113 年至 115 年美感與設計課程創新計畫
113 學年度第 2 學期 學校課程實施計畫

國民中學
設計教育課程 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：臺北市立大理高級中學 國中部

執行教師：洪淑玲　　教師

輔導單位：北區 基地大學輔導

目錄

壹、課程計畫概述

一、課程實施對象

二、課程綱要與教學進度

貳、課程執行內容

一、核定課程計畫調整情形

二、課程執行紀錄

三、教學觀察與反思

四、學生學習心得與成果

參、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

壹、課程計畫概述

一、課程實施對象

申請學校	臺北市立大理高級中學國中部		
授課教師	洪淑玲		
申請類別	■ 設計教育課程（至少 6 小時）□ 基本設計（18 小時）		
課程執行類別	■ 國民中學 □ 普通型高中 □ 技術型高中 □ 綜合型高中		
授課年級	□ 國一 ■ 國二 □ 國三 □ 高一 □ 高二 □ 高三		
班級類型	■ 普通班 □ 美術班		
課程類型	□ 高一多元選修 □高二加深加廣 □ 其他：＿＿＿＿＿＿＿＿		
班級數	4 班	學生數	78 名學生

二、課程綱要與教學進度

課程名稱	艋舺代言人
課程主題 (可複選)	■ 色彩 □ 質感 ■ 比例 □ 構成 □ 結構 □ 構造 ■ 重大議題：　　（請參考下方主題並填入）
課程主題 其他選填項目	**【A】教育部 108 課綱之 19 項重大議題** A1.性別平等、A2.人權、A3.環境、A4.海洋、A5.品德、A6.生命、A7.安全、A8.家庭教育、A9.生涯規劃、A10.資訊、A11.科技、A12.法治、A13.國際教育、A14.閱讀素養、A15.防災、A16.能源、A17.多元文化、A18.戶外教育、A19.原住民族教育。 **【B】SDGs 聯合國「 2030 永續發展目標」** B1.終結貧窮、B2.消除飢餓、B3.健康與福祉、B4.優質教育、B5.性別平權、B6.淨水及衛生、B7.可負擔的潔淨能源、B8.合適的工作及經濟成長、B9.工業化/創新及基礎建設、B10.減少不平等、B11.永續城鄉、B12.責任消費及生產、B13.氣候行動、B14.保育海洋生態、B15.保育陸域生態、B16.和平/正義及健全制度、B17.多元夥伴關係。

全新課程說明	■課程設計創意理念： 1. 能從觀察設計師的作品，分析設計師如何將地方特色轉化到作品中，並作為自己後續創作的參考。 2. 能藉由小組合作，創作成套的「艋舺代言人」形象。 3. 能運用數位工具，拍攝「代言人形象照」，並藉由文字介紹，讓師生從 Padlet 上，更能了解設計者創作的想法，加深彼此的分享與交流。
一、課綱核心素養（請勾選符合項目）	
A.自主行動	□ A1.身心素質與自我精進 □ A2.系統思考與解決問題 ■A3.規劃執行與創新應變
B.溝通互動	□ B1.符號運用與溝通表達 ■ B2.科技資訊與媒體素養 □ B3.藝術涵養與美感素養
C.社會參與	□ C1.道德實踐與公民意識 ■ C2.人際關係與團隊合作 ■C3.多元文化與國際理解
二、學生先修科目或先備能力（300 字左右）	
* 先修科目： ■曾修美感教育實驗課程： 學生於七年級曾修習過美感教育實驗課程 □並未修習美感教育課程： * 先備能力： 1. 學生擁有圖像觀察與簡筆描繪的能力。 2. 能摘錄訊息重點的能力。 3. 對於生活色彩的分析與配色，構成中美的原理原則有初步的了解。 4. 對於心智圖的繪製有基礎的知識。	
三、課程概述（300 字左右）	
本單元從分析「TAIPEI 12elve ｜ 希夢 XI MEN」的造型與地方特色的關聯性，讓學生作為後續課程的鷹架。之後從發問中，讓學生透過小組心智圖等發散與收斂的思考活動中，逐漸聚焦最具代表性的艋舺地方特點。並轉化成代表人的特色介紹稿，導入 AI 造型創作方式，架構出代言人的形象草圖，之後透過人體比例視覺效果的體驗，運用鋁線為骨架，輕質土為素材，創作出「艋舺代言人」。最後透過平板拍攝「代言人的形象照」，上傳到 Padlet，並完成介紹稿，讓「艋舺代言人」的形象藉由多元的方式展現，以促進師生的交流。	
四、課程目標	
美感觀察	能觀察分析頭身比例所產生的視覺美感。

