

附件2我的未來進行式 教案格式

領域/科目	藝術領域/視覺	設計者	楊文琦	
實施年級	六年級	總節次	共18節，6週	
單元名稱	我的未來進行式			
設計理念				
從人物比例繪製談起，我們研究了大人和小孩的頭身比例差距、速寫了同學的暫停姿態。而後我們談到十年後的自己,那個可能進行中的動態凝結塑像，我們腦中的那個正在做什麼的自己逐漸成形。透過安妮新聞第 15 期的閱讀，引發一連串自我探尋的旅程，讓六年級即將進入青少年的老兒童們，透過從平面繪製到立體塑像製作，從無到有建構未來的我，讓自己成為那個閃耀的人吧！ 本課程以「我的未來進行式」為主題，帶領學生從觀察人體比例與速寫出發，逐步進行動作草圖與職業角色設定，最終製作立體動態雕塑作品，並完成職涯想像書寫與 Padlet 展演。學生將經歷從2D 到3D、從認知到實作、從文本到創造的跨媒材、跨領域學習歷程，並透過團隊合作與公開展示，培養自我認同、未來規劃與美感表達。 本課程以差異化學習策略尊重學生個別特質，強調自我實現與社會參與，並融入多元文化與性別平等議題，引導學生欣賞與尊重多樣性。評量設計涵蓋歷程檔案、創作成果與數位表達，鼓勵學生反思創作意圖與未來目標。				
設計依據				
學習重點	學習表現	2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理,並表達自己的想法。 1-II-3 能探索媒材特性與技法,進行創作。 1-III-3 能學習多元媒材與技法,表現創作主題。	核心素養	● A1 身心素質與自我精進 藝-E- A1 參與藝術活動,探索生活美感。 ● A2 系統思考與解決問題 藝-E-A2 認識設計思考,理解藝術實踐的意義。 ● B2 科技資訊與媒體素養 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 ● C2 藝術涵養與美感素養 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。
	學習內容	視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 視 A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。 視 E-II-1 色彩感知、造形與空間的探索。 E-II-1 動作與空間元素和表現形式 表 A-II-3 生活事件與動作歷程。		
議題融入	實質內涵	1. 性別平等教育：理解性別角色多樣性與刻板印象（反思生命經驗與		

		女性典範學習) ; 欣賞性別少數於專業領域的貢獻 (學習13歲就開始學習足球規則、來自法國的女裁判 Stephanie Frappart 成為「2022男子世界盃首位女主審」的故事與價值重構)。 2. 生涯發展教育：探索自我與目標意識 (從速寫到雕塑歷程) ; 了解職業樣貌與社會責任 (創作過程需敘述任務與專業)。 3. 多元文化教育：欣賞與尊重不同文化的職業特質與儀容造型 (觀摩與創作參考) 並接納文化差異 (Padlet 展演中互評與討論)。 4. 媒體素養教育：運用數位工具展現歷程與成果 (Canva、Padlet) ; 遵守平台規範與留言禮儀 (教師指導留言態度與資源運用)。
	所融入之學習重點	1. 認識性別多元性與打破刻板印象，理解性別角色在生活與職場的表現差異。 2. 探索個人興趣與特質，建立未來生涯目標與行動計畫。 3. 尊重文化差異，理解不同文化背景職業特徵與價值觀。 4. 媒體素養教育 (資訊教育) : 具備資訊檢索與數位創作能力，並遵守網路規範與數位公民行為。
與其他領域/科目的連結		1. 語文領域：閱讀理解與未來書寫 2. 數學 (延伸) : 比例與空間感知
教材來源		國語日報、教育部美感與設計課程創新計畫《安妮新聞》第12.15期、職業介紹文章、職游旅人(職能盤點卡)、Padlet 平台、Canva 數位素材、Pinterest 圖庫、學思達講義 (自編)
教學設備/資源		鉛筆、鋁線、尖嘴鉗、輕質土、木塊底座、電鑽(非必要)、螺絲起子、平板電腦、Padlet、Canva
學習目標		
一、能畫出不同頭身比例的人物，並知道 Q 版人物、兒童與成人的比例差異。(知識層次) 二、學習簡易骨架的概念後，使用 X 光眼來覺察圖像中的人物骨架、比例與動態。(技能層次) 三、能在限定時間內完成同學速寫，捨棄細節、掌握比例、動作及其骨架走向，並注意人體結構上的空間關係，包含前後、內外、重疊、延伸等關係。(技能層次) 四、能使用適當的工具及以鋁線纏繞凹折出人物骨架,以螺絲釘設定「立足點」,並將人物塑像固定於木台座上。(技能層次) 五、能設定凝結動作(注意輪面、桌面、門面,3D 方向兼顧)，並將輕質土適當覆蓋在鋁線骨		

