

領域/科目	藝術	設計者	陳佳淇
實施年級	五	總節次	共_8_節，_3_週
單元名稱	迷宮拼圖		

設計理念

(一) 題材說明：

阿達利《智慧之路：論迷宮》一書中所言，迷路從來就不等同於失敗。迷路也是退卻一步、到未預定的目的地走一遭、發現自我的一次機會。人們甚至必須甘願誤入歧途，樂意迷失方向，不把穿越迷宮當作一場戰勝，而是當作一次獵奇和期待。在迷宮內浸淫時間，花費時間，一切都在創作者的意識之中蔓延，就在其中逡巡。迷宮一直是孩子們喜歡玩的遊戲與話題，到底什麼是迷宮？迷宮長什麼樣子？孩子們說出自己對迷宮的認識與想法。因此，以線條交織而成的迷宮為主題，讓學生自己去定義「迷宮」，並且共同決定如何表現迷宮中的樂趣：可以是讓人找尋寶藏、耐人尋味的藏寶圖；也可以是地底下昆蟲或動物，平時忙碌、來回出入所製造出來的地道。

每個孩子都是天生的藝術家，都應該體認到自己有個人的獨特繪畫風格，也就是不同的繪畫特色與感覺，本單元教學想藉由拼圖式集體創作迷宮畫實施於視覺藝術課程，讓孩子能從生活經驗中，來建構出屬於自己的迷宮世界，並以學生為本位實施分組教學，讓學生主導自己的想法，享受創作的樂趣。而在教學過程中，教學者如能越少教學介入，就越能放手讓學生自由發揮創意構想，也就能讓視覺藝術課程有更開放的教學方式。

五年級的學生對周圍環境已有更多的覺察，對於人文和自然的環境事物漸增的感到好奇，也不斷吸收所處環境中的事物，也能夠與他人合作進行團體創作。因此規劃以拼圖組合式的集體創作迷宮畫課程，目的在使學生除了透過集體創作的同儕學習方式，建立良好的「合作知能」外，也能彼此互助切磋，提升自我的繪畫技巧及創作自信。

視覺藝術課程中的題材，應該從學生生活經驗中著手，並透過課程引導及同儕或師生討論，來逐漸擴展學生的概念。因此，在集體創作迷宮畫課程中，讓學生自行決定迷宮主題外，也設計了個人創作、集體創作、欣賞和互動闖關的課程，以增加學生的體驗。

在迷宮藏寶圖裡的每張圖畫都是可以獨立的藝術畫，拼湊在一起又是另一幅完整的藝術創作。拼圖是一種遊戲，其方法是把一張完整的圖案，切割成數塊不規則的形狀，再把這些零散的圖塊，拼湊出原圖案。透過像拼圖遊戲般有挑戰性、趣味性的「組合式」的創作方式，讓每位學生都負責作品的一部份，其作法是每位小朋友將屬於自己的圖畫紙聚合在一起後，再由組長在上面大致構圖(畫上主要的通道及岔路)，構圖完成後，每個人再將自己的圖畫領回進行個人創作，這時候組員間必須不斷的組合、修正並討論。

(二) 教材分析：

1. 工具材料及教學資源分析

(1)迷宮線畫因為其內容表現複雜，為了讓學生能單純就迷宮內容發揮創意，不受色彩干擾，使用的工具材料便選擇以學生最熟悉的工具－鉛筆來作畫。鉛筆有軟硬之分，希望學生的畫作能呈現線條與設計圖紋，以及能做出素描效果，因此「B」的鉛筆則較為適合。

(2)迷宮，是學生平時比較喜歡玩的遊戲之一，也是一個非常大眾化，到處都能夠看到這類型的遊戲。在各個地方、各種型式的迷宮都有人玩，而且在年齡層上比較沒有限制，可說是老少咸宜，所有年齡層的人都可以玩的一種遊戲。再者，還可以依照每一個人能力的不同，設計出程度複雜或簡單一點.....等難度不同的迷宮，而且設計者也可以在迷宮裡添加許多的創意或元素，讓自己的迷宮變得更加豐富、有趣。因此設計迷宮這主題，讓學生學習起來就感覺比較容易，也比較能激起其學習興趣。

(3)本教學實施於五年級一個班級，教學的單元名稱是《迷宮拼圖》，主要的教學活動是希望藉由學生最熟悉的鉛筆作畫以及玩過迷宮遊戲的經驗，讓孩子們共同討論，自訂創作的迷宮主題(如螞蟻王國、我的藏寶圖等)，並藉此小組合作學習的模式，透過彼此間的討論及經驗分享，來確定共同創作的主題及表現方式，增進對主題的瞭解，以及提升孩子對創作的積極度和認同感。

2. 技法分析

(1) 線條的種類與特質：

高年級的老師在指導學生進行線畫的同時，除了要在複習學生在中低年級時，已經認得的線條種類(直線、折線、曲線、螺旋線)和特質(直曲、粗細、疏密、快慢、強弱等)，還需要引導學生在畫面上畫出一些「效果」，也就是畫出屬於自己內心感覺的線條，如害怕的線條、煩惱的線條、開心的線條等。讓學生了解由於線條的粗細、長短、及形狀排列有所不同，在不同狀態下的線條，會令人產生不同的聯想和感受，所表現出來的感覺也不同，因此若能擅用工具、媒材或是手法的輕重與快慢，在創作過程中即能控制線條的呈現感覺，便能使線條讓人看起來是平靜或不安的、開闊或是緊繃的、柔弱或是穩重的。

(2).線條呈現的各種感覺：

說明鉛筆描繪時的力道及運筆方式，會讓線條產生出許多不同的效果，再讓學生在紙上描繪出粗線與細線、濃線與淡線、疏線和密線、曲線和折線、連續線和間斷線、封閉線和開放線等相異特性極大的線條，透過兩種描繪在一起時所呈現大異其趣的效果，讓學生自己感覺出所自己畫出線條的感覺。由於這是學生自己描繪出來的線條，即使是同樣畫粗線和細線，每個人的力道、線條描繪長短和方向皆不同，畫出來的感覺也就有所不同。

(三)引導方式與重點：

1. 學生升上高年級後，同時也開始進入了高德納 U 型理論中的「美術能力潛伏期」，此時期的部分的學生，在藝術創作方面較沒自信，會開始對自己的描繪能力喪失信心，因為他們會怕畫得不像被

笑，而不敢繼續畫下去，所以高年級的老師在指導學生進行線畫的同時，要引導讓孩子在畫面上畫出一些「效果」。先讓學生在一張八開圖畫紙上，畫二十個3cm× 3cm 的正方形格子後，然後鼓勵學生利用這些格子發揮創意去發想設計花紋、圖紋，想出與別人不同的紋路與線條效果，每個人完成一張圖畫紙後，學生們就可以相互觀摩參考，同組甚至是全班小朋友線畫效果的創意表現，也因為有這麼多的線條效果供參考，也可以成為學生在發揮創意的重要表現利器。

