

創意·夢想·我的店

謝孟軒／桃園縣立東安國中教師

課程說明：

一、動機與目的

在升學的壓力下，要和國中學生談「美」，談「藝術」，顯得那樣地遙不可及，如何讓國中學生了解藝術不僅僅是勞作，更非只能在美術館欣賞；藝術的發想存在於生活之中。而求學的目的除了課堂上學科的學習，更重要的是能在生活經驗中提升人文素養，變化氣質，這也正是藝術與人文領域的教學內涵。

藝術不能離開生活而獨立，藝術的教學也必須和學生的生活經驗有關，我思考著不同文化藝術所造就的城市面貌——就從街道的視覺文化開始吧，讓學生擁有一家結合創意與夢想的店，他們能接觸到一間有關視覺藝術方面的店，藉由此一主題引導學生注意、關懷周遭環境，並創作出一間理想商店，進而發現只要有一些藝術素養，一點兒視覺的改變，一點兒創意的介入，就可以改變生活的氛圍，創造更美麗的人文環境。

二、教材之設計與過程

一間店有很多關於視覺藝術的部分，我大致將其分為兩大方向：視覺傳達設計與店舖設計，也就是平面和立體兩個類型。為了引導學生觀察周圍環境的視覺文化和招牌形式，在課程正式展開之前一週先行發下準備活動學習單，學習單內容除了觀察招牌之外，也讓學生自行蒐集兩張名片，學生可以先思考一張名片的必備內容是哪些，也就是一張名片要傳達些什麼訊息？

我事先蒐集了多種不同形式的招牌、名片及商店圖片並以power point形式呈現，以供單元正式展開時，能讓學生在欣賞作品中，激發美的感受，提升對藝術的敏銳度。設計另一份設計計畫學習單的目的則為讓學生構思——要開什麼店、商店名稱、風格……等。最後，學生須依據設計

圖將成品表現出來，並能闡述他的設計理念。

三、學理依據

國民中小學九年一貫課程暫行綱要對藝術與人文基本理念的描述中說到：

- (一)「藝術與人文」即為「藝術學習與人文素養，是以人文素養為核心內涵的藝術學習。」
- (二)藝術源於生活，也融入生活，生活是一切文化滋長的泉源，因此藝術教育應該提供學生機會探索生活環境中的人事與景物；觀察與談論環境中各類藝術品、器物及自然景物；運用感官、知覺與情感，辨識藝術的特質，建構意義；訪問藝術工作者；了解時代、文化、社會、生活與藝術的關係；也要提供學生親身參與探究各類藝術的表現技巧，鼓勵他們依據個人經驗與想像，發展創作靈感，再加以推敲和練習，學習創作發表，豐富生活與心靈。

「人文素養」乃代表人格修養，美國一教育家提到人文素養包括：

- (一)對周遭關鍵性問題能加以邏輯式思考。
- (二)能清晰、流暢地表達思想和意見。
- (三)懂得欣賞評鑑文學藝術。
- (四)懂得立身處事的道理，保持開朗的胸懷。人文素養的強調，也就是這幾個層面的加強與培養。(郭為藩，1993，p.91)

由此也帶出了藝術與人文領域的課程目標：探索與創作、審美與思辨、文化與理解。中國人常說「賞心悅目」，賞心與悅目很有關聯，視覺環境會影響到一個人的心境，所以視覺藝術有助於陶冶心境，很多美化環境的佈置就基於此。(郭為藩，1993，p.356)本單元設計便以生活出發，啟發學生觀察環境，培養審美觀，增進發表、創作能力，並將藝術與創意、夢想相結合，增加學生學習興趣。

四、教材特色

本單元以五個概念連貫單元精神：藝術、創意、風格、人文環境、視覺文化，也就是以「藝術」觀點加入「創意」形成的「風格」來改變「人文環境」，創造美的「視覺文化」。並經由設計表現引發出欣賞與創新、表達、溝通與分享、運用科技與資訊、主動探索與研究、獨立思考與解

