

111 至 112 年美感與設計課程創新計畫

112 學年度第一學期美感智能閱讀計畫

### 成果報告書

---

主辦單位： 教育部 師資培育及藝術教育司

執行單位： 花蓮縣立吉安國民中學

執行教師： 黃懷萱 教師

---

## 目錄

### 1、 美感智能閱讀概述

1. 基本資料
2. 課程概要與目標

### 2、 執行內容

1. 課程紀錄
2. 教學觀察與反思
3. 學生學習心得與成果 (如有請附上)

### 3、 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)

## 美感智能閱讀概述

### 一、基本資料

辦理學校	花蓮縣立吉安國民中學
授課教師	黃懷萱
教師主授科目	音樂
班級數	(1 班)
學生總數	(20 名學生)

### 二、課程概要與目標 (以下紅字部分為舉例說明)

課程名稱	2024 太空漫遊				
施作課堂 (如：國文)	音樂	施作總節數	1	教學對象	<input type="checkbox"/> 國民小學__年級 <input type="checkbox"/> 國民中學_9_年級 <input type="checkbox"/> 高級中學__年級 <input type="checkbox"/> 職業學校__年級

#### 1.課程活動簡介 (300 字左右的整體課程介紹)

本堂《安妮新聞》課程活動以 Vol.01 太空探索為單元主題，介紹以太空為主題的電影作品。電影《2001 太空漫遊》作品（英語：2001: A Space Odyssey）中的音樂以理查史特勞斯的交響樂-「查拉圖斯特拉如是說」尤為重要。動畫電影《瓦力》也應用了相同的精華樂段。《第五元素》其中歌曲由藍色外星人演唱的音樂作品結合了·董尼采第（Gaetano Donizetti）《拉美莫爾的露琪亞》（義大利語：Lucia di Lammermoor）與歌曲《The diva dance》(女神之舞)。《異形》《星際異攻隊》則表現出在太空中未知的神祕恐懼，表現出內心深處的恐懼。浩瀚的太空世界，因著科技與資訊的應用與創新，多了更多的可能性。英國作曲家霍爾

斯特設計行星組曲的構想時，以〈火星〉、〈金星〉、〈木星〉、〈土星〉和〈天王星〉、〈海王星〉、〈水星〉等樂章集結而成，其中《木星》樂段填詞後成為英國民謠《*I vow to thee, My country*》。《太空》在藝術家透過巧思創作下，從音樂帶出內心歡樂、神秘、恐懼感受力的諸多層面，遙遠卻不受距離限制。



《2001 太空漫遊》



《第五元素》

## 2. 課程目標（條列式）

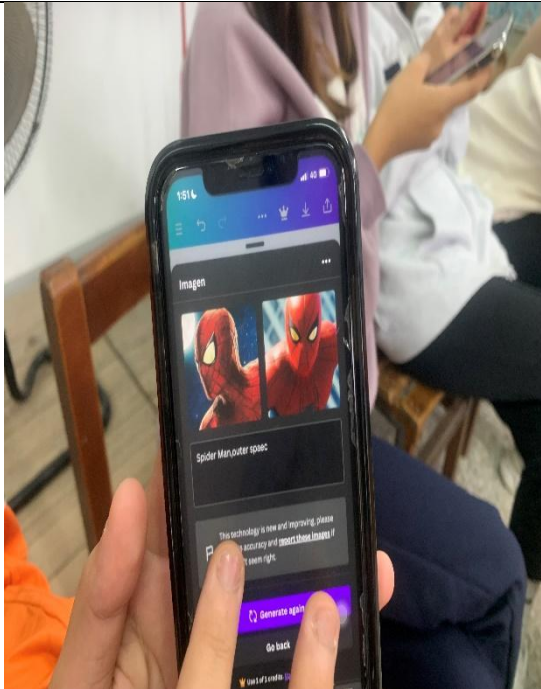
1. 學生能說出說出以「太空」為主題所創作的電影作品。
  2. 選以「太空」為主題的音樂片段，透過資訊能力用 Canva 設計，以文字轉換為擬真 AI 影像「太空」的作品。
- 例如：太空、漫步、球員、歌手、飄浮.....

# 執行內容

## 一、課程紀錄

### 1. 課程實施照片 (請提供 5-8 張)





## B 課堂流程說明：

老師說明 Canva 的 AI 應用，以文字轉換為擬真 AI 影像「太空」的作品。例如：太空、漫步、球員、歌手、演員、寵物等關鍵字。《安妮新聞》提及太空電影中的角色或情境，在魔法文字轉換為擬真 AI 影像畫面，產出關於太空情境的視覺作品。

學生以自身的經驗與喜好為出發點，選擇喜歡的人、物件、太空場景，產出具有電影故事性的畫面，並分享作品的創意來源。

## 二、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。 )

### (1) 遇到的問題與對策

大部份學生對於太空是具有莫名的新鮮感，基於平常對星球的認識，學生一開始構思的圖像會偏於行星，或是產出較靜態(無生物)的畫面，不過經過引導將電影與熟悉事物的經驗連結，學生勇於嘗試人物及電影角色的時候，出現了寵物小狗、喜歡的籃球運動明星 ( Kobe Bean Bryant )、電影主角蜘蛛人到外太空的畫面。在開始著手規劃設計關鍵字的魔法時，學生經過討論與對話，將外太空的場景變得更為生動。

