點的缺漏或新增，以及學習表現的差異而產生銜接需求，需要教師參考銜接教材、蒐集補充學習資源進行銜接教學，以協助學生之學習。

「銜接分析」主要包含兩類型：必要性銜接與支持性銜接，針對兩類銜接提供銜接建議。分述如下：

1. 必要性銜接：意指七年級、十年級學生學習十二年國教課綱時所缺漏且必要的學習內容中的知識點，針對此類銜接，建議研發素養導向的銜接教材與實施銜接教學。實施銜接教學以融入與統整於新學習階段之適當學習單元為原則。
2. 支持性銜接：意指七年級、十年級學生學習十二年國教課綱時：
 - （1）學習內容中新增的概念或知識：建議教師教學時可以於新學習階段之適當學習單元中提供補充的學習資源。
 - （2）學習表現的差異：本章提出教學實施建議供教師參考。

藝術領域學習重點主要為支持性銜接類型，故教師可於新學習階段之適當學習單元中提供補充學習資源，或參考教學實施建議，並依照素養導向的教學原則進行教學，以體現十二年國教新課綱之精神。可參考國家教育研究院邀請國小至高中現職教師一同研發的藝術領域素養導向教材及教學模組，協力同行網站 <https://www.naer.edu.tw/files/15-1000-15664,c1587-1.php?Lang=zh-tw>。

一、學習資源補充建議

(一) 六升七年級銜接分析與建議

1. 音樂

學習構面	關鍵內涵	十二年國教第三學習階段 新增之學習內容	十二年國教第四學習階段學習資源補充
鑑賞	審美感知	音 A-Ⅲ-2 相關音樂語彙，如曲調、調式等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。	1. 教師可參考本手冊第肆章第三節的學習重點名詞補充說明、國家教育研究院研發的藝術領域教材教學模組，補充相關的教學素材與資源。 2. 教師可自行搜尋網站資源，以音樂或影片說明何為音樂的反覆、對比原則，讓學生欣賞不同形式的音樂美感。
	審美理解	音 A-Ⅲ-3 音樂美感原則，如：反覆、對比等。	
實踐	藝術參與	音 P-Ⅲ-1 音樂相關藝文活動。	教師可補充音樂活動資訊，或實施校外教學，如演奏會、演唱會、音樂祭等，鼓勵學生參加不同形式的音樂活動，培養對音樂的喜好。
	生活應用	音 P-Ⅲ-2 音樂與群體活動。	

2. 視覺藝術

學習構面	關鍵內涵	十二年國教第三學習階段 新增之學習內容	十二年國教第四學習階段學習資源補充
表現	視覺探索	視 E-Ⅲ-3 設計思考與實作。	教師可參考本課程手冊第肆章第三節學習重點名詞補充說明、國家教育研究院研發的藝術領域教材教學模組或可自行搜尋網站資源，補充「設計思考」的相關教學素材與資源。
鑑賞	審美感知	視 A-Ⅲ-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。	1. 需補充的學習內容為「流行文化」。 2. 教師可參考國家教育研究院研發的藝術領域教材教學模組或可自行搜尋網站資源，補充「流行文化」的相關教學素材與資源。

學習構面	關鍵內涵	十二年國教第三學習階段 新增之學習內容	十二年國教第四學習階段學習資源補充
實踐	藝術參與	視 P-III-1 在地及全球藝文展演、藝術檔案。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。	1. 需補充的學習內容為「藝文展演、藝術檔案、公共藝術和環境藝術」。 2. 教師可參考國家教育研究院研發的藝術領域教材教學模組或可自行搜尋網站資源，補充上述的相關教學素材與資源。

3.表演藝術

學習構面	關鍵內涵	十二年國教第三學習階段 新增之學習內容	十二年國教第四學習階段學習資源補充
表現	創作表現	表 E-III-2 主題動作編創、故事表演。 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。	1. 需補充的學習內容為「主題動作編創」及「動作素材」。 2. 教師可參考本課程手冊第肆章之第三節學習重點名詞補充說明、國家教育研究院研發的藝術領域教材教學模組或可自行搜尋網站資源，補充「主題動作編創」及「動作素材」的相關教學素材與資源。
鑑賞	審美感知	表 A-III-1 家庭與社區的文化背景和歷史故事。 表 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。	1. 教師可舉學生家庭或社區文化為例，說明週遭的表演活動與歷史發展、文化背景之脈絡關係。 2. 教師可參考本課程手冊第肆章之第三節學習重點名詞補充說明、國家教育研究院研發的藝術領域教材教學模組或可自行搜尋網站資源，補充「創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合」的相關教學素材與資源。
實踐	藝術參與	表 P-III-4 議題融入表演、故事劇場、舞蹈劇場、社區劇場、兒童劇場。	1. 需補充的學習內容為「故事劇場、舞蹈劇場，及社區劇場」。 2. 教師可引導學生選擇特定的主題或公共議題，從鑑賞或創作的學習內容取材，以小組合作的方式，進行劇場的表演。 3. 教師可參考本課程手冊第肆章之第三節學習重點名詞補充說明、國家教育研究院研發的藝術領域

學習構面	關鍵內涵	十二年國教第三學習階段 新增之學習內容	十二年國教第四學習階段學習資源補充
			教材教學模組或可自行搜尋網站資源，補充「故事劇場、舞蹈劇場、社區劇場」的相關教學資源。

(二) 九升十年級銜接分析與建議

1. 音樂

學習構面	關鍵內涵	十二年國教第四學習階段 新增之學習內容	十二年國教第五學習階段學習資源補充
表現	歌唱 演奏	音 E-IV-3 音樂符號與術語、記譜法或簡易音樂軟體。	1. 教師可參考本課程手冊第肆章之第三節學習重點名詞補充說明、國家教育研究院研發的藝術領域教材教學模組，補充相關的教學素材與資源。 2. 教師可自行搜尋網站資源，如補充免費的簡易音樂軟體進行音樂創作。 3. 教師可搜尋或自製音樂軟體教學影片，提供學生課前自學或課後延伸學習。
	創作 展現	音 E-IV-4 音樂元素，如：音色、調式、和聲等。	
鑑賞	審美 感知	音 A-IV-2 相關音樂語彙，如音色、和聲等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。	1. 教師可參考本課程手冊第肆章之第三節學習重點名詞補充說明、國家教育研究院研發的藝術領域教材教學模組，於第五學習階段補充相關的教學素材與資源。 2. 教師可自行搜尋網站資源，以音樂或影片說明何為音樂的均衡、漸層原則，讓學生欣賞不同形式的音樂美感。
	審美 理解	音 A-IV-3 音樂美感原則，如：均衡、漸層等。	
實踐	藝術 參與	音 P-IV-1 音樂與跨領域藝術文化活動。	1. 教師可參考本課程手冊第肆章之第三節學習重點名詞補充說明、國家教育研究院研發的藝術領域教材教學模組，於第五學習階段補充相關的教學素材與資源。 2. 教師可配合課程主題，與相關科目教師研發學習資源。
	生活 應用	音 P-IV-2 在地人文關懷與全球藝術文化相關議題。 音 P-IV-3 音樂相關工作的特性與種	

學習構面	關鍵內涵	十二年國教第四學習階段 新增之學習內容	十二年國教第五學習階段學習資源補充
		類。	

2. 視覺藝術

學習構面	關鍵內涵	十二年國教第四學習階段 新增之學習內容	十二年國教第五學習階段學習資源補充
表現	視覺探索	視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。	1. 教師可參考本課程手冊第肆章之第三節學習重點名詞補充說明、國家教育研究院研發的藝術領域教材教學模組，於第五學習階段補充相關的教學素材與資源。 2. 教師可自行搜尋網站資源，補充說明色彩理論、造形表現、符號意涵的資料，數位影像作品、數位媒材類型，以及環境藝術、社區藝術的介紹。
	媒介技能	視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。	
	創作展現	視 E-IV-4 環境藝術、社區藝術。	
鑑賞	審美感知	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。	1. 教師可參考本課程手冊第肆章之第三節學習重點名詞補充說明、國家教育研究院研發的藝術領域教材教學模組，於第五學習階段補充相關的教學素材與資源。 2. 教師可自行搜尋網站資源，如教育部普通高中美術學科中心（網址 http://arts.a-team.com.tw/ ），讓學生認識藝術常識、藝術鑑賞方法、傳統藝術、當代藝術作品，以及各種影像、報刊、雜誌、廣告，動漫等視覺文化。
	審美理解		
實踐	藝術參與	視 P-IV-1 公共藝術、在地及各族群藝文活動、藝術薪傳。 視 P-IV-2 展覽策劃與執行。	1. 教師可參考本課程手冊第肆章之第三節學習重點名詞補充說明、國家教育研究院研發的藝術領域教材教學模組，於第五學習階段補充相關的教學素材與資源。 2. 教師可自行搜尋網站資源，讓學生認識公共藝術、在地藝文活動、藝術薪傳、展覽策劃與執行的流程及內容，以及視覺藝術相關工作的特性與種類。
	生活應用	視 P-IV-3 設計思考、生活美感。 視 P-IV-4 視覺藝術相關工作的特性與種類。	
			3. 教師可自行搜尋網站資源，如教育部發行之生活美感電子書（下載處 http://

學習構面	關鍵內涵	十二年國教第四學習階段 新增之學習內容	十二年國教第五學習階段學習資源補充
			//www.aesthetics.moe.edu.tw/) 及生活美感影片、教育部普通高中美術學科中心 (網址 http : //hsnu-artslife.blogspot.tw/)

二、教學實施建議

(一) 六升七年級銜接分析與建議

1. 音樂

學習構面	關鍵內涵	十二年國教第三學習階段 新增之學習表現	十二年國教第四學習階段教學實施建議
實踐	藝術參與	3-III-1 能參與、記錄各類藝術活動，進而覺察在地及全球藝術文化。	教師宜鼓勵學生參與不同地區/形式的音樂活動，分析各自特色並比較其中的差異，進而探討在地及全球藝術文化。
	生活應用	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。	教師可從社團音樂會、班級音樂會、運動會、畢業典禮，或自社區音樂會、國內外音樂會等內容取材，引導學生從中反思音樂在生活的角色及功能，進而規劃音樂展演，發表學習成果。

2. 視覺藝術

學習構面	關鍵內涵	十二年國教第三學習階段 新增之學習表現	十二年國教第四學習階段教學實施建議
表現	創作展現	1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	教師宜培養學生設計思考的能力，思考生活中所面臨的問題，例如用心智圖方式，或分組透過腦力激盪等方式進行創意發想，讓學生了解如何運用藝術表達對生活環境的關懷並尋求解決的方法，讓美感能進入生活中，使藝術得以生活化。

3.表演

學習構面	關鍵內涵	十二年國教第三學習階段新增之學習表現	十二年國教第四學習階段教學實施建議
實踐	藝術參與	3-III-2 能了解藝術展演流程，並表現尊重、協調、溝通等能力。	教師可舉一表演藝術作品為例，說明展演的流程，並請學生規劃，學生須依循藝術的規範完成作品。
	生活應用	3-III-5 能透過藝術創作或展演觀察議題，表現人文關懷。	教師可從鑑賞或表演創作活動中和學生討論其中隱含的議題為何？也可請學生思考是否有不同的呈現方式？以提高學生對議題的敏銳度，並展現人文關懷。

(二) 九升十年級銜接分析與建議

1.音樂

學習構面	關鍵內涵	十二年國教第四學習階段新增之學習表現	十二年國教第五學習階段教學實施建議
表現	歌唱演奏	音 1-IV-1 能理解音樂符號並回應指揮，進行歌唱及演奏，展現音樂美感意識。	教師宜引導學生如何在與他人共同唱奏時，養成相互聆聽與協調的技能，並依樂譜符號指示回應指揮，進行歌唱及演奏，以展現音樂美感意識。
	創作展現	音 1-IV-2 能融入傳統、當代或流行音樂的風格，改編樂曲，以表達觀點。	教師可引導學生嘗試運用簡易的曲式創作，鼓勵以傳統、當代或流行音樂的風格，改編樂曲，表達個人創作觀點及理念，體驗音樂的美感。
鑑賞	審美理解	音 2-IV-2 能透過討論，以探究樂曲創作背景與社會文化的關聯及其意義，表達多元觀點。	教師可引導學生探究樂曲內容、創作背景與社會文化的關聯，透過提問、討論、角色扮演、辯論不同方式表達多元觀點。
實踐	生活應用	音 3-IV-2 能運用科技媒體蒐集藝文資訊或聆賞音樂，以培養	教師可設定主題或配合相關單元內容引導學生運用科技媒體與網路資源蒐集資訊或聆賞音樂，以培養自主學習的興趣。

學習構面	關鍵內涵	十二年國教第四學習階段 新增之學習表現	十二年國教第五學習階段教學實施建議
		自主學習音樂的興趣與發展。	

2. 視覺藝術

學習構面	關鍵內涵	十二年國教第四學習階段新增之學習表現	十二年國教第五學習階段教學實施建議
鑑賞	審美感知	視 2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。 視 2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。	1.教師可透過各類或不同方式的藝術鑑賞，讓學生了解藝術在當代社會與藝術世界中的定義與特徵。 2.教師宜擴大以作品為中心的學習主軸，到運用或適當選擇鑑賞、批判藝術的學習經驗來啟發多元表達、陳述多元的觀點。
實踐	藝術參與	視 3-IV-2 能規劃或報導藝術活動，展現對自然環境與社會議題的關懷。	教師宜鼓勵學生規劃或報導藝術活動，例如可策劃班級展覽或校內展覽，主題可選擇班級藝文學習成果、報導校內藝文活動，或以社區自然環境或社會議題為主題，展現對藝文活動、自然環境的關懷，並省思社會重要議題。
	生活應用	視 3-IV-3 能應用設計思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。	教師可鼓勵學生應用設計思考來解決生活中可透過藝術與美感處理的問題，例如生活物件的設計、空間規劃等，進而落實生活美學。

玖 課綱 Q&A

玖、課綱 Q&A

Q1：十二年國教藝術領綱如何體現總綱的自發、互動、共好的理念？

A1：

十二年國教藝術領綱之研擬，包含國民小學到高級中學的五個學習階段，皆將總綱「自發、互動、共好」的理念，轉化為核心素養的具體內涵，再逐次發展為十二年國教藝術領綱。藝術領域核心素養的重點如下：

- (一) 自主行動：鼓勵學生主動參與藝術活動；以設計思考的方式，從使用者的需求出發，發現與解決問題；培育學生具規劃執行藝術與創新應變的能力。
- (二) 溝通互動：運用藝術符號表達情意；使用資訊科技與媒體，進行創作與賞析；強化學生的藝術涵養與美感素養，並能與他人溝通與分享。
- (三) 社會參與：經由藝術參與和實踐，建立人我社會與環境和諧共生的關係，傳承文化與創新藝術，並促進環境關懷與社會發展；在藝術學習過程中，發展適切的人際互動，增進團隊合作與溝通協調的能力；透過藝術發展國際理解、多元文化價值觀與世界和平的胸懷。

綜而言之，十二年國教藝術領綱自「總綱」之核心素養出發，先凝聚本領域核心素養之具體內涵後，再依據「表現、鑑賞、實踐」三個學習構面，發展各教育階段之學習重點。藉由學習重點中對「學習表現」與「學習內容」的描述，引導課程發展、教材編審選用、教學資源整備，與學習評量實施，並配合教學實踐，來體現總綱「自發、互動、共好」的精神。

Q2：十二年國教藝術領綱主要特色為何？與九年一貫「藝術與人文領域」課綱有什麼差異？

A2：

一、十二年國教藝術領綱之研修特色，可從以下幾方面說明：

- (一) 中小學連貫統整

九年一貫課綱重視培養學生擁有帶的走的能力，國民中小學的「基本能力」、「分段能力指標」與普通高級中學的「核心能力」作為課程綱要發展之主軸。本次十二年國教課綱以學用整合，重視學習情境的核心素養為課程發展與實施的主軸。以總綱三面九項核心素養為基礎，藝術領域據以發展本領域各教育階段核心素養，展現藝術教育的理念與目標，並引導學

習重點與實施要點的發展。此外，除了藝術教育本身具有豐富人文涵養外，各領域皆有「人文」的內涵，此次修訂將國民中小學「藝術與人文」與後中教育階段「藝術」領域名稱連貫定為「藝術領域」。

（二）持續精進——在現有的基礎上持續精進

本課程綱要之研擬，除依據「十二年國民基本教育課程綱要總綱」、「十二年國民基本教育課程發展建議書」，以及「十二年國民基本教育課程發展指引」等文件外，並配合總體規劃及特殊需求，以滾動的方式調整修訂，預期在現有藝術教育的基礎，持續精進。

（三）多元共識——參與成員涵容藝術、教育、社會、議題及跨領域別之屬性

為使課綱內容的修訂，能涵容社會多元階層對藝術與社會生活發展的觀點，本修訂委員會乃依「十二年國民基本教育課程研究發展會之領域課程綱要研修小組委員組成及遴聘程序」之規定，邀請各教育階段具教學實務經驗的第一線師長、學術界的師長、議題與跨領域的師長、家長團體、非正式教育體制之藝教相關機構以及民間團體等的師長，共同研議，發展共識，以培育 21 世紀的優質國民為鵠的。

（四）藝教脈動——承前導研究及當代藝術教育脈動為本源

21 世紀的藝術教育在人類文明的發展上，扮演著文化衍傳與開創的獨特角色。為使當前的藝術教育能持續的推動與更新，便有待新課綱的修訂，而修訂的目的，必須能解決現存的問題及因應未來。因此，本課程綱要修訂時，便秉承前導研究的結果為基礎以改善現況外，同時，呼應國家美感教育重點政策，並掌握當代藝術教育發展在科技跨域聯結、生活應用與持久性學習的脈動，以邁向宏觀前景。

（五）專業縱橫——課程內容兼顧連貫、統整及專業性

藝術成為國民的通識素養，無論在感性認知、理性運作、情意態度或習慣養成，都有其系統性專業學習的順序與步驟。因此，在研修的過程，必須考量學生認知發展、多元智能、適性轉銜機制、課程統整策略、議題融入、領域或學科間關係、城鄉普同與差異等因素，強化領域內各科目學習重點的連貫性，以及各科目之間的互聯網絡，以減少各年級間不必要的重複或斷裂。

（六）彈性選擇——課程組織保持多元及彈性

為促成課程科目間的彈性組合，在總節數不減少的情形下，研擬基本排課原則，提供學

校在不同年級規劃修習不同科目的可能，擴充多元選項，以降低每週修習的科目數。此外，為協助學生銜接不同進路之未來發展，增訂加深加廣選修課程的規劃，提供彈性選修的機會。

