

參、教學活動設計

單元一、不可思議					
教學年級	五年級	教學節數	2 節（80 分鐘）		
十大基本能力	四、表達、溝通與分享 八、運用科技與資訊				
教學目標	一、認知領域 1、輔導兒童熟讀補充資料，初步了解超現實主義 2、輔導兒童認識米羅及其作品的特色 二、情意領域 3、能欣賞米羅畫作，學習觀賞名畫（可貴之處，在於說出自己對作品的看法）				
學習重點		先備能力	分段能力指標		
1、認識超現實主義 2、認識超現實主義畫家米羅 3、對米羅作品初步認識 4、學習各種方式蒐集與米羅的資料		1、搜尋資料的能力 2、基本閱讀理解的能力	藝術與人文領域 2-3-3 3-3-3		
教學內容		教學策略	教學資源	評量	時間
一、超現實米羅 ● 超現實資料導讀及說明 導入活動： 1. 首先老師問小朋友「昨天晚上你作夢了嗎？」來引起動機。 2. 當孩子熱烈討論時，老師利用課前蒐集的超現實主義資料介紹給小朋友，開啟兒童的新視野。 3. 老師簡單的解釋什麼是超現實-----就是不可思議的、不可能發生的、想像不到、夢境中的.....		1.學生可能對艱深的超現實理論較不易理解 2.老師可舉例說明什麼是不可思議的、不可能發生的、想像不到、夢境中的	老師： 1.超現實主義補充資料 2.學習單 1（超現實） 3.學習單 2（誰是米羅） 4.學習單 3（米羅的世界）	1.學習態度 2.口頭發表 3.學習單評量	20分鐘

教學內容	教學策略	教學資源	評量	時間
<p>● 學習單 1：超現實</p> <p>當學生了解超現實主義豐富面貌與多元性後，完成學習單 1。</p>				
<p>二、誰是米羅</p> <p>● 米羅生平簡介</p> <p>老師訴說米羅的生平故事，引導孩子認識米羅。</p> <p>● 學習單 2：誰是米羅</p> <p>學生認識米羅後，完成學習單 2。</p>		<p>學生：</p> <p>1. 蒐集米羅的資料</p>	<p>1. 學習態度</p> <p>2. 蒐集資料</p> <p>3. 學習單評量</p>	20分鐘
<p>三、米羅的世界</p> <p>● 米羅畫作賞析</p> <p>發展活動：</p> <p>1、老師將米羅的作品用實物投影機放映出來給孩子欣賞，並請孩子觀察米羅作品中的特色。</p> <p>2、老師強調米羅作品中常有一「米」字、還有一「月亮圖形」是他慣用的繪畫符號（語言），且常用紅、黃、藍、綠、黑及一小點的黃色……</p> <p>● 學習單 3：米羅的世界</p> <p>當學生對米羅的作品有初步的概念及認識後，完成學習單 3。</p>	<p>1. 若孩子思考方向不夠寬廣時，老師可以開放式問題加以提問，如：這一幅作品與上一幅作品有什麼相同的地方？你猜米羅在作品中的圖形是什麼？想表達什麼？……</p>	<p>老師：</p> <p>1. 米羅作品</p> <p>2. 實物投影機</p>	<p>1. 學習態度</p> <p>2. 口頭發表</p> <p>3. 學習單評量</p>	30分鐘
<p>四、世界的米羅</p> <p>● 共同討論分享心中的米羅</p> <p>綜合活動：</p> <p>學生於小組討論後發表迴蕩在心中的感覺，無論是米羅的生平或作品及世界畫壇對米羅的評價。</p>	<p>1. 可舉台灣當代畫家或國外畫家的畫價，與米羅相比較</p>		<p>1. 學習態度</p> <p>2. 口頭發表</p>	10分鐘

