



教育部跨領域美感教育卓越領航計畫

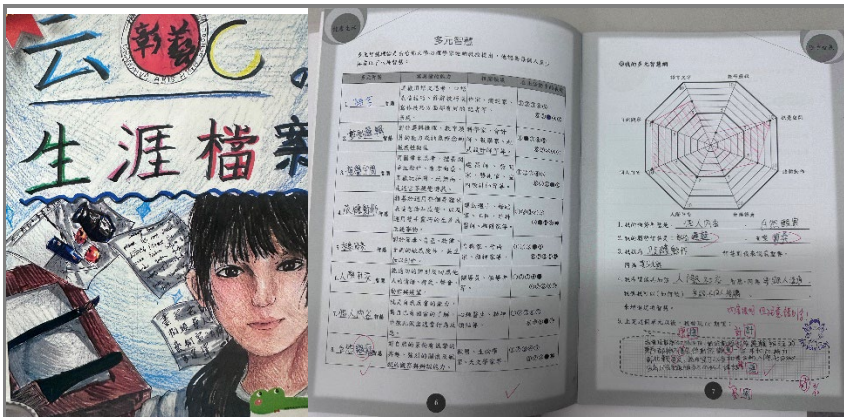
合作學校創課方案(4.2 版)

114 學年度 第 2 學期

學校全銜	彰化縣立彰化藝術高級中學
申請類別	☐ 標竿學校 ☒ 種子學校
創課方案名稱	迷迷之因
團隊成員	藝術類教師： ☒視覺藝術/美術：<u>蕭慧雯、徐章通、許淳琄、陳嘉君</u> ☐音樂：<u>教師姓名</u> ☐表演藝術：<u>教師姓名</u> 非藝術類教師：<u>李如婷(英文)</u> 其他人員：<u>柳皓中/美術組長</u> 總人數：
實施對象	☐國小：<u> </u>年級 ☒國中：<u>1、2、3</u>年級 ☐高中/職：<u> </u>科<u> </u>年級 參與班級數：<u>藝才班 3</u> 參與總人數：<u>41</u>
課程屬性 (可複選)	☒ 必修課程 ☐ 選修課程 ☐ 校本課程 ☐ 雙語課程 ☐ 其他： <u> </u>
創課方案來源	☐創新課程（為全新自創之跨領域方案） ☐精進課程（延續之前跨領域方案內容，但加以聚斂優化） ☒延伸課程（依據之前跨領域方案走向，但延伸擴充之） ☐其他：<u>如改編自其他美感教育計畫方案</u>
學生先備能力	1. 可進行圖像描繪 2. 具基本設計概念 3. 能熟悉操作 IPAD
跨領域美感 課程架構圖	

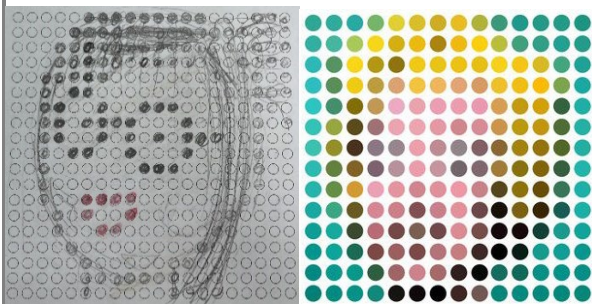
課程發展理念	「生命教育」為課程核心；「繪畫藝術」、「數位藝術」、「編輯設計」為教學主軸，發展出「自我認同」、「多元尊重」，涵養關懷心；發展「社會觀察」、「情意表達」訓練實踐力；發展「科技應用」、「國際交流」培養大視野。		
跨領域美感素養	※請參閱跨領域美感課程模組核心內涵 4.2 版，勾選課程對應之跨領域美感素養(可複選)，並依課程設計相關程度排序。		
	跨領域美感素養	勾選欄	排序欄 (1 為相關程度最高，以此類推)
	1.美學思辨與覺察省思	☒	6
	2.符號識讀與脈絡應用	☒	2
	3.藝術參與及社會行動	☐	
	4.設計思考與創意發想	☒	3
	5.數位媒體與網絡掌握	☒	4
	6.文化跨域與多元詮釋	☒	5
	7.藝術探究與生活實踐	☒	1
8.其他：(請自行填寫)	☐		
跨領域課程類型	※請參閱跨領域美感課程模組核心內涵 4.2 版，勾選課程對應之跨領域課程類型(可複選)，並依課程設計相關程度排序。		
	跨領域課程類型	勾選欄	排序欄 (1 為相關程度最高，以此類推)
	1. 活化型課程	☐	
	2. 議題式課程	☒	1
	3. 窗外式課程	☐	
	4. 交集性課程	☐	
	5. 學校本位課程	☒	2
	6. 混成式課程	☐	
	7.其他：(請自行填寫)	☐	
跨領域內涵	☒ 藝術科目： <u>視覺藝術</u> ☐ 非藝術科目： <u>英語、綜合領域</u> ☐ 融入之議題： <u>生命、科技、資訊</u> ☐ 其他： <u> </u>		

