

111 至 112 美感與設計課程創新計畫  
112 學年度第 1 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： 屏東縣立鹽埔國民中學  
執行教師： 林素梅 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	屏東縣鹽埔國中
授課教師	林素梅
實施年級	7、8 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"/> 國民中學 12 小時
班級數	7 年級 5 個班、8 年級 4 個班
班級類型	■普通班 <input type="checkbox"/> 美術班 <input type="checkbox"/> 其他_____
學生人數	8 年級 90 人 7 年級 112 人(僅參與紙上設計 2 節)

## 二、課程綱要與教學進度

課程名稱：音感造型交響情人夢					
課程設定	<input type="checkbox"/> 發現為主的初階歷程 <input 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	■單堂 <input type="checkbox"/> 連堂	教學對象	■國民中學 7.8 年級
學生先修科目或先備能力： * 先修科目： <input type="checkbox"/> 曾修美感教育實驗課程： ■並未修習美感教育課程 * 先備能力： 七年級美感原理原則，紋理與質感，基礎樂理 紙材的基本裁切黏貼能力，中音直笛基本指法					
一、課程活動簡介： <b>紙音傳情— 紙材立體音感視覺化構成設計</b> 運用生活中隨處可得的回收紙箱媒材，藉由紙的可能性實驗歸納出各種紋理和立體構成的基礎概念，覺察協調或特殊的紋理構成和配置和均衡設計，創造出音樂旋律美感的立體造型紙材造型。 此美感課程習得如何觀察生活周遭的紋理與質感構成之美，了解其基本原則。讓學生勇於創作，將概念轉化呈現，並合作共創的歷程學習調整修正，達到美的共感經驗建立，創造出協調與美的立體造型或是樂器，或是家具，或是藝術裝置，與學生生活框換動的優美情境，從過程中學會「問題解決」的能力，以及帶得走的美感能力。					

## 二、課程目標

### ■ 美感觀察

1. 了解紋理質感與立體構成的美，構成的基本形式
2. 觀察學校角落空間，探討空間的美感氛圍，提出改善的主張。

### ■ 美感技術

1. 瓦楞紙材或多元硬紙材的立體結構應用，物理力學的學習遷移應用
2. 回收生活物件的造型聯想，改造成可以發出聲音與音樂的物件

### ■ 美感概念

1. 認識自然美的形式和人工差異，學習透過視覺造型詮釋音樂表達。
2. 實做成可演奏音樂的裝置藝術，透過藝術改善環境。

### ■ 其他美感目標

融入環境永續的重大議題，透過音樂相關立體構成造型，探討公共環境與生活文化的關聯設計。

## 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		單元目標	1 紙力偵探大召集 2 一張紙的可能性 讓紙張站起來
		操作描述	1 帶領學生觀看學校環境中的各種自然和建築，和生活中常見的物件，蒐集其中的紋理質感構成元素，再引導學生欣賞特色造型建築與具構成性之產品設計，思考紋理與構成美感的重要性。 2 讓學生嘗試用一張紙，各種不同的改變，演變成一個不同紋理的立體構成，突破 2D 平面，可與過去經驗產生連結、任意發想，並著手實驗，最後全班討論分享。
3.4		單元目標	3 音樂拼湊交響曲 4 音感立體造型練習（一）結構發想
		操作描述	3.學生每人會拿到 3 張相同厚度和色彩的紙材，聆聽音樂課的主題樂曲，經過思考與實驗，和小組成員共創的方式進行組裝產生具音感造型的平面結構，最後全班發表分享 4.全班 4~5 人一組，每人設計出一單位型，應用回升硬紙材，平面圖型或立體造型皆可，將同組所設計出的單位型加以組織，配合音樂主題，發想出一「立體造型紙藝術裝置或家具」，並為此作品命名。
5.6		單元目標	5 音感立體造型練習（二）結構補強與細節修飾 6 躍然實境之美

