

111 至 112 美感與設計課程創新計畫  
111 學年度第 2 學期 學校課程實施計畫

高級中等學校基本設計

高級中等學校及國民中學創意/設計教育課程

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： 高雄市立英明國民中學  
執行教師： 蕭心玫 教師  
輔導單位： 南區 基地大學輔導

---

# 目錄

## 壹、課程計畫概述

- 一、課程實施對象
- 二、課程綱要與教學進度

## 貳、課程執行內容

- 一、核定課程計畫調整情形
- 二、課程執行紀錄
- 三、教學研討與反思
- 四、學生學習心得與成果

# 壹、課程計畫概述

## 一、課程實施對象

申請學校	高雄市立英明國民中學
授課教師	蕭心玫
實施年級	八年級
課程執行類別	二、高級中等學校及國民中學美感創意/設計教育課程 ( 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 18 小時
班級數	9 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	175 名學生

## 二、課程綱要與教學進度

課程名稱： We are Banksy.					
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 checked="" type="checkbox"/> 國民中學 二年級
學生先修科目或先備能力： * 先修科目：能做出簡單的字體變化。 <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. 會使用美工刀去作切割。 2. 已經具備基礎描繪能力。 3. 已經具備基礎色彩搭配能力。 4. 能感受生活中的色彩、圖像、線條、造型等能力。					
一、課程活動簡介： 以台灣周遭的牆面塗鴉藝術作與生活上的連結，讓學生對於普普藝術有切入點，進而瞭解緣由，並帶入普普藝術家、塗鴉藝術家，以及塗鴉藝術商品的介紹，使其理解大眾流行與藝術產物的功能與價值。 瞭解塗鴉藝術後，第一個學習點是讓學生描繪塗鴉藝術中最經典的泡泡字體，並試著用麥克筆繪製出自己的名字，和作色彩搭配；第二個學習點是讓學生體會諸多種塗鴉作品的創作背景，以及每個作品後面的社會文化意涵，進而反思現今社會議題，並效仿班克西的創作模式，為社會上的不公義發聲。					

## 二、課程目標

### ■ 美感觀察

1. 觀察生活中牆面的塗鴉藝術，瞭解環境與藝術的關係。

### ■ 美感技術

1. 能夠使用麥克筆繪製泡泡體。
2. 能夠使用美工刀製版，並用噴漆完成作品。

### ■ 美感概念

1. 普普藝術、街頭藝術、塗鴉藝術、模板塗鴉

### ■ 其他美感目標

1. 融入議題視學生討論為主，教師給予建議為輔。

## 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	2/18	單元目標	普普藝術
		操作簡述	1. 觀察巷弄街道牆面的塗鴉藝術，與生活作連結。 2. 以小組模式觀察與討論安迪沃荷畫作的特色，並請學生寫出與台灣美術史異同之特色(扣合上學期的學習經驗)。 3. 總結普普藝術特色表現。
2	2/20	單元目標	普普藝術、塗鴉藝術
		操作簡述	1. 播放安迪沃荷的影片介紹。 2. 介紹其他兩位普普藝術家：李奇登斯坦、村上隆，及其作品。 3. 帶入對於聯名商品的價值觀判斷。 4. 介紹普普藝術裡的塗鴉藝術家：凱斯哈琳。
3	3/6	單元目標	塗鴉藝術
		操作簡述	1. 播放凱斯哈琳的影片介紹。 2. 以小組模式觀察與討論凱斯哈琳畫作的傳達理念，並請學生寫出。
4	3/13	單元目標	藝術家班克西、塗鴉藝術字體
		操作簡述	1. 播放班克西的影片介紹。 2. 介紹塗鴉藝術字體五重點，並配合學習單作練習。
5	3/20	單元目標	塗鴉藝術—字體創作
		操作簡述	1. 利用學習單作塗鴉藝術字體創作。 2. 模仿塗鴉藝術泡泡字體，嘗試繪製自己的名字。