美感元素 與美感形式	美感元素 ■視覺藝術：■點 ■線 ■面 □空間 ■構圖■質感 ■色彩(含色相、明度與彩度) □音樂：□節奏 □曲調 □音色 □力度 □織度 □曲式 □表演藝術：□聲音 □身體 □情感 □時間 □空間 □動力 □即興 □動作 □主題 美感形式 ■均衡 □和諧 □對比 □漸層■比例 ■韻律 □變奏 ■反覆 □秩序 □統一 □單純 □虛實 □特異
本期發展重點 (其他議題請參照 課程模組 4.2 核心 內涵)	□聯合國永續發展目標 (SDGs)： □A.消除貧窮 □B.終結飢餓 □C.健康與福祉 □D.優質教育 □E.性別平等 □F.淨水與衛生 □G.可負擔的永續能源 □H.就業與經濟成長 □I.永續工業與基礎建設 □J.消彌不平等 □K.永續城鄉 □L.責任消費與生產 □M.氣候行動 □N.永續海洋與保育 □O.陸域生態 □P.制度的正義與和平 □Q.永續發展夥伴關係 □社會情緒學習 (SEL)： ■甲.自我覺察 □乙.自主管理 ■丙.社會覺察 ■丁.人際技巧 □戊.負責任的決定 ■其他議題： 108 課綱十九項議題：生命、多元文化、國際教育、科技 □無
學習活動設計 (依實際課程之主題數、課程目標與單元數逐一增列撰寫)	
學習活動內容與流程	本期發展重點(依前述本期發展重點表格SDGs代碼 A-Q /SEL 代碼甲-戊填寫)
主題(一)名稱：成愛，呈愛 單元 1 名稱：用點·心 課程目標： 1. 能觀察自我外觀與內在特點 2. 能理解繪畫與設計應用上之點的美感形式原理 3. 能利用圓點形式進行自我圖像簡化實作 實施節數：4 一、導入活動 1. 結合輔導活動課程，觀察並探討自己的外觀與內在特質 2. 與同學分享，分享別人眼中的自己與自己感覺的差別。	4.設計思考與 創意發想 6.文化跨域與 多元詮釋 甲.自我覺察 丙.社會覺察 丁.人際技巧



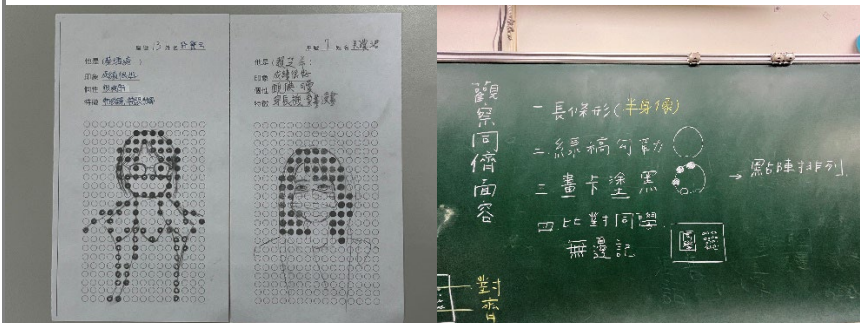
二、開展活動

從「在未來每個人都會成名 15 分鐘」說明普普藝術，並鼓勵同學思考如何呈現自我特質。進而介紹秀拉的點描繪藝術，運用平板操作，向量軟體輔助，進行自我造型的點元素圖像排版。



