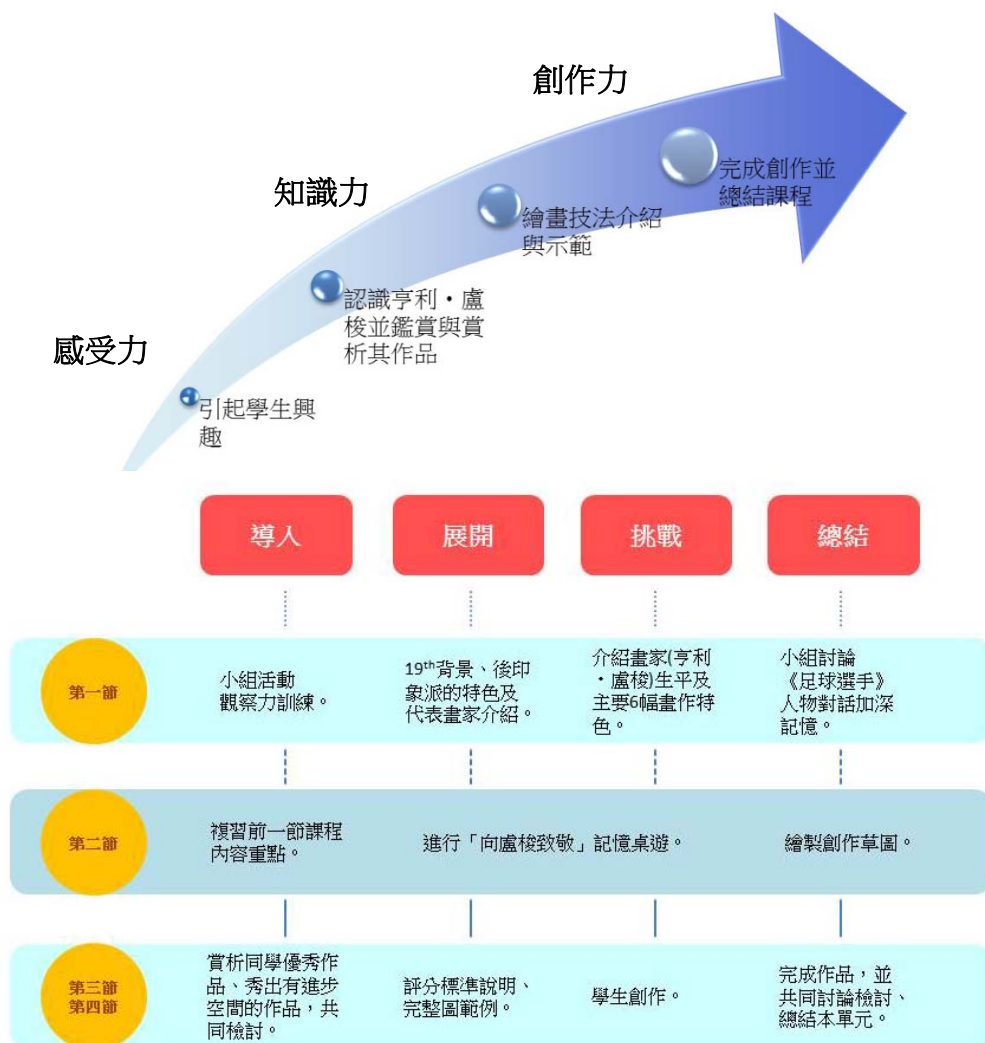


單元教學活動設計表					
單元名稱	形與色的解放— 向盧梭致敬	班級	8 年 4 班	人數	19 人
教材來源	翰林版第三冊、 康軒版第三冊	時間	45 分鐘/4 節		
設計理念	<p>一、緣由及核心問題</p> <p>1. 傳統視覺藝術課—藝術史單元中多為教師講述授課，發現學生實質吸收成效並不大，對於如何改變以往教師教授、學生聽課的模式？如何讓學生在單元結束後，建構起對於亨利·盧梭這個畫家的連結和記憶？是否能在往後也自行利用書本、網路認識搜尋藝術家的相關資訊？</p> <p>2. 對於繪畫較無自信的學生，大多因著構圖、配色、工具的使用較生疏……覺得繪畫是否一定要有一定程度跟操作技法才能進行，而不敢嘗試和挑戰，覺得自己畫的比別人差，而不喜歡創作。要如何改善學生對於繪畫的恐懼？</p> <p>故此，在課程中盼學生能透過創新教案與新的教學模式，增加其知識力、感受力及創作力。</p> <p>二、「單元主題大概念」</p> <p>以 19th 畫家亨利·盧梭為主軸，從介紹其生平、畫派、時代背景到鑑賞畫作風格及特色，教案中以自創記憶桌遊為輔助，跳脫一味的講述授課方式，讓學生在遊戲中，較容易記下畫家及所繪作品的特色。</p>				

教案設計共計4堂，在「向盧梭致敬」的第一節課程中，學生先認識亨利·盧梭的生平及畫作特色，並透過學習單的設計，讓學生透過討論能先行接觸到藝術鑑賞與藝術批評，利用有限的資料與資訊搜尋，讓學生自尋找尋資料。第二節課，學生要先將第一節所學的內容，加以吸收後才能順利進行記憶桌遊，在遊戲過程中，學生能夠更易瞭解、記憶亨利·盧梭的风格及作品，將有助於學生在第三、四節課以亨利·盧梭畫作元素來進行創作。

以往的美術史課程，不管是東方或西洋，總會以傳統方式「講述授課」進行，課程結束後，大多學生仍對於繪畫並不熟悉瞭解。在八年級上學期藝術與人文課程中，我們選擇素人畫家—亨利·盧梭為教案設計的主角。盼藉著教案設計，透過亨利·盧梭樸素、幽默的畫風，增深對畫家、畫作及作品风格三者的連結，並增加學生的創作信心，鼓勵學生創作。



