

苗栗縣公館鄉南河國民小學 113 學年度藝術深耕教學計畫

教學進度表-高年級視覺藝術

上學期

週次	教學內容
1	1. 欣賞不同類型、風格的臺灣原創繪本及插畫。 2. 觀察圖像的各種視覺表現差異。 3. 分析插畫風格的差別之處。
2	1. 觀察人物、植物風景與動物等對象，進行速寫與紀錄。 2. 學生進行速寫活動，
3	1. 觀察圖像中的組成元素，說出自己的觀察與想像並上台發表。 2. 透過文字產生聯想，並將畫面具體畫下來。
4	1. 認識繪本的基本結構和各種形式。 2. 感受不同形式繪本的觀感差異。
5	1. 認知繪本的製作流程與注意事項。 2. 圖解繪本製作的步驟。
6	1. 發想繪本主題與內容，並寫下故事大綱、繪本樣式、角色與場景設計等規畫。 2. 認識分鏡表的意義與跨頁的概念。 3. 進行繪本創作。
7	1. 教師先行製作陰刻與陽刻橡皮章，讓學生蓋印並觀察兩者的差別，教師提問：「這兩種橡皮章印出來的圖案有什麼差別？」學生回應：「一個線條是實心的，一個是空白的；有顏色的地方一個是線條，一個是面積。」 2. 操作型染版、圖章等媒材，製作連續圖案。
8	1. 教師說明視覺暫留現象。 2. 教師介紹「費納奇鏡」。 3. 教師介紹用視覺暫留現象創作的公共藝術。 4. 請學生討論分享所看過的動畫。 5. 教師介紹台灣動畫《諸葛四郎——英雄的英雄》及《魔法阿媽》。
9	1. 製作翻轉盤。 2. 教師請學生將附件剪下來後，於卡紙上描繪圖案。 3. 教師提醒學生，在紙張的正反雙面進行設計時，注意雙面圖案需有關聯性。 4. 再次請學生注意正反的畫面對齊與否，可翻轉後進行微調。 5. 正反雙面主題結合的位置，會由於上下或左右方向的翻轉，而有所不同。
10	1. 進行幻影箱實驗。 2. 除了在幻影箱中心點插入鉛筆，也可以在邊緣記號處，綁上棉線或橡皮筋，都能讓幻影箱順利運轉。 3. 設計動作分格的連續漸變畫面。
11	1. 以黑板動畫為動作變化之練習。 2. 試用動畫拍攝的行動載具和應用軟體。 3. 以黑板動畫為應用軟體操作之練習，從文字或圖片的成形、主角移動或變形，鼓勵學生想像與嘗試不同的創意，尋找神奇的效果。
12	1. 教師首先向學生講解行動載具的使用守則。 2. 教師說明課堂上所使用的應用軟體(StopMotion Studio)，亦可課後、在家中利用行動載具及網路下載使用。 3. 教師示範應用軟體的操作步驟及使用流程，並介紹基本的功能和通用的圖例。 4. 教師發下行動載具，請學生打開應用軟體，以黑板動畫為素材，拍攝動畫。
13	1. 討論劇本主題及內容，以「小題大作」為主。 2. 教師說明動畫劇本表格內容，包含主題、劇名、主角型態、鏡頭視角等等。 3. 教師提醒學生主題、主角和劇名的選取，請符合「普遍級」，讓一般觀眾皆可觀賞。
14	1. 小組分工進行集體創作。 2. 組內角色為導演、攝影師、道具師，可討論與調整工作內容。 3. 教師提醒「尊重是美德、創作是功課」。 4. 教師發下行動載具，請各小組開始進行拍攝。
15	1. 各小組持續進行拍攝。 2. 進行動畫的影像檢查與輸出存檔。 3. 教師講解首映會流程。
16	1. 播放各組完成的影片，共同欣賞。 2. 教師適當提醒學生著作權與肖像權的問題，讓學生有正確的法律觀念，防止學生未來不慎觸法。 3. 請學生根據自己的紀錄和想法，進行票選。 4. 計算各獎項的票數，進行頒獎。
17	1. 認識裝置藝術。 2. 欣賞布在舞臺上創造的效果。
18	1. 教師介紹和海洋有關的公共藝術作品。 2. 教師說明回收物再利用的範例。 3. 進行回收物創作。

