

品牌徽章 Logo Design ~My Dream

壹、課程設計背景

一、緣起

台灣是個科技資訊島，處處可見先進、酷炫的 3C 產品，琳瑯滿目的數位相機跟隨著人們「喜新厭舊」的習慣，時時 Update 方便人們選用；在這氛圍下，數位相機成為家家戶戶必備的家電之一，「人手一機、隨手記憶」已是全世界的運動；攝影因而變成最普遍的記憶、表現媒材了。但，從我們的中、小學課程，不難發現教育跟不上時代的腳步，人們對攝影的了解也不多，卻經常性的接觸使用；對於攝影的本質，表現的內涵當然沒有機會好好思考。身為攝影教學者，不應僅單單從技巧著眼，宜誘發攝影者與攝影本質間的對話與互動。

二、課程設計理念

(一) **生活化、個別化**：近年來藝術教育轉向後現代主義著重社會脈絡的研究，藝術創作教學逐漸擺脫媒材-技法的限制，轉而強調與生活經驗的結合觀點較多元化，重視生活經驗與文化議題的探討。後現代教學觀偏重個別化「經驗式」、「互動式」與「參與式」教學法，強調學習動機。(郭靜芳、陳明和，p.54-55)

(二) **拍照前先學會「想」**：而 Logo Design~My Dream 創作元素包含面速力達母、角色扮演 cosplay 和夢想。面速力達母的商標於 1951 年拍攝了家喻戶曉的美國童星秀蘭鄧波兒的甜美無邪臉龐而成，「小護士」誠懇溫柔的形象深入人心；在形式上，品牌徽章欲藉由面速力達母的商標架起創作者與觀賞者間的橋梁，利用熟悉感提高觀賞者

的興趣；在內容上，創作者可具體提出自己的夢想，或將抽象的感受利用角色扮演的方式呈現。因此所有的創作者都得在創作前有深入的思考與拍攝的準備，這樣就可以達到課程設計的目的--拍照前先學會「想」。

- (三) **認識攝影的本質**：學生透過一連串的互動、經驗分享、反思、參與，可以更深入的學習，間接對於攝影的本質也有進一步的認識。

貳、教學設計

一、教學目標

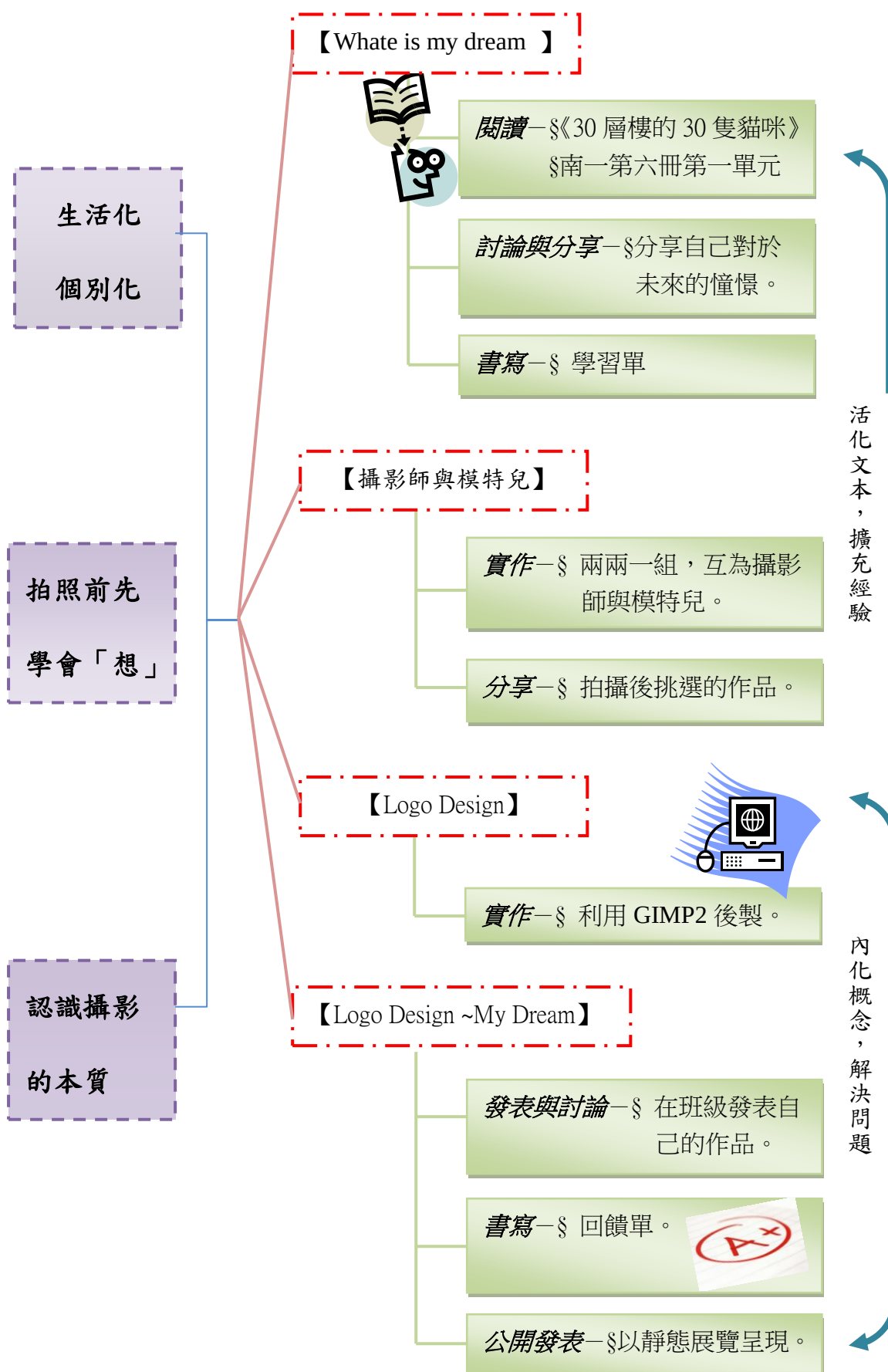
課程以「My Dream」為中心出發，結合藝術與人文、國語文兩大領域，融入資訊與生涯發展教育，教學目標與能力指標配合，如下：

