

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：臺中市立東勢工業高級中等學校

執行教師：張淨嵐 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

學校名稱	臺中市立東勢工業高級中等學校		
學校地址	423311臺中市東勢區東關路6段1328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）		
執行階段別	<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		
預期授課年級	<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 checked="" type="checkbox"/> 普通班 <input 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 <u>美術課</u>		
班級數	<u>7</u> 班	預估學生數	<u>231</u> 名學生

二、課程綱要與教學進度

課程名稱	有泥有我
操作構面 (可複選)	<input checked="" type="checkbox"/> 色彩 <input checked="" type="checkbox"/> 質感 <input checked="" type="checkbox"/> 比例 <input checked="" type="checkbox"/> 構成 <input checked="" type="checkbox"/> 結構 <input checked="" type="checkbox"/> 構造
重大議題 (勾選一或兩項)	<input checked="" type="checkbox"/> 特別聚焦： <u>多元文化</u> （若有，請填寫1項） <input checked="" type="checkbox"/> 相關觸及： <u>永續鄉城、生命</u> （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： _____ 學期，課程名稱 _____ _____ 學期，課程名稱 _____</p> <p><input type="checkbox"/> 參考他人課程： _____ 學期， _____ 學校， _____ 老師，課程名稱 _____ _____ 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：「有泥有我」是一次從土地出發的生活設計課，是一場文化與個體的對話歷程。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 從設計思考學習導出創作：捏塑出的人像承載了個人的記憶與故事。 2. 學習網路資料檢索與 AI 輔助創作拓展了角色的生命場景。 3. 過程以放鬆地當下生活對話-藝術與心靈同步進行，最後創作中看見自我，也學習看見他人與世界的多樣範例。
--------	--

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 <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
B.溝通互動	<input checked="" type="checkbox"/> B1.符號運用與溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> B2.科技資訊與媒體素養 <input checked="" type="checkbox"/> B3.藝術涵養與美感素養
C.社會參與	<input checked="" 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 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：
 本課程學生具備適應一年以上工科學習經驗，已接觸過基本手作、材料應用與簡易製圖獲配線練習。
 搜尋參考圖、AI 輔助角色草圖生成等。

*先備能力：
 主題課程前的先備學習堂課引導學生鑑賞東西方雕塑作品人物的姿態和神情，如何生動地展現了職人特徵與內在個性特質，及基本泥塑-大補帖、**魯班故事**為這次創作主題課程前創作泥塑個人泥塑像人物、個性凝聚養料打下基礎。
 學習課程前融入簡單的數學與幾何原理（如骨架對稱、比例分割、旋轉對應等），以支撐其創作的結構性邏輯。

三、課程概述 (300字左右)

東勢高工位於台中東勢區，校園鄰近大雪山林務局與大甲溪畔，設有工業、設計與建築學群與富含在地工藝文化主祀的巧聖仙師廟特質呼應。該廟為全台四十餘座同名廟宇的祖廟代表，三位祖師帶有工科人的精神與神態顯現出**職人性**情、他們各自的生命故事、人格特質與職業技能來源有自，既有共通的職人精神與行動力量、文化性格與象徵意涵值得東工師生共學。

創作代表自我精神的紙漿浮雕人物，以類似傳統廟宇藝術核心原理轉化成創新簡易的泥塑手法體驗。透過「設計思考」的對話在放鬆的氛圍進行；學生將經歷從觀察、感知、構思、塑形、再詮釋到展示的完整創作歷程，完成代表自我精神的**泥塑**浮雕人物-AI國際明信片交流。

