

壹、主題名稱

藝術家、我和我的朋友

貳、課程說明

一、設計理念

本課程採用創造思考教學法，嘗試設計出適合國中學生美術方面的創造思考教學活動，並實施於教學中，可深入了解此教學的優缺點及適合的程度，俾使創造思考教學活動能真正融合於美術課程中，以提高學生創造力，而達到其教學目標。

本課程設計的基本理念，主要係參酌九年一貫「藝術與人文」領域的課程標準，以及美國藝術教育國家標準而開展，重要的教學策略與內容，則就創造思考教學之原則、策略、評量標準以及兒童認知、繪畫與創造心理發展共同考量發展而成。在基本理念方面，採擷九年一貫「藝術與人文」領域課程目標中，有關創造力發展的領域目標，亦即「探索與創作」，並可依據美國藝術教育國家標準，分為三種內容標準，即「瞭解和運用媒材、技術與過程」、「使用結構和機能的知識」以及「選擇和評價題材、象徵和思想的範圍」，同時強調課程統整的觀念，從而發展出創造思考教學的基本架構。本課程所欲發展者，係學生在美術科課程中之圖形創造力，亦即學生在藝術表現上有否呈現出創造力的各項性質，並據以評量學生創造力的發展狀況，嘗試整合不同課程與相關媒材，培養學生的認知性創造力，而使學生的創造力能在不同表現方法上呈現出來，並激發其想像力、好奇心、冒險性與挑戰性之創造性傾向。在教學活動設計方面，採擷威廉斯創造性教學模式之架構，參酌相關的理論與已發展的課程設計，依據兒童在繪畫表現上的差異，稍作調整，藉以完整設計本教學之創造思考教學課程。

二、課程目標

(一) 美術科創造思考教學之教學目標

本創造思考教學，其目標係以美國藝術教育國家標準中，「瞭解和運用媒材、技術與過程」、「使用結構和機能的知識」、「選擇和評價題材、象徵和思想的範圍」、「了解視覺藝術和歷史與文化的關係」、「反省和評量他們和別人作品的特色和價值」、「聯結視覺藝術與其他的學科」六項內容標準為教學目標之範疇。為達此種目標，必須結合生活與兒童中心（想像力與創造力、解決問題的能力、思考與應變能力、直觀力與判斷力、喜悅與豐富情操）、學科中心（創作表現、美感認知、欣賞與鑑賞、藝術史、藝術批評）等功能，設計出主題單，利用團體討論的方式讓學生互相腦力激盪，激發學生的思考，蒐集多元的答案及看出合作的精神，同時幫助學生重新審思藝術的相關問題與知識。藉著討論，學生更能學會如何運用所得之資源，結合美學、生活、經驗、想像與創新，表現出不同的風格。不同的媒材讓學生依照自己想要表現的方式來彈性運用，所以學生必須能夠自己決定使用何種媒材及表現的方式，以訓練問題解決的能力。作品的鑑賞乃依照鑑賞之步驟如描述、分析、解釋、判斷的過程，讓每位學生嘗試訓練自己審美和表達的能力，同時能夠接受別人的意見。因此教學目標具備下列性質：

- (1) 應用思考的流暢性、獨創性、變通性及精密性，和冒險、挑戰、好奇與想像力等表現於藝術創作，融合所學所知，增進創造思考能力。
- (2) 能自己提出問題，透過獨立創作解決問題。
- (3) 能與別人建立良好的人際關係，發揮團隊合作的精神完成教師所賦予之任務。
- (4) 能鑑賞藝術家、同學和自己作品的特色和價值，並表達出自己的看法，同時也能接受別人的意見。
- (5) 能使作品表現出熟練的技巧與完整性，傳達個人的感情、經驗、思想、概念及風格之特色等。

三、教學對象

國中一~三年級

四、教學時數

六節，每節 45 分鐘

五、教學領域或科目

藝術與人文領域

六、課程架構

(一) 課程設計參考架構

本課程活動設計架構如第 3 頁，圖 1-2：

(二) 創造思考教學的模式

本教學採用『威廉斯創造與情意的教學模式』，這是一種強調教師透過課程內容，運用啟發創造思考的策略，以增進學生創造行為的三度空間結構教學模式(Williams, 1970)。強調現行學校課程中各種不同的學科(第一層面)，經由老師的各種教學法(第二層面)，來激發學生四種認知和四種情意的發展(第三層面)，以達到預期的教學目標。

本教學對象為國中一~三年級學生，教學科目為美術，以威廉斯創造思考教學模式配合課程活動教學單元，進行創造思考教學活動。

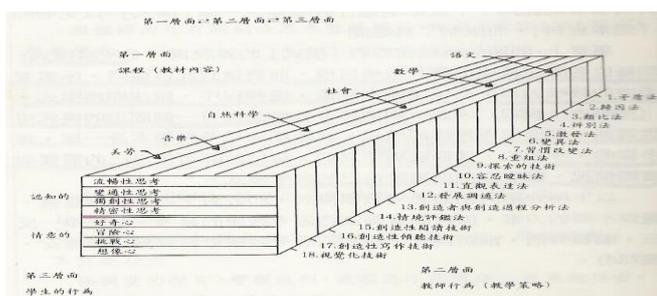


圖 1-1 威廉斯創造與情意的教學模式

(三) 美術科創造思考教學之學習主題

本課程活動之設計是以學生的創造思考為出發點，運用創造思考教學之原則與策略，藝術創作為手段，激發學生對藝術的潛能及興趣，並增進其表現能力和創造思考能力，融入生活中，學習如何解決問題等，使學生瞭解生活與學習是密不可分的。

本課程活動重視統整性與一貫性，依縱與橫的加深加廣方式，編排難易之程序，以「創造力」為學習主題，依據相同的美學概念，嘗試統整「美術」與「歷史」、「美術」與「體育」、「美術」與「音樂」，參酌創造力相關理論以及美國藝術教育國家標準為課程目標，而目標之達成與評量，則分別訂立能力指標，設計教學單元。本課程提出三個不同課程統整的單元教學，並以創造力測驗作為本課程所設計創造思考教學之評鑑，以瞭解創造思考教學之設計是否有助於學生創造力的培養與發展，其基本架構如第 4 頁，圖 1-3：

