

# 怪獸達人

關鍵字：怪獸、設計思考、創意表現

## 一、設計理念

### (一)用"畫圖"加速學習

以演化論為說明。人類的大腦對於實在的物體如樹，草，花，動物處理會比較直接，而處理抽象的觀念，則比較慢。也就是說大腦是「以實在的物體的形象來運作」而這裡所要談的記憶，就是要用「實在的物體」來記憶。唯有以最接近大腦記憶的模式來運作，才能更容易、更快速的學習。讓學生不要用條列方式作筆記，改用"畫圖"的方法用圖像、顏色、符號、圖案等法去畫出動物的造型與種類加速學習認識動物提高學習效果。而圖像記憶的好處，除了比其他的記憶記得久，記得牢之外。還有「自動喚起」的妙用。

### (二)補足課本知識的不足提升學習效果

國一新生在上〈自然與生活科技〉課程中，"常見的動物"單元中，學生對於眾多的動物實在很難得到什麼概念，充其量大概只記得某些動物的樣子，而且常弄不清楚很多動物到底是什麼，造成學習的盲點，為了補足學生在課本知識的不足，再者可以訓練與奠定國一新生的造型與設計能力，有鑑於此：本教材統整〈自然與生活科技〉〈藝術與人文〉學習領域教學，在有趣的創作中學習、學習中創作，藉著描繪〈怪獸的一生〉，來幫助學生並提升學習效果。讓所有學生都能學習。

### (三)與學生生活經驗興趣結合

七年級新生剛從國小畢業進入國中，年齡層一般在 12-15 歲間。幼稚與成熟並存。令人煩惱又充滿希望的年華。有些同學活潑好動，經常表現各種動物的動作與奇怪的叫聲，對於各種事物充滿好奇心與天真的想法，近年來以怪獸或怪物為主題的電影、卡通、遊戲愈來愈多，而同學之間大都有收集日本的數碼寶貝，口袋怪獸與機器人等興趣與習慣。本教學內容完全針對七年級學生所表現出來的行為特徵與興趣導向來設計。

### (四)創造力的重要

邁向 21 世紀的我們，除了 IQ 與 EQ 之外，更需要創造力，尤其是未來的主人翁，更需要從小就培養，創造力不僅是一種能力，更是一種生活態度，創造力並不是天生的，而是可以學習得來的，藉由有趣的練習和技巧，學生可以發現並促進他們創造的潛能，運用這些策略可以釋放學生的創造潛能，讓學生能追求更有創意、更能自我實現的人生。

### (五)尊重生命健全的自我發展與統整

國中階段的青少年，正值自我統整、人格形成與發展之關鍵時期，大都缺乏對〈人〉與對〈自己〉的熱情與關懷往往在生活的目的或生命的意義等心靈、精神層次上的體會常顯得漠不關心，加上課業愈益繁重，所以更應該幫助學生提高學習意願與建立健全的自我發展與統整，藉由動物的特性來探討生命的意義，實施生命教育，使學生能有健全的人格發展，同時把概念帶給其他人，推廣尊重生命與地球環境保育的觀念。

## 二、單元架構

### 怪獸達人

表演藝術	視覺藝術	自然與生活科技
模仿、體驗、扮演	認知、技巧、創作、鑑賞	講述、分類、探索

#### 導入活動

- |            |          |
|------------|----------|
| ★1. 猜猜我是誰? | ★4 中國的神獸 |
| ★2 大家來比怪   | ★5 西方的龍  |
| ★3 電影中的怪獸  | ★6 日本的卡通 |
|            | ★7 消失的動物 |

展開活動	展開活動	展開活動
表演藝術	視覺藝術	自然與生活科技
★誰最像動物 ★猜猜!誰在叫	★超級比一比 ★動物大集合	★常見的動物 ★形形色色的動物

#### 綜合活動

- |         |           |
|---------|-----------|
| ★ 生命的真諦 | ★怪獸變身創意大賽 |
| ★怪獸入侵   | ★校園有怪獸    |
| ★怪獸的一生  |           |

