

跨領域美感課程教學方案

- 壹、 學校名稱
- 貳、 團隊成員
- 參、 跨領域科目
- 肆、 教學對象與先備能力
- 伍、 跨領域美感課程實施模式
- 陸、 跨領域美感課程應用策略
- 柒、 教學計畫
 - 一、 單元名稱
 - 二、 設計理念
 - 三、 藝術概念與美感元素
 - 四、 教學方法
 - 五、 設計依據（含核心素養）
 - 六、 教學目標
 - 七、 課程架構圖
 - 八、 教學活動與教材內容
 - 九、 教學評量
- 捌、 教學省思與建議
- 玖、 課程研發成果（如學習單、觀察紀錄表、評分規準等）
- 壹拾、 未來推廣計畫
 - 壹拾壹、 課程實施紀錄
 - 壹拾貳、 參考資料

※請先以文字進行論述，再輔以表格等說明。

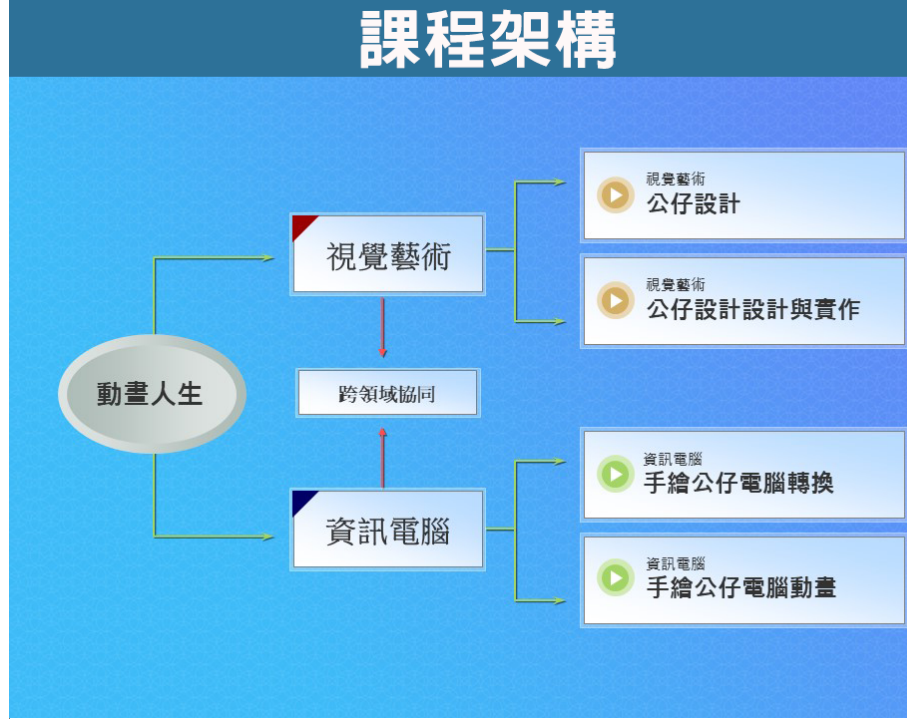
■ 跨 領 域 美 感 課 程 教 學 方 案 ■

中 區 / 臺 中 市 立 潭 子 國 民 中 學

學校名稱	臺中市立潭子國民中學		
團隊成員	1. 行政支援:黃馨主任、周瑋婷教學組長。 2. 藝術領域:林春宏老師。 3. 資訊領域:余澤民老師。		
跨領域學科	資訊科	藝術學科	視覺藝術
教學對象 先備能力	藝術領域:基本造型與色彩配置能力。 資訊領域:能有基礎電腦操作能力。		
跨領域 美感課程 實施模式	實施模式:以視覺藝術為前導，跨領域統整資訊領域。各領域發展課程時，互相討論，增能並整合資源。 實施教學時，採協同教學，先以視覺藝術為主，資訊科技協同教學模式，再以資訊科技為主，視覺藝術協同教學模式。		
跨領域 美感課程 應用策略	應用策略 (請勾選)		
	使用時機 <input type="checkbox"/> 課前預習 <input checked="" type="checkbox"/> 引起動機 <input checked="" type="checkbox"/> 發展活動 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 課後複習 <input type="checkbox"/> 其他	教學策略 <input type="checkbox"/> 應用藝術素材之問題導向教學 <input type="checkbox"/> 虛擬實境之情境教學 <input type="checkbox"/> 網路資源之體驗學習教學 <input type="checkbox"/> 應用藝術類數位典藏資源之探究式教學 <input type="checkbox"/> 合作學習式教學 <input checked="" type="checkbox"/> 專題討論式教學 <input checked="" type="checkbox"/> 協同教學 <input type="checkbox"/> 創造思考教學 <input type="checkbox"/> 其他	評量模式 <input checked="" type="checkbox"/> 學習單 <input type="checkbox"/> 試題測驗 <input type="checkbox"/> 遊戲評量 <input type="checkbox"/> 專題報告製作 <input checked="" type="checkbox"/> 展演實作 <input type="checkbox"/> 影音紀錄 <input type="checkbox"/> 其他