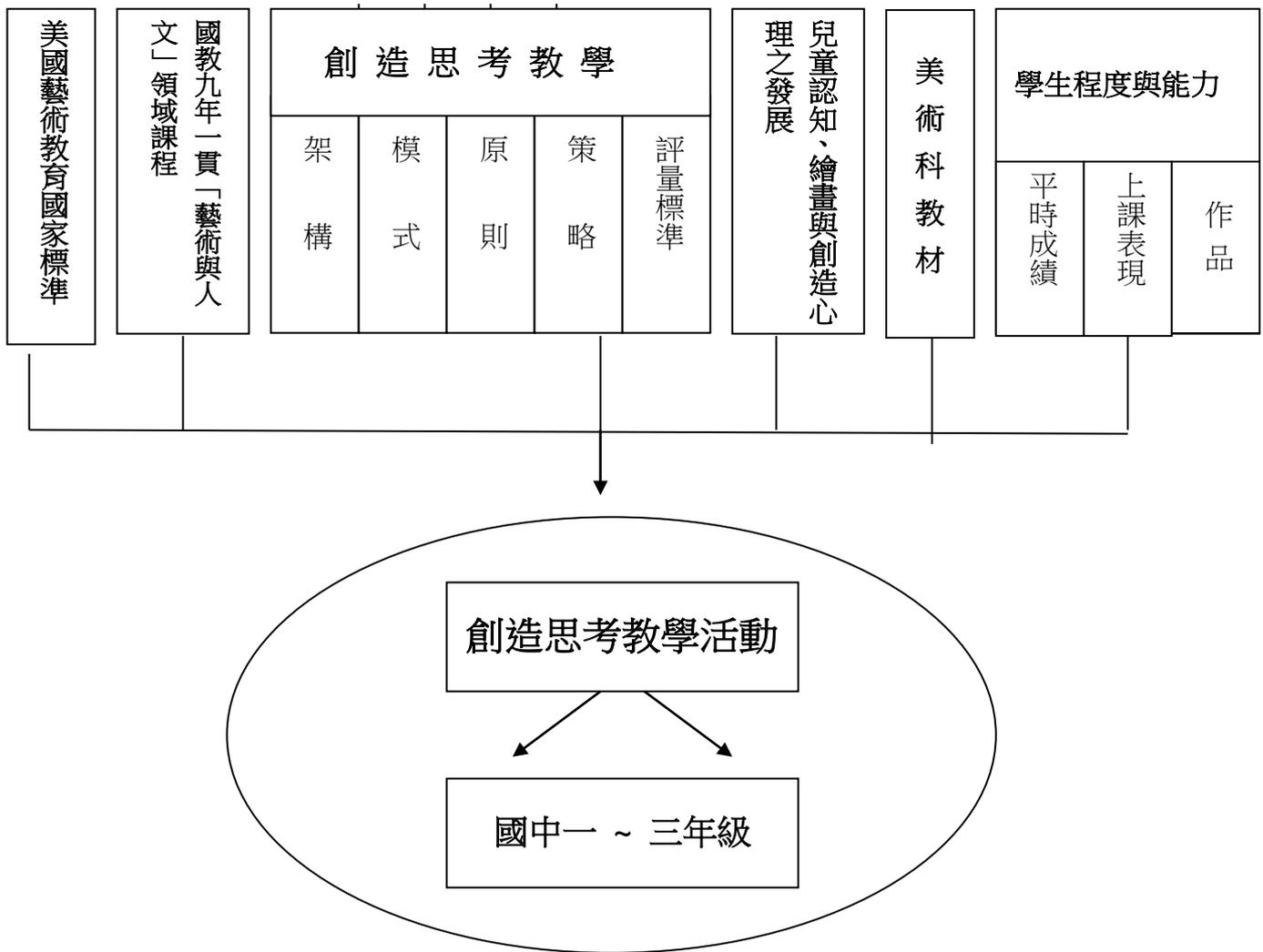


圖 1-2 課程活動設計參考架構

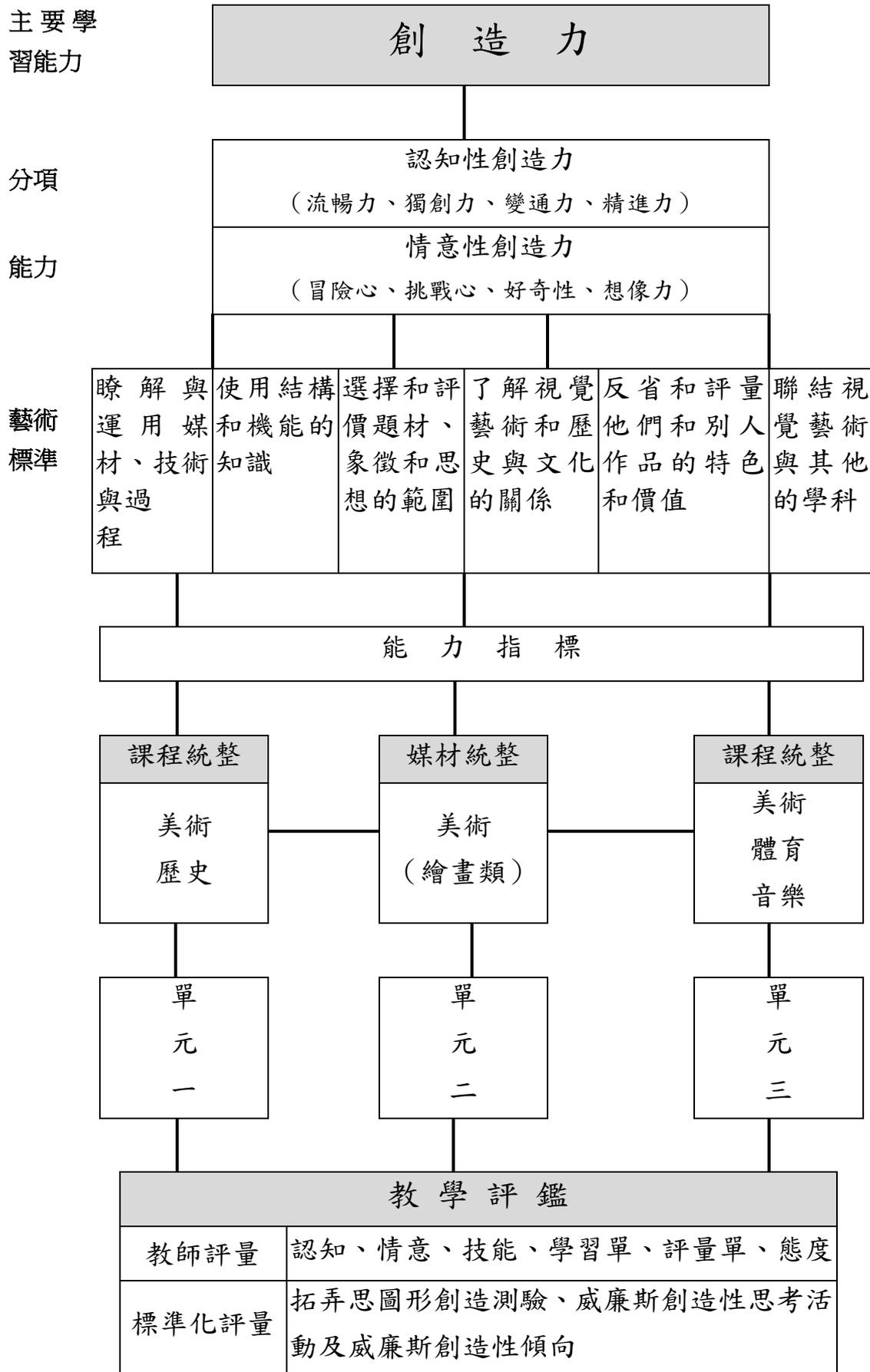
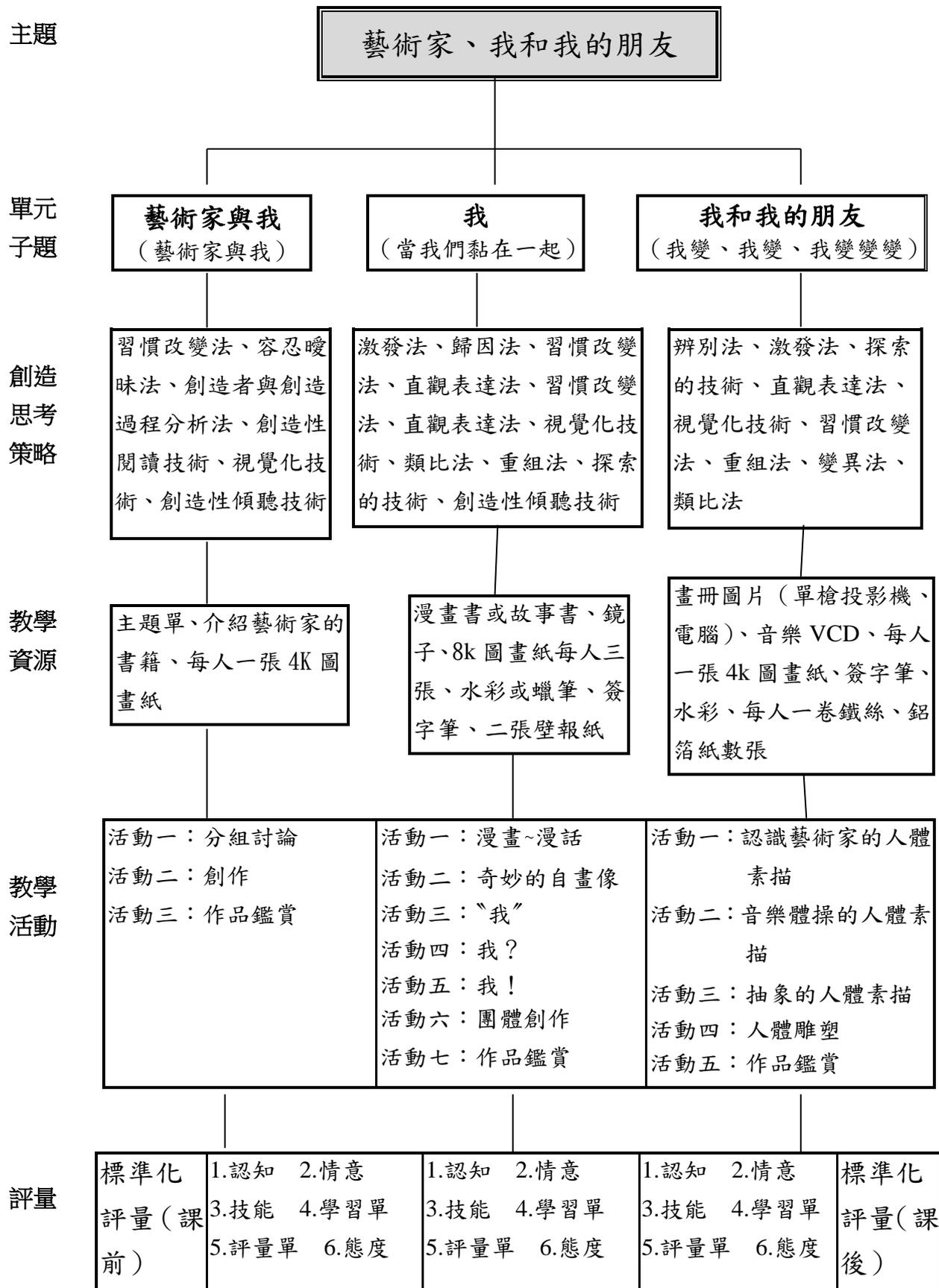


圖 1-3 創造思考教學設計架構

(五) 課程架構表



參、課程內容

一、美術科創造思考教學之教學內容

課程內容之設計乃以「人」為主體，尤以創作者本身為出發點，嘗試探索生活周遭的人、事、物，運用思考和想像力，觀察及表現力，以多元、活潑、自由、腦力激盪的方式展現出來。其中的類別包括繪畫、音樂、體操、雕塑、藝術鑑賞等。目的在於激發學生的創造思考能力，使之呈現於作品和行為的表現上。

