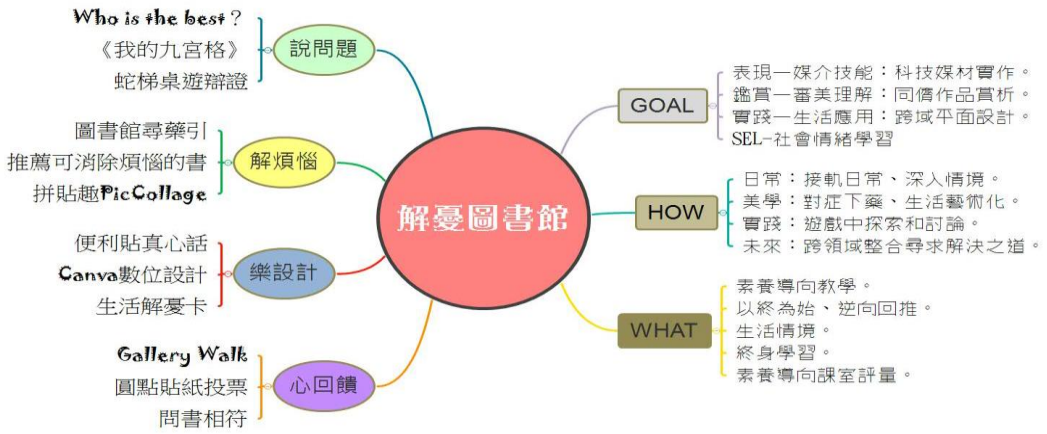
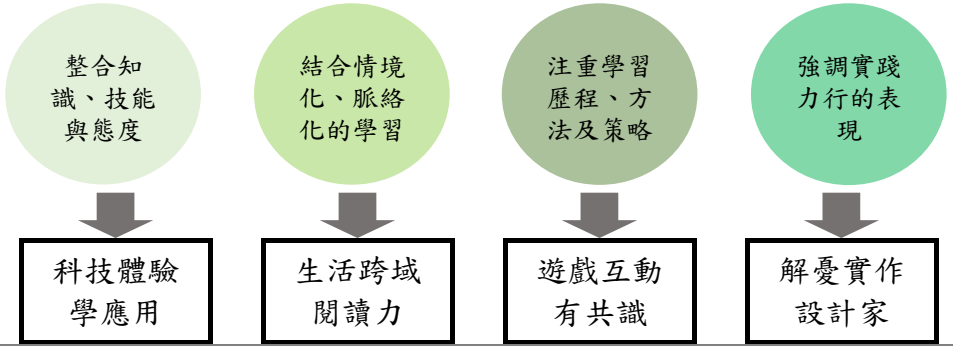
教育部跨領域美感教育卓越領航計畫

合作學校創課方案(4.2 版)

114 學年度 第 2 學期

學校全銜	新北市板橋區中山國民小學
申請類別	■標竿學校 □種子學校
創課方案名稱	解憂圖書館
團隊成員	**藝術類教師：** ■視覺藝術/美術：劉美玲、陳萱、許吟如 □音樂：_____ ■表演藝術：徐一如 **非藝術類教師：**陳世倫（資訊）、黃如君（自然科學）、徐詩萍（綜合）、林秀娟（綜合） **其他人員：**賴玉敏（新北市鶯歌區鶯歌國民小學—課研組長） 洪瑞甫（臺北市龍山科技中心主任—資訊、科技） **總人數：10**
實施對象	■國小：高年級 □國中：_____年級 □高中/職：_____科_____年級 參與班級數：普通班 2 參與總人數：50
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：_如改編自其他美感教育計畫方案_____
學生先備能力	1.曾於四年級時至浮洲人工濕地實地踏查、實境走讀。 2.能理解美的原理原則。 3.稍熟悉基礎的課室英文。 4.能使用行動載具與確認網路在線。 5.曾經進行過分組合作學習模式。 6.自低年級至中年級期間，均有上過圖書館利用教育，每學年每週亦有一堂閱讀課。

跨領域美感課程架構圖	 
課程發展理念	本教學活動從生活情境出發，讓學生思考生活裡的大小煩惱，提出各種樣態的問題，從遊戲中探索和討論，在圖書館裡對症下藥、尋求解決之道。運用現實的情境來挑戰真實的憂慮，從而進行分享和實踐。 將學生的日常困擾轉化為創作靈感，透過遊戲化探索、跨域閱讀與數位設計的三階段歷程，引導學生為主觀的煩惱尋找客觀的處方箋。學生先以桌遊與同儕對話來具象化問題，接著從圖書館中挑選對應書籍作為心靈藥引，最後利用科技工具將書單、觀點與 QR Code 融合成一張具備人文關懷的生活解憂卡。教學的核心在於實踐「生活藝術化」，讓科技與藝術不再只是抽象技能，而是成為學生主動解決難題、抒發情緒並建立共感回饋的實踐工具。 

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	■	5
2.符號識讀與脈絡應用	■	3
3.藝術參與及社會行動	□	
4.設計思考與創意發想	■	2
5.數位媒體與網絡掌握	■	4
6.文化跨域與多元詮釋	□	
7.藝術探究與生活實踐	■	1
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	■	2
3. 窗外式課程	□	
4. 交集性課程	■	1
5. 學校本位課程	■	3
6. 混成式課程	□	
7.其他：(請自行填寫)	□	

