# 108 至 110 美感與設計課程創新計畫 110 學年度第 2 學期 學校實驗課程實施計畫 <u>種子教師</u>

# 成果報告書

委託單位: 教育部 師資培育及藝術教育司

執行單位: 國立臺東女中

執行教師: 康毓庭 教師

輔導單位: 東區 國立東華大學輔導

# 目錄

# 實驗計畫概述

- 一、 實驗課程實施對象
- 二、課程綱要與教學進度

(可貼原有計畫書內容即可,如有修改請紅字另註)

# 實驗課程執行內容

- 一、 核定實驗課程計畫調整情形
- 二、實驗課程執行紀錄
- 三、 教學研討與反思
- 四、 學生學習心得與成果(如有可放)

#### 同意書

- 一、 成果報告授權同意書
- 二、 著作權及肖像權使用授權書(如有請附上)

# 實驗計畫概述

# 高級中學校及國民中學美感創意課程計畫概述

#### 一、實驗課程實施對象

學校名稱(請填寫完整校名)	國立臺東女中			
學校地址(請填寫郵遞區號)	95047 台東市四維路一段 690 號			
課程執行類別	美感創意課程一學期 6-18 小時  □ 普通型高級中等學校 □ 技術型高級中等學校 ■ 綜合型高級中等學校 □ 國民中學			
預期進班年級	高一高二高二	班級數 學生數	4 班 80 人	
教師姓名	康毓庭			
教師資格	□ 國中藝術與人文學習領域之「視覺藝術」科 ■ 高級中等學校「美術」科 □ 高級中等學校「藝術生活」科 □ 其他:			
最高學歷	文化大學藝術研究所藝術碩士			
教學年資	19			
1.美感課程經驗	□ 曾申請 105 至 108 年美感教育課程推廣計畫 曾執行的美感構面: ■ 曾申請 109 年美感與設計課程創新計畫 曾執行的美感構面:色彩、構成、結構 ■ 未申請上開美感課程計畫,但曾申請其他美感課程計畫,如:教育部「視覺形式美感教育實驗計畫」102 學年第一期、103 第三期、103 第三期種子教師,國教署 104「美感生活種子學校計畫」種子教師 □ 完全不曾參與相關美感計畫課程			
2.相關社群經驗	□ 輔 導 團 · 您的身份為: ■ 學科中心 · 您的身份為: 種子教師 ■ 校內教師社群:如:_ 美感設計社群 · 創客 Maker 社群 ■ 校外教師社群 · 如: 學科中心基本設計社群 、美感跨領域社群			

# 三、110 學年度第二學期<mark>高級中學校及國民中學美感創意課程</mark>內容與教學進度

實施年級:高一高二高三				
班級數:4 班      學生數:80				
班級類型:■普通班 ■美術班 □其他				
全新課程設計說明:  本人過去沒有施作的課程設計。  本人了解其他教師沒有相同課程設計。  課程設計創意理念: 1.跨領域 2.跨構面 3.結合在地資源				
課程名稱:「轉角遇見 ART」-場域休憩椅模型				
課程類別: 美感創意課程一學期 6-18 小時 □ 普通型高級中等學校小時 □ 技術型高級中等學校小時 ■ 綜合型高級中等學校_12_小時 □ 國民中學小時				
美感構面類型:(單選或複選):□色彩 □質感 □比例 □構成 ■構造 ■結構 □其他				
□發現為主的初階歷程 課程設定 □探索為主的中階歷程 ■應用為主的高階歷程 □無用為主的高階歷程				
學生先修科目或先備能力:  * 先修科目: ■曾修美感教育實驗課程:(請概述內容)  上學期已修習過美感教育課程「質感」與「構成」兩構面。				
圖案設計練習學生學會了設計的步驟,美的形式原理原則學習構成要素。 □並未修習美感教育課程 * 先備能力:(概述學生預想現狀及需求)				

