

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： 桃園市桃園區永順國小

執行教師： 陳澄如 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

三、同意書

- 1、 成果報告授權同意書
- 2、 著作權及肖像權使用授權書

美感智能閱讀概述

一、基本資料

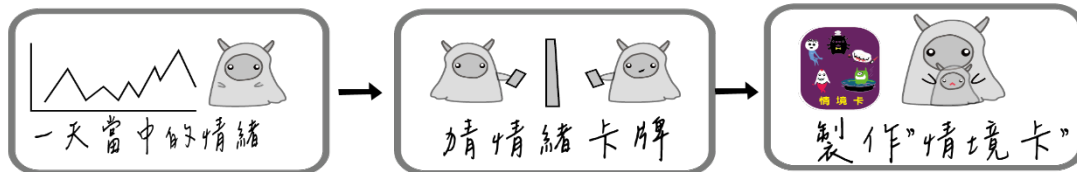
辦理學校	桃園市桃園區永順國小
授課教師	陳澄如
教師主授科目	國、數、綜合、健康
班級數	1 班
學生總數	27 名學生

二、課程概要與目標

課程名稱	「我與萌怪的心電感應」			
報紙期數／ 頁數	第 10 期， 第 6-7 頁	文章標題	基本情緒圖鑑+情緒探索地圖	
施作課堂 (如：國文)	綜合	施作總節 數	3	教學對象 <input checked="" type="checkbox"/> 國民小學 五 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
<p>1. 課程活動簡介</p> <p>「我與萌怪的心電感應」單元主旨希望能再次聚焦情緒圖鑑和增強自己的感知，感知一段時間的情緒，更深入了解引發情緒的原因/生理反應/表情/行為表現，此單元將跨入「設計」概念，包括情緒色彩卡牌情緒卡牌的三個主要色系，心情圖案與圖案聯想，以做為創發桌遊「情境卡」之前導課程，教學實踐主要培養孩童社會情緒學習能力。</p> <p>教學實踐過程~</p> <p>「安妮新聞」對高年級的孩童是既陌生又能立即捕抓孩子眼球的活教材，運用安妮新聞共 32 張情緒小圖片(VOL10 P6-7)做為引導。</p> <p>此教案為培養孩童社會情緒學習能力十八堂課中三堂課，執行教學實踐於 112 年，收錄於陳澄如 (2023)。整合桌上遊戲與設計思考融入國小五年級情緒課程之教學實踐。〔碩士論文。國立臺北教育大學〕臺灣博碩士論文知識加值系統。</p>				

2. 課程目標（條列式）

CHAPTER 3
覺察情緒者 / 表達情緒者 / 情緒者 / 渲染 / 同理心 / 製作情境卡



第一堂課 一天當中的情緒

設計理念：

學生能夠再次聚焦情緒圖鑑和自己的感知一段時間的情緒，並能以同理心與關懷覺察他人的感受，運用繪本《像不像沒關係》做為引導，引導學生了解情緒的浮動，用折線與長條圖來一窺一日情緒變化。

教學目標：

1. 能培養孩子了解與覺察情緒的變化與調適當下的情緒。

第二堂課 猜情緒卡牌

設計理念：

記錄自己覺察到的情緒，針對生氣、快樂、害怕與難過等情緒來篩選情緒色彩卡牌，每一張卡牌代表的主要的三種色系，隨意塗鴉聯想出現某一情緒的「心情圖案」，再透過發想將敘事情境，用圖、文來表現。

情緒默契共感考驗，考驗主要顏色與聯想的情境，在敘事中與情緒相關的字、詞，最後的情緒遊戲是要來猜測與好友是不是跟自己拿到相同的卡牌，藉由情緒色彩、圖案與聯想的情境來搜尋情緒小圖片，在猜測對方會拿出來的卡牌，本身就是樂趣，加上對彼此的情緒的同理與表達有一定的共感，也較能有深刻的連結與體悟。

