



教育部跨領域美感教育卓越領航計畫

合作學校創課方案(4.2 版)

114 學年度 第 二 學期

學校全銜	基隆市復興國民小學
申請類別	☐ 標竿學校 ☒ 種子學校
創課方案名稱	MAGIC 西遊穿越記
團隊成員	藝術類教師： ☒ 視覺藝術/美術： <u>孫復瑋</u> ☐ 音樂： <u> </u> ☐ 表演藝術： <u> </u> 非藝術類教師： <u>沈憶伶(校訂閱讀)、李欣蓉(國語)、林思如(校訂資訊)</u> 其他人員： <u> </u> 總人數：3 人
實施對象	☒ 國小： <u>5</u> 年級 ☐ 國中： <u> </u> 年級 ☐ 高中/職： <u> </u> 科 <u> </u> 年級 參與班級數： <u>普通班 1</u> 參與總人數： <u>9</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> </u>
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，但加以聚斂優化） ☐ 延伸課程（依據之前跨領域方案走向，但延伸擴充之） ☐ 其他： <u> </u>
學生先備能力	1. 視覺藝術領域：對於美感形式、構圖、色系有基本認識。 2. 語文(國語)領域：對於說明文形式有基本認識。 3. 校訂閱讀：能運用故事梯分析故事情節，並能繪製重點心智圖。 4. 校訂資訊：能簡單操作 Canva 基本功能。

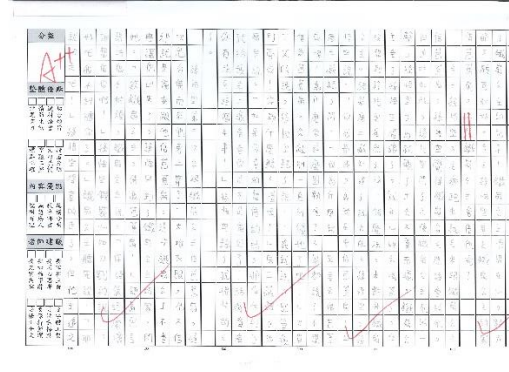
基隆市復興國小 跨域美感課程-MAGIC西遊穿越記課程架構圖			
跨領域美感課程架構圖			
課程發展理念	1. 以五年級校訂閱讀課程主題-西遊記出發，透過原有的校訂課程共讀內容，結合圖像策略，帶學生梳理重要章節的情節內容及角色特點。並以「提問法」搭配 SDGs10 跟 SDGs5 主題設計問題，帶學生重新思考妖怪行為背後的想法，練習換位思考、同理心培養及探討性別平等議題。 2. 利用視覺藝術課讓學生運用像素黏土重新設計西遊記法寶，以 Keynote 製作法寶介紹卡牌；接著，在校訂資訊課中指導學生運用生成式 AI(Gemini、Ed Cafe)修正個人的法寶作品及完成說明文字介紹；再來，進入 Canva 調整作品細節，完成個人法寶設計，且將學生設計之法寶圖像製作成個人徽章；最後，指導學生將撰寫的說明文字介紹，運用 Suno AI 完成法寶介紹歌曲。 3. 結合國語文第四單元的「想像力寫作」，將場景設定為現代，請學生運用寫作重點(特殊的時空環境、精彩曲折的情節、鮮明的角色形象)撰寫現代版西遊記作文。 4. 以多元的數位工具或平台，例：Keynote 製作圖卡、Xmind 繪製心智圖、Slido 進行即時提問、Padlet 記錄學生學習歷程等，展現學生多模態學習成果。		
跨領域美感素養	※請參閱跨領域美感課程模組核心內涵 4.2 版，勾選課程對應之跨領域美感素養(可複選)，並依課程設計相關程度排序。		
	跨領域美感素養	勾選欄	
		排序欄 (1 為相關程度最高，以此類推)	
	1.美學思辨與覺察省思	■	3
	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	■	1
5.數位媒體與網絡掌握	■	2	

