

附件一：基本資料與教案摘要

編號： (由主辦單位填寫)
教案名稱：我的 Gielim 夢
參賽代表者：江雅琳

微笑台灣・創意教案徵選 2020 創意教案組 基本資料與教案摘要填寫說明

壹、基本資料報名表：

參賽組別(不分公、私立)	☐ 創意教案組-國小組 ☒ 創意教案組-國高中職組		
教案名稱(學習主題)	我的 Gielim 夢		
適用年級	高一	節數	36
主要領域	☐ 本國語文(含鄉土語言) ☐ 外國語文 ☐ 數學 ☐ 社會(品德教育) ☐ 健康與體育 ☐ 藝術 ☐ 資訊/科技 ☐ 自然科學 ☐ 綜合活動(含學生公民素養) ☒ 藝術與人文 ☐ 公民 ☐ 歷史 ☐ 地理 ☐ 生物 ☐ 物理 ☐ 化學 ☐ 地球科學 ☐ 其他： (請自行填入)		
次要領域	☐ 本國語文(含鄉土語言) ☐ 外國語文 ☐ 數學 ☐ 社會(品德教育) ☐ 健康與體育 ☐ 藝術 ☐ 資訊/科技 ☐ 自然科學 ☐ 綜合活動(含學生公民素養) ☐ 藝術與人文 ☐ 公民 ☒ 歷史 ☒ 地理 ☐ 生物 ☐ 物理 ☐ 化學 ☐ 地球科學 ☐ 其他： (請自行填入)		
設計理念	「我的 Gielim 夢」是二林高中高一多元選修課程，二林地名的由來，往昔為巴布薩平埔族(Babusa)(貓霧揀)二林社(Gielim)所在地，Gielim 因似精靈，所以設計二林的精靈為課程的初衷，同學透過設計來認識家鄉。課程以二林四棟歷史悠久的建築物為設計主題，讓學生實際的訪問建築物的相關人，從第一手的資料進而討論、透過觀察、創意思考以及結合電腦繪圖設計產出屬於建築物的精靈，並延		

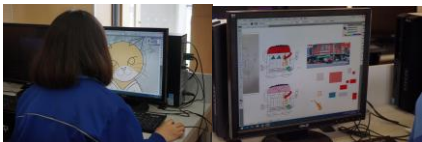
微笑台灣・創意教案 2020 年徵選活動辦法

		伸設計出相關物件，透過設計成果分享讓更多人知道這些建築物的歷史以及與二林的關係，除了讓學生學習到多元能力、進而去建立對二林的認同。 課程特色 1. 跨領域的協同教學 我的 Gielim 夢是一個跨領域的協同教學，與在地的蔗青文化工作室合作，從課前的資源盤整、聯繫以及共同設計一學期的課程內容。課程主題是二林的四棟歷史建築物，讓學生透過實地的走訪設計主題，整理第一手的資料，實際的與設計結合，運用設計思考的方式來完成作品，在過程中也加深了對在地的認識及認同感。 2. 在地資源融入及結合 運用在地蔗青文化工作室對於二林文史的爬梳，並讓建築物的相關人在訪問課程中發揮重要的文化角色，透過對談讓學生更認識平日生活所經過的地方，主動地去設計詢問的問題、找尋資料，真實的與社區、生活深刻的互動，完成有溫度的設計作品。 3. 實地訪查課程 課程安排了三次外出的課程，分別是第一次的訪問調查課程，讓學生透過訪問及觀察，整理出設計的資料。第二次則是運用一日的攝影工作坊，仔細地透過攝影學習觀察這習以為常的景象，透過觀景窗覺察不同的景色外，更啟動學生對家鄉的好奇。第三堂課程則是完成設計後，將作品回贈給訪問者，換同學與訪問者分享他們所創作出的精靈，透過設計將建築物的故事完整的詮釋。
核心素養		U-A2 具備系統思考、分析與探索的素養，深化後設思考，並積極面對挑戰以解決人生的各種問題。 U-B1 具備掌握各類符號表達的能力，以進行經驗、思想、價值與情意之表達，能以同理心與他人溝通並解決問題。 U-B3 具備藝術感知、欣賞、創作與鑑賞的能力，體會藝術創作與社會、歷史、文化之間的互動關係，透過生活美學的涵養，對美善的人事物，進行賞析、建構與分享。 U-C2 發展適切的人際互動關係，並展現包容異己、溝通協調及團隊合作的精神與行動。
學 習 重	學習表現	美 1-V-4 能透過議題創作，展現對生活環境及社會文化的省思。 美 3-V-1 能透過多元藝文活動的主動參與，展現對在地及世界文化的探索與關懷。 美 3-V-4 能透過藝術活動，展現對人文與環境議題的關懷及省思。 新 3-V-2 能活用數位工具及新媒體藝術知能，提升數位生活的藝術美感 地 3b-V-1 從各式地圖、航空照片圖、衛星影像，網路與文獻、實驗、田野實察等，

