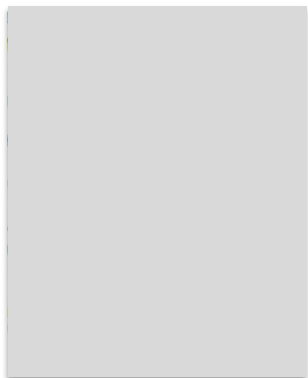


為智障學生而設的視覺藝術科 第一學習階段（初小／中度）

單元主題：我找到的魚先生

單元／主題名稱	我找到的魚先生
施教者／教學對象	保良局余李慕芬紀念學校 陳玉茹老師、黃可兒老師 / 初小（中度） 東華三院群芳啓智學校 陳錦燕老師、范偉慈老師、陳嘉歡老師 / 初小（中度）
次數／課時	本單元共 8次教學，每次課時40分鐘
單元設計理念	繪本對識字有限的孩子具感染力，不但能傳遞思想概念，更激發學生的理解和想像力（黃瀨慧，2007）。有見及此，本單元設計以艾瑞·卡爾（Eric Carle）的繪本《海馬先生》作引入。繪本講述海馬先生在多采多姿的海底世界遇見了各種不同的魚類（魚先生），學生除了透過閱讀繪本引起學習動機外，更能認識魚的不同形狀、色彩和質感等視覺元素，觀察大自然中隨意重複的組織原理。教學過程著重學習艾瑞·卡爾的彩繪拼貼法，並鼓勵學生創作他們心目中的魚先生。學生學會運用幾何形狀簡化魚的造形、探索運用日常生活物件（例如：梳、卡紙、叉、樽蓋等）作為表現質感的工具、掌握大自然中隨意重複的組織原理來進行彩繪拼貼。最後，全班以合作畫形式展現一幅豐富的「魚先生的海底世界」。
學生已有知識	<ul style="list-style-type: none">● 已初步認識一些海洋生物，例如：魚● 已有基本拼貼技巧● 已有基礎形狀的概念● 已有著色的概念

