

新北市 秀山 國民小學114學年度 五 年級第一學期校訂課程計畫 設計者：涂語沛

一、課程類別：(請勾選並於所勾選類別後填寫課程名稱)

1. ☒統整性主題/專題/議題探究課程：藝探究竟 2. ☐社團活動與技藝課程：_____

3. ☐特殊需求領域課程：_____ 4. ☐其他類課程：_____

二、學習節數：每週(2)節，實施(21)週，共(42)節。(本課程計畫統整「校訂」秀山藝起來課程21週21節及「部定」藝術課程21週21節，進行大單元「藝探究竟」統整設計。)

三、本課程是否實施混齡教學：☐是 ☒否

四、本課程是否曾經局端審定為優良校訂課程：☐是(學年度 第 學期) ☒否

(若曾多次列為優良課程計畫，請填列最近3年內獲得優良之學期即可)

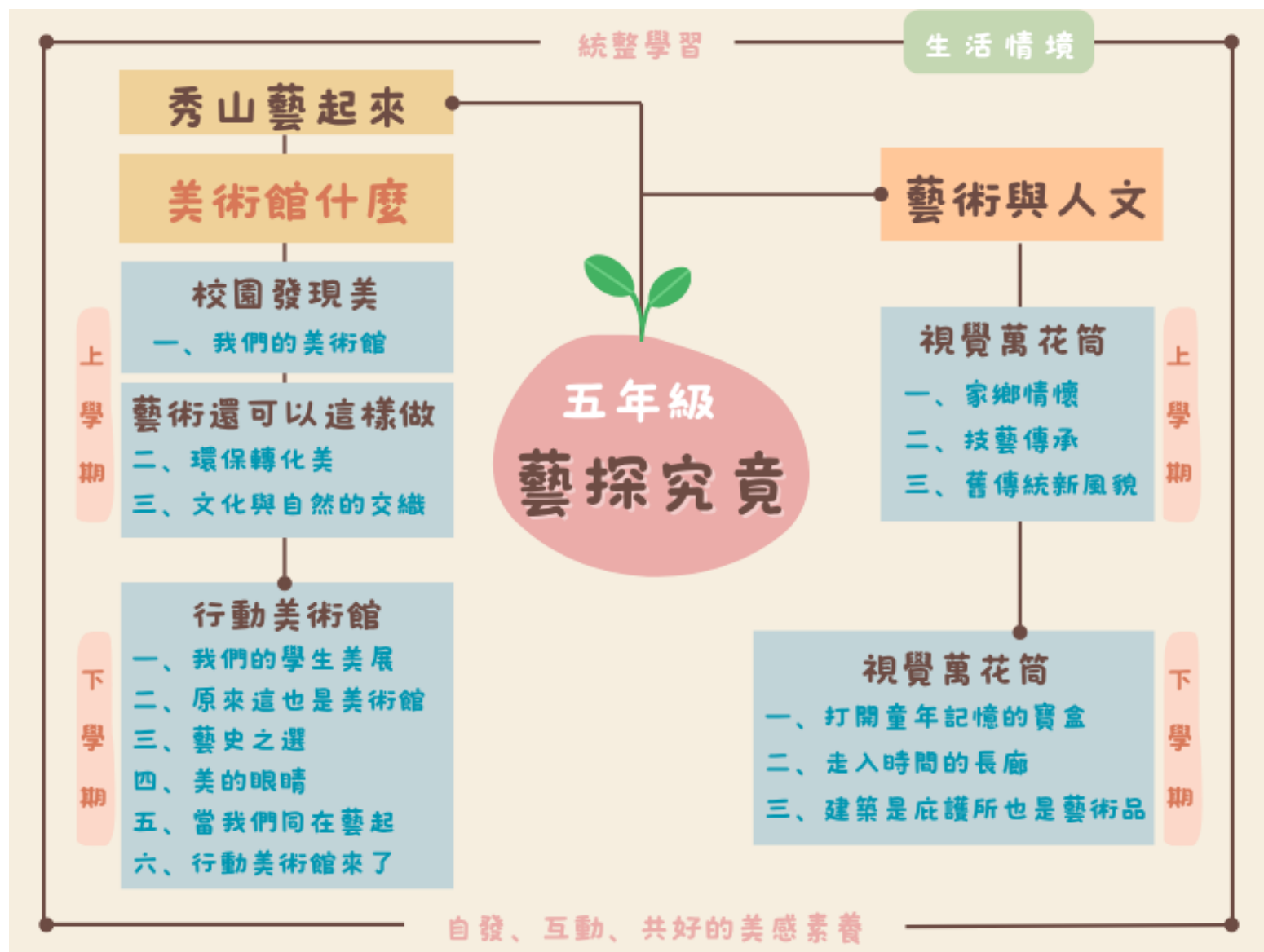
五、課程內涵：將部定課程和校訂課程統整，每次上課採2節連排方式辦理，前10週教授校訂課程：秀山藝起來，後10週教授部定藝術課程，1週進行課程銜接，讓學生在學習時可以連貫，落實藝術學習的探索與體驗。

