

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

高級中等學校及國民中學
設計教育課程 / 基本設計 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：臺北市立第一女子高級中學

執行教師：林思玟 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	臺北市立第一女子高級中學		
授課教師	林思玟		
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	□ 多元選修 □ 加深加廣 ■ 美術課		
班級數	1班	學生數	31名學生

二、課程綱要與教學進度

課程名稱	青春印記
操作構面 (可複選)	■ 色彩 ■ 質感 □ 比例 □ 構成 □ 結構 □ 構造
重大議題 (勾選一或兩項)	■ 特別聚焦：A11.科技 □ 相關觸及： _ _ _ _ _
課程主題 選填項目 (填入上方欄位)	【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	課程設計創意作法： 結合普普藝術與生活觀察：鼓勵學生從日常生活中發掘符號、廣告、標誌等元素，將普普藝術的現代視角與生活體驗結合，讓學生的創作更具個人意涵。 導入數位設計工具：課程運用 Procreate 等數位繪圖軟體，讓學生體驗數位化創作流程，將手繪草圖轉化為數位設計，增強創作的多樣性與靈活性。 自我探索與符號表現：透過自我反思與象徵化創作，學生探索並表達自身的情感和成長歷程，以個人化的符號呈現青春印記。 結合傳統與現代技法：在學習傳統的絹版印刷技法外，學生也透過數位媒材進行設計，融合傳統工藝與現代科技，提升學習的趣味性和實用性。 同儕分享與反思機會：課程安排了作品分享與討論環節，學生可以在教室中展示作品並分享創作過程，透過同儕回饋增強自我反思與互動學習。
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： * 先備能力： 首先，學生應具備基本的繪畫與構圖能力，包括點、線、面的運用以及對空間構成的初步理解。這些基礎能力將有助於他們更有效地在草圖和作品中呈現視覺構思，並理解不同構圖在表達情緒或訊息上的作用。 其次，色彩理論與配色的基礎知識也是重要的先備能力。學生應了解色彩心理學及色彩之間的搭配原則，這能幫助他們在創作中選擇適合的色彩來強化作品的情感表達，使作品更具吸引力和視覺效果。此外，數位繪圖軟體的基本操作能力也是必要的，包括對 Procreate 或 Photoshop 等數位工具的基本功能操作，如圖層管理、筆刷選擇、顏色填充等。這將有助於學生在課程中更輕鬆地進行數位繪圖與製版，提升創作效率。	

三、課程概述 (300字左右)

「青春印記」課程設計旨在透過藝術引導學生，創作出反映自我與當下生活的作品。本課程首先帶領學生認識普普藝術，並探討如安迪沃荷等藝術家如何利用符號傳達時代訊息。隨後，學生將學習版畫的基礎知識，並聚焦於絹版印刷的特性與應用技法。課程同時涵蓋色彩學與數位設計技巧，運用 Procreate 進行創作，使學生建立扎實的設計基礎。

在中期階段，透過自我探索，學生發掘代表自己青春印記的符號，並將概念簡化為數位設計，為後續的印刷製作做準備。課程最後幾週進行實際印刷，學生將在教室中展示作品，並與同學分享創作意涵，進行討論和回饋。本課程結合技術與自我探索，讓學生以藝術形式紀錄青春，表達獨特的視覺語言。

四、課程目標

美感觀察	1. 生活中常見的色彩：注意偶像、服飾、包裝等色彩，體會情感與心理暗示。 2. 生活中常見的符號：觀察生活中圖像的設計，理解圖像如何有效傳遞訊息。 3. 個人的符號特質：探索自身興趣或經歷的視覺象徵，建立個人化符號風格。
美感技術	1. 版畫概念簡介：學生將獲得版畫的基礎知識，包括關鍵原理、技術及其歷史和藝術意義。 2. 使用 Procreate 進行設計創作：學生將學習使用數位藝術平台 Procreate 進行設計，使他們能夠探索數位工具並創建精確且多功能的初步設計。 3. 了解陰刻和陽刻的差別與應用
美感概念	1. 大眾文化視覺語言：普普藝術常從日常生活、廣告、名人文化中汲取靈感，並以簡單而直觀的圖像來呈現個人與社會的美學觀點。 2. 複製性與藝術價值：一般藝術家如安迪沃荷 (Andy Warhol) 利用絹印技術創作大量重複的作品，挑戰了傳統藝術「唯一性」的概念。以及如何促進藝術品的大眾化。 4. 色彩理論與視覺衝擊：普普藝術以強烈的色彩對比和簡單的線條為特徵，這些元素能夠在視覺上產生強烈的吸引力。視覺效果，並創造出引人注目的作品。 5. 社會評論與藝術：普普藝術往往帶有諷刺或批判的意味，揭露商業主義、名人文化和大眾媒體的影響。 6. 形式與功能的結合：普普藝術強調簡潔的形象和直接的訊息傳達，學生可以學習如何簡化圖像保留核心訊息，提升作品的傳播性。過程中找到美感與溝通的平衡。 7. 圖像與符號的使用：了解圖像在不同文化背景下的意涵。
其他美感目標	

