



教育部跨領域美感教育卓越領航計畫

標竿學校創課方案表

113 學年度 第 二 學期

學校全銜	桃園市立楊明國民中學
創課方案名稱	舊城新藝-空間與故事的對話
團隊成員	藝術類教師： ☐視覺藝術/美術：張素菁 ☐音樂：0 ☐表演藝術：0 非藝術類教師：社會/劉雅婷、國文/郭淑玲、彈性/邱柏凱 其他人員：王瑞蓮/校長、蕭惠娟/輔導組長、富富小山岡青年文創中心/張博舜總監 總人數：
實施對象	☐國小：_____年級 ☒國中：8 年級 ☐高中/職：_____科_____年級 參與班級數：普通班 4 參與總人數：102
課程屬性 (可複選)	☐必修課程 ☐選修課程 ☒校本課程 ☐雙語課程 ☐其他：_____

創課方案來源	□創新課程（為全新自創之跨領域方案） □精進課程（延續之前跨領域方案內容，但加以精緻優化） ■延伸課程（依據之前跨領域方案走向，但延伸擴充之） □其他：如改編自其他美感教育計畫方案
學生先備能力	一、學生需要具備以下特質： 1. 了解家鄉-對於家鄉有認同感和歸屬感，願意對家鄉的發展貢獻一份心力。 2. 主動積極-願意主動學習和調查，積極了解家鄉地方產業結構。 3. 參與感-對於課程的活動和任務能積極參與。 二、課堂需具備的能力： 1. 觀察力-能夠觀察身邊環境，並描述所見所聞。 2. 創造力-能夠繪製空間設計圖、和用口語表達自己的想法與感受。 3. 思考力-能思考問題並提出簡單的解決方案。 三、藝術領域-創意發想、團隊合作與製作海報和立體建築模型的能力。 四、社會領域、科技領域： 1. 對於楊梅地區的歷史文化、產業結構有深入了解。 2. 資料搜集的能力。
跨領域美感課程架構圖	一、課程架構  二、課程執行（全學年規劃） 1. 於 113 年暑假帶領志工參與富岡文創的「老屋擦澡工 2.0」活動。 2. 視覺藝術課程讓學生認識地方創生意義，請學生二人一組繪製「地方創生心智

	圖」，研究台灣各地地方創生著重在哪些面向？各地有何不同的實際案例。 - 成立「地方創生社」利用社團活動帶領學生深入調查富岡老街的歷史文化變遷。 - 於社會彈性課程探討外來移工的問題。 - 繪製老街屋平面圖、製作老街屋模型。 三、課程執行領域任務 - 藝術領域：地方創生心智圖、丈量老街屋，繪製平面改造圖，製作街屋模型。 - 國文領域：運用 ChatGPT 撰寫地方老店的創生文案。 - 社會領域彈性課程：認識楊梅歷史文化、楊梅地方故事老店田調、移工人生。 
課程發展理念	延續七年級富岡老街的踏查之旅，針對地方創生議題設計深化課程，培養學生主動參與公共事務的參與力、規劃力與行動力，探討楊梅地區人文變遷與外來人口的新增問題，從藝術與生活、社會與歷史、文化與科技、社區與地域之間的相關性，體現學生對自身所在的社區的關懷力。 讓學生了解 SDGs10、11、17 的概念，以「地方創生」為主題，邀請富岡創生基地「富富小山岡青年返鄉文創中心」進入校園解說文創活動的意義與願景，結合校本課程，讓學生實際參與社會行動的機會，深入瞭解地方創生活動的規劃與執行，從活動中去探詢地方故事、為老店做訪談與紀錄，讓學生除了得到相關地方創生的知識外，提供學生實地踏查、參與互動及力行實踐的機會，培養學生探究、創造與省思的能力。
跨領域 美感素養 (可複選)	☒1.美學思辨與覺察省思 ☒2.符號識讀與脈絡應用 ☒3.藝術參與及社會行動 ☒4.設計思考與創意發想 ☒5.數位媒體與網絡掌握 ☐6.文化跨域與多元詮釋 ☒7.藝術探究與生活實踐 ☐8.其他：_____
跨領域 課程類型 (可複選)	☐活化型課程 ☒議題式課程 ☐窗外式課程

