

南華大學管理學院文化創意事業管理學系

碩士論文

Department of Cultural & Creative Enterprise Management

College of Management

Nanhua University

Master Thesis

文創設計融入校本特色課程研究－以雲林縣平和國小

低年級為例

Integrating Cultural Creative Design into School Based Feature

Curriculum--A Study of Lower Grades of Ping-He Elementary

School in Yunlin County

王淑芬

Shu-Fen Wang

指導教授：趙家民 博士

洪林伯 博士

Advisor: Chia-Ming Chao, Ph.D.

Lin-Bao Hung, Ph.D.

中華民國 110 年 1 月

January 2021

南 華 大 學

文化創意事業管理學系

碩 士 學 位 論 文

文創設計融入校本特色課程研究－以雲林縣平和國小低年級為例
Integrating Cultural Creative Design into School Based Feature
Curriculum--A Study of Lower Grades of Ping-He Elementary School in
Yunlin County

研究生：王淑芬

經考試合格特此證明

口試委員：

蘇雅麗

洪鈞德

趙子元

指導教授：趙子元 洪鈞德

系主任(所長)：洪鈞德

口試日期：中華民國 109 年 12 月 26 日

謝誌

這本論文得以順利完成，首先要感謝指導教授趙家民教授、洪林伯教授，平時在輕鬆的氣氛中，讓我們感受到如同家人般的溫暖與關懷，每當我遇到瓶頸時，總能點亮一盞明燈指引我，讓我豁然開朗，繼續朝向目標邁進。感謝南華文創所的老師們認真、專業的指導，讓我受惠良多。感謝蘇雅蕙博士、范鈺燻博士百忙之中擔任口試委員，提供許多寶貴的意見，讓我獲得了成長與進步，使論文能更加完善。

研究過程中，感謝親愛的老公，不畏寒風、烈日，溫馨的火車站接送，在我上課的日子總是在家照顧、陪伴小孩，讓我在進修時無後顧之憂，也在心靈上得到最大的支持。感謝好同學云婷、淑雅、明秀、沛螢、祐詩、思琪…大家建立了姊妹淘的情感，互相關心、幫忙，讓我在溫馨的學習氛圍中，完成碩士學業。在我所就職的學校方面，我還要感謝平和國小校長、主任對我的研究給予支持與協助，同時感謝平和教師團隊設計出符合學區特色的校本特色課程。感謝學校的同事淑媛，給予我課程設計的建議，與協同教學觀察。感謝同事哲銓，總是不厭其煩的指導我電腦排版相關的問題。感謝 108 學年度平和國小二年乙班的 18 個小朋友，認真參與我所設計的文創課程。另外，準備口考期間與我並肩作戰組成最佳團隊的成員明秀、聖凱，是你們的扶持與鞭策，讓我有更堅定的決心勇往直前，謝謝你們！我還要感謝我親愛的女兒、兒子，在媽咪忙著寫論文時有乖乖的做好自己的事，偶而還要忍受媽咪暴躁的脾氣，當我看到你們聽到我的口試順利通過，雀躍、興奮地歡呼、跳躍，我感受到你們對媽咪真摯的、滿滿的愛。感謝家人、朋友對我從不間斷的關心與支持。

該感謝的人太多，請容我在這裡再次真摯地表達：感謝老天爺，感謝所有愛護、關心我的人，謝謝你們！

王淑芬 謹致
民國 110 年 1 月

中文摘要

美感教育、校本特色課程兩者都是近年來教育部在各階段學校教育推行的重點，而兩者也強調藝術教育向下扎根，走向多元化、在地化、生活化。當今文創產業興起，文創設計相關之人才培育也成為藝術教育所要探討的重點之一。然而，文創設計相關課程目前大多以大專院校為主，國小階段在文創設計相關課程仍然較缺乏。本研究的主要目的即為發展一套適合於國小低年級文創設計融入之校本特色課程，並探討文創設計課程實際教學中的學習情況。以提倡美感教育為背景，以文創設計中「文化認同」與「創意培養」做為課程之核心教學理念，參照文創設計之步驟與專題設計過程，自行發展成為國小文創設計之學習步驟。四個步驟依序為認知階段、形成階段、設計階段及回饋階段，對應原本國小藝術課程認知、技能、情意，三個學習面向，並從各階段中發展四個單元實施。引導學生以設計專題式的過程進行藝術創作，從各階段的學習達到適合實施於國小之文創設計體驗課程。

透過研究者自行發展之文創設計課程，以行動研究法進行研究，除了學生文化認同與藝術技能之提升，並藉由教學者的反思、回饋提供相關藝術教學一些實務經驗與具體建議。本研究的結論為(一)文創設計融入校本特色課程有助於美感提升。(二)文創設計融入校本特色課程賦予在地文化的教育意義。(三)將藝術美感與設計創作整合於校本特色課程有利於文創人才培育向下扎根。

關鍵詞：美感教育、文創設計、校本特色課程

英文摘要

Aesthetic education and school-based feature courses are the focus of the Ministry of Education's school education at various stages in recent years, and both emphasize that art education is rooted downwards towards diversification, localization, and life. With the rise of the cultural and creative industry, the cultivation of talents related to cultural and creative design has become one of the key points to be discussed in art education. However, most of the courses related to cultural creative design are mainly applied in colleges and universities, and there is still a lack of relevant courses in elementary school. The main purpose of the study is to develop an adequate school-based featured curriculum to integrate with the cultural creative design for lower grades in elementary school. It also discusses the learning situation in the actual teaching process of the cultural creative design curriculum, takes the promotion of aesthetic education as the background, takes "cultural identity" and "creative cultivation" in the creative design as the core teaching concept of the curriculum, and develops itself into the learning step of elementary school cultural creative design by reference to the steps of the cultural creative design and the thematic design process. The four steps are the cognition stage, formation stage, design stage and feedback stage, corresponding to the three orientation of original elementary school art curriculum, cognition, skills, and sentiment, to develop four units of implementation from each stage. To guide students to proceed artistic creation by processing of thematic design, from all stages of learning to develop experience cultural creative design curriculum that suitable for the implementation of the elementary school.

Through the cultural creative design course developed by the researchers themselves, the research is carried out by action research method, in addition to the improvement of students' cultural identity, artistic skills, some practical experiences and concrete suggestions on art teaching which are provided through the reflection and feedback of the teaching staff. The conclusion of this study is that (1) Integration of cultural creative design into school-based special courses contributes to aesthetic improvement. (2) Integration of cultural creative design into school-based special courses gives educational significance to local culture. (3) To integrate artistic aesthetic and design creation into school-based featured courses is conducive to build the foundation for the cultivation of cultural creative talents.

Keywords : Aesthetic education, cultural creative design, school based feature curriculum

目錄

謝誌	I
中文摘要	II
英文摘要	III
目錄	IV
表目錄	VI
圖目錄	VII
第一章 緒論	1
1.1 研究背景與動機	1
1.2 研究目的	2
1.3 研究流程	2
1.4 研究範圍與對象	3
1.4.1 研究範圍	3
1.4.2 研究對象	3
第二章 文獻探討	4
2.1 文化創意設計相關理論	4
2.1.1 文化創意設計內涵	4
2.2 文化創意設計模式	9
2.3 校本特色課程與美感教育	11
2.3.1 校本特色課程	11
2.3.2 美感教育	12
2.3.3 兒童身心發展與藝術學習特質	13
第三章 研究設計與實施	15
3.1 研究方法與應用	15
3.1.1 行動研究的特點與應用	15
3.1.2 行動研究歷程	16
3.2 研究場域	18
3.3 資料收集與分析	19
3.3.1 資料蒐集	19
3.3.2 資料分析	20
3.4 前導教學實施與修正	20
3.4.1 前導教學實施	20
3.4.2 前導教學教案設計	22
3.4.3 前導教學省思與修正	23
3.5 正式課程實施	24
第四章 研究結果與分析	26
4.1 文創設計為焦點之校本特色課程實施情形與活動省思	26

4.1.1 第一單元「尋找校園植物」之教學情形.....	26
4.1.2 第二單元「小小設計師」教學情形.....	29
4.1.3 第三單元「商品製作」教學情形.....	32
4.1.4 第四單元「文創成果展」教學情形.....	34
4.2 文創設計融入校本特色課程學習成效.....	38
4.2.1 單元課程喜好程度與心得建議.....	38
4.3 整體省思.....	42
4.3.1 課程設計、內容部分.....	42
4.3.2 教學策略部分.....	43
4.3.3 師生互動部分.....	44
第五章 結論與建議.....	45
5.1 結論.....	45
5.2 建議.....	46
參考文獻.....	48
中文文獻.....	48
外文文獻.....	51
附錄.....	52
附錄一前導教學教案設計.....	52
附錄二雲林縣虎尾鎮平和國小校本特色課程實施計畫.....	55
附錄三雲林縣辦理 108 學年度藝術與人文教學深耕計畫申請表.....	59
附錄四平和國小 108 年推動藝術與人文教學深耕計畫成果報告.....	62
附錄五設計小樹的家學習單.....	64
附錄六課程單元問卷.....	65

表目錄

表 3.1 本研究之原始編碼	20
表 3.2 課程單元架構表	25
表 4.1 「認識校園植物，尋找種子」之課程喜好程度	38
表 4.2 「小小設計師-小樹的家」喜好程度	39
表 4.3 「商品製作-裝飾品製作」喜好程度	40
表 4.4 「成果展示-文創成果展示、作品分享」喜好程度	41



圖目錄

圖 1.1 本研究之流程圖	2
圖 2.1 創意思考模式	7
圖 2.2 專題製作相關步驟	9
圖 2.3 文化創意加值模式	10
圖 2.4 本研究之教學步驟	10
圖 3.1 教育行動研究循環歷程	17
圖 3.2 教學理念架構圖	21
圖 3.3 前導教學上課中學生創作情形	22
圖 3.4 前導教學學生作品	23
圖 4.1 泡種子開始種樹	29
圖 4.2 學生認真畫設計圖	30
圖 4.3 學生設計圖作品	31
圖 4.4 裝飾品創作	33
圖 4.5 裝飾品	34
圖 4.6 小樹盆栽作品	35
圖 4.7 學校 FB 網路展覽	36

第一章 緒論

1.1 研究背景與動機

隨著經濟發達、生活品質的提升，美感教育成為新的學習重點，美感的需求已經成為我們的生活習慣。教育部於 102 年 5 月 31 日提出「美感教育中長程計畫」第一期五年計畫：「◎臺灣·好美~美感從幼起、美力終身學」。現在第二期計畫（108-112 年）「美感即生活·從幼扎根·跨域創新·國際連結」更是如火如荼的進行中。美感教育各項目標都強調美感經驗須從小養成。臺灣有豐富深厚的人文素養、文化藝術傳統，加上自由民主、開放多元的社會風氣，提供美感教育發展的基礎。國人對生活品質重視，對於各項政策與教育品質有高度期待，此為推展美感教育的契機。

除了美感教育，學校本位特色課程也是教育部在各階段學校教育推行的重點，依據新課綱賦予學校的自主性，學校可依其特性及需求，就部定課程和校訂課程的各類實施方式以複合式的組合，建構出各校具有特色的學校本位課程。學校本位課程是考量社區特色、教師專長、家長期待、學生經驗，配合學校願景所發展的課程，透過教師團隊、社區人士、校外專家共同規劃，設計出符合學校特色和社區文化的課程。學校本位課程與特色課程在概念上是相通的，這是因為學校發展本位課程需考量在地社區環境的特性，一旦課程產生亮點就會形成學校特色課程，綜合來說，這就是學校本位特色課程。

近年文化創意產業蓬勃發展，是當前最具發展力的產業之一，政府為了發展文化創意產業，積極推動各項藝文發展，讓文創設計應用在各領域範疇中，藝術與設計人才成為文創產業中重要的人力，因此設計教學在藝術教育中為當前種要的一環。然而，文創設計相關課程目前大多以大專院校為主，在國小階段並沒有文創設計相關課程，研究者好奇除了將美感教育帶入校本特色課程外，是否也能將文創設計融入校本特色課程中，進而連結教育部美感教育中長程計畫中第二期五年計畫，美感即生活·從幼扎根。校本特色課程結合文創設計，帶領學生從生活中體驗美感，進而培養文創設計的興趣與創意。透過本研究，探討研究者規劃之課程實施的狀況與其教學回饋、教學省思，增進教學經驗與學術研究能力。

1.2 研究目的

基於上述研究動機，本行動研究旨在探討文創設計融入學校特色課程，培養學生在文創設計中體驗美感，激發創意。本研究之研究目的為：

- 一、發展一套國小低年級文創設計融入之校本特色課程，並探討實際教學中學習情況。
- 二、藉由文創設計融入之校本特色課程體驗，讓學生體會美就在我們的生活中，自己除了能發現美、感受美，也可以是美的小小創造者。
- 三、提供文創產業人才培育向下扎根的具體方法。

1.3 研究流程

本研究之流程，詳圖 1.1：

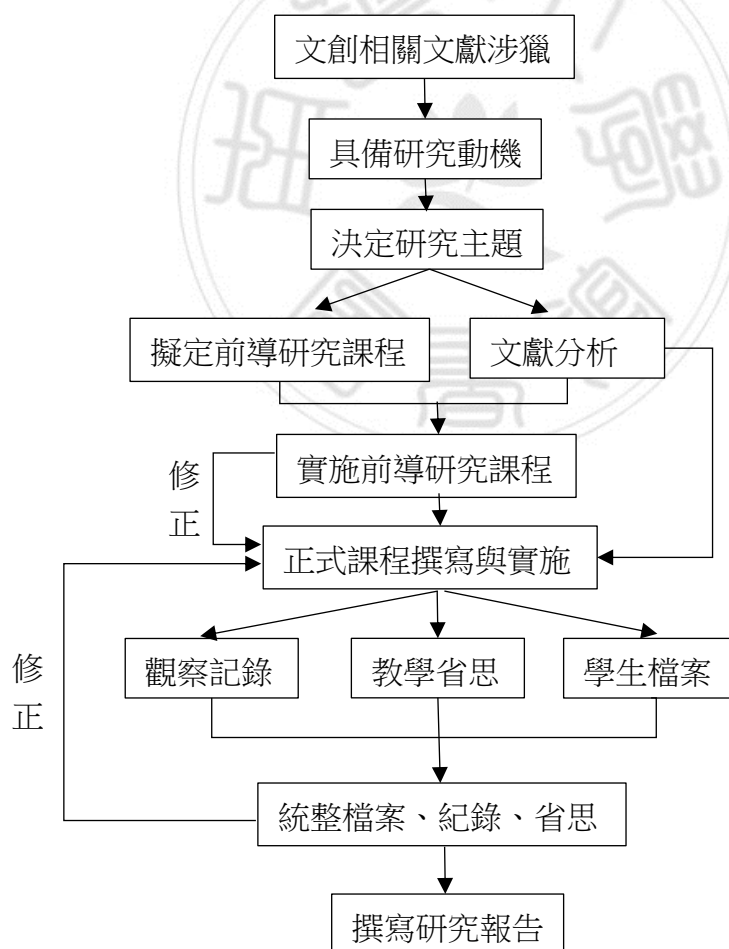


圖 1.1 本研究之流程圖

1.4 研究範圍與對象

1.4.1 研究範圍

本研究範圍以文創設計融入校本特色課程為主，以行動研究之方式探討國小低年級的學生在校本特色課程之學習情形。並以雲林縣平和國小二年乙班為研究對象；利用學校編定的校本特色課程架構，以研究者自編的課程，實施一個學期的文創設計課程，並於教學過程中觀察學生在文創設計學習上有何表現，以及提出解決方法處理課程中遭遇的問題。

本研究的文創設計課程界定以國小低年級為研究範圍，以文創設計融入校本特色課程教學中。課程設計範圍概括美感發現與養成，視覺藝術教學上則以適合國小低年級之藝術技能養成，以利整合文創設計與校本特色課程。

雖然課程多以探討學生在此研究之學習情況，但也同時探討文創設計課程與校本特色課程之教學效益，過程中，研究者也對教學策略與課程設計作反思與改進。

1.4.2 研究對象

本研究對象為雲林縣平和國小二年乙班學生，共 18 位。對於藝術學習並沒有受過特別訓練，對於創作充滿興趣，也樂於嘗試。本課程除了尋找校園植物、設計課程與輕黏土飾品創作利用生活課實施，其餘種植小樹、參加展覽等活動皆分散於零碎的導師時間。課程設計由老師自由安排，除了創意設計培養以外，對於學校植物的認識與愛校的精神也是重要的教學內涵。除了學生是研究對象之外，教學者本身也是研究對象，教師之省思與教學經營也是研究對象。在研究過程中，研究者本身具有課程設計者、教學者、觀察者三種身分，因此對於課堂上的協同觀察需要以錄音或錄影為輔助作為觀察記錄，當作資料整理的依據。從教學日誌、學生回饋、教學評量問卷等多重角度進行資料分析，以增加本研究的客觀性。

