

桃園市蘆竹區光明國民小學六年級藝術領域 課程評鑑

一、課程資料：

課程領域	藝術領域	設計者	廖健茗
實施年級	六年級	總節數	8 節
課程名稱	我們的家族聚會所		

二、課程架構：

本課程由三個單元組成。在學習深度上，課程以逐漸堆疊運行方式，逐步加深學習任務，期盼學生能在課程鷹架扶持下，能突破學習限制，為自己留下童年具有代表性的創作成果。課程在學習廣度上，從素養、藝術學科本質、科技學習三方面以雙向細目表，進行課程設計；期盼能從面面俱到的課程設計，學生得到更完整與全面的課程學習體驗。

課程三個單元，學習內容與任務如下所述：

（單元 1）【數位玩美術】：先從魔法學校分院儀式，理解代表概念後，揭示本次課程三大單元架構，期盼學生能以留下代表作情境，進入課程。數位完美術單元，乘著魔法學院的意象，將課程要使用的軟體「Amaziograph App」，以金木水火土五項魔法，讓孩子能兩兩一組，學會軟體魔法（技法），共同創作屬於他們的最美的魔法奇獸。

（單元 2）【我的榮耀花磚】：先從自主學習四學，先破解美的十個原則，並連接學生票選最美的魔法奇獸，用到哪些美的原理原則，藉此連結創作能以審美理解作為後設認知，提升創作美感。另外學生藉由我的美例九宮格，找出代表自我的圖像。然後解開「Amaziograph App」其他對稱模式，學生各自選擇最佳創作模式，佐以創作生產履歷，凝聚創作表現之學習要點。為自己創造能留給未來最佳的代表童年時期的榮耀花鑽創作。

（單元 3）【我的家族聚會所】：學生最終分組，將組員所由花磚放入 3D 空間中，作為空間材質花紋，在此課程留了視覺噪音的伏筆，讓孩子在極大化個人花磚放入空間後，發現空間混亂，產生視覺噪音問題後，藉由設計思考碰到問題，提出各自提案，以快速方式重新修正，藉此能產生具有對話性以及共好的空間，作為作品展示進行課程收尾。



任務脈絡	單元一 •【數位玩美術】 •概念：從分類理解視覺特色 •【任務一】：共同以「Amaziograph App」在IPAD上創作奇獸。 •蒐集：家族與我九宮格與造型發想。 → 單元二 •【我的榮耀花磚】 •【任務二】：使用自主學習：辨認生活中美的原理原則 •【任務三】：能利用代表自我的圖形，創作我的榮耀花磚。 → 單元三 •【家族聚會所】 •【任務四】：將每個人花磚放入聚會所3D空間，再利用設計思考，進行聚會所視覺噪音消除提案。			
核心素養	單元： 符合 、 相關	面向	藝術領域核心素養具體內涵	
	單元三	A.自主行動	藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。	
	單元二	B.溝通互動	藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。	
	單元一、二、三		藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。	
	單元一、二、三		藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。	
	單元一、三	C.社會參與	藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。	
學習重點	任務	關鍵內涵	學習表現	學習內容
	任務一	媒介技能	1-Ⅲ-3	視 E-Ⅲ-2
	任務二	審美感知	2-Ⅲ-2	視 A-Ⅲ-1
	任務三	視覺探索	1-Ⅲ-2	視 E-Ⅲ-2
	任務四	媒介技能	1-Ⅲ-3	視 E-Ⅲ-1
	任務四	創作展現	1-Ⅲ-6	視 E-Ⅲ-2
	任務四	生活應用	3-Ⅲ-4	視 P-Ⅲ-1
學習重點	學習表現	1-Ⅲ-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 2-Ⅲ-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。 1-Ⅲ-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 1-Ⅲ-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 3-Ⅲ-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。		
	學習內容	視 E-Ⅲ-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 視 A-Ⅲ-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。 視E-Ⅲ-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視E-Ⅲ-2 設計思考與實作。 視 P-Ⅲ-1 在地及全球藝文展演、藝術檔案。		
學習目標	任務	學習目標		核心素養
	任務一	能使用自學教材，學習「Amaziograph App」在 iPad 上，呈現平板繪圖技法，表現具有對稱樣貌奇獸主題的創作。		藝-E-B2
	任務二	能藉由自主學習四學，理解美的形式原理原則，並連接最美奇獸與其關係，並表達自己想法。		藝-E-B3
	任務三	藉由關於我與家族九宮格，能使用視覺符號或色彩，進行我的家族榮耀花磚創作。		藝-E-B1 藝-E-B3

	任務四-1	能學習「居家 3D 設計 DIY App」軟體，在 iPad 上 3D 空間中，貼入小組同學花磚。	藝-E-B2
	任務四-2	能使用設計思考策略，提案消除聚會所視覺雜訊，使之變美。	藝-E-A2 藝-E-B3
	任務四-3	能在數位平台上，合作展現聚會所提案，並扼要說明其中的美。	藝-E-B2 藝-E-C2
學生先備知識 與舊經驗	1.六年級上學期的藝文課曾經創作年畫祈福，學習過使用圖像呈現好的意涵 2.六年級上學期視覺藝術課，部分學生利用課餘時間，使用 procreate，與手繪筆，進行電繪。		
教學設備/資源	1.教學硬體：iPad 投影系統、無線網路、投影機、音響、電腦 2.學習硬體：iPad、手繪筆、充電車 3.學習 App：「Amaziograph App」、「家居 3D 設計 DIY」、「Lens」 4.線上服務：Padlet、kahoot! 4.學習教材：課程簡報、奇獸品保證明單、美的填填看與連連看學習單、我的美例九宮格學習單、花磚品保證明書		

三、單元教案：

單元 1 數位玩美術

本單元從霍格華滋學校分院儀式故事作為情境，利用Kahoot!分色作答促進學生對於代表意義之理解。並藉由Amaziograph這軟體，5個技能的學習，讓學生快速完成具有反覆、對稱魔法奇獸主題之創作。解決過往重複創作，枯燥難享受創作學習困境

魔法學院分院儀式



代表的意義



具5技能的奇獸創作





科技工具促進
學科內容理解



科技工具促進
教法與學法

單元名稱				
單元一：數位玩美術				
課程名稱	我們的家族聚會所		公開授課節數	2 節
授課教師	廖健茗		授課班級	六年全部班級
公開授課時間	2023/3/30(一、二節)		公開授課班級	六年一班
任務脈絡 黃色註記為 本單元教案	單元一 • 【數位玩美術】 • 概念：從分類理解視覺特色 • 【任務一】：共同以「Amaziograph App」在IPAD上創作奇獸 • 蒐集：家族與我九宮格與造型發想 單元二 • 【我榮耀的花磚】 • 【任務二】：使用自主學習：辨認生活中美的原理原則 • 【任務三】：能利用代表自我的圖形，創作我的榮耀花磚 單元三 • 【家族聚會所】 • 【任務四】：將每個人花磚放入聚會所3D空間，再利用設計思考，進行聚會所視覺噪音消除提案			
單元核心素養	藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。			
單元學習重點	學習表現	1-Ⅲ-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。		
	學習內容	視 E-Ⅲ-2 多元的媒材技法與創作表現類型。		
單元學習目標		任務一-1 能學習「Amaziograph App」技法，在 iPad 上進行對稱奇獸創作。		
學習表現說明	活動學習目標	學習活動的歷程 ◎畫線處為關鍵提問句	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與促進學習策略
		一、準備活動 1. 學生兩兩共用 iPad，抄寫課程紀錄，課程筆記說明，與課前檢查	課程紀錄表	筆記策略 ：學生養成進教室藉由抄寫課程紀錄，聚焦學習重點。

1-III-3 任務一：學習「Amazigraph App」在 iPad 上進行對稱奇獸創作。

The screenshot shows a detailed course planning form. At the top, it includes fields for the date, lesson number (8), and lesson title ('數位玩美術 魔法奇獸 紀錄單'). Below this, there are sections for '課程簡報' (Course Brief) and '學習進度' (Learning Progress). The '課程簡報' section contains a grid with questions like '代表?', '是?', '重要?', and '在哪?'. The '學習進度' section lists tasks such as '完成分類挑戰', '會五個魔法招數', and '完成鏡像奇獸選美上傳任務'. On the right, there is a '課程流程' (Course Flow) section with a numbered list of activities: 1. 抄寫課程紀錄, 2. 座位調整與寫座號, 3. 分類帽與學院榮耀, 4. 課程挑戰說明, 5. 數位玩美術奇獸創造, 6. 奇獸選美, 7. 回家任務. At the bottom, there are icons for 'Amazigraph' and '我的聚會所'.

2. 先備經驗：哈利波特故事中分院帽與各學院特色，以及跟院徽關係認識。
3. 牛刀小試：使用 Kahoot，對應學院的標誌提示，對於各學院相關照片進行分類。
4. 延伸學習：課程簡報提供延伸學習文本。鼓勵學生使用 Kahoot 挑戰，欣賞哈利波特史觀與趣事。
5. 討論：大家如何分類，引發探討「代表」定義、用途、生活應用實例。
6. 課程任三任務介紹：



二、發展活動

【任務一】共同以「Amazigraph App」在 iPad 上創作奇獸

1. 扮演與示範教學：教師入戲，以魔法學校教授，傳授軟體五大創作功能。說明後學生立即練習。
2. 學生共同創作最美的奇獸：教師提供兩個不同鏡像模式作品後，促進創作想像。
3. 學生檢核學習：提供品保證明表，檢

使用 Kahoot 線上系統進行分類。

Kahoot 指派任務

發言筆記登記與小組加分

實作評量：學生能於期限內，完成軟體學習後，依要求創作奇獸觀察評量：教師行間巡視，以隨時鏡像投影分享作品，並提醒創作盲點。

【任務一】評量：總結性評量：奇獸品保證

遊戲策略：使用 Kahoot 遊戲化四色評量，激勵學生學習動機。

延伸挑戰策略：針對高成就學生，提供延伸挑戰，促使學生能提升自主學習能力。

問題解決策略：先說明學生課程整體學習脈絡與目標，聚焦學習

角色扮演法：以魔法情境點燃學生學習熱情。

合作學習策略：第一次使用新軟體，先以兩兩合作創作，能共同合作學習。

檢核策略：簡化檢核表（品

核學習目標達成度。

奇獸名：
簡介：

品保證明

做到

- ☐ 旋轉對稱最偏僻正中心
- ☐ 5種以上線條變化
- ☐ 5階以上漸層變化
- ☐ 在填色中擦出紋路
- ☐ 分享成照片上傳到展覽館
- ☐ 你發現的秘技說明：