微笑台灣・創意教案 2020 年徵選活動辦法

點		蒐集和解決問題有關的資料。 地 3c-V-2 參與小組討論，與他人共同討論解決問題的有效方法。 地 Na-V-1 蒐集、分析、解釋資料。		
	學習內容	美 E-V-5 生活議題創作、跨領域專題創作*。 美 P-V-3 文化創意、生活美學。 新 P-V-2 行動媒體、數位文創。 地 Na-V-1 從學習經驗及日常生活中發掘有意義的問題。 地 Na-V-3 蒐集、分析、解釋資料。		
學習目標		1. 了解二林第一市場、武德殿、吉珍商行、員林客運各建築物歷史及變遷過程。 2. 透過實地訪問，收集第一手的資料，並且經過整理、分析各建築物的特色。 3. 小組合作分工、透過心智圖發想、討論共識出精靈的圖像。 4. 運用電腦繪圖將精靈畫出、並且延伸設計相關作品，讓作品來說二林的故事。 5. 能與同學及社區民眾分享設計成果，讓更多的人認識二林的故事。		
教學活動內容及實施方式		時間	學習評量	實施方式
我的 Gielim 課程介紹、討論資料、分組分工(4 人)		第 1 週	學習手冊	課程由教師先介紹設計主題-四棟建築物，並且讓學生分組，讓小組依個人能力有明確的分工，並且選擇設計主題、初步上網找尋設計主題的資料。
訪調練習課程 		第 2 週	學習手冊	邀請蔗青文化工作室來與學生上一堂田野調查的課程，讓學生透過討論擬出訪問問題，並且實際的模擬訪問的情況，滾動修正問題，並且學習與陌生人互動的禮儀及態度。
看見地方-攝影工作坊 		第 3 週	攝影創作 攝影作品發表	1. 邀請地方影像工作者-許震堂先生與學生分享攝影的精神概念。 2. 讓學生實際走上二林街區攝影，從新的用觀景窗詮釋所看到的家鄉。 3. 每位學生分享自己所觀察拍攝出的作品。
二林街區訪問、素材攝影收集 		第 4 週	學習手冊 學習態度 口語表達	1. 每組分別訪問各建築物的相關人，武德殿這組訪問在地耕耘的文史工作者魏金絨老師；吉珍商行訪問商行老闆；員林客運訪問站長及 40 年工作經驗的站務員；二林第一場訪問市場雜貨店老闆。 2. 訪談結束後各組拍攝相關影像紀錄，作為下次設計資料的參考。

