

113 學年度海洋教育創新課程與教學研發基地海洋體驗模組

基本資料

課程模組名稱 (總標題)	水下有甚麼？！	設計者姓名	高佩瑄
			涂聖群
			陳盈君
適用年級	高中組 ☒ 一年級 ☒ 二年級 ☐ 三年級	融入領域 (或科目)	海洋專題

課程模組概述

課程模組名稱		水下有甚麼？！				
實施年級		高中	節數	共 8 節， 400 分鐘。		
課程類型 ¹		☐ 議題融入式課程 ☐ 議題主題式課程 ☒ 議題特色課程		課程實施時間 ☐ 領域/科目： ☐ 校訂必修/選修 ☒ 彈性學習課程/時間 ☐ 其他：		
課程設計理念		希望藉由桌遊，參訪以及自我創作策展，更加認識並體認水下文物對於人類歷史以及海洋鏈結的重要性與必要性，進而做到海洋文化推廣的實踐者。				
總綱核心素養 ²		A2 系統思考與解決問題 B3 藝術涵養與美感培養 C1 道德實踐與公民意識 C3 多元文化與國際理解				
與課程綱要的對應						
領域 / 學習重點	核心素養	社-U-A2 對人類生活相關議題，具備探索、思考、推理、分析、批判、統整與後設思考的素養，並能提出解決各種問題的可能策略。 社-U-C1 具備對道德、人權、環境與公共議題的思考與對話素養，健全良好品德、提升公民意識，主動參與環境保育與社會公共事務。 社-U-C3 珍視自我文化的價值，尊重並肯認多元文化，關心全球議題，以拓展國際視野，提升國際移動力。 藝 S-U-C1 養成以藝術活動關注社會議題的意識及責任。 國 S-U-C3 閱讀各類文本，建立自我文化認同 的信念，理解多元 價值的可貴，深入 探討各項社會議題，關注國際情 勢，強化因應未來 社會發展所需的 能力。		海洋教育議題	核心素養	海 A2 能思考與分析海洋的特性與影響，並採取行動有效合宜處理海洋生態與環境之問題。 海 C1 能從海洋精神之宏觀、冒險、不畏艱難中，實踐道德的素養，主動關注海洋公共議題，參與海洋的社會活動，關懷自然生態與 永續發展。 海 C3 能從海洋文化與信仰中，尊重與欣賞多元文化，關心全球議題及國際情勢，發展出世界和平的胸懷。
	學習表現	美 3-V-1 能透過多元藝文活動的主動參與，展現對在地及世界文化的探索與關懷。 歷 1a-V-1 藉由史事的主題脈絡，建立時間架構，觀察事件與事件間的關聯性。			學習表現	海洋社會、海洋文化

		歷 1b-V-2 辨識、解釋不同歷史時期的變遷與延續。 國 6-V-2 廣泛嘗試各種文體，發表感懷或見解。			
	學習內容	美 P-V-1 藝術組織與機構、文化資產、在地及各族群藝文活動。 歷 Bb-V-1 早期移民的歷史背景及其影響。 歷 Ca-V-1 臺灣歷史上的商貿活動。 國 Cb-V-3 各類文本中所反映不同社群間的文化差異、交互影響等現象。		實質內涵	海 U5 認識海洋相關法律，了解並關心海洋政策。 海 U9 體認各種海洋藝術的價值、風格及其文化脈絡。 海 U6 評析臺灣與其他國家海洋歷史的演變及異同。
學習目標		1. 認識台灣先民相關歷史以及水下資產的緣由 2. 藉由桌遊與“水下講史”歷史創作認識水下資產 3. 認識且了解水下文化資產保存法，增加保育以及守護的想法			
教學資源		投影機，筆記型電腦 自編教學簡報 ppt 文化局出品水下探險桌遊 網路上相關影片 台中文化資產園區			

課程模組課程設計(教案)