		操作描述	5.學生設計出的單位型，組合完成立體結構，並思考造型中的平衡與視覺協調比例問題，進行承重力與終至平衡的調整與修飾。 6.小組成果發表，在校園環境角落中安置藝術造型，並與南區進行縱向學習成果分享與回饋。
下學期 7.8		單元目標	<b>7 校園環境遊蹤趣</b> <b>8 美感遊戲尋寶對對碰</b>
		操作描述	7.從校園規畫構成的美，了解環境空間規劃構成美的形式；對構成美的構面美感有清楚的認識。 8.應用數位設備，進行美感遊戲尋寶，將上學期的藝術模型虛擬合成配校園環境，從中尋找最適合環境的配對。
9.10		單元目標	<b>9 大自然色彩提煉</b> <b>10 構成的解構與重構公共藝術實踐</b>
		操作描述	9.校園觀察一花與葉的速寫或拍照，將記錄下來的植物或建築紀錄外型 and 色彩，做成色彩元素檔案庫，透過共創討論，察覺美感構成形式和多樣性，認識各樣的色彩與材質之美。 10.應用上學期的紙立體作品設計延伸，融入校園色彩，配合人體工學比例，拆解，重構裝置藝術新造型。
11.12	4/30	單元目標	<b>11 構成異材質變奏曲，</b> <b>12 音感造型交響情人夢公共藝術實踐</b>
		操作描述	11 加入自然或環保回收材質，設計，重新創造出新的環境公共藝術風格 12 經過實際承重檢驗，和防水處理後的藝術品，裝置到規劃中的校園空間，紀錄觀察使用者感受回饋，作為未來教學修正參考。

#### 四、預期成果：

1. 透過校園環境的紀錄觀察，與紙材模擬紋理質感，能描述造型符合何種美的十大原則，能辨認材質的各種紋理與質感並做構成應用設計。
2. 應用回收物件的發聲實驗，和多元媒材的組合創作，能用立體造型詮釋與表達一段音樂感覺
3. 實做成可演奏音樂的裝置藝術，能實踐透過藝術改善環境的理想。

#### 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

- 1.跨表演課，探討以劇場音樂設計來思考角落空間的裝置藝術設計，邀請社區劇場老師，以肢體和音樂律動，用身體體驗空間與音樂的互動感受。
- 2.以 AI 繪圖來幫助啟發思考，廣徵回收羽毛球拍，透過 AI 問答，進行現成物的樂器實驗。

### 二、6-18 小時實驗課程執行紀錄

課堂 1： (1)紙力偵探大召集，(2)一張紙的可能性 讓紙張站起來

#### A 課程實施照片：



1/1 校園裡的肢體律動感受環境劇場。2 探討環境劇場的音樂性。3 角落席地創作



2/1 一刀條剪出各種音樂的線條。2 折.捲.壓.突破 2D 平面 3 挑戰讓紙張站起來

#### B 學生操作流程：



**第一節**，1.首先帶領學生觀看學校環境中的各種自然和建築，和生活中常見的物件，蒐集其中的紋理質感構成元素，再引導學生欣賞特色造型建築與具構成性之產品設計，思考紋理與構成

美感的重要性。2.接著表演老師帶領肢體律動，感受環境與身體的和諧關係，以 (校園環境就是流動的劇場)，進行環境中的音樂想像，(歐陽慧英老師帶領 8 年級生，探討校園角落環境與劇場音樂的情境設計)，3.然後學生小組到各自選定的角落中進行 (角落裡的互動樂器)草圖設計。4.最後，樹下圍圈，展示每個人的設計草圖，進行發表，與戲劇老師進行劇場對話。

**第二節**，1.播放不同音樂，學生在紙上隨意畫出音樂感的線條，讓學生嘗試用一張紙，配合喜歡的音樂線，條剪出各種不同的線條。2.折彎各種改變，演變成一個不同紋理的立體構成，突破 2D 平面，可與過去經驗產生連結、任意發想，並著手實驗，最後全班討論分享。3.以回收的平板包裝盒搭建簡易的牆角基地，開始安裝紙立體模型，加入吸管或筷子作為支撐，鐵線作為弦黏土增添細節雕塑，創造出音樂的意象。

