

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 (如有請附上)

美感智能閱讀概述

一、基本資料

辦理學校	福和國中
授課教師	李冠瑢
教師主授科目	視覺藝術
班級數	一班
學生總數	27 名學生

二、課程概要與目標

課程名稱	名畫桌遊設計				
報紙期數 / 頁數	第 四 期，第 4.5.8 頁		文章標題	一、20 世紀以前名畫型錄 二、從象形文字到表情符號：如果法老王也可以傳簡訊	
施作課堂 (如：國文)	創客 設計	施作總節數	8	教學對象	<input type="checkbox"/> 國民小學 _____ 年級 <input checked="" type="checkbox"/> 國民中學 一八 _____ 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>本次課程採用安妮新聞第四期-20 世紀以前名畫型錄為課程主軸，教師指導學生分組設計名畫桌遊，期望透過桌遊設計的過程中，促使學生深入瞭解十二幅名畫的藝術背景與內涵，並更加理解藝術鑑賞四步驟的審美知能概念，為將來術科升學考試做準備。</p> <p>依照設計名畫桌遊的機制，必須將十二幅名畫相關知識、藝術鑑賞四步驟(描述、分析、詮釋、判斷)融入桌遊設計中，可自行研究發想新創意，亦可參考坊間桌遊玩法，將表情符號應用在遊戲規則中。</p> <p>於成果分享觀摩會時，各組學生實際演示桌遊的規則與玩法，互相交流觀摩學習，共同成長，藉此傳遞藝術文化知識，強化問題解決與邏輯思維，並提升創造力與藝術鑑賞能力。這對學生未來的學習和發展都具有重要的意義。</p>					

2. 課程目標 (條列式)

- (1)了解名畫作品特點及其相關歷史和藝術背景。
- (2)學習設計桌遊的創意思維及遊戲設計的基本方法和流程。
- (3)能深入理解藝術鑑賞四步驟，提升藝術鑑賞能力。
- (4)培養對藝術的興趣和尊重，激發創意與合作精神。

執行內容

一、課程紀錄

1. 課程實施照片 (請提供 5-8 張)





2. 課堂流程說明

(1) 引起動機

- ① 自學閱讀時間，20-30 分。
- ② 帶領學生認識安妮新聞報紙，並欣賞報紙的版面編排設計。

(2) 發展活動

① 講解重點-

- a. 講解 20 世紀以前名畫型錄與從象形文字到表情符號。
- b. 說明此單元主軸：設計以名畫為主題的桌遊活動。
- c. 設計過程須遵守應用的條件與原則：十二幅名畫、融入藝術鑑賞四步驟。

② 桌遊設計步驟-

- a. 訂定主題：發想具吸引力的主題，作為遊戲設計的方向和形式。
- b. 實施對象：國中生 7-9 年級。
- c. 遊戲機制設計：
 - 基本規則：確定遊戲的基本規則和流程，例如回合結構、獲勝條件、玩家行動等。
 - 遊戲元素：決定遊戲中的各種元素，例如卡牌、骰子、棋子、板塊等。
 - 主要內容：十二幅名畫以藝術鑑賞四步驟-描述、分析、詮釋、判斷為設計重點
 - 平衡性：確保遊戲的平衡性，使得遊戲過程中不會出現過於強大的角色或策略
- d. 原型製作
 - 製作初步原型：使用紙張、卡片、棋盤等簡單材料製作遊戲的初步原型。
 - 測試與調整：進行內部測試，記錄問題並進行調整，反覆改進遊戲規則和機制

e. 遊戲測試

- 組內測試：與組員-遊戲設計的同學進行測試，收集反饋。
- 組外測試：邀請其他組同學進行測試，收集更多的反饋。
- 反覆調整：根據測試結果進行調整，確保遊戲的可玩性和平衡性。

f. 設計與製作

- 美術設計：為桌遊遊戲設計美術風格，包括遊戲卡牌、陳列板、棋子等設計。
- 擬定規則：撰寫清晰易懂的遊戲規則書，包含遊戲流程、規則解釋和示例。
- 製作成品：製作高品質的遊戲成品，確保所有元素的質量和美觀。

(3) 總結

- ①安排成果分享觀摩會，各組學生實際演示桌遊的規則與玩法。
- ②各組互評與心得分享，給予優缺點回饋。

二、教學觀察與反思

(一)教學目標的達成：

- 1.學生基本掌握了名畫的背景知識，能夠說出名畫的名稱、作者與特色。
- 2.大多數學生能夠積極參與遊戲，與組員合作愉快。

(二)教學方法的成效：

- 1.透過老師的引導和遊戲教學，學生的學習興趣明顯提高。
- 2.小組合作桌遊遊戲設計，促進了學生間的交流和合作。

(三)遊戲設計合理性：

- 1.簡化遊戲規則：根據學生反饋，對遊戲規則進行適當簡化，使其更易於理解和操作。
- 2.遊戲規則策略的設計可以進一步簡化，使遊戲過程更流暢。
- 3.增加策略指導：在遊戲開始前增加一個簡短的策略指導環節，幫助學生更好掌握遊戲技巧。