五、課程大綱、教學進度（課程週次請依課程需求增減）

序	上課日期	課程目標	內容綱要/操作描述
1	4/17	普普藝術和主要藝術家簡介	● 普普藝術概述 ：介紹普普藝術的發展。藝術家介紹、作品介紹：分組觀察討論藝術家如何使用符號和形式來反映他們的時代和社會。
2	4/24	了解版畫的發展和類型	1. 版畫的特點 ：版畫作為一種藝術形式的概述。 2. 版畫的類型 ：對不同類型的解釋，重點是絹印的獨特特徵、應用和技術。
3	5/1	探索色彩理論及其應用	1. 觀察日常生活中的顏色 ：使用網站 COOLORS 研究各種環境中的顏色。 2. 色彩心理學 ：討論色彩心理學及其在設計上的應用。 3. 混色練習 ：動手混色練習。
4	5/8	符號探索與簡化	1. 點、線和形狀的構成 ：基本構成元素的研究。 2. 空間透視 ：藝術透視的探索。 3. 正負空間 ：圖形與地面反轉的練習。
5	5/15	使用 Procreate 學習數位插畫	1. 基本數位繪圖概念 ：介紹基本數位繪圖技術。 2. Procreate 介面 ：Procreate 工具和介面概述。 3. 軟體工具 ：基本工具和功能的說明。
6	5/22	草圖繪製、數位製版（一）	1. 創造個人的「青春印記」 ：學生開始勾勒反映他們個人經驗的概念。 2. 數位製版 ：教師指導學生了解製版的基礎知識。 3. 學生開始絹印他們的設計，應用在整個課程中學到的技術，將他們的「青春印記」概念變為現實。
7	5/29	草圖繪製、數位製版（二）	
8	6/5	印製最終作品（一）	
9	6/12	印製最終作品（二）	
10	6/19	作品展覽與評論	1. 學生展示 ：學生展示作品，分享他們創作背後的個人意義。 2. 小組批評 ：同儕回饋與學習經驗討論。

六、預期成果

1. **掌握基礎的普普藝術與符號運用**：學生能理解普普藝術的核心概念，並應用簡單符號來表達想法。
2. **熟悉數位繪圖工具操作**：學生能使用 Procreate 等軟體完成數位設計，提升數位製版能力。
3. **發展個人化的符號與視覺風格**：學生能透過創作探索個人特質，形成獨特的視覺符號。

4. **完成絹版印刷的實作作品**：學生能運用所學技法，獨立完成符合「青春印記」主題的印刷作品。
5. **提升藝術觀察與自我反思能力**：學生能從生活中發掘創作靈感，並在創作過程中進行自我表達與反思。

七、參考書籍 (請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

- 現代藝術的故事，威爾·岡波茲，大是文化，2019。
- 色彩互動學，約瑟夫·亞伯斯，積木文化，2019。
- 普普藝術，有故事，安迪·史都華·麥凱，原點，2020。

八、教學資源

1. 教師自製課程簡報、學習單
2. 投影設備
3. 繪製電子圖檔的載具 (IPAD)
4. 數位製版機
5. 絹印印製的材料

貳、課程執行內容

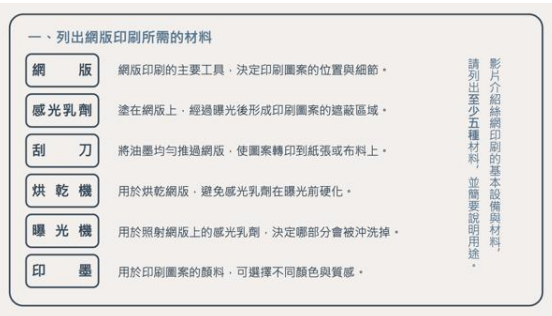
一、核定課程計畫調整情形

本課程原規劃引導學生以絹版印刷技法呈現個人的「青春印記」，結合普普藝術賞析、色彩學與數位設計等內容，並以 Procreate 軟體進行創作。然而在實際教學過程中，由於本次為首次嘗試使用該數位繪圖工具，學生對操作流程與輸出需求仍不熟悉，因此課程節奏需依學生的實際進度彈性調整，特別是在數位製版與分色階段，需投入更多時間與指導。此外，學生對絹印材料與印刷順序的掌握有限，部分作品在顏色堆疊上出現透明度不一導致效果不如預期，後續增補了顏料特性與實際操作示範，加強理解與應用。整體而言，課程在原有架構上進行微調，以確保學生能完成個人作品並理解絹印表現特性。

