

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：花蓮縣立秀林國民中學

執行教師：徐存澔 教師

輔導單位：東區 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	花蓮縣立秀林國民中學		
授課教師	徐存濤		
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 type="checkbox"/> 國一 <input checked="" type="checkbox"/> 國二 <input 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		
高中課程類型	<input type="checkbox"/> 多元選修 <input type="checkbox"/> 加深加廣 <input type="checkbox"/> 其他： _ _ _ _ _		
班級數	3 班	學生數	69 名學生

二、課程綱要與教學進度

課程名稱	被冷落的午餐復仇記 - 登場！
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 type="checkbox"/> 構造
重大議題 (勾選一或兩項)	<input checked="" type="checkbox"/> 特別聚焦： <u> A6 </u> (若有，請填寫 1 項) <input checked="" type="checkbox"/> 相關觸及： <u> B3、B4、B12 </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>

全新課程說明	<p>本次課程設計創意作法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 本課程以「校園營養午餐食材」為主題發展角色設計，將學生熟悉的日常飲食情境轉化為創作素材，透過擬人化發想，使食材特性與營養概念融入角色設定之中，強化生活經驗與藝術創作之連結。 2. 課程結合美感之「色彩」與「結構」構面，從食材色彩觀察與造型分析出發，延伸至角色平面設計與立體黏土建構，形成由構想到實體呈現之完整創作流程，讓學生經驗平面與立體轉換之歷程。 3. 在課程安排上，除完成角色作品外，亦透過成果分享與票選交流，強調角色設定與食材特性的連結性，以及創作歷程中的思考與修正，使學習重點不僅在作品完成，更在於創作思維與表達能力的培養。
--------	---

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 <input checked="" type="checkbox"/> A2.系統思考與解決問題 <input checked="" type="checkbox"/> A3.規劃執行與創新應變
B.溝通互動	<input checked="" 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
C.社會參與	<input checked="" 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 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：**

曾修美感教育實驗課程：

並未修習美感教育課程：學生具備基本繪畫與立體手作經驗，對色彩、比例與構成有初步概念，能完成簡單角色描繪與造型。於健康與體育課程中曾接觸飲食與營養相關內容，具生活經驗與基礎概念可銜接本課程。

*** 先備能力：**本課程預期對象為國中二年級學生，學生已具備基本的繪畫技巧與初步的美感觀察力，能以簡單筆觸描繪人物或物件，亦熟悉常見食材與日常飲食習慣。在創作前期，學生須能進行簡單的文字表達與生活經驗回顧；在造型製作方面，學生應有基本的手作經驗，如剪貼、揉捏與立體拼組等技能。為協助學生完成擬人化角色與黏土作品，課程將搭配教師示範與操作引導，並鼓勵學生從自身用餐經驗出發，進一步培養食物觀察能力與健康飲食意識。

三、課程概述 (300 字左右)

本課程以角色創作與黏土立體造型為核心，結合飲食教育，引導學生認識營養與高油高鹽食物的差異，並透過**換位與擬人化方式創作具技能與個性的食物角色**。課程初期從生活經驗出發，使學生以營養午餐為主題進行書寫與**觀察**，思考**食物被忽略的處境與飲食選擇原因**，並觀察食材的色彩、質感與形狀等視覺特徵，**作為**角色外型設計的靈感來源。

在角色故事引導方面，課程設計「**健康星聯盟**」與「**美味星軍團**」，作為學生發展角色概念的參考設定。

中後期**延伸**至黏土創作，學生**依**角色設定進行**立體製作**，並於課程尾聲展示作品與同儕互評，**鼓勵**學生欣賞彼此創作，**分享**製作中的調整與思考。透過本課程，**目標**在於引導學生**強化造形與藝術表達能力**，並**培養**對飲食選擇的理解與反思。

四、課程目標

美感觀察	<ol style="list-style-type: none">1. 學生能從校園營養午餐觀察被忽略或被挑食的食物種類，並進一步觀察其色彩、形狀與質地等視覺特徵。2. 學生能察覺生活中常見的食物選擇與健康飲食之間的關聯。3. 學生能透過經驗回顧與同儕交流，覺察個人用餐習慣中的情感與價值判斷。
美感技術	<ol style="list-style-type: none">1. 學生能應用繪畫技巧（如角色造型設計）進行角色視覺創作。2. 學生能設計並完成一張包含角色外型設定與技能敘述的角色設計單。3. 學生能運用基礎黏土技巧（搓圓、揉長、組合、混色等）製作角色立體作品，並思考作品的穩定與支撐方式。
美感概念	<ol style="list-style-type: none">1. 學生能運用擬人化手法，將食物轉化為具個性的角色設計，並發展其技能設定。2. 學生能根據食物的特性與營養意涵，發展相呼應的角色外型、造形細節與能力視覺表現。3. 學生能在立體造形中，表現角色的外型、比例與細節特徵，並嘗試調整整體構成。
其他美感目標	推動健康飲食議題：學生透過 角色創作與立體實作過程 ，將 健康飲食概念轉化為具象角色表現 ，提升對營養與飲食習慣的覺察與創意表達能力。

