

新北市國小綜合活動教學設計

學校名稱：國小
任教領域：綜合活動

單元名稱：
實施節數：共5節，每節40分鐘

授課年級：5年3班
授課日期：113年03月28日
教學者：趙曼寧
備課成員：江英瑞、李岩勳、董家寧、林信宏、廖芝縈

一、設計理念：

「美感」與「創意」不僅是學科學習的一部分，更是一種學生全面發展的素養，有助於學生在學業和生活中取得更多的成就，「問題解決」是大家公認在學生的各教育階段很重要的能力，在綜合活動主題軸中，第二主題軸「生活經營與創新」與第三主題軸「社會與環境關懷」都有問題解決這個學習內容，但同樣是問題解決，卻運用了不一樣的路徑，第三主題軸是培養孩子透過對資源的應用以解決問題，第二主題軸也就是本單元，則強調使用美感與創意解決問題，並且透過美感與創意解決問題的歷程中，豐富生活的內涵，也就是除了問題解決本身以外，更希望培養孩子一雙美的眼睛、一個發現美的心靈。因此我希望在本課程中，啟發國小高年級學生的創意思維，同時培養他們對美感的敏感度，透過豐富多元的活動和探索，啟發孩子作美感與創意的發想。

此外，科技融入教學的工具日新月異，AI 已經是目前大時代的趨勢，當孩子要開始學習解決問題的同時，AI 其實可以為孩子省去很多的時間，並對問題解決的策略提供更精準的參考。因此，本單元使用 Padlet 作各項學習記錄，目的是讓思考變得可見並得以保存，同學之間可以最快速的時間分享彼此的學習成果。我更嘗試用 canva 數位工具，讓孩子用 AI 產生設計圖樣，讓後續的實踐可以做更精準的規劃，期待這個單元提供一個充滿挑戰性和激發學生好奇心的學習脈絡，讓他們在創造力與美感中展開一場奇幻冒險。

二、單元內容：

設計依據		
總綱核心素養面向		B. 溝通互動
總綱核心素養項目及說明		B3 藝術涵養與美感素養 具備藝術感知、創作與鑑賞能力，體會藝術文化之美，透過生活美學的省思，豐富美感體驗，培養對美善的人事物，進行賞析、建構與分享的態度與能力。
領域核心素養具體內涵		綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。
主題軸	2. 生活經營與創新	
主題項目	d. 生活美感與創新	
學習重點	學習表現	2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。
	學習內容	Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。

學習目標	1. 能覺察生活中具有美感與創意的事物，並分享如何用創意與美感解決問題與提升生活品質的經驗。 2. 發現生活情境中的問題並分析形成問題的原因。 3. 與同學共同規劃結合美感與創意的行動方案。 4. 執行與省思動方案並分享結果，豐富生活內涵。
教材來源	南一版 國小綜合活動教科書五下
與其他領域的連結	

教材組織分析

學生分析

本班級為五年三班，班上共有 位學生，男生 位，女生 位。在試課時，班上的學生描述自己的特質多為活潑、樂觀、開朗等，實際入班上課也發現同樣的特質，學生非常熱情團結也擅長發表。但也同時發現學生較不擅長小組分享與討論，雖然用紙筆書寫時都能將自己的想法闡述的很好，但一旦進入小組分享，有一半的組別就顯得安靜。因此在討論與分享上，仍需要多練習。

此外，本班級導師在學科時常使用平板進行教學，在進行國語的複習時，也都會使用 Padlet 作紀錄，是一個對平板使用很熟悉的班級。

學生特殊狀況部分，共有五位特殊生，分別為學障 位、注意力不集中 位，有關注意力不集中的學生也都有持續服藥，上課專注程度尚能維持。

教材分析

在綜合活動領域第二主題軸的主題項目 d「生活美感與創新」，第二學習階段與第三學習階段的學習表現共有四個，搭配南一版綜合活動課本的安排，每一個學年度下學期針對一個學習表現進行教學並相互連貫，對照表如下：

學習階段	學習表現
第二學習階段	2d-II-2 分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察
第三學習階段	2d-III-1運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵

