

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： 國立臺灣師範大學附屬高級中學  
執行教師： 張慈韡 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

## 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

## 同意書

- 一、 成果報告授權同意書

## 實驗計畫概述

### 一、實驗課程實施對象

申請學校	國立臺灣師範大學附屬高級中學
授課教師	張慈韡
實施年級	高二
課程執行類別	<p>一、高級中等學校基本設計選修課程（18小時1學分）</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 普通型/技術型/綜合型高級中等學校</p> <p>二、高級中等學校及國民中學美感創意課程（6-18小時）</p> <p><input type="checkbox"/> 普通型/技術型/綜合型高級中等學校__小時</p> <p><input type="checkbox"/> 國民中學__小時</p> <p>三、高級中等學校及國民中學美感精進課程（6小時）</p> <p><input type="checkbox"/> 普通型/技術型/綜合型高級中等學校</p> <p><input type="checkbox"/> 國民中學</p>
班級數	一班(1537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	23名學生

### 二、課程綱要與教學進度

課程名稱：基本設計加深加廣選修					
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
<p>學生先修科目或先備能力：</p> <p>* 先修科目：</p> <p><input type="checkbox"/>曾修美感教育實驗課程：</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>並未修習美感教育課程</p> <p>一般美術課</p> <p>* 先備能力：</p> <p>具有對藝術或設計相關內容的興趣喜好或熱情，已於美術課學習或自我探索相關領域的知識內容，甚或者已經準備申請相關科系。大部分同學為一類組同學，並有些同學以傳播設計科系為目標。</p>					

### 一、課程活動簡介：

在學生已經有的基礎美術知能以及對於設計藝術的熱情下，協助他們更進一步、稍微升入一點探索設計的概念想法與執行操作，同時也作為同學大學進路的參考，更希望課堂之實作作品能協助同學完成作品集中之作品，讓嚮往設計藝術的同學能往夢想邁進。

### 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. 觀察從身邊學校環境到日常中的光影
  2. 觀察人造物到建築空間所造成的光影變化
- 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）
  1. 能記錄觀察身邊環境的光影及對應情感詩文之影像
  2. 能運用電腦軟體製作明信片以及模擬改造後的光影環境
  3. 能實作模型體現光線在結構中的變化
- 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. 希冀同學們能從觀察身邊環境的光影、環境、情意到注意到環境對人的影響
  2. 瞭解過去藝術家或設計師對於光影的認知與操作，進而瞭解其背後的概念目標
  3. 對於過去藝術設計史的認知，能協助同學轉化變成自我創作實現的養分
- 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

週次	上課日期	課程進度、教學策略、主題內容、步驟	
1	2/15	單元目標	設計概述及設計方法簡介
		操作簡述	設計概述 + 問題討論
2	2/22	單元目標	設計思考開始:名片設計-1
		操作簡述	從訪談同學開始討論設計需求與設計方法
3	3/1	單元目標	設計思考開始:名片設計-2
		操作簡述	藉由設計名片的基礎方法，讓同學理解文字色彩的使用，進而製作出同學/客戶的名片，並保留自己的想法與創作，藉由實作初探設計流程
4	3/8	單元目標	文字的情感表現：文字詩明信片實作-1
		操作簡述	簡易文字設計及找到最喜歡最有情感表現的詩