決問題等基本能力，提升學生對藝術的視覺經驗與生活的關懷。

五、藝術詞彙

(一)視覺傳達 (Visual Communication)：

透過眼睛的傳達稱為視覺傳達。視覺傳達的要素是文字與影像——影像 (image) 是形與色的綜合性視覺對象，包含文字以外可見的各種「像」，如照片，繪畫，圖形，具體的、抽象的、所有的視覺pattern (圖樣、模樣)，都是影像。眼睛裡投映的「像」中，除了可讀的文字記號外，由視覺直接知覺到的一切就是影像 (image)。

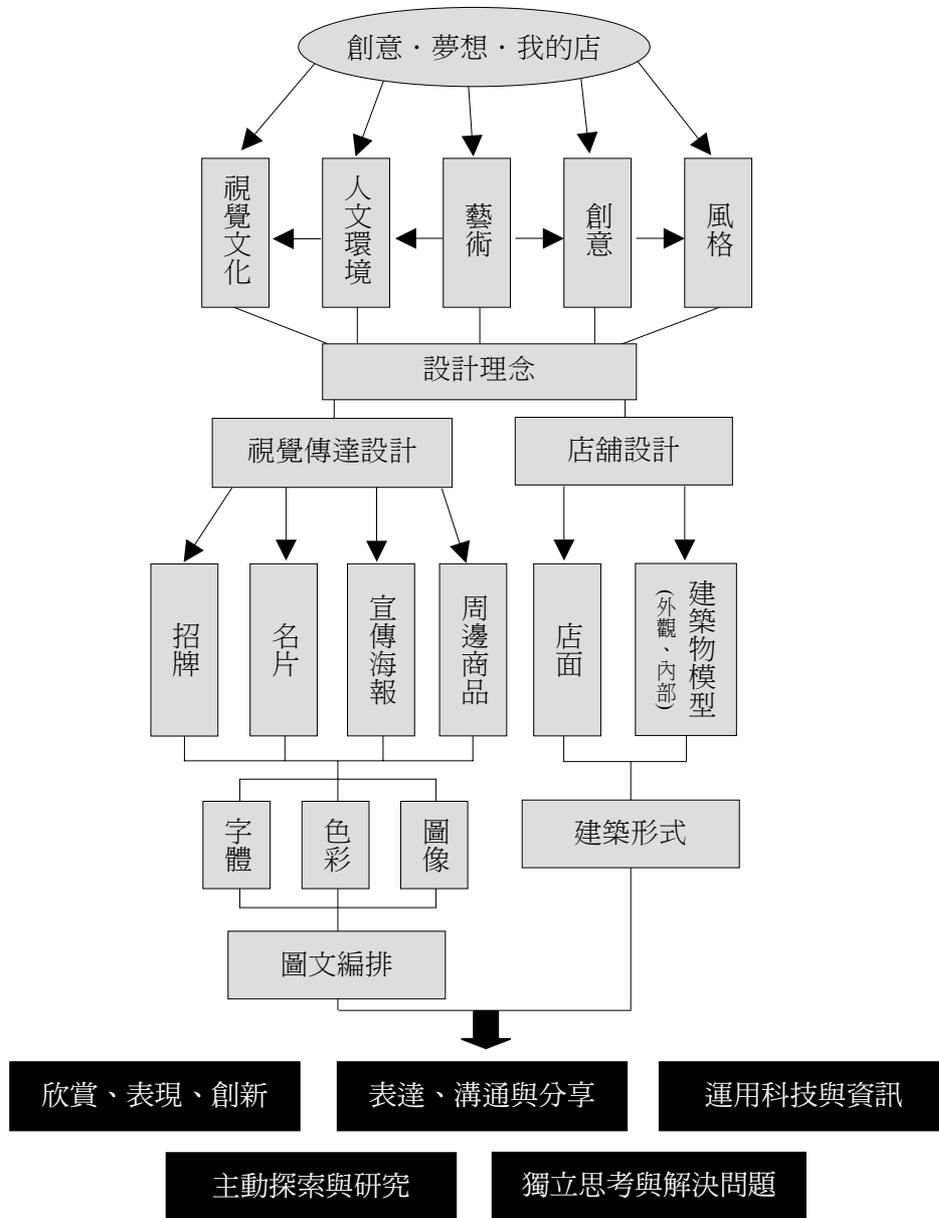
影像是主觀且為瞬間的反應，故影像的表現可分為「形」與「色」兩方面來考慮。對形的問題，必須是能引起注意與興趣之獨特的形；對色彩而言，其效用應該是能夠把形直接而正確的傳達，同時能表達色彩所引起的氣氛和感情 (陳俊宏、楊東民編著，2003，p.22)。

