

目次

Contents

- 02 ~ 03 | 奧運的起源
 - 奧運的起源
 - 奧運的理念
- 04 ~ 05 | 奧運與藝術
 - 裸體競技
 - 奧運藝術比賽
- 06 ~ 11 | 東京奧運開幕表演【超級變變變】
 - 超級變變變！
 - 討論活動一
 - 討論活動二
 - 「超級變變變」表演團隊介紹
 - 東京帕運閉幕表演「身體的力量」
- 12 ~ 15 | Logo 圖標的設計概念
 - 為什麼要設計 Logo ？
 - 設計 Logo 時的注意事項？
 - 延伸思考
- 16 ~ 21 | Logo 變變變
- 22 ~ 23 | 學習單
- 24 | 評量表

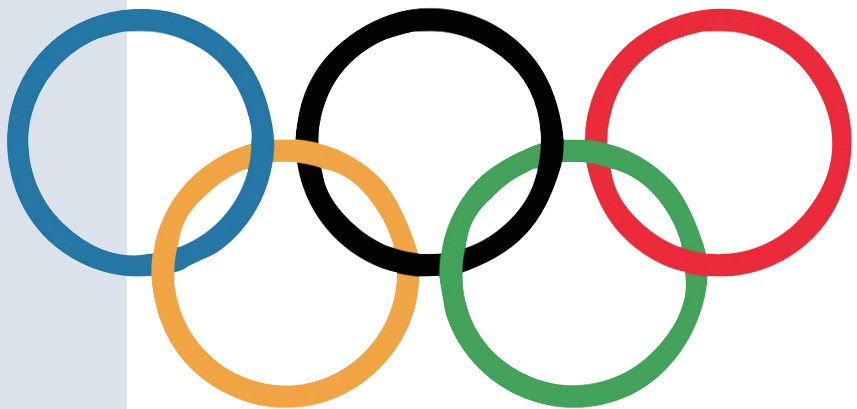
看過奧運比賽，但你知道奧運是怎來的嗎？

奧運的起源

奧運的起源

最早有文字記載的奧運可追溯至西元前 776 年，但奧運（Olympic Games）在更早之前就已經開始舉辦。關於奧運的起源有許多傳說，例如：天神宙斯戰勝了泰坦巨人克洛諾斯，因此舉辦奧運，或是國王為了選定繼承人，而要求四位兒子在希臘地區的奧林匹亞進行賽跑等。直到西元 393 年，統治希臘地區的羅馬帝國皇帝迪奧多西一世以禁止異教崇拜為由下令，禁止了持續一世紀的古代奧運會。

一直到西元 1896 年，第一屆現代奧林匹克運動會於希臘雅典舉辦，開始了我們現在所熟知每四年一度舉辦的奧林匹克運動會。



奧林匹克運動會標誌 (The Olympic Rings)

奧運的理念

奧運的標誌由被尊稱為「現代奧林匹克之父」的法國教育家，皮耶·德·古柏坦（Pierre de Coubertin）在 1913 年所設計，由左至右顏色分別為藍、黃、黑、綠、紅五色互扣的圓環為標誌，並以白色為底色。五圓環互扣象徵「五大洲的團結」、世界各地的運動員以公正友好的精神齊聚一堂，並寄以「世界和平」的希望。

奧運有「和平」的理念最早可追溯至古代奧運，當時所有參與奧運的人員均受「神聖休戰令」保護，不得攜帶武器也不得有任何戰爭，若違反即是違背神意，將受到制裁，使奧運自古以來便是象徵著和平友誼的盛會。

國際奧林匹克委員會唯一的正式格言為 1913 年訂定之「更快、更高、更強」，期盼並勉勵運動員能夠不斷精進與挑戰自我，在比賽會場上屢創佳績。



奧運五環於 1913 年由現代奧運創始人、法國的 Pierre de Coubertin 設計，同年首次用於其發出之官方信件上。他曾於 1913 年的《奧運回顧》中表示：「這五環代表全世界五部份，同時象徵奧林匹克精神，更包含激烈之競爭。」

什麼?!原來奧運會曾經頒發過 147 塊藝術比賽的獎牌!

奧運與藝術

裸體競技

你知道嗎?在古代奧運中,運動員是裸體上場的喔!

古代奧運的起源普遍認為與宗教有關,實際上根據紀載,在古代奧運的日程中伴隨著祭祀、慶典的活動,而人們認為人類是由神明所創造,因此展現健美的身材、矯健的運動姿態除了是對神明的一種讚美之外,更是一種「美」的表現,這也是為什麼我們看到許多雕刻繪畫中的人物

均為裸身。在當時,運動員會在身上塗抹橄欖油與細沙,除了保護皮膚、防曬之外,在日照下也使得肌肉的線條變得明顯有光澤。而詩人會為運動員作詩謳歌,雕刻家也會以雕刻的方式,將運動員在賽場上的姿態刻劃下來,可以說在競技的同時也帶給了藝術家們靈感。



古希臘奧運會 (The Olympic Games in ancient Greece)