### (二) 未來的教學規劃

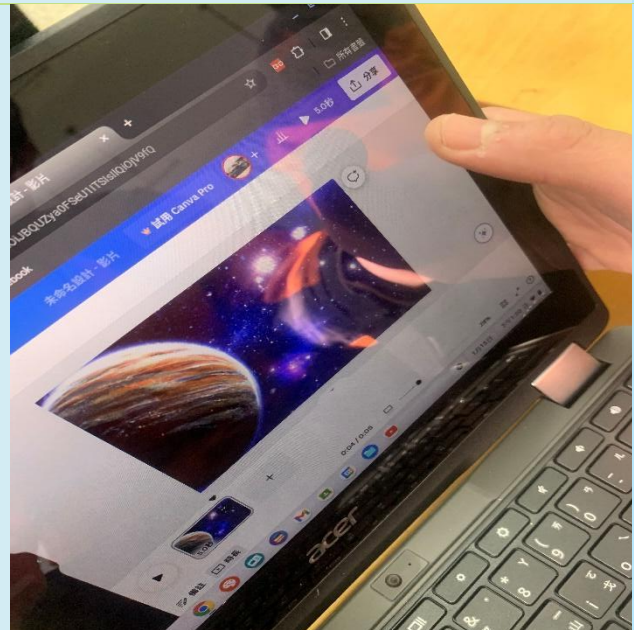
- 1.美感設計結合生活日常的各領域經驗，尤其對於未親自體驗過的自然科學領域-太空，探索與假設是很重要的創意動力。也是引導學生透過美感經驗讓生活變得更有意思的過程。
- 2.安妮新聞的各單元結合藝術領域的課程相當豐富，視覺藝術是流動的美感經驗交織的呈現，無論從文字、圖像、在結合各項的創意下，能讓藝術更有無受限的價值

### 三、學生學習心得與成果

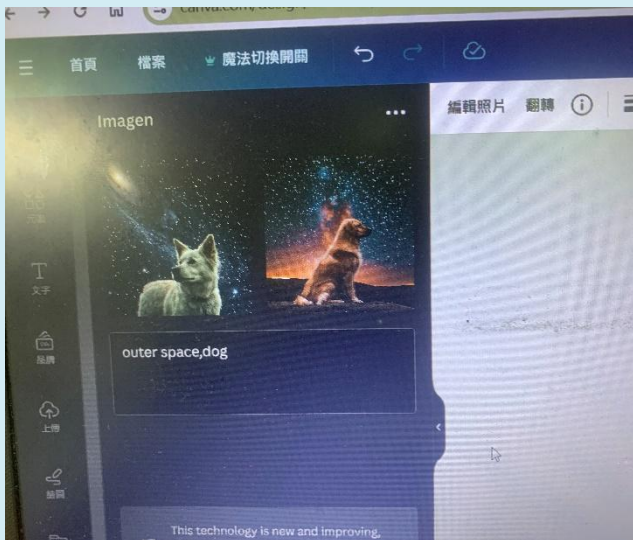
學生學習成果



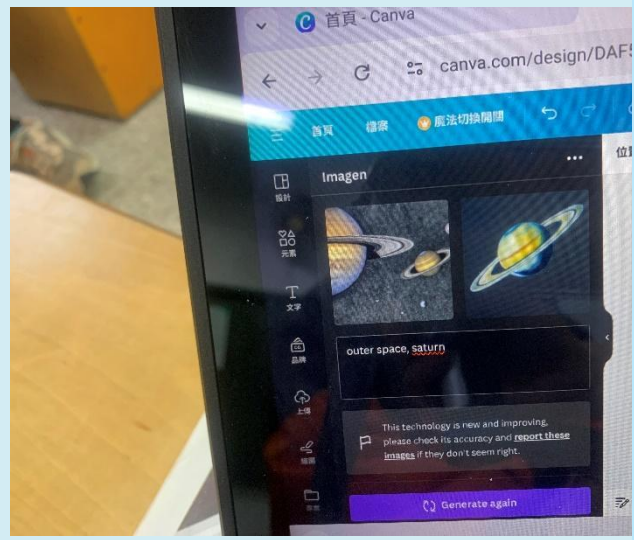
學生學習成果



學生學習成果



學生學習成果



#### 學生學習回饋：

- 1.一開始覺得設計很難，不知道如何開始。但是安排一隻家貓穿梭在房間裡，在設計的時候，排列物品順序和位子成為很有趣的思考。而且在設計的後可以有很多的嘗試，讓房間的空間可以隨著選擇一直改變到想要的樣子。
- 2.我很希望可以擁有自己的房間，因為都要跟家人住在一個空間裡，房間很擁擠。