

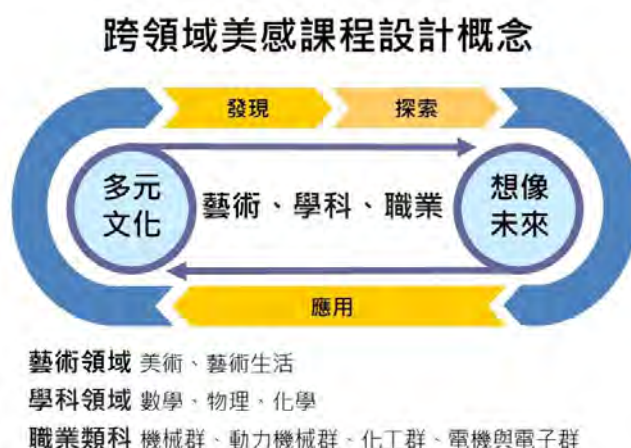
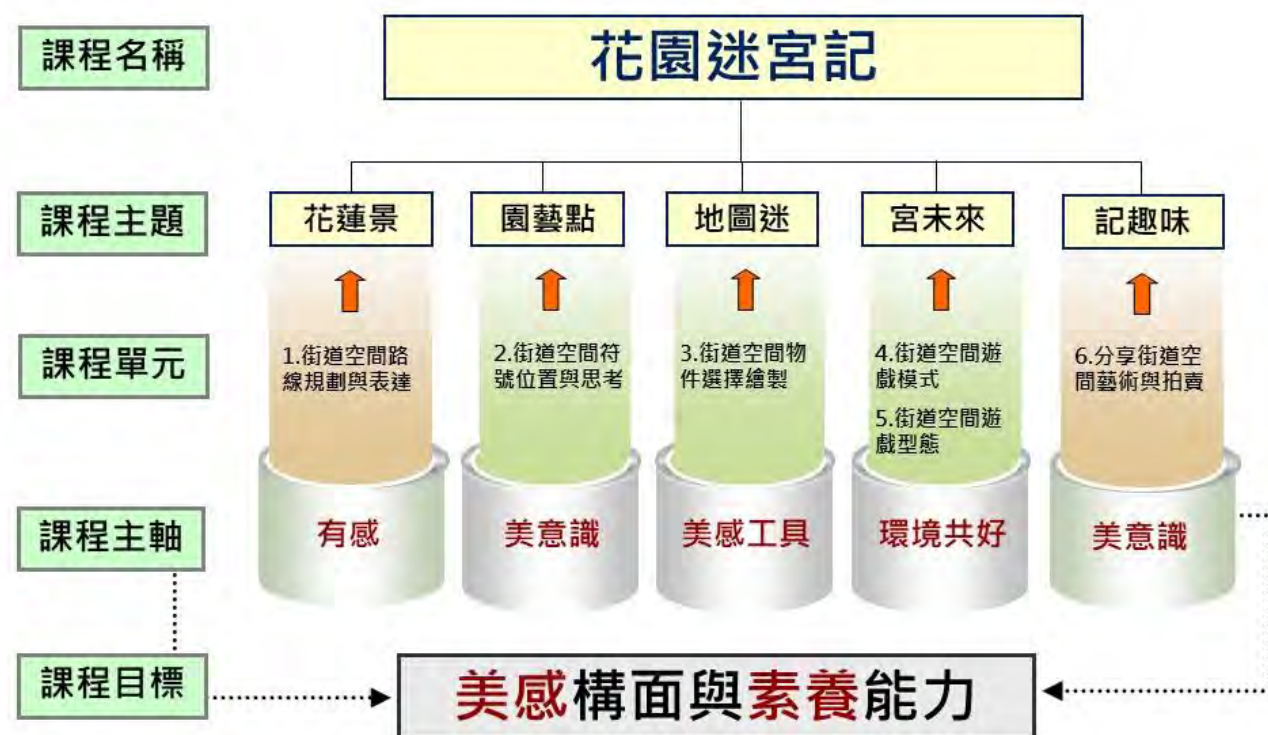
■ 跨 領 域 美 感 課 程 教 學 方 案 ■

108 學年度 第 一 學期

學校所屬 縣市	花蓮縣
學校名稱	國立花蓮高級工業職業學校
團隊成員	藝術類教師：黃兆伸 非藝術類教師：高忠福、陳志奇、呂建霖、閻國中、張世穎 行政團隊：黃鴻穎校長、汪冠宏主任、姚孟君組長 校外：羅美蘭教授、張媛晴(國立東華大學師資培育生)、古旻欣(國立東華大學師資培育生) 總人數：12
實施對象	實施年級 <u>一</u> 班級數 <u>4</u> 人數 <u>81</u> (資訊一甲 19 人、資訊一乙 19 人、製圖一甲 25 人、機械一乙 18 人) 總人數： <u>80</u> 人
	<input checked="" type="checkbox"/> 普通班 <input type="checkbox"/> 藝才班 (請說明)： <input type="checkbox"/> 資優班 (請說明)： <input type="checkbox"/> 資源班 (請說明)：
學生先備 能力	1. 學生已經認識基本的美術形式原理概念。 2. 學生能正確地繪製幾何圖形與造形型態。 3. 學生已具備理解老師示範繪圖步驟的手繪能力。
教學方案 名稱	花園迷宮記
跨領域/ 科目	藝術領域： <input checked="" type="checkbox"/> 視覺藝術/美術 <input type="checkbox"/> 音樂 <input type="checkbox"/> 表演藝術
	非藝術領域： <u>數學領域、自然領域、機械群科、電機與電子群科</u> 非藝術科目： <u>數學、物理、化學、製圖、電子、歷史、生物</u> (若為多領域、多科目請詳實填寫)
教學時數	跨域美感課程共 <u>10</u> 堂 總時數： <u>500</u> 小時
設計理念	<p>家鄉是個人最好的學習經驗，透過與環境共好概念以及課程本位提升，直接學習自己家鄉的所在地文化應該是最有價值。因此，要如何結合生活經驗，設計出適合學生教材，更是十二年國教課綱的學習重點；所以，本課程核心設計特色，將在秩序、平衡和整潔的要素條件下，思考「美」如何在生活環境中，展現各種生活品味方式。</p> <p>以學生為學習中心，從花蓮舊街道歷史演變到新街道觀光地圖文化、古蹟建築風格特色延伸到商圈街道區域步道，都代表了各種不同的深層涵意，更是當地學生所在地文化共同記憶，因此，本課程活動將透過 10 小時安排，藉由學生個人生活經驗累積，作為自己與社會環境上各種資源連結，讓美術與美感教學有更多的未來可能性。再結合 108 課綱中的</p>

素養導向為出發，針對生活中的街道地圖探索，進而養成學生對「美」的自發、互動與共好；建立學生對生活環境事物美的感受，讓學生從生活題材的經驗中，探索美術與美感的學習歷程。因此，本課程將以發現、探索、再發現等三個概念，作為教學活動的循序漸進步驟，讓學生感受美感呈現方式與對美術的啟發，期望透過創新研發的美感特色課程，提供日後師生進行美感教學活動的參考。

跨領域美感課程架構圖



教師共備方式：共同備課、增能工作坊、課程觀摩分享

教師共教方式：2 位教師在一個班級授課。兩位以上請說明：

透過討論課程模組概念，分別將老師共同討論的議題融入跨領域課程中，經由進班與協同教學方式進行課程模組的教學活動建立，在修正可行的模式再回到課程中進行。

B 溝通互動

B3 藝術涵養與美感素養

一、藝術領域核心素養：(技術型高中)

藝V-U-A1 參與藝術活動，陶冶身心，以提升生活美感及生命價值。

藝V-U-A2 運用設計思考與批判，以藝術實踐解決問題。

藝V-U-B1 活用藝術符號表達情意觀點與風格並與他人溝通。

藝V-U-B3 善用多元感官體驗與鑑賞藝術文化與生活。

藝V-U-C2 強化藝術實踐歷程中團隊合作與溝通協調力。

二、非藝術領域核心素養：數學(B版)

數V-U-A1 具備學好數學的信心與態度，發展個人潛能，並能自主學習，自我超越與精進，努力不懈地探究、分析與解決數學問題。

三、非藝術領域核心素養：社會領域(歷史)

社-U-A2 對人類生活相關議題，具備探索、思考、推理、分析、批判、統整與後設思考的素養，並能提出解決各種問題的可能策略。

十二年國
教*
課程綱要

四、非藝術領域核心素養：自然領域(生物 B版)

自V.2-U-A1

能培養探索科學的興趣與熱忱，對科學產生正向的態度，養成主動學習科學新知的習慣，積極探究自然界的運作模式及相關的科學理論，具備正確的科學態度，以啟發生涯規劃、自我追求與對科學的嚮往。

五、非藝術領域核心素養：自然領域(物理 B版)

自V.2-U-A2

能培養蒐集相關資訊與條件的能力，能運用科學知識並以科學方法進行分析、推理與邏輯思考，進行實驗，以探究並反思理論，使之具備利用科學理論及多元思考以解決問題之能力。

六、非藝術領域核心素養：自然領域(化學 B版)

自V.2-U-A1

能培養探索科學的興趣與熱忱，對科學產生正向的態度，養成主動學習科學新知的習慣，積極探究自然界的運作模式及相關的科學理論，具備正確的科學態度，以啟發生涯規劃、自我追求與對科學的嚮往。

七、非藝術領域核心素養：機械群(機械製圖實習)

具備機械識圖、製圖及電腦輔助設計與製圖之能力，展現創新與創意，體會工藝之美感。

	<p>八、非藝術領域核心素養：機械群(綜合機械加工實習) 具備各種加工技巧，進行解決問題能力及完成工作。</p> <p>九、非藝術領域核心素養：電機與電子群(電子學) 具備查閱專業使用手冊、認識與分析接線圖或電路圖之基礎能力，養成創新、系統思考、規劃執行、科技資訊運用、問題解決之素養。</p>	
	<p>學習表現：</p> <p>1. 藝術領域 藝 1-V-1 能運用設計思考，加強對生活中各類藝術型態觀察、探索及表達的能力，並了解生活中各類藝術型態創作原則、組合要素及表現方法。 藝 3-V-1 能主動參與多元的藝術活動，認識文化資產，豐富藝術生活，連結區域文化與全球的議題，尊重不同國家與族群的文化權。</p> <p>2. 數學領域 數 1-V-4 能夠連結並應用數學的概念、程序或方法到日常生活或專業學科情境。</p> <p>3. 社會領域(歷史) 歷 1b-V-3 連結歷史知識與現今生活，並運用歷史知識分析社會現象或變遷。辨識、解釋不同歷史時期的變遷與延續。</p> <p>4. 自然領域(生物 B 版) 生 2-V.2-1 學習過程中能藉由察覺能力的培養與想像力的發揮，持續進行探索與實驗操作，進而能有創新的發想與設計。</p> <p>5. 自然領域(物理 B 版) 自 V.2-U-A2 能培養蒐集相關資訊與條件的能力，能運用科學知識並以科學方法進行分析、推理與邏輯思考，進行實驗，以探究並反思理論，使之具備利用科學理論及多元思考以解決問題之能力。</p> <p>6. 自然領域(化學 B 版) 1-V.2-1 學習過程中能藉由察覺能力的培養與想像力的發揮，持續進行探索與實驗操作，進而能有創新的發想與設計。</p> <p>7. 機械群(機械製圖實習) 機械-實-製圖-4 養成感知相關科技產品之設計與美感素養。</p> <p>8. 機械群(機械製造)</p>	<p>學習內容：</p> <p>藝 E-V-2 室內設計與空間規劃、建築與景觀設計。 藝 P-V-1 設計與文化、文創產業。</p> <p>數 D-10-1 排列。 數 D-10-2 組合。</p> <p>歷 Fa-V-2 科技的改變與創新。</p> <p>生 Bgc-V.2-1 生物多樣性。</p> <p>PEb-V.2-12* 碰撞。</p> <p>CJb-V.2-1 水溶液。</p> <p>機械-實-製圖-C-a 線條之種類</p>

	<p>機械-專-製造-1 了解各種成形與機械加工的基本方法及操作原理。</p> <p>9. 電機與電子群(電子學)</p> <p>電電-專-電子-1 了解基本電子元件之原理及特性，具備符號辨識的能力。</p>	<p>機械-專-製造-K-g 雷射加工</p> <p>電電-專-電子-B-d 發光二極體</p>
<p>跨領域美感課程內涵</p>	<p>課程目標（學習表現）：</p> <p>(1)學生能比較有關形式原理的街道空間秩序與排列分析的美感構成視覺探索。 (美 1-V-1、美 E-V-1) (溝通表達能力) (構成)</p> <p>(2)學生能探討街道空間比例與分析造形視覺符號，並對表現技法的創作展現。 (美 1-V-1、美 E-V-2) (分析思考能力) (比例)</p> <p>(3)學生能選擇使用各種符號色彩，探討色彩藝術概念的多元未來可能性變化。 (美 2-V-1、美 A-V-1) (冒險選擇能力) (色彩)</p> <p>(4)學生能合作探討分析街道空間構造拆解與造形形態的各種藝術批判與賞析。 (美 2-V-1、美 A-V-1) (團隊合作能力) (構造)</p> <p>(5)學生能主動獨立參與藝術觀點賞析，對生活美學的素養關懷以及美感省思。 (美 3-V-1、美 P-V-2) (獨立創造能力) (美感品味)</p>	
	<p>學習內容：</p> <p>本課程主要是以美術與街道文化出發，並配合環境議題，發展至各領域的美感教學活動。</p> <p>1. 花蓮景（街道空間路線規劃溝通與表達） 引導學生描述花蓮街道地圖的排列構成要素，透過桌遊遊戲板塊繪製與排列活動，讓學生對街道路線規劃與觀察溝通進行美感表達。(溝通表達能力)</p> <p>2. 園藝點（街道空間符號分析與位置思考） 透過對街道地圖規劃，思考桌遊地圖的寶物卡符號與位置設計，讓學生分析符號與位置空間排列概念，進而思考符號比列與位置編排方式對美的感受。(分析思考能力)</p> <p>3. 地圖迷（街道桌遊物件選擇與立體創作） 針對街道地圖寶物的立體物件，選擇材質進行美感元素檢視，探討桌遊地圖媒材的多元未來可能性變化，引導學生對生活環境物件的冒險關係。(冒險選擇能力)</p> <p>4. 宮未來（街道桌遊功能模式與遊戲型態） 引導學生探討街道桌遊形式與遊戲功能使用，並進行團隊合作感受不同美感觀點。利用桌遊地圖遊戲方式呈現各種美感，探討街道空間的美感構造。(團隊合作能力)</p> <p>5. 記趣味（分享街道桌遊藝術與拍賣感受） 透過對街道桌遊作品的操作，鼓勵學生透過藝術觀點，獨立評價美感元素，引導學生對美感素養的關懷及省思分享，並和同儕分享各種藝術拍賣體驗與創造感受。(獨立創造能力)</p>	

