

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)

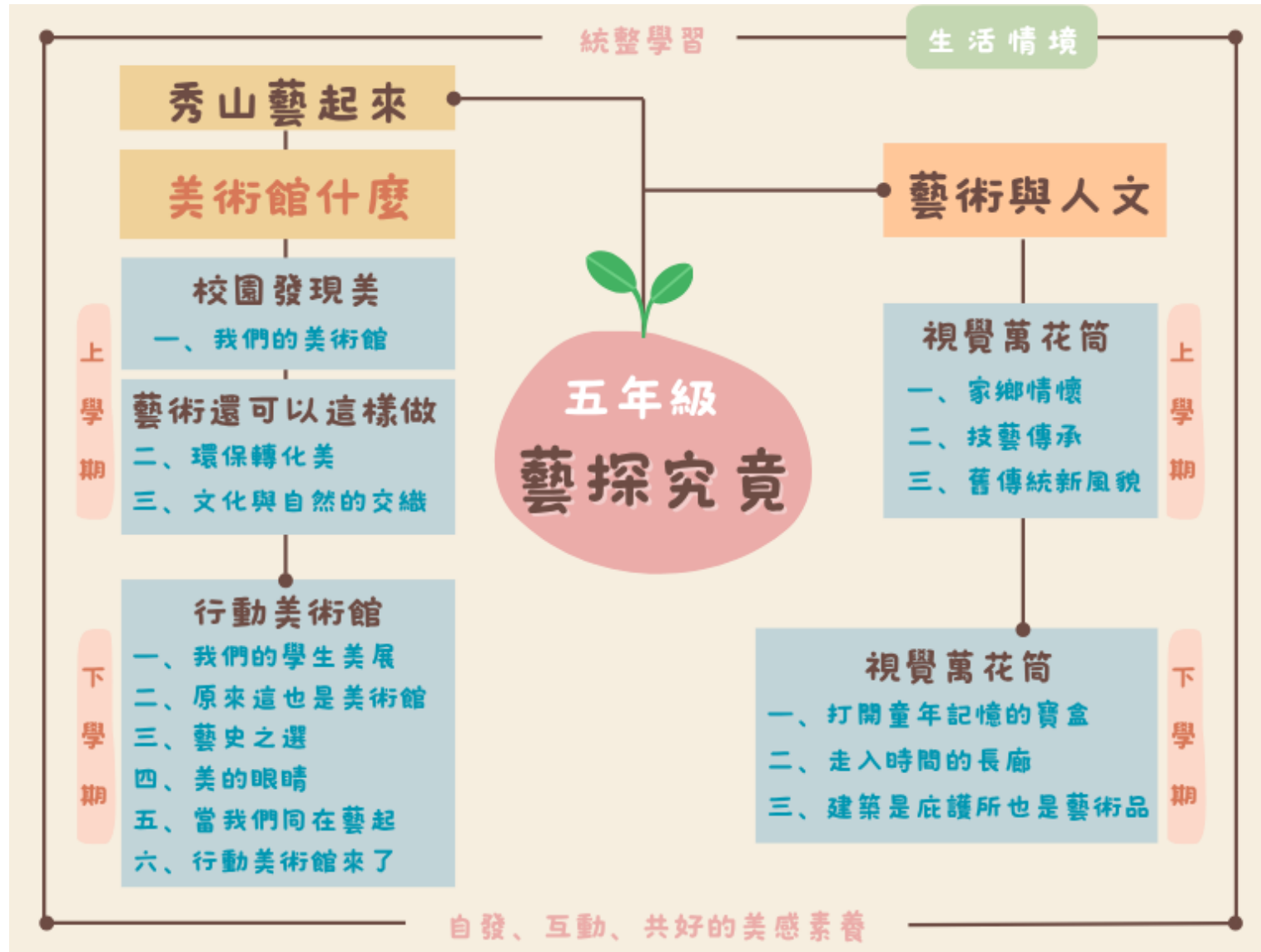
五、課程內涵：將部定課程和校訂課程統整，每次上課採2節連排方式辦理，10週教授校訂課程：秀山藝起來，10週教授部定藝術課程，1週進行課程銜接，讓學生在學習時可以連貫，落實藝術學習的探索與體驗。

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，以體認「美就在生活中」、「美就在校園中」的美感素養。 2. 能透過欣賞西洋名畫，模擬裝扮與角色扮演等體驗活動，感受經典藝術的美學價值，並結合表演藝術與客語文化進行跨領域創作與表現的目標，展現學生規劃執行與創新應變之素養。 3. 課程融入客家文化內涵與媒體素養主題，讓學生認識多元文化背景與表現方式，並透過模擬「業配」創作等媒體應用活動，學習資訊識讀、內容製作與行銷表達，達成建立批判性思維與溝通能力的目標，提升藝術涵養與媒體素養。 4. 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。 5. 能透過傳統技藝與文化的學習，結合現代科技與媒材進行創作活動，達成傳統藝術的傳承與創新的目標，同時展現多元文化與藝術涵養的素養。

