

108 至 110 美感與設計課程創新計畫

110 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： 南投縣立旭光高級中學

執行教師： 陳煜尊 教師

輔導單位： 中區 國立台中教育大學基地輔導

目錄

實驗計畫概述

- | | | |
|----|-----------|-----|
| 1、 | 實驗課程實施對象 | 3 頁 |
| 2、 | 課程綱要與教學進度 | 3 頁 |

實驗課程執行內容

- | | | |
|----|--------------|------|
| 1、 | 核定實驗課程計畫調整情形 | 8 頁 |
| 2、 | 實驗課程執行紀錄 | 9 頁 |
| 3、 | 教學研討與反思 | 17 頁 |
| 4、 | 學生學習心得與成果 | 18 頁 |

同意書

- | | | |
|----|-----------|------|
| 1、 | 成果報告授權同意書 | 21 頁 |
|----|-----------|------|

實驗計畫概述

一、實驗課程實施對象

申請學校	南投縣立旭光高級中學
授課教師	陳煜尊
實施年級	高中二年級
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__小時 <input type="checkbox"/> 國民中學__小時
班級數	03 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	110 名學生

二、課程綱要與教學進度(以下紅字部分為舉例說明)

課程名稱：					
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 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 type="checkbox"/> 國民中學 年級 <input checked="" type="checkbox"/> 高級中學 二 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：(50~100 字概述內容即可) <input type="checkbox"/> 並未修習美感教育課程					
* 先備能力：對感受、心情的語言有一定的文字描述能力，以用來區別質感的感覺。 應該要在國中或高一時已經知道各種美的形式原理。					

一、 課程活動簡介 (300 字左右的整體課程介紹):

本教案希望學生能察覺生活中各種質感的感受，與其在服裝及社會情境中的應用，最後利用光雕投影軟體，讓學生體驗質感的視覺遊戲。

首先請學生觀察體驗，生活中不同質感的視覺/觸覺，能說出相應的感覺形容詞。

再來，學生能利用繪畫的技巧，創作出各種不同的質感，一樣能說出感覺的形容詞。

之後，請學生將蒐集到的質感搭配在相同的鏤空服裝型版上，設想不同質感的衣服如何在社會情境中發揮作用，並且體驗服裝的質料對穿衣者的感覺是否有影響。

最後呈現時將學生蒐集與自訂主題/故事相關的質感，編輯成動態的質感創作，投影在每組模特兒的白色衣服上，體驗到質感的視覺遊戲。

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. 生活中的質感
 2. 衣物上質感的應用
 3. 用投影技術創造出的質感感受
- 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. 光雕投影軟體 MadMapper
 2. 廣告顏料、批土等繪畫製造質感的技法
- 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. 新媒體藝術
 2. 雕塑中材質轉換的概念
- 其他美感目標 (融入重大議題或配合校本、跨域、學校活動等，可依需要列舉)
 1. 融入生命教育議題，利用質感表現請學生分享生命中有感覺的重大事件，藉由藝術創造進行抒發與反思。

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	09/06-09/10	單元目標	質感的記憶
		操作簡述	藉由電影<送行者~禮儀師的樂章>中，父親對主角說的「石語」引導學生感受質感也能代表心情、感受。教師利用美感教育電子書，與學生講解質感與記憶、感覺的關聯。請學生尋找一則與自己有關或有興趣的故事，並想想那個故事可以用甚麼質感來代表。之後利用質感來訴說自己的生命痕跡。