	☐ 交集性課程 ☒ 學校本位課程 ☐ 混成式課程 ☐ 其他：_____
跨領域內涵	☒ 藝術科目： <u>視覺藝術</u> ☒ 非藝術科目： <u>社會、國文、彈性</u> ☒ 融入之議題： <u>SDGs10、11、17</u> ☐ 其他：_____
美感元素 與美感形式	美感元素 ☒ 視覺藝術： ☒ 點 ☒ 線 ☒ 面 ☒ 空間 ☒ 構圖 ☐ 質感 ☐ 色彩 ☐ 明暗 ☐ 音 樂： ☐ 節奏 ☐ 曲調 ☐ 音色 ☐ 力度 ☐ 織度 ☐ 曲式 ☐ 表演藝術： ☐ 聲音 ☐ 身體 ☐ 情感 ☐ 時間 ☐ 空間 ☐ 勁力 ☐ 即興 ☐ 動作 ☐ 主題 美感形式 ☒ 均衡 ☒ 和諧 ☐ 對比 ☐ 漸層 ☒ 比例 ☐ 韻律 ☐ 變奏 ☐ 反覆 ☒ 秩序 ☒ 統一 ☐ 單純 ☐ 虛實 ☐ 特異
本期發展重點 (其他議題請參照 課程模組 4.1 核心 內涵)	☐ 聯合國永續發展目標 (SDGs) : ☐ A.終結貧窮 ☐ B.消除飢餓 ☐ C.健康與福祉 ☒ D.優質教育 ☐ E.性別平權 ☐ F.淨水及衛生 ☐ G.負擔的潔淨能源 ☐ H.合適的工作及經濟成長 ☐ I.工業化、創新及基礎建設 ☐ J.減少不平等 ☒ K.永續城鄉 ☐ L.責任消費及生產 ☐ M.氣候行動 ☐ N.保育海洋生態 ☐ O.保育陸域生態 ☐ P.和平、正義及健全制度 ☒ Q.多元夥伴關係

	□社會情緒學習（SEL）： ■甲.自我意識（覺察） ■乙.關係技巧（情感識別） ■丙.社會覺察（社交能力） □丁.自我管理 ■戊.負責的決策		
	■其他議題：<u>生命、人權教育</u> □無		
學習活動設計			
學習活動內容與流程	跨領域美感素養(依前述表格之代碼填寫)	本期發展重點(依前述表格之代碼填寫)	
主題(一)名稱：丈量實境秀-打造教室空間設計圖 課程目標： 1. 學會使用捲尺和水平儀丈量教室空間和桌椅尺寸。 2. 能進行單位換算（公分↔公尺），理解比例尺概念。 3. 將實際丈量的數據記錄下來。 4. 培養團隊合作與精準的紀錄能力。 單元 1 名稱：空間偵察與丈量入門（教室練習） 實施節數：1 節 一、導入活動：以教室裡的物件為例，讓學生分組測量長、寬、高。 二、展開活動 1. 認識測量工具：介紹卷尺、雷射測距儀、水平儀等測量工具的使用方法和注意事項。 2. 丈量練習：在教室內進行丈量練習，讓學生熟悉測量工具的操作。 3. 建築圖示：介紹建築平面圖基本的圖示。 三、綜合活動：繪製老街屋丈量圖表 四、評量方式： 1. 學習單（一）：課堂測量練習-丈量教室裡的物件，觀察學生是否能正確使用測量工具，並記錄數據。 2. 學習單（二）：繪圖練習-將測量到的數據繪製出簡單的平面圖，標示出建築物的長、寬、高。			
	■2.符號識讀與脈絡應用	■D.優質教育 ■K.永續城鄉 ■Q.多元夥伴關係	

