

113 年至 115 年美感與設計課程創新計畫
114 學年度第 1 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：桃園市立觀音高級中等學校

執行教師：陳美燕教師

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.....1
- 二、課程綱要與教學進度.....3

貳、課程執行內容

- 一、核定課程計畫調整情形.....8
- 二、課程執行紀錄.....8
- 三、教學觀察與反思.....15
- 四、學生學習心得與成果.....15

參、同意書

- 一、成果報告授權同意書.....26

壹、課程計畫概述

一、課程實施對象

申請學校	桃園市立觀音高級中等學校		
授課教師	陳美燕、游尹君、陳彥瑋、陳語萱		
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 type="checkbox"/> 普通型高中 <input checked="" 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(多媒體動畫科班)		
高中課程類型	<input type="checkbox"/> 多元選修 <input type="checkbox"/> 加深加廣 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：部定和校定必修課程		
班級數	2 班	學生數	68 名學生

二、課程綱要與教學進度

課程名稱	【潮嚮：從立體故事屋的奇幻旅程到 2D 動畫的敘事劇場】
操作構面 (可複選)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 特別聚焦：A4 海洋(若有，請填寫 1 項) ▪ 相關觸及：B14 保育海洋生態(若有，請填最多 3 項)
重大議題 (勾選一或兩項)	<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>
課程主題 選填項目 (填入上方欄位)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 色彩 ▪ 質感 ▪ 比例 ▪ 構成 ▪ 結構 <input type="checkbox"/> 構造

<p>創新課程說明</p>	<p>■ 延續本人課程： 113 學期 課程名稱：<u>基本設計</u> <u>動物的生活日常</u> <u>主題創作</u></p> <p>■ 本次課程設計創意作法：</p> <p>1. 藝術賦權與感官轉譯：攜手藝師深耕校園，引導學子從**「肢體律動」**感受敘事力量，並運用 ORID 思考法將內在感性薰陶轉化為勇敢突破框架、站上正式舞台圓夢的生命教育。</p> <p>2. 永續海洋與結構實務：對接 108 課綱與 SDGs 14 指標，透過心智圖與故事規劃表梳理環境觀察，實踐從議題探究到具備五大結構之**「袖珍劇場」**場景構建的跨域美感設計。</p> <p>3. 數位轉譯與敘事演化：將實體故事屋創作延伸至多媒體動畫製作，透過數位敘事規格強化影像影響力，達成從「實體立體組構」到「虛擬動態影像」的系列展演產出。</p>
<p>一、課綱核心素養 (請勾選符合項目)</p>	
<p>A. 自主行動</p>	<p><input type="checkbox"/> A1.身心素質與自我精進 <input type="checkbox"/> A2.系統思考與解決問題 <input checked="" type="checkbox"/> A3.規劃執行與創新應變</p>
<p>B. 溝通互動</p>	<p><input type="checkbox"/> B1.符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/> B2.科技資訊與媒體素養 <input checked="" type="checkbox"/> B3.藝術涵養與美感素養</p>
<p>C. 社會參與</p>	<p><input type="checkbox"/> C1.道德實踐與公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> C2.人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3.多元文化與國際理解</p>
<p>二、學生先修科目或先備能力 (300 字左右)</p>	
<p>* 先修科目：</p> <p>■ 曾修美感教育實驗課程：</p> <p>1.原申請教師張嘉方老師近三年曾申請中學美感課程 (精選課程 / 創意課程 / 基本設計 / 設計教育)和美感智能閱讀計畫 - 安妮新聞，並有參與相關美感教育實驗課程。</p> <p>2.現任執行教師陳美燕老師，於 114 年 10 月 15 日(星期三)參加北區美感基地教案分享會暨 114 學年度設計教育與基本設計課程教案共備工作坊，以及於 114 年 10 月 16 日(星期四)參加 114 學年度桃園市「藝術與美感深耕子計畫『科技美學教師精進與實踐方案-跨校社群』研習。</p> <p>* 先備能力：</p> <p>1. 基本設計形式表現力：具備設計原理認知與實作經驗，能精準運用麥克筆等手繪媒材，落實點線面構成、視覺比例與畫面留白之美感佈局。</p> <p>2. 色彩原理感知與應用力：掌握色彩原理基礎，能針對特定主題或場景進行配色規劃，展現具情緒感染力的色彩應用能力。</p>	

