

113 至 115 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

高級中等學校基本設計

高級中等學校及國民中學創意課程/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： 桃園市立武陵高級中等學校
執行教師： 姜昌明 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、 教學研討與反思
- 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	桃園市立武陵高級中等學校
授課教師	姜昌明
實施年級	一年級
課程執行類別	創意課程/設計教育課程一學期 6 小時 普通型高級中等學校
班級數	18 班
班級類型	v 普通班
學生人數	684 名學生

二、課程綱要與教學進度(以下紅字部分為舉例說明)

課程名稱：用設計思考挑戰蘇軾黃州寒食詩的翻轉人生					
課程設定	發現為主的初階歷程 ■ 探索為主的中階歷程 ■ 應用為主的高階歷程	每週 堂數	■ 單堂 □ 連堂	教學對象	■ 高級中學 年級 □ 職業學校 年級 □ 國民中學 年級
學生先修科目或先備能力： * 先修科目：美術史，歷史 * 先備能力：構成					
一、課程活動簡介： 接水管遊戲的設計，在我校美術課中，是連續數年的課程。配合清明節令與蘇軾國文課程的相關係，文壇以外蘇軾的多元認識發展成遊戲的課程。 從三大行書書法的歷史去發現藝術作品的欣賞原理，因此對多元認識之後的蘇軾的感佩作為設計的動機。 遊戲的本身形同白紙一張。在有限的條件下，機制已經設計的前提下，重組不同方塊(水管)達成任務，最短路徑的設計得到最高分。不同方塊的無限組組合，是遊戲的最大樂趣。 學生完成任務的過程就是設計思考五步驟的縮影。同理蘇軾的人生遭遇，定義核心要解決的任務，發想無限選擇的可能性，草圖原型路徑的製作，實裁的測試(然後不斷原型製作與測驗的過程)，最後完任務。					

二、課程目標

■ 美感觀察

圖型思維的活用。

■ 美感技術

馬賽克拼貼

■ 美感概念

設計思考、圖像學、美的形式原理，廣告意識的設計原理。

■ 其他美感目標

節令相關美術史連結。

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	3 月 2 周	單元目標	認識天下三大行
		操作簡述	講述書法史 1. 天下三大行書。 2. 書法的欣賞方法。 3. 破解祭姪文稿。
9	3 月第 2 周	單元目標	破解蘇軾的黃州寒食詩(上)
		操作簡述	1. 深度發現寒州詩的形式美線索。 2. 回到公元 1082 年的時空。 3. 寒食詩的時代背景。
3	3 月 3 周	單元目標	破解蘇軾的黃州寒食詩(下)
		操作簡述	1. 蘇軾之死與蘇軾畫像<自題金山畫像>。 2. 對比黃州疫情“謫居黃州比年時疫”與新冠疫情在武漢。 3. 蘇軾的真實黃州啟示。
4	3 月第 4 周	單元目標	黃州寒食詩遊戲設計(上)
		操作簡述	1. 遊戲說明。 2. 對比蘇軾真實人生的遊戲心情。 3. 第一節。
5	3 月第 5 周	單元目標	黃州寒食詩遊戲設計(下)
		操作簡述	1. 遊戲說明。 2. 對比蘇軾真實人生的遊戲心情。 3. 第二節。
6	3 月第 5 周	單元目標	課程評量

		操作簡述	1. 成果展示。 2. 心得撰寫與課程銜接-書法課程。 3. 濕拓法課程。從宋代科舉榜首蘇軾與其書法作品拓印的典故開始，對照我校大學招生榜首與全國書法第一名同學的書跡的濕拓法拓印課程。
四、預期成果： 學會從書法表現，去還原古人遭遇人生變化的可能性。藝術作為外顯，總是能提供不同的線索。不同時空背景下的移情心理，發揮個人在情意感知藝術品的本能進而深化認識。 遊戲看人生，濃縮蘇軾的經歷的水管遊戲。從遊戲中深刻化人處逆境時的修養，遊戲不遊戲。			
五、參考書籍： 《故宮書法選粹》			
六、教學資源： 中央大學藝文中心、桃園市文化局、總統府、無量寺蘆雪美術館、美術學科中心、桃園市高中課程中心、桃二區均質化計畫夥伴學校			

