



一、主題名稱

志同稻禾。

二、課程說明

1.設計理念：

北上唸書已有一年的時間，期間因緣際會，兼了一個家庭、三個孩子的家教，這三個孩子自稱是土生土長的「城市」小孩，他們甚少機會碰觸真真切切、直接從土壤裡頭生長出來的作物。

有一次上課，我向他們炫耀「我在鄉下所教授的學生曾經與我騎著腳踏車從花生田裡呼嘯而過，中途還停了下來，為的是貪圖田地裡頭那幾顆遺漏的花生……」，前提當然是在校方的允許下。

三個小孩聽我意氣風發地訴說著往事，眼珠子幾乎快掉下來，接著便是一連串的抱怨——「我們學校根本不可能啦！……」，最後當然不忘央求我，他們也想去鄉下！然而這三個孩子的願望截至目前為止並未實現……。

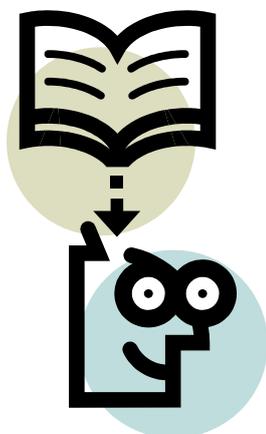
想著他們企盼的臉龐，是不是現在多半的孩子都和他們一樣，對我們的土壤、對我們的作物陌生不已？如果他們沒有機會接觸土地上的珍物，如何能珍惜我們所擁有的一切資源？如何能感念先人的披荊斬棘？

因此提供機會讓學生學習這塊土地上的一切是有必要的，以稻米為主題，主要是因為生活在這塊土地上的人們深切的仰賴著它，它除了餵養人們，同時也孕育著精神的傳承，就像那稻草人一樣，無怨無悔！

老實說，生的土豆並不怎麼好吃，但是那個下午，學生和我快活極了！

2.課程目標：

單元目標	具體目標
1.能知道美國一辛辛那提「豬」的故事。	1-1 能知道辛辛那提「豬」的歷史背景。 1-2 能知道「豬」對辛辛那提的意義。
2.能認識稻米。	2-1 能了解稻米的歷史。 2-2 能知道稻米對我們的意義。 2-3 能欣賞有關稻米的藝術品。 2-4 能體驗稻草的質感。
3.能知道稻草人。	3-1 能說出稻草人的淵源。 3-2 能欣賞並說明稻草人的造型。 3-3 能知道紮稻草人的比賽。 3-4 能了解稻草人對稻米的意義。
4.能閱讀繪本。	4-1 能閱讀繪本 <u>綠野仙蹤</u> 。 4-2 能說明稻草人在繪本中的角色及義含。
5.能製作稻草人。	5-1 能設計稻草人。 5-2 能掌握製作稻草人的基本技巧。 5-3 能裝飾稻草人。
6.能裝置稻草人。	6-1 能將稻草人裝置在校園中。
7.能欣賞作品。	7-1 能讚賞別人的稻草人作品。 7-2 能解說自己的作品。
8.能培養與別人共同分享、討論的習慣。	8-1 能培養與別人共同分享、討論的習慣。
9.能認識裝置藝術。	9-1 能知道裝置藝術的由來。 9-2 能了解裝置藝術的特徵。
10.能自我評量。	10-1 能自我評量。



