

108 年度愛學網系列徵集活動——教師創意教案

教案設計專用表格

教學主題	我愛玩文藝復興	設計者	李文卿
教學對象	八年級學生	教學時數	90 分鐘/兩節課
教學對象分析	<p>一、社會領域課，介紹歐洲歷史，學生已知文藝復興的時代背景。</p> <p>二、數學課堂中，學生已學過測量比例概念並能計算。可運用在計算人體黃金比例的單元。</p> <p>三、資訊課程中，學生已習得運用 Chromebook 行動載具，熟悉如何登入相關平台，如 Quizlet、Kahoot、Holiyo 密室脫逃……等。</p>		
設計理念	<p>在藝術史的教學中，對目前常接觸聲光科技的孩子們，內容較為單調及枯燥，上課時也產生極大的困難，為學生激發學習興趣。本教案期望透過愛學網名人講堂中的真人美事，學習結合各個不同的領域。引導學生透過遊戲式學習方式，豐富其學習面向及增加學習興趣。</p> <p>利用智慧教室及以 chromebook 行動載具上課，在小組互動討論的過程中，能藉由本單元深度認識文藝復興的內容，並配合學校舉行「義大利文藝復興特展」的參觀學習，提昇學生藝文鑑賞能力，並養成主動參與藝文欣賞活動的習慣。</p>		
教學內容分析	<p>本課堂單元多採分組方式合作學習，分組討論競賽的模式，並能歸納統整分享學習的內容。</p> <p>本課程是配合學校辦理廣達游於藝展覽「多才！多藝 義大利文藝復興展」活動，以視覺藝術結合社會、綜合、數學、資訊科技等課程，跨領域學習外，讓學生能夠自發的學習概念，輔以觀賞相關影片及課間進行 Quizlet、Kahoot 等遊戲競賽，邊玩邊學增加學習動機，也在過程中加入互</p>		

	<p>動討論發表做為檢核評量的方式，讓視覺藝術課不再多只是傳統的手作及欣賞。</p> <p>讓所有的學生在學習中可以得到更多的樂趣，全程同學以 Chromebook 上課進行「我愛玩文藝復興」教學課程。此次教學，透過更多元的學習網站玩遊戲的方式，讓學習的動機更凸顯提升。作業以完成 Quizlet 測試及 Holiyo 密室脫逃解謎方式，符合多元評量學生本單元的學習成果。</p>				
教學目標	十二年國教課綱指標				
	核心素養內涵				
	J-A1 具備良好的身心發展知能與態度，並展現自我潛能、探索人性、自我價值與生命意義、積極實踐。				
	J-B1 具備運用各類符號表情達意的素養，能以同理心與人溝通互動，並理解數理、美學等基本概念，應用於日常生活中。				
	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。				
	J-C2 具備利他與合群的知能與態度，並培育相互合作及與人和諧互動的素養。				
教學目標	藝術學習領域				
	藝-J-A1 參與藝術活動，增進美感知能。				
	1-3-2 構思藝術創作的主題與內容，選擇適當的媒體、技法，完成有規劃、有感情及思想的創作。				
	藝-J-B2 思辨科技資訊、媒體與藝術的關係，進行創作與鑑賞。				
	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。				
	藝-J-C3 理解在地及全球藝術與文化的多元與差異。				
教學目標	科學學習領域				
	科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並能利用科技進行創作、傳播與分享。				
	科-J-C3 能利用科技關懷、敏察和理解國內及全球科技發展現況或其他本土與國際事務，並尊重與欣賞差異。				
	單元具體目標				
	1. 能了解文藝復興運動的歷史背景及藝術鑑賞。				
	2. 能理解文藝復興中著名的藝術家及作品。				
3. 能應用資訊及網路科技，將資訊科技融入學習之中，培養合作與主動學習的能力，透過遊戲合作競賽進而提昇學生學習成效。					
節次	教學活動流程		時間	教學資源	教學評量
第	準備階段				