《臺灣舞曲》樂譜封面及曲譜

奧運藝術比賽

奧運比賽項目皆為體育，但你知道奧運曾經有藝術項目嗎？

在西元 1912 年到 1948 年間的七屆奧運中，曾設立文學、音樂、繪畫、雕刻、建築，五個領域，其中包含浮雕、水彩、詩歌、交響樂作曲等項目，希望能達到「薰陶人的身體與心靈」之理念。日後則是由於參賽資格與評斷標準的緣故而取消了藝術競賽。

而在 1936 年德國柏林奧運中，出生於臺北大稻埕的江文也以《臺灣舞曲》獲得音樂類管弦樂作品佳作獎，是當屆音樂類唯一來自亞洲的得獎者，同時也是最早在奧運得獎的臺灣人喔！



江文也（1910～1983）曾與其他日本作曲家代表日本參與 1936 年柏林奧運的藝術競技，以管絃樂《臺灣舞曲》獲得奧林匹克國際音樂比賽作曲獎的第四名，由於第二名為兩國並列且第三名從缺，江文也依規定遞補並獲得獎牌，成為第一位獲得奧林匹克獎牌的臺灣人。

「滿分！」「超有創意！」「很能代表日本的回憶殺。」「值得讓全世界記住的表演！」

東京奧運開幕表演【超級變變變】

超級變變變！

東京奧運會開幕式在疫情延宕一年後，終於在 2020 年 7 月 23 日正式宣告開幕。開幕式上有一段別出心裁，宛如日本老牌節目《超級變變變》經典重現的致敬 1964 年靜態圖標橋段，更是讓全世界觀眾看了感動不已。你看過這段表演嗎？沒有的話，現在就讓我們一起來看看！

約在 5 分鐘內，兩名身穿藍色和一名身穿全白的演員真人演繹 50 組經典動態圖標，每個運動項目都有自己專屬的圖標，由表演者動態演出同樣的姿勢，搭配各種道具以及音效，讓人聯想到日本經典綜藝節目「超級變變變」。表演需要充分利用現場直播特性，透過鏡頭呈現和轉場，演員、攝影、動畫、音效的搭配一次到位，因此表演難度極高。





【東京奧運開幕典禮】超級變變變！

討論活動一

「表演使用了哪些方法將平面圖像符號以立體方式呈現？」

• 道具

奧 運圖標中，多以簡單的線條、圖形來示意該項競技所使用之用具，例如：弓箭、拳套、欄杆等，因此在表演中也使用了簡單的道具來呈現，甚至有的道具能夠在不同的圖標中使用，配合表演者動作組合成圖形。

• 顏色

圖 標的配色為藍圖白底，表演者利用不同方式，如：穿上全白衣服頭套，或是身體某部分為白色，搭配白色的背景，來讓藍色的部位更為顯眼，且視覺上與圖標更為相似，並以此效果達成某些彷彿定格在半空中的畫面。

• 遠近

在 影片中，表演者運用手掌搭配道具組合成游泳項目圖標，或是以手掌、手指組合成馬匹的圖像，搭配遠處的表演者擔任騎手，跳脫以「實際人物大小」的方式來呈現，大玩錯位效果創意。

• 角度

有 些圖形中的人物為傾斜或倒立，表演者難以在數秒鐘的短時間內達成，但透過攝影鏡頭角度的改變、轉動，可以讓表演者透過螢幕轉播畫面就如同傾斜、倒立一般，成功使表演更貼近圖標中的樣貌。

討論活動二

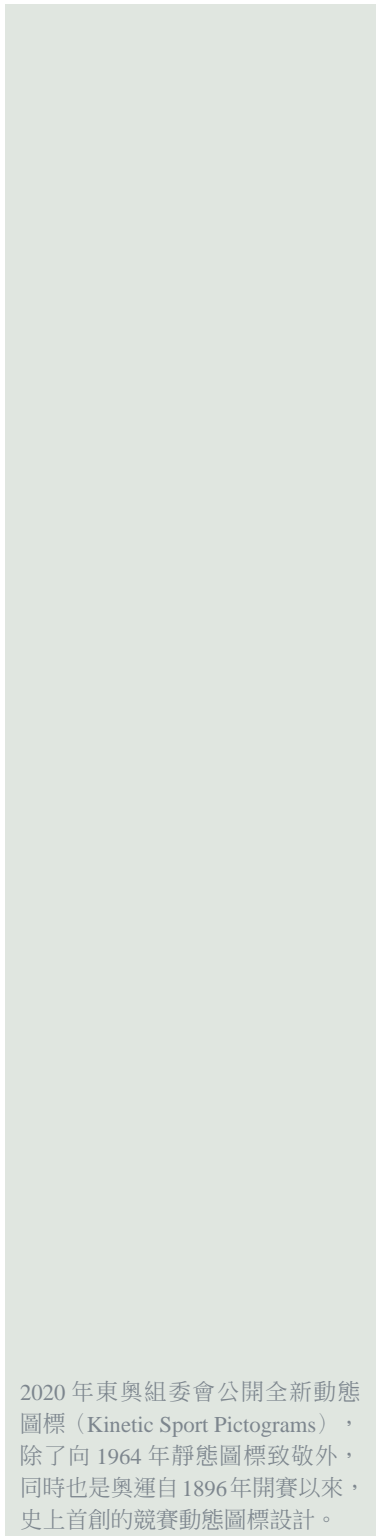
「要完成影片中的表演，表演者需要運用哪些能力？」

要 在短時間內完成 50 個圖標，表演者除了要牢記大量的奧運圖標造形，以及演出中所搭配的道具、位置、動作以外，為了讓身體記憶動作並與夥伴達到良好的默契，也需要大量的反覆練習，除此之外，要在瞬間定格住圖標的模樣，身體協調與良好的肌耐力也是支撐表演的要素。由於表演搭配音樂，表演者必須熟悉音樂的節奏和所有橋段，演出中不僅要專注在音樂上，還得觀察場上的位置、人員動向，更需要與其他表演者配合來達到最完美的演出，實在是非常不容易！