跨領域內涵

■藝術科目：視覺藝術

■非藝術科目：自然、資訊、綜合

■融入之議題：閱讀素養、科技教育、資訊教育

■其他：SDGs、SEL

美感元素與美感形式

美感元素

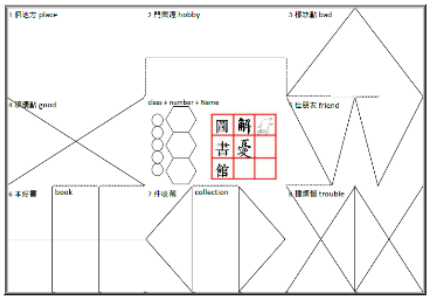
□視覺藝術：■點 ■線 ■面 □空間 ■構圖 □質感■色彩(含色相、明度與彩度)

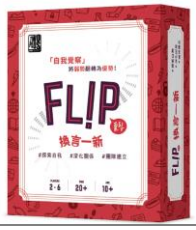
□音　　樂：□節奏 □曲調 □音色 □力度 □織度 □曲式

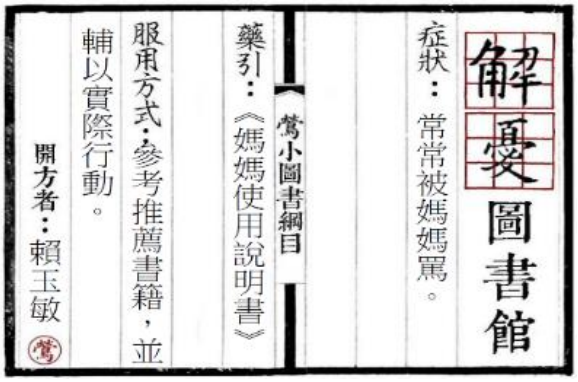
□表演藝術：□聲音 □身體 □情感 □時間 □空間 □勁力 □即興 □動作 □主題

美感形式

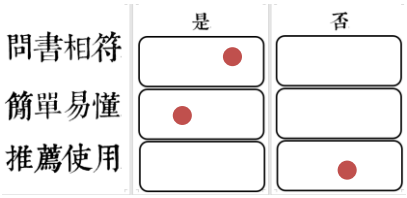
■均衡 ■和諧 ■對比 ■漸層 ■比例 □韻律 □變奏 □反覆 □秩序 ■統一 □單純 □虛實 □特異

<table>
<tr><td rowspan="3">本期發展重點
（其他議題請參照課程模組 4.2 核心內涵）</td><td>□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</td></tr>
<tr><td>□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</td></tr>
<tr><td>■其他議題：
如 108 課綱十九項議題：閱讀素養、科技教育、資訊教育
□無</td></tr>
<tr><td colspan="3">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）</td></tr>
<tr><td colspan="2">學習活動內容與流程</td><td>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)</td><td>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)</td></tr>
<tr><td>教學活動</td><td>第 1 節：說問題</td><td>跨領域美感素養
1-8</td><td>SDGs-A-Q／
SEL-甲-戊</td></tr>
<tr><td>導入（引起動機或複習舊經驗）</td><td>1.1. 教師播放 YT 影片：《駱駝移動圖書館》
https://www.youtube.com/watch?v=PCQ7TgBWrEE。
《地處沙漠區 行動圖書館以駱駝運送書籍》
https://www.ipcf.org.tw/-/News/Detail?newsId=21122920421347873。
1.2.圖書館的資源很豐富，有多元的形式可分享，擁有圖書館的我們，更需要珍惜和善用。
1.3.分組暖身活動：「Who is the best？」。
1.4.請孩子在圖書館選取一本自己喜歡的書籍。
1.5.教師出題，請孩子組內選出最「〇〇」的書籍參加小組競賽：「最長（書名）」、「最大（作者年紀最大）」、「最多（頁數）」…。</td><td>跨領域美感素養
1、2</td><td>SEL-丁
閱讀素養</td></tr>
<tr><td>開展（開始新概念的學習）</td><td>2.1.發下九宮格學習單。
2.2.運用九宮格上的 1 個地方、2 門興趣、3 樣缺點、4 項優點、5 位朋友、6 本好書、7 件收藏、8 種煩惱，讓孩子思考與發表。
 