	6.文化跨域與多元詮釋	☐	
	7.藝術探究與生活實踐	☐	
	8.其他：(請自行填寫)	☐	
跨領域課程類型	※請參閱跨領域美感課程模組核心內涵 4.2 版，勾選課程對應之跨領域課程類型(可複選)，並依課程設計相關程度排序。		
	跨領域課程類型	勾選欄	排序欄 (1 為相關程度最高，以此類推)
	1. 活化型課程	☐	
	2. 議題式課程	☐	
	3. 窗外式課程	☐	
	4. 交集性課程	☐	
	5. 學校本位課程	☒	1
	6. 混成式課程	☐	
	7.其他：(請自行填寫)	☐	
跨領域內涵	■藝術科目： <u>視覺藝術</u> ■非藝術科目： <u>校訂課程、國語文課程</u> ■融入之議題： <u>閱讀素養教育、資訊教育、SDGs5(性別平等)、SDGs10(減少不平等)、SEL</u> □其他： <u> </u>		
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(含色相、明度與彩度) □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 4.2 核心內涵)	■聯合國永續發展目標 (SDGs)： □A.消除貧窮 □B.終結飢餓 □C.健康與福祉 □D.優質教育 ■E.性別平等 □F.淨水與衛生 □G.可負擔的永續能源 □H.就業與經濟成長 □I.永續工業與基礎建設 ■J.消彌不平等 □K.永續城鄉 □L.責任消費與生產 □M.氣候行動 □N.永續海洋與保育 □O.陸域生態 □P.制度的正義與和平 □Q.永續發展夥伴關係 ■社會情緒學習 (SEL)： ■甲.自我覺察 □乙.自主管理 ■丙.社會覺察 ■丁.人際技巧 □戊.負責任的決定		

		■其他議題： 108 課綱十九項議題(閱讀素養教育、資訊教育) □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(依前述跨領域美感素養表格代碼 1-8 填寫)	本期發展重點(依前述本期發展重點表格SDGs代碼 A-Q /SEL 代碼甲-戊填寫)
主題(一)名稱：MAGIC 西遊穿越記 單元 1 名稱：經典閱讀-西遊記(角色情節知多少) 課程目標：利用圖像策略梳理重要章節的情節內容及角色特點。 實施節數：4 節 一、導入活動 1. 教師於課前 1-2 個月先讓學生閱讀文本要討論的指定章節。 2. 教師以分享圖的形式，邀請學生分享讀完的感謝與疑惑。 二、開展活動 1. 教師示範如何運用故事梯及 Xmind 進行重要章節心智圖。 2. 以分組合作方式，各組各挑選一個章節進行討論與摘要。 3. 小組分享繪製成果。 三、綜合活動 1. 教師請學生挑選一位主要人物，依照教師提供的 Keynote 模板，完成人物介紹圖卡。		4 5	閱讀素養教育 資訊教育
單元 2 名稱：換個角度看西遊(妖怪有話大聲說、西遊男女平不平) 課程目標：以「提問法」帶學生重新思考文本中妖怪的行為，練習换位思考、同理心培養及探討性別平等議題。 實施節數：1 節 一、導入活動 1. 運用 Slido 的即時問題詢問學生： (1)認為「英雄」具備的特質為何? (2)在西遊記當中，認為哪個主角是「英雄」?理由是什麼? (3)曾經看過或聽過哪些英雄?(真實或虛構皆可以) 二、開展活動 1. 以西遊記中的「三借芭蕉扇」為主要討論章節，運用 Padlet 的 Sandbox 製作模板，請學生完成個人任務： (1)KW 表-對該章節的認識、疑惑 (2)人物特質與形象表。 2. 挑選學生發表個人想法。 3. 以「鐵扇公主不願意借芭蕉扇讓孫悟空一行人度過火焰山是自私的行為。」為題，進行四角辯證(非常同意、同意、不同意、非常不同意)，讓學生進行個人意見表述與探討，並練習用鐵扇公主的角度换位思考角色當時的心情跟行為。 三、綜合活動 1. 教師提問：觀察去取經的角色設定的性別，說說看，作者為		4 5	E、J 丙、丁 閱讀素養教育 資訊教育

