

# 桃園市藝術與人文領域（視覺藝術）教學活動觀察表（第一排）

教學者：鄭永峻老師

時間：106年3月21日 10:30~11:30

單元名稱：窗花燈

地點：蘆竹區南崁國小 四年級

觀察者：吳毅如

- 教學目標：
1. 能認識與欣賞紋飾造型作品（剪紙、窗花）
  2. 能從生活中發現造型形成紋飾。
  3. 能運用美的原理原則設計紋飾花紋。
  4. 能使用數位工具創作
  5. 透過「鏤空」這個表現形式，學生體會這形式與空間，與光線間的互動
  6. 創作屬於自己的窗花燈。
  7. 透過數位創作工具的特性，培養學生不怕嘗試與探索，增進藝術創作能力。

## 一、學生學習紀錄（過程發生什麼？學生做了什麼？說了什麼？何處發現美？）：

白板

今天又有幾條線相連

5號「發現鏤空燈的美」，酷哦，對上次課程的帶鼠控制很熟悉，（網面結構，回到10.清楚

2號今天一直向3號確認自己的作法

3號今天表達圓形比圓形才好看，Alt+鏤空、主動操作

8號一未使用對稱線功能 → 有些亂試，say不知道畫什麼

哇！酷A！哇塞！好像頭盔！好帥哦！

6號一主動協助7號，7號反而先成功，成為小白幫

學生如何學習（哪裡有發生學習？哪裡出現學習瓶頸？）

23	17
24	18
25	19
26	20
27	21
28	22
29	

9	1
10	2
11	3
12	4
13	5
14	6
15	7
16	8

刻紙美體會叫呼

動作連

小白幫

專注鏤空

畫什麼

站起看

Maybe 給主題

按步驟、

鏤空時，按del+c忘了閃鏡像線  
 直擋時，出現連線困難，斷線 → 最大問題

## 三、這堂課我學到什麼？

科技的便利性需建立在已有的知識基礎

# 桃園市藝術與人文領域（視覺藝術）教學活動觀察表（第三排）

教學者：鄭永峻老師

時間：106年3月21日 10:30~11:30

單元名稱：窗花燈

地點：蘆竹區南崁國小 四年級

觀察者：

- 教學 1. 能認識與欣賞紋飾造型作品（剪紙、窗花）
- 目標： 2. 能從生活中發現造型形成紋飾。  
 3. 能運用美的原理原則設計紋飾花紋。  
 4. 能使用數位工具創作  
 5. 透過「鏤空」這個表現形式，學生體會這形式與空間，與光線間的互動  
 6. 創作屬於自己的窗花燈。  
 7. 透過數位創作工具的特性，培養學生不怕嘗試與探索，增進藝術創作能力。

一、 學生學習紀錄(過程發生什麼？學生做了什麼？說了什麼？何處發現美?):

白板

22 衣服是鏤空  
20 這樣多算，因為正方形的確在一起

19. 母不會掉下來?

20 最元元 21  
花架

50 分開開始作

23	17	9	1
24	18	10	2
25	19	11	3
26	20	12	4
27	21	13	5
28	22	14	6
29		15	7
		16	8

二、 學生如何學習(哪裡有發生學習？哪裡出現學習瓶頸?)

21. 先提取.

22. 第2提取

21 好棒

19 最寬 (鏤空減法)

18. 會掉

~~18 有~~ ~~19 有~~

22 減法

17 快 But 無元再作

19. 細節

細竹不見了

不會刪

20 半個 (可以嗎?)

三、 這堂課我學到什麼?

① 以科技找尋創作可能

② 學生從嘗試中 ~~找尋~~ 創作最佳質  
最佳

③

思考 { 如何更美,  
會不會掉?

## 桃園市藝術與人文領域（視覺藝術）教學活動觀察表（第二排）

教學者：鄭永峻老師

時間：106年3月21日 10:30~11:30

單元名稱：窗花燈

地點：蘆竹區南崁國小 四年級

觀察者：

- 教學 1. 能認識與欣賞紋飾造型作品（剪紙、窗花）
- 目標： 2. 能從生活中發現造型形成紋飾。  
 3. 能運用美的原理原則設計紋飾花紋。  
 4. 能使用數位工具創作  
 5. 透過「鏤空」這個表現形式，學生體會這形式與空間，與光線間的互動  
 6. 創作屬於自己的窗花燈。  
 7. 透過數位創作工具的特性，培養學生不怕嘗試與探索，增進藝術創作能力。

一、 學生學習紀錄(過程發生什麼？學生做了什麼？說了什麼？何處發現美?):

白板

- 7. 14. 15. - 自玩錢幣.
- △ 9 很認真聽並回答. 15 很累. 提不起興趣
- △ 12 回答正確. △ 15 最快找到密碼進入.
- △ 學生期待的臉 -
- △ 11 號很快畫出來. 13 號 - 直接掉重複. 12 號 - 一直嘗試.
- △ 10 號 - 一直說很快. 15 號無法更改筆的粗細.

