

113 至 115 年美感與設計課程創新計畫
112 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： 台北市立復興高級中學

執行教師： 李怡萱 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
3. 執行內容與反思

二、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	台北市立復興高級中學
授課教師	李怡萱
教師主授科目	美術
班級數	1
學生總數	34

二、課程概要與目標

課程名稱	台灣鬼怪知多少				
報紙使用 期數及頁數	夏季特刊	文章標題	認識台灣的新觀點 台灣妖怪的魔幻世界		
課程融入 議題	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 原住民族教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input checked="" type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 無特定議題 <input type="checkbox"/> 其他_____				
施作課堂 (如：國文)	美術	施作總節數	2	教學對象	<input type="checkbox"/> 國民小學_____年級 <input type="checkbox"/> 國民中學_____年級 <input checked="" type="checkbox"/> 高級中學一年級 <input type="checkbox"/> 職業學校_____年級

1. 課程活動簡介 (300字左右的整體課程介紹)

讓高一的學生從安妮新聞中認識台灣文化流傳下來的鬼怪故事，學生可以從插圖中觀察鬼怪的外型特色以及從文字中了解鬼怪與在地文化的關聯，因為許多台灣妖怪的傳說是為了警告人們留意身邊危險的地方，或是將歷史故事加入鬼怪傳說增添神秘感，勾起學生深入探索的好奇心。

在創作之前讓學生做了一個網路上鬼怪的心理小測驗，測驗結果會出現一隻台灣的鬼怪說明，引起學生的創作動機。

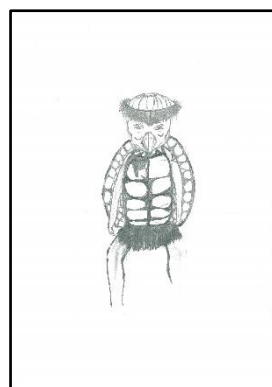
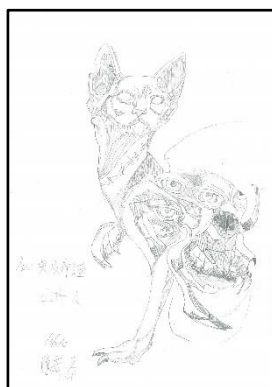
本次課程讓學生先了解鬼怪與生活、歷史、自身的關係，再延伸至創作出生活中可能出現的鬼怪，讓學生思考自己害怕什麼？這些鬼怪出現的原因可能是什麼？帶給人們什麼影響？這些思考影響著學生設計怪獸的樣貌呈現。

2. 課程目標（條列式）

1. 了解台灣鬼怪的歷史故事。
2. 創作出鬼怪的插圖。
3. 可以將抽象的想法轉為具象的圖案。
4. 能說出同學畫出的鬼怪特色。

三、執行內容與反思

1. 課程實施照片與成果



3. 課堂流程說明

1. 閱讀安妮新聞台灣妖怪的魔幻世界。
2. 進行台灣妖怪心理測驗。
3. 繪製妖怪草圖
4. 介紹繪製的妖怪特色與自身關係。

3. 教學觀察與反思

這次的課程觀察下來，學生繪製的妖怪與自身關係大多離不開考試壓力。出現了孔子喵怪(晚上會出現叫人背倫語)或是被當的鬼，看到它就會每科被當掉，看到學生設計的鬼怪覺得學生蠻有創意力的，也希望透過這樣的課程設計讓學生用比較輕鬆的方式正視自己害怕或是不擅長的事物。