

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		2-2-1-1	單元名稱	基本設計要素的構成原理介紹			
對應之課綱		基本設計的要素二-5 認識基本設計要素的構成原理介紹			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體的構成原理，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基本設計要素的構成原理 二、使學生能夠說出這些構成原理的心理知覺。 三、期許學生能夠將基本設計要素的構成原理應用於設計中，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有趣的點線面的構成，讓同學感受構成的形成，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	2-2-1-1-1	簡報	3分 鐘	(2-1-1-1-1): 12 頁簡報，先出現一張汪德的線錯視引發學生的好奇心，並詢問學生對於此構成的的視覺心裡感受，接著介紹自然界及生活中具有構成趣味的案例

<p>發展活動</p>	<p>1. 運用影音動畫教學，讓同學們瞭解點的構成形式。</p> <p>2. 運用影音動畫教學，讓同學們瞭解線的構成形式</p> <p>3. 運用影音動畫教學，讓同學們瞭解面的構成形式</p> <p>4. 運用影音動畫教學，讓同學們瞭解體的構成形式</p> <p>5. 運用教學簡報，讓同學們欣賞基本設計要素的構成原理在設計上的運用。</p>	<p>30 分 鐘</p>	<p>1. 2-2-1-1-2</p> <p>2. 2-2-1-1-3</p> <p>3. 2-2-1-1-4</p> <p>4. 2-2-1-1-5</p> <p>5. 2-2-1-1-6</p>	<p>動畫</p> <p>動畫</p> <p>動畫</p> <p>動畫</p> <p>簡報</p>	<p>1分 鐘</p> <p>1分 鐘</p> <p>1分 鐘</p> <p>1分 鐘</p> <p>3分 鐘</p>	<p>1. (2-2-1-1-2): 以 FLASH 動畫方式表現單點、點的線化、點的面化等構成形式</p> <p>2. (2-2-1-1-3): 以 FLASH 動畫方式表現呈現線、線的分割、線的面化、線的立體化，並在播放過程中請學生發表視覺感受。</p> <p>3. (2-2-1-1-4): 運用 FLASH 動畫影音介紹分別以點、線、色彩、材質構成的面的表現形式。</p> <p>4. (2-2-1-1-5): 運用 FLASH 動畫介紹體的構成形式 (以表現形式分類: 點、線、面、塊構成的體)。</p> <p>5. (2-2-1-1-6): 介紹以點、線、面、體構成所創作的設計作品</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構成原理的相關知識。</p> <p>2. 運用教學活動學習單，以點線面體為基本元素分別設計 4 個構成畫面，讓同學們從活動更能掌握體的特性。</p>	<p>10 分 鐘</p>	<p>1. 2-2-1-1-7</p> <p>2. 2-2-1-1-8</p>	<p>動畫</p> <p>學習單</p>	<p>3分 鐘</p> <p>○分 鐘</p>	<p>1. (2-2-1-1-7): 運用動畫互動方式，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>2. (2-2-1-1-8): 運用教學活動學習單，以點線面體為基本元素分別設計 4 個構成畫面於八開，讓同學們從活動更能掌握體的特性</p>
<p>合計：</p>		<p>50 分 鐘</p>		<p>合 計：</p>	<p>13 分 鐘</p>	<p>8 個元件</p>
<p>可供設計參考資源列表 (請至少填入 2-3 項)</p>						
<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>