

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： 臺北市立大理高級中學 國中部
執行教師： 洪淑玲 教師
輔導單位： 北區 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

(可貼原有計畫書內容即可，如有修改請紅字另註)

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 (如有可放)

經費使用情形

- 一、 收支結算表

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)

實驗計畫概述

一、實驗課程實施對象

申請學校	臺北市立大理高級中學 國中部
授課教師	洪淑玲
實施年級	八年級
課程執行類別	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 checked="" type="checkbox"/> 國民中學
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	104 名學生

二、課程綱要與教學進度

課程名稱：					
課程設定	<input checked="" type="checkbox"/> 發現為主的初階歷程 <input type="checkbox"/> 探索為主的中階歷程 <input 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 8 年級 <input type="checkbox"/> 高級中學 年級 <input type="checkbox"/> 職業學校 年級
學生先修科目或先備能力：					
* 先修科目：					
<input checked="" type="checkbox"/> 曾修美感教育實驗課程：					
108 學年曾修習過「生活色彩再凝視」、「生活無處不構成」，有關色彩與構成的美感構面的課程。					
<input type="checkbox"/> 並未修習美感教育課程					
* 先備能力：					
對於色彩、構成等美感構面有基本概念。					

一、課程活動簡介：

本單元依據美感入門電子書「記憶質感」、「材料與技術的演進」、「質感與時代價值觀」、「符合需求的質感」、「質感的視覺遊戲感」五個質感面向的內容，以「直感.質感」、「校園質感採拓」、「時代下的質感變化」、「有質感的筆筒」、「回饋與反思」五項子題進行。首先請學生直覺的說出質感類型、感覺，再從教師準備的各式生活物品，從中仔細觀察比較質感的變化。之後透過校園質感的鉛筆採拓以觸發學生對於生活質感的感知。並從故宮傳統經典筆筒的欣賞，到日常小物--筆筒的設計製作，探索「材料與技術的演進」以及「質感與時代價值觀」的表現。再從「記憶質感」發想，選擇「符合需求的質感」，並結合之前學習的「色彩」與「構成」美感構面的運用，讓學生創作具有「質感的視覺遊戲感」的筆筒作品，藉此拉近學生在質感美感的生活距離，進而落實於生活之中。

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）
能從材質本身的特殊屬性與人為加工後所表現在物體表面的感覺，觀察與感知物體材質所呈現在色彩、光澤、紋理、粗細、厚薄、透明度等多種外在特性的綜合表現的「質感」變化。
- 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）
能運用不同材質的質感變化，以編織、剪貼等手法，設計製作具有質感美感的生活小物。
- 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）
認識質感的五個面向，包含：「記憶質感」、「材料與技術的演進」、「質感與時代價值觀」、「符合需求的質感」與「質感的視覺遊戲感」。
- 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）

三、教學進度表（依需要可自行增加）

週次	上課日期	課程進度、教學策略、主題內容、步驟	
1	10/5 / 10/9	單元目標	直感.質感 從物體的質感體驗中，探討材質本身的特殊屬性與人為加工後所表現在物體表面的感覺。
		操作簡述	請學生直覺的說出質感類型、感覺，再運用教師準備的「質感袋」讓學生從觸摸開始感知物體表面的感覺，再逐一增加視覺經驗，探討「質感經驗」資料庫

			的建立。最後以美感入門電子書來說明「記憶質感」、「材料與技術的演進」、「質感與時代價值觀」、「符合需求的質感」、「質感的視覺遊戲感」五個質感面向。
2	10/12 / 10/16	單元目標	校園質感採拓 透過鉛筆採拓校園生活質感，讓學生更深刻體驗物體紋理的質感變化，並輔以照片記錄彌補鉛筆採拓在色彩、透明度等質感的表現不足外，也幫助連結質感記憶的資料庫。
		操作簡述	每組同學從校園中自選 6 種材質以鉛筆與白紙採拓質感的紋理變化並拍照紀錄，以完成採拓作品學習單。
3	10/19 / 10/23	單元目標	時代下的質感變化 從校園質感的採集觸發學生對於質感的感知後，再從歷代筆筒材質的搜尋，除欣賞傳統文化之美外，並以此連結「材料與技術的演進」以及「質感與時代價值觀」的質感表現。
		操作簡述	討論分析上週校園質感採集結果，以學生的日常小物「筆筒」為主題，運用心智圖做質感聯想，之後請學生以國立故宮博物院資料典藏檢索系統搜尋我國歷代「筆筒」的質感表現，最後請學生修正心智圖，並完成具有「質感視覺遊戲感的筆筒」設計圖。
4-5	10/26 / 10/30	單元目標	質感遊戲--筆筒 以學生日常的生活小物為創作主題，運用之前學習的「色彩搭配」與具有「美的原理原則的構成方式」，請學生選擇「符合需求的質感」，以創作具有「質感的視覺遊戲感」的筆筒作品。
	11/2 / 11/6	操作簡述	學生可自備適宜作筆筒的容器或是自製容器方式，在筆筒外部以附加面材的手法，或運用自製容器本身材質的質感特點，創作一個具有質感美感的生活小物--筆筒。
6	11/9 / 11/13	單元目標	回饋與反思 讓學生學習自我的表達，並能欣賞他人的作品。
		操作簡述	學生上台分享過程中的發現與學習心得，並完成回饋

