

 教育部藝術才能專長領域輔導群

教學示例：「造形表現」教材與教學②


第三學習階段適用

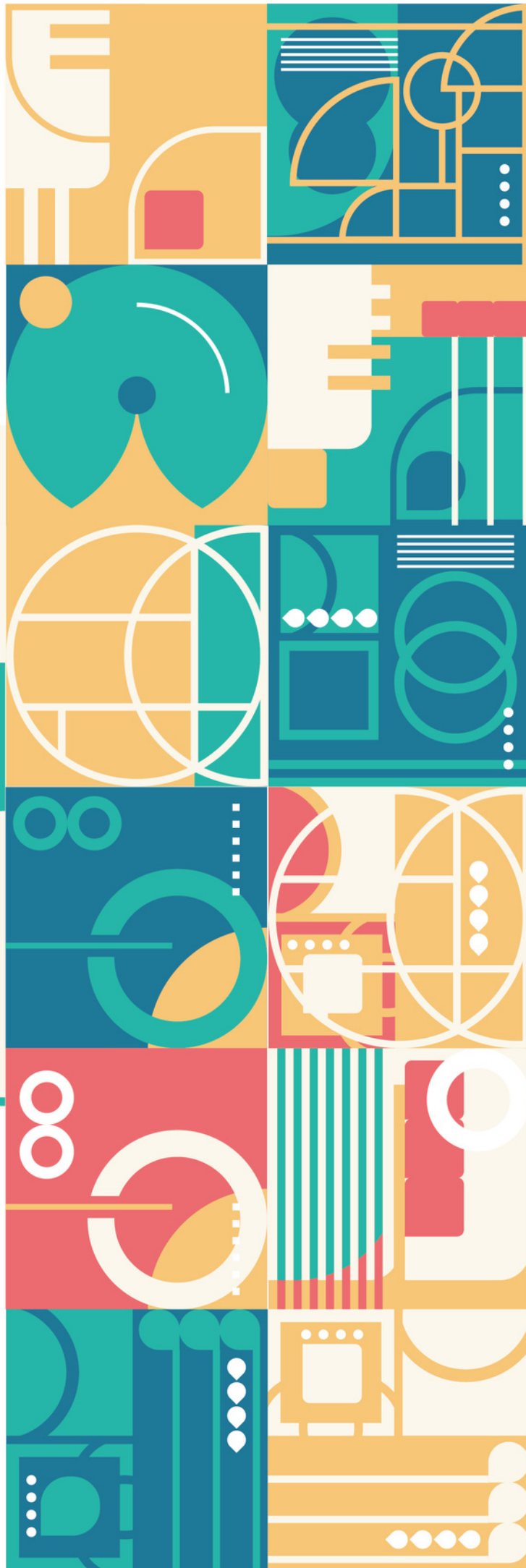
# 大同市集尋寶趣

主 編/吳舜文

副主編/丘永福

編 著/鐘兆慧

 國立臺灣師範大學 出版



## 主編序/ 「示」以藝才；「例」享教學

藝才課綱展新頁：108年7月，藝術才能班課程實施規範暨藝術才能專長領域課程綱要，以及特殊教育課程實施規範暨藝術才能資賦優異專長領域課程綱要發布，啟動中小學藝才教育全方位之課程發展。

藝才輔群創新路：109年6月，《教育部藝術才能專長領域輔導群設置及運作要點》發布，9月，藝才輔導群成立，15位音樂、美術與舞蹈專長之中小學藝才班/藝才資優班教師為首屆輔導員，111年8月，第2屆續力前行。

藝才手冊釋綱領：109年12月，透過5位藝推主持人員策劃、34位教師研編、20位專家審查及2位助理執編，達560頁之《十二年國民基本教育課程綱要-藝術才能專長領域課程手冊》發行，提示藝才課程掌握課綱內涵，充實學習構面教學效益，並以專業社群永續之。

藝才示例交享閱：110年8月，111年7月，112年7月，每學年度定期分組及全體研編會議的激盪討論，聚斂於諮審會議的專業對話，輔導員及教師夥伴展現課程、教材、教法創新研發之成果，聚焦各教育階段卻能呈現系列整合之藝才教學示例，如期完竣。

藝才研討定永續：衷心感謝副主編陳沁紅、丘永福、曾瑞媛教授之協力引領，歷屆(略)及本學年度諮審委員黃新財、郭美女、錢善華、徐玫玲、江淑君、鄭明憲、吳望如、蕭寶玲、趙惠玲、張繼文、林惟華、江映碧、杜玉玲、董述帆、戴君安諮審委員之慧眼檢視，翁宗裕、柯逸凡、高瑀婕、桑慧芬、林怡君、熊培伶、鐘兆慧、莊浩志、簡俊成、鍾政岳、楊芬林、葉宛芃、蕭家盈、徐子晴、尤曉晴輔導員暨何維貞、楊評媛教師之熱情編撰[依冊別序]，以及賴昱丞、鄭湘蓁助理之奮力執編，終有所成。此系列為藝才輔導群每學年度定期出版品，期能提供藝才教育多元思考，亦請各界不吝指教。



吳文文

國立臺灣師範大學音樂學系副教授

暨教育部藝術才能專長領域召集人 謹識

112年7月



副主編序

## 教材與教法的研發



教學事是一門藝術，在傳統教學上，它包含了教師的「教」與學生的「學」。時至今日，單方向的「教」與「學」已因網際網路、智慧型手機等普及，和日新月異大量豐富的資訊內容等影響而改變，不再是單向、單一內容的資訊傳達，是採多向的交流、討論和探索，更能深刻體驗到、感受到，了解所學，進而引發興趣。如何研發編撰出能符合藝術才能班適用的教材，著實成為藝術才能班專長領域輔導群之輔導員們年度討論教學示例主要的核心課題，本（111）學年度經由研討選定「造形表現與應用」，為四個學習階段編選設計合宜又兼具創造性的單元課題。

美術組五位輔導員依選定的主題，經由示例研編會議擬定各自編寫的單元課題大綱→蒐集與編寫教材內容→實施課堂教學→每月提出研編進度與內容的檢視與討論→彙整學生創作過程資料及作品→處理圖文授權事宜→總整及完成教學示例初稿→教學示例送專家委員審查→諮審經修正通過後→編印出版，歷經十個月，產出五份不同學習階段適用的學習素材（教材篇），以及提供教師參閱的教學指引（教學篇），期望能將輔導員教學實例與全國教師分享，相互切磋。

摘錄這五篇內容簡述如下：1.熊培伶老師的《食載有藝思》，以日常點心作為創作材料，透過「來一客魔法點心」與「小小世界妙事多」兩單元，對主題創作展現多元創作能力，化日常為獨特、平凡為不凡。2.鐘兆慧老師的《大同市集尋寶趣—發現生活中的小故事》是以「生活覺察·創意再現」為課程主軸，藉走進市場，品味在地文化，強化學生與環境的連結，並藉由學生的圖像創作，透過逐格動畫及AR擴增實境展現學生獨特創意想法。3.莊浩志主任的《簡化的力量》，經過淬練與簡化的過程後，產出的簡化造形，能應用到不同的設計上，如結合雷切機的使用，製作出手機架與小夜燈的裝飾。4.簡俊成主任的《浮似繪—藝術自塑像》，引導從『仿作』厚浮雕，學習雕塑技巧，透過拼貼、切割、裝置等手法創意「改造」，為刻畫對生命經驗與對內心世界的探索，共同成就多樣「藝術自塑像」，從中了解平面轉立體啟發性之學習歷程。5.鍾政岳老師的《造形專題與探究學習》，以「橋」為媒介進行造形觀察、分析後，帶入橋樑連結的「人文與生活」面向。以「包裹藝術」為例，透過規劃、執行與延伸等結構性過程，引導學生進行專題學習。