三、綜合活動

利用平板與向量軟體操作，設計排版出自我點元素圖像後，操作標籤機列印貼紙作品，並與同學交換作品、分享與討論創作元素與特質。



單元 2 名稱：心情聯絡簿

課程目標：

1. 能分辨自己的情緒與感受。
2. 能分享自己的特質或優點。
3. 能分辨自己和別人的特質並自愛自我價值及欣賞他人價值。
4. 能利用燙金原理進行圖像創作。
5. 能理解手工裝幀書的原理。
6. 能自己實作一本屬於自己的手工書。
7. 能記錄自己的心情與情緒。

實施節數：7

一、導入活動

1. 教師引導學生觀察自己的特質。
2. 教師播放自我認同相關影片。

4.設計思考與
創意發想

甲.自我覺察
丙.社會覺察
丁.人際技巧

3. 教師提問：「你喜歡你自己嗎？」「你有什麼樣的心情和情緒可以分享嗎？」 4. 教師鼓勵學生發表看法。 二、開展活動 1. 利用點線面的美感形式原則例子分享，讓學生利用單色的點線面設計聯絡簿封面 2. 說明燙金工序與護貝機安全操作，進行燙金實作，過程中針對失敗作品進行分析與討論其原因並進行調整。 3. 利用書籍裝幀設計分享其設計原理及手工書工序與類別及實做的步驟後，進行手工書的裝訂實作  三、綜合活動 1. 請學生將完成的作品展示，讓學生自由發表最喜歡、最特別、最豐富的作品，在同學的作品中你看到了什麼，試著分享看看 2. 引導學生持續性進行心情紀錄 3. 結合圖書館、英語科的雙語國際交流，與日本峰山中学校分享本次燙金手工書的活動過程		
主題(二)名稱：繪會自我 單元1名稱：藝漆玩 課程目標： 1. 實施節數：10 一、導入活動 1. 漆藝講師說明漆藝歷史與其生活的應用 2. 認識漆藝工具與工序，感受工藝匠人的精神 3. 引導學生探索自己有什麼樣類似工藝匠人的精神與態度 4. 結合自己的精神與態度，發展漆板彩繪創作草稿  二、開展活動 1. 漆藝講師說明漆繪的工序與安全操作 2. 漆藝講師示範漆繪，並指導學生進行實作 3. 引導學生透過不同的點線面造型創作，並應用色彩表達自我	1.美學思辨與 覺察省思 2.符號識讀與 脈絡應用 7.藝術探究與 生活實踐	甲.自我覺察 丙.社會覺察 丁.人際技巧



三、綜合活動

1. 學生分享完成的漆板創作過程與創作理念
2. 學生思考與分享完成的漆板可以再做什麼樣的延伸設計，如何應用在生活美學上

單元 2 名稱：迷迷之因

課程目標：

1. 了解網路迷因在網路形成原因過程
2. 理解與分析圖像與符號
3. 能使用 AI 工具及應用文字指令進行圖像創作
4. 能團隊合作進行發現問題、創意思考、解決問題後表述想法

