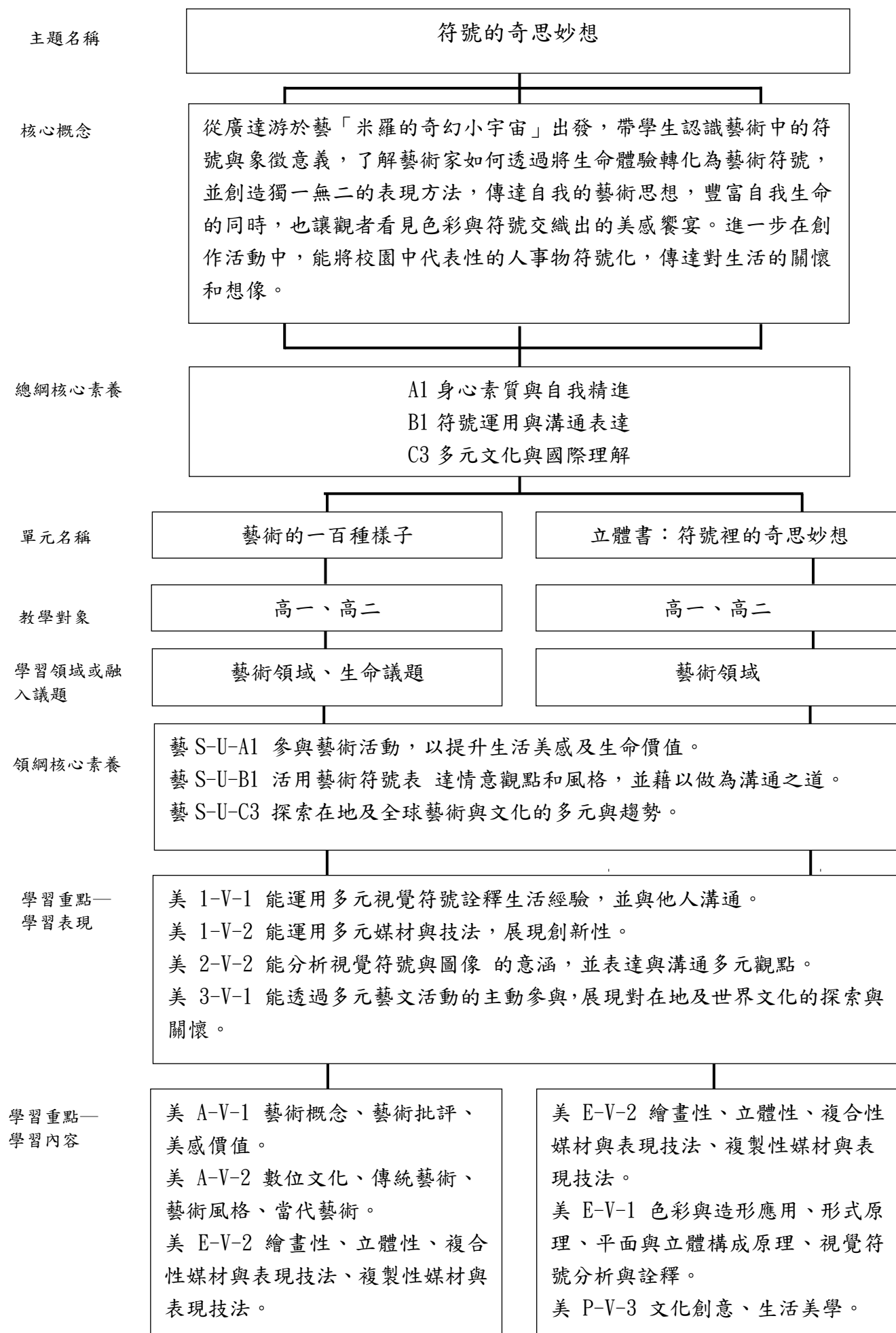


教學設計-主題課程架構



學習目標
認知/情意/技能

- (1) 認知：學生能認識 20 世紀現代藝術的流變，並體會藝術家如何利用創作，表達自己對世界的多元看法。
- (2) 情意：學生能體會藝術家要傳達的思想與情感，並藉由創作，展現個人對於日常生活的體悟及想法。
- (3) 技能：能融會所學、發揮創意，創作符合教學主題的作品並分享。

授課時間

2 節課

4 節課

主要教學活動

- (1) 現代美術脈絡：從古典到當代藝術的發展，文化與社會有和關係，並藉此認識當時代人們的價值觀與人生觀，如何影響藝術創作的表現內涵。
- (2) 怪獸素描：以 20 世紀藝術家常用的自動性技法，進行創作練習。

- (1) 介紹符號性藝術創作的範疇，以及藝術家的表現形式。
- (2) 學習符號化的方法：簡化造型及色彩心理學。
- (3) 進行校園人事物的符號創作，並與同學分享彼此創作，以立體書手法組合成作品，傳達自己的觀察和感受。