教學總目標	認知	1. 透過《30 層樓的 30 隻貓咪》和南一第六冊第一單元，認識各種不同的行業。 2. 透過討論與分享，說出自己對於未來的憧憬。
	技能	1. 學習做好攝影師與模特兒的角色。 2. 瞭解《品牌徽章 Logo Design ~My Dream》製作過程，並實際製作、完成自己獨一無二的創作。
	情意	1. 藉由書籍閱讀體會各行業的不同，思考自己可能的未來方向。 2. 能主動分享自己的創作理念與過程。

兩大領域	藝術與人文	1-2-3 參與藝術創作活動，能用自己的符號記錄所獲得的知識、技法的特性及心中的感受。 1-2-5 嘗試與同學分工、規劃、合作，從事藝術創作活動。 1-3-3 嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。 1-3-4 透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。
	國語文	B-2-1 能培養良好的聆聽態度。 C-2-4 能把握說話重點，充分溝通。 F-2-10 能發揮想像力，嘗試創作，並欣賞自己的作品。

兩大教育	資訊教育	資 3-2-2 能利用繪圖軟體提供的工具創作並列印出作品。
	生涯發展教育	涯1-5-1 瞭解自己的能力、興趣、特質所適合發展的方向。 涯 2-2-1 認識不同類型的工作角色。

二、課程架構圖



三、課程內容實施要點

第一階段 → 【Whate is my dream 】

1. 一起討論《30 層樓的 30 隻貓咪》一書與南一第六冊第一單元，認識各種不同的行業。
2. 老師與同學都說說自己的夢想，老師補充人生過程中夢想的轉變，可促使同學們更慎重思考此問題。
3. 利用學習單將想法寫下，並預備下一階段的課程內容。

第二階段 → 【攝影師與模特兒】

1. 回想先前的經驗（與布偶熊的合照），攝影師如何掌握拍攝氣氛，模特兒如何配合拍攝與擺出準確度高的姿勢。
2. 兩人一組，相互成為攝影師與模特兒的關係，拍攝不同角度或姿態數件基礎圖像。

第三階段 → 【Logo Design】

1. 拍攝時儘量有單純的背景、充足的光線、可表現出作者構想的構圖。
2. 利用免費影像軟體 GIMP2 進行去背、風格化、合成等後製動作，完成作品。

第四階段 → 【Logo Design ~My Dream】

1. 在班級發表自己的作品。（檢視創作前與結果是否有差異？創作的難度在哪裡？對於完成的作品是否有進步的空間？）
2. 老師與學生做簡單的講評與回饋。
3. 完成回饋單。
4. 正式公開發表 —— 以靜態展覽呈現。

四、十大基本能力與課程關係表

十大基本能力 活動名稱	了解自我與發展潛能	欣賞、表現與創新	生涯規劃與終身學習	表達、溝通與分享	尊重、關懷與團隊合作	文化學習與國際了解	規劃、組織與實踐	運用科技與資訊	主動探索與研究	獨立思考與解決問題
【Whate is my dream】	V		V	V						V
【攝影師與模特兒】	V	V		V	V		V		V	
【Logo Design】							V	V	V	V
【Logo Design ~ My Dream】							V	V	V	V

參、實施概況

(一) 實施對象：本課程實施對象為台北市國語實驗國民小學美術創作研究社社團學生多為中、高年級。

(二) 實施時間：寒暑假社團集訓時間。

(三) 教學最主要目標：此課程目的在於利用一個完整的創作經驗，讓學生有：
拍照前先學會「想」的正確觀。

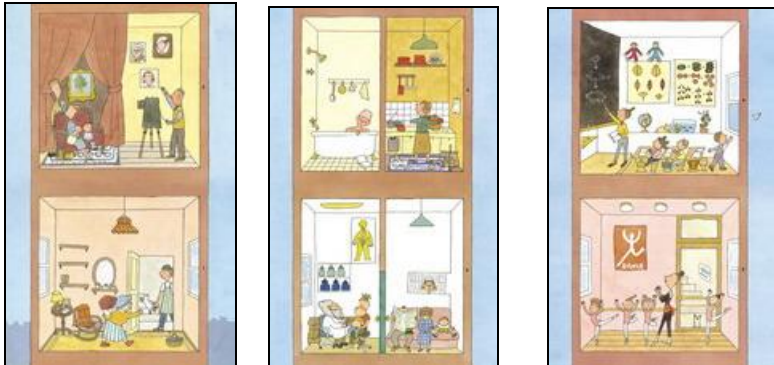
(四) 教學評量重點：

1. 能說出自己的夢想。
2. 能完成學習單，慎重確認自己的夢想。

3. 能完備拍攝器材與道具。
4. 模特兒能擺出具表現力的姿勢。
5. 攝影師能掌控拍攝氣氛，並拍攝清晰的基礎圖像。
6. 能準確進行去背、風格化、合成等後製動作，完成作品。
7. 能簡單說明自己的作品。
8. 對同學的作品能有簡單的回饋。
9. 能完成回饋單。

