

張開想像力的翅膀

壹、主題名稱：張開想像力的翅膀

貳、課程說明：

一、教學對象：七、八年級學生(國中一、二年級)

二、教學時數：6 節課(45 分×6 節)

三、教學領域：藝術與人文領域

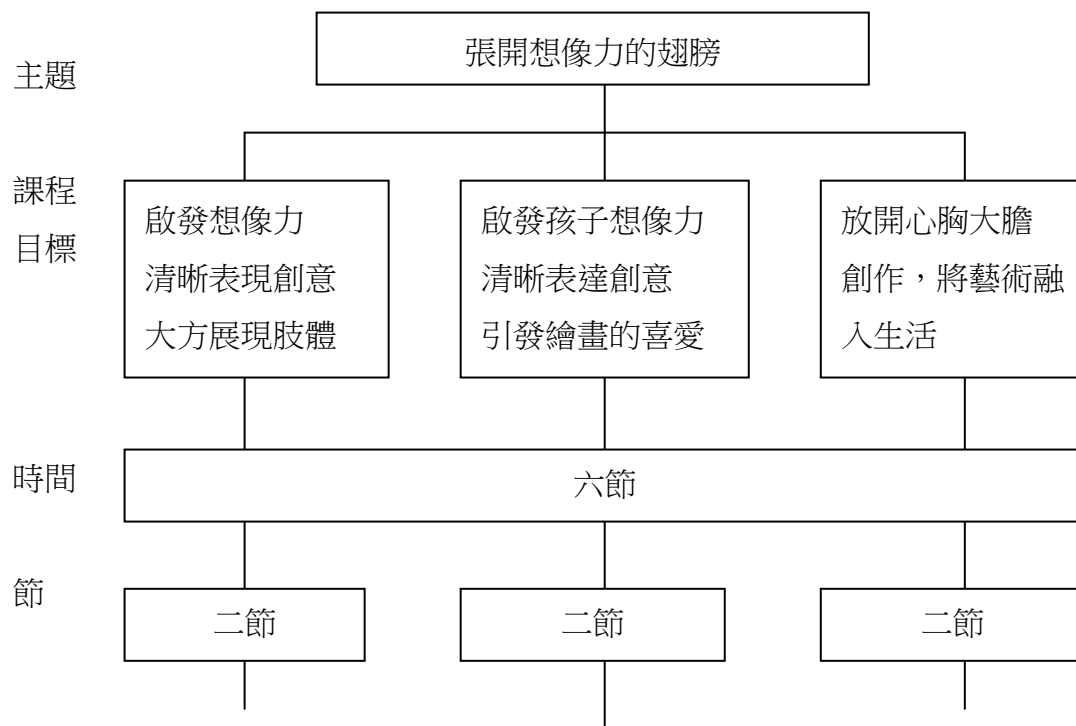
四、設計理念

多數孩子遇到繪畫實作時，常會不知所措地表示不知該畫些什麼內容，也許是對教師提供的主題不感興趣，或是腦袋空空，沒有任何想法、創意，如果教師沒有適時引導這些手足無措的孩子，他們將草草幾筆敷衍了事，發呆對著空洞畫面，表示已經完成。本教學活動設計以「划動想像力的槳」為主軸，首先以「我眼中世界」揭開序幕，使學生經由形色聯想的系列活動能發揮想像，再以「鏡中遊樂園」邁進想像力練習的進階版，最後「徜徉奇異國」打破孩子既有的刻板觀念，激發枯竭的靈感，運用各種奇思異想創造一個全新世界，進而泉湧源源不絕的創意，隨意地張開想像力的翅膀，飛向心中任何想去的璀璨地方。

五、課程目標

- (一) 啟發孩子塵封已久的想像力
- (二) 引發學生對繪畫的喜愛
- (三) 清晰表現創意、大方展現肢體動作
- (四) 放開心胸大膽創作，並將藝術融入生活

