

校本的香港小學視覺藝術課程架構

鄭詩韻

12-2002

一、引言-----	p.3
二、二十一世紀美術課程改革-----	p.3
三、小學視覺藝術教育架構和目標-----	p.3
1.反思現行香港小學美勞課程的優劣-----	p.3-4
2.分析著名學者的美術教育設計理念-----	p.4
四、建議的視覺藝術教育-----	p.4
1. 校本課程發展-----	p.4-5
2. 課程架構-----	p.5
3. 課程目標-----	p.5
4. 課程特色-----	p.5-6
5. 設計的理念-----	p.6
五、建議的學習單元舉隅-----	p.6
1 單元設計的理念-----	p.6
2. 學習目標-----	p.7
3. 學習內容-----	p.7
4. 教學型式-----	p.7
5. 評估方式-----	p.8
6. 剖析藝術課程的設計方式的優劣-----	p.8

六、總結	p.9
七、參考文獻	p.10
八、附件	p.14-23
九、註釋	p.11-13

一、引言

本文旨在先探討二十一世紀各國美術課程改革方向，後分析著名學者的美術教育設計理念，反思現行香港小學美勞課程的優劣，最後試參考課程發展議會(2001)提出的《學會學習，課程發展路向－終身學習、全人發展》文件中的宗旨精神和改革關鍵項目，構思一個校本的香港小學視覺藝術課程架構；並按此架構擬定一個小二、小四和小六級的全年視覺藝術教學計劃，再以一個學習單元為例闡釋和引証這個建議的課程目標和理念。

二、二十一世紀美術課程改革

三、

新紀元的各地學校藝術課程(註一)架構分別各有三大範疇:如**澳洲**的創作、製作、展示，鑑賞及評論，過去及現今情景。**紐西蘭**:意念發展溝通及闡釋、藝術語言和藝術情景。**英國**:調查研究及製作，聆聽與鑑賞，知識與瞭解。**美國**:物料／媒介、技巧與過程，主題，跨科，審美，藝評／評估，過去與現今情景／歷史文化。**加拿大**:創作及製作，批判與回應，文化與歷史。**台灣**:探索與創作,審美與思辨,文化與理解。(余樹德，2001)

2002年，香港課程發展議會編訂的課程指引，其中的藝術教育把課程分為四個階段(小一至中三)，教學目標是透過有效的教學，培養學生的創意及想像力；發展技能與過程；培養評賞藝術的能力；認識藝術的情境。(課程發展議會，2002)為學生實踐終身學習及奠定全人發展的基礎。

三、小學視覺藝術教育架構和目標 1. 反思現行香港小學美勞課程的優劣

優點方面:從小學美勞課程目標來看,新綱要指出美術教育的主要任務是拓展學生的美術視野和培養他們對美術的敏銳反應,加強本科知識是必要的。本質論學者艾斯納認為藝術能提供獨特的視覺境界,增進美的感受性,並具有傳達、維繫與開拓精神境域的功績。(劉榮豐,1986)

新綱要的內容是參考DBAE的四個學習內容。將學習範疇分為美術知識、美術創作及美術與生活。一個清晰的課程結構流程圖(附件一),能讓老師對課程有清晰的概念。在「教材分配比例建議表」(香港課程發展議會,1995)加欣賞學習,引導教師認識及瞭解美術在生活中所扮演的角色。(馬桂順,1996) 新綱要加入「評估」,一方面教師了解學生的進展,進而協助學生改善。另一方面,教學評估可改善課程與提高教學水準。

缺點方面:新綱要是以學科為中心,特別強調本科知識及美術文化內容的傳授。(小芙,1999) 美術教師的質素應是重要的,惟今任教美勞科的以非專修科者居多,他們對這科所持之專業知識和態度是有待改善。因此,依據新綱要的教學不可偏重於美術的學習理論。

新綱要的教學策略傾向單向教學法,其內容偏重於美術知識,未兼顧學生的創造和批判思考。

新綱要忽略美術教育與生活的結合,亦忽略社區和社會層面與美術教育之關聯性與重要性,使得美術教育與社會之間產生了脫節,其設計路向是欠缺遠見,實未能與時並進。如何讓學生從容面對未來社會急促的變遷,培養他們的批判思考和創造力是需關注。

本人認同余樹德(2000)指出,新綱要的內容和建議都是非常武斷、僵化和缺乏彈性。學生的創造潛能會被忽略而埋沒,在學習的過程中亦會受到錯誤的藝術薰陶。最後,新綱要雖重視美術欣賞,惟筆者在實踐建議時,可見的參考資料不足及不相關的,這正是在未來指引要關注的。

2. 分析著名學者的美術教育設計理念

50-60年代在德國、法國研究兒童美術的學者里德(Read)和羅恩菲爾(Lowenfeld)為代表的「工具主義」論者提出:通過美術教育發展兒童的心智和創造力,追求的是美術教育的外在價值。(王大根,2000)

在九十年代出現及影響近代歐美的美術教育理念,以學者古力(Greer)和艾斯納(Eisner)為代表人物所主張的「本質主義」為理據的DBAE(Discipline-Based Art Education)--「學科中心論」作理念,

它主張以嚴謹的美術課程實現美術自身的價值。(王大根，2000) 當中指出美術教育的重要性:包括有美術視野的拓展、判斷力的培養、解決問題的培養、視覺認知的學習以及文化的承襲與發展等。更強調一個均衡的美術課程，必須包括學習創作和評賞。(吳香生 2000)

