

113 至 115 年美感與設計課程創新計畫

113 學年度第一學期美感智能閱讀計畫

成果報告書

主辦單位： 教育部 師資培育及藝術教育司

執行單位： 雲林縣土庫鎮越港國民小學

執行教師： 楊曉芳 教師

目錄

一、美感智能閱讀概述

1. 基本資料
2. 課程概要與目標
3. 執行內容與反思

美感智能閱讀概述

一、基本資料

辦理學校	雲林縣土庫鎮越港國民小學
授課教師	楊曉芳
教師主授科目	國語、數學
班級數	四年甲班
學生總數	15 名學生

二、課程概要與目標

課程名稱	迷宮大冒險：穿越歷史與創意挑戰				
報紙使用 期數及頁數	夏季特刊，第 3 頁	文章標題	神話、怪物與文學		
課程融入 議題	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 原住民族教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 無特定議題 <input type="checkbox"/> 其他				
施作課堂	彈性	施作總節數	2	教學對象	國民小學四年級

課程活動簡介

本課程以報紙第 3 頁內容為基礎，帶領學生探索迷宮的多元應用及其深厚的文化背景。

課堂介紹四個重要的迷宮案例，包括：英國 漢普頓宮的迷宮花園，展示其景觀設計的藝術性和遊憩功能；克里特島迷宮傳說，講述特修斯擊敗米諾陶洛斯的經典神話故事，深入探討迷宮的象徵意涵；阿根廷作家波赫士的迷宮藝術，了解他如何將迷宮視為哲學思考的隱喻；以及電影《鬼店》中的迷宮場景，展現迷宮在現代文學與影視中的運用。

在認識迷宮文化的同時，課程引導學生討論迷宮花園對環境的正面影響，例如提供生態棲地、淨化空氣、降低城市熱島效應，以及改善環境美化等益處。學生思考迷宮花園的實用性與環境價值，進一步理解人類與自然的關聯。

最後，學生使用聖誕節相關素材，如雪人、聖誕老人等形狀，設計並繪製自己的創意迷宮。

透過這項活動，學生不僅能發揮創造力，還能將藝術表達與環境保護議題結合，更了解迷宮的現代價值與意義。課程強調學習的趣味性與實踐性，讓學生在探索中成長。

課程目標

1. 認識迷宮的文化背景與多元應用
2. 探討迷宮花園對環境的益處
3. 提升創意思考與實踐能力

二、 執行內容與反思

課程實施照片與成果



照片說明：大家一起讀



照片說明：讀完內容，試試走迷宮



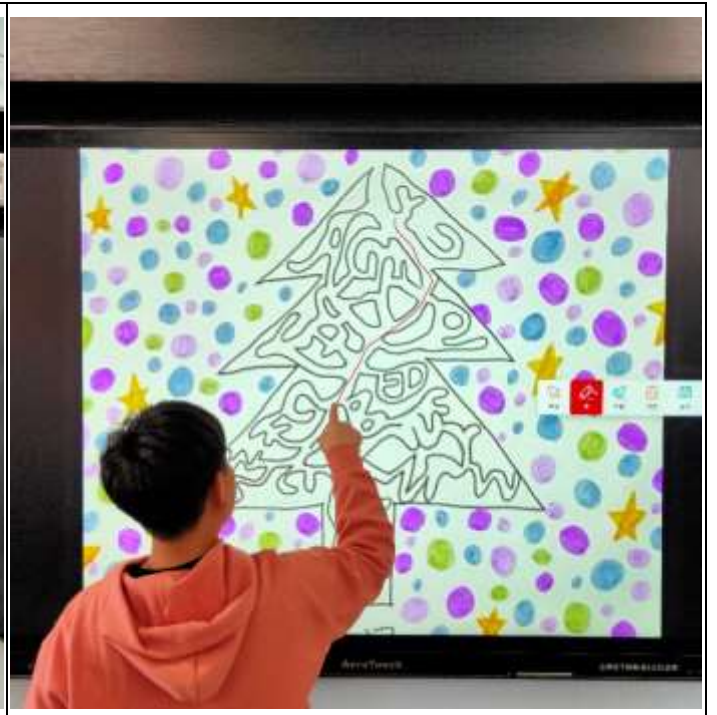
照片說明：介紹《鬼店》



照片說明：介紹台灣的迷宮花園



照片說明：學生迷宮



照片說明：走別人的迷宮



照片說明：學生迷宮



照片說明：走別人的迷宮



照片說明：學生迷宮



照片說明：走別人的迷宮

課堂流程說明

1. 課堂導入 (10 分鐘)

活動：故事與場景導入

以簡報與報紙第 3 頁內容介紹迷宮的文化背景與應用。

說明四個迷宮案例：

漢普頓宮的迷宮花園：英國著名景點，展示迷宮在景觀設計中的應用。

克里特島迷宮傳說：特修斯擊敗米諾陶洛斯的神話故事，探討迷宮的象徵意義。

波赫士的迷宮藝術：介紹迷宮作為哲學與文學的隱喻。

電影《鬼店》中的迷宮場景：展示迷宮在現代影視中的應用。

問學生：「迷宮對你來說是挑戰還是探索的樂趣？」

2. 討論與發現 (15 分鐘)

主題討論：迷宮花園對環境的益處

引導學生討論迷宮花園如何影響環境：

提升環境美化。

提供動植物棲地。

減少城市熱島效應。

淨化空氣和促進生態平衡。

問題引導：

「如果你的城市有迷宮花園，你會想參觀嗎？為什麼？」

「迷宮花園怎麼幫助改善環境？」

3. 動手設計活動 (40 分鐘)

創意挑戰：設計聖誕節主題迷宮

發放聖誕節素材圖案（如雪人、聖誕老人等形狀）。

指導學生如何設計迷宮路徑：

確保迷宮入口與出口相連。

加入創意細節，如故事背景或挑戰元素。

鼓勵學生分享自己的創作靈感，例如：

「這個迷宮的故事是什麼？」

「你希望挑戰者在迷宮中找到什麼？」

4. 展示與反思 (15分鐘)

活動：分享與挑戰

學生展示完成的迷宮，簡述設計理念。

同學之間交換迷宮並挑戰解答。

課堂總結：

老師總結迷宮的文化價值、環境意義及創意設計過程的重要性。

問學生：「今天你最大的收穫是什麼？」

教學觀察與反思

未來的教學規劃

增強文化連結：加入更多迷宮相關的跨文化案例，讓學生感受到迷宮在不同時代與地區的多元價值。

深化環境議題：延伸討論迷宮花園如何與永續發展結合，例如結合都市規劃或環保設計的案例分析。

提升創意思考：增加創意設計指導環節，提供一些迷宮設計的小技巧或故事背景的創作框架，讓學生的設計更具深度。

多元評量方式：加入自評與同儕互評，讓學生對自己的設計進行反思，同時接受他人建議，促進學習成效。