

# 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視覺藝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藝術課程中，以提高學生創造力，達到其教學目標。

本課程設計的基本理念，主要係參酌十二年國民基本教育藝術領域的課程綱要，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，採擷十二年國教藝術領域學習重點中，有關創造力發展的學習目標，並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，係學生在視覺藝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，作跨領域的整合，呼應生活中不同的情境，藉以完整設計本教學之創造思考教學課程，期待學生能具備知識、能力與態度，以適應現在生活及未來的挑戰。

## 二、課程目標

### (一) 視覺藝術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，理解視覺符號的意義，並表達出自己多元的觀點，同時也能接受別人的意見。
- (5) 能運用構成要素和形式原理，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

國中七~九年級

### 四、教學時數

六節，每節 45 分鐘

### 五、教學領域或科目

藝術領域(視覺藝術)

### 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。

本教學對象為國中七~九年級學生，教學科目為視覺藝術，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。

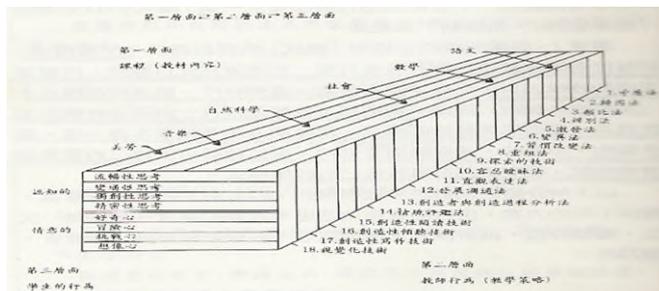


圖 1-1 威廉斯創造與情意的教學模式

### (三) 視覺藝術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「藝術」與「歷史」、「藝術」與「體育」、「藝術」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，則參酌十二年國教之學習表現，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：

