



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 一 學期

學校全銜	嘉義縣朴子市大鄉國民小學
創課方案名稱	偶趣糠榔
團隊成員	藝術類教師： ☒ 視覺藝術/美術：黃諱燕 ☐ 音樂：_____ ☐ 表演藝術：_____ 非藝術類教師：劉盈秀（校訂） 其他人員：姓名（單位/職稱）_____ 總人數：_____
實施對象	☒ 國小：三 年級 ☐ 國中：_____ 年級 ☐ 高中/職：_____ 科 _____ 年級 參與班級數：普通班 1 參與總人數：13
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	
跨領域美感 課程架構圖	
課程發展理念	結合創意、文化與學習，通過角色創作與漫畫表現，讓學生在實踐中學習並體會大糠榔麵線的文化特色和行銷方式。課程強調學生主動參與、團隊合作以及表達與創意的發揮，藉由角色設計和漫畫創作，提升學生的視覺表達能力、問題解決能力和文化意識，並培養他們對地方特色產品的了解與推廣意識。
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：_____美術 ☒ 非藝術科目：_____校訂 ☐ 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： _____ ☒ 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(一)名稱：麵線寶的創意推廣 課程目標：課程目標是透過認識大棟柳麵線的歷史與文化，培養學生對地方文化的認同感，增進表達與合作能力，並透過創意設計與行銷活動，激發創造力及美感素養。 單元 1 名稱：介紹大棟柳麵線 實施節數：3 節	1 4 5	K

一、 導入活動：故事導入

(一) 故事分享與互動：教師以生動的語氣講述大糠榔麵線的由來與特色，並展示相關的圖片或短片（約 3-5 分鐘）。

(二) 問題引導：

1. 這碗麵線有什麼特別之處。
2. 如果要介紹給別人，你會怎麼形容它。

（讓學生發表自己的看法，增加學生對故事的投入感。）

二、 開展活動：分組閱讀與討論

(一) 閱讀資料提供：學生分組閱讀關於大糠榔麵線的文章或資料，內容包括其歷史、製作過程和文化意涵。可以提供圖文並茂的資料或短影片作為補充。

(二) 小組討論：

討論重點

1. 這碗麵線有哪些特色。
2. 如何讓更多人了解並喜歡它。

(三) 小組報告：各組分享討論結果，教師引導學生歸納麵線的文化特色與行銷策略。

三、 綜合活動：創意行銷策略設計

(一) 行銷策略設計：學生分組設計一個創意行銷點子，主題是「如何介紹大糠榔麵線給更多人」。學生可以選擇口號、廣告詞或創意方式來推廣。

(二) 行銷發表會：各組簡報分享他們的行銷方案，其他同學可以提供回饋，並討論哪些策略可能會成功。

單元 2 名稱：創作麵線寶

實施節數：2 節

一、導入活動：認識「麵線寶」與設計靈感

(一) 故事啟發：

1. 教師簡短講述一個虛構故事，例如：「大糠榔麵線需要一位大使來幫助大家了解它的美味與文化。我們要創造一隻獨特的『麵線寶』來完成這個任務！」
2. 提問：如果你來設計這隻『麵線寶』，它會有什麼特別的外型和個性呢？

