

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：雲林縣立元長國民中學

執行教師：李蕎妤 教師

輔導單位：中區 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

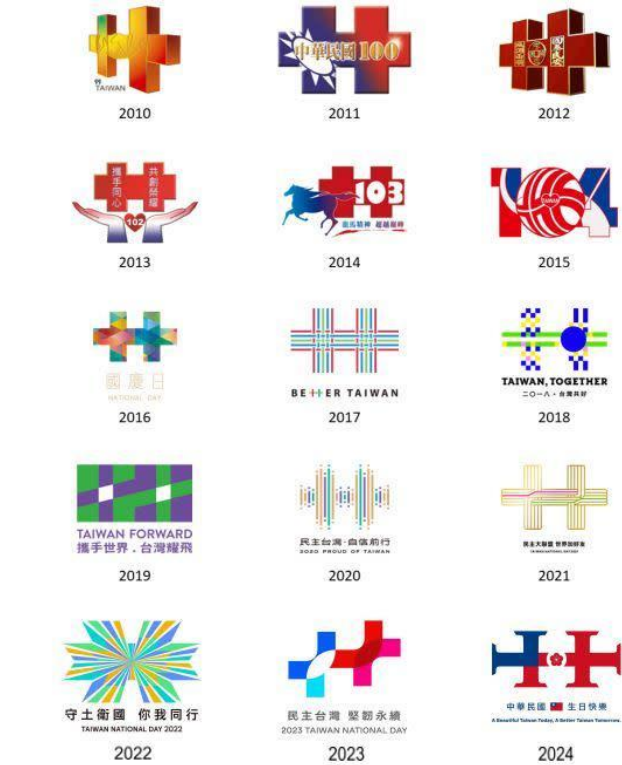

申請學校	雲林縣立元長國民中學		
授課教師	655 雲林縣元長鄉長南村元南路 16 號		
申請類別	<input checked="" type="checkbox"/> 設計教育課程 (至少 6 小時) <input type="checkbox"/> 基本設計 (18 小時)		
課程執行類別	<input checked="" type="checkbox"/> 國民中學 <input type="checkbox"/> 普通型高中 <input type="checkbox"/> 技術型高中 <input type="checkbox"/> 綜合型高中		
授課年級	<input checked="" type="checkbox"/> 國一 <input checked="" type="checkbox"/> 國二 <input checked="" type="checkbox"/> 國三 <input type="checkbox"/> 高一 <input type="checkbox"/> 高二 <input type="checkbox"/> 高三		
班級類型	<input checked="" type="checkbox"/> 普通班 <input type="checkbox"/> 美術班		
課程類型	<input type="checkbox"/> 多元選修 <input type="checkbox"/> 加深加廣 <input type="checkbox"/> 其他： _ _ _ _ _		
班級數	_ _ 6 _ 班	學生數	_ _ 143 _ 名學生

二、課程綱要與教學進度

課程名稱	用美力大作紋章
操作構面 (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
重大議題 (勾選一或兩項)	<input checked="" type="checkbox"/> 特別聚焦： _ _ A10.資訊 _ _ _ <input checked="" type="checkbox"/> 相關觸及： _ _ A17.多元文化 _
課程主題 選填項目 (填入上方欄位)	<p>【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。</p> <p>【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。</p>

