

優選獎作品

## 高更之謎

文/ 周小玉、黃珮瑄、王慈愛、何進益、蔡孟潔、陳慶僖、謝誌軒

### 設計理念

高更，印象派後期極具代表性與傳奇性的畫家之一。他在事業如日中天之時，居然拋家棄子，獨自前往汪洋大海中的仙島一大溪地，過著原始淳樸的生活。本教案的設計與創作理念，即是根據這樣的思考基礎，企圖藉高更畫作的帶領，引導學生乘著想像力與創造力的翅膀，一起經歷戲劇、音樂、視覺藝術的人文洗禮。

隨著藝術教育法的頒布，國小階段的藝術教育，旨在提供兒童「視覺藝術」、「音樂藝術」與「表演藝術」的一般教育，我們除了在教案中視這三者為學生的學習目標和內容外，更嘗試運用表演藝術中的戲劇，統整其他領域的學習。這符合迦納提出的劃時代的多元智慧理論，謹遵以「學生為本位」原則，讓孩童體驗高更的創作世界，期待提供教師範例，改變過去對於智慧和學習的定義。

在整個課程的統整過程，我們試著回到主題與領域課程本身進行思考，並強化各活動的邏輯性，納入藝術與人文領域中每一主題軸的學習方向，讓學生得以透過視覺藝術、音樂與戲劇為主概念的人文學習，結合如社會學習領域等，希冀透過解開高更之謎的這趟旅程，啟發孩童對藝術的興趣，進而豐富學生的心靈、人文思考與生活。

**教學對象** 國小四年級

**教學時數** 共9節（360分）

單元名稱	活動概念
1. 高更告別記者會	本活動主要結合教育戲劇(DIE)中的兩種教學技巧：老師入戲(Teacher in Role)與坐針氈(Hot seating)做為引領學生進入單元主題的暖身活動。在這場告別記者會的活動中，由教師扮演崇尚原始生活、預備拋妻棄子、航向汪洋大海的高更。首先向學生扮演的小記者說明他不得志的背景，旁述畫家的生平，然後接受學生的發問；希冀幫助學生投入問題情境的活動之中。
2. 畫裡的玄機	本活動運用老師入戲的教學技巧，教師扮演偵探，帶領學生進行觀察畫中世界的活動，鼓勵學生在角色扮演中，以角色的身分勇敢發表自己的發現，學會將重點記錄且能分享給全體學習者。
3. 大溪地神祕檔案	本節延續「畫裡的玄機」，藉由影片的說明，使學生除了了解大溪地風情民俗外，更因此接納不同文化的語言、習慣等。
4. 遇見丫丫鳥	本活動運用教育戲劇(DIE)中的靜面劇場和寇博的道德認知發展論所提到的兩難處境，學生能綜合這兩項技巧，學會如何面對並解決現實中的問題。 由土著丫丫鳥帶領小朋友展開一連串「解開高更之謎」的旅程，在解決難題的過程中，小朋友將經歷「自製及演奏簡易樂器」的嘗試，本活動設計理念源於奧福音樂教學法中自製簡易樂器的概念，希望以學生的創造力為主體，老師為輔助學生學習的角色，幫助他們累積音樂能力，並藉此認識樂器的素材及其發聲原理。
5. 阿K拉神之舞	本活動也強調音樂與肢體律動的結合：「任何樂思都可以通過身體表演出來，反之，任何身體動作都可以轉釋為相應的音樂」(出自達克羅茲教學法)。德國音樂教育家卡爾奧福更強調即興不只是歌唱律動的創作更包括節奏與樂器的部分。活動採用即興作為教學手段，目的在於發展學生快速、明確地表達，藉著肢體與樂器演奏的即興創作，激發孩子的想像力與幻想力。
6. 藏畫室的秘密	本活動將帶領學生探索及運用各式樂器(天然樂器、自製樂器、身體樂器)，進而呈現多樂器與多聲部的合奏，此外結合視覺藝術，為高更的畫作注入音樂的生命，更進一步地，讓小朋友嘗試將自創配樂以「音樂圖譜」的方式記錄，達到音樂圖像化的目的。
7. 拜訪高更	本活動利用 DIE (教育戲劇)的老師入戲技巧為基本架構，藉著參觀美術館這個主題來引起學生的興趣，同時對於觀賞藝術品的態度也做一個介紹。對於小朋友審美觀的建立，減少知識的傳授以問答式由小朋友主動發現自我對畫的觀點。
8. 搶救豆豆大行動	透過實際創作，統整之前的畫作欣賞、地域背景、風格介紹、創作作品，並藉由分享活動說明自己的創作觀點、解讀、思考過程。
<b>名詞解釋</b>	
<p>1. 老師入戲：意指透過教師本身扮演戲劇的一個角色，利用對話與肢體展演，營造問題情境，進而引導教學活動的進展，幫助學生提高參與的動機。</p> <p>2. 坐針氈：指老師或學生以劇中的角色來回答其他學生提出主題相關的問題。</p> <p>3. 靜面劇場：指通常運用靜態的表現方式，來探討靜止畫像所呈現的意義，表現的題目通常是由動作或表情為起始點，像是痛苦的表情或快樂的情緒…。扮演者將自己的舊經驗加入其中，使靜面劇場成爲一種能反映人格特質的活動。</p> <p>4. 兩難處境：是爲兒童製造一個新的情境，使其無法再用舊有經驗來解決新遭遇到的問題，讓兒童必需改變其思考模式，這是寇博認爲促進道德認知發展階段最佳的方法。</p>	

