

111 至 112 年美感與設計課程創新計畫
112 學年度第一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： 臺南市北區文元國民小學

執行教師： 胡融昀 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	臺南市北區文元國民小學
授課教師	胡融昀
教師主授科目	綜合活動領域
班級數	15 班
學生總數	418 名學生

二、課程概要與目標

課程名稱	設計臺南 400			
報紙期數 / 頁數	夏日特輯， 第 10~12 頁	文章標題	台灣妖怪的魔幻世界 認識台灣的新觀點	
施作課堂	綜合活 動領域	施作總節數	32 節	教學對象 <input checked="" type="checkbox"/> 國民小學 六 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 <p>以安妮新聞報中「台灣妖怪的魔幻世界-認識台灣的新觀點」為課程主軸，配合 2024「臺南 400」在地活動，創造出系列課程。以台灣妖怪的閱讀與賞析，創發出屬於臺南專屬 400 年間的妖怪，讓學生與在地結合，深入在地文化、傳統或歷史，創作出相關的妖怪及傳說故事。</p> <p>課程將以報紙的閱讀開啟學生對於安妮新聞報的興趣，並且比較其與一般的不同報紙或者電子報間的差異；再以分析概念，讓學生設計專屬於孩童的報章內容；最後針對「台灣妖怪的魔幻世界」主題欄目進行深度閱讀與賞析，並且以此設計關於「臺南 400」的妖怪，並且撰寫相關傳說、以藝術與人文領域的創作將妖怪的平面立體化。以此螺旋式課程深化美感智能報的形式與內容的深度。</p>				

2. 課程目標

- (1)了解「安妮新聞報」與其他報章於版面的配置及內容的撰寫之差異。
- (2)以孩童視角，設計專屬於孩童的新聞報。
- (3)能夠分析安妮新聞報中「台灣妖怪的魔幻世界」的形象與故事撰寫貼合度。
- (4)能夠依照臺南的歷史文化，設計專屬於臺南的妖怪，並且依設計的妖怪撰寫相關傳說。
- (5)能夠以自己設計的妖怪，將平面圖轉化為 3D 設計圖。
- (6)能夠將自己設計的「臺南妖怪」製作出來。