(二)招牌：

在街頭或大建築物中表現「所在」之物，一般來講，招牌是用「形」來表現職種，用字來表現商店名稱的視覺象徵符號，惟目前國內的招牌，大都僅使用文字，使其趣味性喪失不少。

用記號或圖形來作為招牌，在古埃及時就已存在，只可惜沒有遺物保存下來。我國古代商家的招牌頗為發達，且具特色，大體上有南北之分 (以長江為界)，長江以南的地方，以文字寫在板上的招牌較多，長江以北則以「望子」(俗稱幌子)較多，是模仿該商店所賣之實物繪製而成之立體模型 (陳俊宏、楊東民編著，2003，p.96)。

六、課程架構



教學設計

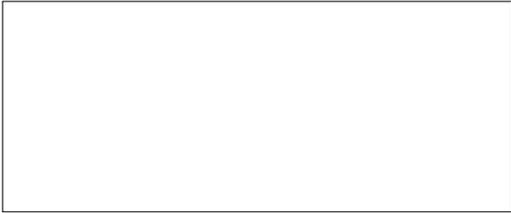
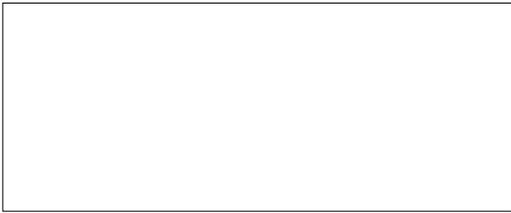
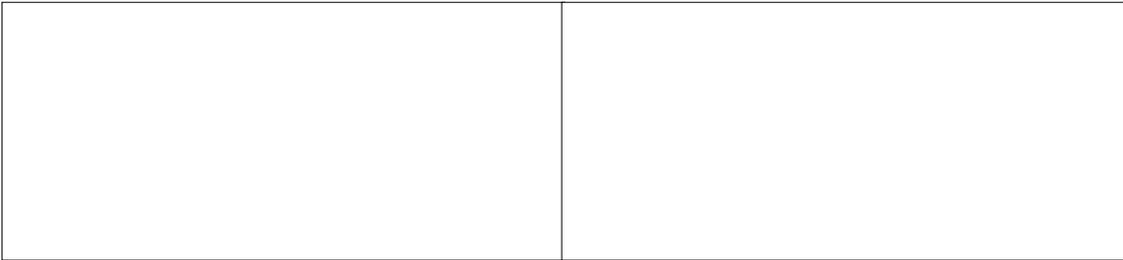
「藝術與人文」學習領域教學設計表			
主 題	創意·夢想·我的店	教學年級	國中三年級
		教學節數	每週二節，共八節
課程目標	1.探索與創作 2.審美與思辨		
分段能力指標	1.探索與創作	1-4-1	了解藝術創作與社會文化的關係，發揮獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。
		1-4-2	設計關懷主題、運用適當的媒材與技法，傳達出有感情、經驗與思想的作品，發展個人獨特的表現。
		1-4-3	嘗試運用藝術與科技的結合，並探索不同風格的創作。
	2.審美與思辨	2-4-1	鑑賞各種自然物、人造物與藝術品從事美感認知與判斷。
2-4-4		思辨藝術與科技的關係，體認環境與資源對藝術的重要性，並提出建設性的見解。	
先備知識	1.具備基本配色概念。2.曾有平面圖設計經驗。		
學習重點		基本能力	
1. 觀察蒐集周遭商店設計風格及視覺印象，引發主動思考及關懷環境。 2. 了解商店和視覺藝術、人文環境之間的互動關係。 3. 將藝術、創意介入商店各項設計，啟發創造能力，營造特殊風格。 4. 能運用科技蒐集資料或設計作品。 5. 知道平面設計基本概念並能自行做招牌、名片、宣傳海報及周邊商品之編排設計。 6. 能運用適當媒材創作商店模型。 7. 能有條理地將設計理念與同學分享，提出對視覺文化的見解並展示作品。		二、欣賞、表現與創新。 四、表達、溝通與分享。 八、運用科技與資訊。 九、主動探索與研究。 十、獨立思考與解決問題。	
準備活動			
節次	教師	學生	
準備週	教師於進行本單元之前一週發下「創意·夢想·我的店——準備活動」學習單，並說明課前準備活動內容。	利用準備週完成學習單內容，並於課堂與同學分享。	

