

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：臺南市南區省躬國民小學

執行教師： 鄭莉甄 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	臺南市南區省躬國民小學
授課教師	鄭莉甄
教師主授科目	生活
實際授課班級數	一年一班
實際教授學生總數	25

二、課程概要與目標

課程名稱	乘坐回憶太空船：從大爆炸到火星世代的文明冒險				
報紙使用 期數及頁數	第 02 期，第 6-7 頁		文章標題	火星世代:穿越時空的桌上遊戲	
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 ☒ ☐ 戶外教育 ☒ 國際教育				
施作課堂	生活課	施作總節數	3	教學對象	☒ 國民小學 1 年級 ☐ 國民中學 _____ 年級 ☐ 高級中學 _____ 年級 ☐ 職業學校 _____ 年級
1. 課程活動簡介本課程專為一年級學生的認知與感官發展設計，巧妙地將《安妮新聞》第二期〈火星世代〉的大跨頁地圖具象化為一艘帶領孩子穿梭時空的「回憶太空」。 我們以探索宇宙大爆炸為航程起點，引導學生沿著人類文明長河，展開一場從生命起源到當代高科技社會的深度演進歷程。 在教學實踐中，教師採取生動的「故事化」引導，將報紙地圖中細緻繪製的 95 個歷史節點，轉化為一系列環環相扣的冒險篇章。課程內容橫跨古今藝術與科學：從羅馬競技場的體育競技精神，聊到萊特兄弟挑戰藍天的飛行夢；從牛頓觀察蘋果落下的地心引力發現，探索到愛因斯坦的跨時代智慧。同時，我們也帶領孩子從神秘的印加文化，一路觀察到通訊工具從電報演變至智慧型手機的驚人歷程。					

最後，學生透過實際投擲骰子進行「大富翁」互動遊戲，讓閱讀不再只是靜態吸收，而是在競賽與前進的過程中，親身感受歷史進程的跨度與時代衝擊。本課程的核心目標在於幫助一年級孩子釐清「火星世代」並非遙遠的未來，而是我們正處於的高科技現代。藉由《安妮新聞》的美感設計與遊戲互動，激發學生對人類智慧結晶的驚嘆，並建立珍惜當代文明生活的素養與價值觀。

2. 課程目標

(1) 啟發歷史感知：

透過地圖導覽，讓學生初步建立地球從起源到現代文明演進的時間感。

(2) 科學美感啟蒙：

藉由觀賞報紙精緻插圖，理解科學發明（如引力、飛行）與人類生活的連結。

(3) 感受文明進程：

透過大富翁遊戲的衝擊感，體會從原始生活到現代便利科技的巨大變革。

三、執行內容與反思

1. 課程實施照片與成果

教師展示實體報紙海報，引導學生進入「回憶太空船」的故事情境。



運用數位互動白板輔助教學，將地圖中的95個歷史節點轉化為生動的故事。



學生分組使用巨型布骰子進行遊戲，實際操作大富翁地圖。	
學生在遊戲競賽中親身感受從宇宙起源到現代「火星世代」的文明衝擊。	
透過「安妮互動網站」放大細節，深入介紹萊特兄弟與牛頓等關鍵文明里程碑。	
2. 課堂流程說明 第一節：登艦儀式。 教師展示《安妮新聞》大幅全彩地圖，介紹版面美感並引發學生對宇宙起源的好奇心。 第二節：領航導覽。 以說故事方式介紹格子內的各項文明發明，包括羅馬競技場、萊特兄弟飛機、牛頓引力定律及通訊科技的演進。 第三節：實境降落。 學生進行分組大富翁遊戲，在擲骰子與前進的過程中，感受從地球起源到現代生活的歷史跨度。	

3. 教學觀察與反思

問題與對策：一年級學生對「電報」、「二戰」等名詞較陌生。改採視覺引導與生活比喻（如：地心引力是地球的抱抱、電報是阿祖級的簡訊）來化解認知落差。

教學成效：大富翁形式大幅提升投入度，將枯燥的歷史轉化為有趣的冒險。特別是讓孩子理解「火星世代」就是現在，激發了珍惜現有科技成果的情感。

未來規劃：預計將更多數位設計與 AI 輔助工具融入課堂，引導學生創作「未來文明圖」，深化美感閱讀與數位能力的結合。