4. 奇獸選美報名規則說明：作品繳交於 Padlet 上格式。
5. 學生完成品證明與作品，上傳到 Padlet。

三、綜合活動

1. 在 Padlet 展覽館中，對班上最美的奇獸給❤️投票。
2. 學生分享：發現老師未教的技法。並給予表揚與加分
3. 討論：以美的十個原理原則文字，小組討論後，讓學生猜測最美的作品可能符合什麼原則。引發「美是有原因」的學習懸念。
4. 發下學習單，歡迎學生回家預先自學美的原理原則差異與試著找出實例。
5. 回家任務說明：我的美例九宮格。

6. 整理筆記，寫下今日學到最重要的一句話於筆記。與收拾環境。課堂作業進度檢核與學習分享。

明

Padlet 投票

發言筆記登記與
小組加分

學習單：美的十
個原則自學單
學習單：我的美
例九宮格

課程筆記學習態
度紀錄：

保證明表)，
促使學生能有效自評

欣賞策略：使用 Padlet 給心選美，分享學習成果，激勵學習。

動機策略：鼓勵學生發現老師未教導的軟體功能，促進自主學習

動機策略：提供學習懸念，促進學生好奇心，回家學習。

訪問與思考策略：學生訪問家長並對於自我榮耀圖像蒐集，有助於學生未來自己花磚創作，圖像之內容能蘊含自我價值。

反思策略：學生每節課於筆記記錄學習成績寫下今天才學到事項，凝

A 課前準備		必帶	作業	攜帶
B 幫助同學		偶爾	總是	
舉手發言		一次	兩次	三次
C 完成筆記		有做	有誤	完成
課堂作業		有做	做一半	完成

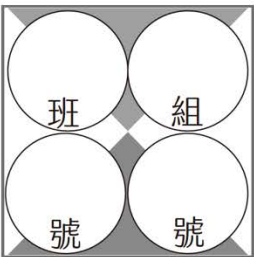
【任務一】評量：

(一) 評量目標：媒介技能

(二) 表現任務：能學習「Amaziograph App」五個創作魔法（技能），進行魔法奇獸創作

(三) 評量方式：作品總結性評量

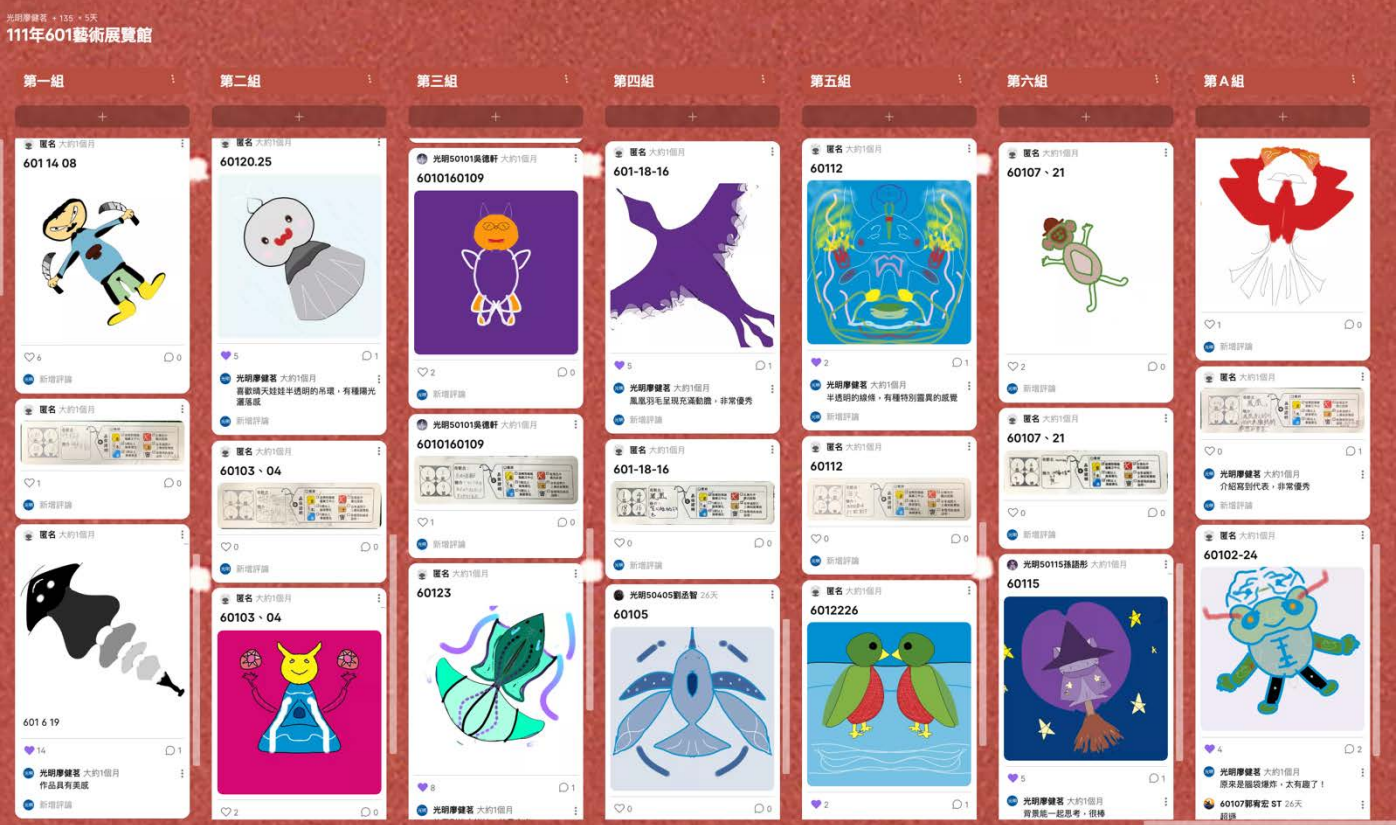
(四) 評量工具：自評表（奇獸品保證明）

	奇獸名：		☒ 做到	☐ 旋轉對稱線 偏離正中心	☐ 在填色中 擦出紋路
	簡介：		☐ 5種以上 線條變化	☐ 分享成照片 上傳到展覽館	
			☐ 5階以上 漸層變化	☐ 你發現的祕技 說明：	

(五) 評分指引：

主題	次主題	A (優秀)	B (良好)	C (基礎)	D (不足)	E (落後)
表現	媒介技能	能適當地探索媒材和工具的特性或技法，進行創作。	能探索媒材和工具的特性或技法，進行創作。	能概略地探索媒材和工具的特性或技法，進行創作。	能嘗試探索媒材和工具的特性或技法。	未達 D 級
	平均得數	能於品保證明中，使用 5 種以上的技法，進行魔法奇獸創作	能於品保證明中，使用 4 種以上的技法，進行魔法奇獸創作	能於品保證明中，使用 3 種以上的技法，進行魔法奇獸創作	能於品保證明中，使用 2 種以上的技法，進行魔法奇獸創作	不足 D
	作品示例					
	說明	善用所有技法創作，並發現虛線、漸層線創作作品	未使用「金」術旋轉對稱線	未使用「金」術旋轉對稱線與「火」術擦出紋路	僅使用「金」術改變對稱軸與「土」術輸出作品，剩下有待加強。	

【任務一】學生作品：



於課後上傳到 Padlet 樣貌

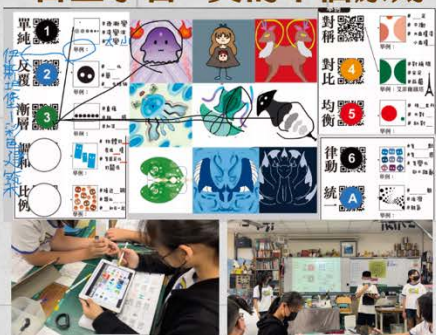


最美奇獸作品分享

單元 2 我的榮耀花磚

本單元利用自主學習，學生藉由分組學習，報告美的十個原則並且舉例，教師協助迷思概念破解。學生藉由我的美例九宮格蒐集能代表自我圖像，結合上節課學習到的電腦繪圖技巧，組合成能代表自我榮耀之花磚創作。

自主學習 美的十個原則



蒐集代表自己圖像



我的榮耀花磚



Amaziograph

科技工具促進
教法與學法

單元名稱		單元二：我的榮耀花磚		
課程名稱		我們的家族聚會所	公開授課節數	4 節
授課教師		廖健茗	授課班級	六年全部班級
任務脈絡 黃色註記為 本單元教案		單元一 •【數位玩美術】 •概念：從分類理解視覺特色 •【任務一】：共同以「Amaziograph App」在IPAD上創作奇獸 •蒐集：家族與我九宮格與造型發想		
		單元二 •【我榮耀的花磚】 •【任務二】：使用自主學習：辨認生活中美的原理原則 •【任務三】：能利用代表自我的圖形，創作我的榮耀花磚		
單元核心素養		藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。		
單元學習重點	學習表現	2-Ⅲ-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。 1-Ⅲ-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。		
	學習內容	視 A-Ⅲ-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。 視E-Ⅲ-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。		
單元學習目標		任務二：能藉由自主學習四學，理解美的形式原理原則，並連接最美奇獸與其關係，並表達自己想法。 任務三：藉由關於我與家族九宮格，能使用視覺符號或色彩，進行我的家族榮耀花磚創作		
學習表現說明	活動學習目標	學習活動的歷程（包括學習策略） ◎畫線處為關鍵提問句	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與促進學習策略
		一、準備活動 1. 學生入教室後，抄寫課程紀錄，課程筆記，與課前檢查回家作業。	課程紀錄表	筆記策略 ：學生養成進教室藉由抄寫課程紀錄，聚焦學

