

# 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。

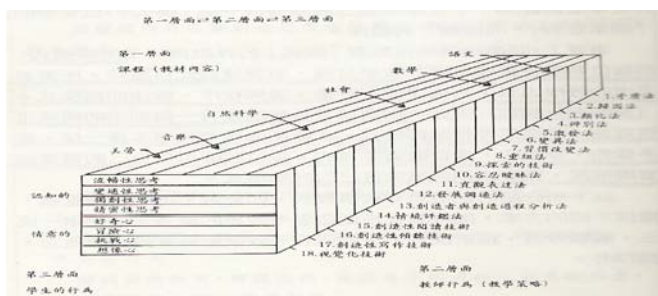


圖 1-1 威廉斯創造與情意的教學模式

### (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：

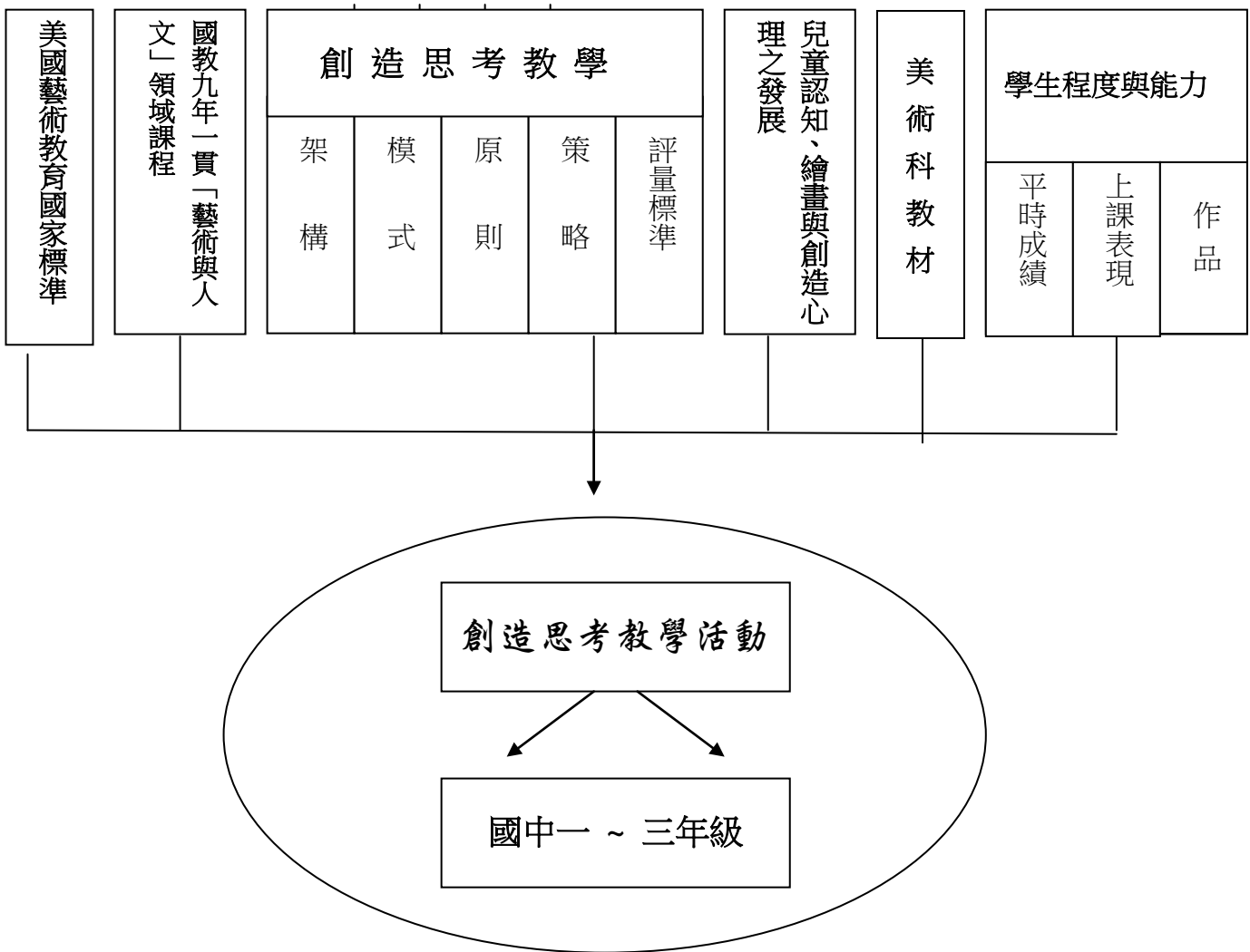


圖 1-2 課程活動設計參考架構

主要學  
習能力

創造力

分項

認知性創造力  
(流暢力、獨創力、變通力、精進力)