## 相對應能力指標與教學目標

單元活動	相對應能力指標	教學目標
1. 高更告別記者會	【藝術與人文】 3-2-5 透過戲劇性的表演活動，認識多元文化、社會角色，並產生同理心，能與人溝通與分享。	1-1 能融入戲劇情境中，並與活動中的角色對話溝通。 1-2 能了解高更前半生的生平。
2. 畫裡的玄機	【藝術與人文】 1-2-3 記錄與表現自己所見及所接觸的事物與情感。 2-2-1 欣賞各種自然物、人造物與藝術品之美。	2-1 能記錄並學會具體說出對於畫作的觀察。 2-2 能欣賞高更畫作，並能提出自己的審美觀。
3. 大溪地神秘檔案	【社會】 1-2-1 描述地方或區域的自然與人文特性。 9-2-2 比較不同文化背景者闡釋經驗、事物和表達的方式，並能欣賞文化的多樣性。	3-1 能具體的描述大溪地的地理位置及氣候環境。 3-2 除了對本土文化的了解外，也能接受不同文化的多樣性。
4. 遇見丫丫烏	【藝術與人文】 1-1-7 利用藝術創作的方式，與他人搭配不同之角色分工，完成以圖式、歌唱、表演等方式所表現之團隊任務。 【社會】 6-1-1 舉例說明個人或群體為實現其目的而影響他人或其他群體的歷程。	4-1 能用不同的表情來表達出自己的情感。 4-2 能透過討論共同決定事情。
5. 阿K拉神之舞	【藝術與人文】 1-2-2 實驗各種媒材與形式，了解不同媒材與技術的差異及效果，從事創作活動。 1-2-4 透過律動、歌唱和演奏樂器來感受音樂的要素（音高、長度、力度等）。	5-1 能製作簡易樂器。 5-2 能配合音樂做肢體律動。 5-3 能配合音樂做樂器的即興演奏。
6. 藏畫室的秘密	【藝術與人文】 1-2-5 運用人聲、肢體動作和樂器即興創作簡單的曲調與節奏，以配合音樂或律動。 1-2-8 在群體藝術活動中，能用寬容、友愛的肢體或圖像語言，並與同學合作規劃群體展演活動。	6-1 能運用人體樂器與簡易樂器為音樂小故事配樂。 6-2 能製作音樂圖譜。
7. 拜訪高更	【藝術與人文】 2-2-8 觀賞藝術展演活動時，能表現應有的禮貌與態度，並領會他人的表現與成就。 2-2-1 欣賞各種自然物、人造物與藝術品之美。	8-1 藉由情境建立觀賞藝術展演活動時應有的禮貌。 8-2 認識藝術家高更，了解高更畫風的特性及用色。 8-3 能解讀一幅畫作。
8. 搶救豆豆大行動	【藝術與人文】 1-2-2 實驗各種媒材與形式，瞭解不同媒材與技術的差異及效果，從事創作活動。 2-2-2 相互欣賞同儕間的作品，並能描述其美感特質。	9-1 能以鮮豔及厚重的顏色創作，體會不同色彩在畫作上的運用。 9-2 能認真聆聽同學的說明。 9-3 能提出自己對他人作品的想法。

## 每週教學進度

此課程共 8 個單元，預計施行三週，每週 3 節，於藝術與人文課程中實施。共 9 節，360 分鐘。每週教學活動進度如下表：

	第一節	第二節	第三節
第一週	1.高更告別記者會	2.畫裡的玄機	3.大溪地神祕檔案
第二週	4.遇見丫丫鳥	5.阿 K 拉神之舞	6.藏畫室的祕密
第三週	7.拜訪高更	8.搶救豆豆大行動	