全新課程說明	<p>□ 課程設計創意作法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 以近十年國慶主視覺來討論「設計」。 2. 引導日本家紋及歐洲盾徽等所提取的元素製作成報告，再縮小到國內市徽、校徽等，討論其配色及構成方式。 3. 使用心智圖討論班級特色，提取素材，構成班徽印製在班服上，並在校運會穿著。
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）	
<p>* 先修科目：基本色彩學，及幾何構圖、簡化的概念。</p> <p>* 先備能力：能夠使用心智圖來擴充、建構所需要的元素，並加以討論。</p>	
三、課程概述（300 字左右）	
<p>在生活中，我們常接觸到很多 logo 出現在商標上、衣服上、縣市標誌等，設計的風格類型不一，以近年來國慶主視覺設計來切入，探討「設計」，再擴展到不同國家或族群設計紋章中所代表的文化蘊涵，提升學生對於設計賞析的能力。</p> <p>在校慶運動會時，班服設計是各班都會遇上的問題，有些班級由少數人會畫畫的同學製圖輸出，缺乏多數人的意見討論，或者直接購買現成的衣服來替代，這次運用心智圖討論出適合元素進行創作，可搭配 AI 製圖後修改，產出後直接印製在班服上，在校慶運動會上展現各班的創意，體現設計來自生活的需要。</p>	
四、課程目標	
美感觀察	1. 賞析標誌中的配色及構成原理
美感技術	<ol style="list-style-type: none"> 1. 配色及構成圖案簡潔合乎主題 2. 使用 AI 輔助並能擷取其適合的配置
美感概念	<ol style="list-style-type: none"> 1. 將理念或物件抽象化、幾何化 2. 安排色彩與衣服底色的搭配
其他美感目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 探群不同紋章中的文化內涵及代表意義 2. 設計班服在校慶運動會中展現各班特色

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
1	4/8	討論國慶主視覺的設計	<p>透過近十幾年國慶主視覺 裡面涵蓋的元素 色彩代表意涵</p>  <p>你如何欣賞這些主視覺，為什麼呢？</p>
2	4/15	介紹家紋及盾徽	<p>引導日本家紋及歐洲盾徽等所提取的元素製作成報告，再縮小到國內市徽、校徽等，討論其配色及構成方式。</p>  <p>紋章的組成元素</p>

			
3	4/22	透過不同的角度切入設計 LOGO	<p>觀察校徽的演變，分享這幾年學校的師長服裝設計。</p>  <p>學長姊班服設計</p>  <p>利用心智圖腦力激盪，回家搜尋資料</p>
4	4/29	運用免費網站設計班徽	<p>利用心智圖腦力激盪，統整出需要使用的元素，開始設計。</p> <p>可搭配 AI 產出後調整。</p> <p>例 1：使用 smashinglogo 產生 LOGO https://smashinglogo.com/en/ </p>

			
5	5/6	使用 AI 設計 班徽	<p>統整出需要使用的元素，開始設計。</p> <p>可搭配 AI 產出後調整。</p> <p>例 2：使用 CHATGPT 輸入條件，請幫我使用 101 設計班級 logo，裡面有要互助、友愛的主题。</p> <p>圓形設計：使用圓形來象徵團結，圓圈中可以放置兩個互相握手的手，代表友誼與互助。</p> <p>樹的圖案：樹的根部可以用多條交織的線條表示，同學之間的支持，樹冠則可以用手掌形狀，象徵每個人共同成長。</p>

			<p>心形圖案：在心形中加入班級的名稱，並在周圍繪製小圖案，比如握手、笑臉或互相幫助的場景，強調友愛。</p> <p>拼圖圖案：將拼圖塊拼合在一起，代表每個同學都是班級的一部分，互助完成整體，並且可以加入一些象徵友誼的元素。</p> <p>再進入 CANVA 中，使用 AI 工具，將上面的資訊挑選適合的指令出圖。</p> 
6	5/13	全班票選及印製	班級選出最適合的班徽並印製成班服。

六、預期成果

1. 能賞析生活上的標誌紋章。
2. 能在眾多訊息中，提取元素並設計。
3. 能利用網路資源及 AI 進行設計，將設計的概念體現在生活中。

七、參考書籍 (請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

歐洲紋章學解密：構造、圖形寓意、分辨技巧.....從紋章探索有趣的歐洲歷史文化演進 森護著 台灣東版出版 2023

日本家紋與設計完全圖解手冊 パイインターナショナル

八、教學資源

<https://www.gjtaiwan.com/new/?p=98544>

市徽比一比

<https://www.facebook.com/gjtw/videos/370548896985264/>

重新解讀臺南市徽，尋找自己的城市印記！

貳、課程執行內容

一、核定課程計畫調整情形

課程部份調整了只使用 CHATGPT 產出圖片，沒有再另外導入其它製作 LOGO 的軟體，集中在學生心智圖的文字去聚斂，引導在心智圖中，產出下指令的文字，產出適合的圖片。

