



嘻哈玩家

何芸錚／彰化縣溪湖國中實習教師

教學對象：國中二、三年級
教學領域：視覺藝術、表演藝術、音樂設計理念
教學時數：6 節

設計理念

青少年是充滿活力、頭腦靈活、容易吸收新事物的階段，他們的創意無限，會創造出屬於自己的文化、衣飾、風格；而這些創造力亦能為社會帶來新丰采。本主題是以「街頭文化」為設計概念，運用青少年喜歡新穎、刺激、時尚、表現自我的特性，透過對街頭文化的認識，從日常生活、公共場所常見的塗鴉（Graffiti）、HipHop 等切入，並引導學生重新認識街頭創作，觀察並認知生活與藝術間的關係。

青春期是第二個獨立運動期，年輕的新新人類有思想、有己見，在反抗社會的心理下，接觸到次文化，就會藉此凸顯自我、宣洩內心的情緒。藉此主題讓學生進一步了解流行文化的產生背景與意義，而不是盲目崇拜，能夠從中自我探索。讓青少年在玩樂的同時，也能夠發展他們另類的興趣，並且重新建立自我形象及價值，對自我進行反思。

課程目標

一、透過青少年對街頭文化——hip hop 的興趣，讓學生對其文化背景有進一步的認識。



- 二、欣賞、體會藝術家與其作品間的關係，進而啓發學生創造力。
- 三、增加青少年對自我與環境的了解，引導其正面思考，並能運用適當的媒材創作，發揮個人創造力及潛能，從而肯定自我及建立個人的能力。

相對應能力指標

十大基本能力	相對應能力指標
一、了解自我與發展潛能	1-4-2 覺察人群間的各種情感特質，設計關懷主題，運用適當的媒材與技法，傳達出有感情、經驗與思想的作品，發展個人獨特的表現。
二、欣賞、表現與創新	1-4-3 嘗試運用藝術與科技的結合，並探索不同風格的創作。 2-4-5 鑑賞各種自然物、人造物與藝術品，從事美感認知與判斷。
三、生涯規畫與終身學習	3-4-9 養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。 3-4-11 選擇適合自己的性向、興趣與能力的藝術活動，繼續學習。
四、表達、溝通與分享	1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。 2-4-6 辨識及描述各種藝術品的內容、形式與媒體的特性。
五、尊重、關懷與團隊合作	3-4-10 透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。
六、文化學習與國際了解	3-4-1 了解各族群的藝術特質，懂得珍惜與尊重地方文化資產。 3-4-3 綜合、比較、探討中外不同時期文化的藝術作品之特徵及背景，並尊重多元文化。
八、運用科技與資訊	2-4-8 運用資訊科技，蒐集中外藝術資料，了解當代藝術生活趨勢，增廣對藝術文化的認知範圍。
九、主動探索與研究	1-4-1 了解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。

課程架構表



主要教學活動	1.由流行文化導入，引發學生興趣及共鳴。 2.簡介課程 3.專心欣賞課程及參與討論。 4.講述簡報內容 5.各組發表 6.填寫學習單 7.引導至第二節課，探討 hip hop 音樂與舞蹈。	1.由時下 hip hop 流行音樂導入。 2.講述 hip hop 音樂、街舞構成元素特色。 3.欣賞、感受、並體會 rap 技巧。 4.小組完成寫作 Rap 短文學習單，並作組內整合接力練習。 5.各組節奏加入RAP短文接力，組成屬於各組的 Rap 自我介紹。 6.分組上臺表演 7.預告下節課課程	1.以美國著名街頭藝術家——Keith Haring 設計圖案引起學生共鳴。 2.欣賞 Keith Haring 的作品，導引學生自我探索。 3.以組為單位，能將 Keith Haring 作品為故事接龍聯想，並以適當肢體語言表現之。 4.個人品牌草圖繪製。 5.預告下次課程。	1.欣賞、體會塗鴉風格設計。 2.運用適當媒材創作。 3.播放音樂並分享、體會個人創作。 4.填寫評量表並分享收穫，老師總結與鼓勵。
	教學評量	課前準備、參與度、團體合作氣氛、分享表達、各式學習單之撰寫與學習心得分享、作品呈現與發表等整體表現。		