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	114/11/27	變身營養午餐 學生透過換位思考，理解營養午餐被浪費的處	1. 引導討論： 介紹課程目標，以校園常見情境（如學生不吃營養午餐改帶泡麵）引發討論，探討學生選擇背後的動機與迷思。

		境，並反思平時的用餐行為。	<p>2. 「營養午餐的內心獨白」： 學生撰寫營養午餐的情感故事，從「我是營養午餐，我希望...我害怕...我的願望是...」的食物視角表達感受與期待。</p> <p>3. 分享與反思： 學生分享各自寫作的故事，並與同學們交流對營養午餐的想法。</p>
2	114/12/04	<p>我是營養午餐裡的超能力者！ 學生能從自身經驗出發，選擇有感的食物，透過查找資料與視覺觀察，理解食物特色，並轉化為創意角色技能。</p>	<p>1. 回想與討論： 回顧營養午餐中的食材，觀察其色彩、形狀、質感等視覺元素，並挑選自己喜愛或常被忽略的食物。也討論平時帶來學校取代營養午餐的食物（如泡麵、含糖飲料等），探索其魅力與潛在風險。</p> <p>2. 角色立場設定： 教師透過課程設計之「健康星聯盟」與「美味星軍團」，作為角色立場參考，引導學生進行換位思考。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 健康星角色：以健康、營養、乾淨、均衡為主的食物角色。 ■ 美味星角色：主打香氣、濃郁、甜鹹交織、擁有讓人無法抗拒的魅力。 <p>3. 查詢與角色創建： 運用平板查找食物的營養價值，了解其「特別能力」，並根據食物特性思考創造角色技能（如：胡蘿蔔 → 光明護盾 / 炸雞 → 油炸陷阱）。</p> <p>4. 角色初稿： 完成每位學生的角色初稿，呈現出角色的特徵和技能。</p>
3	114/12/11	<p>打造專屬角色設計單 學生能綜合營養知識與藝術創作，依據食物特</p>	<p>1. 角色設定深化： 學生依據前一節查詢之食物營養與特性資料，發展角色的個性、背景與技能細節。</p> <p>2. 繪製角色外觀：</p>

		性發展角色設定，完成角色基本資料與技能構想。	<p>設計角色的外觀，觀察食物的外觀、色彩、質感與切面，應用於角色外型設計中（例：高麗菜葉疊感、紅蘿蔔橘亮色），並依角色立場發展相應風格元素，例如加入蔬菜披風、油炸拳套、糖果煙霧或技能視覺效果等。</p> <p>3. 設計單製作： 完成角色設計單，內容包含角色姓名、所屬陣營、角色形象、個性、招牌技能與口頭禪等。</p>
4	114/12/18	<p>角色黏土大變身（上）</p> <p>學生能在示範引導下練習基礎黏土技巧，製作角色雛型，初步呈現角色特徵。</p>	<p>1. 教師示範黏土基本技巧： 教師示範黏土基本技巧，包括搓圓、揉長、黏接方法與色彩混合。</p> <p>2. 角色製作： 學生依照角色設計單，製作角色基本形狀，並嘗試調整比例與外型特徵（如身形、服飾等）。</p> <p>3. 老師巡視指導： 教師巡視協助學生建立穩定結構，並適時提供造形調整建議與指導。</p>
5	115/01/08	<p>角色黏土大變身（下）</p> <p>學生能完成黏土作品，加強角色細節表現與結構穩定。</p>	<p>1. 繼續製作角色： 學生繼續強化角色之造形與細節表現。</p> <p>2. 結構穩定： 教師引導學生使用牙籤、鋁線等工具，固定角色姿勢與支撐點。</p> <p>3. 作品完成與保存： 檢查作品完整性與表面整理，並於課後統一收納保存。</p>
6	115/01/15	<p>午餐英雄與反派華麗登場</p> <p>學生能透過作品展示與互評，說明角色與食物特性的連結，並欣</p>	<p>1. 角色展示與分享： 每位學生展示並介紹其角色，分享設計靈感、角色個性、技能與製作過程，並簡述角色所代表的飲食觀念或特色。</p> <p>2. 同儕互評與欣賞：</p>