教學目標：

1. 能夠再次聚焦情緒圖鑑和自己的感知一段時間的情緒並能以同理心與關懷覺察他人的感受。
2. 能專心傾聽他人的設計理念。

第三堂課 製作「情境卡」原型

設計理念：

藉由情緒圖鑑「讀」出更完整的情緒訊息，進行「情境卡」設計，學生在創作「情境卡牌」

時，能假設一個情境，並針對該情境所伴隨而來的生理反應，培養學生具備情緒覺察、理解，不僅能抓住理智線，更能對當下的情緒做出較有利的回應。

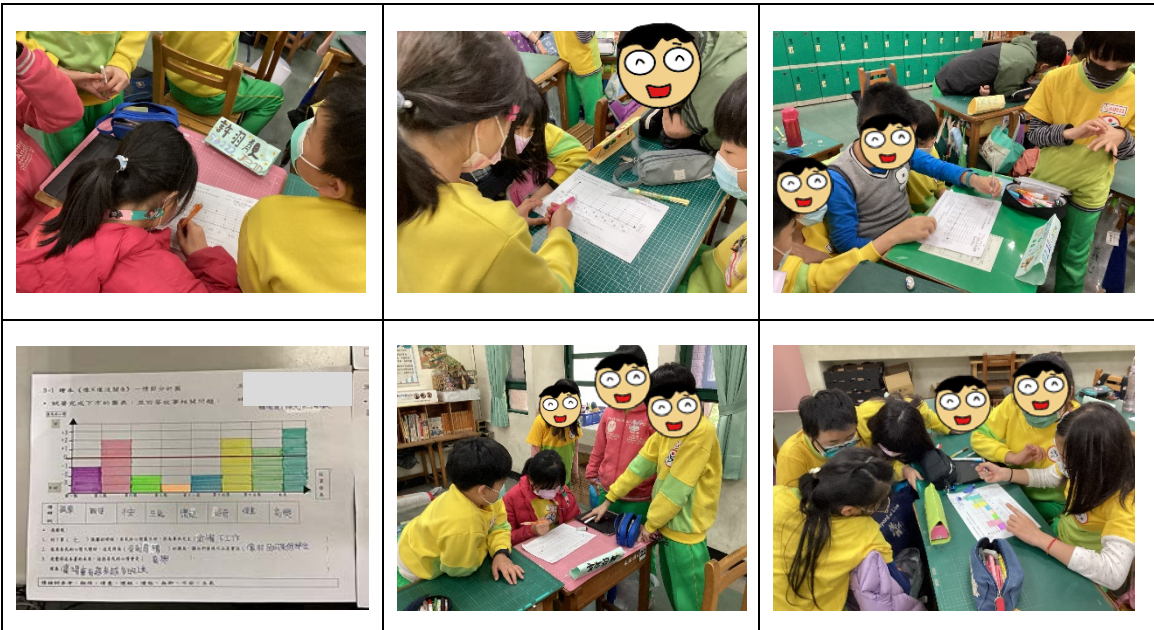
教學目標：

1. 學生透過情緒圖鑑，可以覺察自己以及發現他人在該情境中可能會有的情緒。
2. 學生透過發現其他角色在該情境中可能會有的情緒，進而練習發揮同理心。
3. 學生透過發現情境中的問題點，試著提出解決問題的方法。
4. 實作：情境卡

執行內容

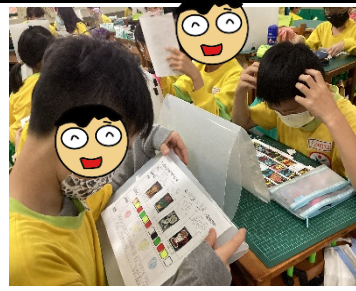
一、課程紀錄

1. 課程實施照片（請提供 5-8 張）

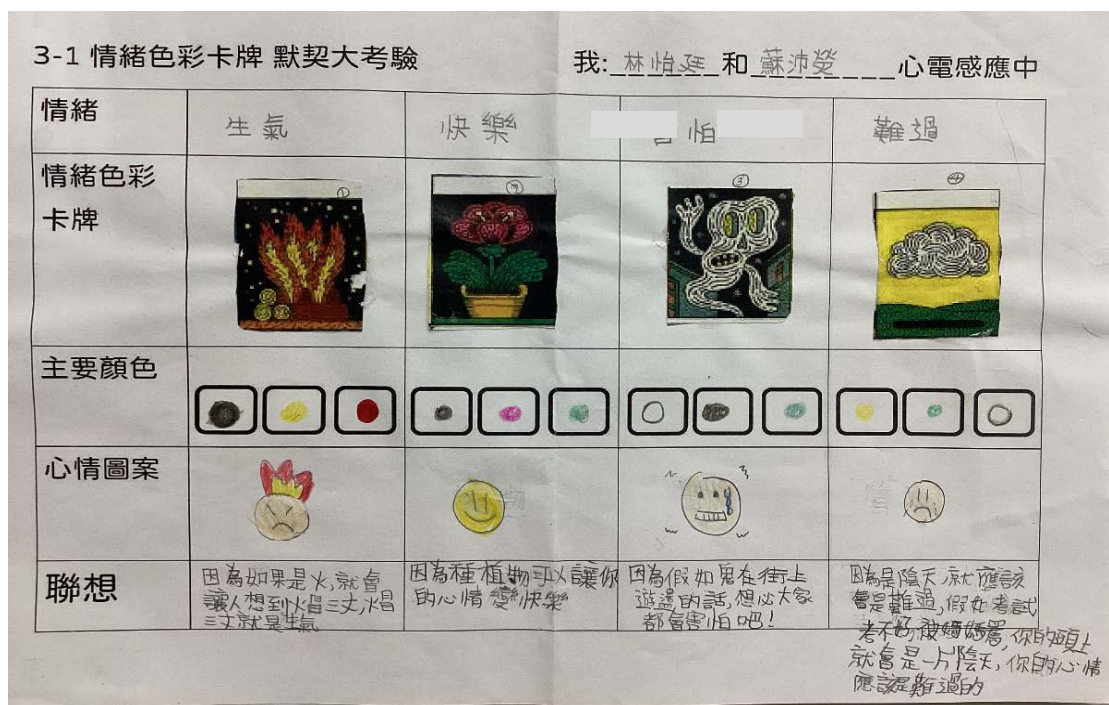
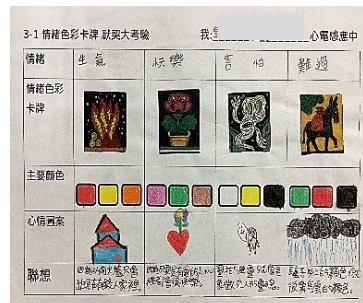
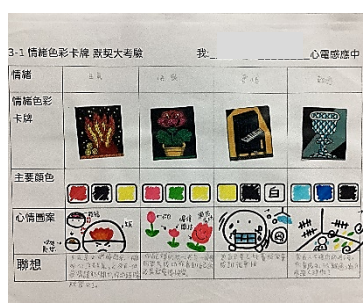
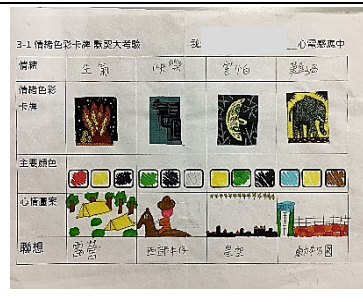
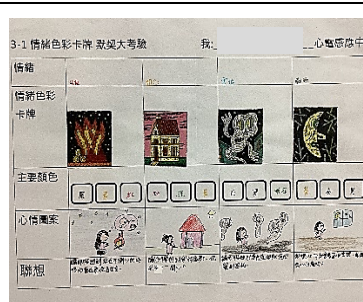