第二章 文獻探討

本章共分為三節，針對文創設計融入校本特色課程做文獻相關探討，第一節為文化創意設計相關理論，以「文化」與「創意」兩大元素來探討；第二節為文化創意設計模式，探討文化創意設計內涵與模式，並以專題設計相關文獻探討以及文化創意增值模式，轉化為適合國小階段的文創設計體驗課程；第三節為校本特色課程與美感教育，融合此三節之重點為發展本研究之課程設計理念。

2.1 文化創意設計相關理論

近年來，文化創意產業發展蓬勃，藝術與設計人才成為文創產業中重要的人力，因此設計教學在藝術教育中為當前重要的一環。本節將探討文化創意設計內涵及文化創意設計模式之相關理論。

2.1.1 文化創意設計內涵

文化創意設計是透過创新的手法，將文化重新轉化成新型的經濟產業，是文化創意產業上最重要的過程。文化部(2000)在文化創意發展法中指出，文化創意產業是源自創意或文化的累積，透過智慧財產的運用創造就業機會與財富，並增進全民美學之素養；薛良凱(2012)也提出，在文創產業中，創意正是開發擁有豐富內涵文化的工具。文創設計的主軸即是透過創意與文化結合，提升更多產業的附加價值，進而增進藝術美學之涵養。

文創產業是當前最具發展力的產業之一，政府為了發展文化創意產業，積極推動各項藝文發展，讓文創設計應用在各領域範疇中，針對文創設計的應用，研究者將以「文化」與「創意」兩大元素來探討。

1. 文化元素

文創設計中，最重要的元素就是利用文化特質作為設計的背景內涵，文化在各方說詞上有不同的定義，有些人認為整個國體或是某個時期，甚至是從有文字記載開始到生活等等，或是藝術，皆為文化之統稱；吳思華(2004)認為文化是國力，是一種主題、行為、歷史、規範、習俗等生活的總體；漢寶德(2014)也提出，文化可視為一個民族的生活方式與價值觀念，文化又可分為廣義與狹義的文化，

廣義的文化範圍眾多，狹義的文化可以說是一種內涵或一種品味，同時包括詩文創作與藝術欣賞；劉新圓(2009)指出，廣義的文化，是指一特定社會中，人們共有或接受的信仰、生活方式、藝術與習俗。狹義的文化，是指藝術、音樂與文學，簡單的說就是「藝術」。各方文化細分下又有各種層面的不同，只要有「人」產生的活動集合體，皆能稱為文化；在《國語字典》上，有比較容易懂的說法：人類社會由野蠻到文明，這中間大家努力表現在各方面的，像藝術、科學、道德、宗教、法律、風俗、習慣等綜合體叫做文化。從字典上同樣指出藝術代表著文化，現今文創產業的發展，更可視為藝術文化之體現。

文化創意採用文化要素，在於文化本身的特點與價值，因為文化的產出，必定與人的活動有關，翁子婷(2015)認為「文化」是由「人」自覺且有意識地創造出來的活動，而非自然產生。因此在文化創意中所談到的文化價值，也是其人文與藝術等之精神所在。陳其南(1998)提到，當我們到一個國家去旅行時，會想要深入了解與體驗當地的人文傳統與特色，也就是他們的文化。所以值得大家花錢去旅行、欣賞的城市，一定是文化的城市、藝術的城市，而不是工業或商業的城市。他以法國巴黎為例，百分之六十以上的人口都仰賴文化藝術為生計，舉凡美術館、歌劇院、古蹟、建築、時裝業、餐廳等。如果抽離巴黎的文化藝術，那麼巴黎就什麼也不是了，因此，一個城市之所以美麗，還是要靠文化藝術為發展基礎。綜合上述文獻論述，在文創設計中所要探討的文化元素，包含當地的人文傳統、風俗習慣、古蹟、特產植物、藝術等，都是文化包含的面向。

全球化的影響造成經濟體系在結構與科技快速發達後的流動性空間，產生了「時空壓縮」的現象，促使經濟的投資、生產與資本累積不僅跨越國界，也帶來彈性發展的新時代，其中文化流(cultural flow)是全球化經濟結構與影響中，重要的特徵之一(Harvey,1989；Castells, 1989)。不僅反映出世界多元和主流文化的交互作用關係，同時也重組過去封閉體系中地方文化的結構與內涵。地方文化特色、社群文化體，已然被置入全球文化的脈動之中。

在地文化的探討已成為當代熱門的議題，而文創設計中所探討的就是關於各地文化的特色和應用，鄭自隆、洪雅慧、許安琪(2005)在文化創意特質中提出，文化創意的在地經驗是文化產業要去創造，才能吸引人，這是這個行業最好展現

的地方。地方文化產業具有歷史記憶和固有文化特質，不同類別的文化產業具有不同的地方文化特質、產業結構形式及消費空間結構，能引發共有的感受和價值記憶(辛晚教、古宜靈、廖淑容，2005)。從文化創意的特點可以看出，在地文化的特色是文創產品中最具意義之處，以當地的文化創造出的商品能代表地方的特色，因此，在文創設計中，在地化的探索是不可忽視的過程。

在設計文化商品時，很直接的方式就是將當地文化符號應用於商品上，使商品設計具有意義。在地文化蘊含的豐富內容可以成為設計的創作泉源；設計者可從中擷取文化元素並適當地轉換成符號或特徵融入作品以傳達文化價值，有助在全球市場上彰顯設計作品的識別性，提升設計作品具有差異之競爭力(Moalosi,Popovic,&Hickling-Hudson,2010)。

2. 創意元素

在文創設計的應用上，創意是多元的，可能來自於靈感，也可能是一種新的思考。陳放、武力(2012)提到，創意可以是一種思考的過程，也是一種從無到有的過程，既是大腦創造性的產物，也可以是認知綜合運用的結果。文化創意中所謂的創意，本身即有創新的本質，創意的兩個主要特性就是藝術性和文化性。

生活在科技經濟的時代下，創意思考力是我們首要必備的能力；創新的動機與豐富的創造力才能使我們有更多競爭力。施振榮(2010)表示，目前台灣正值經濟轉型的關鍵時刻，要能成功推動台灣服務的國際化，就要借重「科技產業」及「創意的附加價值」；處於知識經濟的時代，首要強調的就是如何掌握新知識、並能適當的運用創意思考的能力來應用所擁有的知識(王全興、郭添財，2011)。而文化產業的核心價值，在於文化創意的生成，而其發展的關鍵在於具有國際競爭力的創造性與文化特殊性(吳毓星，2011)。從上述探討中，我們可以瞭解到，創意的激發是重要的必備能力，創意能使我們擁有更多的思考面向；在文化創意產值中更是強調所謂的創新性，因此，在創意培養的過程中，我們應該思考如何激發創意與創造力。

文創設計教學以創意的發想為出發點，思考的過程也是學生解決問題的訓練。Mayesky(1998)認為創造力是一種行動、思考或做事的方式，對個人來說更是為了瞭解文化的過程。也有人指出，創意其實是一種對於處理問題的解決方式，與自

身及具有某種足以發展創意的意念。薛良凱(2012)，在《今天創意教什麼？—進入文化創意產業的 13 堂課》中也提到，創意的目的不外乎是為了解決事情。好的創意則是指可以運用更有效率、快速或是更美觀、經濟等特別的方式去完成同樣一件事情，因此創意力近似於解決問題的能力。潘裕豐(2006)提出創意思考模式，認為創造要先從模仿或移植開始，再針對這個創意進行修正或改善亦即加上本土文化，進一步的變換或轉替，最後就會是創新；這種從舊有範例的模式經過修正後產生新的樣式，是一種漸進式的創造，如下圖 2.1 表示。

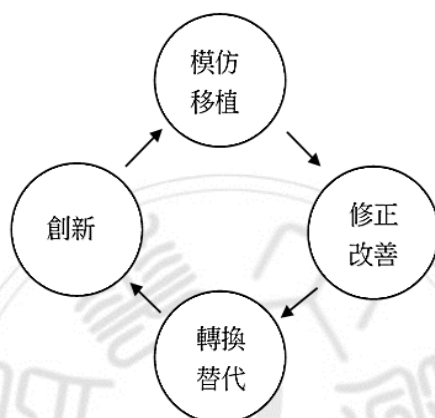


圖 2.1 創意思考模式 資料來源：潘裕豐（2006）

設計過程中，創意是一種思考歷程，也是一種對實踐活動具有指導作用的思考過程；當設計者進行創意發想的時候，為了要解決文化的創新性特質，創意的來源便是藝術性和文化性。以下為創意設計時常使用的方法與策略：

(1) 團隊合作法

當很多人共同進行思考時，有效的合作會產生新的創造物。Ellen Lupton(2012)提到，一個具有生產力的團隊中，成員各司其職，將自己珍貴的見解與技巧帶進團隊，透過多人的發想往往比一個人所能思考的面向來的廣泛；一起工作常會帶有玩樂的部分在其中，想發展出精彩的創意，理解力、幽默感與實驗都是不可或缺的。有時最棒的創意甚至是從對話演變出來的。以下為實施團隊合作法的步驟：

- 一、 大家同時開始工作，講解問題、設計基礎條件等。
- 二、 聽別人想法、發表自己的意見。

三、 確認領導人，負責工作的分配與指示，在兩三個人的團隊時亦有可能每個人皆扮演領導人。

四、 開始提出點子，團體間的小衝突或競爭對整個流程來說是好事，透過各項意見的衝擊，更能產出不同的創意。

(2) 腦力激盪法

所謂腦力激盪，意旨透過成員集思廣益，各出奇想產生互相激盪的效果，因此任何意見都受到同樣的歡迎(李劍志、陳貴美，2008)腦力激盪法適合一群人開會時應用。以下為實施腦力激盪法的步驟：

一、 將問題或設計的條件、目的、背景資料簡單說明。

二、 將任何與待解決問題、設計有關的想法或答案，公開寫在黑板上，此時絕對不要批評，任何人對黑板上的想法有新的看法或聯想，也都寫在黑板上，會議主持人主要的功能在於，鼓勵發表。

三、 經過一段時間，所激發出來的“點子”差不多了，再進行整理與評估。

(3) 情境故事法

文創商品設計上常使用情境故事法，做為產品或品牌之形象。(黃麗芬，2002；陳致綱，2003)提到，目前的設計方法，大致可分為：一、強調概念的發展，也就是幫助構想產出的方式；二、在設計歷程中引導設計走向的程序方式。情境故事法是常被用來作為產品發想的一種設計方法，透過對產品使用情境的模擬，考量使用者在過程中會遭遇的可能問題，不斷的透過視覺化的草圖進行設計。情境故事法也適合應用於文化創意產品的設計，透過文化豐富的故事性，經由共同記憶的互動過程，已經有許多成功的例子（林榮泰、蕭茗菀、涂良錦，2006）。

情境故事法即是訴說一個故事，營造一種情境，設計貼心產品；「情境故事」的設計方法是目前產品設計的顯學。情境故事法是在產品開發過程中，透過一個想像的故事，包括使用者的特性、事件、產品與環境的關係作為設計的發想。

在國小階段，故事教學的運用與腦力激盪是教師時常使用的教學策略，而文

化創意中的情境故事法也是以創造產品之故事與文化關聯作為創作之基準，研究者認為故事性質更能加深學生對文化創意之意象表現。

2.2 文化創意設計模式

進行團體合作的設計過程時，常常會以設計專題的流程進行不同案例的改造。研究者是以透過專題設計相關文獻探討，進行文創設計之模式參照；並從文創商品設計的流程，探討文創設計之流程重點，以便轉化為適合國小階段的文創設計體驗課程。

蔡須全(2014)提到，專題學習的目的是以團隊合作的方式，培養學生獨立思考與解決問題的能力。在「創意設計專題製作」的課程裡，學生以探討專題製作背景及目的、專題製作的步驟與方法、理論探討、設計、成果和結論建議為專題製作的架構。以探討「創意」、「設計」、「實現」三者之間的關係，讓學生培養分析與解決問題的能力。專題製作步驟如圖 2.2 所示

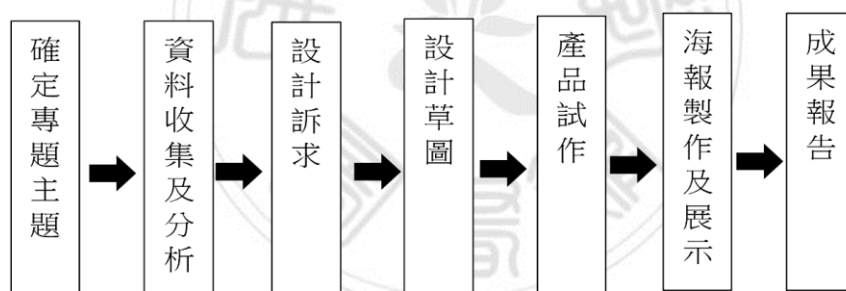


圖 2.2 專題製作相關步驟 資料來源：蔡須全(2014)

林榮泰(2005)提出文化創意增值模式，第一階段是如何把原始的文物資料，賦予意義，經過資訊增值，成為有用的設計資訊；再經過分析歸納，透過知識增值，變成可用的創意知識；最後，經由靈活運用的創意增值，形成有價的智慧財產。無經驗的設計師、初學者或是學生，可經由這個架構學習如何設計文創產品，詳圖 2.3：

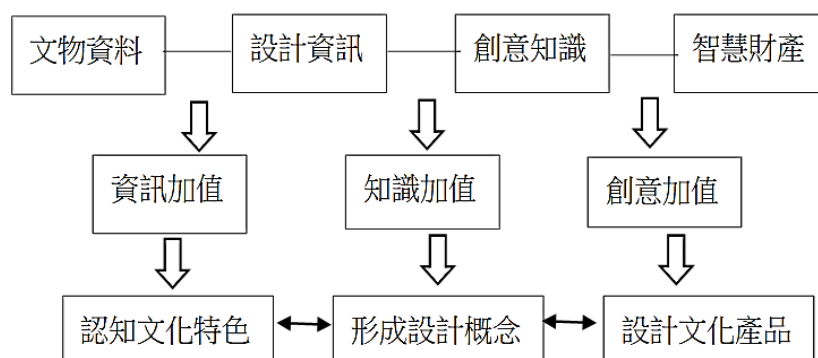


圖 2.3 文化創意增值模式。

從林榮泰提出的文化創意增值模式可發現，認知、形成、設計是設計流程的三大階段，其中認知在文化特色上是設計形成的要素，經過創意增值後，文化產品的設計便可產生。設計初步的資料蒐集與分析即為文化創意之文化風格特色之採取；設計草圖階段則是設計概念之形成，最後產品製作即為文化產品之製作。

綜合上述專題設計與文創商品設計之探討，研究者發展出在國小階段的文創設計流程與步驟，考量國小低年級學童的能力與適用性，以「做中學」的方式，讓學童體驗文化創意商品之產出過程，在實際操作中學到文化創意流程的發展與概念。圖 2.4 為研究者整理設計之教學步驟：

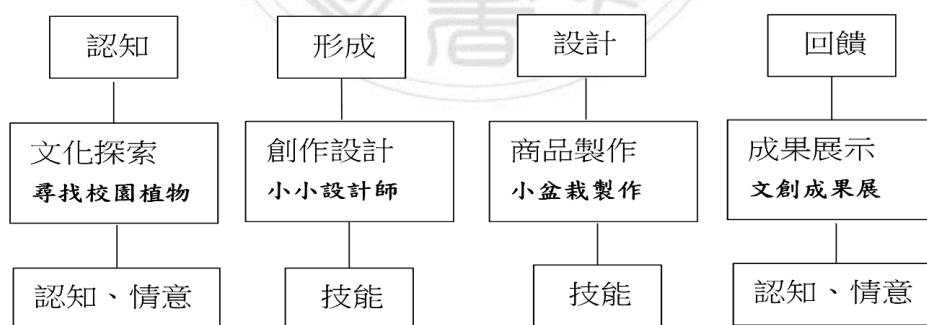


圖 2.4 本研究之教學步驟

本研究以文化探索、創作設計、商品製作、成果展示四個階段作為國小低年級文創教學之步驟，讓學生透過體驗的歷程，培養發覺美、探索美、感受美及實踐美的知能。四個步驟依序為認知階段、形成階段、設計階段及回饋階段，對應原本國小藝術課程認知、情意、技能，三個學習面向，並從各階段中發展四個單

元實施。引導學生以設計專題式的過程進行藝術創作，從各階段的學習達到適合實施於國小之文創設計課程。其中第一單元文化探索以校園植物作為文化元素的聯想，從中提升學生對於文化的認識與學習；第二單元創作設計中，以「家」作為故事發想與設計中創意思考的訓練，再以繪圖設計呈現。而第三單元商品製作中，文創商品製作以輕黏土為課程素材是藝術學習上實務技能之養成；最後第四單元成果展示則是對自己完成的藝術作品產生回應。各階段的學習過程也是美學經驗的養成，各單元間的學習不但與文化及創意緊密相扣，對於學生在藝術學習方面也有助於美感的提升。

