

105 至 108 美感教育課程推廣計畫

106 學年度第 2 學期 臺北市立石牌國民中學 學校實驗課程實施計畫
(種子教師)

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： 臺北市立石牌國民中學

執行教師： 李璟玫 教師

輔導單位： 北區 基地大學輔導

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

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

經費使用情形

- 一、 收支結算表

實驗計畫概述

一、實驗課程實施對象

申請學校	臺北市立石牌國民中學
授課教師	李璟玫
實施年級	國中七年級
班級數	7 班
班級類型	☒ 普通班 ☐ 美術班 ☐ 其他_____
學生人數	203 名學生

二、課程綱要與教學進度

課程名稱：慢遊趣 - 我的手繪旅行地圖

課程設定	☒ 發現為主的初階歷程 (本期計畫以初階單一 構面學習為主)	每週堂數	☒ 單堂 ☐ 連堂	教學對象	☒ 國民中學 七 年級 ☐ 高級中學 年級 ☐ 職業學校 年級
------	--	------	---	------	---

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：

在 106 學年第一學期接觸過構成美感課程，理解生活中產生美的方法—清潔、整齊、秩序，利用 kit 體驗過發散與收斂構成、書桌具體化構成練習，並進行延伸課程鐵花窗構成設計。

☐並未修習美感教育課程

* 先備能力：

因上學期著重在構成美感的清潔、整齊、秩序於生活中的運用，此期希望能再加深加廣，透過自家周遭環境的觀察過程和瞭解，養成觀察身邊事物的習慣，並將美感品味落實於日常生活當中。

一、課程活動簡介：

美感課程應創造有目標的探索之旅，基於此，此課程設計設定由學生一成不變的生活出發，家裡為起點，亦是終點，試著為自己規劃一個一日遊旅遊探索路線，期在穿越大街小巷的旅行中注入多一點有溫度的想像，讓習以為常的場景，因為稍稍停下腳步品味和觀察，熟悉的景致中也會透出陌生的細節而有不同風情產生，至終能開始注意生活中的美好事物。因此，課程著重於構成美感，從收納隔板的 DIY 操作，理解格線分割的重要，從旅遊地圖的分析，理解明確的主從關係能凸顯焦點的概念，從桌遊遊戲中學習如何規劃旅遊路線，最終能規劃一個適合國中生的旅遊探索路線。隨著科技的進步，我們總是能隨手取得人們幫你規劃好的旅遊探索路線，生活可視為一趟旅程，而旅程可長可短，期望學生能透過此課程體驗，用視覺記錄旅程中的事件，來趟「紙上行旅」。

二、教學目標

既有目標/能力指標：發現生活中產生構成之美及可能運用	
學生將會： 1.提升生活中美的事物的觀察力 2.理解透過思考選擇適切合宜的構成美感之重要 3.嘗試物件的多種組合所產生的對應關係會有不同樣貌	
核心概念：	關鍵問題：
1.秩序在構成美感中的重要 2.以格線分割的構成邏輯 3.主從關係凸顯焦點 4.物件組合產生的對應關係	1.格線分割的構成邏輯運用 2.能凸顯焦點的方法 3.如何辨別並區劃事物的輕重緩急 4.物件的多種組合產生的對應關係之影響 5.讓 DM 不只是 DM 的可能
學生將知道/知識：	學生將能夠/技能：
1.秩序是在多樣性中建立構成美感的基礎 2.明確的主從關係構成能凸顯焦點 3.物件的多種組合所產生的對應關係會有不同樣貌 4.透過思考選擇合宜的構成美感之重要	1.提升生活中美的事物的觀察力 2.透過思考選擇合宜的構成美感 3.能與小組合作、溝通和分享 4.觀察事物而能進行思考如何產生美

