



# 具有创造力的孩子走向专业化 Creative Kids Go Pro

## 单元概述 / Unit Summary

学生首先去了解社区里的商业和服务组织，然后选择其中一家并帮助他们制作信息方面的宣传小册子。学生作为公关中介，必须对他们的“顾客”需求进行估计，并制作小册子以宣传该组织最近的事件或者它为社区所做的贡献。学生与出版界的专家合作，并学习怎样使小册子的设计要素符合顾客的需要。

## 课程框架问题 / Curriculum-Framing Questions

- **Essential Question:** 基本问题  
我们怎样才能帮助社区？
- **Unit Questions:** 单元问题  
公共组织如何与人打交道？  
公共关系发挥着怎样的作用？  
我们怎样帮助一个组织传递信息？
- **Content Questions:** 内容问题  
我们如何利用设计的基本要素强调一个宣传小册子的目标？  
设计和草拟一个出版物的步骤是什么？

## 评价过程 / Assessment Processes

观察各类以学生为中心的评价在“具有创造力的孩子走向专业化”单元计划中是怎样使用的。这类评价帮助学生和教师制定目标，监控学生的进展情况；提供反馈；评价思维、过程、表现和成果；在整个学习过程中反思学习。

## 教学过程 / Instructional Procedures

### 课前准备

如果你对计算机的桌面印刷和其他的图像编辑程序不熟悉，那你去参加相关的培训课程，或者从教师、父母和其他学生那寻求帮助。

至少要提前一个月：

- 确定当地的一家商业或者社区组织，它能够从一本关于它的小册子中获益，因为小册子能够宣传它，或者有利于它开展一项新的活动。
- 收集一些小册子样本，它们展示不同目的、方法，色彩的使用、图像和设计要素等。

### 场景布置

以基本问题“我们怎样才能帮助社区？”开始这个教学单元。让学生单独地思考一下该问题，然后就各自的回答进行讨论，再让部分同学自愿地将自己的回答与全班分享。

介绍这一项目时，首先告知学生：他们将成立一个公关公司，目的在于帮助当地的商业和社区组织。然后提出单元问题，即公共组织如何与人打交道？让学生进行小组讨论，并将他们的观点在日志中记录下来，最后让小组将自己的观点与整个班级分享。向学生说明这一问题是在整个项目中都要探究的。

寻找几个能够从公共关系中得到帮助的当地公司和组织。如果可以的话，邀请他们到班级里为学生们做一个简短的关于他们组织以及他们需求的报告。在准备这个活动时，请学生谈谈他们是如何选择要帮助的组织。然后和学生一起制定一套基于学生提议的标准，以决定支持哪个组织。在这样做的过程中，讨论计划使用的、用于评估所选组织的决策过程。

让每个学生都使用这套基于学生提议的**标准** (DOC 26KB) 完成对每一个组织的评估。在所有报告都完成以后，对结果进行评估和讨论。

当学生在对要帮助哪个组织进行选择的时候，可以安排他们对这些组织进行访问，阅读关于组织运作信息的相关出版物，并进行其他事实调查来帮助他们做出决策。全班可以选择相同的组织或者可以分组到不同的组织去开展这一工作。

## 简介 (At a Glance)

年级：6-8  
学科：社会学、语言艺术、视觉艺术  
主题：社区服务、美术设计、公共关系  
高级思维技能：问题解决能力、决策能力  
关键学习：设计与写作、桌面印刷系统  
时间：5周，每周3节课，每节课30分钟  
背景：来自乌兹别克斯坦塔什干的创新之旅故事

## 所需材料 (Things You Need)

评价  
标准  
资源

## 搜集信息

一旦学生决定了去帮助哪一个组织之后，让学生思考这样一个单元问题，即*我们怎样帮助一个组织传递信息*？告知学生要提供最好的产品，他们就需要和客户商量该产品的细节。比如，他们应该讨论以下关于该项目的细节：