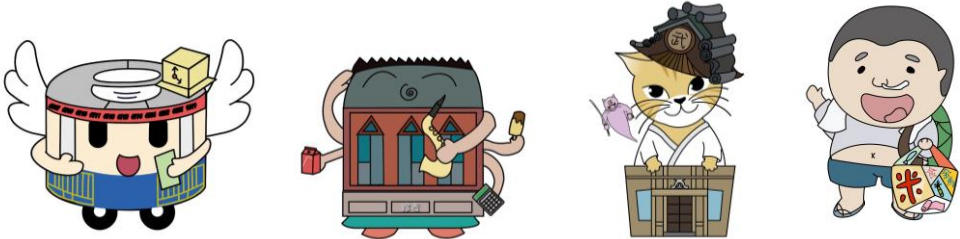
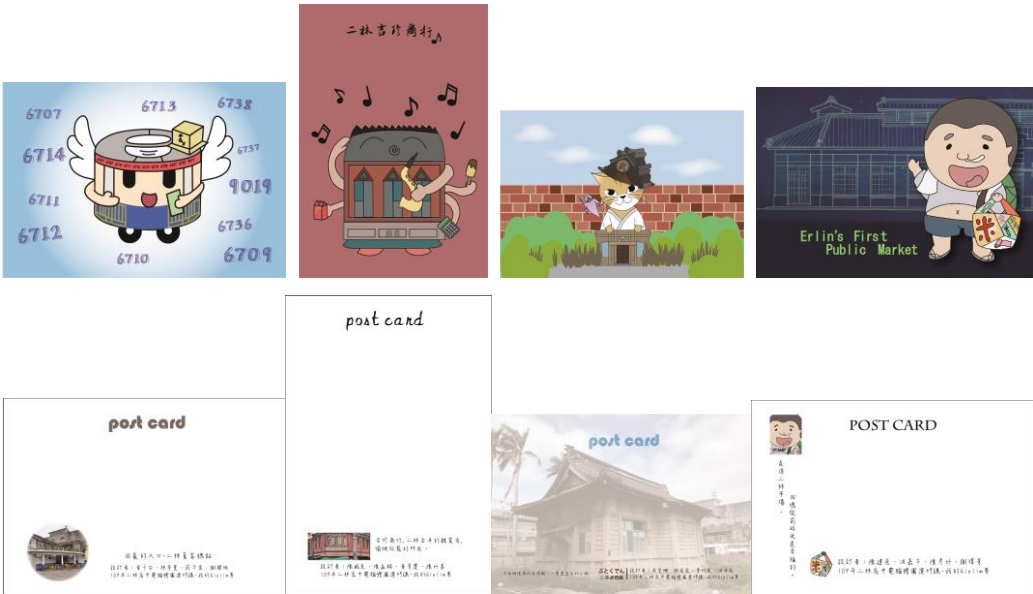
微笑台灣・創意教案 2020 年徵選活動辦法

			3. 訪問結束後與其他組同學分享訪問的心得與收穫。
心智圖發想、資料收集、設計 	第 5 週	學習手冊 心智圖	1. 讓同學運用訪問的資料共同畫出心智圖、討論並且腦力激盪、去蕪存菁的決定精靈的特色及元素。 2. 上網搜尋需要創作的素材圖片當參考。
草圖發想創作、小組討論 	第 6 週	學習手冊 草圖	1. 每個同學先依據討論出的共同心智圖元素，繪製出初步自我心目中的精靈圖像。 2. 將小組每個人的精靈再次地分享討論，結合共識再度畫出一隻整合出來的精靈圖像。
課內小評及修改 	第 7 週	小組整合設計學習單	1. 將上週整合出來的精靈圖像，再透過每個人的重新繪製、修飾，試圖找出更精練的線條及圖像。 2. 小組互相分享設計的精靈圖像，並且學習互相給意見，也提問讓設計者再去思考更深入的設計問題，滾動修正自己的設計。
電腦繪圖設計-精靈繪製 	第 8 週	電腦繪圖學習態度	學習電腦繪圖軟體 ILLUSTRATOR，分別繪製出精靈草圖線條。
	第 9 週	電腦繪圖學習態度	將繪製出的精靈草圖，進行配色的調整，與小組成員討論色彩的意象、以及顏色與建築物的關係。
	第 10 週	電腦繪圖學習態度	繪製完成精靈的電繪圖，在進行小組的分享及提問，在更細緻的去調整精靈的圖稿。
電腦繪圖設計-精靈定稿 	第 11 週	電腦繪圖學習態度	1. 將精靈圖像定稿，決定最終呈現的版本，並撰寫設計理念，用文字詮釋圖像。 2. 討論設計延伸作品如何分工，每人有一項設計任務(明信片、徽章、雷雕、馬克杯)。
延伸作品設計-明信片、徽章、雷雕、馬克杯	第 12 週	明信片、馬克杯、雷雕、徽章設計檔案	1. 小組分工製作延伸設計產品-明信片、馬克杯、雷雕、徽章，整體設計配合精靈想呈現的感覺。 2. 共同討論出精靈象徵的重要文案，並放置於明信片設計。
	第 13 週	同 12 週	1. 運用電腦繪圖設計出延伸設計產品，設