<p>一 節</p>	<p>(1) 課堂準備 教師部分 (1)製作教學檔案放置 Google Classroom 平台 (2)製作 Google 表單試題 (3)製作 Quizlet、kahoot、Holiyo 密室脫逃遊戲題目相關 主題單元</p> <p>學生部分 (1) 課前社會課堂已介紹歐洲歷史，學生初步認識文藝復興的時代背景。 (2) 依分組組別 4 人坐一起，各組領取 chromebook 筆電並開機登入 Google。</p> <p>(2) 引起動機 <活動一>: 1.學生填寫本課 Google 趣味表單試題，<提問> 這些都是和什麼時期有關？可以 Google 搜尋解答，最後教師進行問題回答帶入課程。 https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeU2kDTQQA9ThusjbXM5rAsmjH8jKPdKuz4jGg1O-4u19Jm4Q/viewform</p> <div data-bbox="276 996 796 1507"> <p>文藝復興</p> <p>不是海綿寶寶</p> <p>提交這份表單時，系統會記錄你的電子郵件地址 (tom570319@chjh.tc.edu.tw)。如果這不是你的帳戶，請切換帳戶</p> <p>上帝創造誰? 10 分</p> <p>您的回答</p> <p>圖片來自: arethemost</p>  </div>	<p>5 分</p>	<p>Google 表單</p>	<p>線上評量</p>
----------------	---	------------	------------------	-------------

文藝復興

提交這份表單時，系統會記錄你的電子郵件地址 (tom570319@chjh.tc.edu.tw)。如果這不是你的帳戶，[請更換帳戶](#)

文藝復興三傑之一

(圖片上傳者: Paramount Pictures International, 2016年2月19日)

紅頭巾忍者龜



猜猜他是誰?

10分

☐ 達文西

☐ 米開朗基羅

☐ 拉斐爾

☐ 其他: _____

原達文西名畫

圖片來源: http://www.majjal.com.tw/gallery_view_10_487.aspx

.....的微笑



誰吃太多? *

10分

☐ 瑪莉

☐ 蒙娜麗莎

從中學習網路搜尋資料訊息的經驗。

發展階段



(一) 達成目標

- 1.能上網搜尋連結相關學習內容。
- 2.能養成主動表達、共同討論，分享成果的能力和習慣。
- 3.能認識欣賞文藝復興三傑的著名作品
- 4.能遵守完成不同的作業評量。

(二) 主要內容／活動

<活動二>:

- 1.進入「愛學網」點選「歷史影片專區」，以「文藝復興」

	<p>為關鍵字搜尋到「文藝復興運動」影片，播放 6 分 30 秒～11 分 2 秒，初步認識文藝復興運動的主要精神及重要藝術家。</p> <p>https://stv.moe.edu.tw/co_video_content.php?p=292013&t=c</p> <p>2.登入愛學網學習萬花筒搜尋「文藝復興」可連結到【國立台灣大學網路教學課程】，第 21-23 講內容能深入認識文藝復興運動；再搜尋藝術家達文西可連結【視覺素養學習網】網站，開始認識文藝復興三傑及作品。</p> <p>https://stv.moe.edu.tw/co_stu_kal.php/愛學網學習萬花筒</p> <p>http://vr.theatre.ntu.edu.tw/fineart/th9_1000/open-23-broadcast.htm/國立台灣大學網路教學課程</p> <p>http://vr.theatre.ntu.edu.tw/fineart/painter-wt/davinci/davinci.htm /視覺素養學習網</p> <p>2.連結【名畫檔案】網路畫廊補充認識文藝復興藝術家及作品。</p> <p>https://ss.net.tw/paint-144.html/名畫檔案</p> <p><活動三>:</p> <p>1.教師於上課前預先將學生作異質性分組，請各組同學進行問題討論，並將討論內容完成於 chromebook 筆電，分組上台發表內容。</p> <p>討論搜尋內容如下：</p> <p>(1)文藝復興三傑為何人？</p> <p>(2)各舉文藝復興三傑的著名作品各一件的名稱？</p> <p>2.教師於分組討論時，巡視引導各組提供協助，完成簡報時，各組指派一名學生以 chromebook 筆電上台發表各組討論完成內容，再由教師進行分析評量。</p> <p>各組討論報告格式如下:</p> <div data-bbox="276 1308 823 1612">  <p>1.姓名:李奧納多·達文西</p> <p>2.出生年: (1452 - 1466)</p> <p>3.國家:義大利</p> </div> <div data-bbox="276 1646 823 1951">  <p>作品/蒙娜麗莎的微笑</p>  </div> <p>從中學習簡報製作，及上台開口分享的經驗。</p>	<p>15 分</p> <p>5 分</p>	<p>愛學網影片 相關網站</p> <p>自製 ppt 簡報</p>	<p>課室表現及線上評量</p> <p>簡報內容及口頭報告</p>
--	--	------------------------	--	-----------------------------------