2.為了引導兒童理解、線條迷宮畫裡所可能會呈現的內容，因此教學者先收集迷宮的相關資料，並做成簡報檔，讓學生了解迷宮的文化和歷史演進，以及造型特點等，再透過師生玩過迷宮遊戲的經驗分享，引起學生對迷宮的興趣與期待。

3.迷宮畫集體創作是以兒童為本位的教學，教師只是透過與組長的溝通協調，幫助各組完成集體創作的整個運作過程。在進行集體創作時，教師最需要特別注意的是，團體的組織型式應能注意到男女性別之差異外，也不能忽略對每位組員個別學習差異的輔導；而教師與組長及組員之間，更需要一種民主與開放的氣息，以增強團體的向心力和參與感。

4.高年級兒童的心智已屆「推理階段」，其思想合乎邏輯性，因此對於作品中的大小、比例、前後關係，都能採用客觀表現方式處理。這時教師的指導，也要針對作品的統整性效果來提供各種策略和技巧。對於集體創作迷宮畫的主題，只要是同組員共同決定的就可以，目的是在引導孩子從自己的生活經驗出發，一起認真討論，共同思考出迷宮集體創作畫中，整體和個人的畫作內容要如何呈現，並探尋自己內心對迷宮內環境的感覺及要表達的意境為何，就比較容易繪畫出有個人特色的迷宮畫。另外，學生在創作過程中，可以善用以前學過的藝術造形原理，例如：對稱、重複、韻律、均衡、比例、空間留白等，在自己的迷宮圖畫中，可以思考如何運用這些藝術原理來設計更具美感和吸引力的迷宮。。

5.為了讓迷宮更添加複雜與趣味性，也為了讓學生能自我挑戰及學習互助，因此藉由拼圖原理，讓學生將畫作利用拼圖的方式，來完成學生個人及分組的集體創作。因為這是利用拼接的方式來作畫，所以學生如何在圖畫紙交接之處完美的呈現路徑，便是組長的重責大任，也是老師在巡視行間時，必須隨時注意提點的地方。

(四) 表現內容與要求標準：

1.每個學生的生活經驗，以及對迷宮的認知皆有所不同，因此，以線條交織而成的迷宮為主題，讓學生自己去定義「迷宮」，並且共同決定如何表現迷宮中的樂趣：可以是讓人找尋寶藏、耐人尋味的藏寶圖；也可以是地底下昆蟲或動物，平時忙碌、來回出入所製造出來的地道。「迷宮」由於是學生自己去定義及討論的，因此即使主題是相同的「尋寶迷宮」，每一組所呈現出來的迷宮背景及陷阱、障礙物等，都會不盡相同

2. 每張圖畫都是可以獨立的藝術畫，拼湊在一起又是另一幅完整的藝術創作。拼圖是一種遊戲，其方法是把一張完整的圖案，切割成數塊不規則的形狀，再把這些零散的圖塊，拼湊出原圖案。透過像拼圖遊戲般有挑戰性、趣味性的「組合式」的創作方式，讓每位學生都負責作品的一部份。因此，在完成後全組員的圖畫拼湊在一起時，所有邊界需要相交接的線條，是否皆能成為有效的通道，即是迷宮畫是否成功的重要依據之一。

3. 「集體創作」顧名思義，就是要同一組的小朋友，一起合作完成一幅大張的圖畫，學生除了展現個人藝術天分外，也要適時的和身旁的同學討論，才能讓每張看似獨立的塗鴉線條，經過拼接組合後，成為一大張有邏輯、有創意的迷宮畫。集體創作的歷程要經過：成立組織→推選領導者→決定目標→討論計畫→蒐集資料→分工合作→組合修訂→完成作品→共享成果。當共同創作被當作一種教學法時，它就是一種採用團體活動、團體討論、團體製作的學習方式，使學生在教師指導之下，以互助合作的精神，來解決共同選定的主題，共同完成一件作品。

(五) 特殊情況的預估與因應措施：

在集體創作中，組長是集體創作活動的直接領導者，大多具有構通協調及領導的能力，因此由組長挑選出的組員，也都能配合組長的指令，一起運作整個集體創作的過程及成果。不過，還是會有一組學生，因為組員個性及能力差異性較大，從開始的選定主題時就需要教師的協助，這時教師從旁協助組長和組員討論好創作主題後，在進行創作的歷程中，也需要再三提醒組長，記得將組員的畫作拼在一起查看是否有誤，對於較沒自信的學生，也需要適時的引導他：你想要表現的空間是什麼？恐怖的還是？你覺得要怎麼用線條來表現比較容易呢？也可以讓他的畫作多和周圍的鄰居拼在一起觀看，藉由觀摩他人的畫作來引發其想像。

設計依據

學習重點	學習表現	藝術領域: 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 健康與體育領域: 2c-II-2 表現增進團隊合作、友善的互動行為。 2c-II-3 表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。	核心素養	藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-C1 識別藝術活動中的社會議題。 社-E-B3 體驗生活中自然、族群與文化之美，欣賞多元豐富的环境與文化內涵。
	學習內容	藝術領域: 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 健康與體育領域: Fa-II-2 與家人及朋友良好溝通與相處的技巧。 Ab-II-1 居民的生活方式與空間利用，和其居住地方的自然、人文環境相互影響。	呼應之數位素養	☐ 數位安全、法規、倫理。 ☐ 數位技能與資料處理。 ☐ 數位溝通、合作與問題解決。 ☒ 數位內容視讀與創作。 （請參考數位教學指引3.0版）
議題融入	實質內涵	品德教育性品 E3 溝通合作與和諧人際關係。		

	所融入之學習重點	● 3-II-5能透過藝術表現形式，認識與探索群己關係及互動。
與其他領域/科目的連結	● 健康與體育領域	
教材來源	自編	
教學設備/資源	投影機、簡報(迷宮及藝術原理介紹)、信誼基金會提供的益智遊戲迷宮圖、幼福文化事業股份有限公司迷宮圖、米諾斯王宮 https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=2625134	
學習目標		
1. 運用視覺、聽覺、動覺的藝術創作形式，表達自己的感受和想法。 2. 能學習觀察迷宮畫的特徵，並運用在創作之中。 3. 透過藝術創作，感覺自己與別人間的相互關連。 4. 探索各種不同的線條表現方式，表達迷宮畫作中創作的想像力。 5. 能體認藝術創作裡線條不同的特性，及如何表現與運用。 6. 能運用線畫來表達個人的情感。 7. 能樂意嘗試與同學分工、規劃、合作，從事藝術創作活動。 8. 能和組員一起構思藝術創作的主题與內容，選擇適當的技法，完成有規劃、有感情及思想的迷宮畫集體創作。 9. 透過有計畫的集體創作，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。 10. 嘗試以藝術創作的技法、形式，在畫作中表現個人的想法和情感。 11. 能了解並運用不同線條及筆觸之差異，表現出不同畫面之效果。 12. 能依照創作的技法、形式、表現的想法和情感評鑑作品，從中習得抒發情感的技能。 13. 相互欣賞同儕間視覺的藝術作品，並能描述個人感受及對他人創作的見解。 14.能透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品，並分享團體創作的喜悅。		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
一、引起動機 1.認識迷宮，了解迷宮的演進歷史。 關於迷宮概念的討論，相關的提問敘述如下： (1)、教師請小朋友分享迷路的經驗以及迷路時的心情與感覺。 (2).教師提問學生：知道什麼是迷宮嗎？猜一猜迷宮原本的設計功能是什麼？ 2.迷宮知識知多少？	20分鐘	一、藉此引導學生了解迷路時，會引發的情緒感受類別。 教師先蒐集和迷宮相關的資料與圖片，透過介紹迷宮的歷史背景與現今迷宮遊戲的圖形種類。

