

一、設計理念：

此課程以表達性藝術為主要活動設計內涵，圍繞生長老病死五個不一樣的生命歷程，利用不同的表達性藝術媒介，引導兒童通過創造力與自我表達建立個人對於生長老病死的知能，並經由表達性藝術的活動讓學生經驗生長老病死五個生命歷程之課程後表達個人感受。生長老病死不是每個人必然經歷的生命歷程，但這五個階段會通過不一樣的人、事、物發生在我們周遭。兒童有自己的見解，更有對生長老病死的想像，讓兒童經表達性藝術分享個人經歷或表達自己的想像，都能促使兒童對生長老病死有更具體的認知與感受。此教案以疾病作為主題，結合遊戲與藝術創作進行設計，為五個生命歷程教案之一。

二、教學流程：

活動一名稱：影片欣賞

時間：10 分鐘

教師展示一組健康與生病後的人物對照圖，並觀賞影片《小孩酷斯拉 | 我與糖尿病之樂觀共處》，讓學生認知疾病不僅發生在老年人身上，也可能是我們身邊每一個人。

活動二名稱：遊戲——病毒球

時間：20 分鐘

教師結合躲避球和學生的病痛經驗帶出「病毒球」的遊戲：

遊戲規則：兩組學生以猜拳方式決定攻守二方，攻方需將病毒球擊中守方，被擊中者將離開到圈外，遊戲時間 10 分鐘場內未被淘汰者即存活者

遊戲結束後教師提出問題：

被病毒攻擊的心情、反應、希望得到甚麼幫助？

淘汰、離場讓你想到甚麼？

活動三名稱：從大自然尋找枯萎的生命

時間：10 分鐘

依據教師指令搜集大自然中「枯萎的生命」，並進一步引導學生「枯萎的生命」也能成為「嶄新的生命」。

活動四名稱：藝術創作

時間：25 分鐘

教師邀請學生按自己的對病痛的聯想利用各種媒材設計保麗龍球體，並提問、邀請學生上台分享：

- 這顆球體是病毒球還是解藥？
- 在病痛階段，你認為病人最需要什麼？你可以為病人提供什麼？
- 在病痛階段，你希望別人為你提供什麼？你真正需要的是什麼？

三、教學設計與流程			
領域/科目	綜合活動	設計者	羅紫綺
實施年級	11 歲	教學節次	2 節
課程名稱	生命有五時-疾病篇		
教案實施情形	■1.本教案已實際教學實施 (1)實施時間：17/11/2022 (2)實施課程名稱：病毒球 □2.本教案尚未實際教學實施，預計完成日期：_____		
設計依據			
核心素養	總綱核心素養	A1 具備身心健全發展的素質，擁有合宜的人性觀與自我觀，同時透過選擇、分析與運用新知，探尋生命意義。 B3 具備藝術感知、創作與鑑賞能力，培養對美善的人事物，進行建構與分享的態度與能力。	
	領域核心素養具體內涵	E-A1 具備認識個人特質，培養對生命的知能。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。	
學習重點	學習表現	1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。 4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。	
	學習內容	A-I-1 生命成長現象的認識。 C-I-2 媒材特性與符號表徵的使用。	
議題融入	實質內涵	生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。	
教材來源	學習主題	哲學思考	
教材來源		傳統遊戲與自編	

教學設備/資源	演示文稿、體操球、三角錐、保麗龍球、顏料、彩筆、校園的枝葉
使用的公視影片	《小孩酷斯拉 我與糖尿病之樂觀共處》
學習目標	
1. 理解經歷病痛時的心情與歷程 2. 理解經歷病痛時真正的身理和心理需要	

