

公視兒少教育資源網-第三波教案徵選

教學實錄分享

一、設計理念

小六屬於高年級學生，即將面對畢業與離別，孩子的童年是人生很重要的一個階段，找尋一個意義深刻的方式，讓學生在日後光陰裡可以回憶，重覆回味當時童年的生命時光。小學畢業是人生中兒童期到青少年間的一個轉捩點，他們開始更重視同儕與團體，於是透過團體的力量，運用集體藝術創作出全班想一起留下的快樂回憶。老師帶領學生去想想，什麼回憶對全班而言很重要，是想要共同留存或傳承「愛」的生命印記呢？

二、教學流程

活動一 名稱：回憶大搜查

引導學生觀察校園及回憶自己的感受，尋找一個與自己生命最相關、最快樂的回憶或最有意義的一件事。從《老師，您哪位？| 方文山的美勞課 | 收藏回憶》公視影片中，看到以「小學故事框」藝術創作的方式記錄下回憶，學生也思考想一想，班上平常在生活中最回味、最快樂的一件事是什麼？

活動二 名稱：傳承的思考洞窟

如果這件創作是一件留校作品，你怎麼看待這件作品？
如果這件作品留在校園裡，它對校園裡大家的生活有什麼影響？
或以一個畢業生的身分，你想留給學弟妹或這個校園的回憶是什麼？

活動三 名稱：畢業集體創作討論

從學生發散思考的提議中，聚焦討論每件提案的意義與可行性，並票選出一件共同想做的創作。學生選擇從平日喜愛打桌球這件快樂的生活樂事出發。引導學生思考，如何將打桌球這份快樂「愛」的生命感受傳承下去呢？

活動四 名稱：心意的實踐家

學生選擇自己所愛，也想將愛分享出去，開始實踐這份心意。
學生回顧自己平日打桌球的感受，開始設計，為學弟妹量身製作符合身高與場地空間的特殊尺寸球桌。從基礎木工訓練開始，到完成木製的桌球桌與桌球拍創作。

活動五 名稱：遊戲的哲學思考

討論快樂怎麼傳承下去？
透過討論，選擇為學弟妹籌辦桌球友誼賽，然而，友誼賽要如何準備呢？分組討論「什麼是遊戲？」、「遊戲一定要有規則嗎？」、「遊戲為什麼好玩？」、「遊戲可以傳承快樂嗎？」，那你對這場友誼賽遊戲的看法是什麼呢？

活動六 名稱：堅持到最後的精神

舉辦美展，學生向校園的親師生公開介紹自己創作過程。
同步舉辦桌球遊戲，將快樂「愛」的生命回憶傳承給學弟妹。
「什麼是運動家的精神呢？」透過美展與球賽，來體現運動家的精神意涵。

活動七 名稱：「愛」的傳承與反思

經歷美展與球賽，分享《赴花蓮偏鄉服務學子-志工團隊打造校園遊憩平台》的公視影片。為了校園「愛的付出」與「愛的傳承」。最後，大家分享自己的看見，說一說以及寫下來：關於過程中的心得或感想。

三、教學設計與流程				
領域 / 科目		視覺藝術	設計者	鍾旻家、劉炫億
實施年級		小學六年級	實施學校	新竹縣道禾實驗教育機構
課程名稱		快樂怎麼傳承？ ——畢業集體創作	教學節次	48 節
設計依據				
核心素養		綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。		
學習重點	學習表現	藝 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想與情感。 藝 3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中美感。		
	學習內容	視 E-III-3 設計思考與實作。 視 A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。		
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。 生 E6 從日常生活中培養道德感以及美感，練習做出道德判斷以及審美判斷，分辨事實和價值的不同。 生 E7 發展設身處地、感同身受的同理心及主動去愛的能力，察覺自己從他者接受的各種幫助，培養感恩之心。		
	所融入之學習重點	透過藝術跨領域課程整合，進行哲學思考、價值思辨、靈性修養，探索「愛」的生命意義。		
教材來源		公視兒少教育資源網平台、自編教材		
教學設備/資源		電腦、投影機、木工相關用具		
使用的公視影片		《老師，您哪位？ 方文山的美勞課 收藏回憶》公視影片 《赴花蓮偏鄉服務學子 志工團隊打造校園遊憩平台》的公視影片		
學習目標（至多 5 項即可）				
1. 在藝術學習上，透過團體討論，學生可以解說自己創作理念。 2. 學生能構思表現的主題，可畫成設計圖，並能選擇適當的媒材。 3. 透過實作，學生能發展學習，解決問題，與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，體會團隊合作的重要性。 4. 在集創中，學生能從中培養是非判斷的能力，以了解自己與所處團體的關係，培養同理心與責任感，並能包容、尊重與欣賞每個人的美。 5. 落實學習共同體的方式，從無到有，學生能籌辦藝術美展與球賽活動，同時展現團隊合作的精神。				
教學活動設計				

