**高雄市左營區福山國民小學-「《MAKER創意王》(校訂課程)」教案**

**「《鐵道小文青-圖文創作-列車好創作》(課程單元名稱)」**

**一、教學設計理念說明**

經過長長的月台，跨過高高低低的樓梯後，那些車站裡面琳瑯滿目的車站廣告跟海報，還有美食的介紹，好吸引人啊！伴隨著鐵路便當或名產的味道，好不容易進到車廂中，在行進的過程中，如果你無聊，不妨抬起頭，看看車廂周遭的那些廣告，有些可能告訴你高雄有哪些新活動、好漢玩字節、青春設計節、燈會又要開始了，或是那些百貨公司又有新的特別展覽，看！是熊大跟卡娜赫拉！這些在車廂或車站中的各種海報設計，當讓我們在等車或做車的時候不會無聊，更可以增加車廂內的精采，這次，換你來設計看看車廂內的創作！

**二、教學活動設計**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **實施年級** | | 三年級 | | | | **設計者** | 三年級  資訊教學團隊 | |
| **領域/科目** | | 藝術、社會 | | | | **總節數** | 12 | |
| **核心素養：**  **A自主行動/ A3規劃執行與創新應變**  ▓**藝-E-A3**  **學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。**  **▓社-E-A3**  **探究人類生活相關議題，規劃學習計畫，並在執行過程中，因應情境變化，持續調整與創新。**  **B溝通互動/ B2科技資訊與媒體素養**  **▓藝-E-B2**  **識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。**  **B溝通互動/ B3藝術涵養與美感素養**  **▓藝-E-B3**  **善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。** | | | | | | | | |
| **學習**  **重點** | **學習**  **表現** | | 藝 1-II-2能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。  藝 1-II-3能試探媒材特性與技法，進行創作。  藝 1-II-6能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。  藝 2-II-5能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。  社 3a-II-1透過日常觀察與省思，對社會事物與環境提出感興趣的問題。 | | | | | |
| **學習**  **內容** | | 視 E-II-1色彩感知、造形與空間的探索。  視 E-II-2媒材、技法及工具知能。  視 E-II-3點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。  社 Ac-II-1兒童在生活中擁有許多權利（可包括生存權、學習權、表意權、隱私權、身體自主權及不受歧視的權利等）與責任（可包括遵守規範、尊重他人或維護公共利益等）。 | | | | | |
| **概念架構** | | | | | | | | **導引問題** |
| **三上-車站好創作** | | | | | | | | （請提列要讓學生探究的問題）   1. 車廂內、月台上的那些海報都是甚麼類型的呢？ 2. 你為什麼會想要去看那些海報？ 3. 有仔細觀察過這些海報嗎？他有沒有甚麼相同點呢？ 4. 文字在海報中要怎麼設計，才會凸顯他的主題呢？ 5. 電腦繪圖跟手工繪圖有甚麼不一樣的地方？ 6. 把福山國小想像成一個車站，你可以怎樣去裝飾車站？   福山國小的不同車站中，適合放怎樣的海報呢？ |
| **融入之議題**  （學生確實有所探討的議題才列入） | | | **實質內涵** | | 《科技教育》  科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 | | | |
| **所融入之單元或節次** | |  | | | |
| **教材來源** | | | | 1. 驚豔是高雄（Amazing Kaohsiung） - 5分鐘完整版：<https://www.youtube.com/watch?v=6Nx4RDGbJl0> 2. 107年高雄形象短片「高雄時刻」五分鐘完整版：<https://www.youtube.com/watch?v=B08qS9JsZfg&t> 3. 美感細胞養成：<https://blog.withdipp.com/tw/is-aesthetics-edible-must-know-design-knowledge> 4. 美感的意義，新手如何運用美感七大法則元素進而創造視覺?：<https://creativemini.com/how-to-do-7-beauty/> | | | | |
