

國立台東大學兒童文學研究所
碩士論文

指導教授：游珮芸 先生



運用「圖畫書」統整藝術與人文
學習領域課程之行動研究

研究生：楊雅婷 撰

中華民國九十八年六月

附件十二

國立台東大學

學位論文考試委員審定書

系所別：兒童文學研究所

本班 楊雅婷 君所提之論文 運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域
課程之行動研究業經本委員會通過合於 ☒ 碩士學位論文 條件
☐ 博士學位論文

論文學位考試委員會：

林文堂

(學位考試委員會主席)

游鳳芳郭建華

(指導教授)

論文學位考試日期：98 年 7 月 15 日

國立台東大學

附註：1. 一式二份經學位考試委員會簽後，送交系所辦公室及註冊組或進修部存查。

2. 本表為日夜學制通用，請依個人學制分送教務處或進修部辦理。

博碩士論文授權書

本授權書所授權之論文為本人在 國立臺東大學 兒童文學研究 系(所)

組 97 學年度第 二 學期取得 碩 士學位之論文。

論文名稱：運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程之行動研究

本人具有著作財產權之論文全文資料，授權予下列單位：

同意	不同意	單 位
☒	☐	國家圖書館
☒	☐	本人畢業學校圖書館
☒	☐	與本人畢業學校圖書館簽訂合作協議之資料庫業者

得不限地域、時間與次數以微縮、光碟或其他各種數位化方式重製後散布發行或上載網站，藉由網路傳輸，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

☐同意 ☐不同意 本人畢業學校圖書館基於學術傳播之目的，在上述範圍內得再授權第三人進行資料重製。

本論文為本人向經濟部智慧財產局申請專利(未申請者本條款請不予理會)的附件之一，申請文號為：_____，請將全文資料延後半年再公開。

公開時程

立即公開	一年後公開	二年後公開	三年後公開
			☒

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與不同意之欄位若未勾選，本人同意視同授權。

指導教授姓名：楊雅婷 (親筆簽名)

研究生簽名：楊雅婷 (親筆正楷)

學 號：1696014 (務必填寫)

日 期：中華民國 98 年 7 月 15 日

1.本授權書(得自 <http://www.lib.nttu.edu.tw/theses/> 下載)請以黑筆撰寫並影印裝訂於書名頁之次頁。

2.依據 91 學年度第一學期一次教務會議決議:研究生畢業論文「至少需授權學校圖書館數位化，並至遲於三年後上載網路供各界使用及校內瀏覽。」

授權書版本:2008/05/29

謝 誌

這是一條值得的道路！和許多在職生一樣，帶著職場的疑難問題進入研究所接受教育，從模糊的疑惑至具體可行的方法與研究，歷經漫長的茫然。感謝指導教授們的教導，啟發實務的思考，觸發省思與改進。感謝游珮芸教授的提攜、鼓勵的人師風範，令我感佩。口試委員林文寶教授、郭建華教授耐心指點迷津，協助補正內容，為本研究指引方向。

感謝兒童文學研究所全體老師的培育，林文寶教授、楊茂秀教授、杜明城教授、吳玫英教授為我們打造探究的基礎、引導研究方法入門、重視思辨鼓勵思考，恩師們不斷以功力傳授，讓我們成長茁壯。

兒文所教師團隊是本論文生命力的泉源，師生共享一段豐盛的學習旅程。以及服務學校同仁們的支持；本班同學間分享資料，都是珍貴的助力；家人的關心信任與後援，點滴在心頭，謝謝您們。

身為國民教育的第一線教師，對於教學現場的問題發現、研究反思不斷改進的循環工作，一旦為師就必須日日進步。本研究中呈現的課程設計與實施，僅是此時此刻對教育的一窺，面對未來，旅程才剛開始！

楊雅婷 謹誌於

台東大學兒童文學研究所

中華民國 98 年 6 月

運用「圖畫書」統整藝術與人文 學習領域課程之行動研究

楊雅婷

國立台東大學兒童文學研究所

摘 要

本研究運用「圖畫書」統整國小三年級藝術與人文學習領域課程，旨在落實「教師即研究者」之行動意義，從實作歷程中釐清藝術與人文教師面對九年一貫課程的疑惑。本研究以國小三年級二十四名學生為實施對象，運用《格列佛小人國歷險記》、《拼被人送的禮》兩本圖畫書作為研究工具，圖畫書《格列佛小人國歷險記》作為試驗的第一單元之行動研究，從實地的執行、操作、經過思考、反省、討論修正後再以圖畫書《拼被人送的禮》作為第二單元之教學行動研究，秉持「做中學」與「行中思」的精神，應用行動研究法印證相關學術論點以實踐教學理想。

本研究採取行動研究的方式，藉由文獻探討、訪談、觀察紀錄、教學日誌、省思札記、問卷調查、學習單、學生作品等方式收集資料並進行整理分析，所得研究結果發現如下：

一、運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的教學價值方面。

- (一)、可以提高兒童學習動機，助長兒童認知學習。
- (二)、可以統整藝術學習活動，激發多元智慧潛能。
- (三)、可以啟發創造思考能力，培養主動探索精神。
- (四)、可以培養兒童審美情操，陶冶涵育人文素養。
- (五)、可以增進師生互動關係，紓解情緒產生美感。

二、運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的可實踐性方面。

- (一)、運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程實為具體可行之途徑。

- (二)、教師從事課程設計時，應先熟悉各階段藝術與人文學習領域能力指標之意義，再依據能力指標轉化課程目標進行單元教學設計。

三、運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的課程發展策略方面。

- (一)、其統整模式十分多元、豐富，教師可參考並靈活應用。
- (二)、教師應善用各種閱讀方式、說故事策略營造良好學習動機與學習效果。

四、運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的行動研究方面。

- (一)、本研究課程轉化與統整藝術課程之設計，符合「探索與表現」、「審美與理解」、「實踐與應用」之學習目標。
- (二)、從「藝術學習內容」與「分段能力指標」對應關係了解，本研究課程在視覺藝術、音樂、表演藝術之統整比例上呈現視覺藝術稍重狀態。
- (三)、學生對於本研究課程學習自評結果，多數表示對學習產生興趣，並達成學習目標；下課後學生會主動看圖畫書並利用班級借書時間尋找圖畫書。

透過本行動研究歷程，研究者深切體驗到「教師即研究者」之角色，每一位教師皆是直接影響教育的關鍵人物，如果現任教師們能在適切的指導與協助下，採取適當研究途徑，必能有效改進教育實務問題，以促進教師省思提昇教師專業態度與知能。

關鍵詞：圖畫書、統整、藝術與人文領域、行動研究

Action Research on Integrated Arts and Humanities Learning Curriculum by Using “Picture Book”

The purpose of this study was implementing the meaning of “teacher as researcher” by utilizing "picture books" to integrate the 3rd grade curriculum of Arts and Humanities learning domain. The Arts and Humanities domain instructor clarified and faced their doubts of grade 1st to 9th curriculum from performance process. This study used two picture books "Gulliver's Lilliput Adventure" and “The Quilt Maker's Gift” as research tools for 24 3rd grade students as subject. The researcher on this study holed the spirit of “learning by doing” and “thinking by doing” to prove the relative teaching ideal concepts to operator the teaching processing that used “Gulliver’s Lilliput Adventure” for test unit and “The Quilt Marker’s Gift” for formal instructing unit.

The method of this study based on action research. This study collected information by interview records, observation records, teaching logs, reflection notes, questionnaires survey, learning papers, and student works. The results of using "picture books" to integrate Arts and Humanities Learning Curriculum were as followed:

1. In teaching value aspects:

- A) could increase motivation for children to learn and encourage children cognitive learning.
- B) could integrate arts learning and stimulate the potential of multiple intelligences
- C) could be inspired the ability of creative thinking and cultivate the spirit of the initiative to explore.
- D) might raise children esthetic sentiment and cultivate humanities accomplishment.
- E) could promote the relationship between teacher-student interaction and comfort moodiness to have the pleasant sensation.

2. In practice aspects

- A) It was specific and achievable way to integrate Arts and Humanities learning domain with picture books.

B) When the teachers engaged in curriculum design should be familiar with all stages meaning of the competence indicators and transferred curriculum goals into teaching unit

3. In curriculum development strategy aspects

A) The integration model that teachers might consider as reference was flexible.

B) Teachers should use a variety of strategies to create a good effective story-telling learning motivation.

4. In Action Research Aspects

A) This study conformed "exploration and performance", "aesthetic and comprehension", and "Practice and Application" for learning goals.

B) From the correspondence of “art learning content” and “stage competence indicators”. It realized the research programs showed the proportion of integration of the balance in the visual arts, music and performing arts.

C) Most of students showed their interesting in learning and achieved goals from students’ reflection notes, and the students also spent break time to borrow books voluntarily after class.

Through the action research process, the researcher deeply experienced to the "teacher as researcher". Every Teacher was the key man for education. If current teachers can gain appropriate guidance and assistance, it can effectively to solve the practical problems on education, and promoted teachers professional knowledge as well.

Key words : picture books, integrate, Arts and Humanities domain 、

Action research

目次

中文摘要·····	I
英文摘要·····	III
目次·····	V
表次·····	VII
圖次·····	IX
第壹章 緒論	
第一節 研究動機與研究目的與問題·····	1
第二節 研究範圍與限制·····	6
第三節 名詞釋義·····	8
第貳章 文獻探討	
第一節 運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的教學價值·····	10
第二節 運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的可實踐性·····	20
第三節 運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域的課程發展策略·····	42
第四節 運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的行動研究·····	53
第參章 研究設計與實施	
第一節 行動研究法·····	57
第二節 研究步驟·····	60
第三節 研究對象與情境·····	63
第四節 研究工具與課程設計·····	66
第五節 資料蒐集與處理·····	70
第肆章 研究結果與討論	
第一節 「格列佛小人國歷險記」行動研究實施過程之討論與檢核·····	77
第二節 「拼被人送的禮」行動研究實施過程之討論與檢核·····	92
第三節 檢核實施過程之討論與分析·····	121

第伍章 結論與建議

第一節 結論·····	138
第二節 建議·····	144
參考書目·····	146
附 錄	
附錄一 單元課程設計詳案·····	154
附錄二-1 給三年仁班家長的一封信·····	167
附錄二-2 「藝術與人文學習領域」親師通訊（單元一「格列佛小人國歷險記」） ·····	168
附錄二-3 《格列佛小人國歷險記》的學習單·····	169
附錄二-4 《拼被人送的禮》圖畫書閱讀分享單·····	170
附錄二-5 「小小馬諦斯」活動單·····	171
附錄二-6 「藝術與人文學習領域」親師通訊（單元二「拼被人送的禮」） ·····	172
附錄三-1 我的小檔案學習單·····	174
附錄三-2 我是小小直笛手·····	175
附錄三-3 想一想，說一說·····	176
附錄四-1 「格列佛小人國歷險記」自評表·····	177
附錄四-2 「拼被人送的禮」自評表·····	178
附錄五-1 本校教師對於「運用『圖畫書』統整藝術與人文學習領域課程」態度 調查單·····	179
附錄五-2 本班學生對於「運用『圖畫書』統整藝術與人文學習領域課程」態度 調查單·····	180

表 次

表 2-1	Piaget 認知發展的四個階段重要特徵·····	11
表 2-2	各階段兒童對選擇故事的特徵·····	12
表 2-3	近年來運用「圖畫書」在教學領域之相關研究·····	20
表 2-4	藝術與人文學習領域分段能力指標·····	26
表 2-5	藝術與人文學習領域分段能力指標與基本能力之關係對應表·····	29
表 2-6	適用在統整藝術與人文學習領域之故事類型·····	36
表 2-7	三年級上學期藝術與人文學習領域課程之教材內容與範圍·····	38
表 2-8	轉化「基本能力」與「教學目標」「主要教學活動」之實例·····	39
表 2-9	運用「格列佛小人國歷險記」統整國小三年級藝術與人文學習領域轉 化「基本能力」與「教學目標」之課程設計·····	40
表 2-10	有關行動研究的辭彙·····	53
表 2-11	本研究所運用之研究方法說明表·····	54
表 3-1	本研究對象研究初期藝術學習基本能力調查表·····	63
表 3-2	本研究工具說明表·····	66
表 3-3	本研究所運用故事書說明表·····	67
表 3-4	運用「圖畫書」統整國小藝術與人文學習領域課程計劃簡表·····	68
表 3-5	本研究教學歷程檔案資料蒐集說明表·····	72
表 3-6	本研究教學歷程檔案資料編碼說明表·····	72
表 3-7	本研究三角檢核之資料處理說明表·····	74
表 4-1	運用「小人國歷險記」統整國小三年級藝術與人文學習領域課程設計 內容·····	78
表 4-2	「格列佛小人國歷險自評表」·····	88
表 4-3	「格列佛小人國歷險自評表」課程檢討與省思·····	89
表 4-4	運用「拼被人送的禮」統整國小三年級藝術與人文學習領域課程設計 內容·····	92

表 4-5	學生對色彩的各種感覺與聯想表·····	102
表 4-6	運用「拼被人送的禮」統整國小三年級上學期藝術與人文學習領域 課程「小小馬諦斯」教學設計詳案·····	105
表 4-7	「聖誕老人送的禮」戲劇表演優缺點檢討表·····	115
表 4-8	「拼被人送的禮自評表」學生能力表現統計總表·····	117
表 4-9	「拼被人送的禮」課程檢討與省思 ·····	118
表 4-10	本研究課程設計評鑑方式一覽表 ·····	121
表 4-11	本行動研究課程活動設計與「十大基本能力」「九年一貫第二階段藝術與 人文學習領域能力指標」「藝術學習內容」之檢核表·····	122
表 4-12	本行動研究各單元能力指標對應檢核表 ·····	123
表 4-13	學生自我檢核獲得能力表 ·····	127



圖 次

圖 2-1	合邏輯的故事軸— Storyline 統整課程模式	43
圖 2-2	Palmer的輪形設計統整課程模式	44
圖 2-3	網狀圖故事統整課程模式	44
圖 2-4	Jacobs科際整合單元統整課程模式	45
圖 2-5	以 Jacobs 科際整合單元模式發展故事統整課程模式	45
圖 2-6	Drake的故事統整課程模式	46
圖 2-7	Kovalik 的統整主題課程模式	47
圖 2-8	以 ITI 發展故事統整課程模式	47
圖 2-9	故事主題學習網統整課程模式	48
圖 2-10	本研究分生式故事統整課程模式	49
圖 2-11	以「格列佛小人國歷險記」發展分生式故事統整課程模式	50
圖 3-1	本行動研究循環歷程圖	59
圖 3-2	本研究教室空間配置圖	65
圖 4-1	本班三年級學生對故事喜好態度調查	77
圖 4-2	「格列佛小人國歷險記」統整課程模式	80
圖 4-3	「格列佛小人國歷險記」之藝術學習內容比例分配圖	81
圖 4-4	「拼被人送的禮」統整課程模式	94
圖 4-5	「拼被人送的禮」之藝術學習內容比例分配圖	95
圖 4-6	本研究課程之視覺、音樂、表演藝術統整分配比例圖	125
圖 4-7	本問卷中教師對於將美勞、音樂統整為藝術與人文領域的態度	131

第壹章 緒論

本研究旨在探討運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程之研究，透過學校藝術與人文領域教學，老師行動研究的反思與修正，從中探討以「圖畫書」來統整藝術與人文學習領域，並藉此了解其教學價值、可實踐性、課程發展策略、行動研究方案的可行性。

研究進行方式以圖畫書為發展原點，根據故事主題、角色、情結、故事聯想要素，藉由視覺、音樂、表演戲劇等，藝術學習活動發展課程統整模式，提供日後研究者之參考與運用。

本章共分三節，第一節說明研究動機與研究問題與目的，第二節提出本研究的範圍與限制，第三節為重要名詞釋義。

第一節 研究動機與研究目的與問題

壹、研究動機

近年來，圖畫書在台灣兒童讀物出版界掀起了很大的影響，這種圖文並重的圖書形式，逐漸受到國內成人與兒童的重視與肯定。尤其近幾年來語文教學或是統整課程開始以文學讀物作為課程設計的依據，不論是以發展理論為出發點來做論述（林敏宜，2000），或是直接提出課程方案供現場教師參考（方淑貞，2003），甚至直接介紹優良的圖畫書出版品（郝廣才，2005；彭懿，2006），在各方面都鼓勵孩子用討論、戲劇表演、書寫、繪畫、聆聽、閱讀、重述等不同方式來回應文本，也鼓勵老師以統整的態度來引導領域的課程，由此可見圖畫書在教育中扮演極重要的角色。

再者，目前因圖畫書之風行導致以圖畫書為主題之實證研究有日漸增多之趨勢，主要以圖畫書為本進行不同領域之研究，如探討審美表現及色彩概念等藝術領域（廖煌鳳，2000；洪嘉慧，2005），以多元智能理論發展教學活動（林宛瑩，2005），引導幼兒創造力之表現（王淑娟，2002；周文敏，2003），實施生命教育課程（黃玉純，2004），進行科學教育對談（陳家璇，2003），探討圖畫書融入數學教學所產生的學習效應（林易青，2006）等，此外，尚有針對圖畫書中拼貼之技法（沈佳蓉，2005）及以圖畫書之色彩遊戲角度來探究（羅美慧，2004；林妹靜，2006）之實證論文。

美國藝術教育學者 Eisner 認為，教育內容對開發學生潛能及實現自我，具有工具性的價值（郭禎祥，1998），因此，為了讓學生能熱衷於學習，尋找生動活潑的新教材與有效教學方法，已成為從事藝術教育工作者一項永無止境的任務。本研究在教育部推動九年一貫教育之際，以及面對課程改革，加上國內學術文獻中已有學者陸續針對運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程為題之相關研究論述，基於此逐漸醞釀出以下研究動機：

一、對孩子的吸引力

如教育學者張春興所言應善於利用兒童們的好奇動機，一則促進他們智能的發展，二則奠定他們求知的基礎，更則提供他們對事物探索操弄的機會，進而培育他們思考與創造的能力，（張春興，1976）兒童喜歡聽故事是不爭的事實，從古至今不分國界，以自己為例，就是個愛聽故事的人，如果學校的課本也能像故事書一樣生動有趣，如果老師講課的內容可以像聽故事一樣引人入勝，那麼上學讀書將會是一件多麼愉快的事。教師掌握兒童喜歡聽故事的心理，將故事結合說唱、聽覺、視覺、動覺等多元表現，發展藝術與人文領域課程，則有助於提高兒童學習興趣，激發主動求知的意願。Dewey（1998）曾說過兒童的興趣是達到教育目標的重要根本。研究利用故事對孩子的吸引力，嘗試運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程，期望能營造一個優良的學習環境。

二、兒童的生活化

教育部頒佈九年一貫課程綱要藝術與人文學習領域，其基本理念指出「藝術源於生活，也融入生活，生活是一切文化滋長的泉源」（教育部，2003），換言之，藝術學習應取自於生活用之於生活，生活中的環境則是影響人類學習的重要經驗。兒童從小接觸圖畫書，圖畫書早已成為生活經驗的產物，有意義的圖畫故事書內容包羅萬象，舉凡文學、科學、教育、歷史、童話、寓言、民間傳奇等，無論從任何角度介入，圖畫故事書永遠是孩子們一道親切無障礙的溝通橋樑，許多圖畫故事的取材本源自於生活，呈現兒童生活寫照的縮影，兒童藉由閱讀與傳遞，得以探索人生拓展閱歷，產生共鳴創造幻想。因此，「圖畫書」涵蓋了豐富的生活化與藝術化特質本研究運用圖畫書融入教學活動，期望能開創一個「藝術故事化，故事生活化，生活藝術化」的境界。

三、在教學的創意化

從許多文獻中發現，運用故事於教學，其價值深受國內外教育學者肯定（郭

宜男；1977；張子芬，1991；王淑俐，1994；林真美，1999；洪銀杏，2001；徐素霞，2001；李錫津，2002；姜文如，2002；等）。九年一貫課程改革重點之一，正是鼓勵提升教師專業能力，發展適合學校本位的課程，提供兒童生動活潑之有意義學習。研究者在多年的藝術教學生涯中，曾嘗試許多方法以改進自我教學，由於近年來接觸不少坊間故事書、圖畫繪本、電子故事書，發現許多故事深具教育意義，帶給讀者極廣的想像空間，在國際競爭與人才倍出的有利條件下，圖畫書故事書的品質已日新月異，加上許多擁有世界性大獎的圖畫書故事書，圖文並茂印刷精美，令人百看不厭。基於教學所需與個人研究興趣，期望能將圖畫故事書中的文字轉化為圖像、聲音與表演活動，運用圖畫書故事內容結合聽覺、視覺、動覺，設計出具學習意義的藝術課程，以解決包括研究者在內之現任藝術教師，面臨實施藝術與人文學習領域教學之困境。

四、學生的適齡性

國小三年級學生年齡約十歲，正處於Piaget所謂具體運思期（concrete operational stage），此時期兒童喜歡思考，具有組織和操縱周圍事物的基礎，反應靈活富應變性和持久性，能積極參與表現，在語言溝通的發展上，已由自我中心發展為社會中心，意圖了解他人，表達自我感情與觀點，同時也能從他人觀點進行思考（朱敬先，1988）。因此，無論在聆聽故事，或表達自我情感的能力上，都遠比低年級時成熟許多，以三年級學生為對象，選擇適合本階段兒童的圖畫書設計藝術課程，將更能發揮運用「圖畫書」在藝術學習上的特質。研究者擔任服務學校班級導師兼藝術與人文學習領域教師，具有良好的研究條件，藉由「運用『圖畫書』統整藝術與人文學習領域課程」為題，企圖發現並解決教師所面臨的教學問題之理念。

五、教學的行動意義

教育部擬定「課程實施行動研究計畫」配套方案，鼓勵實務工作者，特別是學校教師，針對九年一貫課程的基本能力、學習領域、課程統整、協同教學、基本能力指標、多元評量方法等內容進行教育行動研究。其目標旨在鼓勵教育實務工作者，能應用「行動研究」進行教材教法的研究與改進，一方面發展實用的教學策略，提昇教育行動研究之專業知能，另一方面則期望藉由發現問題，作為及早因應與改進策略之參考（蔡清田，2000）。因此，面對九年一貫，本研究運用「教師即研究者」之行動研究方案，以實際教學行動驗證學生學習成效，透過歷程中的反省、批判、修正等過程，自我省思學習轉變，尋求新課程之因應策略，提升個人專業成長。

基於上述動機，研究者擬以「運用『圖畫書』統整藝術與人文學習領域課程之行動研究」作為本研究之題目。

貳、研究問題與目的

當釐清了研究方向與動機後，研究者開始嘗試在活力國小三年仁班（化名）學生裡，針對喜歡聽故事與不喜歡聽故事作了初步調查，結果發現班級中，估算約90%的學生喜歡聽故事，其餘約10%的學生不喜歡聽故事；而希望能自己看故事書的學生約佔80%，不喜歡自己看故事書的學生約佔20%；若運用圖畫書來上藝術與人文課，學生所抱持的態度是希望者約佔85%，不希望者約佔15%。對此現象研究者初步認為具有嘗試研究的空間，在互動與討論過程中，學生陸續表達自己的看法，也逐漸凝聚出本研究焦點。

縱使學生的反應不一，但多數抱持著樂於將圖畫書融入藝術與人文課程，經由師生討論與對話過程，逐漸凝聚本研究的核心重點；如何才能使兒童喜歡聽故事並深受感動？如何運用圖畫書統整藝術與人文學習領域課程？如何透過圖畫書發展課程後讓兒童學習得有意義？再度凝聚焦點後，擬定以下四項研究目的：

- 一、探討運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的教學價值。
- 二、探討運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的可實踐性。
- 三、探討運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域的課程發展策略。
- 四、探討運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程行動研究方案。

依據研究結果與結論提出相關參考建議，以作為下一個研究之準備。

有了明確的研究目的後，再次距焦提出逐項具體的待答問題，分述於下：

一、探討運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的教學價值。

（一）、運用「圖畫書」在教學領域的價值為何？

（二）、運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域的教學價值為何？

二、探討運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的可實踐性。

（一）、運用「圖畫書」在藝術與人文學習領域其課程設計之實踐意義為何？

（二）、運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域，其落實基本能力轉化教學之實施策略為何？

三、探討運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域的課程發展策略。

（一）、運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域之課程設計模式為何？

(二)、運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域之教學策略與應用為何？

四、探討運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的行動研究方案。

(一)、行動研究的理論依據為何？

(二)、運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程，行動研究的歷程與程序為何？

(三)、運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程，學生在學習歷程中的轉變為何？

研究者依據研究結果與結論，提出相關參考建議，以作為下一個研究之準備。



第二節 研究範圍與限制

本研究採行動研究法，研究者本身即為教學者，運用「圖畫書」統整國小三年級藝術與人文學習領域課程，研究結果希望尋求有別於傳統的課程發展，企圖解決包括研究者在內之現任藝術教師，實施九年一貫藝術與人文學習領域教學之困境，並探討運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程之教學成效。茲將研究對象、分段能力指標與教學範圍分述於下：

壹、研究範圍

一、研究對象

研究因限於人力、時間、空間等因素，選定研究者任教活力國小（化名）之三年仁班學生為對象，計有男生十六位，女生八位，學生人數共二十四人。

二、實施時程

實施時間是九十八年二月到三月為第一單元試驗階段，共九節為期三週，每週上三節藝術與人文課，第二單元教學主要活動實施時間是九十八年四月到五月為期五週，每週上三節加上一節彈性課共四節，總共二十節藝術與人文課。

三、分段能力指標範圍

研究對象為國小三年級學生，所設計之課程依據九年一貫藝術與人文學習領域第二階段分段能力指標（教育部，2003），運用選擇之圖畫書統整視覺、音樂、表演及綜合藝術活動，進行大單元教學課程設計。

四、教學範圍

（一）、圖畫故事內容範圍：為激發兒童在課程後，能產生主動閱讀其他故事書的興趣，並顧及兒童家庭購書能力，本研究所運用之圖畫書，以學生藏書與從陳樹菊圖書館內課外書為原則，由學生選擇出具想像空間之圖畫故事書為考量，研究重點強調，學生能透過課程，產生創造力行為與積極學習之態度。

（二）、藝術技能範圍：本研究之藝術學習僅針對活力國小三年仁班學生為對象，課程內容之基本技能，則涵蓋視覺藝術（如繪畫、勞作、共同創作、設計、欣賞等）、音樂（如說唱、認譜、節奏、直笛基本吹奏、欣賞等）、動覺（如想像模仿、肢體表達、戲劇、演奏表演、欣賞等）（教育部，2000）

五、圖畫書的選擇

圖畫書的種類豐富多元，內容取材多樣，由本班學生從家裡帶來的課外書，選擇後再加以表決出「格列佛小人國歷險記」、以及從本校陳樹菊圖書館中

由學生選出「拼被人送的禮」圖畫書以進行課程設計。

貳、研究限制

行動研究鼓勵教師將理論應用到自己的教育實務工作上，幫助教師解決所面臨的問題，改善實務工作情境、增進專業理解等優點，在教育上的應用仍存在一些困難，以及它的限制與不足之處（蔡清田，2004）。本研究歷程中仍產生以下三項限制：

一、研究者的限制

本研究採教師即研究者，在「研究」與「教學」的角色扮演上不易調和，加上研究者已擔任研究對象過去半年多的導師及藝術與人文教師，師生間存在著某種程度的瞭解，難免有自我設定與個人偏見，惟恐產生主觀及不易發現問題之限制。

二、選擇圖畫書的限制

為顧及研究對象購書能力，並期望學生於課後能產生閱讀圖畫書的興趣，本研究所運用的圖畫書是以學生帶來的圖書以及從陳樹菊圖書館中選出為原則，由於書籍種類豐富，內容多樣取材甚廣，礙於授課時數與三年級藝術課程學習內容，選擇出「格列佛小人國歷險記」、「拼被人送的禮」兩本圖畫書進行課程設計。

三、人力、時間與空間的限制

本行動研究在教學時間方面，排定每週二、四共三節課程授課，基於研究者與教學對象在人力、時間、空間之限制，無法隨時掌握學生在課程以外時間對研究結果產生的反應，恐有觀察限制之憾。

四、研究結果類推的限制

質的研究採取的目的性抽樣的原則，採取樣本通常較少，研究結果屬於「地方性知識」，不企求到推論總體（陳向明，2002）。本研究參與者的選擇乃為研究者教學班上的二十四位學童，無法像一般研究採取具代表性的樣本，其代表性仍嫌不足，所以研究結果只能適用本班的教學情境，仍冀望透過研究結果提供有志以圖畫書統整藝術與人文學習領域課程的參考。

第三節 名詞釋義

一、圖畫書 (picture books)

圖畫書，英文為「 picture books」，在日本稱之為「繪本」，顧名思義是一種以圖畫為主，文字為輔，甚至是完全沒有文字詮釋圖畫的書籍。（林敏宜，2000）。徐素霞（2001）以圖畫書相關名稱和定義，將圖畫書歸納成兩種說法：一、廣義的圖畫書—有圖畫的書：凡以圖畫為主體，用來說明介紹某種事物的書，皆可視為圖畫書。這種非文字性的書籍，具有一目了然的視覺傳達性，所以被廣泛的應用於各種文學印刷媒體。二、狹義的圖畫書—給兒童看的畫本：指的是專為兒童閱讀設計的精美畫本。這種圖畫書裡頭，每一頁或每一版面，以大幅的圖書和簡單的文字相互配合，以便引發幼兒欣賞的興趣，是誘導孩子探訪知識寶庫的鑰匙，也是先進國家兒童讀物工作者積極開發的精緻文化產品。在本文中以圖畫書稱之。

二、統整

係指為改善傳統藝術課程因學科分化所產生的區隔，以及流於零碎、不能統合，與生活嚴重脫節等現象，教師透過有趣的故事內容，讓學生產生關心、感興趣之學習態度，打破學科限制，將視覺藝術、音樂、表演藝術、綜合藝術等含有美感成分之活動，加以組織、連結，重新安排設計課程之過程。本研究統整計畫包含了藝術的學習本質、知識組織、藝術技能學習等，以達成提昇學生人文素養為目的。

三、藝術與人文學習領域課程

係指依據教育部於民國九十二年一月十五日公布之「國民中小學九年一貫課程綱要」藝術與人文學習領域」為國民中小學九年一貫課程七大學習領域之一，其內容包含視覺藝術、音樂、表演藝術、綜合藝術等方面的學習，經由藝術與人文學習領域分段能力指標統整學習課程，以期望學生能達到「探索與表現」、「審美與理解」、「實踐與應用」之藝術涵養（教育部，2003）。本研究所指「課程」一詞，係以國小三年級學生為研究對象，第二階段能力指標為課程發展核心，利用圖畫書說故事或讀故事活動後，依據故事的主角、情節、背景聯想等，經由師生互動、故事討論與創意聯想，呈現有義意之教學情境與教學課程，引導學生進行視覺、聽覺與動覺等藝術學習活動。

四、行動研究

在教育領域中，行動研究被定義為「嘗試改變及改善教育實務的系統化研究」（郭重吉、江武雄，1995）。本研究經由研究者運用圖畫書統整藝術課程，透過師生互動經由討論、省思、再思考、學習、理解、再規劃之過程，探究教學理想與學生需求，期望尋求有別於傳統的學習內容型態，解決包含研究者在內之現階段藝術與人文學習領域教師，面臨九年一貫課程改革在教學實務之困境。本研究應用「行動」一詞，不僅指問題最後解決的行動，還包含解決問題的過程，針對問題所採取蒐集資料、整理資料、尋求協助、修正檢核等相關動作。



第貳章 文獻探討

本研究以行動研究方式進行，研究者運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程，期望落實其基本理念於教學，達到課程目標之理想。

本章共分四節：第一節是運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的教學價值，主要探討故事與兒童認知發展、運用「圖畫書」在教學領域的價值、運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域的教學價值；第二節是運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的可實踐性，主要探討運用「圖畫書」在教學領域之相關研究、運用「圖畫書」在藝術與人文學習領域其課程設計之實踐意義、運用「圖畫書」統整國小三年級藝術與人文學習領域其基本能力轉化教學之實施策略；第三節是運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域的課程發展策略，主要探討運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域之統整課程模式、運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域之教學策略與應用；第四節是運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的行動研究方案，主要探討行動研究的意義、行動研究的功能與限制、行動研究的教師反省。

第一節 運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的教學價值

壹、圖畫書與兒童認知發展

一、故事的定義

一般人認為過去曾經發生過的事實事蹟即為故事；其「說故事研究」中指出，故事是指「用一定的次序，把許多事件組合起來，而次序是指先有衝突，然後敘述解決衝突的過程，最後交代解決的結果」（鍾家瑄，1992）。「故事是由許多事情組成的有機體」（林良，2000），認為故事應該從現實生活中取材，甚至可以自由構思。西方人對故事的界說則較為廣泛，認為故事是人類根據日常生活事物或虛幻事件為題材，經由思考、想像所撰寫的，具有背景、完整主題、連續情節、以及結果之文體（張子芬，1991）。林文寶（1994）授認為，從狹義角度解釋，故事是指一般所謂的寫實故事，其內容強調寫實，形式上則強調「按時間順序排列的事件敘述」，從廣義角度解釋，故事是指建立在「事件敘述」或「情節」的觀念上，具有完整結構，包含主題、角色、

情節、背景、文體風格等要素，有開頭、有高潮、有結尾、能使大多數人感到興趣的事件與文體（林文寶，1994）。綜合學者說法「故事」至少包含以下定義：

- (一)、故事是包含真實與虛幻的事件。
- (二)、故事具有一定敘述次序，是由許多事件組合而成的有機體。
- (三)、故事是人類根據日常生活事物為題材，經由思考、想像所編撰的。
- (四)、故事是具有完整結構，包含主題、角色、情節、背景、文體風格等要素。
- (五)、故事是指有開頭、有高潮、有結尾、能使大多數人感到興趣的事件與文體。

二、故事選擇與兒童認知發展

心理學家 Piaget 指出，兒童認知發展分為感覺動作期 (Sensory-motor) 前運思期 (Pre-operation) 具體運思期 (Concrete operation)、形式運思期 (Formal operation) 等四種知能，認為人類認知發展的過程中，有不變者，即為「組織」與「適應」的功能；也具有可變功能者，就是「認知結構」或「基模」。基模的改變，不僅隨著年齡增長而有容量上的改變與質的改變；三歲幼兒與七歲孩子的思維方式不同，小學生與國中生對於同一事物的認知也不一樣（張春興，1997）。在其多年的觀察研究中，發現人類的認知發展自出生至青少年期具備了不同的重要特徵，說明如下表 2-1：

表 2-1 Piaget 認知發展的四個階段重要特徵（引自林佳燕，2003）

時 期	年 齡	特 徵
感覺動作期 Sensory-motor Stage	0~2 歲	1、獲得最基本的自我及他人意識 2、由本能性的反射動作到目的性的活動 3、對物體認識具有物體恆存性概念 4、憑感覺與動作以發揮其基模功能 5、將行為基模內化，以形成意像或符號的基模
前運思期 Pre-operation Stage	2~7 歲	1、表現出想像性的遊戲活動 2、能使用語言表達概念，但有自我中心傾向 3、能思維但不合邏輯，不能見及事物的全面 4、能使用符號代表實物

具體運思期 Concrete-operation Stage	7~11歲	1、對事物的理解不再受物體表象的影響 2、具可逆性的思考能力 3、具守恒的概念 4、能根據具體經驗思維以解決問題 5、瞭解現實世界中事與物的特徵及彼此間的關係
形式運思期 Formal-operational Stage	11歲以上	1、能做系統化的演繹推理 2、能按假設驗證的科學法則解決問題 3、喜歡思索一些假設性的問題，以形式邏輯法則思惟問題

這些發展階段的劃分是 Piaget 對兒童做長期觀察研究的結果，而 Huck 等人曾根據 Piaget 的理論進一步指出，大部分兒童的認知發展在小學階段已進入具體運思期，此時期的孩子因思考具有可逆性，也開始有分析的能力，可以了解事物間的關係，因此他們喜歡將物體分類、排列，也喜歡分析事情的前後關係，喜歡情節較有變化、較具複雜的故事(洪銀杏，2000)。

兒童心理學家 Cather 指出，兒童自出生到成熟，有幾個決定傾向的心理發展，並呈現對選擇故事的不同特徵，認為三~六歲兒童為韻律愛好期，喜好韻律與反覆的詩歌、鳥言獸語等簡短故事；七~九歲兒童為想像馳騁期，喜歡妖怪神話如想像、寓言故事；十~十二歲兒童為勇力讚揚期，此期兒童活潑好動，喜歡勇敢冒險的故事；十二~十三歲兒童為傳奇趣味期，喜歡抒情詩、散文、遊記、傳記等故事(杜萱，1993) 表 2-2 即根據 Cather 各不同階段兒童的興趣表徵與 Piaget 認知發展理論，將各階段兒童對選擇故事特徵整理如下：

表 2-2 各階段兒童對選擇故事的特徵(引自林佳燕，2003)

年 齡 階 段	發 展 特 質	對 選 擇 故 事 的 特 徵
---------	---------	-----------------

第一階段 (3~6 歲)	1、喜好韻律與反覆特性 2、以自我中心作單向思考 3、作直接性推理 4、喜歡聽故事	喜歡看圖像簡單的插畫，從圖像了解故事內容，喜愛富韻律感的詩歌以及鳥言獸語的簡短故事
第二階段 (7~9歲)	1、能從具體物作合乎邏輯的思考，並分辨幻想和真實性的差異 2、漸漸脫離自我中心 3、喜歡聽故事，並開始能獨立閱讀 4、能理解故事意涵，並分享心得	對於圖文故事的選擇，喜歡圖多於文字的故事書，具完整情節的短文故事內容，特別是妖怪神話、富想像的故事及寓言故事對於圖文故事的選擇，喜歡文字多於圖的故事書，具完整情節的長篇故事，也喜歡勇敢、冒險及探險的故事內容
第三階段 (10~12歲)	1、活潑好動 2、能作抽象思考與推論 3、開始透過抽象符號從事內省思考 4、喜歡自我閱讀故事	對於圖文故事的選擇，喜歡文字多於圖的故事書，具完整情節的長篇故事，也喜歡勇敢、冒險及探險的故事內容
第四階段 (12~13歲)	1、能作抽象思考與推論 2、思考方式為“假設-演繹”，先將問題化為假設再予以求證 3、能透過抽象符號從事內省思考 4、喜歡自我閱讀長篇故事	選擇長篇的故事內容，不偏愛插畫較多的故事，閱讀性質加深加廣，喜歡抒情詩、散文，也愛遊記、傳記類的作品

故事的類型甚多，適合兒童閱讀的故事多半文字淺顯易懂，編排輕鬆活潑，又兼具知識與趣味性，其內容包羅萬象，舉凡神話、寓言、童話、小說、科幻、地理、歷史、民間傳奇等，兒童得以依年齡、興趣、學習性質、認知發展加以選擇，教師運用故事教學更應考量兒童的年齡層、閱讀興趣、故事情節、學習目標與想像空間等特色加以思考（林佳燕，2003）：

（一）、故事的內容應適合兒童年齡與學習興趣

老師應從學生的年齡、性向、學習領域選擇適當的故事，在課堂上做不同嘗試，並觀察學生的學習反應不斷做修正，過於困難的字句或缺乏吸引力的內容，會讓學生覺得聽故事是一件冗長且乏味的事，幾次下來學生易喪失學習興趣與耐心。此外，具清楚情節及強烈角色對比的内容，幽默且能製造「笑」果的故事較容易引起學生專注力，增強學習興趣。

（二）、故事的語言情節應具備期待及可預測性

在課堂上分享故事時，老師可透過互動過程，運用發問技巧讓學生針對可預測的

情節進行討論與猜測，讓學習充滿期待心情與預測的好奇心，除提高學習之參與熱情外，更可刺激豐富的想像空間。

（三）、故事的內容應配合學習目標與教育意義

運用故事於教學時，老師本身應預先分析各學習領域重要之基本能力內涵，透過故事書中角色、主題、事件、圖像語言、教育內涵等要素，選擇出適當的故事以達到延伸學習之教育意義。

（四）、故事的圖像語言應能建構兒童想像空間

圖像語言往往能呈現想像的世界，使閱讀從平面二度空間，拓展到三度立體世界，藉由故事的想像性將讀者抽離現實所在的狹隘世界，遨遊於真實與想像之間，透過圖片及色彩加深對故事的印象。因此在選擇運用故事教學時，老師也要同時注意到書中插圖及色彩的品質，讓兒童在閱讀或聽故事之餘更能享受、玩樂與探索，從圖畫故事書中建構豐富的想像空間。

依據以上論述得知，選擇故事時應考量適合兒童年齡與學習興趣，並配合學習目標與教育意義，故事書中之圖像語言應能建構兒童想像空間，此外，各階段兒童在認知發展之生理、心理、遊戲需求均有所差異，皆是考量的重要因素。

貳、運用「圖畫書」在教學領域的價值

學者陳鴻銘（2000）認為，故事與思考發展具有四種關係：其一，故事能刺激思考運作，懸奇、冒險、緊張的故事會引領兒童對情節與結局進行預測。其二，故事能協助整理不同的經驗，故事內在邏輯結構能幫助兒童理解及整理各種不同的經驗，進而發展出自己的認知基礎。其三，故事能提昇創造力與想像力，多變多樣的故事內容提供許多想像力的空間，趣味豐富且能隨心變化的情節則能提昇兒童的創造力。其四，故事能促進高層次思考的發展，分析、統合、歸納、演繹、評價、判斷等高層次思考活動在聆聽故事的過去中會自然產生、發展，進而成熟。因此，運用故事在教學上有其重要的意義。

國小學童其年齡約七到十二、三歲，屬於較年幼的讀者群，此時期的兒童非常喜歡故事（張湘君，1998；張馨云，2000；洪杏銀，2000；毛連塹，2000）。藉由說故事可以引起兒童學習興趣，並增進學習效果，近年來已有越來越多的教育學者將故事應用

在教學上，並肯定故事具有多項教育意義，國內外相關文獻著墨頗多（郭宜男，1977；Baker，1987；張子芬，1991；鍾家瑄，1992；林真美，1999；毛連溫，2000；張馨云，2000），以下就兒童學習角度、教師教學角度歸納前人研究結果說明如下：

一、就學生學習角度而言

（一）、增強語文學習，提升人文素養

由於故事是一種完整語言的呈現，許多學者李麗霞，1997；方素珍等，1997；張湘君，1999；林良，2000；周紫芸，2001）指出，運用故事教學可以增強聽、說、讀、寫的能力，培養兒童傾聽與說話技巧。

「聽」是能專注聆聽別人敘述；「說」是學習用口述語言和別人溝通；「讀」是有能力閱讀文章或一本書；「寫」則是將自己想法用文字表達出來。利用故事中新詞、句型、關鍵字的重複出現，可增強語文學習能力，培養主動閱讀之興趣。在經由長期養成、自然學習、內化轉變的過程，兒童不僅增強語文能力，豐富學習經驗，促進人格成長，更可涵養個人行為氣質，改變觀念習性，提升人文素養。

（二）、提高學習興趣，產生經驗連結

由於說故事能帶給兒童無限歡樂，滿足其幻想天性，在課程中運用小故事可以提振情緒增加學習趣味，產生加深加廣的學習效果（吳英長，1979；Baker，1987；王淑俐，1994；郭俊賢，陳淑惠譯，1999；張馨云，2000；李錫津，2002）。用小故事來說明大道理，相當合乎『新知識植基於舊經驗』的習慣法則，給人帶來易於瞭解，願意接受的心理悅納，容易留下深刻印象，進而產生行為改變的效果」（李錫津，2000）。對學習者而言教師運用故事適時地與學習經驗結合，可刺激學生學習，產生四兩撥千金的效果，因此，利用故事教學是一種激發兒童學習動機的良好媒介。

（三）、啟發刺激聯想，培養創造潛能

想像力是人類最寶貴的資產之一，培養想像力也是教育的重要目標。而故事本身即是一個充滿創造與想像的世界，雖然每一則故事所傳達的意涵十分簡單，但是透過故事留白的空間裡，讀者得以運用想像力自我詮釋，在追逐故事情節的快感下獲得閱讀樂趣，兒童成為一個編造故事的參與者，經由不斷刺激與聯想過程，激發創造思考的潛能。因此，將故事教學化，除了營造活潑趣味的學習情境，滿足兒童幻想好奇心外，更可啟發刺激聯想，培養豐富的創造潛能。

（四）、增進認知發展，擴大生活領域

俄國心理學家 Vygotsky 是影響二十世紀後半葉認知發展理論的傑出學者，他主

張個體思想的型式（thinking patterns）或心智技能（intellectual skills）並不是天生如此的，而是透過個體成長時所處的社會文化經驗所塑造。人類因開發工具與創造文字，使得認知發展型態超越了其他動物，尤其是人類對符號系統如文字、數學系統、音符、電腦語言等的創造和應用，促進了複雜心理歷程的發展（李咏吟，1998）。換言之，人類的認知是經由外在工具與環境媒介加以提昇，兒童認知發展應藉有意義的知識、語言、文字、圖像、符號、遊戲、思考等方式輔助，才能內化為高層次之心理功能。故事書具有完整的組織性、連貫性與結構性，經由說故事、聽故事、讀故事、遊戲聯想、感受判斷、圖畫欣賞、自我表達、…等經驗，得以提升兒童認知發展與審美理解的學習經驗，進而擴大兒童生活領域。

（五）、結合藝術欣賞，提供美感教育

故事為兒童文學的一環，文中蘊涵豐富語彙與優美詞句，利用說、唱、讀、寫、演等心靈感受，讀者得以體會文學之美，有的故事充滿令人喜悅的對話，提供學生「對話」式寫作的示範；有的故事其精彩細緻的描述性語言，提供兒童遣詞斟酌的參考；優質的圖畫故事書本身即是藝術創作與文學創作揉合的極致，許多兒童故事結合插畫家的藝術表現，經由色彩、線條構成一幅幅生動圖像，其表現技法從平面彩繪、刻剪、雕塑到複合媒材創作，透過各類作品寬廣的畫風，提供兒童廣泛的藝術經驗，為閱讀者增添趣味與美感，正如表演者的舞台，除了吸引讀者目光之餘，更提供觀眾一種美的視覺享受與美感教育。

二、就教師教學角度而言

（一）、統整相關課程，設計教學活動

故事涵蓋了各領域的學習內容，藉由閱讀故事可以擴充學生經驗並聯結社會生活。例如數學教科書提供運算法則與基本練習，但透過故事卻可以提供兒童相關的生活例子，幫助理解真實世界所使用的自然策略；而自然教科書多半陳述事實與提供資訊，透過相關的自傳故事、科幻小說、繪本插畫，還可以幫助學生體認科學知識與生活聯結，因此，故事提供了各領域良好的統整資源。目前將故事結合教學已是國內極普遍之現象，藉由廣泛的故事內容將學校主題課程整合，可以發展課程議題之延伸學習，搭配故事書的主題內涵，進行各領域相關課程之教學設計。

（二）、縮短師生距離，培養良好互動

由於故事是陳述一個有情節的事件，能帶給讀者虛實交錯的想像空間，產生情感

交融與自我遐想，兒童經由聽、看故事書的過程，得到自我滿足，激勵求知慾望，在溝通與表達的互動下，提昇閱讀動機產生學習樂趣。因此，教師透過故事帶領學生進入認知學習，不但是一個可貴的歷程，更可縮短師生距離，培養良好互動關係，培養愛看書、讀書等積極行為，深具教學價值。

（三）、刺激群性閱讀，成立讀書團體

圖畫書 (picture books)，在日本稱為「繪本」。當前由於繪本翻譯與出版量的累積、繪本閱讀的教育推廣、民間繪本讀書會的成立、教育部閱讀運動的推展、故事義工的培訓、親子共讀的提倡，使得圖畫書的閱讀人口穩定成長。由於故事中的情節變化多元、圖文情境鋪陳細緻、故事角色、內容相對繁複，在群性閱讀時，容易引發讀者主動想像，激發讀者討論議題，觸動個人經驗的聯想，近年來，教師讀書會與班級讀書會正興起一股浪潮。

參、運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域的教學價值

Levstik 認為，孩子在閱讀故事時會對故事中的人物產生認同作用，並以其個人的意義學習故事內容 (廖永靜，1998)，由於故事本身涵蓋了多面向的學習領域，舉凡人物自傳、英雄事蹟、溫馨友誼、死亡教育、兩性話題、生活故事、自然生態、本土文化、旅遊探險、科幻故事等豐富題材，是提供兒童多元學習，擴展生活領域，增強認知發展，了解社會的一條最佳途徑。因此，站在統整課程的立場而言，故事書的確是一個理想的工具，教師運用故事主題或內容設計語文、數學、社會、自然、藝術與人文等領域之延伸活動，不但可以統整學生學習，也整合了跨領域的知識與概念。

九年一貫藝術與人文學習領域課程，結合視覺藝術、音樂、表演藝術等教學活動於一體，為副科之統整性課程，不僅強調藝術本質，其中「人文」一詞更包含了透過藝術學習後，尚能觸發人文體驗以培養人文素質。研究者認為，圖畫書實具有人文內涵的特質，蓋其兼具文學的修詞、美感的培養、人格的內化與社會的省思，其中尤以圖畫書在透過圖像賞析後更能提昇兒童審美情操、啟發探索與創作之精神，正符合藝術與人文課程中「探索與表現」「審美與理解」「實踐與應用」三大目標主軸。