(五) 教學活動：

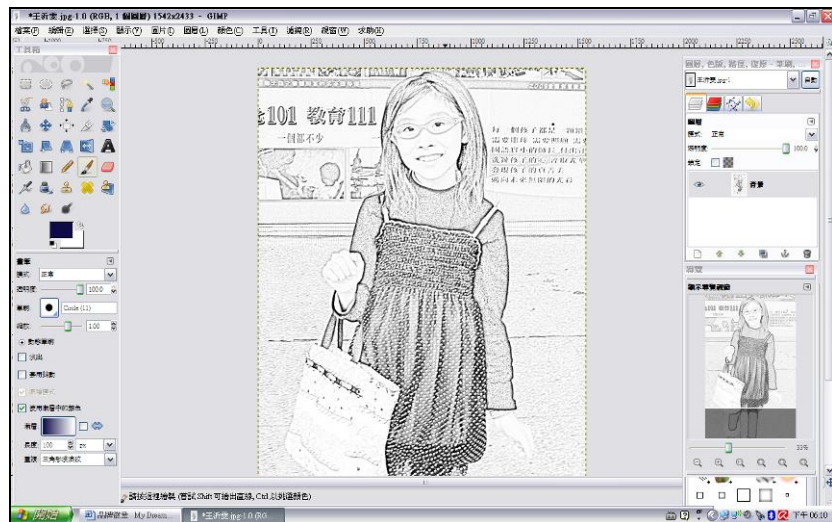
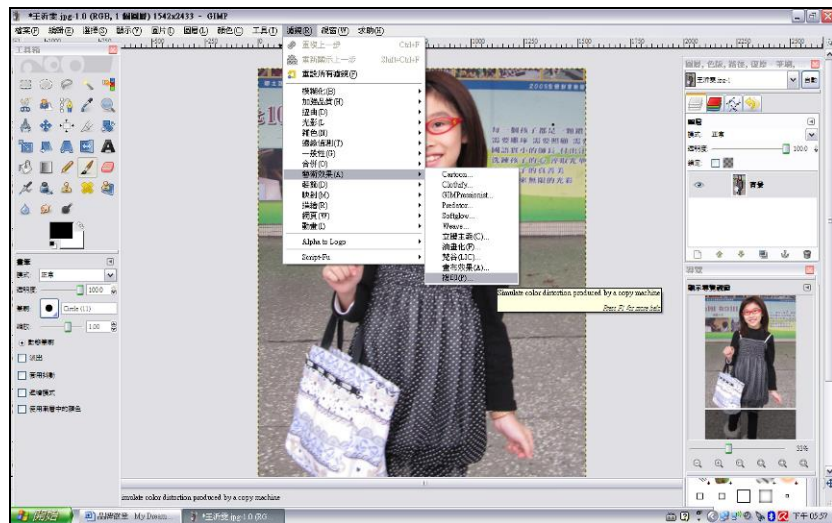
第一階段 單元名稱	【Whate is my dream 】	學習領域	國語文、生涯發展教育
學習策略	討論、分享	總節數	3 節
教學 目 標	1. 認識各種不同的行業。 2. 同學慎重思考並說出自己的夢想。 3. 完成學習單。		
評 量 項 目	1. 認真聆聽、上課參與態度。 2. 討論分享。 3. 學習單。		
教學 資源	PPT、電腦、單槍投影機、學習單。		
教 學 活 動 設 計	1. 引起動機 ：一起閱讀《30 層樓的 30 隻貓咪》一書 PPT 和南一第六冊第一單元《各行各業》，誘發學生對未來的想像；請同學說說面速力達母中美國童星秀蘭鄧波兒給人的感覺。 2. 發展活動 ：老師與同學都說說自己的夢想（包含職業或形象），老師補充人生過程中夢想的轉變，促使同學們更慎重思考此問題。 3. 綜合活動 ：說明角色扮演 cosplay 一詞，提升學生的創造力，使學生可具體提出自己的夢想，或將抽象的感受利用角色扮演的方		

	式呈現。再利用學習單將想法寫下，並預備下一階段的課程內容。
學生 作品 與 活動 記錄	* 《30 層樓的 30 隻貓咪》  *學習單 品牌徽章 My Dream 美研社 未來的我想成為：我想當服裝設計師。 為什麼？因為可以設計許多漂亮的衣服給大家穿，讓大家穿著我設計的衣服開開心心的出門去，我還也可以把設計好的衣服拿給自己穿，讓自己更漂亮。 20232 江穎 拍攝前，我要準備……我要準備相機、傳輸線、隨身碟、畫好衣服的图片。

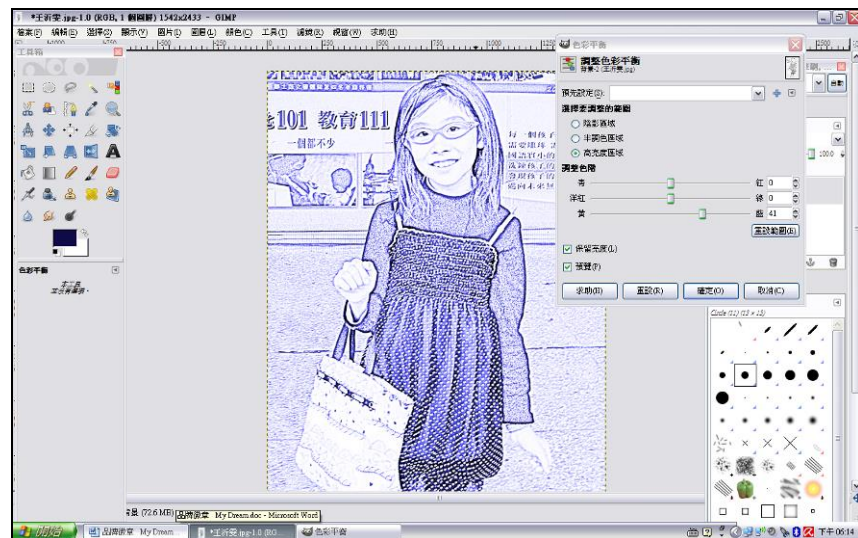
第二階段 單元名稱	【攝影師與模特兒】	學習領域	藝術人文
學習策略	操作體驗、合作學習	總節數	2 節
教學 目 標	1. 了解攝影師與模特兒間的異同。 2. 模特兒能擺出具表現力的姿勢。 3. 攝影者能拍攝出清晰的基礎圖像。		
評 量 項 目	1. 認真聆聽、上課參與態度。 2. 團隊合作。 3. 積極行動。		
教學 資源	個人相機、個人道具。		
教 學 活 動 設 計	1.引起動機：面速力達母、老師示範作品。 2.發展活動：兩兩一組，兩人相互為對方的模特兒和攝影師，教師由一旁協助。 3.綜合活動：挑選適當的圖像，並相互分享。		
學生 作品 與 活動 記錄	＊拍攝現場    		