2020 東京奧運動態圖標

				
Artistic Swimming	Diving	Marathon Swimming	Swimming	Water Polo
				
Basketball	3x3 Basketball	Boxing	Canoe Slalom	Canoe Sprint
				
Equestrian Dressage	Equestrian Eventing	Equestrian Jumping	Fencing	Football
				
Hockey	Judo	Karate Kata	Karate Kumite	Modern Pentathlo
				
Sport Climbing	Surfing	Table Tennis	Taekwondo	Tennis
				
Archery	Athletics	Badminton	Baseball	Softball
				
BMX Freestyle	BMX Racing	Mountain Bike	Road	Track
				
Golf	Artistic Gymnastics	Rhythmic Gymnastics	Trampoline Gymnastics	Handball
				
Rowing	Rugby	Sailing	Shooting	Skateboarding
				
Triathlon	Beach Volleyball	Volleyball	Weightlifting	Wrestling



2020 年東奧組委會公開全新動態圖標 (Kinetic Sport Pictograms)，除了向 1964 年靜態圖標致敬外，同時也是奧運自 1896 年開賽以來，史上首創的競賽動態圖標設計。

「超級變變變」表演團隊介紹

這三位表演者分別是由喜劇表演家「GAMARJOBAT（が〜まるちよば）」的 HIRO-PON，以及吉本興業的諧星二人組「GABEZ」，再加上藝人南大介、松本亮等人所帶來演出。



《超級變變變》5位喜劇人分別是（左起）松本亮、GABEZ 二人組、HIRO-PON、南大介。

兩團體皆擅長無語言無實物的默劇表演形式，如：HIRO-PON 的影片中，利用道具（黑色隔板）再運用錯位方式達成乍看之下以肢體無法完成的事，例如：手臂的延伸、變成巨人、搭手扶梯等，以出乎觀眾意料的方式製造笑料，並透過誇張鮮明的肢體、表情讓觀眾在沒有寫實背景道具、語言的狀態下也能理解表演情境和情緒。又如 GABEZ 的影片中，除了運用肢體之外，表演者更搭配音樂的節奏來製造笑點。

你發現了嗎？兩團體所擅長之元素、特質及創意皆有被運用在 2020 東京奧運開幕表演中，或者可以說這樣的表演由他們來呈現真是再適合不過。

當然，如同前面所提到，看似輕鬆歡快的表演，實際上皆需要表演者擁有極度強健的身體能力、協調性以及專注力方能達成。



GABEZ（二人團體）



HIRO-PON（表演影片中金色頭髮表演者）

東京帕運閉幕表演「身體的力量」

同樣是肢體為主的演出，128 名身著黑衣坐在輪椅上的表演者共同演出，以整齊劃一的連續手臂動作搭配音樂，展現肢體的美感，同時也向努力克服身體障礙，參加帕運的選手致敬。



閉幕典禮由 128 位黑衣表演者，以手和臉的膚色，排出圖形向帕運選手致敬，表演者當中有 20 位是身心障礙朋友，佔整體的 15%，也呼應 WeThe15 的理念。



【閉幕亮點】前進巴黎，身體的力量

一款 Logo 之所以吸引人並不只是它的外表，還有背後的设计理念。

Logo 圖標的設計概念

走 在路上時，你曾經觀察過街上的商標、圖示嗎？是否有哪一個圖案曾經吸引過你的注意力，或者你是否曾經想過，為什麼要有這些商標符號呢？

為什麼要設計 Logo ？

• 吸引注意力

鮮 明的商標圖案可以使顧客在五顏六色的圖標和街道上一眼便能辨識出熟悉的商標，同時若商標足夠有特色，也能使不熟悉的顧客因為好奇而一探究竟。

• 加深印象

比 起店家的名字、商品，圖像更能使人加深記憶，即使過了一段時間後忘記名稱，也能憑藉著圖像快速的回想起印象，甚至透過設計，讓即使第一次接觸到的人也能產生印象。



• 創造獨特性

舉 例來說，販售咖啡、飲品的店家大多以蒸汽、咖啡豆、葉子作為商標象徵，那麼若是今天店家以人物作為商標象徵，便得以立刻與其他店家作出區隔，同時也能達到前述之加深印象、吸引注意力的目的。

