

實驗計畫概述

一、實驗課程實施對象

申請學校	彰化縣國立彰化高級中學
授課教師	張靜嫻
實施年級	二年級
班級數	10 班
班級類型	<input checked="" type="checkbox"/> 普通班 <input type="checkbox"/> 美術班 <input type="checkbox"/> 其他_____
學生人數	450 名學生

二、課程綱要與教學進度

課程名稱：					
課程設定	<input checked="" type="checkbox"/> 發現為主的初階歷程	每週堂數	<input checked="" type="checkbox"/> 單堂 <input type="checkbox"/> 連堂	教學對象	<input checked="" type="checkbox"/> 國民中學 二 年級 <input type="checkbox"/> 高級中學 年級 <input type="checkbox"/> 職業學校 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：					
<input checked="" type="checkbox"/> 並未修習美感教育課程					
* 先備能力：					
學生在高一美術課接觸過建築形式、藝術家自畫像、攝影構圖、版面構成、手機圖文編輯軟體等單元。					
一、課程活動簡介：					
這個單元希望透過課程的帶領，讓學生了解到質感是觸覺與視覺的綜合經驗，關於質感的記憶會影響到我們對事物的感受。					
並透過案例的討論，與探索校園、校舍各階段的門、窗、地板、牆面使用的建材、形式，帶領學生理解到材料與技術是影響質感表現的重要因素、質感的喜好也反應了當代的價值觀，以及質感使用的合宜性。					
最後，以分子料理、「毛皮餐具」為例，改變質感，讓人對事物的觀感覺得陌生，導入改變質感的練習，增加學生對質感的感受。					

二、教學目標

既有目標/能力指標：質感的理解與分析

學生將會：

1. 描述質感所帶來的感受
2. 了解材料與技術所產生的質感效果
3. 能思考質所表現與的代價值觀
4. 理解質感的合宜性
5. 能對質感的搭配做分析討論

核心概念：

1. 質感是觸覺、視覺的綜合經驗
2. 影響質感的元素
3. 質感與價值

主要問題：

1. 質感透過視覺帶給我們的感受
2. 材料、技術與質感的關係
3. 質感所反應的價值觀

學生將知道/知識：

1. 構成質感的要素：視覺、觸覺
2. 了解質感的合宜性
3. 對於質感的的使用能做分析討論

學生將能夠/技能：

1. 能與小組合作討論
2. 對案例進行觀察分析
3. 能嘗試思考與創作

三、教學策略：【做】			
		SHOW	TELL
第一節	質感是觸覺、視覺的綜合經驗感受	廣告案例 1. 世大運捷運車廂上的游泳池水道、跑到、足球草地、籃球場 2. 飲料廣告 / 掉入冰塊中 3. 洗髮精廣告 / 絲段布料 4. 泡廟廣告 / 火山爆發 5. 口紅廣告 / 櫻桃	1. 為什麼這些畫面會產生這些感覺？ 2. 透過畫面喚起質感的記憶、感情，達到傳遞訊息的目的。
第二節	質感的元素 / 材料、技法 質感所反應的價值觀	1. 制服、運動服的材質 2. 電影「一代茶聖千利休」中豐臣秀吉的黃金茶屋與千利休的侘寂茶屋	1. 從制服、運動服的質料，看影響質感的元素 2. 同時代的兩個大人物對質感的喜好與應用
第三節	校園質感大搜查 ~ 行動篇	探索活動完成學習單 以分組活動，探索校園中的地板、門框、窗框、牆面、天花板、磁磚....的材質、形式與感受	學校裡的建築因為不同時間採用不同的建材、形式，甚至同一層樓的地板面都會有不同的花紋樣式。
第四節	校園質感大搜查 ~ 討論篇	分組報告 分析、討論探索結果。	校舍建材的質感的合宜性
第五節	質感大冒險 ~ 改變一件物品的質感，賦予新感受	公園裡模仿樹幹、竹子的水泥柵欄、桌椅、分子料理、Meret Oppenheim 「毛皮杯子」	改變我們熟悉事務的質感，會帶來衝突敢、趣味性
第六節	創作分享與討論	從校園取材拓印紋理，再包覆於教室門、窗上，比較視覺感受。	

四、預期成果：

學生對「質感」的意涵有清楚的認識，能理解質感對視覺經驗的影響，並能思考並練習質感搭配的合宜性。

參考書籍：(請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

1. 美感電子書
2. 網路資源

教學資源：

筆記本、單槍、學習單、手機、造相機...。

教學進度表

週次	上課日期	課程進度、內容、主題
1	106/10/02-06	直感質感～以廣告為例探討什麼是質感
2	106/10/09-13	值感質感～影響質感的因素及質感所反應的價值觀
3	106/10/16-20	質感追追追～校園質感大探索
4	106/10/23-27	質感追追追～校園質感討論
5	106/10/30-11/03	質感大冒險～改變質改新嘗試
6	106/11/06-10	質感大冒險～改變質改新嘗試

實驗課程執行內容

一、 核定實驗課程計畫調整情形

原訂第五、六節「質感大冒險～改變質感新嘗試」，以公園裡模仿樹幹、竹子的水泥柵欄、桌椅、分子料理、Meret Oppenheim 的「毛皮杯子」為例，引導學生體會「改變我們熟悉事務的質感，會帶來衝突感、趣味性」並試著從校園取材拓印紋理，再包覆於教室門、窗上，比較視覺感受。實際執行計畫後，修改為第五節「質感蒐集」：拓印第三節課「質感追追追～校園質感大探索」中學生拍攝的質感對象紋理。第六節「質感比較」將第五節課中蒐集的質感紋理與美術課本中藝術家的創作作品做對應比較，從而觀察藝術家如何透過造型、光線、色彩、紋理表現質感。

