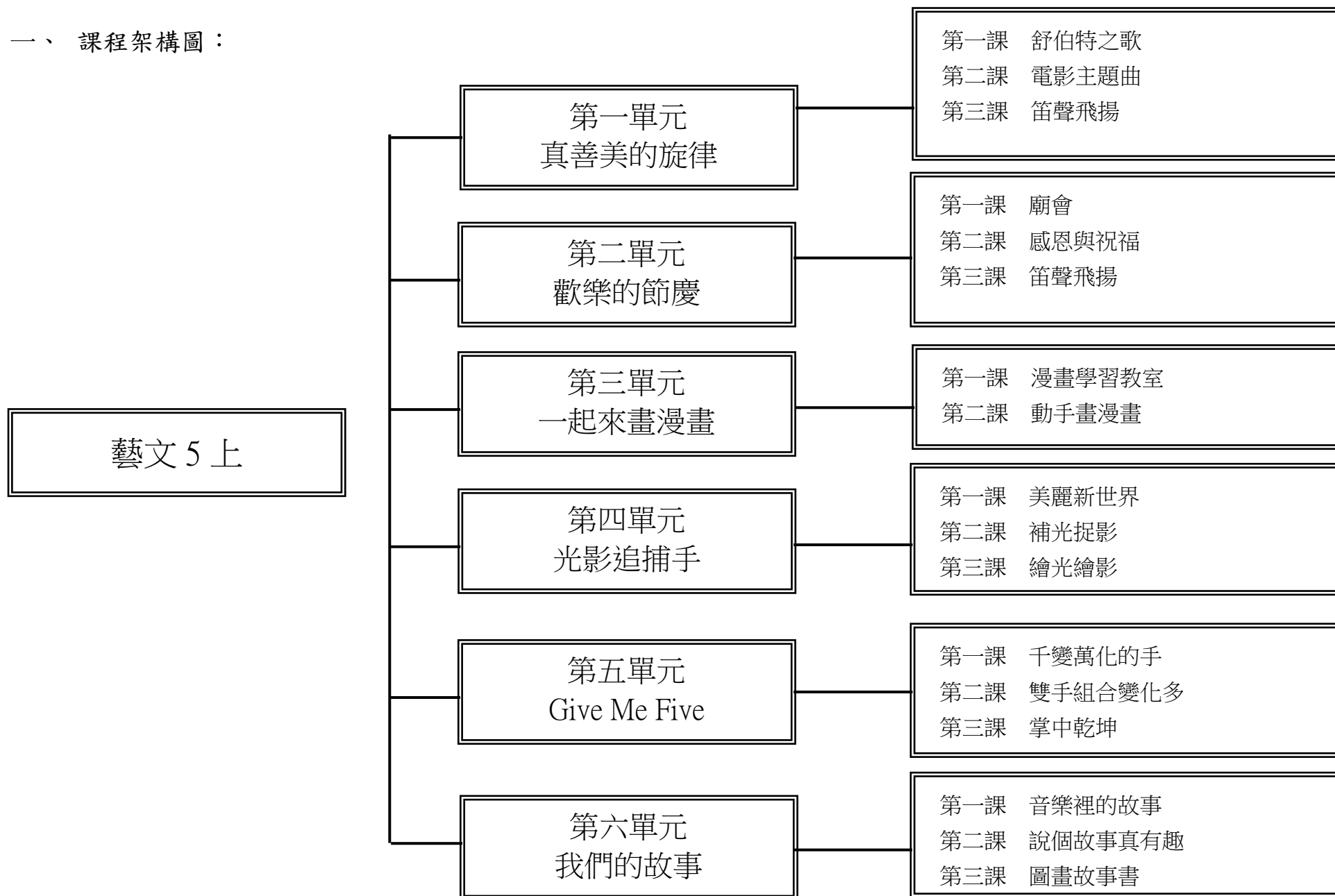


一、課程架構圖：



二、 課程理念：

以人、自然、社會、文化的互動為主題，統合視覺藝術、音樂、表演藝術的學習內容，希望帶領學生留意觀察生活情境，以藝術的途徑表達自己的感受，並且加深對文化的理解與關懷。

三、 先備經驗或知識簡述：

1. 歌曲聽唱，並配合節奏進行身體律動。
2. 線畫技法。
3. 水彩技法。
4. 角色扮演。

四、 課程目標：

1. 演唱藝術歌曲，認識音樂家舒伯特。
2. 演唱 F 大調歌曲，認識降記號及 F 大調音階。
3. 欣賞鋼琴五重奏，認識變奏曲及樂團編制。
4. 演唱東西方節慶歌曲，感受不同的風格，探索詮釋與表現的方法。
5. 欣賞並演唱福佬、客家、原住民民歌。
6. 認識傳統打擊樂器，探索物品的材質、音色進行創作。
7. 欣賞進行曲與圓舞曲，感受兩種不同節奏的曲風。
8. 能藉由對漫畫家的認識，領略漫畫的豐富內容和人文精神。
9. 能仔細觀察人物，捕捉其形象特色，藉此創造誇張的五官表情。
10. 認識漫畫設計的步驟與誇張變型的手法，並創作出擁有自我風格的漫畫人物。
11. 將漫畫與生活結合，以自己創作的漫畫人物設計作品，並與他人分享。
12. 欣賞以光影為創作媒材或以光影為主題的藝術作品。
13. 利用攝影機拍下的影像作為藝術創作的參考，並學習表現物體的色彩及光影變化。
14. 學習用不同的媒材表現色彩及光影的變化。
15. 認識明度及彩度。
16. 探索手在藝術上的表現及藝術創作上的應用。

17. 了解布袋戲偶的起源。
18. 培養豐富的想像力與創作能力。
19. 運用不同的藝術創作形式來說故事。
20. 探究不同藝術形態表現故事的方法。

五、教學策略建議：

引導學生主動接近藝術，建立對藝術的興趣，所以在教學上著重引導學生多方蒐集資訊，建立自己的藝術檔案。也希望藉此擴充學生的美感經驗，提高藝術欣賞的能力。

六、參考資料：

1. 直笛樂園第一冊文：黃世雄宏宇出版社民國八十六年
2. 親子名曲欣賞文：邵義強祥一出版社民國八十六年
3. 臺灣原住民音樂之美文：吳榮順漢光文化事業有限公司出版民國八十八年
4. 水彩技法文：楊恩生藝風堂出版社民國八十八年
5. 世界美術全集 11 文：楊涵編光復書局民國七十七年
6. 圖騰藝術史文：岑家梧地景出版社民國八十五年
7. 小小紙藝家 4 文：張輝明三采文化民國八十八年
8. 童畫藝術系列 24 文：王蘭編糖果樹文化民國八十九年
9. 戲劇與行為表現力文：胡寶林遠流出版社民國八十八年
10. 我的看舞隨身書文：李立亨天下文化書坊民國八十九年
11. 學習鄉土藝術活動文：何政廣東華書局民國八十八年

七、課程計畫：

學習總目標：

1. 演唱藝術歌曲，認識音樂家舒伯特。

2. 演唱 F 大調歌曲，認識降記號及 F 大調音階。
3. 欣賞鋼琴五重奏，認識變奏曲及樂團編制。
4. 演唱東西方節慶歌曲，感受不同的風格，探索詮釋與表現的方法。
5. 欣賞並演唱福佬、客家、原住民民歌。
6. 認識傳統打擊樂器，探索物品的材質、音色進行創作。
7. 欣賞進行曲與圓舞曲，感受兩種不同節奏的曲風。
8. 能藉由對漫畫家的認識，領略漫畫的豐富內容和人文精神。
9. 能仔細觀察人物，捕捉其形象特色，藉此創造誇張的五官表情。
10. 認識漫畫設計的步驟與誇張變型的手法，並創作出擁有自我風格的漫畫人物。
11. 將漫畫與生活結合，以自己創作的漫畫人物設計作品，並與他人分享。
12. 欣賞以光影為創作媒材或以光影為主題的藝術作品。
13. 利用攝影機拍下的影像作為藝術創作的參考，並學習表現物體的色彩及光影變化。
14. 學習用不同的媒材表現色彩及光影的變化。
15. 認識明度及彩度。
16. 探索手在藝術上的表現及藝術創作上的應用。
17. 了解布袋戲偶的起源。
18. 培養豐富的想像力與創作能力。
19. 運用不同的藝術創作形式來說故事。
20. 探究不同藝術形態表現故事的方法。

