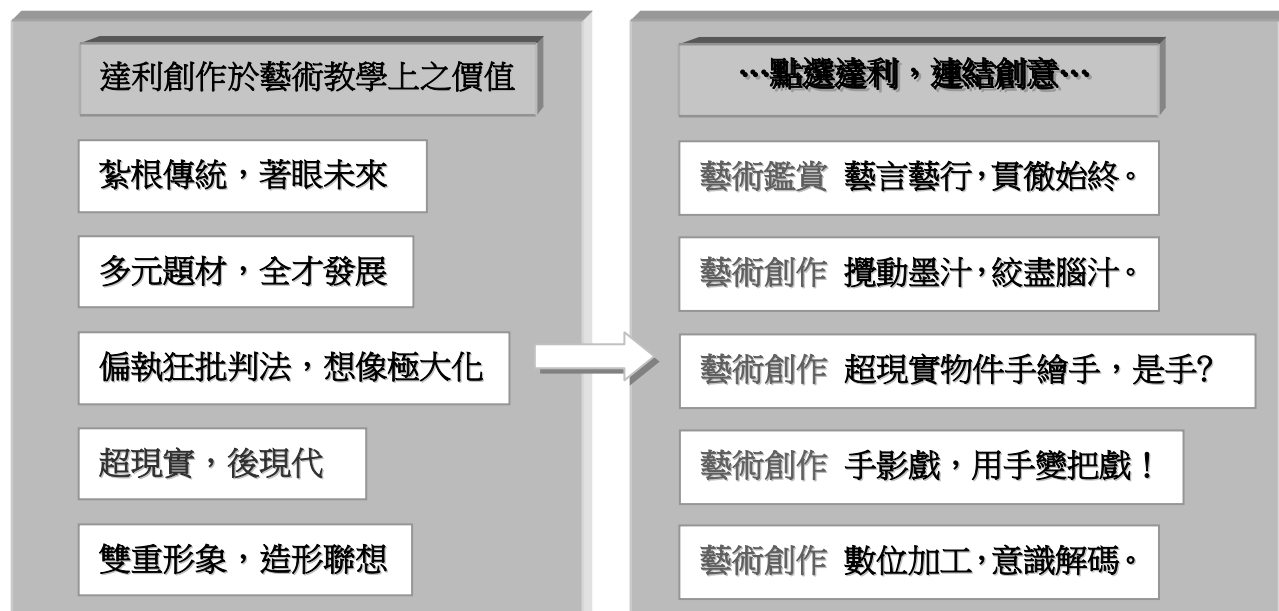


主題名稱	點選達利，連結創意	教學對象	高中一年級~三年級
		教學時數	10×50 分鐘(10 節課)

課程架構：



設計理念：

在達利身上所有的並置，就是一種視覺物象極大化的超連結。因此以達利為創意發想之代言人物，引導同學們的學習。就像網路資訊之四通八達，希望藉由達利藝術為起點，能連結多面向之學習，以創意之培養達致生活素質之提高。

共分成五項單元實施於高中(職)美術課程，課程包括鑑賞單元、創作單元二大方式。

(一)、鑑賞單元教材以達利為主體範本延伸其他，以「讀」取代「看」，最後有所「感」的鑑賞模式。藝術批評教學模式：含描述、形式分析、內涵解釋、價值判斷等四種過程。

(二)、創作單元課程規劃乃以達利的雙重形象創作風格為主軸，在偏執狂批判法的創作理念引導之下進行。創作單元教學設計源出達利二元並存模式、雙重形象之創作，並期能在其多方位的題材引導下，羅致課程內容之統整，驅使學生之學習面向多角度發展，包括：

1. 引用「偏執狂批判法」訓練聯想力。
2. 西學—達利的理論，中用—國畫的技法，結合中國傳統技法創作。
3. 引用「超現實物件」概念從平面到立體創作。
4. 跨媒材的使用，從靜態影像到動態影像創作。
5. 以視覺影像再現夢境，以數位科技再生達利的影像合成概念。
6. 取之生活、用之生活—藝術生活化、生活藝術化的實踐。