#### 延伸活動-----成果發表與互評

- |        |
|--------|
| ★成果發表  |
| ★回味與分享 |
| ★互評    |

### 三、活動設計

領域/科目	藝術領域/視覺		設計者	
實施年級	七年級		總節數	共 8 節，360 分鐘
單元名稱	怪獸達人			
<b>設計依據</b>				
學習重點	學習表現	視 1-IV-2 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。 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。	核心素養	A2 系統思考與解決問題 ●藝-J-A2 嘗試設計思考，探索藝術實踐解決問題的途徑。
	學習內容	視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。 視 P-IV-3 設計思考、生活美感		
議題融入	議題/學習主題	生命教育/資訊教育		
	實質內涵			
與其他領域/科目的連結		自然(生物)		
教材來源		自編教材		
<b>學習目標</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學生能由欣賞動物造型的美，與將所學的動物特色運用於美術與造形設計創作中。</li> <li>● 學會線條的各種變化培養與奠定設計造型描繪的基本能力，未來能隨心所欲的創作。</li> <li>● 幫助學生將個人的想法與創意具體建構、表現在自己的作品上。</li> <li>● 從怪獸之美的創作表現與互相觀摩的活動中、培養鑑賞增進藝術審美感知的能力。</li> <li>● 透過小隊的實際操作親身體驗扮演中，體會分工合作的必要性與意義，學習溝通技巧與默契培養。</li> <li>● 藉由《分享與互評》中同學能培養接受他人給予的批評、對他人的展演也能提出建設性的建議。</li> </ul>				

<b>學習活動設計</b>		
學習引導內容及實施方式 ( 含時間分配 )	學習評量	備註

## 壹、導入活動

活動一：猜猜我是誰？

首先以稀有類動物的圖片〈猜猜我是誰〉讓學生認識一些造型較特殊的動物，例如：蝙蝠、衣魚、變色龍、蠍子、等等並說明造型有何特殊、怪異？

活動二：大家來比怪各組分享並報告蒐集到的各種稀奇古怪的動物種類與成長歷程資料、圖片愈怪異的動物愈好並說明牠最特殊的地方。

活動三：電影中的怪獸

首先詢問〈學生看過哪些電影中出現過怪獸〉？近年來以怪獸為題材的電影非常多尤其是日本怪獸映畫是一個跨越了整整半世紀的偉大歷史，哥吉拉(大恐龍)跟卡美拉(烏龜拉)、美國電影有：怪獸公司、魔戒、異形。等等都是學生們熟悉的電影。

活動四：中國的神獸

首先以青銅器上的神獸介紹老祖先的智慧龍本是中國古人幻想出來的動物神，在古代神話有相當的地位，相傳龍是神靈之精，四靈（龍、鳳、麒麟、龜）之首，相傳龍的形體〈九像九不像〉有一說是〈嘴像馬、眼像蟹、鬚像羊、角像鹿、耳像牛、鬃像獅、鱗像鯉、身像蛇、爪像鷹〉。

活動五：西方的怪物

東西方對於龍的見解是相反的。中國龍代表吉祥，西方龍卻代表是災難的象徵，希臘神話中有很多怪物，老師介紹一些常見的怪物。

活動六：日本的卡通 神奇寶貝、數碼寶貝裏的精靈。其實都是動物的合體噢！仔細觀察！即可看出是由幾種動物組成的？神奇寶貝其實都是動物的合體，你也可以創作看看下列的例子。

活動七：消失的動物

- 1 讓學生回答有哪些從地球上消失的動物？且思考並討論為什麼這些動物會消失？
- 2 「各說各話」：將全班分成 8 小隊每小隊約 4 人，每隊派出一名，抽籤決定所要扮演的腳色，包括保育團體、當地居民、政府官員、生態學者、動物等，一起召開公聽會由扮演不同角色的學生依其角色立場進行討論老師依其討論的結果作最後結論。

課堂表現及學習態度評量。

學習單評量  
分組討論(團隊合作精神)

## 貳、發展活動

### 活動一：超級比一比

將所有動物依據外型特徵來分類，將動物分成：

- (1)名嘴看這裡
- (2)怪鼻叔叔
- (3)誰的香港腳
- (4)誰是角頭老大?
- (5)誰有雞窩頭
- (6)俏尾巴誰最酷
- (7)高飛的翅膀
- (8)帽子家族
- (9)上流美
- (10)求偶高手!……等等