起訖週次	起訖日期	主題	單元名稱	對應能力指標	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
一	8/28 9/01	真善美的旋律	舒伯特之歌	1-3-1探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。 1-3-3 嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。 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。	1.演唱〈野玫瑰〉。	音樂 【活動一】習唱〈野玫瑰〉 1.放鬆身體，閉目聆聽，感受曲趣。 2.歌曲背景：舒伯特因讀了歌德的詩篇，深受感動，譜曲而成。 3.發聲練習：以第11~12小節曲調，配合ㄉㄨ音練習發聲。 4.拍念節奏：檢視歌曲調號、拍號及節奏型，練習分段拍念。 5.特殊記號：檢視曲譜中特殊記號的位置，複習升記號、臨時記號、停留記號。 6.視唱曲譜：隨琴聲指譜視唱曲調。 7.習唱歌詞：朗誦歌詞，感受歌曲意涵，隨琴聲習唱歌詞並反覆練習。	1	1.教學 CD 2.教學 DVD	1.觀察 2.學生互評 3.互相討論	【人權教育】 1-3-4瞭解世界上不同的群體、文化和國家，能尊重欣賞其差異。	二、欣賞、表現與創新 九、主動探索與研究
一	8/28 9/01	一起來畫漫畫	漫畫學習教室	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。	1.發表觀賞漫畫的經驗，欣賞不同漫畫作品。 2.認識漫畫家劉興欽的創作背景及經歷，領略漫畫的豐富內容和人文精神。	視覺 【活動一】漫畫家介紹 1.教師提問：「你喜歡看漫畫嗎？你平常喜歡畫漫畫嗎？說說看，你們曾看過哪些漫畫呢？」 2.教師請各組展示從報章雜誌收集的各類漫畫圖片，請學生互相欣賞分享。 3.教師請學生觀看課本第36-37頁的漫畫內容，並以單槍投影上網瀏覽劉興欽數位漫畫博物館網站，引導學生認識臺灣本土漫畫家劉興欽，分別從學經歷、創作生平、漫畫作品、得獎紀錄、社會貢獻介紹。	1	1.各式漫畫圖片。	1.問答 2.教師觀察 3.應用觀察	【生涯發展】 2-2-3 認識不同類型的工作內容。 【資訊教育】 4-3-2 能瞭解電腦網路之基本概念及其功能。	二、欣賞、表現與創新 九、主動探索與研究
一	8/28 9/01	Givemefive	千變萬化的手	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構思藝術創作的主題與內容，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透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。	1.以手來作創意趣味造形。 2.觀察能力的培養。 3.想像能力的培養。	表演 【活動一】趣味的手偶造形 1.讓學生說出各種動物的特色。 2.討論如何以手創作動物造形。 3.趣味的手偶造形表演(1)分組每一組4~6人為佳。(2)每一組準備水彩用具及眼睛道具加強造形。(3)每一人輪流做手的造形。(4)每一組將所做的造形記錄下來。(5)一組一組依序上臺發表。 3.分享與討論(1)教師提出問題與學生共同討論。教師提問：誰創作的造形最有趣？為什麼？(2)分享創作心得。	1	1.各種動物圖片	1.觀察 2.學生互評 3.互相討論	【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。 【資訊教育】 4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。	二、欣賞、表現與創新 九、主動探索與研究

起訖週次	起訖日期	主題	單元名稱	對應能力指標	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
二	9/04 9/08	真善美的旋律	舒伯特之歌	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。	1. 認識藝術歌曲。 2. 認識舒伯特。	音樂 【活動一】習唱〈野玫瑰〉 1. 教師歸納統整藝術歌曲的定義 (1)作曲家精心創作。(2)歌詞多採用文學家的詩詞作品。(3)藝術化的曲調和伴奏都很重要，可以適切表現歌曲的意境(4)一般而言，藝術歌曲是高雅精緻的音樂。 2. 請學生列舉聽過的藝術歌曲，例如：〈西風的話〉、〈野玫瑰〉。 3. 認識舒伯特：1. 課前請學生分組蒐集舒伯特生平事蹟及代表性作品。 4. 歌曲之王舒伯特簡介：課前請學生蒐集其生平資料，分組報告後，教師再補充介紹。	1	1. 教學 CD 2. 教學 DVD	1. 觀察 2. 學生互評 3. 互相討論	【人權教育】 1-3-4瞭解世界上不同的群體、文化和國家，能尊重欣賞其差異。 【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。	二、欣賞、表現與創新 九、主動探索與研究
二	9/04 9/08	一起來畫漫畫	漫畫學習教室	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。	1. 認識本土漫畫家蔡志忠、邱若龍、姜振台、沈穎杰、蔡慧君、江志煌。 2. 認識不同風格的漫畫人物表現方式。	視覺 【活動二】漫畫家介紹 1. 教師提問：「你參加過漫畫展嗎？你最喜歡的漫畫家或漫畫人物是誰呢？」 2. 教師請各組展示從報章雜誌收集的各類漫畫圖片，請學生互相欣賞分享。 1. 教師出示臺灣本土漫畫家蔡志忠、邱若龍、姜振台、沈穎杰、蔡慧君、江志煌的作品，引發學習動機。 2. 教師請學生觀看課本第38～39頁的漫畫內容，引導學生認識不同風格的漫畫人物表現方式，並引導學生討論其異同。	1	1. 8 開圖畫紙	1. 問答 2. 教師觀察 3. 應用觀察	【生涯發展】 2-2-3 認識不同類型的工作內容。 【資訊教育】 4-3-2 能瞭解電腦網路之基本概念及其功能。	
二	9/04 9/08	Givemefive	千變萬化的手	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構思藝術創作的主題與內容，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透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。	1. 以手來作創意趣味造形。 2. 觀察能力的培養。 3. 想像能力的培養。	表演 【活動二】比手畫腳遊戲 1. 將學生分組，4～6人為一組，每一組每個人輪流上臺。 2. 上臺表演的學生看了教師的題目後不能說話，要將紙條的內容，以肢體動作表演出來。同組的同學要依據表演同學的肢體動作與提示回答。答對者該組即得一分，換下一位同學上臺表演。 3. 每一組比賽時間約為3分鐘，3分鐘之後即換下一組。答對最高分的組別獲勝。	1	1. 題目字卡 2. 計時器	1. 觀察 2. 學生互評 3. 互相討論	【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。	

起訖週次	起訖日期	主題	單元名稱	對應能力指標	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
三	9/11 9/15	真善美的旋律	舒伯特之歌	1-3-1探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。 1-3-3嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。 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。	1. 演唱〈搖籃曲〉。 2. 認識降記號與F大調音階。	音樂 【活動二】習唱〈搖籃曲〉 1. 拍念節奏：檢視歌曲調號、拍號及節奏型，練習分段拍念。 2. 視唱曲譜：隨琴聲指譜視唱曲調。 3. 習唱歌詞：依歌曲節奏朗誦歌詞，感受歌曲意涵 4. 詮釋歌曲：想像母親推著搖籃，口裡哼唱著〈搖籃曲〉的情境。 5. 檢視歌曲譜例的調號，找出新符號，教師介紹此為降記號，說明降記號的意義。 6. 教師說明以Fa音為主音的大音階，稱為「F大調音階」，F大調音階的樂曲中，所有的Si音均要降半音。	1	1. 教學 CD 2. 教學 DVD	1. 觀察 2. 學生互評 3. 互相討論	【人權教育】 1-3-4瞭解世界上不同的群體、文化和國家，能尊重欣賞其差異。	二、欣賞、表現與創新 九、主動探索與研究
三	9/11 9/15	一起來畫漫畫	漫畫學習教室	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構思藝術創作的主題與內容，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. 引導學生觀察並形容出不同性別、年齡、民族的五官特徵。 2. 經過分組創作和發表後，指導學生練習創造漫畫人物臉部多樣的五官造形。	視覺 【活動一】多樣的五官造形 1. 分組創作五官描繪：各組觀察圖片中人物的五官，並將五個部位分別以漫畫表現的方式，描繪在A4紙上。提醒學生創作要點：將五官特徵誇張化，以簡潔流暢的線條表現，以突顯漫畫人物的特色。完成後，黑板上展示各組集體創作的五官作品(每組5張)。 2. 分組創作拼圖變臉秀：教師將黑板上不同人物的眼眉、耳、鼻、嘴、臉型相互掉換，任意搭配，並引導學生想像「重新組合」後的新角色。	1	1. 教學 DVD 2. 8 開圖畫紙	1. 問答 2. 教師觀察 3. 應用觀察		二、欣賞、表現與創新
三	9/11 9/15	Givemefive	千變萬化的手	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構思藝術創作的主題與內容，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透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。	1. 運用肢體動作、手勢表達情緒。 2. 了解特定手勢所代表的意涵並表演出來。	表演 【活動三】增加手勢表達情緒 1. 教師鼓勵學生將喜、怒、哀、樂表演出來，比較看看有無手勢的差別。 2. 學生以4~6人為一組。 3. 每一組一次一個人上臺，先從喜的情緒開始，先表達沒有手勢的情緒，接著再表達增加手勢的情緒。 4. 讓學生討論有何差別？ 5. 接著換另一位學生表達生氣、傷心、失望等情緒。	1	1. 鈴鼓或手 2. 紅黃綠圓形紙板各一	1. 觀察 2. 學生互評 3. 互相討論 4. 教師評量	【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。	五、尊重、關懷與團隊合作