• 展現品牌特色

你 的店家或產品有什麼特色？透過良好的 Logo 設計，甚至能夠將品牌的「概念」透過商標植入人心，或讓顧客對品牌有更強烈的認識或印象。

購物網站「亞馬遜」的商標，以箭頭「A 到 Z」表達任何商品皆有販賣的意象，並以箭頭的弧度象徵微笑、良好的購物體驗。

設計 Logo 時的注意事項？

北愛爾蘭的平面設計師大衛·艾里 (David Airey) 曾說：「當我們看一樣東西時，不是先閱讀。我們會先注意到形狀、顏色，如果這些都足以抓住我們的注意力，才會開始閱讀。」這些都證明了視覺是我們辨識品牌時一個非常重要的元素，可以連結我們所經歷的事件和對象，也就是將我們的感知與品牌連結。一個好的 Logo 設計是結合了品牌特點、企業文化、創意理念以及設計技巧而產生的商品，那麼到底要如何設計一款成功的 Logo，並且使它與眾不同，或是讓人印象深刻呢？以下是一些設計 Logo 時的注意事項。

• 特色

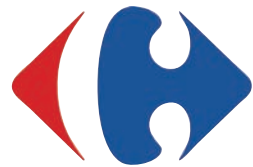
有別於他人的創意是整個設計中最具挑戰性的部分了。品牌的特色或理念是什麼？如何用圖形或符號來表達？如何與其他相似廠商作出區隔？試試看，將特色專注於設計理念與「故事」上，且盡量不要讓它過於複雜，因為 Logo 通常會被應用於不同的尺寸與用途，例如：網站的 icon、包裝、大樓上的標誌等。



新手 Logo 設計基礎概念篇——掌握 Logo 設計技巧



聯邦快遞集團 FedEx，在 E 和 x 之間藏著一個白色箭頭，象徵的是 FedEx 快遞的速度與準度。



Carrefour

家樂福由兩個相反方向的箭頭所組成，象徵原文的十字路口意涵。箭頭間的空白處也襯托出一個隱形的 C。



瑞士三角巧克力 TOBLERONE 是發源自瑞士的伯爾尼 (Bern)，伯爾尼有時又被稱做熊的城市，所以他們把這個 idea 融入 Logo 的設計中，你能找到隱藏在山峰裡的一隻側身的熊嗎？



中油火炬的握把上寫著「中油」兩個字，至於下方紅色的資字，則是代表剛成立時，隸屬於資源委員會的緣故。

• 配色

不同的顏色可以帶給觀者不一樣的感受，在設計時也可以運用顏色來表達或加強品牌的印象，好比說鮮明亮眼的顏色給人歡快、輕鬆的感覺，適合用於貼近生活的產品，如：Google 的 APP 皆為亮色系且顏色繽紛，不僅讓使用的人心情愉快，同時也象徵 Google 簡單、整潔、多彩、友好的精神，而暗色系則給人簡約、典雅的感覺等。

• 如何使觀眾產生共鳴

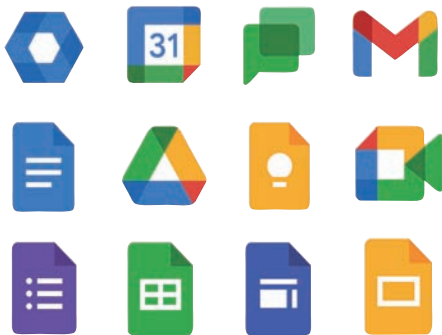
如何讓看到圖標的人會心一笑，或是馬上能夠理解品牌的理念，需要設身處地從觀眾的角度思考，才能創作出吸引人的商標。

• 字體

許多商標上也會搭配字體使用，不同的字體也會給人不同的感覺，較為乾淨俐落的字體，能給人較為專業的印象，若是字體較多弧度、圓滑，則會給人較為親近、有創意的形象，透過搭配適合的字體，同樣也能加深或建立品牌的形象。

在設計 Logo 有時也會以「動物」當作圖標的主要形象，例如：球隊的象徵或是學校的校徽等，動物通常代表著一種技能和特長，恰好符合圖標想傳遞的精神，所以能建立優良的品質聯想。