2	09/13-09/17	單元目標	生活中的質感
		操作簡述	請學生兩兩一組，在校園環境中，互相引導觸摸各種質感，並在學習單寫下他們對質感的感受與形容詞。回家請學生用手機拍攝五種他們有感覺的質感照片，並上傳到 classroom 教學平台，填寫他們對該質感的感覺形容詞。 另請學生說明在整個活動中最喜歡跟最不喜歡的質感，並加以比較，在 classroom 平台上說明為什麼?
3	09/20-09/24	單元目標	質感的繪製
		操作簡述	請學生用廣告顏料的繪圖用具，利用各種技法創造不同的質感，亦可加批土等半立體的基底材，同樣請學生拍照上傳 classroom，填寫對該質感的感覺。之後別選擇一件製作，第一節課學生所尋找自己的生命故事，利用質感表現其感覺。
4	09/27-10/01	單元目標	生命的質感
		操作簡述	請同學就自己的作品分享彼此的生命質感，並請大家排列思考，類似的遭遇、處境，會使用類似的質感表現嗎? 是甚麼因素造成這些表現的類似或不相似性?
5	10/04-10/08	單元目標	質感的穿著
		操作簡述	教師設定幾個社會情境，(例如：a.推甄面試時 b.約會時 c.居家時 d.愚人節表演時...) 詢問學生會穿著何種質感的服裝。請學生利用前幾節課的質感照片與繪製作品，套用在相同剪裁造型的鏤空型板，拍照並上傳 classroom 教學平台，說明使用該質感的理由。 請學生從家裡蒐集各種白衣服，教師亦蒐集各種不同質感的白色衣物，請學生體驗看看，衣服穿在身上的各種觸感(保暖、散熱、保護、粗糙、滑順...) 並請學生想想該觸感適合用在甚麼場合的衣服，觸感和美有關嗎?
6	10/11-10/15	單元目標	質感的轉化與視覺遊戲
		操作簡述	介紹服裝設計師如何將建築知識轉化為服裝質感的概念。 參考網站： https://www.dezeen.com/2020/05/07/iris-van-herpen-video-interview-architecture-fashion-design-vdf/?li_source=LI&li_medium=rhs_block_1&fbclid=IwAR2SEQ7HrKY8DmYDDaR43w07lRk4uRK9NNLhh3o6zzVN

			m hijcuNA3oK6q8 教師舉例傳統雕塑中最高藝術成就即材質轉換，並舉例作品，如大理石的聖母慟子像... 學生分組構想有哪些平常生活中不太可能出現的質感效果(例如：羊毛衣卻有金屬感、動態的質感...)，可以利用光雕投影達成。 請學生以一個故事或主題，將主題轉化成感覺的形容詞，再將感覺的形容詞轉化成相對應的質感，編排順序為接下來要進行的光雕白衣秀。
7	10/18-10/22	單元目標	MadMapper 系統教學
		操作簡述	教師教授 MadMapper 光雕投影系統操作方式，學生學習如何在系統中操作質感的變化與分割。
8	10/25-10/29	單元目標	投影對位
		操作簡述	學生持續熟習系統，並且練習投影機如何在模特兒白色衣物上對位。
9	11/01-11/05	單元目標	質感的視覺遊戲-光雕白衣秀
		操作簡述	請各組在表演場地展示他們的光雕白衣秀，學生互評/教師評分，何組有美感?何組有符合他們自訂的主題/故事。

四、預期成果：

1. 學生能察覺並描述對各種不同質感的感受。
2. 學生能合宜的應用質感於不同社會情境的穿搭。
3. 學生能轉化主題 / 文字敘事為質感的語言，進行質感投影的創作。
4. 校內展示學生的生命質感繪製作品展。
5. 光雕白衣秀影片紀錄，於電視牆或網路展示。

評量學生學習成果指標：

評量項目	A 級	B 級	C 級	D 級	E 級
質感區辨與形容詞的敘述	有個人經驗或文化上的連結，對近似的質感也能比較其中細膩的差異。	有個人經驗或文化上的連結，對近似質感的分辨較模糊。	能約略說出質感上的差異。能簡單的與個人經驗、感覺連結。	僅能約略說出質感上的差異。	未達 D 級
生命質感的繪製	製作的質感作品不只能觀察到形式上有特	製作的質感作品能觀察到一般形式上的美	製作的質感作品能觀察到一般形式上的美	製作的質感作品僅能約略觀察到形式上的	未達 D 級

