

## 正興之「動」「靜」皆宜

- 主要領域：藝術與人文
- 參賽者姓名：曾惠華
- 學校名稱：高雄市立正興國民中學
- 關鍵字：1. 教學主題：定格動畫、長卷創作  
2. 教學方式：主題導向、合作學習  
3. 教學成效：藝術興趣、創作表現



### 壹、創意教學背景

#### 一、傳統延續

在每年畢業典禮，舉辦一場內容豐富的畢業美展，是本校多年傳統。每屆畢業生都藉由畢業美展，呈現出三年視覺藝術學習總成果，並從中獲得豐收的喜悅與感動。繼『正興達美樂』與『框住我興』畢業美展後，今年我們延續傳統，籌辦『正興之「動」「靜」皆宜』畢業美展，希望能再次展現學生的創意與學習成效。

#### 二、資訊應用

現今數位相機與電腦的使用已相當普遍，手機也幾乎都有拍照與上網功能，教導學生使用這些科技產品，並轉而應用於藝術創作上，應該是現今這資訊爆炸的時代，教師教學上的一個新課題，因此希望藉由此次畢業美展，將資訊融入課程中，讓學生利用這些日常生活中隨手可得的工具，進行藝術創作。

### 貳、創意教學策略

一、**理論與技巧**：主採**主題導向**，兼採講授、討論、腦力激盪、創意思考、e化教學、**合作學習**等技巧。

#### 二、教學內容概要：

##### ● 正興之「動」「靜」皆宜畢業美展

內容分為兩大主軸，因為是畢業展，所以希望以團體創作為出發。

##### (一) 動的興：**定格動畫**

1. 理論概念：介紹動畫的原理與基本製作概念。
2. 小組創作：分組以繪圖或人物演出的方式製作**定格動畫**。
3. 分享交流：讓學弟妹票選最喜歡的定格動畫作品，並回饋感想與意見，促進彼此交流學習。

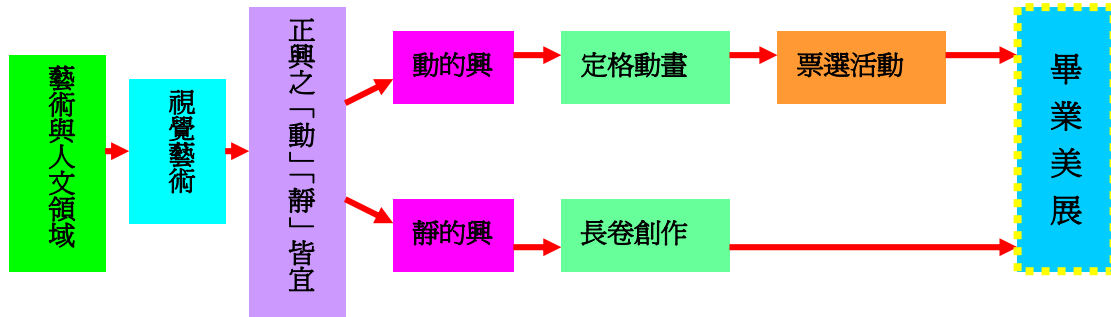
##### (二) 靜的興：**長卷創作**

1. 理論概念：配合課本單元，介紹敦煌壁畫與《清明上河圖》，

說明此次要製作的長卷作品。

2 團體創作：各班決定可以代表班級特色的主題與媒材進行長卷創作。

### 三、教學架構：



動的興



\* 拍攝



\* 影像處理



\* 作品呈現

靜的興



\* 討論主題



\* 團體創作



\* 作品完成

### 四、策略應用

#### (一) 合作學習，成效提昇

為了在國中最後一年，增加同學間合作與相處機會，所以今年畢業作品嘗試改變為小組與團體創作，在課程進行中，盡量提供互相討論與互動的機會。國三生心智成熟度高，並且已有兩年藝術人文課程薰陶與基礎，同儕互助合作下，學習成效提升許多。

