

一、主題名稱：古亭寶寶誕生囉 !!

二、課程說明

1. 設計理念

古亭國中帶給你怎樣的感覺？什麼東西最能代表古亭？

本單元為學校本位課程，為因應校慶的到來，主要讓學生從製作校慶吉祥物公仔中，主動探索、發覺古亭的特色，並融入自己的獨特看法，創造最具親和力、最能代表古亭的吉祥物，因此課程一開始先讓學生回顧同樣具慶典性質的 2004 雅典奧運，藉由介紹雅典奧運 logo 和吉祥物設計的相關文化背景，導入 CIS 企業識別系統的學科知能，讓學生了解一個活動或企業視覺識別系統的產生，必須深入探究其文化背景及經過嚴密的思考後再加上獨特的美感，如此才能產出內外認同的視覺識別系統；同理，在讓學生欣賞認識歷屆奧運 LOGO、吉祥物時便可印證，因此學生有這樣的概念後，便會思考更多不同的面向來發覺古亭的特色。

接著從吉祥物的創作方式讓學生認識當前的公仔流行潮流，從中汲取創作元素，讓自己的作品有更多的表現面貌，特別提醒學生和學校有關的東西不一定就是那麼制式化、那麼死板的，另外也特別設計奧運大富翁的遊戲，讓學生在遊戲中培養團隊默契並回顧複習之前的上課內容，最後讓學生以彩色油土製作公仔，體會手捏塑型的樂趣。

2. 課程目標

- 一、學生能了解企業識別系統的概念及重要性，並體認規劃活動或企業的視覺識別系統時，需要下功夫去探究相關文化背景，作品才會獲得內外的認同。
- 二、讓學生體會新世代公仔藝術家的創作理念及藝術商業化的附加價值，並鼓勵學生發揮創意、動手做的精神。
- 三、藉由校慶吉祥物的創作過程，能讓學生主動了解及探索古亭國中的特色，並抒發自己對於學校的新願景，加深對學校的認同。

★以上三項目標符合十大基本能力的有：

- 二、欣賞、表現與創新
- 四、表達、溝通與分享
- 五、尊重、關懷與團隊合作
- 六、文化學習與國際了解
- 九、主動探索與研究
- 十、獨立思考與解決問題

★符合藝術與人文階段能力指標的有：

- 1-4-1 了解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。
- 1-4-2 體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。
- 2-4-5 鑑賞各種自然物、人造物與藝術作品，分析其美感與文化特質。
- 2-4-6 辨識及描述各種藝術品內容、形式與媒體的特性。
- 3-4-9 養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。

3. 教學對象 國中七、八年級

4. 教學時數

| | | | |
|-----|-------------|------|------------|
| 單元一 | 回顧雅典奧運 | 授課節數 | 45 分鐘，一節課 |
| 單元二 | 啥是吉祥物？ | 授課節數 | 45 分鐘，一節課 |
| 單元三 | 成人玩具大集合 | 授課節數 | 45 分鐘，一節課 |
| 單元四 | 奧運大富翁 | 授課節數 | 90 分鐘，兩節課 |
| 單元五 | 校慶公仔 gogogo | 授課節數 | 135 分鐘，三節課 |