5	3/15	單元目標	文字的情感表現：文字詩明信片實作-2
		操作簡述	文字設計開始及概述 根據詩的情意表現於校園內拍照影像 強調運用光影表現展現空間的抽象情感
6	3/22	單元目標	文字的情感表現：文字詩明信片實作-3
		操作簡述	簡易 photoshop 操作教學：置入圖片及文字
7	3/29	單元目標	文字的情感表現：文字詩明信片實作-4
		操作簡述	變化文字的排列或字體去與影像結合，展現富有情感的文字詩明信片作品
8	4/12	單元目標	文字的情感表現：文字詩明信片實作-5
		操作簡述	明信片實作印出，分享討論 及講解數位輸出的差距與注意事項等等
9	4/12	單元目標	影像的幻術:名畫梗圖
		操作簡述	針對非現實的影像處理進行技術上的教學，包括 拍攝時控制光線及擺拍表演。
10	4/19	單元目標	影像的幻術:名畫梗圖實作
		操作簡述	讓同學自行尋找名畫藉機查詢認識，並完成名畫 梗圖並進行討論跟講解
11	4/26	單元目標	就是那個光:空間中的光線-1
		操作簡述	空間中的光線講解及建築師介紹
12	5/3	單元目標	就是那個光:空間中的光線-2(線上上課)
		操作簡述	同學分組討論還有哪些台灣建築師有類似的作法 關於生活環境中的光線觀察人造光的表現方式
13	5/10	單元目標	就是那個光:空間中的光線-3(線上上課)
		操作簡述	報告同學的人造光線觀察 針對可以修正光線表現的室內環境進行電腦模擬
14	5/17	單元目標	就是那個光:從教堂看抽象之光表現

		操作簡述	從柯比意廊香教堂開始 教堂如何利用建築物表現抽象神聖的情感 建築師在光的表現之總結討論
15	5/31	單元目標	專家線上講座:「比狗還累的美術組精彩生活」
		操作簡述	邀請邱粵電影美術設計師，於111年5月31日(二)10:00-12:00舉辦講座，講題為「比狗還累的美術組精彩生活」，對象主要為本校加深加廣選修基本設計與新媒體課程1537班同學，同時邀請附中美術班同學及校內師生報名參加。
16	6/7	單元目標	設計思考:專題發想(線上上課)
		操作簡述	講述設計思考方法，及設計思考案例分享
17	6/14	單元目標	設計思考:專題製作(線上上課)
		操作簡述	讓同學開放思考設計專題，介紹之前同學案例及引導同學發想專題。
18	6/21	單元目標	設計思考:專題製作發表
		操作簡述	同學發表所構想及製作的設計專題，並於課堂中發表跟同學們討論。
19	7/9	單元目標	校外教學參訪:「挑戰—安藤忠雄展」
		操作簡述	於7月9日13:00~16:00辦理忠泰美術館舉辦「挑戰—安藤忠雄展」校外參觀，讓1537班同學及校內師生自由報名參加，補助同學門票費100元/人，門票費用不足額由報名參加者自付。

1、預期成果：

- a.同學對於基本設計有更深入的瞭解，以及能瞭解日後自主學習的管道
- b.試探到學會設計的基本技術，能運用電腦繪圖軟體進行簡易設計作品
- c.帶著同學從平面到立體的作品，從初淺設計概念到深入的設計史脈絡，逐步建立同學對基本設計的基礎瞭解。
- d.引起同學對於基本設計有更深入的喜愛與熱情，日後無論是否從事相關產業都能喜愛或支持設計。

