

## 一、 課程名稱

# 女媧補天

## 二、 課程理念

學校教育必需將教室延伸到整個社區以助於開擴學生的視野(陳勝三，2000)。對於藝術教育而言亦是如此，必須走出校園，積極推動社區參與，並有效地應用社區的資源，探索構成社區環境的元素來增加活動內容的豐富性與多元性，以增進學生的學習經驗(陳箐繡，2000；廖敦如，2005)。

此次課程研發採用徐秀菊(2003)所提出之 IC 方案課程設計模式，首先尋找課程主題並針對主題作深入探討，接著從主題延伸相關的概念，再從概念裡發展相關的教學活動設計。

課程方案規劃以一年的時間進行國小四年級的藝術與人文課程，而各單元中至少提供一個與社區相關的環境議題，供學生澄清環境之價值。本課程期以透過教學設計，將藝術與人文活動轉化為與社區生活結合的型態，藉著主題統整自然與科技領域、社會領域、資訊課程等，讓學生認識社區內的生活環境，瞭解社區的史地、文化和自然等資源，並藉由環境教育的融入，協助兒童對環境的認同。

## 三、 課程架構

### (一) 課程主題發展依據：

本課程的主題構思，主要是依據 Marche (1998)所提出關於社區取向藝術教育的內容來作為課程發展的依據，並以 IC 方案課程設計模式來組織課程內容。

Marche 認為社區取向藝術教育的內容可以歸納成以下三種：(1) 活用社區資源 (2) 學習社區知識 (3) 參與社區改造。根據 Marche 的觀點，學童生活所在的社區資源為教學的重要內容，所以社區的文化傳統、環境特色是引導學生進行教學的重心。教學者據此以任教地大福社區的環境特色為取材的方向，從課程中引導學生了解社區的特質、社區的資源與構思未來社區的形象，教學者從眾多的社區資源中加以篩選適宜本課程的資料，得如下表 3-1 所示：

表 3-1 「社區取向藝術教育」的內容與社區資源

「社區取向藝術教育」發展的內容	可應用於環境教育之社區資源
學習社區知識	女媧娘娘廟宇、海洋牽罟、魚蝦養殖等社區特有的文化現象
活用社區資源	社區廢棄物等議題的應用
參與社區改造	社區閒置空間的利用、龜山島的開發願景、海濱淨灘活動

依據上表資源特點，教學者決定將課程方案定為「我愛大福」，並依「社區取向藝術教育」的概念發展出三主題為：（1）、細說古今大福(學習社區知識)；（2）、寶貝大福資源(活用社區資源)；（3）、大福改造計畫(參與社區改造)。

## （二）課程設計內容#

在課程安排方面，教學者依各主題發展相關的教學活動設計，研定「細說古今大福」包含三個單元，分別為「社區講古」、「女媧補天」及「牽罟印象」；「寶貝大福資源」包含二個單元，分別為「我們的環境」及「廢物組曲」；「大福改造計畫」包含二個單元，分別為「過去與未來」及「現在進行式」。