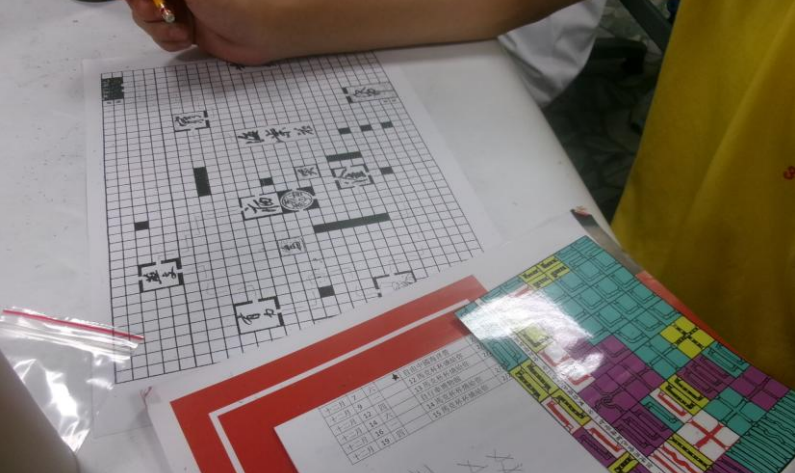
貳、課程執行內容

一、核定實驗課程計畫調整情形

無調整。按計畫實施四節內完成。第五節第六節部份說明相關的衍生講座活動。

二、6-18 小時實驗課程執行紀錄

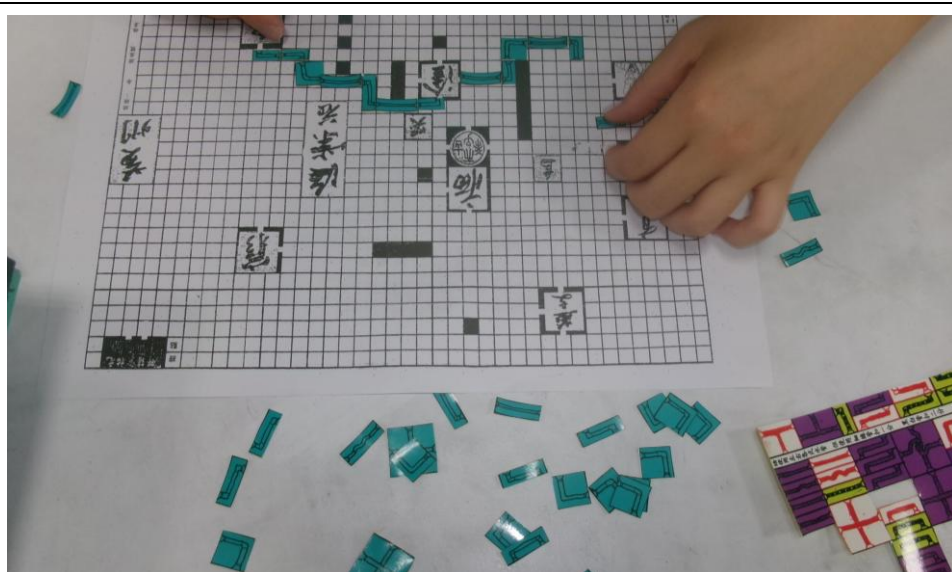
課堂 1

A 課程實施照片： 1. 講述書法史上的天下三大行書故事。以蘇軾的黃州寒食詩為主體。 2. 分析燕支、病、鳥、黃州等數個關鍵字的意義與破解蘇軾的黃州遭遇。 3. 用遊戲提高對書法史的新層次認識。用書法的抑揚頓挫去體會作者的人生轉折。	
B 學生操作流程： 遊戲開始時，要確認遊戲規則。 1. 數學一筆畫原理的理解。 2. 遊戲中的因變數如何控制。 3. 確定之，或是且戰且走的方式發展出自己的解題方法。 4. 作法，用水管連結的一筆畫一條路把所以站點在閃過障礙後連通，從出口出去。	
C 課程關鍵思考： 1. 數學一筆畫原理的理解如何應用。 2. 遊戲中的因變數如何控制？ 3. 人生與遊戲一致，如何對下一步提出解法。是一招打天下還是且戰且走？ 4. 解決人生的問題，可不可以從解決遊戲問題上得到啟發？	