透過繪本內容來完成情緒指數，了解一段時間的情緒波動

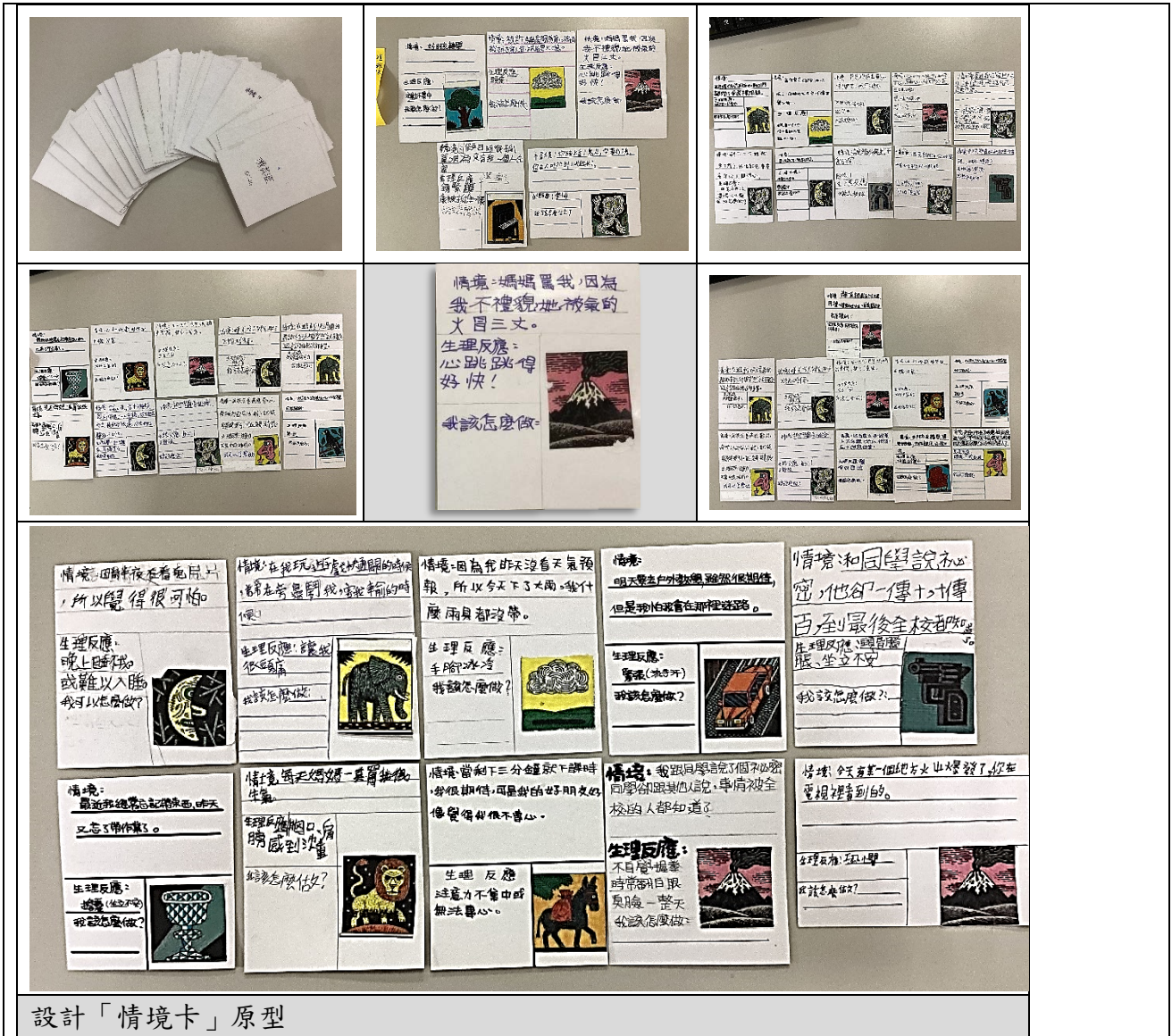




情緒共感大考驗-猜猜看我剪下的情緒色彩卡牌，是不是被你猜對了



活用情緒色彩卡牌 情緒共感默契大考驗「你的情緒圖鑑會跟我一樣嗎？」



設計「情境卡」原型

2. 課堂流程說明

活動名稱~我與萌怪的心電感應

第一堂課 一天當中的情緒+第二堂課 猜情緒卡牌

一、導入活動

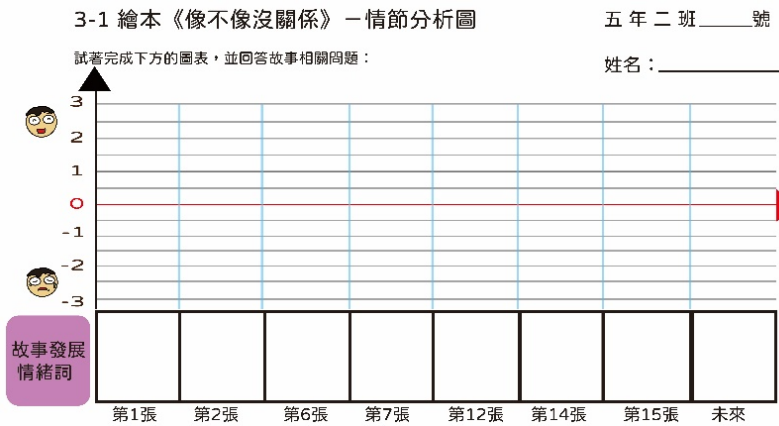
將每一組作品，呈現於講台前。

說明設計理念:每組分別上台發表創作的主题作品，並用情緒色彩說明。

二、開展活動

1. 運用情緒繪本-《像不像沒關係》:引導學生覺察一段時間的情緒變化。

2. 分組完成：《像不像沒關係》—情節分析圖。



3. 敘事中，了解情緒的波動。

4. 情緒圖鑑，看圖說故事：情緒出現，會有引發情緒的原因/生理反應/表情/行為表現。

三、綜合活動

情緒圖鑑~卡牌默契大考驗：

兩兩一組，默契考驗時刻，進行猜卡牌活動

- (1) 當你覺得_____情緒時，你會選擇哪一張情緒色彩牌卡？
分析牌卡主要顏色(三種)、情緒所象徵的圖案(物件)與情緒感受。
- (2) 在情緒卡牌中，挑出4張卡牌，每一回合結束後，就與組員分享感受與想法。
- (3) 請將選擇的卡牌貼於學習單，記錄情緒、情緒圖案、聯想情境。
- (4) 將記錄下的情緒色彩牌卡學習單，並和同組同學分享。