總綱核心素養	學習目標
依總綱核心素養項目及具體內涵勾選。 ☒ A1身心素質與自我精進 ☒ A2系統思考與解決問題 ☒ A3規劃執行與創新應變 ☐ 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 ☐ C1道德實踐與公民意識 ☒ C2人際關係與團隊合作 ☒ C3多元文化與國際理解	1. 能透過本校「學生美術館」之探索與體驗活動，達成了解美術館作為學習、參觀與作品展出空間的運用目標，以展現發現生活中美感並實踐於校園中的美感素養。 2. 能透過強調統整性、探究性及跨領域的藝術與 STEAM 整合活動，達成將藝術與科學、科技、工程、數學等領域融合學習的目標，以展現主動學習與多元統整的自我精進素養。 3. 能透過台灣藝術家作品的欣賞與創作活動，達成認識家鄉之美與培養關懷生活議題之態度的目標，以展現在地文化認同與美感情意素養。 4. 能透過傳統技藝與文化的學習活動，結合現代科技與多元媒材進行創作，達成傳統藝術創新與延續的目標，以展現多元文化理解與藝術表達的素養。

六、全校整體課程架構(或課程藍圖)：(請先放上架構圖後，再以100字以內說明本課程在全校整體課程的地位)



說明：「秀山藝起來」以本校特有的學生美術館作為主題開始探索，進而由校園環境讓學生發現「生活中處處有美」，同時也跨科、跨領域指導學生統整學習與探究，培養兒童自發、互動、共好的美感素養。



七、本課程課程架構：(自行視需要決定是否呈現)

(一) 設計理念

1. 本課程因應校訂與部定課程分立施行，學生在學習時易產生「探索及思考時間不足」、「實作時間不足」之困境。為了能給予學生有效的學習，達成藝術學習極大化之效果，特別將課程進行連排規劃，前11週實施校訂課程、後11週銜接部定課程，以提升教學完整性與學習連貫性。上學期聚焦於美感素養與在地文化的建構，下學期則深化藝術創作與文化詮釋，讓學生能有充足時間歷經觀察、探究、創作與展演等完整學習歷程，提升學習的深度與連貫性。
2. 課程以本校「學生美術館」為主題，結合客語教學、藍染體驗與在地藝文資源，發展出具校本特色與文化深度的藝術統整課程。透過導覽實作、角色扮演與策展展演等形式，學生不僅認識藝術，也深化對客家文化的理解與情感連結。
3. 學習活動立基於生活情境，從觀察校園之美延伸至日常生活中的藝術形式，讓學生在真實、有感的情境中學習與表達，提升學習動機並養成美感素養。
4. 課程融合視覺藝術、自然與科技、社會人文與語文表達等領域，導入客語應用、媒體識讀、表演導覽等要素，形塑具跨領域、統整性與創造性的課程結構。教學策略採用 PBL 與 UbD 模式，並融入 STEAM 精神，強調探究、合作與實作，實現藝術與多元學科的深度整合。
5. 本課程亦回應本校都會型學生特質與教育現場需求，從藝術館教育延伸至生活應用，協助學生建構藝術、文化、科技與生活間的連結，發展觀察力、創造力、表達力與統整實踐力等核心素養。

(二) 學生學習特質與需求

1. 學習特質：五年級學生具備高度好奇與創造力，適合透過觀察、體驗與實作歷程，建立「美在生活中、美在校園裡」的觀念。
2. 藝術特質：理解藝術與自然、科技、文化的跨域連結，並應用本校美術館與教室進行創作與展演。
3. 先備知識：學生處於「模擬寫實期」，已有基本圖像表達與操作能力，課程可銜接其自然與社會領域知識，引導其進行跨領域的統整與實踐