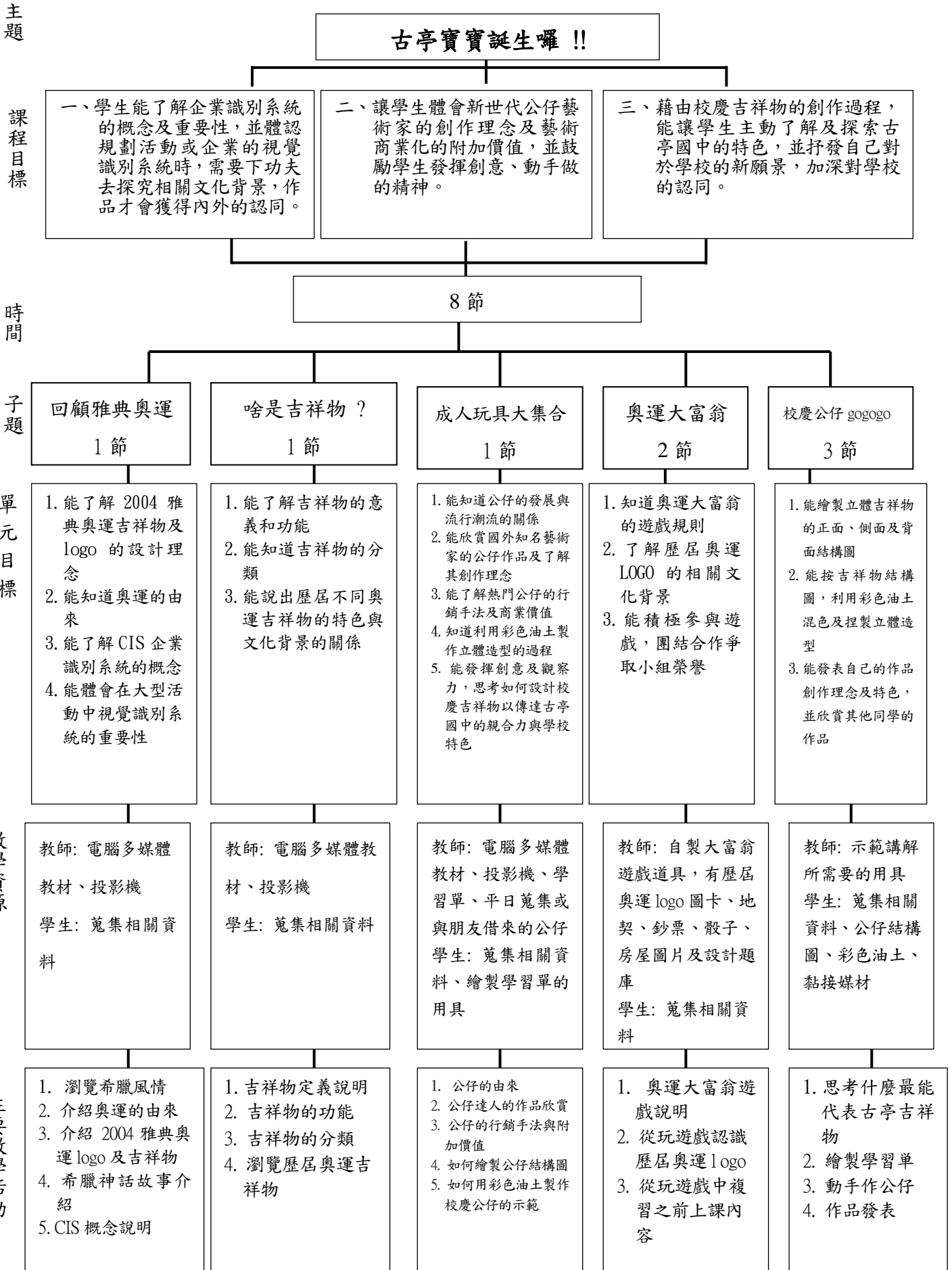
★總時數為八節課 360 分鐘

5. 教學領域 藝術與人文領域

6. 教學單元目標

| | | |
|-----|-------------|--|
| 單元一 | 回顧雅典奧運 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能了解 2004 雅典奧運吉祥物及 logo 的設計理念 (認知) 2. 能知道奧運的由來 (認知) 3. 能了解 CIS 企業識別系統的概念 (認知) 4. 能體會在大型活動中視覺識別系統的重要性 (情意) |
| 單元二 | 啥是吉祥物？ | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能了解吉祥物的意義和功能 (認知) 2. 能知道吉祥物的分類 (認知) 3. 能說出歷屆不同奧運吉祥物的特色與文化背景的關係 (技能) |
| 單元三 | 成人玩具大集合 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能知道公仔的發展與流行潮流的關係 (認知) 2. 能欣賞國外知名藝術家的公仔作品及了解其創作理念 (認知) 3. 能了解熱門公仔的行銷手法及商業價值 (認知) 4. 知道利用彩色油土製作立體造型的過程 (認知) 5. 能發揮創意及觀察力，思考如何設計校慶吉祥物以傳達古亭國中的親合力與學校特色 (技能) |
| 單元四 | 奧運大富翁 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 知道奧運大富翁的遊戲規則 (認知) 2. 了解歷屆奧運 LOGO 的相關文化背景 (認知) 3. 能積極參與遊戲，團結合作爭取小組榮譽 (情意) |
| 單元五 | 校慶公仔 gogogo | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能繪製立體吉祥物的正面、側面及背面結構圖 (技能) 2. 能按吉祥物結構圖，利用彩色油土混色及捏製立體造型 (技能) 3. 能發表自己的作品創作理念及特色，並欣賞其他同學的作品 (情意) |

7. 課程架構



教學策略

1. 以講述法和提問法帶學生瀏覽「我的心遺留在愛琴海」網頁的希臘美景圖片，並介紹有趣的希臘神話故事來引導學生認識希臘文化及奧運的原由，最後導入 CIS 的概念說明
2. 瀏覽網頁時可能會發生網路連不上的問題，因此教師需事前設定離線瀏覽或先蒐集相關圖片

1. 在課堂一開始時玩師大西瓜節網頁上的情瓜心理測驗，讓學生先有吉祥物的概念，之後再以講述法和提問法帶學生從日常生活實例去了解吉祥物的功能及分類
2. 有些學生會特別在意心理測驗結果的準確性，因此在測驗開始前可向學生說明測驗結果並非必然

1. 以幽默的方式用「成人玩具」這個標題吸引學生注意並導入公仔的介紹
2. 學生看到精采的公仔圖片會特別興奮，開始找座位四周的同學講話

1. 採奧運大富翁的遊戲方式，讓學生在遊戲中培養團隊合作精神，最重要的是讓學生在討論及回答問題中複習、統整之前上課內容，以取代枯燥的學習單
2. 在班級中仍會有幾位不太合群的學生，對團體遊戲感到不以為然

1. 以示範教學指導學生如何利用彩色油土製做公仔
2. 有些學生會對油土的特性不夠了解因此作品顏色暗沉或有裂痕

評量

1. 口頭發表
2. 觀察評量.