具體目標	教學流程及內容設計	時間	教學資源	評量方式
1. 認識水下文化資產	第一節 引發動機： 教師播放三部影片的線上預告片剪輯版 - 鐵達尼號預告 - 名偵探柯南紺碧之棺預告 - 名偵探柯南黑鐵的魚影預告 撥後分享看完的感覺並帶入說明這兩告影片中的物件是否為水下文物資產介紹水下文化資產的故事 - 在海中發現的三座巨大雕像，是古埃及失落城市希拉克萊奧的神殿遺跡？【海底大探索】 - 台灣外海底驚現史前古城 6 神秘海底人突然現身，巨大力量把所有潛水員推出水面！ 五大奇觀(前四分鐘)	6 min	紀念上映 25 週年 《#鐵達尼號》全新預告 3D、IMAX 3D 2月10日(五) 大銀幕再現 - YouTube Conan (紺碧之棺)預告片 - YouTube https://www.youtube.com/watch?v=01qD5i19mUE	討論和分享 簡短分享
	簡單說明要有歷史意涵的才能算是水下文物資產 分組討論，看班級人數分配，最少要分三組，每個問題至少要有一組討論設計提問 - 為什麼台灣附近很多沉船？ - 水下文化資產是發現者的？還是國家的？ - 你覺得都是沉在海裡的東西，到底有沒有存在意義的價值？	8 min	使用投影機和電腦 在海中發現的三座巨大雕像，是古埃及失落城市希拉克萊奧的神殿遺跡？【海底大探索】 - YouTube	
	分組報告 每一組派代表上台報告討論結果 老師總結歸納 介紹水下文化資產保護法 設計幾張圖片詢問學生知不知道何者為水下文化資產？並說明是或不是的原因	6 min	台灣外海底驚現史前古城 6 神秘海底人突然現身，巨大力量把所有潛水員推出水面！ 五大奇觀 - YouTube 使用投影機和電腦	討論和分享 分組報告
	- 介紹水下文化資產保護法的由來 - 介紹本國的保護法，並說明和聯合國教科文組織的不同之處	5 min	PPT	課堂提問抽點回答
		5 min		
		5 min	使用投影機和電腦	
		15 min		
		5 min	PPT	

具體目標	教學流程及內容設計	時間	教學資源	評量方式
2. 認識台灣列入水下文化資產名冊中的六艘沈船	第二節 引發動機：上節課總結 老師針對上節課學生的討論給予整理並歸納 播放兩部關於台灣水下文物資產—沈船影片 1. 水下文資調查 發現 6 處沉船列文資保存 20200617 公視晚間新聞 2. 「海底船說」—臺灣首支完整水下考古紀錄片（精華版） 深入介紹台灣列管六艘水下文化資產—六艘沈船(搭配桌遊介紹六艘) 1. 廣丙艦 2. 將軍一號 3. 博卡拉汽輪 4. 山藤丸號 5. 蘇布倫號 6. 綠島一號 補充：在 2024 年已經增列冊兩艘 1. 空殼嶼一號 2. 滿星丸 隨機“估狗”小測驗與分享 穿插介紹沈船小故事，帶入水下講史的概念 接著分組體驗水下資產桌遊—蔚藍的追跡者分組(四人一組) 遊戲介紹與說明 桌遊體驗說明並操作 使用桌遊—蔚藍的追跡者 先依據遊戲說明進行第一輪遊戲 遊戲時間 再次遊戲前先提點幾個「問題思考」，並於遊戲結束後引導學生餘下節課中提出相關討論 1. 在有限的經費下，請比較第一輪和第二輪經費的使用差異並說說你的想法？ 2. 對於探勘或出水，你們團隊的策略是甚麼？又專家提示是否有給你思考的方向？ 3. 沉於海中的物品眾多，請問，能躋身為文資的條件為何？ 依據「問題思考」設計並修正新桌遊的玩法，做成簡短口頭報告	2 min 8 min 15 min 23 min 2 min	PPT https://www.youtube.com/watch?v=W20M4NtZw4g 「海底船說」—臺灣首支完整水下考古紀錄片（精華版）— YouTube PPT google 表單問題填寫 https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=rFPgPQcWrTg 搭配 PPT 講解與大方遊戲拍攝遊戲說明影片 學生討論思考，小白板	口頭詢問 隨機抽點回答 桌遊得分（遊戲得分高者獲得最高分） 口頭報告 下次繳交書面報告