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10週實施校訂課程、後10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。

五下「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
五下	校訂	秀山藝起來・美術館什麼	行動美術館	一、我們的學生美展	學生美術館入館教學 1 導覽與藝術鑑賞 2 各類別作品欣賞 3 引導學生欣賞「行動美術館」作品	1	1. 培養藝術涵養與美感素養 2. 複習舊經驗
				二、原來這也是美術館	認識不同形式的美術館 1 介紹本校美術館之成立 2 國內外特色美術館或博物館 3 多元的展出形式 4 秀山的「行動美術館」 5 國內外名畫 cosplay 活動	1	1 認識校園特色美術館 2 認識美術館及博物館的功能與特色 3 藝術再詮釋與創意表達
				三、藝史之選	美術史及名畫介紹 1 美術史簡介 2 介紹東西方名畫 3 各小組選擇名畫作品	2	能儲備名畫的先備知識，了解相關的歷史背景
				四、美的眼睛	媒體識讀與藝術鑑賞 1 媒體識讀 2 隱藏任務：客語元素 3 藝術鑑賞四步驟	2	1 科技資訊與媒體素養 2 客語詞彙（板食） 3 能理解並說出藝術鑑賞的內容
				五、當我們同在藝起	活動分組執行 1 客語基本語句 2 小組活動討論、練習	3	1 客語文應用 2 團隊合作
				六、行動美術館來了	行動美術館之成果發表 1 表演及拍攝 2 總結與回顧	1	1 團隊合作，實踐跨領域整合 2 完成藝術統整性學習的成果發表 3 同儕互評與自評
	部訂	藝術	視覺	一、打開童年記憶的寶盒	探索古今中外之童玩 1 紙陀螺設計 2 彈珠台創作	4	藉由藝術作品啟發學生，認識東西方童玩文化，討論童年遊戲的意義及變化。結合藝術與科學，探索平衡原理、重力與運動。

		與 人 文	萬 花 筒	二、走入時間的長廊	探索雕塑藝術與平衡之美 1 不同形式的雕塑品 2 傳統剪紙結合動態雕塑創作	2	結合傳統剪紙藝術與現代動態藝術，讓大家在實驗與創作中體驗紙藝的創意與多樣性。
				三、建築是庇護所也是藝術品	探索建築設計與體驗紙材的可塑性 1 藝術品建築 2 神奇的紙建築	4	用生活物品進行發想繪製建築設計圖，以及利用紙的特性製作立體造型紙建築。
						1	1 本學期農曆春節假期(2/16-2/20)放假，採校訂0.5週及部訂0.5週。 2 於部訂課程之第一次上課時進行課程銜接。

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 16-19 週) ☐否
3. 是否融入生命教育議題：☒是(第 1 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)

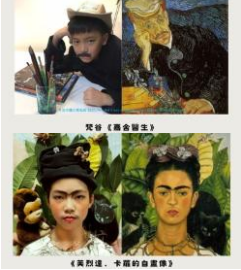
教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/ 學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
校訂課程 第一週 2/11-2/13 (1/21--1/23補上課)	藝術領域 2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。 2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。	藝術領域 視 A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。 視 A-III-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。 表 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。	美術館什麼 一、我們的學生美展 (以第48屆為例，搭配學習單一) 一、引起動機 1. 教師提問：請問有同學發現換了新的展覽海報嗎？有沒有找到同學畫的作品呢？ 二、主要活動 1. 展覽介紹 (1) 展覽名稱：「秀山 48 秀山國小學生美展」 (2) 重要人物：創館館長許國寬老師、駐校藝術家林志鵬老師 (3) 展覽主角：本次展覽的主角是「學生」 (4) 展出作品類型：全國學生美術比賽作品、課堂優秀作品 2. 介紹全國學生美術比賽國小組六類：繪畫類、漫畫類、書法類、水墨畫類、版畫類、平面設計類。引導學生發現展場中可找到各類別的作品。 3. 集體創作作品示例 (1) 宇宙探險家：學生分享自己的作	2	教學資源 1. 本校學生美術館 2. 學習單 3. 簡報 學習策略 1. 問題導向學習 2. 複習舊經驗	口頭評量 根據學習內容進行口頭回答。 實作評量 學習單	生命教育議題 生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。	1. 校訂 ：自編教材(黑)、議題融入(藍)、校本特色(自訂) 2. 學習單一 