課堂 2

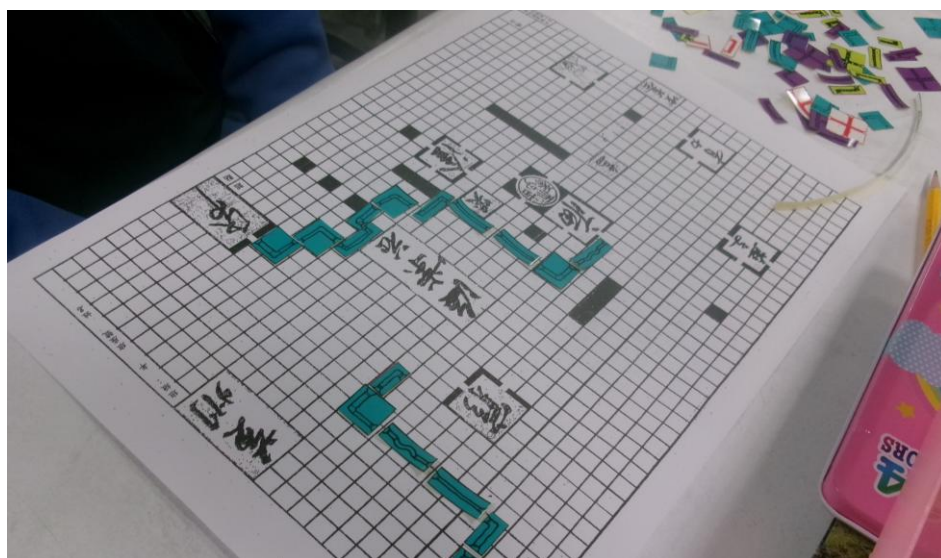
A 課程實施照片：

1. 遊戲實施過程。
2. 上圖，學生的解題模式之一，線性思維，從起點開始的類型。
3. 中圖，解題模式之二，水平思維，多點出發。



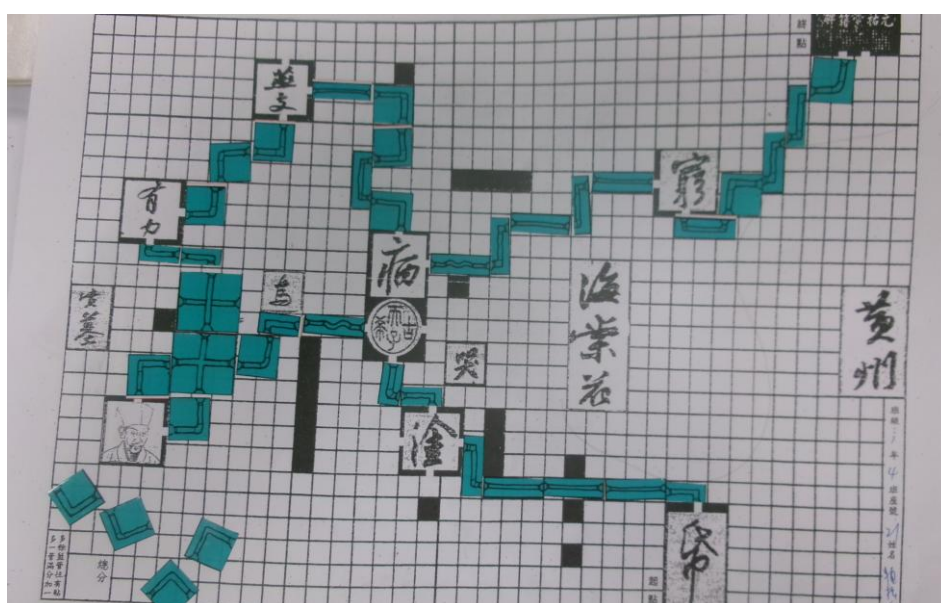
B 學生操作流程：

1. 遊戲實施過程中，不同顏色水管有不同加減分。
2. 上圖，學生的解題模式中，只用藍水管分數加分最多，用異色管會扣分。學生必須在最短路徑與最少扣分的選擇中找最有利的組合。
3. 數學的排列組合的活用。