三、教學策略：

•第 1 堂

–提問：格線分割的構成邏輯如何運用於抽屜隔板？

–提問：能凸顯焦點的方法？

步驟：學生分組討論與操作，將抽屜隔板做有效的分格規劃，並分享。

教師發下一篇文章，待學生閱讀完內容，共同分享分格規劃和適切的頭版頭條標題。

–反思：明確的主從關係構成能凸顯焦點，你將如何運用於生活中？

•第 2.3 堂

–提問：如何辨別並區劃事物的輕重緩急？

–提問：物件的多種組合產生的對應關係之影響？

步驟：運用構成 kit 第三階段主題的構成應用練習，教師準備旅遊地圖，學生以組為單位，共同分析、討論與規劃，討論重點為旅遊地圖中包含哪些元素、如何排序、排列後之關係，最後將紙片依項目配置在版面上，個人完成 1 張旅遊地圖版面練習。

–反思：透過旅遊地圖的分析，經歷分類、群組和完成位置關係的歷程，對應於生活中的物件構成，能體會因多種組合而會呈現不同樣貌和功能。

•第 4.5.6 堂

–提問：規劃旅遊行程時會考量哪些因素？因素如何排序與解決？

步驟：教師準備「台北文藝行旅」桌遊，學生以組為單位，從桌遊遊戲中體驗如何規劃旅遊路線。

思考旅遊地圖若能賦予第 2 功能時，需要考慮什麼？

教師說明地圖製作基本須知，學生以自家周遭為主題繪出簡易地圖。

–反思：熟悉的景致中也會透出陌生的細節，可以停下腳步觀察，思考自家周遭有何人、事、物值得探索。

•第 7 堂

–提問：讓 DM 不只是 DM 的可能？

步驟：教師發下一張紙，學生在考量地圖的易讀性和方便攜帶性下，討論、操作和分享，思考如何讓一張紙除了地圖功能外，能賦予的第 2 功能可以是.....。

–反思：一張紙透過剪、折或其它方式組合，能產生的功能很多，如手機架、手機收納盒、盛盤、筆筒...，習以為常的東西透過巧思，也能有新風貌。

•第 8.9.10 堂-延伸課程

–提問：是旅遊地圖亦是.....？

步驟：學生以「是旅遊地圖亦是.....？」為地圖排版或改版的條件，繪製一份具有功能之旅遊地圖。

–反思：透過思考選擇合宜的構成美感之重要。

四、預期成果：

- 1.透過抽屜隔板規劃和文章分格與下標題活動，學生能思考選擇合宜的構成美感。
- 2.透過構成 kit 第三階段主題的構成應用練習，理解物件的多種組合所產生的對應關係會有不同樣貌。
- 3.在桌遊 - 台北文藝行旅遊戲中，學習思考如何規劃路線遊覽台北的大街小巷，進而將遊戲過程的體驗運用於生活中。
- 4.觀察事物而能進行思考如何產生美。
- 5.能與小組合作、溝通和分享。

參考書籍：(請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

- 1.回家 鄧彧`著 大塊文化出版 2016/07
- 2.地圖藝術實驗室 Map Art Lab Jill K. Berry, Linden McNeilly 著 李佳霖, 施玫亞, 徐立妍, 陳希林譯 遠流 2015/01/01
- 3.臺北食食通 魚夫著 台北市政府觀光傳播局 2017/11/08
- 4.臺北城·城內篇：你不知道的老建築、古早味 60 選 魚夫著 台天下文化 2016/08/31
- 5.桃城著味：魚夫嘉義繪葉書 魚夫著 嘉義市政府文化局 2015/11/30
- 6.騎 YouBike，趣台北！ 凱信企劃編輯小組 凱信企管 2015/02/09
- 7.台北捷運散步手帖（紅線） 水瓶子著 沐風文化 2014/12/03
- 8.翹班小旅行：臺北邊走邊畫、說走就走，找回一個人旅行的愉悅時光 郭正宏 漫遊者文化 2015/06/11
- 9.小翻頁大發現 4：我的環遊世界大發現 艾力斯·弗瑞斯著 聞若婷譯 水滴文化 2015/01/06
- 10.地圖（增訂版）MAPS (EXTENDED EDITION)
Aleksandra Mizielińska, Daniel Mizieliński 著 陳致元、蔡菁芳、陳音卉譯 小天下 2017/01/16

教學資源：

電腦、單槍、手機、實物投影機、投影片、圖卡、紙、隔板、桌遊、紙膠帶、地圖.....