2、參考書籍：(請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

a. 空間練習，作者：小嶋一浩、伊藤香織、小池、高安重一，出版社：積木，  
出版日期：2013-09-14

b. 山丘上的修道院：科比意的最後風景，作者：范毅舜，出版社：本事文化，  
出版日期：2011-12-27

3、教學資源：

教學簡報、投影設備、電腦設備、繪圖軟體、攝影器材、模型材料、刀片及剪刀和鐵尺等實作用具、LED 攜帶型燈光、腳架等等。

## 實驗課程執行內容

### 一、核定實驗課程計畫調整情形

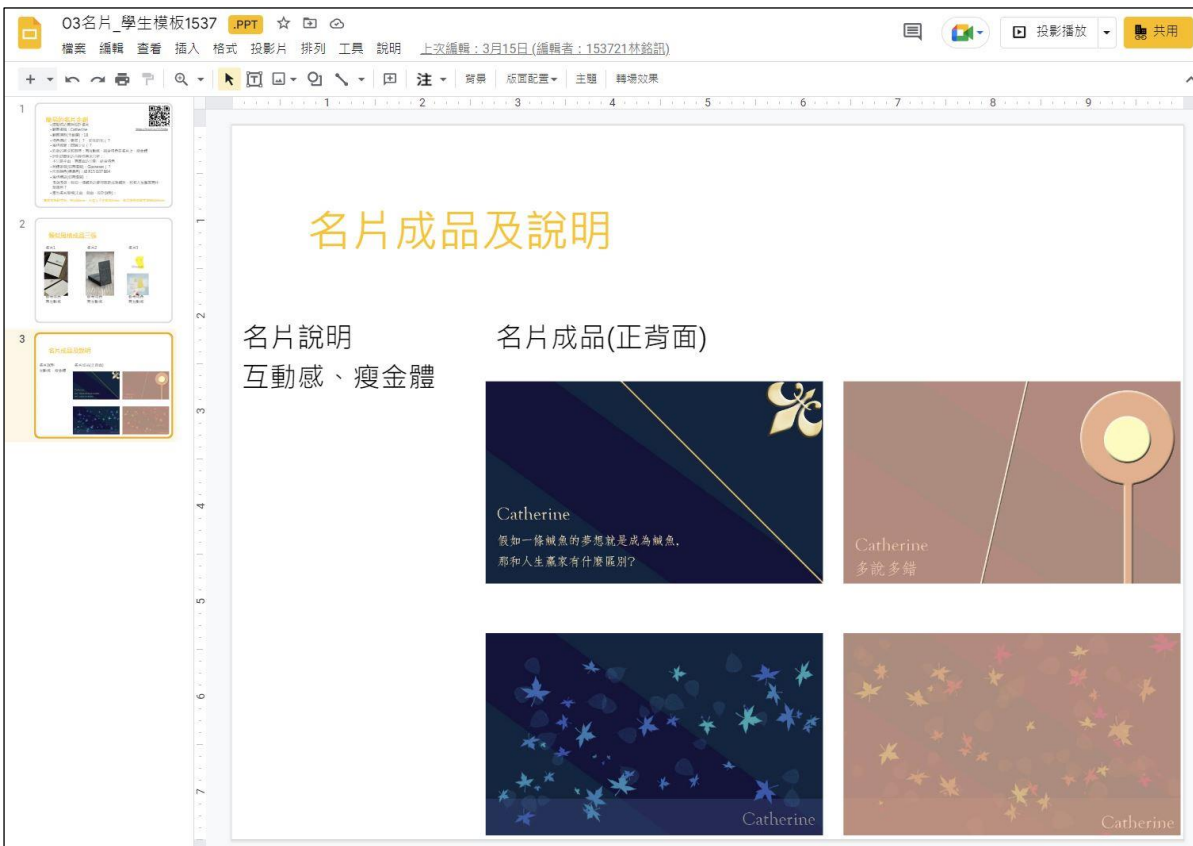
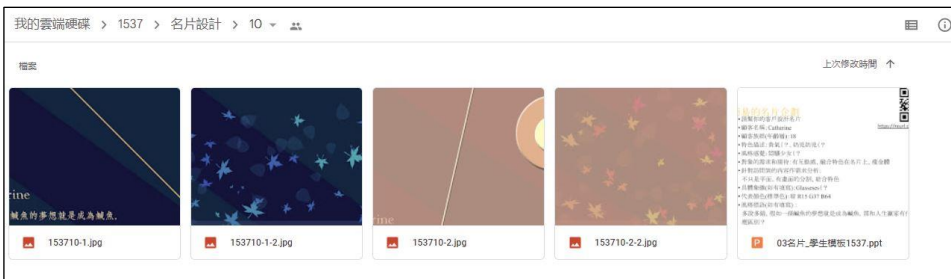
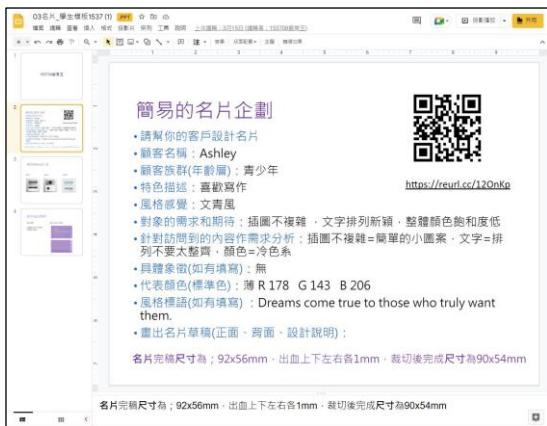
1. 為了更清楚帶入設計觀念，於是於明信片文字詩前，插入名片設計單元，讓同學做同學的名片，也藉由訪談對象、思考設計等過程，進行一次設計流程初探。
2. 承上因為時間不夠因此原超現實影像實作，更改為名畫梗圖，在技術上一樣練習去背合成，但因為同學配合名畫表演及打燈模擬等等，無論是學習過程或是成果都很有趣。
3. 因五月疫情嚴重又開始線上上課，因此原先預定之建築模型，改為設計專題，讓同學進行設計思考及發想產品，於線上紀錄過程及成果，在期末前最後一堂恢復實體上課時報告，覺得成效也相當優異，同學都想出了很別出心裁、個人化的設計產品或方案。
4. 原預計之講座改為線上講座，原基本設計加深加廣僅為半數班級同學，因為線上講座，讓整班同學及高三已經停課校內同學一同參與，擴大講座人數及效益。
5. 原預計學期中的校外參訪，因疫情延至暑假期間舉辦，不過也因此讓校內其他班級學生也能參與參訪。