	別表現的美感，也能應用為符號，做思考、情感的表達，並能為多數觀眾意會。	感，也能應用為符號，做思考、情感的表達。	感，思考、情感的表達概念模糊。	美感。作者無法說出想要表達的東西與質感的關聯。	
光雕白衣秀	製作的質感作品不只能觀察到形式上有特別表現的美感，也能應用為符號，做思考、情感的表達，並能為多數觀眾意會。	製作的質感作品能觀察到一般形式上的美感，也能應用為符號，做思考、情感的表達。	製作的質感作品能觀察到一般形式上的美感，思考、情感的表達概念模糊。	製作的質感作品僅能約略觀察到形式上的美感。作者無法說出想要表達的東西與質感的關聯。	未達 D 級

五、參考書籍：(請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

1. 105 年版美感教育電子書

2. 365 天的基本款時尚穿搭：1 天 1 套全圖解！日本頂尖部落客教你只用 UNIQLO，穿出平價高質感 日本部落客 hana 著/胡汶廷譯 瑞麗美人國際媒體 2019

3. 材質活用聖經：工業設計師必備的材質運用事典 Rob Thompson 著 蔡伊斐譯，旗標出版 2020

六、教學資源：

光雕投影軟體 MadMapper、筆電、投影機、

實驗課程執行內容

一、核定實驗課程計畫調整情形

1.原定計畫執行時間為上學期，但為配合學校其他課程實行，改至下學期執行。預估時間為 9 節課，實際執行課程為 8 節課，且因疫情關係，5/20 後課程全改線上，因此光雕投影製作被修改成線上討論計畫成品，討論在 google 簡報上。另外，原定計畫第 5 堂課生命的質感，因為學生分享生命故事，介紹自己作品的質感視覺表現感到困難，故停止實施。時程調整如下表：

週次	原定上課日期	原定教學主題	實際上課日期	實際執行教學主題
1	09/06-09/10	質感的記憶	4/11-4/15	質感的記憶
2	09/13-09/17	生活中的質感	4/18-4/22	生活中的質感
3	09/20-09/24	質感的繪製	4/25-4/29	質感的繪製 1
4	09/27-10/01	生命的質感 (停止實施)	5/2-5/6	質感的繪製 2
5	10/04-10/08	質感的穿著	5/9-5/13	質感的穿著 1
6	10/11-10/15	質感的轉化與視覺遊戲	5/16-5/20	質感的穿著 2
7	10/18-10/22	MadMapper 系統教學 (因疫情未實行)	5/23-5/27	質感的轉化與視覺遊戲(線上) (因疫情變通實行)
8	10/25-10/29	投影對位 (因疫情未實行)	5/30-6/03	質感的轉化與視覺遊戲(線上) (因疫情變通實行)
9	11/01-11/05	質感的視覺遊戲-光雕白衣秀 (因疫情未實行)		