起訖週次	起訖日期	主題	單元名稱	對應能力指標	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
四	9/18 9/22	真善美的旋律	舒伯特之歌	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。 3-3-11以正確的觀念和態度，欣賞各類型的藝術展演活動。	1. 欣賞鋼琴五重奏〈鱒魚〉中第四樂章。 2. 認識五重奏中的樂器編制有鋼琴、小提琴、中提琴、大提琴、低音提琴。 3. 認識變奏曲。	音樂 【活動三】欣賞〈鱒魚〉五重奏 1. 聆聽〈鱒魚〉五重奏第四樂章，發表感受。 2. 聯想情境，例如：河水輕輕流、魚兒水中游、浪花四起等。 3. 變奏曲：以一主題為主，將旋律、和聲、節奏、速度等加以變化展開，即成變奏曲。但是不論如何變化，都是源自原來的主題曲調。 4. 再次播放CD，請學生發表樂曲中出現的樂器有那些，揭示提琴家族圖片，想像並模擬演奏各種不同的提琴時的身體姿勢，並發表其外觀、構造、音色之不同。	1	1. 教學 CD 2. 教學 DVD	1. 學生互評 2. 教師評量	【人權教育】 1-3-4瞭解世界上不同的群體、文化和國家，能尊重欣賞其差異。	五、尊重、關懷與團隊合作
四	9/18 9/22	一起來畫漫畫	漫畫學習教室	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透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。	1. 觀察人物各種情緒的表情特徵，並以漫畫誇張的手法創造五官表情。	視覺 【活動二】豐富的表情變化 1. 引起動機：教師引導學生對鏡子任意擺出不同的情緒表情，並觀察鏡子中五官的變化。 2. 情緒表情練習：歡喜、憤怒、傷心。 3. 創作完成後，教師引導學生互相分享觀摩各表情的漫畫創作，並盡量給予鼓勵和讚美。 4. 若完成練習後仍有時間，教師可請學生再練習其他情緒的漫畫表現。（例如：驚訝、害羞、沉思、害怕、無辜等）	1	1. 教學 DVD 2. 16 開圖畫紙	1. 學生互評 2. 教師評量	【生涯發展】 2-2-3 認識不同類型的工作內容。	五、尊重、關懷與團隊合作 九、主動探索與研究
四	9/18 9/22	Givemefive	雙手組合變化多	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。 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。	1. 認識手套偶及 Hugo&Ines 劇團。	表演 【活動一】認識手套偶及 Hugo&Ines 劇團 1. 手套偶是一種很普遍的偶戲藝術，也是最容易操作的一種偶戲型式，直接運用手的活動來控制偶的表現。 2. Hugo&Ines 劇團是由兩果·蘇亞雷斯和伊內斯於1986年成立的。他們常用手、腳、膝蓋、手肘等身體的各個部位來表演，配合道具、舞臺、燈光與音樂，可以變化出各種角色與動作，非常唯妙唯肖。	1	1. 音樂 CD	1. 學生互評 2. 教師評量	【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。 【資訊教育】 4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。	五、尊重、關懷與團隊合作 九、主動探索與研究

起訖週次	起訖日期	主題	單元名稱	對應能力指標	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
五	9/25 9/29	真善美的旋律	電影主題曲	1-3-1探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。 1-3-3嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。 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。	1. 演唱歌曲〈多雷咪〉。 2. 練習放鬆且均勻的演唱長音。 3. 認識音程。	音樂 【活動一】習唱〈多雷咪〉 1. 引起動機：介紹經典名作「真善美」，帶領學生欣賞、討論電影內容。 2. 依歌曲第一及第二行譜例，放慢速度，並半音往上往下逐次移調，分別以ㄌㄚ音或其他母音練習發聲。 3. 依節奏念出歌詞：注意咬字清晰正確及七個唱名的發音和口形。 4. 討論歌曲結構，第1、2段節奏型完全相同；第3、4段之節奏型相似，故曲式可以寫成AABB'。 5. 演唱全曲：本曲速度為活潑的快板，提醒學生以輕快歌聲演唱。 6. 兩音之間的距離叫做「音程」，音程以「度」計算，以音階圖舉例說明。	1	1. 教學 CD 2. 教學 DVD	1. 學生互評 2. 教師評量	【人權教育】 1-3-4瞭解世界上不同的群體、文化和國家，能尊重欣賞其差異。 【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。	
五	9/25 9/29	一起來畫漫畫	漫畫學習教室	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. 以「火柴人」的骨架方式簡化角色的動作，再依據骨架加上關節及肢體，配合角色加上服裝及造形，創作出獨特的漫畫人物。	視覺 【活動三】活潑的肢體動作 1. 指導學生幫火柴人加上身體，創造特別的漫畫角色。 2. 創作(1)請學生先進行角色設定(性別、動作、特徵、職業等)。(2)以「火柴人」的骨架，畫出人物的基本架構。(3)依骨架描繪出人物的四肢、關節、身體各部位，並突顯角色特徵，表現鮮明的個性及增加漫畫的趣味性。(4)加上服裝造形，完成有趣的漫畫角色草圖。(5)以細簽字筆描繪漫畫整體輪廓，提醒學生表現漫畫流暢線條、粗細變化的特色。	1	1. 教學 DVD 2. 16 開圖畫紙	1. 學生互評 2. 教師評量	【生涯發展】 2-2-3 認識不同類型的工作內容。 【資訊教育】 4-3-2 能瞭解電腦網路之基本概念及其功能。	

起訖週次	起訖日期	主題	單元名稱	對應能力指標	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
五	9/25 9/29	Giveme five	雙手組合變化多	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. 認識手影遊戲。	表演 【活動一】認識手套偶及Hugo&Ines劇團 1. 將學生分成4~6人一組。 2. 設定主题，讓學生共同討論，運用手影創作出各式不同的畫面。 3. 提醒學生，手距離光源的遠近，會影響手影的大小，並可以用組合手與物品，創作出新的畫面。 4. 學生討論後，安排每一組上臺表演。 5. 表演完畢，請學生分享並討論哪一組的表演令你印象最深刻？為什麼？	1		1. 學生互評 2. 教師評量	【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。	五、尊重、關懷與團隊合作 九、主動探索與研究
六	10/02 10/06	真善美的旋律	電影主題曲	1-3-1探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。 1-3-3嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。 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。	1. 演唱歌曲〈小白花〉。 2. 歌曲律動表現節奏與曲調。	音樂 【活動二】習唱〈小白花〉 1. 發聲練習：練習腹式呼吸。 2. 拍念節奏：黑板呈現本歌曲的節奏型，學生練習拍念。 3. 視唱曲譜：先找出重複的樂句，練習視唱，並注意節奏與音程，再視譜習唱全曲。 4. 朗誦歌詞：提示咬字要清晰，再依歌曲節奏習念歌詞。 5. 習唱歌詞：演唱時，要保持輕快活潑的心情，以頭腔輕聲唱出高音，並注意長音的演唱方式。	1	1. 教學 CD 2. 教學 DVD	1. 學生互評 2. 教師評量	【人權教育】 1-3-4瞭解世界上不同的群體、文化和國家，能尊重欣賞其差異。 【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。	五、尊重、關懷與團隊合作 九、主動探索與研究
六	10/02 10/06	一起來畫漫畫	動手畫漫畫	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. 了解繪製漫畫的基本步驟，和過程中應注意的事項。 2. 認識繪製漫畫的基本工具及功能。	視覺 【活動一】漫畫工具及基本步驟介紹 1. 蘸水筆：描邊的功能。 2. 針筆：畫效果線及框線。 3. 修白工具：通常使用立可白，畫錯時可以塗改，或是要表現亮光及特效時，也可用白色顏料代替。 4. 自來水筆：源於美式漫畫，多是用細的毛筆來表達肌肉的張力。 5. 彩繪工具 6. 畫漫畫的基本步驟(1)以鉛筆打稿，用圓及十字固定眼睛和鼻子的位置。(2)用沾水筆或油性黑筆描上粗細不同的黑線。(3)將鉛筆線擦拭乾淨。(4)將大範圍的黑色部分塗黑。(5)利用彩繪工具上色，就大功告成了！	1	1. 教學 DVD	1. 學生互評 2. 教師評量		

