

113 年至 115 年美感與設計課程創新計畫

114 學年度第 2 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：彰化縣竹塘國中

執行教師：施明楓 老師

輔導單位：中區 基地大學輔導

目錄

壹、課程計畫概述	1
一、課程實施對象	1
二、課程綱要與教學進度	1
貳、課程執行內容	7
一、核定課程計畫調整情形	7
二、課程執行紀錄	7
三、教學觀察與反思	16
四、學生學習心得與成果	18
參、同意書	21
一、成果報告授權同意書	21

壹、課程計畫概述

一、課程實施對象

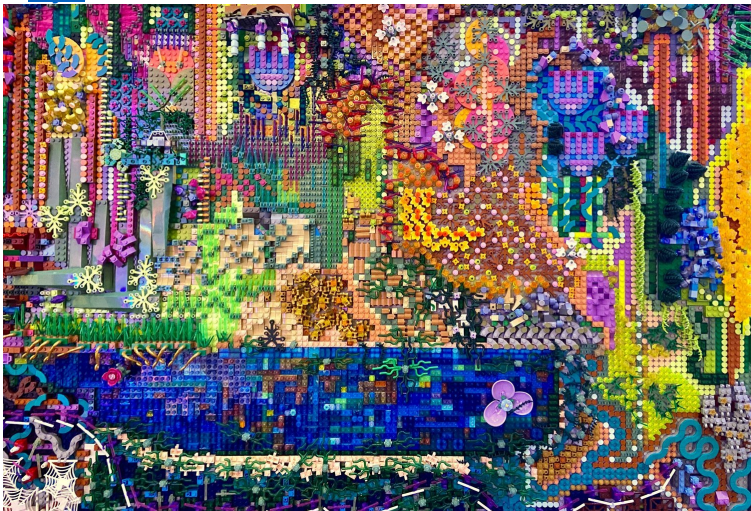
學校名稱	彰化縣立竹塘國民中學		
學校地址	525彰化縣竹塘鄉竹林路一段550號		
申請類別	☒ 設計教育課程 (至少 6 小時) ☐ 基本設計 (18 小時)		
執行階段別	☒ 國民中學 ☐ 普通型高中 ☐ 技術型高中 ☐ 綜合型高中		
預期授課年級	☐ 國一 ☒ 國二 ☐ 國三 ☐ 高一 ☐ 高二 ☐ 高三		
班級類型	☒ 普通班 ☐ 美術班		
高中課程類型	☐ 多元選修 ☐ 加深加廣 ☐ 其他 _ _ _ _ _		
預估班級數	7班	預估班級數	7班

二、課程綱要與教學進度

課程名稱	格構印象：創造你的拼印風格
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)	☒ 特別聚焦：A3 環境 ☒ 相關觸及：B12.責任消費及生產 B11.永續城鄉
課程主題 選填項目 (填入上方欄位)	【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。 【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。

創新課程說明	☐ 延續本人課程： _____ 學期，課程名稱 _____ _____ 學期，課程名稱 _____ ☐ 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 _____ (可複選，可自行增加) 本次課程設計創意作法： 1.使用基本型正方形與長方形進行色塊組合，做出重複與韻律的效果。 2.利用樂高積木的可拼組性，以及上下面向紋路的差異性進行設計與組合，練習重複型與變化型的設計。 3.運用版畫套版概念製作一次版與二次版，進行套印設計。
一、課綱核心素養 (請勾選符合項目)	
A.自主行動	☐ 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 ☒ B3.藝術涵養與美感素養
C.社會參與	☐ 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
二、學生先修科目或先備能力 (300字左右)	
* 先修科目：視覺藝術：色彩、造型簡化 * 先備能力： 1. 了解基本的幾何圖形概念 (正方形、長方形、重複、韻律等)。 2. 認識色彩基礎知識 (冷暖色、對比色、協調色等)。 3. 知道版畫的基本流程 (設計→刻印→印刷)，以及如何利用其他物件替代刻印，具備簡單的圖文理解能力。 4. 理解「從平面到立體」或「從設計到成品」的基本設計流程概念。	
三、課程概述 (300字左右)	
本課程以「重複與變化的美感設計」為核心，透過色塊構成、樂高積木拼組及版畫創作等多元媒材，引導學生探索視覺設計的基本原理與應用。前兩週，學生將運用正方形與長方形色塊進行平面設計，體會色彩與形狀在「重複」與「韻律」中所產生的節奏感。 進一步運用樂高積木進行立體空間設計，從重複型到變化型，培養空間組構能力與創意思維。後三週轉向版畫領域，學生將實作一次版與二次版，學習套印技法，創作具有層次與節奏的版畫作品。最後一週，學生將親手把個人版畫作品應用於布品設計，完成專屬的印花布袋，體驗從圖像創作到產品製作的完整流程。課程強調美感素養與實作技能的結合，並透過分享與反思活動，探討「像與不像」、「模組與自由」的創意轉化過程，鼓勵學生發展個人風格與設計表達力。	