參考藝術家／藝術作品：



（因版權關係，有關繪本的圖片均未能展示，不便之處，敬希見諒。）

艾瑞·卡爾（Eric Carle）著，柯倩華主譯（2020）。《海馬先生》。台北：上誼文化實業股份有限公司。

圖片取自：<https://www.eslite.com/product/1003117071202247>

單元設計概覽

週次	單元／主題名稱 (媒介)	單元學習目標 〔四個學習目標，見《為智障學生而設的視覺藝術課程及評估補充指引》(2009) 頁10, 14-15〕	單元學習範疇 〔三個學習範疇，見《為智障學生而設的視覺藝術課程及評估補充指引》(2009) 頁10-11, 16-18〕	分題名稱	分題學習目標／成果	學習評估 (實作評估)
1	我找到的魚先生	1) 培養創意及想像力 <ul style="list-style-type: none"> Mb1.1 為魚先生穿著彩衣，表現色彩豐富的感覺 Mb1.2 想像幾何形狀能拼貼出海洋中的魚先生 Mb1.4 關注到日常生活中的物件可以為魚先生創造紋理和質感 2) 發展技能與過程 <ul style="list-style-type: none"> Mb1.2 畫出幾何形狀及拼貼出魚先生 Mb1.2 運用不同工具為魚先生穿著彩衣及製造質感 Mb1.2 運用重複的組織原理來為魚先生設計新衣 	A) 視覺藝術知識 <p>a. 視覺元素</p> <ul style="list-style-type: none"> 形狀：幾何形狀 色彩：三原色與二次色 質感：視覺質感與觸覺質感 <p>b. 組織原理</p> <ul style="list-style-type: none"> 重複：隨意的重複 B) 視覺藝術評賞 <ul style="list-style-type: none"> 評賞艾瑞·卡爾繪本《海馬先生》 C) 視覺藝術創作 <p>a. 表現</p> <ul style="list-style-type: none"> 表現學生心目中魚先生的形象 <p>b. 製作</p> <ul style="list-style-type: none"> 運用廣告彩和不同工具，於畫紙上創造顏色鮮艷及有紋理的色面 剪出不同大小的幾何形狀 拼貼出自己心目中的魚先生 全班的魚先生合併成一幅大畫 	認識艾瑞·卡爾及其作品《海馬先生》	<ul style="list-style-type: none"> 認識艾瑞·卡爾繪本《海馬先生》，並想像故事中魚先生的形象 認識及掌握拼貼魚先生的技巧 	<ul style="list-style-type: none"> 能自行或在提示下，指認及分辨《海馬先生》繪本中的海洋生物 能自行或在協助下閱讀繪本《海馬先生》，認識魚先生的形象 <p>初組</p> <ul style="list-style-type: none"> 能在協助下以幾何形狀貼出魚先生的眼睛 <p>高組</p> <ul style="list-style-type: none"> 能掌握幾何形狀，並能以幾何形狀拼貼出魚先生的造形
2		3) 培養評賞藝術的能力 <ul style="list-style-type: none"> Ab1.1 運用簡單辭彙、辭彙卡或圖卡表達對繪本中的海洋生物的直覺觀感 Ab1.2 運用簡單詞彙指出繪本中出現的海洋生物及魚先生 Ab1.3 嘗試配對海洋生物及魚先生身上的質感與工具 Ab1.4 嘗試猜想艾瑞·卡爾繪本《海馬先生》傳遞的信息，並表達個人喜好 Mb1.5 嘗試指出自己及同儕的魚先生值得欣賞的地方及需要改善之處 	進入艾瑞·卡爾的色彩世界		<ul style="list-style-type: none"> 認識艾瑞·卡爾的用途及上色方法 認識不同工具製造的質感和紋理 	<ul style="list-style-type: none"> 能自行或在提示下分辨艾瑞·卡爾採用的顏色及上色的工具 能自行或在提示下辨識不同工具 能運用不同工具（梳、叉、卡紙、樽蓋）製造紋理及可觸摸的質感

3	<p>4) 認識藝術的情境</p> <ul style="list-style-type: none"> Ab1.5 從生活中，能觀察魚先生在海洋中生活的情境 Mb1.3 能聯想及表現魚先生在海洋中暢泳的情境 		不同形狀的魚先生	<ul style="list-style-type: none"> 從魚的身體中發現不同的幾何形狀 		<ul style="list-style-type: none"> 能自行或在提示下發現魚的造形特徵，例如：魚身、魚鰭、魚尾、魚眼和魚的紋理，並與魚身體各部分相似的幾何形狀
				<ul style="list-style-type: none"> 能運用幾何形狀表現魚的造形 		<ul style="list-style-type: none"> 能自行或在提示下配對魚的特徵和與其相似的幾何形狀，例如：魚身、魚鰭、魚尾、魚眼和魚的紋理。
4			動手畫魚先生	<ul style="list-style-type: none"> 掌握運用不同工具的上色方法 		<ul style="list-style-type: none"> 能自行或在協助下運用兩種或以上的顏色和工具製造質感和紋理
				<ul style="list-style-type: none"> 運用幾何形狀畫出魚的不同部分 	初組	<ul style="list-style-type: none"> 能在協助下運用幾何形狀模板畫出魚的不同部分
5						高組
				6		<ul style="list-style-type: none"> 掌握紋理重複的組織原理 掌握拼貼技巧
	高組	<ul style="list-style-type: none"> 能以重複的紋理拼貼魚身，並完成魚尾、魚鰭及魚眼的拼貼 				
7			齊來拼魚先生	<ul style="list-style-type: none"> 運用拼貼技巧，學生創作個人心目中魚先生的形象 		<ul style="list-style-type: none"> 能辨識海底的景物
						<ul style="list-style-type: none"> 運用幾何形狀拼貼魚的造形
						<ul style="list-style-type: none"> 運用重複的形狀貼上魚鱗
					初組	<ul style="list-style-type: none"> 能運用幾何形狀拼貼魚尾、魚鰭及魚眼的部分
					高組	<ul style="list-style-type: none"> 能以兩種或以上的工具（梳、叉、卡紙或樽蓋）及兩種顏色（藍色及綠色）來創作海底背景
						<ul style="list-style-type: none"> 能以剩餘的色紙剪貼出海底景物（例如：海草或石頭等）