表 1-1 創造思考教學之教學設計大綱

單元名稱	課程（媒材）統整	創造力
藝術家與我	藝術史、美學、藝術欣賞與批評	流暢力、變通力、獨創力、精進力、想像力、表現力、挑戰性
當我們黏在一起	美術	流暢力、變通力、獨創力、觀察力、表現力、想像力、挑戰性
我變、我變、我變變變	美術、音樂、體操、雕塑	流暢力、變通力、精進力、想像力、觀察力、表現力、挑戰性

二、美術科創造思考教學之教學活動

各單元的教學活動大致分成「討論」→「創作」→「批評」→「評量」四個主要活動，其中「討論」部分包括了分組討論、教師與學生的直接互動討論、故事分享等，以作為引導下一個活動的暖身。

「創作」的部分則延續上一活動，包括個人創作與集體創作。教師引起學生的創作動機，讓他們開始構思、想像，試著運用每個人的創造力，使用不同的媒材將自己心中所蘊含的想法或情感，以不同的風格和表現方法完整地呈現出來。團體創作則同時訓練學生的合作精神，能夠互相激勵包容，考驗其默契及反應能力，靠著同學間的集思廣益來解決他們所面臨的問題。

「鑑賞」是每位學生學習藝術必經的過程，近年來中外美術教育家認為美術能力不應只限定於「製作」之能力，而「鑑賞能力」亦是需要培養的能力之一。因此本課程亦將作品鑑賞融入教學中。

教學活動設計單元主題（一）——「藝術家與我」

單元名稱：藝術家與我

教學年級：國中一~三年級

教學時間：二節（90分）

課程（媒材）統整：美術、歷史

創造力：認知性創造力、情意性創造力

活動設計構想：此活動的內容設計，讓學生有機會接觸更多不同的藝術家及其作品，並嘗試用藝術鑑賞的方式來學習本單元，使學生瞭解到運用審美的眼光、美術基本知識、流暢的批判表達能力、獨特的見解..等，都是學習美術不可或缺的一環。而學科取向的學習與作品的創作是息息相關的，學習美術除了要能鑑賞藝術作品，培養藝術氣息，提升藝術修養，最終是能創作一件有意義的作品。學習若是一種歷程，那作品即是一種成果，兩者同樣重要。因此，學生不但要扮演觀眾的角色，同時亦扮演藝術家的角色，親自從事創作，把自己也當成藝術家，嘗試突破自己所預設的困難，以藝術家創作的精神來完成自己的作品。

創造思考策略參考：1. 習慣改變法（活動一）；2. 容忍曖昧法（活動一、二）；3. 創造者與創造過程分析法（活動一）；4. 創造性閱讀技術（活動一、二）；5. 視覺化技術（活動二）；6. 創造性傾聽技術（活動三）。

教學目標：

1. **選擇和評價題材、象徵和思想的範圍：**認真共同討論主題單上的問題，每位均提出自己的想法、意見、經驗，善用自己的審美能力和美術知識（認知性創造力）。
2. **了解視覺藝術和歷史與文化的關係：**決定所要鑑賞的藝術家及其作品，並對於其家庭背景、社會文化背景、時代背景及作品等，作更深入的認識、體會和欣賞（認知性創造力、情意性創造力）。
3. **了解和運用媒材、技術和過程：**運用想像力，假設自己是藝術家，學習表現創作。（認知性創造力、情意性創造力）。

單元目標：

- 1-1 能共同討論學習單之問題並發表討論結果。
- 1-2 能鑑賞教師指定之作品，瞭解藝術家之家庭、時代、文化背景。
- 2-1 能想像自己是藝術家，並創作屬於自己風格的自畫像作品。
- 2-2 能運用不同的媒材及表現方式創作。
- 2-3 能使作品表現出創作的主题。
- 3-1 能發表自己的作品，欣賞批評同學的作品。

能力指標：

1. 探索與創作

- 1-4-1 了解藝術創作與社會文化的關係，發揮獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。

1-4-2 設計關懷主題、運用適當的媒材與技法，傳達出有感情、經驗與思想的作品，發展個人獨特的表現。

2. 審美與思辨

2-4-2 依據美學與相關學門之原理，欣賞各種視覺藝術的材料美、形式美與內容美。

2-4-3 比較分析各類型創作作品之媒材結構、象徵與思想。

3. 文化與理解

3-4-3 綜合、比較、探討中外不同時期文化的藝術作品之特徵及背景，並尊重多元文化。

教學資源：學習單、介紹藝術家的書籍、每人一張 4K 圖畫紙

教學活動：

活動一：分組討論

教師先設計好討論的學習單（包括美術鑑賞、美學、藝術與生活等性質的主題），將全班分成六組，共同討論，並將討論的結果記錄於紙上。接著請各組代表上台報告。在鑑賞的部分，教師指定每組負責一位藝術家及其一件作品，由學生抽籤決定所要討論的藝術家，討論的範圍包括作者成長背景與特質，時代背景及其作品，尤其是藝術家的自畫像。報告完後，教師加以統整歸納並指導學生（30分）。（資源：學習單、介紹藝術家的書籍）。

活動二：創作

經過討論後，每位學生閉上眼睛假想自己就是那位藝術家，深刻體會其思想、生活、時代背景。而現在即將創作一幅偉大的自畫像作品，結合美學、生活、經驗、想像、創新，自己創立新的風格，試著表現出自己的性格與特徵，可運用不同媒材（如水彩、蠟筆、色鉛筆、水墨、或拼貼等方法）完整寫實地表現出來，並設計出標題（45分）（資源：每人一張 4K 圖畫紙）。

活動三：作品鑑賞

作品完成後，依鑑賞方法與步驟，教師請各組同學展示作品，並解釋自己的作品。再由其他同學分別發表意見，鑑賞其作品（10分）。

活動四：課後整理

課後每一位學生均需參與整理打掃工作，此項亦列入評分項目。教師交代下次上課所需準備之用具或資料（5分）。

學習評量：

1. 認知→（1）能以學習單之問題為重心，認真思考並互相討論；（2）能仔細而完整地報告各組所討論的結果；（3）能運用美術批評的層面或程序來鑑賞藝術家的作品；（4）瞭解藝術家的成長和學習的過程，及其時代背景或人物對他的影響。
2. 情意→（1）能想像自己是那位藝術家；（2）能創作結合美學、生活、經驗、想像、創新的作品，表現出自畫像人物的性格與特徵。（3）能表現出個人獨特的風格。（4）能積極而肯定地發表自己的作品，勇於接受別人的建議和批評，也樂意給予別人意見和批評；（5）能運用美術批評的層面或程序來鑑賞同學的作品。
3. 技能→（1）能運用不同的媒材或表現手法來創作；（2）能正確使用工具及收拾。
4. 學習單、評量單。

