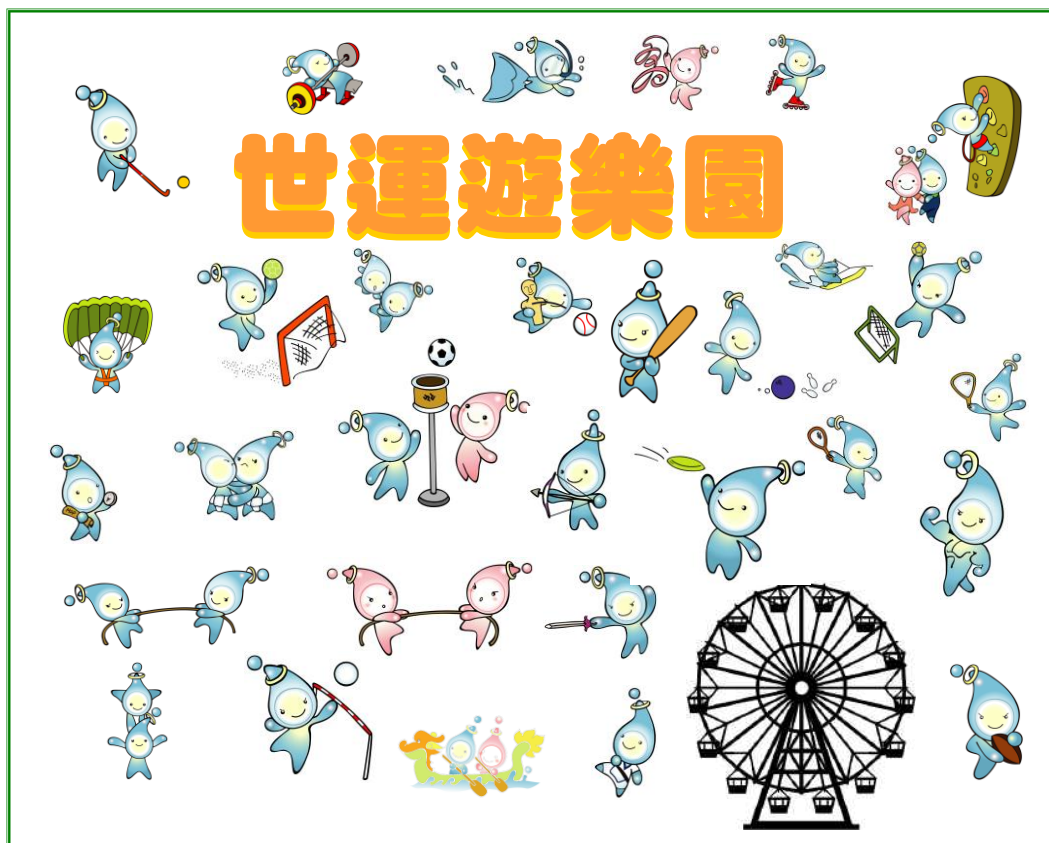


# 藝術教育教材教案設計



高雄市立鼓山高中

課程設計者：馮美玲

## 壹、課程單元名稱：世運遊樂園

## 貳、課程設計動機與理念：

「世運遊樂園」是讓學生體驗藝術融入社會及生活的經驗，在課程的設計上融入 2009 高雄世運主題，透過創意思考與激盪發想，以提昇學生跨資訊與藝術領域的統整能力。

## 參、單元目標：

- 一、認識 2009 世運的起源以及發展狀況。
- 二、認識創意市集中各種公仔造型以及藝術表現方式。
- 三、瞭解流行文化產品與時事結合推廣的效益之重要性。
- 四、瞭解公仔的表現形式與風格會因個人、時空環境的的差異而有不同的表現風貌。
- 五、增進對流行文化的認識，並能運用於美術創作與鑑賞。

## 肆、融入議題：

- (一)教育性：知解產品設計與文化、地域所產出的形式風格整體的發展趨勢，培養關懷設計與文化結合的人文素養為本課程的教學目標。
- (二)創意性：以展現高雄在地特色為創作理念，並透過世運激發想像力的開展，手工自製各式世運項目公仔造型。
- (三)實用性：使學習者能於潛移默化中，瞭解產品及商業設計與社會活動結合之重要性，以實際體驗新時代流行創作。
- (四)獨特性：整合設計分析、方法、技巧，完成「2009 世運在高雄」特定主題設計之能力，並將設計成果統籌規劃公開展出。