<https://www.behance.net/gallery/23504663/-Taipei-Rapid-Transit-Travel-Map->

<http://www.3dgeography.co.uk/map-skills>

教學進度表

週次	上課日期	課程進度、內容、主題
1	4/16-4/20	•我的抽屜收納術 1.教師準備收納隔板和抽屜相符尺寸底板。 2.學生分組討論與操作，將收納隔板做有效的分格規劃。 3.學生簡單分享規劃考量因素與重點，並比較差異。 4.教師發下一篇文章，學生共同閱讀內容，分享自己會幫此文章下何標題。 5.思考若將此文章做分段，可區分為幾段?如何分格規劃? 6.思考能凸顯焦點的方法? 7.教師強調格線分割的構成邏輯與明確的主從關係構成能凸顯焦點於生活中之運用。
2	4/23-4/27	•格線分割與凸顯焦點 1.學生剪下文章分段，透過分類、群組，思考能凸顯焦點的方法，完成黏貼並簡單繪出標題和插圖於底紙上。
3	4/30-5/04	•拆解旅遊地圖 1.教師準備旅遊地圖。 2.學生以組為單位，共同分析、討論，將旅遊地圖的內容分類，包含哪些元素、如何排序、排列後之關係。 3.由分類、群組和完成位置關係，將白灰黑紙片和膠帶依項目配置在版面上，個人完成 1 張旅遊地圖版面練習。 4.教師強調透過旅遊地圖的分析歷程，對應於生活中的物件構成，能體會因多種組合而會呈現不同樣貌和功能。
4	5/07-5/11	•台北文藝行旅 - 桌遊 1 1.教師準備「台北文藝行旅」桌遊。 2.教師介紹此桌遊特色並說明遊戲規則。 3.學生以組為單位，從桌遊遊戲中學習思考如何規劃旅遊路線。 4.學生分享在遊戲中所遇到的難題。
5	5/14-5/18	•台北文藝行旅 - 桌遊 2 1.教師準備「台北文藝行旅」桌遊。 2.學生以組為單位，從桌遊遊戲中學習思考如何規劃旅遊路線。 3.學生簡單分享規劃旅遊行程時會考量哪些因素?因素如何排序?會遇到哪些

		問題?如何解決? 4.思考以自家為起點和終點，對象為國中生，如何規劃一日旅程?旅遊地圖若不只是地圖，能賦予第 2 功能時，繪製上需考慮什麼? 5.回家搜尋自家附近地圖，以備下堂課參考。
6	5/21-5/25	•地圖藝術之我家 1.教師說明地圖製作基本須知。 2.學生繪出自家周邊簡易地圖。 3.教師和學生分享看過的特色地圖。 4.思考剛剛畫的自家周邊簡易地圖能如何產生特色，試著畫畫看。 5.教師強調熟悉的景致中也會透出陌生的細節，可以停下腳步觀察，思考自家周遭有何人、事、物值得探索。
7	5/28-6/01	•不只是 DM 1.學生在考量地圖的易讀性和方便攜帶性下，思考如何讓一張地圖除了傳達訊息外，還能賦予什麼功能? 2.教師發下一張紙，學生動手做做看，並分享。 3.試試看，若是透過剪、折或其它方式組合，產生的第 2 功能可以是.....(如手機架、手機收納盒、盛盤、筆筒...) 4.教師總結習以為常的東西透過巧思，也能有新風貌。
8 10	6/04-6/08 6/18-6/22	•延伸課程-我的手繪旅行地圖 1.思考以自家為起點和終點，對象為國中生，進行規劃一日旅程。 2.以「是旅遊地圖亦是.....?」為地圖排版或改版的條件，繪製一份具有功能之旅遊地圖。

