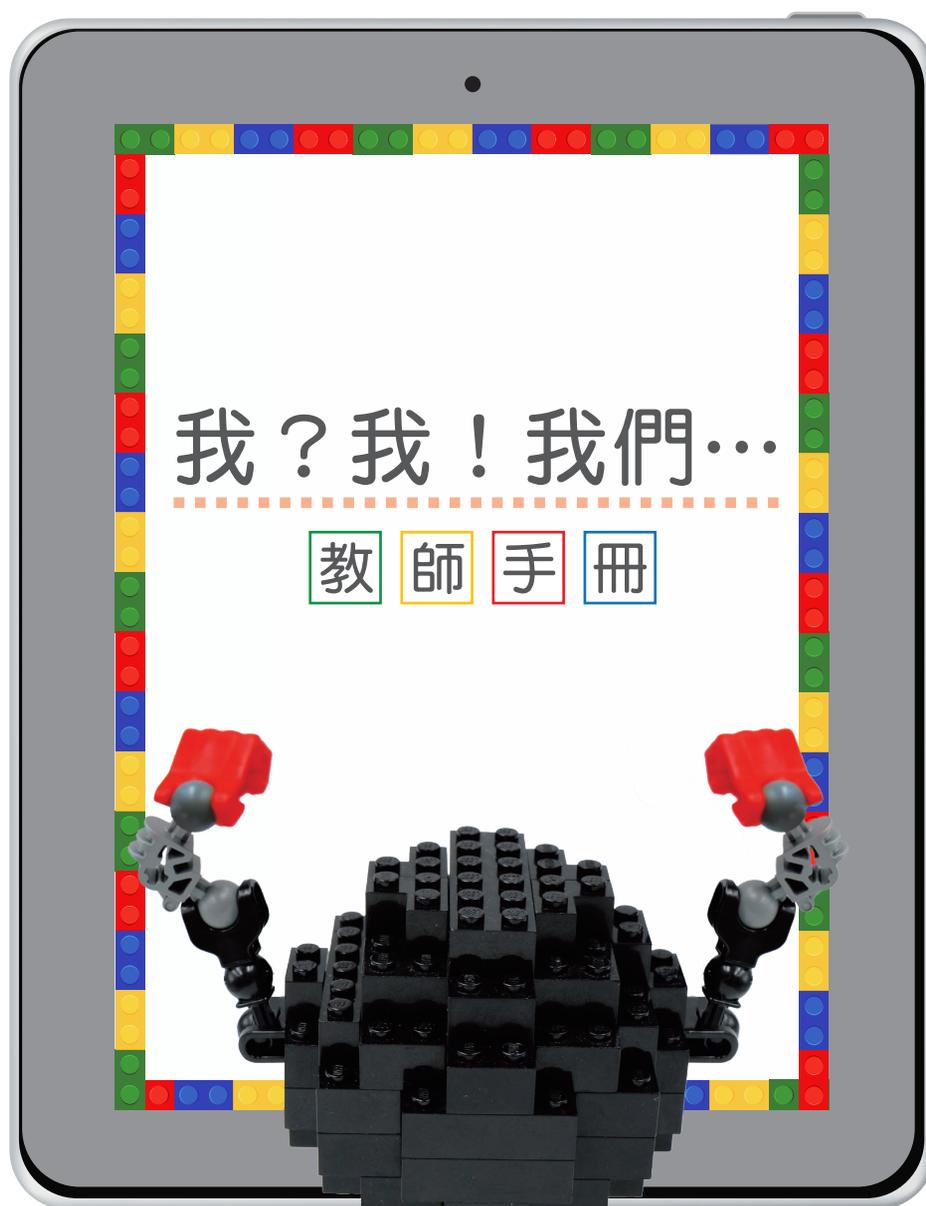


十二年國民基本教育  
藝術領域  國小階段



十二年國民基本教育藝術領域教材及教學模組研發編輯小組

# 藝術領域素養導向教材教學模組研發說明



國家教育研究院課程及教學研究中心副研究員 洪詠善  
國家教育研究院課程及教學研究中心助理研究員 黃祺惠

## 一、前言

教育部於 103 年 11 月公布《十二年國民基本教育課程綱要總綱》（以下簡稱總綱），以核心素養做為課程連貫統整之主軸；依據總綱的理念，強調素養導向的課程及教材研發，國家教育研究院自 103 年起進行各領域的教材及教學模組研發計畫。藝術領域新課綱的特色包括核心素養連貫課程發展、以學習構面和關鍵內涵組織課程架構、能回應當代藝術文化趨勢，並強調跨領域/科目的統整。為彰顯上述特色，藝術教材及教學模組研發計畫採「設計研究法 (design-based research, DBR)」，目的為建立素養導向的研發原則，設計課程及教材以改善實務。「教學模組」是一個主題性的教學活動，由許多元件組成套件，包含研發原則與步驟、教案格式、教學活動與學習評量設計等等，依據使用者需求分別彙集而成教師手冊與學生手冊，本模組研發強調學生學習的主體性，師生可自由選擇及調整元件、讓學生獲得更適切的學習 (Goldschmid & Goldschmid, 1973；陳文典，2001)。綜言之，「模組」類似「原型」的概念，透過套件設計提供使用者能加以轉化與應用，本計畫的模組包含模組研發模式、原則與工具、單元教案、學生手冊及教師手冊。

## 二、研發模式與歷程

藝術領域教材教學模組研發歷程包含四個階段：

### 第一階段—準備

- (一) 發展理解藝術領域工具，共同探究藝術領域內涵特色及核心素養意涵。
- (二) 研析課程設計相關文獻及國外教科書。
- (三) 辦理素養解讀工作坊，凝聚對素養導向的共識。
- (四) 研發藝術領域素養導向教材教學模組編寫原則及檢核表。
- (五) 基於研究基礎研訂模組主軸，其中國小組以「數位科技應用」為主軸，發展跨科目統整課程；國中組以「美感教育」為主軸，發展跨科目統整課程；高中組以「設計思考」為主軸，發展跨領域的統整課程。

### 第二階段—執行

- (一) 依循藝術領域素養導向教材教學發展原則設計教案，針對教材及教學模組內容進行試教。
- (二) 調整教案與發展教材，再次教學。
- (三) 再次調整教材與教學設計，並且考量穩定與彈性之間的平衡，即預設的學習目標與開放的彈性調整空間。

### 第三階段—評估

- (一) 進行課室觀察與素養導向的檢核與對話。
- (二) 修正模組內容並諮詢相關學者。
- (三) 進行書面審查與修正。

### 第四階段—推廣

本模組於研討會發表初稿並廣蒐各界意見後持續修訂與出版，並且公開電子檔於國教院網站平台，供各界參考應用。

### 三、素養導向教材教學發展原則

在第一階段準備期，我們發展「藝術領域素養導向的教材與教學發展原則」，經過八位專家效度檢核持續修正，提供參與夥伴研發教材教學模組歷程，作為指引與對話之引導。該原則可分為兩個部分，第一部分是課程理念的落實（設計理念與組織方式），第二部分是素養導向的設計。請參見附表（摘自國家教育研究院十二年國民基本教育藝術領域教材及教學模組之研發與探究研究報告）。

### 四、三套模組簡介

本計畫研發國小、國中和高中藝術領域素養導向之教材及教學模組共三套，各組主題、內容與特色簡介如下：

#### （一）國小組

以「數位科技應用」為主軸，設計藝術領域跨科之教材與教學，研發「我？我！我們…」教學模組，單元子題為1. 與眾不同的我、2. 我的聲音印記、3. 我的視覺印記、4. 我們的故事。此單元以「自我探究與表達」為核心，提供學生自主學習及多樣化的工具選擇，學生可利用視覺藝術與音樂數位工具及多元的藝術符號製作個人名片，最後透過表演藝術與他人產生連結。

#### （二）國中組

以「美感教育」為主軸，研發「發現臺灣之美」教學模組，以藝術涵養與美感素養之核心素養之培養為主軸，運用視覺形式要素設計本模組。單元子題為1. 探究臺灣之美、2. 析創作美感、3. 臺灣意象創作、4. 酷卡交流傳情。課程設計原則運用「起、承、轉、合」四個步驟，引導學生探索臺灣人文與生態之美，使用多元媒材創作臺灣意象明信片，並於網路展示、和朋友互寄與交流。

#### （三）高中組

以「設計思考」為主軸，研發「就是那道光！—『燈』的設計思考」教學模組，單元子題為1. 光亮人生、2. 光與電的神秘之旅、3. 靈光乍現·創意燈具、4. 幾何形態創意無窮、5. 材料大觀園、6. 閃亮「燈」場。此課程為專題式課程，結合設計思考的步驟和藝術跨領域統整課程模式，統整科學、科技、工程、藝術與數學之專題學習 (Science, Technology, Engineering, Arts & Mathematics, 簡稱 STEAM)；學生從觀察和體驗出發，整合運用不同領域知能，以解決問題為導向，進行探究與創作，提出具有創意、美感且能解決問題的設計原型。

### 五、結語

藝術領域素養導向教材教學模組之研發，係依據藝術領綱的特色，掌握核心素養及學習重點，經過四階段研發歷程，經歷研發小組不斷的討論、試驗、調整、修正的循環所產出的成果。由衷感謝參與此手冊研發的教師們，為落實十二年國教的課程轉化與實踐做出實質貢獻，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。

### 誌謝

特別感謝本計畫的顧問—世界華人美術教育學會主席陳怡倩博士，以及丘永福、古旻陞、李其昌、林小玉、陳育祥、陳曉霽、鄭明憲、賴美鈴（依姓氏筆畫排列）等諮詢委員，於模組研發期間提供寶貴的專業意見，使成果臻於完善。

### 參考文獻

- 陳文典（2001）。生活課程的特質、功能與設計。九年一貫課程自然與生活科技領域教學示例，23-24。臺北市：教育部臺灣省國民學校教師研習會。
- Goldschmid, B. & Goldschmid, M. L. (1973). Modular instruction in higher education: A review. *Higher Education*, 2, 15-32.

附表：

## 十二年國教藝術領域素養導向教學及教材模組發展之原則

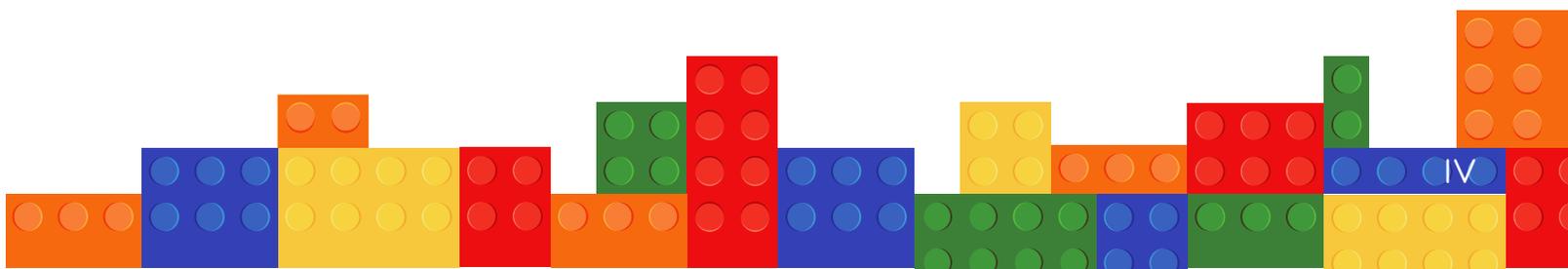
資料出處：洪詠善、黃祺惠（2018）。十二年國民基本教育藝術領域教材及教學模組之研發與探究研究報告。新北市：國家教育研究院。