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						
			品、與學生進行互動遊戲「怪獸在哪裡」 (2) 全開水墨作品：複習「落款」概念 4. 版畫作品及知識回顧 (1) 藍曬版畫 (2) 版畫特性（複數性、間接性） 5. 引導學生發現並說出其他媒材創作作品 (1) 紙黏土：「貪吃蛇」蛇年主題 (2) 冰棒棍屋：立體造型＋複合媒材 (3) 彩色刮畫：竹籤等工具刮出彩色圖樣 6. 「行動美術館」作品介紹及尋找名畫互動遊戲 《蒙娜麗莎的微笑》、《自畫像》、《撐傘的女人》、《戴珍珠耳環的少女》、《吶喊》、《最後的晚餐》、《戴黑帽的男人》 三、綜合活動 1. 教師邀請學生分享展覽中喜歡的作品及其原因。 2. 教師總結：「藝術即生活。」除了在美術館可以欣賞作品之外，美也在我們的生活中。藝術大師羅丹曾說：「這世界並不缺乏美，而是缺乏發現美的眼睛。」 3. 作業：美術館學習單。					

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 第二週 2/16-2/20 (農曆春節放假)			農曆春節放假	2				
校訂課程 第三週 2/23-2/27 (2/27 和平紀念日補假)	藝術領域 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 A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。	美術館什麼 二、原來這也是美術館 一、引起動機 1. 教師提問：有沒有同學記得秀山學生美術館有展覽過哪些作品？ 2. 學生回答：自己最有印象或最喜歡的展覽作品，例如：陶藝展、學生美展、水彩、流動畫… 二、主要活動 1. 認識「秀山美術館」：介紹成立時間及創館館長、歷任館長，同時向學生說明美術館在校園中並不常見，因此更顯其珍貴與特色。 2. 與學生一起回顧這 113-114 年經歷的展覽： (1) 113 上學期：「跟著老頑童探險去！劉其偉藝術特展」 (2) 113 上學期：「山風輕拂 前進校園」風野藝術協會聯展校園巡迴展	2	教學資源 1. 簡報 學習策略 1. 問題導向學習 2. 複習舊經驗	口頭評量 根據學習內容進行口頭回答。	多元文化教育 多 E4 理解到不同文化共存的事實。 國際教育 國 E12 觀察生活中的全球議題，並構思生活行動策略。	1. 校訂 ：自編教材(黑)、議題融入(藍)、校本特色(自訂)

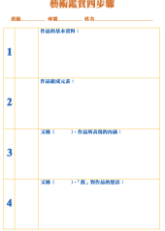
教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/ 學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
			(3) 113 下學期：「秀山 48 秀山國小學生美展」 (4) 113 下學期：「秀山國小教師暨志工藝文聯展」 					
			3. 認識不同形式的美術館：說明每座城市的美術館、博物館皆象徵著「當地文化」及「藝術涵養」，另外，公開的美術館是一種博物館。 (1) 以廣達遊於藝為例，說明「巡迴美術館」的展出形式，會不斷更換展出地點。 (2) 教師經歷分享：日本豐島美術館展出空間與時間，展場內並無實體作品。 (3) 有些美術館只有展出單一藝術家的作品，並不會一直更換展品。					

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						
			4. 認識國內外的美術館或博物館，同時請學生分享參觀博物館或美術館的經驗 (1) 日本豐島美術館 (2) 臺灣北故宮、南故宮 (3) 法國龐畢度中心 (4) 西班牙畢爾包古根漢美術館 (5) 中國蘇州博物館 (6) 法國羅浮宮 (7) 新北市立美術館 5. 欣賞去學年秀山國小學生作品「行動美術館」  6. 欣賞他人怎麼做： (1) 以淡水國小美術班學生作品為例：遠距美術課全家動員名畫扮演 					

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						
			 說明：引導學生「觀察」並說出畫面中的名畫的替代物件，同時介紹名畫及藝術家。作為「行動美術館」活動的提示。 (2) 以國外藝術家為例：居家隔離時掀起的名畫 cosplay 挑戰  說明：疫情期間因許多美術館及博物館都不開放，故掀起喜愛藝術的人們在網路上掀起了遊戲及挑戰，並受到荷蘭國家博物館、美國洛杉磯的蓋蒂博物館支持與響應這個變裝比賽。 三、綜合活動 1. 教師總結：今天我們認識了秀山美術館的歷史與展覽，也欣賞了學生和藝術家的創意作品。大家開始對名畫有更多觀察與想法，可以期待接下來的「行動美術館」！					