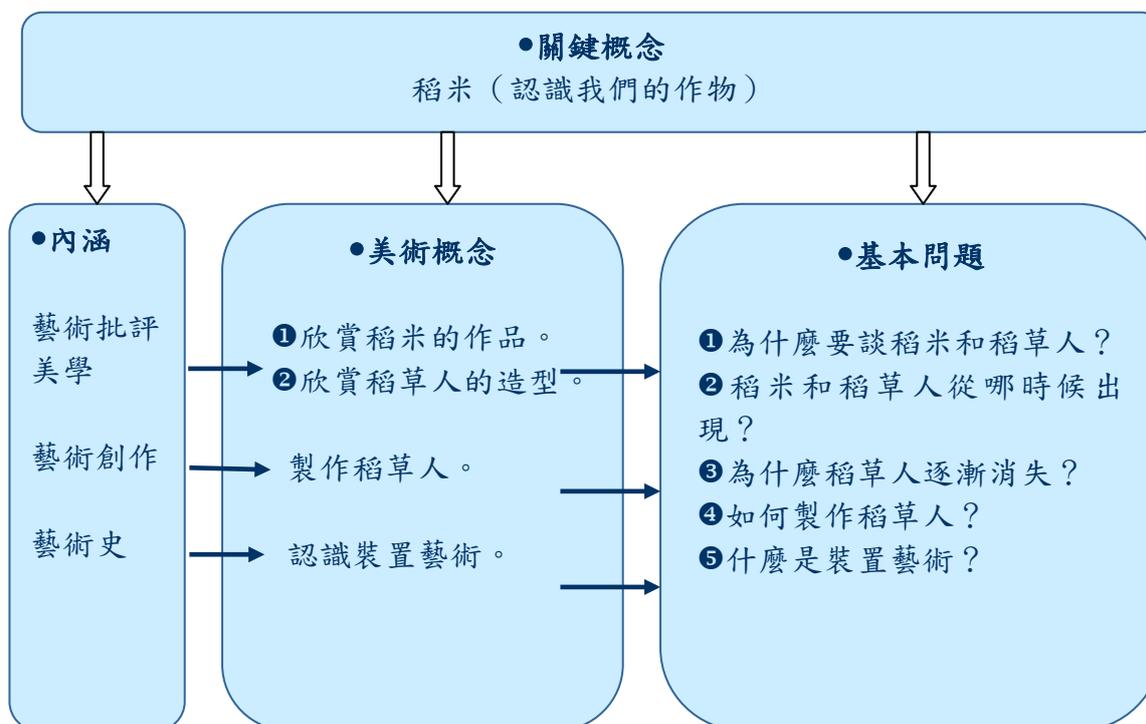
3.教學對象：六年級。

4.教學時數：本單元共 360 分鐘，分 9 節教學。

節次	分鐘	教學活動要點
1	40	採用簡報展示並介紹美國辛辛那提市區內「豬」的雕塑品。
2	25 15	1.學生分組報告關於稻米的藝術品(如水彩、油畫等)。 2.教師說明稻米在台灣的歷史及意義。
3	30 10	1.學生分組報告稻草人的淵源及造型。 2.教師採用簡報介紹台灣各地的稻草人比賽。
4	30 10	1.藉由繪本「綠野仙蹤」一書中的「稻草人」Hunk，討論稻草人對稻米的意義。 2.學生體驗並分享稻草的質感。
5	40	教師指導學生製作稻草人。
6	40	教師指導製作及裝飾學生稻草人。
7	40	在校園裡，各組選取地點並裝置稻草人。
8	30 10	1.作品欣賞。 2.學生分組互評。
9	30 10	1.教師介紹裝置藝術。 2.學生自評。

5.教學領域：以藝術為中心的統整課程。

6.課程架構：



三、教學內容

1.教材內容：

(1) 辛辛那提「豬」的故事－製作成「電腦簡報一」

❶ 背景：

在美國內戰之前，屠宰業是辛辛那提的主要產業，當時這裡曾滿街豬跑。至 1835 年，這裡已經成為全美最大的「豬肉店」，從這裡生產的火腿曾直接送到白宮享用。但至十九世紀五十年代後，先是由於鐵路新幹線的開通，後由於內戰的爆發，芝加哥最終取代了辛辛那提「全美最大豬肉店」的位置。

(轉載自東方體育日報,2003 年 8 月 14 日)



◀ 李孟緯攝於辛辛那提。

❷ 啟發：

所以，當芝加哥成功地以公牛形象設計自己的城市裝飾後，辛城居民極受啟發，想到他們的祖上與豬的密切關係，便決定以豬裝飾城市，在整個城區街頭「放養」了 300 頭神采飛揚的豬。

([http://www.xawb.com/big5/rbpaper/2004-01/13/content_107786 .htm](http://www.xawb.com/big5/rbpaper/2004-01/13/content_107786.htm))