美感技術	1. 能運用雕塑工具製作公仔。 2. 能運用配色原理，做輕質土的調色與公仔的配色。
美感概念	能運用色彩配色與形體的構成，創作具有地方特色的公仔。
其他美感目標	結合校本課程，從地方特色的尋查中，創作具有艋舺特色的公仔，以延續文化記憶的承傳。

五、課程大綱、教學進度（課程週次請依課程需求增減）

週次/序	上課日期	課程目標	內容綱要/操作描述 (紅字為修正部分)
1~2	4/7-4/18	**尋找代言人** 從案例中學習如何將「人文與風土」轉化成設計要素。運用「擬人化」的方式小組共同創作成套的代言人形象草圖。	1. 引起動機：播放「TAIPEI12elve ｜ 希夢 XI MEN〈踏遍所有〉Official PV」，詢問「希夢是台北哪一區的代表：信義、萬華、大安？」。 影片連結：http://gg.gg/1c7y2h 2. 分析與討論：尋找設計師如何將萬華區特色藏在希夢的造型中？ 3. 發散與收斂：從提問中，讓學生先對於艋舺做發散式思考後。 A. 想到艋舺，你會想到什麼，請寫出10種以上特色？ B. 從這些特色中，圈選出5個最具有艋舺特色？ 之後小組將答案寫在小白板上，從內容圈選中，逐漸聚焦到最具代表性的特點。 4. 選定：依艋舺特色，各組選擇 X 個代言人(X =同組員人數)。使用平板搜索相關資料與圖片，並完成以下練習。 練習1—代言人與心智圖：每一位同學就各自分配到的代言人為中心，以其特色做聯想，繪製成心智圖。並以擬人化的方式，書寫代言人特點的介紹稿，如：年齡、性別、喜好、穿著...等。 練習2—代言人 / AI 創作：將代言人特點的介紹稿，放入 Chatgpt AI 創作中，產生代言人圖像草圖。 練習3—代言人 / 特色分享：小組輪流上台分享設計的想法，介紹各代言人特質與造型的關聯性。

3	4/21- 4/25	**人體比例大不同** 觀察、了解頭身比的視覺效果後，繪製個人負責的代言人設計圖。	1. 引起動機：觀察元祖鋼彈（RX-78-2）的兩種模型版本的頭身比，在視覺上的差異，作為後續創作時的身體比例參考。 （正常比例）　（SD 比例） 2. 不同頭身比例的視覺效果：以圖片說明不同頭身比的視覺效果後，請學生依據想呈現的視覺效果，選擇適合的頭身比，運用於後續「艋舺代言人」創作中。 3. 繪製設計圖學習單：依據上次心智圖的描述，以及 AI 創作的代言人圖像草圖，個人依據所選擇的頭身比，重新調整修改，並上色。
4~6	4/28- 5/16	**艋舺代言人-公仔** 藉由教師介紹、說明公仔製作的內容與要點後，學生依據設計圖，完成一個具有地方特色的公仔。	1. 製作說明： 介紹工具與材料、說明製作流程。 2. 骨架製作：依據不同的比例，運用鋁線製作身體骨架。 3. 外型雕塑：運用輕質土的調色原則，調出所需的色球，依據設計圖與製作說明，每人完成一個代言人公仔。
7	5/19- 5/23	分享與回饋 學生能運用數位工具，完成「代言人形象照」與介紹稿，並能在 Padlet 上作分享與回饋。	1. 說明與分配：說明拍照注意要點與分配拍照場地，可以選擇在迷你攝影棚或是戶外拍攝「代言人形象照」，而等待攝影棚拍照的同學可以先書寫代言人介紹稿。 2. 說明資料上傳內容與位置：代言人正、側，背3張照片和翻拍學習單共4張照片上傳到 Classroom。再選擇1張代表照片上傳到 Padlet，並寫下代言人介紹稿，以作為後續分享。 3. 攝影與文字編輯：同學依據要求拍照、文字編輯與上傳照片。 4. 分享與回饋：師生在 Padlet 上欣賞同學的作品，並於後方按讚，表示讚許。此外小組可就觀察各個不同的頭身比的公仔作品後，提出自己的心得與想法。
六、預期成果			

1. 能運用 AI 創作代言人草圖。
2. 能理解比例所產生的視覺美感。
3. 能將色彩基本概念運用於輕質土的調色與公仔的配色。
4. 能運用數位工具，將作品展現與交流。