2.3 校本特色課程與美感教育

2.3.1 校本特色課程

學校本位課程 (school-based curriculum) 是以學校為主體，考量社區特色、教師專長、家長期待、學生經驗，配合學校願景所發展的課程，課程設計透過教師團隊、社區人士、校外專家共同規劃，設計出符合學校特色和社區文化的課程。教師角色由課程實施、執行者轉化為課程創造者，是一種「由下而上」、草根模式的課程建構歷程，因此課程目標符合地區特色，能充分發揮學校特色，提升學生學習成效 (白雲霞，2003；林志成等，2011；張嘉育，1999；黃政傑，1999)。

學校本位課程=部定課程+校訂課程

部定課程：由國家統一規劃，養成學生基本學力，奠定適性發展基礎。

校訂課程：由學校安排，形塑學校教育願景，強化學生適性發展。

特色課程 (feature curriculum) 是指某所學校與一般學校不同的課程，或是一提到某項特色就聯想到某學校所實施的課程 (鄭淵全，2003)。

林志成 (2011) 指出，學校發展特色課程的特性包括：1.課程目標符合教育本質；2.課程規劃以學生為主體；3.課程內涵具獨特創新性；4.課程學習由教室到社區；5.社區資本轉為課程資本；6.課程活動重視體驗學習；7.課程實踐需能分享推廣；8.課程發展需具有綜觀性。

學校本位課程與特色課程在概念上是相通的，這是因為學校發展本位課程需

考量在地社區環境的特性，一旦課程產生亮點就會形成學校特色課程，綜合來說，這就是學校本位特色課程。但是，學校特色課程不見得等同本位課程，例如某校發展管弦樂團為特色課程，是校內有管弦樂團社群教師所發展出來的成果，未必是全校教師都參加，可能只是某一群學生或社團學生參與而已。

2.3.2 美感教育

1979年公佈「國民教育法」，第一條「國民教育依中華民國憲法第一百五十八條之規定，以德、智、體、群、美五育均衡發展之健全國民為宗旨。」強調國民教育中美育的重要性。隨後教育部並依據此條文頒布「加強國民中小學美育教學實施要點」，強調美育的功能在促進德、智、體、群四育均衡發展（教育部，1980）。美育的內容，除了藝術以外，還包括所有課程中涉及美感的各種活動與經驗。在教學方面，以創造、發表、表演、展示等學習活動，培養學生的思考、想像、創造力，及氣質與審美情操。2001年九年一貫課程的架構下將視覺、音樂和表演藝術統整在藝術與人文領域，「藝術與人文」即為「藝術學習與人文素養，是經由藝術陶冶，涵育人文素養的藝術學習課程。」人文素養和藝術美感的提升再次成為教學重點。自1997年制定「藝術教育法」，臺灣藝術教育開始有明確的法源依據，並另訂定「藝術教育法施行細則」。2005年頒訂「藝術教育政策白皮書」，為推動藝術教育之基本理念。2011年在中華民國教育報告書訂定「提升藝術與美感教育方案」，明確指出學校藝術教育以「美感教育」為實施理念，使學校藝術教育的功能與性質，與美育教育的宗旨更能相互呼應。2014年教育部提出「美感教育中長程計畫」第一期五年計劃中再次闡明如何實施美感教育的期程與階段性任務。2019年進入「教育部美感教育中長程計畫—第二期五年計畫」。

「第二期五年計畫」提到基於第一期五年計畫之實施、十二年國民基本教育課程綱要之公布與實施，國內美感教育具有相當優勢的基礎：

(1) 日益提升之生活品質與教育期待

臺灣有豐富深厚的人文素養、文化藝術傳統，加上自由民主、開放多元的社會風氣，提供美感教育發展的基礎。國人對生活品質重視，對於各項政策與教育品質有高度期待，此為推展美感教育的契機。

(2) 「政府—民間企業—學校」攜手模式已具雛形

近年來臺灣藝術與文化界人士、社區與產業工作者看重國民美感的培養，美感教育得以納入更多資源，例如：廣達文教基金會長年推動「游於藝」之美感相關計畫；金車文教基金會與學學文創長年深耕「深厚美感教育」，美感細胞的「教科書美感計畫」更帶動起民間豐沛的動能。來自社區自發的美感行動是臺灣美感教育最美的風景，政府部門與民間攜手合作將可創造更多美感教育能量。

(3) 創新科技與美感跨域人才之培育

世界各國人才培育與產業發展、加值創新都強調自小培養美感素養；當前臺灣整體產業發展從硬體代工到軟體研發，需要擁有美感競爭力人才。各大專院校相關科系於世界各項文藝發明創作獎項屢獲佳績，且臺灣在科技方面的創意發展屢見推陳出新的觀點，持續與美感教育相互結合培育科技人文與美感的跨域人才，培養台灣產業增值與轉型人才。

(4) 地方文化產業活化

隨著地方文化產業的活化，臺灣各鄉鎮日漸重視地區或社區美學塑造，加上學校本位課程發展，學校與社區之協力已成為美感教育的實踐潛力空間。

2.3.3 兒童身心發展與藝術學習特質

教育部十二年國民基本教育課程綱要，生活領域中提到第一學習階段學童(即國小一、二年級)的特性：

- 一、在生活中探索與學習。
- 二、在生活中發現問題、思考問題。
- 三、從體驗、探索以及探究過程中獲得樂趣、遭逢問題並解決問題。
- 四、從與社會、自然環境以及他人的互動中學習，並自我省思。
- 五、在生活中調適與發展自己的能力。

教育部美感教育強調美感從幼起、向下紮根。教育部十二年國民基本教育課程綱要，生活領域課程目標也希望達到學生能省思生活中人、事、物互動現象對自己的意義，發現生活之美並應用於生活。(教育部，2008)，九年一貫「藝術與

人文」課程強調藝術、文化以及生活的結合。校本特色課程強調以學校為主體，設計出符合學校特色和社區文化的課程。綜上討論，研究者認為文創設計課程若能將課程內容簡化、活動設計適合小朋友則是非常適合實施於國小融入校本特色課程之中。讓孩子從小發現美麗、體驗美感，增加文創活動的認知與參與，將有助於未來文創產業的發展。



第三章 研究設計與實施

3.1 研究方法與應用

本研究的目的之一為發展一套適合於國小低年級文創設計融入之校本特色課程，採用行動研究作為本研究之方法。為了探討國小低年級學生在文創課程中的學習情況及課程實施情形，研究者以自編的文創設計課程用最實際的行動研究作為實施方法，透過實務研究，分析教學中可能會面臨的實際問題與困難，並加以檢討改善。研究者即為此課程之教學者，經過資料收集與文獻探討，以自己的課程設計與教學策略進行研究；研究時間約為一學期(四個月)，實施後再分析教學成果與可行性，並透過教學回饋修正課程設計。

3.1.1 行動研究的特點與應用

「行動研究」顧名思義就是將「行動」和「研究」結合起來(黃政傑，1985)。「行動研究」強調行動與研究的結合與不斷循環的驗證(陳伯璋，1988；歐用生，1996)，實務工作者在實際工作環境中，透過實際行動、執行，進而評鑑、反省、回饋、修正，以解決實際問題(蔡清田，2002)。「行動研究」只在探究實務工作者的相關問題(Adlam，1997)這是由實務工作者在社會情境中主導的自我反省探究的方法，解決工作情境中特定的實際問題為主要導向，關注研究結果的立即性與即時性(Stenhouse，1985)。行動研究主張，針對研究者能力範圍所能解決的問題進行研究。實務層面所要處理的問題，是那些經常使實務工作者在日常工作中遭受挫折的工作事項，例如學校行政、課程規劃設計、各個學習領域內容的選擇組織、教科書的選用及評鑑、教學媒體製作和資源管理、教學方法的選擇與運用、學習結果評鑑回饋、班級經營、學生潛能開發與輔導等，這些問題領域是特別值得實務工作者設法努力克服之行動研究重要問題領域(蔡清田，2003)。

行動研究目的為：

1. 以實務問題為導向
2. 重視實務工作者的研究參與
3. 從事行動研究的人員就是應用研究結果的人員
4. 行動研究的情境是實務工作環境
5. 過程強調協同合作
6. 強調解決問題的立即性
7. 對象或問題具有特定性
8. 發展反省彈性的行動計劃
9. 結論只是用於該實務工作情境的解放
10. 成果可以現狀的批判與改進，並促成專業成長(蔡清田，1999)

行動研究在實質性的研究過程中可看出，就是不斷進行改進與修正，以解決實際問題，過程中附有實驗性的精神。最後(蔡清田，1999)也指出，由於此研究方法強調實務工作與研究功能結合，過程中實務工作者與研究工作者也是「反省的實務工作者」，以提升實務工作者的研究能力與專業形象；因此近年來行動研究已逐漸在教育的領域上備受重視。本研究中，研究工作者與實務工作者也是由研究者一人擔任。研究者是教學者，也是課程實施過程中的被觀察者，於自己任教的班級中實施研究。

3.1.2 行動研究歷程

行動研究歷程是一個不斷反省的循環。詳圖 3.1：

第一循環的行動研究(初步行動中的反思)

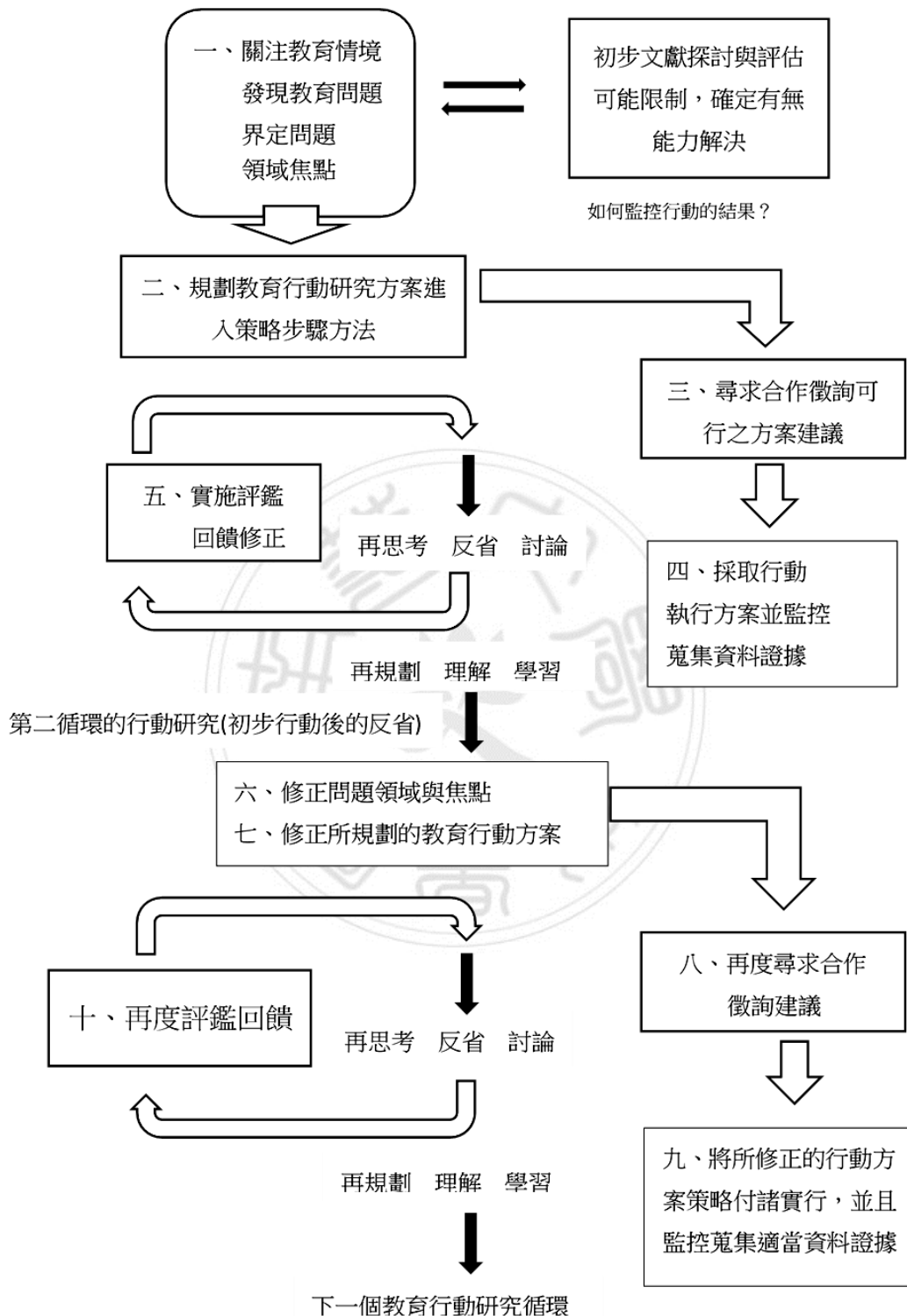


圖 3.1 教育行動研究循環歷程 資料來源：蔡清田(1999)

根據以上行動研究的循環歷程與架構，本研究探討文創設計融入校本特色課程之實施。以文獻涉獵為文創設計教學之參考，在具備研究動機、確定研究主題後，開始蒐集、研讀相關資料，再慢慢發展編寫課程設計與架構。前導課程實施後，進行問題評估與修正，經過前導課程的研究搭配學校校本特色課程的內容，編擬出一套適合國小低年級學生，將文創設計課程融入校本特色課程中。前三章完成後提出研究計畫，計畫通過後開始實施文創設計教學課程。透過上課對答、訪談、觀察記錄、學生檔案、學習單等資料蒐集，分析、檢討教學資料，最後將實施結果紀錄於研究報告並歸納出本研究的結論及建議。

3.2 研究場域

本研究之教學環境為雲林縣虎尾鎮的平和國小，全校 12 個班，學生約 200 名。校地廣大，校園植物種類豐富，充滿綠意，是一所美麗的小學校。

1. 平和校園植物

平和國小校園由一長排教室建築物將校園分成前後兩區，前庭左右兩片小山坡造景，植物種類很多；後面則是一個跑道 200 公尺的操場，以樟樹、黑板樹、阿勃勒等，圍繞著操場。主建築物前排有一整排福木和紅花風鈴木，後面則是一排茶花和一些小花草。前庭右側有一區小葉欖仁森林區，靠近校門口附近還有荔枝和芒果樹，荔枝成熟時全校師生都可品嚐到它的滋味。校門口的右側，兩棵大王椰子高高聳立。前庭左側有一個兩個教室大的二層樓建築物是音樂教室和自然教室，教室前一排桂花，花開時散發著迷人的香味。音樂教室的後方有一塊學生的快樂農場，種著各式各樣的蔬菜、水果，香蕉、枇杷、無花果、玉米、甘蔗…種類很多。

左前庭幾顆酒瓶椰子、變葉木和大葉欖仁，讓校園更添色彩。本研究選定的馬拉巴栗也是在這區。馬拉巴栗一年結果兩次，剛好都在開學前後可以撿拾種子，種子泡水後兩三天就可以種植，生命力強，學生太常澆水或忘記澆水都有補救的方法，小樹生長速度，方便觀察。水分控制得宜種在小花盆裡可以種植約兩三年，是很適合學生觀察照顧的植物。

2. 教學資源與班級概況

教學教室位於平和主建築物二樓，硬體設備齊全，設有單槍投影機一台，電腦主機、大型音箱麥克風，硬體資源相當豐富，課堂上也能隨時透過光纖連結網路作為教學資源。以往學生生活課的繪畫經驗大多以畫滿 8 開圖畫紙為主，勞作方面大多是一般材料包，學生常對自己的作品常常只是短暫的喜愛之後卻感到無價值性。本研究之文創商品除了使藝術商品生活化也提升學生對創作的興趣與作品的認同。

3.3 資料收集與分析

本研究採質性研究，探討文創設計課程之教學過程與學習成效，因此在正式研究前須擬定研究方法與策略並收集相關資料。本研究採取教師觀察紀錄、訪談、文件分析等多元方式蒐集研究資料，再加以分析與分類，探究其成效，以作為本研究教學過程省思與回饋之依據。以下為本研究之資料蒐集、分析的方法：

3.3.1 資料蒐集

本研究資料收集以觀察資料、文件資料、訪談作為研究分析依據；以教師觀察紀錄、影像紀錄、協同教師觀察紀錄三種方式為觀察資料蒐集；平常上課之訪談與提問也作為學生回饋之資料；文件資料以學生作品、學習單、課程問卷、教學省思作為課堂回饋資料之蒐集。

1. 觀察資料

- (1) 教師觀察紀錄：每單元課程實施後，研究者將課程中觀察到的重點與發現，包括課程實施情形與學生學習情況記錄下來，作為教學省思之依據，並修正教學內容與進度，作為資料蒐集分析基礎。
- (2) 影像紀錄：課程實施中，以拍照或錄影方式將學習情形記錄下來，方便日後分析參考。
- (3) 協同教師觀察紀錄：本研究協同教師為教學者之同年級(二年甲班)教師，教學經驗豐富，班上學生也進行同樣的校本特色課程，兩班進行相同課程時協同教學，除了提供研究者於課程中有更多角度的觀察與認識，也在課程調整與省思的部分給予建議。