3-1 情緒色彩卡牌 默契大考驗 我：_____和_____ 心電感應中

情緒				
情緒色彩 卡牌				
主要顏色	□□□	□□□	□□□	□□□
心情圖案				
聯想				

第三堂課 製作” 情境卡” 原型

一、導入活動

1. 將學生分成五組（每組 4-5 人）。
2. 每組抽 4 張情境卡，將抽到的情境卡黏貼於學習單上。

A 我最好的朋友不但要搬家，還要轉學。	B 我寫完作業，終於可以玩電動時，卻發現手機／平板／電腦壞掉了。	C 我的親人生病了，醫生說需要住院、動手術。	D 今天要去校外教學。
E 期末考結束，我考得還不錯，而且要放暑假了。	F 妹妹得到了他很想要的玩具，我得到的卻不是我喜歡的。	G 我的好朋友拜託我，等一下考試借他看答案。	H 我因為幫助同學而得到讚美。
I 我跌倒受傷了，同學陪我到健康中心擦藥。	J 回家的路上突然下大雨，而我沒有任何雨具。	K 我在課堂上表達自己的想法，班上同學卻不認同、嗤之以鼻。	L 回到教室後，發現自己放在抽屜裡的玩具不見了。
M 家人因為工作出差，今天晚上只有我一個人在家睡覺。	N 我不小心把同學的杯子摔破了。	O 我努力的算數學題，卻怎麼算都算不出來。	P 經過長時間的練習，我們班在畢業盃歌唱比賽得到第一名。

二、開展活動

1. 小組組員自由分配，每人至少先完成一個「情境讀卡機」的訊息填寫。
2. 小組成員互相分享自己填寫的情境讀卡機訊息，並討論是否有需要補充、修正之處，最後一起完成整份學習單。
3. 一組透過溝通協調，組員分配不同情境(一組員分配3-4個不同情境)，製作情境卡牌。