#### -、課程概述(300字左右):

第一階段發現,從東女前日式建築群、日常家具等生活物件之觀察,了解結構力學與美感關係。舉經典設計椅如:巴塞隆納椅、日本蝴蝶椅、丹麥椅、瑞典椅等案例。舉日本金澤 21 世紀美術館內的日本兔子椅與瑞典螞蟻椅、美秀美術館內的長原木椅為例,分析討論結構物件與環境的關係。

第二階段探索,透過美國建築師 BRYAN BERG 撲克牌建築作品,並進行卡卡疊實驗,堅守不能黏貼原則,挑戰疊高任務,並進行結構物件之乘載測試。

第三階段應用,以「轉角遇見 ART」為設計主題,觀察校園環境、並為校園角落進行符合場域之休憩椅設計,並完成 1/10 模型椅製作。透過親自動手設計與實作 (木工製作技法與步驟:丈量、裁切、打磨、接合、塗裝),更清楚了解並感受結構之美。

#### 二、課程目標

- 美感觀察(從生活、物件或環境中觀察的對象,請列舉一至三點)
- 1. 觀察民權里日式建築群、家具等生活物件之結構與美感關係。
- 2. 相似的家具(例如椅子)因設計材質、造形不同,也會產生不同的美感。
- 3. 觀察反思結構物件存在與環境(場域)的關係。
- 美感技術(課程中學生學習的美術設計工具或技法,請列舉一至三點)
- 1. 卡卡疊技法(不能黏貼)。
- 2. 比例尺丈量與繪製。
- 3. 木工製作技法與步驟介紹(丈量、裁切、打磨、接合、塗裝)。
- 4. 電動雕刻筆細部雕刻與燒烙筆繪製紋飾技法。
- 5. 壓克力顏料彩繪。
- 美感概念(課程中引導學生認識的藝術、美學或設計概念,,請列舉一至三點)
- 1. 結構是傳遞力量與維持穩定之重要概念。
- 2. 結構物件之造形比例、材質、色彩是否具美感。
- 3. 綠色設計的概念與內涵。
- 其他美感目標(配合校本、跨域、學校活動等特殊目標,可依需要列舉)
- 1. 美感跨領域社群。
- 2. 與本校創客自造實驗室計畫協同合作。

#### 三、教學進度表(依需要可自行增加)

週次	上課日期	課程進度、教學策略、主題內容、步驟	
1		單元目標	1. 結構(structure)的概念。 2. 結構與美感的關係。
			3. Plia Chairs 義大利塑料摺疊椅案例。
		操作簡述	1. 用簡報說明何謂結構之概念。
			2. 舉經典設計椅子為案例·分析符合力學又兼具美
			感的設計,差異之處。
			3. 以 Plia Chairs 義大利塑料摺疊椅與我們學校禮堂塑膠折疊椅做分析比較。

2		單元目標	<ol> <li>欣賞美國建築師 BRYAN BERG 撲克牌建築作品。</li> <li>撲克牌卡卡疊實驗。</li> <li>乘載重量測試。</li> </ol>
	技	操作簡述	<ol> <li>以美國建築師 BRYAN BERG 撲克牌建築作品 為課程案例,說明力學結構與造型美感關係。</li> <li>以4人一組方式,每組提供2副撲克牌,只能 剪、折、卡(不能黏)進行疊高實驗。</li> <li>所設計的結構造型是否經得起一罐保特瓶 (600ml)的乘載重量,測試力學關係。</li> </ol>
3	<u> </u>	單元目標	<ol> <li>欣賞世界經典椅子案例。</li> <li>美術館內角落休憩椅子案例。</li> <li>「轉角遇見 ART」-校園角落椅子設計圖。</li> </ol>
	±	操作簡述	<ol> <li>舉世界經典椅,如巴塞隆納椅、日本蝴蝶椅、丹麥椅、瑞典椅等案例。</li> <li>舉日本金澤 21 世紀美術館內的日本兔子椅與瑞典螞蟻椅、美秀美術館內的長原木椅為例,分析討論結構物件存在與環境的關係。</li> <li>介紹「綠色設計」概念與內涵。</li> <li>觀察校園角落並設計一件符合環境之休憩椅設計圖,並說明作品主題與功能性。</li> <li>下週上課個人上臺 2 分鐘發表。</li> </ol>
4	<u> </u>	單元目標	1. 「轉角遇見 ART」場域休憩椅模型(一) 2. 介紹卡榫結構。 3. 繪製設計稿/丈量/裁切。
	技	操作簡述	<ol> <li>欣賞舊金山金門大橋、日本錦帶橋、西湖大虹橋、臺東三仙台八拱橋、花蓮長虹橋,討論其結構關係。</li> <li>欣賞 IKEA 宜家家居及 KOLA 特力和樂生活木作範例。</li> <li>依提供之原木材料著手繪製校園場域休憩椅模型設計稿。</li> </ol>
5		單元目標	1.「轉角遇見 ART」場域休憩椅模型(二) 2. 依設計稿椅工鋸尺精準丈量。 3. 裁切/接合/塗裝技巧