三、其它相關設計理念或想法

分組學習、藝術鑑賞(批評)

透過異質分組，並以小組競賽活動先讓學生能進行小組分工、合作，增進學生彼此互動互助及責任分擔，努力完成共同任務而達到共同的學習目標。以學生為中心思考，期待學生能從被動吸收知識轉成自主找尋資訊及資料，建構所需要的知識。

藝術鑑賞(批評)建構學生較基礎的美學素養，從亨利·盧梭的畫作，發現其所使用的元素、了解畫作中是否有什麼故事、引導學生發現畫家的作畫方式及特色風格。

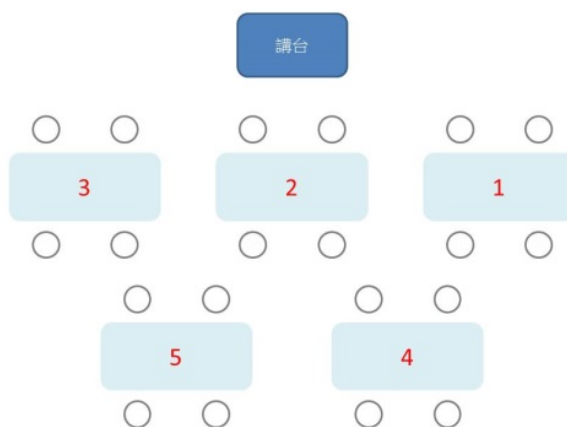
一、學生起始行為或能力。

1. 具備觀察及感受畫作的能力。
2. 具備基礎造形及色彩計畫知能，能依規定進行創作。
3. 曾於國中歷史課中，有 19th 中西方背景概念。

二、如何分組

本校八年級每班人數為 18 到 20 人，設定每組為 3 至 4 人，採異質分組、座位以叢集式的方式排列，共計 5 組。

學生學習
條件分析



教學心得

一、實施後學生產生的學習問題為什麼？針對這些你想修正或增強教案的哪一部份或方式為何？

1. 製作歷程：

	9 月	10 月	11 月	12 月
1. 討論規劃教案	██████████ (W1-W6)			
2. 設計桌遊	██████████ (W3-W8)			
3. 桌遊製作	(W7-W13) ██████████			
4. 桌遊试玩、 教案再調整	██████████ (W11-W14)			
5. 展開課程	(W11-W16) ██████████			
6. 規則修改	(W11-W14) ██████████			
7. 桌遊改良	(W11-W14) ██████████			
8. 單元結束	(W14-W18) ██████████			