Google Workspace



Google Workspace 應用程式的 APP 皆沿襲 Google Logo 高色彩飽和度和簡單幾何形式，營造友好、親近用戶的設計風格。



服飾品牌 Roots 的商標使用海狸，不僅是加拿大代表動物，海狸個性溫和、勤奮和活力正好代表著 Roots 的精神。

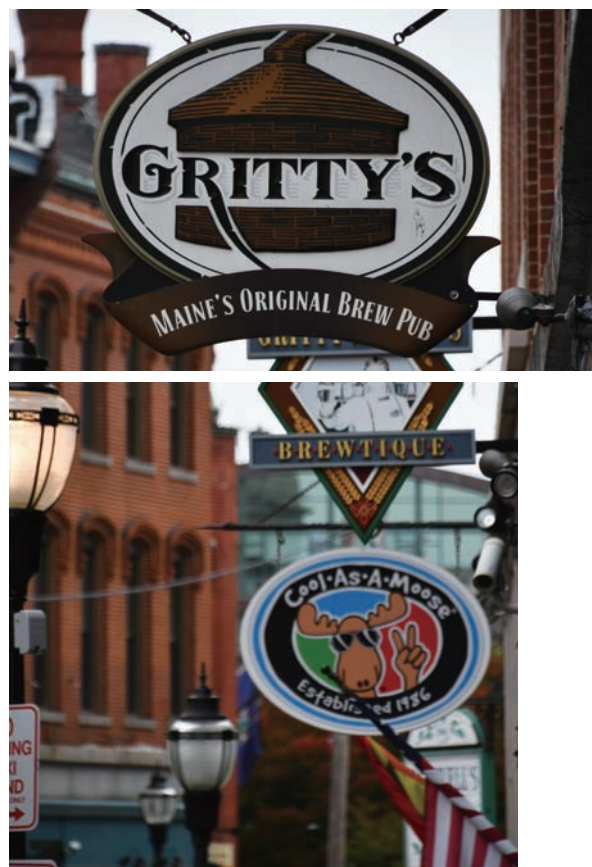


豹象徵速度和戰鬥力，運動品牌 Puma 及汽車製造商捷豹 (Jaguar) 皆使用豹作為標誌。

延伸思考

圖標也不全然皆是為了商業考量而設計，不同的目標則會在設計上有不同的方向，例如：奧運的競技圖標，目的是為了讓人能理解競技的特色，或藉由圖標與其他類似競技作出區隔。又或者交通標誌，為了讓人在道路上得以快速的辨別警告，因此會使用醒目的顏色及簡單的圖示表現等。

隨著時代、環境、人們的生活習慣等改變，人們對於 Logo、商標的美感也是會隨之改變，並沒有絕對的好壞，僅有合不合適或表達得是否明確，因此在設計時，思考如何讓理念或特色順利地傳遞給觀眾才是最重要的。



上圖為臺灣職業棒球隊統一獅隊伍的 Logo，左方白色為過去的版本、右方黑色為現在最新的版本。

試著思考看看，你更喜歡哪一個統一獅的 Logo？為什麼？兩個 Logo 分別給你什麼樣的感覺或特色？或者試著和同學互相討論、交換彼此的想法，你們覺得為什麼統一獅要改變 Logo 的樣式呢？

教學範例

LOGO 變變變

教學對象	國中七~九年級學生
教學時間	4 節課
教學材料	<p>1. 前導影片欣賞。</p> <p>(1)2020 東京奧運開幕表演影片 (2)HIRO-PON 表演影片 (3)GABEZ 表演影片</p> <p>2. 任何可計時工具。</p> <p>3. 具有可作為肢體組合表演題目之商標或圖標符號等。</p> <p>👉 可有一定難易度範圍，但不要過於複雜、無法達成之圖形</p> <p>👉 盡可能為學生熟悉、見過之圖標，避免學生完全不知道的冷門商標</p> <p>範例：</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>難易度較低：麥當勞 簡單容易上手</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>難度高：星巴克 較困難但辨識度高</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>不適合的圖標：爭鮮 僅有文字且過於複雜</p> </div> </div> <p>其他題目範例：</p> <div style="display: grid; grid-template-columns: repeat(4, 1fr); gap: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Facebook</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>youtube</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>instagram</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>小米</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>抖音</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>百事可樂</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>不只是商標，標誌也可以！</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div>

學生先備能力	<ol style="list-style-type: none"> 1. 參與過團體分工合作的經驗與溝通協調的能力。 2. 對商標、圖標、符號有基礎的認知。 3. 能夠參與團隊合作的能力。 	
教學準備	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用本冊內容提供之 youtube 影片，或是其他與課程相關的活動、參考影片，提供學生觀賞並引起學生動機。 2. 蒐集不同商標或圖標、符號。 	
藝術領域核心素養	<p>藝 -J-A1 參與藝術活動，增進美感知能。</p> <p>藝 -J-C2 透過藝術實踐，建立利他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調的能力。</p>	
學習重點	學習表現	<p>表 1-IV-1 能運用特定元素、形式、技巧與肢體語彙表現想法，發展多元能力，並在劇場中呈現。</p> <p>表 2-IV-3 能運用適當的語彙，明確表達、解析及評價自己與他人的作品。</p>
	學習內容	<p>表 E-IV-1 聲音、身體、情感、時間、空間、勁力、即興、動作等戲劇或舞蹈元素</p> <p>表 E-IV-2 肢體動作與語彙、角色建立與表演、各類型文本分析與創作。</p>
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 藉由「東奧開幕影片」讓學生欣賞肢體結合影像之表演形式。並透過影片認識並探討該表演特色及手法，如：借位、道具使用、色彩運用等。 2. 透過活動，訓練學生思考如何運用肢體將平面圖像以立體方式呈現，以達到基礎肢體開發及空間感官開發之目的。於活動過程中可運用道具，也訓練學生思考道具與肢體如何結合，並即興運用於表演上。 3. 透過活動，學生需觀察他人組成之圖像並判斷是什麼 Logo，訓練學生觀察力、反應力及思考能力。 4. 藉由活動分組競賽以培養學生團隊合作能力。 5. 透過即興抽題與演出，訓練學生反應力及思考能力。 6. 使學生對商標、符號等標誌圖形之設計目的、內涵與方向有基礎認識。 7. 讓學生能開始觀察生活周遭所見的商標符號，打開美感眼界之餘，同時自發性思考與觀察圖形符號之美感意涵。 	