◀ 左二圖，李孟緯攝於辛辛那提。

(2)「稻米」的歷史—製作成「電腦簡報二」

① 稻米的介紹：

稻米是屬於一種須要在非常溫暖及多水份的環境下生長的草本植物，一般可長到 2 至 6 英尺高，莖梗上生長著扁長型葉片及花卉，之後花卉即形成我們一般所知的稻穗。

在地球上有一半的人口以稻米為主食，尤其像亞洲國家更依賴稻米維生，食米是世上少有的一種不會引起過敏及不含Gluten的食物。

(<http://www.crystalgroup.biz/chinese/rice.htm>)

② 台灣稻米的由來：

人類栽培稻米歷史已有 5000 年以上，臺灣稻米為早期先民自大陸移入。

(<http://www.ckjh.cyc.edu.tw/b4-down.htm>)

③ 台灣稻米的角色轉變：

台灣光復以前，「米」是台灣最主要的農產品，它是整個農畜產品生產總值之中佔居第一，它在我們日常生活消費支出的比例也是最高的。而在台灣的勞動人口。更有 50% 以上是從事稻米的生產，可見「米」在過去的台灣社會，的確曾經風光一時。然而，由於社會的快速變遷，稻米不再是台灣最重要的農產品，以民國七十八年的農畜產品生產總值來看，米的生產總值已低於毛豬，而退居第二，近十年來，因受國民所得提高後，消費習慣改變的影響，國人的白米消費量已顯著減少，而對於蔬菜，水果以及肉類消費量則大幅增加。可見國人攝取的主食已朝向多元化發展，尤其是近兩、三年受到歐美速食餐業快速發展的影響，國人對麵粉、牛肉、鮮乳、奶粉、大豆油、糖類的消費量明顯增加，更使得米食消費量大不如前。

根據省農林廳統計，民國六十一年時，台灣地區每人每年吃掉 133 公斤的米，但到七十七年時已遞減為 74 公斤，顯然米食的地位已經動搖。記得三、四十年前，人們擔心的只是米的「量」夠不夠。曾幾何時，由於水稻品種的改良，栽培技術的精進，產量大增，但因米食消費減少，使得稻米發生嚴重滯銷。不可諱言，因為民生富裕，國民飲食習慣的改變，直接影響了國人的主食觀念，不再僅以米為主食。特別是在都市地區，出現了各式各樣的餐飲小吃。或是中西餐館，吸引了無數消費人口，卻也大大降低傳統米食的消費量，使得以年產量只有 180 萬公噸的米，供應兩千萬人口，竟然還有剩餘！

(台中區農推專訊 105 期,1990 年 8 月)

(3) 稻草人的淵源及比賽—製作成「電腦簡報三」

① 稻草人的淵源：

稻草是農村生產稻穀的剩餘價值，不僅可做草繩，還可製作稻草袋填裝肥料或編織稻草鞋；此外農夫也利用稻草紮成稻草人驅逐鳥類，防止鳥類啄食穀粒果實，以保護農作物。

② 稻草人舞春風：

一想到鄉村風光，很多人都會聯想到一片綠油油的稻田裡，站著人模人樣的稻草人，然而現在這種景象已經越來越難看到，只有嘉義的鄉間，還有部分

農民，靠著這種傳統的方式來趕麻雀，除了穿著花花綠綠的衣服的稻草人，還有丟石頭，放鞭炮，各種方法紛紛出籠。

看看是誰站在老農民的面前，仔細一瞧，居然不是真人，而是一具稻草人。各式各樣穿著光鮮亮麗的稻草人，站在稻田裡比炫比漂亮，成為農村特有的景觀。沈伯伯說，做稻草人一點都不難，只要把一大捆的稻草綁成一束，綁出手腳做成一個大字型，再穿上褲子和外套，最後戴上斗笠就大公告成了，您看是不是很像呢？

麻雀越來越聰明，光是用稻草人，一下子就被識破了，所以農民還在田裡拉起警戒線，綁上五顏六色的布條來嚇麻雀，繽紛的布條在風中飛舞，雖然不一定嚇得走麻雀，卻成為農村特殊的景緻。

(http://www.tvbs.com.tw/news/news_list.asp)

③ 稻草人創意賽：

在國中生的心目中，傳統的稻草人似乎太善良了！今天在台南的一場稻草人創意比賽中，就有國中生就把稻草人打扮成魔鬼，說這樣才能把鳥給嚇跑，有的稻草人則化身為學生、淑女，甚至連真人都登場。