向度	原則	課程設計的策略參考
課程理念的落實 (設計理念與組織方式)	1. 自發：課程設計與教學以學生為學習主體，引發其興趣與動機，並提供自主學習的機會。	(1) 課程實施能啟發學生在生活中發現、參與及創作藝術。 (2) 課程設計與教學提供學生規劃藝術活動或以藝術為核心解決問題的機會。 (3) 透過師生共構，提供學生自主學習的工具、方法與機會。
	2. 互動：引導學生在學習過程中能與他人溝通協調、合作，並和環境作正向互動。	(1) 引導學生善用藝術符號、工具與多元媒材，向他人表達情感與觀點。 (2) 引導學生覺知與鑑賞生活環境中的人、事、物之美，並與他人分享或回饋。
	3. 共好：透過真實場域的實踐，進而改善社會及生活環境。	(1) 引導學生關懷、探究與思辨藝術中的社會議題。 (2) 提供學生與他人合作共創的藝術學習經驗。
	4. 跨領域／科目統整：考量與其他領域／科目的關係，擴展課程的廣度與知識的深度，設計跨領域課程與教學活動，使學生獲得整體性的學習經驗。	(1) 以「藝術專題」或「問題導向」統整規劃學習主題，引導學生訂定探究主題並發展問題意識。 (2) 課程設計具備明確的「核心問題」，引導學生透過不同的領域／學科來探究與解決核心問題。
素養導向的設計	5. 知識、情意與技能的整合。	課程設計與教學不限於藝術知識或創作技法，亦能培養學生對藝術的興趣，提升其美感素養。
	6. 學習情境強調脈絡化。	(1) 營造藝術情境，連結學生生活經驗，引導其思考、探究與創作，豐富其美感經驗。 (2) 藝術作品鑑賞時除了關照藝術文化的發展脈絡能，亦能學生的經驗產生關聯，引導其發現、建構藝術學習與個人的意義。
	7. 兼重學習歷程、策略及方法。	(1) 課程設計與教學能提供藝術學習的策略與方法，使學生能自主學習，如從藝術領域相關工作者學習其思考、規劃、設計與創作等。 (2) 運用藝術檔案或其他方式展現藝術的學習歷程，引導學生體察並反思自身藝術美感觀點及偏好的發展。 (3) 運用多元評量引導學生了解藝術學習的進展，發現學習的困境，以及規劃學習的進程。
	8. 藝術學習能重視生活應用。	(1) 教材涵蓋在地與全球的藝術及美感相關議題。 (2) 教材涵蓋生活的不同面向，如食、衣、住、行、育、樂。 (3) 引導學生關懷與探究生活中的相關議題，並具體行動，以改善與美化社會。

# 目錄



	對應學生手冊單元
壹、課程設計說明 . . . . .	1
貳、課程內容 . . . . .	9
第一子題 與眾不同的我 . . . . .	9
《1-1》猜猜他是誰 . . . . .	9 . . . . . 幸福天堂
《1-2》自我特質的認識 . . . . .	11
第二子題 我的聲音印記 . . . . .	17
《2-1》認識 Rap . . . . .	17 . . . . . 夜音樂
《2-2》創作 Rap . . . . .	22
第三子題 我的視覺印記 . . . . .	27
《3-1》個人標誌製作(一) . . . . .	27 . . . . . 與眾不同
《3-2》個人標誌製作(二) . . . . .	31
《3-3》名片設計 . . . . .	33 . . . . . 勿忘我
《3-4》鑑賞與分享 . . . . .	35
第四子題 我們的故事 . . . . .	41 . . . . . 回家之路
附錄一 表演卡 . . . . .	48
附錄二 讚卡 . . . . .	50
附錄三 任務卡 . . . . .	52
附錄四 挑戰卡 . . . . .	54



## 壹、課程設計說明

科目 / 領域別：藝術

學習 / 教育階段：第三學習階段

教學年級：國小五六年級

單元名稱：我？我！我們…

教學資源 / 設備需求：教學影片、學習單、附錄卡片、電腦及單槍投影機、行動載具、行動上網

總節數：12 節（2+4+4+2）

課程設計原則與教學理念說明：

### 一、課程

#### （一）核心素養精神

藝術領域「核心素養」強調藝術學習不以知識及技能為限，而應關注藝術學習與生活的結合，透過表現、鑑賞與實踐，彰顯學習者的全人發展。基於「藝術為創意與溝通的獨特語言符號」以及「創造性表達是探究與分享個人自我身份認同的方法」，因此，本單元設計從「我」到「我們」，透過藝術符號表達與探究經驗，從自我探索，進而與同儕夥伴之間互動、連結並理解藝術符號如何成為自我探究與溝通表達之媒介。

#### （二）課程發展

課程的整體架構包含 A「人與自己」、B「人與他人」以及 C「人與社會」。本單元鎖定國小學習階段，內容涵蓋 A、B 部分，C 部分「活出我的精彩生命」則可於國中階段持續延伸規劃與進行（參圖 1）。

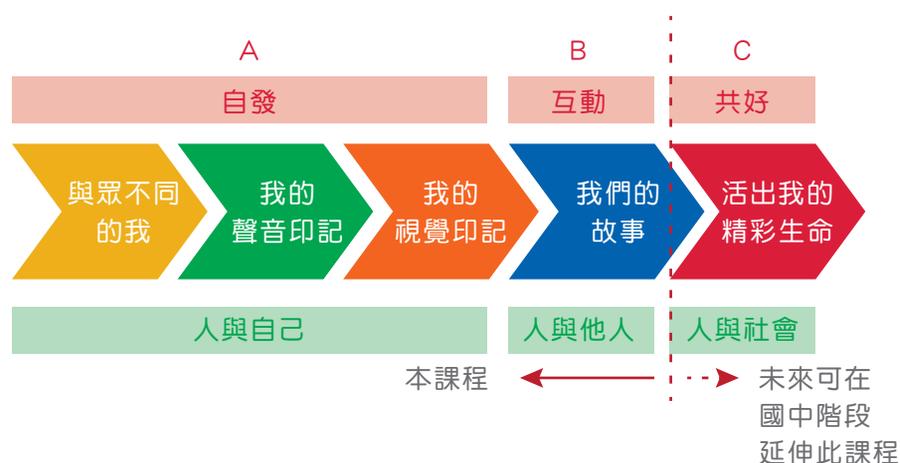


圖 1 課程架構概念圖

### (三) 學習構面

強調學生運用藝術知識與技能，進行專題的探究、設計與表達，以達成表現、鑑賞與實踐的課程目標：

#### 1. 表現學習構面：

「我的創意名片」為專題導向的學習，以學生藝術學習的先備經驗為基礎，運用科技工具媒介，以數位音樂及視覺設計元素進行名片的構思與創作，作為表達多面向自我的媒介及與他人的連結的工具。

#### 2. 鑑賞學習構面：

經由網站資料及生活經驗的收集、分享，學生欣賞並討論「名片」的意義與創作的各種形式。

#### 3. 實踐學習構面部分：

學生與他人分享創作心得及成果作品，促發學生理解與運用藝術作為創意與溝通語言的方法，並應用於生活中，培養藝術探究與創作表達的素養。

### (四) 單元設計理念

本單元對象為 11 至 12 歲的學生，根據艾利克森 (E.H. Erikson) 的心理社會發展論，此一時期開始進入青少年期，發展任務為「自我認同」。因此本單元以「自我認同」為設計的出發點，以藝術為媒介引導自我探索，促進自我認同。美國社會心理學家 Joseph Luft 和 Harry Ingham 提出周哈里窗 (Johari Window)，將個體分為開放我、盲目我、隱藏我、未知我。本單元透過自我揭露與他人回饋，進行開放我以及盲目我的認識與探索，包括姓名、性別、行為、態度、以及小動作、口頭禪或處事方法等。在本單元中統稱為自我的「特質」。

此外，此單元運用「印記」之意涵，「印記」在此定義為將「特質」轉換成可感知之物質，當聞到、聽到、看到、觸摸到某種物質時，可聯想起某個人特質。

傳統名片是精心設計的一張卡片，目的是傳遞必要的資訊以利對方快速了解自己。本單元學生將重新界定「名片」，本單元引導學生鑑賞名片的符號，思考「名片」如何成為藝術表現與探索的媒介，例如視覺、聽覺、動覺、觸覺、嗅覺等，包含數位音樂創作、美感原則、版面設計等。

期望學生在充分自我認知後，能自我肯定、自我接納，進而發展自我價值。



圖 2 課程設計理念圖 (由左至右分別象徵視覺元素、數位工具以及音樂元素)

#### (五) 科技在本單元之發展範疇

十二年國教藝術領域教材及教學模組計畫研發的三個主題分別為「美感教育」、「設計思考」與「數位科技應用」。本模組教育階段設定為國小，主題為「數位科技應用」，特色為科技跨域整合。

在教案構思前，就目前科技資源進行盤整與評估，包含硬體的設施、軟體的提供、網路傳輸的環境、教學者與使用者的科技熟悉度等，接著再進行軟體的選用。目前上述各項條件各縣市學校情況不一，且有極大的差異。以硬體設備為例，所有學校皆有電腦設備；至於平板載具，數所重點發展學校已達「一生一平板」，部分學校具有一到兩班的平板數量，但大部分學校不具平板的設備；軟體部分，大多數學校皆有文書、網站搜尋、簡易修圖、簡易影音編輯等軟體，App 以免費的 App 為主。網路傳輸部分仍以有線為主。教學者與使用者的科技熟悉度目前較無資料顯示，經觀察後，大多教師均有使用智慧型手機，對科技應用有初步基本的認識，但資訊融入藝術領域教學仍未普及。

