



國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center

課程主題:迷宮拼圖

臺東縣卑南鄉利嘉國小 陳佳淇



單元名稱：**迷宮拼圖**

教學對象：**五年級**

教學時數：**8節課**



國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center

課程目標

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。





教創作者： 陳佳淇

臺東縣卑南鄉利嘉國小 教師



國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center

畫說卑南族五年級的小孩



國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center



十一歲的孩子之繪畫發展階段

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

能夠與他人合作進行團體創作

不斷吸收所處環境中的事物



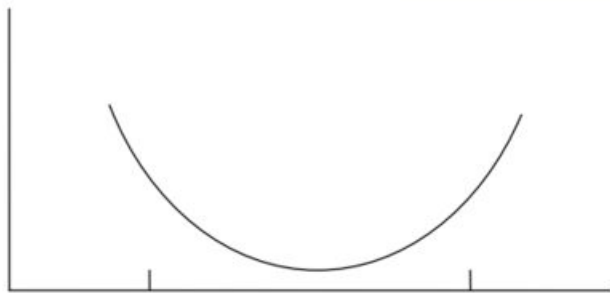
國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center



Gardner的「U型曲線」理論

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。

作品的自在、生動、獨特性



五、六歲幼兒 就學期間的兒童及青少年 資優青年及藝術家

資料來源：蘇月霞繪製（2008）。圖 2-1 Gardner U 型曲線理論圖



國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center



關於我們利卡夢五年級的孩子

有繪畫潛能

卻無繪畫自信

有藝術才華 尚須適度引導



國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center



了解..
我們五年級孩子需要的是



國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center



繪畫技巧&內心感覺



已經了解：
線條的種類與技巧

需要學習：
線條呈現的各種感覺與特質





如何引起孩子的興趣

遊戲式的創作

沒有壓力的創作過程

有趣的主題

有把握的繪畫技巧



國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center



來做點改變吧！



高年級學童在藝術課堂創作，卻比中、低年級學童
欠缺自信，學習動機亦不高！

即使是創造力高的學童，雖具有豐富的學習能力，

但其興趣與動機仍須適當的刺激來誘發（李德高，1990）。





有趣+遊戲+創作= ?



國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center



遊戲式的創作



國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center



迷宮一

希臘神話傳說v.s迷宮遊戲



<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=2625134> 「米諾斯王宮」復原圖



信誼基金會迷宮



國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center



好玩的迷宮遊戲



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。



幼福文化事業股份有限公司



《幼兒動腦練習：趣味迷宮》



國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center



遊戲設定 ----- 尋找寶物

有條件的挑 戰



國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center

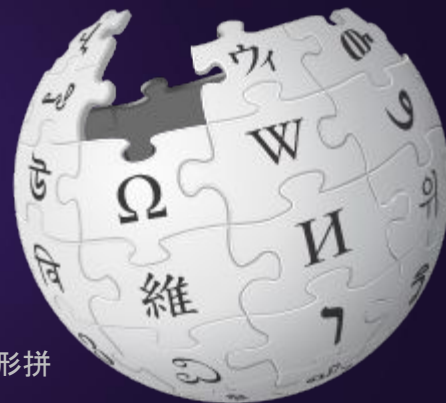


創作方式：部分與全部



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。

拼圖遊戲般有挑戰性、趣味性的「組合式」的創作



維基百科標誌為球形拼圖





設計創意迷宮



設計一個有意境、有趣味，藏有讓人忍不住想一直玩下去的趣味迷宮圖，甚至在完成之後，還能和同學一起互動、一起遊玩、一起分享。

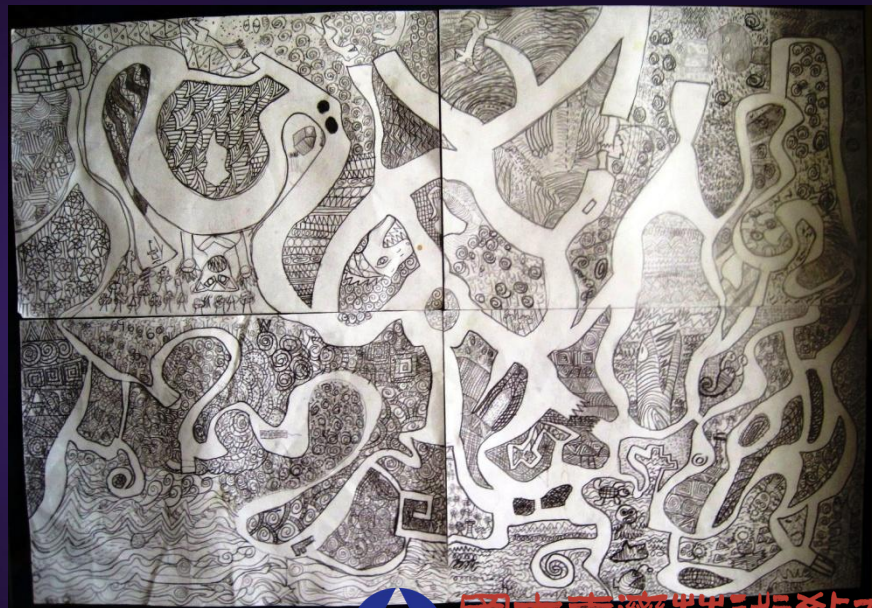




迷宮畫集體創作



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。

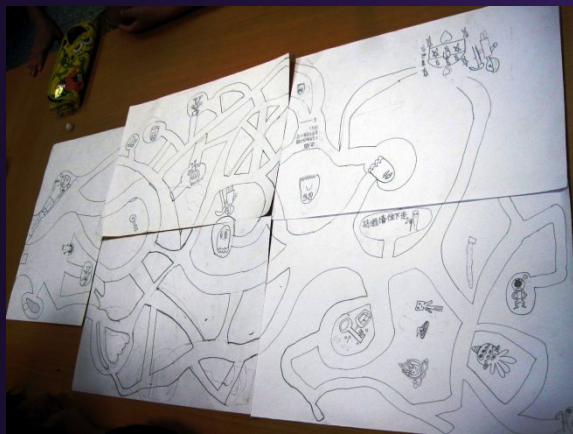




迷宮畫集體創作歷程



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。





有安全感的技巧



國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center



非「線」不可



線條畫是兒童內在情感、思想、感受的自由表現方式，是兒童思維活動的一種實際內在的真實表達，它不僅自由無拘束，即使是年幼的孩子，內在心所想，也能自在不受限地表現，充分體現出兒童線條畫的天馬行空、自在奔放之特點。

透過迷宮這主題來激發學生對「線」的興趣，引導學生利用鉛筆線條來塑造迷宮裡的形體和空間，能敢於用簡單的線條來表現自己對事物的理解，讓學生能在這堂美術課堂中，感受到創作成功的喜悅，體驗視覺藝術的魅力外，也能學習到，**即使是簡單的一枝鉛筆，也能創作出一幅 內容豐富、精采有趣的畫作。**



當
誘人的迷宮尋寶
遇上
好玩的拼圖遊戲



國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center



關於迷宮概念的討論



什麼是迷宮？

迷宮的設計原則

迷宮長什麼樣子？



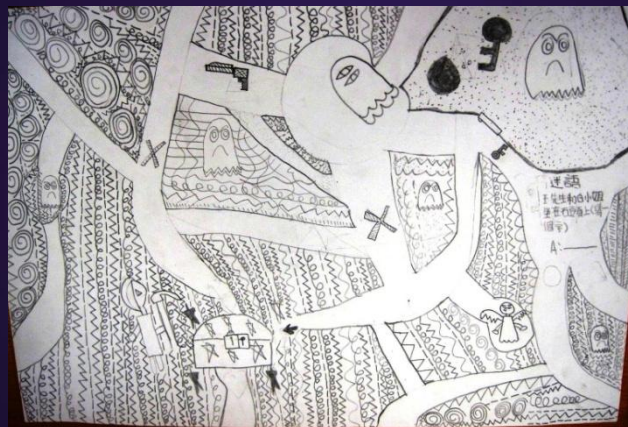
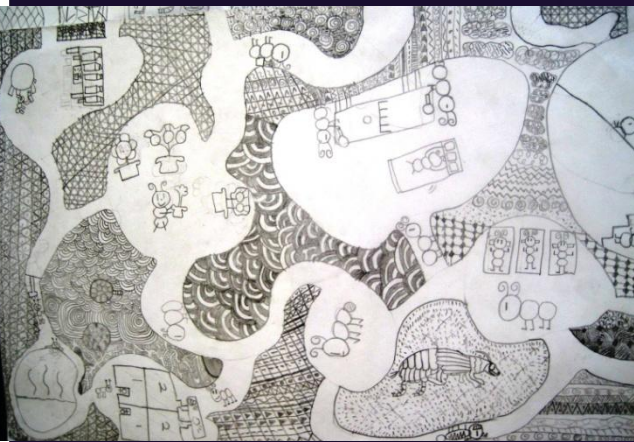
國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center



以學生為本位 -- 各組決定主題



學生構思討論主題，並以自己有興趣、熟悉或是了解的內容作為主題，如：藏寶圖、螞蟻王后的寶盒。





迷宮創作設計要點



學生分析歸納出迷宮圖的構成條件：

會有起點與終點

複雜度適中的路徑(通路、岔路、死路)