		<p>賞他人的創意轉化方式。</p>	<p>進行「角色誕生獎」票選活動，每人一票，選出在造形設計與食物特性轉化表現上具創意與用心之作品，並簡述欣賞原因。</p> <p>3. 得獎分享與歷程回顧： 邀請得獎學生，簡要分享製作過程中遇到的困難與解決方式，強調創作歷程與調整經驗。</p> <p>4. 教師總結與延伸： 教師總結本學期創作歷程與成果，鼓勵學生透過角色創作反思生活中的飲食選擇，並預告下學期將進一步延伸至「角色短片拍攝」，用影像呈現角色故事。</p>
--	--	--------------------	--

六、預期成果

學生將完成一張具備角色設定、技能說明與視覺造型的「角色設計單」，並依據設計內容製作一件具體立體造型的黏土角色作品。透過資料查詢與觀察食物的色彩、形狀與質地，學生將學習如何將日常飲食經驗轉化為創意發想，並藉由擬人化手法發展角色**個性與技能設定**。

此外，學生將在「健康星聯盟」與「美味星軍團」之角色立場設定引導下，發展與食物特性相連結之角色概念，並於**成果發表中進行角色介紹與創作理念分享**，強化自我表達與對健康飲食議題的思考能力，為下學期角色短片創作奠定角色與故事基礎。

七、參考書籍 (請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

- 書名：《史上最完整 1000 種全食物營養大圖鑑：營養是有科學根據，探索 110 種食材，1000 個 OK 和 NG 組合，全營養聖經！》

作者：好食材研究團隊

出版社：和平國際

出版年：2017/04/01
- 書名：《能夠傳遞故事的角色設計：從入門者到專業人士皆適用的角色設計技巧》

作者：Izucchi

譯者：黃姿頤

出版社：北星

出版年：2024/08/01

3. 書名：《專為孩子設計的可愛黏土大百科：2800 萬家長熱推！從基礎到進階，收錄 12 主題 157 款作品，提升孩子創意力 X 專注力》

作者：金皎貞

譯者：張雅眉

出版社：美藝學苑社

出版年：2020/10/15

八、教學資源

一、視覺與設計資源：

1. 角色設計學習單 (含角色設定與技能構想)
2. 食材視覺參考圖片與營養相關資料

二、立體創作材料：

1. 輕質黏土材料
2. 黏土製作工具與牙籤等支撐材料
3. 作品收納盒

三、飲食教育參考資源：

教育部校園食材登錄平臺 (<https://fatraceschool.k12ea.gov.tw/frontend/index.html>)

四、教學軟體與應用工具：

1. 課程簡報
2. 角色票選單

貳、課程執行內容

一、核定課程計畫調整情形

1. 原規劃之「健康星聯盟」與「美味星軍團」分組創作，實際課程中調整為角色立場設定引導，後續角色設計與黏土製作以個人創作為主，使學生在創作與思考上更具開放性與自主性。
2. 因課程時間安排，未製作展示底座與正式作品名稱小卡，改以桌面展示搭配角色設計單之學習單，進行分享與票選活動，使學生能同時呈現平面設計與立體製作成果。角色名稱以便利貼標示，便於展示與後續調整。
3. 票選活動原規劃多項分類獎項，實際執行時簡化為單一「角色誕生獎」，評選重點聚焦於角色造形設計與食物特性之轉化表現，以及創作歷程中的投入與創意展現，強調概念轉化能力與創作歷程之價值。

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

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

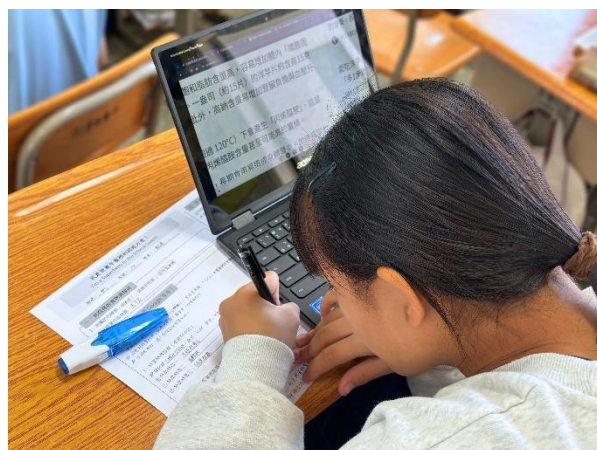
1. 教師以情境故事引導學生回想校園中營養午餐日常畫面，說明本節課重點。
2. 學生透過引導問題，想像營養午餐若具有感覺，可能產生的情緒、期待與害怕。
3. 學生以「營養午餐的視角」完成內心獨白，將情緒與想法轉化為文字與插圖。
4. 學生分享與聆聽，理解不同立場的感受，進行課堂反思並連結後續角色創作。

