

展覽主題 （限單一主題）	<input type="checkbox"/> 1. 創新之變 經典之位 <input type="checkbox"/> 2. 米羅的奇幻小宇宙 <input type="checkbox"/> 3. 文藝紹興 宋潮好好玩 <input type="checkbox"/> 4. 家鄉的永恆對話-台展三少年 <input type="checkbox"/> 5. 光影巴洛克 <input type="checkbox"/> 6. 見微知美 經驗新視野 <input type="checkbox"/> 7. 跟著老頑童探險去！劉其偉藝術特展 <input type="checkbox"/> 8. 向大師挖寶 米勒特展 <input type="checkbox"/> 9. 空間任意門 <input checked="" type="checkbox"/> 10. 多才！多藝！義大利文藝復興展 <input type="checkbox"/> 11. 市集展 請依據廣達游於藝展覽主題編寫教案內容(參閱附件一)		
教學主題名稱	藝術迷因－玩古喻今		
設計理念	<p>本課程為「玩古喻今－西洋藝術概論」主題單元之一，結合廣達游於藝「多才多藝！義大利文藝復興展」，從「藝術是什麼？」到「什麼可以是藝術？」的大哉問出發，追溯原始藝術到西洋藝術發展軌跡，一路探向現代藝術的突破和當代藝術的多元顛覆，期許建立學生的藝術概觀，鑑往知來，涵育藝術認知與美感素養。</p> <p>「藝術迷因－玩古喻今」以西洋古典藝術為素材，學習藝術鑑賞的方法。課程中引導學生能獨立藉由豐富的網路資源搜尋與書籍閱讀，尋找感興趣的藝術作品，並能深入認識藝術作品與藝術家的風格背景和創作意涵，將其融會貫通、轉化成創作中的文字及有趣的元素材料，結合生活經驗進行雜誌封面人物創作。最後在成果展示上，以口頭及書面報告，展現創作成果，並帶領其他同學，鑑賞其選用的古典藝術作品，讓藝術鑑賞不僅是個人的美感活動，而能進行資料的閱讀和整理，提出自我觀點，分享所做所學與所得。</p>		
教材來源	自編教材		
主要教學領域/ 科目	藝術領域		
次要教學領域/ 科目	社會領域		
適用年級	國小 _____ 年級 國中 _____ 年級 高中 <u>一、二</u> 年級	教學節數	共 <u>6</u> 節
核心素養	藝 S-U-A3 發揮創新精神，並具備規劃、執行與省思藝術展演能力，以因應社會變化。 藝 S-U-B1 活用藝術符號表達情意觀點和風格，並藉以做為溝通之道。 藝 S-U-C2 透過藝術實踐，發展適切的人際互動，增進團隊合作與溝通協調的能力。		
學習表現	美 2-V-2 能分析視覺符號與圖像的意涵，並表達與溝通多元觀點。 美 3-V-2 能發表多元藝術活動，傳達對在地及全球性重要議題的省思 美 1-V-2 能運用多元媒材與技法，展現創新性。		
學習內容	美 A-V-2 數位文化、傳統藝術、藝術風格、當代藝術。 美 A-V-1 藝術概念、藝術批評、美感價值 美 E-V-2 繪畫性、立體性、複合性媒材與表現技法、複製性媒材與表現技法。		
學習目標	(1) 認知： 認識迷因工程，了解其如何以趣味的圖文，讓人產生分享的衝動，達到傳播的效果。 (2) 情意：		

