

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：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

(可帶入原有計畫書內容，如有修改請以紅字另註)

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 (如有可放)

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 (如有請附上)

壹、課程計畫概述 (可複製原有計畫書表單，依實際授課情形修正內容)

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	張慈蕪		
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		
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：藝術生活/應用視覺/視覺設計課		
班級數	1 班	學生數	_ 11 _ 名學生

二、課程綱要與教學進度

課程名稱	校園事件簿 - 「條漫」說故事
操作構面 (可複選)	<input checked="" 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：_ A3.環境 _ _ _ _ _ (若有，請填寫 1 項) <input checked="" type="checkbox"/> 相關觸及：_ A6.生命 _ _ _ _ _ (若有，請填最多 3 項)
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>

創新課程說明	<p><input type="checkbox"/> 延續本人課程：</p> <p>_____ 學期，課程名稱 _____</p> <p>_____ 學期，課程名稱 _____</p> <p><input type="checkbox"/> 參考他人課程：</p> <p>_____ 學期，_____ 學校，_____ 老師，課程名稱 _____</p> <p>_____ 學期，_____ 學校，_____ 老師，課程名稱 _____</p> <p>(可複選，可自行增加)</p> <p>本次課程設計創意作法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.觀察校園生活環境發想故事 2.學習如何繪製「條漫」影像 3.編輯處理影像並完稿展覽
--------	---

一、課綱核心素養 (請勾選符合項目)

A.自主行動	<input type="checkbox"/> 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 <input type="checkbox"/> B3.藝術涵養與美感素養
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 ■ 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：

曾修美感教育實驗課程：

■ 並未修習美感教育課程：

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：

高二美術班：

- 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，同時也有 AI 生成繪圖體驗。
- 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.對動漫的熱情及好奇心：同學很多會考美術班是因為小時候對動漫充滿熱情~作動漫的單元應該會讓他們充滿熱情跟好奇心。

三、課程概述 (300字左右)

動漫是很多就讀美術班或是喜歡美術的學生，一開始的熱情跟動機所在，希望藉由他們所熱愛的形式，引領他們去觀察學校的生活環境並能完成自己的動漫故事。

此外因為網路的發達，透過網路閱讀動漫的「條漫」也興起，因此試著讓同學瞭解傳統紙本漫畫及條漫的異同，到學習繪製「條漫」，讓同學從觀察到發想故事到完成條漫及在網路上分享討論，表達出自己的想法並發展自己的風格特色。

四、課程目標

美感觀察	1.觀察生活周邊現象或事件，找出有趣或是引起思考的故事內容 2.針對內容或角色蒐集資料
美感技術	1.學習「條漫」的呈現方式 2.學習產生文本故事 3.使用 ipad 軟體繪製「條漫」影像 4.研究如何在網路及展覽空間中展呈
美感概念	1.學習獨立思考，與創意編制故事或畫面 2.針對想要表達的內容，能以藝術的展現方式呈現 3.學習數位媒材的技術運用
其他美感目標	1.練習呈現不可視之情感理念 2.練習懷有問題意識

五、課程大綱、教學進度 (課程週次請依課程需求增減)一周次連堂兩小時

週次/序	上課日期	課程目標	內容綱要/操作描述
1	12/8	校園事件簿	尋找跟學校環境或是生活相關的故事， 做為漫畫的題材
2	12/8	角色及場景構想	構想角色的個性、造型及會出現的場景等等， 並完成漫畫文本和構想分鏡
3	12/15	漫畫的類型及分鏡	漫畫的類型及基礎分鏡概念 「條漫」與紙本漫畫的異同(協作教師)
4	12/22	漫畫的材質表現與完稿技法	「條漫」的表現方式與完稿技法(協作教師)
5	12/29	漫畫作品實作繪製	條漫作品實作繪製
6	1/5	漫畫作品展出與討論	條漫作品展出與討論
7	1/12	漫畫講座	漫畫的趨勢與未來展望 漫畫創作經驗分享-鸚鵡洲漫畫家

六、預期成果

- 1.在認知方向，除了希望同學學會如何產出漫畫，同時希望同學具有觀察能力及說故事能力，未來能利用不同媒材方式說自己想說的話。
- 2.了解紙本漫畫與條漫的異同，並學習如何繪製條漫。
- 3.在技術方向，希望同學學習到如何利用數位工具繪製條漫影像，並學習各種條漫語彙。
- 3.學習將條漫完稿並放上網路及實體展覽呈現，練習利用作品去跟別人溝通。
- 4.希望同學藉著這個單元學習，更了解動漫畫，更能利用數位工具呈現自己的想法、發展自己的風格。

