

105 至 108 美感教育課程推廣計畫  
107 學年度第 1 學期 學校實驗課程實施計畫  
儲備核心教師

主題式課程  
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： 嘉義市立玉山國民中學  
執行教師： 張銘修 教師  
輔導單位： 南區 基地大學輔導

---

# 目錄

## 實驗計畫概述

- 一、 實驗課程實施對象
- 二、 課程綱要與教學進度

## 實驗課程執行內容

- 一、 核定實驗課程計畫調整情形
- 二、 實驗課程執行紀錄
- 三、 教學研討與反思
- 四、 學生學習心得與成果

## 經費使用情形

- 一、 收支結算表

## 附件

- 一、 成果報告授權同意書
- 二、 著作權及肖像權使用授權書

## 實驗計畫概述

### 一、實驗課程實施對象

申請學校	嘉義市立玉山國民中學
授課教師	張銘修
實施年級	八年級
班級數	4 班
班級類型	<input checked="" type="checkbox"/> 普通班 <input type="checkbox"/> 美術班 <input type="checkbox"/> 其他_____
學生人數	112 名學生

### 二、課程綱要與教學進度

課程名稱：美哉玉山桌遊趣			
課程設定	<input checked="" type="checkbox"/> 應用為主的高階歷程	每週堂數	<input checked="" type="checkbox"/> 單堂 <input type="checkbox"/> 連堂
教學對象	<input checked="" type="checkbox"/> 國民中學 八 年級 <input type="checkbox"/> 高級中學 年級 <input type="checkbox"/> 職業學校 年級	施行課堂	<input type="checkbox"/> 高中高職多元選修 or 基本設計 <input type="checkbox"/> 國中彈性學習或社團。 <input checked="" type="checkbox"/> 視覺藝術課程中
學生先修科目或先備能力：			
* 先修科目：			
<p><input checked="" type="checkbox"/>曾修美感教育實驗課程：</p> <p>七年級上過跨領域美感教育主題課程，以語文、資訊、表演藝術、視覺藝術、音樂整合的跨域課程，學會中國古典風格的美感認識與將成語故事以肢體和讀劇型式進行表演。</p>			
* 先備能力：			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生在七年級時全年級學生有爬過麟趾山，到達玉山登山口。</li> <li>2. 這學年要帶領局部八年級上玉山前峰，未來九年級時會從中挑選學生攀登玉山主峰。</li> <li>3. 學生在上學期已經會製作表演基本道具，但色彩運用在舞台時，實用性與主題色彩計畫薄弱，手工製作細節粗糙。</li> <li>4. 讓學生在這學期的美感教育主題課程，思考色彩計畫的意義與物件構成的收納合宜性。</li> </ol>			

### 一、課程活動簡介：

玉山國中七年級學生均有攀登麟趾山經驗，從中去思考沿途自然景物與挑戰的感受，遙想這學年攀登玉山前峰的想像進行主題美感應用教學。分組設計出一款跟玉山人文史地、自然生態、挑戰心路歷程有關的桌遊。首先分析現有桌遊的色彩及收納構成，其次進入桌遊設計過程中，以色彩為主要構面進行配色教學，從中引導學生完成色彩計畫，找出自己主題桌遊的主色調與背景色系，再運用強調色進行角色或重點物件配色。輔以構成的美感，從場景、遊戲元件、說明書等之收納，完成立體構成的合宜性教學，以及背景或卡牌設計等平面構成教學，完成玉山美感桌遊。並讓學生反思自身在登山經驗中對於自然與環境議題的感觸，以及未來面對生活事物時對色彩、構成有感覺。

## 二、教學目標

既有目標/能力指標：

- 1.能以色彩計畫完成生活物件的色彩規劃。
- 2.能以構成的概念進行立體與平面空間規畫思考。

學生將會：

1. 學生利用構成的格線方式進行生活中的收納思考。
2. 主色調與強調色如何符應主題設定，且運用其解決視覺引導問題達到和諧美感。
3. 運用色彩計畫與構成設計解決桌遊設計中功能性與合宜的視覺美感問題。
4. 學生能夠在分組合作中學會溝通與表達的能力。

核心概念：

1. 合宜的生活美感
2. 色彩、構成 構面的能力
3. 調整色彩與構成解決視覺引導性問題

關鍵問題：

1. 在收納桌遊的物件如何利用構成讓整體盒裝空間達到最小範圍？
2. 主色調與強調色如何解決使用上的視覺引導問題？
3. 哪一種主色調與強調色才符合主題設定的色系？
4. 如何運用構成解決遊戲版面的引導問題？