下學期

週次	教學內容
1	1. 教師透過畫展、畢業展等文宣品實物，分享自己觀展與搭配使用文宣品的經驗。 2. 教師請學生想想看並提問：「當學校舉辦校慶、畢業典禮或作品展時，可以設計哪些宣傳品告訴大家這個訊息呢？」 3. 教師引導學生觀察課本中的文宣品設計，並提問：「版面設計有哪三個重要的元素？」請學生舉手發表。 4. 教師將宣傳品發給各組，分組進行版面、文字、色彩設計的討論與分析。
2	1. 設計文字來呼應海報的主題和風格。 2. 從字義、字形，搭配效果創思設計文字。 3. 字型設計五種方法。 4. 請學生設計海報文字，包括主標題、次標題，自行選用工具材料，進行搭配組合。
3	1. 教師說明版面編排的幾種形式與效果。 2. 教師提醒海報的設計排版應該簡潔明瞭，讓重要的訊息能夠清楚呈現。 3. 運用附件 2 嘗試版面編排設計。 4. 練習將雜誌上的圖片和文字剪下，進行版面編排。注意視覺的層次，引導讀者的目光聚焦主題和重點信息。
4	1. 選用水彩、廣告顏料、蠟筆、麥克筆等工具，並運用前面任務所學的色彩、字型、版面設計三大元素，開始手繪海報。 2. 除了手繪之外，也可以應用數位科技設計海報。
5	1. 教師準備各種形式卡片作品，讓學生欣賞。 2. 觀看課本作品示例或播放影片，思考各類卡片會動的原因。 3. 教師講解拉動式卡片的製作方式，並請學生操作。
6	1. 完成後拉動式卡片機關，進行卡片整體的設計與製作。 2. 完成作品後，舉辦一場小型卡片展，互相作品交流，給予回饋建議。
7	1. 教師請學生觀察課本中導覽手冊，引導學生分析其製作形式、類別。 2. 除了導覽用途之外，結合互動功能可以增加使用者的參與度，例如：迷宮、連連看、問答等遊戲。 3. 請學生根據任務 4 製作的海報風格，選擇一種導覽手冊的版型後，搭配版面、文字、色彩，完成整體的規畫，製作導覽手冊。
8	1. 完成導覽手冊的設計與製作。 2. 完成作品後，互相作品交流，給予回饋建議。
9	1. 教師介紹劇場服裝設計師—林璟如。 2. 教師引導學生討論林璟如老師成功的原因。 3. 觀察林璟如老師設計之劇服的特色。 4. 教師提問：「除了林璟如老師之外，你還聽過臺灣哪些知名的服裝設計師嗎？」可補充介紹名揚國際的臺灣服裝設計師。
10	1. 請學生拿出課本附件，分組討論，完成遊戲場改造計畫表，並將大家意見統整。 2. 請同組的學生各自認領一個遊戲器材，結合設計主題，繪製一座遊戲器材設計圖。
11	1. 完成遊戲器材設計圖的設計與製作。 2. 完成遊戲器材設計圖後，針對自己的設計說明給同組的同學了解，將同組的遊戲器材結合在一起，變成一座大型遊戲場的設計圖，討論是否有需要修改的地方。
12	1. 各組確認大型遊戲場的設計圖。 2. 完成作品後，互相作品交流，給予回饋建議。
13	1. 創作遊戲場模型。 2. 教師提問：「要如何將設計圖變成立體的展示模型？可以使用哪些材料製作遊戲器材模型呢？」請學生舉手發表。 3. 教師說明以生活物品或自然物製作模型，可運用黏貼工具進行黏貼；在裁切材料時，切記使用時要注意自身安全。 4. 教師說明製作遊戲場步驟。
14	1. 遊戲場模型的製作。 2. 將學生的遊戲場作品陳列在教室，讓全班同學彼此互相欣賞，給予回饋建議。
15	1. 各組收集遊戲場模型的回饋意見。 2. 教師請學生將收集到的意見統整，作為修改調整遊戲場的想法。
16	1. 觀察自己不同時期的照片。 2. 欣賞藝術家的自畫像。 3. 觀察鏡中的自己，並描繪自畫像。 4. 運用不同媒材，加上內心的想法或心情，完成自畫像。
17	1. 觀察鏡中的自己，並描繪自畫像。 2. 運用不同媒材，加上內心的想法或心情，完成自畫像。
18	1. 完成自畫像。 2. 舉辦一場小型自畫像展覽，互相作品交流，給予回饋建議。