

蒜頭國小

廣達《游於藝》「宋潮好好玩」結合藝文深耕課程設計

步驟一： 什麼是我要教的？從課程中界定出一個主題或概念。

從廣達《游於藝》「宋潮好好玩」中發想「**窯**」「**藝**」**生姿**」課程。希望學生從微觀的觀看角度，細節觀察的技術，提升對陶藝創作的知與感，同時能認識家鄉傳統交趾陶技藝（六腳好憩陶）。

步驟二：

從課程中界定出一個問題。

藉由南宋陶藝作品的賞析，對陶藝藝術做深度與廣度之探討

步驟 1/2： 將問題轉變成一個「前所未見」(Never-before-seen) 的設計挑戰。

宋朝是我國陶瓷業發展史上的一個輝煌的時代，比如：素淨典雅的定窯白瓷、溫潤似玉的汝窯青瓷、釉層凝厚的官窯、釉色絢麗的鈞窯、還有以刻劃花紋見長的耀州窯。你知道六腳鄉也有窯場嗎？現在，墘窯休閒陶坊的主人侯吉村老師將帶你穿梭古今，一同進入南宋與現代陶土的世界，請你要仔細觀察，創作出一件「前所未見」的陶藝作品。

步驟三：設定評量規準。

使用課程綱要中的標準和內容。列出「不要」和「需要」。

- 引導與組織學生的作品
- 提供學生評估他們作品的標準
- 評量學生的工具

「窯」「藝」生姿評量規準

不要	需要
<p>不要只是模仿藝術家的作品，忽略個人的想法</p> <p>不要走馬看花的觀看作品</p> <p>不要忘記「藝術，其實是個動詞」，每個人都可以在他的生活中實踐藝術</p>	<p>了解陶藝創作的流程與使用的技巧</p> <p>需要細節的觀察、深刻的體會，提升對陶藝作品的認知與感動</p> <p>要能清晰敘述自己的創作理念</p>

步驟四：提出設計任務要求，學生嘗試。

讓學生先就他們的「需要」完成一件陶藝作品，內容包括：

1. 主題構想：提出 1 個作品主題，並寫下創作理念。
2. 設計內容：依據主題創作。
3. 互動方式：結合主題和內容，解說作品與分享啟示。

步驟五：傳統引導課程的教導。

壹、教學目標
<ol style="list-style-type: none">1. 能藉由體驗觀察，了解瓷器、陶藝美學。2. 引導孩子將學習的觸角擴展到社區。3. 透過觀察、蒐集資料、訪問、紀錄等方式，發現社區之美，進而關懷愛護社區。
貳、設計理念
<ol style="list-style-type: none">1. 交趾陶在臺灣傳統藝術中占極重要地位，其造型多樣、色彩亮麗，洋溢歡樂喜氣，廣為傳統建築及寺廟裝飾運用。日據時期被譽為「台灣絕技」的交趾陶藝術，即發源自嘉義，被當時日人稱為「嘉義燒」。從早期多應用在寺廟建築裝飾到現在走入民間成為收藏的藝品、裝置藝術，交趾陶更貼近生活。2. 蒜頭國小位於嘉義縣六腳鄉蒜頭村，為鄉內中心小學，另有潭墘分校，潭墘分校不遠處有一墘窯工作室。1991 年潭墘村內農家子弟的三兄弟，大哥侯金安、二哥侯春廷、小弟侯吉村，決定將工藝創作的工作室設於自己的土地上，回歸在這個曾有磚仔窯的村落中，那是墘窯交趾陶工作室(墘窯休閒陶坊)的開始。民國九十七年「朴子溪自行車道」開通後，工作室成了休閒景點，有越來越多單車族到工作室體驗捏陶、上釉彩的樂趣。3. 侯吉村老師為本校家長會副會長，因地利之便，學生曾數次到墘窯休閒陶坊學習陶藝創作。配合教育部藝文深耕計畫，邀請侯吉村老師成為駐校藝術家，指導學生更有系統的認識交趾陶。教師也組成藝文學習社群，一同加入學習行列。4. 整合以上資源及成果，希望提供教師教學時之參考，如能實地參訪更佳；未能實地參訪時，