四、課程目標	
美感觀察	體驗平面與立體的設計差異，提升觀察與設計能力。
美感技術	運用不同媒材與工具進行創作，培養色彩、構圖與空間感。 學習版畫的基本技巧與套印原理，創作個人風格作品。
美感概念	了解視覺設計中「重複」與「變化」的原理與表現方式。
其他美感目標	實現「學以作用」，將美感實踐在生活中。
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	02/16 02/27	認識基本形的組合方式與構成效果。	色塊構成的基礎：正方形與長方形的組合 - 講解與欣賞：幾何構成在藝術與設計中的應用（如 Mondrian、Bauhaus 作品） - 欣賞樂高藝術家作品《小小物件》紀錄片 https://youtu.be/C4tNdcgzPDE?si=7OyR8jG3lQvSU_Ry  （凱瑟琳·杜克洛斯和樂高為 2023 年巴塞爾邁阿密藝術展工作） - 技法示範：如何用正方形、長方形進行重複與變化設計。 - 創作練習：運用色紙剪貼，pixelart 設計色塊圖案。
2	03/02 03/06	探討「重複」、「韻律」的概念、色彩元素的運用，創作有明顯節奏感的色塊構成作品。	色塊組合進階：重複與韻律的視覺表現 - 欣賞與解析：設計作品中的韻律與節奏感（如建築、插畫、海報） - 色彩原理講解：冷暖對比、色彩平衡 - 創作實作：以冷暖色、明暗色組合設計重複與變化的圖形。

週次/序	上課日期	課程目標	內容綱要/操作描述
3-4	03/09 03/20	認識樂高積木的基本構造與可拼組性、簡單的重複型立體設計。	樂高設計入門：基礎重複型結構 - 講解樂高設計的重複概念（如模組化建築、重複模組） - 動手實作：以樂高拼組具重複感的結構，注意高度層次的變化性。  分享討論：立體與平面重複的差異。
5-6	03/23 04/03	學會在重複中加入「變化」的設計手法；應用樂高的上下面紋路差異，創作有節奏感且富變化的結構。	樂高變化型設計：加入變化的韻律設計 - 分析案例：樂高積木作品中的重複與變化（如城市景觀、雕塑） - 創作實作：設計一個含有「重複」+「變化」元素的立體結構。  學生展示與口頭分享設計想法。
7-8	04/06 04/17	認識版畫「套印」概念；初步操作版畫，完成一次版的設計。	版畫設計概念：套版與重複構圖 - 介紹與欣賞：版畫作品中的重複與層次（如浮世繪、現代版畫） - 示範技法：如何製作一次版、如何布局圖樣。

週次/序	上課日期	課程目標	內容綱要/操作描述
			• 創作實作：完成一塊一次版，並進行單色印畫布。 • 設計雙色版的圖形與分布構成。利用積木元件的色彩作為分色版運用。
9-10	04/20 05/01	創作具「重複」與「變化」美感的版畫作品；展示並分享創作過程與心得。	版畫進階：二次版套印與創意發表 示範技法：如何為一次版設計二次版，進行印花二次套印。 創作實作：完成一組套印版布料（雙色或更多色） 再創作：設計布包，將個人或小組印刷好的印花布進行布袋車縫的設計。 *準備與布袋同大的積木底版，小組作品拼版時討論構成的位置與布料方向樣式，並確認試印效果 *提袋的長度準備3種，可以搭配圖案設計或功能使用進行選擇。
11	05/04 05/08	作品後記	作品整理與紀錄 作品補印調整 將作品進行拍照，樂高積木版整理。 填寫課程回饋心得

六、預期成果

一、學習成果

1. 學生能理解並實際應用「重複」、「韻律」、「變化」等設計原理，完成多件具有節奏感與設計感的視覺作品。
2. 學生能創作一件以上結合幾何色塊的平面設計作品、一件樂高立體結構作品，以及一組完成套印的版畫作品。
3. 學生能將個人版畫設計轉化為生活應用產品，成功製作一個專屬印花布袋。

二、美感素養

1. 學生能在創作過程中，展現對色彩、構圖、空間感與重複變化美感的認識。
2. 能欣賞並分析他人作品中的視覺節奏與變化設計，提升對藝術與設計的審美敏感度。
3. 理解「從創作到產品」的設計流程，體會藝術如何結合日常生活。

三、技能應用

1. 學生能熟練運用基礎的平面構成技法、立體拼組技巧、版畫印製與簡單縫製技能。
2. 學生能將創作成果有效呈現在立體作品與實用產品上，強化跨媒材整合與應用能力。
3. 能在過程中運用工具進行加工與修正，提升自主解決問題的能力。

