



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	新北市立福和國中
申請類別	☐ 標竿學校 ☒ 種子學校
創課方案名稱	食在永和，名不虛傳
團隊成員	藝術類教師： ■視覺藝術/美術： <u>李冠瑤、劉綺倫、許祐羚(雙語)</u> ☐ 音樂： <u>無</u> ☐ 表演藝術： <u>無</u> 非藝術類教師： <u>張美鳳(英文)</u> 其他人員： <u>廖文正(教務主任)、謝淑芬(教學組長)</u> 總人數：6 人
實施對象	☐ 國小： <u> </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>藝才班 1 班</u> 參與總人數： <u>25 人</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>如改編自其他美感教育計畫方案</u>
學生先備能力	1.對基本色彩要素，如色彩三原色、色相、明度、彩度、類似色、對比色等，具有基本概念。 2.對形狀構成的要素，如線條、形狀、空間、質感等具有基本認識。 3.對美的形式原理，如對稱、對比、均衡、比例、調和等，有基礎認知。 4.對各類美術創作媒材，如水彩、蠟筆、色鉛筆等，有基本認識。 5.對於攝影技巧有基本認知與概念，能拍出清晰不失焦的照片。 6.擁有基本電腦資訊能力，熟悉基礎軟體，例如：word、canva、小畫家等。 7.本學期於教學進度中已安排速寫課程，全班學生皆已具備速寫基礎與能力。
跨領域美感 課程架構圖	

五、「食在永和，名不虛傳！」課程架構

課程單元主題	領域 / 類別	年級節次	教學重點與內容	跨域協同科目	材料設備	評量方式	授課老師
認識永和發現美味	藝術 / 視覺	七 / 4	透過認識永和街頭，發掘在地美食與文化故事，指導學生運用五感觀察、拍照、速寫與訪談，深入體驗家鄉的美味魅力，培養學生觀察力、表達力與文化素養，為後續美食地圖與吉祥物設計做準備。	地理 歷史	黑筆 素描鉛筆 速寫本 相機	口語表達 紙筆評量 小組討論	李冠瑋
走讀永和尋味探查	藝術 / 視覺	七 / 8	實地走訪永和美食店家，透過拍照、錄影、速寫、訪談與五感觀察，記錄食物特色與永續價值，並設計中英雙語美食地圖，搭配文字導覽說明，推廣家鄉文化與美味。	地理 英語	黑筆 素描鉛筆 上色用具 設計紙 速寫本	創意表現 口語表達 學習單 作品呈現	李冠瑋 劉張綺美 倫鳳
永和吉祥創意無限	藝術 / 視覺	七 / 6	透過探索永和在地文化與美食故事，結合創意思考與永續行動，讓學生化身設計師，打造專屬永和吉祥物角色，展現文化魅力與地方特色，推廣永和觀光，提升美感表達與設計能力。	英語	數位大屏 電腦 PPT 學習單 素描鉛筆 上色用具 設計紙 速寫本	創意表現 口語表達 學習單 作品呈現	李冠瑋、 劉綺倫
解鎖美味推廣永和	藝術 / 視覺	七 / 8	學生將運用採訪成果，設計美食導覽地圖與吉祥物介紹卡，透過展覽、分享與導覽活動，推廣永和與文化與美味特色，展現觀察力、設計力與行動力，鎖住永和的幸福滋味。	英語	數位大屏 電腦 PPT 相關資料 速寫本	專題內容 表達能力 小組合作 作品呈現	李冠瑋、 劉綺倫

課程發展理念

本計畫為一學年課程，計畫名稱：「食在永和，名不虛傳！」，課程內容以永和在地美食、永和吉祥物與 SDGs 為核心主軸，透過實地探訪、觀察速寫與創作實踐，引導學生運用視覺、聽覺、嗅覺、味覺與觸覺五感，深入體驗與理解地方文化內涵與美感價值。

課程整合視覺藝術、社會領域與 SDGs11、12 永續發展教育，從學生熟悉的生活經驗出發，鼓勵走出教室，展開多元感官探索行動。學生將用雙眼觀察店家美食色彩與擺盤設計、用耳朵聆聽店家分享料理故事與文化記憶、用鼻子感受食物的香氣、用味蕾品嚐傳統與創新的風味、用雙手觸摸店家所使用的器皿或包裝，進行五感的深度探索與紀錄，並探究這些器皿與包裝是否符合 SDGs12「責任消費與生產」的精神，例如：是否選用可重複使用的餐具、環保材質包裝、減少一次性垃圾或鼓勵自備容器等，培養學生從設計與消費中反思環境責任。

學生將製作中英雙語的永和美食導覽地圖，並以創意方式設計具代表性的永和吉祥物，以及永和食光 Show-食研袖珍屋設計，展現地方特色的文化魅力，提升城市行銷力。藉由藝術美感與跨域整合，強化學生的文化素養與永續思維，最終推展在地觀光，促進永和區的繁榮與國際接軌，實踐以美感和五感連結社會行動的教育價值。

P.S. 下學期增加了「食研袖珍屋」設計，內容列在學習活動內容與流程中。

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	☒	2
	2.符號識讀與脈絡應用	☐	
	3.藝術參與及社會行動	☒	1
	4.設計思考與創意發想	☒	3
	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	☒	4
	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	☒	1
	2. 議題式課程	☒	2
	3. 窗外式課程	☐	
	4. 交集性課程	☐	
	5. 學校本位課程	☐	
	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>社會、英語</u> ■融入之議題： <u>SDGs</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		

