

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： 臺中市立外埔國民中學

執行教師： 蘇心瑀 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

美感智能閱讀概述

一、基本資料

辦理學校	臺中市立外埔國民中學
授課教師	蘇心瑀
教師主授科目	視覺藝術
班級數	2 班
學生總數	40 名學生

二、課程概要與目標

課程名稱	「因需求，生創意，激發明」---安妮新聞與創意設計				
施作課堂	視覺藝術	施作總節數	2	教學對象	■ 國民中學 <u>8</u> 年級
<p>1. 課程活動簡介</p> <p>從人們原始需求開始，在生活中因種種事件發生，產生需求而發明好用物品、因意外事件或靈感乍現而產出創意經典零食，而這一切都是需經歷「體驗、觀察、思考、紀錄」，然後不斷的執行實驗或繪製設計圖修改，最終製成成品，在符合使用者種多需求後成為經典物品。</p> <p>本課程於第一堂利用『折紙杯裝水』、『描圖紙繪製求生』2種遊戲引起動機，讓學生閱讀主題內容後，分組填寫在 ORID 學習單上（學習單來源：翻轉教育提供。圖片來源：《ORID 討論法、有效溝通學習單 提升思辨與表達！》）</p> <p>第二堂使用平板找出(1)~(5)相似的發明物，由各組分別扮演不同帽子的思考方向，寫【六頂思考帽】學習單並發表。（學習單來源：翻轉教育提供。）</p> <p>(1) 曠野拓荒(野外求生技能+製作生存道具) 動機引起導讀(P6-9) →折紙杯裝水、描圖紙繪製求生</p> <p>(2) 吃食創意(洋芋片、冰淇淋、易壓扁飲料容器)</p> <p>(3) 生活玩用設計(便利貼、座椅)</p> <p>(4) 工具與機器(工具箱、微波爐、住宅修復王)</p> <p>(5) 科技程式</p>					

2. 課程目標

- ◆使用 ORID 學自我提問 運用在讀報，探討新聞相關議題，讓學生以簡單的提問架構，從經驗感受串聯到最後的決策與行動
- ◆練習【六頂思考帽】對思維模式進行分解，然後按照每一種思維模式對同一事物進行思考，最終得到全方位的思考。

執行內容

一、 課程紀錄

1. 課程實施照片





Objective 客觀事實

你看到了什麼？ / 發生了什麼事？

Reflective 感受反應

主題的感受是什麼？ (開心/難過/憤怒/驚訝)
令你印象深刻的地方？

ORID學習單

主題：

組員：

Interpretive 意義詮釋

是什麼讓你有這些感受？ / 你如何看待這件事情？

Decision 行動決定

接下來可以做的行動或改變是什麼？
如果你需要幫忙來形成改變，你覺得可以找誰？

白帽《事實》
客觀思考，有那些資訊？

紅帽《情感》
情緒感覺，我感覺如何？

黃帽《樂觀》
積極樂觀，什麼值得讚賞？

六頂思考帽
Six Thinking Hats

主題：

組員：

藍帽《管理》
統整討論，最後決定下一步。

綠帽《創意》
創新想法，這可以怎麼做？

黑帽《批判》
負面思考，有什麼缺點？

藍帽

- 我們現在要討論的問題是什麼？
- 我們的第一步是 _____，
下一步是 _____，
接著 _____。
- 最後的結論是 _____。

※ 自我檢核：哪些事情沒有關聯？哪些事情應該要再深入一點呢？

黃帽

- 誰會幫助到什麼？
- 我找到不錯的優點，那是 _____。
- 它或許能實現 _____ 的理想。

※ 自我檢核：黃帽提出的觀點是合理的嗎？

黑帽

- 可能會有什麼問題？
- 它的缺點是 _____。
- 它接下來的缺點是 _____。

※ 自我檢核：黑帽並非爭辯，我是否不為反對而反對？

白帽

- 我們有哪些資料？
- 哪些資料沒有直接相關？
- 還需要再控管其他的事情，如果有 _____ 的資訊會讓分析更完整。

※ 自我檢核：這些資料是真的嗎？是夠理通的真實訊息嗎？

綠帽

- 這些問題可以怎麼解決？
- 我們可以協助什麼，像是 _____ 來讓它更好。
- 不如改成 _____。

※ 自我檢核：綠帽提供的方法解決了哪些問題呢？

紅帽

- 我第一個感覺是什麼？
- 對於這件事，喜歡還是不喜歡？
- 真想要回應它 _____。

※ 自我檢核：如果紅帽有很多種情緒的話，哪種感受是最相關的嗎？

2. 課堂流程說明

- (1) **第一堂**：利用『一張折紙杯+裝水喝掉』、小組競賽實踐「體驗、觀察、思考、紀錄」，從體驗切入，觀察用一張紙摺成紙杯方式步驟、思考如何快速的摺出紙、裝水裝多少及多久會破掉漏水？在大自然中有沒有其他取代性材料？
- (2) 在利用『描圖紙』蓋在安妮報紙的野外求生主題上，繪製出自己的想法，繪製完畢後，將自己繪製的東西用 ORID 學習單表現出來，完成學習單後由各組發表。
- (3) **第二堂**：2 人一組，使用平板找出(1)~(5)相似的發明物，每組選擇一個物件即可，但需要有發明過程故事及物件代表性，找到之後使用【六頂思考帽】學習單(學習單來源：翻轉教育提供。)分別扮演不同帽子的思考方向，每人須擔任 2 中不同顏色的帽子，將討論物件及討論過程記錄下來。不同帽子的扮演角色如下：
 - 白帽：代表「資訊」，提出事實，充分收集數據，言談中立客觀
 - 紅帽：代表「感覺」，是不理性、不中立的情緒釋放，說出直覺與感受
 - 黃帽：代表「正向」，專注在發現價值，樂觀思考建設性結果，追求機會
 - 黑帽：代表「負面」，提出合邏輯的否定，挑戰事實與數據，指出問題跟風險
 - 綠帽：代表「創造」，專注在尋求新的點子跟途徑，創造新選項或替代性方案
 - 藍帽：代表「管理」，安排整體思考程序，公正冷靜，觀察討論後做出摘要總結

二、教學觀察與反思

1. 學生對於自行搜尋「具時代影響力、經典代表性的發明物」有其難度，搜尋出的代表物件未達上述條件。以至於在分組討論思考、摘要總結上過於淺薄，但在創新聯想及替代性方案上，學生有令人驚喜的回應。
2. 【六頂思考帽】的運作方式稍顯生疏，對於所扮演的「顏色帽角色」會不大理解要回答什麼，可調整成請各組將物件圖片投影在大螢幕上，先由全班作共同討論，6 頂思考帽由各組擔任，示範一輪後，再交回由各小組運作。
3. 學生們於第一堂導入動機的小遊戲投入認真。但節數稍嫌少，可融合主題加入個人創作做進一步深入的聯想創意繪製。