

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：宜蘭縣七賢國民小學

執行教師： 康家華 教師

目錄

1、 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

2、 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	宜蘭縣七賢國民小學
授課教師	康家華
教師主授科目	藝術與人文課程
實際授課班級數	五年忠班
實際教授學生總數	13 人

二、課程概要與目標

課程名稱	紙箱裡的夢想世界，從夢想房間到職人現場		
報紙使用 期數及頁數	第 5 期，第 6-9 頁	文章標題	P6-P7 畫一畫，設計自己的房間 P8-P9 如何成為一位創意工作者 七位台灣設計師專訪
課程融入 議題	☐ 性別平等教育 ☐ 原住民族教育 ☒ 生涯規劃教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 閱讀素養教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 科技教育 ☐ 能源教育 ☐ 家庭教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☒ 資訊教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 無特定議題 ☐ 其他_____		

施作課堂	資訊 綜合 國語 藝術與 人文	施作總節 數	一學年	教學對象	■ 國民小學 <u>五</u> 年級 □ 國民中學 <u> </u> 年級 □ 高級中學 <u> </u> 年級 □ 職業學校 <u> </u> 年級
------	-----------------------------	---------------	-----	------	---

1. 課程活動簡介 (300 字左右的整體課程介紹)

本課程為期一學年，是專為五年級學生設計的「室內設計」跨領域主題式學習歷程。上學期以藝術與人文課程「小小室內設計師」為核心，結合資訊科技，引導學生操作色彩分析網頁找尋靈感。學生需發揮同理心，為特定人物規劃需求，並利用廢棄紙箱與專屬配色，動手建構出三度空間的微縮房間模型，實踐空間規劃與美學設計。

下學期課程則進階延伸，橫跨資訊、國語、綜合與藝術領域。學生從創作者晉升為策展人與採訪者，不僅運用數位錄音、QR Code 及生成式 AI 工具包裝作品並辦理「微縮模型展」，更結合國語課「小記者，出動！」，運用「六何法」擬定訪談稿。學生實際走出校園採訪專業的室內設計師，探尋職人甘苦。最後透過統整訪談稿與延伸閱讀，引導學生進行深度的省思與發表。整個課程完美串聯了「體驗、創作、策展、訪談、反思」，讓課本知識與真實世界產生深刻的連結。

2. 課程目標 (條列式)

知識與理解

- 認識室內設計師的工作內容、職業屬性，以及空間設計與使用者需求之間的關聯。
- 理解色彩搭配的基本概念，並能透過數位工具分析圖像的主色調。
- 掌握「六何法」提問技巧、訪談架構設計與基礎新聞採訪原則。

技能與實作

- 能運用廢棄紙箱等複合媒材，結合立體空間概念與配色計畫，獨立或合作建構出微縮房間模型。
- 熟練運用資訊工具完成語音導覽錄製、QR Code 製作，並能應用生成式 AI 工具輔助設計展覽標示牌。

- 能實際執行專題訪談，並將訪談蒐集到的口語資訊與文本閱讀（如《安妮新聞》）進行摘要、統整與轉化。
- 能參與微縮模型展的籌備，展現策展規劃、任務分配與場地佈置的綜合執行力。

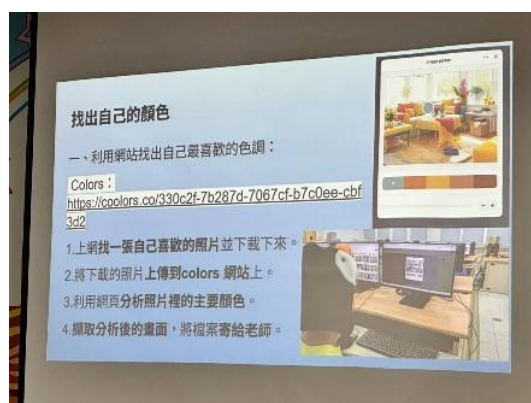
態度與價值

- 在空間設計與策劃展覽的過程中，培養主動發想、解決問題的創意思維與美感鑑賞力。
- 透過小組分工佈展與實地採訪活動，展現團隊合作意識與人際溝通能力。
- 藉由探索真實職人世界與課後省思，培養對不同專業領域的尊重，並啟發對未來生涯發展的初步探索。

