

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： 國立員林高級中學

執行教師： 相青蘭 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

壹、課程計畫概述

一、課程實施對象

申請學校	國立員林高級中學		
授課教師	相青蘭		
申請類別	基本設計 (18 小時)		
課程執行類別	普通型高中		
授課年級	高一		
班級類型	美術班		
高中課程類型	其他：美術資優班專業課程		
班級數	1班	學生數	21名學生

二、課程綱要與教學進度

課程名稱	水果色相/情緒明度/高低彩度
操作構面 (可複選)	■ 色彩 □ 質感 □ 比例 ■ 構成 □ 結構 □ 構造
重大議題 (勾選一或兩項)	■ 相關觸及：B15.保育及永續利用陸域生態系，確保生物多樣性並防止土地劣化 B02.確保糧食安全，消除飢餓，促進永續農業 B03.確保及促進各年齡層健康生活與福祉
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>

<p>創新課程說明</p>	<p>本次課程設計創意作法：</p> <p>1.以生活中的食物、自己的經驗為素材，深入探討色彩三要素色相(色彩的相貌，不同的顏色，給它不同的名稱)、明度(色彩的明暗程度，有彩色的明度與無彩色的明度)、彩度(色彩的飽和度)。</p> <p>2.引導學生從生活周遭人、事、物、空間觀察入手，食物擺盤與美味的關係、畫展展示設計背景色如何影響作品呈現。認識有機肥料防止土地劣化、剩食銀行等議題；觀照自己情緒變化如何影響我們觀看的世界。</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>■ 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</p>
<p>B.溝通互動</p>	<p>■ 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</p>
<p>C.社會參與</p>	<p>□ 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</p>
<p>二、學生先修科目或先備能力 (300字左右)</p>	
<p>* 先修科目：無</p> <p>* 先備能力：高一美術班，剛接觸基本設計課程，可能之前有相關概念基礎但不全面。</p>	
<p>三、課程概述 (300字左右)</p>	
<p>1. 水果色相-</p> <p>透過易取得水果並做處理，擺盤設計(色彩+構成)拍照，再從果皮等生廚餘掩埋做成有機肥料帶到防止土地劣化、剩食銀行等議題(公視《種土》紀錄片)。</p> <p>實作：A 依擺盤設計照片分析色彩刷出色票，再給每個顏色取一個名稱(色相：色彩的相貌，不同的顏色，給它不同的名稱)，B 最喜歡食物的顏色/最噁心食物的顏色</p> <p>2. 情緒明度-</p> <p>小組討論分享生活中《景象從彩色變成黑白的情況》有哪些?進而介紹生理上視覺辨色細胞(錐狀細胞/桿狀細胞)的感色機轉與現象，以及心理上情緒的歡愉與悲傷造成不同情境下，我們看到的世界可能不一樣。</p> <p>實作：A 選一張喜歡彩色圖片(非圖案式，解析度300以上，A4大小輸出)將其轉畫成黑白圖片(廣告顏料)，B 畫出色票明度9階(無彩度)。</p> <p>3. 高低彩度-</p> <p>透過畫展展示設計觀察背景色如何影響作品呈現，並從實作中感受彩度的變化。</p> <p>實作：A 設計一張插圖，能明確表現出，明度不變，彩度降低的效果。B 刷色票，控制變因明度不變，感受彩度的變化效果。</p>	

四、課程目標	
美感觀察	水果造型觀察，切法、從橫剖面看植物演化的軌跡(三角形、五角形...)/擺盤設計。彩色圖片(非圖案式，解析度300以上，A4大小輸出)將其轉畫成黑白圖片(廣告顏料)。明度不變彩度的變化。
美感技術	顏料平塗技法、裁紙摺紙技法、黏貼色票技法
美感概念	色彩三要素色相 (Hue)、明度 (Value)、彩度 (Chroma)、少即是多、日本侘寂美學
其他美感目標	B15.保育及永續利用陸域生態系，確保生物多樣性並防止土地劣化 B02.確保糧食安全，消除飢餓，促進永續農業 B03.確保及促進各年齡層健康生活與福祉

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	2小時	水果色相- 1.觀察水果造型、內在結構 2.切水果與擺盤設計與攝影	1.每人帶1-2樣水果、水果刀與砧板 2.從橫剖面看植物演化的軌跡(花瓣數=果形 EX.西瓜、香蕉三角形、蘋果、木瓜五角形...) 3.切水果擺盤設計白盤(原則少即是多、日本侘寂美學) 4.排盤攝影
2	2小時	1.討論防止土地劣化、剩食銀行等議題(公視《種土》紀錄片) 2.果皮等生廚餘掩埋做成有機肥料	1.公視《種土》紀錄片 2.果皮等生廚餘掩埋實作
3	2小時	實作1	1.裁紙摺紙技法、顏料平塗技法、黏貼色票技法示範 2.依擺盤設計照片分析色彩刷出色票，再給每個顏色取一個名稱(色相：色彩的相貌，不同的顏色，給它不同的名稱) 3.最喜歡食物的顏色/最噁心食物的顏色
4	2小時	實作2	1.顏料平塗、裁紙摺紙、黏貼色票實作 2.依擺盤設計照片分析色彩刷出色票，再給每個顏色取一個名稱(刷色票) 3.最喜歡食物的顏色/最噁心食物的顏色(刷色票)