1. 口頭發表
2. 觀察評量.

1. 口頭發表
2. 觀察評量.

1. 團隊合作情形
2. 回答問題正確與否
3. 小組遊戲積分

1. 觀察評量
2. 能耐心製作
3. 欣賞別人作品
4. 能發揮創意

8. 教具圖片

| | | |
|------------|------------------------|---|
| <p>單元一</p> | <p>回顧雅典奧運</p> |  <p>上課 ppt 內容</p> |
| <p>單元二</p> | <p>啥是吉祥物？</p> |  <p>上課 ppt 內容</p> |
| <p>單元三</p> | <p>成人玩具大集合</p> |  <p>上課 ppt 內容 & 電腦繪圖示範作品</p> |
| <p>單元四</p> | <p>奧運大富翁</p> |  <p>大富翁遊戲道具</p> |
| <p>單元五</p> | <p>校慶公仔 gogogo</p> |  <p>公仔製作材料及示範製作過程</p> <p>參考圖片</p> |

三、教學內容

1. 教學簡案

| 古亭寶寶誕生囉 !! | | | | |
|--|--|---------------------------------------|--|-----------------------------|
| 單元一 | 回顧雅典奧運 | 授課節數 | 45 分鐘，一節課 | |
| 先備能力 | 知道希臘這個國家及奧運的活動性質 | | | |
| 能力指標與十大基本能力 | 教學過程及教學方法 | 時間分配 | 學生活動情形 | 教學評量 |
| 1-4-1 2-4-5 四、表達、溝通與分享 六、文化學習與國際瞭解 九、主動探索與研究 | <p>一、導入活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 帶學生瀏覽「我的心遺留在愛琴海」網頁的希臘風景圖片 詢問學生知不知道希臘的地理相關位置 <p>二、發展活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 從希臘的地理位置帶入當地文化特色並解說奧運的由來 讓學生看 2004 雅典奧運吉祥物的圖片並詢問學生對此設計的看法 介紹和吉祥物有關的希臘神話故事 請學生根據這堂課所看的圖片、聽的神話故事來說 2004 雅典奧運 LOGO 的特色 教師總結學生的說法並導入企業識別系統的基本概念 <p>三、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師複習今日課程重點，並強調視覺識別系統在活動及企業中的重要性 預告下次上課主題為吉祥物 | 3 2 8 5 5 5 10 7 | <p>一、學生一看到希臘美麗的風景圖片無不發出讚嘆的聲音，都說很想去希臘玩，對於希臘的地理位置也都不陌生，滿有世界地理的概念</p> <p>二、大多數學生對奧運由來這部分都覺得還好，但一看到雅典奧運吉祥物的圖片又展現出他們的活力，開始熱烈討論這張圖，且對背後的希臘神話也聽得興致勃勃；看到雅典奧運 logo 也能說出相關文化背景，但大部分學生對 CIS 較生疏，露出滿臉疑惑的表情。</p> <p>三、在教師以淺顯易懂的例子說明 CIS 後，學生都能了解 CIS 的基本概念。</p> | <p>課堂問答評量。</p> <p>課堂參與度</p> |
| 單元二 | 啥是吉祥物？ | 授課節數 | 45 分鐘，一節課 | |
| 先備能力 | 知道吉祥物屬於視覺識別系統中的一項 | | | |
| 能力指標與十大基本能力 | 教學過程及教學方法 | 時間分配 | 學生活動情形 | 教學評量 |
| 1-4-1 2-4-5 四、表達、溝通與分享 六、文化學習與國際瞭解 九、主動探索與研究 | <p>一導入活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 帶學生瀏覽師大西瓜節的網頁，玩瓜仔吉祥物心理測驗遊戲 詢問學生何謂吉祥物 <p>二、發展活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 說明吉祥物的由來 說明吉祥物的功能 說明吉祥物的分類及欣賞圖片 介紹歷屆奧運吉祥物的特色 <p>三、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師複習今日課程重點 | 8 2 30 5 | <p>一、學生很喜歡玩心理測驗的遊戲，也很在乎心理測驗的分析結果，但對吉祥物這個名詞卻無法說出完整的解釋。</p> <p>二、學生對教師準備的吉祥物圖片反應良好。</p> <p>三、學生會覺得學校是個死板版的學習場所，很難跟可愛的吉祥物作聯結。</p> | <p>課堂問答評量。</p> <p>課堂參與度</p> |

