

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：國立臺灣師範大學附屬高級中學

執行教師：張慈韡 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	國立臺灣師範大學附屬高級中學		
授課教師	張慈韡		
申請類別	<input checked="" type="checkbox"/> 設計教育課程 (至少 6 小時) <input type="checkbox"/> 基本設計 (18 小時)		
課程執行類別	<input type="checkbox"/> 國民中學 <input checked="" type="checkbox"/> 普通型高中 <input type="checkbox"/> 技術型高中 <input type="checkbox"/> 綜合型高中		
授課年級	<input type="checkbox"/> 國一 <input type="checkbox"/> 國二 <input type="checkbox"/> 國三 <input type="checkbox"/> 高一 <input checked="" type="checkbox"/> 高二 <input type="checkbox"/> 高三		
班級類型	<input type="checkbox"/> 普通班 <input checked="" type="checkbox"/> 美術班		
課程類型	<input type="checkbox"/> 高一多元選修 <input type="checkbox"/> 高二加深加廣 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：藝術生活/應用視覺/視覺設計課		
班級數	<u>  1  </u> 班	學生數	<u>  14  </u> 名學生

## 二、課程綱要與教學進度

課程名稱	錄像藝術裝置
課程主題 (可複選)	<input type="checkbox"/> 色彩 <input type="checkbox"/> 質感 <input type="checkbox"/> 比例 <input checked="" type="checkbox"/> 構成 <input type="checkbox"/> 結構 <input type="checkbox"/> 構造 <input checked="" type="checkbox"/> 重大議題：A10. 資訊、A11. 科技、B4. 優質教育
課程主題 其他選填項目	<p><b>【A】教育部 108 課綱之 19 項重大議題</b> 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。</p> <p><b>【B】SDGs 聯合國「2030 永續發展目標」</b> 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。</p>
全新課程說明	<p><input checked="" type="checkbox"/> 本人過去沒有施作的課程設計。</p> <p><input type="checkbox"/> 本人了解其他教師沒有相同課程設計。</p> <p><input type="checkbox"/> 參考先前課程，並加入重大議題 ( <input type="checkbox"/> 本人<u>  </u>(請填學期)<u>  </u>課程、<input type="checkbox"/> 《美感行動誌》收錄課程 )</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 課程設計創意理念：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 運用 AI 生成影片來創作，是過去沒有試過的作法。</li> <li>2. 讓學生有問題意識，從身邊生活環境觀察開始，也從最新 AI 科技影響開始探討。</li> <li>3. 運用資訊科技等媒材，以錄像做為表現的方式。</li> <li>4. 成果需於期末於展覽室展出，融入裝置的概念呈現成果。</li> </ol>
一、課綱核心素養 (請勾選符合項目)	

A. 自主行動	<input checked="" type="checkbox"/> A1. 身心素質與自我精進新應變 <input checked="" type="checkbox"/> A2. 系統思考與解決問題 <input checked="" type="checkbox"/> A3. 規劃執行與創新
B. 溝通互動	<input checked="" type="checkbox"/> B1. 符號運用與溝通表達感素養 <input checked="" type="checkbox"/> B2. 科技資訊與媒體素養 <input checked="" type="checkbox"/> B3. 藝術涵養與美
C. 社會參與	<input type="checkbox"/> C1. 道德實踐與公民意識 <input type="checkbox"/> C2. 人際關係與團隊合作 <input checked="" type="checkbox"/> 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：

美術班：素描、彩繪技法、基本設計及自主學習成果展出

\* 先備能力：（概述學生預想現狀及需求）

美術班：

1. 基本美學素養:美術班學生在上高中之前，已考過基本描繪能力如素描及彩繪，對於色彩、造型、構圖及立體感或空間感應已具有一定的瞭解程度。
2. 基礎設計軟體操作能力:美術班二年級，已上過一年級的基本設計，有基礎的設計概念及使用 photoshop 及 Illustrator 等影像軟體的經驗。
3. 自主學習展出經歷:美術班一年級會於班展，展出自主學習成果，對於展覽佈展有初階的理解。
4. 熱情及好奇心:錄像是隨手可得的媒材表現方式，更有不少藝術家或設計師以錄像呈現資訊或是議題，對於同學有機會未來從事的相關職業，有一定的好奇心與熱情去了解如何規劃及設計，專業人士會如何製作，對未來職涯有所幫助。

## 三、課程概述（300 字左右）

數位影像是同學最容易取得的創作媒材，除了讓同學學習畫面構圖中的構成，希望能帶入議題課程，讓影像的內容可以深化，同時帶出同學的問題意識。

這學期試著融入 AI 生成影像，之前有帶同學簡單測試過，沒有拿來完整作作品的經驗，藉由計畫課程讓同學實際體驗 AI 的優缺點及探討其影響。

主題內容也跟上學期一樣希望同學從生活及周邊的觀察開始，引發同學利用錄像裝置這樣的媒材，對觀眾做出提問或表示。技術上也是讓美術班的同學，學習目前正如火如荼發展的影像技術，試著跨領域融合展現，同時學習如何在空間中展覽呈現，讓作品可以更清楚表現。作品成果展，也邀請來校參觀的普通班同學可以一起思考這些生活中的問題。