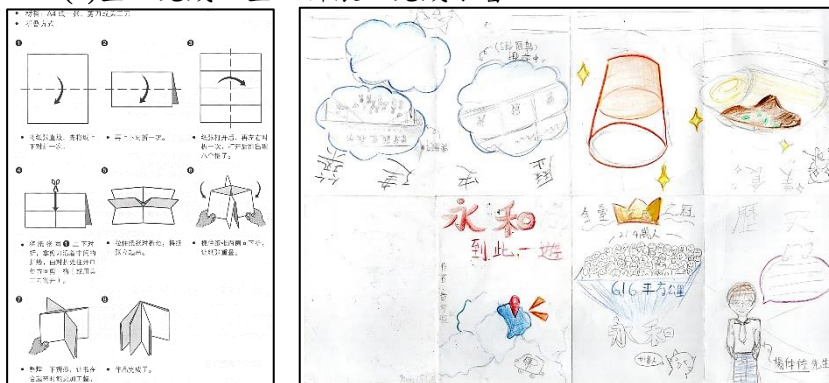
本期發展重點 (其他議題請參照 課程模組 4.2 核心 內涵)	□聯合國永續發展目標（SDGs）：		
	□A.消除貧窮 □B.終結飢餓 □C.健康與福祉 □D.優質教育 □E.性別平等 □F.淨水與衛生 □G.可負擔的永續能源 □H.就業與經濟成長 □I.永續工業與基礎建設 □J.消彌不平等 ■K.永續城鄉 ■L.責任消費與生產 □M.氣候行動 □N.永續海洋與保育 □O.陸域生態 □P.制度的正義與和平 □Q.永續發展夥伴關係		
	□社會情緒學習（SEL）：		
	■甲.自我覺察 □乙.自主管理 □丙.社會覺察 □丁.人際技巧 □戊.負責任的決定 □其他議題： <u>如 108 課綱十九項議題</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：食在永和，名不虛傳 單元 1 名稱：認識永和，發現美味 課程目標： 1.認識永和的地理位置、區域特色與在地飲食文化。 2.探討食物與地方文化、SDGs與環境永續的關聯。 3.培養學生運用探究與觀察的能力，為後續實地訪查做準備。 實施節數：1- 4 節 一、導入活動 1.教師提問：什麼是永和的味道？永和在哪裡？認識永和區歷史文化。 2.播放永和區介紹短片、分享學生自身或家人在地經驗故事。 續紛城市，看見新永和 https://www.youtube.com/watch?v=DxqAFZX_QIE 二、開展活動 1.教師運用學思達教學策略，指導學生在最短的時間內認識永和，發下認識永和講義，每人二張，閱讀時間 10 分鐘。 2.閱讀完畢即進行搶答活動，題目就在講義中。		1、3、7	K.L



- 3.教師說明搶答活動遊戲規則與獎勵機制。
- 4.以 PPT 進行搶答活動，題目包含：永和的歷史、行政區、地形、面積人口、水文氣候、文化資產、歷史建築、景點與美食等等。



- 5.教師總結說明搶答活動內容，並請學生表達想法。
- 6.指導學生製作「認識永和」小書，透過小書製作活動，引導學生複習講義重點，並將所學內容轉化為圖文創作，在實作中加深對永和歷史、文化與地方特色的認識。
- 7.小書製作技術指導：
 - (1)準備材料：設計紙、美工刀、鐵尺
 - (2)摺疊步驟：上下對折、再上下對折、左右對折並打開
 - (3)剪開與成形：中間剪一刀、撐開紙張、向內推折
 - (4)整理完成：整理折痕、完成小書





8.配合課程主題，以及下一個子單元內容，重點提醒與指導：

- (1)強化學生認識永和經典美食與地理位置，並進行在地美食圖片特色討論。
- (2)介紹 SDGs 11 永續城鄉、SDGs 12 責任消費與生產，在探訪永和美食店家時，五感體驗觀察店家食物製作、包裝與消費過程是否符合永續精神，如：環保包裝、在地食材、減少浪費等，是否落實 SDGs12？
- (3)紀錄這些永和美食的歷史來源與文化意涵。
- (4)拍照記錄，並速寫店家外觀與經典美食，作品尺寸 16K。

三、綜合活動

- 1.教師總結說明：我們透過「認識永和」小書製作，發掘在地美食與文化故事，請學生運用五感觀察、拍照、速寫與訪談，深入體驗家鄉的美味魅力，培養學生觀察力與文化素養，為後續美食地圖與吉祥物設計做準備。
- 2.請學生分享學習心得與收穫。
- 3.收拾善後，場地復原。

單元 2 名稱：走讀永和，尋味踏查-

課程目標：

- 1.培養學生走讀觀察與紀錄能力。
- 2.學習訪談技巧與文化探究方法。
- 3.了解食物特色與SDGs 12責任消費概念。
- 4.具備資訊統整與設計美食地圖的能力。
- 5.發揮創意結合文字導覽說明與推廣。

實施節數：5-12 節

一、導入活動

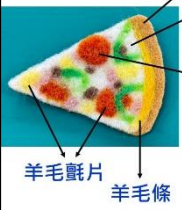
- 1.教師透過圖片、影片或提問，引導學生思考日常生活中熟悉的永和美食經驗，例如：「你最常吃的永和美食是什麼？」、「除了好吃，這些食物還有哪些值得被記錄的特色？」
- 2.接著說明本課程將以「走讀永和・尋味踏查」為主題，帶領學生實地走讀踏查永和。
- 3.學生分組，利用假日探訪美食店家，運用拍照、速寫、訪談與五感觀察，記錄美食特色，並進一步思考食物與在地文化、環境永續（SDGs 12 責任消費）之間的關聯，提升學生的觀察力與文化探究動機。

