



教育部跨領域美感教育卓越領航計畫

種子學校創課方案表

113 學年度 第 2 學期

學校全銜	臺北市立至善國中
創課方案名稱	謎島啟航
團隊成員	藝術類教師： ☒ 視覺藝術/美術： <u>林怡蓁</u> ☐ 音樂： <u>教師姓名</u> ☐ 表演藝術： <u>教師姓名</u> 非藝術類教師： <u>李郁蕙（童軍）、方健諺（理化）、呂美蓮（國文）、蕭安廷（國文）、林雨可（家政）</u> 其他人員： _____ 總人數： _____
實施對象	☐ 國小： _____ 年級 ☒ 國中： <u>八、九</u> 年級 ☐ 高中/職： _____ 科 _____ 年級 參與班級數： <u>2</u> 參與總人數： <u>22</u>
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： <u>彈性課程</u>
學生先備能力	- 學生已具備視覺藝術中美的原理原則、色彩學、排版設計原理 - 學生具備各科的基本能力，例如：童軍--能正確使用指北針、判定方位；國文--具備基礎閱讀理解能力；理化--認識常見化學元素名稱、符號與性質；家政--熟悉基礎編織手法 - 學生能閱讀指示，依邏輯推理完成任務 - 學生能運用平板搜尋參考資料
跨領域美感 課程架構圖	<pre> graph TD A[國文 (閱讀理解)] --> E((謎島啟航)) B[理化 (元素)] --> E C[家政 (編織)] --> E D[視覺藝術 (排版設計)] --> E F[童軍 (方位)] --> E </pre>

課程發展理念	本課程以「實境解謎」為核心，結合童軍、視藝、理化、國文、家政等學科，透過任務導向與跨領域合作，引導學生將課本知識轉化為實際操作與創意應用的能力。課程共分為三大主題：第一主題聚焦於概念引導與創意思考，幫助學生理解解謎的基本邏輯與故事架構，並訓練他們將抽象知識轉化為具體任務；第二主題安排學生實地體驗跨學科謎題，活動場域涵蓋校內不同空間，讓學生在真實場景中運用推理、觀察、團隊合作與溝通技巧完成任務；第三主題則由學生親自設計謎題與提示卡，結合謎題設計、排版美感與團體創作歷程，完成校園內實境解謎的作品。 課程對應聯合國永續發展目標 SDG 4 優質教育，透過多樣化、體驗式與創造性的學習方式，提供學生多元且引起學習動機的學習過程。此外，課程同時強化 SEL 三大核心能力：學生在合作過程中練習「人際關係與溝通」；在任務執行與設計決策中培養「負責任的決策」；透過課程反思單與觀察回饋機制，幫助學生進行「自我覺察與管理」。 本課程不僅是一場跨學科的解謎冒險，更是學生發展團隊合作力、創造力與解決問題能力的學習歷程。
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：_____ 視覺藝術 _____ ☒ 非藝術科目：_____ 國文、童軍、理化、視覺藝術、家政 _____ ☐ 融入之議題：_____ ☐ 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 ☐ 動力 ☐ 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	☒ 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

內涵)	☐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>如 108 課綱十九項議題</u> ☐無
學習活動設計 (依實際課程之主題數、課程目標與單元數逐一增列撰寫)	
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)
主題名稱：謎島啟航 課程目標： 1. 認識實境解謎的基本邏輯結構（如提示、道具、解題），建立問題解決與設計思維的能力。 2. 實際體驗實境解謎，提升環境觀察力與資訊整合能力。 3. 培養小組合作、溝通與角色分工能力，在合作中學習傾聽與表達意見。 4. 提升學習動機與自主探索能力，使學生從「任務參與者」轉變為「任務設計者」。 單元 1 名稱：啟程——破解思考的謎碼 實施節數：2 一、導入活動 1. 教師確認學生的解謎經驗 2. 小試身手：教師出兩題簡單的謎題，讓學生以小組搶答 二、開展活動 1. 說明何謂實境解謎，內容包含主題故事、道具佈置、謎題設計 2. 分析謎題的解法：教師發下學習單，讓學生解出由簡單到困難排序的謎題，並且寫出解法 3. 創意發想：學生先進行創意聯想，接著各自設計一道謎題，並寫下解題的邏輯 三、綜合活動 1. 任務發想分享：學生在班上口頭發表 2. 說明下次課程之體驗注意事項 單元 2 名稱：探路——穿梭校園的線索迷宮 實施節數：2 一、導入活動 1. 學生分組進行實境解謎 2. 觀賞任務開場影片 二、開展活動 1. 班上分成兩組進行	SDGs 4.優質教育 SEL 社會覺察、 負責的決策