## 伍、教學對象：高中一年級

## 陸、教學時間：六節課(每節 50 分鐘)

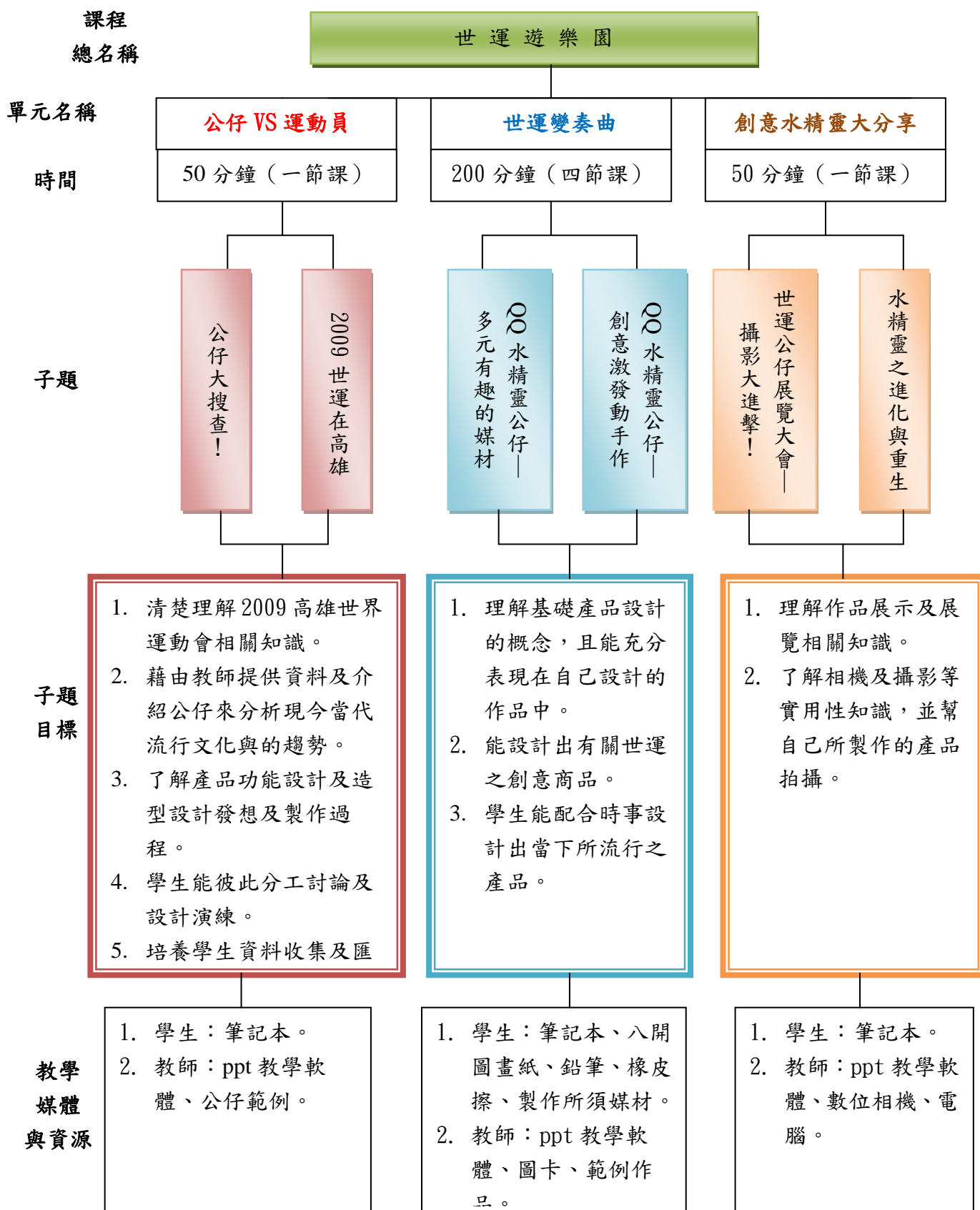
## 柒、教學方法：討論與作品賞析、創作活動與引導。

## 捌、教學資源：板書、範例、powerpoint 教學檔案

## 玖、延伸教學：請見各「教學活動設計」表格所列。

關鍵詞：流行文化、創意市集、世界運動會

拾、課程架構：



## 拾壹、教學活動設計

### \*子題一：公仔大搜查！—商品流行趨勢及造型研究 (25 分鐘)

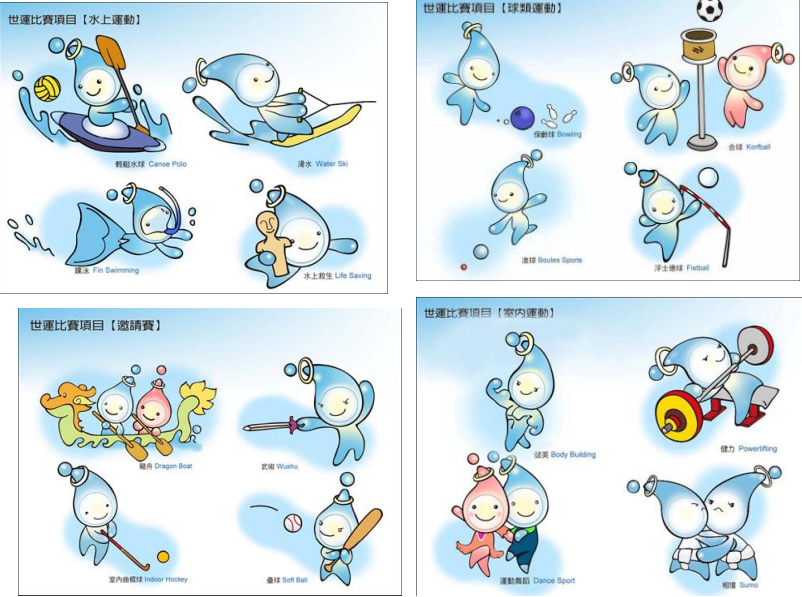

教學重點	核心能力	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 鑑賞流行文化影響美設計之概念。</li> <li>2. 瞭解生活中的視覺流行文化。</li> <li>3. 理解商品之造型概念及特色。</li> <li>4. 理解美術作品的組織、結構和功能。</li> </ol>	
	教材範疇	設計與生活、美術概念、美術批評	
教學目標		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解公仔文化的起源。</li> <li>2. 了解公仔所具有的特性—藝術性、流行性、設計性。</li> <li>3. 對於藝術相關流行文化有初步的概念。</li> </ol>	
教學融入議題		青少年流行的公仔是否不只單純收藏及觀賞用？有沒有同學想過公仔可以結合什麼事物及議題，探討其申論問題。	
教學媒體與資源		學生：筆記本。 教師：ppt 教學軟體、圖卡。	
教學活動	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介紹公仔文化的起源以及運用哪些設計品表達，分析其造型及色彩運用，宣揚自己的理念。</li> <li>2. 舉例創意市集中之商品流行趨式、產品造型研究等優良範例讓學生明瞭，藉以提升學生對於優秀作品的鑑賞力。</li> </ol>	 <p>日本海洋堂公仔</p>    	5 分鐘  5 分鐘