## 四、課程目標

美感觀察	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 觀察生活周邊現象或事件，針對不合理的狀態提出疑問</li> <li>2. 蒐集資料，針對議題提出想法</li> <li>3. 採訪記錄或田野調查，針對議題或想法深入研究</li> </ol>
美感技術	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 嘗試運用 AI 生成影片去創作</li> <li>2. 學習攝影畫面的呈現方式</li> <li>3. 學習錄像剪輯及穿插數位圖像影音的技術</li> <li>4. 研究如何在展覽空間中展呈</li> </ol>
美感概念	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學習獨立思考，與提出問題</li> <li>2. 針對想要提出的問題與想法，能以藝術的展現方式呈現</li> <li>3. 強化數位媒材的技術運用，學習融入多媒材的表現方式</li> </ol>
其他美感目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 進階的為將理念或想法以抽象化的方式呈現</li> <li>2. 藉由實作體驗科技的進步與變化</li> <li>3. 練習呈現不可視之情感理念</li> <li>4. 練習懷有問題意識</li> </ol>

五、課程大綱、教學進度 (每週次2小時)			
週次/序	上課日期	課程目標	內容綱要/操作描述
1	4/7	錄像裝置藝術介紹	講解介紹什麼是錄像作品，甚麼是錄像裝置藝術，以及藝術家和其作品簡介
2	4/14	融合 AI 錄像作品企劃發想	請同學從身邊及平常注意到的資訊或環境開始，發想想要做的錄像主題。決定主題後蒐集資料、田野調查及制定拍攝企劃等等。
3	4/21	AI 生成影片製作	邀請新媒體藝術家分享及教學 AI 生成影片製作。
4	4/28 (校外教學)	拍攝議題相關攝影作品，或是議題相關照片發展	根據議題主題，拍攝相關系列攝影作品，並企劃 AI 錄像之內容分鏡表
5	5/5	AI 影片編輯	邀請新媒體藝術家分享及協同教學，AI 影片編輯，使用 premiere 或 davinci resolve 等目前運用的影像拍攝技巧及剪輯技術。
6	5/12	作品拍攝及展覽呈現規劃	同學實作拍攝及生成 AI 影片，同時剪輯影片，並做展覽場地探勘及展呈方式企劃討論。
7	5/19	展覽開幕及成果作品展出	進行多媒體錄像的佈展，同時購買材料進行展覽裝置呈現。展出日期：5/23 (五) ~ 6/1 (日)
8	6/2	AI 專家講座	邀請 AI 專家楊智傑教授，講題為「從阿爾欽博托的顛倒肖像畫到 AI 創造力：ComfyUI 繪圖實作工作坊」，對象主要為附中美術班高二同學。
六、預期成果			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 本次創新課程希望同學藉由使用 AI 生成影片，瞭解最新科技發展的優勢及缺點，進而談討科技對於創作或是日常生活的影響。</li> <li>2. 在認知方向，除了希望同學認識錄像藝術及錄像藝術家作品等等，同時希望同學具有觀察能力及問題意識，未來能繼續延伸發展相關議題創作，或圍繞議題的多元創作表現。</li> <li>3. 在技術方向，希望同學學習到如何發展影像成為創作工具，拍攝的時候注意影音構成，及能熟練使用數位軟體及跨領域融入不同音樂或是影像素材。</li> <li>4. 此外，裝置及展覽呈現也是此次重點之一，學生要學習如何展呈多媒體作品，包括設備的使用及空間、線材的配置與隱藏。同時如何結合相關象徵物件裝置，更強烈的表達個人的創作理念。</li> <li>5. 希望同學藉著這個單元學習，更了解錄像或新媒體藝術作品，作為日後進路的參考。</li> </ol>			
七、參考書籍 (請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 無料 AI：ChatGPT + Bard + Claude + Bing + Copilot + PlaygroundAI + Ideogram + Suno + D-ID + Runway + Gamma - 「文字、繪圖、視覺、音樂、影片、簡報」創意無限，作者：洪錦魁，出版社：深智數位股份有限公司</li> <li>2. AI 工具使用手冊：學會 AI 魔法讓你變身超人不再當麻瓜，作者：李婷婷，出版社：深智數位股份有限公司</li> <li>3. AI 生成影音創作：超好用的文案、圖像、影片、聲音實戰技(附影音教學)，作者：呂國泰，鍾國章，張啟玗，王榕藝，出版社：碁峰</li> </ol>			
八、教學資源			
教學簡報、攝影拍攝設備、投影設備、電腦教室設備及軟體、實作裝置各式材料等等。			