（七）藝識適性——使學生能建立藝術通識素養之適性發展

現行藝術領域的課程，係以工具性特質的基本能力為導向。至於，十二年國民基本教育則是本於終身學習的宏觀，以學生為學習的主體，強調「自主行動」、「溝通互動」、「社會參與」核心素養的涵育。因此，基於核心素養的具體內涵，系統性的設計規劃各科目的學習表現與學習內容，以建立有助學生適性發展的藝術通識素養。

（八）周延配套——規劃妥適而周延的實施配套

課綱研修內容除學習重點之外，尚包括有助課綱推動的相關配套，其中包含教材編選、教學方法、教學資源與設備、學習評量等項目，並提出教師專業成長、教科書審查、圖儀設備、法令規範等建議。此外，進行各領域/科目重要內涵運作模擬，發展教學與評量的案例、專題探究案例、高中多元選修案例、課綱銜接案例等，以作為學校及教師實施之參考，建構周延可行之配套措施。

二、十二年國教藝術領綱與現行國民中、小學「藝術與人文領域」及普通型高級中學「藝術領域」課綱的差異為：

- （一）核心素養連貫藝術領域課程發展：現行國民中小學課程綱要以基本能力與能力指標，普通型高級中學以「核心能力」之「共同核心能力」及「類別核心能力」發展各學習階段課程；而新課綱重視培養學生能夠依學習情境與問題整合並展現其知學用，更強調學習歷程，因此，以「核心素養」作為連貫各學習階段的課程。
- （二）領域課程架構：新課綱以「學習構面」與「關鍵內涵」組織領域課程架構。統整領域內不同科目之間之共同內涵，引導發展學習表現與學習內容。現行國民中小學藝術與人文領域課綱的架構係以分段能力指標與教材內容組織，高級中學以教材綱要的「主題」組織學習內容，換言之，現行中小學藝術領域課程綱要並未有連貫的領域課程架構。
- （三）回應當代藝術文化趨勢：新課綱強調藝術的生活應用與文化傳承與創新，因此，學習重點納入科技媒體、跨領域展演、創作、環境空間、音像、流行音樂與文化創意產業、音樂感知、設計思考等新元素。
- （四）強調跨領域／科目的統整：新課綱在教材編審中提出：「各教育階段教材每學期至少一個單元採取跨學科、跨領域之主題、議題、專題或現象導向的統整設計；教材發展應

重視藝術與社會文化、藝術與生活環境之統整，強調藝術領域內科目間與跨領域之科際整合，培養學生以藝術解決問題之能力，並注意各學習階段課程的連貫與銜接。」以落實教材與教學統整。

(五)「藝術生活」科之調整：將原「視覺應用藝術」修正為「視覺應用」，聚焦運用設計思考，從「了解」、「發想」、「構思」、「執行」的歷程中，以提升學生鑑賞能力與美感素養；「音樂應用」著重依據地區文化脈絡為課程發展基底，帶領學生從自我生命及在地經驗出發，次而透過科技、環境、音像、產業及跨領域創作，讓音樂與生活有更緊密的應用結合；「表演藝術」增加「表演藝術應用與文化、生活、職涯、公民議題」等具有實踐力的課程設計。

(六)高中加深加廣選修、升學與職涯進路關係(尚未與考招小組達成共識，僅供參考)：選修課程規劃有「表演創作」、「多媒體音樂」、「基本設計」、「新媒體藝術」等四科目之學習重點，可提供學校於規劃整體特色課程之參考，並給予在藝術領域具有潛力的學生加深加廣學習，其學習成效之歷程檔案有助於學生升學及職涯進路選才參採之用。

Q3：九年一貫「藝術與人文」領域為何要更改為「藝術」領域？是否藝術教育不再重視人文涵養？

A3：

十二年國民基本教育包含國民小學、國民中學與高級中學階段，雖然國民中小學階段現稱為「藝術與人文」學習領域，高級中學為「藝術」領域，為了彰顯人文精神與理念展現於各領域中，並持續強化國民中小學課程之連貫與統整與國際接軌，因此，統合三個教育階段為「藝術」領域。

然而，「人文」仍為藝術領域重視的教學內容，藝術領域的基本理念中：在「自發、互動、共好」的理念下，藝術領域課程不但能啟迪學生的藝術潛能和興趣，同時經由藝術的表現、鑑賞與實踐，亦可進一步建立人與自己、人與他人、人與環境之尊重多元、同理關懷、公平正義與永續發展的和諧共生關係，傳承文化與創新藝術。

在藝術領域核心素養中也涵容自主行動、溝通互動與社會參與三面九項的核心素養，彰顯全人教育的理念。藝術課程內容強調適時融入議題，結合藝術領域的基本素養與社會文化的關切。整體而言，經由多元的藝術學習與經驗的累積，涵詠人文以提升其藝術涵養與美感素養。

Q4：為何高級中學維持「美術」科目名稱，而不與國民中小學一致採用「視覺藝術」？

A4：

國家教育研究院在十二年國教藝術領綱修訂之前的前導研究階段，已經就「美術」與「視覺藝術」之科目名稱進行相關研究，進入課程綱要之研修階段後，也就兩名詞之適當性進行長達半年的密切討論。與此同時，高級中學美術學科中心也以公文發送方式進行高中美術教師之問卷調查，高達八成受調教師表達高級中學教育階段應沿用美術科一詞。在經過前述不同階段的研討，以及對高級中學教學實務現場的調查後，最後經由教育部課審會審議確定，高級中學教育階段沿用美術作為科目名稱。

Q5：高級中學藝術生活的特色是甚麼？和現行課綱有何不同？

A5：

「藝術生活」科包含「視覺應用」、「音樂應用」、「表演藝術」等三類生活應用與統整課程，幫助學生培養對生活中各類藝術型態觀察、探索及鑑賞、表達等能力，正是培育未來人才，所必須具備的感知能力。

新課綱將原「視覺應用藝術」修正為「視覺應用」，聚焦運用設計思考，從「了解」、「發想」、「構思」、「執行」的歷程中，以提升學生鑑賞能力與美感素養。「音樂應用」著重依據地區文化脈絡為課程發展基底，帶領學生從自我生命及在地經驗出發，次而透過科技、環境、音像、產業及跨領域創作，讓音樂與生活有更緊密的應用結合。「表演藝術」增加「表演藝術應用與文化、生活、職涯、公民議題」等具有實踐力的課程設計。

Q6：為何高級中學必修沒有表演藝術？表演藝術的課程與教學如何達成十二年連貫之發展與實施？

A6：

此次的十二年國民基本教育藝術領域課綱內容對於高中階段的藝術領域維持科目名稱調整。由於藝術領域的總學分數不變，「表演藝術」課程內容置於藝術生活科，和「視覺應用」、「音樂應用」並列為三類生活應用課程。再由學生依其生涯進路規劃及興趣，可另外選修如：表演創作、多媒體音樂、基本設計、新媒體藝術等科目。其目的在於這類加深加廣的選修科目經課綱與課程設計後，能滿足高中生對於銜接不同進路大學院校教育所做的預備與學習需求。而在選修課程列入「表演創作」，也是期望可以藉此彌補表演藝術學習之不足。除此之外，

高中藝術領域可以跨領域與科目的主題、議題與專題的課程設計，且教材編輯每學期至少一個單元跨科目／領域統整。因此，表演藝術十二年連貫的學習可以在前述課程發展原則下展開與落實。

Q7：藝術領域課綱設計如何滿足學生不同的藝術學習需求以達成適性學習？

A7：

十二年國教藝術領綱呼應總綱彈性活力與多元適性的特色，領綱設計強調提升藝術的學習動機與強化學生適性發展。課程規劃的彈性活力方面，學校可以結合願景及資源發展藝術相關學習的辦學特色。在國民中小學階段「彈性學習課程」，學校可規劃辦理全校性、全年級或班群活動，落實學校本位及特色課程。高中教育階段可規劃「校訂必修」、「彈性學習時間」、「專題、實作及探索課程」及更多的選修空間，提供學校發展特色、學生自主學習的機會。

課程規劃的多元適性方面，為培養學生藝術的核心素養與提升學習興趣，在國民中小學階段，學校可以規劃藝術統整性主題/專題/議題探究課程、開設藝術相關社團活動、鼓勵學生自主學習等，提供具有藝術性向與興趣的學生，深化豐富的藝術學習經驗；在高級中學教育階段，藝術領綱設計藝術跨科目/領域專題實作取向的加深加廣選修課程（表演創作、基本設計、多媒體音樂、新媒體藝術），提供希望進入大專院校相關學群，以及對於藝術有興趣的學生選讀。透過部定與校訂、必修與選修之課程組合，強化跨領域/科目專題、實作（實驗）及探索體驗、職涯試探等藝術學習，提供學生更多適性學習的空間與機會。

Q8：藝術領域如何進行課程發展與教學實施才能培養學生的核心素養以及達成表現、鑑賞與實踐的課程目標？

A8：

藝術領域之課程發展與教學實施應以「素養導向」的方式，掌握藝術領域核心素養與學習重點的精神，以學習表現、學習內容為經緯，善用多元教學方法，落實「思考與問題解決」、強化「體驗與實踐」、運用「資訊與科技」進行多元創新課程課設計。未來於教學實踐時，教師依據教育階段選擇與設定學生在藝術領域表現、鑑賞與實踐等學習構面的關鍵內涵，並以學生的起點行為與學校的情境為基礎，依據順序性、繼續性與統整性的原則組織學習內容。透過藝術教師自身的專業學識與教學經驗，選擇合適的教材與教學方法，並且實施重視學習歷程的多元評量方法以回饋學生的學習成果，進而檢視課程目標的設定與評估教師的教學成

效。

Q9：十二年國民基本教育藝術領域課程綱要如何融入議題？

A9：

十二年國教各領綱研修過程中，透過與跨領域小組議題工作圈的協作，各領域（包含藝術領域）可從總綱十九項議題中，選擇適切相關議題進行融入，達成領綱「學習重點」與議題「學習主題和實質內涵」的呼應，此可同時參閱各領綱附錄二：議題適切融入領域課程綱要，以做為課程設計、教材編審與教學實施的參考。

藝術領域在基本理念與核心素養融入「尊重多元」、「同理關懷」、「公平正義」、「永續發展」四項議題的核心價值，並於學習重點中將議題的實質內涵適切融入各科的學習表現與學習內容；此外，在實施要點中，明確的提示教師在教材編選應結合重要議題如性別平等、人權、環境、海洋教育等議題，並適時增補各類議題，於教學上營造適合該階段的學習情境，以及多元的學習方式，讓學生覺察生活環境中的各項議題，並培養透過藝術解決問題的能力。

Q10：十二年國教藝術領綱在國民中小學與高級中學教育階段的學習如何連貫與銜接？

A10：

藝術領域各教育階段的課程設計，依據學生身心發展及社會需求，分為五個學習階段的學習內容，同時以三面九項的核心素養，透過階段性與連結性的設計，來確保學生學習能力的循序連貫，並在表現、鑑賞與實踐的學習構面下，循序漸進地發展學習重點，以維持各教育階段間學習的連貫與銜接。

此外，以表現、鑑賞與實踐學習構面為領域課程架構，連貫組織國民中小學課程發展。領域內各科在共同的學習構面下，發展關鍵內涵以及學習重點。國民小學，三年級到九年級為藝術領域課程每週三節，包含音樂、視覺藝術及表演藝術之學習內容。十年級到十二年級為音樂、美術、藝術生活三科目，共計 10 學分，各校可依學生及學校發展安排於不同年段，每類課程至少修習 2 學分，其中藝術生活科又包含有視覺應用、音樂應用及表演藝術等三類。

Q11：配合十二年國教藝術領綱的實施，學校教師與行政人員需要的增能有哪些？

A11：

學校教師與行政人員須了解各教育階段藝術領域核心素養的內涵及其如何轉化應用在課

堂教學中與學校相關活動中。藝術領綱之落實需要行政人員在課務方面的支持，因此，行政人員需依據學校規模，師資條件等，在減少學生每週學習科目數並促成教師共同備課與協同教學前提下，安排課務，並解決排課問題；此外，行政人員能夠引入並整合資源協助教師了解與實施新課綱；並對藝文課程所需的空間設備能有充分的認知。藝術領綱之落實需要教師能夠掌握新課綱內涵，並了解「實施要點」中所羅列的課程發展、教材編選、教學實施、教學資源與學習評量等內涵，加強理解與鼓勵嘗試轉化實踐。

Q12：配合十二年國教藝術領綱的實施，學校如何盤點與準備好相關的教學設備？

A12：

根據「實施要點」，學校可依據以下幾點進行課程實施的教學設備與資源的盤點與準備：

- (一) 建置學習場域：學校應逐年依教學實際需求建置與充實藝術領域專科教室、相關藝文展演空間、圖書教具等；如為新建校舍，宜設計多功能藝教館。
- (二) 充實教學資源：學校應有計畫性擴充並維護相關軟硬體設施，積極充實相關圖書、視聽資料、電子書等各種教學媒材，支持學生自主學習。
- (三) 整合各項資源：教師宜設計各類教具，提供教學使用；妥善利用社區資源或民間資源、社會文化資產、自然資源及相關創意產業，並結合各式場館空間和經費等進行校外學習體驗，拓展學生藝術視野，提供學生觀摩學習的機會。
- (四) 善用網路平臺：教師可連結或建構藝術領域教學之網路平臺，提供學生自主學習及相互觀摩的機會。

Q13：如何規劃與進行素養導向的藝術領域學習的評量？

A13：

藝術領域學習評量重視學習的歷程與情境，將藝術知識、表現過程與完成作品整合於生活實踐中。因此，於真實情境中評量藝術學習更為重要。教師規劃學習評量時應考量以下原則：

- (一) 關注素養：學習評量應能協助學生發展本領域之核心素養。因此，評量規準與方法應重視自發、互動與共好的學習歷程表現、整合應用、興趣啟發、以及情境化實踐等。
- (二) 多元方法：基於現代藝術活動多樣化與媒材多元的特質，學習評量應採多元方法，除

了學生自我評定，亦可採用同儕互評、學習歷程檔案評量、實作評量、學習心得紀錄或報告、作品集、示範、展演、軼事紀錄、鑑賞等。此外，強調質與量的多元呈現，包括時機的多元、情境的多元或評量策略的多元等。

- (三) 學習支持：學習評量應能適時、明確、持續不斷地提供學生了解藝術學習狀況。教師可以與學生共同討論評量規準，運用學習日誌、晤談、分組合作評量以及觀察法等，了解學習狀況，並且提供回饋以協助學生提升學習策略與興趣。

Q14：如何評量學生在鑑賞與實踐面向的學習改變？

A14：

學生的學習改變包括認知、情意與技能等面向，應以多元評量策略來觀察以及評量學生在鑑賞與實踐面向上的學習改變。在實施時，依據鑑賞與實踐面向的學習表現與學習內容，擬訂評量策略與評量規準，以檢核學生學習成效。由於藝術領域學習的彈性特質，教師可以透過質性觀察的方式了解、記錄學生的學習表現，著重對學生學習之共時性與歷時性的評量，觀察與記錄學生在鑑賞與實踐面向上能力的累積，以及學習的改變。

Q15：「傳統藝術文化資產」在藝術領域課程綱要中的規劃為何？

A15：

藝術領綱在各學習階段的學習重點與實施要點皆重視文化資產保存相關議題，如傳統藝術、傳統音樂、傳統藝師、藝術薪傳、在地及各族群藝文活動等，提供了「傳統藝術文化資產」融入藝術領域課程更多可能性。有關藝術領域與文化資產保存相關的內容整理如下：

(一) 學習重點：

- 1.音樂：「音 A-II-1 器樂曲與聲樂曲，如：獨奏曲、臺灣歌謠、藝術歌曲，以及樂曲之創作背景或歌詞內涵」；「音 A-III-1 器樂曲與聲樂曲，如：各國民謠、本土與傳統音樂、古典與流行音樂等，以及樂曲之作曲家、演奏者、傳統藝師與創作背景」；「音 A-IV-1 器樂曲與聲樂曲，如：傳統戲曲、音樂劇、世界音樂、電影配樂等多元風格之樂曲。各種音樂展演形式，以及樂曲之作曲家、音樂表演團體與創作背景」；「音 P-V-2 文化資產保存與全球藝術文化相關議題*」。
- 2.視覺藝術：「視 1-IV-4 能透過議題創作，表達對生活環境及社會文化的理解」；「視 A-IV

-3 在地及各族群藝術、全球藝術」；「視 P-IV-1 公共藝術、在地及各族群藝文活動、藝術薪傳」。

3.美術：「美 P-V-1 藝術組織與機構、文化資產、在地及各族群藝文活動」。

4.表演藝術：「表 A-IV-1 表演藝術與生活美學、在地文化及特定場域的演出連結」；「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」。

5.藝術生活：「藝 3-V-1 能認識文化資產，豐富藝術生活」；「演 A-V-3 表演藝術家與團體、傳統藝術、藝術行政、劇場形式及相關技術配置」；「藝 P-V-6 表演藝術應用於生活、職涯、傳統文化與公民議題。*」

(二) 實施要點/二、教材編選/ (一) 研發與應用

1.共通原則：(5) 教材編選應連結其他領域/科目，重視臺灣在地藝術與各族群藝術，兼顧傳統藝術文化資產與當代藝術文化，兼及在地特性及學校特色，活用不同形態文化資產，引導學生體驗藝術與文化。

2.區域/學校特色教材研發：

(1) 地方政府與學校可以考量區域特色，以及學生的能力、需要、興趣、生活經驗、文化特質、人力與物力資源等條件，調整或發展區域或校本的藝術教材。

(2) 教師應視學生需求與社區特色，自編或選擇多元而適切的教學資源，豐富學生藝術學習經驗。

Q16：「電影」在藝術領域課程綱要中的規劃為何？

A16：

十二年國教藝術領綱相當重視文化陶養，並呼應文創與數位科技趨勢中電影之學習。十二年國教藝術領綱中與「電影」相關之內容如下：

(一) 學習重點：

1.音樂：「音 A-IV-1 器樂曲與聲樂曲，如：傳統戲曲、音樂劇、世界音樂、電影配樂等多元風格之樂曲。各種音樂展演形式，以及樂曲之作曲家、音樂表演團體與創作背景或歌詞內涵。」

2.視覺藝術/美術：「1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題」；「視 1-IV-3 能使用數

位及影音媒體，表達創作意念」；「美 1-V-3 能運用數位及影音媒體，進行創作表現」。以上皆有涵蓋電影領域的相關元素。未來於編制相關說明資料時，將註記以上學習內容與電影藝術的關連性。