#### (二) e化教學，資訊應用

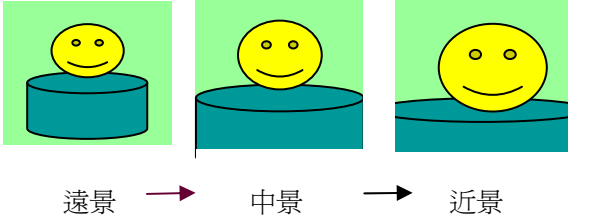
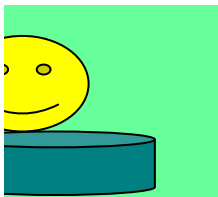
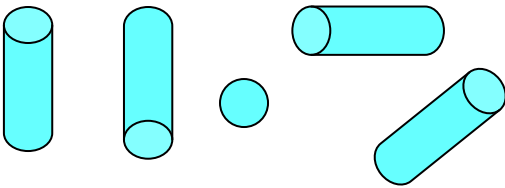
現今生活週遭充斥著許多科技電子產品，藝術創作不再停留在紙與筆的階段，有了更多元的選擇，此次就是以電腦和數位相機，這幾乎隨手可得的工具來創作，希望學生透過課程瞭解到，人人都可創作，創作可以從生活中取材、可以更多元。

### (三) 經驗傳承，傳統接續

許多人認為國三因面臨升學，應減輕藝術人文功課壓力，加上學生常無心在藝文課上，所以教師多安排較簡單的作業。本校正興國中反其道而行，校內國三生必需融合三年藝術與人文課程所學，創作出畢業美展作品，我們是如何做到的？就是運用經驗傳承的方式，在每年畢業美展，讓一、二年級學弟妹參與部份課程，參與方式如融入鑑賞課程，帶學生到現場看展覽，利用學習單引導如何欣賞作品，或舉辦票選小活動，把學弟妹的回饋也變為展覽的一部份，彼此經驗傳承，多年施行之下，畢業美展已成為既定的傳統課程。

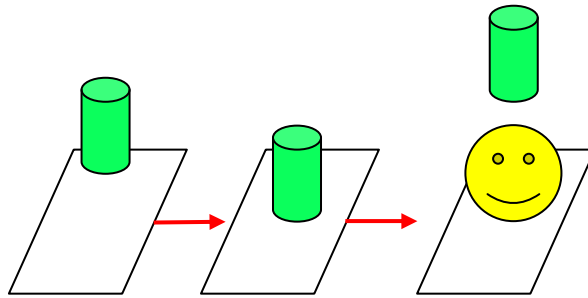
### 五、實施流程與技巧

單元一：動的興—定格動畫			
教學流程	教學歷程與要點	教學資源	評鑑方式
引導思考	1. 以簡報介紹去年「框住我興」畢業展的整個流程與成果，並說明畢業美展乃正興國中優良傳統。 2. 說明今年畢業展主題「正興之動靜皆宜」，將分為「動」與「靜」兩個部份進行： 動的興：定格動畫。 靜的興：長卷創作。	ppt 簡報、電腦、單槍投影機、投影布幕	• 能引發製作畢業美展的興趣。
計畫擬訂	3. 討論今年畢業展工作分配與進度： (1) 計畫：訂定工作進度表。 (2) 分工：依專長分工合作。 (3) 創作：製作美展作品。 (4) 宣傳：宣傳單發送。 (5) 展覽：佈展與撤展工作分配。		• 能瞭解美展整個流程，並訂定相關計畫。
理論建構	4. 介紹動畫 (1) 動畫的意義。 (2) 動畫的起源。 (3) 動畫的原理。 (4) 動畫的類別。	ppt 簡報、電腦、單槍投影機、投影布幕。	• 能明瞭動畫的理論內容。
分組籌畫	5. 分組籌畫 (1) 分組： 以六到七人為一組，分組時需考量個人不同專長： * 組長：統籌整個拍攝過程與進度。 * 文書：編寫腳本（文筆較佳者）。	學習單。	• 能小組討論，選擇合適的題目與材料。

<p>編寫腳本</p> <p>技術說明</p>	<p>*攝影：拍照（擅用相機者）。</p> <p>*美工：畫分鏡圖（美術能力較佳者）</p> <p>*其他：支援。</p> <p>6. 以國中生活我見我思為題材，訂一主題，開始編寫腳本。提醒學生腳本可依起、承、轉、合四個部份進行編寫，鼓勵團體內進行腦力激盪。</p> <p>7. 介紹拍攝與畫分鏡圖技巧：</p> <p>(1) 以不變應萬變： 以腳架固定相機避免影像晃動嚴重。</p> <p>(2) 視覺邏輯合情合理 近中遠景運用得宜，一般人體眼睛會先看整個大輪廓，接著才會看到中景與近景，先交代物體場景，再交代細部特徵。近中遠景的順序與應用要合乎視覺邏輯。</p>  <p>遠景 → 中景 → 近景</p> <p>(3) 鏡頭延伸視野擴大 主角不一定要擺在正中央，偶爾局部裁切，可讓視野更為擴大。</p>  <p>(4) 多角度環繞拍攝 角度多變化，如採用俯視、仰視等角度，增加取景的豐富性。</p> 	<p>學習單</p> <p>ppt 簡報、電腦、單槍投影機、投影布幕、分鏡圖。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>能以國中生活為主題編寫完整的腳本。</li> <li>能瞭解拍攝與分鏡技巧進而運用。</li> </ul>
-------------------------	--	---	--

