

彰化縣芳苑鄉路上國小 112 學年度藝術與人文教案

領域科目	藝術與人文	實施年級	四年級	
單元名稱	藝起來畫「動」漫	教材來源	自編	
主要設計者	朱博揚	總節數	共 7 節(本節第四節，40 分鐘)	
學習目標	1.能觀察出人物的肢體動作與骨架人的對應關係。 2.能以「火柴人」的骨架簡單的表達人物的肢體動作，並描繪出人物的四肢、關節、身體各部位。 3.認識漫畫設計的步驟與肢體動作的變化創作。 4.能將漫畫與生活結合，以自己創作的漫畫人物設計作品，並與他人分享。			
學習表現	視1-III-3能學習設計式思考，進行創意發想和實作			
學習內容	視E-III-3設計思考與實作			
領綱核心素養	藝-E-B1理解藝術符號，以表達情意觀點。			
核心素養呼應說明	利用繪製「火柴人」的骨架，來協助學生理解及感知藝術肢體語言之美感。			
議題融入說明	人 E4 表達自己對一個美好世界的想法，並聆聽他人的想法。 融入說明：為本主題教案內容所傳達的精神之一。			
與其他領域/科目的連結	●健康與體育領域 ◎學習表現 1c-III-1 了解動作技能要素和基本運動規範。 ◎學習內容 a-III-1 滾翻、支撐、跳躍、旋轉與騰躍動作			
教學活動內容及實施方式		時間	教學資源	評量方式與項目
第四節：課前準備 老師：投影機、運動動作圖片、木偶骨架人、圖畫紙、簽字筆、學習單 學生：備好 2B 鉛筆、橡皮擦、簽字筆 前言：進行之前表情的創作練習後，相信大家已經學會表現臉部的表情特徵，接著我們就要加上肢體動作，讓漫畫人物『動』起來。				
壹、引起動機 一、老師投影運動動作圖片讓學生說是什麼運動項目。		3 分	投影機 運動動作圖片	學生描述
SPORT ICON SET INTLINE OLYMPIC PROGRAM BOOK 		7 分	木偶骨架人	觀察評量

	二、老師請一位學生做「運動動作」請其他學生猜猜看是什麼運動動作？ (跑步、做體操、投籃、打高爾夫球…….) 貳、發展活動 一、木偶骨架人運動姿勢引導 1.教師請兩位學生上台，請一位擺出跑步姿態不動；再請另一位學生操作骨架人木偶，調整四肢關節如同擺姿勢的同學呈跑步姿態，兩者相互比較。 二、教師示範 1.運用木偶骨架人引導學生從人物的實體姿態簡化至火柴人。 2.引導學生如何幫火柴人的骨架加上身體、四肢，創造特別的漫畫角色。 三、學生動手創作 步驟： (1) 以「火柴人」的骨架，畫出人物的基本架構。 (2) 依「火柴人」的骨架描繪出人物的四肢、關節、身體各部位。 (3) 指導學生加上服裝造型，完成有趣的漫畫角色草圖。 (4) 以細簽字筆描繪漫畫整體的輪廓，提醒學生表現漫畫流暢線條、粗細變化的特色。 叁、綜合活動 一、將學生作品貼在黑板展示，再由學生共同欣賞、觀察、反思並提問。 二、教師對今天課程內容及其目的做個總結。	5 分 20 分 5 分	圖畫紙 簽字筆 投影機 木偶骨架人學習單 2B 鉛筆 橡皮擦 簽字筆	實作評量
教學提醒	1. 不一定以圓形來表示人物頭部，可以隨人物角色的頭形調整形狀(例如：正方形臉、長橢圓形、三角形等自由發揮) 2. 身體軀幹的脊椎不一定是直線，而是依人物身體的彎曲而產生弧度變化。			
附錄	學習單(一)			

藝術與人文 學習單(一)

SPORT ICON SET
INLINE OLYMPIC PICTOGRAM PACK



活動名稱：愛運動的火柴人

班級：_____

指導老師：_____老師

姓名：_____

座 號：_____

一、請依下面框中說明，利用火柴人簡易肢體繪畫方式，畫出運動項目及動作。

1. 請畫出我最喜愛運動項目 I	2. 請畫出我最喜愛運動項目 II
3. 請畫出我平常最喜愛運動動作 I	4. 請畫出我平常最喜愛運動動作 II