

111 至 112 年美感與設計課程創新計畫  
111 學年度第二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： 臺中市潭子區潭陽國民小學

執行教師： 李宛儒 教師

---

# 目錄

## 一、美感智能閱讀概述

1. 基本資料
2. 課程概要與目標

## 二、執行內容

1. 課程紀錄
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	臺中市潭子區潭陽國民小學
授課教師	李宛儒
教師主授科目	藝術與人文
班級數	3 班
學生總數	65 名學生

### 二、課程概要與目標

課程名稱	Outfit of the day 今日穿搭				
施作課堂	藝術與人文	施作總節數	6	教學對象	國民小學__5__年級
<p>1. 課程活動簡介</p> <p>「今日穿搭」對孩子而言是很貼切而適當的主題，正值 11 歲的青少年們對於打扮自己是非常重要且在意的一項日常，除了自我價值的肯定外，透過「服裝」流行文化的語言來和同儕進行對話、交流，衣服是我們最密切的朋友，小孩能實際感受到衣服的重要性。</p> <p>以安妮新聞第 14 期為本次單元內容，進行閱讀、美術、表藝及資訊等跨領域課程。先以薇薇安·魏斯伍德的經典名言「我不瘋狂地著迷於美麗，更能夠打動我的，是那些完全瞭解自己的人」為起手勢，與學生討論平常所穿的衣服來了解衣服種類，再由活動過程了解布的特性、顏色、花樣等形式，透過閱讀文本爬梳制服演變史，及探討不同職業、文化而延伸出服裝材質與氣候、地理的關係，藉由服裝了解世界的人文風情特色。</p> <p>一系列的課程展開服裝設計概念，以奇幻的視角開創角色設定，這個角色可能是孩子自己對未來夢想的投射，也可能是透過大量閱讀多元文本後所發揮創造力而打造出的角色，並帶入性別角色與職業分工，說明色彩與服裝搭配，皆不須受性別的限制。透過角色分析後，進行平面的手繪服裝設計。</p>					

進而透過跨域學習，融合多元機能性的服裝設計，結合閱讀、資訊課程，學生能將動態化的作品做情境式的圖像表現，進行一場線上走秀。課堂中除了培養學生的靈感信手捻來，服裝的實用性，也是讓孩子更能為生活情境思考的重要課題。

## 2. 課程目標

- (1)透過安妮新聞認識制服的演變，並探討職業與制服的機能性。
- (2)能思考服裝的生活功能與美感的運用，運用設計思考的方式來進行服裝設計。
- (3)能學習使用閱讀策略，為角色設定自我介紹台詞，並能流暢使用口語表達。
- (4)能學會 AR、影片剪接軟體，由平面轉為動態化影像，實踐自己的創意設計。

## 執行內容

### 一、課程紀錄

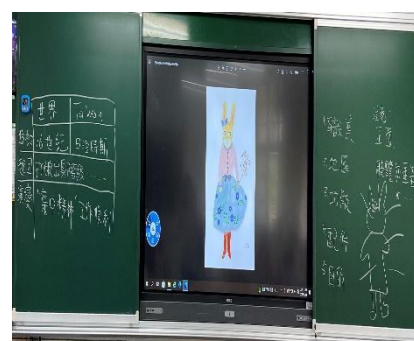
#### 1. 課程實施照片



\*學生先自行閱讀 14 期安妮新聞內容。



\*使用康乃爾筆記法將閱讀內容整理歸納之。



\*教導學生使用心智圖，做角色分析。



\*運用設計思考技巧為角色搭配服裝設計。



\*使用 AR 軟體，將創作轉換為動態的數位作品。



\*學習使用影片剪接軟體，將數位作品錄製配音。

## 2. 課堂流程說明

### 單元一 制服觀測站

1. 詢問學生平日所見的衣服款式，進行口頭發表，如：洋裝、毛衣、襯衫、西裝…等，並與學生討論穿搭的流行文化與重要性，進而思考服裝所代表的語彙與自我展現的日常。
2. 發下安妮新聞第 14 期進行閱讀，教師帶領學生整理文本重點，著重一起共讀其中第 3 版次，教師帶領學生整理歸納出制服演變史的過程。
3. 介紹為了符合不同需求而衍生的各類服裝特色與設計，包含：制服、勞動或表演服，請學生輪流發表各類制服的功能性與機能設計(廚師工作服、雪衣、防火衣…等)。
4. 請小朋友思考就氣候條件的不同，討論適合的服裝穿搭或設計。例如：雨天、炎熱、下雪等，進而請學生思考各類衣服會使用那些配件做造型搭配。

### 單元二 來自未來的邀請：星球冒險

1. 以說故事的方式，請學生化身成為小小服裝設計師，幫星球上的動物們設定角色與服裝搭配，搭配心智圖書寫。
2. 發下水彩紙，介紹軟頭水彩筆的使用方式，並介紹平塗、漸層技巧，請學生進行角色創作與上色。
3. 以閱讀六何法設計學單，讓學生學習依據角色特質與服裝造型做分析，進行撰寫劇本。
4. 教導學生操作 AR 軟體與影片剪接軟體，將平面作品轉換成動態化影片，請學生思考 AR 動作與劇本的搭配呼應。
5. 教導學生口語表達的技巧與情緒張力，利用平板的影音軟體錄製配音，完成一部動畫。
6. 成果發表，全班一同欣賞動態作品，並請同學給予回饋。

## 二、教學觀察與反思

1. 使用安妮新聞為課程的教材，以一個主題式服裝設計為出發，學生更能聚焦在主軸上，利用多文本進行搭鷹架，建構出更完整的概念，也可以為接下來的創作注入活力，因為學生第一次接觸這種主題式課程，學習態度也不一樣，不同的教學方式活絡課堂學習氣氛，提升學生自學的動力。
2. 資訊融入藝文教學可以讓學習更寬廣，使用 AR 軟體讓學生體驗擴增實境，看到自己的創作有如注入生命力一樣動起來，各個學生都很興奮。藉由資訊媒材的工具，發展出多元的創新教學模式。
3. 教室設備較陽春，平板數量少、無專業收音麥克風，影片呈現品質較吵雜，且分組共用較費時、不方便，如有經費可添購設備，成品會更完整。
4. 未來如果時間足夠，欲再延伸半立體服裝設計課程，讓學生認識各種布料的材質與選擇，並結合未來職涯探索，打造未來的自己，做時尚伸展台走秀活動。

## 三、學生學習心得與成果