五上「藝探究竟」課程架構

年級	課程類別	課程名稱	單元名稱	課名	教學內容	週數 (21)	說明
五上	校訂	秀山藝起來・美術館什麼	校園發現美	一、我們的美術館	空間的轉化與美感 1認識校園中的美術館及其展示功能 2觀察校園空間的視覺特色與可轉化性	2	1與社會領域結合，認識在地文化與歷史 2引導學生轉換視角思考空間價值 結合寫生以表達觀察成果
			藝術還可以這樣做	二、環保轉化美	用創意讓閒置空間重生 1認識環保藝術與廢棄物再利用的重要性 2學習 LED 原理並應用於作品設計	5	1融合 STEAM 教學元素 2強調手作實作與材料實驗，培養問題解決與創意表達能力
				三、文化與自然的交織	藍染的藝術旅程 體驗客家藍染與傳統技藝	3.5	與客語校訂課程連結，導入藍染文化，加深學生在地文化認同
	部訂	藝術與人文	視覺萬花筒	一、家鄉情懷	探索「生活中的美」 1感受台灣藝術家作品中的家鄉之美 2紙黏土創作	2.5	結合校訂課程中的「我們的美術館」，從校園著手開始去擴及欣賞、認識家鄉的美，再探討生活中的議題，將感受透過創作表現出來，培養學生美感素養。
				二、技藝傳承	探索民俗技藝並進行創作 1紙偶創作 2影子的藝術	4	課程結合傳統戲偶（布袋戲、皮影戲）與 STEAM 理念，透過紙材與機關創作可動、發光、發聲的戲偶，引導學生認識民族藝師與角色造型，並應用生活素材進行影子藝術創作，培養學生在地關懷與國際視野。
				三、舊傳統新風貌	探索傳統藝術創新的可能性 1虛擬實境(VR360°)水墨畫 2水墨技法與水墨畫創作	4	與 STEAM 科技領域結合，透過虛擬實境認識與欣賞傳統水墨畫，並利用與傳統技法不同的方式進行水墨創作，讓藝術風貌更多元。

八、本課程融入議題情形(若有融入議題，教學規劃的學習重點一定要摘錄實質內涵)

- 1.是否融入安全教育(交通安全)：☐是(第____週) ☒否
- 2.是否融入戶外教育：☒是(第1-2、15-17週) ☐否
- 3.是否融入生命教育議題：☒是(第3-7週) ☐否
- 4.其他議題融入情形(有的請打勾)：☐性別平等、☐人權、☒環境、☐海洋、☐品德、☐法治、☒科技、☐資訊、☐能源、
☐防災、☐家庭教育、☐生涯規劃、☒多元文化、☐閱讀素養、☒國際教育、☐原住民族教育

九、素養導向教學規劃：**校訂**：自編教材(黑)、**議題融入**(藍)、**校本特色**(自訂)/**部訂**：出版社(黑)、**改編**(紅)、**議題融入**(藍)、**校本特色**(自訂)

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/ 學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
校訂課程 第一週 9/1~9/5 第二週 9/8-9/12	藝術領域 1-Ⅲ-2能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 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。 3-Ⅲ-5能透過藝術創作或展	藝術領域 視 E-Ⅲ-1視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 E-Ⅲ-3設計思考與實作。 視 A-Ⅲ-1藝術語彙、形式原理與視覺美感。	美術館什麼 一、校園發現美 主題一：我們的美術館 一、引起動機 1. 引導學生參觀本校美術館，了解其建成背景與歷史風華，並思考： (1) 美術館為何會存在於校園中？ (2) 美術館的空間是怎麼被使用與規劃的？ (3) 美術館是原本設計就存在的嗎？是否從其他空間改造而來？ 二、主要活動	4	教學資源 1.校園中特有的美術館。 2.當年建構本美術館的退休老師。 教學策略 1.探究學習 2.合作學習 3.跨域學習	真實評量 1. 評量內容 (1) 觀察 (2) 紀錄 (3) 學習態度 (4) 感受能力 (5) 美感素養的建立	戶外教育 戶 E1善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境(自然或人為)。 戶 E3善用五官的感知，培養眼、耳、鼻、舌、觸覺及心靈對環境感受的能力。 環境教育	1.與社會領域結合，認識在地文化與歷史。 2.本校有全新北市首創的校園美術館(文化部新北市學生美術館)。