3. 文本分析與視覺敘事力：具備敏銳的主題觀察與紀錄能力，能將田野調查轉化為清晰的文字敘述，完整闡述創作意圖與研究脈絡。
4. 資料整理與系統化能力：具備初步的資料採集經驗，能在老師引導下學習對創作素材進行基礎分類與命名；嘗試在創作流程中建立簡單的資料庫，練習將資訊轉化為可用的設計元素。
5. 跨域協作與創新思考力：具備跨學科整合經驗，能從生活經驗出發，將環境議題、設計與科技進行創意連結，並具備小組討論與共創之團隊協作力。

三、課程概述 (300 字左右)

【潮嚮：從立體故事屋的奇幻旅程到 2D 動畫的敘事劇場】

本課程調整為多媒體動畫科二年級學生設計，深度整合「美感與設計課程創新計畫」與「2025 夢想家圓夢工程、種子教師計畫」之核心精神。課程以 SDGs 14 海洋保育議題為創作核心，串聯部定必修「視覺藝術展演實務」與「表現技法」，旨在發展具科別特色的動畫展演小專題。

在美學引導上，強調「敘事美學」與「說故事技巧」的雙軌並行。邀請「無獨有偶藝術團體」進駐指導，引導學子透過肢體律動轉化為故事表達力，並將初步構思的 2D 動畫大綱實體化為「立體故事屋」。學生需運用點線面構成與多媒材組構技術，打造具備空間層次與可動關節的微縮劇場。

最後，學生將以小組合作方式，運用自行設計的故事屋進行實境展演，隨後轉譯為 2D 動畫製作。透過從「靜態設計」到「動態演繹」的完整歷程，不僅強化了學生的專業技術能力，更在共創共演中落實藝術賦權，開啟學子的生命視野與在地環境關懷。

四、課程目標

美感觀察	<ol style="list-style-type: none"> 1. 辨析故事屋組件之造形比例與材質運用，理解視覺元素如何形塑場景張力。 2. 體察光影在立體結構間的變化，觀察角色動線如何引導故事的視覺節奏。
美感技術	<ol style="list-style-type: none"> 1. 運用麥克筆點線面技法，將海洋生態觀察轉化為具故事溫度的美學角色與場景。 2. 整合多媒材組構技術，實踐兼具結構穩定與可動關節的立體劇場設計。
美感概念	<ol style="list-style-type: none"> 1. 空間層次立體建構：以三面劇場結構，前後景堆疊出立體空間感。 2. 互動生命動態建構：透過角色的關節結構設計，賦予故事生命。 3. 敘事美學建構：標題結合視覺符號，將抽象思維轉化為感官劇場。

其他美感目標	<p>1. 環境永續美學：結合教育部 108 課綱之 A4 海洋議題及 SDGs 聯合國「2030 永續發展目標」B14 保育海洋生態議題，融合海洋保育與永續理念，藉由劇場美學將環境議題轉化為具生命溫度的視覺共鳴與價值反思。</p> <p>2. 跨域實踐美學：跨越表演與設計疆界，將社區觀察轉譯為具空間層次的藝術實踐，達成生活地景與敘事美學的深度對話。</p>
--------	--

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	09/10(三)	故事屋海洋議題主題說明和前導	<ul style="list-style-type: none"> ■ 內容：介紹故事屋創作緣由、成品案例與設計核心內容。 ■ 操作：運用 ORID 思考法進行海洋議題探究與初步發想。
2	09/18(四)	劇團藝術入校指導	<ul style="list-style-type: none"> ■ 內容：由專業劇團老師引導，著重以肢體律動表演進行敘事感受與傳達。 ■ 操作：透過肢體開發與開發練習，探索如何將故事意涵轉譯為律動語彙。
3	09/24(三)	故事屋角色、場景製作講解和草圖繪製。	<ul style="list-style-type: none"> ■ 內容：延續心智圖與故事規劃，將平面草圖轉譯為實體角色物件與劇場佈景。 ■ 操作：進行角色造型剪製與場景層次構圖，初步落實立體故事屋的視覺結構。
4	09/30(二)	故事屋角色、場景、序幕、舞台製作和組合	<ul style="list-style-type: none"> ■ 內容：進行實體組件的製作，包含背景、戲偶與舞台組裝。 ■ 操作：手作剪製角色物件、組裝關節，並完成立體場景佈置。
5	10/07(二)	透過任課老師講解第二階段小專題畫製作的形式和規格。	<ul style="list-style-type: none"> ■ 內容：講解從實體劇場轉入數位動畫的形式與技術規格。 ■ 操作：確認動畫時長（1 分 30 秒）、片頭尾及各類動畫規格要求。
6	11/21(五)	「無獨有偶」劇團藝術入校(二)指導用故事屋說故事的展演技巧	<ul style="list-style-type: none"> ■ 內容：學習故事屋的實際展演技巧與戲偶操作律動。 ■ 操作：接受劇團指導，進行實境展演說故事與操偶互動練習。