以下將就 IC 方案課程設計模式之資料網、教材網、教學網，課程計畫表等來組織課程內容。

### (三) IC 課程設計模式

#### 1、資料網

教學者以社區為蒐集資料的核心，根據社區的概念依自然及人文兩方面擴散思考，產生教學可利用的元素，其結果如下圖 3-1

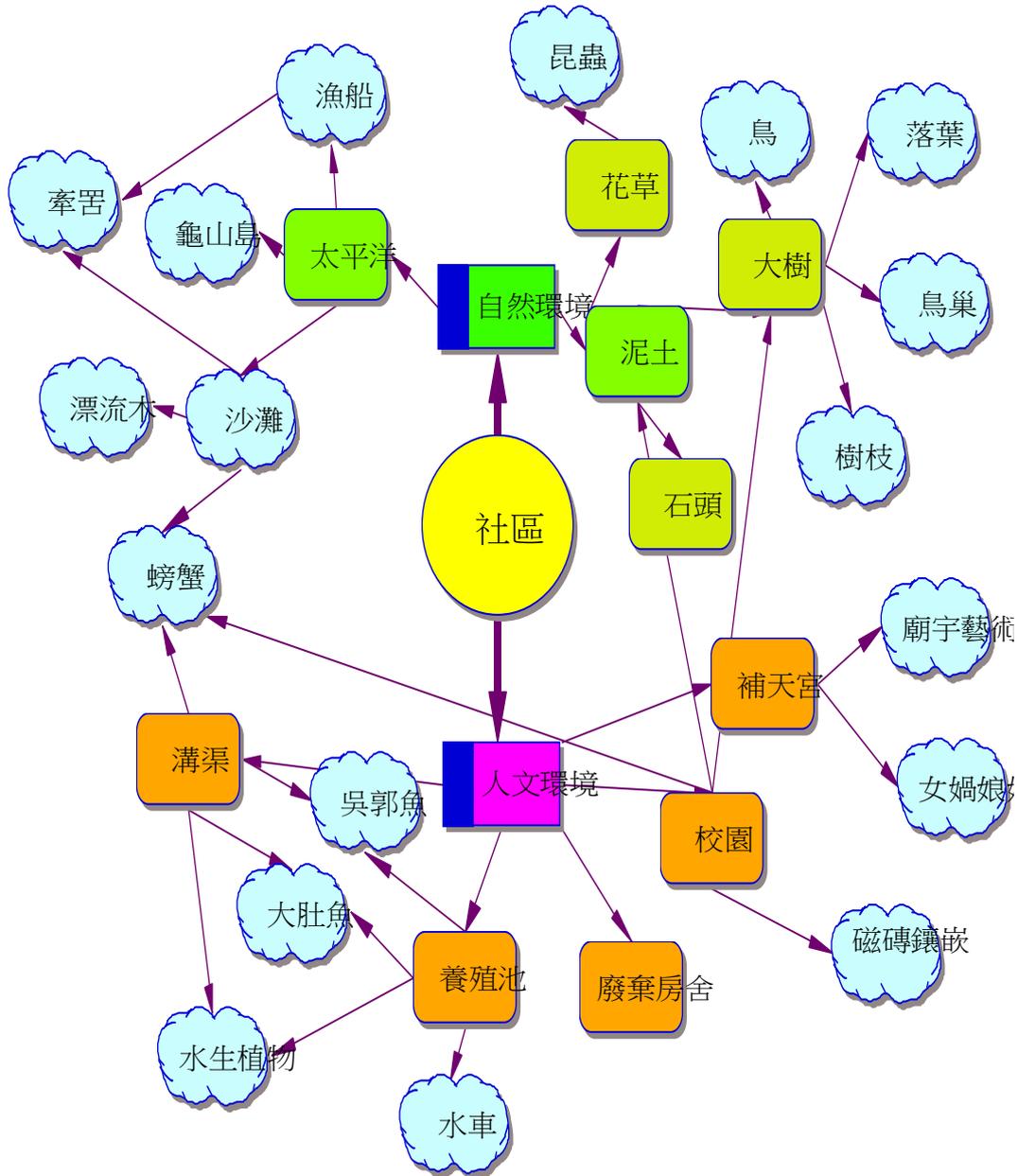


圖 3-1 學校社區環境資料網

## 2、教材網

教學者依研究之課程主題「我愛大福」，將社區可用之元素，變化不同教學方式來轉化成一道道的教材來，參圖 3-2

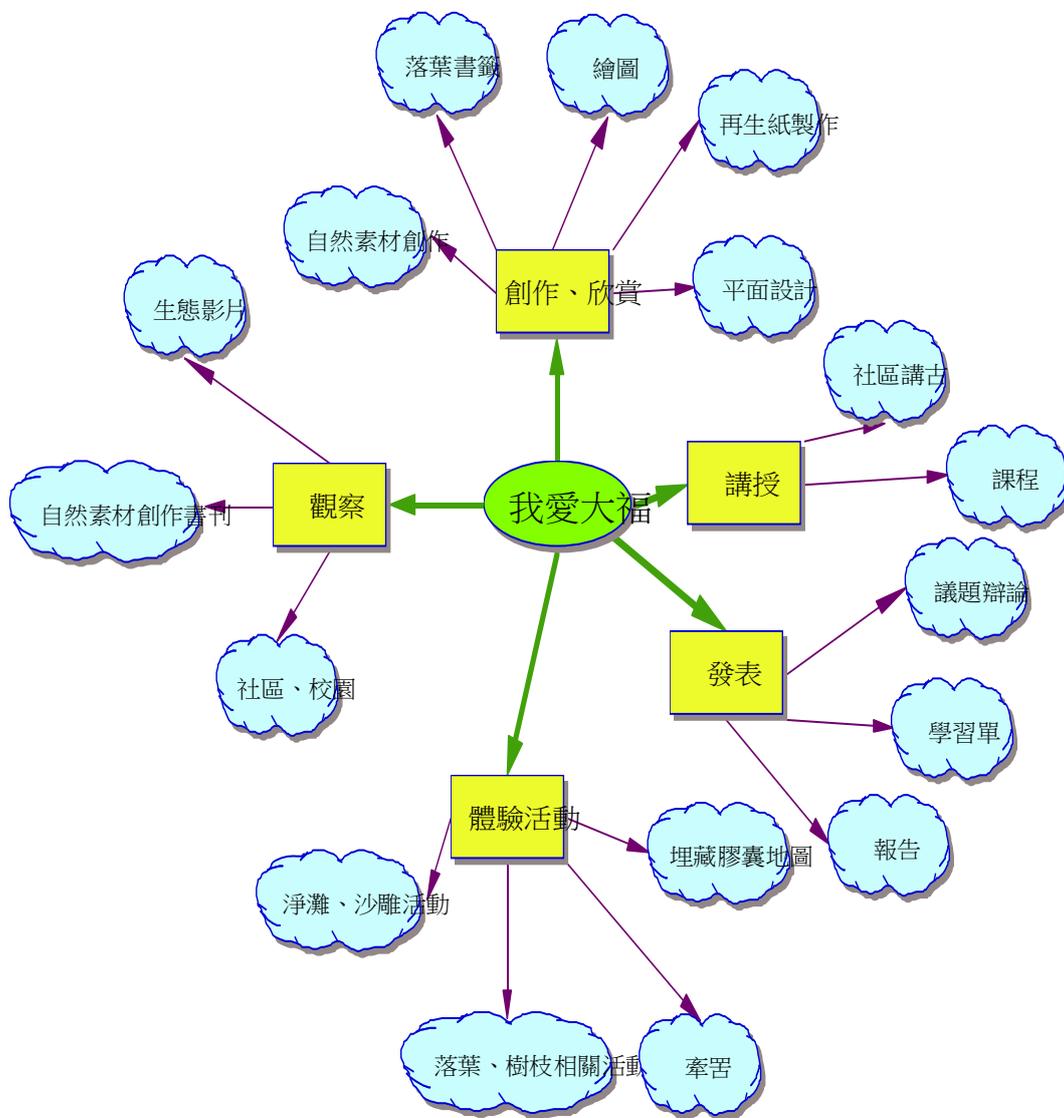


圖 3-2 「我愛大福」教材網