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/ 學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	演覺察議題，表現人文關懷。 社會領域 3a-III-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。	視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。 社會領域 Af-III-1 為了確保基本人權、維護生態環境的永續發展，全球須共同關心許多議題。	1. 教師運用 PBL 提問，引導學生小組討論與發表： (1) 為什麼秀山國小校園內會有美術館？ (2) 美術館建於何時？由誰規劃建置？ (3) 它的目的與功能是什麼？除了展示藝術品，還能做什麼？ (4) 美術館是如何運用空間、燈光、牆面等設計元素來呈現美感的？ 2. 教師引領學生進入美術館，並講解校園中的美術館是由閒置空間改造而成，同時提醒欣賞作品時的基本禮儀。 3. 教師發下「觀察任務單」，引領學生探訪校園，以速寫的方式繪製所見景象，進行校園觀察與寫生，記錄空間特徵與設計元素。 2. 回到教室後，教師引導學生思考： (1) 校園還有哪些地方可以變得更美？ (2) 校園內還有哪些閒置或被忽略的空間？ (3) 如果讓你來設計，你會怎麼改造那些不起眼的地方？				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。	

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/ 學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			3. 教師引導學生繪製「我想改造的空間角落」構想草圖或示意圖，並進行小組分享。 三、綜合活動 1. 教師總結引導：從美術館的建立出發，我們是否也能用創意讓校園更多角落變得更美？ 2. 引導學生為下一單元做好準備：「我們能用回收物來美化這些角落嗎？」					
校訂課程 第三週 9/15-9/19 第四週 9/22-9/26 第五週 9/29-10/3 第六週 10/6-10/10 10/6中秋節10/10國慶日	藝術領域 1-III-2能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。	藝術領域 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。	美術館什麼 二、藝術還可以這樣做 主題二：環保轉化美 一、引起動機 1. 延續上週對校園閒置空間的觀察與草圖構想，教師引導學生思考： (1) 空間要怎麼變得更美、更有趣、更有功能？ (2) 如果我們不能買新東西，只能利用現有的「回收物」，我們還能做什麼？ (3) 廢棄物一定是垃圾嗎？還是也能成為「作品」的一部分？	10	教學資源 1. 各式回收物、廢棄物 2. 創作紀錄單 3. LED燈或簡易電路裝置 4. 拆解或黏接工具 5. 改造任務回顧單 6. 簡報 7. 創意改造作品	實作評量 1. 設計圖 2. 創意思考 3. 拆解與組裝技巧 4. STEAM 電子素材運用 口頭評量 1. 創意思考 2. 課程反思回饋	環境教育 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。 生命教育 生 E1探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。 戶外教育	1. 與 STEAM 科技領域結合，例如：利用 LED 燈及機關讓作品會動、會亮、會發光。

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/ 學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
第七週 10/13-10/17	自然領域 ai-III-1透過科學探索了解現象發生的原因或機制，滿足好奇心。 ai-III-2透過成功的科學探索經驗，感受自然科學學習的樂趣。	視 A-III-1藝術語彙、形式原理與視覺美感。 自然領域 INg-III-5能源的使用與地球永續發展息息相關。 INg-III-7人類行為的改變可以減緩氣候變遷所造成的衝擊與影響。	2. 結合環境教育議題，引導學生思考「改造」不只是藝術，也是一種對地球更友善的行動。 二、主要活動 1. 發想與設計階段 (1) 教師發下「創作紀錄單」，引導學生設計與組裝反思 (2) 小組回顧前次構想草圖，討論所需素材與空間需求。 (3) 教師展示回收物創意改造的案例（如寶特瓶燈、廢電器機器人等），激發靈感。 (4) 教師分享科技應用：加入 LED 燈或簡易電路裝置，使作品具「發光」功能，亦可使用零件使作品可動、可玩（STEAM）。 (5) 小組列出可收集的回收素材清單，如紙箱、布料、瓶罐、電器零件等。 (6) 繪製《空間改造創意提案圖》，明確標示結構、素材與用途。 2. 素材準備與初步創作 (1) 學生分工帶回收物或校內清潔隊協助收集材料。		教學策略 1. 探究學習 2. 動手做 DIY 學習 3. STEAM 藝術教學法應用 4. 合作學習 5. PBL 問題導向學習		戶 E1善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。 戶 E3善用五官的感知，培養眼、耳、鼻、舌、觸覺及心靈對環境感受的能力。 科技教育 科 E1了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E8利用創意思考的技巧。	

