

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： 國立花蓮高級工業職業學校
執行教師： 黃兆伸 教師
輔導單位： 東區 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	國立花蓮高級工業職業學校
授課教師	黃兆伸
教師主授科目	美術
班級數	45 班
學生總數	1066 名學生

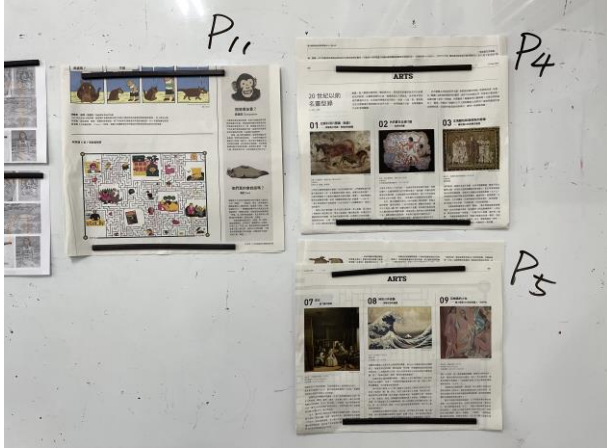
二、課程概要與目標

課程名稱：迷宮物語					
施作課堂 (eg.國文)	美術	施作總節數	2	教學對象	<input type="checkbox"/> 國民小學 年級 <input type="checkbox"/> 國民中學 年級 <input type="checkbox"/> 高級中學 年級 <input checked="" type="checkbox"/> 職業學校 一年級
一、課程活動簡介： 本課程期望透過安妮新聞第四期「20 世紀以前名畫型錄」主題，結合地圖的桌遊圖形與文字設計，引導技術型高中階段學生學習有關圖形符號和文字色彩的地圖主題設計感受，並自製教學簡報，以強化學生自主學習探索圖文能力。藉由老師所規劃的桌遊地圖主題任務活動，讓學生與同組夥互動討論，找出地圖的各種可能設計與遊戲規則，進而鼓勵學生能夠學習察覺圖文感受，並能建立自己的名畫桌遊學習地圖。最後透過地圖名畫主題的溝通練習活動，在練習過程中能更加了解藝術美感狀態，進而掌控影像說故事、傳達觀點並提升自我的價值認同。					
二、課程目標 (條列式) 1.能理解桌遊地圖的圖文設計意涵，並透過自主學習方式鑑賞藝術作品內涵。 2.能結合美的形式與構成，設計出桌遊地圖的圖像與文字進而理解影像意義。 3.能賞析世紀名畫內容，欣賞作品與學會如何應用到生活中的藝術情感素養。					

執行內容

一、課程記錄

A 課程實施照片 (請提供 5-8 張) :