節次	教學內容與流程	教學時間
第一節課	<p>一、導入活動：影片欣賞與提問引導</p> <p>播放 2020 東京奧運開幕表演影片讓學生欣賞，於觀賞後與學生討論下列問題：</p> <p>(一)Q₁：表演中運用了哪些方法「將立體的表演者轉換為平面的圖案」？</p> <p>A₁：道具—運用頭套使表演者看起來如同圖標人物一般。</p> <p>A₂：顏色—透過將同樣的顏色連接在一起形成平面圖案。</p> <p>A₃：遠近錯位—運用手指（近）與表演者（遠）結合成馬術圖標。</p> <p>A₄：鏡頭—將鏡頭反轉使表演者做到許多倒立圖標。</p> <p>(二)Q₂：要完成影片中的表演，表演者需要運用哪些表演能力？為什麼？</p> <p>A₁：記憶力—需要記得大量圖標動作及道具使用。</p> <p>A₂：肢體協調、肌耐力—需要運用肢體瞬間擺出動作並定格。</p> <p>A₃：團隊合作—與夥伴配合以最快速有效率的方式完成表演。</p> <p>(三)Q₃：影片時間 0：48 時，表演者失誤了，但他如何處理與面對？</p> <p>A₁：表演者臨危不亂，即使因為失誤而未在節奏上完成，仍敬業冷靜地完成動作，並迅速完成下一個動作，讓表演回歸正軌。</p> <p>可補充介紹表演者「HIRO-PON」與「GABEZ」，並播放兩團體表演影片供學生欣賞。由於兩團體均以無語言之肢體表演見長，亦可於影片後討論有關「肢體表演」運用及技巧等。</p> <p>Q₁：不使用語言的情況下如何吸引觀眾的注意力？（音樂、肢體放大）</p> <p>Q₂：表演者在運用肢體表演時有哪些特色？（動作大、乾淨俐落）</p> <p>Q₃：表演者在進行影片中的表演時需要運用哪些能力或注意哪些事？</p>	45 分鐘

節次	教學內容與流程	教學時間
第一節課	<p>二、展開活動：學生準備與單人表演</p> <p>步驟一：請學生觀察生活中常見的圖標、Logo 及符號，有哪些適合或可以運用與影片中類似的方法，善用道具、顏色或錯位，將平面的圖案以立體的方式呈現，並請選擇其中一個圖標以單人方式呈現。</p> <p>👉圖標不限一定要商標，也可以是交通標誌等</p> <p>步驟二：請學生輪流以單人方式呈現所選的圖案，並讓其他學生擔任觀眾，在底下猜猜看臺上學生所表演的是什麼標誌。</p> <p>👉活動一與活動二建議可於前一次上課時執行，讓學生有充足的時間觀察生活中的圖標與準備個人表演</p>	
第二節課	<p>分組即興 Logo 變變變！</p> <p>【主練習活動】</p> <p>步驟一：將學生分成若干組別（建議人數：3～6 人一組，可視老師準備題目難度而定）</p> <p>步驟二：請各組別自行先選出一位學生擔任「猜題員」。</p> <p>步驟三：比賽開始，以下介紹基礎和進階版的兩種玩法。</p> <p>【基本版：計時賽】</p> <p>講解規則，老師會將題目圖標展示給其中一組看，同時開始計時，該組組員需盡快以肢體組合成圖形，讓不知道題目的猜題員猜出正確的答案，每一組的題目皆不相同，最快猜出答案的組別獲勝。</p> <p>👉過程中不可以說出答案，或以語言暗示答案</p> <p>👉倘若學生能發想到例如：發出店家的廣告音效來暗示，則是可行的</p> <p>👉為避免猜題學生答不出來，老師應設定時間上限，建議為 2 分鐘左右</p> <p>【變體版規則：搶答賽】</p> <p>老師同樣將題目展示給其中一組確認，並開始計時。但「各組的猜題員皆可搶答」，若答對即由猜題員與表演的組別各加一分，各組皆進行過兩輪後結算成績，由分數最高的組別獲勝。</p> <p>👉老師可自行斟酌課堂時間，判斷適合進行哪一種規則</p>	45 分鐘

節次	教學內容與流程	教學時間
第二節課	<p>【額外活動：遊戲活動 to 表演】</p> <p>👉若課堂有足夠時間，或課堂有呈現需求時，老師可以往下進行此活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 請各組學生一組選擇一喜歡的圖標題目 2. 請學生花時間排練該如何分配並組成圖形 3. 請學生思考並排練如何從站一橫排面對觀眾的隊形「以表演、舞蹈的方式，精采地構成圖形」 <p>👉不要求學生動作迅速，但要求學生「整個過程必須像一個表演」</p> <p>👉老師可以引導鼓勵學生「不走最短路徑」，繞一點路、多做一些表演</p> <p>👉老師可播放一首不超過兩分鐘的音樂要求學生在音樂內完成</p> <p>👉或請學生們自行選擇表演的配樂，並要求學生肢體動作速度力道等，試著搭配音樂的氛圍來完成</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. 請各組學生依序呈現。 	
第三節課	<p>活動討論與分享</p> <p>老師帶領學生分享與討論活動感想，可討論內容如下列舉例：</p> <p>👉討論題目僅為舉例，老師也可以自行發想或依學生表現引導</p> <p>Q₁：剛才哪一組／或個人，做的哪一個題目最讓你印象深刻？為什麼？</p> <p>Q₂：有沒有哪些組別／或個人，用了意想不到的創意方式呈現？是什麼？</p> <p>Q₃：剛才在進行活動的時候覺得最困難的部分是什麼？為什麼？</p> <p>Q₄：剛才有沒有哪一題覺得特別難？我們大家一起來想想還可以怎麼做？</p> <p>Q₅：在這個活動中需要運用哪些表演所需的能力來完成？為什麼？</p> <p>A₁：反應思考力—看到題目就要立刻思考該怎麼組合完成。</p> <p>A₂：肢體能力—知道怎麼運用肢體做到想要的姿勢。</p> <p>A₃：觀察力—需觀察他人的動向以配合組成。</p> <p>A₄：團隊合作—知道怎麼溝通協調完成共同目標。</p>	45 分鐘