第三階段 單元名稱	【Logo Design】	學習領域	藝術人文、資訊教育
學習策略	操作體驗	總節數	4 節
教學 目 標	能準確進行去背、風格化、合成等後製動作，完成作品。		
評 量 項 目	1. 認真聆聽、上課參與態度。 2. 實際操作。		
教學 資 源	電腦、免費軟體 GIMP2。		
教 學 活 動 設 計	1.引起動機：面速力達母、老師示範作品。 2.發展活動：老師邊示範軟體操作步驟，學生分階段完成作品。 3.綜合活動：老師教部分速度快的學生分享於所有同學。		
學生 作品 與 活動 記錄	＊ 免費軟體 GIMP2 操作步驟 1.挑選出滿意的基礎圖像。(需清晰、動作表情符合個人原先的設定和最具表現力)  		

2.運用免費軟體 GIMP2 的濾鏡中的藝術效果（複印）。

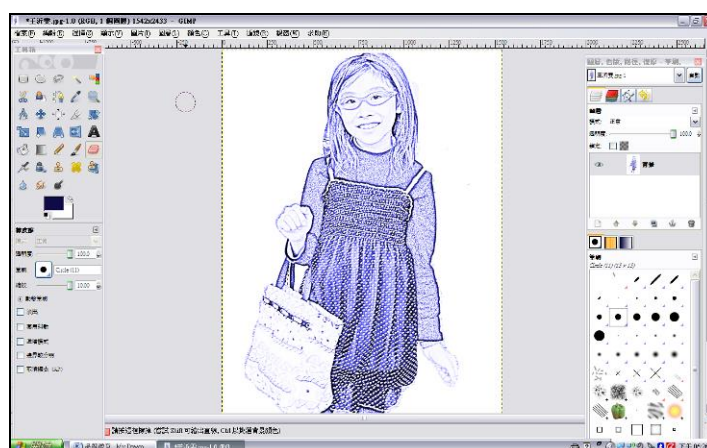
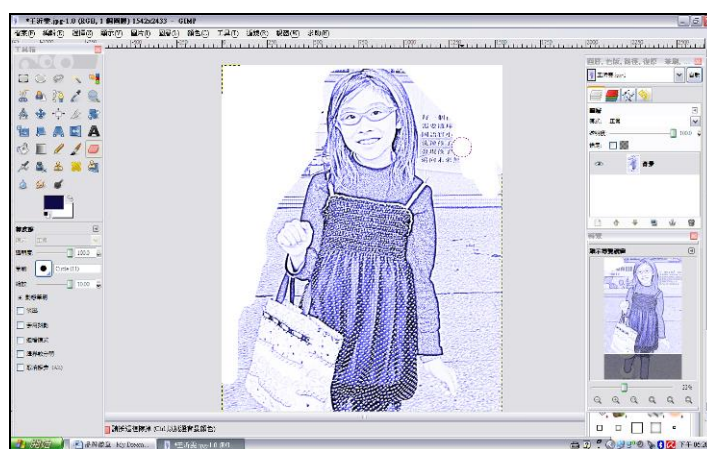