執行內容

一、課程紀錄

1. 課程實施照片



了解其他報紙



學生查詢一般報紙內容



介紹報紙欄目與排版



比較一般報紙與安妮新聞報



閱讀安妮新聞報



閱讀「台灣妖怪的魔幻世界」



設計臺南妖怪形象



製作臺南妖怪

2. 課堂流程說明



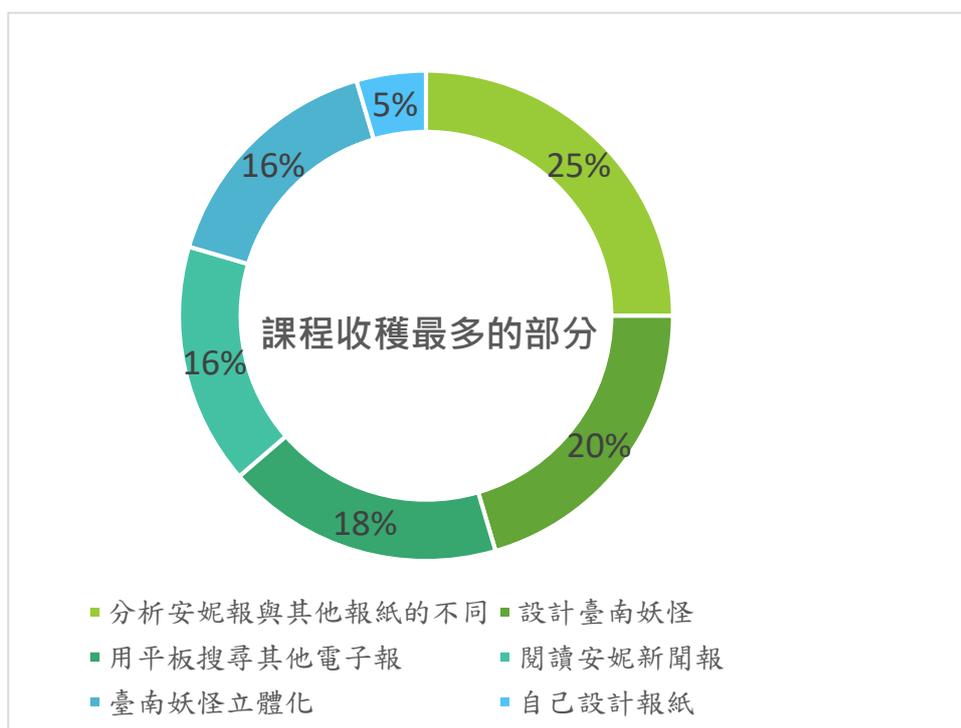
二、教學觀察與反思

- 1.當前的學生較少閱讀報章的經驗，故對於一般報章的排版與內容安排沒有先備經驗，需要多加講解、引導與歸納才能有初步的概念。
- 2.學生對於「欄目」的觀念薄弱，需要大量的例證及說明才能了解。
- 3.學生將平面設計圖轉為 3D 立體圖較無概念，容易將平面設計圖設計得複雜，無法顧慮到立體化後會遇到的製作問題，容易在立體化時修改設計圖圖樣。
- 4.對於所遺之報紙，將來想將上面的圖案讓學生加以剪貼利用，從新組合後產生新的故事畫面，並且以之進行二次文字創作；讓安妮新聞報能更有藝術及語文領域上的再次利用。

三、學生學習心得與成果

以下區分成兩個部分進行統計分析，分別為學生認為課程中「收穫最多的部分」與「最喜歡的部分」，以此未來在課程設計時能有所調整與依循。

(一)課程中收穫最多的部分



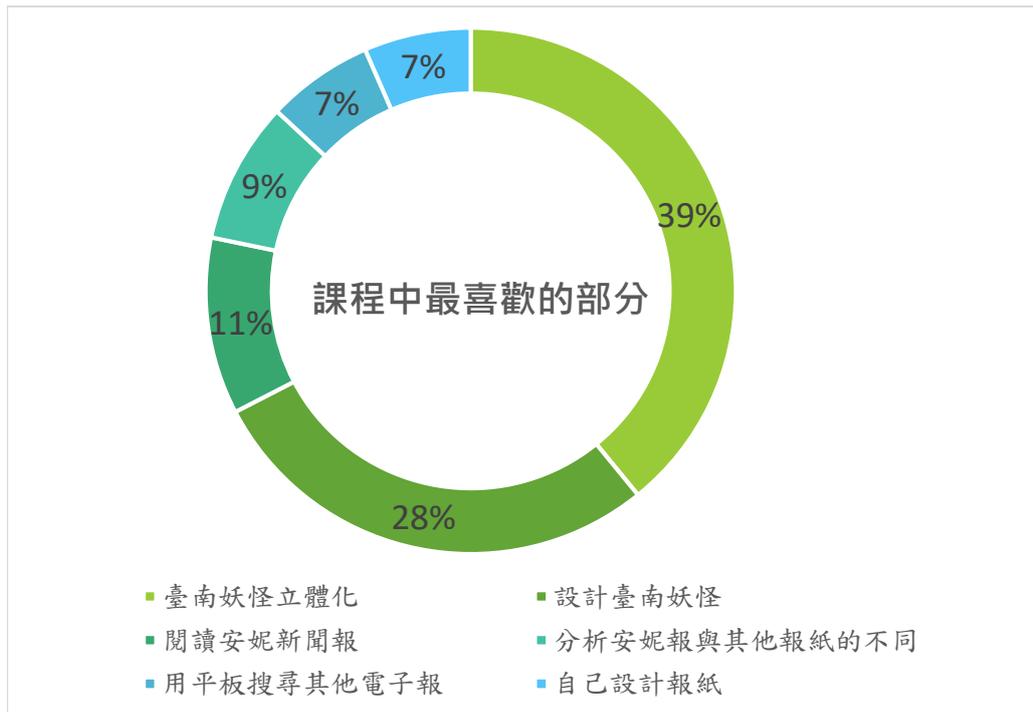
由上圖可以看出，學生認為在課程中收穫最多的為「分析安妮新聞報與其他報紙的不同」佔 25%。其次為「設計臺南妖怪」佔 20%。

在「分析安妮新聞報與其他報紙的不同」中，多數學生認為可以從中更了解安妮新聞報的特點、並且更加喜歡安妮新聞報的內容；A 學生提到「我原本對於報紙的認知就是報

到一些國際政治、社會事件等新聞，頂多像國語週報一樣刊登一些小漫畫或者投稿的文章，對小孩而言常常會覺得無趣，加上顏色黯淡的紙張、文字及圖片，讓人看了昏昏欲睡。不過安妮新聞報卻打破了我對報紙的印象，讓我感受到原來報紙也可以這麼有趣。」、B 學生提到：「經過分析後，我才知道原來安妮新聞報不只是色彩繽紛而已，連內容也都和一般報紙截然不同。」C 學生認為：「在分析報紙的不同時，同時可以讓我認識其他報紙有哪寫單元、在報導什麼內容，也讓我了解原來報紙也可以像安妮新聞報一樣這麼精采有趣。」D 學生更覺得他對於「報紙」更感興趣。另外，也因為分析，學生更了解自己喜歡的板塊與內容，更明確的了解自己的喜惡；E 學生提到：「從分析中可以知道那些模式、內容是小朋友喜歡的，透過比較以後就可以更明確的選擇自己喜歡的報章內容。」、F 學生更認為：「讓我更明白安妮新聞報的內容更偏向小孩子的需求，與一般的報紙的內容都是經濟、軍事……不同，而且讓我覺得安妮新聞報更加的吸引人，相信很多小朋友會放下手機來看安妮新聞報。」