二、實驗課程執行紀錄

課堂 1 質感的記憶

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

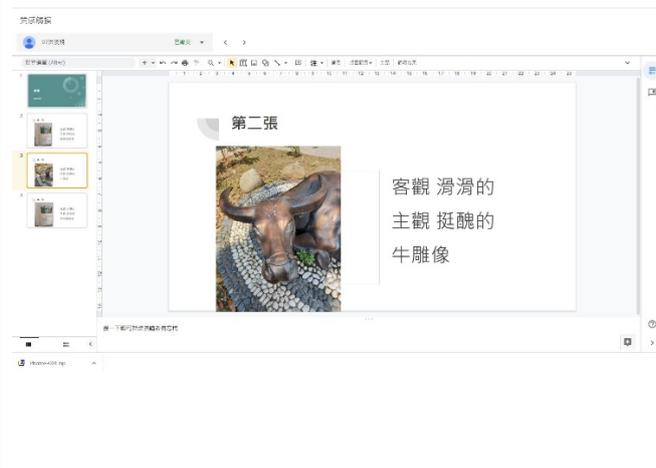
學生聽教師講解美感電子書，思考不同質感能代表的心情、感受。

C 課程關鍵思考：

質感是能夠代表主觀的心情與感覺的。

課堂 2 生活中的質感

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

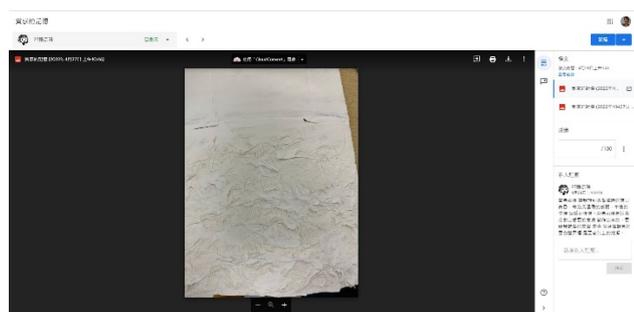
學生兩人一組，互相扮演盲人與導盲師，在校園觸摸各種質感，在報告中寫下所觸摸物品的感受與形容詞。

C 課程關鍵思考：

觸感的形容詞往往和生活經驗有關。

課堂 3-4 質感的繪製

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

- 1.使用廣告顏料與披土等其他黏貼材料，創造各種不同的質感。
- 2.上傳 class room 填寫對該質感的感覺。

C 課程關鍵思考：

思考能夠創造質感的方式有哪些。

課堂 5 質感的穿著 1

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

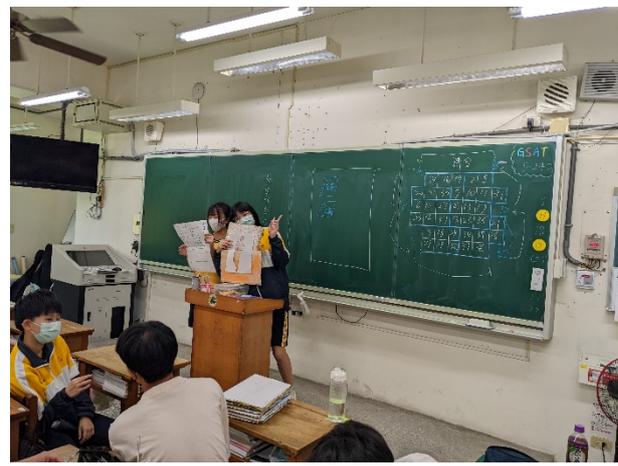
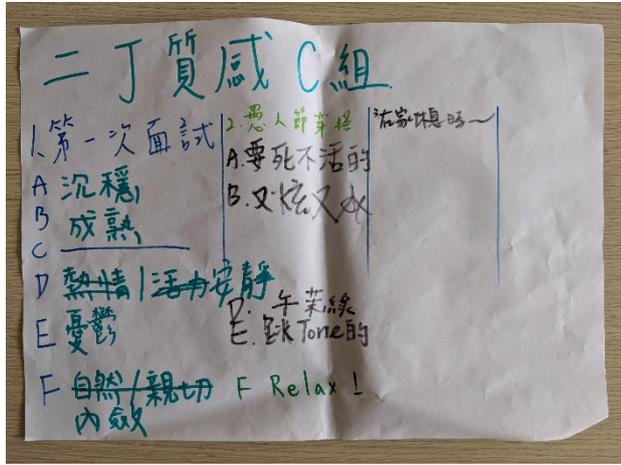
學生針對各種社會情境，選擇自己組內的質感作品，套用在服裝型版上，作為適合穿著的衣服。