教師介紹迷宮的相關知識： (一)、說明「迷宮」的定義：一種充滿複雜通道的建築物，很難找到從其內部到達入口或從入口到達中心的道路。 (二)、介紹傳說中最古老的迷宮建築：古希臘神話中的米諾斯王宮。 (三)、迷宮的演進：後來有人仿照這種迷宮建築創造了平面的迷宮圖，就形成了走迷宮的遊戲。 3. 讓學生分享印象中的迷宮是什麼樣子？有玩過哪些類型的迷宮？在迷宮遊戲中，有哪些共同的地方？教師並介紹現今各類型的迷宮遊戲。		讓學生了解迷宮的文化和歷史，以及造型特點等之後，再提起自身玩迷宮畫遊戲的經驗。
二、迷宮線畫技巧與設計原則 (一)線條的運用與特性 1.線畫技巧的指導與發現線條之美：提問學生，之前曾經學過哪些種類的線條？引導學生討論說出，並且在黑板上寫下線條種類(例如：直線、曲線、折線等)以供學生參考。 2.說明鉛筆描繪時的力道及運筆方式，會讓線條產生出許多不同的效果，再讓學生在紙上描繪出兩種性差異極大的線條，並說出自己看到線條所呈現的感覺(例如粗細線條、曲直線等)。 3.再提問學生，當你心裡感到害怕(緊張、興奮、難過等)，會用何種線條來表現？ 4.接著讓學生在畫有二十個3cm× 3cm 的正方形格子的八開圖畫紙裡，利用發揮創意去發想設計花紋、圖紋，在每一個格子裡發想描繪出，與別人不同的紋路與線條效果(可引導學生去觀察衣服上、周遭環境中出現的圖案及線條來做發想)。 5.展示所有學生的圖紋作品，並將有創意的圖紋與大家說明、分享	60分鐘	二、進行兒童線畫教學，首先要了解「線」的特質，線畫會因為使用的材質不同，表現的形式不同以及線條的種類不同，而給予人們視覺上產生不同的感受。 線條呈現的各種感覺：(讓學生自行定義自己線條的感覺) 粗線與細線、濃線與淡線、疏線和密線、曲線和折線、 連續線和間斷線、封閉線和開放線 透過兩種特性差異極大的線條(如粗線與細線、濃線與淡線等)描繪在一起時，所呈現大異其趣的效果，讓學生自己感覺出自己所畫出線條的感覺，也是可以表達出自己內心的感受。 每個人完成後，就可以成為自己和彼此相互觀摩的參考圖樣，可引發學生的創意外，也可以成為較無自信的學生參考依據。

(二) 設計創意迷宮 教師提問學生，有趣的迷宮圖要如何被設計呢？ 1.老師提供幾幅不同類型的迷宮圖(例如信誼基金會提供「遊樂園迷宮」、「溫泉迷宮」等益智遊戲)，讓學生比較後說出自己喜歡哪些形式的迷宮及為什麼，以引導學生分析討論迷宮圖的設計方法。 2.教師接著說明迷宮設計與藝術課程的關係，是一場視覺享受的藝術饗宴。迷宮作為一種視覺形式的藝術：迷宮的線條、結構、空間、紋理等本身就是藝術元素，可以通過不同的排列組合創造出美感。所以當我們在設計迷宮時，可以運用許多藝術形式的十大原理，例如：對稱、重複、韻律、均衡、比例、空間留白等。 3.學生分析歸納出迷宮圖的構成條件：讓學生透過幾張不同迷宮圖片的比較分析，共同討論出好的迷宮圖需要有：起點與終點、複雜度適中的路徑(通路、岔路、死路)、寶物和障礙物、與主題相關的背景等。	教師可以提供學生小時候玩過的走迷宮遊戲，像是「信誼基金會」提供的益智遊戲迷宮圖，並挑選迷宮類型的圖片宜有簡單及複雜的明顯對比，以及有障礙物背景與只有路徑圖的差異比較，才能讓學生有效的作出比較，引導學生接著透過討論設計迷宮圖的方法，來規劃整理出迷宮圖的構成要件有哪些？ 為了讓五年級學生在設計迷宮時能更有藝術性，教師可以補充藝術形式的十大原理，例如：對稱、重複、韻律、均衡、比例、空間留白等相關資料，列印後布置張貼在教室布告欄，讓學生隨時可以參閱。 將學生共同討論出的迷宮設計構成要件（起點與終點、複雜度適中的路徑(通路、岔路、死路)、寶物和障礙物、與主題相關的背景等），條列寫在黑板上，以便學生在實行創作時，能有參考的依據。
三、進行集體創作 (一)、學生進行集體創作：教師敘說希臘神話「潘朵拉之盒」的由來，引起學生想設計一個有意境、有趣味且藏有讓人忍不住想打開的寶盒迷宮圖，並且完成之後還能和同學一起互動、一起遊戲玩、一起分享。 (二)、學生分組討論設計迷宮圖並自訂規則。 1・進行分組，確定組長及組員：由於迷宮拼圖不僅是個人，更是同組一起共同的大創作，因此學生的分組，可以先推派出各組組長後，再由組長猜拳決定組員。 2・迷宮拼圖主題確認：各組學生一起構思討論主題，鼓勵他們以自己有興趣、熟悉或是了解的內容作為主題，如：藏寶圖、螞蟻王后的寶盒。	200分鐘 三、透過希臘神話故事裡神秘的「潘朵拉之盒」，引導學生來設計一個讓人忍不住想去打開的寶盒，營造一個神祕、值得被探險的情境，並以此為發想來設計屬於自己這一組的迷宮設計圖。 高年級的學生彼此間一起合作共同完成創作的機會不多，每個人的個性也大不相同，若是透過組長來選組員的方式，除了組長較能選擇與自己興趣相投的夥伴外，較少與其他合作的學生，也會在組長的引導下，學習與他們一起共同創作。 創作時每個學生只要負責關注自己的圖畫部分，因此這種方式的集體組合式創作，需要