23	17
24	18
25	19
26	20
27	21
28	22
29	
23	17

9	1
10	2
11	3
12	4
13	5
14	6
15	7
16	8

二、 學生如何學習（哪裡有發生學習？哪裡出現學習瓶頸？）

- △ 12 很願意幫助別人. 13 最快完成. 16 號會仔細檢查.

三、 這堂課我學到什麼？

桃園市藝術與人文領域(視覺藝術)教學活動觀察表(第四排)

教學者：鄭永峻老師

時間：106年3月21日 10:30~11:30

單元名稱：窗花燈

地點：蘆竹區南崁國小 四年級

觀察者：何紋縷

教學	1. 能認識與欣賞紋飾造型作品(剪紙、窗花)
目標	2. 能從生活中發現造型形成紋飾。 3. 能運用美的原理原則設計紋飾花紋。 4. 能使用數位工具創作 5. 透過「鏤空」這個表現形式，學生體會這形式與空間，與光線間的互動 6. 創作屬於自己的窗花燈。 7. 透過數位創作工具的特性，培養學生不怕嘗試與探索，增進藝術創作能力。

一、學生學習紀錄(過程發生什麼?學生做了什麼?說了什麼?何處發現美?):

白板

- △ 聽完師簡報，拿到密碼單，大部分運用、國際網路輸入 SCULPTGL → 師統一解密 → 進入設計頁面 (有困難者：周圍同學會給予協助)
- △ 畫方? 畫圓? 如何配置
- △ 兩位坐在一起的會互相觀看對方畫的，相較單獨坐的人默默畫，線條較密集
- △ 畫好會嘗試繕呈，檢查成果，再進行修改。
- △ 電腦教室網路不通，師臨時改尋求生在桌机上

23	17	9	1
24	18	10	2
25	19	11	3
26	20	12	4
27	21	13	5
28	22	14	6
29		15	7
		16	8

二、學生如何學習(哪裡有發生學習?哪裡出現學習瓶頸?)

- △ 畫圖時多為從中心往外延伸，慢慢再畫。
- △ 已完成者化身小瓦特協助其他人(不分男女，ex: 男→女)
- △ 八人中有三人未畫完球體，有二人速度過慢(過求精緻度)，只完不到一半。
- △ 存檔時有  $\frac{2}{3}$  左右學生不知該如何存檔。

三、這堂課我學到什麼?

繕呈課程如果以實際製做，容易因生一個失誤而毀壞，以軟本製做可重覆復原、修改，直接看到模擬成品。簡單易操作，生有成就感。

# 桃園市藝術與人文領域（視覺藝術）教學活動觀察表（第三排）

教學者：鄭永峻老師

時間：106年3月21日 10:30~11:30

單元名稱：窗花燈

地點：蘆竹區南崁國小 四年級

觀察者：游文君

- 教學目標：
1. 能認識與欣賞紋飾造型作品（剪紙、窗花）
  2. 能從生活中發現造型形成紋飾。
  3. 能運用美的原理原則設計紋飾花紋。
  4. 能使用數位工具創作
  5. 透過「鏤空」這個表現形式，學生體會這形式與空間，與光線間的互動
  6. 創作屬於自己的窗花燈。
  7. 透過數位創作工具的特性，培養學生不怕嘗試與探索，增進藝術創作能力。

## 一、學生學習紀錄（過程發生什麼？學生做了什麼？說了什麼？何處發現美？）：

學生	A	B	C	D	E	白板
17	○	○	○	○	○	18能順利的設計，但又
18	○	○	○	○	○	19已能掌握技巧，設計快速。
19	○	○	○	○	○	20、21 進度較慢
20	○	○	○	○	○	21掌握粗細的設定應再練習，能鏤空了
21	○	○	○	○	○	22. 進度較慢，自己摸索。
22	○	○	○	○	○	22 會向老師尋求協助，老師引導其完成