單元規劃與教學流程* (依實際課程內容增加列數)

單元名稱	節次	文字描述				填選項*	
		教學活動	教學策略	教材內容	教學資源	學習評量	美感元素與形式
1. 花蓮景	2	<p>第一節(數學/構成)</p> <p>(一)花蓮景(街道空間路線規劃與表達) (直接引導學習法)(主題式討論區)</p> <p>1. 老師準備<u>心理圖片與花蓮的過去(舊)街道地圖</u>，來引起學生的興趣與思考。</p> <p>2. 介紹<u>花蓮地形街道構成與日治昭和六年〈1931〉花蓮港市街圖</u>的美感規劃。(環境共好)</p> <p>3. 透過<u>花蓮現況地圖</u>，<u>討論秩序美與整體美感的元素</u>，引導學生「察覺」街道歷史構成的發展與變遷，感受排列方式。(有感)</p> <p>4. 透過「<u>構成主題討論</u>」方式，讓學生歸納秩序、大小與位置的美感未來問題。(美意識)</p> <p>5. 老師利用桌遊模組製作與重新編排方式，引導學生分組討論秩序與整體的構成美感。(美感工具)</p> <p>(桌遊參考 1986 年 Max J. Kobbert 所設計的策略遊戲「奇幻迷宮」) 利用手機載具搜尋(直接引導學習法)</p> <p>6. 分享手繪的美感『街道排列』地圖，美感結合數學排列知識概念，計算具有構成的美感街道地圖，再引導學生進行討論出具有數學美感的作品。(數學美)</p> <p>行動學習 1：直接引導學習法(利用手機載具直接搜尋) 利用手機載具直接引導學生搜尋網頁中的關鍵字進行學習方法，再快速查看符合內容結果的資訊進行討論與分享。(直接引導學習法)</p> <p>行動學習 2：主題式討論區(利用 Google Drive 雲端硬碟空間分享與討論作品) 利用 Google Drive 雲端硬碟空間，進行線上主題式討論區作品分享與課程活動討論，可以同時達到多人即時協同合作與討論分享的最大效率。(主題式討論區)</p> <p>討論：讓街道桌遊地圖的排列秩序變得更具構成美感。(察覺美感)</p> <p>限制：桌遊地圖為 7*7 的 49 個圖片，再進行地圖繪製與排列組合。</p> <p>教材：運用街道空間圖片，引導學生進行桌遊地圖設計與繪製。</p> <p>能力：溝通表達能力、構成美感</p>	主題式討論 問題導向教學	簡報 投影機 白板 雲端空間	行動載具 鑑賞學習 成果記錄 (審美理解) 實踐 團隊合作 情形 (生活應用) 遊戲 評量	構圖 秩序	1. 美學思辨與覺察省思

	<p>第二節</p> <p>活動 1. 桌遊地圖的美感活動</p> <p>(1)依據桌遊地圖，分組請學生繪製 7*7 的 49 個小圖片。</p> <p>(2)重新操作桌遊地圖排列方式，思考地圖位置及排列的構成。</p> <p>(3)將繪製的圖案重新排列位置，找出這些形狀的秩序美感關係。</p> <p>(4)感受這些桌遊圖案的秩序、位置以及色彩的美感關係與條件。</p> <p>(5)學生可以說出桌遊地圖的構成美感要素是什麼。</p> <p>●美術(第一章)形式原理、空間性表現(美 E-V-1)</p>			桌遊 卡片	表現 桌遊 遊戲 板塊 繪製 (視覺 探索)		
2. 園 藝 點	<p>2 第一節(歷史+物理/比例)</p> <p>(二)園藝點(街道空間符號位置與思考)(心智工具法)</p> <p>1. 介紹心理圖片測驗與凱文·林區「城市的意象」書中，有關城市構成的五個重要的元素(路徑、邊緣、區域、節點和地標)認識，進而探討桌遊地圖的配置位置。(環境共好)</p> <p>2. 再從桌遊地圖中找出要規劃的「寶物卡」位置，思考位置配置與符號比例的美感關係。(美意識)</p> <p>3. 透過「心智圖」分析空間配置，找出寶物卡符號內容，規劃桌遊地圖的比例構成美感，思考字體書寫與比例編排。(美感工具)</p> <p>4. 讓學生思考桌遊地圖與寶物卡的比例配置關係，設計桌遊寶物卡符號的故事美。(有感)</p> <p>5. 結合『花蓮街道』知識歷史概念，思考具有美感文化的桌遊寶物卡內容，再引導學生進行桌遊地圖的寶物卡繪製與實作，創作出具有歷史美感的作品。(歷史美)</p> <p>6. 透過桌遊地圖上牌卡與牌卡物體的碰撞問題，討論物理的碰撞原理，並分析桌遊地圖與寶物卡的美感元素特色。</p> <p>限制：將寶物卡數量統一(20 個)，再進行寶物卡設計與繪製實作。</p> <p>教材：引導學生思考桌遊寶物卡符號與內容，利用繪製與實作方式進行討論。能力：分析思考能力、比例美感</p> <p>第二節</p> <p>活動 2. 桌遊寶物卡的美感活動</p> <p>(1)請學生選定桌遊地圖的寶物卡位置，並根據這個位置進行符號設計與繪製。</p> <p>(2)分析這些寶物卡符號形狀、大小、位置和比例上的美感關係。</p> <p>(3)為桌遊地圖找出最適合的寶物卡符號配置與內容故事的美感。</p> <p>(4)和小組一起重新排列寶物卡的位置與符號組合，感受整體美感是否協調。</p> <p>●美術(第三章)繪畫性媒材、表現技法(美 E-V-2)</p>	心 智 工 具 法 創 意 思 考 教 學	簡 報	行 動 載 具 投 影 機 白 板 雲 端 空 間 專 案 管 理 牆	學 習 單 鑑 賞 學 習 成 果 記 錄 (審 美 理 解) 實 踐 團 隊 合 作 情 形 (生 活 應 用) 遊 戲 評 量 表 現 桌 遊 寶 物 板 卡 繪 製 (創 作 展 現)	構 圖 比 例	2. 設 計 思 考 與 創 意 發 想

3. 地 圖 迷	<p>2第一節(生物+化學/色彩)</p> <p>(三)地圖迷(街道空間物件選擇與繪製)(錄影觀察法)</p> <p>1. 介紹<u>鴨兔錯覺圖測驗與凱文·林區(Kevin Andrew Lynch)</u>「<u>城市的意象</u>」書中, 有關路徑和地標的關係, 再規劃合宜的色彩地圖設計美感。(環境共好)</p> <p>2. 從<u>臺北生活景觀改造計畫-變電箱色彩</u>中, 想像桌遊地圖色彩與規劃合宜人使用的寶物卡物件, 並具有美感的遊戲模具。(有感)</p> <p>3. 根據桌遊地圖的<u>色彩美感的「寶物卡」</u>遊戲互動, 思考桌遊色彩的同色與異色系美感。(美意識)</p> <p>4. 利用「<u>圓餅圖</u>」工具與手機錄影方式進行觀察學習歷程, 分析<u>桌遊地圖與指示物的色彩美感</u>構成內容。(美感工具)</p> <p>5. 結合生物的物種多樣性知識概念, 探討桌遊地圖的『<u>街道的隱蔽性</u>』色彩(保護色)特性。(生物美)</p> <p>6. 當桌遊牌卡相遇的<u>沈澱化學美</u>, 有可能就會產生像化學中的<u>沈澱反應</u>, 從透明中看見潔白, 白色沈澱物的隨機形狀桌遊牌卡。</p> <p>7. <u>硝酸銀與氯化鈉的沈澱反應</u> 當硝酸銀 $AgNO_3(aq)$ 溶液, 加入一點點氯化鈉 $NaCl$ 溶液, 便會出現白色沈澱物, 可以用以下的方式來說明: $AgNO_3(aq) + NaCl(aq) \rightarrow$ 白色固體 $NaCl + AgNO_3 \rightarrow NaNO_3 + AgCl \downarrow$ 白色沉澱 *透明的無造型到白色的抽象造型變化。</p> <p>第二節</p> <p>活動 3. 桌遊色彩的美感活動</p> <p>(1)請學生繪製桌遊地圖與寶物卡的色彩色系, 再進行同色與異色上的討論。</p> <p>(2)從桌遊地圖中, 引導學生在色彩條件下, 探討不同色系上的可能隱蔽與顯示變化。</p> <p>(3)按照色系上的隱蔽與顯示, 解釋桌遊地圖形態與寶物卡功能上的色彩有何差異。</p> <p>(4)和同學一起分析桌遊地圖的形態與色彩關聯, 並討論色彩的美感素養。</p> <p>●美術(第四章)藝術概念、臺灣美術(美 A-V-1)</p>	錄 影 觀 察 法	簡 報	行 動 載 具	學 習 單 鑑 賞 學 習 成 果 記 錄 (審 美 理 解) 遊 戲 評 量	空 間 色 彩	4. 符 號 識 讀 與 脈 絡 應 用
4. 宮 未 來	<p>2第一節(機械製圖+電子/構造)</p> <p>(四)宮未來(街道空間遊戲模式與型態)(錄影觀察法)</p> <p>1. 介紹「<u>旋轉舞者</u>」視錯覺與騎腳踏車視覺空間測驗, 思考比較容易見到的轉向。(有感)</p> <p>2. 從桌遊地圖操作中, 解釋<u>遊戲功能使用與便利性美感</u>。(有感)</p>	錄 影 觀 察 法	簡 報	行 動 載 具	鑑 賞 學 習 成 果 記 錄 (審 美	空 間 和 諧	5. 數 位 媒 體

	<p>3. 透過「桌遊地圖」活動方式，規劃人使用的<u>物件構造設計</u>，並解釋構造的美。(有感)</p> <p>4. 根據「桌遊地圖」的遊戲操作，創造出合宜人使用的<u>立體物件收合作品</u>。(美意識)</p> <p>5. 探討「桌遊地圖」遊戲組裝與拆解操作使用的<u>構造美感與整潔素養</u>，與手機錄影方式進行觀察學習歷程。(環境共好)</p> <p>6. 利用「<u>收合概念</u>」的<u>構造美感</u>方式，讓桌遊物件更簡單拆解與組合，進而解釋人與桌遊的互動遊戲中的美感元素。(美感工具)</p> <p>7. 評價桌遊地圖「<u>景觀物</u>」的<u>構造美感</u>特色。</p> <p>8. 結合機械群科的<u>裝置拆裝知識概念</u>，思考具有構造美感的桌遊地圖遊戲活動，再引導學生進行桌遊地圖遊戲操作方式，進而創作出具有機械美感的作品，討論桌遊牌卡製造加工的問題。(機械美)</p> <p>9. 了解基本電子元件之原理及特性，討論桌遊牌卡的科技光線問題，進而具備符號辨識的能力。</p> <p>限制：統一地圖規格，再進行構造組裝與操拆解作的時間限制。</p> <p>教材：利用遊戲方式進行「桌遊地圖」組合，引導學生進行簡單嘗試與展示的美感。</p> <p>能力：團隊合作能力</p> <p>第二節</p> <p>活動 4. 桌遊地圖的美感活動</p> <p>(1) 學生透過「桌遊地圖」遊戲，進行組裝與拆解的構造討論。</p> <p>(2) 從桌遊地圖的遊戲過程中，引導學生在形態美與功能美感條件下，思考「桌遊」的易拆，並探討不同樣式遊戲組裝差異方法。</p> <p>(3) 按照「桌遊」的不同組裝，解釋這些樣式在形態與功能上有何差異。</p> <p>(4) 和同學研究桌遊地圖形態構造的易拆與組裝探討美感，引導學生進行遊戲素養討論。</p> <p>●美術(第四章)數位藝術、美學(美 A-V-1)</p>	網路資源體驗教學	白板 雲端空間 專案管理牆	理解) 實踐 團隊合作 情形 (生活應用)	遊戲 評量 表現 桌遊 遊戲 板塊 板卡 繪製	與 網 絡 掌 握
5. 記 趣 味	<p>2第一節(藝術生活/美感品味)</p> <p>(五)記趣味(分享街道空間藝術與拍賣)(同儕互評法)</p> <p>1. 再次利用<u>心理圖片</u>來引起學生的興趣與思考。</p> <p>2. 鼓勵學生分享桌遊作品的<u>操作性美感與功能</u>。(有感)</p> <p>3. 如何說明桌遊作品的<u>美感與想法</u>。(美意識)</p> <p>4. 鼓勵學生透過藝術觀點說明桌遊的<u>美感與價值</u>。(環境共好)</p> <p>5. 透過對生活環境的美感經驗，鼓勵學生分享<u>美感元素</u>中秩序、對稱和整潔的感受。(美意識)</p> <p>6. 利用「分享」方式，說明自己的<u>生活態度與美感品味</u>印象的素養能力。(美感工具)</p>	同儕互評法 探究式教	簡報 行動載具 投影機 白板 雲端空間	鑑賞 學習 成果 記錄 (審美理解) 實踐 團隊合作	空 間 和 諧	3. 藝 術 探 究 與 生 活 實 踐

