

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： 臺北市東門國小

執行教師： 鄭又嘉 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

美感智能閱讀概述

一、基本資料

辦理學校	臺北市東門國小
授課教師	鄭又嘉
教師主授科目	人文
實際授課班級數	三年級
實際教授學生總數	18 人

二、課程概要與目標

課程名稱	童話王國				
報紙使用 期數及頁數	第 22 期・第 10 頁		文章標題	臺灣水妖傳奇 看見傳說背後的文化意義	
課程融入 議題	☐ 性別平等教育 ☒ 閱讀素養教育 ☐ 能源教育 ☐ 資訊教育 ☐ 無特定議題 ☐ 原住民族教育 ☐ 人權教育 ☐ 家庭教育 ☐ 安全教育 ☐ 其他_____ ☐ 生涯規劃教育 ☐ 環境教育 ☐ 品德教育 ☐ 防災教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 海洋教育 ☐ 生命教育 ☐ 戶外教育 ☐ 科技教育 ☐ 法治教育 ☐ 國際教育				
施作課堂	人文 充實	施作總節數	8	教學對象	☒ 國民小學三年級資優班 ☐ 國民中學_____年級 ☐ 高級中學_____年級 ☐ 職業學校_____年級

1. 課程活動簡介

這門課程以「童話大改造」為核心，旨在啟發學生對文學創作的潛能。課程規劃分為「故事接龍」、「童話大改造」與「團體故事創作」三大階段，將經典童話作為大師作品，拆解故事結構、敘事元素及情感表現。

為深化學生的文學認知，課程特別導入《安妮新聞》作為教學輔助素材。透過對照分析，引導學生辨析「傳說」與「童話」在文本起源、時空設定與意涵上的差異，提升其閱讀素養。

初期透過口述接龍，培養學生的邏輯預測與表達技巧。接著，學生將深入分析經典文本的敘事六要素，並學習運用摹寫技巧及多樣句型（如假設、遞進句等）進行創意改寫，練習為古老故事注入新觀點。最後，課程導入團體協作，引導學生共同探討核心價值，並在相互評析、修改的過程中，創作出邏輯縝密且具深度的全新作品。

本課程不僅強化語文理解與寫作能力，更連結創造力與美感體驗，引導學生在互動中學習尊重多元觀點，並透過創作表達自我情感，落實語文在日常生活中的實際應用，是一場跨越閱讀與創作的文學探險。

2. 課程目標

- 1.能分析童話故事的創作結構。
- 2.能改造、創作一個前所未見的童話故事。
- 3.能利用摹寫、修辭方法，豐富文章。

三、執行內容與反思

1. 課程實施照片與成果

一、學生閱讀安妮新聞報紙



二、學生從專欄中欣賞作品



三、學生進行故事 Bingo



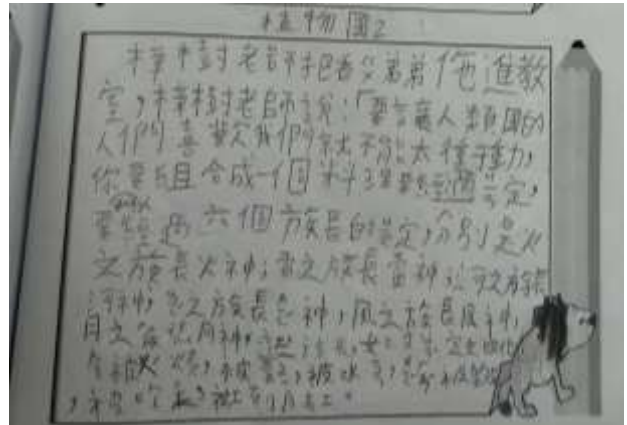
四、學生設計故事角色



五、學生設計故事架構



六、學生撰寫童話故事



2. 課堂流程說明

使用安妮新聞的課堂，大約為 8 堂課中的第 2 堂課，本堂課程流程如下。

一、暖身導入：記憶中的故事（5 分鐘）

- **活動：** 老師列舉兩個經典文本（例如：在地地名的傳說 vs. 灰姑娘童話）。
- **引導：** 詢問學生：「如果這兩個故事發生在我們身邊，你覺得哪一個比較像真的？為什麼？」

