

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： 桃園市桃園區新埔國小

執行教師： 張家銘 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 ( 如有請附上 )

## 美感智能閱讀概述

### 一、基本資料

辦理學校	桃園市桃園區新埔國小
授課教師	張家銘
教師主授科目	特殊需求領域-創造力
班級數	1 班
學生總數	13 名學生

### 二、課程概要與目標

課程名稱	為世界帶來改變的工具發明				
報紙使用 期數及頁數	第 12 期，第 2、4~5 頁	文章標題	工具日常指南 _		
課程融入 議題	<input checked="" 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 checked="" 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	創意領導 課程	施作總節數	20	教學 對象	<input checked="" type="checkbox"/> 國民小學 三 年級 <input type="checkbox"/> 國民中學 _____ 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

本課程為學生初次接觸《安妮新聞》，首先從版面設計與內容切入，與傳統報紙比較，讓學生分享直覺感受與安妮新聞的吸睛之處。本次以第十二期「工具日常指南」為主軸，引導學生觀察報紙中各種工具的外觀，並猜測用途找出工具名稱與功能。進一步介紹「令人驚奇的女發明家」單元，了解每項發明背後的故事與發明家面對的不便，引發學生興趣。並引導學生將從日常生活中選定一項物件，藉由資料蒐集，記錄發明者、年代、故事與來源，並以 CANVA 自行設計「○○發明」簡報，呈現不同的視覺效果，共同完成「世界發明史」。最後，運用奔馳法(SCAMPER)創意思考技法，從生活中發現問題，發想尚未存在的創新發明，體驗「我是發明家！」的創造歷程。

## 2. 課程目標

- (1)認識報紙的各種資訊與分享《安妮新聞》vol.12 中的設計巧思與吸睛之處
- (2)認識三位「女性發明家」以及其他發明的設計故事
- (3)能藉由資料蒐集找到某項自己感興趣的發明的發明者、年代、設計故事與來源
- (4)善用 CANVA 設計「OO 發明」簡報，並自由呈現不同視覺效果，彙整「世界發明史」
- (5) 瞭解 SCAMPER 創意技法的七種發明法，並舉出生活中各種相對應的實例

## 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

### 《安妮新聞》初體驗

- (1) 分享對於報紙的第一印象與閱讀經驗
- (2) 藉由《安妮新聞》Vol.12 的設計與傳統報紙進行比較，讓學生快速瀏覽後，並以第一直覺分享兩者間的差異以及《安妮新聞》會吸引他的地方。(ex:封面設計、用色、報紙主題等)。

### 《工具日常指南》

- (1) 閱讀新聞頭版頁，分享可能想傳達的內容(日常工具介紹、遊戲、性別平等觀念...)
- (2) 從頭版與「工具好朋友」辨識各種工具，與生活經驗做連結
- (3) 試著藉由觀察工具的外型去描述，找到可能的關鍵詞，並帶領學生利用 iPad 以關鍵詞找到各種工具的專有名詞以及用途(若不知道怎麼描述，可以「以圖搜圖」)
- (4) 讓學生任選 3 樣工具去發想並分享：「如果我有這些工具，我想成為一個什麼樣的職業...」

## 《世界發明史》

- (1) 介紹「令人驚奇的女發明家」的三位偉大女性發明家，並分享發明年份與故事
  - a. 伊麗莎白·麥吉 (1904) 大富翁
  - b. 南希·強森 (1846) 手搖冰淇淋
  - c. 葛麗絲·霍普 (1959) 電腦程式語言 Cobol
- (2) 引導學生思考生活中常見各種工具或用品，如果消失了會遇到什麼困擾...
- (3) 引導尋找感興趣或好奇的生活用品，利用 iPad 蒐集資料，撰寫發明者、年份與發明的故事背景，並繪製發明者或物品
- (4) 使用 Canva 創作與設計發明簡報，並上臺分享
- (5) 彙整所有作品集而成「世界發明史」成果

## 《SCAMPER X 未來發明展》

- (1) 舉例介紹 SCAMPER 奔馳法創造力技法七種作法
- (2) 引導學生利用 SCAMPER 作法創造創意點子，並以 Canva 設計作品介紹簡報
- (3) 分享創意點子的發明動機與能解決生活的哪些困擾或不方便

### 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。 )

(1) 首次利用安妮新聞刊物進行課程設計，起初會過於想將所有內容進行連結，但正如報紙的排版，不是所有主題皆是連貫的，所以在課堂開始前，可以明確讓學生聚焦於某幾個篇幅即可。

(2) 學生生活經驗較少(或是科技過於發達)，在教導 SCAMPER 時，能與其產生連結或共鳴時會稍嫌困難，需要再事前再多做準備，蒐集世界各地各種點子或是能引導學生在生活中是否有遇到什麼困擾。