5	2小時	實作3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 顏料平塗、裁紙摺紙、黏貼色票實作 2. 依擺盤設計照片分析色彩刷出色票，再給每個顏色取一個名稱(刷色票) 3. 最喜歡食物的顏色/最噁心食物的顏色(刷色票)
6	2小時	作品發表與賞析	<ol style="list-style-type: none"> 1. 上台作品報告/同學互評 2. 老師講評
7	2小時	<p>情緒明度-</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小組討論分享 《景象從彩色變成黑白的情況》 有哪些? 2. 介紹生理上視覺辨色細胞(錐狀細胞/桿狀細胞)的感色機轉與現象 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹生理上視覺辨色細胞(錐狀細胞/桿狀細胞)的感色機轉與現象。 2. 心理上情緒的歡愉與悲傷造成不同情境下，我們看到的世界可能不一樣。 3. 作業說明。
8	2小時	實作1	<ol style="list-style-type: none"> 1. 裁紙摺紙、顏料平塗、黏貼色票實作 2. 選一張喜歡彩色圖片(非圖案式，解析度300以上，A4大小輸出)將其轉畫成黑白圖片(廣告顏料) 3. 畫出色票明度9階(無彩度)。
9	2小時	實作2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 裁紙摺紙、顏料平塗、黏貼色票實作 2. 選一張喜歡彩色圖片(非圖案式，解析度300以上，A4大小輸出)將其轉畫成黑白圖片(廣告顏料) 3. 畫出色票明度9階(無彩度)。
10	2小時	實作3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 裁紙摺紙、顏料平塗、黏貼色票實作 2. 選一張喜歡彩色圖片(非圖案式，解析度300以上，A4大小輸出)將其轉畫成黑白圖片(廣告顏料) 3. 畫出色票明度9階(無彩度)。
11	2小時	作品發表與賞析	<ol style="list-style-type: none"> 1. 上台作品報告/同學互評 2. 老師講評
12	2小時	一個人的小旅行	A4紙張一頁，紀錄早上出門穿搭(衣)、交通工具(行)、午餐擺盤配色(食)與參觀展覽觀察展覽空間之色彩配置與畫作呈現效果之小報告。
13	2小時	<p>高低彩度-</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過畫展展示設計，觀察背景色如何影響作品呈現。(參觀美術館) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 分組討論。 2. 展示設計牆面色彩對作品呈現的影響(PPT) 3. 作業說明

		2.從實作中感受彩度的變化。	
14	2小時	實作1	1. 裁紙摺紙、顏料平塗、黏貼色票實作 2. 設計一張插圖，能明確表現出，明度不變，彩度降低的效果。
15	2小時	實作2	1. 裁紙摺紙、顏料平塗、黏貼色票實作 2. 設計一張插圖，能明確表現出，明度不變，彩度降低的效果。
16	2小時	實作3	1. 裁紙摺紙、顏料平塗、黏貼色票實作 2. 設計一張插圖，能明確表現出，明度不變，彩度降低的效果。 3. 運用數位軟體（例如 canva）的變色編輯去模擬明度不變，感受彩度的變化效果，進行色彩的觀察 4. 刷色票，控制變因明度不變，感受彩度的變化效果。
17	2小時	作品發表與賞析	1. 上台作品報告/同學互評 2. 老師講評

六、預期成果

- 一、透過活動引導學生多元探興趣、培養自主學習習慣，並能分享創作理念、進行藝術創作的回饋反思，進而能終生學習。
- 二、能深入了解色彩三要素，並培養平面設計完稿能力，進而應用於日常生活的食衣住行育樂設計上。
- 三、讓藝術真正進入生活，提升生活美感品味。形成永續的美善循環，共同打造美善社會。

七、參考書籍 (請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

《色彩計劃》/鄭國裕、林磐聳 /藝風堂/2002年4月12日
《種土》/公視紀錄片

八、教學資源

大白盤子、砧板、水果刀、方形花盆(生廚餘堆肥)

貳、課程執行內容

一、核定課程計畫調整情形

課程第一週課程介紹與第12週搭配美術班校參觀，增加“一個人的小旅行”前導活動。A4紙張一頁，紀錄早上出門穿搭(衣)、交通工具(行)、午餐擺盤配色(食)與參觀展覽觀察展覽空間之色彩配置與畫作呈現效果之小報告。