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						
第四週 3/2-3/6 第五週 3/9-3/13	藝術領域 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 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。	美術館什麼 三、藝史之選 一、引起動機 1. 教師再一次展示去年學生「行動美術館」的照片，並說明：在活動開始前，讓我們先來一起看看有趣的美術史吧！ 二、主要活動 1. 教師說明「一個世紀」是 100 年，並以簡報及短片進行美術史重點及名畫介紹。 2. 文藝復興：14~16 世紀。 (1) 文藝復興三傑：達文西、米開朗基羅、拉斐爾。 (2) 名畫介紹：達文西《最後的晚餐》、 3. 荷蘭黃金時代：17 世紀。 (1) 名畫介紹：維梅爾《倒牛奶的女僕》、《戴珍珠耳環的少女》 4. 印象派：19 世紀 60~70 年代，藝術史中重要的轉捩點，並在此後衍生出許多現代派別。 (1) 走出戶外、重視色彩與光線、不再只追求傳統寫實及細緻的風格 (2) 名畫介紹：後印象派畫家，梵谷《自畫像》	4	教學資源 1. 簡報 學習策略 1. 問題導向測略	口頭評量 根據學習內容進行口頭回答。		1. 校訂 ： 自編教材(黑)、 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						
			5. 表現主義：19 世紀，一種藝術風格，強調和表達藝術家的內心感情。 (1) 名畫介紹：孟克《吶喊》 6. 超現實主義：19~20 世紀，現代藝術 (1) 名畫介紹：馬格利特《人子》 7. 立體派：現代主義藝術，20 世紀初期，藝術家以許多的角度來描寫對象物，將其置於同一個畫面之中，以此來表達對象物最為完整的形象。 8. 野獸派：現代主義藝術，20 世紀初期，畫風強烈、用色鮮豔大膽。 9. 教師說明：現代主義藝術之後還有很多派別一直到今天。 10. 現代東方藝術家<u>劉其偉</u>：回顧本學年「劉其偉藝術特展」  三、綜合活動 1. 名畫競標：教師準備數張作品，並由各組學生以遊戲的方式決定作品。學生亦可提出準備其他名畫作品。					

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						
第六週 3/16-3/20 第七週 3/23-3/27	藝術領域 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。 語文領域 （國語） 5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元	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。 語文領域 （國語） Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 語文領域 （客語） Bc-III-1 衣食健	美術館什麼 四、美的眼睛 （搭配學習單二、三） 一、引起動機 1. 教師說明「媒體識讀」的重要性。 2. 播放短片： (1) 媒體視讀大考驗：網路上流傳的資訊很多時候不一定是真的  (2) 業配，業務性配合的簡稱，屬於「置入性行銷」：  二、主要活動 1. 教師說明本次「行動美術館」課程中的「隱藏任務」：將「客家美食」融入表演中，進行美食「業配」！ 2. 客家文化是秀山國小的特色之一，希望這次的「行動美術館」可以加入這個客語元素，不僅結合多元文化也讓同學進行一場屬於秀山的表演。 3. 客家飯食：	4	教學資源 1. 簡報 2. 影片 3. 客語詞彙卡 學習策略 1. 問題導向策略 2. 學習單 3. 藝術鑑賞四步驟 4. 跨域學習	動態評量 配學習單，在過程中多次透過口頭回答及書寫內容檢視學生是否能夠理解活動方法、藝術鑑賞四步驟的方式，並依據學生問題給予協助。 口頭評量 根據學習內容進行口頭回答。	資訊教育 資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。 國際教育 國 E3 具備表達我國本土文化特色的能力。 閱讀素養教育 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。	1. 校訂 ： 自編教材（黑）、議題融入（藍）、校本特色（自訂） 2. 學習單二  3. 學習單三 

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						
	文本的閱讀和應用能力。 語文領域（客語） 2-III-2 能積極或樂於使用客家語。		ngie ban` 艾粄</div><div>qi` ba` 桑粄</div><div>coi bau` 菜包 fun` ban` 紅粄 tiam` ban` 甜粄 vu ban` 芋粄</div><div>ban` ien` 粄圓</div><div>ban` zung` 粄粽 4. 藝術鑑賞四步驟：（搭配學習單三） 透過此方式可以讓作品介紹得更清楚，因此在我們進行表演前先來鑑賞作品吧！ (1) 描述：作品的基本資料。搜集資料。最簡易的方式是先看展覽的簡介，再看每幅作品的作品介紹牌子的內容，通常裡面會有，作品名稱、作品尺寸、作品年代、作品描述等等。 (2) 分析：作品的組成元素。例如： (3) 媒材與技法 (4) 形狀、色彩、質感、美的原理原則...等藝術元素 (5) 觀察畫中人物的姿態、表情、服裝、動作 (6) 解釋：又稱詮釋。作品所表現的內涵、藝術家內心想要傳達的思想、感情、觀念。 (7) 評價：又稱判斷。基於主觀意識，和前三個所蒐得的資訊，試著闡述對作					

