

## 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、 教學目標（含核心素養）
  - 六、 課程架構圖
  - 七、 教學活動與教材內容
  - 八、 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

# ■ 跨 領 域 美 感 課 程 教 學 方 案 ■

南 區 / 臺 南 市 私 立 育 德 工 業 家 事 職 業 學 校

|                              |   |  |   |
|------------------------------|---|--|---|
| <b>學校名稱</b>                  | 臺南市私立育德工業家事職業學校   |  |   |
| <b>團隊成員</b>                  | 多媒體設計科：陳琬玲、藝術領域：邱子翎   |  |   |
| <b>跨領域學科</b>                 | 多媒體設計基本設計   | <b>藝術學科</b>  | 美術  |
| <b>教學對象<br/>先備能力</b>         | <p>教學對象:本校多媒一班學生</p> <p>先備知識：1.學生具備基本繪圖技巧</p> <p style="padding-left: 40px;">2.學生能對造型進行運用及有基本設計能</p>  |  |   |
| <b>跨領域<br/>美感課程<br/>實施模式</b> | <b>【實施模式】</b>   |  |   |
|                              | <p>眼見不一定為憑—視覺錯視藝術</p> <p>本課程內容兼具基本設計 II 及美術賞析，採用課程結合實作方式，以視覺錯視藝術為主要議題，融合生活中常見錯視效果及著名錯視藝術作品，讓同學能實踐並動手實作錯視藝術。</p>   |  |   |
| <b>跨領域<br/>美感課程<br/>應用策略</b> | <b>【應用策略】(請勾選)</b>  |  |   |
|                              | <p><b>使用時機</b></p> <p><input type="checkbox"/> 課前預習</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 引起動機</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 發展活動</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動</p> <p><input type="checkbox"/> 課後複習</p> <p><input type="checkbox"/> 其他</p> | <p><b>教學策略</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 應用藝術素材之問題導向教學</p> <p><input type="checkbox"/> 虛擬實境之情境教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 網路資源之體驗學習教學</p> <p><input type="checkbox"/> 應用藝術類數位典藏資源之探究式教學</p> <p><input type="checkbox"/> 合作學習式教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 專題討論式教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 協同教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 創造思考教學</p> <p><input type="checkbox"/> 其他</p> | <p><b>評量模式</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 學習單</p> <p><input type="checkbox"/> 試題測驗</p> <p><input type="checkbox"/> 遊戲評量</p> <p><input type="checkbox"/> 專題報告製作</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 展演實作</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 影音紀錄</p> <p><input type="checkbox"/> 其他</p> |

|                            |               |   |   |   |
|----------------------------|---------------|---|---|---|
| 課程架構<br>與跨領域<br>課程設計<br>概念 | 課程架構圖         |   |   |   |
|                            | <b>目標</b>     | 1.瞭解視覺錯視的基本成因及生活應用                                | 2.視覺錯視藝術的實例及作品賞析  | 3.能瞭解視覺錯視藝術的成因並實際運用於生活當中  |
|                            | <b>時間</b>     | 6 小時  |   |   |
|                            | <b>子題</b>     | (一)眼見不一定為憑  | (二)錯視藝術是什麼?   | (三)錯視藝術實作   |
|                            | <b>主要教學活動</b> | 1. 介紹眼睛構造及視覺錯視成因<br>2. 錯視實例及生活應用介紹                | 1. 介紹不同的錯視藝術種類<br>2. 相關錯視藝術作品所賞                               | 1. 進行錯視藝術實際操作<br>2. 實作後讓學生進行成果展示及理念解說                                   |
|                            | <b>教學策略</b>   | 1. 資訊媒體融入教學<br>2. 實際體驗融入生活<br>3. 同學相互討論生活中的錯視設計實例 | 1. 資訊媒體融入教學<br>2. 以不同種類的錯視藝術讓同學了解錯視的種類，創造不同思考面向，並體驗如何從生活中創意發想 | 1. 實務操作、成果展示及理念講解教學<br>2. 將創意及想法融入實作與所學知識相互概念<br>3. 學習如何投過作品解說發表設計及創作理念 |
|                            | <b>多媒體應用</b>  | 藉由網路資源，蒐集相關錯視案例，讓學生能實際體驗錯視的效果。                    | 利用網路資源蒐集錯視藝術作品，透過大量作品賞析提升思考能力及美感。                             | 每位學生都須製作簡報軟體並上台發表，及成果展的影片拍攝。  |