架上增加體積感。(技能層次)

六、能閱讀文本資料，發展職業角色設定並轉化為視覺創作。(情意 / 理解層次)

七、能與同學合作，創造出靜像職業肢體動作，並用平板拍攝後畫下來。(情意 / 技能層次)

八、能敘寫十年後的自述,介紹該職業與自己的心得，說明作品創作理念與未來想像。(情意 / 表達層次)

九、能以雲端策展的概念，參與 Padlet 展演與同儕互評，表達觀點與給予回饋。(情意 / 互動層次)

教學活動設計

教學活動內容及實施方式

時間

備註

【課程流程設計】第一部 | 啟動：速寫眼力與動作觀察

● 認識人體比例與頭身比例變化

歡迎你加入文琦老師的視覺藝術課,和大家一起參與「人物比例研究室」這一堂課。這個會是六年級這個大單元中,最重要的開端,接續『人物速寫』、『動態塑像』立體單元,一步步學習達成目標。我們從觀察人的身體比例,發現隨著不同年齡,發生了頭身比的變化!

讓學生以自己的方式察覺比例，並引導以「頭」作為基準進行測量。

練習算出漫畫圖像中三人不同的身體比例，察覺不只是身高不同，關鍵在於比例。

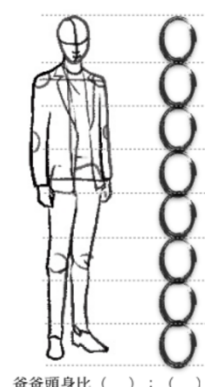
● 從奧運吉祥物、自由帽與人物速寫進入主題：

2024巴黎奧運吉祥物「弗里吉」(Phryges)靈感來自「弗里吉亞帽」又稱「自由之帽」，這是法國大革命的重要

20分鐘

漫畫人物研究 從一間課室家酒觀察起

歡迎你加入文琦老師的視覺藝術課,和大家一起參與「人物比例研究室」這一堂課。這個會是六年級這個大單元中,最重要的開端,接續『人物速寫』、『動態塑像』立體單元,一步步學習達成目標。我們從觀察人的身體比例,發現隨著不同年齡,發生了頭身比的變化!以右圖中爸爸的絕佳身材為例,請數數看他幾頭身?



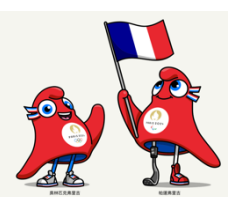
試著畫記看看安妮亞的兒童身材和母親約兒的成人身材,兩者在比例上有什麼差異?