七、參考書籍 (請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

1. 初學者漫畫講座01 了解製作漫畫的過程吧
https://medibangpaint.com/zh_TW/use/2021/12/mangatutorialforbeginners09/
2. 漫畫的製作方法：一步步繪製漫畫作品
<https://www.clipstudio.net/tc/comics-manga/comic-creation/>
3. 條漫教科書: 漫畫家必學! 條漫分鏡·構圖·上色·作畫·完稿技法·作者：Sideranch
4. 人氣條漫這樣畫！向《未生》、《神之塔》等韓國名作漫畫家學創作技法、社群經營，進軍 Webtoon 平台成功出道！·作者：洪蘭智, 李鍾範

八、教學資源

教學簡報、Ipad、apple pencil、平板軟體、電腦教室設備及軟體、實作展覽材料等等。

貳、課程執行內容

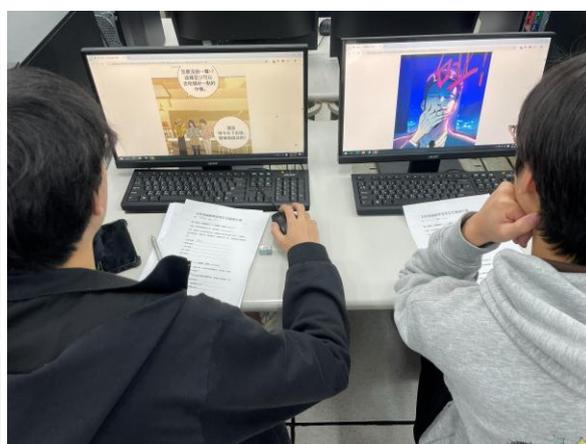
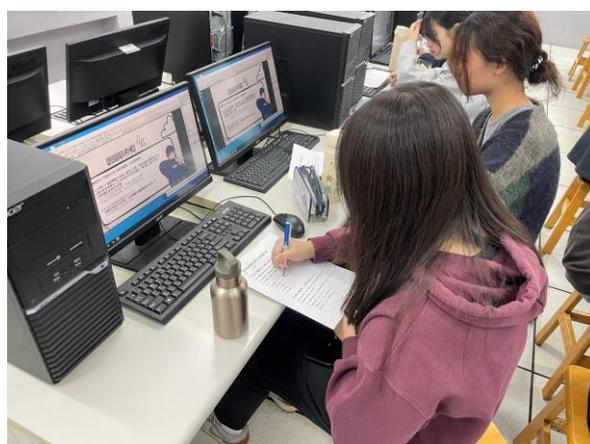
一、核定課程計畫調整情形

原定六週課程(一週兩小時)加上講座，因學期期間太短，加上同學還要辦展覽有些課務擠壓，所以把前兩週的課程濃縮，變成五週的課程，並且把一些發想的時間變成同學回家作業，還好是同學都還蠻認真，回家都有實作回來。

二、課程執行紀錄 (請依據課程小時數複製下表，並依課程順序填寫執行內容)

課堂 1 校園事件簿: 角色及場景構想

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：



1. 理解什麼是條漫，以及條漫跟傳統日式漫畫的區別
2. 理解條漫的核心特色
3. 條漫的創作步驟與技巧
4. 條漫的影響力及未來運用
5. 以「校園事件簿」開始發想，講解漫畫故事如何編寫
6. 講解故事、情節與事件的不同，講解動作跟事件的區別
7. 請同學按照學習單編寫劇情：
 - 取材:校園中發生的事情
 - (What happened)
 - 什麼故事(線): 按照時間的順序
 - (Event)
 - 什麼事件(點):發生了造成改變的事
 - (Why & How)
 - 什麼情節(網):什麼樣的因果關係跟戲劇效果
8. 講解什麼是三幕劇，請同學練習以「三幕劇」建構條漫骨架
9. 講解「英雄旅程十二階段」
10. 請同學依據前面編撰的故事劇情，回去發想場景與角色的造型
11. 學習單如下:

【條漫編劇學習單】校園事件簿

姓名：黃曉棠 座號：16

第一階段：挖掘原料——什麼是「故事」(Story)?