2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表达自己的想法。

任務二：能藉由自主學習四學，理解美的形式原理原則，並連接最美奇獸與其關係，並表達自己的想法。

- 上課時，教師以「對稱」原則，示範學習單書寫與以最美奇獸為例。



二、發展活動

【任務二】使用自主學習：辨認生活中美的原理原則

- 教師示範如何使用 AirDrop 接收討論題目。並示範如何直接利用照片編輯，進行討論紀錄。並鼓勵尚有時間，小組可破解較為困難原則（比例、調和），最後老師另外加分。
- 學生自學**：學生依照小組分配原則，掃描 QR Code，進行的原理原則填填看與連連看，並直接於學習單上進行紀錄。
- 組內共學**：小組討論範例以及哪些奇獸符合學習到的原則。各組直接以觸控筆記錄於照片上。
- 組間互學**：各組輪流發表後，教師直接給予小組報告成績。
- 學生自學**：同學於發表時同步進行紀錄
- 組間互學**：若有事前預習，能提出疑問或更佳例子，加個人舉手發言與小組成績（小組每個人都有發言，成績加倍）
- 教師導學**：報告後若有問題，老師先以提問促進學生思考是否有更佳解答，若還是觀念錯誤，於全班面前進行迷思問題解惑。
- 教師導學**：全班共同討論比例、調和原則，能提出解答者，直接予以個人

合作學習：學生能於期限內，完成指定美的原理原則討論與紀錄。

【任務二】評量：形成性評量。分組報告與小組加分。

學習單紀錄：美的連連看與填填看學習單，於下課時必須完全紀錄才能通過，激勵學生隨時專注於學習。

習重點。

示範教學法：教師利用示範，凝聚學生任務執行重點。

自主學習四學與小組協作策略：利用每組只針對一項原理原則，從自學素材中進行探討，減低學生負擔能更深入討論達成目標。藉由報告，相互學習，與共同澄清問題。

討論法：將較為困難原則挑出，以全班討論減少誤解。

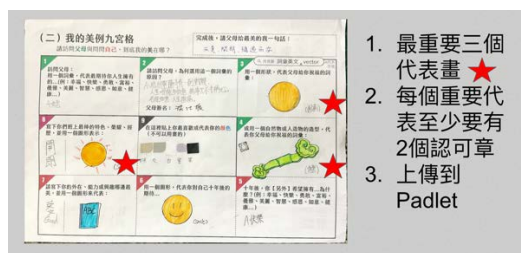
發言與小組加分。

二、綜合活動

1. 教師以大家票選最美奇獸為例，總結善用美的原理原則進行創作，激發學生能說出：創作若能連接美的原則，則有較佳的視覺呈現。
2. 交換批改美的連連看與填填看，必須全數正確才能通過學習下課。
3. 教師以較佳美例九宮格學習單為例，鼓勵孩子能善用搜尋功能，更貼切找出能代表自我榮耀詞彙之圖形。



4. 學生輪流輪欣賞彼此的美例九宮格代表圖形，並使用印章筆，給予具有代表性的圖形蓋章肯定。並鼓勵孩子能修正後。上傳到 Padlet 分享。



5. 整理筆記，寫下今日學到最重要的一句話於筆記。與收拾環境。課堂作業進度檢核與學習分享。

(第三、四節課結束)

發現教學法：
讓學生發現原來大家喜愛的作品，往往符合美的原理原則。

示範鼓勵法：
以較佳的作品為例，鼓勵孩子能找出更佳的代表自我圖示。

欣賞策略：
使用印章筆針對他人具有代表性之圖像。給予鼓勵。並給上傳到 Padlet 分享學習成果，激勵學習。

課程筆記學習態度紀錄：

反思策略：
學生每節課於筆記記錄學習成績寫下今天才學到事項，凝聚學習重點。

1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。

任務三：藉由關於我與家族九宮格，能使用視覺符號或色彩，進行我的家族榮耀花磚創作

一、準備活動

1. 學生入教室後，抄寫課程紀錄，課程筆記，與課前檢查回家作業。
2. 發下我的榮耀花磚生產履歷檢核表，請學生先以文字聚焦，生產履歷中：①我的關鍵詞與②美的關鍵詞，準備自我花磚創作。

【任務三】能利用代表自我的圖形，創作我的榮耀花磚

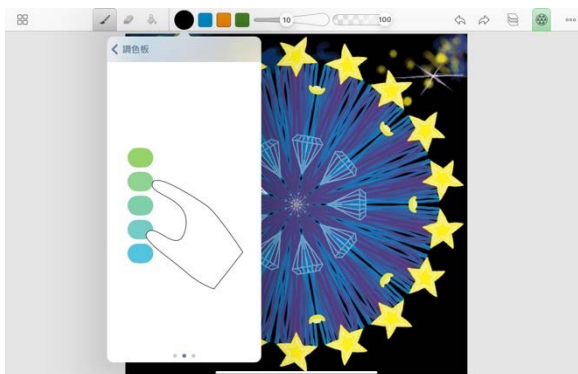
二、發展活動

3. 教師於創作前引導學生閱讀：③花磚創作、④品保自評項目，進行作品創作之重點提醒。

我的榮耀花磚創作2345要求：



4. 教師示範漸層調色法，並且邀請同學一同操作



5. 學生開始進行榮耀花磚創作，教師進行行間巡視，並針對學生作品優秀

課程紀錄表

檢核表：學生能確實精煉代表自我的關鍵詞語使用美感原則，藉此與作品創作相互對照，確立創作與自我「榮耀」關係之連接

筆記策略：學生養成進教室藉由抄寫課程紀錄，聚焦學習重點。

後設檢核策略：學生能從檢核表中，了解學習與創作要點，並提供自評範例，而於創作時有所依循。

示範策略：藉由教師示範，讓學生能體驗以數位平板快速實踐快速調出漸層色之功能與驚喜感。

處，以事實給予鼓勵。例如：形狀描繪細緻，作品做到調和之美。

三、綜合活動

1. 教師示範輸出作品與備份創作檔後，學生將花磚作品上傳到 Padlet 進行分享。
2. 學生進行品保證明書①～⑥自我檢核，並提示可利用課餘時間，自行到藝術教室，進一步創作。
3. 回家作業：撰寫⑦花磚對我說項目：此內容為設定二十年後，學校辦理回顧展，學生回校看到自我的花磚創作，以二十年後自己之他者的角度，針對榮耀進行描述。與當時情境，以作品對觀者（可能是自我、自己的子女、自己的朋友、自己的父母…）進行對話，以達成人人皆可擁有創作者話語權，提升作品與自我價值。
4. 整理筆記，寫下今日學到最重要的一句話於筆記。與收拾環境。課堂作業進度檢核與學習分享。

觀察評量：老師針對優秀作品鼓勵外，發下加分貼紙，進行鼓勵。

課程筆記學習態度紀錄

（第五、六節課結束）

行間巡視與即時回饋策略：教師於同學創作同時，以具體回饋方式，針對優秀立即讚賞，以及針對操作難點，以示範給予創作提示。

後設檢核策略：學生能從檢核表自評了解學習狀況

情境策略：藉由二十年後他者論述現在童年階段的創作情境。以此創作非作業，而可當作童年榮耀的註記，提高創作與自我關係聯繫。

反思策略：學生每節課於筆記記錄學習成績寫下今天才學到事項，凝聚學習重點。

【任務二】評量：

(一) 評量目標：審美感知

(二) 表現任務：能藉由自主學習四學，理解美的形式原理原則，並連接最美奇獸與其關係，並表達自己想法。

(三) 評量方式：形成性評量。分組報告與小組加分。

(四) 評量工具：檢核表

(五) 評分指引：

主題	次主題	A (優秀)	B (良好)	C (基礎)	D (不足)	E (落後)
表現	審美感知	能充分地表達藝術作品中的構成要素、形式原理與美感。	能表達藝術作品中的構成要素、形式原理與美感。	能概略地表達藝術作品中的構成要素、形式原理與美感。	能嘗試表達藝術作品中的構成要素、形式原理與美感。	未達 D 級
	說明	- 小組：能上台報告，內容或舉例正確。並積極回應其他小組報告。 - 個人：美的填填看與連連看完成紀錄	- 小組：能上台報告，內容或舉例正確。 - 個人：美的填填看與連連看完成紀錄	- 小組：能上台報告，但內容或舉例有誤。 - 個人：美的填填看與連連看完成紀錄	- 小組：未完成上台報告。 - 個人：美的填填看與連連看未完成紀錄	不足 D

