

113 至 115 年美感與設計課程創新計畫
114 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： 嘉義市蘭潭國民小學

執行教師： 彭貞貞暨五年級各班導師 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	嘉義市蘭潭國民小學
授課教師	彭貞貞與五年級各班導師
教師主授科目	表演藝術與視覺藝術
實際授課班級數	(實際授課共 5 班)
實際教授學生總數	(實際教授 105 名學生)

二、課程概要與目標

課程名稱	虛擬世界—水精靈娃娃與故事繪本				
報紙使用 期數及頁數	第 20 期 · 第 全 頁	文章標題	〈一起進入虛擬世界!-AR、VR、MR 和 XR 的全面解析(P2);從電子雞到 AI 寵物:從萌寵看虛擬科技演變史(P3);虛擬世界的社交探索:尋找安心自在的距離(P9)〉		
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 checked="" type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input checked="" type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input checked="" 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 <u>社會情緒學習 (SEL)</u>				
施作課堂	藝術領域 (視 覺 / 表演) + 國語 / 綜合 (閱讀導入 與議題鋪陳)	施作 總節 數	約 11 節	教學對象	<input checked="" type="checkbox"/> 國民小學 <u>五</u> 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

本課程以安妮新聞之「虛擬世界」相關文本為閱讀起點，先引導學生理解虛擬與真實世界的差異與連結，並透過提問討論覺察自己在網路互動、社群或遊戲情境中的情緒與行為。接著以「水精靈」作為象徵性角色，讓學生將閱讀所得轉化為可視化的角色設定：從表情、色彩、造型到關心的議題（如網路安全、假訊息、海洋汙染與節水行動）。課程中安排不織布娃娃縫製，讓學生在立體創作歷程練習耐心、問題解決與自我肯定；並以小組合作方式完成「虛擬世界故事

繪本」分鏡、圖文編排與口頭發表（說故事／讀劇）。整體以「用藝術說出心裡話、說出對世界的關心」為核心，兼顧美感經驗、閱讀理解、媒體素養與環境關懷，促進學生表達力、同理合作與實踐行動。

在與各班偕同導師，聚焦「虛擬世界社交」與「安心自在的距離」概念，國語／綜合課引導學生讀懂文本重點、辨識不安心情境與適當的因應方式（如查證、拒絕、求助、保持界線）。

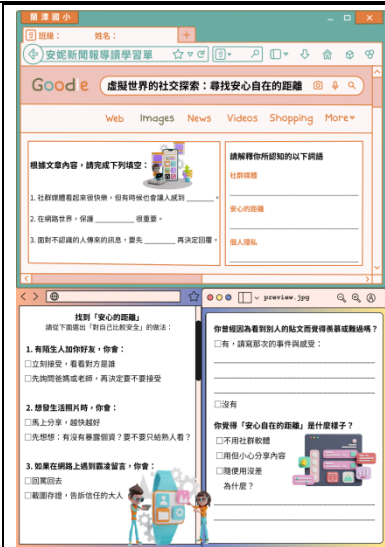
2. 課程目標

- (1). 能說出「虛擬世界」與真實世界的差異，並分享自身在網路／遊戲情境中的情緒經驗與應對方式。
- (2). 能閱讀並整理文本重點，將「安心自在的距離／安全上網」概念轉化為具體的角色性格與情境設定。
- (3). 能設計一位具獨特造型、表情與象徵物的「水精靈」角色，並以平面設計呈現其外貌與情緒。
- (4). 能運用不織布與基本縫法（如平針縫、回針縫、毛邊縫、藏針縫）完成水精靈娃娃立體作品。
- (5). 能與同儕合作完成 20 格以上的故事繪本，於情節中呈現「不安心的情境」與「查證、求助、保持距離」等解決策略，並連結海洋／環境議題。
- (6). 能進行說故事或讀劇發表，清楚表達故事重點與議題關懷，並在自評互評中提出一項優點與一項改進方向。

