

「親近馬諦斯」多媒體教材設計之經驗分享

The Experience of Share in the Multimedia Teaching Material Design of "Matisse"

賴健二

臺北市立中山國民小學

chener@ms1.hinet.net

林文芳

臺北市立中山國民小學

fengg@tp.edu.tw

【摘要】馬諦斯為野獸畫派的代表人物，作者希望能透過多媒體教材的表現方式，使用 Flash MX 結合各類素材，融合馬諦斯的生平，介紹此位西洋畫家與作品。為提升學生之學習興趣，此教材輔以結合內容之遊戲，讓學生複習教材內容，增進對馬諦斯作品之印象。

【關鍵詞】馬諦斯、多媒體教材、Flash、野獸派

1. 前言

藝術領域之教材，尤其在美術方面，較偏重於靜態的欣賞，由於屬於美感的層次，若要引起學生興趣，必須在教材的設計上更加費心。馬諦斯為野獸畫派的代表人物，作者希望能透過多媒體教材的表現方式，融合馬諦斯的生平，介紹此位西洋畫家與作品。

2. 創作目的

作者希望以電腦多媒體的方式，提高學生的學習動機，進而認識西洋畫家——馬諦斯先生。本教材在製作前，兩位作者即希望教材的內容能包含馬諦斯一生的主要作品；教材的呈現風格，能符合馬諦斯的個性與人生態度。期待學生在學習本教材之後，在認知層面與情意層面，都能更親近馬諦斯，培養樂觀、進取的態度，並增進欣賞藝術的能力。

3. 創作流程

- (1) 蒐集相關書籍、展覽資料、網站，了解馬諦斯生平事蹟
- (2) 掃描、下載馬諦斯照片與作品
- (3) 分析教材內容、呈現次序，決定教學策略
- (4) 確定美工風格與背景音樂
- (5) 使用 Flash MX 進行創作、整合素材
- (6) 請藝術方面之教學專家評鑑，並實際進行教學、修正
- (7) 發表作品

4. 教材內容與特色

- (1) 親近馬諦斯：以輕快、節奏明顯的「天鵝之舞」為音樂背景，利用動畫播放馬諦斯的油畫及剪紙創作。其中，剪紙作品加入了一些剪接特效，目的是引發學生對剪紙的興趣，並加強對作品的印象。
- (2) 網站簡介：由學生配音，說明「親近馬諦斯」這份教材的各個網頁所要表達的內容。

- (3) 作者生平：以馬諦斯風格之轉變為分野，簡單探索每個時期作品的特色，並以選答方式做為歸納。
- (4) 野獸派畫風：透過畫作的呈現，讓學生瞭解野獸派畫作的特色，並以選答方式做為歸納。
- (5) 剪紙藝術：選出馬諦斯的代表作品「爵士」系列，以及旅遊後的剪紙創作，來吸引學生對線條另類表現方法的興緻，並以選答方式做為歸納。
- (6) 旺斯教堂：以馬諦斯自認是「精神上的遺囑」的旺斯教堂為例，探索他在創作時的動機與中心思想，以進一步瞭解馬諦斯的情操。同樣地，利用選答方式做為歸納。
- (7) 快樂玩家：設計六個遊戲，包括選擇、拼圖、線條繪畫、記憶圖像、連線及接圖方式，來強化學生對馬諦斯作品的印象。

5. 製作技術

「親近馬諦斯」使用 Flash MX 作為動畫設計與多媒體整合之軟體，整合圖片、影片、聲音等素材。Flash 為設計多媒體教材之適切工具，除方便與網站結合之外，亦可製成獨立執行檔，可讓學生下載使用。教材中，需與學習者互動部分，若 Flash 本身無相關功能，則使用 Flash Action Script 語言，撰寫如圖片放大縮小、連連看遊戲、拼圖遊戲、教材測驗等功能

6. 經驗分享與建議

- (1) 製作藝術領域之多媒體教材時，可挑選較具代表性或較知名的藝術家作為題材，方便學生入門。
- (2) 製作美術方面之多媒體教材時，可以所挑選對象之畫風作為教材美工風格的參考。讓教材本身與所介紹之作品有一致性。
- (3) 多媒體教材之設計若能以團隊開發的方式進行，網羅「教學設計」、「美工設計」、「程式設計」、「教學實務」等方面人才，並輔以足夠之經費補助，應為最適切之開發模式。
- (4) 國內應成立多媒體教材設計元件庫，提供有興趣製作教材之老師使用，以節省教師在技術上的研發時間。

參考資料

- (1) 藝術出版社<馬諦斯>
- (2) 藝術出版社<馬諦斯畫語錄>
- (3) 啟思文化事業<馬諦斯>
- (4) 民聲文化傳播公司<馬諦斯特展>
- (5) 國立歷史博物館<熹仔趣看馬諦斯>
- (6) 網站：<http://www.abcgallery.com>