要有寶物和障礙物才有趣

與主題相關的背景等





迷宮遊戲規則



可以自訂簡單的規則，增加玩家在迷宮裡探險的樂趣與難度。

如有一組學生要求玩家「要先找到正確的鑰匙後，再去開啟寶藏，最後才能再走到出口」。

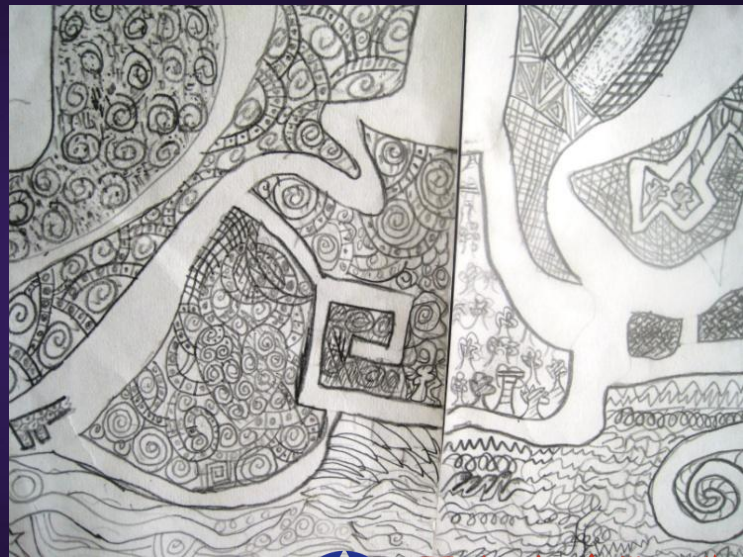
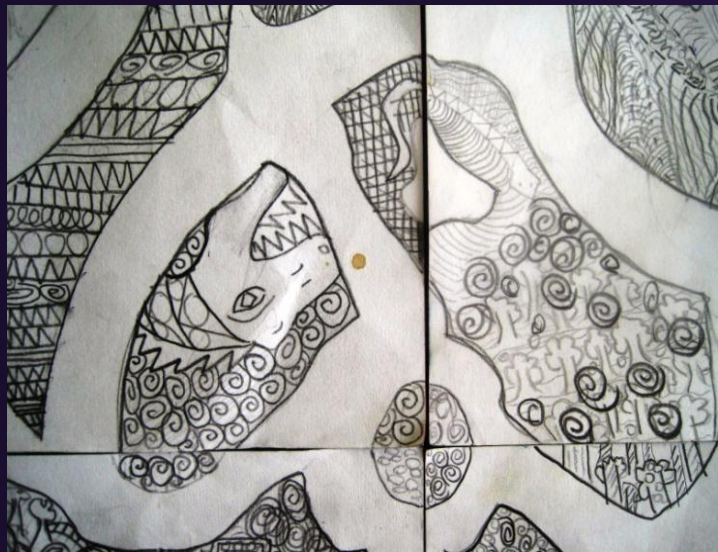