2. 文件資料

- (1) 學生作品：包含草稿、未完成作品、成品等，提供研究者課程與教學省

思之依據以及學生在本研究中學習成效之表現。

(2)學習單：於課程實施中或單元結束後實施，為了解學生的學習成效，與學習中對課程的喜好與感想，做為參考依據。

(3)課程問卷：課程結束後，依據各單元之學習狀況設定相關問題，以問卷方式作為課程學習情形調查的依據。

(4)教學省思：每課程單元結束後，教學者將教師觀察記錄與感想作彙整，依照片、影片等課程紀錄及學生的學習單，做統整、省思，作為教師教學自省根據。

3.3.2 資料分析

本研究資料分析採質性敘述為主，從課堂的觀察中，研究者與協同教師記錄各單元的實施情形與發現，並於各單元學生填寫的學習單回饋，進行省思與分析；研究過程中也對學生作開放式提問做訪談，針對學生不同的學習情況作相關訪問，作為分析時之參考資料。

本研究資料分析，以資料蒐集後進行文字敘述為主，以質性資料分析整理，將資料編碼以利資料分析，詳表 3.1。

表 3.1 本研究之原始編碼

資料類別	代碼順序	代碼舉例	內容說明
教學觀察紀錄	觀察年月日	觀 1090305	觀察在 109 年 3 月 5 日
協同教師觀察紀錄	觀察年月日	協 1090305	觀察在 109 年 3 月 5 日
訪談紀錄	觀察年月日	訪 1090305	訪談在 109 年 3 月 5 日
學生學習單	觀察年月日	學 1090305	完成於 109 年 3 月 5 日
教學省思	紀錄年月日	省 1090305	紀錄於 109 年 3 月 5 日
學生	座號、代號	S01~S18	學生座號 1~18 號

3.4 前導教學實施與修正

進行正式教學實施前，本研究先以前導性文化創意相關藝術教學作為正式教學之參考與修正，本節以教學實施與結果修正加以討論。

3.4.1 前導教學實施

1. 實施對象

初次進行文化創意課程，研究者試著以文創設計相關之教學概念作為前導性研究，研究對象與正式實施成員同為平和國小二年乙班 18 位學生。

2.前導教學流程

一年級的校本特色課程曾經做過葉脈書籤，當時書籤的樣式是老師設計提供。這次研究者以校園植物的葉子，讓學生刷成葉脈，自行設計，做出葉脈卡片，留待母親節時送給媽媽。第一週先將老師煮好的葉子刷掉葉肉，留下葉脈，再以草圖進行卡片設計，第二週再依設計圖將卡片完成。兩週的課程以文創商品設計方式創作，探討學生的學習狀況與課程的適切性。

3.課程架構

本研究之前導課程以文創設計導向之藝術教學理念為重點，帶領學生設計創作呈現與市面上或以往做卡片方式較不同的卡片。前導課程僅以單元性課程實施做研究、探討，以作品分享作為此課程的學習目標。教學理念架構如下圖 3.2 所示。

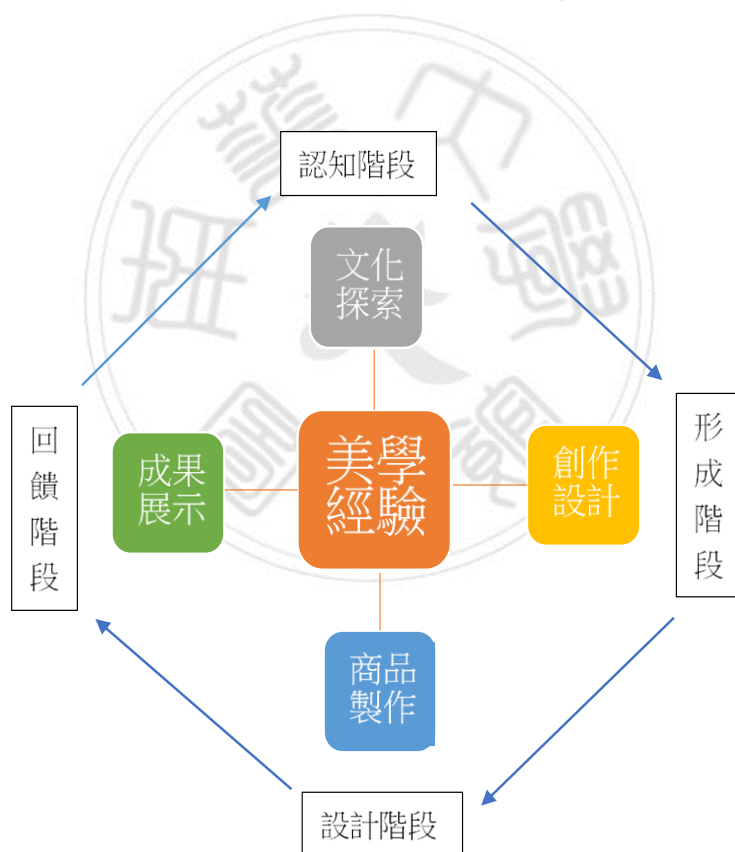


圖 3.2 教學理念架構圖

3.4.2 前導教學教案設計

學生在一年級時，曾經上過一次藝術課程是葉脈書籤製作，老師先將校園植物桂花、茶樹、馬拉巴栗等樹葉加上洗衣皂後，用電鍋煮幾次，再讓學生用牙刷將葉肉刷除，留下葉脈，然後再做成書籤。一年級時，老師先行設計書籤的樣板，學生只需刷好葉脈，填寫卡片即可。這回含情脈脈單元教學利用學生的先備經驗，再一次讓學生製作葉脈卡片，卡片完全讓學生自行設計，完成後再進行成品分享、成果展示等活動，以搭配文創設計之課程模式。以下圖 3.3、3.4 為上課時學生創作情形及學生完成作品。(前導教學課程教案詳見附錄一)



圖 3.3 前導教學上課中學生創作情形

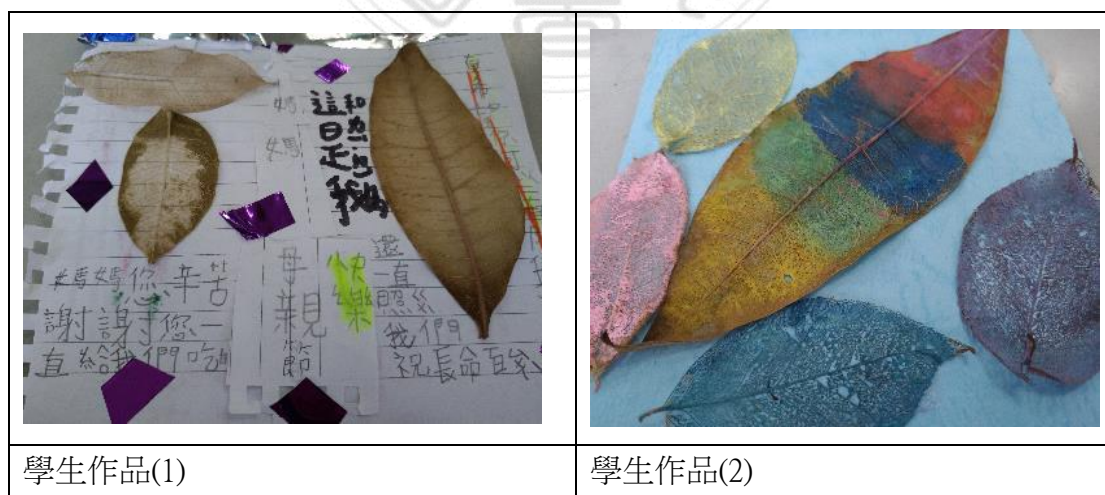




圖 3.4 前導教學學生作品

3.4.3 前導教學省思與修正

此次含情脈脈單元教學可以發現，學生對於文創設計之學習反應熱烈，認知方面以認識校園植物為學習內容，情意表現除了能欣賞與表達自己對植物藝術作品的感覺，也藉此創作表達對生活週遭人事物的感恩之情，培養學生惜福感恩的情懷。技能上則以母親節感恩卡片創作為學習目標—葉脈卡片製作的學習。低年級的學生對於手作創作相當熱忱，以葉脈為創作媒材更能使他們對藝術課程產生更多興趣。透過文化創意的模式與步驟，學生的作品更有主題性與創意性，創作比以往更豐富，作品呈現更多元化。另外，發現學生透過合作方式的腦力激盪後，

聯想的元素比個人想到得更豐富、多元。

教學省思方面，因為一年級時已經做過葉脈書籤，學生在刷葉脈已經比較上手，成功率很高，大家都刷了好幾片葉子。至於將葉脈融入卡片的創意，透過大家腦力激盪也想出很多點子，但是在作品精緻度上需要更細心操作，若是以商品或展覽作品考量，或許需要更專業的藝術指導。以二年級學生的程度，自行創意完成母親節卡片，創意滿滿，心意無價。

3.5 正式課程實施

本研究依前章節文獻探討之整理後，以文化創意設計教學概念作為課程核心，並依相關單元架構進行課程實施；正式課程名稱為「文創課程真好玩！」強調以文創設計為焦點之校本特色課程。本研究將課程發展出四個單元，將文創商品設計創作過程帶進教學，發展出一套跨領域且適合國小低年級之文創設計教學。採用循序漸進的步驟，從認識植物、校園文化，種植小樹，再從平面設計到立體製作，完成文創商品，最後延伸到參加展覽，使學生對文創設計活動參與更認識。

課程單元有四

單元一：「尋找校園種子」

單元二：「小小設計師」

單元三：「商品製作」

單元四：「文創成果展」

實施時間為十五週，共計 10 節(400 分鐘)實施，課程架構如表 3.5 所示。

表 3.2 課程單元架構表

主題	單元名稱	活動	時間	單元目標	教學資源	評量方式
單元一	尋找校園植物	認識校園植物 收集種子 種植小樹	15 週 4 節	1.帶領學生認識校園植物 2.收集種子並種植	網路資料、 <u>種子盆栽</u> 書籍參考	學習單 口頭評量 階段性作品評量
單元二	小小設計師	設計小樹的家	2 節	小樹的家繪圖設計，提升設計美感與藝術創造力。	網路資料	學習單
單元三	商品製作	裝飾品製作	2 節	以輕黏土製作小樹的加裝飾物，提升學生工藝與商品設計之技能。	網路資料、文創商品圖片參考	階段性作品評量
單元四	文創成果展	參加 60 週年校慶展覽	2 節	參加實體展覽、網路展覽		成果評量 口頭評量

第四章 研究結果與分析

根據第二章文獻資料整理，研究者自行編擬適用於國小低年級之文創設計為焦點的校本特色課程進行研究，教學內容為生活美學的培養下，以「認識校園植物」及「創意培養」為主軸，發展出尋找校園植物、小小設計師、商品製作、文創成果展四個連續單元進行教學，其中進行四個教學活動。以下將以文創設計為焦點之教學實施情形與學習成效、活動省思、研究者整體省思三部分說明。

4.1 文創設計為焦點之校本特色課程實施情形與活動省思

研究者擬定研究方向及瞭解研究對象的學習狀況後，前導課程實施後，將前導教學的優劣進行檢視、改進，並從研究省思中修正不合處，以利正式課程實施。本結將依研究者觀察與發現，探討學生學習情況，並檢視各單元教學活動之省思。

4.1.1 第一單元「尋找校園植物」之教學情形

本單元之教學活動為「尋找校園植物」，教學理念上為文化探索階段：以校園植物的認識為教學目標，探索平和國小的校園植物，增進學生對學校的認同感與歸屬感。此單元為文創設計過程之認知階段，除了認識校園植物，作品材料來源正是採用學校的植物，透過校園植物的認識增進學生對學校之認同與鄉土情懷。

1. 「認識校園植物」

(1)教學實施情形

研究者在課程開始時，告訴學生本學期的校本課程我們要利用在學校採集的種子種植一棵小樹，設計一個美麗的小盆栽，還會參加學校 60 周年校慶的展覽。學生們聽完眼睛都亮了起來，感覺到對課程的期待與興奮之情。詢問學生是否瞭解文化創意的概念，作為學生先備知識狀況之瞭解，經提問後發現學生對於文化創意之名詞鮮少接觸，僅一兩位學生參加過文創市集，有些學生甚至沒聽過「文化創意」這個名詞。研究者先以課前準備的文創相關產品圖片作為引起動機，以簡報方式說明文創商品的應用與藝術創作的價值，舉例將藝術作品作成商品之原理應用，以淺顯易懂的方式介紹文化創意的原理，作為學生對於文化創意的認知學習。簡報中提及文創產業相關商品介紹，如文創筆記本、明信片等銷售販賣的

形式，讓學生認識現今許多文創的經營模式，這學期的課程透過老師的引導，讓學生對文創的概念更認識，透過文創設計的課程，使學生體驗生活美學與文創商品之設計學習。

有別於以往美勞課，學生們對於文創課程感到新奇與期待，第一單元沒有繪畫或勞作課程，經過解說，學生了解文化探索是文創設計課程的首要階段，也才能正式進入第一單元「尋找校園植物」的學習。帶著雀躍的心，帶領學生進入校園植物探索，目標是尋找適合種植的小樹種子。學生對於每天看到卻不知名的植物充滿好奇，他們是誰種的？種多久了？什麼時候開花結果？各式各樣的問題等待老師一一解答。經過一節課的校園巡禮，大家認識了已經 60 歲的三棵大榕樹，也知道辦公室前一排結實累累的樹不是橘子，而是某一任校長希望全校師生福氣滿滿而種的福木。校園裡最會招蜂引蝶的馬櫻丹、校長室後面還有可以直接拿來泡茶的芳香萬壽菊、每年可以吃到的荔枝、芒果……。當然也找到本研究要種的馬拉巴栗種子。透過這樣的探索，學生不僅對植物更認識，也對學校環境更了解、認同，也更懂得珍惜。

(2)學習現場之發現與結果

(a)學生對於顏色有變化或是會結果實的植物比較容易察覺

因為學校的樹並沒有標示樹名，學生們僅能從自己的舊知識或是老師、同學介紹才能認識樹木，有些學生還張冠李戴搞錯了，甚至有學生看到結著黃澄澄果實的福木，以為是橘子。

S07：老師，我們為什麼不種橘子？我看到校長室前面有很多橘子樹。(觀 1090302)

S11：老師，馬拉巴栗又叫做美國花生，那它的種子可以吃嗎？(觀 1090302)

(b)學生對於校園植物的認識得依賴教師的教導

其實不光是學生，連老師對於學校的植物也不是完全認識，藉由這次的教學，老師上課前得先做功課，查了很多植物相關書籍，也問了學校資深教師。花了許多備課時間去更了解學校的環境，但也僅能針對這次上課需要用到或較具代表性的植物做介紹。或許可以建議學校做植物名牌，讓學生可以更直接認識校園植物。

(c)學生對校園植物更認識後對於學校環境更懂得珍惜，對學校也更認同。

S12：老師，我覺得在榕樹爺爺樹下玩遊戲很舒服。(觀 1090305)

S18：紅花風鈴木開花時學校變得好漂亮。(觀 1090305)

S01：阿勃勒開花後，花瓣掉滿地也很美。(觀 1090305)

S15：桂花的葉子可以刷葉脈做成美麗的卡片，桂花開花好香，一邊聞桂花香一邊上音樂課，感覺好幸福啊！(觀 1090305)

(3)教學活動省思與檢討

(a)多鼓勵低年級的孩子表達自己的想法

從活動中發現有些孩子思考較緩慢，加上認識的語詞也較少，無法明確表達自己的想法，在老師的鼓勵下多做幾次嘗試，進步很明顯。學校的網站也針對校園植物，搭配照片做一些介紹，在走出教室前可以在教室內做一些行前教育。

(b)利用舊經驗喚醒更多的記憶，更利於學習

例如進學校的第一天，學校會在榕樹下舉辦闖關活動，一下學期末，全校的小朋友都吃到學校荔枝樹結的荔枝。還有曾經在大葉欖仁的樹幹上發現成千上萬隻的毛毛蟲，當然台灣欖仁樹上有很多椿象還有這幾年常出沒的荔枝椿象。每當開花結果的時候，更是介紹植物的好時機。

2.「收集種子」

(1)教學實施情形

確定要種植馬拉巴栗之後，老師帶領小朋友，帶著小水桶前往辦公室前的草地上，尋找在寒假時掉落的馬拉巴栗果實。馬拉巴栗果實在樹上成熟後會爆開來，有些種子掉出來在地上，有些還黏在果實上。

S18：我覺得種子上的紋路好漂亮(觀 10903012)

S01：我撿到 12 顆了(觀 10903012)

S12：還要撿更多才夠(觀 10903012)