</td><td>跨領域美感素養
1、7</td><td>SDGs-D
SEL-甲
閱讀素養</td></tr>
</table>

挑戰（實現伸展跳躍的課題）	3.1.發下紙卡讓孩子寫下自己最感興趣的問題。 3.2.「桌遊時間」：運用 Snake and ladder board game，將孩子的問題置入遊戲使用，並加入教師已預先寫好的問題卡，讓孩子於組內挑戰。 3.3.請孩子拿出個人文具用品代表競賽象徵物，丟擲骰子進行格數移動，並抽卡回答問題（須為能解決該問題的答案），若該格遇蛇頭→降調至蛇尾處，若該格為梯腳→昇至梯頭處。 3.4.遊戲時間結束，以最靠近大蛇頭者為贏家。 	跨領域美感素養 1、2、7	SEL-甲、乙、丙、丁、戊
總結（統整本節學習重點）	4.1.預告：下節課將在圖書館尋找「藥引」，一起來想解決問題或拋開煩惱的方法。 4.2.總結本節課重點：九宮格探索、遊戲倫理。 4.3. SEL 核心：自我覺察（認識情緒與優缺點）。	跨領域美感素養 1、2、7	SDGs-D SEL-甲 閱讀素養
教學活動	**第 2 節：解煩惱**	跨領域美感素養 1-8	SDGs-A-Q／ SEL-甲-戊
導入（引起動機或複習舊經驗）	1.1.教師運用《Flip 換言一新》桌遊其中的「個性卡」來設計 Kahoot 線上遊戲，一組發下 1 台 iPad，以組為單位進行「煩惱解析競賽」。 1.2.「你覺得這些煩惱，其實可以換位思考為哪一種個性呢？」  	跨領域美感素養 2、5	SEL-丙 科技教育 資訊教育
開展（開始新概念的學習）	2.1.請同學推薦上節課印象最深刻的問題或煩惱。 2.2.全班一起來思考如果利用圖書館裡的書，如何能找到問題解決之道？ 2.3.發下「藥引」學習單，請學生各自選 1-2 個問題或煩惱，從圖書館找「相對應」的書籍。 2.4.每一個問題或煩惱都可能各有不同的狀況或環境，並沒有辦法找到一體適用、對症下藥的解決之道，但能提供不同觀點或是加油打氣。 2.5.舉例：《媽媽使用說明書》→讓媽媽消氣。 《寶寶搶銀行》→犯錯要承擔！	跨領域美感素養 4、7	SEL-甲、乙、丙、丁、戊 閱讀素養

	（同理心） （態度）  2.6.又或者反向思考：你最喜歡的一本書，推薦可解決問題或消除煩惱。		
挑戰（實現伸展跳躍的課題）	3.1.發下行動裝置（能連上網路的平板電腦），請孩子找到問題或煩惱所「相對應」的書籍資料，並將其網址轉成 QR code。 3.2.利用應用軟體拼貼將：待解決的問題煩惱、推薦書單、使用方式、書籍資料網址 QR code，組合成一張照片後上傳至 Padlet。 PIC•COLLAGE :Padlet	跨領域美感素養 4、5、7	SEL-戊 科技教育 資訊教育
總結（統整本節學習重點）	4.1.總結本節課重點：引導學生思考：圖書館不只是放書的地方，更是解決問題的寶庫 。 4.2.預告：下一節課將會大家推薦的書單拼貼作品輸出，請大家回饋及修正。 4.3. SEL 核心：當責決策（問題分析與提出方案）	跨領域美感素養 4、5、7	SDGs- D SEL-戊 閱讀素養
教學活動	**第 3 節：樂設計**	跨領域美感素養 1-8	SDGs-A-Q／ SEL-甲-戊
導入（引起動機或複習舊經驗）	1.1.Kahoot 線上遊戲：以組為單位進行「煩惱書籍對對碰」。 1.2.教師播放 Padlet《解憂圖書館》上的初稿。 1.3.請同學互相欣賞。	跨領域美感素養 1、2、5	SEL-丙、丁、戊 科技教育 閱讀素養 資訊教育
開展（開始新概念的學習）	2.1. Gallery Walk：發下 iPad，請學生在小花相簿打開自己的初稿，接著請大家在組間共學互動。 2.2.便利貼真心話：利用三色便利貼讓同學為班上所有作品互評。	跨領域美感素養 2、4、7	SEL-丙、丁、戊 閱讀素養

	 2.3.每人至少三色各使用一張➔粉紅色記錄欣賞的部分、黃色記錄可加的巧思、藍色記錄看不懂的地方。提醒孩子：真心話必須具體、誠心。 2.4.鼓勵能夠接受評論的勇氣與不斷嘗試的精神。		
挑戰（實現伸展跳躍的課題）	3.1. 發下 iPad 一人一台。請學生到學習吧，進行 Canva 教室的加入流程。 3.2.完成受邀進入 Canva 教室。 3.3.回到學習吧「解憂圖書館」，點選〈Poster〉，加入到《解憂圖書館》Canva 設計簡報。 3.4.將上節課：待解決的問題煩惱、推薦書單、使用方式、書籍資料網址 QR code，共 4 項元素利用應用軟體設計為《解憂圖書館》作品。 3.5.提醒學生到自己的班級座號頁面，進行設計。 3.6.教師到 Canva 頁面示範：基本版面設計、背景置換、上傳圖片和元素搜尋的方法。 3.7.教師介紹「美的原理原則」應用時機，提醒「虛實相應」等構圖概念，注意色彩的選取平衡感（暖色、冷色、互補色、對比色）。 3.8.可應用「加法」、「減法」。 A. 加法：增添圖示或補充文字➔明確說明。 B. 減法：刪減過多圖像或簡化文字➔呼吸感。	跨領域美感素養 2、4、5、7	SEL-乙 科技教育 閱讀素養 資訊教育
總結（統整本節學習重點）	4.1 提醒學生到自己的班級座號頁面，進行設計；並注意勿以全部替代來修改變動。 4.2.請學生將三色便利貼的回饋納為設計的考量。 4.3. SEL 核心：自我管理（情緒調節與自我激勵）	跨領域美感素養 2、4、5、7	SDGs- D SEL-乙 科技教育 閱讀素養 資訊教育
教學活動	**第 4 節：心回饋**	跨領域美感素養 1-8	SDGs-A-Q／ SEL-甲-戊
導入（引起動機或複習舊經驗）	1.1.再次溫馨小提醒學生在創作過程中考量「對他人的影響」，設計出具備人文關懷且易於閱讀的介面。 1.2.教師示範《解憂圖書館》系列作品，如何可在回家後於 Canva 頁面下載。	跨領域美感素養 7	SEL-丁 科技教育 閱讀素養 資訊教育
開展（開始新概念的學習）	2.1.教師連結網站《勇闖人生關》。 https://funchengnan.nmh.gov.tw/humanstage/page2.html	跨領域美感素養 4、5、7	SEL-乙、戊 科技教育 閱讀素養