藝術鑑賞單元一：藝 言 藝 行，貫 徹 始 終

設計理念

以達利雙重形象之創作為課程主軸，藉由畫中形與形的繁殖，意境的無限推演，激發學生們的視覺潛能及想像空間。

教學目標

一、認知領域

- 1、認識畫家達利的生平及其作品特色。
- 2、認識印象派、立體風格、超現實主義、歐普藝術。
- 3、認識精神分析學、完形心理學等，充實美學與視覺相關知識。

二、技能領域

- 1、能發表心得與想法。
- 2、透過達利的多元創作，發展個人的想像力及創造力。
- 3、使學生有能力以自己的方式重組對世界的認知，增強好奇心。

三、情意領域

- 1、培養探究藝術深刻內涵的興趣。
- 2、涵養欣賞藝術的胸襟。
- 3、養成對事物敏銳的感受力。

教學節數 2 節（100 分鐘）

教 學 內 容

教學策略

教學資源

評 量

時間

●導入活動：設計情境，引起學習興趣 1．先以達利的搞怪形象將學生之學習注意力聚焦。首出場的是蒙娜麗莎的達利—以熟悉的蒙娜麗莎帶出達利。 2．秀出與名攝影師哈士曼合作的一系列肖像作品，如：《蒙娜麗莎的達利》、《卵生的達利》、《達利的鬍子》．．． 3．介紹及說明達利的個人特質。 ●展開活動： 一、達利生平簡介 1．簡略敘述達利的生平事蹟。 2．介紹達利的成長背景與其個性的影響。 (1)．哥哥的死與達利的誕生 (2)．搞怪的達利 (3)．卡拉與達利 (4)．卡達克斯港的岩石 3．配合簡報影片的導引，來了解達利的藝言藝行，如潛水夫裝的演講打扮。 4．影片欣賞：＜達利 2004 年 100 歲誕辰紀念短片＞¹為展覽做事件行銷²，最有名的事件「重生」³。	講述法 討論法 1．聚斂性提問 2．擴散性提問 達利的搞怪—大頭貼 欣賞法 1．圖片 2．影片	老師： 1.達利補充資料 2.圖片、影片 3.Notebook、投影器材 學生： 紙、筆 學生： 1.蒐集達利的資料	1.學習態度 2.口頭發表 3.蒐集資料	10分鐘 10分鐘
--	---	--	--	--

¹

²蘇宗雄，〈設計人的「達利啟示錄」—從達利的思想、技巧及宣傳中學習設計〉，《臺灣美術》，No.57，2004，p23。

³1954 年義大利羅馬之旅，達利的行為藝術，達利與妻子加拉從象徵母體的白色卵形裝置中「破殼而出」，達利稱其為「天才的重生」。逸飛媒體編著，《絕版愛情：13 對藝術情侶的私密生活》，台北：天培文化出版社，2005，p104。

引導圖片



1-1 蒙娜麗莎的達利

1-2 達利

1-3 與名攝影師哈士曼合作的一系列超現實攝影作品



1-4 達利幼時照

1-5 達利與卡拉

1-6 創作時的達利

1-7 最後的達利

二、達利創作風格

- 簡介達利各時期的作品風格與轉變，讓學生能對達利創作歷程有清楚的概廓。

1、印象派、立體風格

2、超現實主義

簡單解釋什麼是超現實--就是不可思議的、不可能發生的、想像不到、夢境中的……

精神分析學：佛洛伊德

軟硬並置：達利從形體物理性中的軟與硬喚起人們的想像，如蛋、軟鐘、犀牛角、蝸牛、龍蝦、電話等。

3、自創風格--雙重形象

說明精神心理學、完形心理學。用動畫短片《Destino》⁴說明達利之影像合成之演變過程。57年前與迪士尼合作的動畫影片。

4、後期「神祕—核子」風格：

歐普藝術、生物 DNA、原子物理等。

1.擴散式提

問，如：這一幅作品與上一幅作品有什麼相同的地方？你猜達利在作品中的圖形是什麼？想表達什麼？……

冷笑話-冷笑畫
黑色幽默

老師：

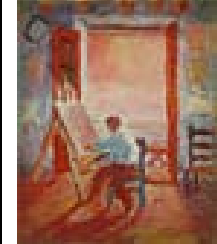
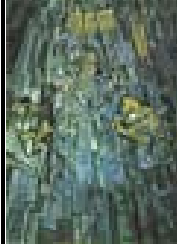
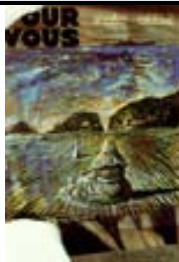
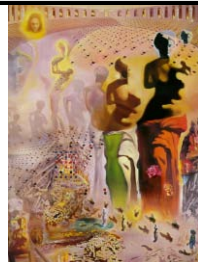
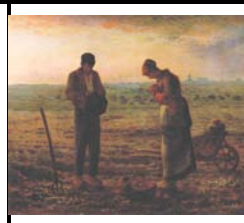
- 1.達利作品、影片
- 2.紙、筆