實驗課程執行內容

一、核定實驗課程計畫調整情形

	調整前	調整後
第 1 堂	我的抽屜收納術.格線分割	我的抽屜收納術
第 2 堂	格線分割與凸顯焦點.拆解旅遊地圖	格線分割與凸顯焦點
第 3 堂	台北文藝行旅 - 桌遊 1	拆解旅遊地圖
第 4 堂	台北文藝行旅 - 桌遊 2	台北文藝行旅 - 桌遊 1
第 5 堂	地圖藝術之我家	台北文藝行旅 - 桌遊 2
第 6 堂	不只是 DM	地圖藝術之我家
第 7 堂	延伸課程-我的手繪旅行地圖	不只是 DM
第 8 堂		延伸課程-我的手繪旅行地圖
第 9 堂		延伸課程-我的手繪旅行地圖
第 10 堂		延伸課程-我的手繪旅行地圖

•初審審查意見：

第一、二堂的教學內容都很適當及具策略性，可用三堂課進行較為充裕紮實。而第六堂建議仍應扣合著構成練習的訴求，例如可使易讀、便攜或指定的新格式在第四堂發布任務（作為地圖排版或改版的條件），可考慮增加總進行堂數。

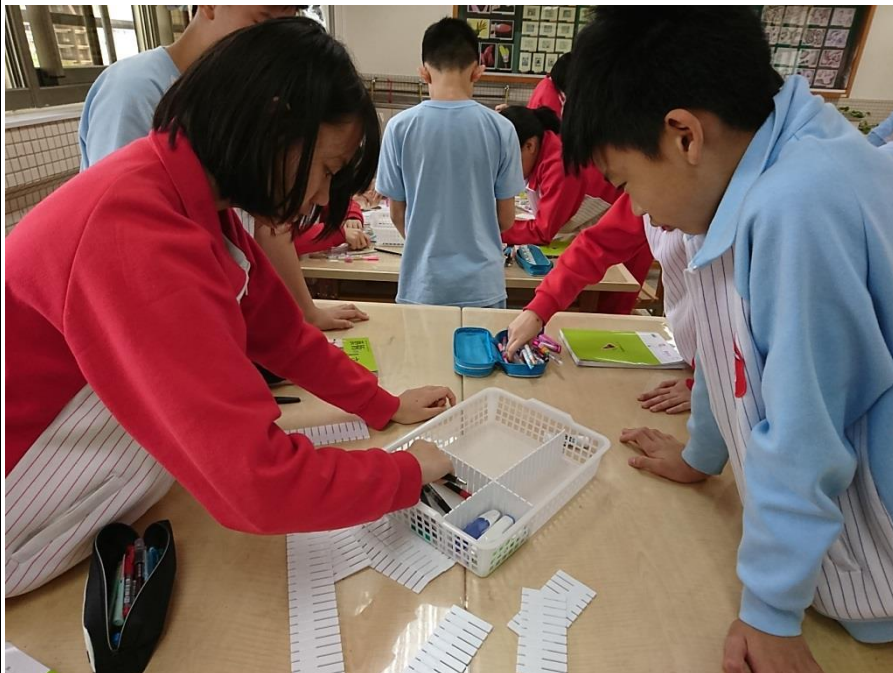
•調整實施後：

- 1.將原第一、二堂課程內容授課時數延長為三堂。
- 2.在原第四堂延為第五堂後，在第五堂發布旅遊地圖任務-易讀、便攜和賦予第 2 功能，以扣合構成練習的訴求。
- 3.增加總進行堂數為 10 堂。