教學內容

教學活動設計

• 子題一

單元：街頭·創作的舞臺	類別：視覺藝術、聽覺藝術	地點：教室	時間：45 分鐘（第一節課）	
課程目標	一、透過青少年對街頭文化——hip hop 的興趣，讓學生對其文化背景有進一步的認識。			
具體目標	1.能了解街頭文化產生的背景與其要素 2.能自己蒐集、整理資料，並了解時下流行資訊。 3.透過分組討論學習，了解接納並尊重他人的觀點，促進團隊合作增進團體氣氛。			
教學活動	教學資源		時間	評量
	教師	學生		
【準備活動】 (一) 課前準備 1.教師：熟悉教材、蒐集相關資	蒐集有關嘻哈	課前分好組別		參與度

<p>料、擬定教材、準備教材與設計教學活動。</p> <p>2. 學生：先預習課程內容及蒐集相關資料。</p> <p>(二) 引起動機</p> <p>1. 由播放嘻靈入侵 MV 影片，導入流行次文化，引起學生的興趣與共鳴。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 詢問學生是否看過 Gorillaz 「街頭霸王」——嘻靈入侵 MV。 • 大致介紹 Gorillaz 虛擬樂團背景。 • 探討從此 MV 中所感受到的聽覺、視覺風格。 <p>【發展活動】</p> <p>1. 提問：何謂街頭文化？引導進入發展活動</p> <p>2. 介紹 hip hop 的四大要素、形成的原因與背後意義。</p> <p>3. 引導學生分享探討流行文化背後的成因，了解流行不是盲目崇拜。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1. 分組討論生活中常見的 hip hop 設計，從切身的生活中發現街頭 hip hop 風格。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 生活中可以從哪發現 hip hop 的設計？如服飾、配件、滑板等。 • 分組分享表達 <p>2. 引導至下節課課程</p> <ul style="list-style-type: none"> • 下堂課程為 hip hop 音樂、舞蹈的認識 • 講解下堂課所需之學習單完成方式。 <p>—————第一節課結束—————</p>	<p>風格相關資料與資訊製作成簡報、單槍投影機、筆記型電腦、嘻靈入侵 MV 影片</p> <p>相關圖片資料</p> <p>學習單</p>	<p>上課依分組坐</p>	<p>10'</p> <p>15'</p> <p>20'</p>	<p>團體合作氣氛 分享表達 學習單撰寫</p>
---	---	---------------	----------------------------------	----------------------------------

• 子題二

單元：前進 HIP HOP	類別：聽覺藝術、表演藝術	地點：教室	時間：45 分鐘（第二節課）	
課程目標	二、欣賞、體會藝術家與其作品間的關係，進而啓發學生創造力。			
具體目標	1.能了解 hip hop 音樂、街舞的構成要素與特色。 2.能認識簡單的 Rap 技巧。 3.能適當表達、溝通與分享成果。			
教學活動	教學資源		時間	評量
	教師	學生		
【準備活動】 (一)課前準備 1.教師：熟悉教材、蒐集相關資料、擬定教材、準備教材與設計教學活動。 2.學生：先預習課程內容及蒐集相關資料於課前完成學習單。 (二)引起動機 由時下 hip hop 流行音樂導入。 * 播放潘瑋柏——我的麥克風，並提示學生注意音樂元素。	hip hop 音樂與舞蹈影片簡報 音樂 CD 學習單 教師評量表	上課依分組坐	3'	參與度 團體合作氣氛 分享表達 學習單撰寫
【發展活動】 1.講述 hip hop 音樂、街舞構成元素、特色。 2.欣賞、感受並體會 Rap 技巧。			10'	
【綜合活動】 1.小組課前完成寫作 Rap 短文學習單（每人各寫 3~4 句），並作組內整合接力練習。 2.各組節奏加入 Rap 短文接力，組成屬於各組的「Rap 自我介紹」。 3.分組上臺表演 4.預告下節課程 —— 第二節課結束 ——			20'	2'