能力

情意性創造力  
(冒險心、挑戰心、好奇心、想像力)

藝術  
標準

瞭解與 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 別人的特 色和價值	聯結視 覺藝術 與其他 的學科
---------------------------	--------------------	------------------------------	-----------------------------	------------------------------	--------------------------

能力指標

課程統整

美術  
歷史

媒材統整

美術  
(繪畫類)

課程統整

美術  
體育  
音樂

單元  
一

單元  
二

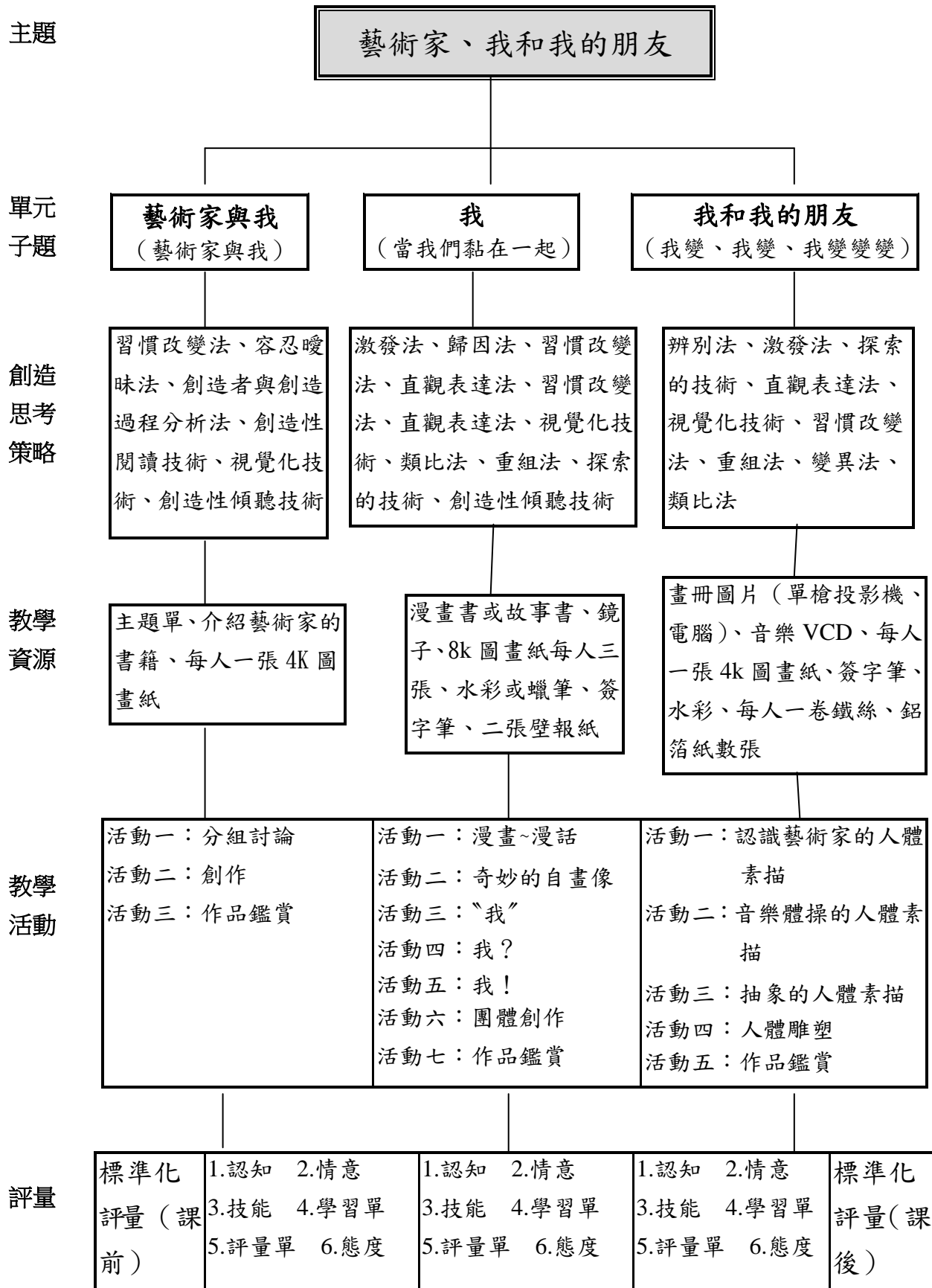
單元  
三

教學評鑑

教師評量	認知、情意、技能、學習單、評量單、態度
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

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，以作為引導下個一活動的暖身。

「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](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.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	
----------------------------	--	----------------------------	--	-----------------------	--	------------------	--

## 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	