3.利用工具列「顏色」，其中的「色彩平衡」來改變顏色。

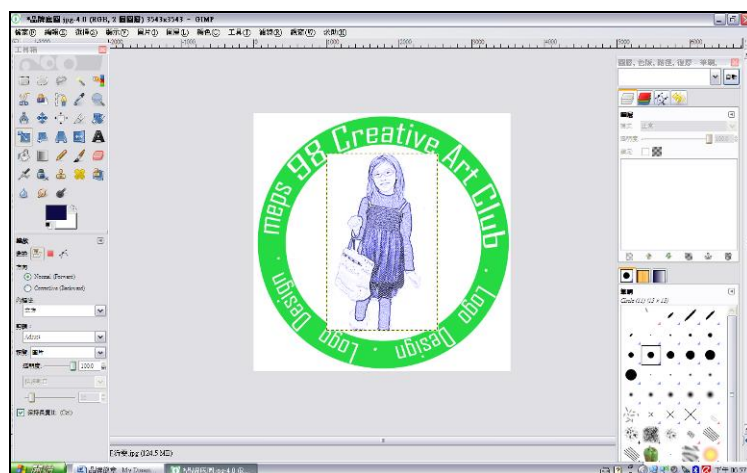




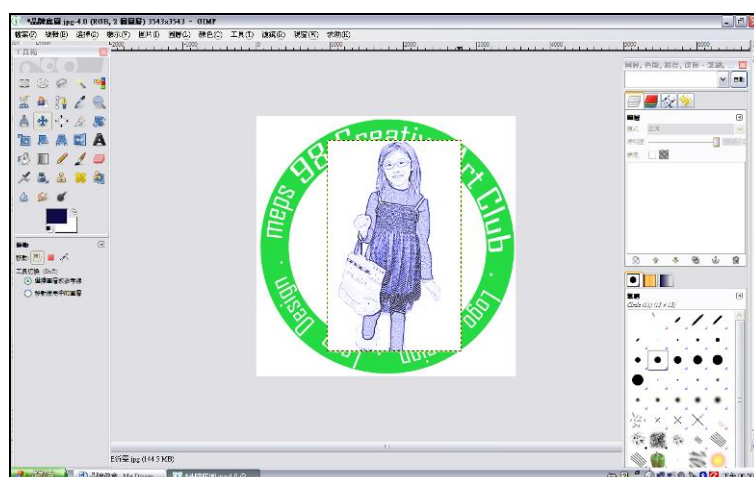
4.利用選取和橡皮擦功能，去除背景（去背），記得另存新檔。



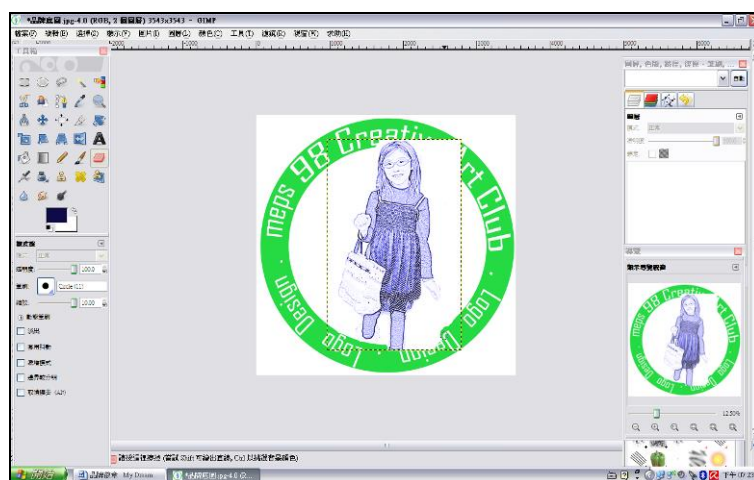
5.與徽章底圖（由老師製作）合成，先叫出底圖徽章，再開剛才儲存去背的圖像。



6.調整人物圖像大小。



7.最後利用橡皮擦去除遮住底圖徽章的部分，完成作品。



第四階段 單元名稱	【Logo Design ~My Dream】	學習領域	藝術人文、資訊教育、 國語文
學習策略	討論、分享	總節數	2 節
教學 目 標	1.能簡單說明自己的作品。 2.對同學的作品能有簡單的回饋。 3.能完成回饋單。		
評 量 項 目	1.認真聆聽、上課參與態度。 2.能流暢、簡單的分享自己的創作理念與過程。		
教學 資 源	電腦、單槍投影機、回饋單。		
教 學 活 動 設 計	1.引起動機：老師示範如何分享自己的創作理念與過程。 2.發展活動：由學生逐一說明自己的創作理念與過程。 3.綜合活動：再由學生針對最有印象的作品給於簡單的回饋；最後完成回饋單。		
學生 作品 與 活動 記錄	*創作成品 		