| **教學資源** | | | | 電腦、投影機、實物投影機、I-Pad平板 | | | | |
| **學習目標** | | | | | | | | |
| ▓能觀察車站、月台、車廂內的海報設計，並說出海報設計的特徵。  ▓能利用科技軟體創作圖文作品。  ▓能依據生活中觀察的結果，設計藝文作品的擺放及用途。 | | | | | | | | |
| **表現任務** | | | | | | | | |
| 能發表車站海報設計觀察到的特點，並舉出與其它作品的異同。  能熟悉操作文書軟體，創作出具有豐富內容且具獨創性的圖文創作。  能以客觀立場檢視他人作品，講述與自身作品差異，並適時給予積極回饋意見。 | | | | | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **教學活動設計** | | | |
| **教學活動內容及實施方式** | **時間** | **教學資源** | **評量** |
| ─ 第一〜二節**(粉墨登場)** 開始 ─  **壹、準備活動**  引起動機：現在電腦發達的時代，資訊傳播迅速的世界，日常生活中無論讀書、遊戲或購物，都會使用到電腦，所以學習電腦是一件重要的事。  **貮、發展活動：**  一、課程開始  (一)老師先播放「生活的好朋友－電腦」影片，讓學生知道電腦在生活的廣泛應用。  (二)老師開啟福山國小資訊素養網站，　　　　<https://sites.google.com/a/fsps.kh.edu.tw/it/itclass/grade3/win7>  帶領學生進入電腦世界。  二、課程第一階段  (一)教師提問「利用數位科技，要養成良好的使用習慣及正確的態度，你覺得電腦教室該有什麼規定呢？」  (二)利用福山國小資訊素養網站　　　　<https://sites.google.com/a/fsps.kh.edu.tw/it/classrules>  讓學生討論個人在使用電腦時，應該培養正確姿勢和良好習慣。  二、課程第二階段    (一)帶領學生認識電腦種類-桌上型、筆記型、掌上型。  (二)介紹電腦基本配備-主機、螢幕、鍵盤、滑鼠、喇叭。  三、課程第三階段  (一)老師指導電腦的正確開機方法，並讓學生反覆操作。  (二)滑鼠的正確握法與操作-滾輪、左鍵、右鍵及拖曳。  (三)老師指導電腦的正確關機方法，並讓學生反覆操作。  四、課程第四階段  (一)認識 Windows 作業環境及Win10視窗介面。  (二)介紹與示範視窗操控(開啟、縮小、關閉程式)，提供學生操作練習。  **參、綜合活動：**  讓學生就自我學習情況進行發表，進而體會愛惜公物的意義，願意遵守電腦教室使用規定，並能珍惜能源的方式使用電腦。看著學生慢慢的抓穩滑鼠，輕輕操作著滑鼠與鍵盤，讓我們帶著學生往前一步一步學習！  ─ 第一〜二節 結束 ─ | 10  10  10  20  20  10 | 影片  單槍投影機  影片  資訊素養網站  影片  資訊素養網站  影片  資訊素養網站  影片  資訊素養網站  單槍投影機 | 口頭報告  口頭報告  舉手發表  實機操作  口頭發表 |
| ─ 第三〜四節**(快打高手)** 開始 ─  **壹、準備活動**  引起動機：小朋友看過車站裡面琳瑯滿目的車站廣告跟海報？教師出示利用YouTube影片，展示機場、車站、車廂等常見的廣告或海報，文件中絢麗的文字並適時加入繽紛圖片，給學生不同的感受和風格，引起學生對於利用電腦製作海報的興趣。  **貳、發展活動**  一、課程開始：老師叫出「校園鍵盤」進行教學。  二、課程第一階段  (一)老師做鍵盤分區介紹，以及正確的打字指法，並提醒學生在做鍵盤輸入時應注意之事項，如指法要正確、打字時間不可過長等。  (二)學生練習鍵盤不同分區的功能，以及正確的打字指法的練習，並利用「ㄚ達兔-英數指法戰鬥營」的鍵盤遊戲，讓學生熟悉鍵盤的操作感。。  (三)老師巡堂針對學生的問題和錯誤打字習慣適時的給予個別指導與修正。   1. 課程第二階段   (一)學生打開Word2019，練習數字123、英文大小寫字母的輸入。  (二)說明英文文句輸入之原則與切換。  (1)空白鍵：單字間的空格。  (2)符號鍵：英文文句的符號使用。  (3)Shift鍵：字母大小寫的轉換。  (4)Enter鍵：換行。  (三)自製「英打練習單」，請學生完成練習單中的數字及英文單字等綜合練習。  **參、綜合活動：**  檢視學生對數字、英文文句輸入的熟練度，請英文輸入能力較佳的學生提出練習時的心得分享且提出回饋，並和學生討論改善方式。  ─ 第三〜四節 結束 ─ | 20  20  80  10 | 影片  單槍投影機  2019Word  文書處理軟體  2019Word  文書處理軟體  2019Word  文書處理軟體 | 舉手發表  實機操作  實機操作  實機操作 |
