

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： 新竹縣尖石鄉玉峰國民小學

執行教師： 黃志超 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

美感智能閱讀概述

一、基本資料

辦理學校	新竹縣尖石鄉玉峰國民小學
授課教師	黃志超
教師主授科目	藝術
班級數	6 班
學生總數	18 名學生

二、課程概要與目標

課程名稱	表對情，會對意——你懂我的 emoji				
報紙使用 期數及頁數	第 04 期，第 01.08 頁		文章標題	從象形文字到表情符號：如果法老王也可以傳簡訊	
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)	藝術	施作總節數	4 節	教學對象	☒ 國民小學 五 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

閱讀安妮新聞第 04 期《傳播與溝通》封面及文章「從象形文字到表情符號：如果法老王也可以傳簡訊」，認識象形文字的演變，包含古埃及聖書體、中國甲骨文、日本繪文字與現今的表情符號，了解不同時代與文化的人們如何透過文字與圖像進行溝通。教師展示表情豐富的 LINE 貼圖，請學生使用平板觀察各式各樣的表情符號，帶領學生討論與分享使用表情符號溝通的經驗。接著，進行 emoji 猜謎遊戲，學生使用有限的表情符號傳達教師給予的不同溝通任務，透過遊戲體驗符號的表達與解讀過程。仔細欣賞本期安妮新聞的圖案設計及美學風格，透過安妮新聞的美感引導，進行本課程的 emoji 創作活動，讓學生設計屬於自己的表情符號，表達六種不同心情狀態。最後教師總結，學生展示 emoji 成果作品及心得分享。

2. 課程目標（條列式）

- 觀察象形文字的演變，了解不同時代與文化下的人們有各自不同的文字圖像溝通方式。
- 透過表情符號猜謎遊戲，體驗符號的表達與解讀過程，並分享生活中實際運用的經驗。
- 透過安妮新聞的美感引導，創作屬於自己的 emoji 表情符號作品，表達不同心情狀態。

三、執行內容與反思

1. 課程實施照片與成果



照片說明：閱讀安妮新聞-看封面猜主題



照片說明：學生仔細觀察安妮新聞封面圖像



照片說明：閱讀安妮新聞-象形文字的演變



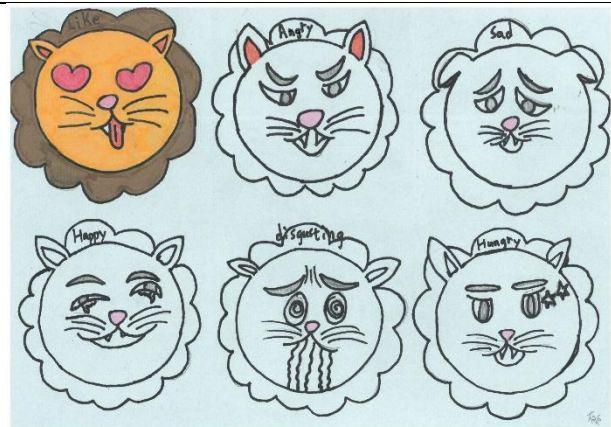
照片說明：閱讀安妮新聞-觀察古埃及文字



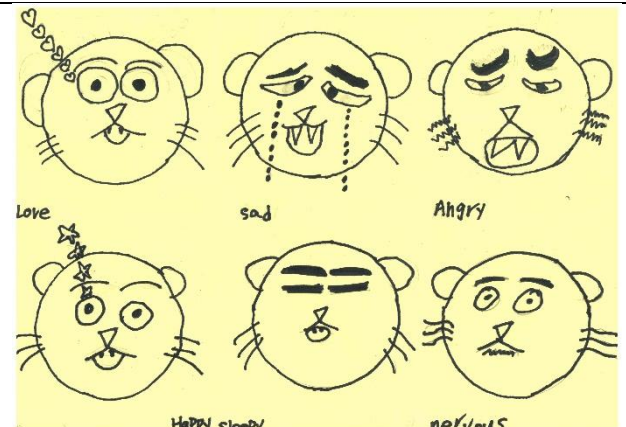
照片說明：閱讀安妮新聞-比較不同文化與時期的符號



照片說明：猜一猜電影片名的表情符號



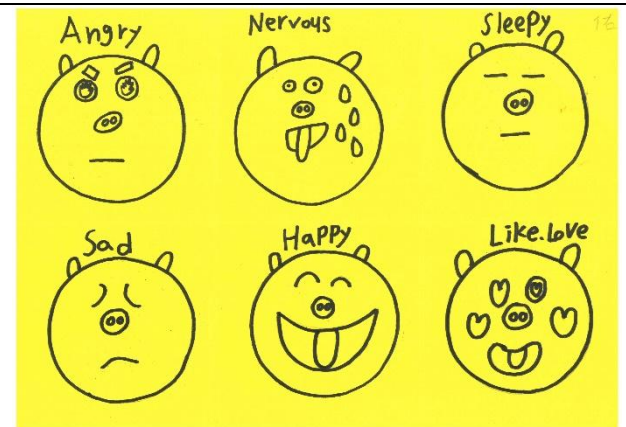
照片說明：學生學習成果作品-創意 emoji



照片說明：學生學習成果作品-創意 emoji



照片說明：學生學習成果作品-創意 emoji



照片說明：學生學習成果作品-創意 emoji

學生學習回饋：

1. 小緬：用臉做出表情似乎很簡單，但是要把表情畫成可愛有趣的圖案很不容易。
2. 小柔：我希望我的作品可以變成真正用在手機的表情符號，給我的朋友和家人們使用。
3. 小昌：猜符號的遊戲很有趣，一樣的圖案可以解讀成不同的意思，難怪需要多溝通。

2. 課堂流程說明

本課程總節數規劃為 4 節，課堂流程簡述如下：

第 1 節：觀察安妮新聞封面猜測本期主題，學生分享生活中使用表情符號的經驗。

第 2 節：閱讀安妮新聞文章，認識象形文字的演變，從古埃及聖書體、中國甲骨文、日本繪文字到現今使用的表情符號。

第 3 節：教師分享創意 LINE 貼圖、學生觀察平板中的表情符號，進行表情符號猜謎遊戲。

第 4 節：進行 emoji 創作活動，學生設計屬於自己的表情符號，表達六種不同心情狀態。

3. 教學觀察與反思

1. 學生因各自生活經驗不同，且文化刺激較少，因此在表達與描述心情時的情緒語彙認知較少，也較難分辨類似情緒之間彼此的不同。
2. 有較多平板及手機使用經驗的學生，在進行 emoji 創作活動時，因為對於表情符號已有基礎概念，較了解圖像組成方式，故很快就能完成創作，但對於經驗較少的學生，教師需多給予範例引導和示範。
3. 教師未來可嘗試同時使用多期安妮新聞，讓學生將不同的主題內容作延伸或連結，激發學生創意思考也能拓展主題的廣度和多元性。