二、6 小時實驗課程執行紀錄

課堂 1

A 課程實施照片：



標題

日本時代有位中國學者江亢虎來臺訪問，他在《臺灣遊記》一書裡，記載了日本時代的鐵路供應一種「小食」(小吃)，日本人叫便當。用木匣盛裝，附湯，每份半圓。便當是台灣人的寫法，源自日文的漢字「弁當」，現在日本最常見的寫法是「飯弁」(ekiben)，不過一九四五年終戰前較常見的是「御弁當」或「御辦當」(本文使用台版「便當」)，便當上皆以「掛紙」包裝，掛紙很是講究圖案的設計，在日本「內地」許多重要驛站都有「呼賣」(叫賣)便當，掛紙上印有價格，大概在三十五錢之間。現在從網絡上，可以找到許多日本時代留存下來的便當掛紙，比如我就見過屏東驛便當上，畫了幾部戰鬥機飛越淡水鐵橋(高屏舊鐵橋)；高雄驛的便當賣的是「御壽司」，包裝極簡，只畫了個葫蘆(葫蘆)；臺南最慎重其事，那包裝紙還是張遊覽圖，從嘉義畫起鐵路沿線停靠站，往屏東一路而去，且有從車站到諸如臺南神社、開山神社(今之延平郡王祠)、開元寺等的距離，遠近以「軒」來計算，一軒等於一公里，一軒五分就是一，五公里了，便當的內容物是什麼？據聞最早的鐵路便當是一兩粒飯糰，撒些芝麻，配菜脯或酸梅。一八九二年(明治二十五年)日本東北線開通時，出現了一種外型仿三線琴共鳴箱裝飯菜的便當，附上一支撥弦的湯匙在八戶車站販賣，叫「八戶小調壽司」。後來又有「星鱈飯」、「烏賊飯」以及號稱便當的原型元祖鱈魚飯等，口味當然以日人為主。到了民國以後，我幼時印象中台南站叫賣便當，小販則是：「台南便當壽司」的喊了。