培養學生個人的未來應變意識，積極激發學生對未來的想像力和創作力。啓發兒童的創造能力，並促進其人格成長。(黃壬來，1995)

四、建議的視覺藝術教育

1. 校本課程發展

筆者根據課程發展議會的課程發展路向與學習目標，(學會學習 2001) 先檢視現行的實際情況，並根據學校現有的條件和學生的需要，制定相應的課程發展計畫，包括發展教師的教學策略，並與其他夥伴的協作，例如環保署。進行跨科目統整式課程(註二)及不同單元(註三)選擇，發展學習、教學和評估的策略，運用多元化學習資源和靈活運用時間，並以四個關鍵項目:包括從閱讀中學習、資訊科技、德育及公民教育和專題研習作啓動，在學與教的策略中，加強學生批判性思考能力、創造力，以及溝通能力的培育。最後，在現有的經驗上作反思及改進學與教。發展方向「以生活為原點，取之生活，結果回歸於生活，應用於生活中」。(林曼麗，2000)為學生提供一個均衡的藝術課程、全方位及多元化的藝術學習經歷。

2. 課程架構

視覺藝術下的課程是以學生為主體學習經驗的總和。(林曼麗,2000) 筆者設計的課程架構(附件二)是依據 Eisner(1972)美術課程取向以兒童中心，啓發兒童潛能和自我實現，自由愉快和自我表現(Cizek)、自由不干預創作(Lowenfeld，1947)；再根據本科學習領域的知識，引入其他藝術形式，如媒體藝術和戲劇等，以擴闊學生的藝術學習空間。按社會的需要及由於美術教育是反映生活和實用，(Field，1970) 亦是社會重建工具。(Efland，1995) 將德智體群美五育滲入學生的社群發展，讓他們得到全人的發展，加強價值觀和態度的學習。

3. 課程目標

1. 為學生提供全人發展所需的基要學習經驗，並因應個別學生的潛能，使能在德智體群美五育均衡的發展，成為積極主動、富責任感的公民，為社會作出貢獻。
2. 協助學生建立正確的價值和態度，貫切終身學習的精神，從而學會如何學習；培養各種共通能力，以便吸取和建構知識，奠定全人發展的基礎。
3. 培養學生『樂於學習、善於溝通、勇於承擔、敢於創新』。（2000年發表的香港教育制度改革建議）

4. 課程特色

學科方面以美術科三個學習範疇為主導，以跨學科形式將四個關鍵項目滲入活動、公民教育、寫作、家事、常識和電腦科。教學內容由簡而繁，呈循序漸進的關係，且以各學習領域的表現作為教學的預期目標。具備書面的二、四和六年級全年視覺藝術教學計劃(附表一)，將遊戲融入教學活動，讓學生在愉快的氣氛中，發現、探索並學會學習。

社會方面注重學生五育均衡，藝術教育是德、智、體、群、美五種學習經歷中重要的一環，對學生的美育發展起了重要的作用，讓他們得到全人的發展。

兒童方面是以學生認知發展階段(附件三) 配合相關學習理論而實施課程設計。通過不同學習領域的學習情境和活動，例如：專題研習、網上互動學習等，培養出九大共通能力(註四)，主要為學生提供一個均衡的藝術課程及多元化的藝術經歷，幫助學生掌握美術知識，從而建構知識和應用所學知識解決新問題。

設計的理據:透過藝術學習經歷，培養學生感受周圍環境事物的關聯、加強關注生活細節變化，在學習過程中認識和建構出多元的解難方法，增強在沒有規則的環境下要作出決定的能力，讓學校成為「培養學生想像力的一個資源、刺激突破限制，發揮創意、培養學生從美學角度觀看世界」。 (艾斯納，1990) 筆者在編制課程時，依據泰勒的直線目標模式(附件四)以選擇教材，組織內容，發展教學程序，並實施教學評鑑。

五、建議的學習單元舉隅

1. 單元設計的理據

由於部分五六年級的兒童，因為在表達方面達不到自己的要求，而失去自信，動搖了創作慾，變得不喜歡畫畫。這時期稱為「創作危機期」。(趙雲，1986)雖然他們在這時期的創造力下降，及具有自我批評的傾向。此學習單元以嘗試順著他們發展的趨勢，例如男生喜愛工藝和設計；女生較喜愛編織、設計和縫製一些可愛的玩具。筆者一方面嘗試用變換材料和能引起興趣的課題(附表二)。例如：讓學生做設計、立體造型和自我評估等。另一方面給予學生適當的技巧和方法上的指導，讓他們順利渡過「創作危機期」，進而突破創作的低潮。

2. 學習目標

目標在於藉由造形藝術製作應用於生活中，在 DIY 創作過程中體驗自由跨越於主觀和客觀的歷程，刺激個人的思考和面對未來解難的精神，能珍惜資源，並以此向外推展到家庭、學校與社會。