首先實施「男女搶答大對抗!」讓學生以競賽方式搶答他所知道的動物的特殊造型與功能分別為：嘴、怪鼻、腳、角、怪頭、尾巴、翅膀、其他……等等腦力激盪規定不能重複別人說過的，以答對最多的為優勝，鼓勵學生去發現一些不為人知的奇怪動物。

### 活動二：動物大集合

以學習單讓學生練習畫出各種不同造型的嘴、角、角、翅膀、尾巴、頭、腳等，並以同儕競賽方式「挑戰自己」獎勵畫得愈多張學習單的同學。

### 活動三：誰最像動物

首先將全班分成 8 小隊每小隊約 4 人以小隊為單位，採小隊競賽，各隊派出兩位同學模仿動物的動作與行為，以模仿的最像為優勝。

### 活動四：猜猜!誰在叫

1. 首先播放動物星球頻道之動物播臺的『大聲公』給學生欣賞並說明片中的動物如何發出聲音?例如大象(以鼻子吹出低頻率的聲響)、短吻鱷(以低沉的聲音來吼叫)、鴉鸚鵡(以低沉的聲音來求偶)、而吼猴(有腫脹的腫囊可把聲音傳到幾哩外)。
2. 將全班分成 8 小隊每小隊約 4 人以小隊為單位，採小隊競賽 各對派出兩位同學模仿各種動物的叫聲，讓其他小隊同學猜，以模仿得最像為優勝。
3. 為培養各組榮譽心與互助合作精神故採整組加分方式。

## 參、綜合活動

形成性評量

實作評量

分組競賽(團隊合作精神)

形成性評量

### 活動一：生命的真諦

1. 首先詢問學生：〈生命的意義〉瞭解生命的意義才會尊重別人，我是一個生命體。而你瞭解嗎？命是什麼？生命是無限延續的，生老病死是每個人必經的生命歷程。

2. 照片欣賞：

每人帶 1 張以上出生前（媽媽肚子裏），或誕生後（剛出生）、國小和現在（國中）的照片，讓大家猜一猜是誰，並比較有何不同的改變且分享成長的喜悅。

### 活動二：怪獸入侵

1. 想想看！如何創造設計一隻怪獸呢？

拿出『動物大集合』的學習單，請同學仔細看並把它運用在動物創作中，嘗試將各種動物的特徵連貫起來組合成怪獸，只要加入創意與想像就是怪獸。

2. 粉簡單！請你發揮想像力！

### 活動三：怪獸的一生

介紹昆蟲的變態成長時形態會有大改變，可以分：1 完全變態、2 漸進變態、3 半行變態、4 無變態等方式。

〈說明完全變態〉

所謂的「完全變態」是指在這類昆蟲的成長過程中會經過四個不同的時期具有卵、幼蟲、蛹及成蟲四個不同時期，牠們在不同時期的形態結構、生態環境及生活習性都不相同。這類昆蟲，稱為完全變態類。它的幼期稱為幼蟲。蝴蝶、蛾、甲蟲、蚊子、蒼蠅等昆蟲都屬於完全變態類的昆蟲；並假設怪獸也是屬於完全變態的成長過程由卵、幼年、中年、老年四個階段的型態結構、生態環境及生活習性都不相同。

畫出牠的一生且是完全變態的 <怪獸的變態成長→卵→幼年→中年→老年>

### 活動四：玩玩 Cosplay 怪獸創意造型大賽

1. 首先將全班分成 8 小隊，每小隊約 4 人以小隊為單位，每隊發給三張粉彩紙、一張厚紙板、剪刀、膠水及書面膠帶。

2. 動令一下，各小隊進行討論後分工合作將構想具體化，運用剪貼紙雕等方法，將其中一位隊友裝飾扮演成怪獸造型。

3. 時間：二十分鐘。

4. 以造型最具創意怪獸的小隊為優勝。

5. 各組抽籤依序上臺演出，自選背景音樂，並表現怪獸的特徵、叫聲與動作。

學習單、討論、分組報告、模仿、扮演、上課參與、學習態度、帶齊用具、上課秩序、蒐集資料、資料整理、善後整潔...等等。

實作評量

6. 演出後讓學生發表觀後感並票選:最佳造型、最佳團隊、最佳創意、最佳演技等等老師適時的給予讚美獎勵。

活動五：虛擬--校園有怪獸----

1. 首先請同學在課前先以數位相機拍攝怪獸與校園，準備數張數位圖片。
2. 帶齊所需數位檔圖片到電腦教室上課。
3. 老師介紹 photo impact 軟體操作方式，運用 photo impact 軟體將怪獸先“去背”再運用電腦影像合成軟體請同學發揮創意將怪獸與校園作結合, 虛擬怪獸入侵校園的有趣畫面，並發揮創意加入一些變化，增加氣氛與特效，將完成作品列印出，大家來票選、觀摩。