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						
			品的想法。喜不喜歡作品沒有對錯，鑑賞也沒有優劣之分，因此請大膽說明。美的原理原則：複習舊經驗，並說明在「分析」作品時，運用美的原則可以讓內容更豐富、更有層次。 統一、反覆、漸層、調和、對稱、律動、均衡、比例、單純、對比 5. 教師說明「行動美術館」學習單的撰寫方法及活動執行方法（搭配學習單二）：  6. 提醒同學：記得把「隱藏任務」寫到小組學習單上。 三、綜合活動 1. 教師總結：今天我們學會了分辨資訊、認識了什麼是業配，還接到一個新任務：把客家美食變成表演亮點！大家也學到怎麼用四步驟來看懂藝術，準備好大展身手囉！					
第八週 3/30-4/3 (4/3兒童節)	藝術領域 1-III-8能嘗試不同創作形	藝術領域	美術館什麼 五、當我們同在藝起	6	教學資源 1. 簡報 2. 學習單	口頭評量 根據學習內容進行口頭回	國際教育 國 E3 具備表達我國本土文	1. 校訂： 自編教材(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						
補假) 第九週 4/6-4/10 (4/6清明節補假) 第十週 4/13-4/17 (4/16.4/17期中評量)	式，從事展演活動。 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。 <u>語文領域</u> （客語） 2-Ⅲ-3 能運用日常生活的客家語對話。 <u>語文領域</u> （國語） 2-Ⅲ-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 <u>社會領域</u> 3c-Ⅲ-2 發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。	表 E-Ⅲ-2主題動作編創、故事表演。 視 A-Ⅲ-1藝術語彙、形式原理與視覺美感。 <u>語文領域</u> （客語） Bc-Ⅲ-1 衣食健康。 <u>語文領域</u> （國語） Cc-Ⅲ-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 <u>社會領域</u> Bc-Ⅲ-1 族群或地區的文化特色，各有其產生的背景因素，因而形塑臺灣多元豐富的文化內涵。	一、引起動機 教師說明：今天的課程將由大家主導，把時間交給各位同學。你們將成為今天的「藝術導演」，負責策劃和執行一場屬於自己的「行動美術館」，老師會協助大家進行準備。 二、主要活動 1. 客語基本語句：補充資料，提供給學生應用於表演中。  2. 檢視學習單內容（搭配學習單二、三）：複習藝術鑑賞四步驟。 3. 小組活動討論： 道具：分析並列出名畫中所需的道具，分配工作。 劇情討論：除了作品介紹之外，還需加上隱藏任務：美食業配，表演時間需要一分鐘以上。 4. 製作道具：再一次提醒學生可運用家中的「現成物」或「環保材料」作為道具，例如：衣服、毛巾等，課堂上可以分工製作其他所需的道具。 5. 教師提醒工具使用安全及進行課間巡		<u>學習策略</u> 1. 問題導向學習 2. 合作學習 3. 跨域學習	答。	化特色的能力。	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						
			視。 6. 劇情排練：道具準備好的組別可以進行小組排練。 三、綜合活動 1. 教師提醒：下一週我們將要進行「行動美術館」表演，記得帶道具及服裝！					
第十一週 4/20-4/24 (4/25校慶運動會)	藝術領域 1-III-8能嘗試不同創作形式，從事展演活動。 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。 語文領域 （客語） 2-III-3 能運用日常生活的客家語對話。	藝術領域 表 E-III-2主題動作編創、故事表演。 視 A-III-1藝術語彙、形式原理與視覺美感。 語文領域 （客語） Bc-III-1 衣食健康。 語文領域 （國語） Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	美術館什麼 六、行動美術館來了 一、引起動機 1. 情境引導，教師說明任務重點：名畫角色扮演結合客家美食業配。 (1) 教師以「行動美術館」為背景，邀請學生成為「畫中人」或導覽員。 (2) 任務說明：學生將以名畫角色扮演結合客家美食業配，進行創意導覽秀。每組將展現自己對名畫的理解，同時巧妙地融入客家美食。 二、主要活動 1. 名畫扮裝表演（每組約2分鐘，共7組） (1) 學生分組扮演指定名畫角色（如：《戴珍珠耳環的少女》）	2	教學資源 1. 大屏 2. 表演道具 3. 學習單 4. 攝影設備 學習策略 1. 合作學習 2. 欣賞學習 3. 表演學習 4. 跨域學習	口頭評量 根據學習內容進行口頭回答。 實作評量 演出之台詞、台風、道具、內容等 自我評量 搭配學習單檢核學習之成效 同儕互評 搭配學習單	資訊教育 資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。 1. 校訂： 自編教材（黑）、議題融入（藍）、校本特色（自訂） 2. 學習單四 	