思維轉換學習單

Part2 情境讀卡機

將抽到的情境卡黏貼在感應區，並把你從情境讀出的訊息紀錄在資料區吧！

「我」的情緒很_____，因為_____。

「我」的問題點是_____。

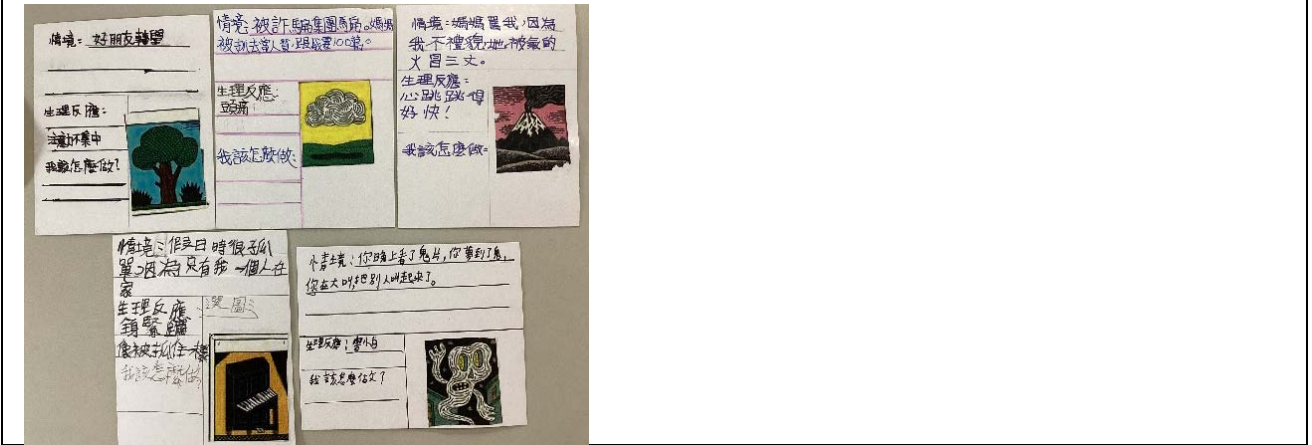
「我」的解決方法有_____。

如果「我」選擇 好的 不好的 解決方法，結局可能會是：_____

→

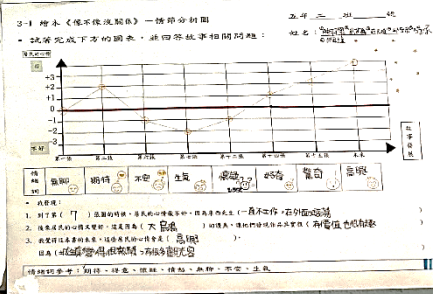
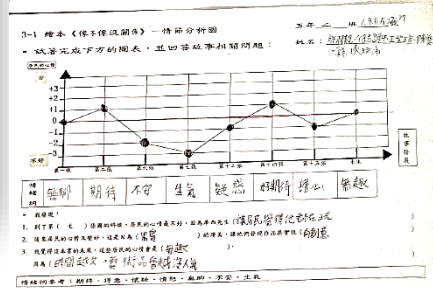
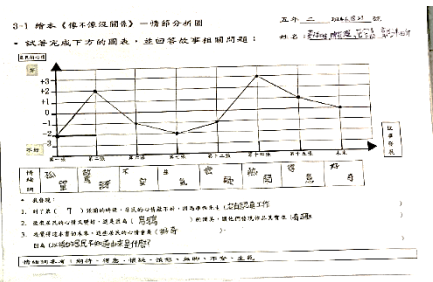
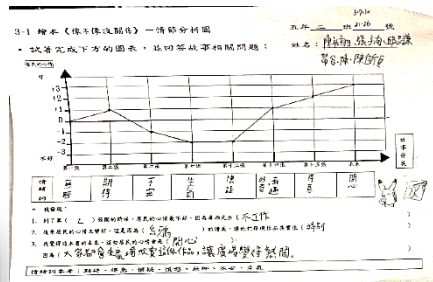
三、綜合活動

1. 各組上台分享情境讀卡機的學習成果；其他組別給予報告組別回饋。
2. 創作「情境卡牌」。



二、教學觀察與反思

第一堂課 一天當中的情緒



此觀察結果分析如下，我們閱覽繪本時，本班五組學生所得到的情緒波動大致相同，但在故事快結尾後三頁，第一組認為好奇、驚奇、高興，好心情一路往上滑，情緒指數分別為+1、+2、+3 有好的結尾，因為城鎮會變得很熱鬧，會吸引許多觀光客前來欣賞「四不像裝置藝術」。第四組和第一組十分雷同，情緒分別是有興趣與好奇、得意、開心，情緒指數也是+1、+2、+3 的趨勢，結論是大家都會來廣場欣賞這件作品，讓廣場變得熱鬧。第二組則是認為最後三頁分別是疑惑、好期待與無趣，所以情緒指數+1、-1、0，覺得時間拖愈

久，藝術品會越來越沒有人氣。第三組很像的第二組，心情分別是熱鬧、得意、好奇，情緒指數為+3、+2、0，覺得再過幾年後，居民根本不會知道有它的存在。第五組也用了類似直方圖的長條色塊來表現情緒的波動，心情分别是好奇、得意、高興，心情指數+2、+1、+3，會覺得廣場有越來越多的人會來。

此觀察發現有趣的現象，在社會情緒方面，也就是可以幫助我們建立和維持人際關係的情緒，例如：愛、感激和同理。所以高年級學生在分組進行活動的同時，我們可以感受到組員所發出重視還是被敷衍了事的訊號。被同理的組別，會有較緊密的行為表現。在所閱覽繪本圖像時，會有較正向與積極的想法，第一組、第四組、第五組觀察到在分工時會較在乎彼此是否能將任務達成，會嘗試在組員不行時，有勇氣跳出來一同嘗試未知的任務。在有默契的同伴中，學生能逐漸判讀非口語線索，包括半遮掩的臉部表情、音調與肢體語言。

另外，我觀察到在第二組與第三組在團隊合作中彼此還有一些隔閡，看見組員之間的情緒經驗會相互感染並影響彼此的情緒經驗，這份無力感在合作時第二組比第三組強烈，有可能是天生氣質，也有可能是家庭背景的不同，會造成學生在學習上的不安全感或是與人之不信任感所導致；第三組則是有時候男、女生的身體界線分是有距離的，且是刻意的，也許這階段的孩子都會遇到的生理成熟快於心理成熟的階段，所以有時變得男、女生分別討論，意見有分歧的現象。

(日-1120314)

