

覺茶生活提案

國中小教師篇—國立歷史博物館



國家教育研究院·素養導向美感學習活動設計與實施參考指引

亞太地區美感教育研究室第二期計畫，第二階段出版之《素養導向美感學習活動設計與實施參考指引》分三教育階段八場館（含學生篇、教師篇），共計十九冊：

- 12 | 引光前行+：
一起走在美感學習指引發展路上－總論篇
- 13/14 | Natural Aesthetics 自然美
國立自然科學博物館－高中學生篇/教師篇
- 15/16 | 悠遊潮境（海·生態）
國立海洋科技博物館－國中學生篇/教師篇
- 17/18 | Old is New 全球化的博物館
國立故宮博物院－國中學生篇/教師篇
- 19/20 | 大地有詩－濁流鄉情
吳濁流藝文館－國中學生篇/教師篇
- 21/22 | 方舟饗宴（海·空間）
國立海洋科技博物館－國小學生篇/教師篇
- 23/24 | 藏在畫裡的聲音
國家兩廳院－國小學生篇/教師篇
- 25/26 | 霧裡尋蹤～花非花
桃園展演中心－國小學生篇/教師篇
- 27/28 | 揮灑自然美
奇美博物館－國小學生篇/教師篇
- 29/30 | 覺「茶」生活提案（數位版）
國立歷史博物館－國中小學生篇/教師篇



小怪獸介紹！

史博館小怪獸結合茶葉、茶杯造型，就像茶葉泡在茶杯中，快來喝一口茶，和他一起享受片刻的回甘！

目次

02	秒懂這本指引	36	5 觀形「茶」色Ⅱ
04	課程發想	36	5-1「茶」植物大學問
08	課程與節數	40	6 觀形「茶」色Ⅲ
10	數位學習指引地圖	40	6-1 茶杯 vs 茶「悲」
			42	6-2 環保小尖兵
12	1 「茶」顏觀色	44	7 明「茶」暗訪Ⅰ
12	1-1 大家來找「茶」	45	7-1 YouTuber 類型
14	1-2「茶」顏觀色	46	7-2「茶」訪企劃 vs 戲劇原理
16	1-3 加油添「茶」	47	7-3 媒體素養關鍵力
17	1-4「茶」數來寶	48	8 明「茶」暗訪Ⅱ
18	2 明「茶」秋毫Ⅰ	48	8-1 YouTuber 初體驗
18	2-1「茶」字典	50	8-2 YouTuber vs 公民行動任務
22	2-2「茶」對決	52	美感學習評量總覽
24	3 明「茶」秋毫Ⅱ	54	9 行動博物館
24	3-1 東西「茶」很多	54	9-1 鈔跑抵家
26	3-2 東方「茶」文化 vs 西方下午「茶」	56	9-2 酷獸來了
30	4 觀形「茶」色Ⅰ	58	美感學習資源連結
30	4-1 時代「茶」多少	59	參考文獻
31	4-2 點「茶」PK 賽			
32	4-3「茶具」有意思			

秒懂這本指引

課程與節數

課程背景
本課程旨在透過遊戲與互動學習的方式，讓學生在輕鬆愉快的氛圍中，學習與理解節數的相關知識。除了透過 A、B、C、D、E 方案實施課程，教師亦可根據學生需求，自行設計適合本班級的課程。

課程方案參考

方案	課程節數	實施建議
A 方案 - 完整課程	1、2、3、4、5、6、7、8	完整、系統性學習，適合「行動學習」或「課後」實施。
B 方案 - 精上課程	2、3、4、5	重點單元內容，適合在課後或課餘時間實施。
C 方案 - 生活應用	1、4、5、6	強調「節」與「課」的應用與理解。
D 方案 - 節數應用	1、7、8	以「節」為出發點，強調「節數」的應用與理解。
E 方案 - 彈性應用	5	強調「節數」的應用與理解，可根據學生需求進行調整。

課程與節數

- 1 學生可以隨時利用課程與節數，確認自己的學習進度。
- 2 教師可以自行規劃符合自己需求的課程與節數，且能檢視學生的五感體驗與美感學習。

數位學習指引地圖

「實境、具時空感」線上展覽與實體歷史博物館結合，透過 360° 實境環景線，讓學生在虛擬與現實之間，進行一場跨時空的學習之旅。透過 360° 實境環景線，讓學生在虛擬與現實之間，進行一場跨時空的學習之旅。透過 360° 實境環景線，讓學生在虛擬與現實之間，進行一場跨時空的學習之旅。

數位學習指引地圖

透過 360° 實境環景線，讓學生在虛擬與現實之間，進行一場跨時空的學習之旅。透過 360° 實境環景線，讓學生在虛擬與現實之間，進行一場跨時空的學習之旅。透過 360° 實境環景線，讓學生在虛擬與現實之間，進行一場跨時空的學習之旅。

數位學習指引地圖

透過 360° 實境環景線，讓學生在虛擬與現實之間，進行一場跨時空的學習之旅。透過 360° 實境環景線，讓學生在虛擬與現實之間，進行一場跨時空的學習之旅。透過 360° 實境環景線，讓學生在虛擬與現實之間，進行一場跨時空的學習之旅。

數位學習指引地圖

- 1 360° 實境環景線上展覽常會讓人暈頭轉向，利用圖片建構學生對場域的整體空間概念。
- 2 利用英文標示展區對照學生篇中的學習內容，幫助學生瀏覽時了解位於展區的何處；中斷學習後也能快速再次進入學習情境。
- 3 鼓勵學生先行瀏覽展區配置圖全貌，再運用《美感學習指引》進行各展區的深入學習。

2-2 「茶」對決

學習策略

- 1 透過策略與節數：透過策略與節數，讓學生在輕鬆愉快的氛圍中，學習與理解節數的相關知識。
- 2 透過策略與節數：透過策略與節數，讓學生在輕鬆愉快的氛圍中，學習與理解節數的相關知識。
- 3 教師介入與輔導：教師在學生學習過程中，提供必要的指導與支持。

教學撇步

- 1 選擇製作方式：根據學生需求，選擇適合的製作方式。
- 2 提供示範與指導：教師提供示範，並給予必要的指導。
- 3 鼓勵學生創作：鼓勵學生發揮創意，進行自主創作。

補充資料

「茶」對決遊戲規則：遊戲規則詳見說明書。

遊戲闖關 & 互動學習

利用多元遊戲闖關方式讓學生互動學習並紀錄，例如：填字遊戲、大富翁、賓果、連連看、繪製、學習任務、公民行動...等，讓學生在虛擬世界中學習也能與真實世界連結。

9 行動博物館

9-1 鈔跑抵家

學習目標

- 1 了解鈔票的歷史與設計。
- 2 認識鈔票的防偽特徵。
- 3 理解鈔票設計中的美感與文化。

對應核心素養

3-2-1 藝術與設計：了解藝術與設計在生活中的應用。

對應學習重點

3-2-1-1 了解藝術與設計在生活中的應用。

補充資料

全球知名設計公司 - 渣打銀行：渣打銀行全球知名設計公司。

行動博物館

國立歷史博物館中有兩臺主題式的行動車：「酷獸來了」及「鈔跑抵家」，雖然兩臺行動車的服務據點以鄉鎮為主，但教師依舊可以善用本手冊提供之電子學習資源 QR Code，引導學生自主延伸學習。

目前「酷獸來了」已退役。

學習目標

對應核心素養 / 對應學習重點

每個單元緊扣並呼應 108 課綱的核心素養，教師可從學習目標及學習表現中找到原本既定課程可以搭配學習單元。

學習策略 / 教學撇步

教師篇中在不同的學習任務中羅列不同且多元的學習策略及教學撇步，例如：上網自學、小組討論、遊戲競賽、親子共學、實作發表、各式思考法、學習檔案及多元評量方式...等，亦提供不同的教學引導方式，供教師選用。

人物介紹 / 美感詞彙

美感學習中不能缺少對藝術家的認識，亦羅列課程相關人物與詞彙，例如：亞里斯多德、戲劇原理、美感(形式)原則、生活美感、設計思考...等。

補充資料

美感學習無遠弗屆，補充資料包含：課程相關的知識網址、補充影音資料、藝術作品說明、教學素材、延伸學習參考資料...等。

課程發想

起心動念

自 2019 年 COVID-19 疫情肆虐以來，衝擊學校的教學型態，也改變了學生的學習的方式，襲來的是線上教學、網路自學的浪潮；而許多博物館也打破時空限制推出了許多線上展覽以利網路學習。

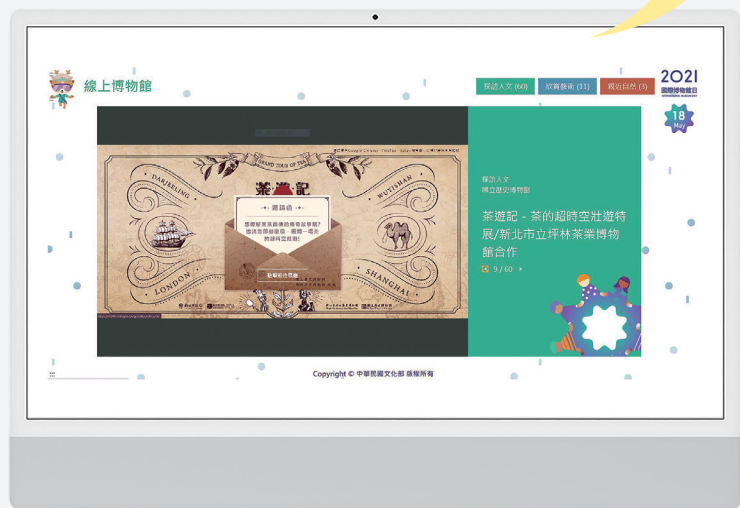
而國立歷史博物館更因 2018 年閉館整修後，推出了 26 場線上展覽，包含有「專題製作」網頁式展覽和「實境虛擬」展場，並將實際特展化為 360° 實境環景線上網站，近期更推出虛擬展間，非常吸睛。

感謝計畫主持人洪詠善、丘永福兩位教授，帶領三位教師，結合視覺藝術與表演藝術，銜接國中小教育階段。以跨越時空運用的「線上展覽」為主題，規劃此次的學習內容。

2021/5/18 國際博物館日
國立歷史博物館製作
線上博物館



518 博物館日
線上展覽



圖片 - 【截圖自 518 博物館日線上展覽網站】

課程說明

此次的課程分為兩大部分，1 ~ 8 單元為「覺『茶』生活提案」，主要是從國立歷史博物館與新北市坪林茶業博物館合作的 360° 實境環景線上展覽著手，讓學生從「五感體驗」中探索「美感經驗」並在「遊戲闖關」的課程中創意思考及學習，且落實學習後的文創行動方案。第 9 單元為「行動博物館」，是國立歷史博物館的兩輛主題式學習的行動博物館車，這兩大行動博物館主題亦有許多網路資料可供線上學習及提供教學資源。

總共 9 節課的課程設計，教師可根據課程規劃，自由選擇部分單元實施，或搭配部定藝術課程內容分段執行。

一起聊課程



彰化縣立北斗國中
表演藝術教師 林美宏

數位公民的崛起

當數位學習已成趨勢，資訊一手掌握的地球村時代，網路縮短了距離，也讓非都會區的學生有同等學習與展現的機會，然而這世代的學生學習模式是我們要一起學習的。

真實的體驗與感受

虛擬終究無法取代真實中的體驗與感受，這正是美感學習的價值，希望在科技學習盛行之餘，讓我們能把真實世界的美帶給學生。

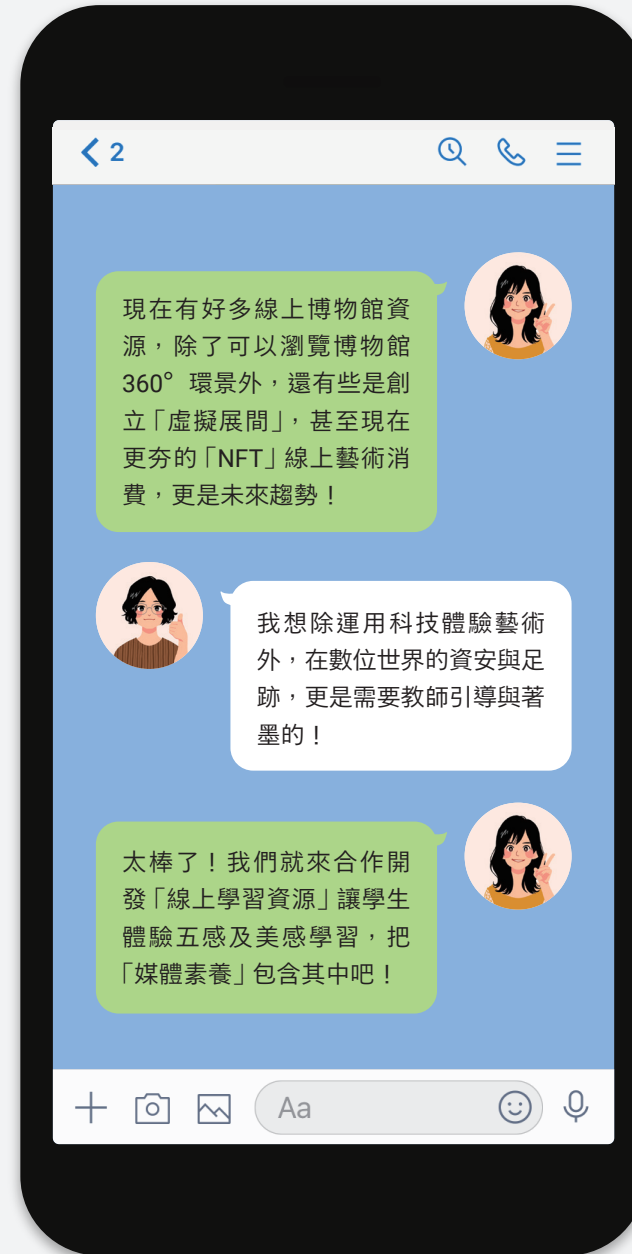
表演的意義與內涵

表演是身體的技能，表現的方式有很多，期盼的是學生能更關心自身的世界，用表演為世界的真、善、美發聲，亦能運用表演引發更多省思啊！



臺東縣太麻里鄉大王國小
視覺藝術教師 張釋月

博物館成為許多學校教師的夥伴，軟硬體資源更可彈性詮釋，多向連結學習者，以「夥伴關係」達到 1+1>2 的成效，將博物館學習資源帶回學校，可提供學生學習動力和不同的思考方向。國立歷史博物館行動博物館，以「鈔跑抵家」及「酷獸來了」行動博物館車做為學生的環境脈絡之經驗基礎，提供有別以往的博物館學習經驗。教學空間的翻轉，破除傳統教學方式，創造多向學習的場域。



以文化人文特色博物館 / 美術館規劃學校課程

從博物館特色進而認識自然、藝術與文化之美，欣賞多元豐富藝術與文化。

博物館教學指南

引導教師認識博物館的策展方法與美學，進一步與學校課程與延伸教材結合。

豐富教學策略認識博物館

透過多元評量及教學涉略解析探索博物館資源，希冀對學校教師博物館資源融入欣賞教學有些許幫助。



臺北市立介壽國中
視覺藝術教師 陳育淳

生活美感從體驗開始

茶器透過茶人的演繹，牽動品飲人的五感體驗。引導學生從生活美學出發，透過飲茶感受生活，覺察生活的習慣。

縱古觀今傳承文化

引導學生欣賞歷史文物，能親近茶器隱藏的文化符號，理解古器上的功能與生活哲學的相互呼應。


關懷自然思辨行動

透過觀察自然、設計思考關懷環境。藉由手搖飲盛行而產生的塑膠污染問題，反思自己的行為，培養學生觀察力、省思力與行動力。

數位學習指引地圖


「茶遊記-茶的超時空壯遊」線上展覽是由國立歷史博物館與新北市坪林茶業博物館合作製作。

透過 360° 實境環景的視角身歷其境，也可以透過網站導覽，線上逛展廳、暢遊於歷史故事中。此外，也可運用線上展覽中的「前導影片」，從輕鬆有趣的動畫中，來了解「茶」的歷史脈絡，以及提供「電子導冊」查閱學習。

不過當以 360° 實境環景的方式，進行觀看線上展覽時，也可以運用點擊  確認自己的方向及位置；不過因應本手冊之教學概念，亦以 A ~ L 來為各個展區編碼，以利對應學習。

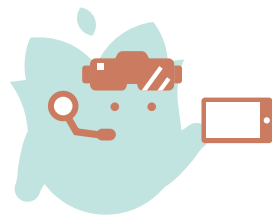
數位學習指引地圖

「茶遊記-茶的超時空壯遊」線上展覽

新北市坪林茶業博物館 360° 實境環景線上展覽，可以利用  確認自己的位置！配合本手冊的學習，展區編號 A ~ L，並將呼應學習的展區標註於學習手冊，方便對應學習。