教學活動	<p>3. 探索任務</p> <p>(1)分組蒐集相關資料，欣賞各式公仔之美。</p> <p>(2)利用網路搜尋 2009 世運在高雄相關網頁。</p> <p>(3)參閱 2009 世運在高雄相關宣傳單、DM。</p> <p>4. 由 2009 世運的活動切入主題：由學生發言、教師引導，探討什麼是高雄世運？</p>	<p>10 分鐘</p> <p>5 分鐘</p>
評量方式	<p>1. 以問答法評量學生對公仔文化的認知程度。</p> <p>2. 由討論時已觀察及問答法評量學生的認真程度。</p> <p>3. 以觀察法評量學生探索 2009 世運認真態度之程度。</p>	
延伸教學	<p>鼓勵學生從網站中找尋各式公仔圖片，以從中啟發創意。</p>	

### 子題二：2009 世運在高雄



(25 分鐘)

教學	核心能力	<p>1. 理解美術作品的組織、結構和功能。</p> <p>2. 運用基本的特定媒材、技法及過程，進行創作。</p> <p>3. 瞭解生活中的視覺文化。</p> <p>4. 運用適切的口語與文字，陳述對作品的感受。</p>
重點	教材範疇	<p>1. 設計的構想、基本題材、技法與原理，及其在生活中的運用。</p> <p>2. 2009 世運相關資訊。</p>
教學目標	<p>1. 清楚理解 2009 高雄世界運動會相關之歷史沿革，以及運動競賽項目特色。</p> <p>2. 學生能彼此分工討論及設計演練。</p>	
教學融入議題	<p>結合 2009 世界運動會在高雄舉辦，讓學生體驗藝術融入社會及生活。分析出世運吉祥物—水精靈的特色與高哥、雄妹與市面上所販售的公仔之形式與知覺感官比較。</p>	
教學媒體與資源	<p>1. 學生：筆記本、鉛筆、橡皮擦、色鉛筆。</p> <p>2. 教師：ppt 教學軟體、圖卡。</p> <div data-bbox="392 1632 1091 1895" style="text-align: center;"> </div>	

