

108 至 110 美感與設計課程創新計畫
109 學年度第 1 學期 學校實驗課程實施計畫
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： 恆春國中
執行教師： 蘇怡雯 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

實驗計畫概述

一、實驗課程實施對象

申請學校	屏東縣立恆春國民中學
授課教師	蘇怡雯
實施年級	七、八、九年級
課程執行類別	三、中等學校 (國民中學暨普通型高級中等學校) 之單一構面美感通識課程 <input type="checkbox"/> 國民中學
班級數	3 班
班級類型	美術班
學生人數	90 名學生

二、課程綱要與教學進度

課程名稱：恆春半島鳥類遊戲卡					
課程設定	探索為主的中階歷程	每週堂數	連堂	教學對象	國民中學 七、八、九年級
<p>學生先修科目或先備能力：</p> <p>* 先修科目：</p> <p>曾修美感教育實驗課程：</p> <p>國中一年級時，學習過美的原理原則「反覆、漸層、對稱、均衡、調和、對比、比例、節奏、統一」，也學習過攝影的技法。並藉由校園觀察家、質感恐怖箱、故事鉛筆盒等單元實作，使學生了解「美」存在於自身周遭。</p> <p>* 先備能力：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 具點線面的基本概念 2. 瞭解美的原理原則 3. 懂得如何藉由網路平台上傳作業 4. 對自然環境有觀察、描述、分析的能力 					

一、課程活動簡介：

本課程設計與執行立基於培養學生對生活中美的感受與認知，以「地方認同」縮短距離，使學生建立知識與自身的關聯；「自然環境」龍鑾尋鴨，由地方出發推展至整體；「師生共學」學無止盡，搭建舞台使學生展現所學。此三大核心理念為軸心，發展出台灣鳥類遊戲牌卡的特色課程。

鳥牌卡的緣起是結合本校素有的美術班校外參訪，與學校所在地恆春半島的自然環境，帶學生至龍鑾潭自然保留區觀賞野鳥。逐步發展成為 109 學年具體的課程實施樣態，教師首先印製《台灣野鳥圖鑑》，使學生依據圖文資料挑選個人的鳥類。接下來進入電腦教室，要求每生蒐集彙整資料以製作五頁簡報。搭建發表舞台，是每位學生在互評筆記的機制上能謹慎報告與聆聽。最後製作成以遊戲王卡排版形式的圖文並茂鳥類牌卡。為讓學生對於鳥類更有實體感，本課程於期中邀請在地養鷹人現身，讓學生能夠近距離欣賞，甚至稍微觸摸和餵食栗翅鷹。

整體課程最後聚焦一個班級，將牌卡印刷成每人一份 30 張，並裝入鐵盒，予以每位參與學生。並能融入學校行政會議，讓恆春半島各校來賓欣賞學生的精彩作品。

二、課程目標

■ 美感觀察 (從生活、物件或環境中觀察的對象，請列舉一至三點)

1. 學生能觀察生活中常見鳥類，其名稱、顏色、特徵、生態。
2. 學生能查找網路上鳥類的資料，並彙整成簡報。
3. 學生能了解自身所在的半島自然風光與生態文化。

■ 美感技術 (課程中學生學習的美術設計工具或技法，請列舉一至三點)

1. 基本色彩學寒暖色、大地色，與自然生物的保護色概念。
2. 分析多種牌卡設計，使學生了解圖文排版有助於聽閱人抓取重點。
3. 遊戲設計的原理與討論，怎麼玩可以有規則和方法。

■ 美感概念 (課程中引導學生認識的藝術、美學或設計概念，請列舉一至三點)

1. 卡背及貼紙設計的平面設計師，分享融入整體鳥類牌卡延伸出的圖像設計。
2. 單純、質感的美感構面，應用於實際作品印刷的呈現。
3. 產製的過程以視覺藝術、美術專業課為主體，由水墨課花鳥畫，認識鳥類結構出發。

■ 其他美感目標 (配合校本、跨域、學校活動等特殊目標，可依需要列舉)