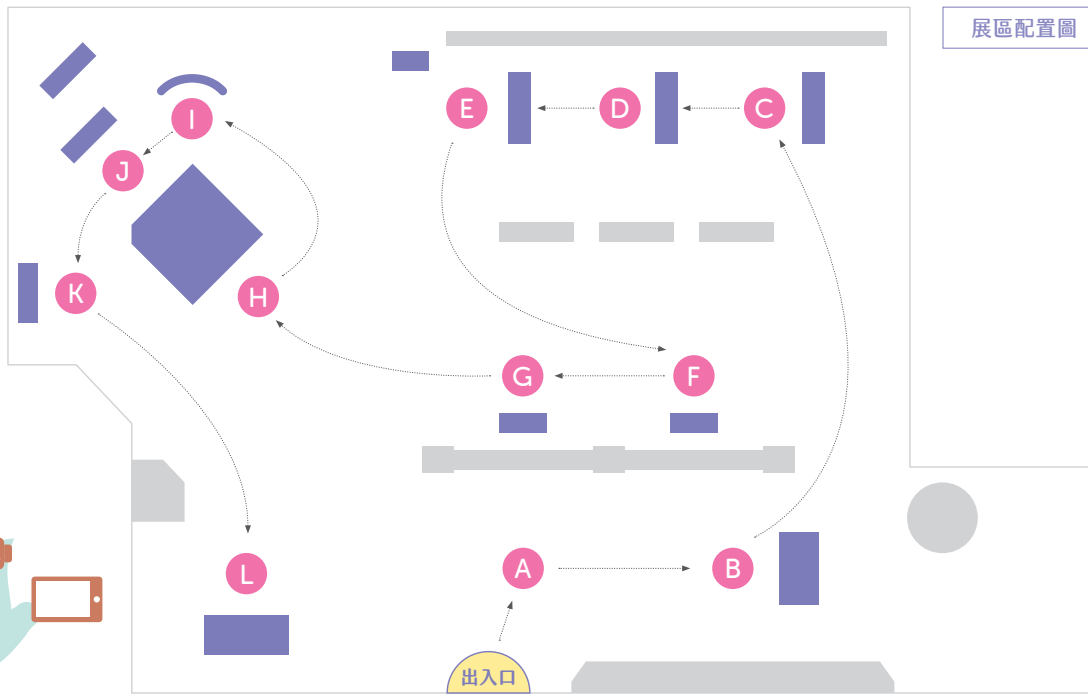


- I 一場跨越千年歌亞壯遊
- J 前導影片
- K 唐代煎煮品茗之藝
- L 宋代點茶-甘·香·厚·滑
- A 開啟近代飲茶之風-明清瀕·飲之法
- B 茶馬古道-羅山涉水之路
- C 中俄裡里茶路-跋涉萬里的茶
- D 大航海時代-改變世界的茶
- E 植物獵人就是你
- F 茶裡一味的日本茶文化
- G 海上貿易的臺灣-臺茶的輝煌歲月
- H 臺灣常見茶種



4

展區配置圖



【參考新北市坪林茶業博物館官網繪製】

5

MEMO



官網



線上展覽

國立歷史博物館

臺北市中正區南海路 49 號

目前閉館修整中，訂於 2023 年底前完工。

圖片 - 【國立歷史博物館提供】

10



官網



Facebook

新北市坪林茶業博物館

新北市坪林區水德里水聳淒坑 19-1 號

圖片 - 【新北市政府文化局坪林茶業博物館提供】

11



1 「茶」顏觀色

1-1 | 大家來找「茶」

學習目標

- 覺察生活中的茶種類與相關事物。
表 2-IV-1、5-IV-4
- 利用五感分辨日常的茶種類。
5-IV-4
- 嘗試將茶與自身經驗連結並創作。
視 1-IV-2、表 1-IV-3

對應核心素養

A1 身心素質與自我精進

藝 -J-A1

參與藝術活動，增進美感知能。

B3 藝術涵養與美感素養

藝 -J-B3

善用多元感官，探索理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。

A2 系統思考與解決問題

國 -J-A2

透過欣賞各類文本，培養思辨的能力，並能反思內容主題，應用於日常生活中，有效處理問題。

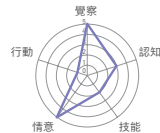
1 「茶」顏觀色

學習目標

- 覺察生活中的茶種類與相關事物。
- 利用五感分辨日常的茶種類。
- 嘗試將茶與自身經驗連結並創作。

實踐

- 覺察、體驗、表達



美感體驗從生活開始，「茶」便是其一；而後疫情時代正好從「茶遊記－茶的超時空壯遊」360°實境環景線上展覽，開啟生活美感與數位學習的連結吧！

1-1 | 大家來找「茶」

你想過一天中多少次「與茶同行」嗎？

生活中其實有很多茶製品，請你喝杯茶，靜下心動動腦完成「大家來找「茶」填字遊戲」。

提示（阿拉伯數字為直排文字 / 中文字為橫排文字）

- 用低溫水泡出的茶。
- 將雞蛋煮熟，再把蛋殼敲裂，最後用調味料製成。
- 是源於臺灣的加料茶類飲料。
- 悠閒無事的时间。
- Lemon Black Tea。
- 一種將米飯和配料淋上茶湯的日式料理。
- Green Tea。
- 源於英國的下午茶習慣。
- Tea Jelly。
- 冰檸檬紅茶的香港用語。
- 香港及澳門平民化的飲食場所。
- 將水果與茶一起製成的飲料。
- 品賞茶的美感之道。
- 用植物沖泡的茶飲。
- 心事重重不想飲食。
- 粗糙簡單的飲食。



大家來找「茶」填字遊戲



對應學習重點

學習表現	
視 1-IV-2	能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。
表 1-IV-3	能連結其他藝術並創作。
表 2-IV-1	能覺察並感受創作與美感經驗的關聯。
5-IV-4	應用閱讀策略增進學習效能，整合跨領域知識轉化為解決問題的能力。

與茶同行

1 限時 PK 賽小活動

生活中出現的茶事物，教師可以進行「限時搶答」，激發學生在時間倒數中創意的答案，例如：茶裏王、茶湯會、茶的魔手…等。

2 黑板接力賽

可以讓學生把答案用「接力」的方式，並且限時寫在黑板上，亦是增加趣味及營造動機及專注力的好方法。

教學撇步

大家來找「茶」

1 分組搶答賽

單純文字遊戲可能較為靜態，課堂執行時可以加入分組搶答，小組中有人解題、有人搶答、有人計分，增加課堂的趣味與學生投入的參與度！

2 喝茶靜心單人挑戰賽

小活動中也可以加入「茶道靜心」的概念，讓學生喝口茶靜心後獨自完成，看誰專注力最強，最快完成！教師更可以適時帶入茶藝、茶道、茶席、中國人茶養心性的介紹。

3 延伸學習

填字遊戲可以無限延伸，完成後，也可以鼓勵學生思考將其他「茶」的相關詞語，放進格子中；更可以鼓勵學生自創一組填字遊戲作為學習的加分項目。

4 親子共學

茶是日常生活中常見的飲品，更有許多人士是愛茶、品茗的高手，請學生回家和家人討教，再回校和同學們分享家中的飲茶習慣。

1-2 | 「茶」顏觀色

學習策略

1 | 五感體驗策略

當茶以快速方便的手搖飲、瓶裝茶進入生活後，好好單純喝杯無添加的茶，似乎是學生缺少的生活經驗；不如趁機讓學生好好用眼睛、鼻子、嘴巴好好觀茶色、聞茶香、品茶味。

- 1 教師可以泡好三種茶，讓學生從實際體驗中，依口感經驗猜出正確的紅茶、綠茶、烏龍茶。
- 2 亦可以鼓勵學生進到展區①的茶葉展示區，依茶葉未沖泡的形狀來推敲出答案。
- 3 鼓勵學生說出不同茶種的、不同味道及口感，讓學生有機會細細品嚐後思考，並用文字表達出感覺。

2 | 小組實作學習策略

「茶」顏觀色更適合讓小組自己從沖泡茶葉中探索出答案，準備三種茶葉、茶具及 80~90°C 的水，讓學生從盲泡中觀察、並用生活經驗推敲出正確答案，親身實作的過程會讓人印象深刻！

3 | 學習遷移策略

口感形容詞是相當主觀的，因此，這部分沒有標準答案，可鼓勵學生用更多詞彙來描寫茶。爾後拍攝美食短片時，這些口感形容詞說不定都會派上用場呢！

資料來源 - 【LIFE.TW 網站】



1-2 | 「茶」顏觀色

茶發酵 & 咖啡因的神祕關係

茶葉浸泡的時間愈長，沖泡或加水煮的溫度愈高，茶飲所含的咖啡因濃度則愈高。

除此之外，也有此一說：發酵時間愈長，咖啡因含量愈高。

»完全發酵紅茶：半發酵的烏龍茶：未發酵的綠茶 = 1：1/2：1/3（咖啡因含量比例）。

五感小叮嚀

生活中最常見的「紅茶」、「綠茶」、「烏龍茶」，你一定喝過！請給每種茶多一分鐘的時間，用你的五感好好感受 & 享受它！並說或寫出三種茶不同之處。

視覺： _____
嗅覺： _____
味覺： _____
觸覺： _____

若你能摸到茶葉時……

超級連連看

你泡過茶嗎？讓我們用五感一起來完成！

* 圖片 - 【行政院農業委員會茶業改良場提供】



茶補帖

茶的種類，其實有很多種，不只有紅茶、綠茶、烏龍茶。國際上依照其茶葉特色大致可分為六大類稱之「六大茶系」，分別為：紅茶、綠茶、青茶（烏龍茶）、白茶、黑茶、黃茶等六大茶類。常見的紅茶有蜜香紅茶、紅玉、阿薩姆紅茶、錫蘭紅茶、大吉嶺紅茶…等，綠茶有龍井茶、碧螺春…等，青茶有凍頂烏龍、鐵觀音、包種茶、東方美人…等，常見的黑茶則是普洱茶。臺灣各地都有特色茶，想要深入了解，歡迎實際走一趟「坪林茶業博物館」！

●展區

茶葉的製作流程

- 1 採菁：採茶樹上新長的嫩芽或葉，又分為手採跟機剪。
- 2 萎凋：將茶葉放置室外，利用陽光使茶葉消失一部分的水份。
- 3 浪菁：茶葉移置室內，有利於發酵也稱室內萎凋。
- 4 發酵：讓茶菁接觸空氣數小時與空氣接觸起氧化作用。
- 5 殺菁：利用高溫來停止茶葉發酵，又分炒菁與蒸菁。
- 6 揉捻：用布將茶葉包起，放入揉捻機揉捻。
- 7 乾燥：利用乾燥機去除剩餘的水份。
- 8 焙火：再次乾燥，引出茶葉的香味，焙火又分為電焙及炭焙。

資料來源 - 【茗客官網】



資料來源 - 【照護線上網站】



補充資料

咖啡因

健康成人而言，一天約可攝取 300~400mg 的咖啡因量。如果有心臟疾病的人，份量大概是要減到一半，一天不要攝取超過 200mg 的咖啡因。小於 12 歲避免食用咖啡因，青少年一天不要超過 100mg。但每個人代謝能力不同，對咖啡因的敏感程度不同，或許這個標準也不一定適用於每個人。

咖啡因是存在於植物中的天然驅蟲劑，植物裡面如果含有咖啡因，小昆蟲會因此死亡。而人類後來發現含有咖

啡因的植物帶有提神作用，愈來愈喜歡做成飲料，此外，並稱為世界三大飲料的「咖啡、茶和可可」，都含有咖啡因。碳酸飲料以及能量飲料中也含有咖啡因。

咖啡因進到體內後，主要由肝臟代謝。咖啡因作用最強的時候是喝完 1 小時後，大約經過 4~6 小時的時間，人體可排除所飲入的一半咖啡因量，但整體約 40 小時才會代謝完 200mg 的咖啡因。不過這些數值只是平均值，身體的基因與平時常不常喝咖啡因，都會影響咖啡因的新陳代謝，每人的反應皆會不同。

1-3 | 加油添「茶」

學習策略

1 | 實作學習策略

若課堂時間允許，能與「家政課」結合，讓學生實際自製創意茶飲品，必定能讓學生發揮創意且興趣十足，教師可補充說明除了味覺的要求外，更可以加入「美感」的提示，讓創意茶飲品可以有分層顏色表現、水果搭配裝飾、撒上綠茶粉、可可粉…等。

2 | 小組合作學習策略

教師可以適時提供小組工作分配表格，以利學生妥善分工合作並能讓學生發揮所長，以下表格提供教師參考。

工作內容	負責組員
發想調配飲品	
攜帶茶及配料	
攜帶杯盤茶具	
飲品文案撰寫	
擺盤裝飾拍攝	
其他：_____	

1-3 | 加油添「茶」

你喜歡喝茶嗎？

現在有很多創意飲品，例如：鴛鴦是緣於香港的飲品，即是咖啡加奶茶，你喝茶時會添加甚麼來增加風味呢？



3 | 自評互評策略

教師可以舉辦「創意飲品投票」，依小組出色部份給予獎項，例如：最佳創意獎（意想不到的奇特口味）、最佳人氣獎（不特別，但好喝）、最佳美感獎（飲品裝飾用心）、最佳文案獎（文案寫得比飲品厲害）…等，多元鼓勵學生不同創意及表現。

4 | 上網延伸自學策略

若課堂時間有限，也可將此部分作為「自學」的部分，讓學生利用課餘時間完成，亦能上網自學調配創意飲品，並上傳創意飲品文案及照片以利教師評分或進行加分。

1-4 | 「茶」數來寶

「數來寶」最初是叫化子在走街串巷之時，在店鋪門前用來演唱討賞錢的一種技藝。

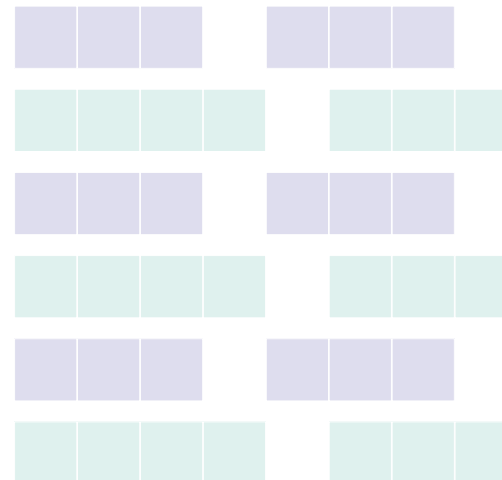
大致瀏覽完 360° 實境環景線上展覽後，讓我們替 [茶遊記] 發想一段數來寶吧！

| 數來寶基本形式 |

上六下七
三三四三
一韻到底

範例

新北市，坪林區，
茶博物館，壯遊趣！
看茶史，觀茶具！
五感美學，有餘韻！



美感詞彙

說唱藝術

說唱藝術」也稱曲藝，是表演藝術中的一大門類。所有以口頭語言的「說唱」方式進行表演的藝術形式有：相聲、數來寶、答嘴鼓、快板書等，總稱為「曲藝」。廣義的「說唱藝術」包括全世界的眾多藝術形式，例如：日本的落語、淨瑠璃、漫才，朝鮮半島的盤索里，美國的饒舌，還有英語世界的單口喜劇等，狹義的「曲藝」則多指中國的曲藝形式。

1-4 | 「茶」數來寶

教學撇步

1 收集關鍵字

初步瀏覽展區後，每位組員說出 2~3 個印象深刻的關鍵字。

2 按字數、填格子

將關鍵字按「上六下七，三三四三」的規則填入格子中。

3 找韻腳

找出韻腳，盡可能在語意順暢下句尾押韻。

4 唸唸唱唱有意思

加上數來寶特有的節奏，還能創意加進 RAP 唸唱出來。



資料來源 - 【百科知識網站】

數來寶

數來寶，也叫「順口溜」、「流口轍」、「練子嘴」，是曲藝的一種，常用句式為可以斷開「三、三」六字句和「四、三」七字句，兩句、四句或六句即可換韻。最初藝人沿街說唱，都是見景生情，即興編詞。2014 年入選第四批國家級非物質文化遺產代表性項目名錄。

