

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

| | | | |
|------------------------------|--|---|--|
| 學校名稱 | 臺南市私立育德工業家事職業學校 | | |
| 團隊成員 | 多媒體設計科：陳琬玲、藝術領域：邱子翎 | | |
| 跨領域學科 | 多媒體設計基本設計 | 藝術學科 | 美術 |
| 教學對象 先備能力 | 教學對象:本校多媒一班學生 先備知識：1.學生具備基本繪圖技巧 2.學生能對造型進行運用及有基本設計能 | | |
| 跨領域 美感課程 實施模式 | 【實施模式】 | | |
| | 眼見不一定為憑—視覺錯視藝術 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。 | | |
| 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 type="checkbox"/> 課後複習 <input type="checkbox"/> 其他 | 教學策略 <input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 影音紀錄 <input type="checkbox"/> 其他 |

| | | | | |
|----------------------------|---------------|---|---|---|
| 課程架構 與跨領域 課程設計 概念 | 課程架構圖 | | | |
| | 目標 | 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 |
| | 時間 | 6 小時 | | |
| | 子題 | (一)眼見不一定為憑 | (二)錯視藝術是什麼? | (三)錯視藝術實作 |
| | 主要教學活動 | 1. 介紹眼睛構造及視覺錯視成因 2. 錯視實例及生活應用介紹 | 1. 介紹不同的錯視藝術種類 2. 相關錯視藝術作品所賞 | 1. 進行錯視藝術實際操作 2. 實作後讓學生進行成果展示及理念解說 |
| | 教學策略 | 1. 資訊媒體融入教學 2. 實際體驗融入生活 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 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 2. 將創意及想法融入實作與所學知識相互概念 3. 學習如何投過作品解說發表設計及創作理念 |
| | 多媒體應用 | 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。 2. 對於視覺錯視藝術作品的賞析。 3. 視覺錯視藝術作品實作。 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 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 | | | 【視覺錯視】 1-1 了解視覺影像構成要素。 1-2 了解視覺錯視如何運用於生活之中。 2-1 了解錯視藝術的種類。 2-2 錯視藝術作品賞析 【實作】 3-1 發揮創造力進行錯視作品設計。 【展演】 3-2 利用簡報軟體製作作品簡報。 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 2. 作品發表 | PPT、攝影機 |

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 | 課程單元說明 及示範 | 150 分鐘 | 圖片 | 色彩搭配 造型設計 | | | |
| 4-5 | 實作練習 | 100 分鐘 | 圖片 | 色彩搭配 造型設計 | | | |
| 6 | 成果發表 | 50 分鐘 | 簡報 | 整體設計 | 簡報 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

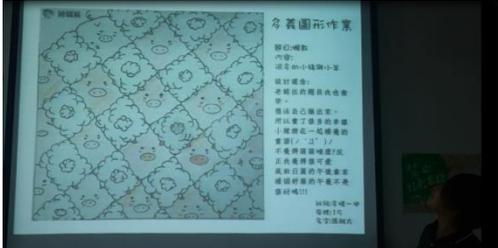
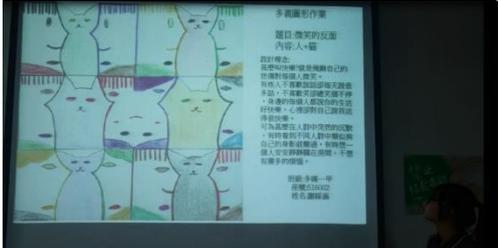


說明：視覺設計學生實作練習



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 快快樂樂學威力導演 12 碁峰 鄧文淵 Photoshop cs6 解題秘笈 碁峰 曾慶中 基本設計繪圖本 全華 李美惠</p> | |