3. 學習內容

單元內容分為三個階段：首先筆者利用香港百年服裝簡報及透過互聯網將藝術與生活結合之相關實例，讓學生欣賞及討論中國的千載服裝民間藝術，以收國民身份認同及認識中華文化之效。同學藉此感受藝術與生活結合可陶冶性情。最後，同學們將獨特創意付諸行動，發揮想像力，以自己可行的方式，「實際創作」一件藝術與生活結合的作品，通過時裝表演的教學來傳達出場配樂的音樂知識，德育概念的引導，讓同學從「千禧霓裳大匯演」學習過程中瞭解及建構更多的新知識。

4. 教學型式

現今藝術教育的本質必須從過去「強調知識的灌輸轉為著重學生如何「學會學習」。(2000年發表的香港教育制度改革建議)

筆者以「千禧霓裳」為主題，採用「遊戲創作」的教學活動，並配合四個關鍵項目；提供學生在造形表現時具有遊戲性與創作性之空間；以學生觀點的造形表現活動；提供多元的美勞領域造形表現；提供自發自主的表現活動過程。(劉得劭，1999)

通過閱讀認識服裝演變；透過訓輔之[愛心大行動]關心社區，公民教育課認識舊衣物回收為環保訊息，而延伸出[送暖大行動]，再以全方位學習，跑出教室去參觀藝術館和蠟像館，最後以小組研習方法來改善學生的思考方法及思考習慣，將「千禧服飾大檢閱」資料以專題研習形式展覽在地下走廊圓柱，使他們在各方面均取得成就。

1989年在北京召開的“面向21世紀的教育”國際研討會上，中外教育專家普遍認為：未來人才的素質應具有積極進取和創新精神；具有在急劇變化的社會中較強的適應力；具有國際交流能力，善用交流工具。(陳敏，2001)按此，筆者利用資訊科技輔助教學，讓學生從互聯網中搜集世界時裝潮流，利用軟件輔助設計宣傳海報，將千禧服飾大檢閱資料以簡報匯報。

5. 評估方式

筆者採用教學評量是客觀、綜合和持續地判斷整個教學過程，而不是將學生的表現排列名次，提高學生的趣味、美感，激發旺盛的創造活動。評估方式有持續性評估、學生自我評估、總結性評估和教師自我評估。持續性評估包括學習態度、創造性表現、工具準備、能否與人合作、作品的表現、學習熱忱和收拾的習慣。

通過自我評估，學生可將學習經驗與教養的增進、獲得適當的鼓勵及批評之同時，能建立自信心及增強學習的熱忱和意願，培養出勇於接受別人批評的雅量，從而改進自己學習的態度與方法，學習對自己的行為付責任和激發出自我創作以發揮其潛能。教師可通過作品展通過美術展、美術比賽和個人作品檔案，對學生的學習情形進行總結性評估。在教師自我評估中產生的果效是對教學的反省、改善教學法、檢視教材選擇的適宜度和察看師生的默契。

6. 剖析藝術課程的設計方式的優劣

優點方面，本單元旨在透過快樂的創造活動讓美感體驗自然而

然進入學生的心靈，這樣的意義遠比只是訓練技巧、做出"好看"的作品來得重要。此單元學習是基於「建構論」而設計的教學策略，讓學生對中國千載霓裳有概略的認識及明白如何將舊衣物翻新。使學生主動地建立新知識，能有助學生提高對主課題的興趣，促進學生自發的透過積極參與來學習。

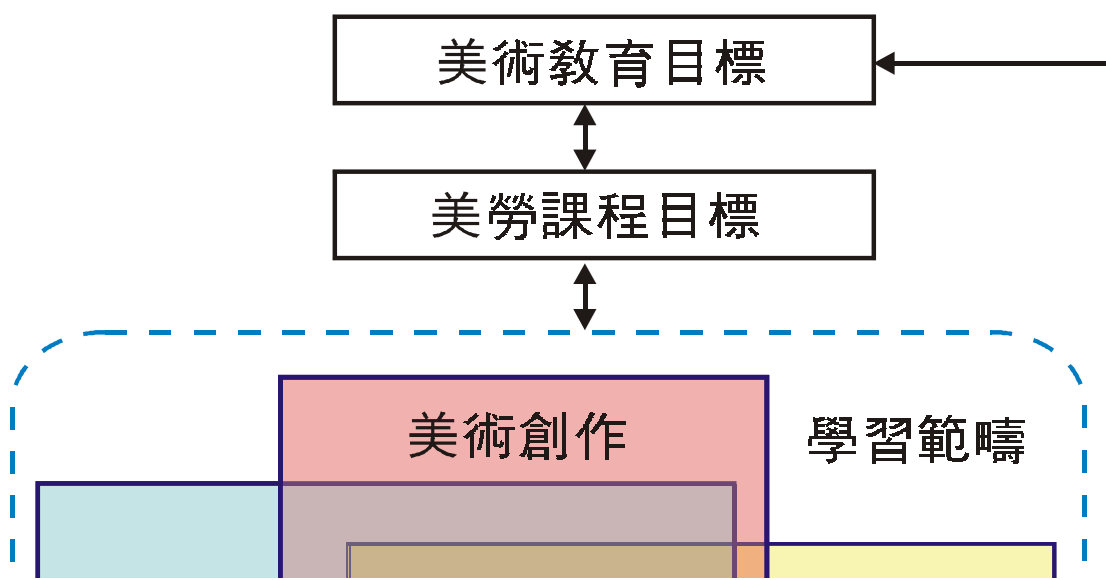
當同學們完成了一件件別出心裁的作品，不獨自己從過程中獲得了創造的樂趣，感到自豪，也讓週遭的朋友家人感染了創作的氣氛與分享了作品完成時的喜悅滿足。學生嘗到學習成功的滋味，並得到合適的讚賞，從而引發學習的動機。此外，知道自己是中華民族的一份子，從而提昇對中華民族的感情，更讓他們明白到每一個人對週遭的環境和人物都有一份責任和承擔。這些活動不單符合未來社會的需要，更促成學生自學與不斷創新。