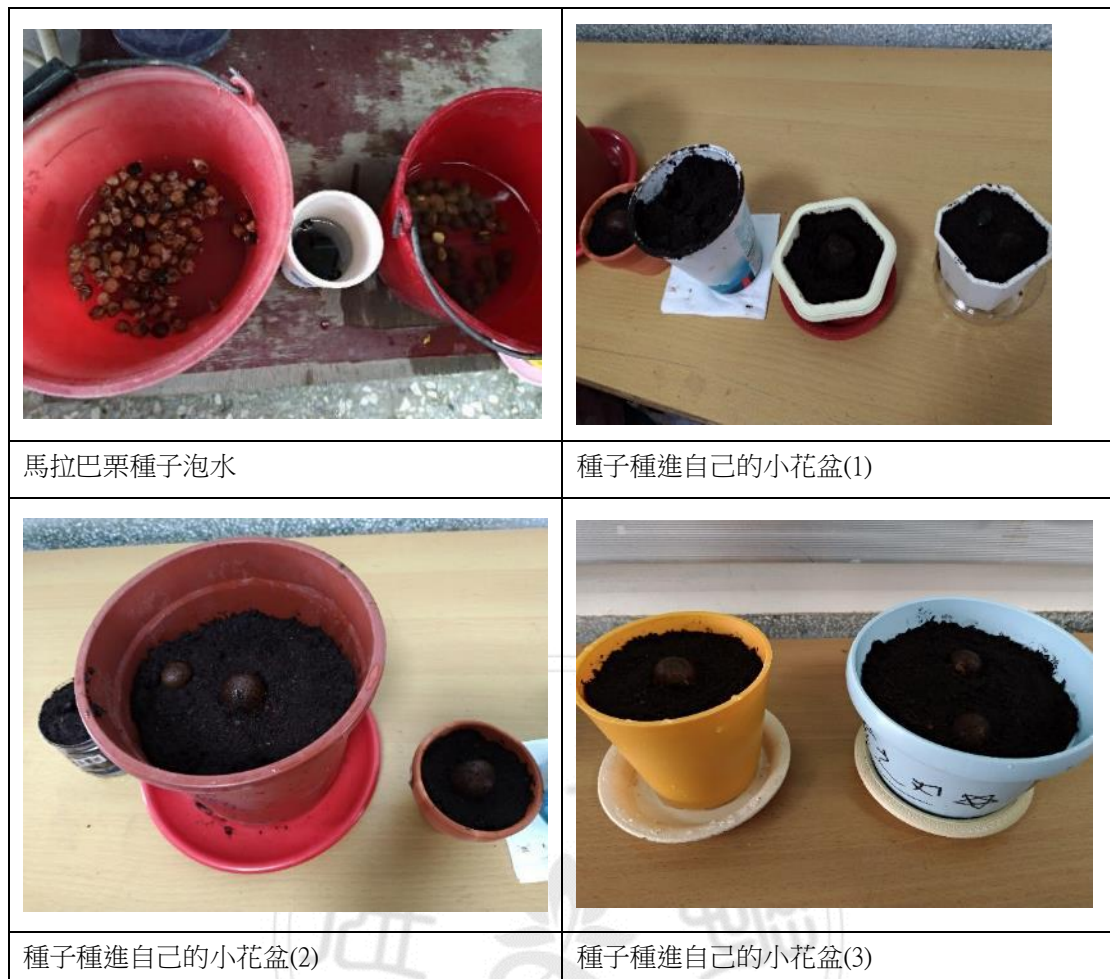


圖 4.1 泡種子開始種樹

回到教室大家都能依照老師指示，將帶回來的種子洗淨泡水，兩天後將種子種在自己準備的小花盆裡，開始期待自己種的小樹能順利成長。低年級的孩子並沒有認識很多植物，而老師的用意也不是要讓孩子們認識所有的校園植物，而是要讓孩子直接體驗「美」，老師帶領學生走出教室，發現校園的美，讓學生體驗原來「美就在我們身邊」。

4.1.2 第二單元「小小設計師」教學情形

本單元以創意發想和設計為教學目標，將分析學生在設計過程中的學習狀況，探討學生作品之創意發展。

1. 「設計小樹的家」

(1)教學實施情形

本課程以兩節課進行，第一節老師以「家」舉例說明，如果自己有一塊地可以蓋房子，可以自己設計自己家的庭院，你會想把家的前院、後院，布置成什麼

樣子？經過講解，教師先讓學生仔細思考一下，再讓大家發表他的想法。第二節教師發下學習單，採開放式教學法，讓學生依照自己的想法，畫出自己的設計圖。

(2)學習現場之發現與結果

(a)設計很有創意，但是較無整體感

開放式的教學策略下，學生天馬行空的發想，討論發表時學生感到非常有趣。以下是學生發想時的發現。

S01 我的小樹住在機場，前面後面都有飛機，還有飛機的跑道。(觀 1090416)

S10 我的小樹住在棒棒糖花園哩，家裡到處都是棒棒糖。(觀 1090416)

S11 我最愛吃「爭鮮」，我的小樹家有很多握壽司。(觀 1090416)

S07 我的小樹家裡有戰鬥機和戰車。(觀 1090416)

S17 我的小樹他家有很多動物。(觀 1090416)

進行學習單畫圖設計時，有些同學無法將自己的想法畫出來，常需要請求老師指導，教師利用教室的網路查詢，提供參考圖案。

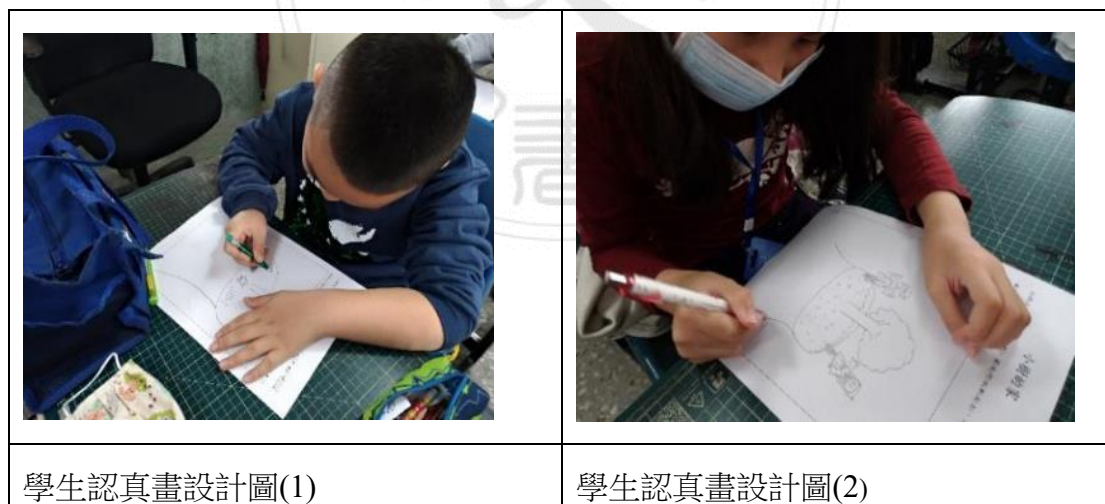


圖 4.2 學生認真畫設計圖



圖 4.3 學生設計圖作品

(3)教學活動省思與檢討

(a)開放式討論時，課堂秩序須老師常常提醒、控制。

學生容易開心的討論，七嘴八舌地想要發表，尤其是小組討論時容易離題。老師適時提醒討論的重點，或是利用計時器設定討論時間。

(b)學生繪圖能力需要再提升

學生討論時想像力很豐富，但是要開始畫時就發現畫不出自己想要畫的東西。畢竟他們只是二年級的學童，而低年級兒童在藝術表現心理上，具有下述特徵 (呂桂生，1989)：

- 一、自我中心。
- 二、認知與造形多未分化。
- 三、興趣無法持久。
- 四、不合邏輯的異想天開式幻想。

這些特徵正可合理的解釋為何他們無法將自己的想法畫出來。老師適時提供網路上的圖片給他們參考也是一個好方法。

(c)學生對於自己的小樹盆栽充滿期待

學生對於一個屬於自己的未知的藝術品，充滿期待。因為自己從撿種子、泡種子、種小樹，都親自經歷，對於自己將要孕育出一個藝術品，又好奇又充滿期待，大家都興致勃勃，想要把自己的「小樹的家」做成最漂亮的。

4.1.3 第三單元「商品製作」教學情形

經過前兩單元認知與設計階段後，第三單元以藝術技能的學習為課程目標，本單元以輕黏土「裝飾品製作」進行活動。鄭自隆、洪雅慧、許安琪(2005)提到，文化商品的產生過程有其特殊性，因為此商品的概念到製作是經由想法再到紙上作業，而再到實際操作的執行的一連貫過程；有複合創作也會有個人創作；並且可從創作進而到複製。

1. 「裝飾品製作」

(1)教學實施情形

商品製作以輕黏土為藝術技能之學習與創作，教學時間為兩節。課程利用前一單元的設計圖，指導學生如何將自己的設計圖轉換成輕黏土作品。學生在幼兒園及一年級都做過黏土相關作品，因此對於輕黏土並不陌生，只是有些同學的設計圖過於複雜，要將圖形做成立體的造型並不容易。有些小朋友的小肌肉發展較慢，無法將作品做的較細緻些。

(2)學習現場之發現與結果

(a)學生對於輕黏土的捏塑創作興趣高昂

前一單元在畫小樹的家設計圖時，學生們天馬行空的畫出許多裝飾品，常常問老師什麼時候可以用黏土做出來，在研究者講解發下材料後，學生們迫不及待地開始製作。

老師：大家不要做太大的裝飾物，因為小樹的家小小的，每個裝飾物不要超過大拇指的大小。

(觀 1090514)

S04：我的飛機太大了！(觀 1090514)

S17：我要做很多握壽司。(觀 1090514)

S03：我已經做好 3 個棒棒糖了。(觀 1090514)

S18：我的小樹的家地板要舖滿寶石。(觀 1090514)

(b)學生捏塑時認真專注

因為老師有提到這次的作品有機會參加 60 周年校慶展覽，學生在做作品時

特別認真，大家都非常投入自己的創作，連下課時間都有學生留在座位上繼續工作。

(c)同學能互相幫忙

有些小朋友無法操作較精細的動作，當他發現有幾位能把小裝飾品做得很精緻時，紛紛尋求協助，同學也能大方地幫忙。有幾位同學決定改變設計，作較簡單的物品。

S07：老師，戰車好難做，我想要改成做握壽司。(觀 1090514)

(3)教學活動省思與檢討

二年級的學生並未學過正式的設計課程，也不懂的評估自己的能力。所以有許多學生無法照自己的設計圖做出裝飾品。或許下次有機會在做類似的課程時，教師需要先評估學生的能力，調整、鎖定設計的難度，提高學生作品與設計圖的契合度。



圖 4.4 裝飾品創作



圖 4.5 裝飾品

4.1.4 第四單元「文創成果展」教學情形

研究者於上學期末與學校主任確定要將學生的小樹盆栽作品在 60 周年校慶運動會靜態展覽中展出，但是卻遇到新冠肺炎疫情，原本要停辦校慶運動會，幾經波折，最後學校決定在 6 月 6 日縮小規模舉辦運動會，靜態展覽只在學校中廊擺設、拍照，放在學校的 FB 網站展覽。

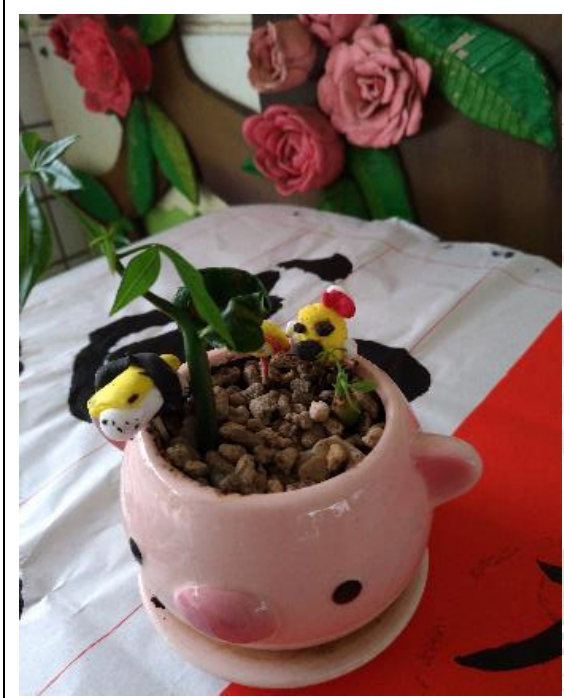
經過前三單元的創作後，最後「文創成果展」為課程的統整與回饋階段，學生從認知、形成再到製作階段，最後將所有成果彙整發表展出。本單元以成品發表為課程理念，應用於國小低年級課程，指導學生商品展示概念。但是因為新冠肺炎疫情的關係，無法實施讓學生布置擺放作品的空間設計概念，只能將作品集中於學校中廊拍照，學生們也感到小小遺憾。



小樹盆栽作品(1)



小樹盆栽作品(2)

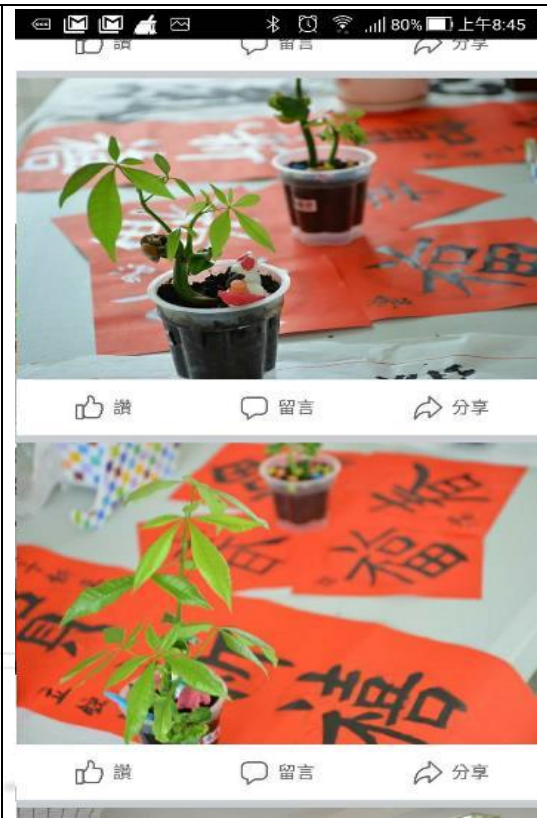


小樹盆栽作品(3)



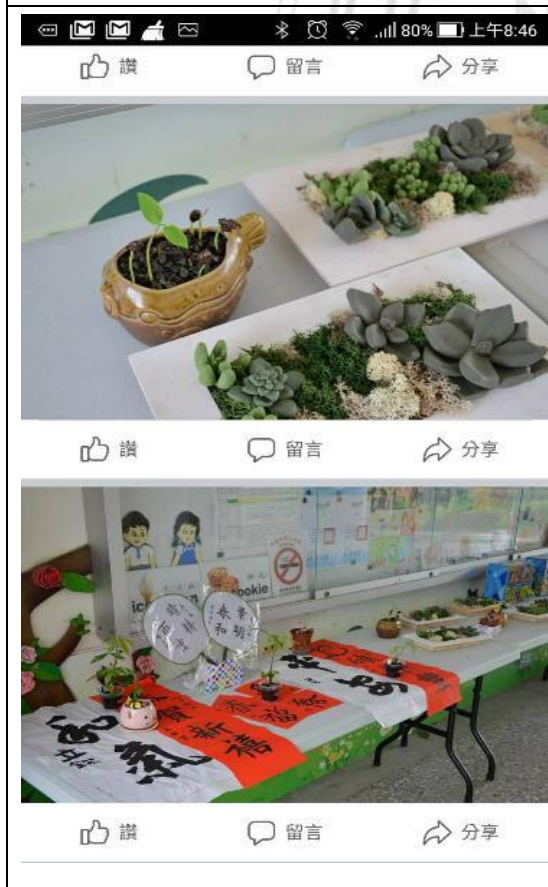
小樹盆栽作品(4)

圖 4.6 小樹盆栽作品



學校 FB 網路展覽(1)

學校 FB 網路展覽(2)



學校 FB 網路展覽(3)

學校 FB 網路展覽(4)

圖 4.7 學校 FB 網路展覽

1. 「參加 60 週年校慶展覽」

(1)教學實施情形

原本期待的 60 週年校慶靜態展覽，因為新冠肺炎疫情改為在中廊拍照放在網路展覽，因為場地的關係，僅能選幾個作品與其他書法作品、水彩畫、小盆栽黏土作品、擺放在一起，研究者帶領學生將作品帶至中廊，讓學生分組做商品擺放練習。

(2)學習現場之發現與結果

最後單元，原本是大家最期待的展覽，因為疫情的關係無法按照原本的規劃，學生紛紛發表自己的想法

S01：我覺得好可惜喔，我的小樹不能參加展覽。(觀 1090528)

S18：反正，我本來就不想要去展覽。(觀 1090528)

S11：太好了，放在網路上說不定會讓更多人看到喔。(觀 1090528)

S02：可以明年去展覽嗎？(觀 1090528)

