



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		5-1-3-1	單元名稱	構成方法介紹：變形			
對應之課綱		五、平面構成方式:構成方法介紹：1-3 變形：1-3-1 放大、縮小、傾斜、透視、扭曲			預計本單元總教學時間	50 分鐘	
教學目標	單元目標	本節針對圖像「變形手法」的原理、應用與心理認知進行概述。透過大量作品的鑑賞分析與圖像對照，讓同學體會圖像在變形前後所產生的差異與效益。透過學習單的引導與實作，將變形方法運用至設計創作中。					
	具體目標 (例如:能說出、能寫出、能列舉、能運用)	一、學生能夠說出變形之原理與功能。 二、學生能夠分辨不同的變形方法。 三、學生能夠鑑賞具有變形美感之藝術或設計作品。 四、學生能夠將變形方法運用至設計創作中。					
教學活動			教學時間	元件		元件內容說明 (請填入 8-9 個元件)	
準備活動	1. 引起動機：先讓同學看一張物品(或人像)照片，接著出現西洋美術史上表現相同主題的名畫，但此物品是以變形手法處理過(如下圖達利作品所示)，引導同學說出對變形前後兩種視覺呈現的感覺。			5-1-3-1-1	圖片	2 分鐘	1~3. (5-1-3-1-1、2、3)：寫實照片、西洋名畫以及兩者並置對照圖共三張：一張物品(或人像)照片，接著出現西洋美術史上表現相同主題的名畫，但此物品是以變形手法處理過，讓同學比較與對照兩圖所造成之心理感受。
				5-1-3-1-2	圖片	2 分鐘	
				5-1-3-1-3	圖片	2 分鐘	
		時鐘的照片	達利/融化的鐘(The melting clock)				

	2. 繼續以提問方式引導他們去思考兩圖最大的差異，藉著討論引出本單元「變形」的概念。討論方向也可涵蓋探討作者使用變形手法的動機、變形前後的差異與感覺、個人對變形手法的偏好與看法、分享生活中的相似經驗…等等。	8 分鐘				
發展活動	1. 運用教學簡報，讓同學們瞭解圖像變形的原理與功能。	3 分鐘	5-1-3-1-4	影片	1 分鐘	4. (5-1-3-1-4):《變形原理》影片：說明「變形」的定義與功能。
	2. 讓同學欣賞藝術史上知名畫作的變形手法，藉著大家熟知作品引起共鳴，讓他們理解變形在繪畫作品的應用與意義。 課程一開始的對照圖主要讓同學自由討論主觀看法，相較於前者，本階段更著重在分析創作者使用該手法的心境與訴求。	7 分鐘	5-1-3-1-5	簡報	1 分鐘	5. (5-1-3-1-5):《藝術史變形名作》簡報/24 頁：將藝術史上知名畫作所使用的變形手法呈現出來，包含作者與該作品相關背景故事。
	3. 從設計的角度，欣賞各領域（建築、產品、視覺設計）運用變形的設計作品。	8 分鐘	5-1-3-1-6	簡報	2 分鐘	6. (5-1-3-1-6):《設計中的變形》簡報/24 頁。一系列具有變形趣味的設計作品。
	4. 接著教導同學運用「座標變形法」進行圖案變形的實作。以具有互動性的 flash 動畫檔，將座標變形法的原理以動態方式呈現，並可自由調整座標格線，即時	5 分鐘	5-1-3-1-7	動畫	5 分鐘	7. (5-1-3-1-7):《座標變形法》互動程式：以具有互動性的 flash 動畫

	預覽不同的變形效果。					檔，將座標變形法的原理以動態方式呈現，並可自由調整座標格線，即時預覽不同的變形效果。
綜合活動	1. 整理與複習：回顧一開始上課在黑板上書寫的「變形」定義與規則，以問答方式加深同學的印象。 2. 指定作業：發下「座標變形法學習單」，請學生運用今天所學的座標變形法，自行設定一個圖案(黑白線稿)，在學習單上繪製變形前後之圖形。	2 分鐘 5 分鐘	5-1-3-1-8	學習單	0 分鐘	8. (5-1-3-1-8):《圖案變形作業單》(回家作業):運用座標變形法，自行設定一個圖案，在學習單上繪製變形前後之圖形。
合計：		50 分鐘		合計：	15 分鐘	8 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			
基礎設計教育 (林品章, 台北, 藝術家出版社, 1990)			數學與造形的研究(II) 座標變形			
基本設計 (李美惠, 台北, 全華圖書, 2010)			構成方法介紹: 變形			
基本設計 (莫嘉賓等, 台北, 龍騰文化, 2010)			構成方法介紹: 變形			
藝術・設計的平面構成 (朝倉直巳, 台北, 北星設計叢書, 1993)			〈變形〉變形與變態			

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。 建議安排 5-7 個元件
綜合活動	教學活動中的最後階段，例如： 整理、評量、指定作業。 建議安排 1-2 個元件