

108 至 110 美感與設計課程創新計畫

110 學年度第 2 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： 高雄市立仁武高級中學

執行教師： 邱稚惠 教師

輔導單位： 南區 基地大學輔導

目錄

實驗計畫概述

- 1、 實驗課程實施對象
- 2、 課程綱要與教學進度

實驗課程執行內容

- 1、 核定實驗課程計畫調整情形
- 2、 實驗課程執行紀錄
- 3、 教學研討與反思
- 4、 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	高雄市立仁武高級中學
授課教師	邱稚惠
實施年級	高中 2 年級
課程執行類別	二、 高級中等學校及國民中學美感創意課程 (6-18 小時) <input checked="" type="checkbox"/> 普通型/技術型/綜合型高級中等學校 6 小時
班級數	1 班(多元選修)
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	30 名學生

二、課程綱要與教學進度

課程名稱：社區地方探微-文化創意					
課程設定	<input type="checkbox"/> 發現為主的初階歷程 <input checked="" type="checkbox"/> 探索為主的中階歷程 <input checked="" type="checkbox"/> 應用為主的高階歷程	每週堂數	<input type="checkbox"/> 單堂 <input checked="" type="checkbox"/> 連堂	教學對象	<input type="checkbox"/> 國民中學 年級 <input checked="" type="checkbox"/> 高級中學 2 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 type="checkbox"/> 曾修美感教育實驗課程： <input checked="" type="checkbox"/> 並未修習美感教育課程 * 先備能力： 1.具備觀察與解讀事實現象的能力 2.能夠透過不同的事實，去分析相關觀點而進行創作。					

1、課程活動簡介：

在當今快時尚的不斷挑戰下，人們對於顏色與服裝的搭配，已經沒有廟宇中來的容易辨認，了解台灣百年前的文化，透過實際踏查來貼近傳統藝術，利用傳統藝術中亙古不變的風貌，試著分析出色彩在文化中的重要性。仁武高中比鄰福清宮，從校內就可以看到福清宮以跳躍的色彩放射大地，而帶著學生走進廟宇，先從廟宇色彩分析開始意識到生活有何不同？再進而思索廟宇配色可應用的創作延伸。

觀察的深度會影響察覺「世界有感」的程度，故透過帶領學生建立觀察的求知慾，以及簡易的觀察模組，便可以培養帶著走的能力，以便於未來應用於生活中的多元項目。通常透過美感課程中的「比例」、「色彩」...等逐步帶領觀察的方式，學生會進階的改變觀察的力度，自行建構觀察模組的進階版本，以利自己在解決問題與關注世界的敏銳度，便可落實「美感」的實際能力。

二、課程目標

■ 美感觀察

1. 觀察廟宇文化中色彩應用與搭配的方式。
2. 發現色彩與物件的連結性。

■ 美感技術

1. 使用配色 APP，並且尋找與廟宇相似的色彩搭配。
2. 連結上學期的比例課程，將人物比例與服裝進行整合。

■ 美感概念

1. 建立漢服文化與服裝的知識，早期色彩的配色邏輯。
2. 配合改變身體比例，進行文化創意設計。

■ 其他美感目標

1. 本課程設計將以程序方法的探索方式，結合學校的仁武學校本精神，透過附近的本土文化，主要完整實際融入社區營造文創篇的多元選修課執行。

三、教學進度表

週次	上課日期	課程進度、教學策略、主題內容、步驟	
1	3/	單元目標	1. 了解色彩原理與象徵 2. 帶入傳統吉祥圖案的色彩與邏輯

		操作簡述	 <p>壽星 福星 祿星</p> <p>壽星代表高壽，一手持杖，一手持壽桃 福星為中國古代官員造型，戴冠博帶是重要特徵 祿星主管官祿及送子，手抱孩兒</p> <p>帶領學生了解傳統文化中的吉祥圖案，吉祥圖案除了有其意涵之外，色彩搭配也充滿古人的智慧，學生可以透過了解文化來對應廟宇色彩。 例如：彩繪中出現皆為文化符號，有代表的含意。</p>
2	3/	單元目標	<p>1 了解漢人服裝的樣式 2 認識人物身材比例與服裝</p>
		操作簡述	 <p>小仙童開襟方式與漢人服飾相同</p> <p>透過實際的量測身體比例，才有辦法清楚的了解彩繪上的人物比例與服裝，與當代文化的差異，透過察覺差異來對應創新的基礎。認識漢服與古代的服裝，也可以讓學生推算彩繪裡的人物年代。 例如：覺察彩繪中的常見人物比例與生活之不同。</p>
3	3/	單元目標	能夠使用色彩 app 分析廟宇色彩。
		操作簡述	 <p>#BDCFD3 #2C6290 #850E10 #B6854B #0A1A1A</p> <p>利用 3 c 產品來輔助傳統文化的認識是一件趨勢，實際帶領學生到福清宮進行拍攝與收集素材，收集素材的過程中，也可以順勢帶領學生認識福清宮的特殊工藝。 例如：建構廟宇色彩的色票</p>
4	4/	單元目標	分析廟宇彩繪的人物服裝與動物色彩