| | | | | |
|---|---|--|--|------------------|
| | 2. 請學生開始觀察古亭國中的特色，為製作校慶吉祥物作準備 | | | |
| 單元三 | 成人玩具大集合 | 授課節數 | 45 分鐘，一節課 | |
| 先備能力 | 有聽過公仔這個名詞 | | | |
| 能力指標與十大基本能力 | 教學過程及教學方法 | 時間分配 | 學生活動情形 | 教學評量 |
| 1-4-1 2-4-5 四、表達、溝通與分享 六、文化學習與國際瞭解 九、主動探索與研究 | 一、導入活動： 1. 藉由「成人玩具」這個標題吸引學生注意 2. 導入公仔的介紹 二、發展活動： 1. 說明公仔在香港流行的原由 2. 介紹香港、英國、美國和日本知名公仔創作者的作品 3. 介紹電影公仔 4. 說明公仔的行銷手法與商業上的附加價值 三、綜合活動 1. 發下學習單並說明如何繪製校慶公仔結構圖 2. 提醒學生製作公仔時應該帶的用具 | 2 3 20 5 5 5 5 | 一、學生對「成人玩具」這個標題感到非常好奇。 二、學生對教師蒐集的公仔圖片反應良好。 三、學生不太了解繪製立體結構圖，需多次講解。 | 課堂問答評量。 課堂參與度 |
| 單元四 | 奧運大富翁 | 授課節數 | 90 分鐘，兩節課 | |
| 先備能力 | 有玩過大富翁遊戲的經驗 | | | |
| 能力指標與十大基本能力 | 教學過程及教學方法 | 時間分配 | 學生活動情形 | 教學評量 |
| 2-4-5 五、尊重、關懷與團隊合作 六、文化學習與國際瞭解 九、主動探索與研究 | 一、導入活動： 1. 先把歷屆奧運 LOGO 圖卡貼在黑板上，並概略說明每張圖卡的特色 2. 說明奧運大富翁的遊戲方法及規則 二、發展活動： 1. 走完第一圈後開始買地，第二圈開始購屋 2. 踏到機會和命運要回答老師準備的問題，從這些問題的回答幫學生複習之前上課所學的東西 三、綜合活動 1. 結算哪一組最有錢，並頒發精美小禮物 2. 提醒學生下次上課開始製作校慶公仔，請畫好結構圖和準備用具 | 10 5 65 5 5 | 一、學生對歷屆奧運圖卡的敏感度滿強的，都能說出各個國家的特色。 二、學生一開始覺得大富翁遊戲很幼稚很無聊，但玩了一兩輪之後反應變得很熱烈，大部分同學的團隊氣氛都不錯，可以正確回答老師所準備的問題也遵守遊戲規則。 三、遊戲和平結束，普遍覺得這個遊戲很有意思! | 團隊默契 參與程度 |

| 單元五 | 校慶公仔 gogogo | 授課節數 | 135 分鐘，三節課 | |
|---|--|--------------------------|---|---|
| 先備能力 | 有捏過土的經驗 | | | |
| 能力指標與十大基本能力 | 教學過程及教學方法 | 時間分配 | 學生活動情形 | 教學評量 |
| 1-4-1 1-4-3 3-4-10 二、欣賞、表現與創新 四、表達、溝通與分享 十、獨立思考與解決問題 | 一、導入活動： 1. 檢查學習單的完成度 2. 講述利用彩色油土捏製公仔的製作方式 3. 提醒學生注意事項 二、發展活動： 「古亭校慶吉祥物公仔」開始製作 三、綜合活動 1. 請學生根據自己的作品發表自己的創作理念 2. 教師綜合講評，給予學生鼓勵 | 5 5 80 30 15 | 一、前幾次上課時學生對於繪製公仔結構圖感到很困難，但給予一段時間認真思考後，大部分都畫的很用心，創作理念也寫得很棒。 二、學生捏土時都很投入，很多學生都能根據結構圖自行處理平面轉立體的問題；教師要提醒學生彩色油土很容易乾、出現裂痕，因此要注意時間掌控。 三、學生對於發表自己的作品都感到很害羞、彆扭，教師需多鼓勵學生發表，也要針對學生作品先提出優點，然後再說需要改進的地方。 | • 實作評量： (1) 想像力 (2) 表現力 (3) 媒材特性掌握 (4) 作品完整度 (5) 作品美感 學習單 |

2. 教材設計

a. 增進學生的設計美感存摺

本單元以奧運視覺設計及相關文化背景作為出發，讓學生了解其實用心觀察，會發現我們身邊有很多設計很棒的視覺識別系統，只是在於你發現到了沒？我們常接收到國內外大大小小活動的訊息，很多時候只是膚淺地知道那個活動，但如果能更用心觀察，探討活動視覺元素與相關背景文化，可以從中得到許多知識，了解社會與國際的脈動，同時也增加我們生活中的美感經驗。

b. 團隊合作與從遊戲中學習

拋開以往一疊疊寫不完的學習單，我們可以輕鬆地在遊戲活動中學習，藉由奧運大富翁這個遊戲，讓學生體會到老師的教材並非一成不變，除了教師上課狂放圖片，學生猛寫學習單外，其實可以多發揮創意，轉換教材的形式，讓學生從遊戲道具中認識歷屆奧運標誌，回答問題時可再複習先前的學科知能，並在遊戲中培養團隊合作的默契，爭取團體榮譽。


c. 實際動手做的樂趣

學生能畫出平面公仔設計圖，並動手將 2D 結構圖轉成 3D 立體造型，在製作過程中會面臨很多結構上的問題，必須要有耐心不斷地修正；另外學生在實際動手操作的過程中可學習彩色油土的特性及混色方法，體會捏土的樂趣。




