

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		4-1-1-8	單元名稱	節奏		
對應之課綱		第四章-美的形式原理介紹-節奏			預計本單元總教學時間	50 分鐘
教學目標	單元目標	認識及活用節奏原理於設計作品中				
	具體目標 (例如:能說出、能寫出、能列舉、能運用)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 使學生能夠了解節奏的定義與特性。 2. 使學生能夠舉例生活中的節奏之美。 3. 使學生能夠明白節奏的表現形式。 4. 使學生能夠認識歐普藝術中律動表現的作品。 5. 使學生能夠列舉歐普藝術之代表藝術家。 6. 使學生能夠善用節奏原理於設計作品中。 				
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	<p>引起動機:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 影片賞析-雲門舞集舞作影音欣賞，引起學生對美的形式原理「節奏」之學習興趣。 2. 影片賞析-以歐普藝術家瓦沙雷利作品集錦，引起學生對美的形式原理「節奏」之探索。 3. 以提問法請同學說出影片中呈現的感覺與個人的感受。 	7 分鐘	4-1-1-8-1	影音	2 分鐘	(4-1-1-8-1) 雲門舞集舞作影音欣賞。
			4-1-1-8-2	影音	1 分鐘	(4-1-1-8-2) 歐普藝術家瓦沙雷利作品集錦之影音欣賞。

	4. 以提問法請同學說出更多生活中的節奏之美。					
發展活動	<p>內容講解：</p> <p>1. 運用動畫，讓同學們瞭解美的形式原理「節奏」的定義。</p>	35 分鐘	4-1-1-8-3	動畫	1 分鐘	<p>(4-1-1-8-3)由柏拉圖(Plato)、比利時音樂學者 Edgar Willems、德哲學家 Ludwing Klages 三人之對話，個別詮釋節奏。</p> <p>請繪製柏拉圖(Plato)、比利時音樂學者 Edgar Willems、德哲學家 Ludwing Klages 三人公仔，頭大身體小的 Q 版造形，小公仔依序出現，各自詮釋節奏為何？(畫面出現說話框及其觀點)最後同時於畫面中定格出現，滑鼠移至公仔上點選，可再重複其論述。</p> <p>◎柏拉圖(Plato)：「律」是有秩序的運動。</p> <p>◎比利時音樂學者 Edgar Willems：「律」是指運動和秩序之間的關聯性。</p> <p>◎德哲學家 Ludwing Klages：「律」是時間之現象要素的規則反覆。「律」是靈魂相對而自由生存的東西。</p> <p>總結節奏(Rhythm)的定義：節奏又叫韻律或律動，指規則的或不規則的反覆和排列，或屬於週期性、漸變性的現象，均是節奏。給人抑揚頓挫而又有統一感的運動印象。</p>
	2. 運用教學簡報，讓同學們瞭解		4-1-1-8-4	簡報	1 分鐘	(4-1-1-8-4) 約 10 張教學簡報，讓同學們瞭解「節

	<p>「節奏」在不同領域的定義。</p> <p>(1). 地球的節律 (2). 音樂中的律 (3). 文學中的律 (4). 造形藝術上的律</p>					<p>「節奏」在不同領域的定義。</p> <p>(1). 地球的節律 「律」是宇宙運行的法則，環境中具有各種節律如：日夜、潮汐、季節…，地球的節律決定了生命的律動，生物必須在各種節律下生活。</p> <p>(2). 音樂中的律：節拍規律形成強弱。</p> <p>(3). 文學中的律：韻文、散文，語句的流動有音節之長短、強弱之變化。</p> <p>(4). 造形藝術上的律 由大小、濃淡、明暗…等規則的反覆配置的均衡現象。</p>
	<p>3. 節奏（韻律）的表現形式</p> <p>(1). 反覆</p> <p> a. 相同形的韻律構成 b. 相似形的韻律構成 c. 類似形的韻律構成</p>		4-1-1-8-5	動畫	1 分鐘	<p>(4-1-1-8-5)請製作一 Flash 動畫：(合適背景音樂與解說旁白) 以動畫呈現節奏（韻律）的表現形式</p> <p>(1). 反覆：反覆 (Repetition) 又稱為「連續」，是指將相同或相似的造形元素（如形狀或色彩…等）規律性的重覆排列之意。</p> <p> a. 相同形的韻律構成 b. 相似形的韻律構成 c. 類似形的韻律構成</p>
	<p>(2). 漸變</p> <p> a. 形狀的漸變 b. 大小的漸變 c. 位置的漸變 d. 色彩的漸變</p>		4-1-1-8-6	動畫	5 分鐘	<p>(4-1-1-8-6)以動畫呈現節奏（韻律）的表現形式</p> <p>(2). 漸變：漸變是指規律性的漸次變化之意，如日常生活中的生老病死、潮汐起伏、晝夜變化、春夏秋冬、月亮盈缺…等，都是自然現象的漸變。就美學觀點，漸變是指同一形式漸次產生</p>