學生將知道/知識：

1. 色彩與構成美感能夠解決功能問題
2. 色彩計畫中主色調與強調色的意義
3. 構成的格線原理與視覺輕重概念在生活中應用的方式
4. 色彩與構成在運用時的搭配關係

學生將能夠/技能：

1. 能統整各組對構成與色彩分析，完成桌遊的構成與色彩計畫
2. 如何萃取出主題的色彩意象與主色調、強調色
3. 運用合宜的構成方式設計出收納空間與版面設計
4. 能夠學會合作學習與表達想法能力

### 三、教學策略：

#### ◎課程單元策略設計：

##### 單元一『玉山想像話』

課程 意圖	配合玉山國中「玉見名山」校本課程，進行美感主題課程設計，以美感教育精神擴大、深化校本課程。
----------	---

1. 以國一攀登麟趾山的照片，回憶種種攀登到玉山登山口的心路歷程。再以學長攀登玉山前峰與教師攀登玉山主峰的照片激發學生再次挑戰的想像與慾望，進行主題課程引導並引起學習動機。進行分組後到玉山國家公園網站收集資料，各組形成玉山主題桌遊的設計方向。
2. 提供各組市面上桌遊，讓學生解析桌遊設計的相關關卡與元素。觀察物件收納的方法與用色，草擬玉山美感桌遊玩法、擺放物件草圖繪製與寫下主要色彩的色調。
3. 各組上台報告桌遊設計玩法以及物件收納與主要色彩色調，並請學生說明在草擬過程中已經預想到的難題。教師總結各組發表內容進行難題釋疑，以 ppt 導入桌遊收納的構成概念，引導運用構成格線解決空間收納問題，請各組學生細修收納草圖，並寫出收納設計的理由。

##### 單元二『精彩桌遊趣』

課程 意圖	以色彩計畫中的主色調、強調色、色彩意象與視覺引導概念知識，應用於玉山桌遊設計，解決學生目前在使用色彩時不會以色票挑色、習慣用原色、依照喜好選色等用色盲點。以期未來在觀察生活事物、都市景觀時能夠對色彩提出恰當性的美感批判。
----------	--

1. 教師以色彩計畫 ppt 說明主色調與強調色概念，各組以色票尋找自己所定的玉山主題主色調，以及搭配強調色，寫下各種元件如何運用。
2. 各組報告上星期確定的主色調與強調色，並說明色彩運用方式，各組提供意見後教師進行補充，說明色彩計畫在視覺引導性的應用，請各組進行應用修正後開始製作桌遊相關元件設計圖，未來可利用超輕黏土製作桌遊棋子。
3. 各組陸續跟老師報告元件設計圖，其他組別開始製作桌遊棋子或相關元件，教師統整各組問題，進行色彩與構成在平面上使用的視覺引導觀念提問，各組進行討論、紀錄與回應後修正遊戲元件的設計。
4. 教師將上星期的提問與回答進行統整後教學，學生將習得色彩觀念運用到各式元件製作上，解決視覺引導與整體色彩意象的問題。
5. 教師補充色彩與構成在應用時的搭配案例，學生再次進行製作，並寫下如何應用色彩與構成，解決那些視覺引導性問題，以及如何安排主色調與強調色的構成性。
6. 各組進行玉山桌遊製作，棋子的部分教師以 ppt 說明色彩配色案例，重點在於色彩艷麗雖然搶眼，但是會造成視覺上不舒服，提供強調色與背景色如何搭配的案例，學生

四、預期成果：

1. 透過構成的格線觀念與收納進行連結，讓學生意識到生活中與收納有關事物背後的设计原因，以及能體會其設計與製作的合宜性之美。
2. 學會色彩計畫中主色調、強調色與色彩意象的應用，並在未來生活物件上能夠思考色彩運用的合理性。
3. 藉由桌遊設計過程能夠讓學生理解在製作一件生活器物過程中，對於構成與色彩的美感思考，具有重要的實用與適用內涵。