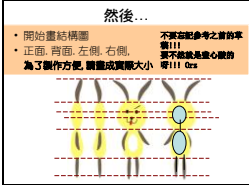




d. 尊重學生個別差異，強調多元智慧

相信每位學生對自己學校的感覺是不太一樣的，因此作品會表現出不同的詮釋與期待，教師根據學生不同的創作理念給予不同的指導，並鼓勵學生能利用現有資源再融入不同的創作方式。

3. 教學過程

| 活動過程 | 活動內容 | 教師提示學習重點 | 示範解說 | 作品示例 | 教學方法 |
|------|-----------------------------|---|---|--|-------------------|
| 導入活動 | 一、回顧雅典奧運 一節 45 分鐘 | <ol style="list-style-type: none"> 能知道奧運的發展原由 能根據希臘雅典的文化背景解釋 2004 雅典奧運吉祥物及 logo 的設計理念 能了解 CIS 企業識別系統的概念 能體會在大型活動中視覺識別系統的重要性 | <ol style="list-style-type: none"> 先帶學生瀏覽「我的心遺留在愛琴海」網頁的希臘風景圖片，吸引學生注意。 http://www.justin-photo.idv.tw 問學生有沒有人去過希臘？知道希臘在哪裡嗎？ 用地圖說明希臘的地理位置，帶入當地歷史文化特色並解說奧運的由來及奧運五環的象徵意義。 讓學生看 2004 雅典奧運吉祥物的圖片並詢問學生對此設計的看法。 介紹 2004 奧運吉祥物的神話故事： <ol style="list-style-type: none"> 雅典娜與海神普西頓爭奪雅典，因而橄欖樹成為希臘國樹。 太陽神阿波羅和月桂女神的愛情悲劇，解釋桂冠在奧運的意義。 請學生根據這堂課所看的圖片、聽的神話故事來說 2004 雅典奧運 LOGO 的特色。 教師總結學生的說法並導入企業識別系統的基本概念，並以校長經營古亭國中為例子，需要理念識別、活動識別及視覺識別以取得內外一至的認同，使大家產生向心力。 |  <p>希臘地圖</p>  <p>雅典奧運吉祥物</p>  <p>介紹太陽神阿波羅</p>  <p>介紹正義女神雅典娜</p>  <p>請學生說出雅典奧運 logo 的特色</p> | 講述法 提問法 圖示法 |

| | | | | |
|---------------------------------|---|--|---|------------------------------------|
| <p>二、嗒是吉祥物?</p> <p>一節 45分鐘</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能了解視覺識別系統中涵蓋的面向有標誌、招牌、名片、吉祥物等項目 2. 能了解吉祥物的意義和功能 2. 能知道吉祥物的分類 3. 能說出歷屆不同奧運吉祥物的特色與文化背景的關係 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 帶學生瀏覽 2006 師大西瓜節活動網頁，以網頁上西瓜節的 logo 和西瓜公仔複習上一堂課所提到的視覺識別系統，並讓學生玩瓜仔心理測驗遊戲。 2. 在解答心理測驗結果時，以不同瓜仔娃娃代表不同人格特質，說明這些瓜仔為活動吉祥物，並問學生何謂吉祥物? 3. 解釋吉祥物的由來。 4. 說明吉祥物的功能為輔助說明、附加價值、親善代言。 5. 說明吉祥物的分類可分為個人、企業、品牌、活動、環境，並舉出實際圖片。 6. 讓學生看歷屆奧運吉祥物，逐個說明每隻吉祥物的名稱及相關文化背景，也請學生發表自己的看法。 7. 給學生看這麼多吉祥物的圖片後，提示學生校慶將近，和學生討論可從自己的角度出發看古亭，覺得這邊的特色是什麼? 怎樣以親切的造型展現古亭的希望與未來? 另外對古亭有什麼特別的期望呢? 希望學生回去之後開始認真尋找適合古亭的吉祥物。 |   <p>學生做心理測驗問答</p>  <p>學生做心理測驗問答</p>  <p>學生做心理測驗問答</p>  <p>欣賞日本愛知博覽會吉祥物</p>  <p>欣賞歷屆奧運吉祥物</p> | <p>講述法 提問法 圖示法 討論法</p> |
| <p>三、成人玩具大集合</p> <p>一節 45分鐘</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能知道公仔的發展與流行潮流的關係 2. 能欣賞國外知名藝術家的公仔作品及了解其創作理念 3. 能了解熱門公仔的行銷手法及商業價值 4. 知道利用彩色油土製作立體造型的過程 5. 能發揮創意及觀察力，思考如何設計校慶吉祥物以傳 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 藉由「成人玩具」這個標題吸引學生注意，解釋目前知名公仔大多價格昂貴，收藏家也大多為有經濟能力的成人，可說是成人收集鑑賞的玩具。 2. 介紹公仔著個名詞是由香港傳來的，而公仔之所以熱門的原因為他的各項造型可反映當前的街頭潮流文化。 3. 介紹香港、英國、美國和日本知名公仔創作者的作品，並鼓勵學生只要有心多觀察、多發揮創意也能成為公仔達人。 4. 介紹電影公仔。 |   <p>守護聖誕老人- 圖村系列</p> | <p>講述法 提問法 圖示法 討論法</p> |

