

113 至 115 年美感與設計課程創新計畫
113 學年度第二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：東興國中

執行教師： 許怡麗 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

二、 同意書

1. 成果報告授權同意書
2. 著作權及肖像權使用授權書 (如有請附上)

美感智能閱讀概述

一、基本資料

辦理學校	桃園市立東興國中
授課教師	許怡麗
教師主授科目	國語文
班級數	1 班
學生總數	29 名學生

二、課程概要與目標（以下紅字部分為舉例說明）

課程名稱	安妮新聞報：設計你的校園空間				
報紙使用 期數及頁數	第 5 期，第 2-9 頁		文章標題	眼見為憑、感受聲音的方式，人類聆聽音樂的演進、現代建築教父柯比意、七位台灣設計師專訪、待在家裡，為世界上色	
課程融入 議題	☐ 性別平等教育 ☐ 原住民族教育 ☒ 生涯規劃教育 ☐ 多元文化教育 ☒ 閱讀素養教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 科技教育 ☐ 能源教育 ☐ 家庭教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 資訊教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 無特定議題 ☒ 其他：藝術涵養與美感教育_____				
施作課堂 (如：國文)	國文	施作總節數	八節課	教學對象	☐ 國民小學_____年級 ☒ 國民中學 八 年級 ☐ 高級中學_____年級 ☐ 職業學校_____年級

1. 課程活動簡介（300 字左右的整體課程介紹）

本課程為「安妮新聞報：設計你的校園空間」之濃縮精華版，將原四節課的深度實作，精煉為一節課（45 分鐘）的「設計思考衝刺」活動。課程核心從「產出實體成品」轉向「點燃設計思維」，旨在短時間內引導國中生體驗設計思考的完整流程。

活動開端，將藉由「安妮新聞報」的理念，快速建立「設計能解決問題」的共識。接著，學生將以小組合作方式，根據日常記憶與經驗，進行腦力激盪，找出校園中的「痛點」。關鍵步驟是引導學生將模糊的抱怨，轉化為清晰的設計任務（「我們如何能...？」）。

隨後，各組將在限定時間內，透過快速草圖繪製的方式，將改造構想視覺化，產出包含名稱、改造示意圖與核心說明的概念提案。最終，課程將以「畫廊巡禮」的方式，讓學生互相觀摩、欣賞彼此的創意，並由教師總結，強調設計思考在日常生活中的應用價值，培養學生成為對周遭環境有感、積極主動的學習者。

2. 課程目標（條列式）

(1)認知：

- 認識「設計思考」是一種解決問題的方法，並理解其在改善公共環境中的重要性。

(2)技能：

- 培養對生活環境的觀察與分析能力，能從中找出待解決的問題。
- 學習團隊合作與溝通技巧，在小組中共同定義問題、發想創意。
- 提升將抽象創意快速「視覺化」的草圖表達能力。

(3)情意：

- 激發對設計的興趣、創意與想像力。
- 培養關懷校園的公民意識與社會參與感，願意為改善公共環境付出心力。

三、執行內容與反思

1.課程實施照片與成果

上學期已介紹學生認識安妮新聞報(見所附 ppt) , 這學期進行跨領域結合的實作課程 , 將設計概念融入日常生活的問題解決 , 實踐“設計思考”的學習。

安妮新聞報：設計與創意

- 新聞設計背後的理念
- 藝術與創意的實踐
- 探索設計對生活影響

設計者：許怡麗老師
桃園市立東興國中



新建築五點

柯比意認為建築就是革命。在 1928 提出「新建築五點」原則，應用這五點的是位於巴黎乾草堆內西面的薩伏瓦別墅設計：

- 底層架空：獨立支柱使主層離地半層高，把顏色空間置於屋頂之下，與大地直接接觸。
- 自由平面：擺脫古典主義和代木束縛，將空間的機能與中心帶狀結構，合縱橫切於直視空間的未來決定。
- 自由立面：因自由平面而得以自由使用任何材料造成各種形狀的外觀。
- 水平窗簾：人眼視線，從室內望向人的眼睛與風景。
- 屋頂花園：利用平屋頂的特性，創造了空中花園，適用於人口密度高、佔地較少的城市。