C 課程關鍵思考：

各種質感在應用時各有適用的社會場合。

課堂 6 質感的穿著 2

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

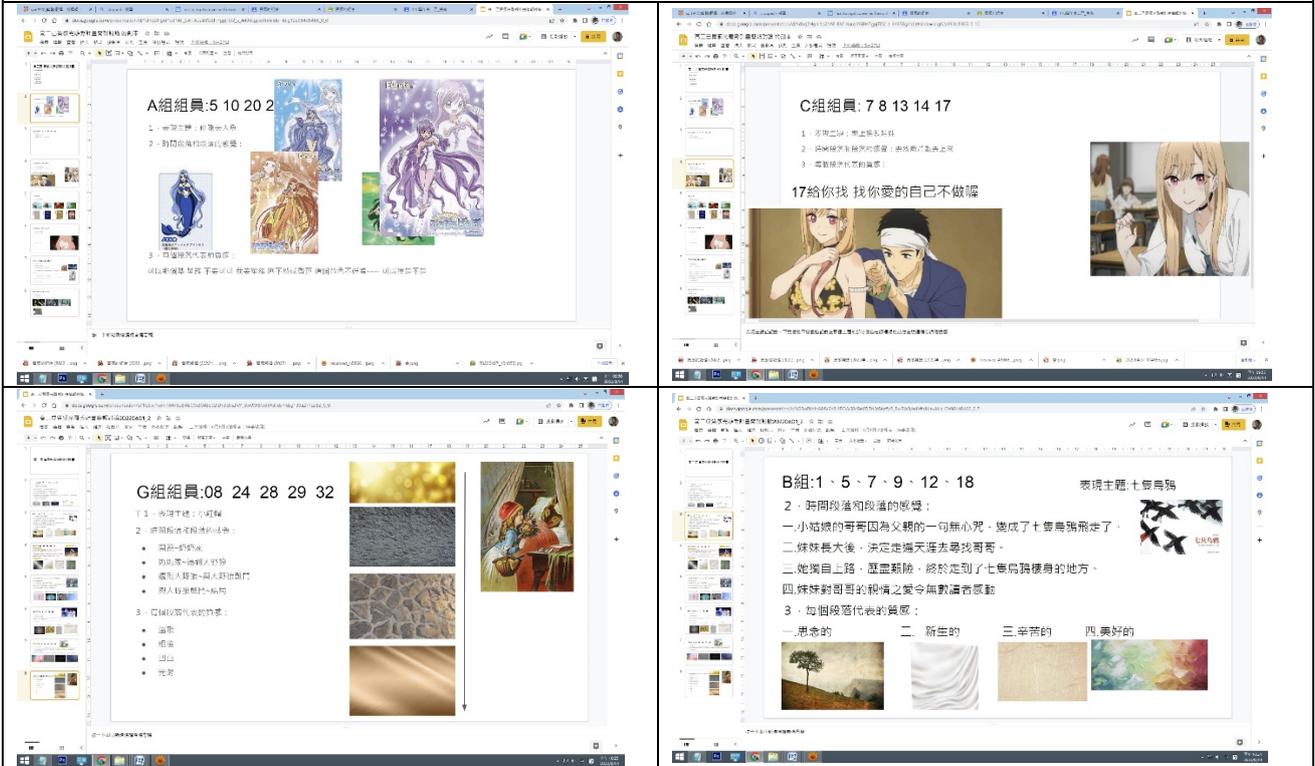
請學生上台發表，全班同學討論各組答案的合宜性。

C 課程關鍵思考：

各種質感在應用時各有適用的社會場合。

課堂 7 質感的轉化與視覺遊戲(線上)