美國哈佛大學心理學家 Gardner 主張視覺、音樂、動覺以及人際能力實際上都是智慧的形式，舉凡舞蹈、音樂、劇場、影片、視覺藝術、創意寫作等，在學校課程中

均應占有同等的地位及時間分配，以引導學生之天賦潛能獲得最佳的發展機會，教師則扮演著建構多樣化學習環境的角色，設計適應不同天賦的兒童教學方式與教材內容（郭俊賢·陳淑惠譯，1999）。其中運用「故事」教學的論點，正被 Gardner 廣泛地用以開發語文、邏輯—數學、視覺—空間、肢體—動覺、音樂、人際、內省、自然觀察者等七大智慧，足證明運用「圖畫書」統整課程之功能與意義。「圖畫書」也同時具備了多項「藝術與人文」精神的特質與內涵，研究者認為，運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程至少具有以下四項教學價值：

一、可以陶冶涵育人文素養

「藝術與人文學習領域」涵蓋了藝術學習與人文素養，人文素養的內涵包括人文知識、人文能力和人文態度（陳朝平，2001），在經由長時間累積學習內化後，改變個人行為氣質，孕育真的態度、善的習性與美的想法，故事為文學領域的一環，鼓勵兒童從小接觸故事，除培養尊重社會、關懷自然的情懷，更在潛移默化中達到人格修養。因此，將故事與藝術相融是思考藝術與人文精神的起點，不僅符合本領域課程綱要的基本理念，也是開發藝術課程的新啟示。

二、可以啟發創意思考能力

Bruner（1967）認為，想像乃是觀看世界的另一種方式，超越習慣性的認知，產生新的洞。而運用故事在藝術教學領域，可透過故事中明顯的主題，豐富的情節以及誇張的效果，在故事留白的空間裡，帶給讀者幻想與創意思考、創造與聯想的動機。因此，教師選擇一本具想像力又包含藝術內容的故事書，運用主題、情節、主角、故事聯想等要素，透過視覺性、音樂性、表演性與戲劇性等藝術活動，嘗試各種媒體、技法與創作形式加以編製教學內容，一方面將故事融入兒童所關心、喜歡的主題，另一方面配合教學目的，讓學生體驗故事真實化，創意想像化的學習樂趣，有助於提昇藝術學習態度，激發兒童創作靈感，培養主動探索之精神，是啟發創意思考的良好催化劑。

三、可以將藝術生活化

本領域基本理念強調學生學習應從生活經驗著手，蓋其人類的生活經驗與週遭環境脫離不了關係，因此，學生藝術興趣的啟蒙點應考量學生的生活經驗，將美的事物融入生活情境中。故事結合了兒童多樣化的生活經驗、風格及文化脈絡，透過故事內容統整藝術課程，得以使學生瞭解藝術與生活的關連，覺知生活環境的美感，尊重並瞭解各種藝術創作，進而身體力行。運用「圖畫書」統整藝術學習課程，既

具備了教科書的特質，更增添教材的多元與趣味性，具有生活化與趣味化，創造性與教育性的學習意義，充分表現出藝術與人文學習領域之精神內涵。

四、可以激發多元智慧的潛能

創意思考的激盪下得以產生獲取知識的能力，經由多元智慧的學習方式得以獲得學習知識的能力。由於故事提供讀者簡要而完整的發展情節，極富創意性、趣味性、兒童性、藝術性與文學性手法，對兒童而言，看故事書、聽故事是一種有趣的學習活動，也是個人獲取知識的最佳捷徑；對父母而言，說故事可以提早開發幼兒智力，了解個體之性向潛能，建立良好親子關係；對教師而言，將故事運用在教學上，不僅擴展兒童生活經驗，更可增進學習興趣，激發思考創造能力，是幫助師生建立有效學習的管道（張湘君、葛琦霞，1999；林美琴，1999；王淑芬，2002）近年來國內倍受關注的「班級讀書會」，以全班共同精讀一本故事書，再依據書中內容設計延伸活動，實已具備了運用故事統整學習領域的基本雛型。因此，順應社會潮流融入合時宜之故事題材，透過故事內容、角色扮演、故事聯想、藝術傳達…等過程，是激發兒童多元智慧的良好策略。

第二節 運用「圖畫書」統整藝術與人文學習

領域課程的可實踐性

Huck, Hepler, & Hickman (1993) 在 1976 年首先提出以一本書或同主題的群書當成組織中心，透過 webbing 的策略，延伸與書的主旨、議題相關的教學活動。本研究運用圖畫書進行藝術與人文學習領域課程的統整途徑，則是把故事當成主題單元的組織中心，經由故事內容、圖像欣賞、角色扮演、情節聯想等手段，配合分段能力指標設計符合學習目標之課程。本節內容包含運用「圖畫書」在教學領域之相關研究、課程設計之實踐意義、基本能力轉化教學之實施策略。

壹、在教學領域之相關研究

故事書涵蓋語文、社會、自然、藝術、情感教育等豐富領域，並具備了主題式課程統整的基本雛型，近年來倍受各界教育工作者所青睞，作為課程統整教學、全語文學習、情感教育、補充教材、閱讀寫作、經驗連結等教學資源，得以將故事內容設計延伸主題活動，統整學生個別經驗與社會生活，整合跨領域的知識與概念。根據近年國內博碩士論文資料顯示，以兒童文學作品、故事書、兒童繪本、圖畫書為主題的相關教學研究已有日益增多之趨勢，其研究結果皆肯定具有教學之實質意義，換言之，「在教學相關領域之可行性是無庸置疑的。許多學者以圖畫書為教材提供兒童審美表現之藝術教學；利用閱讀故事培養學生聽、說、讀、寫之語文能力；配合各大議題將故事內容融入情感教育；發展各相關學習領域之「認知」「情意」「技能」等延伸活動。為了明瞭各學者針對兒童文學所發展之相關教學研究，表 2-3 歸納整理近年來運用「故事」在教學領域之相關文獻，分別依「研究者」「校院名稱/系所名稱/學年度/學位類別/論文名稱」「研究對象」「教學上之探討」與「所研究之相關領域」加以對照，說明如下：

表 2-3 近年來運用「圖畫書」在教學領域之相關研究

研 究 生	年 份	論文名稱	研究 對象	研究方法	研究結果
-------------	--------	------	----------	------	------

陳美姿	2000	以兒童繪本進行幼兒情感教育之行動研究	幼稚園的大班學生20人	採行動研究的方式，針對花蓮縣某幼稚園的大班學生20人為對象，進行十二週的情感教育課程，所選定的教材為《會愛的小獅子》、《我最討厭你了》、《小小大姊姊》等十二本兒童繪本。	以十二本繪本進行情感教育課程後，發現幼兒在自我情緒發展能力，與社會能力發展皆有良好的表現。另外，由個案分析中發現繪本情感教育課程的實施方式，讓教師藉由繪本中的情節或人物與幼兒進行討論，可以協助幼兒表達其內心感受，並直接輔導有行為困擾之幼兒。
黃淑娟	2000	國小學童圖畫書導賞教學及其插畫反應探討	國小二年級五年級的學生各一班	實際於教室情境中進行圖畫書導賞教學活動，並於導賞教學後，隨機抽取二年級和五年級學生各二名（共四位），進行重複閱讀部分。研究教材包括《讓路給小鴨子》、《雪花人》、《野獸國》、《瘋狂星期二》、《媽媽的紅沙發》和《狼婆婆》六本圖畫書，並以研究者自編之「插畫反應記錄表」和「圖畫書評選單」，同時配合錄音來觀察記錄學生對插畫之反應與喜好選擇。	五年級學生對於書本設計、視覺要素、媒材風格和表現性等四方面重視的程度有較二年級高的趨勢，顯示五年級學生在選擇個人所喜愛插畫時，比較會考慮插畫的藝術性。整體而言，重複閱讀之後，二年級和五年級學生的插畫反應並未有明顯的改變，但每位學生個體間有著很大的個別差異，尤其是五年級的二位個案在描述、分析、解釋和評價上的表現有著極為顯著的個別差異。
施惠玲	2000	認字困難兒童之認字教學——個案研究	台東市某國小資源班國語科三年級兩名認字困難兒童	以易懂有趣的圖畫書兩本，進行實驗教學及傳統補救教學兩個階段共12週的認字教學活動，再比較兩種教學方式，在個案認字學習上的效果及課堂上問題行為之出現情形。	1. 同為認字困難之個案，相同之認字教學設計，教學效果卻不同。 2. 問題行為之出現，隨教學時間的長短而不同(1)抗拒行為在兩個教學階段無差異，均隨教學時間的增長而趨向穩定一致。(2)分心行為在兩個教學階段，均隨教學時間的增長而增加且起伏較大。(3)實驗教學初期能減少個案分心行為之發生。
蔡子瑜	2000	故事討論對幼兒道德推理的影響之研究--以「分享」的故事主題為例	一名老師和六名幼兒	進行八次故事討論的活動，主要資料來源為實施過程的錄影觀察與故事討論前後的個別訪談記錄。透過師生互動的故事討論，來瞭解幼兒如何討論有關「分享」為主題的故事"這是我的"彩虹魚"等圖畫書，並輔以情境問題訪談幼兒，藉以探究故事討論對幼兒道德推理所產生的影響。	1. 符合幼兒興趣的故事主題能促進討論意願與理解能力；與個人經驗相關的討論話題能提昇幼兒的推理能力與分享層次。 2. 老師提問的型式會影響幼兒討論的品質，有助於提昇幼兒的分享概念層次。 3. 幼兒的特質會影響參與討論的程度，並影響提昇分享概念層次的契機。 4. 討論品質的提昇利幼兒分享概念改變。

劉 惕 君	2 0 0 1	國小單親學童對父母離異經驗之敘說現實與繪本之間	兩位離婚家庭學童	質性研究方式，先透過團體討論方式讓小朋友共讀離婚主題繪本，再從中選擇兩位離婚家庭學童，並延伸出對父母離異的主觀經驗敘說。	1.兒童在討論離婚主題繪本時，會依不同背景經驗呈現出閱讀觀點與解讀上的差異。 2.透過離婚主題繪本的閱讀，可以間接瞭解離婚家庭兒童的內心情緒感受，並提供一般家庭兒童不同的間接經驗與感受。
吳 惠 娟	2 0 0 2	以圖畫書引導兒童審美與表現的教學研究	國小學童	以圖畫書做為審美與表現的學習教材，將圖畫書特有的藝術風格、表現技法及其所蘊含的視覺元素，融入於藝術學習，期透過圖畫書的引導，進行圖畫的審美與表現的教學。本研究採取行動研究法，先從事相關文獻分析，並進行教學的設計，於試探性教學實施後，評估學生的學習成效，再進行教學設計修訂，最後進行正式的教學研究。	以圖畫書引導審美與表現教學的實施與檢討：第一、學生的學習效果部分，經由引導的過程，學生已能針對圖畫書做初步的鑑賞，分析圖畫的視覺元素，並運用媒材進行創作表現與作品欣賞。第二、教學檢討部分，教材內容與設計應符合學生的認知、能力及興趣，於教學活動進行時能適當地引導學生學習，維持良好的師生互動關係，並採取多元的教學評量活動。
蕭 秋 娟	2 0 0 2	幼兒生命教育教學與實踐之研究	幼稚園班級27名幼兒	以行動研究為研究方法。主要之教學活動設計是以種植及飼養活動為主，並配合相關生命意涵主題之童書作引導，在教學過程中以觀察、訪談及教學省思等方式收集資料。	1.童書適時的介入可引發孩子的同理心。 2.體驗活動讓孩子更能感受生命的珍貴。 3.童書是營造師生共同經驗的媒介。 4.童書具有知識提供、概念傳遞、情感引導的功能。
陳 盈 伶	2 0 0 2	幼兒閱讀理解之教學研究	六位就讀全日班的幼兒	使用行動研究，研究中計劃進行閱讀教學，分成兩個階段：第一學期是進行「預測策略教學」；第二學期是進行「相互教學」。「預測策略教學」主要是透過預測線索明顯的圖畫書，將預測的策略帶入閱讀中。	一、幼兒能使用預測策略理解文本。 二、幼兒能使用提問策略理解文本 三、幼兒能使用澄清策略理解文本 四、幼兒能使用摘要策略理解文本 五、幼兒在閱讀中，文字的敏感度是逐漸浮現的。
劉 美 玲	2 0 0 2	以繪本為媒介進行環境議題教學之研究	一位國小老師和28名國小學童	本論文以質的研究方法為主，量的研究方法為輔。第一部份探討以繪本為媒介，設計環境議題教學活動之歷程。第二部分瞭解以繪本為媒介，進行「人類開發活動與自然環境的關係」環境議題教學活動之歷程；第三部分發展環境態度問卷；第四部分則運用感想問卷，瞭解學生對教學活動的感想與意見。	1.文字內容方面：學生喜歡情節曲折、生動寫實，但極具想像空間的故事，故事內容需對自身有所啟發，並能增加知識及幫助學習。由此可知，學生喜歡兼具趣味性與功能性的繪本。 2.圖畫方面：圖畫多且精美的繪本最受到喜愛，因為圖畫具有挑戰性，可以讓學生依據圖畫內容自行推理故事的發展方向，對於圖畫太少且太粗糙的繪本，學生會覺得幼稚且無聊。

蕭蕙心	2002	國小低年級兒童對圖畫故事書中性別角色的解讀	台東縣豐榮國小二年級學生	本研究以圖畫故事書為教材，採取觀察、討論、訪談、敘說的方式，進行九週的教學，以了解低年級兒童對性別角色的解讀，探討從童書中取材對性別角色影響的適切性。	根據研究結果發現，兒童對於圖畫故事書中不具性別刻板印象的主角特質呈現 接受的現象： 1. 家是大家的，家事應該由大家來做。 2. 性別角色是可以多元，不必侷限一隅。 3. 女性可以堅強、勇敢、有智慧。 4. 父母的離異是不幸的開始。 5. 父親可以溫柔，母親可以堅強勇敢。
黃秀雲	2002	輕度智障兒童的語言敘述——以圖畫書為媒材	三位輕度智能障礙兒童	本研究是從研究者的角度，參與觀察三位輕度智能障礙兒童，在課堂上的語言敘述。以九本圖畫書為主要媒材，輔以個案自發性表達的生活訊息。	透過九本圖畫書的教學，發現： 1. 輕度智障兒童面對刺激時，如果他的感官未加收錄，或者對刺激不感興趣時，他就不做任何回應。 2. 輕度智障兒童的語言習慣，偏向實際、命令式、生活的，有時較無條理的。 3. 輕度智障兒童可以修正自己的語言訊息，以期適合聽者。
洪銀杏	2001	「教師即研究者」之行動研究：故事教學在低年級教室之實施	一個低年級的班級	採用的方法是行動研究法，由研究者及研究小組設計、並實施故事教學活動，運用文件蒐集、觀察、錄音、錄影筆記等方法，來進行資料的蒐集與分析。	1. 故事教學的活動設計應符合學生的能力與興趣，多元化的活動設計是促進 故事教學成功的不二法門。 2. 在國小低年級教室，九年一貫課程實施後，課程更富彈性的教育環境下，故事教學活動的實施是確實可行的。 3. 學生在接受故事教學後的成效仍有待後續研究朝評量方向再深入發展。
李培鈴	2001	兒童圖畫書應用在幼稚園鄉土教學之行動研究	學前幼兒	運用兒童圖畫書發展與延伸設計出一系列幼稚園鄉土教學活動，以行動研究方法進行研究，由研究者與協同教師共同設計發展與實施鄉土教學活動，透過錄音、錄影、訪談、文件的蒐集、省思日誌、教學札記等方式，以瞭解兒童圖畫書應用在鄉土教學活動進行的過程。	運用兒童圖畫書能發展出適合幼兒的鄉土教學活動2. 運用兒童圖畫書能提高幼兒學習鄉土的興趣3. 教師運用兒童圖畫書作課程設計，提供課程更多變化與可能性4. 透過兒童圖畫書在鄉土教學上的應用，幼兒不僅對於鄉土的圖像更加熟悉，對於插畫亦產生觸發，由此帶領幼兒進入審美大門。

趙維玲	2002	Booktalk 對國小學童閱讀動機和閱讀行為之成效探討	國小三年級學童共64人	設計booktalk教學活動以兩個國小三年級的班級為研究對象，一班為實驗組（32人），在閱讀課時實施booktalk教學，另一班為控制組（32人），閱讀課時實施自由閱讀的教學方法，兩個班級皆由研究者擔任教學，每週一節，共十二週，計480分鐘。	1.Booktalk教學有助於提昇國小學童的閱讀動機。2.Booktalk教學對國小學童的閱讀行為有正面的影響。3.Booktalk確能增加學生選書閱讀的成效。4.Booktalk後應準備大量的複本，方便學生取閱。5.教師應精進booktalk的技巧，增加書本對學生的吸引力。7.Booktalk教學增進學生對閱讀和閱讀課的喜愛。
林安全	2003	讀寫萌發親職訓練方案成效之研究	台中縣沙鹿、梧棲兩鎮35對父母及其幼兒	設計讀寫萌發親職訓練方案，以「圖畫書的欣賞與應用」等八個教學層面為主，並進行方案訓練，主要研究目的在探討實驗組父母及幼兒經過方案訓練以後，對讀寫萌發態度、讀寫萌發實務和閱讀行為的影響情形。進行實驗研究，實驗組接受十週二十小時八個單元的讀寫萌發親職訓練，控制組於實驗期間未作任何教學介入，在訓練結束後，實施後測評價訓練效果。	評估讀寫萌發親職訓練成效方面： (一)讀寫萌發親職訓練確實能對幼兒父母閱讀及書寫態度有積極正向的成效。 (二)讀寫萌發親職訓練方案確實能增進幼兒父母的閱讀及書寫實務 (三)寫萌發親職訓練方案能增進幼兒的讀寫發展。 (四)實驗組父母大多數喜歡此次訓練活動，也深覺對個人有幫助。

故事本身實已具備良好的教學意義與價值，統整各領域課程對兒童的感知能力、經驗連結、想像能力之發展足以產生重要的促進作用，由上表得知，多半學者將故事應用在澄清兒童道德觀念上，經由閱讀與詮釋歷程提升語文學習，也有學者將故事融入藝術、自然、鄉土等學習領域設計具創意之教學活動，增加教學樂趣，既符合九年一貫課程之基本精神與理念，同時也為國內提供另一具體可行之途徑。

貳、「圖畫書」在藝術與人文學習領域課程設計之實踐意義

一、藝術與人文學習領域課程綱要內容分析

教育部先後於一九九八年九月、二〇〇〇年九月公布「國民教育階段九年一貫課程總綱綱要及課程暫行綱要」，由於仍處於試辦階段，故名為暫行綱要，實施期間曾於二〇〇一年十一月至十二月間經教育部指定小組研修，二〇〇二年七月再經教育部審議後修訂實施，二〇〇三年一月正式公布綱要內容，分述本領域之「基本理念」、「課程目標」、「分段能力指標」、「分段能力指標與基本能力之關係」、「實施要點」等五個項目。

一、基本理念分析

「藝術與人文」即為「藝術學習與人文素養，是經由藝術陶冶、涵育人文素養的藝術學習課程。」本學習領域包含視覺藝術、音樂、表演藝術等方面的學習，以培養學生藝術知能，鼓勵其積極參與藝文活動，提升藝術鑑賞能力，陶冶生活情趣，並以啟發藝術潛能與人格健全發展為目的。

藝術是人類文化的結晶，更是生活的重心之一和完整教育的根本。藝術以其專門的術語，傳達無可言喻的訊息，提供非語文的溝通形式，進而提升人們的直覺、推理、聯想與想像的創意思考能力，使人們分享源自生活的思想與情感，並從中獲得知識，建立價值觀。所有的人都需要機會學習藝術的語言，以領會經驗和了解世界。透過廣泛而全面的藝術教育，使兒童和青少年在參與音樂、舞蹈、戲劇演出、視覺藝術等活動中，學習創作和表達其觀念與情感，分析、了解、批評、反省其作品所涵蓋的感受與經驗所象徵的意義，進而認識藝術作品的文化背景與意涵。並使藝術學習能夠促進、聯結與整合其他領域的學習。現今的藝術教育已逐漸脫離技術本位及精緻藝術所主導的教學模式與限制，而邁入以更自主、開放、彈性的全方位人文素養為內容的藝術學習。

藝術源於生活，也融入生活，生活是一切文化滋長的泉源，因此藝術教育應該提供學生機會探索生活環境中的人事與景物；觀賞與談論環境中各類藝術品、器物及自然景物；運用感官、知覺和情感，辨識藝術的特質，建構意義；訪問藝術工作者；了解時代、文化、社會、生活與藝術的關係；也要提供學生親身參與探究各類藝術的表現技巧，鼓勵他們依據個人經驗及想像，發展創作靈感，再加以推敲和練習，學習創作發表，豐富生活與心靈。

跨世紀教育改革的精神，在於重視人的生命自身，並以生活為中心，建立人我之間與環境之諧和發展，此正是均衡科技文明與藝術人文的全面、多元及統整的肇始。

「藝術與人文」學習領域，能建立學生基本藝文素養，傳承與創新藝術，培養文明且有素養的國民，重視並發展值得尊敬的文明。

二、課程目標分析

藝術課程的目標包含表現、審美、應用三方面，並具有知識、情意、技能之學習內涵，二〇〇〇年教育部公布的國民中小學「藝術與人文」課程目標，原以「探索與創作」、「審美與思辨」、「文化與理解」為目標主軸，似乎忽略了藝術知能的生活應用，亦使文化學習脫離審美活動，經修審議後乃於二〇〇三年一月修訂公布，將

原有的「審美與思辯」、「文化與理解」統整為「審美與理解」，並新增「實踐與應用」，新修訂的課程目標如下：

- (一)、探索與表現：使每位學生能自我探索，覺知環境與個人的關係，運用媒體與形式，從事藝術表現，以豐富生活與心靈。
- (二)、審美與理解：使每位學生能透過審美及文化活動，體認各種藝術價值、風格及其文化脈絡，珍視藝術文物與作品，並熱忱參與多元文化的藝術活動。(1 統整原目標 2 審美與思辯、3 文化與理解)
- (三)、實踐與應用：使每位學生能瞭解藝術與生活的關連，透過藝術活動增強對環境的知覺；認識藝術行業，擴展藝術的視野，尊重與瞭解藝術創作，並能身體力行，實踐於生活中《新增》教育部，2003)

由此得之，藝術課程的目標，不僅強調創作活動的主動探索，以及嘗試媒體技法的藝術表現，更注重提升學生鑑賞能力及對文化理解的能力，強調藝術學習應融入生活與文化，以藝術學習為手段，由生活藝術切入，觸發人文體驗，進而培養人文素養。學生在接受藝術課程後，能夠成為一位藝術欣賞者，藝術學習的探索者，以及藝術文化的護衛者（呂燕卿，2001a）。

三、分段能力指標分析

分段能力指標係指，以學生為本位的學習主體，學習到達某一階段時，應習得該階段、該領域學習成就的能力指標，並以「分階段」方式呈現，具「指標」性質，涵蓋該領域學科知識的「基本學力」，展現出生活等層面的「基本能力」（呂燕卿，2002）

表 2-4 摘述新修訂各階段分段能力指標內容：並以「a-b-c」說明，a 代表目標主軸序號；b 代表學習階段序號，第一階段為小學一~二年級（融入生活課程），第二階段為小學三~四年級，第三階段為小學五~六年級，第四階段為國中一~三年級；c 代表流水號。

表 2-4 藝術與人文學習領域各階段分段能力指標（教育部，2003）

第一階段	探索與表現	1-1-1 嘗試各種媒體，喚起豐富的想像力，以從事視覺、聽覺、動覺的藝術活動，感受創作的喜樂與滿足（統整原 1-1-2、1-1-3、1-1-6） 1-1-2 運用視覺、聽覺、動覺的藝術創作形式，表達自己的感受和想法（統整原 1-1-1、1-1-5、2-1-5、1-1-7）使用媒體與藝術形式的結合，進行藝術創作活動（原 1-1-4） 1-1-3 正確、安全、有效的使用工具或道具，從事藝術創作及展演活動。
------	-------	--

	審美與理解	1-1-4 (原3-1-6) 2-1-5 接觸各種自然物、人造物與藝術作品，建立初步的審美經驗 (原 2-1-1) 2-1-6 體驗各種色彩、圖像、聲音、旋律、姿態、表情動作的美感，並表達出自己的感受。(統整原 2-1-2、2-1-3、2-1-5) 2-1-7 參與社區藝術活動，認識自己生活環境的藝術文化，體會藝術與生活的關係。(統整原 3-1-1、3-1-3)
	實踐與應用	2-1-8 賞生活周遭與不同族群之藝術創作，感受多樣文化的特質，並尊重藝術創作者的表達方式。(原 3-1-4) 3-1-9 透過藝術創作，感覺自己與別人、自己與自然及環境間的相互關連。(原 3-1-5) 3-1-10 養成觀賞藝術活動或展演時應有的秩序與態度。(統整原 2-1-4、2-1-6) 3-1-11 運用藝術創作形式或作品，增加生活趣味，美化自己或與自己有關的生活空間 (原 3-1-2)
第二階段	探索與表現	1-2-1 探索各種媒體、技法與形式，瞭解不同創作要素的效果與差異，以方便進行藝術創作活動。(原 1-2-2) 1-2-2 嘗試以視覺、聽覺及動覺的藝術創作形式，表達豐富的想像與創作力。(統整原 1-2-1、1-2-6、1-2-7) 1-2-3 參與藝術創作活動，能用自己的符號紀錄所獲得的知識、技法的特性及心中的感受。(原 1-2-3) 1-2-4 運用視覺、聽覺、動覺的創作要素，從事展演活動，呈現個人感受與想法。(統整原 1-2-4、1-2-5、1-2-7)
	審美與理解	1-2-5 嘗試與同學分工、規劃、合作，從事藝術創作活動。(原 1-2-8) 2-2-6 欣賞並分辨自然物、人造物的特質與藝術品之美。(統整原 2-2-1、2-2-4、3-2-4) 2-2-7 相互欣賞同儕間視覺、聽覺、動覺的藝術作品，並能描述感受及個人對他人創作的見解。(統整原 2-2-2、2-2-4、2-2-5、2-2-7) 2-2-8 經由參與地方性藝文活動，瞭解自己社區、家鄉內的藝術文化內涵。(原 3-2-6) 2-2-9 集有關生活周遭鄉土文物或傳統藝術、生活藝術等藝文資料，並嘗試解釋其特色及背景。(原 3-2-1)
	實踐與應用	3-2-10 認識社區內的生活藝術，並選擇自己喜愛的方式，在生活中實行。(統整原 2-2-3、3-2-2、3-2-3) 3-2-11 運用藝術創作活動及作品，美化生活環境和個人心靈。(原 2-2-6) 3-2-12 透過觀賞與討論，認識本國藝術，尊重先人所締造的各種藝術成果。(統整原 3-2-3、3-2-4、3-2-5) 3-2-13 觀賞藝術展演活動時，能表現應有的禮貌與態度，並透過欣賞轉化個人情感 (原 2-2-8)

第三階段	探索與表現	探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。（原 1-3-1） 1-3-1 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。（原 1-3-2） 1-3-2 試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。（統整原 1-3-3、1-3-3 1-3-5） 1-3-4 透過藝術集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。（統整原 1-3-7、1-3-5 1-3-8） 結合科技，開發新的創作經驗與方向。（統整原 1-3-4、1-3-6）
	審美與理解	2-3-6 透過分析、描述、討論等方式，辨認自然物、人造物與藝術品的特徵及要素。（原 2-3-1） 2-3-7 認識環境與生活的關係，反思環境對藝術表現的影響。（原 2-3-2） 2-3-8 使用適當的視覺、聽覺、動覺藝術用語，說明自己和他人作品的特徵和價值。（統整原 2-3-3、2-3-4、2-3-7） 2-3-9 透過討論、分析、批判等方式，表達自己對藝術創作的審美經驗與見解。（原 2-3-5） 2-3-10 與藝文活動，記錄、比較不同文化所呈現的特色及文化背景。（統整原 3-3-1、3-3-2、3-3-5、3-3-6）以正確的觀念和態度，欣賞各類型的藝術展演活動。（統整原 2-3-6、3-3-7）
	實踐與應用	3-3-12 運用科技及多種方式蒐集、分類不同時代與不同特質之藝文資訊，並養成習慣。（統整原 3-3-3、3-3-4、3-3-8） 3-3-13 運用學習累積的藝術知能，設計、規劃並進行美化或改造生活空間。（統整原 2-3-2、3-3-4） 3-3-14 選擇主題，探求並收藏一、二種生活環境中喜愛的藝術小品：如純藝術、商業藝術、生活藝術、民俗藝術、傳統藝術等作為日常生活的愛好。（原 3-3-9）
第四階段	探索與表現	1-4-1 瞭解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考，嘗試多元的藝術創作。（原 1-4-1） 1-4-2 體察人群間的各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，利用適當媒材與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。（統整原 1-4-2、1-4-7、1-4-8、1-4-9） 1-4-3 嘗試各種藝術媒材，探求傳統與非傳統藝術風格的差異。（統整原 1-4-4、1-4-5、1-4-6） 1-4-4 結合藝術與科技媒材，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。（統整原 1-4-3、3-4-8）
	審美與理解	2-4-5 鑑賞各種自然物、人造物與藝術作品，分析其美感與文化特質。（原 2-4-1） 2-4-6 辨識及描述各種藝術品內容、形式與媒材的特性。（統整原 2-4-3、2-4-5、2-4-6） 2-4-7 感受及識別古典藝術與當代藝術、精緻藝術與大眾藝術風格的差異，體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀。（統整原 2-4-7、3-4-1、3-4-2、3-4-3、3-4-5、3-4-6）

	實踐與應用	2-4-8 訊科技，蒐集中外藝術資料，瞭解當代藝術生活趨勢，增廣對藝術文化的認知範圍。（統整原 2-4-4、3-4-8） 3-4-9 養成日常生活中以藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。（原 3-4-4） 3-4-10 透過有計劃的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。（統整原 2-4-8、3-4-7、3-4-9） 3-4-11 選擇適合自己的性向、興趣與能力的藝術活動繼續學習。（新增）
--	-------	---

由此觀之，分段能力指標之意涵是期望學生在各不同的學習階段裡，經由分段力指標的學習而達到一定水準之能力。最初教育部公佈之九年一貫暫行綱要，其分段能力指標是以分科方式，依視覺藝術、音樂、表演藝術不同的課程目標排序，二〇〇三年再度公佈的課程綱要已將三科加以統整，較能符合基本理念，除簡化了原先複雜的能力指標外，教師更能經由分段能力指標的引導，清楚學生學習的內涵與方向，掌握符合各校各區之課程統整方向。換言之，教師應依據每個階段釐清短期、長期課程與教學方向，編選適當教材培養學生具生活相關的優質能力。

四、分段能力指標與基本能力之關係分析

藝術與人文學習領域共分四個階段：第一階段為小學一~二年級（融入生活課程），第二階段為小學三~四年級，第三階段為小學五~六年級，第四階段為國中一~三年級。以下依據各階段能力指標與基本能力之對應關係整理如表 2-5：

課程活動面向	階段 十大 基本能力 分段能力 指標	第一 階段	第二 階段	第三 階段	第四 階段	分段能力之對應項目			
						階段 一	階段 二	階段 三	階段 四
一、了解自我發展潛能			1-2-1		1-4-1	3項	5項	6項	5項
		1-1-1	1-2-2	1-3-1 2-3-6	1-4-2				
		1-1-2	1-2-3	1-3-2 2-3-7	1-4-3				
		2-1-5	2-2-6	1-3-4 3-3-11	1-4-4				
			3-2-11		3-4-11				

人 與 自 己	二、欣賞表現與創新	1-1-1 1-1-2 1-1-3 1-1-4 2-1-5 2-1-6 2-1-7 2-1-8	1-2-1 1-2-2 1-2-3 1-2-4 2-2-6 2-2-7 2-2-8 2-2-9	1-3-1 2-3-6 1-3-2 2-3-7 1-3-3 2-3-8 1-3-4 3-3-12 1-3-5 3-3-13	1-4-1 1-4-2 1-4-3 1-4-4 2-4-5 2-4-6 2-4-7	8項	8項	10項	7項
	三、生涯規劃與終身學習			3-3-13 3-3-14	3-4-9 3-4-11	0項	0項	2項	2項
人 與 社 會	四、表達、溝通與分享	1-1-2 2-1-6 3-1-9	1-2-2 1-2-3 1-2-4 2-2-7	1-3-2 2-3-6 2-3-8 2-3-9	1-4-1 1-4-2 1-4-4 2-4-6	3項	4項	4項	4項
	五、尊重、關懷與合作	3-1-10	1-2-5 3-2-13	1-3-4 2-3-9 3-3-11	2-4-5 3-4-10 3-4-11	1	2項	3項	3項
	六、文化學習與國際瞭解	2-1-7 2-1-8	2-2-8 2-2-9 3-2-12	2-3-7 2-3-10	1-4-3 2-4-7 2-4-8	2項	3項	2項	3項
	七、規劃、組織與實踐	1-1-4	3-2-10 3-2-11	3-3-11 3-3-13 3-3-13	1-4-4 3-4-10	1項	2項	3項	2項
人 與 自 然	八、運用科技資訊			1-3-5 3-3-12	1-4-4 2-4-8	0項	0項	2項	2項
	九、主動探索與研究	1-1-1 1-1-3	1-2-1 1-2-2	1-3-1 2-3-6 3-3-13	1-4-1 1-4-2 2-4-5 2-4-8	2項	2項	3項	4項
	十、獨立思考與解決問題	1-1-1	1-2-1 1-2-2	1-3-1 2-3-6 3-3-13	1-4-1 1-4-2 1-4-4 2-4-5	1項	2項	3項	4項

由上表得知，本領域以學生能透過藝術學習及人文涵養，獲得生活藝術能力為目的，除落實國民教育十項基本能力之培養外，各階段均偏重「欣賞表現與創新」能力

之培養，其次為激發學生「了解自我與發展潛能」以及「表達、溝通與分享」重視培養兒童能感受、想像、鑑賞、審美與創造的能力，經由藝術學習了解並開發自我潛能。由於各階段是以配合兒童身心發展與符合學習能力為考量基準，故國小第二階段之前並未將「生涯規劃與終身學習」運用科技與資訊」兩項基本能力與分段能力對應。

五、實施要點分析

從課程實施要點分析，本項重點包含以下原則（教育部，2003）

- （一）、各校應成立「藝術與人文學習領域課程研究小組」，依據藝術與人文學習領域分段能力指標，考量學校條件、社會資源、家長期望、學生需求等因素，研訂學年課程實施計畫。其內容包括：「目標、每週教學進度、教材、教學活動設計、評量、教學資源」等項目。
- （二）、各校在符合基本教學節數的原則下，得打破學習領域界限，彈性調整學科教學時數，實施大單元或主題統整式的教學。學習活動如涵蓋兩個以上的學習領域時，其教學節數得分開記入相關學習領域。
- （三）、藝術與人文課程應協助學生在美感、情緒、心智和身體等方面的發展與成長；促進自我概念、自我尊重、自我紀律及理解與人合作關係的發展。
- （四）、藝術與人文活動之課程設計，應幫助學生溝通觀念和表達情感，鼓勵發展語彙，建立概念、批判思考與創作之統整能力。
- （五）、藝術與人文課程應鼓勵學生應用資訊科技的能力，以學習、研究或創作藝術。
- （六）、課程設計原則以「主題」統整視覺藝術、音樂、表演藝術等方面的學習，及其他學習領域。統整之原則可運用諸如：相同的美學概念、共同的主題、相同的運作歷程、共同的目的、互補的關係、階段性過程之統整等，聯結成有結構組織的學習單元；另外「探索與表現、審美與理解、實踐與應用」也以統整為原則。
- （七）、課程統整可採大單元教學設計、方案教學設計、主題軸教學設計、行動研究教學設計、獨立研究教學設計等。
- （八）、藝術與人文第一學習階段課程與「社會」、「自然與生活科技」統整為「生活課程」，其實施要點依據「生活課程」綱要之標示。

二、教材編選

（一）教材內容與範圍：

藝術與人文領域教材應涵蓋視覺藝術、音樂、表演藝術與其他綜合形式藝術等的鑑賞與創作，及其與歷史、文化的關係；評價、反思與價值觀的建立；實踐和應用

生活藝術；以及聯絡其他學科等範疇。其技能分述如下：

1、視覺藝術：包含—媒體、技術與過程的了解與應用；造形要素、構成功能的使用知識等範疇。

2、音樂：包含—音感、認譜、歌唱、樂器、演奏等範疇。

3、表演藝術：包含—肢體與聲音的表達與藝術展演等範疇。

4、其他綜合藝術之基本技能等。

(二)教材編選原則：

教材編選需依據國民中小學課程綱要總綱、教改理念、本領域之課程基本理念、課程目標、分段能力指標及其他相關資料為參考原則。各校教師可自主編寫或慎選教材及規劃教學。

1、教材選編應考慮各地區學生的能力、需要、興趣、生活經驗及各校人力與物力資源、文化特色等條件。

2、教材編選時應把握統整的原則，配合教學策略，讓學生能獲得統整的概念和系統化的訊息。

3、教材編選組織，宜注意內容的適切性、基本技法的順序性、及各學期教材的連貫性。

4、教材份量須切實配合教學時數和目標。份量的多寡，可依探究的深入程度、涉及的問題範圍、學習活動的方式調整。

5、教材內容之分析、策略、流程，要具備可行性和實用性。

6、教材編選宜秉持課程統整之精神，以主題整合教材，由各類藝術專長教師指導學生學習。

(三)教學設計

1、教學目標能適切兼顧知識、技能、情意等範疇，符合本領域之基本理念。

2、教學模式應符合教學原理，引導學生主動學習藝術的意欲。

3、教學活動宜生動、活潑、趣味、有變化，掌握生活化原則。

4、教學活動安排，宜符合藝術學科學習時所應建構概念的順序性。

5、教學設計宜考慮學生學習的動機、興趣、能力及程度等個別差異，並安排補救教學。

(四)教學方法

1、在學習情境方面：

教師應營造有意義的學習情境，引發學習動機和歷程，鼓勵學生主動學習，引導學生發現、探究、試驗和發明，並負起學習責任。

2、在發展技能方面：

要能提供良好的示範供學生觀摩，理解技能之所以重要的原因，並提供充裕的時間和機會在各種情境實作。尊重學生對主題的詮釋或各種問題解決的方式，學生有合適的表現，立即稱讚。

3、在教學概念方面：

要顧及學生的能力、經驗與發展階段，銜接先前的藝術教學及學習風格。第一階段做自發、自由的嘗試與發現（低年級）；第二階段（中年級）著重特定、具體和實用的概念之了解；第三階段（高年級）強調具體概念之應用；第四階段（國中）才逐漸介紹較抽象的觀念。

4、在培養態度方面：

教師本身熱心、積極、開放的學習指導態度最能影響學生。當學生學習遭遇困難時，要適時介入，鼓勵學生持續努力。尊重每一位學生的獨特表現，具體而真誠的回應學生，認同學生的努力。

5、在教學方式方面：

教學法須多元而彈性，包含各種視覺藝術教學法、音樂教學法、表演藝術教學法等，應充分熟悉，靈活應用，以達成分段能力指標為目的。教學方式以班級經營為原則，可配合年段與其他領域，搭配社團、綜合活動、校際觀摩、文化活動等方式實施。

(五)教學評量

1、評量目的

判斷教學活動是否達成目標，教師必須蒐集資料加以客觀評量，以正確了解課程設計的適切性，並評估每位學生的學習預備狀況、學習現況、學習結果及學習遷移。評量所得，做為教師加強與補救教學的參考依據。

2、評量的範圍

(1)、學習成果的評量

(A)探索與表現的學習成果評量。

(B)審美與理解的教學成果評量。

(C)實踐與應用的教學成果評量。

(2)、教學品質的評量

(A)教學前：教師針對自己選定教學單元，進行教材分析、技法示範、準備工作、熟練媒體操作等工作。

(B)教學中：教師自己必須熟悉教學目標，評估學生起點行為，引導階段與發展階段之形成性評量。

(C)教學後：包含教師對教學成效之檢討，學生作品、展演、學習遷移、總結性及、補救教學之評量等。

(3) 課程設計的評量

(A)領域課程設計之評量。

(B)各單元內容、技法、觀念等之組織，是否具有順序性、連續性、統整性之評量。

(C)活動設計是否具有多元性、多樣性、活潑、生動之評量。

(D)考慮學生的學習動機、興趣及能力上的個別差異，評量方式是否確實、具體、可行性之評量。

(3)評量方法

本領域教學評量可併用「量」與「質」的評量，且可視教學目標、教學範圍、教學方法、教學流程之需要，採取教師評量、學生互評、學生自評等方式，並應用：觀察、問答、晤談、問卷調查、軼事記錄、測驗、自陳法、評定量表、檢核表、討論等方式評量，且可酌採相對解釋法與自我比較法等彈性評量措施。

面對多元文化主義及後現代思潮的呼聲，藝術教育已被視為兼具本質性功能與工具性功能之教育，以創作教學而言，學生不再只是為完成一件具藝術形式、完美設計、新穎題材、純熟技法的作品為目的，還希望能在創作中述說己見、探索生活感動、欣賞美的事物，以及表達對生活周遭議題的理解與見論。自一九四〇年代 Lowenfeld 和其他心理學的研究成果被提出以來，自我情意表現成為老師們奉為引導學生學習藝術的最佳原則，並認為教學是不必要著重於複雜的製作過程，應以學習者的成熟度與發展情況為取向標準，至於技巧則屬極端個人化的表（鄭明憲，2003）。

九年一貫課程以學生為主體，以生活經驗為重心，培養學生在各學習階段裡能具備現代國民所需的基本能力，顯然是一項理想的教改方針。從藝術與人文學習領域課程綱要中「基本理念」、「課程目標」、「分段能力指標」以及「實施要點」觀之，課程綱要確實反應了時代需求，提供教師極大的教學彈性與自主空間。但目前教改理想與教學現場似乎產生了一段差距，例如藝術教材與學習範圍涵蓋視覺、音樂、表演與其

他綜合形式藝術，各校在專業師資不均的情況下，若僅憑分段能力指標採取寬鬆之大原則規劃教材，教師多半缺乏協同合作與課程研究之經驗，加上教學時數縮短了，學生既要學習各項認知，又要兼顧情意與技能，著實考驗著各校行政領導，與教師的專業能力。藝術教師若未能深入瞭解分段能力指標，設計適當的、生動的、人性化的教學課程，則九年一貫教育改革之精神與理想將失去其真正的意義。

貳、運用「圖畫書」在藝術與人文學習領域課程設計之實踐意義

除了以語文為本外，另佐以戲劇表演、藝術創作、遊戲活動等途徑，將足以提供兒童連結生活經驗、激發豐富想像空間、刺激藝術創作，構築生動且豐富的學習領域課程。

一、有助於兒童描繪角色特徵、體驗角色感受之意義

對兒童而言，角色是故事的心臟，串連整個情節的所有脈動，角色所發生的一切，牽引著讀者進入深層的心靈空間與想像世界，與個人生活經驗相結合。從兒童理解「故事角色」的角度思考，進行藝術課程教學設計，讓學生練習描繪角色特徵、體驗角色感受、補白角色所沒有說出來的情感、增加故事的角色、將角色放到新的情境等都是很好的課程設計方向。

二、有助於兒童關心故事發展、想像預測情節之意義

情節是探究故事發展與故事關聯的要素，如果說關心角色有助於學生對故事發生興趣，那麼一個創作得宜的故事情節，則有助於兒童關心故事發展，預測故事因果關聯，激發其豐富的想像空間。兒童在梳理情節過程必須面臨處理大量的訊息挑戰，透過說故事者的刺激後，鼓勵兒童將故事情節表徵視覺化、畫組織圖、聯想情節、改編戲劇、編寫歌詞等，都是有助啟發想像發展之有利條件。

三、有助於兒童體驗多元素材、刺激藝術創作之意義

插畫是吸引讀者聚焦的重要窗口，解析故事氣氛的來源，一本優質的圖畫故事書裡往往呈現出繪畫者豐富的藝術創作與媒材技法，如素描、水彩、木刻、石版、蝕刻、拼貼、攝影、電腦合成等設計，綜合繪畫基本元素的表現，如線條與造型、光影與色彩、質感與肌理，呈現出畫面的節奏與韻律、重複與變化、動感與平衡。學生可從插畫中體驗多元的創作素材，學習豐富的媒材技法，並刺激藝術創作的靈感。

四、有助於兒童建構認知學習、培養情意教學之意義

讀者理解故事主題後，是達到深入個人最獲報償的學習歷程，是一種心靈洗滌作用。傳統經典兒童故事富含強有力的主題，如：虎姑婆、狼婆婆、灰姑娘、醜小鴨、三隻小豬等，這些流傳久遠的故事讓無數兒童相信：冷靜、機警、善良、忍讓、努力、勤奮等美德的力量。利用共同討論與發表，讓學生理解故事主題所傳達的意義，擴展到兒童的生活，將有助於增加兒童建構認知，培養情意教學之深層意義。

選擇運用圖畫書於藝術與人文課程設計可從兩個角度加以思考，第一，直接以故事內容為教材，其故事書內容應偏重藝術性質為考量，利用故事內容學習藝術知能、歷史文化、藝文欣賞等，以獲取藝術相關知識為目的；第二，以故事情節為課程發展題材，其故事內容應偏重富想像空間、具清楚情節，能激起兒童興趣為考量，課程設計可結合藝術媒材技法、音樂欣賞，或用肢體表達來發揮故事情境，讓故事更趨活潑而生活化。

根據教育學者（王文科，1982；郭秀蓮，1999；徐素霞，2001）指出，六~八歲兒童幻想力豐富，喜歡神話、童話具有趣味的故事內容，然而在眾多的故事類型中，老師比較容易上手的是童話故事、神話故事、寓言故事，因為些故事的共通性是有清楚、簡明的開頭，直接切入衝突或問題點，故事發展中有動作、懸疑及高潮，也相當適合讀者作角色扮演及延伸學習。本研究以三年級學生為研究對象，運用「圖畫書」統整藝術與人文課程，表 2-6 歸納三種故事類型，其特質至少具備了激發兒童創造力、豐富想像空間、符合藝術人文特質等基本要素，將可提供教學者較具創意的課程發展題材。

表 2-6適用在統整藝術與人文學習領域之故事類型(引自林佳燕, 2003)

故 事 類 型	故 事 特 色	課 程 設 計 應 用
---------	---------	-------------

童話故事	這是所有說故事者最好的取樣來源，也是兒童文學的中流砥柱。具有明顯的主題，豐富的情節，誇張的故事性，是能引起兒童幻想興趣與創造力的最佳讀物。	1、故事的選擇方面：可選擇故事性質偏重音樂、美術、藝術知識之內容。或有清楚、簡明的主題，具特徵有趣之故事主角、背景，增加兒童對藝術創作的想像空間。
寓言故事	其故事主角多藉虛構的擬人方式呈現，是兒童創作表現的良好題材，不僅內容簡短緊湊且意義深遠，尚蘊含另一層發人深省的教育意義。	2、視覺藝術方面：運用各種媒材技法，如素描、水彩、木刻、石版、蝕刻、拼貼等設計，從事故事想像畫、表現故事主角、服裝道具等。
神話故事	神話是古代的文學產物，內容具想像趣味，並富教育意義，在經由世代的輾轉流傳後，更融入新的解釋與想像，能帶給讀者豐富的幻想空間。	3、音樂方面：改編歌曲設計歌詞、學唱相關歌曲、欣賞相關音樂、吹奏相關樂曲等。 4、表演藝術方面：編寫故事劇本、表故事劇情等。

本研究為求發揮課程設計之創意，提供兒童有趣味的想像空間，發展適合國小三年級藝術與人文學習課程，所選擇之故事類型以「童話故事」為主。

參、運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域其基本能力轉化教學之實施策略

一、本研究教材內容與範圍分析

藝術與人文學習領域其教材涵蓋視覺藝術、音樂、表演藝術；與其他綜合形式藝術之鑑賞與創作；歷史與文化的關係；反思與價值觀的建立；實踐和應用生活藝術；以及聯絡與其他學科等範疇。其學習技能包含：

- (一)、視覺藝術方面—應學習媒體、技術與過程的瞭解與應用，造形要素、構成功能的使用知識等。
- (二)、音樂方面—應學習音感、認譜、歌唱、演奏等。
- (三)、表演藝術方面—以肢體與聲音的表達與藝術展演等。

(四)、其他綜合藝術之基本技能。(教育部，2003)

由於藝術學習的內容涵蓋相當廣泛，僅依據分段能力指標設計課程，惟恐有空洞、不著邊際之疑慮，學生學習成效難免易受質疑。教師除依據各階段分段能力指標設計合乎兒童學習之課程外，尚需考量學生內在學習需求，而本研究所關注的重點在於是否能帶給兒童想像力、創意性、技能學習、品格教育與美感提昇等經驗。課程設計之初先分析單元中之學習目標，了解三年級上學期學生所銜接之「視覺藝術」、「音樂藝術」、「表演藝術」與「其他綜合藝術」應具備的教材內容與範圍為何，下表 2-7 說明之：