四、課程目標			
美感觀察	培養美感感知與文化觀察力（藝術素養＋生活美感）		
美感技術	體驗造形與裝飾技法，發展空間與物件構思能力（技術操作＋空間思維）		
美感概念	建構角色與自我對話，發展創造性自我敘事（自我認識＋文化詮釋）		
其他美感目標	練習從生活中轉譯意象，設計個人與社群藝術符號（設計思考＋象徵轉化）		
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
8	9/15-19	體察肢體姿態之美感與個體差異	<p>< 偶是誰? ></p> <p>從音樂出發，透過不同風格的旋律引導學生進行身體擺動，覺察自身內在情緒與肢體姿態之間的關聯。學生透過模仿與觀察自己的動作，練習以身體感受為基礎的姿體探索。</p> <p>塑造出個人姿態的泥塑人，最後讓同學彼此觀察猜測：這個作品是誰？從作品中看出哪些姿態特質？笑談形體個性像哪位同學？</p>
9	9/22-26	挑選東西方藝術傳統與現代風格雕塑人物藝術之職業、個性表現肢體在創作應用上交流	<p>< 浮雕人物姿態暗藏的性情 ></p> <p>從學生熟悉的哪吒民間故事角色開始，觀察討論同角色性格特徵，到發現在不同藝術形式中表現的創造空間，例如美術浮雕與當代表現形式中共同特質。傳統到現代風格變化的泥塑作品，探討泥塑中人物的神情、個性、服飾與動作表現；引導發現風格差異與創新轉化。</p>
10	9/29-10/3	理解工科匠師文化與藝術形象塑造	<p>< 從傳統到創新，與泥塑人物的心靈對話 ></p> <p>欣賞巧聖先師廟工科祖師生命故事圖像與泥塑人物神情姿態表現；認識人物生命故事受人敬仰塑像的展現。分享自己從小到大自己有跟祖師爺或工科人相關的個性與表現，從生命中小故事中可以表現與傳達的姿體語言。欣賞傳統泥塑人物創作與認識現代藝術如何創新表現手法，開出美術課後藝術走讀-學習單；自主學習個人選擇的相關第一現場直接觀察和感受；預告最後課程會結合 AI 輔助完成每一個學習歷程的學習單紀錄。</p>
11	10/7-9	從平面轉換至泥塑立體設計	<p>< 我行我塑一二三 ></p> <p>設計稿-平面塑形-與在紙面上建立主體的輪廓，調整人形體、凹圖變化點描繪。透過手繪，在紙板上型的要訣感受從自身賦予泥塑人的體肢體、人形到凹圖變化點描繪。個性定型後以泥塑形象。</p> <p>第一堂：學生一方面可選擇傳統泥塑人物作為觀察對</p>

12	10/13-17	材料實作與泥塑技術應用	象，分析其姿態、比例與氣質特徵，並嘗試連結自身性格特質，進行角色造形的創新轉化；另一方面，亦可選擇如余燈銓等現代藝術家的人物作品作為參照意象進行二次創作。 第二堂：從當代造形語彙中尋找與自身內在狀態相呼應的角色；模擬身體動作。 第三堂：泥塑造型進行。
13	10/20-24	表面處理與色彩表達	PS傳統泥塑創新選擇： 一、傳統泥塑工法簡化指導-協助學生將內在感受詮釋心象及平面到立體的呈現方法-來自謝東哲老師親自交受(台灣交趾陶、剪黏藝術名家；抑是如實傳承台灣六代祖師爺的經驗) 二、余燈銓現代雕塑-鑑賞與創新
18	12/22-26	以藝術生活方式整合創作歷程與作品內容	< AI 輔助泥塑明信片設計 > 將創作理念轉化為英文明信片內容，結合 Postcrossing 國際交流平台實際寄送，讓學生在真實跨文化溝通情境中，培養美感素養、語言表達與國際視野。將師生能有系統地回顧並梳理其創作過程，包括靈感來源、角色設定、材料選擇、製作技法與形式語言，進一步提升作品的概念深度與自我理解後，於展演空間呈現自我敘事的紀錄與作品做分享。

六、預期成果

學生創作表現符合自身個性特質與相關肢體表現的泥人造型+生命故事文本；除呈現個人 甚至可以全部集合起來展現強大視覺效果。

七、參考書籍（請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊）

The Harmony of the Human Body 作者：Husermann, Armin Johannes 原文出版社：Floris Books
出版日期：1994/03/15

Exploring Shapes Creatively Through Pure Form Modeling authors: Arthur Auer Publisher: Waldorf Publications Publication date:2019

以新的方式理解生命之初-通過泥塑理解胚胎學 作者：Christian Breme 韓萌萌譯 出版社：天使在線 出版日期：2019/05/10

通過形塑去認識這個世界(中文翻譯) 作者:亞瑟 奧爾 插圖 伊麗莎白 奧爾出版社: 詩書坊 原出版日期:2019

拉開距離看人生(生命傳記工作手冊)作者:蘇珊娜.霍夫邁斯特(德)譯:金振豹 中國商務出版社**生命傳記:建立個人傳記或故事敘寫的練習本 Biography Log Book**