二、開展活動

1、3、7

K、L

1.實地走讀與資料蒐集 (1).教師帶領學生實地走讀永和與資料蒐集，事先做好萬全準備。 引導學生於走讀踏查過程中進行拍照與資料蒐集，作為後續課程與創作的重要參考依據。 (2).學生分組實地踏查永和美食店家，指導學生進行拍照、速寫與簡易訪談，記錄人物、場景與料理特色，培養走讀觀察與紀錄能力 2.五感啟動—「永和食光任務」 學生依據學習單進行五感觀察與紀錄： (1)視覺觀察：描述食物的形狀、顏色、擺盤方式，使用比喻詞彙。 (2)嗅覺感受：說明氣味特色，如香、辣、甜等，並表達個人感受。 (3)味覺聯想：記錄口感與滋味，如酥、脆、甜、鹹、辣等。 (4)器皿分析：觀察餐具與包裝材質（塑膠、紙、鋁、瓷），思考是否可回收及其環保程度，連結 SDGs 12 責任消費概念。 (5)聽覺感受：留意製作美食過程中的聲音，並進行錄音或文字描述 3.文化連結與討論 引導學生探討該美食是否具有歷史故事、節慶習俗或社區記憶，透過討論深化對在地文化的理解。 4.美食地圖設計(預告下學期課程) 學生整理踏查資料，進行「永和美食地圖」設計，可採手繪或數位方式呈現，結合圖像、文字導覽說明與中英雙語元素，展現資訊統整與創意表達能力。 三、綜合活動 1.學生進行作品分享，說明美食特色、文化背景及與 SDGs 12 的連結。 2.教師引導全班回饋與省思，討論透過走讀與五感觀察，對永和在地文化、美食價值與責任消費的理解是否有所改變，並鼓勵學生將課程學習轉化為實際生活中的永續行動。		
單元 3 名稱：走讀永和，尋味踏查-羊毛氈篇 課程目標： 1.認識羊毛纖維構造、特性及戳針工具的原理。 2.掌握針氈基礎技法，包含安全用針、加壓成形與細部修整。 實施節數：13-16 節 一、導入活動 1.情緒暖身：用顏色說心情 (1)教師出示不同顏色的羊毛團。 (2)提問學生：「如果現在的心情是一團羊毛，你覺得會是哪一色？為什麼？」藉此引發學生對目前情緒的覺察。 2.小故事分享：羊毛衣縮水 (1)透過生活化的案例說明「縮水」現象。 (2)引導學生認識「縮水」在本質上就是「羊毛氈化」的過程。 3.針氈戳壓示範	1、3、7	K、L

(1)請學生閉上眼睛聆聽 5 秒針刺的聲音。 (2)向學生解釋，這個聲音代表羊毛正慢慢變得扎實、成形的過程 二、開展活動 1.認識羊毛特性 (1)學習如何辨別真假羊毛。 (2)介紹羊毛纖維的構造與長短纖之區別。 (3)認識工具：介紹戳針的種類、外觀構造及其「倒刺」原理。 2.技法練習：戳針安全與操作 (1)指導正確握針與操作姿勢。 (2)說明戳針斷掉的常見原因及保養方法。 (3)練習核心技巧：遵循「輕戳—加壓—成形」的步驟，並進行細部修整。 3.主題創作：療癒系盆栽 (1)設計規劃：學生依據美食速寫造型，設計個人化的別針造型。 (2)材料檢查：確認所需工具與材料齊備。 (3)動手實作：在教師指導下，依據個人美食速寫圖，開始製作羊毛氈別針。 製作步驟： 1.剪披薩餅皮形狀(軟) 2.鋪上米白色起司 3.針戳米白色起司 4.繼續加上肉片、青菜、玉米、黑橄欖 5.用梅花針定位 6.單支戳針進行氈化 先用力，後輕戳表面   三、綜合活動 1.學生分享：我的羊毛氈+我的故事。 2.觀摩同學彼此作品，教師給予回饋。 3.提醒學生此作品將於下學期成發展出。		
114 學年第二學期 單元 3 名稱：永和吉祥，創意無限 課程目標： 1.能說明吉祥物的定義、角色功能與地方行銷的意義 2.能分析地方文化、地標、美食或故事，作為吉祥物設計的靈感來源 3.能結合 SDGs 理念，賦予吉祥物永續或公益形象。 4.能構思並手繪出具備永和特色的吉祥物設計草圖。 5.能以文字說明吉祥物的設計理念與象徵意義。 實施節數：1-6 節 一、導入活動	1、3、4、7	K、L

- 1.教師情境引導學生：看過哪些吉祥物？為什麼這些角色讓你印象深刻？
- 2.請學生分享看過的吉祥物，並說出自己的觀點與看法。
- 3.教師說明：吉祥物不只是可愛角色，而是「代表一個地方特色與精神」的形象。
- 4.教師說明在地連結：認識永和特色
 - (1)永和在地元素，如：豆漿文化、在地美食、生活樣貌等。
 - (2)問題引導：如果永和是一個角色，會長什麼樣子？它的個性是什麼？
- 5.單元任務說明：
 - (1)設計一個代表永和的吉祥物！
 - (2)結合在地文化或美食，具備角色設定，如個性、功能
 - (3)融入一項 SDGs 理念，如環保、健康、永續