表 2-7 本研究三年級上學期藝術與人文學習領域課程之教材內容與範圍

視覺藝術方面	音樂藝術方面	表演藝術方面	其他綜合藝術方面
(1)用各種筆嘗試線條運動 (2)用日常生活媒體創作視覺藝術 (3)用想像力表現故事畫創作 (4)認識顏色家族 (5)體驗冷暖色系 (6)學習水彩調色 (7)熟練使用水彩顏料 (8)體驗蠟筆抗拒水彩顏料的特性 (9)與同學合作完成作品 (10)欣賞作品並說出感受	(1)認識 Do 到 Do 音階 (2)體驗大小、強弱、快慢的音樂要素 (3)認識 C 、 D 、 E 、 F 、 G 、 A 、 B ，體驗並學習節奏變化 (4)欣賞音樂並說出個人感受 (5)用想像力表現音樂創作 (6)認識各種樂器 (7)學習直笛基本指法 (8)熟練 Do 到 Do 的直笛吹奏 (9)與同學分組共同完成歌詞創作	(1)用各種肢體語言表現情感 (2)嘗試將歌曲加上創意的肢體表現 (3)嘗試在班級上作個人或小組的表演活動 (4)利用故事情節表演戲劇創作 (5)嘗試分組編寫劇本 (6)嘗試分組進行有計劃的故事演出	(1)各單元結束時以「我做、我演、我看、我想、我說」從事欣賞與檢討 (2)運用故事後激發兒童主動閱讀的興趣 (3)期末時發表班級性藝術表演活動 (4)能將藝術學習應用在日常生活中 (5)能欣賞各項藝術活動

二、本研究課程基本能力轉化之教學設計

學生如何透過課程以養成基本能力，是教師在編製課程的首要工作，新竹師院呂燕卿教授提出十一項轉化基本能力為課程設計的建議，提供教師發展自編教材（呂燕卿，2002）：

- (一)、先確定所欲達成之「基本能力」項目。
- (二)、了解、詮釋該基本能力的內涵特質。
- (三)、決定由單學習領域或跨領域來進行能力統整。
- (四)、對應該領域分段「能力指標」的「能力主軸」項目，並列出該主軸下的指標碼號及內涵。
- (五)、訂立教學目標，並分析藝術本質和教學教材教法內涵。
- (六)、發展連貫而統整教學活動設計，考慮課程統整的策略、教學方式、教學資源、及教學時數等。
- (七)、設計如何發展學生習得「基本能力」之教與學的主要步驟。
- (八)、強調發展探索、發現活動的條件。
- (九)、設計如何落實評量方式。
- (十)、教學後的研究、反思、與資料建檔。

表 2-8 轉化「基本能力」與「教學目標」主要教學活動之實例（引自呂燕卿，2002）

能力指標	教學目標	主要教學活動	評量計畫
1-4-3 探求傳統與非傳統藝術風格之差異，嘗試各種傳統藝術媒體，表現創新的風格。	1-4-3-1 能認識… 1-4-3-2 能了解… 1-4-3-3 能區分… 1-4-3-4 能歸納… 1-4-3-5 能應用…	課前準備： 活動一：學習重點… 活動二：學習重點… 活動三：學習重點…	方式一 方式二 方式三

依據以上論點，研究者的單元課程，將發展策略歸納如下：

- 一、先確定第二階段學生所欲達成之「基本能力」項目。
- 二、了解、所欲達到之基本能力其內涵特質。
- 三、歸納出分段能力指標的「能力主軸」項目，列出主軸下的指標碼號及內涵，分析並轉化為教學目標。
- 四、選擇一個適合的故事進行課程發展方向。
- 五、訂出教學目標，並分析藝術本質和教學教材教法內涵。
- 六、發展一系列連貫而統整的教學活動，考慮課程統整策略、教學方式、教學資源及教學時數等。
- 七、設計如何發展單元活動中，學生「基本能力」的教學步驟。
- 八、設計評量方式，以檢核學生及教師教學結果。

九、將教學後的研究、反思與資料建檔。

依據上述規劃出以下課程設計，運用「格列佛小人國歷險記」統整國小三年級下學期藝術與人文學習領域轉化「基本能力」與「教學目標」之課程設計。

表 2-9 運用「格列佛小人國歷險記」統整國小三年級上學期藝術與人文學習領域轉化「基本能力」與「教學目標」之課程設計

格 列 佛 小 人 國 歷 險 記 課 程 發 展 目 標				
1. 透過「格列佛小人國歷險記」故事，激發兒童豐富想像力，主動探索的學習興趣。 2. 從故事主角發展藝術創作—製作大巨人「格列佛」 3. 以「共同製作大巨人」及「共同表演大巨人來了」的活動培養合作態度。 4. 經由大巨人創作，延伸探討大小、強弱、快慢的音樂要素。 5. 經由表演「大巨人來了」，激發學生熱情參與表演活動的興趣。 6. 透過本單元的創作、表演、欣賞等活動，進行自我學習與檢討。				
十大基本能力	學生學習能力主軸	藝術與人文能力指標	具 體 目 標	評量計畫
主動探索與研究	聆 聽 能 力	B1-1-9	B1-1-9-1 能很專心聆聽故事 B1-1-9-2 能主動參與溝通討論並表達	觀察評量 態度評量
	探索與表現	1-2-1	1-2-1-1 能主動探索製作大巨人的媒體、技法與形式 1-2-1-2 能探索大小、強弱、快慢在創作上的效果與差異	行為表現 態度評量
欣賞表現與創新	探索與表現	1-2-2	1-2-2-1 能利用共同所討論的媒體嘗試創作大型巨人 1-2-2-2 能嘗試多元媒體製作具有特色的大巨人 1-2-2-3 能感受創作過程的喜悅	學習態度 創意表現 行為表現
		1-2-3	1-2-3-1 能運用大小、強弱、快慢的創作要素進行節奏練習與表現	行為檢核
		1-2-4	1-2-4-1 能運用大巨人創作品共同合作參與「大巨人來了」故事表演 1-2-4-2 能以自信的角色扮演並感受樂趣	態度評量 態度評量
表達、溝通與分享	審美與理解	2-2-7	2-2-7-1 能欣賞創作品之美感 2-2-7-2 能發表對創作品及創作活動之看法	經驗分享 經驗分享
了解自我發展潛能	探索與表現	1-2-2	1-2-2-4 能發表「假如大巨人真的來了」心中的感受 1-2-2-5 能嘗試表演「大巨人來了」表達豐富的想像力	討論發表 行為表現
尊重關懷與合作	探索與表現	1-2-5	1-2-5-1 能與同組同學分工合作進行大巨人的創作	行為表現

	實踐與應用	3-2-13	3-2-13-1 能安靜欣賞同學表演活動 3-2-13-2 能透過欣賞轉化為個人內在學習	行為表現 經驗分享
獨立思考與 解決問題	探索與表現	1-2-1	1-2-1-3 探索本單元不同創作要素的差異，並 檢討自我學習	口語評量 經驗分享
教學評量	1、是否能學會用紙做立體的大作品？ 2、是否能學會利用日常生活物品從事藝術創作？ 3、是否能分辨出大小、強弱、快慢的節奏？ 4、是否能和同學共同合作完成創作學習？ 5、是否能欣賞藝術創作品以及同學的表演活動？			

本節小結

圖畫故事本身已具備良好的教學意義與價值，對兒童的感知能力、經驗連結、想像能力之發展足以產生重要的促進作用，檢視近年來之相關研究，多數學者將故事應用在澄清兒童道德觀念，經由閱讀與詮釋歷程提升語文學習，將故事融入藝術、自然、語文、社會等學習領域，設計具創意之教學活動，增加教學樂趣，既符合九年一貫課程基本精神與理念，同時也為國內提供另一具體可行之途徑。

從藝術與人文學習領域課程綱要之「基本理念」、「課程目標」、「分段能力指標」以及「實施要點」觀之，課程綱要確實反應了時代需求，提供教師極大的教學彈性與自主空間，但目前教改理想與教學現場似乎產生了一段差距，例如藝術教材與學習範圍涵蓋視覺、音樂、表演與其他綜合形式藝術，各校在專業師資不均的情況下，若僅憑分段能力指標採取寬鬆之大原則規劃教材，教師多半缺乏協同合作與課程研究之經驗，加上教學時數縮短了，學生既要學習各項認知，又要兼顧情意與技能，著實考驗著各校行政領導，與教師的專業能力。教師應深入瞭解分段能力指標後，才能知道如何運用各項分段能力指標設計適當的、生動的、人性化的教學課程，如此才是九年一貫分段能力指標最重要的意義。

第三節 運用「圖畫書」統整藝術與人文學習

領域的課程發展策略

壹、運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域之統整課程模式

統整課程(integrated curriculum)顧名思義它是一種科際整合的課程，但從相關文獻探討統整課程的界定，則發現統整課程強調的不僅是學科的統整，更重要的是強調生活與學習能力的統整。統整課程的運用模式相當多元，國內學者(薛梨真，1999；教育部，2000)多就以下三種類型實施統整課程設計，並達到不錯的成果：(1)以各學科內已有的論題，(2)以學生生活中的經驗，(3)以時令節日或學校行事曆之活動作為組織中心。對於統整主題之來源，國外學者 Jacobs認為可來自論題(topics)、學科範圍、事件、議題或問題；Fogarty 提出以課題、觀念、事件、方案、小說、電影和歌曲為統整主題；Martinello 與 Cook 建議以學生的共同興趣、學生作品、通俗書籍、教科書主題、社會事件、文化遺產及抽象概念做為統整來源(Jacobs, 1989; Fogarty, 1991; Martinello & Cook, 1994)。綜觀之，國內外學者對於統整課程看法雖眾多紛云，但本質上卻大同小異，由於國內小學教師對於長期來的分科課程轉變為統整型態，在執行上確實有其困境與不適，急待良好的統整課程模式做為借鏡和思考。

研究者認為，故事本身已具備統整課程模式之特質，提供讀者觀察思索、判斷解析、審美理解的學習經驗，更兼富語文、空間藝術、身體動覺、自然觀察、音樂、內省活動、邏輯數學、人際關係等多元啟迪，不但提供了圖像的活潑性、心智發展的適齡性、多元知識的教育性、美感欣賞的藝術性，還兼備教科書所欠缺的趣味性，深受兒童喜愛。以下歸納幾種統整模式，探討領域課程之模式。

一、合邏輯的故事軸—Storyline 統整課程模式

Storyline是蘇格蘭一群教師為因應政府在一九六五年的教改方案所研發。其訴求是以「學童的成長和發展」為教育最先順序，以學校本位回歸教育為社會和健康的服務(王鳳敏，2001)。Storyline 創始者以故事結構來統整學生對周遭世界與文化的了解，其課程設計選取真實世界裡的一個主題，每一階段以鑰匙問題開頭，做為內容發展的範疇。教師透過適切的口語表達和溝通，依「鑰匙問題一、二、三」逐項引導學生發展故事情節，建構共同的知識，利用分組方式或個人興趣研究學習內容藉藝術活動或語文方式呈現並共同分享由於 Storyline之故事情節發展，是以學生生活經驗為中心共同編寫創造的，每一個鑰匙問題結束後，各

組學生透過藝術呈現方式，將故事細節合貼起來，置於大展示欄。因此待故事結束後，大展示欄即呈現師生共同創作的故事。其教學內容和目標可適應不同文化和地方的教育政策，各校師生或各班依社區的人文、自然環境和興趣，以一綱多本的方式運用多元智慧建構屬於自己的真實課程，這種課程發展模式，極符合目前九年一貫課程的理念。其統整課程模式如下圖 2-1：

合邏輯的故事軸			
鑰匙問題一	鑰匙問題二	鑰匙問題三	鑰匙問題四
主旨：發生的地點 環境等背景	主旨：人物／動物	主旨：生活方式	主旨：事件一
步驟：全班討論出 架構分組／個人建 構細節以各種藝術 方式呈現	步驟：全班討論出 架構分組／個人建 構細節以各種藝術 方式呈現	步驟：全班討論出 架構分組／個人建 構細節以各種藝術 方式呈現	步驟：全班討論出 架構分組／個人建 構細節以各種藝術 方式呈現

圖 2-1 合邏輯的故事軸－Storyline 統整課程模式（參考王鳳敏，2001）

二、Palmer的輪形設計統整課程模式

Palmer統整課程模式係由 Palmer於美國馬利蘭州哈瓦郡（Howard County）內公立學校中花了五年以上時間所發展的，Palmer利用「輪形設計」整合科際間的課程，經過幾年的嘗試錯誤，輪形設計已成為一種有用的組織工具，而且這種設計允許所有需要的科目加入，不僅使學習更具意義，題材亦可依特殊需要而改變，非常具有彈性（薛梨真，1999）其統整策略有二：(1)協同教師以跨學科小組方式舉行會議，確認教學目標、主題、技能之課程發展內容。(2)課程設計者以輪形設計模式

（圖 2-2）作為聯結各學科的組織工具，設計並規劃任何主題之新課程。

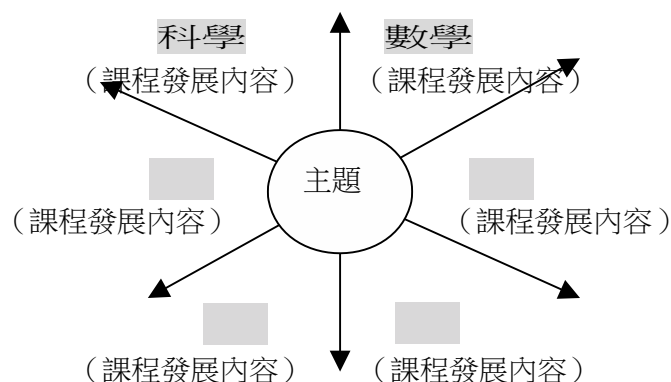


圖 2-2 Palmer 的輪形設計統整課程模式（引自薛梨真，1999）

以一本圖畫故事書作為統整課程主題，其模式十分接近 Palmer 輪形設計理念，新竹師院徐素霞教授在其「台灣兒童圖畫書導賞」一書中，與十幾位參與延伸教學實驗的老師，依據故事主題、內容、表現形式，考量分段能力指標結合相關領域（如造形藝術延伸活動與其他音樂、文學、戲劇、社會、科學等領域）發展延伸發想（徐素霞，2001）。其統整模式即是以一本「圖畫書」作為發展中心，利用網狀圖呈現領域統整，以下就書中邱孜御老師以「一條線」為故事主軸發展延伸教學課程：

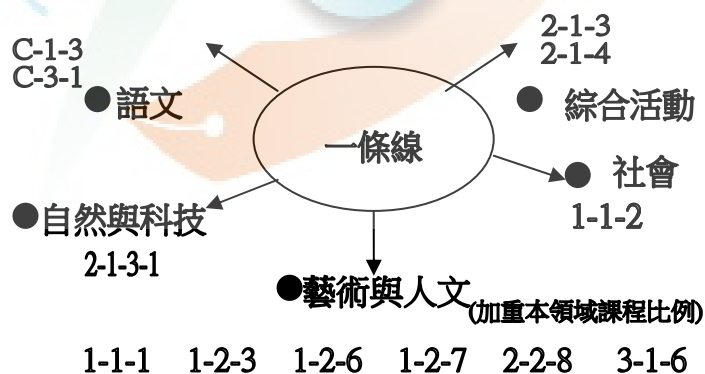


圖2-3 網狀圖故事統整課程模式（徐素霞，2001）

三、Jacobs 科際整合單元統整課程模式（Jacobs' interdisciplinary units model）

此模式係由 Jacobs 依 Hayes 所提之模式再發展的以探究主題問題為核心，整合

學校課程中所有學科觀點，協助學生從不同學習領域觀察考量問題，Jacobs建議，教師設計實施與統整課程時，可先選擇一個主題、課程範圍、事件或問題為核心，而最理想的主題是跨學科且適合學生學習，有時候主題可由學生建議產生。再由師生腦力激盪共同研討與主題有關之想法，讓每位學生有機會從每一學科的觀點去考慮組織中心，Jacobs認為教學前引導問題至教材的範圍是必要的，可預防偶發狀況及提供探究組織中心的架構，最後編寫統整課程設計，並實施活動課程(薛梨真，1999；李坤崇・歐慧敏，2000)。

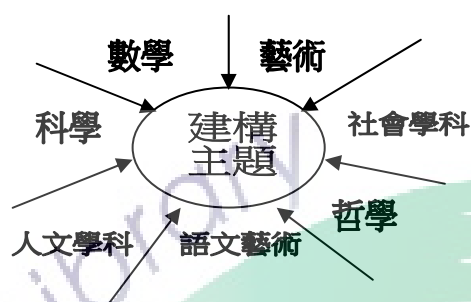


圖2-4 Jacobs 科際整合單元統整課程模式 (Jacobs, 1989; 引自薛梨真, 1999)

依據 Jacobs 科際整合單元模式，改以一本故事書為建構主題，由師生共同腦力激盪研討與故事有關的內容，設計視覺藝術、音樂、表演藝術、道德認知、語文學習等相關內容，編寫統整課程，亦合乎此整合概念與統整模式。圖 2-5 以「自私的巨人」故事為例，發展藝術領域課程，其統整模式如下：

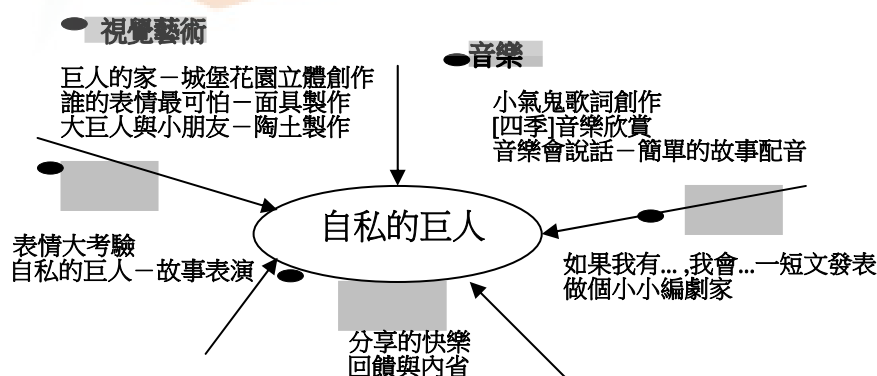


圖2-5 以Jacobs 科際整合單元模式發展故事統整課程模式

四、Drake的故事統整課程模式 (Drake's story model)

故事統整課程模式係由 Drake發展於加拿大，此統整課程模式強調故事是一種學習方式，故事可被運用於各年齡層的學習，以探究各種不同的主題，其實施的步驟如下：

- 1、以學生或老師所選擇的任一探究主題開始。
- 2、以網狀結構畫出所要探究的內容。
- 3、檢視學生過去所學的經驗到目前所了解的，透過不同的觀點來檢視未來。
- 4、鼓勵學生持續目前的行動方案以及規劃理想的未來。
- 5、學生們學習以各種新的方式去協同發展新的故事。
- 6、將新的故事結合到個人的故事。

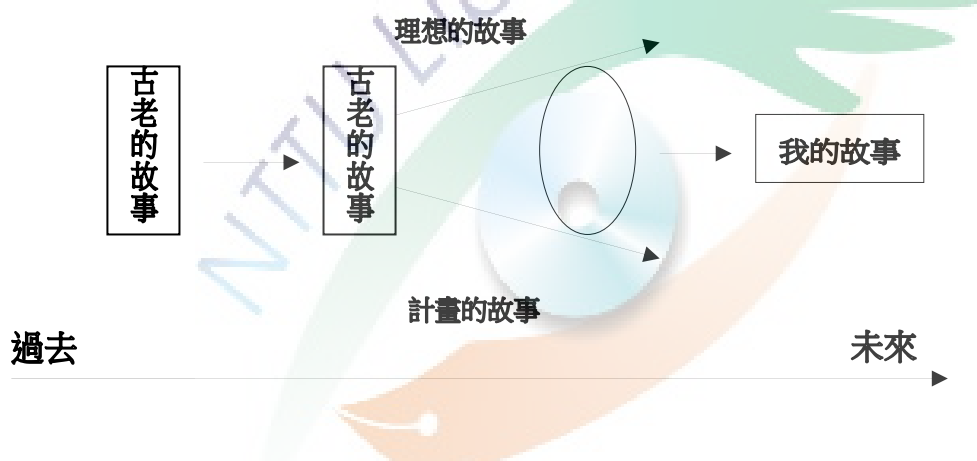


圖 2-6 以 Drake 的故事統整課程模式 (引自薛梨真 1999)

五、Kovalik 的統整主題課程模式 (Kovalik's integrated thematic instruction model) (ITI)

根據課程統整理念，Kovalik 在一九八九年提出統整主題課程模式（簡稱 ITI），此模式的設計係結合大腦研究、教學策略和課程發展三領域研究的結果，大腦的研究方面，主要在討論學生如何學習；其次教學策略方面，在結合教學藝術與教學科學兩層次；課程發展方面則主張任何學校的課程不再侷限於教科書範疇，而是就教師知能與了解中發展教室層次的課程（薛梨真，2000）。主張整個課程內容以年間、月、週主題及主要觀點所構成，其中年間主題是整個模式的核心。根據核心主題統合並發展各學習課程，其統整課程模式如圖 2-7：

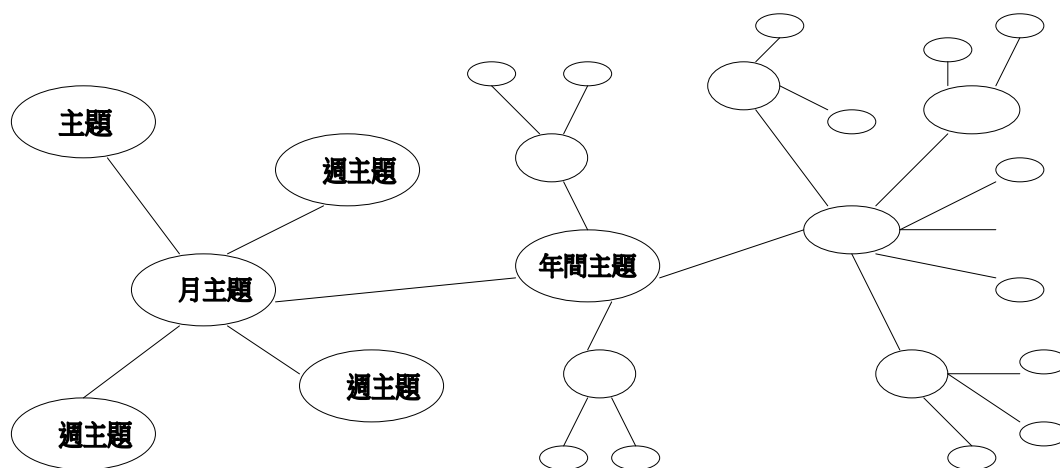


圖2-7 Kovalik 的統整主題課程模式 (Kovalik, 1993, 引自薛梨真, 1999)

Kovalik 主張任何學校的課程不應侷限於教科書範疇，而是就教師知能與了解發展教室層次的課程，由於此模式係結合大腦研究、教學策略和課程發展三領域的研究結果。因此建議選擇年間主題時，應合乎六個標準：(1)必須有可閱讀資源，(2)必須有可利用的資源，(3)必須是適合該年齡層，(4)必須是值得投入時間的，(5)按月進行後仍能回到中心點，(6)標題是吸引孩子且激發想像的。(薛梨真, 1999)依據Kovalik 的 ITI 模式，於學期初設計年間主題後，教師群運用與主題相關的故事書發展科際統整課程，以故事書一、二、三取代 Kovalik 的月主題，根據與年間主題相關之故事書內容，配合各學習領域設計課程活動，其教學模式如圖 2-8。為發揮領域間最佳之統整功能，教師間必須取得協同教學的共識，相互支援才能達到最佳學習成效。

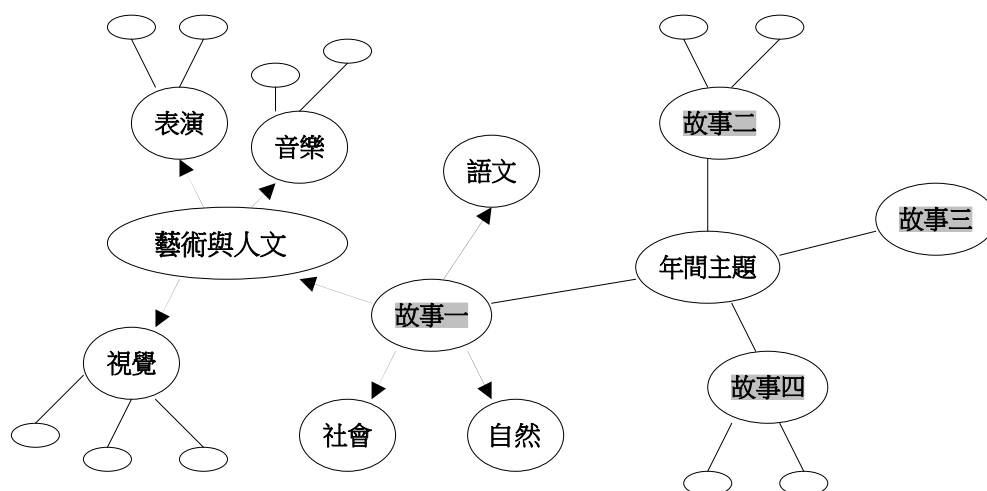


圖 2-8 以 ITI 發展故事統整課程模式

另外，以一個故事引發主題學習網的課程統整模式，也經常被應用於教學中，是運用「耶誕老公公」一書為故事主軸所發展的主題統整課程模式：

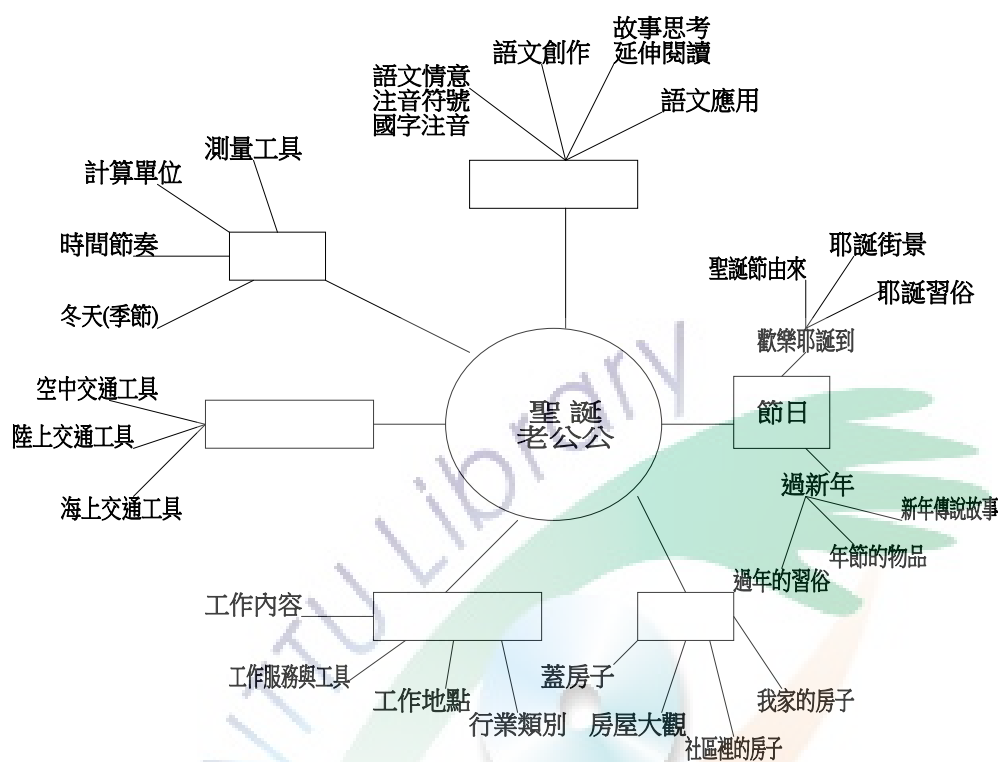


圖2-9 故事主題學習網統整課程模式 (引自葉秀香等,2002)

六、本研究分生式故事統整課程模式

參考以上學者論點，領域課程之模式可謂豐富多變，無論是以一本故事書為發展主軸，統合多項藝術學習活動，或是從一個年間主題應用多本故事書，發展統整科際的學習課程，在取材與應用上，教師擁有相當大的彈性自主空間，得因時令節氣、地理環境、社會事件、學習教材與教學對象，選擇適當的故事書進行統整課程設計。本研究以一本故事書為發展原點，根據故事主題、角色、情節、故事聯想要素，藉由視覺、音樂、表演、戲劇等藝術學習活動，發展「分生式」課程統整模式，由於藝術與人文課程之發展有如樹狀結構，每一個分枝源於故事所發展的學習活動，每個學習課程雖然獨立，卻來自同一源頭，課程的開始與結束都與這個故事相關，有著相關性的學習發展，其課程統整模式（引自林佳燕，2003）如圖 2-10。

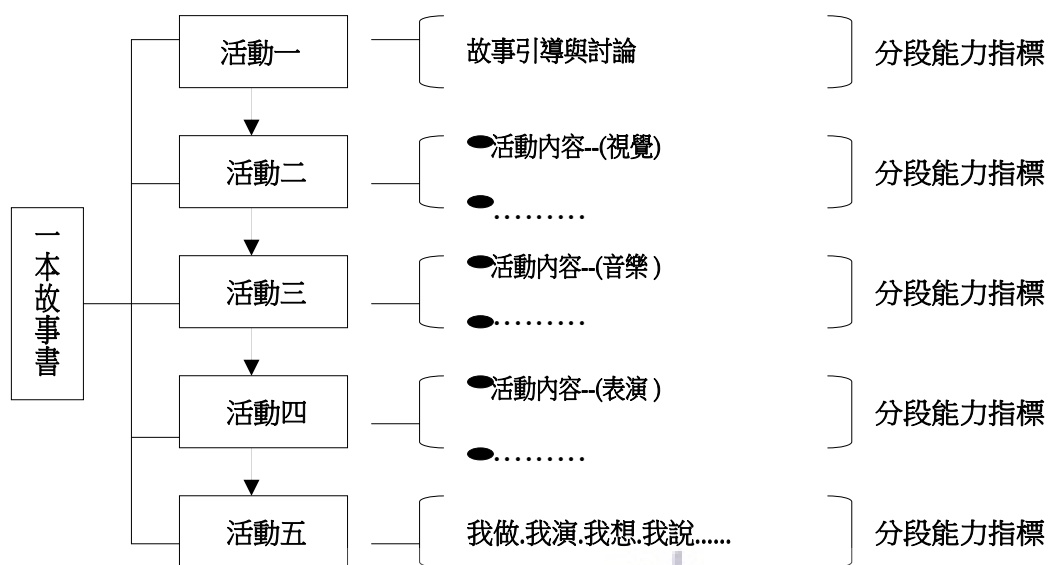


圖2-10 本研究分生式故事統整課程模式

依據本研究分生式架構，研究者於課程試驗階段運用「格列佛小人國歷險記」故事為主軸，統整國小三年級期藝術與人文學習領域課程，並就本單元課程目標及第二階段能力指標為依據，發展五個課程活動，共計九節課三百六十分鐘，其單元統整課程架構說明如下圖 2-11。

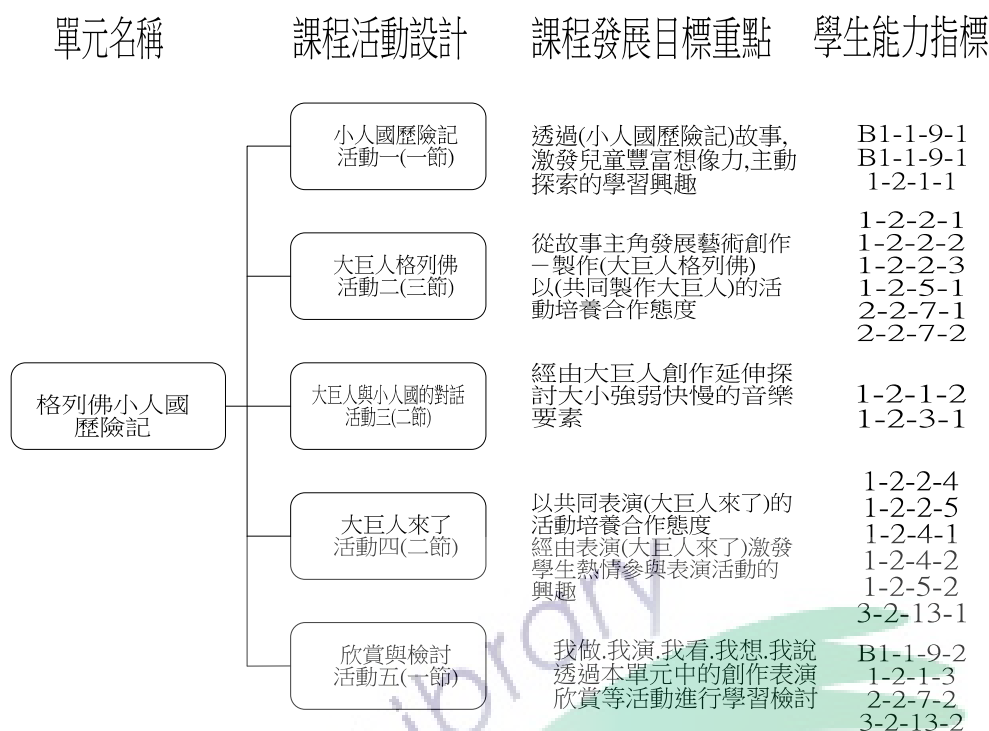


圖 2-11 [格列佛小人國歷險記] 發展分生式故事統整課程模式

統整課程的目的在於增進學習者獲得知識、學習方法及促進對課程內容的瞭解，其中心精神是透過學習連結後建立新的連結，進而達到完整之經驗整合。從上述統整模式觀之，不但提供豐富的學習題材，增進學習趣味，結合美感教育，實施起來更兼具多元與趣味性，可謂統整模式中一項最佳媒材。

二、教學策略與應用

運用故事教學的方法不外乎「口頭講故事」、「唸故事書」與「運用其他媒體」三種方式，依據不同的故事內容、教學情境以及實施對象，教師在呈現故事的方法上應有所調整。但是，如何才能使兒童喜歡聽、聽得懂，深受感動，以增強運用「故事」之教學效果，則是本文首要探討的議題。根據文獻資料，許多學者對故事教學之策略與應用已作了相當詳盡的研究，以下分項整理說明如下：

（一）「口頭講故事」之教學策略與應用

1、準備充分，口齒清晰：講故事前需準備充分，先分析故事結構，將故事在腦海中具體化，扣緊主題，不要咬文嚼字，也不宜看稿子（劉藹華，1975；祝振華，1980）。

2、比手劃腳，隨機應變：Livo 和 Rietz 認為說故事是一項溝通活動，也是一種藝術形式，必要時可藉身體訊號、手勢等，將故事內容配合情境投射到聽眾的身上（洪銀杏，2000）。每一次講述都應該是故事的再創，視境隨機應變，適當地使用懸疑法，緊睜眼，慢張口，把故事要項交代清楚（劉藹華，1975；祝振華，1980）

3、內容有趣，吸引兒童：Sawyer 和 Comer 認為故事最好選擇有鮮明、突出人物的故事，這樣才能吸引兒童參與，因此選擇故事應考量是否吸引學生注意，故事背景儘量簡單，以便兒童能憑想像設想出它的樣子（鄭蕤，1969；墨高君譯，1996）

（二）「唸故事書」之教學策略與應用

1、Simth 指出，教師事先的準備工作及場地安排、臨場反應，都是關鍵的因素。事先需多練習並熟悉素材；以半圓形座位較能使聽眾看到書或唸故事者；注意聲音表情，用清楚自然的聲調唸書；對於兒童不熟悉的字詞要解釋；多與兒童有眼神的接觸，可增加兒童專注的傾聽；並停下來等候兒童的反應，不要太急切。（洪銀杏，2000）

2、教育心理學家 Bruner 建議教師在唸故事的過程中，應協助孩子成為一個讀者，就和教師在其他科目的教學中所運用的技巧是一樣的（許慧貞譯，2001）一開始，老師得先捉住孩子們的注意力，再慢慢地，用比較戲劇化的方式，來呈現這整個作品。在這一方面，老師擁有獨特的洞察能力，他能夠清楚地掌握孩子們對故事長短、難易的理解能力，用孩子們能夠接受的方式，在孩子還沒有能力完全自我閱讀之前，協助孩子們了解故事的每一環節。

3、唸故事的重點是以書為主角，演講者和聽講者之間的關係，比較像是兩個人一起在分享手上的書，透過書上的文字和圖畫溝通彼此。短篇故事、詩歌、散文選集的朗讀，可以選擇單獨一人朗誦，或者是好幾個人一起輪流（許慧貞譯，2001）。

4、多數大人在為孩子說故事時多以選擇繪本為主。作家林真美認為，一本好的繪本，已經能藉由圖和文字充分傳達作者的想法，如果說故事的人不忠實傳達，很可能會破壞作者原意，甚至使繪本失去原有的文學意境。因此，說故事者的角色只是一個「傳遞者」或「繪本演奏家」她主張應將繪本上精練的文學語言，用最自然的聲調，一字不漏地唸給兒童聽，讓兒童藉由聲音去感受文學的美。每唸完一個故事之後，應該給兒童時間和空間在心裡靜靜地領略回味（林真美，1999）。

（三）運用其他媒體說故事」之教學策略與應用

進行教學時，若能巧妙運用各種媒體，必能增加說故事的效果，舉凡能引起兒童注意力的媒介物皆能嘗試運用，使故事講述更加生動（黃雲輝，1997）。茲將一般使用工具及策略歸納於下：

- 1、圖片：在面對全班學生講故事時，圖畫書的圖片過小，往往令兒童產生好奇心而爭相觀看，教師可利用相關圖片，或將圖片放大尺寸提供兒童理解。
- 2、玩偶：為了吸引兒童對故事的注意力，可利用偶類將抽象的事物表現出來，同時可維持聽眾的注意力，不過在熱情表演時，過多的肢體動作與揮舞，會使孩子的注意力偏離玩偶所說的話（墨高君譯，1996）。
- 3、實物：若故事情節中之物品隨手可得或方便展示，不妨直接將實際物品呈現在兒童面前，可增加兒童認知學習，並對故事產生印象與興趣。
- 4、放映媒體：幻燈機、投影機、錄影機、電視、電腦等皆是資訊時代的產物，所呈現出的畫面遠比故事書大，加上聲光效果，可吸引兒童產生興趣，有的投影機能將故事原樣放大呈現，提供團體共同閱讀書本的功能，有的故事已改編成卡通或不同媒體呈現，教師應善加利用以提高學習效果。
- 5、播音媒體：進行說故事時，若能在故事與故事間配合音樂、遊戲的運用，利用錄音帶、錄音機、CD音響提昇聽眾樂趣，有助於集中聽眾注意力的狀況（鍾家瑄，1992）。

運用圖畫書統整課程，有其功能也有其限制存在，如班級經營會影響課程的學習；講故事效果因人而易，同一個故事由不同人表達，也會產生相當不同的效果；而故事雖然很多，卻未必每篇、每則合用；故事說得精彩，也無法保證課程實施成功；課程受限於故事內容，恐有牽強附會之現象。因此，為求運用之故事來源充沛，運用切合課程題旨，合乎領域學習精神，當由學校課程研究小組以分工方式，蒐集故事加以評析、分類，甚至寫成使用建議，分享運用的方法，將更能提高教學之品質，產生良好學習效果（李錫津，2002）。

第四節 運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域

課程的行動研究

根據教育部對九年一貫課程所提出之「課程實施行動研究計畫」配套方案（教育部，1999），研究者擬於實際教學過程中，以行動研究方式進行，並視「教師即研究者」為途徑，嘗試發展有意義的藝術與人文學習領域課程，希望藉本研究歷程，有效地改善自我教學，提昇教學品質。本文分別探討行動研究的意義，行動研究的功能與限制，行動研究的教師反省。

壹、行動的意義

根據黃政傑的解釋，行動研究為「行動」與「研究」兩者合而為一。其主要目的是協助實務工作者解決問題，並提出研究假設與行動策略，研擬解決問題之途徑、策略與方法，透過實際行動評鑑、反省、回饋與修正（黃政傑，1999；蔡清田，2001；吳美枝、何禮恩譯，2001）。為釐清「行動」與「研究」的涵義，茲將有關行動研究的辭彙與意涵歸納於下：

表 2-10 有關行動研究的辭彙（引自吳美枝、何禮恩譯，2001）

有關「行動」的辭彙	有關「研究」的辭彙
進行（doing） 介入的（intervening） 有意圖的（intentional） 立諾投入的（committed） 有動機的（motivated） 熱忱的（impassioned）	調查探究（enquiring） 保持觀望（standing back） 小心謹慎（being careful） 紀律嚴謹（disciplined） 講究證據（evidence） 系統化的（systematic）

運用行動及研究茲將本研究所 運用之研究方法說明如下表 3-1：

研 究 方 法	運 用 說 明
文獻分析	本文第二章以文獻分析，探究理論依據並發展研究策略
行動研究法	依據第一循環行動研究之結果與發現，運用討論、反省、再思考，學習、理解、再規劃之歷程，進行第二循環行動研究
教學歷程 檔案分析	各單元藝術與人文親師通訊 各單元學習單 各單元自評表、教師課程實施成效自評 各單元課程檢討與省思
問卷調查	藝術與人文親師通訊（單元二拼被人送的禮） 態度調查 本班學生對於「運用『圖畫書』統整國小三年級藝術與人文學習領域課程」態度調查 本校教師對於「運用『圖畫書』統整國小三年級藝術與人文學習領域課程」態度調查
描述性統計 分析	依據學生自我檢核個人獲得能力的情形 學生對於「運用『圖畫書』統整國小三年級藝術與人文學習領域課程態度」之調查分析 運用百分比統計資料作描述性分析

行動研究涉及實務的理念與實踐，行動是帶有意圖的，為改善解決問題，投入並具有熱忱的；其所運用之方法講求證據、系統化，經由驗證而建立知識，因此，行動研究不只是「行動」策略，而且具有「研究」的精神。

英國學者 Stenhouse 從教育專業的觀點指出，行動研究在學校教育情境中的主要目標，在於鼓勵學校教育工作者參與實際教育工作情境，並勉勵教師將自己本身視為研究者。換言之，行動研究不只是一種將系統探究加以公開化的歷程，更是具有充分知識與資訊為依據的行動，是具有專業價值的研究，教師應視行動研究為提升專業知能之途徑（Bassey，1990；蔡清田，2000）。

貳、行動研究的功能與限制

行動研究的功能可激發教師改善教學態度，發展學生學習策略，提高行政效率，解決教育實際問題，增進教師專業成長，促進教育改革，切合理論與實務，累積教育

智慧（黃政傑，1999）。具有提高教育行政效率與學校管理效能，增進教師從事教學革新之能力，近年來，已受許多學者肯定與重視（陳伯璋，1988；王文科，1995；歐用生，1996；蔡清田，2000；等）。並成為從事教育實務工作者課程改進的研究方法之一。

隨著行動研究的風行，探討文獻日益增多，經由實際倡導的過程，亦產生了推動情形與實施行動的許多研究限制。根據相關文獻（蔡清田，2000；陳惠邦，1998）將行動研究的限制摘要整理如下：

- （一）、研究報告中所呈現的教育知識之價值，被認為缺乏教育研究「效度」與「信度」。
- （二）、師資培育課程中未重視教育研究課程，也不熟悉教育研究之技巧，因此教師從事行動研究時，較未被肯定教育行動研究報告之價值。
- （三）、一般教師未具備行動研究專業知能，缺乏批判反省的能力與習慣，因此較易陷入自我辯護，強化原有的不合理、非教育信念與知識體系。
- （四）、協同進行之教育研究結果常流於「微觀」即限於個別教師之間的合作，而非整體機構與機構間的協同，多屬於技術層面之探究，忽略了學校組織文化，對於深入性探究的批判理想尚有一段距離。
- （五）、在教學與研究難以兼顧的雙重角色下，一面從事行動研究，一面準備教材、設計課程、設計評鑑、批改作業等工作，易造成干擾實際教學，增加教師的工作負荷。

參、行動研究的教師反省

教育行動研究的報告內容多以事實描述為依據，以討論、會議轉譯、問卷、訪談之資料為基礎，用錄影帶或錄音帶作為記錄資料的工具（蔡清田，2000）。部份學者也指出，行動研究所收集的資料，大部分屬深度資料且規模不大，所以應盡可能詳盡無誤，才能作為解決問題之參考（張世平、胡夢鯨，1998），所以教師的反省思考能力便顯得格外重要了。Stenhouse 認為，教師透過教室教學中的行動研究，應懷著改善教學態度，擴展自己的角色和視野，並對教學實踐隨時作批判式的反省思考（Stenhouse，1975；陳惠邦，1998）而反省則是從經驗中學習的依據，也是使行動研究者保持「做中學」(Learning-by-doing) 與「行中思」(reflection-in-action) 的價值，因此，研究歷程的自我反省與辯證批判，著實是促進教師成長或進步的主要關鍵。

為反映行動研究中的自我反省與批判思考精神，學者 Burgess、Webb Altrichter、Posch 和 Somekh 都鼓勵教師保持「研究日誌」(research diary)的記載（陳惠邦，1998）「研究日誌」所記載的事件包括：教師在教學過程中透過各種方法蒐集之所有

資料，包含對此資料的反覆批判、反省記錄、問題情境描述、解決困難之使用策略、會議討論記錄及研究進行與修正等。此外，Webb 根據辯證與批判思考的精神，歸納出十項分析資料的要領（陳惠邦，1998）：

- 一、把蒐集到的資料根據研究問題加以歸類，由此可以概括了解所蒐集到的資料結構。
- 二、檢視每類資料中是否存在著某些共同趨勢或主題等，可據此再分細類。
- 三、尋找資料之間的相似性與差異。
- 四、尋找資料中遺漏的事實或主題。
- 五、可參考其他同仁意見後再予重新分類。
- 六、非直接與研究問題相關的資料暫時先集中擱置。
- 七、建議性的解釋先嘗試解答原定的研究問題。
- 八、尋求反例或不一致的例子。
- 九、比對已有的其他文獻
- 十、思考研究發現對學校教育及教育政策或制度之意義。

總之，反省思考是貫穿在教育行動研究的起始之間，是一種循環中的省思，需體認省思的意義，有效地對研究過程提出批判性思考，才能增進反省陳述的效度，奠定「教師即研究者」的教育專業地位。在推動九年一貫課程改革之際，現任國民中小學教師，正可透過行動研究方法，探究教學途徑，發展教學策略，以行動研究增進教育專業成長之能力，以因應時代教育需求。學校是落實課程最重要的單位，而教師則是決定課程改革成敗的最關鍵人物（歐用生，1999），所有教育改革與課程實施，唯有靠第一現場的教師，以教育改革理念付諸行動，以研究精神創新教學，才能真正落實教育改革。如果說，課程是一連串有意義的學習經驗與歷程，那麼，「運用『圖畫書』統整藝術與人文學習領域課程」即是一項實踐、省思與修正的行動。本文藉行動研究實踐教育理想，嘗試應用行動研究之特點進行實施策略，期使本研究在過程與結果上更具教學意義。

第參章 研究設計與實施

本研究旨在運用「圖畫書」統整國小三年級藝術與人文學習領域課程進行行動研究，主要採教師即研究者之行動策略，經由研究者運用「圖畫書」統整國小三年級藝術與人文學習領域課程，透過師生互動、學習、分享、討論、省思等過程，探究教學理想以及學生需求。本章依據文獻探討所發展之課程設計模式，進行行動研究設計，擬訂實施計畫，並運用《格列佛小人國歷險記》《拼被人送的禮》圖畫書進行大單元課程設計，研究過程中期望了解之教學價值、可實踐性、課程發展策略與行動研究方案。

本章共分五節：第一、二節說明行動研究法與研究對象及學習情境。第三節介紹圖畫書教學與實施方式，第四節研究工具與課程設計；第五節資料蒐集與處理。

第一節 行動研究法

行動研究為一種反覆探究其問題本質的研究方法。行動研究非如傳統的量化研究，如實驗法，為一線性的研究路徑；它更重於透過詳實的觀察、計畫、行動、及不斷地反思，螺旋式地逐步解決實務上的問題。因此，從事行動研究，研究者必須放下以往對量化研究所抱持的種種觀點，如假設考驗、變項的測量等等。

學者蔡清田（2000）則是從實務觀點、實務反思觀點、專業觀點與專業團體點來加以說明行動研究之意義，認為行動研究即是一種「實務工作者所進行的行動研究」（practitioner action-research），亦即行動研究是由實務工作者本身發動進行，努力完成與專業工作有關的實務改進，並促成專業理解的加深加廣與專業發展。綜上所述，行動研究可定義為：「行動研究」強調實務工作者的實際行動與研究的結合，企圖想要解決實際所面臨到的困難，增進對實務工作的理解，以求得專業的成長與進步，而在過程中，實務工作者應採取質疑探究和批判的態度，不斷地反思。

本行動研究的發展歷程有如螺旋循環，是一個繼續不斷的反省過程，經由研究動機發展研究目的，從能力評估到嘗試解決問題，由探索階段進入第一個循環的行動研究，進而發展正式階段之第二個循環的行動研究，每個歷程包含著實施的行動策略，經由不斷反省與修正後，建立研究的可信度。依此看來，行動研究具有幾個重要特徵：

- 一.以實際問題為主要研究內容。
- 二.由實際工作者進行。
- 三.研究的目的是在於問題解決。
- 四.研究工作的進行是在實際工作場景。
- 五.其進行方式以反省和持續努力為主。