缺點方面，此單元設計所涉及的科目較多，加上學生的學習能力差異大，在設計課程初期最好進行一次集體備課，制定教學目標時，要照顧學習差異；在訂定評量標準時，要考慮到學生應有的水準，因應每課堂之學習目標而評量，倘若教師的教學評量標準出現參差時，是會直接影響修訂課程設計。

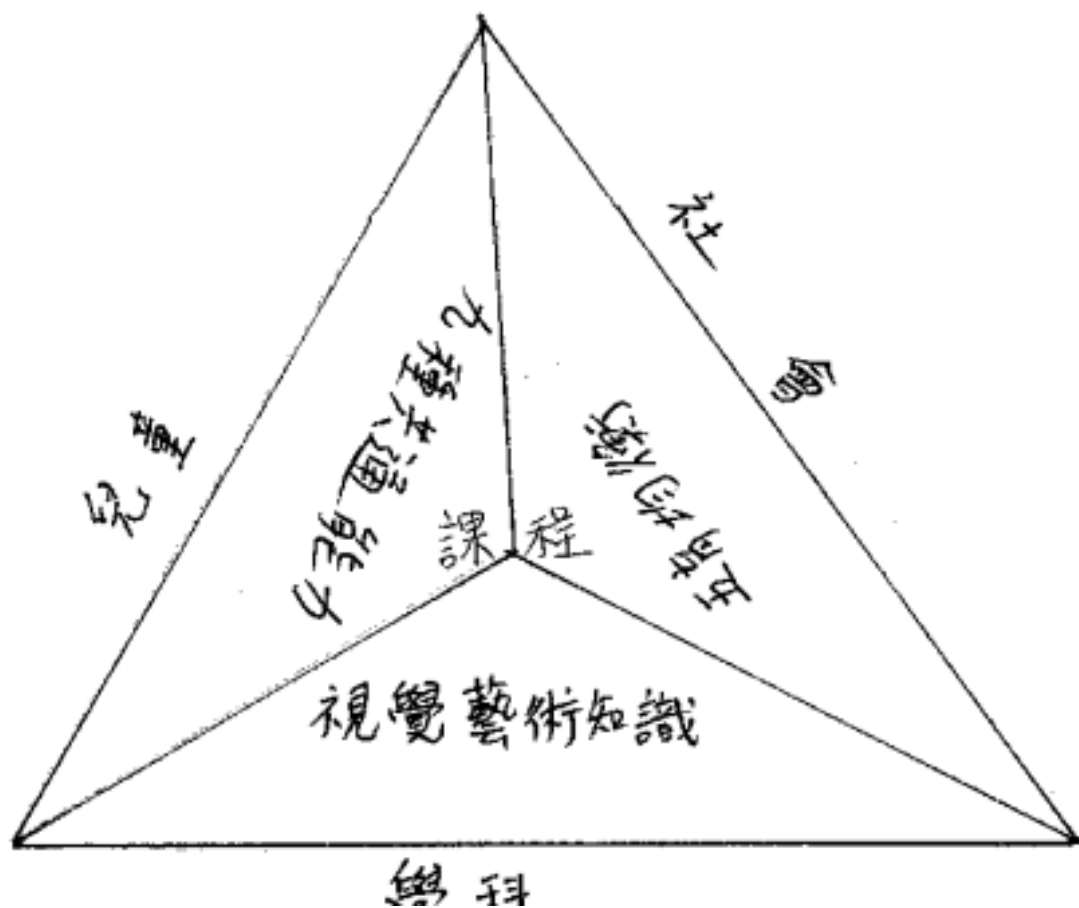
六、總結

新紀元的後現代美術被視為個人化、具有彈性及不僵化的思考方法。在視覺藝術教育中，由內而外，由外而內是一相互循環的結構，相輔相成不可偏重。本人認同蕭競聰(2000)指出:美勞科老師應有責任為學童設計一系列途徑，在美術的規範、傳統或領域內學習與發展。

一個均衡的藝術課程，能為學生提供多元化的藝術學習經歷；適切學生的能力、興趣和經驗的學習活動，能有效地幫助學生掌握方法後，將此能力放在其他科目中達成學習遷移。期盼學生在新紀元能愉快學習，主動地建構新知識，實踐終身學習及有全人發展。



(附件一) 小學美勞課程結構 (香港課程發展議會, 1995)



(附件二) 當代小學視覺藝術教育課程架構

學生年齡與特徵									
研究者	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20.								
Lowenfeld & Brittain (1982)	紊 亂 的 塗 鴉	控 制 的 塗 鴉	命 名 的 塗 鴉	前 圖 式 期	圖 式 期	寫 實 萌 芽 期	擬 寫 實 期	決 定 時 期	青 春 期 藝 術
Eisner (1976)	機能性 快感期		圖畫記述期		再現期	美感-表現期			