二、開展活動

- 1.認識吉祥物的角色與功能，進行配對遊戲-介紹台灣與國際知名吉祥物。如：台北熊讚、台南虱目魚寶寶、熊本熊等，討論它們如何幫助推廣城市文化與觀光。
- 2.文化素材蒐集，回顧永和區的文化、地標、美食與在地故事，如：永和豆漿、四號公園、樂華夜市等，建立設計圖庫資料夾。
- 3.提醒賦予吉祥物一項 SDGs 任務，如：減少塑膠垃圾、推廣自備餐具守護社區文化。
- 4.教師說明吉祥物設計四大重點：
 - (1)外型設計：來源：動物／食物／文化符號，例：豆漿、油條、在地建築
 - (2)角色設定：個性-活潑、勇敢、溫暖、任務-守護環境、推廣文化
 - (3)故事背景：角色從哪裡來？為何存在？
 - (4)SDGs 連結：如減塑、環保飲食、在地文化保存。

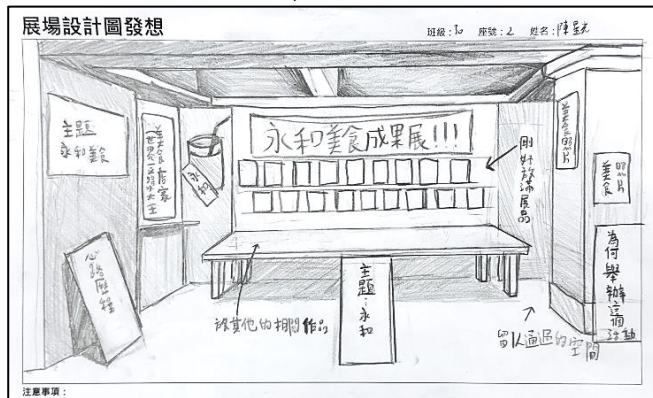
●吉祥物設計圖範例



- 5.草圖發想與造型設計，引導學生以「永和的故事、樣子、使命」為出發點，遵循設計的步驟創作：意念構思、構想草稿、發展粗稿、表現正稿，並手繪吉祥物造型設計，完成學習單。
- 6.舉辦「吉祥物選拔發表會」，每位學生介紹吉祥物特色與永續任務，並進行不記名投票。

三、綜合活動 1.每位學生分享設計吉祥物的過程與設計理念。 2.公布「吉祥物選拔發表會」票選結果。 3.教師統整回饋：吉祥物設計不僅是繪圖創作，更涵蓋對在地文化的理解、創意思考的展現，以及問題意識的培養。本單元除引導學生認識永和在地文化外，亦著重於提升創造力與表達能力，促進多元學習		
單元四：解鎖美味，展現成果 課程目標： 1.彙整走讀與紀錄成果，完成美食地圖與吉祥物介紹設計 2.學習設計版面與雙語資訊呈現技巧。 3.練習口說表達與導覽解說能力。 4.透過成果發表展現在地關懷與行動力。 5.增強團隊合作與社區參與的實踐經驗。 實施節數：第 7~14 節 一、準備活動 1.引導學生將之前實地探訪所得的資料進行分類 2.修飾手繪速寫作品、訂正文字記錄學習單等。 3.教師準備：數位大屏、教學 PPT、學習單等。 4.學生準備：筆記本、速寫本、厚紙卡、等媒材 二、引導活動 1.引導學生思考在地文化傳承的意義與價值。 2.如何具體呈現美食店家與美味食物？ 3.策展初步構想： (1)詢問學生過去看展覽的經驗，對哪個展場設計印象最深刻？ (2)展示展場配置範例，讓學生對成果發表有概念與想法。 4.預計成果展出時間與地點： (1)時間：115 年 5 月 4 日-5 月 14 日 (2)地點：福和國中綜合大樓一樓 三、發展活動 1.重現永和美食店家的滋味，教師說明沉浸式閱讀小屋—永和食光 Show-食研袖珍屋製作重點： (1)教師說明閱讀小屋的特色在於讓觀者迅速認識美食店家，並介紹多元素材、與實體製作的方法 (2)袖珍屋設計圖繪製：將匯集的美食店家資料，描繪於設計圖中 (3)運用專業手作技巧，將設計圖內容呈現於立體 3D 木盒陳列架 (4)課堂中未完成者，回家持續製作。 2.教師指導「展場設計圖」的規畫重點與描繪方式，包含下列區域 (1)展示店家與美食速寫作品，原汁原味呈現。 (2)永和食光 Show-食研袖珍屋，沉浸式呈現。 (3)永和小書展示區，可自由翻閱欣賞。 (4)走讀觀察紀錄表，含視、聽、嗅、味、觸觀察	1、3、4、7	K、L

(5)美食地圖資料彙整：照片與地圖標註、撰寫中英雙語介紹內容
(版面編排由視藝老師完成)



3.於 POP 課程-設計海報與宣傳單。(藝術專題課)



4.導覽小尖兵培訓，包含普通班與美術班學生：

- (1)動線規劃：在教室或展場模擬發表的導覽動線
- (2)口語訓練：中英文進行分組演練，包含開場問候、亮點介紹、互動提問。(回家後持續練習)

5.成果發表會實踐：

- (1)邀請全校師生、家長及社區人士參與。
- (2)學生輪流上場進行口語解說與互動提問。
- (3)介紹永和美食 Show 區、永和小書區、美食與店家速寫區、及五感觀察紀錄區等展示空間。
- (4)導覽學習單填寫引導，全部答對可兌換獎品

四、總結活動

- 1.自我反思，思考在過程中的困難及如何解決。
- 2.收集觀展者的導覽學習單，進行課堂分享，討論課程對美食推廣的實際影響。
- 3.教師總結學生在此跨域課程中的成長，鼓勵學生運用閱讀與設計能力，來鎖住家鄉的幸福滋味

