

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： 高雄市三民區東光國民小學

執行教師： 潘玟君 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

美感智能閱讀概述

一、基本資料

辦理學校	高雄市三民區東光國民小學
授課教師	潘玟君
教師主授科目	獨立研究
實際授課班級數	資優班三年級
實際教授學生總數	23 名

二、課程概要與目標

課程名稱	美感設計師：從安妮新聞看未來想像力				
報紙使用 期數及頁數	第 5 期，第 8-9 頁	文章標題	如何成為一位創意工作者		
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	資優班 教室	施作總節數	8	教學對象	<input checked="" type="checkbox"/> 國民小學 三 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

本課程教學對象為三年級資優班學生，以《安妮新聞》第五期「設計與想像力」為核心媒介，旨在引導學生從被動的閱讀者轉化為主動的跨域設計思考者。課程透過四大階段遞進：首先，從「觸覺與視覺探索」出發，引導學生觀察報紙質感與版面構成，建立對平面設計的初步認識。

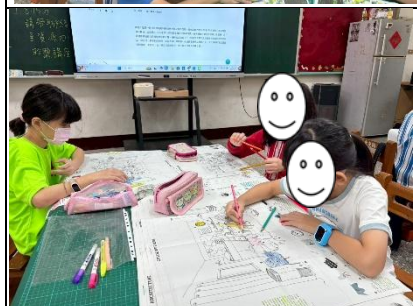
接著，導入科技工具進行「AR 擴增實境體驗」，讓學生親手操作色彩設計，欣賞創意從 2D 紙本躍升為 3D 立體影像，打破現實與想像的邊界。在邏輯深化階段，運用 5W1H 思考法拆解台灣設計師的生命故事，引導學生解析設計的本質與核心價值。最後，課程回歸學

生的生活視野，展開「未來科技世界」創意發明，鼓勵學生針對生活痛點提出如智慧學習、環保永續等創新方案。本課程不僅是一場美感的洗禮，更是一次結合邏輯分析與創造力實踐的跨域探索旅程，激發學生對未來世界的無限好奇與熱情。

2. 課程目標

1. 認識安妮新聞的版面構成與元素
2. 學習操作 AR 擴增實境技術
3. 運用 5W1H 思考法拆解專業設計師的職涯訪談
4. 能針對日常生活的痛點進行發想，轉化為「未來科技世界」的創意點子。

三、執行內容與反思



2. 課堂流程說明

單元一：認識安妮新聞——探索報紙的靈魂

教學重點：

- 引導學生從觸覺與視覺出發。學生透過觸摸了解報紙紙張的厚薄、質地與觸感，建立對「質感」的初步認知。
- 認識報紙的固定元素，包括報頭（字體設計、期數）、提要（目錄功能）、引言、眉標、版名、天地線及出版資訊。

●

單元二：AR 擴增實境體驗——從紙本躍入立體世界

教學重點：

- 結合科技工具，打破二維閱讀的限制。
- 互動實作：學生閱讀報紙 P6-P7，利用色彩美感重新設計個人房間的家具擺設，並搭配「AR 擴增實境」軟體，讓學生親眼見證設計圖變成立體、栩栩如生的畫面

●

單元三：5W1H 思考法—台灣設計師專訪分析

教學重點：

- 學生運用 5W1H 工具分析《安妮新聞》P08 的台灣設計師專訪（以視覺設計師葉庭語為例），梳理其職涯脈絡。

●

單元四：未來科技世界—想像、繪圖、分享

教學重點：

- 教師引導學生針對生活問題提出創意發明點子，學生作品成果豐富多樣
- 解決學業困擾：如「自動改作業機」、「X 智慧學習擦」、「讀書機器人」等
- 提升生活便利：如「飛行書包」、「自動洗澡機器人」、「家裡找東西小幫手」等
- 健康與安全守護：如「全域守護者：智慧健康安全手錶」、「提醒吃藥盒機械手臂」等
- 環境與永續經營：如「可生物分解行動馬桶」、「共生永續足履」等

3. 教學觀察與反思

部分學生在使用 AR 軟體時遇到裝置掃描不順的情況。對策是採取「小組共學」模式，由操作熟練的同學協助，並預先準備教學影片演示，降低挫折感。三年級學生對「設計本質」或「品牌識別」較陌生，因此教學上是透過 5W1H 具體化設計師的生命故事，將艱深的專業術語轉化為學生能產生共鳴的成長歷程。

運用跨領域整合的教學模式，結合了閱讀素養（讀報）、資訊素養（AR 科技）與創造力思考（未來發明），學生不再只是被動閱讀資訊，而是主動成為問題的解決者。讓學生的想像力成為實體化，藉由「未來科技世界」繪圖，教學者發現學生對於解決他人問題有高度同理心（如樂齡守護、海洋環保），作品深具人文關懷。

未來教學規劃與建議:未來可嘗試讓學生進行「小小記者採訪」，模仿專訪格式，互相採訪對方的發明夢想，訓練提問與摘要能力。建議將《安妮新聞》作為媒介，鼓勵學生不僅是讀報，更可以利用「剪材（剪報）」培育整理資訊與統合思考的能力，為未來奠定批判性思考的基礎。