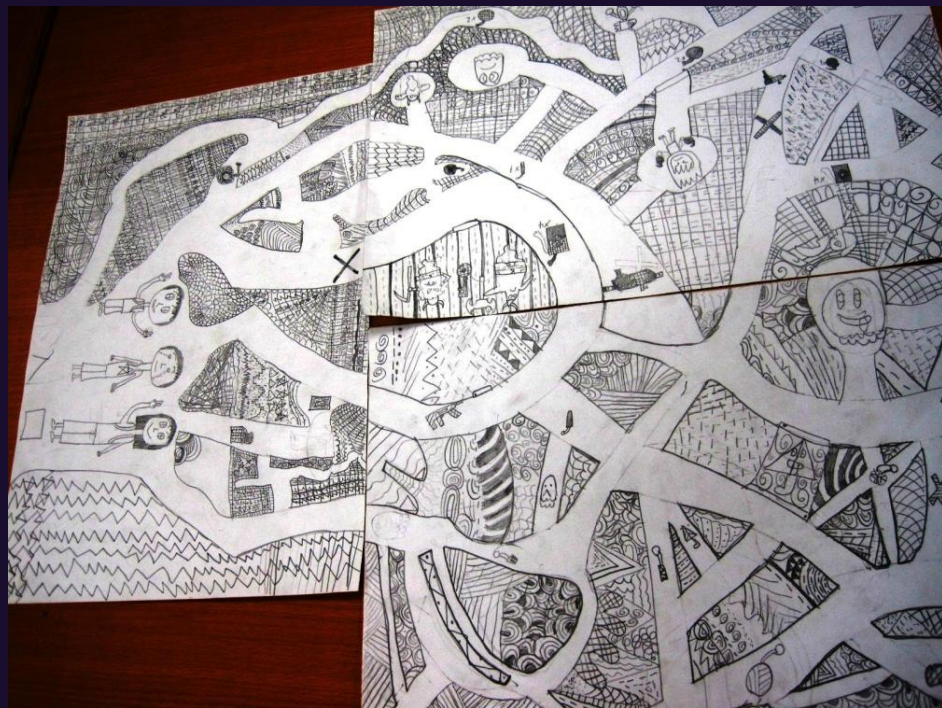


迷宮畫集體創作注意要點



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。





孩子創意的表達

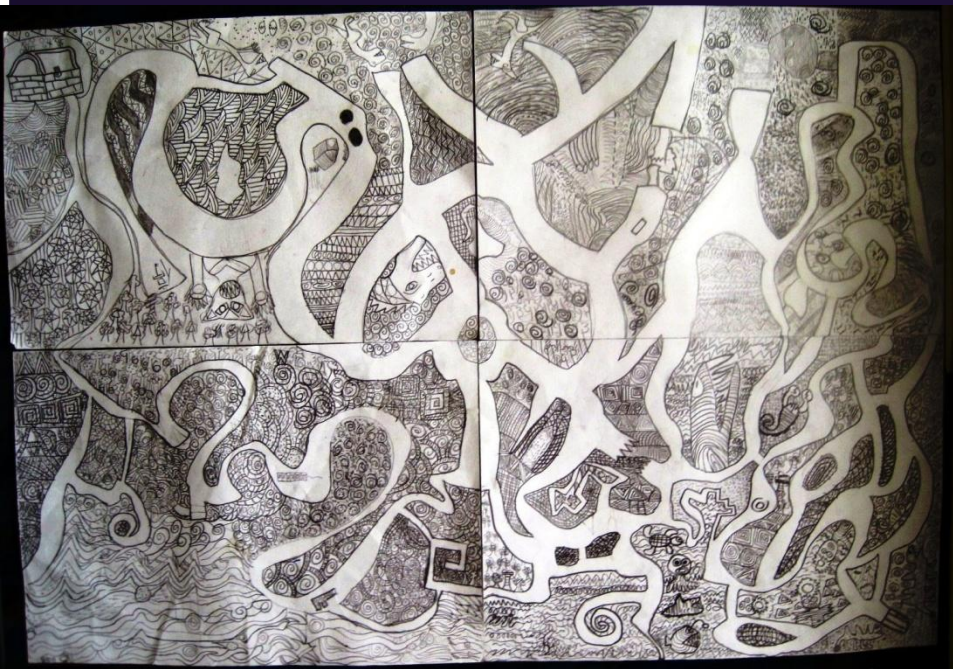
遠遠超過我們所想像的



國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center



叢林藏寶圖



◎**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。

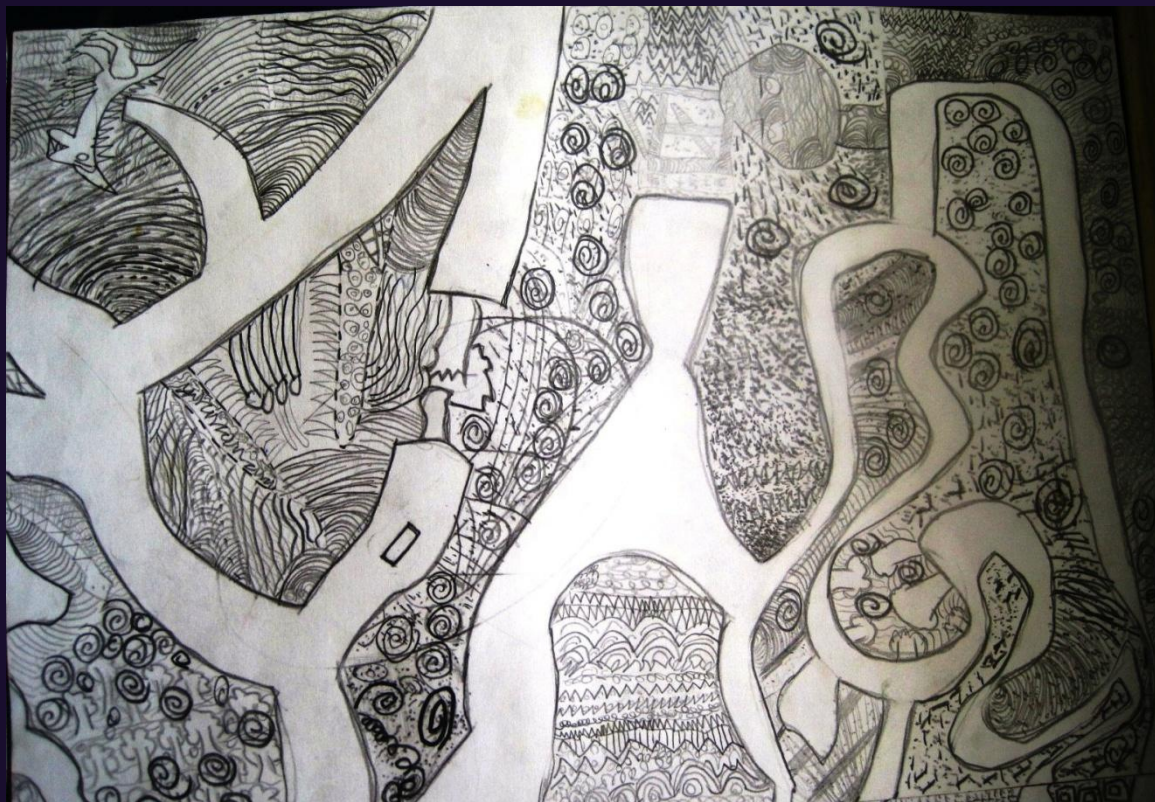




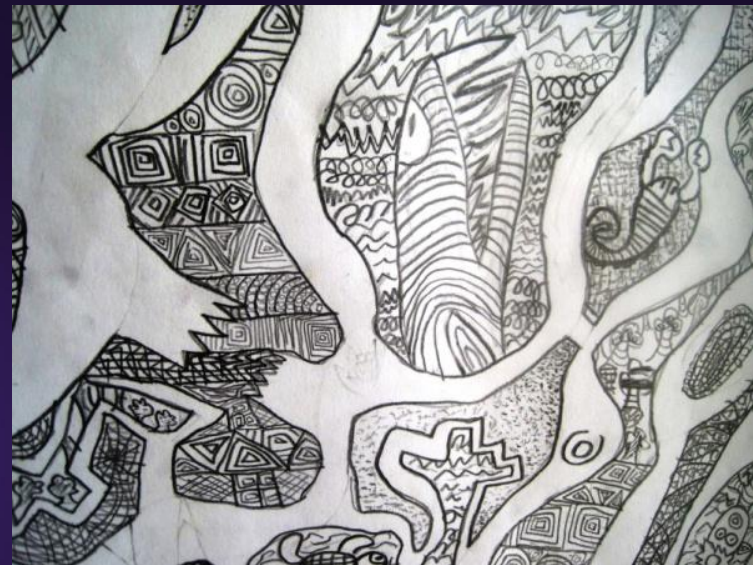
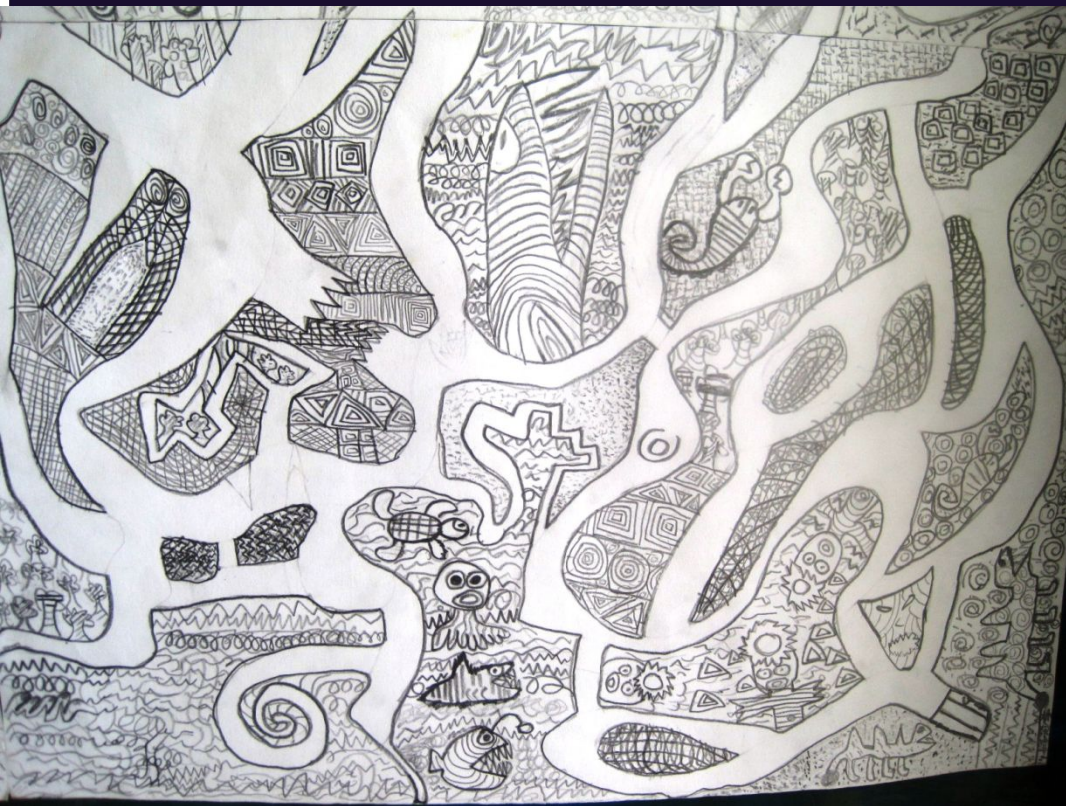
國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center



冒險家在探索時，要小心隱藏在其中的猛獸及陷阱喔！



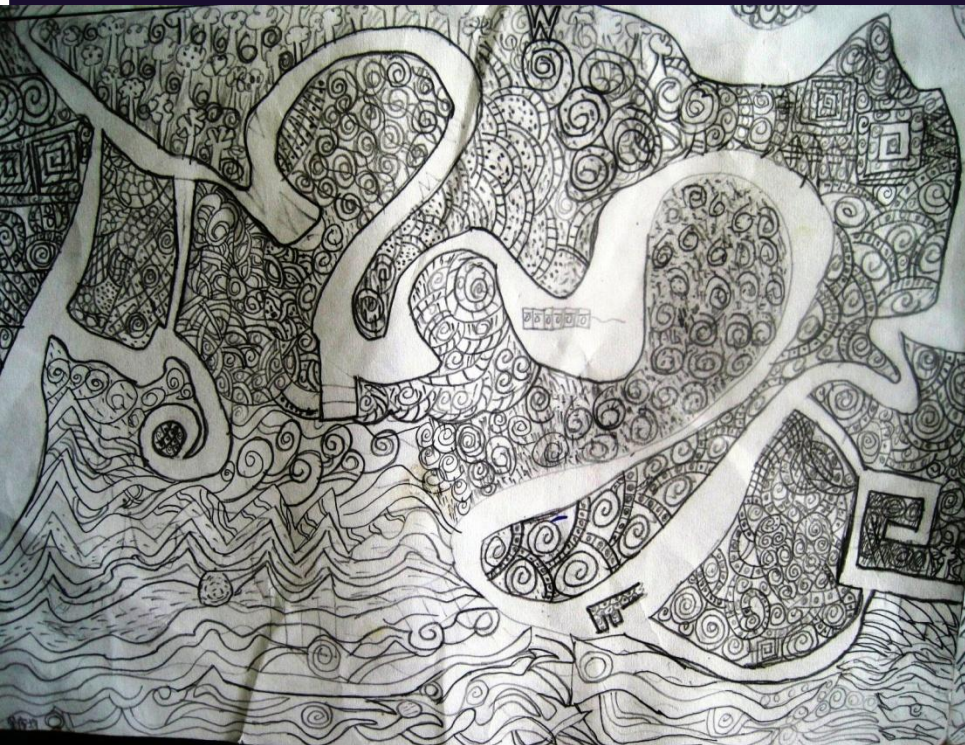
國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center



國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center



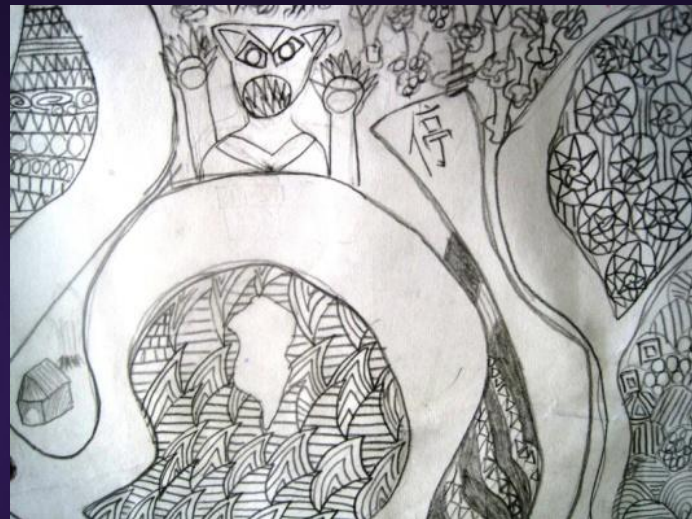
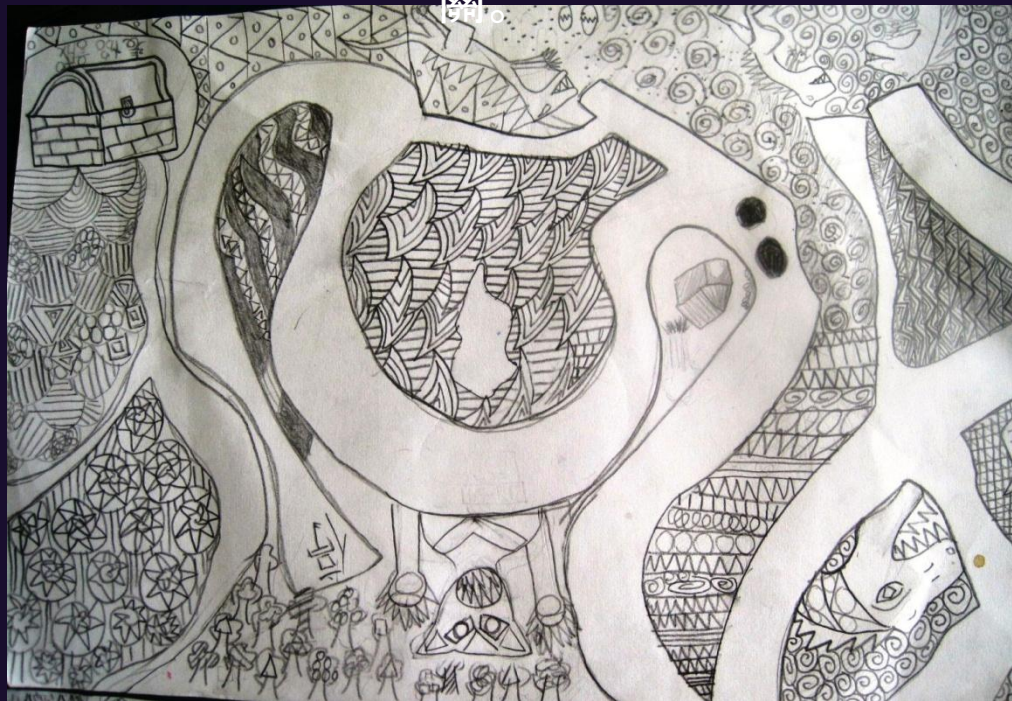
過關條件是先找到鑰匙，你有找到鑰匙了嗎？