丘永福 東方設計大學專案教授暨教育部藝術才能專長領域輔導群副召集人 謹識

請在手機或平板下載  
Artive App！試著  
將取景框對著照片掃  
描，將可以看到動畫  
主角躍然於紙上，感  
受動畫故事的趣味！



# 「造形表現與應用」教材篇

## 第三學習階段適用

# 大同市集尋寶趣

## ～發現生活中的小故事～

### ■ 前言

相信大家皆有逛市集的經驗，如果有機會去逛逛，你會想與誰一起去呢？要去吃哪一攤呢？其實從傳統的菜市場、夜市、至現今流行的創意市集，不同的市集皆有其特色或樂趣之處，等著我們去探尋挖寶。**專題探究的認知與態度。**

### ■ 學習目標

- 一、利用田野調查方式「探訪市集」，從觀察到創作，讓學生從市場的探索中，觀察、再創造屬於自己本土/地方人文特色的小故事。
- 二、藉由欣賞藝術家的作品了解傳統市場裡的人情味，並連結自己的生活經驗將所見所想盡情表達，理解並接納不同的見解，開闊自己的眼界與思維。
- 三、學生連結自身的生活經驗，透過逐格動畫展現其獨特創意想法，期許作品的活潑多樣性，並以 AR 擴增實境讓每一個攤位都有生動又有趣的故事從畫裡跳出來。
- 四、透過觀察、田野調查、脈絡訪查、文化探索，培養敏銳的視角，帶領孩子看到不同的東西，讓孩子對於生活現象的有更深刻的體悟。

### ■ 藝術家

- 郭雪湖 ( 1908-2012 )
- 黃心健 ( 1966 - )
- 陳牧仁 ( 1970 - )

### ■ 藝術詞彙

- AR 擴增實境 ( Augmented Reality )
- 逐格動畫
- 美感形式原理原則



# 來一趟市場小旅行

一起走進市場感受台灣在地生活吧！

上菜市場是很多人共同的記憶與經驗，在這裡可以看到琳琅滿目的食材及各式各樣的物品，當然更讓人流連忘返的就是被市場老闆熱情餵食的經驗、為殺價喊破喉嚨的快樂時光，充滿了台灣獨特的市民小集特色，現在就讓我們打開五感，身歷其境感受市場的溫度魅力，



圖 1



圖 2



圖 3



圖4



圖5

菜市場是一個充滿生命力和活力的場所，攤販和顧客之間的互動和交流增添了人情味。這些特質結合在一起，賦予了傳統菜市場獨特的美感和魅力。

小朋友，請用你的感官和心感受市場裡有趣的新鮮事，並將發現記錄下來。

如：聽到老闆拿著大聲公拉開嗓門大聲吆喝著，招攬顧客的聲音





# 發現傳統市場裡的「真」「善」「美」

每個人對於「真」「善」「美」的感受不太一樣，有的人認為傳統菜市場呈現了食材的多樣性和豐富性，它的「美」在於它展現了自然、豐富、生動和在文化的特質；有的人認為它的「真」在於新鮮的真實食材和繽紛美味的食物，讓人流連忘返；還有的人認為老闆和顧客之間的互動流露出人情味的「善」意.....等，現在，請依照你的生活經驗定義出屬於自己的「真」「善」「美」將其想法記錄下來並與朋友分享吧！



圖6

不同的魚類按照形體的大小整齊有序的陳列方式，展現一種秩序的「美」。



圖7

人與人之間的互動營造「友善」氛圍。



圖8

新鮮食材，保持保持食物的「真」。



圖9

我覺得市場裡的商品擺設很有台灣特色，是一種展現台灣在地的獨特「美」。



我覺得市場裡老闆的熱情的問候，親切的服務，是一種「真」情流露的表現。



食材的色彩、形狀、質感的組合，營造出視覺上的「美感」。



菜市場充滿著各種食材的味道和香氣，每一種味道都代表著食物的獨特性和品質。



小朋友，請你仔細觀察傳統菜市場的「真」「善」「美」展現在哪些地方？說說看你的發現。



# 發現傳統市場裡的「真」「善」「美」

哪一部影片中的介紹讓你看到市場裡的「真」「善」「美」？



影片1

真



影片2

善



影片3

美

說說你上菜市場的經驗。



影片4



影片5



影片6

# 美好時刻全紀錄

運用平板或速寫方式記錄新發現

**思考：如何用手机或平板拍照，拍出強而有力的構圖，讓你的創作更有靈感。**

選擇一個你覺得有意思、感興趣的攤位，先拍一張攤位大場景，慢慢走近（或是鏡頭拉近）聚焦在人物身上，再來一張老闆特寫鏡頭，將他們專注工作的樣子，或是與顧客互動的情形（顧客專心挑選商品的模樣）……等拍下來，作為你你創作靈感的來源。

## 掌握取景之道

1. 帶著一雙「攝影師之眼」
2. 從混亂中「選擇」畫面中的平衡與清晰
3. 利用前後景的主要人物和次要物件相互呼應
4. 找到心中的秩序感
5. 讓鏡頭說故事



圖14 先拍出完整攤位或是大場景的全貌



圖15 近距離拍出攤販工作的樣子



圖16 老闆與顧客的互動



圖17 人物特寫鏡頭一



圖18 人物特寫鏡頭二

除了用平板手機  
拍照外，你也可  
以用速寫的方式  
描繪人物動態喔！



圖19

# 美好時刻全紀錄 ~ 換你做做看



圖20 學生拍攝雜貨店的全貌



圖21 學生用平板記錄對賣雜貨的老闆所做的觀察



圖22 走近一點拍出老闆和顧客互動的情形



圖23 近距離拍出商品規擺設的樣貌以及老闆親切的招呼客人模樣



圖24 換個角度拍看看,原來從老闆的角度看出去又是另一樣的風景呢!



圖25 生進行創作時將元素再添加自己想像,改編成有趣動畫作品的作品

1.找到一個攤位拍出大場景畫面

2.近距離拍出商品擺設的樣子

3.老闆工作特寫畫面

4.老闆和顧客互動情形

我也來試看看吧!  
看我厲害!  
我也會拍出好畫面





# 美輪美奐的改良市集（一）

創造愉悅且方便的購物的樂趣

說到傳統菜市場，你的腦袋出現的畫面有可能會是地上充斥著各種攤販遺落的殘餘物（菜葉、果核）或積水灘，可能還充斥著各種奇奇怪怪的味道，但隨著社會的進步，逛市場的環境和品質漸漸受到重視。

現在就讓我們來瞧一瞧這些改良後的市場（圖26）和傳統市場的形式有何不同之處？請把你想到的寫在空白欄位裡。



圖26



以上原則用於超級市場、大賣場和改良式精品市場，讓顧客得以在愉悅且方便的環境中享受購物的體驗。

# 美輪美奐的改良市集（二）

創造愉悅且方便的購物的樂趣

觀察圖中攤位的擺設，為了吸引顧客的購買欲，設計師在規劃上運用美感的原理原則使其視覺效果特別吸睛。

請你依照下面提供的美感原理原則要素，你覺得圖27和28運用到哪幾項？試著說明理由。



圖27

美的原理原則

節奏



均衡



對比



反覆



比例



# 美輪美奐的改良市集（二）

創造愉悅且方便的購物的樂趣

觀察圖中攤位的擺設，為了吸引顧客的購買欲，設計師在規劃上運用美感的原理原則使其視覺效果特別吸睛。

請你依照下面提供的美感原理原則要素，你覺得圖26和27運用到哪幾項？試著說明理由。



圖27

美的原理原則

節奏



均衡



對比



反覆



比例





# 逛夜市樂無窮

請在手機或平板下載Artive App !