參考書籍：(請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

1. 設計優質的課程單元：重理解的设计法指南。Grant Wiggins, Jay McTighe。心理出版社。2015。
2. 問題引導學習：探究取向。徐超聖/總校閱。華騰文化出版社。2011。
3. 桌遊書 世界大冒險。圖畢永製作團隊。格林文化。2018。
4. 進化迷宮。香川元太郎。小天下。2011。
5. 文字部：造字×用字×排字，14組世界頂尖字體設計師的字型課。雪朱里, Graphic 社編輯部。臉譜。2018。

教學資源：

美感電子書、桌遊遊戲

教學進度表 (以單元為題，單元安排之週次可自行修正)

週次	上課日期	課程進度、內容、子題
單元一		玉山想像話
1	9/3	回顧爬麟趾山經驗、勾勒挑戰玉山前峰想望，發想玉山主題方向。
2	9/10	各組解析桌遊設計以及收納與用色，發想玉山桌遊草圖、訂定色調。
3	9/17	各組報告桌遊設計與難處，導入構成格線概念，各組細修收納草圖。
單元二		精彩桌遊趣
4	9/24	運用色票確定玉山主題主色調、強調色，寫下各種元件如何運用。

5	10/1	各組報告色彩計畫，補充色彩在視覺引導性的應用，開始設計元件。
6	10/8	老師統整各組問題，以視覺引導進行提問，並開始製作相關元件。
7	10/15	將視覺引導與色彩意象觀念運用到各式元件製作上以解決美感問題。
8	10/22	教師補充色彩與構成在應用時的搭配案例，學生再次進行製作。
9	10/29	提供強調色與背景色如何搭配的案例，學生進行棋子等元件上色。
單元三		構美收納盒
10	11/5	格線構成收納 ppt 說明，運用紙箱初步設計收納外盒及遊戲底板。
11	11/12	各組發表盒裝收納理念，教師、同學給意見，各組紀錄後再修正。
12	11/19	再次以構成概念(尺寸、格線、拿取順序)再重新製作並與老師討論。
13	11/26	再次微調收納盒的空間節省與構成美感細節，正式製作盒子與底板。
14	12/3	組員分工，以構成概念完成盒子與底板製作與圖示構成設計。
15	12/10	組員分工，以構成概念完成盒子與外觀設計。
16	12/17	組員分工，以構成概念完成盒子與外觀設計。
17	12/24	組員分工，完成桌遊細節與說明書討論。
18	12/31	桌遊收納盒及外觀圖示構成設計與發表，教師依主題補充構成想法。
19	1/7	完成玉山桌遊，進行試玩與發表。

◎備註：

1. 單元二、三執行時發現學生對於未完成的桌遊細項無法進行尺寸規劃想像，因此對調此兩單元順序為單元二精彩桌遊趣、單元三構美收納盒。



2. 因學校行事曆遇到眾多假期與段考，且學生手工製作能力不足，導致進度落後，且各組學生自我要求很高，課程於下學期再運用四節課完成美感主題式課程。

## 實驗課程執行內容

### 一、核定實驗課程計畫調整情形

- 1.課程單元一與單元二在執行時對調，先以色彩開頭，再運用構成進行桌遊物件收納教學。
- 2.課程實施原定 16 週，因應學生學習步調與配合學校活動，無法於本學期完成作品，於下學期運用四堂課完成主題課程收尾。

## 二、執行內容紀錄

### 主題一：玉山想像話

#### 單元 1-1~1-2

##### a. 課程實施照片



##### b. 學生操作流程

- 1.以學生爬麟趾山的照片回憶攀爬過程經驗，引起學習動機。
- 2.運用玉山國家公園管理處網頁資料讓學生以玉山為想像產生桌遊主題。
- 3.各組一盒桌遊遊戲，請學生看說明書嘗試理解與實際操作遊戲。
- 4.分析市面上桌遊物件及色彩，並想像底板的摺疊收納設計，並草擬設計圖。
- 5.報告各組桌遊主題、主色調設定、底板草圖。

##### c. 課程關鍵思考

- 1.分析桌遊有哪些物品，這些物品的主色調為何。
- 2.桌遊的底板設計，如何在收納時縮小空間。
- 3.從爬麟趾山經驗與玉管處網站討論桌遊主題。

主題一：玉山想像話

單元 1-3

a. 課程實施照片



b. 學生操作流程

- 1.各組分別進行桌遊角色設計以及遊戲底板設計。
- 2.從玩遊戲者的觀看角度畫下遊戲底板設計圖。
- 3.各組預想完成這個桌遊的困難點。
- 4.各組報告底板與角色設計，並說出討論後的製作困難點。