| ─第五〜八節**(新詩仿作)** 開始─  **壹、準備活動**  引起動機：呈現火車車廂裡面的文宣廣告，這些都是透過文字輸入和圖案繪製來達到宣傳的目的，我們也可以創作自己的作品。  **貳、發展活動：**  一、課程開始：配合三鐵課程(葉葉詩篇)的書籤活動，朗讀書籤文章。  一、課程第一階段：學生使用2019Word文書處理軟體進行(坐火車)新詩創作。  (一)教師使用文書軟體進行新詩體裁仿寫。  (二)練習使用鍵盤與標準打字姿勢。  二、課程第二階段：在文書軟體中完成以下內容：  (一)針對文章內容練習輸入文字、標點符號  (二)字型變換、大小、顏色  (三)同學發揮創意，將課文文字變換大小或加上顏色，設計成一份多元、繽紛的文章。  **參、綜合活動：作品展示**  挑選出設計優秀作品，播放影片觀賞新詩念誦技巧，讓學生將自己的新詩唸給大家聽。  ─ 第五〜八節 結束 ─ | 10  20  40  70  20 | 2019Word  文書處理軟體  單槍投影機  2019Word  文書處理軟體  2019Word  文書處理軟體  單槍投影機 | 口頭報告  實機操作  實機操作  實機操作  口頭報告 |
| ─ 第九〜十二節**(彩繪列車)** 開始 ─  **壹、準備活動**  引起動機：呈現火車上的文宣廣告，上次已經學會怎麼使用電腦輸入中英文。這次要車廂圖案繪製，就可以把兩個結合在一起囉！  **貳、發展活動：**列車車廂繪製(配合教育部生生用平板政策)  一、課程開始：老師指導開啟i-Pad「無邊記App」介紹操作介面，並說明「編輯工具-鉛筆盒」內有那些繪圖工具和使用時機。  二、課程第一階段：學生使用i-Pad進行繪畫「火車」創作。  (一)老師示範i-Pad「無邊記App」白板的建立。  (二)比較數位繪圖與手繪圖之間的差異？  (三)與學生討論火車的圖案可以是哪些幾何圖案組成？  (四)利用圖形工具繪製幾何圖形，並說明利用簡單的幾何圖形組合成「列車車廂」，以完成簡單的構圖。  (五)學生練習利用線條與橡皮擦工具的搭配進行構圖的編修，讓自己的車廂作品更加生動活潑。  (六)教師利用簡單圖形示範操作填色工具，並說明有缺陷的圖形會使填色超出圖形範圍，請學生在使用填色工具時，必需是在封閉圖形範圍內，讓學生對自己創作之列車車廂作品，熟練填色工具的使用。  三、課程第二階段  (一)使用i-Pad無邊記」App繪製幾何圖形組合成為列車車廂（線條、橡皮擦、幾何圖形、填色工具）  (二)各節車廂顏色怎麼搭配比較好看？  (三)學生透過同學創作過程之分享，可修正自己作品的缺點，或發展新的構圖方式與技巧，並完成作品的基本構圖，表現創意與藝術美感。  四、完成列車繪圖作品並AirDrop繳交作業。  **參、綜合活動：**  (一)培養學生遇到困難時尋求解決的方式和態度。  (二)挑選出設計優秀作品並分享、陳述設計理念。  ─ 第九〜十二節 結束 ─ | 15  25  40  40  20 | 影片  單槍投影機  i-Pad無邊記」App  i-Pad無邊記」App  i-Pad無邊記」App  單槍投影機 | 口頭報告  實機操作  實機操作  實機操作  舉手發表 |

**●以Rubrics評量基規準設計為主**

評量規準設計單

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **評量向度** | 表現等級 | | |
| 優 異3 | 達 標2 | 待加強1 |
| ▓能觀察車站、月台、車廂內的海報設計，並說出海報設計的特徵。 | 學生能發表超過2項車站海報設計觀察到的特點，並舉出與其它作品的異同。 | 學生能發表超過1項車站海報設計觀察到的特點 | 學生能專注聆聽他人介紹車站海報設計觀察到的特點 |
| ▓能利用科技軟體創作圖文作品。 | 能熟悉操作文書軟體，創作出具有豐富內容且具獨創性的圖文創作。 | 能熟悉操作文書軟體，創作出具獨創性的圖文創作。 | 能熟悉操作文書軟體，未能完成作品。 |
| ▓能依據生活中觀察的結果，設計藝文作品的擺放及用途。 | 能以客觀立場檢視他人作品，講述與自身作品差異，並適時給予積極回饋意見。 | 能以客觀立場檢視他人作品，並適時給予回饋意見。 | 能檢視他人作品時，並做出部分回饋。 |