		操作簡述	 <p>透過人物走獸的方式說故事是彩繪的功能與目地之一，上學期的故事已經調查後，則可以透過故事與更細節的人物分析（服裝、臉部）、走獸動勢去對應，讓學生更能清楚的知道傳統藝術的脈絡有其邏輯，但也有與現實不符之處。透過更仔細的察覺，才有創新的可能。</p>
5	4/	單元目標	利用收集到的第一手資料進行文創
		操作簡述	已經透過親手採集的資料，也分析過了色彩與人物，接下來則是利用色彩的配色與服裝，進行延伸作品設計。 例如：學生每組的發現結果皆不同，所以不再列舉。
6	4/	單元目標	利用收集到的第一手資料進行文創
		操作簡述	已經透過親手採集的資料，也分析過了色彩與人物，接下來則是利用色彩的配色與服裝，進行延伸作品設計。 例如：學生每組的發現結果皆不同，所以不再列舉。
<p>四、預期成果：</p> <p>發現廟宇彩繪與石雕服裝的樣式，進行文化創意設計。讓學生了解文化後，再進一步觀察廟宇的色彩與生活色彩的異同為出發，讓學生以第一手資料的方式觀察實際不同，透過自己觀察的結果，與可能色票的建立，來了解生活場景的顏色與廟宇顏色的異同，而透過顏色的差異可能產生許多不同的創作脈絡。</p> <p>學生以觀察結果進行延伸，可分為幾種方式引導：「廟宇服裝色彩組」、「廟宇服裝造型組」、「廟宇動物造型組」，最後將兩組合併激盪，從觀察→研究結果→創作，學生文化創意的方式無法預測，但會以創意產品的方式為主。</p>			
<p>五、參考書籍：(請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)</p> <p>臺灣廟宇建築與裝飾：神農大帝、保生大帝、文昌帝君、清水祖師篇/作者:張志源/出版社:揚智 台灣廟宇深度導覽圖鑑/作者：康銘錫 /出版社：貓頭鷹</p>			
<p>一、教學資源：</p> <p>美感入門。教育部委託「各級學校教育人員生活美感電子書發展計畫」。 www.aesthetics.moe.edu.tw/</p>			

