

108 至 110 美感與設計課程創新計畫
110 學年度第 1 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： 高雄市中山工商
執行教師： 江沛航 教師
輔導單位： 南區 基地大學輔導

目錄

美感智能閱讀概述

- 一、 基本資料
- 二、 課程概要與目標

執行內容

- 一、 課程記錄
- 二、 教學觀察與反思
- 三、 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 | 中山學校財團法人高雄市中山高級工商職業學校 |
| 授課教師 | 江沛航 |
| 教師主授科目 | 美術、品德教育 |
| 班級數 | 4 班 |
| 學生總數 | 170 名學生 |

二、課程概要與目標

課程名稱：看圖說故事——閱讀圖像設計

| | | | | | |
|------|----|-------|---|------|------------|
| 施作課堂 | 美術 | 施作總節數 | 6 | 教學對象 | ■職業學校 1 年級 |
|------|----|-------|---|------|------------|

一、課程活動簡介：

本次課程藉《安妮新聞》讓學生體驗將故事主題轉化為「平面視覺」的美感經驗，針對不同科別區分為幼保科、多媒體科與僑生班三種不同的教學活動實施。對於幼保科的學生而言，擔任對幼兒說故事的角色是其專業訓練過程的一環，故請學生試著將所閱讀到的內容以「適合供幼兒理解」為前提，設計規劃適合的圖像或互動遊戲。多媒體科的學生則以「將整份報紙內容轉化為一份完整圖象」為前提，引導學生思考如何嘗試運用一個畫面去敘述整份報紙告訴讀者的重點資訊。針對剛來到臺灣的僑生因為受限於中文問題，恰巧更適合嘗試將文字內容轉換以圖像的方式來傳遞資訊，故設定其「將一篇文章圖像化」，請其以圖像的方式表現報紙中某篇感興趣的主題。

二、課程目標

- 從報紙媒體識讀反思自身成長經驗，分析背後的文化脈絡，培養理性思辨的系統思考與後設思考素養。
- 藉由圖像情境的繪製與設計，引導學生運用多元視覺符號，針對特定對象以合適的圖像語彙詮釋生活經驗與人溝通。
- 以分組創作的形式培養學生團隊合作的溝通能力與問題解決能力。

執行內容

一、課程記錄

A 課程實施照片：



B 課堂流程說明：

1. 先請學生分組自由閱讀報紙，討論最感興趣的期別與主題，透過團體討論思考不同圖像、符號給人的感覺，嘗試分析「為什麼我們會這樣想？」
2. 教師小結：我們的思考模式都受到文化脈絡的影響，展現在符號、圖像甚至是語言用字遣詞表達上，如何運用合適的符號與視覺圖像語彙傳達訊息予觀者是重要議題。
3. 請同學分組針對幼兒 / 中學生 / 家鄉的閱讀者，挑選欲展現的章節 / 期別，以符號、插畫等圖像設計的方式重現該篇主題或該期報紙重點。
4. 請同學分組上臺發表成果。

三、 教學觀察與反思

1. 系統思考與後設思考能力培養層面

請學生說出「這張圖在表達什麼？」時，絕大多數的學生都能夠回答出個人的想法，甚至會不約而同有相似的看法。然而進一步探討「為什麼我們會想的一樣？」或是「為什麼我們會想的不一樣時？」則需要不斷追問，細細抽絲剝繭背後的文化理解脈絡。上這堂課時，在反覆討論「後設思考」的抽象概念上花了不少時間。學生往往用較簡單的概念概括，例如提問為何「火山」會代表憤怒，學生可能會回應「因為他很『火』」，教師進一步追問，那在非中文使用者或是幼兒認知上，「火山」也能用來代表「憤怒」嗎？就能引發更多的激盪與迴響。

2. 符號溝通與圖像表達詮釋層面

本次實作課程要求學生系統性的閱讀文章後，嘗試以不同的圖像、符號重新詮釋該篇文章，或是呈現整份報紙重點。此處遇到困難是多數學生會直覺性地繪製「報紙原插圖」，教師需要從旁提醒，引導學生思考整體畫面的呈現是否能達到「傳遞資訊」的功能，重新調整圖案甚至是使用簡單的符號表達主題訴求。於幼保科實施時，特別先討論使用者（幼兒）的閱讀模式與習慣，亦強調如何透過圖像設計與幼兒的對話情境，部分組別從部分其別的互動設計中獲得靈感，因此設計出互動性高的圖像遊戲形式，例如以垃圾桶與垃圾圖像引導幼兒執行「垃圾分類」，即有一組手繪能力較