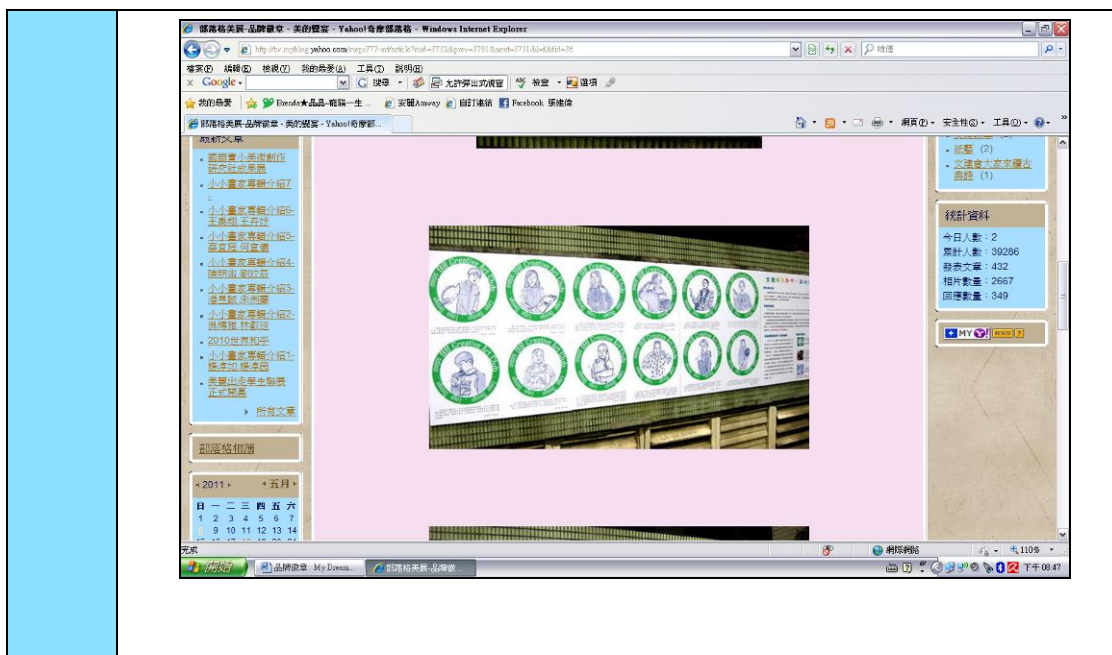
*回饋單

集體攝影創作-品牌徽章 Logo Design 創作元素包含面速力達母、角色扮演 cosplay 和夢想。面速力達母的商標於 1951 年拍攝了家喻戶曉的美國童星秀蘭鄧波兒的甜美無邪臉龐而成,「小護士」誠懇溫柔的形象深入人心;在形式上,品牌徽章欲藉由面速力達母的商標架起創作者與觀賞者間的橋樑,利用熟悉感提高觀賞者的興趣;在內容上,創作者可具體提出自己的夢想,或將抽象的感受利用角色扮演的形式呈現。因此所有的創作者都將在創作前有深入的思考與拍攝的準備,這樣就可以達到課程設計的目的-拍照前先學會「想」。	
	我想要當一位鋼琴家,我學鋼琴七年了,所以我很會彈鋼琴。我想要讓大家可以每天聽美妙的樂章,聽說只要聽了鋼琴的樂聲,就算再落寞的人,心情都可以豁然開朗呢!我想要讓大家都很开心,不要生氣。 60325 定慧
小小藝術家對於這門課的感受: 這堂「品牌徽章」的課程非常有意思,不但可以有新的體驗,還可以了解製作「品牌徽章」的辛苦。別小看小小的一罐面速力達母,它光是外側包裝—蓋子上頭的品牌徽章就肯定花了很大的功夫完成的。相同的:我們也是經過了很多步驟才大功告成的呢!做這個「品牌徽章」我覺得最大的好處就是可以知道你未來要成為什麼,為生活定下一個目標、一個夢想。 家長的回饋: 當初只期望定慧藉著鋼琴可以讓生命豐滿,出伍自在,但竟也會變成抒運項,而且可以透過攝影技巧結合觀念,創意呈現完整的概念,令人不可思議呢!	

*正式公開發表——以靜態展覽呈現。

美的饗宴部落格也同步永久展出。

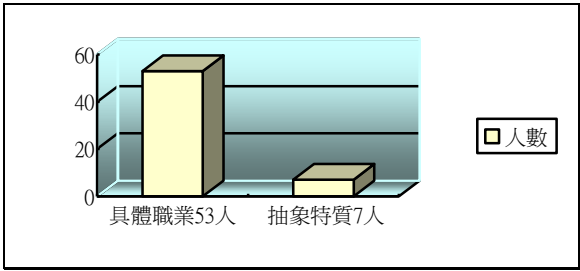




肆、教學成果分析與教學省思

《品牌徽章 Logo Design ~My Dream》整個課程從開始到展出結束，獲得許多家長與學生的喜愛與肯定；設計者從中獲得了成就感，也能從作品中檢視教學成果與目標間的關係，以下就課程設計總目標三面向 —— 認知、技能與情意加以探討分析，如下：

教學總目標 一 認知	透過《30 層樓的 30 隻貓咪》南一第六冊第一單元《各行各業》認識各種不同的行業。 透過討論與分享，說出自己對於未來的憧憬。
*從學生的作品可以看到學生們的想像，他們從一開始的學習單中，慎選出與自己相關的職業或性格特徵，加以發展、創作。	
未來的我想成為： 貓咪 為什麼？我扮演的是貓咪，因為貓咪既可愛又溫柔，是許多人的寵物好友。現代人往往在家裡養了一隻愛乾淨的貓咪，讓家裡多了些許的溫暖，使心靈有了慰藉。如果我有了貓咪的特質，給人溫暖，一定可以帶給周遭的朋友更多的幸	

福。	五年級 張惠雯
未來的我想成為： 素食廚師 為什麼？我從小就喜歡煮菜，所以我扮演的角色是廚師。未來想當一位專門做素食的廚師，因為我不想殺生，也喜歡動物。我希望全世界都吃素，愛上吃素食。如果我以後開家素食店，希望大家來品嚐喔！	六年級 吳萬薇
未來的我想成為： 日本通 為什麼？穿上和服，變裝成日本人，為何呢？因為大家都說我長得像日本人，臉圓圓的、皮膚白白的，和日本人一樣，也因此我對日本文化產生了極大的興趣，希望往後能成為無所不知的日本通。	五年級 簡榆家
未來的我想成為：我想當室內設計師 為什麼？我想當室內設計師，因為可以睡在我設計的房間感覺很棒，而且可以讓客人們睡了我的床後，留下美好的記憶；也能讓很累的人放鬆心情睡個好覺。這就是我的夢想！	40334 許嘉恩
未來的我想成為：我想成為一位很厲害的射箭教練 為什麼？因為我射箭技巧很高，也由於射箭課程的訓練讓我的專注力提升了許多，讓我上課能持續集中精神、專注上課，因此無形中幫助課業的進步。我想當一個射箭教練，訓練學生，幫助更多的學生接觸這項優質的運動，這就是我的夢想。	40411 羅元邦
未來的我想成為：銀行人員 為什麼？因為當那種上班族很輕鬆，生活作息也很正常，感覺很棒！而且，在炎熱的夏天裡，還有冷氣可以吹，寒冷的冬天裡也可以在裡頭，舒舒服服的工作，成為有用的人，所以我的夢想就是在銀行上班。	40421 王沂雯
未來的我想成為：小說家 為什麼？因為在無聊的時候小說就是解除無聊的好工具，而且裡面又有精彩故事內容。如果我真的成為小說家我會寫出我的從小到大的精彩故事生，只要是很精彩的部分，一定會寫出來與讀者分享。	50527 黃怡馨
*發現：中、高無論哪個年級都很容易依照自己的興趣、喜好、專長，甚至社會期待中尋求一種職業或特質來成為未來的夢想，其中利用角色扮演 cosplay 抽象表達的占少數；多數都以具體職業來呈現未來的夢想。	
 圖表 1 創作取向統計表	

