

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： 花蓮縣花蓮市中原國民小學

執行教師： 黃惠琳 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	花蓮縣花蓮市中原國民小學
授課教師	黃惠琳
教師主授科目	藝術
實際授課班級數	2
實際教授學生總數	40

二、課程概要與目標

課程名稱	我是迷宮設計師				
報紙使用 期數及頁數	第____期，第____頁	文章標題			
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 type="checkbox"/> 其他_____				
施作課堂	藝術	施作總節數	6	教學對象	<input checked="" type="checkbox"/> 國民小學 3 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)

從介紹安妮新聞這份刊物開始，在限制時間內指定學生頁數進行文本閱讀，後續進行提問，引導學生透過文本的觀察找出迷宮的構成元素，並且練習作為迷宮的設計師，開發出好玩又具有美感的迷宮，並與同學分享。

2. 課程目標 (條列式)

- (1)能讀懂文本的內容
- (2)能透過觀察找出迷宮的構成要素
- (3)能做出有趣的迷宮設計

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)引起動機:教師口頭介紹安妮新聞這份刊物
- (2)在限制時間內指定學生頁數進行文本閱讀，並提問引導學生發現迷宮的構成元素。
- (3)教師運用簡報介紹迷宮的類型、構成元素
- (4)學生創作:第一步先限時 10 分鐘進行迷宮路徑創作，請同學試走，確定路徑後才進行第二步的繪製關卡跟路障，再度請不同的同學幫忙試走以後才開始上色，提醒路徑跟背景要色彩分明、起點終點要標示清楚.....等。
- (5)綜合活動:完成後展示在黑板上，讓同學們互相體驗別人創作的迷宮。

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。)

學生對於作為“ 迷宮設計師” 有強烈的興趣，每個孩子都很熱衷在設計獨一無二的迷宮，並能發揮創意設計各種關卡、陷阱、傳送門.....等，各自發揮巧思，也很樂意幫別的同學“ 試玩” 。不過多數孩子的迷宮設計不夠直覺，必須經過作者的解說才會玩，或是關卡設計太過複雜，步驟繁複，不易識別。

未來會做修正：新增簡介各種路障、傳送門等的設計邏輯，並透過學習單引導學生思路，讓學生梳理想法後再進行草稿、設計。