第二堂課 猜情緒卡牌



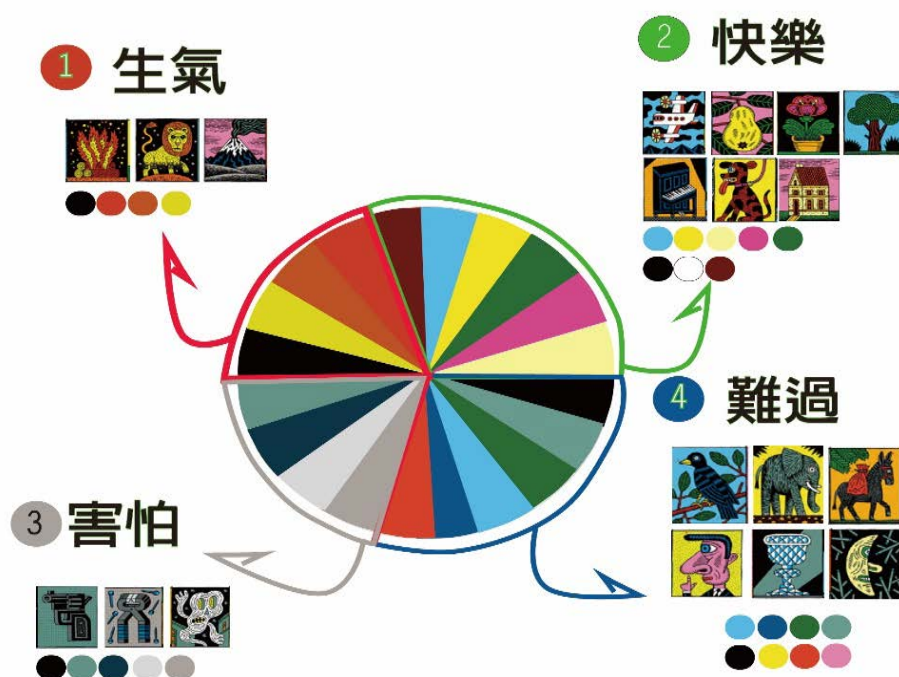
(一)此觀察結果分析

透過遊戲兩兩一組進行活動，在整理卡牌圖像和情緒的投射關係，圖案情境的安排與聯想，是為下一節課「情境卡」設計做為初階段概念上的鋪陳，如下圖教學實踐歸納本班

學生成果-情緒色彩與圖案聯想，「生氣」偏向暖色系，生氣聯想到燃燒、火山爆發等；「快樂」會想到大樹、果子等，大樹下的微風吹拂著我，看著大樹上結實纍纍的果實，感覺很滿足，也可以躺在草地上，曬著溫暖的太陽，休息一下，感覺很放鬆與快樂；「害怕」聯想到晚上看到鬼、做惡夢、死人的魂魄等情節，大多數都用黑、白、灰來呈現；「難過」是失望、心碎、孤單的感受，用的情緒主色大部數學生都選擇冷色調，圖案為孤獨之聯想較多。本教學還有一項發現，就是兩兩分組找好朋友對於卡牌默契，在這四種情緒卡牌中，會有一至二個剪下來的圖案對照情緒感受跟好朋友是一樣的，由此可證情緒是具有渲染力的。

(二)教學省思

由孩子的角度看情緒聯想，果然得出我想要的結果，也符應色彩心理學大部份的對於顏色的感覺，只是要套用在情緒的判斷，還是需要圖案和想像力，尤其是班上大多數孩子會很直觀的判斷生氣的情境，由此點出發就會有更多的發展性，像S14她很認真思考「生氣」時，是我考試考不好，被罵了，家人頭上有一把火。她就能馬上畫出媽媽拿考卷，口沫橫飛一直碎念的心情圖案。但稍有美中不足之處就是如果不用到「情境」來敘事，可以直接用心情三種主色，來猜卡牌。會不會也將默契的層級再往上升一階。待課程修正與升

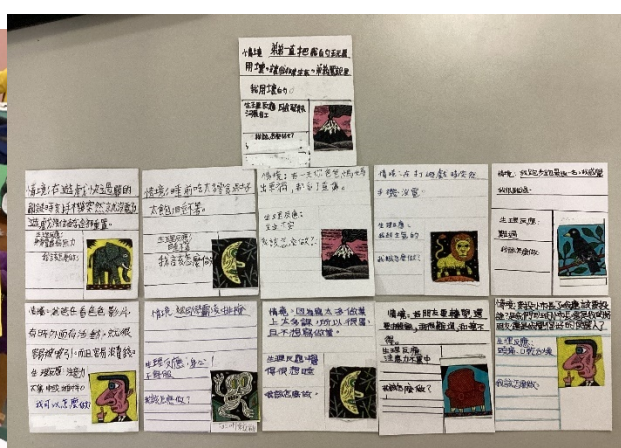
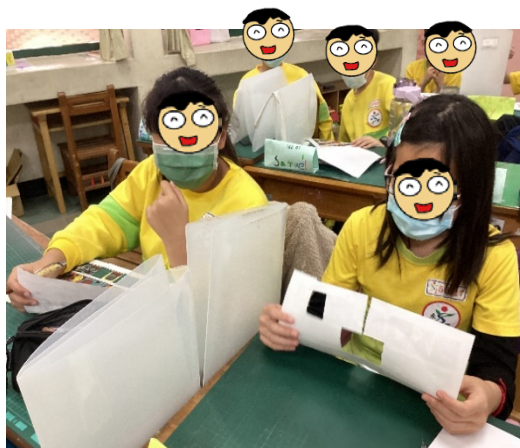
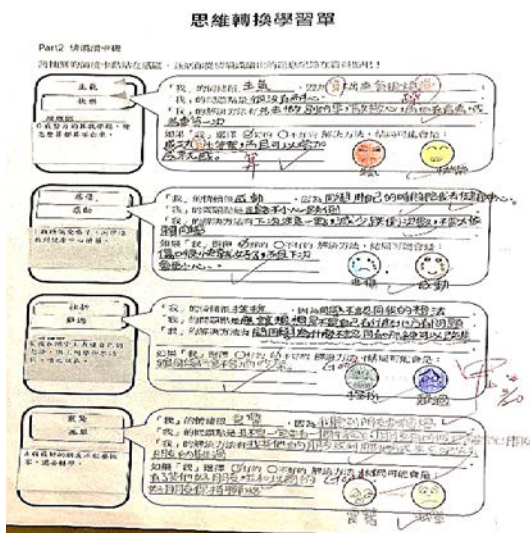


