

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課程/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： 桃園市立楊明國民中學
執行教師： 張素菁 教師
輔導單位： 北區 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

(可貼原有計畫書內容即可，如有修改請紅字另註)

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 (如有可放)

參、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 (如有請附上)

壹、課程計畫概述

一、課程實施對象

申請學校	桃園市立楊明國民中學
授課教師	張素菁
實施年級	八年級
課程執行類別	一、高級中等學校基本設計選修課程（18 小時 1 學分） <input type="checkbox"/> 普通型/技術型/綜合型高級中等學校 二、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 10 小時
班級數	○○班
班級類型	<input type="checkbox"/> 普通班 <input type="checkbox"/> 美術班 <input type="checkbox"/> 其他_____
學生人數	○○○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：假假真真·假假-質感&比例變變變					
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"/> 高級中學 年級 <input type="checkbox"/> 職業學校 年級 <input checked="" type="checkbox"/> 國民中學 八年級
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：(50~100 字概述內容即可) 學習過秩序的兩個概念--「重複的單一元素」和「整齊與韻律」，以及色彩、構成、構造之構面，了解一些質感構面。 <input type="checkbox"/> 並未修習美感教育課程 * 先備能力：(概述學生預想現狀及需求) 學生在 8 年級上學期已有練習過分析自然物與人工物的質感，並學習到構造構面的接合一些基本技法，對於木頭、銅片、厚紙板、鋁線、錫線、硬質水管、軟質水管等材質有些基本的質感識別，8 年級下學期想讓學生體驗擬真質感。					

一、課程活動簡介 (300 字左右的整體課程介紹)：

個人的質感累積因為人類經驗不斷的增加，讓質感經驗的資料庫與日俱增漸漸豐富而完整起來，讓人不需要經過觸覺就能靠視覺去判斷出物體的觸感是粗、細、硬、軟、平滑或粗糙...，但是科技的發展與材質的創新，我們能夠製作出擬真的質感來，本次課程的學習重點想讓學生體驗擬真模型製作，挑戰比例構面中的誇張化之「經驗認知」。

表現任務一：認識質感的材料與技術之演進，介紹人類文明發展中質感的轉變，小活動-學生選擇一樣生活物品，進行質感的觀察與比較（畫或是寫下感想）。

表現任務二：讓學生瞭解「比例構面」中的「挑戰經驗認知的比例」，大部分人不太會去注意符合比例的事物，反而會敏銳的去注意違反認知的比例關係，介紹日本21-21美術館的「單位展」與「米展」，用 ORID 討論觀看後之想法。

表現任務三：介紹擬真之材料，選擇製作的方式並決定挑戰原物件之尺寸（放大或是縮小）。

表現任務四：製作日常生活中的食物或是物品（放大或是縮小）

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. 觀察生活中的物件新舊質感的更替。
2. 注意日常生活裡是否有違反比例原則的設計？
3. 收集想要擬真創作的圖片。

■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. 認識輕塑土、紙黏土、環氧樹脂等材料特性。
2. 利用小工具製作擬真物之表面的質感。
3. 用壓克力顏料畫出物件的顏色。

■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. 介紹日本21_21美術館由藝術家深澤直人、佐藤卓、三宅一生等所策劃的「單位展」以及「米展」中食物被放大的視覺感。
2. 說明日本藝術家深嶮隆介-擬真金魚製作的方式。
3. 擬真手法運用在店家販賣的食物展示上。

■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. 配合學校親職教育日靜態作品展。
2. 與八年級的家政老師合作讓學生體驗製作食物之過程，令其觀察食物之細微處。

