

一、教學設計理念

(一)單元設計緣起

梵谷說：沒有不好的顏色，只有不好的搭配。由此可見，學習認識色彩配置是很重要的課題。色彩學是一門專業科目，是色彩理論的科學，須透過教師的引導與示範，才能理解其中的奧秘。

2016 年寶可夢遊戲蔚為風潮，一隻隻色彩明亮繽紛的小怪物，吸引了筆者的目光，引發以寶可夢遊戲角色融入課程的動機，將寶可夢角色的配色原理，設計成遊戲活動題目，提高學生的學習動機與理解興趣。

遊戲融入課程的教學策略是透過遊戲的機會，訓練學生解決問題、應用策略的能力。並以教學思維為內涵，輔以遊戲活動為媒介，掌握以學生為主體的核心課程。遊戲過程能夠培養學生互動學習的精神，使學生主動嘗試與參與，對學習具有正向的影響！

(二)核心素養的展現

本單元教學內容與總綱、領綱核心素養的對應

總綱核心素養面向	總綱 / 核心素養項目	領綱核心素養具體內涵	主要教學內容
A 自主行動	A3規劃執行與創新應變	藝-J-A3 嘗試規劃與執行藝術活動，因應情境需求發揮創意。	完成「寶可夢進化」配色作品，能展示並分享心得。
B 溝通互動	B1符號運用與溝通表達	藝-J-B1 應用藝術符號，以表達觀點與風格。	將六種色彩調和的概念，運用於實作課程中，增加配色認知。
	B3藝術涵養與美感素養	藝-J-B3 善用多元感官，探索理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。	藉由遊戲角色的配色分析，了解色彩學基礎知識原理。
C 社會參與	C2 人際關係與團隊合作	藝-J-C2 透過藝術實踐，建立利他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調的能力。	透過分組遊戲活動競賽，培養學生團隊合作的精神。

二、主題與單元架構

主題

藝遊寶可夢-色彩學篇

課程
領域

國中七年級視覺藝術

子題

顏色成語大挑戰

喚回記憶大搶答

色彩調和原理
大破解

寶可夢色彩
大翻轉

課程
目標

1.了解色彩學的
基礎知識原理。

1.藉由寶可夢精
靈的色彩配置
與分析，理解色
彩調和的原理。

1.能將六種色彩
調和的概念，運
用於實作課程
中，增加配色認
知。

1.能完成「寶可
夢進化」配色作
品，提升調色的
基礎能力。

教學
資源

示範作品、學
生作品、彩繪
筆、筆記型電
腦、投影機、
PPT

示範作品、學
生作品、彩繪
筆、筆記型電
腦、投影機、
PPT

操作教具、學
生作品、彩繪
筆、筆記型電
腦、投影機、
PPT

操作教具、學
生作品、彩繪
筆、麥克筆、
投影機、PPT

主要
教學
活動

藉由色彩圖像
說成語、諧音借
義說成語，提升
學生成語理解
能力。

藉由搶答活動
複習七年級所
學的色彩學基
礎，喚起舊經驗
(先備知識)

理解同色調和
類似色調和、補
色調和、對比色
調和、多色調
和、無彩與有彩
色調和

依照設定的條
件，將寶可夢怪
物的色彩大翻
轉，重新配色賦
予全新的色彩。

評量

小組討論、活動評量、觀察評量、口語評量、學習單、實作評量、作品賞析

三、學習活動設計

領域/科目		藝術領域/視覺		設計者	李冠榕
實施年級		七年級		總節數	共 2 節，90 分鐘
單元名稱		藝遊寶可夢-色彩學篇			
設計依據					
學習重點	學習表現	視1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。 視 1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。 視2-IV-1能體驗藝術作品，接受多元觀點。 視2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。		核心素養	● 總綱 A 自主行動 A3規劃執行與創新應變 J-A3 具備善用資源以擬定計畫，有效執行，並發揮主動學習與創新求變的素養。 B 溝通互動 B1 符號運用與溝通表達 J-B1 具備運用各類符號表情達意的素養，能以同理心與人溝通互動，並理解數理、美學等基本概念，應用於日常生活中。 B3 藝術涵養與美感素養 J-B3 具備藝術展演的一般知能及表現能力，欣賞各種藝術的風格和價值，並了解美感的特質、認知與表現方式，增進生活的豐富性與美感體驗。 C 社會參與 C2 人際關係與團隊合作 J-C2 具備利他與合群的知能與態度，並培育相互合作及與人和諧互動的素養。 ● 領綱 藝-J-A1 參與藝術活動，增進美感知能。 藝-J-A2 嘗試設計思考，探索藝術實踐解決問題的途徑。 藝-J-B3 善用多元感官，探索理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。
	學習內容	視P-IV-3 設計思考、生活美感。 視E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵 視E-IV-2 平面、立體及複合媒材表現技法 視A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化 視A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。			
與其他領域/科目的連結		語文領域/國文			
教材內容		自編教材			
教學設備/資源		圖卡、學生作品、上色用具、槍投影機、PPT、搶答道具			
學習目標					
1. 藉由遊戲角色的配色分析，了解色彩學的基礎知識原理。 2. 藉由寶可夢精靈的色彩配置與分析，理解色彩調和的原理。 3. 能將六種色彩調和的概念，運用於實作課程中，增加配色認知。 4. 能完成「寶可夢進化」配色作品，提升辨色與配色能力。					