6	3/25	單元目標	塗鴉藝術—字體創作
		操作簡述	1. 利用學習單作塗鴉藝術字體創作。 2. 模仿塗鴉藝術泡泡字體，嘗試繪製自己的名字。
7	3/27	單元目標	塗鴉藝術—字體創作
		操作簡述	1. 利用學習單作塗鴉藝術字體創作。 2. 模仿塗鴉藝術泡泡字體，嘗試繪製自己的名字。
8	4/10	單元目標	塗鴉藝術—虛擬噴漆
		操作簡述	結合新媒體形式創作，運用 AR 軟體(AR Graffiti Artist)虛擬塗鴉。
9	4/17	單元目標	塗鴉藝術—模板塗鴉(社會議題圖像化)
		操作簡述	透過小組討論決定感興趣的社會議題，請學生蒐集相關書籍以佐證創作理念，並開始進行圖像化發想。
10	4/24	單元目標	塗鴉藝術—模板切割製作
		操作簡述	1. 各小組把決定好的社會議題圖像進行模板製作。 2. 開始使用美工刀，教師須時刻在旁輔助、提醒，避免發生危險。
11	5/1	單元目標	塗鴉藝術—模板切割製作
		操作簡述	1. 各小組把決定好的社會議題圖像進行模板製作。 2. 開始使用美工刀，教師須時刻在旁輔助、提醒，避免發生危險。
12	5/8	單元目標	塗鴉藝術—模板切割製作
		操作簡述	1. 各小組把決定好的社會議題圖像進行模板製作。 2. 開始使用美工刀，教師須時刻在旁輔助、提醒，避免發生危險。
13	5/15	單元目標	塗鴉藝術—模板噴漆創作
		操作簡述	各小組把製作好的模板進行噴漆步驟。
14	5/22	單元目標	塗鴉藝術—模板噴漆創作
		操作簡述	各小組把製作好的模板進行噴漆步驟。
15	5/29	單元目標	塗鴉藝術—模板噴漆創作
		操作簡述	各小組把製作好的模板進行噴漆步驟。
16	6/5	單元目標	模板塗鴉收尾工作
		操作簡述	1. 各小組繪製作品卡(理念說明)。 2. 作品畫面整理及裝框。
17	6/12	單元目標	分享模板塗鴉創作

		操作簡述	1. 由各組上台分享對於討論過後選定的議題創作，以及圖像抉擇的歷程、遇到的困難點。
四、預期成果：			
<ol style="list-style-type: none"><li>1. 觀察塗鴉藝術在生活周遭的體現，進而聯想環境美化。</li><li>2. 學習新的文字造型設計：塗鴉藝術的經典泡泡字體。</li><li>3. 創作出以社會議題為主的模板塗鴉，從中反思社會議題，並思考如何用藝術發聲。</li></ol>			
五、參考書籍：			
110 學年度 翰林版 國民中學 視覺藝術 教師手冊 第四冊 二年級下學期			
六、教學資源：			
改編翰林電子書簡報檔 (含自己找的補充資料)、自製學習單			

## 貳、課程執行內容

### 一、核定實驗課程計畫調整情形

1. 比預估的課程時間多出幾堂課，例如普普藝術認知層面的基礎若要厚實，教學進度便要放慢，並且使用多模態方式(圖片、影片)增強學生記憶與理解；以及後續切割模板、施作噴漆的時間也被拉長，大多數學生重質不重量，幾乎都想呈現出最完美的作品。
2. 運用 AR 虛擬塗鴉與本校環境作結合的操作過程中，軟體對周遭空間距離的偵測有一定落差，所以噴漆成果些許不如學生所預期，僅能作體驗，無法為一個完整的作品呈現。