	 2.2.提示文字說明可「化繁為簡」、「化零為整」，亦可幽默、有趣，給予正能量。 2.3.亦歡迎參考《Flip 換言一新》的「個性卡」。 2.4.提醒學生課堂中的創作時間有限，把握時間，有任何需要協助可洽小組同學或老師。		資訊教育
挑戰（實現伸展跳躍的課題）	3.1. Gallery Walk：請學生在小花相簿打開自己的初稿，接著請大家在組間走動、共學互動。 3.2.發下「問書相符投票單」給每一位學生，請大家考量「問(題)書(籍)相符、簡單易懂、推薦使用」等向度，全班輪流利用圓點貼紙投票，將想法量化與圖示化。  3.3.投票結束後回到原位，計算自己的得票數。	跨領域美感素養 2、4、7	SEL-丁、戊 閱讀素養
總結（統整本節學習重點）	4.1.利用學習單及照片記錄、回饋學習歷程、總結課程重點之一的圖書館素養： A. 分辨不同類型書籍（故事/知識/工具書）。 B. 使用關鍵字找書（而非亂翻）。 C. 比較不同書的觀點。 D. 摘取重點資訊（不是整本抄）。 E.請學生討論如何昇級「不只是圖書館」？ 4.2.讓圖書館不僅是「借書的地方」，還可以變成「解決問題的地方」。 4.3. 發下「學生自我檢核表」，並公布各學習任務的評量標準，請學生運用自我檢核表進行記錄及表現評量（A 專家至 D 學徒）。 4.4. SEL 核心：人際技巧（有效溝通與尊重接納）	跨領域美感素養 1、2、4、5、7	SDGs- D SEL-甲、乙、丙、丁、戊 閱讀素養
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)： **素養導向課室評量、形成性評量、總結性評量** (質)性評量— **課堂對話與討論**：於各個教學階段（包含探索問題、尋找書籍藥引、設計排版等），都會主動以對話、討論、辯證等方式引導學生思考。例如在進行「蛇梯桌遊」時，學生必須透過同儕間的討論，共同思考並回答出能解決煩惱的答案。 **觀察與紀錄**：課堂中觀察並紀錄學生的各項能力表現，包含：能否操作行動載具與軟體進行跨域閱讀的「媒介技能」、能否積極參與同儕作品討論的「審美理解」，以及能否運用資源設計出具人文關懷解憂卡的「生活應用」實踐能力。 **口頭分享與反思**：時刻鼓勵學生發表想法，並學習「分享與聆聽他人」和 SEL 社會情緒學習。最終總		

結為引導：如何讓圖書館從單純「借書的地方」，升級成「解決問題的地方」。

㊎化評量—

回饋自評表：發放「自我檢核表」，請學生針對各任務的完成度進行自我評量，以得出自我綜合評價和調整改善空間，提昇自我成長的能量。

便利貼回饋：設計思考的流程中，學生會使用三色便利貼（粉紅、黃、藍）為同儕的初稿寫下具體的讚美、建議與疑問，從多張的回應中看見互評的力量。

作品互評點數：利用圓點貼紙針對不同向度來進行投票。透過讓學生計算自己作品的最終得票數，成功將同儕間的想法以量化與圖示化。

素養導向課室評量資源建置暨推廣計畫
Development and Promotion for Competency-oriented Classroom Assessment