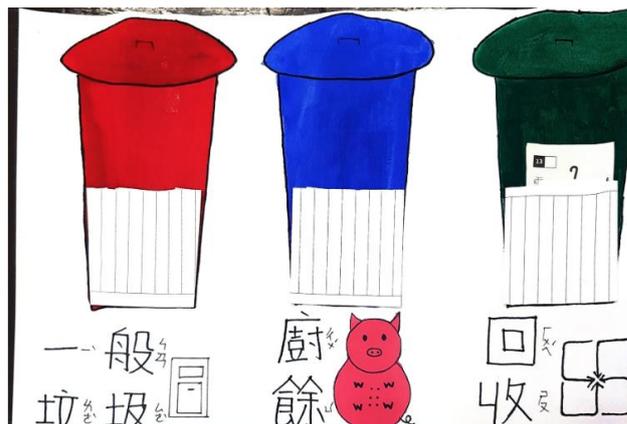
差的組別，以設計分類垃圾桶的方式，搭配剪下「現成物」，規劃引導幼兒進行垃圾分類模擬遊戲，是令人印象深刻的例子。

3. 分組合作解決問題能力層面

本次於 4 個班實施，其中 1 個班以 6 人一組，另外 3 個班以 2 人一組，全數學生皆能分組共同完成實作作品，唯在上臺發表時發現 2 人一組的班級介紹內容完整性多半超過 6 人一組的小組，互動創新的概念也多半出自 2 人一組的班級，或許是 6 人的意見反而真的較難統整之故；不過在符號詮釋上，6 人一組的成果則能較為精準地使用符號，例如使用 youtube 符號暗示 youtuber、運用簡單的人物造型暗示憂鬱與心理狀態等，或許是在眾人討論下則能讓符號運用成果更簡化聚焦。

| |
|--|
| <p>一、作品概述（創作緣起、理念、製作過程及作品簡介）</p> <p>1.創作源起: 報紙是傳播媒體的一種。絕大多數國家的人民都可以自由創辦報刊，屬於言論自由中的一部份，但也有例外：像中華民國在戒嚴期曾有報禁，停止新報紙登記，一直到 1988 年才解除報禁。報紙（或稱報章、新聞紙）是一種以重量較輕，價值較低的紙張印刷而成的出版品。報紙通常分為多個版別，刊載不同主題的新聞、消息、評論、專欄等，主題包括政治、經濟、知識、社會事件、體育、意見、天氣、星座運勢等等，也可能包含漫畫、數獨、填字遊戲等娛樂。商業報紙的收入來自讀者訂閱或購買，以及商業廣告的收入。隨著網際網路發展，許多報社也透過網路發行電子報，有些甚至完全轉型成網路報並取消紙質報紙的業務。</p> <p>2.創作發想: 病毒、細菌、滋生地、病毒顏色、相關書籍</p> <p>3.製作過程: 先把整份報紙讀完，歸類三章以及封面，觀察封面延伸出的內容畫些插圖以及寫上封面的簡介，觀察報紙的內章寫出內頁的內容一樣畫上插圖，最後畫上邊框再上色</p> <p>4.作品解介: 認識細菌的孳生地以及原生物的種類</p> |
| <p>學習到之能力(如提升表達的能力、組織能力、團隊合作能力等)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 提升閱讀理解能力 2. 提升觀察能力 3. 提升表達能力 |
| <p>二、創作與學習歷程反思：（遭遇困難、問題解決、成長收穫及自我省思）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 遭遇困難：不知道要畫些什麼要寫什麼內容 2. 問題解決：仔細觀察報紙內容去發想 3. 成長收穫：看了報紙也多了解了病毒以及滋生地，也了解怎麼找到重點去閱讀寫出來 4. 自我省思：能多一點想像力多看看許多報紙內容增加自己的表達能力 |

作品圖:



心得:

這學期美術課我選了最後一個作品來做歷程檔案，我和同學一起完成了這幅畫，一開始我們參考了對方的報紙，最後決定要用我的，因為我的主題是垃圾分類，我就想說畫三個垃圾桶來分類，而且這幅畫還是個教具，可以讓小朋友互動，高二做教具它會是我的參考之一。