### 3、教學網

教學者依據社區取向之藝術教育發展內容，將教材依其順序或連結性重新組合，使課程更具系統性，參圖 3-3

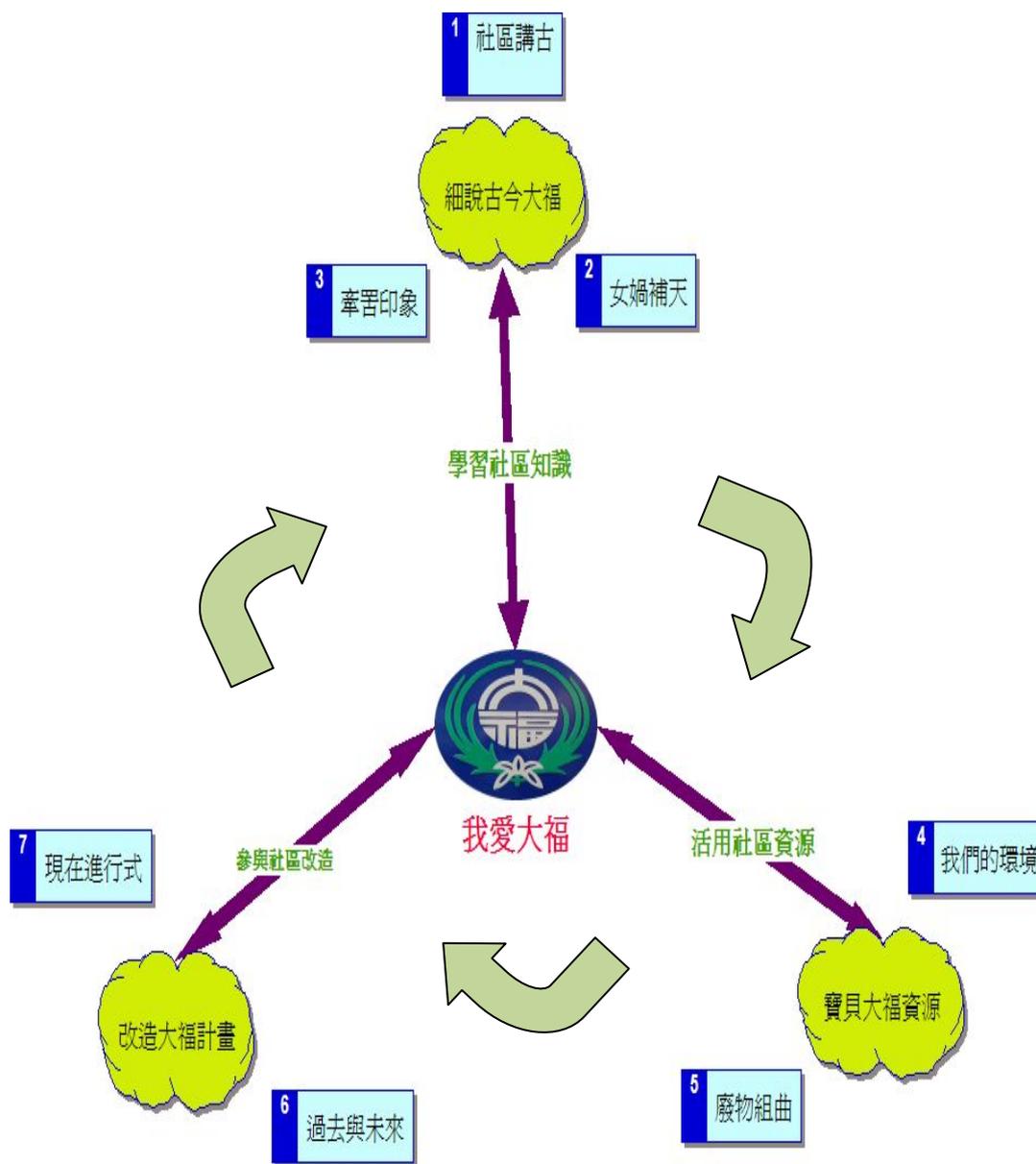


圖 3-3 「我愛大福」教學網

#### 4、IC 方案課程計畫表

教學者根據教學目標、教材網和教學網擬定課程架構，使主題、概念、學科或教學策作一組織性的安排，參表 3-2

表 3-2 部份「我愛大福」IC 方案課程計畫表

四年級主題：我愛大福				藝術與	環境
節數	單元名稱	主要內容	教學媒材	人文能力指標	議題指標
17	細說古今大福	1、透過退休老師口述，認識社區的歷史。 2、透過課程，瞭解社區的信仰中心～補天宮。 3、透過活動，體驗社區傳統的漁業方式。	投影機、筆記本電腦、學習單、瓦楞紙、圖畫紙、剪裁工具、著色用具、排球網、	1-2-2 1-2-3 1-2-4 1-2-5 2-2-6 2-2-7 2-2-8 3-2-10 3-2-11 3-2-12	1-2-1 1-2-2 2-2-1 3-2-2

組織完課程架構後，便進行教學設計的規劃，本課程考量篇幅因素，將以一、「細說古今大福」之「女媧補天」單元進行教學呈現。

## 四、學習內涵

### (一) 基本精神#

廟宇是社區的藝文中心，我們可以從廟宇中學習到神話、建築、裝飾等多元的知識。

本單元所要探查的廟宇為社區內的補天宮（女媧娘娘廟）。預期從女媧娘娘的傳說中，兒童可以一窺古代神話的奧妙；從補天宮的建築及裝飾裡，兒童可以獲得關於廟宇基本元素的知識；從剪黏的製作過程裡，學生可以瞭解傳統藝術的創作方式。