也可以墘窯休閒陶坊為示例，帶領學生了解地方產業、藝文之美，見證時代的變遷。

5. 結合廣達文教基金會宋潮好好玩特展，讓學生觀察古人陶瓷藝品創作，了解宋窯的歷史及特色。運用此資源做古今比較，師法古人並予創新。

參、教材與教法特色

◎童心樂陶陶站台

1. 首頁打開後，如有限制網頁執行指令，請點選允許執行。

2. 選單分為：

(1)墘窯簡介

(2)教學內容（學習手冊—含小叮嚀、教材、學習單、自評表，教案、簡報、解說稿、電子書、學習評量、新聞影片）。墘窯休閒陶坊（墘途無量 窯出夢想）介紹簡報附有解說稿，可請教師先閱讀解說稿後再播放簡報會較清楚。學習手冊、活動通知單為進行實地參訪時可運用之資源。電子書則由朴子溪自行車道的認識開始到墘窯休閒陶坊介紹。新聞影片為非凡電視台專訪墘窯休閒陶坊，旨在說明 e 化行銷，社會領域教學介紹家鄉產業的改變與科技的應用時可做輔助說明。

(3)影片專區：分為墘窯參訪片段、陶盤教學、上釉教學，可另下載全螢幕播放。

(4)墘窯實景：陶坊參訪、活動畫面。

(5)交通路線：整合朴子溪自行車車道資源，可安排一日遊活動。

◎廣達《游於藝 17》文藝紹興-宋『潮』好好玩

1. 網址 http://www.quanta-edu.org/event_media.aspx?no=376&d=14

2. 展品欣賞可播放語音導覽

肆、教材內容（進行方式及步驟）

◎引起動機：冷笑話

知名藝人伍佰小時候曾經住過糖廠內，請問伍佰的爸爸叫什麼名字？答：伍仟爺爺呢？伍萬

這是參觀蒜頭糖廠時，導覽員說的笑話，純屬虛構。嘉義縣規劃的第一條最長、最具生態與環保意義的自行車道—「朴子溪自行車道」，東起蒜頭蔗埕文化園區（由蒜頭糖廠轉型），西至東石漁人碼頭。朴子溪自行車道有許多景點，墘窯休閒陶坊為其一。

◎教學流程：

1 教學準備:南宋瓷器展品與墘窯休閒陶坊教學簡報

2. 教學流程:

(1) **喚醒熱忱**:仔細觀察南宋瓷器展品。

(2) **集中注意力**:教師呈現陶藝陰乾後作品、素燒作品及成品引導學生欣賞、表達感覺和想法。說明南宋與現今瓷、陶藝創作之別，陶藝品創作的流程。

(3) **直接體驗**:學生可利用桿麵棍製作陶板，自由繪畫；以樹葉拓印，製作陶盤或仿古創作個人作品(碗、茶具、禮器)。

(4) **啟示分享**:請學生利用學習單分享創作理念與收穫。

伍、評量方式

1. 學習單
2. 線上測驗
3. 學習態度及實作成品

參考資料

1. 墘窯休閒陶坊。<http://chyan-pottery.com.tw/>。
2. 嘉義市政府文化局交趾陶館。<http://www.cabcy.gov.tw/Koji/>
3. 台灣交趾陶特展。
http://www.ncfta.gov.tw/events/2011_koji_pottery/navigation.html。
4. 廣達宋潮好好玩 http://www.quant.edu.org/event_media.aspx?no=376&d=14

主軸概念：「窯」「藝」生姿

課程標準

語 2-3-2-5
能結合科技與資訊，提升聆聽學習的效果。

社 1-3-1
瞭解生活環境的地方差異，並能尊重及欣賞各地的不同特色。

社 4-3-3
瞭解人類社會中的各種藝術形式。

藝 1-3-2
構思藝術創作的主题與內容，選擇適當的媒體、技法，完成有規劃、有感情及思想的創作。

藝 2-3-10
參與藝文活動，記錄、比較不同文化所呈現的特色及文化背景。

設計挑戰

陶藝創作

引導課程

觀察與描述南宋與現今藝術家的創作
1.實物觀察
2.虛擬觀想

了解陶藝創作的流程與技法
1.示範解說
2.資訊融入

1.記錄觀與想（陶藝品特色、外觀、創作技能）
2.後設觀與想（印象、感覺、評論）

摘記記錄與後設、轉化成陶藝創作

作品展示
分享啟示

步驟六：學生修正設計。

學生會整合他們從設計圖製作之中，以及參與引導課程中所學到的東西。

- 重新調整設計
- 應用所學
- 評估
- 綜合