## 二、18小時實驗課程執行紀錄

### 課堂單元一(1-3堂課): 設計思考開始-名片設計

#### A 課程實施照片：



## B 學生操作流程：

1. 詢問詳查同學(客戶)的相關資料，跟需求想望或是特徵
2. 有了大致的構想樣式後及標準色後，找尋類似的作品風格參考
3. 教授同學製作名片所需之影像軟體操作技能
4. 同學製作出為對方設計的名片正反面，並製作簡報發表
5. 將名片及簡報都放置於雲端硬碟中

## C 課程關鍵思考：

希望同學經由一個設計流程的初探，知道最初淺的設計方法外，理解設計跟自由創作藝術的不同，並學會去體察別人的需求，與自己的設計方案做一個折衷或找出方法，能夠設計出既是客戶想要的也是自己喜歡的設計作品。

## 課堂單元二(4-8堂課): 文字的情感表現-文字詩明信片

### A 課程實施照片：



## B 學生操作流程：

1. 講解文字跟圖片的關係，以及文字本身或是圖片本身能傳達出的情意。
2. 同學找出自己喜歡的文字，以及自己拍的照片(必要)，有些同學甚至使用自己作的詩(如圖劉常玉同學用的是自己的詩跟照片)
3. 文字跟圖片去搭配情意進行影像調整，或是文字排列變化去表達情意。
4. 完稿實作印出並跟同學分享。

## C 課程關鍵思考：

希望同學藉由實作瞭解文字跟圖像之間的關係，並且讓其能傳達出氛圍與情意。同時這作品會實際印出來，也讓同學理解在電腦前操作與實際印刷的差異，與需要注意的地方，讓同學有一個實際產出設計作品的經歷，增強其成就感以及對設計的喜愛。

