

## 「學習者中心」學習活動設計 備課單

學校名稱：\_\_\_\_\_萬里國小\_\_\_\_\_ 授課年級：\_\_\_\_四\_\_\_\_年\_\_\_\_孝\_\_\_\_班  
 任教學科：\_\_\_\_\_藝術與人文\_\_\_\_\_ 授課日期：107 年 3 月 7 日  
 單元名稱：\_\_\_\_\_紙偶動起來\_\_\_\_\_ 教 學 者：\_\_\_\_\_呂仁惠、蔡明珊\_\_\_\_\_  
 實施節數：共 3 節，每節 40 分鐘 備課成員：\_\_\_\_\_蔡明珊、呂竺樺\_\_\_\_\_

### 十二年國教國民基本教育課程綱要

核心素養	總綱核心素養項目	A 自主行動 A2 系統思考與解決問題 B 溝通互動 B1 符號運用與溝通表達 C 社會參與 C2 人際關係與團隊合作
	藝術領域核心素養具體內涵	藝-E-A2 認識設計式的思考，理解藝術實踐的意義。 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。 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。
學習重點	學習表現	視 1-II-2 能探索媒材特性與技法，進行創作。 視 1-II-3 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 視 2-II-1 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 視 3-II-2 能運用藝術創作及蒐集物件，美化生活環境。
	學習內容	視 E-II-2 媒材、技法、工具知能 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作 視 A-II-1 視覺元素、生活之美、視覺聯想 視 P-II-2 藝術蒐藏、生活自造、環境布置

### 編碼方式

- 科目縮寫：「音」音樂，「視」視覺藝術，「表」表演藝術，「美」美術，「藝」藝術生活，「演」表演創作，「設」基本設計，「多」多媒體音樂，「新」新媒體藝術。
- 學習表現與學習內容包含三項編碼類別。說明如下：

學習重點	學習構面(第1碼)	學習階段(第二碼)	流水號(第3碼)
學習表現	表現 1、鑑賞 2、實踐 3	II、III、IV、V	1, 2, 3...
學習內容	表現 E、鑑賞 A、實踐 P	II、III、IV、V	1, 2, 3...
	E 代表表現 Expression, A 代表鑑賞 Appreciation, P 代表實踐 Practice		

### 單元學習目標

- 能觀察日常生活肢體動作並運用線條描繪記錄人體動作。
- 能了解人體的比例與肢體動作分解。
- 能參與小組討論，分工合作完成人物紙偶集體創作。

### 教材組織分析

〈設計理念〉

畫人物的動作對中年級學生有一些難度，本課程希望藉由製作可動紙偶，降低學生對人物動態描繪的恐懼感、增加對人體結構的興趣與了解。

〈先備知識〉

1. 健體:已知道身體包含頭、軀幹、四肢各部位。
2. 藝文:已畫過我的同學(半身)。

〈教材脈絡〉



### 學習表現的評量

就可呈現學生學習表現之評量方式與內容做說明

1. 實作評量：人物動作描繪、紙偶創作。
2. 小組討論：觀察學生在討論時專注度、積極程度與配合度。
3. 小組發表：觀察共同發表時，參與程度、創意程度與用心程度。

### 本單元各節次學習活動設計的重點

節次	學習重點
1	描繪出人體動作、透過小組討論規劃人物肢體能活動的製作方式。
2-3	認識人體頭身比例、分析肢體動作，運用在人物紙偶構圖。 透過小組合作學習如何分割、製作、組合人物的頭、身體與手腳，並思考改善策略。

### 本單元第1節學習活動設計

流程	內容	時間	學習指導 注意事項
導入（引起動機）	1. 討論並分享學校的一天常進行的活動，例如：看書、踢球、玩鬼抓人…………。 2. 邀請小組上台表演，並讓同學猜猜看表演的是什麼活動。	10	提醒學生表演需靜音+定格畫面
開展（開始新概念的學習）	1. 討論:如何將觀察到的肢體動作快速記錄下來? 2. 速寫嘗試 I:邀請 1 位同學擔任模特兒擺出動作，其他同學進行線條描繪。 3. 速寫嘗試 II:再邀請第 2 位同學擔任模特兒擺出不同動作，其他同學進行線條描繪。 4. 小組彼此欣賞作品並討論動作特徵。	5	A4 影印紙、筆 *第一次速寫可提供 2 分鐘，第 2 次後減少時間 *避免畫火柴人
挑戰（實現伸展跳躍的	1. 小組討論:如何讓紙上人物動起來? 需要注意哪些部分?準備哪些材料?	18	*需圖示說明 白板、白板筆、

課題)	2. 教師組間巡視，協助討論。 3. 小組上台發表製作方式與所需材料。		板擦
總結（統整本節學習重點）	1. 仔細觀察並運用線條描繪可以幫助我們紀錄人物肢體動作。	2	*請各組攜帶所需材料
本單元第 2、3 節學習活動設計			
流程	內容	時間	學習指導 注意事項
導入（複習舊經驗）	1. 讓學生猜猜看頭和身體的比例是多少？ 2. 邀請學生上台，示範如何測量頭身比，並讓台下同學練習頭身比例測量。	10	*將頭身比的概念運用在人物肢體描繪中。
開展（開始新概念的學習）	1. 複習人體的構造-頭、身體和四肢。四肢可再分為臂-上臂、前臂、手；腿-大腿、小腿、腳。 2. 邀請學生上台擺出動作，例:跑步。 3. 人物動作與構造解析。 4. 說明四肢分解組合、方式。 5. 打洞機的使用說明。	15	*強調觀察手的細部動作 *脖子
挑戰（原型製作與修正嘗試）	1. 小組討論欲呈現的動作主題，例:掃地…，接著分工合作，繪製人體分解草圖。 *提醒學生留意人物四肢與身體的比例。 2. 教師組間巡視，並提供協助。 3. 草圖完成後讓學生將各部位分開剪下、分別進行著色。 4. 教師組間巡視，鼓勵學生組合紙偶遇到問題時先做初步修正，並練習操作紙偶動作。 5. 小組呈現:紙偶動一動。 6. 小組討論:我們遇到的困難、下一次製作該如何改善?(例如:手太長/短、打洞處易斷……) 7. 各組修正重點歸納。	15 35	*人物各部位配置盡量佔滿紙張。 *手腳的寬度>1.5 公分。 *打洞處距離紙緣至少留 0.5 公分 四開西卡紙、剪刀、打洞機、針、雙腳釘、棉線、蠟筆
總結	1. 邀請學生分享共同創作的感想。	5	
延伸活動：可配合表演課程進行紙偶演出			
說明：學習指導注意事項可包含：1. 評量方式；2. 教師要準備的媒材、資料等；3. 預測學生可能的答案或反應；4. 就學生可能的迷思或困惑所做的引導；5. 提問層次；6. 其他注意事項			

學習活動設計注意事項：

- 一、活動設計必須以學生學習和意義建構為前提。
- 二、活動設計重在培養學生探究、合作、表達的能力。
- 三、表中的「開展」與「挑戰」流程，以虛線隔開，表示可視需要循環進行。
- 四、用不同層次的提問做為學習鷹架，引導學生知識理解、意義建構及學習遷移。
- 五、教學歷程中宜進行聆聽、串聯、返回之教學引導三工作。