節次	教學內容與流程	教學時間
第三節課	<p>老師在課堂上點出剛才的呈現（或競賽時的表現）已經是一場精采的演出。</p> <p>👉關於活動的話題結束後，將話題引導到 Logo 設計上</p> <p>Q₁：你曾經在路上見過什麼樣吸引你的商標或圖示符號？</p> <p>Q₂：你覺得什麼樣的商標或圖示符號會吸引你的注意力？</p> <p>Q₃：商標或圖示符號的目的是什麼？</p> <p>Q₄：你認為設計一個商標或圖示時需要思考及注意到哪些事情呢？</p>	
第四節課	<p>設計一個 Logo 吧！</p> <p>步驟一：老師講解商標、符號基礎設計概念。</p> <p>步驟二：搭配學習單，請學生設計一個「原創 Logo」。</p> <p>Q₁：如果替你們的班級設計一個 Logo 會長什麼樣子？</p> <p>Q₂：如果替你自己設計一個 Logo 會長什麼樣子？</p> <p>Q₃：如果替</p> <p>👉老師可提供方向或直接指定題目</p> <p>Q₃：如果在你的座位或房間門口貼一個專屬於你的標誌會是什麼？</p> <p>👉範圍不局限於商標，也可以為「標誌」、「標示」</p> <p>步驟三：學生於課堂上完成學習單，老師提供學生彼此觀摩與票選的時間，可利用學習單進行評分和紀錄。全班統計票數後選出班上的「最佳人氣獎」、「最有創意獎」、「用色大膽獎」，以及學生各自設定的最佳自定義獎的得主。</p>	45 分鐘