微笑台灣・創意教案 2020 年徵選活動辦法

			計、模擬、討論，滾動修正。 2. 先打樣印出延伸設計的產品，經過實際模擬後再修正細節，完成設計完稿檔案送印。
實際作品設計- 徽章、馬克杯、延伸製作 	第 14 週	製作成品	1. 親手壓印徽章及燒製馬克杯，學習如何製成真實的產品。 2. 將產品進行拍攝，學習如何運用攝影呈現產品的質感及氣質，以作為海報設計的素材。
回贈訪問者 	第 15 週	設計理念分享	將整組設計產品致贈給受訪者，學生與其分享設計理念、各項產品的成果，最後請受訪者給予回饋及討論。
電腦繪圖設計-視覺海報編排	第 16 週	視覺海報	回顧及整理課程的歷程，進行視覺海報編排的草稿構思及初步版面編排。
電腦繪圖設計-視覺海報編排	第 17 週	視覺海報	將整個設計歷程設計為海報，在海報中呈現學習的歷程記錄、設計過程及成果，排列成具視覺美感的海報作品。
小組成果發表佈置 	第 18 週	藝術櫥窗佈置	1. 將各組的海報及設計成果在藝術櫥窗進行擺設設計，期待透過藝術櫥窗進行校內的靜態成果分享，全組同學協力完成佈置。 2. 發邀請卡邀請校內師長參與成果發表，並且準備如何分享，每位同學均要負責分享過程的一部分，訓練自我表達能力。
小組成果發表 	第 19 週	成果分享口語表達	1. 小組每位同學輪流發表，練習與校內師長及同學分享設計成果。 2. 邀請聆聽的師長及同學回饋，透過回饋再去了解觀賞者所理解的，藉此能使自我的設計更加的成長。
課程心得分享、檢討	第 20 週	學習手冊	記錄自己的學習心得以及對課程做出建議及回饋。
熱市展出分享 	第 21 週	成果佈置、分享	於市場閒置空間進行展出，暑假初進行佈置與規劃，並且在開幕時與民眾分享設計，透過設計與民眾互動，能聆聽觀眾的感受，並且學習完成的表達自己的設計理念。