二、課程執行紀錄

課堂 1

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：針對國慶主視覺的設計進行討論

C 課程關鍵思考：觀察主視覺中使用的元素？色彩代表的意涵？提出近幾年來一樣或不同的地方。

課堂 2

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：學生分組尋找家紋及盾徽、市徽來分析其中的元素色彩。

C 課程關鍵思考：造型簡化、形象化、抽象化。

課堂 3

A 課程實施照片：

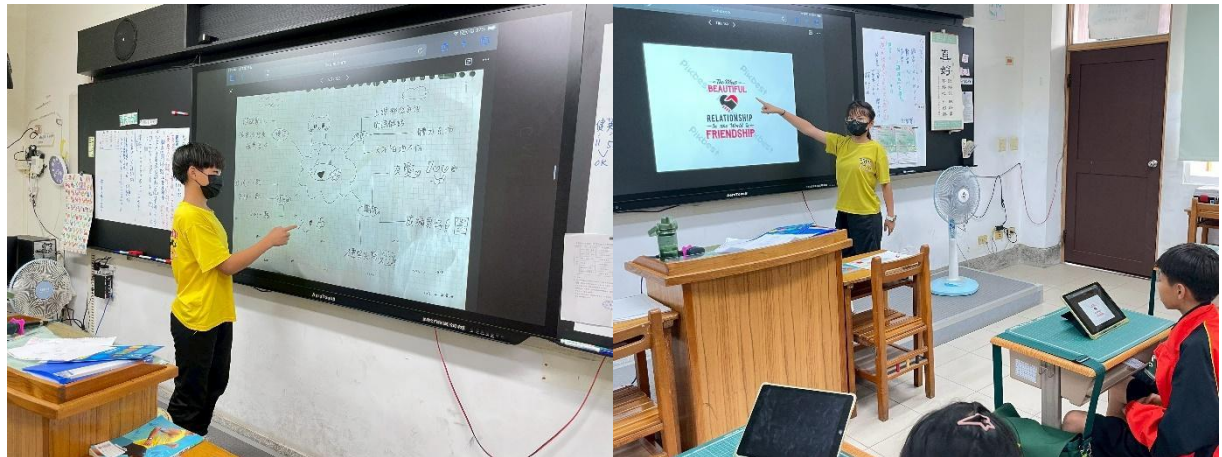


B 學生操作流程：利用心智圖腦力激盪

C 課程關鍵思考：思考班級的特色、優勢、待改進(劣勢)、期許

課堂 4

A 課程實施照片：

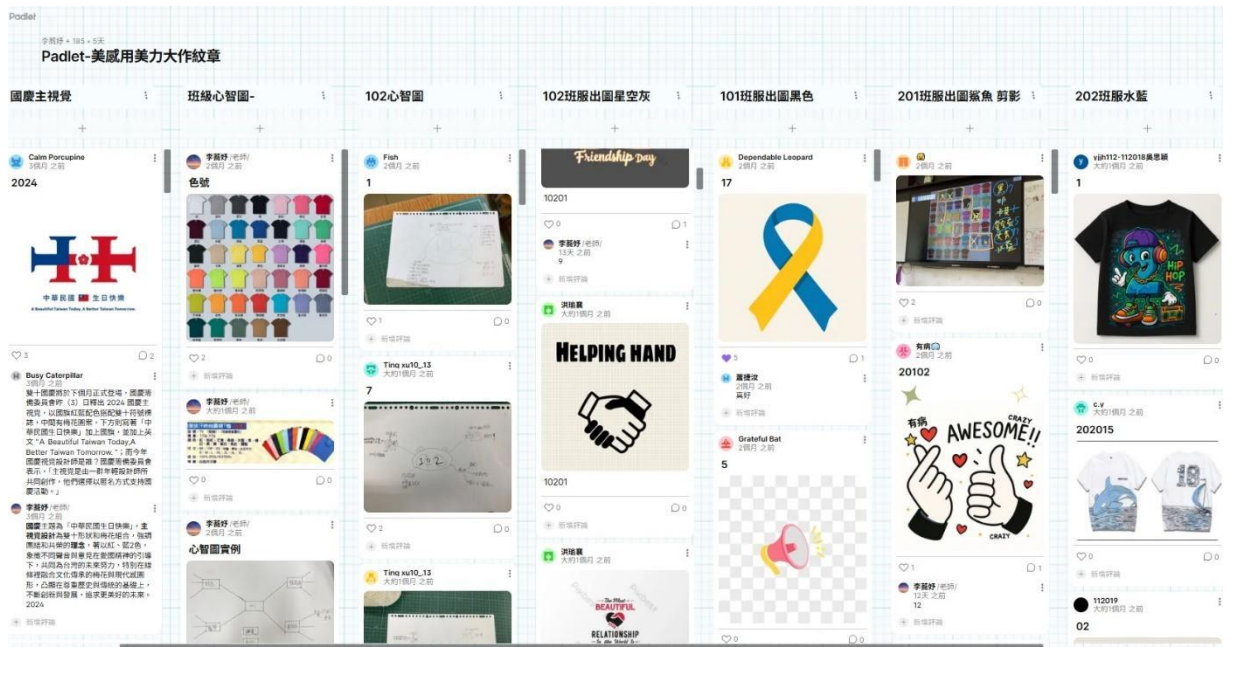


B 學生操作流程：學生報告自己的心智圖，使用提取的元素放進 chatgpt 生圖。

C 課程關鍵思考：如何將心智圖中的元素及色彩變成文字描述給予 AI 生成指令。

課堂 5

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：使用自己或班上同學的出圖去排版成理想中的班服

