

國小藝術領域第六冊(五下)

領域/科目		藝術與人文-藝術		設計者	陳佩詩
實施年級		五下		教學時間	160分鐘
活動名稱		第三單元漫畫與偶			
設計依據					
學習重點	學習表現	1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。 2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。		領綱核心素養	藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 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。 藝-E-C3 體驗在地及全球藝術與文化的多元性。
	學習內容	視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 視 E-III-3 設計思考與實作。 視 A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。 視 A-III-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。			
核心素養呼應說明		引導學生從認識臺灣漫畫家的歷史及作品的類型，到漫畫的演進，引起學習動機；再認識漫畫的類型。接著探索漫畫世界的符號、對話框的表現方式；接著臉部表情、身體比例。再進一步利用現有的漫畫接龍先讓學生練習如何安排上語言的變化。			
實質內涵		性E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。 性E6 瞭解圖像、語言與文字的性別意涵，使用性別平等的語言與文字進行溝通。 人E3 了解每個人的需求的不同，並討論與遵守團體的規則。 人E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。			
所融入之學習重點		1. 簡化技法。 2. 漫畫符號與對話框。 3. 故事編寫。			
跨領域		國語、社會			
教材來源		●康軒版國小藝術五下第三單元			
教學設備/資源		●電子教科書 ●課本			
教學材料		●漫畫稿紙 ●麥克筆			

學習目標

表現

- 能透過漫畫符號與對話框，探索漫畫元素，認識漫畫的圖像特色。

鑑賞

- 能賞析漫畫類型、風格，發現繁複與簡單線條營造不同的效果。

實踐

- 1.能學習並實踐漫畫的基本表現手法。
- 2.體驗平面角色立體化的過程。

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
1. 漫畫狂想曲 一、引起動機 (一)請學生觀察課本中四位臺灣漫畫家的作品，並提問：「你觀察到這些作品的畫法有什麼不一樣？」(例如：有的有顏色、有的沒顏色、有的畫得很像真的。) (二)教師提問：「有顏色跟沒有顏色看起來有什麼差別？」(例如：有顏色的看起來比較立體。) (三)教師說明不同的漫畫家有不同的風格，有人喜歡用單純清楚的線條作畫，有人喜歡塗上色彩，讓畫面看起來更豐富。 二、發展活動 (一)教師引導學生觀察畢卡索的〈公牛〉，並提問：「畢卡索畫的〈公牛〉由左到右產生什麼變化？」(例如：越畫越簡單；本來塗很黑，越來越白。) (二)教師提問：「說說看，這幅作品中少了什麼？剩下什麼？」(例如：眼睛不見了；剩下身體、牛角、尾巴和四隻腳。) (三)教師提問：「那最右邊這張圖還看得出來是一頭牛嗎？為什麼？」(可以，因為還有牛角、牛尾巴和四隻腳。) (四)教師說明一張圖只要留下物件的基本特徵，我們還是可以分辨出它是什麼東西。我們眼睛看到的真實物品充滿各種質感、光影變化，當我們把這些質感、光影變化拿掉，改成用線條來畫輪廓線，就可以得到一張簡化的圖。但是如果簡化過頭，就無法分辨這個物體是什麼了。 (五)引導學生完成課本P55圖像簡化。 (六)教師巡視，觀察學生操作情形。 三、總結活動 (一)請學生將完成後的圖像互相展示觀摩。 (二)教師總結：漫畫常常運用簡化的手法來創作，以簡單的線條來繪製，保留物體最重要的部分。	40	● 口頭評量： 判斷作品差異度 ● 實際評量： 簡化繪圖。

2.漫符趣味多

一、引起動機

(一)教師提問：「你們看過漫畫嗎？在哪些地方看到的呢？」(書本、兒童報紙、兒童雜誌、網路。)