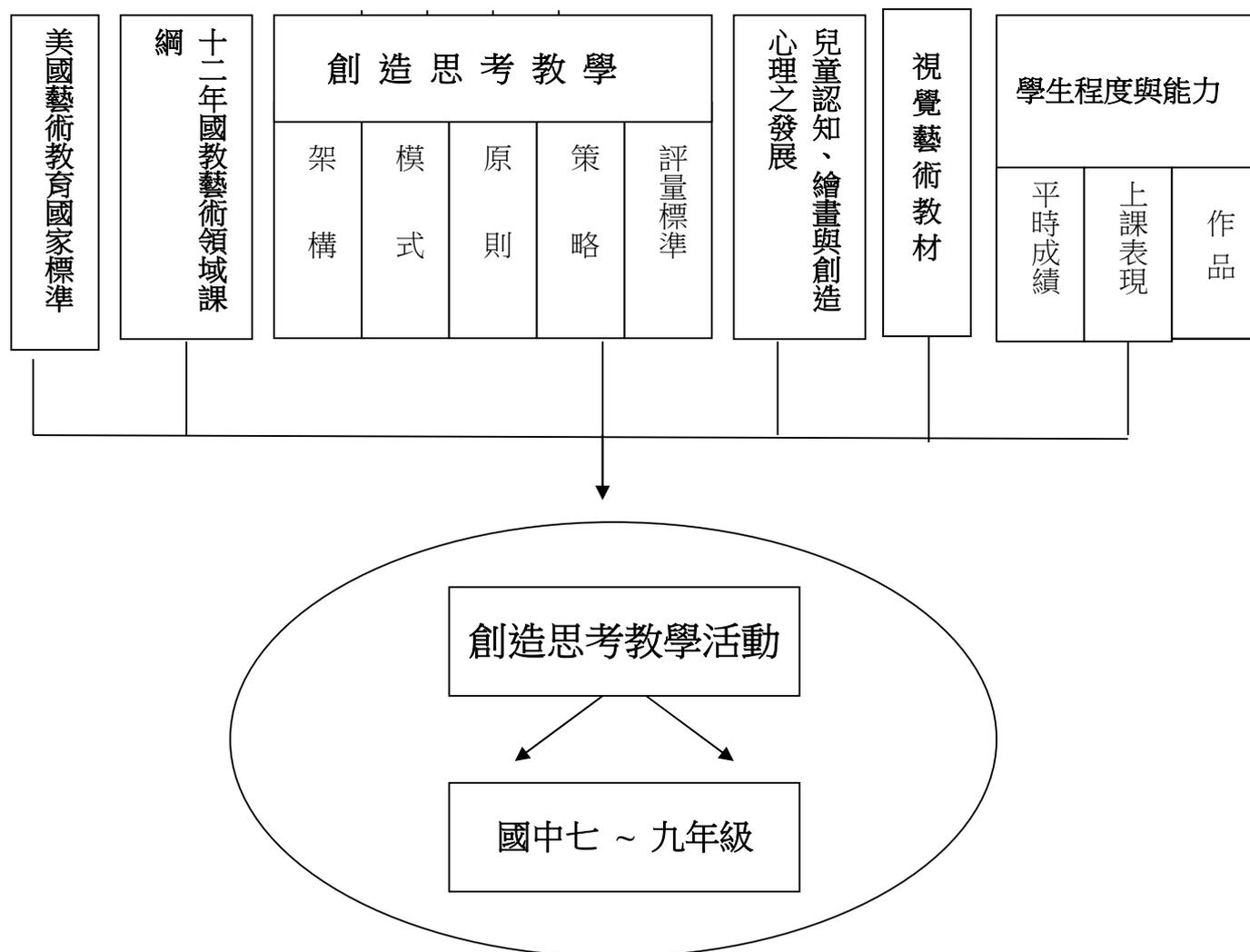


圖 1-2 課程活動設計參考架構

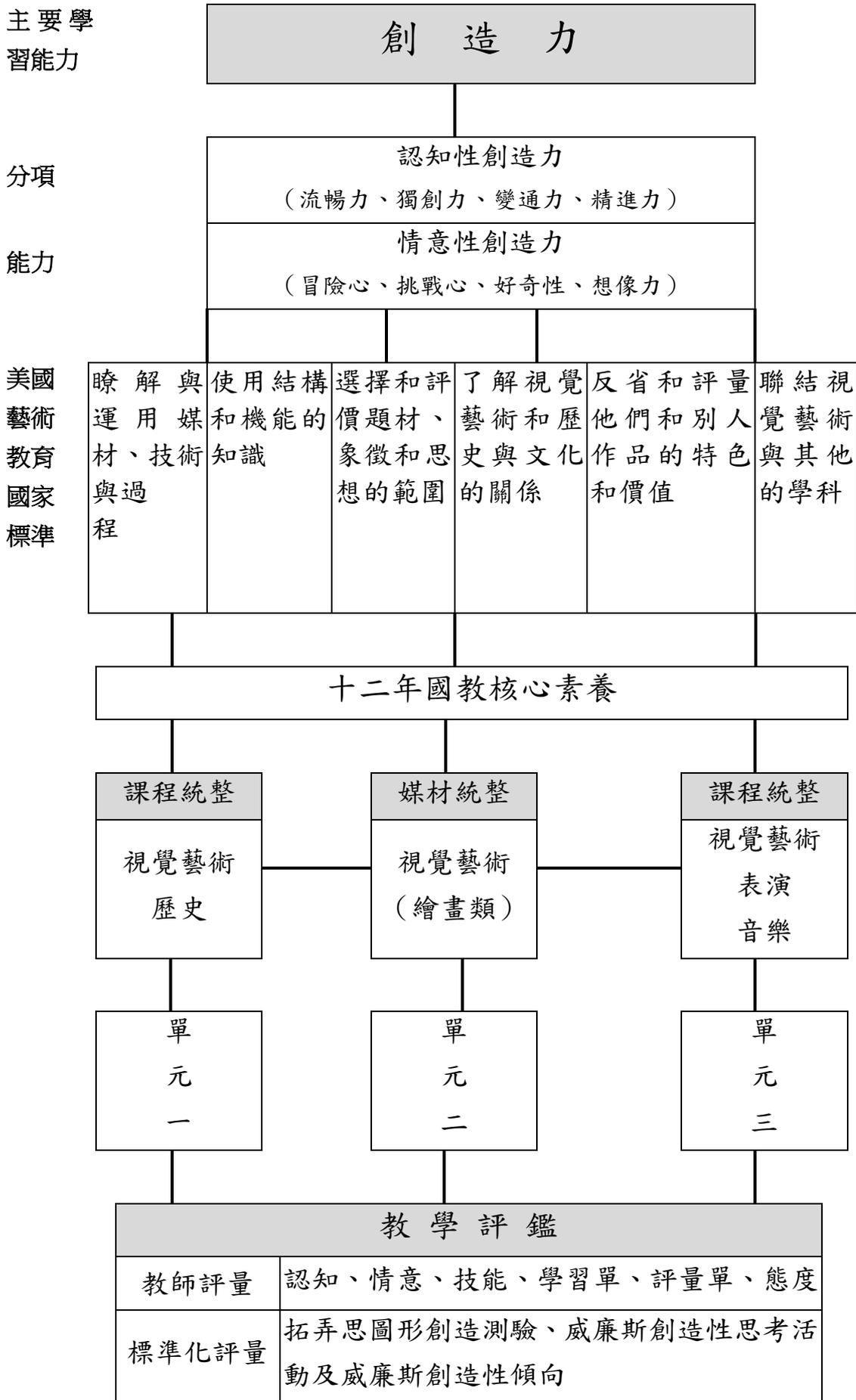


圖 1-3 創造思考教學設計架構

#### (四) 課程架構表

主題	藝術家、我和我的朋友					
單元子題	藝術家與我 (藝術家與我)		我 (當我們黏在一起)		我和我的朋友 (我變、我變、我變變變)	
創造思考策略	習慣改變法、容忍曖昧法、創造者與創造過程分析法、創造性閱讀技術、視覺化技術、創造性傾聽技術		激發法、歸因法、習慣改變法、直觀表達法、習慣改變法、直觀表達法、視覺化技術、類比法、重組法、探索		辨別法、激發法、探索的技術、直觀表達法、視覺化技術、習慣改變法、	
教學資源	主題單、介紹藝術家的書籍、每人一張 4K 圖畫紙		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		重組法、變異法、圖片(單槽投影機、電腦) 類比法 音樂、每人一張 4k 圖畫紙、簽字筆、水彩、每人一	
教學活動	活動一：分組討論 活動二：創作 活動三：作品鑑賞 活動四：課後整理		活動一：漫畫~漫話 活動二：奇妙的自畫像 活動三：“我” 活動四：我？ 活動五：我！ 活動六：團體創作 活動七：作品鑑賞 活動八：課後整理		活動一：卷鐵認識藝術家 素描 活動二：音樂體操的人體素描 活動三：抽象的人體素描 活動四：人體雕塑 活動五：作品鑑賞 活動六：課後整理	
評量	標準化 評量 (課前)	1.認知 2.情意 3.技能 4.學習單 5.評量單 6.態度	1.認知 2.情意 3.技能 4.學習單 5.評量單 6.態度	1.認知 2.情意 3.技能 4.學習單 5.評量單 6.態度	1.認知 2.情意 3.技能 4.學習單 5.評量單 6.態度	標準化 評量 (課後)

### 參、課程內容

#### 一、視覺藝術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，運用感官嘗試探索與感受生活周遭的人、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。以跨領域之範疇，類別包括繪畫、音樂、表演、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，並學習溝通、表現、創作、發表。

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	視覺藝術、語文、表演	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	視覺藝術、音樂、表演、體操、語文	流暢力、變通力、精進力、想像力、觀察力、表現力、挑戰性

## 二、視覺藝術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，近年來中外藝術教育家認為藝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。

## 三、活動設計

活動單元主題	教學活動設計單元主題（一）——「藝術家與我」		
領域/科目	藝術領域／視覺藝術	設計者	陳奐宇
實施年級	國中七～九年級	總節數	共__2__節，__90__分鐘
單元名稱	藝術家與我		