1. 跨領域藝術概念的融入，將自然領域與藝術領域結合。
2. 結合恆春半島八校聯合美展，以及屏南區校長會議學校特色呈現。
3. 與閱讀推動結合，挑選《鷹緣際會》書籍節錄，發展成全校 800 位學生的閱讀心得。

三、教學進度表

上學期

週次	上課日期	課程進度、教學策略、主題內容、步驟	
1	109 年 9 月 15 日 (二)	單元目標	美感入門：色彩
		操作簡述	以美感電子書講述生活中的色彩，以分組拼貼圖卡競賽，使學生理解「色相」、「明度」、「彩度」的概念。 重要概念：12 色相環、色彩三屬性、相同色調、衝突色調、區域色調的概念。
2	109 年	單元目標	鳥類資料查找與簡報製作

	9月22日 (二)	操作簡述	教師首先印製《台灣野鳥圖鑑》，使學生依據圖文資料挑選個人的鳥類。並示範鳥類簡報製作，以色彩、特徵、生態等三大要素進行引導。進入電腦教室，要求每生蒐集彙整資料以製作五頁簡報。
3	109年 9月29日 (二) 10月6日 (二)	單元目標	個人報告與互評發表
		操作簡述	搭建發表舞台，公差學生錄影，發表學生依據講稿大聲表達，聆聽的學生書寫互評筆記。邀請整體在此機制上謹慎報告與聆聽。並依此製作成以遊戲王卡排版形式的圖文並茂鳥類牌卡。
4	109年 10月13日 (二)	單元目標	恆春半島鳥類介紹
		操作簡述	邀請恆春半島鳥類研究的專家學者參與，每人選擇一種鳥類，進行資料的閱讀、觀察及分析。需要特別關注鳥類生態鏈，何種鳥生活在何種環境吃什麼蟲，要躲避什麼天敵。
5	109年 10月20日 (二)	單元目標	鳥類遊戲卡排版與內容
		操作簡述	將蒐集來的資料，比照兒時卡通庫洛卡、魔法卡、遊戲王卡的排版。運用色彩心理學的意義，將顏色與功能連結起來，並得思考規則玩法，設計成恆春半島鳥類遊戲卡。
下學期			
週次	上課日期	課程進度、教學策略、主題內容、步驟	
1	110年 4月20日 (二)	單元目標	溫習鳥類色彩，介紹陸蟹
		操作簡述	重溫上學期的色彩單元，以美的原理原則「反覆、漸層、對稱、均衡、調和、對比、比例、節奏、統一」。預告延續上學期鳥類牌卡設計，將進行陸蟹介紹。重要概念：自然界物體中存在的黃金比例
2	110年 4月27日 (二)	單元目標	恆春半島陸蟹生存環境分析
		操作簡述	邀請恆春半島陸蟹研究的專家學者參與，以陸蟹為載體，講述人與蟹，蟹與自然，蟹與城市的共生關係。
3	110年	單元目標	鳥類陸蟹色彩卡牌參照

	4月26日 (二)	操作簡述	比照上學期鳥類生態，找出蟹類生態的上下游，注意色彩分類與功能的關係，修正鳥類牌卡出現的規則問題。
4	110年 5月4日(二)	單元目標	半島桌遊地圖融入卡牌
		操作簡述	設計半島桌遊地圖，將鳥類牌卡與蟹類牌卡置於生態環境中，比對並觀察「色彩」在半島桌遊中的關係，並在實際操中修正遊戲規則。
5	110年 5月11日 (二)	單元目標	發表與討論
		操作簡述	分組討論分配策展工作，思考展品的陳設方式，開幕活動的流程，書寫主持講稿。結合本校美展，邀請家長共同欣賞整學年有關鳥類及陸蟹卡牌的學生作品。

四、預期成果：

以學校所在之恆春半島的鳥類為主軸，觀察自然配色的法則，以鳥類身上顏色分佈比例製作色票牌卡。希望將地方特色融入學科教育。恆春半島的自然瑰美、人文薈萃，三面海洋環抱，孕育了生命的殿堂。這片融合山的脈動與海的呼吸的溫暖國度，提供了豐富的資源，不管是環境、植物、動物，甚或以自然、人文甚至藝術美感的角度切入，都可讓人有豐沛的詩境與生命思索。期待本校學子能不枉學習於此。

