

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		2-1-1-1	單元名稱	基本設計的要素：1. 點的構成			
對應之課綱		基本設計的要素二-3 認識基本設計的要素：1 點的構成			預計本單元總教學時間	50 分鐘	
教學目標	單元目標	本節針對型態之內容及範疇做簡要概說，介紹基本設計的要素中點的構成原理，並透過單元練習，使學生能更深切的了解型態構成的原則。					
	具體目標 (例如:能說出、能寫出、能列舉、能運用)	一、使學生能夠了解認識點的定義及構成。 二、使學生能夠說出點在造型上與心理上的構成知覺。 三、期許學生能夠了解點的各種形態。 四、期許學生能夠將點構成的型態應用於設計中，培養設計的美感能力與環境觀察力。					
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	
準備活動	1. 先以介紹生活中，可常見之自然或人工所存在的點，讓同學感受點的形成，存在的方式與趣味，引起學生學習動機。 2. 以提問法請同學說出簡報中作品形成的原理與心理的感受。		10分鐘	2-1-1-1-1	簡報	3分鐘	(2-1-1-1-1): 12 頁簡報，先出現一張南瓜照片〈草間彌生作品〉引發學生的好奇心，並詢問學生對於此充滿點圖案作品的視覺心裡感受，接著介紹自然界及生活中具有點構成的案例

<p>發展活動</p>	<p>1. 運用動畫教學，讓同學們瞭解點的定義及構成條件。</p> <p>2. 介紹生活中有機的點和幾何的點，並請同學說出這些點的視覺心理的構成知覺。</p> <p>3. 點的型態探索（實點、虛點，點的線化、點的面化）。</p> <p>4. 利用點構成，說明點的心理知覺（例如：集中、靜止、分散、跳躍、速度.....）。</p> <p>5. 點的形態探討：(1)點的視覺形式：實點、虛點</p> <p>6. 運用教學簡報，讓同學們欣賞點在平面設計上的設計作品。</p>	<p>30 分 鐘</p>	<p>1. 2-1-1-1-2</p> <p>2. 2-1-1-1-3</p> <p>3. 2-1-1-1-4</p> <p>4. 2-1-1-1-5</p> <p>5. 2-1-1-1-6</p> <p>6. 2-1-1-1-7</p>	<p>動畫</p> <p>簡報</p> <p>動畫</p> <p>動畫</p> <p>影音</p> <p>簡報</p>	<p>1分 鐘</p> <p>2分 鐘</p> <p>1分 鐘</p> <p>1分 鐘</p> <p>2分 鐘</p> <p>3分 鐘</p>	<p>1. (2-1-1-1-2): 從點具有位置沒有大小的角度切入以FLASH 動畫方式解釋點的定義及構成條件，包含點是線在空中的投影，在數學及造型上的定義。</p> <p>2. (2-1-1-1-3): 先播放生活中以點的造型呈現屬於有機型態的照片及生活中以點為設計的幾何型態的作品，並在播放過程中請學生發表對照片的視覺感受。</p> <p>3. (2-1-1-1-4): 以FLASH 動畫面先呈現實點再變化為虛點。</p> <p>4. (2-1-1-1-5): 運用以FLASH 動畫影音介紹點的心理知覺。</p> <p>5. (2-1-1-1-6) 運用動畫影音介紹點的視覺形式</p> <p>6. (2-1-1-1-7) 介紹以點的心理知覺所設計創作的作品賞析(包含商標及平面廣告設計)</p>
--------------------	--	-----------------------	---	---	---	---

<p>綜合活動</p>	<p>1. 透過動畫互動方式，讓同學們複習本章節的重要內容，使同學從活動中瞭解點的相關知識。</p> <p>2. 運用教學活動學習單，設定六個點的心理知覺，讓同學們從活動更能掌握點的特性。</p>	<p>10 分 鐘</p>	<p>1. 2-1-1-1-8</p> <p>2. 2-1-1-1-9</p>	<p>動畫</p> <p>學習單</p>	<p>2分 鐘</p> <p>○分 鐘</p>	<p>1. (2-1-1-1-8): 運用動畫互動方式，讓同學欣賞相關的點在設計上的作品，並將本章節所介紹的內容做總複習，同學可依照自己所需點選內容加深印象。</p> <p>3. (2-1-1-1-9): 運用教學活動學習單，設定六個點的心理知覺，讓同學們從活動中掌握點的特性。</p>
<p>合計：</p>		<p>50 分 鐘</p>	<p>合計：</p>		<p>15 分鐘</p>	<p>9個元件</p>

可供設計參考資源列表 (請至少填入 2-3 項)

<p>參考資源(線上資源或參考書籍)</p>	<p>簡 述</p>
<p>新版勝出：http://0968137929.blogspot.com/</p>	<p>視覺錯視與各種藝術設計資料參考</p>
<p>http://www.youtube.com/watch?v=GnYW8bKE2ew&feature=related</p>	<p>視覺錯視與各種動畫媒體參考</p>
<p>由歐普藝術探討形狀與色彩對比對於視覺知覺立體感之效果 (李美惠, 台北, 國立台灣科技大學, 2004)</p>	<p>視覺錯視原理, 人類色素細胞與殘像原理的介紹</p>
<p>基本設計 (李美惠, 台北, 全華圖書, 2010)</p>	<p>視覺錯視原理, 各種視覺錯視原理之探討</p>

設計基礎與基本構成（潘東波，台北，相對論出版社，2007，）	優良標誌設計原則介紹
基本設計（莫嘉賓等，台北，龍騰文化，2010）	視覺錯視原理，錯視圖形之介紹
科學與藝術的混合體（張世場，台北，北市胡適國小，2011）	視覺神經及大腦視覺皮質區與視覺錯視原理的介紹
美術心理學（王秀雄，台北，北市美術館，1994）	視覺心理學與美術心理學的介紹

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： 複習、播放影片、遊戲等。
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： 整理、評量、指定作業。<u>建議安排 1-2 個元件</u>