七、參考書籍 (請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

1. 公井友紀子(2022)。自然浪漫·極致仿真的黏土花藝課。雅書堂。
2. 簡子傑譯(2022)。袖珍屋的料理廚房（暢銷版）：黏土作的迷你人氣甜點&美食best82。新手作。
3. 胡瑞娟(2020)。手揉黏土小物課：迷你可愛單品×雜貨裝飾應用78 選。新手作。
   吳鳳凰(2022)。超擬真！手作黏土觀葉植物：34 款人氣品種，Step by step 捏出風格美葉植栽。麥浩斯。

八、教學資源

設備：單槍、電腦視聽設備、麥克風、簡報筆、平板、網路、實物投影機、小型攝影棚。

軟體： Canva、Classroom、Padlet

網路資料：

1. TAIPEI12elve ▏希夢 XI MEN〈踏遍所有〉Official PV
   https://www.youtube.com/watch?v=CoaKztIhLSc
2. AI 繪圖將台灣縣市擬人化！ https://city.gvm.com.tw/article/104330
3. 街擬街擬 StreetsBecomeHuman https://www.youtube.com/watch?v=qrwJH9BelXs
4. 「赤峰街是古著文青，華西街是蛇蠍美女。」：將台北街道擬人化的趣味旅遊指南

貳、課程執行內容

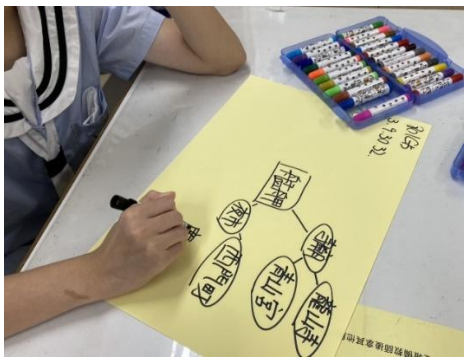
一、核定課程計畫調整情形

1. 第 2 節課 AI 生圖部分，原訂用 Canve 生圖，經教師試作後覺得 Chatgpt AI 創作的圖面變化較多，較為生動。因此課程施行時改為 Chatgpt AI 生圖。
2. 修改最後一周課程方式。因有同學完成進度差異很大，因此由小組改個人方式拍攝形象照。之後再讓先完成進度同學，幫忙速度較慢同學拍攝照片。

二、課程執行紀錄

課堂 1~2

A 課程實施照片：



↑小組繪製「艋舺特色心智圖」

B 學生操作流程：

尋找代言人

1. 引起動機：播放「TAIPEI12elve ｜ 希夢 XI MEN〈踏遍所有〉Official PV」，詢問「希夢是台北哪一區的代表：信義、萬華、大安？」。
2. 分析與討論：尋找設計師如何將萬華區特色藏在希夢的造型中？
3. 發散與收斂：從提問中，讓學生先對於艋舺做發散式思考後。
   A. 想到艋舺，你會想到什麼，請寫出10種以上特色？
   B. 從這些特色中，圈選出5個最具有艋舺特色？
   之後小組將答案寫在小白板上，從內容圈選中，逐漸聚焦到最具代表性的特點。
4. 選定：依艋舺特色，各組選擇 X 個代言人（X =同組員人數）。使用平板搜索相關資料與圖片，並完成以下練習。
   練習1—代言人與心智圖：每一位同學就各自分配到的代言人為中心，以其特色做聯想，繪製成心智圖。並以擬人化的方式，書寫代言人特點的介紹稿，如：年齡、性別、喜好、穿著...等。
   練習2—代言人 / AI 創作：將代言人特點的介紹稿，放入 Chatgpt AI 創作中，產生代言人圖像草圖。
   練習3—代言人 / 特色分享：小組輪流上台分享設計的想法，介紹各代言人特質與造型的關聯性。

C 課程關鍵思考：

選擇貼近學生生活的網路偶像「希夢」作為分析的對象，讓學生更有感，對於自己後續創作更有幫助。

課堂 3

A 課程實施照片：

(小Ben)

裡面是一個15歲女生、棕色頭髮、短髮內灣、喝奶茶、衣服黑白配、眼神高冷、在家、喜歡手遊、戴耳機、動漫風格

(Jessie)