創造力	認知性創造力、情意性創造力、技能創造		
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、藝術基本知識、流暢的批判表達能力、獨特的見解..等，都是學習藝術不可或缺的一環。而學科取向的學習與作品的創作是息息相關的，學習視覺藝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，並運用美感認知於生活中。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）。		
美國藝術教育 國家標準	<b>教學目標：</b> 1. <b>選擇和評價題材、象徵和思想的範圍：</b> 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. <b>了解視覺藝術和歷史與文化的關係：</b> 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. <b>了解和運用媒材、技術和過程：</b> 運用想像力，假設自己是藝術家，學習表現創作。（情意性創造力、技能創造）。 4. <b>反省和評量他們和別人作品的特色和價值</b>		
<b>設計依據</b>			
學習 重點	學習表現	視 1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。 視 1-IV-4 能透過議題創作表達對生活環境及社會文化的理解。 視 2-IV-1 能體驗藝術作品並接受多元的觀點。 視 2-IV-3 能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。 視 3-IV-3 能應用設計思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。	<b>核心素養</b> 藝-J-A2 嘗試設計思考，探索藝術實踐解決問題的途徑。 藝-J-B1 應用藝術符號，以表達觀點與風格。 藝-J-B3 善用多元感官，探索理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。 藝-J-C2 透過藝術實踐，建立利他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調的能力。
	學習內容	視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。 視 A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。 視 A-IV-2 傳統藝術、當代	

		藝術、視覺文化。 視 P-IV-3 設計思考、生活美感。		
議題 融入	議題/學習主題	生涯規劃教育／創造力		
	實質內涵	了解個人特質、興趣與工作環境；發展洞察趨勢的敏感度與應變的行動力。		
與其他領域/科目的連結		藝術史、美學、藝術鑑賞		
教材來源		自編		
<b>學習目標</b>				
<b>表現</b>				
1. 能透過分組討論及分享，了解藝術家的時代背景。				
2. 能運用多元媒材與技法，表現個人的性格與特徵。				
<b>鑑賞</b>				
1. 能運用鑑賞的方法與步驟，發表自己的作品。				
2. 能專注聆聽他人所表達的觀點。				
<b>實踐</b>				
能應用設計思考及藝術知能，理解並解決現代社會中所遇到的生活課題。				
<b>學習活動設計</b>				
<b>學習引導內容及實施方式 (含時間分配)</b>		<b>學習評量</b>		<b>備註</b>
<b>教學活動</b> <b>活動一：分組討論</b> (一)教師先設計好討論的學習單(包括藝術鑑賞、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。 (二)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(共25分)。		<b>1. 認知：</b> (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)能運用藝術批評的層面或程序來鑑賞藝術家的作品。 (4)瞭解藝術家成長和學習的過程，及其時代背景或人物對他的影響。		資源： 學習單、藝術家相關書籍  材料：每人一張4K圖畫紙
<b>活動二：創作</b> (一)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。 (二)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。 (三)運用不同媒材(如水彩、蠟筆、色鉛筆、水		<b>2. 情意：</b> (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		

<p>墨、或拼貼等方法)完整寫實地表現出來，並設計出標題(共40分)</p> <p><b>活動三：作品鑑賞</b></p> <p>(一)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。</p> <p>(二)再由其他同學分別發表意見，鑑賞其作品(共15分)。</p> <p><b>活動四：課後整理</b></p> <p>(一)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。</p> <p>(二)教師交代下次上課所需準備之用具或資料(共10分)。</p>	<p>評。</p> <p>(5)能運用藝術批評的層面或程序來鑑賞同學的作品。</p> <p><b>3. 技能：</b></p> <p>(1)能運用不同的媒材或表現手法來創作。</p> <p>(2)能正確使用工具及收拾。</p> <p><b>4. 評量單</b></p>	
--	--	--

**教學設備/資源：**

學習單、介紹藝術家的書籍或網路資料、每人一張4K圖畫紙

**●參考資料：**

- 「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>

**附錄一：**

●單元一學習單

## 藝術專書閱讀評量

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？

附錄二：

●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。



#### 四、教學成果與省思

- (一) 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。
- (二) 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。