3.表演藝術：表演藝術的特殊性係以「人」為主體，重視引導者與參與者在同一時間與地點同步交流的藝術。如「表 P-II-3 廣播、影視與舞臺等媒介」；「表 P-III-3 展演訊息、評論、影音資料」；「表 P-IV-3 影片製作、媒體應用、電腦與行動裝置相關應用程式」均有提及結合科技媒體（含電影藝術）傳達與保存表演藝術訊息。

4.藝術生活：「藝 A-V-3 音樂與音像藝術」；「藝 A-V-4 音樂與環境空間*」皆適切融入電影學習的相關元素。

（二）實施要點/二、教材編選/（一）研發與應用/2.區域/學校特色教材研發：

1.地方政府與學校可以考量區域特色，以及學生的能力、需要、興趣、生活經驗、文化特質、人力與物力資源等條件，調整或發展區域或校本的藝術教材。

2.教師應視學生需求與社區特色，自編或選擇多元而適切的教學資源，豐富學生藝術學習經驗。

Q17：「臺灣傳統戲曲」在藝術領域課程綱要中的規劃為何？

A17：

臺灣傳統戲曲融合音樂、美術、工藝、舞蹈及文學等多項藝術，是常民生活的一部份，對於群眾的集體記憶與民間文化的傳承有相當大的助益，是一種無形的文化資產。為推廣並傳承臺灣傳統戲曲之美，十二年國教藝術領綱重視「臺灣傳統戲曲」的學習，規劃相關的學習重點，臚列如下：

（一）學習重點：

1.音樂：「音 A-III-1 器樂曲與聲樂曲，如：各國民謠、本土與傳統音樂、古典與流行音樂等，以及樂曲之作曲家、演奏者、傳統藝師與創作背景」；「音 A-IV-1 器樂曲與聲樂曲，如：傳統戲曲、音樂劇、世界音樂、電影配樂等多元風格之樂曲。各種音樂展演形式，以及樂曲之作曲家、音樂表演團體與創作背景」；「音 P-V-2 文化資產保存與全球藝術文化相關議題*」。

- 2.視覺藝術/美術：「視 1-IV-4 能透過議題創作，表達對生活環境及社會文化的理解」；「視 A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術」；「視 P-IV-1 公共藝術、在地及各族群藝文活動、藝術薪傳」；「美 P-V-1 藝術組織與機構、文化資產、在地及各族群藝文活動」。
- 3.表演藝術：「表 A-IV-1 表演藝術與生活美學、在地文化及特定場域的演出連結」；「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」。
- 4.藝術生活：「藝 3-V-1 能認識文化資產，豐富藝術生活」；「演 A-V-3 表演藝術家與團體、傳統藝術、藝術行政、劇場形式及相關技術配置」；「藝 P-V-6 表演藝術應用於生活、職涯、傳統文化與公民議題。*」

(二) 實施要點/二、教材編選/ (一) 研發與應用

- 1.共通原則：(5) 教材編選應連結其他領域/科目，重視臺灣在地藝術與各族群藝術，兼顧傳統藝術文化資產與當代藝術文化，兼及在地特性及學校特色，活用不同形態文化資產，引導學生體驗藝術與文化。
- 2.區域/學校特色教材研發：
 - (1) 地方政府與學校可以考量區域特色，以及學生的能力、需要、興趣、生活經驗、文化特質、人力與物力資源等條件，調整或發展區域或校本的藝術教材。
 - (2) 教師應視學生需求與社區特色，自編或選擇多元而適切的教學資源，豐富學生藝術學習經驗。

Q18：「流行音樂」學習內容如何納入藝術領域課綱？

A18：

意指留聲機發明後運用錄音技術，透過媒體廣傳的通俗音樂，重視包裝與行銷，常以商品形式宣傳，反映當時社會背景與氛圍，受到大眾的接受與喜愛。本次藝術領綱重視「流行音樂」，有別於時代的共通性，呈現音樂創新與多元的樣貌。十二年國教藝術領綱相關規劃說明如下：

(一) 學習重點：

- 1.音樂：「音 A-III-1 器樂曲與聲樂曲，如：各國民謠、本土與傳統音樂、古典與流行音樂等，以及樂曲之作曲家、演奏者、傳統藝師與創作背景」；「音 1-IV-2 能融入傳統、當代

或流行音樂的風格，改編樂曲，以表達觀點。」。

2.藝術生活：「藝 P-V-3 流行音樂與創意產業。」。

(二) 實施要點/二、教材編選/ (二) 各科目教材之編選原則：

教材應含括各樂種與曲式、各時代與風格之代表作品，重視臺灣在地音樂與各族群音樂，並自學生生活經驗取材，與當代議題或跨領域/科目相結合。普通型高級中等學校教育階段選材，除延續國民中學外，更強調廣納多元風格，同時鼓勵學生作品之發表與欣賞，展現個人或團體之音樂學習成果，並能接觸音樂工作者，了解音樂在社會的角色與功能。

Q19：普通型高級中等學校（第五學習階段）加深加廣選修如何開課？

A19：

藝術領域加深加廣選修課程包含「表演創作」2 學分、「多媒體音樂」2 學分、「新媒體藝術」1 學分、「基本設計」1 學分。加深加廣選修是滿足銜接不同進路大學院校教育之預備。學校應視發展特色、藝術領域教師專長及學校設備等全盤考量，經學校課程發展委員會通過後開設，並由學生依其生涯進路規劃及興趣選修。

本於學校本位課程發展之精神，「表演創作」與「多媒體音樂」各為 2 學分開課方式；「新媒體藝術」與「基本設計」基本時數為 1 學分，可擇一學期 1 學分或兩門科目採上下學期對開方式開設。若需連續排課，可透過 1+1 組合連續排課方式同時開設「新媒體藝術」與「基本設計」，或以隔週對開連排方式開設，授課教師再衡酌課程內容作適當配置。

附錄一 藝術領域各科整體特色 與新舊課綱差異之說明

附錄一：藝術領域各科整體特色與新舊課綱差異之說明

一、課程架構

（一）音樂

十二年國教課綱以「學習構面」和「關鍵內涵」組織整體藝術領域課程架構，並統整不同科目之間之共同內涵，據以發展學習表現和學習內容；九年一貫課綱係以「分段能力指標」統整藝術與人文學習領域課程架構，並以「教材內容」提供教師設計課程或進行教學之具體教材指引高中；高中 99 課綱則以音樂教材綱要的四項「主題」組織學習內容。

（二）視覺藝術

整合九年一貫課綱與高中 99 課綱為各教育階段都具一致性、持續性課程內涵發展的視覺藝術基本活動：表現、鑑賞與實踐成為三個學習構面。各個構面再以涵蓋視覺藝術學習的基礎觀念與核心技能為關鍵內涵。這些關鍵內涵依次為：視覺探索、媒介技能、創作展現、審美感知、審美理解、藝術參與以及生活應用。四個學習階段的教學因而都在相同的框架下，從事相同類型視覺藝術活動的學習，並逐步發展視覺藝術在創作表意、欣賞理解、以及生活美感上的成長。課程的內容不再以媒材或的特定的藝術事實、知識、或媒材技術為界限，而是採用具比較寬廣與上位的觀念、想法、理念、或知識叢集來規範。

小學低年級生活課程是第二學習階段的基礎，教師可參考生活課程手冊（p.83）了解第一學習階段之藝術相關學習經驗。新課綱在高中階段統一高中 99 課綱的三階段成一個階段，但在學習內容上，除了星號之外，皆為基本必修的內容。新課綱在教學內容上是以學生為中心來思考，而不是以教學者為中心來選擇。例如，色彩的學習安排是從探索環境的色彩感受特性，以至於色彩與視覺造形的應用；在視覺藝術元素的學習上，是由空間環境的探索，到理解造形與視覺符號以迄形式原理的學習。連續性、發展性、階段性、以及銜接性是課程架構的基本。藝術知識與媒材技能是由簡到難、由淺到深、由基礎到應用，以及由基本核心智能到社群生活的連結。

（三）表演藝術

新課綱以「學習構面」和「關鍵內涵」組織整體藝術領域課程架構，並統整不同藝術科目之間之共同內涵，據以發展學習表現和學習內容九年一貫。課綱係以「分段能力指標」統整藝術與人文學習領域課程架構，並以「教材內容」提供教師設計課程或進行教學之具體教

材指引。

學習重點依各類藝術的表現形式、展演技能和媒材的個殊性，因此將學習構面分別以不同的「關鍵內涵」呈現。表演藝術在「表現」學習構面，劃分為「表演元素」和「創作展現」兩項不同的表演藝術表現特質；「鑑賞」學習構面，劃分為「審美感知」和「審美理解」兩項不同的表演藝術鑑賞特質；「實踐」學習構面，則劃分為「藝術參與」和「生活應用」兩項不同的表演藝術實踐特質。

（四）藝術生活

十二年國教課綱的學習類別，將高中 99 課綱「視覺應用藝術」調整為「視覺應用」，以「設計」知能的學習與生活應用為課程的核心。「音樂應用藝術」名稱精簡為「音樂應用」，以音樂與生活的關聯應用為主體。「表演藝術」名稱則維持不變，著重個人基本能力的開發，並能具體應用於不同的表演形式，積極參與和連結社會文化的活動。

「藝術生活」科包含三類學習內容，學校可視教師專長學生的需求、空間設備等條件實施。十二年國教課綱以「學習構面」和「關鍵內涵」組織整體藝術領域課程架構。並統整不同藝術科目之間共同內涵，據以發展學習表現和學習內容；九年一貫課綱係以「分段能力指標」統整藝術與人文學習領域課程架構，並以「教材內容」提供教師設計課程或進行教學之具體教材指引。高中 99 課綱則以音樂教材綱要的四項「主題」組織學習內容。

二、學習重點

（一）音樂

新課綱的第二、第三學習階段以合科敘寫，第四、第五學習階段採分科敘寫，學習重點依各類藝術的表現形式、展演技能和媒材的個殊性，因將藝術領綱的「表現」學習構面分別以不同的「關鍵內涵」呈現，如：音樂劃分為「歌唱演奏」和「創作展現」兩項不同的音樂表現特質，「鑑賞」劃分為「審美感知」和「審美理解」，「實踐」之關鍵內涵則為「藝術參與」和「生活應用」。

九年一貫課綱以統整方式敘寫藝術與人文學習領域各階段的「分段能力指標」，其中沒有具體規範音樂的表現能力，和音樂學科的特質。「教材內容」以「表現試探」、「基本概念」、「藝術與歷史文化」、「藝術與生活」做為各類藝術之統整內涵。高中 99 課綱以單科敘寫，音樂課程目標依認知、技能、情意的順序排列，並以教師觀點分別敘述。強調培養學生的音樂

基本知能，創作和展演技能，以及音樂鑑賞能力，以豐富生活和傳承文化。

十二年國教課綱的學習重點由「學習表現」與「學習內容」兩個向度組成，「學習表現」以學生為中心，呈現藝術領域的認知、技能和情意的學習展現；「學習內容」則涵蓋各藝術科目的重要概念、原理原則、技能、態度與後設認知等知識，此外學習重點重視與藝術領域核心素養之間的呼應，強調藝術科目與跨領域之科際整合。

九年一貫課綱強調課程統整，僅在附錄「教材內容」提示音樂、視覺藝術和表演藝術之分科教材與教法。音樂之「教材內容」，提供選擇性的音樂教材內容，並未涵蓋完整與連貫的課程內容。高中 99 課綱主要依循傳統的音樂課程標準架構，以教材綱要的四項主題，審美與欣賞、歌唱與演奏、即興與創作、音樂知識與練習，做為發展教材內容的範圍。

新課綱的「學習內容」提供達成「學習表現」的重要概念、原理原則、技能、態度與後設認知等知識。音樂科的「學習內容」以音樂概念發展為中心，分階段羅列循序漸進的音樂概念，並將內容依各學習階段加深加廣，成為十二年連貫發展的課程。

（二）視覺藝術

在國民小學階段的學習內容，是屬於建立基礎、擴大視覺藝術視野的智能。在國民中學階段，開始在環境、社區、與文化的場域中，探索視覺藝術的意涵，並新增了具合作學習意涵的策展與決解問題的能力。在高中階段，則於前面階段的基礎上新增數位媒體、影音、以及文化創意等當代在藝術活動的新潮流。新課綱的學習表現，是強調同一階段學習內容與關鍵內涵的橫向關聯。從縱向的不同階段學習表現結果來看，學習表現能力依序的發展為：觀察、探索、發現、感受、構思、嘗試、使用、表達，到高中的運用、分析、省思。

（三）表演藝術

新課綱的學習重點，由「學習表現」與「學習內容」兩個向度組成。「學習表現」以學生為中心，呈現藝術科目的認知、技能和情意的學生學習能力展現；「學習內容」則涵蓋表演藝術科目的重要概念、原理原則、技能、態度與後設認知等知識傳授。此外，學習重點重視與藝術領域核心素養之間的呼應，強調藝術科目與跨領域之科際整合。

新課綱的「學習內容」提供達成「學習表現」的重要概念、原理原則、技能、態度與後設認知等知識。表演藝術的「學習內容」，以戲劇、劇場、舞蹈與傳統戲曲基本概念發展為中心，分階段羅列循序漸進的表演藝術概念，並將內容依各學習階段加深加廣，成為一貫的課程。

(四) 藝術生活

十二年國教課綱依據「學習構面」及「關鍵內涵」相互對應發展出「學習表現」。「學習表現」係以「多元感知」、「探究思考」、「審美判斷」、「創作展現」及「團隊合作」等為發展基礎，並且可以被評估檢核，較高中 99 課綱的核心能力更具體、明確。

「學習內容」除了標示「*」者，2 學分之基礎發展，皆為基礎的學習，應納入「藝術生活」必修 2 學分的課程裡。為符應新課綱之課程目標「表現」、「鑑賞」及「實踐」等學習構面與相對應的「關鍵內涵」(三類之「關鍵內涵」均統一在「應用基礎」、「審美感知」、「審美理解」、「藝術參與」、「生活應用」等五項度)，將高中 99 課綱「主要內容」項目，精簡為新課綱中具體明確的「學習內容」，有利於學生學習、教師教學及編選教材的參考。

三、實施要點

(一) 音樂

新課綱沒有呈現第一階段的藝術課程內容，雖然研修的過程是從第一階段開始規劃，僅提供生活課程委員參考；九年一貫課綱的「分段能力指標」和「教材內容」都包含第一階段的內容，不過沒有強制性高中；高中 99 課綱只限高中階段之課程內容。

新課綱的教材編選強調取自於生活，應用於生活的特性，除了訂定藝術領域教材研發的共通原則，並提示區域或學校特色教材研發的重要。在領域教材之後，則提供各科目（含音樂）教材之編選原則。

(二) 視覺藝術

新課綱的學習表現敘述了各階段預期的學習結果，也就是學習評量的依據。這些學習結果，是以具體行為或應展現的視覺藝術能力為描述方式。例如，國民小學階段偏重探索、使用、試探、欣賞與參與等藝術活動。在國民中學階段，開始擴大到多元觀點與多元媒材的學習，以及在生活中情境中的問題解決等表現。在高中階段，則更進一步地強調展現創新、跨領域知識及技能的整合。為順應世界藝術活動與教育的發展，從小學起，即新增設計思考、社區藝術、流行文化、視覺文化、藝術檔案、策展、跨領域專題、文化創意等學習內容。

(三) 表演藝術

新課綱沒有呈現第一階段的藝術課程內容，雖然研修的過程是從第一階段開始規劃，提供生活課程委員參考；九年一貫課綱的「分段能力指標」和「教材內容」也包含第一階段的

內容，不過沒有強制性。

九年一貫課綱以統整方式敘寫藝術與人文學習領域各階段的「分段能力指標」，其中沒有具體規範表演藝術的表現能力。「教材內容」以「表現試探」、「基本概念」、「藝術與歷史文化」、「藝術與生活」做為各類藝術之統整內涵。高中 99 課綱以單科敘寫，表演藝術課程目標依認知、技能、情意的順序排列，並以教師觀點分別敘述。強調培養學生的表演藝術基本知能，創作和展演技能，表演藝術鑑賞，以及生活應用之能力，以豐富生活和傳承文化。

九年一貫課綱強調課程統整，僅在附錄「教材內容」提示音樂、視覺藝術和表演藝術之分科教材與教法。表演藝術之「教材內容」，提供選擇性的表演藝術教材內容，以涵蓋完整與連貫的課程內容。

（四）藝術生活

新課綱的實施要點於「教材編選」中強調教材取自於生活，也應用於生活。教師可研發與彙編多元適切的素養導向教材，以累積教學資源。在「藝術生活」教材之編選原則裡，特別說明應掌握的要點有三：1.教材之編選應著重在藝術對生活的意義與價值。2.教材中所需之作品實例，應兼顧硬體文化資產（如建築、寺廟、古蹟等）與軟體文化資產（如音樂、戲劇等）等，並可因應地區、學校與學生之特性及需求而擇用。3.各類教材之賞析、實作或展演宜由淺入深，結合電腦科技應用。教材之選擇應兼顧地區特性及學生特質，選取代表性藝術家，介紹其作品及其與生活的相關性。

四、普通型高級中等學校加深加廣選修課程

選修課程可依學生生涯進路與興趣自主選擇領域/科目之課程修習。高中 99 課綱選修課程「藝術與人文類」未訂出科目名稱及內容，而十二年國教新課綱部定選修課程「藝術領域」，則規劃加深加廣選修，訂有：「表演創作」、「多媒體音樂」、「基本設計」、「新媒體藝術」等四科目，每科目至少開設 2 學分，以提供學校參酌開設。

（一）「表演創作」，為提升與深化學生對於戲劇、舞蹈和劇場創作及探究的能力。透過觀察與模仿，運用身體與聲音嘗試結合生活時事、融入相關議題，進行獨自或集體創作演出，並具有分析表演藝術作品之技能，提出個人的表演感知與美感論述。此課程不僅符合當代表演藝術之發展潮流，也能為有意申請大學表演藝術相關科系之學生先做興趣試探與實務工作之準備。

