

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： 高雄市仁武區烏林國小

執行教師： 陳俐燁 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	高雄市仁武區烏林國小
授課教師	陳俐燁
教師主授科目	音樂、藝術
班級數	(6 班)
學生總數	(89 名學生)

二、課程概要與目標 (以下紅字部分為舉例說明)

課程名稱	光影戲~烏林傳奇				
報紙使用 期數及頁數	第 夏日專刊 期，第 10-11 頁	文章標題	台灣妖怪的魔幻世界 認識台灣的新觀點		
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 checked="" type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" 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 type="checkbox"/> 無特定議題 <input type="checkbox"/> 其他 _____				
施作課堂 (如：國文)	藝術	施作總節數	8	教學對象	■ 國民小學 5 年級
1. 課程活動簡介 (300 字左右的整體課程介紹) 本課程透過夏日特刊中認識台灣的新觀點~台灣妖怪的魔幻世界專題，探索妖怪背後的鄉土意識，進而引導學生了解有關烏林的故事，了解烏林村民會上街頭抗議焚化爐的原因，並理解環境汙染對地方的影響，最後改編近年來烏林里居民創作的故事，並進行光影偶的製作及演出光影劇烏林傳奇。					

2. 課程目標（條列式）

- 一、理解會妖怪的流傳常常來自地區的集體意識。
- 二、探索烏林區居民的集體意識來自焚化爐的建立對地區的影響。
- 三、完成光影劇的設計與演出。

三、執行內容與反思

課程實施照片與成果（請提供 5-8 張，如有學生學習回饋可附上。）

1. 學生第一次進行安妮報紙的閱讀，過去學生沒有閱讀紙本報紙的經驗，報紙對他們來說是新奇的，學生拿到報紙第一句話都是這一份報紙很漂亮耶！



2. 閱讀報紙後一起討論關於妖怪以及上網查閱關於烏林地區的故事後發表。



3. 與外師一起進行光影遊戲，瞭解光與影的關係



4.全班一起進行光影劇前的影偶製作



5.光影劇的演出



2. 課堂流程說明

(一)核心素養

E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通

E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。

E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。

E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。

(二)學習表現:

1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。

1-III-8 能嘗試不同創作形式，從事展演活動。

2-III-3 能反思與回應表演和生活的關係。

3-III-2 能了解藝術展演流程，並表現尊重、協調、溝通等能力。

3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。

3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。

(三)學習內容:

視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。

表 E-III-2 主題動作編創、故事表演。

表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。

表 A-III-1 家庭與社區的文化背景和歷史故事。

表 P-III-4 議題融入表演、故事劇場、舞蹈劇場、社區劇場、兒童劇場。

表 P-III-2 表演團隊職掌、表演內容、時程與空間規劃。

(四)教學流程

一、發下安妮報紙引導學生閱讀，並由學生自由選擇想要進一步發展的內容。

二、學生選定有興趣的部分後，找出相關元素連結地方特色。

三、帶學生校園內外走走，發現屬於地方的特色(我們有焚化爐、畫著地方特色的壁畫...。)

四、上網搜尋烏林的故事，學生發現烏林居民曾帶著學生一起上街頭，引導學生發現前人是為了抗議仁武焚化爐而行動。

五、回到報紙了解為何會有妖怪一說，原來常常是社區的集體意識。

六、了解壁畫中烏林故事的意涵，被污染的水象徵著被垃圾污染，加上妖怪到故事中讓故事更有趣，示範將故事輸入到 CHAPTGPT，產出劇本及如何修改劇本。

七、玩光影遊戲瞭解光與影的關係

八、製作光影偶。

九、演出光影劇。

3. 教學觀察與反思 (遇到的問題與對策、未來的教學規劃等等，可作為課程推廣之參考。)

觀察(一)

安妮報紙的文章對小五學生而言偏難，且本校學生閱讀力尚待提升，花了比較多時間陪伴學生進行閱讀與解釋，老師試著帶領學生做較為深層的思考，譬如說找出妖怪背後的集體意識，發現學生產出的想法深度不足，因此花很多時間給予學生更多的提問引導。

反思與對策:由此發現本校學生閱讀素養不足，應規劃更有系統的閱讀課程強化之。

觀察(二)

陪伴學生找尋靈感的過程中，帶著學生從校園著手，希望藉著更仔細的觀察與透過鏡頭的聚焦，讓學生能蒐集更多的元素與媒材來做為日後創作的養分，但發現學生對校園與生活周遭環境竟然十分陌生。

反思與對策:能好好感受與思考是創作時的重要的條件，所以儘管進度被拖延，還是選擇讓學生充分思考與討論，團體的的討論原本的應付及草率，慢慢地提高層次，課後學生表示這樣的討論非常有趣，從這一次的教學中發現必須在教學中設計更精緻的提問鷹架。且發現願意給予時間，學生是樂於思考的，藝術課較無進度壓力，應給予更多機會讓學生做各種探索與嘗試。

觀察(三)

使用平板拍照在蒐集靈感上面是有效的。學生可以利用螢幕的範圍及鏡頭的遠近來聚焦得到靈感的事物上面。

反思與對策:本校的平板為 SURFACE GO 系統，笨重且蓄電力不佳，影響師生使用的意願，若可以換成 IPAD 應該能夠更省力。

觀察(四)

發現學校的歷史時，學生因為非常驚訝所以充滿興趣的閱讀，也從歷史中知道社區發展的始末。

反思與對策:一直覺得在引導出屬於地區的感受時，學生反應冷淡，藉由這種課程設計能有效帶起學生對學校及社區的向心力，進而思索自己能為家鄉做的事。

觀察(五)

編排故事上面，基於時間不足以及學生程度，並且聚焦在光影劇演出本身，故使用 CHAPTGPT 產出劇本。

反思與對策:在決定使用 AI 產出劇本前，有先讓學生討論本故事的元素與重點，在使用了 AI 來做輔助，原本是希望劇本也由班級集體產出，但考量到時間問題，決定只把焦點放在後面的演出上面，為了避免學生以為什麼事情都可以由 AI 處理，教師還有示範將 AI 產出的文本修正成更符合現場需要。

觀察(六)

學生在進行製偶時非常開心，但需要以劇本內容先盤點需要的角色明確分工，避免造成有些學生參與度不足的問題。演出時學生能夠自主的安排偶的置放位子，以及後台執偶人的進場順位，無需要老師引導。

反思與對策:為了讓整體進行得更順利沒有爭議，需要引導學生完成工作分配並且規定工作時間，事後帶領檢討並作為下次活動改進的依據。

問卷回饋中，學生回應的最喜歡的部分與最困難部分，剛好都符合各自狀態，本校學生閱讀素養普遍低弱，故回應閱讀文本時感覺到困難，另外，學生自信度不足，團體活動時顯得退縮，剛好也都回覆在演出時感覺到困難，課後帶領他們思考與鼓勵所有人做得很好，提到最

喜歡的部分，很多人都是寫出與外師一起玩光影遊戲，剛好也是所有課程設計中最輕鬆簡單的，原本希望這樣的設計可以讓學生彼此之間的默契提升，但因為時間因素，練習並不充足，所以學生似乎沒有特別感受到合作的有趣，只有著眼在與外師一起玩的部分，下一次設計課程時會特別注意每一個教學活動是否有明確達成目標。