

(一) 種子學校創課方案表



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	高雄市英明國民中學
創課方案名稱	軌跡之旅-藝境創遊
團隊成員	藝術類教師： ■視覺藝術/美術： 蕭雅心、王歆昀 □音樂： 教師姓名 □表演藝術： 教師姓名 非藝術類教師： 謝易倫(歷史)、盧國峯(資訊) 其他人員： 吳伊婷(教務處/教務主任) 總人數：5
實施對象	□國小： 年級 ■國中： 1 年級 □高中/職： 科 年級 參與班級數： 6 班 參與總人數： 190 人
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：
學生先備能力	對防災相關知識有基本了解。熟悉平板電腦的基本操作，具備基礎的遊戲規則與玩法理解，如大富翁類桌遊的機制。
跨領域美感課程架構圖	跨領域美感課程 軌跡之旅 防災藝境 創遊古今 <pre> graph TD A[軌跡之旅 防災藝境 創遊古今] --> B[安全視界] A --> C[角色力] A --> D[虛擬力] A --> E[故事力] A --> F[在地力] B --> B1[場景認識] B --> B2[防災小物 防災道具] C --> C1[防災英雄 套娃角色繪製] C --> C2[迷你防災盒 套娃角色場景繪製] D --> D1[AI製圖複習] D --> D2[實境遊戲研習] E --> E1[哈瑪星實境解謎 驛動時刻-神秘的保管箱] E --> E2[桌遊設計 情境/任務/行動/結果] F --> F1[輕軌之旅 古今探訪] F --> F2[公共藝術/建築 環境與在地速寫] </pre>
課程發展理念	以跨域學習的理念為核心，帶領學生探索城市發展、文化變遷與創新設計

	的關聯，並延伸上學期防災角色與場景道具設計，深化對防災議題的理解；搭乘輕軌認識城市空間如何影響人們的生活方式，從歷史脈絡中汲取靈感，連結古今設計特色大富翁遊戲，培養團隊協作、科技應用的能力，也幫助將抽象的概念轉化為具體的實體作品，讓學生在創作中實踐設計思維。
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：資訊、歷史_____ ☒ 融入之議題： <u>防災</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：防災 ☐ 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 本期發展重

	素養(依前述表格之代碼填寫)	點(依前述表格之代碼填寫)
主題(一)名稱：角色力&故事力初探-迷你防災盒 課程目標： 創意設計與防災教育結合： 學生設計並製作兼具角色、場景及物件（應急物品與急救用品）的迷你防災盒，培養防災準備意識與應急反應能力。 跨媒材探索與視覺美感表現： 透過角色製作、場景設計、防災包繪製及相關道具捏塑，運用多媒材及不同質感，完成兼具美感與實用性的立體防災盒設計，發展創意思維與解決問題能力。 數位媒體跨域結合： 結合數位媒體技術（如 Leonardo AI），學生學習如何透過數位媒體生成設計，並將數位圖像轉化為實體作品，進一步將作品數位化並展示於線上平台。 單元 1 名稱：防災英雄 實施節數：5 一、導入活動：透過影片案例討論近年重大災害（如地震、颱風等），啟發學生對防災議題的思考。 二、開展活動： - 藉由上學期所學，學生使用 Leonardo AI 生成角色與場景靈感並繪製於學習單。 - 引導學生將設計從平面轉化為立體，在套娃正面繪製防災角色，背面繪製災害場景，過程中學習壓克力顏料的使用與清洗方式。 - 引入色彩表現的技巧，例如色彩明暗對比，或用鮮亮色彩表現角色的積極與勇氣。 - 角色完成後，學生進行細節修飾並塗上亮光漆保護作品。 三、綜合活動：班級內作品分享活動，學生介紹自己設計的防災角色與場景，並說明創作理念 單元 2 名稱：迷你防災盒 實施節數：3 一、導入活動：以情境討論形式，啟發學生思考：「在緊急情況下，哪些物品是必需的？」 二、開展活動： - 學生繪製防災包內的迷你物品設計草圖，包含物品形狀與特徵。 - 使用黏土進行捏塑，製作迷你防災物品，注意物品的尺寸與細節，使其能放入套娃內部空間。 三、綜合活動 學生將完成的作品進行拍攝，並整理為數位展示頁，呈現防災包內的物品設計與功能介紹。 主題(二)名稱：藝境創遊	5.數位媒體與網絡掌握 4.設計思考與創意發想	M.氣候行動 美感元素 質感.色彩 防災議題 甲.自我意識 (覺察)