Piaget (1962)	感覺動作期	預備期	直覺運思期	具體運思期	形式運思期		
Helga.Eng (1953)	塗鴉期	圖示化期	平版畫期	線造形繪畫與線空間繪畫			
H.Read (1943)	錯畫期	線條時期	敘述性象徵時期	敘述性寫實時期	視覺性寫實時期	壓抑時期	藝術性復活時期
Burt (1928)	塗鴉期	記述性象徵期	記述性寫實期	視覺寫時期	抑制期	藝術的復現	
Kerschen- steiner 1905)	塗鴉期	圖示化期	對線與形發生感情忠實描寫寫實性的繪畫期		對形描寫正確期		

(附件三) 兒童繪畫能力分期比較表



(附件四) 泰勒的直線目標模式

泰勒(Tyler 1949)強調，編制課程的第一步是以行為主義的觀點來確立明確而不含糊的行為目標，依據這些目標以選擇教材，組織內容，發展教學程序，並實施教學評鑑。當某一目標沒有達成時，刻成設計者必須重新訂定目標設計教材，以更有效地複製某些行為。他將此過程歸納為四個法則就是所謂的「泰勒法則」(Tyler Rationale)：

- (1)學校教育所尋求的教育目的是什麼？
- (2)為了達到這些目的，學校應提供那些教育經驗？
- (3)如何有效地組織這些教育經驗？
- (4)如何評鑑？

註一：視覺藝術課程的意義

根據劉豐榮（民 75）歸納艾斯那（Eisner，1972）界定藝術課程之意義為：1.課程為一活動的程序。2.該活動程序乃有意圖的，有計劃的發展的。3.該活動預設有內容的，意即透過某些行為類型（如：繪畫、討論、閱讀、分析、探就某些對象或理念等）提供教育經驗的。4.該活動具有意圖之目標。

註二：統整式課程：以藝術與人文課程之表現、藝術與生活三大範疇八大學習領域為設計主軸，融合「DBAE」課程特色，將素材處理、美感教育、藝術史、藝術鑑賞與批評結合於課程內；再以科際整合主題統整模式，融入其它學科內容，達成學科內以及學科間的整合、統整。

註三：教學單元：是指教學的完整單位，可提供教學者對於某一主題（topic）或工作（task）的完整學習。而教學單元的設計，即包括對於某一單元的目標、內容、活動、資源、評量及時間的規劃。

註四：九種共通能力

- 1.協作能力（例如聆聽、欣賞和磋商）：協助學生有效地工作和進行小組工作，並在協作關係中學習。
- 2.溝通能力：協助學生有效地與人溝通和表達自己的意見。
- 3.創造力：有能力提出原創意念，能夠隨機應變。
- 4.批判性思考能力：協助學生從所得的數據或報告中找出含意、立論和評估論據，以及自行作出判斷。
- 5.運用資訊科技能力：協助學生在資訊年代和數碼世界，嚴謹而明智地尋求、汲取、分析、管理和匯報資料。
- 6.運算能力：協助學生掌握日常生活中的基本計算技巧，在實際環境中運用基本數學概念，作出合理的預算、理解和詮釋圖表數據。
- 7.解決問題能力：協助學生運用思維能力解決困難，並決定採取最適當的行動。
- 8.自我管理（例如保持情緒穩定和處理壓力）：協助學生建立自尊和達到目的。
- 9.研習能力（例如蒐集和處理資料）：協助學生養成良好的學習習慣、能力和態度，讓他們樂於學習。 摘錄自《學會學習——課程發展路向》諮詢文件（2000年11月）

九、參考文獻：

- 課程發展議會 (2001)。《學會學習，課程發展路向—終身學習、全人發展》。香港：香港特別行政區教育署。
- 余樹德 (2000)。「跳出學校烏籠藝術的框框」，《亞太區美術教育會議論文集》，頁 184-198。香港：香港教育學院。
- 課程發展議會 (2002)。《藝術教育 學習領域課程指引 (小一至中三)》。香港：香港特別行政區教育署。
- 劉豐榮 (1986)。「艾斯納藝術教育思想研究」。載於網址：<http://www.nttcps.ttct.edu.tw>。
- 香港課程發展議會 (1995)。《美勞科小一至小六課程綱要》，香港：香港政府印務局。
- 馬桂順 (1996)。「談美術課程中的美術欣賞」，載於《美勞科綱要修訂特輯》，頁 27-29。香港：香港教育署課程發展處，美工組。
- 小芙 (1999)。「香港小學美術教育現況，美術教育是否被忽視」，載於《美術教育：研究與視野》，頁 3-11。香港：香港美術教育協會。
- 王大根 (2000)。《美術教育論》。上海：華東師範大學出版社。
- 吳香生 (2000)。《香港美術發展六十年》，香港：香港教育學院。
- 陳朝平、黃壬來 (1995)。《國小美勞科教材教法》，頁 39-40。臺北：五南圖書公司。
- 林曼麗 (2000)。「視覺藝術課程初探」《台灣視覺藝術教育研究》，p.173-188。台北：雄獅圖書。
- 課程發展議會 (2000)。《學會學習，學習領域，藝術領域，諮詢文件》，頁 11。香港：課程發展議會。
- 趙雲 (1986)。《兒童繪畫與心智發展》。台北：藝術家出版社。
- 劉得劭 (1999)。(以自然環境發展的造形遊戲構想案例)，《遊戲創作》。刊載於遊戲創作，頁 27~38。台北：國立台北師院。
- 陳敏 (2001)。「數碼化時代的美術教育」，《2000 亞太區美術教育會議論文集》，p.445-459。香港：香港教育學院。
- 蕭競聰 (2000)。「新美勞課程理念淡談」，《香港美術教育研究報告及建議書》，頁 34-38。香港：香港教育協會。