級，或許於六下時同學間合作默契足夠時再施測一次，會更有感！

(三)課程進行討論與修正

教學發現，當下在遊戲進行時，遊戲限定的對象是自己的好朋友，若轉為與「自己不熟的朋友」會不會讓班級團隊，和人際互動上，不再只是限於小圈圈的互動，有時跟熟悉的朋友合作知道彼此的默契，合作很順暢，但就缺少不同意見與想法上的刺激，這一點要值得深思。

第三堂課 製作”情境卡”原型



(一)此觀察結果分析

我覺得在團體中如果有自己的想法，是很容易展現領袖特質的，這樣的孩子具有群眾魅力，但不是那種亂提一些搞笑意見的，而是真正能有見解或建設性意見的內容。經過情境上的練習，學生在思想上相對也比較成熟，比較理性，不會一遇到事情用情緒在解決事情，用情緒解決事情通常結果也不太好。

我想在衝突裡，可以幫助他們去釐清自己的價值觀，因為有時候衝突，也是因為講不清，所以才要起爭執。如果學生能夠適時地去接納別人的觀點，或者是他有那個能力去提出不同的觀點，才能有效的解決人際衝突。

(二)教學省思

情緒課程執行了約有二週多的時間，但對於「羨慕」、「愧疚」等情緒大多還沒有很深的感覺，像是「羨慕」，就是想著別人有的東西，自己也想要有，很忌妒；「愧疚」，就是可能不小心把同學的杯子摔破了，對他很抱歉，很期待他能原諒。要學生將複雜的感覺表達出來，著實不易。

(三)課程進行討論與修正

學生試著打造出自己所想要的情緒安全空間，是可以被訓練的，帶有「期待」的想像與演練，能使被動聽從「內在聲音」轉向到「主動發聲與創造」，但在班級操作下需要足夠時間與耐心，才能完整操作。

期盼將來都能在面對班級事務時，學生能從被動的感受轉到積極處理，教師的內隱情緒的確很難去判讀，經由學習單，倘若能加入遊戲式學習，就能在「放鬆」的氛圍下，讀出學生的本性。「情境卡」設計，學生在創作「情境卡牌」時，會想到當我會在需要的時候，我會適時尋求幫忙；當接受別人幫助時，我會記得要感謝別人。

教師教學總結：

1. 師生共創整套以 SEL 為議題的桌遊，草創期任何的元素都是寶，孩子都沉浸在創作的氛圍裡，由抽象到具體的設計、操作，由安妮新聞圖與文輔助下，對於抽象情緒的理解~

感謝「安妮新聞」，藉由「情緒圖鑑」來刺激彼此的對於「情緒」的理解，尤其在疫情後，人與人因慣用 3C 而產生人與人疏離的現象。相對於孩童，回到實體課程，身為教學現場的觀察，所反應出來的是孩童人際互動上有生疏感，有了「安妮新聞」的圖文並茂的活教材，在教案上設計了跨領域的安排，「情緒」x「美感」讓學生體會「同理」的對話，發現情緒互動的「美感」，在「覺察情緒」、「對話」裡，長出信賴的能量，藉由操作、演練、對話與設計「情緒卡」，進而在「情緒控管」與「情緒表達」上能達換位思考，讓孩童對「情緒色彩」有深刻印象，執行「提昇社會情緒學習能力(SEL)」計劃已滿一年，在整個班級的團體動力上，逐漸提昇人際互動技巧，教學者也大多能在班級經營上輕鬆駕馭。

2. 情緒健康是一切的基礎，潛移默化的影響，非立竿見影，但影響深厚！

若能將「SEL」技巧也帶入了家庭，或許能化解家庭危機，由家庭「紮根」，將帶給社會極大的正能量。

3. 「安妮新聞」情緒圖鑑激發孩童創作靈感



三、學習心得與成果



1. 透過遊戲式默契大考驗，來測試彼此對於情緒色彩的認同

T： 運用安妮新聞的共 32 張小圖片做為引導，記錄自己覺察到的情緒，我們針對生氣、快樂、害怕與難過來篩選情緒色彩卡牌，還有每一張卡牌代表的主要的三種色系，隨意塗鴉想想出現某一情緒的「心情圖案」，再透過聯想將敘事情境，用文字來表現。待會要來與你的好朋友默契大考驗，考驗只能給主要顏色與聯想的情境，在敘事中如果有與情緒相關的字、詞，可用圈圈或嗯嗯來暗示，最後要猜猜是不是兩兩都拿到相同的卡牌，如果有的話，那對彼此的情緒表達，有較深刻的連結。

