

108 至 110 美感與設計課程創新計畫
109 學年度第 1 學期美感智能閱讀計畫

成果報告書

委託單位： 教育部 師資培育及藝術教育司
執行單位： 新北市三重區集美國小
執行教師： 盧媿文 教師
輔導單位： 北區 基地大學輔導

目錄

美感智能閱讀概述

- 一、 基本資料
- 二、 課程概要與目標

執行內容

- 一、 課程記錄
- 二、 教學觀察與反思
- 三、 學生學習心得與成果 (如有可放)

同意書

- 一、 成果報告授權同意書
- 二、 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	新北市三重區集美國民小學
授課教師	盧珮文
主授科目	美勞
班級數	3 個班
學生總數	96 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：趣味點線面					
施作課堂	美勞	施作總節數	20 節課	教學對象	<input checked="" type="checkbox"/> 國民小學 3 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
<p>一、課程活動簡介 (300 字左右的整體課程介紹)：</p> <p>將〈安妮新聞第五期封面〉融入〈藝術與人文課程第三單元-趣味點線面〉課程中</p> <p>第一階段：奇妙的點(媒材：奇異筆、彩色筆、色鉛筆)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 從認識奇妙的點開始，搭配 PPT 引導，讓學生進行點的設計。 2. 認識點描派藝術家—秀拉，再讓學生運用彩色的點創作。 <p>第二階段：線條魔力(媒材：色鉛筆)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 讓學生欣賞各種不同線條所創造出來的視覺效果。 2. 搭配影片認識生活中設計的線條、家具的線條、、、從中發現線條的可能性。 3. 認識彈簧線的創作方式，讓學生動筆畫彈簧線。 <p>第三階段：面的世界(媒材：色紙)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 讓學生欣賞各種不同形狀的面所組成的畫，認識色彩的搭配。 2. 認識野獸派藝術家—馬諦斯的剪紙作品。 3. 讓學生學習馬諦斯直接大膽用剪刀剪紙，創作作品。 <p>第四階段：大型故事創作(媒材：蠟筆、水彩、色紙、不同材質的紙條、繩子…)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 讓學生欣賞〈安妮新聞第五期封面〉從提問問題中，讓學生觀察、發現、發表。 2. 發下平板，教他們使用擴增實境的 APP 來觀察，感受從平面到立體呈現的變化。 3. 總結：歸納幾項主要元素，讓學生發現封面設計者是由哪個故事做發想？ 4. 學生分組，討論故事(每生一張 4 開圖畫紙，小組拚在一起，進行故事創作) 5. 各組介紹作品，大家互相欣賞。 <p>第五階段：具象 >>> 抽象(媒材：色紙、簽字筆)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 讓學生針對自己小組的故事創作，討論他們運用到的元素(色彩、事、物…)特色。 2. 分享〈安妮新聞第五期封面〉藝術家的創作理念，以及如何將具體的故事變成幾何圖象的設計呈現。 3. 共同討論(每組再分 2 小組)將元素簡化成幾何圖像，定案後進行設計創作。 4. 上台發表、分享。 					

二、課程目標（條列式）

1. 認識點線面三元素。
2. 善用感官觀察安妮報紙封面的設計作品。
3. 能運用擴增實境 APP，發現立體作品與平面作品的異同。
4. 分組共同運用這學期學到的點、線、面概念創作大型作品。

執行內容

一、課程記錄

A 課程實施照片（請提供 5-8 張）：





B 課堂流程說明：

【準備活動/引起動機】 >>> 【發展活動】 >>> 【綜合活動】

二、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)

以第四階段:大型故事創作做教學觀察與反思

(一) 觀察

1. 這學期搭配藝術與人文課本第三單元趣味點線面，讓學生了解圖畫的基本元素，有了這些基本概念之後，搭配教育部發行的美感教育報紙，想建立學生的美感經驗，從中培養美感素養。三年級學生第一次接觸美感報紙，感覺是新奇的，從引導問題中，學生踴躍發表自己的發現與感受。此階段的學生仍是具象思維居多，要讓他們馬上能體會封面作者的設計理念，需要多花時間引導，在一開始拋問題讓學生觀察的過程中，有學生有提到科技感、時光隧道的感覺，也有學生提到太陽、心臟、樹根，這些都是學生以自己的生活經驗來感受表達。
2. 發下平板，教他們使用擴增實境的APP時，就有資訊能力的差異問題產生，有的孩子很快上手，有的孩子則不太會使用，因一班有33位學生，所以讓全班都看到立體畫面，還是多花了一段時間。
3. 引導他們從以上的活動流程中所發現的元素，來引導他們發現封面設計者的構想來源-愛麗絲夢遊仙境，讓他們知道作者的設計理念。
4. 分組討論故事時，小組合作的差異性，有的小組合作愉快，順利討論分工事項及創作主題。但有的小組遲遲無法下決定，有的是因為意見不合，有的是一直沒有想法，需要從旁給予方向。

(二) 反思：

1. 學生第一次接觸擴增實境APP，能力差異的問題而影響了課程的順暢度，下次進行時，可用小老師制度，讓學生教學生。
2. 使用擴增實境APP讓學生從平面感受到立體呈現，這個過程是有趣的，同時也可以教導孩子藝術作品並不侷限在紙上。
3. 這是第一次讓學生嘗試分工合作，創作大型作品，在討論時出現許多狀況…下次應該先針對學生特性作異質分組。