### (二) 統整領域#

#### 【語文學習領域】

養成良好的聆聽及發問態度，並能簡要歸納聆聽的內容，以圖或文字的方式完成學習單。

#### 【社會學習領域】

認識大福社區的主要歷史建築～補天宮，與及關於其在民俗上的特色。

#### 【綜合學習領域】

能對傳統廟宇活動所造成的環境議題提出改善的辦法。

### (三) 單元目標#

#### 「探索與表現」

1. 能憑想像力，創造自己的神話角色。
2. 能與同學合作，共同製作簡易剪黏。

#### 「審美與理解」

3. 能欣賞神話圖案創作之美
4. 能瞭解女媧補天的故事。

#### 「實踐與應用」

5. 能認識基本的廟宇建築、裝飾。
6. 參觀廟宇能遵守基本的禮節。

### (四) 融入議題#

#### 【環境覺知與敏感度】

1-2-1 覺知環境與個人身心健康的關係

## 五、 教學設計

### 壹、準備活動

#### 一、教師

資料部分：簡報檔、動畫 VCD、龍紋圖案、學習單

材料部分：泡棉、圖畫紙、紙板

行政部分：聯繫補天宮廟公、登記戶外教學

工具部分：投影機、筆電

#### 二、學生

材料部分：剪刀、鉛筆、著色用具、畫板、白膠

### 貳、發展活動

#### 【活動一：女媧傳說】

##### 一、引起動機：

教師提問學生是否聽過神話故事？

教師請學生說說看，神話角色的造型大概如何？

##### 二、神話角色認識及創作：

1. 教師以「神話世紀」投影片簡介各國神話角色的造型
2. 請學生創作屬於自己的神話角色。

##### 三、女媧之學習：

1. 教師詢問社區之補天宮祭拜的主神為何？
2. 教師發放「女媧補天」學習單說明書寫要點。

##### 投影片教學：

1. 教師以「女媧傳說」投影片介紹歷史上曾出現過之女媧形象。
2. 介紹補天宮（女媧娘娘廟）的資料供學生參考。
3. 教師播放女媧補天動畫影片，供學生觀賞。
4. 教師詢問學生女媧補天的故事，及其之所以讓後人崇拜的原因。
5. 學生書寫學習單

##### 四、綜合活動：

1. 學生完成神話角色作品。
2. 學生完成女媧補天學習單。

#### 【活動二：補天巡禮】

教師提問對於廟宇的印象是什麼？

教師發放並解釋「補天宮尋奇」學習單內容。

教師帶領學生步行至補天宮，並適時介紹廟宇的裝飾藝術。

##### 一、廟公講古：

1. 教師請廟公簡介補天宮歷史典故。

##### 二、廟宇巡禮：

1. 學生針對學習單內容，以小組為單位，在補天宮內尋找答案。

##### 三、綜合活動：

1. 學生完成學習單
2. 整理環境、教師帶領班級回學校

### 【活動三：神龍活現】

#### 一、引起動機：

教師提問補天宮裡剪黏創作是什麼？請學童回答。

#### 二、發展活動：

1. 教師以投影片介紹傳統剪黏方式，與及此次簡易剪黏創作之主題～龍。
2. 教師說明簡易剪黏之創作步驟
  - (1)、繪製龍形草稿
  - (2)、分工剪龍之鱗片
  - (3)、以白膠黏貼鱗片至草稿上
  - (4)、最後裝飾及命名
  - (5)、完成作品。
3. 學生分組操作，教師巡視並指導學生製作技巧。

#### 三、綜合活動：

- 1.完成小組龍形剪黏作品

#### 參、評量活動

學習單評量、作品評量

## 六、 教學歷程

本單元主要由三個課程活動所組成，包括：「女媧傳說」、「補天巡禮」、「神龍活現」。以下將各活動的歷程逐一呈現：

### (五) 女媧傳說#

#### 1、神話世紀教學及創作

教學者提問學生是否聽過神話故事？並請學生描述或至黑板畫出最喜愛的神話角色。接著以「神話世紀」簡報進行教學，介紹世界各國從古至今出現過的神話角色造型，並請學生提出自己的看法。