	<p>教材：利用分享方式，進行桌遊作品的造形美感與遊戲功能討論。 限制：每組針對別組桌遊作品，再進行分享。 能力：獨立創造能力、美感品味</p> <p>第二節</p> <p>活動 5. 經驗分享的美感活動</p> <p>(1) 引導學生利用 Padlet 平台進行美感作品分享與小組討論。 (2) 學生要如何說出「花園迷宮記」的經驗分享。</p> <p>●美術(第六章)設計思考、生活美學(美 P-V-2)</p> <p>最後再次按照「花園迷宮記」課程內容及學習目標，進行後測題目的規劃，並依照課程中，所提出的四點預期學習成，設計出 11 個題目，以評估學生學習課程後的表現狀況：五等量表為(非常多，很多，無意見，很少，非常少)請參閱附件。利用 google 表單進行測驗。</p>	學 協 同 教 學	專 案 管 理 牆	情 形 (生 活 應 用) 實 踐 團 隊 合 作 情 形 (生 活 應 用)	
本 期 卓 越 亮 點 *	<p>校內外連結：具備跨學科內涵及美感素養等校內外連結之領域共備與程應用。 (項目 1、2、3、5、6)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 跨領域之課程方案須由藝術及非藝術學科，複數科目教師共備設計而成。 2. 連接不同專業背景之教師進入教育現場。 3. 與各校內校本課程、校園特色產生關連之趨向。 5. 運用當地歷史文化、人文特色融入跨領域之課程方案。 6. 結不同時間、地域，並進行跨領域美感之鑑賞與詮釋、思考與批判。 <p>國際視野：具備國際多元文化內涵及跨學科美感素養之課程探討。 (項目 1、2、4)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 豐富國際視野，瞭解國際跨領域美感教育趨勢。 2. 增加國家文化認同與國際競合力。 4. 在地國際化，連結多元文化、跨域觀摩或比較，以強化美感素養。 				
教學省思與建議：					
<p>根據課程活動實施過程與成果，探討班級互動氣氛、教學成果與反應等兩個項目。</p> <p>(一)班級互動氣氛</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 在課程活動增加學生熟悉的圖像及心理學故事的測驗，可以感受到學生對美感課程內容的好奇與投入，是值得規劃的方向。 2. 技高學生普遍喜歡動手做的課程活動，而這次的美感課程也規劃動手做單元，並在教學內容中結合桌遊模組方式，明顯能夠強化與增進師生的班級互動與有效學習美感內容。 3. 運用桌遊活動方式與設計適合的美感活動規則，發現可以讓學生學習到多元的美感構面課程內容，以及同儕之間的互動模式關係，更能促進學生的學習慾望。 4. 美感課程透過桌遊活動來設計課程內容，除了可以隨時增加師生互動討論議題外，更能協 					

助學生找到適合自己未來的學習方式。

5. 本課程的教學策略，還透過行動載具設備進行教學，學生可以即時利用網路搜尋美感資料，更能增加學習想像與互動的機會。

(二)教學成果與反應

1. 課程教學中發現，老師透過有策略性的美感課程內容安排，可以有效引導學生思考美感構面與討論議題，並且讓學生在課程過程中，可以更有效率達到學習效果。

2. 美感課程活動中，安排小老師透過拍照及雲端儲存課程方式，發現可以針對不同的學生特質，進行美感內容的差異化教學活動。

3. 設計美感數位媒簡報內容，並透過事前增加桌遊模組重點學習方式，發現學生可以將重點放置於學習美感理解的範圍。

4. 桌遊模組，最重要的是有比較充裕的時間，可進行各項不同的美感構面模組需求指導，讓學生進行美感能力層次的提問。

5. 學生根據老師所提供的美感主題，進行課程內容的主題討論，可以有效達到學習效果，並且進行小組之間的互動討論與競爭，是促進師生學習的鷹架模式與方式。

6. 讓學生分享彼此的美感想法，並記錄自己的美感以及未來學習歷程，是能引發主動學習動機。

7. 給學生更多動手做的美感學習機會，可以帶來意想不到的學習成效，而同儕之間的學習互動，也是獲得美感構面知識的可能方式。

8. 從班級學生互動表現上，可以發現學生相互討論氣氛明顯增加，將會讓師生有更多教學可能的嘗試策略，甚至有新的課程可以學習更多。

學生／家長意見與回饋：

(一)學生作品分享

1. 大多數學生能欣賞桌遊與街道空間的構成秩序，透過排列方式表達美感。

2. 多數學生能分析桌遊空間的比例構面，思考街道造形的美感能力。

3. 多數學生可以透過桌遊活動探討色彩構面的美感選擇，優先多元。

4. 多數學生可以從桌遊活動中發現街道空間構造與形態的美感物件。

5. 部分學生可以評價生活周遭物件的美感素養。

(二)省思以及回饋

1. 發現學生透過桌遊模組分組活動課程，可以讓學生從剪紙拼貼方式去討論對美感的見解。

2. 在不同美感構面單元中，去討論美感構面的想法，讓學生學到很多美感構面印象。

3. 引導學生從動手做中可以發現，發現學生對桌遊模組排列的理解更具美感素養。

4. 在桌遊模組的不同構面設計中，培養每組同學去了解與討論美感的素養方式。

5. 透過動手做的教學活動，讓學生進一步了解結構與構造的不同角度與美感構面體驗。

6. 設計跟生活周遭相關的課程議題，可以讓學生在分組活動時，充分表現自主能力。

7. 設計出適合學生的桌遊模組過程，透過練習與創作方式，學生可以發揮參與創意的表現。

教師在引導學生進行課堂溝通對話，也是促進學生主動參與學習的態度，而提高課程多元與教學特色，需要多給予學生學習想像以及表達機會，也要對學生多份體諒及包容。不論老師提問學生回答，或是學生提出疑問，學生對於美感構面的理解、思考和感受，學生會根據之前做的內容發表自己意見。課程實施後，重視美感融入生活，讓學生去觀察、發現與感受，讓學生開始試著「感受」與「思考」如何可以更有美感的鑑賞能力。

未來推廣計畫：

桌遊促使學生對於學習由被動轉為主動，引起學生學習的動機，讓學生對學習有興趣，桌遊除了趣味性之外，其實隱含著教學方式的概念。將桌遊當作媒介，實際運用至教學現場，桌遊與學科相結合的核心是，再合成符合教學目的的形式，如此才能真正發揮其用於教育的真正價值。培養孩子面對未來世界的的能力，提供自主學習的遊戲式情境，在過程中自主思考，激發討論學習的情境，創造與現實生活連結的學習互動，達到自我實踐的學習價值。

教學研發成果：

(1)花蓮景（街道空間路線規劃溝通與表達）（構成）

本單元利用桌遊地圖的排列活動，引導學生學習美感構面中，有關位置排列構成與畫面秩序的一致性，最後引導學生對生活事物的美感經驗描述。主要是讓學生描述與觀察桌遊模組的路線規劃與桌卡秩序原則，引導學生透過桌遊方式，理解生活事物的構成美感，與察覺構面秩序的排列重點，進一步讓學生進行美感表達。

(2)園藝點（街道空間符號分析與位置思考）（色彩與比例）

思考桌遊地圖的寶物卡符號與位置設計，本次利用四種不同顏色紙張練習色彩配置，探討色彩面積大小、比例組合以及排列秩序等方式，引導學生探討美感構面中，有關色彩位置空間與編排方式，透過色彩組合與排列原則，引導學生進一步理解色彩平衡與位置秩序的美感比例感受。透過對街道地圖規劃，了解色彩對生活的相互關係，從生活中觀察與討論，感受配色與生活所呈現出的視覺感受，理解色彩設計並加以應用，覺察出配色原因，培養對色彩的描述、敏銳與感受的觀察與表達。

(3)地圖迷（街道桌遊物件選擇與立體創作）（比例與結構）

學生透過動手做認識美感構面中的結構比例變化。針對自己或小組的產品進行美感經驗表達，檢視不同結構所產生的美感比例影響，讓學生發現更多關於生活環境物件的結構比例關係，引導學生能以結構的角度重新探討多元未來可能性，並學會欣賞生活產品的結構與比例美感元素，未來選擇物件時，會做分析與思考。希望學生能對於生活周遭事物的感知，透過利用紙張創作熟悉結構的美感，期待學生能夠融入的更多的關注與想法，反省結構構面的

創作表現與想法，嘗試與改變作品結構組合的運用。

(4)宮未來（街道桌遊功能模式與遊戲型態）（構造）

課程開始以桌遊來引導學生嘗試圖形的構造組合，引導學生透過「桌遊地圖」遊戲，利用紙張切割組合方式，進行組裝與拆解的構造美感討論，從動手做的過程中，嘗試克服造型構造與美感關係的美感設計原則。在形態美與功能美感條件下，培養美感構造的素養，思考「桌遊」的易拆，並探討不同樣式遊戲組裝差異方法，探討街道桌遊形式與遊戲功能使用，並解釋形態與功能上有何差異，探討街道空間的美感構造觀點，和同學研究桌遊地圖形態構造的易拆與組裝探討美感，引導學生進行遊戲素養討論。學生透過老師指定的問題，思考物與物的構造問題，以及造型設計上的美感原則，進而創作出屬於自己的美感構造作品。經過課程活動反覆練習，讓學生對於紙張作品裁減的呈現，挑戰「構造力」與「美感形」的概念組合，增強學生對於結構的認知與感受。

(5)記趣味（分享街道桌遊藝術與拍賣感受）（美感品味）

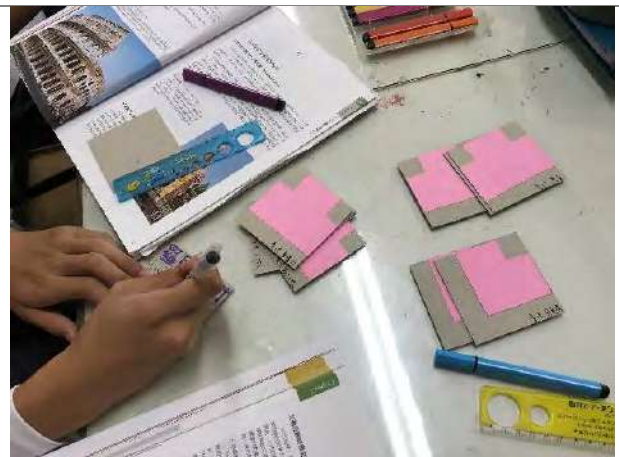
透過桌遊模組帶入遊戲教學方式，讓許多學生產生興趣投入學習，鼓勵學生利用藝術觀點分享自己或同學的作品，並在不同的美感構面中，評價美感品味與體會美感原則。學生經由桌遊活動，解說自己的美術知識，並以桌遊方式的活動學習美感構面，讓學生發現美感存在於生活中，再透過「觀察」並和同組成員「討論」方式，解決不同的障礙，走到關卡會遇到不同情境，藉由桌遊課程啟發學生能夠觀察生活知識，引導學生可以分享美感構面素養的各種品味可能，讓學生相互學習美感素養關懷及分享學習，並和同儕分享各種藝術拍賣體驗與解決問題感受。

老師運用桌遊設計各種事前問題，扮演的重要的引導者角色，引導學生思考進而理解美感概念，帶領學生具體操作桌遊及合作學習，以遊戲活動方式讓學生在過程中學習，體驗自我的感覺變化與態度養成，喜歡判斷思考與建構互動學習的概念能力，進而獲得美感知識與構面概念的提升。

課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）



課程實施照片



學生操作流程



課程實施照片



學生操作流程



課程實施照片



學生操作流程



課程實施照片



學生操作流程

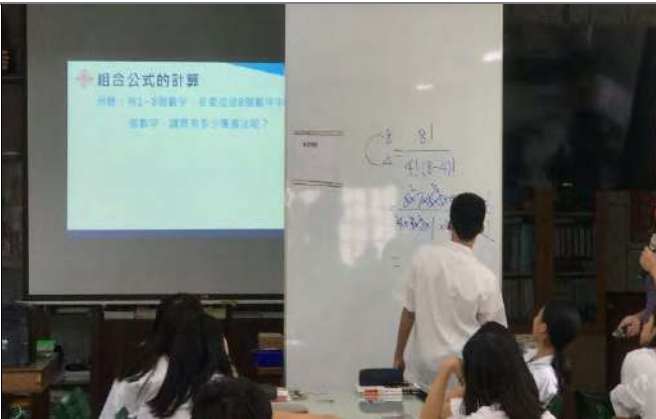




課程實施照片



學生操作流程

跨領域課程實施紀錄(數學)