定義：按照時間順序發生的一連串事情。(What happened)

任務：請回想一件在學校發生過、或聽過的印象深刻的事(例如：午餐驚魂、考試作弊風波、社團吵架、校園怪談)。請像寫日記一樣，用時間順序把過程寫下來。

介紹：照片名字

- 時間/地點：2026 高一新訓的社團，附中。 (看起來很棒的組織)
- 起頭(然後)：社長招募「籌備會」→利用學流幫學生(緣化)告白，完成心願
- 中間(然後)：社長接到某個委託，希望可以改善教員部的衛生+井
- 後來(然後)：被某公司收購，組織深請解散
- 結局(最後)：組織被公司收購，公司改名傳，駱馬戶

社長接下委託，仔細追查，但被學校阻擾，社團迎來解散的危機。

其中一位熱食部，行嫌深知其隱憂，良心過不去，而將熱食部真像匿名投向社團，社團得救，而學校無法再隱瞞，公開道歉。

The end.

第二階段：篩選金磚——什麼是「事件」(Event)?

定義：發生了造成「改變」的事(點)。如果只是單純動作(如走路、吃飯)而沒有改變心情或狀態，就不是事件。

任務：回頭檢視上面的故事，找出造成改變的關鍵時刻，圈選出來或寫在下面。

1. 改變前狀態 (A)：(例如：原本很開心) 原本持續營業
2. 衝擊事件 (Event)：(例如：發現錢包不見了!) 一件委託
3. 改變後狀態 (B)：(例如：變得驚慌失措) 社團被施壓

第三階段：編織網羅——什麼是「情節」(Plot)?

定義：為了戲劇效果，重新安排事件的因果關係。(Why & How)

任務：運用三幕劇結構，將剛剛選出的「事件」重新排列，變成一個適合條漫的劇本大綱。

【第一幕：鋪陳】(目標：打破日常)

- 開場(常態)：主角原本在學校的平凡狀態。
 - 內容：社團事件處理的~~因~~順利。
- □ 激勵事件(起因)：發生了什麼事，讓主角不得不採取行動?(Why?)
 - 內容：因事件委託，和校園深深相關。

【第二幕：衝突】(目標：一波未平一波又起)

- 試煉與阻礙(過程)：主角做了什麼嘗試?結果失敗或更糟?(How?)
 - 事件A：仔細追查，但找不到
 - 事件B(更慘)：學校阻擾，社團瀕臨解散。
- □ 靈魂黑夜(低谷)：事情看起來完全無法解決了...
 - 內容：社員~~心~~低落...

【第三幕：結局】(目標：震撼與轉變)

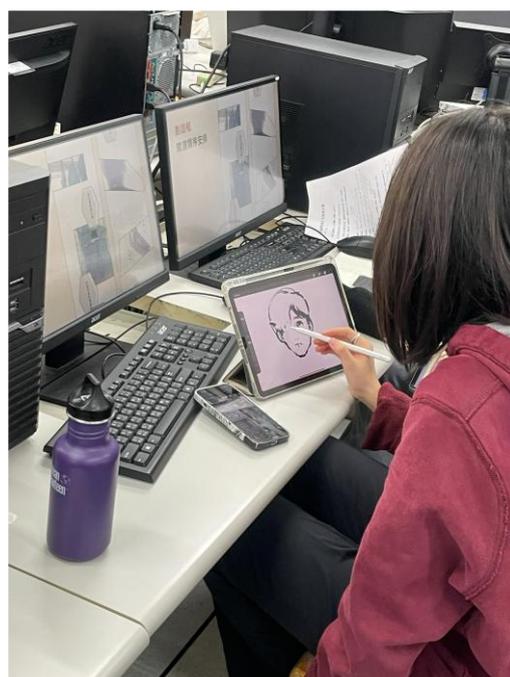
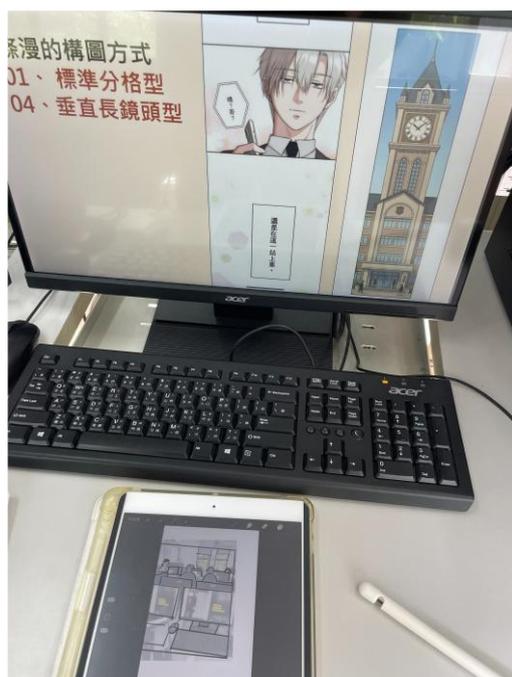
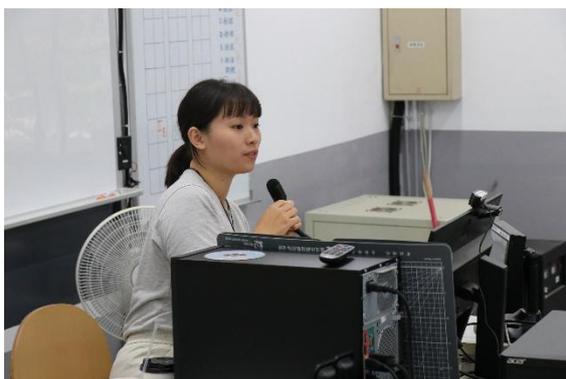
- □ 高潮決戰(關鍵)：主角最後如何解決問題?這必須是全篇最大的事件!
 - 內容：由社長部阿城提名推舉社長部(學校)
- 新常態(結果)：事情結束後，主角學到了什麼?或校園生活有什麼改變?
 - 內容：學校公開道歉，撥一間對接公司。