同樣是「解決問題」，我思考著兩者層次性的差異，期待在高年級的這個學習表現能比中年級有深的內涵，並同時延伸學習上的脈絡。在這個學習階段，我所思考與分析的教材重點：

一、不只「創意」解決問題，更要兼顧「美感」：

「創意」是跨學科思維的重要組成部分，這種能力有助於解決問題，而「美感」是比較主觀的思維，能讓學生更好地表達自己的想法和情感，除了在具體的事物上發現美以外，覺察和發展自身的獨特風格和聲音也是這個課程中很重要的一環。

二、不只日常生活中問題的創意解決，更涉及生活層面的觀察討論與規劃執行

第二學習階段的問題解決，多聚焦於讓生活更便利、更美觀的問題解決，但到了第三學習階段，應引導學生更深入思考如何讓生活的內涵更豐富，這時候各種創意和美的形式都能是討論的範疇，包括空間、出版品、人際關係、裝置藝術等等，而這些議題也實際存在於學生的生活當中，老師可以引導學生去發現、去觀察、去體會，甚至去改變，培養發現美感與創意的心與眼睛，遷移到生活中的各個層面。

三、「創意」的發生，在於功能的解構與再建構

教學者認為，教學生「創意」並非一件容易的事，在思維上，我們容易受舊有經驗的限制，成人要突破思維框架已非易事，更何況要身為學生的引導者去帶領學生創新，對教學者而言是一個極大的挑戰。但放眼望去許多創新的空間設計、視覺設計等等，都不難發現一個共有的脈絡，就是回到源頭去思考事物本身的「功能」，並從這個「功能」出發，去連結、去融入其他可能的「功能」，這也是教學者在這個課例中，大量使用不同素材，包括報紙、招牌、商店陳設以及空間改造等作為鋪陳，為的就是讓學生思考所謂的「創意」，就是在生活的問題中產生，從「功能」（為什麼這個東西本來要這樣設計）出發，進而思考不同的可能性，這就是所謂的「先解構」、「再建構」。

四、學生不是「工匠」，問題解決的歷程本身就是「美」與「創意」的展現

當學生願意將生活品質進行提升，也願意實際動手去執行時，著手規劃方案本身已經是一個美與創意的表現，教學者應時時掌握住本單元的核心概念，不是做出一份完美的作品，而是成就學生願意讓生活更具美與創意的這份態度與設計思考的歷程，這才是可以讓學生遷移到未來生活各個層面的素養，因此在這個綜合活動單元中，並不是評量學生所打造的物品有多漂亮，而是帶學生去看見自己與他人運用美感與創意在生活中解決問題的各種可能性，進而成為學生生命的養分。