- (二)「多媒體音樂」，提供探索與創作音樂的學習機會與展現形式。透過數位科技，將音樂與多種媒體元素，如文字、聲音、影像與動畫等其他藝術之整合創作，以呈現多元的音樂表現模式，並增進多媒體音樂創作與展演的實作經驗。
- (三)「基本設計」，為提供學習對事物美感的鑑賞、設計思考方法與創意的啟發。學習內容則從生活中體察、理解設計的實用價值，應用設計的基本原理發現設計的美，提升對造形感覺與表現能力，以做為設計應用之學習試探及選擇符合自己能力、興趣的升學進路。
- (四)「新媒體藝術」，引領學生認識當代的數位文化，從藝術的多元面向分析與詮釋新媒體藝術的創作美學，並嘗試以數位硬體與軟體操作完成跨學科之藝術創作，以提升數位生活的藝術美感。

附錄二 藝術領域各教育階段各科 學習重點新舊差異說明

附錄二：藝術領域各教育階段各科學習重點新舊差異說明

(一) 各教育階段各科學習表現差異說明對照表

1. 國民小學

(1) 藝術領域：音樂

學習階段	十二年國教藝術領綱			九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
第二學習階段	表現	歌唱演奏	1-II-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，建立與展現歌唱及演奏的基本技巧。	探索與表現	1-2-1 探索各種媒體、技法與形式，了解不同創作要素的效果與差異，以方便進行藝術創作活動。	新課綱明確指出音樂表現的範疇為歌唱、演奏和創作。「表現」學習構面分成「歌唱演奏」和「創作展現」兩項關鍵內涵。 「歌唱演奏」關鍵內涵之學習表現含歌唱和演奏技巧的展現，強調可透過歌唱和演奏的學習過程，建立基礎的表現技巧。 「創作展現」關鍵內涵之學習表現提示音樂創作的認知、技能、情意等面向。新課綱強調學習的過程，和音樂概念的建立。學習表現從第二學習階段開始，特別提示從基本技巧和簡易的即興創作學習，音樂元素的學習強調透過感知和探索的
		創作展現	1-II-5 能依據引導，感知與探索音樂元素，嘗試簡易的即興，展現對創作的興趣。		1-2-2 嘗試以視覺、聽覺及動覺的藝術創作形式，表達豐富的想像與創作力。 1-2-3 參與藝術創作活動，能用自己的符號記錄所獲得的知識、技法的特性及心中的感受。 1-2-4 運用視覺、聽覺、動覺的創作要素，從事展演活動，呈現個人感受與想法。	

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
						方式，以啟發學生的興趣，培養對周遭聲響的敏銳度。九年一貫課綱的「符號記錄能力」延後至第三學習階段。
第二學習階段	鑑賞	審美感知	2-II-1 能使用音樂語彙、肢體等多元方式，回應聆聽的感受。	審美與理解	2-2-7 相互欣賞同儕間視覺、聽覺、動覺的藝術作品，並能描述個人感受及對他人創作的見解。	新課綱明確規範「鑑賞」的學習應從認知、技能、情意三個面向進行。將學習構面分成「審美感知」和「審美理解」兩項關鍵內涵。 「審美感知」關鍵內涵的學習表現強調以多元的方式回應欣賞的感受，這是鑑賞教學活動重要的一環，也是新增的內容。 「審美理解」關鍵內涵強調作品與文化，以及生活的關聯，延續並簡化九年一貫課綱「審美與理解」課程目標的內涵，強調認識並了解樂曲的創作背景和生活的連結。
		審美理解	2-II-4 能認識與描述樂曲創作背景，體會音樂與生活的關聯。		2-2-8 經由參與地方性藝文活動，了解自己社區、家鄉內的藝術文化內涵。 2-2-9 蒐集有關生活周遭鄉土文物或傳統藝術、生活藝術等藝文資料，並嘗試解釋其特色及背景。	
第二	實踐	藝術	3-II-1 能樂於參與各類藝	實踐	3-2-10 認識社區內的生活藝術，並選擇自	「實踐」學習構面分成「藝術參與」和「生活

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
學習階段		參與	術活動，探索自己的藝術興趣與能力，並展現欣賞禮儀。	與應用	己喜愛的方式，在生活中實行。 3-2-11 運用藝術創作活動及作品，美化生活環境和個人心靈。 3-2-12 透過觀賞與討論，認識本國藝術，尊重先人所締造的各種藝術成果。 3-2-13 觀賞藝術展演活動時，能表現應有的禮貌與態度，並透過欣賞轉化個人情感。	應用」關鍵內涵，除強調親自參與活動和探索個人的興趣和能力之外，並了解如何為不同場域選擇合適的音樂，以養成美感素養。 新課綱保留九年一貫課綱在此構面的內涵，文字精簡化，不再規範參與的行為，而是強調學生主動學習的態度和選擇音樂的能力。
第三學習階段	表現	歌唱演奏	1-Ⅲ-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏，以表達情感。	探索與表現	1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。 1-3-2 構思藝術創作的主题與內容，選擇適當的媒體、技法，完成有規劃、有感情及思想的創作。 1-3-3 嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。 1-3-4 透過集體創作方	新課綱具體描述音樂表現的範疇為歌唱、演奏和創作。 「表現」學習構面延續第二學習階段，開始學習歌唱、演奏和創作的基礎技能，進而表達個人的情感與想法。 「創作展現」關鍵內涵之學習表現新增簡易創作的記譜法，含圖形譜、簡譜、五線譜等。
		創作展現	1-Ⅲ-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。			

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
					式，完成與他人合作的藝術作品。 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。	
第三學習階段	鑑賞	審美感知	2-III-1 能使用適當的音樂語彙，描述各類音樂作品及唱奏表現，以分享美感經驗。	審美與理解	2-3-6 透過分析、描述、討論等方式，辨認自然物、人造物與藝術品的特徵及要素。 2-3-7 認識環境與生活的關係，反思環境對藝術表現的影響。 2-3-8 使用適當的視覺、聽覺、動覺藝術用語，說明自己和他人作品的特徵和價值。 2-3-9 透過討論、分析、判斷等方式，表達自己對藝術創作的審美經驗與見解。 2-3-10 參與藝文活動，記錄、比較不同文化所呈現的特色及文化背景。	新課綱的「鑑賞」構面延續第二學習階段，學習表現的層面逐步加深加廣，表現的能力從「回應聆聽的感受」提升至「描述各類音樂作品及唱奏表現」，並能分享美感經驗。 「審美感知」關鍵內涵的學習表現中新增音樂語彙，配合循序漸進的音樂元素等概念，建立學生欣賞和表達的能力。 「審美理解」強調音樂與文化的關聯，尤其是作曲家和作品所呈現的不同文化背景和特色，比九年一貫課綱更加重視這項表現。
		審美理解	2-III-4 能探索樂曲創作背景與生活的關聯，並表達自我觀點，以體認音樂的藝術價值。			
第	實	藝	3-III-1	實	2-3-10 參與藝文活動，	新課綱的「藝術參

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
三 學 習 階 段	踐	術 參 與	能參與、記錄各類藝術活動，進而覺察在地及全球藝術文化。	踐 與 應 用	記錄、比較不同文化所呈現的特色及文化背景。	與」關鍵內涵在第三學習階段從在地文化至全球藝術文化，拓展參與的場域是配合國際潮流新增的部分。此階段並增加紀錄活動，加深對文化的認識。「記錄」的表現能力在九年一貫課程是屬於「審美與理解」的課程目標內涵，在新課綱則轉換成「實踐」的內涵。
		生 活 應 用	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。		3-3-11 以正確的觀念和態度，欣賞各類型的藝術展演活動。 3-3-12 運用科技及各種方式蒐集、分類不同之藝文資訊，並養成習慣。 3-3-13 運用學習累積的藝術知能，設計、規劃並進行美化或改造生活空間。 3-3-14 選擇主題，探求並收藏一、二種生活環境中喜愛的藝術小品，如：純藝術、商業藝術、生活藝術、民俗藝術、傳統藝術等作為日常生活的愛好。	

(2) 藝術領域：視覺藝術

學習階段	十二年國教藝術領綱			九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
第二學習階段	表現	視覺探索	1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。	探索與表現	1-2-4 運用視覺、聽覺、動覺的創作要素，從事展演活動，呈現個人感受與想法。	新課綱明確分類視覺藝術的創作學習為三個面向：「視覺探索」、「媒介技能」、「創作展現」。 探索以視覺感受為特徵的對象物、探索視覺藝術創作媒材的特性、以及練習以視覺為手段的意念表達。 新課綱比九年一貫課綱簡明扼要地規範，學習創作表現的範疇與目標。每個學習表現都指出視覺藝術學習的內容與其作用的結果。 在學習內容與表現結果的對應關係上，新課綱陳述的順序具體指出包含對外界視覺環境的感應在於理解自身的感受，對技法的學習在於建立創作時的基本，以及運用前兩項的學習內容來使藝術的表現有堅實的內容意涵。
		媒介技能	1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。		1-2-1 探索各種媒體、技法與形式，了解不同創作要素的效果與差異，以方便進行藝術創作活動。 1-2-5 嘗試與同學分工、規劃、合作，從事藝術創作活動。	
		創作展現	1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。		1-2-2 嘗試以視覺、聽覺及動覺的藝術創作形式，表達豐富的想像與創作力。 1-2-3 參與藝術創作活動，能用自己的符號記錄所獲得的知識、技法的特性及心中的感受。	

學習階段	十二年國教藝術領綱			九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
第二學習階段	鑑賞	審美感知	2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。	審美與理解	2-2-6 欣賞並分辨自然物、人造物的特質與藝術品之美。 2-2-7 相互欣賞同儕間視覺、聽覺、動覺的藝術作品，並能描述個人感受及對他人創作的見解。	新課綱的「鑑賞」學習構面，包括「審美感知」與「審美理解」的關鍵內涵。情調從接觸、觀察、比較到發現。 新課綱的學習對象，以較原則性的詞彙來統括九年一貫課綱中的特定學習內容，藉以整合成可供具體觀察的學習結果。 新課綱規範本階段的鑑賞學習對象，為來自生活中物像或物件的視覺元素。進而認識這些元素所構成的視覺圖像(包含人為的藝術品和一般意象)所引發的內心感受。 新課綱對第二階段的鑑賞學習是以學生在感受完視覺的意象，所能喚起自身的體會，理解、感受為表現的核心。再進而展現對因這些生活視覺刺激而創作的作品有
		審美理解	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。		2-2-8 經由參與地方性藝文活動，了解自己社區、家鄉內的藝術文化內涵。 2-2-9 蒐集有關生活周遭本土文物或傳統藝術、生活藝術等藝文資料，並嘗試解釋其特色及背景。	

	十二年國教藝術領綱			九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
						所珍視與愛惜的態度。
第二學習階段	實踐	藝術參與	3-II-1 能樂於參與各類藝術活動，探索自己的藝術興趣與能力，並展現欣賞禮儀。	實踐與應用	3-2-1 認識社區內的生活藝術，並選擇自己喜愛的方式，在生活中實行。 3-2-1 透過觀賞與討論，認識本國藝術，尊重先人所締造的各種藝術成果。 3-2-13 觀賞藝術展演活動時，能表現應有的禮貌與態度，並透過欣賞轉化個人情感。	新課綱的「實踐」學習構面所規劃的學習表現，比九年一貫課綱具體可行，而且行為的界定明確容易觀察。 新課綱以融合校內外藝文活動的內容概括九年一貫課綱的尊重先人藝術成果，以及抽象的「美化個人心靈」。教學範疇不再僅侷限學習的範圍於課堂中，或課程發展時容易流於口號的校外活動。
		生活應用	3-II-4 能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境。		3-2-1 運用藝術創作活動及作品，美化生活環境和個人心靈。	
第三學習階段	表現	視覺探索	1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。	探索與表現	1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。	新課綱「表現」的「視覺探索」、「媒介技能」、「創作展現」，強調學習後的表現行為類型，例如練習創作的過程、使媒材合適於表現的主題、以及創意的形成。九年一貫課綱則在列舉學習的方式
		媒介技能	1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。		1-3-2 構思藝術創作的主題與內容，選擇適當的媒體、技法，完成有規劃、有感情及思	

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
					想的創作。 1-3-3 嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。	與媒材性質或種類。 新課綱並新增設計思考，把科技合併到「多元媒材」的概念裡。至於九年一貫課綱「集體創作方式」在新課綱的轉化，是可以經由教學策略的運用，讓學生以小組的方式，進行創意發想與實作。 新課綱和九年一貫課綱間的關係並無法一對一的區分。本階段的藝術創作表現是重新改寫，並把學習目標界定在以視覺元素來探索不同與可能的新過程，以及學習表現主題的研訂。
		創作展現	1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。		1-3-4 透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。	
第三學習階段	鑑賞	審美感知	2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。	審美與理解	2-3-6 透過分析、描述、討論等方式，辨認自然物、人造物與藝術品的特徵及要素。 2-3-8 使用適當的視覺、聽覺、動覺藝術用語，說明自己和他人作品的特徵和價值。	新課綱的「鑑賞」學習，是把九年一貫課綱的三個能力指標的辨認、說明特徵、和說明審美過程的經驗與情感，整合成一個學習結果：從發現藝術對象的美感特徵，以表達個人想法。

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
					2-3-9 透過討論、分析、判斷等方式，表達自己對藝術創作的審美經驗與見解。	在對環境裡物件的審視上，新課綱以順向思考的方式來界定學習的方向，而不以「反思」等較高級的邏輯省思為目標。這使得本階段的教學較合理與可行。 新課綱聚焦在生活環境中的視覺意象，強調圖像所蘊涵的背景與文化的意涵，不再過度擴大到環境或以環境模糊了藝術與文化的關係。
		審美理解	2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。		2-3-7 認識環境與生活的關係，反思環境對藝術表現的影響。 2-3-10 參與藝文活動，記錄、比較不同文化所呈現的特色及文化背景。	
第三學習階段	實踐	藝術參與	3-III-1 能參與、記錄各類藝術活動，進而覺察在地及全球藝術文化。	實踐與應用	3-3-11 以正確的觀念和態度，欣賞各類型的藝術展演活動。 3-3-14 選擇主題，探求並收藏一、二種生活環境中喜愛的藝術小品，如：純藝術、商業藝術、生活藝術、民俗藝術、傳統藝術等作為日常生活的愛好。	新課綱的「實踐」的重點，在於學習結果必須與學生的生活產生關聯，而九年一貫課綱則偏向於描述學習或表現的材料，如各類生活中可見的藝術類別。 新課綱中所列舉的學習方式，也就是實踐的途徑，則為九年一貫課綱所未重視的學習重點。 本階段繼續延續前階段新增的設計思考，但
		生活應	3-III-3 能應用各種媒體蒐集藝文資訊與展演		3-3-12 運用科技及各種方式蒐集、分類不同之藝文資訊，並養	

	十二年國教藝術領綱			九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
		用	內容。		成習慣。 3-3-13 運用學習累積的藝術知能，設計、規劃並進行美化或改造生活空間。	並未增加小學階段學生必須有高深的複雜學習表現，僅僅要求能嘗試運用它來體會，如何以藝術的學習經驗改變生活的環境。

(3) 藝術領域：表演藝術

	十二年國教藝術領綱			九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
第二學習階段	表現	表演元素	1-II-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素和形式。 1-II-7 能創作簡短的表演。 1-II-8 能結合不同的媒材，以表演的形式表達想法。	探索與表現	1-2-1 探索各種媒體、技法與形式，了解不同創作要素的效果與差異，以方便進行藝術創作活動。 1-2-2 嘗試以視覺、聽覺及動覺的藝術創作形式，表達豐富的想像與創作力。 1-2-3 參與藝術創作活動，能用自己的符號記錄所獲得的知識、技法的特性及心	新課綱「表現」的學習構面，其關鍵內涵為「表演元素」與「創作表現」。 「表演元素」關鍵內涵之學習表現含感知、探索與表現表演藝術的元素和形式。強調可透過感知、探索建立表演藝術的基礎技巧，自我表達。 「創作展現」關鍵內涵之學習表現提示表

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
					中的感受。 1-2-4 運用視覺、聽覺、動覺的創作要素，從事展演活動，呈現個人感受與想法。 1-2-5 嘗試與同學分工、規劃、合作，從事藝術創作活動。	演藝術認知、技能、情意等面向。強調表演藝術學習的過程，和概念的建立。 從第二學習階段開始，特別提示從基本技巧和簡短的創作學習和探索的方式，擴大運用媒材，以啟發學生的興趣，培養表達想法的能力。
第二學習階段	鑑賞	審美感知	2-II-3 能表達參與表演藝術活動的感知，以表達情感。	審美與理解	2-2-6 欣賞並分辨自然物、人造物的特質與藝術品之美。	新課綱「鑑賞」的學習構面，其關鍵內涵為「審美感知」與「審美理解」。 新課綱明確規範「鑑賞」的學習應從認知展開，並具體而簡要的指出先從國內開始。 「審美感知」關鍵內涵的學習表現，強調以參與與多元方式回應欣賞的感受。 「審美理解」的關鍵內涵，則強調認知不同型態的表演藝術作品
		審美理解	2-II-6 能認識國內不同型態的表演藝術。 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。		2-2-7 相互欣賞同儕間視覺、聽覺、動覺的藝術作品，並能描述個人感受及對他人創作的見解。 2-2-8 經由參與地方性藝文活動，了解自己社區、家鄉內的藝術文化內涵。 2-2-9 蒐集有關生活周遭鄉土文物或傳統藝術、生活藝術等藝	

學習階段	十二年國教藝術領綱			九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
					文資料，並嘗試解釋其特色及背景。	與自己作品的連結。
第二學習階段	實踐	藝術參與 生活應用	3-II-1 能樂於參與各類藝術活動，探索自己的藝術興趣與能力，並展現欣賞禮儀。 3-II-2 能觀察並體會藝術與生活的關係。 3-II-5 能透過藝術表現形式，認識與探索群己關係及互動。	實踐與應用	3-2-10 認識社區內的生活藝術，並選擇自己喜愛的方式，在生活中實行。 3-2-11 運用藝術創作活動及作品，美化生活環境和個人心靈。 3-2-12 透過觀賞與討論，認識本國藝術，尊重先人所締造的各種藝術成果。 3-2-13 觀賞藝術展演活動時，能表現應有的禮貌與態度，並透過欣賞轉化個人情感。	新課綱的「實踐」學習構面的關鍵內涵為「藝術參與」與「生活應用」。 「藝術參與」強調主動學習，著重親自參與的融入的態度。 「生活應用」保留九年一貫課綱在此構面的內涵，不再規範參與的行為，而是和參與互動的能力。將重點置於群己互動的關係。
第三學習階段	表現	表演元素 創作展現	1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。 1-III-8	探索與表現	1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。 1-3-2 構思藝術創作的主题與內容，選擇適當的媒體、技法，完成有規劃、有感情及思想的創作。	新課綱「表現」的關鍵內涵為「表演元素」與「創作表現」。 「表演元素」學習構面延續第二學習階段，持續探索表演藝術的基礎技能。 「創作展現」關鍵