第一二學期的評量方式(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：學生能運用小書製作技巧，完成「永和小書」作品、羊毛氈美食別針、食研袖珍屋。
- 2.口語評量：學生能回應教師提問，清楚表達個人觀點與學習心得。
- 3.學習單評量：學生能仔細觀察並完整記錄「永和食光任務」學習單內容；完成吉祥物設計圖、展場設計圖、食研袖珍屋彩繪B學習單。
- 4.觀察評量：透過學習歷程觀察學生於課程中的投入程度與師生互動情形。
- 5.檢核表評量：藉由檢核表檢視所有子單元的評量級距，學生先自評打勾，再由老師複評。
- 6.回饋單與心得報告：學生依據檢核表內容完成回饋單，逐項回應相關問題，並撰寫約 200 字學習心得，作為本計畫結案之成果紀錄與學習歷程佐證。

教學省思

第一學期

- 1.本學期透過「認識永和」與「走讀永和」兩個單元，累積在地文化與美食觀察經驗，作為下學期永和吉祥物設計的重要發想基礎。
- 2.下學期進行永和吉祥物設計，以及「解鎖美味，推廣永和」成果發表。
- 3.這個單元從學生生活中最熟悉的「吃」出發，沒想到這班學生都是越區就讀，住在永和的學生很少，於是帶學生重新認識永和。上課時搭配圖片、影片和學生的生活經驗分享，學生反應很熱烈，也發現原來很多常吃的美食背後都有故事。期望透過五感觀察與討論，學生能真的開始理解「食物和地方文化是有關係的」。
- 4.走出教室後，學生的學習動機明顯提升，對店家、食物和街區都更有感覺。透過實地走讀踏查，更加認識永和。藉由拍照、速寫和簡單訪談，學生能把看到、聽到、吃到的內容記錄下來，也更敢開口與人互動。過程中，學生開始注意到包裝、器皿和消費方式，進一步思考環不環保，是否符合永續概念。整體來說，這次安排永和走讀，是很成功的經驗，讓學生更認識永和，也更認同自己的生活環境。
- 5.在共備課程的過程中，四位合作授課教師皆能適時提出符合計畫內容的專業建議與具體構想，包括：
 - (1)周密規劃永和走讀踏查的時間安排、交通方式與學生分組，確保活動順利進行
 - (2)事前提醒分組踏查的注意事項，並明確說明需攜帶的用具與相關資料。
 - (3)引導學生於走讀踏查過程中進行拍照與資料蒐集，作為後續課程與創作的重要參考依據。
- 6.張玉山教授親自蒞臨指導本計畫《食在永和，名不虛傳》，並提供多項寶貴建議，作為後續計畫推動與優化的重要參考方向，例如：將美食地圖設計為摺頁形式、印刷成冊，以及擴大辦理成果發表活動等，以提升學習成果的呈現與推廣效益。

第二學期

- 1.在「永和吉祥物設計」中，學生展現了極佳的創意，能將在地元素（如豆漿、白鴿、橋樑）與 SDGs 12 減塑任務結合。然而，在動手實作袖珍屋階段，部分學生因學習態度較為懶散，缺乏耐性與磨練細節的毅力，導致最終作品的精緻度明顯不足，很可惜。
- 2.「解鎖美味」成果展的展場設計與導覽環節相當成功，但在學生打包作品準備布展時，卻顯得極其粗糙與不細緻，讓指導老師非常頭痛。這反映出學生對自己的

	心血結晶缺乏尊重作品的態度，需要再加強教育訓練。 3.本課程最亮眼的部分在於，學生不僅是作品的製作者，更透過導覽培訓，成功化身為文化傳播者，甚至能為幼兒園小朋友進行導覽。 4.整體而言，美術班深化創作與詮釋的專業性，值得鼓勵與肯定。未來將持續練習雙語導覽，讓學生有更多向外展現的可能。
學生/家長回饋	永和食光任務學習單-心得反思  7.心得反思：至少 60 字 老闆很友善，食物也很好吃，並且餐具也是用可重複使用的，很環保可以多多支持，貓咪很有規矩不會亂吃人的食物，整間店有很多貓的元素，很酷，總結來說我覺得這是一家很友善，也很環保又能讓我們放鬆，而且店家也有在推領養，救助生病的貓，所以去消費也能幫助到貓。 95
	 7.心得反思：至少 60 字 下港排骨酥湯是我覺得可以真心推薦給大家的一間優秀店家，除了外地人之外，我也希望班上的同學們能嚐嚐這樣的美味。透過一份餐點的色香味，可以讓一次品嚐不只是「吃過」，而是品味過。用更深層的角度，好好品味幸福的滋味。 享受美食是一種身心滿足的體驗！good! ✓
	 7.心得反思：至少 60 字 我覺得小高拉麵是家人生中必吃一次的拉麵，拉麵非常好吃，價格也非常實惠，而且還能無限加麵。老闆人很好態度親切，有時候會來看有誰快吃完了，詢問是否要加麵，這樣對內向不敢去櫃台加麵的人很友善。人很多常常大排長龍，但外帶的都不太需要等太久，因為店員們的手速非常快，小高拉麵真的是很不錯的店家呢！ 94
	 7.心得反思：至少 60 字 這次的「永和食光任務」不只練習到了速寫，還在拍記錄的同時仔細的再次欣賞了一遍店面，雖然店面不大，但可以從各個角落中感受到老闆的用心經營，重點是可以免費無限續白飯和咖哩醬！也因為此點而讓外為此店大加分！總言不僅學習到了速寫，還吃到了美食！簡直一舉多得！ 而今 93



