

(教學方案主題)

教案格式

領域/科目	藝術領域 / 視覺藝術		設計者	洪淑玲、沈啓箴、林育詩	
實施年級	七年級		總節次	共 <u>15</u> 節， <u>14</u> 週 (微旅行為2節連排)	
單元名稱	艋舺藝遊趣				
「艋舺藝遊趣」是本校國七上學期彈性課程「艋舺映像」的大單元，其中包含兩個子單元：「話說艋舺」與「艋舺終點遊戲」。為了實踐十二年國民基本教育中「自發、互動、共好」的課程理念，並結合本校培養「會讀書、有教養、貢獻社會」的學生圖像，因此本課程希望讓學生透過各種體驗活動，包括艋舺微旅行的實地參訪與社區導覽，從自我認識開始，逐步走出校園，進入社區。學生在了解社區環境的基礎上，設計規劃出以艋舺為主題的終點遊戲，藉此培養對艋舺在地文化的認同與熱愛。					
設計依據					
學習重點	學習表現	視 1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。 視 3-IV-2 能規劃或報導藝術活動，展現對自然環境與社會議題的關懷。	核心素養	藝-J-A3 嘗試規劃與執行藝術活動，因應情境需求發揮創意。 藝-J-B1 應用藝術符號，以表達觀點與風格。 藝-J-C2 透過藝術實踐，建立利他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調的能力。	
	學習內容	視 P-IV-2 展覽策劃與執行。 視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。		呼應之數位素養 ☐ 數位安全、法規、倫理。 ☐ 數位技能與資料處理。 ☐ 數位溝通、合作與問題解決。 ☒ 數位內容視讀與創作。 (請參考數位教學指引3.0版)	
議題融入	實質內涵	多 J5 了解及尊重不同文化的習俗與禁忌。			
	所融入之學習重點	我族文化的認同：讓學生透過了解艋舺在地特色文化學習，進而轉化成為導覽艋舺微旅行的內容，與終點遊戲的設計素材。			
與其他領域/科目的連結		社會領域/歷史科。 學生學習臺灣歷史課程-經濟與社會，建構相關知識連結。			
教材來源		終點遊戲設計原則、平面構成設計、艋舺歷史文史資料。			
教學設備/資源		資訊設備、音訊播放器、電腦、平板、手機或相機、導覽機。			
學習目標					
一. 話說艋舺					
1. (藝-J-A3) 能蒐集艋舺文史資料，覺察與說明艋舺地區新舊文化，並能將自身的生活經驗與在地連結，分析整理「艋舺微旅行」的景點特色。(視 3-IV-2、視 P-IV-2)					
2. (藝-J-C2)學生能依據個人特質與興趣做任務分工，以圖、文、攝影方式，做「艋舺微旅行」的景點介紹。					

二. 艋舺終點地圖 3. (藝-J-B1)能理解視覺符號的意義並使用多元媒材與技法，傳達訊息表現小組的觀點，以小組合作方式創作「終點遊戲」的作品。(視 1-IV-1、視 E-IV-1) 4. (藝-J-C2)小組能分享「終點遊戲」製作與呈現的特色、問題與解決對策，以及家鄉人文景物的美好。(視 3-IV-2、視 P-IV-2)		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
第一單元--話說艋舺 第1~2課--我與心智圖 1. 介紹心智圖基本概念 A. 心智圖製作程序。 B. 讓心智圖效果更好的小技巧。 2. 心智圖練習1：我與心智圖 說明學校所在的萬華區，古地名為艋舺。請學生以我在艋舺劇院(戲院)經驗做聯想，繪製心智圖。 3. 回家作業：將課堂完成的心智圖，帶回家與家人討論下列2個問題後，重新調整心智圖內容，並記錄自己與家人的艋舺劇院的經驗。 A. 回家和家人聊一聊在艋舺的劇場(戲院)回憶? B. 寫出你或家人印象最深刻的一次艋舺的劇院(戲院)經驗?(可從人、事、時、地、物、感動…等說明) 4. 便利貼貼：將和家人的劇場經驗寫在便利貼上，全班將便利貼貼在白板上，並請同學上台分享我在艋舺的劇場(戲院)的經驗。	100'	(說明：本校為完全中學，每節課50分鐘) 評量： 1. 心智圖：能依心智圖的製作要點與運用製作小技巧完成個人心智圖。 2. 回家作業：能討論並記錄自己與家人在艋舺的戲院(劇場)經驗。
第3~4節--艋舺傳奇：人文與風土 1. 發問：為什麼艋舺會成為重要的商業中心？艋舺的歷史發展與當地的文化有什麼關聯？艋舺地區的特色建築和宗教信仰如何影響當地人的生活？ 2. 影片欣賞：播放影片：「1.【故事·臺北】第一話 -『艋舺傳奇』」， 3. 分享與總結：分享觀後想法，並總結前面的提問。 4. 教師說明各班的艋舺微旅行的路線與景點。 5. 分配各組負責的介紹景點。 6. 每人使用平板搜尋景點位置與特色，並將資料連結上傳到 Padlet，做資料分享。 7. 小組將搜尋到的景點特色整理繪製成心智圖。	100'	評量： 1. 資料蒐集：個人能運用平板搜集相關資料，並能上傳到 Padlet。 2. 心智圖：小組能將蒐集到的資料，依心智圖的製作要點與運用製作小技巧完成景點特色心智圖。
第5~6節--艋舺微旅行行前工作 1. 小組工作分配：依行前與微旅行不同	100'	評量： 1. 手板：能依據心智圖內容與上台分享的