作者：卡爾-漢斯·芬克/ 蘿拉·桑默菲爾德 譯者：陳脩平 出版社：三元生活實踐社 出版日期：2020/03/02

十二感官如何用健康的感官提升靈性 作者：艾伯特·索斯曼 原文作者：Albert Soesman 譯者：呂理場 原文出版社：

Hawthorn Press 出版日期：1998/07/01

八、教學資源

美術全一冊華興文化出版課本、自編 ppt 教材、美感情境擺飾

貳、課程執行內容

一、核定課程計畫調整情形

1. 故事角色直接對焦-在地文化魯班職人精神
2. 從個人生活物件轉向AI轉譯成延伸的國際明信片展出。

二、課程執行紀錄

課堂 1 第8週 < 偶是誰? >

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. **觀察身體姿勢**
觀察圖片或同學示範的身體動作，注意頭、手、腳與身體的關係與方向。
2. **不看細節先做大形**
以泥土快速捏出「站、坐、抱、縮」等整體姿勢，不做五官與服裝。
3. **強調動作而非比例**
可誇張手腳、身體傾斜或彎曲，讓姿勢更明確。
4. **讓作品表現一種感覺**
作品完成後，請其他同學觀看並猜測人物的情緒或狀態（如：開心、害怕、疲累、孤單）。
5. **同儕回饋修正**
根據同學的猜測-這個動作的泥偶姿態去推敲這是班上的誰特有的姿勢？(氣韻有了，接著是可以怎調整肢體角度，讓姿勢更清楚地表達感受。

C 課程關鍵思考：捏出原始而樸拙的身軀，直觀的形塑；給出人像雕塑的個性氣質

- 從推敲平日熟悉的同學身體本身就是一種觀察與語言表達的能力，即使沒有臉部表情，也能透過姿勢傳達情緒。
- 泥塑創作活動不只是「捏像」，而是從**直覺與身體感受出發**，形成立體造形。
- 捨去細節，有助於學生專注於放回平日所見的人的-「動作、重量與平衡」，培養整體造形能力。

此課程引導學生理解：人體藝術不只在外表，而在姿態所呈現的內在狀態-美因此被感知到。

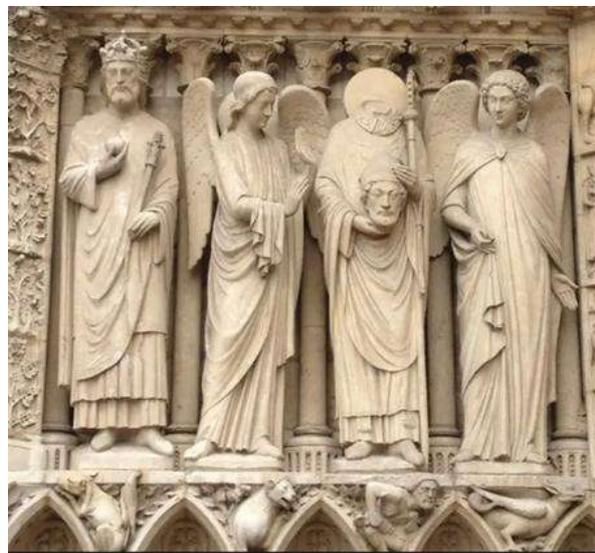
課堂2 第9週 < 浮雕人物姿態暗藏的性情 >

A 課程實施照片：



東方建築 | 室外牆面人物泥塑 (左圖)

- 時間：約清代至近代 (19-20 世紀)
- 地點：華人文化圈 (可能為台灣或中國南方廟宇)
- 建築類型：民間信仰廟宇外牆
- 表現形式：泥塑 / 剪黏人物浮雕
- 人物內容與意義：
圖中人物為騎馬武將形象，動作誇張、表情鮮明，常見於廟宇牆面或門板上。
此類人物多象徵：
 - 歷史英雄、守護神或忠義精神
 - 驅邪避凶、守護廟宇與信眾
 - 傳達忠、勇、義等傳統價值



西方建築 | 室外牆面人物泥塑 (右圖)

- 時間：約 12-13 世紀 (中世紀)
- 地點：西歐地區 (可能為法國或德國一帶的哥德式教堂)
- 建築類型：基督教教堂外牆
- 表現形式：石質或灰泥 (stucco) 人物浮雕 / 立像
- 人物內容與意義：
圖中人物身著長袍、神情莊嚴，多為聖人或聖經人物。
這類人物設置在教堂外牆，目的在於：
 - 傳達宗教信仰與神聖秩序
 - 教化信眾，使不識字的人也能「看圖明義」
 - 強化建築的莊嚴與神聖感

B 學生操作流程：上網各自搜尋(自主學習力培養) 學習對應AI整理出來的答案是否符合學習單的語言敘述。

- 西方建築：室外牆面上的「人物泥塑／灰泥塑 (stucco)」作品 1 件
- 東方建築：室外牆面上的「人物泥塑／剪黏泥塑」作品 1 件

並完成「時間、地點、人物意義」的對照整理。

C 課程關鍵思考：指引學生學AI答案歸納東西方人物表現英雄形象差異，感受到文化的異同(全觀的賞析能力)

