

執行單位	社團法人中華民國視覺藝術協會
計畫名稱	大家來遊藝—藝術跨界的奇幻樂園
執行地點	高雄市陽明國民小學、高雄縣鳳山國民中學、台南市啟智學校

計畫內容

課程 1 數位藝術大觀園 授課老師：朱惠芬

老師和同學一起觀賞經典的數位藝術作品，引發對於本計畫學習的興趣，同時對於數位藝術有著基本認知與瞭解，也和同學們分享常使用到的數位藝術創作器材。同學們皆感到很有興趣，並和彼此分享有關數位藝術或是數位技術的經驗。

課程 2 數位藝術動動手 授課老師：李家祥

由每位小朋友親自體驗數位藝術的獨到之處，使用網路攝影機捕捉週遭的顏色，形成一幅幅特別的數位水墨畫；利用滑鼠當成毛筆，模擬大師寫出一手好字。課堂中大家嘗試尋找各種素材入畫，透過遊戲過程理解電腦與人之間的各種互動可能性。

課程 3 數位藝術探索趣 授課老師：黃任暘

老師在這堂課當中，和同學分享幾種常見的數位藝術形式，同時和同學討論如何創作數位藝術，藉著實際數位器材的體驗，同學們進入數位藝術的世界，體驗數位藝術的神奇魔力。

課程 4 數位藝術尋寶趣 授課老師：黃任暘

老師和同學們一起思考格動畫製作時所需考慮到音效、配樂、畫面構思、角度取鏡等。一方面讓小朋友當導演，以醜小鴨的故事繪製分鏡表，另外讓每組分別上台操作 Movie Maker，利用老師所準備好的素材，搭配軟體製作格動畫。

課程 5 視覺甜甜圈 授課老師：王馨儀

老師利用小朋友日常生活有機會操作到的電腦、數位相機，教導小朋友如何利用這些器

材，拍攝出不同大小、遠近的圖片，老師也讓同學們自行繪製自己想要的背景，透過電腦將小朋友的樣子和相片做合成。

課程 6 身體跳跳糖 授課老師：葉子啓

老師和同學們分享行為藝術的意義和創作歷程，同時和同學們一起欣賞一些有關國內外行為藝術大師的作品，同學們對於行為藝術比較沒有接觸的情況之下，提出了許多疑問與想法，老師也讓同學們當場體驗一下身體對藝術帶來的能量。

課程 7 造型棉花糖 授課老師：李家祥

老師在這堂課當中，帶了學生間彼此最流行的 wii 和同學一起分享、遊戲，藉由和遊戲互動的過程當中，老師講解了主機、感應桿與搖桿之間的關係，也讓同學們發想如何使用感應的方式創作出藝術作品，也為下學期的創作課程進行暖身，同學對於平時可以接觸到的 wii 能夠轉換成藝術作品，都覺得十分有趣。

※「濱海藝術綠苗」藝術教育計畫

課程一 我是色彩魔術師 授課老師：曾玉冰

本學期的第一堂課，老師和同學先分享有關色彩給每個人的感覺，藉以帶出色彩冷暖色系的概念。老師會將顏色類別取名為冷冷國或亮亮國、暖暖國等，從色彩帶給人的感受連結到他們生活接觸到這個顏色的經驗。在創作部份，則利用色彩三原色，讓同學們混出五顏六色的繽紛畫面。

課程二 來畫一首色彩詩 授課老師：曾玉冰

上星期對於冷暖色系的概念，這星期老師讓同學在三原色當中選取兩個顏色來創作背景，並且利用蠟筆和水彩的組合，讓同學在創作的背景上面發想，會有什麼樣的人事物出現在畫面當中，繪畫在另一張紙上，並剪下貼於畫面中，課程最後，老師讓每位同學都能夠和大家分享屬於自己畫面的故事。

課程三 種子與葉子的刮刮樂 授課老師：曾玉冰

本週課程老師加入了蠟筆這項創作媒材，老師先用故事引導出種子和葉子的概念，並帶了一些真實的葉子和種子，讓同學們對於這兩樣東西有更深刻的概念。接著讓同學在一張色卡紙上面鋪上一層厚厚的蠟筆，之後再用牙籤在畫面當中刻出葉子和種子的輪廓，這個類似刮刮

樂的動作，讓同學們都覺得十分有趣。

課程四 複製我自己 授課老師：曾玉冰

本週課程，老師運用了珍珠板讓同學繪製自己的自畫像，老師先和同學們聊聊每個人的五官，讓同學觀察一下彼此的臉部及五官，接著讓同學們在珍珠板上用蠟筆畫出一個人的臉，可以畫自己，也可以畫同學，再用鉛筆將輪廓做一深刻的描繪，敷上水彩之後，變身成為一塊能夠拓印的版畫。

課程五 每個人都不一樣 授課老師：許淑真、曾玉冰

本週課程，老師延續上週對於五官的連結，將範圍擴展到人的四肢，老師先帶同學們一些肢體活動，利用木魚和鈴鼓和同學互動，接著在創作課程當中，老師請同學在全開的圖畫紙上，畫出自己的樣子，每位同學除了畫上自己之外，都還畫了一些可愛的東西在背景上陪伴他們。