教學檢討：(1) 學生在回答學習單之問題時，不會答的同學會以「沒有」、「不知道」、「不會」、「很少」等簡單未經審慎思考的答案代替。雖然學生的經驗確有少數是如此，但仍有多數是敷衍的態度，不願花腦筋思考討論。因此教師須要求學生認真思考，不能以簡單的答案作為完整的回答，而必須確實與同學討論過後，共同找出問題的解答。(2) 學生報告時，教師將報告的重點寫在黑板，一方面可以讓學生清楚記得報告的內容，又可以互相比較各組的答案，刺激思考；另一方面可方便讓教師在最後為學生解說時，作整體的歸納、比較、分析。

●教學資源

「巨匠」美術書籍數冊。

華興書局高中美術第一冊。

龍騰書局高中美術第一冊。

●網路資源

<http://www.csie.ntu.edu.tw/~b4506010/self/self.html>

<http://max.todaycolor.com.tw/self1.html>

<http://home.pchome.com.tw/art/chinapen/%A4H%AA%AB/home.htm>

<http://www.cbes.hcc.edu.tw/class/91/602/selfprint.htm>

<http://home.kimo.com.tw/china.2000/picture/0906/890906-10.htm>

●學生作品



說明：此階段之創作，學生著重於人物性格、特徵的深刻描繪，較少作改變。

教學活動設計單元主題（二）——「我」

單元名稱：當我們黏在一起

教學年級：國中一~三年級

教學時間：二節（90分鐘）

課程（媒材）統整：繪畫類媒材

創造力：認知性創造力、情意性創造力

活動設計構想：本單元以創作者為主體，將學生平日時常接觸的漫畫或卡通人物導入自畫像中，嘗試將兩者融合後會變化出何種獨特的畫面。接著再將學生分組，使每一位學生的自畫像和其他同學的自畫像聯合起來，並根據自畫像聯合後的情境內容分別設計出不同的故事情節，以訓練學生圖畫、文字敘述、口語傳達的能力。在此之前學生必須對自己的五官及動物圖像有熟悉的瞭解，注意到各種表情的特徵及變化，才不致流於學生完全的憑空想像的作品。經過這些步驟後，學生自然對自己的五官有更清楚的認識，也培養了觀察、想像、表現的能力，同時學會了漫畫的趣味表現手法。

創造思考策略參考：1. 激發法（活動一、活動六）；2. 歸因法（活動一、活動四）；3. 習慣改變法（活動一）；4. 直觀表達法（活動一）；5. 習慣改變法（活動二、活動四）；6. 直觀表達法（活動二、活動三、活動四、活動六、活動七）；7. 視覺化技術（活動三、活動四、活動五、活動六、活動七）；8. 類比法（活動四、活動六）；9. 重組法（活動五、活動六）；10. 探索的技術（活動六）；11. 創造性傾聽技術（活動七）。

教學目標：

1. 選擇和評價題材、象徵和思想的範圍：瞭解人體的特徵，並能轉換至圖畫（認知性創造力）。
2. 瞭解和運用媒材，技術和過程：觀察、觸摸自己的五官和臉形，做出各種誇張的表情，將特徵明顯描繪出來，予以簡化、誇張及趣味化（認知性創造力、情意性創造力）。
3. 使用結構和機能的知識：在寫實素描及趣味、誇張或簡化的素描當中，配合前後的關連性，傳達思想與情感（認知性創造力、情意性創造力）。

單元目標：

- 1-1 能描述喜愛的漫畫人物之造型、性格、特徵，並說明喜愛的原因。
- 2-1 能從鏡子仔細觀察自己的五官、形狀、位置、臉形。
- 2-2 能用手觸摸自己的五官、形狀、位置、臉形。
- 2-3 能想像情境，做出各種（誇張）表情。
- 3-1 能看出自己五官的特徵。
- 3-2 能精細地畫出自己的表情。
- 4-1 能將自畫像簡化及誇張特徵。
- 4-2 能融合自畫像和動物的外型，並表現情緒反應。
- 5-1 能將圖像趣味化，以漫畫形式表現出來。
- 5-2 能完整而精細地完成作品。

6-1 能將自己的漫畫自畫像與同學共同組成一件有故事內容的作品。

6-2 能增加背景及裝飾，共同完成作品。

7-1 發表各組的作品及感想（各組發表作品及感想），欣賞批評同學的作品。

能力指標：

1. 探索與創作

1-4-2 設計關懷主題、運用適當的媒材與技法，傳達出有感情、經驗與思想的作品，發展個人獨特的表現。

1-4-8 覺察人群間的各種情感特質，透過藝術的手法，選擇核心議題或主題，表現自我的價值觀。

2. 審美與思辨

2-4-2 依據美學與相關學門之原理，欣賞各種視覺藝術的材料美、形式美與內容美。

2-4-3 比較分析各類型創作作品之媒材結構、象徵與思想。

2-4-8 尊重與讚美別人的意見與感受，願意將自己的創意配合別人的想法作修正與結合。

3. 文化與理解

教學資源：漫畫書或故事書、鏡子、8k 圖畫紙每人三張、水彩或蠟筆、簽字筆、二張壁報紙

教學活動：

活動一：漫畫~漫話

老師引導學生發表自己曾看過的漫畫書種類，請學生說出自己最喜愛的漫畫作品及漫畫人物，且說明喜愛的原因或描述其人物造型和性格的最大特色，將最有趣的人物動作表演出來。

老師導出漫畫的趣味性在於將現實世界的事物誇張化（5分）（漫畫書或故事書）。

活動二：鏡子裡的我

接著讓學生照著鏡子仔細觀察自己的五官形狀、位置等特徵，然後用手仔細觸摸自己的五官，試著想像各種情境，做出各種不同的表情，可以盡量誇張（5分）（鏡子）。

活動三：“我”