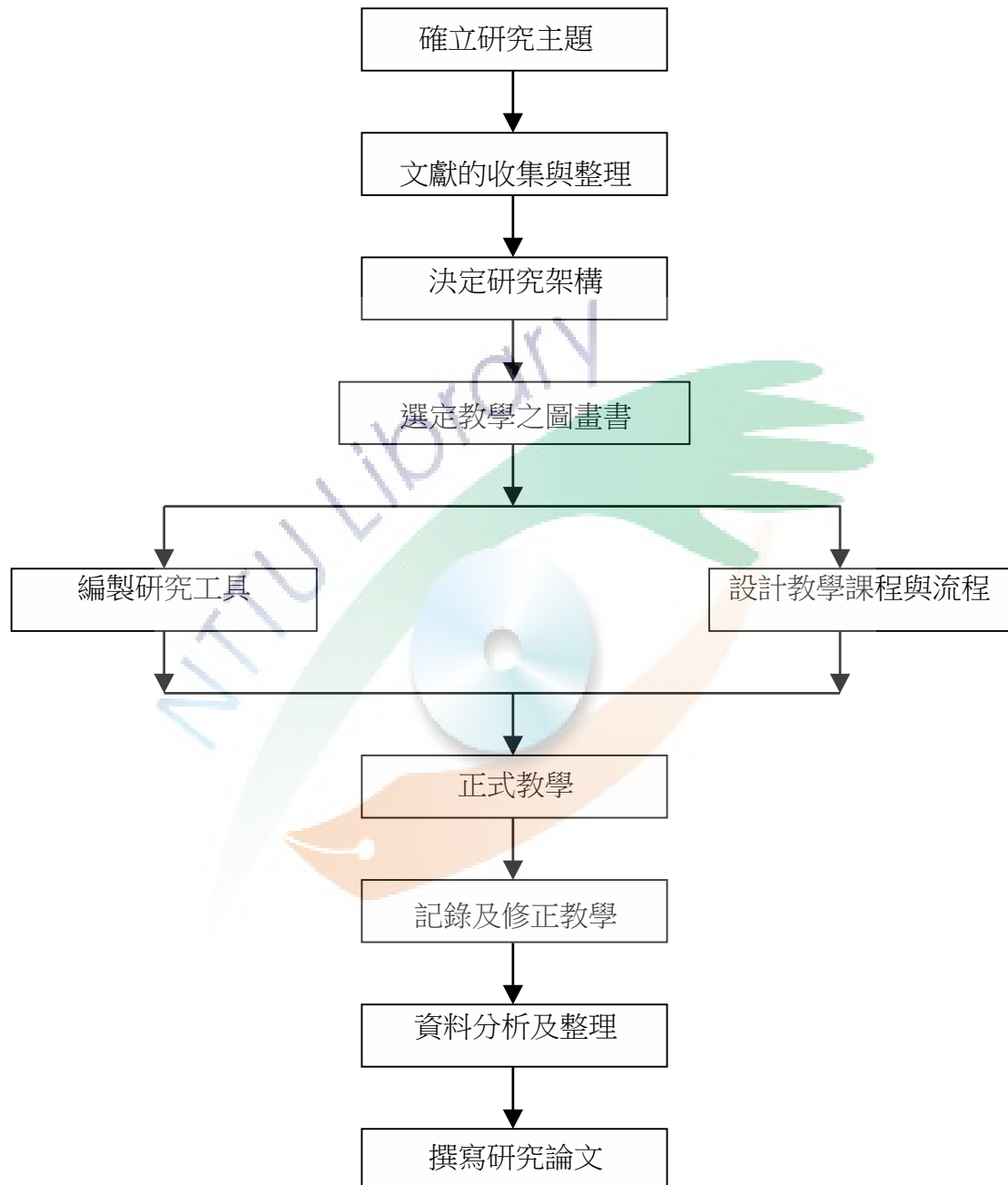
因此，只要符合這個特徵的研究，就是一種行動研究。行動研究要如何開始？國內外有很多學者提出不同的模式，其歷程大致分為五個（張世平、胡夢鯨，1988）：

- 一、是尋求一個問題焦點
- 二、是澄清問題所在
- 三、是發展行動策略
- 四、是評估行動策略的有效性
- 五、是公開自己的行動結果

研究者依據以上循環歷程，發展本研究架構圖，詳述如圖 3-1：



圖3-1 研究步驟架構圖



第二節 研究步驟

壹、研究步驟

許多教育學者均提出行動研究的步驟包括：尋求研究起點、釐清情境、統整行動策略並付諸實行、公開知識（陳伯璋，1988；王文 科，1995；陳惠邦，1998；黃政傑，1999。歐用生，1999；蔡清田，1999；蔡清田，2001；等），因此，行動研究是一種具有程序步驟的研究歷程，透過適當程序，一面以行動解決問題，一面以反省進行探究。本研究步驟如下：

一、問題醞釀階段（第一循環的行動研究）

（一）、發現問題並確立研究主題與範圍：

將國小三、四年級學生共同列入九年一貫「藝術與人文學習領域」之實施對象，研究者擔任服務學校三年級班藝術與人文學習領域教師，在師資不足的情況下，面對一人兼任視覺、聽覺、動覺之教學內容，授課教師皆深感疑慮與不安，基於教學所需以及個人對「圖畫書」統整藝術與人文課程之研究興趣，初步形成研究方向，並確立本研究主題與範圍。

（二）、提出研究目的與待答問題：

在興起各項研究動機後，研究者針對運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的教學價值、可實踐性、課程發展策略、行動研究方案等，探討如何激發三年級學生學習藝術課程的興趣，以及如何發展具有意義的藝術課程，提出本研究目的與待答問題。

（三）、規劃研究方案：

於釐清研究目的與待答問題後，即進行規劃研究方案，嘗試以行動研究法實際教學印證。

（四）、蒐集資料與分析：

研究者從三方面進行資料蒐集，一是相關研究文獻，據以支持本研究論點發展第二章文獻探討，進行研究課程設計；二是教學歷程檔案，詳細記錄歷程中之訪談、錄影、學習單、反省札記、教學日誌、學生作品等資料，忠實呈現研究歷程；三是三角檢核，應用問卷調查、課程評鑑、教師成效自評、學生自我檢核等資料驗證研究結果。

（五）、尋求協同合作教師：

邀請本校協同夥伴，溝通了解本研究之動機及目的，在取得理解與支持後，擔任本研究歷程中分享、討論、反省、批判與修正的對話夥伴。

二、課程試驗階段

策略如下：

（一）、試驗階段課程設計及教學策略研究，發展單元一「格列佛小人國歷險記」(1)「探索與表現」方面：於說故事後與學生討論故事內容，利用活動二「大巨人格列佛」激發共同製作大型巨人之動機，探討製作的媒材、技法 與形式分組進行創作；以活動三「大巨人與小人國的對話」探討大小 聲的對話效果，表現大小、強弱、快慢之音樂要素；活動四「大巨人來了」應用大巨人立體創作嘗試戲劇表演。本試驗課程結束後，發給家長及學生「親師通訊」(附錄二×2)與「格列佛小人國歷險記自評表」(附錄四~1)了解課程對學生學習態度、認知與興趣之影響。(2)「審美與理解」方面：藉由全班集體創作大巨人，體認創作樂趣，感受完成巨大創作物的喜悅，學習共同參與的合作態度，欣賞並珍視創作品。(3)「實踐與應用」方面：透過藝術創作方式將故事人物表現於生活中，並覺知藝術創作的媒材取自於生活，應用於生活實踐中。

（二）、觀察與省思後進行評鑑與檢討，修正下單元課程設計及教學策略本單元上完課後即撰寫「教學誌」或「反省札記」記錄學生學習反應，透過與學生、協同研究者對話與各項記錄進行教學反省，並依據進行「格列佛小人國歷險記」課程檢討與省思，利用檢核課程設計之缺失，利用檢核單元課程與「能力指標」「十大基本能力」「藝術學習內容」作為修正下單元課程之參考。

三、課程實施階段（第二循環的行動研究）

本階段進入正式課程的實施行動，繼「格列佛小人國歷險記」單元後，與協同教師共同研討，由學生到本校陳樹菊圖書館選出以《拼被人送的禮》一書，作為課程實施階段的發展主題。策略如下：

（一）、正式實施期課程設計及教學策略研究，發展「拼被人送的禮」單元「探索與表現」方面：豐富的想像空間從故事畫創作。「審美與理解」方面：藉活動體驗快板、慢板的不同感受，欣賞並理解音樂創作者的情感。「實踐與應用」方面：體驗藝術創作之媒材取自於生活，並應用於生活實踐中，在感受悅音過程後，能於生活中

加入美的心靈感受。

（二）、觀察省思與監控

- 1、為達教學效能與自我省思，本單元以數位相機記錄教學過程，並與協同研究教師針對課程作反省檢討，撰寫反省札記及提出問題，進而解決問題。每上完一次課撰寫教學誌記錄學生學習過程，轉譯學生課堂發表與對話，透過與學生、協同研究者之對話進行省思。
- 2、邀請協同研究者教學觀察，尋求教學盲點，了解學生對本課程之學習態度、成效，記錄於反省札記中。
- 3、課後收集學生作品、學習活動記錄，進行事後分析與參考。再度評鑑、修正、檢討，發展下一個單元。

四、完成階段：

（一）、課程檢核與檢討

- 1、為了確定本研究是否已達最初目的，經過行動過程與修正反省以獲得預期成果，再依據研究發現及結果提出討論與反省。
- 2、研究者依據研究歷程記錄及相關資料進行總檢討，運用文獻分析、行動研究法教學歷程檔案、分析、問卷調查、描述性分析統計、信度、效度三角檢核法整理分析所得的資料，進行本研究信效度檢核。

（二）、撰寫結論與建議

依據研究目的與研究歷程歸納出結果撰寫結論與建議。

（三）、反省自我專業成長：

反省本研究歷程中，研究者教學態度之轉變與自我專業成長。

第三節 研究對象與情境

本行動研究是以活力國小三年仁班二十四位學生為實施對象，依據本研究課程設計內容，配合研究者服務學校之排課情形實施，本節即針對研究場所、研究對象、研究者、協同研究者、教室情境等加以說明。

一、研究場所

本校位於台東縣的中心小學，創建至今已擁有豐富的歷史，校園中綠意盎然，空間開闊，目前學校內的教師都已趨於年輕化，教學系統資訊化。學校共設有普通班二十五班，資源班二班，學生人數約七五〇人。

二、研究對象

（一）考量外在因素

研究者擔任本校三年仁班班級導師，但限於人力、時間、空間等因素，進入課程實施階段以選擇自己任教班級做為參與研究之對象。

（二）考量時間因素

為避免學生因其他因素干擾研究結果，參與研究之班級以學期中藝術與人文課放假機會較少、排課時間集中在下午時段、並不受掃地及放學時間影響為原則。依據上述原則選定三年仁班參與本行動研究，實施時間為每週二下午第二、三節及週四下午第二節及彈性課第三節。

（三）藝術學習基本能力調查

研究初期，研究者對該班進行藝術學習基本能力調查，全班共計二十四人，已具備部份能力之情形如表3-2，提供作為運用本研究課程後，學生學習結果之參考，說明如下：

表3-2 本研究對象研究初期藝術學習基本能力調查表

藝術學習能力		曾在校外學習美術達一年以上者	可以熟練使用水彩顏料作畫者	曾在校外學習樂器達一年以上者	已認識五線譜 Do 到 Do 音階唱名者	已經學會吹奏高音直笛者
人數統計	男	1	1	1	3	3
	女	3	3	2	7	4
	總計	4	4	3	10	7
佔班級總人數比例		16.7	16.7	12.5	41.7	29.2

三、研究者

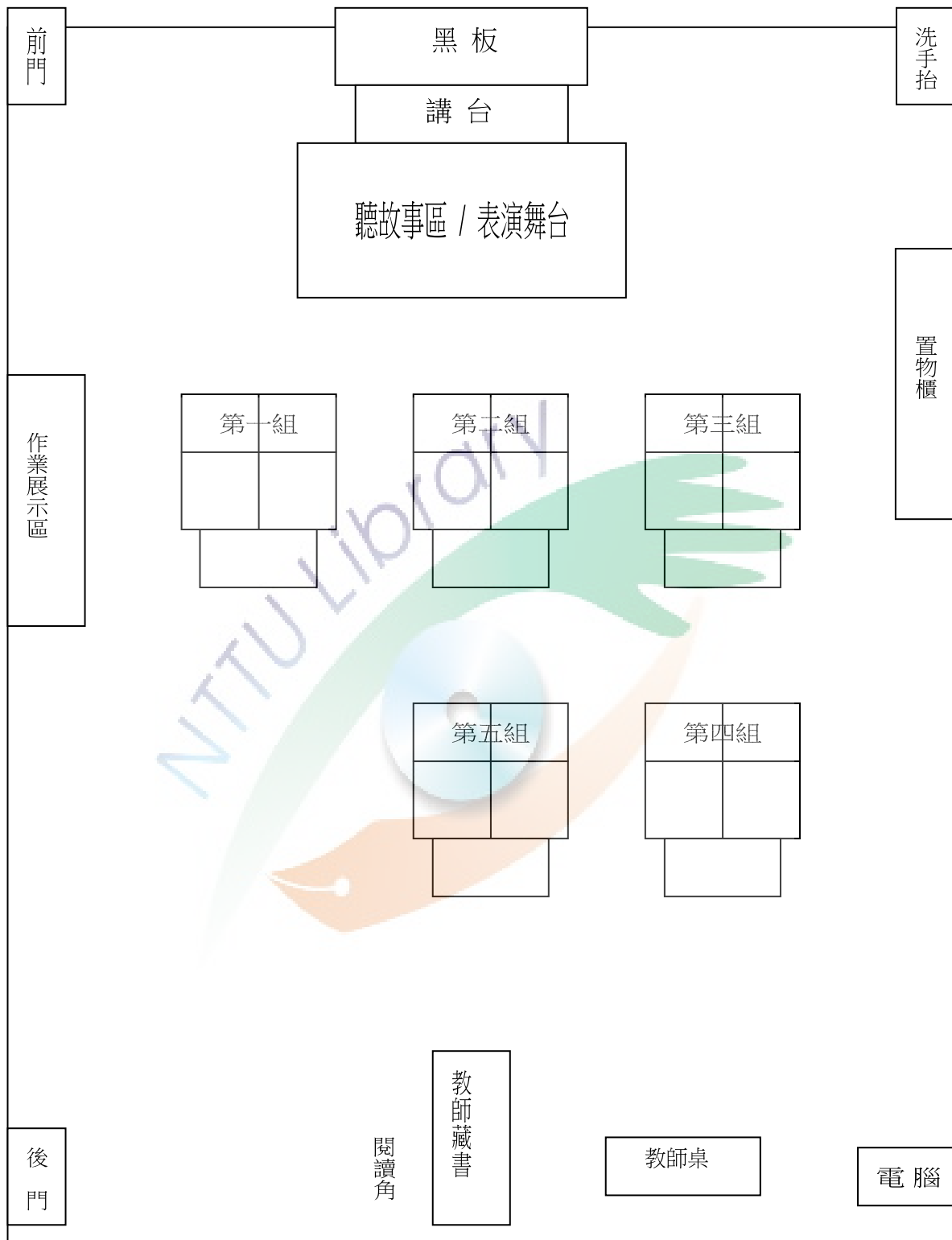
民國八十七年畢業於台東師範學院初等教育系輔導組，民國九十六年考上台東大學兒童文學研究所進修碩士學位，在校服務期間一直擔任班級導師，兼任美勞、藝術與人文領域相關科目，教學期間曾多次指導學生參加全縣及全省性美術比賽榮獲佳績。

四、協同研究者

參與本行動研究除了研究者本身外，尚邀請本校具藝術教學經驗之現職教學經驗，以及熱心推動校內兒童閱讀風氣之陳師，陳師是本校舞蹈老師兼三年級班導師也兼任自己班級的藝術與人文課。

五、教室情境

- (一)、座位採分組方式排列，共分五組每組 4-5 人，講桌與學生座位間預留一塊空間，以方便進行表演活動或聽故事。
- (二)、教室右後方設有電腦一台，提供學生上網查尋相關資料，並隨時將學生上課作品及創作過程，以圖檔方式呈現在電腦上，鼓勵學生相互觀摩學習，提高兒童創作成就感與榮譽心，如圖3-2教室空間分配。



第四節 研究工具與課程設計

一、研究工具

本研究工具包括運用《格列佛小人國歷險記》、《拼被人送的禮》兩本圖畫書、「教學歷程檔案」、「態度問卷調查表」、「課程評鑑」等，說明如下表 3-6：

表 3-6 本研究工具說明表

研究工具		運用說明
格列佛小人國歷險記 拼被人送的禮		運用圖畫書統整二個大單元之學習課程詳案
本研究三角檢核之依據	教學歷程檔案	各單元學習單 (如訪談、錄影、學生作品、反省札記等)
	態度問卷調查表	藝術與人文親師通訊 本班學生對於「運用『圖畫書』統整國小三年級藝術與人文學習領域課程」態度調查 本校教師對於「運用『圖畫書』統整國小三年級藝術與人文學習領域課程」態度調查
	課程評鑑	各單元學生自評表 各單元課程檢討與省思 課程設計評鑑

二、研究課程設計

(一) 單元課程設計方面

本研究課程以學生自我經驗為中心，選自學生帶來的書和圖書館藏書並全班表決後選出二本圖畫故事書發展二大單元之藝術統整課程，第一單元「格列佛小人國歷險記」利用故事人物格列佛、故事內容以及大巨人與小人國之強烈對比感受，從趣味中發展視覺、音樂、表演課程，設計五個活動，共計九節課三百六十分鐘。第二單元「拼被人送的禮」運用故事情節，體驗音樂以及激發兒童主動學習直笛的意願，認識顏色、體驗色彩感受、學習應用肢體動作創造、激發兒童創作故事劇本等課程，設計六個活動，共計二十節課八百分鐘。

(二) 說故事策略方面

經由研究者與學生互動情境下，應用了以下二種不同的說故事策略：

1、「格列佛小人國歷險記」單元：全班以教師為中心圍坐聆聽，研究者利用唸故事方式傳達故事內容，依據故事情節師生共同聯想討論發展藝術學習內容。

2、「拼被人送的禮」單元：透過單槍投影機師生共同閱讀，將故事書中優美文字與特殊插畫放大呈現，解決學生因看不清楚說故事者手中之故事書圖案所造成的困擾。

（三）故事書來源與選擇說明

1、書籍來源：

課程試驗階段所運用之書籍來源，由學生自行帶感興趣的故事書，由全班共同表決後選出最想聽的故事書《格列佛小人國歷險記》，由於學生家庭購書能力有限，學生所帶故事書多以通俗童話為主，如《小紅帽》《白雪公主》《孫悟空》等，經過協同研究者共同討論後，課程實施第二階段所運用之書籍來源，則取自本校陳樹菊圖書館再經共同表決後選出，除了可擴展學生閱讀經驗外，亦配合本校推廣讀書風氣，激發兒童主動閱讀之興趣。

2、內容選擇：

依據學者建議，最好選擇有鮮明主題、突出人物的故事內容，才能吸引兒童參與感，故事背景要盡量簡單，以便兒童能憑想像設想出它的樣子，使兒童對故事內容著迷（墨高君譯，1996）。決定選定課程實施階段之故事書，說明如表 3-7：

表 3-7 本研究所運用故事書說明表

書 名	文 / 圖 / 譯	本 書 特 色	出 版 社
第一單元圖書 格列佛小人國歷險記	原著：喬納森·斯威夫特 繪圖：Andreas Fischer 譯者：李紫蓉	作者運用奇遇與幻想故事帶給兒童無限樂趣。 插畫者使用不透明的水彩顏料，並採拼貼的技法來作畫。	上人文化
第二單元圖書 拼被人送的禮	原著：傑夫·布藍波 繪圖：婕兒·第·瑪肯 譯者：楊茂秀	各式各樣的拼被造型組成許多美麗的畫面引起學童小讀者興趣，全書絢麗的色彩，說明了為什麼大家都想擁有拼被人做的拼被。 構圖上幾乎每一頁都安排要凸顯的故事情節外，在其他空間則加上漫畫分隔的方式，敘述在周遭發生事。	青林出版

3、故事大意說明：

(1) 格列佛小人國歷險記

格列佛所搭乘的船遇到了暴風雨，但是他被風浪沖到一個陌生的島嶼，沒想到醒來時發現自己被細細的繩子綁住，更讓他驚訝的事，格列佛見到一群像他手指頭那麼高的小人，正拿著弓箭對著他。善良的格列佛並無意與小人國國民為敵，在島上期間格列佛與小人國國民相處愉快，並幫助他們擊退鄰國敵人，經歷一場奇幻的歷險記。

(2) 拼被人送的禮

從前有一個拼被人，她日夜不停的縫著被子。她做的拼被是人們看過最美麗的被子，每個人都想擁有它，但她的被子堅持送給窮人或無家可歸的人。

這個國家有一個貪心的國王，他最喜歡的事就是收禮物，每年，人們都必須準備至少三份禮送他，貪心的國王雖然擁有這麼多禮物，卻一點也不快樂，當他知道拼被人的事，心想：「也許那是唯一能讓他快樂的東西」，於是，要求拼被人送他一床拼被，但拼被人不從，她告訴國王，除非收來的禮物全送人，拗不過拼被人的堅持，國王於是嘗試送出禮物，在施予的過程中，意外地發現快樂的感覺，最後國王變成一無所有卻精神富裕而快樂的人。

(四) 本研究運用學習領域課程內容

本研究以九年一貫學生十大基本能力為學習最終目標，培養學生「聆聽能力」「探索與表現」「審美與理解」「實踐與應用」之基本素養，研究者運用兩本圖畫書設計二大單元，發展藝術與人文學習領域之統整，課程計劃大致如表3-8：

表 3-8 運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程計劃簡表

圖畫書名	課程活動名稱	藝術技能學習內容	學生學習的基本素養	十大基本能力
格列佛小人國歷險記	格列佛小人國歷險記	聆聽與討論	聆聽能力	主動探索與研究
	大巨人格列佛	剪貼、立體創作、複合媒材之運用	探索與表現	欣賞表現與創新 表達、溝通與分享
	大巨人與小人國的對話	認識大小節奏強快慢支音樂要素	審美與理解	了解自我發展能 尊重關懷與合作

拼被人送的禮	大巨人來了	戲劇表演	實踐與應用	獨立思考與解決問題
	欣賞與檢討	思索、檢討解決問題		
	拼被人送的禮	聆聽與討論	聆聽能力	主動探索與研究
	色紙變變變	色紙的運用	探索與表現	欣賞表現與創新
	反覆之美	用色紙剪出造型	審美與理解	表達、溝通與分享
	美妙的聲音	直笛吹奏及 創作歌詞	欣賞與檢討	了解自我發展能
	肢體大作戰	改編故事劇本	實踐與應用	尊重關懷與合作
	欣賞與檢討	思索、檢討 解決問題		獨立思考與 解決問題

第五節 資料蒐集與處理

行動研究的資料是多元的，所聽、所聞、所想、所感都是資料，都要蒐集，不可放過(歐用生，1998)。研究者在研究的過程中，資料的蒐集與分析同時進行，以作為行動研究檢視修正的參考，為求研究的客觀性，以多元的方式來蒐集資料，本研究旨在探討領域課程之教學價值、可實踐性、課程發展策略以及行動研究方案。研究者從三方面進行資料蒐集，一是相關研究文獻；二是教學歷程檔案，如訪談、錄影、學習單、學生作品、反省札記等資料；三是三角檢核，如問卷調查、課程評鑑、教師成效自評、學生自我檢核等資料，觀察記錄、訪談、學童作品、省思日誌等；在資料分析方面，為避免研究者因過度主觀所造成的偏差，也從不同人員的觀點，如協同教師、指導教授等人的觀點，來作資料的三角校正與檢核。

根據本研究欲探究的研究問題所蒐集的資料乃透過下列研究工具獲得，並將資料予以編碼作為資料的分析。本節陳述研究歷程中之資料蒐集與處理，為顧及研究倫理並尊重個人隱私權，凡參與本研究的學校、教師、學生均以「匿名編碼」稱之（如陳師、生1、生2 等名稱）。

壹、資料的蒐集與整理

谷瑞勉(1999)根據 wlodkowski 表示在增強孩子的學習動機上，曾發展出高度有效促進學習的計畫，在教學的開始階段，重視的是學習的態度和需要；在教學的中間階段，重視的是刺激和感情，在教學的結束階段，重視的是能力和增強，為了維持學習高度動機，在教學的各階段都應有計畫和系統的進行，老師在教學中也應隨時想到自我修正、解決問題，不斷的思考改變。

老師日常施行評量的方式，主要可運用記錄或檢核表，直接觀察記錄學童的行為以及蒐集日常產生的行為的評量、輔以閱讀分享單、研究日誌、學習檔案、親師、訪談學習觀察記錄、教學日誌。茲分述如下：

一、相關研究文獻方面之資料蒐集與處理

相關學術研究部份，擬從「藝術與人文學習領域相關研究」、「故事教學相關研究」、「多元智慧課程設計」、「統整課程理論」、「行動研究」等方面著手，藉由學術文獻的探討，探究本研究教學價值、可實踐性、課程發展策略以及行動研究方案，發展第二

章「文獻探討」。

二、學習歷程檔案方面之資料蒐集與處理

教學過程中，研究者針對協同研究者之互動資料、研究者教學資料、學生學習資料、家長反應資料、同儕教師回饋等資料，經由錄音、轉譯、記錄、照相、學習單、上課相關作品、訪談、親師通訊、反省札記、問卷調查等方式蒐集相關資料，作為課程檢討與課後省思之參考。

（一）照片與學童作品

在質的研究中，照片被認為是一種有價值的實務資料，可以為研究提供十分豐富的資訊，包括場景、人物和事件的具體細節，對所持的觀點進行反駁或提供多元的解釋（陳向明，2002）。

日常收集學童的作品樣本，例如繪畫和藝術作品、閱讀分享單、自編故事與歌詞創作、美勞作品與照片等，透過觀察記錄與長期累積，藉以了解學童的學習狀況，並可提供家長學童了解發展和學習情況的具體實例。

（二）教學日誌

每日教師依據當日教學活動與學童學習的情況作一記錄，內容包含課程大綱、上課教學記錄、偶發事件的處理、教師教學上的省思及學童上課時的反應，或相關感想、心得與經驗，以做為教學修正時的重要參考資料。

（三）訪談

在了解學童行為的方法中，觀察法受限於觀察候所看到學童表面的互動行為，訪談能深入了解受訪者的反應訊息，同時也是建立教師與父母、學童之間信賴關係最有用的方法（王珮玲，1995）。訪談資料包含與家長和學童之間非正式的談話，從中可看出家長對於本研究的反應，獲取學童對於研究過程中的相關想法。

（四）問卷

在研究的過程中對家長進行非正式的書面訪談，以瞭解家長在過程中的想法與提問；下學期末則針對實施活動以來的整體意見作問卷調查，評估教師運用圖畫書在藝術與人文教學對學童在態度與行為是否產生正面提昇作用，以及瞭解學生能力的增長情形。

Altrichter、Posch與Somekh(1997)表示行動研究者欲從一大堆的資料中找出秩序與規則，是需要與研究問題有關的向度，同時也是表達資料內涵的分類，藉由類別的

向度來歸類資料，將適當的類別名稱標示於上，這個過程叫做「編碼」(coding)；其優點是使無法參與教室情境的人也能了解與使用到原先他們無法取得的相關背景資訊。研究者將蒐集的資料依進行日期(如研究工具所述)進行編碼、分類及分析的工作，下表 3-9 說明本研究在教學歷程檔案方面所應用之「資料種類」與「資料內容」；

表 3-9 本研究教學歷程檔案資料蒐集說明表

資料種類	資 料 內 容	資 料 蒐 集 說 明
協同者	對話	錄音、轉譯
研究者教學	教學誌	錄音或教學記錄
	反省札記	紙筆記錄
	日記	紙筆記錄
學生學習	活動照片	數位相機
	活動攝影	數位攝影機
	訪談	錄音、紙筆記錄
	創作作品	學生上課相關作品
	學習單	學生自填
	學生自評表	學生互評或自評
	問卷	課程結束後請學生於課堂上當場填寫完成
家長反應	親師通訊	學生帶回家給家長完成
同儕教師	同儕教師問卷	本校教師填記

由於研究歷程中各項資料皆深具意義與分析價值，為顧及檢索查證之需，各以編碼記錄，其意義如「協話 980223」代表「協同研究者記錄」時間為九十八年二月二十三日；而資料中包含一個以上的單元活動時，則以「1-1, 1-2」表示，如「照 980223-1-1」意指「教學活動照片」時間為九十八年二月二十三日，單元一編號第一張；記錄全班個人資料時亦同，如「生單 980223-1-1」即指第一單元學習單，一號學生，時間為九十八年二月二十三日，下表 3-10 詳細說明本研究資料編碼意義：

表3-10本研究教學歷程檔案資料編碼說明表

資料種類	代碼意義	內容說明	代碼示範
協同研究	(協話 年 月 日)	協同研究者對話記錄	(協話980222)
研究者教學	(誌 年 月 日)	研究者教學誌	(誌 980315)
	(札 年 月 日)	研究者反省札記	(札 980318)
	(日 年 月 日)	研究者日記	(日 980321)
學生學習	(照 年月日單元-編號)	教學活動照片(1-n)	(照 980303)
	(攝 年月日單元-編號)	教學活動攝影(1-n)	(攝 980305)
	(生談年月日單元-座號)	與學生訪談紀錄(1-n)	(生談 980317-1 -1)
	(生作年月日單元-座號)	學生創作作品資料(1-n)	(生作 980423-1 -1)
	(生單年月日單元-座號)	學生單元學習單(1-n)	(生單 980505-1 -1)
	(生評年月日單元-座號)	學生單元自評表(1-n)	(生評 980514-1 -1)
	(生問 年月日)	學生問卷調查	(生問 980521)
家長反應	(親訊年月日單元-座號)	親師通訊資料(1-n)	(親訊 980526-1-1)
同儕教師	(教問年月日單元-座號)	教師問卷調查	(教問 980526)

本研究希望透過上述資料與蒐集管道，能廣泛蒐集資料，藉由上述資料了解研究現場中的真實狀況，希冀在資料的輔助下，提供研究者解決研究問題的參考，而重要儀器之配合更是完成工欲善其事的利器。使用情形如下：

- (一)、利用 MP3 做錄音電子檔、錄音機則方便隨播放給學童聽，或是學童自行使用說故事、自編故事、討論分享等不同用途的交替使用。
- (二)、利用錄影機的攝影提供研究者作為事後省思檢討的最佳利器，或是請研究同好觀賞以提供諮詢意見的工具。
- (三)、電腦軟硬體周邊設備、單槍投影機等器材，讓圖畫書的呈現有不同的閱讀型態，給予學童圖畫書欣賞的多元風貌。
- (四)、儀器屬於硬體，而軟體的觀察記錄、教學與研究日誌、訪談、問卷、省思札記則有賴於研究者的用心實踐，真誠記錄下學童與研究者的成長過程，達到研究的目標。

行動策略是計畫用來放入實際教學中，以幫助教師-研究者改善教學情境與內容(Altrichter, Posch&Somekh, 1997)。在研究的過程可能遭遇的困難及解決途徑，研究者透過下列的思考過程以培養行動與決策的能力：

- (一)、圖畫書的選擇及延伸活動是否有變化，符合學童的興趣、能力與需要
解決途徑：觀察學童學習反應、閱讀文獻、參考資料、協同教師與學校同事

討論、請教指導教授等。

(二)、教學評估避免個人主觀因素的判斷

解決途徑：與協同老師討論、請教同好、利用訪談、書面記錄與學童作品等。

(三)、情境的佈置如何因應教室空間不足做適當調整

解決途徑：在有限的空間裡做最大效用的發揮，閱讀區、圖書館、作品展示區、故事區等依活動需要做輪替、更換調整。

(四)、研究者的省思與成長能否藉由研究得以提昇

解決途徑：經由長期觀察學童的作品、與家長的互動回饋，以及協同教師與學校同事、指導教授的指導，由行動與研究的實踐獲得自我不斷修正與成長的空間。

三、三角檢核方面之資料蒐集與處理

為檢核本研究課程之實施成效，除透過教學歷程檔案記錄以及協同研究者之客觀建議外，尚經由「藝術與人文親師通訊」、「師生態度問卷調查表」、「各單元學生自評表」、「各單元課程檢討與省思」、「課程設計評鑑」進行多面向的三角檢核，交叉驗證本研究結果之信效度，下表 3-11 簡要說明本研究在三角檢核方面之資料蒐集與處理。

資 料 種 類	資 料 處 理 說 明
藝術與人文親師通訊	於各單元結束時，與家長作課程介紹及學習結果檢討，聽取家長意見
師生態度問卷調查表	學生方面：利用上學期施以康軒版三上美勞、音樂課本之教學課程，於學期結束時運用問卷，了解學生對上下學期課程所產生的個人感受 教師方面：運用問卷，了解教師對藝術與人文領域課程所產生的個人感受與態度
各單元學生自評表	於各單元結束時，由學生自我評量對於單元學習的表現結果
各 單 元 課 程 檢 討 與 省 思	檢討教學前、中、後各單元所實施之優缺點
課 程 設 計 與 評 鑑	協同研究者共同針對課程設計檢核，對應「十大基本能力」、「分段能力指標」、「藝術學習」之達成情形

貳、研究之信效度

鄧秀琴（2008）研究中指出許多研究問題需結合不同的資料收集方法。一種典型的方法組合是「三角檢核法」，綜合觀察、訪談組合而成。甄曉蘭（2001）認為：「行動研究是一種方法，也是一種行為，更是一種學習、成長的過程」；對於行動研究成果的評估，最好也能顧及合理實用、反省批判、信念辯證、多元認知及行動實踐等特質，透過嚴謹、多向度的檢證批判，提高行動研究的效度，建立行動研究成果的『可信賴度』（頁 206）。

根據教育名詞辭典（2005）解釋之「內在效度」係指研究結果能被精確解釋的範圍；「外在效度」就是研究結果能被推廣至其他母群或其他研究的程度；「內在信度」是指觀察者一致的程度。

研究者為了避免行動研究的資料蒐集，並非只是來自教師個人的觀察記錄或省思札記，尚包括客觀的資料來源，諸如：學童的反應回饋、學童作品、家長的問卷調查等資料與作品，而協同教師與學校同事及指導教授等觀點，都可減少因研究者的主觀態度所造成的偏見，研究者秉持詳實陳述與嚴謹的態度，讓研究資料與分析成果的可信度是可以檢證的。採取下列的方式進行：

一、信度部分

為了要深入了解運用圖畫書教學對學童在藝術的表現與影響，研究者於研究過程中，針對學童發表或討論的內容錄音，事後並謄成逐字稿，教學後並繕寫教學日誌，以便對於教學過程做一檢討；另外將個人對研究的想法省思，記錄在省思札記簿，再蒐集相關資料，包括非參與式的第三者所提供的意見、與家長非正式的訪談及與學童之間的對話等多種資料來源，作為本研究中資料蒐集的方法；並本著誠實與公正的信念，盡可能詳細地記錄整個教學歷程展開的始末，包括運用圖畫書教學與課程設計、資料蒐集、處理以及分析的方法，研究歷程的實施、問題的發現與解決的策略。此外，在進行資料的分析工作時，除了研究者本身之外，時而與協同教師討論彼此觀點，一起進行分析，完成後比較兩人之間看

法的一致性，如有差異，則請教其他同事的意見，以期達到彼此的檢核一致性。

二、效度部分

除了文件蒐集不同的來源與方法的資料外，在課程的設計與實施方面，經常與指導教授和協同教師對話討論，並參考他們的意見與看法，降低研究者的主觀詮釋。研究者在資料蒐集時，先將資料予以歸類再經由文獻的對照、與協同研究教師的對話討論以及指導教授的建議、指正，加以檢視及澄清分析。至於研究發現部分，藉由平常的觀察、上課時的記錄、實作的觀察、教學日誌、自評表、親師通訊單等各項質性資料間的交叉檢核，以提昇本研究的內在效度。



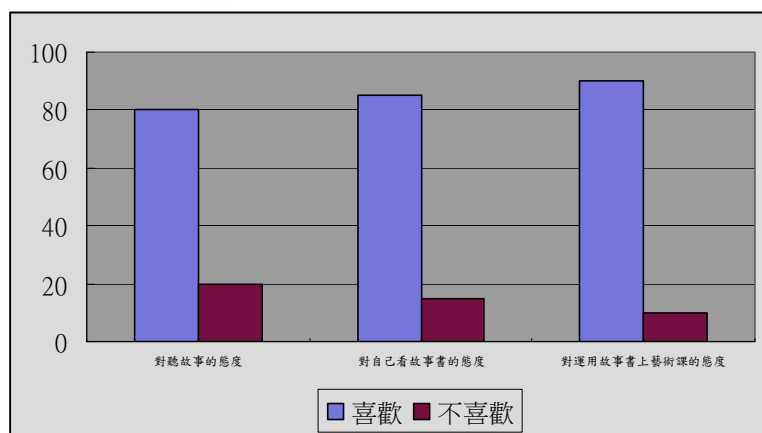
第肆章 行動研究實施過程之討論與檢核

本研究運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程，探討其教學價值、可實踐性、課程發展策略以及行動研究方案。本章應用「做中學」與「行中思」忠實呈現研究的循環歷程(圖 3-1)從第一循環的行動研究「格列佛小人國歷險記」進行課程試驗階段，透過討論、反省、思考等過程，修正課程設計與教學策略，繼而發展第二循環的行動研究，運用「拼被人送的禮」進行課程實施階段，實踐教學省思與效度檢核，提昇自我專業成長。本章共分三節：第一節，「格列佛小人國歷險記」行動研究實施過程之討論與檢核；第二節，「拼被人送的禮」行動研究實施過程之討論與檢核；第三節信效度檢核實施過程之討論與分析。

第一節 「格列佛小人國歷險記」行動研究實施過程之討論與檢核

壹、運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程試驗階段之探索與發現

本階段為研究歷程中第一循環的行動研究，首先利用「我的小檔案」資料(附錄三~1)，針對本校三年仁班的學生其「故事喜好態度」實施初步調查，結果發現本班人數二十四人，約80%的學生喜歡聽故事，約20%的學生不喜歡聽故事；約85%的學生喜歡自己看故事書，不喜歡自己看故事書的學生約佔15%；若運用故事上藝術與人文課，學生所抱持的態度是希望者約佔90%，不希望者約佔10%，顯示學生對「聽故事」或「自己看故事書」的態度多數表示喜歡，對於「運用圖畫書上藝術課」的態度也多數學生表示期望。依據調查結果，說明如下圖4-1 本校三年仁班學生對故事喜好態度調查：



學生也願意帶書到校，全班共讀圖畫書並發展藝術性延伸課程，其內容涵蓋視覺、音樂與表演藝術。開始實施時大家均抱持期待與新鮮感，但對課程設計的內容卻紛紛提出想法：

生4：從小我就喜歡聽故事了。

生6：我喜歡自己看故事書，因為沒有人吵我。

生10：我不喜歡自己看故事書，好累喔！因為字好多。

生18：我們是不是要把故事裡的圖畫下來呢？

生21：只有畫圖而已，可不可以做勞作，因為我最不會畫圖。

生19：那音樂課也可以跟著故事上課嗎？

生16：老師，我們也來演故事呀！（節錄 誌 980219）

透過班級初步調查，大大激勵研究者的信心，故選取本班為研究對象展開本研究第一個單元「格列佛小人國歷險記」之行動研究歷程。

貳、 格列佛小人國歷險記」行動研究之課程活動設計

依據九年一貫藝術與人文學習領域課程綱要及國小三年級學生基本能力，本研究課程試驗階段運用「格列佛小人國歷險記」擬定課程發展方向與教學目標，表 4-1為本單元課程活動設計內容，說明如下：

表 4-1 運用「格列佛小人國歷險記」統整國小三年級藝術與人文學習領域課程設計內容

格 列 佛 小 人 國 歷 險 記 課 程 發 展 目 標
1 透過「格列佛小人國歷險記」故事，激發兒童豐富想像力，主動探索的學習興趣
2 從故事主角發展藝術創作—製作大巨人「格列佛」
3 以「共同製作大巨人」及「共同表演大巨人來了」的活動培養合作態度
4 經由大巨人創作，延伸探討大小、強弱、快慢的音樂要素
5 經由表演「大巨人來了」激發學生熱情參與表演活動的興趣
6 透過本單元的創作、表演、欣賞等活動，進行自我的學習與檢討

十大基本能力	學生學習的能力主軸	能力指標	具體目標	評量計畫
主動探索與研究	聆聽能力	B1-1-9	B1-1-9-1 能專心聆聽故事 B1-1-9-2 能主動參與溝通討論並表達	觀察評量 態度評量
	探索與表現	1-2-1	1-2-1-1 能主動探索製作大巨人的媒體、技法與形式 1-2-1-2 能探索大小、強弱、快慢在創作上的效果與差異	行為表現 態度評量
欣賞表現與創新	探索與表現	1-2-2	1-2-2-1 能利用共同所討論的媒體嘗試創作大型巨人 1-2-2-2 能嘗試多元媒體製作具有特色的大巨人 1-2-2-3 能感受創作過程的喜悅	學習態度 創意表現 行為表現
		1-2-3	1-2-3-1 能運用大小、強弱、快慢的創作要素進行節奏練習與表現	行為檢核
		1-2-4	1-2-4-1 能運用大巨人創作品共同合作參與「大巨人來了」故事表演 1-2-4-2 能以自信的角色扮演並感受樂趣	態度評量 態度評量
表達、溝通與分享	審美與理解	2-2-7	2-2-7-1 能欣賞創作品之美感 2-2-7-2 能發表對創作品及創作活動之看法	經驗分享 經驗分享
了解自我發展潛能	探索與表現	1-2-2	1-2-2-4 能發表「假如大巨人真的來了」心中的感受 1-2-2-5 能嘗試表演「大巨人來了」表達豐富的想像力	討論發表 行為表現
尊重關懷與合作	探索與表現	1-2-5	1-2-5-1 能與同組同學分工合作進行大巨人的創作	行為表現
	實踐與應用	3-2-13	3-2-13-1 能安靜欣賞同學表演活動 3-2-13-2 能透過欣賞轉化為個人內在學習	行為表現 經驗分享
獨立思考與解決問題	探索與表現	1-2-1	1-2-1-3 探索本單元不同創作要素的差異，並檢討自我學習	口語評量 經驗分享
教學評量	1、是否能學會用紙做立體的大作品？ 2、是否能學會利用日常生活物品從事藝術創作？ 3、是否能分辨出大小、強弱、快慢的節奏？ 4、是否能和同學共同合作完成創作學習？ 5、是否能欣賞藝術創作品以及同學的表演活動？			

本課程運用「格列佛小人國歷險記」為課程發展主軸，統合各項藝術學習活動，利用故事人物格列佛、故事情節以及大巨人、小人國之強烈對比感受，從趣味中發展課程，設計五個活動，共計九節課三百六十分鐘，統整課程模式如圖 4-2：

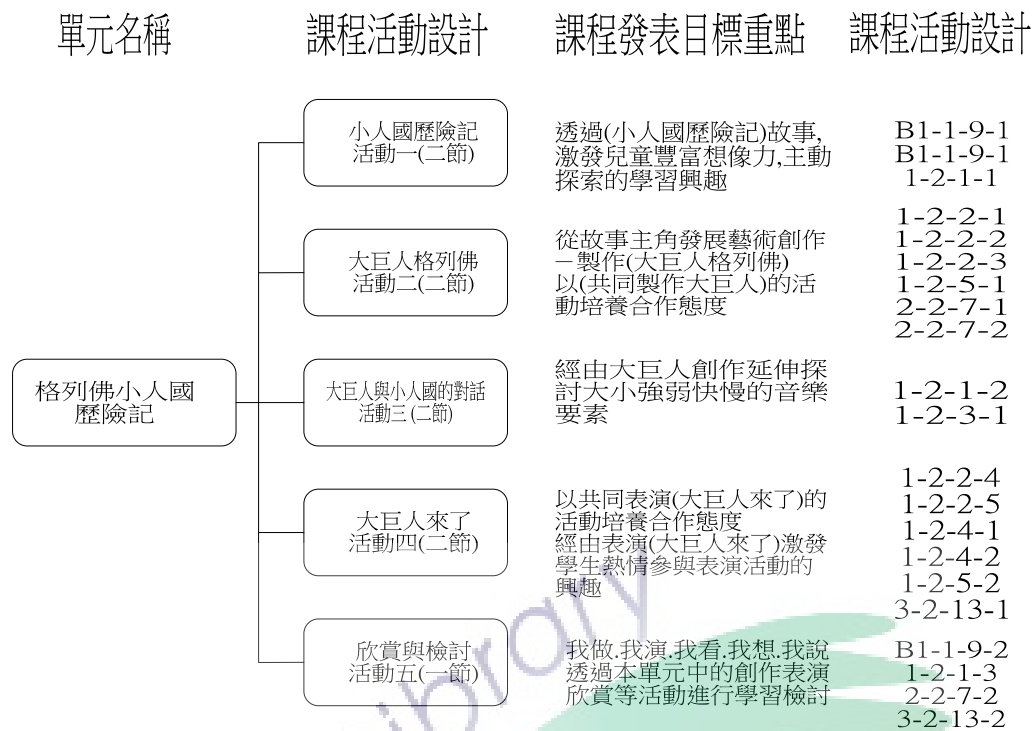
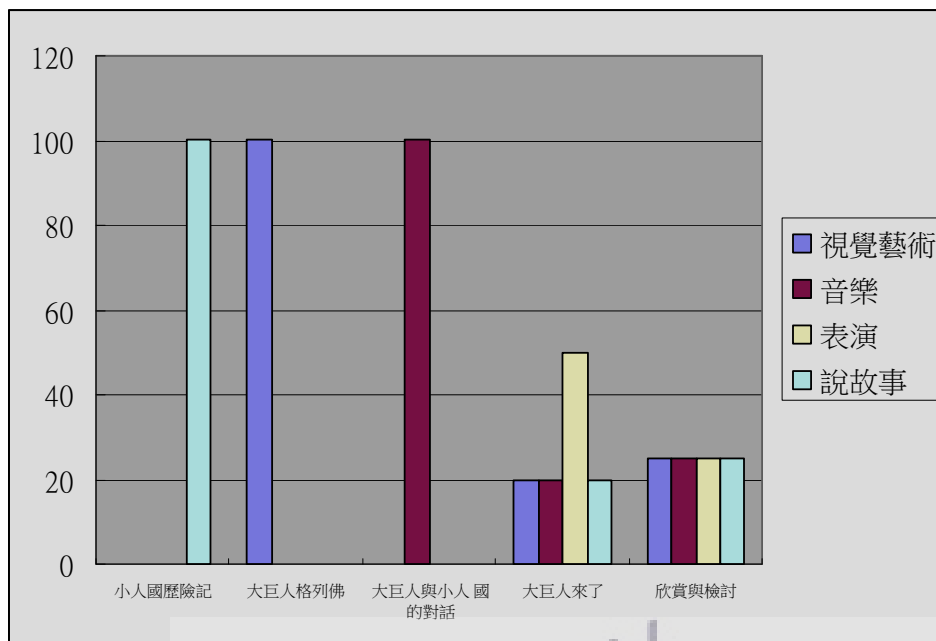


圖4-2 [格列佛小人國歷險記] 統整課程模式

由於本課程屬研究試驗階段，在「視覺」、「音樂」、「表演」與「說故事」之統整學習，傾向學科界線較強的分配方式，活動一「格列佛小人國歷險記」以讀故事書策略激發兒童豐富想像力及主動探索之學習興趣；活動二「大巨人格列佛」偏重視覺藝術的立體創作，嘗試運用各種媒體共同製作格列佛；活動三「大巨人與小人國的對話」以聽覺形式學習大小、強弱、快慢等音樂要素；活動四「大巨人來了」則應用活動二所創作之大巨人從事簡單的故事表演；活動五「欣賞與檢討」強調各項學習內容的經驗統合，共同欣賞檢討課程。圖 4-3 說明本課程藝術學習內容比例分配情形：



	小人國歷險記	大巨人格列佛	大巨人與小人國的對話	大巨人來了	欣賞與檢討
視覺藝術	0	100	0	20	25
音樂	0	0	100	20	25
表演	0	0	0	50	25
說故事	100	0	0	20	25