課程六 我會做家事 授課老師：許淑真、曾玉冰

本週課程，老師利用和同學們長時間相處的家庭作為出發點，請大家分享對於家庭的概念和家庭的相關成員與組成，本週也首次讓同學們分組創作，在創作過程當中，學習如何和同學彼此互相合作。

課程七 與生活物件的對話：攝影與捏塑創作

本週課程，老師請同學帶來自己最喜歡的東西，藉由物品和自身的連結，讓同學們可以在創作的過程中，增加其興趣與拉近其距離，這次課程，老師選用各種不同顏色的黏土，讓學生們進行創作，同學們也努力地將自己帶來的東西化身成黏土角色。

階段	週數	日期	課程單元	課程說明	使用資源
數位藝術一朵朵	1	97/09/17	單元 1-1 數位藝術大觀園	第一次課程以介紹經典數位藝術作品為主，利用與討論藝術家創作意涵、作品特質所帶給觀者的意義。大師作品包括國內外著名藝術家之作品。	數位相機、手機、電腦、投影機、喇叭、麥克風、數位藝術作品
	2	97/10/01	單元 1-2 數位藝術動動手	提供國內數位藝術家作品，與小朋友互動，加強對數位作品的認識與欣賞。	
	3	97/10/15	單元 1-3 數位藝術探索趣	數位藝術探索趣以可感經驗為探索主體，包含 複合感知：視覺、聽覺、觸覺...，以及共感覺經驗，本次單元目的在引導小朋友認識數位藝術作品如何透過不同介面組合，達成豐富多變的樣貌。	數位相機、手機、電腦、投影機、喇叭、攝影機、麥克風
	4	97/10/29	單元 1-4 數位藝術尋寶趣	數位藝術尋寶趣主要目的在讓小朋友親自操作體驗數位藝術基礎原理，並與教師討論作品的趣味性與豐富意涵。	
也來數位一下	5	97/11/12	單元 2-1 視覺甜甜圈	利用數位影像擷取器，如：數位相機、DV、手機、掃瞄器，以學員角度觀察週遭影像，加入藝術創作觀點，引導學員以最基礎的方式完成影像探索。	電腦、投影機、喇叭、攝影機、麥克風。
	6	97/11/26	單元 2-2 身體跳跳糖	藉由說故事，學員在錄影機與眾人面前展現如何藉語言作陳述；透過影像紀錄觀看當代行為藝術家如何用身體/視覺意象，而非語言來作陳述。	電腦、投影機、喇叭、攝影機、麥克風、收錄音器材。
	7	97/12/10	單元 2-3 造型棉花糖	利用數位器材觀察、重組、改變平時常見的造型，大樓、蕨類、車體、人物...。哪一些是我們平時常見卻視而不見但可以重新改變的新造型呢？	電腦、投影機、喇叭、攝影機。
	8	97/12/24	單元 2-4 綜合繽紛樂	經過單元 2-1，2-2，2-3，三階段的實際體驗，本單元將給予主題以小組討論方式，讓學員體驗將三部份綜合利用，共構成數位藝術作品的可能性。	數位相機、手機、掃瞄器、電腦、投影機、喇叭、攝影機、麥克風、收錄音器材。

階段	週數	日期	課程名稱	課程說明	使用資源
想 一 想 與 動 動 手	9	98/03/04	單元 3-1 大腦捉迷藏	經由數位藝術課程教學與影像、造型訓練，下學期首次課程將以小組方式進行，將藝術創作作為心靈探索之旅，從對創作主題的情意認知引導學習者的經驗聯想與情感共鳴。	電腦數位圖像、網際網路、繪畫作品、照片、實物蒐集、複合媒材應用
	10	98/03/18	單元 3-2 小組作品發想	本次課程將導引學員討論發想成果展創作作品，並就發想內容和所有學員做一分享與討論。	電腦、投影機、互動作品、喇叭
	11	98/04/01	單元 3-3 數位作品創作(一)	本次單元確立小組創作的作品故事、使用技術、創作流程、小組工作分配，希望學員在集體創作中，也能培養出合作品德。	電腦、投影機、互動作品、喇叭、攝影機、麥克風
	12	98/04/15	單元 3-4 數位作品創作(二)	本次單元目標在完成所有作品素材與前置作業，希望學員在創作中，與助教教師充分討論。	電腦、投影機、互動作品、喇叭、攝影機、麥克風
	13	98/04/29	單元 3-5 數位作品創作(三)	本次單元目標在完成影像與聲音編輯，並將作品做一初步的結合，並從中修正尚未注意到的部分。	電腦、投影機、互動作品、喇叭、攝影機、麥克風
	14	98/05/13	單元 3-6 數位作品創作(四)	本次單元目標在完成最後作品組合與修正，希望學員在創作中，以自己的力量完成作品。	電腦、投影機、互動作品、喇叭、攝影機、麥克風
花 花 世 界 成 果 展 覽	15 / 16	98/05/29 ~ 98/06/07	單元 4 成果展覽	成果展覽時間預定為九十七年度下學期 5 月 29 日至 6 月 07 日，展覽時間為期十天，舉辦地點暫定高雄市立美術館，將三所參與計畫的學生作品公開展示、呈現。	電腦、投影機、互動作品、喇叭、攝影機、麥克風