二、 6 小時實驗課程執行紀錄

課堂 1

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

從課堂中的範例，學生思考、與討論廣告如何透過畫面呈現，喚起我們對質感的記憶、感受，達到傳遞訊息的目的。

C 課程關鍵思考：

質感是觸覺、視覺的綜合經驗感受。

課堂 2

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

比較制服、運動服的質料，思考影響質感的因素;從節錄的電影「一代茶聖千利修」情節，體會同時代的兩位大人物對質感的喜好與應用。

C 課程關鍵思考：

影響質感的元素：材料、技法;質感所反應的價值觀。

課堂 3

A 課程實施照片：



質感學習單 2151-5-46

質感是感覺，視覺與經驗的綜合感受。
除了物體本身天然的質感，大多數的質感都是可以被製造出來的。
因此，「材料」、「技法」是構成質感的兩個主要的元素。
想要有好的質感，需要合適的材料製作符合使用者需求，適合環境條件的物品與空間，才会有好的品質。請根據下列條件分析「校園質感大搜查」的結果。

	觸感 (材料、質地)	材料	合宜性 (符合環境與需求、適合使用與耐用)	建議
	視覺 (顏色、樣式)	技法 (製造方法)		
				
				

B 學生操作流程：

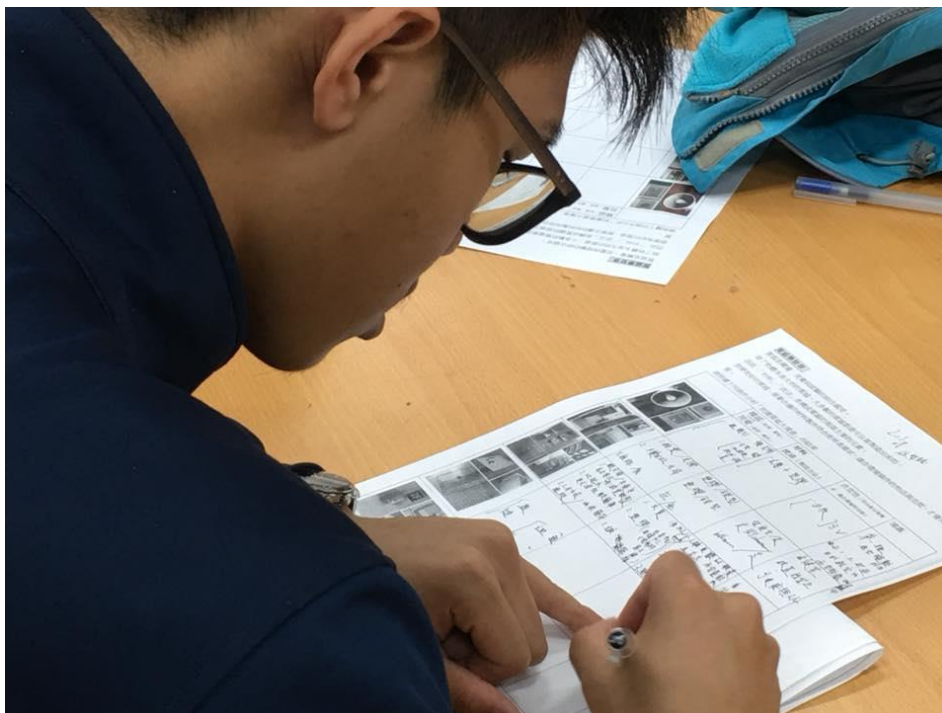
學生分組進行校園硬體設備質感大搜查。以小組為單位，觀察校園中的硬體設備，並從其中選擇 5 個項目各三種不同質感，如地板、門框、窗框、牆面，、 、 、 、 ，進行拍照記錄。

C 課程關鍵思考：

同樣的功能，如門板，卻有許多質感變化。造成質感差異的原因是什麼？

課堂 4

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

分組報告。學生分別就觸感、視覺、材料、技法、合宜性等項目，分析、討論第三節課「校園質感大搜查」探索結果，並試著對校園硬體設備規劃提出建議。

C 課程關鍵思考：

質感是觸覺、視覺的綜合經驗，而材料與技法會影響質感的表現，質感的選擇需考慮到合宜性。

課堂 5

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

為了加強學生對影響質感感受的「觸覺」、「紋理」的體會，請學生就第三節課所觀察的硬體設備，實地拓印。

C 課程關鍵思考：

影響這些觸覺的因素：材料、技法。

課堂 6

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

將第五節課採集的紋理與美術課本中的藝術作品進行比對。選擇相對應的藝術作品，並思考藝術家如何應用、表現這些質感。

C 課程關鍵思考：

質感對作品的影響是什麼？

三、教學觀察與反思

「質感」在過去的美術課，只是一個稍微帶過的小部分。這次的課程嘗試將「質感」變成一個完整的單元，對師生都是一個挑戰。

如何將一個抽象的概念具體化，是在設計教案時不斷思考的問題。執行到第三節課時，發現學生對於「同一個項目，三種不同的質感」的作業要求容易混淆。有幾組同學交出來的相片檔案，呈現的是「同一個項目，三種不同角度」。

因此，判斷學生對於「質感」的理解還是不清楚，在第五、六節時，將課程做了調整，讓學生

在校園中實際採拓質感、紋理，並在美術課本中，找出可以相對應的質感表現，加深對「質感」的體驗。

四、 學生學習心得與成果

無