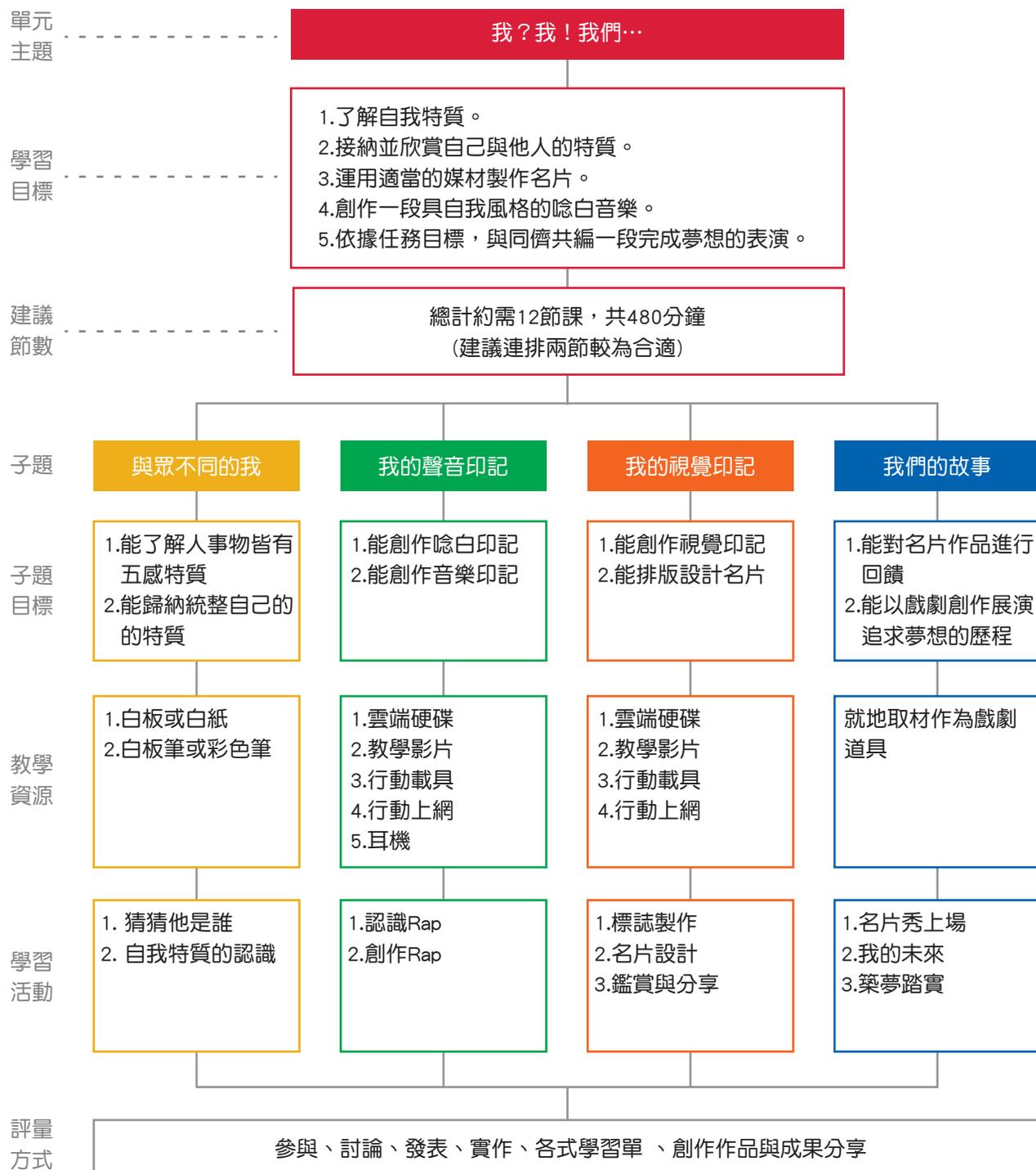
基於上述的限制，本手冊提供多樣的操作方式，教師可根據學校條件進行選用與教學。

#### (六) 本單元之數位應用面向

本單元使用的軟體包含音樂編製、影像處理、QR code 製作、Google 簡報以及雲端硬碟，用於影音製作、QR code 製作、簡報應用以及雲端備份整理等。

此外，本單元使用音樂、視覺創作編輯軟體，提供了視覺化介面、多功能的技術面向以及多樣化的資料庫，使學生能跨越技術的門檻，進行直覺化的創作。提昇學生對音樂與視覺的感知以及學科基本要素的理解，同時建立學生的思考創作能力及成就感，培養學生的藝術素養。

## 二、課程架構圖



### 三、教學策略說明

本教案是以學生為中心，由教師引導問題以啟迪學生的好奇與動力，並藉由觀察、記錄、討論、統整、分析、實作以探索「自我」為何？自我存在的價值意涵？進而認同自我。並將之推展到與他人的關係互動，以建立和諧的共生關係。

教學策略首先是以合作學習方式透過觀察進行自我察覺以建立自我認知；接著賞析標誌與 Rap 音樂，分析其創作歷程與作品意涵，習取其藝術意念作為實作設計的素材。之後，進行名片元素之設計與創作完成作品；最後經由角色扮演，讓學生的個人特質細緻且具體的呈現，而價值澄清則展現教學的核心，澄清以及肯定自我價值，進而接納多元的不同展現，珍視每一個不同的生命體。

### 四、學生學習條件分析

本單元的教學對象為第三學習階段的學生，故參考「臺北市科技領域國小資訊科技課程教學綱要」。綱要分為三大向度，第二向度資訊科學與科技應用向度中納涵藝術相關設計與創作；在第三資訊科技與人類社會向度中則提及善用資訊設備。由此提供本單元在數位應用上的依據。

學生對於藝術（視覺、音樂以及表演藝術）需要有基本的知識以及能力較利於創作。對於資訊科技方面，需要有使用電腦的基本能力，如簡易文書編輯、上網搜尋資料等能力，若有平板的使用經驗則更能增加學習的面向以及多樣化。

學習目標、核心素養、學習重點（含學習表現與學習內容）對應情形		
學習目標	一、學生能了解自我特質。 二、學生能欣賞與接納自己及他人的特質。 三、學生能運用適當的媒材製作名片。（1-III-3；2-III-2；視E-III-2；視A-III-1） 四、學生能創作一段具自我風格的唸白音樂。（1-III-5；音E-III-3；音E-III-5） 五、與同儕共編一段完成夢想的表演。（1-III-7；表E-III-2）	
核心素養	總綱	A1 身心素質與自我精進 B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養 B3 藝術涵養與美感素養 C2 人際關係與團隊合作
	領（課）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-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。

學習重點	學習表現	1- III -3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 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 -7 能構思表演的創作主題與內容。 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。
	學習內容	音 E- III -3 音樂元素，如：節奏、速度、音色等。 音 E- III -5 簡易創作，如：流行音樂風格 Rap。 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- III -2 主題動作編創、故事表演。
議題融入	生涯規劃	

## 附錄：

列表本單元使用的軟體應用功能以及其學習的能力。

名稱	課程中使用功能	學習到的能力
GarageBand	編製樂曲	數位音樂編製與創作
雲端硬碟	上網儲存與分享	快速簡便的儲存與分享方式
QuickMark	製作 QR code	快速讀取資料的方式
MediBang Paint	電腦繪圖	數位圖像處理與創作
Google 簡報	排版設計	數位圖像版面設計

## 五、課前與課中準備工作之相關說明

因應此單元課程融入數位應用，以下進行相關說明：

一、App 清單與功能：以下就各 App 在本子題提供之功能進行說明，教師可視情形，引用其他類似功能的 App 進行課程。

軟體圖示	使用子題	功能說明
	第 2 子題	《GarageBand》 <b>製作個人音樂</b> 包含人聲（錄音）與樂器的混音程式。
	第 2、3 子題	《Google 雲端硬碟》 <b>儲存所有作品</b> 包含音樂、標誌與名片等檔案。
	第 2 子題	《QuickMark》 <b>製作 QR code</b> 將雲端硬碟中的音樂作品，做成 QR code 形式的連結。
	第 3 子題	《MediBang Paint》 <b>繪製個人標誌</b> 具有完整繪製、擦除與去背的功能。
	第 3 子題	《Google 簡報》 <b>製作個人名片</b> 以簡報軟體來製作電子名片，並以講義（1 式 9 張）的方式列印出實體的名片。

二、課前或是課中相關工作：

### （一）教學前

1. 教學前：安裝 App：GarageBand、Google 雲端硬碟、QuickMark、MediBang Paint 以及 Google 簡報共五個 App。
2. 準備一個 Google 帳戶。
3. 於 Google 帳戶的雲端硬碟中新增每個學生專用的資料夾：用以所有學生上傳創作的音樂、QR code、標誌、名片設計等檔案。

### （二）第三子題課程結束後

印製名片：利用 Google 簡報 App 印製出學生的紙本名片。

三、本手冊提供相關操作影片以供觀賞學習，另也轉化成 QR code 印製於學生手冊中，以利連結。影片清單列舉如下：

使用子題	學生手冊頁數	影片內容	QR code
子題 2-2	19	GarageBand 操作影片	
子題 2-2	19	QuickMark 雲端硬碟操作影片	
子題 3-1	27	MediBang Paint 操作說明影片	
子題 3-1	29	MediBang Paint 單色標誌操作影片	
子題 3-1	29	MediBang Paint 簽名操作影片	
子題 3-1	30	MediBang Paint 標誌著色操作影片	
子題 3-1	31	MediBang Paint 存檔操作影片	
子題 3-2	38	Google 簡報名片製作操作影片	
子題 3-2	39	Google 簡報名片排版操作影片	
子題 3-2	40	Google 簡報名片截圖操作影片	

## 貳、課程內容

### 第一子題 與眾不同的我（共兩節） 《1-1》猜猜他是誰

透過五感了解自我特質。

對應學生手冊 - 幸福天堂 1 ~ 10 頁



#### 特質的連結

##### 教學提醒

外顯行為或是性格都可能是個人特質

包含行為、態度、以及像是小動作、口頭禪或處事方法……等都是個人特質。教師可在討論時多引導「特質」的意義，並鼓勵以正面語彙描述與進行討論。

討論如何讓人產生深刻的印象。開放任何可能的答案，不限於名片，但必須是對方能聯想到個人特質的物品。

#### 我的特色

五色鳥玲瓏的好歌喉、黑熊好讚的細心以及烏龜小飛的勤勞都帶給動物們溫暖而貼心的感受。麥瑟弗也期待自己能為大家付出，但卻不知道自己能做些什麼？讓我們陪伴他一同發掘彼此的天賦吧！

組別	模仿對象
3	皮卡丘

#### 學習表現

1- III -7 能構思表演的創作主題與內容。

#### 學習內容

表 E- III -2 主題動作編創、故事表演。

#### 評量策略

1. 表現創作。
2. 藝術參與。

#### 表演藝術詞彙

表藝：角色扮演。

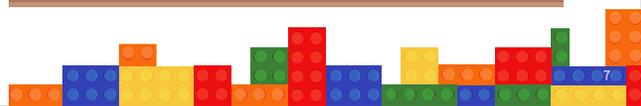


### 找尋獨特的感官印記

透過感官我們得以察覺環境，包含視覺、聽覺、嗅覺、味覺以及觸覺。我們也常常利用這些來記憶或想起某些人或事物，例如看到日出會想到阿里山、聞到滷肉香會想到媽媽、吃到粽子會想到阿嬤、聽到鐘聲會想到學校，這些都讓你印象深刻。

請與同學分組討論，哪些人物有獨特的動作、聲音或味道……，然後模仿表演出來，同學們可以猜出答案嗎？

判斷依據（感官）
叫聲（聽覺）



## 學習活動

### 【第一節課】猜猜他是誰

#### 暖身活動

##### 活動一 特質的連結（5分鐘）

教師示範以某樣物品進行聯想以連結個人特質。

#### 發展活動

##### 活動二 猜猜他是誰（25分鐘）

發下表演卡。分組利用感官來表演出某個人的特質，並引導討論「角色扮演」名詞的意涵。

##### 活動三 討論名片意涵（10分鐘）

討論並瞭解名片可能的形式以及意涵。

#### 教學準備

1. 小白板及筆（每組一份）。
2. 教師手冊表演卡（附錄一），每組一張，視情況可斟酌增加。
3. 教師事前練習模仿一位學生熟知的人物特質（例如公眾人物或學校師長）。