以干特圖(Gantt chart)本桌遊活動自製教案規劃、設計桌遊、桌遊製作、试玩、教案再調整，到展開課程、修改規則、再次改良桌遊、結束單元，歷程近一整個學期，目的是希望能從教具的設計修正至零瑕疵，並能輔助學生容易學習及吸收課程內容。

2. 經費方面：

桌遊製作費用一覽表

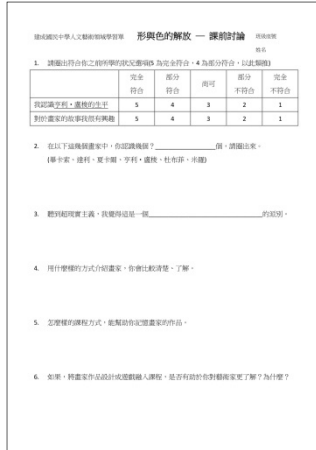
	項目	金費
1	紙杯	25 元／條
2	吸管	35 元／包
3	彩色影印	250 元／25 張 a4
4	奶瓶紙	105 元／7 張
5	噴膠	150 元／罐

	<p>3. 製作方面：</p> <p>為了使桌遊更加好用又不易損壞，我們嘗試了許多方法，一開始嘗試要使用護貝的方式，但考量到紙卡必須翻面，護貝膜太光滑會不好翻，因此放棄此方式。另外，圓形紙卡在剪裁上很不方便且有難度，所幸，找到厚薄適中的奶瓶紙來進行製作，效果意外的好，不過，剪裁上仍建議採用較鋒利、大把的剪刀。</p>
能力指標	<p>1-4-1 瞭解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。</p> <p>2-4-5 鑑賞各種自然物、人造物與藝術作品，分析其美感與文化特質。</p> <p>3-4-9 養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。</p>

<p>單元目標</p>	<p>一、認知部份：</p> <p>1-1 認識西洋美術(19th)後印象派。</p> <p>1-2 認識亨利·盧梭。</p> <p>1-3 瞭解時代背景和畫家對後世的影響。</p> <p>二、技能部份：</p> <p>2-1 能說出畫家風格及畫作特色。</p> <p>2-2 透過對藝術品的討論，培養藝術鑑賞的能力與興趣。</p> <p>2-3 能從畫作一角辨別畫作原圖。</p> <p>2-4 透過桌遊能更快記憶畫作。</p> <p>2-5 能運用色鉛筆技法，完成畫作。</p> <p>2-6 能獨立創作完整作品。S</p> <p>三、情意部份：</p> <p>3-1 激發創意及豐富的想像力。</p> <p>3-2 透過桌遊和單元活動，積極參與融入團隊。</p> <p>3-3 能觀察並分析，體驗藝術的豐富性。</p>
<p>融入議題 指標</p>	<p>一、環境教育：</p> <p>1-3-1 藉由觀察與體驗自然，並能以創作文章、美勞、音樂、戲劇表演等形式表現自然環境之美與對環境的關懷。</p> <p>二、資訊教育：</p> <p>5-4-5 能應用資訊及網路科技，培養合作與主動學習的能力。</p>