七、參考書籍 (請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

書名	作者	出版社	出版時間	金額
用幾何圖樣，做風格設計：點線面就是最閃的主視覺&LOGO	SendPoints 編	原點	2024/09	599
紋飾圖案設計法：從基礎構造、案例剖析到實作與驗證，解謎圖案設計經典之作	LEWIS FOREMAN DAY, AMOR FENN 著	易博士	2024/03	720
ICON 圖示設計學：設計師必備的視覺符號語言指南，實例解析設計風格、思路與技法	作者：米倉英弘	邦聯文化	2025/09	420
記號：佐藤卓的120個標誌設計思考	佐藤卓 著	麥浩斯	2024/12	450
零基礎 LOGO 設計：學會拆字、解字，做出好 LOGO	蔡啟清 著	風和文創	2025/09	620

八、教學資源

樂高藝術家作品《小小物件》紀錄片

https://youtu.be/C4tNdcgzPDE?si=7OyR8jG3lQvSURy_

貳、課程執行內容

一、核定課程計畫調整情形

- 1.原訂印製小組花布改成個人作品版印。
- 2.圖形選取設計以班級討論大主題下，再進行小組與個人题目的選擇。
- 3.印製作品前，各組調製背景顏色，作為熟悉壓克力顏料素材的前奏。

二、課程執行紀錄

課堂 1-2：主題資料搜集與解構

學生依據個人主題進行圖像資料蒐集、造型觀察、形體簡化與色彩分析，逐步將具象圖像轉化應用於版印創作的視覺元素。

A 課程實施照片



B 學生操作流程

1. 每班學生選擇不同主題，並在小組討論各自主題與個人題目後，進行相關資料與參考圖片的蒐集。
2. 學生將資料上傳至 Padlet 平台，並搭配學習單進行主題分析，依據個人主題的形狀、色彩與造型特徵，逐步拆解圖像元素，以掌握研究對象的視覺表現方式。

C 課程關鍵思考：引導學生觀察主題圖像中的形狀、線條與色彩特徵，並透過簡化與拆解，將具象圖像轉化為後續創作可運用的基本視覺元素。

課堂 3-4：形色簡化人工智慧

學生依據前階段完成的主題圖像分析，進一步練習將圖形與色彩簡化，透過蠟筆在黑色便利貼上以色塊表現，嘗試掌握主題形象的主要特徵與色彩搭配。

A 課程實施照片



B 學生操作流程

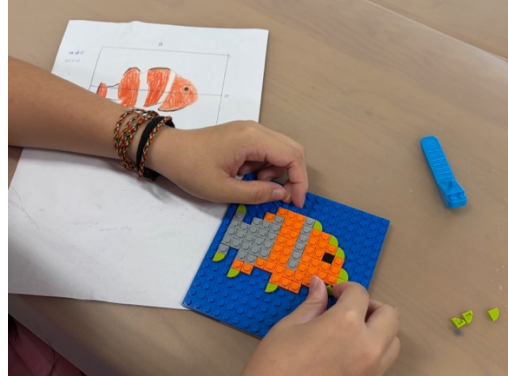
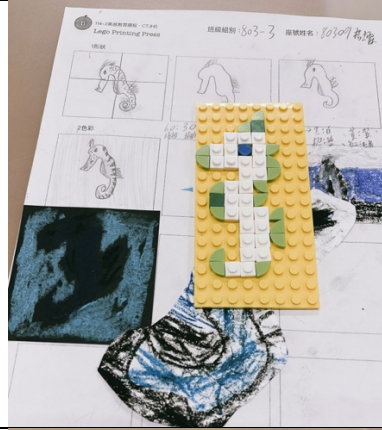
1. 學生以小組為單位討論共用色系，選擇 3 至 4 種主要顏色，並參考前一階段蒐集與描繪的主題圖片，使用蠟筆以「默畫」方式在揉過的 A6 紙張上進行練習。
2. 學生將色系蠟筆以水平與垂直方向反覆推動，塗畫於黑色便利貼上。透過適度施力，使蠟筆色彩能覆蓋原本黑色底面，形成具有層次感與對比效果的色彩表現。

C 課程關鍵思考：引導學生從主題圖像中觀察主要色彩與輔助色的關係，透過有限色系與黑色底面操作，理解色彩明度、對比與搭配效果，作為後續版印創作中配色判斷與圖像表現的基礎。

課堂 5：樂高圖案減形

學生依據前階段完成的主題圖像與色彩簡化資料，進一步運用樂高積木進行圖案減形練習。透過有限顆粒與固定底板的限制，學生嘗試將具象圖像轉化為較單純的幾何形、色塊與排列結構。