國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center



要先找到真正的鑰匙，才能開啟寶藏後過
關。



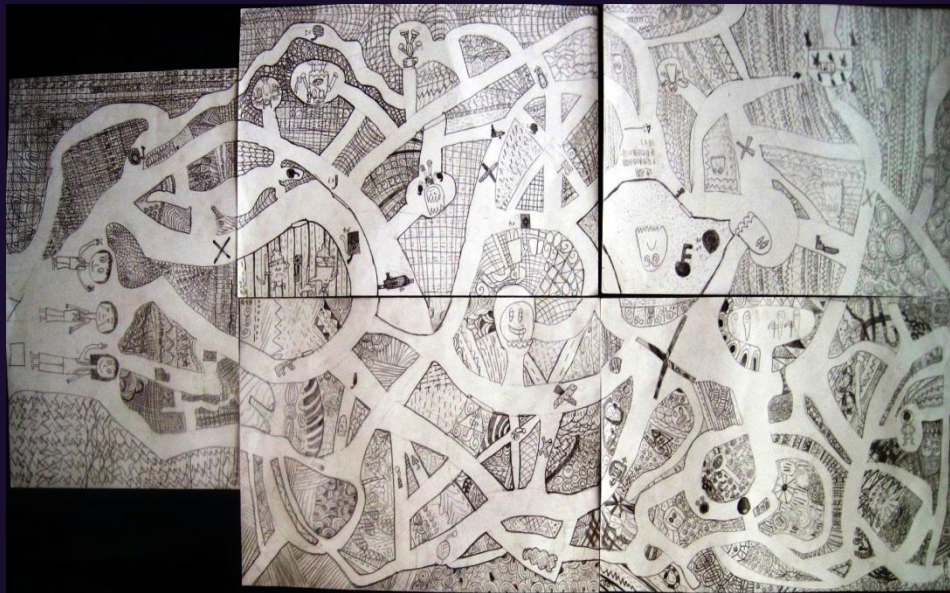


◎**玩家的心得：**遊戲規則有條件限制，而且叢林背景也複雜容易有陷阱隱藏在其中，是個有難度的迷宮。





迷宮藏寶圖



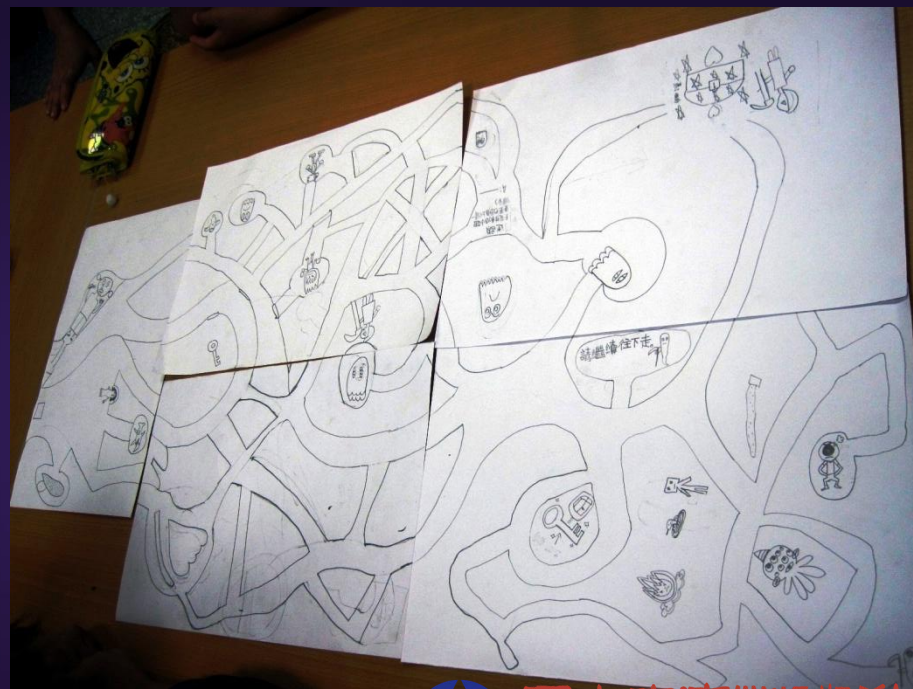
◎**迷宮背景**：這是一個有不同入口，以及路上有許多陷阱的迷宮。

◎**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，再依據所選的入徑進入迷宮後，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。