## 猜猜他是誰

### 教學提醒

#### 發揮觀察與聯想力完成任務

教師組間巡視引導提示「他有沒有甚麼聲音呢？味道呢？動作呢？」，但不直接給予建議。

鼓勵全組參與演出，可用延伸的情境賦予其他組員角色。例如目標是廚師，則其他人可飾演顧客或服務生等，讓全組一同參與。

建議盡量使用不同感官。例：皮卡丘→皮~卡~丘~~~（聽覺）；檸檬→表情皺在一起（味覺）；鯨魚噴水→特殊動作（視覺）。

可進行小組競賽搶答，增加活動趣味性。



## 名片的意涵

### 教學提醒

#### 名片是否可能有不同的形式

最後統整回饋，引導學生對於本單元所定義的「名片」，是「以一張卡片將特質以視覺化方式表達」，跳脫傳統名片的設計。

## 《1-2》自我特質的認識

藉由了解自己各面向，描繪自我的特質。

### 了解個人特質

#### 教學提醒

#### 自我分析

藉由課本引導，讓學生試著寫下自己的各種特質。亦可視學生需求提供辭庫作為參考。此部分將作為名片製作的發想內容，屆時可再進行補充修正。

#### 如何展現個人特質

引導學生思考如何借由某種物質，來作為與個人特質之間的聯想與連結。（例：愛圍棋，準備一黑一白的小物；喜愛動漫，可使用角色小卡等）可進行小組討論或全班分享。

### 我的特色



想想自己，認識自己！

大家是不是開始觀察與感知每個人的特質了呢？

現在請你試著寫下自己的特質吧！

除了自己想，與同學討論交換彼此的想法，也是不錯的方法喔！

■ 我的外表特徵 \_\_\_\_\_

■ 我的個性 \_\_\_\_\_

■ 我喜歡的人、事、物 \_\_\_\_\_

■ 我最拿手的事情 \_\_\_\_\_

### 學習活動

#### 【第二節課】自我特質的認識

#### 發展活動

##### 活動一 了解個人特質（20分鐘）

透過外在特徵以及性格特質、天賦性向……等來瞭解個人特質。

#### 統整活動

##### 活動二 描繪自己的特質樣貌（20分鐘）

根據活動一的回答內容來描繪出個人圖像。

## 描繪自己的特質樣貌

### 教學提醒

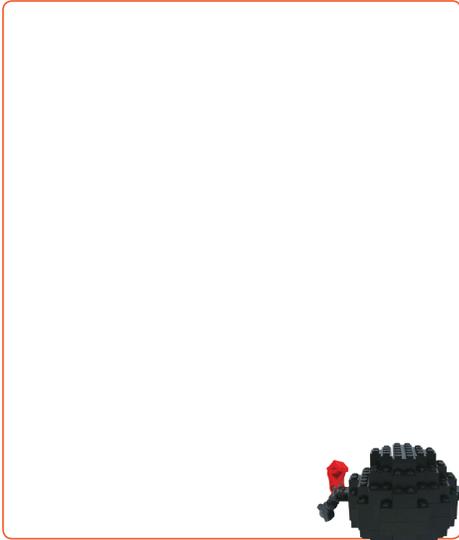
#### 將特質轉換成圖象

透過此活動讓學生嘗試將特質視覺化，作為之後名片製作的暖身活動。

引導可以整體情境、互動畫面或是設計幽默的點子來表達。例如想表現力氣大，可以用舉啞鈴或舉起卡車等來呈現。

#### 描繪自我

什麼樣的圖像可以代表自己呢？試著將剛剛寫下的特質轉換成圖像，展現自我特色。例如「以眼淚成海代表愛哭」或是「力氣大到舉起卡車」等誇大方式表達。



### 教學準備

1. 性格詞庫。
2. 教師的示範。
3. 行動載具。
4. 分組用小白板或白紙（一組 8-10 張）。
5. 白板筆或彩色筆。

備註：性格詞庫（教師可依現況與需求進行增減）。

真誠待人、溫柔體貼、不拘小節、豪爽耿直、樂觀開朗、成熟穩重、活潑可愛、內向害羞、開朗豁達、熱情活潑、細心體貼、心地善良、聰明伶俐、善解人意、風趣幽默、積極進取、循規蹈矩、積極負責、勇敢正義、聰明好學、務實實際、助人為樂……。

## ■ 教案

單元一：與眾不同的我	評量重點
<p><b>【第一節課】猜猜他是誰</b> 藉由活動，了解人事物皆有五感的特質。</p> <p><b>學習活動</b></p> <p><b>活動一 特質的連結（5 分鐘）</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 由教師親自示範一種屬於自己的特質，可以是某種動作、聲音、或是裝扮皆可。</li> <li>2. 引導學生討論下列情境的內心感受。           <p>情境一：上了國中後遇到似曾相識的同學，但怎麼想都想不起來在哪裡見過？</p> <p>情境二：參加校內外活動時如夏令營，總是無法立即叫出彼此的名字，常只能說那個穿紅衣服的男生或是那個綁馬尾的女生？</p> <p>情境三：（請學生討論有沒有類似以上的尷尬經驗）</p> </li> <li>3. 進行分組討論，提問：假如在上述情境，有沒有辦法用甚麼方式解決這個困境呢？</li> <li>4. 各組畫出或寫下討論的結果，並進行分享與交流。</li> </ol>	
<p><b>活動二 猜猜他是誰（25 分鐘）</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 將學生分成 6 組，每組一塊小白板或白紙數張以及白板筆或彩色筆。</li> <li>2. 各組抽表演卡進行討論，依表演卡內容編製 10 秒鐘的表演。</li> <li>3. 輪流展演，各組根據展演內容推測答案，教師引導思考，這是利用哪種感官來進行聯想的。例如：小明（香香的洗衣精味 - 嗅覺）；王教師（動作 - 視覺）；李阿姨（說話模式 - 聽覺）。</li> <li>4. 討論上述活動為「角色扮演」，並歸納統整此專有名詞之意義。「角色扮演」是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，並在設定的情境中表現角色人物特質。</li> </ol>	<p>觀察評量 - 能積極的投入討論。</p> <p>實作評量 - 能依表演卡之任務內容完成表演。</p>
<p><b>活動三 討論名片意涵（10 分鐘）</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 開始進入「名片」的意義。引導發揮突破傳統的思維，例如「把一段聲音、味道等等放入」。</li> <li>2. 最重要的是，要引導學生對於本單元所定義的「名片」，是「以一張紙將特質以視覺化方式表達」，跳脫傳統名片的設計。</li> <li>3. 總結並預告下一堂課會進行自我特質的探索。</li> </ol>	

## 【第二節課】自我特質的認識

了解自我特質，為名片設計進行內容的收集。

### 學習活動

#### 活動一 了解自己的特質（20 分鐘）

（一）回想上一節關於名片和特點的部分，引導學生了解在製作名片前，需要先「認識自己」。

（二）可嘗試從「外表、性格、興趣、專長」四大面向認識自己，並完成表格填寫。

1. 外表：

例如：很高、眉毛很濃、聲音很大等。可從臉型、五官、體態、四肢、髮型、聲音、動作、坐姿等進行描述。

2. 性格：

例如樂觀、積極、負責、勇氣、友善、熱心助人、禮貌等。

3. 興趣：

例如：喜歡烹飪、愛畫畫、熱衷聽流行音樂、喜歡研究汽車性能等。

4. 專長：

例如：跑步很快、很會唱歌、打掃又快又好、說故事很受歡迎等。

※ 若時間充裕，可進行組內交互描述對方的特質。

#### 活動二 描繪自己的特質樣貌（20 分鐘）

試著將特質視覺化，繪製成一幅圖畫來表現出個人特質。可以使用人物對話或對話框來表現。

備註：性格詞庫（教師可依現況與需求進行增減）

真誠待人、溫柔體貼、不拘小節、豪爽耿直、樂觀開朗、成熟穩重、活潑可愛、內向害羞、開朗豁達、熱情活潑、細心體貼、心地善良、聰明伶俐、善解人意、風趣幽默、積極進取、循規蹈矩、積極負責、勇敢正義、聰明好學、務實實際、助人為樂……。

## ■ 評量規準

內容標準		子題   節數	表現等級				
主題	次主題		A	B	C	D	E
表現	表現創作	1-1	1. 在呈現製作中，能大量使用表演藝術的創作元素，並且完成故事或演出。 2. 透過合作排練的方式，能達到有計畫性、目的性的表演呈現。	1. 在呈現製作中，能部分使用表演藝術的創作元素，並且完成故事或演出。 2. 透過合作排練的方式，能進行有計畫性、目的性的表演呈現。	1. 在呈現製作中，能部分使用表演藝術的創作元素進行演出。 2. 透過合作排練的方式，能進行表演呈現。	1. 在呈現製作中，僅能嘗試使用表演藝術的創作元素進行演出。 2. 僅能嘗試合作排練。	未達D級
			1. 能積極參與表演藝術的學習，表現協同合作的學習態度。 2. 接觸表演藝術時，能以尊重的態度，落實應有的禮儀。	1. 能參與表演藝術的學習，表現協同合作的學習態度。 2. 接觸表演藝術時，能有尊重的態度，注意到基本禮儀。	1. 能參與表演藝術的學習，或表現協同合作的學習態度。 2. 接觸表演藝術時，能有基本禮儀。	1. 僅能參與表演藝術的活動。 2. 接觸表演藝術時，基本禮儀有待加強。	
實踐	藝術參與	1-1					

## ■ 表演藝術詞彙

「角色扮演」是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，並在設定的情境中表現角色人物特質。



## 第二子題 我的聲音印記 (共四節) 《2-1》認識 Rap

引導學生啟發聽覺去感受 Rap，創作出屬於自己的歌詞。

對應學生手冊 - 夜音樂 11 ~ 20 頁



### 討論聲音印記的特質

#### 教學提醒

##### 引導學生開啟聽覺感受

引導學生觀察周遭的人物，並藉由聽覺發現聲音的特質，也藉此更了解自己的聲音特質。舉例加以討論，例如：同學、學校師長、影視媒體常見的人物等，也可透過網站上搜尋相關人物的影音檔作為聲音特質討論的參考。

藉由聲音特質而能辨認出發聲的人物或物品，稱為聲音印記。



### 感受 Rap 的律動

#### 教學提醒

##### 感受 Rap 樂曲活潑的節奏特性

Rap 樂曲常是即興創作帶有炫技的一種演唱方式，歌詞有韻律感並兼有押韻，依據鼓組及拍點的不同，產生多樣性的曲風。

Rap 音樂多使用流行音樂為伴奏，第 2、4 拍為強拍，引導學生隨《漂向北方》音樂律動，感受流行音樂與古典音樂不同的節奏感，作為下一堂課錄唱的暖身活動。

流行音樂元素強拍多在第 2、4 拍。與一般樂曲強拍在第 1、3 拍較為不同。教師可設計 1、3 拍為不出聲之動作，藉以強調 2、4 拍的重音。

### 我的節奏唸白

和麥瑟弗一同發掘彼此的天賦，不知是否讓你開始對自己產生更多的了解與好奇？

音樂使人放鬆讓人自在，更能表達情感與自我。邀請你和貓頭鷹一起以歌唱展現自我，創作一段具有個人特色的音樂吧！



#### 聆聽聲音

你曾經定下心來聆聽周遭的聲音嗎？請試者閉上眼睛，打開耳朵去聽聽周遭的聲音。

每個人的聲音特質都不同。和同學比一比，誰的聲音比較高？誰的聲音比較明亮？誰的聲音又比較渾厚呢？



#### 感受 Rap 的律動

貓頭鷹派演唱的是 Rap 音樂，很容易吸引大家跟著舞動。讓我們隨著音樂搖擺身體並且拍打出第二、四拍重音，感受 Rap 的魅力吧！



### 學習表現

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。

### 學習內容

音 E-III -5 簡易創作，如：節奏創作、曲調創作、曲式創作等。

### 評量策略

實作評量。

### 音樂詞彙

1. 節奏。
2. 音樂元素。
3. 流行歌曲。



### 賞析 Rap 歌詞

Rap 是一種帶有節奏與押韻的說唱方式。一起聆賞 Rap 歌詞，並試著解析歌詞的特色。疊字、排比或是用虛字交叉使用，都是常見的方式。

請用網路以關鍵字搜尋《漂向北方》欣賞歌曲。

《漂向北方》唸白節奏 詞曲：黃明志  
節錄至 MV1'05 ~ 1'09

不聽也不想 不敢抬頭望的遺憾  
扛下了夢想 要毅然決然去流浪



### 完成自己的 Rap 歌詞

請參考第 8 ~ 9 頁自我特質的內容，加以運用疊字或是虛字等技巧編寫出專屬你自己的歌詞！

我的特色歌詞創作



## 賞析 Rap 歌詞

### 教學提醒

#### 了解 Rap 樂曲與歌詞的特殊性

建議搜尋網站上或是由學生推薦當時較為流行的數首中西 Rap 樂曲，共同賞析。

此單元以欣賞《漂向北方》樂曲為範例，此首樂曲歌詞撰寫感動人心，樂曲由旋律及唸白交織構成。

建議多聆賞數首中西 Rap 樂曲，討論其中歌詞的特色以及運用方式，以熟悉 Rap 樂曲的特殊性。



## 完成 Rap 歌詞

### 教學提醒

#### 自在即興的享受唸白的節奏感

翻閱學生手冊第 8 ~ 9 頁中特質的內容，以圈選方式挑選出幾個特質，接著運用 Rap 歌詞的寫作技巧 - 疊字、狀聲詞、押韻等，改編成 Rap 歌詞。鼓勵學生多念，也可與同學討論。