#### C 課程關鍵思考：

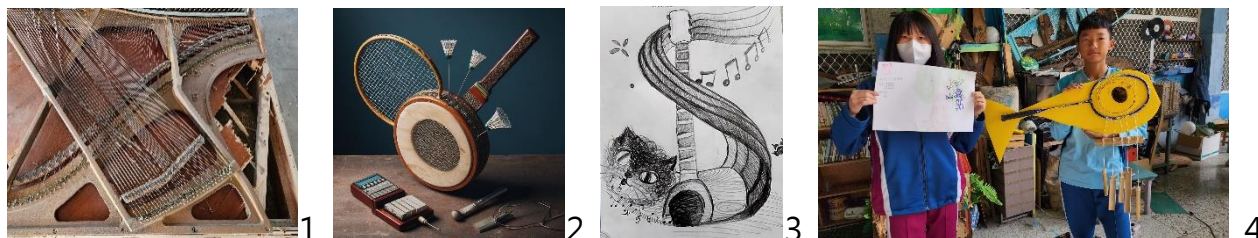
- 1.以 (校園環境就是流動的劇場)，進行環境中的音樂想像。
- 2.紙材的各種折彎改變，突破 2D 平面，實驗成一個不同紋理的立體構成

課堂 2： (3) 音樂拼湊交響曲 (4) 音感立體造型練習 (一) 結構發想

A 課程實施照片：



1/一張紙的挑戰，學生的立體裝置模型，複合媒材立體造型應用



2/1 觀察廢棄鋼琴內部結構。2.AI 繪圖創意思考。3.設計素描。4.羽毛球拍的樂器實驗



3/1.羽毛球拍和異材質音樂實驗。2.到環境裡裝置看看。3.試著演奏看看聲音如何？

B 學生操作流程：

第三節，1.學生每人會拿到 3 張相同厚度和色彩的紙材，聆聽音樂課的主題樂曲，經過思考與實驗，和小組成員共創的方式進行組裝產生具音感造型的平面結構，最後全班發表分享。2.全班 2~3 人一組，設計出一單位型，應用回收硬紙材，平面圖型或立體造型皆可，將同組所設計出的單位型加以組織，配合音樂主題，發想出一「立體造型紙藝術裝置或家具」，並為此作品命名。以回收的包裝盒搭建簡易的牆角基地，安裝紙立體模型，加入吸管或筷子作為支



撐，鐵線作為弦，黏土增添細節雕塑，創造出音樂的意象。

**第四節**，1.觀察學校廢棄的鋼琴內部，理解音樂發生的原理，2.以 AI 繪圖來幫助啟發思考和進階設計，

**第五節**，透過 AI 問答，廣徵舊羽毛球拍加入其他回收素材，進行現成物的樂器實驗。



C 課程關鍵思考：

1. 透過 AI 繪圖的互動，進行的創意思考，和模型實驗，在現實哩，AI 能幫助人類進行怎樣的創作？

A 課程實施照片：



1



2



3

3/1 骨架模型創作實驗

2. 現成物小船和異質素材拼湊，在樹下實境嘗試裝置

下：搖擺唱歌的娜娜



1



2



3



4

B 學生操作流程：

第六節，學生設計出的單位模型，改以現成物和報紙與紙漿泥，實際大型比例構件創作，組合完成立體結構，並思考造型中的平衡與視覺協調比例問題，進行承重力與裝置平衡的調整與修飾，由音樂老師蔡淑媛跨班來教學，探討樂器發聲的幾種基本模式 (敲擊)，(彈奏)，(弦樂)，(吹奏)將聲音的元素融入雕塑中。

第七節，小組成果發表，在校園環境角落中安置藝術造型，並透過 FB 網路，與其他班級和社區民眾進行縱向學習成果分享與回饋。

C 課程關鍵思考：

1. 探討樂器發聲的幾種基本模式 (敲擊)，(彈奏)，(弦樂)，(吹奏)將聲音的元素融入雕塑中。
2. 思考討論在校園環境角落中安置藝術造型，是否與環境相協調，會不會影響交通動線，產生的聲音是否會形成不愉悅的噪音？

課堂 4： (7) 校園環境遊蹤趣 (8) 美感遊戲尋寶對對碰

A 課程實施照片：



4/1 戶外裝置嘗試演奏試音 2 小船交響樂團戶外創作 3 鯨魚敲擊樂手設計圖與實品



1



2



3

1 樹下裝置交響樂小船與色卡，2 移動藝術品調整裝置位置，3 在圖書館嘗試演奏效果

B 學生操作流程：

第八節，從校園規畫構成的美，了解環境空間規劃構成美的形式；對構成美的構面美感有清楚的認識。

第九節，原計畫應用數位設備，進行美感遊戲尋寶，將上學期的藝術模型虛擬合成配校園環境，從中尋找最適合環境的配對。然而在 PS 數位操作的課程預告討論中，本校因為美術教室網路頻寬不足，無法多台同時上線操作，於是學生一起討論：(數位虛擬好？還是實境物件裝置好？)，最終討論，直接在半成品階段，就移動作品到預估位置，進行實驗調正，直接獲取現場回饋反映，然後修正。