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。）

◎學生利用網站找尋自己喜歡的配色。



◎在校內辦理展覽活動

由左至右分別為學小網頁展覽活動預告、學生作品以及學生設計的作品說明牌

<https://www.facebook.com/share/p/1HPXzubiTW/>



◎從夢想房間到職人現場：五年級孩子的設計師之旅

室內設計師為學生仔細介紹「小小邸」旅店的设计概念以及訪談實況

<https://www.facebook.com/share/p/1BKmFqZkTX/>



◎閱讀安妮新聞報文本

閱讀 Tamina 設計師「我如何成為室內設計師」的文本結合孩子們訪談室內設計師的心得，請孩子使用 google 文件寫下他們對於「室內設計」的看法。



◎競賽結果投票統計以及選出最佳評審員

五年學生自行設計展場學習單，讓參觀者可以依照自己的年段來闖關並且投票選出自己最喜歡的兩個房間，以下圖片為學生正在統計得票票數的情形及計票結果。依據統計結果選出三間「最想入住獎」以及三間「最佳風格獎」



學生仔細閱讀參觀者的回饋，並且選出「最佳評審獎」一名。



◎學生使用 chrome book 設計作品說明牌以及撰寫感想



◎學生對於「室內設計」的看法：

劉 ○ 熙

室內設計是什麼？我認為室內設計就像即將要被塗上顏色的畫框，當在設計自己的房間或空間時，就可以發揮自己的想像力，將房間設計成自己想要的樣子。但是如果設計別人的空間，要把房間或空間改造成別人想要的，就會有點困難，創作的想法空間可能會變得很小，而且設計師本身還必須很厲害，可以聽得懂業主一些奇奇怪怪的描述。總結來說，室內設計可以有很多的創造空間。

何 ○ 懋

室內設計是什麼？我覺得應該是，空間概念、拋掉生活壓力、設計美感環境的綜合體。設計師像是一個魔法師，可以讓整個空間變換成不同的風格。

莊偶宸

我覺得空間設計是在一個空間裡做了很多裝飾，例如：搭配一個空間的配色、物品、風格、包括本人的想法等，我覺得室內設計是沒有標準答案。它可以是時尚風格，也可以是多彩多姿，總而言之，空間設計是個人對空間欲望的實現。

黃哲誠

我覺得是內設計師是一個可以讓自己有任何想法的空間的職業，可以靠自己天馬行空的想像來製造不同的房間。我覺得室內設計師這個職業很有趣，可以建造出自己夢想的房間。

羅 O 甯

室內設計是什麼？我認為室內設計要把一個一無所有的空間 如：一片空地或幾塊紙板，隨著心中所想的樣子放入家具，加入自己喜歡的色調，一步一步的把它做出來，如果做出來的成品和我心中想像不同，我一定會把它拆掉重做，做成自己最想要的樣子。但我不會想當室內設計師，因為設計師還要經過和業主磨合討論的過程，成果又不一定是自己想要的，感覺有點浪費時間。如果是能隨著自己心中的方向創作做出來 一定會是滿滿的成就感最開心了！

徐 O 菲

室內設計是什麼？室內設計對我來說就像是在一個空間裡發揮想像力，讓這個小小的空間變得豐富且不擁擠，看起來就像是一幅畫；我可以隨心所欲地這裡要畫什麼，那裡要畫什麼。

黃 O 宥

我覺得室內設計師像是在玩扮家家酒，都可以隨心所欲的設計成自己想要的樣子。室內設計師是一個很少有標準答案的職業，其實應該是有一點難度的行業。室內設計師除了可以幫自己設計房間之外，也可以幫別人設計房子。幫自己設計就是可以自己發揮想像力去製作個人需求，而不需受到別人的影響。但幫別人設計就得要需要詢問別人的需求，從別人的描述中找到關鍵看法，才有機會設計出符合別人需求的房間。