活動主題	數學排列美感的設計與發想(設 P-V-1 設計思考)		
參與人員	國立花蓮高工師生		
活動時間	10/17(四) 13:10-14:00	研習地點	國立花蓮高工美術教室
講師簡介			
陳志奇(國立花蓮高工數學專任教師兼註冊組長)			
活動內容記錄			
<p>花蓮高工跨領域 1 美術&數學</p> <p>設計桌遊牌卡內的路徑，可以聯想到數學的組合算法，將邏輯思考的知識問題，變成美術繪圖的表現手法。*組合(從 n 個相異物中不重複的取出 m 個之組合數。)</p> <p>C_n 取 $m=n!/((n-m)!m!)$</p> <p>C_8 取 4</p> <p>$=8!/4!(8-4!) = 8*7*6*5/4*3*2 = 70$</p>			
心得與回饋			
<p>學生思考牌卡內的路徑可能性，並思考著如何設計出路徑的美感；再透過手繪方式，了解平面塗鴉與紙張材質的手繪技巧。*從數學組合的算法中找出路徑的美感</p>			
活動紀錄			
			
陳志奇講師上課狀況 1		學生上課互動狀況 1	
			
桌遊與數學設計上課狀況 1		陳志奇講師上課狀況 2	

跨領域課程實施紀錄(化學)

活動主題	化學碰撞和沈澱美感的設計與發想(設 P-V-1 設計思考)		
參與人員	國立花蓮高工師生		
活動時間	10/24(四) 13:10-14:00	研習地點	國立花蓮高工美術教室
講師簡介			
閻國中老師(國立花蓮高工化學科專任教師兼導師)			
活動內容記錄			
花蓮高工跨領域 2 美術&化學(化學反應的沉澱現象&美術印象的光影變化)			
<p>1. 準備碘化鉀粉末和硝酸鉛粉末。2. 先是把硝酸鉛倒入燒杯中，在另一個燒杯里倒上沸騰的熱水。</p> <p>3. 將熱水倒入硝酸鉛的燒杯後，加入碘化鉀，燒杯底部出現了黃色沉澱。4. 接著搖晃混合溶液。</p> <p>5. 慢慢地呈現出了許多黃色的晶體沉澱，這便是「黃金光影色」。6. 在不一樣的燈光條件下，黃金雨的效果還會出現不同的效果。</p> <p>無色硝酸鉛溶液+無色碘化鉀溶液=難溶黃色碘化鉛沉澱↓+硝酸鉀水溶液</p> $(NO_3)_2(aq) + 2KI(aq) \rightarrow PbI_2(s) \downarrow + 2KNO_3(aq)$			
心得與回饋			
<p>桌遊的寶物牌卡設計，就像是硝酸鉛和碘化鉀混合所形成「黃色光影」的沉澱現象。從中找到美術的知識寶物。印象派的「光」與「影」:1. 筆觸未經修飾顯見, 2. 構圖寬廣無邊無盡, 3. 著重於光影的改變, 4. 對時間的印象感受, 5. 以生活為描繪對象。*學生會看見美術形式原理中的漸變美感。</p>			
活動紀錄			
			
閻國中講師上課狀況 1		學生上課互動狀況 1	
			
閻國中講師上課狀況 2		學生上課互動狀況 2	

跨領域課程實施紀錄(機械製圖)

活動主題	雷射加工技術與美感設計探討(設 E-V-1 各式媒材與製作技法)		
參與人員	國立花蓮高工師生		
活動時間	10/31(四) 13:10-14:00	研習地點	國立花蓮高工美術教室
講師簡介			
高忠福主任(國立花蓮高工製圖科專任教師兼主任)			
活動內容記錄			
<p>花蓮高工跨領域3 美術&機械製圖(機械群)</p> <p>機械群專業科目：機械製造</p> <p>主題：K.非傳統加工。內容：機械-專-製造-K-g 雷射加工</p> <p>學生能夠透過結合機械製圖的雷射加工概念，進行比較與分析跨領域藝術創作，來傳達作品意義與內涵。進行特定主題或跨領域藝術創作，以傳達意義與內涵，並展現創新思維。</p>			
心得與回饋			
<p>第三次桌遊迷宮牌卡的路徑排列中，結合機械製圖的雷射加工技術，讓作品可以更具質感，也可以讓學生更認識商品的加工方式。學生透過迷宮牌卡路徑的設計，透過雷射加工技術的產品研發，可以了解材料與技術的美。雷射加工不需要其他工具、加工速度快、材料表面變形小。用雷射束對材料進行各種加工，是利用光的能量經過透鏡聚焦後在焦點上達到很高的能量密度，靠光熱效應來加工的。例如打孔、切割、劃片、焊接、熱處理等。*從機械製圖的雷射加工中，找出材質的美感。</p>			
活動紀錄			
			
高忠福講師上課狀況 1		桌遊與雷射加工設計狀況 1	
			
高忠福講師上課狀況 2		高忠福講師上課狀況 3	

跨領域課程實施紀錄(電子)

活動主題	發光二極體與美感設計(設 E-V-1 各式媒材與製作技法)		
參與人員	國立花蓮高工師生		
活動時間	11/7(四) 13:10-14:00	研習地點	國立花蓮高工美術教室
講師簡介			
張世穎老師(國立花蓮高工電子科專任教師)			
活動內容記錄			
<p>花蓮高工跨領域 4 美術&電子</p> <p>發光二極體是一種能發光的半導體電子元件，透過三價與五價元素所組成的複合光源。至今日能夠發出的光已經遍及可見光、紅外線及紫外線，光度亦提高到相當高的程度。用途由初時的指示燈及顯示板等；隨著白光發光二極體的出現，近年逐漸發展至被普遍用作照明用途。</p>			
心得與回饋			
<p>第四次桌遊迷宮牌卡的路徑排列中，結合電子的發光二極體概念，讓桌遊作品可以更具色彩光感想像，也讓學生更瞭解桌遊色彩的色料與色光的知識與技術呈現。學生透過色彩與色光的操作，可以了解到發光二極體的光線美感。*從電子的色光中，找出色料的美感。</p>			
活動紀錄			
			
張世穎講師上課狀況 1		張世穎講師上課狀況 2	
			
學生上課互動狀況 1		張世穎講師上課狀況 3	

跨領域課程實施紀錄(物理)

活動主題	物理碰撞和守恆美感的設計與發想(設 P-V-1 設計思考)		
參與人員	國立花蓮高工師生		
活動時間	11/7(四) 14:10-15:00	研習地點	國立花蓮高工美術教室
講師簡介			
呂建霖老師(國立花蓮高工物理科專任教師)			
活動內容記錄			
<p>花蓮高工跨領域 5 美術&物理</p> <p>碰撞在物理學中表現為兩粒子或物體間極短的相互作用。</p> <p>碰撞前後參與物發生速度，動量或能量改變。由能量轉移的方式區分為彈性碰撞和非彈性碰撞。彈性碰撞是碰撞前後整個系統的動能不變的碰撞。彈性碰撞的必要條件是動能沒有轉成其他形式的能量(熱能、轉動能量)</p>			
心得與回饋			
<p>第五次桌遊迷宮牌卡的路徑排列中，結合物理的碰撞概念，讓桌遊作品可以更具知識理論，也讓學生更瞭解牌卡與牌卡的推撞。學生透過迷宮牌卡路徑的推動與碰撞，可以了解到物理的速度美感。</p> <p>*從物理的碰撞中，找出速度的美感。</p>			
活動紀錄			
			
呂建霖講師上課狀況 1		呂建霖講師上課狀況 2	
			
呂建霖講師上課狀況 3		呂建霖講師上課狀況 4	

*十二年國教課程綱要參考網址：https://www.naer.edu.tw/files/15-1000-14113_c639-1.php?Lang=zh-tw

❖ 跨領域美感課程模組元件：

■ 美感元素與美感形式（請填編碼）

一、美感元素構件

1. 視覺藝術：點、線、面、空間、構圖、質感、色彩等。
2. 音樂：節奏、曲調、音色、力度、織度、曲式等。
3. 表演藝術：聲音、身體、情感、時間、空間、勁力、即興、動作、主題等戲劇或舞蹈元素。

二、美感形式構件

4. 均衡、和諧、對比、漸層、比例、韻律、節奏、反覆、秩序、統一、單純、虛實、特異等。

■ 跨領域美感素養（請填編碼）

1. 美學思辨與覺察省思：透過美學知識底蘊反身自省以發現自我之定位和認同。
2. 設計思考與創意發想：培養具創造力且以具體計劃來解決問題的習慣
3. 藝術探究與生活實踐：培養對藝術活動的探查習慣並應用相關知能於日常生活中。
4. 符號識讀與脈絡應用：辨識與理解符號樣式及意涵並能適當運用。
5. 數位媒體與網絡掌握：駕馭數位科技媒體並能理解與評價網路訊息。
6. 藝術參與及社會行動：規劃藝術活動並以之表達對社會的參與。
7. 跨域文化與多元詮釋：理解文化多樣性並能嘗試詮釋議題內涵。

■ 跨領域課程構組

一、課程目標：覺察教育現況，具備跨領域／科目內涵及美感素養之課程其核心理念、課程欲培養之素養與學習重點

1. 根據十二年國民基本教育藝術領域課程綱要，連結各領域學習重點，增加對生活環境、當代趨勢、生命本質之敏感度，引發學生探索動機並增進教學內涵。
2. 激發學生跨出教室框架，走讀多元文化，觀察日常美感，瞭解國際美學實踐趨勢，開拓國際視野。
3. 推廣跨領域美感教育的效益與重要性，觸及更多群眾，向全民美育邁進。

二、**教學活動**：具備跨學科內涵及美感素養之課程中，引起動機之課程教學活動、課後教學等活動

1. 呈現所發展跨領域美感課程類型之特質。
2. 應用融入跨領域美感素養之教學策略引導教學活動。
3. 設計符應跨領域/科目特質之跨領域美感課程教學活動。
4. 規劃啟發學生思辨藝術概念與美感經驗之教學活動。
5. 規劃激發跨領域美感經驗之延伸學習活動。

三、**教學策略**：協助學習者達成每個教學目標的詳細計畫

1. 應用融入跨領域美感素養之問題導向教學。
2. 應用融入跨領域美感素養之虛擬實境情境教學。
3. 應用融入跨領域美感素養之網路資源體驗教學。
4. 應用融入跨領域美感素養之探究式教學。
5. 應用融入跨領域美感素養之合作學習式教學。
6. 應用融入跨領域美感素養之專題討論式教學。
7. 應用融入跨領域美感素養之創意思考教學。
8. 應用融入跨領域美感素養之協同教學。

四、**教材內容**：具備跨學科內涵及美感素養之課程中，能引起動機之媒介、教師研發之課程教材，可建立學生學習檔案

1. 教材連結了學生先備知識、藝術學科與非藝術學科。
2. 教材於生活中開展出學生創造、批判、思辨、應用等能力。
3. 教材之組成符合跨領域美感教育課程模組及編選原則。
4. 教材邀請外部人員參與協作。
5. 教材幫助學生建置其學習歷程檔案。

五、**教學資源**：具備跨學科內涵及美感素養之課程中，課程研發參考文獻、課程引用之資源、學生產出之學習成果

1. 使用校內外人力資源、在地文化、硬體設備、空間或博物館、公園等場所。
2. 連結至國際，具備國際視野之資源。
3. 使用各種形式的儀器、電子設備或程式軟體。
4. 以視覺、音樂、表演藝術作品輔助體現學科學習重點及其核心精神。
5. 過往實驗課程方案具延展及永續性，或校本課程經驗再應用。

六、**學習評量**：具備跨學科內涵及美感素養的課程中，使用形成性評量、總結性評量，多元評量模式、評量指標之設計、學習成就評量效度檢測，評核是否達到擬定之課程目標，

可參照「教育部國民及學前教育署建置高級中等教育階段學生學習歷程檔案作業要點」

1. 學習單
2. 試題測驗
3. 遊戲評量
4. 專題報告製作
5. 展演實作
6. 影音紀錄
7. 學習歷程檔案評量
8. 其他請說明

■ **本期卓越亮點（請填編碼）**

一、 **校內外連結**：具備跨學科內涵及美感素養之課程中，校內跨領域共備、校本課程應用、校外社區關懷等校內外連結

1. 跨領域之課程方案須由藝術及非藝術學科，複數科目教師共備設計而成。
2. 連接不同專業背景之教師進入教育現場。
3. 與各校內校本課程、校園特色產生關連之趨向。
4. 與各校校區、地方特色產生連結之趨向。
5. 運用當地歷史文化、人文特色融入跨領域之課程方案。
6. 連結不同時間、地域，並進行跨領域美感之鑑賞與詮釋、思考與批判。