安妮亞頭身比 () : ()
約兒頭身比 () : ()

以頭部的長度為基準,總身高有幾個頭長為頭身比,日本動畫界喜用九頭身作為塑造花樣美感的角色,帶來視覺震撼,但實際上非常少見XD



20分鐘



象徵，在法國歷史上的重大事件中都能看見它的蹤跡，與人民並肩作戰。

而仔細看兩隻奧運與帕運吉祥物，有些微的不同。代表帕運的弗里吉一隻腳是義肢，象徵無所畏懼、熱愛挑戰，也代表著帕奧的精神。

欣賞2024年巴黎帕運會和奧運會吉祥物的形象影片，從中以圖像及動畫迅速理解吉祥物設計由來

<https://www.youtube.com/watch?v=BzHncCgvpcl>

- 動態觀察 × 骨架素描 × 時間速寫挑戰
- 實際對照片及同學進行限時速寫。訓練手眼同步的觀察與描繪力。



第二部 | 素描與角色建構

觀察生活與漫畫人物比例（安妮亞與約兒）

- 設計兩種不同比例角色（Q版與真實身形）

動手畫畫看：我們來動手紀錄、比較人體各部分與整體之間、部分與部分之間的空間關係。加上身體的寬窄胖瘦，就會形成每個角色不同的身體樣貌喔！請參看中間的人物比例，並完成左右兩種不同比例的人物創作。

20分鐘

80分鐘

40分鐘

回顧2020年東京奧運會開幕式上令人歎為觀止的象形圖表演，能激發更多動作聯想
<https://www.youtube.com/watch?v=I9uVg-feZoM>



提供奧運圖標，讓學生從畫火柴棒人進階到畫出骨架人，接著再從骨架人增添肌肉和穿戴衣物配件，逐步在動作上建立觀察與速寫的能力。



動作裡的人體骨架

「體操家塞西」是由建築師所創作的日本漫畫作品，本作品描繪一名身為開罐的男性，和另一位實際工作是殺手的女性，以及一個能讀心的超能力者女孩。三人互相碰撞真實身分所組成的虛假家庭關係的喜劇。本頁圖中的動作素描，充分顯示了人物特性，接下來我們將用X光般透視他們的骨架！

請依步驟進行以下任務挑戰：

1. 看圖A理解人體骨架結構，並連線對應名稱。
2. 參看圖B「體操圖」觀察增加的部位與細節，並用筆直接描繪在圖A「骨架圖」上。（可在圖B中參考姿勢）
3. 挑選其中一位角色，畫出其動作骨架。（建議增加細節）
4. 掌握要點及速度，繪畫細節（衣物、表情）。只畫出骨架圖！若仍有時間，可追加完成體操圖。

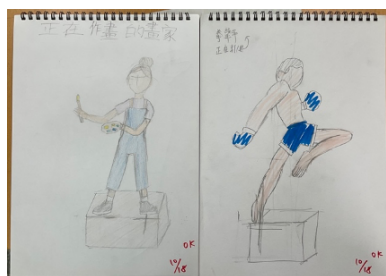


動作裡的人體骨架



X-ray分析（假想之文）的骨架圖之工作紙 3

● 草圖表現：正在 _ _ 的 _ _ (動作×職業)



設定主題，畫出設計圖。

第三部 | 我的未來進行式

閱讀《安妮新聞》，激發自我探索



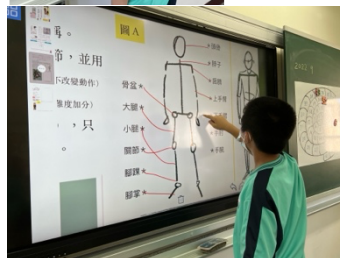
- 撰寫「十年後的我」未來生涯書寫
- 小組討論與草圖互評 (Padlet 同步上傳)

40分鐘

40分鐘

20分鐘

20分鐘



讓學生在講義上操作後，請學生分享及發表，使用觸屏截圖手繪功能，紀錄思考的痕跡。

- 安妮新聞 (Vol.15) 夢想
<https://aade.project.edu.tw/annetimes/journal/45>
實際在夢想這條路上---職場工作人的心聲