Logo 變變變！

學習單

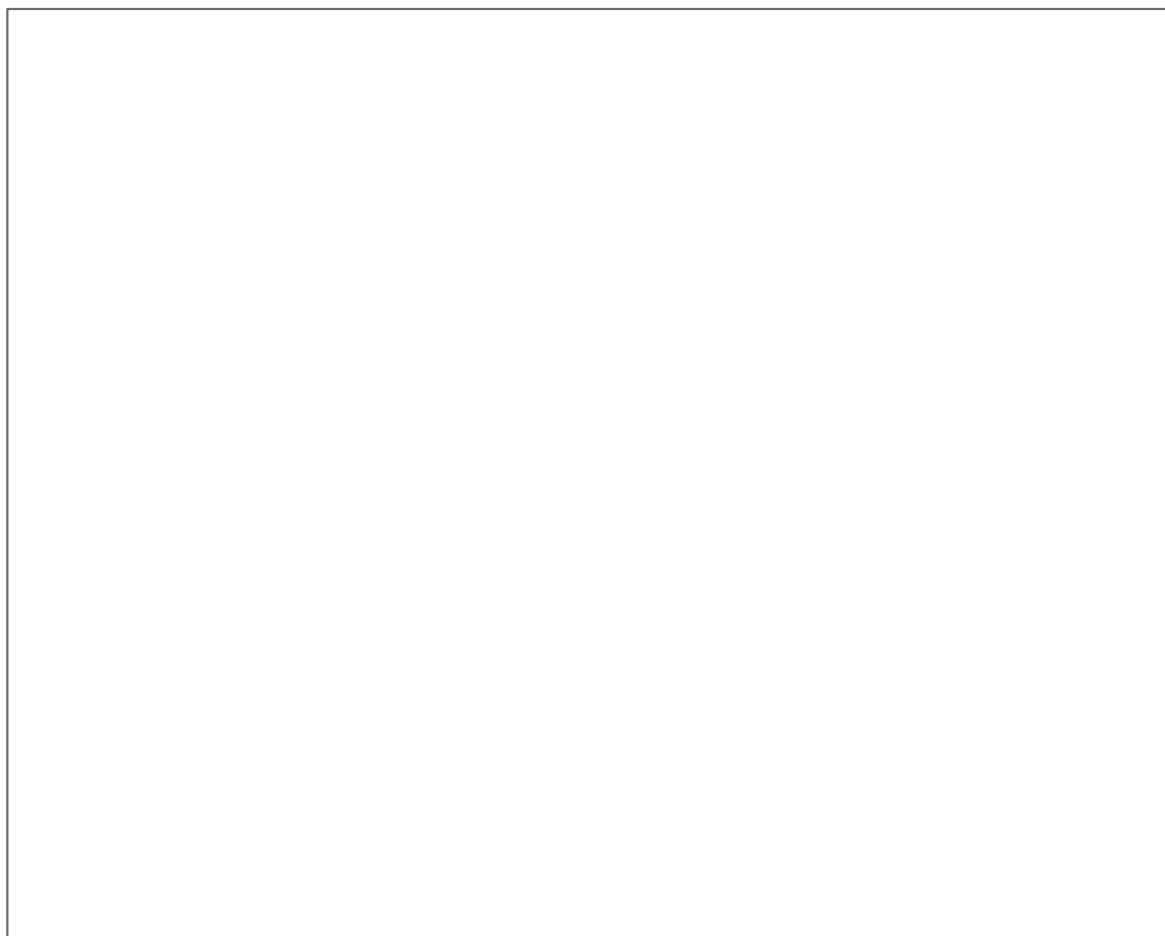
班級：__年__班

姓名：_____

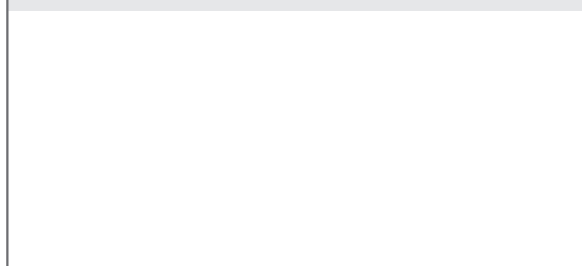
座號：_____

運用課堂中所學關於圖標的知識及設計概念設計一個你自己原創、前所未有的 Logo 吧！請隨心所欲的設定這個 Logo 所出現的地方，想像一下這個 Logo 它會長什麼樣子？

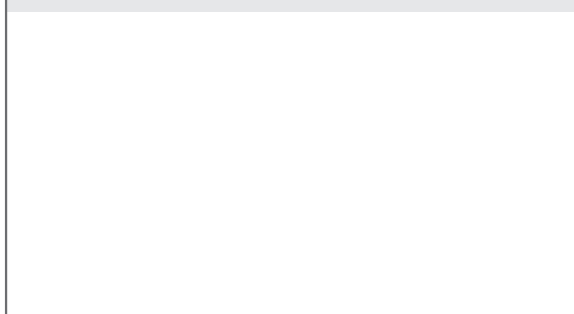
也許是會在你們的班級制服上出現的 Logo，又或者是你替自己設計的一個代表你個性、喜好的 Logo。那如果是在你座位或房間門口貼一個專屬於你的標誌，那個 Logo 又會是什麼樣子呢？



構成我的 Logo 的元素有哪些？（可以描述色彩或物件）



簡單描述你的創作理念？



學習單

看完全班同學的 Logo 作品後，請依照下列的頭拔頭銜票選出你心目中最符合的人選吧！在投票之餘也別吝嗇給你的好同學們一點鼓勵，和讚美的話哦！

最佳人氣獎

我投給的是_____

因為他的 Logo 設計_____

所以，
我覺得他是最佳人選。



最有創意獎

我投給的是_____

因為他的 Logo 設計_____

所以，
我覺得他是最佳人選。



用色大膽獎

我投給的是_____

因為他的 Logo 設計_____

所以，
我覺得他是最佳人選。



_____獎

我投給的是_____

因為他的 Logo 設計_____

所以，
這個獎項我要頒發給他。



奧運 Logo 變變變 評量表

評量說明

1. 可分為活動參與度，以及課程理解運用二個部分來進行評量，亦可依據教學過程選擇部分重點來進行評量。
2. 老師請先判斷學生作品達到哪一個等級後，再斟酌該組聚的分數給予評分。例如：學生作品已達標 A 等級之狀況，再斟酌細節表現，給予 94、96 分等。

一、活動參與

等級	等級	等級	等級	等級
A	B	C	D	E
百分組距	百分組距	百分組距	百分組距	百分組距
90-100	80-89	60-79	40-59	49 以下
評分重點	評分重點	評分重點	評分重點	評分重點
積極參與活動、討論，並主動和他人協調合作模式。在活動中主動表達想法，展現表現創意。	樂於參與活動、討論，並且願意與他人互助合作，且能和組員達到互補與平衡。	願意參與活動，但較為消極。與他人合作時處於被動的狀態。	對參與活動表現反抗意願或無法參與活動。不願意與他人合作。	未達到 D 級的狀況。

二、課程理解與美感表現

等級	等級	等級	等級	等級
A	B	C	D	E
百分組距	百分組距	百分組距	百分組距	百分組距
90-100	80-89	60-79	40-59	49 以下
評分重點	評分重點	評分重點	評分重點	評分重點
能主動於活動及學習單中活用課堂所學，且清楚理解圖標符號設計概念，能活用設計概念並運用美感表現作品。	能在老師引導下於活動及學習單中運用課堂所學，並對圖標符號設計概念有基本認識，能運用手繪表現作品。	較無法運用課堂上所學於活動及學習單，對圖標符號設計概念一知半解，但能利用手繪完成作品。	無法理解課堂中有關圖標符號設計概念與美感。	未達到 D 級的狀況。