C 課程關鍵思考：

1. 認識什麼是條漫
2. 理解條漫的核心特色
3. 學會編故事劇情及運用三幕劇的方式編寫
4. 思考要運用漫畫的媒材跟形式來表達什麼內容劇情，要說什麼故事
5. 學會依照故事內容編想角色及場景畫面

課堂 2 漫畫的類型及分鏡 (外聘講師協作:曹育禎)

A 課程實施照片：





B 學生操作流程：

1. 講解常見的構圖型態介紹（給予靈感）
2. 講解條漫如何安排內容設計，到對話框與閱讀順序的關係
3. procreate 入門功能教學暖身練習：角色頭像
4. 條漫的構圖方式-對話框、閱讀順序安排

C 課程關鍵思考：

1. 學習條漫繪製的軟體運用方法
2. 從對話框的設計替代之情緒內容，理解視覺的象徵方式
3. 從條漫的順序安排，理解閱讀的方向與畫面節奏

課堂 3 漫畫的材質表現與完稿技法(外聘講師協作:曹育禎)

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

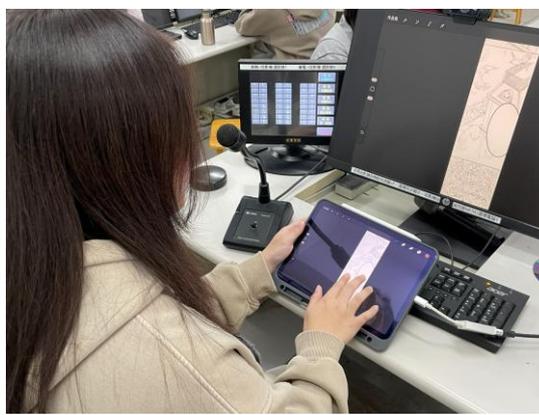
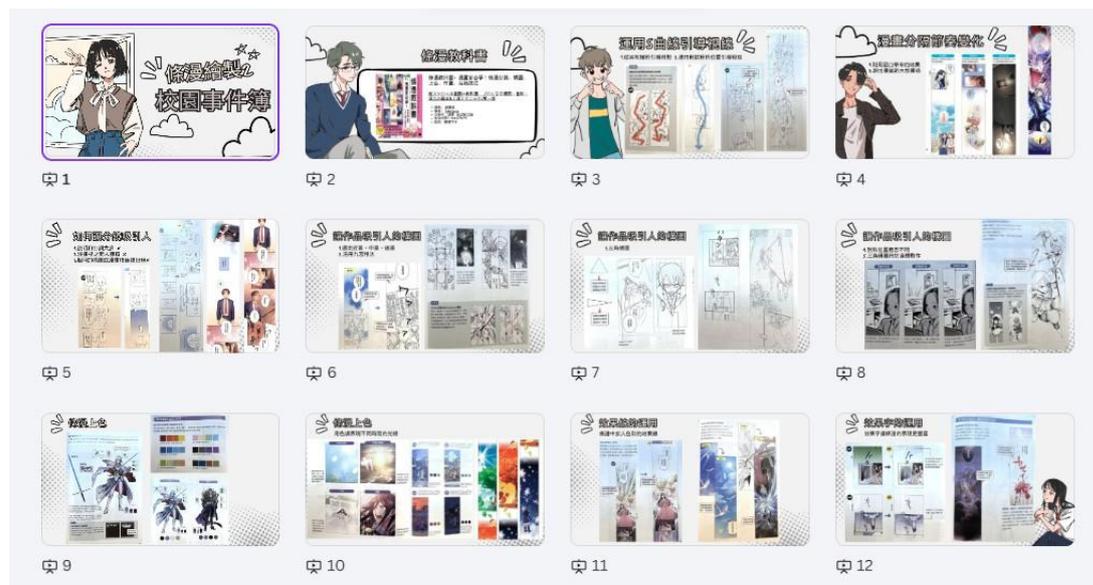
1. procreate 進階功能小複習
2. 條漫如何完稿
3. 給同學時間繪製 (1v1討論)
4. 黑白線稿完成後上色的要點
5. 解答同學繪製上的其他問題