教學歷程


節數	具體目標	教學活動	教學資源	時間	評量	備註
1		<p>第一節課開始</p> <p>※導入活動 (於前一週已先進行前測問題單，用來調整課程內容)</p> <p>1. 介紹本週進度和單元內容。</p> <p>2. 作業及評分標準說明。</p> <p>3. 透過小組活動(答題活動)引起學生學習動機。</p> <p>※展開活動</p> <p>1. 介紹 19th: 19th後印象派的特色及代表畫家與對後世的影響。</p> <p>2. 介紹亨利·盧梭: (1)生平(2)軼事(3)代表作品(4)時代背景(5)對後世影響。</p> <p>※挑戰活動</p> <p>選擇盧梭的畫作中主要 6 幅代表畫作進行介紹及鑑賞。</p> <p>(1)使用元素(2)畫作故事(3)畫作特色。</p>	<p>前測問題單、投影機、PPT、加分表</p> <p>小組白板</p> <p>美術鑑賞 小組活動單</p>	<p>15 分鐘</p> <p>5 分鐘</p> <p>10 分鐘</p>	<p>口頭發表</p> <p>課程參與</p>	



教師以一幅圖畫為範例向學生介紹亨利·盧梭的繪畫中所使用的元素、並介紹畫中的故事及特

小組討論

1. 在這幅圖中看到什麼？(主題、形式、色彩、結構……)
2. 畫家使用了怎樣的技法？(寫實？抽象？……)
3. 這幅圖畫作有沒有什麼樣的故事？
4. 畫作有什麼特色？



色，並讓學生使用美術鑑賞小組活動單進行討論，並報告所討論結果。報告結束後，教師補充說明內容及統整學生報告重點跟內容。

此 6 幅畫作為：

(1) 《熱帶颶風與虎》



(2) 《我本人肖像》



口頭
發表

(3) 《弄蛇女》



(4) 《謝尼埃老爺的馬車》



(5) 《沉睡的吉普賽女郎》



(6) 《抱著洋娃娃的女孩》



※總結階段

1. 請在《足球選手》小組討論單，透過小組討論，將場中 4 個人設計一句對白。

《足球選手》小組討論單

5 分鐘 小組報告



2. 請學生以小組為單位上台報告，並票選出對白最有創意的組別。

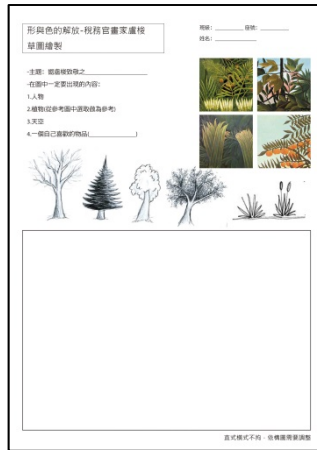
總結今日所教亨利·盧梭畫作特色、風格。

亨利·盧梭特色

- (1)植物是主角也是配角
- (2)神秘的氣氛
- (3)透視比例不合常理

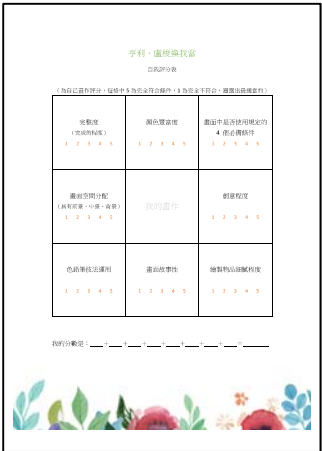
第一節課結束

2	<p>2-1</p> <p>2-3、2-4</p> <p>3-2</p> <p>3-1</p>	<p>第二節課開始</p> <p>※導入活動</p> <p>1. 複習上週所教內容。</p> <p>「我是大偵探」教師將三幅相同元素的圖放在一起，讓學生回答哪一幅才是亨利·盧梭的畫作，並要說明從哪一點推測出作品是亨利·盧梭的畫作。</p> <p>2. 介紹本週進度。</p> <p>※展開與挑戰活動</p> <p>1. 解說及示範「向盧梭致敬」記憶桌遊規則與玩法。詳列於附件《教具內容及規則說明》</p> <p>2. 進行桌遊。</p> <p>3. 收拾桌遊。</p> <p>※總結階段</p> <p>1. 學習單一作業規範說明。</p> <p>2. 創作條件：在 32K 插畫紙中，運用亨利·盧梭的創作特色另加入四個必備條件(1)天空(2)植物(3)人物(4)一項自己喜歡的物品。</p> <p>3. 草圖繪製示範。</p> <p>第二節課結束</p>	<p>PPT</p> <p>「向盧梭致敬」記憶桌遊</p> <p>加分表</p> <p>實物投影機、學習單、32K 插畫紙、鉛筆</p>	<p>5 分鐘</p> <p>4 分鐘</p> <p>10 分鐘</p> <p>6 分鐘</p> <p>10 分鐘</p>	<p>口頭發表</p> <p>遊戲參與情況</p>
---	-------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------	---------------------------