具體目標	教學流程及內容設計	時間	教學資源	評量方式
3. 藉由討論以及尋找相關水下遺址增加對水下文化的概念	第三節 引發動機： 上節遊戲後提問三問題思考，讓學生回家分組討論並做成小組結論，上台分享報告各組結論，每組分享時間共 20 分鐘(如分五組，則每組分享 4 分鐘) 三個「問題思考」： 1. 在有限的經費下，請比較第一輪和第二輪經費的使用差異並說說你的想法？ 2. 對於探勘或出水，你們團隊的策略是甚麼？又專家提示是否有給你思考的方向？ 3. 沉於海中的物品眾多，請問，能躋身為文資的條件為何？ 依據「問題思考」設計並修正新桌遊的玩法，做成簡短口頭報告 引導思考 教師：前一堂課已經介紹台灣水下有列冊的八艘有故事的沉船，請同學分組討論尋找有興趣的水下文化遺址，請根據下列條列尋找 1. 水下遺跡與所在位置 2. 遺跡故事 3. 遺跡所在地方處理方式(保存或放任) 4. 延伸故事 老師舉例： 1. 日本沖繩與那國海域中間有著一個沉沒在海裡的古城，有著很雄偉的城門遺跡以及很明顯的三角形城垛 2. 相傳是以前的亞特蘭提斯，現正在季許考察中 3. 日本現在是採取現地保存，遵守聯合國教科文組織的規範，現仍沉在水中 4. 假想裡面以前是個美麗的王國，住著美麗的公主，他遺失了一串手釧，而這串手釧是她心愛的將軍送給她的，可惜將軍出門打仗時，王國遭遇了地震沉默，公主帶著手釧一起長眠於海底。 (水下講史的起頭) 分組討論： 依班級人數作規劃，每組最多 3 人 下課繳交相關四點條例 下周分組報告(需製作海報或是簡報)	20 min	學生討論思考，製作相關報告道具展示想法 https://www.japan.travel/tw/spot/564/ https://www.youtube.com/watch?v=SQGokr78uYM	討論和分享 分組報告
		15 min	小白板與彩色筆	下課前繳交初步討論紀錄
		15 min		

具體目標	教學流程及內容設計	時間	教學資源	評量方式
4. 藉由討論以及尋找相關水下遺址增加對水下文化的概念	第四節 引發動機： 教師提點上周課程相關，引導學生進入主題 分組報告 每組針對上周初步概論做簡短報告，報告時間以 30 分鐘為限。 分組模式：依班級人數狀況分組，一組最多 3 人，按照組數決定報告時間，唯需於上節課告知學生報告時間 報告內容需扣緊 1. 水下遺跡與所在位置 2. 遺跡故事 3. 遺跡所在地方處理方式(保存或放任) 4. 延伸故事 同學互評並分享 老師分享並總結 評分標準： 1. 水下遺跡與所在位置 20 % 2. 遺跡故事 40 % 3. 遺跡所在地方處理方式(保存或放任) 20 % 4. 延伸故事 20 %	5 min 30 min 15 min	學生製作的海報或是簡報	分組報告，評分方式分為教師評分，學生自評與他評
5. 由藝術創作引導出創作與水下文化資產之表現	第五節 引發動機：透過藝術家戴米恩·赫斯特 (Damien Hirst) 2017 年於威尼斯格拉西宮 (Palazzo Grassi) 和威尼斯海關大樓 (Punta della Dogana) 的作品《令人難以置信的殘骸的寶藏》作為楔子 1. 介紹藝術家如何構思藝術品創作脈絡與水下文物結合的創作手法 2. 導讀《工之僑獻琴》一文，透過此文引出外觀與內在之思辨 3. 透過藝術家涂維政《卜浦文明遺跡》，引導思考作品如何擬造考古背景真實所編造的「歷史證據」，以偽歷史結合水下文物作為創作目標 分組(三人一組) 1. 制定主題(含連結文化、假說) 2. 主題概念簡報	25 min 25min	PPT	下課前報告分組狀況，並簡述創作理念