<活動四>:

1.學生登入 Google Classroom【我愛玩文藝復興】單元課程



2.連結 Quizlet【文藝復興三傑】進行學習單元練習。

<https://quizlet.com/tw/332339367/%E6%96%87%E8%97%9D%E5%BE%A9%E8%88%88%E4%B8%89%E5%82%91-flashcards/?i=100335&x=1jqW>



3.練習單詞卡模式後再全班進行 Quizlet 配對計時遊戲競賽，進行多元評量。

20 分

Quizlet
自製
題目

課室
表現
及
線上
評量






學習單詞卡模式



配對計時遊戲模式



Quizlet【文藝復興三傑】題目如下:

本學習集中的詞語 (13)		原有順序
米開郎基羅		★ 🔊 ✎
李奧納多·達文西		★ 🔊 ✎
拉斐爾·聖齊奧		★ 🔊 ✎
達文西作品(蒙娜麗莎的微笑)		★ 🔊 ✎
米開郎基羅作品(創造亞當)		★ 🔊 ✎

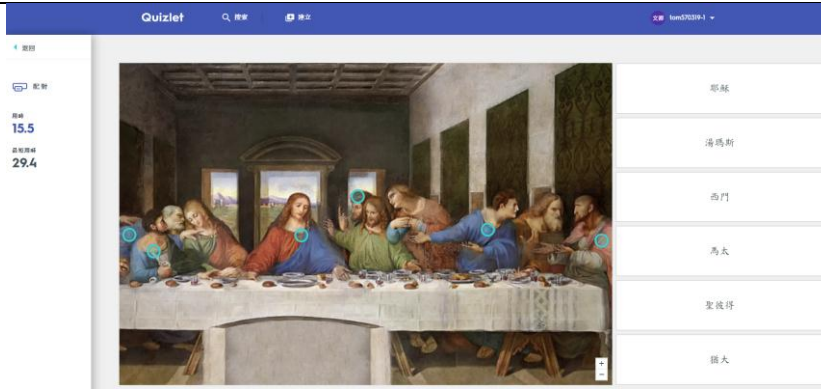
	<div data-bbox="276 129 948 1120"> <div> 拉斐爾作品(雅典學院)  ★ 🔊 ✎ </div> <div> 何者不是文藝復興三傑的作品?  ★ 🔊 ✎ </div> <div> 達文西作品(維特魯威人)  ★ 🔊 ✎ </div> <div> 達文西作品(基督受洗)  ★ 🔊 ✎ </div> <div> 米開朗基羅作品(聖母慟子像)  ★ 🔊 ✎ </div> <div> 米開朗基羅作品(最後的審判)  ★ 🔊 ✎ </div> <div> 拉斐爾作品(草地上的聖母)  ★ 🔊 ✎ </div> <div> 拉斐爾作品(《嘉拉提亞》的凱旋)  ★ 🔊 ✎ </div> </div> <p data-bbox="276 1160 1114 1236">透過遊戲重複競賽方式，進而引導學生反覆練習，在輕鬆的學習氛圍中，記憶理解藝術史內容的藝術涵養。</p>			
	總結階段			
	<p data-bbox="276 1294 437 1326">總結性評量</p> <p data-bbox="276 1335 1086 1411">1.連結 Quizlet【文藝復興三傑】，進行測試單元為回家作業，完成於 Google Classroom 平台回覆測試成績。</p> <p data-bbox="276 1451 469 1482">測試單元模式</p> 	15 分	Quizlet 自製題目 Holiyo 密室逃脫自製題目	線上評量

