

教育部普通高級中學課程美術學科中心

資訊科技融入教學數位教材發展與推廣小組第二次工作會議

- 一、 開會時間：中華民國九十九年一月十九日（星期二）上午九時~十三時整
- 二、 開會地點：大同高中行政大樓三樓校史室
- 三、 出席與列席：見簽名單
- 四、 主席：李校長慶宗
紀錄：詹雅如 攝影：高良義
- 五、 議程：

- (一) 主席致詞
- (二) 工作報告(學科種子教師研習工作坊第二期工作計畫說明，請委員參照附件一。)
- (三) 討論事項

提案一：數位教材發展初期文件流程暨說明，並討論美術科「數位教材開發需求方向」。

說明：總召學校提供數位教材發展程序與方法，請委員參照附件二，並就美術學科教學實境上之需求或資訊化困境提出研發方向。本期開發單元需在 2/1 前完成分析內審後提交總召學校。

提案二：討論開發單元設計表之撰寫分工事宜。

說明：本案目標需開發 50~60 單元數位教材，與 400 個教學元件。依據總召學校於數位教材種子教師工作坊提出之表單，其中表一至表三為 2/1 前須完成之工作。表一、表二已由專案兼任助理完成，表三之研發單元分析表需由小組分工完成。請每位委員參照附件三、四協助完成撰寫 5~6 件單元分析表，並於 2/1 日前繳交，感激不盡。

提案三：99 數位教材專案行事曆確認。

說明：配合工作圈調整之時程，已更新行事曆，詳細工作規劃請各位委員參照美術資訊融入教學工作計畫核定版(附件五)、工作行事曆(附件六)，協助檢視各項工作任務，並確認今年度各項研發工作事宜。

決議：

1. 數位教材研發之方向：

(1) 95 課綱現行六大版本的單元比對後，尋交集面高的重點單元開發。

(2) 教材的好壞關鍵來自於—第一線老師需要什麼？廠商只是後製單位，內容和創意發想必需由研發小組仔細考量。例如：製作一份 30 分鐘講授的單元教材，其實從中挑出 4~6 個重點就好，這些重點就可能成為具媒體應用創意和教學實用性的元件(flash 動畫、遊戲、互動科技…)

- (3) 就美術科的獨特性，教科書只是參考，還是以各研發委員長年教學經驗中，找出能補充現有教學現場問題的方向。我們不需要設計很大很完整的教材，其實符合高中生學習能使用的重點輔助，重點元件的開發可以讓教師們自由下載來搭配自己設計的課程，強調活用性。現有教科書的版本並不一定要 flow 他的格式，參考他的知識架構，找出固定的概念，節省教學老師的時間歸納基本的模組，材料的準備，技法的示範。
- (4) 許多當代現代的藝術家/作品資源，需要靠各地老師們透過線上分享來整合。
- (5) 學習 Wiki- Open & Share 的精神，數位教材研發會是長期的計畫，第一步不用躁進，可先嘗試發展重點主題的教材- 元件搭配組合為主的提供。

2. 60 個教材單元和內容的發想：

- (1) 圖片和 PP 檔是教師本身會用的- 反而是需要 Flash/ 影音等多媒體發想，影音檔以教學的示範為主。
- (2) 老師教學大部分著重在講述，操作課程卻少少，可思考適當的教學模式 EX: 教學>檢視>評量/遊戲>補充資料>操作，可以設計出怎樣的創作課程? 創意課程發想的逆向思考>找出可以搭配出的觀念元件。
- (3) 本年度教材研發內容以課綱的階段一為範圍，內分五大主題：
創作與過程的體驗(20 個單元)、美術概念(15 個單元)、設計與生活(20 個單元)、美術批評和台灣美術(15 個單元)。
- (4) 研發委員分組認領主題：
 - a. 定出主題內各項教學重點課程(簡單明瞭的主題)
 - b. 找出課程中的重點概念和多媒體需求
 - c. 找到適當的互動科技呈現趣味的教學可能性。
- (5) 思考: 元件設計的可能性> 教學的適用性> 學生自身使用性或遊戲教學創造性、創意啟發的考量。如何充分應用數位藝術的教學。
- (6) 分組認領:
 - ◎創作與過程的體驗- 朱忠勇、史東錦、張鑫熙
 - ◎設計與生活- 桑忠翔、吳安岑、李佳釗
 - ◎美術概念- 劉美芳、黃俐芳
 - ◎美術批評&台灣美術- 傅斌暉、姜昌明。

(四)臨時動議

(五)主席結論

(六)散會