	操作簡述	<ol> <li>示範以微型具台鋸裁切(安全叮嚀)。</li> <li>指導作品黏著劑皆合技巧與細節美感。</li> <li>運用固定夾輔助。</li> </ol>
6	單元目標	1.「轉角遇見 ART」場域休憩椅模型(三) 2. 打磨/裝飾/保護漆/組裝配件。 3. 繪製紋飾技巧。 4. 成果展示發表。
	操作簡述	<ol> <li>磨砂紙 80/120/400/800 號或電動雕刻筆打磨原木表面。</li> <li>使用電動雕刻筆雕刻印及染技巧或燒烙筆設計裝飾線或壓克力彩繪,最後上兩層水性保護漆。</li> <li>完成作品至攝影區完成拍攝存檔;個人發表心得後,並於學校或校外藝文展示空間展示作品。</li> </ol>

#### 四、預期成果:

- 1. 了解結構之內涵,欣賞「力學」與「美感」兼具之經典範例。
- 2. 透過撲克牌卡卡疊實驗與乘載重量測試,感受力學之重要。
- 3. 能欣賞知名設計椅子造形與功能兼備。
- 4. 能關懷周遭環境,在校園角落設計一張符合場域且具實用與美感椅子模型。
- 5. 生活物品「收納架」製作;木工工具介紹、木工製作技法與步驟介紹(丈量、裁切、 打磨、接合、塗裝)。
- 6. 學習電動雕刻筆雕刻、燒烙筆、壓克力彩繪技法於木頭。
- 7. 透過親自動手設計與實作,更清楚了解並感受結構之美。

#### 五、參考書籍:(請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

- 1. 談美感、漢寶德、聯經出版、2007。
- 2. 好設計!打動人心征服世界、繆思出版、2012。
- 3. 從零開始學木工、禹尚延、朱雀文化、2012。
- 4. 表面素材設計中及指南、曹茹蘋譯、楓葉社出版、2013。

# 六、教學資源:

教育部美感入門電子書 <a href="https://www.aesthetics.moe.edu.tw/ebook/">https://www.aesthetics.moe.edu.tw/ebook/</a> 手做木工教室網站 <a href="https://decomyplace.com/n.php?id=5008">https://decomyplace.com/n.php?id=5008</a>

# 第二學期-實驗課程執行內容

一、核定實驗課程計畫調整情形

(請簡要說明課程調整情形即可)

二、6 小時實驗課程執行紀錄

(請填寫表格 x6,可參考美感練習誌第一冊 12~17 頁)

#### 課堂 1



- 欣賞經典結構案例。
- 思考何謂美的結構?