#### 三、活動設計

活動單元主題	教學活動設計單元主題（二）——「我」
--------	--------------------

領域/科目	藝術領域／視覺藝術		設計者	陳奐宇
實施年級	國中七～九年級		總節數	共__2__節，__90__分鐘
單元名稱	當我們黏在一起			
創造力	認知性創造力、情意性創造力、技能創造			
活動設計構想	<p>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，嘗試將兩者融合後觀察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。</p>			
創造思考策略 參考	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 激發法（活動一、活動六）</li> <li>2. 歸因法（活動一、活動四）</li> <li>3. 習慣改變法（活動一）</li> <li>4. 直觀表達法（活動一）</li> <li>5. 習慣改變法（活動二、活動四）</li> <li>6. 直觀表達法（活動二、活動三、活動四、活動六、活動七）</li> <li>7. 視覺化技術（活動三、活動四、活動五、活動六、活動七）</li> <li>8. 類比法（活動四、活動六）</li> <li>9. 重組法（活動五、活動六）</li> <li>10. 探索的技術（活動六）</li> <li>11. 創造性傾聽技術（活動七）</li> </ol>			
美國藝術教育 國家標準	<p><b>教學目標：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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）。</li> <li>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）。</li> <li>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）。</li> <li>4. 反省和評量他們和別人作品的特色和價值</li> </ol>			
<b>設計依據</b>				
學習 重點	學習表現	<p>視 1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。</p> <p>視 1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的</p>	核心 素養	<p>藝-J-A2 嘗試設計思考，探索藝術實踐解決問題的途徑。</p> <p>藝-J-B3 善用多元感官，探索理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。</p>

		<p>觀點。</p> <p>視 2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。</p> <p>視 2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。</p> <p>視 3-IV-3 能應用設計思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。</p>		<p>藝-J-C2 透過藝術實踐，建立利他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調的能力。</p>
	學習內容	<p>視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。</p> <p>視 A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。</p> <p>視 P-IV-3 設計思考、生活美感。</p>		
與其他領域/科目的連結		語文、表演		
教材來源		自編		
<b>學習目標</b>				
<p><b>表現</b></p> <p>1.能運用構成要素和形式原理，融合漫畫、卡通人物的趣味元素，表現出個人的獨特性。</p> <p>2.能做團體討論，激發想像力，設計情節。</p> <p><b>鑑賞</b></p> <p>能運用感官和鑑賞步驟欣賞藝術作品，並接受多元的觀點。</p> <p><b>實踐</b></p> <p>能運用觀察、想像、表達、溝通的能力解決生活中的相關問題。</p>				
<b>學習活動設計</b>				
<b>學習引導內容及實施方式 (含時間分配)</b>		<b>學習評量</b>		<b>備註</b>
<p>教學活動：</p> <p><b>活動一：漫畫~漫話</b></p> <p>(一)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。</p> <p>(二)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(共5分)。</p> <p><b>活動二：鏡子裡的我</b></p> <p>(一)讓學生照著鏡子仔細觀察自己的五官形狀、位置等特徵。</p> <p>(二)接著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</p>		<p><b>1. 認知：</b></p> <p>(1) 能描述漫畫人物的造型、性格特徵，使之誇張化、趣味化。</p> <p>(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。</p> <p>(3) 能看出各種不同表情的特徵。</p> <p><b>2. 情意：</b></p> <p>(1)能想像情境，做出不同的表情。</p> <p>(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。</p> <p>(3) 能發表作品及心得，欣賞批評</p>		<p>資源： 漫畫書或故事書</p> <p>準備物品： 鏡子</p>