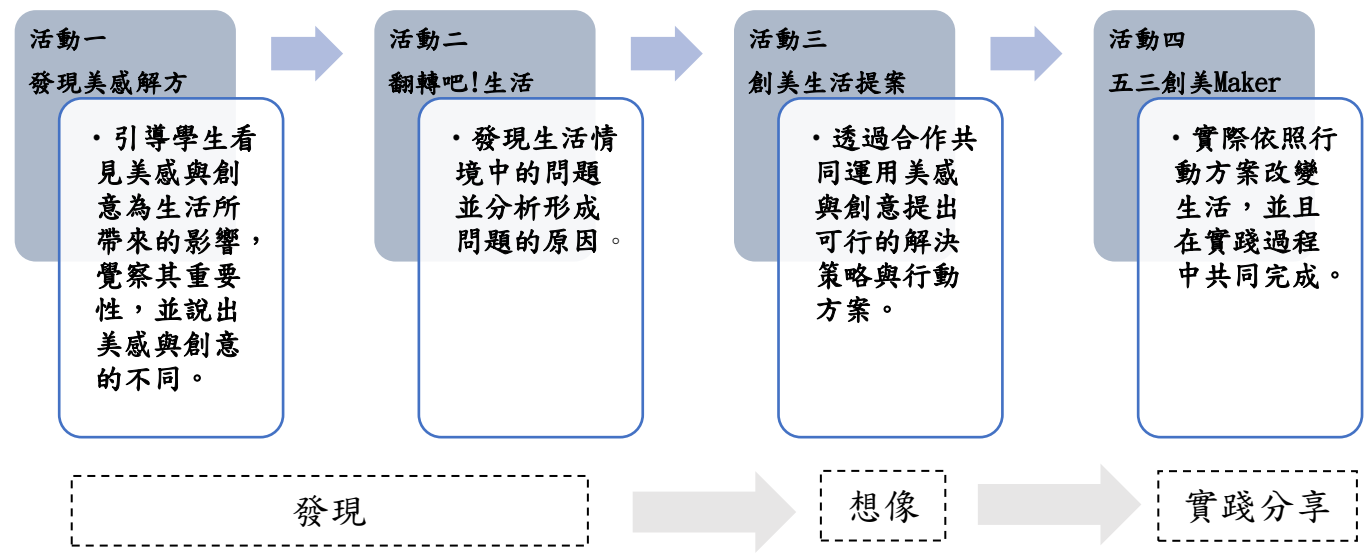
「美感」與「創意」在生活中處處可見，身為教學者的我，期待透過這個單元，帶學生張開欣賞美的眼睛，理解人、事與物之所以存在的脈絡與功能，滋養一份想要豐富生活內涵的心，實際用雙手去實現它，那我想是我與學生共同學習這個單元最大的價值。

教學策略與方法

本單元所採取的教學策略較接近「DFC」。DFC 的核心理念是「感受、想像、實踐、分享」，並且融入探究式的學習，激發孩子解決真實世界問題的動力。這樣的理念我認為很適合應用在引導學生思考與實踐美感與創意的課程，解決問題需要先透過感受與覺察，對未來要有一個創意的想像，嘗試不同的策略，想像不同的策略會造成的影響。具體實踐式本單元一個很重要的部分，解決問題的思考一定要透過實踐的歷程，才會讓學習真正的發生，在歷程中的自我、團體與環定的相互對話，才是最可貴之處，最後的分享，正是要分享這個過程中的獲得，引導孩子在這樣歷程中發現自己。

課程架構

在這個單元中所選定的專家思維是「互動與關聯」。透過問題解決的歷程探討人與外在環境與事物的互動情形，並了解背後的關聯，或期望產生的關聯，思考如何創造新的互動方式。



三、教學流程與評量

活動名稱	活動流程	評量方法與目標
【活動一】 發現美感解方	一、發現美感解方 二、話 AI，畫經驗	實作評量:將自己的經驗，使用 Padlet 生成出圖。 https://padlet.com/maning1/ai-4xawjq9x84ng2w3u
【活動二】 翻轉吧!生活	一、校園問題大發現 二、無限可能的發表會	紙筆評量:將在校園中觀察到的問題拍下，上傳至 Padlet 校園問題大發現，完成「學習評量單一」
【活動三】 創美生活提案	一、創美點子王 二、可行性評估 三、方案設計工作室	實作評量:使用 Canva AI 生圖工具，將解決問題的構想設計草圖完成，完成後張貼於 Padlet: 創美點子王 紙筆評量:完成「學習評量單二」
【活動四】 五三創美 Maker	一、Let' s do it! 二、反思與回饋	實作評量: 實踐改造方案並使用 Padlet 完成工作 日誌 紙筆評量:完成學習評量單三

四、評量標準與評分指引

評量標準						
主題	次主題	A	B	C	D	E
生活經營與創新	生活美感與創新	能執行具美感與創意策略以解決生活問題，豐富生活內涵。	能運用美感與創意，選擇解決生活問題的策略，並規畫執行的方向。	能檢視並發現生活情境中與美感或創意有關的問題。	能分享以美感或創意解決生活問題的經驗。	未達 D 級
本評量評分指引		能實踐並省思所擬定的行動方案，以欣賞的態度提出建設性的具體回饋，豐富生活內涵。	能運用美感與創意，共同規劃解決生活問題及促進生活品質的行動方案。	能發現生活情境中與美感或創意有關的待解決問題。	能分享生活中利用美感與創意解決生活問題的經驗。	未達 D 級