3・迷宮創作設計要點： (1) 迷宮的合理性：無論迷宮多麼的複雜，正確的路線只能有一條。所以先找出入口及出口位置之後，用鉛筆勾畫路徑，暫定為迷宮的唯一通道。(在設計迷宮時，一定要再三確認通道的合理性。) (2) 在正確路徑的基礎上再添畫一些迷惑視線的岔路。 (學生可以多設計一些分岔的路口，才能提高遊戲的難度。) 4・在岔道上確定障礙物的位置，使之成為死路或陷阱，並檢查路線是否合理。 5・添畫相關景物、障礙物和背景，也可以搭配有趣的人物和景物(如花草、水池等)，使畫面具有一定意境和趣味性；也可以善用藝術造形原理，來設計更具美感和吸引力的迷宮。這時也需要提醒組長，帶領組員一起去討論出自己組的藏寶迷宮圖的背景設定為何？寶盒又該藏在哪裡比較隱密，且不容易發現，比如猛獸出沒、雜草叢生的叢林深處。 6・可以自訂簡單的規則，如有一組學生要求玩家「要先找到鑰匙，再去開啟寶藏後，才能到出口」。	小組長來領導、指揮組員，先一起討論出集體創作的主题並分配工作後，再各自分開進行創作，最後再將所有作品拼接組合在一起，拼成一個完整的大畫面。 口頭提問與發表《迷宮拼圖》學生學習情形課堂觀察評量紀錄表—評量面向1、評量面向4 每位小朋友將屬於自己的圖畫紙聚合在一起後，再由組長在上面大致構圖(畫上主要的通道及岔路)，構圖完成後，每個人再將自己的圖畫領回進行個人創作，這時候組員間必須不斷的組合、修正並討論。迷宮合作畫的要點之一，即是延伸出來的通道必須要有效，因此教師在巡視學生創作時，要隨時提醒組長，不時的將所有的圖畫拼在一起檢視，以免有組員畫錯之後，來不及更改而影響整體創作。 觀察與實作評量《迷宮拼圖》學生學習情形課堂觀察評量紀錄表—評量面向2 引導學生去思考，有主題式的迷宮和沒有主題的迷宮，哪一個比較能夠吸引到探險家去冒險？為什麼？以及如何設計更具美感和吸引力的迷宮？可以在迷宮中加入哪些創意元來增加完迷宮的樂趣。 實作評量《迷宮拼圖》學生學習情形課堂觀察評量紀錄表—評量面向1 教師透過介紹藝術原理，例如：對稱、重複、韻律、均衡、比例、空間留白等，讓學生去思考，可以在迷宮設計中運用這些藝術原理，來提升迷宮圖畫整體的藝術性。 觀察與實作評量《迷宮拼圖》學生學習情形課堂觀察評量紀錄表—評量面向2
四、作品互動與分享 (一)、各組作品在上台發表之前，先將每一組的迷宮畫拼貼在黑板後，再讓別組學生依照該組的遊戲規則來輪流玩迷宮。透過玩迷宮遊戲互動的方式，讓每個學生都能充分了解、欣賞到每一組迷宮畫創作的趣味與驚喜外，也能體會到各組創意迷宮畫的多元樣貌。 (二)、等學生們都玩過彼此的迷宮畫後，再請	四、提醒學生觀察要領 — 作品完整性：路線有無順暢、畫面是否均能拼接完成 — 各交接線條是否平整 — 出口路徑是否正確 — 背景搭配是否合理 — 畫面是否有驚喜處 觀察與實作評量《迷宮拼圖》學生學習情形課堂觀察評量紀錄表—評量面向3

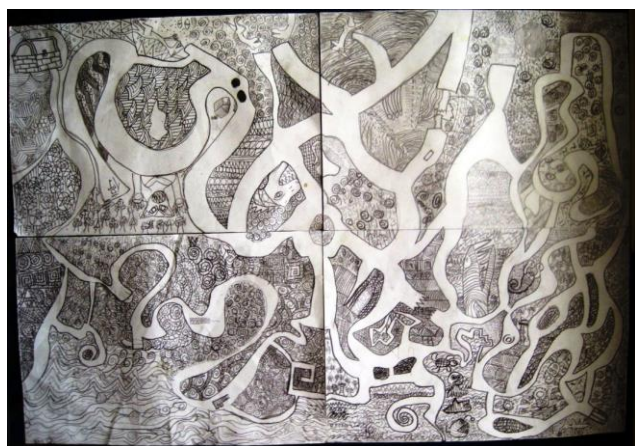
各組學生上台分享自己組內所設計的迷宮主題及內容，也請其他組回應對於其畫作內有疑問之處，或是闖關時候的感覺和看到驚喜之處；讓學生透過彼此的闖關、賞析與提問對話，來增加各組迷宮集體創作畫之間互動的趣味性。

(三)、學生作品賞析

1. 《叢林藏寶圖》-四位小男生作品

◎**迷宮背景**：這是一個恐怖又陰森的叢林，因此冒險家在探索時，要小心隱藏在其中的猛獸及陷阱。

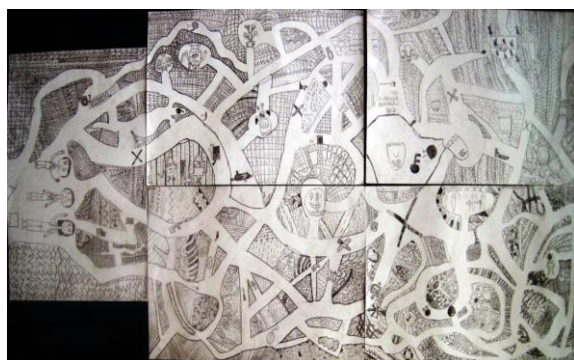
◎**遊戲規則**：玩家必須先找到真正的鑰匙，才能開啟寶藏後過關。



2. 《迷宮藏寶圖》-五位男女學生共創作品

◎**迷宮背景**：這是一個有不同入口，以及路上有許多陷阱的迷宮。

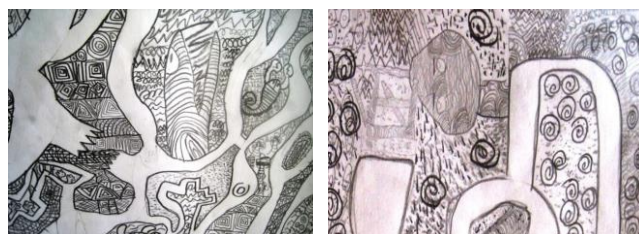
◎**遊戲規則**：在入口處有著不同的選擇路徑及角色可供冒險家選擇，再依據所選的人徑進入迷宮後，玩家必須先找到正確的鑰匙，才能去找出寶藏開啟，有趣的是，他們還在路徑中途安排一道謎題來增加過關難度。