五、參考書籍：(請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

《美感經驗》作者：賈克瑪奎，雄獅美術 2003-01 出版

《墾丁草葉集》發行：劉培東，墾丁國家公園管理處 2010-12 出版

《灰面鷲鷹的旅行》圖文：何華仁，墾丁國家公園管理處 2007-12 出版

《色彩基礎(精)》作者：何耀宗，東大 1990-10 出版

《鳥顏色》(簡體書) 作者：東莞城市形象推廣辦，江蘇文藝 2018-01 出版

六、教學資源：

1. 顏色的秘密：<http://www.cjc116.com/article/article20.html>
2. 設計配色：<https://www.shutterstock.com/zh-Hant/blog/complete-guide-color-in-design>
3. 配色插畫：<https://colorcolor2019.wixsite.com/color/2019-9>
4. 魚小姐日記：
<https://www.facebook.com/186945224733007/posts/2943616689065833/?d=n>

實驗課程執行內容

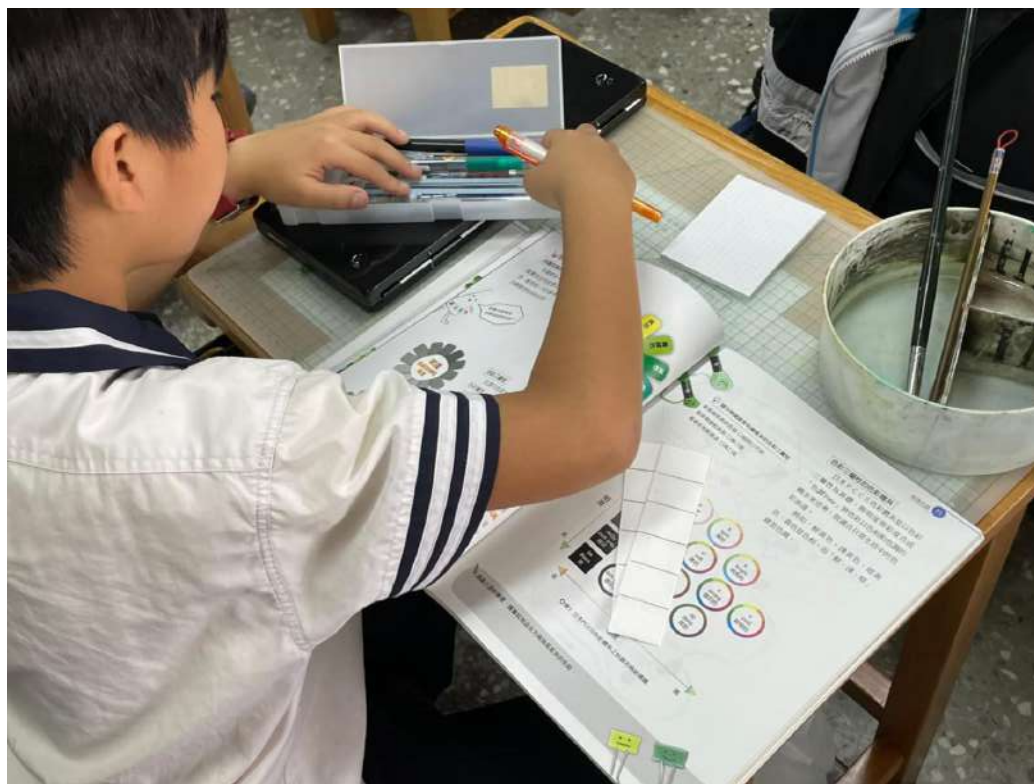
一、核定實驗課程計畫調整情形

原計畫執行在種子教師任教的普通班視覺藝術及美術班美術專業，兩種課程皆進行本美感與設計實驗課程，然兩種屬性的班級每周授課時數和學習表現差異甚大，固實際執行以美術班為主，普通班僅進行課堂分享。原上下兩學期擇訂鳥類與陸蟹牌卡創作，後因下學期疫情爆發停課使得實際操作進行不易，是故邀請陸蟹專家至校進行生態講座分享，圖卡創作從簡，並將資源與師生心力集中使鳥類牌卡越發完善。