	能藉由創作，傳達對藝術作品的感受，以及個人對日常生活的體悟和想法。		
	(3) 技能： 能融會所學、發揮創意，創作符合教學主題的作品，並進行報告分享		
教學資源	高中美術課本、藝術專書、網路資源		
學生所需 教 具	教學簡報、可查詢資料之電子設備、學習單		
活動	簡述教學重點		
一	迷因概念解說、創作內容構想。		
二	解說雜誌封面元素、繪製創作草圖。		
三	作品創作。		
四	創作發表與上台報告。		
活動一			
教學時間	教學活動內容	教材教具	評量方式
一小時	1. 迷因概念解說與藝術作品應用。 2. 分組作業，以 Google Art & Culture 網站查詢西洋古典藝術。 3. 各組討論雜誌封面的元素內容。	可查詢資料之電子設備、學習單	課堂發表、參與討論、撰寫學習單
活動二			
教學時間	教學活動內容	教材教具	評量方式
一小時	1. 解說雜誌封面元素、構圖的方法、創作手法及創作步驟。 2. 學生進行創作計畫及繪製草圖。 3. 教師指導畫面構圖與元素安排。 4. 教師提供意見參考與技術支援。	可查詢資料之電子設備、學習單、創作工具	小組討論、草圖學習單撰寫、積極態度、參與程度、作品創作
活動三			
教學時間	教學活動內容	教材教具	評量方式
三小時	1. 教師解說藝術鑑賞的方法，並舉例示範。 2. 指導學生繼續創作活動，並小組分工指引學生對選用的原作進行藝術鑑賞活動。	可查詢資料之電子設備、學習單、創作工具	積極態度、參與程度、作品成果
活動四			
教學時間	教學活動內容	教材教具	評量方式
一小時	1. 「玩古喻今」作品發表。 2. 上台報告。	電腦、投影機	成果報告
教學省思與建議	本課程從規劃之始，便一直在思考配合展覽、以文藝復興作為學習主軸的課程，是否能兼顧學習的認知性、順序性與合理性。最終決定統括性的建立學生的藝術史認知，藉此了解藝術與時代演變的關係，並能反思藝術與當代生活的關係。而教學活動中遇到的問題，以下條列敘述： 1. 教學時間掌控：迫於配合「多才！多藝！義大利文藝復興展」的開幕時間，以致於在課程深度與廣度上，必須有所取捨，無法更深入地與學生進行討論。 2. 基礎創作能力建立：本單元同時讓高一、高二進行，教學過程中發現學生的基礎創作能力不一，同樣因展覽時間的配合，未能在前期進行材料和創作手法的認		

	識與練習，產生學生創作時技術跟不上想法的問題。		
	3. 課程受展期影響：開閉幕時間不斷被修改，影響課程進度安排。		
	課程若希望更完整融入整個學期的進度安排，宜更全面的進行課程思考、規劃與調整，以使其不論為展覽之附庸。而鑑於時間壓力而延伸出的問題，建議各項安排能更提早規劃，也不宜朝令夕改，讓創作與討論的時間更加充裕。		
教學影音影片 或相關網路資 源網站 (連結 1	Google Inc.(Ed.)(2020). <i>Google Arts & Culture</i> . https://artsandculture.google.com	
	連結 2	【名畫檔案】網路畫廊 (1997) · https://www.ss.net.tw	
	連結 3	藝談 ARTIUM (2018) · 藝術的故事 · https://artium.co/zh-hant/list/1	
教學歷程紀錄 (表格自行增加，至多 10 張)			圖說 上課 PPT
			圖說 教師授課
			圖說 教師進行創作指導
			圖說 學生創作 (一)

		圖說	學生創作（二）
		圖說	文藝復興展學生導覽
		圖說	文藝復興展教具操作
		圖說	作品展示與鑑賞報告（一）
		圖說	作品展示與鑑賞報告（二）
<p>教學成果</p> <p>（表格自行增加，至多10張）</p>		圖說	創作草圖學習單

玩古喻今－藝術鑑賞

班級：二年
姓名(座號)：16 陳弘彤
18 黃東崙

在這次的創作活動中，你們使用了一件或數件古典藝術作品為素材，改造、編排，發揮創意成為精彩而有趣的作品！
請仔細研究作品的表現與意涵，根據藝術鑑賞四步驟，帶領同學認識你們選用的藝術作品！

一、描述：你看到了什麼？尺寸、媒材、創作方式？

一位白髮蒼蒼的老人穿著橙色的衣袍，面容慈祥地看著剛降臨世上的嬰兒，加上一片靜謐的自然風光，如影隨形地觀察，彷彿呈現。
尺寸：142.5mm x 196mm (5.61英寸 x 7.7英寸) Landscape with Waterfall
126 cm (Height) - 101 cm (Width) Saint Joseph and the Christ Child
利用鉛筆繪製標題、刊名，其他佈置像是白雲、背景以及三個小標章以剪貼方式形成，而使用藍色墨水是為了呈現天空的顏色，一張風景畫結合嬰兒之照，凸顯人性的親子情。