(附表二)

屯門 XX 學校視覺藝術教學計劃 (2002-2003)

單元名稱：千禧霓裳大匯演

科目/類別：美勞、家事、常識及寫作 (課程統整—誇科目)

年級：小學六年級 (20 人)

教節：6

教師：鄭詩韻

- 學生已有知識：1. 曾有看過秦朝影片的經驗
2. 曾嘗試運用水彩技法和紙糊手工技法做勞作
3. 曾運用腦地圖(Mind Mapping)
4. 能掌握記錄簡短口述

單元目標 (請列明提升學生何種創造思考能力/經驗)：


1. 通過欣賞和討論，引導及啟發學生的批判性思考能力和創造力，由抽象的意念至創造具體形象，繪畫和 DIY 改造舊服飾。
2. 能在設計時，兼顧服飾的對稱和均衡的美學原理。
3. 在對舊衣物的 DIY 創作過程中體驗自由跨越於主觀和客觀的歷程，刺激個人的思考和面對未來解難的精神。
4. 培養從閱讀中，學習加強寫作能力。
5. 能欣賞 DIY 改造後的服飾和珍惜資源。

1. 學習重點/目的:	關鍵項目	能力評估項目
1. 藉由欣賞香港百年服裝的演變，讓學生了解並比較中西文化中有關服飾的之處的異同。 2. 利用已熟習的水彩技法和勞作技法去繪畫和製作服飾。 3. 從海報的製作，學習造形設計與了資訊科技的運用。 4. 從「大匯演」經歷從「無」中生「有」的構思和製作經驗製作服飾，並經由表演節目的準備培養團體精神。 5. 培養珍惜資源的態度	1.資訊科技 2.從閱讀中學習 3.專題研習 4.德育及公民教育	運用資訊科技能力 批判性思考能力 創造力 運算能力 溝通能力 協作能力 研習能力 解決問題能力 自我管理力
2. 課前準備		
1. 教具/教材: (1)教師預備電腦投影 PowerPoint 千載服飾大檢閱，時裝設計實例，講義，畫紙 直尺，剪刀，色碟，鉛筆，廣告彩，畫筆。(2)學生預備：舊衣物(舊衣、襪、		

帽、皮帶、領帶...等)

2. 輔助教材: 日本喜多郎「天界」音樂光碟

教學策略	能力評估項目
<p><u>引起動機:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✦老師播放「千載服飾大檢閱」簡報，講述中國服飾的演變。 ✦老師展示「香港百年服裝」大圖冊書讓學生欣賞和討論。 ✦出示「叮噹」的圖片及取出一個時光機，提問學生”你們見過這個東西未”?著學生猜一猜它有什麼特性? ✦學生能說出”這是叮噹的時光機，它能帶我們穿越時光隧道，而到達想到的時代和目的地。 <p><u>發展：</u></p> <p>(一) 從創作服飾的活動，培養各種創意思維的能力和共通能力</p> <p><u>講述:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✦教師講述:今天我們會由隨意門走進英國去探訪科學家愛因斯坦 ✦教師播放日本喜多郎「天界」音樂，著學生閉目幻想及聆聽愛因斯坦與朋友的粵語錄音對白。 <p><u>學生製作活動</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✦讓學生自行 5 人組合，討論及構思愛因斯坦的舊衣，然後利用 Mind Mapping 完成工作紙草圖，用水彩繪畫，作分組匯報，時間為 35 分鐘。 ✦教師引導學生說出繪畫的舊衣所表達的特色。 <p><u>自由發表</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✦想一想愛因斯坦和朋友再遇時，他會穿什麼服裝? ✦學生自由發表自己的意見。 <p><u>學生製作活動:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✦教師講述:假如愛因斯坦的大衣被扔掉了，請設計一件表現他特徵的衣服。 ✦讓學生分組(5 人)構思及製作一件愛因斯坦會穿著的衣服，然後利用思維導圖(Mind Mapping)完成工作紙(2)，運用紙糊手工技法如剪貼、摺紙和利用水彩在勞作上填色，作分組匯報，時間為 	<p>👁 記憶力和觀察力</p> <p>🌀 幻想力</p> <p>🗂 自我管理能力和</p> <p>🔗 聯想力</p> <p>擴散性思維: 思維導圖 (mind mapping)</p> <p>👥 協作能力</p> <p>解決問題能力:刺激已有的概念引起變化</p> <p>🗨 溝通能力</p> <p>🔗 聯想力、👥 協作能力</p> <p>擴散性思維: 思維導圖 (mind mapping)</p> <p>🗨 溝通能力</p> <p>🔍 解決問題能力: 由抽象的</p>

<p style="text-align: center;">35</p> <p>分鐘。</p> <p>✦教師引導學生說出設計的<u>衣服與工作紙(1)繪畫的舊衣</u>所的不同，包括設計的<u>意念和特色</u>。</p>	<p>意念至創造具體形象，  運算能力: 運用紙糊手工技法如剪貼、摺紙和色彩的變化。</p>
--	--