二、課程執行紀錄

■ 課堂 1

1	2小時	水果色相- 1.觀察水果造型、 內在結構 2.切水果與擺盤設計與攝影	1.每人帶1-2樣水果、水果刀與砧板 2.從橫剖面看植物演化的軌跡(花瓣數=果形 EX.西瓜、香蕉三角形、蘋果、木瓜五角形...) 3.切水果擺盤設計白盤(原則少即是多、日本侘寂美學) 4.排盤攝影
---	-----	---	---

A 課程實施照片：



▲ 提醒擺盤原則：少即是多、簡練侘寂美學、統一中有變化等，分組進行處理水果、擺盤與攝影



▲各組擺盤設計作品

B 學生操作流程：

1. 觀察水果造型、內在結構，從橫剖面看植物演化的軌跡(花瓣數=果形 EX.西瓜、香蕉三角形、蘋果、木瓜五角形...)
2. 切水果與擺盤設計與攝影

C 課程關鍵思考：

水果(食物)擺盤、色彩搭配與實務攝影等視覺設計如何連結味覺記憶影響食欲。

■ 課堂 2

2	2小時	<ol style="list-style-type: none"> 1. 討論防止土地劣化、剩食銀行等議題 (公視《種土》紀錄片) 2. 果皮等生廚餘掩埋做成有機肥料 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 公視《種土》紀錄片 2. 果皮等生廚餘掩埋實作
---	-----	--	---

A 課程實施照片



▲果皮等生廚餘掩埋、製作酵素實作

B 學生操作流程：

1. 觀看公視《種土》紀錄片，討論防止土地劣化、剩食銀行等議題
2. 果皮等生廚餘掩埋、製作酵素實作

C 課程關鍵思考：

醜食、剩食充分利用減少浪費、水果(食物)生廚餘妥善處理，如何從自身落實於生活當中。

■ 課堂3、4、5、6

3 4 5	6小時	實作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 裁紙摺紙技法、顏料平塗技法、黏貼色票技法示範 2. 依擺盤設計照片分析色彩刷出色票，再給每個顏色取一個名稱(色相：色彩的相貌，不同的顏色，給它不同的名稱) 3. 最喜歡食物的顏色/最噁心食物的顏色
6	2小時	作品發表與賞析	<ol style="list-style-type: none"> 1. 上台作品報告/同學互評 2. 老師講評

A 課程實施照片(水果色相)



▲ 裁紙摺紙乾淨俐落、顏料平塗均勻、黏貼色票平整與上台發表作品

B 學生操作流程：

1. 裁紙摺紙、顏料平塗、黏貼色票示範與實作
2. 依擺盤設計照片分析色彩刷出色票，再給每個顏色取一個名稱(色相：色彩的相貌，不同的顏色，給它不同的名稱)
3. 最喜歡食物的顏色/最噁心食物的顏色
4. 上台作品報告。