評量方式								
主題	次主題	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後	評量工具	評量人員
表現	媒介技能	能完整地感知情境問題，運用行動載具、應用軟體等科技媒材進行跨域閱讀實作。	能大部分地感知情境問題，運用行動載具、應用軟體等科技媒材進行跨域閱讀實作。	能部分地感知情境問題，運用行動載具、應用軟體等科技媒材進行跨域閱讀實作。	僅能少部分地感知情境問題，運用行動載具、應用軟體等科技媒材進行跨域閱讀實作。	未達D級	拼貼實作	教師 學生 評量
鑑賞	審美理解	能積極地討論同儕作品的流行文化情境，進行回饋分享和生活應用的表達，送出6張以上的真心話便利貼。	能大部分地討論同儕作品的流行文化情境，進行回饋分享和生活應用的表達，送出4-5張真心話便利貼。	能部分地討論同儕作品的流行文化情境，進行回饋分享和生活應用的表達，送出2-3張真心話便利貼。	僅能少部分地討論同儕作品的流行文化情境，進行回饋分享和生活應用的表達，送出1張真心話便利貼。	未達D級	便利貼	教師 學生 評量
實踐	生活應用	能適當地運用圖書館與網路資源，描繪和設計具人文關懷的生活解憂卡，符合3個向度。	能大部分地運用圖書館與網路資源，描繪和設計具人文關懷的生活解憂卡，符合2個向度。	能部分地運用圖書館與網路資源，描繪和設計具人文關懷的生活解憂卡，符合1個向度。	僅能少部分地運用圖書館與網路資源，描繪和設計具人文關懷的生活解憂卡，接近符合1個向度。	未達D級	平面設計	教師 學生 評量
等	級	專家	高手	新手	學徒		評量工具	評量人員
綜	評	於以上的評量工具中，得到2個以上的A等級。	於以上的評量工具中，得到1個A等級。	於以上的評量工具中，得到2個以上的B等級。	未達C級		檢核表	教師 學生 評量

學生自我檢核表

班級＿＿座號＿＿姓名＿＿＿＿＿＿

解憂圖書館

請你依照各個任務的完成度，來為自己打勾勾！

	A	B	C	D	E
拼貼實作	能流暢運用iPad、APP，並能引導他人使用。	能流暢運用iPad、APP。	能使用iPad、APP。	使用iPad、APP時需向人請教及陪伴。	未達D級
便利貼	送出6張以上的真心話便利貼。	送出4-5張真心話便利貼。	送出2-3張真心話便利貼。	僅送出1張真心話便利貼。	未達D級
平面設計	符合3個向度。 ○ 時尚相機 ○ 簡單易操 ○ 標籤使用	符合2個向度。 ○ 時尚相機 ○ 簡單易操 ○ 標籤使用	符合1個向度。 ○ 時尚相機 ○ 簡單易操 ○ 標籤使用	接近符合1個向度。 ○ 時尚相機 ○ 簡單易操 ○ 標籤使用	未達D級
等級	專家	高手	新手	學徒	
總評	得到2個以上的A。	至少得到1個A。	得到2個以上的B。	未達新手級，尚須努力	