起訖週次	起訖日期	主題	單元名稱	對應能力指標	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
六	10/02 10/06	Giveme five	雙手組合變化多	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. 製作簡易的手套偶。	表演 【活動二】製作手套偶並進行表演 1. 製作手套偶 (1)材料：美工刀、針線包、鉛筆、襪子、乒乓球、鬆緊帶、圓點小貼紙。 (2)先在乒乓球的下方以美工刀割出2個約長1公分、寬0.3公分的開口。 (3)以鬆緊帶穿過兩個乒乓球。 (4)鬆緊帶的長度約纏繞手掌大小。 (5)以針線將鬆緊帶縫緊即完成。	1	1. 音樂 CD	1. 動態評量 2. 學生互評		
七	10/09 10/13	真善美的旋律	電影主題曲	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。 3-3-11以正確的觀念和態度，欣賞各類型的藝術展演活動。 【第一次評量週】	1. 欣賞〈寂寞的牧羊人〉。 2. 感受歌曲不同的文化風格。	音樂 【活動三】欣賞〈寂寞的牧羊人〉 1. 聆聽歌曲：發表對本曲的感受，說出曲調特別之處，例如：唱腔特別……。 2. 歌曲風格：引導學生聆聽歌曲中一再重複的「雷伊噢雷伊噢雷伊呵」的虛詞演唱部分，其特別處在於，快速且重複的進行胸聲與頭聲的轉換，用來演唱大跳的音程，一連串高低反覆的曲調，讓歌曲產生了特殊的效果。 3. 分組肢體創作：為「雷伊噢雷伊噢雷伊呵」的樂句設計動作，再隨歌曲哼唱並律動。 4. 畫出曲調線條：聆聽全曲，並以雙手、雙肘或雙肩隨著歌曲曲調高低來律動。 5. 分組表演歌曲律動。	1	教學 CD	1. 動態評量 2. 學生互評	【人權教育】 1-3-4瞭解世界上不同的群體、文化和國家，能尊重欣賞其差異。 【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。	五、尊重、關懷與團隊合作 九、主動探索與研究

起訖週次	起訖日期	主題	單元名稱	對應能力指標	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
七	10/09 10/13	一起來畫漫畫	動手畫漫畫	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。 1-3-5結合科技，開發新的創作經驗與方向。 【第一次評量週】	1.觀察鏡中的自己，試著找出自己的五官或外表上的特徵，並將其誇張化呈現漫畫趣味。 2.依漫畫設計的步驟，創作出擁有自我風格的漫畫人物，展現漫畫的特色。 3.將漫畫人物加上適當的背景來烘托漫畫主角，讓畫面更具張力。	視覺 【活動二】我是漫畫主角 1.先用鉛筆輕輕打草稿，畫出漫畫人物的整體造形。 2.學生自由創作漫畫，以鉛筆打草稿。再加上適當的背景來烘托漫畫主角，讓畫面更具張力。 3.用細黑筆仔細勾勒線條，注意線條的流暢與粗細變化，完成後再將鉛筆現擦拭乾淨。 4.以色鉛筆或粉彩上色。 5.完成作品後，張貼學生作品於黑板上，互相觀摩、分享學習。	1	1.教學 DVD 2.16 開圖畫紙	1.學生互評 2.教師評量	【生涯發展】 2-2-3 認識不同類型的工作內容。 【資訊教育】 4-3-2 能瞭解電腦網路之基本概念及其功能。	
七	10/09 10/13	Givemefive	雙手組合變化多	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。 【第一次評量週】	1.利用簡單的手套偶表演。	表演 【活動二】製作手套偶並進行表演 1.由各組學生輪流介紹自己的手套偶。 2.教師給各組一個情境，例如：山上的寺廟、大排長龍的蛋糕店門口、體育館的游泳池等，請學生幫自己的手套偶取名字，並說說看自己的手套偶的個性與角色。 3.各組討論劇情，利用手套偶表演3分鐘的短劇。 4.表演時，教師及學生應給予表演者肯定及鼓勵。	1	1.音樂 CD	1.動態評量 2.學生互評	【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。	
八	10/16 10/20	真善美的旋律	笛聲飛揚	1-3-1探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。 1-3-3嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。	1.習奏直笛降Si音。	音樂 【活動一】直笛習奏降 Si 音 1.教師說明降Si音的指法為「0134」，並示範吹奏含降Si音的曲調，學生模仿吹奏。 2.學生練習吹奏F大調音階，再練習本頁F大調曲調。 3.視唱曲譜：視唱課本左頁下方的三個曲譜。說說看，三段有何異同？ 4.吹奏練習：以直笛吹奏三種不同大調。說說看，同曲調以三種不同大調來演奏，帶給你什麼不同的感覺？你比較喜歡用哪個調演奏？為什麼？	1	1.教學 CD 2.教學 DVD	1.動態評量 2.學生互評	【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。	五、尊重、關懷與團隊合作 九、主動探索與研究

起訖週次	起訖日期	主題	單元名稱	對應能力指標	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
八	10/16 10/20	一起來畫漫畫	動手畫漫畫	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。	1.欣賞不同的漫畫創作，並與他人分享心得。 2.討論如何運用個人漫畫角色應用於生活中的物品。	視覺 【活動三】漫畫生活應用 1.教師展示收集坊間以個人漫畫為形象的宣傳品(名片、招牌、馬克杯、鑰匙圈等)的實際物品或圖片，供學生欣賞以提高興趣。 2.生活中處處都會運用到漫畫，例如：報紙的廣告漫畫、政治漫畫、連載漫畫及街上的商標看板、T恤、文具商品等，都運用了許多漫畫來呈現。」 3.鼓勵學生將漫畫與生活結合，將漫畫角色掃描至電腦後，進行其他生活化的設計運用，例如：封面、賀卡、T恤、自創簽名漫畫、立體公仔造形等，培養初學者的濃厚興趣，增加學生對漫畫的成就感。	1			【資訊教育】 4-3-2 能瞭解電腦網路之基本概念及其功能。	
八	10/16 10/20	Giveme five	掌中乾坤	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。	1.能認識布袋戲偶各部位的分類。 2.能了解不同造形的布袋戲偶的身分、背景。	表演 【活動一】認識布袋戲偶 1.布袋戲偶：俗稱「布袋戲尪仔」，一尊傳統的布袋戲仔，高度在八寸到一尺，它的基本構成為身架、服飾、頭盔，其中身架包括偶頭、布身、手、布腿、鞋五個細部。 2.服飾：布袋戲偶的服飾除有男、女的分別外，也依古代身份等社會階級，有文、武官別及貴、賤的差別。 3.兵器：布袋戲是所使用的器具多屬小而精巧。	1		1.動態評量 2.學生互評	【資訊教育】 4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。	
九	10/23 10/27	真善美的旋律	笛聲飛揚	1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。 1-3-3 嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。	1.曲調習奏〈生日快樂〉、〈盼〉。	音樂 【活動一】直笛習奏降Si音 1.教師範奏或播放CD，學生安靜聆聽。 2.討論拍號，並用ㄎ輕念節奏，提醒學生注意本曲為弱起拍，注意強弱拍。 3.哼唱曲調，此曲學生耳熟能詳，曲調中只有一個降Si音，教師可先提出指法練習，待熟練該小節後再吹奏曲調。 4.師生先以兩小節一個樂句接續吹奏練習，待熟練後，再視譜吹奏全曲。熟練後。 5.學生以獨奏或分組吹奏，相互觀摩與欣賞。	1	1.教學 CD 2.教學 DVD	1.動態評量 2.學生互評 3教師評量		二、欣賞、表現與創新 九、主動探索與研究