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註/學習評量重點
<p>【第一節】</p> <p>一、導入活動</p> <p>(一)活動前，發下喚回記憶秘笈(講義)，請同學自學五分鐘。復習色彩學基礎理論，因應之後活動所需。</p> <p>(二)活動規則說明，過程總共有四關，採每階段計分方式，最終結算成績，總分第一名的組別，可獲得獎品一份。</p> <p>(三)活動一：顏色成語大挑戰，各組將答案寫在白板上，訂正答案時教師逐一解說。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一)活動二：喚回記憶大搶答，喚起學生舊經驗。以寶可夢遊戲中，怪物配色技巧設計色彩學搶答題目，於 PPT 呈現，學生以搶答拍道具進行搶答。</p> <p>(二)此階段為實作課程正確觀念的指導與建立。說明色彩調和的原理與配色的要點。</p> <p>(三)活動三：色彩調和原理大破解： 小組研究討論色彩調和原理後，操作連連看。完成後，教師立即解答說明六組色彩調和的原理：</p> <p>(四)活動四：寶可夢色彩大翻轉：</p> <ol style="list-style-type: none"> 藉由寶可夢怪物的配色，理解六組色彩調和配色的基本原理。 將 18 張神奇寶貝圖片攤開平放，透過小組討論分析，將每隻怪物呈現的色彩，放置於正確表格中。各組操作完成，教師立即解答說明六大調和配色原理。 教師總結、歸納色彩配置基本原理。 發下「寶可夢進化」配色學習單，教師說明： 依照設定的條件，將寶可夢進化怪物色彩大翻轉，重新配色，賦予全新的色彩。 學生持續執行製作，以適合的彩繪用具、熟練的技法上色。 教師加以示範上色技巧。 <p>三、綜合活動</p> <p>(一)總結本堂課程重點，並歸納色彩配置基本原理。</p> <p>(二)教師提醒學生：「寶可夢進化」配色學習單，未完成者下星期課堂繼續進行練習，同學務必記得攜帶上色用具。</p> <p>(三)請同學整理環境，各組值日生留下來檢查善後。</p>	<p>5'</p> <p>5'</p> <p>15'</p> <p>5'</p> <p>10'</p> <p>5'</p>	<p>活動評量： 學生能在團體活動中，學習與他人合作。</p> <p>觀察評量： 能集中精神專注學習。</p> <p>實作評量： 小組操作色彩調和原理教具。</p> <p>實作評量： 小組操作寶可夢色彩調和原理教具。</p> <p>實作評量： 能運用上色媒材做色彩配置</p>

【第二節】			2’	30’	10’	3’	口語評量： 能發表個人心得感想與意見
一、導入活動							
教師提醒此堂課必須完成作品，並與同學分享他作品。							
二、開展活動							
(一)繼續執行製作，教師提醒學生配色重點，修正處理作品小細節。							
(二)教師鼓勵讚美學生的作品，給予正向的意見。							
三、綜合活動							
(一)將學生作品陳列於桌面，相互欣賞。							
(二)鼓勵學生踴躍發言，並運用色彩學、美的形式原理專有名詞，表達對作品的見解。							
(三)作業繳交，請同學整理環境，各組值日生留下來檢查善後。							

內容 項目	評量項目	百分比	評量結果				
			A(17-20)	B(13-16)	C(9-12)	D(5-8)	E(1-4)
評量標準	1.創意表現	20%					
	2.上色技巧	20%					
	3.色彩配置	20%					
	4.認知理解	20%					
	5.作品賞析	20%					
評量方法	小組討論、活動評量、觀察評量、口語評量、學習單、實作評量						

參考資料：

1.應用色彩學，歐秀明著，雄獅圖書出版，1994/9/15 出版

2.色彩計劃，鄭國裕、林磐聳著，藝風堂出版，2002/4/12 出版

3.神奇寶貝百科網站，<https://wiki.52poke.com/wiki/%E4%B8%BB%E9%A1%B5>

4.寶可夢手機遊戲軟體