

108 至 110 美感與設計課程創新計畫

109 學年度第 1 學期美感智能閱讀計畫

成果報告書

委託單位： 教育部 師資培育及藝術教育司

執行單位： 花蓮縣花蓮市忠孝國小

執行教師： 余旻諺教師

輔導單位： 東區 基地大學輔導

目錄

美感智能閱讀概述

- 1、 基本資料
- 2、 課程概要與目標

執行內容

- 1、 課程記錄
- 2、 教學觀察與反思
- 3、 學生學習心得與成果

美感智能閱讀概述

一、基本資料

辦理學校	花蓮縣花蓮市忠孝國民小學
授課教師	余旻諺
主授科目	視覺藝術
班級數	1 班
學生總數	23 名學生

二、課程概要與目標

課程名稱：

施作課堂	美勞	施作總節數	20 節	教學對象	<input checked="" type="checkbox"/> 國民小學 6 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
------	----	-------	------	------	---

一、課程活動簡介：

現在的學生習慣 3C 資訊產品的使用，對於自己的生活環境的細節往往視而不見，觀察力十分薄弱。希望透過本課程，讓學生能重新認識自己生活了六年的學校，發現校園中被自己忽視卻有趣的事物。以哈利波特霍格華茲學院的移動樓梯引起學生的共鳴，再利用安妮新聞美感元素，以及迷宮遊戲的趣味性，與自己的校園做結合，創造一個具變化性且獨特的魔幻校園。課程中引導學生思考，如何讓每個小地圖都能與其他任意一張地圖接合並相通，即使轉動方向也可以。在整理迷宮路線時，就如同在生活當中時常會遇到需要作選擇及規畫目標方向的時候，如何幫自己理出一條好路，如何排除路上的障礙，需要靠自己仔細琢磨，也需要有相當的耐心。最後以校園中的元素做規劃與設計，創造出不同的關卡及守關角色，全班一起完成屬於自己最有趣、最特別的魔幻校園。

二、課程目標

1. 能透過觀察校園並結合經驗，說出自己對校園的看法。
2. 能提出各種校園改變的可能性。
3. 能與同學溝通協調，如何讓所有迷宮相通。
4. 能利用教師提供的各種技巧整理出自己喜歡的迷宮地圖。
5. 能依據自己的觀察選擇適當的代表物進行設計關主。
6. 能運用想像力發展迷宮的任務及關卡。
7. 能夠欣賞並說出同學作品的優點。

執行內容

一、課程記錄

A 課程實施照片（請提供 5-8 張）：



B 課堂流程說明：

第一、二節課

一、引起動機

1. 各位同學喜不喜歡自己的學校?為什麼?

可能的回答：

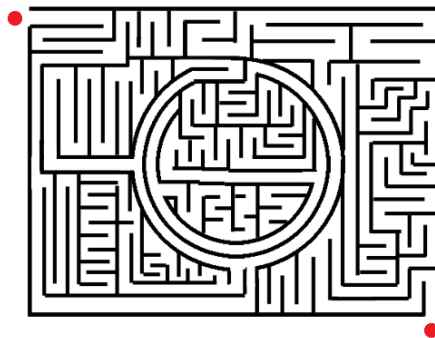
- a. 喜歡，因為老師很好、遊樂區很好玩.....。
- b. 不喜歡，因為很無聊、每天都要打掃.....。

2. 那你最喜歡/不喜歡的地方是.....?

3. 你認識哈利波特嗎?當哈利波特進到霍格華茲學院的時候，發現了樓梯竟然會隨時改變方向，如果是你，會有甚麼想法?



4. 如果今天我們的學校如同霍格華茲學院，變來變去就像迷宮，一定很好玩，讓我們運用我們的魔法(想像力)一起來改造忠孝國小，讓他變得有趣又好玩。



二、發展活動

- 1 選擇要改造的地方

- 1.1 每組先選擇一個校園區域，可以是喜歡的，也可以是你不喜歡的地方。
- 1.2 想想看，如果把你選定的區域變成迷宮會多有趣。
- 1.3 可不可以有其他變化?

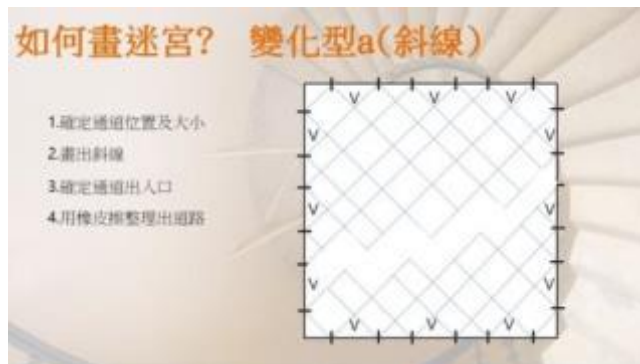
- 2 跟左右鄰居協調如何讓道路相通?