創意教學策略

將作品放進時代脈絡中，探討社會、文化、環境等因素，與藝術如何相輔相成，構成時代特色。

學生各自創作符號，依個人想像和感受，組合成具有構圖與故事的畫面，增加學生彼此共好的學習。

多元評量
— 方式

課堂發表、參與討論

創作討論、作品創作、上台發表

多元評量
— 內容

- (1) 能根據老師的提示，發現畫作中藝術家所傳達的獨特風格與思想。
- (2) 能積極發言，說出不同時代藝術表現的特色與差異。

- (1) 學生能進行觀察和人事物符號化的創作活動。
- (2) 能將不同的符號素材組合成具備故事性和良好構圖的畫面，以立體書的形式進行創作表達。

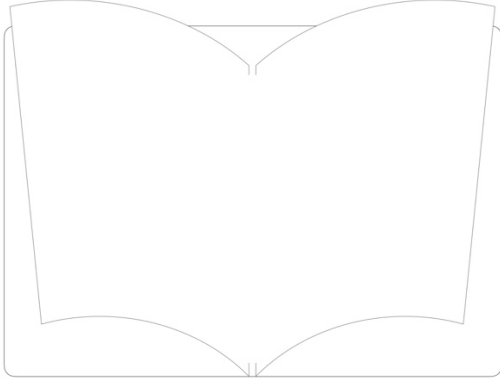
活動教案（請由主題課程架構表中選取一或數個教學單元填寫）

教學主題		米羅的奇幻小宇宙		
設計理念		從廣達游於藝「米羅的奇幻小宇宙」出發，帶學生認識藝術中的符號與象徵意義，了解藝術家如何透過將生命體驗轉化為藝術符號，並創造獨一無二的表現方法，傳達自我的藝術思想，豐富自我生命的同時，也讓觀者看見色彩與符號交織出的美感饗宴。進一步在創作活動中，能將校園中代表性的人事物符號化，傳達對生活的關懷和想像。		
教材來源		廣達游於藝網站、高中美術課本、藝術專書		
統整領域		藝術領域		
適用年級		高一、高二	教學節數	6
領綱核心素養		藝 S-U-A1 參與藝術活動，以提升生活美感及生命價值。 藝 S-U-B1 活用藝術符號表達情意觀點和風格，並藉以做為溝通之道。 藝 S-U-C3 探索在地及全球藝術與文化的多元與趨勢。		
學習重點－學習表現		美 1-V-1 能運用多元視覺符號詮釋生活經驗，並與他人溝通。 美 1-V-2 能運用多元媒材與技法，展現創新性。 美 2-V-2 能分析視覺符號與圖像的意涵，並表達與溝通多元觀點。 美 3-V-1 能透過多元藝文活動的主動參與，展現對在地及世界文化的探索與關懷。		
學習重點－學習內容		美 A-V-1 藝術概念、藝術批評、美感價值。 美 A-V-2 數位文化、傳統藝術、藝術風格、當代藝術。 美 E-V-1 色彩與造形應用、形式原理、平面與立體構成原理、視覺符號分析與詮釋。 美 E-V-2 繪畫性、立體性、複合性媒材與表現技法、複製性媒材與表現技法。 美 P-V-3 文化創意、生活美學。		
學習目標		1、 認知：學生能認識 20 世紀現代藝術的流變，並體會藝術家如何利用創作，表達自己對世界的多元看法。 2、 情意：學生能體會藝術家要傳達的思想與情感，並藉由創作，展現個人對於日常生活的體悟及想法。 3、 技能：能融會所學、發揮創意，創作符合教學主題的作品並分享。		
教學資源		高中美術課本、藝術專書、網路資源		
學生所需教具		教學簡報、繪畫創作工具		
時間分配	節次	教學重點		
	一	認識 20 世紀藝術家創作流變，帶領學生進入米羅的奇幻小宇宙。		
	二	從如何開始創作的提問，學生嘗試用多元手法進行怪獸素描。		
	三	欣賞使用符號進行藝術創作的藝術作品，說明創作符號的方法。		
	四-六	尋找校園中的代表性物件轉化為符號，並以立體書的形式表現創作主題。		
活動一				
教學時間	教學活動內容		教材教具	評量方式
50 分鐘	壹、藝術的一百種樣子		教學簡報	課堂互動

