

體驗課程教案課程內容


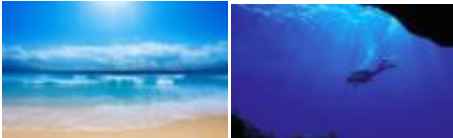
(一) 師生來館前的行前課程—淘氣玩美術館

希望學生來館進行課程前，能對美術館產生新奇與初步認識，規劃行前課程希望學生透過課程，可以打開五感，也對美術館有新的的好奇與興趣。

淘氣玩美術館		
時間	內容	備註
5分鐘	<p>自我介紹</p> <p>來貴校的目的是讓大家打開五感，用新的角度認識美術館</p>	Ptt、 教具
10分鐘	<p>引起動機：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 藏在深山中的仙境—朱銘美術館 2. 丟出疑問：為什麼一座美術館要藏在深山中？ 3. 為什麼要介紹給大家知道？因為美術館跟兒童有很大的關係！（將與兒童有關的作品 po 出，讓小朋友找一找哪裡有兒童） 	Ptt、 教具
30分鐘	<p>美術館可以怎麼玩？試試看運用五感能力</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 美術館難道只能聽導覽、自己走走逛逛嗎？其實我們還可以運用很多感官來認識美術館。 2. 難道我們只能用眼睛走馬看花的欣賞嗎？今天來喚醒大家的五感，運用五感來玩美術館！ 3. 接下來就要進入今天的特訓了，打通任督二脈，來看看可以除了用視覺以外，還用哪些感官發現作品：（同時秀出園區地圖標示位置，加以介紹附近的作品） <p>【聽覺】撥放四段音樂，讓小朋友猜猜看這是美術館裡的什麼聲音。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 聽小黑的叫聲（對應藝術表演區） 2. 流水的聲音（對應本館） 3. 藝術長廊的迴音（對應藝術長廊及科學園區） 4. 蒲葵葉子摩擦的聲音（對應飛撲區域） <p>【嗅覺】準備三題，每一題做9個道具，發下讓學生輪流聞，猜猜裡面是什麼東西。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 植物—白千層的葉子（對應兒童藝術中心） 2. 木頭—檜木或樟木（對應本館木雕） 3. 雞屎藤的味道（對應美術館裡有很多戶外的地方） <p>【觸覺】準備三題，每一題做9個道具，發下讓學生輪流摸，猜猜裡面是什麼東西。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 材質—海綿（對應運動廣場） 2. 材質—寶麗龍（對應太極拱門） 3. 材質—水（對應拉鍊荷花池） 4. 總結：觀看作品不只有一種「看」法，從作品的材質、顏色、造型、到 	Ptt、 教具

	周圍的環境，都是可以觀察的重點。	
5分鐘	歡迎師生一起前來美術館來探索，並放出幾件人間廣場作品，讓學生下次來美術館時可以來找找看在哪裡，預告下次課程會「玩」什麼？	

(二) 作品與環境創作體驗課程參考美術館「大巨人小螞蟻」課程

單元名稱	「雕塑與環境—大巨人/小螞蟻」		
教學目標	玩作品配對遊戲，感受作品放置在不同環境會產生不同感受。再透過對環境的想像來創作作品，再進一步理解可以透過雕塑創作和環境對話。		
器材準備	小蜜蜂1台、陶土20~25份、自然物(樹枝、竹子、樹葉、石頭)一堆		
時間	活動內容	地點	教學資源
10分	<p>[引起動機、認識基本概念]</p> <p>1. 玩快問快答，考驗小朋友的記憶力和認識美術館作品的功力。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 哪些照片是「人間系列—三軍」？ (空軍、海軍、陸軍、抗戰英雄、居禮夫人) ● 哪些照片是在「兒童藝術中心」？ (水畫牆、兒藝樓梯、寶貝、第三代、兒藝2樓) <p>遊戲進行時，可詢問小朋友在哪裡看到那些作品。結束後，回顧上述作品放在什麼環境，請小朋友想一想，為什麼這些作品要放在那些地方？</p>	兒藝2樓	快問快答需搭配題目PPT
20分	<p>2. 接下來介紹剛剛題目中有出現的「人間系列—第三代」，先讓小朋友觀察照片中的作品放在什麼地方？(放在兒藝中心、放在平衡木上)他們在做什麼？</p>  <p>再將「人間系列—第三代」作品照片放在不同的環境，感受同一件作品放在不同的環境裡，作品有沒有不同的故事。(在海灘踏浪玩水？在海裡游泳？在斑馬線上舉起雙手擋車過馬路？)</p> 	兒藝週圍或飛撲旁邊空地	搭配PPT觀察「人間系列—第三代」作品的位置和作品備放在不同地方之後的感受。



再問小朋友覺得為什麼朱銘爺爺要把「人間系列—第三代」作品放在兒藝中心？(跟兒童有關)為什麼要把作品放在高的地方？(在走平衡木)

接著問小朋友，朱銘爺爺看到一棵樹的時候，想到要創作什麼？(銅鳥)



綜合小朋友的分享，小總結說明，如果先有一個作品，同樣的作品放在不同環境，會有不同的感受(如「人間系列—第三代」)。另一方面，藝術家會依環境來做創作(如銅鳥)。

最後介紹一個物件，說明等下要讓大家來擺擺看，它可以被放在什麼地方。

[創作引導、認識創作環境]

拿著物件，擺在不同的地方，讓小朋友感受到物件在環境中之後，有感受到環境產生什麼變化(比如說大象放在水池邊、大象放在長得很高的草間)，帶出環境因為作品創作而有不同的故事。(也可以讓小朋友放放看)

在示範的過程中，也融入認識創作的環境，提醒等一下有哪些區域範圍是可以使用的(木棧道上、戲水池、鵝卵石步道……)，並說明進行創作時需要注意不要破壞原本的環境喔，也不能在作品上進行創作。

[創作說明]

然後請各組去找喜歡的地方，能夠發揮想像力的地方，找到後跟老師說

小朋友找到後，老師可詢問小朋友為什麼挑選這個地方？覺得這是什麼地方？為什麼？接下來想一下，如果是這樣的環境，那裡面會有什麼東西？引導小朋友進行創作思考(利用大巨人或小螞蟻的視野，以擬人化的方式進行發想)。

15分

20分

<p>40分</p> <p>30分</p> <p>15分</p>	<p>接下來發下陶土後開始創作。前面這邊有一個藍色盒子，裡面放了很多工具，如果等下你們的小世界中有需要一些道具，可以來前面拿。</p> <p>[創作時間]</p> <p>可以提示用大巨人或小螞蟻的視角來觀察。ex格列佛遊記、借物少女、玩具總動員、蟲蟲危機。</p> <p>[各組分享、拍照]</p> <p>每一組來說說自己的創作故事，還有為什麼把這個環境想像為另一個環境。然後總結帶出雕塑作品和環境之間的關係。</p> <p>[整理場地]</p>		
<p>兩天備案</p>	<p>創作部分改為室內進行：</p> <p>請各組抽環境圖卡，針對環境討論故事，在室內用陶土進行創作，創作完成後派代表向大家說明創作的故事和原因。</p>		