起訖週次	起訖日期	主題	單元名稱	對應能力指標	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
九	10/23 10/27	光影追捕手	美麗新世界	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、有感情及思想的創作。 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。	1. 觀察生活中常見的光影。 2. 體會光影變化所產生的視覺美感。	視覺 【活動一】光影世界真美麗 1. 觀賞課本上的圖例，引導學生回想大自然中光影所形成的美麗景象，觸發學生關注生活中特殊光影圖像之觀察力與創作動機。 2. 物體背光時形成的背影現象，如圖5人物因背對光線而無法辨識細節，但卻也因明亮的背景對比下，將輪廓顯得更為鮮明，形成獨特的圖像。 3. 學習掌握光影的形式、明暗或色彩變化等特質。 4. 延伸教學：引導學生回想視覺記憶，探討特殊的光影形式，體會其美感。	1	1. 教學 DVD	1. 動態評量 2. 學生互評 3 教師評量	【資訊教育】 4-3-2 能瞭解電腦網路之基本概念及其功能。	
九	10/23 10/27	Givemefive	掌中乾坤	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。	1. 了解布袋戲角色種類。	表演 【活動二】布袋戲角色介紹 ・布袋戲角色種類：在傳統布袋戲演出中，戲偶是觀眾的視覺焦點，因此不論是戲偶的角色安排、衣著飾品，或是出場時的言行舉止，都有固定的形式，只要角色一出場，觀眾馬上就能掌握該角色的個性與身分。戲偶的角色可分為生、旦、淨、丑、雜五類，再依角色的年齡、個性、氣質等細分，或老或少、或正或反、或文或武、或忠或奸。正派角色大都眉清目秀、氣宇軒昂；反派多是尖嘴粗眉，眼睛顴骨突出，一副獠牙大嘴的模樣。	1		1. 動態評量 2. 學生互評	【資訊教育】 4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。	
十	10/30 11/03	歡樂的節慶	廟會	1-3-1探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。 1-3-3嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。 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。	1. 演唱〈廟會〉。 2. 認識低音La與附點八分音符的節奏。	音樂 【活動一】演唱〈廟會〉 1. 聆聽歌曲：教師帶領學生拍出歌曲的強拍，感覺是幾拍子。(四拍子) 2. 以模仿的方式練習拍念語言節奏。 3. 依五線譜下一線的中央Do向上、向下唱音階，認識下二線低音La的位置。 4. 討論詞意：教師介紹本曲為70年代的民歌，歌詞描寫民間廟會的活動，祈求平安的虔誠心意。 5. 習唱歌詞，並反覆練習。 6. 熟唱歌曲：分兩組接唱全曲(一組唱一行)，邊唱歌邊跳出節奏。	1	1. 教學 CD 2. 教學 DVD	1. 動態評量 2. 學生互評 3 教師評量	【人權教育】 1-3-4瞭解世界上不同的群體、文化和國家，能尊重欣賞其差異。 【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。	二、欣賞、表現與創新 九、主動探索與研究

起訖週次	起訖日期	主題	單元名稱	對應能力指標	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
十	10/30 11/03	光影追捕手	捕光捉影	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。	1. 認識相機的簡易操作方式及攝影相關概念。	視覺 【活動一】認識數位相機的基本操作及功能 1. 說明數位相機的基本影像處理流程。(1)將記憶卡正確的放入相機中，檢查相機是否運作正常，電池電力是否充足。(2)選擇主題進行攝影。(3)透過傳輸線或讀卡機，在電腦中瀏覽檔案，也可將照片列印或沖洗出來。 2. 運用藝美的形式原理，並運用色彩搭配及構圖技巧進行攝影。 3. 鼓勵學生利用數位相機的各種功能，例如：近拍、閃光、消除紅眼等，適度給予建議指導。	1	1. 數位相機與周邊配件 2. 教學 DVD 3. 電腦	1. 動態評量 2. 學生互評 3 教師評量	【資訊教育】 4-3-2 能瞭解電腦網路之基本概念及其功能。	
十	10/30 11/03	Givemefive	掌中乾坤	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。	1. 認識新興閣掌中劇團。	表演 【活動三】認識布袋戲前後場配置及新興閣掌中劇團介紹 ・新興閣的傳統與創新：民國 21 年出生於掌中戲世家的鍾任壁，為現任團長，自幼承襲家傳的潮調布袋戲，十七歲獨掌日間主演，因演技精湛，口白清晰，很早便展露頭角。此外，新興閣以武戲虎虎生風膾炙人口，鍾任壁自幼稟承家傳的武藝訓練，揣摩武學要領，使戲偶拳腳精準、漂亮與合理。不僅如此，鍾任壁上旦角體態輕盈、婀娜多姿的含蓄之美，也為戲界所稱道。	1	1. 教學 CD	1. 動態評量 2. 學生互評 3 教師評量	【資訊教育】 4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。	
十一	11/06 11/10	歡樂的節慶	廟會	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。 3-3-11以正確的觀念和態度，欣賞各類型的藝術展演活動。	1. 欣賞〈桃花過渡〉，感受民歌風格。 2. 認識傳統打擊樂器的音色、外型與演奏方式。 3. 隨樂曲哼唱主題曲調並律動。	音樂 【活動二】欣賞〈桃花過渡〉 1. 聆聽樂曲：播放由國樂團演出的〈桃花過渡〉，引導學生放鬆的隨著樂曲擺動。 2. 心情感受：說出對這首樂曲的感受。 3. 樂曲背景：教師介紹這首樂曲原為一首膾炙人口的福佬民歌，源自於歌仔戲的車鼓調，歌詞逗趣。 4. 配合樂曲一邊哼唱一邊以小跑步律動，主題譜例框中的曲調，則邊唱吆喝聲，邊做划船的動作。 5. 教師介紹本頁呈現的打擊樂器，透過圖片引導學生認識其名稱、外型與敲擊的方式。	1	1. 教學 CD 2. 教學 DVD	1. 動態評量 2. 學生互評 3 教師評量	【人權教育】 1-3-4瞭解世界上不同的群體、文化和國家，能尊重欣賞其差異。 【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。	二、欣賞、表現與創新 九、主動探索與研究

起訖週次	起訖日期	主題	單元名稱	對應能力指標	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
十一	11/06 11/10	光影追捕手	捕光捉影	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。	1. 運用不同的方式，學習攝影拍攝技巧。 2. 嘗試以攝影藝術創作的技法、形式，表現個人的想法與情感。	視覺 【活動二】認識攝影創作的基本要素 1. 主題：先想好要表現的主題是寬闊的景像或是景物的特寫，再試著將鏡頭拉近或拉遠，觀看拍攝主題產生什麼變化。 2. 光線 3. 對焦：拍照時須把對焦框對準到要拍攝的景物上否則無法呈現清晰的影像。 4. 景深：指的是圖像中清晰影像的距離深度。 5. 取景構圖：從不同的角度取景，讓畫面更有變化。提醒學生對焦時，微壓拍攝鈕作構圖運思，對焦後再按壓拍攝。	1	1. 數位相機與周邊配件 2. 教學 DVD 3. 電腦	1. 動態評量 2. 學生互評	【資訊教育】 4-3-2 能瞭解電腦網路之基本概念及其功能。	
十一	11/06 11/10	Givemefive	掌中乾坤	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。	1. 布袋戲演出前後臺配置。 2. 認識文、武場配樂。	表演 【活動三】認識布袋戲前後場配置及新興閣掌中劇團介紹 1. 布袋戲舞臺有各種不同風貌，傳統的舞臺是四角的，後來為了增加觀眾觀賞的角度，慢慢發展出「六角棚」的彩樓，並有精雕細琢的雕刻與彩飾。 2. 布袋戲的後場也是如此。可分為文場及武場，文場為管弦樂為主，例如：二胡、月琴、笛子、嗩吶等；武場則是鑼鼓樂為主，例如：大小鑼、鈸、皮鼓、梆子、拍板等。	1	1. 教學 DVD	1. 動態評量 2. 學生互評 3 教師評量	【資訊教育】 4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。	
十二	11/13 11/17	歡樂的節慶	廟會	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。 3-3-11以正確的觀念和態度，欣賞各類型的藝術展演活動。	1. 拍念傳統鑼鼓節奏。 2. 認識全休止符。	音樂 【活動三】創意鑼鼓節奏 1. 聽辨樂器音色：播放堂鼓、鈸、大鑼、小鑼等傳統打擊樂器的聲音，學生聽辨其音色指出正確的樂器。 2. 拍念鑼鼓點：以節奏模仿的方式熟練本頁呈現的鑼鼓節奏。 3. 認識全休止符：檢視節奏譜例找出新符號，教師說明此為全休止符，44拍子時要休息四拍。視譜練習拍念節奏。 4. 分組合奏：全班分為兩組，分別拍念課本譜例①與②的鑼鼓點進行合奏。 5. 頑固伴奏：播放〈桃花過渡〉，學生隨樂曲拍念節奏，進行頑固伴奏。	1	1. 教學 CD 2. 教學 DVD	1. 動態評量 2. 學生互評 3 教師評量	【人權教育】 1-3-4瞭解世界上不同的群體、文化和國家，能尊重欣賞其差異。 【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。	二、欣賞、表現與創新 九、主動探索與研究