具體目標	教學流程及內容設計	時間	教學資源	評量方式
6. 由心智圖釐清創作想法與概念	第六節 分組(三人一組) 引發動機：透過電影《鐵達尼號》說明“水下講史”與藝術創作的關係 介紹心智圖思考法的理論與原則 請學生以前一週設定的主題為核心，發散出各組的「水下講史」心智圖 以「水下講史」心智圖為藍本，書寫一段水下講史故事	8min 10min 12min 20min	PPT 彩色筆與白紙	下課前繳交心智圖及故事創作
7. 透過藝術形式創作偽歷史中的「歷史證據」	第七節 分組(三人一組) 引發動機：講評各組的「水下講史」 介紹心智圖的類化原則 請學生依心智圖畫類化原則進行收斂思考，擬定「水下講史」所需的「歷史證據」(水下文化) 完成歷史證據(水下文化)設計企劃需包含： 1. 連結文化、假說 2. 故事性 3. 文物(內容、概念、表現)	5min 8min 12min 25min	PPT	下課前繳交歷史證據(水下文物)設計企劃
8. 藉由創作認識並激發保護水下文物資產	第八節 藝術創作「水下講史」並上台分享報告 評分規準： 1. 連結文化、假說 30 % 2. 故事性 30 % 3. 文物(內容、概念、表現) 40 % 同學互評並分享 老師分享並總結 介紹台灣水下文化展示館，引導學生參訪與更深入了解相關課題 1. 澎湖水下遺產博物館，每期有不同水下文化展示 2. 馬祖東引水下博物館，展出蘇布倫號相關 3. 台中文化部文化資產園區，不定期有水下文化相關展覽	30 min 15 min 5 min	學校展演廳	「水下講史」文創作品 同學互評自評表

課程模組實踐情形與成果	1. 帶領學生至台中文創園區參訪水下文化展，藉由解謎闖關活動，情境式的布置場景，讓師生獲益良多，可惜展覽有展期，無法隨時安排 2. 藉由在校試行並修正，讓課程流程能更順暢 3. 本次邀請新北市海山高中同學一起體驗，藉由課前活動引導，課間條文與沈船故事交疊，水下文化桌遊沉浸式體驗，課後省思回饋，一串流程進行一氣呵成，且因為有桌遊與故事交疊，不用因為展覽檔期以及距離而有所限制
課程模組省思與建議	1. 水下文化議題比較生疏，知道的人不多，要需要更多的引導才能了解 2. 桌遊遊戲中有探測儀器使用，可課程中沒有，後續可以適時加入課程中 3. 委員建議先桌遊再講課，也許可以修改嘗試，似乎可以更快影發動機 4. 文創背景設定要更明確，學生能有更切題的表現 5. 原本設計為體驗課程，似乎可以修改為課程教案模組，更容易發揮 6. 偽歷史的說詞較引發爭議，修改為水下講史說詞 7. 依據委員建議修正相關教案內容，並增加兩堂課程，(第三節至第四節)引導學生藉由後續討論增加對水下文化的認識與了解 8. 於課程最後引導學生了解台灣現有的水下文化展示區域及展覽，讓學生可以增加深度與廣度