

校園是學生學習生活中息息相關的環境，但學生們對於校園內看似熟悉卻又常被忽略的景物有多少感知呢？藉由感受與發想，激發學生創造無限的想像，讓學生願意主動探索未知的領域，並發現身邊物件的各種可能性，創造出校園植物的不同面向。給學生不斷嘗試、發揮與創作的美感體驗。

本課程設計，著重引導學生自發思考人與自然間的關聯性，探討大自然中植物與飲食器物的關係，以「木創」的設計思考方式，設計出兼具實用與藝術性的食用器物。在本次公開課之前，進行木作活動的規劃大多以成品導向設計教學活動，心中其實已經預設孩子們可能可以做到什麼地步。一切都在老師的掌控之中。但在參與共備工作坊後，透過討論、分享，找出學科本質，尋找出情境脈絡，設計學習任務。讓孩子真正成為學習的主體。

在本單元第一個學習活動，我們去探索校園，尋找需要被修剪或已經枯死的樹枝，過程中指導學生在操作手工鋸該注意的事項，並討論所收集植物的特性。為接下來的活動單元備齊可能運用的素材。



第二個單元活動從設計思考層面出發，從蒐集家中常用或市面上常見食用器具開始。從材質、大小分析所收集的資料找出食用器物的使用者、機能性等，活動設定不同討論主題，期望能讓各組可以更深入察覺不同物件間的差異性。活動中引導學生針對自己組別分配到的主題進行發想與討論，多數學生都能提出自己的看法，針對學習不利學生也儘量提供可能的選項，讓教室內沒有客人。覺可惜的是安排的討論時間稍嫌短了點，若再多一點時間，就能再要求學生針對自己所提出的回應作出解釋。讓思考的脈絡更清出呈現。



為了讓不同組別能彼此分享內容，採用蜜蜂館形式讓工蜂去聆聽他組的成果，再回到蜂巢分享給女王蜂，藉此讓學生有更多聽與說的機會。接下來從使用者需求發想，運用測量學方式，詳細記錄單一食器的各部位尺寸。找出該食器用途的機能要件。



檢視設計想法跟使用者需求的成品之間的可能落差，在實際進行木材質加工前，設計了一個檢核任務。學生必須使用剪刀，將設計的叉子或湯匙依自己的設計運用對稱圖形的概念完成紙模，把平面的概念發想轉呈半立體的物件，並體驗實際使用時還有哪修需要修正。



此次公開授課，雖然總共才八個學生，相較二十幾人的班級，在分組設計任務上應該更容易掌控討論、分享的進度。但為了在這四十分鐘內串聯起課程的脈絡，所以貪心的加入紙模初剪的活動，造成學習進度的掌控上，跟自己的預期還是有些許的落差，歸納、分析的能力，表達討論結果。有賴更多嘗試與練習，我在進行任務的說明應該要更明確也要再確認學生是否知道該做什麼。在最後剪紙操作的掌控上，如果再多一些時間跨到下一堂課，讓學生在試剪的過程中，一次又一次改進修正修正，記錄下學生完整製作的歷程。讓學習脈絡隨著鷹架逐漸的成形，設計思考的脈絡可以更清楚的被呈現。



最後很開心有一七共備團這麼一群熱血，彼此相互扶持勉勵的夥伴，還有遠從連江縣前來參與此次觀議課的藝文領域輔導團員們。相信我們付出熱忱，一定能成就每一個孩子。