教學策略	能力評估項目
<p>(二)通過改做舊衣物創作活動，培養學生珍惜衣物和共通能力</p> <p>一、引起動機:</p> <p>✦教師講述:<u>現今社會，我們的衣服穿舊了再買一件很方便，但舊衣服未破而丟了卻也很可惜。</u></p> <p>✦教師出示自己 <u>DIY</u> 改做的裙子和牛仔褸給學生欣賞</p> <p>二、教學重點</p> <p>✦教師示範簡易的基本針步及其適用情況，如<u>走針步，反挑針步，毛毡針步和十字針步。</u></p> <p>✦學生利用程序圖練習基本針步，<u>縫補舊衣物。</u></p> <p>學生製作活動</p> <p>✦讓學生自行 5 人組合，討論及著學生將搜集的<u>舊衣資料</u>，然後利用 <u>Mind Mapping</u> 完成<u>工作紙(3)</u>，作小組匯報，時間為 20 分鐘。</p> <p>✦教師引導學生說出<u>有哪些材料可以為舊衣改造 DIY 加上特色。</u></p> <p>自由發表</p> <p>✦對於衣服的改造，請學生想一想，<u>有哪些創意可以加在上面?</u></p> <p>✦<u>如何兼顧實用性?</u></p> <p>✦<u>討論還有哪些材料，也可以加在改造的舊衣上面?</u></p> <p>✦<u>學生自由發表自己的意見。</u></p> <p>學生製作活動:</p> <p>✦教師講述:<u>踏進二十一世紀了，我們要珍惜地球資源，你願意為這個新紀元設計一套新穎的服裝嗎?</u></p> <p>✦<u>指出不同色彩及材料的配搭，也可以產生多種不同的獨創性風</u></p>	<p>👁️ 記憶力和觀察力</p> <p>👁️ 記憶力和觀察力 運用資訊科技能力 批判性思考能力</p> <p>➤自我管理能力的</p> <p>👁️ 運用資訊科技能力</p> <p>👤 協作能力， 自我管理能力</p> <p>🌟 幻想力</p> <p>🌀 聯想力</p> <p>擴散性思維: 思維導圖 (mind mapping)</p> <p>🔑 解決問題能力: 學生運用舊的服飾來刺激已有的概念引起變化</p> <p>🗣️ 溝通能力</p> <p>🌀 聯想力、👤 協作能力</p>

<p>格。</p> <p>✦讓學生分組(5人)構思及運用自己舊的服飾製作一件自己會穿的DIY服裝，用鉛筆繪畫設計草圖工作紙(4)，然後運用基本針步，將花邊、織帶、珠片、鈕和綉花線等，拼縫在舊衣上面，學生穿上DIY服飾，作分組預演，時間為70分鐘。</p> <p>***將DIY服飾拍攝存檔，打印后張貼在美勞室</p> <p>三、小結：</p> <p>✦學生透過觀看同學作品，體會服裝的特色是可在創意及製作中展現出來，簡單的改造就可以營造出美感。</p> <p>✦學生從花邊、織帶、珠片、鈕和線中體會不同的質感及色彩的美。</p> <p>✦學生透過拼縫的過程中感受到各種形狀、色彩、質感的變化，及不同組合時的和諧。</p>	<p>擴散性思維: 思維導圖 (mind mapping)</p> <p>☞ 溝通能力</p> <p>🔗 解決問題能力: 由抽象的意念至創造具體形象，</p> <p>👉 運算能力: 運用紙糊手工技法如剪貼、摺紙和色彩的變化。</p>
--	--

屯門XX學校

2002-2003年度視覺藝術教學計劃

科目：美勞

老師：鄭 (附表一)

週次 (日期)	節數	單元/綱目 (二年級)	單元/綱目 (四年級)	單元/綱目 (六年級)	能力評估項目
1-3 (2/9-20/9)	3+6	剪貼 ---工藝/質感 墨趣 ---繪畫/色彩 拓印畫--版畫	紙浮雕--雕塑 水墨樹--繪畫	花燈設計： 設計/工藝	溝通能力，創造力， 批判性思考能力， 運用資訊科技能力，運算能力 解決問題能力，自我管理能力的
4-6 (23/9-4/10)	6+3	飛機—摺紙手工 生日蛋糕—搓泥膠/形狀	百變七巧板--形狀/設計 蝴蝶紛飛--繪畫	風箏設計： 對稱/設計/工藝	協作能力， 溝通能力，創造力 批判性思考能力， 運用資訊科技能力 運算能力 解決問題能力 自我管理能力的
7-9 (15/10-1/11)	3+6	秋天的樹葉--印畫 螞蟻找食物--線條畫	放大與縮小--繪畫 相架--設計/工藝	C D套設計 十二色色環	協作能力， 溝通能力，創造力 批判性思考能力， 運用資訊科技能力 運算能力 解決問題能力 自我管理能力的
10-11 (4/11-15/11)	6	怪獸(手襪)----手工 發惡夢 ----- 繪畫	十二星座--繪畫 進入衣櫃--繪畫	英文字體設計： 版畫/標誌字體	協作能力， 溝通能力，創造力 批判性思考能力， 運用資訊科技能力 運算能力 解決問題能力 自我管理能力的