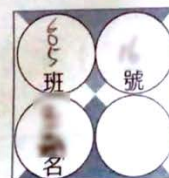
(六) 附註一：小組報告內容範例：



(七) 附註二：美的填填看與連連看

最美的我

經過六年的學習，來自不同的家庭、經歷、興趣的你。
是否能找出你最特別、最期待、最美的地方。
畢業前，設計代表你最美的「花磚」，鋪滿幸福的旅程。



(一) 美的連連看與填填看

不知道美，怎麼展現美。
讓我們破解美的魔法。

- 1.請將相對應美的原則連起來。
- 2.在__，寫下#關鍵詞。
- 3.舉一個在哪看得到的例子。

格式

原則



圖示

#關鍵詞
#關鍵詞
#關鍵詞

舉例：

單純

#逐漸變
#淺變深
#淺變本

舉例：雲層

反覆

#簡化
#簡單
#大方明快

舉例：標誌

漸層

#重複
#秩序感
#加深顏色

舉例：天龍板

舉例

對稱



#穩定
#平衡
#大面積淺
#小面積深

舉例：衣服

對比



#對稱線
#安定
#莊嚴

舉例：艾菲爾鐵塔

均衡



#相互並列
#大對小
#紅對綠

舉例：紅馬

律動



#共同點
#有對稱感
#有變化
#不離軌

舉例：雲

統一



#跳舞般
#活潑
#朝氣

舉例：傳鬼

調和



#物體的
#虛或面積
#有固定比
#的關係

舉例：建築

比例



#接近同調
#類似顏色
#相和在一起

舉例：紅葉

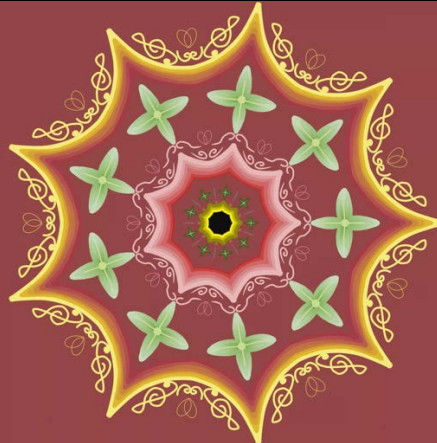
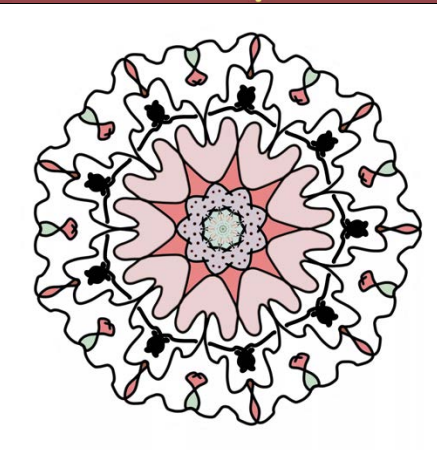
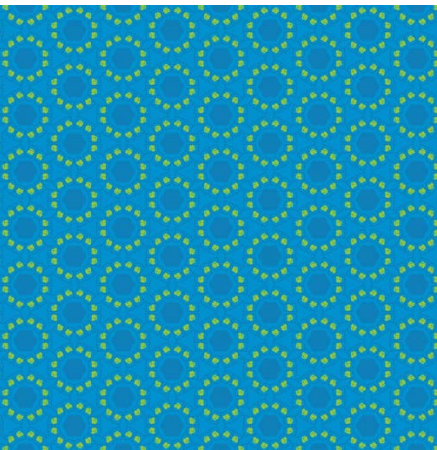
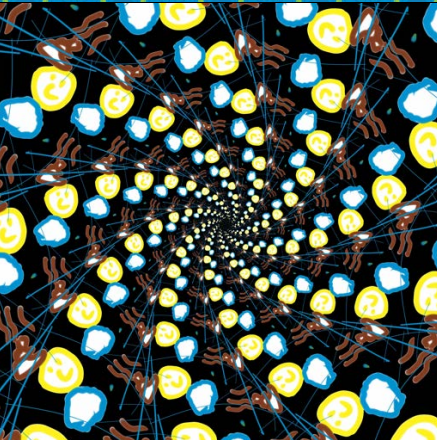
【任務三】評量：

- (一) 評量目標：視覺探索
- (二) 表現任務：藉由關於我與家族九宮格，能使用視覺符號或色彩，進行我的家族榮耀花磚創作
- (三) 評量方式：總結性評量。
- (四) 評量工具：榮耀花磚生產履歷（自評表）

主題	次主題	A（優秀）	B（良好）	C（基礎）	D（不足）	E（落後）
表現	審美感知	能熟練地運用視覺元素和構成要素，進行探索與溝通。	能運用視覺元素和構成要素，進行探索與溝通。	能概略地運用視覺元素和構成要素，進行探索與溝通。	能嘗試運用視覺元素和構成要素。	未達D級
	說明	生產履歷⑤平均點數四捨五入9點	生產履歷⑤平均點數四捨五入8點	生產履歷⑤平均點數四捨五入7點	生產履歷⑤平均點數四捨五入6點 生產履歷①~③有任何項目未完成	不足D

(五) 作品示例：

等第	作品	榮耀花磚生產履歷（自評表）與說明
----	----	------------------

A		品保自評 特色造型 設計特色 A.能精緻呈現三個代表我的圖形 B.能完整呈現三個代表我的圖形 C.能呈現三個代表我的圖形 D.能試著畫出代表我的圖形 A.使用獨特設計策略，呈現與眾不同美感 B.能使用設計策略，呈現自我特色 C.能試著設計策略，呈現自我特色 D.能使用設計策略，做出雷同作品 精緻度 變化性 獨特性 內容多 美的原則 色彩線條 A.能靈活應用技法，呈現Ⓐ的原則創作 B.能妥善應用技法，呈現Ⓑ的原則創作 C.能試著應用技法，呈現Ⓒ的原則創作 D.能應用技法，呈現部分Ⓓ的原則創作 A.漸層與線條變化，各至少6種以上 B.漸層與線條變化，各至少4-5種 C.漸層與線條變化，各至少3-4種 D.漸層與線條變化，各至少2-3種 自評計算 總點數 = 36 / 4 = 平均點數 9 (四捨五入到整數位) 等第 A 作品能精緻呈現三個代表圖形，藉由音符與藤蔓線條裡外對應，呈現美感，作品色彩與線條變化至少六種以上。並且靈活應用律動、單純、對比等原則，作品完整呈現美感。
B		品保自評 特色造型 設計特色 A.能精緻呈現三個代表我的圖形 B.能完整呈現三個代表我的圖形 C.能呈現三個代表我的圖形 D.能試著畫出代表我的圖形 A.使用獨特設計策略，呈現與眾不同美感 B.能使用設計策略，呈現自我特色 C.能試著設計策略，呈現自我特色 D.能使用設計策略，做出雷同作品 精緻度 變化性 獨特性 內容多 美的原則 色彩線條 A.能靈活應用技法，呈現Ⓐ的原則創作 B.能妥善應用技法，呈現Ⓑ的原則創作 C.能試著應用技法，呈現Ⓒ的原則創作 D.能應用技法，呈現部分Ⓓ的原則創作 A.漸層與線條變化，各至少6種以上 B.漸層與線條變化，各至少4-5種 C.漸層與線條變化，各至少3-4種 D.漸層與線條變化，各至少2-3種 自評計算 總點數 = 31 / 4 = 平均點數 7.75 = 8 (四捨五入到整數位) 等第 B 作品能完整呈現三個代表圖形，麥克風造型稍微不明。作品能與用曼陀羅模式進行創作，色彩線條各有三種變化，較為不足。能妥善使用單純、統一進行創作。
C		品保自評 特色造型 設計特色 A.能精緻呈現三個代表我的圖形 B.能完整呈現三個代表我的圖形 C.能呈現三個代表我的圖形 D.能試著畫出代表我的圖形 A.使用獨特設計策略，呈現與眾不同美感 B.能使用設計策略，呈現自我特色 C.能試著設計策略，呈現自我特色 D.能使用設計策略，做出雷同作品 精緻度 變化性 獨特性 內容多 美的原則 色彩線條 A.能靈活應用技法，呈現Ⓐ的原則創作 B.能妥善應用技法，呈現Ⓑ的原則創作 C.能試著應用技法，呈現Ⓒ的原則創作 D.能應用技法，呈現部分Ⓓ的原則創作 A.漸層與線條變化，各至少6種以上 B.漸層與線條變化，各至少4-5種 C.漸層與線條變化，各至少3-4種 D.漸層與線條變化，各至少2-3種 自評計算 總點數 = 27 / 4 = 平均點數 6.7 = 7 (四捨五入到整數位) 等第 C 作品只有使用錢幣一種代表圖形，能試著使用軟體模式呈現作品。在色彩與線條只有兩種變化。在美感上能妥善使用單純、平衡原則。
D		品保自評 特色造型 設計特色 A.能精緻呈現三個代表我的圖形 B.能完整呈現三個代表我的圖形 C.能呈現三個代表我的圖形 D.能試著畫出代表我的圖形 A.使用獨特設計策略，呈現與眾不同美感 B.能使用設計策略，呈現自我特色 C.能試著設計策略，呈現自我特色 D.能使用設計策略，做出雷同作品 精緻度 變化性 獨特性 內容多 美的原則 色彩線條 A.能靈活應用技法，呈現Ⓐ的原則創作 B.能妥善應用技法，呈現Ⓑ的原則創作 C.能試著應用技法，呈現Ⓒ的原則創作 D.能應用技法，呈現部分Ⓓ的原則創作 A.漸層與線條變化，各至少6種以上 B.漸層與線條變化，各至少4-5種 C.漸層與線條變化，各至少3-4種 D.漸層與線條變化，各至少2-3種 自評計算 總點數 = 24 / 4 = 平均點數 6 (四捨五入到整數位) 等第 D 作品粗略畫出代表圖形。僅能使用軟體模式，未經安排創作作品。在色彩與線條僅有兩種變化。在美感上呈現部分對比原則卻不及於具有美感的變化。

【任務三】我的美例九宮格學生學習單 → 我的榮耀花磚創作 → 生產履歷撰寫學生作品範例：

(二) 我的美例九宮格

請訪問父母與問問自己。到底我的美在哪？

完成後，請父母給最美的一句話：
來自自己的美：長頭髮

1 訪問父母： 用一個詞彙，代表最期待你人生擁有的... (例：幸福、快樂、勇敢、富裕、優雅、美麗、智慧、感恩、如意、健康...) 父母簽名：李成常 王詩	2 請訪問父母，為何選用這一個詞彙的原因？ 遇到任何事物都能用樂觀之心去看待且平安喜樂	3 用一個形狀，代表父母給你祝福的詞彙： 心
4 寫下你們班上最棒的特色、榮耀、經歷，並用一個圖形表示： 特色：很吵 榮耀：拔河比賽第一名 經歷：大家一起去學城	5 在這裡貼上你最喜歡或代表你的顏色 (不可以用畫的)： 紫色	6 或用一個自然物或人造物的造型，代表你父母給你祝福的詞彙： 小叮嚀
7 請寫下你的外在、能力或興趣哪邊最美，並用一個圖形來代表： 外在：看過眉毛粗 能力：熱心助人 興趣：購物	8 用一個圖形，代表你對自己十年後的期待... 聽話	9 十年後，你【另外】希望擁有...為什麼？ (例：幸福、快樂、勇敢、富裕、優雅、美麗、智慧、感恩、如意、健康...) 健康，因為如果身體不健康，那麼不管你有什麼，都沒辦法享受



學生於創作前，先藉由我的美例九宮格，從父母期待、自我期待、自我優勢、班上特色，找出最具代表的詞彙，再從詞彙中，聯想相對應的圖像符號。最後拼貼於我的花磚創作，才能凸顯自我榮耀價值。

我的家族榮耀花磚 生產履歷

② 班 ①⑥ 號 姓名

1 我的關鍵詞 例：來自：父母的期待 # 健康 來自：父母期待的 # 平安喜樂 來自：我自己的 # 熱心 來自：班上的 # 熱鬧	2 美的關鍵詞 除了對稱、反覆、漸層外 使用最佳的兩個美的原則 原則1：均衡 原則2：比例 律動 調和	3 花磚創作 做到，在□中V： ☒ 2個最精彩美的原則 ☒ 3個上代表圖案 ☐ 4K正方形 ☒ 5階以上漸層
4 品保自評 特色造型 A. 能精緻呈現三個代表我的圖形 B. 能完整呈現三個代表我的圖形 C. 能呈現三個代表我的圖形 D. 能試著畫出代表我的圖形 設計特色 A. 使用獨特設計策略，呈現與眾不同美感 B. 能使用設計策略，呈現自我特色 C. 能試著設計策略，呈現自我特色 D. 能使用設計策略，做出雷同作品	精緻度 (8) 點 變化性 (7) 點 獨特性 (8) 點 內容多 (7) 點	美的原則 A. 能靈活應用秘技，呈現②的原則創作 B. 能妥善應用技法，呈現②的原則創作 C. 能試著應用技法，呈現②的原則創作 D. 能應用技法，呈現部分②的原則創作 色彩線條 A. 漸層與線條變化，各至少6種以上 B. 漸層與線條變化，各至少4~5種 C. 漸層與線條變化，各至少3~4種 D. 漸層與線條變化，各至少2~3種
5 自評計算 總點數 = 32 / 4 = 平均點數 8 = 8 (四捨五入到整數位)	等第 A B C D E 點數 9 8 7 6 5	6 等第 B

7 花磚對我說

二十年後的你，已經工作了，也可能擁有自己的孩子，請一段話，敘述你的榮耀花磚：

範例：給二十年後的____ (自己名字)：這是我12歲設計的____ (形容詞) 花磚。裡面以____ 代表____ # 關鍵詞 (例如：用生命樹代表父母對我#「健康」的期待，用玻璃金字塔代表我對#「生命之美」的期許，用五色鳥展現我#「創作」的長才。三個關鍵詞都要寫到。)。希望藉由這個花磚，能告訴...