讀者體驗：解讀新聞的設計語言



版面設計

- 頭版：
- 醒目照片、標題
- 突顯主要新聞事件

各版面主題

- 不同主題
- 文化、科技、藝術
- 主體相關的設計元素和色調
- 方便讀者快速定位

摘要與提問

- 精簡的摘要概括主要新聞內容
- 設計提問激發讀者思考，深入探討新聞事件。

視錯覺：設計與感知的微妙遊戲

設計者

- 運用視錯覺創造視覺驚喜
- 荷蘭畫家埃舍爾
- 作品：視錯覺、幾何圖形

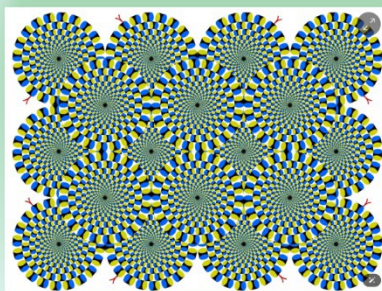
設計原理

- 人眼的生理構造和認知模式
- 形狀、顏色、光線和空間的巧妙運用
- 與真實世界不同的視覺效果

實例

- 1. 安妮新聞報：
· 標題設計、字體比實際更大或更小、吸引讀者注意力
- 2. 日本京都大學
Akiyoshi Kitaoka 教授

旋轉蛇



- 週邊漂移錯覺
- 自發性旋轉
- 無意識的快速眼球運動
- 眨眼

音樂與設計：時代的演進與旋律

- 音樂藝術、設計的藝術品
- 封面設計、材質和色彩反映文化和美學潮流。

黑膠唱片

1

CD唱片

2

- 更高品質的音質、更便捷的儲存方式
- 為設計提供更廣闊的空間
- 從封面設計到包裝更加精緻

3

數位音樂平台

- 徹底改變音樂的消費和體驗方式
- 設計從實體轉向線上界面
- 音樂視覺化呈現

4

卡式錄音帶

- 更注重實用性和便攜性
- 小型化設計、磁帶的應用
- 音樂更方便攜帶和分享。

5

MP3播放器

- 強調便攜性
- 整合音樂播放、儲存和操控的功能
- 簡化了音樂體驗

旅遊報導：疫情下的紙上旅行



著色書

- 疫情：虛擬旅遊
- 透過繪畫體驗世界
- 著名景點、建築

室內設計

- 室內設計著色圖案
- 設計自己的房間
- 打造理想生活空間

設計與想像：創造無限可能

設計

設計是一種思考方式，它可以幫助我們解決問題，創造更好的生活環境。

1

想像

想像力是設計的源泉，它讓我們跳脫框架，創造出令人驚嘆的成果。

2

融合

將設計與想像力融合，可以創造出更多無限可能，讓世界變得更好。

3



2.課堂流程說明(45 分鐘)

(一) 點燃火花：設計是什麼？(10 分鐘)

1.破冰提問 (3 分鐘)：

展示 2-3 張校園環境「優/劣」對比圖，提問：「學校哪個角落讓你覺得不方便、不舒服？」引發學生共鳴。

2.核心概念導入 (7 分鐘)：

展示 PPT 中「設計與想像」、「美感教育」頁面，老師總結：「設計就是解決問題的思考方式。今天我們要在 40 分鐘內，當個校園設計師！」

🔗教學資源/備註：PPT、對比圖

(二) 聚焦問題：我們的痛點在哪裡？(15 分鐘)

1.痛點發想 (5 分鐘)：

各小組根據「記憶」，在 A3 紙或小白板上，快速寫下校園中所有「不方便、不美觀、不安全」的地方。

2.定義設計任務 (10 分鐘)：

各組從所有痛點中圈選「一個」最想解決的問題，並將其改寫成「我們如何能...？」的句式，確立設計任務。

🔗教學資源/備註：A3 紙/小白板、便利貼、彩色筆

(三) 創意噴發：我的校園改造提案 (15 分鐘)

1.快速原型設計 (10 分鐘)：

各組在一張新的 A3 紙上，畫出「改造構想草圖」，需包含：提案名稱、Before/After 對照圖、一句話核心說明。強調傳達想法，不求精美。

2.畫廊巡禮 (5 分鐘)：

各組將草圖貼在牆上。全班同學起立「逛畫廊」互相觀摩。老師快速巡視並口頭讚美亮點。

🔗教學資源/備註：A3 紙、彩色筆、計時器

(四) 總結與延伸 (5 分鐘)

1.教師總結：

肯定學生在短時間內的創意產出，強調「設計師的眼睛」可以應用於生活中的大小事，並鼓勵他們持續觀察與思考。

2.留下火種：

預告這些精彩的草圖將被拍照記錄，未來可能成為班級活動或跨領域課程的起點。

🔗口頭總結

3. 教學觀察與反思~學生的參與度與遇到的問題：

(1)挑戰：時間壓力是本課程最大的挑戰。學生可能在某個環節卡關，或討論過於發散。

⇒對策：

教師的角色是積極的「主持人」而非「指導者」。必須使用計時器嚴格控制時間，並在小組討論卡住時，適時以提問方式介入，例如：「這個問題中最困擾大家的是什麼？」、「這個點子聽起來很棒，你們能用一張圖畫出來嗎？」果斷地將流程向前推進。

(2)挑戰：學生可能僅停留在「抱怨」，難以轉化為「設計任務」。

⇒對策：

「我們如何能...？」的句式是關鍵鷹架。老師需不斷強調此句型的轉換魔力，將負面情緒引導至正面、有建設性的挑戰。

(3)省思與未來教學規劃：

a.成果的延續性：

雖然本課程不產出精緻成品，但 A3 設計草圖是極有價值的「創意火種」。可將其拍照存檔，張貼於教室佈告欄，讓設計的價值被看見。未來若有彈性課程或班會時間，可讓學生票選出 1-2 個方案，進行第二階段的深化設計或模型製作，延續學習熱情。

b.社會連結與推廣：

這些來自學生的真實回饋，可以整理後提供給學校行政單位（如學務處、總務處）作為校園環境改善的參考，讓學生的學習與真實世界產生連結，感受到設計的實用價值。

c.對教師的啟示：

本微課程證明了「設計思考」教學不一定要耗費大量時間與資源。其核心在於啟發思維模式，即使是一節課，也能有效點燃學生的創意火花，培養他們成為生活問題的積極解決者。