- 1.學習態度
- 2.口頭發表
- 3.學習單評量

30分鐘

引導圖片

⁴John Canemaker, 〈The Lost Cartoon By Disney and Dalí, fellow Surrealists〉, 《New York Times》, (Late Edition (East Coast)), New York: Sep 7, 2003, p2.70。

				
1-8 畫室中的自畫像	1-9 立體派藝術家的自畫像	1-10 記憶的堅持	1-11 西班牙內戰的預感	1-12 慾望之謎
				
1-13 消失的影像	1-14 骷髏頭裡的芭蕾舞者	1-15 Pour vous 封面設計	1-16 幻像鬥牛士	1-17 卡拉注視地中海，而在廿公尺外觀賞竟變成一幅林肯畫像
三、汲取各家菁華 介紹達利受到哪些畫家影響？ 1．從委拉斯蓋茲《宮女圖》傳承了光線、反射、鏡子的作用及翹鬚子形象。 2．立體派「複合視點」與達利「雙重形象」。立體派的「複合視點」是把不同角度所看到的表現在同一個平面，達利的「雙重形象」是把不同形體的影像結合在同一個圖像，並置了形與形、意與意。				1.學習態度 2.口頭發表 10分鐘
引導圖片				
				
1-18 米開朗基羅，聖殤	1-19 悲慟像	1-20 委拉斯蓋茲，宮女圖	1-21 米勒，晚禱	1-22 黃昏時的返祖現象
				
1-23 米勒 拾穗圖(1857年，油彩)與日本 Toyota 登山車 KLUGER 3D動畫廣告。 ⁵				

⁵鄭淳恭，〈論影像複製與美術之相生共和〉，《造型藝術學刊》。台北縣板橋市：國立台灣藝術大學藝術造型研究所，2002.12，p345。

四、達利作品欣賞 1 《記憶的堅持》 在達利的作品常出現軟與硬，尤鍾於軟鐘，這件作品更是其 20 世紀的代表作。說明：源起、達利的詮釋、意涵、表現手法、圖像元素。 2 《浮現在海岸邊的面孔與水果盤》 是雙重影像的絕佳範例，更是達利作品大雜燴。 (1)·影像的繁殖－影像&影像之間－影像&作品之間。	1・看到了什麼？ 2.總共多少人在畫中：這些人一直在達利作品世界中走來走去，你可要好好認識一下這些人物，路上常遇到喔！		1.學習 態度 2.口頭 發表	20 分 鐘
3 《納希瑟斯的蛻變》 源由：水仙花自戀的神話故事。 對照作品：《倒影變大象的天鵝 1937 年》 ●綜合討論： 發給參考講義，補充課堂講解之不足。 發給學習單，並於填答中保留學生再學習、再思考的空間。	擴散式提問： 如：這一幅作品有何異同？ 你猜達利在作品中的圖形想表達什麼？……			

引 導 圖 片



1-24 浮現在海岸邊的面孔與水果盤



1-25 倒影變大象的天鵝 1937 年



1-26 納希瑟斯的蛻變 1937 年



1-27 影片 Destino 設計



1-28 聖安東尼的誘惑

五、多方位創作

與達文西一樣，達利全面發揮無比的創造力，竭盡所能在各項藝術載體上包括他自身，以他特有的超現實語言運轉。如繪畫、戲劇、攝影、珠寶、香水、銅塑、舞台設計....達利對香水的定義：在所有的感官中，無疑的，嗅覺是最能賦予我們永恆不朽的靈感。

●舉例說明：

1.超現實電影：安達魯之犬(1928)、黃金歲月

2.超現實物件：嘴唇沙發、龍蝦電話。

3 達利戲劇美術館：館位於他的出生地費格拉斯，並置了他的遺體，在名字上，並置了美術創作及戲劇般的一生。

欣賞法

1.圖片欣賞

2.網站導覽

品牌與藝術結合案例 Dolce & Gabbana 在 1999 年將 Dali 創作的〈龍蝦電話〉，用於春夏裝中。

1.學習

態度

2.口頭

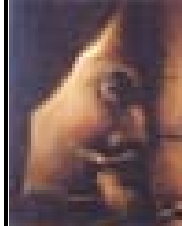
發表

10

分

鐘

引 導 圖 片

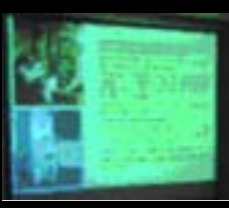
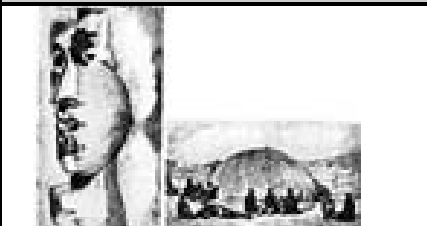
							