• 子題三

單元：塗鴉記號		類別：視覺藝術	地點：教室	時間：45 分鐘（第三、四節課）	
課程目標	二、欣賞、體會藝術家與其作品間的關係，進而啟發學生創造力。				
具體目標	1.能舉出日常生活、公共空間所接觸過的塗鴉作品，引導同學觀察並認知生活與藝術間的關係。 2.能了解塗鴉的定義、歷史背景與演進。 3.協助學生進行自我了解與探索。				
教學活動	教學資源		時間	評量	
	教師	學生			
【準備活動】 (一) 課前準備 1.教師：熟悉教材、蒐集相關資料、擬定教材、準備教材與設計教學活動。 2.學生：先預習課程內容及蒐集相關資料 (二) 引起動機 以美國著名街頭藝術家——Keith Haring 設計圖案引起學生共鳴	蒐集有關嘻哈風格相關資料與資訊製作成簡報 單槍投影機 筆記型電腦 相關圖片資料	製作草圖用具 上課依分組坐	3'	參與度 團體合作氣氛 分享表達	
【發展活動】 1.提問：什麼是塗鴉？ • 講解塗鴉的定義 • 介紹塗鴉產生的歷史背景 • 塗鴉藝術的形成與發展 • 塗鴉的風格戰 • 塗鴉者與塗鴉藝術家的差異 2.欣賞作品，導引學生自我探索（於下堂發表） ——第三節課結束—— 3.以組為單位，能將 Keith Haring 作品作故事性聯想，並上臺發表。			25'		
			17'		
			15'		
【綜合活動】 1.進一步自我了解，以名字為題材用塗鴉風格表現之。 • 草圖繪製與討論 2.預告下節課課程 ——第四節課結束——			25'		
			5'		

• 子題四

單元：我的個人品牌		類別：視覺藝術	地點：教室	時間：90 分鐘（第五、六節課）	
課程目標	三、增加青少年對自我與環境的了解，引導其正面思考，並能運用適當的媒材創作，發揮個人創造力及潛能，從而肯定自我及建立個人的有能感。				
具體目標	1.能對自我特質達到進一步的認識 2.欣賞塗鴉品牌的設計風格，並能發表其感受。 3.建立個人形象品牌，並運用適當媒材創作。				
教學活動		教學資源		時間	評量
		教師	學生		
【準備活動】 (一) 課前準備 1.教師：熟悉教材、蒐集相關資料、擬定教材、準備教材與設計教學活動。 2.學生：課前與老師討論並完成草圖製作。 (二) 引起動機 以時下流行塗鴉品牌服飾、配件引起學生共鳴並導入探討。		蒐集有關時下流行塗鴉品牌服飾、配件相關資料與資訊製作成簡報。 單槍投影機 筆記型電腦 相關圖片資料			參與度 分享表達 作品完成度
【發展活動】 1.介紹壓克力技法的運用 2.學生實作練習 • 運用上週完成之草圖著色於 T 恤上。 • 教師從旁指導並適當給予協助。 ——第五節課結束——				10'	
【綜合活動】 1.作品完成、整理。 2.營造輕鬆愉快環境，鼓勵學生發表並適時給予肯定。 3.教師做總結。 ——第六節課結束—— (本單元完)				5'	

教材內容

- 子題一

單元：街頭·創作的舞臺

【準備活動】

1. 由播放 Hip-Hop 樂團 Gorillaz 「街頭霸王」——嘻靈入侵 MV 影片，導入流行次文化，引起學生的興趣與共鳴。

<p>嘻靈入侵 MV</p> <p>影片片段</p> 	<p>影片背景介紹</p> <p>Gorillaz 「街頭霸王」為虛擬卡通動畫 HipHop 樂團，斥資不斐、超級酷炫的全動畫音樂錄影帶，最受高度矚目的是這群來頭不小、隱姓埋名的幕後大牌演出者包括了：Blur 合唱團主唱 Damon Albarn、紐約獨立樂團 Cibo Matto 女主唱 Miho Hatori、知名漫畫人物 Tank Girl (坦克女郎) 作者 Jamie Hewlett、美西饒舌樂好手 Del Tha Funky Homosapien 及統籌、製作的舊金山 HipHop 名師 Dan The Automator。</p>	<p>影片時間</p> <p>4'</p>
---	---	-----------------------