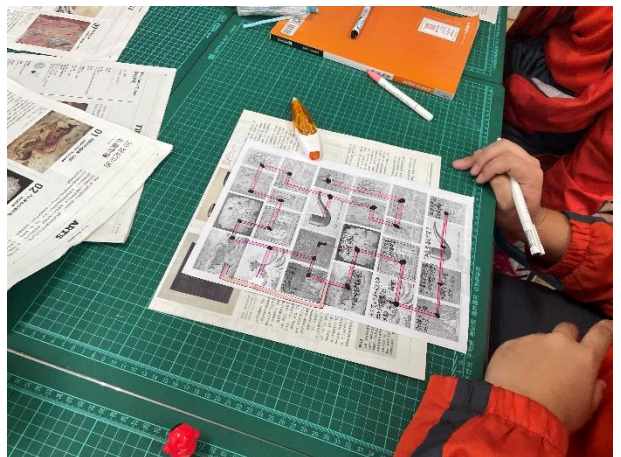
1. 說明報紙內容與使用方式



2. 學生進行桌遊題目問題討論



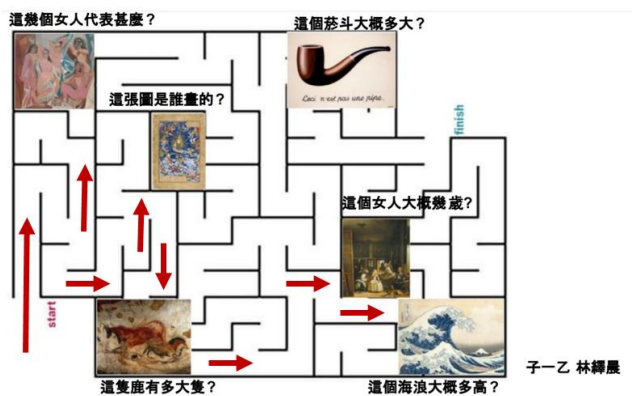
3. 學生進行桌遊題目設計



4. 學生進行桌遊路徑設計



5. 學生進行桌遊活動規則設計



6. 同組之間作品分享與討論

B 課堂流程說明：

一、準備活動

- 1.教師：安妮新聞報紙、自製教學簡報、自製圖卡教具等資源、白板筆或色筆。
- 2.學生：攜帶美術課本、不同顏色的筆。

二、引起動機

請同學先閱讀《安妮新聞》第四期的「20 世紀以前名畫型錄」主題內容，讓學生先行自主閱讀理解與分析歸納整理。

三、展開活動

- 1.請學生觀察《安妮新聞》第四期的「20 世紀以前名畫型錄」主題後，進行小組任務討論，任務共有 5 項，分別為(1)地圖介紹(2)迷宮地圖繪製(3)迷宮地圖關卡符號設計(4)迷宮地圖關卡名畫設計(5)迷宮地圖計分與規則。

(1-1)運用心智圖法，從安妮新聞的 20 世紀以前名畫型錄內容、來繪製自己的地圖與設計活動，並分享給組內同學。

(1-2)組內討論後，請各組派一位同學發表組內討論結果，其他組間小組在分別補充與他組觀察到不一樣的地方及想法。

- 2.老師指定的任務，各組用圖文、符號來完成「20 世紀以前名畫型錄」的地圖設計。
- 3.教師統整講解學習重點，並說明迷宮地圖創作手法與作品的藝術性。

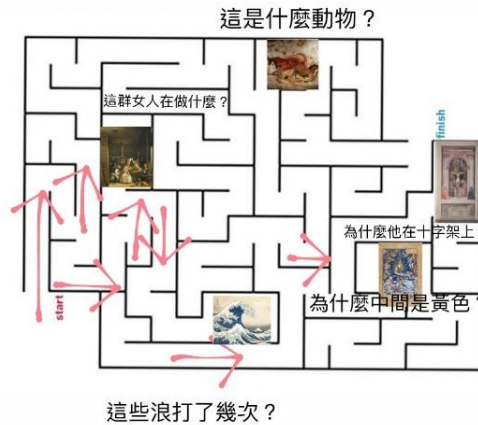
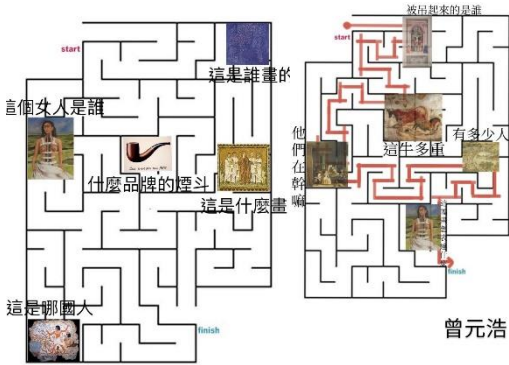
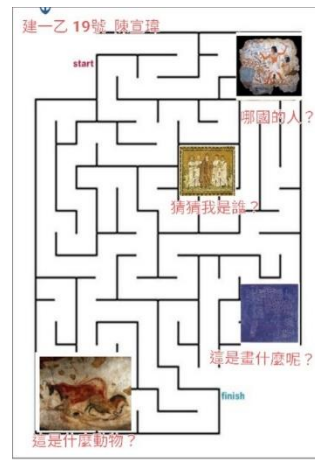
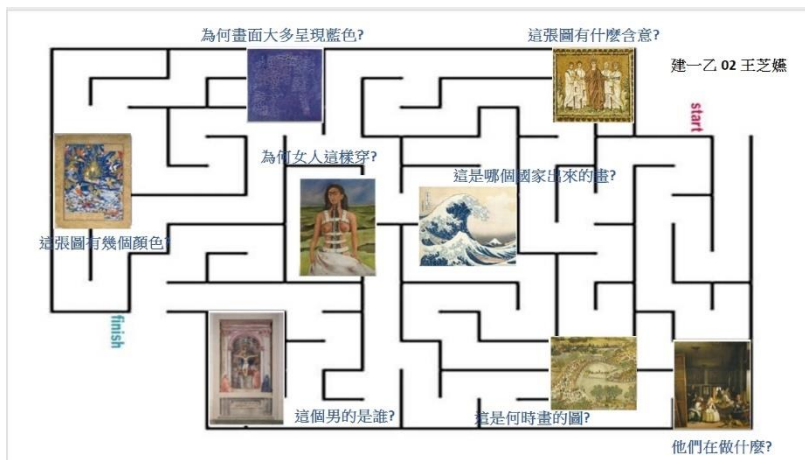
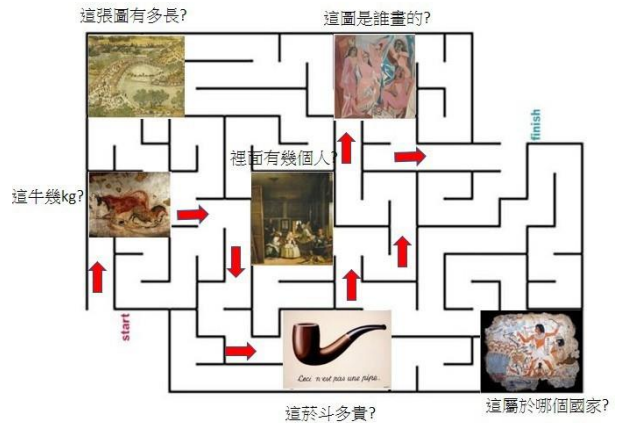
四、綜合活動