2 明「茶」秋毫 I

2-1 | 「茶」字典

學習目標

- 能瞭解茶的演進和發展足跡與大航海時代文化與歷史的關係。視 2-IV-3
- 能體會生活中飲茶文化，並在生活中實踐。視 1-IV-1

對應核心素養

C3 多元文化與國際理解

藝 -J-C3

理解在地及全球藝術與文化的多元與差異。

B1 符號運用與溝通表達

藝 -J-B1

應用藝術符號，以表達觀點與風格。

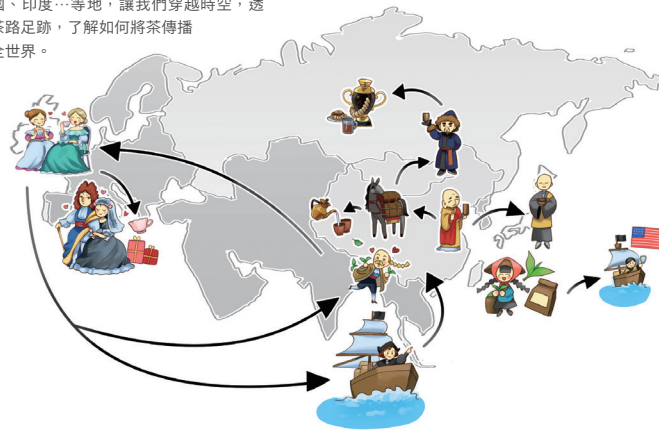


2 明「茶」秋毫 I

2-1 | 「茶」字典

穿越時空來「找茶」

茶源於中國，飲茶風興盛於唐朝，隨著文化、宗教、海運，傳播到西藏、俄羅斯、日本、英國、印度...等地，讓我們穿越時空，透過茶路足跡，了解如何將茶傳播至全世界。



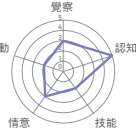
色彩
形狀
形態

學習目標

- 能瞭解茶的演進和發展足跡與大航海時代文化與歷史的關係。
- 能體會生活中飲茶文化，並在生活中實踐。

實踐

- 觀察、體驗



12

臺灣「茶金」時代

- 清朝嘉慶年間，開放移民來臺，茶種移植臺灣，1858年清廷與英法簽訂天津條約，增闢通商港口，外商來臺成立洋行，為臺灣茶的輝煌時代。
- 天津條約後，外商接踵來臺成立洋行，吸引許多外商來臺從事茶葉生意，茶成為臺灣首要產業。
- 蘇格蘭商人約翰·陶德來臺投資製茶設備，並從淡水運載茶葉到紐約，獲好評與訂單，臺灣茶業躍上世界舞臺，外商來臺，讓茶成為首要產業。
- 茶的發展在清朝移民及天津條約開港後，躍升三寶之冠；但是，日治時代，殖民地政策及市場競爭之故，茶葉已難回復清末時的往日榮景。

13

漂洋過海的茶樹

茶葉在臺灣當年又稱為「茶金」，它是如何來到臺灣？發生了什麼事？

1

全球貿易大門開啟

想想看，貿易大門開啟對於茶葉產銷有什麼樣的影響？

2

臺灣第一個全球化商品

為什麼茶葉會成為臺灣第一個全球化商品？影響原因？

3

臺灣三寶之冠

寫下你在本單元活動中，看到茶葉的古今改變是什麼？

4

均衡
反覆

學習策略

1 | 網頁電子導冊共讀策略

教師透過提問並指派任務，進行閱讀電子導冊並了解「茶」文化歷史，進行任務闖關。

2 | 小組分組報告策略

透過分組報告及演繹方式，將「茶」文化歷史故事演進表演，在教師與學生表演及歸納中，建立對於茶路的全體化及不同國家的文化差異做歸納理解。

人物介紹

植物獵人—福鈞 Robert Fortune

19世紀時，英國東印度公司為了解決茶業被中國壟斷問題，決定派人潛入中國取得茶樹標本，種子及製茶知識，以便在殖民地印度產製茶葉，英國植物學家福鈞執行完成這項艱難的獵茶任務並且改變了世界。

日本「茶祖」榮西禪師

日本原無種植茶樹，直到平安時代，遣唐留學僧被派遣到中國學習佛教文化，返日時帶回唐代種茶法，將飲茶文化推到日本寺院及上層階級，鎌倉時代，留學僧榮西禪師，將宋代禪院使用末茶品茗方式及茶種帶回日本，飲茶風氣再度興起，日本抹茶主要受宋代點茶影響，榮西禪師因此被稱為日本的「茶祖」。

對應學習重點

學習表現	
視 2-IV-3	能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。
視 1-IV-1	能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。

18

補充資料

茶馬古道

- 川藏路—四川雅安，經瀘定、康定、巴塘、抵達西藏拉薩、再到尼泊爾、印度。
- 滇藏道—雲南普洱，大理、西藏的左貢、拉薩、再經由亞東分別到緬甸、不丹、錫金、尼泊爾、印度。

中俄茶路

中國販售茶磚物品到俄國，共一萬二千里，起點福建武夷山茶鄉，經漢口、洛陽、張家口，入俄國恰克圖，最終抵達莫斯科，就是中俄茶路。

19

延伸學習

教師可視課程時間，彈性增加任務

「臺灣「茶」金時代」學習單

透過學習單，搭配說書人遊戲，瞭解臺灣「茶」的歷史脈絡，並以戲劇、表演藝術等方式進行。



語破天驚說書人 | 規則技巧玩法

- 1 描述卡牌特徵、
- 2 遊玩者猜測卡牌特徵、
- 3 猜對換下一位玩家

「語破天驚—說書人」闖關單

請同學利用闖關單進行—看圖說故事遊戲

說明：透過視覺化遊戲的思考，提升思考力及創造力的表現方式。



清朝開放移民來臺引進種茶

茶園分布
淡水河丘陵
引進武夷茶
種植臺灣北部

1858 簽約開啟貿易大門

臺灣開放對外貿易港口
(安平、淡水、基隆、高雄)
中英—天津條約
中法—天津條約

洋商陶德在臺經營茶葉先驅

蘇格蘭商人(約翰·陶德)
投資製茶產銷體系
艋舺經營
大稻埕生產

1869 臺灣第一個全球化商品

蘇伊士運河開通
陶德將茶運往紐約
深獲好評大量訂單
躍上舞臺 / 外商來臺

清末臺灣農作

出口大宗
茶葉躍為
出口之冠

使用說明

語破天驚說書人除了要講的貼切外，也要注入想像空間，掉進幻想和猜測的漩渦裡頭，故事峰迴路轉情結，讓人不斷驚呼「哎呀！原來是這張！」透過小組閱讀漫畫瞭解臺灣茶文化歷史。在教師與學生表演及歸納中，建立對於臺灣茶文化的認識。

- 1 小組各拿一張卡
- 2 思考如何表演牌卡故事情境。
- 3 切記牌卡內容，進行遊戲。
 - 年紀最小的人第一位開講，順時鐘，輪下一位。
 - 表演出卡牌內容。
 - 剩下的人投票選出認為卡牌最佳表演小組。
 - 如果正確—換下一位。
 - 失敗—再投票一次。

學習單



闖關單



學習單及闖關單，教師可依據需要自行列印。

教學撇步

1 使用小撇步，看圖說故事玩遊戲

運用視覺化思考，提升思考力及創造力的表現方式，帶領玩的過程，學生發揮想像力創造好玩的故事，也要體察別人想法，傾聽他人說的故事裡頭藏的玄機，仔細觀察圖片中的蛛絲馬跡，「傾聽、想像、理解、分享」四種重要能力。情境圖像對中進行擴散思考，創造學習意義，讓學生學習及想法更清晰的在臺灣茶的黃金時代歷史脈絡中延伸和重組。

精確傳達學習：1. 思考 2. 分析 3. 理解 4. 溝通

2 可以閱讀漫畫學習，也可透過說書人遊戲進行戲劇表藝與溝通。

資料來源—【「茶遊記」電子導冊】



2-2 | 「茶」對決

學習策略

1 | 桌遊競賽闖關策略

提升學習成效和引發動機，遊戲闖關可以達成理解和歸納分析。讓小組闖關中說出茶的歷史脈絡，不清楚時可以翻閱電子導冊，每一組骰子可以運用空白紙張製作，或是透過輕巧土自製。提供學生遊戲闖關的工具。

2 | 遊戲挑戰創新策略

遊戲規則可以由玩家在遊戲前進行調整，由玩家進行進階版挑戰，雙方各問一個合理答案，並且是有關茶的客觀事實問題，答不出來，便輸了，輸家後退六格，贏家可擲一次骰子，此外，前進點數格、遊戲形式和型態可以相互討論及變通。

3 | 教師入戲策略

桌遊的闖關進入懲罰，雙方或是教師可以透過入戲方式進行表演，完成的贏家可以自製懲罰遊戲規則，或是藉由教師入戲參與變通。

2-2 | 「茶」對決

請先掃描右側 QR Code，閱讀「茶遊記」前導影片，瞭解茶歷史與茶文化，再與同學們一起進行「茶」對決桌遊遊戲。



「茶」對決桌遊遊戲

GO 起點	! 你成功了	? 返回起點	6 誰被派來取茶葉?	! 去泡杯茶	? 找出最愛喝茶品的家人	喝茶喝到睡著 休息兩回合
1 誰發現茶?						5 鴉片戰爭起因
! 大叫「我愛茶」三次						! 說出三項茶的特色
後退三格						4 英國取得茶葉原因
茶葉向外流通年代	? 前進三格	! 倒杯茶喝	2 歐洲哪國很愛喝茶	3 哪國的東印度公司來中國偷茶?	? 後退三格	被官兵捉到偷茶 休息一回合

14

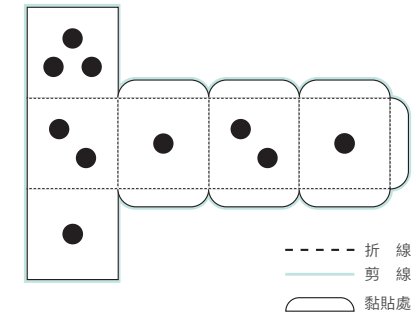
遊戲規則

玩家擲出骰子，按擲出的點數前行，以逆時針方向移動進行完成遊戲任務。

若有兩位玩家在同一格，可發起茶葉對決，雙方各問一個有合理答案且有關茶的客觀事實問題，答不出來，便輸了，輸家後退六格，贏家可擲一次色骰子而且前進點數格。

骰子製作教學

請玩家将骰子沿著紅線裁剪下來，並在黏貼處進行黏貼。



玩家立牌製作教學

可運用創意設計屬於自己的玩家立牌。(最多 4 人)



15

教學撇步

1 選擇骰子製作方式

• 骰子製作 1

學生篇右頁面骰子製作方式如下：

1. 尋找白紙一張（紙張的厚度要厚一些）方能摺出立體折線，並使骰子堅固。
2. 在紙上用尺畫出如學生篇右頁上方圖示，沿著剪線裁剪下來，並在黏貼處進行黏貼。

• 骰子製作 2

可以利用超輕土，或是輕巧土製作立體骰子，在超輕土捏塑過程中，可以透過紙黏土工具進行修整，乾燥後再運用紅色奇異筆上色。

• 現成骰子運用

過程中如果因為時間考量，可以運用現有骰子進行玩家競賽。

2 「茶」對決桌遊遊戲自製

遊戲的內容和闖關懲罰方式，都可以重新運用圖畫紙或是任意紙張進行規劃和設計。

3 玩家立牌製作

可運用任何顏色且稍微有厚度紙張畫出玩家立牌造形，把造形邊框剪下，彎成圓弧狀便可立起。（造形設計可以依據玩家創意）

補充資料

「茶」對決桌遊遊戲規則

遊戲進行：

每個玩家選擇一個代表玩家立牌放在起點上。擲骰子決定先後順序，點數大的玩家先行，之後再以逆時針方向進行。

玩家擲出雙骰，按擲出的點數前行，如非特別指定，所有移動都是以逆時針方向進行。當擲出兩粒骰子也是相同點數，玩家可以多擲一次，如連續三次也是相同點數，玩家需要暫時休息一回。

A:

- 1 神農氏炎帝。
- 2 英國。
- 3 英國。
- 4 為解決茶葉被中國壟斷問題。
- 5 英國為換取中國人民所嗜飲的中國茶才會走私鴉片到中國，因而引爆中英「鴉片戰爭」。
- 6 植物獵人－福鈞 (Robert Fortune)。

3 明「茶」秋毫II

3-1 | 東西「茶」很多

學習目標

- 透過五感覺察東、西方文化與生活之異同。
視 2-IV-2
- 觀察生活環境與茶葉影響及差異。
視 2-IV-3
- 透過任務感受觀察歷史脈絡差異。
表 2-IV-1

對應核心素養

C2 人際關係與團隊合作

藝 -J-C2

透過藝術實踐，建立利他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調的能力。

C3 多元文化與國際理解

藝 -J-C3

理解在地及全球藝術與文化的多元與差異。

A1 身心素質與自我精進

藝 -J-A1

參與藝術活動，增進美感知能。

3 明「茶」秋毫II

喝茶看世界！

東西飲茶大不同！讓我們一起找出「茶」的東西文化差異吧！

3-1 | 東西「茶」很多
看圖「找一找」

色彩
形狀 & 形態
質感

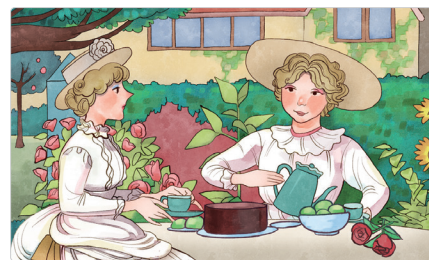
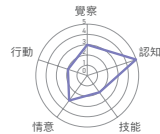


學習目標

- 透過五感覺察東、西方文化與生活之異同。
- 能觀察生活環境與茶葉影響及差異。
- 能透過任務感受觀察歷史脈絡差異。

實踐

- 觀察、體驗、感受



畫作中的人物在說些什麼？



看圖說故事

打開五感，用心體會

從喝茶文化與習慣，了解當時的生活型態。

Q：請觀察左頁 2 張圖片，並說說看東 / 西方在喝茶的習慣上、使用的器皿、一同喝茶的對象，有什麼不一樣？

喝茶習慣	東方	喝茶習慣普及人民生活，無分階層；不僅是飲料，衍生的「茶道」更是一種文化。
	西方	婦女發展喝「下午茶」的方式，細緻品味生活。
使用器皿	東方	茶杯又稱飲杯、品茗杯，用來盛茶飲用的茶器。
	西方	英式下午茶以優雅茶具品茶，講究「禮儀」並搭配甜點。
喝茶對象	東方	普羅大眾。
	西方	中層人士，主要由女性進行主導。

Q：想像自己分別在左頁 2 張圖片的喝茶場景中，有聽到什麼聲音嗎？喝的茶，味道相同嗎？

同學們！東 / 西方喝茶習慣，哪裡不一樣？

補充資料

西方喝茶文化

葡萄牙公主凱薩琳 Catherine of Braganza 嫁給英國國王查理二世時，將茶葉作為嫁妝，並將愛好喝茶的習慣帶進英國宮廷，成為上流社會表現禮儀和品味的方式，並滲透到社會各階層，到 1750 年代，茶葉已成為英國全民飲料。



資料來源 - 【The News Lens 關鍵評論網】

教學撇步

1 競賽闖關

教師透過討論教學法將學生分組進行對話形式，辯論形式的任務編組進行本單元的「看圖說故事」活動，小組學生相互交換意見和觀點，達到察覺東西方飲茶文化和習慣差異學習過程。

2 對照架構思辨

本單元，鼓勵學生透過對照圖表的雙向細目建立學生思辨，對照生活情境與文化風俗思辨推演的能力。可以善用心智圖法的脈絡建立及連結聯想。

東方喝茶文化

宋朝的城市與集鎮繁榮，市民階層興起，市民茶文化逐漸成為主流。在宋朝日常生活禮儀中以茶敬客、以茶敦親、以茶贈友、以茶聯誼等已是普遍現象。茶進入婚禮，有了「三茶六禮」之說。東方品飲方式廣泛深入到社會各個階層，植根於平民百姓之中，成為整個社會的生活藝術。

3-2 | 東方「茶」文化 VS 西方下午「茶」

學習策略

1 | 合作學習策略

全班分為偶數組別，紅白對抗賽，兩邊隊友進行共同討論，歸納本單元中介紹到與茶相關文辭有哪些？互相討論紀錄，合作學習。

2 | 歸納分析學習策略

歸納討論與茶相關文辭進行分析，培養學生思辨能力與判斷力，對於學生從文章中的詞語與結構分析、茶具的造形、色彩、功能、還有茶的添加物進行歸納和分析，從文中圖片內容觀看並進行生活連結的思考。

