

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： 高雄市新光國小

執行教師： 高志遠 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

美感智能閱讀概述

一、基本資料

辦理學校	高雄市左營區新光國小
授課教師	高志遠
教師主授科目	藝術、資訊
班級數	1 班
學生總數	30 名學生

二、課程概要與目標

課程名稱	服裝的異想世界				
報紙使用 期數及頁數	第 <u>14</u> 期，第 <u>1~8</u> 頁	文章標題	找到勇氣的盔甲、服裝的無限想像、術業有專攻、裙子有事嗎		
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 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 (如：國文)	藝術	施作總節數	16	教學對象	<input checked="" type="checkbox"/> 國民小學 <u>六</u> 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

本課程從第 14 期頭版插圖切入，讓學生找尋線索判斷插圖人物職業，帶出課程主題-服裝，介紹並分享安妮新聞報紙的理念及編排設計特色；學生閱讀安妮新聞報紙，使用 ipad 搭配 Loilonote 平台，擷取重點並找尋答案，理解文本所要傳達的核心重點。

取五年級社會課本中日據時代的婚禮大合照照片，觀察合照中人物所呈現多樣的服裝樣貌，帶出服裝背後的文化意義，利用 kahoot!的遊戲評量模式，從人物服裝判斷所代表的國家，增進學生對課程主題的參與度和興趣。

服裝設計師：學生觀察服裝不同形式所產生的差異，把自己對服裝的想法在男女模特兒身上呈現，有意識的思考並繪製服裝設計圖，大量從生活周遭收集各類型的材料，材料挑選必須

要有不同於紙類的選擇，避免過於侷限，從收集材料的過程中培養對材料質感及效果的敏感度，利用適當材料呈現自己的服裝設計概念。

服裝發表會：把自己的服裝設計作品轉成數位檔案，呈現在 Padlet 平台，學生化身為服裝設計師，錄製自己的服裝設計理念，分享自己的創作想法，欣賞他人的作品並學習給予正向實質的回饋。

2. 課程目標（條列式）

- (1)能閱讀安妮報紙內容，並掌握文章要點。
- (2)能欣賞並感受不同服裝的文化差異，並融入於設計。
- (3)能有意識的設計出男女不同造型的服裝。
- (4)能分享說明自己的服裝設計，並欣賞他人作品。

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

插圖找一找> 安妮新聞報紙介紹> 閱讀安妮新聞(擷取重點回答問題)> 照片找服裝> 從服裝看文化> 服裝設計師> 服裝發表會

3. 教學觀察與反思

服裝的主題其實不難入手，端看老師想要達到的教學目標而有不同的呈現方式，個人認為課前的引導更加重要，因本學期執行此課程的時間較短，實際執行時間又大於原本的設定，要在有限時間讓課程能完整進行，真的不是件容易的事情。

課程引導運用數位學習的方式，利用 ipad 搭配 Loilonote、kahoot!平台進行，可讓學生學習更加聚焦，kahoot!的遊戲性質也可激起學生挑戰的慾望，提高學習興趣。課程安排在閱讀安妮新聞報紙預留的時間太短，學生不易在指定時間內完成擷取重點及回答問題的課題，但從學生的答案可以發現，學生都能夠找出文章的重點，故往後應可在課前先讓學生完整閱讀安妮新聞報紙，課堂再進行擷取重點回答問題，相信會有更好的成效。

由於學生對於服裝的認識有限，設計服裝時避免憑空想像，需透過 ipad 搜尋相關圖片，認識服裝的款式、剪裁、功能、細節，接受一些視覺刺激，才不會落入千篇一律的設計。因學生須配合自己的設計收集各種質感的材料，作品效果的呈現往往和材料的選擇成正比，教師可鼓勵學生彼此交換材料，讓手上有更多可運用的資源做選擇。

學生從服裝設計、材料選擇、材質搭配、質感呈現都需要經過思考與設計，創作的時間比預期地來的多，課程實施時間不足，最後只能完整完成 1 位模特兒的服裝設計頗為可惜，畢竟當初課程設計希望讓學生有機會設計不同性別的服裝，唯有實際在設計服裝時才會去思考服裝的搭配。

服裝發表會目的在於讓學生能有機會談談自己的設計，分享自己的設計亮點，同時也了解他人設計時不同的考量，利用 Padlet 數位平台，呈現每位學生的服裝設計，以短影片的方式分享自己的設計理念，打破時間的限制，讓學生能利用課餘時間彼此學習。