

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： 高雄市天主教道明中學  
執行教師： 陳孟慈 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

# 美感智能閱讀概述

## 一、基本資料

辦理學校	天主教道明中學
授課教師	陳孟慈
教師主授科目	美術
班級數	12 班
學生總數	650 名學生

## 二、課程概要與目標

課程名稱：《道明人生大富翁》					
施作課堂	美術	施作總節數	4	教學對象	<input type="checkbox"/> 國民小學 年級 <input checked="" type="checkbox"/> 國民中學 1、2 年級 <input type="checkbox"/> 高級中學 年級 <input type="checkbox"/> 職業學校 年級
<h3>一、課程活動簡介</h3> <p>國中學生於美術課程中學過美的形式原理、色彩學(含色彩的心理感覺)、點線面構成(點的疏密分布、線條的情感、面的構成)等理論；因此本次課程《道明人生大富翁》，筆者試圖綜合學生既有知識理論，運用《安妮新聞 VOL.10_看圖說情緒》活動作為引起動機，並以其圖像作為色彩與線條的表達範本，製作一份屬於孩子自己的桌遊《道明人生大富翁》。</p> <p>在課程中，筆者讓孩子書寫帶給自己正/負向情緒感受的校園回憶，並將其作為遊戲中前進或後退的事件。藉由彼此分享開心的事，拉近與同儕之間的距離；而負向情緒的那些事件，正如英國喜劇演員查理·卓別林曾說過「人生近看是悲劇，遠看是喜劇。」那些當下無法釋懷的感受，再度回首都成了有趣的成長養分。</p> <p>而在課程最後，孩子也能從交換遊戲的過程中，理解到不同個體對於相同事件的反應可能會有差異，進而理解自己與他人的不同，藉此作為培養同理心的出發點。</p>					
<h3>二、課程目標</h3> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 學生能分辨畫面中各式線條的不同</li><li>2. 學生能應用線條與色彩作為情緒表達之方法</li><li>3. 學生能進行反身性思考並將其轉化為可視平面作品</li><li>4. 學生能運用媒材進行色彩與點線面的創作</li><li>5. 學生能獨立思考亦能與他人溝通並團隊合作</li><li>6. 學生能藉由遊戲過程，同理他人感受</li></ol>					

## 執行內容

### 一、課程記錄

#### A 課程實施照片：



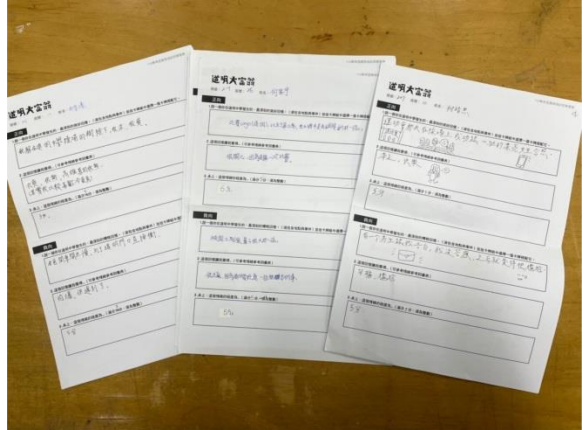
安妮新聞 VOL.10 P.6-P.7、《看圖說情緒》卡牌(裁切後並護頁，依照分組組數共準備 6 份)



《道明生活\_心情溫度計》學習單書寫，回憶校園生活中帶給自己正 / 負向感受的小事件。(1)



《道明生活\_心情溫度計》學習單書寫，回憶校園生活中帶給自己正 / 負向感受的小事件。(2)



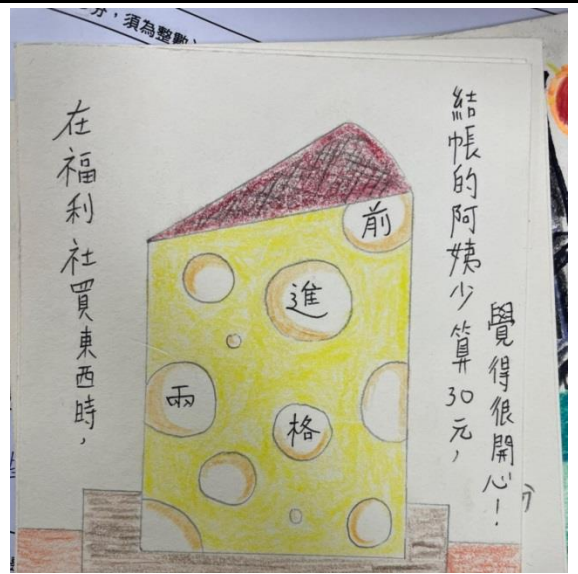
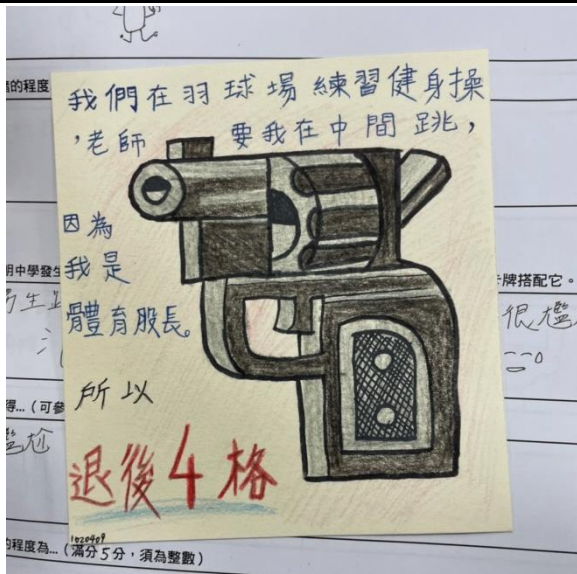
《道明生活\_心情溫度計》學習單成果。