### 肆、延伸活動

#### 成果發表與互評

1. 將全班同學作品張貼於黑板或者拍成數位檔製成投影片一一秀出，供學生互相觀摩、鑑賞。
2. 老師發下互評表並講解如何鑑賞:依作品的表現媒材、色彩、創意、造型、完整度...等。
3. 對事不對人請同學針對同學作品作一次互相評分。
4. 大家來票選:a. 表現媒材最特殊、b. 色彩配色的最好者、c. 作品最具創意者、d. 作品內容豐富的、e. 造型最有變化。
5. 讓學生互相的評分與自我評鑑，鼓勵學生自由發表說明自己的創作理念與感想。
6. 師生欣賞、比較、講評、發表鑑賞心得與看法，老師應多獎勵與讚美，藉此提昇創作與鑑賞的能力。

#### 教學設備/資源：

- 網路/電腦設備。
- 資訊軟體。

#### 參考資料：

- 界動物百科 雷鼓出版社
- 動物大探奇 閣林國際圖書
- 消失的動物 戴維斯·西蒙／著
- 動物世界的探索 光復書局
- 網路資源-----
- 掠食者特展 [http://info.nmns.edu.tw/nmns\\_source/2003-Poster/b-4.htm](http://info.nmns.edu.tw/nmns_source/2003-Poster/b-4.htm)
- 史前海洋巨無霸—奇蝦 <http://forum.shareget.com/showthread.php?t=291022>
- 卡美拉海報館 [http://godzilla.blogdns.org/www/photo\\_6.html](http://godzilla.blogdns.org/www/photo_6.html)

- Discovery 動物網站 <http://home.pchome.com.tw/online/discovery/discovery.html>
- 台北無尾熊網站 <http://www.koala.taipei.gov.tw/>
- 行政院農委會 自然保育網—兒童園地 <http://preserve.coa.gov.tw/child/child/index.htm>
- 特有生物保育中心—小小保育家 <http://www.tesri.gov.tw/content/kids/kids.htm>

## 四、教學成果與省思

### 一、教學成果

#### (一)動手做永遠比記憶效果更好

統整〈自然與生活科技〉領域配合國一課程第四章"形形色色的生物"單元，幫助學生更有系統、更有效率的認識各種動物，提高學習興趣，並由欣賞動物的型態美中來進行創作，從創作〈怪獸的一生〉的過程中增強對各種動物的特徵認識與瞭解。藉由描繪來增強記憶動物型態的目的，達到學習與創作的雙重效果，並且補足學生在學習時課本知識的不足。

#### (二)促進更多學生對動物世界的理解與尊重

台灣雖於1998年通過了動物保護法，對於狗、貓等同伴動物以及其他經濟動物、實驗動物的飼養、運輸、管理訂出規範。不過，在現實生活中，一般人對動物的認知，以及對待動物的行為，和先進的動物倫理觀仍有相當大的差距，動物保護在台灣也仍有待進一步深化。

再加上近年來，影視、電玩、電腦、網路……等，在學生的日常生活中佔有的比重大幅增加，有鑑於此，全球第一個以動物為主角的電視頻道，特別強調人與動物之間互動的〈動物星球頻道〉就是最好的電視節目，教師應鼓勵學生觀賞有意義的電視節目，因為本單元同學們開始看〈動物星球頻道〉，漸漸的也開始瞭解動物與我們共用同一星球，人類應該尊重人類以外的其他動物，希望透過本單元，帶動學生反思人類與其他「非人類物」種種互動的關係及影響，希望能促進更多學生對動物世界的理解與尊重！

#### (三)尊重生命體驗人生

統整〈自然與生活科技〉與〈藝術與人文〉學習領域進行融入式的教學，讓生命教育能夠融入學生的生活中，透過描繪〈怪獸的一生〉去體驗與觀察對生、老、病、死之感受過程，瞭解生命教育就是一種終生教育，學習生老病死，人生必經之路，體會生命的意義及存在的價值，進而培養尊重與珍惜自己和他人生命的情懷。