(二) 觀察與討論：

1. 教師展示幾個角色設計範例（如吉祥物或卡通角色），讓學生討論：
 - (1) 這些角色怎麼吸引人？
 - (2) 它們怎麼代表某個文化或特色？

2. 師在白板上列出「麵線寶」的設計要素： (1) 外型元素：結合大糠榔麵線的特色（如麵條、碗、食材）。 (2) 個性特質：可愛、有趣、熱心助人等。 (3) 名字設計：簡單又容易記住。 二、開展活動：小組設計「麵線寶」 (一) 分組討論： 1. 每組先回答以下問題，討論角色設計： (1) 「麵線寶」的外型有哪些麵線相關的特色？ (2) 「麵線寶」的個性是什麼？ (3) 要取什麼名字，讓人印象深刻？ (鼓勵學生發揮創意，例如：身體像湯碗、頭髮像麵條、穿著有魚丸圖案等。) (二) 繪製草圖： 1. 每組將討論結果畫成一隻「麵線寶」，並用色鉛筆或蠟筆上色。 2. 可在旁邊標註角色的特徵與設計理念，例如：「麵條頭髮象徵麵線的長壽意涵」。 三、綜合活動：展示與分享 (一) 展示與介紹： 1. 每組輪流上台展示他們的「麵線寶」作品，並回答以下問題： (1) 這隻「麵線寶」的外型特色是什麼？ (2) 它的名字和性格是什麼？ (3) 它會怎麼幫助推廣大糠榔麵線？ (教師鼓勵其他學生提問或給予回饋，增強互動性。) (二) 全班投票與討論： 1. 進行投票活動，選出「最可愛麵線寶」或「最有創意麵線寶」。 (1) 教師引導全班討論：哪些設計最能代表大糠榔麵線、如果要讓全世界認識「麵線寶」，還能怎麼改進它……		
主題(二)名稱：麵線寶的創意漫畫之旅 課程目標：透過創作四格漫畫，讓學生了解並推廣大糠榔麵線的特色與文化，同時培養他們的創意表達、合作與繪圖技巧。 單元1名稱：認識四格漫畫與故事設計	1 4 5	K

實施節數：2 節

一、導入活動：介紹四格漫畫結構與「麵線寶」

（一）展示四格漫畫範例

1. 教師展示 2-3 個簡單的四格漫畫範例，並解釋每一格的結構：

第一格：設定故事背景（場景與角色介紹）

第二格：衝突或問題的發生

第三格：問題發展或轉折

第四格：結局或解決方案

2. 問學生：這些漫畫為什麼這麼簡單，但卻能夠讓人理解故事？
3. 討論：四格漫畫能有效傳遞簡單的訊息，讓觀眾迅速理解故事。

（二）介紹麵線寶

1. 教師介紹「麵線寶」的角色設定與背景：
 - （1）麵線寶是大棟椰麵線的吉祥物，具有生動有趣的個性，喜歡四處推廣美味的麵線。
 - （2）它的使命是讓更多人了解大棟椰麵線的特色與文化。
2. 問學生：你們覺得麵線寶是一個怎麼樣的角色？
3. 引導學生思考：如果麵線寶要推廣麵線，它可能會遇到什麼挑戰？如何解決這些挑戰？

二、開展活動：小組討論與設計漫畫故事情節

（一）分組設計漫畫故事情節

1. 學生分為小組，每組選擇一個情節來推廣大棟椰麵線。

情節範例：

- 麵線寶介紹大棟椰麵線的由來和特色。
 - 麵線寶與其他角色合作，共同開發新的麵線食譜。
 - 麵線寶面對挑戰，如何推廣麵線並讓大家喜愛。
2. 每組設計一個四格漫畫，並討論以下要素：
 - 角色：誰是故事中的主角？麵線寶的角色設定是什麼？
 - 情節：故事的起承轉合，從麵線寶遇到挑戰到解決問題的過程。
 - 訊息：漫畫要傳遞的推廣訊息，如大棟椰麵

線的美味、歷史、文化等。

3. 故事情節討論與確定

- (1) 各小組討論並確定自己的漫畫情節，確保每格的內容都能夠清晰表達故事的發展與結局。
- (2) 教師巡迴每組，提供指導，幫助學生確定情節的合理性與創意。

三、綜合活動：草圖創作與分享

(一) 草圖創作

1. 學生根據設計的故事情節，開始畫出四格漫畫的草圖。
2. 每格漫畫的內容包括：
 - 第一格** 簡單的場景設置，介紹麵線寶和故事背景。
 - 第二格** 問題或挑戰的出現，例如麵線寶發現沒有人知道大糠榔麵線。
 - 第三格** 問題的發展，例如麵線寶想到創意的推廣方式。
 - 第四格** 解決方案或結局，麵線寶成功介紹了麵線，大家都喜歡上了它。
3. 學生可以使用鉛筆畫出簡單的草圖，不需過於精細，重點是呈現故事內容。