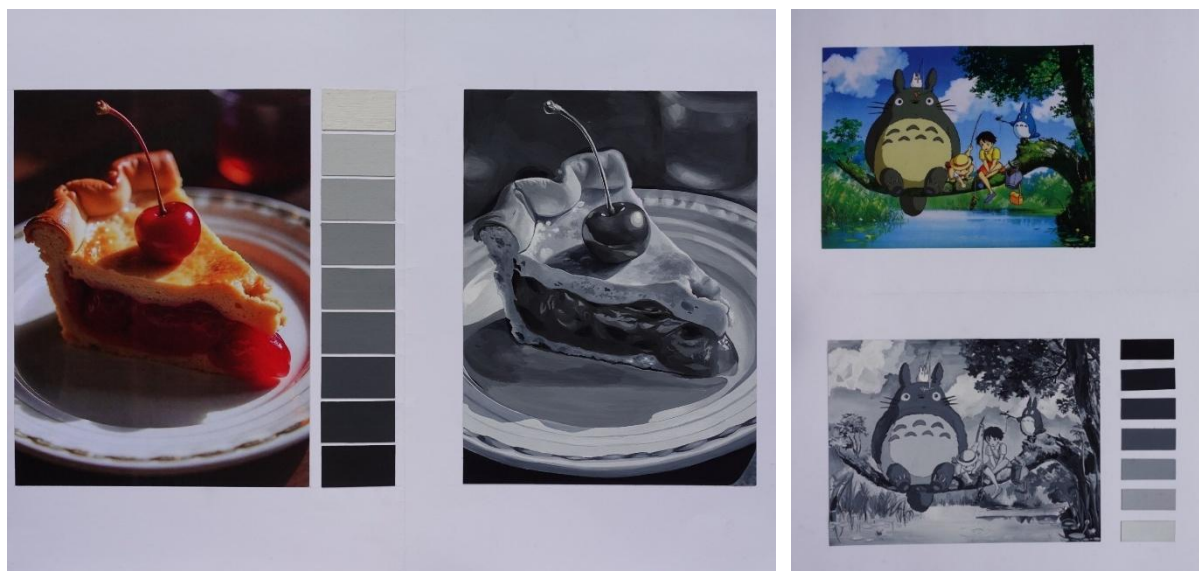
C 課程關鍵思考：

1. 食物顏色與個人食物好惡的關係
2. 醜食、剩食充分利用減少浪費、水果(食物)生廚餘妥善處理如何落實於生活當中。

■ 課堂7、8、9、10、11(情緒明度)

7	2小時	情緒明度- 1.小組討論分享《景象從彩色變成黑白的情況》有哪些? 2.介紹生理上視覺辨色細胞(錐狀細胞/桿狀細胞)的感色機轉與現象	1.介紹生理上視覺辨色細胞(錐狀細胞/桿狀細胞)的感色機轉與現象。 2.心理上情緒的歡愉與悲傷造成不同情境下，我們看到的世界可能不一樣。 3. 作業說明。
8 9 10	8小時	實作	1. 裁紙摺紙、顏料平塗、黏貼色票實作 2. 選一張喜歡彩色圖片(非圖案式，解析度300以上，A4大小輸出)將其轉畫成黑白圖片(廣告顏料) 3. 畫出色票明度9階(無彩度)。
11	2小時	作品發表與賞析	1. 上台作品報告/同學互評 2. 老師講評

A 課程實施照片



▲ 學生作品-員林高中美術班117盧0欣、117林0靜/明度轉換精準、版面整潔俐落

B 學生操作流程：

1. 小組討論分享《景象從彩色變成黑白的情況》有哪些？
2. 介紹生理上視覺辨色細胞(錐狀細胞/桿狀細胞)的感色機轉與現象
3. 裁紙摺紙、顏料平塗、黏貼色票實作
4. 選一張喜歡彩色圖片(解析度300以上·A4大小輸出)將其轉畫成黑白圖片(廣告顏料)
5. 畫出色票明度9階(無彩度)。

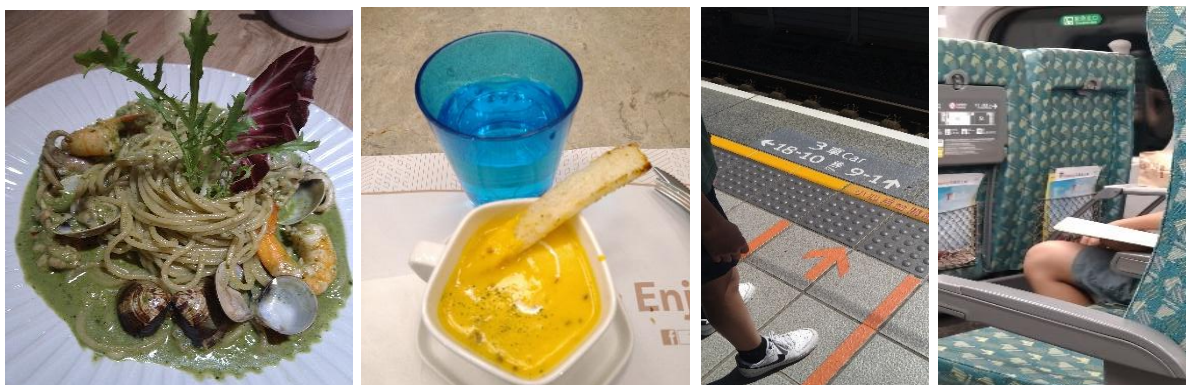
C 課程關鍵思考：

1. 心理上情緒的歡愉與悲傷如何影響行為、造成我們看到的世界可能不一樣。
2. 顏色與明度的關係-輕/重、光明/陰鬱、秀美/悲壯

■ 課堂 12

12	2小時	一個人的小旅行	1. A4紙張一頁· 2. 紀錄早上出門穿搭(衣)、交通工具(行)、午餐擺盤配色(食)與參觀展覽觀察展覽空間之色彩配置與畫作呈現效果 3.上台報告
----	-----	---------	---

A 課程實施照片



▲一個人的小旅行/觀察紀錄旅行間衣、食、展覽、行的色彩配置計畫

B 學生操作流程：

1. 展覽空間的背景色
2. 紀錄早上出門穿搭(衣)、交通工具(行)、午餐擺盤配色(食)與參觀展覽觀察展覽空間之色彩配置與畫作呈現效果
- 3.上台報告 A4紙張一頁(手寫)

