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： | 臺南市安南區顯宮國民小學 | |
| 執行教師： | 林侑瑩 | 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** | 臺南市安南區顯宮國民小學 |
| **授課教師** | 林侑瑩 |
| **教師主授科目** | 社會 |
| **實際授課班級數** | 1 班 |
| **實際教授學生總數** | 10 名 |

## 二、課程概要與目標

<table>
<tr><td>課程名稱</td><td colspan="5">美麗的意外</td></tr>
<tr><td>報紙使用<br>期數及頁數</td><td colspan="2">第 12 期，第 4-5 頁</td><td>文章標題</td><td colspan="2">偶然的發明物、我是發明家</td></tr>
<tr><td>課程融入<br>議題</td><td colspan="5">■ 性別平等教育 □ 原住民族教育 □ 生涯規劃教育 ■ 多元文化教育<br>■ 閱讀素養教育 □ 人權教育 □ 環境教育 □ 海洋教育 □ 科技教育<br>□ 能源教育 □ 家庭教育 □ 品德教育 □ 生命教育 □ 法治教育<br>□ 資訊教育 □ 安全教育 □ 防災教育 □ 戶外教育 □ 國際教育<br>□ 無特定議題 □ 其他_____</td></tr>
<tr><td>施作課堂</td><td>社會</td><td>施作總節數</td><td>2</td><td>教學對象</td><td>■ 國民小學 3 年級<br>□ 國民中學_____年級<br>□ 高級中學_____年級<br>□ 職業學校_____年級</td></tr>
<tr><td colspan="6">1. 課程活動簡介<br>本課程結合三年級社會領域「打造幸福家園」，以延伸閱讀為核心，帶領顯宮國小三年級共 10 位同學展開一場「生活用品變形記」的探索之旅。<br>三年級的社會課強調從學生的生活經驗出發。課堂中，教師首先透過「社會大搜查」遊戲，引導學生指認教室與家中的天天看見的日常用品；接著以閱讀安妮新聞方式，帶入「廚師、科學家、學校老師」等社會角色在工作中遭遇意外的歷史故事，介紹洋芋片、微波爐與便利貼等物品如何從「糟糕的失敗」翻轉為「偉大的偶然發明」。 最後試著自己當個小發明家，設計出可以解決生活中遇到的困難小物品。</td></tr>
</table>

學生以 3-4 人的小組規模精緻合作，共同繪製圖像化的「發明變身三格漫畫」，並幫歷史主角畫上情緒表情，展現美感感受力。本課程不僅讓孩子理解社會各行各業的創新與生活器物的演進，更融合美感智能與品德教育，引導這群九歲的孩子學習用幽默與創意思考來包容生活中的不完美，理解「轉個彎，失敗也能變成改善社會生活的新發明」。

**2. 課程目標**

1.能指認出學校教室與自己家中天天看見的日常用品（如便利貼、洋芋片、微波爐），並知道它們是人類社會分工下的產物。

2.能透過圖像故事，扮演不同的「社會角色」（如廚師、科學家），說出他們在工作中遇到意外時，如何翻轉想法滿足需求。

3.能發揮想像力，思考如果自己是社區的發明家，如何把生活中的「小麻煩」變成好用的「新物品」。

## 三、執行內容與反思

**1. 課程實施照片與成果**

| | |
|---|---|
| | **介紹安妮新聞** |

| | |
|---|---|
| | 導讀 |
| | 討論「我是發明家」學習單 |
| | 書寫學習單 |

| | |
|---|---|
| | **上台發表** |

**2. 課堂流程說明**

**教學活動流程**

**【準備活動】社會大搜查：教室裡的神祕客（7 分鐘）**

1. **生活物件連連看**：
   - 發給 10 位孩子每人一張日常用品小圖卡（便利貼、微波爐、洋芋片等）。
   - **任務**：請孩子走上台，把圖卡貼在對應的社會場景裡（例如：便利貼貼在教室、微波爐貼在廚房）。
2. **引導提問**：
   - 「這些我們天天在學校、家裡用的東西，是一開始就長這樣嗎？如果當初發明這些東西的人『不小心做失敗了』，我們的生活會發生什麼改變？」

**【發展活動】當發明家遇上意外（18 分鐘）**

**1.引導學生閱讀安妮新聞報紙–偶然的發明物**

**【餐廳廚師的角色挑戰】—— 誕生了洋芋片！**

- *社會脈絡*：認識廚師與顧客的互動。

- *情境引導*：扮演餐廳大廚，遇到了一位一直抱怨「薯條太厚、不夠脆」的挑剔顧客。廚師生氣地把馬鈴薯切得像紙一樣薄去炸，本想整客人，沒想到意外創造了風靡全球的零食產業！

**【學校老師與合唱團的角色挑戰】—— 誕生了便利貼！**

- *社會脈絡*：認識學校用品與辦公物件的演進。
- *情境引導*：發明家本來想為工廠做「超級強黏膠」，卻黏性太弱失敗了。直到一位在教堂唱歌的叔叔，因為歌譜裡的書籤一直掉，靈機一動把這個「弱膠水」塗在紙上——變成不傷書頁、能重複黏貼的學校與辦公美感聖品。

**【科技實驗室科學家的角色挑戰】—— 誕生了微波爐！**

- *社會脈絡*：認識科技發展如何改變人類的飲食生活方式。
- *情境引導*：科學家叔叔在研究軍事雷達機器時，意外發現口袋裡的巧克力棒竟然融化了！他進而研究，發明了讓現代家庭主婦、外食族加熱食物超方便的微波爐。

**2.引導學生閱讀「我是發明家」**

**透過觀察、紀錄、思考，最後執行、修正，再執行，最後可能可以發明出　　各種改善生活的道具。**

**【綜合活動】我是發明家：生活大翻轉（15 分鐘）**

1. 完成學習單

- 老師引導：「我們三年級社會課學過，生活中的物品都是許多人辛苦工作發明出來的。那在我們上課時，或者你住的社區裡，有沒有什麼讓你覺得『哎呀，真不方便』的事情？」
- **舉例引導**：例如魚塭的網子破了（可以拿來當教室的盆栽攀爬網嗎？）、曬鹽的鹽結晶太粗了（可以拿來做美勞畫畫嗎？）。

- **結論**：鼓勵孩子，社會在進步，靠的就是人們面對意外與不完美時，多一點美感和「轉個彎想辦法」的智慧！

**3. 教學觀察與反思**

三年級的社會領域強調「從孩子身邊具體的生活經驗出發」。如果直接跟九歲的學生談『創新與科技演進』，他們很難產生共鳴；但如果從他們課堂上在用的便利貼、愛吃的洋芋片出發，再帶入『廚師、科學家、老師』等社會角色的工作日常，他們就能瞬間理解物品與人類社會需求的因果關係。

在僅有 10 人的小班級裡，我們融入了「偶然的發明物」及「我是發明家」文章閱讀，讓原本生硬的發明史轉化為有趣的社會角色體驗。這堂課不僅達成了社會科認識生活用品與行業的教學目標，更在孩子心中種下了一顆種子：生活中的不完美或小意外，只要換個社會視角去觀察，都能變成改善社會生活的新發明。