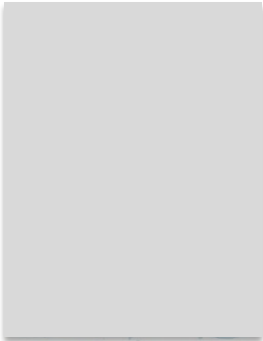
第一學習階段（初小／中度）_我找到的魚先生

8				欣賞我們的魚先生	<ul style="list-style-type: none"> 欣賞同學的作品並表達對自己／同學作品的喜好 	初組	<ul style="list-style-type: none"> 能在老師／教學助理協助下，把魚先生貼在海底背景上
						高組	<ul style="list-style-type: none"> 能在老師／教學助理指示下，學生自行把魚先生貼在海底背景上
							<ul style="list-style-type: none"> 能自行或在提示下， <ol style="list-style-type: none"> 說／指出自己及同儕作品中以重複的組織原理創作的部分 辨識運用不同工具所創作出的紋理 運用圖卡表達／說出自己的喜好

調適學習目標及單元學習目標對照表

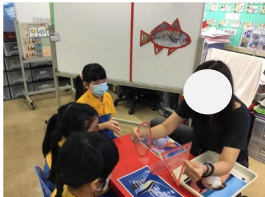
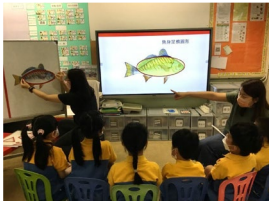

視覺藝術評賞		視覺藝術創作			
調適學習目標		單元學習目標	調適學習目標		單元學習目標
Ab1.1	運用簡單辭彙、辭彙卡或圖卡表達對藝術作品的直覺觀感	<ul style="list-style-type: none"> 運用簡單辭彙、辭彙卡或圖卡表達對繪本中的海洋生物的直覺觀感 	Mb1.1	運用視覺語言，以簡單手法表達感覺	<ul style="list-style-type: none"> 為魚先生穿著彩衣，表現色彩豐富的感覺
Ab1.2	認識和指出藝術作品的部分視覺焦點	<ul style="list-style-type: none"> 運用簡單詞彙指出繪本中出現的海洋生物及魚先生 	Mb1.2	運用物料、簡單工具和技法來表達信息	<ul style="list-style-type: none"> 想像幾何形狀能拼貼出海洋中的魚先生 畫出幾何形狀及拼貼出魚先生 運用不同工具為魚先生穿著彩衣及製造質感 運用重複的組織原理來為魚先生設計新衣
Ab1.3	通過個別視覺元素，認識所表達的視覺和感官效果	<ul style="list-style-type: none"> 嘗試配對海洋生物及魚先生身上的質感與工具 	Mb1.3	從生活經驗、記憶、聯想及想像，發展意念，以創作出信息的藝術作品	<ul style="list-style-type: none"> 能聯想及表現魚先生在海洋中暢泳的情境
Ab1.4	根據藝術作品的視覺表現，嘗試猜想所傳遞的信息，並表達個人喜好	<ul style="list-style-type: none"> 嘗試猜想艾瑞·卡爾繪本《海馬先生》傳遞的信息，並表達個人喜好 	Mb1.4	注意到藝術創作與生活的關係	<ul style="list-style-type: none"> 關注到日常生活中的物件可以為魚先生創造紋理和質感
Ab1.5	認識藝術與日常生活息息相關	<ul style="list-style-type: none"> 從生活中，能觀察魚先生在海洋中生活的情境 	Mb1.5	辨別出自己與同儕作品的異同	<ul style="list-style-type: none"> 嘗試指出自己及同儕的魚先生值得欣賞的地方及需要改善之處