圖 4-3「格列佛小人國歷險記」之藝術學習內容比例分配圖

參、「格列佛小人國歷險記」行動研究之實施過程與討論

一、共同討論是課程設計的第一步

本單元運用說故事書方式將內容說給小朋友聽，學生希望靠近老師聽故事，於是全班把椅子拉近圍著我，透過老師說故事，孩子們聽得津津有味對故事及圖畫感興趣。

研究者：小朋友，你猜猜格列佛到底有多大呢？

學生們：小朋友用手比，比我還大、比黑板大（有一位小朋友跑出來指給大家看）、像天花板那麼高牆壁那麼大。

研究者：你們想不想畫大格列佛？

生21：那要很大的紙！

研究者：沒關係，紙可用大張的呀！

生17：那要怎麼畫？

生16：大家一起完成啊！

生13：格列佛要會動，因為國王最後有放了他。

生19：我們把他剪下來，風一吹他就會動啊！（這位學生似乎想法對了，但解決方式不十分得當）

研究者：如果想讓他能動，我們還可以做成立體的

生19：老師，用紙可以做立體的人嗎？

研究者：當然可以，你們有沒有用紙做過立體東西？

生9：有啊！摺紙。

研究者：對！把紙摺一摺，只要不是平平的就可以變立體了呀！

學生們：也可以用捲的、可以用揉的、紙箱子也可以做立體的身體（這都是孩子的創意想法）

研究者：這麼有創意！那我們就用紙來做一個立體的大格列佛吧！一組做一個？還是全班做一個呢？

學生們：全班。

研究者：哦！全班怎麼做？

（當我把問題丟給學生時，大家回答不出問題）

研究者：那就一組負責一個部份吧！有做頭的、身體的、右左手的、配件的、左右腳的，五部份剛好一組一個工作（節錄 誌 980303）

就在大家七嘴八舌的討論下，發展出第一個活動內容，小朋友還關心下次該帶什麼用具，甚至討論要帶色紙來貼，藉由「格列佛小人國歷險記」的引導，課程發展得很順利。

二、大家共同創作減輕低成就兒童的負擔，但造成人緣較差的困擾，應重榮譽制度與個別鼓勵

經由長期的影響方可培養學生合作精神，發展第一單元「大巨人格列佛」實施時間共計三節課一百二十分鐘，利用揉報紙方式進行立體填充，再以透明膠布將球狀報紙包裹成形，製作方法簡單每個學生都能確實參與，因此，第一節課孩子們樂在其中，並沒有拒絕參與的學生。（節錄 省 980305）第二節課打散原有組別，學生依個人興趣選擇創作項目，分為「頭部組」、「大手組」、「大腳組」、「身體組」、「配件組」共五組。



▲ 共同完成大巨人



▲ 一同將大巨人組合起來

本活動以分組合作進行，由於第一次課程不需特別技巧，只要揉、貼報紙每個小朋友都喜歡參與，既新鮮又好玩，有強烈的成就感，但是第二次課程加入造型設計，有想法的同學喜歡主導一切，而少數不受肯定、學習表現較差的孩子漸漸玩起來，安靜者在無法合作的情形下，也只好自己做自己的東西。我也發現了幾個現象：

- 1、學習內容如果能引起學生興趣，多數學生會熱衷參與整個活動歷程，減輕低成就兒童的負擔，有效地提高藝術創作的成就感。
- 2、各組同學自己捲著厚紙幫大巨人做望遠鏡，雖然他靜靜的做著自己的東西，但卻無法融入團體，共同創作製造了他的困擾。另外有兩位同學用報紙做槍在角落玩了起來，共同創作讓他們沒有責任心。由此觀之，學習意

願低落、個性孤僻、無法服從別人者，普遍缺乏合作態度。

3、共同創作應重榮譽制度與個別鼓勵，經由長期的影響方可培養學生合作精神。（節錄 省 980310）

三、小朋友對於運用「圖畫書」發展藝術創作產生興趣與期待感，但也有幾位同學漸漸缺乏熱忱，因此以一則故事發展之課程應以三~四週為宜

現象一：從三月三日至今歷經「格列佛小人國歷險記」、「大巨人格列佛」、「大巨人與小人國的對話」共兩週六節課，小朋友開始提到，「還沒做小人和小人國的房子」，也有同學提到「什麼時候才可以畫圖，我好想畫圖了」，也有極少數孩子表示「我們要一直做這個故事嗎？」這些反應顯示課程發展是小朋友會關心的部份，而多數學生對運用「格列佛小人國歷險記」所發展的課程產生濃厚興趣，也有所期望與設想，但是也有孩子對同一則故事所發展的課程慢慢缺乏熱忱。因此，研究者初步認為，一則故事的課程發展應以三~四週為限，方能保持小朋友對故事的較高熱忱。

現象二：孩子們具有個別差異與人格特質，有些孩子偏好畫圖，有些孩子只喜歡動手做東西，有的小朋友期待唱歌，也有的小朋友已經迫不及待想吹直笛，每週三節的藝術與人文課，顯然無法全部滿足小朋友。

陳 師：可以請這些想畫圖的小朋友利用時間自己畫…。

研究者：但是有些小朋友喜歡在教室畫，有共同進行的上課氣氛。

陳 師：可是一週只有三節課的時間，學習內容又要涵蓋視覺、聽覺、動覺，想全部在課堂好像有些限制，可以試試讓小朋友帶回家畫。

研究者：這也是一種方法，那這次就畫「小人國歷險記的故事」好了，用自己的想法和創意把這個故事表達出來。

陳 師：可以把這些小朋友畫的圖收過來給予獎勵和表揚…

研究者：對了！我用數位相機幫他們的畫拍起來，放在藝術教室的電腦裡供大家欣賞。（節錄 省 980310）

四、美勞教師在藝術與人文課程中仍被學生定位為美勞老師，而不是音樂或表演老師

藝術與人文教師應透過行動研究歷程，自我革新與充實才能因應課程改革沒有上藝文課的時間裡，幾位小朋友下課找我，問這問那關於做「格列佛」的事，

我想這群孩子應該非常期待藝術與人文課吧！

學生之間更是經常討論著藝文課創作內容，孩子們對上視覺藝術的期待感很強。因此，我有點擔心他們為什麼從沒談到期待上音樂的心情呢？不習慣同一個老師上畫畫又上音樂？有時我也質疑一般的美勞老師或音樂老師是否有能力單獨教授「藝術與人文」課程。（節錄 省 980311）

傳統藝術課程以技術導向為教學重心，並實施分科教學，而九年一貫藝術與人文學習領域將各項藝術學習統合為共同連貫的教學型式，不僅家長擔心學習內容的品質，就連教師對於實施視覺、音樂、表演等各項教學能力也產生了困擾。因此，面對新課程的衝擊，擔任藝術與人文課程教師不論是由一師單獨授課，或是由多位教師協同教學，教師們應透過具體的行動研究歷程，不斷地自我省思、自我革新與自我學習，才足以激發個潛能扮演新課程中革新的專業領導者。

五、小朋友透過故事大綱從事即興演出，再經由檢討進行自我反省

學生的參與感強烈並樂在其中，大巨人創作品算完成後，小朋友提到還沒做小人和小人國的房子，礙於時間，我向小朋友建議可以用家中的小玩具車、小房子、小玩偶取代小人國的世界，因此，在「大巨人來了」活動中，小玩具替代了小人國的佈景道具。為了讓表演活動順利進行，課前預先設計劇情作為發展藍本，並請演出的小朋友即興發揮台詞。角色安排上除國王、皇后各一人外，需一位幫大巨人配音，六位同學飾演侍兵，結果全班有三分之二的孩子主動表示極願意參加演出，致使國王、皇后的角色分配不平，最後只好將參加人數分成二組，方能滿足這群表演慾強的學生。幸且不論演出水準如何，小朋友都因為這次經驗，跨出表演活動的第一步，演出過程以數位相機記錄，大家興奮地共同觀賞與檢討。



▲將大巨人抬起來 ▲小人國的人拉大巨人

生 4：老師，他們好吵喔！都聽不到他們說話。

生 22：生15都在旁邊玩，沒有好好欣賞。（節錄 誌980316）



▲大巨人與小人國的對話

學生透過電視觀察到的現象，正是本活動中值得省思的問題：

- 1、有時小朋友忘了形，會忽略上課秩序。
- 2、表演出者說話的台詞十分雷同。提及你的大腳不要踩到我們的房子，請你不要傷害我的子民，請你趕快離開我們的土地。」結果，幾位的表達方式皆大同小異。
- 3、部份不敢出來表演的同學，有的會靜靜欣賞，有的則喜歡在旁加油，有的卻在講話。

六、學生會主動向家長提及藝術課的內容，並表達對創作品的興趣與重視

課程結束後，小瑜拉著送游泳用品來的姑姑到教室來：

生22姑：小瑜說她們做了大巨人，我就過來看看。

研究者：全班做了一個好大的巨人，這是小人國歷險記的格列佛，小朋友帶小娃娃來是為了演大巨人的故事！

生22姑：對！她說很好玩。

研究者：因為想讓小朋友也能看到自己和別人，我用數位相機錄下她們的表演內容。我一直鼓勵小瑜出來表演，可是她好像很害羞哦！

生22姑：她跟我講了好多次，要我送游泳用品時順便過來看。

研究者：家長有空過來看看小朋友在學校的學習情形。（節錄 親訪 980317）

七、運用故事情節，是創作歌詞的最佳靈感，深受小朋友喜愛

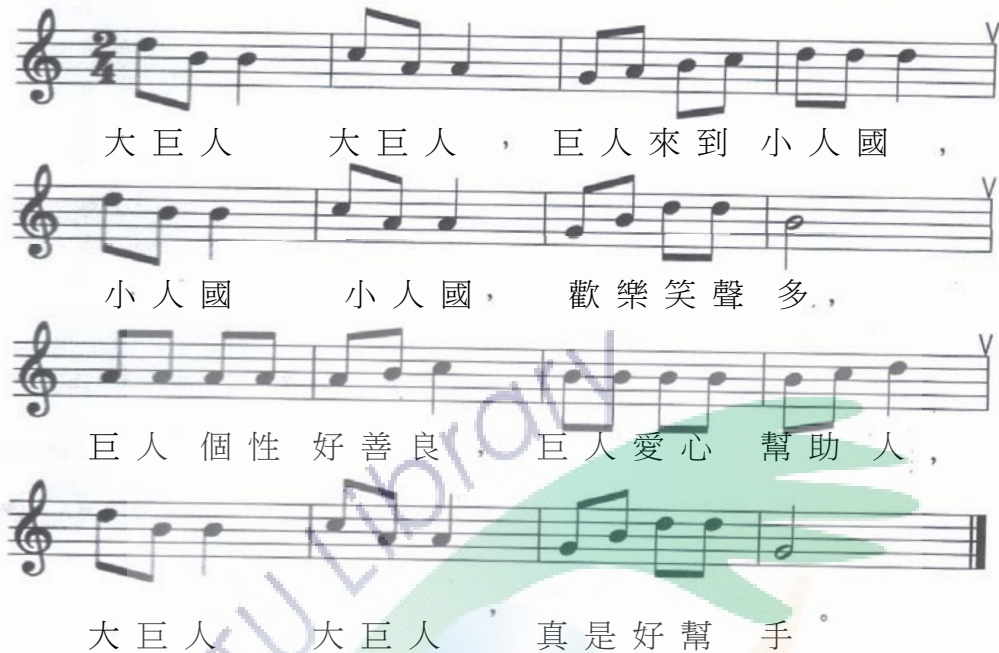
小朋友一直反覆唱著「大巨人之歌」，由於這首歌是師生共同編寫，內容以大巨人為主角，並套用「小蜜蜂」這首輕快曲調後，學生唱起來精神奕奕，下

課時哼哼唱唱的樂趣無窮也感到很新鮮。（節錄 省980318）



大巨人之歌

德國國民歌



八、故事情節是提供兒童最佳的繪畫動機

幾位小朋友在家自行畫了「大巨人與小人國」的圖畫作品，由於是自由繪製，所以創作品出於自發性表現，內容十分精彩，有的加上對話圖文並茂，有的依故事表現內容，有的畫出大巨人家族，其中特別一提的是，小文平時繪畫表現並不出色，不過本單元結束後，她以鉛筆線畫方式表現大巨人，創意十足。

（節錄 省 980318）



▲生18、生4、生3、生24-98.03.18畫格列佛大巨人

九、多數家長對於運用「圖畫書」統整藝術與人文課程表示肯定與鼓勵

透過「親師通訊」(附錄二-2) 回條，了解家長對本單元教學內容之看法，多數家長表示肯定或無意見，其中家長明確表示「教材具創意，肯定圖畫故事書所發展之課程內容」，生4的母親提及「很有趣，可加深小孩子學習探知的能力」，以下記錄幾份內容。

生18媽：小家學習得很快樂，感謝老師辛苦了

生19媽：好玩，很喜歡！教材也很有創意。

生16媽：孩子對老師所講的故事讚美有加，老師能以故事發展藝術學習的方式進行真是棒！

生 9媽：課程很豐富，很有創意，小穎學習很快樂。(節錄 親訊 980320)

肆、「格列佛小人國歷險記」行動研究之教學評量與檢討

評量是行動研究中一個循環不斷的歷程，其結果被視為下一個研究階段的起點，因此，評量的效度與信度便顯得相當重要了。本單元結束後，二十四名學生針對「格列佛小人國歷險記自評表」進行課後評量，評量項目依據學習主軸與課程目標，了解個人學習表現的情形，各項分數最高以五分計算，依次為四分、三分、二分、一分遞減。結果發現，總數五個評量項目中自認各項學習表現達滿分 25 分的有 7 人，達 20 分以上的有 10 人，達 15 分以上的 6 人，有一人僅得 9 分。各組中認為組員具有合作精神的共三組，而多數男生則認為組員缺乏分工合作精神，容易產生意見上的糾紛，茲將本單元學生自評結果整理如表 4-2：

評量目標	自評所達到之分數 學生自評項目	5	4	3	2	1
		分	分	分	分	分
探索與表現	1、我學會了用紙做立體的大作品？	18	4	1	1	0
	2、我學會利用日常生活的東西來做美術創作？	16	5	2	1	0
	3、我會分辨出大小、強弱、快慢的節奏？	12	7	3	2	0
實踐與應用	4、我會和同學一起合作完成這件大型創作？	19	3	2	0	0
審美與理解	5、我欣賞同學表演時的態度如何？	20	3	1	0	0

另外，從學生對運用「圖畫書」統整藝術與人文課程之意願調查觀之，表示願意再聽故事的有 23 人，不願意再聽故事的有 1 人，引起了我的高度關注：其一，生5認為「以前用課本上課，怎麼現在不用呢？」由於本班為本研究實施對象，致使學習內容與開學所發下的美勞、音樂課本有所不同，引起他的不解，經過再次說明已取得生5的理解。其二，生5表示「聽故事要聽好久，他寧願打球」，他是一個不喜歡靜的孩子，也認為自己是一位藝術學習低成就者。關於此個案頗令我擔心，也期望能利用往後幾個單元改變學生對「藝術與人文課」的想法與學習態度。（節錄 生訪 980322）

為修正運用「格列佛小人國歷險記」所統整之藝術與人文課程，下表4-3針對本單元教學前、教學中、教學後之課程進行分項檢討與省思，整理心得如下：

表 4-3 「格列佛小人國歷險記」課程檢討與省思

課程項目		檢討與省思
教學前	故事書資源	本單元屬課程試驗階段，故事書來源由學生提供經全班表決後採用。從各學生所提供之故事書看來，多半為「小紅帽」「三隻小豬」「孫悟空」…等通俗故事，發現本學區家長之購書能力有限，擇書觀念也較為保守。下單元可選擇校內圖書館豐富藏書，除選擇多元性外，尚能帶領學生接觸更多有趣的故事書。
	教材分析	故事人物特徵清楚，情節富想像空間，足以激發兒童探索與表現之功能。
	教學媒體	從「製作格列佛」音樂要素探討」到「表演活動」較欠缺教學媒體的應用。
	教學法	1、「大巨人格列佛」以揉報紙作立體填充，分組進行肢體創作，鼓勵學生合作學習。 2、利用大巨人與小人國的對話方式，探討並感受大小、強弱、快慢之音樂要素 3、根據故事內容，以及情境，自由發揮即興表演。
教學中	學生起點行為評估	少數小朋友較難融入合作學習之情境，應先做好學生起點行為評估，利用時間與孩子溝通，了解他的想法再加以引導。
	教學目標	透過合作學習表現巨型創作品，在大與小的對照下探討音樂要素，激發兒童想像力與主動探索之學習精神。
	形成性評量	從學習過程中初步了解，多數孩子對運用「圖畫故事」所發展之課程表示感興趣，並發揮主動探索之精神。

	學生參與程度和班級氣氛	「活動一」聽故事的態度熱衷，但故事書太小學生圍坐時過於擁擠；「活動二」以合作學習方式進行巨型創作，多數學生感覺新奇並樂在其中，但仍有少數學生乘機玩鬧；「活動三」內容輕鬆學習氣氛愉快；「活動四」參與表演的學生十分踴躍但觀賞者秩序稍差；「活動五」的檢討過程學生樂於表達自己想法，達到自省功能。
教學後	學生作品表現	1、大巨人的創作中有槍、捲頭髮型頗具創意。 2、學習大小、強弱、快慢之音樂要素，學生對於節奏觀念似乎較弱尚需加強。 3、「大巨人來了」中學生大膽演出，但缺乏經驗，可從欣賞兒童劇加強表演概念。
	學習遷移	有些小朋友回家後會主動向家人提及上課內容，如聽圖畫故事的快樂，巨大格列佛的製作，大巨人歌詞的腦力激盪，但也有學生對課程的感受度被動。
	總結性評量	透過學生自評表得知，大部份孩子在本單元中能達到原設定的教學目標，少數學習成就待加強之學生，於下單元需追蹤觀察了解個別差異。

本節小結

針對學生學習結果以及教學者態度，協同研究教師均給予正面肯定，一致認為運用「圖畫書」統整藝術課程具有實質的意義，並建議課程實施階段，以數位錄影記錄教學現場，確實作為研究反省之工具，必要時得商請其他同儕教師給予更客觀的建議。茲將在活動裡的發現整理如下：

一、課程設計方面

- (一)、透過說故事比口頭形容更能加深兒童心中意念，激發兒童想像創造空間。
- (二)、故事書不僅提供兒童閱讀興趣，書中插畫還能幫助兒童圖案描繪與創作靈感，激發兒童「主動探索的精神」。
- (三)、視覺、聽覺、動覺的藝術創作形式具有相同特質。
- (四)、共同討論是課程設計的第一步。

二、教學活動方面

- (一)、共同創作減輕低成就兒童的負擔，但造成人緣較差者之困擾，應重榮譽制度與個別鼓勵，經由長期的影響方可培養學生合作精神。
- (二)、小朋友對於運用「故事」發展藝術創作產生興趣與期待感，但也有幾位同學漸漸缺乏熱忱，因此，以一則故事發展之課程應以三~四週為宜。
- (三)、運用故事情節，是創作歌詞的最佳靈感，深受小朋友喜愛。
- (四)、故事情節是提供兒童最佳的繪畫動機。

三、學生學習方面

- (一)、小朋友透過故事大綱從事即興演出，再經由檢討進行自我反省，學生的參與感強烈並樂在其中。
- (二)、學生會主動向家長提及藝術課的內容，並表達對創作品的興趣與重視。

四、教師成長方面

藝術與人文教師應透過行動研究歷程，自我革新與充實才能因應課程改革。



第二節「拼被人送的禮」行動研究實施過程之 討論與檢核

壹、「拼被人送的禮」行動研究之課程活動設計

行動研究是經過一次次的循環檢討歷程，從課程評鑑的資料修正下單元研究策略，透過評量檢核之結果進行教學自我省思，單元一運用《格列佛小人國歷險記》圖畫書統整三年級藝術與人文學習領域課程，已得到學生、家長與協同老師之正面回饋，肯定本研究之教學價值與研究意義。本單元配合三年級學習課程，將直笛基本吹奏納入學習內容，經過學生、協同老師大家討論後，選用《拼被人送的禮》圖畫書發展第二單元課程，下表 4-4 依據學生能力指標、課程發展方向與教學目標，說明本單元「拼被人送的禮」行動研究之課程活動設計內容：

表 4-4 運用「拼被人送的禮」統整藝術與人文學習領域課程設計內容

拼 被 人 送 的 禮 課 程 發 展 目 標				
1 透過本故事，感受拼被人的愛心與仁慈，並能關懷別人與生活中實踐 2 透過本故事，引導兒童主動探索色紙顏色的感覺，嘗試學習用剪刀剪出色紙各種反覆形狀 3 運用本故事，引導兒童欣賞與探索音樂奧妙，並能找出反覆小結音樂之樂曲 4 透過本故事，激發兒童運用直笛吹奏的興趣 5 透過本故事，創作及改編故事，並嘗試表演 6 透過本單元的吹奏、創作、表演、欣賞等活動，進行自我學習與檢討				
十大基本能力	學生學習的能力主軸	藝術與人文能力指標	具 體 目 標	評量計畫
主動探索與研究	聆聽能力	B1-1-9	B1-1-9-1 能專心聆聽故事 B1-1-9-2 能主動參與溝通討論並表達想法	觀察評量 態度評量
	探索與表現	1-2-1	1-2-1-1 能探索直笛樂器有那些 1-2-1-2 能探索直笛吹奏所需的要素	討論發表 行為檢核
欣賞表現與創新	探索與表現	1-2-2	1-2-2-1 能嘗試學習直笛基本吹奏技巧 1-2-2-2 能嘗試使用不同顏色色紙	行為檢核 創作評量
		1-2-4	1-2-4-1 能運用直笛正確吹奏出ロメセ、ㄉㄛ、ㄊ一、カㄚ、ムㄛ音 1-2-4-2 能正確地運用色紙剪出反覆形狀組合造型創作 1-2-4-4 能運用畫筆彩畫布以重複形狀來創作	音樂知識 行為檢核 創作評量 創作評量
	審美與理解	2-2-7	2-2-7-1 能欣賞同學的作品，並發表個人看法 2-2-7-2 能欣賞同學的戲劇表演，並發表個人看法	態度評量 態度評量
	審美與理解	2-2-6	2-2-6-1 能欣賞直笛樂器演奏吹奏之美	討論發表
尊重關懷	探索與表現	1-2-5	1-2-5-1 能與同學分工、規劃、合作，從事表演活動	行為檢核

與 合 作	實踐與應用	3-2-13	3-2-13-1 能認真有禮貌地欣賞同學表演	態度評量
表達、溝通與 分享	探索與表現	1-2-4	1-2-4-5能運用本單元創作活動，體驗生活有許多反覆之美物品及藝術品	討論發表
文化學習與國際瞭解	審美與理解	2-2-9	2-2-9-1能蒐集有關反覆形狀造型的物品資料，並嘗試解釋表達	經驗分享 行為檢核
了解自我發展潛能	實踐與應用	3-2-11	3-2-11-1 能運用直笛基本吹奏，學習簡單歌曲，感受美的旋律 3-2-11-2 能對直笛產生吹奏的興趣	行為檢核 經驗分享
教學評量	1、能感受拼被人的愛心與仁慈，並能關懷別人與生活中實踐 2、能應用色紙體驗不同的變化 3、引導兒童欣賞與探索音樂奧妙，並能找出音樂中反覆小結之樂曲 4、能主動探索樂器的特色，並嘗試學習直笛的基本吹奏 5、能創作改編故事運用肢體動作，並嘗試表演 6、能透過本單元的吹奏、創作、表演、欣賞等活動，進行自我的學習檢討			

本課程藉由《拼被人送的禮》一書，發展統合各項藝術學習，從故事情節中感受，拼被人的仁慈與關懷欣賞各造型不一樣的拼被，並激發兒童主動學習色紙變化造型與吹奏直笛的意願並改編故事及表演，設計六個活動每週上四節課共五週，共計二十節課八百分鐘，。圖 4-4 為本課程統整模式，說明如下：

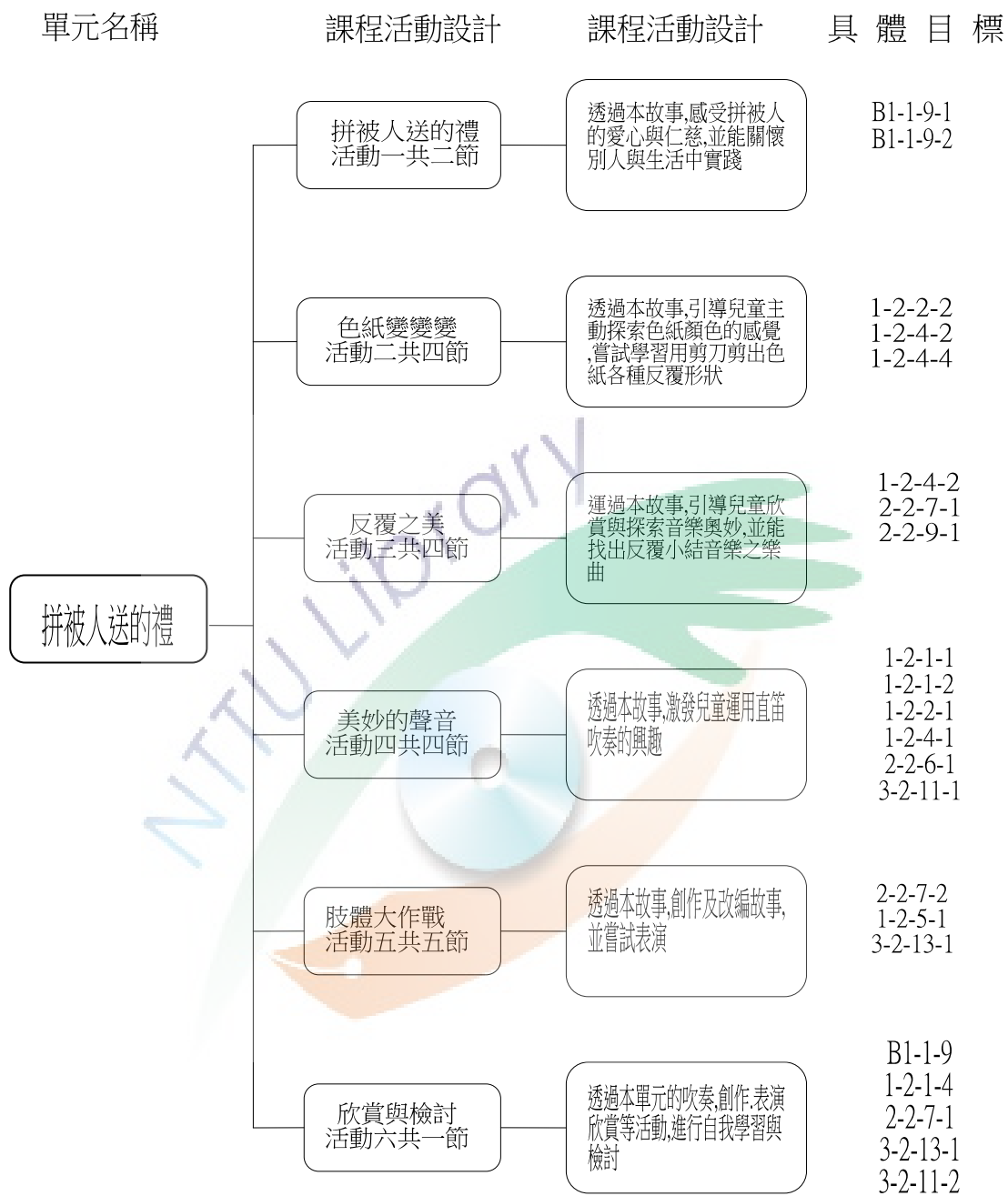


圖4-4 [拼被人送的禮] 統整課程模式

本單元活動一「拼被人送的禮」藉聆聽故事後感受樹賦予樂器的生命，體驗萬物說話的方式；活動二「色紙變變變」引導兒童體驗色彩感受嘗試用剪刀來作各種造型；活動三「反覆之美」指導兒童認識生活中反覆的美感及延伸認識馬諦斯風格以及加以應用；活動四「美妙的聲音」學習直笛的基本吹奏，欣賞直笛優美之悅音激發兒童創作歌詞的興趣；活動五「肢體大作戰」運用肢體表演及改編故事，並嘗試演出；活動六「欣賞與檢討」自省本單元各項學習表現。圖 4-5 說明本課程之藝術學習內容比例分配情形：

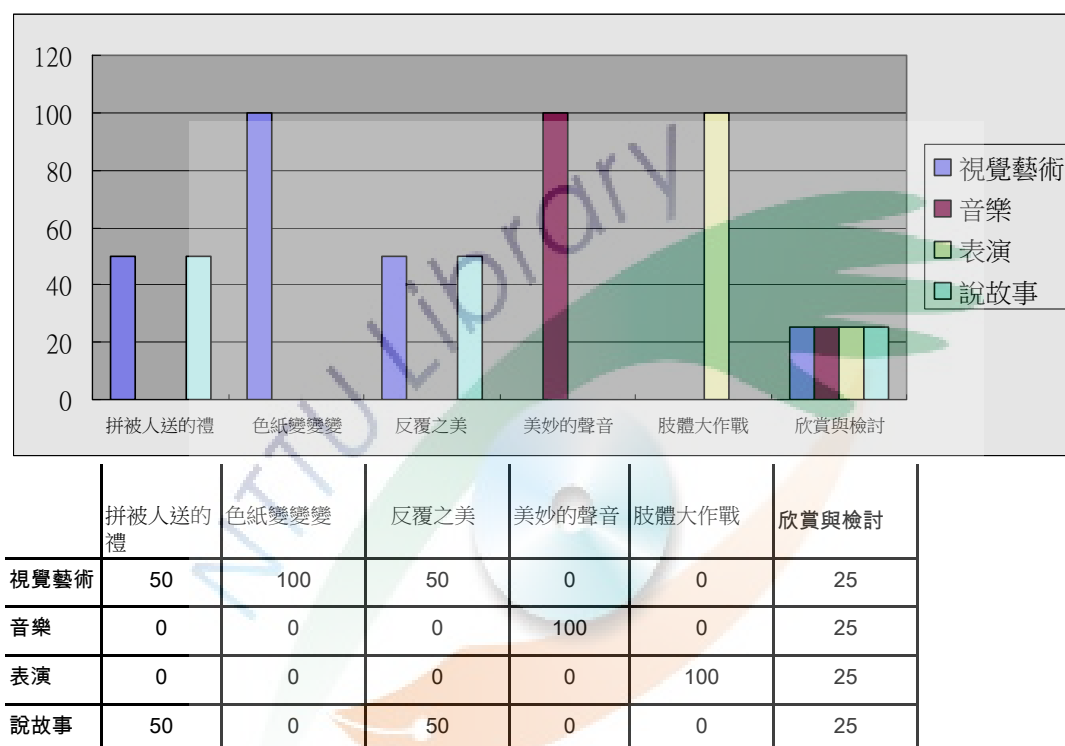


圖 4-5 說明本課程之藝術學習內容比例分配情形

貳、「拼被人送的禮」行動研究之實施過程與討論

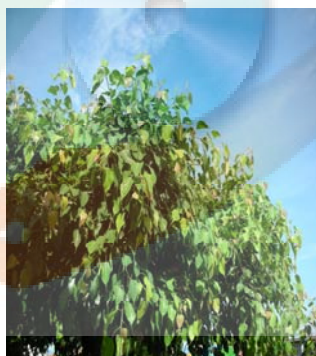
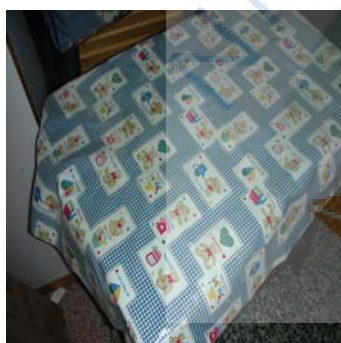
一、運用單槍投影機說故事，可提供全班共讀故事，共賞插畫的效果有了前面單元的經驗，我發現小朋友除了喜歡聽故事外，對於故事書的插畫也特別感興趣，小朋友往往因為看不到老師手中故事書的圖像而有所抱怨。本單元選用的故事書「拼被人送的禮」是婕兒·第·瑪肯所繪，這位插畫家畫風獨樹一格，以濃郁的色彩表現故事，原來這本書這樣畫，不留白，是配合故事所做的決定。此書作品極具欣賞價值，因此和協同研究老師討論後，決定嘗試運用「單槍投影機」展示書中內容，以觀察學生的學習反應。

果然，這堂課得到了不錯的回響，小朋友可以清清楚楚地看到放大後的故事書，

藉由大螢幕將書中圖文同時呈現，不僅提供全班共讀故事的效果，還可以一起欣賞插畫，我發現了幾個現象：

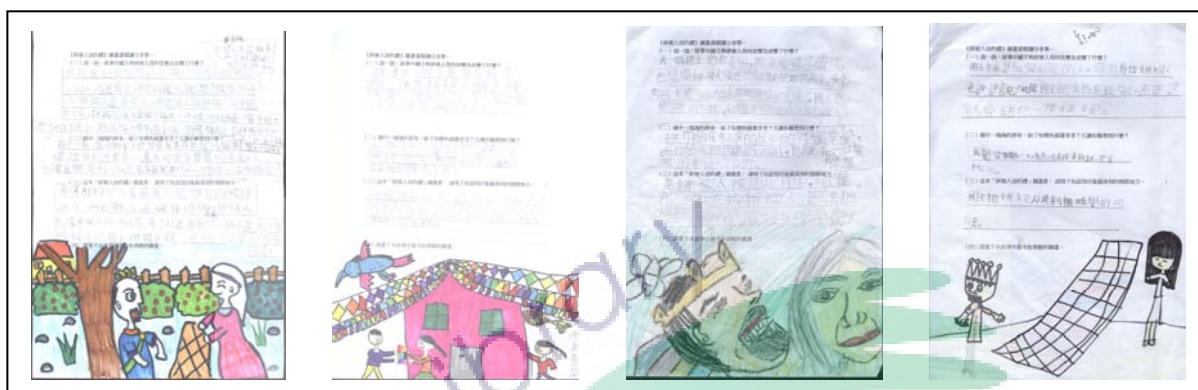
- 1、全班同學的座位不必特別安排，學生專注力仍然十分集中。
- 2、透過單槍投影機放大書本內容，小朋友不再抱怨看不到故事書的圖片，全班可以共同欣賞繪圖，共同參與討論，表達個人感受。
- 3、老師在陳述故事時較為輕鬆。
- 4、使用單槍投影機並不是每個學校或每間教室都有設備可用，關於這方面是上課老師所必需克服的問題。（節錄 日 980407）

二、運用真實物品表達故事意涵，可以提高兒童注意力，引起學習動機，幫助學生獲得美感經驗，並達到實踐「故事生活化」的意義藉本故事引導小朋友討論「拼被中反覆形狀」，如生活中有反覆形狀的物品如桌巾、葉子、頭巾、袋子等，於課前準備衣服、裙子、頭巾、袋子，以現場方式提高兒童的注意力與興趣，果然提高了大部份小朋友找出生活中有此特點的動機，於是我向學生介紹這些生活日用品，鼓勵小朋友只要多觀察生活週遭的事物就可找出這些元素。（節錄 札980409）



▲從日常生活中發現感受反覆的美感如桌巾、手提袋、磚塊、樓梯

三、從研究現場觀察，故事確實可以帶給兒童無限的想像空間與創作靈感剛說完這個故事時，幾位小朋友跟著小家表示「老師我們想要畫這個故事，好不好？」這是本研究所運用的第二個故事，而每一次說完故事後，總有小朋友表示很想畫故事的圖，顯示故事內容會激盪著他們，啟發兒童無限的想像空間與創作靈感。（節錄 札 980409）



▲小朋友生23、生4、生19、生23的「拼被人送的禮」學習單及圖畫

四、運用「圖畫書」可以提供學生較完整的學習經驗，提供容易理解的語言訊息，透過討論學生會思索問題，產生認知價值

陳 師：所以活動不只是一要透過這個故事發展視覺藝術課程也要能發展音樂課程！

研究者：是的，我想運用圖畫故事書發展課程，不只是為了引導小朋友畫圖美勞之外也要引導小朋友吹直笛培養音樂素養，其中內容包含視覺、繪畫、表演等統整性的課程意義！三年級是吹直笛的入門階段，透過故事的暖身，讓學生也能從音樂的欣賞及吹直笛練習中欣賞優美音色！

與陳師的討論，讓我開始思考這個問題。看到小朋友一直想吹直笛，並不一定是因為聽完這個故事而萌生想吹直笛的念頭，事實上，老師只要用直笛示範幾曲優美曲調，想引起學生吹奏直笛的動機並不難，何必透過說故事大費周章地安排這樣的課程？但是經由研究現場的觀察，「圖畫故事」確實可以提供學生較完整的學習經驗，產生兒童容易理解的語言訊息，更可利用故事強化讀者對事物的感受力，經由討論過程，學生可以思索問題，產生認知價值。學生也許從未接觸過直

笛，從未聽過直笛演奏，可藉由本課程讓直笛成為學生嘗試反覆樂曲的簡單樂器，開發自我潛能的一條途徑，透過故事的激盪，讓學生了解樂器也可以因為故事的發展產生更多元的學習活動。（協話 980414）

五、在認知、技能與情意的目標下教師應尊重學生個別差異，肯定學習成就高的學生，鼓勵學習成就低的學生，並培養其終身學習的興趣。

「老師我在家裡有練習吹直笛，因為我姊姊有教我，我覺得直笛好難吹喔！我吹的聲音都怪怪的」第一次接觸直笛時，多數小朋友會像這兩位同學一樣，有滿腔的興緻和好奇心，經過嘗試後有的人獲得成功的滋味，信心倍增求知慾越來越濃，並感受吹奏直笛的樂趣，有些人卻發現自己吹不起來，漸漸從熱情轉為平淡甚至開始害怕而有些挫敗感。基於此現象，我運用「圖解指法」讓小朋友清楚對照，以減低學習困難。（節錄 札 980417）



為了直笛課程，近日常與本校直笛隊指導老師討論相關問題

研究者：直笛指法只教到カ、ト一兩個音，你認為是不是意味著三年級小朋友基本程度只能學這麼多？如果我們多教一些，小朋友會不會聽不懂？

杜 師：嗯，我以前曾經帶過低年級級任，那時候試著教班上小朋友吹直笛，結果發現一年級小朋友也可以吹得蠻不錯，我想一年級都學得來，三年級學習更不困難，而課本的進度是配合一般學生能力，如果興趣濃厚或天份高的小孩子多學一點應該沒什麼關係的。就像小孩子學走路，他已經會走了你還要他坐在學步車裡，他會覺得很不舒服，如果你的學生已經想吹更多的音，不妨讓他多學一些呀！但是不要太急，看全班學生的反應。

研究者：會不會造成那些能力趕不上的學生，另一種壓力呢？

杜 師：所以，我說不要太快呀！有一個很好的方法…，就是找出幾個小老師來幫忙指導，在下課後的時間請小老師指導趕不上進度的同學，才不致有學習落差太大的困擾。除此之外，你還可以每天給小朋友一個團體合奏的時間進步會更快，我以前帶班時就是這樣，效果不錯哦！（節錄 札980417）

二年級升三年級的小朋友視譜能力並不強，可是興趣濃厚的學生正初嘗吹直笛樂趣時，卻苦於沒歌可吹的困境，而小家和小璇也常會拿著直笛下課時告訴我，主動提出要求「老師，有什麼歌可以吹？我們想吹歌。」她們會急切地想吹出像曲調的歌，以下是我找了藝術與人文林佳燕老師所改寫的譜，交給她們試一試吹吹看，結果，吹得有模有樣，令我感受到孩子們的學習力。（節錄 札 980420）

指法 01 012 0123 012 01 01 01 01 012 012 01 012 0123

第二次上直笛課時我簡單測試小朋友的學習成果，結果發現已經有一半的學生記住ㄣㄛ、ㄉㄣ、ㄊ一三個音的直笛指法，有一半小朋友必須經由複習才有辦法使用正確指法吹出標準音，經過一番練習後，決定再增加高音ㄉㄛ與高音ㄣㄞㄝ的指法練習，以滿足急著想吹歌曲的小朋友。

生19：我覺得很簡單，這些音都只有用到左手就可以吹了。

生 6：我覺得女生比較厲害，我們男生手比較笨。

生21：不會呀！副班長就很會吹。

生 6：老師，我回家不能吹，因為媽媽說在家裡吹直笛太吵了！

生19：我每天在家裡吹，我媽媽都不會說我吵。（還好提出不同的看法來反駁

小雄，還有幾位小朋友也跟著附和）

研究者：我相信那些吹得不錯的同學應該是回家後或下課會找時間自己練習，對不對？一分耕耘本來就是一分收穫，這些小朋友值得鼓勵，老師幫他們加分。

生21：老師，乾脆我們來作測驗，通過測驗的人就給他加分好了。（這位學生提出有新的想法）

生2：那一定是女生才會被加分，我們男生一定比較少。

研究者：男生對自己好像沒什麼自信喔！這樣好了，我找幾位小老師幫忙指導，指導得不錯的小老師還可以加蓋三個章，只要學會吹ㄇㄣ、ㄉㄣ、ㄊㄣ、ㄋㄣ、ㄌㄣ就可以蓋五個榮譽章在榮譽卡上。

利用ㄇㄣ、ㄉㄣ、ㄊㄣ、ㄋㄣ、ㄌㄣ五個音階，小朋友已經可以慢慢學習吹奏簡單的曲子，所以，當他們透過齊奏後似乎有了新的想法和感覺。

生3顯得十分興奮，因為他已經吹得出一首歌了，和生3有同感的孩子不在少數。有了成就感以後，大家開始躍躍欲試，「還有沒有像這種簡單的歌可以吹？再試試看」，因為是多數學生提出的要求，第二節課將《小蜜蜂》移調，以ㄇㄣ、ㄉㄣ、ㄊㄣ、ㄋㄣ、ㄌㄣ編寫《小蜜蜂》歌曲，曲調中並不強調拍子，以提高學生學習成就。



為了讓學習落後的學生也能跟上進度，我運用小老師制度協助輔導，不過幾位直笛小老師卻向我抱怨：

生21：老師，我要教生14可是他都不讓我教。

生19：每次生12都說他沒帶直笛，我都不能教他。

生18：我的學生（指她的指導對象）下課都跑到外面玩，我要怎麼教他？

這現象是我始料未及的，熱心的小老師興緻勃勃準備教他的直笛學生，但學生卻頑皮不合作使他們十分困擾，弄得小老師氣急敗壞，我只好趕快出面調解。

生14：老師，我不喜歡給女生教，我可不可以自己學，我會自己練！

生12：她們女生教人都好兇喔！我可不可以不要給她們教

研究者：那你呢？是什麼問題？

生1：（答不出來）

生12與生12兩位同學資質不差，自己練是不成問題，但是像生1一般的孩子恐怕得下一番工夫了，經過協商後小老師與學員之間取得共識，再一次約定彼此的學習原則。（節錄 札 980428）

在學習直笛過程中，跟得上進度的學生不但獲得喜悅與成就感，對吹奏直笛也產生濃厚興趣，而部份較跟不上進度的同學，則無須要求他們立刻達到能吹奏歌曲的程度，畢竟學生具有個別差異，而本課程的最終目標除了讓小朋友認識基本指法，欣賞直笛之悅音外，更重要的還是希望能培養兒童終身學習的興趣（節錄 札 980429）

本班的榮譽卡裡包括了音樂這項目，只要跟音樂相關的鼓勵就可由老師在此蓋章以資獎勵，和班上小朋友約定，只要學會吹ㄥㄣ、ㄌㄣ、ㄊㄣ、ㄋㄣ、ㄣㄣㄣ的小朋友，就可以得到老師蓋五個榮譽章以及分五組競賽最多人學會吹的那組就獲勝。



▲本班分組競賽表



▲每人一張榮譽卡表現優異

六、將生活環境和藝術學習相結合有助於達成「實踐與應用」之課程目標顏色彷彿會表達它的言語，讓人產生聯想，本節課請小朋友自由發表對色彩的感覺與聯想，學生討論十分熱烈且富創意，將內容整理如下表 4-5：

表 4-5學生對色彩的各種感覺與聯想

色彩	學生對色彩的感覺	學生對色彩的聯想	身 邊 類似顏色的東西
紅色	熱情、很熱、喜事、漂亮 可怕	紅包、太陽、流血、 紅蘋果、聖誕老公公 、紅花、愛心	外套、衣服、褲子、筆 盒、鉛筆、橡皮擦、裝水 帶、手提袋、 水彩顏料
黑色	神祕、骯髒、晚上、高貴、 恐怖、黑道大哥	頭髮、蝙蝠俠、夜晚、 臭水溝、賓士車	蠟筆、頭髮、眼睛、粉筆、 鋼琴、桌子、橡皮筋、
黃色	亮晶晶、溫暖、 很光亮、思念(黃絲帶)	大便、外國人頭髮 、黃金、結穀子的 稻田	手套、手錶帶、鞋子
綠色	春天、輕鬆、清爽很舒服	葉子、山、郵差、草原、 湖水、黑板、紅綠燈	
藍色	很神祕、很舒服、浪漫	大海、天空、藍色 小藥丸	

在對色彩表達個人的聯想後，大家試著從自己身邊尋找類似該顏色的東西，共同匯集之後，生17突然發現了一件事，「這個好像紅色集合喔！」（他指著大家所蒐集的紅色物品，興奮地大叫）「這是一個紅色大集合耶！」是呀！「紅色大集合」這個名詞好像還不錯，五花八門的東西如鞋子、褲子、衣服、鉛筆、手提帶(雖然都叫紅色，但各色深淺不一，有粉紅、大紅、橘紅、深紅、紫紅等，頗像紅色的集合，無怪乎生17有大家族的聯想，透過本學習情境，學生自然而然地建立了「色系」的概念。（節錄 札 980423）

研究初期曾對研究對象作了初步調查，得知過去曾具有剪色紙造型經驗者，男生有兩人女生有三人，因此，多數學生對多變化的剪色紙充滿了新奇、讚嘆與歡樂，在「色紙變變變」活動中，我觀察到部份學生非常專注地剪色紙，並仔細研究自己的新發現，有些學生則群聚在一起共同「發明造型」，一位小朋友將美麗的紅色色紙，興喜若狂地拿過來要請我看「熱熱的愛心」，顯然地這又是一次互動良好的學習氣氛。小朋友除了學習剪色紙外，尚需在作品背後寫上題目以詮釋他們所表現的色紙語言，待全班作品完成後，作品群聚一堂，正如所生19說的，這是色紙大家族的集合，感覺真不錯！（節錄 札 980424）

運用色紙剪出「拼被人送的禮」圖畫書中，重複的形狀與具有反覆元素的色紙作品。



▲我們的色紙造型作品



▲將剪紙貼在壁報紙上

▲取主題名稱

▲展示在外牆上供欣賞

經過用色紙來展現創意之外，研究者再發給每位學童一小塊布用彩色筆在布上畫出具有反覆元素的圖形。



▲生13用彩色筆畫圖形

▲生7畫重複的愛心

▲生19設計的圖形

再將每一位學童彩畫布的作品共二十四小塊布，交給本班的義工媽媽，請她把二十四小塊彩畫布作品用裁縫機連接起來，形成一塊大的拼布，大家非常開心這塊拼布的完成，最後，他們也將這個滿意的作品送給本班導師（研究者）。



▲全班美麗的作品 ▲送給老師一塊組合拼布並佈置在畫架上

活動後每人填寫學習單記錄著此次活動與剪出自己喜愛的造型。



▲生 6、生 9、生 2-98.4.22 學習單

讓學說一說喜歡這故事的理由

生 19：因為老奶奶，拼被人很可愛有的很藝術。所有拼被都多彩多姿，有的很美麗，有的很可愛，所以我喜歡這本書。

生 8：拼被很暖和讓我想到了棉被，可以讓我很溫暖。

故事內圖中一塊塊的拼布，給了你哪些視覺享受？又讓你聯想到什麼？

生 21：有反覆的感覺，讓我聯想到很多重覆的東西，書裡的畫畫的很好，讓我的眼睛很舒服。

生 6：有特色每一塊布都不一樣，讓我想到了巧克力，給我很棒的視覺享受。

七、藝術學習應從生活經驗切入，透過「探索與表現」、「審美與理解」、「實踐與應用」三方面的學習活動，涵育人文素養。藝術課程和生活環境相結合是藝術學習的最終目標，在「色紙變變變」結束後，協同研究小組提出了一項建議，嘗試以「小小馬諦斯」為題，學生進行共同創作，了解其學習結果是否與之前有所差異。

陳 師：這節課透過實物找色彩效果蠻不錯，尤其是用身邊的東西做為教材感受會比較深。

研究者：把藝術課和生活環境融合是最實際的作法。

陳 師：如果這個單元用分組合作一張，會不會更好一點？我的想法是，一個學生只選一個色系調色，會不會太少？如果利用整組合作的模式一起完成，這樣就可以讓小朋友多嘗試幾種不同的方式！

研究者：蠻有道理的

陳 師：我突然有個靈感，你可以定題目為「小小馬諦斯」小朋友合作完成的小馬諦斯之畫，思考如何表現色紙來作畫，這樣既能讓小朋友體驗「色彩會說話」又可達到共同學習的目的。

研究者：這個建議不錯。（節錄 協話 980423）

接受協同研究者之建議，透過「拼被人送的禮」故事引導，以書中的「反覆」元素，設計「小小馬諦斯」教案，並實施於三年仁班，其教學詳案如下表 4-6：

表 4-6 用「拼被人送的禮」統整藝術與人文學習領域課程
「小小馬諦斯」教學設計詳案

本 課 程 活 動 發 展 目 標			
1、運用色紙剪出不同的形狀來作畫 2、認識馬諦斯並做出反覆元素造型的色紙作品			
十大基本能力	學生學習的能力主軸	能力指標	本 活 動 具 體 教 學 目 標
主動探索與研究	聆 聽 能 力	B1-1-9	B1-1-9-1 能主動參與溝通討論並表達想法
欣 賞 表 現 與 創 新	探索與表現	1-2-2	1-2-2-2 嘗試使用色紙剪出造型
		1-2-4	1-2-4-2 能認識馬諦斯並做出反覆元素造型的色紙作品
表達、溝通與分享	探索與表現	1-2-4	1-2-4-5 能運用本單元創作活動，呈現色彩傳達語言的方式，反覆元素給人感覺