插圖

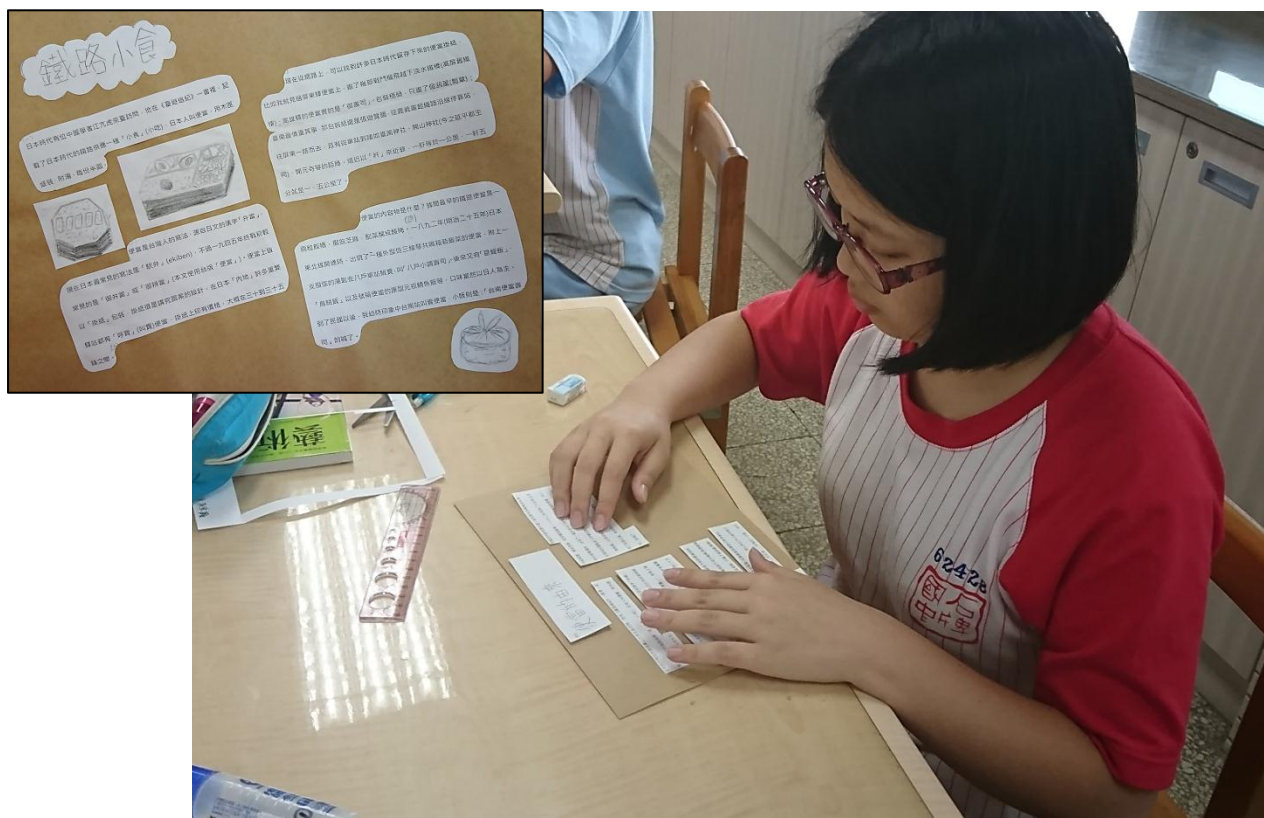
B 學生操作流程：

- 1.分組討論與操作，將收納隔板做分格規劃。
- 2.分組討論與操作，依文具大小，將收納隔板做有效的分格規劃。
- 3.共同閱讀文章並分享，將此文章做分段、訂標題。

C 課程關鍵思考：

- 1.關於教具的設計：此堂課使用兩種操作教具，一為 DIY 隔板，以收納盒代替抽屜，在重覆使用考量下，教師預先設定五種隔板大小，讓學生思考合宜的格線分割的構成邏輯。二則節錄魚夫在臺北城一書中提到鐵路便當內容，將文章不分段排版成長條狀，方便學生剪裁分段，上方標題區為依文章內容練習下標題，下方是為插圖考量，可自行決定標題和插圖大小。
- 2.關於課堂活動的目標：格線分割的構成邏輯。

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 學生剪下文章分段，以標題、分段文章、插圖為版面構成元素，透過分類、群組，思考能凸顯焦點的方法，黏貼完成於底紙上。

C 課程關鍵思考：

1. 關於操作的精神：使用無分段文章，在閱讀完內容後，學生能先依文章內容分成四段，則為一分類，依文章下合宜標題是另一分類，第三分類是各個大小插圖。將剪下的紙片分類後並群組，在移動紙片同時，學生將發現各種不同對應組合。
2. 關於課堂活動的目標：格線分割的構成邏輯與明確的主從關係構成能凸顯焦點。

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

- 1.共同分析、討論解構旅遊地圖，內容元素如何排序和排列後之關係。
- 2.由分類、群組和完成位置關係，選擇合宜的白灰黑紙片和膠帶依項目配置在版面上，完成旅遊地圖版面練習。

C 課程關鍵思考：

- 1.關於教具的設計：挑選旅遊地圖為解構教具時，以版面內容同時含概標題、介紹文章、插圖、路線等四種分類，學生可練習由分類、群組和完成位置關係的完整歷程。旅遊地圖之主題則盡量挑選學區附近，貼近學生生活。
- 2.關於課堂活動的目標：練習由分類、群組和完成位置關係的完整歷程。