Q3、小時候的夢想與現在的工作有關嗎？

甜點店老闆：有關！我是在看見白雪公主做糖果派後，萌生了想做甜點的心願。小時候很喜歡在家裡的餐桌下開自己的「雜貨店」，大學時開始自己在學校裡賣甜點。

社工：某次在捷運上看到一個人大哭大叫，就問了他需要什麼協助，但沒有辦法溝通，又因為圍觀的視線而提早下車，當時的愧疚感，讓我萌生想讀社工系的想法。



設立目標，只有你做得到

我的目標是發現一顆彗星，而不是打破紀錄。



拉斐爾·比羅斯 (Rafa Biros)，現年 14 歲，來自波蘭，於 2020 年 11 月發現一顆新的彗星，成為發現彗星最年輕的人。

幼稚園時期就對天文學有興趣的拉斐爾，在學校探遠距上課的期間重拾他的熱情，多虧了業餘天文學家叔叔告訴他這項由 NASA 資助的掠日彗星計畫 (Sungazer project)——藉由太陽和太陽圈探測器 (SOHO) 監視日冕儀影像來發現新彗星。某天晚上，他透過三張照片發現了一顆直徑僅 5 到 10 公尺的微小彗星，雖然發現彗星並不罕見，但他確實是最年輕的「彗星獵人」，道明了不管年紀與科系，任何人都能參與天文學，且這些彗星或多或少都有些不同，具有研究價值。爾後，拉斐爾又發現了十顆彗星，「感覺自己是這個『宇宙世界』的一部分真的是太棒了！」他說。

Padlet 敘寫建議

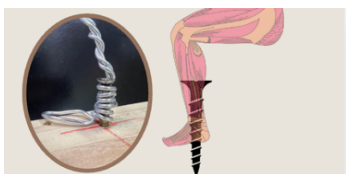
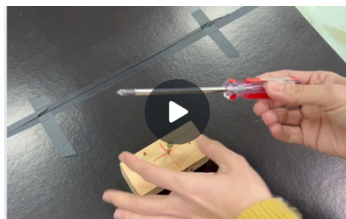
1.標題:

這是正在(動作或狀態)的(職業)動態雕塑作品。

2.內容:

第四部 | 雕塑進行式

- 操作鋁線骨架與立足點固定



- 黏土造型：主體 × 姿勢 × 職業特徵
- 分段講解：上半身、下半身、配件與裝飾
- 學生操作，並同時進行各別指導

第五部 | 展演與共學

- 小組靜像秀拍攝、職業動作展演

4-5人一組，請討論設定本組為同一種職業，並設計角色動作，練習以靜止動作呈現屬於本職業獨一無二的出道秀~表演配置隊形：

- 水平位置~高中低兼具
- 肢體動態延伸(封閉動作 out!)
- 畫面平衡有張力
- 能表現職業特質(沒有道具也不擔心)
- 拿出拍照神器捕捉這一刻!
- 猜猜別組是什麼職業?

80
分鐘

20
分鐘

20
分鐘

160
分鐘

80
分鐘

- 2-1 我小時候如何崇拜的人事物?
- 2-2 這個工作值得崇拜或尊敬之處?
- 2-3 要累積什麼能力才能達成?
- 2-4 如何服務人群?
- 2-5 結語或謝詞

安妮新聞 (Vol.12) 日常工具指南-工具好朋友

<https://aade.project.edu.tw/annetimes/journal/42>



●Padlet 展出與留言回饋

● 課程回顧與學習省思



學生心得節錄：

- 1.在一開始上的人體骨架課程時,也是一知半解，後來愈來愈懂後，終於知道畫人物的先後順序。在這學習過程中我寫了十年後的自己，就是像是實現了現在我身為足球隊員的最終目標，我希望能像報紙裡面介紹的人物一樣，持續堅持自己的夢想。
- 2.經過畫人、想動作到設定職業，我思考了很久，以前我想當網紅，這次我是製作了[用優美的歌聲唱好聽的歌曲的歌手]這樣的塑像，我想我會繼續追尋這方面的興趣和能力的!希望國中也有類似這樣的課程。
- 3.這是我上過最好玩和最有知識性的課程，難度高又要很細心,最後有滿滿的成就感。