(二) 草圖分享與回饋

1. 每組學生展示他們的草圖，並簡要介紹自己的漫畫故事情節。
2. 學生之間互相提供建議與回饋，討論如何改進漫畫中的故事表達和角色設計。
3. 教師指導學生如何將故事情節更清晰地表達，並鼓勵學生加強創意與細節設計。

單元2 名稱：漫畫繪製與上色

實施節數：2 節

一、導入活動：回顧草圖與繪製技巧介紹

(一) 回顧草圖

1. 教師請每組學生展示他們的四格漫畫草圖，簡要介紹故事情節和設計概念。
2. 學生之間可以互相提供反饋，教師可針對每組的草圖提供建議，幫助學生明確需要改進的部分。
3. 教師總結漫畫草圖的優缺點，並引導學生思考如何提升故事的表現力，像是角色的情感表現、動作的流暢性

等。

(二) 漫畫繪製技巧介紹 (5 分鐘)

1. 角色表情設計：教師示範如何用不同的面部表情來表達角色的情感（例如：開心、驚訝、憂慮）。
2. 對話框設計：介紹如何設計對話框，並指導學生根據情節選擇合適的對話框形狀與大小。
3. 動作線的使用：解釋如何用動作線來表現角色的動作或情感張力（例如：衝刺、驚訝等）。
4. 背景設計：討論背景設計的基本概念，如何讓背景增強故事的情感氛圍，並不喧賓奪主。
5. 分鏡與構圖：簡單介紹如何在每一格中安排角色與背景的構圖，使整體漫畫具有流暢的閱讀體驗。

二、開展活動：繪製漫畫線條與細節

(一) 繪製漫畫線條學生根據自己的草圖，用黑色細線筆進行正式繪製，確保每一格的線條清晰。

1. 教師巡迴指導，幫助學生注意線條的乾淨與流暢，尤其是在角色表情與動作的處理上。
2. 學生可參考教師的示範，學習如何使用不同粗細的線條來表現陰影或深度，讓角色看起來更有層次感。

(二) 加入細節

1. 表情與動作：學生在繪製角色的表情時，注意細微的變化來表現情感。動作線應與角色的動作一致，讓漫畫的動作更具動感。
2. 背景細節：背景不需要過於複雜，但要能夠支持故事情境，學生可以加入簡單的細節，如街道、房屋、桌椅等。
3. 教師提供指導，讓學生在漫畫中強調故事的主題與情感。例如，麵線寶的角色可以使用誇張的表情和動作來吸引觀眾的注意。

三、綜合活動：上色與修正

(一) 上色

1. 學生根據漫畫中的情感與故事背景選擇合適的色調。例如，當麵線寶在歡樂場景中時，使用明亮的顏色；如果是比較緊張或困難的情節，可以使用較暗的色調來增強氛圍。
2. 學生可以使用彩色鉛筆、水彩或數位繪圖工具進行上色。教師在此過程中巡迴指導，幫助學生選擇色彩搭