學生分享組內創作內容時，可鼓勵學生發表自己的創意構想，也多鼓勵台下學生踴躍發表自己的想法，並說明口頭發表這也是列入課堂觀察評量成績之一。

口頭提問與發表《迷宮拼圖》學生學習情形課堂觀察評量紀錄表—評量面向5

1. 《叢林藏寶圖》



學生透過不同種類的線條，適度地將陷阱及猛獸隱藏在其中，除了增加迷宮圖的豐富性，也

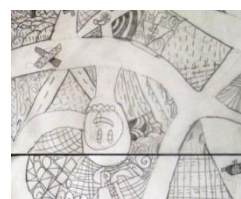


過關條件是先找到鑰匙，適度的提升過關的難度，還增加了迷宮圖的趣味性！

2. 《迷宮藏寶圖》



這一組學生人數為五人，所以在入口處特別畫出冒險者，及許多不同的入口處供玩家選擇。



這一組學生有特別將某些圖案做跨頁的處理，大大的提升整個迷宮圖的藝術性，真的很別出心

裁。

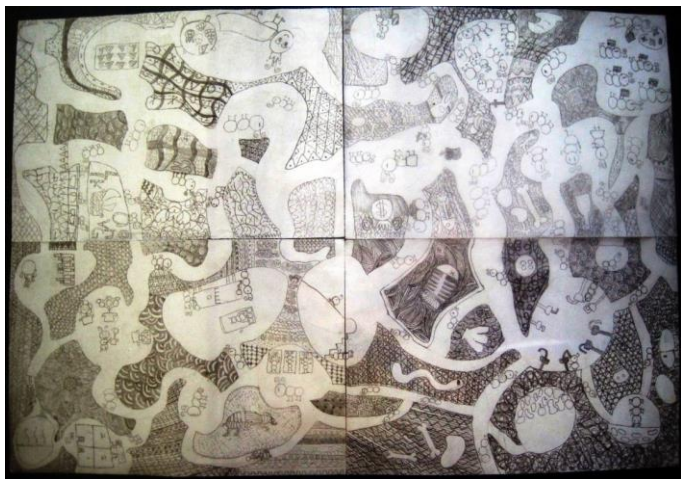


利用猜謎題成為過關條件，孩子們的創意發想，不僅在藝術表現上，也跨域到語文，真的很有趣呢！

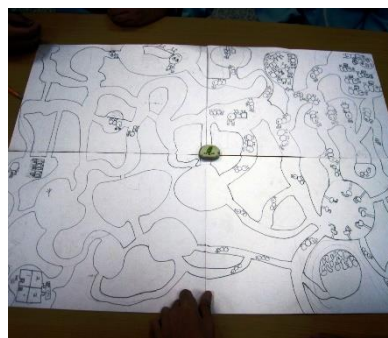
3.《螞蟻王后的珠寶盒》-四位小女生作品

◎**迷宮背景**：螞蟻王國的地道迷宮設計，讓探險家在如迷宮般的螞蟻通道中，必須經過螞蟻運動的休息室、兒童遊樂場、螞蟻廁所等，才能找得出蟻后的珠寶盒。

◎**遊戲規則**：玩家必須猜出每一個地洞的功能設施後，才能繼續前往下一關。

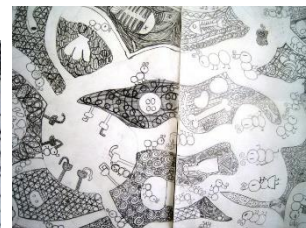
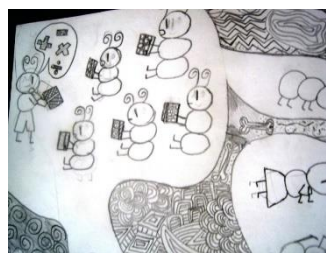


3. 《螞蟻王后的珠寶盒》

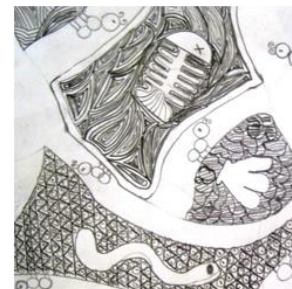
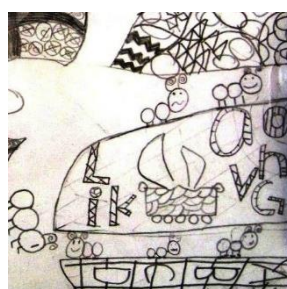


相較於另兩組著重在迷宮的通道，這組小女生們特別強調洞穴內的場景，所以一開始在草圖階段，就全面地把

所有區塊一次完成。



洞穴內小螞蟻們的活動，似乎就是小型學校的翻版，小螞蟻們不僅要讀書，還要運動、勤洗手，還有托育中心呢！



在迷宮的背景圖中，也出現了地底下埋藏的物品，甚至連校徽也被設計藏入其中，不禁讓人讚嘆孩子們的創意真是無限！

教學省思：

1. **合作學習是一種有系統、有結構的教學策略**：教師提供學生一個共同互動的學習環境，以小組合作的方式進行團隊的學習，並且鼓勵學生相互幫忙，小組成員在彼此相互依賴、幫忙、分享資源的積極互動過程中，以提高學生個人的學習成就與達成團體的學習目標。筆者在指導國小學童的繪畫課程中，發現中、低年級的學童，在繪畫表現中，普遍顯現出旺盛的表現力及學習的樂趣，然而進入高年級階段，卻迅速的走向下坡，不但表現能力停滯，連學習的樂趣都難以提昇。高年級兒童已屆「團體的統合期」（日本園原與廣田二氏，施金池，教育心理學，民57），故能採用具高度合作，挑戰性的「分割組合式」集體創作。因此本次迷宮線條畫教學設計構想，除了藉由學生最熟悉的媒材—鉛筆來作畫外，另外將學生依異質性來分組，以合作學習之模式，讓學童在完成創作過程中，能互助合作、共同創作出迷宮畫，提高個人的學習意願和成就。

2.透過創作感受自信：

鉛筆線畫活動，是學生從事藝術創作中，可及性高（學生能力能做到）、方便性高（媒材取得容易）、情緒滿足感高（在藝術創作活動中，透過非語言的表達和溝通的機會，能夠激起兒童的興趣，並從中感受情緒的滿足，也就是透過藝術作品來滿足一種，生命中永遠無法被填滿的「匱乏」。）兒童若能在創作活動中真正感到滿足，畫出自己想要的東西，就是完完全全的自我表現，那幅畫也就是一幅傑出的作品。

3. 迷宮一直是孩子們喜歡玩的遊戲與話題，到底什麼是迷宮？學生回答：如果走錯路，就要再去走對的路、走錯路再重走、奇怪的洞穴，裡面會有陷阱或者是蛇之類的可怕東西、有一大堆不能走的奇怪路、迷宮裡的路有時候會轉來轉去的，讓你不知道要走哪一條路、走到終點就贏了……。

迷宮長什麼樣子？有出口和入口、出口就是表示成功走出去、要有通道、要有範圍、要有不能走的路和陷阱、必須動頭腦，才能走得出去、會讓你越來越聰明的遊戲。有學生提出，可是她覺得地底下螞蟻和地鼠挖出來的通道，也像迷宮一樣有很多很多的道路，很有趣。

當學生們說出自己對迷宮的認識與想法時，從大家所說的内容當中，可以知道學生們對迷宮是具有一些基本概念的，能了解迷宮裡具有通道、入口與出口、陷阱等。也有學生提出，地底下有些動物或昆蟲所挖出來的通道也像迷宮，如蚯蚓、螞蟻所挖出來的地道，對於學生們所定義的「迷宮」，皆可以是此次共同創作的主题。