六、預期成果

1. 故事屋製作和說故事成果展演、發表。
2. 2D 動畫製作和動、靜態成果展演、發表。
3. 作品說明書。
4. 從主題發想、創意思考、自評省思等學習檔案歷程製作成果。

七、參考書籍 (請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

1. 劇場敘事：《無獨有偶：偶戲創作的無限可能》，無獨有偶工作室劇團著，國立傳統藝術中心出版，2014年。
2. 肢體開發：《劇場遊戲指導手冊》，薇奧拉·史波林 (Viola Spolin) 著，書林出版有限公司出版，2010年。
3. 動畫原理：《動畫基礎：從動畫原理到數位應用》，理查·威廉姆斯 (Richard Williams) 著，龍溪出版社出版，2013年。
4. 展演實務：《策展人手冊：展覽規劃與實務指南》，亞德里安·喬治 (Adrian George) 著，臉譜出版出版，2019年。
5. 設計思考：《設計思考改造世界》，提姆·布朗 (Tim Brown) 著，聯經出版事業公司出版，2020年。
6. 圖像敘事：《圖像敘事美學：從插畫到漫畫的視覺語言》，馬克斯·鄧恩 (Max Dunn) 等著，易博士出版，2021年。
7. 永續議題：《永續發展目標(SDGs)教育手冊》，聯合國教科文組織 (UNESCO) 原著，教育部/相關教育推廣單位出版，2021年。

八、教學資源

1. 【文本資源】：參考書目清單、相關學術論文、課程教案等存放於 CLASSROOM 雲端共用資料夾、CANVA PPT 網址連結、YOUTUBE 影片網址連結。
2. 【視覺資源】：學生創作過程紀錄照、田野觀察照片、數位素材庫等存放於 CLASSROOM 雲端共用資料夾。
3. 【工具資源】：線上協作工具 (如 Miro 或 Padlet 用於創意發想)、動畫軟體教學手冊。
4. 【評量資源】：學生自評量表、學習歷程檔案格式、同儕互評準則等存放於 CLASSROOM 雲端共用資料夾。

貳、課程執行內容

一、核定課程計畫調整情形

1. 對象調整：授課對象調整為多媒體動畫科二年級學生。
2. 師資調整：授課老師由張嘉方老師改為陳美燕老師；並新增游尹君、陳彥瑋、陳語萱老師共同協同指導。
3. 課程核心：整合美感與夢想家計畫，從立體故事屋共創轉譯為海洋主題動畫。