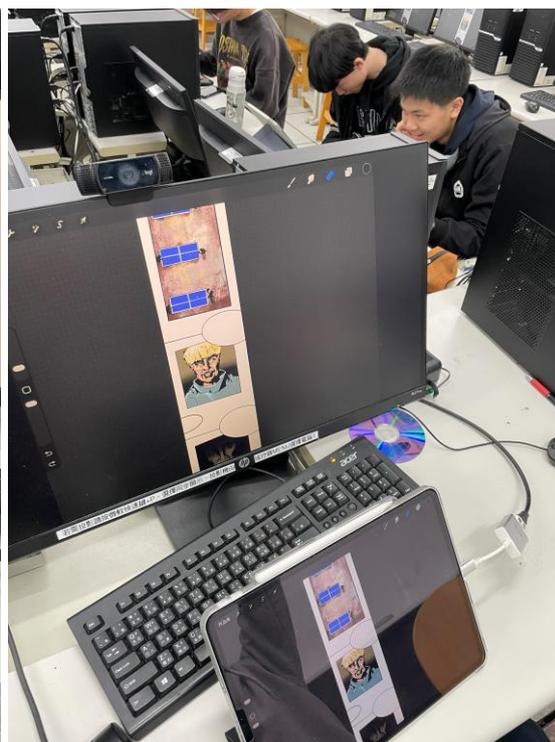
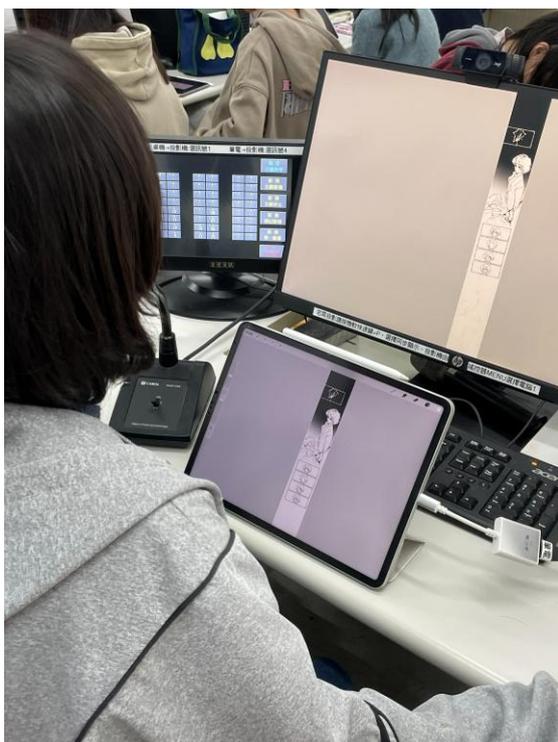
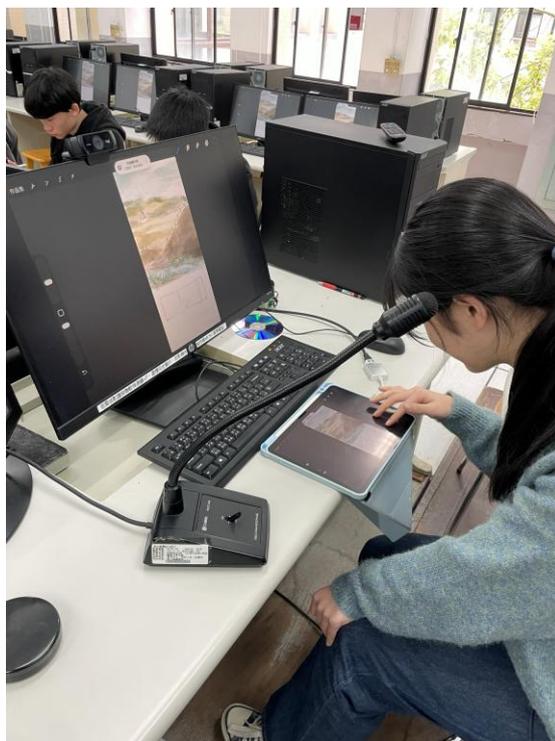
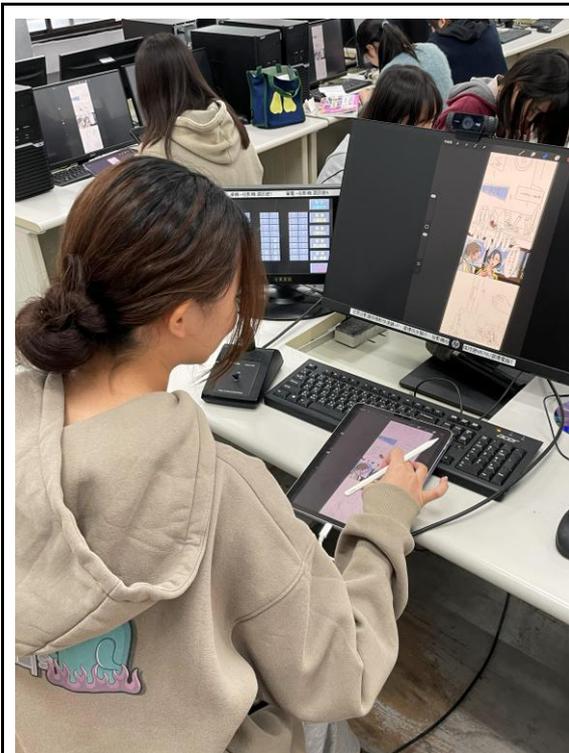
C 課程關鍵思考：