實施節數：8

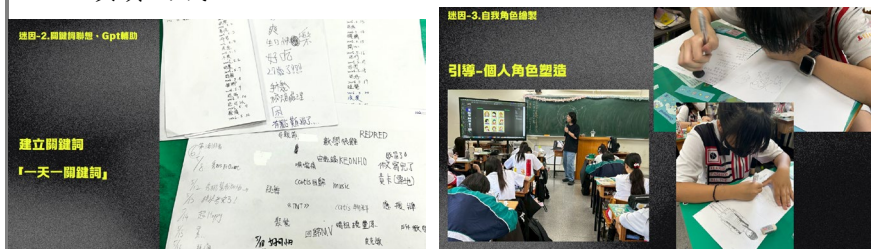
一、導入活動

1. 講師引導討論什麼是迷因，迷因要素以及如何發酵在網路
2. 圖解迷因-了解迷因圖像或文字的符號功能與意義



二、開展活動

1. 發展迷因關鍵詞，了解關鍵詞在網路符號的作用，並為之後 AI 生成指令預習
2. 引導真實與虛擬的議題討論，從中發展自我角色繪製-想像中的我及真實的我

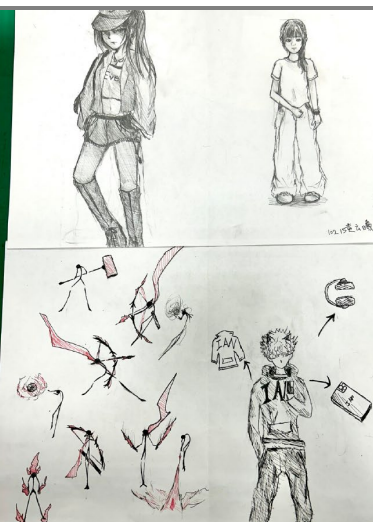


1. 美學思辨與覺察省思
2. 符號識讀與脈絡應用
3. 藝術參與及社會行動
4. 設計思考與創意發想
5. 數位媒體與網絡掌握
6. 文化跨域與多元詮釋

甲.自我覺察
丙.社會覺察
丁.人際技巧

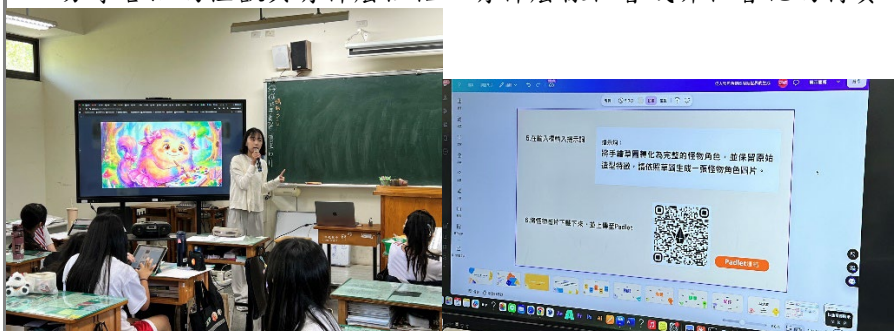
迷因-3.自我角色繪製

想像中的我. vs. 真實的我



三、綜合活動

1. 教師引導思考去人類化後的角色可能會是什麼，進而進行造物練習
2. 引導思考人工智慧是什麼，進而進行分組進行敘事與共編、圖像的延伸與想像創作
3. 分組進行虛擬角色共編創作，進行草圖描繪後匯入至 AI 軟體生成各組的代表怪獸
4. 分享各組的怪獸具有什麼性格、有什麼樣社會或非社會化的特質



評量方式(請參見跨領域美感課程模組核心內涵 4.2 版，並詳述之)：

1. 實作評量：個人與小組完成角色設計與生成、漆版實作、心情聯絡簿實作。
2. 形成性評量：能完成各課程活動之草圖設計、學習單及個人或小組心得。
3. 觀察：學生學習過程中投入程度及跟老師的互動。

教學省思	1. 分組討論活動多，需時時叮嚀與提醒落後或不專心學生，並須引導其學生進行思考與表達。 2. 需要多讓學生練習情意上的表達，並提醒學生與長輩互動時要注意口語表達的清晰及貼心的肢體動作。 3. 迷因課程的外聘講師在課程上應用較多專業困難字語，部分學生較難理解講師所續內容意思，需要跟講師討論並協助講師對學生理解程度的轉譯與溝通。
學生/家長回饋	1. 洪○瑄：用點元素設計自己的圖像很有趣，並且能透過 IPAD 的排版，最後能利用標籤貼紙機印出屬於自己的印象貼紙很有意義，也讓我思考我未來能怎樣進行視覺設計。 2. 許○云：手工書真的很複雜很難做，但我覺得最有趣的是在燙金的時候，也需要注意燙金紙有沒有放平，護貝機的溫度也調整了好幾次，失敗 2 次後也完成燙金，效果很好，跟手繪的色彩效果很不一樣。透過這次的課程，我對書籍設計有很大的興趣。 3. 謝○皓：我覺得跟日本學校線上交流時很有趣，雖然英語講得不是很好，但有英