二、 **國際視野**：具備跨學科內涵及美感素養之課程中，具國際情勢探討、多元文化體驗、國際在地化，在地國際化

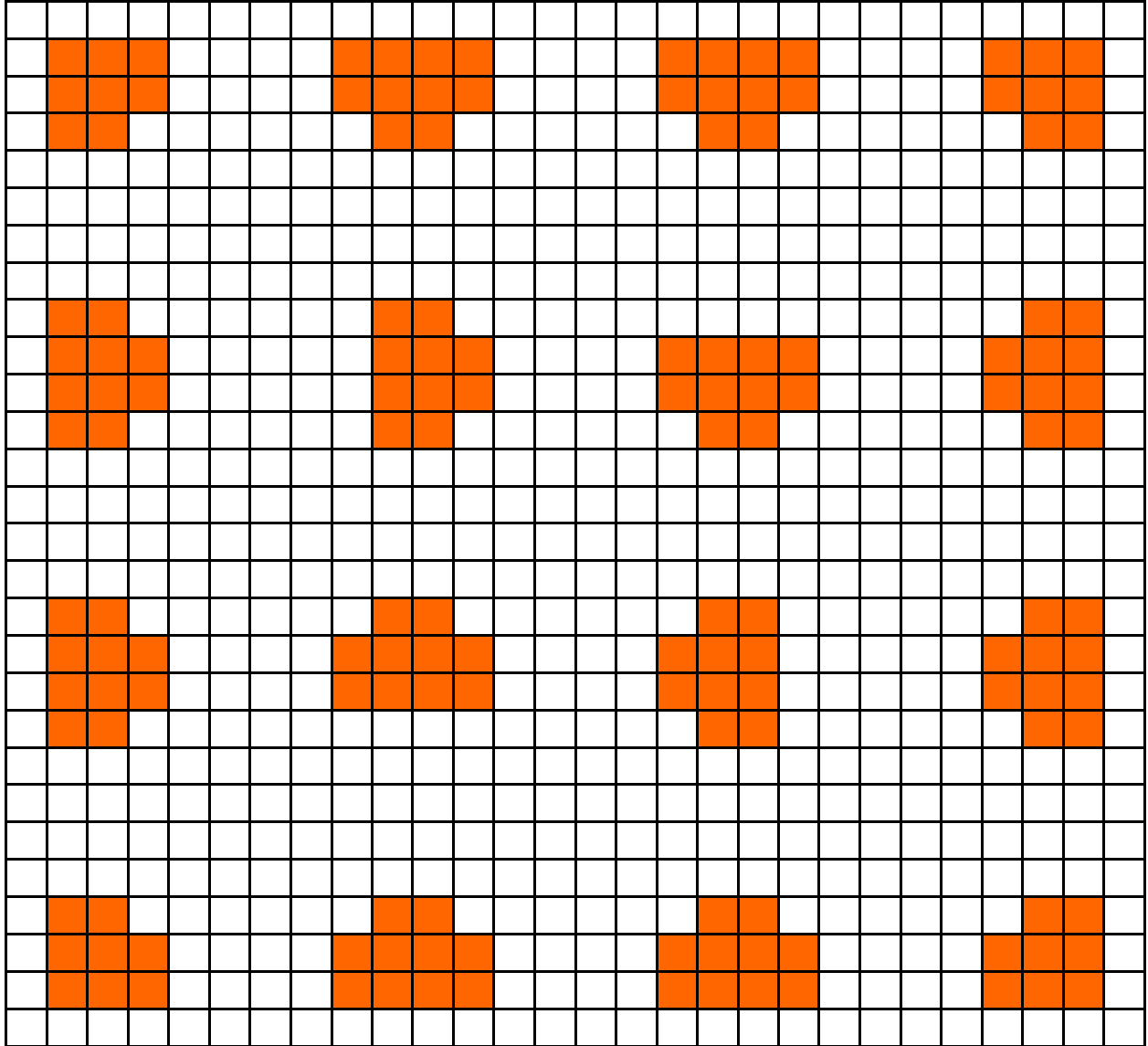
- 1 豐富國際視野，瞭解國際跨領域美感教育趨勢。
- 2 增加國家文化認同與國際競合力。
- 3 國際在地化，融整國際情勢與全球新興議題，增進教學內涵。
- 4 在地國際化，連結多元文化、跨域觀摩或比較，以強化美感素養。

桌遊模組學習單

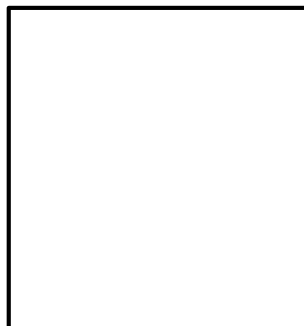
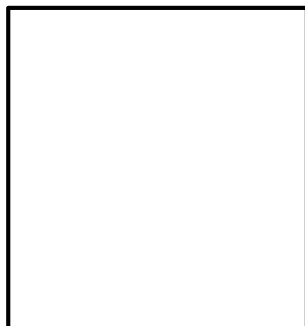
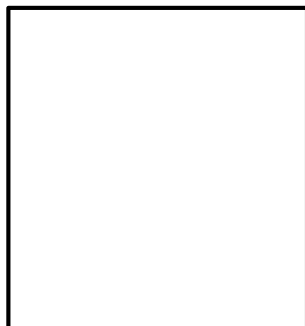
班級：_____ 組別：_____

組員(座號)：_____ () _____ () _____ () _____ () _____ () _____ ()

一、桌遊模組板塊(7*7)繪圖設計



二、桌遊知識寶物卡繪圖設計



桌遊模組學習單成果

莊家閣

桌遊模組學習單

班級： 海一甲 組別： _____

組員(座號)： () () () () () ()

一、桌遊模組板塊(7*7)繪圖設計



二、桌遊知識寶物卡繪圖設計

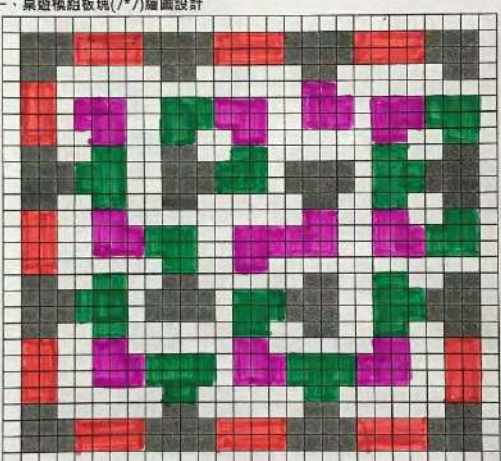
<p>行為藝術 Performance Art</p> <p>1. 個人或團體行為 的藝術 2. 與觀衆的距離 感密切 3. 以藝術家本身體 驗爲主 4. 時間有限，行為 結束即止</p>	<p>地景藝術 LAND ART</p> <p>1. 以自然環境爲創作 的對象 2. 藝術家利用自然 環境的色澤、 形狀、質地、 色彩等進行 創作</p>	<p>抽象 ABSTRACT</p> <p>1. 以內容、結構、 形式等爲 主 2. 強調色彩、 線條、 形狀等 3. 強調藝術家 的個性</p>	<p>環境藝術 Environmental Art</p> <p>1. 強調環境的 重要性 2. 強調藝術與 環境的 關係 3. 強調藝術 的社會功能 4. 強調藝術 的公共性</p>
---	--	--	---

桌遊模組學習單

班級： 海一甲 組別： _____

組員(座號)： 李維(1) 陳冠宇(4) () () () ()

一、桌遊模組板塊(7*7)繪圖設計



二、桌遊知識寶物卡繪圖設計

<p>行為藝術 Performance Art</p> <p>1. 個人或團體行為 的藝術 2. 與觀衆的距離 感密切 3. 以藝術家本身體 驗爲主 4. 時間有限，行為 結束即止</p>	<p>藝術</p> <p>藝術是人類精神 的產物，是人類 對美的追求，是 人類對生活的 感悟，是人類 對美的創造。</p>	<p>遊戲</p> <p>遊戲是人類 的一種活動，是 人類對生活的 感悟，是人類 對美的創造。</p>	<p>自我表現</p> <p>自我表現是 人類的一種活 動，是人類對 生活的感悟， 是人類對美的 創造。</p>
---	--	--	---

桌遊模組學習單

班級： 海一乙 組別： 一

組員(座號)： 蔡依璇(02) () () () 吳怡嵐(06) 莊廷元(08)

一、桌遊模組板塊(7*7)繪圖設計



二、桌遊知識寶物卡繪圖設計

<p>行為藝術 Performance Art</p> <p>1. 個人或團體行為 的藝術 2. 與觀衆的距離 感密切 3. 以藝術家本身體 驗爲主 4. 時間有限，行為 結束即止</p>	<p>美術表現</p> <p>1. 直覺 2. 半具象 3. 抽象</p>	<p>美術形式</p> <p>1. 平面 2. 立體 3. 色彩 4. 線條</p>	<p>純粹美術</p> <p>純粹美術 自由思想 官能刺激</p>
---	--	---	--

桌遊模組學習單

班級： 海一乙 組別： _____

組員(座號)： 蔡依璇(02) 莊廷元(08) () () () ()

一、桌遊模組板塊(7*7)繪圖設計



二、桌遊知識寶物卡繪圖設計

<p>行為藝術 Performance Art</p> <p>1. 個人或團體行為 的藝術 2. 與觀衆的距離 感密切 3. 以藝術家本身體 驗爲主 4. 時間有限，行為 結束即止</p>	<p>多媒體藝術 Multi-Media Art</p> <p>是色、音、光、 像、動、靜、 的綜合，是 藝術的綜合。</p>	<p>建築空間設計</p> <p>建築設計是 人類的一種活 動，是人類對 生活的感悟， 是人類對美的 創造。</p>	<p>文化</p> <p>文化是人類 的創造，是 人類對生活的 感悟，是人類 對美的創造。</p>
---	--	---	--

桌遊模組評量表

班級：_____ 組別：_____

組員(座號)：_____ () _____ () _____ () _____ () _____ () _____ ()

一、學習評量內容

評量內容	百分比	內容
1 小組自我評量	20%	依課程進度所進行的作品討論，提出自我評量看法與觀點。
2 小組互相評量	20%	依課程進度所進行的作品討論，提出對其他小組看法與觀點。
3 小組工作分配	30%	小組組員依課程工作分配與作品討論的互動狀況。
4 組長觀察評量	30%	組長觀察並依學生以及組別報告提出評論。

二、評量指標規準

學習構面	評分項目	評量等級				
		A(優秀)	B(良好)	C(基礎)	D(不足)	E(落後)
表現 1	遊戲板卡	對桌遊遊戲板塊繪製能完整表現對美感想法的理解	對桌遊遊戲板塊繪製能大部分表現對美感想法的理解	對桌遊遊戲板塊繪製能部分表現對美感想法的理解	對桌遊遊戲板塊繪製能少部分表現對美感想法的理解	未達 D 級
表現 2	寶物板卡	對桌遊寶物卡繪製創作技法能完整表達美感理解	對桌遊寶物卡繪製創作技法能大部分表達美感理解	對桌遊寶物卡繪製創作技法能部分表達美感理解	對桌遊寶物卡繪製創作技法能少部分表達美感理解	未達 D 級
鑑賞	學習成果	能完整理解桌遊模組，與美術知識特徵的運用。	能大部分理解桌遊模組，與美術知識特徵的運用。	能部分理解桌遊模組，與美術知識特徵的運用。	能少部分理解桌遊模組，與美術知識特徵的運用。	未達 D 級
實踐	團隊合作	能完整展現在桌遊模組上的個人貢獻與團隊合作的應用	能大部分展現在桌遊模組上的個人貢獻與團隊合作的應用	能部分展現在桌遊模組上的個人貢獻與團隊合作的應用	少部分展現在桌遊模組上的個人貢獻與團隊合作的應用	未達 D 級

1. 小組自我評量(20%)

組員(座號)	表現 1	表現 2	鑑賞	實踐	評量說明
A	B				

2. 小組互相評量(20%) (選 1 組評量) 評量組別：_____

組員(座號)	表現 1	表現 2	鑑賞	實踐	評量說明
A	B				

3. 小組工作分配(30%)

組員(座號)貢獻					
A 遊戲板卡、B 寶物板卡					
C 學習成果、D 團隊合作					

4. 小組長觀察評量(30%)

組長(座號)	表現 1	表現 2	鑑賞	實踐	評量說明


組長(感想與建議)_____

桌遊模組評量表成果


跨領域美感教育卓越領航計畫
國立花蓮高工跨領域美感學生學習圖像與心得

班級： 高一甲 姓名： 莊家閔 班號： 7 108年12月22日


一、跨領域美感課程對我的學習幫助與印象內容有哪些圖像與心得?

 自從進入了高工之後不論是比賽或是展覽，最重要的事情就遠超過了國中的量，而美術、藝術、生活課的作業雖然不難，但做起來也花了不少時間，這對我的時間管理能力是個考驗。


二、我對美術老師的教學態度與課程準備有哪些課程圖像與學習心得?

 老師很認真地一直在為我們班吸收各種學習資源，不論是能讓我們的桌遊製作更加方便的APP，或是為了優化桌遊，找了其他科的老師來上課，都是老師的用心，所以我很感謝老師。


三、我與班上同學對跨領域美感課程的學習圖像態度與用心狀況如何?

 在這段期中，無論是在美術課還是藝術生活課，花最多時間的應該就是在建構我們班的桌遊，不論做出來的樣子如何，大家都都盡自己的能力去做，而這美也激發了我們班團隊合作的精神。

四、我對跨領域不同科目融入美感教育課程的想法圖像與想法是什麼?

 老師找了很多領域的老師來給我們上課，這能多認識我們班的桌遊有更多樣的變化，也能讓我們除了自身的專業領域外，為了了解其他的專業領域，將來才不容易因不懂而受局限。


五、我對老師、班上同學及跨領域美感課程的心得圖像與建議有哪些?

 我向來就不太擅長給別人建議，不過對於同學們還是有一個地方希望能變得更好，那就是效率，同學們已盡力去做，有問題也都肯問，但效率還是差了些，所以還沒辦法完全把其他領域的玩法加入桌遊，因此我希望同學們的效率能夠提高。


跨領域美感教育卓越領航計畫
國立花蓮高工跨領域美感學生學習圖像與心得

班級： 高一甲 姓名： 龔鈞序 班號： 9 108年12月26日


一、跨領域美感課程對我的學習幫助與印象內容有哪些圖像與心得?

 在物理跨領域美感課程令我印象深刻的，事則是「牛頓擺」，這個東西非常吸引我，因為它的原理和運作方式都很有趣，也是老師的音韻和上課方式都不會讓人覺得無聊乏味。


二、我對美術老師的教學態度與課程準備有哪些課程圖像與學習心得?