C 課程關鍵思考：排版注重正反面、圖案比例搭配、與班服選定色彩是否適合，再做調整。

課堂 6

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：各自發表，投票表決，

C 課程關鍵思考：引導同學在挑選班服時，適合班級團隊的圖案，產出後穿在身上時，是可以代表整班的特性及團隊的氣勢。

三、教學觀察與反思

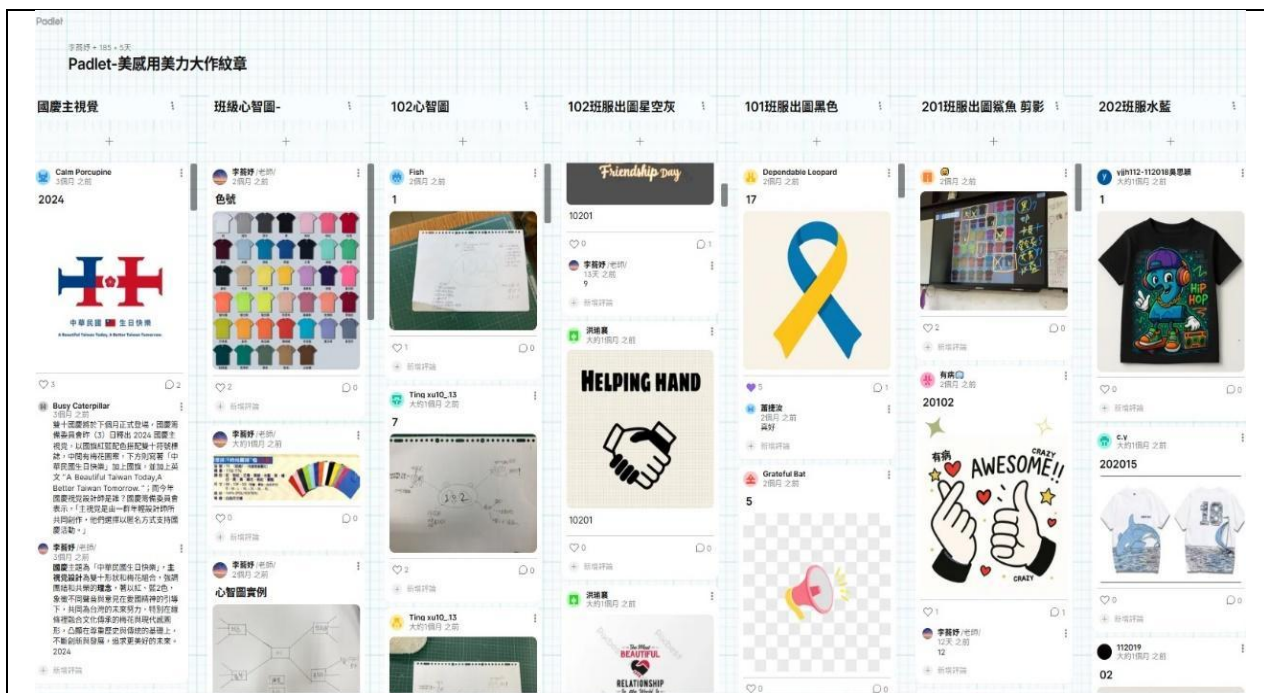
1. 提供 AI 進來做產出圖片，對於會畫畫的同學有些時候會制約他們的發揮，大部分同學會因為引導了新的工具，而忘記本身的優勢取向，所以大多產出來的圖樣會比較偏向 AI 取向為主。
2. 透過心智圖引導學生觀察班級，其實一開始有點困難，學生不知如何分析，進而給了四個大方向，從優點、待改進、特色、期許等來引導發想，同學較能有所感。
3. CHATGPT 登入有年齡上的限制，學生使用教育帳號登入時，七年級部分學生會出現無法登入的狀態，需要請其他同學協助。
4. 其中排版會使用到 CANVA 的部分，學生有的會使用，有些不會，需加強訓練，只是簡單排版難度不會太高，七年級經過指導後也可以順利完成工作。