單元活動名稱		教師準備教具		
小小馬諦斯		色紙、粉彩紙		
教學時間		學生自備用具		
共四節課 160 分鐘		色紙、剪刀、彩色筆		
具體目標	教學活動流程	教學資源	時間	教學評量
B1-1-9-1 1-2-4-5	一、討論顏色說話的方式 1、用色紙來說話。 2、探討馬諦斯作品中反覆元素。 3、欣賞馬諦斯作品 (第一節 完)	色紙 馬諦斯作品	40 分	能主動參與溝通 討論並表達想法 能表達個人對作品的感覺
B1-1-9-1 1-2-4-2	一、介紹 1、認識馬諦斯 2、欣賞及發表對於馬諦斯作品的想法 3、找出並探索作品中所蘊含的意義 (第二節 完)	單槍投影機	40 分	能思考作品給人的感受，並學會色紙來作畫的方式
B1-1-9-1 1-2-2-2	一、用剪刀來作畫 1、以剪刀剪色紙剪出馬諦斯風格類型的作品。 2、完成個人模擬馬諦斯風格之作品 3、將作品貼於粉彩紙上並展示每人作品於教室外走廊讓三年級其他學生票選出最喜愛的圖案 (第三節 完)	色紙 粉彩紙		
B1-1-9-1	一、用剪刀來作畫 1、以剪刀剪色紙剪出馬諦斯風格類型的作品。 2、完成個人模擬馬諦斯風格之作品 3、將作品貼於粉彩紙上並展示每人作品於教室外走廊讓三年級其他學生票選出最喜愛的圖案 (第四節 完)	剪刀	40 分 40 分	能欣賞別人的作品及表達個人感受 能欣賞別人的作品及表達個人感受 學習「拼被人送的禮」書中情景

運用「拼被人送的禮」發展本單元活動三「反覆之美」經由協同研究老師建議，

將本活動延伸設計「小小馬諦斯」，以共同合作的方式進行課程，並有了以下的發現：

- (一)、以「小小馬諦斯」為題分組創作，各組同樣能體驗用色紙來作畫與以前用水彩作畫的差異。
- (二)、學生運用色紙產生新的感受。
- (三)、經由合作學習，大家共同發現更多種的方法。
- (四)、對於小小馬諦斯的詮釋，較以前添了幾分創意和巧思。
- (五)、欣賞馬諦斯的「紅色的和諧」及許多作品後，小朋友能感受到顏色的跳動轉化為想法並具體陳述，如學習單中學生寫下這些話：

生 19：馬諦斯很有想像力和創意感的人，我很喜歡紅色的和諧因為看起來很舒服。

生 4：我覺得馬諦斯是一個很有野獸派風格的人我最喜歡的作品是有戴帽子
的女人、舞蹈，因為很生動看起來好像在動一樣。

生 11：我覺得馬諦斯是很有創意很有美術感的人。我喜歡的作品有鄉下的餐廳，因為這幅畫讓我感覺很有真實感。

(節錄 札 980422；生單 980423-Ⅱ-5-19； 生單 980423-Ⅱ-5-4；生單 980423-Ⅱ-5-11)

首先每位小朋友先以個人運用色紙來作畫，將自己的創意加上運用馬諦斯風格加以融入形成另一種創意作品。



▲生10、生8、生23-98.4.28用剪刀剪紙來作畫

將全班作品貼於走廊，開放全三年級學生參與投票，選出自己最喜愛的圖，老師給前三名票數最高的小朋友蓋榮譽章五個以茲鼓勵。



▲ 98.04.29每個人的作品展示，並由三年級各班來投票

再以兩人一組共同用色紙來呈現合作完成作品，並可感覺出個人與兩人合作所做的作品有何不同。



▲生12、10兩人、生15、24兩人、生23、8兩人一組-98.05.01模仿馬諦斯的合作畫

將合作的作品貼於走廊，開放給全三年級學生參與投票，選出自己最喜愛的畫，老師給前三名票數最高的小朋友蓋榮譽章五個以茲鼓勵。



▲ 在教室外展出「我是小小馬諦斯」作品-98.05.01

活動後給全班學生填寫學習單，思考問題並回答，再以色紙做出印象最深刻的圖



▲生19、生16、生9、生22的學習單作品-98.05.03

藝術課程的目標不僅強調創作活動的主動探索，以及嘗試媒體技法的藝術表現，更注重提升學生鑑賞能力與文化理解的能力，因此主張藝術學習應從生活經驗切入，透過「探索與表現」、「審美與理解」、「實踐與應用」三方面的學習活動，涵育人文素養。本課程除指導學生接觸、觀察、體驗、瞭解色彩的感受外，並加入生活經驗的探索，應用各種色紙與表現方法呈現「小小馬諦斯」的感受，根據「色彩會說話」之課程精神，結果發現學習成效良好，並證明藝術學習與生活經驗相結合的重要意義。

八、經由「自編歌詞」、「自我演唱」、「直笛伴奏」達成藝術與人文課程的統整目的，
並體驗音樂賦予生活的樂趣

本課程「美妙的聲音」鼓勵學生嘗試歌詞創作，以「快樂頌」歌譜作為創作藍本，各組同學腦力激盪編寫歌詞。



學生以「快樂頌」的曲子，創作出動物相關的「白兔歌」歌詞。

白 兔 歌

貝多芬 曲



白兔白兔 真是可愛 眼睛紅紅 耳朵長

白兔白兔 真是可愛 我們都愛 小白兔

經過一番討論與修正後，各組終於有了共同的答案，有頑皮可愛的「白兔歌」、「祝你耶誕快樂」等，由於歌詞內容簡單有趣，小朋友一邊唱一邊笑，充分流露對創作歌詞的成就感，經由前一單元的直笛學習後，已有半數以上學生能熟練地用直笛吹奏這首歌，姑且不論其創作水準如何，全班經由「自編」「自唱」「自奏」的學習情境，體驗音樂賦予生活的樂趣，相互欣賞他組創作，顯然對兒童有一種全新的音樂體驗（節錄 札980504；生單 980504- II）



- ▲ 全班以直笛合奏方式吹奏出「快樂頌」、「祝你耶誕快樂」的曲子及唱出同學創作的歌詞

以「祝你耶誕快樂」的歌曲，由學生填上創作的歌詞後共同合唱。

稍快 3/4 板

祝你耶誕快樂

英、國、民、歌



九、在此行動研究歷程中，逐漸體會教書是一種「教」與「學」的工作，更是一項甜蜜的收穫

透過「拼被人送的禮」小朋友體驗了用直笛表現美妙的聲音，進行直笛基本吹

用色彩感受，並學習運用色紙來作畫；以動物為觀察對象學習歌詞創作。在過程中經由不斷的反省、討論、同儕觀察、學生互動中學習（節錄 札 980512）

十、國小教師面對改編故事與戲劇教學時，應先親身體驗並勇於嘗試，才能掌握教學重點享受表演課程的樂趣

「改編故事」是三年級小朋友一項新的嘗試，也是我不常使用的教學內容，因為需花較多時間，對於這個「表演領域」與協同研究老師討論後經驗交流，總算有了一些思考方向。

研究者：平常因為忙於其他比賽，對於教三年級小朋友改寫故事較少時間實施。

陳 師：這次有沒有要共同訂出主題，還是小朋友自己訂主題？

研究者：有，主題是「聖誕老人送的禮」構想很簡單，我想在下一節課教小朋友引導孩子創作，每組從「拼被人送的禮」開始改編他們的故事。

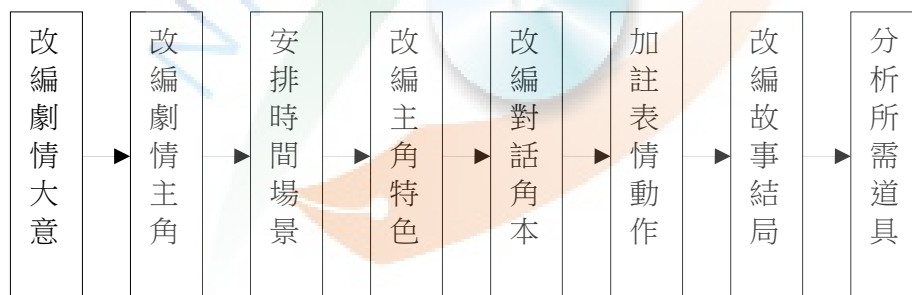
陳 師：這個構想不錯啊！那我們現在的問題是，要構思如何引導小朋友改寫故事。

研究者：找一些可以參考的故事給小朋友看，或者讀給小朋友聽，或者讓小朋友看看別的作品，多多少少能激發一些靈感吧！

陳 師：學生的國語課本裡也會有故事劇本形式的內容，可以從這裡著手試試看。

研究者：對！應該讓學生先認識什麼叫「改編故事」，才有辦法教小朋友寫出來。（節錄 協話 980504）

參考幾篇故事後，我決定先將以前自己改寫過的故事的內容作品，自己先再一次改寫故事的步驟和方法後再教小朋友，以利掌握教學重點。從構思到角色決定到組織劇情到角本編寫，最後整理出改寫故事劇本的步驟如下：



以下舉一個學生改編故事劇本的作品如下：

第二組改編故事內容

今天是聖誕節，有個小朋友從來沒收到聖誕老人送的禮，這個小朋友就是小利，聖誕老人只送禮物給貧窮有愛心的小孩，但是小利貪心又自私，所以聖誕老人沒有給他禮物，有一年聖誕節，小利跟聖誕老人說：「為甚麼每一次聖誕節我都沒收到禮物，」聖誕老人說：「你甚麼都有也不缺。所以我就不送你禮物啊！如果你要我的禮物的話，就把你的玩具送給需要的小朋友，每送一個禮物，我就記錄一次，我會派一個雪人到你窗戶看你。」話說完，聖誕老人就消失了。

小利照著聖誕老人的話去做，送出第一個禮物後，小利的心情慢慢感到快樂，他送的第一個禮物的人是他的朋友小可，再來是送給小新，一直送，送到沒有玩具時，小雪人就走到聖誕老人那邊跟聖誕老人說小利已經把玩具都送完了，聖誕老人說：「很好，我現在就送禮物給他，」聖誕老人和小雪人坐著飛艇到小利房間去，問他說你想要甚麼禮物？小利說：「我想做你的飛艇到天空看一看，然後早上才回家，」聖誕老人答應了小利，小利也在聖誕老人家玩的很開心，從此小利每天都期待聖誕節能快一點到來。

完成了這一次「改編故事」的過程後，我發現改寫故事十分有趣而且並不難，對三年級學生應該有能力嘗試，我也深信國小藝術教師在面對改寫故事與戲劇教學時，應先親身體驗並勇於嘗試，才能掌握教學重點享受表演課程的樂趣。

（節錄 札 980507）

十一、教師適時介入學生的爭執點，往往能將問題化為共同創作的靈感

生11：老師，生13一直不肯幫忙想，一直在旁邊講話。

生17：生10不在他那一組，一直跑到我們這組來，好討厭喔！

生12：想要和他們一起討論，可是他們不讓我跟他們一起。

生 3：他每次都故意講一些話來鬧我們，害我們想不出來。

生18：生23不太會，這些都是我們寫的，我們問她，她都很少表示意見。

改編故事是採分組合作方式進行，學生間的爭執很多，生13的各項學習反應很快，是相當聰明的孩子，但是他坐不住十分好動，有個人看法又不喜歡聽人勸告，所以在合作學習時，同學常常抱怨他不合群。生1的學習能力比較差，個性不隨和，同樣也不受團體歡迎。生15和生14學習皆表現平庸，在班上屬於弱勢孩子，但個性內向不善言辭，也是容易受同學欺負的對象。合作學習的課程往往造成部份學生無法融入團體，這些學生多半人緣較差、學習成就不高、自我意識強或較弱勢者，他們無法和同學共同分工合作，以致於產生許多合作情境的困擾。面對這些情境，教師應該扮演調停的角色，公平理性的處理才能達到良好學習結果。但小朋友第一次編出來的故事卻充滿無限創意。（節錄 札 980507）

十二、經過幾次共同創作的經驗，小朋友漸漸體會到分工合作的重要

為了讓課程進行更加順利，同學參與的興緻很高昂。有了幾次合作的經驗，這次每一組一開始就分配了各人的工作，小朋友選擇一起共同合作，看樣子這次的共同創作已經比上一次改編故事時氣氛和諧多了，也更能相互體諒對方的想法。（節錄 札 980510）



▲ 第三組演出改編故事「聖誕老人送的禮」



▲ 第四組的演出改編故事「聖誕老人送的禮」

(十三)、歷經這一系列藝術與人文學習課程，小朋友在這次戲劇表演方面有了明顯的進步「聖誕老人送的禮」進入戲劇表演階段，由各組利用時間自行排演，共同改編故事，整個流程由學生一手包辦，今天小朋友顯得有些緊張，還沒開演，不知道為什麼一直「台詞背不起來」一等我進教室門口小朋友便七嘴八舌地向我報告，而這些表現令我十分高興，因為小朋友已經自我發展出表演課程的概念了（節錄 札 911220）

本次「聖誕老人送的禮」戲劇表演，各組賣力演出後共同欣賞提出檢討：

生19：如果我們沒有把台詞背熟就會演得很不順。

生16：她們女生講話的聲音太小聲了，我坐在這邊都聽不清楚。

研究者：難道你們只看到缺點，都沒有優點嗎？

生21：我覺得我們這一組準備的不錯。

生4：我覺得這一次大家的表演技術比第一次「大巨人」時還要進步了。

生4提出這個其他小朋友沒想到的現象，他認為「這一次的表演技術比第一次「大巨人」時還要進步了」兩單元前後，這次有了明顯的進步，代表小朋友在表演能力上又向前跨進一步，這是一個令人振奮的消息。學生們分別針對表演結果表達自己的看法，多半的學生提到台詞記不起來、上台很緊張、女生聲音太小、男生缺乏分工合作的精神等，但卻一致認為這次的演出很好。（節錄 札 980518）

表4-7根據「想一想，說一說」學習單（如附錄三>8）整理各組所提出之優缺點說明如下：

表 4-7「聖誕老人送的禮」戲劇表演優缺點檢討

組別	優點	缺點
第一組	生21演的很好很大方	有些聲音太小有些害怕、動作太小、台詞背不起來
第二組	生16很不錯、演戲很大方的表現	有爭執、沒有經驗
第三組	大家很合作	很緊張、台詞背不起來
第四組	大家很認真做、我們很合作	很緊張、沒有大大方方的表演、說話太小聲
第五組	生19上課很認真、每個人都準備得很好	會害羞、說話太小聲、不敢大聲講、合作精神不夠、動作太慢

十四、家長對於運用「圖畫書」統整藝術與人文課程仍持肯定與支持的態度

本單元運用「拼被人送的禮」統整國小三年級藝術與人文學習領域課程，歷經二個月的課程活動，引導學習直笛基本吹奏，感受樂器的優美音色；體驗並認識色紙並應用色紙來作畫；激發兒童創作歌詞的興趣；從事創作、改編故事以及分組表演等活動。藉由「親師通訊」(附錄二-3)與家長作第二次書面交流，並得到迴響整理如下：

生19媽：老師辛苦您了！您每天上課一定很忙碌！

生16媽：教師在上課時，是不是會讓孩子就其所長的部分，有可發揮及增強自信心的表現自我？

生21媽：教改是好，可是對資深老師及父母很難教導小朋友，現代的小朋友好像都要以金錢來滿足教育。

生19媽：我們支持老師的授課。

生22姑：九年一貫課程，我不知其他家長是否認同，小朋友是否能吸收更多，但在此支持老師所安排的課程因您的安排一定對小朋友們有很大的幫助。

參、「拼被人送的禮」行動研究之教學評量與檢討

本單元學習結果除應用實作評量外，尚經由討論、發表、分享、練習等行為表現，檢測學生是否已達學習目標，進而加以追蹤輔導。從學習態度與「小小直笛手」學習單(附錄三×3)得知，學生對直笛基本構造與指法關係的認識程度，已達學習目標者有十三人，其餘十一人則經由輔導逐漸釐清概念。另外運用「小小直笛手」學習單(附錄三×3)學生對直笛孔洞號碼與各音階關係的認識程度，已達學習目標者有十四人，未達目標者九人，其中一人觀念模糊落差較大，其餘經由輔導仍可達學習目標，而藉「瑪麗有隻小綿羊」與「小蜜蜂」之實作練習後，證明多數學生透過課程已獲得直笛基本吹奏能力。以下是本單元「拼被人送的禮」自評表，以學生立場自我評量是否達學習標準，依據自評結果將全班評量情形統計如下表 4-8 (以人為統計單位)

表 4-8 「拼被人送的禮自評表」學生能力表現統計總表

自 我 評 量 項 目		表現 非常 好 5 分	表現 還 不 錯 4 分	表現 還 可 以 3 分	只 做 到 一 些 2 分	完 全 做 不 到 1 分
探索 與 表 現	能專心聽老師講「拼被人送的禮」的故事	22	1	1	0	0
	我會把對故事的想法和老師討論	8	7	5	4	0
	我已經認識直笛的基本構造	18	3	2	1	0
	我已經記住了直笛的恐洞編號和手指正確位置	12	6	4	2	0
	我學會直笛ㄥㄛ ㄌㄚ ㄒㄧ ㄉㄨ ㄇㄨ ㄟ 的吹奏方法	15	4	3	2	0
	我會用直笛吹奏簡單的歌曲	10	6	5	2	1
	我學會用色紙剪出不同的形狀	23	1	0	0	0
	我學會自己改編有趣的歌詞	10	9	2	2	1
審 美 與 理 解	我能觀察了解以及欣賞直笛樂器	16	4	3	1	0
	我能學習欣賞同學的作品，並發表個人看法	18	3	2	1	0
	我可以想像感覺出色彩在對我們說話	17	5	1	1	0
	我懂得利用各種物品裝飾創作藝術	18	4	2	0	0
實 踐 與 應 用	我能和同組同學一起合作設計故事	19	3	2	0	0
	我記得帶直笛和音樂課本上藝術課	23	1	0	0	0
	我記得帶用具上藝術課	23	1	0	0	0
	我學會了改編故事的方法	14	5	3	1	1
	我能安靜欣賞同學的戲劇表演，並說出同學的優缺點	16	5	2	1	0
	我能勇敢大方的在舞台前表演	11	6	3	4	0
	我能對吹奏直笛產生興趣	12	6	3	2	1
	我覺得這次的表演我表現得如何？	16	6		1	0
算 算 看 我 總 共 獲 得 幾 分 ？						

由統計總表得知，學生自認為運用「拼被人送的禮」所統整發展之各項藝術學習，多數感到「表現非常好」或「表現還不錯」，少數學生則認為尚需加強，其中「我能勇敢大方的在舞台前表演」和「我能對吹奏直笛產生興趣」兩項，分別有四~五位的學生感到自己「只做到一些」或「完全做不到」，研究者認為，此現象尚包含學生個別的學習能力與學習興趣上的差異，仍需一段長期的涵養才能達到目標。針對本單元課程，在課前、課中、課後之教學檢討與省思，整理如下表4-9（節錄 札 980529）

表 4-9「拼被人送的禮」課程檢討與省思

	項 目	檢 討 與 省 思
教 學 前	故 事 書 源	取自校內陳樹菊圖書館之藏書，作者傑夫·布藍波，繪者婕兒·第·瑪肯，譯者楊茂秀合作的作品，色彩渾厚不留白，文字優美，學生興趣濃厚。
	教材分析	1、故事的義涵深遠，傳遞了拼被人的愛與關懷。 2、藉由拼被的多元而豐富，欣賞拼被的美與象徵，多數學生產生了學習意願。 3、從兒童身邊尋找色彩的關係，學習運用色紙來作畫；利用熟悉的「小蜜蜂」兒歌改編歌詞，都證明了將生活環境與藝術學習相結合，有助於「實踐與應用」課程目標之達成。 4、透過「自編歌詞、自我演唱、直笛伴奏」以及「改編故事劇本、自製道具、自我演出」，實踐了統整各項藝術學習之精神。
	教 學 媒 體	1、運用單槍投影機說故事，不僅達到師生共同閱讀，更將書中優美文字與特殊插畫放大呈現，解決學生因看不清楚說故事者手中故事書圖案所造成的困擾。 2、運用大直笛構造圖、左右大手、直笛孔洞圖解，解決了解說不明的困擾，運用「瑪麗有隻小綿羊」「小蜜蜂」兩首歌，激發吹奏練習的興趣。 3、以「兒童劇場」影帶幫助學生了解表演短劇之情境，與改寫故事劇本之靈感。
	教學法	1、以分組方式從事共同創作，期望學生體會分工合作的重要。 2、直笛基本吹奏，應採取小老師制，協助指導學習困難者。
	技 法 示 範	1、改編故事劇本時，教師可先親身體驗設計故事劇本的過程，較利掌握教學重點。 2、從事各種創作時，示範作品能引導正確方法並啟發靈感，本單元之「直笛吹奏」歌詞創作「故事劇本改編」「用布創作」等皆已掌握原則。
	學生起點行為評估	1、學生對於運用圖畫故事所發展的課程深具興趣。 2、全班有21人是第一次接觸直笛未具備基本能力，有3人曾接觸過但不熟練。 3、全班有22人表示已可以熟練使用色紙，有2人對色紙運用較無經驗。
教 學 中	教學目標	能透過圖畫故事激發豐富想像力，主動探索的學習興趣；能經由故事內容體驗拼被人的愛與關懷；能學習直笛基本吹奏，感受樂器之優美音色；能學習使用色紙來創作；能啟發兒童豐富的想像空間從事歌詞創作；能合作完成「布和色紙創作」，嘗試改編故事劇本與角色扮演；能透過本單元的吹奏、創作、表演、欣賞等活動，進行自我學習與檢討。
	學生參與程度和班級氣氛	「活動一」聽故事的態度熱衷；「活動二」吹奏直笛的興趣濃厚，但部份學生學習產生困難；「活動三」對色彩的感受與聯想發表十分熱烈，對於色紙的變化則充滿驚訝與新發現，上課氣氛愉悅；「活動四」學生自編歌詞、互唱創作，體驗創作的成就感；「活動五」以分組合作方式，雖產生部份爭執與不愉快，但經由調解後能化解爭執為創作靈感，相互體諒並合作完成。

	形成性 評 量	1、對於吹奏直笛，部份學生不但從中獲得喜悅與成就感，也產生濃厚學習興趣，而部份學生則感覺困難，缺乏練習與興趣。所幸以小老師制度輔導學習困難者，幫助部份學生重拾信心。 2、學生透過「色紙變變變」課程，踴躍地表達對顏色的感受，並學習色紙的運用與變化，少數學生仍會把色紙剪的過於單調，需多加練習與體會。 3、從「聖誕老人送的禮」創作中觀察到，學生在合作學習態度上，已從爭執逐漸體驗合作的重要。
教 學 後	學生作品表現	1、學生在剪色紙部份，多數已掌握原則，能表現出色紙變化。 2、19人學會直笛ムロ カヤ トー 勿ロ ロメセ的直笛吹奏方法，尚有5人待加強。 3、本次表演活動，較第一單元時明顯進步，道具製作也十分用心。
	學 習 遷 移	1、以分組學習從事共同創作，小朋友從大型創作中漸漸體會分工合作的重要。 2、部份學生對吹奏直笛已產生濃厚興趣，並實踐在日常生活中。
	總結性 評 量	1、學生能主動要求參與各項學習活動，深具主動探索之精神。 2、透過學生自評表得知，大部份孩子在本單元中能達到原期望的教學目標。
	學 習 輔 導	對於學習成就較高的小朋友可擔任小老師，鼓勵其發揮所長，肯定學習成就，而課後的追蹤輔導可增進學習落差者的學習效果。

本節小結

透過本單元教學活動之實施歷程與檢討，得到以下發現與結論：

一、課程設計方面

- (一)、運用單槍投影機說故事，可提供全班共讀故事，共賞插畫的效果。
- (二)、運用真實物品表達故事意涵，可以提高兒童注意力，引起學習動機，幫助學生獲得美感經驗，並達到實踐「故事生活化」之意義。
- (三)、從研究現場觀察，故事確實可以帶給兒童無限的想像空間與創作靈感。
- (四)、藝術學習應從生活經驗切入，透過「探索與表現」審美與理解「實踐與應用」三方面的學習活動，涵育人文素養。
- (五)、將生活環境和藝術學習相結合有助於達成「實踐與應用」之課程目標。

二、教學活動方面

- (一)、運用「圖畫書」可以提供學生較完整的學習經驗，提供容易理解的語言訊息，透過討論學生會思索問題，產生認知價值。
- (二)、在認知、技能與情意的目標下，教師應尊重學生個別差異，肯定學習成就高的學生，鼓勵學習成就低的學生，並培養其終身學習的興趣。

(三)、經由「自編歌詞、自我演唱、直笛伴奏」以及「改編故事、自製道具、自我演出」實踐了統整各項藝術學習之精神，並體驗藝術賦予生活的樂趣。

(四)、運用「拼被人送的禮」不僅統整了藝術與人文學習領域課程，更延伸發展語文領域之文學創作，充分提供兒童創作思考的空間。

三、學生學習方面

(一)、經過幾次共同創作的經驗，小朋友漸漸體會到分工合作的重要。

(二)、歷經八週的藝術與人文學習課程，小朋友在這次戲劇表演方面有了明顯的進步。

四、教師成長方面

(一)、在此行動研究歷程中，逐漸體會教書是一種「教」與「學」的工作，更是一項收穫。

(二)、對於各項藝術學習結果的差異，除包含學生個別學習能力與學習興趣外，仍需一段長期的涵養才能達到目標。

(三)、國小教師面對改編故事與戲劇教學時，應先親身體驗並勇於嘗試，才能掌握教學重點享受表演課程的樂趣。

(四)、教師適時介入學生的爭執點，往往能將問題化為共同創作的靈感。

第三節 效度檢核實施過程之討論與分析

為求研究結果具效度與可信度，行動研究歷程的各項評鑑與反省回饋便相當富有意義，本節透過各層面不同角度的觀點對照，依據課程設計評鑑結果、課程實施成效、以及學生、家長、教師對本研究之態度與意見調查分析，進行效度交叉檢核，以避免產生研究者主觀意識之盲點。

壹、本研究課程設計檢核之討論與分析

本行動研究實施於九十七學年度第二學期，運用《格列佛小人國歷險記》《拼被人送的禮》二本圖畫書設計二個大單元之統整課程，為期八週共計二十九節課。為求有效改進課程與教學，協同研究老師分別於各階段進行課程評鑑與檢討，修正並規劃下一個課程，研擬教學補救事宜。依據本行動研究「課程活動設計」與「十大基本能力」「階段藝術與人文學習領域能力指標」「藝術學習內容」之檢核表(表 4-11)，檢視課程計劃涵蓋的學習內容，瞭解所統整課程對應之能力指標、廣度、均衡性與適切性，並以「本行動研究各單元能力指標對應檢核表」(表 4-12)檢視各單元能力指標之對應情形，診斷本研究課程目標與評量標準之適切性。表 4-10 說明本研究課程評鑑之實施方式：

表 4-10 本研究課程設計評鑑方式一覽表

評鑑類型	實施時間	評鑑方式	評鑑目的	評鑑人員
形成性課程評鑑	課程計劃編寫完成後	1. 以表 4-11 了解單元課程計劃與「十大基本能力」、「第二階段藝術與人文學習領域能力指標」、「藝術學習內容」之對應關係，並分析原因 2. 以表 4-12 了解單元課程與能力指標對應之情形，並分析原因	1. 檢核課程計劃涵蓋之學習內容，瞭解所統整課程之藝術學習內容、能力指標對應之均衡性與適切性 2. 檢核各單元能力指標之對應情形，診斷課程目標與評量標準之適切性 3. 依據分析結果，修正規劃下一個課程	協同研究老師
		1. 教學現場的觀察與記錄 2. 各單元學習評量與學習態度之表現	1. 搜集教學歷程之誥項資料，討論修正教學活動方案 2. 針對學習未達課程目標者，提出教學補救事宜	協同研究老師、班級級任、學生家長

總結 行課程 評鑑	單元 教學 完成 後	1.課程實施後，各單元學生自我評量與教學成效評估 2.課程實施後，學生態度之調查 3.課程實施後，家長態度之調查 4.公開性教學研討後，教師態度之調查	1.整理各單元學生自評表，評估教學成效 2.整理學生、家長、教師對本研究課程態度調查表，並分析原因	協同研究 老師、該班 級任、學生 家長
-----------------	---------------------	--	--	------------------------------

表 4-11 本行動研究課程活動設計與「十大基本能力」、「九年一貫第二階段藝術與人文學習領域能力指標」、「藝術學習內容」之檢核表

單元名稱 [十大基本能力] 與[第二階段藝術與 人文學習領域能力 指標]		單元一 格列佛小人國 歷險記			單元二 拼被人送的禮			對與 應能 之力 次指 數標	對成 應各 總基 次本 數能 達力
		藝術 學習 內容 視覺	音樂	表演	視覺	音樂	表演		
一、了解自我發展潛能	1-2-1							0	4 次
	1-2-2							1	
	1-2-3							0	
	2-2-6							0	
	3-2-11							3	
二、欣賞表現與創新	1-2-1							1	11 次
	1-2-2							2	
	1-2-3							1	
	1-2-4							3	
	2-2-6							1	
	2-2-7							3	
	2-2-8							0	
	2-2-8							0	
三、表達、溝通與分享	1-2-2							0	7 次
	1-2-3							0	
	1-2-4							3	
	2-2-7							4	
四、尊重、關懷與合作	1-2-5							5	8 次
	3-2-13							3	
五、文化學習與國際瞭解	2-2-8							0	1 次
	2-2-9							1	
	3-2-12							0	
六、規劃、組織與實踐	3-2-10							0	3 次
	3-2-11							3	
七、主動探索與研究	B1-1-9							6	9 次
	1-2-1							3	
	1-2-2							0	
八、獨立思考與解決問題	1-2-1							1	1 次
	1-2-2							0	
藝術學習對應能力指標 之統計結果		6 次	4 次	6 次	11 次	10 次	7 次		

初步完成課程計劃編寫後，透過上表 4-11 檢核課程計劃所涵蓋之「十大基本能力」、「第二階段能力指標」與「藝術學習內容」對應關係之均衡性與適切性，依據檢核結果，本研究各單元課程設計已明確包含十大基本能力之培養，其中尤以第二項「欣賞表現與創新」能力之對應次數達 11 次，佔最多份量；「主動探索與研究」能力所對應次數為 9 次，居第二；「尊重、關懷與合作」能力之培養對應次數為 8 次，居第三。再透過下表 4-12 檢視單元課程與「能力指標」對應結果得知，第二階段「探索與表現」之五項能力指標共計應用 24 次，「審美與理解」之四項能力指標共計應用 10 次，「實踐與應用」之四項能力指標共計應用 7 次，由於本研究運用「圖畫書」發展藝術課程，因此每單元尚包含了語文領域中「聆聽能力」的培養。分析本研究課程轉化與統整藝術課程的設計內容，大致已符合第二階段分段能力之學習目標。

表 4-12 本行動研究各單元能力指標對應檢核表

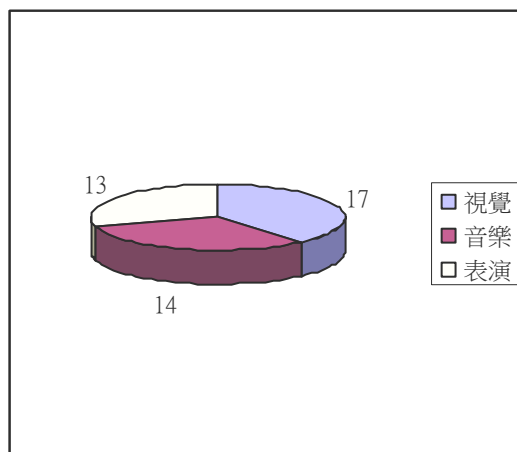
課程目標	各分段能力指標	單元所應用次數		課程單元名稱		對應結果統計	
		格列佛小人國歷險記	拼被人送的禮				
探索與表現	1-2-1 探索各種媒体、技法與形式，瞭解不同創作要素的效果與差異，以方便進行藝術創作活動	5	8	13	24		
	1-2-2 嘗試以視覺、聽覺及動覺的藝術創作形式，表達豐富的想像與創作力	2	2	4			
	1-2-3 參與藝術創作活動，能用自己的符號紀錄所獲得的知識、技法的特性及心中的感受	1	3	4			
	1-2-4 運用視覺、聽覺、動覺的創作要素，從事展演活動，呈現個人感受與想法	1	0	1			
	1-2-5 嘗試與同學分工、規劃、合作，從事藝術創作活動	2	0	2			
審美與理解	2-2-6 欣賞並分辨自然物、人造物的特質與藝術創作活動	0	0	0	10		
	2-2-7 相互欣賞同儕間視覺、聽覺、動覺的藝術作品，並能描述感受及個人對他人創作的見解	3	3	6			
	2-2-8 經由參與地方性藝文活動，瞭解自己社區、家鄉內的藝術文化內涵	0	1	1			
	2-2-9 搜集有關生活周遭鄉土文物或傳統藝術、生活藝術等藝文活動資料，並嘗試解釋其特色及背景	0	3	3			

實踐與運用	3-2-10 認識社區內的生活藝術，並選擇自己喜愛的方式，在生活中實行	0	0	0	7
	3-2-11 運用藝術創作活動及作品，美化生活環境和個人心靈	0	0	0	
	3-2-12 透過觀賞與討論，認識本國藝術，尊重先人所締造的各種藝術成果	0	3	3	
	3-2-13 觀賞藝術展演活動時，能表現應有的禮貌與態度，並透過欣賞轉化個人情感	1	3	4	
聆聽能力	B1-1-9 能主動參與溝通，聆聽對方的說明	3	3	6	6

透過表 4-12 檢核本研究課程後發現，第二階段各項分段能力指標對應之達成率呈均衡與適切性，但是「3-2-10 認識社區內的生活藝術，並選擇自己喜愛的方式，在生活中實行」之對應次數為 0，「2-2-8 經由參與地方性藝文活動，瞭解自己社區、家鄉內的藝術文化內涵」之對應次數為 1，「2-2-6 欣賞並分辨自然物、人造物的特質與藝術品之美」對應次數為 0，顯示課程設計內容較忽略兒童與社區生活藝術的連結，因此採取以下補救措施，以引導學生能產生對社區、地方藝術之關懷。

一、配合單元二「拼被人送的禮」鼓勵兒童從生活中發現反覆造型藝術品，欣賞並認識反覆造型藝術品之美感。

本研究運用二本圖畫書發展二個大單元的學習課程，單元一「格列佛小人國歷險記」係試驗階段，探索故事如何發展藝術學習，課程內容可清楚區分藝術內容，因此學科屬性較強；單元二「拼被人送的禮」進入課程實施階段，為協助學生透過故事感受各項藝術概念，其知識屬性亦可為延伸故事所蘊涵之更深層的意義，亦可強調學生能體驗真實生活經驗，藝術學習傾向最後的內化行為，學科屬性並已不完全分明。透過表 4-11 檢核本課程「藝術學習內容」與「分段能力指標」之對應關係，其視覺、音樂、表演總對應次數分別為（6 + 11）次、（4 + 10）次、（6 + 7）次，比值依序是 17：14：13，此雖僅為約計的量化數據，仍能顯示本研究課程在視覺藝術、音樂、表演藝術之統整比例呈現視覺藝術偏重了的狀態。說明如圖 4-6：



二、本研究實施成效檢核之討論與分析

為檢核本研究課程之實施成效，除透過研究者本身自省外，並邀請協同研究者給予客觀性建議，並依據學生自我檢核個人獲得能力情形，進行交叉檢核，以下分別就「教師課程實施成效自評」、「學生課程學習成效自評」分析討論之。

(一)、教師課程實施成效自評

課程實施結束後，由研究者、協同研究教師，分別就本研究教學內容、課程設計、教學成果等實施成效予以評析，提出個人見解與建議，茲將內容整理如下：

1、本研究課程中，實施成效不錯的教學活動或教學方式

實施成效不錯的活動名稱或方式	有 助 於 提 昇 學 生 能 力
說故事的方式	1. 說故事的秩序很好，可見孩子是愛聽故事的，有助於提昇學生聆聽的能力。 2. 聽故事後的互動很好，有助於提昇學生思考、表達的能力。
運用故事內容進行想像畫	1. 小朋友會主動想畫故事的內容，表示故事內容可以激發兒童的想像力。 2. 故事具有豐富的連續情節，讓小朋友有寬廣的取材空間，提昇兒童聯想創作的靈感。
大巨人格列佛	這個課程是成功引導小朋友從故事進入藝術學習的方式，學生不但快樂學習，還獲得相當大的成就感，是培養共同創作的開始。
色紙變變變	透過色紙讓學生了解色紙的變化方法與顏色給人的感受，可提昇學生「探索與表現」、「審美與理解的能力」。

美妙的聲音	配合「拼被人送的禮」發展本課程，另一方面運用直笛吹奏，表達出美妙的聲音，培養豐富想像力，一方面以合作學習的方式，培養分工合作的團隊精神，課程設計具意義。
肢體大作戰	小朋友第一次改寫故事，雖然內容有些簡單，但十分有創意。
欣賞與檢討	每一單元結束後，師生共同反省學習結果，可提昇師生自我反省與檢核的能力，從二次單元活動的反省看來，小朋友漸漸學會對自己的學習提出優缺點檢討

2、本研究實施成效有待改進之教學活動或方式

實施成效有待改進的活動名稱或方式	改進方式
說話故事的方式	可應用道具配合故事劇情，更能提高學生對故事內容的興趣。
大巨人格列佛	學生製作巨型創作物之後，作品要擺放的位置面臨一大難題，因為佔據的空間較大，一般教室不易擺放，往往形成資源的再浪費，也產生欣賞的不便性，可將作品以數位相機拍照存檔呈現在電腦上，不但保存方便，也是共同欣賞的最佳方式。

3、感想與建議

研究者	1. 在課程設計與教學活動歷程中，每一次都有新的體會，歷經這次行動研究，我真正體驗到教書是一項「教」與「學」的工作，更是一種甜蜜的收穫。利用故事所營造出來的學習環境，它包含了聽、說、讀、寫等多元意義，除了結合語文學習外，還能激盪出創意的想像空間，經由「聆聽」與「理解」能力的培養，孩子可以發展他們天馬行空的想法。 2. 教師與協同研究老師，在課程設計與教學歷程中共同發現問題、修正問題、解決問題，真正能做到教師同儕學習，提昇專業素養的效能，如果學校老師都能嘗試合作，九年一貫的精神才能真正落實。
陳師	1. 說故事時的秩序很好，可見孩子是愛聽故事的，透過故事發展藝術與人文課程是一種很棒的嘗試，以這二本圖畫故事書所發展的課程，學生學習成效還不錯。 2. 這次的課程實施在三年級，因此有不錯的學習成效，但是如果將它實施在高年級，不知道結果如何？可以做為下個研究的目標！

(二)、學生課程學習成效自評

為確實了解經由本研究之課程學生獲得的各項學習結果，除依據過程中行為表現予以客觀性評量，各單元結束後均實施「欣賞與檢討」自評個人的學習表現（附錄四 1~3），本研究實施十週後，研究者設計了一份「本班學生對於運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程態度調查問卷」（附錄五~2），針對表 4-13 的八項能力與三年級開學初比較，自我檢核獲得能力的進步情形，依據調查所得資料，結果顯示如下

表 4-13 學生自我檢核個人獲得能力的情形

題 目	選 項	人數統計	有效百分比	評量結果
1.我已學會用色紙剪出不同類型	進步一分	0	0	多數學生已達學習目標
	進步二分	1	4.2	
	進步三分	2	8.3	
	進步四分	2	8.3	
	進步五分	19	79.2	
2.我能學習發揮想像力來創作	進步一分	1	4.2	多數學生已達學習目標
	進步二分	2	8.3	
	進步三分	3	12.5	
	進步四分	5	20.8	
	進步五分	13	54.1	
3.我已學會利用生活中身邊的東西來創作	進步一分	1	4.2	多數學生已達學習目標
	進步二分	1	4.2	
	進步三分	1	4.2	
	進步四分	5	20.8	
	進步五分	16	66.7	
4.我已學會認識五線譜上ㄅㄆ到高音ㄇ一的音	進步一分	1	4.2	多數學生已達學習目標
	進步二分	1	4.2	
	進步三分	4	16.7	
	進步四分	3	12.5	
	進步五分	15	62.5	
5.我已學會用直笛吹出ㄅㄆ到高音ㄇㄨㄟ的音	進步一分	2	8.3	多數學生已達學習目標
	進步二分	3	12.5	
	進步三分	3	12.5	
	進步四分	2	8.3	
	進步五分	14	58.3	
6.我已能嘗試欣賞優美的音樂	進步一分	0	0	多數學生已達學習目標
	進步二分	1	4.2	
	進步三分	2	8.3	
	進步四分	6	25	
	進步五分	15	62.5	
7.我覺得我站在全班面前表演時的態度	進步一分	3	12.5	半數學生有待加強
	進步二分	3	12.5	
	進步三分	6	25	
	進步四分	5	20.8	
	進步五分	7	29.2	
	進步一分	0	0	

8.我會去圖書館借有趣的故事書看	進步二分	1	4.2	多數學生已達學習目標
	進步三分	1	4.2	
	進步四分	2	8.3	
	進步五分	20	83.3	

根據自我檢核結果，多數學生認為自己在各項學習能力的進步情形都在 4~5 分之間。從有效百分比值觀之，第八項「我會去圖書館借有趣的故事書看」進步五分的有效百分比高達 83.3%，第一項「我已學會用色紙剪出不同類型」進步五分的有效百分比亦高達 79.2%，第五項「我已學會用直笛吹出ㄉㄛ到高音ㄉㄨㄟ的音」進步五分的有效百分比為 58.3%，第四項「我已學會認識五線譜上ㄉㄛ到高音ㄉㄨㄟ的音」與第六項「我已能嘗試欣賞優美的音樂」其進步五分者有效百分比皆為 62.5%。顯示本研究運用「圖畫書」統整藝術與人文課程，除達到認知、情意、技能的各項學習目標外，尚能激發兒童主動閱讀故事書的興趣，真正符合「欣賞表現與創新」、「主動探索與研究」的學習精神。唯獨第七項「我覺得我站在全班面前表演時的態度」，進步五分的有效百分比為 29.2%，進步一分的有效百分比是 12.5%為最低，顯示學生在此項能力上仍有待加強。

三、本研究課程態度問卷調查之討論與分析

本文以「實施對象之二十四名學生」該班「二十四名學生家長」為對象，設計二份態度問卷調查表（附錄五~2、附錄二~3、附錄五~1），除二十四名家長外，均以當場填寫方式完成，根據調查所得資料，結果分述於下：

（一）、學生對於「運用『圖畫書』統整國小三年級藝術與人文學習領域課程態度」之調查分析

研究者於九十七學年度下學期，運用「格列佛小人國歷險記」、「拼被人送的禮」統整藝術與人文學習領域課程，共設計二個大單元的自編教材，歷經課程試驗階段、課程實施階段，以八週時間實施於本校三年仁班，根據教學歷程各項記錄及檢核結果，顯示多數學生透過研究課程能對學習產生興趣，並達成學習目標。研究者於九十七學年度上學期是以三上康軒版音樂、美勞課本內容進行教學，目的在於明瞭上下學期之課程對學生的影響與喜好有何差異，整理如下：

第一部份：

題 目	選 項	人數統計	有效百分比	結 果 分 析
1. 下學期以同意書內容上藝術與人文課的方式，我覺得	很不喜歡	0	0	持肯定態度之學生居多
	不 喜 歡	0	0	
	沒 意 見	1	4.1	
	喜 歡	4	18.8	
	很 喜 歡	19	79.2	
2. 我對老師講故事的方式覺得	很不喜歡	0	0	持肯定態度之學生居多
	不 喜 歡	0	0	
	沒 意 見	2	8.3	
	喜 歡	4	16.7	
	很 喜 歡	18	75	
3. 對於「格列佛小人國歷險記」、「披被人送的禮」二本故事書，我覺得	很不喜歡	0	0	持肯定態度之學生居多
	不 喜 歡	0	0	
	沒 意 見	2	8.3	
	喜 歡	2	8.3	
	很 喜 歡	20	83.3	
4. 以「格列佛小人國歷險記」故事所上課的內容，我覺得	很不喜歡	0	0	持肯定態度之學生居多
	不 喜 歡	0	0	
	沒 意 見	2	8.3	
	喜 歡	4	16.7	
	很 喜 歡	18	75	
5. 以「披被人送的禮」故事所上課的內容，我覺得	很不喜歡	0	0	持肯定態度之學生居多
	不 喜 歡	0	0	
	沒 意 見	3	12.5	
	喜 歡	3	12.5	
	很 喜 歡	18	75	
6. 用故事的內容來畫圖	很不喜歡	0	0	持肯定態度之學生居多
	不 喜 歡	0	0	
	沒 意 見	3	12.5	
	喜 歡	4	16.7	
	很 喜 歡	17	70.8	
7. 用故事的內容來表演劇情，讓我覺得	很不喜歡	0	0	持肯定態度之學生居多
	不 喜 歡	1	4.1	
	沒 意 見	4	16.7	
	喜 歡	5	20.8	
	很 喜 歡	14	58.3	
8. 在教室聽故事書所介紹的音樂，我覺得	很不喜歡	0	0	持肯定態度之學生居多
	不 喜 歡	1	4.1	
	沒 意 見	2	8.3	
	喜 歡	5	20.8	
	很 喜 歡	16	66.7	
9. 選出這學期最喜歡的上課內容(可以選很多個)				
(1)聽小人國歷險記的故事共 23 人，大巨人與小人國的對話共 20 人，製作大巨人格列佛共 22 人，表演大巨人來了共 22 人。				
(2)聽披被人送的禮共 23 人，色紙變變變共 22 人，反覆之美共 20 人，美妙的聲音共 21 人，肢體大挑戰共 23 人				

第二部份：

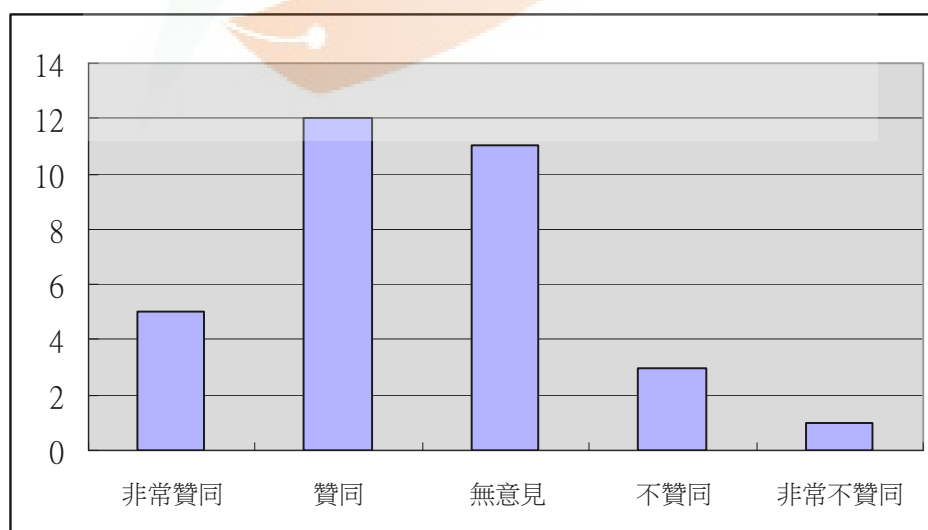
題 目	選 項	人數統計	有效百分比	結 果 分 析
1.上學期用美勞、音樂課本上課的方式，我覺得	很不喜歡	1	4.1	持肯定態度之學生居多
	不 喜 歡	1	4.1	
	沒 意 見	2	8.3	
	喜 歡	7	29.2	
	很 喜 歡	13	54.2	
2.對於上學期美勞課本的上課內容，我覺得	很不喜歡	1	4.1	持肯定態度之學生居多
	不 喜 歡	2	8.3	
	沒 意 見	5	20.8	
	喜 歡	7	29.2	
	很 喜 歡	9	37.5	
3.對於上學期的音樂課本的上課內容，我覺得	很不喜歡	1	4.1	持肯定態度與無意見者居多
	不 喜 歡	3	12.5	
	沒 意 見	5	20.8	
	喜 歡	6	25	
	很 喜 歡	9	37.5	
4.選出上學期最喜歡的上課內容(可以選很多個)				
(1)美勞：19人、小陀螺共 21人、校園寫生共 17人、滴答滴答秒時鐘共 20人。				
(2)音樂：第一單元學習四分音符「春之歌」共 16人、第二單元學習二分音符「小蜜蜂」共 19人、第三單元學習十六音符「小麻雀」共 15人、第四單元學習「點仔膠」共 20人				

由以上統計資料得知，下學期很喜歡運用故事上課的學生達 19 人，並沒有很不喜歡的學生，；而很喜歡上學期課程的學生有 13 人，很不喜歡的有 1 人，表示學生對藝術與人文課程不論上下學期均呈現喜歡的態度。從有效百分比的數據觀之，第一部份第一項「下學期以故事內容上藝術與人文課的方式」覺得很喜歡者高達 79.2%，第三項「對於《格列佛小人國歷險記》、《拼被人送的禮》二本圖畫故事書」覺得很喜歡者亦高達 83.3%，第二項「我對老師講故事的方式」覺得很喜歡者為 75%，而第二部份第一項「上學期用美勞、音樂課本上課的方式」很喜歡者的百分比為 54.2%，第二項「對於上學期美勞課本 的上課內容」第三項「對於上學期音樂課本的上課內容」其很喜歡者的百分比皆 為 37.5%，顯示上下學期學生對上課內容都感到興趣，但從有效百分比觀之，仍可清楚 對照出下學期運用「圖畫書」上課的吸引力高於上學期審訂本課程。

