

教學主題：字玩遊戲

壹、設計緣起：

近年，政府文化單位與民間機構積極推動各項與漢字文化相關之展演活動，從臺北市的『漢字文化節』、高雄市『好玩漢字節』到各大專院校推辦的漢字華文相關研討會與研習活動，可見漢字文化的豐富與多元，它包含藝術、科技、人文等等各個層面；而漢字本身不但有仿生活世界的具象符號特性，也有指涉抽象意義的概念，它不只是文字，也是圖像，是千年文明演進的累積，是生活文化流變的軌跡，值得將其融入藝術教育中。

在 21 世紀全球的中文熱潮中，漢字已經成為一種新的流行。它不只是傳承中華民族文化的載具，更是一種新的創意文化，因此藉由課程設計，以美術課程為主，國文科協同輔助教學，希望帶領學生從藝術層面重新認識漢字，讓漢字跳脫原本「文以載道」的概念，而成為一種新的藝術表現領域。

貳、設計理念：

文字是人類用來記錄語言的符號系統，一般認為，文字是文明社會產生的標誌；而漢字，是世界上最古老的一種文字之一，相對於古埃及文字、兩河流域蘇美人楔形文字的失傳，中國漢字經歷了數千年，沿用至今，歷久不衰，且為記錄與傳播精神、物質文明，推動社會的發展，立下了汗馬功勞。

藉由國文與美術的協同教學，讓學生在國文課對漢字有基礎特性的認知，再用藝術的角度、較輕鬆開放的心境，在美術課重新面對文字，體認多元創意的文字藝術。首先以『字勇雙全』單元讓學生從遊戲了解文字的重要性和其在生活中扮演的地位，並藉由圖例說明文字藝術的特點與創作方式。接著由『字由字在』讓學生利用文字語詞抒發情感，並以電腦繪圖剪影手法完成文字藝術平面創作。

『字命不凡』單元讓學生了解漢字的基本特性並導入漢字海報設計，藉設計師獨特的表現手法，引導學生發現漢字的趣味性、益智性與多元的表現可能。再則，字謎，是利用漢字形體上的特點製作的，『字得其樂』為字謎實際繪製課，將漢字創意應用於字謎平面作品上，並藉由課堂猜謎互動引導學生參與。

『字趣相投』單元則是介紹臺北市的『漢字文化節』、高雄市『好玩漢字節』精華活動內容，讓學生經由展演資訊了解單以漢字來發想創作，可以跨越數位科技多媒體、媒材、可以結合時尚，從地方展演內容體驗漢字之美。