五、學習目標、學習紀錄與評量工具對照表

備註:學習紀錄為課堂參與歷程的資料

活動名稱	學習目標	學習紀錄	評量工具
【活動一】 發現美感解方	能覺察生活中具有美感與創意的的事物，並分享如何用創意與美感解決問題與提升生活品質的經驗。		學習評量一: Padlet 話 AI 畫經驗 https://padlet.com/maning1/ai-4xawjq9x84ng2w3u
【活動二】 翻轉吧!生活	發現生活情境中的問題並分析形成問題的原因。	Padlet: 校園問題大發現	學習評量單一 Something wrong?
【活動三】 創美生活提案	與同學共同規劃結合美感與創意的行動方案。	Canva 魔法編輯工具 Padlet: 創美點子王	學習評量單二: 創美點子王

【活動四】 五三創美 Maker	執行與省思動方案並分享結果，豐富生活內涵。	Padlet 工作日誌	學習評量單三： 感動瞬間
---------------------	-----------------------	-------------	-----------------

學習活動設計				
學習目標	活動名稱及流程	時間	教學資源	評量方法
能覺察生活中具有美感與創意的事物，並分享如何用創意與美感解決問題與提升生活品質的經驗。	【活動一】發現美感解方 一、生活中的創意 (一)老師呈現幾張用創意解決生活問題的圖片(襪子隔熱、把布放在門口、寶特瓶花瓶)，教師提問請學生自由發表： 1. 你覺得圖片中的物品可以用來解決生活中的什麼問題？ 2. 你覺得這些方法給你怎樣的感覺？解決的方法有什麼元素？ 3. 如果是你，也會這樣用嗎？為什麼？ (二)在生活中，我們常會遇到一些要解決的問題，透過「創意」往往能進行改善甚至解決，在生活中，你是否有曾利用創意解決問題的經驗？請學生自由舉手發表自己的經驗。 (三)教師提問：在剛才的圖片中，雖然他的方法非常具有創意又環保，但你覺得還可以怎麼讓作法更好？你也會像他這樣運用嗎？為什麼？請學生自由發表。 (四)老師再呈現另外數張照片(美化過的襪子椅腳、創意門檔)，並提問： 1. 你覺得這張圖片要解決什麼問題？ 2. 這個方法與前一個方法有哪裡不一樣？你比較喜歡哪一個？為什麼？ (五)教師小結：同樣一個問題其實有很多不一樣的解決方法，除了解決問題以外，更可以達到美觀和令人感覺更美好。 二、話 AI，畫經驗 (一)請學生回想一個曾經用創意與美解決問題的經驗，並將這個經驗描述出來。使用 Padlet 上面的 AI 生圖功能，將經驗的描述作為生圖的指令，進行圖像生成。 (二)圖像生成後，請在圖片下方輸入以下問題的答案： 1. 解決什麼問題？ 2. 使用什麼創意？ 3. 美感元素有哪些？	40' 40'	Ppt Padlet	實作評量：將自己的經驗，使用 Padlet 生成出圖。 https://padlet.com/maning1/ai-4xawjq9x84ng2w3u