3 | 遊戲策略

遊戲教學法在教學過程中，透過遊戲形式，使學生在過程中學習，增加教與學的愉快氣氛，提高學習積極主動的態度，協助學生理解解和記憶。提供學生互動的學習機會。

4 | 任務闖關策略

學習分析法，對特定的學習進行分析的一種方法，讓學生逐步建立自己的知識鷹架，不斷評估自我達標的狀態，滾動修正的學習策略。

3-2 | 東方「茶」文化 vs 西方下午「茶」

	東方茶	西方茶
文化風氣	文人飲茶 / 講究文化 泡茶表現講究中庸之美、待客表現奉茶明理之倫、飲茶表現謙和之禮，茶文化是茶藝與精神的結合。	悠閒飲茶 / 講究氣氛 傳統英式下午茶，茶桌上會擺著白色蕾絲及鏤空桌布，加上一束鮮花，精緻的三層點心架與銀製茶壺，悠閒地飲茶，享受情趣。
茶添加物	牛奶、羊奶、檸檬、糖、桔汁...等。	為去除掉茶的苦澀味在茶中加糖、切成薄片檸檬或是奶類添加物。
配用茶點	甜配綠、酸配紅、瓜子配烏龍 »甜配綠：甜糕、鳳梨酥配綠茶。 »酸配紅：水果、檸檬片、蜜餞配紅茶。 »瓜子配烏龍：鹹的食物搭配烏龍茶喝，瓜子、花生米、橄欖配烏龍茶。	三明治、葡萄乾烤餅配奶油、牛油及果醬、乳酪牛角包、布丁、水果塔、咖啡、巧克力、慕司、杏仁奶油甜餅...等。
茶具文化	 <p>※圖片 - 【國立歷史博物館提供】 1. 作品名稱：長沙窯青釉褐綠彩鳥形水注 年份：唐朝 題材：瓷器 2. 作品名稱：黑釉茶碗 年份：宋朝 題材：瓷器 3. 作品名稱：青花元寶蓮托 年份：清朝 題材：瓷器</p>	中國瓷器或銀製茶具，擺放在鋪有純白蕾絲花邊桌中的茶桌上，並且用小推車推出各種各樣的精製茶點。

18

賓果「茶」對碰

遊戲說明

可從左頁資料或是相關訊息，找找看有關「東 / 西方茶文化」的特色及條件，填入下方格子中，進行賓果遊戲。

遊戲規則

兩人進行遊戲，猜拳決定先後，猜贏者，優先說出自己填在九宮格內的內容，完成後換另一人，先完成連線者獲勝。

勝

A 玩家			B 玩家		
悠閒飲茶	文人飲茶	去除茶苦澀味會添加物	悠閒飲茶	甜配綠 - 甜糕配綠茶	文人飲茶
講究氣氛	講究文化	茶文化是茶藝與精神的結合	講究氣氛	去除茶苦澀味會添加物	茶文化是茶藝與精神的結合
甜配綠 - 甜糕配綠茶	配用茶點	酸配紅 - 水果、檸檬片、蜜餞配紅茶	講究文化	配用茶點	酸配紅 - 水果、檸檬片、蜜餞配紅茶

19

教學撇步

九宮格 - 闖關說明

賓果遊戲以兩人的遊戲玩法為例：

- 1 列印或繪製學生篇右頁下方九宮格圖示，兩位玩家在各自紙上填入內容於九宮格。
- 2 兩個人分別在各自的九宮格紙上隨機填入第 3 單元中，所提及之東西文化飲茶之詞句，由兩位玩家輪流填寫。
- 3 將自己或對方指定到的相同詞句在紙上標示，若在同一直列或橫行上有連成一線，或是在對角線上連成一線，就可以喊「賓果」，即為此入獲勝。

BINGO!

補充資料

東方茶點文化從何開始？ / 喝茶時，為什麼要吃茶點？

自古中國待客除了一壺清茶還會端上幾盤點心，方顯主人禮貌周全。老百姓生活拮据，講究體面的人家，家裡都會有鐵皮罐頭放著餅乾蛋糕，家裡來客時會取出一兩塊餅乾擺在碟子裡跟茶水一起待客，是茶點更是茶文化。

唐朝前，尚未出現專門的茶點，卻有不少點心與茶一同食用。粽子是中國的古老食物；東晉時，人們飲茶時用粽子作茶食，唐朝時，亦會用來佐茶。唐玄宗詩云：四時花竟巧，九子粽爭新。

茶點如何選擇？

茶點選擇會從食物與茶的味道相合為原則，要讓客人享用茶點又能襯托茶的清香，相輔相成。

飲茶口訣：「甜配綠、酸配紅、瓜子配烏龍」。

- 甜配綠，甜食要配綠茶來喝，例如：用各式甜點、酥糖等配綠茶飲用。
- 酸配紅，酸的食品要配紅茶來喝，例如：用聖女果、檸檬片、蜜餞等配紅茶飲用。
- 瓜子配烏龍，鹹食要搭配烏龍茶來喝，例如：瓜子配烏龍茶飲用。



資料來源 -
【每日頭條網站】

學習策略

1 | 圖像學習策略

以「茶」說書－說書人

運用視覺化思考，提升思考力及創造力的表現方式，繪圖本身就是思考的過程。藉由「繪圖」的目的，讓學生進行情境圖像對話，擴散及深化思考在情境之中，創造學習意義讓學生學習及想法更清晰的圖像延伸和重組。圖像來來回回思考，精確傳達學習

1. 思考
2. 分析
3. 理解
4. 溝通

2 | 圖像接龍策略

「說書人」卡牌設計

運用圖像分析架構圖，進行說書人卡牌彩繪創作。

3 | 任務闖關策略

搭配學習分析法，對特定的學習進行分析的一種方法，讓學生逐步建立自己的知識鷹架，不斷評估自我達標的狀態，滾動修正的學習策略。

4 | 闖關卡牌設計策略

教師掃描下方下載點，影印剪下並且進行說書人卡牌彩繪設計教學活動。

【說書人卡牌設計】
下載點



以「茶」說書

經由「茶遊記」電子導冊介紹，認識「茶」的足跡和冒險旅程，以及茶是臺灣第一個全球化商品，讓我們透過說書人遊戲，將茶的歷史文化、東/西方飲茶方式，以卡牌介紹內容進行設計，藉此更加了解茶的時代演進！



「茶遊記」線上展覽

遊戲說明

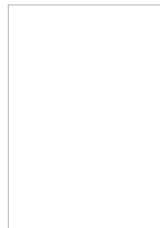
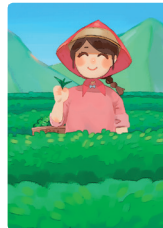
- 1 人數：4人(含)以上。
- 2 活動分為：
 - » 設計卡牌
 - » 進行說書人遊戲
- 3 注意事項：
 - » 說書人不可參加投票
 - » 玩家不可投給自己

說書人卡牌設計

彩繪茶故事特徵想法卡牌，讓他人更加瞭解你的以「茶」說書故事。



範例



20

遊戲規則

設計卡牌之遊戲提示

請參考「茶遊記」電子導冊或茶葉歷史知識，每位玩家繪製3張卡牌，並建議簡易上色。

說書人之遊戲提示

- 1 輪到擔任「說書人」，挑出1張牌說出與這張牌有關聯的「一句話」。
- 2 其他玩家從手上卡牌挑選1張最能搭配說書人形容卡牌的「一句話」，牌面朝下交給說書人，由說書人統一攤開。
- 3 每位玩家進行秘密投票，投給自己認為是說書人所出的牌。
- 4 說書人公布自己的牌，猜中的人加1分。
- 5 每個玩家都當過說書人後，結算成績，成績最高者獲勝。

限「茶」解鎖概念圖

透過本單元了解到現今的茶文化，是從融合了東/西方文化與生活的特色，喜歡喝茶的習慣及方式延續到今日，展現東/西方不同樣貌，說說看，你喜歡哪一種呢？

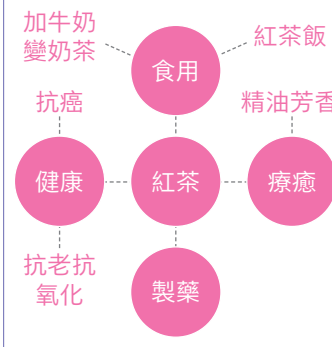
請畫出一個概念圖，用自己的方式，介紹概念圖中的故事及想法。

最喜歡___方茶，因為……

介紹詞：

可多運用本單元提及的相關茶文化與茶的特色！

概念圖



21

遊戲流程

- 1 說書人出題：選出一位同學當說書人，其它同學為玩家，請說書人選一張卡牌朝下放置自己面前，對這張牌做描述，不要直接，也不要模糊。
- 2 混淆：其他玩家各自挑選一張卡牌面朝下，盡量呼應說書人的描述，主要是用來混淆說書人出的牌。
- 3 投票：利用投票指示物，對說書人以外的玩家進行投票，猜測說書人出的卡牌，投票的人不能投自己出的卡牌，每個玩家投完票，公布解答。
- 4 解答公布：說書人解答自己所出的卡牌。
- 5 計分：大家都選中說書人的卡牌，相較都沒有選中的說書人0分，非說書人玩家出的卡牌，被選中，每一個人選中加1分。
- 6 補牌：每回合結束將卡牌丟進棄牌堆每個玩家補一張卡牌。
- 7 遊戲結束：棄牌堆的卡牌拿完時，遊戲結束，計算分數最高者勝。

教學撇步

「說書人」是說故事的遊戲，趣味之處在於，根據卡牌上的圖案，用一段話、故事、成語、動作聲音來提示，無論是扮演遊戲中的說書人或是玩家，都希望建構學生們能根據描述來理解，並找出對應的卡牌圖案；遊戲重點是要有的人猜對，有的人猜錯，說書人才能得分，也就是在說故事的時候，需要有點明白，但又不能太明白。

遊戲設置

- 全班投入參與，每個同學設計自己的說書人卡牌。
- 將全班創作的卡牌影印，張貼在厚紙板背面，發給每個玩家6張卡牌，牌面朝下作為牌庫。
- 每個玩家拿一組，進行說書人遊戲活動。

資料來源 - 【漫果子桌遊網站】



4 觀形「茶」色 I

4-1 | 時代「茶」多少

學習目標

- 能了解不同朝代的飲茶文化。
視 2-IV-3、表 1-IV-3
- 能欣賞茶具的造形與美感。
視 2-IV-1、社 2b-IV-2
- 能設計具有傳統寓意的茶具紋樣。
視 1-IV-1
- 能體會生活中飲茶文化，並在生活中實踐。
視 3-IV-1

對應核心素養

A1 身心素質與自我精進

藝 -J-A1

參與藝術活動，增進美感知能。

B1 符號運用與溝通表達

藝 -J-B1

應用藝術符號，以表達觀點與風格。

C2 人際關係與團隊合作

藝 -J-C2

透過藝術實踐，建立利他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調的能力。

4 觀形「茶」色 I

你知道嗎？喝茶是種生活方式，觀看喝茶的方式也可窺探一個時代的面貌囉！

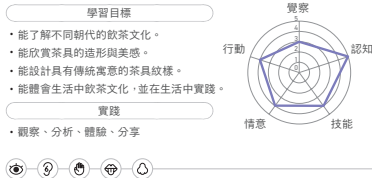
4-1 | 時代「茶」多少

身歷其境了走了一趟「茶遊記」，根據「茶遊記」**●**、**●**、**●**區的介绍，我們發現飲茶的禮儀與方法，在長期的發展下，不同的朝代產生不同的方式，包含：煎茶、點茶、瀹茶...等，試試看回答右方的問題，在正確答案前的方格中打勾。



作者：關立本 | 作品名稱：蕭翼賺蘭亭圖 | 年份：唐朝

色彩
形狀及形體
質感



1 哪個朝代重視生活的美學，以「焚香、點茶、掛畫、插花」分別透過視覺、聽覺、觸覺與嗅覺，品味日常生活？

- 唐朝 宋朝 明清

小叮嚀：點茶法用茶筴迴環攪拌，將沸水沖至茶盞，讓成有細嫩沫的茶湯。湯花均勻、色澤鮮白為上品。將水注入茶碗分茶又名茶百戲，使茶紋水脈成物象，例如：麩魚、花草、禽獸...等。

2 猜猜看哪個朝代開始以沸水直接沖泡茶葉，與現在的泡茶方式類似呢？

- 唐朝 宋朝 明清

小叮嚀：瀹有浸、漬的意思。瀹茶法即以沸水直接沖泡茶葉的方法，只要有乾燥的茶葉即可，以散茶泡飲的方式成就了現今泡茶的興起。

3 左圖所繪為煎茶的場景，鍋中水已煮沸，茶末剛剛放入，老僕人手持「茶夾子」欲攪動「茶湯」，這樣的煎茶方式，是源於哪個朝代呢？

- 唐朝 宋朝 明清

小叮嚀：煎茶法是沸水時投入展展成末的餅茶，並加以攪攪、沸騰則止。

22

4-2 | 點「茶」PK賽

宋朝的點茶技藝展現了當時雅致的生活美學，劉松年的〈搗茶圖〉，描繪當時磨茶、點茶、揮翰、賞畫的文人雅士茶會場景。

請掃描下方的QR Code觀賞宋朝的點茶技藝，與同學們，分別選擇右列的角色，想想看，古人們會有什麼樣的對話？有著什麼樣的動作？現在就透過這件作品來趟穿越時代之旅，化身宋人來演一場戲吧！



作者：劉松年 | 作品名稱：〈搗茶圖〉南宋摹本 | 年份：宋朝 | 尺寸：44.2x61.9(cm)



「茶文化」動畫影片

點茶步驟：1. 碎茶 2. 碾茶 3. 羅茶 4. 茶末置盒 5. 撮末於盞 6. 點茶（注湯入盞） 7. 攪拌茶末 8. 置茶托

* 圖片 - 【來源為「國立故宮博物院」】

23

GO GO 展區



* 拿著畫卷的士人



* 伏案執筆書寫的僧人



* 磨茶的僕役



* 欣賞僧人作書的士人



* 右手提湯瓶的僕役

均
幅
比
例

4-2 | 點「茶」PK賽

學習策略

1 | 提問引起動機策略

利用問答的方式，引導學生將歷史上的飲茶文化跟生活經驗結合，拉近學生與傳統茶文化的距離。

2 | 小組合作表演策略

透過〈搗茶圖〉的畫面呈現與宋朝喫茶方式（點茶法）的「茶文化」動畫影片，給予小組表演任務，想像其故事情節與對話，透過探索與演出認識點茶文化。

人物介紹

劉松年（約西元 1131-1218 年）

南宋宮廷畫家，工山水人物，著色典雅，多寫茂林修竹、園林小景。所繪人物神情生動，精妙入微。其傳世的作品涉及到茶事內容的〈鬥茶圖〉、〈搗茶圖〉等圖，對於宋朝茶事提供豐富的學術參考價值。

學生篇頁面中之〈搗茶圖〉南宋摹本，表現方式為工筆白描，描繪了宋朝磨茶、點茶的具體過程，以及各式各樣的點茶用具。右邊三人則呈現揮翰、賞畫的文人雅士茶會場景，整個畫面安靜有序。

補充資料

唐、宋、明清主要飲茶方式

- 唐朝：煮茶。將團餅茶炙乾後搗碎成末，再置於用鹽調和的沸水中，煮成茶湯。
- 宋朝：點茶、鬥茶盛行於宋朝。點茶法是將碾成粉的茶末加入少許沸水混合，再用茶筴攪拌調成膏糊狀，再均勻注入沸水。鬥茶基於點茶法，以湯花勻細、湯色純白為優。
- 明清：瀹茶。有別於前幾個朝代的茶團茶餅，明清是茶葉直接沖泡。這種沸水直接沖泡的方式，讓飲茶廣泛深入到社會各階層。

對應學習重點

學習表現	
視 2-IV-3	能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。
視 2-IV-1	能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。
視 1-IV-1	能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。
視 3-IV-1	能透過多元藝文活動的參與，培養對在地藝文環境的關注態度。
表 1-IV-3	能連結其他藝術並創作。
社 2b-IV-2	尊重不同群體文化的差異性，並欣賞其文化之美。

4-3 | 「茶具」有意思

學習策略

1 | 自主學習策略

茶具是茶文化最重要的載體，可引導學生使用國立歷史博物館典藏查詢系統、「茶遊記」電子導冊進行自主學習。建議學生從不同的品飲方式進行初步茶具觀察，歸納相應的茶具特色。

2 | 小組合作學習策略

鼓勵學生以小組方式，選擇一個朝代茶具進行探究後分享所得。分析要點可包含茶具名稱、造形、質感、色彩、紋飾與功能等面向。

3 | 自我提問策略

引導學生透過瀏覽與檢索找出喜歡的茶具，然後仔細觀察茶具的特色，詢問自己為何被吸引？是否因為茶具的顏色、光澤、造形、紋樣等特質？歸納並找出重要的訊息，而後比較其他茶具的異同，最後提出自己的看法並試著說出來。

補充資料

陶、瓷器命名原則

陶、瓷器的命名以平鋪直敘的方式描述其特徵。通常包含製作時間、地點、釉彩裝飾，還有器形功能。例如：〈長沙窯黃釉貼花雙魚印紋水注〉名稱依序為產地、材質、工法、紋樣、造形、功能。水注一詞即含造形與功能，通常功能置於造形之後，可跟學生說明。而〈黑釉白斑雙耳壺〉則包含材質、紋樣、造形、功能。可請學生試著找出其他茶具的命名順序。

