

111 至 112 年美感與設計課程創新計畫
111 學年度第二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： 高雄市新上國小

執行教師： 劉冠伶 教師

目錄

一、美感智能閱讀概述

1. 基本資料
2. 課程概要與目標

二、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

美感智能閱讀概述

一、基本資料

辦理學校	高雄市新上國小
授課教師	劉冠伶
教師主授科目	美術
班級數	3 班
學生總數	86 名學生

二、課程概要與目標

課程名稱	我的特製服				
施作課堂 (如：國文)	美術	施作總節數	8 節	教學對象	<input checked="" type="checkbox"/> 國民小學 <u>四</u> 年級 <input type="checkbox"/> 國民中學 _____ 年級 <input type="checkbox"/> 高級中學 _____ 年級 <input type="checkbox"/> 職業學校 _____ 年級
<p>1. 課程活動簡介</p> <p>「我的特製服」課程是一個融合服裝基本概念、圖文創作、遊戲互動、生活提案這四個主題的創意實作課程。</p> <p>「服裝」是每人每日所需，它從遠古的「一塊布」發展至今，結合了各種需求與精神意涵而發展成一門趣味且深富意義的學問。課程起初是由與學生聊「為什麼要穿衣服？」開啟思辨及討論，接著藉由閱讀安妮新聞第 14 期以「服裝」為主題的專刊，導讀包括〈重新設計超人服〉、〈術業有專攻，尊重專業的制服文化〉、〈最???的五套穿搭〉...等專欄，與學生共同認識與討論「服裝」。</p> <p>對「服裝」主題有了初步探索之後，由學生自主挑選出想要深入發展創作的主题來著手後續課程，因此不同班級也各自發展出其獨特性及略顯差異化的學習歷程與表現。學生皆利用多元媒材進行創作，將心像構圖描繪成專屬於個人的「我的特製服」。</p> <p>「我的特製服」因著不同的想像與發揮呈現相當多元的面貌：不論是 cosplay 穿梭時空、向偶像模仿致敬、或對未來理想職業的投射，「特製服讓我變身成我想要的模樣」。匯集全班的特製服圖卡後，大家一起玩「變身大風吹」遊戲，抽換圖卡變成自己意想不到的模樣。從遊戲過程中發揮想像力、自我探索、尊重多元觀點。</p> <p>最後延伸課程為「舊衣變身」生活提案，與學生討論舊衣與時尚的關係，將服飾再造的概念結合生活實踐，提倡用藝術創造力落實環保永續的精神。</p>					

2. 課程目標 (條列式)

1. 能閱讀安妮新聞 vol.14 關於服裝的介紹並共同討論出想要創作發展的專題。
2. 能歸納整理自己的創意設計「專屬特製服」，並利用圖文並置的風格呈現作品。
3. 能理解不同設計都有它獨特的巧思，並試著理解自己或他人的想法。
4. 能透過「變裝大風吹」遊戲打破框架限制，體驗服飾穿搭的想像及創意。
5. 能將所學的概念與生活情境相呼應，對服飾創作或舊衣再生產生新的聯想或提案。

執行內容

一、課程紀錄

1. 課程實施照片 (請提供 5-8 張)

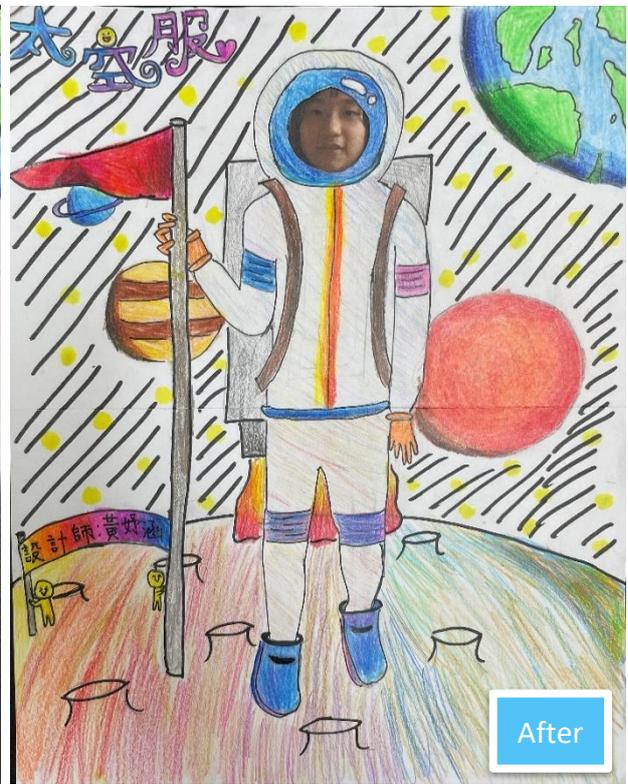
- ◎學生課前分組討論「為什麼要穿衣服？」以及「我的穿搭 ideas」分享
- ◎閱讀安妮新聞並分享閱讀後的觀點，全班共同討論決定後續創作主題與方向