教學活動內容及實施方式	時間	備註
一、回憶大搜查 (一) 面對即將畢業的心情，學生的青春需要記錄，想尋找一個意義深刻的方式，在日後漫長光陰裡可以回想，重覆回味當時童年回憶。引導學生觀察校園及回憶自己的感受，尋找一個與自己生命最相關、最快樂的回憶或最有意義的一件事。 (二) 播放公視《老師，您哪位？ 方文山的美勞課 收藏回憶》影片裡小學故事框的創作方式，讓也想進行藝術創作的海洋家學生欣賞，引導全班一起找尋集體創作的題材？ (三) 遴選作品：從學生十幾個創作發想提議中，一一分析與討論創作的可行性與生命上的意義相連結。 思考洞窟討論： 1. 在這個校園裡，什麼樣的人事物是讓你在畢業前充滿回憶？ 2. 這份作品如果留在校園裡，你會想賦予它什麼意義？	180分鐘	口語評量
二、畢業集體創作 (一) 集創前引導 老師提問： 1. 在這麼多創作提議中，什麼是與你們的生活最貼近，最讓你們想念的呢？ 2. 你們選擇了桌球桌與球拍的創作，要用什麼技法與方式實踐？ (二) 心意的實踐家 1. 桌球桌木工拼板美感設計與色彩搭配討論。 2. 六年級學生在桌球桌設計上，考量學弟妹身高以及校園實際空間大小，結合數學課依比例尺計算出特殊尺寸，學習計算所需材料數量。 3. 使用木工創作 3-1、使用木工工具 (1)引導學生們如何使用木工具及安全須知。 (2)如何用角尺畫直線，及用鋸子在木頭上練習鋸出直線。 3-2、開始測量尺寸畫出直線，實際測量與反覆鋸出各尺寸。 3-3、木頭桌球桌與桌球拍拼接黏合與組裝。 3-4、桌面重複打磨，磨出球桌與球拍的質感與完成創作。	120分鐘	口語評量
三、遊戲的哲學思考 (一) 討論快樂如何傳承 1. 快樂怎麼傳承給學弟妹呢？ 2. 為了學弟妹身高與場地空間，量身打造設計而成的桌球桌，要怎麼讓學弟妹認識與瞭解這份用心呢？ 3. 透過討論，選擇為學弟妹籌辦桌球友誼賽，友誼賽要如何準備？ (二) 討論如何舉辦友誼賽遊戲什麼是遊戲呢？ 2. 舉辦桌球賽遊戲，遊戲需要規則嗎？ 3. 你們覺得遊戲為什麼好玩？ 4. 遊戲可以傳承快樂嗎？	23 小時	質性評量
	60 分鐘	口語評量

(一) 美展公開發表

（二）運動家精神傳承

分組討論：在遊戲中，輸贏是最重要的嗎？

3. 在生命中，你覺得運動家精神帶給我們什麼啟發？-----

(一) 影片欣賞

（二）愛心樹之分享

教學實踐情形與成果：

當桌球桌創作完成，變成校園留存的一張公共設施球桌，透過公開美展介紹與球賽交流，校園中的學弟妹感受到學長姐設計上的用心與美好的心意，一到下課時間，桌球區瞬間變成校園裡最熱門的遊戲場域。六年級學長姊的初心，就是想將喜愛打桌球的快樂感受傳承下去，以心傳心的精神，似乎在此實踐了。也讓六年級海洋家學生明顯感覺到參與了社會性的事物，除了是心意的實踐，更是實踐公民參與的雛形。

在《最後 14 堂星期二的課》書裡提到「生命之中最要緊的事，是學著付出愛，以及接受愛。」然而，在這一步步討論與引導中，也讓學生從感受到自己單純喜悅，到如何懂得與別人分享喜悅的過程，整個實踐過程覺得十分不容易，而一份願意為學弟妹著想的心，愛自己，也懂得愛別人，這樣心意更是讓人感動！

無

質性評量

附件資料：

請將**課堂簡報、學習單、影音檔連結或其他所有相關資料**放置於雲端資料夾

請將**教師照片、課堂紀錄照片**放置於雲端資料夾