

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： 曙光女中附設國中部  
執行教師： 黃丹琪 教師  
輔導單位： 北區 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（如有可放）

### 經費使用情形

- 1、 收支結算表

### 同意書

- 1、 成果報告授權同意書
- 2、 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	新竹市私立曙光女子高級中學
授課教師	黃丹琪
實施年級	國二
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	8 班
班級類型	<input type="checkbox"/> 普通班 <input type="checkbox"/> 美術班 <input checked="" type="checkbox"/> 其他
學生人數	約 350 名學生

二、課程綱要與教學進度

課程名稱：微影創藝:動畫專題					
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 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： 國文 資訊科技 * 先備能力： 編劇能力 攝影能力 繪製能力 分組合作能力 *課程架構圖					
一、課程概述（300 字左右）： 學習重點 1. 藝術生活化/聚焦於學生的參與及學習 以藝術生活化的動畫將學生吸引至課程中，持續學生學習興趣。活動過程中先將影像藝術基本概念教學之後，翻轉教室，皆以學習單讓學生分組討論為方法，每次要達成任務為目標，讓學生實際參與整個課程，教師只給予可能的解決方案與技術性意見，放手讓學生盡量發揮創意。 2. 表達數位化/科技融入教學現場 利用影像藝術發展數位科技能力，讓學生使用手機，對於教師雖然是個很大的挑戰，但這樣的鬆綁，學生也更能自主學習查詢相關資訊馬上互相討論，google 即是學生的老師，居然討論效率也較以前高出許多。 3. 創意詮釋化/重視思考、轉化與實踐					

利用廣告微電影作為實作影像藝術的起點，讓學生思考了更多超出課文文字中的感受。例如主角要如何呈現心碎的感受，每一次的受傷，情境與心境感受都不同，要如何才能立體呈現主角心緒的變化，從口白與動作去改變，是戲劇與劇本呈現時很重要的思考過程。而在實作過程中深化學生對於文本的想像力與創作能力，並且賦予更多自我詮釋。

#### 1、 課程目標

- 美感觀察（從動畫短片、廣告、微電影中思考）
- 美感技術（繪製角色場景. 攝影. 影片拍攝. 分鏡. 光線設計. 剪接編輯）
- 美感概念（動畫、電影藝術、超現實藝術、錯視攝影、蒙太奇剪接）
- 其他美感目標
- 融入重大議題(生涯探索: 動畫師. 攝影師. 剪接師. 分鏡師. 劇本作家. 電影美術設計)
- 配合校本課程(生命教育)、
- 學校活動(班級畢業影片製作)
- 跨域(語文/國文. 視覺藝術. 聽覺藝術. 表演藝術. 資訊科技. 生命教育等四大領域，六項課程教師跨域共備。

#### 1、 教學進度表（依需要可自行增加，通識課程至少 6 小時、基本設計以 18 小時為原則）

週次	上課日期	課程進度、教學策略、主題內容、步驟	
1 2	10/18 10/25	單元目標	<b>第一單元: 驚鴻掠「影」- 影像藝術概念建立與欣賞</b>
		操作簡述	影像藝術概念、攝影史、電影史 藉由動畫藝術的鑑賞，帶到影像藝術的製作過程之理解，並且知識學習來分析探討文本，精簡文本，並重新賦予文章內容以圖像化的意義與生命。動畫中通常由許多影視作品皆由經典的小說改編而來，學生可以學習分析，文本與影像之間的轉譯，與精粹中間劇情的轉折，其中的文本最重要之核心價值陳述為何，以此去判讀影音知識，並以此加深學生對此文本之理解。
3 4 5 6	11/1. 8. 15. 22	單元目標	<b>心領神「繪」- 影像藝術分組合作與企劃</b>
		操作簡述	主題選擇、動畫劇本、故事設計、鏡頭語言、分鏡腳本、人物造型、場景設計 在探討完動畫文本之後，利用分鏡表、人物設計、場景思考去全盤規畫一個完整的戲劇場景。利用紙媒材製作出會動的尺寸相符的人物場景與道具，學習動畫中的美術設計環節。
7 8	11/29. 12/6/	單元目標	<b>形影「相」繫- 影像藝術執行</b>
		操作簡述	攝影技巧、構圖美感、燈光指導、注意事項 打燈、攝影、展演角色，讓人物與攝影機的配合下，從討論的分鏡表中，一鏡一鏡地錄製出大家一起合作探討的劇本片段。運用眼睛、雙手，手腦並用，透過實作積累每一次的經驗。
9	12/13. 20. 27	單元目標	<b>「剪」影浮光- 影像藝術後製</b>