## 二、學生如何學習（哪裡有發生學習？哪裡出現學習瓶頸？）

1. 協助18輸入密碼。 19的設計美。 17也完成鏤空
2. 一步驟的學習，引導學生設定。掌握步驟。1、2個步驟即回學生
3. 21說：為何我按了ALT沒效果？和20有互動，尋求解決，也能順利操作。
4. 21、22順利完成鏤空，完成的瞬間，充滿歡喜。21會指導20。

## 三、這堂課我學到什麼？

1. 透過實物學習鏤空，效果加乘（窗花）
2. 透過可預期的成品，讓孩童激勵創作。
3. 這麼短的時間即能和学生建立常規和互動，很棒
4. 課程設計規劃優，學生都有專做，投入學習，是場非常棒的學習

桃園市藝術與人文領域(視覺藝術)教學活動觀察表(第四排)

教學者：鄭永峻老師

時間：106年3月21日 10:30~11:30

單元名稱：窗花燈

地點：蘆竹區南崁國小 四年級

觀察者：

- 教學 1. 能認識與欣賞紋飾造型作品(剪紙、窗花)
- 目標： 2. 能從生活中發現造型形成紋飾。
3. 能運用美的原理原則設計紋飾花紋。
4. 能使用數位工具創作
5. 透過「鏤空」這個表現形式，學生體會這形式與空間，與光線間的互動
6. 創作屬於自己的窗花燈。
7. 透過數位創作工具的特性，培養學生不怕嘗試與探索，增進藝術創作能力。

一、學生學習紀錄(過程發生什麼?學生做了什麼?說了什麼?何處發現美?):

白板

① 對3D件愛不釋手。

② 學生大部主動搜尋解答(老師的協助)

③ 內答方式來作認複習。學生回答良好。

④ 學生專心度超好。老師指導語精準!

23	17
24	18
25	19
26	20
27	21
28	22
29	

9	1
10	2
11	3
12	4
13	5
14	6
15	7
16	8

二、學生如何學習(哪裡有發生學習?哪裡出現學習瓶頸?)

- ① 學生對 keyboard 熟悉度較弱，但勇於嘗試。
- ② 每個學生作品都不一樣，一堂課可以這麼不統一，讓孩子們自主發揮真難得!
- ③ 孩子遇到問題會互相幫忙。
- ④ 學生對於立體3D空間適應很快，但操作不熟(傳宗有控)

三、這堂課我學到什麼?

原本投資創客課程，混入一副強心針，結合數位科技竟然可以如此輕鬆!雖然學知不博而事先借得的功力，昨我們也可以一下子追上，但我他應該可以有「得」字範良好白起各可以創起。

# 桃園市藝術與人文領域（視覺藝術）教學活動觀察表（第一排）

教學者：鄭永峻老師

時間：106年3月21日 10:30~11:30

單元名稱：窗花燈

地點：蘆竹區南崁國小 四年級

觀察者：

- |     |                                      |
|-----|--------------------------------------|
| 教學  | 1. 能認識與欣賞紋飾造型作品（剪紙、窗花）               |
| 目標： | 2. 能從生活中發現造型形成紋飾。                    |
|     | 3. 能運用美的原理原則設計紋飾花紋。                  |
|     | 4. 能使用數位工具創作                         |
|     | 5. 透過「鏤空」這個表現形式，學生體會這形式與空間，與光線間的互動   |
|     | 6. 創作屬於自己的窗花燈。                       |
|     | 7. 透過數位創作工具的特性，培養學生不怕嘗試與探索，增進藝術創作能力。 |

一、 學生學習紀錄（過程發生什麼？學生做了什麼？說了什麼？何處發現美？）：

白板

1. 針對T提問，指示找尋方法解決Q，一問一答引導思考
2. 學生鏤空後發現畫面不夠美<sup>②</sup>，<sup>③</sup>會說好嘍，這什麼東西之後會再次重新構圖修正，完成更精緻的設計
3. <sup>①</sup>完成作品S，會去協助不會的S，雖此生電腦能力不强但課程中依T指示一步步確實完成