- 目的
- 要发布的信息
- 设计的构思
- 时间安排
- 打印的要求

把学生分成公关公司的各个小组，分派不同的角色，比如美工设计，财务经理，文案或编辑，摄像人员等。请他们头脑风暴一下根据前面制定的标准可能要问客户的问题，如这本小册子的目的是什么？每一组应该写下他们最终的答案，并供大家交流。告知大家每一个财务经理都将和老师一起去见顾客，并询问这些问题。

与学生代表一起，与顾客见面并讨论这一项目的细节，确定最后的产品将会怎样，并确定审查草稿的会议安排。如果最后的产品是专业的，就与顾客合作并选择一个出版公司来发行这一产品，并为学生代表安排一个时间与顾客和出版商见面。

当财务会计经理回到他们小组之后，让每一个小组就他们需要呈现什么信息以及如何最好地呈现这些信息做出决定。同时，请他们通过回答[项目计划](#) (DOC 23.5KB) 中的问题来帮助完成这一工作。项目计划将指导他们的整个决策过程，并这个文件可以帮助小组、教师和顾客追踪其进展情况。该计划也将洞悉学生的元认知过程。

单元计划的指向是假设最后的产品就是一个宣传小册子。让学生从家里和社区收集一些小册子。

## 组织信息

当你和全班收集了各种各样的小册子之后，让学生和他们的公关小组就每一个小册子的基本设计特征和目的进行讨论。比如，当他们研究一个学前教育的小册子时，有可能记录下最基本的颜色、有趣的字体以及孩子画的画。银行的小册子可能使用语言较严肃和中立，字体使用也较保守。组织一次班级讨论来分享学生的观察到的东西。让学生就这些小册子进行分析并讨论它们的目的、方法以及色彩、图像和设计要素的使用。

让每一个小组将有关他们顾客的必要的信息进行汇总，这可能包括来自与经理、主任或者雇员开会时获得的信息，对顾客或代理商的采访，来自组织报刊的信息以及其他一些相关信息。

## 设计产品

讨论设计的要素和原则。Bryan Peterson的书《富有创造力的设计的基本要素》提供了四项基本要素的好的范例和说明：线条、类型、形式和质地。这本书同时也讨论了基本的设计原则：平衡、形成对照、统一、色彩和价值。这一单元的资源部分提供了另外的设计指导。在学生了解了这些基本的设计特征之后，让他们鉴别出美术设计要素和原则在他们刚评估过的小册中是如何体现的。

再次思考这一单元问题，即*公共关系发挥着怎样的作用*？再次检查一下学生的项目计划和他们的时间表。与学生一起讨论中间的步骤并给他们的时间表增加细节。

在小组中，让学生为他们的小册子贡献自己的想法。提醒学生关于内容、图像以及设计要素都将对小册子中的信息做出贡献。他们需要在设计小册时将所有这些因素考虑进去。

让学生在他们的电脑里对小册子进行勾画和模拟，鉴别出可能的字体、排版和构成要素等。确保让美术设计者指导这一步骤的展开。

让每一组同学与全班同学分享他们的观点并且将同伴的反馈意见进行汇总。如果是全班制作一本小册子，则安排一个全班学生的讨论并从中挑选出将要呈现在小册中的设计想法。这一工作要求从不同小组中选择出小册需要使用哪种字体，颜色以及其他一些设计特征和要素，以及确立贯穿于整个小册的主题要素。比如，当学生的顾客是一家旅馆，要为它设计一个假期宣传小册时，就可以选择驯鹿这个主题，在小册子中绘一幅驯鹿正在旅馆餐厅里进食、在大厅里跳舞、以及在床上睡觉的图画。

## 制作产品

注意：让顾客参与产品的草拟过程。尽早与代表见面讨论，并在产品快完成之时与代表再次会面谈。

使用电脑出版软件来创建一个页面模板，并确定页边距、标题字体、图像占位符，以及其他所需内容所占的空间。

让文员或者编辑为小册子创建文字内容，让美术和摄影者设计诸如绘图和照片等艺术作品。最后[扫描学生的图片](#) (DOC 174KB) 并使用图形处理软件对照片进行加工处理。