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
			能嘗試不同創作形式，從事展演活動。		1-3-3 嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。 1-3-4 透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。	內涵之學習表現新增創作需要有的主題與內容，並強調去嚐試多樣化的創作形式。
第三學習階段	鑑賞	審美感知	2-III-3 能反思與回應表演和生活的關係。	審美與理解	2-3-6 透過分析、描述、討論等方式，辨認自然物、人造物與藝術品的特徵及要素。	新課綱「鑑賞」學習構面的關鍵內涵為「審美感知」與「審美理解」。延續第二學習階段，學習表現的層面逐步加深加廣，表現的能力從「參與」提升至「反思與回應」，並能「理解與詮釋」表達意見。
		審美理解	2-III-6 能區分表演藝術類型與特色。 2-III-7 能理解與詮釋表演藝術的構成要素，並表達意見。		2-3-7 認識環境與生活的關係，反思環境對藝術表現的影響。 2-3-8 使用適當的視覺、聽覺、動覺藝術用語，說明自己和他人作品的特徵和價值。 2-3-9 透過討論、分析、判斷等方式，表達自己對藝術創作的審美經驗與見解。 2-3-10 參與藝文活動，	

學習階段	十二年國教藝術領綱			九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
					記錄、比較不同文化所呈現的特色及文化背景。	
第三學習階段	實踐	藝術參與	3-III-1 能參與、記錄各類藝術活動，進而覺察在地及全球藝術文化。 3-III-2 能了解藝術展演流程，並表現尊重、協調、溝通等能力。	實踐與應用	3-3-11 以正確的觀念和態度，欣賞各類型的藝術展演活動。 3-3-12 運用科技及各種方式蒐集、分類不同之藝文資訊，並養成習慣。 3-3-13 運用學習累積的藝術知能，設計、規劃並進行美化或改造生活空間。 3-3-14 選擇主題，探求並收藏一、二種生活環境中喜愛的藝術小品：如純藝術、商業藝術、生活藝術、民俗藝術、傳統藝術等作為日常生活的愛好。	新課綱的「實踐」學習構面，其關鍵內涵為「藝術參與」與「生活應用」。調整重點在讓學生實際地完成作品。不強調形式而著重議題主旨的內涵。 「藝術參與」強調自身的參與，學生須依循藝術的規範完成作品。 「生活應用」關鍵內涵提示人文關懷的重要，更為重視主題與其間所傳達出來的意旨。
		生活應用	3-III-3 能應用各種媒體蒐集藝文資訊與展演內容。 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。			

2.國民中學

(1) 音樂

學習階段	十二年國教藝術領綱			九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
第四學習階段	表現	歌唱演奏	音 1-IV-1 能理解音樂符號並回應指揮，進行歌唱及演奏，展現音樂美感意識。	探索與表現	1-4-1 了解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。	新課綱規範音樂表現的範疇，除歌唱、演奏和創作外，第四階段增加指揮，但是不強調學習指揮的技巧，而是了解基礎指揮，以達成正確回應合唱或合奏指揮的目的。 「創作展現」關鍵內涵之學習表現提示音樂創作的認知、技能、情意的學習內容，並呼應社會潮流，強調兼顧傳統、當代或流行音樂的學習。 新課綱強調學習的過程，「創作展現」關鍵內涵之學習表現從第二學習階段的簡易即興，第三學習階段的簡易創作，進階至第四學習階段的改編樂曲，提供循序漸進的學習，提昇學習表現的層級。
		創作展現	音 1-IV-2 能融入傳統、當代或流行音樂的風格，改編樂曲，以表達觀點。		1-4-2 體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。 1-4-3 嘗試各種藝術媒體，探求傳統與非傳統藝術風格的差異。 1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。	

	十二年國教藝術領綱			九年一貫課綱 (藝術與人文)		
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	新舊差異
第四學習階段	鑑賞	審美感知	音 2-IV-1 能使用適當的音樂語彙，賞析各類音樂作品，體會藝術文化之美。	審美與理解	2-4-5 鑑賞各種自然物、人造物與藝術作品，分析其美感與文化特質。 2-4-6 辨識及描述各種藝術品內容、形式與媒體的特性。 2-4-7 感受及識別古典藝術與當代藝術、精緻藝術與大眾藝術風格的差異，體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀。 2-4-8 運用資訊科技，蒐集中外藝術資料，了解當代藝術生活趨勢，增廣對藝術文化的認知範圍。	「審美感知」關鍵內涵延續第三學習階段之學習表現，內容持續加深加廣，欣賞的作品包含傳統、當代和流行音樂。也加強音樂美感的認識。 「審美理解」關鍵內涵聚焦於「探究樂曲創作背景與社會文化的關聯及其意義」，並提示透過討論方式，最終能表達多元的觀點。 九年一貫課綱「審美與理解」的內涵大致上在新課綱得以完整延續，只是 2-4-8「運用資訊科技……」移至新課綱「生活應用」關鍵內涵之表現行為。
		審美理解	音 2-IV-2 能透過討論，以探究樂曲創作背景與社會文化的關聯及其意義，表達多元觀點。			
第四學習階段	實踐	藝術參與	音 3-IV-1 能透過多元音樂活動，探索音樂及其他藝術之共通性，關懷在地及全球藝術文化。	實踐與應用	3-4-9 養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。 3-4-10 透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、	「藝術參與」關鍵內涵強調參與多元的音樂活動，並探索音樂和其他藝術之共通性，延續藝術與人文課程目標。

	十二年國教藝術領綱			九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
		生活應用	音 3-IV-2 能運用科技媒體蒐集藝文資訊或聆賞音樂，以培養自主學習音樂的興趣與發展。		尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。 3-4-11 選擇適合自己的性向、興趣與能力的藝術活動，繼續學習。	關懷的場域拓展至全球藝術文化，是配合國際潮流的新增內容，也是延續前一階段之學習表現，從覺察進階至探索。 新課綱強調運用科技媒體能力，目的在於培養自主學習音樂的興趣和持續性。

(2) 視覺藝術

	十二年國教藝術領綱			九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
第四學習階段	表現	視覺探索	視 1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。	探索與表現	1-4-2 體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。	新課綱的「表現」內容看似和九年一貫課綱一樣的條目，但是在內容與學習表現的重點上卻有不同的調整。例如，1-IV-2 的學習結果是和 1-4-2 一樣，但是學習的內容是 1-4-3 的多元媒材。同樣的還有 1-IV-3 的學
		媒	視 1-IV-2		1-4-3 嘗試各種藝術	

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
		介技能	能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。		媒體，探求傳統與非傳統藝術風格的差異。	習內容為 1-4-4 的科技媒體，但是學習結果的表現為 1-4-2 的行為表象：發展獨特的表現。換言之，新課綱是大幅度的重新安排或重整學習內容與應有的行為結果。
		創作展現	視 1-IV-3 能使用數位及影音媒體，表達創作意念。 視 1-IV-4 能透過議題創作，表達對生活環境及社會文化的理解。		1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。 1-4-1 了解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。	
第四學習階段	鑑賞	審美感知	視 2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。 視 2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。 視 2-IV-3 能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。	審美與理解	2-4-5 鑑賞各種自然物、人造物與藝術作品，分析其美感與文化特質。 2-4-7 感受及識別古典藝術與當代藝術、精緻藝術與大眾藝術風格的差異，體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀。	新課綱以藝術品的概念來統括九年一貫課綱所細列的諸多不同學習內容。但是所強調的學習結果要有開放的心胸接受不同的美感經驗，是九年一貫課綱所未指明的。追求多元美感經驗，是新九年一貫課綱的最大差異點。 多元的審美經驗，持續在新課綱美感意涵的理解中存在。一樣地，九年一貫課綱重視的現代
		審美理解			2-4-6 辨識及描述各種藝術品內容、形式與媒體的特性。	

學習階段	十二年國教藝術領綱			九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
		解			2-4-8 運用資訊科技，蒐集中外藝術資料，了解當代藝術生活趨勢，增廣對藝術文化的認知範圍。	主義式的理解藝術方法，在新課綱中不在使之有獨佔性的學習內容。對於視覺對象的意涵，是以符號為基本的閱讀文本，而不是強調形式的內容特性。 新課綱在本階段，對於科技或數位的學習媒介並不強調，凡是能拓展多元審美視野的內容都可接受，因為所關注的是展現的美感經驗為何。
第四學習階段	實踐	藝術參與	視 3-IV-1 能透過多元藝文活動的參與，培養對在地藝文環境的關注態度。 視 3-IV-2 能規劃或報導藝術活動，展現對自然環境與社會議題的關懷。	實踐與應用	3-4-9 養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。 3-4-10 透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。	新課綱在階段四的「實踐」學習，要能展現出對生活所在之地自然環境與社會文化的關心。並從藝術課程的設計思考培養出發現問題、尋找資源、擬定解決的方法、以及成功解決的方案。 新課綱「實踐」的生活應用，以生活中的參與藝術活動來培養一藝術的態度和探究的方法解決生活中的社會議題，進
		生活應	視 3-IV-3 能應用設計思考及藝術知能，因應生活		3-4-11 選擇適合自己的性向、興趣與能力的藝術活動，繼	

	十二年國教藝術領綱			九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
		用	情境尋求解決方案。		續學習。	而培養人文關懷的態度。因而不再以學生個人的興趣為否，或是侷限於團隊的互動與協同合作的學習過程養成。

(3) 表演藝術

	十二年國教藝術領綱			九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
第四學習階段	表現	表演元素	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。	探究與表現	1-4-1 了解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。	新課綱「表演」的關鍵內涵為「表演元素」與「創作表現」。 「表演元素」學習構面延續第三學習階段，加深加廣探索表演藝術的基礎技能，完成作品，並指出要能夠在實際的劇場做展演。 「創作展現」關鍵內涵之學習表現除了呼應九年一貫課綱多元學習之外，特別強調藝術習慣的養成與適性發展的重要。
		創作展現	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-3 能結合科技媒體傳達訊息，展現多元表演形式的作品。 表 3-IV-4		1-4-2 體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。 1-4-3 嘗試各種藝術	

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
			能養成鑑賞表演藝術的習慣，並能適性發展。		媒體，探求傳統與非傳統藝術風格的差異。 1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。	
第四學習階段	鑑賞	審美感知	表 2-IV-1 能覺察並感受創作與美感經驗的關聯。	審美與理解	2-4-5 鑑賞各種自然物、人造物與藝術作品，分析其美感與文化特質。	新課綱「鑑賞」學習構面的關鍵內涵為「審美感知」與「審美理解」。 「鑑賞」構面簡述了理解的重點，表現的能力從「反思與回應」提升至「美感經驗」的察覺。運用資訊科技，已在前階段敘述過，則不再重複。 「審美感知」的學習表現中，強調美感經驗的察覺與感受。 「審美理解」的學習表現，則著重於表演藝術發展脈絡與對同儕作品的評價。
		審美理解	表 2-IV-2 能體認各種表演藝術發展脈絡、文化內涵及代表人物。 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。		2-4-6 辨識及描述各種藝術品內容、形式與媒體的特性。 2-4-7 感受及識別古典藝術與當代藝術、精緻藝術與大眾藝術風格的差異，體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀。 2-4-8 運用資訊科技，蒐集中外藝術資料，了解當代藝術生活趨勢，增廣對藝術文化的認知範	

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	能力指標	
					圍。	
第四學習階段	實踐	藝術參與 生活應用	表 3-IV-1 能運用劇場相關技術，有計畫地排練與展演。 表 3-IV-2 能運用多元創作探討公共議題，展現人文關懷與獨立思考能力。	實踐與應用	3-4-9 養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。 3-4-10 透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。 3-4-1 選擇適合自己性向、興趣與能力的藝術活動，繼續學習。	新課綱「實踐」學習構面的關鍵內涵為「藝術參與」與「生活應用」。調整重點在讓學生將自己為主體的實踐轉為對人文關懷與獨立思考的內涵，不強調形式而著重議題主旨的內涵。 「藝術參與」強調在劇場完成作品的實際計畫執行與展現。 「生活應用」關鍵內涵重點在「多元文化與人文關懷」的連結。

3. 普通型高級中等學校必修課程

(1) 音樂

學習階段	十二年國教藝術領綱			高中 99 課綱 (音樂)		新舊差異
	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	核心能力	
第五學習階段	表現	歌唱演奏	音 1-V-1 能運用讀譜知能及唱奏技巧詮釋樂曲，進行歌唱或演奏，提升生活美感。	一、建構音樂概念，增進音樂知能。	一、能理解音樂基礎概念，運用藝術知能於日常生活中。	新課綱第五學習階段之學習表現延續第二～四階段之內容，逐步延伸，有別於高中 99 課綱僅含高中階段課程，課程目標依認知、技能、情意的順序排列，並以教師觀點分別敘述。 新課綱的學習表現向度以學生為中心，重視認知、技能、情意的學習表現，有別於高中 99 課綱之核心能力逐一對應課程目標，強調學習音樂可獲得的能力。 新課綱的「表現」和「鑑賞」兩項學習構面可以同時呼應高中 99 課綱的「課程目標一」和「核心能力一」。因為新課綱之學習表現包含「能使用適當的音樂語彙……」和「能探究樂曲創作背景……」，屬於音樂基礎知能的內容。
		創作展現	音 1-V-2 能即興、改編或創作樂曲，並表達與溝通創作意念。 音 1-V-3 能關注社會議題，運用記譜方式或影音軟體，記錄與分享作品。	二、培養唱奏能力，豐富生活體驗。 三、運用媒材創作，激發創意思考。	二、能與他人唱奏不同類型樂曲，分享音樂經驗。 三、能認識及應用不同音樂素材或媒體，透過多樣的音樂創作活動啟發藝術創造力。	

學習階段	十二年國教藝術領綱			高中 99 課綱 (音樂)		新舊差異
	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	核心能力	
						新課綱·音 1-V-3 「能關注社會議題·運用記譜方式或影音軟體·記錄與分享作品。」此為新增的部分。
第五學習階段	鑑賞	審美感知	音 2-V-1 能使用適當的音樂語彙·賞析不同時期與地域的音樂作品·探索音樂與文化的多元。	四、欣賞音樂作品·提升審美素養。 五、了解世界音樂·尊重多元文化。	四、能欣賞國內外具代表性的音樂作品·拓展藝術視野·提升個人藝術品味。 五、能了解各時代與不同民族的音樂·體認藝術與社會文化的關係。	新課綱重視學習過程·對於聆賞音樂的回應也以不同的方式引導·重視音樂和文化的關聯·並注重學生的批判思考和自我表達的能力。此為新增的部分。 99 課綱的欣賞目標以作品為主·希望藉由欣賞音樂達到審美的素養·傳統上這是最重要音樂課程目標之一。 如前述·99 課綱的「課程目標一」和「核心能力一」·和新課綱的「鑑賞」學習構面相互呼應·因為新課綱之學習表現包含「能使用適當的音樂語和彙.....」和「能探究樂曲創作背景.....」。
		審美理解	音 2-V-2 能探究樂曲創作背景與文化的關聯·並闡述自我觀點。			
第五	實踐	藝術	音 3-V-1 能探究在地及全球藝			新課綱「實踐」學習構面是新增的部分。傳統

學習階段	十二年國教藝術領綱			高中 99 課綱 (音樂)		新舊差異
	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	核心能力	
學習階段		參與	術文化相關議題，並以音樂展現對社會及文化的關懷。			的音樂課程著重於教學內容，對於學生如何實踐於生活中缺乏關注。 「生活應用」關鍵內涵係延伸自第四學習階段「.....探索音樂及其他藝術之共通性.....」。
		生活應用	音 3-V-2 能進行音樂跨領域專題實作或展演，以提升團隊合作與自主學習的能力。			

(2) 美術

學習階段	十二年國教藝術領綱			高中 99 課綱 (美術)		新舊差異
	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	核心能力	
第五學習階段	表現	視覺探索	美 1-V-1 能運用多元視覺符號詮釋生活經驗，並與他人溝通。	1. 了解美術的意義、內涵與功能。 2. 體驗美術與生活的關係，探討當代美術多樣的內涵及其	1. 獨自或與他人合作，從自我、社區、社會與自然環境的關係，進行探索與討論創作的主题與內涵。 2. 理解美術作品的組織、文化內涵、意義和功能。 3. 運用各種媒材的特質，研究表現方法，進行創作。	新課綱在本階段不再如 99 課綱細分成三個階段。新課綱的學習表現能被適用的學習範圍大於 99 課綱中的階段一。 新課綱以繼續發展第四階段學習能力為目標。因此，多元的學習內容與展現藝術的能力，是基礎也是目標。 新課綱在媒介技法和創作展現上可以發現保留 99 課綱的 1 與 3 部
		媒介技法	美 1-V-2 能運用多元媒材與技法，展現創新性。			
			美 1-V-3 能運用數位及影音媒體，進行創作表現。			
		創作展	美 1-V-4 能透過議題創作，展現對生活環境及社會			

學習階段	十二年國教藝術領綱			高中 99 課綱 (美術)		新舊差異
	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	核心能力	
		現	文化的省思。 美 1-V-5 能整合藝術知能與重要議題，進行跨領域藝術創作。	文化脈絡。 3. 提升創作表現與鑑賞感知的能力。		分內容。但是 99 課綱的 2 則被併入到鑑賞的學習表現上。而視覺探索的範圍是大於 99 課綱的「探索與討論創作主題與內涵」。 新課綱在媒介的材料性質上，區分一般性的多元媒材外，特別增加數位影音媒材。 對於創作的表現內涵，新課綱除繼續保留生活的社會與文化反應外，新增加藝術知識的整合與跨領域的創作學習表現，以呼應 21 世紀的世界潮流和發展。
第五學習階段	鑑賞	審美感知	美 2-V-1 能使用分析藝術作品的方法，並表達與溝通多元觀點。		1. 鑑賞美術作品的內容與意義。了解美術與生活文化脈絡的關係。 2. 認識本土美術的時代背景與特質。 3. 培養參與藝術文化活動的習慣；運用適切的口語與文	新課綱的「美 2-V-1」整合了 99 課綱的 3. 後半段和 1. 的前半段修息內容，而且把學習結果定位為多元觀點的理解與表達。 新課綱的「美 2-V-2」為理解審美感受的基礎內涵或途徑，是舊綱中所沒有的。
		審美理解	美 2-V-2 能分析視覺符號與圖像的意涵，並表達與溝通多元觀點。 美 2-V-3 能分析藝術產物的文			