六、課程架構



子題	我眼中世界 (形色聯想) 【視覺、表演】	鏡中校園 (想像力練習) 【視覺】	徜徉奇幻國 (大小逆轉) 【視覺、表演】
單元目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 培養敏銳觀察力和體驗萬物的心。 2. 以日常生活中的點滴來聯想，發掘事物趣味。 3. 大膽表現創意、大方展現肢體。 4. 發揮團體合作精神 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 相互激盪出意想不到的創意。 2. 練習流暢表達和描述事物的能力。 3. 培養說故事的組織能力。 4. 將精采的想像化為具體的畫面。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 培養觀察生活的細節。 2. 突破既有的刻板印象，激發與眾不同的想法。 3. 練習說話的組織能力。 4. 將流動的故事內容擷取成凝結的靜止瞬間。
教學資源	教師：黑板、粉筆、圖卡 學習單 學生：觀察力	教師：黑板、粉筆、學習單 學生：想像力	教師：黑板、粉筆、圖卡 學習單 學生：創造力
主要教學活動	形狀接力賽 造型異世界 色彩迷路了	藍貓躍入鏡 五彩噴水池 暢遊鏡校園	大變小變大 逆轉的趣味 奇幻國奇遇
教學策略	啟發教學 發表教學 創造教學 合作學習	創造教學 啟發教學 欣賞教學 發表教學	創造教學 合作學習 發表教學 欣賞教學
評量	上課反應 專注程度 創意想法 團隊合作 作業評量	上課反應 描述能力 創意想法 攜帶用具 作業評量	上課反應 團隊合作 肢體表現 創意想法 作業評量

參、教學內容

一、教學活動設計：

第一週—我眼中世界(二節)

能力指標	教學過程	時間	資源	教師提示 示範解說	作品示例	教學評量
1-4-2	<p><第一節課></p> <p>【引導活動】</p> <p>教師引導學生視覺世界所看到的一切事物，都是由形狀和色彩組成，請孩子想一想什麼形狀是生活中出現最頻繁的？當學生答出圓形、方形、三角形等，繼續進行發展活動。</p>	2		<p>【教師引導】</p> <p>* 什麼是生活中隨處可見的形狀？</p> <p>* 請任意觀察身旁的物體，歸納出答案。</p>	<p>【引導圖片】</p> <p>* 蔬菜水果</p> <p>* 食物</p> <p>* 生活用品</p>	<p>專注程度</p> <p>回答反應</p>
1-4-1	<p>【發展活動】</p> <p>第一階段：形狀接力賽</p> <p>全班分為兩組，以分組競賽方式進行，請每組第一位同學至黑板前就定位，當教師指定畫出圓形物體，就位者快速畫完圖形，再依序輪流其他組員上場，已畫過的圖案不得重複，最快輪完的組勝利。</p> <p>(註：教師指定的圖形以圓形、四邊形、三角形等簡單幾何圖形為佳，使學生想像力易發揮。通常一圖形宜進行二回合比賽，即每組員輪流二次畫出同一題目，可讓學生絞盡腦汁思考、激發與眾不同的創意。)</p>	23	黑板 粉筆	<p>【教師分組】</p> <p>【教師說明】</p> <p>* 每組同學依序輪流上台。</p> <p>* 已畫過的圖案不能重複。</p> <p>* 最快輪完的組獲得勝利。</p> <p>【教師引導】</p> <p>* 仔細觀察週遭環境，將別人沒注意到的形狀畫下來。</p>	<p>【教師手繪】</p> <p>* 大漢堡</p> <p>* 籃球框</p> <p>* 汽水罐</p>	<p>專注程度</p> <p>迅速程度</p> <p>團隊合作</p>
2-4-2	<p>第二階段：造型異世界</p> <p>教師說明觀念：雖然各種動物、靜物各有造型，但不表示必須要寫實描繪，其實只要掌握基本特徵，再投注情感線條，便可以隨心所欲創作。第二階段我們要突破固有形體的拘束，開創自</p>	20	黑板 粉筆 學			<p>專注程度</p>