引導學生模仿欣賞自己喜歡的 Rap 創作手法，例如：YoYoYo，或是疊字重複語句的寫作，更高層次的回文、押韻寫法也可以介紹。

剛開始創作以口說唸出為首要，Rap 歌詞也常取材自生活日常的想法，鼓勵學生即興，不因寫作手法所約束，在錄製口說 rap 時強調節奏感及韻律感。

## 學習活動

### 【第一節課】認識 Rap

#### 引起動機

##### 活動一 討論聲音印記的特質 (5 分鐘)

教師播放一段音樂 (例如：微軟開機音樂)，請學生回想這是什麼聲音，討論並說明聲音印記的意涵。

#### 發展活動

##### 活動二 感受 Rap 的律動 (10 分鐘)

播放數段 Rap，引導 Rap 歌詞素材的來源。

##### 活動三 賞析 Rap 歌詞 (15 分鐘)

賞析 Rap 樂曲並試著用語助詞即興 Rap。

##### 活動四 Rap 歌詞初想 (10 分鐘)

運用課本第 8 ~ 9 頁的內容創作出 Rap 歌詞。

## 教學準備

教師課前先準備 (可上網搜尋) 兩段不同特質之音樂或聲音檔，以學生生活經驗為出發。



錄製獨有的 Rap

Rap 包含口唸的節奏性歌詞以及伴奏部份。首先先製作鼓組伴奏部分接著再錄製口念歌詞，這樣就完成 Rap 作品。

讓我們編寫伴奏，跟著 Rap 動感起來吧！

在 Rap 錄製活動中，將使用到 GarageBand、雲端硬碟 App 以及 QuickMark。本單元以 iPad 的 GarageBand 為示意，並提供桌機的 Audacity 作為參考。

■ iPad 版

請先下載 App



創作音樂的方式非常多樣化，製作的工具也有很多種。這邊所提供的只是其中一種基本方式，你可以多試試不同的方法，讓音樂有更豐富的樣貌！

以下為 GarageBand 操作介面說明：



GarageBand 檔案介面



GarageBand 樂器介面

學習表現

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。

學習內容

音 E-III-5 簡易創作，如：節奏創作、曲調創作、曲式創作等。

評量策略

實作評量。

音樂詞彙

1. 簡易音樂軟體。
2. 簡易創作。
3. 織度。
4. Loop 循環樂段。

學習活動

【第二節課】操作 GarageBand 鼓組

發展活動

活動一 編寫歌詞（15 分鐘）

試著練習唸白 Rap 並調整歌詞。

活動二 操作 GarageBand 鼓組樂段（25 分鐘）

編製操作 GarageBand 鼓組。

【第三節課】錄製 Rap

統整活動

活動一 編製鼓組樂段（10 分鐘）

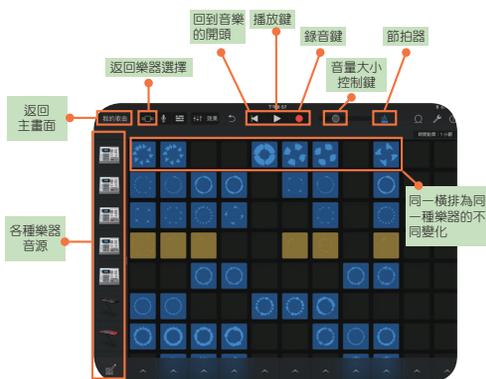
聆賞並挑選適當的 GarageBand 鼓組以搭配唸白。

活動二 錄製 Rap 唸白（20 分鐘）

進行 Rap 錄製。

活動三 分享（10 分鐘）

學生作品分享與回饋。

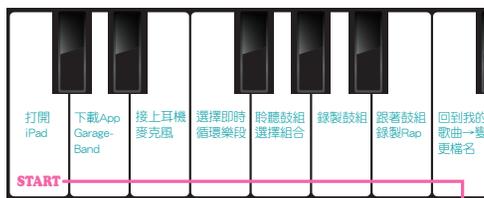


GarageBand 即時循環樂段介面  
(介面會因選用的風格而有所不同)



錄製 Rap 時，可隨時調整修正歌詞，使創作更動感及富有韻律性。

以下為樂段錄製說明：



### 【第四節課】製作 Rap 的 QR code

#### 活動一 修正 Rap (25 分鐘)

彼此分享 Rap 作品並進行修正。

#### 活動二 音樂上傳並開啟分享 (5 分鐘)

製作 Rap QR code 並上傳。

#### 活動三 將 Rap 轉化成 QR code (10 分鐘)

利用線上轉檔 App QuickMark 轉為 QR code。

### 教學準備

1. 教學影片 -  
GarageBand 操作影片、  
QuickMark 雲端硬碟操作影片。
2. 行動載具。
3. 行動上網。

## 《2-2》創作 Rap

運用平板中的音樂素材，進行 Rap 創作與錄製。

### 操作 GarageBand 鼓組

#### 教學提醒

引導以及體驗數位音樂的魅力

GarageBand 介面的操作對於第一次使用的學生會較為陌生，建議教師學生在練習操作時可以將本教案所提供教學影片重複播放，降低數位落差。

### 錄製唸白 Rap

#### 教學提醒

大方有信心的以唸白展現自我

在選擇 Loop 時，提醒學生先挑選一段鼓組音軌，再錄製唸白，之後調整鼓組音軌小節數時間的長短，以符合唸白以及樂段的長度。

錄製鼓組與唸白是交互進行的，可隨時進行相互的配合與調整。特別是唸白，建議配合鼓組多試著練習，跟著音樂律動彈性調整修整歌詞內容。

若完成上述步驟後，還可以挑戰加入其他的音軌，修飾增添自己樂曲的變化以及特色。

引導學生操作時要多注意聆聽聲響效果，音軌堆疊時則注意交錯以及留白，以符合聽覺美感。

### 製作 Rap 的 QR code

#### 教學提醒

製作成 QR code 方便好聽取

上傳雲端前請務必更改檔名，以免上傳後被其他同學同一檔名覆蓋。

QR code 作為此單元後續活動名片設計用。

### 錄製 Rap

#### 教學提醒

引導與提醒展現 Rap 的魅力

唸白錄製時，咬字要盡量清晰，若有要強調的語詞，唸時要加重語氣，呼吸的氣息要跟著歌詞及節奏的律動調整。

### 器材操作

#### 教學提醒

實體操作順利錄製

藉由耳機聆聽鼓組讀節拍，錄製時靠近 iPad 的錄音孔。



## ■ 教案

單元二：我的聲音印記	評量重點
<p><b>【第一節課】認識 Rap</b> 了解 Rap 歌詞的特性，並創作一段歌詞。</p> <p><b>活動一 討論聲音印記的特色（5 分鐘）</b> （一）教師播放一段音樂（微軟開機音樂），請學生想想看這是什麼聲音。 （二）討論這些聲音印記的特色，例如音色、音高、速度等。</p>	
<p><b>活動二 感受 Rap 的律動（10 分鐘）</b> （一）播放節奏強烈的流行音樂歌曲，請學生討論出節奏強拍，並試著將每小節的 2、4 拍以彈指、拍手或是搖擺等肢體方式感受以及表現出。 （二）教師播放數段 Rap，引導 Rap 歌詞素材的來源，如生活取材以及疊字、狀聲詞、押韻等。</p>	
<p><b>活動三 賞析 Rap 歌詞（15 分鐘）</b> （一）播放《漂向北方》以及數首中西 Rap 樂曲，曲目也可由學生推薦。 （二）討論 Rap 歌詞特色，歸納歌詞中常出現語助詞如 "Yo"、"Hey" 等以及疊字。 （三）教師播放流行音樂鼓組樂段，請學生試著用語助詞即興 Rap。</p>	
<p><b>活動四 Rap 歌詞初想（10 分鐘）</b> （一）討論歸納學生手冊第 8 ~ 9 頁有哪些元素可以用在 Rap 裡，請學生圈起來。 （二）學生試著編寫 Rap 歌詞。</p>	
<p><b>【第二節課】操作 GarageBand 鼓組</b> 熟悉 GarageBand 鼓組操作介面。</p> <p><b>活動一 編寫歌詞（15 分鐘）</b> （一）教師播放鼓組節奏襯底，請學生試著練習。 （二）根據唸白練習，調整修正歌詞內容。</p>	實作評量 - 歌詞能結合個人特質並使用修辭學技巧。
<p><b>活動二 操作 GarageBand 鼓組樂段（25 分鐘）</b> （一）以 GarageBand 播放不同風格類型的鼓組，學生以肢體打第 2、4 拍，試著感受不同的音樂風格並試著描述。 （二）播放【GarageBand 操作影片】，討論操作的過程與步驟。 （三）歸納鼓組的樂段循環屬於美感元素的反覆。</p>	
<p><b>【第三節課】錄製 Rap</b> 選取適當的鼓組作為 Rap 伴奏後，進行 Rap 錄製唸白。</p> <p><b>活動一 編製鼓組樂段（10 分鐘）</b> （一）請學生選擇並編製適合自己 Rap 的風格鼓組。 （二）分享與討論並進行修正。</p>	

<p><b>活動二 編製 Rap 唸白 ( 20 分鐘 )</b>  (一) 討論錄音時須注意的事項。  (二) 請學生搭配鼓組各自錄製 Rap。</p>	<p>實作評量 -  錄製唸白在拍點上並產生韻律性。</p>
<p><b>活動三 分享 ( 10 分鐘 )</b>  學生作品分享。</p>	
<p><b>【第四節課】製作 Rap 的 QR code</b>  完成 Rap 作品後，轉換成 QR code。</p> <p><b>活動一 修正 Rap ( 25 分鐘 )</b>  (一) 承接上一節課，繼續錄音將 Rap 搭配上鼓組。  (二) 發表與討論。  (三) 進行修正。可引導完成度較高的學生，仿作《漂向北方》，創作出另一段旋律與 Rap 相互交織。</p>	<p>實作評量 -  錄製一段包含開始與結尾的完整樂段。</p>
<p><b>活動二 音樂上傳並開啟分享 ( 5 分鐘 )</b>  (一) 將 Rap 儲存並更改檔名為學生的學號。  (二) 上傳雲端並且開啟雲端資料，新增共用對象開啟連結共用設定。</p>	
<p><b>活動三 將 Rap 轉化成 QR code ( 10 分鐘 )</b>  (一) 觀看【QuickMark 雲端硬碟操作影片】  (二) 將開啟連結共用分享的網址轉化成 QR code，存成圖片檔，並且互相分享欣賞。  (三) 利用線上轉檔 App QuickMark 轉為 QR code ( 此功能需開啟 WiFi 上網 )。  (四) 將 QR code 存成圖檔上傳至雲端，並開啟連結共用設定。</p>	

## ■ 素材分析與教學提醒

本手冊提供《漂向北方》中黃明志唸白之樂段，特色為節奏的反覆，使人容易朗朗上口，雖然並非工整嚴謹之對仗句型，但學生可模仿其句型，並帶入美學的原理 - 反覆。

《漂向北方》唸白節奏

詞曲：黃明志

節錄至 MV1'05 ~ 1'09

4/4

不 聽 也 不 想 不 敢 抬 頭 望 的 遺 憾

扛 下 了 夢 想 要 毅 然 決 然 去 流 浪

## ■ 音樂詞彙

音樂名詞	名詞解釋
節奏	是將音樂中長短相同或不同的音，按一定的規律組織起來。
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。本單元學習主要之音樂元素目標為節奏、力度、音色、織度等，並可依據學生能力延伸教學目標例如曲調、和聲、曲式等。
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。
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。
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，或將簡短的节奏或曲調加以變化等。
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。
LOOP 循環樂段	多以 1、2、4、8、16 小節為一個單位的進行循環播。製作數位音樂經常使用到 Loop 作為音樂素材的來源。

