

目錄

一、美感智能閱讀概述

1. 基本資料
2. 課程概要與目標

二、執行內容

1. 課程紀錄
2. 教學觀察與反思
3. 學生學習心得與成果

美感智能閱讀概述

一、基本資料

辦理學校	苗栗縣苗栗市文華國民小學
授課教師	徐珮儀
教師主授科目	國語、數學、社會、綜合、校本課程
班級數	1 班
學生總數	25 名學生

二、課程概要與目標

課程名稱	我是大買家				
報紙期數 / 頁數	第 <u>7</u> 期，第 <u>2</u> 頁		文章標題	師法大自然，生活中的仿生設計	
施作課堂	綜合、 校本、 視覺藝術	施作總節數	8	教學對象	國民小學 <u>三</u> 年級
<p>1. 課程活動簡介</p> <p>學生閱讀報紙後，對仿生設計產生興趣，於是推薦學生觀看相關書籍以延伸學習，如：「給孩子的神奇仿生科學」、「你沒想過的仿生學」等書，接著以小組為單位，討論要以何種動物的什麼特徵或本領為師，再去查詢相關動物知識，確認仿生項目後，開始思考如何將之應用在生活用品的設計上。因為此屆三年級學生在二年級的校本課程已學習過 SDGs 目標 14 與目標 15 的議題，因此對於環境的保護有足夠的意識，所以要求他們設計的用品必須對地球友善、節能減碳或讓人類產生幸福感。</p> <p>待設計完成後分組上台介紹產品特色與售價，其他組別同學則化身大買家，於聆聽完所有組別介紹後，將手中 1000 元玩具鈔資金，依喜好比例投注在有興趣的產品上，最後由獲得最多資金的組別勝出並獲得獎勵。</p>					

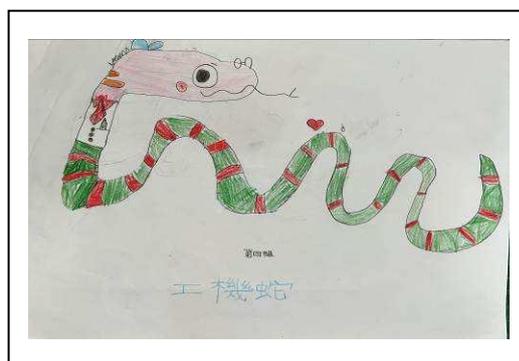
2. 課程目標

- (1) 能認識何謂仿生設計
- (2) 能了解動物特徵與相關知識
- (3) 能運用藝術與人文課程所學習的色彩學設計產品外觀
- (4) 能學習解決問題的方法

執行內容

一、課程紀錄

1. 課程實施照片



2. 課堂流程說明

- (1) 研讀相關書籍了解動物天賦異稟
- (2) 小組討論決定以哪一個動物身上的特殊本領或構造為師
- (3) 設計出對環境友善、環保或對人類幸福有幫助的產品
- (4) 分組上台介紹產品特色吸引買家投資
- (5) 買家將手中資金分配給喜歡的產品
- (6) 獲得最多資金的產品勝出獲得禮券獎勵

二、教學觀察與反思

1. 三年級學生因為沒有接觸過資訊課程，所以在使用平板載具時容易出現操作上的問題、或是因為網路流量不穩定，導致課堂進行受干擾。

2. 課程時數有限，學生討論虛時冗長，因此會壓縮其他課堂時間。

針對以上問題，可以徵求其他領域老師協同，例如藝術與人文的授課教師，一來多一位老師協助指導也解決平板操作問題，二來也減少都要挪用到導師其他課程時間。

三、學生學習心得與成果

因為課程安排在期末完成，所以來不及呈現學習心得，會於下學期開學時進行了解。但從學生學習過程中的反應，看得出來對於仿生設計主題的興趣濃厚，並且主動要求製作出產品模型，此舉頗令老師驚喜，相信他們從蒐集資訊到產出的過程中收穫滿滿。