教學提示：

- 詢問學生是否看過 Gorillaz 「街頭霸王」——嘻靈入侵 MV。
- 大致介紹 Gorillaz 虛擬樂團背景。
- 探討從此 MV 中所感受到的聽覺、視覺風格。

【發展活動】

1. 提問：何謂街頭文化？引導進入發展活動。
 - 根據教育部國語辭典「街頭」的意思是街上，而含有街頭二字的詞語有街頭劇、街頭小報、街頭巷尾、街頭運動、十字街頭、流落街頭等。而街道的意思是供人車通行的道路。「街頭」這個詞即在於取其運動、抵抗的意涵，別於街道家具的「街道」。所以稱為「街頭藝術」(street art) 而非「公共藝術」(public art)，是為強調其平民(非藝術專業界)、低科技，甚至是無政府性格。
2. 介紹 hip hop 的字義
 - (1) Hip Hop 的字義：按照字面解釋 Hip 是臀部，Hop 是跳躍的意思；實際上，它是一種生活文化的統稱。

(2)Hip Hop 包含四大元素：

- DJ：Party 裡，用押韻節奏表演饒舌說唱的人。
- B-Boy 跳霹靂舞 Breakdance 的人。
- Graffiti Writing 街頭塗鴉。
- 還有很 Cool 的黑人捲髮、裝扮等。

3.引導學生分享探討流行文化背後的成因，了解流行不是盲目崇拜。

- 文化起源：Hip Hop 文化是七〇年代美國紐約的貧民區、哈林區，也就是美國一些窮困黑人和南美洲人所住的布魯克林區，因為物質生活匱乏，他們很窮，每天無所事事，所以大都在街上打混，有的人打籃球、有的人就會在街上放著音樂，隨著音樂盡情的 Solo，有的人藉由噴畫、塗鴉、即興演唱發洩情緒，玩著玩著就玩出了 Hip Hop。它富有深入生活文化的精神，結合了黑人的語言、音樂、舞蹈、life Style 等，才足以構成 Hip Hop 的全貌。
- 玩 hip hop 為什麼要穿大一號的衣服？除了方便運動之外，這種大號衣服的好處就是可以多穿幾年；為什麼會塗鴉？這東西最早是街區內各個幫派之間劃分勢力範圍的標誌，後來才越來越漂亮精緻，發展成了民間藝術；為什麼會有街舞？因為他們沒錢去舞廳，而且當時種族歧視問題依然存在，有錢也不一定能在白人的舞廳裏玩得高興；為什麼純正的 Hip Hop 作品以黑色為主，且必帶粗口？因為這幫街頭黑人青年沒前途、沒希望，他們憎恨的比他們愛的要多得多。舞蹈方面，由於這種舞蹈出現在街頭、不拘於場地器械，所以稱為街舞，並且具有極強的參與性、表演性和競賽性。在逐漸的發展中，街舞青少年形成了一種共同的思想理念和行為方式，他們以街舞來張揚自我個性，展示青春的活力和激情，表達勇於進取的生活態度，他們強調的是「做自己，享受生命，勇於挑戰」的理念。

【綜合活動】


- 1.分組討論生活中常見的 hip hop 設計，從切身的生活中發現街頭 hip hop 風格。
 - 生活中可以從哪裡發現 hip hop 的設計？如服飾、配件、滑板等。
 - 分組分享表達
- 2.引導至下節課課程
 - 簡述下堂課程為 hip hop 音樂、舞蹈的認識。
 - 預告下堂課的 Rap 表演，提醒學生帶自選 CD。
 - 發放學習單並講述完成方式，於下次上課前完成。