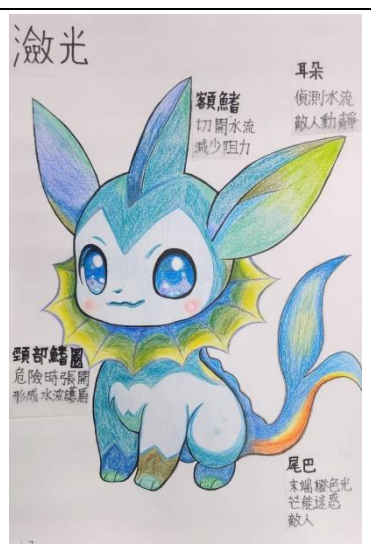
三、執行內容與反思

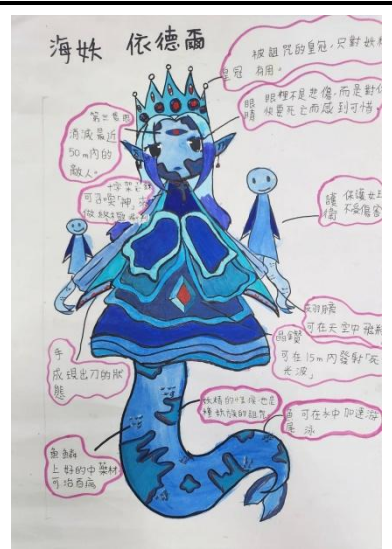
1. 課程實施照片與成果

- (1). 安妮新聞導讀與閱讀學習單：學生圈畫重點、完成「安心自在的距離」相關提問，並進行小組分享。



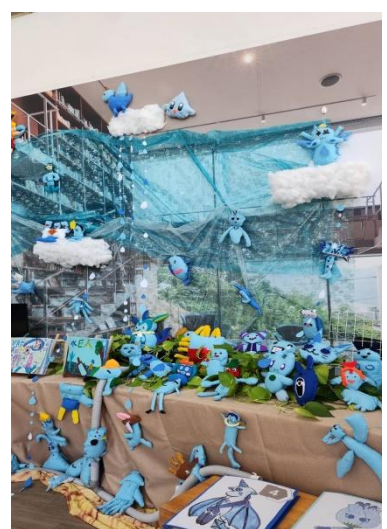
(2). 水精靈角色設計單：呈現學生以表情、色彩、服飾與象徵物表達情緒與議題關心的草圖成果。





(3). 縫法練習與過程作品：學生以練習布條完成基本縫法，並展示半成品（填棉前後對照）。

(4). 水精靈娃娃成品展示：不同造型與配件設計（如魔法棒、包包、帽子等），並附學生設計文字。



(5). 故事發想單 / 分鏡圖草稿：小組將故事切成 20 格，呈現情緒轉折（緊張→勇敢→安心）與議題解決。



(6). 繪本完成品（圖文版面）：成品畫面一致性、文字潤飾與色彩配置成果。





(7). 小組發表 (說故事 / 讀劇) : 學生上台展示繪本與水精靈娃娃, 觀眾填寫回饋單。

(本學期因校慶與踩街活動太多尚無實施可放; 故略)

(8). 延伸成果: 班服 / 班級視覺延伸設計。





2. 課堂流程說明

- (1). 第 1 節 | 新聞導讀與情境啟動：閱讀安妮新聞文本→畫重點→討論「什麼是虛擬世界 / 安心距離」→分享自身網路情緒經驗。
- (2). 第 2 節 | 水精靈角色設計：示範角色設定要素（外型、色彩、表情、象徵物）→完成角色設計單→小組互相欣賞回饋。
- (3). 第 3–8 節 | 水精靈娃娃縫製（技能建構→完成作品）：
縫法分段練習→分解紙板版型→裁剪不織布→縫合主體→填棉封口→組合四肢→五官與裝飾完成→作品分享、自評互評。
- (4). 第 9–11 節 | 虛擬世界故事繪本（合作創作→發表反思）：
- (5). 情境回顧與議題再啟動→小組故事發想→分鏡草圖→繪本上色排版與文字潤飾→正式發表（說故事 / 讀劇）→同儕回饋→自評省思與行動承諾。

3. 教學觀察與反思

(1). 跨領域銜接提升學習深度

由國語 / 綜合課先完成文本閱讀與概念鋪陳 (安心距離、網路安全、查證訊息)，藝術課更能聚焦在「把理解轉化成圖像與立體作品」；學生的作品不再只是做造型，而是能說出角色背後的情緒與價值選擇，呈現明顯的素養統整。

(2). 手作挫折感的處理：分段練習 + 同儕互助有效

紉對五年級學生具挑戰，常出現打結、拆線、針距不均等問題。採取「先練習布條再進成品」降低失誤焦慮，並以小組分工 (穿針、打結、縫合互助) 提升完成度，也改善班級合作氛圍。後續可再加入「安全操作與工具管理」更明確的檢核點，讓課堂節奏更穩定。

(3). 以分鏡先試說故事，降低繪本製作挫折

先讓學生用分鏡草圖口頭試講，再進入正式上色與排版，能提前發現情節不清或情緒轉折不之處，避免「畫完才發現要重來」造成挫折；同時也讓表演表達 (聲音、表情、台詞) 更自然。

(4). 媒體素養與環境議題的具體化成果

多數小組能在故事中呈現「不安心情境」 (陌生人加好友、惡意留言、假訊息、轉傳壓力等)，並提出具體策略 (查證、拒絕、求助、保持距離、尊重他人)；在海洋 / 環境面向也能落實到可行行動 (節水、減塑、淨灘、垃圾分類)。這顯示學生已能把抽象守則轉化為角色行動與故事結局。

(5). 未來教學規劃 (精緻化方向)

(一)、增加「角色設計—議題連結」提示卡 (情緒詞彙、網路情境、環境危機) 協助發想較慢的學生。

(二)、建立更明確的評量規準 (角色創意、技法運用、故事完整、議題呈現、合作表現) 與學生自評語句範例，提升回饋品質。

(三)、若設備允許，可將手繪繪本拍照製作電子書或簡報發表，延伸數位表達並強化媒體素養實作。