當夜晚來臨時，和家人一起逛夜市，充滿樂趣呢！  
讓我們跟著小朋友一起到好吃又有人情味的攤位  
享受美食的樂趣！

用ArtiveAPP  
掃描每一攤位，  
會有動畫跳出來喔！



動畫 1



動畫 2



動畫 3





動畫 4



動畫 6



動畫 5



動畫 7



動畫 8  
21

當你逛完這些攤位  
· 你最喜歡哪一攤？  
勾起了什麼樣的回憶呢？  
請你與同學分享  
這美好又有趣的經驗！

# 走進畫裡來一趟小旅行

傳統市場，展現其台灣的人文在地特色，形形色色的攤商、琳瑯滿目的商品、各式各樣俗氣的招牌、陽傘架、看似錯綜複雜凌亂的樣子，但其實都是攤商為了吸引顧客精心佈置而成。

生活在市場裡的攤商們各個個性鮮明，有的親切和藹，有的熱情豪放，擁有不同的待客之道，形成了獨有生命故事。透過藝術家不同的表現形式，市場裡的小人物皆變得生動鮮明，現在就讓我們來窺探不同藝術家所展現創作思維吧！



圖29 「望鄉三態」AR APP

藝術家黃心健教授透過AR擴增實境技術讓郭雪湖先生1930年的《南街殷賑》膠彩畫作呈現在現實環境中，參與者可以透過手機或平板電腦在現實環境中觀看這些虛擬元素，並與其進行互動。



圖30 黃心健教授創作「郭雪湖望鄉三態」VR作品<https://youtu.be/v5BMpvInmT4>

圖31 《南街殷賑》郭雪湖 / 膠彩 / 188 × 94.5 cm / 1930年/郭雪湖基金會授權 台北市立美術館典藏 本作品為郭雪湖以戲劇化的手法描繪大稻埕迪化街霞海城隍廟口節慶熱鬧景象。





圖32 《南街殷賑》局部圖

一、仔細觀察南街殷鎮這幅畫中的色彩、線條、造形、文化元素等，說說你看到的部分，並分享你的感受。

二、透過AR體驗過程，說說令你印象深刻的部分。

三、透過VR的身歷其境，立體聲效來重現市集的場景，讓你感受到什麼？探索畫裡的角落和活動，有何發現？是否喚起你對市集的記憶呢？說說你的想法。



# 形塑記憶中市井小民的生活點滴

選一張你最喜歡的作品，仔細觀察，說說你看到什麼。從形狀、色彩、造形上分析，把你的感受與朋友分享。

在你的生活經驗中，你在那裡會看到這些場景呢？  
讓你聯想到什麼難忘的經驗嗎？



圖33



圖34

## 作品機構大解密

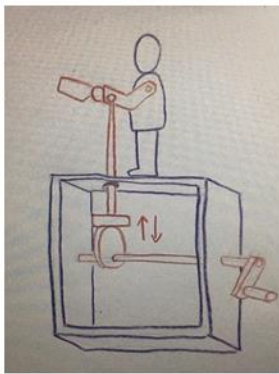


圖35 單一人偶機構內試圖



圖36 上藝術家自行製作數個小齒輪，運用齒輪咬合，互相牽引轉動的原理，在竹籤上放置陶偶，形成人物動態的有趣表現。



(9) 陳牧仁機構陶  
瓷[鮮魚號]-  
YouTube



圖37



圖38

藝術家陳牧仁老師作品的最大的特色即是重現傳統菜市場裡的場景，但又簡化了許多繁雜瑣碎的環節，汲取的市場裡重要的元素，以「人」為主，表達了傳統市場裡充滿人情味的樣貌。

想一想，如果是你，你會用什麼樣的情節故事串起人與人之間的情感表現呢？



# 逐格動畫我最行

想一想，如何讓畫面的東西自己動起來？

什麼是逐格動畫呢？



逐格動畫就是由一張一張的照片組合起來，簡單的來說就是一邊小幅度的移動物體，然後拍很多張照片然後再用軟體把他們接起來。



拍攝動畫時所需的器材設備如下：



圖39 輕便型三角架



圖40 手機平板兩用夾



圖41 Apple Ipad



圖42 綠色或藍色全開底紙  
(紙張大小視情況而定)



## Stop Motion 教學示範

簡單的製作過程：

1. 首先移動一點點物體，然後拍一張照片，然後再移動、再拍  
( 以下是學生試拍魚販之舞照片 [https://youtu.be/QPz\\_f9mG-Wo](https://youtu.be/QPz_f9mG-Wo) )



