

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： 臺中市立大甲國民中學
執行教師： 顏惠菁 教師
輔導單位： 中區 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

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

實驗計畫概述

一、實驗課程實施對象

| | |
|--------|---|
| 申請學校 | 臺中市立大甲國民中學 |
| 授課教師 | 顏惠菁 |
| 實施年級 | 八年級 |
| 課程執行類別 | 高級中等學校及國民中學美感創意課程 (6-18小時) <input type="checkbox"/> 普通型/技術型/綜合型高級中等學校__小時 <input checked="" type="checkbox"/> 國民中學 8 小時 |
| 班級數 | 2班 |
| 班級類型 | <input checked="" type="checkbox"/> 普通班 <input checked="" type="checkbox"/> 美術班 <input type="checkbox"/> 其他 |
| 學生人數 | 60名學生 |

二、課程綱要與教學進度

| | | | | | |
|--|---|------|--|------|---|
| 課程名稱：幽默與幻想-平衡有意思 | | | | | |
| 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 checked="" type="checkbox"/> 連堂 | 教學對象 | <input checked="" type="checkbox"/> 國民中學 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：109學年曾修習美感質感與構成課程 <input type="checkbox"/> 並未修習美感教育課程 * 先備能力： 學生具備美術原理原則及基礎素描、色彩學概念 | | | | | |

一、課程活動簡介：

Calder 的動態藝術著重材質應用與理解，動態藝術 (Kinetic Art) 在1950年代開始蓬勃發展，強調視覺新意與結構動靜，引進光學與機械表現，重視雕塑之形體、顏色、密度與軌跡間的靜態差異與動態分離；Betero 圓滾美學筆下描繪的膨脹的體積，他的變形視同形式的原則以「反比例就是比例」、「變形就是造型」、「模仿就是創造」的逆向思考；而 Oldenburg 把生活中物件放大或變形並以新形式再現，將二者的風格統整，透過「引導」的方式，啟發學生可以有不用視角的思考創造力。

本課程以質感與構成的美感構面為主軸，利用異材質如：氣球、棉花、線條、塑膠、保利龍、羽毛、壓克力等等，進行第一階段漂浮體驗-平衡桿創作與實驗遊戲，體驗物件輕重間的關係。第二階段探就表面質感的應用與造型創作，以表面性美學概念及異材質質感錯覺，讓學生透過材料的實驗性探索，進行視覺平衡的觀察與探索，並引導學生對組織物件的應變與創造能力。最後以平衡物件在動態平衡之上進行視覺與重力感表現。

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. 能發表自己對於構成直觀分析
 2. 能覺察生活中美的質感
 3. 能對質感與構成產生實驗性的美感應用
- 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. 異質材的不同面向與應用
 2. 創作思考及綜合技巧的研究
 3. 分組進行創作實踐
- 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. 生活質感的多變性
 2. 形式風格的創新與討論
- 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. 融入科技教育與綜合領域跨域合作

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 | 3/7 | 單元目標 | 美感導論 |
| | | 操作簡述 | 1.以質感、比例、構成美感電子書說明構面 2.同學發表自己對於質感直觀分析 |
| 2 | 3/14 | 單元目標 | 輕親不倒翁 |
| | | 操作簡述 | 1. Calder 平衡雕塑動態 平衡桿構成 |