在学生对小册子的内容和图像进行设计和修正时给与指导，同时为页面收集必要的组成要素。[使用项目评分指南](#) (DOC 34.5KB) 帮助指导学生的工作。

## 呈现产品

与顾客和出版公司见面，并就小册子和相关文件的草稿进行商量。将他们的反馈整合到最后的稿件中，同时将相关文件交与出版公司出版。应确保让学生对自己的小册子有信心。

安排与顾客的最后一次见面，或者邀请顾客为全班同学呈现最后的小册子，[让大家参照书信范例](#) (DOC 25KB)。如果可能的话，与顾客一起举办一个聚会。

与学校社区共同庆祝你的成功。在班里展示这最后的产品，并写进学校的简报、网页和年鉴之中。同时将这一小册子带回家给父母过目。

使用[项目评分指南](#) (DOC 34.5KB) 来评估最后的产品，让学生反思自己的工作。对于他们的观点，查看一下[反思问题范例](#) (DOC 20KB)。邀请学生与全班分享他们的想法，同时思考与讨论以下问题：

- 我们怎样才能帮助社区？
- 我们的出版物如何帮助公共组织？
- 如何问正确的问题以得到令人满意的结果？
- 我们如何利用设计的基本要素强调一个宣传小册子的目标？
- 设计和草拟一个出版物的步骤是什么？

## 前需技能

- 桌面印刷系统，包括复制、裱糊、插入以及图像修改。
- 照片编辑技术。

## 差异性教学 / Differentiated Instruction

### 需要帮助的学生 / Resource Student

- 请教学助理、家长和能够提供帮助的学生为他们提供额外的支持。
- 修改工作量。
- 创建团队帮助所有学习者。
- 减少阅读和写作的要求，并提供更多的视觉材料和工作样例。
- 让他们担任摄影和艺术等方面的专业人员。