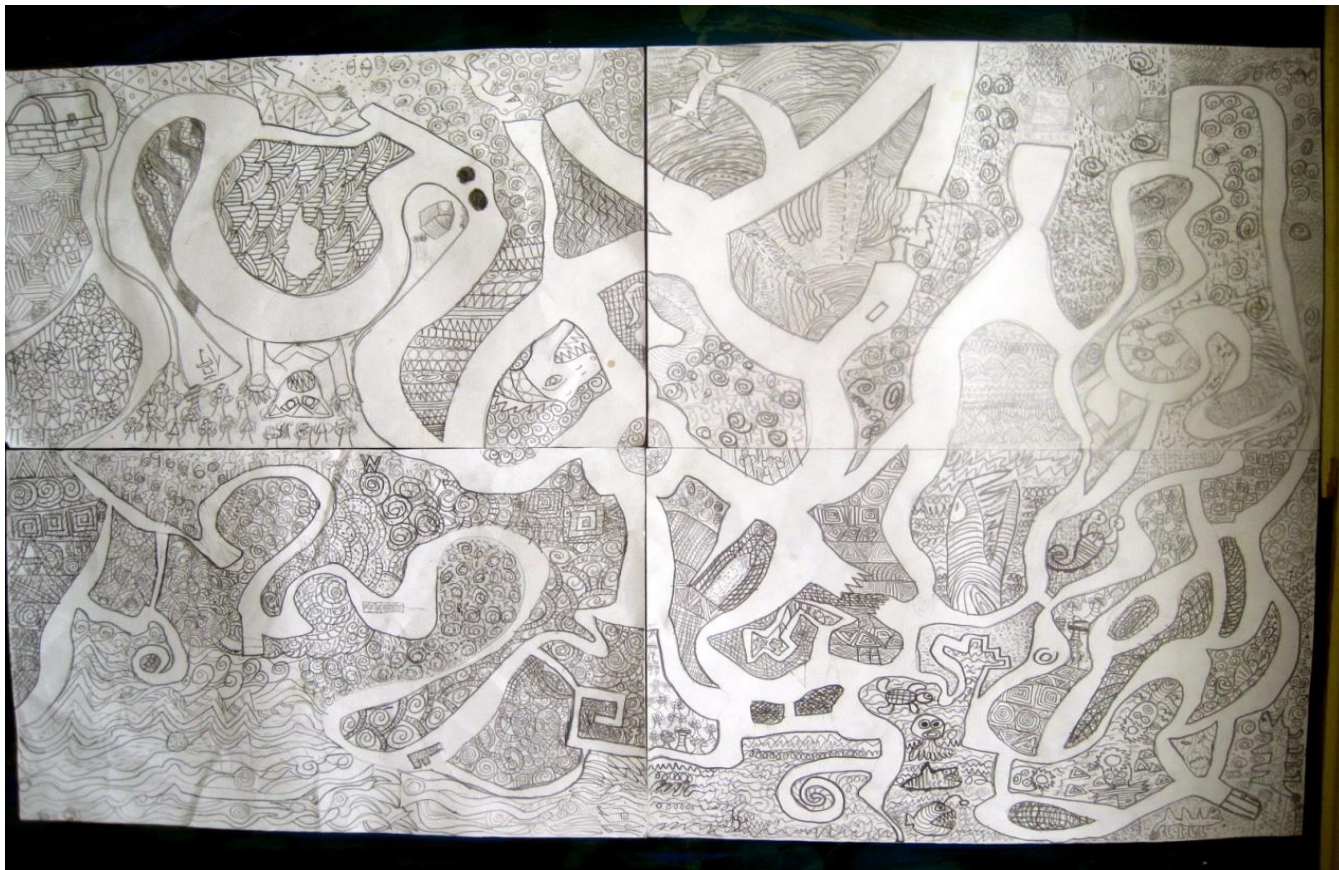
4.組員的選擇決定整組的氛圍：

在教師選定組長後，再由各組長選出該組組員(4-5人一組)，在組長選擇組員過程中，發現高年級學生個性差異及性別差異顯著，所以形成了兩組全是性質相似、常玩在一起的女生組和男生組，其餘五人則組成一個個性差異大且較少平時互動的男女混合組。由於組長在選定組員時，通常都是會以與自己要好、個性相仿或是好溝通的同學為主，因此最後選出來的組員，也因為是組長自己選的，大致上在溝通這部分比較沒有問題。

孩子是天生的藝術家，視覺表現經常是最廣受孩子喜愛的溝通管道，有時對孩子而言，以一枝鉛筆、水彩筆來表現自己，比用口語的方式來得容易(陸雅青譯, 1997)。每個孩子都是天生的藝術家，都應該體認到有自己的獨特繪畫風格，而這「風格」，是指每個人不同的繪畫特色與感覺，無論是畫中人物角色或是線條圖案，都能有屬於自己的思考方向。而如何讓孩子透過視覺藝術有效的教學引導，去尋找到屬於自己的藝術獨特性，這也是我們身為視覺藝術教師所應該、也必須去努力的。

集體創作畫教學實踐案例與發現

(一)、迷宮藏寶圖一：(五年級學生男生組)