 美術老師提供了很多的資源，聘用了很多老師來當我們上課，老師對教學很有熱忱，很用心的準備每次的上課內容，在這門課學到了很多知識也看到了我對美的體驗、看法。


三、我與班上同學對跨領域美感課程的學習圖像態度與用心狀況如何?

 班上同學都很投入，盡心盡力完成進度，回到家作業，也積極的回應問題，雖然偶爾會有吵鬧的狀況發生，但一般老師提醒，同學都會馬上改善，可見同學們都有上进心。

四、我對跨領域不同科目融入美感教育課程的想法圖像與想法是什麼?

 我覺得這是一個很好的想法，在不同領域中融入美感教育課程，讓我們覺得更有意義，對美也更重視，符合台灣所重視的素養導向，在這樣的合作課程中，我們也能同時學到不同的知識。


五、我對老師、班上同學及跨領域美感課程的心得圖像與建議有哪些?

 我建議老師可以把課程內容說的更詳細，才不會有同學不知道錯的亂做一通，也可以在力組的時候認真些，避免同學亂換組，作業在課上完成會比帶回家來的快一些。


跨領域美感教育卓越領航計畫
國立花蓮高工跨領域美感學生學習圖像與心得

班級： 高一甲 姓名： 林景賢 班號： 3 108年12月26日


一、跨領域美感課程對我的學習幫助與印象內容有哪些圖像與心得?

 以前的美術課沒教過這些東西，看到現在的課本有那麼多東西很新奇，而且瓶子裡調配 漆液用大筆筒就能有漂亮的色彩就重新希望以後還有這樣的課本。


二、我對美術老師的教學態度與課程準備有哪些課程圖像與學習心得?

 老師都用很用心的準備教學的東西，不管是連桌遊是課程內容都一樣，希望以後也能保持這樣繼續上課也希望花蓮高工的老師們能和美術老師一樣熱情。


三、我與班上同學對跨領域美感課程的學習圖像態度與用心狀況如何?

 各位同學都非常用心的也非常認真學習美術和藝術上課做的桌明卡大家也都認真的做完了，每個同學都想拿高分，所以課上也很投入課堂。

四、我對跨領域不同科目融入美感教育課程的想法圖像與想法是什麼?

 我覺得很難，明明是不同的領域，不同的內容差異也很大，但卻能混在一起上課新奇，也是第一次看到，而且還不止一科，有很多科 種 不 同。

五、我對老師、班上同學及跨領域美感課程的心得圖像與建議有哪些?

 從以前小時後的拼貼，有黏土，就習慣對稱，長大之後學到也覺得很新奇，希望以後設計課在機會上到黏土和拼貼，也希望能將更多的領域和美術結合，我們也會更上進更努力去做。

跨領域美感教育卓越領航計畫
國立花蓮高工跨領域美感學生學習圖像與心得

班級： 高一甲 姓名： 羅敏菁 班號： 8 108年12月26日

一、跨領域美感課程對我的學習幫助與印象內容有哪些圖像與心得?

 國中的美術課跟高中時沒差多少，老師可以引導我們適度的放鬆，在某是在生理從面上美術，這會讓我們精神比較不會那麼疲憊，美術也可以透過遊戲來，凝聚大家的向心力。

二、我對美術老師的教學態度與課程準備有哪些課程圖像與學習心得?

 美術老師跟各種不同的老師在我們班上不同的課，讓我們不每一門上同樣的課，有課到好，課乏味，做各種不同的桌遊，謝謝老師們的自主性各種資源來幫助我們，感謝老師的用心。

三、我與班上同學對跨領域美感課程的學習圖像態度與用心狀況如何?

 桌遊是每人分工合作更進地做桌遊，雖然在這個桌遊裏，不少的時間在這個上面，每個人有不同的想法，做出来的東西不論好壞總差，總之還是大家花心思做桌遊就OK。

四、我對跨領域不同科目融入美感教育課程的想法圖像與想法是什麼?

 利用不同科目間相關性，在課程中做融合，不要讓我們專攻自己的專業科目，透過美術課老師請來的不同老師，讓我們知道新的資訊和他們這些專業是什麼。

五、我對老師、班上同學及跨領域美感課程的心得圖像與建議有哪些?

 桌遊是我們的一門很有趣的課程，在這門課裡面讓我們學到了如何分工合作，因為跟有些人合作，它降低了壓力，但其他人還是很有努力的壓力，這會去我們有很大的改變，希望老師能帶來更多不同的團隊合作遊戲。

桌遊模組規則

一、桌遊模組概念說明

1. 本桌遊模組概念取自 1986 年由 Max J. Kobbert 所設計的「奇幻迷宮(Labyrinth)」遊戲。
2. 桌遊模組主要在培養同學們的溝通表達、分析思考、冒險選擇、團隊合作及獨立創造力。
3. 遊戲中所運用的機制包括「拼放組合版圖」、「板塊對板塊移動」、「板塊路線建立」及「板塊放置方式」等，相當適合同學活動間進行學習互動。
4. 活動中同學們須尋找對應顏色之知識寶物，並根據自家知識寶物卡上的知識內容，說明並分享予其他參與同學，故活動中也可預複習與複習同學們的認知能力。
5. 遊戲進行時，同學(或團隊)們輪流執行推動迷宮板塊及移動玩家指示物兩個動作，想辦法讓自家指示物順利移動至各個知識寶物的目標所在位置並答出知識寶物卡內容，最先取得自家所有對應知識寶物的同學(或團隊)，即為遊戲贏家。

二、桌遊模組內容物品

1. 固定板塊(16 個遊戲固定板塊)：(可增製遊戲固定背板)
橘色，每一遊戲圖版皆可放置一個以上的玩家指示物，為不可移動之板塊。
 2. 迷宮板塊(34 個，包括直線路徑 12 個、角形路徑 10 個、T 形路徑 12 個)：
直線路徑為淺綠色，角形路徑為淺灰色，T 型路徑為粉紅色，為可推動之板塊。遊戲開始後，有一隨機版塊將成為機會板塊。
 3. 機會板塊(迷宮板塊任其一)：
做為推動迷宮板塊之用途，可於沒有橘色固定板塊之列或行推入，後被推出之迷宮板塊自動成為新的機會板塊。
 4. 玩家指示物(4 個，紅、黃、藍、綠各 1 個)：
代表參與同學之位置，除以顏色區別外，亦可以字母 ABCD 標示。
 5. 知識寶物(4 種顏色各 4 個，共 16 個)：
知識寶物顏色對應玩家指示物，一玩家須集齊 4 個知識寶物方為獲勝。
 6. 知識寶物卡(20 張)：
知識寶物卡內容為藝術課本中知識，欲獲得知識寶物，即須分享知識寶物卡上內容，若參與全員認可，則可順利獲得知識寶物。若要跨科即加入該學科知識的知識寶物卡便可。
1. 遊戲固定板塊(橘色)(16 個) 2. T 角形路徑板塊(粉紅色)(12 個) 3. 直形路徑板塊(淺綠色)(12 個) 4. 角形路徑板塊(淺灰色)(10 個) 5. 知識寶物板卡(20 個) 合計共 70 個遊戲圖板塊

三、桌遊模組學習步驟

1. 活動準備

將 16 個「橘色」桌遊模組固定板塊安置於桌面上(可增製遊戲固定背板)，再分別將其他的迷宮板塊，以隨機位置且任意方向，擺放在桌遊模組圖板的空格內，形成一 7×7 的迷宮板圖。多出的 1 個迷宮板塊將自動成為「機會板塊」，暫先置於一旁備用。

將 20 張「知識寶物卡」正面朝下集中洗勻，平均分配給每個參與同學。各同學將分配到的知識寶物卡集中堆疊，形成一目標知識寶物卡牌堆，正面朝下置於其面前桌上。同學們各選一代表顏色之「玩家指示物」，將其置於遊戲圖版的四個角落，並將其對應顏色的 4 個知識寶物隨意放置於橘色固定板塊的四個位置上。遊戲人數 4(或 8；或 12)人。若參與人數 8(或 12)人，則可 2(或 3)人一組遊戲。

2. 活動進行

由參與桌遊模組的學生猜拳勝者擔任起始者，從起始者開始，依順時針方向，各參與同學輪流依序進行。

在進行活動時，包括下列 2 個階段：

(1) 推動迷宮板塊(強制執行)

在拿取「機會板塊」時，選擇圖板上，除了 16 個「橘色」桌遊模組固定板塊的任一行列，將「機會板塊」採正面朝上方向任意的方式，由外向內將該行列推動 1 格，並產生新的「機會板塊」(位於 7x7 的迷宮板圖外)下一位同學在推動迷宮板塊時，不能將前一位同學剛剛推出的行列再反推回原先位置處。

(2) 移動指示物(選擇執行)

同學將自家顏色的「玩家指示物」沿著路徑行進，只要路徑相通，便可將自家顏色指示物停駐在相通路徑間的任一路徑格上，同一路徑格可放置 1 個以上的玩家指示物。

當同學將自家顏色指示物，經過或停駐在有與自家對應顏色之「知識寶物」的路徑格時，可將自家面前桌上知識寶物卡牌堆最上面的卡牌翻開，並說明、分享該知識寶物卡上的知識內容，若參與全員認可，則可順利獲得知識寶物；若參與同學有人認為可說明更好，可嘗試「駁回」，此時其餘參與者則為判斷兩位同學之說明內容優劣的裁判，如成功駁回，駁回者可將原分享者的知識寶物任意移動至其他橘色固定板塊上，即重置該知識寶物。

* 玩家在每一回合只能尋找一次知識寶物，不可連續奪得知識寶物。

* 若同學推動迷宮板塊後，造成「玩家指示物」位居的板塊成為「機會板塊」(即將玩家指示物所在之迷宮板塊推出)，則可將該玩家指示物移置同一行列中的任一板塊上。

3. 遊戲結束

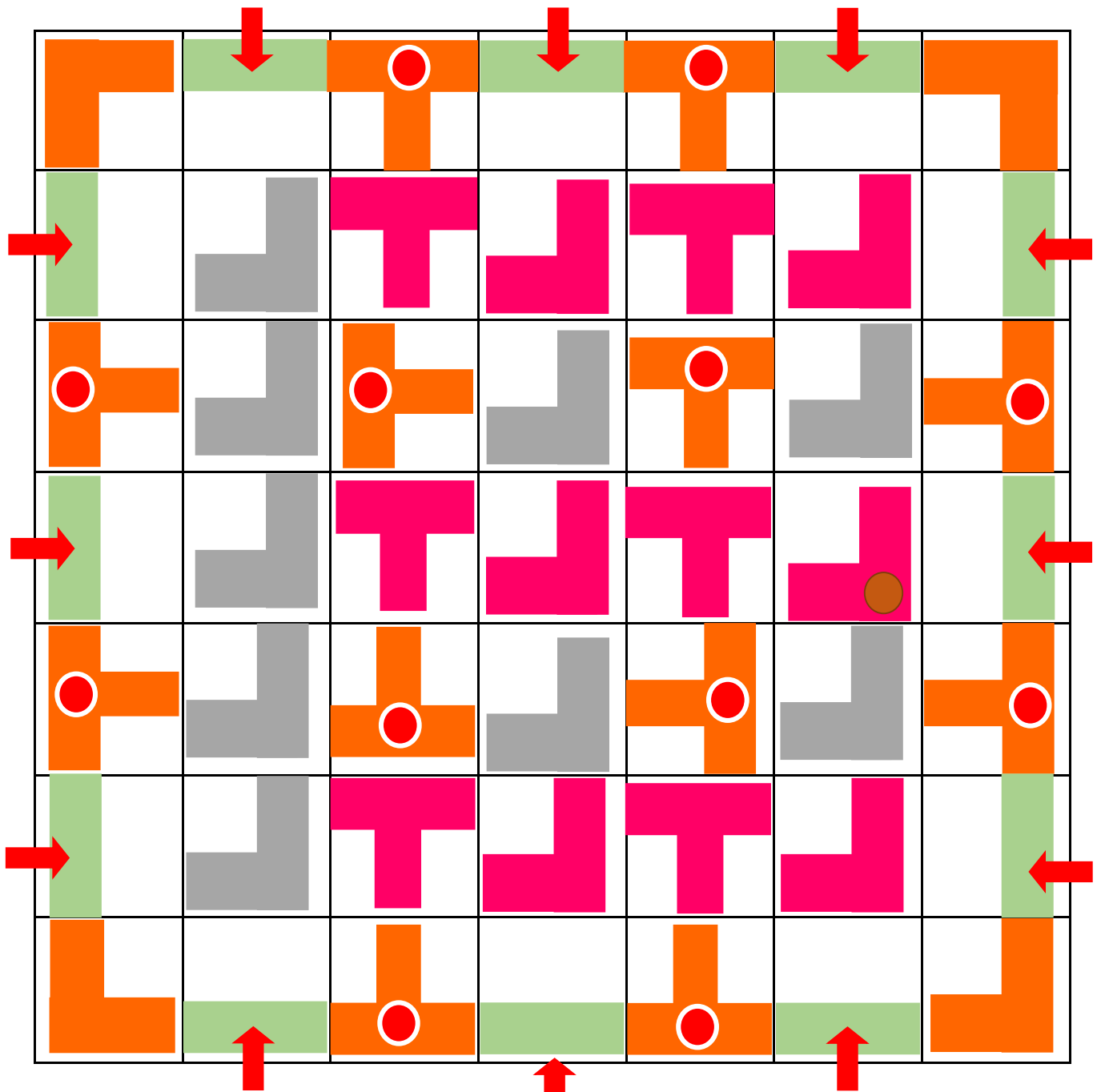
遊戲持續進行至當有參與同學將自家指示物，找到指示物所對應上的顏色知識寶物時，翻開自家知識寶物卡說明內容，並經參與全員認可便獲得該寶物指示物，收集玩所有的自家指示物，該玩家即成為遊戲贏家。