40分鐘

20分鐘



正在射箭的選手

我從以前就很崇拜射手，他們十分厲害每次射箭都是百發百命中紅心，他們厲害的話可能還可以參加奧運，他們需要經常練習，在過程中或許會很累，但只要努力就一定會有收穫，為國家爭光，如果有機會我也想為國家爭光。



正在炒菜的廚師

我小時候我很崇拜廚師，因為他們在充滿油煙的廚房持續工作，我覺得他們很累，但他們還是不斷努力帶給很多人美味的食物，端出一道一道的精美佳餚，我以後也要當他們一樣努力💪~(u~)~



教學省思：本課程結合藝術創作、生涯教育與數位展演，讓學生不只是在「畫一個人」，而是在「打造一個未來的自己」。學生對人物建構與比例的掌握越來越清晰，經歷從草圖、雕塑到展演的轉化後，對自我形象與未來角色有更具體的想像與自信。

安妮新聞所提供的文本，不僅提升學生的閱讀興趣，也成為職涯探索的觸發點。Padlet 的應用則擴展了學生的觀眾意識與反思能力，學生之間能彼此留言、互看作品、形成共學網絡。整體課程不只操作精緻，內容亦具備可擴展性，未來可模組化為「人物比例研究室×主題式創作」教學架構，提供其他教師跨域延伸與多元應用。

參考資料：安妮新聞 (Vol.12) 日常工具指南-工具好朋友、安妮新聞 (Vol.15) 夢想、2020 年東京奧運會開幕式表演 <https://www.youtube.com/watch?v=I9uVg-feZoM>、2024 年巴黎帕運會和奧運會吉祥物形象影片 <https://www.youtube.com/watch?v=BzHneCgvpci>

附錄：列出與此教案有關之補充說明，包含學習單、影片、簡報、評量規準等。

評量等級	指標說明
A 級	能完整說明人物比例與角色設定概念，速寫與立體造型具結構性與創意，職涯自述具情感連結並能清楚表達，積極參與展演與同儕互評。
B 級	能說出人物比例關鍵概念，作品具基本結構與個人風格，自述內容明確並能回應主題，有良好合作與表達態度。
C 級	能掌握基本繪製與造型技巧，職涯敘述尚須補充說明，互動參與表現尚可。
未達 C 級	需進一步理解主題核心，作品結構與表達未能完整呈現，互動參與態度需提升。

評量等級標準參考與實質內容：

1. 知識理解：能說明人物比例與角色建構概念 (20%)
2. 技巧應用：能完成速寫與立體骨架製作 (25%)
3. 表現創意：能表現職業角色特徵與美感 (25%)
4. 表達能力：能完成未來自述與展演說明 (15%)
5. 合作與分享：小組討論與 Padlet 互動參與度 (15%)

五項評量向度之具體說明與評分方法如下：

評量方式	評量標準	評量內容	評分方法 (A~未達 C)
知識理解 (20%)	能正確說明人物比例差異、骨架概念及角色設定的基本原理。	學生是否能解釋比例差異、辨識骨架線條與動作方向，並應用於草圖設計。	A：完整解釋概念並舉例。 B：能正確說明主要概念。 C：僅能部分回答，理解零散。 未達 C：無法清楚表述或錯誤。
技巧應用 (25%)	能熟練運用速寫、鉛線骨架、黏土塑形等技術完成作品。	速寫掌握比例與動作；雕塑能控制結構與體積感。	A：速寫流暢，雕塑顧及輪面、桌面、與門面三度空間，自然而不扁平。 B：技巧尚佳但細節不足。能將平面二度空間立體化。 C：技巧可行但有比例失衡或捏塑粗糙。 未達 C：無法完成主要操作或結構鬆散。
表現創意 (25%)	作品展現職業角色特徵，兼具想像力與美感。	角色動作、服裝、配件是否新穎，展現個人風格與職涯想像。	A：造型獨特，細節展現高度創意。 B：具風格，有創意元素。 C：角色一般，創意有限。 未達 C：缺乏特徵或創意。
表達與書寫 (15%)	能以口語與文字完整介紹作品與未來想像。	未來自述與展演說明是否連結作品，是否能清楚表達。	A：生動自如，語句完整，情感強烈。 B：表達清楚完整。 C：基本說明但簡略或不流暢。 未達 C：表達不清或不連貫。
合作與分享 (15%)	能積極參與小組討論與 Padlet 互動，展現尊重與合作態度。	小組靜像秀、Padlet 留言是否具體並展現尊重。	A：積極參與，給予具體回饋。 B：配合討論，留言具建設性。 C：參與有限，留言簡短。 未達 C：無法積極參與。