發現生活情境中的問題並分析形成問題的原因。	4. 使用這個方式解決這個問題，給你怎樣的感受？ 三、教師小結： 同樣一個問題其實有很多不一樣的解決方法，除了解決問題以外，更可以達到美觀和令人感覺更美好，進一步提升生活的品質，給我們更美好的人際互動與感受。 -----第一、二節課結束----- 【活動二】翻轉吧！生活 一、校園問題大發現： 學校是大家共同生活的空間，不同的空間具備不同的功能，我們都希望生活在一個更具美感或讓自己生活品質更好的空間裡。 (一)老師帶學生回想一整天在學校的作息、活動動線與活動空間，在這個生活了四年多的校園中，你覺得哪裡可以更好？你發現了什麼問題？ (二)請學生帶著平板，到校園進行資料蒐集，將想解決的問題拍下來後再回到班上。 (三)回到教室後，請將方才所拍的照片上傳到 Padlet，在自己的組別下方添加帖子。並將想解決的問題寫在帖子下方。 (四)老師請幾位學生分享自己所想要解決的問題，以及造成這個原因的問題。 (五)請學生於組內分享討論，分享剛才自己所拍下的照片，並請組內的其他夥伴在各自所認同的問題(帖子)下方按下愛心投票(一人兩票)。 (六)在票選出組內大家最認同的問題後，將該圖片上傳到「全組共同想解決的問題」模板中，並請全組的夥伴將想要解決的問題完整的敘述在帖子上。 二、小結： 創意始終來自於思考，教師首先恭喜學生可以看見想要解決的問題，代表著對學習環境充滿著期待與熱情，許多很有創意的設計都是源自於此。看見問題的同時，其實代表著我們對這個事物或環境有一個自己的期待或想像，下一節課我們將邀請各小組進行下一個探討，說說你們認為各種的美好可能性！ 三、無限可能的發表會 (一)教師在每組學生發表待解決的問題時，	40'	Padlet 、 學習評量單	紙筆評量： 將在校園中觀察到的問題拍下，上傳至 Padlet，完成學習評量單一
		40'		

能與同學共同規劃結合美感與創意的行動方案。	一起帶著全班思考： 1. 你們想解決什麼問題？你觀察到什麼現象？ 2. 造成這個問題的可能原因是什麼？ 3. 這個問題可能會帶來哪些影響？ 4. 你們想要帶來什麼改變？為什麼你們覺得這個改變很重要？ 在 (二)老師先請學生在各組完成模板後發表，引導全班學生一起思考與釐清，也可以請其他組的夥伴加以補充不同的想法，並請原組添加在自己的帖子中。 四、小結 校園的不同空間具有不同的功能，目的就是讓使用的人能夠在其中樂於學習，創造更美好的學習生活，透過思考空間的問題，可以讓學生透過觀察與思考在生活中打開五感，激發想要提升生活品質的想像。 -----第三、四節課結束----- 【活動三】創美生活提案 一、創美點子王 (一)上節課中，透過討論大家更清楚小組內所要解決的問題以及造成這個問題的原因。緊接著我們來挑戰如何透過美感與創意，解決這個問題，並且讓生活品質同時得到提升。教師先回顧各組所要解決的問題以及想要帶來的改變後，請學生小組討論共同完成學習評量單二。 (二)請學生打開 Canva，開啟新的簡報，並將所拍下的照片上傳至簡報中。點選編輯照片，使用魔法編輯工具中的筆刷，將想要改變的部分塗上顏色，接著「請描述你的編輯內容」，使用文字指令製造出你想要覆蓋上去的影像，當 Canva 生成後會提供幾個選擇，點選最適合的貼上以完成圖片。並將圖片複製貼上 Padlet。在這個部分可以使用共作，也可以請學生在自己的平板作出自己的構想，再與組內共同討論出一個大家最喜歡的圖面。 (三)老師請各小組進行發表，這時候老師要給予引導及適時澄清，包括這些策略是否可以解決問題、欣賞學生具有創意與美感的部分，同時也要引導全班思考這	40'	Padlet、Canva、學習評量單	實作評量：使用 Canva AI 生圖工具，將解決問題的構想設計草圖完成 紙筆評量：完成學習評量單二
------------------------------	---	------------	---------------------------	---