A 課程實施照片



B 學生操作流程

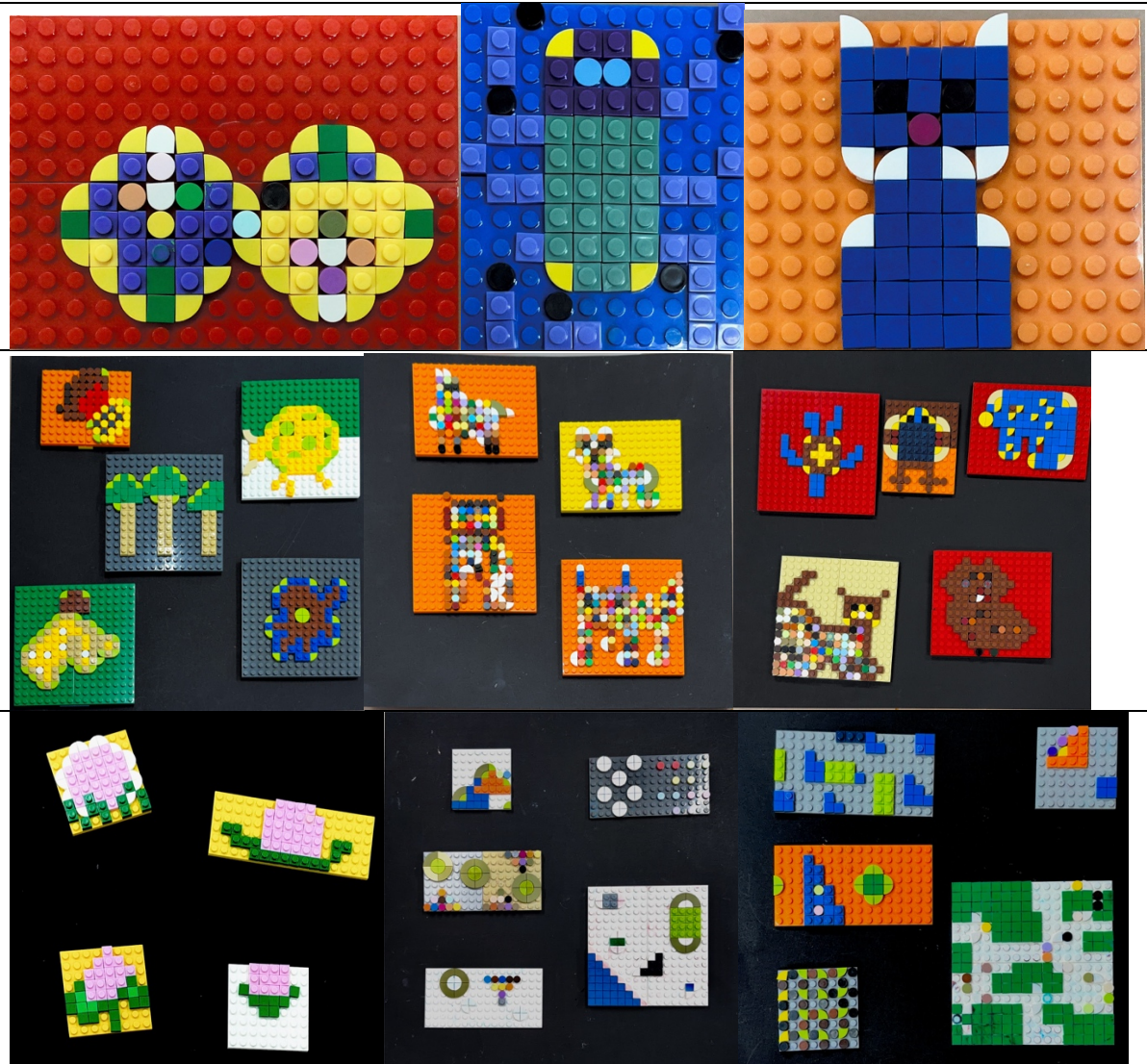
1. 學生參考前面造型色彩與蠟筆減色練習的歷程資料，依據個人主題圖像，進行樂高圖案減形組裝。
2. 學生運用樂高小積木在底板上排列圖案，透過積木顆粒的大小、方向與顏色，將原本具象的主題圖像轉化為簡化的造型表現。
3. 完成後，學生拍照記錄作品並上傳至 Padlet，作為後續版印圖像設計與印製流程的參考資料。

