

一、基本資料

學校校名:高雄市立六龜高級中學

課程名稱:奇思妙想玩轉生態

學習領域:美術、歷史

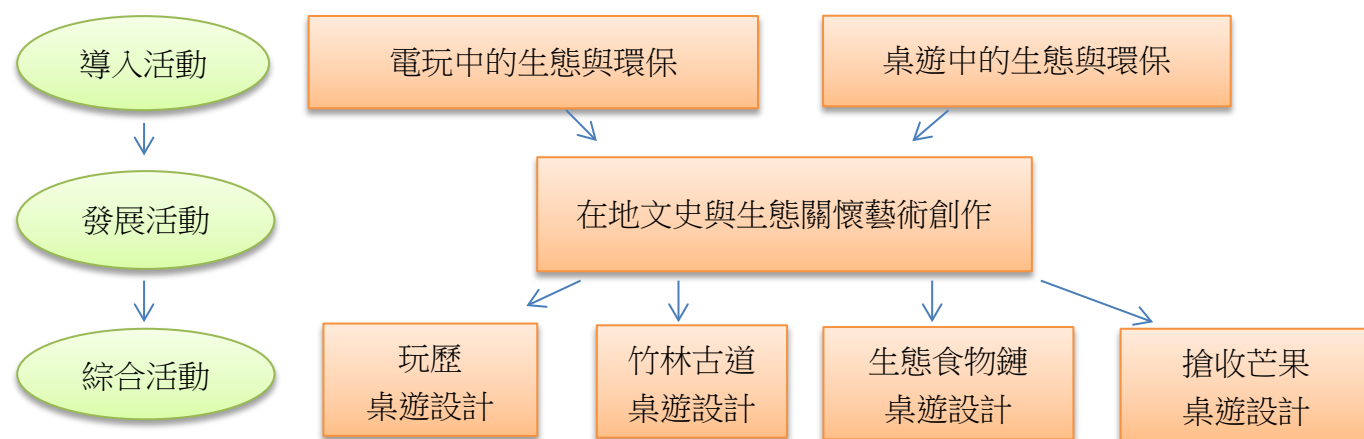
參與成員:羅尹蔚、陳蓓萱

二、課程內容

課程目標:

- 1.從學生的視覺文化找到生態的連結，涵育生態與人文關懷素養。
- 2.學生能連結歷史課與美術課所學，並與六龜在地文史結合創作生態文史桌遊。

課程架構



實施方式

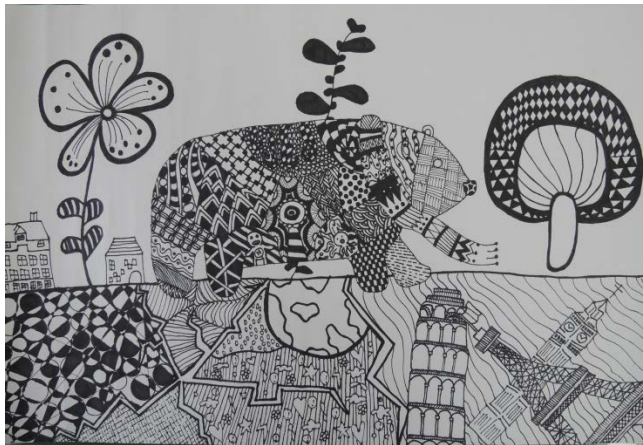
- 1.發展游於藝課程，使學生從電玩與桌遊等視覺文化中瞭解生態與環保的重要。
- 2.發展水資源LOGO設計課程，使學生透過創作了解水資源保護與利用的重要。
- 3.發展水資源小精靈羊毛氈課程，使學生從創作中了解水土保持與環境永續發展的重要。
- 4.發展紙藝模型創作課程，使學生創作中瞭解愛護動物的重要。
- 4.發展六龜在地文史課程，使學生瞭解學校周遭歷史，涵育其人文關懷素養。
- 5.發展在地文史與生態關懷藝術創作課程，使學生能透過創作表現自己的人文與生態關懷。
- 6.透過歷史與生態桌遊創作，使學生推廣在地文史與觀光，並為未來的在地文化創意產業種下基礎。



請中華民國遊戲教育協會林同亮老師為本校教師社群講解生態桌遊與教學創意發想



學生透過電玩瞭解生態保育的重要，認識環保主題遊戲設計脈絡。



學生能用創作表達生態關懷，如本圖主題為全球暖化，北極冰山融化淹沒各地名勝，北極熊離家出走。



舉辦紙藝模型創作課程，使學生從動物紙藝模型中學習生態保育的重要。



學生以六龜特產金煌芒果為主題，製作搶收芒果桌遊，讓遊玩者可透過桌遊瞭解芒果培育的辛苦並認識六龜特產，啟發學生對文化創意產業的興趣。



舉辦動物塗鴉與水資源LOGO創作藝文競賽。



發展水資源小精靈羊毛氈課程，使學生從創作中了解水土保持與環境永續發展的重要。



學生搭配六龜區公所的觀光規畫，以附近的新威竹林古道為題材，創作竹林古道桌遊，為六龜在地文化創意產業與觀光發展奠下基石。

課程特色

- 1.教師社群透過桌遊活動啟發教學靈感，共同規劃歷史桌遊卡牌設計課程與生態食物鏈卡牌設計課程，並發展遊戲社社團教學課程，與輔導室情緒照顧小團體合作，發展桌遊藝術治療以療癒學生身心壓力，並創造屬於六龜在地文史與生態的桌遊。
- 2.學生能從創作過程體會生態保育與在地文史傳承的重要，涵育其生態與人文關懷素養。

教學成果

著作出版:



羅尹蔚，《奇思漫想圖說生態》，高雄市立六龜高級中學，2016年，ISBN 978-986-05-0943-4



水資源藝術創作成果展擺攤，展示水資源 LOGO 胸章、水資源羊毛氈等作品。



視覺文化與生態美學教學社群透過桌遊活動啟發教學領感，共同規劃歷史桌遊卡牌設計課程，並發展遊戲社社團教學課程，並舉辦 7 次跨領域教師共備活動，共計 18 小時，有 29 教師人次參加。本學期桌遊課程已融入美術課、歷史課、數學課、藝術生活課、公民課、輔導課、國文課、日文課、遊戲社社團、美術社社團等 10 門課與 2 個社團教學活動中，本校師生共同開發並出版 15 款桌遊。



成立視覺文化與生態美學教學社群，規劃跨校跨領域線上討論平台。社群教師透過線上視覺文化與生態美學平台進行跨校跨領域討論，共同協商備課，發展歷史與美術的邂逅課程。



學生分組構想不同生態環境類的食物鏈關係，並將之做成桌遊，開發出森林、海洋、沙漠、雨林等食物鏈主題的桌遊，在製作的過程中認識不同的生態環境，並了解生態保育的重要。