

表二、高職數位教材發展與推廣計畫－基本設計科單元教案設計表

單元編號		1-1-1-1	單元名稱	導論-設計的定義			
對應之課綱		導論--1-1 設計的定義			預計本單元 總教學時間	50 分鐘	
教學 目 標	單元目標	本單元針對設計的定義做說明，使學生能了解設計、藝術的差異，及設計的意義與目的。					
	具體目標 (例如:能說出、能寫出、能列舉、能運用)	一、能說出設計的定義 二、能說出設計與藝術的差異 三、能了解設計的意義與目的 四、能了解並說出主要的設計運動					
教學活動			教學 時間	元件			元件內容說明 (請填入 8-9 個元件)
				編號	類型	時間	
引起動機:	發問: 讓學生看生活中常見的繪畫作品及插畫、海報提問並 允許發表意見，提問:什麼是藝術?什麼是設計?		2 分鐘	--1-1-1	PPT 10 頁	1 分鐘	--1-1-1 藝術大師畫作與 設計作品同時並置畫面
		--1-1-2		影音	1 分鐘	--1-1-2 以動畫說明藝術 大師畫作與插畫、海報作品 之間的異同。	
發展活動	1. 讓學生由影音了解設計的意義、廣義及狹義的定義 2. 讓學生由影音欣賞史前時代就已開始的不同設計 進而了解設計的目的。		40 分 鐘	--1-1-3	影音	1 分鐘	--1-1-3 以動畫說明中、 英、日文的設計的定義名詞 解說及定義
		--1-1-4		影音	1 分鐘	--1-1-4 以動畫說明史前時代的工	

	<p>3. 讓學生由影音欣賞近代設計的發展，從美術工藝運動開始對形式、機能及美感的重視</p> <p>4. 讓學生由影音的說明欣賞了解新藝術的時代背景和作品特色，及經典作品所在的國家、城市</p> <p>5. 讓學生由影音的欣賞了解現代主義與包浩斯的特色，進而了解現今所居住的現代建築外貌的原始目的。</p> <p>6. 讓學生由影音的欣賞了解裝飾藝術與流線型風格的特色，進而了解現今汽車及工業產品外貌的原始目的</p> <p>7. 讓學生由影音欣賞瞭解普普藝術與後現代主義的特色，進而了解當代叛逆與庶民的設計精神由來與目的</p>		<p>--1-1-5</p> <p>--1-1-6</p> <p>--1-1-7</p> <p>--1-1-8</p> <p>--1-1-9</p>	<p>影音</p> <p>影音</p> <p>影音</p> <p>影音</p> <p>影音</p>	<p>1 分鐘</p> <p>1 分鐘</p> <p>1 分鐘</p> <p>1 分鐘</p> <p>1 分鐘</p>	<p>具、壁畫設計俱備哪些特性是屬於設計的目的。</p> <p>--1-1-5 以動畫說明美術工藝運動的緣由及作品特色、重要人名。</p> <p>--1-1-6 以動畫說明新藝術運動的作品特色。</p> <p>--1-1-7 以動畫說明現代主義作品特色。</p> <p>--1-1-8 以動畫說明裝飾藝術與流線型風格的作品特色</p> <p>--1-1-9 以動畫說明普普與後現代的緣由及作品特色、重要人名。</p>
--	--	--	--	---	---	--

	8. 讓學生由影音欣賞瞭解當代設計的特色，進而了解並感受設計與生活的緊密結合		--1-1-10	影音	1 分鐘	--1-1-10 以動畫說明當代設計的作品特色
綜合活動	以多媒體互動程式做答題系統，讓學生可用電子白板或投影畫面以遊戲方式加深對設計名詞的了解，並能將作品和設計運動配對組合。	8 分鐘	--2-1-11	互動式 多媒體	0 分鐘	--2-1-11 以多媒體互動程式做答題系統，讓學生可用遊戲方式將作品和設計運動配對組合，從遊戲中做復習與印象加深。
	合計：	50 分鐘		合計：	10 分鐘	11 個元件
可供設計參考資源列表（請至少填入 2-3 項）						
參考資源(線上資源或參考書籍)		簡 述				
http://www.sj33.cn/		設計之家				
http://www.designrepublic.org.tw/index_img/index.php		設計共和(各類設計網站連結)				
http://newwebpick.com/		電子雜誌、設計作品欣賞總連結				

說明：

1. 依欲開發之單元撰寫單元教案設計表，內含教學流程與重點、教學時間、教學元件相關內容等。
2. 「教學元件」為有教學目的的物件，例：動畫、影片、圖說、簡報等，單一教學元件建議容量不要超過 30M。
3. 因本表關係投標廠商成本估算，故請以每單元 15 分鐘元件操作或播放時間（直接換算廠商時間成本）設計每一單元，建議平均每

單元設計約 8-9 個元件。

4. 名稱定義：

名稱	說明
準備活動	本活動係指課間準備，主要為引起動機。例如： <u>複習、播放影片、遊戲</u> 等。
發展活動	有時用介紹、提示，有時用說明、解釋，有時用討論、報告，有時用示範、練習，有時用觀察、實驗，有時用解剖、製作，有時參觀、檢討，有時用扮演、發表，方式繁多。 <u>建議安排 5-7 個元件</u>
綜合活動	教學活動中的最後階段，例如： <u>整理、評量、指定作業</u> 。 <u>建議安排 1-2 個元件</u>