課程目標： 1. 城市探索與設計思維： 透過輕軌之旅，理解城市發展與生活方式的關聯。 2. 遊戲化學習與創意發想： 設計結合城市歷史、文化特色與防災意識的大富翁遊戲，提升跨域整合與創意表達能力。 3. 團隊協作與數位應用： 透過分工合作與科技應用（如 AI 生成設計、數位繪圖），學習如何將概念轉化為具體作品。 單元 1 名稱：輕軌之旅-公共藝術與建築初探 實施節數:2+駁二校外半日參訪 一、導入活動：什麼是公共藝術？比較不同照片，哪個是公共藝術？請同學查詢公共藝術與裝置藝術的差異。 二、開展活動： - 將紙分三等份，準備的物品放到桌上。觀察物品外形、特徵、細節 - 速寫 10 秒、30 秒及 1 分鐘。 - 觀察剛剛三個練習的困難之處？ - 放大物品，不同局部之細部描繪。物品？特色？（形狀、材質、色彩） - 預告駁二拍照及速寫景點：巨人的積木、工人與漁婦、車站 2.0，訓練觀察及快速速寫的能力。 - 提醒戶外教學注意事項： - 攜帶：70 元以上一卡通、100 元左右零錢、口罩、水、個人藥物、衛生用品、隨身包、帽子、雨傘、速寫板子。 - 安全第一、注意禮貌、守時，保持安靜。 - 輕軌違規取締提醒/上下車動作迅速，預先過卡。 三、綜合活動： - 四人一組，拍照同學坐右手邊，另一個同學站著協助提醒，左手邊寫團體學習單，另一個站著觀察提供。 - 到達駁二蓬萊站，集體講述駁二相關歷史，沿著軌道拍照公共藝術作品並觀察速寫。 單元 2 名稱：藝遊軌跡 實施節數:6 第一節課-記憶軌跡：從校園出發 一、導入活動： - 回顧輕軌沿線英明國中至駁二蓬萊站的重要景點，回顧輕軌英明國中站至駁二蓬萊站路線。 - 討論過去對這些地區的認識與經驗。 二、開展活動： - 小組討論：「這些地點中，哪裡最吸引你？為什麼？」 - 並透過網路搜尋、google 地圖查詢與先前拍照照片整理該區域觀察到的特色。 三、綜合活動：分為七組每組認領 2~4 站，進行深度探究與設計任務。	美感形式:比例、空間 5. 數位媒體與網絡掌握	K.永續城鄉 K. 永續城鄉 甲. 自我意識（覺察） K. 永續城鄉
--	---------------------------------------	--

第二節課-站點探究：尋找城市的故事 一、導入活動：教師播放站點特色影片，示範如何用關鍵詞進行文化與藝術背景搜尋。 二、開展活動： 1. 學生分組查找指定站點的「歷史事件、文化特色、藝術設計」等資料。 2. 提出小組內部的提問卡設計簡報，例如「文化藝術卡」、「歷史事件卡」 三、綜合活動：教師指導如何使用 CANVA 編輯事件卡模板，將蒐集的資訊轉化為遊戲問答题材。 第三節課 資訊變圖像：創意設計簡報與卡片 一、導入活動：教師示範一組簡報與事件卡的視覺設計（如顏色搭配、版面結構）。 二、開展活動：學生使用 CANVA 或 Google 簡報製作各組站點簡報與事件卡，融入視覺設計元素(如主題色、插畫、ICON)。 三、綜合活動：小組分工並初步互看組內的簡報與事件卡，給予正向回饋 第四節課 站點導覽員：發表分享與補充修正 一、導入活動：教師分享「如何有效表達站點特色」，並給予發表建議。 二、開展活動：各組輪流上台進行站點介紹，並展示設計的事件卡與簡報內容。 三、綜合活動：學生彼此提問補充、教師針對內容與表達給予講評與建議。各組依回饋修正卡片與簡報內容。 第五節課 遊戲設計：藝遊輕軌創意桌遊 一、導入活動：教師設計並提供遊戲規則模板，出示「藝遊軌跡桌遊」範例規則，如抽取機會卡、角色移動等。 二、展開活動： 1. 遊戲玩法討論：規則擲骰、答題流程、機會卡設計。 2. 學生角色設定（如導遊、旅人、藝術家），創造多樣化角色行動卡。 三、綜合活動：教師協助整合每組資料並將事件卡彙入共用的 CANVA 資料庫並測試。 第六節課 實地模擬：走讀輕軌 x 答題挑戰賽 一、導入活動：教師示範遊戲流程，並安排小組順序與遊戲地圖。 二、展開活動：學生每組派一人上台輪流擲骰子及答題抽選，骰子為前進步數，答題正確再前進兩格，答錯後退一格。過程中學習他組站點資訊，理解更多在地歷史與文化。 三、綜合活動：回顧整體遊戲過程與學習成果，學生分享最印象深刻的一站。	5. 數位媒體與網絡掌握 4. 設計思考與創意發想 4. 設計思考與創意發想 4. 設計思考與創意發想	K. 永續城鄉
--	---	----------------