4-3 | 「茶具」有意思

瞭解喝茶的方式之後，再來要認識茶具囉！根據「茶遊記」電子導冊的介紹，可以看到以下的展品，一起來觀察它們的造形特徵，想想看它們的設計的功能喔！

研究茶具的名稱，是否發現它們的命名的規則？請仔細觀察〈長沙窯黃釉貼花雙魚印紋水注〉這件作品，在下方的空格上依序寫下1、2、3.....的命名順序。

- 4 紋樣 2 材質 6 功能
1 產地 5 造形 3 工法

國立歷史博物館—藏品查詢



作品名稱：長沙窯黃釉貼花雙魚印紋水注 | 年份：唐朝 | 媒材：瓷
 作品名稱：長沙窯青釉褐彩鳥形水注 | 年份：唐朝 | 媒材：瓷
 作品名稱：黑釉白斑雙耳壺 | 年份：宋朝 | 媒材：瓷
 作品名稱：白釉印花水注 | 年份：遼朝 | 媒材：瓷



作品名稱：黑釉茶碗 | 年份：宋朝 | 媒材：瓷
 作品名稱：河南鐵斑黑釉直口茶碗 | 年份：宋朝 | 媒材：瓷
 作品名稱：輪筆瓷杯 | 年份：宋朝 | 媒材：瓷
 作品名稱：刻劃花青瓷碗 | 年份：宋朝 | 媒材：瓷

宋朝的點茶法使茶甘醇順口，以茶碗飲用，你想要選擇上方哪一個茶碗或茶杯來喝點茶呢？為什麼呢？試著從它的造形、質感、色彩、紋飾來說明喔！



24

茶的產製及飲用方式，至明清時期產生新的變化，明朝時開始將散茶投入茶壺以熱水沖泡，再倒入茶鍾飲用，到了清朝使用蓋碗飲茶的方式，成為特色，這樣瀘茶的方式也一直延續到今日。明清時期的陶瓷工藝也呈現多種樣貌，下列的茶具中，你最想收藏哪一款呢？試著從它的造形、質感、色彩、紋飾來介紹它，引導大家一同欣賞。



作品名稱：宜興紫砂茶壺 | 年份：明朝 | 媒材：陶
 作品名稱：掐絲琺瑯花卉紋茶碗 | 年份：清朝 | 媒材：琺瑯



作品名稱：黃地龍鳳紋碗 | 年份：清朝 | 媒材：瓷
 作品名稱：青花茶壺 | 年份：清朝初期 | 媒材：瓷

*圖片—【國立歷史博物館提供】

25

小小的茶壺、茶碗，在收藏愛好者的眼裡，有著獨特的魅力，如果你是收藏家，你要收藏的是……

選好收藏品，讓我們化身美感行銷專家，寫下它的美好，可以參考下方美感詞彙喔！

- 造形 _____
 質感 _____
 色彩 _____
 紋飾 _____

美感詞彙

- 黃釉 牡丹花
 半圓手把 瑩澈明淨
 弧腹 肌體豐滿
 下置圈足 藍色漸層
 壺圓身 如意雲頭紋
 古樸雅趣 渾圓滋潤
 金色幾何紋 湖邊風光
 龍鳳呈祥

補充資料

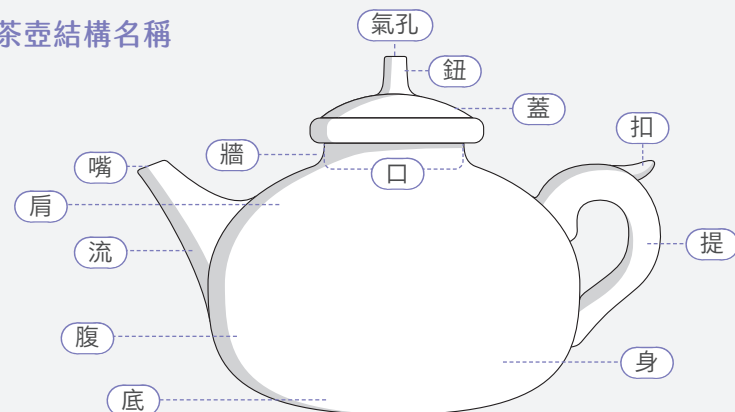
明清時期陶瓷工藝發展

明清時期為中國陶瓷生產的黃金時代，清朝青花瓷器達到全盛時期。景德鎮官窯代表了明清瓷器最高品質的成就。題材豐富多元，單色釉、彩色釉柔和與妍麗並行。

掐絲琺瑯

琺瑯器品種之一，又稱「景泰藍」。12世紀時由阿拉伯地區直接或間接傳入中國。以石英等金屬氧化物混合油料調和成玻璃質塗料，再塗繪於金屬或瓷器質的胎體外，經過爐窯燒製而成。掐絲是將壓扁的銅絲依設計紋粘牢於胎體，燒焊後再依次填上釉彩。製作過程需反覆窯燒、磨光再鍍金，工法繁複，同時運用青銅與陶瓷工藝，以及繪畫與雕刻技術。此技術流傳至今，在許多現代設計中依然被廣泛使用。

茶壺結構名稱



32

宜興紫砂

紫砂壺是中國一種傳統茶壺，材料是江蘇宜興紫砂礦土。紫砂壺因特殊材質，直接燒製即成，不須施釉，因此能充分透氣改變茶香茶味，其外型古樸雅趣，潤滑圓潤、舒坦天然，刻繪是常見的裝飾手法，深受文人喜愛。

青花瓷

明朝是青花瓷發展的高峰時期，廣義的青花包含白底藍花的陶瓷器；狹義的則以明清景德鎮窯產品為標準，為高溫燒製釉下彩瓷器。白釉純淨，施釉細潤均勻，青花色澤鮮艷，層次分明，花紋布局考究細膩，做工精細。

黃地龍鳳紋

中國的傳統上，黃色代表富貴、財富。黃釉器是專為宮廷燒造的器種，自明朝以來就被皇家以法典形式確定為御用瓷。釉上再以綠彩繪龍鳳紋。龍鳳紋是瓷器裝飾中的一種典型紋樣，龍為鱗蟲之長，鳳為百鳥之王，寓意吉祥。

33

學習策略

1 | 小組腦力激盪成語遊戲策略

為了讓學生對傳統寓意的成語產生興趣，可以遊戲的方式進行遊戲。讓每一小組出題，並以接力繪畫的方式，繪出吉祥成語，再讓其他組別進行搶答猜謎。答對的組別與出題的組別皆可加分，每一組有三次出題的機會，別人出過的題目不能再出題。可提供學生搜尋的工具，促進學生學習成效。

2 | 搜尋資料臨摹練習策略

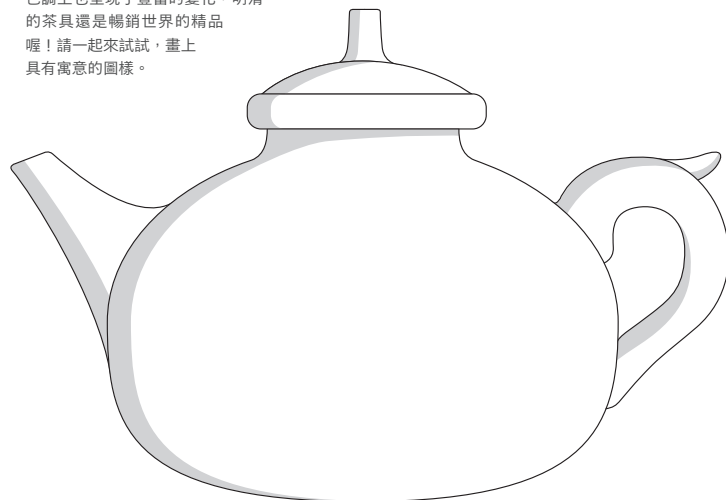
剛開始繪圖時，初學者通常會不知該如何下筆，可建議搜尋相關圖片進行臨摹，或可自行拍攝照片，或者參考古人的作品進行練習。參酌他人作品要注意著作財產的規定：其存續於著作人之生存期間及其死亡後五十年。由於傳統寓意的圖案年代較為久遠，可參考歷史圖紋運用。如能創造成為自己的特色風格，則更上一層樓。

3 | 五感體驗策略

美感教育強調善用多元的感官，探索美感與生活的關聯，展現生活中美感意識。五感品茶小故事即是期望學生能將所習的茶文化知识與技能，轉化成一種生活的習慣，連結學生生活中常使用的茶具，著重在情意上的實踐。可引導學生靜下心來，好好喝一杯茶，感受當下，並記錄心情。

「茶具」有意思

觀察唐、遼、宋、明、清歷代的茶壺設計，可以發現壺身常常會刻畫一些吉祥的紋樣、包含人物、植物、動物等，色調上也呈現了豐富的變化，明清的茶具還是暢銷世界的精品
喔！請一起來試試，畫上具有寓意的圖樣。



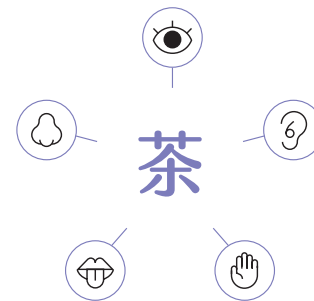
美感寓意：節節高升 / 魚躍龍門 / 龍鳳呈祥 / 松鶴延年 / 高官厚祿 / 花開富貴

26

每天來杯茶，似乎是許多人的生活日常，無論是柴米油鹽醬醋茶，或是文化上的琴棋書畫詩酒茶，茶幾乎無所不在。喝茶不僅是為解渴，更多人是視為精神享受，甚至成為生活美感的儀式，有著專屬的杯子或是茶席的布置，一啜一飲之間享受寧靜的片刻，生命的美好。現在，請使用你喜歡的杯子，清空煩惱，純淨無雜念地細細品嚐一杯茶；想一想，你與茶的相遇是從什麼時候開始的呢？它帶給你什麼樣的五感體驗？書寫你的五感品茶小故事，也別忘了幫你最喜歡的杯子拍張照，留下它的情影喔！

照片張貼處

五感品「茶」小故事



27

教學撇步

1 確認成語的美感寓意

引導學生選擇想要表現的成語，請學生先用鉛筆打草稿。

2 注意壺身弧度

將圖案繪製到壺面時，需根據圓形的弧度改變圖案線條的曲線。

3 選擇上色工具

請學生思考想呈現的材質，選擇單色或多色進行色彩搭配。建議使用色鉛筆或水彩上色，增加色彩的漸層效果。

4 考慮質感進行描繪

思考想呈現的質感來增加光澤表現或是勾勒金線，表現不同質感。

5 整體感的調整

圖案繪製後重新檢查整個茶壺的立體感，根據圓形的光影變化，可增加明暗層次，讓作品更完整。

補充資料

日本茶道 vs 臺灣茶藝

茶道最早起源於中國，後傳到日本。是以茶作為媒介的生活禮儀，也是修身養性的一種方式。

對臺灣人而言，喝茶是融入日常生活中的藝術。點滴融入中國的文人美學，佛教禪宗的精神，以及日本茶道的思考，展現出臺灣茶藝文化包容的氣度。臺灣的茶藝是通過主泡者沏茶，跟來賓共同賞茶、飲茶過程中增進友誼。從欣賞主人沖茶的歷程中，感受茶具與環境與氛圍，寧靜的氣氛中陶冶性情，並達到精神層面的愉悅。

美感詞彙

生活美感

美感素養包含「覺察」、「認知」、「情意」與「行動」四個層面的影響力。生活美感是期望每個人能在生活中實踐這些能力。透過五感體驗能感受美、搜尋美，並將美感展現在生活中，讓生活變得更美好。



5 觀形「茶」色 II

5-1 | 「茶」植物大學問

學習目標

- 能觀察、理解不同的茶樹特徵。
視 1-IV-1、Gc-IV-1
- 能描繪所選茶樹的造形與色彩。
視 1-IV-1、Gc-IV-1
- 能簡化茶樹的造形，以線條呈現。
視 1-IV-1、Gc-IV-1

對應核心素養

A1 身心素質與自我精進

藝 -J-A1

參與藝術活動，增進美感知能。

B3 藝術涵養與美感素養

藝 -J-B3

善用多元感官，探索理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。

自 -J-B3

透過欣賞山川大地、風雲雨露、河海大洋、日月星辰，體驗自然與生命之美。

5 觀形「茶」色 II

大自然的姿態萬千，一年四季有不同的茶樹展現它的芬芳。

5-1 | 「茶」植物大學問

我們常常飲茶，你是否看過尚未製茶的茶樹真面目呢？從「茶遊記」的●展區，我們可以看到茶樹自然的姿態囉！

精彩的「茶遊記」是由國立歷史博物館與新北市坪林茶業博物館共同合作設計的 360° 實境環景線上展覽，你知道坪林地區常見的茶樹品種有「四季春」、「臺茶 12 號(金萱)」、「青心大有」以及「青心烏龍」等品種，還有少數茶農種植「臺茶 18 號(紅玉)」嗎？現在請一起來觀察，這些茶種的外觀有什麼特色囉！

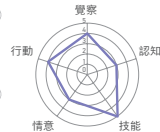
線條
色彩
形狀
形體

學習目標

- 能觀察、理解不同的茶樹特徵。
- 能描繪所選茶樹的造形與色彩。
- 能簡化茶樹的造形，以線條呈現。

實踐

- 觀察、分析、創造



*圖片 - 【行政院農業委員會茶業改良場提供】

「茶」植物連連看



臺茶 18 號(紅玉)

葉形為倒披針形、葉基部狹小、葉尖部較尖、芽色淡紫轉綠帶黃，葉色綠。



四季春

葉形為橢圓形、芽色綠帶黃、葉色綠。



臺茶 12 號(金萱)

葉片較大、葉形為闊橢圓形、芽色綠偏黃、葉色淡綠、葉緣具有明顯波浪狀。



青心大有

葉形為披針形、葉色深綠、葉脈與次脈角度小。



青心烏龍

葉形為長橢圓形、葉片中央為最寬處、葉緣鋸齒銳利、芽色綠帶紫、葉色深綠。

均
衡
反
覆
比
例

對應學習重點

學習表現	
視 1-IV-1	能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。
Gc-IV-1	依據生物形態與構造的特徵，可以將生物分類。

補充資料

茶樹品種特性	
臺茶 18 號(紅玉)	葉片較大、葉形為闊橢圓形、芽色綠偏黃、葉色淡綠、葉緣具有明顯波浪狀。
四季春	葉形為倒披針形、葉基部狹小、葉尖部較尖、芽色淡紫轉綠帶黃，葉色綠。
臺茶 12 號(金萱)	葉形為橢圓形、芽色綠帶黃、葉色綠。
青心大有	葉形為長橢圓形、葉片中央為最寬處、葉緣鋸齒銳利、芽色綠帶紫、葉色深綠。
青心烏龍	葉形為披針形、葉色深綠、葉脈與次脈角度小。

學習策略

1 | 小組合作學習策略

小組分工合作觀察茶葉特色，可根據形狀、質感、色澤、厚薄進行分析，一起完成連連看活動。

2 | 上網延伸學習策略

鼓勵學生搜尋臺灣的茶葉品種與臺灣茶的特色。新北市坪林茶業博物館提供豐富的學習資源與線上展覽，以及行政院農業委員會茶業改良場網站可充分利用。

新北市坪林茶業博物館 - 教學資源



行政院農業委員會茶業改良場 - 茶樹遺傳育種品種特性簡介



學習策略

1 | 小組合作學習策略

一組選擇一種茶葉觀察，可共同討論歸納茶樹的葉形、質感、色澤，互相觀摩學習。

2 | 寫生觀察學習法策略

觀察是認識客觀事物的主要途徑。寫生即在培養學生的觀察力與表現力，有助於學生養成留心觀察的興趣與習慣。可從物件的結構特徵、顏色，以及物體之間的關係中切入，以不同的角度觀看、分析，充分了解繪製的對象。

3 | 延伸學習策略

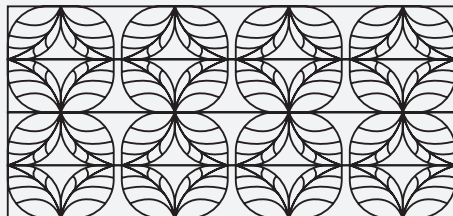
教師可引導學生將簡化的茶樹造形，嘗試選擇一個茶葉的單位形，進行二方連續或四方連續的圖案設計。

- 二方連續是使用反覆的形式，採左右或上下延展。



*

- 四方連續是由一個紋樣或幾個紋樣組成一個單位，向四周重複地連續和延伸擴展而成的圖案形式。



*

* 圖片 - 【參考花瓣 APP 繪製】

觀「茶」紋路

選擇一種茶樹仔細觀察，並以色鉛筆描繪出葉子的特徵。

茶樹名稱：



30

試著簡化所繪圖案，僅留下線條，並以黑筆勾勒出勒粗細變化。



31



花瓣 APP

MEMO

教學撇步

1 認識植物

寫生繪圖首先要認識對象，認識的程度會決定作品的品質，深入的認識植物，才能有好的繪圖表現。因此，引導學生仔細觀察茶葉是重要的第一步。可運用學生篇第 28、29 頁中，「茶」植物描述，再次確認其特徵。