	<p>e. 方向的漸變</p> <p>f. 骨格的漸變</p> <p>(a) 朝著一個方向的形態漸變</p> <p>(b) 朝著波紋狀展開的形態漸變</p> <p>(c) 朝著兩個方向的形態漸變 (使用等漸格的格子結構)</p> <p>(d) 使用漸變間隔的格子之形態漸變</p> <p>(e) 具有轉換性的格子所作的形態漸變</p> <p>(f) 不使用格子的形態漸變</p>					<p>變化的過程，如形狀的漸變、色彩的明暗濃淡變化、大小的漸變、方向的漸變…等。</p> <p>a. 形狀的漸變、</p> <p>b. 大小的漸變、</p> <p>c. 位置的漸變、</p> <p>d. 色彩的漸變、</p> <p>e. 方向的漸變、</p> <p>f. 骨格的漸變</p> <p>(a) 朝著一個方向的形態漸變</p> <p>(b) 朝著波紋狀展開的形態漸變</p> <p>(c) 朝著兩個方向的形態漸變 (使用等漸格的格子結構)</p> <p>(d) 使用漸變間隔的格子之形態漸變</p> <p>(e) 具有轉換性的格子所作的形態漸變</p> <p>(f) 不使用格子的形態漸變</p>
	<p>4. 相關設計作品賞析</p> <p>(1). 幾何形節奏構成</p> <p>(2). 實際應用設計作品</p> <p>a. 商標設計</p> <p>b. 廣告設計</p>		4-1-1-8-7	簡報	1 分鐘	<p>(4-1-1-8-7)運用教學簡報，讓同學欣賞相關的設計作品。</p> <p>(1). 幾何形節奏構成</p> <p>(2). 實際應用設計作品</p> <p>a. 商標設計：以節奏原理設計之商標</p> <p>b. 廣告設計：以節奏原理設計之廣告設計作品</p>
綜合活動	<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「節奏」的相關知識。</p>	8 分鐘	4-1-1-8-8	動畫	1 分鐘	<p>(4-1-1-8-8)請製作一 Flash 動畫：(合適背景音樂與解說旁白) 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. 運用教學活動測驗題，讓同學們從活動中瞭解「節奏」的相關知識。</p>		4-1-1-8-9	動畫	2 分鐘	<p>(4-1-1-8-9)請製作一 Flash 動畫：(合適背景音樂與解說旁白) 以動畫互動方式，完成測驗題活動，讓學生從活動中了解節奏的相關知識。</p> <p>教學活動測驗題如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.(○)在美的形式原理中，律動是和時間性的問題關係密切。 2.(x)星辰運行，春夏秋冬，波浪的運動無法產生律動感。 3.(○)有層次的重複動態，造成週期性的間合，此設計原理為「律動」。 4.(B)下列有關「節奏」的敘述何者錯誤？ (A)又稱為韻律或律動 (B)指一個造形中包含相對的或矛盾的要素 (C)漸層和重複也可算是節奏的表現 (D)數理秩序性的組織可以造成節奏的根據。 5. (A)節奏又叫韻律或律動，其英文為 (A) Rhythm (B) Symmetry (C) Repetition (D) Contrast。 6.(C)下列哪一種形式原理可以讓作品充滿生氣與活力？ (A)對稱 (B)平衡 (C)律動 (D)調和。 7.(D)下列何者不屬於「韻律」的考量範圍？(A)距離 (B)大小(C)寬窄(D)顏色。 <p>(4-1-1-8-10) 請製作一簡報 (文字加圖片動態解說)：家庭作業學習單：(以文字及圖片範例解說</p>
<p>3. 運用廣告顏料等平塗工具，表現</p>		4-1-1-8-10	學習單	0 分鐘	

節奏效果的幾何構成作品。					作業內容及要求；規定交件日期)	
					家庭作業學習單	
					作業主題	節奏表現的構成練習
					尺寸規格	八開西卡紙，作品大小20x20公分。
					學習目標	1. 能夠了解點節奏的原理與表現形式，繪製出具有律動效果的幾何構成作品。 2. 學習方式包含「理解、說出、欣賞及實作」，藉以提升學習效果。
					材料工具	鉛筆、橡皮擦、8K西卡紙1張、三角板、圓圈板、製圖儀器盒、廣告顏料、平塗筆、梅花盤、圭筆、雙面膠、描圖紙、筆洗、紙膠帶等。
評量標準	請使用工具繪製勿徒手、作品須上顏色，要求完稿精緻度與保持畫面整潔。 符合主題50%、色彩計畫25%、整體表現25%。					
					圖片範例	
合計：	50 分鐘		合計：	15 分鐘	10 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.cloudgate.org.tw/cg/	雲門舞集官網
http://mcescher.com/	M.C.Escher 官網
http://www.vasarely.com/site/site.htm	Victor Vasarely 官網
莫嘉賓等 (2010)。基本設計。台北：龍騰文化。	第四章美的形式原理—律動美
李美惠 (2010)。基本設計。台北：全華圖書。	第四章美的形式原理—律動
王秀雄(譯) (1995)。美術設計的點線面。台北：大陸書店。	四章設計的構成方法—D 韻律
王秀雄(譯) (1990)。美術設計的基礎。臺北：大陸書店。	設計理論 7 律動
呂清夫(譯) (1985)。藝術·設計的平面構成。台北：梵谷圖書。	第四章造形文法 B 幻象的創造第六節韻律
蔡曉明 (編著) (2004)。設計基礎。台北：全華圖書。	第五章美的形式原理—律動
林品章(譯) (1991)。平面構成。臺北：六合。	第二章平面構成的新展開，第二節-5 律
Ellen Lupton 等著 (2009)。新平面設計原理。臺北：龍溪圖書。	律動與平衡
林品章 (1990)。基礎設計教育。臺北：藝術家。	第五章律的研究(1)律的諸相
葉國松、張明輝 (編著) (1988)。平面設計之基礎構成。臺北：藝風堂。	第三章美的形式原理—律動
林書堯 (1987)。基本造形學。臺北：三民書局。	法則或構圖法則的構成系統如何造成？18-4 律動性的形式法則

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>