與反思的學習單。

四、預期成果：(描述學生透過學習，所能體驗的歷程，並稍微描述所造成的影響)

1. 從校園質感採集觸發學生對於質感的感知，進而幫助連結「質感記憶」的資料庫。
2. 以國立故宮博物院筆筒的歷代典藏，喚起學生對於傳統文物的美感認知。之後銜接自己生活小物—筆筒的設計，達到串聯古今，以呼應「材料與技術的演進」以及「質感與時代價值觀」。
3. 創作主題選擇「筆筒」的設計與製作原因，是其為學生不可或缺的生活小物。此外筆筒的功能與造型較為單純，更能讓國中學生聚焦在物體質感的美感追求，進而能落實美感於生活之中。
4. 讓學生在本單元的最後以選擇「符合需求的質感」與創作具有「質感的視覺遊戲感」作為作品的設計目標，剛好將美感入門電子書說明的五個質感面向，作綜合性的學習呈現。

五、參考書籍：(請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

將添購質感、色彩、比例、構成、結構、構造等美感相關書籍以供課程設計參考。

六、教學資源：

美感入門電子書 <https://www.aesthetics.moe.edu.tw/lessons/>

國立故宮博物院 資料典藏檢索系統 <http://antiquities.npm.gov.tw/>

Google classroom

實驗課程執行內容

一、核定實驗課程計畫調整情形

1. 校園質感採拓由 9 種材質改為 6 種，方便學生在一節課完成繳交。
2. 將創作主題由「有質感的筆筒」修正為具有「質感視覺遊戲感的筆筒」，幫助學生聚焦在「質感的視覺遊戲感」來創作筆筒，並要求學生質感變化必須有 2 種以上的變化。
3. 第 3 節課增加「以日常小物「筆筒」為主題，運用心智圖做質感聯想」，之後再請學生以國立故宮博物院資料典藏檢索系統搜尋我國歷代「筆筒」的質感表現，最後請學生「修正心智圖」，並完成創作主題「質感的視覺遊戲感的筆筒」設計圖。

二、6 小時實驗課程執行紀錄

課堂 1

A 課程實施照片：



↑ 學生進行「質感袋」活動

B 學生操作流程：

直感.質感

1. **討論**：請學生直覺的說出質感類型、感覺。
2. **挑戰**：運用教師準備的「質感袋」讓學生從觸摸開始感知物體表面的感覺。
3. **定義**：師生一同建構「質感」的定義。
4. **說明**：以美感入門電子書來說明「記憶質感」、「材料與技術的演進」、「質感與時代價值觀」、「符合需求的質感」、「質感的視覺遊戲感」五個質感面向。
5. **下週課程預告**。

C 課程關鍵思考：

1. 先讓學生直覺式說出質感類型、感覺，再運用「質感袋」讓學生從觸摸開始感知物體表面的感覺，幫助學生將記憶中質感與實體經驗中做連結，並為「質感」作定義，便於後續課程導入。
2. 說明美感入門電子書「記憶質感」、「材料與技術的演進」、「質感與時代價值觀」、「符合需求的質感」、「質感的視覺遊戲感」的五個質感面向，試著以實例讓學生做了解，非僅是文字說明。如：以菜瓜布粗細運用，說明「符合需求的質感」等。

課堂 2

A 課程實施照片：



↑ 學生進行「校園質感採拓」活動



↑ 「校園質感採拓」學生紙本作品

B 學生操作流程：

校園質感採拓

1. **說明：**教師說明進行方式、計分方法。
2. **挑戰：**學生以兩人一組方式透過鉛筆採拓校園生活質感，並拍照記錄，再將照片上傳到 google classroom。各組將完成的紙本採拓作品張貼在教室後方的白板上，藉此了解彼此的共同與差異。
3. **評分：**以「迅速」、「清晰完整」、「特殊性」作小組評分。
4. **下週課程預告：**自備一個可以做筆筒的瓶或罐。

C 課程關鍵思考：

1. 計分方法：（完成時間）迅速、（紙本與照片）清晰完整、（質感類型）特殊性。
2. 採拓區域需限定，方便教師管理秩序與維護學生安全。
3. 限時 30 分鐘完成校園採拓，第 1 組完成的同學請其幫忙標示完成先後順序。前 3 組完成加分計算，未於時限完成的小組，可於各組一同觀賞作品與計分的時段，趕緊跟上進度。
4. 與其他同學不一樣的採拓作品加分計算，幫助學生尋找異於其他組的質感作品，避免各組雷同性太高。

