

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： 高雄市大寮區忠義國小

執行教師： 吳明倫 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	高雄市大寮區忠義國小
授課教師	吳明倫
教師主授科目	藝術
實際授課班級數	2 班
實際教授學生總數	36

### 二、課程概要與目標

課程名稱	情緒變形記				
報紙使用 期數及頁數	第十期，第____頁	文章標題	看圖說情緒		
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 checked="" type="checkbox"/> 多元文化教育 <input 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 checked="" 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	4	教學對象	<input checked="" type="checkbox"/> 國民小學 六 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\*\*「情緒變形記」為題，結合《安妮新聞》第 10 期（腦筋急轉彎）與自製兩個 Web App 輔助教學。學生將不再只是「畫」出情緒，而是透過鏡頭「採集」報紙上符合當下心境的圖卡或情緒繪圖學習單(怪獸皮膚)，將其映射至 3D 的情緒怪獸皮膚上。這是一個從文本閱讀到自我覺察，最後進行數位轉譯的過程，旨在讓學生理解情緒並非單一色塊，而是充滿複雜紋理與動態的有機體。

## 2. 課程目標

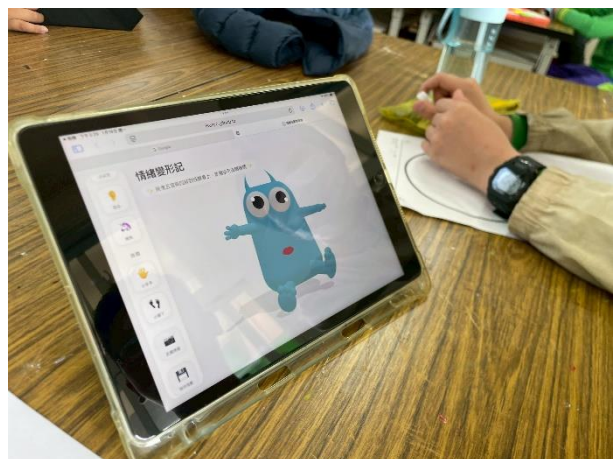
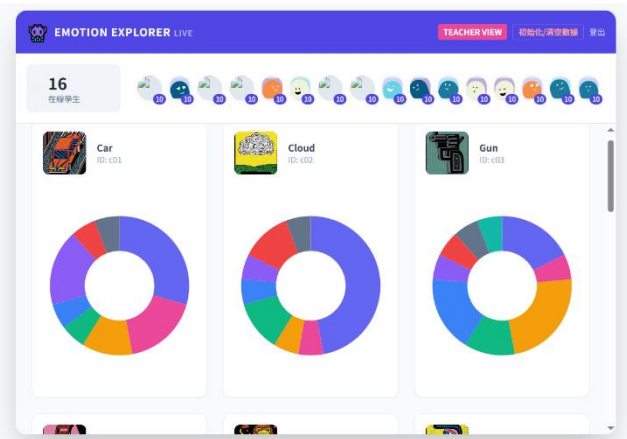
(1) 認知 (Cognitive) : 學生能閱讀《安妮新聞》文本，辨識並配對情緒狀態 (如：焦慮、快樂、怡人)，並透過 Web App 進行學生回應即時統計回饋，了解情緒感知的個人差異。

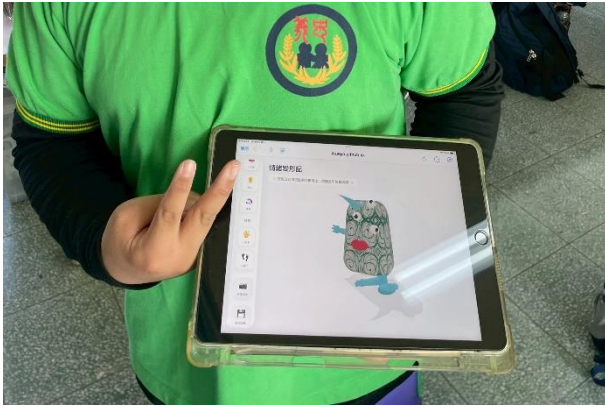
(2) 技能 (Psychomotor) : 學生能運用自製簡易 3D 建模軟體，製作自己的情緒怪獸，熟練操作平板鏡頭進行「皮膚採樣」，並利用 Web App 參數調整情緒的形狀與色彩。

(3) 情意 (Affective) : 學生能透過視覺化作品接納自己的情緒流動，並能在團體中分享創作背後的心情故事 (SEL)

## 三、執行內容與反思

### 1. 課程實施照片與成果





## 2. 課堂流程說明

### (1) 導入：情緒的形狀

1. 發下《安妮新聞》第 10 期，引導學生閱讀關於看圖說情緒的版面。
2. 提問：「這張圖卡給你的感覺是什麼？它是刺刺的？還是像棉花糖？」。

### (2) 發展：採集心情

1. 學生透過 Web App 配對圖卡與自己的情緒感知，教師運用數位黑板即時展示全班統計資料，藉由圓餅圖視覺化了解同樣的圖卡使每位同學的感受是不同的。
2. 提問：「同一張圖卡，為什麼會有這麼多不同的情緒配對？」

### (3) 實作：情緒變形記

1. 學生運用自製簡易 3D 建模 Web APP，製作自己的情緒怪獸造型。
2. 透過鏡頭「採集」報紙上符合當下心境的圖卡或情緒繪圖學習單(怪獸皮膚)。

### (4) 綜合：情緒博物館

使學生巡視觀賞每一位同學的作品(在創作者允許的前提下)，並分享創作的理念與想法。

## 3. 教學觀察與反思

(1) 數位輔助技術作為鷹架： Web App 在此處的角色是降低技術門檻 ( Low floor ) ，讓不擅長繪畫的學生也能透過「選擇」與「調整參數」獲得較高的視覺回饋 ( High ceiling ) ，進而提升創作自信。

(2) 學生在怪獸創作與情緒皮膚創作中會不斷嘗試，並且創作多次作品，後續思考將「情緒皮膚」獨立成流體藝術創作，以增強學生的創作動機。