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/ 學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			(2) 教師指導安全拆解技巧與工具使用（如剪刀、膠槍、打洞器等）。 (3) 小組開始動手進行結構架設或零件組合，建立初步雛形。 3. 持續創作與調整 (1) 教師巡迴指導，協助學生在設計與實作中思考「穩固性」、「美感」與「功能性」。 (2) 學生可在作品中融入色彩設計、自然素材（如落葉、果殼）。 三、綜合活動 1. 校園裝置藝術小展區設置 (1) 小組將改造後的裝置作品佈置在原觀察的閒置空間角落。 (2) 設置簡單的說明卡介紹作品名稱、用途與創作理念。 (3) 小組導覽與口頭發表 (4) 學生介紹自己改造的空間，強調其改造前後差異。 2. 反思與回饋 (1) 每位學生完成一張「改造任務回顧單」，記錄設計過程、遇到的困難與學到的事。					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/ 學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			(2) 教師總結評量，強調創意、環保精神與合作歷程的價值。					
校訂課程 第八週 10/20-10/24 第九週 10/27-10/31 第十週 11/3-11/7 (11/6.11/7 期中考)	藝術領域 1-Ⅲ-2能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 1-Ⅲ-3能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 3-Ⅲ-5能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。 自然領域 ai-Ⅲ-2透過成功的科學探索	藝術領域 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。 自然領域 INF-Ⅲ-3 自然界生物的特徵與原理在人類生活上的應用。	美術館什麼 二、藝術還可以這樣做 主題三：文化與自然的交織 一、引起動機 1. 延續前兩單元「空間觀察」與「廢棄物改造」的經驗，引導學生發現： (1) 校園裡除了空間與物品，還有什麼是美的？ (2) 各間教室裡的教室佈置是不是也藏著文化的密碼？ 2. 結合藝術與本校客家文化特色，引導學生從「觀察校園細節」到「創造文化風格作品」，並思考客家文化在藝術創作中的可能性。 二、主要活動 1. 藍染與藍衫文化導入 (1) 教師介紹客家藍染的歷史與用途，說明「藍衫」作為客家族群的日常與勞動服飾象徵，代表樸實、勤儉、自然的生活美學。	6	教學資源 1. 藍染作品 2. 染料、布巾、 教學策略 1. STEAM 藝術教學法應用 2. 合作學習 3. 探究學習 4. 實作學習	實作評量 1. 藍染製作 口頭評量 1. 創意思考 2. 課程反思回饋	多元文化教育 多 E1 了解自己的文化特質。 多 E3 認識不同的文化概念，如族群、階級、性別、宗教等。 多 E4 理解到不同文化共存的事實。	1. 與校訂客語特色課程連結。 2. 與 STEAM 科學領域結合

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/ 學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	經驗，感受自然科學學習的樂趣。		(2) 說明靛藍的植物來源（如山藍、大菁）、染色步驟、以及染色越多次越深藍。 (3) 展示藍衫照片與老一輩穿著樣式，並播放藍染或藍衫工藝紀錄片片段。 2. 學習相關客語詞彙（四縣）： (1) 藍衫：lamˋ samˊ (2) 青色：qiangˊ sedˋ（指綠色與藍色。） 3. 藍染 / 紮染實作體驗（STEAM 連結） (1) 學生動手將布料進行紮染或藍染（根據資源選擇天然或合成染料）： (2) 操作步驟：捆紮 → 染色 → 沖洗 → 晾乾 (3) 技術層面連結：對稱與幾何圖形（數學）、染料變化（科學） 4. 方巾變變變： (1) 在藍染方巾完成後，帶學生用一條方巾綁一綁變成包包。 (2) 動動手，想一想，試試方巾還能怎麼運用？ 三、綜合活動 1. 作品展示與分享 (1) 學生展示自己藍染作品（可掛於教室或校園走廊）。					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/ 學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			(2) 搭配圖樣說明卡，說明創作理念與所結合的文化元素。 2. 創作歷程記錄與省思 (1) 每位學生繳交「我的藍染筆記」：記錄技法、染料觀察、圖樣變化與創作心得。 (2) 教師以鼓勵性回饋方式，評量學生的美感探索與文化理解深度。					
校訂課程部定課程 第十一週 11/10-11/14	藝術領域 1-III-3能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 1-III-6能學習設計思考，進行創意發想和實作。 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。	藝術領域 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。	美術館什麼 視覺萬花筒 銜接課程：從我們的美術館，走進家鄉與生活的美好 一、引起動機 1. 教師提問與引導討論： 我們在「美術館什麼」課程中學習了美術館的轉化、環境改造、藍染藝術，大家是否曾想到：我們的創作和家鄉文化有什麼關聯？ 2. 你是否曾經在校園的某個角落，看到讓你想到自己家鄉的一個畫面、顏色或味道？ 二、主要活動 1. 學生小組討論與分享	2	教學資源 1. 卡片 2. 著色用具 學習策略 1. 探究學習 2. 動手做 DIY 學習 3. 合作學習	實作評量 1. 文化推薦卡製作 口頭評量 1. 課程反思回饋	多元文化教育 多 E1 了解自己的文化特質。 國際教育 國 E2發展具國際視野的本土認同。 國 E3具備表達我國本土文化特色的能力。	配合節數與週次安排，本週第一節課為校訂課程、第二節課為部訂課程。 校訂： 自編教材(黑)、議題融入(藍)、校本特色(自訂) 部訂： 出版社(黑)、