## 課堂單元三(9-10堂課): 影像的幻術-名畫梗圖

### A 課程實施照片：



## B 學生操作流程：

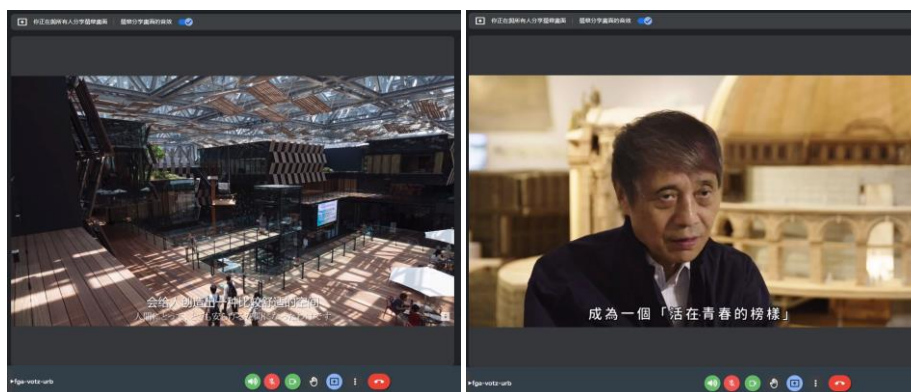
1. 先講解影像合成或是創意影像的要點，以及如果於室內拍人像如何打燈、影像如何合成的技術講解。
2. 同學發想梗圖並尋找適合的圖像，從傳統作品作新發想。
3. 配合圖像的設計拍攝照片，並進行影像的合成。
4. 圖像轉換的調整，銜接處或是色澤質感等，並進行上字。
5. 完稿跟同學分享討論作品。

## C 課程關鍵思考：

讓同學能運用學會的技術，產出有創意有趣的多媒體影像，藉由有趣的成品呈現，讓同學喜愛玩轉影像，且能以古創新，未來能更開發出更多創作的可能性。

## 課堂單元四(11-14堂課): 就是那個光-空間中的光線

### A 課程實施照片(線上課程)：



### B 學生操作流程：

(此單元成果照片，因為線上課程同學拍攝家中景況製作，照片不公開)

1. 老師示範如何簡易作出光線模擬圖。
2. 同學拍攝家中室內照片。
3. 使用線上軟體 photopea 進行牆壁更換顏色顯示燈光變化，或是尋找去背圖像、添加燈具等物品美化環境。
4. 成果分享討論。

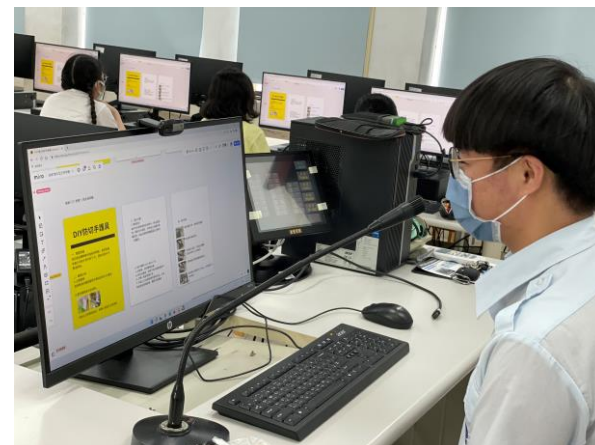
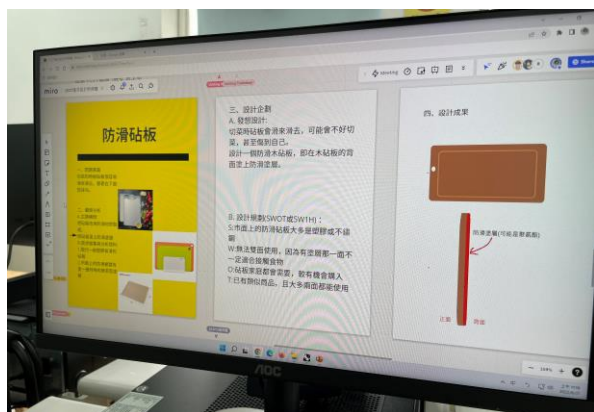


## C 課程關鍵思考：

此單元以空間中的光線及建築師和其作品等建築概念講授為主，且為臨時線上課程，於家中要操作影像軟體有軟體技術及難即時解決同學問題等困難，但很開心同學還是有利用 photopea 作出簡易成品，甚至模擬初彗星撞房間的景況，很有創意。