完成簡報後，要求學生至少要用兩種以上的物體組合來創作神話角色，並且以文字或口頭說明自己創造的角色所具有的能力。

#### 2、女媧多媒體教學

教學者進行女媧的認識教學。首先，教學者提問學生補天宮內祭拜的對象請學生回答（補天宮除祭拜女媧主神之外，另還有其他附屬的神祇）。

接下來發放「女媧補天」學習單給學生，並向學生說明答案會在投影片及動畫裡出現，請學生注意媒體的呈現內容。

##### (1) 投影片部分：

「女媧的形象」：教學者以「女媧傳說」投影片介紹歷史上曾出現過的女媧造型，包括最原始之人首蛇身的形象，以及最後女媧在神格化後完全人形的造型。

「女媧在大福」：介紹補天宮的資料供學生參考，讓學生知道，補天宮為全臺灣祭拜女媧最大及最有名的一處廟宇。

##### (2) 女媧動畫部分：

教學者播放「女媧補天」動畫供學生觀賞。待影片播放完畢，教學者提問學生影片中「女媧補天」的故事，及「女媧」為何讓後人崇拜的原因。之後，學生進行學習單的書寫。

### (六) 補天巡禮#

#### 1、廟宇的環境議題：

教學者先請學生使用眼睛、耳朵、鼻子的感覺，來發表對於廟宇的印象，並

讓學童以價值澄清的方式發表廟宇與環境的關係。

## 2、從學校至補天宮：

這次課程是要從學校步行至補天宮，並於補天宮內完成學習單。在發放並解釋完「補天宮尋奇」學習單內容後，教學者便將班級帶往補天宮。

從學校步行至補天宮差不多是五分鐘的路程，直到走進補天宮範圍，才隨機說明社會課本所提及廟宇的建築及裝飾，並請學生一一對照。

## 3、進入補天宮現場：

教學者先於廟埕前叮嚀學生進入公共場所的注意事項，之後帶學生進入廟內，聽取廟公介紹補天宮的歷史典故。

## 4、學習單時間：

聽完簡介，請學生開始進行廟宇的學習單，以小組為單位，在補天宮內尋找答案。教學者則是於廟內巡走，指導學生作答並注意學生的常規表現。

## 5、打道回校：

教學者給各小組 5 分鐘的時間，檢查是否有東西遺漏在廟裡，之後跟廟公道謝後，再步行回學校。

## （七） 神龍活現#

教學者提問學生，實地探查補天宮後，是否有發現到剪黏作品？對於補天宮印象最深刻的剪黏作品是什麼？請學生根據觀察所得回答問題。

教學者以投影片介紹傳統藝術裡的剪黏方式，讓學生大致瞭解剪黏所用的材料、工具及製作方式。教學者根據補天宮屋頂的剪黏特色，決定以龍的造型作為創作之主題。為了讓學生做出來的作品更有中國龍的味道，教學者先上網蒐集傳統中國龍的圖騰影印發放給各小組，以作為龍紋剪黏的參考圖像。

接著教學者說明簡易剪黏之創作步驟如下：

1、每名學生一張 8 開的厚紙板，每一組的 6 個組員需合作將 6 張厚紙板組合起來，並以鉛筆在這張組合起來的大厚紙板上繪製龍的草稿。

2、組員合作以剪刀將泡棉剪成合適的鱗片；在剪鱗片的同時，一部分的組員以白膠進行黏鱗片於厚紙板的動作。

4、修整作品，順便為平面剪黏龍命名。

5、小組成員與作品合影，並將各組作品布置於班級教學園地。

## 七、 教學評量

### (一) 學生自評

根據課後收回的學生問卷統計可以發現，有 8 成以上的學生表示非常專心（非常滿意）或專心（滿意）的在學習本單元；在課程的內容上，有 8 成以上的學生覺得本單元的內容簡單或非常簡單；在學習的過程中，亦有 8 成以上的學生表示本單元有趣或非常有趣；有 7 成以上的學生表示在課程後，對女媧、廟宇裝飾及剪黏藝術的瞭解有相當的幫助。