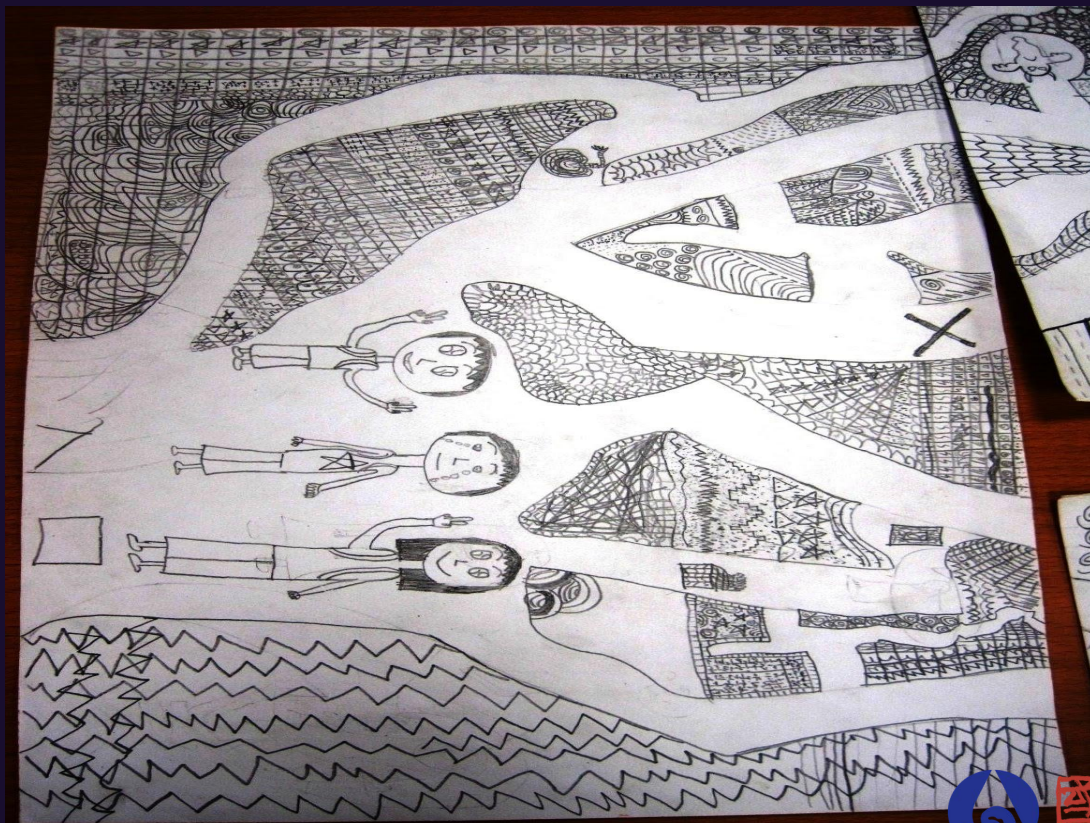


這一組是五年級學生男女混合組



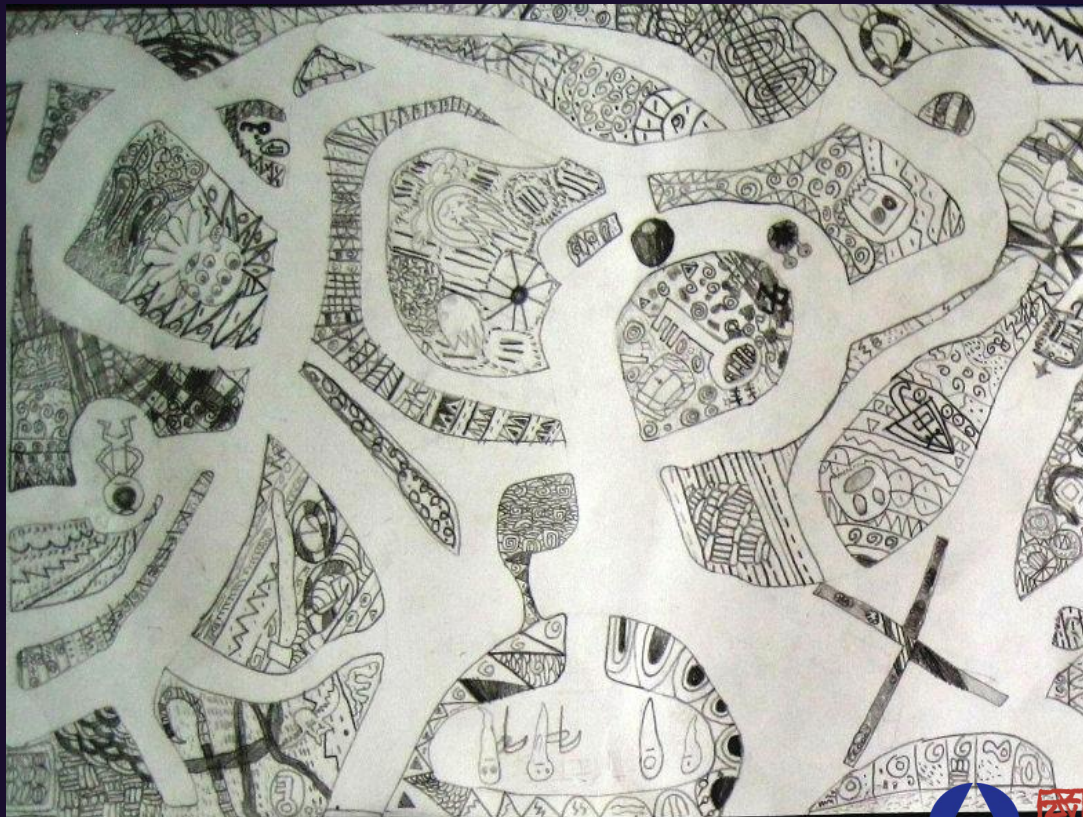


入口處有許多不同的入口，可供玩家自由選擇。



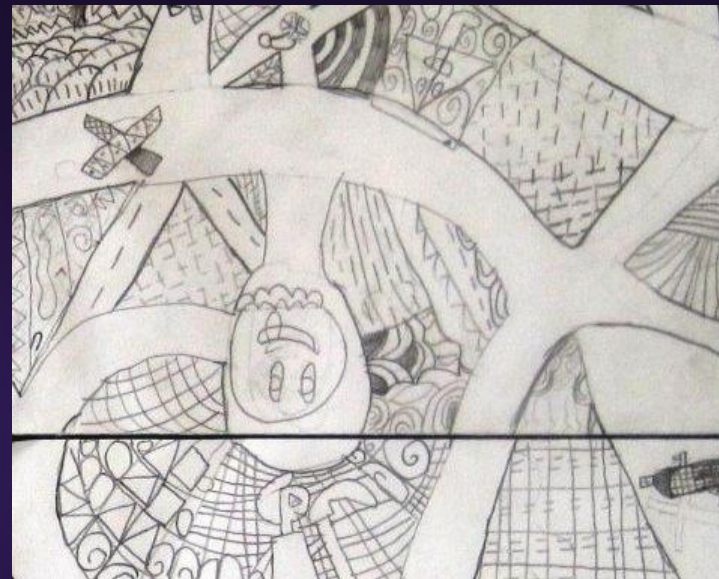
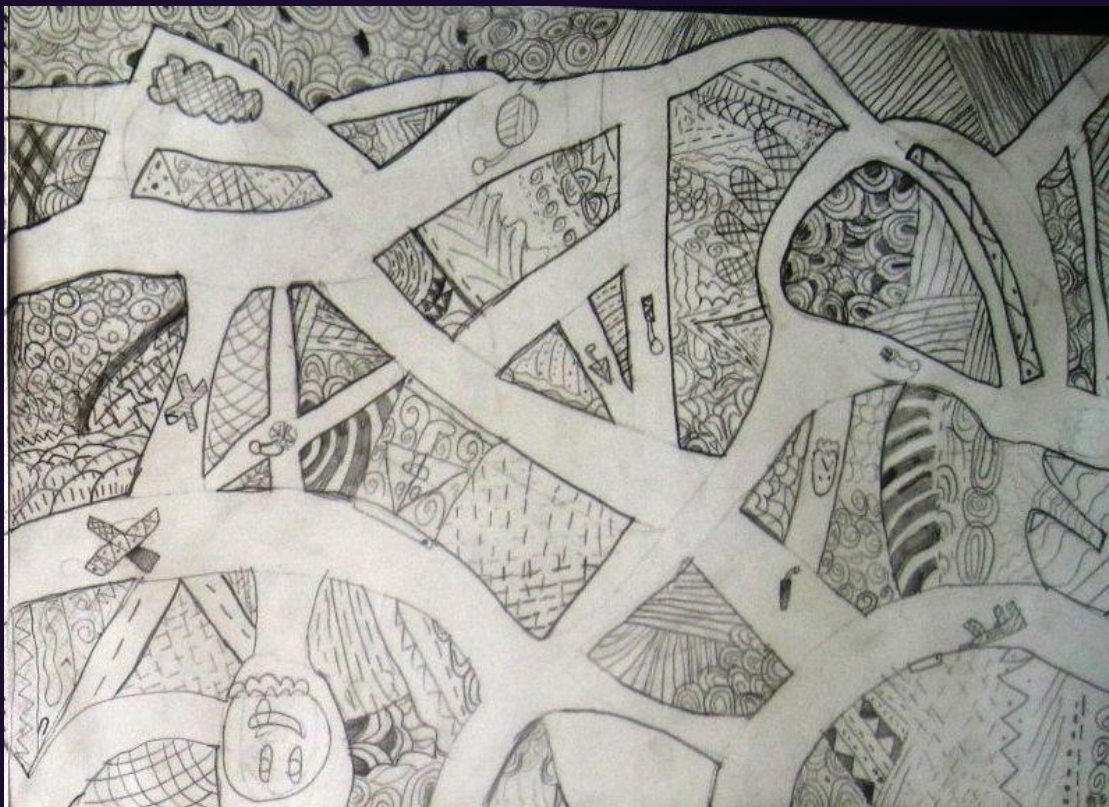


