

113 至 115 年美感與設計課程創新計畫
114 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： 金門縣金城鎮中正國民小學

執行教師： 李蕙萍 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	金門縣金城鎮中正國民小學
授課教師	李蕙萍
教師主授科目	鄉土探究
實際授課班級數	5 美、6 美
實際教授學生總數	5 美班 20 人、6 美班 20 人

二、課程概要與目標

課程名稱	鄉土探究(校訂課程)				
報紙使用 期數及頁數	第 9 期 · 第 6-7 頁	文章標題	貓狗風暴 · 宇宙大冒險		
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 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 checked="" 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	5 美 6 美	施作總節數	每班 各 15 節課	教學對象	<input checked="" type="checkbox"/> 國民小學 五、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

本課程源自第 9 期安妮新聞〈貓狗風暴 · 宇宙大冒險〉。教學設計以報刊本身的桌遊形式為主，文本引導則結合 P5〈回到第零天—專訪《十二夜》導演 Raye〉與網路紀實影片，帶領學生深入思辨「流浪犬貓」的社會議題。

課程核心旨在引導學生從報紙閱讀中建構資訊，提煉出正確的養育知識，並將其內化「再現」為一份屬於學生原創的桌遊作品。此歷程不僅緊密融入生命教育議題（生 E1），探討生活切身課題，更在美學素養上要求學生針對設計細節進行妥善處理，靈活運用和諧或對比色彩以凸顯主題。

兩班學生皆能展現高度的課堂實踐力，且在「邊玩邊設計」的樂趣中，建立起對飼主責任與生命議題的初步思考

2. 課程目標

1. 能閱讀安妮新聞文本與影音媒材，擷取出正確的犬貓養育知識，並將其轉化為具備邏輯性的自製桌遊遊戲機制。
2. 能運用和諧或對比的色彩計畫進行桌遊版面視覺設計，並妥善處理局部與整體的細節，展現具主題美感的視覺呈現。
3. 透過「邊玩邊設計」的課堂體驗，探討流浪犬貓與生活切身之議題（扣合生 E1），從中培養對飼主責任的初步思考與同理態度。

三、執行內容與反思

1. 課程實施照片與成果



114-2 安妮新聞延伸課程學習單

六美 姓名：張筱彤

課程名稱：桌遊設計師

- 一、桌遊目的：透過這個遊戲，讓玩家知道一些貓狗知識。
- 二、根據這個目的，請從報紙內，找出/設計出至少 6 個「關聯指令」。
- 三、你可以使用的道具：骰子、跳棋.....
- 四、設計步驟：
 - (一)決定桌遊的主題風格
 - (二)決定桌遊的名稱與簡單介紹(非必要)
 - (三)決定桌遊的玩法與遊戲規則
 - (四)構思從起點到終點，總共需要幾步?
 - (五)構思關卡要排在哪裡?要不要加入什麼挑戰?
 - (六)決定頁面(1 頁、2 頁、3 頁、4 頁)(最多四頁)

五、我的六個關於貓狗知識的「關聯指令」(可自行增加)

1	如果你有養貓或狗,你想為牠取什麼有趣的名字?
2	說出一幅有關貓的畫作。
3	貓的平均壽命在幾年到幾年?
4	10秒內說出2個貓和狗的共通點。
5	傳說中貓有幾條命?
6	現場用一筆畫出一隻貓。



Part 4：進入美術實作階段。引導學生針對桌遊版面進行「色彩計畫」，指導其使用和諧色或對比色來凸顯流浪犬貓的主題意象；同時要求圖文排版、角色造形等「局部與整體細節」的妥善處理。

Part 5：學生完成桌遊後進行課堂試玩與互評。在體驗同儕作品的過程中，引導學生辨析作品是否過於簡陋或缺乏整體感，並透過回饋進行細節的修正，從中再度深化對議題的思考與情意態度。

3. 教學觀察與反思

1. 學生普遍面臨「巨觀整體」與「微觀細節」的失衡：學生在面對複合式媒材（桌遊）時，還無法完美調配「大局觀」與「局部微觀」的精力，所以有些作品「有整體觀，但細節不講究、太空泛」，也有些作品「迷失在細節或流於樣板」。

2. 「時間管理」與「圖文原創性」的素養差異：部分學生因心思細膩導致進度落後。另外，也有學生在創作中依賴網路資源，缺乏個人風格。

3. 具備「個人風格」的驚豔成果：但也有成功「再現桌遊」的優秀作品，這些作品就是未來推廣時最強大的「同儕學習鷹架」。將這些成品拍攝建檔後，在未來的教學中作為示範，讓「想得太簡單」或「陷入樣板」的學生有具體的進階參考範本，實現以美學帶動思辨的共學典範。