

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		8-3-1-1	單元名稱	視覺效果表現:群化原則			
對應之課綱		八、視覺效果表現 3. 群化原則			預計本單元 總教學時間	50 分鐘	
教學 目 標	單元目標	本節針對視知覺群組的方法，即「群化原理」，介紹眼睛所接收到的刺激，給予連結以及處理次序的關係，並且知覺到形狀的存在；透過單元練習，使學生能更深切的了解常見的群化法則與造形的關連性。					
	具體目標 (例如:能說出、能寫出、能列舉、能運用)	<p>一、使學生能夠了解視知覺群組的方法與常見的群化法則。</p> <p>二、使學生能夠說出群化法則原理與內容。</p> <p>三、期許學生能夠列舉生活周遭環境中具有群化法則之設計。</p> <p>四、期許學生能夠應用群化法則於設計中，並與生活周遭環境做連結，培養抽象造形的美感能力與表達能力。</p>					
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. 列舉一個常見的群化法則-「完整原則」之圖片：『詹姆斯鬥牛犬』作為引導，令學生產生興趣，再以圖解式的步驟，使同學們了解人類視知覺形成的現象，引起學生學習動機。		5 分鐘	1.8-3-1-1-1	動畫	1 分鐘	1. (8-3-1-1-1):以動畫播放「完整原則」之圖片『詹姆斯鬥牛犬』作為引導，令學生產生興趣，再以圖解式的步驟繪製，使學生了解人類視知覺形成的現象，引起學習動機。

發展活動	<p>1. 運用影音介紹完形心理學家-沃特海馬 (Max Wertheimer, 1880-1943)，讓同學們瞭解沃特海馬及後來的心理學家們的陸續發現與整理，並建立起群化原則。</p> <p>2. 運用相關圖片，讓同學們瞭解常見的群化法則-「完整原則」，進一步說明視知覺組織會有一種傾向完全狀態與良好完形的特性。</p> <p>3. 運用教學簡報，讓同學們瞭解常見的群化法則-「閉鎖原則」、「接近原則」的特性，讓同學們瞭解人類視覺的慣性原理。</p> <p>4. 運用相關圖片，讓同學們瞭解常見的群化法則-「類似原則」、「對稱原則」的特性，進一步說明視知覺組織會自動群化類似性的刺激與相似或對稱位置時的特性。</p> <p>5. 運用教學動畫，讓同學們瞭解常見的群化法則-「連續原則」的視覺經驗與慣性，讓同學們瞭解該視覺特性，並提供良好造形之參考。</p> <p>6. 運用教學簡報，讓同學們瞭解常見的群化法則-「共同命運原則」的視覺經驗與慣性，讓同學們瞭解該視覺特性，並提供良好造形之參考。</p>	35 分 鐘	<p>1. 8-3-1-1-2</p> <p>2. 8-3-1-1-3</p> <p>3. 8-3-1-1-4</p> <p>4. 8-3-1-1-5</p> <p>5. 8-3-1-1-6</p> <p>6. 8-3-1-1-7</p>	<p>影音</p> <p>圖說</p> <p>簡報</p> <p>圖說</p> <p>動畫</p> <p>簡報</p>	<p>3分 鐘</p> <p>1分 鐘</p> <p>1分 鐘</p> <p>1分 鐘</p> <p>2分 鐘</p> <p>1分 鐘</p>	<p>1. (8-3-1-1-2): 以教學影音介紹，讓同學們瞭解人類視知覺形成與群化原則的關連性。</p> <p>2. (8-3-1-1-3): 以相關的圖片介紹「完整原則」現象。</p> <p>3. (8-3-1-1-4): 以簡報形式介紹人類視覺的慣性原理與現象，並分別「閉鎖原則」、「接近原則」的不同。</p> <p>4. (8-3-1-1-5): 以相關的圖片介紹「類似原則」、「對稱原則」的特性與視覺現象。</p> <p>5. (8-3-1-1-6): 以 2D 動畫形式介紹人類視覺的慣性原理-「連續原則」與現象。</p> <p>6. (8-3-1-1-7): 以簡報形式介紹人類視覺的慣性原理-「共同命運原則」與現象。</p>
------	---	--------------	---	---	---	---

綜合活動	1. 透過動畫互動方式，以猜謎遊戲分組競賽活動，讓同學們複習本章節的重要內容，同時欣賞相關的設計作品，從活動中強化群化原則的相關知識。	10分鐘	1.8-3-1-1-8	動畫	3分鐘	1. (8-3-1-1-8): 運用動畫互動方式，讓同學欣賞相關的設計作品，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。
	2. 運用教學活動學習單，讓同學們從名畫家的藝術作品中，找出群化法則的相關應用，並分析該作品所涵蓋的法則可能有哪些? 進一步了解各種群化原則的呈現效果。		2.8-3-1-1-9	學習單	○分鐘	2. (8-3-1-1-9): 自由選擇名畫家的藝術作品，從中找出常見的群化原則所涵蓋的可能性，並陳述該作品的視覺效果。
合計：		50分鐘		合計：	13分鐘	9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
美術心理學 (王秀雄, 台北, 北市美術館, 1994)	畫面之構成-群化原則
基本設計 (李美惠, 台北, 全華圖書, 2010)	視覺效果表現-群化原則
造形原理 (呂清夫, 台北, 雄獅圖書, 1984)	造形美學: 視覺的語言-完形法則
視覺傳達設計概論 (陳俊宏、楊東民, 台北, 全華圖書, 2004)	視覺構成-群化的因素

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、遊戲等。</u>
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>