C 課程關鍵思考：

1. **透過換位思考，理解不同立場的情感：**學生從營養午餐的視角出發，感受不同食物立場的情感經驗，培養同理心與多元觀點的思考能力。
2. **透過文字表達，練習將想像轉化為具體感受：**學生以食物的內心獨白，書寫情感與想法，作為後續角色轉化練習的情感鋪陳。

課堂 2

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

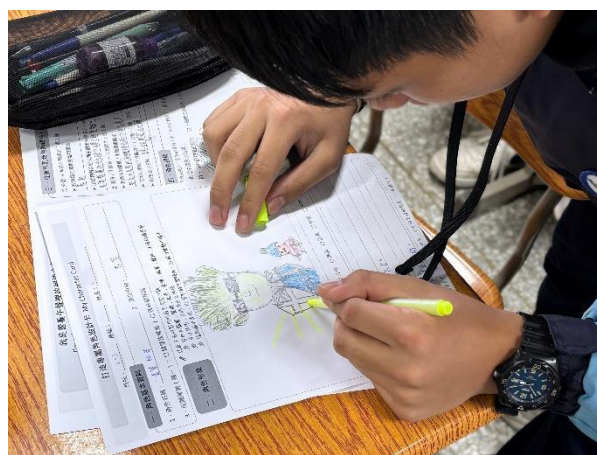
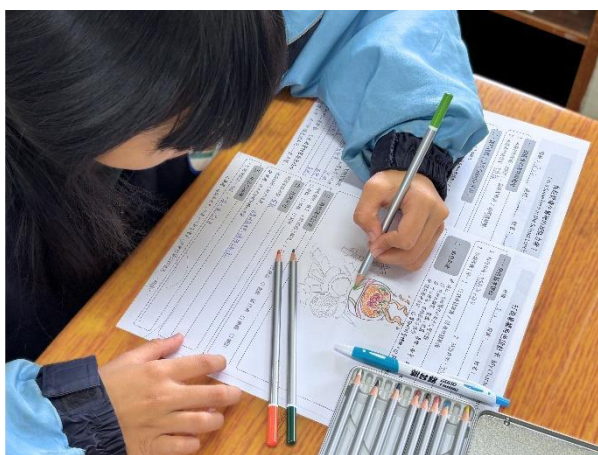
1. 承接前一節課內容，教師引導學生理解本節將把營養午餐轉化為角色。
2. 學生回顧校園中常見或印象深刻的營養午餐食物，選擇一項作為創作對象。
3. 學生透過資料查詢與圖像觀察食物的顏色、形狀與質感，整理可作為角色特徵的視覺線索。
4. 學生練習將食物特徵與營養概念轉化為外型與角色技能的初步發想，完成角色初稿設計。

C 課程關鍵思考：

1. 從生活中的食物特徵，發展角色外型與技能想像：學生透過資料查詢與聯想，將食物的外型與特性轉化為具象的角色設定。
2. 透過角色初稿，為後續完整設計建立基礎：學生以草圖方式呈現角色概念，為後續完整角色設計做好準備。

課堂 3

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 教師引導學生回顧前一節所選食物與技能設定，說明本節課為角色深化設計。
2. 學生依據前一節蒐集的食物特徵與營養資料，整理角色設定方向。
3. 學生完成將食物特徵轉化為角色外型，及營養概念發展技能設定之定稿。
4. 學生完成角色設計單，呈現完整角色的圖文整合與整體形象。

C 課程關鍵思考：

1. **依據食物特徵與資料，發展具創意的角色外型與技能：**學生能將前一節蒐集的食物外型與營養概念，轉化為有對應關係的角色設定。
2. **透過設計單，整合資料與想像完成角色建構：**學生能結合資料理解與創意表現，完成具食物特性連結的角色設計單。