單元二、不可能發生					
教學年級	五年級	教學節數	1 節 (40 分鐘)		
十大基本能力	五、尊重、關懷與團隊合作 九、主動探索與研究 十、獨立思考與解決問題				
教學目標	一、認知領域 1、輔導兒童對米羅作品做另類方式思考 二、情意領域 2、能與其他組員討論並學習以各種角度探索新知，且發揮團隊精神 三、技能領域 3、能發揮想像力，運用各種媒材創作作品				
學習重點		先備能力	分段能力指標		
1、對米羅作品重新思考並創作出一新的題材 2、應用新的創意並「謀合」選定之主題 3、對新的創作題材能提出所適合的使用材料		1、能與小組成員和諧互動 2、能有創意思考組合之能力 3、知道基本美勞媒材的運用	藝術與人文領域 1-3-8 1-3-1 3-3-9 2-3-1		
教學內容		教學策略	教學資源	評量	時間
一、東瞧瞧西瞧瞧 ● 分解米羅作品 導入活動： 1、將一班約 23 人分成 4 組 (5~6 人一組)，每組選定一張米羅的作品為基本『變體主題』。 2、各組小朋友將自己的『變體主題』作品旋轉，以四面八方的角度來觀賞。 3、『變體主題』作品中的圖案分解開來思考。		1.因本教案設定的教學時間有限，所以老師自行提出四張『變體主題』；若時間許可，『變體主題』也可從小朋友自己蒐集到的資料中選定	老師： 1.四張米羅作品	1.學習態度 2.參與討論 3.團隊合作	10分鐘































教學內容	教學策略	教學資源	評量	時間
<p>二、出現怪事</p> <p>● 米羅作品變體討論</p> <p>發展活動：</p> <p>各組一邊觀賞『變體主題』一邊討論主題作品中的圖案，可以分解成哪些部分，而這些部分又可以變成什麼可玩的物品。</p> <p>● 學習單 4：數碼米羅變體</p> <p>各組將變體主題中分解出來的圖形所有可行的答案列舉出來，共同完成學習單 4。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 老師引導小朋友盡量先從『變體主題』中較易找到變體的線索圖形著手，給孩子信心後再擴及其他圖案 2. 因為小組成員可能提出各種意見，此時我們接受孩子天馬行空的想像，任何答案都可以 	<p>2.學習單 4 (數碼米羅變體)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.創意想像力 2.學習單評量 	<p>15 分鐘</p>
<p>三、數碼米羅變體</p> <p>● 決定變體作品</p> <p>各組將自己變體主題中所分解的圖形做最後確定，每個圖形可能都有數個答案，再從眾多的答案選取其中一項來製作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 因為每人見解不同，所以答案眾多，若孩子無法從中挑選，老師可提出建議，盡量與變體主題相「謀合」 2. 若決定製作的作品困難度較高，非學生能力所及，老師可提示擇取孩子能力範圍內的次一個答案來完成 		<ol style="list-style-type: none"> 1.參與態度 2.口頭發表 	<p>5 分鐘</p>

教學內容	教學策略	教學資源	評量	時間
<p>四、怪老師</p> <p>● 與老師討論變體作品所使用的材料</p> <p>綜合活動： 當小組決定要將米羅作品做什麼變體後，便開始與老師討論這些可以把玩的東西，製作時所用的各種材料。</p>	<p>1.提醒孩子思考製作材料的可行性並兼顧安全性</p> <p>2.當孩子思考仍受侷限時，教師可加以提供意見，試著讓孩子運用更多元的材料完成創作</p>			10分鐘

單元三、想像不到			
教學年級	五年級	教學節數	2節（80分鐘）
十大基本能力	<p>二、欣賞、表現與創新</p> <p>五、尊重、關懷與團隊合作</p> <p>十、獨立思考及解決問題</p>		
教學目標	<p>一、認知領域</p> <p>1、輔導兒童認識各種媒材的效果及功能</p> <p>2、在創作中發現，平面的繪畫也可變成立體的創作</p> <p>二、技能領域</p> <p>3、強化兒童對各種媒材的接合應用</p> <p>4、能發揮想像力，運用各種媒材創作作品</p>		
學習重點	先備能力	分段能力指標	
<p>1、學習比例放大</p> <p>2、各種材質的應用</p> <p>3、團隊合作精神</p>	<p>1、基本美勞材料應用</p>	<p>藝術與人文領域</p> <p>1-3-2 1-3-8</p> <p>2-3-1</p>	