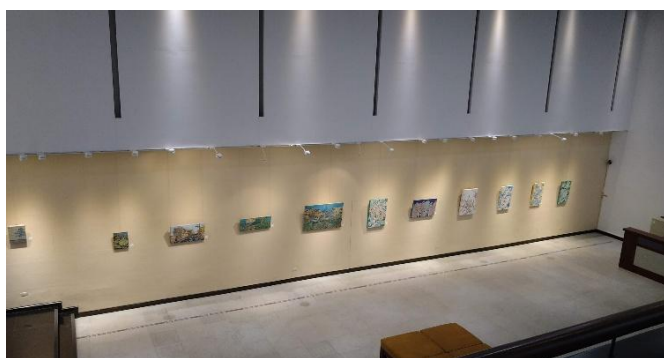
C 課程關鍵思考：

1. 展覽空間中的背景色如何影響觀看
2. 彩度的功能。

■ 課堂 13

13	2小時	<p>高低彩度-</p> <p>1.透過畫展展示設計·觀察背景色如何影響作品呈現。(參觀美術館)</p> <p>2.從實作中感受彩度的變化。</p>	<p>1.分組討論。</p> <p>2.展示設計牆面色彩對作品呈現的影響(PPT)</p> <p>3.作業說明</p>
----	-----	--	---

A 課程實施照片



▲員林演藝廳/張惠菱膠彩畫展覽



▲國立臺灣美術館/顏水龍日月頌展覽

B 學生操作流程：

1. 透過畫展展示設計·觀察背景色如何影響作品呈現。(參觀美術館)
2. 從實作中感受彩度的變化。
3. 作業說明。

C 課程關鍵思考：

1. 展覽空間中的背景色如何影響觀看
2. 彩度的功能。

■ 課堂14、15、16、17

14 15 16	8小時	實作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 裁紙摺紙、顏料平塗、黏貼色票實作 2. 設計一張插圖·能明確表現出·明度不變·彩度降低的效果。 3. 運用數位軟體(例如 canva)的變色編輯去模擬明度不變·感受彩度的變化效果·進行色彩的觀察。 4. 刷色票·控制變因明度不變·感受彩度的變化效果。
17	2小時	作品發表與賞析	<ol style="list-style-type: none"> 1. 上台作品報告/同學互評 2. 老師講評

A 課程實施照片



▲ 作業發表- 117黃0涵、117許0藤/彩度色票控制變因明度不變，感受彩度的變化效果。



▲ 作業彩蛋~學生很用心在作業封面設計文字，會搭配內容主題或色彩進行設計很有創意

B 學生操作流程：

1. 裁紙摺紙、顏料平塗、黏貼色票實作
2. 設計一張插圖，能明確表現出，明度不變，彩度降低的效果。
3. 運用數位軟體（例如 canva）的變色編輯去模擬明度不變，感受彩度的變化效果，進行色彩的觀察。
4. 刷色票，控制變因明度不變，感受彩度的變化效果。

C 課程關鍵思考：

1. 降低彩度的方法：加入其他顏色
2. 如要明度不變，彩度降低，該如何做呢？以此感受彩度的變化效果。

三、教學觀察與反思

這次課程，筆者嘗試把「色彩」從教科書裡帶回生活現場。與其直接談色相、明度、彩度的理論定義，筆者更希望學生先在日常中遇見色彩，再回到概念架構中理解它。

在「水果色相」單元裡，筆者觀察到一個有趣的現象：多數學生其實很少真正切過水果，更遑論思考水果剖面與植物結構之間的關係。從最初略顯生澀的刀法，到後來逐漸講究比例與留白的擺盤設計，他們開始意識到「好看」並非憑感覺，而是可以被分析與討論的。當各組反覆調整拍攝角度、比較不同手機成色差異時，可以看見他們在討論中形成審美判斷，也在協商中建立品味共識。

紀錄片《種土》的加入，是希望把「美」從視覺層次延伸到環境倫理。當果皮被掩埋、轉化為養分時，學生慢慢理解，美不只是盤中的色彩搭配，也是一種循環與責任。只是受限於課堂時間，永續議題未能深入展開，這成為本課程未來可以再延伸的方向——或許可以設計一個真正與展覽廢棄物相關的專題，讓學生更具體面對創作與環境之間的關係。

進入「情緒明度」單元時，透過彩色轉黑白的實作，協助學生抽離色彩干擾，專注於明暗層次與結構關係。學生逐漸理解，視覺感受不僅是生理現象，更與心理狀態密切相關，情緒會影響我們對世界的觀看方式，情緒不只存在於色彩飽和度裡，更多藏在明暗對比與畫面節奏之中。有些作品在黑白轉換後反而更有力量，這讓學生體會到：感受世界，不只有一種方式。