人物比例研究室

比例研究 | 畫出合理的人物比例 | 動作裡的人體骨架

比例

比例 (Proportion) 可以解釋為整體形式的部分與部分之間，或部分與整體之間的關係，而其關係具有數理的法則。不論是物象整體中部分與部分間一切有關數量的條件，如長短、大小、粗細、厚薄、寬窄、濃淡、輕重、多少等，在搭配恰當的原則下，並能合乎一定數量關係，即能產生優美視覺感受，符合比例之美。

安妮新聞 vol.2

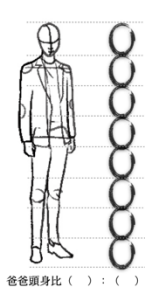


三	瀨	洞	史	火	星	區
宙	炸	藤	前	步	空	太
大	爆	兩	克	林	個	腦
藤	動	樓	蘭	富	人	電
龍	畫	獅	身	樂	團	因
延	壁	面	人	四	頭	斯
瑪	河	魯	魯	威	披	坦
象	石	維	特	人	哥	倫
布						

比例研究

漫畫人物研究 從一間課室酒樓觀察起

歡迎你加入文琦老師的視覺藝術課，和大家一起參與「人物比例研究室」這一堂課。這個會是六年級這個大單元中，最重要的開端，接續「人物速寫」、「動態塑像」立體單元，一步步學習達成目標。我們從觀察人的身體比例，發現隨著不同年齡，發生了頭身比的變化！以右圖中爸爸的絕佳身材為例，請數數看他是幾頭身？



爸爸頭身比 () : ()



猜測我們幾年級？



試著畫記看看安妮亞的兒童身材和母親約兒的成人身材，兩者在比例上有什麼差異？

安妮亞頭身比 () : ()
約兒頭身比 () : ()

以頭部的長度為基準，總身高有幾個頭長為頭身比，日本動畫界常用九頭身作為塑造花樣美感的角色，帶來視覺震撼，但實際上非常少見 XD

全國制圖

傳說中的黃金比例

黃金比例在十六世紀時本就被「神聖比例」，是指兩段相乘的數字，或是古希臘數學探索完美比例的切割之心得，即長邊與短邊之比，短邊與長邊之比，比例的準確數值是無理數，一般以大約值1.618代表。古希臘人相信，按照這個比例去分配、分割、佈局能得到最和諧、最完美的效果。而後世也發現黃金比例是現在某些動物和植物的外觀，比如鳳凰蝶的內部結構，向日葵的種子排列等等，蘊藏了豐富的美學價值。



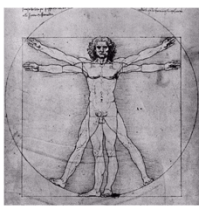
Nature by Numbers

21	13
13	8
8	5



認識維特魯威人

一個標體的健壯中年男子，兩臂微斜上舉，兩腿叉開，以他的頭、足和手指各為端點，正好外接一個圓形。同時在畫中清楚可見疊著另一幅圖像：男子兩臂平伸站立，以他的頭、足和手指各為端點，正好外接一個正方形。這就是名畫《維特魯威人》(Homo Vitruvianus)，出自文藝復興藝術巨匠達文西之手，畫名是根據古羅馬傑出的建築家：維特魯威的名字取的，人體中自然的中心點是肚臍。因為如果人把手腳張開，作仰臥姿勢，然後以他的肚臍為中心用圓規畫出一個圓，那麼他的手指和腳趾就會與圓周接觸。不僅可以在人體中這樣地畫出圓形，而且可以在人體中畫出方形，即如果由腳底量到頭頂，就會發現高和寬相等，恰似平面上用直尺確定方形一樣。