利用學期總檢討時，請小朋友發表個人學習心得，發現大部份學生都提及「謝謝老師教會我吹直笛」、「謝謝老師指導我畫圖」、「謝謝老師講好聽的故事給我們聽」、「謝謝老師教我那麼多好玩的課」等，其中生18、生19、生21竟提到「我現在會到圖書館借故事書來看，因為發現故事書很好看」，生4提到「老師把藝術與人文課變成故事王國非常好玩」，而生14這位不愛畫圖的孩子則提到「我本來不喜歡上美勞、音樂課，現在我喜歡上藝術與人文課了」，學生的表達方式，充滿真誠與正面回饋，令我感到十分欣慰。歸納實施檢核結果，證明運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域可提高兒童學習動機，助長兒童認知學習，可統整藝術延伸活動，啟發創造思考能力，培養兒童審美素養，增進師生互動關係，培養主動探索精神，發洩情緒產生快感，確實具教學價值。

（二）、教師對於「運用『圖畫書』統整國小三年級藝術與人文學習領域課程態度」之調查分析

九十七學年度下學期，研究者此時正值本研究課程進入評估與檢核的最後階段，因此研究者以「運用『圖畫書』統整國小三年級藝術與人文學習領域課程」為題，發表個人教學研究，內容呈現本行動研究之目的、研究課程設計模式與教學歷程記錄，並藉本問卷調查表，了解本校教師對本研究所持之態度與建議。問卷皆以在校填寫方式進行，總數三十二份共計回收三十二份，回收率達100%，並視為有效問卷。依據調查所得資料，整理說明如下圖 4-7：



由上表分析結果得知，教師對於第一、四、五、十五題的看法多數持反對或無意見的態度，其餘題目則以非常贊同及贊同者居多。第一題「贊成九年一貫課程將美勞、音樂統整為藝術與人文學習領域」有 28.1% 表示不贊同，41%表示無意見，反對者居多；第四題「認為藝術與人文課程，仍以審訂本作為上課教材比教師自行設計為宜」有 39.7% 表示不贊同，38.5% 表示無意見，14.1%表示贊同，持反對態度者亦居多；第五題「如果是本領域教師，個人有意願嘗試藝術與人文課程之設計」有 42.3% 表示贊同，35.9% 表示無意見，但仍有 14.1% 表示不贊同；第十四題「本研究若應用在低年級仍具有可實踐性」有 53.8% 表示贊同，24.4% 表示無意見，15.4% 表示不贊同。

有趣的現象是，多數教師認為「藝術與人文課不應只採審訂本為上課內容」，卻又不願意嘗試自己編寫設計藝術與人文課程，這其中雖存在著矛盾，卻顯示出多數教師缺乏信心獨立完成課程設計的挑戰。對於「將美勞、音樂統整為藝術與人文領域」的看法，非常贊同有 7 人，贊同有 12 人，無意見有 11 人，不贊成有 5 人，非常不贊同有 1 人（如圖 4-7），似乎明顯呈現了現任教師對此問題的不同看法。

對於本研究所期望之教學價值與可實踐性，教師們則多數抱持肯定態度，以下根據教師對本問卷所作回饋，歸納為兩部份：

1、對於本研究運用「圖畫書」統整藝術與人文課程的態度表示支持與肯定

（1）如果發展之圖畫故事為小朋友所喜愛感興趣時，則具頗大的教育功效。

（教問 21）

（2）這是為可行之道，若詳加設計，可激勵學童對於藝術與人文的學習更加有興趣！（教問 20）

（3）運用故事統整音樂、視覺藝術、表演藝術，不僅提昇小朋友學習興趣，且課程富多元性，是一個值得嘗試的教學方法（教問 9）

（4）這真是很不錯的教學方式，如果我想從事，我會先找一群志同道合的夥伴共同投入（教問 12）

- (5) 讓課程較具吸引力，且活潑多元化，破除視覺、表演藝術及音樂三方面難統整的困境（教問 5）
- (6) 將圖畫書運用在藝術與人文是很棒的嘗試，讓教學充滿了樂趣，提昇了學生的學習動機，更可培養學生閱讀的習慣（教問 11）
- (7) 繪本故事的插圖，藉由學生週邊的故事，以圖畫的方式呈現出來，比較能吸引學生，亦可從繪本引導學生美感的學習，故事的演示提升了表演藝術的表現（教問 9）

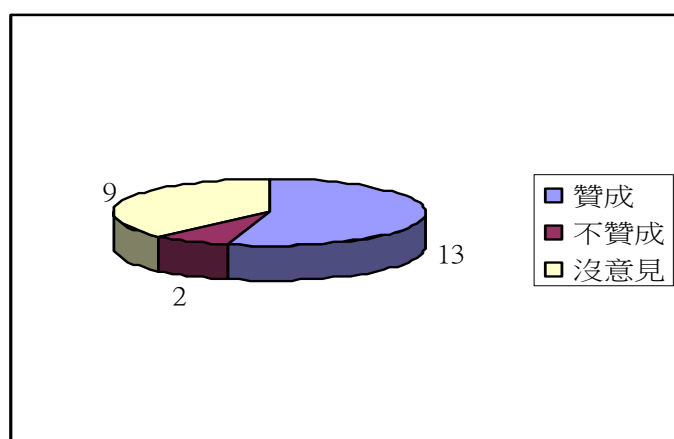
2、對於運用「圖畫書」統整藝術與人文課程所產生的困境

- (1) 將視覺藝術、音樂藝術、表演藝術統整為一大領域有很多的困難須克服，考驗學生更考驗教師（教問 3）
- (2) 老師要有設計課程的統整能力，才能讓故事教學發揮淋漓盡致（教問 16）
- (3) 「故事」對中低年級小朋友非常具吸引力，用故事的方式將音樂、美勞、表演藝術串連非常具創意，但老師需有周密的課程設計，掌握活動流程，才能達到預定的教學目標，老師有意願投入這麼多的時間嗎？（教問 26）
- (4) 教師必須同時具備音樂及美勞的專業知與技能（教問 14）
- (5) 選擇「圖畫故事」的適切性，將是一大重點，其次課程設計時該掌握住的目標 亦要謹慎，如此方能適用（教問 12）
- (6) 這是一個不錯的方式，只要能達成該階段的能力指標，可是，對於如何設計適宜的教學活動，以配合能力指標之達成，才是教師所面臨的挑戰所在，因此，非科班畢業教師得有教學團隊協助，否則如此的統整課程設計將心生恐懼（教問 18）

（三）、家長對於「運用『圖畫書』統整國小三年級藝術與人文學習領域課程態度」之調查分析

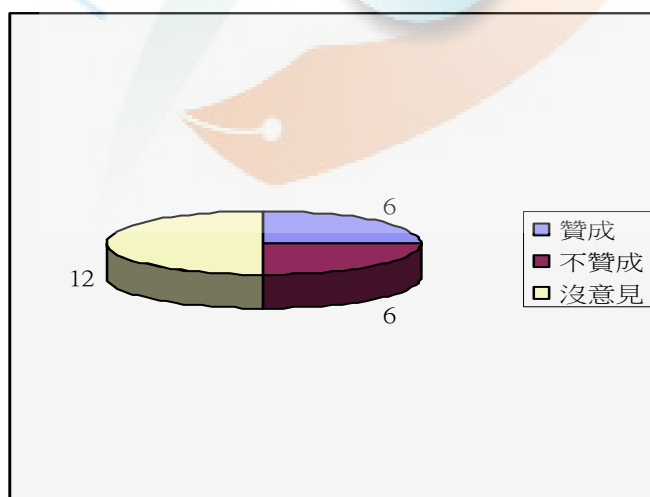
為瞭解家長對九年一貫藝術與人文課程，將視覺、音樂、表演藝術合科教學之看法，以及對本研究運用「圖畫書」統整藝術與人文課程的態度，透過「親師通訊二」(附錄二~3)與二十四名學生家長取得意見交流，茲將問卷資料整理於下：

1、家長對於將視覺藝術、音樂、表演藝術等藝術學習合科教學的看法表示：



贊成	生 4媽：如此可讓孩子有更多的想像力。
	生17媽：這樣小朋友比較有興趣，回家也會主動提起。
	生19媽：老師可以同時教孩子做東西、畫圖、音樂。
	生18媽：因為我認為三者均是很重要的。
不贊成	生13爸：每個人的藝術智慧高低不同能否全部接受呢？

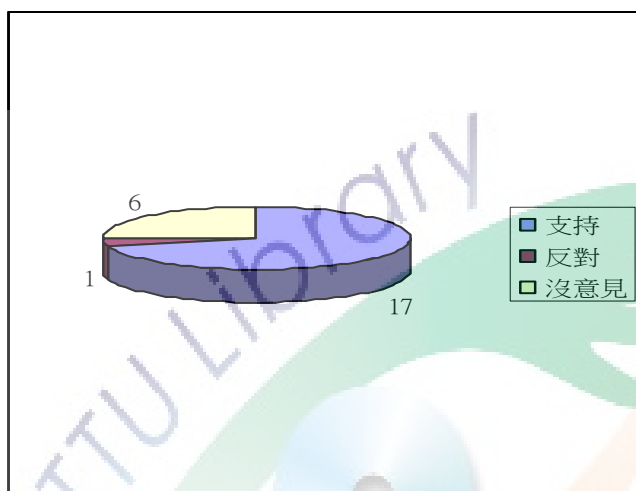
2、家長對於傳統的美勞、音樂分科教學方式表示：



贊成	生18爸：老師的興趣、專長、能力不同，所以需分開教學。
	生14媽：科目分得很清楚。
	生13爸：因為美勞和音樂是不同的科目。

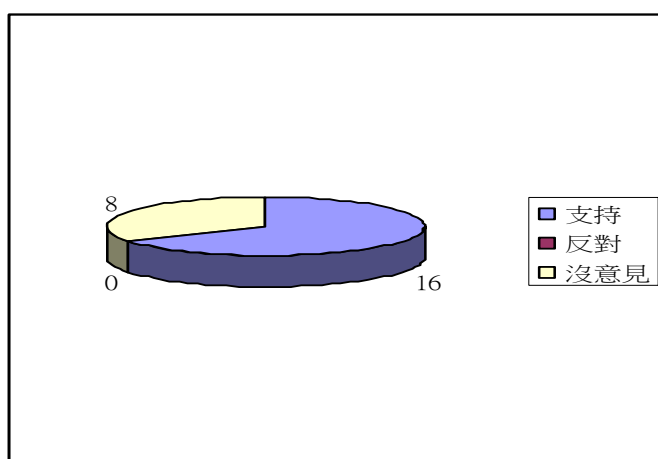
不贊成	生19媽：這樣比較單調缺乏思考。
	生16媽：我較喜歡孩子從群體中去學習尊重別的同學有不同的長處和優點。
	生23媽：有美勞天份的不見得有音樂天份，讓孩子

3、家長對運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程構想：



贊成	生2媽：以講故事的方式學習,上課較為活潑,能激發學生學習的意願。
	生3媽：用「圖畫書」引導小朋友的學習興趣會高，也融入較快，進入狀況。
	生4媽：每一個孩子都喜歡聽故事的，這樣的課程是很令人喜愛的。
	生16媽：比較能將兒童帶入學習境界，也能增強其記憶能力。
不贊成	生13爸：希望能先找出小朋友喜歡的圖畫故事與興趣。

4、家長對於本學期老師運用二個圖畫故事統整「藝術與人文」課程設計表示：



5、家長認為運用圖畫書統整「藝術與人文學習領域」其優、缺點是：

優點	生23媽：聽故事易讓學生吸收。可以學習多元化教學。
	生 4媽：讓小朋友更發揮想像力。
	生19媽：藉遊戲與表演中啟發學習的樂趣和動力。
	生20媽：讓學習的課程更為活潑，孩子們也更有參與感。
	生11媽：學生易懂也易引發學習興趣而主動參予。
	生18爸：小孩覺得比較活潑有趣有創意。
	生 7媽：多方的思考與欣賞。
	生 9媽：孩子覺得很快樂、有趣、好玩。
缺點	生 6爸：可以啟發學童思想領域，以及創作的精神。
	生13爸：不一定每個學生都能接受。
	生 2媽：有的同學較不喜歡動腦筋。
	生 5媽：分組活動時，團隊不夠合作。

本節小結

一、分析本研究課程轉化與統整藝術課程之設計，大致已符合領域學習之「探索與表現」、「審美與理解」、「實踐與應用」三項學習目標。

- 二、檢核本研究課程「藝術學習內容」與「分段能力指標」之對應關係，其視覺藝術、音樂、表演藝術之統整比例上視覺藝術因多了「小小馬諦斯」的活動而呈現偏多些狀態。
- 三、透過協同研究小組的反省，發現本研究課程內容較忽略兒童與社區生活藝術之連結，故須採取補救措施，以引導學生能產生對社區、地方藝術之關懷。
- 四、學生對於本研究課程學習自評結果，多數表示對學習產生興趣，並達成學習目標。而大部份學生提及「謝謝老師教會我吹直笛」、「謝謝老師指導我畫圖」、「謝謝老師講好聽的故事給我們聽」、「謝謝老師教我那麼多好玩的課」、「老師把藝術與人文課變成童話王國非常好玩」等，也有學生表示「我現在會到圖書館借故事書來看，因為發現故事書很好看」，其中一位不愛畫圖的孩子則提到「我本來不喜歡上美勞、音樂課，現在我喜歡上藝術與人文課了」。
- 五、下學期運用「圖畫書」統整藝術與人文課程對學生的吸引力，高於上學期運用審訂本內容上藝術與人文課程。
- 六、多數教師雖不完全滿意各審訂版編寫的教科書，卻又缺乏專業自主的信心獨立編寫課程設計，教師們表示需藉由同領域的教師群共同合作與配合。
- 七、教師們對於將美勞、音樂統整為藝術與人文學習領域的作法，似乎明顯呈現出贊同與不贊同的兩極化看法。

第五章 結論建議

本研究旨在落實「教師即研究者」之行動意義，從實作歷程中釐清藝術與人文教師面對九年一貫新課程的疑惑。研究主要目的有四：（一）、探討運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的教學價值。（二）、探討運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的可實踐性。（三）、探討運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域的課程發展策略。（四）探討運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程行動研究方案。本研究以國小三年級二十四名學生為實施對象，研究時間自 2009年 2 月至3月共三週實施第一單元試驗階段，2009年4月至5月 共八週 實施第二單元主要活動，歷經「問題醞釀」、「課程試驗」、「課程實施」、「最後完成」等四個階段，運用《格列佛小人國歷險記》、《拼被人送的禮》二本故事書做為研究工具，並進行二個大單元十一項教學活動之藝術與人文統整課程設計，秉持「做中學」與「行中思」的精神，應用行動研究法以實踐教學理想。

本章共分兩節：第一節結論。依據第二章「文獻探討」與第四章「行動研究實施過程之討論與檢核」所得發現，歸納研究結論；第二節建議。將本研究歷程中，所體驗之心得撰寫相關建議並提出對未來研究之建議。

第一節 結論

教育行動研究的目的，除解決教育實務問題外，經由研究者與學者專家、教師同儕，以協同研究方式共同建構教育新知，以實際行動拓展個人與團體之知識領域。透過實際行動歷程，研究者深切體驗到，每一位從事教育的實際工作者，皆扮演著行動研究者的重要角色，更是直接影響教育改革的關鍵人物，如果現任教師們能在適切的指導與協助下，採取適當研究途徑，必能有效改進教育實務問題，提昇教師專業自覺與專業自信。本節根據研究目的與教學現場的發現，歸納研究結論如下：

壹、運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的教學價值方面

一、可以提高兒童學習動機，助長兒童認知學習

從教學現場觀察以及家長、學生的回饋中發現，多數學生對於本研究運用《格列佛小人國歷險記》、《拼被人送的禮》二本故事書所統整的藝術與人文學習領域課程，抱持著高度的學習動機，經由八週的故事發展與引導，學生更產生閱讀圖畫故事書的興趣，在下課時會主動到圖書館借書回家閱讀，教師可利用書中意涵傳達教育意義，還可以達到認知與教化之功能。

二、可以統整藝術學習活動，激發多元智慧潛能

有意義的故事書本身已具備良好的教學功能與價值，運用「圖畫書」統整各領域課程對兒童的感知能力、經驗連結、想像能力之發展足以產生重要的促進作用。本研究經由教學現場發現，教師可利用故事主題、情節、主角、故事聯想等要素，可以達到統整課程的目的，同時故事有助於兒童尋找最佳的繪畫靈感，且發展趣味的音樂學習，嘗試有意義富趣味的戲劇表演，編寫簡單的歌詞創作，延伸多元的學習活動等。因此，藉由故事統整課程得以開發語文、邏輯、視覺、肢體、音樂、人際、內省、自然觀察者等多元智慧潛能。

三、可以啟發創造思考能力，培養主動探索精神

由本行動研究得知，兒童在聽完故事後會主動提出畫故事內容的動機，也能從事簡單的歌詞創作，共同編寫具有創意的故事劇本，發展多媒體的藝術創作等。由此證明，故事情節可以提供兒童容易理解的語言訊息，它包含了聽、說、讀、寫、想等學習意義，激發兒童天馬行空的創意想像空間，產生主動探索與表現的精神。

四、可以培養兒童審美情操，陶冶涵育人文素養

圖畫故事書兼具文學的修詞、美感的培養、人格的內化與社會的省思，透過插畫賞析後更能提昇兒童審美情操，經由長時間的累積學習與內化後，得以改變個人行為以及人格修養。因此，將故事與藝術相融是思考藝術與人文精神的起點，不僅符合本領域課程綱要的基本理念，陶冶涵育人文素養的良好途徑。

五、可以增進師生互動關係，紓解情緒產生美感

由於故事提供讀者簡要而完整的發展情節，極富創意性、趣味性、兒童性、藝術性與文學性手法，對兒童而言，看故事書、聽故事是一種有趣的學習活動，除獲取知識外尚能發洩情緒產生快感；對父母而言，說故事可以提早開發幼兒智力，了

解個體之性向潛能，建立良好親子關係；對教師而言，將故事運用在教學上，不僅擴展兒童生活經驗，更可增進學習興趣，激發思考創造能力，是幫助師生建立有效學習的管道。

貳、運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的可實踐性方面

一、運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程實為具體可行之途徑。

近年來運用「圖畫書」在教學領域之相關研究（表 2-3）得知，多半學者已嘗試將故事應用在澄清兒童道德觀念，提升語文學習，融入鄉土教學與加深加廣各學習領域課程，並得到良好的學習成效。本研究運用二本圖畫書統整國小三年級藝術與人文學習領域課程，研究歷程中得到學生、家長及老師的正面回饋與支持，普遍認為課程較活潑具吸引力，學生學習熱忱高昂，解決了視覺、音樂及表演藝術三方面難統整的困境，並肯定運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程為具體可行之途徑。

二、運用故事於藝術與人文課程設計可從兩個角度加以思考，第一，直接以故事內容為教材，第二，以故事情節為課程發展題材。「故事角色」有助於兒童描繪角色特徵、體驗角色感受之意義，「故事情節」有助於兒童關心故事發展、想像預測情節之意義，「故事插畫」有助於兒童體驗多元素材、刺激藝術創作之意義，「故事主題」有助於兒童建構認知學習、培養情意教學之意義。

三、教師從事課程設計時，應先熟悉各階段藝術與人文學習領域能力指標之意義，再依據能力指標轉化課程目標進行單元教學設計。

本研究依據第二階段能力指標與轉化原則，編寫二大單元之故事統整課程，除獲得學生、家長及教師所肯定外，並證明具可行性。但根據本研究教師對於「運用『圖畫書』統整國小三年級藝術與人文學習領域課程」態度調查分析（圖 4-7）發現，教師們多半未能深入瞭解本領域分段能力指標所涵蓋的意義，對於運用能力指標轉化課程目標之實施亦產生許多疑慮，雖有多數教師不滿意以「審訂本」為上課內容，卻又缺乏信心從事自編課程。研究者認為，教師在從事課程設計時，應先熟悉各階段藝術與人文學習領域能力指標之意義，再依據能力指標轉化課程目標進行單元教學設計，否則九年一貫教育改革之精神與理想將失去其真正的意義。

參、運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域的課程發展策略方面

教師可參考各學者所提出之統整理念及模式靈活應用，進行統整科際的學習課程，在取材與應用上，教師擁有相當大的自主性空間，得因時令節氣、地理環境、社會事件、學習教材與教學對象，選擇適當的故事書進行統整課程設計，課程題材可取自故事情節、主題、角色或內容，結合視覺、音樂、表演、綜合藝術等各類藝術學習活動，其統整模式十分多元，教師可參考各學者之統整理念與模式，幫助教學上做有效的靈活應用，使教學更具效能。

教師應善用各種說故事策略，才能營造良好的學習動機，產生主動探索與表現的學習效果。教師依據不同的故事內容、教學情境以及實施對象，靈活應用說故事時應準備充分，口齒清晰隨機應變，善用比手劃腳，並適時地「運用其他媒體」吸引學生注意力，營造良好學習動機。在結束故事所發展之課程後，教師可運用唸故事書方式將故事書上精練的文學語言，用最自然的聲調，一字不漏地唸給學生聽，藉由聲音感受文學的美。唸故事書時可採半圓形座位集中聽故事，以便學生能清楚地看到書中插畫，產生良好互動關係。運用單槍投影機說故事，是提供全班共讀故事，共賞插畫的最佳學習工具。運用「其他媒體」呈現故事後，可鼓勵學生利用下課時間自行閱讀該本故事書，除進一步了解書中插畫、文字意涵外，更能培養學生主動閱讀故事的能力與興趣。

肆、運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的行動研究方面

一、課程設計方面

本研究課程轉化與統整藝術課程之設計，大致已符合領域學習之「探索與表現」、「審美與理解」、「實踐與應用」三項學習目標，使學生能從單元活動中獲得美感經驗可做為日後的參考依據。以及檢核本研究課程「藝術學習內容」與「分段能力指標」之對應關係，其視覺藝術、音樂、表演藝術之統整比例因加入「小小馬諦斯」活動呈現視覺藝術偏高些的狀態，這樣情形可作為下一個單元參考與需注意的地方。

透過與協同老師的討論與反省，發現本研究課程內容較忽略兒童與社區生活藝術之連結，故採取補救措施，以引導學生能產生對社區、地方藝術之人文關懷。而且藝術學習應從生活經驗切入，透過學習活動，涵育人文素養。

經過此次行動發現以一則故事發展之課程以三~四週為宜，避免課程過多及冗長這樣小朋友會失去興趣較難達到教學效果。但在音樂單元活動時由「自編歌詞、自我演唱、直笛伴奏」以及表演藝術課時的「自編劇本、自製道具、自我演出」，可實踐了統整各項藝術學習之精神，並體驗藝術賦予生活的樂趣。在這活動中學生激發了創作歌詞的動力，也提高了自信心與創意。因此課程的設計需根據學生的需求與能力，安排多元的學習活動可提高學習力。

二、教學活動方面

學生對於本研究課程學習自評結果方面，多數表示對學習產生興趣，並達成學習目標。而大部份學生提及「謝謝老師教會我吹直笛」、「謝謝老師指導我畫圖」、「謝謝老師講好聽的故事給我們聽」、「謝謝老師教我那麼多好玩的課」、「老師把藝術與人文課變成童話王國非常好玩」等，也有學生表示「我現在會到圖書館借故事書來看，因為發現故事書很好看」，其中一位不愛畫圖的孩子則提到「我本來不喜歡上美勞、音樂課，現在我喜歡上藝術與人文課了」。聽到學生的回饋真是令人欣慰與感動。

從研究現場觀察，發現圖畫故事的情節可激發兒童繪畫動機，書中插畫能幫助兒童圖案描繪與創作靈感，圖畫故事的延伸活動帶給兒童豐富的想像空間與表演慾望，運用故事發展課程可以強化學生對事物的感受力，透過討論學生可以思索問題，產生認知價值，並且更能刺激兒童閱讀興趣，產生主動「探索與表現」之行為。

而共同創作課程中減輕了低成就兒童的負擔，但造成人緣較差者之困擾，應該要重榮譽制度與個別鼓勵，經由長期的影響方可培養學生合作精神。在認知、技能與情意的目標下，教師應尊重學生個別差異，肯定學習成就高的學生，也要鼓勵學習成就低的學生，並培養其終身學習的興趣。此次對於各項藝術學習結果的差異，除了包含學生個別學習能力與學習興趣之外，仍需一段長期的涵養才能達到目標。

三、學生學習方面

小朋友透過故事大綱從事即興演出，再經由檢討進行自我反省，學生的參與感強烈並樂在其中，而歷經八週的藝術與人文學習課程後，小朋友在戲劇表演方面有了明顯的進步，這是一個好現象也鼓舞了未來教師專業發展的方向。在本班中多數家長對於運用「圖畫書」統整藝術與人文課程都表示肯定與鼓勵，而且學生對運用「圖畫書」統整藝術與人文課程之也表示喜歡。

根據自我檢核結果，多數學生認為自己在各項學習能力的進步情形都在 4~5 分之間。從有效百分比值觀之，第八項「我會去圖書館借有趣的故事書看」進步五分的有效百分比高達 83.3%，第一項「我已學會用色紙剪出多變造型」進步五分的有效百分比亦高達 79.2%，第五項「我已學會用直笛吹出ㄉㄛ到高音ㄣㄟ的音」進步五分的有效百分比為 58.3%，第四項「我已學會認識五線譜上ㄉㄛ到高音ㄣㄟ的音」與第六項「我已能嘗試欣賞優美的音樂」其進步五分者有效百分比皆為 62.5%。顯示本研究運用「圖畫書」統整藝術與人文課程，除達到認知、情意、技能的各項學習目標外，尚能激發兒童主動閱讀故事書的興趣，真正符合「欣賞表現與創新」、「主動探索與研究」的學習精神。唯獨第七項「我覺得我站在全班面前表演時的態度」，進步五分的有效百分比為 29.2%，進步一分的有效百分比是 12.5%，顯示學生在此項能力上仍有待加強可做為日後教學的參考與改進依據。

經過單元教學活動後，學生常常會在下課後主動要求看圖畫故事書，並利用班級借書時間尋找喜愛的圖畫故事書。使得班上教室後面的圖書角，每節下課都有學生拿書閱讀或到陳樹菊圖書館借書回去閱讀這是以前較少的現象，因此經由學生自發與自學的行為產生是值得而有意義的。

四、教師成長方面

從本研究問卷觀之，本校教師雖不完全滿意各審訂版編寫的教科書，卻又缺乏專業自主的信心獨立編寫課程設計，表示需藉同領域的教師群來共同合作與配合方能達成。而研究者此次經過編寫課程設計及單元雖然發了許多時間由此觀之，教師應透過行動研究歷程，自我革新與充實才能因應課程改革。透過本行動研究歷程，研究者深切體驗到「教師即研究者」之角色，每一位教師皆是直接影響教育的關鍵人物，如果教師們能在適切的指導與協助下，採取適當研究途徑，必能有效改進教學實務問題，可以提昇教師的專業自覺與找回專業的自信。

在教育行動研究的起始之間，個人覺得需先體認省思的意義，才能有效地對研究過程提出批判性思考，才能增進反省陳述的效度，奠定個人教育的專業地位。如果課程是一連串有意義的學習經驗與歷程，那麼「運用『圖畫書』統整藝術與人文學習領域課程」即是一項實踐、省思與修正的行動。

第二節 建議

本研究落實「教師即研究者」之行動策略，在實作歷程中達到實務工作者專業成長的目的，本文根據結論，提出有關「選擇圖畫故事書方面」、「現任藝術與人文學習領域教師方面」、「學校行政單位方面」之建議，說明如下：

一、對運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域所選擇故事書方面

故事的類型甚多，適合運用在統整藝術與人文教學領域者，其特質至少需具備「能激發兒童的創造力」、「帶給讀者豐富的想像空間」並「蘊涵音樂與美術教育性質」等基本要素，教師藉由故事角色、故事題材、故事意涵、故事聯想及故事插畫賞析，結合藝術與人文各項學習內容，從生活經驗及文化脈絡中引導學生從事各項藝術創作形式。研究者認為，「童話故事」、「寓言故事」、「神話故事」正具備了多項設計本領域課程之特質，值得教師作為發展課程之參考。

(一)、童話故事：是所有說故事者最好的取樣來源，也是兒童文學的中流砥柱。

具有明顯的主題，豐富的情節，誇張的故事性，是能引起兒童幻想、興趣與創造力的最佳讀物。

(二)、寓言故事：其故事主角多藉虛構的擬人方式呈現，是兒童想像創作的良好題材，不僅內容簡短緊湊又深具意義，有發人深省的另一層教育意義。

(三)、神話故事：神話是古代的文學產物，內容具想像趣味，在經由世代的輾轉流傳後，更融入新的解釋與想像，能帶給讀者豐富的幻想空間。

二、對擔任藝術與人文學習領域教師方面

(一)、藝術與人文領域教師應確實釐清本領域之「課程暫行綱要內容」、「基本理念」、「課程目標」、「分段能力指標」以及「實施要點」在充分瞭解新課程精神特色後，才能知道如何運用各項分段能力指標設計適當課程，發展生動且人性化的教學內容。

(二)、藝術與人文領域教師應積極提升個人在藝術教育知能之專業能力，主動進修，培養具備藝術理論、藝術行政、美感情操、人文素養等基本能力，順應時代變遷，積極研究改進教學方法、教學評量與教學目標，以適應未來課程改革之教育環境。

(三)、藝術與人文領域教師應組織協同教學團隊，以協同合作方式提升教學內涵，彌補個人在專業能力上之不足，共同腦力激盪，研發創新且具有教育意義的課程，教學相長增進教師間交流，提供相互學習的機會。

(四)、藝術與人文領域教師應培養統整課程設計之能力，在學校本位課程發展下，運用專業能力尋求多元的統整課程方向，提供未來莘莘學子適應多元文化社會之需。

三、對學校行政單位方面

(一)、學校行政單位應積極鼓勵教師參與教學行動研究，唯有透過行動研究途徑 才能實踐課程發展，改進教學缺失，經由行動策略建立教學品質與學習效能，提升教師專業素養，達到教育改革之願景。

(二)、學校行政單位應提供教師充分的進修管道、教學資訊、研究環境、獎勵制度，鼓勵並支持教師從事教學研究之積極態度。

(三)、學校行政單位可鼓勵教師組織校內讀書會，除提升教師學術涵養外，還可針對課程設計進行圖畫故事書延伸教學研究，嘗試運用「圖畫書」統整各學習領域課程。

四、對未來運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域研究方面

(一)、本研究以國小三年級學生為對象，研究結果顯示具有教學價值以及多種統整課程模式，並獲得學生、家長、教師之肯定，未來研究者可嘗試以其他年級學生為對象，探討研究結果與本研究之相異。

(二)、未來研究者可嘗試 運用 「圖畫書」統整藝術與人文學習領域結合科技資訊，進行電子故事書之作課程，將「藝術」「人文」「科技」學習領域相融。

參考書目

一、中文論著（依作者姓氏比劃排列）

- 方素珍等（1997）。圖畫書、學習與探索：以四本圖畫書為範例的活動設計。台北：光佑文化。
- 毛連溫（2000）。序文。小故事大哲理。李錫津口述、牛慶福整理。台北：聯經。
- 王 琄（2002）。愛上表演課—In Love with Performing Art。台北：幼獅。
- 王文科（1995）。教育研究法（第四版）。台北：五南。
- 王淑芬（2002）。搶救閱讀 55 招。台北：作家。
- 王鳳敏（2001）。Storyline 教學模式在國小語文和其他學科統整教學上的應用。九年一貫語文統整教學學術研討會論文集。台北：台北市立師院語文教育學系。
- 谷瑞勉（1999）。幼稚園班級經營：反省性教師的思考和行動。台北：心理。
- 李咏吟（1998）。認知教學：理論與策略。台北：心理。
- 李坤崇（1998）。人性化、多元化教學評量—從開放教育談起。多元評量。高雄：高雄市政府公教人力資源發展中心。
- 李坤崇、歐慧敏（2000）。統整課程理論與實務。台北：心理出版社。
- 李錫津（2000）。序文。小故事大哲理。李錫津口述、牛慶福整理。台北：聯經。
- 李慕如（1996）。兒童文學綜論（三版）。高雄：復文。
- 林文寶（1994）。兒童文學故事體寫作論。台北：毛毛蟲兒童哲學基金會。
- 林美琴（1999）。兒童讀書會 DIY。台北：天衛。
- 林 良（2000）。淺語的藝術（修訂本）。台北：國語日報出版社。
- 林真美（1999）。在繪本花園裡。台北：遠流。
- 林敏宜（2000）。圖畫書的欣賞與應用。台北：心理。
- 徐素霞（2001）。台灣兒童圖畫書導賞。台北：台灣藝術教育館。
- 祝振華（1980）。怎樣講故事說笑話。台北：黎明文化事業股份有限公司。
- 張世平與胡夢鯨（1988）。行動研究法。教育研究法的探討與應用，103-139。台北：師大書苑。
- 陳向明（1999）。教師如何作質性研究。台北：洪業文化。

- 陳向明（2002）。教師如何作質性研究。台北：洪業文化。
- 陳伯璋（1988）。教育行動研究方法的新取向：質的研究方法。台北：南宏圖書。
- 陳伯璋（1999）。九年一貫課程的理念與理論分析。國立台北師範學院與中華民國教材研究發展學會「九年一貫課程研討會」論文集，10-18。台北：國立台北師範學院。
- 教育部（2003）。國民中小學九年一貫課程綱要藝術與人文學習領域。台北：教育部。
- 教育部（1999）。國民教育九年一貫課程配合工作計畫。台北：作者。
- 教育部考友（2005）。最新教育名詞辭典。台北：螢雪。
- 陳惠邦（1998）。教育行動研究。台北：師大書苑。
- 張春興（1976）。心理學。台北：東華。
- 張春興（1997）。教育心理學。台北：東華。
- 張湘君（1999）。開放教育總動員—讓師生一起動起來。開放教育總動員：25本童書教學活動設計。台北：天衛文化。
- 張湘君、葛琦霞（1999）。開放教育總動員：25本童書教學活動設計。台北：天衛文化。
- 郭重吉、江武雄（1995）。中學數理教師在職進修課程設計之行動研究（I）。彰化：彰化師大。
- 郭禎祥（1998）。藝術視覺的教育。台北：文景。
- 黃王來（2002）。藝術與人文教育（上下冊）。台北：桂冠。
- 黃乃燮（2000）。後現代教育行政哲學。台北：師大書苑。
- 黃政傑（1999）。課程改革。台北：漢文。
- 葉秀香（2002）。幼兒教學創意主題 2。台北：光佑文化。
- 甄曉蘭（2001）。行動研究與教學革新。台北：揚智文化。
- 劉豐榮（1989）。艾斯納藝術教育思想研究。台北：水牛。
- 歐用生（1996）。課程與教學革新。台北：師大書苑。
- 歐用生（1998）。教師專業成長。台北：師大書苑。
- 蔡清田（1999）。行動研究取向的教育實習典範理念與實踐。教育實習的典範與實踐學術研討會。台北：台灣師範大學。
- 蔡清田（2000）。教育行動研究。台北：五南。

- 蔡清田（2004）。課程發展與行動研究。台北：五南。
- 鄭 蕙（1969）。談兒童文學。台中：光啟。
- 墨高君譯（1996）。幼兒文學—在文學中成長。台北：揚知。
- 薛梨真（1999）。國小課程統整的理念與實務。高雄：高雄復文。

二、中文譯者（依作者姓氏字母排列）

- Altrichter, Posch & Somekh著（1997）。夏林清等譯。行動研究方法導論—教師動手做研究。台北：遠流。
- Aedan Chambers(1991).The reading environment: how adults help children enjoy books. First published in U. K. 許慧貞譯（2001）。打造兒童閱讀環境。台北：天衛文化。
- Bentzen,warren R(1993)。劉慈惠、王莉玲、林青青合譯。幼兒行為觀察與紀錄。台北：五南。
- Jean McNiff, Pamela Lomax, Jack Whitehead(2001).You and Your Action Research Project. 吳美枝、何禮恩合譯（2001）。行動研究—生活實踐家的研究錦囊。嘉義：濤石。
- Linda Campbell, Bruce Campbell, Dee Dickinson（1999）。Teaching & Learning through Multiple Intelligences. 郭俊賢、陳淑惠譯（1999）。多元智慧的教與學。台北：遠流。

三、論文（依作者姓氏筆劃排列）

- 吳惠娟（2002）。以 圖畫書引導兒童審美與表現的教學研究。屏東：國立屏東師範學院視覺藝術教育研究所碩士論文。
- 林佳燕（2003）。運用「故事書」統整國小三年級藝術與人文學習領域課程之行動研究。新竹：國立新竹師範學院美勞教育研究所碩士論文。
- 洪銀杏（2000）。「教師即研究者」之行動研究：故事教學在低年級教室之實施。嘉義：國立嘉義大學國民教育研究所碩士論文。
- 洪曉菁（2000）。說故事研究。台東：國立台東師範學院兒童文學研究所碩士論文。
- 洪翠霞（2002）。國小藝術與人文課程設計與實施的行動研究。屏東：國立屏東師

範學院視覺藝術教育研究所碩士論文。

姜文如（2002）。兒童圖畫書融入國小低年級「生活」課程之延伸教學研究。新竹：國立新竹師範學院美勞教育研究所碩士論文。

孫嘉紋（2001）。九年一貫藝術與人文學習域課程統整之研究。台北：國立台灣師範大學美術研究所碩士論文。

張子芬（1991）。幼兒故事概念發展之研究。台北：國立台灣師範大學家政教育研究所碩士論文。

張碧珍（2003）。開礦國小藝術與人文學習領域課程設計與實施之研究。屏東：國立屏東師範學院視覺藝術教育研究所碩士論文。

陳美姿（2000）。以兒童繪本進行幼兒情感教育之行動研究。花蓮：國立東華大學教育研究所碩士論文。

黃淑娟（2000）。國小學童圖畫書導賞 教學及其插畫反應探討。台南：國立台南師範學院國民教育研究所碩士論文。

管淑華（2002）。藝術與人文領域課程設計與實施之研究。台北：國立台北師範學院課程與教學研究所碩士論文。

鄭淑芬（2003）。圖畫書閱讀活動探究 —— 以東師實小四年級美術班學童為例。台東：國立台東師範學院兒童文學教育研究所碩士論文。

鄧秀琴（2008）。幼稚園教師閱讀推廣之行動研究。台東：國立台東大學學院兒童文學研究所碩士論文。

四、期刊（依作者姓氏比劃排列）

王文科（1982）。皮亞傑的認知發展理論與教育原理。國教世紀，第 18 期第四卷，9-12。新竹：國立新竹師範學院。

王淑俐（1994）。說故事的教育意義。師友，第 329 期，26-29。台中：台灣省公立中小學校教職員福利金籌集管理委員會。

朱敬先（1988）。由皮亞傑認知發展論，談教育改革方向。台灣教育，第 445 期，23-25。台北：台灣省教育會。

吳英長（1979）。怎樣跟小朋友講故事。國教之聲，第 13 卷第 2 期，1-5。台東：國教之聲雜誌社。

- 呂燕卿（1999）。藝術與人文學習領域綱要與統整性互融式課程設計之觀念。美育，第 106 期，29-38。台北：國立台灣藝術教育館。
- 呂燕卿（2001b）。落實人文精神在九年一貫藝術領域的教學。九年一貫課程理念與做法，109-329。新竹：國立新竹師範學院。
- 呂燕卿（2002）。「生活課程」及「藝術與人文學習領域」之內涵。藝術與人文教育，367-399。台北：桂冠。
- 李明傑（1998）。從台中市立文化中心兒童室一談大姐姐說故事對兒童的影響。台北市立圖書館管訊，第 16 期第 1 卷，96-100。
- 李錫津（2002）。故事模式在課程實施上的應用。課程與教學通訊，第 11 期，1-4。台北：台北市立師範學院課程與教學研究中心。
- 李麗霞（1997）。兒童說故事之問題與教學策略。國教世紀，第 177 期，14-21。新竹：國立新竹師範學院。
- 呂燕卿（2001a）。國民中小學九年一貫「藝術與人文」學習領域課程之特色與實施策略。九年一貫課程理念與做法，81-107。新竹：國立新竹師範學院。
- 林公欽（2001）。九年一貫學習領域之教師任務。美育，第 124 期，62-23。台北：國立台灣藝術教育館。
- 林曼麗（2000）。藝術、人文、新契機—視覺藝術教育課程理念之思考。美育，第 113 期，71-80。台北：國立台灣藝術教育館。
- 周紫芸（2001）。兒童繪本閱讀融入小學國語課程之行動研究。翰林文教雜誌，第 25 期。台南：翰林文教基金會。
- 姚世澤（2002）。因應「藝術與人文」課程領域的教學策略從「原創性」、「開創性」的認知—論「藝術與人文」教改政策之實踐。美育，第 128 期，14-21。台北：國立台灣藝術教育館。
- 袁汝儀（2000）。國民教育階段「藝術與人文」領域之思考。現代教育論壇，23-33。台北：國立教育資料館。
- 陳朝平（2001）。從九年一貫課程「藝術與人文」領域暫行綱要看藝術教育的趨向。國教天地，第 143 期，24-31。屏東：國立屏東師範學院。
- 陳伯璋（1999）。九年一貫課程的理念與理論分析。國立台北師範學院與中華民國教材研究發展學會「九年一貫課程研討會」論文集，10-18。台北：國立台北師範

學院。

張湘君（1998）。讓孩子與書牽手。師友，第370期，4-8。台中：台灣省公立中小學校教職員福利金籌集管理委員會。

張馨云（2000）。說故事教學應用於國小語文課程中之探究。教師之友，第41卷第4期，38-43。嘉義：國立嘉義大學教師之友雜誌社。

郭宜男（1977）。兒童教育中故事教學之研究。實踐家政學報，第8期，101-125。

郭秀蓮（1999）。皮亞傑認知發展及其在教育上的應用。國教之友，第50卷第3期。台南：台南師範學院。

陳淑美（1995）。皮亞傑的智力發展理論。諮商與輔導，第47期，27-30。

陳朝平（2001）。從九年一貫課程「藝術與人文」領域暫行綱要看看藝術教育的趨向。國教天地，第143期，24-31。屏東：國立屏東師範學院。

游家政（2002）。國民中小學的課程領導。課程與教學通訊，第5卷第1期，1-18。台北：台北市立師院課程與教學研究中心。

黃雲輝（1979）。推動國校講故事活動的意義及其方法運用。教育輔導月刊，第92卷第7期，9-10。台北：台灣教育輔導月刊社。

廖永靜（1998）。兒童故事在社會科教學上的應用：以《奉茶》為例。教育資料與研究雙月刊，第27輯，62-67。台北：國立教育資料館。

劉藹華（1975）。怎麼樣講故事。中國圖書出版學會會報，第27期，40-42。

歐用生（1999a）。從「課程統整」的概念評九年一貫課程。教育研究資訊，第7期第2卷，128-138。

歐用生（1999b）。行動研究與學校教育革新。1999 行動研究國際學術研討會論文集，1-16。台東：國立台東師範學院。

蔡清田（1997）。由「課程即研究假設」論教師專業成長。教學輔導，第3期，17-26。國立中山大學、中正大學、成功大學、屏東技術學院、高雄師範大學南區地方教育輔導委員會編印。

蔡清田（2001）。教師如何進行教育行動研究：「教師即研究者」的理想與實踐。國教之友，第52卷第3期，3-18。台南：國立台南師院。

樊湘濱（2000）。「創造導向」、「品質導向」、「學科導向」的美術教育。國民小學美術教學之原理與實務。新竹：國立新竹師院。

鄭明憲（2003）。藝術領域課程整合的模式。美育，第 132 期，65-66。台北：國立台灣藝術教育館。

鍾家瑄（1992）。說故事之研究。台北：國立台灣大學。

蘇振明（1989）。兒童讀物插畫的導賞與教學研究。兒童閱讀指導學術研討會，28-38。台中：中華民國兒童文學學會。

龔湘萍（1973）。兒童愛看哪些故事。中國語文月刊，第 32 卷第 6 期，4-6。台北：三文。

五、網路資料（依查閱時間先後排列）

教育部（2000）。台(89)國字第 89122368 號令公布一。

<http://teach.eje.ed.tw/other/index.php>。2009.02.20。

教育部（1999）。配套措施資料表。

http://www.worldone.com.tw/magazine/05/05_06.htm/翰林文教雜誌網路版。
2009.02.27。

陳素燕（2002）。以兒童讀物進行跨學科統整課程之設計。

<http://140.114.40.22/root2/5A.htm>。2009.03.02。

陳鴻銘（2000）。故事與兒童思考發展。

<http://webtwo.wtps.tp.edu.tw/~webc/parents/story1.htm>。
2009.03.05。

李玉貴（2002）。以「圖畫」「故事」「書」－培養閱讀與寫作能力。

<http://www.naer.edu.tw/issue/J1/v18n5/5.htm>。2009.03.09。

呂燕卿（2001）。藝術與人文基本能力轉化課程設計之發展順序。

<http://www.aerc.nhctx.edu.tw/>國立新竹師範學院美勞科進修網。
2009.03.12。

薛梨真（2000）。課程統整的理念與實施。<http://teach.eje.edu.tw>。
2009.03.13。

英文論著（依作者姓氏字母排列）

- Allen, A. A. (1993). Diversity education. In B. E. Cullinan(Eds.), Fact and Fiction: Literature across the Curriculum. International Reading Association Publishing.
- Baker, A. (1987). Storytelling: Art and technique. Littleton. Colo.:Libraries Unlimited, Inc.
- Bassey, M. (1990). On the nature of research in education: part 2, Research Intelligence , 37, summer, 39-40.
- Bruner, J. S. (1967). On Knowing: Essays for the Left Hand. New York: Athenaeum.
- Fogarty, R. (1991). Ten ways to integrate curriculum. Educational Leadership, 49 (2): 61-65.
- Huck, C. S., Hepler, S., & Hickman, J. (1993).Children' s Literature in the Elementary School . Holt, Rinehart and Winston, Inc. 5th edition.
- Jacobs, H. H. (1989). Interdisciplinary curriculum: Design and implementation. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Levstik, L. S. (1986). The relationship between historical response & narrative in a sixth grade classroom. Theory & Research in Social Education , 14(1), 1-15.
- Lowenfeld, V. Brittain, W. L.(1968).Creative and mental growth. New York :Macmillan.
- Martinello, M., & Cook, G. E. (1994). Interdisciplinary Inquiry in Teaching and Learning. New York: Macmillan College Publishing Company.
- Robertson, I. H. (1980). An investigation of the use of children' s nonfiction-informational trade books in selected fourth-, fifth-, and sixth-grade classrooms in Illinois. Unpublished doctoral dissertation, University of Illinois at Urbana-Champaign.
- Stenhouse, L. (1975) An Introduction to Curriculum Research And Development , London: Heinemann.
- Wells, G. (1986). The meaning makers: Children learning language and using language to learn. Portsmouth, New Hampshire: Heinemann.