2. 課堂流程說明

階段一：五年級上學期 —— 靈感啟發與空間實作

本階段以「小小室內設計師」為核心，從色彩美學出發，帶領學生經歷從「數位尋找靈感」到「實體模型建構」的歷程。

- 步驟 1：色彩計畫與靈感蒐集（資訊課 / 約 2 節）
 - 操作網頁：帶領學生認識與操作色彩分析網頁「colors」。

- **圖像分析：**指導學生上網搜尋喜歡的照片並上傳至網頁，分析出照片的主要色調。
- **資料建檔：**學習擷取並存檔色彩分析畫面，建立屬於自己的「房間配色參考資料庫」。
- **步驟 2：人物設定與微縮房間實作（藝術與人文 / 約 10 節）**
 - **需求發想：**結合課本內容，引導學生為「特定人物」設定需求，並據此規劃房間功能。
 - **空間建構：**收集廢棄紙箱，指導學生搭建出三度空間的基本架構。
 - **色彩與擺設實踐：**將資訊課的色彩計畫應用於模型中，運用各種媒材進行房間的配色設計與傢俱擺設嘗試。

階段二：五年級下學期 —— 跨領域策展與職人踏查

本階段打破學科界線，將作品化為展覽，並讓學生化身小記者，走入真實的職業現場。

- **步驟 3：數位導覽建置與視覺設計（資訊課、藝術與人文）**
 - **語音導覽：**於資訊課指導學生錄製作品說明音檔，上傳後將網址轉換為 QR Code。
 - **標示牌設計：**於藝術與人文課，引導學生學習運用 Google Gemini 將作品照片及語音導覽 QR Code，統整製作成專屬的作品標示牌。
- **步驟 4：展覽籌備與實踐（綜合活動）**
 - **任務分配：**討論「微縮模型展」及「紙箱裡的夢想世界設計競賽」的佈展規劃。
 - **團隊合作：**進行展覽工作分配與實體佈置執行。
- **步驟 5：採訪前置作業與提問設計（國語課）**
 - **經驗連結：**結合國語課本第四課「小記者，出動！」，讓學生先發表自己設計房間的感受。
 - **差異探究：**師生共同討論課堂實作與「真實室內設計師」工作可能存在的差異。
 - **擬定訪綱：**指導學生運用「六何法（5W1H）」設計實用的訪談稿。
- **步驟 6：走出校園與職人對話（校外活動）**
 - **實地參訪：**前往「小小邸」飯店現場。
 - **職人訪談：**實地採訪「上禾宅設計」的兩位室內設計師，深入發掘業界真實的甘苦談與專業經驗。
- **步驟 7：閱讀反思與意義建構（國語課 / 綜合活動）**

- **資料梳理：** 回程後，指導學生整理訪談稿的重點。
- **延伸閱讀：** 閱讀《安妮新聞報》中 Tamina 設計師「我如何成為室內設計師」的文章。
- **聚焦發表：** 結合實作、訪談與閱讀經驗，再次發表對「室內設計」的綜合看法。
- **省思紀錄：** 引導學生將整趟學習歷程的感受與收穫化為文字記錄下來。

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。）

在本次為期一學年的「小小室內設計師」跨領域主題課程中，學生經歷了從「數位色彩分析」到「實體微縮模型建構」，再進階到下學期的「數位語音策展」與「真實職人訪談」。透過這段歷程，我完整觀察了學生在認知、情意與技能上的深度轉變，並針對未來的教學設計提出反思與展望。