- 西方
 - 解剖寫實、動態強
 - 重視「人與神的關係」、「個體精神」
- 東方
 - 角色明確、象徵性強
 - 重視「倫理秩序」、「集體價值」

關鍵不是誰比較美，而是幫助學生從觀看發展出推敲的能力：不同文化故事如何透過泥塑「展現人的個性特質」

課堂 3 第10週 < 工科子弟與祖師爺的心靈對話 >

A 課程實施照片：

11315226賴瑋浩 上午10:01

讀完《魯班造石橋》這個故事後，我對魯班的智慧與精神有了更深的體會。魯班在中國古代被尊稱為「工匠之祖」，他不僅手藝高超，更重要的是能夠觀察自然、靈活運用材料，並且勇於解決困難。在故事中，他為了造橋，不怕辛勞，不斷嘗試與改進，最後成功建造出堅固又實用的石橋，讓人們能安全通行，造福百姓。

這讓我想到，知識與技術並不是最重要的，真正重要的是那份「解決問題」的心態。魯班面對挑戰時，沒有輕易放棄，而是把困難當作進步的契機。這種精神不只適用於工匠，也適用於我們的日常生活與學習。例如，當我在學習中遇到不會的題目或事情做不好的時候，如果能像魯班一樣耐心思考，試著找方法解決，而不是一味抱怨或放棄，那麼就能一步步提升自己。



11314117張芸庭

2025年9月23日晚上11:53

我在故事裡看到魯班費力地拿斧頭砍樹，為了拔卡在樹裡的斧頭跌下山，卻意外從受到的地方發現一種鋸齒形狀的草。利用這種形狀做出來一把鋸子，讓砍樹變得比原本輕鬆。我的畫正是畫魯班和他師父拿著魯班做出來的鋸子在森林裡砍樹的樣子。

一 建，心款乃謝

魯班利用身邊的工具再加上自己會觀察，有耐心，對於他人的嘲諷不去理會，知道自己該做什麼，最後他留下的石頭卻幫助那些嘲諷他的人，從此得知，我們可以向魯班學習如何觀察學會利用身邊的工具，就算沒有他那樣聰明，也可以學習他的耐性和如何應對他人不友好的態度。

B 學生操作流程：

先對魯班廟人物個性掌握再對照魯班泥塑的身體姿態；對照故事人物個性原型的的身體姿勢與特徵觀察

閱讀文本，抓人物性格

先寫出魯班故事之人物段落，圈選描寫人物情行為或心理狀態的關鍵語句。

對照身體姿態範例

觀察班級人物泥塑範例或圖片，思考哪些肢體動作能表現相似的情緒或性格。

C 課程關鍵思考：

- 文學中的人物性格，能透過肢體姿態轉化為立體造形。
- 身體姿勢比臉部細節更能表現人物的心理狀態。
- 造形不是模仿外表，而是將「內在情緒」轉譯為「外在形體」。
- 透過泥塑創作，學生學習如何從文字理解人物，並以直覺與材料表現情感。
- 本課培養學生跨領域能力，連結閱讀理解、情緒感知與立體造形思考。

課堂4-6 第11-13週 < 我行我塑一二三 >

A 課程實施照片：

第一堂：學生一方面可選擇傳統泥塑人物作為觀察對象，分析其姿態、比例與氣質特徵，並嘗試連結自身性格特質，進行角色造形的創新轉化；另一方面，亦可選擇如余燈銓等現代藝術家的人物作品作為參照意象進行二次創作。

第二堂：從當代造形語彙中尋找與自身內在狀態相呼應的角色；模擬身體動作。

第三堂：泥塑造型進行。



學生選的角色孫悟空代表職人精神的：
勇敢、機智、叛逆、忠誠和堅毅

B 學生操作流程：學生根據自身感受，拍出「當下的姿態線條」。

每組選擇一位交趾陶人物作為模仿動作觀察對象。使用手機或相機從四個角度拍攝（正面、背面、左側、右側）。

完成觀察紀錄表，分析以下內容：姿態特徵（如重心、手勢、動作）、表情與情感、工藝特色（色彩、釉面、線條）、感受到自己想表現的職人精神

【延伸創作】

- 1.學生分組觀察交趾陶人物，完成個人觀察對應模仿的對象：拍攝四角度人物姿態照
- 2.形塑自己的頭
- 3.結合身體從平面到立體

C 課程關鍵思考：

- 人物造形來自真實身體觀察，而非憑空想像。
- 動作的重心、傾斜與力量方向，決定人物姿態是否成立。
- 透過多角度（正面、背面、左右）觀察，學生學習立體結構思考。
- 素描是理解動作與比例的中介，泥塑則是將平面轉為立體的實踐。
- 造形過程中，學生必須不斷修正姿勢，培養耐心與工藝精神。
- 本課引導學生理解：人物的力量感、情緒與性格，會自然反映在身體姿態中。