給二十年後的____：這是我12歲設計的 幸福 花磚。裡面以 紫色珍珠 代表 我對自己十年後#「當醫生(聽診器)」的期待，用愛心蝴蝶結代表熱心助人的各性，用#太陽代表現在班級的熱情，希望藉由這個花磚，能告訴妳即便再忙，也要有適當的休息，還有以前的老路，回。末章。

P.S 不知道妳現在是不是醫生了，還好嗎？，有沒有帥氣的老公丫？

生產履歷，聚焦於學習重點之檢視，並最終以花磚對我說，以現在年紀寫給二十年後自己的情書，除了敘述作品主題展現之外，更注入對於生命期待。讓此作品不只是一項作業，而是能成為國小六年級，童年即將結束時刻，以藝術創作為自己留下榮耀與希望。

【任務三】學生我的榮耀花磚作品：



融合自我代表三個圖像，以代表自我主要色彩，創造出每個人皆不同的風格、特色、模式，且具有美感之代表童年榮耀之花磚作品。

單元二：學習單

最美的我

經過六年的學習，來自不同的家庭、經歷、興趣的你。
是否能找出你最特別、最期待、最美的地方。
畢業前，設計代表你最美的「花磚」，鋪滿幸福的旅程。

班	號
名	

(一) 美的連連看與填填看

不知道美，怎麼展現美。
讓我們破解美的魔法。

1. 請將相對應美的原則連起來。
2. 在__，寫下#關鍵詞。
3. 舉一個在哪看得到的例子。

格式



圖示
舉例：

舉例

單純

逐漸變
淺變深
變

舉例：

反覆

化
簡
方明快

舉例：

漸層

重複
秩感
加深

舉例：

對稱

一定
平衡
大面積淺
小面積

舉例：

對比

對稱線
安定
莊嚴

舉例：艾菲爾鐵塔

均衡

相並列
大對
紅對

舉例：

律動

有
有
有變化
卻不離

舉例：

統一

般
活潑
朝氣

舉例：

調和

物體的
度或
有固定比
的關係

舉例：

比例

接近
類似
和在一起

舉例：

(二) 我的美例九宮格

請訪問父母與問問自己。到底我的美在哪？

完成後，請父母給最美的我一句話：

1 訪問父母： 用一個詞彙，代表最期待你人生擁有的... (例：幸福、快樂、勇敢、富裕、優雅、美麗、智慧、感恩、如意、健康...)	2 請訪問父母，為何選用這一個詞彙的原因？ 父母簽名：	3 用一個形狀，代表父母給你祝福的詞彙：
8 寫下你們班上最棒的特色、榮耀、經歷，並用一個圖形表示：	9 在這裡貼上你最喜歡或代表你的顏色 (不可以用畫的)	4 或用一個自然物或人造物的造型，代表你父母給你祝福的詞彙：
7 請寫下你的外在、能力或興趣哪邊最美，並用一個圖形來代表：	6 用一個圖形，代表你對自己十年後的期待...	5 十年後，你【另外】希望擁有...為什麼？ (例：幸福、快樂、勇敢、富裕、優雅、美麗、智慧、感恩、如意、健康...)

我的家族榮耀花磚 生產履歷

○ 班 ○ 號 姓名 ○ ○ ○

1 我的關鍵詞 例：來自：父母的期待 # 健康 來自：_____的 # _____ 來自：_____的 # _____ 來自：_____的 # _____	2 美的關鍵詞 除了對稱、反覆、漸層外 使用最佳的兩個美的原則 原則1: _____ 原則2: _____	3 花磚創作 做到，在 □ 中 V： ☐ 2個最精彩美的原則 ☐ 3個上代表圖案 ☐ 4K正方形 ☐ 5階以上漸層
--	---	---

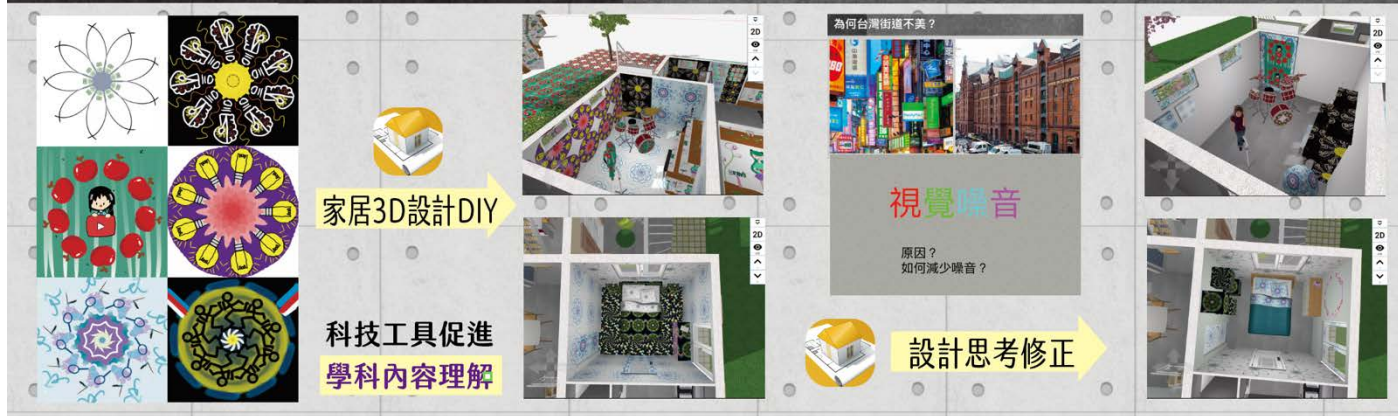
4 品保自評 特色造型 A.能精緻呈現三個代表我的圖形 B.能完整呈現三個代表我的圖形 C.能呈現三個代表我的圖形 D.能試著畫出代表我的圖形 設計特色 A.使用獨特設計策略，呈現與眾不同美感 B.能使用設計策略，呈現自我特色 C.能試著設計策略，呈現自我特色 D.能使用設計策略，做出雷同作品	美的原則 A.能靈活應用秘技，呈現②的原則創作 B.能妥善應用技法，呈現②的原則創作 C.能試著應用技法，呈現②的原則創作 D.能應用技法，呈現部分②的原則創作 色彩線條 A.漸層與線條變化，各至少6種以上 B.漸層與線條變化，各至少4~5種 C.漸層與線條變化，各至少3~4種 D.漸層與線條變化，各至少2~3種
--	--

5 自評計算 總點數 = _____ / 4 = 平均點數 _____ (四捨五入到整數位)	等第 <table border="1"> <tr> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>8</td> <td>7</td> <td>6</td> <td>5</td> </tr> </table>	A	B	C	D	E	9	8	7	6	5	6 等第 _____
A	B	C	D	E								
9	8	7	6	5								

7 花磚對我說 二十年後的你，已經工作了，也可能擁有自己的孩子，請一段話，敘述你的榮耀花磚： 範例：給二十年後的_____ (自己名字)：這是我12歲設計的_____ (形容詞) 花磚。裡面以_____代表_____ # 關鍵詞 (例如：用生命樹代表父母對我#「健康」的期待，用玻璃金字塔代表我對#「生命之美」的期許，用五色鳥展現我#「創作」的長才。三個關鍵詞都要寫到)。希望藉由這個花磚，能告訴... 不足請自行延伸，完成後與花磚一同拍照上傳到Padlet... 給二十年後的_____：這是我12歲設計的_____花磚。裡面以_____代表_____
--

單元 3 我們的家族聚會所

本單元讓學生將自己創作的花磚，放入3D空間設計軟體中，要如何兼具所有人共同都在空間中有所展現，卻不搶走他人之風采。視覺噪音概念，為本單元最核心，需要修正而達到共好的議題。



單元名稱		單元三：我們的家族聚會所		
課程名稱		我們的家族聚會所	公開授課節數	2 節
授課教師		廖健茗	授課班級	六年全部班級
任務脈絡 黃色註記為 本單元教案		單元一 •【數位玩美術】 •概念：從分類理解視覺特色 •【任務一】：共同以「Amaziograph App」在iPad上創作奇獸 •蒐集：家族與我九宮格與造型發想 單元二 •【我榮耀的花磚】 •【任務二】：使用自主學習：辨認生活中美的原理原則 •【任務三】：能利用代表自我的圖形，創作我的榮耀花磚 單元三 •【家族聚會所】 •【任務四】：將每個人花磚放入聚會所3D空間，再利用設計思考，進行聚會所視覺噪音消除提案		
單元核心素養		藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。		
單元學習重點	學習表現	1-Ⅲ-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 3-Ⅲ-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。		
	學習內容	視E-Ⅲ-2 設計思考與實作。 視P-Ⅲ-1 在地及全球藝文展演、藝術檔案。		
單元學習目標		任務四-1：能學習「居家 3D 設計 DIY App」軟體，在 iPad 上 3D 空間中，貼入小組同學花磚。 任務四-2：能使用設計思考策略，提案消除聚會所視覺雜訊變美。 任務四-3：能在數位平台上，合作展現聚會所提案，並扼要說明其中的美。		
學習表現說明	活動學習目標	學習活動的歷程 ◎畫線處為關鍵提問句	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與促進學習策略
		一、準備活動 1. 學生入教室後，抄寫課程紀錄，課程筆記，與課前檢查回家作業。	課程紀錄表	筆記策略 ：學生養成進教室藉由抄寫課程