起訖週次	起訖日期	主題	單元名稱	對應能力指標	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
十二	11/13 11/17	光影追捕手	捕光捉影	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。 1-3-5結合科技，開發新的創作經驗與方向。	1. 探索與表現攝影創作。 2. 嘗試以攝影藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。 3. 運用學習的技能，設計、規畫構圖並進行攝影活動。	視覺 【活動三】攝影創作活動 1. 學生思考或找尋自己感覺美的事物作為主題並考慮畫面的安排、布局構圖及色彩搭配等。 2. 教師指導學生攝影創作時應注意的原理原則，例如：對稱、調和、反覆等，並用所學之彩度與明度的色彩搭配原則，構思畫面的呈現方式。 3. 提醒學生善加利用數位相機的功能，像是近拍、閃光燈等。 4. 將創作的作品傳輸並列印出來，張貼在學校展覽場所或教室，提供學生彼此觀摩學習與欣賞的機會。	1	1. 數位相機與周邊配件 2. 電腦	1. 動態評量 2. 學生互評	【生涯發展】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。 【資訊教育】 4-3-2 能瞭解電腦網路之基本概念及其功能。	
十二	11/13 11/17	Givemefive	掌中乾坤	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. 設計布袋戲戲偶。	表演 【活動四】布袋戲戲偶設計 1. 教師發下設計圖，讓學生先發想角色的特色、個性與能力。 2. 學生依照想像寫下想要創造角色的特色、個性與能力，有助於角色的塑造。 3. 寫完特色、個性、能力文字敘述之後，依據所寫的內容開始設計布袋戲角色的外型並著色，以方便後續製作布袋戲戲偶。 4. 戲偶的設計以故事的內容需求為主，人物、動物或神怪人物皆可。	1		1. 動態評量 2. 學生互評 3 教師評量		
十三	11/20 11/24	歡樂的節慶	廟會	1-3-1探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。 1-3-3嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。 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。	1. 演唱客家民歌〈天公落水〉。	音樂 【活動四】習唱〈天公落水〉與〈歡樂舞〉 1. 聆聽歌曲：拍出44拍子的強弱反覆。 2. 歌曲背景：教師介紹本客家民歌，是少女在採茶時哼唱的歌曲，又名〈採茶歌〉。描寫姑娘戴著斗笠來到溪邊，看著魚兒快樂在水中游的情景，也道出工作之餘悠閒的心境。曲調中有裝飾音與虛詞，這正是客家小調的特色。 3. 習念客家語歌詞：請懂客語的同學，帶領全班逐句朗讀歌詞。 4. 視唱曲譜。 5. 習唱歌詞，並反覆練習至熟練。	1	1. 教學 CD 2. 教學 DVD	1. 觀察 2. 教師考評 3. 口頭詢問 4. 操作 5. 動態評量	【人權教育】 1-3-4瞭解世界上不同的群體、文化和國家，能尊重欣賞其差異。 【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。	二、欣賞、表現與創新 九、主動探索與研究

起訖週次	起訖日期	主題	單元名稱	對應能力指標	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
十三	11/20 11/24	光影追捕手	捕光捉影	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。 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。	1.欣賞以光影為主題的藝術作品及其表現方式及創作理念。 2.欣賞攝影作品的美感，提升藝術鑑賞能力。	視覺 【活動四】認識光影藝術家 1. 阮義忠1950年出生於宜蘭縣頭城鎮，是臺灣重要的攝影師及紀錄片攝影者之一。 2. 米勒的〈春天〉描繪陣雨後陽光灑落大地的鄉村風光。 3. 莫內的〈盧昂主教堂〉系列是莫內在同一地點擺上幾幅畫布，不同的時間，從事不同畫幅的製作，為的是追求光影剎那的變化，令人感佩。 4. 楊三郎的〈海邊日出〉、〈海邊晨霧〉、〈龜山遠眺〉、〈龜山日出〉等一系列描繪海邊的作品。	1	1.教學 DVD	1.動態評量 2.學生互評	【生涯發展】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。 【資訊教育】 4-3-2 能瞭解電腦網路之基本概念及其功能。	
十三	11/20 11/24	Givemefive	掌中乾坤	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構思藝術創作的主題與內容，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. 配合布袋戲偶角色改編故事。	表演 【活動四】布袋戲戲偶設計 1. 改編故事。 2. 故事內容長度以3~5分鐘為宜。想想故事中有哪些人物？故事發生地點？故事中發生了什麼事或是困難？故事中如何解決問題？故事的結局是什麼？ 3. 小組一起討論，將改編好的故事寫下來。 4. 提醒學生故事長度約為5分鐘即可，以簡單、有趣、取材自生活為原則。	1		1.動態評量 2.學生互評 3教師評量	【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。 【資訊教育】 4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。	
十四	11/27 12/01	歡樂的節慶	廟會	1-3-1探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。 1-3-3嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。 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。 【第二次評量週】	1. 演唱原住民排灣族民歌〈歡樂舞〉。	音樂 【活動四】習唱〈天公落水〉與〈歡樂舞〉 1. 聆聽歌曲：隨歌曲節奏打拍子。 2. 討論歌曲的調號、拍子、速度。 3. 視唱曲譜：練習拍念歌曲節奏型，再隨琴聲視唱曲譜。 歌曲詮釋：引導學生依標示的速度、強弱、歌詞的情境詮釋〈天公落水〉與〈歡樂舞〉兩首歌。 4. 全班分4~6人一組，選擇〈天公落水〉、〈歡樂舞〉其中一首歌曲，練習詮釋演唱。 5. 分組上臺表演，全班聆聽說出優缺點。	1	1.教學 CD 2.教學 DVD	1.動態評量 2.學生互評	【人權教育】 1-3-4瞭解世界上不同的群體、文化和國家，能尊重欣賞其差異。 【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。	九、主動探索與研究

起訖週次	起訖日期	主題	單元名稱	對應能力指標	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
十四	11/27 12/01	光影追捕手	繪光繪影	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。 【第二次評量週】	1. 透過光線觀察物體的光影，學習運用色階變化表現物體或作品的空間感與立體感。 2. 認識色彩的明暗度、飽和度及其表現方式。 3. 認識各種不同的創作媒材與表現方式。 4. 完成單色畫的創意作品。	視覺 【活動一】單色畫的練習 1. 請學生於課本上練習以鉛筆畫出由淺至深的色階 2. 教師發給每生一張16開圖畫紙，進行單色畫創作練習。(1)畫出主题之外型輪廓(2)觀察光影投射於物體上的明暗變化，以不同粗細、疏密的線條上色，運用明度變化加強物體的立體感。(3)審視作品整體感覺，作補強與修飾。 3. 教師引導學生仔細觀察描繪主题的外型、色彩，想想看，如何讓圖畫變得更有立體感與空間感，可視學生選擇的圖案作指導。	1	1. 教學 DVD 2. 16 開圖畫紙	1. 觀察 2. 學生互評		
十四	11/27 12/01	Givemefive	掌中乾坤	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。 【第二次評量週】	1. 製作布袋戲偶。 2. 能了解戲偶各部份的組合。 3. 比較設計圖並學習做修飾與調整。 4. 藉由各組的協調，嘗試物品再利用。	表演 【活動五】布袋戲戲偶製作 1. 布袋戲戲偶製作：由於傳統戲偶製作過程繁雜，本活動是以較簡便的方式，省去內體製作，直接以頭、手、腳和衣服結合。(1)依據布袋戲偶設計圖準備適合的配件與工具。(2)選定不織布顏色畫上戲服的版型，然後用剪刀下來。(3)裝飾衣服，並將手、腳等部位與衣服組合。(4)選定頭臉的顏色，剪一張紙包覆養樂多瓶。(5)利用眼睛道具、羽毛、緞帶等道具裝飾頭部。(6)用保麗龍膠將頭和身體組合。	1	1. 音樂 CD	1. 動態評量 2. 學生互評 3 教師評量		
十五	12/04 12/08	歡樂的節慶	感恩與祝福	1-3-1探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。 1-3-3嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。 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。	1. 演唱〈普世歡騰〉。 2. 運用腹式呼吸法練習頭聲發聲。 3. 練習二部合唱。	音樂 【活動一】演唱〈普世歡騰〉 1. 二部發聲練習：習唱〈普世歡騰〉第1～7小節曲譜，熟練後再分兩部，隨琴聲半音逐次往上移調，以唱名或力叉音練習二部發聲。 2. 聆聽歌曲：說出對歌曲的感受。 3. 拍念節奏：呈現歌曲節奏型，練習拍念待熟練後，拍念全曲節奏。 4. 朗誦歌詞：討論詞意，並介紹歌曲背景，這首耶誕詩歌，描述救主降臨萬物歡騰的景象，再依歌曲節奏朗誦歌詞。 5. 習唱歌詞：分別習唱一、二部歌詞。 6. 表演與分享：表演二部合唱，全班互評，八分音符。	1	1. 教學 CD 2. 教學 DVD	1. 學生互評 2. 教師考評 3. 口頭詢問 4. 動態評量	【人權教育】 1-3-4瞭解世界上不同的群體、文化和國家，能尊重欣賞其差異。 【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。	