S17：我要叫很多人去學校的 FB 看。(觀 1090528)

S04：我的黏土做得很醜，剛好不用去展覽。(觀 1090528)

S12：老師，你叫學校疫情過後補辦展覽嘛...(觀 1090528)

(3)教學活動省思與檢討

(a)提醒學生同學分享過程中要尊重聆聽

大家聽到靜態展覽取消，縮小規模，改為網路展，其實是幾家歡樂幾家愁，在大家情緒激動時，難免課堂秩序稍亂，老師適時提出要學生彼此尊重，注意聆聽他人意見。

(b)針對學生的作品，盡量給予正面回饋說明，以建立學生自信

發現有些學生較沒自信，並不希望自己的作品讓很多人來看。學生作品分享後，對於較沒自信的學生，除了在學習過程中給予正向學習能量，作品完成後，也給予正向回饋，增加學生自信。對於原本就充滿自信，而且作品較具美感的學生而言，老師的讚許與鼓勵更能讓他成為其他同學學習的榜樣。

4.2 文創設計融入校本特色課程學習成效

經過四個單元的學習課程，研究以課堂觀察、學習單、協同教師記錄、訪談紀錄、學習單與學生作品，作為本節之課程學習成效，並分析作為整體課程的省思。本節將以單元課程喜好程度及學習成果兩部分說明。

4.2.1 單元課程喜好程度與心得建議

完成各單元課程後研究者對於課程喜好程度作檢視，以下以班上 18 為學生課程單元喜好調查及心得建議做分析與說明。

1. 單元一「認識校園植物，尋找種子」喜好程度

表 4.1 「認識校園植物，尋找種子」之課程喜好程度

單元一	認識校園植物，尋找種子		很喜歡	喜歡	普通	不喜歡
1	認識各種校園植物，找出它在哪裡？	人	10	2	1	5
		%	55.6	11.1	5.6	27.7
2	收集馬拉巴栗種子	人	9	5	3	1
		%	50.0	27.8	16.6	5.6
3	種子發芽了，將種子種在準備好的小花盆	人	13	3	2	0
		%	72.2	16.7	11.1	0
4	天天照顧小樹，控制水量	人	9	5	3	1
		%	50.0	27.8	16.6	5.6
5	喜歡種植小樹這個單元嗎？	人	11	3	2	2
		%	61.1	16.7	11.1	11.1
	整體喜好百分比		57.8	20.0	12.2	10.0

研究者將這一單元歸類為文化探索，先是以說故事及導覽的方式讓學生對於自己每天看到的植物，再更進一步的認識，進而對這每天學習、活動的場所添加一份情感。後續要種植的植物、要設計的小盆栽，種子來源也在學校裡，種種配套，主要是要讓學生體驗一次不一樣的、有感情的、融入校園植物文化的文創設計課程。

依據上表發現，一開始對於校園植物的探索「認識校園植物，找出它在哪裡？」，並不是所有的小朋友都很有興趣的。

S18：「學校的樹太多了，我都搞不清楚，我本來就不喜歡種樹。」(觀 1090305)

S12：「我最喜歡在榕樹下玩，但是操場那邊的樹我不喜歡。」(觀 1090305)

S01：「我覺得榕樹爺爺的故事比較好玩，還有校長種福木的故事也很特別。」(觀 1090305)

S10：「學校好大，一直走路看樹好累。」(觀 1090305)

約有三分之一的小學生一開始對於植物是不喜歡的，但是到了收集種子、種樹、澆水、照顧植物，大部分的小朋友又展現興致高昂，照顧的很用心。充分展現低年級小朋友喜歡動手做，適合「做中學」的學習模式。由此可見低年級的學生對於文化題材，只以教師介紹為主可能較無法刺激學習動機，文創設計中文化探索的課程要在低年級學生實施，則必須設計更簡化、更能引起學習興趣的內容。

2.單元二「小小設計師-小樹的家」喜好程度

表 4.2 「小小設計師-小樹的家」喜好程度

單元二	小小設計師-小樹的家 (個人創作，畫設計圖)		很喜歡	喜歡	普通	不喜歡
1	喜歡個人創作的上課方式嗎？	人	6	5	2	5
		%	33.3	27.8	11.1	27.8
2	喜歡在作品製作前，先以草稿圖繪製嗎？	人	4	4	4	6
		%	22.2	22.2	22.2	33.3
3	是否喜歡自己編撰故事，設計小樹的家？	人	13	2	0	3
		%	72.2	11.1	0	16.7
4	是否滿意自己的創作構圖？	人	9	1	4	4
		%	50.0	5.6	22.2	22.2
	整體喜好百分比		44.4	16.7	13.9	25.0

第二單元是研究者在創意發想與設計滿意度調查以及學生對於自己作品的喜好度評價，老師從「家」的環境布置帶入主題，讓小朋友幫小樹設計一個家。從表中發現三分之二的小朋友喜歡個人創作的上課方式，大約三分之一的小朋友並不是很喜歡，根據課堂上的觀察：

S03：「我想不出來要畫什麼」(觀 1090423)

S04：「我想要幫小樹做一個很漂亮的家，可是我不會畫。」(觀 1090423)

二年級的小朋友以往上美勞課時並不會先畫草稿，一開始有好幾個學生不知如何下手，經過大家討論發表後，小朋友漸漸找到頭緒，尤其是老師引導先以編故事的方式，更能激發更多的創意。

S01 我的小樹住在機場，前面後面都有飛機，還有飛機的跑道。(觀 1090423)

S10 我的小樹住在棒棒糖花園哩，家裡到處都是棒棒糖。(觀 1090423)

S11 我最愛吃「爭鮮」，我的小樹家有很多握壽司。(觀 1090423)

S07 我的小樹家裡有戰鬥機和戰車。(觀 1090423)

S17 我的小樹他家有很多動物。(觀 1090423)

從上表也發現，大約 83% 的小朋友對於先編故事再做設計感到喜歡，接近 60% 的小朋友對於自己的創作構圖是感到滿意的。研究者發現，如果教師在小朋友畫草稿前先規範好思考範圍，課堂中再給學生更確切的引導，低年級的小朋友會更喜愛創作。但是有幾位學生有很好的創意想法，但是對於將自己的想法畫出來卻感到心有餘而力不足。或許以後進行文創設計教學時可以採分組合作的方式，有人提供好點子讓繪畫技巧比較好的同學畫出草稿，當然將設計草稿做成成品又是另一個挑戰。

3. 單元三「商品製作-裝飾品製作」喜好程度

表 4.3 「商品製作-裝飾品製作」喜好程度

單元三	商品製作 (小盆栽製作)		很喜歡	喜歡	普通	不喜歡
1	喜歡利用輕黏土做出可愛的裝飾品嗎？	人	13	2	2	1
		%	72.2	11.1	11.1	5.6
2	是否喜歡做出自己設計的裝飾小物？	人	10	1	6	1
		%	55.6	5.6	33.3	5.6
3	喜歡自己的作品應用於實用的商品上嗎？	人	9	3	3	3
		%	50.0	16.7	16.7	16.7
4	喜歡老師在商品製作的教學方式嗎	人	11	3	3	1
		%	61.1	16.7	16.7	5.6
5	喜歡小樹的家這個單元嗎？	人	14	1	2	1
		%	77.7	5.6	11.1	5.6
	整體喜好百分比		63.3	11.1	17.8	7.8

學生在幼兒園及一年級都上過黏土相關課程，因此對於輕黏土並不陌生，本次課程「商品製作」以輕黏土為藝術技能之學習與創作，教學時間為兩節，老師指導學生如何將自己的設計圖轉換成輕黏土作品。只是有些同學的設計圖

過於複雜，要將圖形做成立體的造型並不容易。有些小朋友的小肌肉發展較慢，無法將作品做的較細緻些。所以有幾位學生發現他們無法按照草稿圖作出作品紛紛請求同學協助，或是向老師提出要改做別的東西。

S07：老師，戰車好難做，我想要改成做握壽司。(觀 1090514)

S04：我的飛機太大了！(觀 1090514)

根據上表發現學生對於以輕黏土做出裝飾品有 83%是喜愛的，約 67%的小朋友喜歡自己的作品應用於實用的商品上，喜歡「小樹的家」這個單元的小朋友達到 83%，顯見以輕黏土為創作材料也非常適合低年級的小朋友。只是小朋友沒有受過設計課程訓練，也不懂的評估自己的能力，所以有許多學生無法照自己的設計圖做出裝飾品。教師在設計草稿的課程前先評估學生的能力，充分引導，將草稿設計的思考範圍縮小在學生能力範圍之內，將教學內容再簡化一些，應該能提高學生作品與設計圖的契合度。

4.單元四「成果展示-文創成果展示、作品分享」喜好程度

表 4.4 「成果展示-文創成果展示、作品分享」喜好程度

單元四	成果展示 (文創成果展示、作品分享)		很喜歡	喜歡	普通	不喜歡
			人	%	人	%
1	對於這次校本特色課程的文創設計課程體驗是否喜歡？	人	8	5	4	1
		%	44.4	27.8	22.2	5.6
2	喜歡和大家分享自己的作品嗎？	人	7	3	3	5
		%	38.9	16.7	16.7	27.8
3	親手完成的文創商品，整體上喜歡嗎？	人	12	1	5	0
		%	66.7	5.6	27.8	0
4	喜歡自己的作品參加展覽嗎？	人	9	4	2	3
		%	50.0	22.2	11.1	16.7
5	是否喜歡文創步驟式的藝術創作？ (文化探討>構圖設計>商品創作>展覽)	人	13	2	3	0
		%	72.2	11.1	16.7	0
整體喜好百分比			54.4	16.7	18.9	10.0

研究者於上學期末與學校主任確定要將學生的小樹盆栽作品在 60 週年校慶運動會靜態展覽中展出，但是卻遇到新冠肺炎疫情，原本要停辦校慶運動會，幾經波折，最後學校決定在 6 月 6 日縮小規模舉辦運動會，靜態展覽只能在學校中

廊擺設、拍照，放在學校的 FB 網站展覽。

經過前三單元的創作後，最後「文創成果展」為課程的統整與回饋階段，學生從認知、形成再到製作階段，最後將所有成果彙整發表展出。本單元以成品發表為課程理念，應用於國小低年級課程，指導學生商品展示概念。但是因為新冠肺炎疫情的關係，無法實施讓學生布置擺放作品的空間設計概念，只能將作品集中於學校中廊拍照，學生們也感到小小遺憾。

原本是大家最期待的「校慶運動會靜態展覽」，因為疫情的關係無法按照原本的規劃，學生紛紛發表自己的想法

S01：我覺得好可惜喔，我的小樹不能參加展覽。(觀 1090528)

S18：反正，我本來就不想要去展覽。(觀 1090528)

S11：太好了，放在網路上說不定會讓更多人看到喔。(觀 1090528)

S02：可以明年去展覽嗎？(觀 1090528)

S17：我要叫很多人去學校的 FB 看。(觀 1090528)

S04：我的黏土做得很醜，剛好不用去展覽。(觀 1090528)

S12：老師，你叫學校疫情過後補辦展覽嘛...(觀 1090528)

根據上表可以發現，對於這次校本特色課程的文創設計課程體驗，約有 72% 的小朋友是喜歡的，對於自己親手完成的文創商品，整體上喜歡的人也有 72%，喜歡自己的作品參加展覽也大約是 72%，讓研究者感到相當有成就感的是喜歡文創步驟式的藝術創作(文化探討>構圖設計>商品創作>展覽)教學模式的學生高達 83%，感覺普通的學生是 17%，沒有一個學生是不喜歡的。

這個結果，證實透過適當的課程設計，「文創設計體驗課程」是適合實施於國小低年級的。

4.3 整體省思

依前兩節課程實施情形和活動省思及學生對課程喜好程度檢視後，分別以課程設計、課程內容、教學策略、師生互動等提出研究者整體省思：

4.3.1 課程設計、內容部分

1.課程設計應兼顧引發學生學習熱忱與啟發自主思考

文化題材的課程並不是所有學生都很有興趣，這次研究受限於學生年級及

研究時間限制，課程內容仰賴學校、老師提供，老師課堂上的介紹與引導方式會促使學生產生對文化上的喜愛或厭惡。由於國小低年級學童與大專設計科系學生的心智發展差距很大，無法自主深入調查、訪談、蒐集文化資料，因此仰賴老師帶領他們文化面向的探索。為了更精確指導文化面向的教學，教師本身對當地文化的認識需要有深入的體察與了解，才能以適合國小學生之創意思考模式激發學生在文化上的採用與發想。因此教師在國小低年級階段文創設計課程有很大的影響性。加強學生對於校園文化題材的連結，有助於情感提升，對學校也更認同，對於學校環境更懂得珍惜。

2.強調各階段學習重點與連貫性

文創設計課程有別於一般美勞課程，學生經過以步驟性、階段性的模式發展，一段時間後才完成作品，教師除了要訂定各階段的學習重點外，各階段之間的連貫性應對學生做適當的說明，除了讓學生更清楚明白前後學習的相關性，更懂得思考如何將當下的設計或創作應用到下一步作品的呈現，也對這種文創設計教學模式更加深印象。

3.更多元的學習評量模式

對於文創設計課程的評量，除了各階段作品的實體評量以外，每單元課程結束後有學習單填寫與心得、意見回饋。在統整資料時發現，學生對於心得感想書寫緩慢，內容較貧乏，應該要給更充足的時間讓學生思考、回想課程中的收穫與建議。藝術的評量上，除了透過學生作品為依據，學習過程中的學習態度也列入學習評量。

4.3.2 教學策略部分

1.引導方式需注意個別差異

在文化與生活的連結上發現，有些小朋友對於周遭環境很注意，一點點變化就能察覺，也有一些小朋友對於自身以外的事物完全沒有注意。文化認知的建立，需要教師從課程或生活中慢慢建立。教師在課程前除了根據校本課程的內容也需對於文化認知課程再充實，再根據學生的先備知識與個別差異調整課程難易度。在設計課程方面教師應先依學生的能力訂定設計的範圍，並先告知

設計課程必須要能做出產品，免得學生天馬行空設計，最後才發現無法根據設計做出產品。

2.教學活動設計須更貼近低年級

除了文化認知有個別差異，小朋友的繪圖、創作能力一樣有很大的個別差異，有些學生有很好的創意想法，但是對於將自己的想法畫出來卻感到心有餘而力不足。或許以後進行文創設計教學時可以採分組合作的方式，有人提供好點子讓繪畫技巧比較好的同學畫出草稿，進行商品製作時也可採用團體合作的方式將作品完成。文化認知的課程在低年級實施要注意低年級小朋友的專注力無法持續很久，介紹校園植物可採分散式教學，將課程分成幾次完成。

3.作品呈現方式更多元

學校除了校慶展覽，還有許多活動可以搭配文創產品的展出，例如搭配藝文深耕的作品展覽，或是搭配園遊會做商品義賣，這次展覽因為新冠肺炎疫情影響而取消，改成網路展覽，有學生也發表可以邀請更多人看。透過網路，或許可以達到更好的宣傳效果。

4.3.3 師生互動部分

學生的創作過程常常會與生活經驗互相結合，教師的班級經營風格能帶動整體學習興趣，良好的班級氣氛與學習環境有助於各方面的學習。全班參與文創設計活動，一起種樹，照顧植物，有一致的共同目標，除了在認知與技能的學習更提升在情感方面也更添加幾分班級的向心力。

第五章 結論與建議

本研究主要目的在發展一套適合於國小低年級文創設計融入之校本特色課程，本課程包含四大階段 1.文化探索-「尋找校園植物」2.創作設計-「小小設計師」3.商品製作-「小盆栽製作」4.成果展示-「文創成果展」共四大單元，實施時間為十五週，共計 10 節(400 分鐘)實施，加上前 2 週的前導研究。本章針對所有實施後的分析做相關總結，第一節為行動研究後的結論，第二節則是提出國小文創設計課程融入校本特色課程相關的具體建議，提供後續研究參考。

5.1 結論

本研究經過文獻探討與課程實施分析後，喜歡文創步驟式的藝術創作(文化探討>構圖設計>商品創作>展覽)教學模式的學生高達 83%，感覺普通的學生是 17%，沒有一個學生是不喜歡的。可見文創設計融入校本特色課程很適合在國小低年級階段實施。本研究國小低年級以文創設計融入校本特色課程，提出以下結論：

一、文創設計融入校本特色課程有助於美感提升

本研究以提倡美感教育為背景，以文創設計中「文化認同」與「創意培養」做為之課程之核心教學理念，參照文創設計之步驟與專題設計過程，自行發展成為國小文創設計之學習步驟。四個步驟依序為認知階段、形成階段、設計階段及回饋階段，對應原本國小藝術課程認知、技能、情意，三個學習面向，並從各階段中發展四個單元實施。引導學生以設計專題式的過程進行藝術創作，從各階段的學習達到適合實施於國小之文創設計課程。其中第一單元文化探索以校園植物作為文化元素的聯想，從中提升學生對於文化的認識與學習；第二單元創作設計中，以「家」作為故事發想與設計中創意思考的訓練，再以繪圖設計呈現。而第三單元商品製作中，文創商品製作以輕黏土為課程素材是藝術學習上實務技能之養成；最後第四單元成果展示則是對自己完成的藝術作品產生回應。各階段的學習過程也是美學經驗的養成，各單元間的學習不但與文化及創意緊密相扣，對於學生在藝術學習方面也有助於美感的提升。