### (二) 教師評量

教學者針對學生的學習單與及作品進行評比，從作品及得分表現上可以歸納成下列幾點：

1、學生對於學習單的內容與及作品皆能夠完成，在學習單與作品上均能讓教學者滿意，並且達到預期要的教學目標，參圖 7-1。



圖 7-1 學生的學習單及作品

2、女生在作品及學習單的得分上均高於男生，呈現學生在學習問卷難易程度的表現上，對於靜態的教學活動，男生覺得較女生困難，參圖 7-2。



圖 7-2 男女學生動靜愛好不同

3、雖然在學習單及作品的評比上，女生優於男生，但男生在課程的參與、發表、肢體動作上，亦有相當不錯的表現。單以靜態的評分方式來決定學習成果似乎有些不公，可見多元評量的方式是必須的，參圖 7-2。



圖 7-2 多元評量～更為公平的評量方式

## 八、教學省思

教學者根據本單元的教學活動、教學內容及蒐集到的資料，來進行本單元的省思及修正，以下進行探討。

### (一)、教材內容部分：

1、學生的創作常以「標準」來作依歸，因而讓創作的內容少了異質的多元特色。比如在「神話世紀」的創作上，學生擔心自己的神話角色「畫錯」，因此，效法投影片的圖案為標準，創作「二合一」式的組合角色，而少了「三合一」以上的創作，教學者認為教師應鼓勵學生天馬行空的創意，讓學生知道，在不離主題的範疇下，創作是沒有規定或限制的。

2、從學生在廟宇的表現可以發現，學生對於視覺文化的現象已產生注意及興趣，教師應該適時的引介視覺文化，讓學生學習接受及尊重多元的文化價值，以免造成文化歧視或自卑的現象。

3、經過這次「神話世紀」的課程，學生在討論班徽的時候，也決定以神話角色來作為班級的吉祥物。最後選定了「神奇寶貝」裡的「洛奇亞」作為班級的精神象徵，這個班徽也應用在班級的活動上，比如「航行日誌」、「班刊」等，參圖 8-1。

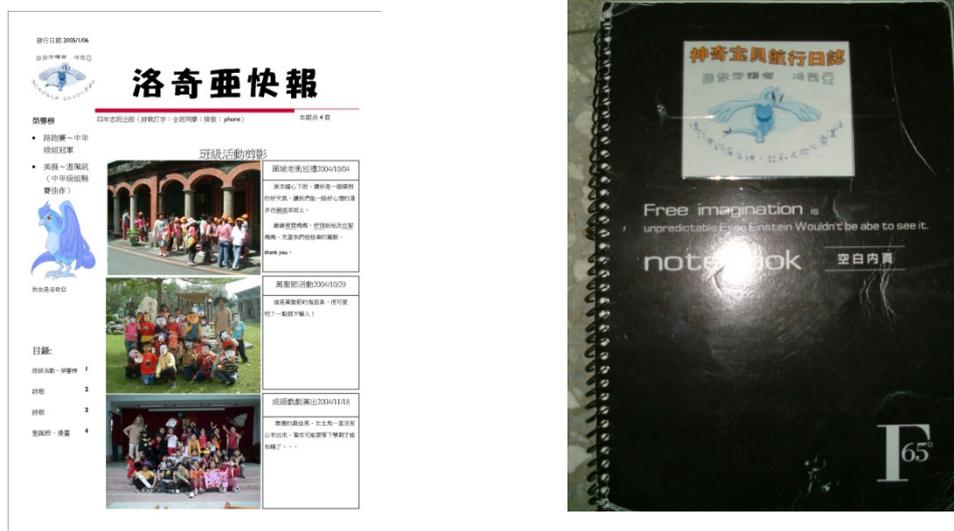


圖 8-1 以「洛奇亞」為班級吉祥物

「洛奇亞」像山海經裡的「禹強」，可以上天下海、呼風喚雨，可惜兒童不認同「禹強」，而選擇了來自日本的「神奇寶貝」。我們擁有眾多的經典神話，但欠缺包裝、行銷的方式，以致於兒童不認識或不認同祖先的智慧，這是我們在責難兒童喜愛看日本的漫畫、動畫時必須思考的一個問題。