「高低彩度」單元則是一場耐心的訓練。在「明度不變、彩度降低」的條件限制下創作，對學生而言是挑戰，也是一種控制變因的理性思考練習。當他們發現只要稍微加入其他顏色，畫面氣質就產生改變時，色彩不再只是感性的喜好，而成為可以精準調度的語言。

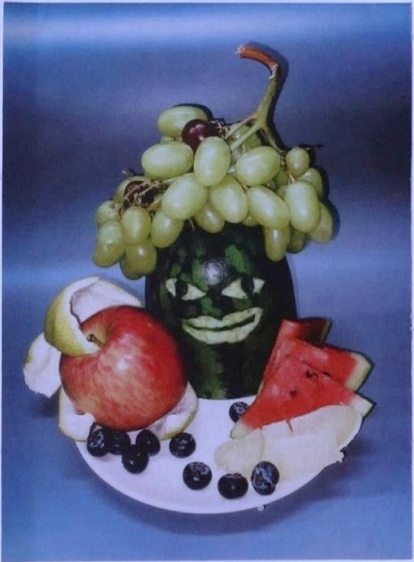
筆者特別喜歡「一個人的小旅行」這個彩度的前導活動。學生在記錄穿搭、飲食與展覽觀察時，流露出比團體活動更細膩的自我意識觀察敏銳度。或許因為那是一段屬於自己的觀看時間，他們對色彩的描述也更具個人風格。那一刻，讓人感受到課程真正回到生活，也回到學生自身。

回顧整學期，筆者更確信：色彩教育不只是技法訓練，同時也可以是一種觀看世界的方式。當學生開始意識到色彩如何影響情緒、環境、品味與價值選擇時，色彩便不再只是造形元素，而成為理解世界與建構自我的媒介。未來，希望能在永續議題與跨領域連結上再深化，讓色彩學習成為更完整的思考歷程。

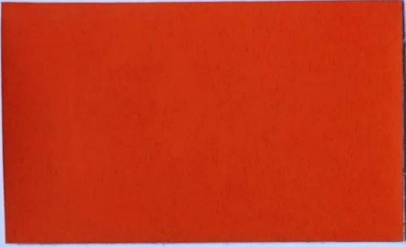

四、學生學習心得與成果

1. 水果色相

- ◆課程從基礎的裁紙、摺紙、顏料平塗與黏貼色票開始，這些細膩的動作能培養學生對作品「精緻度」的要求。
- ◆課程特別強調「給每個顏色取一個名稱」。當學生能為顏色命名時，代表他們已經對色彩進行了觀察、聯想與定義，這對建立個人美感經驗至關重要。
- ◆課程設計中要求學生尋找「最喜歡/最噁心」食物的顏色，喜歡/不喜歡食物的顏色多數與個人經驗有關，顏色是中性的沒有好壞之分，有的只是兩色(含以上)並置在一起搭不搭配的問題。



艾倫戴爾	史迪奇	巴斯光年	唐老鴨	鬼殺隊	夜華
烏蘇拉	航海王	風之谷	愛的迫降	花木蘭	無慘
櫻戀	彌豆子粉	峇巴斯紅	愛麗兒	赤焰龍	彼岸花
哆啦美	18歲的瞬間	五福臨門	龍貓	索隆綠	藥師少女
IV香茅綠	初戀	風又吹	彼得潘	鬼怪	娜椰子
早餐奶油	蛋黃	雲上的月光	圈色芬華	長相思	克拉

- 我喜歡的食物顏色 -

「生鮭魚」

我最喜歡吃壽司，尤其是生鮭魚，我可以一整個禮拜都吃，我會喜歡上生鮭魚是因為 Costco 的鮭魚壽司，他們的鮭魚吃起來和壽司店的都不一樣，多了一種奶香味，是去 Costco 的必買首選。只要想到出壽司我的臉頰都快化了…… (上個月的自由日，大家規畫一起去吃壽司，自由日是在星期三，我從假日就開始期待，嗚呼每天都在模擬)

- 我不喜歡的食物顏色 -

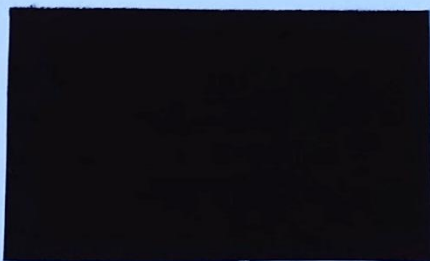
「秋葵」

我不喜歡秋葵的一切，它的口感、味道、外觀都十分不美味，不管怎麼烹飪它就是很噁心，但媽媽只要菜上有這道料理，她一定會要我吃下肚，媽媽就觸胃，但我只會想吐……我吃了一條秋葵就餓了，因為胃都是水，這就是我厭惡秋葵的理由。