4. 變體規則

參與同學在自身回合中，若想「轉動」遊戲圖版中的迷宮板塊，則需要使用新製作增加的「學科知識寶物卡」，即直接翻開排堆最上面之「學科知識寶物卡」進行說明，若參與全員認可，該同學可將任一可移動之迷宮板塊進行「原地旋轉」。

* 「學科知識寶物卡」，需要另外增加製作。

桌遊模組板塊設計



- 1. 遊戲固定板塊(橘色)(16 個)
 - 2. T 角形路徑板塊(紛紅色) (12 個)
 - 3. 直形路徑板塊(淺綠色) (12 個)
 - 4. 角形路徑板塊(淺灰色) (10 個)
 - 5. 知識寶物板卡(20 個)
- 合計共 70 個遊戲圖板塊



美術的緣起

- 1. 模說
- 2. 遊戲說
- 3. 自我表現說
- 4. 裝飾說
- 5. 勞動說
- 6. 宗教說

參考資源

一、圖片資料來源：

劉瓊琳 總編輯(2016)，閱讀，美的可能—104年教育部「美感教育」叢書推薦專輯，國立臺灣藝術教育館：南海藝教叢書。

「奇幻迷宮(Labyrinth)」遊戲，為 Max J. Kobbert 在 1986 年所設計的策略遊戲。

胡家璇 譯(2014)，城市的意象 The Image of the City (Harvard-MIT Joint Center for Urban Studies Series)(凱文·林區 Kevin Lynch)，出版社：遠流。

美感 - Aesthetics 網站 <http://www.aesthetics.moe.edu.tw/>

美感教育 <http://www.aade.org.tw/>

美感教育 <http://www.aesthetics.moe.edu.tw/>

美感電子書 PDF、APP 下載 <http://www.aesthetics.moe.edu.tw/ebook/>

美感影片 <http://www.aesthetics.moe.edu.tw/videos/>

美感圖片 <http://www.aesthetics.moe.edu.tw/gallery/>

校園美感環境再造計畫 - CAEPO <https://caeпо.org/project>

花蓮市公所全球資訊服務網 http://www.hualien.gov.tw/root/root_2.asp

國立台灣大學建築與城鄉研究所 <http://www.bp.ntu.edu.tw/>

二、參考書籍：

李乙明 (2006a)。陶倫斯創造思考測驗語文版 (TTCT) 指導手冊。臺北市：心理。

李乙明 (2006b)。陶倫斯創造思考測驗語文版 (TTCT) 指導手冊。臺北市：心理。

劉瓊琳 總編輯(2016)。閱讀，美的可能—104年教育部「美感教育」叢書推薦專輯。國立臺灣藝術教育館：南海藝教叢書。

Brookhart, S. M. (2013). *How to Create and Use Rubrics for Formative Assessment and Grading*. Association for Supervision & Curriculum Development.

Torrance, E. P. (1988). The nature of creativity as manifest in its testing. In R. J. Sternberg (Ed.), *The nature of creativity* (pp. 43-75). Cambridge, UK: Cambridge University Press

三、網站資料：

1. 第二期中等學校跨領域美感教育實驗課程開發計畫 <http://www.inarts.edu.tw/>

2. 國家教育研究院 <https://www.naer.edu.tw/bin/home.php>

3. 技術型高級中等校群科課程綱要總體計畫-群科課程資訊 <http://vs.tchcvs.tc.edu.tw/>

4. 教育部高中美術學科中心 <http://arts.a-team.com.tw>

5. 教育部高中數學學科中心 <http://mathcenter.ck.tp.edu.tw>

6. 教育部高中歷史學科中心 <http://history.cygsh.tw/>

7. 教育部高中生物學科中心 <http://b009.hchs.hc.edu.tw/bin/home.php>
8. 教育部機械群科中心 <http://mgc.ntvs.ntpc.edu.tw/joomla/>
9. 教育部高中藝術生活學科中心 <https://site.hs.ntnu.edu.tw/artcenter/>
10. 教育部藝術群暨一般科目 <http://www.cer.ntnu.edu.tw/gcss/index.htm>
11. Google 試算表-問卷調查表 <http://spreadsheets.google.com/newform>
12. 美感 Aesthetics 網站 <http://www.aesthetics.moe.edu.tw/>
13. Draw Express 手繪流程圖心智圖免費軟體 <http://www.drawexpress.com/>
14. Google 免費雲端網路空間 <http://drive.google.com/>
15. YouTube 影片分享網站 <https://www.youtube.com/>
16. 教育部十二年國教課綱 <https://www.naer.edu.tw/files/15-1000-14113,c639-1.php?Lang=zh-tw>

附件：「花園迷宮記」前後測

「花園迷宮記」課程內容及學習目標，進行前後測題目的規劃，並依照課程中，所提出的六點預期學習成，設計出 11 個題目，以了解學生學習課程後的表現狀況：(非常多，很多，無意見，很少，非常少)

「花園迷宮記」前測 <https://reurl.cc/Qp6mao>

1. 我覺得生活中的物件或產品大多數都很美。
2. 我覺得生活中的物件或產品是需要修改。
3. 我知道生活中美的事物或產品在哪裡。
4. 我會常常去分析這個物件或產品美的地方。
5. 我覺得設計物件或產品是需要考慮美感。
6. 我經常思考如何修改物件或產品的美感。
7. 我知道如何透過設計方式讓產品更具美感。
8. 我覺得和別人討論物件或產品美感是很快樂的事情。
9. 我能夠動手做出具有美感的物件或產品。
10. 我會將物件或產品整理成美感筆記手冊。
11. 你覺得物件或產品的美應該是什麼?(簡答)

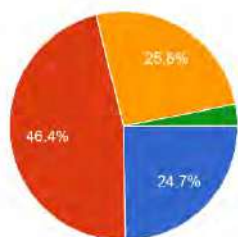
「花園迷宮記」後測 <https://reurl.cc/5g2V6z>

1. 我可以知道生活中的物件或產品為什麼美。
2. 我可以知道生活中的物件或產品為什麼需要修改。
3. 我可以知道生活中美的事物或產品為什麼在哪裡。
4. 我可以知道如何去分析為什麼這個產品很美。
5. 我可以知道設計物件或產品為什麼需要考慮美感。
6. 我可以知道如何修改物件或產品讓它變得更美。
7. 我可以知道透過工具設計出美感的產品。
8. 我知道和別人討論物件或產品時為什麼是很快樂的事情。
9. 我知道如何動手做出具有美感的物件或產品。
10. 我知道如何將物件或產品整理成美感筆記手冊。
11. 我是如何知道讓物件或產品變得更有美感。(簡答)

「花園迷宮記」前測回應

1. 我覺得生活中的物件或產品大多數都很美。

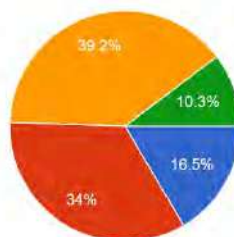
97 則回應



● 非常多
● 很多
● 無意見
● 很少
● 非常少

2. 我覺得生活中的物件或產品是需要修改。

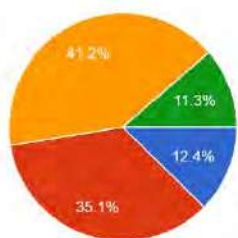
97 則回應



● 非常多
● 很多
● 無意見
● 很少
● 非常少

3. 我知道生活中美的事物或產品在哪裡。

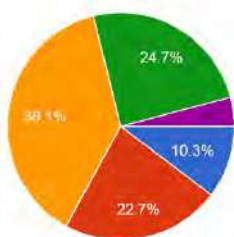
97 則回應



● 非常多
● 很多
● 無意見
● 很少
● 非常少

4. 我會常常去分析這個物件或產品美的地方。

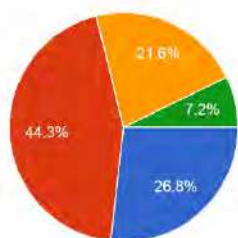
97 則回應



● 非常多
● 很多
● 無意見
● 很少
● 非常少

5. 我覺得設計物件或產品是需要考慮美感。

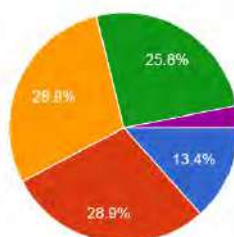
97 則回應



● 非常多
● 很多
● 無意見
● 很少
● 非常少

6. 我經常思考如何修改物件或產品的美感。

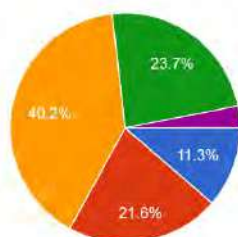
97 則回應



● 非常多
● 很多
● 無意見
● 很少
● 非常少

7. 我知道如何透過設計方式讓產品更具美感。

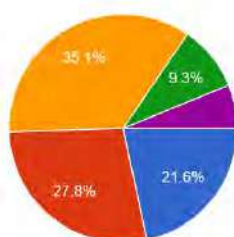
97 則回應



● 非常多
● 很多
● 無意見
● 很少
● 非常少

8. 我覺得和別人討論物件或產品美感是很快樂的事情。

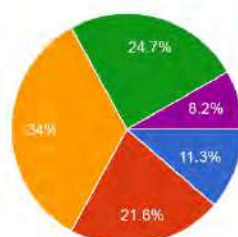
97 則回應



● 非常多
● 很多
● 無意見
● 很少
● 非常少

9. 我能夠動手做出具有美感的物件或產品。

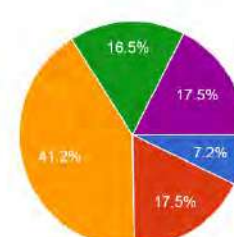
97 則回應



● 非常多
● 很多
● 無意見
● 很少
● 非常少

10. 我會將物件或產品整理成美感筆記手冊。

97 則回應



● 非常多
● 很多
● 無意見
● 很少
● 非常少

座號

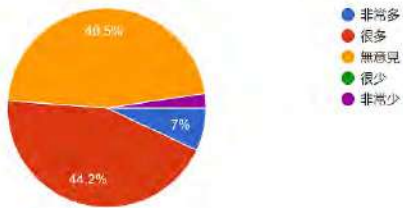
11. 你覺得物件或產品的美應該是什麼?(簡答)

- 03 圖案簡單或圖形對稱，簡約但不失單調
- 09 外觀很美外觀很美外觀很美外觀很美
- 06 有些東西簡單就很美但也有很多是很華麗的美
- 02 看起來順眼、和諧不會太複雜，不過看個人喜好
- 14 讓人感到舒服也讓可以讓生活變的很有質感
- 05 簡單大方，不要過多的點綴、複雜的顏色
- 02 看起來乾淨，設計簡潔，方便耐用，好清理，材質不錯。
- 11 自己看得喜歡就好 物品的或產品的美是由每個人去定義的沒有固定的答案
- 06 顏色，因為搭配的好就很好看，搭配不好就會很奇怪不順眼
- 04 我覺得是讓人看到會覺得很舒服不會感覺很髒亂
- 19 給予視覺上的衝擊 心靈上的安撫 這就是美
- 15 簡潔有力不加太多顏色 不夾雜太多物品
- 11 接觸具體事物受其刺激和影響產生了愉悅和滿足的美好感覺
- 02 外觀看起來很舒服 不會太過於修飾
- 08 內在的架構細節與外在的美觀色彩
- 19 配色、用途以及他設計這個的概念跟方向
- 14 我覺得物件或產品的美是能讓人感覺到物品的美
- 17 有科技感 讓生活品質能夠更好的東西對我來說就是美的產品
- 10 有對稱或整齊又或者是對比以及均勻
- 15 我覺的物件的美是做法和設計和美感
- 10 我覺得美是外表和色彩等結合在一起的東西
- 11 我覺得要看很美的物品的顏色要很鮮豔跟乾淨
- 12 外觀與功能性的搭配力與美的結合
- 24 有耐看的顏色，獨特的造型，流暢的線條
- 28 在功能裡找到淨利簡潔的一個美感
- 01 應該是外表的顏色 形狀看可不可以吸引別人的眼光 例如顏色的亮麗度之類的
- 02 讓人看到會心情很好，也會吸引自己去看的
- 05 簡單純樸，有大自然的感覺，沒有太複雜的光遠
- 07 簡潔、俐落、明瞭、素面、鮮豔、以及其他的
- 09 我覺得應該是外型跟功能和實用性
- 14 具協調性，祥和性，有流線感和有平衡性
- 10 沒個物體都有屬於他自己的美感 對吧
- 19 外觀美麗又有質感，方便又不會覺得麻煩
- 15 配色和東西的品質和好的感覺, 要有質感