2 工具材料齊全

因鉛筆易於修改，建議初學者以鉛筆描繪，搭配色鉛筆著色，透過用筆的輕重以及不同色筆的重疊、漸層可以表現多層次的色調。

學生篇右頁中，簡化造形的部分，則可使用其他的用筆，例如：簽字筆、毛筆或鋼筆，亦可以相機或手機拍照，蒐集素材進行紀錄。

3 觀察方法

觀察的方式要先注意整體，再雕琢局部，而後再回到整體做確認。從整體的株型、形態、高低、大小、觀察，接著看葉片的形狀、葉序、葉脈走向，葉片的厚薄、光澤等，用以表現出植物的質感與形象，突顯其特徵。

4 繪圖方法

葉子的畫法先畫出中間的主要葉脈，再以對稱的方式畫出葉緣、然後再畫出輔脈。可以從一片葉子開始畫起，再擴大到整組支脈。

簡化時可挑選最喜歡的角度、注意線條粗細變化，線條要靈活流暢，並透過深淺、疏密表現。

6 觀形「茶」色Ⅲ

6-1 | 茶杯 vs 茶「悲」

學習目標

- 能理解塑膠垃圾對自然環境造成的負擔。3d-IV-2
- 能分析不同材質的特性與功能。視 2-IV-3
- 能創造具有特色的文創產品。視 3-IV-3

對應核心素養

A2 系統思考與解決問題

藝 -J-A2

嘗試設計思考，探索藝術實踐解決問題的途徑。

C1 道德實踐與公民意識

藝 -J-C1

探討藝術活動中社會議題的意義。

A3 規劃執行與創新應變

綜 -J-A3

因應社會變遷與環境風險，檢核、評估學習及生活計畫，發揮創新思維，運用最佳策略，保護自我與他人。

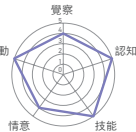
6 觀形「茶」色Ⅲ

學習目標

- 能理解塑膠垃圾對自然環境造成的負擔。
- 能分析不同材質的特性與功能。
- 能創造具有特色的文創產品。

實踐

- 理解、應用、創造



6-1 | 茶杯 vs 茶「悲」

人手一杯茶飲已是臺灣人日常生活的一部份，你、我手上拿的一次性塑膠杯，光是 2020 年，臺灣一年的消耗量就高達 20 億個，疊起來的高度竟超過 5 萬座 101 大樓！塑膠高溫燃燒後汙染空氣與土地，紙杯製作則需砍伐大量的樹木，對環境都會造成巨大負擔！

綠色和平組織建議透過政府單位進行環保的推廣，例如：環保署制定更具強制性與鼓勵性的減塑措施，或是增加自備環保杯的優惠。近年來在環保意識漸漸抬頭下，環保商品也開始受到重視，你有用過以下哪幾種環保商品呢？(請打勾)

- Float 漂浮珍珠杯 大口徑的玻璃杯
- 保溫杯 大象杯 摺疊杯 竹吸管
- 矽膠吸管 不銹鋼吸管 玻璃吸管

色彩
形狀 & 形態
質感



32

環保材質比一比

自備環保杯買飲料，可減少免洗塑膠杯、紙杯的使用，是值得效法的日常環保行動。首先，從了解可以製作環保杯的材料開始，請上網搜尋不銹鋼、玻璃、塑膠…等材質的相關資料，從耐熱度、保溫效果、耐酸鹼、耐碰撞、不殘留味道…等面向進行評比。

不鏽鋼	例如：耐熱度佳
玻璃	
塑膠	

均衡
重點
比例

33

學習策略

1 | 心智圖法策略

心智圖法運用時要能提出關鍵詞，主要是名詞或動詞，輔以形容詞。以中心主題成放射性結構橫向擴張發展，並延伸深度的垂直思考，而形成網狀脈絡。進一步可使用色彩進行聚焦、分類，並以圖像凸顯重點。

2 | 檢核表策略

檢核表是一組列出表現或事物，提供簡單記錄「是」或「否」判斷的資料表。觀察者逐一核對每個項目是否發生或出現即可。請學生填寫是否用過環保商品的檢核表，除了提醒學生家中可用的環保杯具之外，另一方面，也透過檢核讓學生了解目前市面上環保商品，以及所使用的材質，擴展學生對於環保杯的認識。

3 | 小組自主學習策略

鼓勵小組分工，每位同學搜尋不同的材質，進行資料的分析、整理，相互分享心得跟討論，歸納不同材質的特色，共同完成環保材質比一比的表格。

對應學習重點

學習表現	
視 2-IV-3	能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。
視 3-IV-3	能應用設計思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。
3d-IV-2	分析環境與個人行為的關係，運用策略與行動，促進環境永續發展。

40

補充資料

常見環保杯材質

材質	優點	缺點
不鏽鋼	重量輕、材質堅固耐摔、保溫保冰佳、好攜帶、清洗簡單，適合白開水。	容易殘留味道、不耐酸鹼。
玻璃	不易殘留味道、方便清洗、耐酸鹼、不會釋放毒素、適合定點使用。	重量重、不易攜帶、易碎。
塑膠	方便好攜帶、價格便宜、不易損壞、耐撞，不是所有塑膠都耐熱、耐酸鹼。	容易殘留味道、無法保溫。

41

6-2 | 環保小尖兵

學習策略

1 | 設計思考策略

Design Thinking 是以人為本，用來解決問題的方法論。從人的需求出發，尋求可能的創新解決方案。「設計思考」如下列 5 個步驟：

- 1 同理思考 (Empathize)
- 2 定義需求 (Define)
- 3 創意發想 (Ideate)
- 4 原型設計 (Prototype)
- 5 模擬測試 (Test)

透過這 5 個步驟反覆測試，並修改，有效率的设计出更貼近使用者需求的產品。

2 | 同理心思考策略

同理思考可從下列 3 個視角切入：

觀察 (Observe)

關注 (Engage)

沉浸 (Immerse)

從使用者生活的整體行為進行觀察，並關注其行為背後的動機，再站在使用者的角度思考感受情境沉浸感。可運用六何法「5 W 1 H」，作為提問的方向。

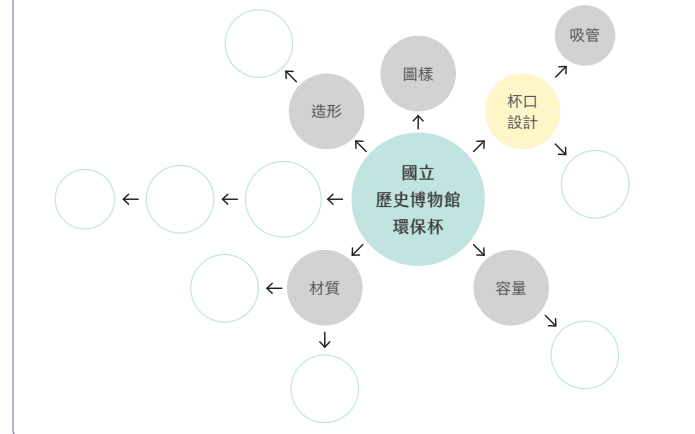
6-2 | 環保小尖兵

國立歷史博物館文創環保杯

國立歷史博物館建於 1955 年，為臺灣博物館事業重要的代表，展現宏揚歷史文化與教育的功能，現在請為國立歷史博物館設計一款環保杯；想想看，你想要的環保杯需要什麼功能？什麼樣的造形？什麼樣的圖樣？可以盡量的擴散性的發想，把想到的點子，用寫或以繪圖的方式呈現，然後再用不同顏色的筆圈起來，聚焦你的想法。

小叮嚀：設計的發想可以從歷史出發，參考所學的不同朝代的茶具；也可以融入茶樹觀察與繪製的圖樣，或是從國立歷史博物館的特色著手，展現你無與倫比的創意設計吧！

環保杯發想心智圖



34

繪出獨一無二環保杯

試著畫出你設計的環保杯，將它命名，並標註材質與功能說明，設計完成後，請以兩人一組的方式發表並專注聆聽同學們設計的成果。

作品名稱：

創作理念：

設計圖樣：



35

3 | 六何法「5 W 1 H」

Who? 對象目標?

Where? 需求的地點?

Doing What? 要做什麼?

Why? 為什麼有這樣的反應?

When? 什麼時間?

How did it look? 它看起來如何?
How did you feel? 你的感受如何?

透過這些問題搜尋資料時，也要記得進行全面的觀察喔！

補充資料

國立歷史博物館 - 史博文創



國立歷史博物館文創商品

在國立歷史博物館的發展與轉變的過程中，文化創意產業亦成為國立歷史博物館積極擴展的方向。以開發國立歷史博物館特有的商品，建立品牌形象。國立歷史博物館以合作開發的方式，結合民間企業，並以公益文創作為使命，協助弱勢團體參與文創生產，結合藝術家與設計師的創意，將傳統文化轉換為當代生活美學。

設計環保杯前，教師可鼓勵學生上網瀏覽國立歷史博物館相關訊息與文創商品，了解國立歷史博物館典藏與特色，再進行設計發想。

教學撇步

1 使用設計思考的方式引導發想

可以小組的方式進行，同理思考對於環境的關懷與使用者環保杯的需求。小組以擴散性的思考發想，包含容量、材質、杯口設計...等。再聚斂結合成可能的樣式，並透過每個人的設計分享，最後取得共識，完成小組的作品設計圖。雖然學生無法做出真正的產品，但也可以體驗這個歷程。

2 環保杯發想

可引導學生從環保與實用設計開始發想。例如：方便調飲、隨身攜帶、杯身容量、特殊需求。除「環保材質比一比」任務中提到的材質外，也可鼓勵學生搜尋更多不同的材料。例如：能屈能伸的矽膠。

3 文創商品設計

所謂文創商品本身應蘊含文化因素，並融入符合現代的新形式。可從三個層次切入設計：文化、功能與外型。首先要了解文化意涵，故事性、情感；其次是思考其功能、操作使用與便利；接著設計合適的外型，包括顏色、質感、造形、表面紋飾、線條、細節處理、構件組成，以及整體的構成等。

4 聆聽素養

聆聽素養是接受訊息的第一步，仔細聆聽同學們的報告，不僅是基本的禮貌，也是維護人際關係的素養。可透過背誦、朗讀、對話、互動等活動輔助聆聽教學。

7 明「茶」暗訪 I

學習目標

- 認識並了解 YouTuber 職業的工作內容。
表 1-IV-2、表 3-IV-2
- 運用戲劇原理規劃並分析影片。
表 1-IV-1、表 1-IV-2
- 認識並遵守媒體素養原則。表 3-IV-3

對應核心素養

B2 科技資訊與媒體素養

藝 -J-B2

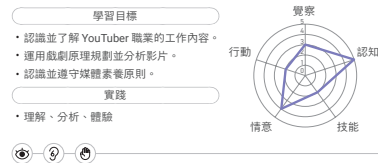
思辨科技資訊、媒體與藝術的關係，進行創作與鑑賞。

B3 藝術涵養與美感素養

藝 -J-B3

善用多元感官，探索理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。

7 明「茶」暗訪 I



變身 YouTuber 開箱文創環保杯

自己設計的環保杯自己開箱，一起來認識 YouTuber 這個職業：

YouTuber 是指以影音網站 YouTube 為主要活動據點的網路紅人或在 YouTube 投稿之影片創作者。YouTuber 開通營利的標準是 1,000 位訂閱者與一年內 4,000 觀看小時，因此 YouTuber 會鼓勵觀眾訂閱自己的頻道；除了廣告分潤，YouTuber 可能會透過各式管道獲得企業的業配，在影片中促銷該公司的產品或是加入廣告內容。

YouTuber 的工作內容，需要策劃影片內容，而內容需高度呼應時事或搭上流行話題來吸引點閱率，並集結團隊或個人拍攝影片後，剪接後製並加上影片效果，且定時上傳上架影片以獲取觀眾訂閱收看及支持頻道。

我心目中的 YouTuber 排行榜

第一名：_____

第二名：_____

第三名：_____

第四名：_____

第五名：_____

7-1 | YouTuber 類型



1 評測影片

對某一產品的體驗過程和心得體會，滿足了人們獲取信息的需求。例如：破除網路謠言實測...等。

2 教學類影片

教程類影片主要集中在美食、美妝和家飾 DIY...等領域。例如：阿滴英文、料理教學頻道...等。

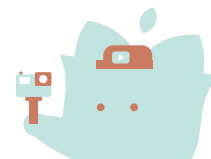
3 VLOGs

和電視真人秀一樣，VLOGs 也滿足了人們的好奇心和窺探欲。例如：Hook 一週挑戰、蔡阿嘎 Life...等。

4 遊戲影片

任何和遊戲相關的影片內容都可以被劃作遊戲影片範疇。

資料來源 -
【科技報導】



5 開箱影片

展示收到的包裹並介紹內容物的影片。不同於產品評測影片，開箱影片的重點並不在產品上，而在於 YouTuber 的反應。例如：Joyman、愛莉莎莎...等。

6 盤點影片

盤點類影片有兩種，一種是產品盤點，還有一種則是片段盤點。例如：史上最恐怖的 5 次靈異事件、10 首最棒的街頭鋼琴演奏...等。

7 搞笑影片

YouTube 網站的十大網紅之中，有一半都主打搞笑影片。例如：這群人、HowHow...等。

8 其它

想想看，還有哪些 YouTuber 的類型呢？歡迎寫上來，並和同學分享！

重點
變化

創意思考五力

- 1 敏覺力**：敏於覺察事物，發現缺漏、需求、不尋常及未完成部分的能力。
- 2 流暢力**：在一定的時間內，根據主題連續思考，產生構想數量多寡的能力。
- 3 變通力**：不同分類或不同方式的思考，從某一輛思考列車轉換到另一輛列車的能力，以不同的新方法去看一個問題。

- 4 獨創力**：想法的獨特性，想出別人想不來的觀念。由某一項反應在全體反應中所占比例來決定，與別人雷同度越少，創造力越高。
- 5 精進力**：一種補充概念，或在原來構想或基本概念再增加新觀念，增加有趣的細節，或組成相關概念群。

資料來源 - 【孫易新心智圖法網站】



對應學習重點

學習表現	
表 1-IV-1	能運用特定元素、形式、技巧與肢體語彙表現想法，發展多元能力，並在劇場中呈現。
表 1-IV-2	能理解表演的形式、文本與表現技巧並創作發表。
表 3-IV-2	能運用多元創作探討公共議題，展現人文關懷與獨立思考能力。
表 3-IV-3	結合科技媒體傳達訊息，展現多元表演形式的作品。

7-2 | 「茶」訪企劃 vs 戲劇原理

人物介紹

亞里斯多德

(西元前 384 年 6 月 19 日—西元前 322 年 3 月 7 日)

柏拉圖的學生、亞歷山大大帝的老師。其著作牽涉許多學科，包括了物理學、形上學、詩歌(包括戲劇)、音樂、生物學、經濟學、動物學、邏輯學、政治、政府以及倫理學。和柏拉圖、蘇格拉底(柏拉圖的老師)一起被譽為西方哲學的奠基者。

亞里斯多德認為「戲劇是對行動的摹仿」，而戲劇原理包含下列六個決定其性質的要素：

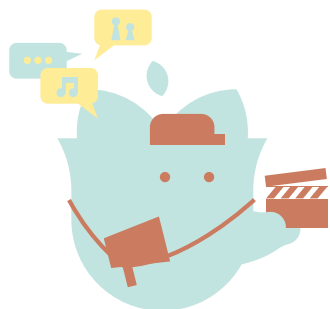
- 1 情節 (Plot)：又稱「故事」；應是理性、遵循邏輯，有因才有果。
- 2 性格 (Character)：又稱「角色」；角色們是情節的支柱，依故事因果效應，製造出感人的情感。
- 3 思想 (Theme)：又稱「主題」；主題決定行動、發言和故事的背景。
- 4 言語 (Language)：又稱「語言」；如何說每一字、每一句；反映角色的個性、人格、道德等。
- 5 音樂 (Music)：又稱「唱段」；音樂應被視為演員之一，是戲劇的主要戲分之一。
- 6 場景 (Spectacle)：又稱「景觀」；包含影響視覺感官的道具(佈景、戲服、道具等)。

Q 7-2 | 「茶」訪企劃 vs 戲劇原理

無論是哪一種 YouTuber，拍攝影片前都需要構思影片企劃書，在撰寫企劃前，先來認識亞里斯多德提出的戲劇原理，將有助於「茶」訪企劃書(請參考第 43 頁)的影片拍攝任務，更加完整呈現。

戲劇原理六大要素簡要說明

- 1 情節 (Plot)：故事、劇情
- 2 性格 (Character)：人物、角色
- 3 思想 (Theme)：故事內涵、主題
- 4 言語 (Language)：說話、對話方式
- 5 音樂 (Music)：聲音、旋律氛圍
- 6 場景 (Spectacle)：不同場域、地點



