

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： 新竹市東區關埔國民小學

執行教師： 林瑋婷 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	新竹市東區關埔國民小學
授課教師	林瑋婷
教師主授科目	國語、綜合
班級數	306 班
學生總數	31 人

二、課程概要與目標

課程名稱	文字中的冒險—從閱讀到創作				
報紙使用 期數及頁數	第 5535 期，第 6~7 頁	文章標題	真實與想像之梯		
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 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 checked="" type="checkbox"/> 其他__冒險旅行_____				
施作課堂	國語、 綜合	施作總節數	6	教學對象	<input checked="" type="checkbox"/> 國民小學_____年級 <input type="checkbox"/> 國民中學_____年級 <input type="checkbox"/> 高級中學_____年級 <input type="checkbox"/> 職業學校_____年級

1. 課程活動簡介 (300 字左右的整體課程介紹)

- 藉由春遊週「跟著職人學功夫」活動，引導學生思考何謂冒險
- 閱讀《地底旅行》書籍，討論故事中的冒險情節與感受
- 閱讀《安妮新聞》「真實與想像之梯」專欄，討論報紙上的圖片與文字是否傳達冒險感
- 討論語句中如何表現冒險感受
- 學生設計一份「冒險地圖」，包含：
 - 介紹冒險景點
 - 描述景點時，須具備冒險氛圍的文字
 - 利用簡報呈現冒險地圖內容

- 錄影介紹冒險地圖的玩法
- 舉辦同儕分享與試玩，給予彼此回饋與評論

◆課程特色：

- 閱讀、創作與簡報並重，培養表達與溝通能力
- 跨領域學習，強化學生的探究與創意發展

2.課程目標 (條列式)

- 理解「冒險」的定義，並了解旅行是一種冒險
- 能從圖文中體會冒險的感覺，並找出文字中的冒險線索
- 發展閱讀理解能力，結合創意表達冒險故事

三、執行內容與反思

1. 課程實施照片與成果 (請提供 5-8 張，如有學生學習回饋可附上。)





2. 課堂流程說明

- (1) 結合校本課程「春遊週 - 跟著職人學功夫」活動，啟發學生對冒險的認識
- (2) 透過國語課閱讀時間，借閱《地底旅行》書籍，體會文字中的冒險情境
- (3) 閱讀《安妮新聞》「真實與想像之梯」專欄，討論報紙上的圖片與文字是否傳達冒險感
- (4) 引導學生討論：什麼是冒險？旅行為什麼是一種冒險？
- (5) 討論並找出文本中表達冒險的語句與描述，並說明理由
- (6) 結合實際的春遊經驗，分享自己感受到的冒險故事
- (7) 學生設計一份「冒險地圖」，包含：
 - 介紹冒險景點
 - 描述景點時，須具備冒險氛圍的文字
 - 利用簡報呈現冒險地圖內容
 - 錄影介紹冒險地圖的玩法

·舉辦同儕分享與試玩，給予彼此回饋與評論

3. 教學觀察與反思 (遇到的問題與對策、未來的教學規劃等等，可作為課程推廣之參考。)

一、教學觀察

1. 學生參與度高，展現豐富的想像力

- 在閱讀《地底旅行》及《安妮新聞》專欄時，學生能積極發表對冒險主題的看法，並分享自己對「冒險」的理解。尤其在討論圖片與文字是否能夠傳達冒險感時，學生能夠提出多樣的觀點，顯示他們對冒險意涵的多元詮釋。

2. 口語表達與文字描述能力進步明顯

- 學生在設計「冒險地圖」時，能夠運用具有冒險氛圍的文字來描寫景點，例如使用「神秘的森林」、「危機四伏的峽谷」等詞彙，展現了對語言表達的掌握與運用能力。
- 錄影介紹冒險地圖的環節，學生透過說明地圖玩法與特色，練習了組織語言與口語表達的能力，有助於培養溝通技巧。

3. 合作與回饋過程增進同儕學習

- 在同儕分享與試玩活動中，學生彼此給予意見與建議，能看見他們對同學作品的欣賞與支持，同時也能指出改進方向，如「可以增加更多互動關卡」、「加上更多細節描述會更有冒險感」。這樣的互動有助於建立積極學習的班級氛圍。

二、教學反思

1. 冒險概念的建立需更多引導

- 雖然學生對冒險有基本理解，但部分學生仍將冒險與危險混淆，或僅停留在刺激的表面感受，缺乏深入思考冒險背後的意義（例如：勇氣、挑戰自我、突破

困難等)。未來可增加更多引導性提問或案例討論，如探討不同類型的冒險故事（科幻、歷史、真實探險），幫助學生建立更全面的冒險觀。

2. 語言運用能力仍有提升空間

- 雖然學生能嘗試使用冒險氛圍的語句，但部分描述較為簡單，表達仍較直接，缺乏生動的修辭技巧或情境鋪陳。未來教學可加強描述性語言的教學，如使用比喻、擬人、感官描寫等手法，豐富語句表現力，提升敘事層次。

3. 科技工具的使用需要更多實作機會

- 簡報與錄影雖為課程亮點，但部分學生在操作上仍顯生疏，簡報設計較為單調、影片表達欠缺流暢度。後續教學中可考慮安排更多數位工具的基礎教學與實作練習，如如何設計吸引人的簡報版面、剪輯影片的基本技巧等，讓學生能更自信的運用多媒體呈現作品。