

112美感與設計課程創新計畫

112學年度 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： 未來學校財團法人臺東縣育仁高級
中等學校

執行教師： 張燕琪 教師

輔導單位： 東區 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 | 未來學校財團法人臺東縣育仁高級中學 |
| 授課教師 | 張燕琪 |
| 實施年級 | 國中7.8.9年級 |
| 課程執行類別 | 美感創意課程一學期6-18小時 V 普通型高級中等學校 |
| 班級數 | 4個班級 |
| 班級類型 | V 普通班 □美術班 □其他 |
| 學生人數 | 100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：校園意象的打卡牆 | | | | | |
| 課程設定 | V 應用為主的高階歷程 | 每週堂數 | v單堂 □連堂 | 教學對象 | v國民中學 123 年級 |
| 學生先修科目或先備能力： * 先修科目： v曾修美感教育實驗課程： 二、三年級的學生均在109-111受過美感教育色彩、質感、構成、結構等計畫課的，已具備美感基本觀念。 v並未修習美感教育課程 一年級新生，尚未接觸過美感教育課程。 * 先備能力：（概述學生預想現狀及需求） 學生對美感構面已有初步的認知與操作，但是少有多重構面的組合練習。 | | | | | |
| 一、課程概述（300字左右）： 牆面設計是室內設計的一個元素，它能夠增強空間的視覺美感與功能性。透過『校園意象打卡牆』的課程單元，學生以他們日常生活的校園環境，選擇適合創作的場域，並結合過去所學的美感構面應用（色彩、比例、質感、構成），設計思考受歡迎的『打卡牆』，體現創作歷程，從實作中思考構面的組成，累積創作經驗，並觀察公共藝術創作與人的互動關係，培養對生活情境的感知力。 | | | | | |

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、以校園場域為創作的空間，學生可以對既有的校園有所想像。
- 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.藉由創作材料的開放，學生就能接觸到多樣工具使用。
 - 2.技術熟練：能夠熟練掌握設計技術，多媒材的選擇，可形成多樣性的技術需求（如壁畫、噴塗、拼貼）等，能夠根據需要選擇最適合的技術。
- 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、透過分享設計師與藝術家作品，讓學生認識創作的多樣性，並分析畫面的色彩、造型、比例，所產生的視覺衝擊與心理感受。
 - 2、色彩搭配：能夠選擇出與整體畫面色彩協調性，並能夠巧妙地將不同色彩組合在一起。
 - 3、材料選擇：能夠選擇出與整體空間風格相符的組做材料。
 - 4、創意設計：能夠運用創意設計，通過圖案、圖像和裝飾等方式，為牆面增添一些獨特的元素和風格。
- 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）

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 | 9/6 | 單元目標 | 單元運用的構面討論 |
| | | 操作簡述 | 1、透過PPT以賞析與問答的方式，讓學生複習比例、色彩的構成與要點分析。 |
| 2 | 9/13 | 單元目標 | 單元構面分類練習 |
| | | 操作簡述 | 1、讓學生分組，抽題進行美感構面的報告。（題目設定：雙構面組成分析） 2. 適當舉出生活中的美感案例。 3. 美感的構成方式，是有邏輯可依循的。 |
| 3 | 9/20 | 單元目標 | 捕捉個人美感元素 |
| | | 操作簡述 | 1、透過心象引導，讓學生整理屬於個人意象的創作符號。 2、運用美感構面，呈現個人意象創作。 |
| 4 | 9/27 | 單元目標 | 打卡牆構面分析 |
| | | 操作簡述 | 1、認識打卡牆在每個景點呈現的形式。 2、分析打卡牆在景點與環境中所扮演的角色。 |

| | | | |
|----|-------|------|--|
| 5 | 10/4 | 單元目標 | 校園意象打卡牆 |
| | | 操作簡述 | 1、在校園中尋找適合成為打卡牆呈現的場域。 2、帶學生感受環境條件，例如：場域空間的動線。 |
| 6 | 10/11 | 單元目標 | 打卡牆設計圖創作 |
| | | 操作簡述 | 1、繪製打卡牆的草圖繪製，同時標示材料、尺寸、特殊工具及設計意涵。 |
| 7 | 10/18 | 單元目標 | 打卡牆的製作 |
| | | 操作簡述 | 1、學生按設計圖，取材畫面構成的基本元素，進行創作工序整理。 |
| 8 | 10/25 | 單元目標 | 打卡牆的製作-2 |
| | | 操作簡述 | 呈上堂課作品製作。 |
| 9 | 11/1 | 單元目標 | 打卡牆的製作- 3 |
| | | 操作簡述 | 1、將前兩堂的創作備料，帶到場域佈置，完成創作。 |
| 10 | 11/8 | 單元目標 | 校園意象打卡牆-打卡分享 |
| | | 操作簡述 | 1、與打卡牆進行拍攝打卡，並且透過社群軟體進行作品分享。 |
| 11 | 11/15 | 單元目標 | 作品賞析與課程回顧 |
| | | 操作簡述 | 1、學生進行自評互評的分享，培養鑑賞能力。 2、回顧課程單元學習的建議，以利教師未來操作修正。 |

四. 預期成果：

- 1.透過創作的歷程，培養學生對環境空間的設計應用。
- 2.學會多樣工具的使用及認識多元材料的應用。
- 3.透過實作分享，提升美的鑑賞與感知力。

五、參考書籍：(請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

六、教學資源：

貳、課程執行內容

一、核定實驗課程計畫調整情形

二、6-18小時實驗課程執行紀錄

課堂一：單元目標：單元運用的構面討論

| | | |
|---|--|--|
| |  | |
| <p>B 學生操作流程：</p> <ol style="list-style-type: none">1、透過PPT以賞析與問答的方式，讓學生複習比例、色彩的構成與要點分析。 | | |
| <p>C 課程關鍵思考：</p> <ol style="list-style-type: none">1、生活中有許多美的構面，學生能否在一個畫中，能拆解出其中元素？ | | |