## 教學活動設計

### 單元一：高更告別記者會

教學目標	教學內容（教學策略等）	教學資源(包含情境佈置)	指導要點	時間
1-1 1-2	<p>【自我介紹】</p> <p>1.教師扮演高更，召開告別記者會，引起學生對於高更的相關話題。</p> <p>2.戴上瓜頂帽，披上披風，窮酸畫家打扮的「高更」(教師)緩緩步入「記者會」(教室)現場，慎重地坐下，調整眼前凌亂的麥克風，發下告別記者會新聞稿，開始向「記者們」(學生)自我介紹，並說明此次告別記者會的目的。</p>	<p>1.準備寫有「高更告別記者會」的紅底金字字條，貼於黑板正中央。</p> <p>2.於講台位置擺放一張課桌椅，與貼有自行製作之各家媒體標誌的麥克風架。</p>	<p>1.教師的表情要誇張生動，最好帶著一點外國腔調，可豐富高更的角色塑造。</p> <p>2.與學生的對談語氣，必須像是跟記者講話一般。</p>	20'
1-1 1-2	<p>【記者發問】</p> <p>1.教師說明完後，開放記者針對這次的大溪地之行進行發問。</p> <p>2.學生對教師所扮演的高更發問。</p> <p>3.教師發表結語：謝謝大家的關心，在你們眼前的高更已經消失，我即將要前往遠方，尋找另一個自己了！</p>	<p>假如學生不知道要問什麼，教師所扮演的高更，可以裝作生氣的樣子，責怪學生居然對他不感興趣，跟世俗的民眾一樣漠視他。</p>	<p>教師主要採取「學習催話者」(Facilitator)的角色，讓學生自行發問。</p>	15'
	<p>【任務說明】</p> <p>教師回到自己的身分，向學生說明下一個任務，並取得學生的許諾：我認識一位老偵探，要去尋訪高更往後的足跡。這位好朋友下次會來教室說明詳細的任務，你們願不願意挑戰這項艱難的任務呢？</p>	<p>教師可以把瓜頂帽、披風脫掉，恢復平常對學生的說話語氣，以區隔高更與教師的角色。</p>	<p>如果遇到不配合、表明不願意的學生，可以強調任務的急迫性。</p>	5'
<b>評量方式</b>				
<p>藉由觀察學生口語的表達，檢視活動是否達成預設的目標，觀察重點如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 發言時，是否針對主題發表。</li> <li>· 能具體的表達自己的觀點。</li> </ul>				
<b>參考資料</b>				
<p>1.張曉華(民 88)。《創作性戲劇原理與實作》。台北：財團法人成長文教基金會。</p> <p>2.湛江美術網：<a href="http://asp2.6to23.com/zjmss/ygaogen.htm">http://asp2.6to23.com/zjmss/ygaogen.htm</a></p>				

## 單元二：畫裡的玄機

教學目標	教學內容（教學策略等）	教學資源(包含情境佈置)	指導要點	時間
	<p>【拜神的人們】</p> <p>由老師扮演老偵探，展開追查活動：高更自從開完記者會後，就離奇消失，吸引更多人想要了解其中的秘密。於是全世界就展開一連串的尋找活動，然而在尋找的結果，只在他的故居中找到一幅畫〈拜神的人們〉，這似乎是高更有意佈下的線索，於是教師與學生開始他們的尋找高更之旅。</p>	老師藉由頭上戴著一頂偵探帽子，吸引學生注意，也更符合偵探這個角色。	準備一張〈拜神的人們〉海報，貼在黑板上。	5'
2-1	<p>【小組討論】</p> <p>老師將討論的線索製作成問題條，依序說明並逐題由小組共同討論：</p> <p>(1)他們的衣著都穿得很少，而且皮膚感覺比較黑，所以說他們可能是居住在哪個地方的人呢？</p> <p>(2)他們的衣著很簡樸，我們可以推測到當時應該還是生活在哪一種生活型態呢？</p> <p>(3)他們的主要食物可能為何？</p> <p>(4)畫中他們很悠閒的或躺或坐或行走，我們可以推測哪些線索呢？</p> <p>(5)畫中並沒有看到交通工具，例如牛車馬車等，而且四周都有海，所以我們可以推測他們應該是在一個什麼地方？</p>	<p>1.在引導學生回答時，隨時注意學生發表的內容，並將它記錄在黑板上，以利之後歸納。</p> <p>2.各題引導方式如下：</p> <p>(1)引導出可能是屬於很熱的地方，例如是非洲或是熱帶的一個小島。</p> <p>(2)引導出感覺應該還是生活在很簡單的漁獵生活型態。</p> <p>(3)引導出大部分是天然的食材，例如果果、獸肉、魚類等。</p> <p>(4)引導出他們的物產應該很豐富而且人們生性與世無爭，樂天知命。</p> <p>(5)引導出應該是在一座與世無爭的快樂小島中。</p>	<p>1.充分讓學生發表意見並注意小朋友的發任意願，適時導回學生偏離主題太遠的回答。</p> <p>2.老師能適時的引導每位學生思考問題，協助發展到學習目標討論的重點。</p> <p>3.老師能適時到討論區觀察討論狀況，引導討論進行。</p>	25'
2-2	<p>【整理發表】</p> <p>教師請小朋友將上述所找到的線索，整理後具體說出對畫中世界的發現。</p>		協助學生整理結果並凸顯討論重點，注意說話語調及速度。	10'
<b>評量方式</b>				
<p>1.藉由觀察學生口語的表達，檢視活動是否達成預設的目標，觀察重點如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 討論時，是否全體進行討論。</li> <li>· 能具體表達自己的觀點。</li> </ul> <p>2.注意發言的意願，能使參與者分享自己的想法。</p> <p>3.學習單：畫裡的玄機</p>				
<b>參考資料</b>				
<p>1.黃政傑(民 80)。課程設計。台北：東華。</p> <p>2.圓點視線：<a href="http://apoint.okey.net/literature/arts/mj-gg.htm">http://apoint.okey.net/literature/arts/mj-gg.htm</a></p>				