## 貳、課程執行內容

### 一、核定課程計畫調整情形

1. 遇到高二下學期學校活動多及各科都要產出成果非常忙碌，加上課程遇到美術班到澎湖校外教學活動，因此原定要同學拍攝家庭老照片或是家人攝影照片來練習的部分，只能放棄讓同學根據他需要的主題去拍攝，也許下次再進行此單元時會再試試看。
2. AI 影片如果實際要製作，會有硬體及付費使用的經費上需求，講師來學校因為學校的電腦設備許多 AI 生成影片的方式無法使用，還好有事前討論，講師有找一些同學可以使用的網站來讓同學練習，日後要教 AI 生成影片的學校可能都要先考慮硬體及經費的問題。

### 二、課程執行紀錄（每週每堂課時數為兩小時）

#### 課堂 1 錄像裝置藝術介紹

##### A-1 課程實施照片：



##### A-2 上課簡報：





邁浪活的路徑和劇  
立

6

喬治·馬西歐納斯 (George Maciunas, 1931-1978)

7

白南準 (Paik Nam June)

8

約瑟夫·波伊  
斯

10

小野洋子 (Yoko Ono)

11

約瑟夫·波伊  
斯

12

約瑟夫·波伊  
斯

14

約瑟夫·波伊  
斯

16

**B 學生操作流程：**

1. 前幾堂課在講解新媒體，並請同學針對幾位著名新媒體藝術家分組研究報告
2. 講解投影錄像單元，介紹台灣著名的錄像藝術家及其作品和理念
3. 預告同學期末要 AI 製作錄像作品，開始構思作品內容