| | | | | |
|-----------------------------|---|---|---|--------------------|
| | <p>達古亭國中的親合力與學校特色</p> | <ol style="list-style-type: none"> 說明熱門公仔的限量絕版行銷手法可在商業上創造更多的附加價值。 發下學習單並說明如何繪製校慶公仔結構圖及如何利用彩色油土製作校慶公仔。 提醒學生製作公仔時應該帶哪些用具，在製作公仔那一堂課時要帶齊用具。 |  <p>Uglydoll</p>  <p>首先...</p> <ul style="list-style-type: none"> 畫出概略的草圖 設計細節 大略的色彩設計  <p>然後...</p> <ul style="list-style-type: none"> 開始畫結構圖 正面、背面、左側、右側 <p>不要忘記參考之前的步驟!!! 決不放棄是畫心願的為了製作方便，請畫成實際大小 等!!! 0cm</p>  | |
| <p>四、奧運大富翁 一節 45 分鐘</p> | <ol style="list-style-type: none"> 能了解奧運大富翁遊戲的玩法 從玩遊戲認識歷屆奧運 logo 從玩遊戲中複習之前上課內容 | <ol style="list-style-type: none"> 先把歷屆奧運 LOGO 圖卡貼在黑板上，並概略說明每張圖卡的特色及功用。 說明奧運大富翁的遊戲方法及規則。 走完第一圈後開始買地，第二圈開始購屋，價錢都已在地契上標明。 踏到別人的地要按地契上的說明罰錢；踏到機會和命運要回答老師準備的問題，從這些問題的回答幫學生複習之前上課所學的東西。 結算哪一組最有錢，並頒發精美小禮物。 提醒學生下次上課開始製作校慶公仔，請畫好結構圖和準備用具。  |   <p>參與活動，討論問題</p>  | <p>講述法 討論法</p> |

| | | | | | |
|-------------|---|--|--|---|--------------------|
| | | |     |    | |
| <p>發展活動</p> | <p>校慶公仔 gogogo 兩節 90分鐘</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能發揮創意及觀察力，思考如何設計校慶吉祥物以傳達古亭國中的親合力與學校特色 2. 能繪製立體吉祥物的正面、側面及背面結構圖 3. 能按吉祥物結構圖，利用彩色油土混色及捏製立體造型 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 檢查學習單的完成度 2. 再講述一次利用彩色油土捏製公仔的製作方式，並提醒學生在土跟土的黏接觸處一定要塗白膠或相片膠，以免作品完成後太脆弱而解體 3. 開始製作「古亭校慶吉祥物公仔」  <p>準備所需用具</p>  <p>油土混色技巧說明</p> |     | <p>講述法 討論法</p> |

| | | | | | |
|-------------|----------------------------------|--|--|---|----------------------------|
| | | |  <p>提醒黏接觸一定要塗白膠</p>  |    | |
| <p>綜合活動</p> | <p>校慶公仔秀 一節 45 分鐘</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能在全班同學面前表達自己公仔作品的創作理念 2. 能欣賞並尊重其他同學的作品 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 請學生根據自己的作品發表自己的創作理念 2. 教師綜合講評，給予學生鼓勵 |    | <p>講述法 討論法 發表法</p> |