三、教學進度表 (依需要可自行增加)			
週次	上課日期	課程進度、教學策略、主題內容、步驟	
1	3/20	單元目標	質感時代大躍進 (一)
		操作簡述	1.介紹早期使用的材料 (木、石、獸骨...) 與粗陋的器具及簡單的工法。 2.歷史上幾個重要的質材轉變的作品與工法。
2	3/27	單元目標	質感時代大躍進 (二)
		操作簡述	1.改變質感的藝術作品。 2.擬真質感的材料運用。 3.擬真藝術家深崛隆介創作過程。 4.Kit 小活動「牛刀小試」-用輕塑土、紙黏土做水果。
3	4/10	單元目標	違反經驗認知的比例
		操作簡述	1.介紹現代藝術與公共藝術中挑戰舊有認知記憶的創作。 2.介紹 21_21 美術館的「單位展」和「米展」裡，佐藤卓利用「米粒」被誇張放大的視覺效果。 3.藤卓利用「米粒」被誇張放大的視覺效果。 4.小活動-請二人一組用 iPad 進入 21_21 美術館觀看線上展覽，ORID 討論擬真的想法與觀點。
4	4/17	單元目標	擬真製作 (一)
		操作簡述	1.主題設定為「食物」-米飯、麵食、漢堡、速食套餐...。 2.材料設定為「輕塑土」、「紙黏土」。 3.二人一組設計迷你套餐模型組或是食物放大版。
5	4/24	單元目標	擬真製作 (二)
		操作簡述	1.按原尺寸縮小塑形或是放大。 2.套餐食物至少要有四樣-包括主食、肉類、蔬菜、盤或是碗。
6	5/8	單元目標	擬真製作 (三)
		操作簡述	作品進行捏塑 or 雕塑。
7	5/15	單元目標	擬真製作 (四)
		操作簡述	作品進行捏塑 or 雕塑。
8	5/22	單元目標	擬真製作 (五)

		操作簡述	作品使用壓克力上色。
9	5/29	單元目標	擬真製作（六）
		操作簡述	作品使用壓克力上色。
10	6/5	單元目標	擬真作品分享與評量
		操作簡述	1.依據老師評量表上的項目進行自評與他評之勾選。 2.製作過程之發現與感想。

四、預期成果：（描述學生透過學習，所能體驗的歷程，並稍微描述所造成的影響）

人類是模仿再創造的高手，藉由視覺的誇飾法讓孩子們去感受美感的不同層面，質感的仿照能藉由材質的轉變幻化出不同型態的創作，期望藉由最貼近學生經驗的「食物」之主題，來表現比例構面的跨飾法，讓違反經驗認知的比例創作能引人入勝，搭配著質感的擬真效果，利用色彩和作品表面紋理的雕塑，產生視覺的驚奇感。

