

「資訊科技與智慧學習」實施教案

1.教案設計者	詹佩琪老師/徐大任老師，嘉義縣太興國民小學	
2.教學時間	共 3 節，每節 40 分鐘。	
3.單元名稱	My hometown's logo (自編)	
4.資源檔案	Web 教學資源 (國中小)	
5.資源標題	沉浸式英語融入視覺藝術	
6.資源類型	教學設計	
7.適用年級	四年級	
8.資源簡介	本教學活動設計透過色彩感知、造形與空間的探索，讓學生習得媒材、技法及工具知能，體驗點線面創作、平面與立體創作、聯想創作，達成視覺元素、生活之美、視覺聯想等學習重點。	
9.關鍵字	前瞻基礎建設-強化數位教學暨學習資訊應用環境計畫 沉浸式英語、視覺藝術、資訊融入教學	
10.適用領域或議題	英文、藝術領域	
11.資訊科技應用層次	輔助教學 互動教學 進階(創新)教學 (本欄由審查委員依據標準認定，不必填寫)	
12.授權方式	「創用 CC 姓名標示-非商業性-相同方式分享 4.0 國際」	
13.教學目標	單元目標	<ul style="list-style-type: none"> 一、認識設計式的思考，理解藝術實踐的意義。 二、理解藝術符號，以表達情意觀點。 三、辨別資訊、科技媒體與藝術的關係。 四、感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 五、透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。
	詳細目標	<ul style="list-style-type: none"> 一、能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 二、能探索媒材特性與技法，進行創作。 三、能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 四、能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。

14.教學流程

- 一、導入活動：家鄉特色的認識與聯想
- 二、開展活動：以黃頭鷺(yellow)、廟宇(orange)、茶(green)、阿里山小火車(red) 四種顏色為主的線條發想一個 Logo。
- 三、綜合活動：學生發表所設計的 logo。

15.學習目標

- 一、學生能知道家鄉的特色：黃頭鷺 (yellow-head bird)、廟宇 (temple)、茶 (tea)、阿里山小火車(mountain train)。
- 二、學生能以家鄉特色為主題完成一個太興 logo。
- 三、學生能觀察家鄉特色圖畫的線條搭配和特徵，了解其視覺構成要素。
- 四、學生能依據家鄉特色圖畫的特徵，運用資訊媒材，完成創作。
- 五、學生能表達對作品的看法，欣賞作品的美感並與小組共同創作出獨具特色的太興 Logo。

16.活動與內容

- 一、導入活動：家鄉特色的認識與聯想
(know more your home town by observation)
 - (一)教具：每人一副家鄉特色拼圖。
 - (二)佈置：各人桌子圍成弧形，方便進行課堂討論。
 - (三)設備：智慧型觸控大型顯示器、智慧型手機。
1. 利用拼圖遊戲引導學生簡單介紹黃頭鷺、廟宇、茶、阿里山小火車的名稱和特徵。(use puzzle to know more about your hometown)

What do you see?



呈現課程材料、進行提問教學

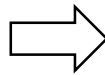
- What colors are there on it?
What do you do when you go to this temple?
Do you like tea? What is name of tea?
Can you make a good tea? And how?
Did you take this train?
Where do you go by this train?
speed is fast or slow?
Did you take train only you one person or with family?
When can you see yellow-head birds? Oct.? April?

二、開展活動：黃頭鷺(yellow)、廟宇(orange)、茶(green)、阿里山小火車(red)四種顏色為主的線條發想一個 Logo。

1. 老師先做一個 logo 示範引導小朋友聯想設計一個太興的 Logo。
(Make a sample first and lead students to design its own logo)
2. 學生開始聯想設計。(Students start association to design.)

三、綜合活動

1. 學生發表所設計的 logo。(Students share their works)



17. 數位教學資源

電腦設備、行動載具、智慧型觸控大型顯示設備、智慧型手機