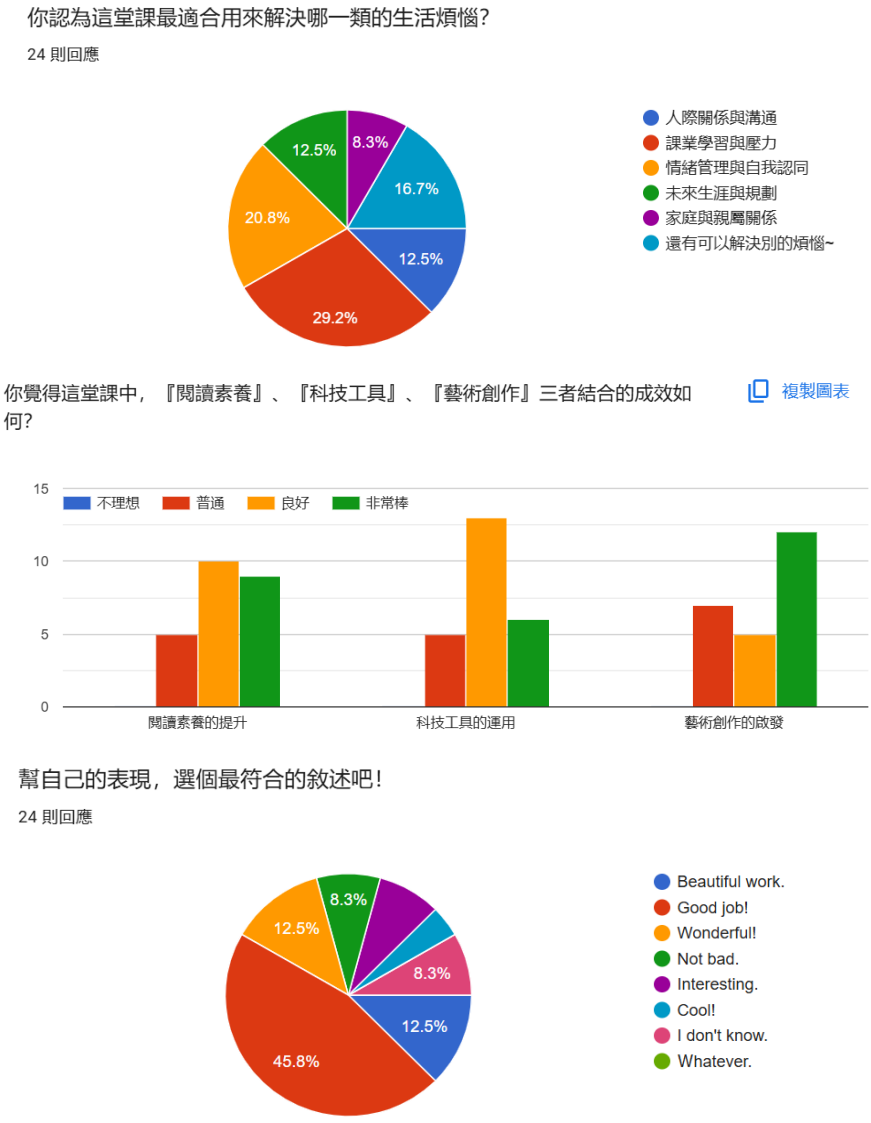
我的解憂圖書館

美好祝福、生活舒服

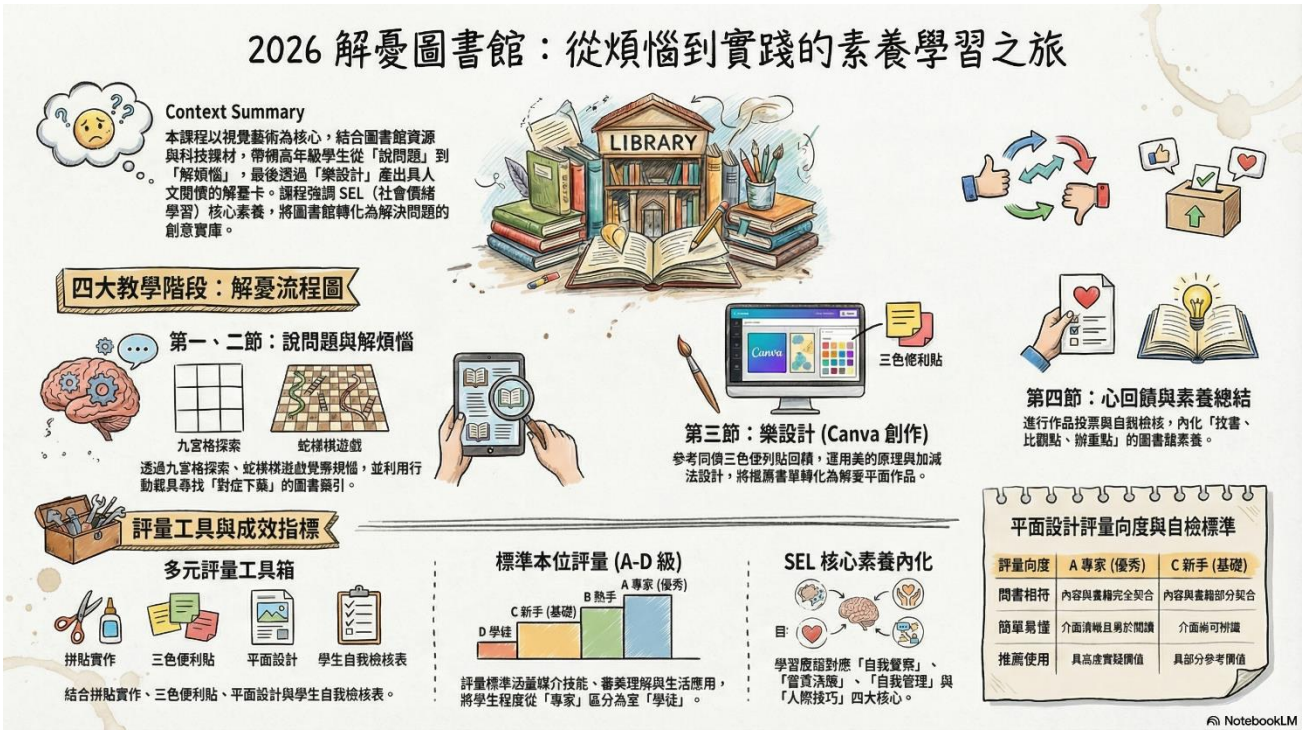
教學省思	將觀課專家學者、跨域共備教學、臺藝大師培生的觀課記錄表，掃描後整理為 PDF 檔，上傳到 Notebook LM 後所得到的 AI 教學省思如下： 1. 善用數位工具與遊戲化教學，成功引發學習動機： ● 觀課教師普遍讚賞課堂運用 Kahoot! 進行暖身與測驗，能有效吸引學生注意力、帶動氣氛，並克服學生想睡覺的問題。 ● 課程完美結合平板電腦、QR code 以及 Canva 等數位軟體，讓學生充滿興趣地進行跨領域實作與排版設計，互動效果極佳。 2. 班級經營卓越，提供高度「情緒價值」的學習氛圍： ● 教師態度親切、溫柔待人，能給予學生滿滿的情緒價值，師生互動良好且宛如朋友（亦師亦友）。 ● 善用如「Eyes on me」等幽默且明確的課堂口號指令，不僅能有效引導學生專注，還能在輕鬆的氣氛中維持良好的班級秩序。 ● 教師在課堂中會時刻走動巡視，關注各小組的操作進度與每位學生的學習狀況，遇到問題皆能迎刃而解。 3. 同儕合作與「三色便利貼」互評機制成效顯著： ● 課堂中展現了高度的團隊合作精神，學生在操作或創作遇到困難時，會互相幫助、照顧與指導，達成互補與共好的目標。 ● 運用三色便利貼進行同儕互評（例如：粉紅代表讚美、藍或黃色代表建議與疑問），能讓每位同學投入環節，在互相評論時接受建議與改進，是非常好的機制。 4. 跨域課程設計備受肯定，以及觀課者的實務建議： ● 整體教案成功將科技、閱讀、美學與 SEL（社會情緒學習） 結合，被讚譽為「非常有意義的課程範例，建議推廣全國教師」。 5. 觀課教師也提出了幾項實質的優化建議： ● 在卡片設計階段，可進一步加強引導學生在版面設計、留白技巧的學習以彰顯美感。 ● 提醒學生在運用科技輔助時，AI 只是工具，不應成為偷懶或取代個人創作心血的藉口，以捍衛藝術課程的核心價值。 ● 遊戲與分組活動進行時需留意空間大小是否足夠，並可適時調整電子白板的字體大小或安排換座位，以利全班觀看。 ● 教師講述速度有時較快，需留意是否有些學生會因跟不上 Canva 操作進度而分心迷路。 亦將學生回饋的 google 表單內容（包括量化選擇與質性回饋），下載後整理為 PDF 檔，上傳到 Notebook LM 後所得到的 AI 教學省思如下： 1. 遊戲化教學與數位工具大幅提升學習動機：學生對於課程中的互動環節印象非常深刻，特別是參與 Kahoot! 線上競賽和蛇梯桌遊，這不僅帶來歡樂，也讓他們在遊戲過程中培養了溝通能力與小組合作精神。在科技應用上，學生非常喜歡使用 Canva 和拼貼趣（PicCollage） 進行簡報與解憂小卡的創作，他們享受「想加什麼就加什麼」的自由發揮空間，並從中學習到如何將圖文排版得清楚且不雜亂。

