

# 基本設計科

## 組織教學活動的策略(建議)

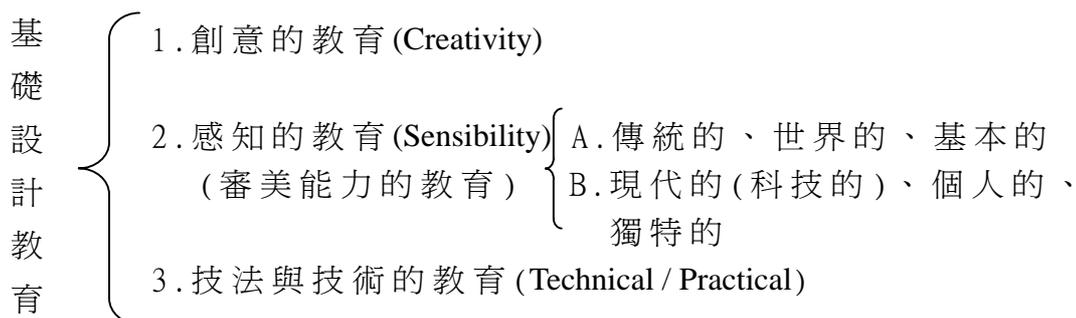
### 引言

作為邊緣學科的「設計」- 現代教育研究的綜合性發展，使許多學科相互交錯、相互滲透，從而構成了「邊緣學科」的內容。設計作為融合美術、科技和經濟於一身的綜合體系，其邊緣學科的特徵，一方面體現在它與其他學科橫向聯繫而形成的體系之中；另一方面，其自身不斷充實與完善的結果，也同時造就了更加豐富的分支學科領域。(請參看設計家譜圖)

基礎設計教育的內容，通常包括有造形、色彩、材料及質感等三項，而所謂基礎設計教育的目標，便是指把以上的內容加以有系統的實施教學，而達到使學生皆具有獨立之思考能力及造形創造的能力。若把整個基礎設計教育的目標，概略地加以整理的話，下圖的樣式也可以說是各種不同方式之中的其中之一吧！下圖的1、2、3項除了表示了內容的區分之外，同時也表示其重要性的優先順序。換句話說，創意的教育(Creativity)，在基礎設計教育目標的架構中是最為重要的，因為設計活動便是一種執行創意的活動。

其次是感知的教育(Sensibility)，在A項所列之「傳統的」、「世界性的」、「基本的」，實際上是指一般人所接受之美的標準，通常這種美的標準是已經存在的，所以說是「傳統的」；同時，又由於具有絕大多數的共通性，所以說是「世界性的」；也由於「傳統的」及「世界性的」特點，因此，也是一般被認為是「基本的」美之標準。懂得了A項所屬之美的標準之後，仍然是不夠的；因此，還要有B項所述屬於「現代的」、「個人的」及「獨特的」之美的意識。把A項與B項的教育完整地教授，感知的教育才能算是完備了。

同時，加上第3項所述的技法與技術的教育(Technical / Practical)，基礎設計教育的目標便能達到。假設第1、2項的教育不夠踏實或是次序顛倒，而優先施以第3項的教育，那麼這是開倒車的現象，將是設計教育的不幸，因為這樣的教育將變成培養「匠」，而不是培養「家」了。



不過，雖然說「創意的教育」是最為重要及最為優先的，但是卻也最為困難。而且創意是不可多得的，即使是獲得了好的創意，也是指在當時的條件下而言；換句話說，若換了另一個條件(如時間、空間改變時)，好的創意可能已不存在。因此，在此所言之「創意的教育」，主要是指培養學生具備靈活的邏輯思考程序及方法而言，使他們不受時間、空間的限制能夠在任何的條件下，以正確、合理的邏輯思考，來尋找最適合的構想和解決方法。因此，這種「創意的教育」應該具有恆久性的，簡單的說，便是一種啟發性及創造性的教育。

由於「創意」難求，也不容易教，且事實上什麼才算是「創意」，也不容易斷定。因此，其教育的方法與內容也引起大家的重視，並熱衷的參與思考及研究。而從「啟發性」及「創造性」的觀點來看，若說這原本就是教育的根本目標，事實上一點也並不為過。此外，雖然「感知的教育」及「技法與技術的教育」，其重要性及優先順序均在「創意的教育」之後，但感知與技術卻是一位設計家所應具備的基本素養，並可以經由努力及教育而獲得。而且，即使是最好的創意，若沒有這兩項素養來加以配合的話，也無法使其具體的表現出來。因此，以上三種教育可說是缺一不可，只要有其中一項欠缺或不夠健全的話；那麼，基礎設計教育便不算完整了。

## 組織教學活動的策略

圖(一)、(二)及(三)撮要了數點，它們在籌劃教學內容和活動時可予以參考的。

首先，若要學生投入學習，本科的教學活動應選與他們生活有關的事物為「脈絡/情境」(Contexts)，建議如下：

- ◆ 個人(Individual/Personal)---例:匙扣、賀卡設計等。
- ◆ 家居/庭/Home/Family)---例:紙板遊戲設計等。
- ◆ 學校(School)---例:改善圖書館/溫室的環境等。
- ◆ 社區/群(Community)---例:改善休憩公園的設施等。
- ◆ 工商業界(Business & Industry)---例:商品包裝/銷售點設計等。