▲色相的命名以戲劇動畫劇名、角色名為名，新穎有趣之餘也考驗讀者的追劇能力。最喜歡的食物顏色-生鮭魚橘色(生鮭魚)/最噁心的食物顏色-秋葵綠。(117尤0瑜)



我最喜歡的食物顏色是芒果黃，
芒果是我所有水果裡面最愛的
其他酸酸的都不喜歡。夏天時吃
芒果季花冰不只消暑，吃完心情
也會變很好！



我最討厭的食物顏色是咖啡
色，尤其是香菇，它的味道很詭
異，外觀也不美觀，第二個討厭
是可樂，因為有氣泡的飲料喝
起來都很辣，所以氣泡飲我都不
喝。

▲色相的命名原則：形容詞(人生階段、動、植物、角色名)+顏色。如成熟咖、寶寶咖，很有意思最喜歡的食物顏色-芒果黃/最噁心的食物顏色-咖啡色(香菇、可樂)。(117吳0諾)

2. 情緒明度

- ◆課程不只是繪畫練習，還加入了生理學知識（錐狀/桿狀細胞感色機轉）。讓學生理解「看見」不僅是感性美學，更有科學依據，有助於建立完整的視覺認知體系。

- ◆透過討論「景象從彩色變黑白」的情況，將抽象的情緒（如悲傷、恐懼）具象化為色彩階調的變化。以期引發學生的共情能力，使作品不只是技術性的平塗，更帶有敘事性。



▲學生口頭發表時說明選畫這張圖的原因：喪偶的爺爺執意過著刻板保守如同黑白的日子，直到小羅闖進他的生活，不斷挑戰他的底線，也逼出他的慈愛心，共同冒險看到彩虹美景完成有缺陷兩人人生的救贖迎向未知單彩色的人生。過程如同這作業一樣，勇敢跨出步伐，做就對了，終將迎向彩色人生。(117陳0雯)

3. 高低彩度◆「一個人的小旅行」課程不再侷限於室內平塗，而是要求學生進入真實生活（衣、食、行、展覽）。這種沈浸式學習希望學生理解色彩不只是顏料，而是環境光影、物件材質與個人選擇的總和。

- ◆實作要求「明度不變，降低彩度」，這是色彩學中最難精準掌握的部分。透過數位軟體 (Canva) 先進行模擬，再進行手工刷色票，希望有助於降低學生的挫折感並提高準確度。
- ◆設計思考的置入：作業要求設計一張「能明確表現彩度降低效果」的插圖，除了技術練習，也是一種視覺敘事的訓練，要求學生思考如何透過純粹的色彩數值變化來達成設計目標。



▲「一個人的小旅行書面報告」(117陳0雅)

▲「一個人的小旅行書面報告」(117李0真)



◀ 117黃0容

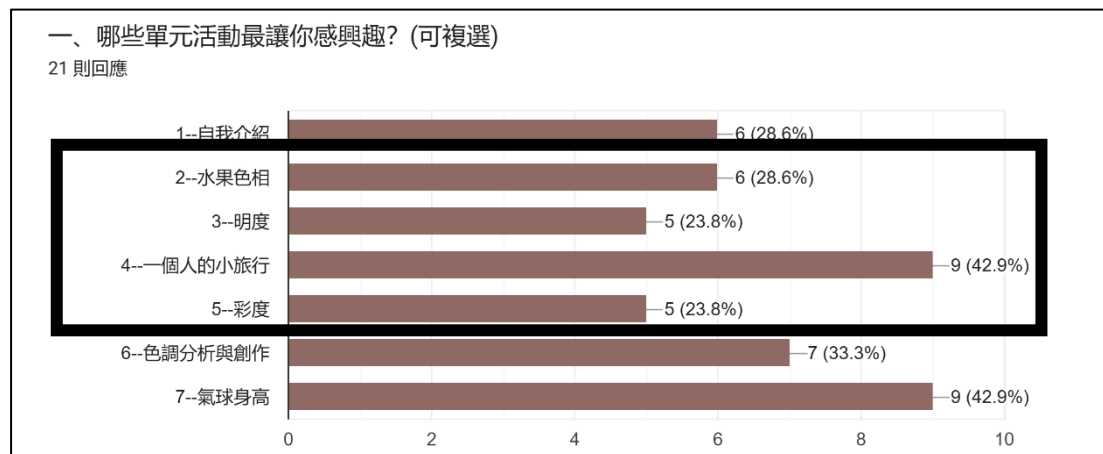
此作業是設計一圖案或選一圖案畫出正常彩度與降低彩度的對照，並選圖中一色做明度不變彩降低的呈現，目的：控制明度這個變因，讓彩度變化能夠清楚呈現。在作業說明時，同學皆表示理解，但實際做出來卻有三分之二的同學色票做錯，經過再次講解與示範刷色票，學生更為理解彩度。以右圖為例：下方色票為修正前色票，明顯看到由深到淺的變化，此組導活動色票彩度與明度都降低，卻也分不清到底是誰降低；左邊為修正後的色票，此組色票以灰色降低鎘黃色彩度，先刷出同明度的灰，再以此灰色以漸進分量加入鎘黃色依序刷出色票，就能明顯看出彩度變化。