## 學習單 (1)

### 畫裡的玄機

這幅畫是在高更以前住的地方找到的。這是我們追查高更開完告別記者會之後，所遺留下來的唯一線索。  
小朋友，仔細觀察看看，這幅畫到底暗藏了哪些寶貴的線索？



高更 1894 〈拜神的人們〉 69.5x90.5cm

小朋友！請寫下你發現的線索，讓我們早日找到高更。

線索 1： \_\_\_\_\_

線索 2： \_\_\_\_\_

線索 3： \_\_\_\_\_

線索 4： \_\_\_\_\_

線索 5： \_\_\_\_\_

## 單元三：畫裡的玄機

教學目標	教學內容（教學策略等）	教學資源(包含情境佈置)	指導要點	時間
3-1	<p>【影片欣賞】</p> <p>教師播放介紹大溪地的錄影帶，引導： 根據眾多的線索指出，傳說在遙遠的大洋洲中一個小島，他們的生活型態及地理環境與圖畫中的描述很像，現在就讓我們一起來看看傳說中的小島吧！</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 介紹大溪地的位置。</li> <li>· 介紹大溪地的氣候、環境。</li> <li>· 介紹大溪地人民的生活型態及風土民情。</li> </ul>	可運用學校視聽教室或是教室中的攝影機、電腦及單槍投影機等視聽設備。	1. 影片內容儘可能與線索契合並能適時的停格以方便觀察。 2. 請學生注意上一活動所整理的線索專心欣賞影片內容。	20'
3-2	<p>【整理歸納】</p> <p>教師指導學生填寫學習單：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 說明從一系列的活動中你感受到什麼？</li> <li>· 畫中及影片裡的大溪地有哪些差異呢？</li> </ul>		注意學生是否具體描述觀察心得並寫出結果。	20'
評量方式 / 學習單 (3) : 大溪地秘密檔案				
參考資料				
1. WCN 世界之旅： <a href="http://www.wcn.com.tw/pacific/tahiti/tahiti.shtml">http://www.wcn.com.tw/pacific/tahiti/tahiti.shtml</a> 2. 新婚網： <a href="http://www.wedding2ec.com/magazine/honeymoon/107.htm">http://www.wedding2ec.com/magazine/honeymoon/107.htm</a>				

## 學習單 (2)

## 大溪地秘密檔案

在種種的跡象顯示，高更可能現在仍在法屬波里尼西亞中的大溪地上享受著美女加美酒，在我們前往當地前你能了解它多少呢？

- 一、位置：
- 二、氣候：
- 三、著名的特產：
- 四、目前受到哪一個國家統治？
- 五、除了大溪地語外，還能用哪些語言和當地人溝通呢？
- 六、有太平洋珍珠之稱的波拉波拉島是因為它有哪一項美景而受到世人的矚目？
- 七、你覺得畫中與你所看到的影片有什麼不一樣的地方？
- 八、在你觀賞過影片後，你是否也想在此隱居呢？為什麼？