實驗課程執行內容

一、核定實驗課程計畫調整情形

整合上下學期的色彩與比例，按計畫內容執行，僅微幅調整，著重在廟宇與平常生活中的異同上。

二、6小時實驗課程執行紀錄

課堂 1+2

A 課程實施照片：



舉例：如何探究素材



五福捧壽

指以象徵、諧音等的手法，組成具有一定吉祥寓意的裝飾紋樣。吉祥圖案起於商周，發展于唐宋，鼎盛於明清，明清時，幾乎到了無必有意，意必吉祥的地步。



了解傳統文化中的吉祥圖案，吉祥圖案除了有其意涵之外，色彩搭配也充滿古人的智慧，學生可以透過了解文化來對應廟宇色彩。



也一定會是五隻的原因

實際的量測身體比例，才有辦法清楚的了解彩繪上的人物比例與服裝，與當代文化的差異，透過觀察並與其對應節節的身軀，認識漢服與古代的服裝，也可以推算彩繪裡的人物年代。



小仙童開襟方式與漢人服飾相同

色彩app分析廟宇色彩

利用 3 c 產品來輔助傳統文化的認識是一件趨勢，實際到福清宮進行拍攝與收集素材



B 學生操作流程：

1. 理解傳統吉祥圖案的邏輯。
2. 理解廟宇的風格與色彩。

C 課程關鍵思考：

廟宇的色彩與比例，其實與生活上有較大的落差，但是這段落差在生活中已經習慣其特殊的存在，所以學生不容易發現，教師給足了範例，較能引發學生觀察的細膩度。

課堂 3+4

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

從分配的組別中，找尋廟宇與生活的異同。

C 課程關鍵思考：

廟宇的生物其實能對應生活中的真實生物，但學生也會認錯，紅框中的是老師的註解，為正確的生物。此為博物學觀察中的基本態度，從而才能進行其他的分析

觀察發現：1.請針對事實、而非觀點，進行發現的軌跡。
2.請圖示化呈現觀察到的事實。

好吧！或許是太主觀判定，導致擺在一起比較的時候，覺得是不同物種(但牠們頭部配色是一樣的，我覺得是廟中不想讓顏色太過單一才改變的吧！

我看到的雞，身體顏色比較單一，但廟裡的用了黑白顏色對比，應該是想用來表達雞。

我一開始看到廟裡的不明物體，我根本不知道是什麼，後來才知道是蝙蝠，這更加證實廟裡的畫家都會用不同色彩或是對比，來突顯物體本身，讓他看起來不像平常看到的。

結論

一般大眾都會把最常看到的物體視為真實，但其實那只是你沒看到更多而已。以顏色來當例子，物體並不會有一個絕對的顏色，但如果跟你講一個物體並講出他的顏色，你只會講最常看到的顏色。

課堂 5+6

A 課程實施照片：

福清宮

創建於明鄭時期

福清宮主祀**清水祖師**，而最早期是跟隨鄭成功軍隊來台的軍民定居此地，而深感此地土壤肥沃，於是在此建造一福德祠奉祀福德正神，以庇佑開墾順利。

跟隨鄭氏軍隊而來的軍民中，有一陳氏民眾自**福建泉州安溪縣**攜帶了**清水三祖師金身渡海**，同樣也定居在此地。因為清水三祖師時有關靈，庇佑當地開墾民眾，於是陳氏先民便將祖師爺金身捐獻奉祀於福德祠內，並將草寮改建為木造土牆，並取名為福清宮。

他鄉寓出家?

清水祖師生於唐世宗，是平福建名家陳姓的後裔，清水祖師之次子，尊祖、次尊、二伯、四叔、弟陳夢均考中進士，祖師之父陳無更是漢魏經師，以作詩變名一時，母親為關山宗氏。

清水祖師，法號普足，俗名**陳昭應**（一說為**陳榮祖**、**陳昭**或**陳應**，1045年 - 1101年），本籍**福建永春**，是北宋時代**福建泉州安溪縣**的**高僧**。由於在蓬萊山（今屬安溪縣**蓬萊鎮**）**清水巖**修道，**鑄橋造路**、**廣施醫藥**，被尊稱為**清水祖師**，又稱**蓬萊祖師**、**麻草上人**，俗稱「**祖師公**」。

許多安溪人以**種茶為業**，再加上清水祖師以**茶雨聞名**，也被視為安溪鐵觀音的保護神，另外，許多安溪人信奉的神祇，如保儀尊王、保儀大夫、清水祖師、法主真君都被視為有**保護茶葉種植的職能**。

通常來了幾百年的神祀，會以當地的需求為主



B 學生操作流程：

- 1.了解福清宮的背景
- 2.理解文創的定義與應用

C 課程關鍵思考：

學生須將前面所觀察的東西，找尋其關鍵問題或差異，進行文創商品的研發，這過程需要很多的引導與討論。

三、教學觀察與反思

廟宇的議題過於龐大，也非全是老師的專業，加上學生的素質，無法跟上文創的角度，執行老師也擔任行政，故此學期就停留在觀察的階段，文創的部份，有少部分的同學有完成3D的實作與模型建構。

四、學生學習心得與成果

設計思考-福清宮的同理觀察
 學習許多的情緒，幫助對各種研究出別人難以達到的想法

觀察對象：1.設計對象：凸顯動感，進行空間的動感。
 2.讓圖中化空間觀察到的事實。

二、浮雕空間比例



廟內浮雕懸殊比例
 ↓
 凸顯強烈感，彰顯整個浮雕內容

設計思考-福清宮的同理觀察
 學習許多的情緒，幫助對各種研究出別人難以達到的想法

觀察對象：1.設計對象：凸顯動感，進行空間的動感。
 2.讓圖中化空間觀察到的事實。

一、浮雕空間分布涵義



福清宮外部的浮雕設計符合了傳統風水左龍右虎的空間分布，同時也遵循龍虎平衡的風水準則

虎高龍低會引起諸多惡事，反之虎低龍高會旺男不旺女

設計思考-福清宮的同理觀察
 學習許多的情緒，幫助對各種研究出別人難以達到的想法

觀察對象：1.設計對象：凸顯動感，進行空間的動感。
 2.讓圖中化空間觀察到的事實。



(左)畫中樹跟人差不多高-不符合現實比例
 (右)空間壓縮-內外空間對應不上
 空間看起來不合理是因為利用了空間壓縮的手法
 凸顯人物存在，因主要核心仍放置在人物上