五、參考書籍：（請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊）

書名：黏土 x 環氧樹脂-袖珍食物&微型店舖230選 作者：大野幸子 出版社：Elegant-Boutique 新手作 出版日期：2020/11/11。

書名：關口真優的袖珍黏土麵包教科書-好拍又好玩！指尖上的可愛擬真世界 作者：關口真優 出版社：台灣東販 出版日期：2021/11/10。

六、教學資源：

1.硬體設備：電腦、單槍、手機、彩色印表機。

2.利用領域時間辦理校內綜合領域與藝術課程跨域合作會議。

3.增購相關書籍。

貳、課程執行內容

一、核定實驗課程計畫調整情形

1.將材料：輕塑土換成羊毛氈。

二、6-18 小時實驗課程執行紀錄

●課堂 1 質感時代大躍進（一）

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

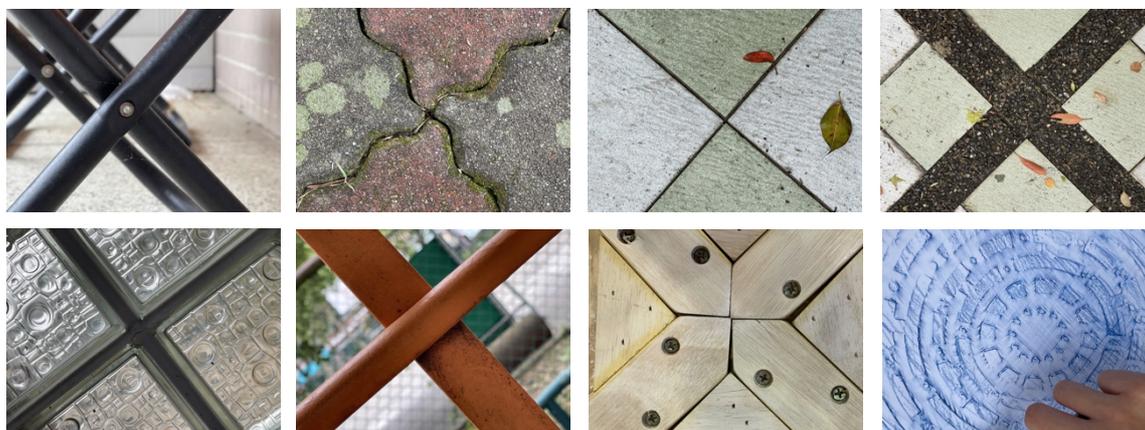
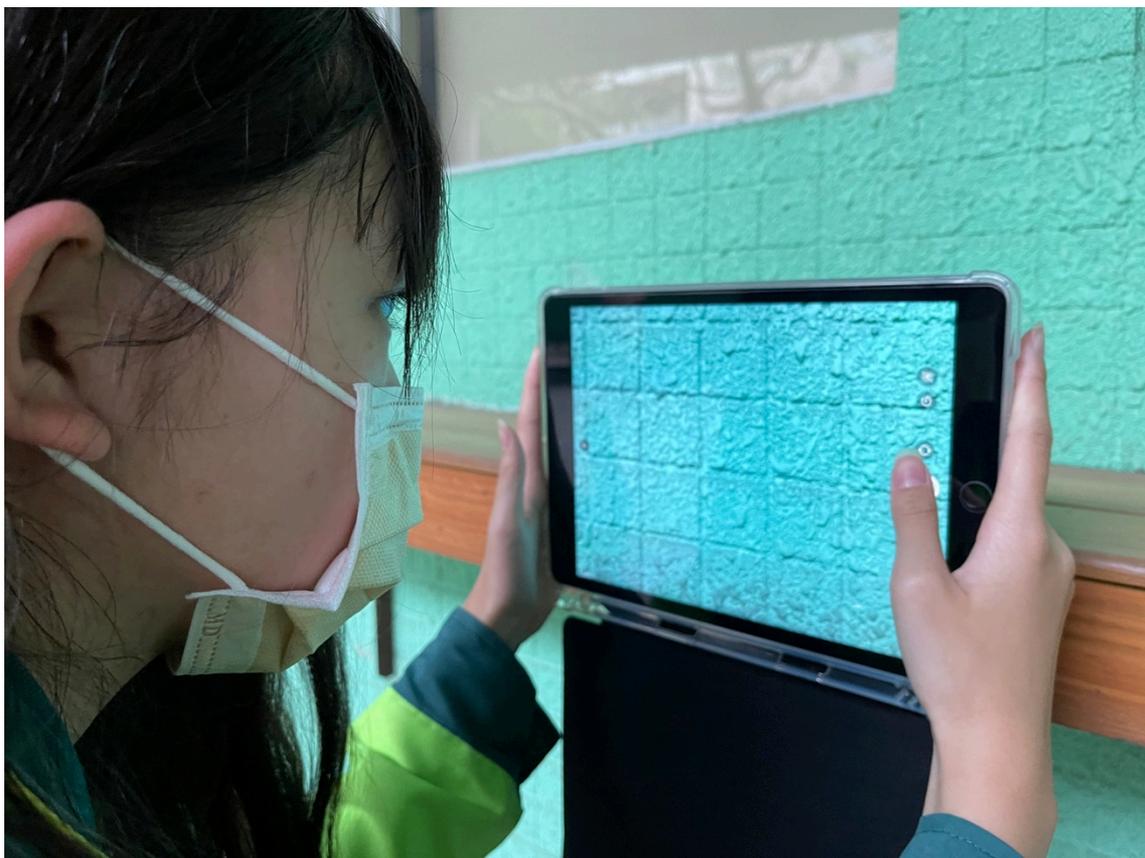
複習上學期的質感構面，並以食物為觀察的主要對象，並介紹歷史上幾個重要的質材轉變的作品與工法。

C 課程關鍵思考：

觀察質感的轉換手法。

● 課堂 2 質感時代大躍進 (二)

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 分組進入校園利用 iPad 做質感採集，各組將作品傳上雲端共享。
2. 每組再分成二小隊，一隊做照片採集、另一隊做實際質感拓印。

C 課程關鍵思考：

實際觀察校園中的質感變化。

● 課堂 3 違反經驗認知的比例

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

以 21_21 美術館的「單位展」和「米展」裡，佐藤卓利用「米粒」被誇張放大的視覺效果，來說明違反人類經驗認知的比例。

C 課程關鍵思考：

讓學生認識比例構面的經驗認知。

● 課堂 4 擬真製作 (一)