<p>教學活動</p>	<p>1. 介紹世運的起源與發展以及世運的精神與特色。</p> <p>2. 藉由欣賞高雄世運吉祥物—「水精靈」運用簡易設計觀念發想創意公仔議題。</p> <p>3. 分組訂定製作題目：  a. 室內運動組  b. 水上運動組  c. 戶外運動組  d. 球類運動組  e. 邀請賽組(共分五組)</p> 	<p>5 分鐘</p> <p>5 分鐘</p>
	<p>4. 借用其形式創作造型，引導學生設計出水精靈之運動造型：  (1)畫出骨架。(2)填上外形。(3)加上色彩裝飾。</p> 	<p>15 分鐘</p>
<p>評量方式</p>	<p>1. 自我評量—闡述小組作品之創意與概念。</p> <p>2. 教師評量—評量學生能否說出各項比賽運動之特點。</p>	
<p>延伸教學</p>	<p>鼓勵學生以「奧林匹克」運動會為研究發想題，創作具有個人特色的作品。</p>	

### 子題三：QQ 水精靈公仔—多元有趣的媒材

(2 節課)

<p>教學重點</p>	<p>核心能力</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 獨自或與他人合作，從自我，社會與自然環境的關係，發掘創作的主題與想法。</li> <li>2. 運用基本的特定媒材、技法及過程之概念，進行設計。</li> <li>3. 能從舊有圖形或物件去裝飾或改造及發揮創意。</li> </ol>
<p>教材範疇</p>		<p>創作與過程的體驗、設計與生活。</p>
<p>教學目標</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 理解基礎產品設計的概念，且能充分表現在自己設計的作品之中。</li> <li>2. 能配合縣市政府推動的計畫結合當下流行設計出特有藝品。</li> <li>3. 了解分組創作表現形式與風格會因人、時空環境的差異而有不同的表現風貌。</li> </ol>
<p>教學融入議題</p>		<p>以提問的方式讓學生思考運動造型的多樣變化。</p>
<p>教學媒體與資源</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生：鉛筆、橡皮擦、上色用具（色鉛筆、水彩等）。</li> <li>2. 教師：設計學習單、風扣、參考書本。</li> </ol>
<p>教學活動</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介紹「風扣」媒材的特色及如何運用與公仔相互搭配。 5 分鐘</li> <li>2. 示範講解使用「風扣」製作立體造型的技巧及方法。 10 分鐘</li> <li>3. 教師補充介紹<u>創意市集</u>。</li> <li>4. 小組討論：擷取水精靈之外型，發展組合成系列特色，採分工合作方式，已呈現能容納分組空間的設計為方向的依據。 15 分鐘</li> <li>5. 示範講解樹脂土捏塑的技巧及其他綜合媒材的應用。 5 分鐘</li> <li>6. 各組選出代表上台講解該組的造型設計研究內容，鼓勵學生發表意見及心得。 15 分鐘</li> <li>7. 學生進行各項運動水精靈捏塑，教師從旁協助。 50 分鐘</li> </ol> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
<p>評量方式</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 評量學生個人於創作過程中，能否靈活運用各項媒材以表現特色。</li> <li>2. 能在作品中利用空間造型化的觀念強調出主題。</li> </ol>

## QQ 水精靈公仔—多元有趣的媒材（教學紀錄一）



小組討論如何擷取水精靈之外型及表現能容納分組空間的設計。



教師示範講解樹脂土捏塑的技巧及其他綜合媒材的應用，學生進行各項運動水精靈捏塑，教師從旁協助。



#### 子題四：QQ 水精靈公仔－創意激發動手作

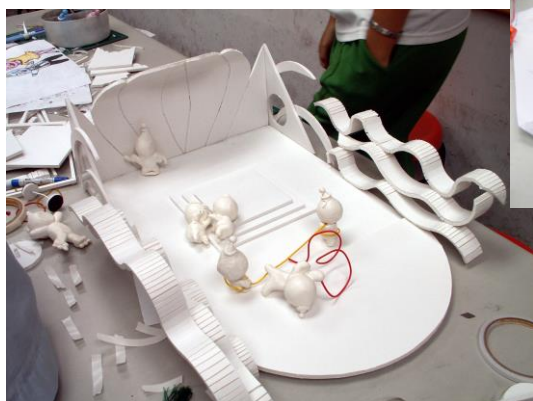
( 2 節課)