### 天才学生 / Gifted Student

- 让学生参加各种会议，请他们与合作组织和出版公司面谈。
- 让学生像专业人员一样工作。

## 英语学习者 / English Language Learner

- 使用学生的第一语言制作小册子。
- 修改工作需求。
- 使用视觉辅助材料。
- 让学生两人一组，如果可能的话，和一个使用双语的学生组成一组。

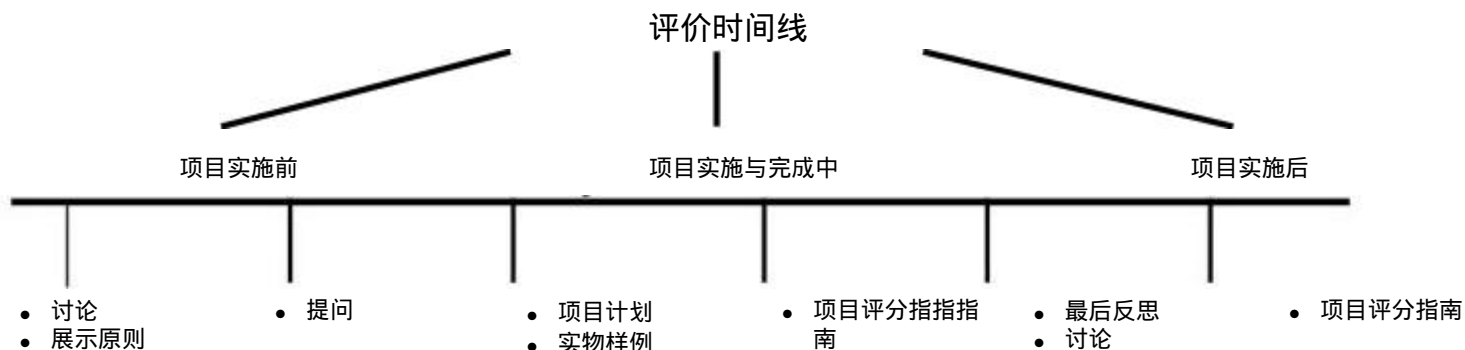
## 致谢 / Credits

Karrie Deitz参加了英特尔®未来教育项目并产生了做这样一个项目的想法，随后有一个教师团队一起参加并充实了这个计划，正如你在此所看到的。

注意: PDF文件中的[超级链接](#)可单独下载和打印

## 评价计划

### 评价时间线



学生以小组为单位进行头脑风暴，教师则在旁聆听，判断学生们的兴趣水平并为他们确定在项目中可能希望担当的角色。同时，学生还要制定一套**标准** (DOC 26KB) 来挑选一个机构，这套标准在展示过程中被使用。这套标准不仅是为选择机构而用，而且也反映了学生在权衡、评价每个机构的需求、衡量学生兴趣、评价学生工作所带来的价值的决策过程。学生还要为客户设计问题。老师要评价这些问题，以保证学生们没有脱离目标，确保在会议之前已准备好问题。在项目进行过程中，学生还需要制定一个**项目计划** (DOC 23.5KB) 来指导项目的进展。这个计划同时也是一个与客户商讨项目、让老师跟踪学生工作的工具。在最终产品完成之前，学生们向这个班级展示他们的模型，并从班级同学那儿获得反馈，对他们的产品作相应的修改。**项目评分指南** (DOC 34.5KB) 用来指导学生的工作并保证他们的成功。学生完成最后**反思问题** (DOC 20KB) 后参与项目的讨论，分享他们的学习经验，提出反馈。

# 教学设计集锦：具有创造力的孩子走向专业化标准

## 内容标准和目标 / Content Standards and Objectives

### 目标内容标准和达标指标

#### 加拿大BC（British Columbia）省的教学技术标准

- 学生将使用技术作为交流工具。他们将为课堂内外的受众设计、开发、出版并展示使用技术资源。

#### 社会学学习技能和过程标准

- 学生将运用批判性思维，包括质疑、比较、总结、得出结论以及坚持立场等，从而做出关于问题的范畴、情形以及话题的理智判断。
- 展示有效的研究技术，包括：评价信息、收集和评价数据、组织信息、呈现信息以及引用资源。
- 表现有效的笔头、口头以及图表交流技能，以及积极的公民意识态度，包括道德行为、开放思维、尊敬多样性以及合作态度。

#### 英语语言艺术

- 使用多种图表组织阅读过的、听过的或者看过的细节和信息。
- 向他人解释并报告来自一个以上渠道的信息。

#### 视觉艺术

- 学生感悟，并对形象做出反应，这些反应表现出他们对艺术品和设计的视觉元素和原则的理解。
- 学生创作形象，这些形象将传递他们对艺术品和设计的视觉元素和原则的理解，以及这些元素和原则如何体现在交流中。
- 学生创作形象，以展示他们运用各种材料、技术和信息加工方式进行有效交流的能力。

#### 学生目标

##### 学生将能够：

- 学习能够给他们社区带来帮助的项目。
- 使用问题解决技能来为当地组织或商业机构开发一项产品。
- 理解公共关系的作用。
- 将设计的基本元素运用于出版物中。
- 使用桌面出版技术。
- 参与小组合作工作。

# 教学设计集锦：具有创造力的孩子走向专业化资源

## 本单元所需材料和资源 / Materials and Resources

### 印刷资料 / Printed Materials

- Peterson, B. (1996). Using design basics to get creative results. Cincinnati, OH: North LightBooks.

### 辅助材料 / Supplies

- 地图和地图集
- 介绍当地的出版物

### 网络资源 / Internet Resources

- Goinhome Web site  
<http://www.goinhome.com/>\* **英文**  
该网站不断更新与项目有关的文章、专栏、研究以及图像设计
- Jiskha's Homework Help  
[www.jiskha.com/art/visual\\_arts/ped.html](http://www.jiskha.com/art/visual_arts/ped.html)\* **英文**  
设计的原则和要素

### 其他资源 / Other Resources

- 社区商业或者慈善机构的名单
- 各种小册子的样例

### 技术—硬件 / Technology – Hardware

- 制作小册的电脑
- 扫描艺术品和图像的扫描仪
- 采集图片原型的数码相机

### 技术—软件 / Technology – Software

- 设计小册子的桌面印刷系统。
- 处理小册子图片的图像处理软件。
- 与组织和出版机构联络的电子邮件。