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/ 學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			(1) 分組討論家鄉的文化特色（例如：節慶、食物、建築、穿著等） (2) 分享自己熟悉或喜歡的夜市經驗與台灣美食特色 2. 製作「文化推薦卡」 (1) 每位學生選擇一個想推薦的在地文化主題（如：美食、夜市場景、家鄉習俗） (2) 在卡片上畫圖或拼貼圖像，並寫下一句簡單的介紹文字（例如：「這是我家附近夜市最好吃的地瓜球，外酥內Q。」） 3. 小組交換推薦卡 (1) 同組成員輪流介紹自己的推薦卡 (2) 組內互相提問與回應，練習口語表達與傾聽能力 三、綜合活動 1. 教師回饋與統整： (1) 從美術館出發，我們不只觀察了空間、學會了改造，也重新發現生活中、家鄉裡的文化價值與美感。					改編（紅）、議題融入（藍）、校本特色（自訂）

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/ 學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			(2) 學生在介紹中展現的觀察力、表達力與文化意識。					
部定課程 第十二週 11/17-11/21 第十三週 11/24-11/28	藝術領域 1-Ⅲ-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 1-Ⅲ-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 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。	藝術領域 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。	視覺萬花筒 一、家鄉情懷 一、引起動機 1. 教師提問：在前 10 週對於本校美術館的探索與學習，你是否發現與家鄉有什麼美好的連結？ 2. 鼓勵學生發表想法。 3. 教師提問：如果最近有外國朋友要來新北玩，想帶他們去逛夜市，有沒有同學可以分享夜市中有哪些美食可以推薦給他們？（夜市是台灣特有的地方文化） 4. 鼓勵學生發表想法。 5. 教師提問：那如果要帶朋友出去玩，有沒有哪些地方的景色是特別的美，值得帶他們去欣賞？ 6. 教師提示並引導學生參閱課本圖文，同時加上補充。 7. 學生分享後，教師小結，台灣有許多特有的文化特色與風景，家鄉的美需要我們打開「發現美的眼睛」去觀察和探索，才能覺察和感受家鄉的美好！	4	教學資源 1. 課本 2. 紙黏土 3. 雕塑工具 4. 顏料（水彩、廣告顏料或壓克力） 5. 上色用具 學習策略 1. 探究學習 2. 動手做 DIY 學習 3. 合作學習	實作評量 1. 雕塑工具使用 2. 紙黏土接合技巧 3. 上色技巧 口頭評量 1. 課程反思回饋 2. 作品欣賞	多元文化教育 多 E1 了解自己的文化特質。 國際教育 國 E2 發展具國際視野的本土認同。 國 E3 具備表達我國本土文化特色的能力。	部訂： 出版社（黑）、 改編 （紅）、 議題融入（藍）、 校本特色（自訂）