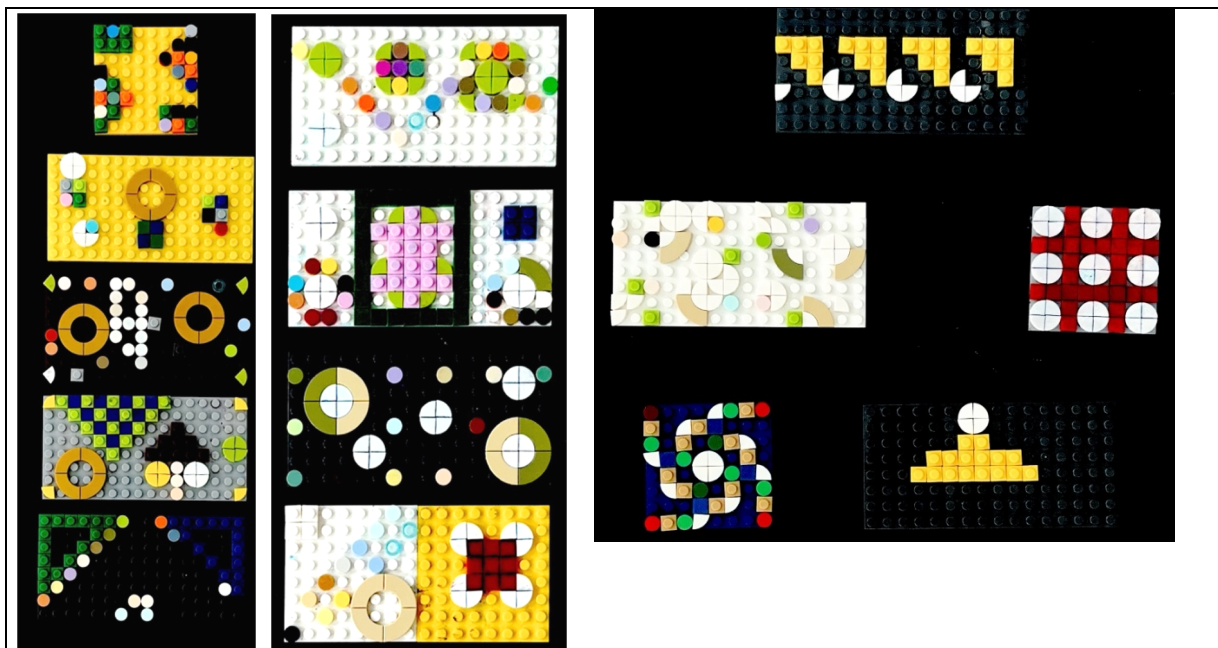
C 課程關鍵思考：引導學生運用樂高積木進行圖像減形，透過有限材料與固定格點的限制，練習保留主題主要特徵、刪減細節，並將具象圖像轉化為基本形狀與色塊組合，作為後續凸版印刷圖像設計的基礎。

課堂 5：樂高成品

學生完成樂高圖案減形作品後，將各自的主題圖像轉化為積木排列形式。作品呈現出不同主題在形狀簡化、色彩配置與圖像辨識度上的差異，作為後續版印圖像設計的重要參考。

A 課程實施照片





B 學生操作流程

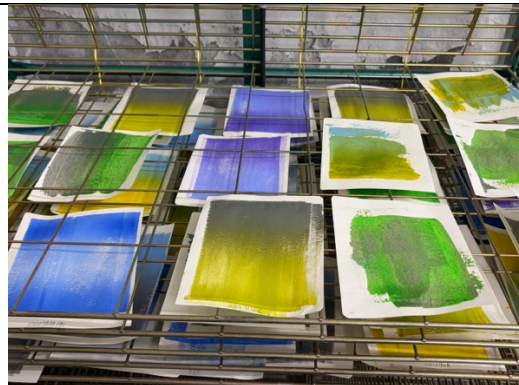
1. 學生依據個人主題與前階段完成的造型、色彩資料，進行樂高圖案組裝。
2. 學生運用有限的積木顆粒、底板空間與色彩選擇，嘗試將主題圖像轉化為簡化的幾何形、色塊與排列結構。
3. 完成作品後，學生觀察樂高成品與原始參考圖之間的差異，思考哪些特徵被保留、哪些細節被省略，並拍照記錄作為後續凸版印刷圖像設計的參考。

C 課程關鍵思考：引導學生檢視樂高成品中的圖像辨識度、造型簡化與色彩配置，理解「減形」是將複雜圖像轉化為可辨識、可製作與可印製的視覺形式，作為後續凸版印刷圖像設計的基礎。

課堂 6：作品底色布置

學生依據前階段完成的主題圖像與樂高減形成果，進一步進行作品底色布置。透過壓克力顏料、筒操作，學生練習背景色的選擇、塗佈與乾燥管理，為後續凸版印刷作品建立色彩基底。