學習階段	十二年國教藝術領綱			高中 99 課綱 (美術)		新舊差異
	學習構面	關鍵內涵	學習表現	課程目標	核心能力	
			化脈絡，以思考在地與全球化特性。		字，陳述對作品或活動的感受。	新課綱因通盤考量本階段的三個學習年級，因此沒有特別突顯臺灣本土美術的歷史科學習知識的連結。
第五學習階段	實踐	藝術參與	美 3-V-1 能透過多元藝文活動的主動參與，展現對在地及世界文化的探索與關懷。 美 3-V-2 能發表多元藝術活動，傳達對在地及全球性重要議題的省思。			實踐是新課綱才有的課程學習目標項目。但是 99 課綱中在鑑賞的學習核心能力 3 已明白指出參與藝術活動的學習行為。 新課綱把參與校內外的藝術活動，視為課堂內學習結果的延伸，並擴大到與日常生活中的應用和學習，以完成新課程的終極目標。
		生活應用	美 3-V-3 能應用設計思考及藝術知能，因應特定議題提出解決方案。 美 3-V-4 能透過藝術活動，展現對人文與環境議題的關懷及省思。			

(3) 藝術生活

十二年國教藝術領綱					高中 99 課綱 (音樂)			新舊差異		
學 習 階 段	類 別	學 習 構 面	關 鍵 內 涵	學習表現	核心能力					
					共 同 核 心 能 力	類 別 核 心 能 力				
第 五 學 習 階 段	視 覺 應 用	表 現	應 用 基 礎	藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生活中各類藝術型態觀察、探索及表達的能力。	(一) 加強對生活中各類藝術型態觀察、探索及表達的能力。 (二) 培養對各類藝術型態感知及鑑賞的能力。 (三) 理解各類藝術型態之創作原則、組合要素及表現方法。 (四) 參與藝術活動，啟發個人藝術創作潛能。 (五) 了解藝術與社會、歷史及文化的關係。	視 覺 應 用 藝 術 類	1.了解視覺藝術對生活的影響及二用者的關連性。 2.體驗視覺藝術在環境及傳播媒體的運用與實踐。 3.認識應用藝術文化資產，增進藝術創作與評析的能力。	新課綱將「視覺應用藝術」調整為「視覺應用」。「音樂應用藝術」調整為「音樂應用」。 新課綱是以核心素養的具體內涵為經，藝術領域課程目標「表現」、「鑑賞」、「實踐」三學習構面為緯，並對應「應用基礎」、「審美感知」、「審美理解」、「藝術參與」、「生活應用」等藝術生活專業獨特屬性，以簡明清晰的表格呈現，以利教師參閱理解。 有別於 99 課綱以「共同核心能力」以及三類的「類別核心能力」為結構。 新課綱依據「學習構面」及「關鍵內涵」相互對應發展出「學習表現」。「學習表現」係以「多元感知」、「探究思考」、「審美判斷」、「創作展現」及「團隊合作」等		
				藝 1-V-2 能理解各類藝術型態之創作原則、組合元素及表現方法。						
				鑑 賞					審 美 感 知	藝 2-V-1 能具備對各類藝術之美感經驗及鑑賞的能力。
									審 美 理 解	藝 2-V-2 能了解藝術與社會、歷史及文化的關係。
		實 踐	藝 術 參 與	藝 3-V-1 能認識文化資產，豐富藝術生活。						
				藝 3-V-2 能連結區域文化與全球的議題。						
			生 活 應							

十二年國教藝術領綱					高中 99 課綱 (音樂)			新舊差異
學習階段	類別	學習構面	關鍵內涵	學習表現	核心能力			
					共同核心能力		類別核心能力	
			用		係。			為發展基礎，並且可以被評估檢核。較 99 課綱的核心能力更具體、明確。
第五學習階段	音樂應用	表現	應	藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生活中各類藝術型態觀察、探索及表達的能力。 藝 1-V-2 能理解各類藝術型態之創作原則、組合元素及表現方法。	(六) 認識藝術資產，豐富文化生活。	音樂應用藝術類	1. 建構音樂在生活美學的運用與實踐，加強美感教育的養成。	「視覺應用藝術」、「音樂應用」、「表演藝術」三類課程，在新課綱的學習表現擴大了生活應用面向，結合社區與全球的議題，並能運用設計思考，重視觀察、探索的精神，感知、理解建構生活美感經驗，據以豐富藝術生活，品味生活藝術。
			鑑賞	審美感知 審美理解			2. 體驗音樂應用於文化生活的實際性，參與音樂展演及創作活動。 3. 認識與構思文化創意產業，保存與應用音樂文化資產。	
		實踐	藝術參與	藝 3-V-1 能認識文化資產，豐富藝術生活。				
			生活應用	藝 3-V-2 能連結區域文化與全球的議題。				

		十二年國教藝術領綱			高中 99 課綱 (音樂)				
學習階段	類別	學習構面	關鍵內涵	學習表現	核心能力			新舊差異	
					共同核心能力		類別核心能力		
			用						
第五學習階段	表演藝術	表現	應	藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生活中各類藝術型態觀察、探索及表達的能力。		表	1.開發表演藝術創作與應用的能力。 2.展現表演藝術在劇場與各種場域演出的應用。 3.理解表演藝術於媒體、社會與文化的應用。		
			藝 1-V-2 能理解各類藝術型態之創作原則、組合元素及表現方法。						
		鑑賞	審	藝 2-V-1 能具備對各類藝術之美感經驗及鑑賞的能力。					
			審	藝 2-V-2 能了解藝術與社會、歷史及文化的關係。					
		實踐	藝	藝 3-V-1 能認識文化資產，豐富藝術生活。					
生	藝 3-V-2 能連結區域文化與全球的議題。								

	十二年國教藝術領綱				高中 99 課綱 (音樂)			新舊差異
學習階段	類別	學習構面	關鍵內涵	學習表現	核心能力			
					共同核心能力		類別核心能力	
			用					

(二) 各教育階段各科學習內容差異說明

1. 國民小學

(1) 藝術領域：音樂

學習階段	十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
	學習構面	關鍵內涵	學習內容		統整內涵	教材內容	
第二學習階段	表現	歌唱演奏	音 E-II-1 多元形式歌曲，如：獨唱、齊唱等。基礎歌唱技巧，如：聲音探索、姿勢等。	表現試探	表現試探	(一) 音樂表現與試探 1. 以不同型態演唱音域適合的各種歌曲，如：齊唱、頑固曲調伴唱、異曲同唱、輪唱。 2. 表現歌唱的呼吸、頭聲共鳴與發音技能，以及對歌曲曲調、節奏準確度的掌握。 3. 從事節奏樂器、曲調樂器的個人與團體習奏，如：高音直笛齊奏、直笛與節奏樂器合奏。 4. 學習與他人共同唱奏時，能融合音色、配	新課綱「歌唱演奏」和「創作展現」兩項關鍵內涵可對應九年一貫課綱「表現試探」和「基本概念」統整內涵。 新課綱的學習內容呈現音樂科重要且基礎的教材內容。相關教材類別和概念並舉例若干，以助教材的編選和循序漸進的概念呈現。有別於九年一貫課綱的教材內容，新課綱僅提供教材內容，沒有提示教學方法和教材難易度。
		創作展現	音 E-II-2 簡易節奏樂器、曲調樂器的基礎演奏技巧。				
			音 E-II-3 讀譜方式，如：五線譜、唱名法、拍號等。				
			音 E-II-4 音樂元素，如：節奏、力度、速度等。				
			音 E-II-5				

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	統整內涵	教材內容	
			簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。		合力度，並能回應指揮的提示。 5.即興或創作曲調，如：四小節曲調、問句與答句、反覆樂句，以運用所習得的音樂知識與技能。 6.運用適當的記譜方式記錄創作之作品，如：五線譜、簡譜、圖形譜。	新課綱的學習內容精簡化，含回應指揮的提示，樂器合奏和記譜等。 新課綱的學習內容也重視學習過程的取材，如：創作的內容以簡易即興起步。
				基本概念	(二)音樂素材與概念 1.探索並運用各種音源以製造聲音，如：不同的人聲、各式樂器、環境中的各種聲響，並自創符號加以記錄。 2.從事基礎的讀譜練習，如：固定唱名、邊聽音樂邊指認樂譜中的音樂符號。 3.從事基礎的音感練習，如：節奏、曲調、調性，分辨樂曲的節奏，如：區別二拍子與	

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	統整內涵	教材內容	
					三拍子、大調與小調、重複、級進或跳進的音型、上行或下行的音型聽辨。	
第二學習階段	鑑賞	審美感知	音 A-II-1 器樂曲與聲樂曲，如：獨奏曲、臺灣歌謠、藝術歌曲，以及樂曲之創作背景或歌詞內涵。	藝術與歷史文化	(三) 音樂與文化 1. 蒐集及欣賞生活周遭與不同族群的音樂。 2. 認識音樂與其他藝術作品整合的作品，並發表心得與他人分享，如：動畫、故事繪本。	新課綱「審美感知」和「審美理解」兩項關鍵內涵可對應九年一貫課綱的「藝術與歷史文化」統整內涵。 新課綱的學習內容新增音樂語彙和多元的回應方式。
		審美理解	音 A-II-2 相關音樂語彙，如節奏、力度、速度等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。 音 A-II-3 肢體動作、語文表述、繪畫及戲劇等回應方式。			
第二學習階段	實踐	藝術參與	音 P-II-1 音樂活動、音樂會禮儀。	藝術與生活	(四) 音樂與生活 1. 觀察及認識生活中各種物件發聲特性和習慣，選擇個人擅長的方式表現與分享，	新課綱「藝術參與」和「生活應用」兩項關鍵內涵可對應九年一貫課綱的「藝術與生活」統整內涵。
		生活	音 P-II-2 音樂與生活。			

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	統整內涵	教材內容	
段		活應用			如：肢體聲響、動物的叫聲、樂器的演奏姿態。 2.培養正確及尊重的態度觀賞各種音樂展演，如：守時、穿著整齊、自制、專注。	
第三學習階段	表現	歌唱演奏	音 E-III-1 多元形式歌曲，如：輪唱、合唱等。基礎歌唱技巧，如：呼吸、共鳴等。 音 E-III-2 樂器的分類、基礎演奏技巧，以及獨奏、齊奏與合奏等演奏形式。 音 E-III-3 音樂元素，如：曲調、調式等。 音 E-III-4 音樂符號與讀譜方式，如：音樂術語、唱名法等。記譜法，如：圖形譜、簡譜、五線譜等。	表現試探	(一)音樂表現 1.熟練與他人共同唱奏時，能融合音色、配合力度，並能回應指揮的提示。 2.以固定唱名或首調唱名，唱出大調、小調或五聲音階等歌曲。 3.運用歌唱技巧，如：呼吸、共鳴、表情演唱歌曲。 4.運用所習得的音樂要素進行曲調創作，如：問句與答句、動機發展、曲調變奏。 5.運用適當的記譜或錄音方式記錄個人作品，如：五線譜、簡譜、圖形譜、數位錄音。	新課綱「歌唱演奏」和「創作展現」兩項關鍵內涵可對應九年一貫課綱「表現試探」和「基本概念」統整內涵。 新課綱的學習內容自第二階段循序漸進的呈現歌曲形式、演奏技巧、樂器介紹、音樂元素、音樂符號、創作手法等教材項目。有助於音樂概念、技能、態度的學習。 新課綱的學習內容對於聲樂和器樂的認知和技巧同時並重。

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	統整內涵	教材內容	
		創作展現	音 E-III-5 簡易創作，如：節奏創作、曲調創作、曲式創作等。	基本概念	(二)音樂素材與概念 1.延續音感練習，如：辨認樂曲節奏、曲調音型或和弦的改變、區別樂曲中和弦或終止式、樂器獨奏與合奏的不同音色、樂曲的調式。 2.了解樂曲的結構，如：指出樂曲的反覆樂段、變奏或簡易曲式。	
第三學習階段	鑑賞	審美感知 審美理解	音 A-III-1 器樂曲與聲樂曲，如：各國民謠、本土與傳統音樂、古典與流行音樂等，以及樂曲之作曲家、演奏者、傳統藝師與創作背景。 音 A-III-2 相關音樂語彙，如曲調、調式等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。	藝術與歷史文化	(三)音樂與歷史文化 1.以齊唱、輪唱、二部合唱等方式，習唱不同文化風格的歌曲。 2.以模仿或視譜等方式，演奏不同文化風格的樂曲。 3.欣賞不同時期、地區與文化的經典作品，如：各國民歌、世界音樂、西洋古典音樂。 4.認識國內外不同音樂展演團體的演出，透過討論、文字表述	新課綱「審美感知」和「審美理解」兩項關鍵內涵可對應九年一貫課綱的「藝術與歷史文化」統整內涵。 新課綱的學習內容新增流行音樂、創作者及創作背景、音樂語彙及音樂美感原則等項目。

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	統整內涵	教材內容	
					等方式與他人分享。	
第三學習階段	實踐	藝術參與 生活應用	音 P-III-1 音樂相關藝文活動。 音 P-III-2 音樂與群體活動。	藝術與生活	(四) 音樂與生活 1. 了解音樂作品與社會環境的關連，如：宗教音樂、環境音樂、流行音樂。 2. 選擇個人感興趣的音樂主題，蒐集相關資訊，以口述或文字與他人分享。 3. 籌劃、演練及呈現音樂展演，以表現合作學習成果。	新課綱「藝術參與」和「生活應用」兩項關鍵內涵可對應九年一貫課綱的「藝術與生活」統整內涵。 新課綱的學習內容將音樂活動拓展至音樂相關藝文活動。

(2) 藝術領域：視覺藝術

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	統整內涵	教材內容	
第二學習階段	表現	視覺探索 媒體	視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。	表現試探	(一) 平面、立體與綜合表現的進階體驗 1. 表現的媒材特徵與處理的進階技法學習，如：(1) 具有思	新課綱在藝術表現的學習材料上捨棄以往的藝術媒材類型與性質和特定技法的規範，改以藝術學科的知識體系、創作活動的過程來界定應

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	統整內涵	教材內容	
		技能 創作展現	視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。		考性、計畫性的造形表現。(2)懂得運用生活周遭容易取得的媒材，熟悉材料的特性。(3)思考表現題材，選擇適切的媒材與處理技法，如：排列、組合與構成、描繪、塗繪、重疊、混色、撕、貼、摺、剪裁、接著、壓印、捺印、擦印、彩墨顏料調和及水分控制、運筆、捏、搓、揉、塑造等，秉持嚴謹的態度體會媒材處理的差異與細膩處，展現自我表現的基礎。 2.探討表現的動機與內涵，構思表現主題的呈現方式。 3.製作日常生活中具有傳達或讓生活更豐富的物品，美化生活環境之造形與設計。	有的學習內容。在本階段的表現學習材料包含色彩與藝術形式的基礎：點、線、面和創作所需的媒材與技法。在藝術類別上則包含 2D 與 3D。創作的過程有感受、探索、體驗和聯想等。 新課綱在學習材料、創作技法、藝術媒體性質上雖然沒有如九年一貫課綱般地鉅細靡遺，但是所規定的學習內容的屬性是類型更多、範圍更廣、彈性更大。因此在參照預期的學習表現後，更能使班級、學校與地區發揮適性的差異發展。

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	統整內涵	教材內容	
第二學習階段	鑑賞	審美感知	視 A-II-1 視覺元素、生活之美、 視覺聯想。 視 A-II-2 自然物與人造物、藝術作品與藝術家。	基本概念	(二) 覺知造形元素、形式與表現的關係： 1. 感受造形要素(線條粗細、長短、形狀、肌理等)的變化所產生的視覺效果與心理感覺。 2. 從各種角度觀察、感受審美對象的特徵、構成與美感。 3. 從表現體驗中，探索自我的獨特美感趣向，並能確認所喜愛的美感形式。	新課綱不再一一列舉材料項目。基本上，九年一貫課綱的兩項教材內容已涵蓋在新課綱的學習內容中，因此，在鑑賞的學習內容為運用視覺器官的察覺對象、感受到理解的視覺心理活動、以及從而能發現生活中美的事物。 延續並概括九年一貫課綱中有關歷史文化和感受美的喜悅，強調在理解藝術作品和藝術家時，宜涉及時代、環境、社會、甚至於經濟、政治與文化等是後現代藝術評論理論的基本觀念。教學時，教師宜適度考量學生的發展程度與學習起始行為。
		審美理解		藝術與歷史文化	(三) 藝術家與作品的理解 1. 了解學校、地方藝術活動的展演內容，如：學校藝術性社團展演。 2. 參與學校規劃、地方慶典的本土文化藝術課程與活動，並能描述個人的經驗感受。 3. 閱讀相關藝術與文	

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	統整內涵	教材內容	
					化、藝術家傳記的書籍。	
第二學習階段	實踐	藝術參與 生活應用	視 P-II-1 在地及各族群藝文活動、參觀禮儀。 視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。	藝術與生活	(四)藝術生活與自我的關係 1.環境布置：利用各種形式藝術創作作品布置節慶氣氛、生活環境(包括教室、學校)。 2.生活美學：觀察、欣賞生活的各項媒體、廣告、資訊(包括電視、電腦、網路科技等)，發現生活中的各種美的感受活動與內容。 3.文化與生活：參與並探訪博物館、文教機構，感受城鄉、族群、文化差異的各種節慶活動，記錄並分享。	新課綱的學習內容具體地從參與藝術活動以獲得理解藝術在生活中的狀態，進而學習如何從事生活的應用，避免使用過於艱澀的概念，例如生活美學等。至若九年一貫課綱中屬於學習的方法如記錄與分享，則為教師教學彈性使用的策略，－不需列舉為必需的學習內容。 新課綱學習內容中的藝文參訪，涵蓋了九年一貫課綱的文化與生活中的學習對象。至於參與生活中各項藝術活動，所必須養成的態度禮儀是新增加的內容。
第三學習階段	表現	視覺探索 媒	視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 E-III-2	表現試探	(一)平面、立體與綜合表現的深入體驗 1.深入構思所欲表達的主題與內涵，並觀	新課綱把九年一貫課綱中有關學習材料的活動方式轉化到每階段都相同的表現的三個關鍵內涵：探索、技能學習、