二、課程執行紀錄

課堂 1

A 課程實施照片：透過陳彥瑋老師介紹故事屋創作緣由、成品案例和設計內容。



B 學生操作流程：學生透過學習單重點認識劇場結構規劃，透過 ORID 思考法進行主題發想與議題探究。

C 課程關鍵思考：引導學生思考如何將抽象的海洋議題，轉化為具體的劇場故事，練習從客觀事實到創作表達的邏輯思考。

課堂 2

A 課程實施照片：「無獨有偶」劇團藝術入校(一)指導同學透過肢體律動轉化為故事表達力。



B 學生操作流程：學生透過學習單重點認識劇場結構規劃，透過 ORID 思考法進行主題發想與議題探究。

C 課程關鍵思考：引導學生思考如何將抽象的海洋議題，轉化為具體的劇場故事，練習從客觀事實到創作表達的邏輯思考。

課堂 3

A 課程實施照片：故事屋角色、場景製作講解，師生共學故事屋製作技巧和草圖繪製。

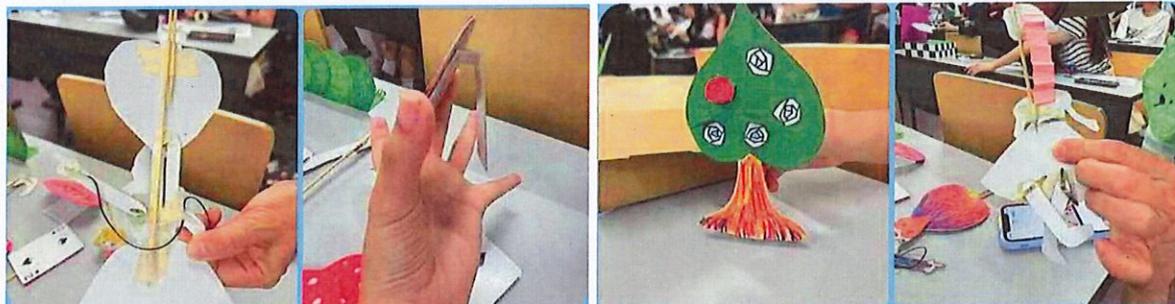


B 學生操作流程：繪製多樣化的角色草圖，並填寫故事事件規劃表以確立情節起伏。

C 課程關鍵思考：探究如何將海洋議題轉譯為具體的角色與敘事邏輯，並在立體空間中實踐具層次的美感發想。

課堂 4

A 課程實施照片：故事屋角色、場景、序幕、舞台製作和組構。

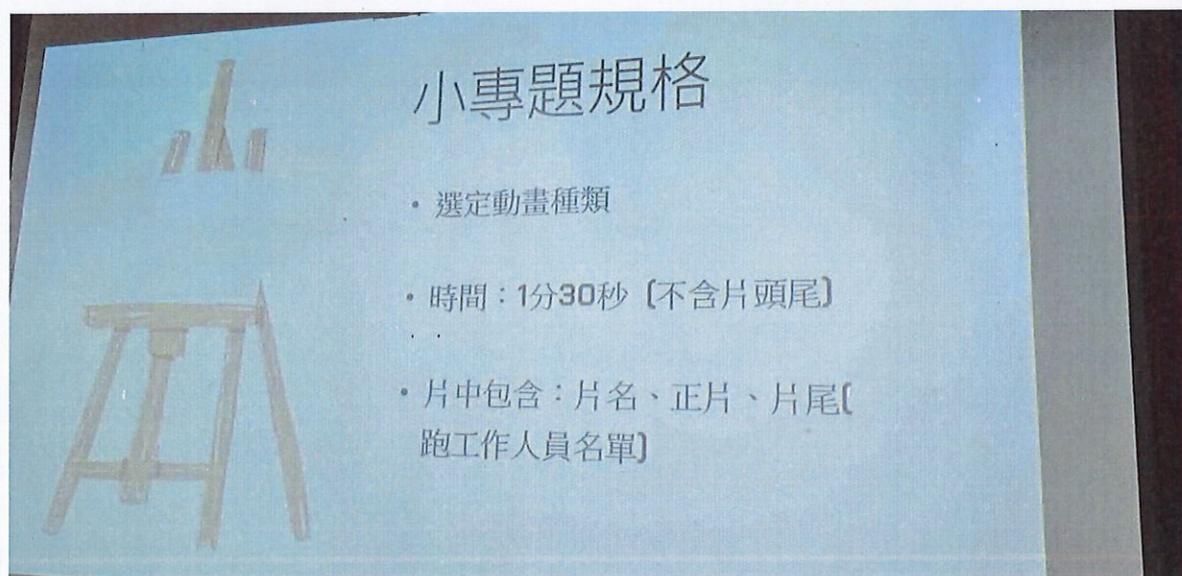


B 學生操作流程：小組依據草圖剪製角色組件，並運用多媒材構築具層次感的劇場背景，進行角色物件剪製與關節組裝，並結合場景佈置完成故事屋實體製作。

C 課程關鍵思考：探索平面圖稿轉化為立體物件的比例關係，實踐空間敘事的美感佈局；探討立體結構的穩定性與角色聯動機制，實踐空間敘事與多媒材組構力。

課堂 5

A 課程實施照片：透過任課老師講解第二階段小專題畫製作的形式和規格。



B 學生操作流程：聆聽小專題規格說明，確認動畫種類、時長及片頭尾製作要求。

C 課程關鍵思考：思考如何將實體劇場轉譯為數位動畫，並精準掌握專題規格與敘事節奏。

課堂 6

A 課程實施照片：「無獨有偶」劇團藝術入校(二)指導用故事屋說故事的展演技巧。





B 學生操作流程：接受專業劇團指導，練習操作故事屋戲偶並進行實境展演說故事。

C 課程關鍵思考：學習如何透過肢體律動操偶，將靜態設計轉化為生動的現場劇場敘事。

成果二：心智圖、角色場景規畫表和草圖繪製