A 課程實施照片



B 學生操作流程

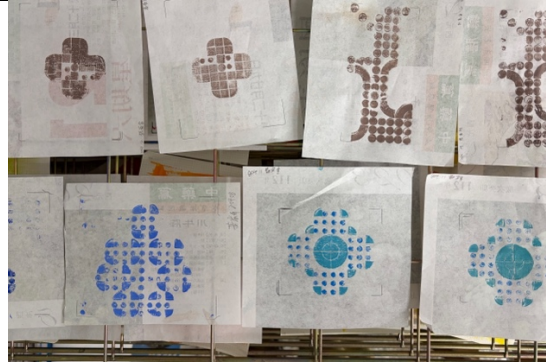
1. 學生以小組為單位討論作品背景色，每人準備兩張底紙，使用前一階段拆下來的週期手札本內頁作為印刷底紙。
2. 學生依據教師示範步驟，將壓克力顏料以滾筒均勻推開，感受顏料的質地、厚薄與濃度變化，並嘗試控制滾筒施力與塗佈方向。
3. 完成底色布置後，學生將底紙放置於晾乾架上，等待顏料乾燥，作為下一階段版印作品的背景底紙。

C 課程關鍵思考：引導學生學習壓克力顏料與滾筒的使用方式，觀察顏料濃度、施力與紙面吸附效果，並透過兩人一組合作完成調色、滾印、清潔與紀錄。課程同時運用回收底紙承接剩餘顏料，培養學生材料再利用與印前準備的概念。

課堂 7：試印作品討論調整

學生依據樂高圖案減形成果進行第一次試印，透過實際印壓觀察圖案清晰度、顏料厚薄、施力方式與紙張吸附效果。試印後，學生比較作品與原先設計之間的差異，進一步討論調整方式，為正式印製建立經驗基礎。

A 課程實施照片



B 學生操作流程

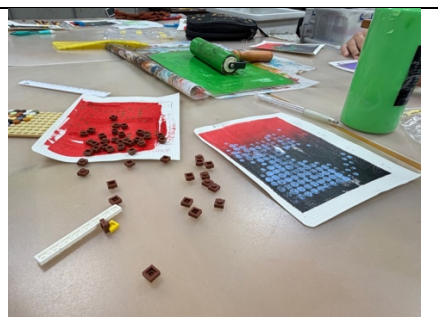
1. 學生先熟悉滾筒調色與上色方式，將顏料滾塗於樂高凸起處後，需確認周圍沾染區域是否清潔，避免影響印製畫面的整潔度。
2. 印製前，學生先在底紙下方標示放置位置記號，再將紙張覆蓋於樂高版上，並使用湯匙進行均勻印壓。
3. 完成試印後，學生觀察圖案是否清楚、顏料是否過厚或過薄、印壓是否均勻，並依據試印結果調整上色量、施力方式與圖案細節。

C 課程關鍵思考：引導學生透過試印觀察顏料厚薄、印壓力道、圖案清晰度與樂高版面高度差異，理解版印作品需要經過試誤、判斷與調整。學生在修正過程中學習控制材料、掌握印製流程，並將問題轉化為正式創作前的重要經驗。

課堂 8-10：正式作品製作

學生依據前一階段試印經驗進行正式作品製作，透過底色紙、樂高版與滾筒顏料的搭配，完成凸版印刷作品。課程中學生需掌握定位記號、顏料厚薄、印壓力道與清潔流程，並在多次印製中修正操作細節，逐步完成個人作品。

A 課程實施照片



B 學生操作流程

1. 依底色紙上的定位記號，確認紙張與樂高版位置後，進行顏料調配與滾筒上色。
2. 滾筒上色後，學生需清潔樂高版周圍沾染的顏料，再覆蓋紙張進行印壓，以維持畫面整潔與圖像清晰度。
3. 完成第一版印製後，學生將作品放置晾乾，並拆卸、清潔第一版樂高積木，準備第二版圖像的製作與印製。
4. 印製完成後，學生整理作品與工具；印製失敗或未完成的紙張，可領取回收顏料底紙再重新印製。

C 課程關鍵思考：

正式印製階段引導學生將試印經驗轉化為穩定操作，學習掌握定位記號、顏料厚薄、印壓力道、版面清潔與工具整理。課程以「一週完成一個版或一個顏色」的節奏進行，協助學生在多次印製中修正細節，完成具完整度的版印作品。

課堂 11：作品評分與紀錄

學生完成正式版印作品後，進行作品檢查、拍照紀錄與成果上傳。透過檢視兩張完成作品，學生回顧從主題資料蒐集、形色簡化、樂高減形、試印調整到正式印製的完整歷程，並整理自己的創作成果。

A 課程實施照片



B 學生操作流程

1. 學生檢查自己完成的兩張版印作品，確認作品完整度、圖像清晰度、色彩表現與整體畫面效果。
2. 學生將作品拍照記錄後上傳至 Padlet，作為課程成果彙整與評分依據。
3. 學生完成課程回饋問卷，回顧自己在主題觀察、圖形簡化、色彩配置、樂高減形與版印操作中的學習收穫與困難。