課程架構圖

課程架構
與跨領域
課程設計
概念



學生對於自己能從無到有製作一個屬於自己的電腦動畫其實是十分感興趣的。大部分學生從小可能都有徒手繪圖的經驗。但是如果要用電腦繪圖，一般都比較缺乏訓練。

另一方面、資訊老師會電腦，但不一定能指導學生的美術技能。若能跨領域由藝文領域及資訊老師共同備課，實施協同教學，可以互相截長補短，對學生的幫助更大。

所以設計本課程，首先藉由學生觀察自己的容貌，引導學生由五官特徵、表情、色彩、線條簡化出有特色的公仔設計。

再利用視覺藝術，讓學生以熟悉的手繪方式繪製自畫像，完成初稿的設計。

資訊與電腦課時，利用向量繪圖的電腦軟體，讓學生能以科技的輔助，繪製出流暢的線條，已完成電腦公仔的設計。

最後以畫畫的方式，創造出活潑生動的動畫公仔。

教學計畫

單元名稱	潭中資美-動畫人生		
教學時數	11 節課(兩位老師協同)	實施班級	2 年 07 班
實施情形	1.經由美術課簡報，引起動機。 2.在美術課利用學生熟悉的手繪方式，繪製公仔式的自畫像。 3.藉由掃描方式，將圖形掃描成電子檔。		

	4.電腦課利用 Flash 軟體，以向量繪圖的方式，可以彌補學生手繪線條		
設計理念	藉由學生熟悉的繪圖出發，建立活潑生動的電腦公仔動畫。從中重新審視自己的容貌，與觀摩同學的設計，建立美感的素養。		
藝術概念與美感元素	以視覺藝術的觀點，人物的繪製要素需包含造型、色彩；因為繪畫者的個人美學，而決定了作品的美感。因此，讓學生在了解地圖人物創作的基本概念後，以美感的感知來進行人物繪圖與造型設計、色彩的規劃。		
教學方法	講述教學法、練習教學法。		
教學資源	教育大市集：我的臉部自畫像、Flash 動畫		
設計依據			
學習重點	學習表現	能察覺自己的特點，簡化抽象，繪製電腦動畫公仔自畫像。	核心素養 藝-J-B1 應用藝術符號，以表達觀點與風格。 藝-J-B2 使用資訊、科技與媒體，進行創作與賞析。 科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並能利用科技進行創作、傳播與分享。
	學習內容	1. 能察覺自己，簡化特色。 2. 能繪製公仔。 3. 能轉換電腦動畫	
教學目標			
單元目標	4. 繪製公仔。 5. 轉化電腦檔。 6. 繪製電腦公仔動畫。		
課程架構			
節次	課程名稱	教學重點	教學工具
1	公仔設計	人物造型的設計概念與色彩基本認識與介紹。	課本、單槍投影機。
2	公仔設計(實作)	以個人為藍本，設計公仔的造型。	
3	公仔設計(實作)	將設計好的造型，依自己的美感認知予以彩繪。	
4	公仔電腦檔轉換	將繪製好的公仔設計，以掃描器掃描，另利用軟體增加對比及去除雜紋。	電腦，掃描器

