(校訂教案格式)

**高雄市左營區福山國民小學《MAKER創意王》課程教案**

**《鐵道小文青-圖文創作-旅遊新亮點》**

**一、設計理念**

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** | | 藝文、社會 | | | **總節數** | 9 |
| **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？ 7. 福山國小的不同車站中，適合放怎樣的海報呢？ |
| **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。 | | | | | | |
| **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** |  | | |
| **學習資源** | | | 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/> | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **教學活動設計** | | |
| **教學活動內容及實施方式** | **時間** | **備註** |
| ─ 第一〜二節**(收納高手)** 開始 ─  **壹、準備活動**  引起動機：小朋友你的「新詩-坐火車」「彩繪車廂」兩件作品存放在哪兒呢？  **貳、發展活動：**  一、課程開始：討論為什麼要管理檔案、管理檔案的好處與不管理檔案的壞處。。  二、課程第一階段：  (一)認識常見的檔案類型並產生圖形記憶。  (二)如何把檔案分門別類，放在不同的資料夾。  (三)學會使用檔案總管，並瞭解樹狀結構與檢視模式。  三、課程第二階段：  (一)學習複製、剪下、貼上檔案的指令。  (二)學習刪除資料夾與清空資源回收筒技巧。  (三)能新增資料夾、命名與搬移檔案。  **參、綜合活動：**  讓學生來比賽看看誰才是最稱職的檔案管家。  ─ 第一〜二節 結束 ─ | 15  20  20  30  10 | 影片  單槍投影機  單槍投影機  電腦  電腦  電腦 |
| ─ 第三〜七節**(車廂廣告)** 開始 ─  **壹、準備活動**  引起動機：展示火車上的海報廣告，介紹不同的海報編排原則。  **貳、發展活動：**  一、課程開始：將新詩-坐火車重新命名「火車快飛」。  二、課程第一階段：  (一)認識美麗的排版設計並設定版面配置，將文章段落分明、重點標示、加入插圖、邊框，美化文件。  (二)將文字變換大小或加上顏色並適當編輯版面。  三、課程第二階段：  (一)搜尋、儲存圖片並設定為背景圖。  (二)插入彩繪列車圖片，並進行圖片去背讓圖片、文章更加融合。  (三)組合各種圖案，完成不同風格的鐵道小文青作品。  **參、綜合活動：**  挑選優秀作品展示，請學生透過電腦投影，朗誦新詩文章，並向大家分享自己的作品與創作想法。  ─ 第三〜七節 結束 ─ | 10  10  80  80  20 | 單槍投影機  2019Word  文書處理軟體  2019Word  文書處理軟體  單槍投影機 |
| ─ 第八~九節**(繽紛啟航)** 開始 ─  **壹、準備活動**  引起動機：小朋友設計出屬於自己獨一無二的繽紛列車，讓大家眼睛為之一亮！車廂海報就是希望旅客從一上車就是旅行玩樂的開始，所以設計了不同的車體彩繪，更讓人有種沉浸在繽紛歡樂的旅行氛圍中。  **貳、發展活動**  一、課程開始：將全三年級優秀作品展示在幸福車站走道。  二、課程第一階段：  (一)帶領學生欣賞作品。  (二)請同儕在欣賞時以鼓勵取代批評。  三、課程第二階段：  (一)請學生可互相欣賞，並請學生分享心得。  (二)哪一幅的海報讓你印象深刻？為什麼？  (三)你最喜歡哪一幅的海報的火車？為什麼？  (四)欣賞別人作品後，檢討自己可再更加精進、加強之處。  **參、綜合活動**  老師總結，每個人都能創作出不同的特色作品，讓每一幅海報都是獨一無二的，要尊重個人創作特色，以開闊的心去欣賞、認識。  ─ 第八~九節 結束 ─ | 10  35  30  5 | 單槍投影機  優秀作品  優秀作品  單槍投影機  優秀作品  優秀作品 |

**附錄(一)教學重點、學習紀錄與評量方式對照表**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **單元名稱** | **學習目標** | **表現任務** | **評量方式** | **學習紀錄/評量工具** | **評量標準** | **評分指引** | **分數**  **轉換** |
| **車站好創作** | ▓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。 | 1-II-2能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 | 圖片欣賞 | 教學網站/口頭檢核 | 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。 | A | 95-100 |
| 學生能發表超過2項車站海報設計觀察到的特點 | B | 90-94 |
| 學生能發表超過1項車站海報設計觀察到的特點 | C | 85-89 |
| 學生能專注聆聽他人介紹車站海報設計觀察到的特點 | D | 80-84 |
| 未達D級 | E | 79以下 |
| ▓能利用科技軟體創作圖文作品。 | 1-II-3能試探媒材特性與技法，進行創作。 | 實作評量 | 文書軟體 | 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。 | A | 95-100 |
| 能熟悉操作文書軟體，創作出具有課堂標準內容且具獨創性的圖文創作。 | B | 90-94 |
| 能熟悉操作文書軟體，創作出具獨創性的圖文創作。 | C | 85-89 |
| 能操作文書軟體，創作出圖文創作。 | D | 80-84 |
| 未達D級 | E | 79以下 |
| ▓能依據生活中觀察的結果，設計藝文作品的擺放及用途。 | 1-II-6能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 | 實作評量 | 文書軟體 | 能依據搜尋的資料，配合美感設計元素，熟練地運用設計技巧，完成圖文創作。 | A | 95-100 |
| 能大部分依據搜尋的資料，配合美感設計元素，熟練地運用設計技巧，完成圖文創作。 | B | 90-94 |
| 能將搜尋的資料運用設計技巧，完成圖文創作。 | C | 85-89 |
| 能將搜尋的資料運用設計技巧，完成大部分的圖文創作。 | D | 80-84 |
| 未達D | E | 79以上 |
| 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。 | 公眾觀察 | 公開展覽 | 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。 | A | 95-100 |
| 能以客觀立場檢視他人作品，並適時給予回饋意見。 | B | 90-94 |
| 能檢視他人作品，並適時給予回饋意見。 | C | 85-89 |
| 能檢視他人作品時，並做出部分回饋。 | D | 80-84 |
| 未達D | E | 79以上 |

備註：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。