7.心得反思：至少 60 字

吃完燒肉飯後，滿嘴留香，心情也被溫暖填滿。醬香、肉香和白飯的柔軟讓人感受到平凡中的幸福，也提醒我美味不一定華麗，簡單的料理就可以帶來滿足與愉悅。

96



7.心得反思：至少 60 字

這次到和美水果室，我不只是來吃冰，更像是在感受一段歷史。這間店的冰淇淋吃起來也很順口，讓人感覺清涼又滿足。這間店也陪伴了許多人成長，更讓我了解永和的在地文化。

94

影像紀錄與說明



共備會議



認識永和，發現美味

第一學期 影像紀錄



永福居踏查



永福居踏查-色彩肌理觀察



一製作小書和永認識



美食與店家速寫作品檢討

認識永和小書製作二



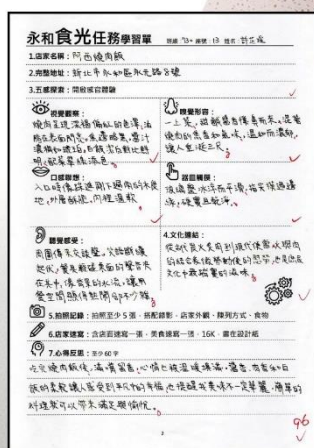
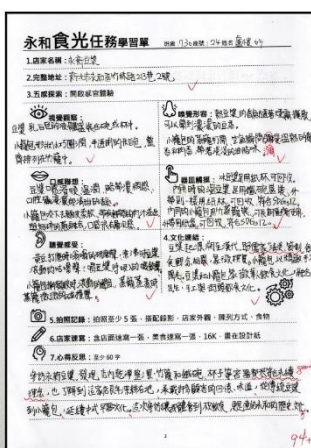
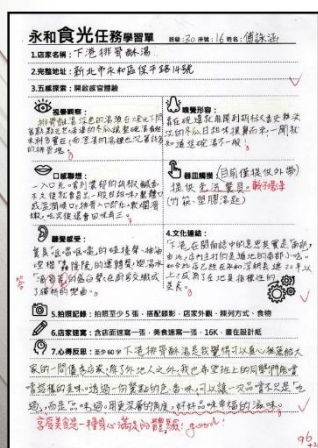
美食羊毛氈別針設計



學生作品-美食與店家速寫、羊毛氈別針



學生作品-美食與店家速寫、羊毛氈別針



走讀永和-五感體驗紀錄，觀察店家是否符合SDGs12資源再利用



與作品合影



張玉山教授蒞臨指導



美食店家探訪-美食速寫

其他對於
本計畫之建議



第二學期
影像紀錄



彙整踏查永和的相關資料，設計具特色的永和吉祥物



永和吉祥物設計

將永和美食與歷史內涵融入具特色的吉祥物



吉祥物名稱：**好味鴿**

設計理念：在永和守護著交通、美食

外觀特色像什麼：永和美食加上橋組成的白鴿

性格設定：熱愛和平，喜歡吃永和美食

SDGs永續任務:鼓勵民眾不要浪費食物

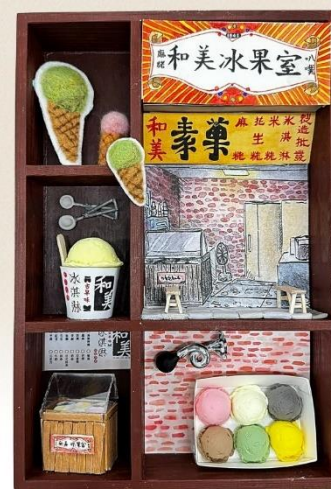
角色故事背景：一隻愛吃永和美食的白鴿

延伸周邊商品：娃娃、提袋、公仔





成果展-POP宣傳海報繪製



食研袖珍屋，依照術科考試-彩繪B設計的步驟

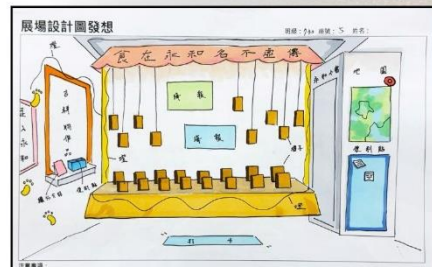
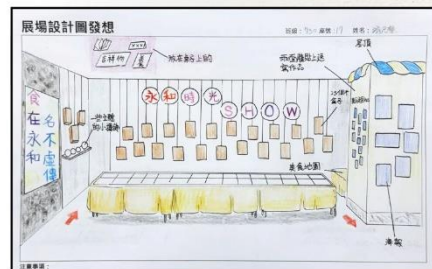
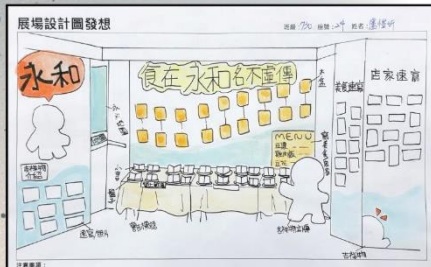
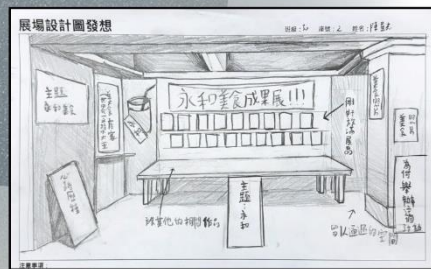