一、教學觀察重點

1. 情感投射驅動了強大的內在學習動機

給予學生高度的創作自由，讓微縮模型不再只是勞作，而是情感寄託與實現願望的載體。觀察到許多孩子將現實中無法實現的渴望具象化，例如因為家中無法飼養寵物，而親手花費將近一個月製作了貓狗與專屬的狗窩；或是提前為自己規畫出「長大以後的房間」。此外，學生在空間中發揮想像力，加入了「精靈歐奇」、正在玩 Switch 的「毛根人」等自創角色來陪伴自己，這種將自我情感高度連結的歷程，讓他們即使面對繁雜的手作細節也能保持高度的熱忱與喜悅。

2. 在反覆試錯中長出「問題解決能力」與「同儕鷹架」

從 2D 平面轉換到 3D 立體結構是學生遇到最大的挑戰。一開始，許多學生面臨紙板無法直立、卡榫尺寸不合的問題；在製作家具時，也時常遭遇比例失衡或不夠穩固的挫敗。然而，這正是培養韌性的最佳契機。學生從最初的不知所措，轉向主動觀察同儕作品並互相討論解法，甚至勇敢地「拆掉重做」來進行改良。學生在反思中明確表示，學會了不再只依賴別人，而是體會到「遇到困難靠自己解決」的巨大成就感。

3. 真實情境任務促發了「職人同理心」與認知翻轉

透過實體佈展以及走出校園採訪真實的室內設計師，成功翻轉了學生對職業的表面認知。學生深刻體悟到設計是一道「沒有標準答案」的題目，並能清晰地區辨「為自己設計（發揮想

像力)」與「為他人設計（傾聽需求、找出關鍵）」的本質差異。他們意識到專業設計師必須聽懂業主「奇奇怪怪的描述」並解決問題。這種換位思考與同理心的展現，是本次跨領域課程中最珍貴的素養深化。

4. 數位與跨領域工具的無縫整合實踐

本次課程跳脫單一學科，讓學生深刻體驗到工具的實用性。從上學期利用「colors」網頁分析心儀空間的色調；到下學期應用國語課的「六何法（5W1H）」設計訪談稿；再到結合資訊與 AI 工具，自行錄製語音導覽、產出 QR Code 並利用 Gemini 輔助製作展覽標示牌。學生在真實情境中，將科技與語文能力內化為策展與解決問題的實用利器。

二、教學反思與未來展望

1. 技術鷹架的建構與「永續美學」的落實

在立體空間建構初期，學生對於測量與卯榫原理較為生疏，導致耗費時間處理紙板倒塌問題。未來實作前，可加入微型結構力學或切割技巧的實作引導，降低初期挫折感。同時，從學生耗盡輕黏土的經驗中，未來將更強力推動「永續美學」，鼓勵學生發掘生活中的廢棄物（如冰棒棍、廢紙盒）進行創作，不僅解決材料短缺問題，更讓學生體會「不需要最貴的材料也能做出美麗的作品」的環保精神。

2. 拓寬職涯探索的廣度：從單一職業延伸至「多元創意生態系」

本次課程實地採訪室內設計師，開啟了學生的職業視野。藉由導入《安妮新聞》中「如何成為一位創意工作者」的七位台灣設計師專訪照片，未來在延伸閱讀或綜合課程上，可以帶領學生認識視覺、平面、字體、燈光與聲音設計師等不同面貌的職人。讓不同特質（如喜歡聽覺、對文字排版敏銳）的孩子，都能在廣闊的創意產業中找到未來潛在的定位，了解設計領域的多元性。

3. 深化美感鑑賞層次：連結「經典設計名作」與個人空間

學生的微縮房間目前多由「直覺」與「個人喜好」出發。未來計畫在藝術與人文課程中，導入《安妮新聞》裡「畫一畫，設計自己的房間」單元，帶領孩子認識真實世界中跨越時代的經典傢俱（如：Eames 大象兒童椅、棉花糖沙發等）。透過解析大師作品的實用價值與歷史

意義，將美感教育從主觀的喜好，提升至客觀的藝術鑑賞。甚至可規劃進階挑戰，讓學生嘗試在微縮房間中復刻一件「世界經典傢俱」，促成個人創作與國際設計史的對話。