• 子題二

單元：前進Hip Hop

【準備活動】

1. 由時下 hip hop 流行音樂導入

音樂資料		
專輯封面	歌曲簡介	歌手簡介
 <p>藝人：潘瑋柏 唱片：我的麥克風 發行：環球／美卡 時間：2003／9</p>	<p>我的麥克風這首歌是一首「潘大哥立志歌曲」，麥克風代表是人生的每個機會，不管麥克風是不是在你手上或是被人搶走，都不要喪志，只要努力，奮鬥不懈，終有一天會握到屬於你的麥克風！</p>	<p>VJ出身、以校園偶像劇竄紅的潘瑋柏，親和力十足的形象下擅長的樂風卻是態度鮮明、個性強烈的 Hip Hop。潘瑋柏成功地創造屬於自己的嘻哈風潮，雖然是當今的嘻哈新盟主，在新專輯中，將可見識他更純熟的 Rap「念功」，並可聽見他自己的 Rap 創作。新專輯《高手》整體樂風以瑋柏一貫擅長的嘻哈元素為主軸，加入極具現代觀點的情歌，呈現一種新世代的音樂態度。</p>

教學提示：

專心聆聽歌曲節奏，著重於 Rap 表現。

大致介紹潘瑋柏歌曲風格。

【發展活動】

1. 講述 hip hop 音樂、街舞構成元素、特色

- 街舞，如果以舞蹈的觀點來看，早期臺灣將其分成 New School 及 Old School 兩大類，如何區分這兩大類型呢？原則上是以年代、動作或音樂類型來分。但現在 Hiphop 其實就可以是各種街舞的總稱。
- 街舞種類繁多，早期的街舞的型態為 Old School 舞蹈，包含鎖舞(Locking)、機械舞 (Popping)、霹靂舞 (Breaking)、電流 (Wave)等多種舞蹈，起源於美國街頭舞者的即興舞蹈動作，而街頭舞者多半以黑人或墨西哥裔人為主。或許正是所謂「窮人的娛樂」，這些流行的街舞據說發源自美國紐約的布魯克林區，這裡的黑人及墨西哥裔人的孩子們成天在街上混、跳舞，自然而然的形成各種的派系，也很自然的在他們所跳的舞蹈上發展出不一樣的風格。
- 早期 New School 的舞步非常簡單，如耳熟能詳的「滑步」(running man) 這在以前 MC Hammer 及巴比布朗的 MTV 中均可見到，也有人稱當時這種「勁爆」的 Hip hop 舞蹈為 Funky。

2. 欣賞、感受並體會 Rap 技巧

- 用數字表示的字眼：

由於有些字眼和阿拉伯數字發音相同，因此直接用數字代替，如 to 用 2，for 用 4，night 用 9，而 Straight 之 aight 部分常用 8 代表成「Str 8」，形成又有字母又有數位的新英文字。而有些數字也是必須知道的，如之前上映過的電影 187，所指的即是「加州殺人犯的刑罰號碼」，而有位饒舌歌手即取名 187 Fac，或是饒舌團體 The Whitehead brother 的成名曲「My Lover is a 187」也都是用 187 當代表號。其他和數字有關的代號，則多與槍枝有關。

- 用字母代替之字眼：

A 表示最好的，B 則為差的，如 B-Side 即指最劣的事物，但 A plus (A+) 則是最優的代表。C 常為 see 的任用字。G 則來頭不小，可指幫派分子(Gangstar)、也可指男女之間的性事，因女方在性交過程中發出「G」的聲音、也可指槍(Gun)。N 則為 And 的縮寫，R 則為 Are 的縮寫，U 為 You 的縮寫。

【綜合活動】



1. 小組課前完成寫作 Rap 短文學習單（每人各寫 3~4 句），並作組內整合接力練習。
2. 各組節奏加入 Rap 短文接力，組成屬於各組的「Rap 自我介紹」。
 - 教師適時給予協助指導
3. 分組上臺表演
 - 營造輕鬆氣氛
 - 學生自選音樂搭配 Rap 發表
4. 預告下節課課程