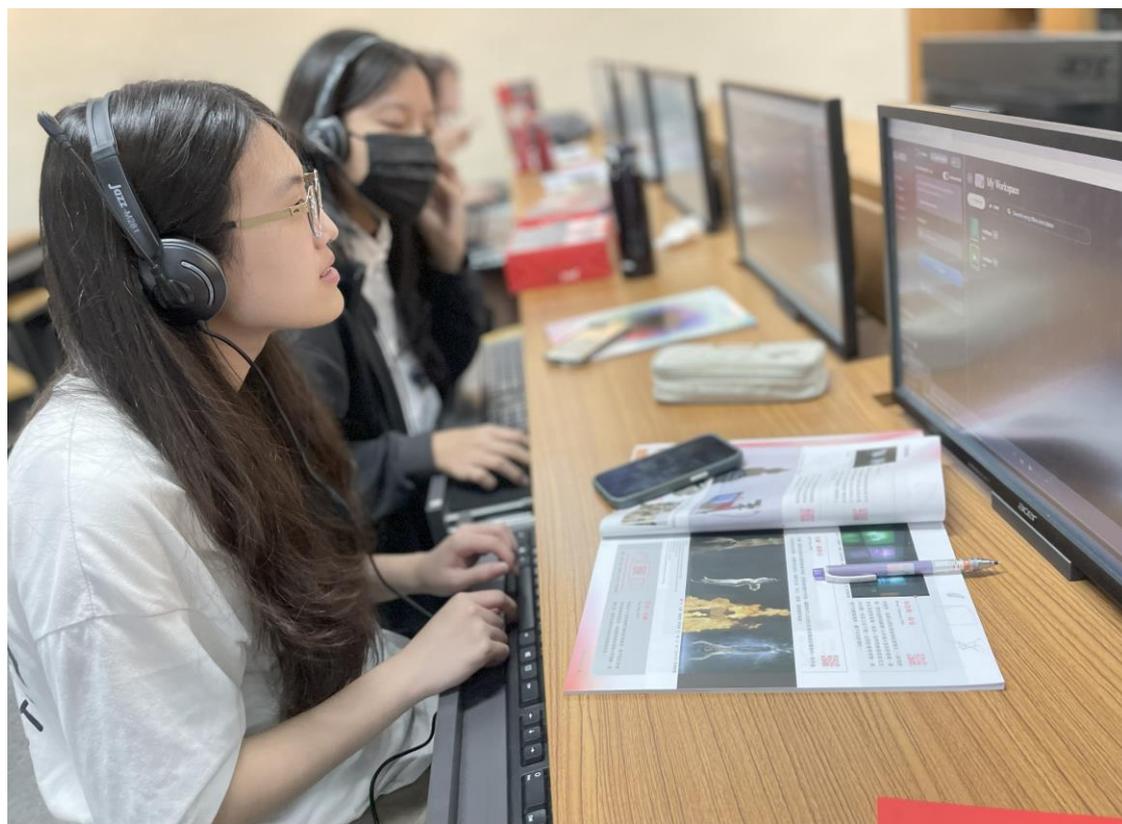
**C 課程關鍵思考：**

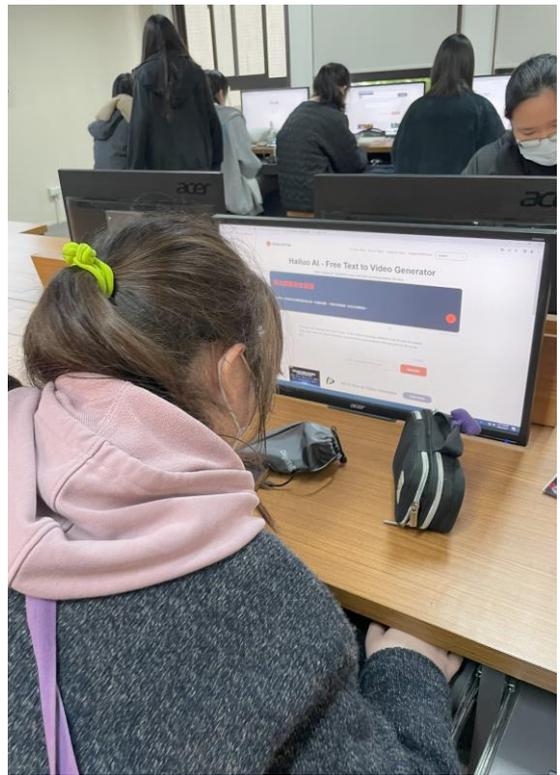
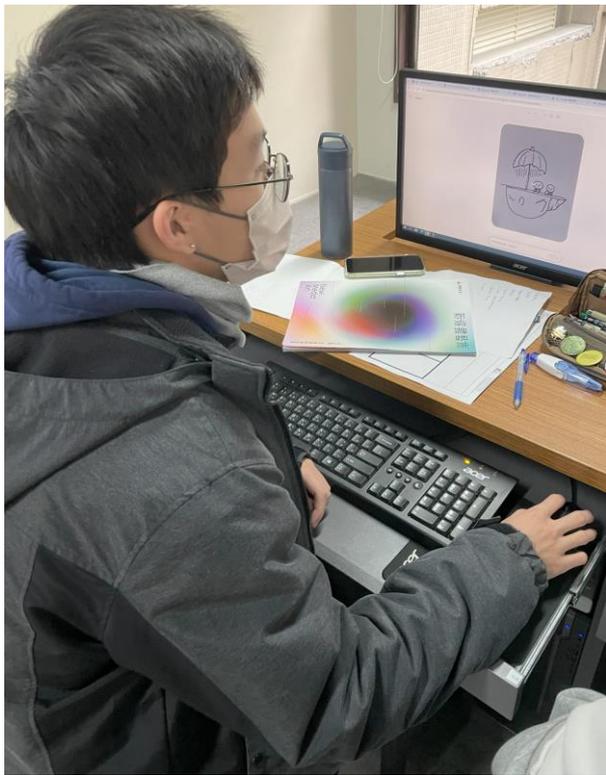
1. 什麼是新媒體？什麼是錄像？
2. 錄像的重要內涵是什麼？
3. 認識重要的新媒體藝術家，並理解其創作理念與脈絡及作品

## 課堂 2 融合 AI 錄像作品企劃發想

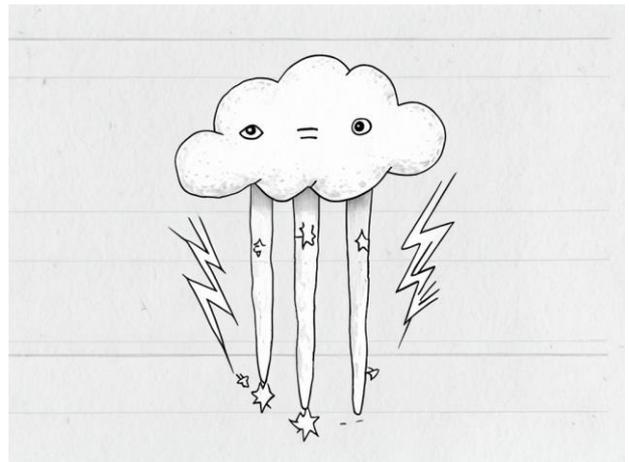
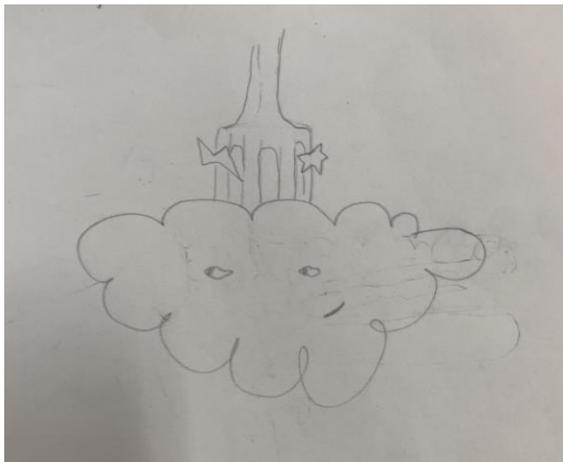
### A-1 課程實施照片：