4. 作品示例



| 代表性作品 (學習單及公仔作品) | 作者、公仔名稱、創作理念 | 作品特色簡介 |
|--|--|--|
|  | <p>作者: 809 陳亮君 公仔名稱: 阿肥 創作理念: 他是我的 Q 版寵物鼠, 用接近金的顏色混入白色作成的, 外表圓圓胖胖看起來呆呆的, 而他總是微笑著, 是隻有朝氣的小胖鼠。</p> | <p>作者很能掌控油土混色的特性, 色彩柔和, 整體配色富韻律感, 造型精巧迷人</p> |
|  | <p>作者: 809 葉俐伶 公仔名稱: 阿萌 創作理念: 造型以圓的幾何組合起來再加上一個可愛的蛋糕, 顏色以淡色、明亮為主, 他是個性隨和卻不失自我的可愛生物, 這次他帶著蛋糕, 要和大家一起慶祝古亭四十四歲生日。</p> | <p>作品造型簡單可愛, 色彩配置單純大方, 一目瞭然</p> |
|  | <p>作者: 809 魏家璿 公仔名稱: 呆呆龍 創作理念: 以恐龍來代表古亭, 呈現活潑、有朝氣的感覺, 顏色用綠色有親近大自然的用意。而恐龍圓圓胖胖的外表像國中因發育而攝食過多的感覺, 從恐龍手中的電影票及爆米花, 可見恐龍的個性十分外向、活潑、喜愛出遊, 但從身上帶有書本的書包, 就可知道玩樂中不忘讀書; 恐龍的表情笑嘻嘻的, 臉紅紅的, 代表國中生的朝氣和純真; 腳下的古亭標記, 表示個人就代表古亭, 個人的榮耀也是古亭的榮耀。</p> | <p>作者創作理念寫得非常用心詳盡, 且在製作作品時也非常認真, 剛開始製作時碰到油土搓不亮及會出現裂痕的困擾, 但都一一克服。最後呈現的作品整體而言非常完整、豐富, 整造型單純簡潔, 色彩明亮活潑。</p> |
|  | <p>作者: 809 張世馨 公仔名稱: 炭炭 創作理念: 咖啡色的頭和身體象徵古亭的學生很健康, 皮膚都曬的很健美, 個性活潑大方見人總是笑臉迎人、大方地打招呼。造型像超人一樣頭腦好, 身體壯, 肚子前方和背上披肩上的古, 則代表我們古亭國中。</p> | <p>雖然作品不是非常細緻, 但整體逗趣的感覺反映出作者自己俏皮的風格。</p> |

| | | |
|--|---|---------------------------------------|
|  | <p>作者:708 施信甫 公仔名稱：綠色小啾 創作理念：我的古亭寶寶，綠色小天使，為古亭第四十四屆校慶跑出來慶祝，他的個性可愛、開朗、外表可愛，色彩鮮明。</p> | <p>作品色彩單純，造型簡單可愛。</p> |
|  | <p>作者:708 江亞庭 公仔名稱：包子 創作理念： 造型/穿著運動服裝的包子 外表/大方可愛 個性/常很 happy，凡事驚訝讚嘆 色彩/白上衣，綠褲子，臉淡黃，是有精神的古亭寶寶!</p> | <p>配色簡單大方。</p> |
|  | <p>作者:708 周至柔 公仔名稱：小水滴 創作理念： 造型/頭是水滴，穿著 44 號運動衣 外表/擁有一明亮的眼睛，櫻桃小嘴，充滿活力。 個性/活潑、好動，外向又大方 色彩/淡藍色的頭和手腳，黃色衣服，綠色褲子，紅色號碼，紫色古字</p> | <p>作者非常能掌握油土的特性，造型簡單精巧，配色明亮活潑有朝氣。</p> |
|  | <p>作者:708 邱于倫 公仔名稱：石鍋拌飯 創作理念： 一道完美的料理需要許多人的共同努力，而石鍋拌飯的材料也是由農人、廚師共同打造而成，象徵著團結</p> | <p>作者的創作理念非常獨特，如果能再擬人化會更精采。</p> |
|  | <p>作者:708 劉庭嘉 公仔名稱：古亭土司人 創作理念： 我做的是一個吐司麵包師傅做了一個麵包，那個麵包師傅要努力地揉麵糰，經過了很多步驟才能做成一個美味麵包，就像古亭的學生師長們需要準備許多東西和經過多次的演練後才能在校慶中有完美的演出，也代表了古亭學生們的堅持和毅力。</p> | <p>創作理念很特別，很用心製作，呈現出較嚴謹的風格。</p> |

| | | |
|--|---|--|
|  <p>The image shows a project sheet on the left with Chinese text and sketches. To the right are two clay figures of a character with an orange face, wearing a green shirt and white pants, holding a paint palette and standing next to a small easel with a sign that says '古亭' (Gutong).</p> | <p>作者: 809 林佳翰 公仔名稱: 古亭畫聖 創作理念: 因為古亭有美術班, 所以我就以畫畫來表示古亭國中, 而且在畫板上寫出古亭兩字。</p> | <p>能清楚表達學校發展特點, 造型簡潔有力, 配色明亮大方。</p> |
|  <p>The image shows a project sheet on the left with Chinese text and sketches of chicks. To the right are several clay figures of chicks in various colors (orange, red, yellow) and poses, some sitting in a woven basket.</p> | <p>作者: 708 黃乃容 公仔名稱: 雞寶貝 創作理念: 五隻小雞圍在一塊, 等待著蛋的誕生, 就像大家期待冠軍得主一樣, 靜靜地期盼。色彩是以活潑亮眼的暖色系為主, 代表古亭的青春活力, 而外表則是些微不同, 但卻擁有不同的個性, 從活潑到乖巧, 聰明寶寶、書呆子到運動健將, 各各不同。</p> | <p>每隻小雞都做得很用心, 有考慮到整組的大小及配色, 並用可愛的盒子和保麗龍球來襯托, 形成材質上光滑與粗糙的對比, 非常有整體感!</p> |
|  <p>The image shows a project sheet on the left with Chinese text and sketches of a schoolgirl. To the right are several clay figures of a schoolgirl with a yellow shirt, green skirt, and black hair, wearing large black sunglasses and holding a pencil.</p> | <p>作者: 708 潘為因 公仔名稱: 創作理念: 穿上學校制服, 配上清爽的棕色短髮, 加上黑色鏡框, 個性溫和大方。</p> | <p>很多同學都是以簡單幾何造型呈現, 但作者以非常寫實的人物造型表現他心目中的校慶公仔, 能做出這樣複雜的作品真的不簡單!</p> |
|  <p>The image shows a project sheet on the left with Chinese text and sketches of ice cream. To the right are two clay figures of ice cream sticks, one yellow and one blue, with colorful faces and sticks.</p> | <p>作者: 809 吳冠興 公仔名稱: 冰冰&涼涼 創作理念: 在校慶運動會後, 滿頭大汗, 這時來支冰棒真是不錯的選擇, 造型簡單, 外表可愛, 讓人看了有要一口咬下去的感覺。</p> | <p>色彩柔和, 造型簡單可愛。</p> |