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	統整內涵	教材內容	
段		介技能 創作展現	多元的媒材技法與創作表現類型。 視 E-III-3 設計思考與實作。		察對象的遠近、比例、空間、明暗、色彩的變化等要素，構成畫面的表現方法。 2.思考造形材料來源、用途、美觀與機能性。 3.使用各種媒材在平面與立體中豐富藝術品的造形變化，製作可增加生活情趣與豐富生活內涵的各種物品。 4.注重作品的機能、美觀與趣味性，並重視作品完整性。	和展現上。然後把各表現活動的內容轉為和第二階段銜接的材料，如視覺元素、色彩的溝通、多元的藝術表現類型和新增加的設計思考。 新課綱不在材料內容中出現情意性的學習內容。例如深入構思，以及學習結果的情感性質，例如豐富藝術品的變化、增加生活情趣等非關教學材料內容或觀念的界定。
第三學習階段	鑑賞	審美感知	視 A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。 視 A-III-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。 視 A-III-3 民俗藝術。	基本概念	(二)理解造形元素、形式與表現的關係 1.從生活環境中的自然物與人造物中，體認與分辨各種視覺要素、形式、材質，運用於作品呈現及藝術風格展現的關連性。 2.比較、分析色彩、型態結構、材質特性、	新課綱的教學內容把藝術的知識與觀念和產生的來源或對象物分開條列。因此在談論藝術的術語或探討視覺元素時，可具較大的彈性與範疇。 新課綱特別突顯流行文化與視覺藝術的學習地位。減弱藝術與美感經驗在不同文化間的比

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	統整內涵	教材內容	
					時間、空間、環境的相互關係，並敘述其美感的效果與特質。 3.討論藝術品中藝術元素運用和風格的關係，以豐富審美判斷的思考向度。	較等學習。 新課綱僅條列鑑賞藝術美的感受、覺知、認識、與理解上的知識、概念、和產生的視覺意象。不對學習這些材料的結果，如豐富思考向度、提升自覺意識等，加以規範。
		審美理解		藝術與歷史文化	(三)藝術與歷史的關係 1.描述生活環境中的藝術品、自然物的美感感受、文化特質，提升個人與社會環境的自覺意識。 2.了解、體認本國文化、藝術的風格，認識世界上不同文化的藝術；並比較本地與其他地方不同的特色，及美感表現的特徵。	
第三學習階段	實踐	藝術參與生	視 P-III-1 在地及全球藝文展演、藝術檔案。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、	藝術與生活	(四)藝術與生活環境的關係 1.以設計知能來進行創作，運用於學校及個人生活。	新課綱具體指出是透過藝術展覽和接觸，或製作藝術檔案來參與課堂外生活中的藝術活動，並把學習應用在環境中

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	統整內涵	教材內容	
段		活應用	環境藝術。		2.參與居家環境與學習環境的布置，美化生活。 3.鑑賞他人或自己的作品之美，分享創作構思時，能表現出對他人意見的專注與尊重。 4.重視並愛護自然景觀與資源，鑑賞社區環境中建築物、造型物、設計品與自然、人文環境的關係。	最常接觸到或最普遍的藝術活動。 新課綱把九年一貫課綱中屬於創作表現、鑑賞的材料移除。

(3) 藝術領域：表演藝術

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	教學面向	教材內容	
第二學習階段	表現	表演元素	表 E-II-1 人聲、動作與空間元素和表現形式。	表現試探	(一)表演藝術的創作元素 1.聲音與肢體動作在空間、時間、力量等元素的探索。 2.聲音與肢體表達的	新課綱「表現」學習構面的關鍵內涵為「表演元素」銜接九年一貫課綱「表現試探」的創作元素。 新課綱「表演元素」

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	教學面向	教材內容	
					語彙。 3.即興與創作的方法 (呈現具開始、過程與結束的情境，並表現出生活周遭人物的動作與對話)。 4.故事或情境的建構或改編。 5.各種道具應用的表演形式，如：戲偶、面具、器物、布料、玩具等。	整併九年一貫課綱五個項目的學習層次為人聲、動作與空間元素和表現形式四項內容。強調從基本表演元素出發，開始進行創作。
		創作展現	表 E-II-2 開始、中間與結束的舞蹈或戲劇小品。 表 E-II-3 聲音、動作與各種媒材的組合。	基本概念	(二)表演藝術的展演 1.一段完整情境的表演(運用何人、何事、何地的元素及開始、過程與結束的結構)。 2.一段具變化性的連貫動作組合(空間、時間、力量等的變化)。 3.故事表演(以人物扮演或投射性扮演，如：光影、戲偶、面具、器物、玩具、布	新課綱以「創作展現」銜接「基本概念」的表演藝術的展演。不再列舉表演的各個項目，而是將對表演的認知，整合為「聲音、動作與各種媒材的組合」。重視基本概念與多元媒材的連結。

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	教學面向	教材內容	
					料等)。	
第二學習階段	鑑賞	審美感知 審美理解	表 A-II-1 聲音、動作與劇情的基本元素。 表 A-II-2 國內表演藝術團體與代表人物。 表 A-II-3 生活事件與動作歷程。	藝術與歷史文化	(三)表演藝術的歷史與文化 1.表演藝術演出特質與美感的分辨與欣賞，如：兒童劇場、默劇、偶戲、影戲、土風舞、民族舞……等。 2.國內表演藝術的重要人物與團體介紹，如：劇團、舞團，影視、薪傳獎等得獎者。	新課綱「鑑賞」的關鍵內涵「審美感知」與「審美理解」對應九年一貫課綱的「藝術與歷史文化」統整內涵。 新課綱新增「聲音、動作與劇情的基本元素」，以強化鑑賞的基本素養。對表演藝術團體與代表人物的理解應從國內開始。
第二學習階段	實踐	藝術參與 生活應用	表 P-II-1 展演分工與呈現、劇場禮儀。 表 P-II-2 各類形式的表演藝術活動。 表 P-II-3 廣播、影視與舞臺等媒介。 表 P-II-4 劇場遊戲、即興活動、角色扮演。	藝術與生活	(四)表演藝術與生活 1.表演藝術活動的規劃，分享自己與他人的想法與創意。 2.社區表演活動的實際參與，了解社區相關藝文活動的特質。 3.生活週遭的表演藝術活動相關資料蒐集與應用。 4.表演藝術學習的成果與經驗，在實際生	新課綱「實踐」的兩項關鍵內涵「藝術參與」與「生活應用」對應九年一貫課綱的「藝術與生活」統整內涵。 新課綱擴大表演藝術參與的範圍，並強調要從生活週遭的表演藝術活動與應用展開。

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	教學面向	教材內容	
					活中的實踐。	
第三學習階段	表現	表演元素	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。	表現試探	(一)表演藝術的創作元素 1.肢體動作的靜態意象傳達，如：畫面、情境、現象、事件等。 2.肢體動作的動態表達，如：以默劇、聲音、語言等，模仿一段有情節的事件、歷程或故事。 3.各種道具應用的表演形式，如：戲偶、面具、器物、布料、玩具等。 4.即興與創作表演(主題觀念、圖像、動畫、漫畫、聲音、劇場遊戲、肢體律動等素材，發展出一段完整情節的表演)。 5.說故事劇場，如：讀者、故事、室內等劇場形式。	新課綱「表現」的關鍵內涵「表演元素」銜接九年一貫課綱「表現試探」的表演藝術的創作元素。 新課綱整併表演藝術創作上的活動細項，第三階段循序發展聲音與肢體表達是在於基本的「戲劇」與「舞蹈」創作元素之運用。
		創作	表 E-III-2 主題動作編創、故事表	基本	(二)表演藝術的展演 1.媒體製作與表演的	新課綱「表現」的關鍵內涵「表演元素」銜接

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	教學面向	教材內容	
		展現	演。 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。	概念	基本概念，如：電視、電影、廣播、多媒體等。 2.表演藝術作品描述與分析的術語應用。 3.劇場藝術與其他藝術間的關係，如：音樂、美術、建築、文學等統整創作。	九年一貫課綱「表現試探」的表演藝術的創作元素。 新課綱不列舉表演藝術各個創作項目，而以實質基本的實作創作內涵來建立概念。
第三學習階段	鑑賞	審美感知	表 A-III-1 家庭與社區的文化背景和歷史故事。 表 A-III-2 國內外表演藝術團體與代表人物。	藝術與歷史文化	(三)表演藝術的歷史與文化 1.歷史上重要的表演藝術類型簡介。 2.國內、外表演藝術的重要人物、團體與獎項介紹。 3.表演藝術與多元文化的關係，如：祭典、儀式、宗教、傳說、故事、神話等。	新課綱「鑑賞」的關鍵內涵「審美感知」與「審美理解」對應九年一貫課綱的「藝術與歷史文化」統整內涵。 新課綱除對應「歷史上重要的表演藝術類型」、「代表人物」與「多元文化」的關係之外，還重視「家庭與社區」的周遭的活動，並需理解表演藝術的「創作類別、形式、內容、技巧和元素」的組合。
		審美理解	表 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。			
第三學	實踐	藝術參與	表 P-III-1 各類形式的表演藝術活動。	藝術與	(四)表演藝術與生活 1.表演形式與生活相關議題的連結，如：	新課綱「實踐」的兩項關鍵內涵「藝術參與」與「生活應用」對應九年

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	教學面向	教材內容	
習階段		與生活應用	表 P-III-2 表演團隊職掌、表演內容、時程與空間規劃。 表 P-III-3 展演訊息、評論、影音資料。 表 P-III-4 議題融入表演、故事劇場、舞蹈劇場、社區劇場、兒童劇場。	生活	環境、性別、人權等。 2.表演藝術的創作與生活美感經驗的關連性，如：服飾、裝扮、飲食、生活空間佈置等。 3.劇場規範，如：守時、自制、專注、尊重、評論等。 4.表演藝術資源蒐集，如：網路、資料中心、圖書館、報章、雜誌等。	一貫課綱的「藝術與生活」統整內涵。 新課綱以綜合性的表演藝術「展演訊息、評論、影音資料」，取代個別項目的列舉，增列相關議題內容融入在於劇場性的表演中。

2.國民中學

(1) 音樂

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	統整內涵	教材內容	
第四學習	表現	歌唱演奏	音 E-IV-1 多元形式歌曲。基礎歌唱技巧，如：發聲技巧、表情等。	表現試探	(一) 音樂表現與試探 1.發展良好的歌唱技能，如：呼吸、共鳴、	新課綱「歌唱演奏」和「創作展現」兩項關鍵內涵可對應九年一貫課綱「表現試探」和「基本

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	統整內涵	教材內容	
階段			音 E-IV-2 樂器的構造、發音原理、演奏技巧，以及不同的演奏形式。 音 E-IV-3 音樂符號與術語、記譜法或簡易音樂軟體。 音 E-IV-4 音樂元素，如：音色、調式、和聲等。		表情、詮釋。 2.養成與他人共同唱奏時，相互聆聽與協調的技能。 3.練習基本節拍的指揮，並體驗指揮者的任務。 4.以模仿或視譜等方式，演奏多種文化風格的樂曲。	概念」統整內涵。 新課綱之學習內容精簡化，如：音 E-IV-3 的內容取代(二)音樂素材與概念之 2,3,4 項內容。而第 1 項內容則提前出現於第二、三階段之學習內容。 新課綱之學習內容新增簡易音樂軟體，並持續強化音樂元素的學習內容。樂器的學習除演奏之外，增加樂器構造和發音原理的了解。
		創作展現	音 E-IV-5 基礎指揮。	基本概念	(二)音樂素材與概念 1.運用所習得的音樂要素，進行曲調或簡易和聲伴奏。 2.運用音樂術語，描述與比較不同音樂風格作品的形式、內容與特性。 3.運用所習得的音樂要素，進行特定曲式的樂曲創作，如：二段體、三段體、變奏曲。 4.運用適當的記譜或錄音形式，記錄、修	

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	統整內涵	教材內容	
					改所創作的音樂作品。	
第四學習階段	鑑賞	審美感知 審美理解	音 A-IV-1 器樂曲與聲樂曲，如：傳統戲曲、音樂劇、世界音樂、電影配樂等多元風格之樂曲。各種音樂展演形式，以及樂曲之作曲家、音樂表演團體與創作背景。 音 A-IV-2 相關音樂語彙，如音色、和聲等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。 音 A-IV-3 音樂美感原則，如：均衡、漸層等。	藝術與歷史文化	(三) 音樂與歷史文化 1.以齊唱、輪唱、二部合唱等方式，演唱具有文化風格的歌曲。 2.以模仿或視譜等方式，演奏多種文化風格的樂曲。 3.選擇適當的音源與素材，為特定的風格、效果、場域進行音樂創作，以體驗結合歷史、文化或生活經驗的音樂作品。 4.欣賞不同時期、地區、文化的音樂風格，並運用所習得的音樂概念，分析其美感特質。 5.認識不同文化的音樂表現風格特性，如：歌劇與歌仔戲的唱腔、管絃與絲竹樂器音色的差別。	新課綱「審美感知」和「審美理解」兩項關鍵內涵可對應九年一貫課綱的「藝術與歷史文化」統整內涵。 新課綱呼應社會潮流，兼顧傳統、當代或和行音樂的學習，並強調多元的展演形式。 持續擴充相關音樂語彙和音樂美感原則相關學習內容。

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	統整內涵	教材內容	
第四學習階段	實踐	藝術參與 生活應用	音 P-IV-1 音樂與跨領域藝術文化活動。 音 P-IV-2 在地人文關懷與全球藝術文化相關議題。 音 P-IV-3 音樂相關工作的特性與種類。	藝術與生活	(四) 音樂與生活 1. 認識與音樂相關的資訊科技，對音樂創作的影響。 2. 籌劃、演練及呈現音樂展演，以表現合作學習的成果。 3. 選擇特定的音樂主題，如：音樂家、音樂劇、電影配樂，進行其內涵與特色的分析，並與他人分享與討論。	新課綱「藝術參與」和「生活應用」兩項關鍵內涵可對應九年一貫課綱的「藝術與生活」統整內涵。 新課綱強調音樂與跨領域藝術文化活動，而關懷的場域也從在地拓展至全球藝術文化相關議題。並以音 P-IV-3 延續九年一貫課綱中對於特定音樂主題的分析與討論。 九年一貫課綱的音樂相關資訊科技則提前至第三學習階段之學習內容。

(2) 視覺藝術

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	教學面向	教材內容	
第四	表現	視覺	視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、	表現	(一) 平面、立體、綜合與科技媒材的	新課綱不若九年一貫課綱般地具體呈現表

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	教學面向	教材內容	
學習階段		探索	符號意涵。 視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。 視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。 視 E-IV-4 環境藝術、社區藝術。	試探	創作體驗 1. 認識與試探平面媒材、立體媒材、綜合媒材與科技媒材的特性，並引導構思主題性的創作。 2. 嘗試發展具有創造性的創作方法與表現題材。 3. 運用材料與構成的特性，創作具有機能性思考、傳達與應用、符合目的性的展示事物。	現的學習結果，必需有那些條件或品質的作品。但是在學習的材料上，是包含從第二階段以來的較複雜與藝術學理的內容，例如色彩理論是建立在從色彩感知和色彩辨識一路發展而來。至於藝術的類型，則新增複合媒體的表現技法。在藝術的創作上，則擴大到數位影音媒材。 新課綱未在學習材料上特別指明如九年一貫課綱所標示，表現的品質需有創作性、機能性與目的性等字眼。 新課綱對於材料的學習方式或活動的性質，如認識、試探、嘗試、運用、或是構思等，也未加以界定。 新課綱對於創作時工具的使用與表現過程，並不單獨成為學習的材料，而是融入各藝術元素
		創作展現		基本概念	(二)技術(工具與過程)的認知與探索 1. 練習運用視覺創作的思考過程，了解各種創作工具與個人表現技巧方式及其獨特性。 2. 能依自我對生活感受的需求，選擇適合的表現媒材、工具，體驗創作過程，並能呈現自己獨特的想	

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	教學面向	教材內容	
					法。	或知識概念學習時的發展內涵。
第四學習階段	鑑賞	審美感知 審美理解	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。 視 A-IV-3 在地及各族群藝術、全球藝術。	藝術與歷史文化	(三)藝術與文化的關係 1.認識區域性、臺灣、世界具代表性的視覺藝術家與作品。 2.思考藝術家、藝術品和國家或地區文化之間的互動關係。 3.探索藝術品被藝術家創作的背景及傳達的意涵。 4.經由評價與討論，識別人造物設計構思的實際應用與設計的特性。 5.藉由比較來自不同時期的藝術複製品、印刷品、幻燈片與錄影帶，識別歷史、文化與政治事件對藝術作品的影響。	新課綱的鑑賞學習內容比較多樣與寬廣，甚至更藝術的專業發展，不若九年一貫課綱把先前各階段屬於審美與理解的基本概念轉為創作表現時工具與過程的學習材料。例如，藝術鑑賞方法即是。它所意指的不是單一類型或模式的藝術鑑賞方法，且不限於單一的過程。 新課綱的鑑賞學習材料統括了古今中外的視覺藝術，也以視覺文化帶入近十數年來藝術教育的主流內容之一，以涵括九年一貫課綱中的部分內容。 新課綱不再逐一條列鑑賞時的特定視覺對象物，來源，材料，與審美內容。

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	教學面向	教材內容	
第四學習階段	實踐	藝術參與 生活應用	視 P-IV-1 公共藝術、在地及各族群藝文活動、藝術薪傳。 視 P-IV-2 展覽策劃與執行。 視 P-IV-3 設計思考、生活美感。 視 P-IV-4 視覺藝術相關工作的特性與種類。	藝術與生活		新課綱的實踐是把表現與鑑賞的學習應在生活實踐上，而不是如九年一貫課綱所示例的單指鑑賞的生活應用而已。它也不限制在批判藝術與生活中所扮演的地位。 新課綱注重從前幾個階段學習而來的設計思考，能持續發展並呈現藝術的美感。而九年一貫課綱中相當份量的鑑賞材料或表現結果，新課綱不再列為特定的學習內容。

(3) 表演藝術

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	教學面向	教材內容	
第四學習階段	表現	表演元素	表 E-IV-1 聲音、身體、情感、時間、空間、勁力、即興、動作等戲劇或舞蹈元	表現試探	(一)表演藝術的創作元素 1.表演藝術的創作(有明確情節、主題內容	新課綱「表現」的關鍵內涵「表演元素」銜接九年一貫課綱「表現試探」的表演藝術的創作