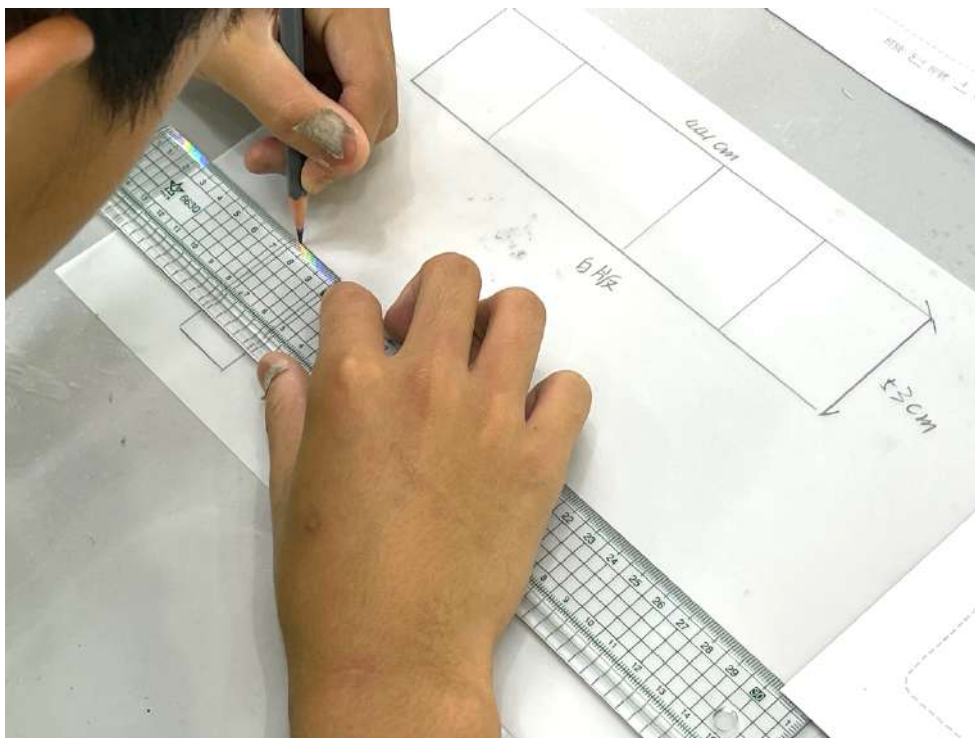
3. 評量學生繪製老屋平面圖的技巧、準確性、完整性和美觀性。		
主題(二)名稱：老街築夢---再生 x 設計 x 創意 課程目標： 1. 了解街屋的使用型態及其歷史背景。 2. 學會簡單的田調：觀察、訪問和紀錄。 3. 能運用 ChatGPT 進行文案初稿生成與修飾。 4. 學會運用 Canva 進行數位排版和圖文設計。 5. 培養資訊能力和美感表達力。 6. 學會將建築平面設計圖轉換成立體模型。 7. 能運用比例尺與建築模型概念完成街屋的改建設計。 8. 發展創意思維，提出兼具保存與創新的改造方案。 單元 1 名稱：楊梅街屋使用的田野調查 實施節數：2 節 一、導入活動 1. 展示楊梅市區街屋的照片和說明其歷史故事，引發學生探索的興趣。 2. 興趣說明田野調查的任務與紀錄方式（觀察、拍照與訪談） 二、開展活動 1. 請學生利用假日在住家附近或是常常會經過的老街屋進行觀察、拍照。 2. 注意街屋使用的情況，拍攝其外觀、騎樓、招牌和建築特色。 3. 若可以的話，對店家進行訪問（例如：經營多久、產品特色、經營理念...） 三、綜合活動 1. 回到教室整理調查紀錄，製作「街屋觀察筆記」或是存為製作老店介紹的素材。 2. 總結楊梅老街屋的歷史與生活樣態，將交集的資訊作為後續設計的概念基礎。 四、評量方式： 1. 田野調查記錄表 40%：觀察的細膩度、資料的完整度。 2. 學習態度與分工合作 30%：積極參與並實地調查，遵守安全規定。 3. 資料整理與分享 30%：能口頭說明觀察到的情況，分享的過程條理清晰。	■1.美學思辨與 覺察省思 ■3.藝術參與及 社會行動	■D.優質教育 ■K.永續城鄉 ■Q.多元夥伴 關係
單元 2 名稱：AI 小編來幫忙（運用 ChatGPT 撰寫老店介紹文案） 實施節數：1 節	■5.數位媒體與 網絡掌握	■D.優質教育 ■K.永續城鄉