二、6 小時實驗課程執行紀錄

課堂 1

A 課程實施照片：

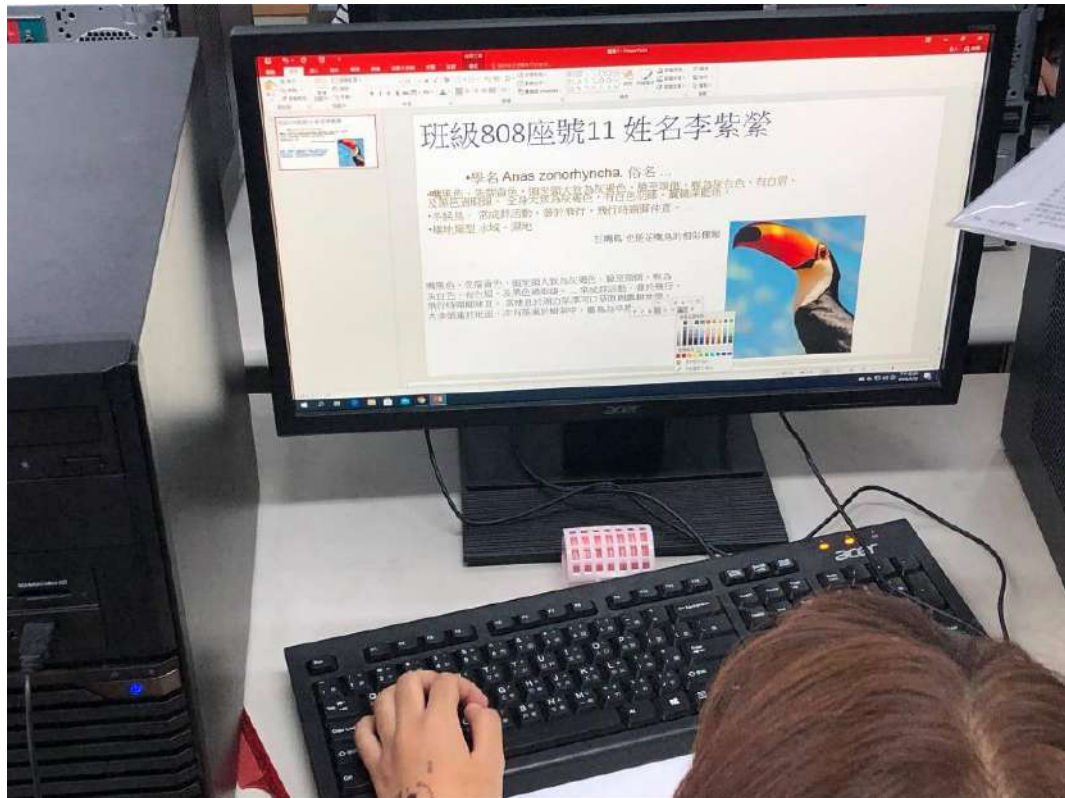


B 學生操作流程：使學生了解色彩是美感的第一印象，搭配美感電子書色彩入門講解色彩學概念，以及藝術與人文課本、水彩色票卡，讓學生聽講完實際操作。

C 課程關鍵思考：對色彩有綜觀及全面的了解。重要概念有 12 色相環、色彩三屬性、相同色調、衝突色調、區域色調等。

課堂 2

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：學生依據《台灣野鳥圖鑑》的圖文資料挑選個人的鳥類。以色彩、特徵、生態等三大要素進行資料查找，進入電腦教室製作五頁簡報。

C 課程關鍵思考：分析鳥類身上的顏色，了解選擇的鳥類的特性。

課堂 3

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：公差學生錄影，發表學生依據講稿大聲表達，聆聽的學生書寫互評筆記。整體學生在此機制上謹慎報告與聆聽。