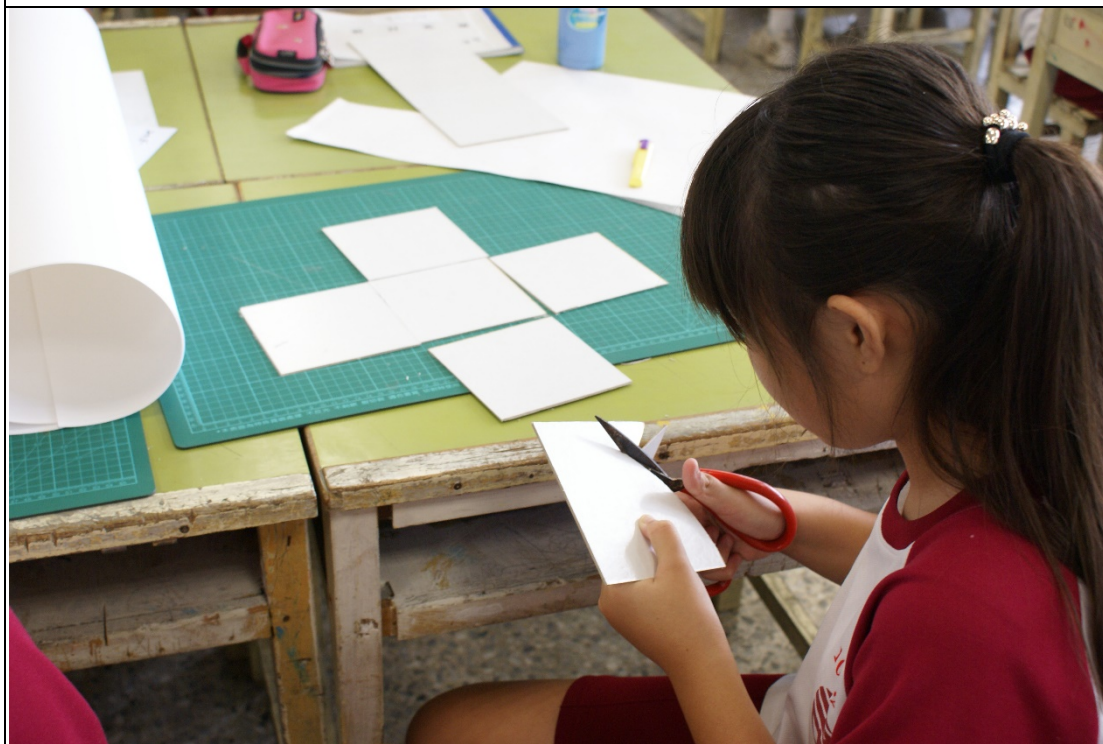
c. 課程關鍵思考

- 1.如何進行遊戲底板收納設計，以節省空間。
- 2.遊戲角色設計與桌遊主題的關係。
- 3.組別事先預想製作桌遊過程會遇到的困難是什麼。

## 主題二：精彩桌遊趣

### 單元 2-1~2-3

#### a. 課程實施照片



#### b. 學生操作流程

- 1.各組分配工作，從底板與遊戲角色開始製作。
- 2.各組用厚紙板規畫並製作遊戲底板。
- 3.教師指導全開厚紙板如何丈量與裁切。
- 4.完成底板後裱貼上白色單迪紙。
- 5.各組決定製作角色的材料，完成角色製作。

#### c. 課程關鍵思考

- 1.從玉山的相關主題思考遊戲規則與底板圖案設計。
- 2.以構成概念導入如何在最省紙材的狀況裁切需要的底板。
- 3.底板上的遊戲路線與角色站的位置，如何決定角色尺寸大小。
- 4.角色造型與遊戲主題的關係為何。
- 5.從遊戲規則開始思考製作底板與角色的先後順序。