單元設計



教次	課題	分題學習目標／成果 (按教學流程編寫)	學與教過程 (相應的教學策略及活動)	學習評估 (評估要求及準則)	教材／教具
1	認識艾瑞·卡爾及其作品《海馬先生》	<ul style="list-style-type: none"> 認識艾瑞·卡爾繪本《海馬先生》，並想像故事中魚先生的形象 	<p>1. 引起動機</p> <ul style="list-style-type: none"> 老師向學生展示艾瑞·卡爾繪本《海馬先生》。  <p>艾瑞·卡爾 (Eric Carle) 著，柯倩華主譯 (2020)：《海馬先生》，台北，上誼文化實業股份有限公司。</p> <ul style="list-style-type: none"> 展示海馬先生圖片，提問：「你們認識這種動物嗎？」 展示其他魚類圖片，提問：「你們知道這是什麼嗎？」 老師請學生留意繪本中的魚類有不同的形狀，並開始介紹作者艾瑞·卡爾。 <p>2. 講授</p> <ul style="list-style-type: none"> 介紹艾瑞·卡爾的生平： <ol style="list-style-type: none"> 是著名兒童繪本作家和兒童文學作家； 美國人，1929年出生，2021年逝世； 作品風格以色彩斑斕的顏色拼貼畫聞名； 最受歡迎的繪本包括有《好餓的毛毛蟲》(1997)和《棕色的熊、棕色的熊，你在看什麼？》(1999)。 	<ul style="list-style-type: none"> 能自行或在提示下指認及分辨在艾瑞·卡爾的《海馬先生》繪本中的海洋生物 	<ul style="list-style-type: none"> 《海馬先生》繪本 魚先生的圖片 幾何形狀貼紙 圖案底稿


	<ul style="list-style-type: none"> 認識及掌握拼貼技巧 	<p>3. 講授《海馬先生》繪本</p> <ul style="list-style-type: none"> 老師引入故事，講述海馬先生遇見不同魚先生的故事。 		<ul style="list-style-type: none"> 能自行或在協助下閱讀繪本《海馬先生》，認識魚先生的形象 	
		<p>4. 拼貼體驗活動一</p> <ul style="list-style-type: none"> 老師示範拼貼方式，請學生模仿老師的方法拼貼出魚先生的形象，以掌握拼貼技巧。 初組：學生以幾何形狀貼上眼睛，形成魚先生的形象。 高組：學生以不同的幾何形狀拼貼出魚先生的形狀。 	初組	<ul style="list-style-type: none"> 能在協助下以幾何形狀貼出魚先生的眼睛 	
		<p>5. 拼貼體驗活動二</p> <ul style="list-style-type: none"> 老師在說故事後，展示繪本中魚先生的圖片，提問學生：海馬先生在海中游泳，遇見很多不同形狀和顏色的魚先生。如果你是海馬先生，你想遇見一條什麼形狀和顏色的魚先生呢？ 老師利用簡報，在白板上投射不同形狀和顏色的魚，並提供幾何形狀磁石，請學生嘗試把磁石拼成不同形狀和顏色的魚。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>			
2	<p>進入艾瑞·卡爾的色彩</p> <ul style="list-style-type: none"> 認識艾瑞·卡爾的用色及上色方法 	<p>1. 重溫已有知識</p> <ul style="list-style-type: none"> 重溫《海馬先生》的故事。 			<ul style="list-style-type: none"> 簡報 影片 實物工具
		<p>2. 講授</p> <ul style="list-style-type: none"> 老師展示艾瑞·卡爾的作品，請學生留意色塊及紋理，並猜想艾瑞·卡爾是怎樣上顏色的。 以影片介紹艾瑞·卡爾上色方法：https://www.youtube.com/watch?v=q1sQb7YOFu0 https://www.youtube.com/watch?v=zqqtq1UaTiE 		<ul style="list-style-type: none"> 能自行或在提示下分辨艾瑞·卡爾採用的顏色及上色的工具 	<ul style="list-style-type: none"> 圖卡 梳 叉 卡紙