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
引起動機——圖片對照 1. 展示一組健康與生病後的人物對照圖。 2. 學生口頭說出二者之差異。 3. 學生分享個人或他人病痛的经验。 4. 教師播放影片《小孩酷斯拉 我與糖尿病之樂觀共處》(片時-0:55 至 7:30)。 5. 師生根據影片內容進行問答。 6. 學生從影片認知疾病不僅發生在老年人身上，也可能是我們身邊每一個人。	10 分鐘	
活動一：遊戲——病毒球 1. 教師結合躲避球和學生的病痛經驗帶出「病毒球」的遊戲。 2. 講解遊戲的進行方式和規則。 進行方式： ● 學生分為四組。 ● 兩組學生以猜拳方式決定攻守二方。 ● 攻方需將病毒球擊中守方。 ● 被擊中者將離開到圈外。 ● 10 分鐘後遊戲結束，場內未被淘汰者即存活者。 遊戲規則： ● 不可攻擊頭部。 ● 用手接住攻方球者可撿起球反擊。 ● 被擊中身體者離場後不得碰球，只能以觀察者身份待在場外。 3. 教師提問學生。 ● 被病毒球攻擊時，你有什麼反應？ ● 被病毒球攻擊時，心情/感覺如何？	20 分鐘	

● 被病毒球攻擊時，你會希望得到什麼幫助？ ● 被擊中者離場讓你聯想到什麼？ ● 淘汰者和未被淘汰者讓你聯想到什麼？ 4.教師引導學生做活動小結。		
活動二：從大自然尋找枯萎的生命 1. 教師說明下一個活動——《病毒或解藥？》須搜集大自然中‘枯萎的生命’。 2. 學生從老師的解說中搜集個人理解的‘枯萎的生命’。 教師引導學生認知‘枯萎的生命’也能成為‘嶄新的生命’。	10 分鐘	
活動三：藝術創作——上色、拼貼 1. 教師簡單介紹可使用的媒材：毛綫，枯枝，枯葉，小石頭，舊的宣傳單張，顏料。 2. 每位學生分得一顆保麗龍球體。 3. 學生按自己的對病痛的聯想利用各種媒材設計保麗龍球體。 4. 教師引導學生進行聯想： ● 這顆球體讓你聯想到遊戲中的病毒球還是為病人製作的解藥？ ● 在病痛階段，你認為病人最需要什麼？ ● 在病痛階段，你可以為病人提供什麼？ ● 在病痛階段，你希望別人為你提供什麼？ ● 在病痛階段，你真正需要的是什麼？	25 分鐘	
活動四：成品展示 1. 學生為自己的創作進行解說。 2. 教師適時引導： ● 為什麼你會製作這個作品？ ● 它讓你聯想到什麼？ ● 你希望這顆解藥可達到什麼效果？	10 分鐘	

(若製作解藥) • 你希望如何安置這顆病毒？ (若製作病毒) 總結：分享與反饋 1. 學生對今天的活動做出分享和總結。 2. 教師概括學生的分享做出總結。 結語：呼應引起動機教學步驟所播放之影片-從予安面對糖尿病的態度中，我們可能會認為疾病的無可避免是生命的衝擊，但卻可以在不一樣的視角下成為生命的禮物。	5 分鐘	
實施成果： 學生可以理解經歷病痛時的心情並分享自己生命的經驗。 學生可以理解經歷病痛時的生理需要與心理需要，如：同儕或親友的支持。		
教學心得與省思： 學生在玩病毒球時積極投入，在分享活動中，學生能聯繫自己過往的經驗說出自已在遊戲中的發現和病毒球、存活者與淘汰者的意涵。延續的藝術創作活動，學生按照自己的認知創造了形象各異的「病毒球」。一位學生將「病毒球」延伸為生命中的困境或難題，而病毒球上一根根的刺一直都依賴班主任的愛與關心一一拔去。部分學生較為被動，在分享的時候也會偏離主題，老師需要適時引導。讓學生在天馬行空地想像創作時，也能朝課程方向邁進。創作的過程既是一份收穫，看到學生拿著自己的創作和老師分享時，希望學生在日後面對自己或他人生病時也能懷著在這堂課中的樂觀與勇氣。		
參考資料： 公視 (2020) 。《小孩酷斯拉 我與糖尿病之樂觀共處》。臺北：公視兒少資源網。		