教學活動						
對應學習重點序號	對應能力指標序號	教師	時間分配	學生	學習評量	教學資源
1 4 2 3	1-4-1 2-4-1 1-4-1 2-4-1	1. 相信同學們一個星期以來認真觀察週遭商店的招牌風格，也蒐集了兩張名片，對「商店」的面貌有初步認識，希望大家先來分享一下觀察成果。 2. 抽選五位同學利用實物投影機發表。 3. 教師於學生發表完後做一內容評述。 4. 教師接著揭示「創意·夢想·我的店」課程內容並以power point說明招牌意義和類型、商店風格、名片風格的構成要素，並引導思考商店和招牌風格與人文環境之互動關係，比較國內外招牌設計風格之不同，強調藝術和創意的介入能提升視覺美感，塑造商店特殊風格。 （第一節結束）	20' 5' 20'	1. 每位同學將完成之學習單帶來。 2. 五位同學依序發表學習單觀察成果。 3. 仔細聆聽並吸收教師講述內容。 4. 思考如何將藝術、創意介入商店設計中。 5. 思考商店風格如何塑造。	1. 「創意·夢想·我的店—準備活動」學習單認真和完成情形。 2. 課堂參與情形	1. 實物投影機、布幕 2. 單槍投影機、power point 呈現的國內外不同類型的招牌、名片及商店建築照片 3. 名片設計參考網站——司馬特的家
3 5	1-4-2 1-4-3	5. 發下「創意·夢想·我的店—設計計畫」學習單，說明學習單內容。 6. 指導學生完成各項設計草圖。 7. 預告下週攜帶用具和材料，下週須將設計之招牌（掛於商店模型用）、名片、宣傳海報…製作完成。 （第二節結束）	7' 38'	6. 完成「創意·夢想·我的店—設計計畫」各項設計草圖	學習態度	開店資源網： 1. 高第咖啡館 2. 山芙蓉咖啡
4	1-4-2	8. 說明本週課程內容。	5'	7. 認真、仔細地	「創意·夢	

5		9. 指導完成商店之視覺傳達設計部分。 10. 說明商店模型製作之材料選擇。 11. 預告下週為商店建築物模型設計。 (第三、四節課結束)	33' 7'	將商店之視覺傳達設計部分完成。 8. 繳交「創意·夢想·我的店——設計計畫」學習單及完成之平面設計作品。	想·我的店——設計計畫」學習單、視覺傳達設計作品(招牌、名片、海報……)	
3 6	1-4-2	12. 發還「創意·夢想·我的店——設計計畫」學習單和視覺傳達設計作品。 13. 說明商店模型創作形式。 14. 指導學生模型創作。 15. 預告下週攜帶視覺傳達設計作品。 (第五、六節結束)	10' 35'	9. 依據設計草圖完成商店模型作品。	學習態度	
6	1-4-2	16. 指導學生模型創作。 17. 下節課展示學生完成作品，並抽選學生發表設計理念及對視覺美化的想法。 (第七節結束)	40' 5'	10. 於本節課完成商店模型，並於下節課與平面設計作品一同展示。	1. 學習態度 2. 店舖設計作品	
7	2-4-4	18. 讓學生於桌上展示作品。 19. 同學之間互相觀摩作品。 20. 抽選五位學生發表創作理念及感想。 21. 教師將本單元做一總結，發下學生自我評量表。 (第八節結束) (本單元結束)	5' 10' 15' 15'	11. 學生展示作品並互相觀摩。 12. 五位學生依次發表設計理念及感想。 13. 將自我評量表完成。	1. 展示、發表情形 2. 學生自我評量表	

教學評量

學習單一

創意·夢想·我的店—準備活動	
1.觀察一下周邊商店的招牌，將你覺得設計最好的招牌照片貼在下面（用畫的也可以）	
	最好的理由是： _____ _____ _____ _____
2.觀察一下周邊商店的招牌，將你覺得設計有待改進的招牌照片貼在下面（用畫的也可以）	
	→ 
需要改進的地方是： _____ _____ _____	試試看把它大變身： _____ _____ _____
3.你喜不喜歡街道上招牌和商店的整體面貌？喜歡的理由是？不喜歡的理由是？ _____	
4.蒐集兩張商店名片貼在下面的格子中	
	