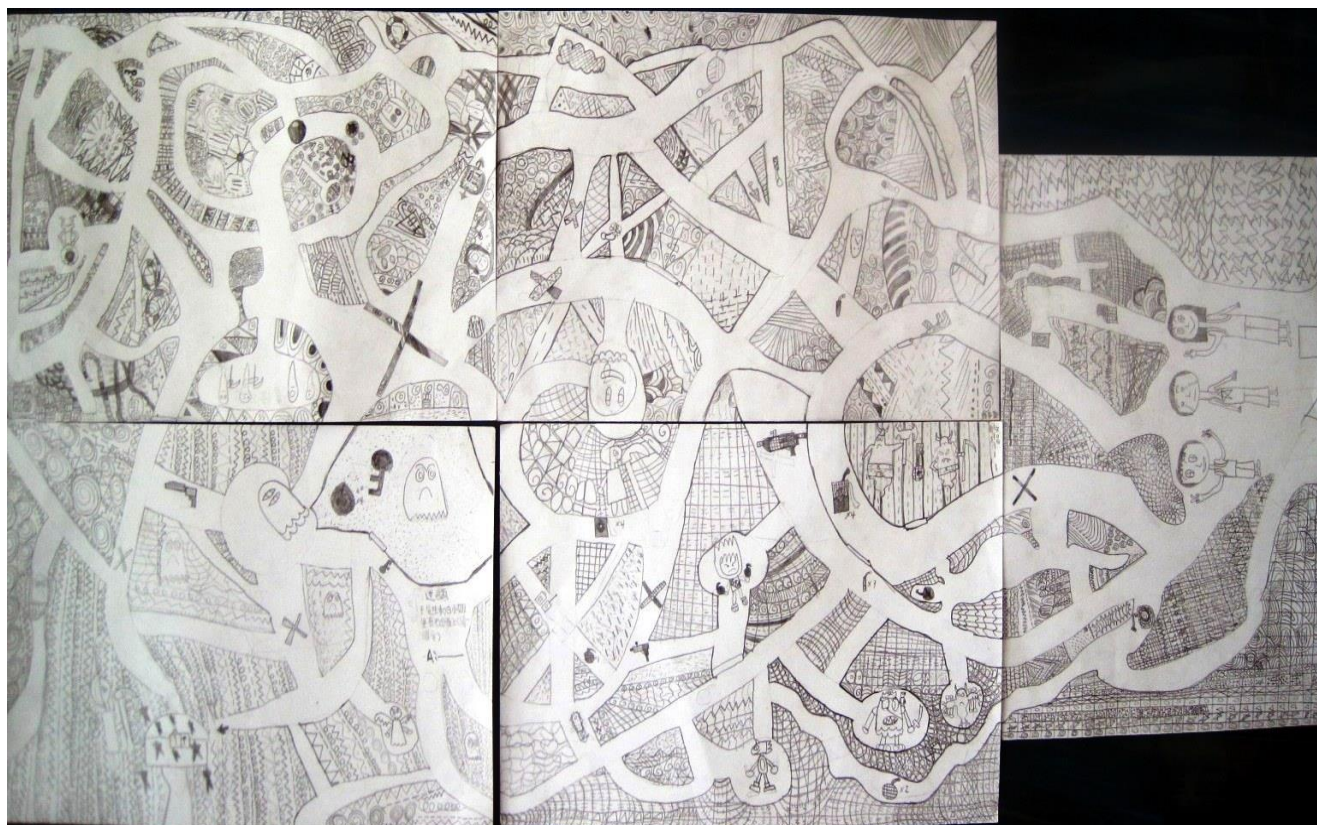
◎迷宮畫裡設定：

- 1、**迷宮主題：**叢林藏寶圖。
- 2、**迷宮背景：**這是一個恐怖又陰森的叢林，因此冒險家在探索時，要小心隱藏在其中的猛獸及陷阱。
- 3、**遊戲規則：**玩家必須先找到真正的鑰匙，才能開啟寶藏後過關。

◎**玩家的心得：**遊戲規則有條件限制，而且叢林背景也複雜容易有陷阱隱藏在其中，是個有難度的迷宮。



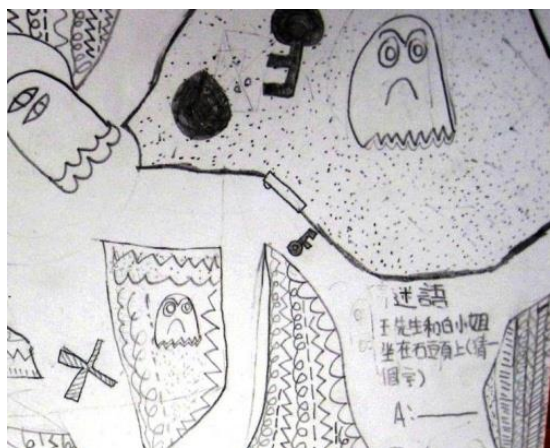
(二)、迷宮藏寶圖二：(五年級學生男女混合組)



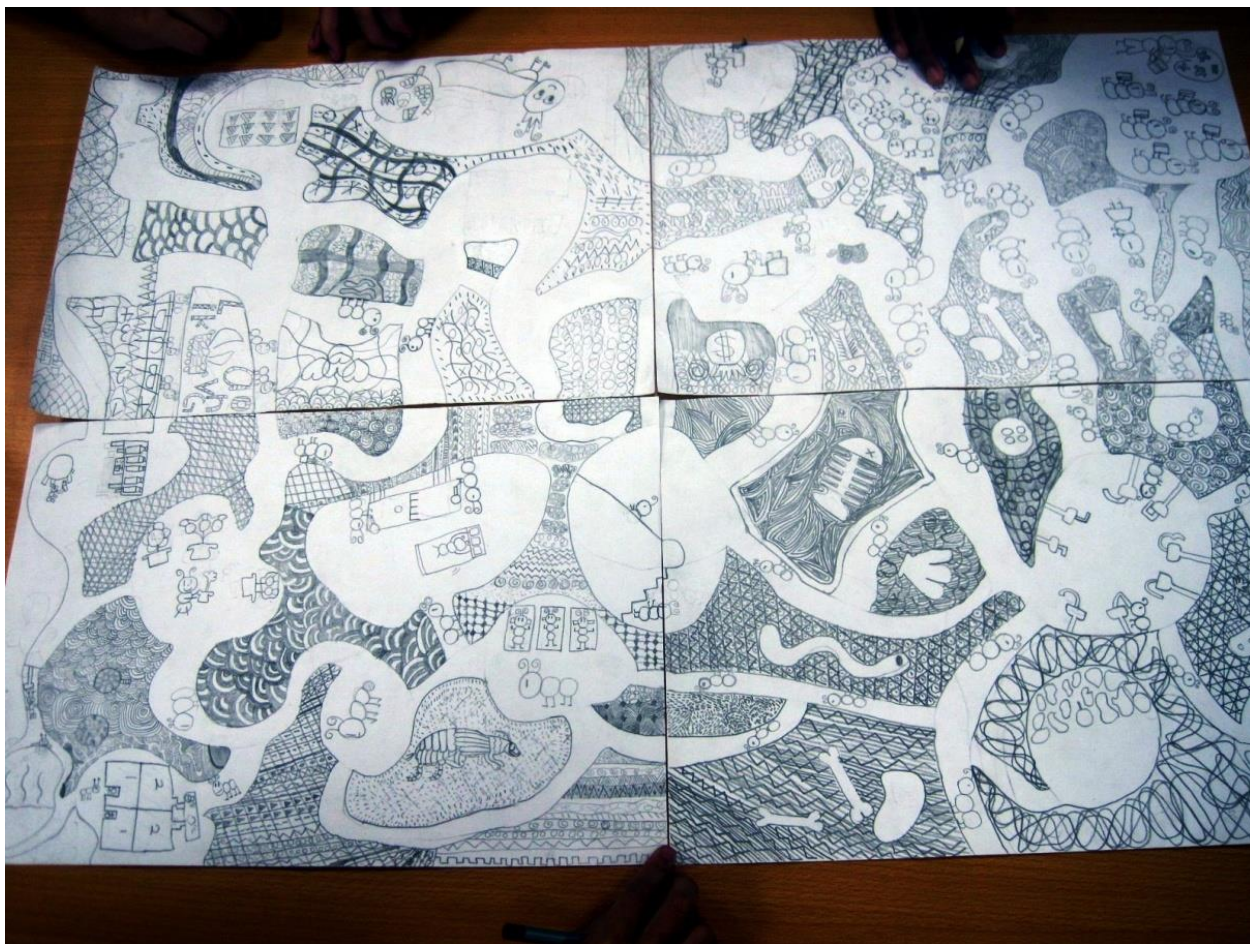
◎迷宮畫裡設定：

- 1、迷宮主題：迷宮藏寶圖。
- 2、迷宮背景：這是一個有不同入口，以及路上有許多陷阱的迷宮。
- 3、遊戲規則：在入口處有著不同的選擇路徑及角色可供冒險家選擇，再依據所選的人徑進入迷宮後，玩家必須先找到正確的鑰匙，才能去找出寶藏開啟，有趣的是，他們還在路徑中途安排一道謎題來增加過關難度。