課堂 4

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

- 1.以組為單位，從桌遊遊戲中學習思考如何規劃旅遊路線。
- 2.分享在遊戲中所遇到的難題。

C 課程關鍵思考：

- 1.關於教具的設計：選擇此桌遊「台北文藝行旅」在於它以在地文化出發，直接把台北地圖當作遊戲地圖，藉遊戲中可認識台北各個景點，了解台北生活的細節和樣貌。遊戲本身採多元思考的模式進行設定，可體會行人、機車、汽車不同交通工具遊台北的效率，有捷運可以搭，有單行道、待轉區等等的限制，極具生活化。
- 2.關於課堂活動的目標：在遊戲中規劃路線同時，更有興趣遊覽台北的大街小巷。

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

- 1.以組為單位，從桌遊遊戲中學習思考如何規劃旅遊路線。
- 2.簡單分享規劃旅遊行程會考量哪些因素?遇到哪些問題?如何解決?
- 3.思考適合國中生的一日旅程?旅遊地圖若不只是地圖，能賦予第 2 功能時，繪製上需考慮什麼?
- 4.回家搜尋自家附近地圖，以備下堂課參考。

C 課程關鍵思考：

- 1.關於操作的精神：此桌遊把台北地圖當作遊戲地圖，學生可在地圖上找到自己所在地，遊戲採多元思考的模式進行設定，遊戲結束後對台北的交通和景點應該會更加熟悉。
- 2.進行時的引導：在完成桌遊遊戲後，以學區附近為主題的一日遊影片說明可能的旅遊行程規劃，並發布「我的手繪旅行地圖」在易讀、便攜下能賦予第 2 功能的任務。

