

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： 國立竹南高級中學
執行教師： 林靜怡 教師
輔導單位： 中區 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

同意書

- 一、 成果報告授權同意書
- 二、 著作權及肖像權使用授權書

美感智能閱讀概述

一、基本資料

辦理學校	國立竹南高級中學
授課教師	林靜怡
教師主授科目	高一
班級數	12 班
學生總數	423 名學生

二、課程概要與目標(以下紅字部分為舉例說明)

課程名稱：神獸誌					
施作課堂 (eg.國文)	美術	施作總節數	7	教學對象	<input type="checkbox"/> 國民小學 <input type="checkbox"/> 國民中學 <input checked="" type="checkbox"/> 高級中學 <input type="checkbox"/> 職業學校
<p>年級 年級 — 年級 年級</p>					
<p>一、課程活動簡介：</p> <p>由安妮報紙中作課程設計，從資訊載體之演進發展，發展出四階段課程：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、藝情覺察-遊戲體驗 2、智慧安妮-閱讀理解 3、數位神獸-藝術創作 4、社群展演-互動分享 <p>以安妮報紙中 vol.10 與 Summer Edition，抽取情緒探索地圖與台灣神獸誌，首先深入探索台灣的地方傳說，並藉由自我形象之轉譯，建構自我認同，透過音樂、動態影像、肢體互動之 AR 濾境，衍生數位形象中的自我小怪獸，藉此釋放情緒並深入探索台灣的地方文化，培養閱讀的多元視野、整合分析能力、並提升數位創作能力之複合能力。</p>					
<p>二、課程目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.覺察力： 透過卡牌遊戲理解分類的概念，以遊戲式方式讓學生自主建構知識結構的抽象思維。 2.閱獨力： 透過安妮報紙，探索得獎的因素，尋找自己喜歡的單元，並進而培養閱讀的多元視野，整合分析能力。 3.科技力： 藉由台灣神獸誌從台灣的傳說中帶入自我形象與文化認同，加上情緒圖鑑、地圖與相關篇章，數位科技帶出數位神獸之手機濾境創作，藉此深入理解台灣的地方文化，並提升數位創作能力。 					

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：

1、藝情覺察-遊戲體驗

透過藝術治療中常使用的說書人牌卡，導引學生選擇與自身的生活經驗相關之牌卡作分享，並透過建構知識的分類與歸納，探索知識建構的基礎。

2、智慧安妮-閱讀理解

導入安妮報紙的閱讀透過閱讀、分享、歸納（學習單），讓學生實際閱讀安妮報紙，並能分析日本 Gooddesign 得獎的可能成因，從中理解適切的編排要素有助於理解知識概念。

3、數位神獸-藝術創作

導入社會設計知識共享的概念，透過社群媒體之數位科技的創作，由自身的情緒特質發展具象化之守護神，並透過數位科技濾鏡與擴增實境的導入化身數位守護神，並思考未來想成為怎樣的人。

4、社群展演-互動分享

藉由社群媒體的分享，將自身創作之數位守護神分享，以達到互動展演。

二、教學觀察與反思

1、課程設計的再規劃

教學流程中藝情覺察-遊戲體驗與智慧安妮-閱讀理解，延續 1-5 期的部分課程作開端，在整個課程完結後，有更多的思考與想法，可作為未來課程設計的修正，例如：導入竹南的在地文化為金銀紙與全台第二歷史古老之媽祖廟，可藉由神的概念加強對於地方文化之認同，更可結合虛擬地方誌的概念創作自我守護神之文本等。

2、數位工具教學可用事先錄影的方式

在教學的過程中發現本校學生之數位能力待加強，又受限於電腦設備僅 12 部手提電腦對應 35-36 位學生/一班，因此放慢速度協助學生學習，後續學生在課程回饋單提到可以事先錄影減輕教師教學負荷力，同時提供學生自學管道。

三、學生學習心得與成果