(二)教師說明漫畫的類型有單格的、四格的、連環漫畫，在書本上看到一頁一頁漫畫簡稱「頁漫」；專門為手機閱讀設計的漫畫稱「條漫」。

(三)教師拿出以「標點符號」和「音樂符號」製作的漫畫符號圖卡，例如：問號、音符、刪節號、驚嘆號，貼在黑板上，詢問學生：「你們知道這些是什麼符號嗎？」

(注音符號、音符)如果把這些符號放在漫畫人物頭上，它們代表什麼意思呢？」(例如：疑問、開心、無奈、驚訝。)

(四)教師再拿出以「簡化圖形」製作的漫畫符號圖卡，例如：星星、火、燈泡，並提問：

1.這些圖案代表什麼意思呢？(例如：頭昏眼花、生氣、好點子。)

2.你是如何判斷的呢？(例如：星星一閃一閃的很像頭昏眼花的樣子；生氣的時候，感覺有一把火在燃燒；突然有想法的時候，很像燈泡被點亮一樣。)

(五)教師說明漫畫家要表現角色的心境時，會利用我們已經學過的標點符號、音符或生活中的物件，來讓我們產生聯想。

二、發展活動

(一)教師說明課本中的「zzz」符號代表的睡覺或打瞌睡的狀態，請幫它補上一個符合這個符號的角色。讓學生自由發揮，互相觀摩，沒有標準答案。

(二)教師提問：「漫畫家是怎麼讓角色說話的？」(例如：頭上冒一個泡泡，泡泡裡面放要說的話；有一個尖尖的角指向說話的人。)

(三)教師提問：

1.你看過的對話泡泡形狀有哪些？(例如：圓形的、方形的、像刺蝟形的、雲朵形狀的)為什麼會長得不一樣？

2.它們要表現什麼呢？(溫柔的講話、正經的講話、講話很大聲、心裡的想法沒有說出來。)

(四)教師引導學生觀察課本的對話框，並在框裡填上文字。例如：啊！完蛋！、明天就放假了……。

(五)教師說明不同的線條和形狀會給我們不一樣的感受，漫畫家利用這種特性來表現聲音的大小和情緒。

(六)教師引導學生觀察課本上的擬聲字，說明漫畫家為了讓文字更有感情，會把文字扭曲、變形或加上特殊表現，例如：空心字、立體字等。

(七)引導學生選一個狀聲字，例如：哇、哈、呀、轟，並以適合的手法繪製成美術字。

三、總結活動

(一)互相觀摩同學的成果。

(二)教師總結：漫畫家為了讓讀者更融入他們創造的漫畫世界，會利用我們學過的符號，還有線條、形狀，並結合文字，來表現各種心情、情緒和聲音。

這種手法也可

以運用在各種海報和宣傳品上。

● 口頭評量：
分析漫畫符號、文字的聯想。

● 實際評量：
繪出文字表情。

3.角色大變身

一、引起動機

(一)教師展示或播放Q版角色圖片，例如：卡通人物、大頭公仔、絨毛偶、廟會三太子等，並提問：

- 1.這些角色的外表看起來有什麼共通的地方？(例如：頭很大，身體很小。)
- 2.說說看，為什麼創作的人要把頭部放大？頭部放大的娃娃看起來是什麼感覺？(例如：看起來比較可愛、呆呆的感覺。)

(二)引導學生觀察課本中人物比例圖1，並提問：「觀察圖1的人體比例變化，你有什麼發現？」(身體一直長高、腳越變越長。)

(三)教師說明人體隨著年紀慢慢長大，身體會拉長長高，但是頭的大小變化並不會太大。引導學生以頭為一單位，數一數身長大約是幾顆頭的長度？並在課本上記錄下來。

(四)接著觀察誇張Q版的頭身比例圖2，並提問：「圖2的人物，頭部與身體在比例上有什麼變化？」(身體都一樣長、頭越變越大。)教師引導學生同樣以頭為一個長度單位，算算看身體大約是幾顆頭的長度？