| 教學計畫  |   |       |   |      |    |
|---|---|-------|---|------|----|
| 單元名稱  | 眼見不一定為憑—視覺錯視藝術  |       |   |      |    |
| 教學總時數   | 6   | 實施班級數 | 多媒一甲  | 學生數  | 21 |
| 實施情形  | 1. 基本概念的知識傳授。<br>2. 對於視覺錯視藝術作品的賞析。<br>3. 視覺錯視藝術作品實作。<br>4. 結合簡報及作品理念的發表。            |       |   |      |    |
| 設計理念  | 課程與設計藝術結合，讓課程呈現有趣及生活化。  |       |   |      |    |
| 藝術概念與美感元素   | 視覺錯視藝術的作品解析，讓學生了解錯視成因及實際操作商法，培養學生創作思考及設計美感的能力；成果以上台發表呈現，加入簡報製作的元素，並以錄影方式記錄學生作品發表過程。 |       |   |      |    |
| 教學方法  | 講述法、觀察法、實作法、展演  |       |   |      |    |
| 教學資源  | 黑板、粉筆、PPT、紙張、色鉛筆  |       |   |      |    |
| 教學目標  |   |       |   |      |    |
| 單元目標  | 學生瞭解錯視藝術的種類，並能實際運用於生活中。   |       |   |      |    |
| 具體目標  |   |       | 能力指標／核心素養   |      |    |
| 1. 瞭解視覺錯視的基本成因及生活應用<br>2. 視覺錯視藝術的實例及作品賞析<br>3. 能瞭解視覺錯視藝術的成因並實際運用於生活當中 |   |       | <b>【視覺錯視】</b><br>1-1 了解視覺影像構成要素。<br>1-2 了解視覺錯視如何運用於生活之中。<br>2-1 了解錯視藝術的種類。<br>2-2 錯視藝術作品賞析<br><b>【實作】</b><br>3-1 發揮創造力進行錯視作品設計。<br><b>【展演】</b><br>3-2 利用簡報軟體製作作品簡報。<br>3-3 上台發表作品成果展示及理念解說。 |      |    |
| 課程架構  |   |       |   |      |    |
| 節次  | 課程名稱  | 教學重點  |   | 教學工具 |    |

|   |         |                    |          |
|---|---------|--------------------|----------|
| 1 | 美術      | 視覺錯視成因             | 圖片、PPT   |
| 2 | 美術      | 視覺錯視如何應用於生活之中      | 網路資源、PPT |
| 3 | 美術      | 視覺錯視藝術作品賞析         | 網路資源、PPT |
| 4 | 基本設計 II | 視覺錯視藝術設計方法介紹       | 圖片、紙、色鉛筆 |
| 5 | 基本設計 II | 視覺錯視藝術作品設計         | 圖片、紙、色鉛筆 |
| 6 | 基本設計 II | 1. 簡報製作<br>2. 作品發表 | PPT、攝影機  |

### 教學流程

| 節次  | 活動            | 時間     | 藝術媒介<br>藝術資源 | 藝術概念<br>美感元素 | 跨領域<br>策略 | 評量模式 | 備註 |
|-----|---------------|--------|--------------|--------------|-----------|------|----|
| 1-3 | 課程單元說明<br>及示範 | 150 分鐘 | 圖片           | 色彩搭配<br>造型設計 |           |      |    |
| 4-5 | 實作練習          | 100 分鐘 | 圖片           | 色彩搭配<br>造型設計 |           |      |    |
| 6   | 成果發表          | 50 分鐘  | 簡報           | 整體設計         | 簡報<br>多媒體 |      |    |

### 教學省思與建議

1. 學生對跨領域主題式教學，覺得活潑有趣，主動參與動機強。
2. 進行活動時，學生易求好心切，影響課程預定的時間。
3. 藝術作品完成度較高，學生手繪速度較慢。且三節課須完成主題目標及發表，時間略不足。

### 教學研發成果

#### ※學習單的設計

眼見不一定為憑—視覺錯視藝術學習單

班級:多媒一甲 組別: 座號:

一、生活中常見的視覺錯視現象有哪些？

二、對於視覺錯視藝術我印象最深的作品？

三、我的視覺錯視藝術作品的設計理念。

四、分享這次課程的想法。

※發表影片一篇。

### 未來推廣計畫

針對基本設計搭配美術的設計創作，希望能提升學生的思考能力及設計創作能力，提高跨美感教育的落實度。

### 課程實施紀錄（教學照片 10 張加說明）



說明：視覺設計學生實作練習



說明：視覺設計學生實作練習




說明：視覺設計學生實作練習



說明：視覺設計學生實作練習



|   |   |
|---|---|
| <p>說明：學生創作實作</p>                           | <p>說明：學生創作實作</p>  |
| <p>說明：學生作品發表</p>                           | <p>說明：學生作品發表</p>  |
| <p>說明：學生作品發表</p>  | <p>說明：學生作品發表</p>  |
| <p>參考資料</p>   |   |
| <p>視覺傳達設計學科 台科大 程正豪<br/>         快快樂樂學威力導演 12 碁峰 鄧文淵<br/>         Photoshop cs6 解題秘笈 碁峰 曾慶中<br/>         基本設計繪圖本 全華 李美惠</p> |   |