穿上了美麗的長裙，它是淑女稻草人；換上的制服，也有另一翻風味，學生們繳盡腦汁，為的，就是展現自己的創意，像這個魔鬼造型的，夠酷吧！學生：「從前稻草人比較善良，帶著面具來嚇鳥。」

為了幫農民趕走偷吃稻穀的鳥兒，學生們還在稻草人手上綁上可以叮噹響的罐子。學生：「風吹來，手臂沒有脊椎，會搖，瓶子會振動，鳥容易嚇走。」最特別的，就屬這個由學務主任親自上場扮演的稻草人，到底被綁的感覺如何呢？長榮中學學務主任蔡振益：「稻草人應該是沒有感覺被綁的，因為不能有聲音，不過，能跟學生互外教學，讓他們用我身體做模型，把稻草裝扮在我身上，有較好的體驗，是一件美好的事。」學生：「爽！」記者：「有報復的心理？」學生：「有一點！」

你看看，師生們就這樣玩成一片，體驗到傳統農民的辛勞之外，也拾獲不少額外的創意與樂趣。

(http://www.tvbs.com.tw/news/news_list.asp)

④ 稻草人創意賽的意義：

稻草人矗立在稻田的景觀已不易見到，舉辦稻草人製作比賽，也就是要利用傳統紮稻草人的技術，加以美化，更改造型，使稻田裡稻草人的景觀不致失傳，一方面也喚起我們的下一代能夠重新正視我們過去所引以維生的重要經濟產物—稻米。

(<http://wantan.tacocity.com.tw/wantan/act/act25.htm>)

(4) 綠野仙蹤「稻草人」一角—教師採用繪本說故事

① 綠野仙蹤故事簡介：

一場突如其來的龍捲風將桃樂絲與她的愛犬嘟嘟吹上天際，而後又降落在一個不知名的所在。在那兒，小夢奇津人稱桃樂絲為偉大的女魔法師，她卻一心只想回到自己的家鄉堪薩斯去，因為家中疼愛桃樂絲的叔叔和嬸嬸正期待她的歸去。桃樂絲一心想要找到歐茲王國的大魔法師，因為只有歐茲大王才能幫

助她回到家鄉；於是她沿著黃磚路展開冒險的旅程，前往探訪晶瑩璀璨的翡翠城！

在尋訪的路程中，她遇上了沒有頭腦的稻草人，尋找一顆愛心的錫樵夫，以及一隻膽小懦弱的獅子，他們決定共同結伴而行。最後，他們終於到達了魔王的城堡，但奇怪的是，一切的發展卻與原本想像的不一樣……

(5) 裝置藝術－製作成「電腦簡報四」

① 裝置藝術的由來：

美國藝術評論家胡.大衛斯 (hugh.M.Davies) 認為裝置藝術能追溯到原始人法國拉斯科 (Lascaux) 地洞窟繪畫，裝置藝術是人類古老文化傳統在當代藝術中的遙遠的回聲。因此，各種宗教廟宇和教堂，也可以說是裝置藝術的前身。

英國批評家尼古拉.德.奧利維拉 (Nicolas de oliveira) 的專著《裝置藝術》，把裝置藝術的鼻祖追溯到 19 世紀末一位法國郵差身上，他用水泥、石頭和貝殼，花了二十幾年業餘時間，獨自一人修建了造型怪異的《理想宮殿》。

② 裝置藝術的特徵：

什麼是裝置藝術？裝置藝術的特徵如下：

- 裝置藝術指「場所」是作品的一個元素。
- 裝置藝術是一個能使觀眾置身其中的「環境」。
- 裝置藝術是藝術家根據特定展覽場所的時、空間特性結合藝術家創作思維的整體藝術。
- 裝置藝術的整體性要求對應獨立的空間，在視覺、聽覺等方面，不受其他作品的影響和打擾。
- 觀眾介入和參與是裝置藝術不可分割的一部分。
- 裝置藝術創造環境用來包容觀眾、迫使觀眾在界定的空間內由被動觀賞轉換成主動感受，甚至其它的感官：包括視覺、聽覺、觸覺、嗅覺或味覺…等。
- 裝置藝術是一種開放的藝術，它自由地綜合使用繪畫、雕塑、建築、音樂、戲劇、詩歌、散文、電影、電視、錄音、錄影、攝影、詩歌等任何能夠使用的手段。
- 一般說來，裝置藝術是不供收藏的藝術。
- 裝置藝術的作品是可變的藝術，可以在展覽期間改變組合，或異地展覽時增減或重新組合。