C 課程關鍵思考：

引導學生檢視兩張正式作品的完整度、圖像清晰度、色彩表現與印製效果，並透過拍照上傳與課程回饋，整理自己的創作歷程。學生在最後階段能逐步掌握版印流程，也能從作品差異中理解顏料厚薄、印壓力道與圖像結構對成品品質的影響。

三、教學觀察與反思

本課程以「格構印象」為主題，帶領學生從班級共同討論出發，逐步發展至小組主題與個人主題，並透過參考圖片蒐集、造型描繪整理、蠟筆減色減形練習、樂高積木板圖形排列，以及版印技巧實作，完成個人版印作品。整體課程歷程中，學生能逐步理解主題發想、圖像轉換與版印製作之間的關係，並在實作過程中累積對造型、構圖、色彩與媒材操作的經驗。

教學過程中觀察到，學生在課程前段較容易停留在「想做什麼主題」或「想選哪一張圖片」的層次，但對於圖片是否適合轉換成版印圖案，尚未能立即判斷。因此，當學生進入造型整理時，常會遇到圖片細節過多、線條太複雜、主體特徵不明顯，或是難以刪減細節的情形。這顯示學生在圖像觀察與造型取捨上仍需要更多引導，尤其是如何從具象照片中抓取主要外形、辨識核心特徵，並將複雜圖像轉換為適合印製的簡化圖形。

蠟筆減色、減形練習對學生而言是一個重要的前導活動。透過先以色塊和簡化線條處理圖像，學生能初步感受「減少細節」並不等於「失去主題」，而是將注意力集中在主要形狀、色彩關係與畫面結構上。不過，部分學生在練習後仍不容易將此經驗轉移到後續的樂高格構排列與版印設計中。未來課程可在此階段增加更多作品範例比較，例如讓學生觀察同一張圖片如何從寫實、簡化、色塊化到格構化，幫助學生更清楚理解每一個轉換步驟。

樂高積木板圖形排列是本課程中最具特色的轉換媒介，也讓學生能以具體材料理解「格構」的概念。學生在排列過程中，能嘗試將原本連續的線條與完整的形體，轉換成一格一格的點狀、塊狀或像素化圖形。這樣的媒材限制，讓學生重新思考圖像的形狀、比例、位置與辨識度，也讓「像與不像」之間產生更多創意可能。然而，樂高積木形狀有限，學生若選擇太細緻或線條過多的圖像，容易出現無法表現細節、圖案變形或排列時間過長的問題。因此，未來可在樂高排列前加入「方格草圖」或「大形狀草稿」步驟，讓學生先確認主體位置與基本形狀，再進入積木排列。

在版印實作階段，學生能逐步掌握滾筒上色、顏料厚薄、對版位置與壓印力道等基本技巧。部分學生一開始會出現顏料過厚、滾色不均、印製不清楚、紙張位移或圖案邊緣模糊等情形，但經過試印、調整與再次操作後，多數學生能逐漸理解影響版印效果的關鍵。這也讓學生體會到，版印不是一次完成的結果，而是一個需要反覆測試、修正與控制細節的過程。

從教師觀察來看，本課程的學習重點不僅在於完成一件版印作品，更在於讓學生經歷「觀察—簡化—轉換—排列—印製—檢視」的完整創作歷程。學生在這個過程中需要不斷做選擇，例如選擇適合的圖片、保留重要特徵、刪減不必要細節、安排圖形位置、決定背景與印刷色彩，並在作品完成後檢視成效。這些歷程有助於學生理解美感創作並非單純依賴技巧，而是包含觀察、判斷、實驗與修正。

本課程也看見學生在創作自信與參與感上的提升。由於課程提供了主題選擇、色彩設定與材料操作的空間，學生能在作品中加入個人想法，並感受到作品的獨特性。當學生看見自己的圖案成功被印製出來，或在多次試印後讓畫面變得更清楚時，能產生明顯的成就感。這樣的經驗有助於提升學生對美術課的參與意願，也讓不同程度的學生都能透過實作找到進入創作的方式。

整體而言，「格構印象」課程能有效結合圖像簡化、格構排列與版印實作，讓學生從生活圖像出發，經歷一連串視覺轉換與媒材操作。未來若再次實施，可在課程前段增加圖片選擇與造型簡化的示範，在中段加入格構草圖與同儕檢視，在後段保留更多試印與修改時間。如此能幫助學生更穩定地掌握圖像轉換方法，並提升作品完成度與學習成就感。

四、學生學習心得與成果

整體而言，學生在課程中學習到從圖片中找出主要形狀、將複雜圖案簡化、運用樂高積木排列圖形、掌握基本版印技巧、控制顏料用量、注意構圖位置與大小，以及將自己的想法轉化為作品。