玩家先找到正確的鑰匙，才能去找出寶藏來開啟。



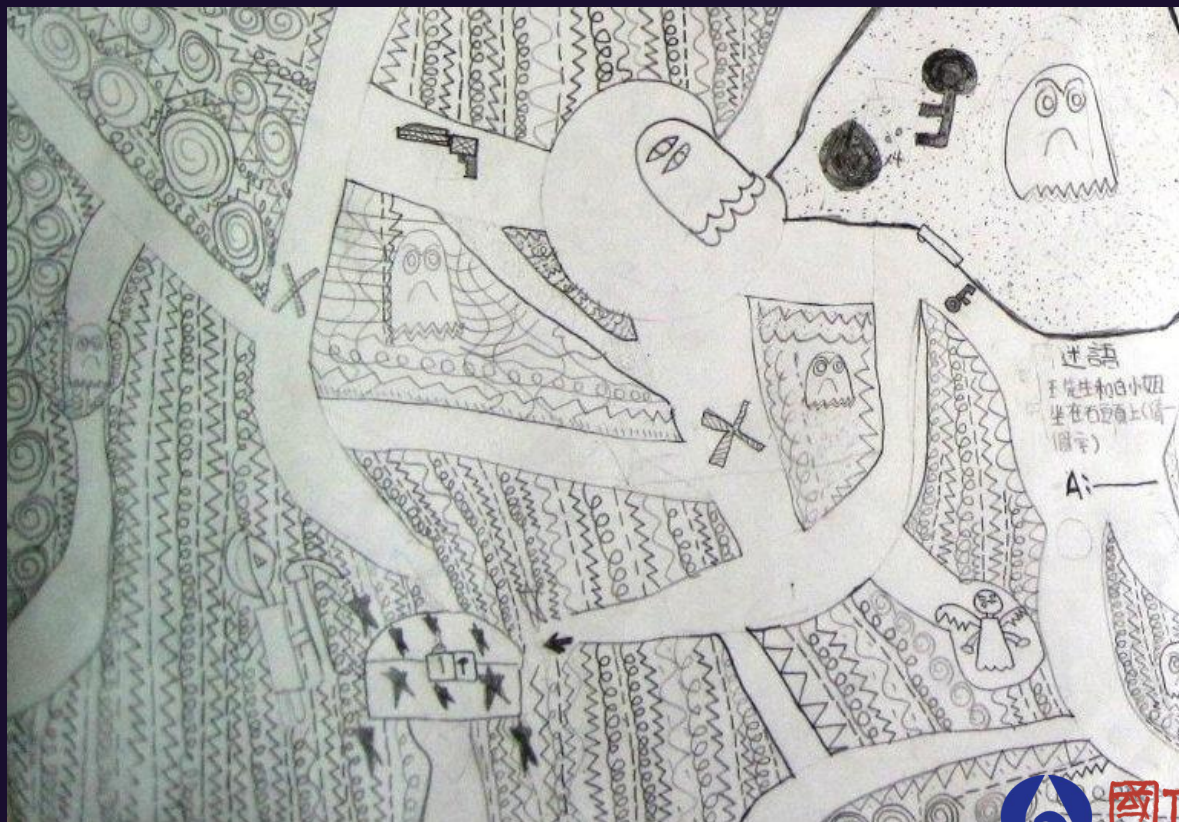


這一組學生有特別將某些圖案做跨頁的處理，大大的提升整個迷宮圖的藝術性。



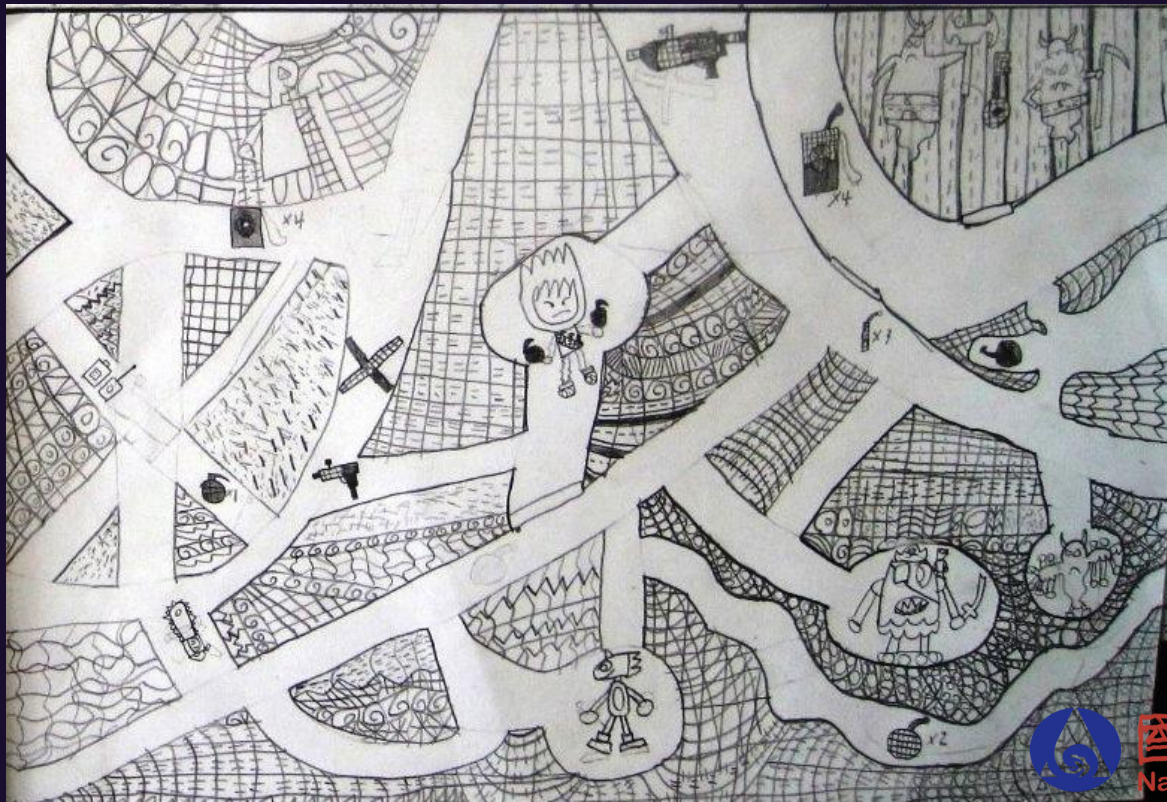


想過關?要猜對謎題喔!!





小心路上有會有很多驚奇的陷阱，像是嚇人的鬼怪、
恐怖的炸彈會出現喔！



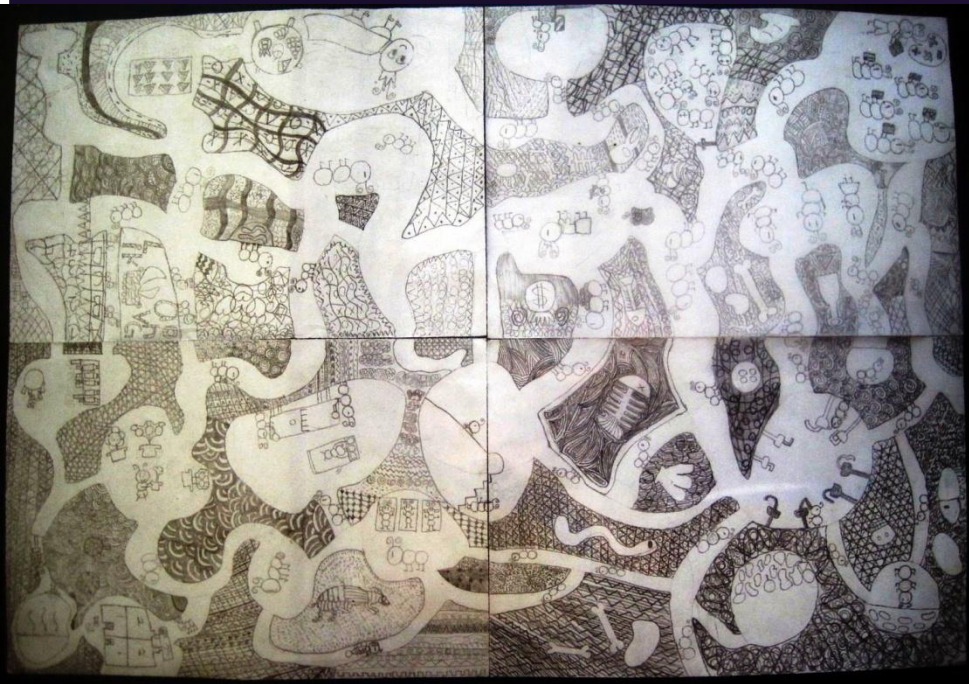


◎**玩家的心得：**雖然背景簡單，但有入口可以選擇，路上有會有很多驚奇的陷阱，像是嚇人的鬼怪、恐怖的炸彈、假的鑰匙等，玩起來會覺得很有趣呢！





螞蟻王后的珠寶盒



◎**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。



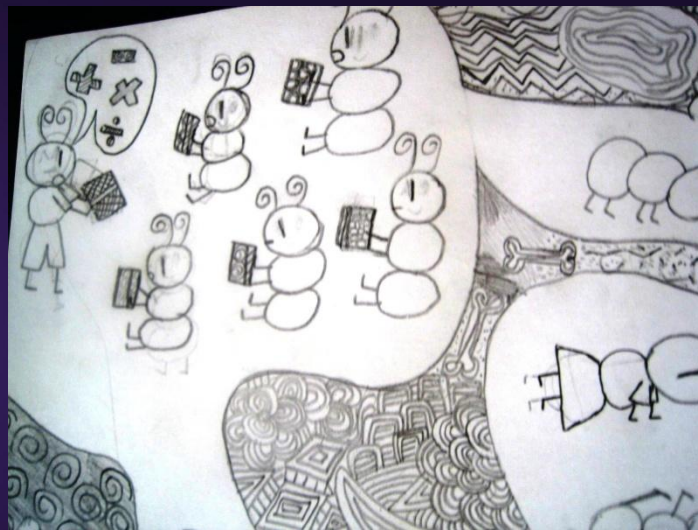
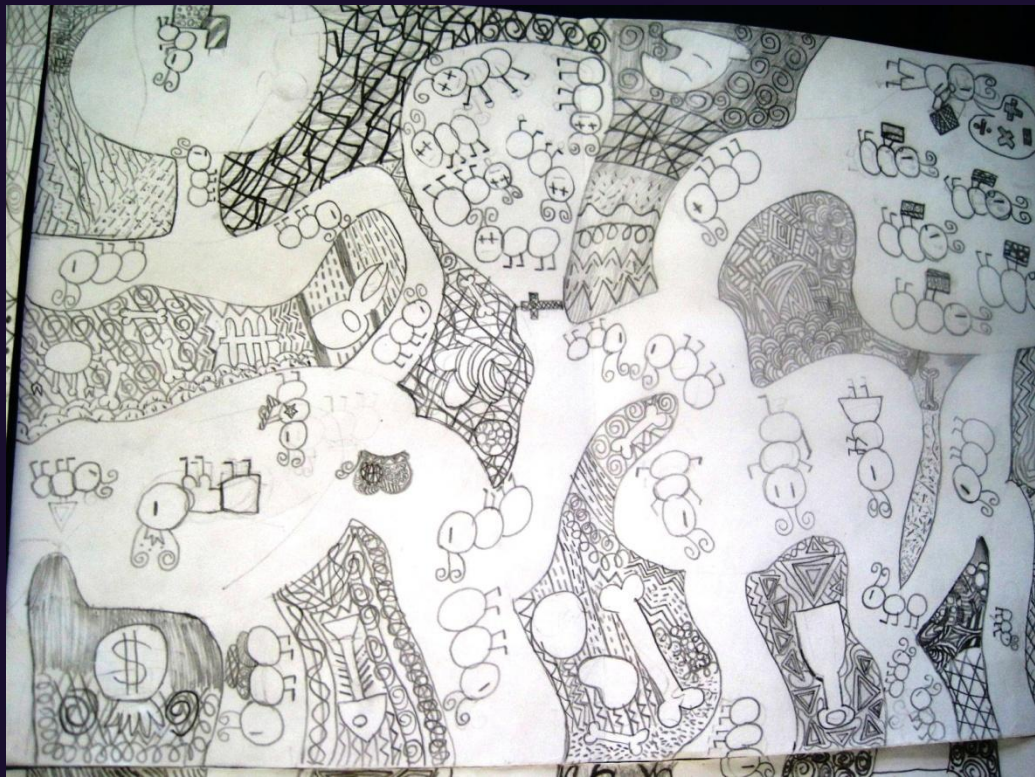