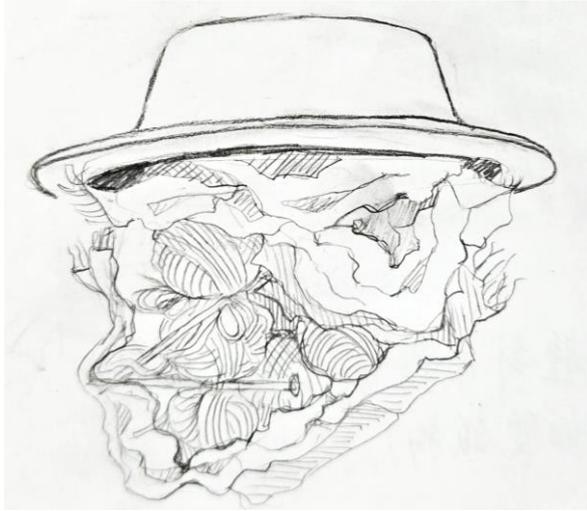
同學先嘗試產生 AI 影像及 AI 音樂



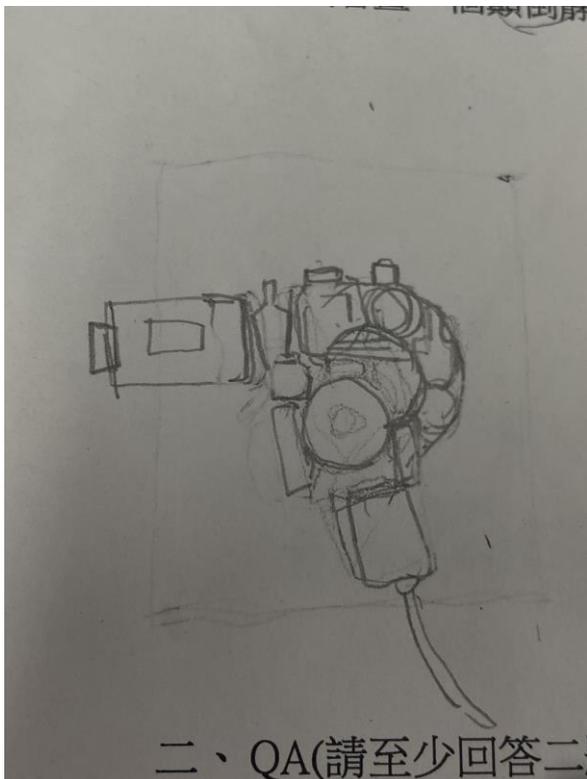
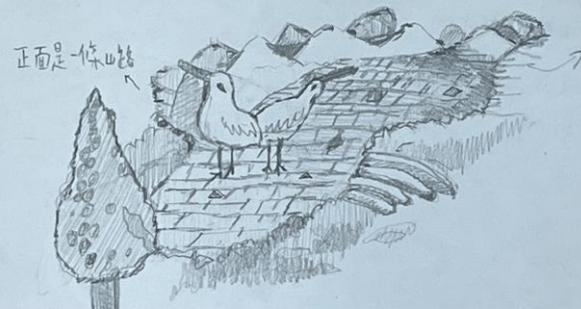


A-2 同學以阿爾欽博多顛倒畫作為靈感，手繪草圖並拍照生成 AI 圖片試試看：





請試著畫一個顛倒靜物畫



二、QA(請至少回答二)







#### B 學生操作流程：

1. 講解 AI 影像的產生，請同學依據期初介紹的珍奇櫃及阿爾欽博多作品出發，畫下顛倒的草圖並利用 AI 影像產生網站生成看看。
2. 請同學戴耳機嘗試用 Suno | AI Music 產生 AI 音樂看看。
3. 請同學課後根據 A10. 資訊、A11. 科技、B4. 優質教育這四個主題，從身邊及平常注意資訊或環境開始，發想想要做的錄像主題。
4. 希望同學針對議題提出問題，並且蒐集相關資料，做成簡報。

#### C 課程關鍵思考：

1. 思考 AI 影像及音樂跟一般創作影像及音樂的差異。
2. 理解 AI 影像及音樂現今運用上的限制。
3. 思考創作的議題與技術方式。
4. 釐清問題方向思考用什麼樣的表現方式能清楚呈現作品想法。