從上述活動中用素描的表現方式畫下自己最滿意的表情，可以邊看鏡子邊照著畫，並找出自己的特徵（10分）（8k 圖畫紙每人三張）。

活動四：我？

然後試著將第一幅自畫像線條簡化及特徵的誇張，同時聯想各種動物的外型特徵，配合各種動物所表現的情緒反應，與自己的畫像聯想起來（10分）。

活動五：我！

將想到的圖像盡量趣味化、誇張化，以漫畫的形式表現出來。先用鉛筆畫草稿，再用簽字筆(或原子筆、彩色筆、蠟筆、色鉛筆等)描繪一次，最後用水彩上顏色。作品應表現出趣味、誇張、敘述性的性質（30分）（水彩或蠟筆、簽字筆）。

活動六：團體創作

將全班分成六組，共同創作一張人物漫畫。由各組同學討論故事情節或人物動作，分別將自己的自畫像共同組成一張圖畫。可增加人物裝飾及背景，依照自畫像改變的過程，同學合力

完成一張趣味的漫畫（分成三格製作於壁報紙上）（20分）（二張壁報紙）。

活動七：作品鑑賞

自畫像完成後，老師選幾位同學展示自己的作品並做說明。再抽幾位同學試著分析別人的作品，發表意見及感想。團體作品完成後，每組輪流報告心得及製作過程，分別請同學作鑑賞批評，發表意見（5分）。

活動八：課後整理

課後每一位學生均需參與整理打掃工作，此項亦列入評分項目。教師交代下次上課所需準備之用具或資料（5分）。

學習評量：

1. 認知→（1）能描述漫畫人物的造型、性格特徵，使之誇張化、趣味化；（2）能從鏡中仔細觀察自己的五官，用手觸摸五官的形狀、位置；（3）能看出各種不同表情的特徵。
2. 情意→（1）能想像情境，做出不同的表情；（2）能和同學共同討論故事情節、人物動作和角色、構圖等，將每人的自畫像共同製成一張作品；（3）能發表作品及心得，欣賞批評同學作品。
3. 技能→（1）能精細地完成自畫像；（2）能簡化並誇張自畫像的特徵，用漫畫的趣味性手法表現；（3）能將自畫像和動物圖像融合起來；（4）能精細完整地創作〈描邊、上色〉；（5）能共同合力完成集體創作；（6）能正確使用工具及收拾。
4. 評量單。

教學檢討：（1）學生喜愛將漫畫卡通人物融合於自畫像更甚於動物圖像；（2）當學生看著鏡子觀察自己時，也喜歡觀察和比較別人的相貌；（3）在整個單元活動中，較具挑戰性的是如何將動物或漫畫人物的圖像融合於自畫像中。

●教學資源

學生自備之漫畫、圖畫書、動物圖片

●網路資源

<http://www.sohoart.com.tw/p4c.htm>

<http://audi.nchu.edu.tw/~s8838001/myself.html>

<http://www.fhjh.tpc.edu.tw/art/w/old010.htm>

http://www.cwind.info/ivy_02/ivy_illustrator_myself.asp

●教學活動



• 學生作品



說明：此階段之創作，學生將打破寫實的描繪，作品中漸融入一些奇特的元素，或增加人物的動作和表情，作品也不再單一的呈現。

教學活動設計單元主題（三）——「我和我的朋友」

單元名稱：我變、我變、我變變變

教學年級：國中一~三年級

教學時間：二節（90分）

課程（媒材）統整：美術、音樂、體育

創造力：認知性創造力、情意性創造力

活動設計構想：一般人對於人體的結構，各部位的細節，每個動作的呈現，並未深入仔細觀察，所以很容易忽略了人體所表現出來的美感，因此藉由藝術家的作品，讓學生深入觀察人體的姿勢、動態、形狀、各部位之位置等，並且能比較出自己與同學間的差異。若能以自己為主體，想像各種動作、姿態，並用自己的身體表現出來，而讓學生體會自己身體所能呈現出的美感，便可以喚起學生的觀察與聯想，注意平時自己的一舉一動，都是一種美的呈現！同時，選擇了學生熟悉的音樂，或平日學校固定播放的音樂。當學生聽到音樂時，便很自然地想起該作的動作，現在則是要求他們將每一個動作緩慢而固定的表現出來，可以加深他們對動作的印象，同時也注意到了每個動作的細節。除了觀察，學生必須能夠將動作表現於圖畫紙上，且須畫出動作的重疊，藉此可以訓練學生的反應能力、表現能力，在畫完一個動作之前，能不受其他圖案的影響。

活動三中，學生需將概念從人體表現轉移到抽象繪畫上，而他們知道這些抽象繪畫是從人體素描變換過來的。將此抽象繪畫當作一件新的作品，重新運用創造思考，重新組織，設計出另一新的主題。

接著學生再回到人體的概念，以鐵絲、鋁箔為媒材，製作出自己最喜歡或印象深刻的動作來。此活動不僅可以讓學生再次觀察人體的構造、動態，同時可以體會不同於繪畫的表現方式與結果。

創造思考策略參考：1. 辨別法（活動一、活動三）；2. 激發法（活動一、活動二、活動三）；3. 探索的技術（活動一、活動三、活動五）；4. 直觀表達法（活動一、活動二、活動三、活動四、活動五）；5. 視覺化技術（活動二、活動三、活動五）；6. 習慣改變法（活動三、活動四）；7. 重組法（活動三、活動四）；8. 變異法（活動四）；9. 類比法（活動五）。

教學目標：

1. **瞭解和運用媒材、技術與過程：**觀察人體的構造、動態及各部分的細節，聯結動作，並轉換成作品（認知性創造力）。
2. **使用結構和機能的知識：**透過經驗，瞭解不同形式的表現方式，以及其相互間的差異（認知性創造力）。
3. **選擇和評價題材、象徵和思想的範圍：**能相互轉換不同的表現，並選擇與運用表現形式，傳達思想與情感（認知性創造力、情意性創造力）。
4. **聯結視覺藝術與其他的學科：**瞭解視覺藝術與其他藝術學科之間特質的相似和差異，鑑別在課程中視覺藝術和其他學科之間的關聯。