| | | | |
|---|------|------|---|
| | | | 2.利用氣球、棉花、線條、塑膠、保利龍、羽毛各種材質的重量遊戲，學生自由組合平衡狀態 3.漂浮感的雕塑作品-平衡桿不倒翁練習 |
| 3 | 3/21 | 單元目標 | 構成平衡 |
| | | 操作簡述 | 1.Betero 藝術圓滾特色，變形視同形式的原則 2.利用型態（圓）與質感（硬或軟）的討論與操作 3.如何透過質感置換輕重錯覺，調適「立體構成」中不對稱的平衡關係 4.平衡的表現形式: 槓桿原理、平衡桿、不倒翁、蹺蹺板 |
| 4 | 3/28 | 單元目標 | 平衡雕塑 |
| | | 操作簡述 | 1. Jeff koons 比硬更硬的軟-氣球狗 2.平衡雕塑以「視覺質感」的輕重關係，讓學生到生活環境中去尋找、紀錄與討論可利用材質 3.設計構圖分組討論 |
| 5 | 4/4 | 單元目標 | 表面性美學 |
| | | 操作簡述 | 1.以 Oldenburg 的軟雕塑，探討表面性質感 2.進階探討「視覺質感很輕」或「視覺質感很重」的構成 3.重中之重，重新建立平衡，定義平衡的穩定性 |
| 6 | 4/11 | 單元目標 | 異質世界 |
| | | 操作簡述 | 1.美感實作:拚貼縫、粘黏技巧 2.作品質感分析及構成要素 3.異材質結合技法與質感錯覺應用，完成平衡物件 |
| 7 | 4/18 | 單元目標 | 飄浮與平衡 |
| | | 操作簡述 | 1.平衡視角的試驗-實際重量與視覺重量 2.呼應 Calder 平衡雕塑動態的組合 3.進行動態平衡雕塑的視覺與重力感呈現 |
| 8 | 4/25 | 單元目標 | 成果展示 |
| | | 操作簡述 | 1.作品操作解說 2.作品分享與展示 |

四、預期成果：

1. 學生能覺察生活中美的構成及直觀分析
2. 能思考異質材的不同面向與多元應用
3. 理解變形形式原則與比例關係
4. 能運用平衡概念進行構成創作

五、參考書籍：(請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

<費頓藝術啟蒙認知：亞歷山大·考爾德的數字>英國費頓出版社。湖南美術出版社。
2019/11/01

<魔幻寫實藝術大師：波特羅> 曾長生。藝術家。2014/04/14

<Pop Art> Frigeri, Flavia。Thames & Hudson。2018/09/25

<放眼荷蘭設計：創意是一種生活方式>王紹強。太雅出版社。2013/12/11

<巴布的藝術大戰！> Marion Deuchars。三民。2021/04/09

<刺繡基礎針法 X 運用 BOOK> 盧莎希亞。旗林文化。2019/05/02

六、教學資源：

<名畫開麥拉 波特羅> <https://www.youtube.com/watch?v=Hj0Wr6d86dU>

<Alexander Calder B 亞歷山大·考爾德 (1898-1976) Kinetic art American >
<https://www.youtube.com/watch?v=sgRghSIOY-c>

<藝術館裡的宇宙之美·考爾德的動態雕塑 Alexander Calder's Mobile | A day in museum >
<https://www.youtube.com/watch?v=vO-pp9wJVAU>

Melissa & Doug 益智 - 彩虹平衡翹翹板

實驗課程執行內容

一、核定實驗課程計畫調整情形

- 1.依學校行事曆規劃期程調整，執行期程為4月初至學期結束前完成。
- 2.執行課程期間，行政協助並整合更多教學資源至本課程並提供多項支援。
- 3.課程執行期間在不影響課程主軸下，適時調整授課流程與教材滾動式修正。
- 4.因COVID-19疫情影響，部份實作課程未能如期完成。

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：

- 1.以質感、構成美感電子書說明美感構面
- 2.同學發表自己對於質感與構成直觀分析

C 課程關鍵思考：

- 1.美感知識的加深加廣，學生分享心得

課堂2

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

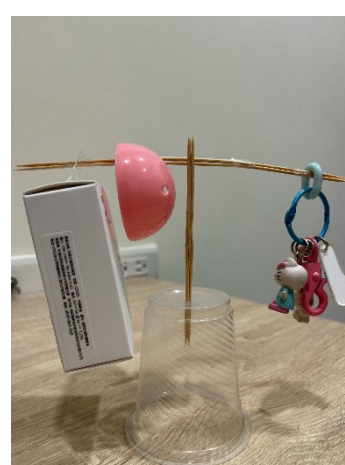
1. 介紹 Calder 平衡雕塑動態作品
2. 利用氣球、棉花、線條、保利龍各種材質的重量遊戲，學生自由組合平衡狀態
3. 平衡桿及氣球不倒翁練習，說明平衡的表現形式: 槓桿原理、平衡桿、不倒翁、蹺蹺板

