

## 彰化縣私立精誠高中藝術領域公開觀議課教案

教學單元	設計思考玩貼圖	授課教師	簡吟羽
教學時間	50分鐘	教學對象	八年級(208班)
教學研究	教學理念	瞭解設計於日常生活中扮演的角色，透過設計思考(Design thinking)之方式，設計出一原創角色，並繪製一組不同表情與動作之貼圖。嘗試用同理心聆聽，思考設計如何為人類生活帶來便利與美好。	
	教學目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 生活中的設計類型</li> <li>2. 視覺設計的職涯發展</li> <li>3. 設計思考的定義</li> <li>4. 設計思考五步驟</li> <li>5. 實作:設計一組符合國中生需求、能解決國中生困擾的原創貼圖               <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)角色發想</li> <li>(2)角色原型</li> <li>(3)不同表情</li> <li>(4)不同動作</li> </ol> </li> </ol>	
	教學方法	討論法、觀察法、示範教學法	
	評量方式	實作評量、歷程性評量	
		教學流程及內容設計	時間

	<p><b>導入活動</b></p> <p>2020 年 LINE 貼圖排行榜</p> <p>提問:你認識其中的幾個?還有哪些角色應該上榜?</p> <p><b>展開活動</b></p> <p>1. 生活中的設計類型: 舉例及問答:室內設計、空間設計、商品設計、封面設計等。</p> <p>2. 視覺設計的職涯發展: 以台灣漫畫家亞拉創作貓貓蟲 CAPOO 咖波為例子說明,了解從事貼圖設計的職業發展情況。</p> <p>3. 設計思考的定義: 以使用者為中心的思考方法,透過從人的需求出發,創造更多的可能性。 舉例:2013 年三麗鷗公司食物角色創作大賽亞軍蛋黃哥的成功案例</p> <p>4. 設計思考五步驟 (1)同理心(2)定義問題(3)腦力激盪(4)原型(5)反覆測試</p> <p>5. LINE 貼圖審核準則</p> <p><b>綜合活動</b></p> <p>1. 同儕互相同理聆聽對方之困擾或需求</p> <p>2. 從各式困擾與需求中定義問題</p> <p>3. 快速直觀地進行腦力激盪</p> <p>4. 從腦力激盪圖中獲得創作元素進行組合</p> <p>5. 繪製出角色原型</p>	<p>5 分</p> <p>20 分</p> <p>25 分</p>	<p>筆電 投影機 教學 PPT 學習單</p> <p>板書示範 學習單</p>
	<p>參考資料:翰林 2 上藝術課本、LINE Creators Market 原創市集</p>		