5	線稿繪製	參考手繪圖稿，繪製電腦線條圖稿。	電腦、Flash 繪圖軟體。
6	公仔造型完成	完成線條以及顏色，並以陰影的手法，增加立體感。	
7	表情動畫製作	利用 Flash 關鍵影格設計表情動畫。	
8	身體動畫製作	將角色分頭、身體、手、腳製成元件，設計動畫。	
9	自我介紹文字說明	利用文字工具，加入文字說明	
10	音樂音效製作	利用網路資源，將動畫配上背景音樂及音效。	
11	作品分享與觀摩	請導師觀看學生作品後，憑直覺猜測繪製公仔的學生。	電腦、投影機

教學流程

節次	活動	時間	藝術媒介 藝術資源	藝術概念 美感元素	跨領域 策略	評量模式	備註
1-3	繪製公仔	3 節課	視覺藝術	造型與 色彩	協同教學	教師評分	
4	掃描圖檔	1 節	視覺藝術		協同教學	能完成圖檔掃描	
5-10	電腦公仔繪製	6 節	視覺藝術	造型設計 色彩應用	協同教學	完成電腦公仔設計	
11	作品分享	1 節	視覺藝術	造型設計 色彩應用	協同教學	老師評分 同學互評	

教學省思與建議

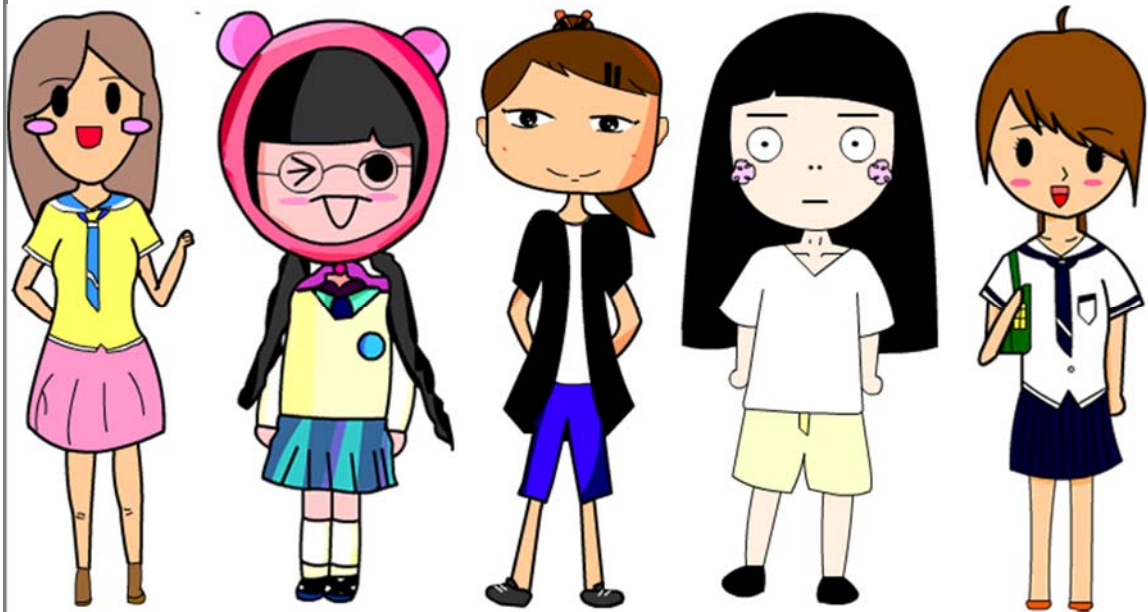
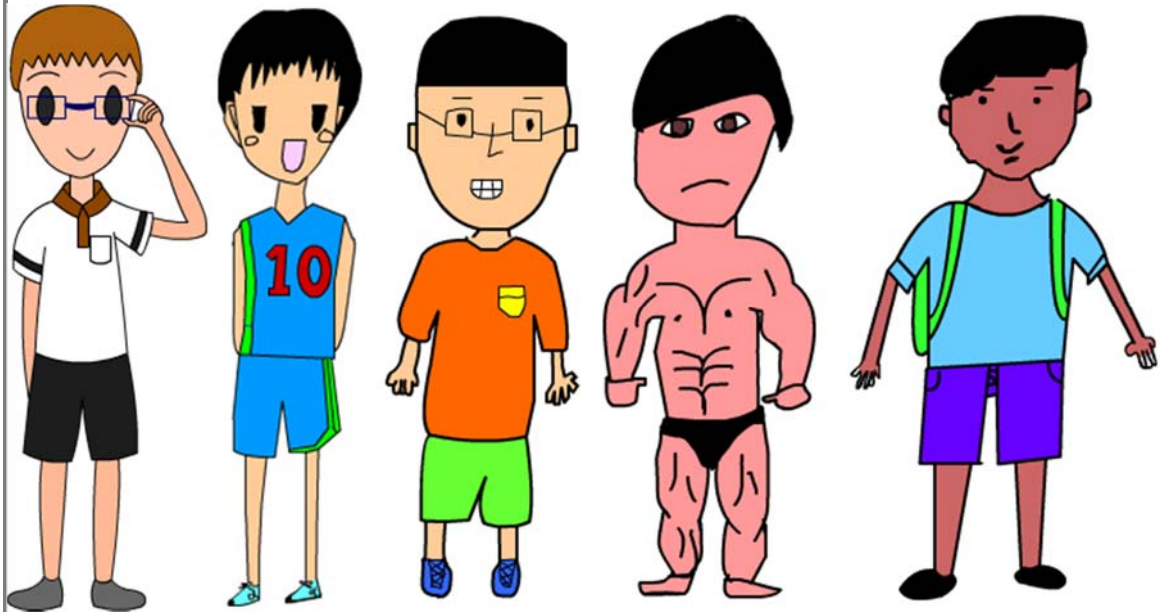
省思：