### (5) 突然一現的妙點子

加入如魔術般，不合常理突然一現的變化，增加驚喜。



### (6) 複合媒材多元變化

可用白板繪圖、玩偶、真人演出等多種材料與方法來製作定格動畫。

### (7) 有快有慢調整步調

動作設計有快有慢增加變化性，展現不同的情緒。

### (8) 配樂音效情感滿分

加入配合情境的音樂與音效，增加影片情感表達強度。

### (9) 分鏡圖的意義與運用

\*解說分鏡圖的意義：

分鏡圖是在實際拍攝或繪製之前，以圖表的方式來說明影像的構成。

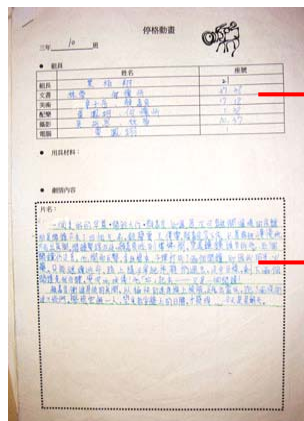
\*分鏡圖的運用：

分格：以一次運鏡為單位分解。

標註：標柱時間長度、對白、音樂特效等。

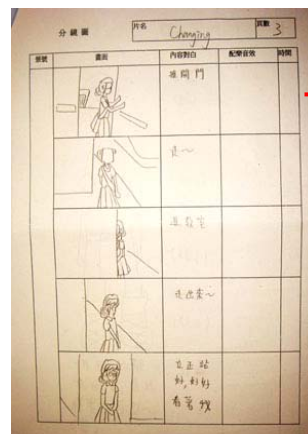
ppt 簡報、電腦、單槍投影機、投影布幕、學習單。

• 能瞭解拍攝與分鏡技巧進而運用。



組員

腳本



分鏡圖

拍攝進行

8. 開始拍攝

\* 依各組創作媒材不同做位置分區，每一組會分到一個專屬工作區，以避免教室空間擁擠或互相干擾。



\* 依各組不同狀況教師加以指導。

影片處理

9. 電腦處理與配樂



展示分享

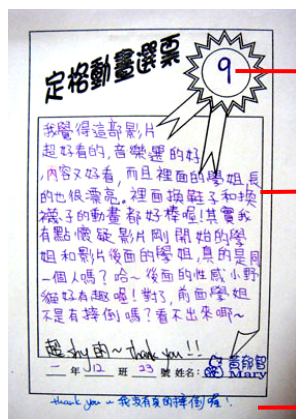
10. 展示與說明自己的作品，全班一同欣賞分享。

11. 依同學與老師給的建議，修改完成作品。

票選回饋

12. 票選與回饋活動

\* 播放定格動畫作品，讓學弟妹票選心目中最佳影片，並在票選單上寫出喜歡的理由與認為需要改進的地方回饋給學長姐，學長姐也在選票單上回應，促進彼此的經驗傳承與交流。



填入票選號碼

寫出喜歡原因與建議

學長姐回應

數位相機、腳架、學習單等各組所需材料。

學習單、電腦。

動畫作品

動畫作品

動畫作品

、票選單

• 能依分鏡圖拍攝出清晰的照片。

• 能挑選適合影片的音樂與音效。  
• 能以 MovieMaker 軟體將相片連結編輯成定格動畫。

• 能專心欣賞同學的作品並給予意見  
• 能票選出心中最佳動畫片，並寫下感想與建議。


	* 教師將動畫作品放置於教學部落格，鼓勵學生上網欣賞與留言回饋。	教師部落格。	• 能上網欣賞作品與留言。
--	----------------------------------	--------	---------------