<p>世界</p>	<ul style="list-style-type: none"> 認識不同工具製造的質感和紋理 	<p>3. 體驗及探究活動</p> <ul style="list-style-type: none"> 老師展示日常生活的物件，包括：梳、叉、卡紙及樽蓋，讓學生觸摸，並預備了由梳、叉、卡紙、樽蓋創作出來的紋理，並請學生配對。（註：老師先不要訂正，讓學生的答案留在白板上。） 老師示範將梳、卡紙、叉及樽蓋作為創作工具，並展示畫出紋理的方法；然後把物資逐一分配給學生，讓學生自行嘗試。 老師引導學生比較不同質感和紋理，讓學生發現不同物件可製造出不同紋理的效果。例如：梳會帶來一排一排的線條，樽蓋是一個一個的圓形等。 完成後，老師展示不同紋理的色紙，請學生指出／說出用來創作的工具。 最後，與學生再檢視先前配對活動的結果，並作出適當的修訂。 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>	<ul style="list-style-type: none"> 能自行或在提示下辨識不同工具 能運用不同工具（梳、叉、卡紙、樽蓋）製造紋理及可觸摸的質感 	<ul style="list-style-type: none"> 樽蓋 白板 畫紙 廣告彩 圍裙及手袖 平板電腦
		<p>4. 總結</p> <ul style="list-style-type: none"> 老師指出艾瑞·卡爾不是用傳統的方法上色，而是用日常生活物件作為創作工具，帶來不同的質感和紋理。 		
<p>3</p> <p>不同形狀的魚先生</p>	<ul style="list-style-type: none"> 從魚的身體中發現不同的幾何形狀 	<p>1. 重溫已有知識</p> <ul style="list-style-type: none"> 重溫《海馬先生》的故事。 重溫不同工具上色所帶來的質感和紋理。 重溫不同幾何形狀的名稱。 		<ul style="list-style-type: none"> 簡報 不同形狀的磁石片 魚身 魚鰭 魚尾 魚眼 紋理圖片
		<p>2. 講授</p> <ul style="list-style-type: none"> 以影片形式展示海底世界，讓同學觀察海洋生物。 以魚類圖片教導學生魚的不同部分（魚身、魚鰭、魚尾、魚眼及魚的紋理）。 		

		<p>3. 活動</p> <ul style="list-style-type: none"> 老師把魚身、魚鰭、魚尾、魚眼及魚的紋理剪出來，貼在白板上，另一邊貼上不同的幾何形狀；提問學生：「這些魚身、魚鰭、魚尾、魚眼及魚的紋理像什麼形狀？」 讓學生觀察魚並從中發現不同的幾何形狀。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	<ul style="list-style-type: none"> 能自行或在提示下發現魚的造形特徵，例如：魚身、魚鰭、魚尾、魚眼和魚的紋理，並與魚身體各部分相似的幾何形狀 	
	<ul style="list-style-type: none"> 能運用幾何形狀表現魚的造形 	<p>4. 配對活動</p> <ul style="list-style-type: none"> 老師展示不同形狀的磁石片。 請學生將磁石片配對魚身上的幾何形狀。 讓學生了解我們可以用幾何形狀簡化魚的造形。 <div style="text-align: center;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> 能自行或在提示下配對魚的特徵和與其相似的幾何形狀，例如：魚身、魚鰭、魚尾、魚眼和魚的紋理。 	
		<p>5. 發展活動</p> <ul style="list-style-type: none"> 老師展示不同魚類的圖片，請學生繼續運用幾何形狀簡化不同魚類的造形。 老師帶出：我們可以用幾何形狀去簡化魚的造形（例如：石斑魚的魚身是長方形、神仙魚的魚身是三角形）。 	<ul style="list-style-type: none"> 能自行或在提示下運用幾何形狀拼砌魚的造形 	