九種共通能力:1.協作能力 2.溝通能力 3.創造力 4.批判性思考能力 5.運用資訊科技能力 6.運算能力 7.解決問題能力 8.自我管理能力的 9.研習能力

屯門XX學校

2002-2003年度視覺藝術教學計劃

科目：美勞

老師：鄭

週次 (日期)	節數	單元/綱目 (二年級)	單元/綱目 (四年級)	單元/綱目 (六年級)	能力評估項目
12-13 (18/11-29/11)	6	我的名牌 ---繪畫 愛心書籤--設計/手工	邀請咭設計： 千禧霓裳大匯演	海報設計：繪畫 千禧霓裳大匯演	協作能力，溝通能力，創造力 批判性思考能力，運算能力 運用資訊科技能力 解決問題能力 自我管理能力和 研習能力
14-16 (2/12-20/12)	3+6	有趣的帽子-- -設計 新衣—繪畫	廿十一世紀衣服： 繪畫/工藝/環保宣傳	千禧霓裳設計： 繪畫/工藝/環保宣傳	協作能力，溝通能力，創造力 批判性思考能力，運算能力 運用資訊科技能力 解決問題能力 自我管理能力和 研習能力
17-18 (15/10-25/10)			聖誕及新年假期		
19-20 (6/1-17/1)	6	我的家居:設計--繪畫	多功能椅子：版畫	示範單位： 繪畫/工藝	溝通能力，創造力，運算能力 批判性思考能力，運用資訊科技能力 解決問題能力，自我管理能力和
21-22 (20/1-30/1)	6	新年揮春--繪畫	堅毅的花：彩墨繪畫	年畫：版畫	溝通能力，創造力，運算能力 批判性思考能力，運用資訊科技能力 解決問題能力，自我管理能力和
23-24 (3/2-14/2)			農曆新年假期		

九種共通能力:1.協作能力 2.溝通能力 3.創造力 4.批判性思考能力 5.運用資訊科技能力 6.運算能力 7.解決問題能力 8.自我管理能力和 9.研習能力

屯門XX學校

2002-2003年度視覺藝術教學計劃

科目：美勞

老師：鄭

週次 (日期)	節數	單元/綱目 (二年級)	單元/綱目 (四年級)	單元/綱目 (六年級)	能力評估項目
25-26 (17/2-28/2)	6	我的同學：素描	我的內心世界：繪畫	自我面面觀：人物速寫	協作能力，溝通能力，.創造力 批判性思考能力，運算能力 運用資訊科技能力 解決問題能力 自我管理能力和 研習能力
27-28 (3/3-14/3)	6	生果：素描	貝殼：素描	紀念冊：設計	溝通能力，.創造力 批判性思考能力，運算能力 運用資訊科技能力 解決問題能力，自我管理能力和
29-30 (17/3-28/3)	6	運動員--繪畫	運動會--繪畫	熱鬧的市場--素描	協作能力，溝通能力，.創造力 批判性思考能力，運算能力 運用資訊科技能力 解決問題能力 自我管理能力和
31-32 (31/3-11/4)	6	排隊--繪畫	小息--繪畫	+分時鐘後--繪畫	協作能力，溝通能力，.創造力 批判性思考能力，運算能力 運用資訊科技能力 解決問題能力 自我管理能力和
33 (14/4-17/4)	3	復活蛋：雕塑	美味的食物： 雕塑	健康餐單： 設計/繪畫	協作能力，溝通能力，.創造力 批判性思考能力，運算能力 運用資訊科技能力 解決問題能力 自我管理能力和 研習能力

九種共通能力:1.協作能力 2.溝通能力 3.創造力 4.批判性思考能力 5.運用資訊科技能力 6.運算能力 7.解決問題能力 8.自我管理能力和 9.研習能力

屯門XX學校

2002-2003年度視覺藝術教學計劃

科目：美勞

老師：鄭

週次 (日期)	節數	單元/綱目 (二年級)	單元/綱目 (四年級)	單元/綱目 (六年級)	能力評估項目
34-35 (21/4-1/5)			復活節假期		
36-37 (5/5-16/5)	6	我的媽媽 ---繪畫	媽媽多面睇--繪畫	媽媽的百家被： 版畫/案設計	溝通能力，創造力 批判性思考能力，運算能力 運用資訊科技能力 解決問題能力 自我管理能力的
38-39 (19/5-30/5)	6	龍舟---擦印版畫	龍舟競渡--版畫	中國茶具--雕塑	溝通能力，創造力 批判性思考能力，運算能力 運用資訊科技能力 解決問題能力 自我管理能力的
40-41 (2/6-13/6)	6	九個太陽--繪畫	后羿射日--繪畫	黑白的夢--繪畫	溝通能力，創造力 批判性思考能力，運算能力 運用資訊科技能力 解決問題能力 自我管理能力的 研習能力
42-44 (23/6-11/7)	9	全家福--麵塑豬	手舞足蹈--雕塑	運動員--雕塑	協作能力，溝通能力，創造力 批判性思考能力，運算能力 運用資訊科技能力 解決問題能力 自我管理能力的 研習能力

九種共通能力:1.協作能力 2.溝通能力 3.創造力 4.批判性思考能力 5.運用資訊科技能力 6.運算能力 7.解決問題能力 8.自我管理能力的 9.研習能力