### 課堂 3 AI 生成影片製作

#### A 課程實施照片：





B 學生操作流程：

1. 邀請普保羅藝術家協作設計教育/基本設計課程
2. 講師講解 AI 生成影片製作當今發展
3. 同學以講師介紹之網站練習 AI 影片生成

C 課程關鍵思考：

1. AI 生成影片的當今發展與未來展望
2. AI 生成影片的操作與實驗

課堂 5 AI 影片編輯

A 課程實施照片：





B 學生操作流程：

1. 邀請普保羅藝術家分享及協同教學，講解 AI 影片生成編輯
2. 講解基礎 premiere 教學
3. 介紹 davinci resolve 等目前業界運用的影像拍攝技巧及剪輯技術
4. 教授進階剪輯軟體操作方式
5. 同學試作實驗 AI 影片及 premiere 剪輯內容，理解 AI 影片的可能性與限制
6. 講師與同學討論以及解決技術上的困難

C 課程關鍵思考：

1. 學習關於 AI 生成影片的發展
2. AI 影片生成的實驗與操作
3. 學習業界剪輯軟體
4. 思考接下來個人創作的主題內容

## 課堂 6 作品製作及展覽呈現規劃和布展

### A 課程實施照片：













#### B 學生操作流程：

1. 進行多媒體錄像的佈展，同時購買材料進行展覽裝置呈現
2. 展出日期為5/23（五）至6/1（日）開幕時間為5/23 中午
3. 與參展師生親友解釋自己作品
4. 需做好自己作品的開關方式說明，方便顧展同學處理

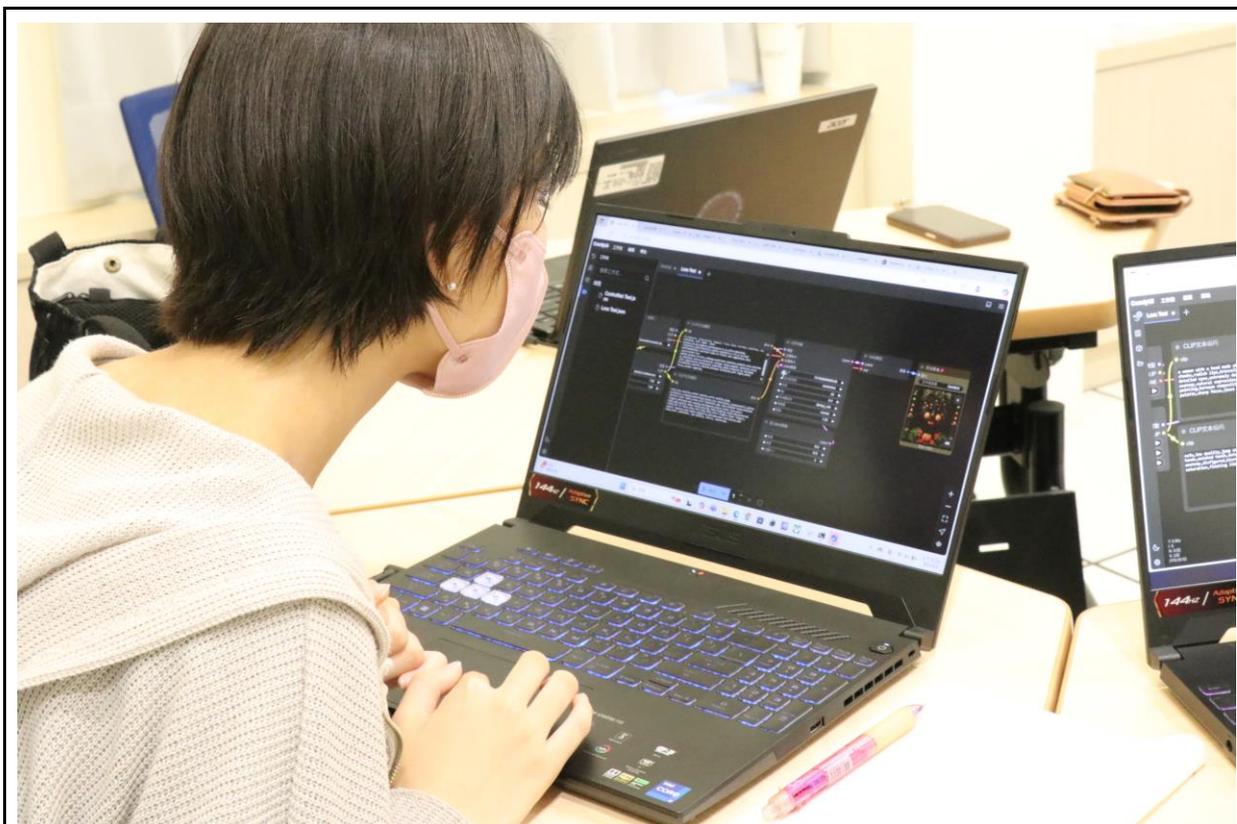
#### C 課程關鍵思考：

1. 如何展呈自己作品
2. 如何說明介紹作品
3. 如何做好展覽期間的作品開關與維護

## 課堂 8 AI 專家講座

### A 課程實施照片：





#### B 學生操作流程：

1. 邀請 AI 專家楊智傑教授來教授同學 AI 影像進階控制技巧
2. 講題為「從阿爾欽博托的顛倒肖像畫到 AI 創造力：ComfyUI 繪圖實作工作坊」，對象主要為附中美術班高二同學。
3. 學習如何控制 AI 生成特別風格樣貌、固定同樣角色等
4. 講解同學未來要如何作自己的模型、如何運用 Lora 、工作流等等 AI 工具