什麼這樣設定？你覺得是否合理？理由是什麼？ 2. 教師運用 Padlet 的 Sandbox 製作「閱讀 321」模板，讓學生以個人方式進行，回顧本次的課程學習： (1)在今天課程中學到的三件事。 (2)針對本次課程想多了解的兩件事。 (3)關於這堂課，心中仍有的一個疑惑。		
單元 3 名稱：<u>法寶設計師</u> 課程目標：能用像素黏土完成個人西遊記法寶設計，並用 Keynote 模板製作法寶介紹卡牌。 實施節數：2 節 一、導入活動 1. 教師介紹像素黏土使用方式，並請學生假設如果自己是西遊記的角色，會想要為自己設計什麼樣的法寶。 二、開展活動 1. 學生各自創作，教師行間巡視給予指導。 2. 作品完成者，教師指導學生運用教師製作的 Keynote 模板拍攝作品放入模板內，並完成法寶卡牌文字介紹。。 三、綜合活動 1. 請學生分享作品、設計理念，其餘學生給予回饋。	1 4 5	甲 資訊教育
單元 4 名稱：<u>科技寶物研究室</u> 課程目標：練習用生成式 AI 修正自己的法寶作品圖及文字描述，並完成法寶介紹歌曲。 實施節數：6 節 一、導入活動 1. 教師簡單介紹生成式 AI 概念。 2. 示範如何使用生成式 AI 修正自己原有的法寶作品卡牌圖、文字介紹。 二、開展活動 1. 學生各自創作，教師行間巡視給予指導。 2. 作品完成者，將與 AI 對話之成果貼回 Padlet 任務區。 3. 指導學生將作品成果匯入 Canva，進行作品細節調整。 4. 作品發表與欣賞。 5. 指導學生運用與 AI 共作的文字介紹，修改成法寶介紹歌詞，進入 SUNO AI 製作個人法寶介紹歌曲。 三、綜合活動 1. 將學生製作的法寶圖做成個人徽章磁鐵。 2. 學生發表成果與 AI 共作之心得。	1 4 5	甲 資訊教育
單元 5 名稱：<u>現代西遊故事創作</u> 課程目標：結合國語文第四單元的「想像力寫作」，將場景設定為現代，完成一篇現代版西遊記作文。 實施節數：3 節 一、導入活動 1. 教師運用國語課本內容說明本次寫作要求及撰寫重點。 二、開展活動 1. 學生分段進行文章創作，教師給予差異化協助。 三、綜合活動 1. 作品發表與欣賞。	4	閱讀素養教育
評量方式(請參見跨領域美感課程模組核心內涵 4.2 版，並詳述之)： 1. 實作評量 1：學生以小組合作方式，運用 Xmind 完成章節心智圖；運用 Keynote 模板完成人		

物介紹圖卡。 - 實作評量 2：運用 Padlet 的 Sandbox 完成個人學習任務 - 實作評量 3：能運用像素黏土設計、製作個人法寶，並運用 Keynote 模板完成法寶介紹卡。 - 實作評量 4：能與生成式 AI 共作，修正個人法寶作品圖、介紹文字；並運用 Canva 平台豐富個人法寶作品圖之畫面。 - 實作評量 5：個人完成一篇現代版西遊記之作文。 - 口頭評量：個人各項作品介紹、小組作品分享。 - 觀察：學生學習過程中投入、互動與小組參與程度		
教學省思	- 校內各科教師都有使用平板，所以學生在操作上沒什麼問題。 - 本次西遊記雖在事前共備已挑選過適合的章節，但在實際操作上會發現因為事前閱讀時間較長，所以部份學生對於故事情節遺忘程度較高，未來可以在學生閱讀時給予閱讀任務，用不同顏色便利貼進行主題註記，可能有助於之後的討論。 - 學生對於「法寶」的外形跟功能想像較單薄，未來可以多提供一些照片或範例讓學生參考。 - 該班學生之前已有跟 AI 共作的經驗，因此在使用生成式 AI 時，沒遇到什麼狀況。且本次使用的是教師可以從後台看到學生對話的生成式 AI，有助於教師即時掌握每位學生跟 AI 對話的情形，給予協助。 - 下次可以將學生創作的文章轉為表演藝術課程內容，讓孩子可以延伸課程內容，並用肢體展現自己的創作。	
學生/家長回饋	- 像素黏土很好黏，但要特別小心不要掉到地上，會整顆變黑色 - 本來想要創作立體的法寶，但會發現繪製平面圖跟實際操作有落差，作品沒辦法立體。 - 從這次的閱讀課學到面對他人要有同理心、女生也可以當英雄不是只有男生。 - 從這次的閱讀課學到發生事情的時候，可以先換位思考，好好說話，不是直接動手。 - 跟 AI 共作很好玩，但有時候它無法產出我要的效果，好像還是自己創作比較快。	
影像紀錄		
	學生運用 Keynote 製作西遊記人物介紹圖卡	西遊記人物介紹圖卡成果

		
	學生設計個人法寶	學生繪製的法寶設計圖及像素積木製作成品
		
	四角辯證討論內容	學生與生成式 AI 共作中
		
	學生與生成式 AI 共作成果	學生創作現代西遊記文章成品
其他對於 本計畫之建議	謝謝計畫給予的協助，讓課程有更多元開展的可能，期待此計畫持續進行。	