一、導入活動 1. 展示成功的老店介紹文，分析成功吸引人的詞句。 2. 說明這節課的任務：用 ChatGPT 幫忙寫出一段有故事感的老店介紹短文，會運用在海報設計中。 3. 讓學生理解文案在文化傳播中的價值。 二、開展活動 1. 回顧老街屋田調紀錄，自己選定一間老店進行文案撰寫。 2. 設定出「店名、歷史故事、特色產品或是地點」等等關鍵資訊。 3. ChatGPT 文案生成：學會下指令 (prompt)，寫出 100 字短文讓 AI 協助修改風格，能嘗試活潑、感性、幽默等等文意，會有意想不到的創意出現。 三、綜合活動 1. 文案優化與編輯：由學生自己進行文字的潤飾與精簡，讓文案更貼近老店的特色。 2. 小組分享成果，選出最具「有故事感」，或是看完文案後「最想去的店家」。 3. 一段好的文案能讓老店重新「活」起來，運用在後續老店的海報設計上，更能增添感受力。 四、評量方式： 1. 文案完成度 40%：文句清楚完整，能描寫出老店的特色。 2. 創意表現 30%：文案有吸引力，具有故事感和個人風格。 3. 小組合作 20%：分工明確，能共同完成文案的撰寫與修改。 4. 口頭分享 10%：能清楚表達出文案的重點。		■Q.多元夥伴關係
單元 3 名稱：運用 Canva 設計老店介紹的海報 實施節數：3 節 一、導入活動 1. 展示 Canva 設計的介面以及各項功能。 2. 讓學生利用平板搜尋台灣老街的介紹或是社群上的貼文。 二、開展活動 1. 依據前一堂課選定的老店，使用 Canva 進行圖文編輯。 2. 海報內容需包括店名、圖像、故事文案 (或是創意文案)、特色商品...等。 3. 發揮美感設計的元素與要件，注意字體、配色與構圖。 三、綜合活動 1. 將海報設計傳上 Padlet，每位同學簡短分享設計的店家。 2. 請學生聆聽完分享後，進行愛心投票活動，在自己心儀的作品	■5.數位媒體與網絡掌握	■D.優質教育 ■K.永續城鄉 ■Q.多元夥伴關係

按下一顆愛心。 四、評量方式： 1. 數位設計作品 50%：圖文編排的可讀性、整齊與美觀度。 2. 美感與創意表現 30%：色彩、字型、構圖具設計感，主題風格符合老店的特色。 3. 小組合作與參與度 20%：分工是否明確，組員需經過討論、修正已達成共識，一同製作創意海報。		
單元 4 名稱：空間與故事的對話--街屋改建的建築模型 實施節數：6 節 一、導入活動 1. 老師先試作老屋的建築模型，讓學生觀察並進一步畫出建築剖面設計圖。 2. 向學生提出「如果你是一位建築師，這間老屋怎麼改才能讓他更具魅力或是實用性。」 3. 任務說明：製作一個兼具創意與文化的街屋模型。 二、開展活動 1. 小組分工製作街屋改造模型。 2. 以「富富小山岡青年文創基地」的老街屋為設計的主角。 3. 按照老屋的原始尺寸縮小比例尺為 1:24 做出老街屋的模型。 4. 學生依據老屋內部的改造設計圖進行空間規劃，使用 2mm 的灰卡紙做出模型的剖面立體作品。 三、綜合活動 1. 完成作品後，舉辦各組的「街屋模型的發表會」。 2. 總結：老屋改造不只是建築模型的練習，更是文化再生的創意活動。 四、評量活動 1. 模型完成度與精細度 40%(依比例尺製作、結構穩固、外觀整齊。 2. 創新與設計概念 30% (改造方案有創意，能兼顧文化保存與現代需求) 3. 發表與說明 20% (小組能清楚解釋改造的重點與設計思路) 4. 小組合作與歷程記錄 10% (觀察各組合作情形與製造過程)	■4.設計思考與 創意發想 ■7.藝術探究與 生活實踐	■D.優質教育 ■K.永續城鄉 ■Q.多元夥伴 關係
教學省思	這次的「老屋改造」計畫整合了空間測量、平面設計與模型製作，結合社會、語文與數學領域，讓學生從教室丈量入手，實際操作單位換算與比例應用，建立空間感與精準度，當他們進入改造設計圖這階段時，學生開始思考空間規劃與功能配置，嘗試在紙上呈現創意與實用兼具的構想。	