教學重點	核心能力	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 獨自或與他人合作，從自我，社會與自然環境的關係，發掘創作的主題與想法。</li> <li>2. 運用基本的特定媒材、技法及過程，進行創作。</li> </ol>	
	教材範疇	創作與過程的體驗	
教學目標		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能使用特殊媒材（樹脂土、風扣等）創作作品。</li> <li>2. 學生能藉固有圖形改造及裝扮成新發展。</li> <li>3. 使用創意聯想規劃出立體創作之規劃。</li> </ol>	
教學融入議題		從相關流行公仔的資料展示引導學生。	
教學媒體與資源		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生：水彩及水彩用具、樹脂土、其他材料（依學生喜好及設計）、製作用具（剪刀、美工刀、膠水等）。</li> <li>2. 教師：設計學習單、風扣、備用製作用具、參考書本。</li> </ol>	
教學活動		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 鼓勵學生以個人的藝術風格作為靈感養分，創作出具有流行特色的作品。</li> </ol>	10 分鐘
		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 準備創作媒材「風扣」，分組製作「創意運動場地」。</li> <li>3. 以巨蛋體育館為例，使學生瞭解藝術創作與場域之間的關係。</li> <li>4. 教師引導學生做發散式創意思考，將運動場館轉化成創意空間。</li> </ol>	40 分鐘
評量方式		<ol style="list-style-type: none"> <li>5. 示範講解壓克力顏料上色技法，並協助指導學生上色。</li> <li>6. 教師在一旁觀察並適時引導學生的創作，並將製作過程錄影紀錄之。</li> </ol>	10 分鐘
			40 分鐘
評量方式		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 以學生的創作作品為學習成果評量之依據。</li> <li>2. 能夠適當的運用線條強化造型，增加精細度。</li> </ol>	
延伸教學		從相關流行公仔的資料展示，鼓勵學生比較不同年代、不同運動藝術表現上的異同。	

## QQ 水精靈公仔－創意激發動手作（教學紀錄二）



學生以個人的藝術風格作為靈感，創作出具有流行特色的作品。



學生將運動場館轉化成創意空間，使用「風扣」，分組製作「創意運動場地」。

學生將學習到的壓克力顏料上色技法運用在自己創作的水精靈公仔上。

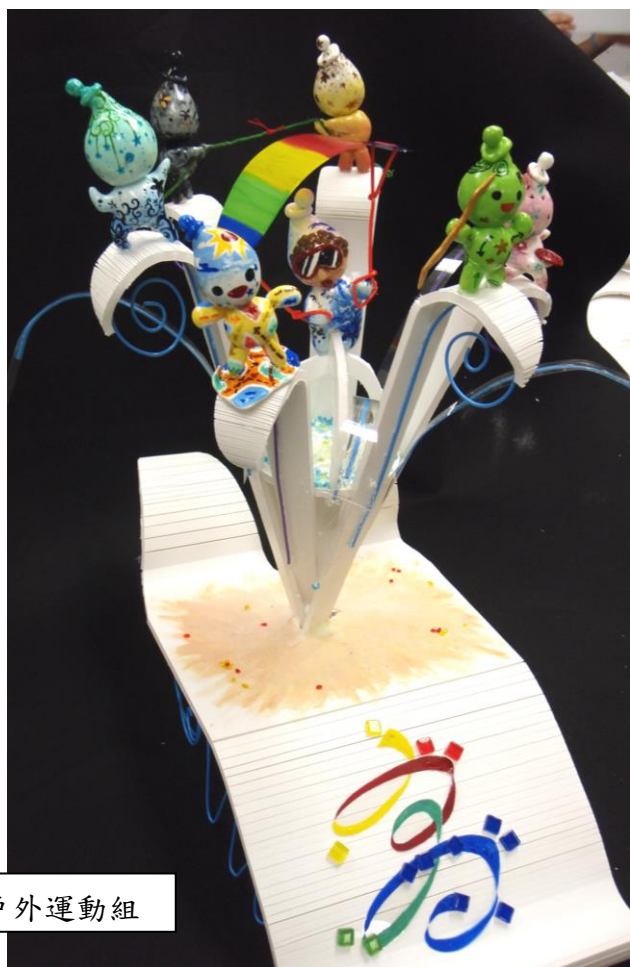


子題五：攝影大進擊！—水精靈之進化與重生

( 1 節課)