結論

- 大小不僅只是空間的運用，也可改變畫面的張力，可以見得畫面上的任何元素與元素間都有可能產生相對關係。
- 要多觀察外在的環境，擴展自身文化自覺的認知能力以及對生活周遭環境的感知能力。

設計思考-福清宮的資料蒐集
 學習許多的情緒，幫助對各種研究出別人難以達到的想法

觀察對象：1.設計對象：凸顯動感，進行空間的動感。
 2.讓圖中化空間觀察到的事實。



正常人的手掌不會這麼寬，那手掌的長度可以直接展到地城了

柱子和人物的高度相同，人物的比例做得太寬

人物的比例不對，與真人的比例相差極大，真人的正常大概比例大概是在六至七個身，這只有三個身

設計思考-福清宮的資料蒐集
 學習許多的情緒，幫助對各種研究出別人難以達到的想法

觀察對象：1.設計對象：凸顯動感，進行空間的動感。
 2.讓圖中化空間觀察到的事實。



大佛比普通人高一倍

手好大囉，你比顯大了

不知是誰，小臂是圓的，他可能有些神功，腳型是圓的，看起來很年輕

結論

福清宮內的人物比例大部分都與真人的比例不一樣，並且在人物與物體的比較上，也沒有真人的比例，出現了不合理的比例，如果她掌握真人的比例，可以出現更美的真實性

設計思考-福清宮的資料蒐集
 學習許多的情緒，幫助對各種研究出別人難以達到的想法

觀察對象：1.設計對象：凸顯動感，進行空間的動感。
 2.讓圖中化空間觀察到的事實。



設計蓋子，不裝帶也能裝其他東西，例如鑰匙或者仙女棒，兩邊手把設計成莖狀，一大一小，想凸顯台灣重孝文化以及環保利用。

目次

發現創新區 1
 反思與問題 2
 自我評量區 3
 歸納與像區 4
 歷程與思區 5
 操作過程區 6

應歷

姓名 陳富廷
 學校 仁武高中

發現創新區 教學案中，發現了那些細節？並且有那些自己於此所發展與創作呢呢？



1

反思與問題

<p>整學期課程有那部份覺得挑戰？</p> <p>在於設計產品的時候最為頭痛，因為要想辦法與在地的需求結合，必須有相關性，所以表從多方位考慮。</p>	<p>整學期課程有那部份覺得容易？</p> <p>主審觀訓練：因為在之前就有上過類似的課，有經過練習，所以上起來比較輕鬆。</p>	<p>你覺得有哪個單元，感覺沒有學到足夠的知識？</p> <p>我認為我在設計思考能力上還很需要加強，因為設計一項事物時我沒辦法思考的太全面，常常會卡在一個面向的思考花了大量時間。</p>
<p>你覺得有哪個單元，最學習或最困難最大的？</p> <p>設計思考能力對我的影響最大，它是最難的，也是成長最多的。</p>	<p>課程中誰（老師、同學、家長、親朋、電腦網路...）影響最大？</p> <p>同學們在討論他們自己的設計理念時，有時會給我靈感。</p>	<p>從這一個學習的過程中，你發現了？</p> <p>多方位思考不是件容易的事。</p>
<p>再學一次，我會選擇將什麼觀念，好好學習？</p> <p>設計思考理念</p>	<p>整學期上海課後，你思考到未來可以學習的是什麼？</p> <p>突破舊有的框架，創造新穎的事物</p>	<p>這個單元你覺得最喜歡的是什麼？原因呢...？</p> <p>設計產品的時候可以感覺到諸多挑戰，老師也會從旁出建議讓我們思考產品設計的事項。</p>

學習前，我原先的狀態是什麼？過程中我學習到了什麼？最後我的心理狀態是...？

原先，我設計東西只會執著再我自己面向的東西，但**第一次設計**有**不同客群**的東西，學習的各種**不同的思考角度**，使這項產品能夠**多元化**，在這堂課中，我覺得我學習到最好的是**換位思考**，這不僅僅能拿來**設計產品**，也可以拿來**處理人際關係**等複雜問題。