		<ul style="list-style-type: none"> • 完成後，請學生交換手上的材料再練習一次。 			
		<p>6. 總結</p> <ul style="list-style-type: none"> • 透過觀察魚的身體，認識魚身、魚鱗、魚尾、魚眼及魚的紋理都是由不同的幾何形狀組成。 • 我們可以運用幾何形狀簡化魚的造形。 			
4	<p>動手畫魚先生</p> <ul style="list-style-type: none"> • 掌握運用不同工具的上色方法 	<p>1. 引入</p> <ul style="list-style-type: none"> • 回顧上一節學習重點，並展示第2教次的紋理色紙。 <p>2. 示範及創作活動</p> <ul style="list-style-type: none"> • 簡單重溫《海馬先生》的故事，並提問學生：「如果你是海馬先生，你想遇見什麼樣的魚先生呢？」 • 老師將不同的魚類圖片貼在白板上，並示範用工具製作紋理色紙。 • 老師引導學生從形狀、顏色、質感和紋理觀察魚的身體，並提供範作（半製成和完成作）讓學生參考。 • 初組：老師讓學生根據自己喜好選擇兩種顏色，按學生能力提供兩項工具（叉及卡紙），讓學生隨意印出魚的紋理。 • 高組：老師讓學生根據自己喜好選擇兩種或以上的顏色，並提供多項工具（卡紙、梳、叉及樽蓋）和各種魚類圖片作參考。 		<ul style="list-style-type: none"> • 能自行或在協助下運用兩種或以上的顏色和工具製造質感和紋理 	<ul style="list-style-type: none"> • 學生之試驗作品 • 梳 • 叉 • 卡紙 • 樽蓋 • 畫紙 • 廣告彩

			<p>3. 總結</p> <ul style="list-style-type: none"> 讓學生透過觀察紋理色紙，辨識其用色和所用的製作工具。 			
5		<ul style="list-style-type: none"> 運用幾何形狀畫出魚的不同部分 	<p>1. 講授</p> <ul style="list-style-type: none"> 簡報鞏固知識：介紹魚身、魚鱗、魚尾和魚鰭的部分，從中讓學生發現當中的幾何形狀。 			<ul style="list-style-type: none"> 簡報 形狀模板 麥克筆
			<p>2. 示範及創作活動</p> <ul style="list-style-type: none"> 老師運用上一節課的紋理色紙，於背後畫出魚先生不同部位的幾何形狀，例如：魚身是正方形、魚鱗是圓形等。 初組：學生於紋理色紙背面運用幾何形狀模板畫出魚的不同部分，由老師剪出所畫的幾何形狀。 高組：學生於紋理色紙背面運用幾何形狀畫出魚的不同部分，並將畫出的部分剪下來。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	初組	<ul style="list-style-type: none"> 能在協助下運用幾何形狀模板畫出魚的不同部分 	
				高組	<ul style="list-style-type: none"> 能運用幾何形狀畫出魚的不同部分，並將畫出的部分剪下來 	
			<p>3. 總結</p> <ul style="list-style-type: none"> 學生透過觀察魚先生的身體，辨識其所畫的幾何形狀和身體各部分的關係。 			
6	齊來拼拼魚先生	<ul style="list-style-type: none"> 掌握紋理重複的組織原理 掌握拼貼技巧 	<p>1. 講授</p> <ul style="list-style-type: none"> 簡報：以魚身紋理的特徵介紹重複的組織原理。 練習：學生圈選出表現重複組織原理的作品。 示範：老師於紋理色紙上剪下魚的紋理，並以重複的組織原理貼在魚身上，並以餘下的紋理色紙剪下幾何形狀貼在魚身作魚尾及魚鰭的部分。 			<ul style="list-style-type: none"> 簡報 剪刀 膠水