## 課堂單元五(16-18堂課): 設計思考:專題發想(線上上課)

## A 課程實施照片：



## B 學生操作流程：

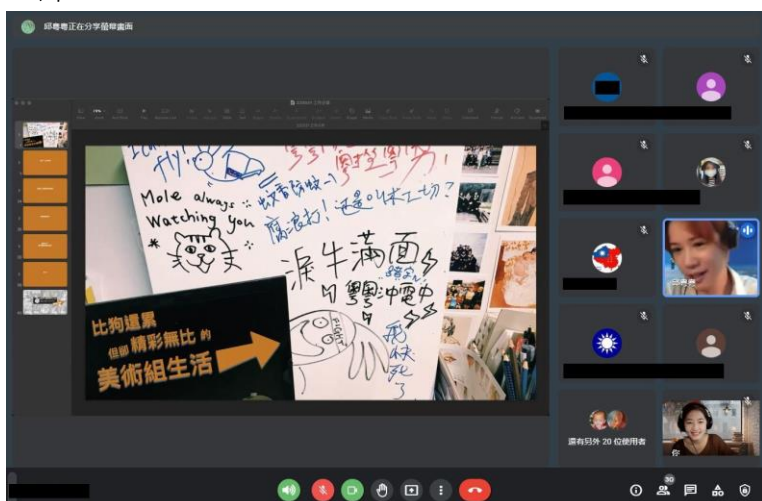
1. 教師講解設計思考的方法及可以如何發想開始，以及給同學看之前的範例。
2. 同學運用所教授的方法如心智圖發想或是用 SWOT、5W1H 等，觀察分析問題並進而發想設計。
3. 因為線上教學同學於線上將作品說明分析打入 miro 及試著做出成品。
4. 完成設計成品初樣或是設計圖，並跟同學報告發想原因、分析及成果。

### C 課程關鍵思考：

最後這個專題是讓同學去體現整個設計方法，並且著重在設計思考並非成品的部分。因為線上上課同學又是普通班，在這麼短的時間及這樣的背景下，同學完成的作品都出乎我意料的好。覺得這個單元讓同學觀察生活周遭，找尋可以解決各種問題方法、或是協助別人或是一個設計概念的方式，讓同學知道原來設計就在生活周遭，我也可以做出好設計，並且也同時展現了每個同學不同的思維及特色，我覺得成果很令人激賞，同學跟我都滿滿意，讓這個學期的設計課程有一個很好的成果結尾。

### 課堂單元六(15堂課): 專家線上講座「比狗還累的美術組精彩生活」

#### A 課程實施照片：



#### B 學生操作流程：

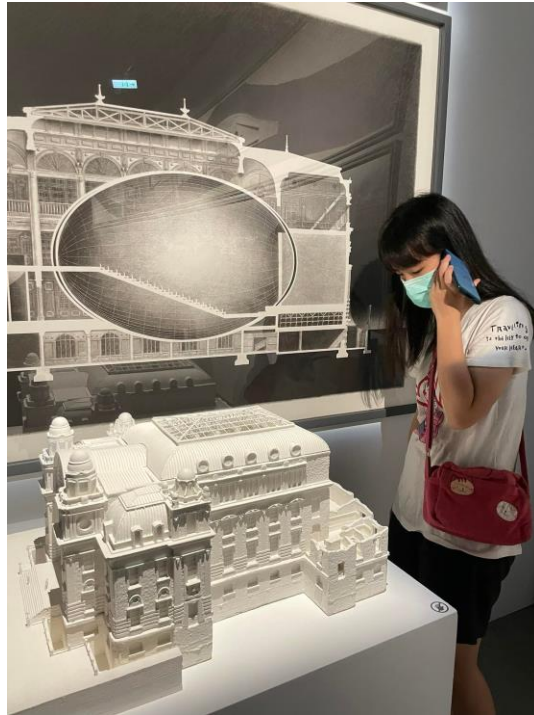
1. 講座前報名並可提出問題詢問講師。
2. 時間到上線參加講座。

#### C 課程關鍵思考：

電影美術裡所做的模擬圖，上次作室內空間光線變化為類似的方法，連結上課所學。學生未來有機會進入傳播科系，藉由講座難得可以理解拍片實際上會遇到的問題與分工流程等等，給同學作未來進路的參考。

