

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： 龍山國小

執行教師： 孫珮珊 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 (如有請附上)

三、同意書

- 1、 成果報告授權同意書

美感智能閱讀概述

一、基本資料

辦理學校	桃園市桃園區龍山國民小學
授課教師	孫珮珊
教師主授科目	國語、數學、社會、藝術、綜合
班級數	1班(四年五班)
學生總數	23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	遊戲設計師&遊戲玩家				
施作課堂	藝術	施作總節數	6節	教學對象	<input checked="" type="checkbox"/> 國民小學_四_年級
<p>1. 課程活動簡介 (300字左右的整體課程介紹)</p> <p>今年的兒童節很特別，由孩子自己設計遊戲自己玩，在屬於他們的節慶那一天，同時擔任遊戲設計師與遊戲玩家的角色，全班投入其中。</p> <p>點子來自「安妮新聞」冬季特刊，報紙封面本身像慶典、像生日派對，而中間的跨頁正是「天天紀念日」的大迷宮，讓人聯想以節慶為主題的「大富翁遊戲」，因此，全班在腦中搜尋、發想屬於自己的紀念日，也許是生日，或是萬聖節、兒童節...等耳熟能詳的節慶，又或者是自創的節日，像是孩子自己想出的貓貓誕生日、最佳幸福日、春暖花開日、打鬥日、回想日...等，這些節日卡片在老師的東拼西湊下，成了屬於我們班級的「天天紀念日大富翁」。</p> <p>學生設計的遊戲也很特別，有投籃機、魔王迷宮、丟丟樂、逃出這裡...等，融合了他們的創意，只能說，「玩」真的是孩子們的本能，以「遊戲」為主題的課程，通常是玩到下課仍欲罷不能，在兒童節當天全班一起「玩中學」吧！</p>					
<p>2. 課程目標 (條列式)</p> <p>(1)設計兒童節活動。</p> <p>(2)共創班級大富翁遊戲。</p> <p>(3)設計個人遊戲。</p> <p>(4)試玩遊戲，記錄心得回饋。</p>					

執行內容

一、課程紀錄

1. 課程實施照片 (請提供 5-8 張)





2. 課堂流程說明

第一週(2 節課)：閱讀安妮新聞冬季特刊，一人發下兩張卡片，寫下特別的紀念日+插圖。

週末：小日記中設計機會與命運，經錄用就能成為班級大富翁的一部分。

第二週(2 節課)：

- 1.擔任遊戲設計師，設計自己的遊戲。
- 2.老師將全班的節日卡片製成大富翁。
- 3.請動作快的小朋友於第二節課幫忙寫機會與命運。

兒童節(2 節課)：一節課全班玩大富翁、介紹自己的遊戲，一節課玩同學的遊戲。

二、教學觀察與反思

原先覺得安妮新聞對於四年級的學生似乎稍難，而沒打算申請，但由於這一班孩子是國語日報的「讀報教育實驗班」，平時有讀報、閱讀的習慣，當安妮新聞寄來時，許多學生對於活潑的版面都是眼睛一亮，自然而然的開始閱讀。

國語日報對於學生而言較淺顯易懂，學生經過訓練可輕鬆問出好問題，並樂於提問搶答，他們表示安妮新聞的提問比較難想，可能是文字訊息量加深加廣了，但老師相信透過報紙資源，讓學生養成喜愛讀報的好習慣，是更重要的事！而美感教育種子定會一點一滴植入他們心中。