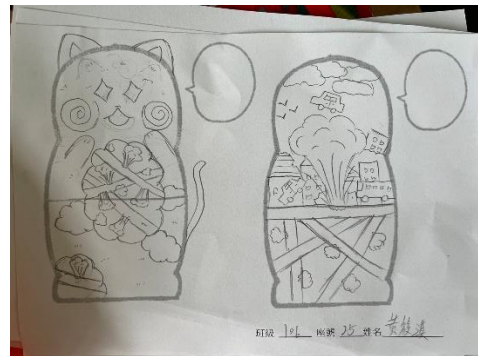
一、《迷你防災盒》

1. 在設計防災角色與場景的過程中，學生能發揮創意思維，並透過色彩運用表現情境與情感。然而，有些學生在進行角色故事發展時，缺乏對角色背景與場景的深層理解，未能完全呈現完整的敘事結構。未來可加入分組討論與角色設定引導，幫助學生更加全面地建構角色故事。
2. 學生在黏土捏塑迷你防災物品的過程中，對於細節製作和功能實現充滿熱情，但在尺寸精準度與空間規劃上仍有進步空間。
3. 本課程需要兼顧繪畫、黏土製作與數位展示的多層次教學，對時間分配的靈活性要求較高。在實施過程中，發現部分單元的實作環節需要額外時間才能完成，未來應在課程設計時保留更充裕的時間，並設置階段性檢核點，確保學生能按進度完成作品。

二、《藝遊軌跡》

1. 本單元以輕軌為主軸，結合地理探究、文化認識與藝術設計，整體課程能引發學生的興趣。學生在站點資料蒐集與簡報製作中展現主動學習態度，部分組別能深入探索在地歷史與藝術特色，部分學生在製作卡片與簡報時仍以「資料複製貼上」為主，缺乏美感與視覺表達能力的練習。簡報部分尚需增加「美感設計小教學」，示範排版、配色與圖像應用技巧。
2. 原本規劃使用 CANVA 製作事件卡與簡報，並整合成互動式資料庫。但目前 CANVA 的新功能尚未穩定（如答題資料無法在網頁介面使用、資料被整批覆蓋）學生設計的事件卡無法即時整合進共同資料庫，影響遊戲操作。需預留 1 節課做「設備測試」與「模擬試玩」，提前排除技術問題。
3. 課程讓學生能重新理解自己生活周遭的空間與歷史，也練習將資訊轉譯為遊戲與視覺設計，在數位工具的操作穩定度與學生設計素養的提升上仍有進步空間。日後若能結合更多學生手繪轉數位的創作流程，或引導學生分析站點中常見的地景符號（如站名、公共藝術造型、地圖圖示等），並進行轉譯或創造，將更能強化本單元的藝術深度與學科整合性。

(請至少提供 5 則)



學生回饋



左:防災小物繪製

下:立體防災小物



(照片 6-10 張加說明，每張 1920*1080 像素以上，並另提供原始 jpg 檔)

影像紀錄



1140115 期末共備及討論下一學期進行內容

上一學期的課程中，我們著重於防災及角色探討繪製，學生透過平板搜尋資料與 AI 工具輔助設計角色。

討論校外參訪的細節及相關注意事項，以及學習重點。



防災物件繪製並使用輕黏土製作

學生先透過討論與資料蒐集，了解防災物品的用途，他們需要思考哪些物品在災害發生時最為關鍵，並依據場景需求進行篩選與設計。並學習如何將防災物品從平面設計轉化為立體模型。例如如何讓物品的比例與設計圖相符、如何讓小型物件的細節清晰可見等，幫助學生在實作中培養解決問題的能力。



1140207 辦理跨領域美感計畫-素養議題遊戲化融入實作 | 用 playreal 系統設計人機互動教案研習

教師學習設計互動式學習活動，課程內容包含系統介紹、跨學科教案示範，幫助教師掌握設計創造性教案的技巧，實現素養議題的有效融合。



速寫觀察生活小物

先前用三種不同的時間繪製，比較不同的時間概念看到的物品有什麼不同，接著繼續專注於單一物品，描繪其各種角度與細節特徵，不僅訓練學生的繪畫技巧，更幫助他們從設計角度理解物件的功能與美感。



駁二公共藝術觀察速寫

學生透過速寫記錄感興趣的公共藝術作品其形態與細節，並與藝術作品互動拍照。



輕軌沿路觀察拍照

記錄不同區域的建築風貌、公共藝術、自然景觀與人文活動，了解不同區域的文化氛圍，提升對都市設計與人文環境的理解。



藝遊輕軌創意桌遊

輕軌創意桌遊分組試玩進行比賽，透過擲骰答題認識輕軌沿線文化與歷史，班級氣氛熱絡。

其他對於

本計畫之建議

1. 跨域美感素養與美學思辨、設計思考、生活實踐、數位媒體、藝術參與、跨域文化等相關，未來謎題或大富翁等較完備之後，走讀可設計學習歷程紀錄冊或任務本，可以闖關、章戳或任務記錄方式，任務本的方式就能涵蓋不同領域的知識，建立學生的學習痕跡與成就感，但也需要教師及團隊大量的合作較為不易。
2. 大富翁設計有使用到 CANVA 的新功能，但新的軟體跨電腦會把資料庫覆蓋掉，需事前以 Google 簡報或 PDF 備份所有學生內容，或是在測試其他軟體是否有更簡便的措施，新軟體的應用如 Genially 考驗教師接收新知以及短時間需熟練到教學，未來如確立領域走向可多找相關師資進行教學協助；隨著科技及 AI 進步，教師可以思考如何讓學生能有效地連結美感與跨領域的結合，。