C 課程關鍵思考：

數位虛擬好？還是實境物件裝置好？

藝術品暫時性裝置，與長久性裝置的討論？

你的藝術可能是別人的障礙？

A 課程實施照片：



1



2



3

5/1 環境色彩版

2.戶外色彩創作

3.色彩與環境協調



快樂唱歌行走的女人創作歷程與環境裝置



B 學生操作流程：

**第十課**，校園觀察一花與葉的速寫或拍照，將記錄下來的植物或建築紀錄外型 and 色彩，以壓克力顏料塗刷在圓木版上，做成活動的色彩元素檔案庫，學生拿著大的色彩圓板，直接在各個空間進行模擬比對，透過共創討論，察覺色彩美感形式和多樣性，認識各樣的色彩與材質之美。

**第十一課**，用上學期的紙立體和羽球拍樂器模型作品設計延伸，融入校園色彩，配合人體工學比例，拆解，以更堅固的回收物做骨架素材，紙漿泥，報紙，水泥漆，重構裝置藝術新造型。並且配合 4 月份廣達的妮基特展在本校，一起在圖書館公開展出，包含過程中的模型，與實驗半成品，而妮基的人物雕塑作品造型，也給學生重新修正作品的靈感。

C 課程關鍵思考：

以大型的自製色彩版，直接在校園各個空間進行模擬比對，透過共創討論，察覺色彩美感形式和多樣性，探討色彩與環境協調的關聯性。

課堂 6： (11) 構成異材質變奏曲 (12) 音感造型交響情人夢公共藝術實踐

A 課程實施照片：



1



2



3

1 唱歌的夜鶯

2 沙啞的馴鹿

3 學生練習演奏鯨魚打擊樂手



音樂老師跨班進行樹下的演奏課程教學，將所有的創作樂器，配合直笛課程，進行演奏

B 學生操作流程：

第十二課，加入自然或環保回收材質設計，或將 2~3 組作品進行重組並置與修改，重新創造出新的環境公共藝術風格。

第十三課，5 月底，經過實際承重檢驗，和防水處理後的藝術品通過了屏東烈陽曝曬，和西北雷陣雨的沖刷，毀壞又幾次修補，到了 5 月底才大致完成，裝置到規劃中的校園空間，紀錄觀察使用者感受回饋，作為未來教學修正參考。

音樂老師蔡淑媛跨班合作，進行樹下的演奏課程教學，應用所有的創作樂器，配合直笛課程，進行演奏發表。

C 課程關鍵思考：

進行樹下的演奏課程教學，應用所有的創作樂器，配合直笛課程，進行演奏發表，練習中學習與其他樂器（聲音的協調）。

### 三、教學觀察與反思

- 1.邀請表演老師入班教學，帶領肢體律動，感受環境與身體的和諧關係，以（校園環境就是流動的劇場），進行環境中的音樂想像，這是對環境設計教育的首次思考，用身體的律動來進行音樂與造型想像，將空間當作劇場，則裝置藝術就不只是單純的藝術品，而是能活生生的與人產生有意義的連結。
- 2.搭上了 AI 繪圖的風潮，帶學生嘗試透過 AI 繪圖的互動，進行的創意思考，學生體驗了數位做出超乎自己想像的設計圖，帶來他們改變模型實驗，在現實世界中，我們當 AI 能幫助人類進行怎樣的創作？
- 3.然而在 PS 數位操作的課程預告討論中，本校因為美術教室網路頻寬不足，無法多台同時上線操作，於是學生一起討論：(數位虛擬好？還是實境物件裝置好？)最終討論，直接在半成品階段，就移動作品到預估位置，進行實驗調正，直接獲取現場回饋反映，然後修正。
- 4.藝術品暫時性裝置，與長久性裝置的討論？你的藝術可能是別人的障礙？

### 四、學生學習心得與成果