| | | |
|--|--|--|
|  | <p>作者: 809 余佩軒 公仔名稱: 猴仔 創作理念: 「六」彩繽紛的色彩, 象徵古亭多彩多姿, 也表示個個的表情, 有微笑、生氣、裝可愛等。以「猴仔」造型表示古亭活潑、可愛, 因猴子給人一種頑皮活潑的感覺; 以「動動眼」表示古亭的學生用心觀察每件事物, 沒有加上「嘴」的原因是要「多想而不多講」, 說太多無意義的話也無用。有不同的手勢, 尾巴不一樣, 象徵同學們活潑的動作。</p> | <p>作者的創作理念及實際作品可說是已超越一般國中生的水準了, 作品內容豐富完整, 構思嚴謹, 利用簡單的元素創造出不同個性的公仔, 並配合電腦繪圖再另外設計卡片, 非常獨特極富創意!</p> |
|  | <p>作者: 708 黃怡瑄 公仔名稱: 古亭飯團家族 創作理念: 可愛的飯團就像古亭的學生, 大家聚在一起象徵團結, 在校慶一起爭取榮譽。</p> | <p>作品精巧可愛, 配色活潑, 能力用飯糰做吉祥物, 很有創意!</p> |
|  | <p>作者: 708 汪揚 公仔名稱: 白羽 創作理念: 紅緞帶/熱情 綠緞帶/活潑 黃緞帶/開朗 藍緞帶/認真 眼/代表智慧 鴿/純真無邪, 再各方面都如大鵬展翅一般, 成績耀眼。希望大家都能像在這邊所述一樣, 在國中三年留下美好回憶。</p> | <p>創作理念架構完整, 思考方向很廣, 很可惜在製作上較為生疏, 略顯粗糙。</p> |

四、教學評量

| | | |
|--------------------|--|--|
| <p>評分項目與單元成績比例</p> | <p>一、學習單佔 20% 【古亭寶寶誕生囉!!學習單】(附錄一) 二、課堂參與程度佔 20% 三、校慶公仔作品佔 50% 四、奧運大富翁遊戲小組成績 10%</p> | |
| <p>學生課堂表現與學習成果</p> | <p>相關圖片</p> | <p>主要評量項目說明</p> |
| <p>回顧雅典奧運</p> |  | <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生聽講態度。 2. 師生互動問答情形。 |
| <p>啥是吉祥物?</p> |  | <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生聽講態度。 2. 師生互動問答情形。 3. 學生參與心理測驗情形。 |
| <p>成人玩具大集合</p> |  | <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生聽講態度。 2. 師生互動問答情形。 3. 學生開始構思古亭寶寶創作理念及繪製結構圖。 |
| <p>奧運大富翁</p> |  | <ol style="list-style-type: none"> 1. 師生互動問答情形。 2. 學生是否積極投入遊戲。 3. 小組內是否熱烈討論抽到的問題。 4. 小組遊戲後的結算成績。 |

| | | |
|------------------------|---|---|
| <p>校慶公仔 gogogo</p> |  | <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生是否完成學習單。 2. 學生是否帶齊用具。 3. 學生是否專心製作校慶公仔。 |
| <p>校慶公仔秀</p> |  | <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生上台發表作品的口語表達能力 2. 學生彼此互相欣賞作品的態度 |

五、參考資料

★參考書目

吉祥物設計 / 張惠如撰文. 初版. 臺北市 : 藝風堂, 2003[民 92].

★參考網站

洪麗芬老師”玩物公仔大集合”教案網站:<http://tart.ntua.edu.tw/92game/92Craft/C04/media/index.htm>

鐵人兄弟:<http://www.brothersfree.com/>

我的心遺留在愛琴海:<http://www.justin-photo.idv.tw/>

運動神網:<http://www.sportsnt.com.tw/>

歷屆奧運吉祥物:

http://big5.xinhuanet.com/gate/big5/www.qh.xinhua.org/zlys/j/2005-04/26/content_4134649.htm

<http://www.syi.jh.tp.edu.tw/c000/pe/mascots.htm>

Blythe 娃娃:<http://www.blythedoll.com/>

Uglydoll:<http://www.uglydolls.com/>