叁、課程目標：

認知：

- 一、能了解文字的重要性。
- 二、能知道漢字基本特性。
- 三、能知道文字設計的多變性。
- 四、能說出五個以上的成語並了解其意。

情意：

- 五、能以開放的態度接受新的事物。
- 六、能與同儕討論教學中的圖像並勇於說出自己的感覺。
- 七、能聆聽他人的想法且培養尊重包容的態度。

技能：

- 八、能應用圖像表現技法完成作品。
- 九、能使用電腦繪圖軟體完成作品
- 十、能表現自我創意。
- 十一、能明確敘述作品的內容及意涵。

肆、教學對象：

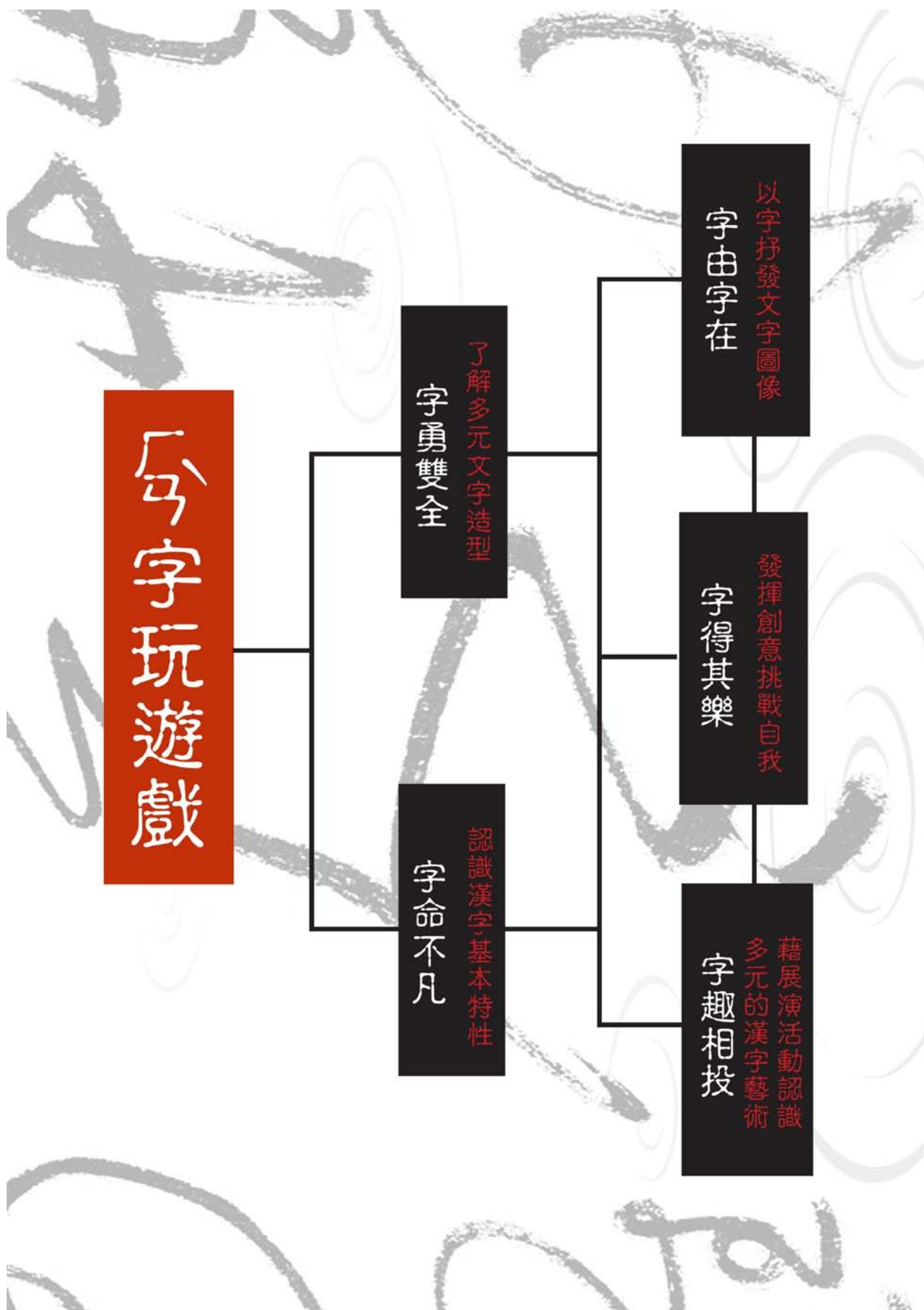
高中職一年級

伍、課程時數：300 分鐘(六節課)


陸、學習評量：

以老師評量、同學互評的方式進行。依各主題活動設計之差異有不同的評量方式茲說明如下表：

1. 教學評量中之認知與技能部分由學習單或可視行為進行等級評量從過程到完成作品，衡量學生的學習態度與作品的完整性。
2. 教學評量中之情意部分以教師之印象分數居多，故教師應進行日常記錄，使評量不僅多元化亦具客觀公平性。
3. 本評量中，總結評量以『字勇雙全』、『字由字在』、『字得其樂』三單元作品呈現為主，創意 40%技巧 20%學習態度 20%，同儕投票的結果佔 20%。