課堂7 第18週 < AI 輔助泥塑明信片設計 >

A 課程實施照片：AI模擬手作的原始泥塑人物在傳統建築的形象



B 學生操作流程：

1. 文化素材導入
 - 以臺灣傳統建築裝飾-泥塑做為視覺引導
 - 認識「物件如何成為文化敘事的載體」
2. 個人創作與文字書寫
 - 學生將圖像創作變成學校公共藝術的意象。

3. 英文文本理解與轉譯(英文科協作)

- 閱讀簡易英文說明範例（建築裝飾／文化物件介紹）
- 學習關鍵字彙（material、symbol、decoration、culture）
- 撰寫個人英文介紹短文（文化意涵＋個人觀點）

4. 數位編排與後製

- 使用 Postcrossing 明信片格式進行排版
- 練習圖文配置、色彩與視覺平衡

5. 跨文化交流實踐

- 將作品轉化為實際可寄送之英文明信片與世界各國收件者進行文化交流

C 課程關鍵思考：

1. 文化素材導入

- 以臺灣傳統建築裝飾（泥塑人物）為視覺引導
- 認識「物件如何成為文化敘事的載體」

2. 英文文本理解與轉譯(英文科協作)

- 閱讀簡易英文說明範例（建築裝飾／文化物件介紹）
- 學習關鍵字彙（material、symbol、decoration、culture）

3. 個人創作與文字書寫

- 學生選擇一件在地文化意象進行拍攝或圖像創作
- 撰寫個人英文介紹短文（文化意涵＋個人觀點）

4. 數位編排與後製

- 使用 GPT 或 IG、canva 進行明信片格式進行排版
- 練習圖文配置、色彩與視覺平衡

5. 跨文化交流實踐

- 將作品轉化為實際可寄送之英文明信片
- 與世界各國收件者進行文化交流

三、教學觀察與反思

本課程的教學觀察顯示，當美感學習被設計為一個可反覆修正、逐步深化的歷程，而非僅以作品完成度作為評量依據時，學生在創作中的焦慮顯著降低，並更願意主動嘗試不同造形策略與材料可能性。此一歷程導向的教學設計，有助於學生將美感學習視為一種可累積的能力，而非一次性的成果表現。

在課程初期，多數技術型高中學生較習慣以功能性與技術導向思維進行學習，對於情緒覺察、身體感受與自我表達相對陌生，亦容易對「人體藝術」與「個人特質呈現」感到不安。教師因此刻意以「身體姿態覺察」與「快速捏塑」作為學習起點，弱化造形標準與技巧評價，引導學生從重心、動勢與整體結構出發，進入造形狀態，協助其建立對美感判斷的初步信心。

在泥塑實作過程中，透過多角度觀察、反覆修正與同儕回饋，學生對於結構、比例與力量方向的理解明顯提升，並逐步展現耐心與工藝精神。特別是在結合在地魯班職人文化與工科祖師形象的學習情境中，學生得以將抽象的文化精神，轉譯為具體可操作的造形語彙，深化其對文化符號與個人特質之間關係的理解。

課程後段結合 AI 輔助進行角色延伸與國際明信片設計時，教師明確將 AI 定位為設計歷程中的

「視覺模擬與敘事轉譯工具」，而非最終創作答案。透過比較 AI 生成圖像與自身手作作品，學生能辨識兩者在情感深度、姿態表現與文化詮釋上的差異，進而反思自身創作選擇與轉化策略，培養對科技工具使用的判斷能力與創作主體意識。

整體而言，本課程顯示技術型高中學生對於「從身體操作出發的美感學習」具有高度適應性。學生能將既有的技職學習經驗，轉化為對材料、結構與形式的美感理解，並透過創作歷程紀錄與反思書寫，逐步建立自我檢核與後設學習能力。此一教學模式不僅回應美感與設計課程創新計畫所強調的素養導向精神，也展現其在技職教育場域中具備可實踐性與延伸應用的潛力。

小結論：從教學反思中發現，技術型高中學生對於透過「身體操作」建立美感判斷具有高度適應性。相較以往偏重圖像臨摹的美術學習，本課程讓學生從手感、重量、結構與比例中理解美感，使其原有的技職學習經驗得以轉化為美感思考的基礎；並與創作技巧緊密結合在一起，期末的學習歷程學生會不斷修正更符合自己內心真實感受、說明的用詞。

（一）遇到的問題與因應對策

1. 學生初期對在人體藝術與內在情緒表達的創造、與美感部分缺乏自信心，部分學生在課程初期對於自己捏塑「像自己」的能力表現情緒感到不安，擔心作品不夠像或被同儕評論。