微笑台灣・創意教案 2020 年徵選活動辦法

設計成果 (建築物、精 靈設計、明信 片，相關資訊 可參考成果 網頁)	  員林客運-員員 百年吉珍商行-阿吉 武德殿-武德喵 二林第一市場-二仔 
參考資料	是否引用《微笑台灣》素材作為教材或教具？ ☐是 ☒否 (請勾選) 1. 臺中州北斗郡二林庄二林消費市場增築工事設計圖-「二林庄消費市場增築費資金借入許可(指令第九五五號)」(1934年02月01日)，〈昭和八年度臺中市街庄借入金關係書類目次〉，《臺灣總督府檔案》，國史館臺灣文獻館，典藏號：00010615013。(1) 2. 二林鎮公所網頁 https://town.chcg.gov.tw/erhlin/01local/local01.asp
教學省思 與建議	1. 本次訪調課程實際帶學生出外訪問，與蔗青文化工作室分別帶領學生各自訪問，未來可以邀請其他老師協同，讓更多領域的老師一起來與社區互動，參與這難得的機會。 2. 課程最終以海報進行歷程的紀錄，未來可善用協作平台或是網頁紀錄，讓過程平時有紀錄與分享，讓學生能隨時進行反思，教師也可運用平台與學生互動。

貳、教案摘要與理念：

1. 請將創意教學活動與教材設計的理念作法及成效簡述如下：

(1) 創意教學背景說明（限 150-250 字）。

我的 Gielim 夢是期望設計課程能與生活真實的結合，讓學生的設計力是直接落實在自己成長的家鄉，透過實際的訪查、與人的互動中去發掘從未了解的事物，而這些資料經由設計轉化為視覺圖像。在此課程中學生除了要去深度觀察設計主體外，還需要分析訪談的內容，運用小組討論出創新的詮釋方式，進而用設計呈現出學生的創意觀點。課程中學生不但要學會與他人合作的能力外，要能夠解決所遇到的設計問題，設計課不單只是紙上繪圖的設計，而是一個能將能力綜合的場域，更在這個課程中讓學生找回對家鄉的認同與珍惜，並且能用設計來發聲。

(2) 創意教學創新策略（改進措施、實施方式步驟等，限 200-500 字）。

在地素材・在地互動的層次

課程透過教師與在地的蔗青文化工作室的合作共同設計課程，教師須先與地方互動後進行課程規劃，在讓學生透過實際的訪調、觀察進行更深入的社區互動，運用設計思考方式完成創作後進行與地方回饋的互動，無論是將設計作品贈予訪問者或是至地方辦理展出、分享，都是積極的將自己所學的進行對家鄉的回饋，這些互動的循環也創造出許多感人的記憶點，也讓學生學習到學習是可以用如此的形式反饋，每一項歷程都是在培養學生帶著走的能力。

素養導向課程設計及多元評量

在課程中皆是素養導向的課程，課程的目標建立在學生能具備系統思考、分析與探索的素養，深化後，並積極地的挑戰及以解決人生的各種問題。透過訪調課程更深入的理解家鄉，透過設計更進一步的去思考。評量更不受限紙筆，以設計力、表達力、服務力設計多元評量的方式，期待學生能挑戰多元的問題，

微笑台灣・創意教案 2020 年徵選活動辦法

成就多元的能力，並且找到屬於自我的優勢能力。

(3) 創意教學成效評估(學生學習效益, 限 50-200 字)。

- i. 與地方人士的訪談當中，學習如何與人互動，學生表示這個經驗真的很可貴除了有機會可以練習表達力，也更建立起自己跟地方的互動管道，在學習中很有成就感。
- ii. 第一手的設計資料蒐集，除了深入的觀察、分析資料外，也因此成就獨一無二的設計作品，運用設計出的精靈來訴說家鄉建築物的故事，除提升學生的美感能力也創作出兼具美與故事的視覺傳達作品。
- iii. 學生透過各項設計任務學會團體協作、學習溝通協調能力，學會與他人合作，更進一步的積極在小組中貢獻、挑戰自我能力，課程中設計多項分享的機會，讓學生能循序漸進的訓練自我表達能力，並將這項能力內化成自然的表達力。

•關鍵詞。

教學主題：我的 Gielim 夢、蔗青文化工作室

創意方式：設計思考、帶著走的能力

創意成效：有溫度的設計、熟市

•相關報導-熟市開展

<https://www.cna.com.tw/postwrite/Detail/276203.aspx#.X5y9jIgzblW>

•成果海報



熟識報導



成果網頁