(<http://www.ylib.com/class/topic3/show2.asp>)



劉育明「圖·像計畫」，以繁複的各式網點重新建構，用海報帆布、傳單，去呈現墾丁歡樂樣貌。

2. 作品示例：



「千禧女郎」是復興國小李淑芬老師的作品。



屏東縣萬丹鄉李菊芬紮「勇士與神鷹」為本次比賽最傑出的作品。

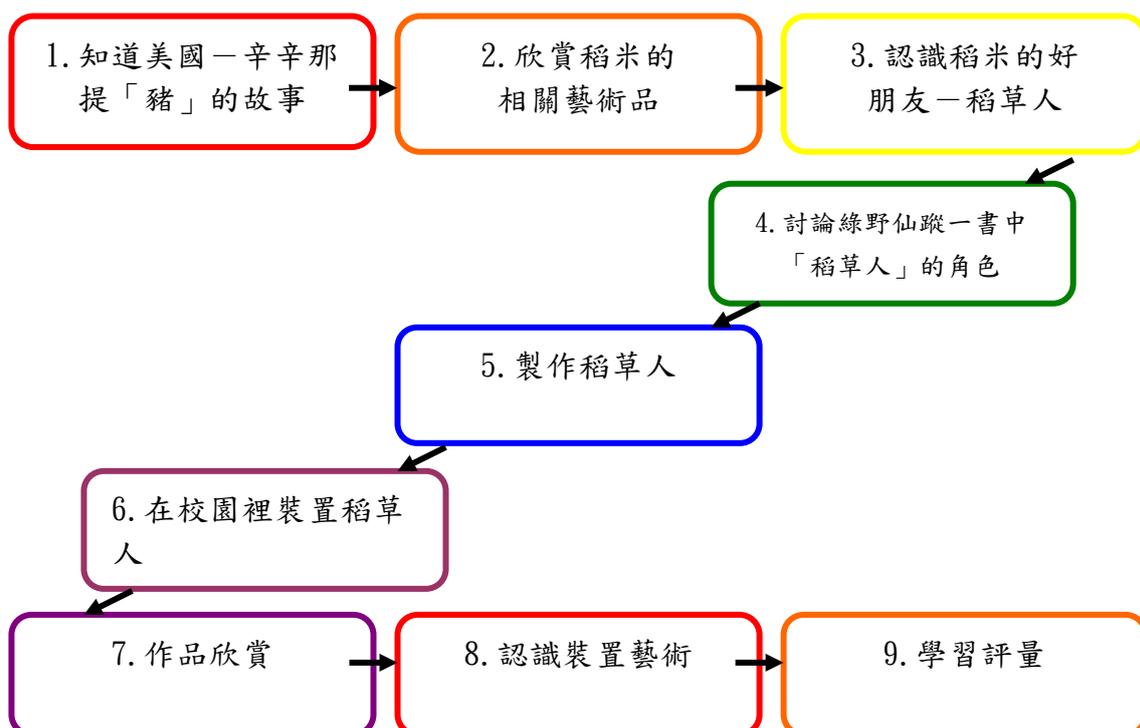
3. 教學過程：

(1) 教法提要

本教案所採取的教學策略有：

- ①班級講授：教師須採用簡報向學生說明學習內容。
- ②自調式學習：學生須藉由學習單自動參與學習。
- ③師生活動：教師須提供學生討論的時間並且搭配學生小組方式解決開放性問題。

(2) 學習過程 (依節次排序)



(3) 教學活動

(一) 準備活動				
具體目標	教學活動	時間	教學資源	學習評量
	1.課前佈置與本單元有關的稻米藝術品及稻草人的圖片。 2.學生事先閱讀繪本「綠野仙蹤」。			