	<p>截圖寄回測試結果</p>  <p>2. 連結密室逃脫 Holiyo【達文西密碼】，進行通關測試為回家作業，可分組討論完成於 Google Classroom 平台回覆過關密碼。</p> 			
第二節	準備階段			
	<p>(一) 課堂準備</p> <p>1.教師部分</p> <p>(1)製作教學檔案放置 Google classroom 平台</p> <p>(2)製作 Google 表單試題</p> <p>(3)製作 Quizlet、Kahoot、Holiyo 密室脫逃遊戲題目相關主題單元</p> <p>2.學生部分</p> <p>(1) 課前確認已完成繳交上堂的回家作業，學生初步認識文藝復興藝術家及作品。</p> <p>(2) 依分組組別 4 人坐一起，各組領取 chromebook 筆電並開機登入。</p> <p>(3) 課前數學課堂已介紹比例計算，學生已學會基本的比例計算方式。</p> <p>引起動機：<活動一>:</p> <p>1.連結 youtube 觀賞【最後的晚餐】影片</p>			

	https://www.youtube.com/watch?v=TO2VNFE7fTA 2.觀賞完畢進行說明聖經故事和【最後的晚餐】作品做連結。	5 分	Youtu be 影 片	課室 表現
	發展階段			
	<p>(1) 達成目標</p> <p>1.能認識了解聖經故事的著名作品。 2.能養成互相溝通、共同討論，團隊合作的能力和習慣。 3.能測量並計算黃金比例標準做比較。 4.能遵守完成不同的作業評量。</p> <p>(2) 主要內容／活動</p> <p><活動二>:</p> <p>1.連結 Quizlet【最後的晚餐】進行學習單元練習。 https://quizlet.com/tw/321954585/%E6%9C%80%E5%BE%8C%E7%9A%84%E6%99%9A%E9%A4%90-diagram/</p>  <p>2.練習後再全班進行 Quizlet 配對遊戲競賽，最後進行團隊競賽模式，符合多元評量。</p> <p>學習單元模式</p>  <p>Quizlet【最後的晚餐】題目如下:</p>	15 分	Quizle t 自製 題目	課室 表現 及 線上 評量

+2	詞語	位置	★ 🔊 ✎
	耶穌		
+1	詞語	位置	★ 🔊 ✎
	聖彼得		
+1	詞語	位置	★ 🔊 ✎
	約翰		
+2	詞語	位置	★ 🔊 ✎
	猶大		
+2	詞語	位置	★ 🔊 ✎
	老雅各		
+1	詞語	位置	★ 🔊 ✎
	馬太		
+2	詞語	位置	★ 🔊 ✎
	小雅各		
+1	詞語	位置	★ 🔊 ✎
	巴托繆		
+1	詞語	位置	★ 🔊 ✎
	安德列		
+2	詞語	位置	★ 🔊 ✎
	湯瑪斯		
+2	詞語	位置	★ 🔊 ✎
	菲力浦		
+2	詞語	位置	★ 🔊 ✎
	達太		
+1	詞語	位置	★ 🔊 ✎
	西門		

配對計時競賽模式



<活動三>:

1.連結 Kahoot 遊戲平台【文藝復興三傑】進行遊戲競賽，進行上次課程複習評量。

<https://create.kahoot.it/share/b61de907-b070-48de-ba54-89c4da7d2869>



Kahoot【文藝復興三傑】題目如下:

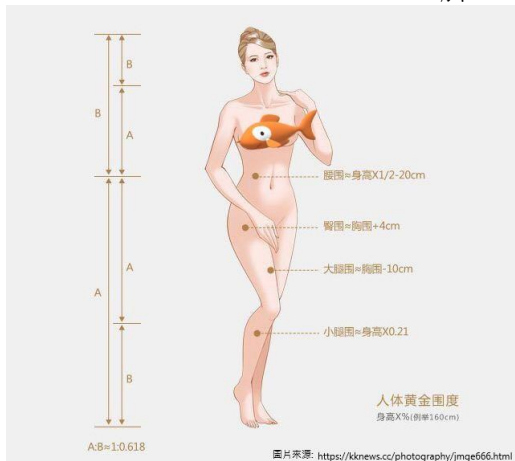
15 分

Kahoot
自製
題目

課室
表現
及
線上
評量

	<div data-bbox="277 114 1110 1240"> <div>1 - Quiz 選正確答案</div> <div>2 - Quiz 選正確答案</div> <div>3 - Quiz 選正確答案</div> <div>4 - Quiz 選出作品的作者</div> <div>5 - Quiz 選出作品的作者</div> <div>6 - Quiz 選出作品的作者</div> <div>7 - Quiz 選出作品的作者</div> <div>8 - Quiz 選出作品的作者</div> <div>9 - Quiz 選出作品的作者</div> <div>10 - Quiz 選出作品的作者</div> <div>11 - Quiz 選不是文藝復興三傑</div> <div>12 - Quiz 選不是文藝復興作品</div> </div> <div data-bbox="277 1285 1110 2056"> <p><活動四>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師透過達文西作品【維特魯威人】，介紹黃金比例。 學生使用皮尺進行測量同學人體身高比例，和黃金比例標準做比較，找出那位同學最接近黃金比例。 <p>認識兩種測量方式:</p> <p>A.頭身比/ 8 頭身</p>  </div>	10 分	皮尺及『Google Classroom』之作業指派功能	操作式評量
--	--	------	------------------------------	-------

B.a:b=1:1.618 / 頭到腰比腰到腳



完成身邊同學的身高比例回覆至 Google Classroom 之作業指派。

總結階段

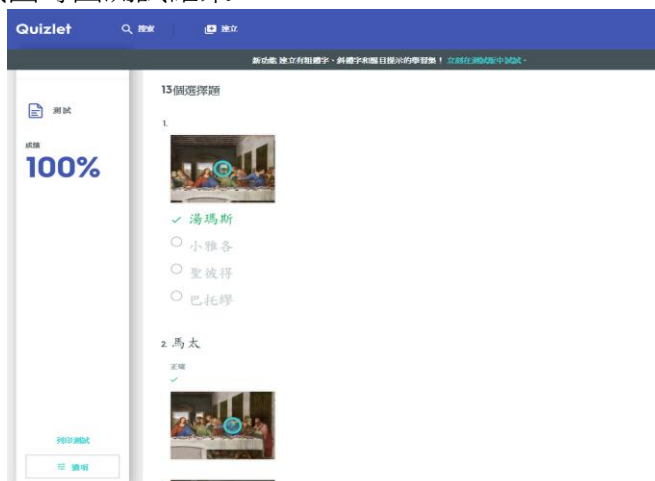
總結性評量

1.連結 Quizlet【最後的晚餐】，進行測試單元為回家作業，完成於 Google Classroom 平台回覆成績。

測試單元模式



截圖寄回測試結果



15 分

Quizlet 自製題目
Holiyo 密室逃脫自製題目

線上評量

	<p>2. 連結密室逃脫 Holiyo【我愛文藝復興】，進行通關測試為回家作業，可分組討論完成於 Google Classroom 平台回覆過關密碼。</p> 			
--	---	--	--	--