起訖週次	起訖日期	主題	單元名稱	對應能力指標	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
十五	12/04 12/08	光影追捕手	繪光繪影	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. 認識明度。 2. 認識色彩在明度的特徵與要素。 3. 創作並欣賞運用不同明度的色彩所呈現的作品。	視覺 【活動二】認識明度與創作練習 1. 明度是指色彩的明暗程度變化，也指顏色的亮度。越接近白色的明度越高，相反越接近黑色的明度則越低。 2. 在無彩色中，白色的明度最高，黑色明度最低；在有彩色中，則是黃色的明度最高，紫色明度最低。 3. 若將一高彩度的純色逐漸加黑或加白，加黑者明度會遞減，加白者則明度遞增。 4. 創作包含高明度與低明度的作品。	1	1. 教學 DVD	1. 教師考評 2. 學生互評		
十五	12/04 12/08	Givemefive	掌中乾坤	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. 能操作布袋戲偶的基本動作。 2. 了解操偶技巧與注意事項。	表演 【活動六】布袋戲操偶的基本動作 1. 教師指導學生伸出慣用手，拇指及中指和無名指和小指分別套入布袋戲偶的左右手，食指套入布袋戲偶的頭。 2. 拇指及中指和無名指和小指部分往手掌內壓，練習操握戲偶的節奏。 3. 練習食指(偶頭))往前往後移動。 5. 可以移動手往前、往後。 6. 講話的時候，食指輕微擺動，雙手也可配合。 7. 布袋戲戲偶走路的方式，就是徒手練習的左右擺動，加上手移動位置。	1	1. 音樂 CD	1. 動態評量 2. 學生互評 3 教師評量	【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。 【資訊教育】 4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。	
十六	12/11 12/15	歡樂的節慶	感恩與祝福	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。 3-3-11以正確的觀念和態度，欣賞各類型的藝術展演活動。	1. 欣賞〈拉德茲基進行曲〉與〈藍色多瑙河〉。 2. 感受進行曲與圓舞曲風格。 3. 認識音樂家約翰·史特勞斯父子。	音樂 【活動二】欣賞〈拉德茲基進行曲〉與〈藍色多瑙河〉 1. 欣賞〈拉德茲基進行曲〉(1)聆聽樂曲發表感受。(2)引導學生聯想樂曲表現的情境。(3)依A、B兩段主題曲調律動。A段：隨樂曲拍手應和。B段：眾人搭肩，左右搖擺。 2. 認識進行曲。 3. 欣賞〈藍色多瑙河〉樂曲片段(1)聆聽樂曲發表感受(2)練習哼唱主題曲調。 4. 認識圓舞曲。 5. 聆聽兩首樂曲片段，感受不同風格。	1	1. 教學 CD 2. 教學 DVD	1. 觀察 2. 操作 3. 自陳法 4. 教師評量	【人權教育】 1-3-4瞭解世界上不同的群體、文化和國家，能尊重欣賞其差異。	

起訖週次	起訖日期	主題	單元名稱	對應能力指標	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
十六	12/11 12/15	光影追捕手	繪光繪影	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. 認識彩度。 2. 認識色彩在彩度的特徵與要素。 3. 創作並欣賞運用不同彩度的色彩所呈現的作品。	視覺 【活動三】認識彩度與創作練習 1. 彩度就是色彩的純粹度或飽和度，即色彩所含純色的越多，彩度則越高；反之則彩度越低。 2. 純色的彩度最高，加水或加上其他顏色都會使彩度降低。 3. 請學生嘗試不同的媒材技法，創作包含高彩度與低彩度的作品。 3. 欣賞與討論：讓學生自由發表最喜歡、最特別、最豐富的作品師生共同討論作品中色彩的呈現效果。	1	1. 教學 DVD	1. 教師考評 2. 學生互評		
十六	12/11 12/15	Give me five	掌中乾坤	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. 認識布袋戲舞臺布置及現場配樂。	表演 【活動七】布袋戲舞臺布置及現場配樂 1. 舞臺布置：舞臺布置不一定要使用真正的布袋戲舞臺，應該因地制宜，考慮到教室內可以用的東西、可以利用的環境、物品，因為這樣也是創意的展現，桌子箱子、雨傘、置衣架，都可以當成是舞臺，可以由學生相互討論決定。 2. 現場配樂：音樂部分，可以播放現成準備的CD或是現場的配樂，利用鈴鼓、三角鐵、沙鈴或是可以發出聲音的物品，都可以作為現場配樂之用。	1	1. 音樂 CD	1. 動態評量 2. 學生互評 3 教師評量		
十七	12/18 12/22	歡樂的節慶	笛聲飛揚	1-3-1探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。 1-3-3嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。	1. 直笛演奏歌曲〈哆啦A夢〉。 2. 認識全音符。	音樂 【活動一】直笛演奏〈哆啦A夢〉 1. 拍念〈哆啦A夢〉節奏型，在節奏型中找出新的符號，介紹全音符。 2. 依課本節奏譜例，練習拍念連續附點音符之節奏型。 2. 練習吹奏〈哆啦A夢〉不同節奏型的樂句。 3. 師生先以第1~2小節的曲調，進行模仿第6~10小節的曲調為反覆，學會第1~10小節後，學生對本曲將很有信心，有意願習奏全曲。 4. 分兩組接奏全曲(一組吹奏一小節或一行)，反覆練習至熟練。	1	1. 教學 CD 2. 教學 DVD	1. 操作 2. 教師評量 3. 學生互評	【人權教育】 1-3-4瞭解世界上不同的群體、文化和國家，能尊重欣賞其差異。	

起訖週次	起訖日期	主題	單元名稱	對應能力指標	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
十七	12/18 12/22	光影追捕手	繪光繪影	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。 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。	1. 認識各種不同的創作媒材與表現方式。 2. 學習以攝影作品為創作靈感，進行藝術創作活動。 3. 能欣賞自己與他人獨特的創作作品，提升美感知能。	視覺 【活動四】綜合應用與作品賞析 1. 討論以下問題，並請學生發表： (1)這些作品有什麼特色？它們如何表現光影？如何呈現色彩的變化？(2)作品裡的構圖、色彩有何特點？(3)如果用不同的方法創作，會有不同的感覺嗎？(4)想一想，作品中創作的靈感是什麼？作品中創意的呈現效果如何？ 2. 作品創作方式並說明光影變化對視覺藝術創作的重要性，藝術家透過攝影的紀錄，再加上內心的想法，轉化為藝術創作。	1	1. 教學 DVD	1. 教師考評 2. 學生互評	【生涯發展】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。 【資訊教育】 4-3-2 能瞭解電腦網路之基本概念及其功能。	
十七	12/18 12/22	Givemefive	掌中乾坤	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構思藝術創作的主題與內容，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. 欣賞布袋戲的演出。	表演 【活動八】欣賞布袋戲演出 ・「真快樂掌中劇團」創辦人江賜美女士，為臺灣布袋戲界的第一代女演師，從事掌中戲藝術迄今五十餘年，唱、唸、道白與掌中技藝，與臺灣同輩演師競技稱雄。第三代柯世宏與柯世華傳承掌中藝術及參與國內外藝術節的演出與國際偶戲研習，一方面傳承臺灣布袋戲精緻之美，一方面學習西方偶戲，希望在傳統偶戲與現代偶戲的衝擊下，對布袋戲有新的契機。目前一家三代傳承，共同為本土掌中戲文化延續而努力的優秀成績，在掌中戲界傳為佳話。	1	1. 音樂 CD	1. 動態評量 2. 學生互評 3 教師評量	【資訊教育】 4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。	

起訖週次	起訖日期	主題	單元名稱	對應能力指標	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
十八	12/25 12/29	我們的故事	音樂裡的故事	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。 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。	1. 習唱〈可貴的友情〉，練習二部合唱。 2. 直笛二部合奏〈往事難忘〉，認識二分休止符。 3. 習唱〈西風的話〉，並詮釋歌曲。 4. 認識近代音樂家黃自。	【活動一】習唱〈可貴的友情〉與直笛習奏〈往事難忘〉 1. 全班分為二部，分別熟唱第三行曲譜的一、二部曲調。 2. 引導學生以輕而有力的頭聲，唱自己的聲部，依琴聲以半音逐次往上往下移調練習。 3. 朗誦歌詞：朗誦歌詞，並討論詞意。 4. 習唱一、二部歌詞，並反覆練習至熟練。 5. 練習拍念歌曲節奏型。 6. 認識二分休止符：在節奏型中找出新符號，介紹二分休止符的名稱、時值。 7. 直笛二部合奏：分別練習吹奏〈往事難忘〉第一、二部曲調。 8. 直笛合奏：全體分兩部進行合奏練習。 表演與分享：2~8人一組，上臺表演直笛二部合奏。 【活動二】習唱〈西風的話〉 1. 聆聽歌曲：說出對歌曲的感受。 2. 拍念節奏：討論歌曲調號、拍子，視譜拍念歌曲節奏，並找出相同的節奏型。（每一行的節奏均相同） 3. 音程練習：教師範唱，引導學生找出上行、下行、跳進的曲調，反覆聽唱至熟練。 4. 視唱曲譜：隨琴聲指譜視唱全曲，反覆練習較困難的音程，例如：第1、13、14、15小節。 5. 朗誦歌詞、討論詞意，再依節奏習念歌詞。 6. 隨琴聲習唱歌詞，熟唱或背唱全曲。教師提示：曲中第1、5、9、13小節，有一字多音的圓滑線，須注意音準圓順的唱出來。 7. 認識音樂家黃自生平 8. 表演與分享：分組上台背唱歌曲，全班互評，票選詮釋最佳的一組給予鼓勵。	3	1. 教學 DVD 2. 教學 CD	1. 操作 2. 教師評量 3. 學生互評	【人權教育】 1-3-4瞭解世界上不同的群體、文化和國家，能尊重欣賞其差異。 【生涯發展教育】 2-2-1培養良好的人際互動關係。	二、欣賞、表現與創新 六、文化學習與國際了解