◎製作「我的特制服」圖文作品



◎「變身大風吹」遊戲：作者自己的變身圖(變身前後對照)



◎「變身大風吹」遊戲: 例如性別互換、好友互換身分.....最後進行分遊戲心得分享。



2. 課堂流程說明

一.閱讀安妮新聞	二.創作我的訂製服	三.變裝大風吹遊戲	四.舊衣變身 (含親子共學·僅部分執行)
<ul style="list-style-type: none"> •重新設計超人服 •術業有專攻·尊重專業的制服文化 •最???的五套穿搭 	<ul style="list-style-type: none"> •設計一件專屬的特製服 •設計理念與發想 •圖文美感呈現 	<ul style="list-style-type: none"> •介紹我的特制服(變裝/時機、前後) •情境大風吹 •分享與討論 	<ul style="list-style-type: none"> •試著分享生活中對於「舊衣服」的想法 •時尚的潮流與地球永續的環境保護思維 •關於服飾的改造提案

二、教學觀察與反思

1. 遇到的問題與對策

問題 1：開放式的課程走向，尊重學生的自主想法。議題討論與生活經驗的結合需要教師提供思考方向，而創作發展的主題由學生經討論之後共同決定。

教學對策：課前準備 + 分組討論 + 教師開放性調整教學策略。

基於「服飾」主體具有比較深的文化與歷史發展脈絡，老師希望學生在進行藝術創作之前能夠充分地對安妮新聞的專欄進行閱讀與小組分享，藉以慢慢釐清自己想要著手的主題。然後老師再引導學生從閱報中觀察學習美學版面或設計元素的模仿再製，例如有些孩子偏好<重新設計超人服>這種結合功能與配件的海報專題展現方式，也有人希望開啟<術業有專攻，尊重專業的制服文化>、<最???的五套穿搭>的服飾搭配場景變換的意境構圖...創作方向會因為團體屬性的意見交流而發展出不同的脈絡，孩子們能展現出他們獨立思維與團體共識的彈性策略，老師也應該尊重其自主發揮、扮演輔助角色協助他們完成想要的呈現方式。

問題 2：「我就是我的 Super model」結合自我形象與手繪設計幻想的可能性。

教學對策：數位輔具 + 描繪練習

進行服裝設計對學生而言比較困難的是「身形比例」及「真實的穿搭感」，所以要設法將他們本人的表現特徵與想像中的服裝進行串聯就必須先進行模擬擺拍，因此需要讓學生進行想像然後模擬情境後拍攝，也需要在後製的程序中加入很多細膩的拆解(去背或重新拍攝)，如此學生才能將設計與自己的形象照片吻合呈現。

2. 未來的教學規劃

「我的特製服」課程最終的意圖是希望學生能將服飾的觀念與自己的生活相互連結，因為它能探討的精神意涵與實用面向是很豐富而廣泛的，值得從不同面向繼續深究。例如:可以延伸討論至 SDGs 的永續發展指標中探討現代「快速時尚」服飾消費行為對地球環保的衝擊.....，因此在課程尾聲我們利用心智圖探討了「衣服舊了/髒了 怎麼辦?」，也進一步共同討論出一接下來課程規劃的方向，例如: 染布、縫紉、編織.....等課程，也著手嘗試舊衣變身的各種可能(含親子共學)。

3. 可作為課程推廣之參考

「變身大風吹」遊戲是一個很具話題討論性的遊戲，易於與「性別平等教育」、「職業與工作」、「流行文化」等議題進行融入，也可以從中做到多元文化理解的初步架構。

三、 學生學習心得與成果