師生共同合作永和雙語美食地圖



師生共同合作永和雙語美食地圖



空間設計 | 展場設計圖

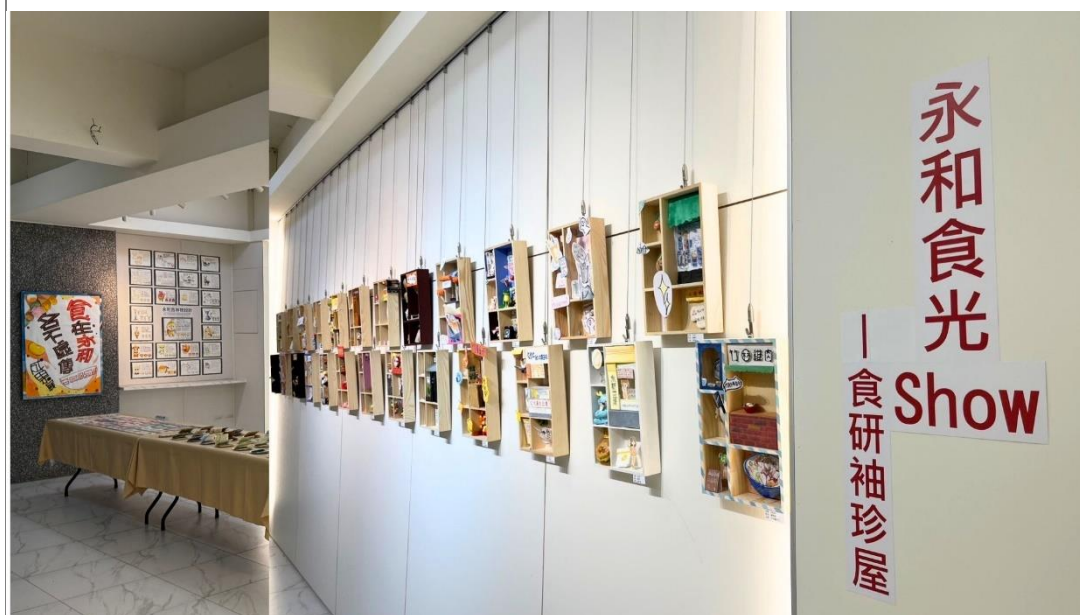


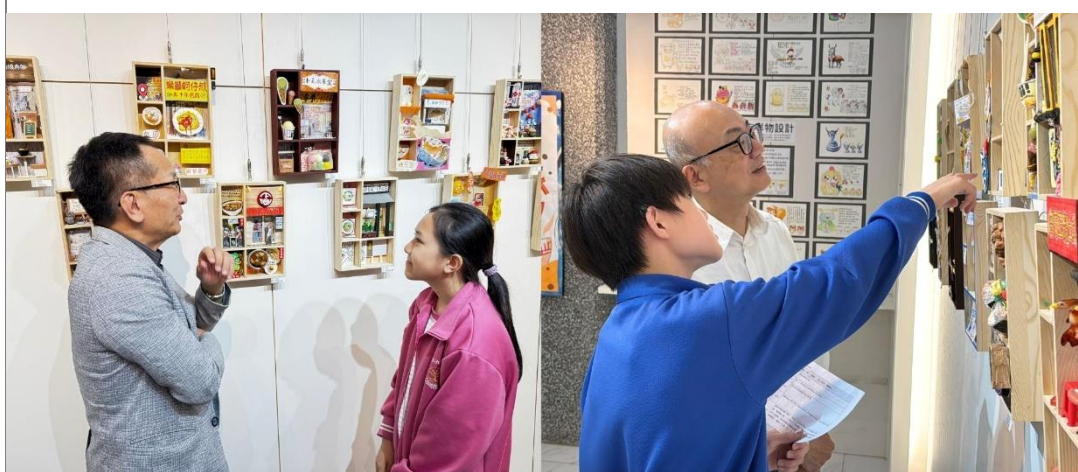
成果展-事前準備工作

[illegible]



展場各區作品





說明食研袖珍屋創作理念，分享製作過程、永和美味特色，實踐跨領域美感行動價值



七美為幼兒園導覽作品，培養口語表達能力



普通班學生參觀展覽，提升美感素養



參觀展覽時，書寫學習單，更了解在地美食特色

班級：830 座號：7 姓名：李沛堯

- : 阿西燒肉飯

- 九、學習單完成後，請於 5/14 前交給教務處閱推老師，將會擇優獎勵「優良學習單」，贈送各級交換館一份！



名:傅詠涵

單元子類	A (70-99分)	B (80-89分)	C (70-79分)	D (60-69分)	E (60分以下)
水和小書設計	內容豐富，圖文並茂，版面清晰，文字多，能吸引傳達在地故事與情感	內容完整，圖文搭配清楚，能清楚呈現主題與在地特色	內容尚可，具基本圖文配置，但較缺乏特色或深度	內容簡略，圖文配置不佳，難以傳達主題	未達D級
水情水和記憶	能主動融入在地故事，完整呈現或記錄訊息，清楚說明在地文化特色	能完成店家相關內容，但記錄部分在地特色，說明部分在地特色	能完成部分店家資訊，但記錄與解說較為簡略	僅完成部分店家資訊，說明不足	未達D級
水情水和記憶	圖文完整，細節豐富，能展現空間與歷史，具表現性	圖文清楚，能呈現特色，具基本表現性	圖文尚可，但細節略少，表現普通	圖文不完整，細節不足	未達D級
水情水和記憶	能精準表現食物特色，具創意與觀察力	能呈現食物外觀，具基本特色，並表現色彩	能完成食物外觀，但細節表現普通	表現簡略，難以辨識	未達D級
水情水和記憶	能結合本地特色與創意，設計具識別性與故事性的吉祥物	能結合部分在地元素，完成具特色的設計	能完成基本造型設計	簡單簡單，設計較單一	未達D級
吉祥設計	作品能凸顯作品內容，內容多具創意與吸引力，能完成吉祥主題，與顧客互動性	作品完整，表達清楚，能有效傳達主題概念	能完成作品內容，但內容較為平淡、生硬	展出內容零散不成，內容零散，難以理解	未達D級
水和觀光 Show	能整合現況與故事主題，設計完整且具吸引力的展場	能完成展場規劃，具基本美感	展場呈現零散主題表現尚可	展出內容零散規劃不足	未達D級
展場設計圖					