單元目標：

- 1-1 能仔細欣賞藝術家的作品。
- 1-2 能深入觀察人體，並注意到自己的身體動作、各部細節。
- 1-3 能描述自己所觀察到的，或將動作做出來。
- 2-1 能細心聆聽音樂，並回憶每個音樂所配合的動作。
- 2-2 能配合音樂做出動作。
- 2-3 能將動作在規定時間內畫出來，塗上顏色。
- 2-4 能將每一個動作重疊畫在紙上。
- 3-1 能將重疊的動作圖案轉換成抽象圖案，並設計出一幅完整的抽象畫。
- 3-2 能將抽象作品取上名稱。
- 4-1 能將動作用鐵絲、鋁箔雕塑出來。
- 4-2 能發表自己的作品、欣賞批評同學的作品。

能力指標：

1. 探索與創作

- 1-4-2 設計關懷主題、運用適當的媒材與技法，傳達出有感情、經驗與思想的作品，發展個人獨特的表現。
- 1-4-7 以肢體表現或文字編寫共同創作出表演的故事，並表達出不同的情感、思想與創意。

2. 審美與思辨

- 2-4-3 比較分析各類型創作品之媒材結構、象徵與思想。
- 2-4-8 尊重與讚美別人的意見與感受，願意將自己的創意配合別人的想法作修正與結合。

3. 文化與理解

- 3-4-4 培養主動參與音樂活動的興趣與習慣。

教學資源：畫冊圖片（人體素描、立體派、未來派藝術家的作品）、電腦、單槍投影機、音樂、每人一張 4k 圖畫紙、簽字筆、水彩、每人一卷鐵絲、鋁箔紙數張。

教學活動：

活動一：認識藝術家的人體素描

教師介紹人體素描的作品圖片，由教師介紹人體素描的作品，例如人體的動態、形狀、位置、描繪手法等，讓學生仔細觀察並討論（10分）（畫冊、圖片）。

活動二：音樂體操的人體素描

運用學校平時所作的體操動作，配合音樂，先請同學跟著音樂作一遍，以加深印象。接著每一種動作教師徵選一位同學上台示範，第二次為二人一組，第三次三人一組，最多以三人為限。作靜止動作約 1 分鐘，下一動作緊接著則增為 2 分鐘，以下依次遞增為 3 分鐘、4 分鐘……，直到最後一個動作做完。當同學作靜止動作時，其他同學必須將其動作畫在紙上，依次將每個動作重疊畫於同一張紙上（20分）（音樂、每人一張 4k 圖畫紙）。

活動三：抽象的人體素描

教師介紹立體派、未來派藝術家的作品圖片，欣賞立體派、未來派的表現手法。將上個活動的作品用簽字筆（或彩色筆或蠟筆）描上邊。請仔細觀察描出來後的圖像，利用想像力，為

它取上名稱或寫出故事，並塗上顏色。同時比較自己的作品和藝術家的作品，嘗試說出觀感及批評（15分）（簽字筆、水彩）。

活動四：人體雕塑

從體操動作中選出自己喜歡的兩種動作，嘗試用鐵絲、鋁箔紙將動作做出來（30分）。

活動五：作品鑑賞

作品完成後，將圖畫及人形雕塑展示出來，教師選幾位表現優的同學上台解說、報告心得。其他同學再作鑑賞批評（10分）。

活動六：課後整理

課後每一位學生均需參與整理打掃工作，此項亦列入評分項目。教師交代下次上課所需準備之用具或資料（5分）。

學習評量：

1. 認知→（1）能對藝術家及其作品之背景有基本瞭解；（2）能深入仔細觀察人體動態、各部位之位置、形狀及細節等；（3）能將音樂配合體操動作，做出連續動作；（4）能流暢地將動作素描描上邊；（5）能將抽象繪畫述說出一主題或故事；（6）能發表自己的作品，並欣賞批評同學的作品，提出適當的建議。
2. 情意→（1）能勇於自願上台表演動作；（2）能將音樂融入情感，表現於動作與繪畫中；（3）能運用想像力創作出抽象繪畫；（4）抽象繪畫能表現出自己的思想、觀念、情感及風格特色等。
3. 技能→（1）能在時間內將各個動作重疊繪於紙上；（2）能運用色彩與線條的組合與變化，創作出一件抽象繪畫；（3）能用鐵絲、鋁箔紙做出不同的精細動作；（4）能正確使用工具及收拾。
4. 評量單。

教學檢討：在活動一（介紹藝術家的人體素描）之前的引起動機，是影響學生學習氣氛的重要關鍵。因此從學生熟悉的節目中，選出與人體動作較有關係的單元——模仿秀，作為活動一之前的暖身活動。活動設計如下：每位同學閉上眼睛，心中回想出一位自己喜歡或表演突出的模仿者，仔細想像其當時表演的經過及動作。請每位同學起立，仍閉眼，並表演一次自己心中所想的人物動作。坐下後，張開眼，教師抽出幾位學生出來表演並解說。接著才引導至藝術家作品中的人物素描。利用引起動機的方式將學生的學習氣氛及情緒提升，讓學生較有興趣投入學習環境中。

●教學資源

參考立體派、未來派藝術家的作品。

●網路資源

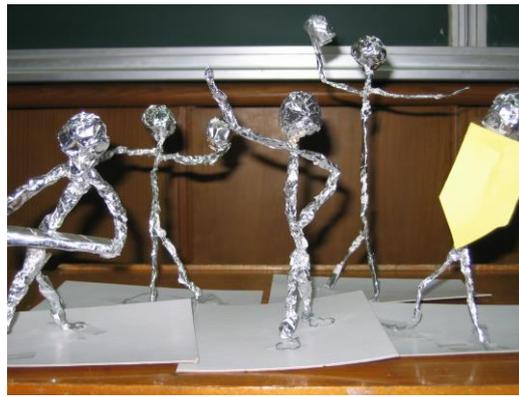
<http://www.fhjh.tpc.edu.tw/art/w/sketch4.htm>