<p>己的異世界。</p> <p>以動物為例，教師指導孩子進行造型和質感的大變身，以激盪出意想不到的創意，首先一組學生心中想一種物品，可以是生活用品、蔬菜、水果等；另一組學生任想一隻動物，兩組依序各派一人上台同時寫下所想名詞，將其組合成特殊的動物，如膠囊貓咪、浴球烏龜，已寫過的名詞不可重複。</p> <p>當全班都輪流過後，請學生任選黑板上喜愛的動物，將之畫在學習單上。課後教師收回「造型異世界」學習單。</p> <p>——第一節課結束——</p> <p><第二節課></p> <p>【綜合活動】</p> <p>色彩迷路了</p> <p>教師說引導小故事：一天，色彩小精靈哭了，淚濇濇地哭得好傷心，原來色彩世界大亂，長頸鹿變成黑斑點、斑馬成了黃線條，顏色們找不到原來的家，小精靈好想讓所有事物恢復原有美麗的光彩，你們可以幫他嗎？</p> <p>全班分為六組，由教師輕聲指定每組的顏色，如紅橙黃綠藍紫，勿讓別組聽到，每組討論如何將本組色彩以肢體動作表現，讓其他組猜答案，只要答對了，色彩就回到原來的家囉。（註：教師舉例：向日葵隨著日照的方向而移動。）</p> <p>學生分組上台表演完後，請每組猜顏色，答對的組別加分，最高分為贏家；也可票選出表演最投入、最有創意、最佳精神的組別。</p> <p>——第二節課結束——</p>	<p>習單</p> <p>1</p> <p>5</p> <p>10</p> <p>30</p>	<p>【教師引導】</p> <p>*繪畫不用拘泥於寫實形體，只要能發想出有感情、原創造型，就是很棒的作品。</p> <p>*鼓勵學生將有感覺的動物形象大膽表現，放鬆心情的聆聽內在聲音，描繪出住著心中的那隻動物。</p>	<p>【引導圖片】</p> <p>*蔬菜水果</p> <p>*食物</p> <p>*生活用品</p> <p>【插畫圖片】</p> <p>*我就是我</p> <p>*水果恐龍</p> <p>*甜甜圈魚</p> <p>（註：圖片請於學生創作完成後，再分享討論，以免侷限孩子創意。）</p>	<p>反應能力學習單</p> <p>專注程度</p>
<p>投注程度</p> <p>反應能力</p> <p>創意想法</p> <p>團隊精神</p>		<p>【教師分組】</p> <p>【教師提醒】</p> <p>*表演內容須有簡易劇情，每位組員扮演一名角色。</p> <p>*猜對色彩的組加分，最高分得勝；被票選出者加分。</p>		

第二週－鏡中校園(二節)

能力指標	教學過程	時間	資源	教師提示 示範解說	作品示例	教學評量
1-4-2	<p><第一節課></p> <p>【引導活動】</p> <p>請孩子閉上眼睛，教師敘述一個故事，學生盡量想像其中的畫面，越真實越好。</p>	5		<p>【教師引導】</p> <p>* 請盡情想像老師故事中的情景，越明確越好。</p>		專注程度
1-4-1	<p>【發展活動】</p> <p>第一階段：藍貓躍入鏡</p> <p>有一天夜晚，你坐在書桌前努力唸書，唸得非常專注，因為明天要段考了，必須趕夜車以彌補之前的不用功，忽然間，你感到腳邊有一團毛茸茸的觸感，低頭下看，原來是一隻藍色貓咪，擁有晶亮的大眼睛，牠黏膩地依偎你的腳邊，眼中似乎述說請你陪他玩，你心中非常掙扎，玩樂和唸書的念頭在兩邊拉扯，突然腳旁毛茸茸感覺不見了，喔~貓咪跑掉了，好奇心驅使下你跟著貓咪想知道牠跑到哪去?</p> <p>貓兒一溜煙跑進媽媽房間，一躍而上在梳妝檯的鏡前徘徊，似乎正等待著什麼，剎那間貓咪一躍進入鏡中，你嚇呆了，恍神時竟也隨著掉進鏡中世界。你掉入眼不見五指的深洞，沿著一條隧道飛快地前進，咻~耳邊風聲咻咻而過，似乎正在穿越時空，碰~你猛然地跌落到地面，一張開眼，哇~眼前居然是一間學校。</p> <p>教師請學生張開眼，每人輪流說出所看到的第一件東西(人事物)。盡量引導孩子詳細地描述所看到人事物</p>			<p>15</p> <p>黑板粉</p>		