課堂二：單元目標：單元構面分類練習

| | | |
|--|---|--|
| |  | |
| <p>B 學生操作流程：</p> <ol style="list-style-type: none">1、讓學生分組，抽題進行美感構面的報告。 (題目設定：雙構面組成分析)2. 適當舉出生活中的美感案例。3. 美感的構成方式，是有邏輯可依循的。 | | |
| <p>C 課程關鍵思考：</p> <ol style="list-style-type: none">1、小組需要以美感兩個構面組成，完成報告分析。2、小組必須注意構面組成是否具有協調性與必要性。 | | |

課堂三：單元目標：打卡牆構面分析

美好



B 學生操作流程：

- 1、認識打卡牆在每個景點呈現的形式。
- 2、分析打卡牆在景點與環境中所扮演的角色。

C 課程關鍵思考：

- 1、空間設計與使用者人體工學間要留意的動線與規格。
- 2、打卡強的主題性有哪些面向與類型？

課堂四：單元目標：捕捉個人美感元素



B 學生操作流程：

- 1、透過心象引導，讓學生整理屬於個人意象的創作符號。
- 2、運用美感構面，呈現個人意象創作。

C 課程關鍵思考：

- 1、每個意象都要其象徵，想表達的主題與符號的運用，學生需要確認連結意涵。

課堂五：單元目標：校園意象打卡牆



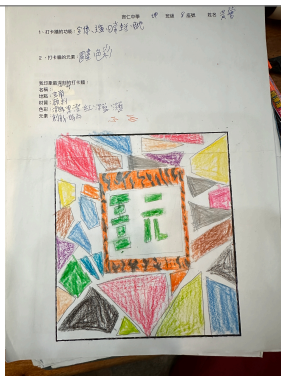
B 學生操作流程：

- 1、在校園中尋找適合成為打卡牆呈現的場域。
- 2、帶學生感受環境條件，例如：場域空間的動線。

C 課程關鍵思考：

- 1、確認打卡牆的空間。
- 2、打卡牆的形式靜態還是動態？
- 3、作品與人的動線與互定形式？

課堂六：單元目標：打卡牆設計圖創作



B 學生操作流程：

- 1、繪製打卡牆的草圖繪製，同時標示材料、尺寸、特殊工具及設計意涵。

C 課程關鍵思考：

- 1、提案對象需再次確認構圖與空間擺放的適切性。
- 2、確認作品的構面呈現方式，例如色彩調性、結構排列的形式、構成的秩序性。

課堂七、八、九：單元目標：打卡牆的製作



B 學生操作流程：

- 1、學生按設計圖，取材畫面構成的基本元素，進行創作工序整理。
- 2、學生須確認創作時所需要使用的材料與工具。

C 課程關鍵思考：

- 1、材質設計對於空間環境與使用對象的適切性是否得宜？
- 2、學生要確認工具的使用方式。
- 3、學生需要確認每個工作程序的順序與任務分配。

課堂十：單元目標：校園意象打卡牆-打卡分享



B 學生操作流程：

- 1、學生開始結構製作，細部造型製作確認。
- 2、學生將完成的作品帶到空間擺放，並根據設計進行互動說明。

C 課程關鍵思考：

- 1、確認作品與環境的動線。
- 2、確認作品構造的堅固性。
- 3、打卡牆在這個空間的定義。

課堂十一：單元目標：作品賞析與課程回顧



B 學生操作流程：

- 1、學生進行作品說明及交流。

C 課程關鍵思考：

- 1、思考作品是否需改善。
- 2、思考如何讓打卡的人氣上升？

三、教學觀察與反思

- 1、模型設計圖對不太會畫畫的同學，會有些許障礙，可以讓學生使用數位影像拼圖，學生較能產出想法。

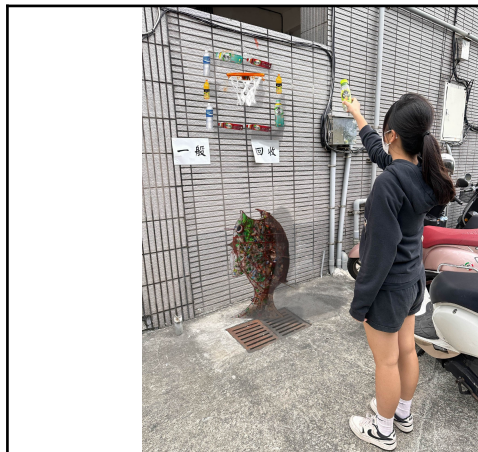
2、學生在製作模型的過程中，會忽略設定的場域狀態，因而導致模型製作的過程脫離現場的可行性，因而可以在製作過程中，提醒學生回到場域同步進行觀察與丈量。

3、學生在進行模型過程中，因為有部分是立件作品，因而構造的扣合與黏著處，要特別檢查，模型才能堅固，不至於塌陷。

4、學生對工具材料使用並沒有很熟悉，需要適時的教導。

5、小組分配的工作程序也很重要，教師必須留意，引導每個同學都任務參與。

四、學生學習心得與成果



學生作品：環保意象-快樂魚



學生作品：大聲公 ● ●



學生作品：舒壓的異想世界



學生作品：友善大自然愛地球