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/ 學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			二、主要活動 1. 我們的家鄉有許多特色及文化，請各組討論一個主題來介紹我們的家鄉中特別的人、事、物。 2. 鼓勵學生進行創意發想，可以引導方向如：風景、建築、小吃、特產…。 3. 教師說明將所見到或了解的人、事、物、文化特色運用紙黏土創作出來。 4. 教師示範並說明紙黏土的特性及雕塑工具的使用，需特別說明紙黏土的接合方式以及可以輔佐支撐的材料。 5. 利用紙黏土作為創作媒材，展現家鄉特色。 6. 作品塑造完成後，教師要指導學生用水彩、廣告顏料或壓克力進行上色（提醒用具的正確使用方式）。 7. 作品完成後可以用透明噴漆或白膠作為保護層，使作品保持亮麗色彩。 三、綜合活動 1. 請學生將作品陳列於展示桌，鼓勵對自己的作品進行解說及分享，同時可以說出他人作品的特色。 2. 小組間互相欣賞各組所呈現的「家鄉之美」並作紀錄。					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/ 學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
第十四週 12/1-12/5 第十五週 12/8-12/12 第十六週 12/15-12/19	藝術領域 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 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。	藝術領域 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。 視 A-III-3 民俗藝術。	視覺萬花筒 二、技藝傳承 一、引起動機 1. 教師詢問學生是否能說出離自己最近的一個可以看實體布袋戲的地方在哪裡？（很多學生都知道秀山國小旁的土地公廟有時會有車子搭戲臺表演） 2. 鼓勵學生發表看布袋戲的經驗。 3. 教師透過學生的回答，引導學生認識並比較傳統布袋戲、金光布袋戲、霹靂布袋戲的不同。 4. 引導學生參閱課本圖文，了解布袋戲、皮影戲中的角色、造型及特色，同時也能了解布袋戲與皮影戲的不同之處。 5. 教師小結：許多民俗技藝、傳統文化瀕臨失傳，因此傳承很重要，此外也需要讓這些傳統偶戲有了創新才能延續其技藝和文化。 二、主要活動 1. 教師展示不同材質的戲偶，並說明我們可以使用方便取得的「紙材」（紙袋、色紙等）進行紙偶創作。 2. 教師示範和說明如何用色紙摺「偶頭」，利用紙袋作為「偶身」進行組合，並引導學生根據角色做出不同的大小及造型。	6	教學資源 1. 電子書 2. 課本 3. 紙袋 4. 色紙 5. 黏貼用具 6. 裝飾物品 7. 剪刀 8. 雙腳釘 9. 繩子 學習策略 1. 探究學習 2. 動手做 DIY 學習 3. STEAM 藝術教學法應用 4. 合作學習	實作評量 1. 不同紙材的使用 2. 剪貼摺黏之技巧 3. 操偶技巧 4. 創意思考 口頭評量 1. 課程反思回饋 2. 作品欣賞	戶外教育 戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。 戶 E3 善用五官的感知，培養眼、耳、鼻、舌、觸覺及心靈對環境感受的能力。 多元文化教育 多 E1 了解自己的文化特質。	部訂： 出版社（黑）、 改編 （紅）、 議題融入（藍）、 校本特色（自訂）

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/ 學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			3. 學生進行創意發想及紙偶創作。 4. 教師於巡堂時鼓勵同學大膽做出變化，提示「紙」可以剪、捲、摺等。 5. 學生組合完偶頭及偶身後，教師示範用雙腳釘加上活動關節或「機關」製作肢體或配件，讓皮影戲偶結合布袋戲偶，應用 STEAM 的藝術教學使紙偶作品變得更生動、更有趣。 三、綜合活動 1. 請學生分享並說明自己戲偶的特色及展示「特製的活動機關」，同時可以說出他人作品的特色。 2. 可讓各組進行一小段表演。					
第十七週 12/22-12/27 (12/27補課)	藝術領域 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 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。	藝術領域 視 A-III-3 民俗藝術。 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。	視覺萬花筒 二、技藝傳承 一、引起動機 1. 教師提問：如果沒有皮影戲偶，能夠用什麼方式透過光的投射來逕行表演呢？ 2. 鼓勵學生發表或表演，例如：學生會用手在投影機前玩手影。 3. 教師展示比利時影子藝術家 Vincent Bal 的作品和影片，並說明影子也可以成為藝術創作的一種形式。另外，也可以介紹台灣偶戲能比賽，以及現	2	教學資源 1. 影片和圖片 2. 投影機 3. 檯燈或手電筒 4. 圖畫紙 5. 蠟筆 6. 彩色筆 學習策略 1. 探究學習	實作評量 1. 影子創作 2. 創意思考 口頭評量 1. 課程反思回饋 2. 作品欣賞		部訂： 出版社（黑）、 改編（紅）、 議題融入（藍）、 校本特色（自訂）