而在票選第二高課程收穫最多的部分是「設計臺南妖怪」。學生更能夠了解到美術領域中形象設計所能帶來的思考與推敲，G 學生提到：「當我們在小組討論的時候可以互相傳達意見，聽到其他人的設計，可以讓自己做出更多的調整，能夠在趣味中完成自己設計的妖怪。」H 學生提到：「設計妖怪時讓我感受到每個宗教的神靈或妖怪都來之不易，不管是外觀或者造型還有神話的編纂都困難重重，更重要的是被創造出來的神靈或者妖怪，還需要讓人們去相信祂，而我在設計臺南妖怪的形象時就已經卡關了，形象換了又換，故事也難以拼湊。」另外更使人受鼓舞的是學生認為在設計臺南妖怪時，可以更了解自身臺南的文史並且與之結合，未來還有更多的延展性，I 學生提到：「可以寫一篇故事講自己設計的妖怪，並且結合台南特色、文化，創作出專屬於自己的臺南妖怪很有成就感。」、J 學生提到：「設計臺南妖怪時，不僅能幫助我們了解臺南與其他縣市的不同，更能了解自己的家鄉，使我們以後能夠去改善臺南的缺點，這個部份讓我收穫最多。」，由此可以看到學生在創作的同時吸收了土地創生的概念。

(二)課程中最喜歡的部分



由上圖可知，學生認為課程中最喜歡的部分為「臺南妖怪立體化」佔 39%。其次為「設計臺南妖怪」佔 28%。

首先在學生最喜歡的課程部分，佔比最高的為「臺南妖怪立體化」。多數學生認為立體化的過程是十分困難的，例如：結構的思考、立體形象的造型.....等等，並且需要針對所遇困難進行問題解決，但相對帶來的成就感也就更多。K 學生提到：「我認為『動手做』比『動手畫』更真實，畢竟動手畫比較簡單，只要把心中想表達的想法描繪出來就好，但是動手做就必須要把整體做出來，四面八方都需要顧慮到，立體化雖然比平面還要困難，但是成就感遠遠比不上立體化，這也讓我思考了立體化該如何呈現的問題。」L 學生認為：「台灣妖怪不容易做出來，但是遇到困難解決後，會非常有成就感，從原本的平面圖形到立體化的過程都是自己親手完成的，作品還可以永久保存，還能跟同學分享創過程的點滴。」M 學生提到：「製作的過程中需要思考結構和顏色以及上色的問題，雖然過程很辛苦，但是好玩又有趣。」

其次是立體化前一個步驟課程，即「設計臺南妖怪」。在這項課程中，學生發現自己需要跟過去所學之臺南文史相互結合，並且以之設計形象，在設計的同時能回望土地並且將臺南文史進行文創與形象化，已達到課程設計者所希望課程能傳達的核心重點。N 學生提到：「我需要再次翻閱歷史，雖然很燒腦但也給了我再次複習歷史的機會，在腦中構思屬於這隻妖怪的傳說故事，可以將我心裡的設計想法寫出來，並且還能跟老師及同學分享。」

○學生認為：「可以發揮自己的想像力，讓妖怪結合台南的文化，還可以自己創造妖怪的故事，不僅能增進歷史與文化的知識，同時讓自己的繪畫能力進步，不但收穫很多還很有趣，真是令人意猶未盡。」最後課程的引導中，學生因為自行設計妖怪形象，而對自己的設計有更深的情感，加上針對自己設計之臺南妖怪進行傳說撰寫，所以更期待傳說能夠成真，在此說明了學生對於作品創作的投入與傳說背後的意涵。P學生提到：「將自己發明的妖怪立體化是一件很酷的事！感覺就像這隻妖怪真的存在一樣，如果真的有隻妖怪存在，一定是一件很神奇的事情，做完後有滿滿的成就感，雖然他不存在，但是能夠成形就能打開我心中想像力的大門。」Q學生提到：「看到自己可以親手將設計的妖怪立體化、出現在自己眼前，就像這隻妖怪真實存在、活生生地站在自己面前，把我的想法實體化，也讓我寫的傳說變得更有意義，就好像祂真的做過故事裡面的事情一樣，讓我幻想著祂是否有一天真的會有生命一樣動了起來。」能透過課程設計讓學生回望土地、深入在地文史、創生臺南，達到設計者的核心理念的傳遞，相信這項課程設計是十分成功的模組。

學生作品