	個方案可能會遇到的問題、人力與時間等，以方便後續作可行性評估。 (四)小組發表的同時，請不同組的夥伴同時新增帖子給予回饋，包括你最欣賞的部分、具有創意的地方或是給予具體的建議，老師也邀請幾位同學舉手進行實體上的回饋。 (五)給予全班時間思考沉澱，請小組內閱讀不同組別給予的回饋與建議。 (六)票選活動:經過各小組的報告，我們將進行線上投票，每個人有兩票，在Padlet上使用愛心，票選出以下的獎項: 1. 最具美感創意獎 2. 解決問題高手獎 3. 最實際可行獎 二、可行性評估 (一)在票選活動結束後，老師再次與全班澄清以下幾個問題: 1. 最具美感與創意的組別是否有可能也具有可行性? 2. 票選出最實際可行的組別受青睞的原因? 3. 解決問題與具有美感創意是否可以兼備? (二)最後引導全班進行最後的可行性評估，討論出共同執行的方式，是「各小組完成不同任務」或者「全班共同完成一個任務」又或者「兩到三組共同完成一個任務」。 (三) 老師帶領學生一起思考，如果有這麼多的項目需要思考，那我們應該怎麼做，讓整個工作可以具體達成並引導學生思考擬定行動方案的重要性。 三、方案設計工作室(canva) (一)在確認行動方案的重要性之後，請各組或全班進行行動方案的規劃。 (二)教師請學生將想到在行動方案裡會出現的項目用便利貼寫下，所提出的答案都分類整理於黑板，並適時引導以下幾個面向，包括目標(希望達到的功能)、為什麼要共同完成這件事、完成總時間、所需要的工具物品、什麼時候施作、經費、分工、物權、完成順序、人力資源(可以找誰諮詢或幫忙)等等。 (三)小組共同討論完成學習評量單四的第一頁，完成初步規劃陳核校內處試主任核可後，再進行第二頁工作分配的討論。	40'	
--	--	-----	--

執行與省思 動方案並分 享結果，豐 富生活內 涵。。	(四)工作分配後，老師與學生共同討論工作時程個階段所要準備的工作，並簡單記錄下來。在這個階段依據學生所構想的不同方案內容與時程調整學習單中的項目，主要目的是讓學生記錄討論的歷程，以及更方便執行時檢核進度與內容。 (五)教師說明這個行動方案的歷程，目的是要改造校園而已嗎?如果是的話，那麼我們為什麼不花錢請設計師設計就好呢?引導學生思考:「美好的生活環境，不是只有空間，而是一份善意、人與人之間美好的互動」。用這樣的信念，完成學習評量單三中的第十大題。 四、小結 規劃執行方案時，已經是進入整個實踐歷程的最後階段，在這個解決問題的歷程中，會有幾個反覆探討的情形，探討的目的是要回到用美感與創意進行問題解決，並且讓生活的內涵可以更豐富。 -----第五、六節課結束----- 【活動四】五三創美 Maker 一、Let' s do it! (一)依照計畫所規劃的時間與工作項目，於每週的綜合活動課逐步完成。過程中教師須隨時掌握學生在校園內活動的地點、進行工作日誌的撰寫，確認各組學生所需要的協助與引導。 (二)工作日誌的模式同樣使用 Padlet，於每次實踐後將今日的紀錄上傳，紀錄內容包括: 1. 今日完成進度拍照上傳 2. 所遇到的問題(文字) 二、反思與回饋 (一)在整個行動方案執行結束後，回到教室中進行分享與反思。 (二)各組將完成的照片分享出來，教師提問: 1. 你們喜歡這個完成的模樣嗎? 2. 請依據你們的觀察，原本所認為的問題是否得到了解決? 3. 這個過程中，讓你有什麼感受? 4. 你覺得你們的果在環境中是否有發揮影響?如果有，那是什麼? (三)請全班學生圍成一個圈，並將紅花卡擺	120 , 40'	Padlet 、 學習評 量單 紅花卡	實作評量: 實踐改造方 案並使用 Padlet 完 成工作日誌 紙筆評量: 完成學習評 量單三「感 動瞬間」
---	--	-----------------------------	---	--

	在中間，請學生找出一張在整個過程中最符合你的感受的卡片，並回到位子。 (四)這時候教師請學生分享選擇這張卡片的理由以及整個歷程的感受。 (五)請全班共同完成學習評量三。 三、教師總結： 在生活中，美感與創意其實無處不在，運用美感與創意的生活，充滿著驚喜與幸福，每個人都有獨特的美感，也都對生活有不同的期待，最重要的是如何讓這份期待與想像透過自己的實踐加以實現，也對別人的實踐多一分欣賞與理解，一起讓生活更加的豐富。 -----第十節課結束-----			
--	--	--	--	--