階段做工作分配。 A. 行前階段：製作手板、擬導覽介紹稿。 B. 微旅行階段：拍照記錄、景點導覽。 2. 組員依據工作分配，合作完成導覽所需的手板與介紹稿。 3. 上台練習介紹稿，確認手板效果後做修正。 4. 黏貼「微旅行通知單」於聯絡本上，以告知導師與家長，並提醒學生注意事項與需攜帶的物品。 第7~8節--艋舺微旅行（以兩節共排方式施行） 1. 15:00學生於校內哲學之道集合，各班步行環河南路、大理街、艋舺大道三條路線。 2. 教師以導覽機介紹沿途的人文風土。 3. 各組到各定點後做該定點現場導覽。 4. 返校後填寫學習單，並享用教師特別準備的在地美食（例：學生家長販賣的旗魚串）。	100'	重點繪製手板，幫助聆聽者更清楚掌握導覽者的說明要點。 2. 介紹稿：能清楚介紹景點的歷史與建築等特色。 3. 導覽練習：小組能搭配手板，上台分享景點歷史與建築等特色。 評量： 1. 行為表現：學生能依規定準時集合，並遵守行進時與各景點的相關規定。 2. 活動記錄：學生能運用手機沿途作活動記錄，並將照片分享到雲端。 3. 景點導覽：小組能在社區清晰分享景點歷史與建築等特色。 4. 「艋舺微旅行學習單」：小組返校後，一邊吃著在地美食，一邊討論微旅行的心得，一起完成學習單。
第二單元--艋舺終點遊戲 第1節--分享與延續 1. 分享與回饋：各組先於組內分享與回饋上次「微旅行的心得」後，各組再推派代表上台分享小組的心得。 2. 體驗終點遊戲：每一組分配1套學姊長的「終點遊戲地圖」做遊戲體驗。（也可找其他終點遊戲的桌遊做體驗） 3. 遊戲後心得分享：小組討論此套遊戲「遊戲特點、可學習的內容、可改善的部分」三個面向作討論，並派代表上台分享。	50'	評量：心得分享 小組能就遊戲的「遊戲特點、可學習的內容、可改善的部分」三個面向提出自己的看法，並能派代表上台分享。
第2節-設計「艋舺終點遊戲」 1. 教師介紹終點遊戲的遊戲方法，分析遊戲路徑。 2. 教師說明「艋舺終點遊戲」的設計要求。本遊戲以終點遊戲為架構，結合「大富翁遊戲」中「機會」與「命運」的卡牌設計，以增加「艋舺終點遊戲」的遊戲變化與趣味。 3. 學生依據設計要求，完成「遊戲地圖」與「卡牌題目」的設計，將其填寫於學習單。	50'	評量：學習單 小組依據「艋舺終點遊戲--製作學習單」說明，完成「地圖路徑」「圖格內容」與「卡牌題目」設計。 註： 1. 遊戲地圖路徑的設計須有30格以上，路徑方式可一直線、螺旋式等。並可搭配卡牌內容，增加前進與後退，回到起始點等設計，來增加遊戲的趣味性。 2. 卡牌題目的設計可依據艋舺宗教信仰、美食名產、藝術文創、觀光景點，結合學生日常生活等方向出題，題目20題以上。
第3~4節--製作「艋舺終點遊戲」 1. 製作：依據學習單的設計內容製作小	100'	評量：艋舺終點遊戲製作 1. 地圖：依據學習單設計，在4K圖紙上繪