教學過程與回饋（供教師參考）

教學過程 紀錄或成果

一、教學情境：

1、教學目標：以趣味遊戲互動的特性，激發孩子的學習動機，也可結合單元課程、作業，自然融入藝術史的知識及鑑賞能力，並且能運用於日常生活。

2、教學流程：（於每節課前請學生分組好組別，各組領取 chromebook 筆電並開機登入 Google。）

<第一節>

活動 1：引起動機：

學生填寫本課 Google 趣味表單試題，<提問> 這些都是和什麼時期有關？可以 Google 搜尋解答，最後教師進行問題回答帶入課程。

活動 2：上網探索統整資訊：

登入愛學網學習萬花筒搜尋「文藝復興」；再搜尋藝術家「達文西」，開始認識文藝復興三傑及作品。並完成小組簡報分享發表

活動 3：遊戲競賽學習評量：

連結 Quizlet【文藝復興三傑】進行學習單元練習及配對計時競賽。

活動 4：總結性評量：

完成作業 Quizlet【文藝復興三傑】測試單元及密室逃脫 Holiyo【達文西密碼】，進行通關測試，可分組討論完成於 Google Classroom 平台回覆交作業。

<第二節>

活動 1：引起動機：

連結 youtube 觀賞【最後的晚餐】影片，觀賞完畢進行說明聖經故事，和達文西的【最後的晚餐】作品做連結。

活動 2：遊戲競賽學習評：

連結 Quizlet【最後的晚餐】練習後再全班進行配對計時遊戲競賽，最後進行團隊競賽模式，符合多元評量。

活動 3：遊戲競賽學習評量：(複習)

連結 Kahoo 遊戲平台【文藝復興三傑】進行遊戲競賽，進行上次課程複習評量。

活動 4：互動操作體驗學習：

學生使用皮尺測量同學人體身高比例，和黃金比例標準做比較，找出那位同學最接近黃金比例。

活動 5：總結性評量

完成作業 Quizlet【最後的晚餐】測試單元及密室逃脫 Holiyo【我愛文藝復興】，進行通關測試，可分組討論完成於 Google Classroom 平台回覆交作業。

3、實施場地：裝有智慧電視或互動投影機的數位教室，學生每人一台

chromebook 筆電(用於進行 Google Classroom 上線教學及使用 Quizlet、Kahoot、Holiyo 密室脫逃遊戲等相關平台)

4、教學策略：

(1) 跨領域學習：

本課堂單元以藝術領域為主體，結合社會領域，認識文藝復興的歷史背景；結合數學領域，進行測量比例概念及計算；結合綜合領域，採分組團隊合作學習，增進互動及溝通能力；結合科技領域，透過網際網路進行資料搜索，會利用行動載具進行課程活動。

在結合各種跨領域的課程設計活動，與各領域的老師事前議課、進行討論合作，並掌握主要的學習目的和教學目標。利用多樣相關的學習活動，進而達成學習目的和教學目標，讓此學習單原因跨領域可以更具成效。

(2) 遊戲式學習：

透過玩遊戲競賽，可以在學習過程中加上趣味性與競爭性，增加學生與內容的黏著度。即使只是單純反覆練習的機會，適當搭配使用也會產生功效，因為有聲音、影像或情境氛圍，可加深內容印象。在課堂上穿插使用，或讓學生在家玩，都讓學習不再那麼枯燥無趣。

(3) 合作分享學習：

為提升活化教學，以學生為主體的學習模式，使學生能積極主動參與學習，進而提升學習成效，此單元用分組合作學習的方式，突破傳統「老師講、學生聽」上課方式，可使學生更主動參與課堂學習，顯著提升學習成效。