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						
	語文領域（國語） 2-Ⅲ-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 社會領域 3c-Ⅲ-2 發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。	社會領域 Bc-Ⅲ-1 族群或地區的文化特色，各有其產生的背景因素，因而形塑臺灣多元豐富的文化內涵。	(2) 透過藝術鑑賞四步驟（描述、分析、詮釋、評價）進行名畫介紹 (3) 表演中融入隱藏任務：客家美食置入性行銷（如：艾粄） (4) 拍攝影片及照片 2. 學習單記錄（搭配學習單四） (1) 學生在觀賞他組表演時填寫學習單，記錄印象與創意亮點 (2) 學習單內容包含角色觀察、藝術元素、客語元素等 三、綜合活動 1. 同儕互評回饋 (1) 發表最喜歡的角色與表演 (2) 分享最有創意的客家美食置入方式 2. 教師總結：今天的名畫扮裝活動，大家不但完成了藝術鑑賞，還巧妙結合了客家美食，讓表演充滿創意又精彩！作品將製作成影片與照片，並在學生美展中展出。					

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						
部定課程 第十二週 4/27-5/1 (4/27校慶補假一天)	藝術領域 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	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 A-III-3 民俗藝術。	視覺萬花筒 一、打開童年記憶的寶盒 1-1 紙陀螺 一、引起動機 1. 教師說明：「在名畫扮裝活動中，我們演過畫中的人，但你知道嗎？最精彩的故事其實就藏在你自己的童年記憶裡。讓我們來看看：東西方的孩子都在玩些什麼？」 2. 教師出示兩幅畫：《貨郎圖》《兒童遊戲》 3. 教師說明：我們從模仿藝術，到觀察童年的畫面，下一步，就是自己創造「童年藝術品」。 二、主要活動 1. 教師提問：「你玩過陀螺嗎？你覺得陀螺為什麼可以旋轉得那麼穩？」 2. 展示不同種類的陀螺（如傳統木製陀螺、金屬陀螺），引導學生討論它們的形狀和材質。 3. 教師轉動一個預先製作好的紙陀螺，問學生：「這個陀螺是用什麼材料做的？你覺得紙做的陀螺能轉多久？」 4. 教師說明紙陀螺的色彩搭配可以選擇使用「對比色」，這樣在陀螺旋轉時，會產生「視覺暫留」的特殊效	2	教學資源 1. 大屏 2. 紙陀螺 3. 色紙 4. 白膠 5. 著色用具 學習策略 1. 探究學習 2. 動手做 DIY 學習 3. 設計學習	口頭評量 根據學習內容進行口頭回答。 實作評量 1. 能運用對比色及視覺暫留原理，創造具有獨特效果的紙陀螺設計。 2. 按步驟製作紙陀螺，並在小組中協助他人，完成造型與功能兼備的作品。	科技教育 科 E2 了解動手實作的重要性。 科 E8 利用創意思考的技巧。	1. 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						
			果。啟發他們思考如何用色彩與設計讓自己的紙陀螺與眾不同。 5. 講解「視覺暫留」的簡單概念，說明為什麼陀螺旋轉時色彩會融合，看起來像另一種顏色或產生動態效果。 6. 播放短影片或展示動畫，說明科學與藝術如何結合，讓簡單的紙也能帶來令人驚豔的效果。 7. 教師示範摺紙陀螺的步驟，須留意步驟要拆解成多個，並提醒學生小組互相協助。 8. 教師說明，「紙陀螺」可以進行造型改造，但是要注意需讓陀螺可以保持「平衡」。 9. 學生利用色紙、白膠、著色用具進行陀螺改造。 三、綜合活動 1. 造型陀螺展示及分享 2. 班級陀螺競賽，比一比誰的陀螺可以轉得最久。 3. 教師小結：今天我們透過製作紙陀螺，學到了如何利用簡單的材料創作有趣的作品，也體驗了色彩搭配和視覺暫留的原理。從中發現藝術和科學可以結合得如此巧妙！					