<http://citycorner.idv.tw/su.htm>

http://www.bodyart.com.tw/ima_wong.html

<http://www.gses.chc.edu.tw/~t0014/%A7%AB-%A4%C0%A8%C9.htm>

•學生作品



說明：此階段之創作，學生已能完全突破人物畫像的寫實限制，將不同人物的動作、表情同時併置，而不受先前人物線條描繪的影響。此種表現法需要十分專注的態度來達成，同時也是引導學生由寫實走向半具象到抽象的方式之一。另鼓勵學生使用不同媒材來表現，藉以體會不同表現法及媒材的特性。

肆、教學評鑑

一、美術科創造思考教學之學習評量

1. 在作品完成並進行美術批評之後，包括認知、情意、技能三方面的評量。
2. 學習單。
3. 標準化評量：拓弄思圖形創造測驗、威廉斯創造性思考活動及威廉斯創造性傾向。
4. 學生自評、學生互評、教師評分：學生互評是依照順序，組別與組別間互相交換評分，每一組均須替其他各組評上分數（亦須評量自己的），且須寫上評語。教師評量則同時包括了團體與個人的作品、上課態度表現等。

二、美術科創造思考教學之教學檢討

教學檢討則是在完成每一單元後，記錄學生的學習情況，例如學生提出的問題，教師上課時遇到的困難，學生創作時的表現，或其他應注意的事項，以作為日後教學的參考改進。

伍、參考資料

中文部分

- 陳龍安(民 87)：創造思考教學的理論與實際。台北：心理出版社。
- 吳靜吉、高泉豐、王敬仁、丁興祥等修訂(民 70)：拓弄思圖形創造思考測驗(甲式)指導及手冊研究。台北：遠流出版社。
- 林幸台、王木榮等修訂(民 83)：威廉斯創造力測驗指導手冊。台北：心理出版社。
- 陳瓊花譯，音樂教育家全國會議著(民 87)：美國藝術教育國家標準。台北：教育部。
- 「藝術與人文」領域研修小組(民 88)：國民教育九年一貫藝術與人文學習領域課程暫行綱要之研究，教育部委託專案研究之結案報告。

外文部分

- Williams, F.E. (1970). Classroom ideas for encouraging thinking and feeling. 2nd, New York : D.O.K. publishers inc.

美術專書閱讀評量

年 班座號： 姓名： 組別：

以下問題請就你所知道的，或從書本上看到的，依自己的意見和想法盡量回答。

- (1) 你認識的這位藝術家，名字是_____。
- (2) 他出生於西元_____年，逝世於西元_____年，享年_____歲，出生地是_____。
- (3) 請簡單描述這位藝術家的故事：
 - ①家庭背景：
 - ②求學過程：
 - ③創作過程：
 - ④婚姻生活及交友狀況：
- (4) 影響這位藝術家最重要的人、事、物有哪些？為什麼？（如家人、朋友、師長、情人、藝術家、歷史事件、環境、思想、婚姻、創作題材……..）
 - ①人的方面：
 - ②事的方面：
 - ③物的方面：
- (5) 這位藝術家對後世有何影響？有何貢獻？他的地位如何？
- (6) 請分析這位藝術家的一件作品及其重要性。作品的：
 - ①題目：
 - ②年代：
 - ③媒材：
 - ④收藏者（地）：
 - ⑤創作動機（理念）：
 - ⑥作品內容為何？有何故事背景？
 - ⑦請分析這作品的「構圖」（結構）及「色彩」。

構圖（結構）圖示：

色彩說明：

- ⑧這件作品對當時及現代的藝術或時代背景有何重要性或影響？
- ⑨你對這件作品的看法如何？依你欣賞作品的經驗來描述。
- (7) 你對這位藝術家的看法及自己的感想為何？

給自己的分數		給自己的鼓勵		老師的建議		老師簽章	
--------	--	--------	--	-------	--	------	--

●評量單

美術科評量表（同儕互評）

年 班座號： 姓名： 日期：
單元名稱：

◎ 請你依自己的想法和意見，在仔細觀察後，打出一個適當的成績（參考每題後面的百分比）。

一、這件作品的內容豐不豐富？簡單描述（25%）

- ①背景：
- ②主題：
- ③構圖：
- ④色彩：
- ⑤象徵涵義：

二、這件作品有無創意？簡單描述（20%）

- ①和別人不同而有趣的地方：
- ②和實際的景物、人物相差多少？

三、你覺得這組同學上課的態度如何？（25%）

- ①互相幫忙，團結合作_____
- ②上課認真聽講_____
- ③創作時十分努力認真_____
- ④秩序表現_____
- ⑤清潔打掃工作_____

四、你覺得這件作品的完成度如何？_____（20%）

- ①這組同學對這件作品的重視程度_____
- ②你覺得這件作品的優點是_____
- ③你覺得這件作品應改進的地方是_____

總 分		評 語		建 議		老師 簽章	
--------	--	--------	--	--------	--	----------	--

美術科評量表 (自我評量)

姓名： _____ 班級： _____ 座號： _____ 日期： _____
 單元名稱： _____

◎ 以下的問題中，1~6 題的題目各有五個空格，兩邊分別標明程度不同的答案，每一空格代表一個不同的程度，請依照你的感覺在適當的空格中打“~”。6~9 題是簡答題。

- 1、我認為這個單元：乏味_____ _____ 有趣。
- 2、我覺得這個單元的作業：容易_____ _____ 困難。
- 3、我認為從這個單元學到：很多_____ _____ 很少。
- 4、這件作品是我：最差的_____ _____ 最佳的。
- 5、這件作品給我的感覺：厭惡的_____ _____ 欣賞喜歡的。
- 6、我上課時的態度：非常認真_____ _____ 不專心。
 我要如何改進？_____
- 7、我從這個單元學到最重要的事是：_____
- 8、當你在欣賞一幅畫時，可以從哪一方面看出這件作品的優劣？

 怎樣才算一件好的作品？_____
- 9、你比較喜歡畫畫還是做勞作？_____ 為什麼？_____
- 10、以下是你給自己的一個反省與檢討，想到什麼就寫下來吧！

給自己的分數		給自己的鼓勵		給自己的建議		給老師的話	
						老師簽章	