

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		8-4-1-1	單元名稱	視覺的性格塑造:喜、怒、哀、樂或其它視覺表現			
對應之課綱		八、視覺效果表現：4. 視覺的性格塑造:喜、怒、哀、樂或其它視覺表現			預計本單元總教學時間	50 分鐘	
教學目標	單元目標	本節針對視覺的性格塑造:喜、怒、哀、樂或其它視覺表現之內容及範疇做簡要概說，逐一分析具象與抽象之傳達特質，並進一步介紹不同的視覺性格中，造形與色彩的差異，並透過單元練習，使學生能更深切的了解視覺性格塑造之表現原則。					
	具體目標 (例如:能說出、能寫出、能列舉、能運用)	<p>一、使學生能夠了解視覺的性格塑造:喜、怒、哀、樂或其它視覺表現形成的原理與現象。</p> <p>二、使學生能夠說出視覺的性格中具象與抽象之傳達特質。</p> <p>三、期許學生能夠列舉生活周遭環境中各種視覺的性格塑造之藝術與設計。</p> <p>四、期許學生能夠應用性格塑造之具象與抽象的傳達特質於設計中，並與生活周遭環境做連結，產出更多元、活潑、變化的關連性設計作品，得以和一般人產生深刻的共鳴。</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	<p>1. 利用知名的電影情節或舞台的戲劇表現片段，以影片剪接方式播放，使同學們了解何謂「視覺的性格塑造」，並分析各性格特色，引起學生學習動機。</p> <p>2. 以提問法請同學說出各視覺上的性格特徵及造型上、肢體動作、色彩等互相配合及視覺上巧妙鋪陳之處。</p>		10 分鐘	1.8-4-1-1-1	影音	3 分鐘	1. (8-4-1-1-1):以影音播放電影情節或舞台的戲劇表現片段作為引導，令學生產生興趣，並引起學習動機。

發展活動	1. 運用教學簡報，介紹視覺的性格塑造:喜、怒、哀、樂或其它(如:滑稽的、幽默的、詭異的、恐怖的……)等視覺表現，並進一步定位性格之間的差異性。		1.8-4-1-1-2	簡報	1分鐘	1. (8-4-1-1-2): 以教學簡報介紹，讓同學們瞭解各視覺上的性格特徵。
	2. 運用教學影片，讓同學們瞭解「喜」的視覺性格表現，並深入探討、歸納具象與抽象傳達的普遍性原則。		2.8-4-1-1-3	影音	1分鐘	2. (8-4-1-1-3): 以教學影片介紹「喜」的視覺性格表現。
	3. 運用教學影片，讓同學們瞭解「怒」的視覺性格表現，並深入探討、歸納具象與抽象傳達的普遍性原則。		3.8-4-1-1-4	影音	1分鐘	3. (8-4-1-1-4): 以教學影片介紹「怒」的視覺性格表現。
	4. 運用教學影片，讓同學們瞭解「哀」的視覺性格表現，並深入探討、歸納具象與抽象傳達的普遍性原則。		4.8-4-1-1-5	影音	1分鐘	4. (8-4-1-1-5): 以教學影片介紹「哀」的視覺性格表現。
	5. 運用教學影片，讓同學們瞭解「樂」的視覺性格表現，並深入探討、歸納具象與抽象傳達的普遍性原則。	30分鐘	5.8-4-1-1-6	影音	1分鐘	5. (8-4-1-1-6): 以教學影片介紹「樂」的視覺性格表現。
	6. 運用教學影片，讓同學們瞭解其它(如:滑稽的、幽默的、詭異的、恐怖的……)等視覺性格表現，並深入探討、歸納具象與抽象傳達的普遍性原則。		6.8-4-1-1-7	影音	3分鐘	6. (8-4-1-1-7): 以教學影片介紹其它的視覺性格表現。
	7. 運用教學簡報，讓同學們瞭解視覺的性格塑造所歸納		7.8-4-1-1-8	簡報	1分鐘	7. (8-4-1-1-8): 以教學簡

	出的色彩及造形的抽象聯想。				鐘	報歸納並介紹視覺性格表現中色彩及造形的抽象聯想。
綜合活動	1. 運用教學活動測驗題，讓同學們從活動中瞭解視覺性格塑造的重要特徵與抽象色彩、抽象造形之間的關係。 2. 運用教學活動學習單，讓同學們從自己喜歡的電影海報中分析人物或物件的視覺性格，並繪製由上述所列之色彩、造形的抽象聯想。	10 分 鐘	1. 8-4-1-1-9	評量  學習 單	0分 鐘  0分 鐘	1. (8-4-1-1-9): 自由選擇自己喜歡的電影海報作為主題，分析並製作一幅視覺性格的抽象圖形作品。
	合計：	50 分 鐘		合 計：	12 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			
視覺傳達設計概論 (陳俊宏、楊東民，台北，全華圖書，2004)			色彩與傳達：色彩聯想與意象			
基本設計 (李美惠，台北，全華圖書，2010)			視覺效果表現-視覺的性格塑造:喜、怒、哀、樂或其它視覺表現			

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>