	文老師提醒與幫助我，我也認識到一些關於藝術用字的英文怎麼念。我也喜歡跟別人分享我的創作想法，尤其是跟外國人很有趣。 4. 黃○曦：在迷因的課程裡面，我擔任組長分享 AI 圖的設計概念，起初我這組的同學有些人有很奇怪的想法，有些人則一點想法都沒有，所以我必續把這些有想法沒想法的內容整理好，並且需要跟同學討論要利用那些文字，我們才可以 AI 幫我們這組生成我們想要的怪獸。我覺得我們的怪獸就是一個社會的結合，有很多奇奇怪怪的部分，雖然結起來很奇怪，但這也是我們一起想出來的，一起共同創作出來的，所以我覺得這樣很有意義。 5. 柯○希：我是一年級下學期才轉學到彰藝，然後就接上到這個迷因的課程，在這個課程中老師一直希望我們能思考很多點，雖然沒有很多動手畫畫或練習的課程，但是也讓我練習到藝術是需要很多思考，在這個課程中也看了很多網路圖像，練習去看這個圖友什麼意思，為什麼網路會出現這些圖等等，在我的之後的畫畫創作中也會多多思考我的圖像要表現什麼。
影像紀錄	(照片 6-10 張加說明，每張 1920*1080 像素以上，並另提供原始 jpg 檔)
	 學生利用平板操作編輯設計軟體進行點構成的排版



學生利用標籤機貼紙印製出代表自己圖像的點構成貼紙



學生利用護貝機進行心情聯絡簿手工書的封面燙金



學生的心情聯絡簿燙金封面成果



學生與日本學校進行線上國際交流，分享心情聯絡簿(燙金手工書)的創作



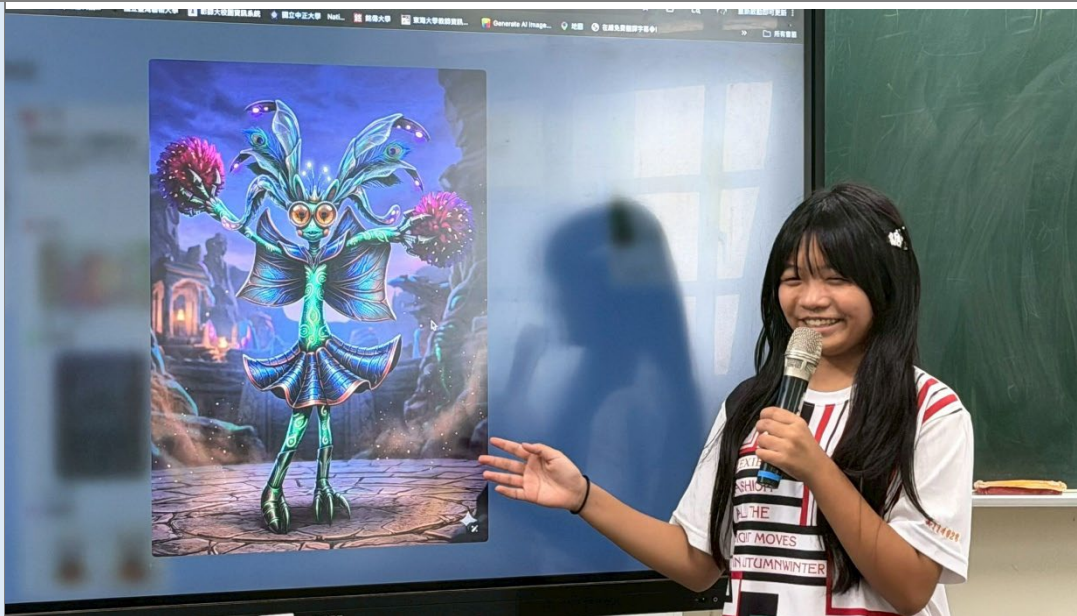
漆藝講師指導學生進行漆板漆藝創作，並體驗細緻重複的上漆工序



學生利用進行漆藝的圖繪實作



學生透過分組討論並觀察網路生態，利用手繪自創角色並結合平板操作 AI 繪圖生成，發展各自組別的迷因角色



學生分享迷因角色的設計理念

其他對於
本計畫之建議

無