## 單元四：畫裡的玄機

教學目標	教學內容（教學策略等）	教學資源(包含情境佈置)	指導要點	時間
4-1	<p>【靜態表演】</p> <p>教師請各組小朋友對於故事的情境，先進行5~10分鐘的討論，討論故事中情緒變化的地方。討論欲呈現的故事點後，請各組輪流上台表演約十秒鐘的靜態表情演出，讓其他組別猜。</p>	各組應選出紀錄一名，將討論的重點記錄下來。	<p>1.表演學生的臉部表情需持續十秒鐘不變，以方便其它學生觀察。</p> <p>2.表演學生只能做出臉部的表情，而不能發出聲音或做出其它動作，以免干擾學生觀察焦點。</p>	30'
4-2	<p>【丫丫鳥的抉擇】</p> <p>丫丫鳥(教師)與學生討論是否要前往小島探險，並預測可能遇到的情形。</p>	教師可在黑板上記錄學生發表的重點。	學生在丫丫鳥處境下的抉擇，老師不宜給予好壞的判斷，應該鼓勵小朋友發表不同的看法。	10'
評量方式				
學生自評與互評表：高更探索隊航海日誌				
參考資料				
Kathleen Warren 著，周小玉譯(民90)。幼兒戲劇天地知多少——戲劇抱抱。台北：財團法人成長文教基金會。				



## 評量表 (1)

## 優點大突擊

一、討論部分：		1	2	3	4	5
1	我能確實參加討論					
2	我能聆聽別人的發言					
3	我能確實記錄討論的要點					
4	我討論完畢後，是否能不干擾別組討論的進行					
5	我能確實明白討論的內容					
6	我能確實完成小組交付的任務					
二、演出部分：						
1	我能安靜觀看他人表演					
2	上台表演時，我能按照老師的規定來演出					
3	我表演時，能確實將討論的結果呈現出來					

\* 上面 1~5 的數字代表你的自我評分，5 分最高 1 分最低，請你為自己今天的表現打個成績吧！

## 三、綜合部分：

1 今天小組討論中，最認真的是 \_\_\_\_\_，因為 \_\_\_\_\_

2 今天的表演中，我最欣賞的人是 \_\_\_\_\_，因為 \_\_\_\_\_

3 今天的發言中，講得最好的人是 \_\_\_\_\_，因為 \_\_\_\_\_

4 今天我的表現，還可以再努力的地方是 \_\_\_\_\_

## 單元五：阿K拉神之舞

教學目標	教學內容（教學策略等）	教學資源(包含情境佈置)	指導要點	時間
5-1	<p>【製作簡易樂器】</p> <p>1. Y Y 烏（教師）爲了要幫助小朋友尋找高更，於是他帶著小朋友去找大溪地的神—阿K拉，希望藉由問神可以得到一些線索，Y Y 烏告訴小朋友在問神之前需要有一愉悅阿K拉的儀式，這個儀式中大家要合力來製作一些樂器，並在阿K拉面前演奏這些樂器，如此阿K拉神才會願意聆聽小朋友們的困難並來幫助指引解決之道。因此，小朋友們便開始構思及製作樂器。</p>	<p>1. Y Y 烏帶領小朋友在島上尋找製作樂器的素材，他順手撿起一片落葉並把落葉含在嘴中吹氣發出聲音，他告訴小朋友這也算是一種最簡單的樂器。</p> <p>2. 把教室燈光變暗，爲悅神儀式增添神秘色彩。</p> <p>3. 將高更大溪地系列畫作投射於螢幕上或佈置於教室內黑板及四周各處。</p>	<p>1. 在還未開始製作樂器之前，Y Y 烏（教學者）可以引導小朋友說出自製樂器有哪些可能的製作方法（如材料的選擇）及發聲原理（如摩擦、敲擊、彈撥...）</p> <p>2. 請小朋友同時完成樂器寶寶誕生資料表。</p> <p>3. 教學者必須一起參與悅神儀式帶領學生嘗試更多肢體律動與各種樂器節奏型的變化。</p>	40'
5-2	<p>【肢體與即興】</p>	<p>4. 以大溪地音樂爲背景音樂，在進行儀式時更加強音量成爲主題音樂。</p>		
5-3	<p>2. 待各組樂器完成後，小朋友便以組爲單位進行愉悅阿K拉的儀式，首先，請各組小朋友在臉上簡單畫上彩妝，接著製造夜的神秘感，再讓小朋友做即興的肢體律動及自製樂器的演奏。儀式完成後，便得到阿K拉神的指示，前往高更故居。</p>			
<b>評量方式</b>				
<p>1. 本活動的評量重點除了學生製作樂器的創造性及實用性、肢體律動和樂器演奏的即興部分外，更強調各小組的團隊合作及學習態度。</p> <p>2. 學習單（3）：樂器寶寶誕生資料表</p>				
<b>參考資料</b>				
<p>1. 本世紀四大音樂教育主流及其教學模式。鄭方靖著。奧福教育出版社。</p> <p>2. 達克羅茲音樂教育系列之一至十二。謝苑玫譯。音樂與音響雜誌。</p> <p>3. 奧福音樂教學法 <a href="http://www.stes.tp.edu.tw/vera/ume1.htm">http://www.stes.tp.edu.tw/vera/ume1.htm</a></p> <p>4. 大溪地音樂 <a href="http://www.polynesia.com">http://www.polynesia.com</a></p>				