二、文創設計融入校本特色課程賦予在地文化的教育意義

文創設計課程賦予課程的文化素養，雖然低年級的學生並不能完全自主性反思文化上的看法，透過課程設計文化上的採用，教學中探討文化的發想與應用，學生學習如何選擇及明辨當地文化內涵，使得在地文化得以傳承與保存。以本次教學中發現，以校園植物作為文化題材，又以校園種子種出的小樹為藝術創作品，除了增進學生對學校文化發展的認識，作品也相對具有文化教育性質。

三、將藝術美感與設計創作整合於校本特色課程有利於文創人才培育向下扎根

透過本研究課程實施，學生學習到的藝術的美感及創作設計的技能，是整合性的藝術課程，除了文創理念的初步學習應用，並從「做中學」體驗文化美感學習的樂趣，學生的作品轉化成生活周遭的事物，更是美感經驗的學習。在這種多面向學習領域的藝術課程中，美學經驗的培養也同時存在，當學生懂得將文化美感注入於藝術創作中，也就同時在心靈上產生更多文化美感的學習。

目前文創設計課程以大專院校居多，對於其他年齡上的教學應用較少，透過適當的教學設計與教學策略，能讓國小低年級學生體驗文創設計課程，同時還能達到教育部美感教育中長程計畫第二期計畫「美感即生活・從幼扎根・跨域創新・國際連結」的教育目標。進而使學生日後成為願意親近文創產業之欣賞者，甚至是創造者。

5.2 建議

本研究因為研究者教學年段為低年級，研究對象僅針對低年級的一個班級，針對日後相關研究，提出以下建議：

一、課程設計應加強文化認知的全面性，教學者宜對文化內涵做更深入了解

本研究雖然有對在地文化(認識校園植物)做深入探索，但是文化認知只透過教師對學生講述、教導。因此在文化的學習上仍缺乏親身探索之過程。以校本課程提昌社區本位之藝術學習下，教師宜對課程所採用的文化內涵做更深入的了解，若能在文化脈絡上帶學生深入實際參與或調查，更能提升學生對於文化的認識與認同。後現代藝術觀念講求以生活為創作的學習下，設計前的文化搜查，對設計上的文化創新更有幫助。

二、研究對象可針對不同年齡層作加深加廣探究

文創設計課程目前以大專院校為主，在其他年齡上的教學應用較少，本實驗因研究者教學年級受限於低年級範圍，因此在教學內容及創作素材方面較受限

制，未來在中高年級或是國、高中生甚至高齡者的文創設計藝術課程都值得做教學探究及相關發展性。



參考文獻

中文文獻

1. 文化部(2000)。文化創意產業發展法 檢索日期：2019年7月23日。取自：https://www.moc.gov.tw/information_306_19693.html
2. 王全興、郭添財（2011）。創意思考教學的重要性與經營策略。台灣教育，39，669
3. 王德育（譯）（1980）。創造與心智成長：透過藝術談兒童藝術。台北：文泉。（原著 Viktor Lowenfeld, 1980）
4. 丘永福、康台生（2002），設計教育研究。藝術與人文教育，629-647。
5. 白雲霞（2003）。學校本位課程發展理論、模式。臺北市：高等教育文化。
6. 朱宗慶（2012）。創意美感之島的實踐基礎－文化創意人才培育。研考雙月刊，36(1)，52-65。
7. 呂桂生（1989）。國民小學美勞科教材教法。台灣省國民學校教師研習會。
8. 吳思華（2004）。文化創意產業思維下。典藏今藝術，137，134-137。
9. 吳毓星（2011）。台灣文化創意產業未來發展之探討（The Research of Cultural and Creative Industry to Future of Taiwan）。華人前瞻研究，7(1)，113 - 119。
10. 李劍志、陳美貴（2008）。創意的發想與實踐巡迴課程－教學大綱手冊。國立中山大學創意與創新研發中心出版，高雄。
11. 辛晚教、古宜靈、廖淑容（2005）。文化生活圈與文化產業。台北市：詹氏書局。
12. 林志成、林仁煥、田耐青、郭雄軍、蔡淑玲、田育昆（2011）。特色學校理論、實務與案例。臺北市：高等教育。
13. 林育如（譯）（2012）。圖解設計思考：好設計，原來是這樣「想」出來的！（原著：Ellen Lupton）。台北：商周。（原著出版年代：2012）。
14. 林偉文（2011）。創意教學與創造力的培育－以「設計思考」為例。教育資料與研究雙月刊。100，53-74。
15. 林榮泰（2005）。創意學習文化產品設計。藝術欣賞，11(1)，52-59。
16. 林榮泰、徐啟賢（2004）。文化創意，原味十足。設計雙月刊，120，88-89。
17. 林榮泰、蕭銘茏、涂良錦（2006）。情境故事法應用在創意學習文化產品設計之研究--以台灣原住民服飾文化之數位典藏為例。2006年「數位典藏

資訊融入教學」研討會論文集，國科會「數位典藏國家型科技計畫－訓練推廣分項計畫」，國立台灣大學，289-301。

18. 施振榮（2010）。品牌，笑一個：施振榮給不同企業的品牌策略。台北市：天下雜誌。
19. 夏勳（1979）。設計教育理論與實踐。台北市：世界文物。
20. 翁子婷（2012）。文化創意融入社區永續之研究－以雲林縣林北社區為例。未出版論文，私立南華大學視覺與媒體藝術研究所，嘉義。
21. 張嘉育（1999）。學校本位課程發展。臺北市：師大書苑。
22. 張春興（1996）。教育心理學，修訂版。台北市：台灣東華書局。
23. 教育部（2015）。藝術教育法。線上檢索日期：2020年11月16日。取自：
<https://edu.law.moe.gov.tw/LawContent.aspx?id=FL009652&KeyWord=%e8%97%9d%e8%a1%93%e6%95%99%e8%82%b2%e6%b3%95>
24. 教育部美感教育(2013)中長程計畫第一期五年計畫(103-107年)最後線上檢索日期：2020年11月17日。取自
<https://ws.moe.edu.tw/001/Upload/8/relfile/0/2073/e221c236-b969-470f-9cc2-ecb30bc9fb47.pdf>
25. 教育部美感教育(2018)中長程計畫第二期五年計畫(108-112年)最後線上檢索日期：2020年11月17日。取自
<https://ws.moe.edu.tw/001/Upload/8/relfile/7844/61296/e0a9702c-1f05-44ec-9207-f9abf1504abc.pdf>
26. 陳伯璋（1988）。行動研究法。教育問題研究，187-196。台北：國立空中大學。
27. 陳其南（1998）。最有魅力的資產－陳其南教授談地方文化的建立。師友月刊，367，4-8。124
28. 陳放、武力（2012）。創意是什麼？台北市：海鴿出版。
29. 陳致綱（2003）。臺灣工業設計業界常用之設計方法探討。未出版之碩士論文，國立臺灣科技大學設計研究所，臺北市。
30. 國家教育研究院網站 檢索日期 2020年11月1日
31. <https://www.naer.edu.tw/files/15-1000-14113,c1594-1.php>
32. 陳德富（2016）。文化創意產業經營與行銷管理：整合觀點與創新思維。新北市：楊志文化。
33. 黃政傑（1985）。課程改革。台北市：漢文。
34. 黃莉琿、何肇喜（2012）。後現代藝術思潮下的台灣國小設計教育之研究－以擬似寫實期學童的設計教學活動為例。科技學刊，21(3)，215-227。

35. 黃政傑、吳俊憲主編（2006）。合作學習：發展與實踐。台北：五南出版社。
36. 黃麗芬（2002）。情境故事法應用於產品創新設計與教學之探討。未出版之碩士論文，國立臺北科技大學創新設計研究所，臺北市。
37. 楊傑美（2015）。創意，從無到有。台北市：經濟新潮社。
38. 溫惠珍、王麗惠、曾仰賢、沈翠蓮、王曉菁（2010）。視覺藝術領域教材教法。台北市：五南。
39. 綠魔豆、黃照陽(2017)。種子盆栽：隨手撿、輕鬆種。台中市：晨星出版有限公司。
40. 漢寶德（2006）。漢寶德談文化。台北：典藏藝術。
41. 漢寶德（2014）。文化與文創。台北市：聯經出版。
42. 劉新圓（2009）。什麼是文化創意產業？最後檢索日期：2020年11月15日 <http://www.npf.org.tw/2/5867>
43. 潘裕豐（2006）。創造思考教學與策略。中華資優教育學會年會，台北市。
44. 蔡清田（1999）。「教師及研究者」取向的綜合大學教育學程課程發展進路之行動研究，國科會專案研究報告，194-017。
45. 蔡清田（2001）。行動研究的理論與實踐。T&D 飛訊，118，1-20。
46. 蔡清田（2003）。課程政策決定。台北市：五南。
47. 蔡須全（2014）。專題製作—創意設計篇。新北市：台科大圖書。
48. 鄧宗聖（2016）。共創價值、透就與關係：創作取向的文創教育。台灣教育，701，14-21。
49. 鄭淵全（2003）。課程發展與教學創新。臺北市：五南。
50. 鄭自隆、洪雅慧、許安琪（2005）。文化行銷。台北：空中大學
51. 歐用生（1996）。課程與教學革新。台北：師大書苑。
52. 賴碧慧等（譯）（2008）。幼兒藝術與創造性發展。台北：華騰。（Robert Schirrmacher 原著）
53. 薛良凱（2012）。今天創意教什麼？進入文化創意產業必修的 13 堂課。新北市：暖暖書屋。
54. 謝修璟、李靜芳（2013）。以「在地文化」為主題之設計創作教學研究。藝術學報，92，115-142。臺灣教育評論月刊，2018，7（6），頁 43-48

外文文獻

1. Adlam (1997), Action research as a process of illumination: coming to a new awareness in the practice of management education. *Educational Action Research*, 5(2), 211-229.
2. Blandy & Hoffman (1993), Toward an art education of place. *Studies in Art Education*, 35 (1), p22-23
3. Castells (1989), *The Informational City: Information Technology, Economic Restructuring, and the Urban-Regional Process*. Oxford: Blackwell.
4. Gay (2000), *Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice*. New York: Teachers College Press.
5. Goldman & Roth (2010), *Destination, imagination & the fires within: Design*
6. Harvey (1989), *The condition of postmodernity: An enquiry into the origins of cultural change*. New York: Blackwell.
7. Mayesky (1998), *Creative activities for young children (6th ed.)*, Albany, NY: Delmar.
8. Moalosi, Popovic, & Hickling-Hudson. (2010), Culture-orientated product design. *International Journal of Technology and Design education*, 20, 175-190.
9. Mcfee & Degge (1977), *Art, Culture, and Environment: A catalyst for teaching*. Dubuque, Iowa: Kendall/Hun.
10. Stenhouse (1985), Action research and the teacher's responsibility. In Rudduck & Hopkins (Eds.) (1985), *Research as a basis for teaching: Readings from the work of Lawrence Stenhouse*. (56-9) London: Heinemann.
11. Throsby (2011), *Economics and culture*, Cambridge University Press.
12. UNESCO (2017), *Cultural and creative industries: a new agenda for the development community?* Retrieved from <https://is.gd/ukrNXS> °

附錄

附錄一前導教學教案設計

單名	元稱	含情脈脈	■本國語文 ■綜合活動 ■生活 ■重大議題： <u>環境教育、生命教育</u>	
適對	用象	二年級	教學節數	2週共4節
活設	動計	王○芬	教學者	王○芬
設計理念	<p>延續一年級農業首都的理念與環境教育等議題，這學期我們將觸角從認識家鄉的重要作物延伸到天天接觸的校園，校園裡到處充滿了各式各樣的植物，帶著小朋友去校園走走，讓兒童透過對校園植物五感的觀察，開啟孩子眼睛的視野，心靈的感官，感受季節、生命的轉變，同時能針對樹葉的特性與同學分享，並能將落葉再利用，延伸至大自然植物藝術的欣賞與發現。</p> <p>引導小朋友體認並嘗試以植物的葉子為媒材，利用植物葉子的特性，進行「葉脈卡片」的活動，感受藝術創作 DIY 的樂趣，並欣賞與表達自己對植物藝術作品的感覺，且藉此創作表達對生活週遭人事物的感謝之情，培養學生惜福感恩的情懷。</p>			
相關能力指	標	<p>生活領域</p> <p>4-1-1 嘗試各種媒體，喚起豐富的想像力，以從事視覺、聽覺、動覺的藝術活動，感受創作的喜樂與滿足。</p> <p>4-1-4 正確、安全、有效的使用工具或道具，從事藝術創作及展演活動。</p> <p>6-1-3 運用藝術創作形式或作品，增加生活趣味，美化自己或與自己有關的生活空間。</p> <p>9-1-11 培養將自己構想動手實作出來，以成品表現的習慣。</p> <p>7-1-1 以五官知覺探索生活，察覺事物及環境的特性與變化。</p> <p>9-1-6 學習如何分配工作，如何與人合作完成一件事。</p> <p>1-1-5 藉由接近自然，進而關懷自然與生命。</p>		

<p>相關能力 指 標</p>	<p>環境教育</p> <p>1-1-1 能運用五官觀察、探究環境中的事物。</p> <p>1-1-2 藉由身體感官接觸自然環境中的動、植物和景觀，啟發、欣賞自然之美，並能以畫圖勞作和說故事的方式表達對動、植物、生態和景觀的感受與敏感度。</p> <p>2-1-1 認識生活周遭的自然環境與基本的生態原則。</p> <p>4-1-1 能以清楚的言語與文字，適切描述自己的自然體驗與感覺。</p> <p>3-2-2 能主動親近並關懷學校暨社區所處的環境，進而了解環境權及永續發展的重要。</p> <p>3-2-1 了解生活中個人與環境的相互關係，並培養與自然環境相關的個人興趣、嗜好與責任。</p> <p>語文</p> <p>2-1-2-4 能有條理的掌握聆聽到的內容。</p> <p>5-1-7-2 能理解在閱讀過程中所觀察到的訊息。</p> <p>綜合</p> <p>2-1-4 體會認識並欣賞周遭環境。</p>				
<p>教學目標</p>	<p>1.能用心觀察周遭環境，發現季節的不同。</p> <p>2.能細心使用牙刷將葉肉刷下。</p> <p>3.能利用葉脈創作葉脈書卡片。</p> <p>4.能在葉脈卡片上寫下對身邊他人的感恩與祝福，送給對方傳達情意。</p> <p>5.能欣賞同學的葉脈卡片，並適時給予讚美。</p>				
<p>能力指標</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="277 1529 1150 1624"> <p>教學進行流程</p> </td> <td data-bbox="1150 1529 1259 1624"> <p>時間</p> </td> <td data-bbox="1259 1529 1398 1624"> <p>教學 資源</p> </td> <td data-bbox="1398 1529 1479 1624"> <p>評量 方式</p> </td> </tr> </table>	<p>教學進行流程</p>	<p>時間</p>	<p>教學 資源</p>	<p>評量 方式</p>
<p>教學進行流程</p>	<p>時間</p>	<p>教學 資源</p>	<p>評量 方式</p>		

<p>2-1-2-4 2-1-4 2-1-3 3-2-2</p> <p>5-1-7-2 2-1-5</p>	<p>含情脈脈</p> <p>課程進行前，老師先將學生收集來的桂花、馬拉巴栗、菩提樹、茶花等樹葉加上洗衣皂，以電鍋將葉肉煮爛。</p> <p>(一) 葉脈製作</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師示範說明掉葉肉的步驟。 2. 選取需要的葉子，依照老師的指導，用牙刷小心將葉肉刷掉。 3. 合作式腦力激盪法-發表自己創意想法。 4. 個人將創意想法完成設計圖稿。 <p>第一週 2 節課結束</p> <p>(二) 卡片傳情</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師指導學生以書信卡片的方式，在拓印好落葉的粉彩紙上寫下對某位身邊的人，一段感謝和祝福的話。 2. 將書籤打洞，綁上緞帶（麻繩），完成個人獨特的葉拓書籤。教師將兒童作品展示於教室內讓兒童互相欣賞觀摩。 3. 感謝大聲說：教師引導學生將書籤送給父母、師長、學長姐或同學，並以口語表達自己的心意。 	<p>10 分 30 分 20 分 20 分</p> <p>20 分</p> <p>10 分</p> <p>10 分</p>	<p>樹葉 牙刷 塑膠盤 設計圖稿 用紙</p>	<p>提問 理解 發表 實作</p> <p>實作</p> <p>提問 理解 發表 實作 實踐 學習 單</p>
---	---	--	--	---