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/ 學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			代皮影戲中所用的一些方式。 二、主要活動 - 教師引導學生用手電筒、檯燈或投影機的燈打光，並進行創意思考，利用物品形成的影子繪製出不同樣貌的造型。 - 教師也可帶領學生到戶外利用太陽光將影子投射在牆上或地上進行探索，並用粉筆將這些圖形畫出來。 - 學生開始進行光影的探索後，教師補充說明：影子也可能因為光源的強弱或遠近而有所不同，鼓勵學生嘗試做出不同的變化。 - 教師巡堂並隨機指導學生可以旋轉或組合物品讓影子可以產生不同的樣貌。（例如：用鉛筆盒裡的文具組合一個形狀，先描繪出影子的形狀再加上線條和特徵變成機器人。） - 學生進行影子的圖畫創作。 三、綜合活動 - 先讓學生展示畫作，再用問答的方式讓其他同學猜猜看作者原先使用物品是什麼？ - 請同學分享和說明自己的作品，同時可以說出他人作品的特色。		2. STEAM 藝術教學法應用			

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/ 學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			3. 教師總結：傳統的皮影戲精美複雜，是傳統技藝中的影子藝術，值得我們欣賞和傳承。不過，我們也可以透過生活中的物品以簡單、有趣的方式來「玩影子」。					
第十八週 12//29-1/2 (1/1開國紀念日休假) 第十九週 1/5-1/9 第二十週 1/12~1/16 (1/13~1/14期末考) 第二十一週 1/19-1/20 (1/20結業式)	藝術領域 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 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-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並	藝術領域 視 A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。 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。	視覺萬花筒 三、舊傳統新風貌 一、引起動機 1. 教師提問：有沒有同學看過 2024 年「會動的清明上河圖」展覽，或是去故宮參觀的經歷。 2. 鼓勵學生發表特殊的經驗或是欣賞作品的感受。 3. 教師播放會動的清明上河圖精華影片，並引導學生參閱課本圖文。 4. 教師說明：傳統與創新是相輔相成的，傳統文化有先人的智慧，若能結合時代新觀念，就能有新的風貌，繼往開來才能讓藝術風貌更多元！ 二、主要活動 1. 教師提問：有同學想過，除了欣賞影片，還能「走入」影片嗎？	8	教學資源 1. 大屏 2. 課本 3. 影片 4. 水墨用具 學習策略 1. 探究學習 2. STEAM 藝術教學法應用	實作評量 1. 水墨技法 2. 水墨創作 口頭評量 1. 水墨用具與基本技法 2. 作品欣賞	科技教育 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。	部訂： 出版社（黑）、改編（紅）、議題融入（藍）、校本特色（自訂）

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/ 學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
	欣賞不同的藝術與文化。		2. 教師播放「神遊富春江」虛擬實境影片(VR360°)。 3. 教師說明：虛擬實境是利用電腦產生一個 3D 的虛擬世界，讓使用者彷彿身歷其境，而這件作品的原作是元代黃公望的作品〈神遊富春江〉，我們透過科技走入畫家筆下的山水，身歷其境享受多層次的視覺饗宴。 4. 教師說明：欣賞完作品後換我們要來畫水墨，然而，工欲善其事，並先利其器，讓我們先認識水墨工具再進行創作。 5. 教師介紹水墨工具（需特別叮嚀三格筆洗的用法）。 6. 水墨表現技法（墨色的濃、淡、乾、濕，毛筆的「筆身含水、筆尖含墨」）的示範與說明，說明的同時提醒各種工具的使用方法。 7. 學生體驗墨色濃淡乾濕的效果。 8. 教師分次示範用「點、線、面」簡單的元素畫不同造型的樹、石、動物。 9. 學生進行水墨創作。 10. 教師巡堂時，隨時指導和鼓勵學生大膽嘗試墨色的表現。 11. 作品乾燥後，教師示範上色。 12. 學生完成水墨創作。 三、綜合活動					

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/ 學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			1. 請學生上台展示自己的作品及分享創作的心得，並說明所使用到的表現技法。 2. 請台下同學發表欣賞到的創意及美感。					

十、本課程是否有校外人士協助教學

■否，全學年都沒有(以下免填)

□有，部分班級，實施的班級為：_____

□有，全學年實施

教學期程	校外人士協助之課程大綱	教材形式	教材內容簡介	預期成效	原授課教師角色
		☐ 簡報 ☐ 印刷品 ☐ 影音光碟 ☐ 其他於課程或活動中使用之教學資料，請說明：			

*上述欄位皆與校外人士協助教學與活動之申請表一致