## ■ 評量規準

內容標準		子題   節數	表現等級				
主題	次主題		A	B	C	D	E
表現	創作能力   歌詞創作	2-2	歌詞內容結合個人特質，歌詞內容並使用修詞學中的對仗、譬喻等。	歌詞內容結合個人特質，歌詞內容並使用形容詞、動詞、名詞等。	歌詞內容結合個人特質。	歌詞內容與個人特質關聯性低。	未達D級
	創作能力   唸白節奏	2-3	錄製唸白能達到90%在拍點上，並且產生韻律感。	錄製唸白能達到80%在拍點上，並且稍有韻律感。	錄製唸白能達到60%在拍點上。	錄製唸白能達到40%在拍點上。	未達D級
	創作能力   樂曲創作	2-4	樂曲開始、結尾明確且樂段完整並有層次感。	樂曲開始、結尾明確並且樂段完整。	樂曲開始、結尾明確。	樂曲開始、結尾只有一部份明確。	未達D級

## 第三子題 我的視覺印記（共四節） 《3-1》個人標誌製作（一）

探索及運用數位媒材，進行個人標誌的設計與製作。

對應學生手冊 - 與眾不同 21 ~ 32 頁



### 創作歷程

#### 教學提醒

##### 引導學生運用不同感官觀察與思考

「想、做、看」（思考、執行、觀察與檢視）是藝術學習的重要歷程，順序可以依教師的課程規劃予以調整。例如本課程使用的流程是先觀察再思考然後執行。

- (1) 觀察（看）- 知識學習
- (2) 思考（想）- 要製作什麼與如何執行
- (3) 執行（做）- 實際製作
- (4) 觀察（看）- 欣賞自己與同儕的作品
- (5) 思考（想）- 如何改進與調整
- (6) 執行（做）- 嘗試修正問題



### 回顧個人特質

#### 教學提醒

##### 引導學生運用視覺知識進行構思

請學生檢視學生手冊第 8 ~ 9 頁，挑選 1 ~ 3 個個人特質，整合成 1 個元件，即為名片中的圖案。

例如：第 27 頁麥瑟弗的標誌選用鉛筆、音符以及讚的手勢，代表他喜歡畫圖、美術以及為自己加油的鼓勵。

### 我的標誌

喔～調色盤門牌是藝術大師眼鏡蛇的家，帽子門牌是最愛織毛線的梅花鹿掛上的，湯匙門牌是愛喝酸辣湯的臺灣狐蝠做的……原來門牌如此繽紛多樣，是因為大家各有不同的喜好與專長。麥瑟弗想要什麼樣的門牌呢？他還在思考。你呢？你喜歡什麼？擅長什麼？用什麼來妝點，才能讓人一眼就了解你呢？讓我們一起來製作自己的標誌！



#### 標誌的特性

你曾看過哪個商家的標誌讓你印象深刻呢？請試著描繪或口說出來。標誌要讓人印象深刻，一眼就可以認出甚至看過就不會忘記。請和同學們討論以及歸納標誌的特性（包含造型與顏色）。

接著，讓我們試著以個人特質為元素，繪出線畫後塗色，完成獨一無二的標誌！



跟著麥瑟弗一起來設計自己的標誌吧！

### 學習表現

- 1- III -3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。
- 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。

### 學習內容

- 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。

### 評量策略

實作評量。

### 視覺藝術詞彙

1. 視覺元素。
2. 符號意涵。
3. 對比。



## 線畫

請以第 8 ~ 9 頁自我特質的內容進行發想，參考下列提醒與建議，構思並繪製線畫。

例如畫支鉛筆，表示喜歡美術。

**注意事項 1**  
封閉的線框才能不外露的塗滿色塊。

**注意事項 2**  
可使用不一樣粗細的線條，會更有變化。

例如畫個讚，表示我很棒。



例如畫個音符，表示喜歡音樂。

**注意事項 3**  
可用橡皮擦工具清除多餘的部分。



MediBang Paint  
操作說明影片



27



## 標誌的設計重點

### 引導學生歸納標誌的特性

透過網際網路的搜尋與瀏覽，請學生觀察以及思考哪些視覺元素較吸引自己。

歸納出作品的造型、色彩與技術的表現方式後，作為發想個人標誌時的參考。

### 討論向度

1. 主題清楚嗎？是否有清楚而容易辨識的特質？
2. 能更強化這個作品的特質嗎？

### 歸納標誌的特性

1. 圖案簡單，易於記憶。
2. 特徵清楚與主題連結。

### 延伸活動

將某個標誌下載後，加以修改調整，並與原圖進行比較。

## 學習活動

### 【第一節課】個人標誌的製作

#### 暖身活動

##### 活動一 回顧個人特質（10 分鐘）

回顧學生手冊第 8 ~ 9 頁。

##### 活動二 討論標誌的設計想法（5 分鐘）

藉由賞析知名常見的標誌來了解標誌的特性。

##### 活動三 製作標誌的線畫（25 分鐘）

挑選個人特質後，開啟 App 以黑色線條描繪出線畫。

#### 教學準備

1. 學生手冊第 8 ~ 9 頁。
2. 教學網站（線上學生個人標誌作品）。
3. 教學影片 -  
MediBang Paint 操作說明影片、  
MediBang Paint 單色標誌操作影片、  
MediBang Paint 簽名操作影片。
4. 行動載具。
5. 行動上網。



## 製作標誌線畫

### 教學提醒

#### 引導學生將視覺知識轉化成技能展現於作品中

##### (一) 關於個人標誌的提醒

1. 個人特質的圖像表現 - 多數的物件都需要以特質來辨認。例如提到長鼻子想到大象。
2. 排列組合 - 建議學生嘗試將特質放在不同的位置，以增加視覺上的趣味。例如兔子的耳朵，放在物件類似背部的位置，感覺上就會像是翅膀。
3. 描圖時的粗細變化 - 標誌是一種簡化的圖像，就像是動漫的人物和真實人物的差別，可以使用線條的粗細，來豐富簡化後的造型。

##### (二) 關於線畫的提醒

1. 清楚的輪廓 - 本課程所使用的著色工具是平板或電腦，因此需要清楚（顏色飽滿的黑色線條）的輪廓線，讓電腦可以辨識。
2. 封閉的線框 - 本課程會使用到繪圖軟體的「油漆桶」與「魔術棒」工具，需要使用完整而封閉的線條範圍來完成指令。
3. 尺寸的大小 - 尺寸大小可藉由實際物品的比喻，使元件能維持適當的大小。例如約是一個拳頭大小或是一枝筆的長度。
4. 線條的變化 - 線條可以是同一種寬度，也可增加線條寬度的變化，以增加豐富性。建議邊框寬度大於內部線條。
5. 線條的使用 - 建議減少線條交叉，降低上色的複雜性。

以下鉛筆圖樣是操作軟體時的小提醒，請掃描頁面下方的 QR Code，觀看操作影片後，開始製作線畫。



除了標誌，也可以再試著製作自己姓名的簽名檔案。



MediBang Paint  
單色標誌操作影片



MediBang Paint  
簽名操作影片

## 教學提醒

### 簡易的形式原理

建議使用簡易概念的形式原理引導學生，以下運用均衡、對比與比例這三個原理加以說明。

1. 均衡 - 通常會以形狀（大小）、色彩（深淺）、線條（粗細）這三個「視覺元素」來做調整。當作品完成到一個程度的時候（也許是完成某個元件或是某個造型），就可以試著有距離（拉遠）的觀看作品，以進行修正。
2. 對比 - 通常也會以形狀（大小）、色彩（深淺）、線條（粗細）來做表現。例如用黑色與白色搭配，具有斑馬、貓熊、百步蛇的意象。另外物件大小、長短、輕重、厚薄與尖鈍都可以達到對比的效果。
3. 比例 - 例如身體的部位，頭部通常都比身體小，當要以誇張的形式呈現的時候，就可以試著以頭和身體同樣大小，或是反過來以頭大身體小的方式呈現。

## 《3-2》個人標誌製作（二）

探索並運用數位媒材，進行個人標誌的設計與製作。

### 線畫作品的討論

#### 教學提醒

##### 引導學生交流討論

學生不一定能成為藝術家，但可以是個藝術愛好者。在教學中，提供學生彼此分享作品的機會，從中觀摩學習。而每個人對於作品有不同的想法，交流討論後提昇不同視野刺激多樣的思維。建議教師在進行課程時，多多透過不同方式讓學生彼此交流。

#### 一、【小組討論】概念參考

1. 討論想法（思考）：怎麼會有這樣的想法？
2. 討論作品（觀察）：從作品中看到了什麼？
3. 討論技法（做法）：怎麼樣才能有這樣的效果。

#### 二、【組內分享】概念參考

1. 我的創作理念。
2. 我的建議與意見。

#### 三、【差異化教學】概念參考

1. 手繪標誌製作
  - (1) 不會畫：可協助學生發想物件的特質或共通的概念，例如：提到豬就想到豬鼻子或是豬蹄、只要是 3C 就會用到電，可以使用閃電的標誌。
  - (2) 畫不滿意：可以使用棒棒糖人或是火柴人的概念，提增學生的信心，並且完成作品。也可以提醒學生先求有，再求好。
  - (3) 畫錯了：如果有時間就修改，時間不允許就當嘗試使用特別的概念，完成元件的製作。
2. 參考學生手冊第 8～9 頁，依特質構思設計標誌，可依下列面向思索：
  - (1) 選一個喜歡的顏色。
  - (2) 選一個幾何圖形、中文字或英文字（和自己有關）。
  - (3) 為 (2) 加上自己的喜好物。



#### 學習表現

- 1- III -3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。
- 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。

#### 學習內容

- 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。

#### 評量策略

實作評量。



## 學習活動

### 【第二節課】標誌元件稿上色

#### 發展活動

活動一 線畫作品的討論與分享（10分鐘）

開啟「雲端硬碟」裡的線畫，進行討論。

活動二 標誌上色（30分鐘）

將個人標誌元件稿上色。

#### 教學準備

1. Google 雲端硬碟網站（學生線畫作品）。
2. 教學影片 -  
MediBang Paint 標誌著色操作影片、  
MediBang Paint 存檔操作影片。
3. 行動載具。
4. 行動上網。

## 延伸學習 - 圖層與美的形式原理

### 教學提醒

延伸學習 - 圖層概念可視學生學習狀況加以補充引導

如果以「我的家」這首兒歌作為圖層概念的說明，我家（第2層）門前有小河（第1層），後面有山坡（第3層）可以改變層次的順序，例如原本的排序是：

1 河 -2 家 -3 山，因為有了圖層，便可調整為 2 家 -3 山 -1 河，或是 3 山 -1 河 -2 家。

除此之外圖層旁邊的「眼睛」符號，「眼睛張開」的樣式就是可以看得見圖層，「眼睛閉起來」的樣式就是隱藏。學生因此可以做很多的物件，不喜歡或不需要的物件就隱藏起來，需要的就保持在可以看見的模式。

### 教學提醒

延伸學習 - 美的形式原理指導

可以藉由美的形式原理（如：反覆、漸層、對稱、均衡、對比、比例、律動、調和、統一、單純等方式。）指導學生們的創作。

## 《3-3》名片設計

運用數位媒材，進行個人名片的設計與製作。

對應學生手冊 - 勿忘我 33 ~ 40 頁



### 關於名片

#### 教學提醒

##### 建立視覺設計的思維

設計和繪畫最大的差別在於功能性。名片是一種媒介，它會傳遞訊息給對方；名片是一種風格的展現，它會讓對方對你產生印象。

由於國小學生對於制式化的企業形象或是視覺系統的概念較不清楚，排版設計需要比較多的引導。

1. 配色的安排 - 注意顏色選用的協調性。
2. 視覺的均衡 - 元件的大小與位置。

### 我的名片

為了讓朋友都能留下深刻的第一印象，麥瑟弗對於名片設計可是花了很多心思。直放橫擺、彩色黑白、要放入哪些元素？總是得多費思量。如何讓名片能真正代表獨一無二的自己，就看你如何發揮巧思囉！