教學省思	時間是教學效能最大的關鍵，這樣的主題是想讓學生更有機會思考自己的方向，若能讓孩子收集更多的資料，藉由分組合作報告讓孩子更全面的了解未來可能的方向或者從未有人走的方向都是有價值的教學成果。
------	---

教學總目標 一技能	學習做好攝影師與模特兒的角色。			
	瞭解《品牌徽章 Logo Design ~My Dream》製作過程，並實際製作、完成自己獨一無二的創作。			
*學生雖為混齡，中、高都能依照老師操作軟體的步驟完成他們的創作；明顯發現現在的學生資訊能力與資訊學習能力有大幅的提升，能在很短的時 間內學會很多軟體使用的能力。以下選取幾幅作品呈現、分析。				
完成作品	創作理念	兩兩一組組員互評 (非常符合 5 分)		
	大家應該都知道地球上有著暖化的問題，雖然大家對環保議題是慢慢提升，也慢慢推出許多環保產品，但並未大量融入建築物中，所以我希望將來可以當建築師，設計出更多人買得起又省能源的建築環保產品。 六年級 林威廷	創作理念與作品相符	4	
		理念創新	4	
		人物表情、動作生動	4	
		會使用軟體	5	
	我扮演的是有錢人。有句話說得好，錢不是萬能，沒有錢萬萬不能。有了錢我就有滿足感和優越感，我希望成為有錢人。圖中我右手拿著真鈔，左手拿著假菸，是不是像個真正的大富翁呢？ 六年級 李冠豫	創作理念與作品相符	5	
		理念創新	5	
		人物表情、動作生動	5	
		會使用軟體	5	
	我想要當一位鋼琴家，我學鋼琴七年了，所以我很會彈鋼琴。我想要讓大家可以每天聽美妙的樂章，聽說只要聽了鋼琴的樂聲，就算再落寞的人，心情都可以豁然開朗呢！我想要讓大家都很开心，不要生氣。 六年級 王定慧	創作理念與作品相符	5	
		理念創新	4	
		人物表情、動作生動	3	
		會使用軟體	5	

	我扮演的是泰迪熊。因為我覺得泰迪熊很可愛，又是大家都喜歡的東西，不管是主人傷心的時候，還是開心的時候，泰迪熊都會陪著它的主人，讓人有一種溫馨的感覺。我就是想要和泰迪熊一樣，帶給別人快樂、溫暖。 五年級 張語晏	創作理念與作品相符	5
		理念創新	5
		人物表情、動作生動	5
		會使用軟體	5
	我帶了一隻狗玩偶和一個玩具針筒，我想扮演一位獸醫。主人們帶著生病或受傷的動物進獸醫診所，然後獸醫們治療牠們，那種醫治弱小的那種感覺只有獸醫知道，並看著自己治療的小動物健康的走出去，會有一種幸福感。 五年級 韓瑄	創作理念與作品相符	5
		理念創新	4
		人物表情、動作生動	5
		會使用軟體	5
	我要當考古學家的原因是想挖出很多化石，因為我有一次到溪頭玩，意外發現化石，因此產生興趣想要當考古學家發現很多化石，然後再把化石拿到博物館展覽。 三年級 何皓翰	創作理念與作品相符	5
		理念創新	4
		人物表情、動作生動	5
		會使用軟體	5
	我學冰上溜冰好多年，也十分喜歡。我帶著我的冰鞋，旋轉出美麗的舞姿，表達著我的心意。 四年級 徐紫媛	創作理念與作品相符	5
		理念創新	4
		人物表情、動作生動	5
		會使用軟體	5
	我想成為一位非常厲害的房子設計師。設計出獨一無二屬於我個人風味的創意與美感，設計出溫馨、時尚、古典.....風味各式各樣的房子，讓大家看得嘆為觀止，就這樣，美輪美奐的夢想世界再也不是虛擬的夢，讓我把這個世界彩繪的五顏六色、美輪美奐，這就是我的夢想。 四年級 陳昱霖	創作理念與作品相符	5
		理念創新	4
		人物表情、動作生動	5
		會使用軟體	5

	因為我射箭技巧很高，也由於射箭課程的訓練讓我的專注力提升了許多，讓我上課能持續集中精神、專注上課 ，因此無形中幫助課業的進步。我想當一個射箭教練，訓練學生，幫助更多的學生接觸這項優質的運動，這就是我的夢想。 四年級 羅元邦	創作理念與作品相符	4
		理念創新	4
		人物表情、動作生動	4
		會使用軟體	5
教學省思	在學生完成作品之餘，才發現設計之初並沒有將學生是否有創新的理念做更深入的思考，也就是是否要引導學生往創新不同於一般的想法；但在省思、討論後，認為不宜誘導學生往奇異的方向走，最好能將他們自己內心的想法表達出來，也就是提供他們一個思考未來的機會。		

教學總目標— 情意	藉由書籍閱讀體會各行業的不同，思考自己可能的未來方向。 能流暢、簡單的分享自己的創作理念與過程。		
* 當學生們完成了自己的作品，不難發現他們好似完成了一件艱難的事，也極富成就感；接下來的動作，通常是興奮的與人分享或者急於帶回家與家人分享。 * 展出時，觀看者總會狐疑著作品是否由學生自行完成，當看完了說明後，或聽解說後，皆驚訝如此完整的作品，竟是小學階段的孩童可以獨立完成的，也給予教學者極大的肯定與鼓勵。			
學生感受	小小藝術家對於這門課的感受： 這堂「品牌徽章」的課程非常有意思，不但可以有新的體驗，還可以了解製作「品牌徽章」的辛苦。別小看小小的一罐面漆力達母，它光是外側包裝一蓋子上頭的品牌徽章就肯定花了很大的功夫完成的。相同的：我們也是經過了很多步驟才大功告成的呢！做這個「品牌徽章」我覺得最大的好處就是可以知道你未來要成為什麼，為生活定下一個目標——一個夢想。		

六年級 曹育禎

做完了這門藝術,我覺得十分有成就感。第一次做屬於自己的品牌徽章,是一件十分有趣的事。此外,也感謝王老師發明了這麼一堂既有創意又有趣的課,真是謝謝她!