C 課程關鍵思考：了解預備報告與專注聆聽的重要性，能書寫互評筆記給予同儕積極具體有建設性的評價與建議。

課堂 4

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：學生欣賞紀錄片《老鷹想飛》，並在課堂上專注聆聽鳥類專家分享鷹獵文化，積極回答提問。

C 課程關鍵思考：能思考鳥類與人類在生態上的關係，近距離親身感受鷹獵文化的形成與奧秘。

課堂 5

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：學生依據前述 12345 的課程，參照遊戲王卡排版，將鳥類資料設計成牌卡，完成繪畫製作。

C 課程關鍵思考：能串聯色彩學、鳥類特性將牌卡設計完成。

課堂 6

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：延續上學期鳥類專家講座，下學期邀請陸蟹專家結合飛魚生態進行解說。

C 課程關鍵思考：能串聯色彩學、陸蟹特性將完成課程。

三、教學觀察與反思

本美感設計實驗課程設計理念意在形塑參與者地方感，著重將地方特色融入學科教育。核心理念在行動研究中逐步定調為「地方認同」、「自然環境」、「師生共學」三大主軸。地方認同，意指縮短知識與生活的距離，因著走入校園觀察色彩，邀請社區專家進入校園，是為有效。自然環境，意指本課程融入恆春半島龍鑾潭自然保留中心水鳥文化，在從地方推展到台灣全島。最後師生共學，是指搭建舞台使學生能有所展現，身為視覺藝術專長教師雖欲發展跨域美感設計課程，實則無法上知天文下知地理，藉由網路資源，使學生成為學習的主體，同儕成為競相效仿的對象，是為本課程執行實踐後身為教學者的感思。

四、學生學習心得與成果

本課程作品圖表對照美術班學習歷程檔案

圖卡	鳥名	教師評語	學生學習心得
	紅尾伯勞	紅尾伯勞是恆春半島的特色鳥類，能藉機認識，想必對土地的情感會有更進一步的連結！	鳥類的卡牌可以讓我們更認識每種不同的鳥類特徵，居住環境和擅長的事。每個種類的習性不同，叫聲和屬性也不同，以手繪的方式進一步認識不同的鳥類。
	小白鷺	鳳欣這張小白鷺真的很棒！和遊戲王卡不同，使用小櫻牌的形式也表現得十分別緻！	雖然一開始的尺寸我沒跟大家畫一樣的，不過之後又重畫了一張！卡片做好老師發在FB的貼文，我的卡片單獨出現，很害羞...，不過謝謝老師給我機會！！

 <ul style="list-style-type: none"> • 主要顏色：黑褐、黃白、紅褐、灰 • 特色：雌雄同色，雌雄共有尾 • 生態：歐亞大陸、北美洲、非洲、澳洲 • 習性：成群活動，樹棲性 • 食物：在地面或草莖上覓食，主食為草籽、穀類 	<p>麻雀</p>	<p>大家真的順利完成鳥類牌卡，我也超級感動，麻雀牌卡完整度高、用色和資料也很豐富。</p>	<p>自己畫卡牌這件事好特別，老師還真的成功幫我們製作出了有模有樣的卡牌，行動力驚人。起初在選自己要畫的鳥類時，看著那堆稀奇古怪的鳥類照片，我還是決定選比較正常、熟悉的麻雀壓壓驚，而且因為常見，比較了解。後期做報告十分順利（只是我對用那個做報告的程式有障礙），我真是做了明智的選擇，果然是聰明人（得意）。</p>
 <p>朱連雀 <i>Bombycilla japonica</i></p> <p>特徵：虹膜紅褐色，嘴、腳黑色</p> <p>技能：偽裝成相似種“黃連雀”</p> <p>生態：西伯利亞東南部</p>	<p>朱連雀</p>	<p>背景花紋以木質紋理呈現，能和鳥類生活起居處相呼應，鳥類神情生動，資料完整，佳！</p>	<p>這次的活動，我覺得很好玩，因為可以認識很多不同的鳥類，又可以學習鳥類更細節的畫法。因為我平常很少畫鳥，所以這次活動也是增加鳥類的技巧。</p>