3	2-5	<p>第三節課開始</p> <p>※導入活動</p> <p>再次說明創作條件：在 32K 插畫紙中，運用亨利·盧梭的創作特色另加入四個必備條件(1)天空(2)植物(3)人物(4)一項自己喜歡的物品。</p> <p>※展開活動</p> <p>色鉛筆技法使用介紹：</p> <p>(1)色鉛筆分為水性和油性。</p> <p>(2)筆法、筆觸及用色方式。</p> <div data-bbox="416 920 916 1617" data-label="Image"> </div> <p>※挑戰活動</p> <p>發學習單，進行草圖繪製。</p> <p>先用鉛筆以較輕筆觸構圖、設定位置及大小，再檢查是否有符合所設定之項目元素放於畫面中，最後再與老師討論。</p>	PPT、學習單 色鉛筆比較圖、色鉛筆、簽字筆、32K 插畫紙	5 分鐘 10 分鐘 30 分鐘	舉手 回答	
---	-----	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------	----------	--

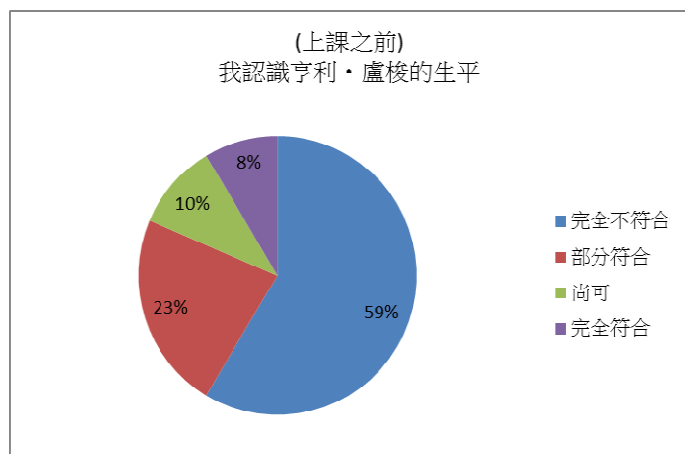
4	2-6	<p>第四節課開始</p> <p>※導入活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹本週進度。 2. 發下上週繪製草圖的作業。 3. 以《亨利·盧梭換我當》自我評分標準九宮格，讓同學能自我檢視自己的作品哪裡不足、哪部分需要加強和修改。 <p>※展開與挑戰活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 評分標準說明。 2. 完整圖範例。 3. 32K 插畫紙上色鉛筆使用說明。 4. 巡視學生是否有任何問題。 <p>※總結階段</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 完成作品並挑選有特色作品加以檢討。 2. 總結本單元課程，並進行後測。 <p>第四節課結束</p>	<p>PPT、學習單、色鉛筆、簽字筆、32K 插畫紙、實物投影機、後測問題單。</p>	<p>5 分鐘</p> <p>5 分鐘</p> <p>30 分鐘</p> <p>5 分鐘</p>	<p>創作作品完整度與美感程度</p>
---	-----	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------	--------------------------------------------------	---------------------