參考《看圖說情緒》卡牌，將學習單中的正 / 負向小事件，繪製成大富翁桌遊裡的機會命運卡。(1)



參考《看圖說情緒》卡牌，將學習單中的正 / 負向小事件，繪製成大富翁桌遊裡的機會命運卡。(2)



機會命運卡。(1)

機會命運卡。(2) (此位同學概念不錯，但道德0分；已嚴格斥責並請同學將錢拿回去還給福利社阿姨，學生最後笑著謝謝福利社阿姨給予創作的靈感。)



《道明人生大富翁》格子地圖繪製。

《道明人生大富翁》成品。

B 課堂流程說明：

教學準備	教學資源	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 《色彩與線條的情感語言》自編教材 (PPT 投影片)</li> <li>● 安妮新聞 VOL.10 的 P.6-P.7 《看圖說情緒》卡牌，裁切後並護貝，共準備 6 份</li> <li>● 學習單</li> <li>● 插畫紙 15cm*10 cm (1 人 3 張)</li> <li>● 塑膠棋子與紙盒 (1 組 1 份)</li> <li>● 4 開壁報紙 (1 組 1 張)</li> </ul>
	學生先備知識	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 美的形式原理</li> <li>● 色彩學 (含色彩的心理感覺)</li> <li>● 點線面構成 (點的疏密分布、線條的情感、面的構成)</li> </ul>
	學生用具準備	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 鉛筆、橡皮擦等構圖用具</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 黑色簽字筆</li> <li>● 水彩用具或色鉛筆等上色用具</li> </ul>		
教學活動		教學媒體	時間
<p><b>課程連結 (前情提要)</b></p> <p><b>《色彩與線條的情感語言》</b></p> <p>「色彩」與「線條」是平面繪畫中最基礎的藝術語言，不同色彩與不同長相的線條在平面上的有機組合，的會帶給觀眾不同的情感體驗。</p> <p>以經典藝術家作品為例，分析畫面中的情感語彙：</p> <p>孟克《吶喊》( Skrik, 1893 )、梵谷《星夜》( De sterrennacht, 1890 )、波洛克《藍柱》( Blue Poles, 1952 )</p>		PPT	10min
<p><b>引起動機</b></p> <p><b>《看圖說情緒》活動</b></p> <p>學生分組，一組 6 人。</p> <p>一組發一份安妮新聞 VOL.10 的 P.6-P.7 《看圖說情緒》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 以<b>玩法 1</b> 進行活動：請每人任意抽取一張卡片，於組別中分別描述卡片中的場景、物件、色彩、線條帶給自己什麼樣的情緒感受，並分析為什麼。</li> <li>● 以<b>玩法 2</b> 進行活動：請學生看到安妮新聞 VOL.10 第 7 頁情緒參考詞彙列表，先選擇三種不同的情緒，然後請同學們挑選覺得最接近這三種情緒的卡片，並描述為什麼這三張卡片最能夠代表這三種情緒。</li> </ul>		<p>安妮新聞 VOL.10 P.6-P.7、《看圖說情緒》卡牌</p>	<p>6min</p> <p>6min</p>
<p><b>展開 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>活動一：《道明生活_心情溫度計》</b></li> </ul> <p>以「正向」與「負向」作為分類方法，請學生分別記錄一件在校園中曾經發生的事件(此時特別提醒學生，事件需含時間、地點，避免思考過於抽象或空泛，造成後續轉化成圖像有困難)；接著回想此事件給自己什麼樣的感受(可參考安妮新聞 VOL.10 P.7 的情緒參考詞彙列表選擇一個形容詞)？這個情緒的強度是幾分(滿分 5 分，若感受越強烈，分數越高)？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>活動二：《道明人生大富翁》機會命運卡繪製</b></li> </ul> <p>活動一學習單中的事件，對照《看圖說情緒》卡牌，參考卡牌中的場景、物件、色彩、線條，將事件繪製成為桌遊大富翁中的機會命運卡；其中，情緒的強度的分數即是前進或後退的步數。</p>		<p>學習單、安妮新聞 VOL.10 P.7 的情緒參考詞彙列表</p> <p>《看圖說情緒》卡牌、插畫紙 15cm*10cm( 1 人 3 張 )</p>	<p>10min</p> <p>30 min</p>
<p><b>展開 2</b></p> <p><b>《道明人生大富翁》格子地圖繪製</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>看看那些在別人身上發生過的小事</b></li> </ul> <p>請學生回到組別，以組別為單位，互相瀏覽他人所繪製的機會命運卡，看看曾經發生在別人身上的事件，並思考、討論若是相同事件發生在自己身上，自己會有什麼感受？</p>			

<p>● <b>格子地圖與盒子封面繪製</b></p> <p>以組別為單位，綜合同組組員們的機會命運卡，討論出一個能夠統整所有事件的主題，並作為繪製桌遊大富翁格子地圖與封面的主題。</p> <p><b>收束活動</b></p> <p><b>《我們你們他們的道明人生》玩玩看</b></p> <p>以組別為單位，遊戲盒大風吹，試著玩玩看別的組別的道明人生大富翁，並彼此分享心得。</p>	<p>4 開壁報紙 ( 1 組 1 張 )、塑膠棋子與紙盒 ( 1 組 1 份 )</p>	<p>20 min</p> <p>20 min</p>
--	---	-----------------------------

## 二、 教學觀察與反思

預留時間需充足，最後讓孩子彼此試玩彼此的遊戲設計是重要的！