二、文本共讀：走進《安妮新聞》（10 分鐘）

- **閱讀：** 發放或投影選定的《安妮新聞》專欄文章。
- **策略：** 老師帶領學生進行「圈點閱讀」，圈出描述故事性質的關鍵詞（如：古老、流傳、虛構、魔法、教訓等）。

三、深度討論：歸納與比較（15 分鐘）

- **分組活動：** 透過文氏圖進行小組討論與填寫。
- **關鍵辨析點：**
 - **文本起源：** 傳說多與地方信仰或歷史相關；童話多為虛構的幻想故事。
 - **時空設定：** 傳說通常強調「確實存在過的空間」；童話多為「很久很久以前」的模糊時空。
 - **核心意涵：** 傳說常帶有文化傳承與解釋世界的意義；童話則常隱含品德教育或個人成長的教訓。

四、分享與發表：觀點交流（7 分鐘）

- **發表：** 各組選派代表上台，簡要說明兩者的差異。
- **總結：** 老師透過學生的回答，進行重點歸納與釐清。

五、課程總結與延伸（3 分鐘）

- **連結：** 告知學生後續的「童話大改造」課程中，將運用今日學習的觀點，分辨自己創作的故事屬於哪種類型，並為故事設計合適的敘事風格。

3. 教學觀察與反思

一、學生書寫速度的差異

- **教學觀察與問題：** 班級存在明顯的寫作步調落差。部分學生反映「寫字太慢、進度落後」，在限定時間內完成故事架構與撰寫童話時容易焦慮。齊頭式的任務時間，容易讓書寫慢的孩子受挫並分心。
- **即時對策：** 課堂上放寬文字量要求，讓進度慢的學生先專注於故事邏輯（如六何法、文氏圖）的建立，改以關鍵字填空或心智圖代替長篇大論。
- **未來教學規劃：** 創作時可融入小組分工，讓想像力豐富但不擅寫字的學生負責口述發想，擅長文字的同儕負責謄寫。並提供結構化的故事填充句，降低書寫門檻。

二、同儕合作與構思發表

- **教學觀察與問題：** 學生在進行故事角色與世界觀設計時充滿想法，但到了分享引導或小組討論時，部分學生較內向「不太常舉手發表」，也有學生提到自己「太心急沒舉手就打斷別人」，顯示在共同創作與發表時，學生的內在心理狀態（害羞或急躁）需要更多引導。
- **即時對策：** 發表前先建立組內的「安全發表機制」，採取兩兩對談、小組內互評修改等低壓力方式。同時藉由學生反思，適時重申「舉手發言、聆聽他人」的課堂常規。
- **未來教學規劃：** 未來可加入更多「口述故事」的暖身活動，利用《安妮新聞》文本先進行角色揣摩與口語表達練習，建立發表自信。同時設計明確的小組創作分工清單，讓每位學生都能在故事構思中找到發揮的定位。

三、多元教材的統整

- **教學觀察與問題：** 課程結合《安妮新聞》、世界觀設定與故事 Bingo，內容豐富。但當課堂從動態遊戲轉換到靜態思辨（如文氏圖比較）時，部分學生專注力會出現斷層，出現「分心玩文具、聊天被糾正」的狀況。
- **即時對策：** 縮短教師單向講述時間，將《安妮新聞》圈點閱讀與文本比較轉化為計時競賽或小組搶答，以動態解謎維持專注度。
- **未來教學規劃：** 精簡非核心知識，讓媒體文本與學生創作的連結更直觀。例如：在報紙讀到某種世界觀時，直接讓學生運用在故事 Bingo 或角色設計中，讓閱讀與寫作實作環環相扣，減少分心機會。