(一) 學生能理解圖像簡化與主題轉換

學生逐漸理解圖片選擇、造型簡化與作品辨識度之間的關係。部分學生能從作品結果回頭檢討自己的選圖與造型策略，顯示課程有助於學生建立視覺判斷與創作反思能力。

圖案的形狀和特徵要表現出來，不然會看不出來物品是什麼。

(801-22)

我覺得對我來說，選圖是整個環節最重要的一個部分，因為選了

很難的圖到後面會很難簡化。(804-25)

(二) 學生能透過樂高格構進行圖像轉換

學生能透過樂高積木板將原本具象的圖片轉換成格構化圖形，並感受到材料限制也能產生不同的視覺效果。這顯示學生不只是複製圖片，而是在「像與不像」之間進行創意轉換。

排出很多形狀的圖形但是不會很雜。(802-23)

原來想要有一顆顆的形狀可以用樂高顯現出來，讓大家做出獨一

無二的作品和個人的創意。(801-17)

(三) 學生能學習版印技巧並覺察技法關鍵

學生在版印實作後，能具體指出顏料厚薄、滾色均勻、印製力道、對版位置等影響作品成敗的因素。這些回饋顯示學生已從單純完成作品，進一步發展出對技法品質的觀察與判斷。

印製清楚度，因為有時會不均勻，有時甚至印不太出來。(806-

07)

如果力道不夠大，印製會東缺一塊西缺一塊。(801-09)

滾筒的滾色要更均勻，才會讓作品更美觀。(801-22)

找到訣竅後顏色飽滿度跟完整度又有進步。(802-10)

(四) 學生能從色彩與構圖中建立美感判斷

學生逐漸理解色彩不只是裝飾，而會影響主題是否清楚、圖像是否突出，以及作品整體完成度。部分學生能明確說明背景色與圖案色之間的對比關係，展現初步的美感判斷能力。

我的背景和圖案的顏色對比度可以再差多一點，這樣圖案就會更加清晰。(801-21)

我覺得顏色的搭配非常重要，如果背景是深色，印刷顏色也深色的話容易看不出來。(801-11)

最後印出來我的圖形很完美地呈現出來了，而且我顏料與背景色剛好形成對比。(802-21)

(五) 學生在作品完成中獲得成就感

學生回饋可見，作品完成帶來明顯的成就感。學生能自行選擇主題、背景與顏料，並將想法轉化為個人作品，這有助於提升學生對美術課程的參與感與自信心。

最後轉印的時候可以自己選背景跟顏料，自己可以隨意搭配，有種這就是我獨特作品的感覺。(802-22)

謝謝老師教導我如何觀察色彩與構圖，讓我發現自己也能不用畫筆的創作方式。(801-28)

(六) 學生能提出具體修正方向，展現反思能力

學生不只表達喜歡或不喜歡，也能指出具體可調整的地方，包含形狀簡化、圖案大小、位置安排、顏色搭配、顏料厚薄、滾色均勻、對版準確度與印製力道等。這顯示學生在課程中逐漸形成「完成作品後再檢視作品」的反思能力。

我覺得下一次可以先看好自己積木有沒有歪掉。(801-21)

對版準確度沒掌握好，導致印在紙上的莖看起來太粗了，我覺得很可惜。(804-26)

形狀可以再簡化，因為零件很多，拆零件時要花很多時間。(801-17)

(七) 學生對課程的整體回饋

整體而言，學生對課程多持正向回饋，認為課程有趣、具有創意，且能體驗平時較少接觸的版印創作。學生也反映剛開始較不理解課程任務，或希望教師能提供更多示範、範例與操作時間。這些回饋可作為後續課程修正依據，未來可在課程前段增加作品範例、流程圖示與教師示範，並在後段保留更多試印與修改時間，以提升學生理解度與作品完成度。

這次的課程讓我學到了很多東西，包括了版印的技巧、顏料的取用和顏色的調配等.....雖然在這其中遇到了很多困難，但還是讓我收穫滿滿。(804-28)

感覺老師很厲害，可以設計出這些課程，除了想法新穎之外也可以讓我們學到新東西。(804-24)

謝謝老師讓我們學會即使出去外面上課也不一定會學會的事情。(806-07)

這個課程很有創意性，但在剛開始會不知道到底要做的是什麼，會很亂，但後面的課程參與度很高也很有趣。(80210)

綜合學生學習心得可見，本課程使學生從主題發想、圖像簡化、樂高格構排列到版印實作，逐步建立圖像轉換、技法操作與作品反思能力。學生在完成作品的過程中，不僅學會基本版印技巧，也能理解美感創作需要經過觀察、選擇、嘗試、修正與再表現的歷程。