	2. 成功落實情緒管理與問題解決能力（SEL 實踐）：呼應課程的 SEL（社會情緒學習）目標，許多學生明確表示學到了「如何解決自己的人生和情緒」以及「如何管理自己的情緒」。他們體認到圖書館不再只是單純借書的地方，更是可以尋找「解藥」來處理任何煩惱的場域。學生學會將生活中的困難與閱讀連結，藉由專注於書本內容來轉移負面情緒並尋找解決之道。 3. 同儕互動與組間互評帶來正向的自我覺察：課程中的互相評分與作品觀摩機制，帶給學生很大的啟發。學生表示在給予對方回覆及觀看他人作品時，不僅能獲得成就感、從錯誤中學習，還能參考別人的創意。而透過觀察同學的作品，學生也學會了欣賞他人的優點，並反思如何改掉自己的缺點，展現了高度的自我覺察與人際學習。 4. 量化數據顯示跨域學習成效卓越：根據學生的自我評估問卷，課程在各項指標上都獲得高度肯定： ● 核心能力提升：學生在**「想像力」、「理解力」與「內省力」**的自我評分上表現最為亮眼，多數學生都給予自己滿分（5 分）或高分的評價。 ● 解決煩惱類型：多數學生認為這堂課最適合用來解決「課業學習與壓力」（29.2%），其次是「情緒管理與自我認同」（20.8%），這也真實反映了國小高年級學生的生活痛點。 ● 跨域結合滿意度：對於課程將「閱讀素養」、「科技工具」與「藝術創作」三者結合的成效，多數學生都給予了「良好」至「非常棒」的高度肯定。 ● 整體自我表現：近半數（45.8%）的學生為自己在這次課程中的表現選擇了「Good job!」，顯示出學生對自己參與課程的成果感到相當滿意與自信。
學生/家長回饋	我印象最深刻的是每個人寫的書都不同，有很多我都沒有聽過，也有我聽過或看過，我才發現，其實我們班有很多人喜歡看書，班上大多數人做的簡報都很精美，讓人忍不住想停下腳步看一看，還有當初玩遊戲時，小組拿到獎勵時，很有成就感。 我印象最深刻的是做canva的時候，因爲可以動腦想像，想到什麼就可以加進去，我感到非常的輕鬆快樂。 玩Kahoot! 最後一題我沒答對，害我們變第三名，讓我覺得很愧疚 、懊惱。 老師叫我們寫的東西，居然是自己的興趣和愛好，讓我覺得很有趣，還有解憂圖書館，讓我了解自己的煩惱。 老師讓我們玩蛇梯時，大家投出的數字都很高，都爬的很高，我後來靠著梯子爬上去。 我最印象深刻的是在寫學習單的時候，讓我覺得有趣，因為在想學習單的過程中，我有一點卡卡的想這不又出來要寫什麼但是到最後我有想到但是下課了，所以我還沒寫完。 我印象最深刻的是，大家一起共同做出簡報的時候，因為當我看到大家做出的簡報都各式各樣，每個人的排版也都不一樣，整體看起來不會太滿，不會太多。 我印象最深刻的是事：是我們在玩Kahoot! 時，因爲我在玩的時候我覺得很開心，因為有很多奇特的問題。

