

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： 國立嘉義高級商業職業學校

執行教師： 謝宜珍 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	國立嘉義高級商業職業學校
授課教師	謝宜珍
教師主授科目	美術
班級數	4
學生總數	138 名學生

### 二、課程概要與目標

課程名稱	最台妖怪設計				
報紙使用 期數及頁數	夏季特刊，第 10-12 頁	文章標題	台灣妖怪的魔幻世界 山海有靈·幻影螫伏—台島神獸誌		
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 checked="" 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 checked="" 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)	美術	施作總節數	6 節	教學對象	<input type="checkbox"/> 國民小學_____年級 <input type="checkbox"/> 國民中學_____年級 <input checked="" type="checkbox"/> 高級中學_____年級 <input type="checkbox"/> 職業學校_____年級

#### 1. 課程活動簡介

本課程以台灣的自然與文化為靈感，學生將設計一個結合台灣特有動物、人類特徵及植物或文化物件的“台”妖怪，藉此認識本土生態與文化，並發展創意思考與藝術表現能力。

學生首先閱讀《安妮新聞》的兩個篇章：《台灣妖怪的魔幻世界》與《山海有靈·幻影螫伏—台島神獸誌》，了解台灣妖怪文化的背景。透過討論，他們將探索妖怪如何結合不同元素，形成富有故事性的形象。

接著，學生依指引創作自己的「最台妖怪」：

- 動物元素：如台灣黑熊或藍腹鵲。
- 人體特徵：如雙手或眼睛。

- 植物或物件：如檜木、蘭花或廟宇裝飾。

學生以手繪方式完成設計，並為妖怪取名與撰寫背景故事，說明其象徵意義。透過本課程，學生將更深入理解台灣自然與文化的獨特性，提升觀察力與創造力，並發掘本土故事的價值。

## 2. 課程目標 (條列式)

- 深入理解台灣自然與文化的獨特性。
- 鍛鍊觀察力與創造力，透過藝術表現個人想法。
- 培養批判性思考與敘事能力，發掘本土故事價值。

## 三、執行內容與反思

### 1. 課程實施照片與成果



班級: 普江 座號: 07 姓名: 陳柏竹

#### 最台妖怪 設計 >>>

設計一個具有台灣特色的妖怪。請將台灣的自然元素、人類特徵，以及日常物品結合在一起，創造出一個前所未見的「最台妖怪」。請詳述妖怪的故事或擁有的特殊能力。

**1 動物元素: 金門似兔水獺**  
說明你選擇的動物，並解釋其特徵如何影響你的妖怪設計。

魚知道已快絕種。  
想用水獺的臉當整體重點。  
用臉影響我的決定

**2 人類特徵: 小孩的腳**  
描述你選擇的人類部位，以及該部位在妖怪外觀中的位置和作用。

每個人解一短腿過但回不來  
的「寶小腳」我認爲加上它會有一種親切感

**3 植物/物品元素: 大同電鍋**  
解釋這個元素在妖怪外觀上的使用方式，並說明它如何強化妖怪的故事或功能。

每個人家中都有大同電鍋。  
加上象徵著的紅色想有未經  
解小獺的肚子(身體)

班級: 普江 座號: 07 姓名: 陳秉勳

#### 最台妖怪 設計 >>>

設計一個具有台灣特色的妖怪。請將台灣的自然元素、人類特徵，以及日常物品結合在一起，創造出一個前所未見的「最台妖怪」。請詳述妖怪的故事或擁有的特殊能力。

**1 動物元素: 台灣藍鵲**  
說明你選擇的動物，並解釋其特徵如何影響你的妖怪設計。

由於我有一隻台灣藍鵲的蛋，所以就生了牠。  
妖怪設計的特色，是一隻圓滾且智慧(「不做鬼眼」)的妖怪。

**2 人類特徵: 手、腳**  
描述你選擇的人類部位，以及該部位在妖怪外觀中的位置和作用。

靈活的手，能做的事很多。  
長在右眼的羽翼又或許能  
飛行(象徵我愛飛)。

**3 植物/物品元素: 竹編籃**  
解釋這個元素在妖怪外觀上的使用方式，並說明它如何強化妖怪的故事或功能。

籃子，就是東西，所以右眼  
的羽翼(像鳥)，還有右眼  
的...??



## 2. 課堂流程說明

(一) 導讀與啟發：學生將閱讀《安妮新聞》的兩個篇章：《台灣妖怪的魔幻世界》與《山海有靈，幻影螫伏—台島神獸誌》，了解台灣妖怪文化與其背後的自然與人文背景。透過討論，學生將探索妖怪如何融合動物、植物與物件，成為富有故事性的形象。

(二) 妖怪設計任務：每位學生將根據以下指引設計“最台妖怪”：

- 動物元素：選擇一種台灣特有動物（如台灣黑熊、藍腹鵲）。
- 人體特徵：加入象徵人性的身體部位（如雙手或眼睛）。
- 植物或物件：融入台灣特有植物（如檜木、蘭花）或文化物件（如竹編、廟宇裝飾）。

**(三) 創作與呈現：**教師提供多樣媒材，學生以手繪方式完成妖怪設計，並為其取名、設計背景故事，描述其特性與象徵意義。

### **3. 教學觀察與反思**

作品完成後，受限於課堂時間，每位學生未有機會進行口頭報告，分享創作理念與接受老師與同學的回饋。

#### **● 遇到的問題與挑戰：**

1. 時間限制：由於課堂時長不足，學生未能充分分享作品及創作理念，導致部分學習成果未能完整呈現。
2. 交流互動不足：學生彼此間的創意啟發受到限制，未能透過回饋交流提升作品質量。

#### **● 對策與未來教學規劃：**

1. 延長展示時間：將課程設計調整為多節課，預留專門的展示與交流時間，確保每位學生有機會分享作品。
2. 分組交流：設計小組討論環節，學生可分組分享與回饋，以提升互動效率並激發更多創意。
3. 融入跨領域學習：邀請其他學科老師共同參與，如結合生物或歷史課程，深化妖怪設計的知識背景。

透過調整與改進，本課程未來將更有效地促進學生的創意發展與交流學習，並進一步推廣台灣本土文化的教育價值。