### 二、6-18 小時實驗課程執行紀錄

#### 課堂 1-3

#### A 課程實施照片：





**B 學生操作流程：**

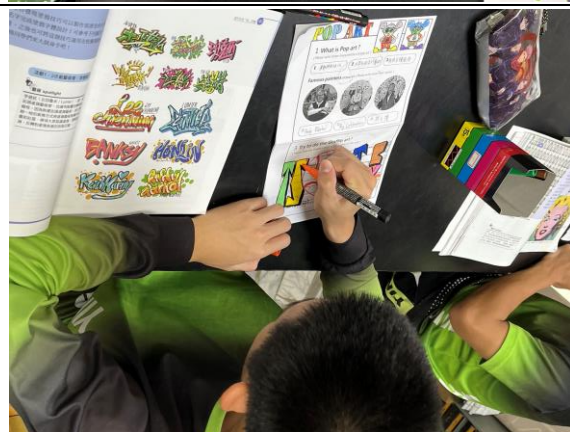
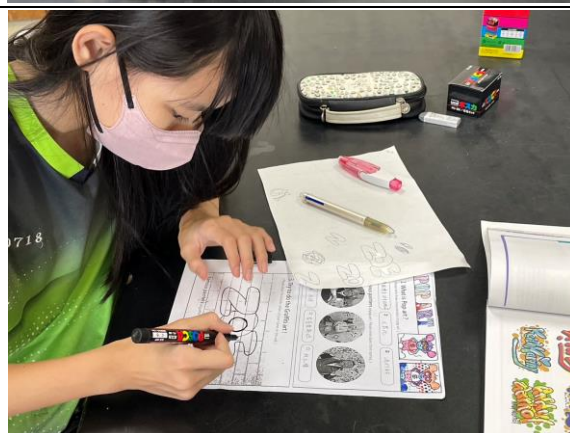
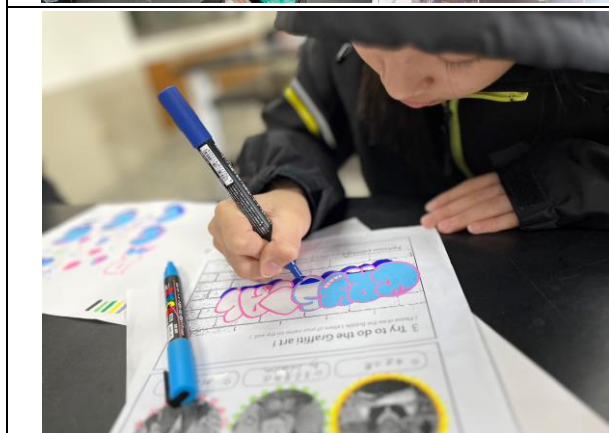
1. 小組觀察與討論安迪沃荷畫作的特色。
2. 認識藝術家：安迪沃荷、李奇登斯坦、村上隆、凱斯哈琳、班克西。
3. 小組解謎&鑑賞凱斯哈琳畫作。

**C 課程關鍵思考：**

普普藝術、塗鴉藝術、模板藝術



A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

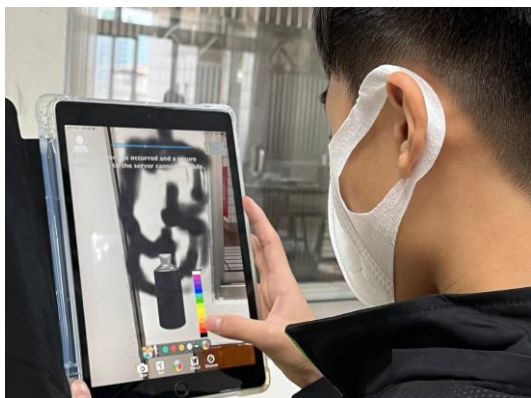
1. 介紹塗鴉藝術字體五重點，並配合學習單作練習。
2. 模仿塗鴉藝術泡泡字體，嘗試繪製自己的名字。