4、在剪黏創作的部分，學生表達了高度的創作興趣。這次的課程主要以廢棄泡棉來呈現作品，教學者亦可以嘗試以其他的媒材組合方式來製作剪黏，而這些資源、教材等皆可以放入 IC 方案課程內，用以作為教師的資料庫資源。

5、媒體的使用需有所節制，比如在「女媧補天」單元，教學者使用了動畫、投影片等媒體，造成資訊的重疊，除非是要加強學生印象，否則應該有所取捨。

## （二）、教學時間部分

1、教學者在教學進行中，由於時間規劃不當或是課程內容過多，以至於學生討論的時間過少，應多給學生思考、發表的時間，以利學生澄清價值，因此在課程時間的精算、課程內容的置入上，是教學者仍須不斷努力學習的部分。

## （三）、教學資源部分

1、引入政治、宗教資源應事先與這些人力資源進行溝通，以避免資源的引入加入政治或宗教的色彩，導致家長、社會的誤解。

2、傳統產業普遍的於現代社會消失，學校身為社區的一份子，有必要讓社區了解文化產業的重要。透過社區的硬體建置與及學校的相關課程規劃，將傳統產業的模式移植至社區內，不僅學生可以體驗到先祖的生活方式，也可以為社區注入新的經濟效應。

3、九年一貫課程將資訊融入於各領域教學實施，教學者應規劃不同類型的電腦資訊能力搭配課程學習，以避免學生在所有的課程結束之後，仍停留在原來的資訊起點上。

九、補充資料

(一)、成果相片

<p>學生自創神話角色</p>		
<p>女媧補天作品</p>		
<p>欣賞女媧補天動畫</p>	<p>往補天宮出發</p>	<p>廟公講古</p>
<p>根據學習單找答案</p>	<p>垂花在這裡</p>	<p>石獅子的造型不一樣喔</p>



補天宮的歷史



排隊吃平安湯圓



打道回府囉



畫草稿



剪鱗片



小組合作剪黏



耐心貼上鱗片



與作品合照



班級布置

(三)、部分問卷內容

## 「女媧傳說」學習問卷

座號： 21

小朋友，聽完各國神話的介紹及女媧神奇的傳說，是否引起你對神話故事及其角色多變的外型更多的注意呢？請針對本單元的學習過程，選出或寫出底下問題中最適合自己的一個描述。

1. 我在「女媧傳說」課程的專心程度  
非常專心 專心 普通 不專心 非常不專心
2. 我覺得「女媧傳說」課程的內容  
非常簡單 簡單 普通 有點難 非常困難
3. 我覺得「女媧傳說」課程的學習、創作過程  
非常有趣 有趣 普通 無聊 非常無聊
4. 我覺得在「神話世紀」教學後，讓我對各國神話的瞭解程度  
有幫助 沒有幫助 差不多

5. 我覺得各國神話中最吸引我的是：

我喜歡美人魚的故事，美人魚很可愛。

6. 我對女媧的印象是：

女媧的身軀居然是虫它，我現在才知道

7. 對於這次課程的心得或建議：

原來我們古時候就有美人魚，可是他長得好西鬼，外國的人魚比車交漂亮

發揮想像力，你也可以創造出新的神話囉



## 參考文獻

- 林澤豐（2008）。環境教育融入國小四年級視覺藝術課程之行動研究。未出版之碩士論文，國立花蓮教育大學視覺藝術教育研究所，花蓮市。
- 徐秀菊（2003）。*師範學院藝術師資培育教學研究*。高雄市：復文。
- 陳勝三（2000）。學校與社區緊密結合，推動終身學習的社會。*嘉義國教*，35期，頁 5-6。
- 陳箐繡（2000）。走入社區環境的藝術教育課程：嘉義布袋海的聯想。*美育*，116，18-25。
- 廖敦如（2005）。建構環境藝術教育課程設計與實施之行動研究。*師大學報：教育類*，50:1，頁 53-78。
- Marche, T. (1998). Looking outward, looking in: Community in art education. *Art Education*, 51(3), 6-13.