捌、教案設計

主題名稱	字玩遊戲		教學時間	300 分鐘
學科領域	美術		教學對象	高一
設計理念	在 21 世紀全球的中文熱潮中，漢字已經成為一種新的流行。它不只是傳承中華民族文化的載具，更是一種新的創意文化，因此藉由課程設計、協同教學，希望帶領學生從藝術層面重新認識漢字，讓漢字跳脫原本「文以載道」的概念，而成為一種新的藝術表現領域。		教學人數	55 人
教材架構	<p>本教材共分五個單元：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 字勇雙全－了解多元文字造型。 2. 字由字在－以字抒發文字圖像。 3. 字命不凡－認識漢字基本特性。 4. 字得其樂－發揮創意挑戰自我。 5. 字趣相投－藉展演活動認識多元的漢字藝術。 			
教學準備	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 教師自編教材 ◎ 電腦、單槍、網際網路 ◎ 漢字圖卡 ◎ 電腦繪圖設備教室 			
教學活動				時間
<p>單元一：字勇雙全</p> <p>一、準備活動：教師準備自編教材，並提前與國文老師溝通討論，利用協同教學方式，將國文課與美術課作一結合。</p> <p>．．．第一堂開始．．．</p> <p>二、導入活動：老師帶領同學玩<u>傳紙條遊戲</u>，以一直排為一組(人數約七人)，老師將『蕃茄紅了醫生的臉就綠了』的文字以字條方式告知每排第一位同學，請第一位同學在一分鐘內改以圖示法傳達老師告知之文字並由前往後傳，傳遞過程如有解讀文意之差異每位同學可自行更改，傳至最後一位同學後，如知道正確答案立即跑至講台，依照先後順序排列，老師詢問最後一位同學由紙條上圖示得知之訊息，暫不公佈答案，待每組依序答題，老師歸整每組答案與情緒反應給予獎勵，並引出文字的重要性。</p>				<p>課程一週前開始 在國文課中加入 部分相關課題</p> <p>10 分鐘</p>
				

三、教學活動：

15 分鐘

1. 總結導入活動的結果，以講述法說明系統的語言使人於禽獸分離，而文字則使歷史脫離了口傳身授的階段，得以記錄歷史進入文明時代；突破時間限制，後人通過文字瞭解前人已取得之成就，使文明得以延續，文化得以累積，提高了文化、思想、藝術、技術等人類文明的傳播速度和效率，讓學生進一步了解文字重要性。
2. 利用研究動物行為學者 Kjell B. Sandved 的蝴蝶字母表【圖一、圖二】創作歷程與發現，開啟學生視野，並引導其欣賞不同創作者在各字母間應用不同形式媒材如石頭、植物、燈光、毛髮、器具等等的設計方式，讓學生用多元創意的角度解讀文字。



【圖一】



【圖二】

【以下為不同創作者在各字母間應用不同形式媒材的創作方式】



abcde
fghij
klmno
pqrst
vwxy
čć, ž š

ABCDE
FGHIJ
KLMNO
PQRST
UVWXY
ZČĎŽŠ
12345
67890

abcde
tghij
klmno
pqrst
vwxy
čćđžš
12345
67890

ABCDE
FGHIJ
KLMNO
PQRST
UVWXY
ZČĎŽŠ
12345
67890

ABCDE
FGHIJ
KLMNO
PQRST
UVWXY
ZČĎŽŠ
12345
67890

ABCDE
FGHIJ
KLMNO
PQRST
UVWXY
ZČĐŽŠ
12345
67890



3. 在「字」的設計方面來說，具有結合圖與文兩大要素的雙重性。而文字設計要具備功能性，是「文」的本質；其次，它也應具備藝術之美，就如「圖」一樣。因此，文字設計除了溝通與傳達的基本功能外，在設計作品中更有了新的意義。教導學生圖文創意並嘗試應用於學習單【附件一】中。