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

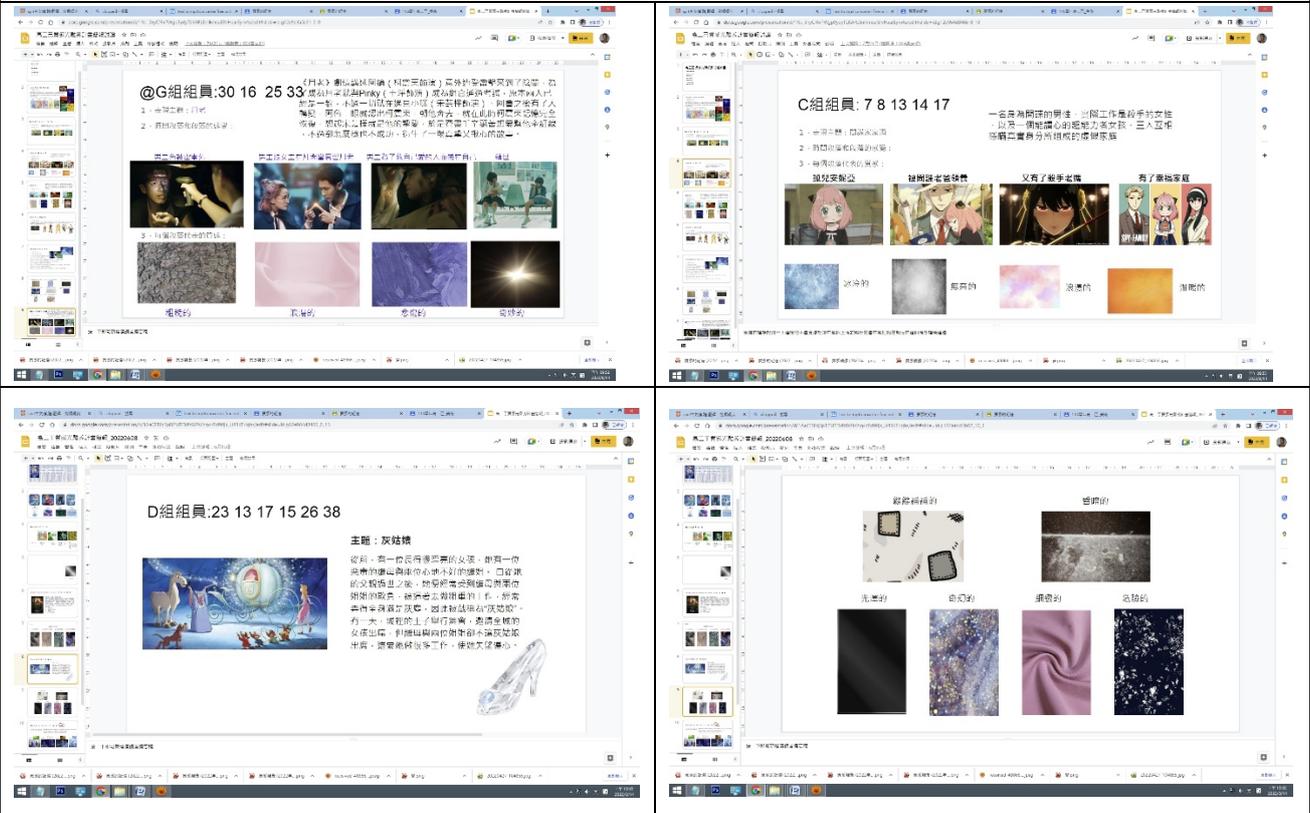
因疫情改線上課程。請學生小組討論，如果以一個主題(如:一個故事、一個地區、一種色彩)製作 madmapper 服裝投影設計，他們會使用那些質感。

C 課程關鍵思考：

學生如何將主題拆分成段落，轉換成形容詞，再轉換成視覺的質感。

課堂 8 質感的轉化與視覺遊戲(線上)

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

因疫情改線上課程。請學生在線上報告討論結果。

C 課程關鍵思考：

學生所設定的質感感覺是否觀眾能有共鳴。

三、教學觀察與反思

1. 本次教學計畫實施，碰到兩點主要困難。一、原定希望學生能分享生命故事轉化為質感的視覺表現，因為學生對直接分享生活經驗，與介紹作品的質感視覺表現感到困難，所以停止實行。但後來在線上課程，將過程拆解成步驟，請學生找一個文本>將文本分段>每個段落歸納成一個形容詞>用形容詞找視覺質感，學生在步驟化操作的過程中比較容易達成預期的效果。二、原定計畫實行時間因為配合學校其他課程，改至下學期執行，然而又因為期末發生疫情停課，因此本應實體執行的 madmapper 服裝光雕投影課程，改成線上討論報告，以一個主題規劃可以使用的投影質感表現，希望下學期可以再找班級真正使用軟體教學。

2. 在質感創作時，同班同學會有模仿的行為，以至於同班的表現手法會近似，教師可以多介紹不同的表現方式，例如黏貼不同材質、潑灑顏料、拓印...等。

3. 在討論服裝質感與社會場合的合宜性，有和學生討論到同一種場合答案並非固定不變，例如推甄求職面試，因為服裝與質感同時也是在傳達穿著者的個人特質。

四、學生學習心得與成果

生活中的質感-觸摸紀錄與心得

The image displays two screenshots of a Google Classroom interface, showing student submissions for an art assignment titled "生活中的質感-觸摸紀錄與心得" (Textural Quality in Life - Touch Record and Reflection). Both screenshots are for the "110學年高二丁_美術" (110 Senior High School Year 2, Class Ding, Art) course.