(四)學生反應和表現：

- 1.大多數學生在遊戲中表現出極大的興趣和投入，但少數學生在策略運用上遇到困難。
- 2.學生對遊戲活動普遍持正面態度，並提出了一些有價值的改進建議。

三、學生學習心得與成果

學生們看到自己設計的桌遊最終成品，並且受到其他同學的喜愛，都感受到極大的收穫。整體來說，設計桌遊是一個綜合性的學習活動，能夠讓學生在愉快的過程中提升多方面的能力，並且獲得寶貴的經驗和成就感。

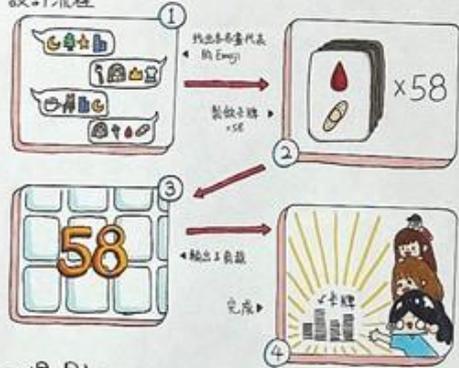


Emoji 心臟病

桌遊設計

- 7 劉上寧 遊戲標題
- 8 劉冠廷 美術設計
- 9 曾宇宏 Emoji 設計
- 川 蔡益涵 遊戲標題

設計流程



~規則~

- 一人一張卡牌，輪流出牌
 - 只要場上出現4個以上相同圖畫的Emoji，就抽去講畫名
 - 最後抽去講抽牌的人要把場上所有的牌都拿走
 - 結算時手上有最多牌的人輸~
- ★如果大家都同時抽去牌就抽牌到最後，下一輪輸的一張拿走

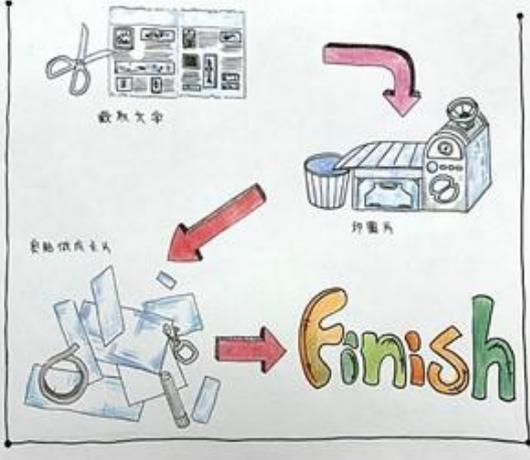
列表

- 蒙娜麗莎的微笑/達文西
- 星夜/梵谷
- 戴珍珠耳環的少女/維梅爾
- 宮女/維拉斯奎茲
- 破碎的圓柱/英烈達卡羅
- 神奈川沖浪裏/葛飾北齋
- 內巴蒙在沼澤打獵/無
- 最後的晚餐/達文西
- 倒牛奶的女僕/維梅爾
- 五塊麵包和兩條魚的奇蹟/無
- 亞維農的少女/畢卡索
- 黑方塊/馬列維奇
- 形象的叛逆/馬格利特
- 聖三位一體/馬薩喬
- 拉斯科洞的壁畫/無
- 清明上河圖/張擇端
- 夜行登霄/尼沙普里



記藝 PAINTING

- 工作分配
- 1. 製作卡 - 帶型設計
 - 2. 印刷 - 黏貼文字
 - 3. 製作卡 - 黏貼圖畫
 - 4. 印刷 - 黏貼圖畫
- 1. 把圖畫切成塊，分別貼上文字卡
 - 2. 每一塊圖畫和文字卡各一張
 - 3. 黏到對應的，就可以完成卡片，所以，別畫圖畫
 - 4. 最後黏最多圖畫的就算贏



名畫心臟病

班級 803, 01 組員 02 楊思遠 10 張 (總長)

工作分配: 發想 01, 02, 10, 製作 02, 設計畫 01, 02

- 設計流程:
- 媒介: Emoji
 - 目的: 熟悉畫中物件、畫面組合
 - 流程: 1. 整理出畫中物件, 找相對應Emoji, 一張找3個
2. 一種Emoji用2張
3. 將條圖作描述(印在背面)
4. 畫作印在正面
- 圖: 1. [Image of a computer monitor] 3-4. [Image of a computer monitor and a card]

4. 遊玩方法:
- 抽一張畫到卡
 - 傳玩心臟病那條跟Emoji到卡
 - 翻到對應畫作的Emoji, 就抽那張卡, 第一個抽到可以拿走面那張牌, 並給一個對口畫的描述, 然後換一張題目卡
 - 拿到最多的錢勝。
- 圖: [Image of a card with a drawing and an emoji]