<p>2-4-2</p>	<p>的特徵、形狀、色彩等。</p> <p>第二階段：五彩噴水池</p> <p>全班說完在鏡中校園所看到的事物後，教師繼續說故事：「我被五彩噴水池散發出的光芒吸引而去，因追貓咪好累好渴，便手掬一瓢池水，咕嚕喝下肚，哇~好清涼的玫瑰茶……」請孩子依序將故事接續下去，接龍的情節必須融入任一項「第一階段：藍貓躍入鏡」學生所提到的人事物，請參考黑板上的內容。</p> <p>進行故事接龍時，教師引導孩子編想意想不到的情節，並為聲音細小的學生覆誦其故事內容，讓全班聽清楚以利接續，提醒孩子紀錄印象深刻的情節。</p> <p>教師收回學習單，預告下次上課內容，提醒應要攜帶的繪畫用具。</p> <p>——第一節課結束——</p> <p><第二節課></p>	<p>23</p>	<p>筆 學 習 單</p> <p>2</p> <p>黑板。</p> <p>【教師提醒】</p> <p>* 喝完五彩噴泉的清涼玫瑰茶後，會發生什麼事呢?是變身成某種物體?或是瞬間移動到某個地點?</p> <p>* 當主角到了某個地點時，他會看到什麼奇異的人事物呢?請清楚描述其特徵。</p>		<p>專注程度 創意想像 描述能力</p>
<p>3-2-2</p>	<p>【綜合活動】</p> <p>第三階段：暢遊鏡校園</p> <p>請學生閉上眼睛，回想「第二階段：五彩噴水池」中記憶深刻的內容，並細細地想像其細節、特徵、週遭環境等，再將之描繪於學習單上，教師一一巡視孩子的作品，個別指導、鼓勵學生創作。</p> <p>教師收齊「鏡中校園」學習單。</p> <p>——第二節課結束——</p>	<p>45</p>	<p>學 習 單</p> <p>【教師引導】</p> <p>* 回想令你印象很深、很有感覺、充滿畫面的故事情境。</p> <p>* 請挑選出最吸引人的一幕，仔細描繪。</p>		<p>創意想像 專注程度 繪畫用具 學習單</p>

第三週—徜徉奇幻國(二節)

能力指標	教學過程	時間	資源	教師提示 示範解說	作品示例	教學評量
1-4-2	<p><第一節課></p> <p>【引導活動】</p> <p>教師引導孩子生活中充滿許多大變小、或小變大的趣味，例如：</p> <p>大變小：一大團軟綿綿、蓬鬆鬆的棉花糖，進入小女孩的口中，越縮越小，最後成為一粒粒糖屑。</p> <p>小變大：小種子落入溫暖的泥土中，經過雨水滋潤、吸收養分，一天天越長越大，終於變成綠意盎然的大樹。</p> <p>【發展活動】</p> <p>第一階段：大變小變大</p>	2		<p>【教師引導】</p> <p>* 什麼是生活中隨意可見的大小更迭?如動物、植物的生長</p>		<p>專注程度</p> <p>肢體表現</p> <p>創意想法</p>
1-4-1	<p>請學生思考日常裡大變小變大的經驗，先依序描述大變小的過程，一邊陳述、一邊運用肢體表現出動作，配合不同內容做出不一樣的動作，如大樹是雙手畫出一個半圓；棉花糖是扭動身體、雙手等，已表演過的內容不可重複，全班輪流過後，再練習小變大。</p>	20		<p>【教師說明】</p> <p>* 每組同學依序表演，一邊說明、一邊做動作，肢體放鬆、大方展現。</p> <p>* 已說過的例子不能重複。</p>		<p>專注程度</p> <p>肢體表現</p> <p>創意想法</p>
2-4-2	<p>第二階段：逆轉的趣味</p> <p>「大變小變大」使自然運轉活潑、有朝氣，只要再加入一點想像，突破原本既有的概念，讓「大小逆轉」，大恐龍變成小青蛙般的體積、小花成為榕樹般的巨大，世界意外翻轉，一切變得更豐富有趣了。</p> <p>教師敘述一個大小錯置的故事： 「有天，你在半夜醒來，聽見床下有低鳴的聲音，原來是你的大象布偶在啜泣，牠變成如迴紋針般大小而傷心</p>	23		<p>【教師引導】</p> <p>* 發揮想像力，將大小任意錯置，大小變化的對比越明顯越好。</p> <p>* 引導孩子將自己心愛的玩具加入情節，編想奇幻內容。</p> <p>* 為聲音小的學生覆誦其故事內</p>	<p>【插畫圖片】</p> <p>* 愛麗絲變巨人了</p> <p>* 瘋狂茶會</p> <p>* 兔子先生</p>	<p>專注程度</p> <p>創意想法</p> <p>表達能力</p>