#### (四)光有各種資料的彙整是不夠的，有討論與交流，知識才能深化

在活動主題（七）：消失的動物中特別設計了一個「各說各話」單元，讓學生認知到人類在整個生態體系上扮演什麼樣的角色，對動物造成哪些影響，學生要扮演不同的角色，包括保育團體、當地居民、政府官員、生態學者、動物等，一起召開公聽會由扮演不同角色的學生依其角色立場討論，這個單元最大的特點是：學生為了扮演不同的角色，必須蒐集不同角色的想法等資料，並且真正地理解不同的心情，才有可能在討論時侃侃而談，因而可以培養學生吸收並融會貫通資訊的能力，而透過公聽會的形式，學生必須接收不同的論點，針對有爭議的議題深入討論，這代表，學生可以學習從各種生態面向、甚至經濟、教育的面向思考事情，這個單元讓他們更瞭解土地與人的關係是那樣的複雜，也發現他們可以藉由討論去釐清某些意見，進而達成共識。

#### (五)戲劇增進師生感情最好方式

在單元〔玩玩cosplay 怪獸變身創意大賽〕中最大的收穫，就是師生的距離更拉進，活動中與學生打成一片，很公平的給予指導建議與協助，平時也要多參與各種班級的比賽例如教室佈置、球賽或校慶的各類活動，協助班級或在活動中幫學生照相再找機會放給他們欣賞等等，這些都是平時增進師生感情的方式，有了這個感情基礎後，進行各種教學活動會更順利，尤其是這種戲劇扮演的活動，在師生互信的情境下學生會更輕鬆愉快，達到放鬆肢體的效果，在怪獸變身結果呈現時，學生會自己選擇背景音樂，利用活潑、動感的音樂，搭配誇張俏皮的肢體伸展動作，情緒很high成功的扮演怪獸，同學也學會欣賞



同儕間不同的表現與詮釋的方式，學生更能透過適當的情緒表達維持良好的人際互動

## 二、教學省思

### (一)教師省思

藝術與人文教師雖不一定具備動物的專業知識，但基於教師專業要讓學生心服口服的原則下，老師也要趁此機會多學習多充實，所謂教學相長，必須不斷提升自己的專業能力，才能滿足學生的求知需求，經過這個課程後自己收獲不少，希望和學生一起成為「怪獸達人」，一起分享學生的創意。

### (二)學生回饋

本研究是以國中七年級學生(711-721)11 個班級的學生為主要教學實驗、觀察、問卷調查對象。研究結果發現：以藝文帶動學科的學習，確實能提高學習的效果與創造力，以圖形增強學生認識與了解各種動物，而讓學習記憶更牢固更持久以提升教學品質，更證明「沒有學不會，沒有不會畫畫的孩子」。

### (三)透過問卷調查有以下的結論：

1. 以畫圖方式確實較容易記憶起各種動物。
2. 運用各種動物特徵創作，確實能讓自己的設計能力增強，造型更有變化。
3. 比起以前認識了更多的動物且更瞭解動物的習性特徵。
4. 以前對畫動物有挫折感現在拿起筆就能畫了。
5. 作品的內容變得充實有趣且千變萬化。
6. 利用各種動物特徵的組合確實可以讓造型更有變化更豐富。
7. 發現並認識意想不到、千變萬化的動物世界。
8. 對畫畫有挫折的同學普遍認為對畫畫更有信心，且更喜歡畫畫。
9. 可以隨心所欲的畫畫而運用到未來的設計上。
10. 經過這種方式不但記得各種動物且可以任意創作各種怪獸。
11. 經過此單元更瞭解人類在整個生態體系上扮演的角色。

### (四)建議

分別從班級經營、教學、後續延伸課程等提出建議

#### ●班級經營

#### 1. 必須要安排適當的學習環境

要教學成功首先要改善教學環境，而座位的安排更是重要，座位要有變化，應該捨棄傳統的座位排法而將座位改成馬蹄形座位，集中式的中間環繞，老師盡量使用無線麥克風設備，更不能老是站在黑板前面要隨意的在中間走動，這種上課方式與學生的互動性是最好的，可以隨時掌握每位學生的動靜，學生也不易打瞌睡，上課的注意力自然就提高了。