	我最印象深刻的是互相評分的時候，因為你不知道你會得到多少分，得到高分就有成就感，得到低分，沒關係，我們可以從錯誤中學習。
	印象最深刻的是在做Canva的時候想加什麼就可以加什就加什麼在做拼貼趣的時候可以拼貼自己喜歡的拼貼。
	我印象最深刻的是做cauva 做簡報，因為我覺得做簡報很有趣，在做簡報的過程中，我遇到了許多困難，但是也因為這些難題讓我學到的很多。
	在這次上課時，我覺得給對方回覆讓印象深刻， 因為不僅可以了解別人 對自己的看法，還可以參考別人的做品，學習更多的創意。
	我學到簡報要如何製作更能讓人看得更清楚，讓人不會眼光撩亂，反而想要停下來去看看。製作簡報時，我可以發揮我的想像力，想做什麼就做什麼，但做完之後，還是需要檢查，不然會太花。
	不要自暴自棄
	我學到了要怎麼去做藥癮，對閱讀、 藝術更了解，也對煩惱要如何處理比較好，我覺得自己更了解了關於書有關的知識。我會多多使用我學到的知識。
	我在這堂課學到了可以用不同的方法來解憂像是把它說出來跟去圖書館查想看的書。
	不只是能借書的地方，也是當作可以任何煩惱的地方。
	我在這一課學到了，圖書館不僅可以獲得知識，還可以幫助解決煩惱。
	可以用書裡面的知識來解決生活上的各種事情，還有有些書可以讓我的心情變好。
	我們在這堂課上學到了很多東西，像如何解決生活中的一些事情or煩惱😣，這真的很有幫助。
	我學到了如果有煩惱，看書說不定也可以幫你解憂，因為世界上的書有很多，都是不同種類的，所以有任何的煩惱，幾乎看書都能解決。
	Canva和拼貼趣的使用方法，跟Kahoot! 就算分數一樣還是會分第一二名，讓我很好奇。
	我學到了自己的煩惱有什麼? 還有小組互相合作的關係，我們一起玩了蛇的遊戲，我們這組有兩個人平手，讓我覺得做什麼事情，都會發生事情。
	有一些書本可以幫忙緩解壓力，我也學會了要多看一些書本，來補充知識。
	我在這堂課的時候學到了很多知識，例如老師讓我們班寫了一張關於我們每天的煩惱的學習單，可以讓我知道寫出來的煩惱可以讓我覺得很開心。
	我在這堂課學到了要如何解決自己的人生和情緒，也學到了要如何管理自己的情緒，不要把壞情緒傳給大家。
	我在這堂課中學到了許多事情：有如何用一些書來解覺生活中的問題
	我在這堂課學習到了如何讓讀者理解這本書大概在說什麼，可以不用花太多時間看完一整本書。
	我在這堂課中學習到了如何製作自己的藥引、如何製作自己解有圖書館，也讓我學到和朋友相處的重要。
	這堂課讓我學到，如何解自己和別人的看法，而且發現許多人都很喜歡看書。

	可以改掉自己的缺點，而成為自己的新優點，也可以學習同學直得學習的好優點。 我學到了在自己心裏有煩惱時，能夠在看書時把煩惱拋向空中且忘了它，把專注力移到書中的境界。 如果有困難的話都可以去圖書館借書來幫助你的困擾，雖然不太可能讓煩惱全部沒有但是會讓你的煩惱減少。 我在這堂課學到了如何使用canva、製作解憂小卡和介紹書本。 
影像紀錄	 寓訴說煩惱和解決方法於蛇梯桌遊中 考驗閱讀素養和文字轉化的解憂覺察藥引

	組內合作、組間互動的線上競賽遊戲	30 位臺藝大師培生蒞校觀課交流
	結合閱讀和數位應用的美感設計	玉山教授、育祥教授、學添校長、玉敏組長
其他對於本計畫之建議	謝謝總計畫教授們盡心盡力的指導和鼓勵，以及助理們無微不至的關懷和體貼，感謝又感動。 變動的時代，不變的脈絡：先心情再事情、先同理再講理、先溫度再速度、先關係再任務，與您們共勉，感恩再感恩！	



任務三：鍛造「解憂卡」！
待解決的煩惱
書籍 QR Code
使用方式
推薦書單
Canva
登入 Canva 教室，
開始你的設計提煉！
NotebookLM

你不再只是讀者，你是「解憂設計師」
圖書館不再只是「借書的地方」，
它已經進化成「解決問題的地方」！
Lv.1 分辨
區分故事/知識/工具書
Lv.2 檢索
使用關鍵字，精準找書
Lv.3 比較
比較不同書籍的觀點
Lv.4 摘取
摘取重點，不是整本抄！
SEL核心：自我覺察（發現需求、主動學習）
NotebookLM

Quest Clear / Rank Up
領取你的專屬冒險者階級吧！
A
專家
B
高手
C
新手
D
學徒
專家 (Tier A) -
流暢運用科技，
獲得2個A級評價！
高手 (Tier B) -
成功設計解憂卡，
至少獲得1個A！
新手 (Tier C) -
完成基本任務，
獲得2個B！
學徒 (Tier D) -
需要夥伴協助，
繼續努力！
準備好你的 iPad，自我檢核表已發放，冒險即將開始！
NotebookLM