單元 2-4

a. 課程實施照片



b. 學生操作流程

1. 運用這學期爬玉山前峰的照片，再次強化桌遊與校本活動的連結，且透過照片讓學生感受到山林顏色的豐富性。
2. 各組依照當初設定的主色調顏色，透過色票找出同一色階 3~6 個顏色。
3. 以主色調為對照，再找出兩個強調色色票。
4. 將色票標號記錄下來，各組報告會選擇這些顏色的原因。

c. 課程關鍵思考

1. 從照片中，大家看到山林都只是綠色嗎。
2. 選擇主色調與強調色的原因。
3. 透過色票的選擇，進行心理意象的色彩溝通。

## 主題二：精彩桌遊趣

### 單元 2-5

#### a. 課程實施照片



#### b. 學生操作流程

- 1.各組分配工作，底板、角色繼續製作。
- 2.運用色票調出相同顏色塗在調色試驗區。
- 3.角色與底板的顏色依造試驗區的顏色進行分工上色。
- 4.教師講解色彩在引導觀者的方式。
- 5.各組製作教師分別指導。

#### c. 課程關鍵思考

- 1.組員分工上色，如何讓色彩看起來具有一致性。
- 2.如何運用主色調與強調色進行視覺引導。
- 3.同一顏色改變色彩的明度與彩度，感受視覺上的引導效果。

## 主題二：精彩桌遊趣

### 單元 2-6~2-8

#### a. 課程實施照片



#### b. 學生操作流程

- 1.各組分配工作，底板設計上色、角色製作上色。
- 2.各組討論卡牌種類、封面設計以及遊戲內容。
- 3.進行卡牌封面設計，教師協助掃描，並列印各組需要的數量。
- 4.學生進行卡牌製作與文字內容書寫。
- 5.各組製作所需的遊戲元件。
- 6.教師協助各組運用透明卡點西德與透明噴漆保護作品。

#### c. 課程關鍵思考

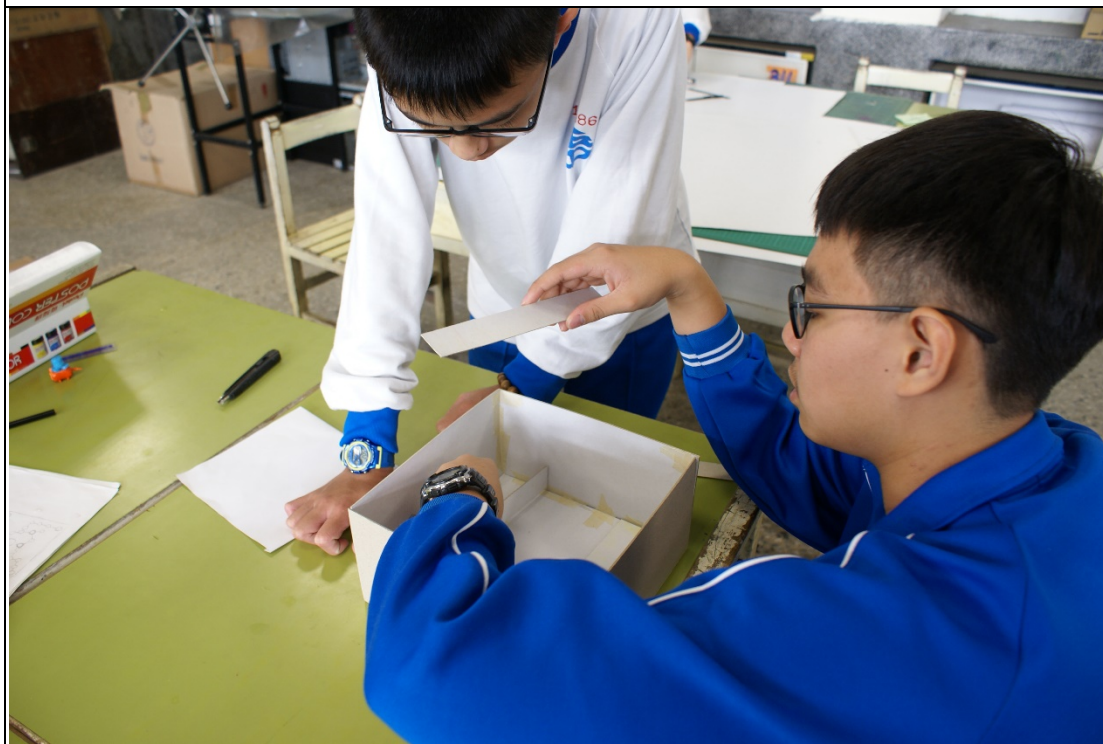
- 1.卡牌封面圖案與色彩與主色調的關係。
- 2.各種遊戲元件色彩規劃以協調為主，如何進行重點顏色的強調。
- 3.卡牌尺寸與遊戲各項元件大小的合理性。
- 4.思考如何分工與物件製作的順序更能節省時間。
- 5.從遊戲規則開始思考製作底板與角色的先後順序。