4. 課程回饋分析

筆者於期末讓學生填寫課程回饋表單，就課程單元內容分成2組4問題：

(1)哪些單元活動最讓你感興趣？(2)請說明『最讓你感興趣單元活動』的原因。

(3)哪些單元活動你覺得可以再改進？(4)請說明『可以再改進』的原因或建議？

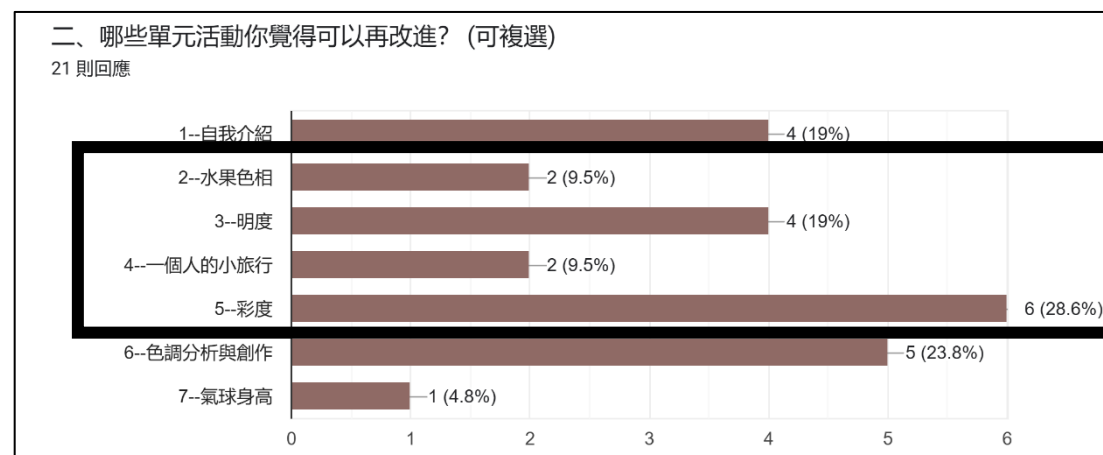


■依據回饋表單統計結果：

(1)學習興趣分析

- ◆「一個人的小旅行」：42.9% (最高)
- ◆「水果色相」：28.6%
- ◆「明度」與「彩度」：23.8%

可見具備「個人主體性」與「生活參與感」的活動最能引發學習動機。當色彩與真實經驗、身體感知結合時，學生對理論的接受度明顯提高。



(2)改進需求分析

- ◆「彩度」：28.6% (最高)
- ◆「明度」：19%
- ◆「水果色相」、「小旅行」：僅 9.5%

從數據與質性回饋來看，「技術性強」且「工作量大」的色彩訓練（明度、彩度）是學生感到最掙扎的環節。

(3)值得注意的是：

雖然「明度」與「彩度」在興趣度上偏低、改進需求較高，但質性回饋中學生明確提到：「成功分辨明度與彩度時很有成就感」。這代表學生在成功區辨明度與彩度後獲得高度成就感，說明此單元雖具挑戰性，卻為專業能力形成之關鍵節點。這也指出問題不在於內容難度，而在於教學節奏與回饋機制。

從數據與質性回饋中可以歸納出下列幾點：

- (1)「一個人的小旅行」（視覺/環境探索）與「水果色相」（味覺/生活連結）的高支持度，證明了當藝術教學與真實生活、身體感官結合時，學生的學習動機最強。
- (2)情緒明度前導活動「景象從彩色變黑白」的討論結果顯然無法類比到明度作業無彩度的明度呈現，以及高低彩度前導活動「一個人的小旅行」彩度體驗與彩度作業(降低彩度)的連結也是薄弱。
- (3)在「建議改進單元」調查中，「彩度」（28.6%）與「明度」（19%）比例較高，主要原因為操作複雜度與色票製作工作量較大。然而，質性回饋亦指出，學生在成功區辨明度與彩度差異後，獲得明顯成就感，顯示該單元雖具挑戰性，卻為專業能力養成之關鍵環節。

綜合量化與質性資料分析可知，本課程已成功建立生活情境作為學習錨點，未來將持續優化基礎核心單元的教學設計，使「必要但困難」的專業訓練，轉化為學生可見且可累積的能力成果。