#### 構思名片

交換名片能讓新朋友留下深刻的印象，並深入的了解自己。同學們，你有自己的名片嗎？讓我們來設計吧！

首先我們必須選擇，要放入哪些元素，接著進行名片的版面設計，最後進行印製，這樣你就擁有一張專屬於自己的名片囉！



#### 學習表現

- 1- III -3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。
- 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。

#### 學習內容

- 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，課堂中的參與度。

#### 評量策略

實作評量。

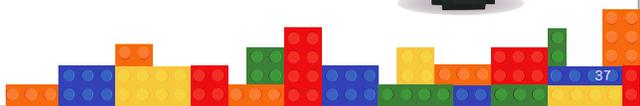
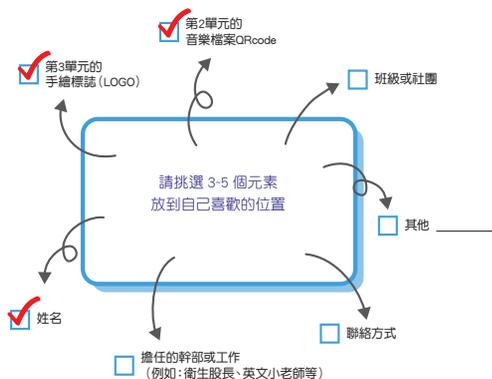
#### 視覺藝術詞彙

1. 形式原理。
2. 比例。
3. 均衡。



## 名片內容

名片提供想要別人知道的訊息，想想你的名片上要放哪些元素呢？請參考下面選項並加以勾選。



## 關於排版

### 教學提醒

#### 建立美感設計的概念

##### 一、【焦點】概念參考

把最重要的訊息置於最顯眼的位置，成為注視的焦點。

如果時間允許，可使用簡報軟體的複製頁面功能，多嘗試不同的版本。

##### 二、【視覺引導】概念參考

由於書寫模式的影響，現在大多文字多由左而右書寫和閱讀，因此建議學生注意由而下的N字或是Z字排列方式，較符合多數人的閱讀習慣。

##### 三、【均衡】概念參考

可使用色塊或是線條幫助視覺達到均衡的效果，避免畫面有側偏。

#### 延伸內容

名片的背景除了顏色與色塊的變化之外，還可以使用花紋。如果學生有餘裕的時間，可以請學生回到 MediBang Paint 的軟體，繪製自己喜歡的花紋或是圖案。圖案的樣本可以參考學習網站裡的範本直接使用。

### 學習活動

#### 【第三節課】名片設計

#### 發展活動

##### 活動一 名片元件挑選 (10 分鐘)

- (一) 討論版面的視覺設計。
- (二) 討論名片上的元件類別，並討論選用的元件。

##### 活動二 名片排版設計 (30 分鐘)

#### 教學準備

1. Google 雲端硬碟網站 (學生線畫作品)。
2. 行動載具。
3. 行動上網。

## 《3-4》鑑賞與分享

分享作品並進行討論回饋

### 關於作品

#### 教學提醒

##### 以美的眼光欣賞彼此的作品

依據學生的能力來進行引導，能力好、意願高的多給予提點提升作品精緻度，反之，則多鼓勵即可。

作品分享時可先進行分類活動：

1. 視覺元素分類：點、線、面、形狀、色彩等……。
2. 美的形式原理分類：對稱、對比、漸層……。

作品分享以鼓勵面向來進行，例如設立人氣獎、最佳設計獎、最佳線條獎、最佳配色獎等。

我的名片

製作名片

選擇好名片上的元素，接著打開「Google 簡報 App」，按照下列順序完成名片的製作。

請將簡報設定為「可離線存取」。

Google 簡報名片製作操作影片

簡報  
開啟簡報 App  
設定離線存取

樣式  
選擇  
簡報樣式

插入我的 LOGO

插入我的簽名

螢幕截圖

完成作品

查看簡報

調整順序

插入圖案

插入圖案

38

#### 學習表現

- 1- III -3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。
- 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。

#### 學習內容

- 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。

#### 評量策略

- 口說評量。

輕觸兩下即可新增標題  
輕觸兩下即可新增副標題

平板觸控小提醒：  
1. 輕觸 1 下：啟動工具列  
2. 輕觸 2 下：編輯文字  
3. 長按：啟動功能表

Google 簡報名片排版操作影片

### 我的名片

#### 名片排版

請發揮巧思設計名片的版面，讓作品更具美感。

Google 簡報名片截圖操作影片

## 學習活動

### 【第四節課】鑑賞與分享

#### 綜合活動

##### 活動一 名片轉檔（10分鐘）

將簡報轉換成圖檔，並上傳雲端硬碟中。

##### 活動二 作品分享（30分鐘）

播放全班名片作品並進行分享回饋。

#### 教學準備

1. Google 雲端硬碟網站（學生線畫作品）。
2. 教學影片 -  
Google 簡報名片製作操作影片、  
Google 簡報名片排版操作影片、  
Google 簡報名片截圖操作影片。
3. 行動載具。
4. 行動上網。

## 教學提醒

評量的重點包含：

1. 焦點 - 能夠分辨出作品中的焦點為何嗎？
2. 視覺引導 - 作品中有使用這些概念嗎？
3. 均衡 - 學生的作品是否看起來具有均衡感呢？

## ■ 教案

單元三：我的視覺印記	評量重點
<p><b>【第一節課】個人標誌的製作</b> 以個人特質設計標誌，繪製成線畫。</p> <p><b>活動一 回顧個人特質（10 分鐘）</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 回顧學生手冊第 8 ~ 9 頁，挑選 1 ~ 3 個特質，做為製作標誌的元素來源。</li> <li>2. 組內討論交換意見，分享自己或夥伴們所選擇的特質是否合適。</li> </ol>	
<p><b>活動二 討論標誌的設計想法（5 分鐘）</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 上網搜尋知名企業的標誌。</li> <li>2. 共同討論個人標誌設計的理念。</li> </ol> <p>（例如：簡單、清楚、具有個人的代表性……等）</p>	
<p><b>活動三 製作標誌的線畫（25 分鐘）</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 播放【<a href="#">MediBang Paint 操作說明影片</a>】，討論製作過程中的注意事項：             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 元件大小。</li> <li>(2) 封閉線框。</li> <li>(3) 筆的使用技術。</li> </ol> </li> <li>2. 引導學生了解專有名詞「視覺元素」- 點、線、面、之定義。同時，運用定義進行創作。</li> <li>3. 嘗試以鉛筆繪製完成草稿後，於平板上繪製線畫。</li> </ol>	<p>實作評量 - 線畫能線條清晰且筆觸流暢。</p>
<p><b>【第二節課】標誌元件稿上色</b> 交流討論並完成上色與存檔。</p> <p><b>活動一 線畫作品的討論與分享（10 分鐘）</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 組內分享與討論製作的想法與心得，可參考下列問題進行分享：             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 選擇的特質為何。</li> <li>(2) 稿件上的構圖是如何表現出以上特質的。</li> <li>(3) 請組內同學提出建議或提問討論。</li> </ol> </li> <li>2. 教師選擇幾件學生的作品，進行分享與交流。</li> </ol>	
<p><b>活動二 標誌上色（30 分鐘）</b></p> <p>（一）匯入圖片與提取線條稿</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 播放【<a href="#">MediBang Paint 標誌著色操作影片</a>】，提醒學生修圖與上色的注意事項。</li> <li>2. 將線畫修圖與上色。</li> <li>3. 組內分享討論。</li> <li>4. 教師選擇幾件作品進行討論分享。</li> </ol> <p>（二）儲存檔案上傳雲端空間（雲端硬碟）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 播放【<a href="#">MediBang Paint 存檔操作影片</a>】</li> <li>2. 以 MediBang Paint 將圖案儲存成 PNG 格式（去背透明）的檔案後，上傳到雲端硬碟中。</li> </ol>	<p>實作評量 - 能掌握色彩的規劃並能純熟地完成上色。</p>

<p><b>【第三節課】名片設計</b></p> <p>進行名片元件的挑選以及版面設計。</p> <p><b>活動一 名片元件挑選（10分鐘）</b></p> <p>（一）討論版面的視覺設計。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 播放學生作品，分組或全班共同進行美學之討論。 <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 名片的目的與功能，及其必備的要素。</li> <li>(2) 主題：元件的主從關係，是否可清楚看到重點。</li> <li>(3) 視覺引導：元件排列的順序是否合宜。</li> <li>(4) 均衡：元件擺放的位置是否合宜。</li> </ol> </li> <li>2. 共同歸納 - <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 使用問答法：找出作品中「美的形式原理」，組織視覺元素的關係和秩序，例如對於方向、位置、空間、重心等的安排，目的在於呈現具有美感的視覺效果。</li> <li>(2) 「美的形式原理」主要包括：反覆、漸層、對稱、均衡、對比、比例、律動、調和、統一、單純等。</li> <li>(3) 考量名片的構圖，建議名片元件以3～5個為原則，以避免構圖過於複雜。</li> </ol> </li> </ol> <p>（二）討論名片上的元件類別，並加以選用。建議至多五個元件，版面設計較為適當。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 可選用以下元件： <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 音樂 QR code。</li> <li>(2) 標誌（黑白／彩色）。</li> <li>(3) 名字（中文／英文／中文加英文）。</li> <li>(4) 聯絡方式（文字／數字）。</li> <li>(5) 色塊（簡報中現成的幾何圖形）。</li> <li>(6) 其他。</li> </ol> </li> <li>2. 與同學分享版面設計的規劃。</li> </ol>	
<p><b>活動二 名片排版設計（30分鐘）</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>（一）播放【Google 簡報名片排版操作影片】，討論製作之注意事項。</li> <li>（二）師生共同試做一次。</li> <li>（三）重新複習活動一的作品範例，討論設計的細節安排。</li> <li>（四）進行排版。</li> <li>（五）小組討論作品。</li> <li>（六）分享觀看／創作／學習心得。</li> </ol>	<p>實作評量 - 能掌握美的形式原理的概念，完成名片版面的編排。</p>
<p><b>【第四節課】鑑賞與分享</b></p> <p><b>活動一 名片轉檔（10分鐘）</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>（一）進行上節課製作的心得分享。</li> <li>（二）將簡報轉換成圖檔。 <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 播放【Google 簡報名片截圖操作影片】，討論製作之注意事項。</li> <li>2. 將簡報的畫面變成圖檔。</li> <li>3. 確認電子檔上傳雲端。</li> </ol> </li> </ol>	

<p><b>活動二 作品分享 (30 分鐘)</b>          (一) 播放全班名片作品投影。          (二) 彼此分享作品並進行交流。</p>	<p>□說評量 -          能使用視覺元素與美的形式原理概念，並加上自己的想法介紹作品。</p>
---	---

## ■ 視覺藝術詞彙

名詞	說明
視覺元素	<p>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。</p>
符號意涵	<p>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。</p>
形式原理	<p>形式原理是指組織視覺元素的關係和秩序，例如對於方向、位置、空間、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、對稱、均衡、對比、比例、律動、調和、統一、單純等。</p>
對比	<p>指兩個具備極大差異現象或性質完全相反的物象並置，產生對立與互相強調或高度的緊張感，稱為對比。對比屬於動態平衡的一種方式，可使造形充滿活力與動感，並產生較強烈之視覺效果。</p>
均衡	<p>視覺形式上不同的造型、色彩、質感甚或光線等要素會引起不同重量感覺，如果能保持相等或相當的安定狀態時，即可產生平衡的美感，給觀者不偏不倚、穩定的心理感受。</p>
比例	<p>比例為整體形式的部分與部分之間，或部分與整體之間的關係，如長短、大小、粗細、厚薄、寬窄、濃淡、輕重、多少等，若在搭配恰當的原則下，並能合乎一定的數量關係，即能產生優美視覺感受，符合比例之美。</p>