30 分鐘



【學習單作品】



【進階應用】



4.提醒學生注意學習單完成進度，與下週該準備的事項說明【個人大頭照電子檔與可儲存用磁碟】。

5 分鐘

．．．第一堂結束．．．

單元二：字由字在

一、準備活動：提前協調有電腦繪圖軟體 photoshop 的電腦教室使用，並於課程前三天再次提醒學生攜帶相關檔案資料。

．．．第二堂開始．．．

二、導入活動：利用結合文字與聲音的動畫【取自 youtube 網站】，讓學生瞭解單純文字亦可以完成有情緒反應和想像空間的編排。

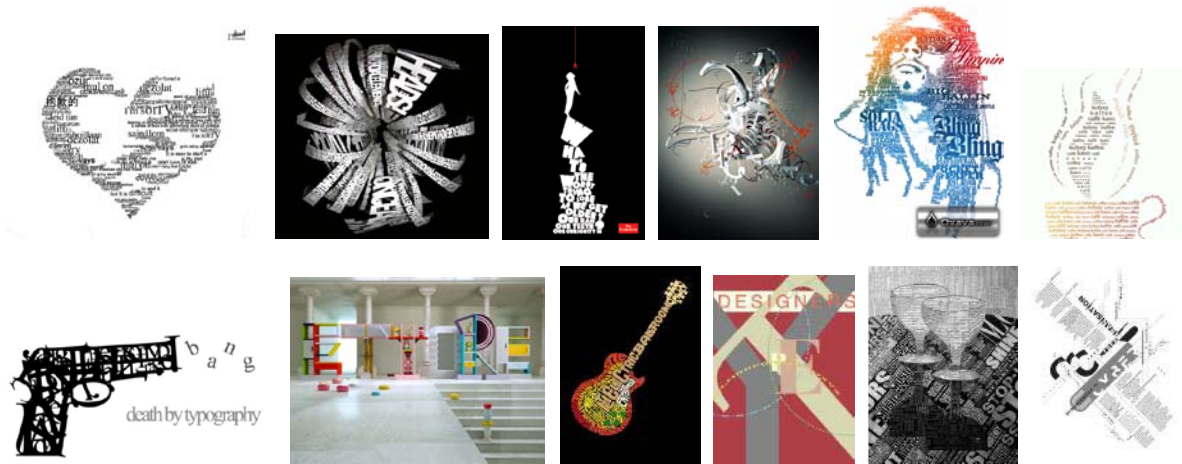
10 分鐘



三、教學活動：文字剪影風格設計

1. 介紹何謂『Typography Design』？藉由作品圖例讓學生認識與文字有關的藝術，並告知待會實際操作之預期成果。

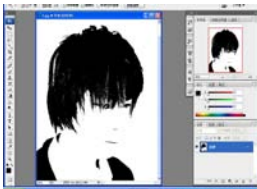
30 分鐘



2. 文字剪影風格設計開始，步驟 1:開啟 PHOTOSHOP CS3 軟體並於工作區開起自己的大頭照。



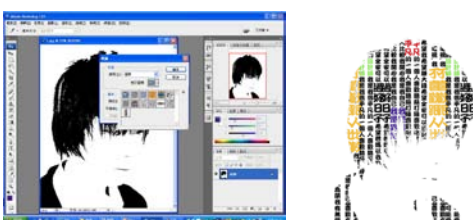
3. 步驟 2:利用影像→調整→臨界值 將照片調整至黑白分明。



4. 步驟 3:利用魔術棒將所有黑色區塊選取備用。
5. 步驟 4:開新圖層,選用文字工具,將與自己相關的文字內容 KEY IN(注意字體大小行距與色彩搭配),完成後選擇編輯→定義圖樣,將文字範圍設定為圖樣,再回到步驟 3。



6. 步驟 5:選擇→填滿,開啟填滿對話框,內容選用步驟 4 所設定的圖樣,完成



5 分鐘

7. 老師用聯廣方式讓學生看見彼此作品並請學生分享彼此作品的創作內容或過程



．．．第二堂結束．．．

單元三：字命不凡

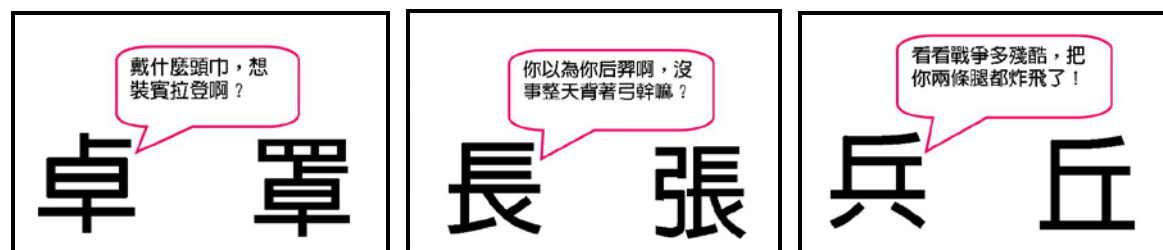
一、準備活動：教師準備自編教材，並提前與國文老師溝通討論，利用協同教學方式，將國文課與美術課作一結合。