這一組一開始在草圖階段，就全面地把所有的洞穴一次完成。



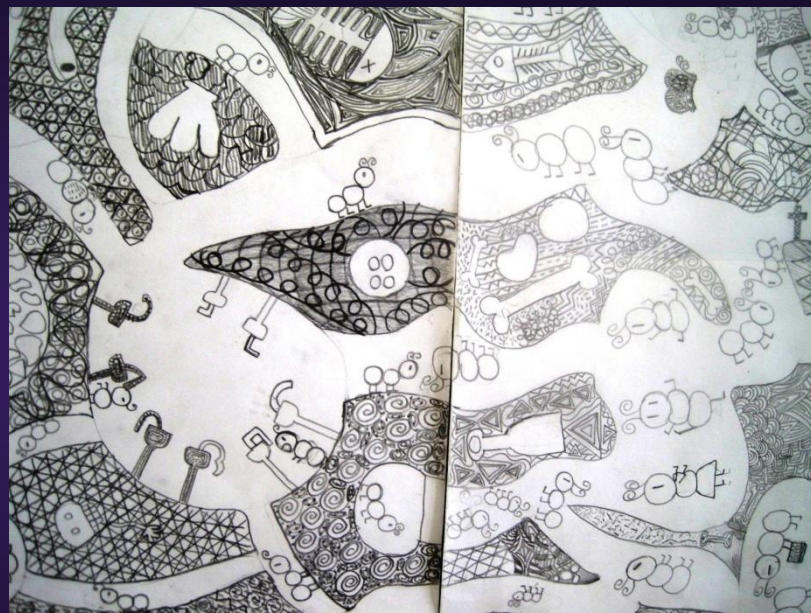
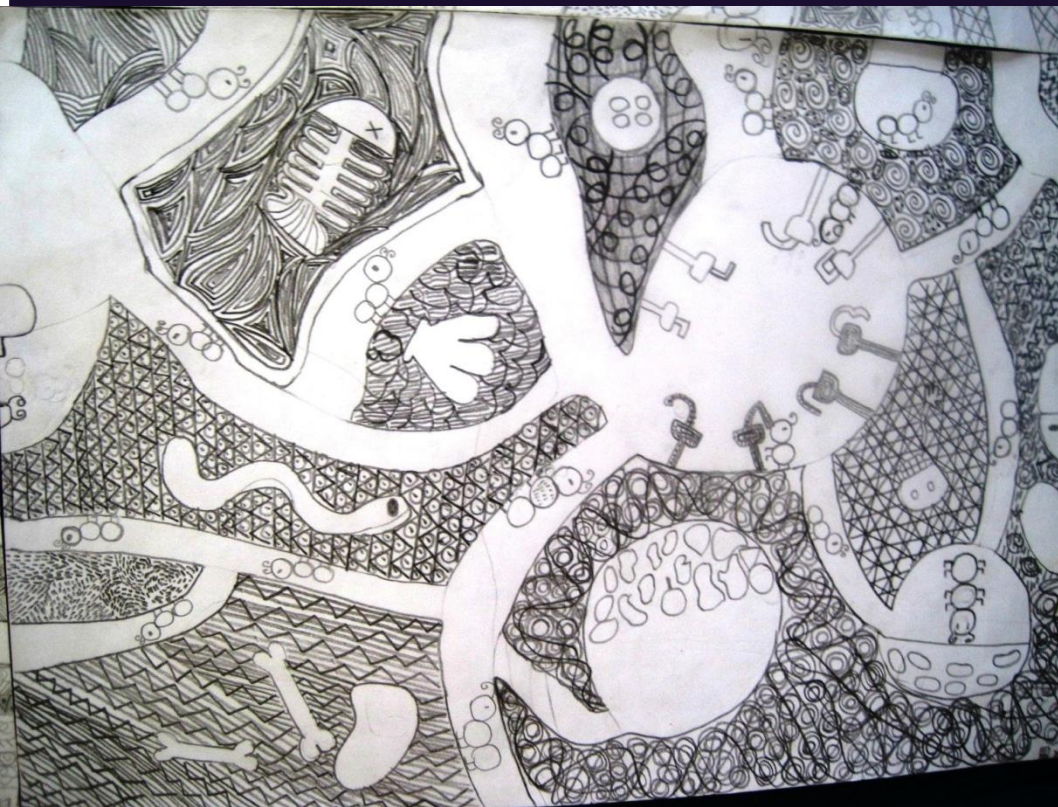


洞穴內的小螞蟻們，正在專心的上課。





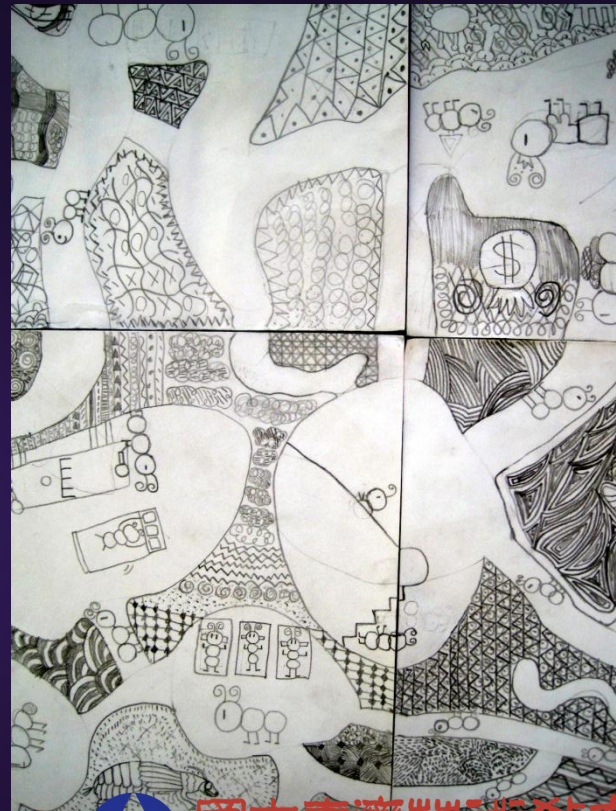
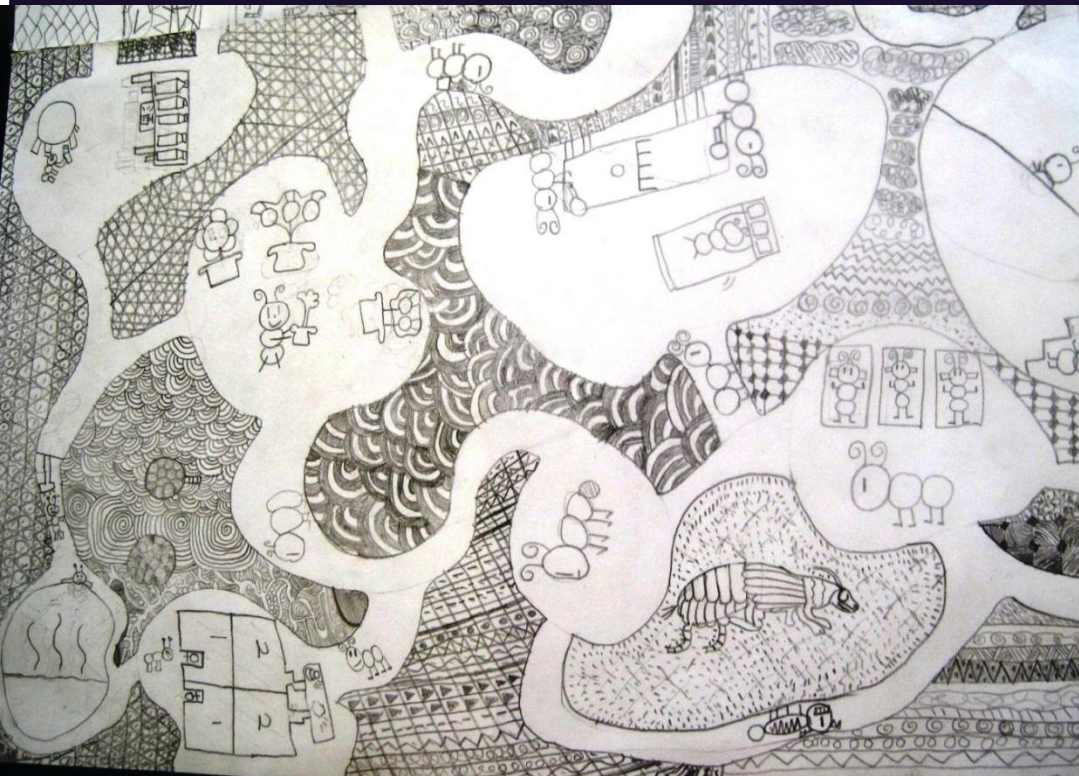
在如迷宮般的螞蟻通道中，會經過很多有趣的地方。