班級: 73D 座號: 17 姓名: 游凡堯 探訪店家: 和善冰室

親愛的同學：感謝你參與本次「食在永和，名不虛傳！」跨域美饌計畫！我們希望透過你的回饋，讓未來的課程更加完善，請根據你的學習經驗，誠實填寫以下問題。

- 一、課程目標（請在適當的欄位打勾）**
- 1.你期望這個課程單元可以達成哪一個？☒可學習
☐認識並了解文化
☐傳承和永續設計
☐欣賞和品味美食
☐水和食記推薦餐
☐水和吉祥的設計
☐餐盤設計圖
☐水和食光 Show
☒美食地圖翻譯 ✓
- 2.你期望第一個單元產品與議題？為什麼？水與食光Show。
- 原因：每一格都是需要學生去發現，不是對作和什麼材料，都有有挑戰性。
- 3.這些課程是有助於提升你在文化與美感的學習興趣？☐有 ☐沒有 ☐不知道
- 二、課程具體描述（每一題至少 20 字）**
- 1.【觀察】在「走讀永和，尋找記憶」的實地走訪中，你使用「五感」視覺、觸覺、嗅覺、味覺、聽覺。聽覺：體驗與親歷記憶連結在一起的過去與未來的特色？
視覺：紀錄各種顏色的冰品。我開始到淡水買汽水和水淇淋的香味。
味覺：淡水的冰淇凌確實讓人感到熱天氣中感到解渴。
冰淇林的口味冰淇淋讓入感到熱天氣中感到解渴。
- 2.【實踐】在設計專屬的「永和吉祥物」的過程中，你覺得哪一個過程讓你最有成就感？哪種讓你感到最難？
看著吉祥物一點一點的被畫出來感到很有成就感。
覺得很辛苦要修改時感到有一點挫折。
- 3.【討論】透過課堂交流，你學到了哪些關於永和在地文化以及 SDG12 責任消費與生產的新知識？這些知識對你有什麼意義？
透過此次課程後，我認識了永和在地美食「冰冰果凍」，也認識SDG12-5減少浪費與環境污染。透過的學習，意識到這跟生活息息相關，也要避免食物浪費。
- 4.【解決】經過幾次「食光季」和「名不虛傳」的課程結束後成果發表後，未來在生活中，你會採取什麼行動來支持永續發展，或是個人推廣永和的地產美食？
未來把永和的冰淇凌的冰店，做更多量宣傳，保證品質環保袋，也把我永和的美食介紹給家人朋友，讓更多人認識永和的特色與美食。
- 三、整體課程具體建議**
- 1.你認為哪些課程單元活動可以進一步優化？請提供具體建議。
如果以1增加作品創作時間，作品就能更豐富比較完整。
- 2.如果未來還有類似結合在地文化與藝術設計的領域課程，你願意再參與學習嗎？
非常願意，因為這種創作不僅能認識更多在地特色，還可以把自己的創力和想法融入作品中。

在製作食研袖珍屋時，我使用了許多從未接觸過的素材與方法，也讓我更深入的認識永和的在地美食與特色。設計永和吉祥物的過程也讓我更了解這個地方的文化。這次的活動是我第一次如此仔細查找一個地區的資料，整體成果展讓我感到充實又有成就感，是一個非常有意義的學習歷程，也讓我成長了很多。

73016 傅詠涵

我覺得在這次”時在永和，名不虛傳”的活動中，我感到最難忘的是大家一起從對永和似懂非懂的時期，一步一腳印地去認識，最終呈現出令人驚豔的成果，這當中的過程，比任何留下的紀錄都還要永恆，都還要難能可貴。而在最後，不僅僅我們拓展了對自己家鄉的認識與認同，甚至還將成果秀出，讓全校師生，或者更多人看見永和的美，在這塊小小的土地上，爆發出精彩絢爛的火花。希望這不只是一次展覽，而是能放大永和存在的地位，講道永和不再只有永和豆漿，還能發現那些文化的色彩，引領大家去深度了解與體驗永和的契機。

73008 李幼曦

這是我第一次這麼用心做一個展覽，雖然看起來展覽小小的，但是，這是我和同學們認真一起做出來的！我在設計永和吉祥物時，吉祥物使用了SDGs12-5減少廢物的觀念，這讓我學到不只是一要吃永和美食讓自己滿足，也要有一顆為地球著想的心；在設計永和店家木盒的時候，木盒必須簡單明瞭，一眼就可以找到賣了什麼美食，同時也要注重排版，不然就會鬧烏龍，讓大家不知要如何看起；在設計永和小書時，把歷史、建築、地理和美食寫上去，這樣也可以當作一種小巧方便的永和地圖了吧；在速寫永和店家的店面時，不但可以增加速寫技巧，也可以放鬆心情，更可以更完整的把店家的細節模樣刻進腦海，這樣分享這間永和店家的時候就可以讓人聽的津津有味了，同時，在速寫美食的時候，如果把美食畫的栩栩如生，一定會有許多人好奇看起來這麼美味的食物的店家在哪裡呢？就會有很多人去看看店家，進店家吃吃看，促進永和美食知名度，也會順便得到許多人對這幅畫的肯定！每當我經過我們的展覽時、聽到同學們的讚嘆聲時，心裡都會有一股暖暖的感覺，讓我知道我和同學們、老師們的努力都沒有白費！！



教師增能研習：
在地滋味，永續手作 -
羊毛氈工作坊

其他對於
本計畫之建議