附錄二雲林縣虎尾鎮平和國小校本特色課程實施計畫

一、依據

1. 教育部國民教育階段九年一貫課程總綱綱要「發展學校本位課程」。
2. 雲林縣國民中小學學校課程計畫作業要點，發展學校特色課程。
3. 本校校務發展計畫。

二、目的：

1. 在地接軌—激發學童愛鄉土的情懷，成為家鄉文化的傳承者、創新者。
2. 發展學校教學特色，落實學校願景。
3. 結合領域課程教學，激勵教師教學創新與增進學生創造力。

三、實施原則：

學校特色課程之設計，以符合兒童生活經驗為中心，並以學校資源、社區資源為發展主軸，著重學生「探索體驗、學習生活」為學習面向精神核心，進而設計課程。

四、實施對象：

本校一至六年級學生全面實施。

五、校本特色課程內容主題：

	上學期	下學期
一年級	有話植說	脈脈相傳~越葉越美麗
二年級	植來植往	談花一現
三年級	發現虎尾真善美	蔬食救地球
四年級	一指神功	大展身手
五年級	掌中乾坤樂悠遊	蓄勢待發登舞台
六年級	小小解說員	開創平和成果展

六、實施內容：

雲林縣平和國小校本特色課程『探索體驗、學習生活』--

平和綠藝掌中傳承

年級	主題	主題活動	節數	活動內容	融入領域議題
一上	有話植說	讓我認識你	2	1、小小觀察家。 2、猜猜我是誰。	語文、健體、生活
		你從哪裡來	2	1、尋找植物的家。 2、粒粒皆辛苦。	語文、健體、生活
		植物大變身	2	1、食在有味道。 2、美食DIY。	議題融入家政教育
一下	脈脈相傳越葉越美麗	彩葉翩翩	2	1、校園尋葉趣。 2、樹葉大變身。	語文、健體、生活
		含情脈脈	2	1、葉拓書籤。 2、書籤傳情。	語文、健體、生活
		粽情粽意	3	1、神奇妙妙葉。 2、粽葉飄香話端午	語文、健體、生活
二上	植來植往	種子找新家	3	1. 繪本世界 2. 種子的旅行	語文、綜合、生活
		快樂小書展	5	1. 我是小作家 2. 小小說書人 3. 小書展	語文、綜合、生活
二下	談花一現	花是我的好鄰居	3	1. 奇花異草 2. 我是小園丁 3. 我的花朋友	語文、綜合、生活
		種子發芽了	3	1. 尋找校園種子 2. 我會種植種子 3. 觀察與紀錄種子的生長	語文、綜合、生活
三上	發現	植物的身體	2	1. 植物的根莖葉 2. 花、果實和種子 3. 植物的功用	自然、綜合、健體

	虎尾真善美	農產真善美	6	1. 虎尾農產知多少 2. 親身體驗種植趣	自然、綜合、健體
三下	蔬食救地球	大地的媽媽	2	1. 沒有泥哪有我 2. 讓我看看你的臉	自然、綜合、健體
		小園丁學種菜	2	1. 認識蔬菜 2. 播種囉 3. 蔬菜成長日記	自然、綜合、健體
		蔬食饗宴	1	1. 觀賞蔬食動畫影片 2. 蔬食饗宴	自然、綜合、健體
四上	一指神功	認識布袋戲	1	1. 布袋戲偶初體驗 2. 布袋戲偶角色分類	語文、藝文、綜合
		布袋戲臉譜彩繪	2	1. 掌中戲的故事 2. 彩繪面具	語文、藝文、綜合
四下	大展身手	製作布袋戲	2	1. 觀看布袋戲製作過程完成自我監控表 2. 根據孫悟空三借芭蕉扇劇本完成角色個性分析	語文、藝文、綜合
		操演布袋戲	1	各組根據孫悟空三借芭蕉扇劇本分配角色，輪流演出	語文、藝文、綜合
五上	掌中乾坤樂悠遊	掌中劇團初體驗	5	1. 初窺堂奧 2. 拜師學藝 3. 粉墨登場	語文、藝文、社會、綜合
		集思廣益創劇本	5	1. 靈光乍現 2. 尋找亮點 3. 啼聲初試	語文、藝文、社會、綜合
五下	表演，擷甲披袍	創意，從無到有	4	1. 確認角色 2. 任務分配 3. 完成創作	語文、藝文、社會、綜合
		表演，擷甲披袍	3	1. 表演訓練 2. 角色分派 3. 分組觀摩	語文、藝文、社會、綜合
		登台，好戲開鑼	3	1. 事前籌畫 2. 分工合作 3. 正式展演	語文、藝文、社會、綜合

六上	小小解說員	充實內在涵養	2	1. 美哉偶戲 2. 濃濃偶戲情	語文、藝文、綜合、環境
		導覽實務操作	8	1. 小小解說員 1 2. 小小解說員 2 3. 解說技巧大精進	語文、藝文、綜合、環境
六下	開創平和成果展	畢卡索-繪圖展	1	1. 布袋戲劇欣賞 2. 布袋戲人物繪圖教學 3. 布袋戲畫作展	語文、綜合、藝文、資訊
		專業簡報師	3	1. 簡報製作教學 2. 布袋戲簡報發表 3. 成果彙整	語文、綜合、藝文資訊
		感恩平和展翅高飛	6	1. 回顧童年 2. 畢業光碟~成長足跡 3. 畢業樂音揚 4. 感恩與祝福 5. 展翅高飛	語文、綜合、藝文資訊

七、課程進行方式：

各年級教學群依教學活動內容與需要採取個別或協同教學方式完成課程，並能適時配合領域融入。

八、評量方式：

為檢視學童的學習成果，在課程中將採用團隊精神、學習表現、闖關活動、情意行為、實作表現與學習單評量等多元方式檢測學童的學習成果。

九、預期成效

1. 有效結合學校與社區資源，促動學校特色之呈現。
2. 充分發揮整合資源，豐富學生人生內涵。
3. 建立學校長遠發展特色，彰顯本位課程實施績效。

十、本發展計畫經課發會核可後實施，修正時亦同。

附錄三雲林縣辦理 108 學年度藝術與人文教學深耕計畫申請表

申請學校	雲林縣虎尾鎮平和國小	聯絡人	何○郁
學校類型	<input type="checkbox"/> 極偏 <input type="checkbox"/> 特偏 <input type="checkbox"/> 偏遠 <input type="checkbox"/> 非山非市 <input checked="" type="checkbox"/> 一般：班級數 12 班	電話	6322742#102
申請額度	50000元	E-mail	61132@ylc.edu.tw
計畫名稱	優植平和·藝術昂揚	人數(次)	211
合作藝術家 / 藝文團體	張○宜	實施類別	視覺藝術
上課時間	星期一、五上午	辦理期間	自 108年8月30日起 至 109年7月31日
參與對象	低、中、高 年級學生		
計畫概述	<p>壹、計畫名稱：優植平和·藝術昂揚</p> <p>貳、依據</p> <p>一、教育部國民及學前教育署補助辦理藝術教育活動實施要點。</p> <p>二、教育部「美感教育中長程計畫-第二期五年計畫(108-112年)」具體方案「3-1辦理地方政府藝術與美感深耕計畫」。</p> <p>三、雲林縣政府108年4月3日府教社二字第1082409876號函。</p> <p>四、本校校務發展計畫。</p> <p>參、目標：深耕藝術與人文教學，營造藝術校園，提升人文素養，創新藝術教育永續發展。</p> <p>一、短程計畫目標：</p> <p>(一) 結合藝術家或專業藝文團體資源與學校藝文師資，深化學校本位藝術與人文課程推展，提升藝術與人文教學品質。</p> <p>(二) 強化藝文空間，創新校園裝置藝術，營造創意校園藝文空間。</p> <p>(三) 融入在地特色資源，使學生學習與生活經驗連結，讓美感教育自然融入生活之中。</p> <p>(四) 精進學校教師藝術與人文教學專業，執行主題統整式領域學習，擴大學習成效。</p> <p>二、中程計畫目標：</p> <p>(一) 透過藝術家或藝文團體之協助，建置優良藝文校本課程，提升教師的專業知能。</p> <p>(二) 翻轉學校藝文美感教育系列教學活動，開啟學生多元創造能力，學習多元藝術。</p>		

(三)在地藝術家之專業能力提供，協助建立學校藝文教育課程之強力支援夥伴關係。

三、長程計畫目標：

(一)學校永續經營，辦理社區藝文活動，傳承文化特色，蘊育生活品質的目標。

(二)營造學校成為社區藝文中心，深化學校人文意象，凝聚對學校與社區的向心力與認同感。

(三)強化藝術欣賞與創作體驗教學，增進學生藝術欣賞及創作能力，涵養藝術情懷。

(四)透過學校發展之藝術文化氣息，影響社區藝文特質，活化學校社區藝文特色。

肆、辦理單位：

一、指導單位：教育部

二、主辦單位：雲林縣政府

三、承辦單位：雲林縣虎尾鎮平和國民小學

四、合作單位：張正宜老師

伍、辦理時間：

一、計畫期程:108年8月30日~109年7月31日

二、各年級藝術與人文課程時間與任課教師協同教學。

陸、辦理地點：雲林縣虎尾鎮平和國民小學

柒、對象及人數：

一、對象:全校學生及藝文領域教師

二、人數:211人

捌、實施內容：

一、成立「藝術與人文教學深耕計畫」推動工作小組

職 稱	姓 名	現 職	職 務 分 工
召 集 人	羅○蓉	校 長	綜理督導
秘 書	何○郁	教導主任	1. 擬訂實施計畫，訂定工作進度，成立工作小組，執行推展相關事項。 2. 定期召開會議。 3. 依實施計畫、工作進度，負責聯繫協調各處室及相關教師，確實徹底執行。 4. 辦理相關研習，協調、溝通、聯絡各組工作。 5. 其他有關行政與事務事宜。
小組委員	黃○通	教務組長	1. 課程設計規劃。

	林○茹	訓導組長	2. 教材、教具準備。 3. 協助教學秩序管理。 4. 活動攝錄影。 5. 協助成果製作。 6. 配合推動相關教學事項。
	王○芬	教師	
	張○真	教師	
	姚○珠	教師	
	陳 ○	教師	
	許○真	教師	
	林○勤	教師	
經費核銷	張○婷	總務主任	1. 經費核銷事項。
	黃○芬	幹事兼會計	
	黃○蘭	出納組長	
師資	張○宜	外聘師資	1. 研擬課程設計。 2. 擔任教學工作。 3. 協助偕同教師教學。

二、執行規劃

- (一)教學群與藝術家共同設計課程與教學計畫，並進行協同教學。
- (二)強化學生創作體驗學習，進行創作。
- (三)定期進行教師同儕專業分享與對話。
- (四)辦理校慶活動藝術作品聯展。
- (五)創造美感教育多元校園藝術裝置空間，型塑藝術氣息校園。

玖、預期成果：

- 一、發展學校藝術與人文特色課程，落實藝術與人文課程成效。
- 二、領略視覺藝術之美，修養心性陶冶性情，豐富心靈生活。
- 三、散播藝術種子，提升藝術教育成效，擴展影響層面。
- 四、建置校園藝術環境，發展校園藝術亮點。

拾、本計畫奉核定後實施，修改時亦同。

附錄四平和國小 108 年推動藝術與人文教學深耕計畫成果報告

(一)實施概況：

- 1.名稱：優植平和・藝術昂揚
- 2.對象：1~6 年級學生
- 3.受益人數：200 人
- 4.實施內容：視覺藝術教學，透過素描、水彩彩繪教學，強化學生學習效果。

(二)實施效益、特色及影響：

課程結合藝術家與學校藝文師資，深化學校本位藝術與人文課程推展，提升藝術與人文教學品質，指導學生進行視覺藝術創作，透過創新藝文教學，執行主題統整式領域學習，擴大學習成效，翻轉學校藝文美感教育系列教學活動，開啟學生多元創造能力，學習多元藝術。期許透過藝術深耕教學活動，強化學生創作體驗教學，增進學生創作能力，進而涵養藝術人口，豐富其生活與心靈。

(三)學校教師或家長及學生之反應或評價：

學生對於能參與學校 60 週年校慶活動作品的彩繪與進行藝術裝置展現高度興趣，對於藝術課程的學習相當期待，教師也反應學生學習態度認真，都能努力參與藝文教師所指導的課程內容並完成作品。

(四)綜合檢討或改進建議：

經由此次藝術深耕教學計畫的進行，讓學生可以實際展現藝術創作表現手法，是可貴的，並且可以將這些作品裝飾在學校，為學校留下美麗的風景而感到興奮，當然要感恩縣政府能夠持續每年推動如此有意義的政策，讓學校有機會持續在藝術教學扎根開花結果，唯補助經費不足，無法規劃一整學年之學習活動，實為可惜。

(五)未來課程規畫：

文化藝術需要體驗才能深植人心，藝文情意需要陶冶才能真誠流露，未來將持續配合縣府推動計畫，本校規劃『優質平和，藝術昂揚』教學方案，透過整合學科領域與兼具認知、情意、技能目標的多元藝術創作學習活動，使學生在自然的生活情境中培養帶著走的能力，並以藝術、語言、技藝的展現，創造在地文化新風貌，這是我們課程發展的主要理念。

平和國小辦理 108 年度推動國民中小學
藝術與人文教學深耕計畫實施成果照片



說明：教師講解



說明：教師教學示範調色



說明：教師分組教學示範



說明：教師個別指導學生



說明：教師分組教學示範



說明：學生認真繪畫

附錄五設計小樹的家學習單

小樹的家

__年__班 姓名：_____

小朋友，溫暖舒適的家，讓我們快樂成長，請發揮你的創意，幫小樹設計一個美麗的家。



附錄六課程單元問卷

課程單元問卷

二九年乙一班 座號： _____ 姓名： _____

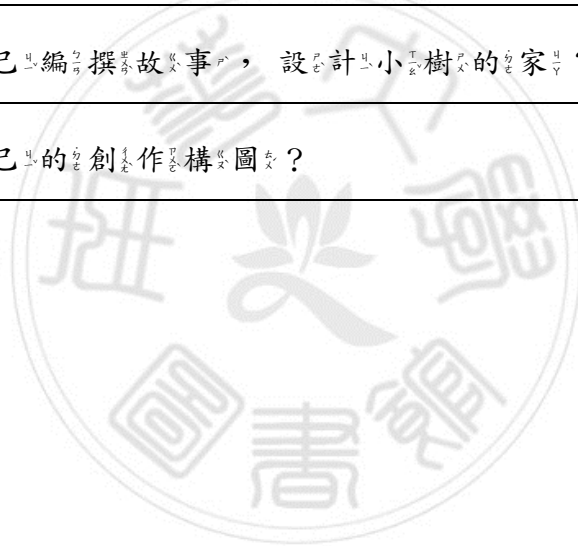
單元一	認識校園植物，尋找種子	很喜歡	喜歡	普通	不喜歡
1	認識各種校園植物，找出它在哪裡？				
2	收集馬拉巴栗種子				
3	種子發芽了，將種子種在準備好的小花盆				
4	天天照顧小樹，控制水量				
5	喜歡種植小樹這個單元嗎？				
<p>心得建議：</p>					

課程單元問卷

二年乙班 座號： _____ 姓名： _____

單元	內容	很	喜	普	不
二	小小設計師-小樹的家 (個人創作，畫設計圖)	喜	歡	通	喜
1	喜歡個人創作的上課方式嗎？	歡			歡
2	喜歡在作品製作前，先以草稿圖繪製嗎？				
3	是否喜歡自己編撰故事，設計小樹的家？				
4	是否滿意自己的創作構圖？				

心得建議：



課程單元問卷

二年乙一班 座號： _____ 姓名： _____

單元 三	商品製作 (小盆栽製作)	很 喜 歡	喜 歡 通 常	普 通 喜 歡	不 喜 歡
1	喜歡利用輕黏土做出可愛的裝飾品嗎？				
2	是否喜歡做出自己設計的裝飾小物？				
3	喜歡自己的作品應用於實用的商品上嗎？				
4	喜歡老師在商品製作的教學方式嗎？				
5	喜歡小樹的家這個單元嗎？				
<p>心得建議：</p>					

課程單元問卷

二年乙一班 座號： 姓名：

單元	成果展示 (文創成果展示、作品分享)	很喜 歡	喜 歡	普 通	不 喜 歡
1	對於這次校本特色課程的文創設計課程體驗是否喜歡？				
2	喜歡和大家分享自己的作品嗎？				
3	親手完成的文創商品，整體上喜歡嗎？				
4	喜歡自己的作品參加展覽嗎？				
5	是否喜歡文創步驟式的藝術創作？ (文化探討>構圖設計>商品創作>展覽)				
心得建議：					
<p>整體課程中喜歡哪個部分？(可複選)</p> <p>1. <input type="checkbox"/> 認識校園植物，尋找種子 2. <input type="checkbox"/> 小小設計師-小樹的家</p> <p>3. <input type="checkbox"/> 小盆栽製作 4. <input type="checkbox"/> 文創成果展示、作品分享</p>					