#### B 學生操作流程:

## Plia



Giancarlo Piretti



- 1.用簡報說明何謂結構之概念。
- 2.舉經典設計椅子為案例,分析符合力學又兼具美感的設計,差異之處。
- 以 Plia Chairs 義大利塑料摺疊椅與我們學校禮堂塑膠折疊椅做分析比較。

#### C 課程關鍵思考:

- 1.結構 (structure)的概念。
- 2.結構與美感的關係。

# A 課程實施照片:



BRYAN BERG



#### B 學生操作流程:



1.找到不滑的平坦,堅硬的表面。Berg說:"大切菜板,木地板或桌面是理想的選擇。"





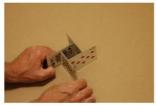
Berg的創作始於兩張T形卡片。(布萊恩·伯格) 他繼續添加卡片製作風車。(布萊恩·伯格)

2。在構建時,請專注於使用直角而不是三角形的直角來連接卡片,因為三角形不會固定住。Berg建議以 特定,簡單的風車圖案進行構建,他將其用作所有結構的基礎。

用您的優勢手進行構建。首先,將兩張卡片拼成T形。用慣用的手將第一張卡水平平放在表面上。將另一 隻手放在桌子上,用2號卡做個T。不要用第二隻手放開,而要用第一隻手放開。以風車形狀添加第三張 卡片,然後添加第四張卡片,直到您有一個小方塊。

伯格建議,將卡片向彼此傾斜一點以尋求支持。這意味著彼此相鄰的卡的底邊之間應該有一個很小的間

然後添加卡片,形成更多的T形,以形成網格。接下來,將卡片平放在頂部作為屋頂,然後添加第二個故 事。





這個四張牌的盒子是網格的開始。(布莱恩·伯 卡接觸的地方,底部應該有一個小縫隙,以幫助格) 穩定。(布萊恩·伯格)

- 3.不要追求完美。伯格說:"只專注於讓更多的卡片站立而不是跌倒"並繼續建造。
- 4.卡片會在您構建時掉落,但請勿用手指撿起它們。請改用鬆散的卡片邊緣和一根手指,這樣就不會把 更多的卡片弄倒。

不過,伯格最大的建議就是不要放棄。他解釋說,用卡片建造的精神方面至關重要。

#### C 課程關鍵思考:

「卡」與結構關係

#### 結構與力學關係

# A 課程實施照片:





Plia chair by Giancarlo Piretti 義大利經典折疊椅

Plia Chairs 義大利塑料摺疊椅

# Venturi's Chair



# B 學生操作流程:

#### 美感試驗

# 卡卡疊-實驗分析









# 美感試驗

# 卡卡疊-實驗分析





- 1.用簡報說明何謂結構之概念。
- 2.舉經典設計椅子為案例,分析符合力學又兼具美感的設計,差異之處。
- 以 Plia Chairs 義大利塑料摺疊椅與我們學校禮堂塑膠折疊椅做分析比較。

#### C 課程關鍵思考:

- 1.結構 (structure)的概念。
- 2.結構與美感的關係。

#### A 課程實施照片:







# B 學生操作流程:





# C 課程關鍵思考:

- 1.建築結構之美。
- 2.建築與環境。

# A 課程實施照片:



# B 學生操作流程:





# C 課程關鍵思考:

建築結構方法 -

「堆砌法」與「框架法」

# A 課程實施照片:



# B 學生操作流程:





#### C 課程關鍵思考:

結構之美

與色彩構成與場域的關係

# 三、教學觀察與反思

(遇到的問題與對策、未來的教學規劃等等,可作為課程推廣之參考)

對創作背後文化環境需先進行研究,再讓學生思考如何結合設計。

## 四、學生學習心得與成果(如有可放)

#### (學生學習回饋)

# 鐵花村椅子模型裝置藝術-









#### 構想、理念

在活動前需要先繪製設計圖,並且構想清楚自己的 設計型態和實用性再融合鐵花藝術村的形象特色去 做發展,我個人的作品主要是採用太魯閣族的配色 元素,紅、藍、白、黑、褐,五種主要色彩元素做 搭配製做成的椅子,而座椅的中空,我的想法是內 部可以製做半浮雕或是一些相關物件用於豐富椅子 的層次。



#### 核心目的

這次設計的椅子是為了鐵花藝術村的裝置藝術而做 的練習。

#### 心得

這次的成品我認為沒有達到一個很好的狀況,在黏 貼跟裁切上都不夠精緻,我認為是很可惜的。