五年級 劉又菱

小小藝術家對於這門課的感受:
由於上了這門課,讓我學會了設計,而設計是要先想一想的,如果不想的話就會畫出不好的設計圖,所以老師教導我們設計並讓我們自己就可以畫出好的設計圖,就連拍照時最重要的一構圖,都把我教得一清二楚,尤其是這次的主題—品牌徽章,更加有趣,不但可以練習攝影還可以完成夢想,老師能想到這個主題,真是令人佩服啊!

四年級 何宣儀

我覺得這門攝影課非常有趣,因為可以讓我學到新的攝影小技巧 and 電腦美術軟體的使用方法,所以我覺得上這門攝影課不但對我的攝影方面非常有幫助,還可以增加我的攝影知識,我喜歡這門攝影課。

三年級 洪珮軒

小小藝術家對於這門課的感受:
我覺得這門課既可以把未來夢想的職業以品牌徽章來呈現,製作的過程也十分有趣。不僅要互相拍照,還要加上後製和美編來修飾。這些製做品牌徽章的技巧在一般的課堂上是學不到的,使我更加的珍惜這次的經驗。

四年級 沈俊廷

家長回饋

實小就是擁有這麼多元豐富的教學內容，以及那麼多熱情付出的老師，願意來栽培我們的孩子，所以才能讓實小一直都是那麼令人稱羨的一所優質學校，像院子羽“品牌徽章”

這樣的學習內容，我相信應該沒有哪一所小學老師能像王老師一樣，指導出那麼多優秀的作品，我們都非常感激老師的指導！

六年級 蔡宜廷 家長

家長的回饋：

感謝有老師的啟發與引導，讓孩子的創意得以發揮淋漓盡致，使孩子浸潤在“美”的領域中，心也變得不一樣了！感謝老師，讓我孩子的心變美了！感謝老師，讓我孩子看世界的角度更寬闊了！

三年級 楊淳茵 家長

透過攝影創作讓孩子結合變換與創作，培養孩子的思考與創造力，是很棒的活动，相信孩子可以在过程找到未来的方向。

沂雯媽咪

四年級 王沂雯 家長

没想到可以成为面速达母商标中的人物，这真是有趣的影像设计，在中间的小作家像受宠，拿着自己未来的梦想，对著大家细说與想像，真是幸福的美術視聽社團人體驗！

六年級 于韻芳 家長

教學省思	在辛苦之後，除了彼此簡單的分享外，還有正式的靜態展出，和部落格永久的呈現，收到許多的肯定與讚賞，學生也藉由這些靜態的展出更重視自己的作品。
------	---

伍、省思與展望

本研究整體上運作順暢。在學生學習上，達到預期的目標，百分之百學生完成創作；課程設計則吻合後現代主義藝術教育著重社會脈絡的研究，強調與生活經驗的結合觀點較多元化，重視生活經驗與文化議題的探討。後現代教學觀偏重個別化「經驗式」、「互動式」與「參與式」教學法，強調學習動機。(郭靜芳、陳明和，p.54-55)此主題新穎、個別化，吸引學生的注意與學習興趣；而評量標準達師生共識，具公平、公開優勢；教學活動設計變化多，聽、說、讀、寫、做（創作）融入其中，使學習活動更活潑、有趣。

整個活動最考驗教師的地方在於學生資訊能力的異同，當學生資訊能力差異很大時，教師需要花更多的時間解說軟體的使用，相對壓縮了其他活動的時間，在學生分享時，就無法做更深入的探討與賞析。

這是推動兒童攝影教學的契機：數位攝影減少了大量的時間學習傳統攝影內容，可專注在影像本身的取得與內容探討上，也讓兒童在資訊時代面對「影像化」、「視覺化」、「虛擬化」、「符號化」的生活有更多的了解；數位攝影與傳統創作素材更具「經驗性」、「互動性」與「參與度」，更吻合現代人生活與社會的需求。攝影教學應系統性、階段性的呈現在兒童面前，讓兒童的藝術素養與人文生活是同步、相通、可用的。

陸、參考資料

盛繼潤、黃少華 譯（1999）。《攝影與社會》。台北：攝影家出版社。

Gisele Freund（1974）。

許家宣 譯（2009）。《拍照前先學會想》。台北：天下遠見。ISBN：9789862163818。

George Barr.（2007）。

郭靜芳、陳明和（2004）。〈九年一貫人權教育課程綱要之分析－以後現代教育哲學觀點為例〉。《新課程與教師成長》 期 21，49-56。台北：研習資訊。

游本寬（2003）。《美術攝影論思》。臺北市：北市美術館。ISBN：957-01-4842-X。

游本寬（2005）。〈台灣大專院校數位攝影教育適應性的觀察與省思〉。《現代美術學報》，9（5），11-24。台北：台北市立美術館。ISSN：1560-4713。

游本寬（1995）。《論超現實攝影——歷史形構與影像應用》。臺北市：遠流。
ISBN：9789573225188。