圖43

2. 然後進入剪輯軟體裡面，把它們全部接起來

那1秒鐘要拍  
幾張照片呢？



你可以在1秒內放5  
張、10張、20張，  
看你想要呈現的感覺  
去做決定。



讓我們一起來試試看吧！

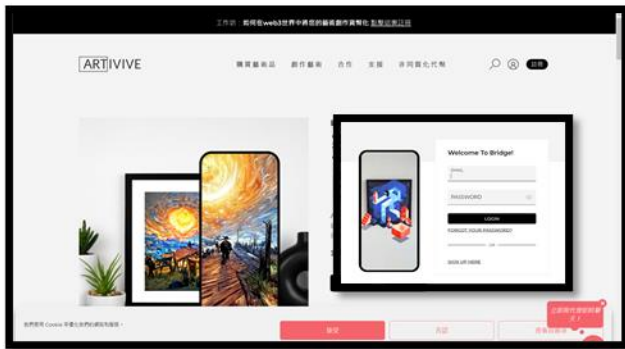


# AR 擴增實境

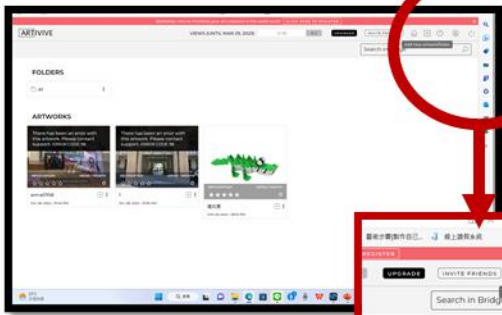
所謂擴增實境

利用辨識與定位的技術，使現實世界與電腦產生了虛擬內容，和相機結合在一起。其包括三個方面的內容：將虛擬物與現實結合、即時互動、三維標記。

1 進入Artivive網站上註冊你的帳號和密碼



2



在畫面的右上角新增檔案，準備進行製作



3

簡單素材：只需要一張靜態的圖片，和一個簡短的動畫影片即可

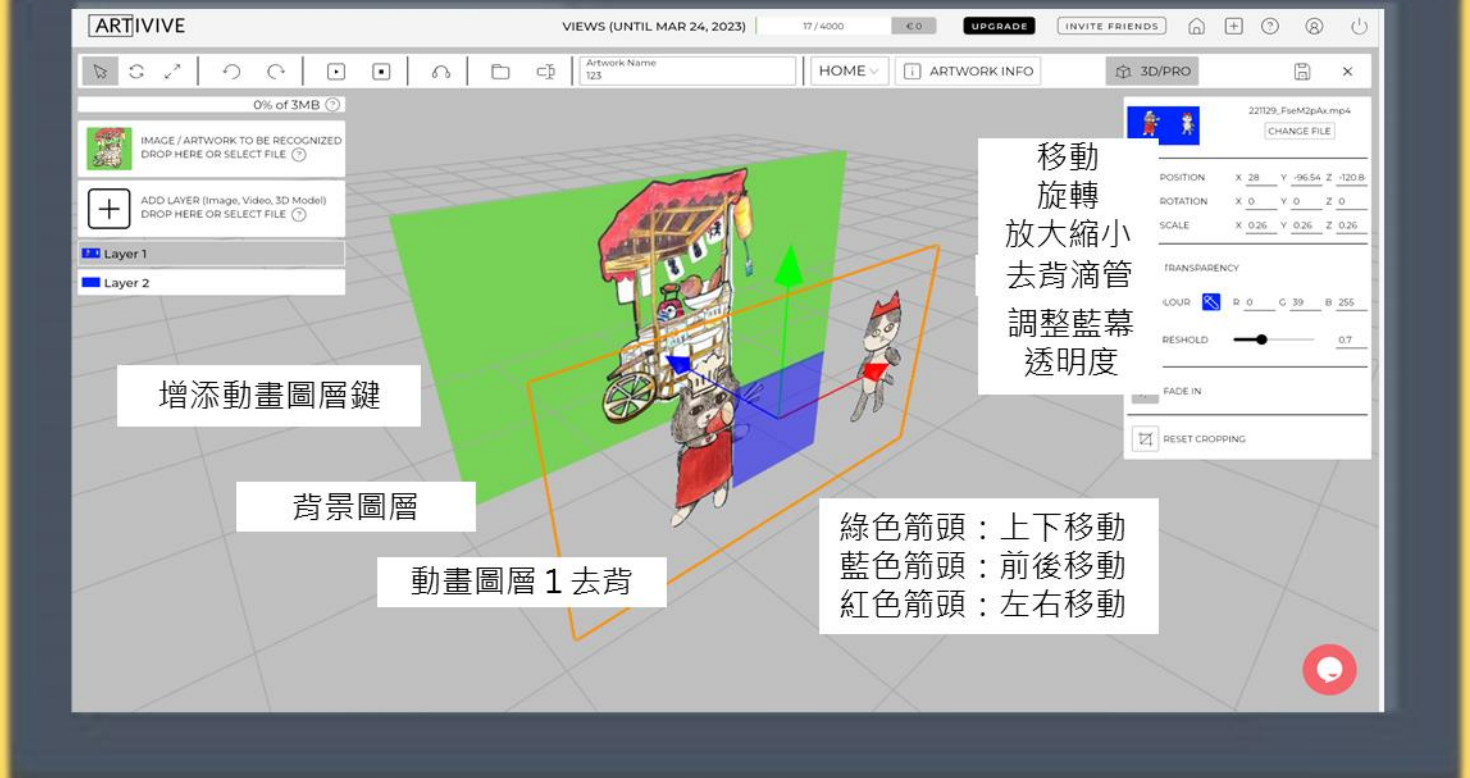


- 左邊部分請上傳一張靜態的圖片
- 其中圖片所扮演的是啟動器的角色
- 目的是讓我們的手機或平板能快速偵測到這張圖片，就會自動播放我們錄製的動畫。
- 右邊部分請上傳一段簡短的(50秒內)動畫影片
- 也可以準備2~3段的小動畫進行重組(影片拍攝時可分前景和背景)



一個理想的啟動圖片必須要清晰銳利，對比鮮明，盡量避免對稱性和重複的線條，以利提高影像辨識度。

4



5



請在手機或平板下載Artivive App!



試著將取景框對著照片掃描，將可以看到動畫主角躍然於紙上，感受動畫故事的趣味！



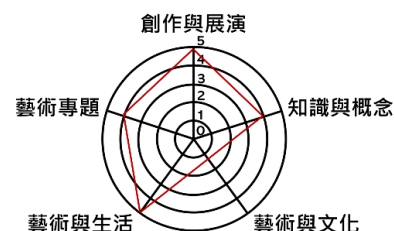
請在手機或平板下載  
Artive App！試著  
將取景框對著照片掃  
描，將可以看到動畫  
主角躍然於紙上，感  
受動畫故事的趣味！



# 「造形表現與應用」教學篇

## 第三學習階段適用

### 大同市集尋寶趣 ～發現生活中的小故事～



#### ■ 設計理念

本單元核心概念為「生活覺察 \* 創意再現」為課程發展主軸，希望藉走進市場，品味在地文化，帶領孩子看到不同的東西，發現市場裡除了豐富的食材和好味道，還有人與人的互動情誼、物與物的排列...等，強化學生與環境的連結性，讓孩子對於生活現象有更深刻的體悟，以藝術的角度關懷並喜愛家鄉的人文生活。並藉由學生的圖像創作，透過逐格動畫及 AR 擴增實境展現學生獨特創意想法。

#### ■ 學習目標對應學習重點及核心素養

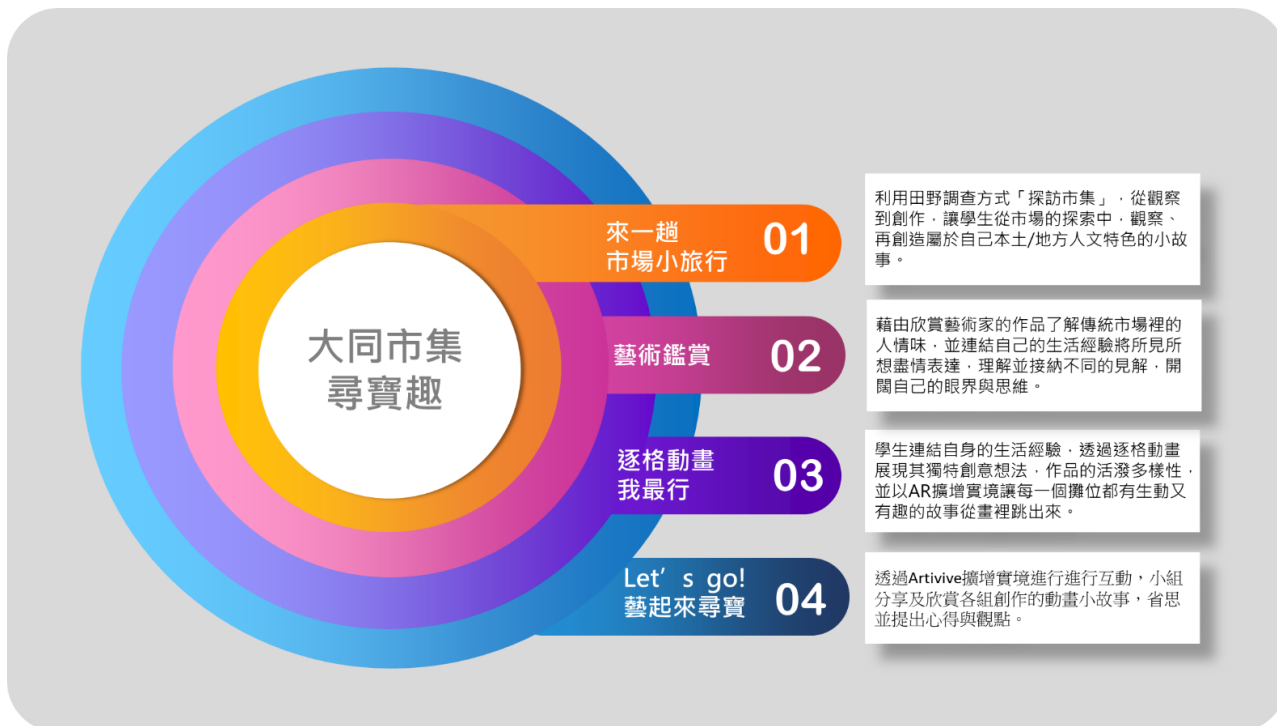
學習目標	對應學重點與核心素養		
	學習表現	學習內容	核心素養
一、以五感體驗探索，培養學生敏銳的觀察力和豐富的感受性，發現生活中的生動之美	美才 III-L1	美才 III-L1-2	藝才 E-B3
二、以「動手做」為主的教學活動，利用數位媒材進行電腦動畫創作。	美才 III-P1	美才 III-P1-3	藝才 E-B1
三、透過藝術作品欣賞了解作品內涵，能將自己想法充分表達並包容尊重他人。	美才 III-K2	美才 III-K2-1	藝才 E-C2
四、透過走進市場發現人與文化及生活的關聯性，從中感受溫暖人情，看到生活原味。	美才 III-S1	美才 III-S1-1	藝才 E-A2

#### ■ 議題融入

議題名稱	戶外教育、科技教育
實質內涵	戶 E2 豐富自身與環境的互動經驗，培養對生活環境的覺知與敏感，體驗與珍惜環境的好。 科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟。 科 E8 利用創意思考的技巧。 科 E9 具備與他人團隊合作的能力。
學習重點	1.戶外教育能學習走路真實的世界，不但能延伸學生在學校課程的認識與想像，更可以提升學習的動機、生化思考及擴展人生的方向，體驗生命的感動。 2.包含設計、實作、整合、創意、溝通等項目。著重在培養學生具備整合科技知能以實踐設計與製作的能力，並能在過程中進行有效地溝通與合作，以利於創意之發揮。