對策：協助學生放下過去傳統學習評判的標準及從原始藝術體驗到工法學習的不同收穫

回到純是自然的表現與投入過程的自己的全然狀態即是靜心。

2. 教師刻意弱化「像不像」的評價標準，強調「姿態是否成立」、「感覺是否清楚」，並以快速捏塑、集體觀察與猜測的方式，建立安全的創作氛圍，使學生逐步卸下心理防衛。

對策：引導學生接納自己最初始展現的自然；理性工法介入來自課程教學法源自教師長期參與臺灣傳統泥塑師承與實務研究，並轉化為適合技術型高中學生的簡化工法與教學策略。讓學生理解造形順序的重要性；順再進入個人創造的個別空間。

PS 未來將於下學期第二階段課程中，透過螺旋式學習設計，持續觀察學生是否能更早進入自我造形狀態，並縮短其從抗拒到投入創作的學習歷程轉換時間。

3. AI 工具可能取代學生思考的風險，在 AI 輔助角色發想初期，部分學生傾向直接套用生成圖像作為最終呈現，忽略自身觀察、感受與造形思考的歷程。

對策：教師明確將 AI 定位為「靈感與構圖的輔助工具」，而非最終創作答案，並引導學生比較 AI 圖像與自身作品之差異，說明其轉化與再詮釋的過程。透過討論與書寫反思，協助學生辨識作品是延伸自自身經驗與情感，或僅停留於 AI 生成的完美表象，從而建立對創作主體性與思考深度的判斷能力。

（二）教學反思與未來課程規劃

教學：本課程對技術型高中學生而言，「從身體出發的造形學習」是連結美感、文化與自我認識的重要入口。泥塑作為一種可反覆修正、具高度包容性的媒材，有助於學生建立自信，並培養對材料與結構的感知能力。

教學立基於學習並研究謝東哲泥塑人物心得：將具有東方雕塑，藝術家著重於呈現東方人的身形比例與五官特徵—臉龐圓潤、眼神內斂，以及質樸沉靜的身體姿態，使觀者感受到更貼近生活與文化根源的親切感。另一方面吸收西方古典雕塑形式，簡化成這次在傳統藝術-新世代創新的銜接工法。

合作學習教學策略檢視：在課程進行中，教師安排學生於小組情境下進行觀察、討論與回饋。課程初期，小組成員共同觀看彼此的泥塑人物姿態，透過討論作品是否讓人聯想到班上熟悉的同學，引導學生理解造形如何作為表達性格與情感的視覺符號。

進入工法操作階段後，小組成員在姿態調整、重新修正與造形順序上相互觀察與回饋做交流，學生除修正自身作品外，亦透過同儕的嘗試與回應，逐步調整創作策略，形成互相影響與支援的學習歷程。

於 AI 輔助成果呈現階段，學生將生成圖像與自身作品交由小組同伴共同觀看與討論，透過比較與回饋，判斷 AI 圖像是否有助於深化角色理解，或需進一步轉化與修正，進而建立對科技工具使用的判斷能力，而非僅停留於視覺效果的接受。

學習評量：

1. 第一層：本課程之評量設計，非由教師提供既定之後設評量表，而是透過情境設計與引導，協助學生於創作歷程中逐步建構個人化的評量指標與反思語言。教師告訴學生設定「評量引導框架」指引不是標準答案；學生參予自主調整。
 - (1) 本課程之評量設計，非由教師提供既定之後設評量表，而是透過情境設計與引導，協助學生於創作歷程中逐步建構個人化的評量指標與反思語言。
 - (2) 老師不是給分數，而是給「觀察向度」：創作修正次數、歷程紀錄完整度、能否說明創作選擇與修正原因。
2. 第二層：學生從「被引導 → 自主建立」評量項目選擇

隨著創作歷程推進，學生不再僅回應教師提問，而能逐步從自身創作紀錄中，整理出屬於自己的評量關注點，例如：是否忠實呈現想表達的情緒狀態、姿態是否與角色性格一致、材料處理是否支撐作品意義等，形成個人化的後設學習評量項目。
3. 第三層：教師如何「看見並回收」這些評量

教師透過學習歷程檔案檢視、口頭分享與作品討論，回收學生所建立的評量項目，作為後續教學調整與螺旋式課程設計的重要依據，使評量成為支持學習深化的工具，而非單向檢核。
4. 上述發展方向，將以學生後設學習評量能力的深化作為課程觀察的核心，使學生能在作品累積之外，逐步建立屬於自己的長期自主學習能力。

學生：在本課程中逐步從對創造力、與造形的不安與自我否認，轉為能以姿態、結構與材料表達個人特質。透過合作觀察、工法修正與 AI 輔助反思，學生不僅提升造形理解，也逐漸建立對創作主體性與學習歷程的自覺。

學生學習心得與成果，呈現學生從初始紀錄到修正後文本的學習軌跡，顯示其逐步建立自我檢核與後設反思能力的歷程。

AI 輔助教育之反思與定位：在本課程中，AI 工具並非作為創作的最終答案，而被明確定位為輔助學生進行觀察、提問與比較的學習工具。教學過程中，教師刻意引導學生將 AI 生成圖像與自身手作造形進行對照，透過同儕討論與回饋，判斷其是否有助於深化角色理解與造形思考，或需進一步轉化與修正。