◎玩家的心得：雖然背景簡單，但有入口可以選擇，路上有會有很多驚奇的陷阱，像是嚇人的鬼怪、恐怖的炸彈、假的鑰匙等，玩起來會覺得很有趣呢！



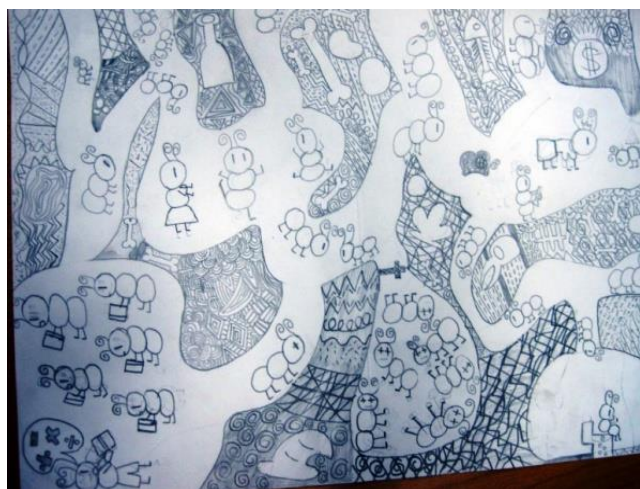
(三)迷宮藏寶圖三：(五年級學生女生組)



◎迷宮畫裡設定：

- 1、**迷宮主題：**螞蟻王后的珠寶盒。
- 2、**迷宮背景：**螞蟻王國的地道迷宮設計，讓探險家在如迷宮般的螞蟻通道中，必須經過螞蟻運動的休息室、兒童遊樂場、螞蟻廁所等，才能找得出蟻后的珠寶盒。
- 3、**遊戲規則：**玩家必須猜出每一個地洞的功能設施後，才能繼續前往下一關。

◎**玩家的心得：**螞蟻王國裡的每一個設施都很有趣，容易引起玩家的興趣而被吸引，想每個地洞都闖闖看，最後導致會花費太多時間在上面，是個有危險吸引力的迷宮。



附件一：《迷宮拼圖》學生學習情形課堂觀察評量紀錄表

學生姓名：_____

班級：_____

日期：_____

評量面向	具體指標	比例	等第	教師評語
1. 主題理解與創意發想	• 能提出或理解小組共同選定的迷宮主題。	20%		
	• 在迷宮中融入個人創意元素（背景、陷阱、寶藏等）。			
2. 創作表現力	• 以線條交織呈現迷宮結構，圖像具美感與完整性。	25%		
	• 個人作品既能獨立成畫，也能與小組拼圖接合。			
3. 迷宮邏輯與功能性	• 拼圖後整體迷宮能形成有效通道，具挑戰性與趣味性。	20%		
	• 接縫邊界銜接自然，路徑設計合理。			
4. 合作與參與度	• 積極參與討論，能與組員溝通想法。	20%		
	• 能依分工完成任務，協助組合修訂作品。			
5. 表達與解說能力	• 積極參與討論、尊重組員、良好合作。	15%		
	• 能說明作品理念與主題意涵。			
總分		100%		

1. 評分依據：

- 教師觀察紀錄（過程中的討論、參與、合作情況）。
- 學生作品實際呈現（圖畫完整性、拼接可行性、創意表現）。
- 學生口頭發表（理念闡述與作品解釋）。

2. 範例等第描述（以「迷宮邏輯與功能性」為例）

優 (17–20 分)：迷宮通道完整銜接，挑戰性與趣味性兼具。

佳 13–16 分)：大部分通道可通行，整體具挑戰性。

可 (9–12 分)：部分通道銜接有瑕疵，趣味性不足。

待加強 (0–8 分)：通道不完整或無法使用，結構混亂。

*評量面向與指標說明

評量面向	具體指標	評分等第說明
1. 主題理解與創意發想(20%)	- 能提出或理解小組共同選定的迷宮主題（如螞蟻王國、藏寶圖）。 - 在迷宮中融入個人創意元素（背景、陷阱、寶藏等）。	優 (17 – 20分)：能清楚理解小組主題，積極提出新穎想法，作品內容充滿創意並與主題高度契合。 佳 (13 – 16分)：能理解小組主題，提出部分創意想法，作品內容與主題相關性佳。 可 (9 – 12分)：對主題理解有限，創意元素單一或較常見，作品與主題連結不夠明顯。 待加強 (0 – 8分)：對主題理解不足，缺乏創意發想，作品與主題幾乎無關。
2. 創作表現力 (25%)	- 以線條交織呈現迷宮結構，圖像具美感與完整性。 - 個人作品既能獨立成畫，也能與小組拼圖接合。	優 (22 – 25分)：能以線條完整呈現迷宮結構，畫面構圖精緻，具有明顯美感；作品既能獨立成畫，也能與小組拼接無縫銜接。 佳 (17 – 21分)：能基本呈現迷宮結構，畫面完整度良好，有一定美感；拼接時大部分銜接自然。 可 (12 – 16分)：作品表現普通，畫面較簡單或缺乏完整性；拼接時有明顯銜接問題。 待加強 (0 – 11分)：作品草率，缺乏結構與美感；拼接時無法與小組作品接合。
3. 迷宮邏輯與功能性 (20%)	- 拼圖後整體迷宮能形成有效通道，具挑戰性與趣味性。 - 接縫邊界銜接自然，路徑設計合理。	優 (17 – 20分)：迷宮通道完整銜接，結構清晰，挑戰性與趣味性兼具。 佳 (13 – 16分)：大部分通道可通行，整體具一定挑戰性，但仍有少許不合理之處。 可 (9 – 12分)：部分通道銜接不當，迷宮路線單調或缺乏邏輯性，趣味不足。 待加強 (0 – 8分)：迷宮通道設計混亂或不完整，無法實際遊玩。
4. 合作與參與度 (20%)	- 積極參與討論，能與組員溝通想法。 - 能依分工完成任務，協助組合修訂作品。	優 (17 – 20分)：積極參與小組討論，能尊重他人意見，主動協助組員並完成分工，展現高度合作精神。 佳 (13 – 16分)：能參與討論，通常能完成分工，與組員互動良好。 可 (9 – 12分)：偶爾參與討論，分工完成度不足，合作互動有限。 待加強 (0–8分)：缺乏參與或拒絕合作，影響小組進行。
5. 表達與解說能力 (15%)	- 能說明作品理念與主題意涵。 - 能清楚解釋迷宮設計的特色與挑戰。	優 (13 – 15分)：能完整且清楚地說明作品理念與迷宮設計特色，表達有條理且具說服力。 佳 (10 – 12分)：能解釋作品理念，表達尚清楚，但深度或條理性略顯不足。 可 (7 – 9分)：能簡單描述作品，但內容不完整或缺乏邏輯。 待加強 (0 – 6分)：無法清楚說明作品理念，表達不完整或不連貫。