教學重點	核心能力	1. 鑑賞攝影與設計之概念。 2. 運用適切的口語與文字，陳述對作品的感受。 3. 瞭解不同媒材、技法、形式、風格和創作過程之間的相互關係。	
	教材範疇	創作與過程的體驗	
教學目標		1. 理解攝影之基本概念、拍照技巧及注意事項等。 2. 數位相機拍照應用自如。 3. 取景構圖、使用方式能配合教師教導之技術。	
教學媒體與資源		1. 學生：筆記本、筆、數位相機。 2. 教師：學習單、ppt 教學軟體、數位相機。	
教學活動		1. 學生進行作品攝影，教師從旁協助  2. 上台進一步解說作品，使學生了解他組表現技法的應用。 3. 展品之「導覽說明」、包含「設計理念」、「作品名稱／年代／媒材／尺寸，作者」  4. 鼓勵學生開放心胸，勇敢表達個人見解。	10 分鐘  20 分鐘  10 分鐘  10 分鐘
評量方式		在教學中以討論法、觀察法、問答法評量之。	
延伸教學		作品輸入電腦中，上網張貼與好友分享心得。	

世運公仔展覽大會—攝影大進擊！（教學紀錄四）



戶外運動組



室內運動組



水上運動組



邀請賽組



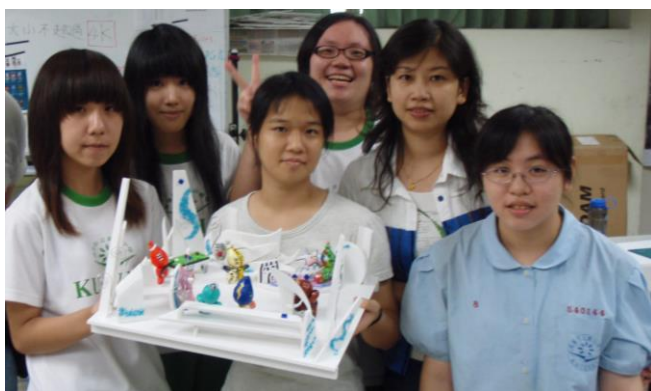
球類運動組

世運公仔展覽大會—攝影大進擊！（教學紀錄五）

室內運動組



球類運動組



戶外運動組



水上運動組



邀請賽組

## 各組設計理念



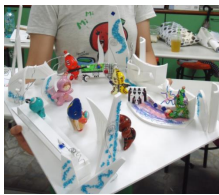
### 戶外運動組：

世運的戶外運動組包含“飛行運動、定向越野、攀登、飛盤”，在這些運動中，我們特別結合飛行運動→降落傘和飛盤兩種，不被高度限制之運動特質，將作品設計如於活潑的空中沖浪感，向上衝破如花綻放。而底部的斜坡設計是延續定向越野比賽，如節奏性的線條，像不停延伸的道路，滑走四方！



### 水上運動組：

用淺藍和深藍搭配不規則的圓弧狀邊來表現水上運動—象徵水的圓融和常有的水花四濺的影像。



### 球類運動組：

此作品中利用兩側捲起的鐵絲形狀，來表現球類運動強調活潑和驚奇的特質。也在世運吉祥物上製作些小巧思，如用色活潑及表情 KUSO 來增添作品視覺上的豐富感。



### 室內運動組：

舞台造型的設計代表室內運動的氛圍，中間佇立的裁判則是稟持公平公正的態度，兩旁的波浪式座位呈現體操和舞蹈所展現的律動感，能讓大眾有深入其境的感覺。而整體所要表現的是一種和諧的氣氛，讓大家都投身運動，進而促進全民健康。



### 邀請賽組：

場內的階梯暗喻選手因努力而步步高昇晉級的成績，聳立的高柱是表示比賽所需的專注力，如雪梨歌劇院造型之舞台則為提供運動員展現努力成果的空間。