1. 學習條漫繪製的軟體進階運用方法
2. 認識條漫的各種不同材質風格表現方法
3. 從黑色線稿學習彩繪的方法
4. 從實作中學習解決問題

課堂 4 漫畫作品實作繪製

A 課程實施照片：





B 學生操作流程：

1. 針對條漫的細節，譬如視線引導、節奏變化、構圖等再細節講解
2. 以案例說明條漫構圖如何吸引人及如何運用色彩、線條、文字等
3. 同學再細修調整自己的作品
4. 上台報告現在的進度與方向，老師建議調整參考

C 課程關鍵思考：

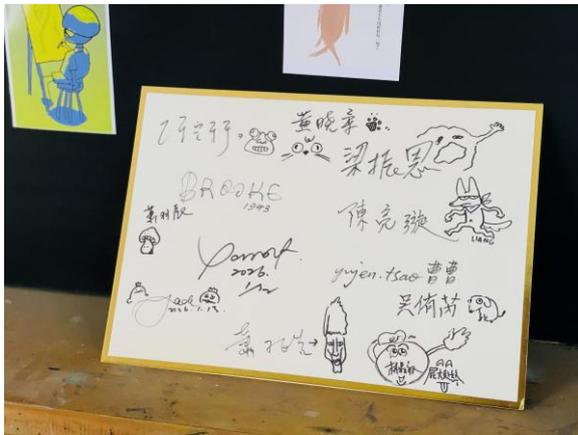
1. 怎樣運用視覺裡的線條、色彩、文字等等來講故事
2. 怎樣讓作品更吸引人
3. 學習執行製作、完成作品的時間與進度安排