### C 課程關鍵思考：

1. 進階 AI 影像生成可能性
2. AI 如何協助藝術創作
3. AI 影像及技術的未來發展

## 三、教學觀察與反思

AI 影片還在發展中，免費網站蠻多是中國大陸網站，或因為一些限制、需要付費或是硬體設備不足等，所以限制了其生成的結果或是影片的長度，以及難以控制主角等需要固定限制的條件，生成有趣的短影音沒有問題，但要生成可以當作作品的影片，還需要經費及硬體設備的配合，因諸多困難因此對於同學的成果作品，採比較開放包容或實驗的態度，同學已經很努力運用不同帳號跟網站及方式，盡量去生成他想要的成果。

不過 AI 的學習是現在所有學生未來一定會面對到的，如果可以盡早去學習並且善用他，必定會成為同學未來創作的幫手，因此同學上課都很認真學習，且在學習的速度上也很快，能夠運用課餘時間完成作品，如果再過幾年 AI 生成影片更進步，相信同學的創作成品也更能發揮。

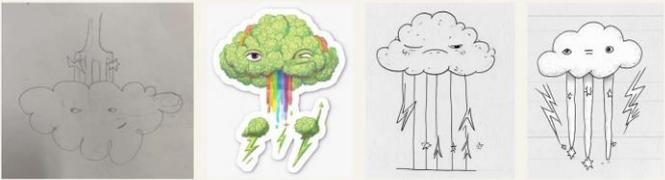
## 四、學生學習心得與成果

### 1. 許品靚學習成果

從藝術家延伸到AI

老師首先介紹藝術家阿爾欽博托用物件組成人形延伸到再到倒反畫，接著讓我們自己發想一幅倒反畫，設計好後透過AI網站圖片生圖試著讓AI生成較滿意的風格。

我的發想: 正著看是叉子叉在一坨綠色蔬菜上，倒著是一個正在閃電下著彩虹雨的雲朵



生成圖1      生成圖2      生成圖3

# SUNO

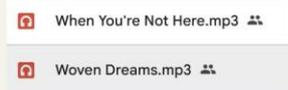


## 網站介紹

Suno 利用 AI 模型，根據使用者輸入的提示詞 (prompt)，可以自動創作出完整的音樂。

## 創作

課堂上將打好的歌詞先導入 chat gpt 幫忙美化文字，再導入 suno 生成想要的曲風和聲音。



最終生成好的兩個班本歌曲

## 期末班展新媒體創作

主題: 人類的夢境記憶與模糊現象

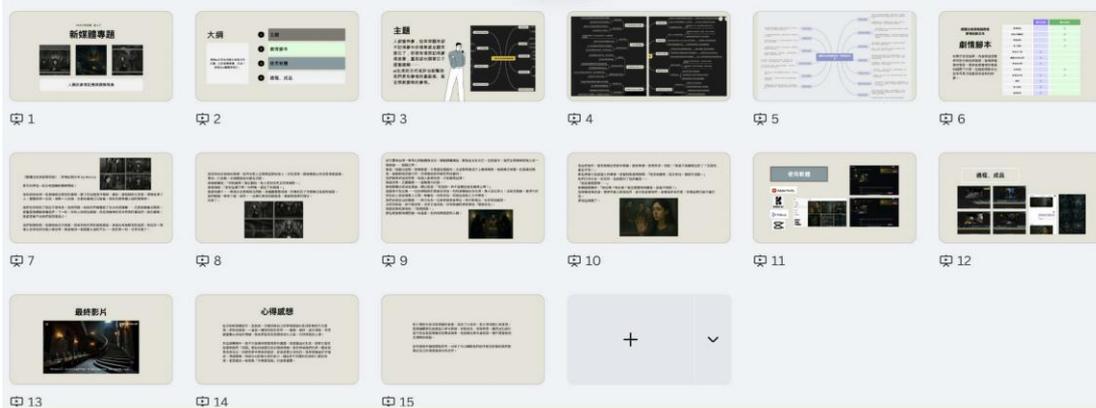
### 主題

人都會作夢，但常常醒來卻不記得夢中的場景甚至醒來就忘了，即使有清楚記得夢境故事，畫面卻也隨著日子逐漸模糊……  
ai 生成的方式或許也能幫助我們更有夢境的畫面感、甚至想起當時的夢境。

The mind map explores the relationship between dreams, memory, and AI. Central node: 人類的夢境記憶與模糊現象. Branches include: 夢境與現實的邊界, 夢境與記憶的連結, 夢境與創作的關係, 夢境與藝術的表現, 夢境與心理的探索, 夢境與科技的應用, 夢境與文化的傳承, 夢境與哲學的思考.