．．．第三堂開始．．．

二、導入活動：

1.利用網路 E-mail 盛傳的漢字冷笑畫圖示吸引學生的注意力，並簡單回顧前幾週課程內容。

5 分鐘



5 分鐘

2.導讀由趙元任所寫的設限文章《施氏食獅史》，讓學生嚐試讀出此文：

石室詩士施氏，嗜獅，誓食十獅。施氏時時適市視獅。
 十時，適十獅適市。是時，適施氏適市。
 氏視是十獅，恃矢勢，使是十獅逝世。
 氏拾是十獅屍，適石室。石室濕，氏使侍拭石室。
 石室拭，氏始試食是十獅。
 食時，始識是十獅，實十石獅屍。試釋是事。

3.與學生討論讀後感想，為何此篇文章可讀不可念，可以閱讀了解其意卻不能背誦給他人聽？讓學生從閱讀中體認漢字的偉大與神奇。

10 分鐘

三、教學活動：總結導入活動的結果，教師喚起舊經驗，用較輕鬆、單純的方式與同學回顧之前國文課教學內容。

1.教師簡潔複習漢字的由來與特性【附件補充資料 1~2】

20 分鐘

2.對漢字特性有基本認識後導入漢字海報設計【如下圖】，讓學生藉由作品了解海報中對漢字特性的應用與設計者的創意層面【附件 補充資料 3】。



四、綜合活動：概略複習今日課程重點，發下學習單，要求學生於下週上課前完成學習單【附件二】中自選成語的辭意解釋，待下週上課時討論使用。

10 分鐘

．．．第三堂結束．．．

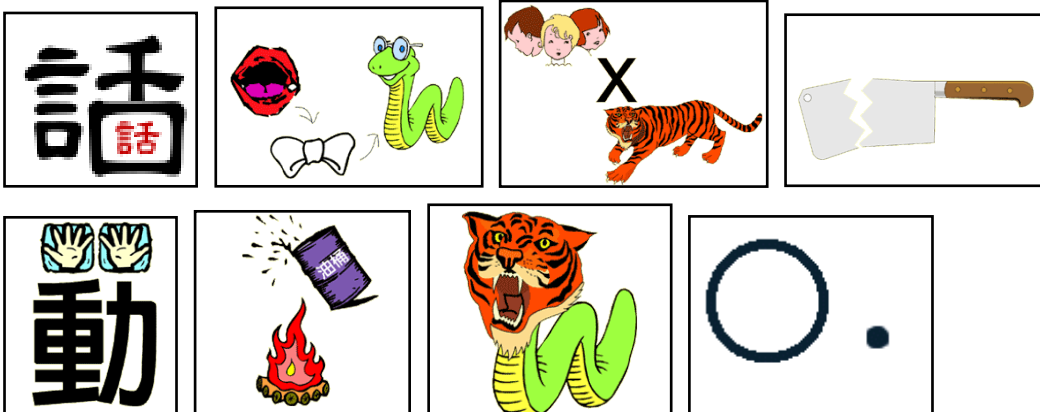
單元四：字得其樂

一、準備活動：提醒學生上課前須交上週學習單先給老師批改，並於本節課前發下。

．．．第四堂開始．．．

二、引導活動：提供學生一些漢字字謎案例【如下圖例】，希望學生能靈活吸收上週講課內容，以小組搶答方式，課堂互動猜謎，引導學生參與與了解漢字創意應用，並適時給予達對小組口頭鼓勵與實質記獎。

15 分鐘



三、**教學活動**：希望學生能由上週學習單中選擇一心中屬意成語或眾所皆知的四字字語，將其以圖案方式或替代取代或相關聯想或一語雙關等創意形式表現於畫作中，同儕間先不相互告知謎底，待完成作品後統一以答題進行評量。