	一、如何認識一位藝術家？ 說明廣達游於藝「米羅的奇幻小宇宙」展，展示藝術家米羅簡介，了解學生對米羅的認知程度。 提問：如何認識一位藝術家？ 帶領學生穿越時空回到過去。 1. 古典藝術的典範 - 達文西《蒙娜麗莎》 《愛神與賽姬》 - 米開朗基羅《大衛像》 2. 20 世紀藝術的突破 說明攝影術發明對 20 世紀藝術的影響，藝術家如何透過創作，展現個人對於世界的看法。 (1) 抽象化 - 畢卡索《哭泣的女人》 - 薄丘尼《城市的興起》 - 康丁斯基《構成第八號》 - Frank Stella，成形畫布 - Donald Judd，極簡主義 (2) 現成物與潛意識 抽象化以外的其他表現，如現成物等。並簡單說明心理學的潛意識理論如何影響藝術創作的發展。 - 杜象《噴泉》 - 達利《天鵝的倒影是大象》 - 阿曼，集合藝術 - 波洛克，行動繪畫 (3) 後現代 - 觀念、地景、卡漫、行為等 讓學生了解現代藝術是一個不斷「叛逆」的過程，並思考米羅是存在藝術史哪個位置？而學生個人又可以學習什麼創作精神。 二、米羅的生平與作品 1. 探索米羅的宇宙天地： - 對加泰隆尼亞的家鄉情懷與符號性創作。 2. 想像力發射： - 多元綜合媒材創作。 3. 航向創作的基地： - 作品中的色彩與構成。		
--	--	--	--

	說明隔週課堂創作，提醒準備材料。		
活動二			
教學時間	教學活動內容	教材教具	評量方式
	一、創作怎麼開始？ 提問：憑空開始畫畫是不是很難？ 不知道要畫什麼、不知道從哪下筆？ 擔心畫不好、沒有自信怕被笑？ 只會臨摹、不知道創意從哪裡來？ 說明現代藝術家如何使用多元的嶄新創作手法，邀請學生一起用玩樂的心，認真的創作。 二、「怪獸素描」創作 1. 認識自動性技法。 2. 找靈感的方法： Pythagoras「限制形塑無限。」 Rem Koolhaas「沒有規則，何來遊戲？」 3. 教師適度設定規則（尺寸、題材），學生嘗試使用多元媒材，以自動性技法進行創作活動，完成怪獸素描。	紙張 各種繪畫材料與工具	實作評量
活動三			
教學時間	教學活動內容	教材教具	評量方式
50 分鐘	貳、立體書：符號裡的奇思妙想 一、藝術中的符號學 介紹符號學中的符徵與符旨。（以性別、宗教等為例） 1. 原始藝術：埃及藝術 2. 素人藝術：洪通 3. 歐洲：米羅 4. 台灣：廖修平、伊誕巴瓦瓦隆 5. 中國：徐冰（文字畫、地書） 嘗試操作徐冰的 Metawords 網站。 二、如何創造符號 1. 簡化造型 2. 色彩心理學的應用	教學簡報	課堂互動
活動四			
教學時間	教學活動內容	教材教具	評量方式
200 分鐘	一、校園符號設計 尋找校園中的代表性的人事物，小組討論校園故事內容，並分配個人頁面。個人對自己的故事畫面元素進行符號性的轉化，為接下來的創作做準備。	簡報、創作工具	學習單 實作評量

	二、立體書 學習基本的立體書手法： 1. 單圖站立（建築、人物、動物） 2. 大型敞開物件、背景 3. 剪摺法 4. 交叉站立 5. 展翅法 6. 環狀站立 完成個人頁面後，小組透過組合拼貼結合成書，表現完整個校園故事內容，豐富美感經驗。		
--	---	--	--

學習單	我們的符號故事－創作計畫 米羅利用符號與色彩，表現他的生活風景。校園當中有許多我們習慣的圖像，象徵各式各樣的意義，更進一步的是也許我們也能自己創作屬於自己生活圈的符號故事。 班級： 座號： 姓名： 一、我的故事片段：_____第_____幕 二、立體書畫面安排 請仔細考量每個符號擺放的位置、大小，並標註其符旨（內在寓意）與色彩。 一個生活場景中，哪些事物可以被創作符號？ 1.人物 2.動植物 3.物件 4.自然 5.品牌、店家 6.建築 7.情緒、感受 ……etc 		
-----	--	--	--

教學歷程 (最多 10 張)	照片 1 	圖說	教師授課
-------------------	--	----	------

	照片 2		學生繪製草圖
	照片 3		師生討論創作手法
	照片 4		學生創作
教學成果 (最多 10 張)	照片 1		圖說 學生作品單頁展示

	照片 2		學生作品單頁展示		
	照片 3		學生觀展		
	照片 4		現場佈置狀況		
教學省思與建議	立體書的操作較為複雜，為配合展覽時間，教學時間不足以至於學生無法充分練習，可再簡化教學流程，或是拉長時間，使學生能練習立體書技法。				
補充資料	https://reurl.cc/Rq05pr				
被推薦學校承辦人		被推薦學校承辦主任		被推薦學校校長	