二、分析：作品如何被創造出來？其效果從何而來？

想利用自然風光加入一些景點，突顯年輕發現不出的感受。
從構圖中加入老人抱嬰兒的畫面，散發的親情。
透過由近到遠的境象去呈現，對近的地方是茂密繁榮的，在這的地方則是軟綿疏，而在稀疏的空間放入人抱嬰兒的畫面，將人的身影隱藏，只剩嬰兒的身軀散發光芒，是顯獨特。

三、詮釋：內容在表現什麼？是否背後有其他意涵？

這是一張放牧離遠封面，而有高處的瀑布沖擊岸邊的礁石，河岸邊有蒼鬱的森林，但是森林的遠方卻出現金色的光芒原來是一位嬰兒，嬰兒的出現，是一種奇蹟，是親子間的關愛，原本有抱嬰兒的老人並沒有出現，但也確實存在，說明對嬰兒關懷的人無所不在，小標裡提到湖泊是在畫中有出現的，而小標立下的親子則是因嬰兒延伸出來的，小標則是對應十月的秋天景色。

四、判斷：你們對這件作品的感想？

我覺得在創造這件作品時，我一直在想主宮傳詞和小標要寫什麼，最後，我看到瀑布、岩石以及森林的遠近和疏密關係，以及嬰兒，我因此發現，是很重要的，一件事，透過環境，我們才能看見更多事物，生活中並不缺少美，而是缺少發現，則應運而生。

最後請將玩古喻今創作和作品鑑賞編排成 10 分鐘的報告，向其他同學展示和分享！

圖說

藝術鑑賞學習單

「名才名藝！義大利文藝復興展」

班級：二年 姓名：黃東崙 座號：20

一、本次展覽共展出二十餘件作品，包含雕塑、繪畫、建築、教員等。
請問最令你印象深刻的是哪一件？為什麼？

雅典學院

畫中的人物其實都是不同時空的人，且人物的表情都很有趣，透視感也強烈，空間感好，且作者本人也在畫中。

二、文藝復興時期有許多傑出的藝術家，發明了特殊的創作理論和手法，請列舉一項並說明之。

藝術家：達文西 創作理論或手法：暈塗法

說明：將透明的油彩層層塗上，使底層色彩明暗界線逐漸模糊，去掉輪廓線，人物柔和。

三、「亞伯提維幕」是文藝復興建築師 Leon Battista Alberti 的重要發明，影響後世繪畫和攝影的發展。請問在操作過展覽中的「亞伯提維幕」後，你認為它的功能是什麼？試說明。

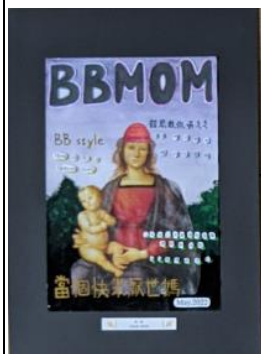
有像現今相機上的網格，把認為重要的東西擺在焦點上，讓畫出來的畫更容易讓人找到重點。

四、關於這次參觀展覽的體驗，你有什麼感想或建議？

感謝學校安排此大展覽，不只展出畫作，還結合很多關於文藝復興的小品或是互動裝置，尤其是 VR 教室那個，那個教室有夠華麗，我還開啟聲光音模式，假裝自己在教室裡拍照，根本就是透過 VR 能出國 BUT 超想出國玩的方式，不過就很想聽機器人導覽可惜沒聽到 Q。





圖說

觀展學習單



圖說

優秀學生創作(一)

		圖說	優秀學生創作(二)
		圖說	優秀學生創作(三)
		圖說	優秀學生創作(四)
		圖說	優秀學生創作(五)
學習單	內容形式不拘，以 3 件為上限，每件檔案容量以 3M 為最大上限，並上傳參賽者帳號之雲端硬碟中。		
補充資料	內容形式不拘，以 3 件為上限，每件檔案容量以 3M 為最大上限，並上傳參賽者帳號之雲端硬碟中。		