

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： 信勢國小

執行教師： 林家葳 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	新竹縣湖口鄉信勢國民小學
授課教師	林家蕙
教師主授科目	閱讀課
班級數	(1 班)
學生總數	(27 名學生)

二、課程概要與目標

課程名稱	我的「心願·啟動」紀念日				
報紙使用 期數及頁數	第 <u>冬季特刊</u> 期， 第 <u>6-7</u> 頁		文章標題	THE DIARY OF MINE	
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 (如：國文)	閱讀課	施作總節數	2	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

教師前一天請每一位同學將安妮新聞帶回家，THE DIARY OF MINE 單元每一格依個人的創意填上任務(例如：開合跳 10 下、背一首詩、分享一個新年新希望.....等等)這些任務將作為閱讀課當天在班上玩遊戲的趣味點。

上課當天，先花一節課全班一起閱讀安妮新聞及分享討論報紙內容。第二節課各組選擇一份最有趣、指令最明確的報紙，分組一起玩心願·啟動大富翁爬格子遊戲：

- 一.每個同學挑選一個個人物品代表自己(如橡皮擦、髮夾)，從遊戲起點 1/26 開始出發。
- 二.擲骰子，依骰子點數前進，每進到一格就要先大聲朗讀那一格的日期和節日內容，接著朗讀同學所填的任務題目並完成該項任務，才能繼續前進。

三.依骰子數前進，若到終點前骰超過點數，採倒車模式進行，直到小組中有人成功到達3/27 櫻花日遊戲就結束。

四.若同學有遇到平板任務，當事人需要休息一輪，等再次輪到他時才能用平板秀出任務的解答。

任務題目須包含：

請同學大聲朗讀送我的祝福心願、運動、朗讀或背誦語文、唱歌、
上家下家互動、我的小故事、動作聲音模仿……及其他能熱絡小組
遊戲、不傷感情的創意任務皆可。

透過遊戲讓同學手口眼耳同時學習各種特殊的節日，也在學期末鄰近新年的上課日好好地跟同學一起玩，玩樂的同時也經由他人的嘴給予每個孩子心願正增強、將心願透過表達和行動，啟動新年新氣象。

2. 課程目標（條列式）

- 一、 學生專注閱讀安妮新聞
- 二、 學生分享安妮新聞中有興趣或疑問的地方並一起討論
- 三、 學生透過遊戲認識各種節日，並完成遊戲任務

三、執行內容與反思

1. 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。）



依照興趣自由選擇安妮新聞章節閱讀



學生輕鬆地討論遊戲任務的玩法



趣味的時刻：正在完成遊戲任務中



棋子所走的每一步都令人期待



老師正在介紹遊戲進行方式



笑臉就是最美好的閱讀成就

2. 課堂流程說明

- 一、 全班一起閱讀安妮新聞。(20 分鐘)
- 二、 討論閱讀安妮新聞時的個人感受，先自由分享，接著教師引導大家討論報紙的編排方式與內容呈現等。(20 分鐘)

第二堂課：

- 一、 教師介紹遊戲規則、小組選出要一起玩的那份心願任務單。(7 分鐘)
- 二、 開始遊戲，可搭配平板進行任務。(25 分鐘)
- 三、 教師結語及場地收拾(8 分鐘)

3. 教學觀察與反思

遇到的問題與對策：

- 一、 部分學生在家中已經很久沒接觸過報紙，所以相關的提取經驗就較為困難，對於排版也較沒有概念，需要老師再重新介紹、其他同學適時的提點排版位置等，不過也因此多認識了報紙相關知識，也是很棒的學習。
- 二、 遊戲規則還不嫻熟時各組有花一些時間凝聚共識，稍微影響到時間的掌控。
- 三、 部分學習任務太鬧或是語意不夠完整，當場請同組共創新的遊戲細節，解決當下突發狀況。

教學觀察：

- 一、 同學對於此次安妮新聞冬季特刊的互動性相當喜愛與驚豔，一拿到就迫不及待的和同組開始交流報紙內容，圖與文相互輝映讓報紙很吸引人，不過當然有遊戲的那一大張最受青睞，大家都眼睛發亮。
- 二、 透過遊戲整合知識與文化，讓平時嚴肅的課堂充滿歡快笑聲，大家一起學習，展現出與平時課堂不同的上課反應與閃亮眼神，朗讀各種奇形怪狀的任務時，更是爆笑不斷！各組玩得專注，也守著遊戲規則認真且充滿開朗祝福的達成組內夥伴的 2025 心願，這對習慣書本知識的他們來說，是另一種更加熱絡、適性、接納各種個性特質的學習方式。