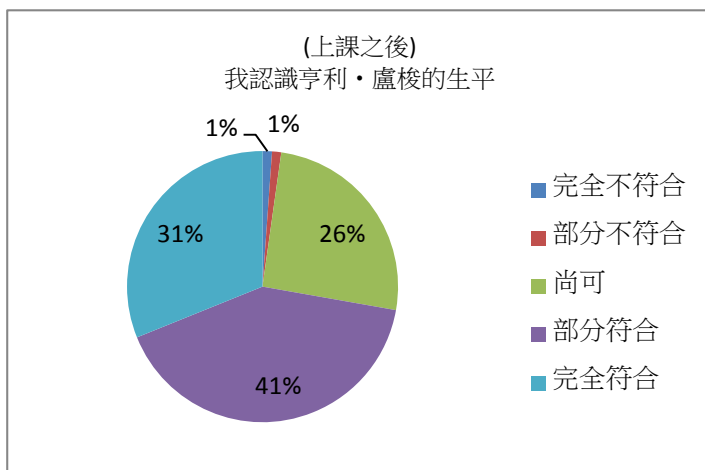
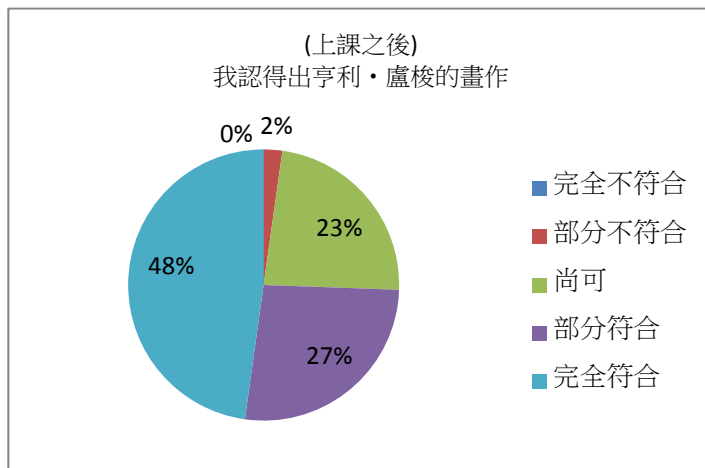


學習成果紀錄

	
<p>課前介紹，本週上課內容與進度。</p>	<p>小組分組活動(討論)</p>
	
<p>分組討論，並寫下共同的答案。</p>	<p>仔細觀看化作作品，並熱烈討論。</p>

學習成效分析





1. 由圖得知，學生在本單元進行前有超過 $\frac{1}{2}$ 不認識亨利·盧梭及其作品，因此本單元設計有其發展性。
2. 由圖得知，有近 98% 的學生透過老師的課程規劃及桌遊實施，對亨利·盧梭的生平及畫作的認識有大幅的進步。
3. 由此可知，透過有效的課程設計及記憶桌遊的進行，有助於學生對藝術家的認識。

建議與回饋(問卷中開放式問題的回饋)

1. 透過「向盧梭致敬」記憶桌遊的課

或記憶大挑戰,更了解盧梭作品的特色

<p>程，我覺得最有趣的部是……？為什麼？</p>	<p>桌遊.讓我們積極的去了解作品</p>
	<p>玩遊戲,因為這是第一次在視藝課玩遊戲</p>
	<p>玩遊戲,因為很好玩又能認識盧梭的畫作</p>
<p>2. 透過記憶大挑戰桌遊，有助於我認識亨利·盧梭的作品嗎？為什麼？</p>	<p>有,因為會為了要贏遊戲而拼命畫下去</p>
	<p>有,因為不記下來就會輸</p>
	<p>有,因為要從碎塊中認出哪些屬於同一幅。</p>
	<p>有,因為要去記其中一小塊圖片是那個作品內的景色。</p>
<p>3. 請寫出兩項亨利·盧梭作品的特色？</p>	<p>1. 人的比例有點怪。 2. 想到什麼就畫什麼的概念。</p>
	<p>遠近影響大小 在圖中都會加一些高科技(當時)的物品</p>
	<p>①人物比例不同 ②喜歡熱帶植物</p>
	<p>熱帶水果。 身材不成比例。</p>