國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center

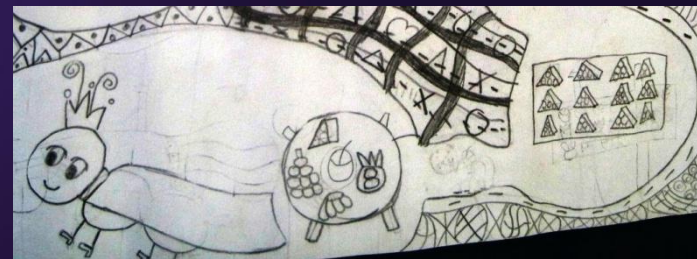
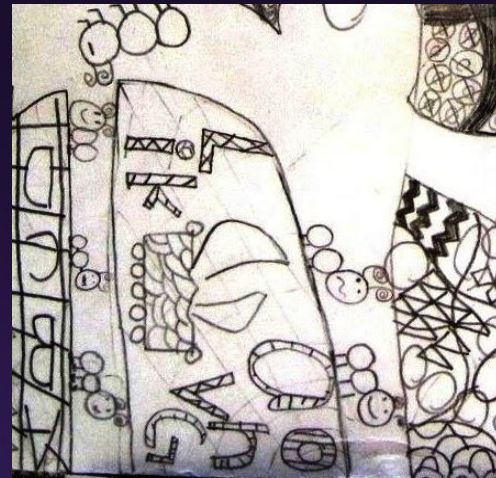
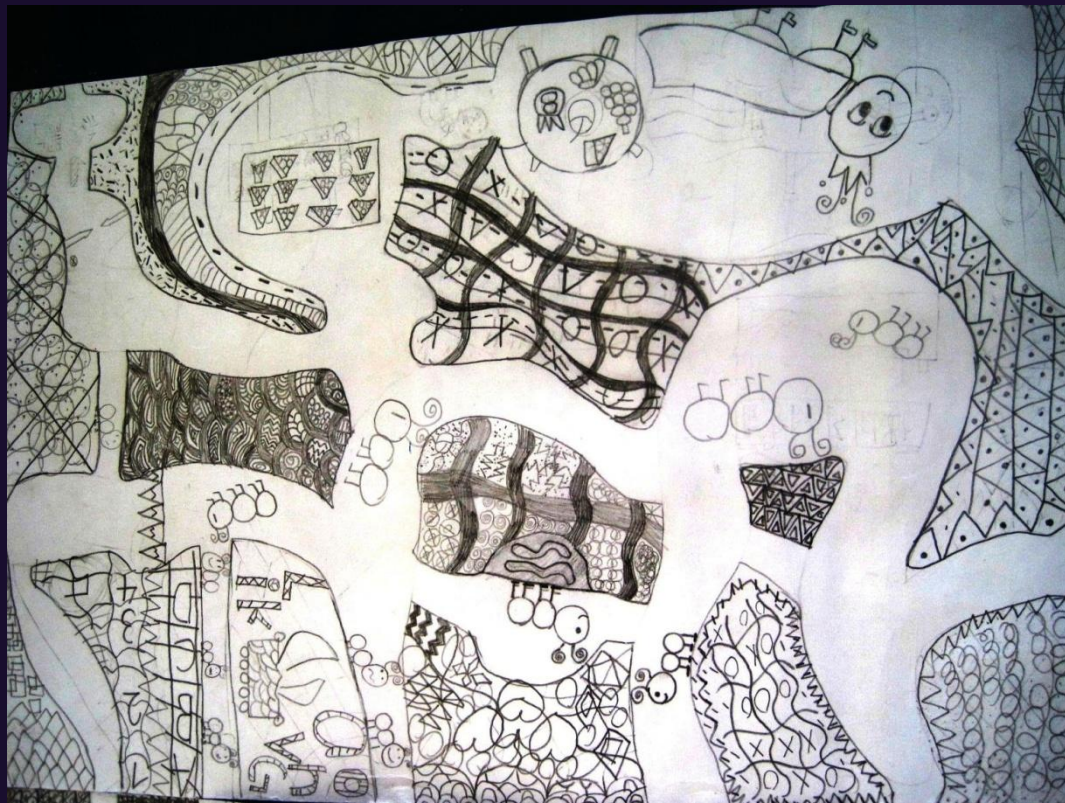


像是螞蟻運動的休息室、兒童遊樂場、螞蟻廁所等。



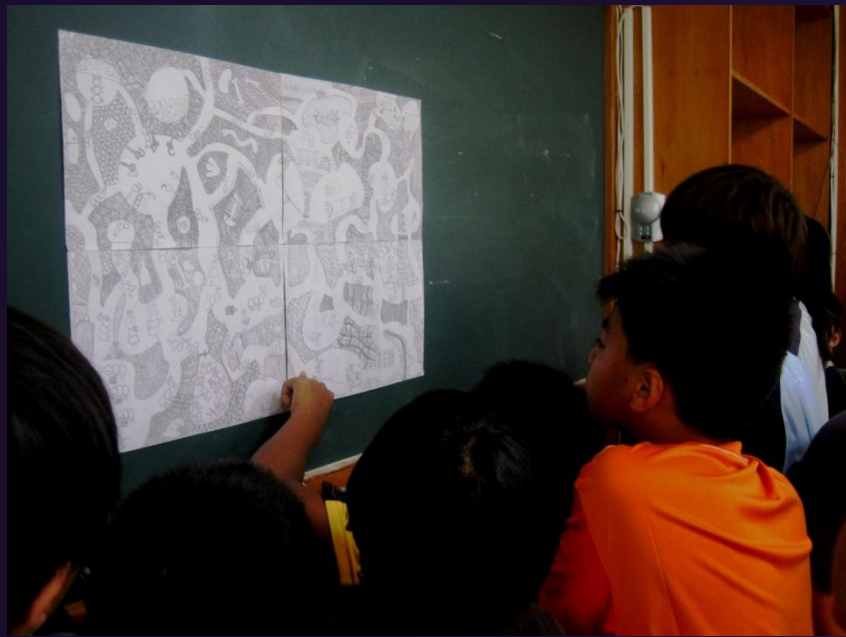


探險家在如迷宮般的螞蟻通道中，必須經過許多洞穴後，才能找得出蟻后的珠寶盒。





◎**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。





透過視覺藝術教育 利嘉的孩子們學到了



國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center



集體創作基本精神



在視覺藝術的教學過程來看，個別式創作教學是集體創作教學的基礎；而集體創作教學則是個別式教學的統整應用。兩者之間必須相互輔佐、相互統合。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。

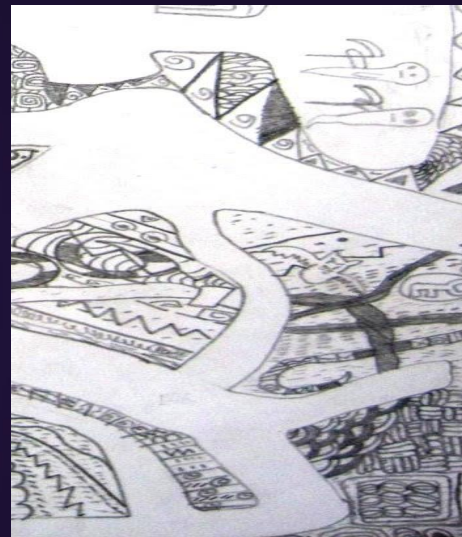
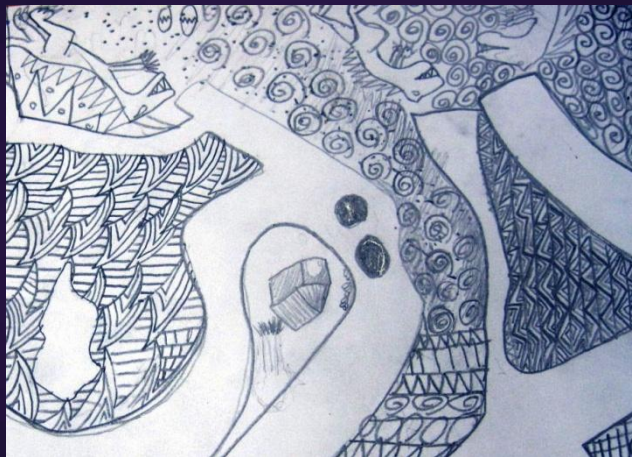




原來..線條也是有溫度的



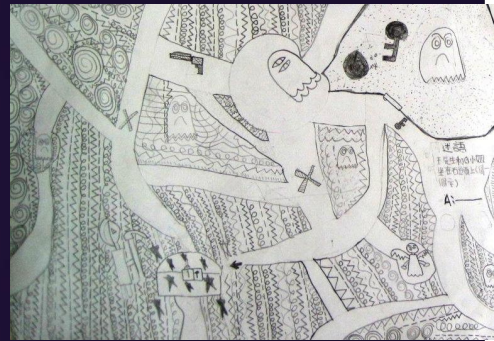
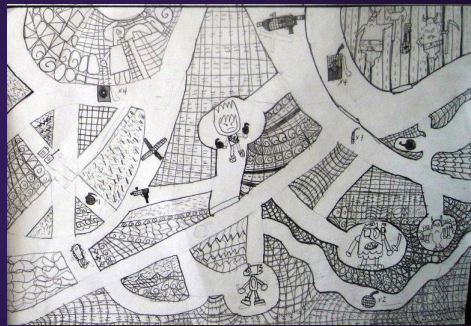
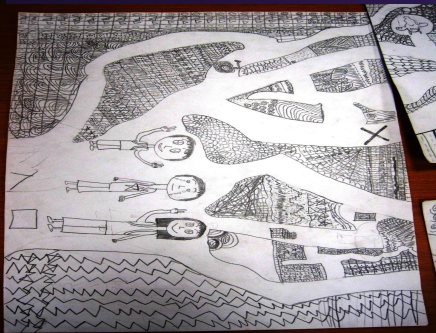
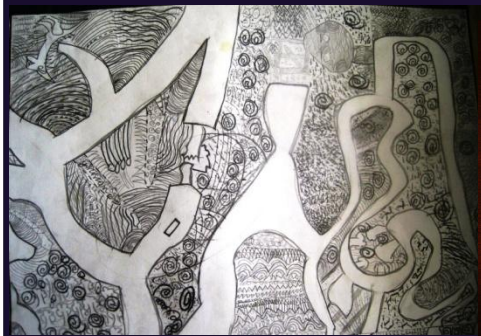
學生自己描繪出來的線條，即使是同樣畫粗線和細線，每個人的力道、線條描繪長短和方向皆不同，畫出來的感覺也就有所不同。





原來..我也是會畫畫的

每個孩子都是天生的藝術家，都應該體認到自己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。



**期待有更多的孩子
越來越喜歡藝術**



國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center