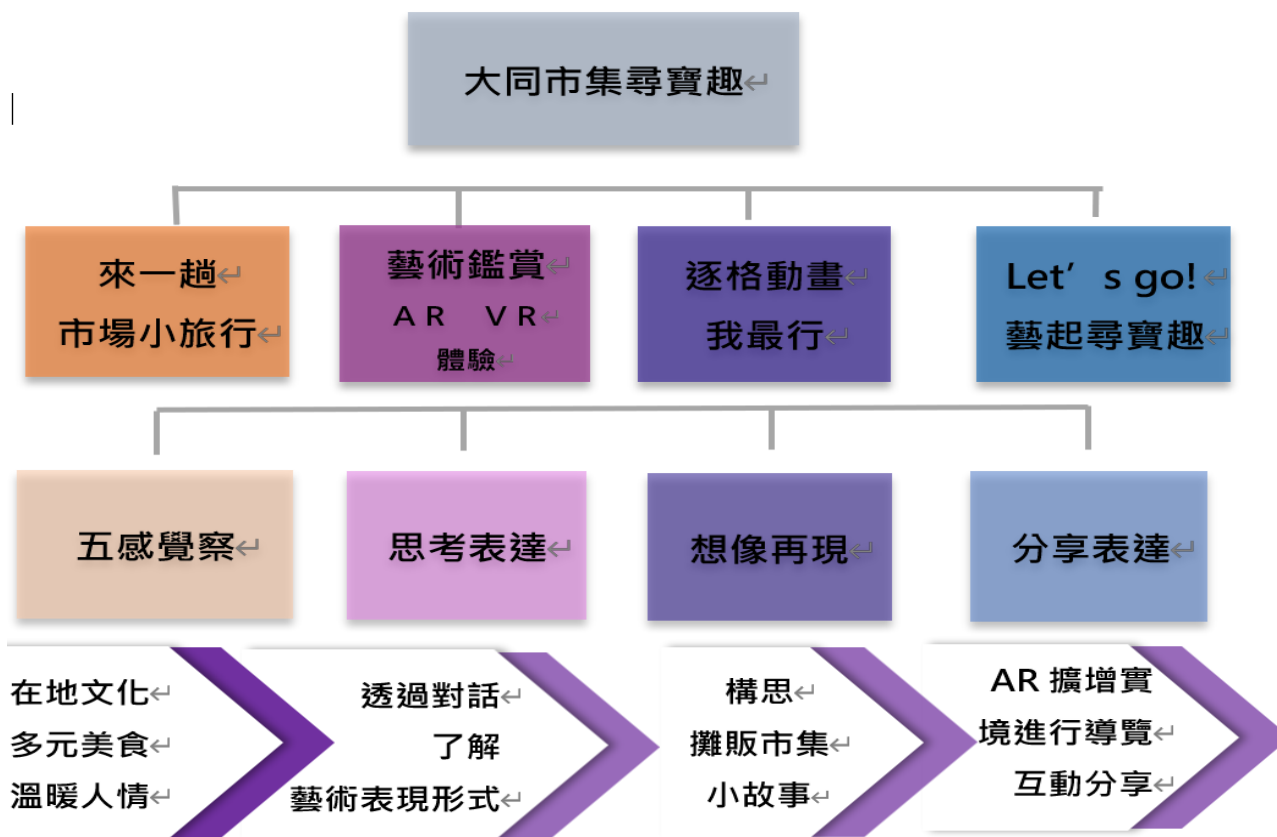


## ■ 單元學習歷程分四個階段：



## ■ 單元架構圖

一、呼應 108 課綱素養導向教與學，課程設計整合美感認知、情誼與技能，強調學習的脈絡和情境設計，提供學習方法，期許學生能學習活用與實踐。



## ■ 學習評量

<p><b>一、關心、意欲、態度</b> 能透過五感、覺察、探索、發現市場的人文與環境空間的特色，並加入一些想像建構屬於自己的市場攤位的小故事。</p>	優	佳	良	可
<p>1.定期/總結評量：50 %  <input checked="" type="checkbox"/>口頭發表   <input type="checkbox"/>書面報告   <input checked="" type="checkbox"/>作業單   <input type="checkbox"/>作品檔案   <input type="checkbox"/>實作表現  <input type="checkbox"/>試題測驗   <input type="checkbox"/>課堂觀察   <input type="checkbox"/>同儕互評   <input type="checkbox"/>其他：_____</p> <p>2.平時/歷程評量：50 %  <input type="checkbox"/>口頭發表   <input type="checkbox"/>書面報告   <input checked="" type="checkbox"/>作業單   <input type="checkbox"/>作品檔案   <input type="checkbox"/>實作表現  <input type="checkbox"/>試題測驗   <input checked="" type="checkbox"/>課堂觀察   <input checked="" type="checkbox"/>同儕互評   <input type="checkbox"/>其他：_____</p>				
<p><b>二、發想構思的能力</b> 能將原本存在現實中的物件轉化成具有意義的象徵符號，展現獨特的表現力。</p>	優	佳	良	可
<p>1.定期/總結評量：50 %  <input type="checkbox"/>口頭發表   <input type="checkbox"/>書面報告   <input type="checkbox"/>作業單   <input checked="" type="checkbox"/>作品檔案   <input checked="" type="checkbox"/>實作表現  <input type="checkbox"/>試題測驗   <input type="checkbox"/>課堂觀察   <input type="checkbox"/>同儕互評   <input type="checkbox"/>其他：_____</p> <p>2.平時/歷程評量：50 %  <input type="checkbox"/>口頭發表   <input type="checkbox"/>書面報告   <input checked="" type="checkbox"/>作業單   <input type="checkbox"/>作品檔案   <input checked="" type="checkbox"/>實作表現  <input type="checkbox"/>試題測驗   <input checked="" type="checkbox"/>課堂觀察   <input type="checkbox"/>同儕互評   <input type="checkbox"/>其他：_____</p>				
<p><b>三、創造的技能</b> 能嘗試運用數位媒材進行動畫製作，拓展藝術形式的經驗，並同時能夠找到最適切的方法將它呈現出來。</p>	優	佳	良	可
<p>1.定期/總結評量：50 %  <input type="checkbox"/>口頭發表   <input type="checkbox"/>書面報告   <input type="checkbox"/>作業單   <input checked="" type="checkbox"/>作品檔案   <input checked="" type="checkbox"/>實作表現  <input type="checkbox"/>試題測驗   <input type="checkbox"/>課堂觀察   <input checked="" type="checkbox"/>同儕互評   <input type="checkbox"/>其他：_____</p> <p>2.平時/歷程評量：50 %  <input type="checkbox"/>口頭發表   <input type="checkbox"/>書面報告   <input type="checkbox"/>作業單   <input type="checkbox"/>作品檔案   <input checked="" type="checkbox"/>實作表現  <input type="checkbox"/>試題測驗   <input checked="" type="checkbox"/>課堂觀察   <input type="checkbox"/>同儕互評   <input type="checkbox"/>其他：_____</p>				
<p><b>四、欣賞、分享、表達的能力</b> 能欣賞自己與他人的作品，將自己想要表現的意境，應用創作和語言分享給朋友，並包容尊重他人的想法。</p>	優	佳	良	可
<p>1.定期/總結評量：50 %  <input checked="" type="checkbox"/>口頭發表   <input type="checkbox"/>書面報告   <input type="checkbox"/>作業單   <input checked="" type="checkbox"/>作品檔案   <input type="checkbox"/>實作表現  <input type="checkbox"/>試題測驗   <input type="checkbox"/>課堂觀察   <input checked="" type="checkbox"/>同儕互評   <input type="checkbox"/>其他：_____</p> <p>2.平時/歷程評量：50 %  <input checked="" type="checkbox"/>口頭發表   <input type="checkbox"/>書面報告   <input checked="" type="checkbox"/>作業單   <input type="checkbox"/>作品檔案   <input type="checkbox"/>實作表現  <input type="checkbox"/>試題測驗   <input checked="" type="checkbox"/>課堂觀察   <input checked="" type="checkbox"/>同儕互評   <input type="checkbox"/>其他：_____</p>				