(五)教師說明利用頭跟身體比例的差異，創造出不同的角色。

二、發展活動

(一)引導學生在課本上繪製不同頭身比例的角色。教師提醒可以創造一個角色，動物形象也可以，但必須是同一個角色的三種不同比例，這樣比較能看出比例不同造成的效果。

(二)完成後，請學生說出三種比例的角色，帶給你什麼感受。

(三)觀察課本中不同職業的人物圖片，並提問：「你知道這些人從事什麼職業嗎？你是怎麼判斷的呢？」(例如：衣服、物品。)

(四)教師補充說明有些職業有制服，像是醫生、警察、消防員，我們可以從他們的制服知道他的職業是什麼，可是穿上制服就一定從事那項工作嗎？有沒有穿了制服但

不是從事那項工作的情況？(例如：演員、表演人員、cosplay。)

(五)教師說明：制服和工具可以讓我們快速知道對方的身分，但是也可能造成誤會，以為穿制服或拿什麼工具就是哪種身分，這是一種「刻板印象」。刻板印象雖然給人一種負面的感受，但是在漫畫創作的時候，適當的運用刻板印象，卻可以讓看的人很快知道角色的身分。例如：穿盔甲的戰士、穿古代服裝的古人等。而且顛覆外

表的刻板印象也是漫畫中常見的手法，例如：膽小的巨人、不靈光的仙人。

(六)教師引導學生延伸角色比例的繪製，以自己為主角，並提問：「你希望自己『扮演』什麼樣的角色？」學生自由陳述，扮演角色可以天馬行空想像。

(七)紙偶換裝製作

- 1.在西卡紙上畫出自己的正面樣子並剪下來。
- 2.以剪下來的紙偶平放在西卡紙上當模型，以鉛筆約略畫出身形，反覆畫出數個身形。
- 3.在鉛筆描繪好的身形上，設計不同的服裝、道具，並上色。
- 4.將畫好的服裝和道具剪下來，完成紙偶換裝。

三、總結活動

(一)學生成品互相觀摩分享。

(二)教師說明人物或角色的身體比例變化，可以表現出現實人物的年紀，也可以變成可愛討喜的想像風格。

- 口頭評量：人物比例差別。
- 實際評量：繪出不同身高的角色。

4.小小漫畫家 一、引起動機 (一)教師提問：「你們看過哪些漫畫書？主題是什麼？你們最喜歡哪一種題材的漫畫呢？」學生自由回答。 (二)教師說明漫畫的題材很多種，除了有趣的故事，也可以講嚴肅的故事，像是偉人傳記或歷史故事。 (三)教師引導學生觀察課本的四格漫畫，並提問： 1.看完這則漫畫有什麼感想？(很有趣、很好笑、圖很生動。) 2.引起好笑的點在哪裡呢？(男生誤會女生的意思了；她要他把繩子丟下去，但不是整捆都丟進去。) (四)教師說明幽默漫畫常常讓讀者以為事情會順著常理進行，但卻不按牌理出牌來個大逆轉，這種手法往往給人出乎意料的驚喜感。 二、發展活動 (一)教師先使用漫畫接龍的方式，先發已經有開頭的畫作，讓學生先依前三格的故事先接著畫下去。先讓學生體驗畫漫畫的故事感。 (二)接著回到課本看圖回答我們生活中常有這種聽錯話，誤會對方原意而造成笑話的事件，想一想，你是不是也遇過這種誤解的狀況呢？ (三)教師提醒故事的來源可以從你的生活中尋找，或校園中發生的趣事當題材。也可以是天馬行空自己幻想的故事。 (四)引導學生將以簡短文字寫下故事大綱。 (五)教師發下圖畫紙，並提問：「漫畫需要先畫出一格一格的畫格，像課本用的是橫排的方格，你還看過哪些排列方式呢？」(直排的、像田字一樣的、三層的。) (六)教師說明大部分的四格漫畫閱讀順序是由上而下、由左而右。避免搞錯閱讀順序可在格子邊標上數字1、2、3、4。	40	● 實際評量：創作四格漫畫、漫畫接龍。
網站資源	諸葛四郎介紹： https://www.youtube.com/watch?v=A3jTGNmFgkY	