- 子題三
單元：塗鴉記號

【準備活動】

1. 以應用美國著名街頭藝術家——Keith Haring 設計圖案導入。

提問：大家看過這可愛小人形的圖案嗎？它是街頭藝術家 Keith Haring 的作品。

Keith Haring	
 <p>July 12 - 1981</p>	<p>Keith Haring 為著名的紐約街頭塗鴉畫家，在 1980 年代他以簡單明亮的粗線條，以狗、嬰兒和自由奔放的人形等圖畫，造成特有的都市視覺藝術。Keith Haring 覺得自己永遠是個有趣的小孩，可以使任何小孩破涕為笑。而喜愛小孩的動機，表達出他創作的本質和精神——簡單的線條。1980年Keith haring 以一些意識型態的圖形，像叫吠的狗、飛爍的閃電和無五官的嬰兒和人群，恣意揮灑在地下鐵的大型看板上，這些只用粉筆簡單畫出的圖案，成為 Keith Haring 的創作特色。雖然他獨樹一幟的大膽創作，馬上讓 Keith Haring 成名及成為大眾的焦點，但他仍常被警察以惡作劇的罪名逮捕。他於三十一歲死於愛滋病。</p>
	

【發展活動】

1. 提問：什麼是塗鴉？

- 講解塗鴉的定義

塗鴉（Graffito）義大利文之意是「亂寫」，而塗鴉（Graffiti）（複數形態）則指在牆壁上亂塗寫出的圖像或畫。基本上，Graffiti 是一種近於書寫的行為，文字占相當多數，形象的符號或圖形、標誌等也是常見的內容，但多半的形象是以類似書寫的方式，扼要地表明意圖，不刻意去細緻描繪。

- 介紹塗鴉產生的歷史背景

一九六〇年代到八〇年代的紐約社會貧富懸殊，貧民區裡被視為社會問題的青年人反壓抑、反戰、反權力的運動思潮，形成一種反地域性的反文化社會行爲，塗鴉就起源於瀕臨毀滅的紐約社會邊緣，由一群可與當局挑戰的小孩將世俗文化的碎片再重新架築起來。它開始於六〇年代後期，至八〇年代盛行不衰。從七〇年代後期到八〇年代已有一群藝術家依此維生，發展其有獨特風格的塗鴉藝術。

- 塗鴉藝術的形成與發展

一九七〇年代初期，當罐裝噴漆隨處可購得後，從地下鐵的火車車箱到月臺上、街道的牆面，一直到廁所的壁面，到處可見各式各樣色彩鮮豔的塗鴉。早期的塗鴉創作以文字為主，那些塗鴉畫的創作者稱自己為「寫手」(writer)而非「畫家」(painter)，而且通常是匿名的，塗鴉的本身是一種表達的形式，藉由這樣的行爲，或許從藝術的角度來說：行爲藝術，很快地引起社會、政治界、媒體以及主流藝壇的注意，於是塗鴉文字逐漸減少，轉變成大型精緻的卡通圖像。學院派藝術家也跟進，於是專業塗鴉人開始出現，類似像聯盟的團體也紛紛出現了，之後塗鴉繪畫開始進駐藝廊，供人「欣賞」、「收藏」、「買賣」、「投資」。世界各國便興起了一股塗鴉熱潮。塗鴉藝術的命運，跟同時期崛起的搖滾樂十分類似。一開始人們藉這種創作型態反抗體制、表達不滿、發洩情緒、控訴社會，結果卻被整個資本體系收編，由原先的反文化成為藝術的主流。

- 塗鴉的風格戰

1. 早期塗鴉喜好以單一色彩，並用非雙關性引用語，如「煙縷的符號」及哈囉等。
2. 接著，將文字形式箭矢化變成王冠，讓它戴在人物頭頂上以示莊嚴。
3. 後來，以耀眼、醒目、突出為目標，開始以高彩度噴漆在地鐵或大街道上大寫自己的諱名，並以對比色或黑色將其圍圈，甚至又以鑲條、斜紋、星形、西洋棋盤或圓點花樣等裝飾，希望將名字凸顯出來。
4. 七〇年代中期，以改變自我的象徵形式出現，內容大多為卡通影片的英雄人物，這些人物大多以被攻擊的姿勢出現。
5. 塗鴉背景愈來愈複雜，噴漆因為裝置的改良而使功能發揮到極致，燃燒的太陽、星星、子彈劃風而過，風景畫、自畫像、抽象符號等，組合並重生出另一個有趣的畫面。