- 1.請各組將作品放在白板上，並發表迷宮地圖創作理念。
- 2.教師總結各組作品，綜合講評並歸納學習重點。

二、教學觀察與反思

- 1.在這次「20 世紀以前名畫型錄」主題的設計單元中，思考如何讓學生學習到地圖與設計活動技巧，也能打開感官去觀察生活中許多圖文與符號的運用。
- 2.老師的引導角色很重要，尤其是在學生透過分組討論及發表過程中，從學生反饋上會得到多元的教學相長經驗。
- 3.考量班級的閱讀方式與程度不同，可以先帶入活動帶熱學習氣氛，再加入引導與操作。
- 4.學生透過分組討論及發表，同時增加教師的引導思考，也會從反饋上有所收穫，過程中觀察到學生因此更專注。
- 5.安妮新聞對於學生討論思考觀察都是很好的工具，課程不再只是聆聽接收，也是轉為實踐的互動關係。
- 6.學生能透過報紙的閱讀、討論，表達自己的看法與觀點跟他人溝通，有效率的歸納整理與理解文字與圖像的訊息。

三、學生學習心得與成果



四、自製教學簡報

Slide 1: 迷宮物種

Slide 2: Maze with various icons

Slide 3: (1)地圖介紹

Slide 4: 花徑

Slide 6: 香港

Slide 7: 3D map of a park

Slide 8: 日本

Slide 9: 3D map of a park

Slide 11: 3D map of a park

Slide 12: 英國

Slide 13: 3D map of a park

Slide 14: (2)迷宮地圖繪製

Slide 16: Maze with various icons

Slide 17: 迷宮地圖繪製 (2)

Slide 18: THE BRAD HOME MAZE

Slide 19: Two maze designs

Slide 21: Grid with numbers and icons

Slide 22: 3D maze design

Slide 23: (3)迷宮地圖關卡符號設計

Slide 24: 迷宮地圖關卡符號設計 (3)

Slide 26: 埃及象形文字

Slide 27: 3D maze design

Slide 28: 3D maze design

Slide 29: 3D maze design