1-4-3	<p>不已，當你不知該如何安慰這隻不知所措的小小象時，一朵巨大的荷花將頭探入你家六樓的窗口，你一驚，那不是妹妹昨天掉在門口的荷花玩具嗎？你連忙打開另一個窗戶向外望去……」請學生繼續將故事接下去，情節融入大小逆轉，大小變化的對比越大越好，提醒孩子紀錄印象深刻的情節。</p> <p>預告下次上課內容，提醒學生攜帶一隻喜愛的玩偶和繪畫用具。</p> <p>——第一節課結束——</p> <p><第二節課></p> <p>【綜合活動】</p> <p>第三階段：奇幻國奇遇</p> <p>請學生闔上眼回想「第二階段：逆轉趣味」裡記憶深刻的情境，並將自己帶來的玩具融入故事內容中，成為畫面主角或一部分，仔細地想像其週遭環境，再將特定畫面，凝結為靜止的瞬間</p> <p>，描繪於學習單，教師一一巡視孩子的作品，個別指導、鼓勵學生創作。</p> <p>教師收回「徜徉奇幻國」學習單。</p> <p>——第二節課結束——</p>	45	學 習 單 3	<p>容，讓全班聽清楚以利接續。</p> <p>【教師引導】</p> <p>* 回想令你印象很深、很有感覺、充滿畫面的故事情境。</p> <p>* 請挑選出最吸引人的一幕描繪。</p> <p>【教師提醒】</p> <p>* 將自己帶來的玩具融入故事</p>		<p>創意想法 專注程度 所需用具 學習單</p>
-------	---	----	------------------	--	--	---------------------------------------

二、 作品示例

題目	作者姓名	簡要說明	出處
蔬菜水果 食物 日常用品	康軒	我眼中世界 引導圖片	康軒出版社教具

大漢堡 籃球框 汽水罐	筆者本人	我眼中世界 發展活動示範	教師自編繪製
我就是我 水果恐龍 甜甜圈鱷魚	陳璐茜	我眼中世界 發展活動圖片	想像力插畫教室/雄獅出版
愛麗絲變巨人 瘋狂茶會 兔子先生	不明	徜徉奇幻國 發展活動圖片	掃圖酷 http://www.scan001.com/

三、學習單

學習單 1 「造型異世界」 年 班 號姓名

1. 黑板籠子關著許多珍奇異獸呢!你最喜歡哪一隻呢?

請任選兩隻寫下來作為你的寵物吧!

2. 哇~~你的寵物隱形了，我們都看不見，請你讓他們現形吧(畫下來)

學習單 2 「鏡中校園」 年 班 號姓名

鏡中校園裡充滿了意想不到的奇幻故事，你最喜歡哪一項人事物？或是印象最深刻的情節是？請畫下來吧

學習單 3 「徜徉奇幻國」 年 班 號姓名

經歷了變大變小的奇幻國奇遇，你印象最深刻的人事物是？
請畫下來吧，帶領我們重遊奇幻國！~~別忘了你的玩具也想和你共遊喔

肆、教學評鑑

一、學生課堂表現：

【子題一：我眼中世界】(視覺、表演)

學生剛開始到黑板前畫畫有點不好意思，但因為以分組競賽方式，孩子的焦點轉移到快速畫出所需的圖案，而非畫圖的技巧好不好，使學生們多能盡情表現創意，不再拘泥於技巧，當同一題目比賽到第三回合時，能想到的物品幾乎都已畫過了，學生逐漸展露渾身解數、各顯其招，於是突發奇想的創意紛紛出籠，使人拍案叫絕。「造型異世界」於黑板創造出許多太空動物「馬桶長頸鹿」、「漢堡猴子」、「電視拉不拉多」，面對突如其來的怪異生物，學生笑得東倒西歪，也不時期待著下一個爆笑的異種動物。有了隨手可得的題材，學生似乎靈感泉湧地開心畫出這些奇特生物，部分學生只畫兩隻不過癮，將學習單前後雙面畫滿了精心開發出的寵物。

【子題二：鏡中校園】(視覺)