### 主題三：構美收納盒

#### 單元 3-1

##### a. 課程實施照片



##### b. 學生操作流程

- 1.以實際桌遊當範例講解構成格線來解決收納凌亂問題。
- 2.發下構成學習單，請各組寫下桌遊所有的物件。
- 3.劃出盒子的收納樣子，並實際測量尺寸，標註下來。
- 4.運用厚紙板開始進行收納盒子的實作。

##### c. 課程關鍵思考

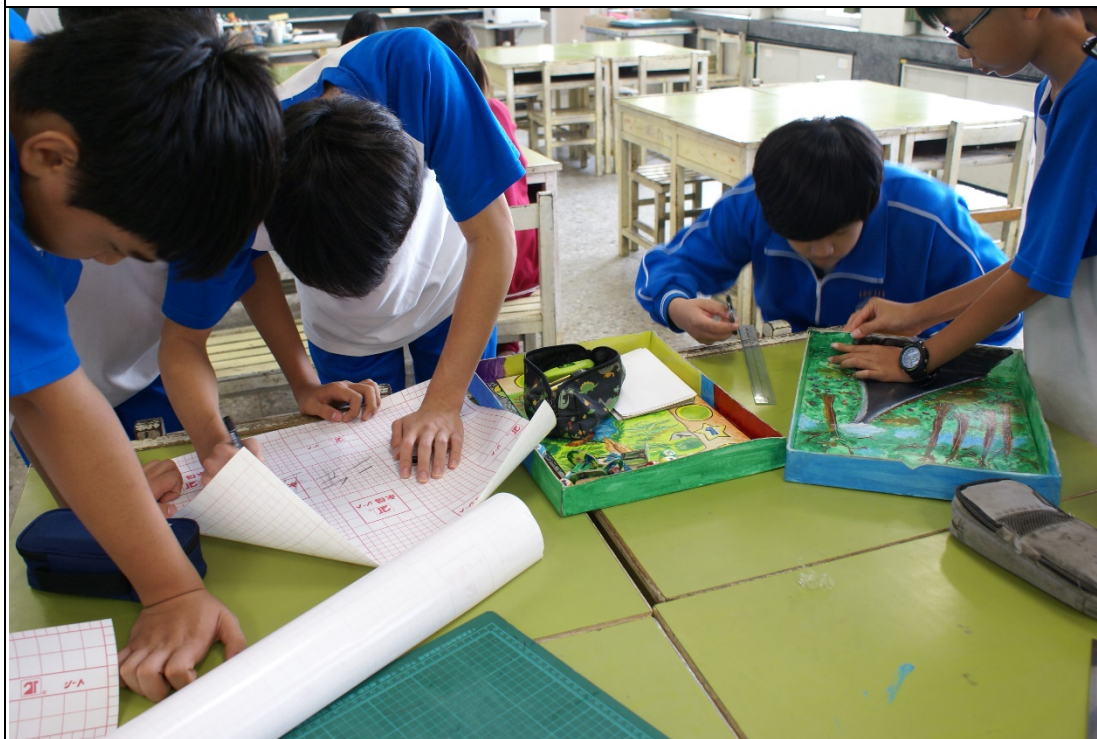
- 1.桌遊中最大的物件是什麼，如何用小的盒子裝完所有物件。
- 2.如何讓零散的物件整齊歸納於盒中而不會亂跑。
- 3.格線分隔除了收納的功用外如何讓它美觀。



### 主題三：構美收納盒

#### 單元 3-2~3-5

##### a. 課程實施照片



##### b. 學生操作流程

1. 度量外盒最大尺寸，裁切盒子厚紙板進行紙盒製作。
2. 思考內部分隔與收納，進行製作。
3. 盒子外觀進行色彩配置，繪製外觀與內容。
4. 分配工作繼續進行桌遊小物件製作。
5. 各組討論遊戲說明書內容與製作。

##### c. 課程關鍵思考

1. 統計桌遊未完成的項目，如何進行工作分配。
2. 有哪些物品是可以分配回去自行製作，再帶來整合的。
3. 如何進行盒子的分隔處理以及表面美觀設計。
4. 如何進行防水、防髒處理。
5. 如何進行最後的美觀處理。
6. 盒子完成，那說明書應該要設計多大才好收入盒中。