同時，學生的實物製成品(Products)基本上可歸納於三個形式/範疇，他們的學習成果也可從中得到評估：

- ◆ 人工製品/器物(Artefacts)--- 例:筆插。
- ◆ 系統組合(Systems)---例:文具儲存組合。
- ◆ 綜合環境(Environments)---例:溫習室的擺設。

還有，運用「主題教學法」(Thematic Approach)來教授本科，也能令同學們從一貫徹始終的主題裡學習，使他們能融會貫通地把所學得的知識和技巧應用於解決設計難題上；並從實踐設計構思的過程中，培養出積極的自學精神、正確的處事態度和有理據支持的價值觀。學習主題或可從「衣、食、住、行、育、樂」這六大範圍中選取，下面試以一例子說明之：

### 主題：香港旅遊

以推廣香港的旅遊業為主題，設計一系列的平面、立體以至環境作品去介紹香港的旅遊點、生活文化及特色活動/節日等。除了推介現有的旅遊點外，例如天壇大佛和 Ocean Park，學生思考如何去宣傳政府策劃中的新景點，例如 Disney Land 及漁人碼頭等，應會帶給他們更多的創作空間。同時，若引用成龍、Leon 等明星名人(所謂旅遊大使)的 Images 於設計中，或可更易引起學生的創作動機。(這個學習活動可以擴展成為一個「跨科目/課程」的專題研習，有關的科目會是：中、英、社會、歷史、地理、商業/經濟等。)

#### 平面設計---香港旅遊節宣傳品：(學生扮演平面設計師)

1. 標誌設計 + 標題設計
  - 點、線、面和色彩等設計元素的運用(課題 1.5) + 文字造型(課題 6.1) + 常見標誌及標題的評賞(課題 7,8)
2. 宣傳單張設計 (學生可介紹自己社區的旅遊特色)
  - 圖像與文字的配搭(課題 6) + 電腦輔助平面設計的應用(課題 3.7)
3. 海報設計 (或巴士/地鐵車身廣告設計)
  - 運用各種圖像的組織原理(課題 1.5) + 插圖技巧(課題 4) + 常見海報的評賞(課題 7,8)
4. 賀卡設計 (或香港品牌/Made in HK 產品目錄設計)
  - 立體紙模型的制作(課題 3.4) + 常見賀卡的評賞(課題 7,8)

#### 立體設計---香港旅遊節禮品：(學生扮演產品/包裝設計師)

5. 紙板遊戲、玩具設計
  - 設計程序的運用(課題 2.1) + 人體工程學的應用(課題 1.6) + 模型製作(課題 5)
6. 紀念品包裝設計 (可以是一些立體/3D 的紀念品，如寺、橋或摩天大廈等建築物的模型)
  - 運用不同的表達手法來展示設計構想(課題 2.3) + 常見包裝的評賞(課題 7,8)

#### 環境/空間設計---香港旅遊協會店舖：(學生扮演環境設計師)

7. 客務、查詢或觀光中心的鋪面設計
  - 運用不同的表達手法來展示設計構想(課題 2.3) + 鋪面設計的評賞(課題 7,8)
8. 展覽場地佈置/室內設計 (還可以加些有關立體構成的雕塑設計)
  - 人體工程學的應用(課題 1.6) + 透視圖的應用(課題 2.4) + 模型製作(課題 5)

## 基本設計科

### 教學大綱/計劃的基本項目

項目	重點
1. 單元名稱 (Module Title)	以所涵蓋課程綱要中的教學單元/課題之統稱命名。
2. 概述/說 (Overview)	說明本單元所包含的項目和單元目標與重點，以導引隨後(多個)學習活動所要達成的具體目標與預期能力。
3. 學習活動名稱 (Learning Activity Title)	生動活潑、簡短，並能激勵學生學習為主。
4. 建議教學節數 (Suggested Teaching Duration)	所有學習活動均規劃成 2~?? 節，施教時可視需要而增加或減少。
5. 適用年級 (Classes Intended)	以課程標準的適用年級為主。
6. 具體目標 (Specific Achievement Objectives)	說明本學習活動要達成的教學目標，層次略高於單元目標。
7. 活動簡介 (Description of Activity)	說明本學習活動所設定的條件、預期結果及其特點。
8. 設備與材料 (Resource List)	包括名稱、規格、數量和備註等。
9. 教學程序/進度表 (Teaching Procedure/Schedule)	列表標明節數、應對的具體目標、教師活動、學生活動和備註等。
10. 評鑑 (Evaluation Strategy and Criteria)	僅提出評鑑要點、內容與方式，教師可自行設計評量工具。評鑑時機可標示在教學程序表的備註欄內，學習前、中、後的評鑑宜盡量並重。
11. 教學資源 (Teaching Resources)	提出本學習活動之外可供參考的額外資源，包括與教學相關的知識、投影片底稿、及相關機構名稱與來源等。
12. 其他建議 (Other Suggestions for Further Development)	說明本學習活動要特別注意的地方，及列出其他建議性的變通教學活動或教學策略。
13. 參考文獻 (References)	作者設計本學習活動時的參考文獻。
14. 附錄 (Appendices)	相關知識或概念、參考用圖表、評量表等教學相關資源。

## 結語

基本設計科的教學目的，在使學生透過他們對一己切身經驗的了解，發展他們對事物的評估及辨析能力。所以本科的精粹在於經歷上的體驗，教師應盡可能培育學生對世界設計趨勢/潮流不斷進步的態度和感受，以改進和加強學生在生活經驗上的體認。總括來說，本組希望能與老師們共同發展一個合適的教學策略，以達至學生能有效及愉快地學習基本設計科。