10 11		操作簡述	剪接技巧、媒體教學、配樂選擇、口白錄製、轉檔輸出 拍完以後還有剪接。而剪接並不是簡單把片段接起來，而是影、畫、音的結合，除了上字幕、配音、配樂，還有特效、轉場、片首片尾的設計，還有資訊能力的訓練，學習轉檔、各種不同的格式，碰到問題開始會自己上網尋求解答，上網看網友分享解決的方式，各種測試，討論如何解決這些問題，一步一步自己完成，真正提升自主學習與探索能力。他們能表達對於文本的重新詮釋，賦予結局新的意義。
12	1/3	單元目標	相「映」成趣-影像藝術放映成效檢視
		操作簡述	學生作品分組介紹、作品播映、分組互評、教師講評 學生作品會公開在 youtube 上，播映給所有親師生欣賞，讓學生可以感受到自己的作品公開在大眾面前的感動。而在真正做完影片之後，再看大家的影片，就會有著完全不同的觀影經驗，了解這些並不是簡單一朝一夕就能完成的動人作品之後，也能對影片藝術創作者付出的熱情感動，有志成為導演或是製作電影的學生，也能藉此嘗試，完成一部值得驕傲的作品。

## 2、 預期成果：

將學科跨領域，讓學生學習學科的知識時，用更活潑的方式讓學生重新產出文本，於是產生了用藝術重新解構創作的方式，將影片與國文編劇課結合，在「自發、互動、共好」的理念下，讓學生把自己吸收到的知識，利用動畫的創意重新詮釋，以國文課裡經典的文學底蘊為基礎，藝術合作參與為核心價值，讓國文與藝術一起灌溉心靈。

建立各科對話空間，以動畫與微電影為銜接課程的橋梁，透過跨域美感增進學生對於合作學習的訓練，並且讓他們能夠彼此互相欣賞，增進生命教育意義。  
學生能擁有對影像藝術的覺察、探究與理解表達的能力，並且學習使用多元媒材影像展現對於文本的思考，在製作創意影片的過程中，提升對於影像藝術的理解、分析、判斷與感知，並能主動參與影像藝術工作分工，在工作中學習理解、溝通與合作。讓舊的文本以影像藝術賦予新的風貌，其思考符合十二年國教的基本理念與課程目標。

## 3、 參考書籍：(請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

- 基礎動畫製作  
作者：遠東動畫科技股份有限公司 出版社：五南 出版日期：2013/09/30
- 寫，在動畫製作之前(動畫短片劇本寫作)  
作者：魏嘉宏 出版社：全華圖書 出版日期：2018/05/22
- (新版)人氣動畫製作基礎知識大百科 アニメーションの基礎知識大百科 增補改訂版  
原文出版社：グラフィック社 出版地區：日本
- 【動畫好好玩限量套組】轉轉動畫盒+《給孩子的動畫實驗室》  
作者：信誼出版社編輯部 出版社：信誼基金出版社 出版日期：2020/07/15
- 給孩子的動畫實驗室  
Animation Lab for Kids 作者：蘿拉·貝爾蒙, 艾蜜莉·布林克 譯者：楊婉儀 出版社：信誼基金出版社
- 犬之島 動畫電影製作特輯：威斯·安德森作品集 The Wes Anderson Collection: Isle of Dogs  
作者：蘿倫·威佛&萊恩·史蒂文生 譯者：俞智敏, 李建興, 林潔盈 出版社：大塊文化
- 台灣哪有偶動畫  
作者：旋轉犀牛工作室, 黃勻弦, 唐治中 出版社：全華圖書 出版日期：2019/04/02

## 4、 教學資源：

- 東默農編劇工作室 <https://www.domorenovel.com/>
- 六指淵用特效玩創意 <https://www.youtube.com/channel/UC7ia-A8gma8qcdC6GDcjwsQ>
- 阿尼瑪動畫工作室 <https://www.youtube.com/channel/UCWh3qXj8BUAR03XwV1J00bg>
- 旋轉犀牛工作室 <http://turnrhino.mystrikingly.com/>
- youtube