看完「茶遊記」的前導影片後，請將影片中出現的情節、性格、思想、場景四個部分摘要記錄下來。



- 情節
1. 茶從中國傳到英國
 2. 鴉片戰爭
 3. 印度殖民地種茶

- 性格
1. 蘇格蘭植物學家 Robert Fortune

- 思想
1. 茶的誕生
 2. 茶的傳播
 3. 茶的價值

- 場景
1. 中國
 2. 英國
 3. 印度

除上述四個要素，可深入思考如何運用「言語」與「音樂」要素，讓戲劇原理六大要素都運用於第 43 頁「茶」訪企劃書任務。

戲劇原理六大要素皆影響了戲劇中行動(動作)的表現方式，故一位劇作家在創作戲劇時，即須考量到這六大要素，使其環環相扣，才能呈現出好的戲劇作品。



參考資料 -
【維基百科網站】



參考資料 -
【Bellevue College 官網】



參考資料 -
【PLAYWRIGHTS' CENTER 官網】



參考資料 -
【Revenue River 網站】

Q 7-3 | 媒體素養關鍵力

請運用媒體識讀的「三要」與「三不要」原則，來強化自身的媒體識讀能力。

在企劃影片時，請記得以下「三要」！更要做到「三不要」！

要知道，即使看到了影像、聽到了聲音，都未必是全部的事實，甚至有可能是經過刻意篩選或編造的，更要避免捏造事實；多方閱讀理解正反面訊息，不要隨意批判或使用負面言詞。數位時代的閱讀，人是接收者、是訊息的產製者，同時也是傳播者。在網路上須更注意自己的言行。



三要

- »要有主動探究的意願
- »要有多元思考的能力
- »要能自我反思批判

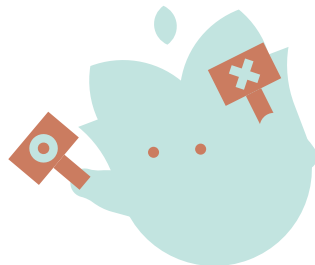


三不要

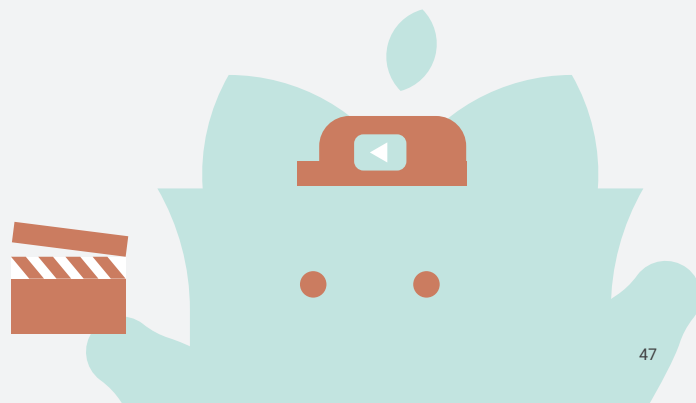
- »不要以為眼見就能為憑
- »不要只以自己的立場解讀
- »不要隨意轉發



資料來源 -
【聯合學苑】



資料來源 - 【媒體素養教育資源網】



7-3 | 媒體素養關鍵力

補充資料

媒體與資訊素養議題隨著科技發展，愈來愈朝向跨領域發展，所要達到的目標，不只是獲得資料，更要求形成及管理知識、批判思考的境界，也從分析、近用媒體內容，進一步朝向社會實踐的目標。

2017 年聯合國教科文組織發布「媒體和資訊素養五大法則」：

- **法則 1** — 資訊、傳播、圖書館、媒介、科技、互聯網以及其他形式的資訊提供者應用於批判性的公民參與和可持續發展。
- **法則 2** — 每個人都是資訊或知識的創造者，並且攜帶自己的消息。每個人必須被授予獲取新的資訊或知識和表達自己的權利。男性與女性應共同享有媒體與資訊素養。媒介與資訊素養亦是人權的紐帶。
- **法則 3** — 資訊、知識與消息並不總是價值中立，或始終免受偏見影響。任何對媒介與資訊素養的概念化、使用與應用都應保證上述事實對所有人都是透明可理解的。
- **法則 4** — 每個人都需要知曉與理解新的資訊、知識與消息，並與外界進行交流，即使她/他並沒有意識到、承認或表達過。然而她/他的權益絕不應受到侵害。
- **法則 5** — 媒介與資訊素養並不能即刻習得。它是一個動態的，具有生命力的過程。只有當這個學習過程包括知識、技能與態度，涵蓋人權、評估、使用、生產、資訊傳播、媒體和技術內容時，才能稱為完整。

8 明「茶」暗訪 II

8-1 | YouTuber 初體驗

學習目標

- 思考「茶」的美感與公民美學在生活中實踐。視 3-IV-2、4b-IV-3
- 利用 YouTuber 的角色，實踐可行的公民行動。表 3-IV-2
- 實際體驗從策劃、執行、拍攝後完成影片。表 3-IV-3

對應核心素養

B2 科技資訊與媒體素養

藝 -J-B2

思辨科技資訊、媒體與藝術的關係，進行創作與鑑賞。

B3 藝術涵養與美感素養

藝 -J-B3

善用多元感官，探索理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。

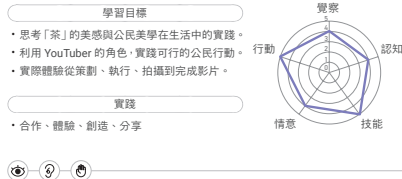
C1 道德實踐與公民意識

藝 -J-C1

探討藝術活動中社會議題的意義。

8 明「茶」暗訪 II

數位的美感學習讓我們用數位化的表演任務來展現吧！



8-1 | YouTuber 初體驗

YouTuber 要完成一部影片，需依據下列 6 個流程步驟 (6W: What、Where、Who、How、When、Why)，因此，請參考「YouTuber vs 公民行動

任務」單元 (第 42、43 頁) 從構思到上架，將 6 個流程步驟從頭到尾試著玩一次；此外，並請搭配「繪出獨一無二環保杯」任務 (第 35 頁) 所完成的作品，一起幫「國立歷史博物館文創環保杯」完成一部小影片吧！

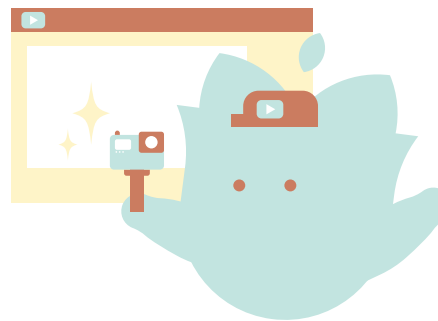


情節
人物
思想
場景

重點
動態
變化

對應核心素養

學習表現	
視 3-IV-2	能規劃或報導藝術活動，展現對自然環境與社會議題的關懷。
表 3-IV-2	能運用多元創作探討公共議題，展現人文關懷與獨立思考能力。
表 3-IV-3	能結合科技媒體傳達訊息，展現多元表演形式的作品。
4b-IV-3	公開進行健康倡導，展現對他人促進健康的信念或行為的影響力。



補充資料

在構思 YouTuber 影片企劃內容時，可以善用「六何法」及「曼陀羅思考法」來引導學生。

1 六何法

又稱 6W 分析法或 5W1H，即何人 (Who)、何事 (What)、何時 (When)、何地 (Where)、為何 (Why) 及如何 (How)。由這六個疑問詞所組成的問句，都不是是非題，而是需要一或多個事實佐證的應用題。



資料來源 -
【Amazing Brain 網站】

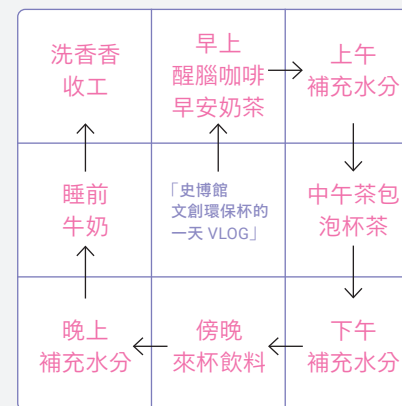
2 曼陀羅思考法

曼陀羅思考法是結合「水平思考」及「垂直思考」的多層次九宮格思考方法。它有別於平常的直線思考，九宮格的形式運用到圖像化，刺激大腦產生想法。此外，在書寫時需要專注，並將內容分類、整合、重新整理等，而以上過程中又會再一次使大腦進行思考。

1. 放射狀曼陀羅 (發散思考)



2. 螺旋狀曼陀羅 (收斂思考)



8-2 | YouTuber vs 公民行動任務

教學撇步

1 有趣的 YouTuber 影片分享

先從有趣的 YouTuber 影片企劃開始吧！這可是讓學生充滿動機的一個小法寶！第一部影片可以先分享，讓學生猜猜影片觀看流量超高的原因，是結合時事話題還是有獨特風格？接著第二部或第三部影片，再讓學生就戲劇原理六大要素分析，或是以曼陀羅思考法舉一反三，架構出自己影片可能的方向。

2 小組合作學習

拍影片一定是小組合作才能完成，這時除了能讓學生從實作中學習外，團隊合作也是重要的學習歷程！

1. 利用抽籤、卡牌、報數、遊戲…等方式進行隨機分組。
2. 依學生意願或工作專長自行分配選組。

3 公布評分項目

評量項目	學習表現
時間掌握	☆☆☆☆☆
情節安排	☆☆☆☆☆
演員表現	☆☆☆☆☆
重點清晰	☆☆☆☆☆
後製特效	☆☆☆☆☆

★加油 ★★尚可 ★★★不錯
★★★★好棒 ★★★★★完美

8-2 | YouTuber vs 公民行動任務

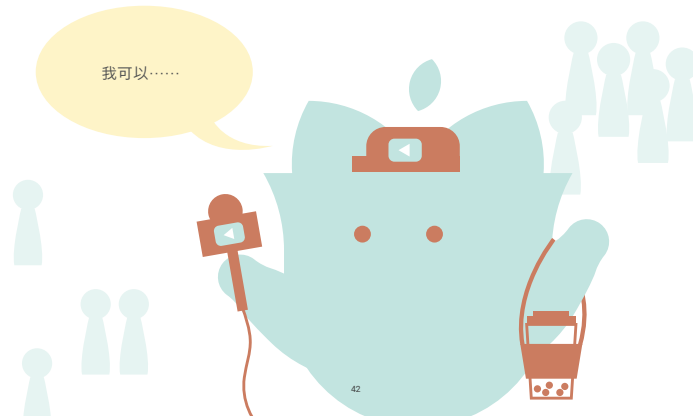
公民行動是針對社會議題，透過自身民眾力量與集結共識，來強化教育性活動、推廣宣傳行動，企圖達成期望的目標。

臺灣手搖飲料店林立，連便利商店都成為其一，其中隱藏許多社會問題，值得探討與關心，例如：含糖飲料帶來的肥胖問題、一次性飲料杯的環境負擔、臺灣飲料與洗腎問題…等。

如果你是一位 YouTuber，可以如何利用自身力量關心這些問題呢？

參考方向：

- » 開箱環保杯設計
- » 實測不喝手搖飲料一週的身體變化
- » 街訪外帶杯與環保杯的數量
- » 環保材質愛用度調查
- » 飲料店環保杯比例調查



「茶」訪企劃書

變身 YouTuber 可不是件小事，請試著尋找夥伴，實際討論企劃並嘗試將影片拍出來吧！

1. _____ 小組 (請為自己團隊取個名字)
2. 影片類型 (請參考第 37 頁 1~7 項或其他) | _____
3. 影片名稱 (要能吸引人) | _____
4. 行動目標 (請用文字簡述) | _____

5. 影片內容 (3~5 分鐘，請用文字簡述) | _____

6 工作分配表 |

小組團隊	人數	工作內容	組員安排	評量項目
企劃	1~2	想腳本、和 YouTuber 溝通		時間掌握☆☆☆☆☆ 情節安排☆☆☆☆☆ 演員表現☆☆☆☆☆
YouTuber	1~2	配合腳本、盡力演出		重點清晰☆☆☆☆☆ 後製特效☆☆☆☆☆
道具	1	提供拍攝所需道具或服裝		★加油 ★★尚可 ★★★不錯 ★★★★好棒 ★★★★★完美
攝影	1	拍攝影片、運鏡		
後製及上傳	1~2	剪輯影片、上必要字幕、上傳自媒體平臺		

4 建立作業上傳平臺

事先建立足夠的雲端空間，並清楚示範操作上傳作業步驟及方式，以利學生完成影片上傳及教師評分。

美感詞彙

公民美學

美感教育在「存在美學」、「公民美學」、「生態美學」三大主軸中，「存在美學」強調的是「主體自發」，是探究個人生命歷程中意義邂逅、意義創造與意義分享的過程，透過審美與創美中獲得生命意義

感，在各種邂逅與互動裡，得以自在自得，不斷自我創化與超越；「公民美學」的重點為「社群參與」，係探究個體如何透過公民意識、社群認同、行動參與及連結，追求和諧並同理差異，共同創造美與實踐美；「生態美學」的核心為「天人合一」，探究人類與生活環境及生態系統共生共好關係正式課程規劃與案例，進而從全人教育觀，回到「學習者」主體，以「人」的培育為核心，透過「人與自己、人與他人及人與環境」之關係展開學習與實踐力行，從而建構「存在美學」、「公民美學」與「生態美學」的美，以喚醒對地球公民身分的覺醒，並且透過沉浸參與式的美感行動，以美化生活環境與美善社會。

公民行動

2011 年 9 月起法治教育向下扎根開始推廣「公民行動方案」(Project Citizen)。該方案是由美國公民教育中心 (Center for Civic Education) 為培養公民參與公共事務的能力所發展出來的公民教育教材。該方案的進行主要有 4 個步驟：

1. 確認社區裡的公共政策問題 (Choose a Problem)
2. 進行研究 (Conduct Research)
3. 確認解決方案 (Identify Solutions)
4. 提出行動方案 (Present an Action Plan)

公民行動方案除了是藉由學生討論互動，使同學體會公共政策形成過程的民主教育方式，更是能具體影響政府施政的民主活動。

「公民行動方案」持續滾動修正中，最新訊息請參考「Project-Citizen」官網。

資料來源 - 【財團法人民間公民與法治教育基金會】



資料來源 - 【國家教育研究院網站】



Project-Citizen 官網



美感學習 評量總覽

美感素養
多元學習評量方式

1	2	3	4	5	6	7	8
「茶」顏觀色	明「茶」秋毫 I	明「茶」秋毫 II	觀形「茶」色 I	觀形「茶」色 II	觀形「茶」色 III	明「茶」暗訪 I	明「茶」暗訪 II
1-1 大家來找「茶」 1-2 「茶」顏觀色 1-3 加油添「茶」 1-4 「茶」數來寶	2-1 「茶」字典 2-2 「茶」對決	3-1 東西「茶」很多 3-2 東方「茶」文化 vs 西方下午「茶」	4-1 時代「茶」多少 4-2 點「茶」PK 賽 4-3 「茶具」有意思	5-1 「茶」植物大學問	6-1 茶杯 vs 茶「悲」 6-2 環保小尖兵	7-1 YouTuber 類型 7-2 「茶」訪企劃 vs 戲劇原理 7-3 媒體素養關鍵力	8-1 YouTuber 初體驗 8-2 YouTuber vs 公 民行動任務

素養評量內涵層次



總結性課後學習省思

教學撇步

運用「ORID 焦點討論法」思考

右方的問題可使用於整個單元課程結束之時，透過總結性的省思，引導學生回顧課程中所習得的知識、技能與態度。包含所學的客觀事實、感受反應、意義價值，以及反思後的決定與行動。

O

在這個課程中，你還記得體驗了什麼活動嗎？你印象最深刻的是什麼呢？你學到了什麼？

.....

.....

.....

R

這個課程中有什麼地方，讓你覺得很感動、有趣、難過或值得省思的地方嗎？為什麼呢？所有的活動中什麼是你覺得比較容易或比較困難之處？

.....

.....

.....

I

透過這些活動，你有什麼重要的領悟嗎？對你而言，課程中帶給你重要的意義是什麼？學到了什麼你覺得有價值的事物？

.....

.....

.....

D

透過你的反思，你覺得你的生活有什麼可以改變的地方？你想要進行什麼樣的行動？需要什麼資源或支持才能完成目標？你想將你所學如何應用於生活？

.....

.....

.....