The top screenshot shows a list of student assignments on the left, including:

- 04杜維安 (Submitted)
- 05林政豪 (Submitted)
- 05林政豪 (Submitted)
- 05林家傑 (Submitted)
- 07洪逸翔 (Submitted)
- 09孫維祺 (Submitted)
- 11林睿瑋 (Submitted)
- 12廖冠傑 (Submitted)
- 13吳奕基 (Submitted)
- 14李亞豪 (Submitted)

The bottom screenshot shows a similar list of student assignments, including:

- 01李均偉 (Submitted)
- 03李冠輝 (Submitted)
- 04李冠輝 (Submitted)
- 05李冠輝 (Submitted)
- 06林威賢 (Submitted)
- 08 孫仁勳 (Submitted)
- 16陳仲達 (Submitted)
- 17鄧再信 (Submitted)
- 18鄧再信 (Submitted)
- 19江海夏 (Submitted)
- 21鄧智欣 (Submitted)
- 22林弘遠 (Submitted)
- 23 陸楚均 (Submitted)
- 24何李宇 (Submitted)
- 25何李宇 (Submitted)
- 27陳卓如 (Submitted)
- 28陳卓如 (Submitted)
- 29陳卓如 (Submitted)
- 30陳卓如 (Submitted)
- 32詹博 (Submitted)
- 34鄧正坤 (Submitted)
- 36李地龍 (Submitted)
- 02李冠輝 (Submitted)
- 07林肇權 (Submitted)
- 09孫維祺 (Submitted)
- 10陳國安 (Submitted)
- 11陳政勳 (Submitted)

Both screenshots show a grid of submitted images, each with a "3 個附件 已繳交" (3 attachments submitted) status. The images represent various textures and objects, such as wood, fabric, and natural materials, illustrating the students' understanding of texture in their environment.

classroom.google.com/w/1c/Mzg4OTQxOTAwODgy/a/NDcxNTU2NTkwODU4/submissions/by-status/and-sort-last-name/all

110學年高二己_美術

作業說明 學生的作業

100分

所有學生

001王敦儀	1.滾珠的 2.刻制的 3.結構的	100
003李冠銘		100
007洪子謙	"1.滾珠 2.刻制 3.結構"	100
008洪博仁		100
009洪博文		100
012孫耀輝		100
014陳基航		100
017劉宇浩	滾珠 刻制 結構 刻制	100

全部

001王敦儀 3 個附件 已提交

003李冠銘 3 個附件 已提交

007洪子謙 3 個附件 已提交

008洪博仁 3 個附件 已提交

009洪博文 3 個附件 已提交

012孫耀輝 3 個附件 已提交

014陳基航 美術 已提交

017劉宇浩 3 個附件 已提交

023李冠銘 3 個附件 已提交

025林宜婷 3 個附件 已提交

026林培瑋 6 個附件 已提交

027洪上堯 3 個附件 已提交

033高宇輝 3 個附件 已提交

036陳軒霖 3 個附件 已提交

037孫可瑾 3 個附件 已提交

002吳軒羽 沒有附件 已提交

004林宜璇 沒有附件 已提交

005林慧敏 沒有附件 已提交

006 盧鈞騰 沒有附件 已提交

010洪晉偉 沒有附件 已提交

011孫威謙 3 個附件 已提交

013曾智軒

015黃怡勳

016廖嘉偉

018郭嘉琪

019王耀輝

020吳佳杰

021黃煒聲

質感的繪製單元成果