<p>(共 5 分)。</p> <p><b>活動三：“我”</b></p> <p>(一)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 (共 10 分)。</p> <p><b>活動四：我？</b></p> <p>(一)試著將第一幅自畫像線條簡化及特徵的誇張。</p> <p>(二)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 (共 10 分)。</p> <p><b>活動五：我！</b></p> <p>(一)將想到的圖像盡量趣味化、誇張化，以漫畫的形式表現出來。</p> <p>(二)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。</p> <p>(三)最後用水彩上顏色。作品應表現出趣味、誇張、敘述性的性質 (共 25 分)。</p> <p><b>活動六：團體創作</b></p> <p>(一)將全班分成六組，共同創作一張人物漫畫。</p> <p>(二)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。</p> <p>(三)依照自畫像改變的過程，同學合力完成一張趣味的漫畫 (分成四格製作於壁報紙上) (共 20 分)。</p> <p><b>活動七：作品鑑賞</b></p> <p>(一)自畫像完成後，老師選幾位同學展示自己的作品並做說明。</p> <p>(二)再抽幾位同學試著分析別人的作品，發表意見及感想。</p> <p>(三)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 (共</p>	<p>同學作品。</p> <p><b>3. 技能：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 能精細地完成自畫像。</li> <li>(2) 能簡化並誇張自畫像的特徵，用漫畫的趣味性手法表現；</li> <li>(3) 能將自畫像和動物圖像融合起來。</li> <li>(4) 能精細完整地創作〈描邊、上色〉。</li> <li>(5) 能共同合力完成集體創作。</li> <li>(6) 能正確使用工具及收拾。</li> </ol> <p><b>4. 評量單。</b></p>	<p>材料： 8k 圖畫紙每人三張</p> <p>用具： 水彩或蠟筆、簽字筆</p> <p>材料： 壁報紙二張</p>
---	---	---

10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（共5分）。

#### 教學設備/資源：

漫畫書或故事書、動物圖片、鏡子、8k 圖畫紙每人三張、水彩或蠟筆、簽字筆、二張壁報紙

#### 參考資料：

##### ●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)

#### 附錄：

##### ●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。





#### 四、教學成果與省思

- (一) 學生喜愛將漫畫卡通人物融合於自畫像更甚於動物圖像。
- (二) 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。
- (三) 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。

#### 三、活動設計

活動單元主題	教學活動設計單元主題 (三) —— 「我和我的朋友」		
領域/科目	藝術領域／視覺藝術	設計者	陳奐宇
實施年級	國中七~九年級	總節數	共__2__節，__90__分鐘
單元名稱	我變、我變、我變變變		
創造力	認知性創造力、情意性創造力、技能創造		

<p>活動設計構想</p>	<p>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。</p> <p>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，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，便很自然地想起該做的動作。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>			
<p>創造思考策略 參考</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 辨別法（活動一、活動三）</li> <li>2. 激發法（活動一、活動二、活動三）</li> <li>3. 探索的技術（活動一、活動三、活動五）</li> <li>4. 直觀表達法（活動一、活動二、活動三、活動四、活動五）</li> <li>5. 視覺化技術（活動二、活動三、活動五）</li> <li>6. 習慣改變法（活動三、活動四）</li> <li>7. 重組法（活動三、活動四）</li> <li>8. 變異法（活動四）</li> <li>9. 類比法（活動五）</li> </ol>			
<p>美國藝術教育 國家標準</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>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）。</li> <li>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）。</li> <li>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）。</li> <li>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。</li> </ol>			
<p>設計依據</p>				
<p>學習 重點</p>	<p>學習表現</p>	<p>視 1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。</p>	<p>核心 素養</p>	<p>藝-J-A2 嘗試設計思考，探索藝術實踐解決問題的途徑。 藝-J-B3 善用多元感官，探索理</p>

	<p>視 1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。</p> <p>視 2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。</p> <p>視 2-IV-3 能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。</p> <p>視 3-IV-3 能應用設計思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。</p>	<p>解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。</p> <p>藝-J-C2 透過藝術實踐，建立利他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調的能力。</p>
學習內容	<p>視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。</p> <p>視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。</p> <p>視 A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。</p> <p>視 P-IV-3 設計思考、生活美感。</p>	
與其他領域/科目的連結	音樂、表演、體操、語文	
教材來源	自編	
<b>學習目標</b>		
<p>表現</p> <p>1. 能配合音樂展現不同體操動作。</p> <p>2. 能運用色彩與線條的變化組合表達思想與情感。</p> <p>3. 能運用平面、立體和複合媒材表現技法創作。</p> <p>鑑賞</p> <p>1. 能欣賞藝術家創作之人體素描作品。</p> <p>2. 能運用藝術鑑賞方法面對他人作品，表達不同觀點。</p> <p>實踐</p> <p>能運用觀察、肢體表現、音樂融入，激發創意思考及想像力，於生活中展現美感並解決問題。</p>		
<b>學習活動設計</b>		
<b>學習引導內容及實施方式 (含時間分配)</b>	<b>學習評量</b>	<b>備註</b>
<p>教學活動：</p> <p><b>活動一：認識藝術家的人體素描</b></p> <p>(一)教師提供人體素描的作品圖片。</p> <p>(二)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)</p> <p><b>活動二：音樂體操的人體素描</b></p> <p>(一)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」，作為活動二之</p>	<p>1. 認知：</p> <p>(1) 能對藝術家及其作品之背景有基本瞭解。</p> <p>(2) 能深入仔細觀察人體動態、各部位之位置、形狀及細節等。</p> <p>(3) 能將音樂配合體操動作，做出連續動作。</p> <p>(4) 能流暢地將動作素描描上邊。</p> <p>(5) 能將抽象繪畫述說出一主題</p>	<p>資源： 畫冊、圖片</p> <p>資源： 音樂、每人一張</p>