資料來源：丘永福、張素卿、黎曉鵬 (2006)。高中藝術領域課程輔助教學參考手冊 3 - 基礎設計。臺北市：國立臺灣藝術教育館。

## ■ 評量規準

內容標準		子題   節數	表現等級				
主題	次主題		A	B	C	D	E
表現	技法運用   標誌線畫	3-1	1. 作品能充分掌握以及表達個人的特質。 2. 作品線條清楚簡潔且筆觸純熟流暢。	1. 作品能掌握以及表達個人的特質。 2. 作品線條清楚乾淨且筆觸流暢。	1. 作品大致掌握以及表達個人的特質。 2. 作品線條大致清楚乾淨且筆觸大致流暢。	1. 作品約略掌握以及表達個人的特質。 2. 作品線條約略清楚乾淨且筆觸約略流暢。	未達D級
	技法運用   電腦著色	3-2	1. 作品能充分掌握以及呈現色彩規劃的畫面。 2. 作品色彩豐富且技巧純熟	1. 作品能掌握以及呈現色彩規劃的畫面。 2. 作品色彩豐富且技巧純熟	1. 作品大致能掌握以及呈現色彩規劃的畫面。 2. 作品色彩完整且具有技巧	1. 作品約略能掌握以及呈現色彩規劃的畫面。 2. 作品色彩完整	未達D級
鑑賞	美感體驗   名片設計	3-3	1. 能充分瞭解與表現視覺藝術的美感原理。 2. 能充分分享視覺藝術的行為與態度。	1. 能瞭解與表現視覺藝術的美感原理。 2. 能分享視覺藝術的行為與態度。	1. 能嘗試與表現視覺藝術的美感原理。 2. 能嘗試分享視覺藝術的行為與態度。	1. 僅能約略嘗試與表現視覺藝術的美感原理。 2. 僅能約略分享視覺藝術的行為與態度。	未達D級
	鑑賞能力   作品鑑賞	3-4	1. 能充分說明作品所蘊含的美感原理。 2. 能分析作品的風格形式。	1. 能說明作品所蘊含的美感原理。 2. 能說明作品的風格形式。	1. 能描述作品所蘊含的美感原理。 2. 能描述作品的風格形式。	1. 僅能概略描述作品所蘊含的美感原理。 2. 僅能概略描述作品的風格形式。	未達D級

## 第四子題 我們的故事（共兩節）

回顧自我特質思考未來的目標與夢想，並透過戲劇展演，進行夢想實踐的預演。

對應學生手冊 - 回家之路 41 ~ 44 頁



### 名片上場

#### 教學提醒

##### 透過名片建立對自我的肯定

經過一連串的活動，每個學生都製作出專屬的名片。透過觀摩，彼此鼓勵外，名片設計若能被肯定，更代表自我的特質被看見被欣賞，「每個人都是獨一無二的」這樣的價值觀期望透過活動被建立。

名片互評活動進行時，請學生以欣賞的態度適時給予同學讚卡。教師也同時給予讚卡，特別是在此次課程中表現突出以及用心或是需要被鼓勵的學生。



### 我的未來

#### 教學提醒

##### 建立學生發揮長才天賦便是值得追求的目標

未來的目標與夢想應該是建構在對自己的了解之上，期望透過回顧學生手冊第 8 ~ 9 頁，學生重新審視自己的特質，思考與想像自己的未來。

只要是自我特質得以發揮，同時對社會有貢獻，就是值得追求的目標。例如：成為受歡迎的實況主、很會做甜點的人或是修剪花草的園丁等。

完成後彼此分享，重點在於目標與自己特質的連結是否相呼應。有些學生可能一時無法想出，則鼓勵他們日後慢慢多思考這個問題。

#### 名片欣賞

終於完成了名片！讓我們欣賞彼此的作品，與名片上的你進行一場心靈交流吧！

觀摩與學習是進步的路腳石。經過精心設計，名片上都有代表個人的標誌與音樂的 QR code，表達出自我的特質與想法。

現在讓我們彼此觀摩與學習，請同學準備好讚卡，送給你特別喜歡或欣賞的名片設計喔！（請見附錄一）



#### 學習表現

1- III -7 能構思表演的創作主題與內容。

#### 學習內容

表 E- III -2 主題動作編創、故事表演。

#### 評量策略

1. 觀察評量。
2. 實作評量。

#### 學習活動

##### 暖身活動

##### 【第一節課】名片秀上場

##### 活動一 名片秀上場（10 分鐘）

觀摩彼此的作品並複習名片設計的評量規準。將”讚”卡片置於特別喜歡或欣賞的名片旁。

##### 發展活動

##### 活動二 我的未來（10 分鐘）

複習學生手冊第 8 ~ 9 頁，思考自己的特質，並構思未來想要達成的目標或夢想。

經過這些活動，我們更加了解自己。想想自己的夢想與目標？把它寫下來。

夢想值得追求，更需要腳踏實地擬定目標來完成。現在邀請同學一起分享夢想，設定目標以及找到方法，一起踏上實踐夢想之路！

### 夢想卡

我是

### 夢想卡

我會努力

### 夢想卡

我會努力

### 夢想卡

我會努力

### 夢想卡

我會努力

### 夢想卡

我想成為

## 築夢踏實

### 透過展演落實對夢想與目標的追求

#### 教學提醒

引導學生在進行夢想卡編寫時（學生手冊第 45 頁），能從這個目標需要哪些能力？如何培養或養成這些能力？這些方向去進行思考。

期望透過思考去建構達成目標的過程，讓學生明白目標需要靠一步一腳印的去實踐才得以完成。

在此假設目標是成為一位主廚，那麼夢想卡可寫跟很會煮飯的阿嬤學習、在家多下廚、出外吃飯時研究味道……等。

每個人都書寫好夢想卡之後，進行展演活動的規劃與練習。在進行過程中，因應各組能力以及進度不同，教師可依各組情形給予不同的任務卡與挑戰卡。達到差異化教學的教學方式。

#### 任務卡（附錄三）

1. 請以戲劇展演夢想實踐需要的努力。
2. 至少四個努力的行為。
3. 全組共同完成，分別擔任不同任務或工作，可視情形給予挑戰卡（附錄四）。

#### 挑戰卡（附錄四）

1. 請於表演中加入 Rap。
2. 請加入名片出現的劇情。
3. 請加入遇到挫折的劇情。
4. 表演中請用到至少三種以上的道具。
5. 至少要有三個角色。
6. 主角由當事人以外的組員扮演。
7. 提供數張空白的挑戰卡，教師可自行指定。

### 活動三 築夢踏實（20 分鐘）

組內討論，以其中某位組員的目標或夢想為藍圖，協助構思需要哪些努力。並試著將上述的內容以戲劇方式表現出來。

#### 【第二節課】分組進行表演

#### 綜合活動

#### 活動一 我們的故事（40 分鐘）

排練情節，可依隊員特質以及戲劇需求安排不同的任務。分享展演，並給予回饋。

#### 教學準備

1. 印製出學生的紙本名片。
2. 學生手冊第 8 ~ 9 頁。
3. 教師手冊的讚卡（附錄二）、任務卡（附錄三）以及挑戰卡（附錄四）。

## ■ 教案

單元四：我們的故事	評量重點
<p><b>【第一節課】名片秀上場</b></p> <p><b>活動一 名片秀上場（10 分鐘）</b></p> <p>（一）複習與討論名片設計的評量規準。</p> <p>（二）發下每個人的名片，擺放在自己桌上，大家自由走動觀摩彼此的作品。每人手上有數張”讚”卡，可將卡片置於特別喜歡或有創意的名片旁。</p> <p>（三）教師展示得到”讚”卡較多的幾件作品。同學給予回饋，創作者給予回應說明。</p>	
<p><b>活動二 我的未來（10 分鐘）</b></p> <p>（一）再次複習學生手冊第 8～9 頁，思考自己的特質，並試著來思考未來想要達成的目標或夢想。</p> <p>（二）組內交流分享，彼此給予建議或想法。</p>	
<p><b>活動三 築夢踏實（20 分鐘）</b></p> <p>（一）以一位同學的夢想或目標為例進行討論，協助構思需要哪些能力或是如何擁有這些能力，需要做那些努力？</p> <p>（二）分組組內討論，以其中某位組員的目標或夢想為藍圖，協助他構思需要哪些能力以及如何擁有這些能力。</p> <p>（三）試著以夢想卡上的內容編寫成一個故事情節，並以戲劇方式呈現。</p> <p>（四）老師可視情形給予任務卡以及挑戰卡（教師手冊附錄三以及附錄四）。</p>	<p>觀察評量 - 能積極參與活動</p>
<p><b>【第二節課】分組進行表演</b></p> <p><b>活動一 演出我們的故事（40 分鐘）</b></p> <p>（一）組內繼續討論，可依隊員特質以及戲劇需求安排不同的任務。</p> <p>（二）排練情節，並試著錄影修正調整。</p> <p>（三）分享展演，並給予回饋。</p>	<p>實作評量 - 能依任務卡以及挑戰卡上的內容完成表演</p>

## ■ 評量規準

內容標準		子題   節數	表現等級				
主題	次主題		A	B	C	D	E
實踐	藝術參與	4-1	1. 能積極參與表演藝術的學習，表現協同合作的學習態度。 2. 接觸表演藝術時，能以尊重的態度，落實應有的禮儀。	1. 能參與表演藝術的學習，表現協同合作的學習態度。 2. 接觸表演藝術時，能有尊重的態度，注意到基本禮儀。	1. 能參與表演藝術的學習，或表現協同合作的學習態度。 2. 接觸表演藝術時，能有基本禮儀。	1. 僅能參與表演藝術的活動。 2. 接觸表演藝術時，基本禮儀有待加強。	未達D級
		4-2	1. 在呈現製作中，能具體使用表演藝術的創作元素，並且完成故事或演出。 2. 透過合作排練的方式，能達到有計畫性、目的性的表演呈現。	1. 在呈現製作中，能大部分使用表演藝術的創作元素，並且完成故事或演出。 2. 透過合作排練的方式，能進行有計畫性、目的性的表演呈現。	1. 在呈現製作中，僅能零星使用表演藝術的創作元素，並且完成故事或演出。 2. 透過合作排練的方式，能進行表演呈現。	1. 在呈現製作中，僅能嘗試使用表演藝術的創作元素進行創作。 2. 僅能嘗試合作排練。	未達D級





書 名：十二年國民基本教育藝術領域國小階段《我？我！我們…》教師手冊

發 行 人：郭工賓

計畫主持人：洪詠善、黃祺惠

作 者：十二年國民基本教育藝術領域教材及教學模組研發編輯小組

編 者 群：國家教育研究院課程及教學研究中心洪詠善副研究員  
國家教育研究院課程及教學研究中心黃祺惠助理研究員  
臺北市文山區興華國民小學方美霞教師  
臺北市文山區辛亥國民小學王宗科教師  
臺北市中山區大佳國民小學賴佩莉教師  
王瑱鴻教師

執 行 編 輯：郭榕庭、王斐貞

出 版 機 關：國家教育研究院

地 址：23703 新北市三峽區三樹路 2 號

出 版 年 月：107 年 11 月

版 次：初版 電子全文可至國家教育研究院  
教育資源 > 【協力同行】認識新課綱課綱 > 實施支持資源  
> 十二年國教領域課綱素養導向教材教學模組 免費下載  
<https://www.naer.edu.tw/files/11-1000-1587-1.php?Lang=zh-tw>

美 術 編 輯：伊果文創印刷庇護工場 郭姿君設計師

印 刷 者：尚暉文化事業有限公司

ISBN：978-986-05-7194-3

GPN：1010701801

特別感謝 臺北市北投區義方國民小學梁丹齡教師撰寫繪本故事文本  
臺北市文山區興隆國民小學劉志宏教師設計樂高積木人偶  
臺北市松山區健康國民小學陳怡錫教師拍攝樂高積木人偶  
臺北市文山區興華國民小學支援試教場地與設備  
國立臺北科技大學提供點子工場場景拍攝（供學生手冊第24～25頁圖片使用）

本院保有所有權，欲利用本書全部或部分內容，需徵求同意或書面授權