	配，使漫畫的視覺效果更為生動。 3. 教師提醒學生注意每一格的色彩與故事氛圍的契合，並避免過度渲染，保持畫面簡潔。 (二) 修正與檢查 1. 完成上色後，學生進行自我檢查，查看漫畫中的細節是否表現完整，並確保每一格都符合故事情節。 2. 學生根據自己的檢查進行修正，可以調整顏色、線條或表情等細節，讓漫畫的整體感覺更協調。 3. 最後，學生可以將漫畫作品進行簡單的總結，並準備在下一堂課中向同學展示。 單元3 名稱：開畫展！ 實施節數：1 節 一、導入活動：佈置漫畫展示牆 (一) 各組將四格漫畫完成品張貼於展示牆或教室走廊。 二、開展活動：漫畫欣賞與回饋 (一) 學生分組觀賞各組作品，並進行「觀眾投票」活動，例如： 1. 最有趣的漫畫 2. 最具創意的故事 3. 最美的畫面設計 三、綜合活動：分享心得與頒獎 (一) 教師頒發簡單獎項，表揚各組優秀表現。 (二) 學生分享創作過程的心得與學習收穫。 評量方式 1. 口頭表達：在小組討論與成果展示時，學生需要口頭發表他們的設計理念、漫畫故事情節以及角色設計的想法。 2. 實作評量：學生在創作「麵線寶」角色設計和四格漫畫的過程中，通過實際繪製和創作來展示他們的藝術表現和理解。 3. 同儕評量：在每一小組展示作品時，學生互相評價與回饋，並進行投票選出最具創意或最可愛的作品。		
教學省思	這次以「大棟椰麵線」為核心設計的跨領域美感課程，整合了地方文化與藝術創作，過程中不但豐富學生的學習經驗，也讓我深刻感受到課程結合生活與創意的力量。從導入故事開始，學生對於在地食物產生興趣，進而透過閱讀、討論與角色設計，逐步建立起對麵線文化的理解與情感連結。創作「麵線寶」的活動讓孩子們有機會將所學轉化為具象的圖像與性格設定，發揮了極大的創造力與想像力。四格漫畫的設計更讓學生學習如何用簡單的畫面與		

	對話講好一個故事，這對提升他們的邏輯思考與表達能力有非常正向的幫助。 整體而言，學生的學習動機高，在合作中學會傾聽與協調。不過在實作環節中也發現部分學生對繪圖細節投入過多，以致於進度稍有落後，這提醒我未來在時間安排上可更精細地分配每階段的重點與支援策略。此外，在教學上我也體會到美感教育不只是一種技能培養，而是引導學生觀察、理解、詮釋與表達生活的過程。								
學生回饋	1. 「我的家人會煮豬腳麵線、蚵仔麵線還有麻油麵線，賣的都是大棟椰麵線！」 2. 「我的麵線寶很特別，他的頭髮使麵線的形狀」 3. 「我覺得我們組的四格漫畫很好笑，很像菜市場叫賣的老伯！」 4. 「我們設計的口號是『走過路過千萬不要錯過！』，這樣一定可以吸引很多顧客。」 5. 「這次的活動我覺得很好玩，有用電腦、寫劇本、畫畫還有捏黏土。」 6. 「canva 上面有好多的元素，讓我去創作麵線寶！」								
影像紀錄	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="379 1048 906 1433">  </td><td data-bbox="906 1048 1452 1433">  </td></tr> <tr> <td data-bbox="379 1433 906 1478"> 各組查詢大棟椰麵線特色 </td><td data-bbox="906 1433 1452 1478"> 用 canva 設計「麵線寶」初稿 </td></tr> <tr> <td data-bbox="379 1478 906 1865">  </td><td data-bbox="906 1478 1452 1865">  </td></tr> <tr> <td data-bbox="379 1865 906 1915"> 畫「麵線寶」設計圖 </td><td data-bbox="906 1865 1452 1915"> 用輕質土捏出「麵線寶」 </td></tr> </table>			各組查詢大棟椰麵線特色	用 canva 設計「麵線寶」初稿			畫「麵線寶」設計圖	用輕質土捏出「麵線寶」
									
各組查詢大棟椰麵線特色	用 canva 設計「麵線寶」初稿								
									
畫「麵線寶」設計圖	用輕質土捏出「麵線寶」								

		
其他對於 本計畫之建議	討論麵線寶宣傳麵線劇本	劇本以四格漫畫呈現