

- 嘉義市興嘉國小沉浸式英語教學藝術領域素養導向教學設計

領域：藝術-視覺藝術

單元名稱：Let's play with the comics!

教學對象：國小五年級

設計者：楊宗明、白芳綺、呂雨璇

共備教師：許哲瑋、林至凡、吳春中

一、內容說明

(一)設計理念

本單元的設計希望透過震撼性的作品，引起學生好奇並關注氣候變遷、全球暖化等議題，讓學生從藝術作品的刺激中去探索並激發行動。

透過繪本及體驗活動的引導，讓孩子覺察環境的變化，透過藝術作品的呈現，看到藝術家的社會責任，同時轉化自身的角色為行動者，透過藝術，喚醒大家對環境的注意，同時，也期盼透過孩子準備好的藝術導覽，培養對藝術作品展演的自信，同時也能發會自己的社會責任。

(二)單元內容

本單元共分為五個子題，共 9 節課加上 1 節課堂英語與美勞：

大家來玩漫畫

Let's play with the comics!

Classroom
Language +
Explore the
Comics
World

Shapes and
comics

Imitation
and practice

Facial
Expressions

I am the
character of
comics

Let's make
the fans!

領域/科目	藝術/視覺藝術	設計者	楊宗明
實施年級	五年級	總節數	10 節
單元名稱	大家來玩漫畫 Let's play with the comics!		

		設計依據	
學習重點	學習表現	1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。 2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。	
	學習內容	視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 視 E-III-3 設計思考與實作。 視 A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。 視 A-III-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。	
議題融入	學習主題		
	實質內涵		
與其他領域/科目的連結		語文領域：口語表達	
教材來源		1. 康軒第五冊藝術與人文領域 2. 自編	
教學設備/資源		1. 繪本：Snoopy、丁丁歷險記、Doraemon、劉興欽漫畫、機器娃娃與怪博士、漫威。 2. 電腦 3. 音響 4. 平板	
學習目標			
1. 課堂英語學習，運用英語於課堂中。 2. 探討漫畫風格，討論不同的漫畫畫風。 3. 仿畫阿拉蕾，掌握基本的漫畫技法。 4. 練習繪製各種形狀，掌握幾何圖形與臉部形狀的基本關聯。 5. 探究五官變化，掌握五官特色。 6. 透過豐富的表情變化，練習各種漫畫誇張表情。 7. 運用技巧，繪製自己的漫畫人物並製作自己的應援扇，展示成果。			
學習活動設計			
學習活動內容及實施方式(含教學策略)		時間	沉浸式英語
一、Classroom rules and classroom language 1. Practice routines : Today is September 1, 2020.		40 分鐘	句型： Today is September 1, 2020.
			評量項目

<p>It's Tuesday.</p> <p>How is the weather? It's sunny/rainy/cloudy.</p> <p>2.Practice greetings :</p> <p>Good morning/ afternoon.</p> <p>How are you? I am good/ so so/sick...</p> <p>3.Make their own name cards.</p> <p>4.Practice classroom language imperative forms (TPR practice)</p> <p>Take out your _____.</p> <p>Put away you _____.</p> <p>Put down your pen.</p> <p>Open your book and turn to page _____.</p> <p>Close your book.</p> <p>Be quiet.</p> <p>Look at me. (Look at you.)</p> <p>Listen carefully.</p> <p>Repeat after me.</p> <p>Come here.</p> <p>Go back.</p> <p>6.Play "Simon Says".</p> <p>7.Wrap-up</p> <p>Classroom requirement.</p> <p>二、Explore the comics world</p>	<p>40 分 鐘</p>	<p>It's Tuesday.</p> <p>How is the weather? It's sunny/rainy/cloudy.</p> <p>Good morning/ afternoon.</p> <p>How are you? I am good/ so so/sick...</p> <p>Take out your _____.</p> <p>Put away you _____.</p> <p>Put down your pen.</p> <p>Open your book and turn to page _____.</p> <p>Close your book.</p> <p>Be quiet.</p> <p>Look at me. (Look at you.)</p> <p>Listen carefully.</p> <p>Repeat after me.</p> <p>Come here.</p> <p>Go back.</p>	<p>口語及實作評量</p>
--	-------------------	--	----------------

1. 分享各種漫畫(各小組有一份漫畫)-各國漫畫(運用漫畫，讓學生跟念國家名稱)。分享看到的圖片及特色。

What do you see? I see _____.

2. Morphology

運用手邊的漫畫，小組討論有哪些特徵，國家名稱用英文說，分類型態用中文也可以，分類的型態老師舉一個 style 例子後，由學生互相討論。

	Style		
America			
Japan			
France			
Taiwan			

3. 進行學生分享。
4. 分享台灣的漫畫家及畫風。
5. 學生歸納。

三、形狀與漫畫(Shapes and comics)

1. 學生討論漫畫中看到的形狀。
2. 念出形狀的英語，並在速寫簿練習不同形狀的
3. 練習繪製這些形狀。
4. 發現不同漫畫人物，形狀的奧秘。

四、阿拉蕾仿畫 (Imitation and practice)

1. 展示機器娃娃與怪博士漫畫，提問：你透過這本書封面覺察漫畫人物的重點在哪裡？他的臉是什麼形狀的？
2. 運用分割畫面，找尋形狀，進行阿拉蕾的臉部技法仿作。

Country names :
America, Japan,
France, Taiwan

Morphological
terms : style,
color, realistic...

40 分
鐘

Shapes : triangle,
circle, oval...

Sizes : small, big.

80 分
鐘

實作評量：小組
製作形態學海報

實作評量

<p>3. 學生分享分割方式，及所運用的形狀(In English)。</p> <p>4. 實作仿畫阿拉蕾。</p> <p>5. 協同教師進入班級評析學生畫作。</p> <p>6. 學生反思能如何畫更好，還需要那些努力呢?</p> <p>五、五官及臉部表情技法(Facial Expressions)</p> <p>1. 學生分享畫阿拉蕾時遇到的困難及重點。</p> <p>2. 引導學生探索漫畫五官技法。</p> <p>3. 練習眼睛技法。</p> <p>4. 練習嘴巴技法。</p> <p>5. 練習耳朵技法。</p> <p>6. 練習頭髮技法。</p> <p>7. 在速寫簿上練習不同的五官畫法。</p> <p>8. 鏡子前練習表情。</p> <p>9. 練習運用表情將五官展現技法。</p>	80 分鐘	Face, nose, eyes, ears, mouth, hair	實作評量
<p>六、我是漫畫主角(I am the character of comics)</p> <p>1. 學生自己設定四種劇情，展現表情，拍攝下來。</p> <p>2. 運用 app 將照片轉成漫畫人物，學生討論那是表現什麼情緒。</p> <p>3. 透過 app 產出的漫畫圖像，繪製屬於自己的漫畫人物。</p>	80 分鐘	Emotions.	實作評量
<p>七、製作我的漫畫扇(Let's make the fans!)</p> <p>1. 邀請協同教師評析作品。</p> <p>2. 學生將自己的作品依據美感貼在扇子上。</p>	40 分鐘		實作評量

3. 全班展示作品，並分享如何運用漫畫豐富生活。

句型：We make ____
with _____