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	教學面向	教材內容	
階段			素。 表 E-IV-2 肢體動作與語彙、角色建立與表演、各類型文本分析與創作。		的戲劇、舞蹈、傳播媒體等)。 2.聲音、肢體動作與道具在表演藝術上準確性的表現(人物、職業、心理、情緒、道德、事件、物品、環境.....等)。 3.傳統與非傳統表演藝術特色的分析、模仿與創新，如：傳統舞蹈身段、地方戲曲、民俗曲藝、兒童劇場、歌舞劇、現代戲劇、流行舞蹈.....等。 4.即興與創作表演(以情境表達、肢體模仿、身體控制、造型呈現.....等，表演一段完整故事)。	元素。 新課綱精簡表演藝術的創作元素各個細項，統整為在各類型表演文本分析與創作中之戲劇或舞蹈元素的展現。
		創作展現	表 E-IV-3 戲劇、舞蹈與其他藝術元素的結合演出。	基本概念	(二)表演藝術的展演 1.表演藝術的排練與展演(以集體創作的方式，製作有計畫的小型舞臺展演)	新課綱「表現」的關鍵內涵「創作展現」銜接九年一貫課綱「基本概念」的表演藝術的展演。 新課綱精簡了表演

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	教學面向	教材內容	
					2.表演藝術的編導與劇場技術的應用。 3.劇場藝術與其他藝術間的聯結與應用，如：戲劇、舞蹈、音樂、美術、建築、雕塑、文學等統整展演。 4.媒體製作與表演藝術的應用，如：多媒體、錄影、攝影、電腦設備、科技、語音錄製、網路傳輸等。	藝術製作的各別項目，整合為在「戲劇、舞蹈與其他藝術元素的結合演出」中，來建立起表演的基本概念。
第四學習階段	鑑賞	審美感知 審美理解	表 A-IV-1 表演藝術與生活美學、在地文化及特定場域的演出連結。 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 A-IV-3 表演形式分析、文本分析。	藝術與歷史文化	(三)表演藝術的歷史與文化 1.各類表演藝術的賞析，如：兒童劇、掌中劇、京劇、話劇、歌舞劇、默劇、歌仔戲、臺灣民俗藝陣、原住民舞蹈、中國古典舞、民俗舞、世界民俗舞蹈、芭蕾舞、現代舞、舞蹈劇場等。 2.臺灣表演藝術簡史。 3.代表性的東、西方表	新課綱「鑑賞」的關鍵內涵「審美感知」與「審美理解」對應九年一貫課綱的「藝術與歷史文化」統整內涵。 新課綱呼應了九年一貫課綱的歷史上重要的各類型表演藝術的代表人物與多元文化的關係理解，還增加了對生活美學與特定場域的演出的連結，提高對表演

十二年國教藝術領綱				九年一貫課綱 (藝術與人文)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	教學面向	教材內容	
					演藝術團體、人物、作品等介紹。 4.表演藝術與多元文化的分析。	藝術在歷史文化上美學觀的重要性。
第四學習階段	實踐	藝術參與 生活應用	表 P-IV-1 表演團隊組織與架構、劇場基礎設計和製作。 表 P-IV-2 應用戲劇、應用劇場與舞蹈等多元形式。 表 P-IV-3 影片製作、媒體應用、電腦與行動裝置相關應用程式。 表 P-IV-4 表演藝術活動與展演、表演藝術相關工作的特性與種類。	藝術與生活	(四)表演藝術與生活 1.劇場的社會功能與工作的專業職掌。 2.表演藝術創作與生活美感經驗的分析與分享。 3.劇場實務規範，如：設備的使用、操作的安全、環境的維護.....等。 4.表演藝術資源的運用，如：社區、學校、政府機構、演藝團體.....等。	新課綱「實踐」的關鍵內涵「藝術參與」與「生活應用」對應九年一貫課綱的「藝術與生活」統整內涵。 新課綱以綜括的戲劇、舞蹈與媒體應用等多元形式表演藝術展演製作，呼應九年一貫課綱表演藝術在劇場演出與應用。增列了「表演藝術相關科系、表演藝術相關工作和生涯規劃」，強調與未來學習與職涯發展的連結。

3. 普通型高級中等學校必修課程

(1) 音樂

十二年國教藝術領綱				高中 99 課綱 (音樂)			新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	課程	主題	教材綱要內容	
第五學習階段	表現	歌唱演奏	音 E-V-1 各種唱 (奏) 技巧與形式。 音 E-V-2 音樂詮釋、音樂風格*。 音 E-V-3 指揮技巧。 音 E-V-4 音樂元素，如：織度、曲式等。 音 E-V-5 簡易作曲手法，如：反覆、模進、變奏等。	音樂 I	歌唱與演奏	1.歌唱 1-1 歌唱基本技巧 1-2 獨唱曲 (I) 1-3 二聲部合唱曲 1-4 歌詞意涵與語韻之認識 2.樂器演奏 2-1 樂器之認識 (I) 2-2 樂團編制之認識 (I) 2-3 樂器演奏 (I) 3.音樂展演 3-1 音樂展演活動之規劃與實作 (I)	新課綱第五學習階段之學習內容延續第二～四階段之內容，逐步延伸，僅以「*」標記開設「音樂」超過 2 學分時建議增加之內容。有別於 99 課綱僅含高中階段課程，沒有劃分學習構面和關鍵內涵，主要依循傳統的音樂課程標準架構，關鍵內涵勉強可以對應的是教材綱要的四項主題，審美與欣賞、歌唱與演奏、即興與創作、音樂知識與練習。 新課綱的學習內容起始點為第二學習階段，累積至第五學習階段已有相當的程度和難度，有別於 99 課綱僅含高中階段課程，各項學習內容大都以基礎開始，假設高中生沒有先備能力，因此出現多項
		創作展現			即興與創作	1.即興 1-1 節奏之變奏 1-2 曲調之變奏 2.創作 2-1 詞曲改編之實作 2-2 音樂美感原則之創作應用	
					音樂	1.基本練習 1-1 節奏練習	

十二年國教藝術領綱				高中 99 課綱 (音樂)			新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	課程	主題	教材綱要內容	
					知識與練習	1-2 曲調練習 1-3 音程練習 1-4 基本指揮練習 2.樂理常識 2-1 音階及調號 2-2 記譜法 2-3 曲式 (I)	教材綱要內容是新課綱第二學習階段的學習內容，新課綱可以消除這些不合理的現象。 新課綱的「表現」學習構面大致可對應 99 課綱的歌唱與演奏、即興與創作、音樂知識與練習等三項主題。「鑑賞」學習構面則對應審美與欣賞主題，「實踐」學習構面的學習內容為新增。 同樣是羅列教材內容，新課綱的列舉更為具體明確，且有延續性。
第五學習階段	鑑賞	審美感知 審美理解	音 A-V-1 多元風格之樂曲。 音 A-V-2 音樂展演形式。 音 A-V-3 相關音樂語彙，如織度、曲式等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。 音 A-V-4 音樂美感原則。	音樂 I	審美與欣賞	1.本土音樂 1-1 臺灣原住民音樂之認識 (I) 1-2 臺灣傳統音樂之認識與賞析 (I) 1-3 臺灣當代音樂發展之認識 (I) 1-4 臺灣當代作曲家及作品之賞析 (I) 2.世界音樂 2-1 各國民族音樂之	新課綱呼應大眾文化與社會潮流，強調多元風格之樂曲 (兼顧傳統、當代、流行音樂) 及展演形式，欣賞的內容不僅強調作曲家及樂曲，同時注重音樂語彙和音樂美感原則的學習和應用。 新課綱提供具體且有系統的學習內容，有

十二年國教藝術領綱				高中 99 課綱 (音樂)			新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	課程	主題	教材綱要內容	
			音 A-V-5 音樂家與音樂表演團體。			聆聽與賞析 (I) 3.西洋音樂 3-1 曲式與曲種之認識 (I) 3-2 音樂史與樂派風格之認識 (I) 3-3 代表作曲家與作品之賞析 (I)	助於提升學生鑑賞能力。
第五學習階段	實踐	藝術參與 生活應用	音 P-V-1 當代多元文化。 音 P-V-2 文化資產保存與全球藝術文化相關議題。 音 P-V-3 音樂的跨領應用*。				新課綱「實踐」學習構面是新增的部分，因此新增學習內容。

註：學習內容附「*」標記者，表示每科目超過 2 學分時建議增加之內容。

(2) 美術

十二年國教藝術領綱				高中 99 課綱 (美術)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	教材範疇	教材內容	
第五學習階段	表現	視覺探索	美 E-V-1 色彩與造形應用、形式原理、平面與立體構成	1.創作與過程的體驗 (I) 2.設計與生	1.平面媒材、立體媒材、複合媒材或科技媒材的認	新課綱的差異說明僅以標示核心的學習內容，因為 99 課綱的第一階段是基礎必修的課

十二年國教藝術領綱				高中 99 課綱 (美術)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	教材範疇	教材內容	
階段		媒介技能	原理*、視覺符號分析與詮釋*。 美 E-V-2 繪畫性、立體性、複合性	活 3.美術概念 4.美術批評 5.臺灣美術	識與試探，並應用於藝術創作的表現。	程。從教材範疇看，99課綱約略為新課綱的表現與鑑賞，但沒有實踐。與生活有關的是設計與生活。但是在教材內容著重在構想的過程、技法與原理的運用，是屬於創作展現的學習材料。 新課綱在學習的材料上對於數位科技媒體的應用，從 99 課綱認識與試探，轉為對生活中媒體科技帶來的文化現象的學習，背後有蘊含著對科技與生活形態的覺察與省思批判的學習。 新課綱在新增的生活實踐上學習的材料，從相關的藝術組織、文教機構到展演的規劃，以迄當前社會與經濟發展的重點之一：文化創意產業。
		創作展現	媒材與表現技法、複製性媒材與表現技法*。 美 E-V-3 影音媒體與表現技法、數位媒體與表現技法*。 美 E-V-4 公共藝術、社群藝術*。 美 E-V-5 生活議題創作、跨領域專題創作*。		2.設計的構想、題材、技法與原理，及其在生活中的運用。 3.美術的意義、內容、文化脈絡與功能等觀念。 4.提供各類美術及視覺文化之圖像、影像等之正確「閱讀」方法，學習哲學思考與批判能力，認識廣告的影像力量及其意識形態。	
					5.臺灣美術的時代背景與文化特質。	
第五學習階段	鑑賞	審美感知	美 A-V-1 藝術概念、藝術批評、美感價值*。 美 A-V-2 數位文化、傳統藝術、藝術風格*、當代藝術*。 美 A-V-3 臺灣美術、中國美術*、世界美術*。			
		審美理解				
第五學習階段	實踐	藝術參與	美 P-V-1 藝術組織與機構、文化資產、在地及各族群藝文活動。			

十二年國教藝術領綱				高中 99 課綱 (美術)		新舊差異
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	教材範疇	教材內容	
階段		生活應用	美 P-V-2 主題藝術活動與策展、雲端策展。 美 P-V-3 文化創意、生活美學*。 美 P-V-4 藝術與社會、生態藝術、藝術行動、藝術職涯*。		6. 相關美術詞彙。	

註：學習內容附「*」標記者，表示每科目超過 2 學分時建議增加之內容。

(3) 藝術生活

	十二年國教藝術領綱				高中 99 課綱 (藝術生活)			新舊差異
學習階段	學習構面		關鍵內涵	學習內容	教材內容			
					類別	主要內容	說明	
第五學習階段	視覺應用	表現	應用基礎	藝 E-V-1 人造物的材料、結構與形式。 藝 E-V-2 設計與多媒體*。	視覺應用藝術類	視 覺 與 生 活	~ 1-2 個人創意及設計潛能	新課綱將三類別名稱予以調整，「視覺應用藝術」名稱調整為「視覺應用」，以「設計」知能的學習與生活應用為課程的核心。 「音樂應用藝術」精簡為「音樂應用」，以音樂與生活的關聯應用為主體。
				鑑賞		審美感知 審	藝 A-V-1 設計與影像、電影藝術。 藝 A-V-2 設計與環境*。	

	十二年國教藝術領綱				高中 99 課綱 (藝術生活)			新舊差異
學習階段	學習構面		關鍵內涵	學習內容	教材內容			
					類別	主要內容	說明	
		實踐	美理解	藝 P-V-1 設計思考與美感經驗。 藝 P-V-2 設計與文化*。			及生活	「表演藝術」名稱則維持不變，著重個人基本能力的開發，並能具體應用於不同的表演形式，積極參與和連結社會文化的活動。 新課綱三類的學習內容，學校可視教師專長學生的需求、空間設備等條件，適切選擇至少一類 2 學分實施之。 註記有「*」者，係屬基礎的學習內容，應納入「藝術生活」必修 2 學分的課程裡。 新課綱之課程目標「表現」、「鑑賞」及「實踐」等學習構面與相對應的「關鍵內涵」(三類之「關鍵內涵」均統一在「應用基礎」、「審美感知」、「審美理解」、「藝術參與」、「生活應用」等五項度)，將 99 課綱「主要內容」項目，精簡為新課綱中
			視覺與傳播			3-1 影像及傳播的運用		
						3-2 視覺傳播及科技產業		
						視覺與文化	4-1 視覺藝術及文化資產	
							4-2 視覺藝術及文化創意	
			第五學習階段			音樂應用	表現	
音樂與展演	2-1 聲音的設計、編輯及製作 2-2 聲音及肢體、影像、劇場的結合							
	音	3-1 電腦科技及錄						
鑑賞		審美感知		藝 A-V-3 音樂與音像藝術。 藝 A-V-4 音樂與環境空間*。				
	審美理解							

	十二年國教藝術領綱				高中 99 課綱 (藝術生活)			新舊差異				
學習階段	學習構面		關鍵內涵	學習內容	教材內容							
					類別	主要內容	說明					
		實踐	藝術參與	藝 P-V-3 流行音樂與創意產業。 藝 P-V-4 音樂與文化*。		樂與科技	音技術 3-2 流行音樂工業	具體明確的「學習內容」,有利於學生學習、教師教學及編選教材的參考。 「視覺應用藝術」學習內容著重在設計思考與美感經驗的建構;探索體驗的素材除 99 課綱的教材內容外,新增多媒體、影像、電影藝術等以符應時代生活能相契合。「音樂應用藝術」學習內容擴增跨領域展演創作、流行音樂創意產業、科技媒體等音樂應用層面。「表演藝術」學習內容具體列述有助於教學的進行。				
		生活應用				音樂與文化	4-1 音樂及觀光					
							4-2 音樂文化資產					
第五學習階段	表演藝術	表現	應用基礎	藝 E-V-5 身體、聲音、戲劇、舞蹈之即興與創作。 藝 E-V-6 劇場與科技媒體之活動規劃、排練、整合與製作*。	表演藝術類	表演能力的開發	1-1 肢體開發					
							1-2 多元能力開發					
		鑑賞	審美感知	藝 A-V-5 戲劇、舞蹈、劇場之欣賞與評析。 藝 A-V-6 各類表演藝術工作者、劇場藝		表演的製作實務	2-1 展演創作					
							2-2 劇場呈現					
							審美					2-3 觀摩與賞析

	十二年國教藝術領綱			高中 99 課綱 (藝術生活)			新舊差異	
學習階段	學習構面	關鍵內涵	學習內容	教材內容				
				類別	主要內容	說明		
		理解	術家與團體。		表演與應用媒體	3-1 表演與影視傳播		
			藝 P-V-5 各類表演藝術、在地及各族群藝文活動的參與習慣。			3-2 表演與多媒體		
		實踐	藝 P-V-6 表演藝術應用於生活、職涯、傳統文化與公民議題。*		表演與社會文化	4-1 傳統戲曲與民俗技藝		
						4-2 臺灣當代劇場		
						4-3 表演藝術的文化產業		
						4-4 表演藝術的運用		

註：學習內容附「*」標記者，表示每科目超過 2 學分時建議增加之內容。

十二年國民基本教育國民中小學暨普通型高級中等學校 藝術領域課程綱要課程手冊研發計畫成員

總計畫主持人：國家教育研究院課程及教學研究中心 洪詠善主任

總計畫共同主持人：靜宜大學教育研究所 黃政傑終身講座教授（跨領域小組召集人）

國立中正大學教育學院 蔡清田院長（核心素養工作圈召集人）

淡江大學教育學院 潘慧玲院長（議題工作圈召集人）

國立中正大學師資培育中心 林永豐教授（核心素養工作圈委員）

國家教育研究院課程及教學研究中心 范信賢副研究員（退休）

國家教育研究院課程及教學研究中心 李駱遜副研究員

國家教育研究院課程及教學研究中心 蔡曉楓助理研究員

國家教育研究院課程及教學研究中心 林明佳助理研究員

國家教育研究院課程及教學研究中心 鄭章華助理研究員

國家教育研究院課程及教學研究中心 吳文龍助理研究員

藝術領域課程手冊研發成員

計畫主持人：國立臺灣師範大學 陳瓊花教授

計畫共同主持人：國家教育研究院課程及教學研究中心 洪詠善主任

國家教育研究院課程及教學研究中心 黃祺惠助理研究員

東方設計學院 丘永福教授（退休）

明新科技大學 古旻陞副教授

國立臺灣藝術大學 李其昌所長

臺北市立大學 林小玉院長

國立臺灣師範大學 陳曉雲教授

臺北市大同高中 陳育祥教師

國立彰化師範大學 鄭明憲教授

計畫協同主持人：

學者專家：（按姓氏筆劃排序）

國立臺灣師範大學表演藝術研究所

國立臺灣藝術大學戲劇學系

國立交通大學建築研究所

國立臺南大學動畫媒體設計研究所

國立臺灣師範大學美術系

國立臺灣師範大學音樂系

夏學理教授

張曉華兼任教授

張基義教授

黃瑞崧副教授

趙惠玲教授

賴美鈴教授（退休）

教師代表：(按姓氏筆劃排序)

臺北市立永春高級中學

臺北市立育成高級中學

新北市三民高級中學

新北市米倉國民小學

臺北市立景興國民中學

新竹縣立湖口高級中學

臺北市立第一女子高級中學

臺北市立中山女子高級中學

臺北市立第一女子高級中學

臺北市立大學附設實驗國民小學

臺北市立中山女子高級中學

國立新港藝術高級中學

臺北市立萬芳高級中學

國立桃園高級中學

李睿瑋教師

洪千玉教師

施芳婷教師

陳盈君教師

張巧燕教師

張瑜芳教師

張哲榕教師

傅斌暉教師

溫賢咏教師

廖順約教師

蔡紫德教師

駱巧梅教師

蕭文文教師

謝文茹教師

研究助理：國家教育研究院課程及教學研究中心王斐貞、郭榕庭專案助理

電子全文可至國家教育研究院網站 <http://www.naer.edu.tw> 免費取用，歡迎各界參考利用。

※本院保有本書所有權，欲利用本書全部或部份內容，需徵求同意或書面授權，引用時請註明出處。

十二年國民基本教育課程綱要

國民中小學暨普通型高級中等學校

藝術領域課程手冊