C 課程關鍵思考：

塗鴉藝術—泡泡字體創作

## 課堂 8

### A 課程實施照片：



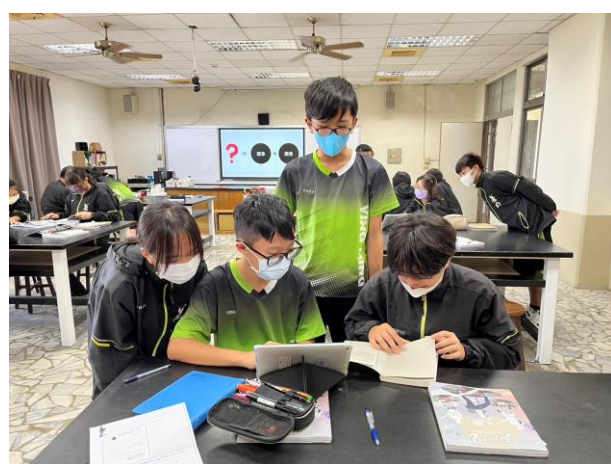
### B 學生操作流程：

1. 結合新媒體形式創作，運用 AR 軟體(AR Graffiti Artist)虛擬塗鴉。
2. 模擬創作泡泡字體、模板塗鴉。

### C 課程關鍵思考：AR 模擬塗鴉效果與學校環境作結合

## 課堂 9

### A 課程實施照片：



### B 學生操作流程：

透過小組討論決定感興趣的社會議題，請學生蒐集相關書籍以佐證創作理念，開始進行圖像化發想，並以平板作資源輔助。

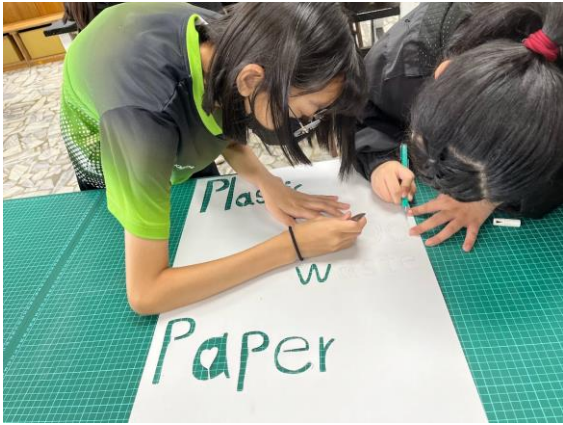
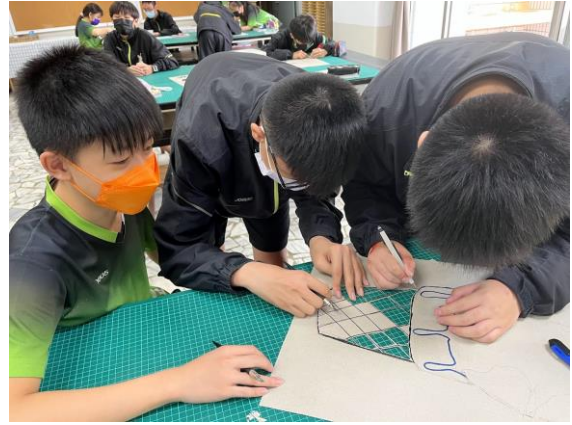
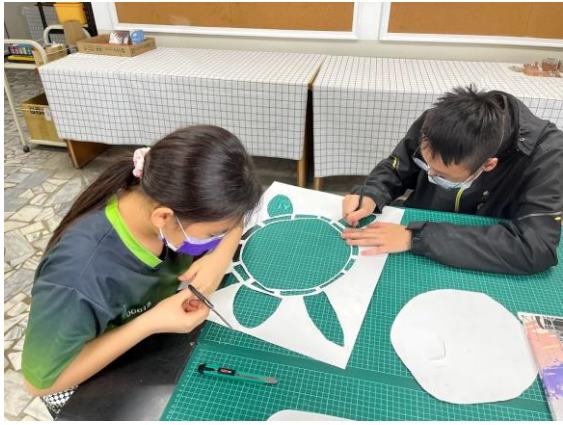
### C 課程關鍵思考：

模板塗鴉、社會議題圖像化、畫面比例配置

## 課堂 10-12

### A 課程實施照片：





### B 學生操作流程：

1. 各小組把決定好的社會議題圖像進行模板製作。
2. 開始使用美工刀，教師須時刻在旁輔助、提醒，避免發生危險。

### C 課程關鍵思考：

模板塗鴉、模板切割、美工刀/筆刀施作

## 課堂 13-15

### A 課程實施照片：





B 學生操作流程：

各小組把製作好的模板進行噴漆步驟。

C 課程關鍵思考：

模板塗鴉、塗鴉藝術、噴漆創作

課堂 16-17

A 課程實施照片：





**B 學生操作流程：**

1. 各小組繪製作品卡(理念說明)。
2. 作品畫面整理及裝框。
3. 各組上台分享對於討論過後選定的議題創作，以及圖像抉擇的歷程、遇到的困難點。

**C 課程關鍵思考：**

文字敘述、口頭發表、理念說明

### 三、教學觀察與反思

1. 比預估的課程時間多出幾堂課，例如普普藝術認知層面的基礎若要厚實，教學進度便要放慢，並且使用多模態方式(圖片、影片)增強學生記憶與理解；以及後續切割模板的時間也被拉長，大多數學生重質不重量，幾乎都想呈現出最完美的作品。
2. 運用 AR 虛擬塗鴉與本校環境作結合的操作過程中，軟體對周遭空間距離的偵測有一定落差，所以噴漆成果些許不如學生所預期，僅能作體驗，無法為一個完整的作品呈現。