




時事漫畫教學簡案

張景惠

學習領域	藝術與人文領域		學習科目	視覺藝術
教學資源	學習工具：電腦、平板或手機 平台資源：國立藝術教育館全球資訊網、Jamboard 數位協作白板、PaGamO 遊戲學習平台		節數	四節
對應指標	學習內容	藝術視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 藝術視 A-II-1 視覺元素、生活之美、視覺聯想。		
	學習表現	藝術 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 藝術 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 藝術 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。		
教學計畫內容				
活動內容	時間	教學技巧	教學資源/成果	
<p>【引起動機】</p> <p>1.展示單格漫畫範例作品，請學生描述作品內容並討論作者想傳達的訊息。</p>	20 分鐘	鑑賞 討論	<p>範例作品</p> 	
<p>2.教師說明漫畫表現的形式及常用表現手法(誇張、對比、諷刺、擬人...)</p> <p>3.教師介紹國立藝術教育館全球資訊網操作方式</p> <p>4.學生瀏覽網站作品</p>	10 分鐘 10 分鐘	講述	<p>國立藝術教育館全球資訊網全國學生美展得獎作品</p>	
<p>【發展活動】</p> <p>1.教師事先以全國學生美展獲獎作品為素材，於 PaGamO 遊戲學習平台建立題庫。</p> <p>2.學生運用 PaGamO 遊戲學習平台進行自主學習。</p>	30 分鐘	自主學習	 	

3. 錯題討論與解說

10 分鐘

討論
講述



4. 以「Covid-19 疫情」為主題，請學生提出自己對疫情期間社會現象及議題的觀察。

10 分鐘

思考的擴
散與收斂

Jamboard



5. 將學生的便利貼進行主題分類

5 分鐘

歸納

【綜合活動】

1. 教師再次提示漫畫表現的形式及常用表現手法(誇張、對比、諷刺、擬人...)

5 分鐘

講述

2. 學生以「Covid-19 疫情相關議題」為主題，繪製一幅單格漫畫構圖。

40 分鐘

實作

3. 欣賞同學作品

20 分鐘

自評與互
評