任務四-
1：能學習「居家
3D 設計
DIY
App」軟體，在
iPad 上
3D 空間
中，貼入
小組同學
花磚。

2. 同學兩人一台平板。教師先將本單元使用之檔案資料（改造 3D 空間與班上所有花磚），以 AirDrop 至所有同學平板。

3. 教師回顧：魔法學校有許多專屬於學院的秘密基地。在將過往，花磚則是放入空間中，藉由這些代表的圖像，凝聚使用空間者的精神。

二、發展活動：

1. 今天任務說明：我們將要使用數位軟體，每一組的花磚，放入你們選的空間，讓花磚襯托出聚會所空間。

【任務四】：將每個人花磚放入聚會所 3D 空間，再利用設計思考，進行聚會所視覺噪音消除提案

2. 打開 3D 建模軟體：「家居 3D 設計 DIY」，進入「原始」建模空間，學會利用 3D 模式，對於各空間進行簡單的參觀。

3. 小組共同決定：

甲、聚會所空間：請在 3D 空間中選擇「一個」彼此皆喜歡的空間，當作小組的聚會所。

乙、選擇聚會所花磚：在軟體素材中，匯入六個要放入聚會所的花磚（其中必須包含所有小組成員創作的花磚）

4. 教師示範：將花磚匯入聚會所空間技巧。

5. 小組工作：

甲、將花磚匯入聚會所空間

乙、聚會所空間截圖，上傳到 Padlet

實作評量：學生依照老師指令，操作建模軟體

形成性評量：能將放入花磚之建

紀錄，聚焦學習重點。

合作策略：學生藉由合作過程，進行對話與探討，提升設計思考對話機會。

後設策略：讓學生能了解共同佈置聚會所目標，聚焦學習。

限縮策略：讓學生從挑「一個空間」到決定要佈展「六個花磚」，限縮創作範圍，利於更能聚焦學習效果。

示範策略：以簡單工作示範，立即操作，得到更好學習技巧之效果

嘗試錯誤策略：在不提醒

1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。

任務四 - 2-：能使用設計思考策略，提案消除聚會所視覺雜訊變美。2：能使用設計思考策略，提案消除聚會所視覺雜訊變美。



6. 共同討論：大家覺得空間塞滿花磚感覺如何？
7. 教師針對空間塞滿花磚圖樣，以台灣街道與德國街道對比為例，針對空間視覺元素若不考慮彼此關係，極大化招牌，將會感覺到吵雜混亂感。提出「視覺噪音」概念。
8. 觀看：空間整理師 youtuber：「羊末子：家裡變好看～如何降低視覺噪音影片」，提供修改概念與策略。
9. 小組討論：要如何修改原本空間的視覺噪音，於筆記上至少寫下三個改造的策略。（教師行間巡視，並給予討論較佳小組鼓勵加分）
10. 教師示範：利用以較小幾何圖形，放入空間，再貼上花磚之技能，可有限制限縮花磚尺寸。
11. 小組創作：開啟與原始一樣的「改善後」3D 空間，請學生在相同空間，匯入相同花磚作品。

三、綜合活動

1. 請同學以相同角度，將「改善後」3D 空間，進行截圖後，上傳到 Padlet 作業繳交區。

模空間，截圖上傳到 Padlet

學習態度加分：發表者依發表完整與觀點給予加分

小組學習態度加分：教師依照小組討論狀態。給予小組加分

美感注意事項下，讓學生創造出具視覺噪音問題的作

反思策略：從學生直覺感受到視覺不舒服感受，延伸思考視覺噪音問題。

設計思考策略：小組先討論修改策略，然後在相同的地點進行再次佈置。

示範策略：只示範一個限縮花磚的增加幾何技巧。避免學習過多功能，聚焦目標改善。

3-III-4 任務四 - 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。



2. 請同學以「原始」、「改善後」兩張照片，上台分享改造前感覺、改善方法、與改善後感覺。
3. 教師統整創作，除了自己做得好外，在空間景觀中，需要思考彼此關係，更能讓創作達到群體「共好」最高境界。
4. 整理筆記，寫下今日學到最重要的一句話於筆記。與收拾環境。課堂作業進度檢核與學習分享。

(第七八節結束)

【任務四】評量：總結性評量：學生報告改善前後差異

報告策略：學生以報告，分享改造策略，以及前後感受差異。

課程筆記學習態度紀錄

反思策略：學生每節課於筆記記錄學習成績寫下今天才學到事項，凝聚學習重點。

【任務四-1~2】評量：

- 評量目標：創作展現
- 表現任務：能學習「居家 3D 設計 DIY App」軟體，在 iPad 上 3D 空間中，貼入小組同學花磚後。使用設計思考策略，提案消除聚會所視覺雜訊變美。
- 評量方式：總結性評量。
- 評量工具：檢核表（一）

主題	次主題	A（優秀）	B（良好）	C（基礎）	D（不足）	E（落後）
表現	創作展現	能運用設計思考充分地進行創意發想。	能運用設計思考進行創意發想。	能運用設計思考概略地進行創意發想。	能運用設計思考嘗試進行創意發想。	未達 D 級
	說明	5~6★	4★	3★	2★	不足 D

我們的家族聚會所 檢核表（一）：

項次	★★★	★★	★	總★數
能利用幾何圖形，將花磚有限度放入 3D 空間	☐ 秩序性使用	☐ 會使用	☐ 嘗試使用	
能使用設計思考概念，修正空間視覺噪音問題	☐ 注意到各花磚關聯改進	☐ 以花磚點綴空間	☐ 嘗試修正	

(未嘗試使用，不給★，等第一律以 E 計算)

【任務四-3】評量：

- 評量目標：生活應用
- 表現任務：能在數位平台上，合作展現聚會所提案，並扼要說明其中的美。

(三) 評量方式：總結性評量。

(四) 評量工具：檢核表（二）

主題	次主題	A（優秀）	B（良好）	C（基礎）	D（不足）	E（落後）
實踐	生活應用	能積極地與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。	能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。	能概略地與他人合作規劃藝術創作或展演，並說明其中的美感。	能嘗試與他人合作規劃藝術創作或展演。	未達 D 級
	說明	8~9★	6~7★	4~5★	3★	不足 D

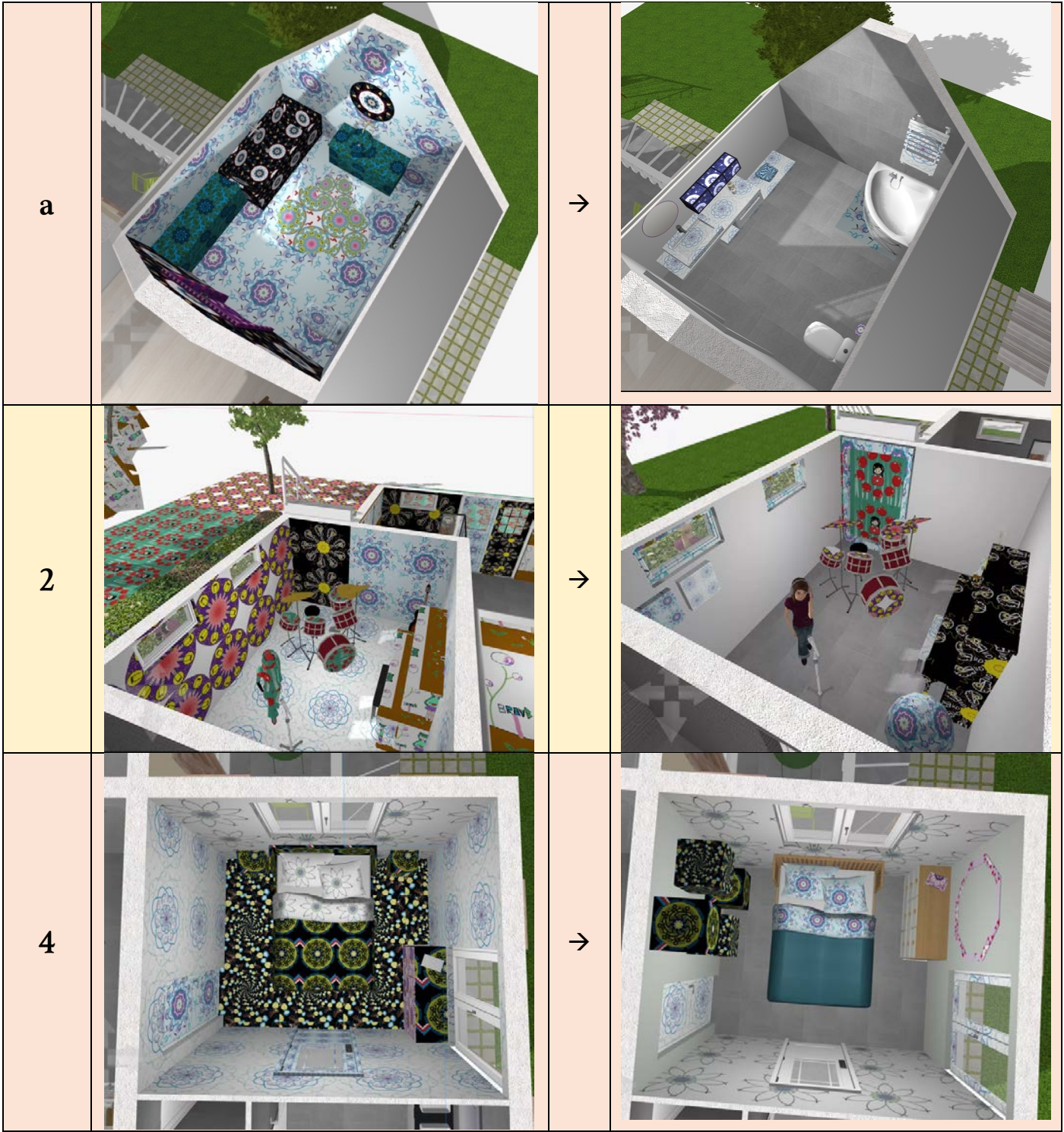
我們的家族聚會所 檢核表（二）：

項次	★★★	★★	★	總★數
小組合作積極度	☐ 過程能積極溝通做到更好	☐ 能溝通後創作	☐ 嘗試討論	
作品發表積極度	☐ 組員能於發表時分工呈現	☐ 嘗試派代表上台發表	☐ 僅上台發表	
美感呈現度	☐ 能使用美感名詞，說明空間改善之差異	☐ 發表改善前後空間美感上之差異	☐ 發表改善前後差別	

