

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	臺中市西屯區大鵬國民小學
授課教師	張芬玲
教師主授科目	生活課程
班級數	4 班
學生總數	87 名學生

二、課程概要與目標

課程名稱	學校附近 (康軒版二下)				
施作課堂	生活課程	施作總節數	20 節	教學對象	<input checked="" type="checkbox"/> 國民小學 <u>二</u> 年級 <input type="checkbox"/> 國民中學_____年級 <input type="checkbox"/> 高級中學_____年級 <input type="checkbox"/> 職業學校_____年級

1. 課程活動簡介

大鵬國小附近有個和大家相伴很久的好鄰居～水湳市場，這個市場照料與滋養了在地人民的生活，容納了各種富含回憶與貼合人們百種喜好的攤販，緊扣著每個家庭的溫暖回憶。

我們以在地孩子生活重心的「水湳市場」為主軸，透過『學校附近』主題課程，希望從孩子生活經驗出發，從書本走入真實的生活環境，延伸學校課程的認識與想像，結合社區生活文化，讓他們透過親身的觀察、體驗、訪問、感受，在最貼近孩子的日常生活中展現出專屬於他們的生活美學喚起孩子對社區的意識感。從美學角度出發，我們引導每一個孩子以多元媒材的創作方式讓他們重新體驗傳統市場的美，喚起孩子對地方文化價值的認同。

在這一系列學習過程中，社區的探索地圖深刻烙印在孩童心中，『學校附近』的課程不只是孩子展現學習風采的舞台，更透過一連串走訪、操作、觀察、探索、互動、反思等歷程，結合五感體驗的融合學習，讓學習更貼近學習者的生活經驗。也期待學生能透過課程，發現社區的美好，凝聚愛鄉的社區意識，未來成為主動關心社區與環境的重要一份子。

2. 課程目標

1. 能仔細觀察並記錄下社區景物。
2. 能進行訪問活動，初步了解社區內受師長推薦的熱門店家及原因。
3. 能紀錄社區店家的環境、特色。
4. 能與他人合作，整理資料，歸納店家的特色。
5. 能透過訪問或查資料方式，解決疑問。
6. 能敘寫出店家內容、特色，完成商家導覽書。

執行內容

一、課程紀錄

1. 課程實施照片

			
到學校附近踏查，拍照搜集資料	看看水滸市場建築版畫，認識地圖樣貌	練習把踏查的商家標示在地圖上	利用線上地圖確認商店位置
			
各組分享學校附近商店的觀察及發現	再訪市場：採訪記錄特色商店	整理採訪紀錄，製作商家導覽小書	把對社區家鄉的關懷化成有趣的水滸大富翁桌遊

2. 課堂流程說明

■ 單元一：漫步水滸 (共 7 節)

活動一：社區漫步(3 節)

- 1.走走看看：實地走訪學校周邊街道，請學生用平板拍照做觀察紀錄。
- 2.討論分享：小組分享走訪的觀察發現，用小白板寫出五個看見。
- 3.老師分享四年級學生探訪市場，觀察店家建築外觀製作的『水滸風情畫』市場漫遊地圖。
大家一起說說這是哪一個地方，再次協助學生整理探訪的商家風貌。

活動二：標記社區商家位置。(2 節)

- 1.連結市場踏查及『水滸風情畫』市場地圖的經驗，請小組將走訪發現的景點畫在圖畫紙上，練習標記。
- 2.準備平板，提供孩子可以利用資訊設備解決問題。
- 3.發表與分享：互相觀摩及聆聽大家踏查後的有趣發現。

活動三：訪問師長『商店大推薦』(2 節)

- 1.除了孩子的發現，再進行更多的資源搜集，請學生採訪學校師長推薦學校附近的特色商家。
- 2.課堂時間在教室先做『訪問練習』，提醒孩子採訪及提問的方向及內容。

- 3.學生利用下課時間『進行採訪及完成採訪單』的任務。
- 4.採訪完成後，在課堂上進行『師長推薦商家』及『小組觀察商家』的對照及比較。
- 5.歸納統整得票最高的商家。

■ 單元二：出去走走，一探究竟 (共 6 節)

活動一：商店體驗 (2 節)

- 1.根據統整歸納的高票商家，先在教室進行小組分工：紀錄、拍照、提問採訪，小組內進行模擬演練。
2. 商家實地到訪，引導孩子發問、觀察及聆聽的禮儀、應對進退。
- 3.回到教室，小組內整理採訪資料、分享不同的發現與經驗。
- 4.提出觀點：提出個人對參訪商店之最特別感受及原因，書寫在便利貼上。

活動二：統整商店特色(2 節)