(二) 發展活動				
具體目標	教學活動	時間	教學資源	學習評量
	第一節			
	1.教師採用簡報展示並介紹美國辛辛那提市區內「豬」的雕塑品。	10分	電腦簡報 (一)	
1-1 1-2	2.教師引導學生說出「豬」對辛辛那提的意義，提示： (1)「豬」有何作用？ (2)為什麼這個城市四處都有「豬」的雕塑品？	20分		能說出「豬」對辛辛那提的意義。
	3.教師引導學生分析並歸納出具有類似意義的作物—稻米，提示： (1)我們有什麼作物可以讓我們製作藝術品來紀念？ (2)稻米的藝術品，有哪些題材？	10分		能分析並歸納出具有類似意義的作物—稻米。
	第二節			
2-3 8-1	1.學生分組報告關於稻米的藝術品(媒材不限，如水彩、油畫均可)。報告重點如下： (1)作者是誰。 (2)表現的媒材。 (3)表現的內容。 (4)選取的理由。	20分	附錄一： 學習單	學生分組報告關於稻米的藝術品。

具體目標	教學活動	時間	教學資源	學習評量
	2.教師歸納重點，並將各組表現作簡短講評。	5分		
2-1 2-2	3.教師以簡報說明稻米在台灣 的歷史及意義，簡報重點： (1) 稻米的介紹。 (2) 稻米的簡史。 (3) 稻米對我們的意義。	10分	電腦簡報 (二)	能專心地聆聽簡報說明。
	4.教師提問：稻米是我們重要的 資產，除了食用，它本身亦可 製作成藝術品，猜猜看是什 麼？	5分		能回答教師問題。
第三節				
3-1 3-2 8-1	1.學生分組報告稻草人的淵源 及造型，報告重點： (1) 稻草人的淵源。 (2) 稻草人的作用。 (3) 說明並闡釋稻草人的造型 (至少三種)。	20分	附錄二： 「揭開 Hunk 的 身世之謎 」學習單	學生分組報告稻草人的淵源及造型。
	2.教師歸納重點，並將各組表現作簡短講評。	5分		
3-3	3.教師採用簡報介紹各地稻草 人比賽的佳作。 (1) 國內：屏東、台東、嘉義 等地。 (2) 國外：比利時、法國等地。	10分	電腦簡報 (三) 網路資源	能專心地聆聽簡報說明。
3-4	4.教師歸納重點：稻草人造型多 變外，除可當成藝術品欣賞 外，它最主要的功能則在於保 護稻穗，使我們得以享用美好 的食物。	5分		

具體目標	教學活動	時間	教學資源	學習評量
	❧ 第四節 ❧			
4-1	1. 教師藉由繪本將「綠野仙蹤」的故事再簡略闡述。	10 分	綠野仙蹤繪本	能專心地聆聽教師說故事。
4-2	2. 教師提問： (1) 稻草人 Hunk 有何特質？ (2) 如果你是農夫，你會用稻草人 Hunk 來保護你田地裏的作物嗎？為什麼？ (3) 高科技發達，因此可以彌補稻草人 Hunk 所缺少的部份，如果是你，你會選取什麼配備來增加稻草人 Hunk 的能力以保護稻穗？ (4) 眼見稻田銳減，高科技產業逐漸替代了農田，如果你是稻草人 Hunk，你有什麼話要對人類說？ (5) 如果有一天，稻草人 Hunk 被高科技打敗了，也因此失業了，你覺得它適合什麼工作？	15 分	附錄三：「如果我 是 Hunk」 學習單	能參與討論。
2-4	3. 教師發給學生一根稻草，學生用手體驗並分享稻草的質感。	10 分	稻草	能發表體驗。
5-1 8-1	4. 教師指導學生設計稻草人。	5 分	附錄四：「稻草人七十二變」學習單	
	❧ 第五節 ❧			
5-2	1. 教師指導學生製作稻草人。 (1) 材料：稻草、鐵絲、尼龍繩、木材骨架。 (2) 步驟： ① 選取適量稻草，將稻草整理整齊、擺直，在稻草 1/5-1/6 處紮緊尼龍繩，做成頭部。 ② 分別於頭部左右側，拮取適量稻草，以尼龍繩網綁，做出雙手。	35 分		能團隊合作參與作品製作。