1. 教學內容的多、少應考量學生美感認知的先備能力。
2. 教學前的引導能讓學生容易進入課程主題。
3. 課前準備的完備程度會影響教學的流暢性。

建議：

1. 教學若是能有實物更能讓學生容易了解，因此在教學前可以準備相關的圖片。
2. 可以請學生於課前參閱相關的書籍、網路資訊等相關資料與作品，在課間與同學彼此分享。

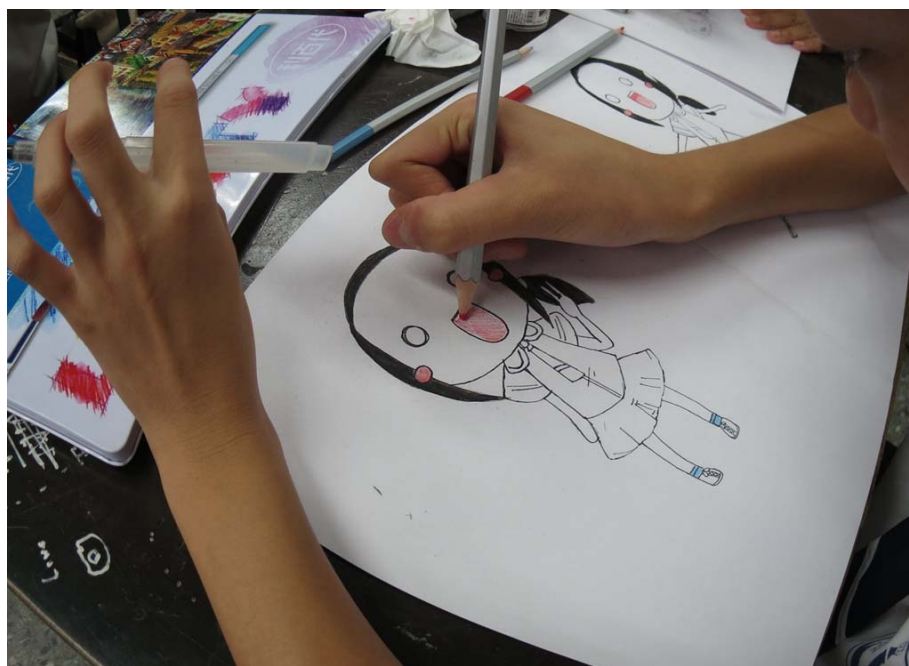
教學研發成果



未來推廣計畫

目前僅有設計單畫面的動畫設計，未來應該增加場景的切換及動畫小故事的设计。

課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）



草稿繪製

課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）



色彩配置

課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）



同學互相觀摩修正

課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）



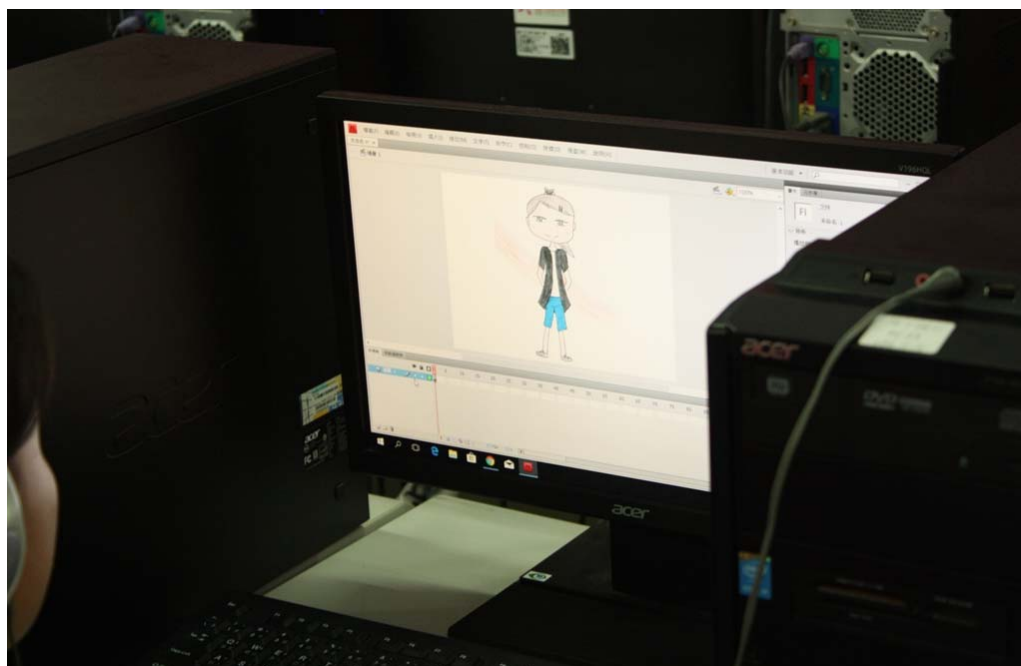
手繪自畫像

課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）



電腦課公仔繪製

課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）



手繪草稿匯入

課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）



老師評分與學生互評

課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）



資訊與電腦老師評分與學生互評

課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）



導師直接參考電腦動畫公仔猜猜繪製的同學

課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）



同學互相觀摩評分

參考資料

參考書籍

白乃遠, 劉長儒, 余秉學, 趙逸萍 (2015)。《Flash 動畫設計標準教科書(適用 CC/CS6) (附範例/近 650 分鐘影音教學)》。臺北: 碁峰

王忠德 (2010)。《Flash 動畫好設計：創作、角色、場景、分鏡與動畫特效表現一次到位 (適用 CS5、CS4) (附 DVD*1)》。臺北: 碁峰