## ■ 藝術家

- 郭雪湖 ( 1908-2012 ) 膠彩畫家，從小具有繪畫方面的才華，入選第一屆「台展」東洋畫部，與林玉山、陳進三人被稱為「台展三少年」。其風格融合中國傳統水墨與東洋畫的理念，作品取材保有地方色彩，呈現出清新獨特的風格，為台灣新美術運動提供真正屬於本土審美的價值觀與精神內涵。
- 黃心健 ( 1966 - ) 台灣新媒體藝術家，出身於臺北市。他的作品多以 VR 作為其創作的展示形式，擅長結合互動裝置、動作感測、程式運算、表演藝術等新媒體跨域創作。其創作「郭雪湖望鄉三態」AR、VR、XR 作品使觀眾能透過科技的引介，深入其境體驗這些虛擬元素，並與其進行互動。
- 陳牧仁 ( 1970 - ) 陶藝家，目前任教新北市深坑國小美術教師，曾借調於台北縣立鶯歌陶瓷博物館教育推廣組服務，對於陶藝有深入研究，也辦理多次個展。近期舉辦的展覽「趕動 桿動 感動」機構陶藝展，作品描述台灣特有的生活市場裡的風情，充滿古樸趣味，期作品特色為機能性的結構，透過「轉動」勾起觀賞兒時記憶，真讓人回味無窮！

## ■ 藝術詞彙

- AR 擴增實境 ( Augmented Reality ) 所謂擴增實境就是利用辨識與定位的技術，使現實世界與電腦產生了虛擬內容，和相機結合在一起，其包括三個方面的內容：將虛擬物與現實結合、即時互動、三維標記，需要的素材也非常簡單，只需要一張靜態的圖片，和一個簡短的動畫影片即可。
- 逐格動畫：逐格動畫是由一張一張的照片組合起來，其原理即將每幀不同的圖像連續播放，從而產生動畫效果。
- 美感形式原理原則：美感 ( 形式 ) 原則是規範形式美感的基本法則，也是辨識「美」不可或缺的基石。若能從所觀察的整體形式上，靈活應用，將有助於對「美」的深入詮釋，且能言之有物。美感 ( 形式 ) 原則均有其共通的特徵-「秩序」( Order ) 是一切形式法則的根本，他不僅是「比例」與「均衡」的基礎，也是「反覆」與「節奏」的根源 ( 丘永福，2004 )。美感原則歸納如下：均衡 ( Balance )、反覆 ( Repetition )、節奏 ( Rhythm )、重點 ( Emphasis )、對比 ( Contrast )、比例 ( Contrast )、調和 ( Harmony )、動態 ( Movement )、單純 ( Simple )、變化 ( Variety )、統一 ( Unity )。

## ■ 藝術活動與材料：

### 活動一：來一趟市場小旅行

帶著愉快的心，去市場發現新鮮事！準備的工具如下：

1. 平板 ipad
2. 黑色細簽字筆

### 活動二：藝術鑑賞 ( A R & V R 體驗 )

一起走入畫中回到過去，體驗當時人們的日常生活！準備工具如下：

1. 平板 ipad
2. Google Cardboard

### 活動三：逐格動畫我最行

開始拍攝逐格動畫，體驗其中樂趣和辛苦囉！準備的工具得費心一點：

1. 輕便型三角架
2. 手機平板兩用夾
3. 平板 ipad
4. 彩繪用具
5. 藍色或綠色全開粉彩紙
6. 免費音樂網站

<https://www.bensound.com/>

<https://free.com.tw/creative-common-music-download/>

<https://www.bnext.com.tw/article/48884/bbc-sound-effects-free-download>

<https://artlist.io/>

### 活動四：Let's go! 藝起尋寶趣

讓我們準備拿著平板逛市集，體驗科技的厲害，看見作品躍然於紙上，實在太有趣了！

1. 學生作品彩色輸出陳列
3. 準備數台 Ipad 下載 Artivive 軟體進行擴增實境互動導賞活動

## ■ 教學流程/活動摘要

教學流程 / 活動摘要	時間	備註
<p><b>活動一 來一趟市場小旅行</b></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=IAH9TpZL7k8">https://www.youtube.com/watch?v=IAH9TpZL7k8</a></p> <p>◆ 本活動教學重點：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 利用田野調查方式「探訪市集」，從觀察到創作，讓學生從市場的探索中，觀察、再創造屬於自己本土/地方人文特色的小故事。</li> </ol> <p>◆ 學習策略：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過實際踏查進行田野調查，培養學生五感覺察的感受力和敏銳度發現在地文化、多元美食、感受人情溫暖。</li> <li>2. 透過觀察法，帶著攝影師的眼拍出好的構圖，將生活中看似紛亂之地找到「心中的韻律與秩序」。</li> </ol> <p>◆ 課程照片：</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>老師行前交待說明，學生分組進行記錄踏查</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>全班於學校附近的第五市場前大合影</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>一夥人浩浩蕩蕩有如劉姥姥進大觀園，興奮之情溢於言表</p> </div>	<p>第一二節課～</p> <p>共 80 分鐘 ( 路程來回約 20 分鐘 )</p> <p>( 老師解說 10 分鐘 )</p>	



小組針對感興趣的攤位拍照記錄。



老闆讓學生進到內部區進行拍照。



豬肉攤前好熱鬧，得好好觀察老闆和客人間的互動啊！



學生對於海鮮類的貨品感到興趣。



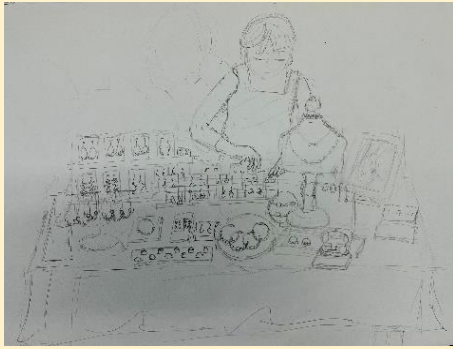
認真的學生除了用照片紀錄也用速寫方式描繪。



照片是將所有的物件盡收眼底，而速寫則要學會抓重點去蕪存菁。



學生進行觀察各攤販的買賣情形並以繪畫或拍照的方式紀錄約50分鐘



學生速寫作品

第三節  
40分鐘  
討論及分享~  
透過對話互動  
提出對傳統市場的看法和建議  
(搭配工作單使用)



踏查回到教室老師與學生一起進行討論



學生發表到市場裡的感受



與同學討論聽聽大家對傳統市場的想法



說說你對心目中的未來市場定義是什麼？



小組內部討論對於傳統市場與改良後的超市進行優缺點的分析評估

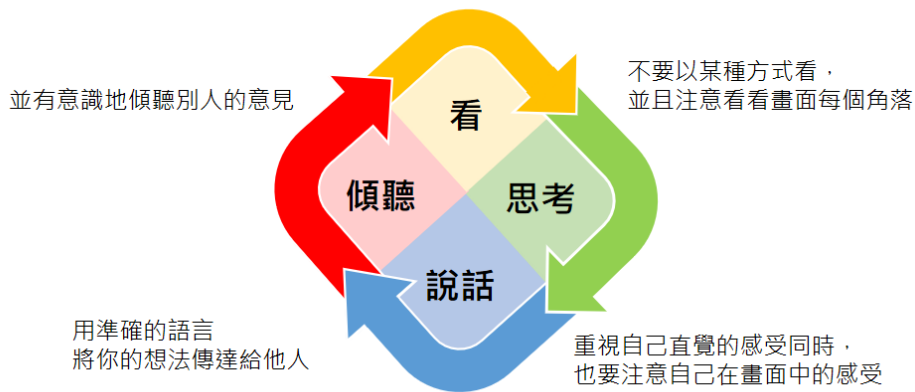


從逛市集中看到不同的市集所交織新的想法，進而勾勒對未來市集的樣貌

## 活動二 藝術鑑賞

- ◆ 教學重點：透過對話式鑑賞教學，讓學生有意識地看，促進思考，學習表達。從藝術家的作品中思索想要呈現和傳達的內容，積極的琢磨自己的構想。
- ◆ 學習策略：

### A C O P 對話型藝術鑑賞流程



- ◆ 準備活動：老師是先將平板下載郭雪湖 望鄉三態 AR APP
- ◆ 引導活動：走進畫裡來一趟小旅行 ( A R & V R 體驗 )