- 塗鴉者與塗鴉藝術家的差異

1. 塗鴉者沒有傳統的包袱，可以自由創作，直接傳達其情緒；受過學校訓練的塗鴉藝術家則以美學的態度來調和社會現況。
2. 塗鴉者以一種無特殊記號的簽名方式，出現製造突出群眾的風格；塗鴉藝術家則以一種去除個人化的風格融入群眾中，其作品風格如廣告或政治宣言，以標準的印刷字體簽名。
3. 欣賞 Keith Haring 作品，導引學生自我探索。

- 4.以組為單位，能將下圖 Keith Haring 作品作故事性接龍聯想，並以適當肢體語言表現之以組為單位輪流上臺一組兩分鐘為原則。



【綜合活動】

- 1.進一步自我了解，以名字為題材用塗鴉風格表現之。
 - 自我了解學習單填寫、草圖繪製與討論
- 2.預告下節課課程
 - 提醒學生攜帶上色用具。
 - 穿著體育服裝方便活動。
 - 草圖於下堂上課前完成，隨時利用時間找老師討論。

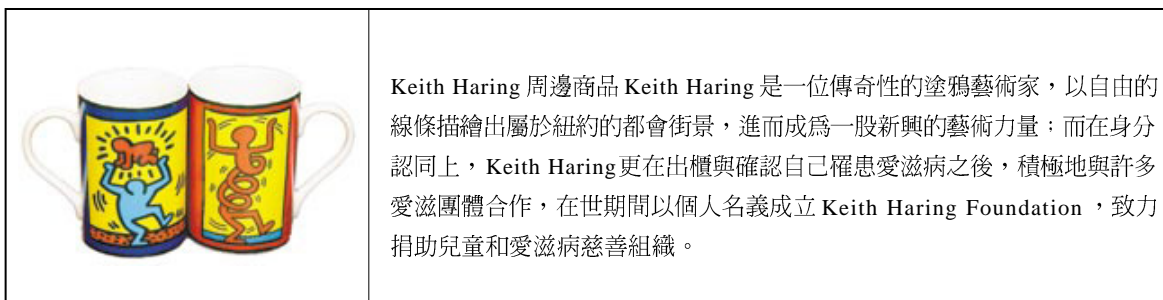
- 子題四

單元：我的個人品牌

【導入活動】

以時下流行塗鴉品牌服飾、配件引起學生共鳴並導入探討

	<p>此為 Obey 與 Tribal 合作的雙品牌 T-shirt，Tribal 是美國著名的嘻哈四元素廠牌，而 Obey 是第一位將作品印製在 T-shirt 上的塗鴉藝術家。</p>
	<p>Chaz 2003 年 T-shirt 作品：出生於 1949 年的 Chaz，今年 54 歲，在塗鴉藝術上花了 33 年的時間，參與許多與塗鴉相關的工作，例如電影、產品商標、絲綢印刷、壁畫和 T-shirt 等。</p>
	<p>在女生的 T-shirt 中很少見到相關於塗鴉的作品，此 T-shirt 在鮮豔的紅色襯底下，將塗鴉文字表現得流暢、簡潔有力，很適合女生做隨性的搭配穿著。</p>
	<p>此款 T-shirt 為 Room Forty@ 的老闆 FAI 的自創品牌 Subcrew，圖案也是老闆親自設計的，此圖案還應用在貼紙、皮帶上，相當有趣！</p>



【發展活動】

1. 介紹壓克力技法的運用

- 壓克力顏料這種無臭的水性顏料，就很適合大多數人在室內使用，另一方面，因爲壓克力顏料屬於快乾顏料，不會使你面對許多油畫家的窘境扛著仍潮溼的畫布回家。不透明顏料是一種水性顏料，與水彩非常類似，它是色料與阿拉伯樹膠黏合在一起的產物，特色是沒有水彩的透明度與油彩的光澤呈現厚重、無光澤且不透明的表面質感。不透明顏料適合描繪細節，所以常被用來表現建築物的外觀與室內的裝飾。