希望透過分組合作學習的方式，都可以看到學生學習態度的轉變。尤其是程度較落後的學生，提升參與學習動機，學會願意按時交作業，作業的正確率等全方位提升。

5、數位科技應用學習：

以 chromebook 筆電上課，連結相關課程網站，線上繳交作業，學生更有學習動機。

自製 Google Classroom 教學內容，形成互動、生動教學內容，增強學生主動自主學習。

使用 Quizlet 遊戲教學平台，自製題目學習遊戲競賽。

使用 Kahoot 遊戲教學平台，自製題目學習遊戲競賽。

使用 Holiyo 密室脫逃遊戲教學平台，自製題目學習遊戲競賽。

二、活動照片：



分組合作方式上課



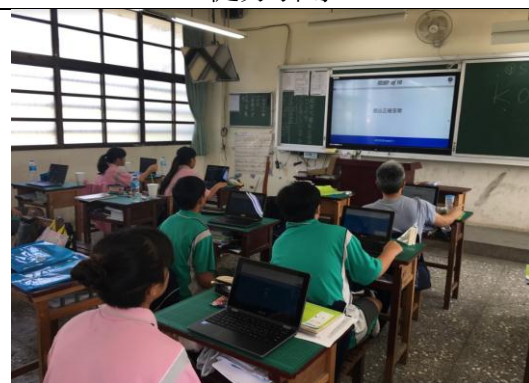
利用行動載具掃描 QR CODE
進行學習課程



各小組進行課程討論自主學習，老師
從旁引導



各小組進行課程討論自主學習，老師
從旁引導



進行 Quizlet 搶答遊戲競賽



老師講解如何進行遊戲競賽



老師備課討論 Quizlet 教案內容及學
習活動



老師備課討論 Holiyo 密室脫逃
教案內容及學習活動

	<p>(請簡述採用本教材，能提高學生學習成效之教學策略及教學流程、教學步驟、教學資源、時間、評量方式等，可含上課教學照片、板書等紀錄。)</p>
回饋意見	<p>本課堂單元透過分組合作學習、遊戲中學、探索資訊學習、數位線上評量等，讓學生對於「文藝復興」歷史及藝術家理解、也對相關的藝術作品，包含畫作、雕塑及建築風格都有明確深廣認知。且對於遊戲競賽和測量人體比例的體驗學習，也收到很好成效。對於本課堂單元，有以下幾項省思及回饋：</p> <p>一、從態度習慣提醒學生的自主學習</p> <p>本課堂單元教學進行中，看到學生對於現代科技確實有過分依賴及使用態度的需要調整。未來運用科技教育融入自主學習是絕對必要的，所以建議積極推動學生使用 3C 產品的良好習慣，讓學生實踐自主學習中，藉由提醒管理時間分配、使用電腦資訊科技、資訊網路的倫理及法律規範。養成學生的自律自主學習，能做好自我的約束態度，在自主學習中不至於產生偏差影響，達到真正學習的目的。</p> <p>二、跨領域的學習內容融入生活情境</p> <p>這種跨領域學習方式運用於教學，可借重整合更多教學經驗，取得更寶貴、創新的方式，來提升教學上的問題。在課程設計的過程中，有效利用與各領域的老師事前議課、備課進行討論合作，教學與評量提供意見，過程中不斷修正，使內容能夠更臻於完善具成效。本課堂中發現對於人體的黃金比例測量，學生相對更有興趣及主動，原因是和自己及同學切身相關。所以建議利用多樣相關的學習活動，並且融入生活情境，更可帶動學生自主學習動機。</p> <p>三、資訊科技融入教學創新</p> <p>觀課老師反應以行動搭配載具方式帶動學生的學習興趣，利用智慧教室設備，及使用 Quizlet、Kahoot、Holiyo 密室脫逃遊戲等相關平台，學生在分組討論與競賽搶答都更專注投入，遊戲過程中與老師同學互動更多。又可直接線上當場驗收學生的學習成果評量，非常方便。</p> <p>大部分學生回饋重複遊戲中，不知不覺就把內容都記起來了。回家作業也是玩遊戲的心情去完成，非常的輕鬆。本課堂單元教學突破傳統的、較枯燥死板的教學模式，為學生的學習提供各種多元學習的可能性。同時在教學的過程中，培養學生自主學習的能力習慣，和練習團隊合作分享。本課堂單元教學設計利用遊戲競賽的特性與藝術及跨領域的結合，將藝術史學習融入科技教學，不但能兼顧藝術史教學的傳統性，同學間分組既競爭又合作的學習，也達到落實十二年國教「自發」、「互動」、「共好」之理念。</p> <p>(可提供參與示範教學之學生學習經驗及回饋意見分享)</p>