讓學生透過 AR 擴增實境的效果與郭雪湖南街殷賑裡的人物拍照作互動，並透過 V R 的體驗感受不同於現在的市集人生百態

第四節  
40 分鐘

體驗 AR 活動  
10 分鐘  
體驗 V R 活動  
10 分鐘



## 走進畫裡來一趟小旅行

傳統市場，展現其恰當的人文在地特色，形形色色的攤商、琳瑯滿目的商品、各式各樣鮮豔奪目的招牌、攤傘架、精緻複雜耨耨米滾架，但其實都是圍繞著核心價值：設計過後的样子，皆是為了吸引顧客目光，生活在市塵裡的攤商們各個個性鮮明，有的親切和藹，有的熱情豪放，還有不同的待客之道，形成了獨特生命故事。

透過藝術家不同的表現形式，市場裡的小人物與獲得生動鮮明，現在就讓我們來窺探不同藝術家所展現創作思維吧！

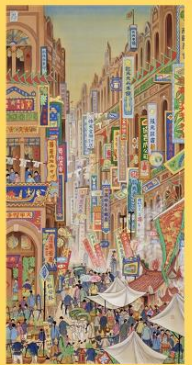


繪畫與AR APP

透過AR擴增實境技術，讓郭雪湖先生1930年的《南街殷賑》變身成在畫中與畫外穿梭，終於可以透過手機或平板電腦，任意選擇不同觀看角度與內容，並與畫面進行互動。



透過VR身歷其境，VR作品：  
<https://youtu.be/v58Mvnm1T4>



《南街殷賑》為郭雪湖以誇張、戲劇化手法描寫大龍門畫中市場與街門的熱鬧與繁榮。



《南街殷賑》局部圖

一、仔細觀察南街殷賑這幅畫中的色彩、線條、造形、文化元素等，說說你看到的部分，並分享你的感受。（例如：運用豐富的色彩，讓畫面充滿生氣和活力；細膩的筆觸，捕捉到市集中的細節和繁忙的場景；人物動態的呈現營造出市集中熱鬧而有生氣的氛圍。）

二、透過AR體驗過程，說說令你印象深刻的部分。

三、透過VR的身歷其境，立體聲效來重現市集的場景，讓你感受到什麼？你去探索畫裡的哪個角落和活動，有何發現？是否喚起你對市集的記憶呢？說說你的想法。

- 老師提問：仔細觀察南街殷賑這幅畫中的色彩、線條、造形、文化元素等，說說你看到的部分，並分享你的感受。
- 學生例句：畫面中看到藝術家運用豐富的色彩，讓畫面充滿生氣和活力；細膩的筆觸，捕捉到市集中的細節和繁忙的場景；人物動態的呈現營造出市集中熱鬧而有生氣的氛圍。
- 老師提問：透過AR體驗過程，說說令你印象深刻的部分。
- 學生例句：讓我們可以無論何處都能將郭雪湖《南街殷賑》內的角色帶到現實場景中，感覺與畫作更貼近，而且也顯得有趣生動。
- 老師提問：透過VR的身歷其境，立體聲效來重現市集的場景，讓你感受到什麼？你去探索畫裡的哪個角落和活動，有何發現？是否喚起你對市集的記憶呢？說說你的想法。

10分鐘

欣賞教學透過  
提問對話師生  
互動表達看法

## 藝術家用陶土形塑記憶中市井小民的生活點滴 運用機關製造出勞動階層的辛苦樣態

攝一寫前畫家郭雪湖的作品，仔細觀察，說說你看見什麼、變形狀、色彩、造形上分析，把你的感受與朋友分享。

在你的生活經驗中，你在那裡會看到這些增加呢？讓你看見到什麼難忘的經驗嗎？



QR 碼  
請收「機轉陶器(藍色)」  
YouTube

藝術家陳秋仁老師作品的最大特色即是重視傳統市場裡的場景，但又編入了許多臺灣特殊的元素，讓取巧的市場裡重要的元素，以「人」為主，表達了傳統市場裡充滿人情味的樣態。

想一想，如果你，你會用什麼樣的情節故事串起人與人之間的情感表現呢？



### 作品機構大解密



圖上畫家以竹籤串起小人物，機關由轉動，帶動車輪轉動的原理，在竹籤上設置機關，形成人物轉動的有趣效果。

- 老師提問：仔細觀察圖中不同角度的陶藝作品，從形狀、色彩線條上說說你看到的部分，並分享你的感受。
- 老師提問：在你的生活經驗中，你在那裡會看到這些場景呢？讓你聯想到什麼難忘的經驗嗎？
- 學生例句：圖一我看到在大樹下有個麵攤，老闆和老闆娘很努力在下麵和和招呼客人，展現出勞動的人的辛勤動感之美，另外穿著背心的阿公坐在板凳上吃著擔子麵，讓我看見歲月留在人臉上的歲月之美。
- 老師提問：想一想，如果是你，你會用什麼樣的情節故事串起人與人之間的情感表現呢？
- 學生例句：我會想到笑臉迎人的老闆端出熱騰騰好吃的牛肉麵給肚子餓的客人吃，這時有個調皮小孩騎腳踏車經過時，按著鈴鐺「叮咚叮咚」的聲音，喚起大家的注意力。

**結論：**大家發表的情節讓人腦海裡呈現出有趣的畫面呢！這位藝術家陳牧仁老師作品的最大的特色即是重現傳統菜市場裡的場景，但又簡化了許多繁雜瑣碎的環節，汲取的市場裡重要的元素，以「人」為主，表達了傳統市場裡充滿人情味的樣貌，當我們細細欣賞時，是否也勾起你美好的回憶呢！

10分鐘

欣賞教學透過  
提問對話和分  
組討論

師生互動表達  
看法

### 活動三 逐格動畫我最行

◆ 教學重點：學生連結自身的生活經驗，透過逐格動畫展現其獨特創意想法，期許作品的活潑多樣性，並以 AR 擴增實境讓每一個攤位都有生動又有趣的故事從畫裡跳出來。

◆ 學習策略：

1. 透過小組合作進行簡易的動畫拍攝，從動手做中，能夠邊思考自己想要表現的事物，也能夠擴展自己的見解與感受。

2. 運用觀察 + 想像  
穿越時空，將對  
市集的想法，透  
過動畫的方式可  
以誇示的顯現出  
來。

◆ 準備材料：如右圖

◆ 課程照片



第五節  
40分鐘  
利用現成物試  
拍，理解逐格  
動畫原理

第六七節



簡單介紹逐格動畫原理和工具操作技巧



共 80 分鐘  
繪製角色和配件



學生試著用現成物試拍效果



拍攝過程中遇到不懂之處老師提供建議和協助



小組製作動畫腳色配件過程



小組製作動畫角色和道具

第八九節  
共 8 0 分鐘拍  
攝逐格動畫



運用資訊能力搜尋相關資料進行創作





各組成員認真拍攝的情形



各組成員認真拍攝的情形



各組成員認真拍攝的情形



各組成員認真投入拍攝情形



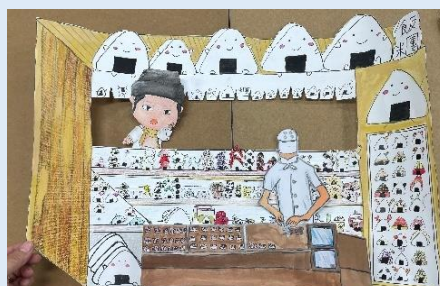
拍攝的過程中有苦有笑，但成果卻很甜美



每一組攤位都有小故事正悄悄上演中呢！



第十節  
共40分鐘  
進行剪輯錄音  
並將動畫短片  
轉成擴增實境



#### 活動四 Let's go! 藝起尋寶趣

- ◆ **教學重點：**透過 Artivive 擴增實境進行進行互動，小組分享及欣賞各組創作的動畫小故事，並提出心得與觀點。
- ◆ **學習策略：**指導學生進入 Artivive 網站進行照片與影片的結合，透過 Artivive 擴增實境試玩中，培養共感能力，寬容地接受他人的意見與想法。