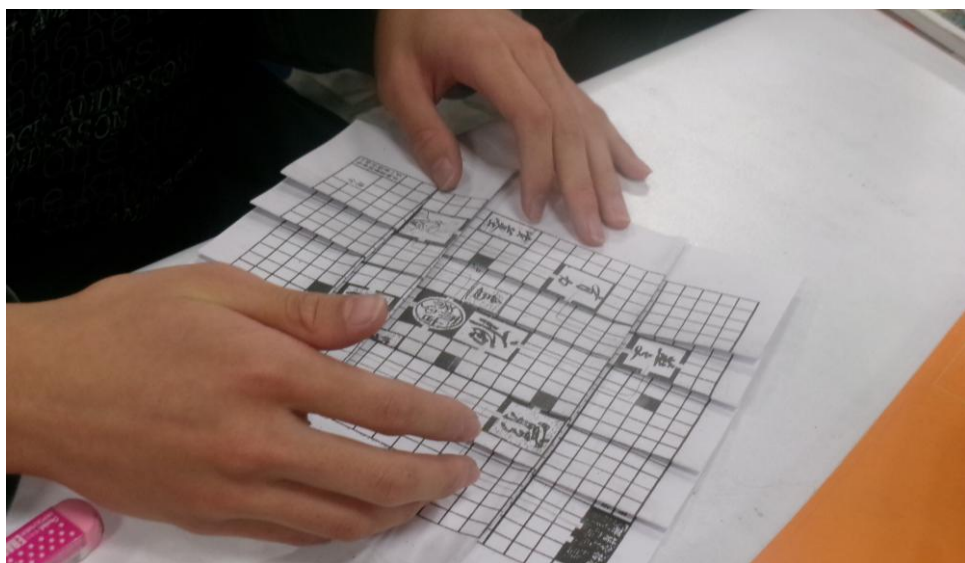
C 課程關鍵思考：

1. 學生必須在最短路徑與最少扣分的選擇中找最有利的組合。
2. 數學的排列組合的活用。
3. 自評是過程中不斷自我提升的動力。評量的方式是，全藍色水管，剩下越多，意味路徑越短，也就是分數越高。

