

七堵國小藝術領域公開觀課教案

教師：詹恆源

單元名稱	漫符趣味多	總節數	共 1 節，40 分鐘
設計依據			
學習重點	學習表現	<p>1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。</p> <p>2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。</p>	<p style="text-align: center;">領域核心素養</p> <p>藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。</p> <p>藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。</p> <p>藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。</p> <p>藝-E-C3 體驗在地及全球藝術與文化的多元性。</p>
	學習內容	<p>視E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。</p> <p>視E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>視E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>視A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。</p> <p>視A-III-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。</p>	
核心素養呼應說明	<p>本單元引導學生從認識臺灣漫畫家的類型與欣賞，說明簡化技法的過程，引發學習動機；再從認識約定俗成的漫畫符號，與對話框表現形式，探索漫畫元素，感受漫畫中各種符號表現，引導學生對漫畫表現有基礎認知，並實踐漫畫手法中的漫畫符號、簡化、誇張、變形等創作方式，從而感受漫畫的美感與樂趣。</p>		
學習目標	<p>表現</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 能透過漫畫符號與對話框，探索漫畫元素，認識漫畫的圖像特色。 <p>鑑賞</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 能賞析漫畫類型、風格，發現繁複與簡單線條營造不同的效果。 <p>實踐</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能學習並實踐漫畫的基本表現手法。 2. 體驗平面角色立體化的過程。 		
教材來源	康軒版國小藝術第六冊		
教學設備/資源	電子教科書		

教學活動內容及實施方式	教學評量
<p>漫符趣味多</p> <p>一、引起動機</p> <p>(一)教師提問：「你們看過漫畫嗎？在哪些地方看到的呢？」(書本、兒童報紙、兒童雜誌、網路。)</p> <p>(二)教師說明漫畫的類型有單格的、四格的、連環漫畫，在書本上看到一頁一頁漫畫簡稱「頁漫」；專門為手機閱讀設計的漫畫稱「條漫」。</p> <p>(三)教師拿出以「標點符號」和「音樂符號」製作的漫畫符號圖卡，例如：問號、音符、刪節號、驚嘆號，貼在黑板上，詢問學生：「你們知道這些是什麼符號嗎？」(注音符號、音符)如果把這些符號放在漫畫人物頭上，它們代表什麼意思呢？」(例如：疑問、開心、無奈、驚訝。)</p> <p>(四)教師再拿出以「簡化圖形」製作的漫畫符號圖卡，例如：星星、火、燈泡，並提問：</p> <ol style="list-style-type: none"> 這些圖案代表什麼意思呢？(例如：頭昏眼花、生氣、好點子。) 你是如何判斷的呢？(例如：星星一閃一閃的很像頭昏眼花的樣子；生氣的時候，感覺有一把火在燃燒；突然有想法的時候，很像燈泡被點亮一樣。) <p>(五)教師說明漫畫家要表現角色的心境時，會利用我們已經學過的標點符號、音符或生活中的物件，來讓我們產生聯想。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一)教師說明課「zzz」符號代表睡覺或打瞌睡狀態，請幫它補上符合這個符號的角色。自由發揮，互相觀摩，沒有標準答案。</p> <p>(二)教師提問：「漫畫家是怎麼讓角色說話的？」(例如：頭上冒一個泡泡，泡泡裡面放要說的話；有一個尖尖的角指向說話的人。)</p> <p>(三)教師提問：</p> <ol style="list-style-type: none"> 你看過的對話泡泡形狀有哪些？(例如：圓形的、方形的、像刺蝟形的、雲朵形狀的)為什麼會長得不一樣？ 它們要表現什麼呢？(溫柔的講話、正經的講話、講話很大聲、心裡的想法沒有說出來。) <p>(四)教師引導學生觀察課本的對話框，並在框裡填上文字。例如：啊！完蛋！、明天就放假了。</p> <p>(五)教師說明不同的線條和形狀會給我們不一樣的感受，漫畫家利用這種特性來表現聲音的大小和情緒。</p> <p>(六)教師引導學生觀察課本上的擬聲字，說明漫畫家為了讓文字更有感情，會把文字扭曲、變形或加上特殊表現，例如：空心字、立體字等等。</p> <p>(七)引導學生選一個狀聲字，例如：哇、哈、呀、轟，並以適合的手法繪製成美術字。</p> <p>三、總結活動</p> <p>(一)互相觀摩同學的成果。</p> <p>(二)教師總結：漫畫家為了讓讀者更融入他們創造的漫畫世界，會利用我們學過的符號，還有線條、形狀，並結合文字，來表現各種心情、情緒和聲音。這種手法也可以運用在各種海報和宣傳品上。</p>	<p>一、口語評量：能以口語描述、分析、聯想表達對漫畫符號的想法。</p> <p>二、實作評量：能以造型工具繪製圖像。</p>