教學內容	教學策略	教學資源	評量	時間
<p>一、米羅會哭</p> <p>● 小朋友開始製作變體成品</p> <p>導入活動：</p> <p>1、老師首先針對所要製作的作品比例教導小朋友放大；可用影印、打格子或原稿對角簡易放大法，以確定「動作場面」範圍。</p> <p>2、用描圖紙描下放大之「變體作品」，再描繪在所要製作的材質上（如厚紙板、紙餐盤……）</p> <p>發展活動：</p> <p>3、接著各組開始次序塗色製作變體作品</p> <p>*（如果米羅有知，看到小朋友要將他的作品變的如此另類，一定會哭）</p>	<p>1.放大的「動作場面」如果太小，那麼所要製作的「玩物」也相對變小（如完成比較圖（I）中的風箏），可能就不能玩了，也就達不到課程效果；相反的，動作場面過大（如完成比較圖（I）中的陀螺），就不好玩了。</p> <p>2.當同學製作時，老師可適時給予技術上支援，提醒每個人都要有工作做。</p>	<p>老師：</p> <p>四開圖畫紙、厚紙板、描圖紙</p> <p>學生：</p> <p>水彩用具 黑簽字筆 廣告顏料 寶麗龍球 紙餐盤、 瓦楞紙、 釘書機、 橡皮筋、 竹筷子、 雙面膠、 剪刀、 圖釘、 鐵絲、 吸管、 報紙、 毛線、 尺</p>	<p>1.團隊合作精神</p> <p>2.作品完整度</p> <p>3.用具準備</p>	65分鐘
<p>二、米羅會笑</p> <p>● 變體作品製作完成</p> <p>綜合活動：</p> <p>在各組陸續完成作品時，老師做最後的檢視。</p> <p>*（最後米羅如果看到小朋友「變體」的作品跟原作比較相「謀合」時，一定開懷大笑）</p>	<p>1.各小組帶開製作時，老師隨時做行間巡視</p>			15分鐘

● 作品示例

圖形原稿	構圖材料	描繪上色	作品完成	操作把玩
				
				
				
				
				
				

單元四、夢境中的

單元四、夢境中的					
教學年級	五年級	教學節數	1 節（40 分鐘）		
十大基本能力	一、自我了解與發展潛能 三、生涯規劃與終生學習 五、尊重、關懷與團隊合作 十、獨立思考及解決問題				
教學目標	一、認知領域 1、只要肯動腦筋，都可以用另類方式重新詮釋世上的所有創作 二、情意領域 2、在遊戲中發現名畫不再是畫冊或美術館高不可攀的作品，而是「很好玩的東西」 3、能用心欣賞同學的創作，並給予鼓勵與讚美				
學 習 重 點		先備能力	分段能力指標		
1、發揮創意各種可能性都會發生 2、展示並說明各種變體作品如何玩 3、能將各個創新的變體作品集合起來，又是一張米羅的精采名畫			藝術與人文領域 1-3-3 2-3-8 2-3-2 3-3-7		
教 學 內 容		教 學 策 略	教學資源	評 量	時 間
一、 夢幻秀場 ● 小朋友拿著變體作品「玩秀」 導入活動： 1、老師告知各組陸續將創作完成的變體作品上台「秀」並「玩」給同學欣賞觀摩。 發展活動： 2、各組陸續上台「秀」、「玩」。		1.當同學「秀」、「玩」作品時應適時給予鼓勵與讚揚		1.學習態度 2.表達能力	20分鐘
二、 變體成功 ● 變體作品組合在和米羅原作相比較，仍是米羅的名畫 綜合活動： 在各組將所完成的變體作品組合再與米羅原作相比較。		1.老師總結：只要發揮創意，不可思議、不可能發生、想像不到、夢境中的都可能實現。			20分鐘

● 完成比較圖 (I)



製作過程



作品展示



變體作品完成組合



米羅作品原稿

● 完成比較圖（II）



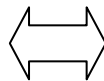
製作過程



作品展示



米羅作品原稿



變體作品完成組合

*（限於篇幅，此處只舉兩組學生作品為例子，做比較參考）

肆、參考資料

參考書籍：現代繪畫理論／劉其偉／雄獅圖書、世界藝術三百題／陳朗／建宏出版、
雄獅美術 1984.2 月 P.91—P.113、國語課本（五下）／康軒出版、國民中
小學九年一貫課程暫行綱要藝術與人文學習領域／教育部

參考網站：米羅叔叔／超現實主義畫家米羅