（未嘗試使用，不給★，等第一律以 E 計算）

【任務四】學生作品：

組別	改善前	→	改善後
3		→	



四、公開授課資料：

桃園市光明國小藝術領域共同議課專業研討會會議紀錄

壹、會議時間：112 年3 月30 日（四）10：20～11：00

貳、會議地點：光明國小 B 506 藝術教室

參、主席：江彩鳳 記錄：楊文琦

肆、參加人員：如附簽到表

伍、會議紀錄

一、主席致詞：

江彩鳳總召校長：輔導員教學演示令人期待已久，謝謝副召魏吉宏校長蒞臨，阿茗在輔導團視覺組的教學研究、和藝術團雲端資料支援是非常核心的成員，非常感謝他的付出。今天公開課數位工具完美術將視覺藝術玩得相當透徹，令人大開眼界。我們想像中的花磚設計，居然可以結合現代，創造魔獸，比且結合學生生活，非常不簡單，會使用科技真好。阿茗課程設計非常周延，很細心，素描本也規劃用心，以下幾點回饋：

- （一）突破傳統
- （二）使用平板結合生生用平板政策
- （三）指導語很棒、教學正向鼓勵
- （四）融入美學原理選美
- （五）教師入戲（魔法學院教師）

建議任務分組：科技長、人人都是長。（回應：已有策展人負責看工具、藝術家、館長批公文簽名等工作分配。）

二、公開授課教師心得分享報告

廖健茗：感謝大家前來觀課，這個功課融入了數位科技、素養，希望以數位工具來幫助教學課程，是一堂強調藝術學科本質的表現、鑑賞、實踐的課程。此班級程度落差較大，希望營造班級互相回饋、幫忙的氣氛。此任務是一個功課，加分機制中的加乘是特別為此課程設計的策略，果然收效，平時學習動機低落的孩子都大大努力。

三、同儕專業回饋與建議：

各組觀察員回饋：

第一組：觀課潘淑琴主任：最吸睛是神奇的課堂筆記，看到學生自動自發認真書寫，非常感動。八、六、十四，十九號學生都蠻能參與課堂學習，課程激發學生主動研究。在創作的十分鐘都能合作完成，學生雖然在過程中不斷嘗試錯誤，至最後完成的作品是非常成功的。

第二組：陳祉琪老師：我觀察的是少數較少發言的組別，四號較活躍一點，主導性較強，其他三位較為被動，女孩子會輪流使用平板，互相給予意見，經提醒後有提升合作關係。上傳前有互相幫忙檢核，在短短兩節內進步良多。

第三組：方以禾專輔：學生反應有色弱問題，老師能快速提醒他是小組合作的模式，二十三號是自己使用平板，兩個男生輪流交換主控權，進入創作時有一位已經專心融入自己的創作，就忘記分享操作權。

第四組：林富君老師：喜歡進入上課的儀式，十八號是哈利波特迷，堪比學霸妙麗。學生對情境非常投入，在老師穿上巫師袍後學生都非常驚喜，營造故事情境的學習很有整體感。書寫時有點難，同學間能幫忙，但很盡力。十八、十六共用平板，十六都在看從頭到尾都沒有碰，老師兩三次提醒他要參與，但是點頭後仍然沒有參與。十八就在

上傳作品階段請他寫動物簡介。繪圖技能的品質保證檢核時，學生很確實做勾選，沒有瞎勾，在第一次檢核時就有良好奠基，在之前的課堂學生都有自評經驗，是訓練後的展現。

第五組：魏吉宏校長：本組雖然沒有很積極，但是非常專注參與，一個小組兩部平板，兩人使用是自然分組，每一組都有王牌，採異質分組，兩節是合作學習，後面會讓孩子個別自由創作。素養、自主學習和溝通，兩人共用是一個很好的觀察，表現慾和佔有慾會被充分觀察，兩位女孩互動的平等性相當不錯，可能同性別會比較好。很希望能參考阿茗的速寫本來學習。必須先規劃好一學年的規劃，非常鉅細彌遺、評量方式、學習內容都列入，非常令人驚艷。校長第一次來，在教室材料、佈置和歸類非常好。上到非你莫屬的課並且被重視，學校給予安定感是非常重要的，可以創造非常多可能性。感謝光明國小給予的空間。阿茗教課程串接非常流暢，每一個劇情的環節都非常緊密，慢慢帶入創作，整個課程設計的情境環環相扣，讓學生沈浸在其中，老師操作器材的時間都非常精準，小小建議，投影螢幕顯色較弱（回應：下學期會有觸屏安裝，造福孩子）要關燈因應，較為可惜。另外，老師的主位偶而會擋到第四組視線，可以調整一下。

第六組：黃瑋琪主任：本組為個性溫和的小組，二十一和七共用平板，但是都是七號在使用，但是組員都是全程參與，三人都會互相討論，十五號都會舉手回答，七號一度說放棄，但其他組回答時他們都有在聽，別人發表時就趕快寫。能歸納出用平板學會藝術。金木水火土非常有趣，不像是在上課，學習是令學生非常開心的。

A組：劉芷伶、楊文琦老師：十七號強悍、十一號學習動力極差，另外兩位在下課時休息後，就有接手嘗試。其實孩子的互動很和諧，最後老師問的問題採用個別加分，肯定了學習成就較不佳的孩子，他覺得自己很棒，得到了個別加分的鼓舞。合作學習是社會化的機會，能包容別人。

四、臨時動議：

速寫簿研發及使用分享。

五、散會：十一時三十分

共同議課專業研討會會議簽到表

學校	職稱	姓名	備註
同安國小	教師	方以平	
龍山國小	教師	林富弘	
光明國小	教師	黃瑋琪	
力強國小	校長	魏吉良	
光明國小	教師	潘淑琴	
〃	校長	趙應材	
中原國小	教師	楊文清	
光明國小	教師	劉世玲	
光明國小	教師	陳沁琪	
光明國小	教師	陳境峰	
大夏國小	教師	簡永娟	
同安國小	校長	江莉鳳	
錦興國小	教師	謝余春	
光明國小	教師	廖建宏	

光明國小藝術領域公開授課活動照片紀錄



備課：學生學習狀態討論



備課：課程設計說明



公開授課：準備活動



公開授課：學生自學



議課：授課後說明



議課：交流與分享

五、課程評鑑：

(一) 評鑑設計步驟：

步驟一：準備階段

- **評鑑維度與指標上：**「評鑑 1：課程品質檢核表」提供了詳細的量化和質性評估標準，包括課程設計、實施、和效果的多個細分指標，如課程目標與學習活動的一致性、多元評量的運用等。「評鑑 2：課程成效評估表」則著重於整體課程設計、教學設計、實施、和學習評量等方面，並在每個維度下提供了實際的評估建議或觀察，同時考量學生核心素養的培養和學習成效。
- **實用性與易用性上：**「評鑑 1：課程品質檢核表」採用 5 點量表（從 1 到 5），便於快速量化評估各項指標，但可能缺乏針對具體情況的深入分析。「評鑑 2：課程成效評估表」則提供了「完全符合」到「待改進」的四個等級，並要求評鑑者就觀察到的情況提供文字描述，這有助於更全面和具體地理解課程實施的狀況。
- **採用評鑑工具確認：**這兩種工具各有所長，本評鑑考慮具體的教學目標和學校環境。採用兩者併用對照評鑑。

步驟二：資料收集

- **教學文件和資料審查：**收集課程大綱、教案、學生作業、評量工具等相關文件。
- **觀課和訪談：**進行實地課堂觀察，並對教師和學生進行訪談，以獲得實施過程中的直接資料。

步驟三：檢核和評估

- **檢核執行：**按照設定的檢核指標，對收集到的教學實施資料進行評估。
- **對於每一檢核指標，**先進行現狀的描述（觀察），然後根據觀察結果提出具體的改進建議（建議）。
- **分析與評估：**使用 AI 工具，輸入課程文件，以及評鑑工具，進行教學資料分析，評估課程設計與實施的效果，並確定其對學生學習成效的影響。

步驟四：報告和回饋

- **撰寫評鑑報告：**整合評鑑結果，撰寫詳細的評鑑報告，包括課程的優點、不足之處及改進建議。
- **回饋與討論：**課程設計者將 AI 評鑑報告進行檢視與校正，並者思考課程改進方案。

步驟五：未來實施改進

- **制定行動計劃：**基於評鑑報告，於下次課程制定改進計劃，並於執行課程改進計劃後，追蹤改進效果，必要時進行調整。

(二) 評鑑檢核和評估：

評鑑 1：

桃園市光明國民小學 課程品質檢核表			
課程名稱：（六年級：我的家族聚會所）		授課教師：廖健茗	
評鑑向度	評鑑指標	課程評鑑結果	
		量化結果	質性描述 (具體成果、特色、困難及待改進事項)