2. 學生實作練習

- 運用上週完成之草圖著色於 T 恤表現之。
- 教師從旁指導並適當給予協助。

【綜合活動】

1. 作品完成、整理。
2. 營造輕鬆愉快環境，鼓勵學生發表並適時給予肯定。
3. 教師做總結。

（本單元結束）

參考資料

一、參考書目

魏朝宏著（民76），文字造型，眾文圖書。

鄭國裕、林磐聳編著（民76），色彩計畫，臺北市：藝風堂。

尼爾遜·喬治著（民91），嘻哈美國，周商出版。

Quarto Publishing 著（民94），藝術家手冊——壓克力與不透明顏料，視傳文化。

嘻哈萬歲！（民92），如何出版社。

二、網路資源

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%AC%A1%E6%96%87%E5%8C%96> 次文化

<http://www.nerch.gov.tw/~ming/dhiphop.htm> HIP HOP

<http://intermargins.net/intermargins/YouthLibFront/news/nw11.htm> 青少年 HIP HOP 文化

<http://intermargins.net/intermargins/YouthLibFront/news/nw28.htm> 青少年塗鴉

<http://intermargins.net/intermargins/YouthLibFront/news/nw28.htm> 塗鴉品牌

http://www.bp.ntu.edu.tw/WebUsers/hdbih/new_page_58.htm 街頭藝術

<http://cutieperson.tripod.com/haring.htm> 藝術家 Keith Haring

<http://www.ctitv.com.tw/new/news/news02.html?id=7&cno=1&sno=19760> 嘻哈服飾

http://www.hkedcity.net/iclub_files/a/1/116/webpage/tommy_jenny_hiphop/Untitled-4.htm HIP HOP街頭文化

http://hk.geocities.com/feigame_graffiti/index01.html 塗鴉

<http://www.tcw.com.tw/brand.htm#e> Keith Haring 品牌

<http://www.realestate.com.tw/duckhouse/DT4.2.htm> 街舞

評量表

教學評鑑

經過這六堂課的互相學習，你是否有話想對老師說呢？現在可以請你填寫這張表格，讓老師作為日後改進之參考。

◎教學部分

1. 課程是否符合你的興趣？ 很滿意 滿意 尚可 不滿意 很不滿意
2. 課程內容深淺是否適宜？ 很滿意 滿意 尚可 不滿意 很不滿意
3. 學習單編寫是否適合？ 很滿意 滿意 尚可 不滿意 很不滿意

◎學習部分

1. 從課程中是否有受益？ 很滿意 滿意 尚可 不滿意 很不滿意
2. 是否滿意學習過程的收穫？ 很滿意 滿意 尚可 不滿意 很不滿意

◎教師教學滿意度

1. 教材準備是否充足？ 很滿意 滿意 尚可 不滿意 很不滿意
2. 教學是否認真且熱誠？ 很滿意 滿意 尚可 不滿意 很不滿意
3. 專業知識傳達是否得宜？ 很滿意 滿意 尚可 不滿意 很不滿意
4. 整體表現滿意度？ 很滿意 滿意 尚可 不滿意 很不滿意

評量表

嘻哈玩家					
<p>六堂課下來的學習成果是不是滿載而歸呢?，請對自我表現與學習參與度選出一個最適合自己的表現，在□中打勾✓</p> <p>數字代表：5 優異□ 4 良好□ 3 普通□ 2 待加油□ 1 不盡理想□</p>					
	5	4	3	2	1
1. 整體而言，對於老師上課內容我能充分了解	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. 我能了解街頭文化藝術的產生，並簡單的描述	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. 我能體會 HIP HOP 音樂風格	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. 我能欣賞塗鴉風格的藝術創作	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. 我能對自己更進一步了解，並用適當媒材表現。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. 整體而言，我很滿意自己課堂中的表現。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. 我對於課程中的每一個過程都很用心參與	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. 我能和組員充分表現團結力量並能合力完成學習單。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. 我最喜歡的單元內容：	_____				
因為：	_____				

10. 對這個課程有什麼建議？	_____				
11. 想對老師說的話：	_____				