本課程的 AI 教學反思總結為：

當 AI 成為答案時，創作容易失去靈魂；

當 AI 成為提問工具時，創作反而得以深化。

評量設計：課程不以單一成品標準作為學習判斷依據，而是透過創作歷程紀錄，引導學生建立後設學習能力。

教師於課程初期提供觀察向度，引導學生關注創作選擇、修正歷程與作品所回應的情感與文化意涵。隨著創作經驗累積，學生逐步能從自身歷程中整理出個人化的評量項目，並以文字進行自我反思。教師再透過歷程檔案檢視與討論回收這些評量內容，作為後續教學調整與課程深化的依據，使評量成為支持學生自主學習與長期成長的學習工具。

未來課程規劃上，將持續深化以下方向：

1. 跨域整合：持續透過實驗教學實務，探索美感教育與工科技職教育之結合可能，結合跨科協作、AI 工具與雙語學習，發展兼具人文關懷與創新造形思考的教學應用模式。
2. 文化脈絡延伸：擴大在地工藝與公共藝術案例的導入，深化學生對職人精神、文化符號與地方文化脈絡的理解與詮釋能力。
3. 展演與交流：持續發展作品展演、明信片與國際交流等形式，並於收到回函後，引導學生透過靜心與再度關照的歷程，以圖文創作回應跨文化交流經驗，進一步培養其公共表述與世界觀敘事能力，作為回應 AI 時代教育需求的多元學習成果展現方式。
4. 歷程評量深化：以創作歷程紀錄與反思取代單一成品評價，協助學生在長期學習歷程中建立自我檢核與自主學習的核心軸心。

四、學生學習心得與成果：

學生能從創作歷程紀錄建立個人進度與後設學習評量項目與自我反思文字範例-

2025.10.31自主學習課後美術-藝術走讀(學生初始紀錄)

<p>藝術走讀-二化甲廖子渝</p> 	<p>1.素道具</p>   <p>2.我覺得是好勝，為了報仇換運這部分</p> <p>3.紫色、綁馬尾俐落</p> <p>2.:</p> <p>1.尖銳..?很像皇帝穿的XD 說話有點不服的感覺，</p> <p>2.侍衛嗎..?長頭髮放下來</p> <p>3.最簡單的就是地點，在哪裡演，以前的都會在廟口，霹靂布袋戲則是用影片DVD</p>	<p>心聲：這次出來我覺得特別，因為是跟不認識的人出來，氣氛很高超，後面相處了一下覺得大家都很有趣，我們去看李朝布袋戲的博物館（藍林的）</p>  <p>這個東西非常好，因為他是跟神很像，我覺得跟神很像我可以發揮，我喜歡的人地-這個也蠻可愛的（藍林的）裡面充滿了高貴貴的圖畫有跡地</p>   <p>這個人有判帥，看那個身材...非常有料要緊肌肉緊要地緊有地緊-非常好，裡面還有個帥哥，還有一個帥氣的帥氣沒招，也是超帥，哦一拍的超超帥，因為他超帥身材也很好</p> <p>其次就是我們去了布袋戲的展覽館，充滿了台灣以前的特色，我們進去參觀了以前懷德人的地方，還有自造時期的，我覺得比起現在的藍林，以前的很親切，讓人很舒服，然後還有分不同的藍林</p> <p>也可能是媽媽叫我子瑜來</p>
--	---	--

藝術走讀-二化甲廖子渝



接下來最後的行程我們到了北港朝天宮
剛剛好遇到了媽境嗎(?)



也來逛了媽境，也吃了一些在地美食



這次的旅行我很開心也遇到了很多契合的靈魂，我覺得很開心，可能是因為一開始的期待不大，所以後來的旅途讓我更開心，我很謝謝這次的旅行讓我認識到更多以前台灣的文化，平常都沒辦法接觸到，剛剛好也很幸運遇到了媽境，好像還有財神爺，哈哈果然財神爺很愛我也很愛財神爺！！