- 2.1 決定幾條通道

- 2.2 設定通道寬度
- 2.3 如何和相鄰的同學相接?
- 3 跟對面的鄰居協調如何讓道路相通?
 - 3.1 決定幾條通道
 - 3.2 設定通道寬度
 - 3.3 如何和相鄰的同學相接?
- 4 轉動你們的迷宮，如何讓迷宮每一個面的道路都能夠相通?
- 5 規劃迷宮路線
 - 5.1 基本型(垂直線)



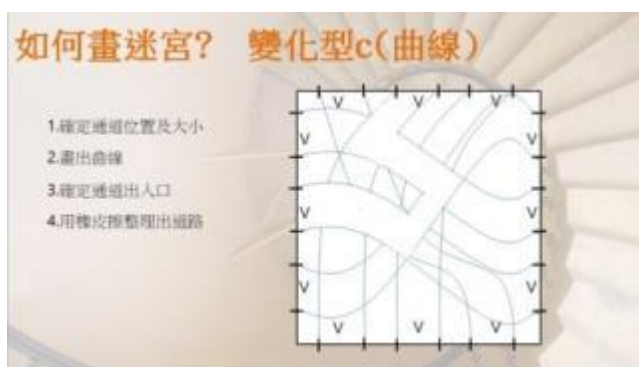
5.2 變化型 a(斜線)



5.3 變化型 b(弧線)



5.4 變化型 c(曲線)



6 第一、二節活動小結

6.1 今天我們在活動中學到了甚麼?

6.1.1 可能的答案:觀察校園、畫迷宮、跟同學合作、討論...。

6.2 我們在平常生活中也許也會遇到或觀察到許多事物，不論自己喜歡或不喜歡，能不能運用自己的創意來改變這些事物或環境，大家可以經常的練習思考與創新。

第三至十節課

運用教師所指導的四種方式繪製迷宮

注意事項:

1. 構圖時鉛筆盡量輕輕畫，避免將紙面刮傷，否則須要用橡皮擦擦拭時不容易擦乾淨。
2. 使用橡皮擦時，要從紙的中央往四周擦出去，比較不會把紙擦破。
3. 要記得先將道路做記號，避免將背景畫成道路，無法和其他迷宮地圖接壤。
(小技巧:在畫的過程中隨時和別的迷宮地圖相接，確認是否順利相通。)
4. 如果能發現其他種畫迷宮的方式，歡迎跟大家分享。
5. 每個人必須繪製 12 張 12cmX12cm 的小迷宮，其中 6 張需要設計關卡及守關角色(大魔王)。

第十一至十八節課

1 設定大魔王(由東華大學美感教育基地研究生入班指導)

- 1.1 依所選取的校園區域的代表物(可以是人物、動物、植物或用品)進行設計。
- 1.2 大魔王有甚麼功能或能力?
- 1.3 大魔王可以做甚麼事?

- 1.4 大魔王身上是甚麼材質?(毛茸茸/金屬/紙張/木頭/石頭...)
- 1.5 大魔王臉上會有甚麼表情?
- 1.6 你希望大魔王是甚麼顏色?
 - 1.6.1 為什麼你會選這些顏色?
 - 1.6.2 這些顏色代表大魔王的甚麼特性或個性?
- 1.7 你為什麼會希望大魔王會出現在這個地方?
- 2 幫大魔王塗上最適合的顏色。
- 3 設定其他小關卡或任務。
 - 3.1 要跟選定的區域有關。
 - 3.2 要提升迷宮的趣味性。
 - 3.3 可以使畫面更豐富。
 - 3.4 可以提高迷宮的難度。
- 4 可以依據所選定的區域，挑選出適當的顏色，並利用同色系顏色來畫道路，並選擇其**對比色**來畫道路以外的區域。當然，如果同學有其他特別的配色想法，也是非常棒的。

第十九至十二節課

三、總結活動

1. 將大家的作品組合起來，討論一下，哪裡適合當起點?哪裡又適合當終點?
2. 有沒有其他玩法?
3. 比較看看原本的校園和大家設計的校園哪一個比較有趣?
4. 你最喜還哪一位同學畫的?說說看有甚麼特色?
5. 大家一起來玩迷宮。

二、教學觀察與反思

- 1 校園走讀能夠讓學生更進一步了解校園，從學生的回饋及討論，能夠看出他們再次發現校園中從來沒有注意的角落及細節。
- 2 整理迷宮路線時，部分學生沒有辦法預先規畫路線的走向，所以是走一步算一步，往往造成路線混亂或接錯出口，往後在下指導語的時候，需要更明確的說明「以終為始」的觀念，幫助學生理出一條明確的路。

三、學生學習心得與成果