二、課程執行紀錄

課堂 1.2

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：觀看泰特美術館《How to Print Like Warhol》影片，學生記錄絹印所需材料與步驟，搭配學習單填寫，完成後小組討論彼此觀察，統整絹印技法與特色。

C 課程關鍵思考：絹印為何適合大量複製圖像？其材料與步驟有何特性？透過觀察與討論，引導學生思考圖像複製與藝術價值的關係。

課堂 3.4

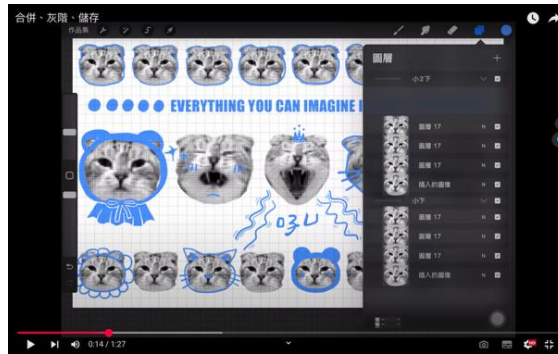
A 課程實施照片：



B 學生操作流程：學生透過網站 COOLORS 擷取生活色彩，認識色彩心理學，實際進行混色與命名練習，討論色彩與情感連結，並以調色探索青春印象。

C 課程關鍵思考：顏色如何影響我們的情緒與記憶？透過觀察與調色，學生思考顏色在表現青春經驗與自我情感中的象徵與力量。

課堂 5



A 課程實施照片：

B 學生操作流程：教師先進行導學，講解 Procreate 的介面與基本繪圖工具，再搭配自製影片供學生自學，逐步熟悉數位繪圖操作。

C 課程關鍵思考：數位工具如何改變藝術創作方式？學生在學習操作的同時，思考科技如何影響表現手法與創意實現。

課堂 6.7



A 課程實施照片：

B 學生操作流程：學生發想並繪製代表個人經驗的「青春印記」草圖，教師說明數位製版流程，認識絹印技法與印刷流程。

C 課程關鍵思考：圖像如何表達個人經驗？學生透過構圖與設計，思考自我認同如何轉化為視覺符號，並理解製版背後的圖像思維。

課堂8.9



A 課程實施照片：

B 學生操作流程：學生使用絹印技術進行對位與印刷，實際操作網版，完成專屬的青春主題明信片，將設計轉化為實體作品。

C 課程關鍵思考：從數位設計到實體印刷，有哪些挑戰與收穫？透過動手實作，學生體驗創作過程的轉化與手作的質感魅力。

課堂 10



A 課程實施照片：

B 學生操作流程：學生展示完成的青春印記作品，分享創作動機與背後故事，小組進行回饋與討論，交流彼此的學習歷程與創作經驗。

C 課程關鍵思考：藝術能否傳達情感與故事？透過分享與同儕批評，學生反思創作背後的意圖與觀者的理解，培養表達與欣賞的能力。

三、教學觀察與反思

在本次教學實踐中，觀察到學生能積極回應「青春印記」主題，嘗試將個人經驗轉化為視覺符號，作品展現出多元且具有個人風格的創意表現。然而在數位製版與絹印實作環節中，由於初次接觸相關軟體與技術，學生在處理圖層、分色及理解絹印原理方面仍顯不足。例如未理解絹印為「非黑即白」的孔洞原理，導致直接使用灰階影像輸出時，在曝光或顯影階段出現失誤。未來應更清楚地強調半色調原理與影像處理技巧，並加入更多視覺示例與比對範例，協助學生建立更清晰的印前判斷。整體來看，本課程成功激發學生自我探索與視覺表達的動力，但在技術教學上仍有可優化之處，未來將持續調整教學步驟與補強輔助資源，以提升學習成效。

四、學生學習心得與成果



01

Too

回憶

深海藍

烈焰橘

創作理念 (200字左右)
說明你選擇這些色彩與符號的原因，以及作品想呈現青春的哪個面向。

這些都是我在翻看相簿時，想起來會覺得很有趣的事。有時候，曾經一起經歷過的細節可能會隨著時間慢慢淡忘，但幸好當時有用照片把那些瞬間記錄下來，每一張照片都像是一扇時光的窗，讓我重新回到那個時刻，重新感受當時的喜悅、感動，甚至是那些哭笑不得的片段。相簿不只是回憶的集合，更是一段段我們共同走過的旅程縮影。透過這些影像，不但讓我想起那些人、那些場景，也讓我更珍惜我們曾經一起走過的酸甜苦辣與平凡日常。