組的「艋舺終點遊戲」的地圖與卡牌。 2. 準備代表物：為下週試玩做準備，每組依組員人數準備同數量的遊戲者代表物。 第5~6節--試玩與修正「艋舺終點遊戲」 - 試玩：依小組座位順時鐘方向，幫忙試玩隔壁組所設計製作的終點遊戲。 - 分享與回饋：遊戲結束後，小組依據此套遊戲「遊戲特點、可學習的內容、可改善的部分」三個面向作討論，並記錄在小白板上，之後派代表上台分享。 - 修正：依據同學的回饋與自己的發現，修正自己小組的「終點遊戲」。 - 上裱版與擬定介紹稿：為下次跨班成果發表會做準備，每一小組將組員分為裱版組與報告組，各自完成負責的工作。 - 說明入座方式：公布發表會各班學生座位方式，以節省當天入座時間。並提醒最晚集合完畢的班級將負責會後空間整理，事先預應安排發表會會後整理工作準備。 - 發送邀請卡：書寫發表會邀請卡，並安排同學發送邀請卡給師長。 第7節--「艋舺終點遊戲」成果發表 成果發表會以3個班的班群方式施行，教師們需事前做場地規畫與學生作品展版的布置，並事前將展版作品翻拍成照片，方便學生上台發表時投影說明。 - 教師說明活動流程。 - 教師說明評分內容。 - 裱版--內容完整 - 標題名稱 - 終點遊戲地圖 - 卡牌 - 代表物 - 遊戲--表現創意&美感 - 報告--口語表達 - 說明投票方式 - 師長、學生每人2個圓點貼紙(各班不同顏色) - 師生將貼紙貼在計票單中各班投票區。 - 每個人的2票須投不同的組別。 - 各組代表報告：每組1分鐘，介紹小組「終點遊戲」特色與心得。 - 終點遊戲票選時間：計時3分鐘，在	100' 50'	製30格以上的終點遊戲路徑，版面上須包含遊戲名稱，卡牌放置的位置。 - 卡牌：卡牌分「機會」與「命運」兩類，每類10張，名稱可更換。每張卡牌正面需統一，背面須依卡牌題目內容做圖文設計。 - 代表物：每組依組員人數準備同數量的遊戲者代表物。代表物可選擇尺寸較迷你的各色小公仔、鈕扣，或自製代表物。 - 骰子：教師準備每組1個骰子，供遊戲使用。 評量： - 遊戲後回饋：小組能於遊戲後提出此套遊戲「遊戲特點、可學習的內容、可改善的部分」3個部分的心得，提供他組與本組終點遊戲修正參考。 - 作品裱板：小組繪製裱版表頭(包含：遊戲名稱、班級、組別、座號與姓名)。並將表頭、地圖、卡牌、代表物黏貼於黑色塑膠瓦楞板上，作為下次成果發表用。 - 作品介紹：能說明遊戲作品的特色，書寫在「介紹稿學習單」上，並能清楚用口語表達。 評量：自評與他評 教師與各班學生每人分別拿不同的顏色貼紙。依據裱版、遊戲、報告3個部分作評量，每人將2張貼紙黏貼於得分最高的2組作品的計票單上。 註：教師與各班拿不同顏色的貼紙，透過貼紙的色彩，方便了解每組得票中教師與各班在該組的得票數。 上台回饋與分享 請得獎者或台下同學分享感言，了解活動施行的整體成效。
--	------------------------	---

樂音下，讓師生起身觀賞張貼在四周的作品展版，之後選擇2組作品，並在作品下方計票單上貼上貼紙。樂音停止，師生回到各自座位上。 6. 師長致詞&計分：利用師長致詞時段做成績統計。 7. 公布成績與頒獎：依據投票點數，頒獎最多點數前3組為「最佳終點遊戲獎」。 8. 回饋與分享：請得獎者或台下同學分享感言。 9. 場地整理：請發表會最晚集合完畢的班級留下來整理場地。		
教學省思： 1. 第一單元「話說艋舺」透過體驗活動、艋舺微旅行的實地參訪，引導學生走出校園，深入社區進行導覽。學生突破羞怯，勇敢站上街頭介紹當地歷史與文化，社區居民不時駐足聆聽並提出問題，形成一幅溫馨美好的互動畫面。 2. 第二單元「艋舺終點遊戲」延續微旅行的經驗，將學生的生活體驗與蒐集到的艋舺在地特色，如宗教、文化、美食和景點，巧妙融合設計成遊戲中的卡牌內容。讓遊戲與日常生活更加緊密結合，並增添了趣味與笑料。 3. 「艋舺終點遊戲」從學長姊們設計的遊戲體驗開始，學生逐步學習如何自己設計遊戲，並在班級內進行試玩與調整。過程中，學生從「遊戲特色、可學習的內容、需要改進的部分」三個方面不斷檢討與修正。完成的終點遊戲作品，不僅可供小學到校體驗，還能作為校際交流的資源，成為學校推廣在地文化的寶貴資產。		
參考資料：（若有請列出）若有參考資料請列出。 1. 【故事·臺北】第一話 - 『艋舺傳奇』 https://www.youtube.com/watch?v=R_QzFdQp4_4 2. 桌遊：萬華大富翁 https://playing.ltn.com.tw/article/8409		
附錄：列出與此教案有關之補充說明，包含學習單、影片、簡報、評量規準等。 附錄1. 「艋舺微旅行--導覽員介紹稿學習單」 附錄2. 「艋舺微旅行學習單」 附錄3. 「艋舺終點遊戲--製作學習單」 附錄4. 「艋舺終點地圖--介紹稿學習單」 附錄5. 「艋舺終點遊戲--評量規準」 附錄6. 「艋舺藝遊趣--簡報」		