「花園迷宮記」後測回應

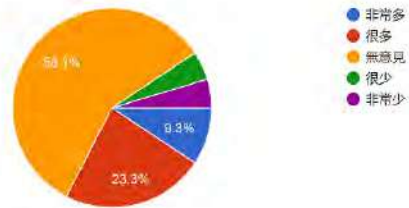
1. 我可以知道生活中的物件或產品為什麼美。

43 則回應



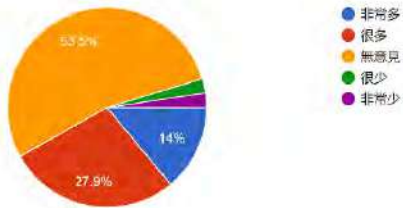
2. 我可以知道生活中的物件或產品為什麼需要修改。

43 則回應



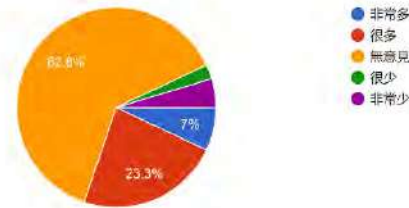
3. 我可以知道生活中美的事物或產品為什麼在哪裡。

43 則回應



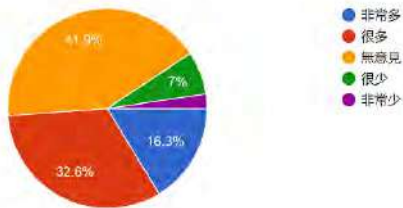
4. 我可以知道如何去分析為什麼這個產品很美。

43 則回應



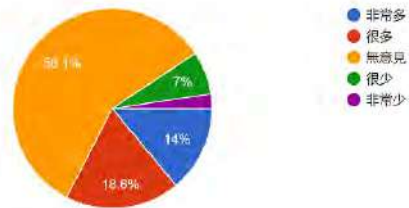
5. 我可以知道設計物件或產品為什麼需要考慮美感。

43 則回應



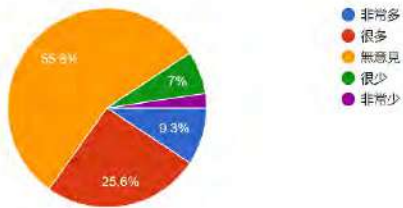
6. 我可以知道如何修改物件或產品讓它變得更美。

43 則回應



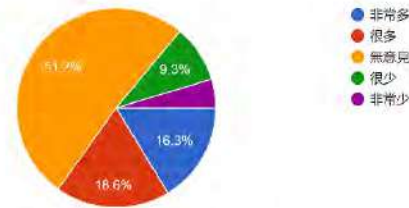
7. 我可以知道透過工具設計出美感的產品。

43 則回應



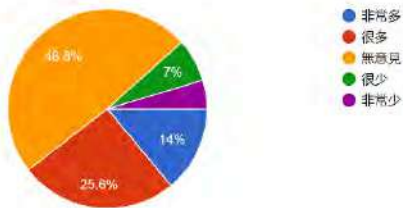
8. 我知道和別人討論物件或產品時為什麼是很快樂的事情。

43 則回應



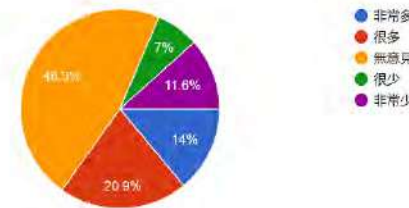
9. 我知道如何動手做出具有美感的物件或產品。

43 則回應



10. 我知道如何將物件或產品整理成美感筆記手冊。

43 則回應



座號

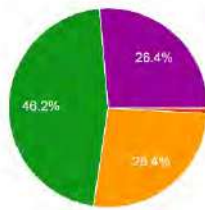
11. 我是如何知道讓物件或產品變得更有美感。(簡答)

- 16 譬如說冰棒棍跟竹筷子可以雕刻出的吊飾品有很多 苦無 武士刀之類的小物件
- 13 從外型看出來 從外型看出來 從外型看出來 從外型看出來 從外型看出來 從外型看出來 從外型看出來 從外型看出來
- 02 透過網路上看到的教學影片，和生活中看過物品的設計，在腦袋中對比
- 04 找設計師讓他設計這樣物品會更有美感而且也可以拿去買賣做生意.
- 05 找其他人 因為自己看不出來自己的問題 透過討論再用自己的觀點
- 15 樸素一點不需要太多的色彩 這樣可以使一件衣服不在有雜亂的色調
- 13 加一點裝飾 提高一點價格
- 14 讓色彩變得比之前更豐富一點 加一些裝飾但不會把物件的主題給蓋掉的裝飾
我覺得方便還有美觀最為重要 還有一些細節像是一個版擦可以用很多種方式來做 像
- 03 是磁鐵版擦
- 07 透過從小到大的經驗，分析自己覺得這個東西應該要是甚麼樣子會比較好看
- 14 了解目前人們的藝術感而去設計一個特別突出的作品達到與別人不同的美感
- 17 融合跟他有關連的 創造出新的東西
- 09 多比較多研究，與他人一起討論，分享意見及看法，觀察生活中的美
- 03 多點對稱 色彩鮮明調配好 發揮創意 自己覺得好看就是美 有質感
- 02 讓人看起來舒服，自在，大眾化，然後還有一些特別的含義等，不同的話在裡面
像是吸管不只是用來喝飲料，還可用來作藝品，我的會以生活上的日常用品拿來做出
- 28 其他用途
- 04 外型的改造 兩者之間物品的結合 物品的實用性 顏色的調和 物體的美觀
我會先看看它外觀上的顏色、外型上的設計以及做這個物件或產品的理念，再來作修
- 24 改
- 05 顏色形狀用途適當的配置，不太於複雜整齊有序符合人體工學顏色不互相衝突
- 27 參考市面上受歡迎的設計，加些自己的風格，讓物件或產品變得更有美感。
如果東西沒有色彩，就像人生一樣，重點只要讓他染上色彩就好了，所以我們要去讓
- 17 這物品要有美感只要染上色彩就好了
- 07 得到舒適感，對我來說就很有美感，不需要很花俏，只要給予“習慣”的感覺
- 16 利用現代的風格，走路年輕人想要的調調去讓他更有吸引力與美感提升之事
- 14 我不知道怎麼讓物品或物件變得更有美感
- 06 自己的想像力要豐富還有自己索看過的東西知識也是很重要的一部分
- 11 產品設計要有質感及實用，外觀上加上裝飾或貼圖來點綴，不要讓人家感到不舒服
有時候看到一個物品有點不好看或者自己看了不舒服 就會覺得說這個應該要怎麼樣
- 18 去修飾 嘴巴上這樣說 可是自己卻做不出來☺

1081 花蓮高工學生學習回饋問卷

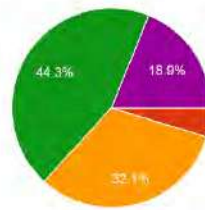
1.我上課時能夠用心聽講

106 則回應



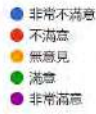
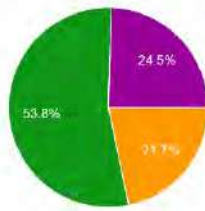
2.我了解這堂課的學習目標

106 則回應



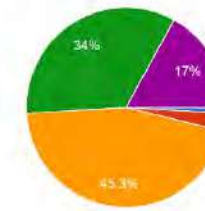
3.我可以在這門課學到知識或常識

106 則回應



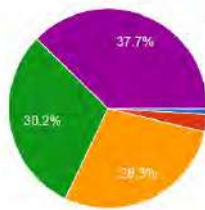
4.我會思考並練習課程內容

106 則回應



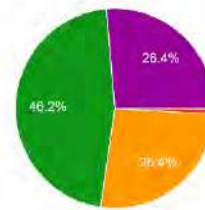
5.班上學習氣氛很好，同學學得很快樂

106 則回應



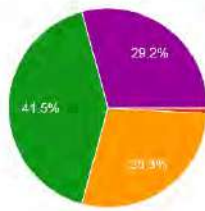
6.老師會清楚說明課程主題、內容及重點

106 則回應



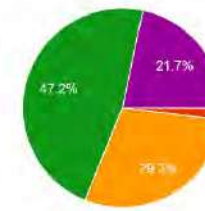
7.老師教學時會聯結舊有知識或生活經驗

106 則回應



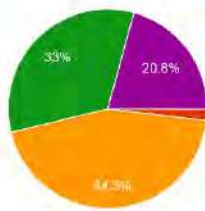
8.老師可以觀察到我或同學的學習狀況

106 則回應



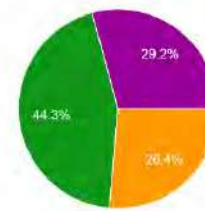
9.老師會針對我或同學的學習狀況調整教學模式

106 則回應



10.老師會恰當地糾正我或同學錯誤的學習態度

106 則回應



座號

13. 除了上述問題外，我還想對老師說：

- 13 老師的課程不錯
- 9 老師教的很棒 都聽得懂 不會很無聊 而且上課很開心
- 10 謝謝老師願意分享這麼多有趣好玩的事情給我們，上課也不會無聊，謝謝老師
- 05 我覺得老師的教學方式很現代，且非常合乎學生喜歡的模式。
- 14 感謝老師用小遊戲的方式來學習美術知識
- 01 我覺得最近的上課模式很喜歡，以後也可以多多參考
- 18 老師您教得非常好，您的用心我都了解，之後我會更用心的上課。
- 12 很感謝，老師的教導，讓我收穫良多，雖然我很少回答問題，但我還是有學習到知識
- 16 上課時我本來很討厭，很不想參與，現在我在慢慢改正我的態度，以後會認真上課
- 17 老師教的很好，非常棒，我相信大家都喜歡你的課吧
- 03 老師教的很好 我會更用心在上課 讓老師不再糾正我們
- 06 希望老師可以讓我們去別的學校參加別人的課程還可以認識一些新朋友
- 02 老師教的很好，我也很用心上課，我覺得上的課都很有趣
- 11 對於藝術這門領域，我覺得我生活中長有，但並不會去注意到，所以沒事
- 04 希望老師可以讓我們多看一些影片可以讓我們以影片的方式來學習
- 06 希望可以不要一直叫我畫畫因為我沒什麼藝術天份畫畫對我來說太困難了
- 13 老師真的非常的好 而且也和我们玩很多遊戲 真的非常棒
額，其實我沒有什麼好說的，跟從小到大的美術老師一樣，雖然上課我都沒在聽，但
- 17 是我知道每個老師都是非常認真的
- 05 感謝老師的指導#以後會認真上課跟讀書的
- 04 上您的課非常好玩
謝謝老師耐心的教導我們班，即使我們班有很多不懂事的地方也是很有耐心的告訴我們
- 11 們
- 15 雖然我一直睡覺但都應該有上課啦
- 06 對大部分都滿意,只是希望老師有些地方可以講清楚。
謝謝老師能在課堂上教我一些結合課程的小遊戲來帶我們理解課程裡面真正的含義還
- 10 搭配其他老師的課程讓我們學習到更多東西
- 14 我覺得希望以後還能在上藝術與人文課以及美術了解更多關於藝術的知識
- 17 老師上的課程比起以前藝術相關課程真的滿特別的 希望可以設計更多好的教材
- 04 老師教的東西非常有趣
- 23 老師上課很用心 常常告訴我們一些有趣的事情 但也都和藝術有關
- 26 上課很用心，會告訴我們一些美術的知識，上課的環境很不錯👍👍
- 15 我覺得現在的上課的方式很不一樣，跳脫我們國中的上課方式

- 22 上課可以多一些自己動手作部分 也可以多找幾個大姐姐來上課我們會很認真上課
- 21 老師上課有講到重點，有將生活的內容及重點結合
- 32 老師上課很有趣不會很無聊上課內容也都聽的懂
- 18 沒什麼好說的老師好看，燈光美氣氛嘉
- 17 平常對我的教導 讓我的生活更有質感
- 25 老師上課的方式很有趣，常常會說一些些很有去的話
多請幾位大姐姐來謝謝。
- 14 老師用質感教化我們吧。
- 33 希望下次可以不要每次都用用學習單,可以讓我們有更多機會畫畫
- 28 我覺得上課速度過於緩慢希望可以加速上課速度希望可以學習到更多的知識
- 09 謝謝老師用心準備的上課內容，希望以後上課的作業跟進度可以明確一點
- 08 讓每個科不同的老師來幫我們上課，讓我們學到很多不同的東西 謝謝老師
- 28 如果我們有人真的因為上課內容太無聊，他們會很想翹課
- 24 老師上課的方式以及上課使用的教材，我覺得都非常好
- 04 老師上課的進度有點慢 上課的內容大部分都差不多
- 05 老師現在很辛苦，有些學生很皮老師一樣有耐心的教導，不會放棄任何一個學生
- 13 老師讓我們學生們能學習到藝術生活及美術課的知識，讓我們提升層次，更有質感
- 22 老師教的很好而且很有趣不會想睡覺謝謝老師用心教我們
- 27 上課方式是高中以前都沒看過，會加入桌遊，非常特別，也滿喜歡的
- 17 老師謝謝你，雖然我們常常惹你生氣但是我們還是希望你可以帶我們帶到畢業
- 21 每次都有不同的主題 利用別科的原理來解釋桌遊的玩法 課堂上也有實驗 很不錯
- 19 我希望我在這課堂上能學習到更多知識，並且能夠充分的利用在生活上。
- 8 老師的教學模式不錯，未來希望可以看到更多不同的活動
- 18 老師教學方法很棒 課堂上還會講一些題外話 笑話逗我們笑 對學生的態度也好
- 06 我覺得老師很幽默而且也會跟我們一起開玩笑我覺得這樣燈氣氛很棒
- 09 謝謝老師在這個學期教會了我們好多有關藝術的美感，謝謝老師為會好好學習美術的
- 2 上課的時候，有時候說話很有趣，然後很好笑，但是又有內容。
- 15 我想跟老師說上課的方式和桌遊都很有趣很好玩
- 3 謝謝老師那麼的認真教我們班，讓我們很開心的上課。
- 5 老師你的教室看起來很有藝術氣息，讚讚讚讚讚
- 16 辛苦囉哈哈。謝謝老師有次課程，讓本班有更深的團隊之心的認識！！
- 11 希望老師能以現在的教學的方式繼續下去，這個教學方式我可以理解