	利用 Canva 設計楊梅老店介紹的海報時，先讓學生進行田調，並且運用 ChatGPT 撰寫文案，將文字與圖像統整，培養學生數位設計的能力與美感表達力，最後在老屋建築剖面立體模型製作中，學生化抽象為具體，透過手作將設計理念落實，在過程中讓學生體驗到工藝細節與耐心的重要性。 整體而言，這四個單元用循序漸進的方式，既陪有學生的邏輯思考與空間想像，也引導他們連結在地文化與歷史，感受到老屋承載的故事與情感，未來可以進一步優化跨域結合，讓藝術、數學、社會與科技更緊密融合，使課程更貼近真實世界的問題解決與創新設計。
學生回饋	1. 804 石○卉：以前從來沒有仔細觀察與丈量過空間，這次的課程老師讓我們實際使用捲尺量教室，才知道原來數學上的尺寸與比例真的很重要，失之毫釐，差之千里。 2. 805 林○燁：我最喜歡利用 Canva 來設計老店介紹的單元，因為我想介紹的老店是家人常常帶我去的一家 60 年老麵店，對於老師要我們田調的資料，老闆娘都能一一答覆我，拍照 + 訪問 + 配色 + 圖文，都是自己排版完成的，覺得非常有成就感。 3. 805 楊○婷：我印象最深刻的是做立體模型屋，很特別的是做房子的剖面圖，因為要切得很精準，黏的時候也要非常小心，不然樓板會歪斜，無法維持水平，老師有說過房子建造時，水平與垂直也是重要的元素。 4. 806 班張○涵：這次的課程讓我第一次認真的觀察自己家附近的老街屋，原來它們的存在都有著一段歷史，透過改造計畫，我現在覺得老屋也不一定就要拆除它，可以用的視角將它的價值展現出來。 5. 807 班徐○慈：整個過程讓我學習到合作的重要性，我與我的夥伴因為想法很接近，所以在溝通上能很快達成共識，我們以民宿為主題將老屋重新做隔間，想像自己是一間民宿的老闆。
影像紀錄	1. 丈量教室的水平和櫃子的尺寸  

2.記錄丈量教室的地坪、門窗、櫃子和桌椅的數據

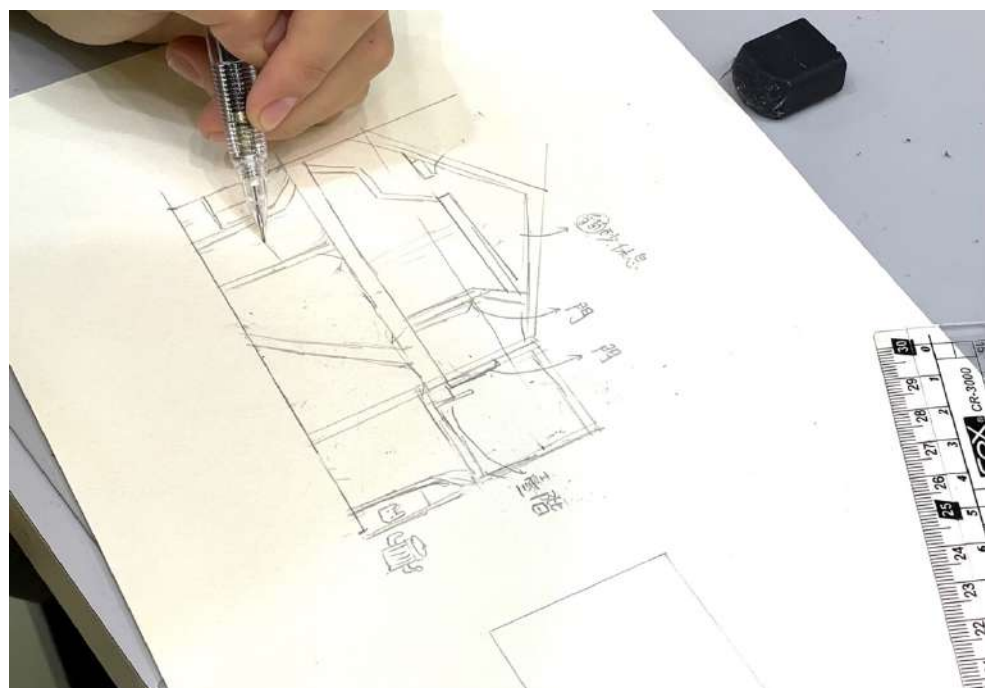


3.使用 Canva 和 ChatGPT 編輯老店介紹海報





4.繪製「老屋改造設計圖」(剖面圖)



[illegible]

A group of students in green uniforms are working on a project in a classroom. They are gathered around a table, using tools like a ruler and glue to assemble a cardboard structure. A teacher or adult is also present, assisting them. The room has a whiteboard and a large screen in the background.

7.兩人一組製作「老屋改造剖面立體模型屋」-牆面、地坪、正面門窗



8. 製作「老屋改造剖面立體模型屋」-內部隔間、樓梯、用品擺設



9. 「立體模型屋」局部設計-螺旋梯



10. 「老屋改造剖面立體模型屋」接近完成階段





11. 完成「老屋改造剖面立體模型屋」



其他對於
本計畫之建議

無