		<p>2. 創作活動</p> <ul style="list-style-type: none"> 高組：學生將剪出的紋理以重複的組織原理貼在魚身上，並完成魚尾、魚鰭及眼的部分。 初組：學生將剪出的紋理以重複的組織原理貼在魚身上。 		<ul style="list-style-type: none"> 能自行或在提示下分辨「重複」的紋理 	
			初組	<ul style="list-style-type: none"> 能以重複的紋理來拼貼魚身 	
			高組	<ul style="list-style-type: none"> 能以重複的紋理拼貼魚身，並完成魚尾、魚鰭及魚眼的拼貼 	
		<p>3. 總結</p> <ul style="list-style-type: none"> 讓學生透過觀察魚先生身體的不同部位，辨識魚身與幾何形狀的關係。 			
7	<ul style="list-style-type: none"> 運用拼貼技巧，學生創作個人心目中魚先生的形象 	<p>1. 講授</p> <ul style="list-style-type: none"> 簡報：以海底的真實圖片介紹魚先生的家，並展示繪本中的景物，讓高組學生可於創作海底背景時作參考。 			<ul style="list-style-type: none"> 簡報 剪刀 膠水
		<p>2. 回顧上堂之創作</p> <ul style="list-style-type: none"> 藉著分享學生在上一節課堂的作品（已完成紋理部分），重溫重複的組織原理。 簡報：重溫魚尾及魚鰭的部分，發現當中的幾何形狀。 示範：老師以剪下的幾何圖形貼在魚身作魚尾及魚鰭的部份。 		<ul style="list-style-type: none"> 能辨識海底的景物 運用幾何形狀拼貼魚的造形 能運用重複的形狀貼上魚鱗 	
		<p>3. 創作活動</p> <ul style="list-style-type: none"> 初組：學生將剪出的幾何形狀貼作魚尾及魚鰭的部分，並貼上眼睛。 高組：學生完成魚先生後，以廣告彩及工具共同創作出有紋理的海底背景，並以剩餘的色紙剪貼出海底，例如：海草或石頭等。 	初組	<ul style="list-style-type: none"> 能運用幾何形狀拼貼魚尾、魚鰭及魚眼的部分 	
			高組	<ul style="list-style-type: none"> 能以兩種或以上的工具（梳、叉、卡紙或樽蓋）及兩種顏色（藍色及綠色）來創作海底背景 	

					<ul style="list-style-type: none"> 能以剩餘的色紙剪貼出海底景物，例如：海草或石頭等。 	
8	欣賞我們的魚先生	<ul style="list-style-type: none"> 欣賞同學的作品並表達對自己／同儕作品的喜好 	<p>1. 講授</p> <ul style="list-style-type: none"> 老師展示高組學生完成的海底背景，並示範把完成的魚先生貼在海底背景上。 			<ul style="list-style-type: none"> 膠水 學生作品 「叻叻圖卡」
		<p>2. 創作活動</p> <ul style="list-style-type: none"> 初組：在老師／教學助理協助下，把魚先生貼在海底背景上。 高組：在老師／教學助理指示下，學生自行把魚先生貼在海底背景上。 	初組	<ul style="list-style-type: none"> 能在老師／教學助理協助下，把魚先生貼在海底背景上 		
			高組	<ul style="list-style-type: none"> 能在老師／教學助理指示下，學生自行把魚先生貼在海底背景上 		
<p>3. 評賞</p> <ul style="list-style-type: none"> 觀察及比較自己與同儕作品，指出大家在作品上運用了重複的組織原理的部分以及在創作紋理上的分別 最後讓學生張貼「叻叻圖卡」以表達比較喜歡的同儕作品。 		<ul style="list-style-type: none"> 能自行或在提示下， <ol style="list-style-type: none"> 說／指出自己及同儕作品中以重複的組織原理創作的部分 辨識運用不同工具所創作出的紋理 運用圖卡表達／說出自己的喜好 				



參考資料：

- 宅家輕鬆玩：珍珠板版畫創作／「手心的對話—潘元石雕版印刷教學特展」學習單延伸教學，檢自：<https://www.youtube.com/watch?v=LGrch5y78Xg>。
- 4th Grade Animal Printmaking (The best printmaking project I have ever done!)，檢自：<http://thomaselementaryart.blogspot.com/2013/04/4th-grade-animal-printmaking-best.html>。