C 課程關鍵思考：

1. 利用平衡小道具，讓學生從遊戲中學習
2. 學生可發揮團隊合作默契，挑戰不同的平衡遊戲

課堂3

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 型態 (圓) 與質感 (硬或軟) 的討論與操作
2. 平衡雕塑以「視覺質感」的輕重關係，讓學生到生活環境中去尋找、紀錄與討論可利用材質，學生利用家中現成物進行平衡實驗

C 課程關鍵思考：

1. 利用現成物達到平衡作品的設計，雖然取材生活用品卻是趣味十足
2. 學生對於平衡概念不甚清楚，需不斷引導修正

課堂4

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 介紹 Jeff Koons 比硬更硬的軟-氣球狗所呈現視覺上的平衡感
2. 如何透過質感置換輕重錯覺，調適「立體構成」中不對稱的平衡關係

C 課程關鍵思考：

1. 學生體驗利用紙材及比例原則，剪摺出平衡作品

課堂5

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 以 Oldenburg 的軟雕塑，探討表面性質感
2. 進階探討「視覺質感很輕」或「視覺質感很重」的構成
3. 重中之重，重新建立平衡，定義平衡的穩定性

C 課程關鍵思考：

1. 討論質感所能呈現出視覺上的效果，讓學生有多元的媒材選擇應用
2. 構圖時需將材質羅列，並進行討論分析

課堂6

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 美感實作:拚貼縫、粘黏技巧，可利用紙漿、珍珠版或紙版、鋁片（線）等完成基座
2. 作品質感分析及構成要素討論
3. 異材質結合技法與質感錯覺應用，完成平衡物件

C 課程關鍵思考：

1. 建立一個穩定基座，再建構出平衡的物件
2. 媒材選擇性多元，可討論美感元素，如何符合美感？進行實作課程

課堂7

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 平衡視角的試驗-實際重量與視覺重量
2. 呼應 Calder 平衡雕塑動態的組合
3. 進行動態平衡雕塑的視覺與重力感呈現

C 課程關鍵思考：

1. 需強調並指導注意安全，避免因操作工具而受傷
2. 平衡桿構成鋁線容易塑形彎摺但易變形，平衡支點結構宜使用白鐵絲較為堅固

課堂8

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 作品操作解說
2. 作品分享與展示

C 課程關鍵思考：

1. 學生展示並操作說明自己平衡作品
2. 分享交流

三、教學觀察與反思

1. 本課程因 COVID-19 疫情影響，部份單元實作課程未能完成。
2. 表面性美學進階探討「視覺質感很輕」或「視覺質感很重」的構成，因未能返回實體課程操作，未能進行。
3. 平衡概念利用不倒翁的原理引導，學生能在遊戲中進行思考，激發想像力。
4. 利用 Calder 平衡雕塑概念，學生在實驗過程遇到挫折時，能相互討論並克服困難完成作品。
5. 學生發揮創意作品，難度偏高且耗時，未來將簡化操作技巧，讓學生便於學習。
6. 學習心得因疫情線上，改採電腦操作完成。

四、學生學習心得與成果

110-2美感創意課程- 平衡有意思 班級: 座號: 姓名: 江子鈞

畫出我的平衡練習作品



畫出我們的平衡設計作品



一、最喜歡的平衡遊戲是哪項,課堂上有什麼有趣的發現,並畫出小組進行平衡遊戲過程。
 我最喜歡的平衡遊戲是當初老師給我們玩的一個遊戲,但我有點忘記那個叫什麼了,遊戲的內容大概是,給你一個支架和轉盤,轉到什麼就執行什麼動作,由上往下放然後看誰放的時候掉下來就輸了,應該是這樣,有點忘了在遊戲中我發現了一些些秘訣,像是剛開始玩如果抽到兩個可以選兩個長度差不多的棒子,然後之後一起放上去,這樣可以減少因晃動而掉下來的機率,成功的機率相對高而且,如果上面放長一點的到了後面相對的會比較容易但相對的比較沒有挑戰性