## 學習單 (3)

## 樂器寶寶誕生資料表

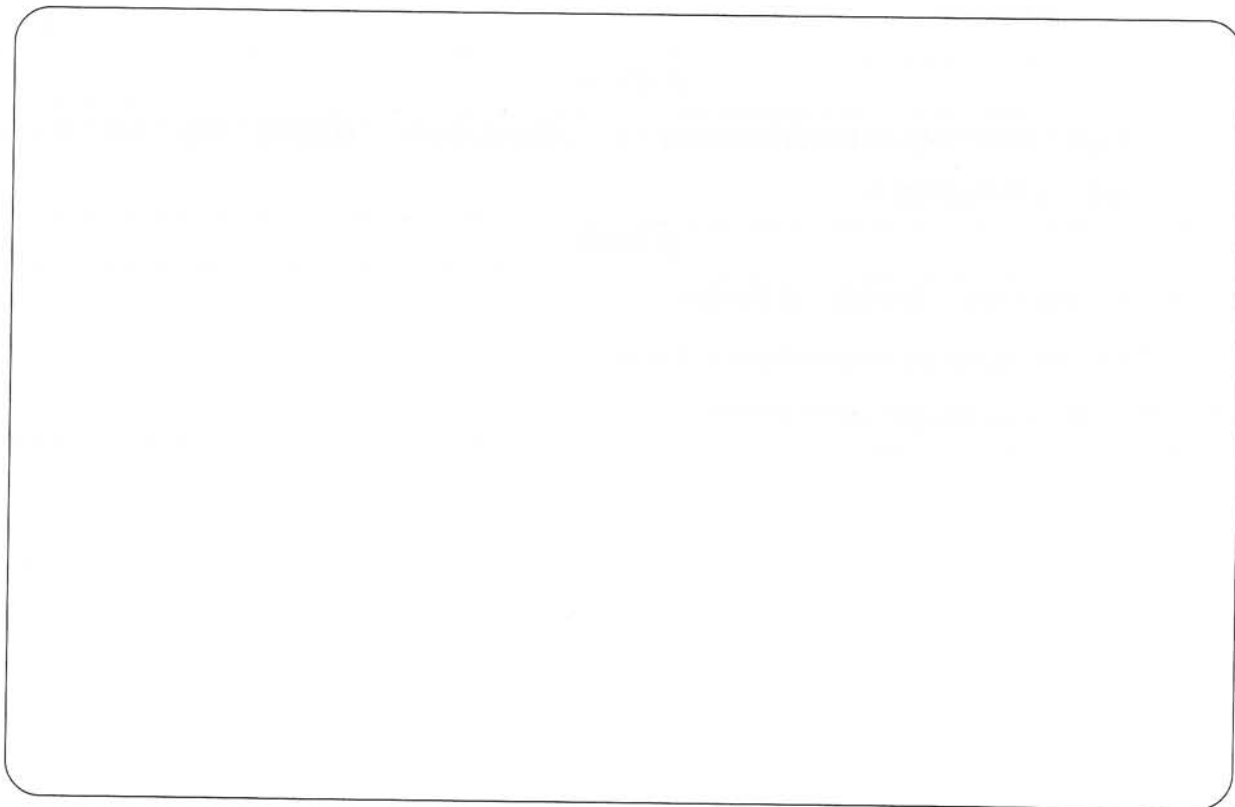
你的樂器寶寶有哪些特徵：

你為樂器寶寶取的名字：

為什麼？

樂器寶寶的誕生過程（製作過程）：

請將樂器寶寶的照片貼於下面空白處：



寶寶的爹地媽咪：

## 單元六：藏畫室的祕密

教學目標	教學內容（教學策略等）	教學資源(包含情境佈置)	指導要點	時間
6-1  6-2	<p>【製作音樂圖譜】</p> <p>1.在阿k拉神的指引下，丫丫烏和小朋友們來到高更的藏畫室，發現有更多被遺留下來的作品，但丫丫烏卻說他拿到神諭，必須遵照阿k拉的指示，為這些畫作注入音樂的生命後方能進行拍攝畫作的工作，如此才不會觸怒屋靈。</p> <p>2.接著學生運用身體各部位(如手、腳、嘴、舌)和簡易樂器為畫中無聲的世界加入各種聲響，取悅屋靈。</p> <p>3.將其配樂以圖畫的方式紀錄，製作音樂圖譜。（附錄一）</p> <p>4.偵探提議：希望能把所創作的音樂圖譜留下來給丫丫烏做紀念，感謝他非常熱心的幫助我們。</p>	<p>1.將這些畫作分散貼於教室的各角落。</p> <p>2.偵探手持照相機方便圖畫的拍攝工作。</p>	<p>1.教學者須引導學生探索身體各部位所能發出的聲音。</p> <p>2.提醒學生除上述人體樂器，可以再加入上一個活動中自製的簡易樂器，做各種組合與變化。</p> <p>3.引導學生，製作圖譜可以運用哪些已學過的音樂元素（例如節奏、音高、速度、表情）。</p>	40'
評量方式				
此活動的評量著重學生如何將音樂以自創的圖像符號記錄下來，從製圖的過程中，了解他們是否具備了各種音樂元素(如節奏、音高、速度、表情)的運用能力。				
參考資料				
<p>1.明日世界。談卡爾奧福教學。蕭奕燦著。樂苑出版社。</p> <p>2.陳惠齡教學網站 <a href="http://enadm.url.com.tw/orff/pub/LIT_4.asp">http://enadm.url.com.tw/orff/pub/LIT_4.asp</a></p> <p>3.奧福音樂網站 <a href="http://www.jong-her.com.tw/orff.htm">http://www.jong-her.com.tw/orff.htm</a></p>				

## 單元七：拜訪高更

教學目標	教學內容（教學策略等）	教學資源(包含情境佈置)	指導要點	時間
