

113 至 115 年美感與設計課程創新計畫  
113 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： 臺中市太平區東平國民小學

執行教師： 吳欣容 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

## 美感智能閱讀概述

### 一、基本資料

辦理學校	臺中市太平區東平國民小學
授課教師	吳欣容
教師主授科目	美勞
班級數	2 班
學生總數	53 名學生

### 二、課程概要與目標

課程名稱	尋寶·迷宮				
報紙使用 期數及頁數	夏季特刊，第 3 頁	文章標題	MAZE 神話、怪物與文學		
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 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 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 checked="" type="checkbox"/> 無特定議題 <input type="checkbox"/> 其他_____				
施作課堂	美勞	施作總節數	4	教學對象	國民小學 一年級

1. 課程活動簡介：配合一年學童生活課程的玩具分享，讓學童在走迷宮後，創造出屬於自己的迷宮路線。自己設計出發點、叉路，並安排途中陷阱、小驚喜，到結尾找到寶藏。課程一開始先讓學童試著玩(走)看看報紙中的迷宮，有些同學很快就走到終點，也有同學在迷航中很挫折，藉由此，老師介紹迷宮的畫法種類、難易度、挑戰等級等。接著，帶領同學在小白板上畫出克里特島一層又一層的迷宮。最後請學童在牛皮紙張直接使用黑色簽字筆畫出自己設計的迷宮路線。製作完迷宮路線圖後，先不讓學童說明自己的迷宮內容，我們讓同組組員彼此交換破解迷宮，成功過關者，可以在迷宮作者原先的迷宮圖裡加入一小段路線或者寶藏內容；而如果遇到沒有成功過關的學童，作者就需要解釋路線設計給玩家聽。

## 2. 課程目標

### 1. 認識迷宮設計的基本元素：

路線(直的 straight、彎的 curly、叉路 interactions、起點 strat、終點 final)

### 2. 學習畫出雙線加粗的迷宮。

### 3. 培養創意設計及解決問題的能力。

## 三、執行內容與反思

### 1. 課程實施照片與成果





## 2. 課堂流程說明

### (1)課程導入

### (2)觀察與模仿

### (3)設計自己的迷宮

### (4)互相分享以及交流

### (5)材料準備：

白板筆及白板、鉛筆、橡皮擦、奇異筆、牛皮紙

## 3. 教學觀察與反思

- (1) 低年級學童普遍對於「玩」的勞作都很感興趣，以前玩玩具，現在自己設計玩具，大多數學童是非常雀躍的，過程中也體會設計玩具的困難以及如何突破陷阱。但有少數學童對於迷宮並不感興趣需要多費點心思引導。
- (2) 克里特島的迷宮需要一層一層設計、往外堆疊，一年級有些學童尚未能領悟要訣，所以這部分僅做分組練習畫，畫在白板上，不製作成成品，學童也比較不會感到挫折。
- (3) 玩迷宮及講解路線規則的過程較容易引起學童糾紛，在排解及課堂秩序維護上，授課者須格外費心。