你認為名片有什麼功能：	
<i>加油~你距離你的店又更近一步了！</i>	

學習單二

創意・夢想・我的店——設計計畫

你曾經夢想過開一間屬於自己的店嗎？想一想要怎樣讓你的店獨一無二。

我想開一家_____店，裡面要有_____，店的風格是_____。

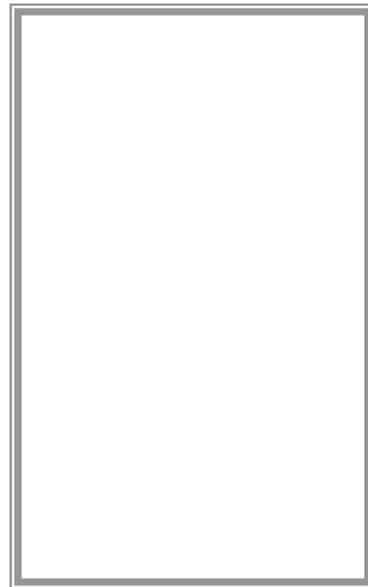
我設計的招牌（直橫式皆可）



這是我的店的名片
（直橫式皆可）



為了宣傳我的店，我還設計了宣傳海報。 →



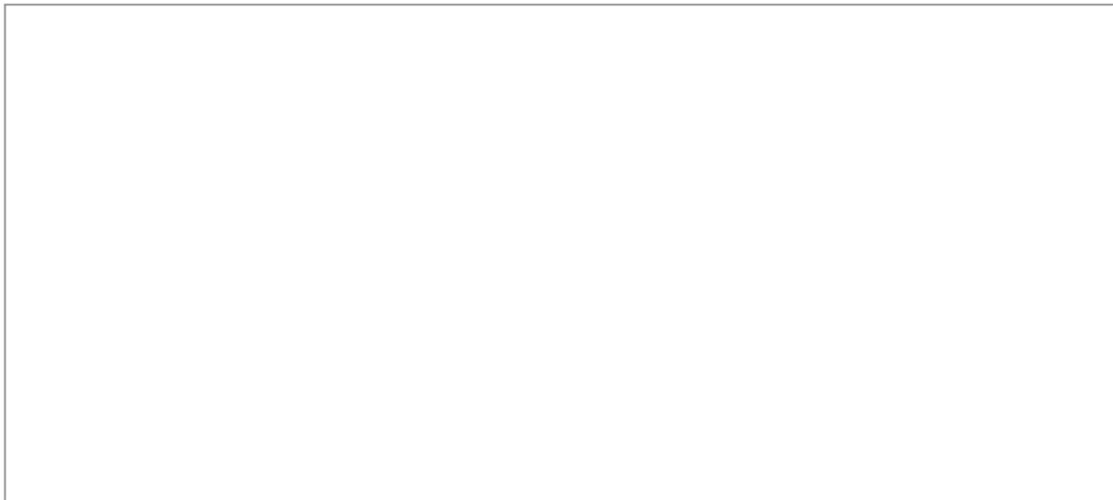
你還可以為你的店設計什麼？菜單、袋子、周邊商品……。
把它們畫在下面（轉下頁）

這是我的店的外觀和平面圖

外觀



內部平面圖



我的設計理念是： _____

加油~你距離你的店又更近一步了!

自我評量表

評量項目	表現情形	超級棒	有點兒棒	還可以	還要再努力	還要再再努力
		★★★★★	★★★★☆	★★★☆☆	★★☆☆☆	★☆☆☆☆
1.課堂參與、學習態度（認真聽講、用具準備）				☆☆☆☆☆		
2.發表				☆☆☆☆☆		
3.準備活動學習單				☆☆☆☆☆		
4.設計計畫學習單				☆☆☆☆☆		
5.視覺傳達設計作品（招牌）				☆☆☆☆☆		
6.視覺傳達設計作品（名片）				☆☆☆☆☆		
7.視覺傳達設計作品（海報）				☆☆☆☆☆		
8.店舖設計作品（外觀）				☆☆☆☆☆		
9.店舖設計作品（內部）				☆☆☆☆☆		
10.其他（可列舉優良表現）				☆☆☆☆☆		
我總共獲得幾顆★						
我最欣賞 _____（姓名）的作品 _____（店名），我要給他 ☆☆☆☆☆						