四、學生學習心得與成果









1. 這堂讓我體驗設計班服的過程，不僅培養創意與審美，也加深了對團隊合作與視覺傳達的理解。
2. 這次的製作班服課程是一段非常特別的學習經驗。從一開始的心智圖、設計，我們每個人都參與其中，不僅學到了許多關於設計的基本知識，也體會到團隊合作與溝通的重要性。
3. 這件班服充滿活力，展現班上愛吵鬧、愛吃、笑聲大的特色。圖案可愛有趣，代表大家的團結與熱情，是屬於我們獨一無二的班級精神象徵。
4. 這次設計班服是一個難得又有趣的經驗，從一開始發想主題、繪製草圖，到最後完成設計，每一個步驟都需要大家一起討論與合作，雖然過程中有遇到不同意見，但最後我們順利完成了班服設計，看到成品時，心中充滿成就感，也讓我更懂得團隊合作與創意的重要性。
5. 我們學了 AI、排版、簡報、把有用的技能放進腦袋裡，這課程很棒。

6. 這次的體驗真的很特別第一次用 chat gpt 出圖並且自己設計衣服圖案排版。
7. 在設計過程中，大家集思廣益，互相交流，不僅增進了彼此的默契，也讓我學到如何將創意具體化。這次經歷讓我對班服有了新的理解。
8. 在這堂課讓我體學到要怎麼設計班服，還讓我知道我們班有哪些優點、缺點。
9. 做班服這個課程讓我訓練耐心，因為要找班服的圖案還要挑選衣服的顏色，最後要再選出最好的圖案和顏色還有排版設計，不僅讓我體驗到團隊合作的精神，還能知道大家對藝術不同的角度看法，也讓大家能知道 ai 的力量。
10. 我覺得可以學到 AI 程式，讓我們用網路的時候可以利用到，而且還有學到現在對流行的吉卜力風，老師上的課程讓我好開心
11. 在繪製設計圖時，我不斷嘗試各種排版和圖案，努力讓班服不只是好看，更要有意義，代表我們這一班的精神。讓我最有成就感的，是看到自己的設計變成實體班服的那一刻。大家上班服合照、參加活動時，那份團結與榮譽感油然而生。原來，一件班服不只是一件衣服，更是一段回憶的象徵。