

113 至 115 年美感與設計課程創新計畫
113 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： 高雄市左營區新光國民小學

執行教師： 高志遠 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	高雄市左營區新光國小
授課教師	高志遠
教師主授科目	藝術、資訊
班級數	1 班
學生總數	30 名學生

二、課程概要與目標

課程名稱	美感智能閱讀——我的妖怪朋友				
報紙使用 期數及頁數	夏季特刊，第 <u>10~12</u> 頁		文章標題	台灣妖怪的魔幻世界、台島神獸誌	
課程融入 議題	☐ 性別平等教育 ☐ 原住民族教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 閱讀素養教育 ☐ 人權教育 ☒ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 科技教育 ☐ 能源教育 ☐ 家庭教育 ☐ 品德教育 ☒ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 資訊教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 無特定議題 ☐ 其他_____				
施作課堂	藝術	施作總節數	14	教學對象	☒ 國民小學 <u>六</u> 年級 ☐ 國民中學 _____ 年級 ☐ 高級中學 _____ 年級 ☐ 職業學校 _____ 年級

1. 課程活動簡介

本課程從夏季特刊 P.10~12 台灣妖怪的魔幻世界、台島神獸誌版面切入，閱讀不同民族、文化的妖怪故事，了解妖怪傳說和當時民情風俗、自然、文化的關聯，探討妖怪的造型與自然、人文的關聯性。

利用原藝術領域課程紙黏土頭偶材料，搭配安妮新聞報紙主題，轉變成創作我的妖怪朋友，思考這位妖怪朋友的外型特徵以及所代表的意義，搭配台灣妖怪百寶圖，了解台灣在地文化故事與傳說妖怪的關聯，創作出想像中的妖怪朋友造型。完成設計草稿後以紙黏土為材料創作，經過塑型>乾燥>增加造型細節>乾燥>構圖>彩繪等步驟，完成妖怪朋友立體創作。

我的妖怪朋友-線上分享會，搭建簡易攝影棚，學生利用 ipad 拍攝立體作品的正面、背面、側面等 3 個角度，並做適當的裁切與修圖，上傳至 Padlet 平台，寫下自己所設計的妖怪朋友外型特徵及妖怪角色介紹，讓每位同學能不受時間空間的限制，分享自己的創作，同時欣賞他人的創作、學習並給予正向實質的回饋。

2. 課程目標

- (1)能閱讀安妮報紙內容，並掌握文章要點。
- (2)能了解並感受民族、地區的妖怪背後文化，並融入於設計。
- (3)能有意識的設計出具特色的妖怪朋友造型。
- (4)能分享自己的妖怪朋友創作，並欣賞他人作品。

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

閱讀安妮新聞>找出妖怪傳說和自然與人文的關係>發想並設計我的妖怪朋友造型>擬定妖怪朋友的外型特徵及角色介紹>紙黏土塑型>素偶彩繪>ipad 拍照(各角度)>上傳 Padlet 數位平台，撰寫設計說明>線上分享會

3. 教學觀察與反思

因藝術領域已排定課程與材料，為了在有限的時間裡能夠完成課程又不浪費材料，故利用紙黏土頭偶的材料，改變主題搭配安妮新聞主題夏季特刊台灣妖怪的魔幻世界、台島神獸誌等單元，轉變成符合我的妖怪朋友的單元設計，本期安妮新聞整合妖怪相關的主題，學生可以在短時間內閱讀並增加相關的常識，以報紙為基礎延伸更多的討論，是老師很好的教學素材。相同材料不同主題，讓學生了解材料的多元應用，學習思考如何運用手邊的材料進行創作。

因每學期的時間十分有限，扣掉國定假日更讓時間有所壓縮，要在有限時間讓課程能完整進行，真的不是件容易的事情。黏土材料對於國小學生而言並不陌生，但立體作品比起平面作品需要掌握的部分又更多，在設計圖繪製上，規劃讓學生繪製妖怪朋友的“正視圖”與“側視圖”，也請學生利用 ipad 上網蒐集參考角色的正面及側面圖，畢竟憑空想像不如實際觀察，角色的輪廓、線條在各角度如何延伸？怎麼連接？平面與立體之間的關係，都是需要透過觀察後才能在腦海中建立，檢視學生繪製的設計圖，可以發現在這部分還是有很大的進步空間。

紙黏土的塑形牽涉到立體空間的概念，學生對於立體作品上的線條從正面延伸至側面的概念不易掌握，往往只顧正面不顧側面及其他面向，可以先引導學生把作品側面的外型先建立起來，再回到正面塑形會比較容易理解與製作；向外延伸的部位要有建立骨架的概念，避免單純靠紙黏土本身造成支撐不足而脫落的狀況，過程中不時要提醒增加作品細節，才不會讓作品過於單調，各種細節要延伸至側面甚至背面，才不會讓作品正面以外的部分落差太大進而提升整體作品的精緻度。

我的妖怪朋友-線上成果分享，透過作品的分享可以回過頭檢視自己的創作，讓學生能有機會談談自己的設計，分享自己的設計重點，同時也了解他人的設計思考，利用 Padlet 數位平台，打破時間與空間的限制，讓學生能利用課餘時間彼此學習，作品中的有趣點其實都是從學生對自己作品的思維與詮釋中發現的呢！