課堂 6

A 課程實施照片：



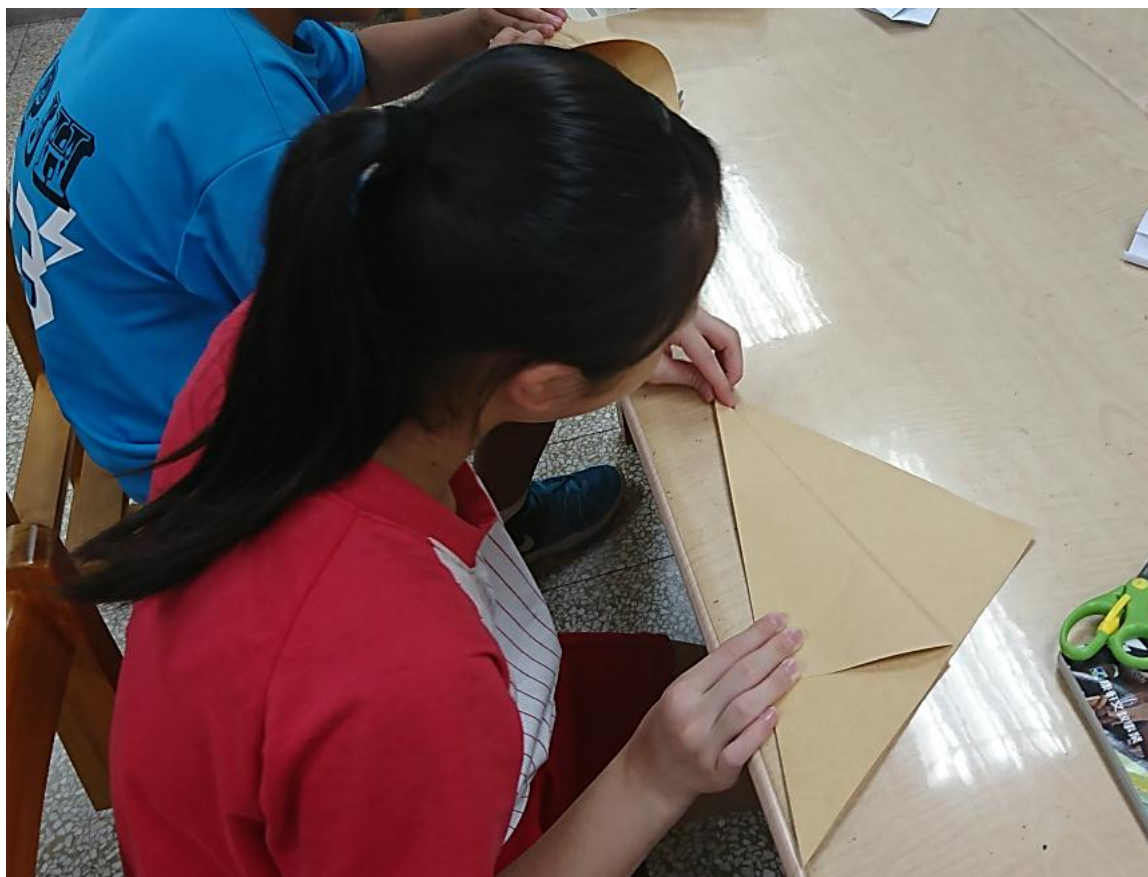
B 學生操作流程：

- 1.共同分析、討論，以自家為起點和終點，對象為國中生，可規劃的主題、時間、交通、預算.....。
- 2.學生完成一日旅遊行程規劃和簡單版面構成。

C 課程關鍵思考：

- 1.進行時的引導：此堂課運用學區附近為主題的一日遊影片說明，討論在學生熟悉的生活圈，如何進行規劃旅遊行程。就第 3 堂課「拆解旅遊地圖」練習由分類、群組和完成位置關係的完整歷程經驗，套用在規劃的旅遊地圖中，版面內容需包含標題、介紹文章、插圖、路線四種。
- 2.關於課堂活動的目標：能規劃適合國中生的一日遊行程，並進行旅遊地圖排版。

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

- 1.就地圖的易讀和便攜，思考地圖除傳達訊息外，還能賦予什麼功能?做做看，並分享。
- 2.透過剪、折或其它方式組合，產生的第 2 功能可以是.....(如手機架、手機收納盒、盛盤、筆筒...)。
- 3.確認旅遊地圖之第 2 功能，為下堂課地圖排版要件。

C 課程關鍵思考：

- 1.關於操作的精神：此堂課一起來試試看地圖的第 2 功能之可能，考量國中生較難在無限制下完成指定任務，教師將版型限制為正方形，限制在只運用剪、折的方式賦予第 2 功能，且此功能可在旅程中使用更適切，若能嘗試其它方式組合，則會有更多可能。礙於時間，故此堂操作著重在時間內用最簡易方式呈現地圖的第 2 功能。
- 2.關於課堂活動的目標：嘗試發展旅遊地圖的第 2 功能。

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

- 1.以「是旅遊地圖亦是……？」為地圖排版或改版的條件，繪製一份具有功能之旅遊地圖。
- 2.分享作品。

C 課程關鍵思考：

- 1.關於操作的精神：此 2 堂課為實作，透過旅遊行程排版，並給它除傳達訊息外的第 2 功能，進階版則為考量設定的第 2 功能，可做為進行版面改版的條件。
- 2.關於課堂活動的目標：透過思考選擇合宜的構成美感之重要。

三、教學觀察與反思

- 1.使用構成 kit 第三階段主題的構成應用練習，有助於學生清楚了解旅遊地圖版面排版。但由於教師選定拆解旅遊地圖的範本較複雜，學生普遍無法在一堂課內完成，應善選適一堂課簡化版，以利課程時間掌控。
- 2.桌遊「台北文藝行旅」玩法相當符合真實生活情境，但遊戲規則頗繁複，宜第一堂操作時更精簡遊戲規則。
- 3.對於在地圖的易讀和便攜下，能賦予什麼功能的思考，可增加讓學生使用平板搜尋的課程，才能有較完整思考時間。
- 4.學生較難在無限制下完成指定任務，教師改將版型限制為賦予第 2 功能後仍維持為正方形，只運用剪、折的方式，將任務簡化至最低。

四、學生學習心得與成果