幫我生成一個女生長得漂亮身形瘦腿長髮型不長不短瀏海不露出眉毛穿著卡其色高領長外套灰色工裝褲漫畫風格的

↑學生藉由 AI 生圖的影像，作為自己設計圖參考

人體比例大不同

1. 引起動機：觀察元祖鋼彈（RX-78-2）的兩種模型版本的頭身比，在視覺上的差異，作為後續創作時的身體比例參考。
2. 不同頭身比例的視覺效果：以圖片說明不同頭身比的視覺效果後，請學生依據想呈現的視覺效果，選擇適合的頭身比，運用於後續「艋舺代言人」創作中。
3. 繪製設計圖學習單：依據上次心智圖的描述，以及 AI 創作的代言人圖像草圖，個人依據所選擇的頭身比，重新調整修改，並上色。

C 課程關鍵思考：

1. 學習單中設計圖的骨架比例，先依據現成塑膠人偶比例（3 頭身）方式設定，若學生想改不同比例，可再依據自己想呈現比例修訂之。
2. AI 生圖所使用的語句，主要是將學生心中想像的形象具體化與文字化，幫助繪圖能力較弱的同學，更容易掌握人物形象與比例。

課堂 4~6

A 課程實施照片：

↑依據學習單做外型雕塑

B 學生操作流程：

艋舺代言人-公仔

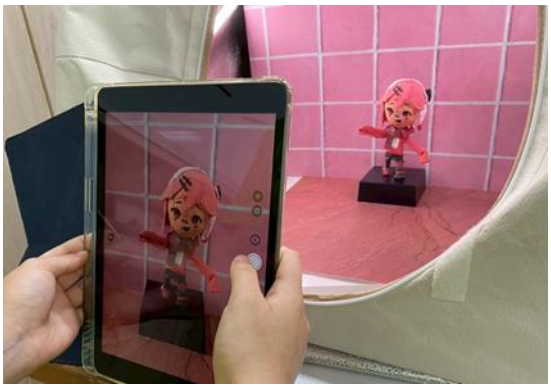
1. 製作說明： 介紹工具與材料、說明製作流程。
2. 骨架製作：依據不同的比例，運用鋁線製作身體骨架。
3. 外型雕塑：運用輕質土的調色原則，調出所需的色球，依據設計圖與製作說明，每人完成一個代言人公仔。

C 課程關鍵思考：

1. 現成塑膠人偶比例為 3 頭身，且頭大身小。學生想加長手腳身體比例，或者想縮小頭部，教師可準備鋁線，提供學生做變化。
2. 提醒學生試著將輕質土做調色，可以讓作品色彩更有變化。

課堂 7

A 課程實施照片：



↑迷你攝影棚拍照(學生可自選背景片)

↑上台分享作品

B 學生操作流程：

分享與回饋

1. 說明與分配：說明拍照注意要點與分配拍照場地，可以選擇在迷你攝影棚或是戶外拍攝「代言人形象照」，而等待攝影棚拍照的同學可以先書寫代言人介紹稿。
2. 說明資料上傳內容與位置：代言人正、側，背3張照片和翻拍學習單共4張照片上傳到 Classroom。再選擇1張代表照片上傳到 Padlet，並寫下代言人介紹稿，以作為後續分享。
3. 攝影與文字編輯：同學依據要求拍照、文字編輯與上傳照片。
4. 分享與回饋：師生在 Padlet 上欣賞同學的作品，並於後方按讚，表示讚許。此外小組可就觀察各個不同的頭身比的公仔作品後，提出自己的心得與想法。

C 課程關鍵思考：

1. 拍攝正、側，背 3 張以上的照片，幫助學生重新檢視作品的完整性，避免學生在立體作品中僅注意正面的呈現，而忽略側面或後方的其他細部處理。
2. 作品上傳分 Classroom 和 Padlet 兩部分，目的在於讓學生將完整的學習過程上傳到 Classroom 上，可幫助教師與學生了解整個學習歷程。而上傳代表作與介紹稿到 Padlet 上，則方便師生分享與回饋時使用，並可將連結分享給全校師生。

三、教學觀察與反思

1. 「公仔製作」是很多視覺藝術老師會安排的課程單元。本單元試著讓學生融入在地文化特點，運用立體雕塑的方式，呈現艋舺代言人的形象與風采。雖然有時會出現非正向的形象特點，但也可藉此更了解學生對於社區的印象與學生次文化內容。

（安格斯）

一位厭世的上班族每週上班五天，假日還要加班，跟大多數萬華上班族一樣可憐。

2. 為了方便教師課前材料準備與在有限的時間內讓學生完成作品，並方便展示，因此購買現成的人體骨架材料包。但因使用材料包，也將讓學生在製作時人體比例受限於材料包共通的比例與大小。解決方式則是由老師提供鋁線，學生可自由加長手腳，或者棄原有塑膠頭，纏繞新的頭顱大小，以展現不同身體比例。