### AR 擴增實境

所謂擴增實境，利用辨識與定位的技術，使現實世界與電腦產生了虛擬內容，和相機結合在一起。其包括三個方面的內容：將虛擬物與現實結合、即時互動、三維標記。

**簡單素材：只需要一張靜態的圖片，和一個簡短的動畫影片即可**

1. 進入 Artivive 網站上註冊你的帳號
2. 在首頁的「上傳或上傳」處，準備進行製作

一個理想的啟動圖片必須要清晰銳利，對比鮮明，盡量避免對稱性和重複的線條，以利用提高影像辨識度。

● 在選擇好圖上帶一張詳細的標內

● 試車牌，所拍的照片要清晰的角度

● 材料選擇我們的手機或平板電腦，請準備好相機，請儘量選擇高像素的相機

● 右邊部分，請上傳高清晰的照片，請上傳照片，請儘量選擇高像素的相機

● 也可以準備 2-3 張的小動畫影片，請上傳影片（影片拍攝時可參考拍攝清單）

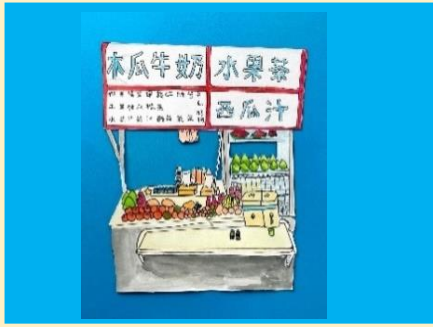
4. 請在手機或平板上下載 Artivive App!

試著將啟動圖片與影片上傳，將以架設動畫主角躍然於紙上，感受動畫故事的趣味！

第十一節  
40分鐘  
進行各組互相分享和評論

- ◆ 學生作品照片 (每個攤位透過Artivive 的螢幕掃描,皆可電出有趣的動畫影片,每件作品皆是學生透過自身逛市集小攤販的經驗,並加入一些想像和創意,)





開幕式向教育局長官展示學生作品

除了彼此的分享,我們也分組向低年級學生進行導覽



逛大同市集1



逛大同市集2



逛大同市集3



逛大同市集4



逛大同市集5



逛大同市集6



中市大同國小藝術市集開展！魚販不賣魚改跳舞！

[http://www.educatorfocus.com.tw/NS/Detail/3061?fbclid=IwAR2Ws\\_zWVn8ARGAnJrHiJ5h3ZrWZF6HsA7CFliSGJpq\\_l\\_x-h2SoTUCe-g0](http://www.educatorfocus.com.tw/NS/Detail/3061?fbclid=IwAR2Ws_zWVn8ARGAnJrHiJ5h3ZrWZF6HsA7CFliSGJpq_l_x-h2SoTUCe-g0)



大同國小多元媒材結合科技應用

<https://www.youtube.com/watch?v=BwtT0vbj72c>



學生作品影片欣賞



<https://www.facebook.com/100000509466795/videos/pcb.6426895160670736/900725774255426>



<https://www.youtube.com/watch?v=htSfQFtu79Y>



<https://www.youtube.com/watch?v=HyTy9SCcr54>



<https://www.facebook.com/100000509466795/videos/pcb.6426895160670736/1314984799257443>

## ■ 教學省思與學生回饋

### 一、教學省思

本單元重要的精神是希望學生能「有意識的連結」：不管是透過動畫與人的連結、或是材料的取得與生活環境的連結、亦或是同儕之間交流分享討論的溝通連結、這些皆是要確保學生能選擇適合的主題形象，表達自己想要的內容與想法，希望能帶給孩子深度的學習。

透過拍攝動畫看到了學生的「創客精神」~這將是成為影響未來競爭力的關鍵。希望通過孩子的力量自主學習，開發孩子的感受性使其豐富，並且能覺察自己存在的價值，透過動手做，讓他們發現他們有能力去修補、去重塑、去打造他們身邊的世界。

透過小組合作看到學生因「對話展開豐富的學習歷程」，教學活動中透過欣賞活動讓學生彼此進行對話分享，使學習不再是一個人的事，而是在學習的共同體中一起合作完成；又因為有意識的對話，啟動孩子思考的引擎，激發孩子的自主思考能力，進而引發對造形性的思維及創造力的擴展，加深加廣孩子的學習內容，促使孩子「自我發現」與「自我調整」，進而找到自己與世界連結的意義。

### 二、學生回饋

**學生 A 回饋：**Artivive 讓畫動起來，以前是玩別人做好 AR，現在換我們做好給別人體驗，這是一次很棒的學習，做出來的效果很吸睛獲得很多人的肯定，也讓我從中獲得很多的信心。

**學生 B 回饋：**雖然手繪創建角色的過程並不難，但拍攝中移動人物的關節，控制拍攝的角度與光源，構思情節和配音，我覺得那是考驗我的耐心呢！

**學生 C 回饋：**另外要和其他團員合作有共識那也是一大挑戰，每個人都有自認為對的意見，為了要讓拍攝順利，有時得學會退讓一步，或是想辦法說服對方認同你，這也是這次很深的體悟。

**學生 D 回饋：**我很喜歡老師帶我們去菜市場的活動，因為平常課業的關係，我很少機會走進菜市場，尤其和老闆聊天對話，發現他們溫暖熱情的一面，也覺得他們好辛苦在那樣有點熱有點髒的環境中工作，因為有稍微深入了解，對於我們之後動畫創作時要編寫故事有很大的幫助。

A series of 25 horizontal dashed lines spanning the width of the page, providing a template for writing.

## 編著者介紹／鐘兆慧



現任：教育部藝術才能專長領域輔導群美術組輔導員副組長／常務委員、臺中市國教輔導團藝術領域輔導員、臺中市大同國小藝才班專任術科教師

- 2017 榮獲教育部視覺藝術教育實踐研究計畫教案徵選比賽~全國特優
- 2018 受邀參與日本京都全國造形研究實踐研討會發表教案作品
- 多次參加日本東京、輕井澤、大阪、愛知全國造形教學觀摩公開課暨研討會
- 榮獲第二屆廣達文教基金會游於藝「漂鳥計劃」比賽~全國特優獎前往法國參訪
- 榮獲參加第三屆廣達文教基金會舉辦創意教學設計比賽~教師組全國特優獎前往法國參訪

## 教育部藝術才能專長領域輔導群

### 教學示例：「造形表現」教材與教學②大同市集尋寶趣

主 編 吳舜文

副 主 編 丘永福

編 著 者 鐘兆慧

執行編輯 賴昱丞、鄭湘蕙

出 版 國立臺灣師範大學

地 址 臺北市和平東路一段 162 號

電 話 02-77496519

指 導 教育部

執 行 教育部 111 至 112 年度藝術才能

專長領域輔導群工作計畫

官方網站 <https://artistic.finearts.ntnu.edu.tw/>

粉絲專頁 FB 搜尋-教育部藝術才能專長領域輔導群

初 版 2023 年 7 月

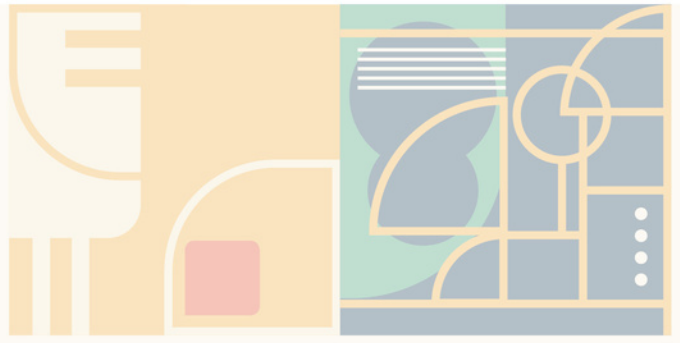
I S B N 9786267053065 ( PDF )

版權所有・翻印必究

電子版本可至藝術教育推動資源中心網址下載，歡迎各界參考利用，引用時請註明出處。

本書所刊載之作品、文字或圖片，僅為說明輔助之用，非做為商標之使用。

如相關作品或圖片內含他人之著作或商標者，該著作或商標皆屬原權利人所有，特此說明。



教育部



藝術教育推動資源中心



教育部藝術才能專長領域輔導群