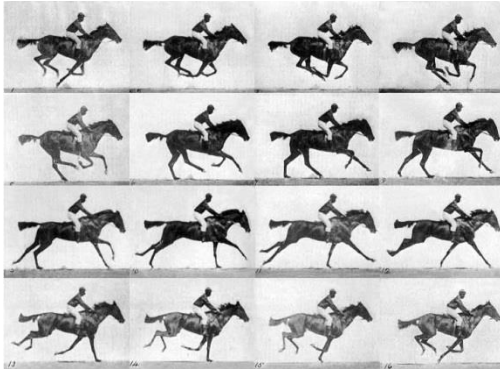
實驗課程執行內容

1、 核定實驗課程計畫調整情形

二、6 小時實驗課程執行紀錄

課堂 1 驚鴻掠「影」-影像藝術概念建立與欣賞

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

藉由動畫藝術的鑑賞，帶到影像藝術的製作過程之理解，並且知識學習來分析探討文本，精簡文本，並重新賦予文章內容以圖像化的意義與生命。動畫中通常由許多影視作品皆由經典的小說改編而來，學生可以學習分析，文本與影像之間的轉譯，與精粹中間劇情的轉折，其中的文本最重要之核心價值陳述為何，以此去判讀影音知識，並以此加深學生對此文本之理解。

照片為學生校外教學至絕版影像館參觀之照片，參觀內容為”起程:2022 耶魯攝影碩士聯展”。

C 課程關鍵思考：

影像藝術概念、攝影史、電影史

## 課堂 2 心領神「繪」-影像藝術分組合作與企劃

### A 課程實施照片：



### B 學生操作流程：

**主題選擇、動畫劇本、故事設計、鏡頭語言、分鏡腳本、人物造型、場景設計**

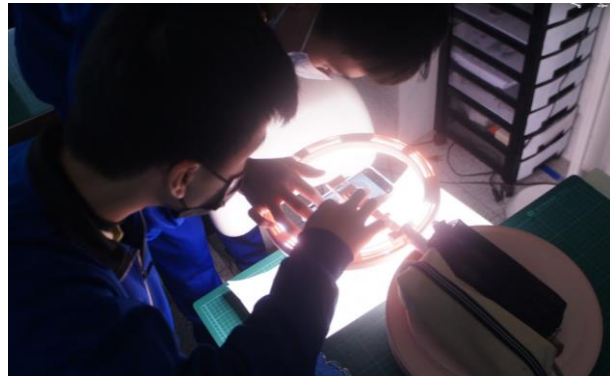
在探討完動畫文本之後，利用分鏡表、人物設計、場景思考去全盤規畫一個完整的戲劇場景。利用紙媒材製作出會動的尺寸相符的人物場景與道具，學習動畫中的美術設計環節。

### C 課程關鍵思考：

**主題選擇、動畫劇本、故事設計、鏡頭語言、分鏡腳本、人物造型、場景設計**

### 課堂 3 形影「相」繫-影像藝術執行

#### A 課程實施照片



#### B 學生操作流程

打燈、攝影、展演角色，讓人物與攝影機的配合下，從討論的分鏡表中，一鏡一鏡地錄製出大家一起合作探討的劇本片段。運用眼睛、雙手，手腦並用，透過實作積累每一次的經驗。

#### C 課程關鍵思考：

攝影技巧、構圖美感、燈光指導、注意事項



#### 課堂 4「剪」影浮光-影像藝術後製

##### A 課程實施照片：



##### B 學生操作流程：

拍完以後還有剪接。而剪接並不是簡單把片段接起來，而是影、畫、音的結合，除了上字幕、配音、配樂，還有特效、轉場、片首片尾的設計，還有資訊能力的訓練，學習轉檔、各種不同的格式，碰到問題開始會自己上網尋求解答，上網看網友分享解決的方式，各種測試，討論如何解決這些問題，一步一步自己完成，真正提升自主學習與探索能力。他們能表達對於文本的重新詮釋，賦予結局新的意義。

##### C 課程關鍵思考：

**剪接技巧、媒體教學、配樂選擇、口白錄製、轉檔輸出**

課堂 5 相「映」成趣-影像藝術放映成效檢視

A 課程實施照片：



**B 學生操作流程：**

學生作品會公開在 youtube 上，播映給所有親師生欣賞，讓學生可以感受到自己的作品公開在大眾面前的感動。在播放影片之前會先一起上台說明自己的創作理念，並且試著反思遇到的困難與解決方案，增進他們對於整個歷程的統整學習。而在真正做完影片之後，再看大家的影片，就會有著完全不同的觀影經驗，了解這些並不是簡單一朝一夕就能完成的動人作品之後，也能對影片藝術創作者付出的熱情感動，有志成為導演或是製作電影的學生，也能藉此嘗試，完成一部值得驕傲的作品。

**C 課程關鍵思考：**

**學生作品分組介紹、作品播映、分組互評、教師講評**