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

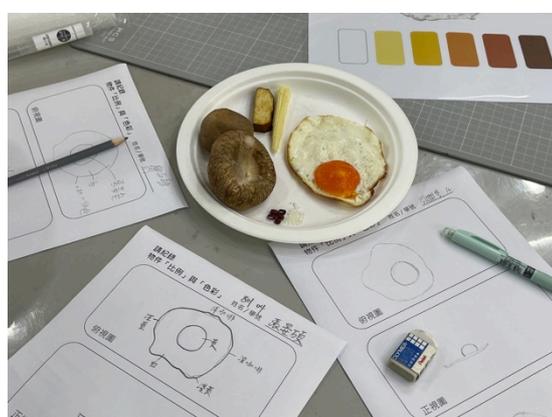
邀請劉承祐藝術家入班協助教授學生了解羊毛氈的特性，以及針氈的基本技法，讓學生能清楚知道羊毛的性質、色彩混色的手法。

C 課程關鍵思考：

利用羊毛混色的技法，以達到物件擬真的效果。

● 課堂 5 擬真製作 (二)

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

觀察實際食物的原型，畫出其正視、側面與背面圖，並標出所需的羊毛顏色和它出現的位置。

C 課程關鍵思考：

透過實際的觀察與丈量，更能清楚了解對象物的實際大小、色彩分佈，有利於製作它的縮小版或是放大版。

● 課堂 6 擬真製作 (三)

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

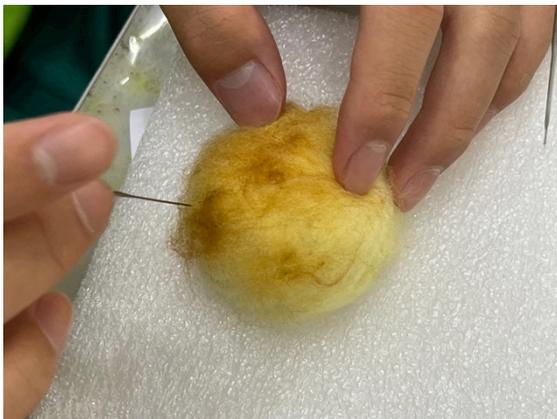
以白色的羊毛當底色，進行作品的外型雕塑。

C 課程關鍵思考：

考慮羊毛的多少與物件大小之間的比例。

● 課堂 7 擬真製作 (四)

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

將擬真的作品色彩分析出來，利用羊毛混色方法，將色彩針氈上去。

C 課程關鍵思考：

羊毛色彩混色方法與運用。

● 課堂 8 擬真製作 (四)

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

利用粗針與細針將羊毛針氈緊實。

C 課程關鍵思考：

塑形與鋪色。

● 課堂 9 擬真製作 (五)

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

作品進行最後的塑形與整理。

C 課程關鍵思考：

了解創作過程中細心收拾的作為，用心對待自己的作品。

● 課堂 10 擬真作品分享與評量

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

全班瀏覽同學完成的擬真作品，並完成自評表與他評部分，寫下自己學習的歷程與想法，最後評選出自己喜歡的作品給予對方鼓勵或讚賞的話語。

C 課程關鍵思考：

利用「總結性評量」的方式，讓學生瞭解此課程的學習歷程須著重的重點是什麼？自己有沒有達成？對習得的知識與技能是否有所收穫？能對同學給予讚美與肯定。

三、教學觀察與反思

(遇到的問題與對策、未來的教學規劃等等，可作為課程推廣之參考)

擬真作品一般的國中生最常碰到的是以繪畫的方式來達成，因為想搭配「比例」的構面讓學生瞭解物件的大小規格，有時誇張化會帶來令人震撼的效果，所以才會有許多藝術家創作超巨大的寫實作品，或是超級縮小版的擬真創作。

原先教案設計是以輕塑土為創作材料，但是考量學生的手作能力和細心度，最後選擇了「羊毛氈」，它的可能性比一般材質更具延展性，效果非常好，做食物或是其它題材的擬真都非常適合，這次聘請專業的羊毛氈藝術家入校協同教學，讓學生能很快抓到羊毛氈的特性，事半功倍，雖然只有一節課，但是看到學生們努力珍惜學習機會的表現，還是覺得安排得很有意義。

四、學生學習心得與成果(如有可放)

(學生學習回饋)

學生擬真作品欣賞