- 1.統整商店最重要的特色:全班共同討論如何將資料做呈現。
2. 討論分享：歸納整理介紹商店時需要呈現的重要內容，在黑板上以概念圖呈現。
3. 各組上台發表歸納結果，簡介採訪內容。

活動三：大搜查·再發現(2 節)

- 1.提問與討論：各組報告完後，每個人將自己的疑問寫在便利貼上，貼在黑板。
- 2.討論尋找解答方式：(1)上網、問人→課後作業，(2)無法透過網路、書籍、詢問家人或師長查問到的，可能需再安排商店探訪
- 3.修正及整理搜查結果。
- 4.決定分享店家方式，商家旅遊導覽書製作。
- 5.分享『安妮新聞』報紙，討論報紙的特色在旅遊導覽書製作時可以學習的優點。

■ 單元三：帶你遊水滴 (共 7 節)

活動一：商家導覽書(2 節)

- 1.導覽書要呈現的內容討論，如：地圖位置、商家特色、美食商品介紹。
- 2.地圖標記：運用社區平面地圖，標記出各景點位置。
- 3.將完成的小書作品展示在教室中，佈置作品，讓學生觀摩學習更了解水滴大小的商家日常。

活動二：『水滴大富翁』桌遊設計 (3 節)

- 1.水滴桌遊設計：和學生討論桌遊中要呈現哪些商家、遊戲的玩法、逛水滴市場可能與到的任務與狀況、遊戲限制。
- 2.遊戲分工與製作：小組討論自己遊戲的想法、提出修正建議，最後著手開始畫在四開圖畫紙上。
- 3.完成遊戲模擬試玩：小組完成作品後，組內進行解說與試玩，來回調整遊戲規則的設定。

活動三：桌遊咖啡館 (2 節)

- 1.小組分派留守順序，每個人都練習當關主介紹桌遊遊戲。

- 2.不當關主的其他三人到不同組別體驗不同桌遊的遊戲樂趣。
- 3.分享體驗結束，省思自己的想法與收穫（完成學習單）

二、教學觀察與反思

1. 藝術教育與環境之間的關係要如何做連結？希望課程的開展能以兒童為主體，以學生的日常生活出發，讓學生更深刻體會藝術與生活之間的關係，因為如此，所以課程的學習目標也要讓學生了解環境與人文間互動、藝術與生活之間是息息相關。
2. 從觀察出發跟著課程的脈絡深入探索社區商家，孩子能發現家鄉社區的美好，以自己的方式表達看法，產生認同。
3. 以藝術的行動打開孩子的想像，編繪商家導覽書，把課程中所見、所聞、所感放入創作的元素中，透過五感感知來呈現家鄉社區，呈現水滸市場印象，互相分享觀察中的看見。
4. 從知道、親近自己家鄉的土地去尋找共同的生活印記，最後能利用自己的力量把所學的知識、對家鄉社區的認識化成行動，製作商家導覽書、水滸大富翁的遊戲，以藝術形式轉譯，融合多元媒材形式引導，讓更多人認識水滸的美麗風貌，讓社區的傳統價值不因為世代的更替而遺失，再興新的價值風貌。
5. 課程結束後，孩子還能反覆玩味，在假日拉著家人去駐足每一個採訪探查過的攤商以及和老闆間溫暖與真誠的問候，讓人感動是最美麗的課程風貌。
6. 未來，課程的教學希望再多增加不一樣的藝術感受課程，讓孩子用身體去親近自己創作的經驗，不一樣的五感感受，擴大孩子對美的想像，學習多元展現觀察與想像力的發揮空間。

三、學生學習心得與成果

記得課程結束之後，有孩子問了我『老師，我們什麼時候還要再去市場呢？』『老師，我的作品會被貼出來嗎？我有沒有畫得很漂亮？』我想他們一定很喜歡這樣的課程，雖然很辛苦，但是大家都樂在其中，享受在大家一起動起來，為同一目標而努力的情境中。

記得在單元三旅遊導覽小書製作時，一位孩子天真地跟我說『老師，大家都跟我借彩色筆耶！』『是啊！你看看佩恩的導覽小書上面的色彩多豐富，你的工具這麼棒，你的作品也一定很不錯！』就這樣，這個孩子因為老師的一句肯定，他很享受創作的過程，後來完成的作品沒有其他孩子的表現來的好，但是我私心的覺得這個過程他體驗了從來沒有過的喜悅及對自己的肯定，這就是美，美在『歷程』裡每一份真切投入的執著與用心。

活動結束後，班級導師大方地跟我分享聯絡簿裡家長的感謝『謝謝老師的指導，品萱以前交功課都不願意認真畫圖、上色，現在不一樣了，連週三便服日出門前都要挑很久的衣服，因為她希望看起來漂亮整齊些』、『謝謝老師的規劃，孩子常和我們分享這個課程