引用杜心如老師設計 藝術中的身體比例講義

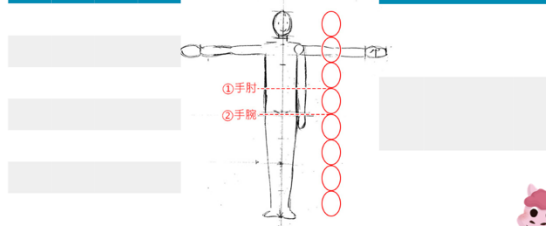
動手

手畫畫看：我們來動手紀錄、比較人體各部分與整體之間、部分與部分之間的空間關係。加上身體的寬窄評價，就會形成每個角色不同的身體樣貌囉！請參看中間的人物比例，並完成左右兩種不同比例的人物創作。

現實美感

展開的手臂和身體長度有什麼關係？

Q版角色



畫出合理的人物比例



潮中原出道SHOW

比例研究 | 動作裡的人體骨架 | 創意出道秀

動作裡的人體骨架

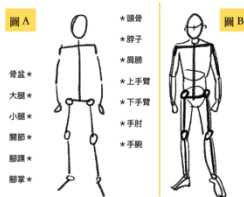
「間課室家」是由遠藤達哉所創作的日本漫畫作品，本作敘述一名身為間諜的男性，和另一位實際工作是殺手的女性，以及一個能讀心的超能力者女孩，三人互相隱藏真實身分所組成的虛假家庭間的喜劇。本頁圖中的動作姿態，充分暗示了人物特性，接下來我們將用X光眼透視他們的骨架！

請依步驟進行以下任務挑戰：

1. 看圖A理解人體骨架結構，並連線對應名稱。
2. 參看圖B「體積圖」觀察增加的部位與細節，並用筆直接描繪在圖A「骨架圖」上。（可改變造型不改變動作）
3. 挑選其中一位角色，畫出其動作骨架。（依難度加分）
4. 掌握要點及速度，捨棄細節（衣物、表情），只畫出骨架圖！若仍有時間，可追加成體積圖。



動作裡的人體骨架



X-ray 分析 (影/透/光) 的骨架圖之工作區

創意出道秀

4-5人一組，請討論設定本組為同一種職業，並設計角色動作，練習以靜止動作呈現屬於本職業獨一無二的出道秀～

表演配置隊形：

- 水平位置～高中低兼具
- 肢體動態延伸（封閉動作out!）
- 畫面平衡有張力
- 能表現職業特質(沒有道具也不擔心)
- 拿出拍照神器捕捉那一刻！
- 猜測別組是什麼職業？

請把自己組的創意出道秀記錄在右邊圖框中，直的橫的皆可。

重要提醒：先掌握動作骨架，再追求體積、造型和更多細節！～先蓋鋼筋骨架、再說裝潢家具～

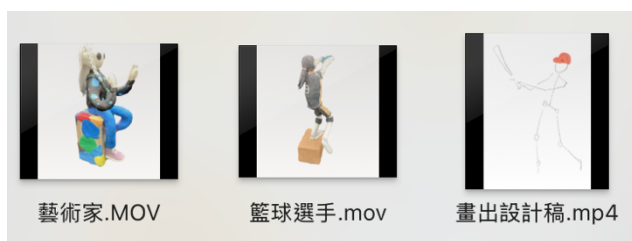


分享你的學習心得

最佳貢獻：動作設計高手/ 速寫藝術家/ 最佳協調編導/ 絕妙點子王/ 無可取代攝影捕手

潮中原出道秀 2

影片：僅列縮圖，詳如附件



簡報：僅列縮圖，詳如附件