課堂 3

A 課程實施照片：



↑ 學生檢索故宮筆筒，選出最喜歡的筆筒與繪製的心智圖

B 學生操作流程：

時代下的質感變化

1. **說明：**教師分析比較上週各班採拓作品共同與差異，引導學生作後續心智圖聯想。
2. **繪製心智圖：**以學生的日常小物「筆筒」為主題，運用心智圖做質感聯想。
3. **檢索：**請學生以「國立故宮博物院資料典藏檢索系統」搜尋我國歷代「筆筒」的質感表現，並選出自己最喜歡的作品
4. **修正心智圖：**依據搜尋結果與發現請學生修正或補充心智圖內容。
5. **設計：**創作具有「質感視覺遊戲感的筆筒」設計圖。
6. **下週課程預告：**依據設計圖準備所需工具與材料。

C 課程關鍵思考：

1. 先讓學生繪製「質感視覺遊戲感的筆筒」心智圖，幫助學生整理自己的想法與思緒，再由故宮筆筒檢索中，幫助學生看到不同的面相與思維。
2. 從故宮檢索系統搜尋歷代筆筒材質的目的，除欣賞傳統文物之美外，並以此連結「材料與技術的演進」以及「質感與時代價值觀」的質感表現。
3. 本次筆筒作品主要聚焦在筆筒外部質感變化，希望在 2 節課的有限時間內完成，因此筆筒內部學生可選擇適合的瓶罐，或是自行製作筆筒內部構造物。選擇或製作筆筒內部構造物高度需與筆具高度須相對應，避免過高或不足造成使用困難。
4. 繪製設計圖時，可於前一次上課時提醒同學下次上課時帶預計使用的瓶罐到課堂

來。在有實品的觀察下，方便學生繪製設計圖與計算預計使用的材料數量與大小。

課堂 4-5

A 課程實施照片：



↑ 學生具有「質感視覺遊戲感」的筆筒作品

B 學生操作流程：

質感遊戲--筆筒

1. **製作：**學生依據上週繪製的設計圖準備所需的材料，運用之前學習的「色彩搭配」與具有「美的原理原則的構成方式」，製作具有「質感視覺遊戲感」的筆筒作品。
2. **紀錄：**學生以平板為完成後的作品拍照記錄。
3. **下週課程預告。**

C 課程關鍵思考：

1. 國八學生在作品質感的材質選擇上有其侷限性和單一性，因此教師可提供學生不同思考面向與圖面，以拓展學生不同視野與思維。
2. 對於一些較被動或學習意願低落的學生，教師可準備一些多元的材料，除幫助上述的這些學生學習外，也幫助其他同學在材質選擇能有更多變化。
3. 讓學生為自己作品拍照記錄，幫助學生為未來製作個人學習歷程檔案築底。也讓學生藉由拍照過程中，從鏡頭裡審視筆筒與文具之間所產生的美感關係。

課堂 6

A 課程實施照片：



↑ 學生分享筆筒作品

B 學生操作流程：

回饋與反思

讓最後

1. **分享：**學生上台分享自己作品的創作理念、遇到困難與對策，學習自我的表達，並藉此欣賞他人的作品。
2. **填寫回饋單：**學生書寫「回饋表」，審視自己的學習狀況，並以設計思考手法，提出本次學習的「亮點」、「建議」、「問題」與「新點子」。
3. **下週課程預告。**

C 課程關鍵思考：

藉由學生上台分享，可以讓老師更清楚瞭解到孩子一些細微的思維。也藉由作品分享，讓同學生產生正向學習的效能。

三、教學觀察與反思

1. 材質運用侷限性：「回饋單」中有學生反映「是否可以統一購買材料」或是「想購買的材料，書局賣完了」，由此可知學生選擇材料會從自家附近書局選購或是由班級統一購買來便宜行事，因此材質選擇與運用可以再給學生多些引導與刺激。
2. 「繪製圖形」不等同「質感視覺遊戲感」的創作：本單元的筆筒作品雖給「質感視覺遊戲感」的設計需求，但有些學生會於自選的構造物上包覆紙張，直接做彩繪動作。雖說紙上彩繪也算是質感呈現的一種方式，但視覺遊戲性與變化較少，這時會請學生修正一下自己的設計方向跳脫圖形創作，聚焦在質感變化的趣味。
3. 跳脫具體圖案的限制：國八學生仍難掩稚氣，作品上有學生容易聚焦在具體型態上的呈現。比方：小小紫色毛球會聯想到葡萄，所以圖形不自覺的就排成一串葡萄的形狀，因此適時提醒學生回歸「點線面」造型美感，不因受限具體型態而限縮自己的創作。

四、學生學習心得與成果

1. 引發學生 DIY 生活小物的動能。
2. 部分學生材質運用多元性，讓人驚豔。