小組協作方式，結合心智圖、角色場景草圖規劃表和草圖，將抽象關懷轉譯為具備空間敘事與立體組構的美感創作。



成果三：故事屋成品和解說表

故事屋的製作項目包括翼幕、場景、舞台、角色、收納盒外觀設計等元素設計製作，在第一次作品審查需附作品簡介單和分工表。





沈沒

第12頁

沈沒的悲劇，海洋的呼救，自取滅亡的慘劇。

1. 沈沒的悲劇

2. 海洋的呼救

3. 自取滅亡的慘劇

沈沒的悲劇，海洋的呼救，自取滅亡的慘劇。

沈沒的悲劇，海洋的呼救，自取滅亡的慘劇。

鯨魚的告

《鯨魚海洋》

208

鯨魚的告

鯨魚的告

鯨魚的告

鯨魚的告

海底的心跳

第九組

海底的心跳

海底的心跳

海底的心跳

分工程	黃奕恩	黃奕恩	黃奕恩	黃奕恩	黃奕恩	黃奕恩
設計	●	●	●	●	●	●
製作	●	●	●	●	●	●
展示	●	●	●	●	●	●

鯨魚的告

鯨魚的告

鯨魚的告

鯨魚的告

鯨魚的告

成果五：第二次小專題審查自評表和心得反思

本次審查每位同學需寫自評表，包括各組評分、賞析、和三個心得反思。

The image displays 16 individual self-evaluation forms arranged in a 4x4 grid. Each form is a printed document with handwritten entries. The forms are organized into four columns and four rows, each representing a different group's review. The columns contain tables with columns for 'Group No.', 'Score', and 'Analysis'. The rows contain three reflection points. The handwriting is in Chinese, and the forms are filled with detailed feedback and student reflections. The forms are numbered 1 through 16, corresponding to the grid layout.