學習重點

透過生活五感體驗、遊戲闖關方式了解歷史、欣賞文物，並能關懷自然、創意思考並實踐文創行動方案。

美感學習評量

美感學習評量的內涵包含「覺察」、「認知」、「情意」與「行動」；本手冊課程模組亦透過多元評量，引導學生在這四個面向上發生各種美感經驗，以全面性的培養學生的知識、技能與態度，發展完整的美感素養評量架構。

9 行動博物館

9-1 | 鈔跑抵家

學習目標

- 欣賞不同文物的造形與美感。
視 1-IV-1、社 2b-IV-2
- 瞭解傳統文物的功能與脈絡故事。
視 2-IV-3、社 2b-IV-2
- 運用多元媒材進行創作。
視 1-IV-2、表 1-IV-3

對應核心素養

C3 多元文化與國際理解

藝 -J-C3

理解在地及全球藝術與文化的多元與差異。

B1 符號運用與溝通表達

藝 -J-B1

應用藝術符號，以表達觀點與風格。

B2 科技資訊與媒體素養

藝 -J-B2

思辨科技資訊、媒體與藝術的關係，進行創作與鑑賞。

C2 人際關係與團隊合作

社 -J-C2

具備同理與理性溝通的知能與態度，發展與人合作的互動關係。

9 行動博物館

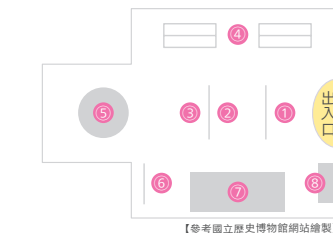
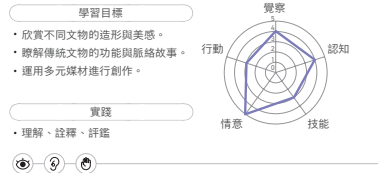
9-1 | 鈔跑抵家

國立歷史博物館 2001 年設立行動博物館車，以服務送出門的理念巡迴全臺展出，讓各地區的學校和社區也能享受博物館服務。「鈔跑抵家－行動博物館」結合真實和想像的貨幣，以體驗方式認識發掘人們藉貨幣交換、交易和交流的故事；從小貨幣觀看大世界，以遊戲學習、互動科技連結在地生活知識，提供當地學童和民眾新的文化體驗。

「鈔跑抵家－行動博物館」特別安裝 4 塊太陽能板的車頂，具體實踐環保和綠能觀念。車內包含 8 個學習單元，目前互動遊戲也有發展為線上學習資源，提供線上數位學習之用。



色彩
形狀
&
形體
質感



【參考國立歷史博物館網站繪製】

包含 8 個展示單元，可自行組合參觀方式：

- 1 猜一猜
- 2 券幣設計不簡單
- 3 鈔票設計師
- 4 史博館的古錢包
- 5 我們的貨幣
- 6 價值的天秤
- 7 鈔跑商店
- 8 把古今錢幣帶回家



【鈔跑抵家行動博物館－參觀導引】下載點

44

鈔跑鈔票設計

「鈔票是一個國家的名片」，透過鈔票，傳遞國家的故事與價值。親愛的同學，你獲聘為鈔跑的御用設計師，請用創意，設計一張創意、故事、價值獨一無二的鈔票吧！

» 這張百元鈔票是中華民國 89 年的安一版，正面是國父像，背面是中山樓，有著創建民國的故事。

» 你認為鈔票的設計，需要具備哪些條件？什麼樣的鈔票設計，才能具備好的設計條件？

» 即將設計的鈔票，你想以什麼為主題規劃設計這張鈔票，才能讓這張鈔票具有獨特的故事和美感？

全球幣值設計公司－德拉魯公司，認為鈔票設計條件包含 1. 審美觀 2. 安全性 3. 耐流通性 4. 設計規劃 5. 公眾意見 6. 民眾教育



* 圖片－【國立歷史博物館提供】



圖片來源－【中央銀行發行局】

我是鈔票設計師



* 作品名稱：行中書省銀錠 | 年份：元朝

* 作品名稱：新莽大泉五十銅範 | 年份：新朝

均衡
重點
比例

45

對應學習重點

學習表現	
視 2-IV-3	能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。
視 1-IV-1	能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。
視 1-IV-2	能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。
表 1-IV-3	能連結其他藝術並創作。
社 2b-IV-2	尊重不同群體文化的差異性，並欣賞其文化之美。

54

補充資料

全球幣值設計公司－德拉魯公司

認為鈔票設計條件包含 1. 審美觀 2. 安全性 3. 耐流通性 4. 設計規劃 5. 公眾意見 6. 民眾教育。

資料來源－【維基百科】



錢幣小知識

透過貨幣了解文化與生活的關係：中國古錢幣自夏商周開始，歷史悠久，源遠流長，品種紛繁，多姿多彩，是獨具特色、自成體系燦爛歷史文化瑰寶。

資料來源－【鈔跑抵家行動博物館－參觀導引】



55

9-2 | 酷獸來了

酷獸來了一真實與想像的奇幻體驗

以國立歷史博物館的3件文物：獸形器座、綠釉陶牛、三彩馬為酷獸主角，以3D列印、AR、體感互動及不同的遊玩形式，設計行動博物館。目前「酷獸來了－行動博物館」已經退役，現可下載參觀導引一窺此行動博物館車的細節與奧祕

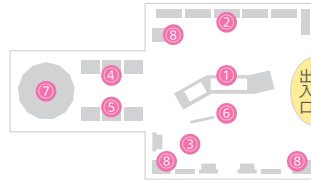
【酷獸來了行動博物館－參觀導引】下載點



9-2 | 酷獸來了



國立歷史博物館2017年推出「酷獸來了－真實與想像的奇幻體驗」，以3件文物為酷獸主角－獸形器座、綠釉陶牛、三彩馬動物為主題，展示3D列印的仿真教育品，結合數位學習與互動遊戲，包含8個學習單元，服務近125萬人次，目前已退役，不過互動遊戲已轉化線上學習資源，進入線上互動遊戲之前，可透過右頁的迷宮來認識這3位酷獸主角。



包含8個展示單元，可自行組合參觀方式：

- 1 酷獸再現
- 2 動物的牠和牠
- 3 歡樂學習
- 4 巧拼動物園
- 5 字由字在
- 6 魔鏡魔鏡
- 7 我是主角
- 8 拓印帶回家

【參考國立歷史博物館網站繪製】

46

遠古時期人們對大自然的氣象、動物有某種程度的敬畏與崇拜，因而在現實與想像中發展出圖騰紋飾，青銅器更加生動有靈，獸形器座為春秋中期河南出土的獸面人身的座狀物，具有獸面、大眼、張口、人身特徵，雙足各踏一蟠曲的蟠蛇，造形威猛，頭上四條向上的曲柱造形奇特，在古文物中絕無僅有，為獨一無二的獸面人身像，經國家認定為國寶。想想看，酷獸可能還有哪些朋友呢？麒麟、饕餮、金門的風獅爺、邵族白鹿、恆春椰嬌靈貓...等，每位神獸都充滿神秘傳奇的故事！當然也可以發揮想像力，試著創造自己的酷獸喔！



【「酷獸來了」線上互動學習資源】下載點

圖片-【國立歷史博物館提供】

酷獸迷宮



* 作品名稱：獸形器座 | 年份：春秋中期 | 媒材：銅

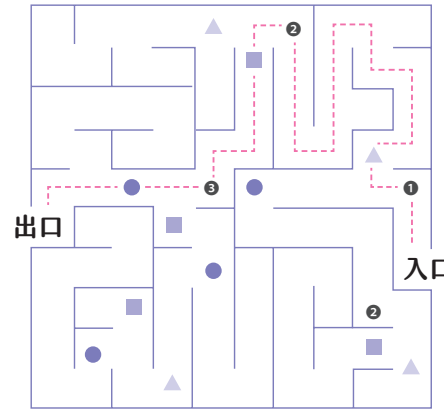


* 作品名稱：綠釉陶牛 | 年份：漢朝 | 媒材：陶



* 作品名稱：三彩馬 | 年份：唐朝 | 媒材：陶

* 圖片-【國立歷史博物館提供】



請依序回答下面的問題，從上方●、■、▲3件文物中，選擇正確的答案，從入口出發走出迷宮囉！

- 1 這個文物華麗英挺，健壯的四肢站立在托板，白色的鬃毛分垂兩側，身體顏色呈現自然的色調變化。
- 2 這個文物體型短小碩壯，造形質樸、渾圓精實、四肢有力，平穩站立，身上呈現斑駁的綠色。
- 3 這個文物有著一雙大眼睛，造形威猛，頭部有4條向上的曲柱殘痕，是獸面人身的青銅像。

- 1：▲ 三彩馬
- 2：■ 綠釉陶牛
- 3：● 獸型器座

47

學習策略

1 | 自主學習策略

鼓勵學生運用國立歷史博物館「酷獸來了」相關線上學習資源進行自主學習，其中包含「綠釉陶牛闖關趣」利用館藏漢代文物設計遊戲關卡；認識三彩馬製作過程；從文物描述線索中發揮觀察力，找出正確的圖片；利用從館藏中所擷取的青銅器部位，創造出自己的酷獸。可透過自主學習發揮想像力與創造力。

2 | 親子互動學習策略

鼓勵學生和家人一起上網遊戲學習，未來亦可親自到國立歷史博物館，親眼欣賞不同的神獸與其它館藏文物，更仔細地端詳文物的質感與造形，以及真實的立體感。

補充資料

酷獸找朋友活動本

「酷獸找朋友活動本」以學習單的形式，引導學生在臺灣各角落尋找隱藏的神秘朋友。宛如是本酷獸麻吉通訊錄，可以跟著它找到神話裡的神獸朋友，傳承屬於我們的神話。

【酷獸找朋友活動本(全本)】
下載點



56

臺灣幻獸特輯

我們對於臺灣本土的神獸，有什麼樣的想像呢？人類對於未知事物的好奇與恐懼，通常有著嚮往和敬畏。隱藏在臺灣各處的島嶼傳說，透過「臺灣幻獸特輯」靈活呈現。掃描右方的連結，一起來品嚐三峽、龜山島、日月潭、半屏山、金門等地的奇幻故事，以及臺灣地牛與虎姑婆的傳說。

【「臺灣幻獸特輯－幻獸與他們的隱身之地」小特刊】下載點



57

美感學習資源連結

國立歷史博物館
線上展覽



學習資源



《美感學習指引》手冊 × 國立歷史博物館場館介紹



喜形於色—常玉特展

常玉的油畫作品，構圖簡單，純粹色彩充滿魅力，是國立歷史博物館第一個用虛擬展場呈現的雲端博物館。



與動物相玉：館藏動物造型玉雕與吉祥寓意

在玉石類的館藏文物中，有大量的動物造形，蘊含不同的信仰、崇拜、吉祥等寓意，從十二生肖的吉祥可以話窺之一二，還有更多有趣的含意就等你進網站玩玩看看囉！



史博有禧—喜字喜事館藏線上展

慶祝 65 周年館慶、線上特展秀館藏讓你沾喜氣。一輩子的終身大事跟禧字大有學問，快來看看線上特展讓禧從天降！



Taiwan Bar 裡的《臺灣民俗八節》

你喜歡「臺灣吧」的動畫影片嗎？國立歷史博物館線上展覽中也有喔！其中介紹了與年節相關的館藏《臺灣民俗八節》超有趣的呢！

作者：王愷 | 作品名稱：春節 | 年份：2008 年

小別—為我們更美的再見

國立歷史博物館於 107 年進行閉館整建工程，閉館整建工程將於 112 年 12 月底前完成。

修館不休館，服務不打烊

閉館期間，國立歷史博物館將在國內辦理文物巡展、運用公共空間、行動博物館及大館帶小館等方式展覽與推廣展覽。以及多元的線上展覽、360° 環景展覽及雲端博物館的虛擬展場。

茶遊記 × 美感學習手冊

由國立歷史博物館及新北市坪林茶業博物館聯合推出，將新北市坪林茶業博物館的實際展化為 360° 實境環景線上展覽，藉由科技技術打破時空限制，網路在手、特展暢遊。隨時打開網站與《美感學習指引》，就能來一趟豐富的美感學習之旅！

線上展覽： 專題製作、實境虛擬

截自 110 年 12 月，國立歷史博物館的線上展覽中共有 26 場展覽，包含「專題製作」網頁式展覽，近期更推出「實境虛擬」展場，將實際特展化為 360° 環景網站。在左頁中，列舉了幾個有趣的線上展覽，讓我們一起去玩玩吧！逛完線上展覽後，一起去看看吧！

參考文獻

- 亞太地區美感教育研究室 (2020)。《美感學習指引》作者培力工作坊手冊。未出版。
- 范信賢、洪詠善、阮凱利、黃祺惠、陳伯璋 (2016)。美感教育的圖像與發展。載於范信賢 (主編)，這樣美嗎？美感教育在臺灣 (頁 1-23)。新北市：國家教育研究院。
- 洪詠善、丘永福、曾建銘、黃祺惠、呂瑋妮 (2021)。總論篇。載於洪詠善、丘永福 (主編)，素養導向美感學習活動設計與實施參考指引 09-1。新北市：國家教育研究院。

國家圖書館出版品預行編目 (CIP) 資料

素養導向美感學習活動設計與實施參考指引。

12-30/ 洪詠善, 丘永福, 曾建銘, 黃祺惠, 呂瑋妮, 高嘉宏, 黃美斯, 林宏維, 林杏蓉, 吳愷翎, 邱敏芳, 林昕曄, 潘玟萱, 林文雄, 黃國哲, 方美霞, 賴佩莉, 高音璞, 郭宗德, 邱鈺鈞, 廖健茗, 劉美玲, 黃于瑒, 李家華, 林美宏, 陳育淳, 張釋月作。-- 初版。-- 新北市: 國家教育研究院, 民 111.12

19 冊; 20x20 公分。-- (亞太地區美感教育研究室系列叢書; 9-2) (十二年國民基本教育課程綱要)

ISBN 978-626-345-107-0 (全套: 平裝)

1.CST: 美育教學 2.CST: 教學活動設計 3.CST: 中小學教育
523.37 111021542

亞太地區美感教育研究室系列叢書 09-2

[十二年國民基本教育課程綱要]

素養導向美感學習活動設計與實施參考指引 30

覺「茶」生活提案 (數位版)

國立歷史博物館－國中小教師篇

發行人 | 林崇熙

指導單位 | 教育部

主編 | 洪詠善、丘永福

作者 | 林美宏、陳育淳、張釋月

編輯小組 | 洪詠善、丘永福、曾建銘、黃祺惠、呂瑋妮

設計審核 | 策略溝通辦公室

美術設計 | 走向設計 吳怡葶、游語蕎

合作單位 | 國立歷史博物館

出版機關 | 國家教育研究院

地址 | 237201 新北市三峽區三樹路 2 號

電話 | (02)7740-7890

傳真 | (02)7740-7064

網址 | 國家教育研究院 <https://www.naer.edu.tw/>

亞太地區美感教育研究室 <https://aew.moe.edu.tw/project/apoae#/>

印刷 | 秀威資訊科技股份有限公司

展售處 | 國家書店松江門市

地址: 104472 臺北市中山區松江路 209 號 1 樓

電話: (02)2518-0207

網址: <https://www.govbooks.com.tw>

五南文化廣場

地址: 400002 臺中市西區中山路 6 號

電話: (04)2226-0330

網址: <https://www.wunanbooks.com.tw>

出版日期 | 111 年 12 月初版一刷

本書同時登載於 | 網址: https://teric.naer.edu.tw/wSite/mp?mp=teric_b

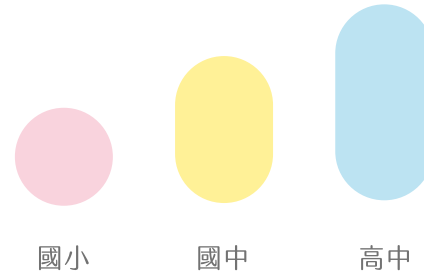
網址: <https://aew.moe.edu.tw/project/apoae#/>

G P N | 1011102357

I S B N | 9786263451070

本書著作財產權為國家教育研究院所有，若使用本書內容，須徵求本院同意或書面授權。

各教育階段分類



藝文/科技場館與社區生活空間分類



藝文場館 科技場館 社區生活空間

林美宏

彰化縣立北斗國民中學教師
教育部中央輔導團諮詢教師、彰化縣國教輔導團藝術領域輔導員、教育部閱讀磐石獎、文化部文化體驗教育計畫中區委員、教育部偏鄉藝術美感育苗計畫培訓講師。

陳育淳

臺北市立介壽國民中學教師
教育部中央輔導團諮詢教師、臺北市國教輔導團藝術領域輔導員、國立臺灣藝術教育館美育雙月刊編審委員、教育部美感與設計課程創新計畫核心教師。

張釋月

臺東縣太麻里鄉大王國民小學教師
教育部中央輔導團諮詢教師、臺東縣國教輔導團藝術領域輔導員、106~110年跨領域美感教育卓越領航計畫學校團隊教師、美感生活學習地圖推廣計畫。

特別感謝

新北市坪林茶業博物館

行政院農業委員會茶業改良場

亞太地區美感教育研究室
系列叢書09-2

國
中
小

史
博
館

覺
茶
生活提案
(數位版)

30

國
家
教
育
研
究
院

國家教育研究院

National Academy for Educational Research

ISBN 978-626-3451-07-0



9 786263 451070

GPN 1011102357