教學心得與期望

本單元最主要的教學目的是引導學生去關懷生活環境，體察藝術在生活環境中所扮演的角色，進一步思考如何改變街道視覺文化，營造更具美感的社會。而教學活動的設計也採取循序漸進的方式使學生去觀察、去思考、去了解之後表現、發表並評量自我學習成果，塑造完整的認知、技能、情意三面向的學習歷程。

創意需要激發，美感需要培養，本單元教學的另一個重點是期望透過欣賞具藝術感的作品，提升對美的感受力，並經由國內外的視覺藝術文化的比較，讓學生能分辨出藝術對文化的重要性。經過一連串視覺和語言的啟發，學生多數都可領會藝術和視覺文化的關係，部分學生更能創

作出令人驚艷的作品，例如：「弦月咖啡館」（圖一、二、三）的視覺傳達設計便運用了「弦月」的代表圖像和手寫的標準字，文字和影像兩者的結合，再加上淡雅的配色，視覺效果富有美感。

在店舖設計部分，學生作品的成果也十分豐富——紅白相間的庭園咖啡館（圖四、五、六）處處可見創作者的巧思，也使用了多種不同質感的素材創作，無論是立燈、抽取式面紙、牆面裝飾都很精巧。「我形我shoes」（圖七）取自我行我素的諧音，店內的展示台貼的是蒐集而來的球鞋圖片，圓柱設計也頗具特色。「花坊」（圖八）是間白色的小屋，坐落在美麗的紫花綠園中，充滿浪漫的氣氛，成功詮釋出創作者對花店的嚮往。「超酷隨身變之屋」（圖九、十）則是間服飾店，屋頂掀起便可看見內部擺設，可見創作者的用心。

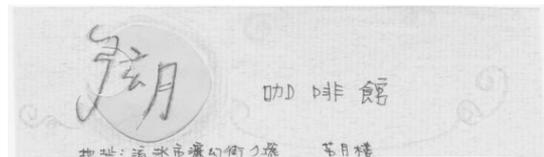
「每個人不一定是藝術創作者，但都可以欣賞藝術」，這是藝術教育所欲達成的願景，而每位藝術教師都是這個願景的推手。在對學生能去欣賞藝術的期待的同時，更蘊含著一種對人文風格的嚮往——不是雜亂，不是自私自利，不是茫然，更不是迷失在五彩繽紛的虛擬世界中。我所期待的是時時展現創意，處處發現藝術，充滿人文素養的社會，而這一切唯有「教育」始能達成。更盼望經由藝術眼光的提升，審美觀念的建立，使藝術的影響擴展到環境及生活中，真正使藝術進入生活，心「美」了，社會也「美」了。

參考資料

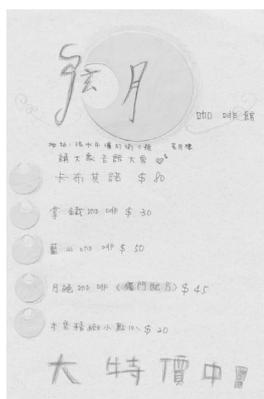
- 1.教育部（1999），國民中小學九年一貫暫行綱要。台北：康軒。
- 2.陳俊宏、楊東民編著（2003），視覺傳達設計概論。台北：全華。
- 3.郭為藩（1993），科技時代的人文教育。台北：幼獅。
- 4.網站：司馬特的家<http://www.geocities.com/Tokyo/Island/6100/index.htm>



圖一 學生作品，弦月咖啡館名片



圖二 學生作品，弦月咖啡館招牌



圖三 學生作品，弦月咖啡館宣傳海報



圖四 學生作品，庭園咖啡屋



圖五 學生作品，庭園咖啡屋一樓全景



圖六 學生作品，庭園咖啡屋二樓



圖七 學生作品，我行我shoes



圖八 學生作品，花坊



圖九 學生作品，超酷隨身變之屋



圖十 學生作品，超酷隨身變之屋內