二、平衡有意思的作品設計理念來自哪裡?我選擇了什麼媒材來進行創作。
 在平衡中我們這組選擇的基座是用紙張,紙張呢有優點,當然也有缺點優點就是輕便缺點就是要很久才會乾,我們的造型是一隻鳥,我們之所以用鳥是因為一開始很苦惱要用什麼,回家後我翻相簿剛好看到這隻鳥覺得很可愛就問問組員,他也覺得不錯就做了至於那些小動物啊是我想說基座是動物嗎,那鳥啊乾脆就換個動物來當基座,所以就做了至於星星跟月亮就是後來加入的組員做的想法要讓它有參與感,所以讓她想換個然後用輕黏土做做看至於鳥覺得可愛就在多做一個

三、如何設計能產生動態平衡的作品,設計與實踐有什麼不同?我如何克服困難(請舉例說明)。
 在做動態作品中,聽了老師您的指導大概知道哪裡不好,首先是支架我們這組做的太死板,以至於不管放多少重都不會掉這樣就失去了動態平衡遊戲的意義了,所以當初在做也有想到這個問題所以在右邊有做了個類似於衣架的勾子再循序平衡作品的重量來分,像是星星他比較重所以他的對面多掛了兩個物品



110-2美感創意課程- 平衡有意思 班級: 座號: 姓名: 葉千慈

畫出我的平衡練習作品



畫出我們的平衡設計作品



一、最喜歡的平衡遊戲是哪項,課堂上有什麼有趣的發現,並畫出小組進行平衡遊戲過程。
 最喜歡-諾亞方舟
 一直以為諾亞方舟只是一艘船,上了那堂課才知道也可以是一個遊戲,我覺得它有趣的地方就是要動腦思考你動物放那裡,而放那裡是否會倒,結果會不會平衡,才不是你放哪裡就放哪裡,因為每隻動物重量都不相同,萬一一個干料就會變成動物大連從一樣往一個方向倒一堆,聰明的人可以動點腦放一些較危險的地方給害別人掉下獲取更多落下的動物,拿到越多掉落的動物代表你越厲害
 過程中有很多歡笑也增進了同學的感情因為中間大家都會給提示!

二、平衡有意思的作品設計理念來自哪裡?我選擇了什麼媒材來進行創作。
 1. 我們一開始其實都沒有想法,看大家都做可愛,有趣的系列Ex: 動物、食物、人什麼的,然後我腦袋裡跑出了噁心的恐怖路線然後就決定是眼球,一部分是我也很喜歡恐怖的東西另一部分我覺得可以和大家與眾不同。
 2. 我們太陽造型的眼球內是使用薄紙揉成一顆球在用膠帶黏起來固定,再來用輕黏土上色,本來以為上色是非常簡單的,No其實不簡單因為用成一顆球沒辦法很圓會有突起,還有也要控制好因為圓形的黑色眼珠壓下去不會圓還要推完整不然會高低不平,再來是月亮,他的作法不太一樣因為裡面不是用紙球了而是使用保潔龍球代替眼睛裡面再來多步驟相同了,底讓我們還運用了珍珠板也在裡面蓋了薄紙加重重量。

三、如何設計能產生動態平衡的作品,設計與實踐有什麼不同?我如何克服困難(請舉例說明)。
 其實我想出那個作品也是腦袋靈光一閃出來的靈感,我第一個步驟是把衣架用因為我有一個黑色大花盆所以我把衣架彎成黑色帽子造型圓圈的位置,後來放上了糖果罐重量加重了,也到處滾動所以我使用了竹籤把糖果罐固定小心的是不能平行,要像漏斗一樣這樣不僅平衡也不會因此晃動,因為要平衡所以我找了好多東西想當作平衡到來的但都類似不行,然後我不經意發現桌上來開過的汽水,但曾經過我三番兩次的努力,失敗,不斷的嘗試雖然並沒負我心人我成功把比汽水中的平衡物用平衡了,但只有你將那蛋,放太前面或者放太後面都會造成失敗,如果真成功裏有一些耐心就好,只要位置放好對你輕輕放,輕輕推都不會倒。