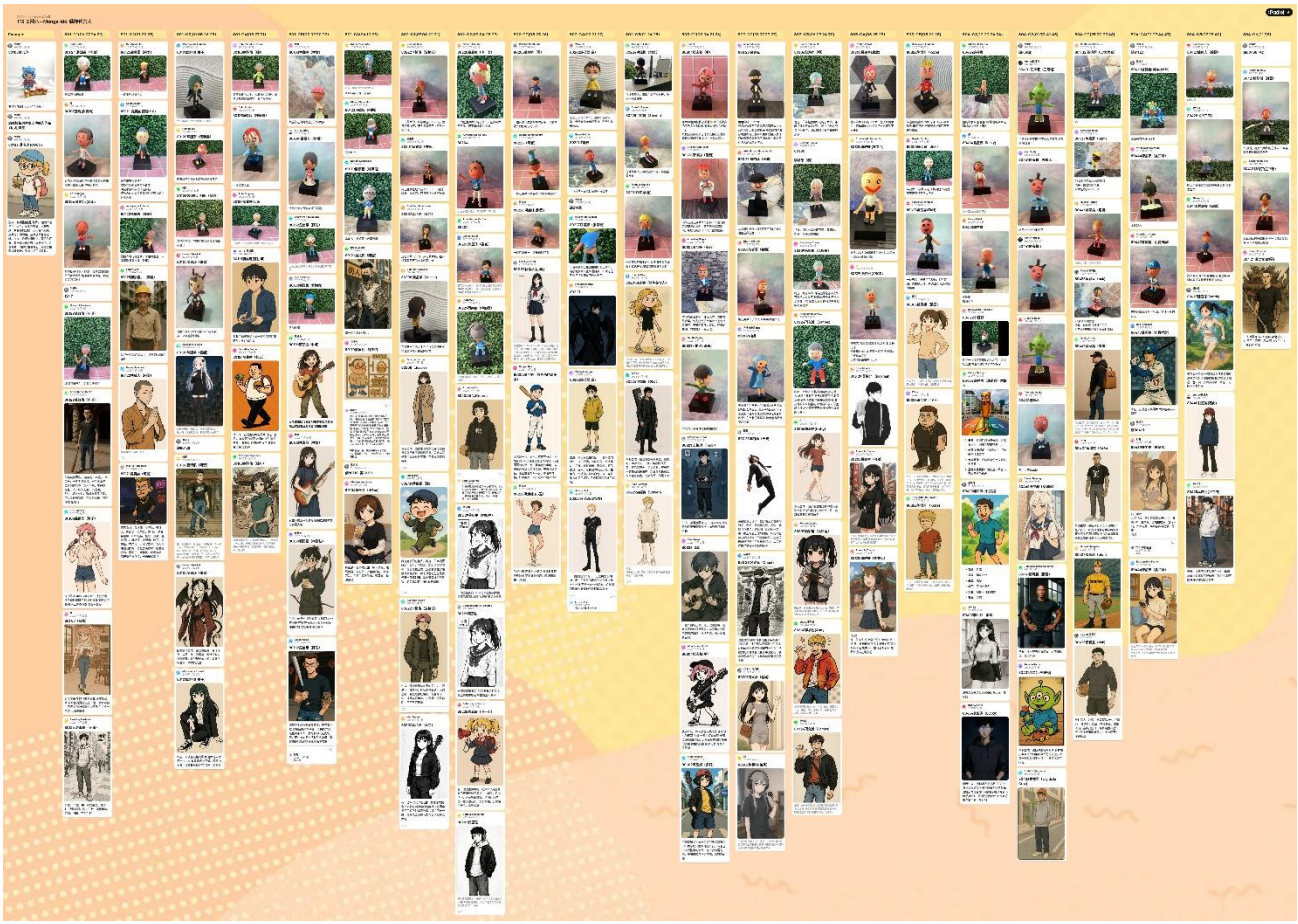
↑塑膠骨架原始比例

↑學生運用鋁線變化，調整頭、手、腳大小比例

3. 公仔身體姿態、配件與身體連結，需在骨架製作時即已完成設計。一般學生對於內部骨架的觀念較薄弱，因此教師需事前提醒與製作時幫忙檢核，如此學生作品呈現才能如預期。

4. 因本次形體是用色土直接捏塑，不是事後上色。須提醒製作時應從內而外，如穿衣一樣逐一製作。避免錯誤的製作程序，造成形體錯誤。

四、學生學習心得與成果



Padlet 學生作品，包含 AI 生圖與代言人形象照片(公仔作品)。