8-1	<p><b>【教師佈置故事情境】</b></p> <p>聽說有一個偵探和一群小朋友在大溪地高更故居，拍了一些畫回來，現在這些畫來到台灣展覽。今天老師就帶各位去美術館參觀這些畫。民國90年8月25日，天氣陰，老師帶領全班小朋友參觀美術館，老師：各位小朋友，我們到了美術館了，老師還要去處理其他的事，你們記得進去以後要安靜並注意聽導覽員的解說。</p> <p>導覽員豆豆：</p> <p>各位小朋友大家好，歡迎來到市立美術館，我是你們的導覽員我叫豆豆，今天我要帶各位參觀的是高更特展，現在你們手中拿著的是我們精心製作的導覽表請配合我們的圖一起來觀看。</p>	<p>1.將高更畫的圖片貼在教室四周，營造一個美術館的氣氛。</p> <p>2.教師可戴上名牌、麥克風，更符合導覽員的角色。</p>	如果之前無參觀美術館的經驗可以藉此說明參觀畫展時應有的禮節與禮貌。	5'
8-2	<p><b>【畫作介紹（1）】</b></p> <p>1.&lt;佈道後的幻想&gt;</p> <p>這一張畫作於1888年，你們看看…我們再來比較看看他的顏色和下一張有什麼不一樣？</p> <p>2.&lt;黃色基督&gt;</p> <p>這一張和前一張的感覺有什麼不一樣？是什麼原因讓你感覺到那麼不同的感受？</p>	以畫作所相對應的題目逐漸帶領小朋友了解各張畫，最後再引導用色對畫的影響。	引導小朋友分辨出高更畫作用色的差異，及其帶給人不同的感受。	8'
8-2	<p><b>【畫作介紹（2）】</b></p> <p>3.&lt;馬內 奧林匹亞&gt;</p> <p>美術館的人不小心把馬內的作品也擺出來了，沒關係，我們剛好可以拿來和高更的作品做一個比較。</p> <p>4.&lt;靈魂&gt;</p>		引導小朋友分辨出高更的畫與馬內的畫風格上的差異，了解高更畫的特色。	5'
8-2	<p><b>【畫作介紹（3）】</b></p> <p>5.&lt;我從何處來？我們是什麼？要到哪裡去？&gt;</p> <p>你們看看裡面有哪些人？他們的表情怎麼樣？他們又在做什麼？</p> <p>你看到這樣的一張畫有沒有什麼感覺？</p>		探討高更的畫所想要表達的人生哲理。	12'
8-3	<p><b>【填寫學習單】</b></p> <p>我們的導覽就到此結束，在我們導覽表的後面還有一些題目，請各位小朋友拿出你的筆來填寫一下答案，看看你對高更的了解有多少？</p>	學習單	教師可於學生填完之後，邀請數位學生發表導覽表的內容。	10'

評量方式	
1.學習單：評量表（2） 下面四題分別用來評量是否了解高更的用色、人物動作、特殊造型以及畫的涵義，其中第二題又是與之前做過的活動做個整合。	
2.教師評量量表：評量表（2）	
參考資料	
張淵舜（民91）。 <u>美術館學習單的理念與實務</u> 。高雄：串門企業。	

## 評量表（2）

• 各項問題1～5，分數越高表現越好

評量項目		1	2	3	4	5	備註
能力指標	審美與思辨	說出畫的特色					
		畫面和諧					
		對畫能提出自己的觀點					
		寫導覽單時用心					
	文化與理解	能了解當地風土民情					
		了解高更的生平					
多元評量	學習與態度	踴躍發言、提問					
		遵守參觀禮節					
		專心聆聽					
綜合敘述							