課程設計	1. 聚焦主題的統整意義軸 (意旨)。	⑤ 4 3 2 1	課程設計明確聚焦於「聚會所」的意象，並通過藝術創作連結學生的文化背景，強調自我認同與集體合作的意涵。
	2. 符應核心素養與學校願景。	⑤ 4 3 2 1	課程設計符合核心素養的導向，特別是在藝術創作與科技應用上，能夠培養學生的自主行動、溝通互動與社會參與能力，並且契合學校的教育願景。
	3. 課程設計能兼顧各課程的橫向統整與縱向銜接。	5 ④ 3 2 1	課程設計在各單元之間具備良好的橫向統整，然而在縱向銜接上，可以進一步強化各單元之間的連貫性，特別是在學生進階學習的過程中。
	4. 課程目標、學習活動與評量具邏輯一貫性。	⑤ 4 3 2 1	課程目標與學習活動，以及評量方法之間有明確的邏輯一貫性，能有效達成教育目標。
	5. 課程目標、總結性表現任務與評量基準相互呼應。	⑤ 4 3 2 1	課程目標、總結性表現任務與評量基準相互呼應，確保學生能在各階段達成學習目標。
	6. 考慮在地資源，並適切融入議題。	5 ④ 3 2 1	課程考慮到學生的在地文化背景，並適當地融入了文化議題，但在更廣泛的在地資源利用上還可以進一步拓展。
	7. 探究任務設計具適齡性、脈絡性，並能運用策略鷹架學生學習。	⑤ 4 3 2 1	探究任務設計符合學生的年齡層與學習脈絡，並且能通過策略鷹架有效支持學生的學習過程。
	8. 學習評量採多元且能兼顧形成性與總結性評量。	⑤ 4 3 2 1	評量方法多元且兼顧形成性與總結性評量，能夠全面評估學生的學習成果。
課程實施	1. 探究策略與工具運用得宜，能促進學生學習。	⑤ 4 3 2 1	課程實施過程中，使用的探究策略與數位工具能有效促進學生的學習。
	2. 透過形成性評量關注學生的學習狀況，給予適切回饋，促進學習。	⑤ 4 3 2 1	教師能透過形成性評量，及時關注並回饋學生的學習狀況，促進學習效果。
	3. 教師就課程實施疑難與困境，適時調整課程。	5 ④ 3 2 1	教師能適時調整課程，但在遇到突發困境時，調整的靈活性有待加強。
	4. 能關注學生學習的個別差異，採用不同方式，適時協助學生。	5 ④ 3 2 1	教師能關注到學生的個別差異，並採用不同的教學方式協助學生，但在實施中還可增加更多個性化的支持措施。
	5. 善用規準表、檢核表等工具引導學生學習。	⑤ 4 3 2 1	教師善於利用規準表和檢核表等工具，有效引導學生的學習過程。
	6. 規準表編製得宜。	⑤ 4 3 2 1	規準表編製合理，能夠有效評估學生的學習成果。
課程效果	1. 學生學習符合預期的課程目標。	⑤ 4 3 2 1	學生的學習成果符合預期的課程目標，表現出色。

	2.學生學習結果能作為接續學習的基礎	⑤ 4 3 2 1	學生的學習結果能夠為未來的學習打下良好的基礎。
	3.教師課程與教學專業研討動能提升。	5 ④ 3 2 1	教師在課程與教學專業研討方面的動能有所提升，但還可進一步加強專業發展的深度與廣度。
評鑑者 簽名	顧建宏 日期：2024/5/17		
參考資料： https://chatgpt.com/share/16933e55-46b4-4426-99d8-b2937736baf7			

評鑑 2:

桃園市光明國民小學 部定課程成效評估表(112.12)						
檢核方案：六年級藝術課程領域：我的家族聚會所(部定課程)						
檢核日期：2024/5/17						
檢核 向度	檢核指標	檢核				檢核意見(必填)
		完全 符合	大致 符合	尚可	待 改 進	請用文字敘述您的觀察或建議
1.整體 課程 設計	1-1.部定:符應 108 課綱階段學習目標 校訂:符應學校願景與課程目標	✓				【課前】 1-1. 課程明確響應 108 課綱的學習目標，如透過結合數位工具和傳統藝術手法，強化學生的創造力和批判性思考。 1-2. 課程結構和安排遵循課綱要求，合理分配各單元的學習時間和強度，確保教學和學習效率。 1-3. 課程設計聚焦於培養學生的核心素養，如透過「我的榮耀花磚」等活動促進學生的自我表達和文化認同。 1-4. 課程從低年級到高年級設計有良好的連貫性，各年級課程相互支持，逐步深化學生的學習和素養。 1-5. 課程中有效統整了多個學科知識和主題，如將傳統文化與現代藝術技術結合，提供學生全面的學習體驗。
	1-2.部訂:符合 108 課綱學習節數安排 校訂:符合總綱各年級彈性學習節數與四大課程類別規範	✓				
	1-3.能重視學生核心素養的培養	✓				
	1-4.課程規劃兼重各年級縱向銜接，學生素養發展之累積深化	✓				
	1-5.掌握統整性主題/專題/議題課程方案之統整特性	✓				
2.教學 設計	2-1.能掌握素養學習目標	✓				2-1. 教學活動設計明確對應素養學習目標，有效促進學生在批判性思維、創造性解決問題等方面的能力提升。
	2-2.著重以學生為學習主體的活動	✓				
	2-3.涵蓋情境化的探究任務安排	✓				

	2-4.具有鷹架學生導向素養養成的學習脈絡	✓				2-2. 學生在課程中扮演主動的角色，參與設計和決策過程，如在創作花磚活動中展現個人風格和選擇。 2-3. 課程中的探究任務密切結合實際生活和文化背景，使學習更具情境感，如探討家族聚會所的文化意義。 2-4. 課程設計考慮了學生的學習需求，提供了逐步深入的學習階梯和支持，特別是在技術和藝術技巧的學習中。 2-5. 課程鼓勵學生運用多樣的學習策略，如同儕學習和自我反思，有效提高學生的學習自主性。
	2-5.鼓勵學生持續學習並使用學習策略	✓				
3.課程實施	3-1.採用多元方法，培養學生的素養	✓				【課 ing】 3-1. 課程中使用了數位工具（例如 Amaziograph App），以及實體活動（如花磚創作）來支持學生學習。 3-2. 提供了不同類型的學習活動，如數位繪畫和傳統手工藝，以應對學生的不同興趣和學習風格。 3-3. 利用教育科技工具，如 iPad 和專業藝術軟體，以及傳統的藝術材料和工具。 3-4. 課程中已整合跨學科元素，如文學、歷史和文化背景，進一步豐富了藝術教學。 4-1. 課程中運用了多元評量策略，如實作評估、同儕評價，以及教師的觀察和反饋。 4-2. 通過作品展示、口頭報告等方式蒐集學生的學習成果，並在課程中給予即時和建設性的回饋。
	3-2.能符應學生個別差異與興趣	✓				
	3-3.能有效運用各項教材與教學資源	✓				
	3-4.考量與其他領域的整合或議題融入教學	✓				
4.學習評量	4-1.以多元評量方式評量學生學習表現，兼顧形成性評量和總結性評量，符應素養學習目標	✓				
	4-2.能蒐集學生的表現證據，給予適切回饋，激勵學生學習樂趣、持續學習	✓				
5.學生學習效果	5-1.學生能善用課程所學，運用各種表達進行溝通與互動	✓				【課後】 5-1. 學生能夠在多種情境下應用所學的藝術技巧和概念，如在課堂討論和社區活動中。 5-2. 課程設計鼓勵學生自主探索和學習，例如通過研究項目和自選活動。 5-3. 通過定期評估和學習報告，確保學生在不同階段都能取得進步。
	5-2.透過統整素養導向課程之實施，學生更能自主學習	✓				
	5-3.學生的學習結果與表現，在各年級或學習階段能持續進展	✓				
6.教師增	6-1.教師間能透過觀課、教學對話或成果分享等提升教學成效	✓				6-1. 教師進行定期的觀課活動和教學研討會，分享教學方法和經驗。 6-2. 教師參與專業發展課程和在線學習

能	6-2.教師能積極參與專業學習社群或研習，提升課程發展效能	✓				社群，定期更新教學知識和技能。
檢核者：✓自我檢核 ☒他人檢核 教師簽名： 廖建宏						
參考資料： https://chatgpt.com/share/3b8ab897-b139-4980-99a5-39ab4aae513b						

六、課程反思：

（一）教師課程反思：

1. 整體課程設計與實施

- 確認課程內容需與課程設計與核心素養相符，能培養學生的自主行動、溝通互動與社會參與能力。
- 課程設計能夠有效聚焦主題，並連結學生的文化背景，增強自我認同與團隊合作能力。
- 學習節數安排在部定課程在有限之限制中，需考慮個別學習進度的彈性調整。
- 各單元間的橫向統整良好，但縱向銜接可以進一步強化，確保各單元間的連貫性。
- 在數位時代中，整合數位工具應用於藝術學習以及呈現。有效促進學生核心素養，尤其是自我表達和文化認同。

2. 教學設計的實施

- 教學活動設計符合學生主導學習的原則，鼓勵創造性思考。
- 學生參與度高，顯示課程設計具吸引力並符合學生興趣。
- 需強化跨學科連結，特別是與科學和數學的整合。

3. 評量方式

- 課程目標與學習活動及評量方法具邏輯一致性，能有效達成教育目標。
- 在藝術學習之評量上，採用多元評量評量，以多元且兼顧形成性與總結性評量，能全面評估學生的學習成果。方法有效，但需增加自評與同儕評價的比例，提升學生的自我反思能力。
- 評量反饋及時且建設性，有助於學生瞭解自身進步和需改進之處。教師可藉由評量結果，教師能適時調整課程，但在應對突發困境時的靈活性有待加強。
- 教師善於利用規準表和檢核表等工具，有效引導學生學習。教師能關注學生個別差異，但可增加更多個性化的支持措施。

（二）未來課程建議

1. 課程內容更新

- 定期檢視與更新課程內容，以保持與最新教育趨勢和技術的同步。
- 引入更多跨學科內容，如科學技術與數學，豐富學習經驗。
- 在各單元之間，課程需進一步加強縱向銜接，使學生在學習進程中有更明確的連貫性。

2. 教學方法創新

- 增加互動式學習元素，如 VR 或 AR，提升學習互動性和實境感。
- 與在地資源結合，將其融入課程中，提供學生更豐富的學習體驗。
- 設計以問題為基礎的學習項目，強化學生解決實際問題的能力。

- 逐步建立差異化教學資源，提供學生選擇學習主題和方法的機會，尊重個別差異，提高學習動機。
- 組織校內外的藝術展覽或比賽，讓學生有機會展示自己的作品。

3. 評量與反饋機制

- 強化學生自我評價與同儕評價的能力，通過定期培訓和練習。
- 使用數據分析工具追蹤學生進度，提供個性化的學習反饋。
- 增加更多個性化的支持措施，以更好地滿足不同學生的學習需求。
- 在面對教學中的突發困境時，增強教師的靈活應變能力，適時調整教學策略。
- 引入學習檔案，記錄學生的學習進程和成果，用於長期追蹤與評估。
- 設計更多形成性評估活動，如學習日誌、設計日誌，促進學生的連續學習和自我評估。