2. 謎題的順序分別為（兩組之間最好差距 2-3 題為佳）： (1.) 第一組：童軍教室→攀岩場→網球場→操場→圓環→科學樓→圖書館→音樂教室→家政教室→童軍教室 (2.) 第二組：童軍教室→音樂教室→家政教室→攀岩場→網球場→操場→圓環→科學樓→圖書館→童軍教室 3. 跟組的老師需要注意解題速度，如果卡關，教師需要給予提示 三、綜合活動 1. 說明解題，確認學生都理解謎題的解法 2. 反思時間：引導學生考謎題覺得如何、過程中遇到哪些難題，以及彼此如何解決？ 單元 3 名稱：築島——打造至善的謎題宇宙 實施節數：4 一、導入活動 1. 教師展示幾張提示卡，引導學生思考畫面的優缺點 2. 根據討論內容帶出提示卡需呈現：主題風格、字體字型、圖案搭配與排版，銜接上學期菜單排版的概念 二、開展活動 1. 全班一起設計一套謎題，需先決定實境解謎的主題、任務背景 2. 教師安排路線、學生選擇各自要負責的校園位置、題目內容（各學科）與謎題類型（邏輯謎題、數字謎題、文字謎題、視覺謎題） 3. 測試階段：請其他有空的同學測試任務，回饋提示是否明確、任務是否合理，再依意見進行調整 4. 提示卡與排版實作 三、綜合活動 1. 展示自己的解謎任務（與提示卡） 2. 撰寫謎題設計回饋單	SEL 自我意識（覺察） 美學思辨與覺察省思 符號識讀與脈絡應用	
教學省思	1. 雖然學生參與度高，但因對謎題結構不熟悉，無法有效聚焦在邏輯、提示與解法的整合。未來實施時，應限縮指定題型作為基礎題。 2. 進行本課程前適逢學生的隔宿露營，因此課程進行的時間只能限縮於學期末，也因此造成時間不足的狀況，因此許多同學僅完成文字任務內容，來不及設計提示卡。未來可依據前項修正，並且明確區分題目設計與提示卡設計。 3. 本次的題目設計都是單獨進行設計，未來進行時可考慮以小組設計，且訂定分工的要素，以提升效率、溝通協調的狀況。 4. 部分學生設計的謎題過於簡單或過於複雜（線索太多、邏輯不明）。建議提供一份「謎題難度檢核表」，協助學生自評並修正任務設計品質。	
學生回饋	1. 803 邱同學：我覺得這次活動很適合培養團隊合作。我覺得圖書館那關，我覺得找圖書編號很好玩也很有趣，尤其是最後找到”我是白癡”這本書，真的太好笑，老師很幽默喔！也感謝所有一起設計的老師，我覺得整體來說非常好玩。 2. 803 謝同學：題目順序要讓兩組的時間錯開，才不會互相影響。關卡都不錯，不會太難也不會太簡單，剛好是同隊合作能完成且時間剛好。設計任務中我學到了創意發想，以及如何透過設計題目讓其他人認識自己的興趣愛好和專長。	

3. 803 鄭同學：在這次課程中，我覺得最困難的是設計關卡，我想要設計邏輯思考的題目，但是有點困難，所以我會聽從老師的建議，把題目慢慢設計出來。
4. 803 周同學：
5. 903 朱同學：我覺得這次有趣的是解謎任務的設計，還有探索校園的路線。
6. 903 何同學：我覺得解謎任務很有趣，而且解開之後會有成就感。這次活動我覺得我可以與他人合作，而且用我擅長的慢慢思考解開題目。



瞭解實境解謎之主題設計

影像紀錄



👉校園中解謎 & 謎題設計👉



其他對於
本計畫之建議

無