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						
部定課程 第十三週 5/4-5/8 第十四週 5/11-5/15 第十五週 5/18-5/22	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。 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。	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。	視覺萬花筒 一、打開童年記憶的寶盒 1-2彈珠台 一、引起動機 1. 播放有趣的彈珠裝置影片（如機械大師 Rube Goldberg 的作品），展示彈珠如何通過複雜的軌道與機關完成任務。 2. 教師提問：「如果是你設計的彈珠台，會有哪些有趣的關卡？」 3. 教師準備一個傾斜的硬紙板和一顆小球，讓學生嘗試設計小障礙（用積木、書本等）並觀察彈珠的滾動效果。啟發學生思考重力與彈珠移動的關係。 4. 教師提問：「你覺得彈珠台怎麼設計，彈珠才能在軌道上滾動，並完成遊戲目標？」 二、主要活動 1. 設計草圖：發想主題，每位學生選擇一個自己喜歡的主題（如太空冒險、森林探險、城市迷宮等）。 2. 設計結構： (1) 入口（彈珠放置處）。 (2) 軌道（彎道、直道）。 (3) 障礙物（擋板、洞口、彈簧機制等）。	6	教學資源 1. 大屏 2. 回收硬紙板 3. 吸管 4. 膠帶 5. 瓶蓋 6. 橡皮筋 7. 筷子 8. 小球或彈珠 教學策略 1. 動手做 DIY 學習 2. STEAM 藝術教學法應用 3. 合作學習	實作評量 1. 能透過影片與簡單的試驗，觀察彈珠運動特性，並構思如何設計有趣的彈珠台關卡。 2. 依據主題發想，繪製彈珠台草圖，標註結構與細節，展現創意與計劃能力。 3. 使用指定材料製作彈珠台，確保軌道設計合理，並通過多次測試改進完成作品。 4. 展示作品，介紹設計理念與遊戲規則，	科技教育 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟。 科 E8 利用創意思考的技巧。	1. 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						
			(4) 出口（得分區域）。 3. 在紙上繪製彈珠台的平面草圖，標註重要設計細節。 4. 模型製作材料：回收硬紙板、吸管、膠帶、瓶蓋、橡皮筋、筷子、小球等。 5. 製作指導：組裝彈珠台框架，確保傾斜角度適中，讓彈珠可以順利滾動。 6. 添加軌道和障礙物，並測試彈珠是否能順利通過各個關卡。 7. 用色紙或畫筆裝飾彈珠台，使其符合主題。 8. 試玩與調整：學生完成後，互相試玩對方的彈珠台，測試遊戲的可玩性和難度。 根據試玩反饋，調整設計（如修改軌道角度或障礙物位置）。 三、綜合活動 1. 各組或個人展示自己的彈珠台，介紹設計理念和遊戲規則。分享製作過程中的挑戰與收穫。 2. 彈珠挑戰賽：設置遊戲比賽，挑戰誰能在最短時間內完成彈珠台遊戲，或得分最高。 3. 教師提問：「這次設計讓你學到了什麼？如果再做一次，你會如何改進？」			反思製作過程中的學習收穫與挑戰，提出改進想法。		

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						
			4. 教師總結活動，肯定學生的創意和努力並鼓勵學生觀察生活中的其他遊戲結構，激發更多創作靈感。					
部定課程 第十六週 5/25-5/29 (5/28、5/29畢業考) 第十七週 6/1-6/5	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。 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	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。 視 A-III-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。	視覺萬花筒 主題二、走入時間的長廊 2平衡玩具 一、引起動機 1. 播放展示公共藝術及動態雕塑作品的短影片（如風力雕塑、光影轉動雕塑）。 2. 介紹藝術家亞歷山大·柯爾達及其著名的動態雕塑作品。 3. 教師引導說明，本節課將探索如何將靜態的傳統剪紙轉化為具有動態效果的現代雕塑。 二、主要活動 1. 教師講解「平衡」的原理，並展示以蛇年為主題的剪紙作品。 2. 介紹傳統剪紙藝術的背景與基本技法。	4	教學資源 1. 大屏 2. 色紙 3. 剪刀 4. 線 5. 氣球棍 6. 膠帶 7. 噴膠 8. 白膠 教學策略 1. 探究學習 2. 合作學習 3. 動手做 DIY 學習 4. STEAM 藝術教學法應用	實作評量 1. 能掌握剪紙的基本技法與安全操作。 2. 運用設計構想創作剪紙作品，並在組內合作將其轉化為動態雕塑，運用平衡原理完成作品。 3. 展示作品，分享創作過程中的挑戰與收穫，並反思傳統藝術與	戶外教育 戶 E2 豐富自身與環境的互動經驗，培養對生活環境的覺知與敏感，體驗與珍惜環境的好。 科技教育 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。	1. 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						
	品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。	視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。	3. 示範馬年(2026)剪紙創作，並提醒學生正確使用剪紙工具，注意安全操作。 4. 學生進行個人剪紙創作，展現自己的設計構想。 5. 收集小組剪紙作品，教師示範如何運用平衡原理將剪紙製作成動態雕塑。 6. 引導小組合作，尋找每件作品的「平衡點」，並完成固定。 7. 組員將完成的雕塑舉高檢查，確認穩定性並修正鬆脫或不平衡的部分。 三、綜合活動 1. 各組展示完成的剪紙動態雕塑作品。 2. 鼓勵學生分享創作過程中的挑戰與心得。 3. 教師總結：本次課程結合傳統剪紙藝術與現代動態藝術，讓大家在實驗與創作中體驗紙藝的創意與多樣性。			現代創意的融合價值。		