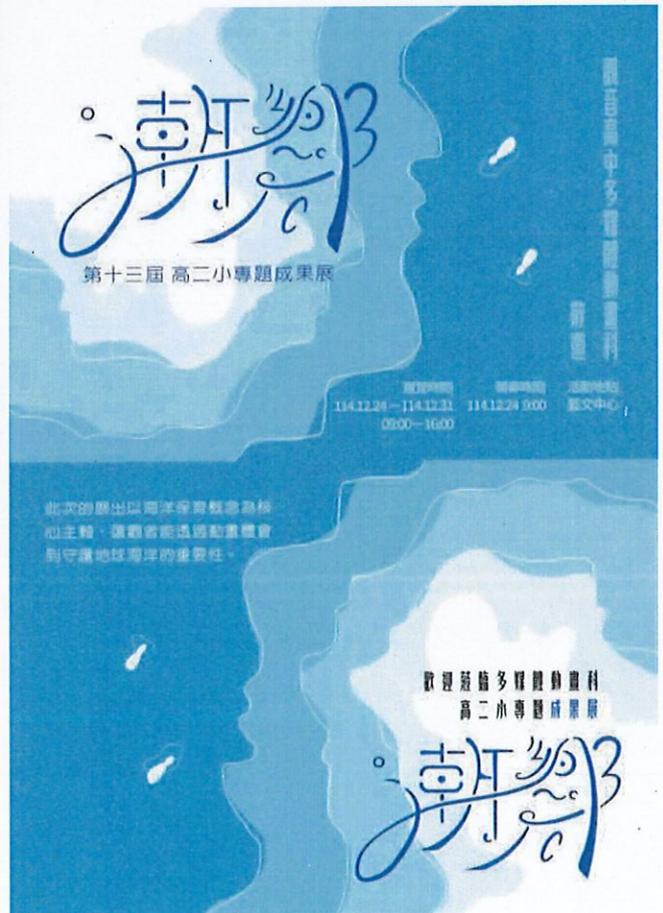
成果六：外聘專家蒞校審查小組專題成果評分和回饋單

第二次小專題審查邀請東南科技大學數位多媒體設計系主任單忠倫教授和中國科技大學視覺傳達設計系施盈廷教授，蒞校給高二同學現場講評和評分，師生收穫良多。

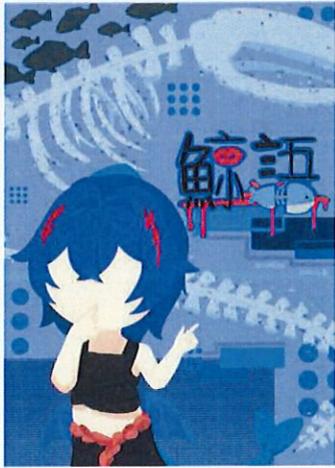
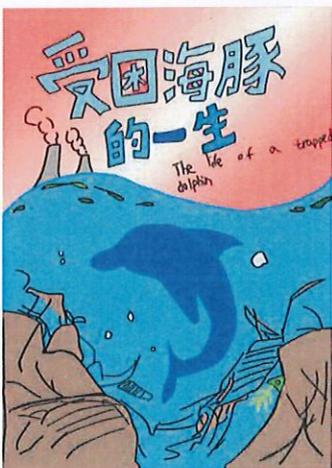
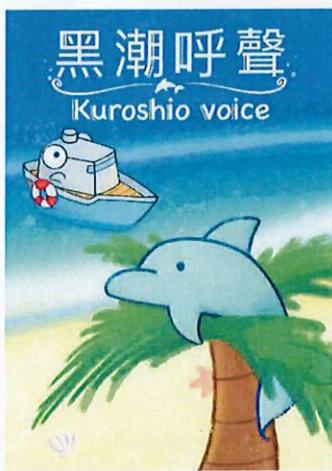
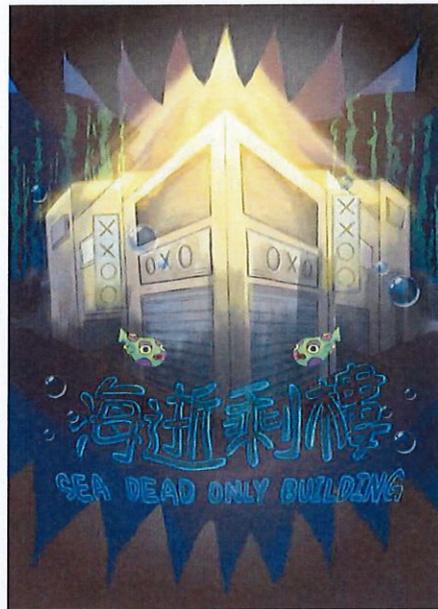
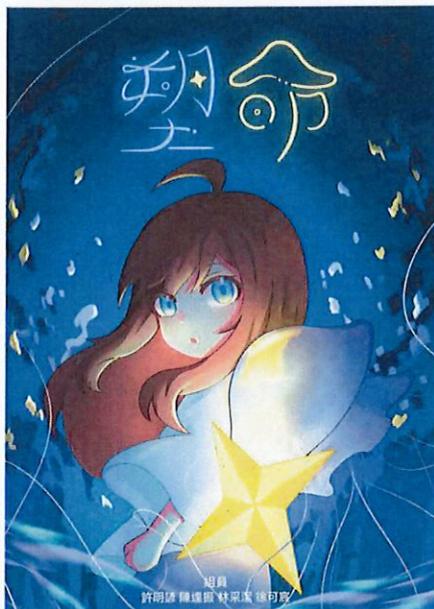
The image contains four tables, each representing an evaluation and feedback form. Each table has columns for '學號' (Student ID), '姓名' (Name), '分數' (Score), and '評語' (Comments). The tables are filled with handwritten entries, including scores and detailed feedback comments in Chinese. The tables are arranged in a 2x2 grid.