課堂 5 漫畫作品展出與討論

A 課程實施照片：







B 學生操作流程：

1. 同學完成條漫繪製並上傳雲端
2. 列印同學作品並黏貼組合
3. 布置布告欄底色安排張貼條漫展出
4. 在學校川堂旁布告欄於期出開展

C 課程關鍵思考：

1. 如何展出呈現作品
2. 解決展覽遇到的各種問題
3. 展現成果同時接受回饋與指教

講座 漫畫講座: 漫畫創作經驗分享-鸚鵡洲漫畫家

A 課程實施照片：



講座內容：

很難能請到校友高蕚惠 (筆名鸚鵡洲 Kao Shun Hui) 漫畫家，特別來到附中講座，除了跟學弟妹詳細的介紹漫畫的流程，講解畫漫畫會遇到的問題、可以用的技法外，同時還一個個給學弟妹條漫作品建議，講座大受歡迎!! 同學紛紛跟講師要簽名合照!!

講師介紹：

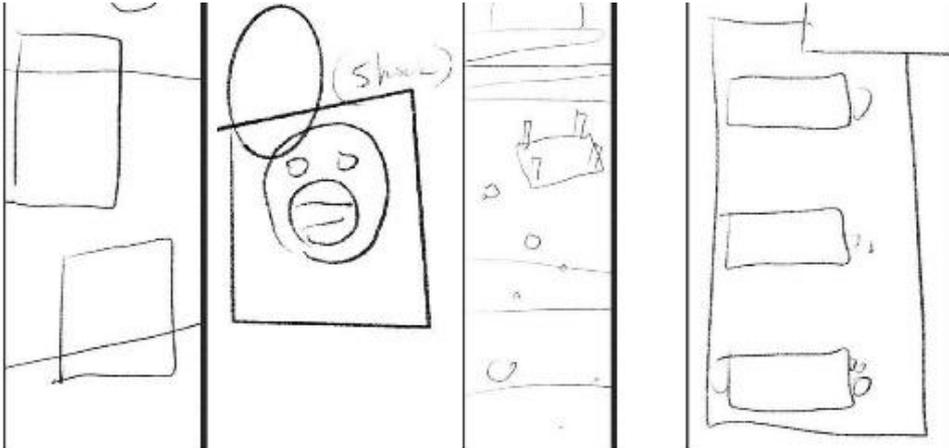
鸚鵡洲平常進行漫畫創作、插圖繪製與遊戲概念美術等活動，參與台灣獨立遊戲工作室 SIGONO《OPUS：龍脈常歌》與《OPUS：心相吾山》遊戲美術製作，最近與原著薛西斯合作漫畫作品《不可知論偵探》還榮獲2024年金漫獎。

三、教學觀察與反思

一開始因為對網路時代才出現的條漫，比較難找到講師跟教學內容有點緊張，但後來發現同學其實都蠻熟悉並且喜愛的，會自己研究，包括雖然濃縮了一週的內容，讓同學回去製作，也會擔心同學對於 IPAD 跟筆及軟體會不會有不熟悉的狀況，但很開心同學最後都用最大的熱情順利完成，展出成果也很受同學們歡迎，同學們學習了條漫也完成了作品，很有成就感。

四、學生學習心得與成果

1.陳定軒同學學習心得與成果：

<p>114學年度第一學期 設計課學習成果報告 1634班21號陳定軒</p>	<p>(二)條漫創作</p>
 <p>此階段主要確定好物件的大致位置，如對話框之安排等等。</p> <p>右頁設計構圖，利用條漫長條的特性將空間拉長，做出特殊效果</p> <p>條漫創作-1.草圖</p>	



此階段將顏色、文字、線稿填入，最終效果如右圖共兩張。

條漫創作-2.過程



這學期主要的兩個大作業分別是新媒體影像和條漫作業，兩者皆是我過往沒有嘗試過的單元，從中學習了很多。譬如說在影像拍攝過程中學習鏡頭如何擺放，顏色怎麼調好看。還有學到了多聲道的設計，使用軟體將不同音頻混音調整成合理的響度。在條漫作業中學習基礎條漫構圖，對話框的安排等等。因為條漫和傳統頁式漫畫不一樣，在構圖上的思維也要重新調整。總之這學期的課程很充實，明白了創作不是隨便做就好，從構思到執行的流程要釐清，也豐富了我的經驗並使我在創作中有更多元的形式。