最後這個是掉下來的，其實沒有很重要，只是覺得第一次看到想記錄🥰

學生自動修正課後美術-藝術走讀心得2026.01.15版本

「參與這次藝術走讀前，坦白說我並非自願，但現在回想起來，真的很慶幸自己沒有錯過。在老師的帶領下，我才發現原來踏出舒適圈後，身邊的人物都如此友善。這次活動讓我對早期的布袋戲有了全新的認識，甚至結識了經典角色『素還真』，這是在我日常生活中鮮少接觸、卻極具魅力的文化。旅程中最驚喜的，莫過於和大家一起漫步時，巧遇了廟宇的慶典活動，那種熱鬧與神秘感是非常特別的視覺體驗。而在交趾陶博物館裡，那些精湛的寺廟裝飾與人工藝，更讓我深刻體會到傳統藝術的力道。這次旅行讓我明白，不論是欣賞裝置藝術，還是與不同的人相處，只要願意嘗試，處處都是新鮮的體驗。謝謝老師用心籌辦活動，讓我發現『主動』其實並不難，下次我一定會更積極地參與！」



這裡其實是一個小小展覽館，裡面還要許多以前人留下的，我印象最深刻的是裡面有一間特別可怕，是以前關嫌疑犯的，我覺得也因為他佈置的很逼真，還有這個地方有符，什麼都有，應該是遊客可以寫的，但我當時沒看到

這個則是一個小餐館外面的裝置藝術，這邊的裝置藝術都是使用拼接的方式來做成的，這個地方也有提供手作的



2026.01.04 截圖 學生沒有做出報告格式；但有紀錄在Class room

< 張毓珍
2026.01.10 22:00 ⓘ

📄 (二) 家長回饋單 (親師合作用)

學生姓名 / 日期 :

1 我看到孩子在這次自主學習中的表現：
(如：規畫能力、時間管理、主動性、觀察力)

主動性

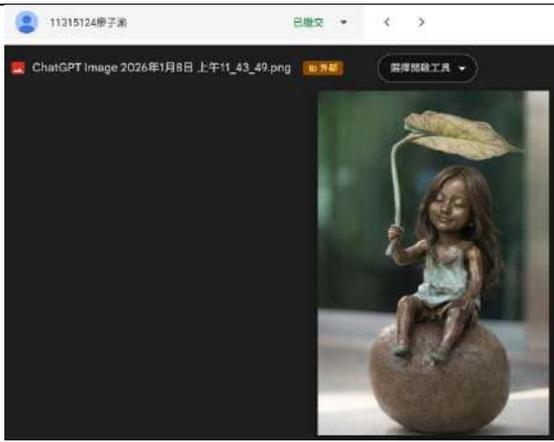
2 這樣的學習對孩子的影響 (可勾選)：

更主動 更能表達 更有責任感
 願意分享 其他：跟同學相處更融洽

3 我想給孩子的一句話 (或給老師的回饋)：

謝謝辦理這次活動

😊 🎨
🗑️ ↗️ ⬇️



學生選擇採取余燈銓作品風格進行二創

11315124廖子渝
1月4日下午3:20

我有改一點

11315124廖子渝
1月4日下午3:25

我只想當我自己喜歡的人，像是幫助人幫助小動物的人，我也不會覺得說我做好事就應該被看到，我沒想做給任何人看只是因為我本來就是這樣的人也不需要向任何人證明什麼，我有幾個地方都會說是小角落的原因是因為我不覺得太耀眼是好事，甚至覺得如果放在角落懂的人都會懂，老師您曾經跟我說過藝術很難懂你自己明白理解就好，我不說出太過於詳細的一個好的作品也應該沒什麼特別的答案，而是讓讀者自己去帶入自己，不管是好是壞都是你，我不擅於修飾文辭但我想這樣已經足夠了

11315124廖子渝
1月8日中午12:01

作品名稱:《內在的微光》

這不是一尊遙遠的神祇,而是一個從我心裡悄悄站起來的身影。

他承載著我尚未說出口的願望、那些被壓住卻仍持續震動的力量;他不是完美的英雄,而是一個仍在學習、仍在與自己對話的靈魂。

我讓他的身體微微前傾,彷彿正準備踏出關鍵的一步;我讓他的線條帶著張力與流動,像一股仍在生成、仍在呼吸的生命。他的眼神不張揚,卻有光,那是一種在黑夜裡仍不肯熄滅的堅定。

如果他立在校園的小角落,我希望走過他的人,不只是「看見一座雕塑」,而是被一種溫柔而頑強的提醒輕輕碰觸——原來,每個人心裡,也都住著一個正在長大的自己。

他不吼叫、不炫耀,只靜靜站著,卻足以陪伴。當世界太快、太吵、太重時,或許有人會在他身邊停下來,喘一口氣,然後繼續走,帶著屬於自己的光

(對我而言如果今天是另一個我,那她存在的意義就是做那些我做不到的事情,不是推卸而是相互)

以上為 AI 協助作描述

-學生選擇用文

私人註解

11315124廖子渝
2025年12月11日上午11:59

五官是柔和的，可是眼神不是軟弱的，像是溫柔，但同時有自己界線跟想法的人

「我在觀察、我有自己的世界」
不是茫然，是有在想事情的感覺。