30 分鐘



．．． 第四堂課結束．．．
 ．．． 第五堂課開始．．．

一、**教學活動**：繼續上週創作的作業，教師隨時走動持續給予正增強與修正，提醒學生注意易讀性、畫面安排與時間控制。

25 分鐘



二、**綜合評量**：教師將所有作品收回，以互動猜謎方式讓學生互評【附件三】，在作品間導師給予指正與鼓勵。

25 分鐘



．．． 第五堂課結束．．．

單元五：字趣相投

．．． 第六堂課開始．．．

一、教學活動

1. 利用網路媒體導覽介紹臺北市的『漢字文化節』精選內容

15 分鐘

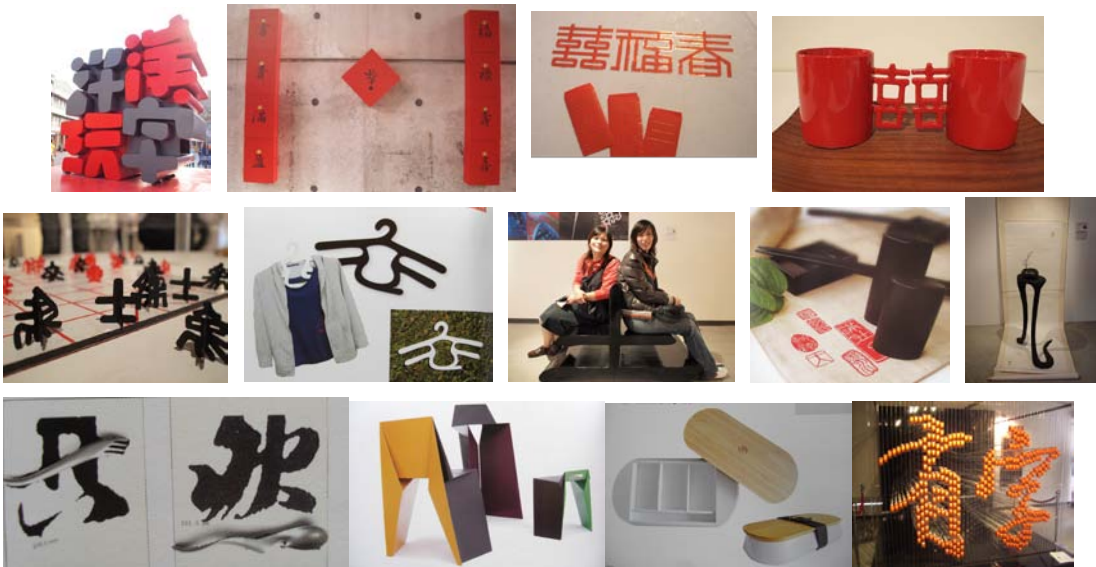


2. 教師將親自參與的高雄市『好玩漢字節』活動內容【如下圖】與學生分享：

20 分鐘

- (1)讓學生經由展演資訊了解單以漢字來發想創作，可以跨越數位科技多媒體、媒材；
- (2)以漢字元素可以結合時尚，包括流行服裝、髮藝、彩繪等生活美學的創意應用，從日常生活、切身的時尚素材，來體驗漢字造型之美的；
- (3)以漢字概念進行產品設計開發創意展示，讓活動成為創意設計品最佳的展演舞台

以漢字創意為核心、消費市場為導向，創造經濟產值的；因為漢字的構成是象形、也是指意，讓文字跳脫書寫、閱讀的平面媒介，使漢字意象在立體空間中展現各種可能的。



二、發展活動：教師總結近幾週教學內容並給予回饋，藉由本單元學習單【附件四】引導學生發現生活中漢字創意或特色，並記錄下所有課程總結之心得。

15 分鐘

．．．．第六堂課結束．．．．

參考資料

- ◎ 龔鵬程教授『華文的特色與價值』一文
- ◎ 《2010 好漢玩字節 The Delight of Character Festival Special Issue》展覽專刊
- ◎ 第六屆漢字文化節網站
http://chinese-character-festival.org.tw//index.php?option=com_frontpage&Itemid=1
- ◎ 妙趣漢字<http://www.chiculture.net/0608/html/index.html>
- ◎ Kjell B. Sandved：www.butterflyalphabet.com/main/index.php
- ◎ Amazing Fonts and Typography：
<http://www.shoutpedia.com/amazing-fonts-and-typography/>
- ◎ 華興文化職校美術
- ◎ 高雄好玩漢字節相關網站
- ◎ 2009 國際華文設計海報專刊
- ◎ 世界創意字體設計 100 龍溪圖書出版