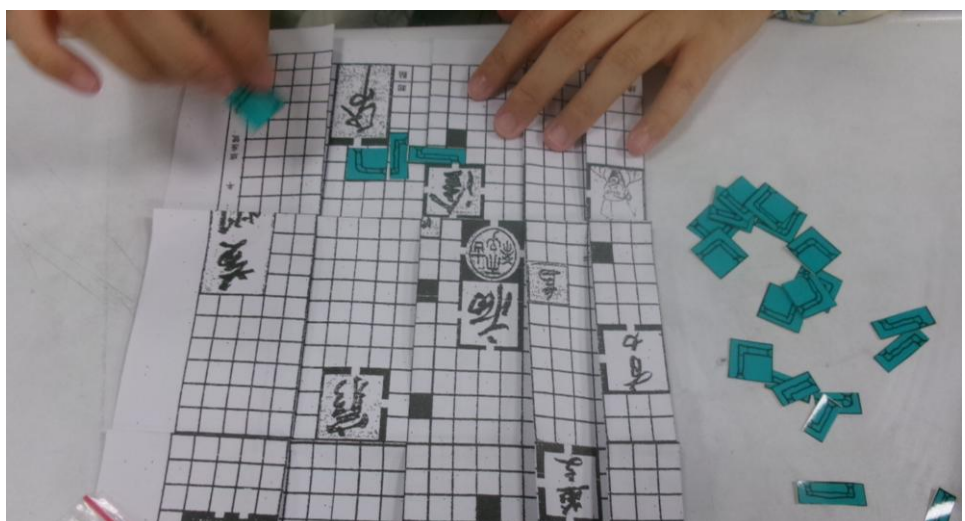


課堂 3

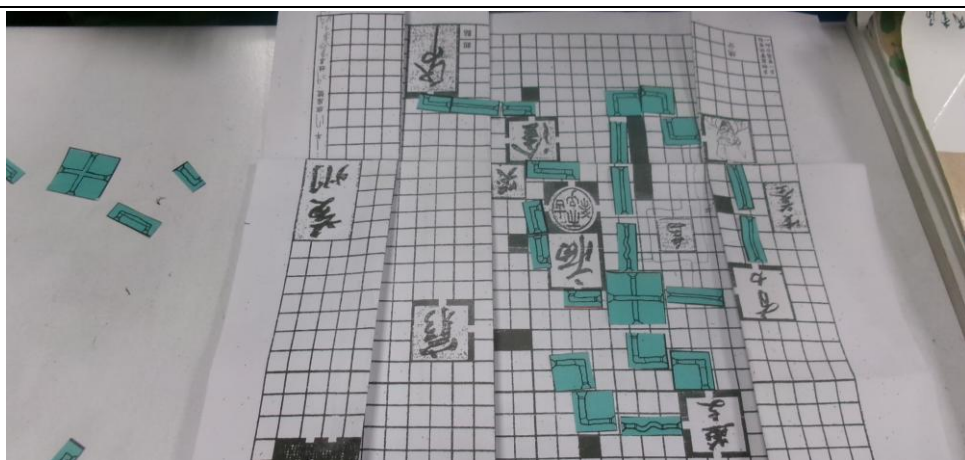
A 課程實施照片：
1. 遊戲實施過程另一類型。
2. 上圖，學生的解題模式之三，改變題目的類型。
3. 為了找到最短路徑，發展出改變题目的作法，用折紙的方式，類蟲洞理論對折空間。



B 學生操作流程：
1. 為了找到最短路徑，發展出改變题目的作法，用折紙的方式，類蟲洞理論對折空間。
2. 遊戲規則，只規定不能改變水管形狀，不改變站點數的前提下，發展出來的新解法。
3. 理論上，距離變短，水管剩餘就增加。



C 課程關鍵思考：
1. 或許這也是蘇軾黃州人生困境的解法。
2. 結論，如果人生的遭遇不變，知識作為經驗的學習，可以用來壓縮與噩運逆境正面交鋒的折磨，快速成長。



課堂 4

A 課程實施照片：

1. 7月1日的美感設計講座。電燒。將電燒應用在金剛杖的設計中。
2. 金剛杖是登山用的輔具。比起登山杖更有歷史傳承感。



B 學生操作流程：

1. 7月1日的美感設計講座。電燒。將電燒應用在金剛杖的設計中。
2. 金剛杖是登山用的輔具。比起登山杖更有歷史傳承感。

3. 學生必須把名字與山峰命名先轉印在杖上，再用電燒筆燒烙之。



C 課程關鍵思考：

1. 每位學生的杖上，都已經有學長的登山紀錄。傳承之。

2. 教養，歷史感之謂。

3. 帶著歷史感登山，登山不只是個人功課，也是前人成就的繼承。



課堂 5

A 課程實施照片：
1. 7月1日的美感設計講座。電燒。將電燒應用在金剛杖的設計中。
2. 金剛杖是登山用的輔具。比起登山杖更有歷史傳承感。
3. 燒製完成後的合影。



B 學生操作流程：
燒完之後的作品，學生可以從閱讀中發現他的金剛杖上的登山紀錄，包含地點與人物與事件。



C 課程關鍵思考：
1. 闡釋集體創作對個人的意義。
2. 闡釋集體創作對團體的意義。
3. 闡釋這件集體創作背後的歷史感。
4. 金剛杖的歷史的發想。
5. 同學持之登山的實況。



課堂 6

A 課程實施照片： 1. 濕拓法的實施。 2. 台中一中的濕拓法課程，筆者為講師。 3. 為因應 110 年台中一中校慶的準備工作。時間 2025 年 4 月 2 日。 4. 從蘇軾金句發展出的濕拓法課程講蘇軾人生的故事。 5. 對象是台中一中的家長志工隊隊員。	
B 學生操作流程： 1. 濕拓法的實施。 2. 用濕拓法把蘇軾與名人墨寶帶回家。 3. 用刷用膠用墨水，三合一的操作。	
C 課程關鍵思考： 1. 全部完成後的作品呈現。書法的學習，拓碑是第一步也是最有興趣最容易有成就的一步。 2. 配合一中校慶重刻新版陶板，符合校情。作為校園文化與精神傳承之用，格外有意義。	

三、教學觀察與反思

美感設計的議題，若更回到教學的本身，若更加上情境的設計、若更加上美術史的典故，而不是純粹為了實驗而實驗，不是為了設計而設計。應該不會浪費僅有不多的美術課時間而且更讓學生明白美術課的本位。