#### 2. 好的秩序才有好的上課品質

秩序的養成要定下教室班規，並掌握開學頭幾天的管理契機，為培養各組的榮譽心採用連坐法方式整組加分，藉同儕力量來約束，讓學生能專注投入課程活動。

#### 3. 分組進行

上課前先分組並事先蒐集資料，上課中最好以組進行，並伺機發問，學生較有參與感。

#### ●教學

#### 1. 要求學生回家作業

現在的學生普遍被動學習，要考試或有規定作業時才會看書，自己不會主動看書，如果孩子回家沒有作業讓他練習，那所學的絕對會忘記 70%，時間久了自然全忘光，每個單元一定要有回家作業。

#### 2. 根據學生個別差異調整教學

創作表現的方法雖然很多種，但一定要根據學生的程度來實施與調整最適合學生的表現方式與教學方法。

#### 3. 上課前說出並寫下教學重點，讓學生很清楚的知道今天的教學內容與教學重點，孩子最專注的時候是上課的前 15 分鐘，老師要掌握最重要的契機在孩子最專注時就要進入主

題，最後 5 分鐘要學會收尾，台灣老師的通病就是太認真最後 5 分鐘還在趕課，其實快下課時即使沒講完也絕不上新的課程，要總結歸納及時結尾，一定要準時下課，延遲下課學生未必會領情，準時下課才是受學生的歡迎。

#### (五)後續延伸課程

除了看電視，到動物園裡看動物以外，鼓勵學生利用機會多親近動物，學生將自己設計的怪獸造型，可以運用在日常生活中的各種實用的日常用品中例如：T 恤、手提袋、包裝紙的圖案、吉祥物、玩具、卡通、甚至於跟時尚流行結合，服飾的設計。

#### (六)結語

以藝文帶動學科的學習確實可以幫助學生更有效的學習，不僅是在課業上，在其他的領域也適用此圖畫記憶法，這將使得他們在未來的生活裡也可以機靈地更有效率的學習，對任何困難的事都能有好點子解決他們的問題，要讓學生對任何學習具有信心與滿懷成功的心態這才是最重要的。

教學最大的成就感就是看到每個學生都能隨心所欲的畫畫，最大的感動就是看到學生讓人“驚艷”的作品不斷出現，在同儕團體互相影響激盪下各種不同的創意傾巢而出，多數學生的成就感獲得滿足，臉上自信的笑意充滿，當頑皮好動低學習成就的同學對我說：「老師，您看！我現在也可以很輕易的畫出怪獸了！」聽到這句話真的是教學最大的回饋！所謂教學要有熱誠，每位老師追求專業的心是永不改變的，有好的教學點子一定要實踐，教學經驗更要與其他老師分享。

# 怪獸達人

班級

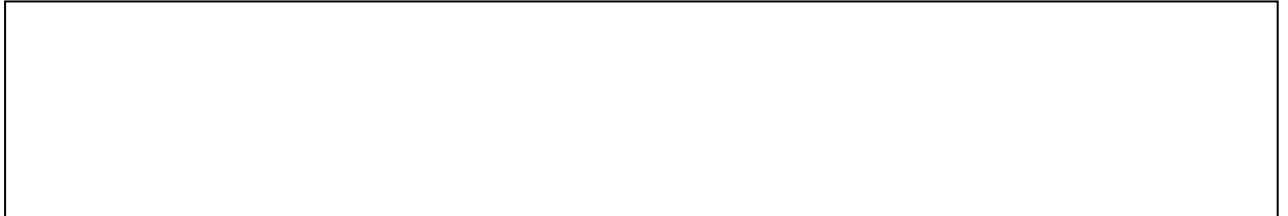
座號

姓名

1. 動物的分類? \_\_\_\_\_
2. 昆蟲成長過程中，形態會有大改變，可以分成?
3. 早在 2 億 6 千萬年衣魚就是這種形狀請畫出。

4 哺乳動物有哪些?