## 單元二：靜的興—長卷創作

教學流程	教學歷程與要點	教學資源	評鑑方式
引導思考  理論建構  討論主題  創作進行	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 進行課本宗教藝術單元，介紹中國敦煌莫高窟壁畫，說明壁畫的創作如同連環漫畫般的說故事。</li> <li>2. 畢業美展第二部份作品為長卷創作，如同壁畫般用圖畫說故事，並舉例《清明上河圖》，解釋什麼是長卷，長卷創作要注意的事項。</li> <li>3. 全班一同討論長卷創作的主題與使用媒材，並分成六組、選出組長。</li> <li>4. 打草稿、上彩與製作 分組打草稿、上彩與製作，全班主題為統一，但各組可以在共同主題之下，發揮各組不同的小子題，以三年十班為例： <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">班級主題：馨計大戰</span></li> </ol>	電腦、單槍投影機、投影布幕      各組所需創作媒材	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 能認識敦煌壁畫。</li> <li>• 能瞭解長卷的意義與製作方法。</li> <li>• 能全班共同討論出主題。</li> <li>• 能分工合作將草稿完成。</li> </ul>



欣賞分享	 <p>第三組：呈現太空戰爭情景。</p>	 <p>第四組：以太空戰國為表現。</p>		
	 <p>第五組：以速食點心為表現。</p>	 <p>第六組：以學校生活為表現。</p>		
	<p>5. 將各組作品連接並潤飾完成。</p> <p>6. 欣賞作品，分享彼此感想。</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 能將作品修飾完整。</li> <li>• 能欣賞與分享。</li> </ul>

單元三：正興之「動」「靜」皆宜畢業美展			
教學流程	教學歷程與要點	教學資源	評鑑方式
<p>事前準備</p> <p>佈置展場</p>	<p>1. 測量作品尺寸，確定要使用的展板與塑膠瓦楞板。</p> <p>2. 開始分組固定展板、貼作品。說明擺放作品重點：</p> <p>(1) 作品要攤平整，並避免歪斜。</p> <p>(2) 類似媒材的作品要分開擺放，以突顯個別作品特色。</p>	<p>展板、塑膠瓦楞板、作品、宣傳單、留言本、原子筆、膠帶、剪刀等。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 能做好展前準備，並順利完成佈展工作。</li> </ul>
			



展覽進行	3. 開始展覽   長卷展出                      定格動畫播放		
展覽結束	4. 展覽結束後撤展，將展場回歸原狀。		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 能順利撤展。</li> </ul>

### 參、創意教學創新成效

指標	創新成效
知識力	◎ 能瞭解定格動畫與長卷創作的原理與製作過程。
情意表現力	◎ 能擁感恩心，珍惜同儕間彼此情誼。 ◎ 經由合作學習，學習溝通、尊重與欣賞不同的想法。 ◎ 能認同三年藝術人文課程價值並提升藝術興趣。
思考力	◎ 整理歸納所學，轉而應用於創作，讓理論與實作相輔相成。 ◎ 能依照主題方向，產生創意新聯想。
問題發現與解決力	◎ 創作過程中遇到問題，能經由小組討論，找出原因並解決。 ◎ 能詢問老師、上網搜尋或翻閱相關書籍等不同方式，來幫助解決問題。
資訊力	◎ 能運用書籍、網路、訪問等方法蒐集創作資料。 ◎ 運用電腦進行定格動畫剪接、配樂等步驟。
創作表達力	◎ 能純熟的運用所選擇的創作媒材。 ◎ 透過小組腦力激盪，製作出新穎獨特、多元豐富的作品。
技能	◎ 熟悉定格動畫拍攝技巧。 ◎ 統整應用三年所學創作技巧，製作長卷。 ◎ 經過發表與檢討過程，將作品潤飾修正，呈現完整的作品。 ◎ 能完成畢業美展作品，並延伸應用在未來創作表現。

### 肆、教學省思

考試重於學習嗎？藝術與人文課程在升學主義的擠壓下，常淪為次要地位，因而國三藝文課程不受重視。此次為三年級設計兩個單元的課程，是希望能將教學導向正常化，很幸運的在學校導師與行政的支持下，順利完成畢業美展。在記錄學生創作的過程中，多數學生採積極主動的態度去面對這個作業，讓我深受感動，未來也將努力的延續著這個傳統，讓藝文學習的美好經驗，深植於每位學生的心。

\*教學部落格：[http://elearning.ice.ntnu.edu.tw/blog\\_pfo/index.asp?blog=wheihua](http://elearning.ice.ntnu.edu.tw/blog_pfo/index.asp?blog=wheihua)