附錄一

《活動一》 「格列佛小人國歷險記」教學設計詳案

本 課 程 活 動 發 展 目 標				
透過「格列佛小人國歷險記」故事，激發兒童豐富想像力，主動探索的學習興趣				
十大基本能力	能力主軸	能力指標	本 活 動 具 體 教 學 目 標	
主動探索與研究	聆聽能力	B1-1-9	B1-1-9-1 能專心聆聽故事 B1-1-9-2 能主動參與溝通討論並表達	
	探索與表現	1-2-1	1-2-1-1 能主動探索製作大巨人的媒體、技法與形式	
單元活動名稱	教學時間		教師準備教具	
小人國歷險記	共一節課 40 分鐘		「格列佛小人國歷險記」圖畫書	
具體目標	教 學 活 動 流 程	教學資源	時間	教學評量
B1-1-9-1 B1-1-9-1 1-2-1-1	一、說故事以半圓形圍坐方式說故事,帶領學生進入故事情境。 二、想像與發表 1、主動探索與想像故事內容。 2、主動表達自己的想法。 3、探討大巨人有多大？ 4、如果有一天來到小人國裡，最想做什麼？ 5、如果我們是小人國的人民，你會怎麼看待大巨人。 三、討論本單元課程學習內容 1、製作大巨人格列佛。 2、用報紙做立體的大巨人。 3、全班以分組方式創作，共同製作完成一個大巨人。 4、討論所需攜帶的用具。 ~活動一 完~	「格列佛小人國歷險記」故事書	25 分 10 分 5 分	能專心聆聽故事 舉手發表想法 能主動參與溝通 表達 能主動參與討論 發表

《活動二》 「大巨人格列佛」教學設計詳案

●從故事主角發展藝術創作—製作「大巨人格列佛」 ●以「共同製作大巨人」的活動培養合作態度					
十大基本能力	能力主軸	能力指標	本 活 動 具 體 教 學 目 標		
主動探索與研究	探索與表現	1-2-1	1-2-1-1能主動探索製作大巨人的媒體、技法與形式		
欣賞表現與創新	探索與表現	1-2-2	1-2-2-1 能利用共同討論的媒體嘗試創作大型巨人 1-2-2-2 能嘗試不同媒體製作具有特色的大巨人 1-2-2-3能感受創作過程的喜悅 能欣賞創作品之美感		
表達、溝通與分享	審美與理解	2-2-7	1-2-2-3能發表對創作品之看法2-2-7-1		
尊重關懷與合作	探索與表現	1-2-5	能與同組同學分工合作進行大巨人的創作		
單元活動名稱			教師準備教具		
大巨人格列佛			報紙、箱子、雙色厚紙		
教學時間			學生準備用具		
共三節課 120分鐘			報紙、剪刀、透明膠布、橡皮筋、色紙、彩色筆		
具體目標	教 學 活 動 流 程		教學資源	時間	教學評量
1-2-2-1 1-2-5-1 1-2-2-2 1-2-2-3	一、論巨人到底有多大，並以分組方式進行製作 大巨人身體各部份 1、分「頭」身體「左右手」「左右腳」「配件」共五組。 2、各組將報紙揉搓後用膠布包裹纏繞，製作出報紙大型的巨人肢體。 (第一節 完)		透明膠布 剪刀	40 分	能與同組同學合作進行創作 能感受創作的樂趣 能正確使用膠布與剪刀
1-2-1-1 1-2-2-2 1-2-2-3 1-2-5-1 1-2-2-2 1-2-2-3 1-2-5-1	二、大巨人各部份細節與裝飾 1、討論大巨人格列佛身體各部份的製作與裝飾方法。 2、打散原有分組，依分組進行創作。 ●頭組：以報紙、膠布創作製作 ●身體組：以報紙、膠布、箱子創作 ●手組：以報紙厚紙創作 ●腳組：以報紙色紙、彩色筆創作 ●配件組：以雙色厚紙、報紙創作 ●將大巨人組合完成 (第二節 完)		水彩用具 色紙 橡皮筋 報紙 剪刀 膠布 雙色厚紙	5 分 35 分	能主動參與溝通表達 能運用材料發揮創意思考進行創作 能與同組同學合作進行創作
1-2-2-2 1-2-5-1	三、強組合身體各部份 1、接續前一節課，將大巨人肢體各部份以膠布組合。 2、加強並修飾各組所設計的部份。		膠布 剪刀		能發揮合作負責的精神 能與同組同學合作進行創作
1-2-2-3 2-2-7-1 2-2-7-2	四、欣賞與檢討 1、討論製作「大巨人」的感想。 2、對全班所合力創作的「大巨人」發表看法。 3、欣賞並珍惜創作品 (第三節 完) ~活動二 完		水彩用具 色紙後，穿上衣服	30 分 10 分	能主動參與溝通表達 能發表對創作品之看法

《活動三》 「大巨人與小人國的對話」教學設計詳案

本 課 程 活 動 發 展 目 標					
● 經由大巨人創作，延伸探討大小、強弱、快慢的音樂要素					
十大基本能力	能力主軸	能力指標	本 活 動 具 體 教 學 目 標		
主動探索與研究	1-2-1	1-2-1-2	能探索大小、強弱、快慢在創作上的效果與差異		
欣賞表現與創新	1-2-3	1-2-3-1	運用大小、強弱、快慢的創作要素進行節奏練習與表現		
單元活動名稱		教學時間	教 師 準 備 教 具		
大巨人與小人國的對話		共二節課 80 分鐘	對話展示卡、強弱記號、鈴鼓		
具體目標	教 學 活 動 流 程		教學資源	時間	教學評量
1-2-1-2	一、分成五組扮演大巨人與小人國在對話，內容如下： 小人：快來呀！快來呀，超級大怪物！ 巨人：救命啊，救命啊！誰來救救我？ 小人：恐怖啊，恐怖啊！超級大地震！ 巨人：冤枉啊！冤枉啊！我是大巨人。 小人：拜託你！拜託你！小聲一點點。 巨人：放了我，放了我，非常謝謝你。		對話展示卡	10 分	能表現大小強弱聲音感受
1-2-3-1	一、透過大巨人與小人國對話活動，共同討論音樂的大小、強弱、快慢。		鈴鼓	20 分	能理解並表現音樂要素中小、強弱、快慢的感受
1-2-3-1	1、討論大巨人與小人對話的聲音感受。 2、討論並表現大小的聲音感受。 3、討論並表現強弱的聲音感受。 4、討論並表現快慢的聲音感受。		強弱記號卡	5 分	能認識大小、強弱、快慢的記號
1-2-1-2	二、指導認識強、弱、漸強、漸弱記號(f 、p 、< 、>)所代表的意義。		強弱記號卡	5 分	能運用大小、強弱、快慢的記號表現
1-2-3-1	三、利用 f 、p 、< 、> 記號，表現大巨人與小卡人對話情境。				
1-2-3-1	(第一節 完) 五、教唱「大巨人之歌」創作歌曲		歌詞	15 分	能熟練「大巨人之歌」歌曲
1-2-3-1	六、用大小、強弱、快慢的音樂要素演唱「大巨人之歌」歌曲。		強弱記號卡	5 分	能運用 f、p、<、> 記號演唱「大巨人」歌曲
	七、熟練並運用 f、p、<、> 表現「大巨人之歌」歌曲。			5 分	
	八、討論下次表演課內容。 1、準備小人國的人民、車子、房子。 2、準備國王與皇后的皇冠。 3、準備國王與皇后的披肩。			5 分	
	(第二節 完)				
	~活動三 完				

《活動四》 「大巨人來了」教學設計詳案

本 課 程 活 動 發 展 目 標					
●以共同表演「大巨人來了」的活動培養合作態度					
●經由表演「大巨人來了」激發學生熱情參與表演活動的興趣					
十大基本能力	能力主軸	能力指標	本 活 動 具 體 教 學 目 標		
了解自我發展潛能	探索與表現	1-2-2	1-2-2-4能發表「假如大巨人真的來了」心中的感受 1-2-2-5嘗試表演「大巨人來了」表達豐富的想像力		
欣賞表現與創新	探索與表現	1-2-4	1-2-4-1運用大巨人創作品共同合作參與「大巨人來了」故事表演 1-2-4-2能以自信的角色扮演並感受樂趣		
尊重關懷與合作	實踐與應用	3-2-13	3-2-13-1 能安靜欣賞同學表演活動		
單元活動名稱		教 師 準 備 教 具			
大巨人來了		故事大綱揭示卡、數位相機			
教學時間		學生準備用具			
共一節課 40 分鐘		小玩偶、小汽車、小房子、國王與皇后皇冠&披肩			
具體目標	教 學 活 動 流 程		教學資源	時間	教學評量
1-2-2-4	一、準備情境 上課前將座位以口字形排列，將共同創作之「大巨人」置放在教室中央，事先準備的小玩偶、小汽車、小房子裝飾於大巨人身旁，佈置小人國情境。		小玩偶 小汽車 小房子 大巨人	課前	能自發性準備小人國所需道具
	二、全班共同討論「假如大巨人來了」情景。 1、如果我是第一個發現大巨人的士兵，我會... 2、如果我是國王或皇后，我會怎麼處理？ 3、如果我是大巨人，我會怎麼辦？			10 分	能參與討論並表達心中感受
1-2-2-5	三、將本節課所要表演的故事大綱揭示在黑板。 1、發現大巨人。 2、請國王皇后來審判。 3、釋放大巨人。 4、和大巨人成為好朋友。		故事大綱揭示卡	5 分	能對故事大綱提出看法
1-2-4-1 1-2-4-2	四、徵求自願表演者，擔任演出角色。 ●國王一人 ●皇后一人 ●士兵六人 ●大巨人配音一人		國王與皇后皇冠&披肩	5 分	能有自信的參與 表演
3-2-13-1	五、勇敢嘗試表演活動，並安靜欣賞同學表演。 ●安靜欣賞同學表演。 ●勇於嘗試表演活動。		數位相機	25 分	能表現豐富想像力 能安靜欣賞同學表演
~活動四 完~					

《活動五》「欣賞與檢討」教學設計詳案

本 課 程 活 動 發 展 目 標					
● 透過本單元的創作、表演、欣賞等活動，進行學習檢討					
十大基本能力	能力主軸	能力指標	本 活 動 具 體 教 學 目 標		
獨立思考與 解決問題	探索與表現	1-2-1	1-2-1-3 探索本單元不同創作要素的差異，並檢討自我學習		
單元活動名稱		教 師 準 備 教 具			
欣賞與檢討		單槍投影機、大巨人表演錄影帶「小人國歷險記」評量表、親師通訊			
教學時間		學生準備用具			
共二節課 80 分鐘		筆、紙			
具體目標	教 學 活 動 流 程		教學資源	時間	教學評量
3-2-13-1 3-2-13-2 B1-1-9-1	一、撥放兒童所表演的「大巨人來了」錄影帶		單槍投影機	30分	能安靜欣賞同學的表演內容
	二、共同檢討表演內容如個人表現、團體表現、舞台效果、聲音感受、觀眾秩序…等		「大巨人來了」錄影帶	10分	
	(第一節完)				能主動參與溝討論與表達
1-2-1-3 3-2-13-2	三、對本單元作自我評量完成「小人國歷險記」評量表。		「小人國歷險記」評量表	15分	能對表演內容提出看法
	四、對本單元課程提出檢討				能忠實記錄自己所學習的結果
2-2-7-2 3-2-13-2 2-2-7-2 1-2-1-3	1、發表對本課程中四個活動內容的喜好感受。		親師通訊	25 分	探索本單元不同創作要素的差異，並檢討自我學習
	2、發表製作大巨人的感想。				
	3、發表共同創作的責任與工作分配。				
	4、各組檢討組員的合作態度。				
	5、檢討本課程個人所學。				
	(於課後發下「親師通訊」由學生帶回，家長針對本單元提出建議)				
	(第二節 完)				
	~活動五 完~				
	「格列佛小人國歷險記」單元結束				

運用「拼被人送的禮」統整國小三年級藝術與人文學習領域課程設計內容

拼 被 人 送 的 禮 課 程 發 展 目 標				
● 透過本故事，感受拼被人的愛心與仁慈，並能關懷別人與生活中實踐 ● 透過本故事，引導兒童主動探索顏色的感覺，嘗試學習用剪刀剪出各種反覆圖形 ● 運用本故事，引導兒童欣賞與探索音樂奧妙，並能找出反覆音樂小結之樂曲 ● 透過本故事，激發兒童運用直笛吹奏的興趣 ● 透過本故事，改編故事及肢體組合動作，並嘗試表演 ● 透過本單元的吹奏、創作、表演、欣賞等活動，進行自我學習與檢討				
十大基本能力	學生學習能力主軸	藝術與人文能力指標	具 體 目 標	評量計畫
主動探索與研究	聆聽能力	B1-1-9	B1-1-9-1 能專心聆聽故事 B1-1-9-2 能主動參與溝通討論並表達想法	觀察評量 態度評量
	探索與表現	1-2-1	1-2-1-1 能探索直笛樂器 1-2-1-2 能探索直笛吹奏所需的要素	討論發表 行為檢核
欣賞表現與創新	探索與表現	1-2-2	1-2-2-1 能嘗試學習直笛基本吹奏技巧 1-2-2-2 能嘗試使用不同顏色色紙	行為檢核 創作評量
		1-2-4	1-2-4-1 能運用直笛正確吹奏出日×せ、カㄟ、丁一、カㄣ、ムㄟ音 1-2-4-2 能正確地運用色紙剪出不同造型創作 1-2-4-4 能運用布創作	音樂知識 行為檢核 創作評量 創作評量
	審美與理解	2-2-7	2-2-7-1 能欣賞同學的作品，並發表個人看法 2-2-7-2 能欣賞同學的戲劇表演，並發表個人看法	態度評量 態度評量
	審美與理解	2-2-6	2-2-6-1 能欣賞直笛樂器演奏吹奏之美	討論發表
	探索與表現	1-2-5	1-2-5-1 能與同學分工、規劃、合作，從事表演活動	行為檢核
尊重關懷與合作	實踐與應用	3-2-13	3-2-13-1 能認真有禮貌地欣賞同學表演	態度評量
表達、溝通與分享	探索與表現	1-2-4	1-2-4-5 能運用本單元創作活動，體驗生活反覆之美	討論發表
文化學習與國際瞭解	審美與理解	2-2-9	2-2-9-1 能蒐集有關反覆形狀造型的資料，並嘗試解釋表達	經驗分享 行為檢核
了解自我發展潛能	實踐與應用	3-2-11	3-2-11-1 能運用直笛基本吹奏，學習簡單歌曲，感受美的旋律	行為檢核
			3-2-11-2 能對直笛產生吹奏的興趣	經驗分享
教學評量	1、能感受拼被人的愛心與仁慈，並能關懷別人與生活中實踐 2、能應用色紙體驗不同的變化 3、引導兒童欣賞與探索音樂奧妙，並能找出反覆音樂小結之樂曲 4、能主動探索樂器的特色，並嘗試學習直笛的基本吹奏 5、能改編故事及運用肢體動作，並嘗試表演 6、能透過本單元的吹奏、創作、表演、欣賞等活動，進行自我的學習檢討			

《活動一》 「拼被人送的禮」教學設計詳案

本 課 程 活 動 發 展 目 標					
● 透過本故事，感受拼被人的愛心與仁慈，並能關懷別人與生活中實踐					
十大基本能力	學生學習的能力主軸	藝術與人文能力指標	本 活 動 具 體 教 學 目 標		
主動探索與研究	聆聽能力	B1-1-9	B1-1-9-1 能專心聆聽故事 B1-1-9-2 能主動參與溝通討論並表達自己想法		
	探索與表現	1-2-1	1-2-1-1 能探索拼被造型有那些		
欣賞表現與創新	審美與理解	2-2-6	2-2-6-1 欣賞生活之美與反覆之美		
單元活動名稱	教學時間		教師準備教具		
拼被人送的禮	共二節課 80 分鐘		「拼被人送的禮」故事書、單槍投影機		
具體目標	教學活動流程		教學資源	時間	教學評量
B1-1-9-1 B1-1-9-2	一、說故事運用「單槍投影機」的呈現，將故事書原貌呈現給小朋友，藉共同閱讀賞圖的方式，全班共同討論。 (第一節 完)		「拼被人送的禮」圖畫書 單槍投影機	25 分 15 分	能專心聆聽故事 舉手發表想法 能主動參與溝通表達
1-2-1-1	二、討論與發表 1、主動探索與想像故事內容並提出想法。 2、請同學發表故事中的情節。 3、請同學發表看完故事的感想。		影片	40分	能探索拼被造型有那些 欣賞生活之美與反覆之美
2-2-6-1	4、展示影片欣賞生活之美。 5、討論利用「反覆」所製造的物品有那些？ 6、展示圖案了解有哪些？ 三、請學生回家蒐集反覆元素的資料和物品下回上課時提供全班欣賞 (第二節 完) ～活動一～完		圖案	40分	能回家蒐集相關資料

《活動二》「色紙變變變」教學設計詳案

本 課 程 活 動 發 展 目 標					
● 認識顏色家族，體驗色彩給人的感受					
● 運用色紙剪出不同的反覆形狀					
● 運用布彩畫出反覆元素的造型					
十大基本能力	學生學習的能力主軸	能力指標	本 活 動 具 體 教 學 目 標		
主動探索與研究	聆 聽 能 力	B1-1-9	B1-1-9-1 能主動參與溝通討論並表達想法		
欣 賞 表 現 與 創 新	探 索 與 表 現	1-2-2	1-2-2-2 嘗試使用色紙剪出造型		
		1-2-4	1-2-4-2 能運用布彩畫創作		
表 達、溝 通 與 分 享	探 索 與 表 現	1-2-4	1-2-4-5 能運用本單元創作活動,呈現色彩傳達語言的方式，色彩給人感覺		
單元活動名稱		教 師 準 備 教 具			
色 紙 變 變 變		色紙、壁報紙、布			
教學時間		學生自備用具			
共四節課 160 分鐘		色紙、剪刀、彩色筆			
具體目標	教 學 活 動 流 程		教學資源	時間	教學評量
B1-1-9-1 1-2-4-5	一、討論顏色給人的感覺 1、顏色會說話。 2、表達色彩給人的感受。 3、色彩的聯想 (第一節 完)		色紙 色相掛圖	40 分	能主動參與溝通討論並表達想法
B1-1-9-1 1-2-2-2	一、用色紙來作畫 1、以剪刀剪色紙剪出不同類型的反覆形狀。 2、將作品取主題名稱 3、將色紙作品貼於壁報紙上展示 (第二節 完)		色紙 壁報紙	40 分	能表達個人對顏色的感覺
B1-1-9-1 1-2-4-2	一、用布來作畫 1、加入反覆的元素以布用彩色筆畫出 2、將作品取主題名稱 3、請義工媽媽將大家的布作品組合做出拼布 (第三節 完)		布 彩色筆	40 分	能思考色彩給人的感受，並學會色紙來作畫的方式
B1-1-9-1	一、將作品展示並欣賞 1、欣賞不同的色紙作品 2、欣賞具有反覆元素的布作品 3、大家合力做好的布作品拼布送給老師 (第四節 完) ~活動二 完~			40 分	能用彩色筆清楚地描繪出造型 能欣賞別人的作品及表達個人感受 學習「拼被人送的禮」書中情景

《活動三》「小小馬諦斯」教學設計詳案

本 課 程 活 動 發 展 目 標					
● 運用色紙剪出不同的形狀來作畫 ● 認識馬諦斯並做出反覆元素造型的色紙作品					
十大基本能力	學生學習的能力主軸	能力指標	本 活 動 具 體 教 學 目 標		
主動探索與研究	聆 聽 能 力	B1-1-9	B1-1-9-1 能主動參與溝通討論並表達想法		
欣 賞 表 現 與 創 新	探 索 與 表 現	1-2-2	1-2-2-2 嘗試使用色紙剪出造型		
		1-2-4	1-2-4-2 能認識馬諦斯並做出反覆元素造型的色紙作品		
表達、溝通與分享	探 索 與 表 現	1-2-4	1-2-4-5 能運用本單元創作活動,呈現色彩傳達語言的方式,反覆元素給人感覺		
單 元 活 動 名 稱		教 師 準 備 教 具			
小小馬諦斯		色紙、粉彩紙			
教 學 時 間		學 生 自 備 用 具			
共四節課 160分鐘		色紙、剪刀、彩色筆			
具 體 目 標	教 學 活 動 流 程		教學資源	時間	教 學 評 量
B1-1-9-1 1-2-4-5	一、討論顏色說話的方式 1、用色紙來說話。 2、探討馬諦斯作品中反覆元素。 3、欣賞馬諦斯作品 (第一節 完)		色紙 馬諦斯作品	40 分	能主動參與溝通討論並表達想法 能表達個人對作品的感覺
B1-1-9-1 1-2-4-2	一、介紹 1、認識馬諦斯 2、欣賞及發表對於馬諦斯作品的想法 3、找出並探索作品中所蘊含的意義 (第二節 完)		單槍投影機	40 分	能思考作品給人的感受,並學會色紙來作畫的方式
B1-1-9-1 1-2-2-2	一、用剪刀來作畫 1、以剪刀剪色紙剪出馬諦斯風格類型的作品。 2、完成個人模擬馬諦斯風格之作品 3、將作品貼於粉彩紙上並展示每人作品於教室外走廊讓三年級其他學生票選出最喜愛的圖案 (第三節 完)		色紙 粉彩紙		
B1-1-9-1	一、用剪刀來作畫 1、以剪刀剪色紙剪出馬諦斯風格類型的作品。 2、完成個人模擬馬諦斯風格之作品 3、將作品貼於粉彩紙上並展示每人作品於教室外走廊讓三年級其他學生票選			40 分	能欣賞別人的作品及表達個人感受

	出最喜愛的圖案 (第四節 完) ~活動三 完~		40 分	能欣賞別人的作品及表達個人感受 學習「拼被人送的禮」書中情景
--	-------------------------------	--	------	-----------------------------------

《活動四》 「美妙的聲音」教學設計詳案

本 課 程 活 動 發 展 目 標					
●透過本故事，體驗音樂的奧妙 ●從感受樂器說話的方式，激發創作歌詞的興趣					
十大基本能力	能 力 主 軸	能力指標	本 活 動 具 體 教 學 目 標		
主動探索與研究	探索與表現	B1-1-9	B1-1-9-2 能主動參與溝通討論並表達想法		
欣賞表現與創新	探索與表現	1-2-4	1-2-4-3 能用自己的想法改編歌詞，表達豐富想像力，並體會創作的樂趣		
尊重關懷與合作	探索與表現	1-2-5	1-2-5-1 能與同學分工、規劃、合作，從事表演活動		
欣賞表現與創新	審美與理解	2-2-7	2-2-7-1 欣賞同學的作品，並發表個人看法		
單 元 活 動 名 稱		教 師 準 備 教 具			
美 妙 的 聲 音		「快樂頌」歌譜、「祝你耶誕快樂」歌譜歌詞、直笛、學習單、			
教 學 時 間		學 生 自 備 用 具			
共四節課 160分鐘		鉛筆、彩虹筆（或彩色筆）			
具體目標	教 學 活 動 流 程		教學資源	時間	教學評量
B1-1-9-2	一、討論與發表「音樂如何說話」 1、欣賞音樂「給愛莉絲」的表現方式。 2、找出樂曲重複的地方 3、說一說自己對樂曲的感覺 4、介紹貝多芬的生平及作品 (第一節 完)		「給愛莉絲」 C D 音樂	10 分 30分	能安靜聆聽 能主動參與溝通表達想法
1-2-4-3	一、運用「快樂頌」歌曲引導歌詞創作 1、歡唱「快樂頌」歌譜 2、討論音樂如何說話		口 琴 「快樂頌」歌 譜展示卡	10分	能唱出歌譜 表達對音樂的感覺
1-2-5-1	二、改編歌詞創作 1、教師示範改編方法。 2、請同學分組合力構思，進行「快樂頌」歌詞創作，以動物來呈現主題 3、運用直笛練習吹出樂曲 (第二節 完)		「動腦時間」 學習單 直笛	30 分	能產生創作歌詞的興趣 能與同學合作改編歌詞，表達豐富想像力
1-2-4-3	一、完成「祝你耶誕快樂」歌詞創作		CD音樂樂曲	30 分	能與同學合作改編歌詞，表達

1-2-5-1	1、分組討論，合力構思。 完成「祝你耶誕快樂」歌詞創作後，將學習單版面加以美化設計。 1、運用直笛練習吹出樂曲 (第三節 完)	直笛	10分	豐富想像力
1-2-4-3 2-2-7-1	欣賞並歡唱各組的創作歌詞 1、欣賞各組所創作作品。 2、歡唱自己的創作歌詞。 (第四節 完) ~活動四 完~	歌詞創作單	20分 20分	能體會創作歌詞的樂趣 能欣賞同學的歌詞創作，並發表個人看法 能欣賞同學的歌詞創作，並發表個人看法 能主動參與溝通表達想法

《活動五》「肢體大挑戰」教學設計詳案

本 課 程 活 動 發 展 目 標					
● 透過故事，運用肢體組合動作展開動作					
● 嘗試改編「拼被人送的禮」故事，從事分組戲劇表演					
十大基本能力	能力主軸	能力指標	本 活 動 具 體 教 學 目 標		
主動探索與研	探索與表現	B1-1-9	B1-1-9-2能主動參與溝通討論並表達想法		
欣賞表現與創新	探索與表現	1-2-4	1-2-4-4能運用肢體，分組展現組合動作		
	審美與理解	2-2-7	2-2-7-1欣賞同學的作品，並發表個人看法 2-2-7-2能欣賞同學的戲劇表演，並發表個人看法		
尊重關懷與合作	探索與表現	1-2-5	1-2-5-1能與同學分工、規劃、合作，從事表演活動		
	實踐與應用	3-2-13	3-2-13-1能認真有禮貌地欣賞同學表演		
單 元 活 動 名 稱		教 師 準 備 教 具			
肢體大挑戰		兒童戲劇表演影帶、單槍投影機、示範劇本、圖片、數位相機			
教 學 時 間		學 生 自 備 用 具			
共五節課200分鐘		改編故事內容本、布偶、玩偶、聖誕老人的衣服、故事中道具			
具體目標	教 學 活 動 流 程		教 學 資 源	時間	教學評量
1-2-4-4	能運用肢體，分組展現組合動作 一、各組運用肢體做出打氣筒、節拍器、機器大怪獸人體組合動作		「兒童戲劇表演」錄影帶、單槍投影機	40 分	能安靜欣賞同學創意表現
3-2-13-1	(第 一 節 完) 一「兒童戲劇表演」錄影帶欣賞 二、朗讀「示範故事劇本」			15 分	能安靜欣賞表演內容

3-2-13-1	在改編各組故事前，請幾位學生認識「故事劇本的創作過程」	示範故事劇本	5 分	能安靜聆聽同學朗讀內容
B1-1-9-2	1、教師示範故事本的對話方式。 「愛從阿草開始」		20 分	能認識故事劇本的編寫方式並表達自己想法
B1-1-9-2	2. 分析故事劇本內容所需要素。 ●故事內容 ●場景、時間先後排序 ●決定故事角色 ●故事經過 ●故事的結果 ●所需的道具			能理解故事劇本內容所需要素
B1-1-9-2	(第二節 完) 一、教師建議編寫故事劇本的步驟 構想劇情大意→決定劇情主角→安排時間場景→分配主角特色→設計對話角本→加註表情動作→完成故事劇本→分析所需道具	紙筆記錄	15 分	能認識編寫故事劇本的步驟
1-2-5-1	二、分組討論「聖誕老人送的禮」劇情大意 1、以「聖誕老人及小朋友」為主角，分組討論各組「戲劇內容」 2、共同設計劇情大意。 3、討論角色特徵。 4、角色分配。	紙筆記錄	25 分	能與同學分工合作討論劇情大意
1-2-5-1	(第三節 完) 一、各組編寫正式角本 1、各組分工合作編寫角本內容。 2、教師給予各組協助與指導。 3、完成故事劇本	紙筆記錄		能與同學分工、規劃、合作完成故事劇本
1-2-5-1	二、分配表演角色 簡單彩排故事劇本內容，並分配表演角色	故事劇本	20 分	能嘗試表演劇情並分配角色
1-2-5-1	三、討論所需道具 1、根據所編寫的故事劇情討論道具項目。			
1-2-5-1	2、計劃製作道具的方法、所需材料。 3、分配個人負責工作。	紙筆記錄	10 分	能與同學分工、規劃、合作討論所需道具
2-2-7-1	(教師利用課後時間，將各組故事劇本打字整理，以方便各組排演練習)			
1-2-5-1	(第四節 完) (請各組學生利用課餘時間排演表演內容)	課後	10 分	
2-2-7-1	一、準備情境 於上課前將座位分四組，中央空地提供作為各組表演舞台。	課前	5 分	
2-2-7-2		數位相機		欣賞同學的作品，並發表個人看法
3-2-13-1	二、好戲開鑼了 1、分組上場表演。 2、請未表演的其他組別擔任評審老師。	劇本所需道具		

	(第五節 完)	35分	能認真有禮貌地欣賞同學表演能與同學合作，從事表演活動
--	---------	-----	----------------------------

《活動六》「欣賞與檢討」教學設計詳案

本 課 程 活 動 發 展 目 標				
● 透過本單元的創作、表演、欣賞等活動，進行學習檢討				
十大基本能力	學生學習的能力主軸	藝術與人文能力指標	本 活 動 具 體 教 學 目 標	
表達、溝通與分享	探索與表現	1-2-4	1-2-4-5能運用本單元創作活動，體驗各種的方式	
了解自我發展潛能	實踐與應用	1-2-4	3-2-11-1能運用直笛基本吹奏學習簡單歌曲，感受美的旋律	
重關懷與合作	實踐與應用	3-2-13	3-2-13-1能認真有禮貌地欣賞同學表演	
單元活動名稱		教師準備教具		
欣賞與檢討		「聖誕老人送的禮」表演錄影帶、單槍投影機「想一想，說一說」學習單「拼被人送的禮」評量表、親師通訊		
教 學 時 間		學 生 自 備 用 具		
共二節課 80 分鐘		筆、紙		
具體目標	教 學 活 動 流 程		教學資源	時間
3-2-13-1	一、欣賞「聖誕老人送的禮」表演錄影帶		「聖誕老人送的禮」表演錄影帶	30 分
	二、完成「想一想，說一說」學習單		單槍投影機	10 分
	(第一節 完)		「想一想，說一說」學習單	15 分
1-2-4-5	三、對本單元作自我評量 完成「拼被人送的禮」評量表。			25 分
3-2-11-1	四、對本單元課程提出檢討 1、發表圖畫書對學習的影響。 2、發表個人透過直笛表現音樂的感受。 3、發表個人對戲劇表演的態度與感想。 4、各組檢討組員的合作態度。 (於課後發下「親師通訊」由學生帶回，家長 針對本單元提出建議) (第二節 完) ~活動六 完~ ~「拼被人送的禮」單元結束~		「拼被人送的禮」評量表 親師通訊	

附錄二>1 給三年仁班家長的一封信

親愛的家長您好：

教育部推行的九年一貫課程改革政策，早已正式實施了，而我們三年級的小朋友們，正趕上這教改的列車。在教改理念中，強調「學生」為學習主體，學生的學習是準備將來面對社會的能力，孩子們在學校所學習到的是一份帶得走的知識，而不是背不動的書包。

時代潮流在進步在改變，老師的教育理念也跟著革新與修正，親愛的爸爸媽媽，是否您的教育觀亦能跟著時代在調整呢？我們期望孩子能在最理想的環境下成長學習，因為身為教師的我們，也與您一樣存著一顆為人父母的心。

這學期本人很榮幸擔任您小孩的「藝術與人文學習領域」教師，個人在美勞教學的經驗長達十一年，目前正在台東大學兒童文學碩士班進修，對於九年一貫教改的施行，為求課程中「藝術與人文學習領域」能真正落實教育改革理念，計劃在此學年中以『教育行動研究』的方式進行孩子的學習課程，擬以【運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程之行動研究】為題進行研究，對象是本班 24 名學生。秉持多年的教學實務經驗，以及個人對藝術教育的熱忱，希望能帶給我們這群小學生一個有趣的學習環境。

在「藝術與人文學習領域」內容包含了傳統課程中的美勞、音樂以及新增的表演藝術，由於「藝術源於生活，也融入生活」；「故事源於生活，也融入生活」，那麼如果將「藝術故事化，故事生活化，生活藝術化」是否能在三年級孩子的藝術學習中，營造出老師快樂教，學生喜歡學的環境。

由於本研究除了老師在學校教外，更希望了解孩子們在課堂中真正所感，故懇請親愛的爸爸媽媽能給予協助配合，在孩子回家後觀察並了解，他們對本課程的反應與學習成效，心中對本學習的喜歡程度，隨時在孩子的聯絡簿上可記錄，作為連繫溝通的管道，提供本研究開創理想的教學目標。

謝謝您，孩子的成長不能重來，我們由衷希望下一代比我們更好。

三年仁班導師兼藝術與人文學習領域教師 楊雅婷敬上 2009/03/13

附錄二-2

「藝術與人文學習領域」親師通訊(單元一「格列佛小人國歷險記」) 2009/4/2

親愛的爸爸媽媽：

最近工作忙嗎？別忘了坐下來聽聽孩子的聲音喔！我想除了老師關心孩子外，您一定更關心小朋友的學習結果，讓我們親師攜手，期望共創孩子藝術人文的氣質與涵養。

您知道您的小朋友這個月裡，在學校的藝術與人文課中，學到了些什麼內容嗎？聽聽孩子的想法吧！

三年仁班導師兼藝術與人文學習領域老師 楊雅婷敬上

(小朋友請沿線剪下回條，於明天交回給級任老師，謝謝您的合作！↓)

回 條 (以下答案可複選)

- 1、本單元孩子聽什麼故事呢？_____
- 2、在美勞創作裡，我家小朋友這組負責做_____部份，而且做得很棒哦！
- 3、您知道我們用什麼材料完成這個巨大的創作嗎？
☐報紙 ☐膠布 ☐厚紙板 ☐衣服 ☐竹筷子 ☐橡皮筋 ☐其他__
- 4、整個學習過程中孩子覺得如何？☐感興趣 ☐不感興趣 ☐沒感覺
- 5、在音樂學習裡孩子學到什麼？☐聲音強弱 ☐聲音大小 ☐聲音快慢 ☐沒有
- 6、孩子最喜歡本單元那一部份？☐聽老師說故事 ☐製作大巨人 ☐玩節奏
☐唱大巨人歌 ☐表演「大巨人來了」 ☐看「大巨人來了」表演
- 7、想對老師或課程的建議。

我是_____的☐爸爸☐媽媽

附錄二-3

喜歡與不喜歡《格列佛小人國歷險記》的原因

	喜 歡	不 喜 歡
敘 述 原 因		

◎ 說一說書中主角所發生的故事，及令人印象深刻的地方？

◎ 這些圖畫有什麼特色，讓你聯想到什麼？還有給你哪些視覺享受？

附錄二-4 《拼被人送的禮》圖畫書閱讀分享單－

(一) 說一說，故事中國王與拼被人為何改變及改變了什麼？

(二) 圖中一塊塊的拼布，給了你哪些視覺享受？又讓你聯想到什麼？

(三) 這本「拼被人送的禮」圖畫書，請寫下你認為印象深刻的情節地方。

(四) 請畫下本故事中令你感動的圖畫。



附錄二-5

老師安排了「小小馬諦斯」名家介紹活動，請你寫下對美術學習上有幫助的地方，並說說你的想法：

- 一、 你覺得馬諦斯是一個怎樣的人，哪一張作品你最喜歡？為什麼呢？
- 二、 上次活動中馬諦斯這位創作家用剪刀剪出不同形狀的造型來作畫，你學到了什麼？
- 三、 現在，你用馬諦斯的方法再剪一次色紙造型並貼在這裡，以及取一個主題名稱（ ）

親愛的爸爸媽媽：

學期即近尾聲，本單元以「拼被人送的禮」故事為題材，發展六個藝術活動課程，但經由學生巧手製造，也經由直笛演奏 可以奏出優美曼妙的語言；如果我們用心體會大自然，也能發現天地萬物處處之美；本單元藉此引導小朋友吹奏直笛，學習如何讓直笛吹出好聽的音樂；學習用色紙剪紙剪出不同造型的形狀，體會色紙變變變；藉著創意作肢體動作的組合；最後讓小朋友們表演每組的肢體表演。

因應教育部九年一貫課程，配合其教學理念，本研究以【運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程之行動研究】為題，進行八週的課程研究，共發展二個大單元，十一個子活動，實施至今即將告一段落，經過初步觀察，本班小朋友多數對學習感到興趣，上課態度也十分認真，無論在學習動機、美術表現、直笛吹奏、歌詞創作等，皆有明顯的積極反應。為了更深入了解小朋友，對運用「圖畫書」所設計的藝術學習課程，是否確實達到學習成效並產生學習興趣，懇請家長再次給予協助幫忙，提供寶貴意見，您的意見將可作為九年一貫藝術與人文學習領域課程推展之參考。

您或許不了解九年一貫課程中「藝術與人文學習領域」究竟與傳統藝術課程有何差別，在此作簡要說明「藝術與人文學習領域課程」包含了視覺藝術（如繪畫、設計、勞作、繪畫知識、欣賞等相關學習）、音樂（如音感、認譜、歌唱、演奏等）、表演藝術（如肢體與聲音的表達、藝術展演等）、其他綜合藝術之基本技能。將過去音樂、美勞統整為同一課程，提升成為一項藝術學習活動，摒除過去以技術訓練為主的藝術教學。

請您針對以下問題，表達您個人的看法：

1、我對於將視覺藝術、音樂、表演等藝術學習合科教學的看法表示？

☐贊成 ☐不贊成 ☐沒意見。為什麼？_____

2、我對於傳統的美勞、音樂分科教學表示？ ☐贊成 ☐不贊成 ☐沒意見。

為什麼？_____

3、我對運用「圖畫書」統整藝術與人文學習領域課程的構想表示？ ☐支持 ☐反

對 ☐沒意見。

為什麼？_____

4我對本學期老師所運用的二本圖畫書,在課程設計上表示？

☐支持 ☐反對 ☐沒意見。

為什麼？_____

5、我認為運用圖畫書統整藝術與人文學習領

域其優點是：_____

缺點是：_____

6、想對老師或課程的建議。

我是_____的☐爸爸☐媽媽☐其他家人

(請將本張問卷交回，交給楊雅婷老師)

貼上相片或畫畫自己

我最喜歡做的事是 _____

我最喜歡和家人做的事是 _____

升上三年級我是 _____ 班的學生，心裡感覺 _____

我現在認識了 _____ 個新同學， _____ 是我最好的同學

我最喜歡上 _____ 課，希望三年級可以更用功更厲害！

我曾經看過幾本圖畫書，最喜歡的是 _____

1、對於聽故事這件事我覺得？ ☐喜歡 ☐不喜歡

2、對於自己看圖畫書的態度，我覺得？ ☐喜歡 ☐不喜歡

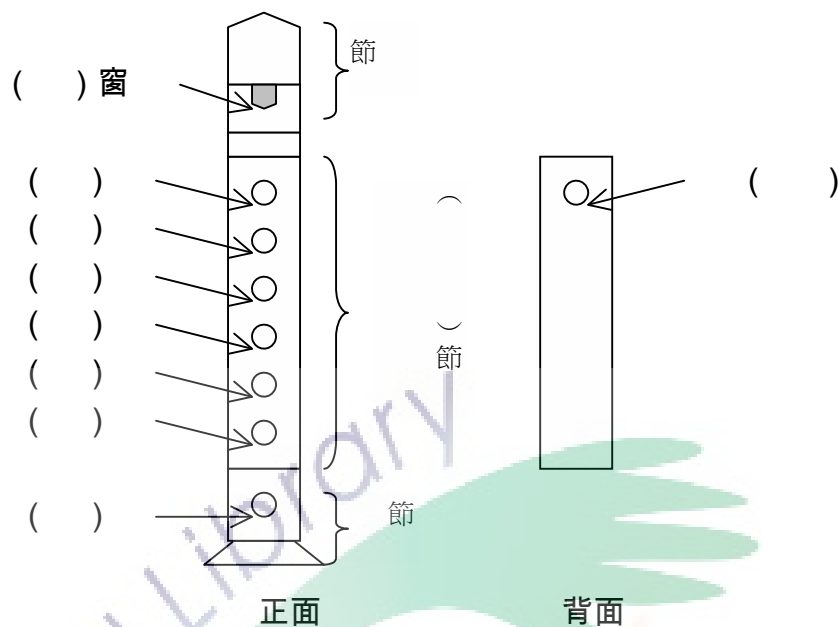
3、對於運用圖畫書來上藝術與人文課這件事，我覺得？ ☐希望 ☐不希望

4、我希望聽有關於什麼的故事？寫在學習單上。

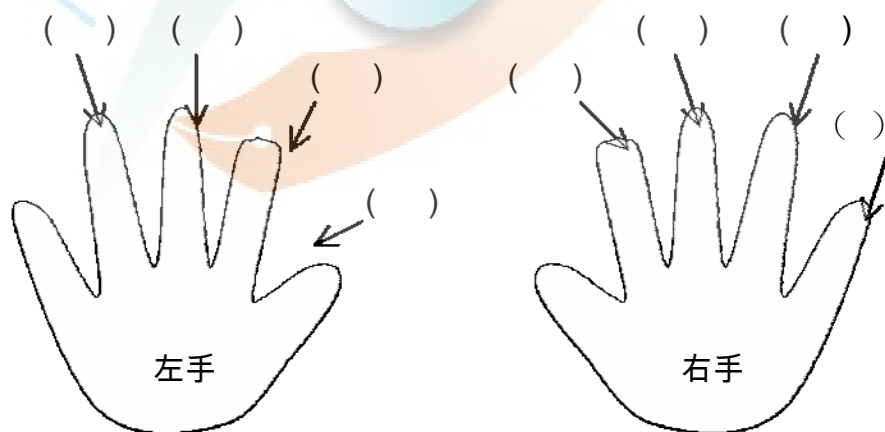
附錄三~2 單元二 我是小小直笛手

吹奏直笛前，先通過老師的考驗，請你回答下面的問題。

一、這是一支直笛，請按照 0~7 號，填上直笛孔洞的編號：50%



二、這是你的左手右手，吹奏直笛時手指的對應號碼是多少，請填上 0~7？50%



附錄三～3 想一想，說一說

這次的表演節目，還算不錯，不過老師發現同學對要演戲的台詞背不熟，所以演戲時觀賞的同學不知道你在說什麼，現在請大家回想一下，到底問題出在那裡呢？

利用分組討論的方式，將你對本次表演的優缺點寫下來。

優點：

缺點：



三年仁班 第_____組：_____

附錄四～1「格列佛小人國歷險記」自評表

首先恭喜大家完成這次「格列佛小人國歷險記」的創作活動，三年仁班小朋友的表現實在太令老師刮目相看了，原來升上三年級的你們是這麼厲害呀！以後老師絕對不能小看你們嘍！

接下來老師想邀請你擔任評審老師，為自己以及同組組員打分數，每項最高分是 5 分，最低分是 1 分，請你在最適當的地方打一個「～」。

有水準的評審老師是既誠實又不偏心的哦！

1、我學會了用紙做立體的大作品？

5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1 ☐

2、我學會利用日常生活的東西來做美術創作？

5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1 ☐

3、我會分辨出大小、強弱、快慢的節奏？

5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1 ☐

4、我會和同學一起合作完成這件大型創作？

5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1 ☐

5、我欣賞同學表演時的態度如何？

5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1 ☐

以下是你和同學的學習態度，最高分 5 分最低分 1 分，想清楚哦！（別忘了在自己名字前面打一個「～」，讓老師知道你是誰）

評分項目	組員姓名						
做大巨人認真嗎？							
用具帶齊全了嗎？							
合作精神夠不夠？							
上課認真守秩序？							
總共獲得幾分？							

附錄四～2「拼被人送的禮」自評表

各位小朋友，上完本單元後，想想自己在這些時間裡學會了什麼？現在是幫自己評分的時刻，請你幫自己打分數，算算可以獲得幾分？在格子內打「✓」。

自我評量項目 做個有水準的評審老師——誠實、不偏心		表現 非常好 5分	表現 還不錯 4分	表現 還可以 3分	只做到 一些 2分	完全 做不到 1分
聽故事	能專心聽老師講「拼被人送的禮」的故事					
	我會把對故事的想法和老師討論					
音樂方面	我已經認識直笛的基本構造					
	我學會直笛基本吹奏方法					
	我已經記住了直笛的孔洞編號和手指正確位置					
	我學會直笛ムロ カヤ トー カエ 日×せ的吹奏方法					
	我會用直笛吹奏「瑪麗有隻小綿羊」					
	我會用直笛吹奏「小蜜蜂」					
	我學會自己改編有趣的歌詞					
	我記得帶直笛和音樂課本上藝術課					
繪畫方面	我學會用色紙剪出形狀					
	我可以想像感覺出色彩在對我們說話					
	我記得帶美勞用具上藝術課					
	我和同組同學合作設計「小小馬諦斯」					
	我懂得利用各種物品裝飾創作藝術					
表演方面	我學會了改編故事劇本的方法					
	我能安靜欣賞同學的戲劇表演					
	我能勇敢大方的在舞台前表演					
	我能說出同學在表演時的優缺點					
	我覺得這次的表演我表現得如何					
算算看我總共獲得幾分？						

這學期的故事說完了，你對藝術與人文課的感覺？

附錄五-1 國小教師對於「運用『圖畫書』統整國小三年級藝術與人文學習領域課程」態度調查

親愛的老師:

您好!在結束本專題報告後，懇請您撥冗給予指教，並提出您的教學看法與寶貴意見。

本問卷無須具名，其目的旨在了解現任教師對於「運用『圖畫書』統整國小三年級藝術與人文學習領域」的看法，填答結果純為學術研究之用，不做個別分析。根據您問卷之結果與建議，將作為本人開發九年一貫藝術與人文學習領域課程之參考，您的寶貴意見極具價值與重要性。

謝謝您的協助!

敬祝

教安

國立大學兒童文學碩士班

指導教授：游珮芸 教授

碩士班研究生：楊雅婷 敬上

中華民國 九十八 年 六 月

填答說明：請您依據問題在適當的□打「✓」，並將您寶貴意見填在空格處。

	非常贊同	贊同	見解不同	無贊同	非贊同
1、您贊成九年一貫課程將美勞、音樂統整為藝術與人文學習領域	☐	☐	☐	☐	☐
2、您認為面對九年一貫新課程，現任教師應建立自我設計課程之觀念	☐	☐	☐	☐	☐
3、您認為藝術與人文課程，適合依學生興趣與教師特質來設計學習內容	☐	☐	☐	☐	☐
4、您認為藝術與人文課程，仍以審訂本作為上課教材比教師自行設計為宜	☐	☐	☐	☐	☐
5、如果您是本領域教師，您個人有意願嘗試藝術與人文課程之設計	☐	☐	☐	☐	☐
6、您認為運用圖畫書統整藝術與人文課程，可藉由故事發展藝術學習內容	☐	☐	☐	☐	☐
7、您認為運用圖畫書統整藝術與人文課程，可透過故事插畫培養兒童審美素養	☐	☐	☐	☐	☐
8、您認為運用圖畫書統整藝術與人文課程，可以提高兒童的學習動機	☐	☐	☐	☐	☐
9、您認為運用圖畫書統整藝術與人文課程其學習內容兼具活潑與多樣性	☐	☐	☐	☐	☐
10、您認為圖畫書帶給人想像空間，可以激發學生創造聯想能力	☐	☐	☐	☐	☐
11、您認為運用圖畫書統整國小三年級藝術與人文課程具有可實踐性	☐	☐	☐	☐	☐
12、您認為運用圖畫書統整國小三年級藝術與人文課程具有教學價值	☐	☐	☐	☐	☐
13、如果您是本領域教師，您願意嘗試運用「圖畫書」統整藝術與人文課程	☐	☐	☐	☐	☐
14、本研究生以三年級為對象，若應用在低年級仍具有可實踐性	☐	☐	☐	☐	☐
15、本研究生以三年級為對象，若應用在高年級仍具有可實踐性	☐	☐	☐	☐	☐

小朋友：

一年的時光已匆匆過去了，上下學期的藝術與人文課內容不太一樣，下學期我們選用「圖畫書」來上藝術課，上學期是採用課本內容上課，老師想了解你對這兩種上課內容的想法和喜好情形，請看完下面問題後，把你的想法在□內打✓。

第一部份

- | | 很喜 | 沒不 | 不喜 | 很喜 |
|--|--|-------------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------|
| | 歡 | 意 | 歡 | 歡 |
| 1、以圖畫書內容上藝術與人文課的方式，我覺得----- | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 2、我對老師講故事的方式覺得----- | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 3、對於「格列佛小人國歷險記」、「披被人送的禮」二本圖畫書，我覺得----- | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 4、以《格列佛小人國歷險記》圖畫書所上課的內容，我覺得--- | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 5、以《披被人送的禮》圖畫書所上課的內容，我覺得----- | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 6、用圖畫書的內容來畫圖，讓我覺得----- | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 7、用圖畫書的內容來表演劇情，讓我覺得----- | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 8、在教室聽故事書所介紹的音樂，我覺得----- | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 9、選出這學期最喜歡的上課內容(可以選很多個) | | | | |
| (1) | ☐ 聽格列佛小人國歷險記的故事 | ☐ 大巨人與小人國的對話 | ☐ 製作大巨人格列佛 | ☐ 演大巨人來了 |
| (2) | ☐ 聽披被人送的禮的故事 | ☐ 色紙變變變 | ☐ 美妙的聲音 | ☐ 反覆之美 |
| | ☐ 肢體大集合 | | | |

第二部份

很喜沒不很
喜 意喜喜
歡歡見歡歡

1、上學期用音樂、美勞課本上課的方式，我覺得-----☐ ☐ ☐ ☐ ☐

2、對於本學期美勞課本的上課內容，我覺得-----☐ ☐ ☐ ☐ ☐

3、對於本學期音樂課本的上課內容，我覺得-----☐ ☐ ☐ ☐ ☐

4、選出本學期最喜歡的上課內容（可以選很多個）

(1) 音樂：☐第一單元學習四分音符「春之歌」 ☐第二單元學習二分音符「小蜜蜂」 ☐第三單元學習十六分音符「小麻雀」 ☐第四單元學習「點仔膠」

(2) 美勞：☐剪色紙 ☐用剪刀作畫 ☐用布做彩畫 ☐做大巨人

第三部份

進進進進進
步步步步步
五四分三分二分一分

1、我已學會用色紙剪出想要的形狀-----☐ ☐ ☐ ☐ ☐

2、我能學習發揮想像力來創作-----☐ ☐ ☐ ☐ ☐

3、我已學會利用生活中身體的東西來創作-----☐ ☐ ☐ ☐ ☐

4、我已學會認識五線譜上 ㄉ 到高音 ㄇ 一的音-----☐ ☐ ☐ ☐ ☐

5、我已學會用直笛吹出 ㄉ 到高音 ㄇ メセ的音-----☐ ☐ ☐ ☐ ☐

6、我已能嘗試欣賞優美的音樂-----☐ ☐ ☐ ☐ ☐

7、我覺得我站在全班面前表演時的態度-----☐ ☐ ☐ ☐ ☐

8、我會去圖書館借有趣的圖畫書看-----☐ ☐ ☐ ☐ ☐