具體目標	教學活動	時間	教學資源	教學評量
5-3	<p>③稻草 1/2 處，紮上尼龍繩，做出腰部。</p> <p>④腰部以下，分成兩等分，分別以尼龍繩細綁，做出雙腳。</p> <p>⑤完成稻草人粗略的體型。</p> <p>⑥學生可利用鐵絲纏住稻草人的各個肢體，做出肢體變化。</p> <p>⑦最後以木材骨架插入身體軀幹內即可。</p> <p>2.整理教室，使教室恢復原來樣貌。</p>	5 分		能一起整理教室。
	❧ 第六節 ❧			
	<p>1.教師指導學生製作及裝飾稻草人。</p> <p>(1) 裝飾材料：舊衣、舊褲、舊帽、其他.....</p> <p>(2) 裝飾重點：</p> <p>①各組依主題進行裝飾，如印地安人、台灣原住民等。</p> <p>②可裝置第四節所討論的產品，如感應器等。</p> <p>2. 教師宣佈：各組請在校園內選取一個角落，下一次上課將進行稻草人作品裝置。</p>	30 分		能團隊合作參與作品製作。
	<p>3.學生填寫檢核表。</p>	5 分	附錄七： 「稻草人製作過程」檢核表	能一起整理教室。
	<p>4.整理教室，使教室恢復原來樣貌。</p>	5 分		
❧ 第七節 ❧				
<p>1.小組製作作品說明版，內容有：</p> <p>(1) 主題。</p> <p>(2) 作品的精神。</p> <p>(3) 製作群。</p>	15 分		能團隊合作。	

教學目標	教學活動	時間	教學資源	教學評量
6-1	2.教師帶領學生到校園內裝置稻草人，裝置重點： (1) 作品與整體環境的搭配。 (2) 說明版的設置。	25 分		能團隊合作參與裝置。

(三) 綜合活動				
具體目標	教學活動	時間	教學資源	學習評量
∞ 第八節 ∞				
7-2	1.作品欣賞，各組需派組員在該組解說，解說重點： (1) 稻草人的設計 (2) 稻草人的精神 (3) 稻草人的整體裝置。	25 分		能說明自己的作品。
10-1	2.學生分組互評，填寫稻草人作品評量表。	5 分	附錄五： 「稻草人作品」評量表	能發表優點。
7-1	3.發表各組作品優點。	10 分		
∞ 第九節 ∞				
9-1 9-2	1.教師用簡報介紹裝置藝術，重點如下： (1) 裝置藝術的作品介紹。 (2) 裝置藝術的作品淵源。 (3) 裝置藝術的作品特質。	30 分	電腦簡報 (四)	能專心聆聽教師講課。
10-1	2.學生自評，填寫認知、態度檢核表。	10 分	1.附錄六：「志同稻禾認知」檢核表 2.附錄八：「志同稻禾」態度檢核表	

四、教學評鑑

此評量分三層面 1.認知層面 2.情意層面 3.技能層面：

1. **認知層面**：以認知檢核表、學習單進行評量。
2. **情意層面**：以態度測量為主。
3. **技能層面**：作品評量、製作過程檢核表兼重。

五、參考資料

1. 參考書目

陳朝平，黃壬來（1995）：國小美勞科教材教法。台北市：五南。
Walker, S. (2001) . Big idea and artmaking. Teaching meaning in artmaking.,D
Avis Publication.

2. 期刊

台中區農推專訊 105 期,1990 年 8 月。
東方體育日報,2003 年 8 月 14 日。

3. 網路資源

[http://www.xawb.com/big5/rbpaper/2004-01/13/content_107786 .htm](http://www.xawb.com/big5/rbpaper/2004-01/13/content_107786.htm)
<http://www.crystalgroup.biz/chinese/rice.htm>
<http://www.ckjh.cyc.edu.tw/b4-down.htm>
http://www.tvbs.com.tw/news/news_list.asp
http://www.tvbs.com.tw/news/news_list.asp
<http://wantan.tacocity.com.tw/wantan/act/act25.htm>
<http://www.ylib.com/class/topic3/show2.asp>