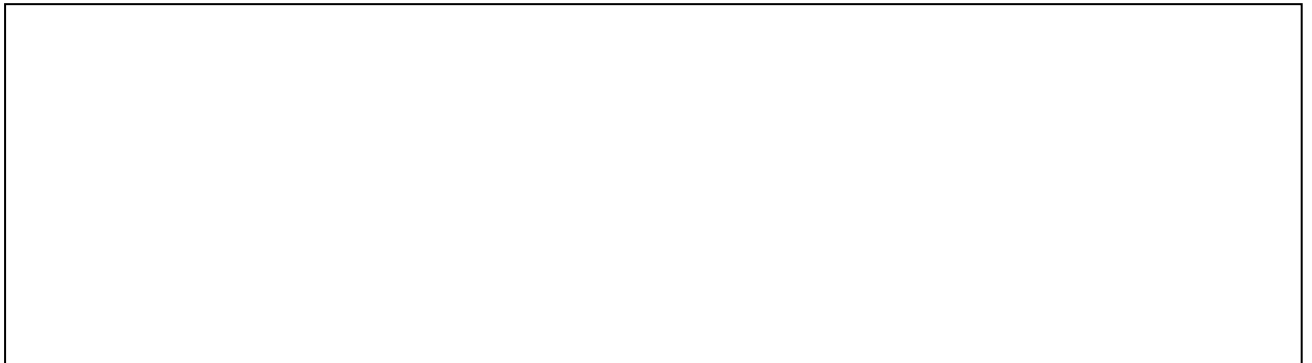
5. 哺乳類中唯一能真正飛翔的動物? 請畫出



6 兩棲類爬蟲類有哪些?

7. 蛙類的產卵與變態生長?

8. 請畫出各種不同的恐龍



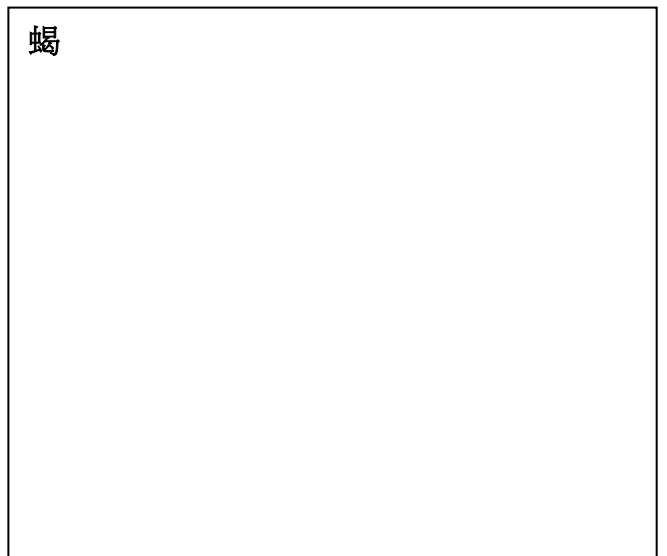
9 變色龍的特徵是什麼? \_\_\_\_\_

並請畫出變色龍與蜥

變色龍



蜥



# 動物大集合

---請依次畫出下列的 4 種不同動物造型

 <p>嘴</p>				
 <p>腳</p>				
 <p>怪角</p>				
 <p>怪鼻</p>				
 <p>尾巴</p>				
 <p>雞窩頭</p>				
 <p>翅膀</p>				
 <p>帽子家族</p>				

# 怪獸達人

# 作品互評表

班級 \_\_\_\_\_ 座號 \_\_\_\_\_ 姓名 \_\_\_\_\_

★依作品的表現:色彩、創意、造型、完整度...等請同學針對同學作品作一次互相評分，以表現最優者為 5 分最差者為 1 分，對事不對人，要公平客觀

座號	創意 1-5 分	造形 1-5 分	色彩 1-5 分	完整度 1-5 分	評語 總分	座號	創意 1-5 分	造形 1-5 分	色彩 1-5 分	完整度 1-5 分	評語 總分
1						21					
2						22					
3						23					
4						24					
5						25					
6						26					
7						27					
8						28					
9						29					
10						30					
11						31					
12						32					
13						33					
14						34					
15						35					

## 大家來票選

- ◆ 1 你認為誰的作品最具創意?
- 2. 誰的造型最獨特?
- 3. 誰的作品最酷呢?
- 4. 誰的色彩運用的最鮮豔呢?
- 5. 你會為自己打幾分?
- 6. 你覺的自己表現的如何呢?