課堂單元七(19堂課): 校外教學參訪「挑戰—安藤忠雄展」

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 學生填寫報名表及確認集合時間跟地點。
2. 集合取票並進行參觀。
3. 繳交參觀學習單。

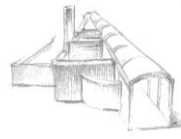


請在展區中找到兩件最喜歡的作品，描繪或書寫下來：

#### 作品一

作品名稱：  
風之教堂

作品描繪：



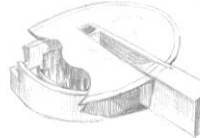
喜歡的原因或特色：

「風之教堂」是安藤忠雄的  
第一件宗教建築。信徒走進到  
禮拜堂前必須先走過「風廊」，  
風迎面吹來，好像要你「放下」，  
「放下」，回到最初受造的  
境地，來到上帝面前。這條路  
上或許有些阻力，但最終必  
然歡欣潔淨。這是教堂系列  
裡我最喜歡的一件作品。

#### 作品二

作品名稱：  
本福寺水御堂

作品描繪：



喜歡的原因或特色：

這件也和「風之教堂」一樣，強調  
「淨身」的感受。信徒帶下到佛  
寺大殿前，會「沉」在水池裡。看  
著水平面一點一點地升高，也  
洗淨了塵世的紛擾。甚至有  
一種滲到水裡，無重力的漂浮  
感。大殿的紅色調也給人一  
種莊嚴、神秘的氛圍。

- 此展覽最獲啟發的部分：①安藤忠雄在離開學藝後去了全國遊歷，在那期間看了很多的建築，可以看見他當時發現的「光影」、「環境」與「建築」的關係。這些都成為他創作出偉大作品的養分。②展覽的高層層述「留白」的目的意義，也是建築師心中對大自然的敬畏和謙虛。「建築」本身是一塊空白的畫布，又唯有在此空間注入光線、微風、城市、時間，它才擁有了生命。
- 此次活動心得回饋：以前在設計課、美術展覽甚至國文課，都有聽過安藤忠雄的介紹，但只是知道他是一位擅於利用環境特色的建築大師。直到這個展覽，看到了很多他的手稿、發想、藍圖，才比較深入地了解了他的創作脈絡。可以看見他的野心，也能看見他的艱毅。一代大師不是憑空出現的，就如他擅用的清水模建材一樣，看起來單純樸素，但背後的精心規畫才是成敗的關鍵。很為這個展覽所感動。

### C 課程關鍵思考：

同學平常在學校看資料剪報，跟現場看模型跟影音那個震撼度是完全不同的。

之前在課堂中也有略為提到安藤忠雄及放映安藤忠雄展覽的影片，希望同學在看過影片又進而觀賞展覽後，能領略到安藤忠雄建築的核心概念以及建築師本人的精神。



### 三、教學觀察與反思

比較大的困難是疫情照程課程一下子現場一下子線上，而且是臨時而沒有規則性的，因此在課程安排上，除了校外參訪在當時窒礙難行，只要是跟手作或是技術型的操作課程就有困難，而講述型的課程以高中生的程度又難以全程講述，還有同學在家沒有軟體跟材料，因此才會修改課程內容去調整，校外教學甚至延到了暑假。

不過調整後的設計專題，覺得運用 Miro 的線上教學還是很有成效，可以清楚的看到同學的過程、觀察與草稿，同學間也可以互相觀摩，作出來的成果出乎我預期的好，而且每個同學有不同的構思與做法，成果各有特色亮點。另外線上講座也能擴大聽眾，不會只限於班上同學，雖然互動性較差，但是能參與的學生較多，效益擴大。