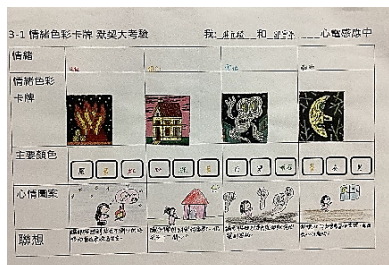
S03：這個太酷了，可以找我的好朋友一起默契嗎？還是要組內的朋友？

T： 可以找找你的好朋友，不一定要組內的。

S18：老師，我們可不可以用吃飯隔板，這樣子就不會彼此看到答案了，這樣子的測試才準。

S23：老師，這個聯想這格要填什麼？可以用我的”情緒主色”或上一格子的”心情圖案”，再去做聯想嗎？

T： 可以的，比方來說剛剛 S11 說了，生氣的情緒我會畫上橘子色、咖啡色、黑色；心情圖案則是會畫媽媽臭罵妹妹一頓；聯想敘事我會寫”每天都在耍廢的妹妹，都”惹媽媽生氣”。那我們就開始吧~不要看同學的，請自由聯想，若想不到就回想一下我們前幾課上過的情緒色彩出發。



2. 整理圖像和情緒的投射關係，了解情緒色彩與圖案的共通性

T：大部份的同學都能運用圖像及語言表達自己情緒。在玩遊戲時也很有技巧有情緒關鍵字用嗯嗯或圈圈來說，避開情緒關鍵字。

- S04: 我的好朋友有猜中我的情緒卡牌，像古時候的傳說，他就馬上猜”害怕”的情緒，然後我就再問他，猜猜看”害怕”我用的是哪三種主色?他就回答黑、白、綠，真是太神奇了，在三十二張卡牌裡他馬上說是不是幽靈，他真懂我。
- S13: 我們在遊戲結束之前，有把全部的訊息都給好朋友看，我們竟然生氣都選獅子、快樂選果子，有四種要猜的情緒，我們竟然有2張都是一樣的，然怪有時都不用我說，她就知道我要幹嘛。
- S10: 我很喜歡同學畫的心情圖案，很紓壓，希望之後還有上不完的情緒課，當我也要生氣的時候，我會選擇畫畫，隨便畫的那一種，很自在。
- T: 我也看過大家的作品都很精采耶!在大家作品裡，我要大家來找碴，找什麼碴?我發現大家都很有默契，也很有創意，我請大家來找找情緒圖案與顏色的共通點吧!
- S16: 那個「生氣」情緒，我們都用火山、獅子和炙熱的火焰卡牌，然後幾乎都用黑、紅、黃來畫出主色，更好笑的是有人聯想到「生氣」是由頭上冒出來的火。
- S22: 我看到「快樂」情緒，我們都用一朵大紅花、果子、在天空上飛翔的飛機、一棟鵝黃色的屋子和可愛咖啡色的狗，還有人用鋼琴卡牌，用粉紅、綠、黃、淡藍、咖啡來表現主色，我覺得比較特別的是大家的共同點就是看到花聯想到植物，植物想到樹林，還有大樹可以使人放鬆，還有貼上屋子圖案的都會覺得在家裡很快樂。
- S07: 「害怕」情緒，我們都用鬼或幽靈的卡牌，那個最多人用，然後就是手槍、嵌子，大部份同學都用黑、白、淡灰、淺灰來表現主色，我覺得這「害怕」情緒大家都很相同，像在夢裡遇到鬼、房子裡面很黑，然後還打雷，就像那種「害怕」，還有壞人拿手槍打爆頭時的那種「害怕」。
- S01: 大家都有「難過」情緒，這個有點難，因為大家選都圖案太多了，有一個玻璃杯子、一朵怪怪雲、一隻大象、一隻鳥、一隻背著重物的驢子、一杯茶、一輪明月，主要大家是在冷色調藍色，當然還有莫蘭迪色，這低明度的沈穩色調之前老師有給我們看過，那其他的像是黑色粗線條，我在猜想大家都挑一個、一朵、一隻，大概是覺得「一」聯想到「孤單」，就會很「難過」吧!

(影-20230314)



3. 由學生自行挑選情境，並在識讀後讀出「情緒」與做負責任的決定

運用思維轉換學習單~情境讀卡機做為引導，引導學生在做決定之前能考慮對他人造成的影響，並運用方法解決日常的難題。

- T： 讀出「情境」，讀出「情緒」是大家擁有的能力！看見大家在學習單上很認真且完整的完成，請大家分享你們寶貴的想法。
- S10： 情境：經過長時間的練習，我們班在班際籃球賽得到第二名。我覺得要選「滿足」，因為得第二名啊！學習是不間斷的，經過長時間的練習與磨鍊，一定需要班上同學相互配合，才有的成就。「相互配合」可以使一切都變值得。
- S11： 情境：我的好朋友拜託我，等一下考試要借他看答案。我的情緒選「很無奈」，因為雖然是朋友，但是那樣是作弊，起初我有選擇的障礙，但我最後要選擇跟他說：「作弊是不對的，要自己努力。」我相信好的友誼不是建立在作弊這件事情上，我態度會很強硬，不給看，但我會好好勸他改過。
- S23： 情境：我在課堂上表達自己的想法，班上同學卻不認同、嗤之以鼻，我的情緒會很「挫折」，因為同學不認同我，我理性想想是不是自己有什麼需要改善的地方，如果選擇不好的解決方法，我應該會直接嗆同學，然後一言不合吵起來。
- S05： 情境：回家路上突然下大雨，而我沒有任何雨具，我的情緒會很「焦慮」，因為我準備要淋雨回家了，我的解決方法是找一個跟我關係好，離我家近的同學，請他跟我撐一把傘，他爽快的答應了，我便和他一起走回家。

(訪-20230317)

學生學習總結：

1. 感謝安妮新聞報紙，豐富孩子對「情緒」與「美感」交融的視角，能有不同的思維與詮釋，
以下師生共創桌上遊戲的歷程~