<p>前的暖身活動。</p> <p>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。</p> <p>(二)運用學校平時所做的體操動作，配合音樂，先請同學跟著音樂跳一遍，以加深印象。</p> <p>(三)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。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。</p> <p>(四)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)</p> <p><b>活動三：抽象的人體素描</b></p> <p>(一)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。</p> <p>(二)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。</p> <p>(三)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)</p> <p><b>活動四：人體雕塑</b></p> <p>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)。</p> <p><b>活動五：作品鑑賞</b></p> <p>(一)作品完成後，將圖畫及人形雕塑展示出來。</p> <p>(二)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)。</p>	<p>或故事。</p> <p>(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。</p> <p><b>2. 情意：</b></p> <p>(1)能勇於自願上台表演動作。</p> <p>(2)能將音樂融入情感，表現於動作與繪畫中。</p> <p>(3)能運用想像力創作出抽象繪畫。</p> <p>(4)抽象繪畫能表現出自己的思想、觀念、情感及風格特色等。</p> <p><b>3. 技能：</b></p> <p>(1)能在時間內將各個動作重疊繪於紙上。</p> <p>(2)能運用色彩與線條的組合與變化，創作出一件抽象繪畫。</p> <p>(3)能用鐵絲、鋁箔紙做出不同的精細動作。</p> <p>(4)能正確使用工具及收拾。</p> <p><b>4. 評量單。</b></p>	<p>4k 圖畫紙</p> <p>用具： 簽字筆、 水彩</p> <p>材料： 鐵絲、 鋁箔紙</p>
---	--	---

### 活動六：課後整理

- (一)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。
- (二)教師交代下次上課所需準備之用具或資料(5分)。

### 教學設備/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。

### 參考資料：

- 畫冊圖片
- 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)

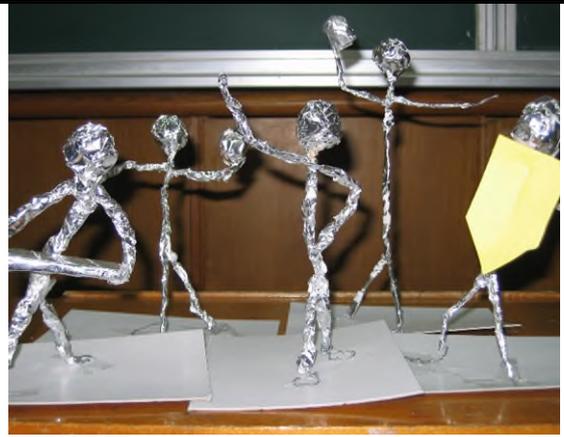
<http://www.gses.chc.edu.tw/~t0014/%A7@%AB~%A4%C0%A8%C9.htm>

### 附錄一：

#### ●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。





附錄二：

## 視覺藝術評量表（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：



- 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？  
\_\_\_\_\_
- 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	

#### 四、教學成果與省思

在活動二（音樂體操的人體素描）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。

接著才引導至音樂體操的人體素描。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。

#### 肆、教學成果與省思

## (一) 視覺藝術創造思考教學之學習評量

1. 在作品完成並進行藝術批評之後，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) 藝術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. 2 nd , New York : D.O.K. publishers inc.