### 主題三：構美收納盒

#### 單元 3-6~3-7

##### a. 課程實施照片



##### b. 學生操作流程

1. 桌遊收納盒及外觀圖示構成設計完成與各組發表。
2. 依照色彩與構成重點分組互評。
3. 教師依各組狀況補充美感概念，並總結主題課程。
4. 各組試玩桌遊。
5. 單元主題反思與回饋單填寫。

##### c. 課程關鍵思考

1. 色彩與構成如何運用，過程中如何調整與思考。
2. 整體製作過程遇到最困難的事是什麼。
3. 團體合作中自己還可以再如何調整應對方式。
4. 在玩桌遊時是否有發現那些缺點。
5. 我覺得我們這組最自豪的部分為何。

### 三、教學觀察與反思

1.在製作的時間因為學生能力不一，有的班級因學校既定的校慶、段考等活動而無法上課，延宕預期課程進度，在下學期運用四堂課繼續完成作品。規畫課程時，這次上課過程意識到這是多元而複雜能力的運用，或許在未來遊戲角色製作可以當成家庭作業，因其不在色彩與構成的主要教學內容，避免耽誤太多時間，在這次的課程中，學生運用輕黏土與紙板製作角色，各組都超過一個半月的時間。若是手做能力較弱的學校，可考慮課堂討論造型，回家製作，帶到學校上色，可解決製作時間不足的問題。

2.構成部分，學生對於分隔收納沒什麼想法，可能由於時間不夠，缺少討論，都用直覺處理問題，需要老師多次提問與引導才能有想法。未來在構成格線收納的教學，可先讓所有桌遊物品只製作局部完成，接著討論與排列物件進行思考，完成桌遊盒子設計，在製作時各組就可分配工作完成作品，以期在一個學期中完成主題課程的作品製作。

3.此次課程進行過程，從學生不知如何著手進行，到各班、各組都能主動分配工作，完成作品。感受到學生喜歡自己製作遊戲的氛圍，而且各組也相互競爭想要把作品做的完美，看到學生如何溝通與分配，從吵鬧到自我調整腳步配合同學，這在課程設計時是我沒有預期到的學習改變，除了美感知識的學習，學生態度的調整應當是主題課程設計時的一大思考核心。



#### 四、學生學習心得與成果

一、 我認為我們這組貢獻最多的同學：張鈺婕 20 94

二、 這學期的美感課程我學到了哪些：  
① 顏色的搭配 ✓

② 將一個大的東西收納起來不占空間 ✓

三、 我的主題課程學習心得  
在一次主題課程的過程中，一開始大家的意見太同，當大家經過討論之後，大家對討論的結果大部份都是滿意的，因為是將大家的意見結合起來，每個人的點都十分的重要，千萬不要小看任何一個人，每個人的想法都是獨一無二的，缺一個都可能無法完成這一個作品。 ✓

四、 為我這學期的認真程度打一個分數  
90分

一、 我認為我們這組貢獻最多的同學：17 ✓

二、 這學期的美感課程我學到了哪些：  
生活中不單單不只有幾種色彩，它可以用最單純的原色而調出很多平常自己不會去接觸的色彩，而去配色，也是在這個活動中我的最大收穫，如何能讓一個作品運用它專屬的配色，而突顯它的美。 ✓

三、 我的主題課程學習心得  
很難想像平常玩的桌遊，實際要去動手做是非常困難的，不論是卡牌、造形、配色、人物……都是一大難題，但在這之中我發現自己得收穫很大，尤其是配色方面的運用，這也讓我每堂的視藝課中能盡情快樂的揮灑。 ✓

四、 為我這學期的認真程度打一個分數  
90

一、 我認為我們這組貢獻最多的同學：3周廷穎 93

二、 這學期的美感課程我學到了哪些：  
· 團隊合作，一隊可以走的很快，但很多人才能走的很遠~ ✓  
· 色彩的搭配，有時需要大膽一點~ ✓

三、 我的主題課程學習心得  
過程中，因為自己要求太完美，出現不少爭執，對組員們非常抱歉，心意人都自失誤，和其它組比起來，確實很精緻(組員間的合作很重要)，事後看看作品，有點小失誤，才有手做的溫度，謝謝大家半年來的付出。 ✓

四、 為我這學期的認真程度打一個分數  
97