課堂 4

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

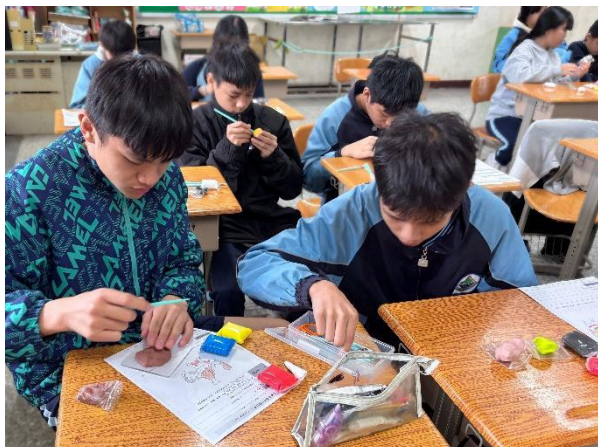
1. 教師說明本節為立體製作前準備，引導學生理解平面設計轉為立體角色的重點。
2. 學生依前一節角色設計單，補齊外型與色彩設定，作為立體製作的依據。
3. 教師示範黏土基本技巧（搓圓、揉長、黏接等），說明結構穩定的重要性。
4. 學生練習基本技巧，依設計單開始製作角色主體雛型。

C 課程關鍵思考：

1. **平面轉立體的結構思考：**學生能從角色設計單出發，思考平面造型在立體製作中所需的比例與結構調整。
2. **立體製作的基礎建立：**學生能在示範引導下，練習基本黏土技巧並建立角色雛型結構。

課堂 5

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 學生延續前一節建立之角色雛型，強化角色造形與細節刻畫。
2. 教師引導學生調整角色姿勢與重心配置，並以支撐材料強化結構穩定。
3. 學生加入表情與相關配件，完善角色整體形象。
4. 檢查作品完整性與表面細節，進行修整與補強，完成立體角色作品。

C 課程關鍵思考：

1. **細節強化與造形完成**：學生能在既有雛型基礎上，強化角色細節，使立體作品更貼近原始設計構想。
2. **結構穩定與創作表現並重**：學生能在創作過程中兼顧造形表現與結構穩定，完成具完整度的立體作品。

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 學生將完成之角色作品放置展示，進行全班觀摩與欣賞。
2. 教師說明「角色誕生獎」評選方向，提醒學生從角色造形與食物特性轉化的表現進行觀察與思考。
3. 學生進行票選活動，每人一票，選出最具創意與用心之作品，並書寫欣賞理由。
4. 得獎學生分享製作過程中的困難與調整經驗，全班聆聽與回饋。
5. 教師統整課程歷程，引導學生反思角色創作與飲食概念之連結，並預告下學期課程的延伸活動。

C 課程關鍵思考：

1. 透過展示與票選，培養學生欣賞同儕創作成果與歷程之能力：學生能從設計理念與概念轉化表現進行評選，深化審美判斷。
2. 透過分享與聆聽，回顧創作過程並反思角色與飲食概念之關聯：學生能理解角色設定背後的食物特性與創作思考，統整自身學習歷程。

三、教學觀察與反思

本課程以食物擬人化角色創作為主軸，結合美感之「色彩」與「結構」構面作為教學核心，引導學生從日常營養午餐的食材出發，透過資料查詢與觀察其色彩特徵與外型特性，並進一步轉化為角色造型與技能設定。

在角色構思階段，我觀察到多數學生能從自身飲食經驗出發，思考食物的個人印象與營養價值，並將其轉化為角色技能與性格設定。部分學生原本對某些蔬菜較無好感，但在資料搜尋與設計過程中，開始重新理解其特性，並嘗試為其賦予新的角色意義。從學生的分享內容中可以看見，他們逐漸將日常飲食經驗轉為創作素材，而不再僅停留於外觀模仿。

在平面設計轉化為立體黏土製作時，學生實際經驗到結構支撐與重心配置的重要性。我發現，當角色無法穩定站立時，學生會主動回頭檢視造型安排與比例關係，並進行修正。這樣反覆調整的過程，使學生理解立體創作與平面構想之間的差異，也累積了解決問題的經驗。

在成果分享與票選活動中，我看見學生在欣賞彼此作品時，開始比較不同角色的轉化方式，並從觀摩中吸收與反思他人創作經驗，也在交流過程中理解同一食材可以有多元詮釋。此時，創作歷程本身不再只是完成作品的過程，而成為學生共同討論與理解的學習重點。

整體而言，綜合學生的學習歷程與我的教學體會，本課程引導學生在觀察、轉化與實作中，逐步將日常營養午餐與個人飲食印象發想為具體的藝術創作表現。未來若延伸至角色故事或動畫製作，將可進一步深化角色背景與情境設定，使學生在既有創作基礎上持續發展敘事與表達能力。

四、學生學習心得與成果