2.陳亮璇同學學習心得與成果：

114學年度第一學期
師大附中學習成果報告
科目：設計
163411 陳亮璇

01

條漫

第一版故事：主角在校園中和朋友玩角色扮演，追逐打鬧之間進入了主角的想像世界，主角是一名從小被菁英教育的殺手，而主角朋友就是培養主角的養父（是女生但被稱為父親），而隨著主角故事線的推進，主角朋友很難再有出場機會，而沒有戲份的人會變成**龍套角色**，漸漸失去五官和台詞，最糟就是被抹去身分，主角很害怕失去那位朋友，所以做局讓朋友變成主角的任務目標，這樣就可以拖很多戲，朋友也有戲份，可以繼續在故事裡存在，但暗殺任務不是你死就是我活，最後主角親手殺了她的朋友，朋友變成主角心裡的陰影，永遠留存在故事中，而回過神來，主角還是在那個熟悉的校園，身旁還是有朋友在玩角色扮演的歡笑聲。

這版的創作理念是想說人生會遇到很多能稱之為龍套角色的人，別人是你人生過客你也是別人人生的過客，所以要學著接受關係可能說變就變這個事實。我不採用這版是因為我覺得主角解決的方式有點太牽強了，有很多方式可以解決但她用了最極端的方式，我不想用「當下情緒激動」解釋一切。但我很喜歡這種跨次元壁的故事設定，我也喜歡我這版的主角設計，看起來平時很內向但在意的東西會執著到底。



10

◆ 條漫

第二版故事：主角塔伊拉是一個戰地醫者，當時有一種怪病：輝光病正在肆虐，這個目前無解的疾病目前只能靠自己好起來，多好發於老兵身上，症狀是全身散發光芒，不刺眼，但足夠遮蔽原本的樣貌，輕則幾個月或幾年，重則終身維持或有一天突然發作，化作光輝飄散在空氣中，大部分教會認為這個現象是神的賜福，是給曾經的戰士的嘉獎，但醫學上認為這是一種疾病。

塔伊拉就是因為這間教會人手不足而被調來的，除了照顧一般病患，還要照顧一個特別的人，墨瑟先生，墨瑟先生已經待在特別的病房被「供奉著」十幾年了，他身上的輝光病一直好不了，但因為輝光病也不知道怎麼治，所以塔伊拉也就只能陪他聊天，墨瑟會講很多戰爭的故事，戰壕裡乾糧的霉味、身邊的朋友或煙硝的氣味，話題有點刻意迴避些什麼但還是很多可以講，直到一天他的輝光病突然發作，差點煙消雲散，塔伊拉在病床旁又是試醫學方法又是試心理治療，試圖把墨瑟拉回來。(沒畫到結尾但是我預想是塔伊拉進到墨瑟的心理世界把他拉回來的)

主角：(對) (塔伊拉) 塔伊拉
病人：墨瑟 墨瑟 墨瑟 墨瑟 墨瑟
塔伊拉：墨瑟 墨瑟 墨瑟 墨瑟 墨瑟
墨瑟：塔伊拉 塔伊拉 塔伊拉 塔伊拉 塔伊拉
塔伊拉：墨瑟 墨瑟 墨瑟 墨瑟 墨瑟
墨瑟：塔伊拉 塔伊拉 塔伊拉 塔伊拉 塔伊拉
塔伊拉：墨瑟 墨瑟 墨瑟 墨瑟 墨瑟
墨瑟：塔伊拉 塔伊拉 塔伊拉 塔伊拉 塔伊拉



◆ 條漫

輝光病是戰爭留下的創傷的隱喻，溫順時並不扎人，但足以讓人忘記自己原本的生活和目標，嚴重時可能導致一個人的毀滅。我平時喜歡看恐怖遊戲或怪談故事解說，我非常著迷於那些故事背後的隱喻和畫面給的提示細節，它們讓整個作品的感情更立體，不只有可怕的外表包裝，多了一層情感溫度和歷史背景，所以我也一直想創作類似的作品。

右下图是我們條漫展陳的方式，錯落的貼在佈告欄上。上面兩張照片是漫畫家鸚鵡洲老師在提供分鏡的修改建議，主要是說想強調的重點畫面可以放大。

條漫是我最喜歡的單元之一，除了我之前就喜歡畫漫畫之外，因為分鏡在我的動畫和漫畫創作過程中一直是最困擾我的點，而且我第一次畫條漫，所以這次練習很有挑戰性也很有成就感。