## 單元八：搶救豆豆大行動

教學目標	教學內容（教學策略等）	教學資源(包含情境佈置)	指導要點	時間
	<p><b>【教師佈置故事情境】</b></p> <p>教師扮演的偵探來到了教室裡面。</p> <p>偵探先生：</p> <p>各位小朋友大家好，今天我來這邊是有一件事情想要找你們協助，就是昨天美術館打電話給我，他說我的好朋友豆豆先生失蹤了，而現場留下了一張訊息說他被吸到畫裡面成了裡面而成爲其中一位人物，而解救他的唯一方法就是以高更的筆法完成這張高更未完成的畫，可是我對畫圖是一竅不通。所以我請教美術館的館長他說你們前幾天來參觀而且表現很不錯可以請你們幫忙。待會我要去調查豆豆先生是如何被吸進去的。圖我已經交給你們老師，待會就會發下去，剩下的就拜託你們了。</p>	教師穿上披風，咬著煙斗，製造一種緊張、懸疑的氣氛。		5'
9-1	<p><b>【指導作畫】</b></p> <p>各位小朋友，上次豆豆先生幫我們解說的那麼詳盡，這次他有難了，我們一定要盡全力把他救出來，待會我把圖發下去之後就先畫草圖，越詳細越好，那麼成功救出豆豆先生的機會也就越高哦！</p>	把單元七的學習單拿出來，幫小朋友回想	盡量引導其前 25 分鐘構圖，後 20 分鐘上色 媒材：彩色筆、水彩	45'
9-2 9-3	<p><b>【高更二世】</b></p> <p>1.請大家把圖畫完之後，就把大家的畫作貼在教室後面的佈告欄做展示。</p> <p>2.教師戴上名牌、麥克風，回到導覽員豆豆的角色：是你們救了我嗎？真的太謝謝你們了，難道說牆上這些都是你們畫的，你們真是太厲害了，你們真可說是高更二世！</p> <p>嘿！可不可以請你們告訴我，你們這些圖是怎麼畫出來的，而你們這些畫的又有什麼意義呢？</p>	教室四週設置一些專區可以擺放小朋友的畫。	鼓勵小朋友多上台說明自己的作畫想法，而台下的學生也可以提出對他人作品的想法。	30'

評量方式

- 1.學習單（5）小朋友的畫
- 2.教師評量表（3）

參考資料

張淵舜（民91）。美術館學習單的理念與實務。高雄：串門企業。

學習單（4）

搶救豆豆大行動

繪一圖，並將圖轉印成八開大小：

參加行動人員：



## 評量表 (3)

## 教師評量表

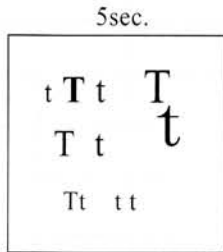
• 各項問題 1 ~ 5，分數越高表現越好。

		評量項目	1	2	3	4	5	備註
能力指標	審美與思辨	作畫態度認真						
		畫面和諧						
		對畫能提出自己的觀點						
		畫作能配合當地風土民情						
	文化與理解	符合高更的作畫精神						
		踴躍發言、提問						
多元評量	學習與態度	作畫態度認真						
		專心聆聽						
		保持整潔、該帶的東西都帶						
綜合敘述								

### 音樂圖譜範例

- 希望能讓學生用自己的音樂符號來記錄自創的音樂～

例一

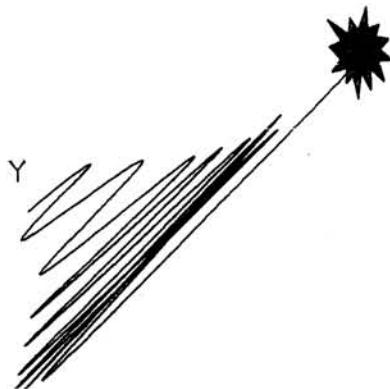


- 此圖表示大家不斷用嘴巴與舌頭發出英文字母 T (類似注音符號ㄊ) 的氣音，其中字母有大小寫和形狀之分，用來表示音量的大小，而上方 5sec. 則表示此聲音持續五秒鐘。

例二



- 此圖中漩渦記號表示聲音進行的方式，由小而大再變小，用以表示力度上的變化由漸強後漸弱，而第二組圖形又比第一組位置高，表示兩組間音高的相對位置。



- 圖中以母音 Y 做 S 型的聲音進行，漸寬的 S 路徑表示音域的拓展，越來越密集的線條表示速度上的漸快，持續到最後以爆破的聲音結束。