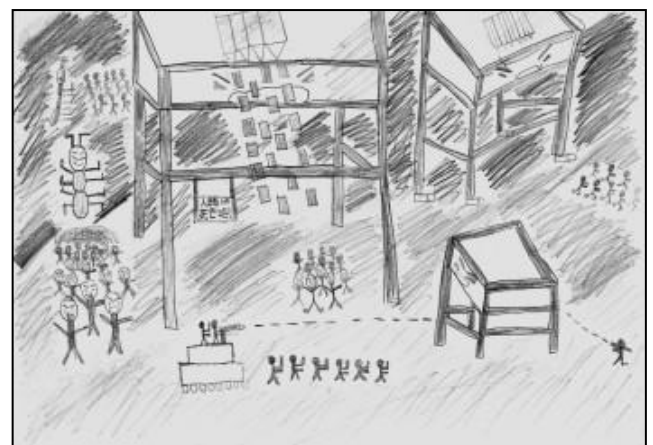
教師說完藍貓躍入鏡的故事後，請學生張眼、說出自己第一眼看到的人事物，有些孩子不知所措，腦袋一片空白，此時教師先分享自己看到的事物，越奇幻越能激發學生的想像，多數孩子只簡單吐露一個名詞，教師以發問引導他們：「這個物體是什麼造型?植物或動物形狀?這個人正在做什麼?」，啟發學生拋棄原有的刻板印象，將之與風馬牛不相及的東西結合，「拋浮大操場」、「隱形廁所」、「老虎娃娃車」、「非洲人拔獅子毛」等很棒點子產生了，有奇異的人事物為素材，只要稍加指點，引導學生將故事說得更順暢、有組織性，鏡中校園便是充滿多采多姿的奇幻天地。

【子題三：徜徉奇幻國】(視覺、表演)

進行「大變小變大」活動結合表演，學生多顧忌形象、不好意思大方表現，教師多加鼓勵、引導，學生才逐漸放開心胸、放鬆肢體，漸入佳境。由於之前「鏡中遊樂園」的想像力聯想和故事接龍已練習過了，「逆轉的趣味」孩子很進入狀況的扭轉大小觀念，不可思議的大小逆轉創意一一拋出，使故事連接得很流暢，不時爆出精采的伏筆，考驗下一位接故事同學的功力，過程間歡笑不斷，孩子也絞盡腦汁發想意料不到的情節。在前一活動完整鋪陳下，「奇幻國奇遇」學習單對學生不再是難事，高潮迭起的故事已呈現眼前，只要將自己最感興趣的情境擷取成靜止畫面，孩子個個埋首於自己的奇想創作，再也不見對空白紙發呆的學生。

二、學生成果：

鏡中校園 (一年級)



徜徉奇幻國 (二年級)



三、主要評量項目、方式、策略：

- 1、學習單評量：想像力和創造力、作品內容、用色、完成度。
- 2、表演評量：表演者—想像力、表現創意程度、肢體、表情、聲音表現程度。
觀眾—觀賞風度、秩序保持、意見發表。
- 3、團體合作：小組討論參與度、工作執行完成度、合作默契、團隊精神。
- 4、學習態度：上課專心程度、反應程度、表達能力、秩序保持、活動參與熱忱度。

四、教學期望：

循序漸進的三個子題，希望學生能藉由幾週訓練激發出想像力，讓已枯竭的創造力萌芽，讓孩子遇到繪畫實作時，不再不知所措地不知道該畫些什麼內容，只是腦袋空空，沒有任何想法、創意，發呆對著空洞畫面。本教學活動設計以「划動想像力的槳」為主軸，首先以「我眼中世界」揭開序幕，使學生經由形色聯想的系列活動能發揮想像，再以「鏡中遊樂園」邁進想像力練習的進階版，最後「徜徉奇異國」打破孩子既有的刻板觀念，激發枯竭的靈感，運用各種奇思異想創造一個全新世界，進而泉湧源源不絕的創意，隨意地張開想像力的翅膀，飛向心中任何想去的璀璨地方。

伍、參考資料

- 一、創作性戲劇原理與實作，張曉華/著，心理出版
- 二、想像力插畫教室，陳璐茜/著，雄獅出版
- 三、繪本發想教室，陳璐茜/著，雄獅出版

四、愛麗斯夢遊仙境，迪士尼經典動畫

五、玩具總動員，迪士尼／皮克斯電腦動畫

六、網站：掃圖酷 http://www.scan001.com/sqs_Alice%27sAdventuresInWonderland/index.htm