參考資料

林春輝。(1991)。新編近代世界名畫全集_盧梭。台北市：光復書局。

何政廣。(1996)。盧梭：樸素藝術的旗手=Henri Rousseau。台北市：藝術家出版。


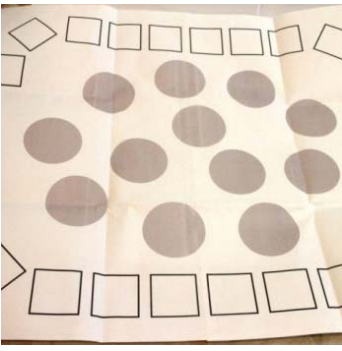



胡永芬。(2001)。奇花異草的幻境：盧梭。台北市：格林國際。

傅佩榮。(1950)。自然的魅力：盧梭、席勒、柏格森、德日進。台北市：洪建全基金會。

教具內容與說明

「向盧梭致敬」記憶桌遊教具每組1份，共4組，合計4份。

一、教具內容

方形元素卡 12x2 張	卡位底紙x1 張	畫家杯x4 個
		
圓形畫作卡 6x2 張	畫筆(吸管)x4 枝	
		

二、規則說明

活動名稱	「向盧梭致敬」記憶桌遊	設計人	簡鴻瑩 陳敬惠
活動時間	20 分鐘	活動人數	每組 3—4 人
活動目的	使學生能夠透過遊戲，更加瞭解亨利·盧梭的畫作及特色	活動地點	視覺藝術 專科教室
時間	流程規劃		配合器材
4 分鐘	<p>1. 開始前：先確定各組人數，每組 3—4 人。</p> <p>2. 規則：</p> <p>(1) 將 12 張圓形卡(正面朝下)洗牌後，任意擺放在活動池中卡位底紙上，24 張方形卡(正面朝上)圖案不重覆，間隔交錯放在卡位卡位底紙外圍方形格上。</p> <p>(2) 每人拿一個代表自己的畫家，「平均」放在方形卡上(玩家為三人時，每個畫家間隔 7 張方形卡；玩家為四人時，每個畫家間隔 5 張方形卡，謂之「平均」)。</p> <p>(3) 以順時針進行，猜拳獲勝者先開始。勝者先翻一張池中的圓形卡(一次只能翻一張)，若圓形卡與畫家前的方形卡(即下一步)是相對應的(即出自同一幅畫)，畫家便可向前走一格，只要翻到與下一步相同畫作的圓形卡便可以繼續往下翻一張，直到對應畫作不同，便換下一玩家翻卡。</p> <p>(4) 當兩個畫家中間間隔差距只剩下 2 張方</p>	<p>1. PPT、影音器材</p> <p>2. 卡位底紙×1 (<u>以底紙稱之</u>)</p> <p>3. 方形元素卡 12 張×2，共 24 張(12 張 1 組，共 2 組，<u>以「方形卡」稱之</u>)</p> <p>4. 圓形畫作卡 6 張×2，共 12 張(6 張 1 組，共 2 組，<u>以「圓形卡」稱之</u>)</p>	

	<p>形卡時，則可重新洗池中的圓形卡，以增加遊戲挑戰性。</p> <p>(5) 若玩家前方有畫家，便要翻出前方第 2 步對應的畫作，若翻錯則輪下一位；若翻對，即可將前面畫家的筆拔下插在自己杯上，先得到 2 枝畫筆的畫家即為勝家，杯上沒有畫筆的畫家即被淘汰出局。</p> <p>進行桌遊活動。</p>	<p>5. 畫家杯 × 4(以「畫家」稱之)</p> <p>6. 畫筆(吸管)×4</p>
13 分鐘	進行桌遊活動。	
3 分鐘	<p>1. 請各組小組長將圓形卡、方形卡、畫家杯、畫筆、卡位底紙收進袋子中，並放到工作檯。</p> <p>2. 請獲勝的同學起立，借大家的雙手給予熱烈掌聲，並登記加分。</p> <p>3. 討論：</p> <p>(1) 還記得剛剛桌遊中有那幾幅畫作嗎？</p> <p>(2) 透過桌遊是否有助於你對畫作的記憶？</p> <p>(3) 遊戲過程中，有沒有遇到什麼困難或有趣的事？</p>	收拾獎勵與討論。
備註	必須先多備桌遊的材料，以便有配件遺漏。	