起訖週次	起訖日期	主題	單元名稱	對應能力指標	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
十九	1/01 1/05	我們的故事	說個故事真有趣	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透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。 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。	1. 認識漢霖民俗說唱藝術團。 2. 能欣賞相聲、竹板快書等說故事的方式。 3. 能夠了解故事的基本構成要素。 4. 能夠運用適合的方式說故事。 5. 能夠構想一個角色自我介紹。 6. 能夠將這個角色表演出來，並回答其他人對他的問題。	【活動一】認識漢霖民俗說唱藝術團 • 漢霖民俗說唱藝術團：漢霖民俗說唱藝術團成立於民國七十四年元旦，「漢霖」係「漢家甘露潤天下」之意。 【活動二】認識故事的基本構成要素及說故事的方式 1. 說故事的時候要注意有哪些構成要素。例如：故事在哪裡發生？故事中有哪些人物？故事裡發生了什麼事件或是困難？最後這個事件或困難如何被解決這個故事帶給我們什麼啟示？ 2. 一個故事中，可分成：人物、場景(故事發生的地點)、衝突(戲劇的張力)、解決方式、結果、啟示(故事的主旨)。 3. 發表其他的故事，並舉例說明這些故事是不是也可以分析成這些部分。 4. 依照故事內容和個人喜好，可以一個人說、兩個人搭配、配合道具、邊說邊演等。 【活動三】角色自傳 1. 挑選一個角色，幫這個角色寫自我介紹。盡量把合理的細節寫進自我介紹裡，並鼓勵大家不一定只寫主要角色，也可以寫各式各樣的人物。 2. 討論從各類角色中各請一位同學起來分享自己的角色跟設定。 3. 請全班檢視，這些角色中是否有不合理或是互相衝突的地方？ 4. 可以怎麼調整，讓這些角色的關係聽起來更合理呢？ 5. 閉上眼睛想想，你的這個角色應該長得什麼樣子？穿什麼衣服？走路說話分別是什麼樣子？ 6. 請全班用自己選擇角色的樣子在教室中四處走動，並且用自己的角色跟大家打招呼。 7. 推選四個人，他們走路及講話的樣子讓你最印象深刻的，上臺接受其他同學的訪問。請把這四位志願者當成是他們選擇的角色，請針對這個角色提問，而這四位學生也請以第一人稱回答。	3	1. 教學 DVD	1. 動態評量 2. 教師評量 3. 學生互評 4. 互相討論	【人權教育】 1-3-4瞭解世界上不同的群體、文化和國家，能尊重欣賞其差異。 【生涯發展教育】 2-2-1培養良好的人際互動關係。 【資訊教育】 4-3-5 能利用搜尋引擎急搜尋技巧尋找合適的網路資源。	二、欣賞、表現與創新 六、文化學習與國際了解

起訖週次	起訖日期	主題	單元名稱	對應能力指標	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
廿	1/08 1/12	我們的故事	說個故事真有趣	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。 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。 【期末評量週】	1. 能夠以五個畫面順序呈現出故事重點。 2. 能夠從角色的表情肢體中理解劇情。 3. 能夠從五個畫面延伸出數段演出。 4. 能夠將描述性的故事轉變為以對話為主的演出。 5. 各組能夠編故事。 6. 能將自己所編的故事改寫成故事大綱。	【活動四】我是故事編劇 1. 參考課本上的畫面提醒同學幾個重點。(1)畫面應該從故事起點開始。(2)每個畫面中間應該間隔一段差不多的時間，或是同時間但不同空間。(3)畫面應該呈現故事重點。 2. 接著請各組把這五個畫面以定格畫面的方式依序呈現出來。請臺下觀眾們要等臺上五個畫面呈現完畢再猜猜故事為何。若是觀眾猜不出來，再請每個畫面的角色說出一句臺詞，幫助觀眾理解故事。 【活動五】故事開麥拉 1. 將畫面延伸成為三十秒的演出，並且縮短旁白的長度。 2. 可以增加角色及長度，最後必須要刪去旁白的角色。 3. 若一段故事中需要不同場景或不同時間來呈現，則應該切割成兩個段落。 4. 每個段落請斟酌演出時間，避免某些段落過長或過短。 5. 可以運用上一堂的角色自我介紹概念，幫每個角色設計表演方式。 【活動六】分組編故事 1. 故事接龍：(1)小組的學生圍成一圈。(2)由某一位學生開始說第一句話。(3)其餘同學依序每人增加一句話。(4)逐步構成一個故事。 2. 聯想說故事：(1)該小組的學生圍成一圈。(2)依據某件事、某件物品的特徵或現象，想像出它可能相連的情況。(3)聯想的內容可以分為聲音、道具、人物、情境的聯想。(4)將這些聯想組合成一個故事。 3. 看圖說故事：(1)小組的學生圍成一圈。 (2)每個人拿出事先攜帶的圖片。(3)每個講解圖片的內容，依據情況敘述圖片中可能發生的情況。(4)再將每個人所說的情況，串連成一個故事。	3	1. 教學 DVD	1. 動態評量 2. 教師評量 3. 學生互評 4. 互相討論	【人權教育】 1-3-4瞭解世界上不同的群體、文化和國家，能尊重欣賞其差異。 【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動關係。 【資訊教育】 4-3-5 能利用搜尋引擎急搜尋技巧尋找合適的網路資源。	二、欣賞、表現與創新 六、文化學習與國際了解

起訖週次	起訖日期	主題	單元名稱	對應能力指標	教學目標	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
廿一	1/15 1/19	我們的故事	圖畫故事書	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。 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。 【休業式】	1. 了解繪本的定義。 2. 能與同學分享閱讀繪本的經驗。 3. 認識書的造形與結構。 4. 了解圖文編輯的要素。 5. 能欣賞不同的繪本創作，並和同學分享心得。	【活動一】 認識繪本及書的結構 1. 繪本的定義：請學生發表在哪些地方可看到繪本？繪本的定義是什麼？（繪本是指以圖畫說故事，每頁之間宛如電影情節般，串連出動人的故事。可以在圖書館、書店和書展等地方看到不同形式的繪本） 2. 說明封面、蝴蝶頁、版權頁、封底、書背以及橫式(右開)與直式(左開)等圖示。並且讓幾位學生將自己帶來的繪本上臺向同學展示說明，以加深印象。另外：繪本的開數，可以以16開、32開為主要尺寸。 【活動二】 圖文編輯要素並欣賞繪本創作 1. 繪本製作步驟：(1) 擬寫故事內容：確定故事主題、內容。(2) 確定頁數，將所需的紙裁切完成。(3) 決定書本開合的方向和文字書寫的方式。(4) 圖文草稿：文字橫排或直排皆可，建議為了讓讀者順讀，視線以由上而下、由右而左為原則。要注意留天地和邊框，而且圖文以清晰為原則，色彩方面要調和、整體的畫面風格要統一。(5) 封面裝飾：封面、封底的紙材以西卡紙等稍厚而有韌度的卡紙類較適宜，而蝴蝶頁可用雲彩紙、粉彩紙類較佳，內文與版權頁則可用圖畫紙、道林紙和模造紙等。(6) 每頁的圖文都編排完成，我們按照頁碼的次序疊好，加上封面、封底之後，即可選擇要釘裝、洞裝、線裝。 2. 欣賞繪本的特色：哪一本的內容最豐富？哪一本最有創意？哪一本的版面最有條理？哪一本畫的故事最精彩？最喜歡哪一本繪本？為什麼？	3	1. 教學 DVD	1. 動態評量 2. 教師評量 3. 學生互評 4. 互相討論	【人權教育】 1-3-4瞭解世界上不同的群體、文化和國家，能尊重欣賞其差異。 【資訊教育】 4-3-5 能利用搜尋引擎急搜尋技巧尋找合適的網路資源。	二、欣賞、表現與創新 六、文化學習與國際了解