成果七：小專題動畫成果展海報設計

(一)本屆高二動畫小專題成果展海報和邀請卡設計



(二)各組小專題動畫海報設計

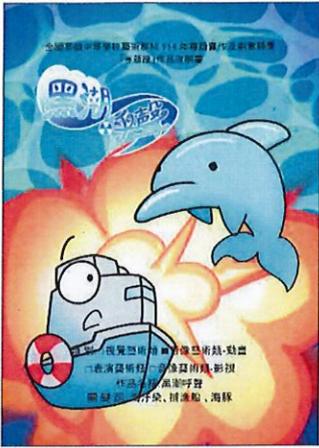




成果八：小組作品說明書

各組作品說明書的內容包括封面、目錄、故事大綱、分鏡腳本、創作動機、創作理念、創作方法、創作成果。





目錄

壹、故事大綱	3
一、故事大綱	3
二、故事大綱	3
三、故事大綱	3
四、故事大綱	4
五、故事大綱	4
六、故事大綱	5
七、故事大綱	5
伍、創作背景	5
一、動機背景	5
二、動機背景	6
三、動機背景	7
四、動機背景	7
五、動機背景	9
陸、參考資料	10
一、動機參考資料	10
二、圖片資料	10
三、影片	11
四、作品分工表	11
五、附錄	11
六、附錄	12