23	17
24	18
25	19
26	20
27	21
28	22
29	

9	1
10	2
11	3
12	4
13	5
14	6
15	7
16	8

二、 學生如何學習（哪裡有發生學習？哪裡出現學習瓶頸？）

1. 自行依T指示，反覆構圖找出自己覺得美的窗花
2. 完成作品的S會去協助未作完的，依照T剛教的教式以這東西會掉下來嗎？請檢查一下

三、 這堂課我學到什麼？

1. T提示引導創意設計，S無挫折感，S會互助協同合作
2. 美的教學結合電腦，令人驚艷，感受其美好。∴
3. T教學態度

# 桃園市藝術與人文領域（視覺藝術）教學活動觀察表（第二排）

教學者：鄭永峻老師

時間：106年3月21日 10:30~11:30

單元名稱：窗花燈

地點：蘆竹區南崁國小 四年級

觀察者：

- 教學 1. 能認識與欣賞紋飾造型作品（剪紙、窗花）
- 目標： 2. 能從生活中發現造型形成紋飾。
3. 能運用美的原理原則設計紋飾花紋。
4. 能使用數位工具創作
5. 透過「鏤空」這個表現形式，學生體會這形式與空間，與光線間的互動
6. 創作屬於自己的窗花燈。
7. 透過數位創作工具的特性，培養學生不怕嘗試與探索，增進藝術創作能力。

一、 學生學習紀錄(過程發生什麼？學生做了什麼？說了什麼？何處發現美?):

白板

1. 與老師的搭
2. 問題導向進行
3. 就戰鬥位置
4. 小小風箏幫忙

1. 思考鏤空概念
2. 幾何圖形的鋪
3. 半徑 15-30左右
4. 快捷鍵的使用

1. 平台的使用
2. 對稱

23	17
24	18
25	19
26	20
27	21
28	22
29	
23	17

9	1
10	2
11	3
12	4
13	5
14	6
15	7
16	8

二、 學生如何學習（哪裡有發生學習？哪裡出現學習瓶頸？）

1. 與老師的互動、問答
2. 簡報內容
3. 提取舊經驗
4. 平台本身就讓學生動手

三、 這堂課我學到什麼？


巧稱之美  
幾何組合

# 桃園市藝術與人文領域（視覺藝術）教學活動觀察表（第三排）

教學者：鄭永峻老師

時間：106年3月21日 10:30~11:30

單元名稱：窗花燈

地點：蘆竹區南崁國小 四年級 

觀察者：

- 教學 1. 能認識與欣賞紋飾造型作品（剪紙、窗花）
- 目標： 2. 能從生活中發現造型形成紋飾。  
 3. 能運用美的原理原則設計紋飾花紋。  
 4. 能使用數位工具創作  
 5. 透過「鏤空」這個表現形式，學生體會這形式與空間，與光線間的互動  
 6. 創作屬於自己的窗花燈。  
 7. 透過數位創作工具的特性，培養學生不怕嘗試與探索，增進藝術創作能力。

一、 學生學習紀錄(過程發生什麼? 學生做了什麼? 說了什麼? 何處發現美?):

1. 認真觀察 → 思考  
與生活產生聯想

白板

大型窗花 → 對稱 → 連結 (不含掉漆) → 單一形狀無限延伸

2. 密張單 → 徑向球 (射)

圖形遮罩 → 調面結構 → 雕刻半透明

錯誤、修改、不知所措... → 復原、刪除重建

• 工具：遮罩、半徑：< 70、透明度：100、硬邊：15、反向

立體傢俬調面重構 • 清除 (-ctrl+Z) 反轉 (-ctrl+Y)

3. 提取 → 作品鍵呈現, 修正: 記錄 → 復原

4. 發現對稱圖形 & 鏤空之美, 親自設計窗花燈

23	17
24	18
25	19
26	20
27	21
28	22
29	23

9	1
10	2
11	3
12	4
13	5
14	6
15	7
16	8

二、 學生如何學習 (哪裡有發生學習? 哪裡出現學習瓶頸?)

從電腦作品呈現認識窗花 → 帶入鏤空概念 (鑲戒指、鳥巢...)

作品觀察 → 強調對稱 (剪紙藝術) & 連結是反向

想要留取可部分, 必須出滿連結, 否則會掉漆

存檔功能: 新增分頁 → 密張單 →

存檔位置: (SQL)(STL)

特殊字元 (易命名) → 給他一個浮木 or 主軸依賴

三、 這堂課我學到什麼?

利用球體徑向球建立, 更出對稱圖形

透過鏤空概念, 強調連結讓圖不掉落

完成窗花燈可設計圖

課程中非緊湊 → 尚在全投入在 → 不斷嘗試修正 → 得到配想