

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： 臺北市內湖區西湖國民小學

執行教師： 李芷絮 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	臺北市內湖區西湖國民小學
授課教師	李芷絮
教師主授科目	國語文、數學、藝術、健康、綜合活動、校訂課程
班級數	1 班
學生總數	26 名學生

二、課程概要與目標

課程名稱	質感高手——前進的無限可能				
報紙使用 期數及頁數	第 12 期，第 06-07 頁	文章標題	前進的多種可能		
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 (如：國文)	藝術	施作總節 數	6	教學對象	<input checked="" type="checkbox"/> 國民小學__3__年級

1. 課程活動簡介

本次藝術課程以「質感探險家」為主題，帶領三年級學生進行多元感官的藝術探索。課程首先讓學生閱讀《安妮新聞》專欄〈前進的多種可能〉，透過觀察生活中的紋路，激發學生對於不同質感的敏銳度與想像力。學生利用生活中隨手可得的物品（如：鉛筆、三角板、塑膠袋、衛生紙、尺、紙張……等），幫助故事主角搭建通往終點的道路，展現創意與解決問題的能力。課程中，學生也觀察並討論各種紋路與觸感之間的關聯，培養對周遭事物細緻的觀察力。最後，學生運用各種工具與技巧，親手製作魚形陶板，創造出具有個人特色的紋路作品，並藉由觸覺與視覺的結合，深化對紋理與質感的理解。

2. 課程目標 (條列式)

- (1) 培養學生觀察生活中不同紋路與質感的能力。
- (2) 透過團隊合作與分享，增進學生的表達與合作能力。
- (3) 激發學生的創意思考與解決問題的能力。
- (4) 增進學生對材質與觸感的敏感度與理解力。
- (5) 引導學生運用多元媒材創作具個人特色的藝術作品。

三、執行內容與反思

1. 課程實施照片與成果





- 在搭建道路的活動中，學生展現豐富的創意，使用不同材料設計出多元的解決方式。



- 製作魚形陶板時，學生對於運用各種工具刻畫紋路表現出高度的興趣。
- 學生透過觸摸與觀察，對紋路與質感有了更深刻的理解。

2. 課堂流程說明

- (1) **導入活動**：閱讀《安妮新聞》專欄〈前進的多種可能〉，引發學生的興趣。
- (2) **創意實作**：運用生活物品幫助主角搭建道路，發揮創意。
- (3) **觀察與討論**：引導學生觀察身邊物品的紋路，並討論不同紋路的觸感與感受。
- (4) **紋路體驗**：介紹並實際操作各種製作紋路的方法，體驗不同材質的觸感。
- (5) **陶板創作**：學生運用各種工具，製作魚形陶板，並刻畫自己喜歡的紋路。
- (6) **作品分享**：學生分享自己的作品與創作理念，進行成果展示與回饋。

3. 教學觀察與反思

- (1) 在陶板創作過程中，部分學生對工具的使用不熟悉。教師可以在創作前增加工具示範與試作時間，讓學生熟悉不同工具的操作方式。
- (2) 未來教學規劃時，可以增加更多觸覺體驗活動，例如：盲摸辨識紋路遊戲，提升學生對質感的敏銳度。