壹、故事大綱

一、故事大綱

二、故事大綱

三、故事大綱

四、故事大綱

五、故事大綱

六、故事大綱

七、故事大綱

八、故事大綱

九、故事大綱

十、故事大綱

十一、故事大綱

十二、故事大綱

一、創作背景

二、創作背景

三、創作背景

四、創作背景

五、創作背景

六、創作背景

七、創作背景

八、創作背景

九、創作背景

十、創作背景

十一、創作背景

十二、創作背景

一、創作背景

二、創作背景

三、創作背景

四、創作背景

五、創作背景

六、創作背景

七、創作背景

八、創作背景

九、創作背景

十、創作背景

十一、創作背景

十二、創作背景

二、標題名稱設計

片名設計：原標題字樣上在文字內加點裝飾，增加立體感，強調作為海洋生態的代名詞，文字之一在字中央，強調點點點點文字，浪花水清為背景。

黑潮呼聲
Kuroshio voice

200-1 片名設計

logo 象徵代表海洋自然，上、下加點點點點，強調點點點點海洋的動感。

200-2 logo設計

三、角色設計

角色設計 character design

200-3 角色設計

200-4 角色設計

200-5 角色設計

200-6 角色設計

200-7 角色設計

200-8 角色設計

200-9 角色設計

200-10 角色設計

200-11 角色設計

200-12 角色設計

200-13 角色設計

200-14 角色設計

200-15 角色設計

200-16 角色設計

200-17 角色設計

200-18 角色設計

200-19 角色設計

200-20 角色設計

200-21 角色設計

200-22 角色設計

200-23 角色設計

200-24 角色設計

200-25 角色設計

200-26 角色設計

200-27 角色設計

200-28 角色設計

200-29 角色設計

200-30 角色設計

200-31 角色設計

200-32 角色設計

200-33 角色設計

200-34 角色設計

200-35 角色設計

200-36 角色設計

200-37 角色設計

200-38 角色設計

200-39 角色設計

200-40 角色設計

200-41 角色設計

200-42 角色設計

200-43 角色設計

200-44 角色設計

200-45 角色設計

200-46 角色設計

200-47 角色設計

200-48 角色設計

200-49 角色設計

200-50 角色設計



六、附錄

200-1 參考資料

200-2 參考資料

200-3 參考資料

200-4 參考資料

200-5 參考資料

200-6 參考資料

200-7 參考資料

200-8 參考資料

200-9 參考資料

200-10 參考資料

200-11 參考資料

200-12 參考資料

200-13 參考資料

200-14 參考資料

200-15 參考資料

200-16 參考資料

200-17 參考資料

200-18 參考資料

200-19 參考資料

200-20 參考資料

200-21 參考資料

200-22 參考資料

200-23 參考資料

200-24 參考資料

200-25 參考資料

200-26 參考資料

200-27 參考資料

200-28 參考資料

200-29 參考資料

200-30 參考資料

200-31 參考資料

200-32 參考資料

200-33 參考資料

200-34 參考資料

200-35 參考資料

200-36 參考資料

200-37 參考資料

200-38 參考資料

200-39 參考資料

200-40 參考資料

200-41 參考資料

200-42 參考資料

200-43 參考資料

200-44 參考資料

200-45 參考資料

200-46 參考資料

200-47 參考資料

200-48 參考資料

200-49 參考資料

200-50 參考資料

陸、參考資料

200-1 參考資料

200-2 參考資料

200-3 參考資料

200-4 參考資料

200-5 參考資料

200-6 參考資料

200-7 參考資料

200-8 參考資料

200-9 參考資料

200-10 參考資料

200-11 參考資料

200-12 參考資料

200-13 參考資料

200-14 參考資料

200-15 參考資料

200-16 參考資料

200-17 參考資料

200-18 參考資料

200-19 參考資料

200-20 參考資料

200-21 參考資料

200-22 參考資料

200-23 參考資料

200-24 參考資料

200-25 參考資料

200-26 參考資料

200-27 參考資料

200-28 參考資料

200-29 參考資料

200-30 參考資料

200-31 參考資料

200-32 參考資料

200-33 參考資料

200-34 參考資料

200-35 參考資料

200-36 參考資料

200-37 參考資料

200-38 參考資料

200-39 參考資料

200-40 參考資料

200-41 參考資料

200-42 參考資料

200-43 參考資料

200-44 參考資料

200-45 參考資料

200-46 參考資料

200-47 參考資料

200-48 參考資料

200-49 參考資料

200-50 參考資料

柒、附錄

一、作品分工表

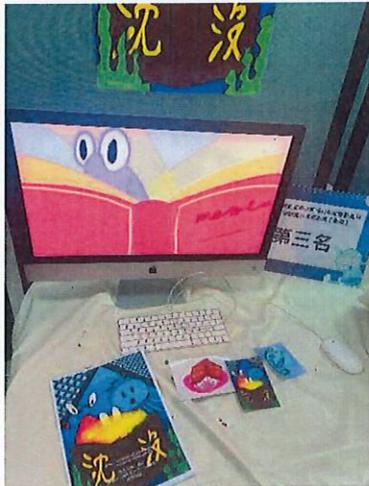
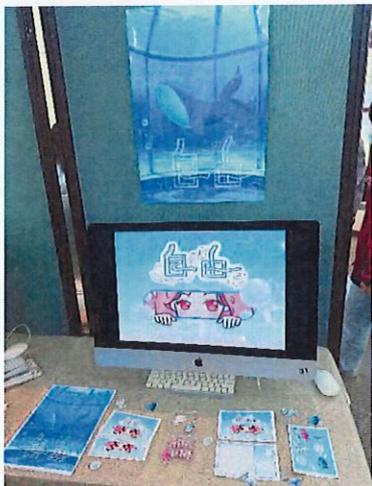
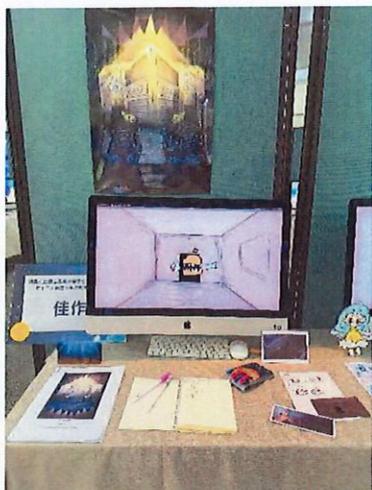
姓名	日期	進度	進度	進度	進度	進度	進度
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
31							
32							
33							
34							
35							
36							
37							
38							
39							
40							
41							
42							
43							
44							
45							
46							
47							
48							
49							
50							

捌、附錄

本劇創作以海洋保護為核心主題，透過一段具有戲劇性的故事，引導觀眾思考海洋生態的脆弱性與重要性，並呼籲大家共同參與海洋保護的行動。本劇在劇本的編寫上，特別注重對海洋生態的描寫，透過生動的語言與細膩的情感，讓觀眾能感受到海洋生態的美麗與脆弱。此外，本劇還特別設計了許多有趣的互動環節，讓觀眾在觀賞劇情的同時，也能參與到海洋保護的行動中。本劇的演出，不僅是一場精彩的表演，更是一次對海洋生態的深刻反思與呼籲。我們希望透過本劇的演出，能喚起大家對海洋生態的關注與保護，讓我們的海洋更加美麗與繁榮。



成果九：小組動畫靜態成果展



成果十：故事屋說故事成果展演和發表