使用 ai 文字生成影片或是文字生圖、以及剪輯軟體，完成一部結合 ai 議題的短片。

## 班展新媒作品



## 劇情腳本:長篇奇幻驚悚夢境

鋼鐵法老與陰陽問卷  
夢境紀錄文本

### 劇情腳本

有陣子常常做夢，內容總是很驚奇特別也很有刺激感，每場夢都像在冒險，醒來後總覺得好像真的經歷了什麼，這個劇情腳本也是參考某次我最深刻且特別的夢。

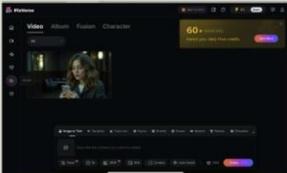
	圖片生成	影片生成
夢境開始		○
短租手機會站		○
逃脫過程		○
車上場景		○
神秘地下室	○	
鋼鐵法老的出現	○	
神秘的空間	○	
法老低語		○
使者的出現	○	○
勇氣	○	
家人感受	○	
最後結局	○	

### 使用軟體

Adobe Firefly

KREA AI

Vidnoz



### 過程、成品



心得感想:

這次的新媒體創作，是我第一次嘗試將自己的夢境透過AI生成影像的方式重現。夢對我來說，一直是一種很特別的存在——模糊、破碎、卻也清晰，常常藏著難以言喻的情緒，有些夢甚至在我醒來很久之後，仍然停留在心裡。

在這個專題中，我不只是單純想重現夢的畫面，我想藉由AI生成，探索它是否能幫助我們「找回」那些快被遺忘的記憶與情緒。很多時候我們的夢一醒來就會漸漸淡去，但那些夢中帶來的感受，卻是真實又深刻的。我希望藉由文字描述、情緒整理，再結合AI影像生成的能力，讓這些不完整的記憶碎片重新拼湊，甚至產出一些和我「共鳴度很高」的全新畫面。

影片裡的內容沒有明確的敘事，我用了片段式、影片穿插照片來呈現。我想讓觀眾也能像進入夢中那樣，有點迷失、有點熟悉。雖然ai生成的是不完全是我想要的效果或場景，但我相信夢本身就是一種不需要被完全理解的經驗。

創作過程中讓我開始思考，AI除了可以輔助我們創作甚至能幫助我們更靠近自己的潛意識與內在世界。

## 2. 呂學宥學習成果

成果



## 主題與概念

這段故事是敘述在某天的深夜，我不想讀書、不想畫畫、也不想睡覺，連想都不想，想要完完全全的空。我將這段感受轉化成石頭的形象，跟我媽媽說，他變回我「好，當10分鐘的石頭」。我覺得十分有趣，他接受我當石頭的同時卻又約束我只能當十分鐘的石頭。

我再把這段故事連結到哲學的「存在主義」和佛教中的無我概念，影片中沒有我、不存在的狀態到後來延伸出我會是什麼樣的石頭，最後得以釋然，十分鐘過去，我還是必須回到現實世界，去存在，去完成每天的例行公事。

## 製作過程

我先把故事構思和我想表達的中心概念告訴chatgpt，請他幫我撰寫給ai生圖軟體的提示詞，再生成影片時我會根據內容再請chatgpt幫我調整提示詞，以符合我的需求。我主要會運用其他生圖軟體先生出我最滿意的圖片再去給runaway做成影片，這樣不僅限制了影片的內容風格，也比較不會失敗。根據段落生成完所有的影片再進行剪輯，調整時間到自己想要的節奏。原本的文字我是有打算請他朗讀，但生成的內容念起來都怪腔怪調的像外國人，所以就取消了，最後配上字幕和生成符合需求的配樂，再根據畫面節奏進行調整，像是音樂卡點之類的就好了。

## 回顧與自我反思

這次在製作的過程中其實還蠻順利的，我認為是在於我的順序安排的得宜，先把段落和提示詞完成在後面的生成就十分的快速，還有是在題材的挑選上，因為ai軟體的問題在於複雜的物體會出現錯誤，還有前後影片主角不同，而石頭相對簡單的物件就比較不會碰到這些困擾，幾個我覺得可以再調整的地方是如果時間允許的話可以再試試配音，不管事生成還是我自己配，有配音感覺整部影片的完成度會再提高，還有在內容上，在影片中比較看不出來在十分鐘過後結束的釋然和重新回到現實，表現出這十分鐘前的現實和十分鐘過後有甚麼變化。總體而言在這個作品的創作過程中發現自己蠻擅長使用電腦之類的操作，也運用到很多之前沒用過的軟體，學習到很多新技術，可以更加善用ai軟體。