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						
部定課程 第十八週 6/8-6/12 (6/12畢業典禮) 第十九週 6/15-6/19 (6/19端午節放假一天)	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。 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	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-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。	視覺萬花筒 三、建築是庇護所也是藝術品 3-1藝術品建築 一、引起動機 1. 教師引導學生欣賞課本圖文，認識世界上的建築藝術品。 2. 教師說明建築可能因為地形、氣候、人類需求的不同，而產生不同的設計。 3. 動畫哆啦 A 夢裡面有許多對未來建築的想像，也有異世界的奇幻建築，例如 2024 年〈大雄的地球交響樂〉中的建築物就是用很多的樂器組合在一起的。 4. 展示圖片並說明：其實現實中，也有建築設計師是使用「生活物品」為靈感來源來設計！ 二、主要活動 1. 教師引導學生以「生活物品」為主題發想，設計一棟有趣的建築藝術品。 2. 學生進行創意發想。 3. 教師引導學生為建築加上獨特的造型或功能設計。 4. 完成草稿後，指導學生使用不同的著色用具進行上色，並提醒注意事項。 三、綜合活動	4	教學資源 1. 紙條 2. 剪刀 3. 雙面膠 4. 釘書機 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	實作評量 1. 透過問題引導，探索紙張的特性及其在建築結構中的可能性，並思考如何利用紙材創造穩固的建築。 2. 能運用「捲」與「摺」等技法製作紙建築的骨架，並探索不同結構對支撐力的影響。 3. 能利用紙材進行建築裝飾或改造，設計具有美感和功能性的細節。 4. 能分享建築製作過程中的挑	戶外教育 戶 E2 豐富自身與環境的互動經驗，培養對生活環境的覺知與敏感，體驗與珍惜環境的好。	1. 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						
			1. 作品陳列及作品欣賞。 2. 學生上台分享作品並讓同學猜猜自己的靈感來源是什麼「生活物品」？接著，介紹自己設計的建築。			戰與學習收穫，並反思紙材在藝術與建築創作中的應用潛力。		
部定課程 第二十週 6/22-6/26 (6/23.6/24 評量) 第二十一週 6/29-6/30 (6/30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。 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-2 能發現藝術作	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-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。	視覺萬花筒 三、建築是庇護所也是藝術品 3-2神奇的紙建築 一、引起動機 1. 教師提問：紙有多大的力量？一張薄的紙能支撐多重的物體？ 2. 如果今天我們要使用紙張來做建築物，可以怎麼做？ 二、主要活動 1. 教師提問：畫好設計圖後，如果要蓋房子，我們要先做哪些事情呢？ 2. 引導學生回答「打地基」、「架鋼筋」… 3. 教師說明：建築物的地基如果沒有打好，就很有可能不牢固甚至倒塌。而我們今天要利用「紙條」來打地基及架鋼筋。	4	教學資源 5. 紙條 6. 剪刀 7. 雙面膠 8. 釘書機 教學策略 4. 探究學習 5. 動手做 DIY 學習 6. STEAM 藝術教學法應用	實作評量 1. 透過問題引導，探索紙張的特性及其在建築結構中的可能性，並思考如何利用紙材創造穩固的建築。 2. 能運用「捲」與「摺」等技法製作紙建築的骨架，並探索不同	科技教育 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟。 科 E8 利用創意思考的技巧。	1. 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						
	品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。		4. 教師引導學生觀察與發現「紙的特性」：剪、貼、摺、黏、捲、撕… 5. 教師示範利用「捲」及「摺」的技法改變紙的支撐力，以及用紙來製作「角鋼」，讓它產生結構與功能性。 6. 教師示範使用釘書機或雙面膠進行紙張的固定，以及說明注意事項。 7. 學生進行紙建築的骨架製作。 8. 教師引導學生探索及發現哪種結構最穩固、承重量最大。 9. 教師示範及說明：可以使用紙的特性來進行建物的裝飾，例如：陽台、窗戶、屋頂、溜滑梯…，紙張也可以使用剪刀改變粗細，展現線條之美。 10. 引導學生進行紙建築的裝飾或改造。 三、綜合活動 1. 學生展示建築成品，並互相欣賞作品。 2. 學生發表及分享製作心得，說明製作過程中遇到的挑戰或是收穫。 3. 教師總結：紙除了輕便也有結構的功能性，簡易的紙材也能變成有趣的建築藝術品。			結構對支撐力的影響。 3. 能利用紙材進行建築裝飾或改造，設計具有美感和功能性的細節。 4. 能分享建築製作過程中的挑戰與學習收穫，並反思紙材在藝術與建築創作中的應用潛力。		

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