1-29 安達魯之犬片頭	1-30 薩爾瓦多·達利香水	1-31 嘴唇沙發	1-32 龍蝦電話	1-33 火燄中的女子			
							
1-34 珠寶設計	1-35 帽子設計	1-36 梅薇斯特房間	1-37 康熙來了布景	1-38 達利戲劇美術館			
綜合討論 ●共同討論分享心中的達利 1.同學們對達利的人及創作發表看法。 2.提供世界畫壇學者評述，褒貶兼陳。 ●介紹其他創作者相關創作 ILLUSION ●介紹品牌與藝術結合案例 A+D 創意實驗室 http://www.artsdealer.net/sample_d&g.htm ●介紹網站及相關著述等資源 ●共同討論分享心中的達利 ●學習單			1.擴散式提問 如：請學生針對達利的人及創作，提出自己對哪一部份最感興趣也最吸引的地方作分享。 你對「達」、「利」、「貪大利」有何看法？如果作品著火了你要拯救什麼？ 2.變革 ⁶ (revolution) 達利用各種不同的拼音表示沒有一種拼法可代表變革的意義若拼出來就失去原意。 ⁷ 3.《晚禱》新詮釋。 ⁸ 4.舉當代台灣或國外畫家的作品，與達利對照。		1.學習態度 2.口頭發表	學習單	10分鐘
引 導 圖 片							
							
1-39Antoni Pitxot iSoler	1-40 潛水夫裝扮	1-41 重生事件	1-42 打瞌睡的岩石	1-43 Rafal Olbinski	1-44 消失的影像		

⁶古希臘哲學家 赫拉克利特說過：『人世間唯一恆久不變的就是「改變」』。

<http://www.mingdao.edu.tw/rd/sturtwww/r&d0110p.htm>2005/2/16

⁷何政廣，《超現實主義大師—達利》，臺北：藝術家出版，1996，p22。

因為畫面中的光線和禱告鐘聲的時間不盡相符，使達利對這幅作品更為迷惑，他甚至要求羅浮宮的技術人員重新研究這幅畫。經過 X 光檢查，果真在獨輪車下發現類似於一個小棺材的物品這一發現始解釋兩位農民臉上為何悲傷的神情，他們並不是因為工作，而是剛剛埋葬一個孩子而禱告。達利的細膩和敏感使他能夠注意到這一類型的細節，否絕了所有專家對《晚禱》的研究。經過日後仔細的研究，證實達利所提出的新假設。Paco Asensio/著，謝珥容譯，《高第與達利》，台中：好讀出版，2005，p88。

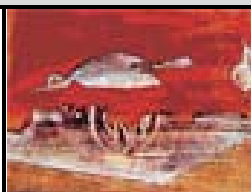
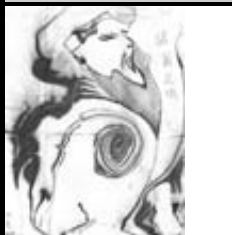
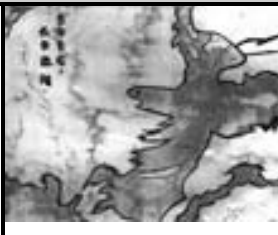
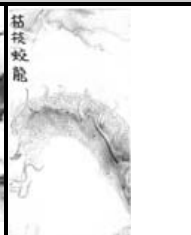
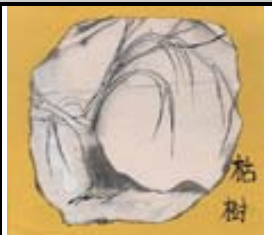
學 習 實 況				
				
1-45 國 12 上課實況	1-46 國 12 上課實況	1-47 綜 12 上課實況	1-48 綜 12 上課實況	
廣 告 範 例				
				
1-49 偏執狂患者的臉	1-50 BMW汽車雜誌廣告 ⁹			
藝術創作單元二：攪 動 墨 汁，絞 盡 腦 汁！				
設計理念	達利自小藉由家鄉「長期處於冥想狀態的岩石」訓練出他的「偏執狂批判能力」，他曾以滴墨的形聯想成人和動物，如「唐吉訶德」系列插畫作品。本課程設計則用「墨染」讓學生練習圖像聯想，以為本課程圖像聯想之主題創作的開始。			
教學目標	一、認知領域 1、認識達利的偏執狂批判法。 2、能了解中外古今偏執狂批判法相關理論及技法。 二、技能領域 1、養成「凝視而釀萬變」的聯想力。 2、善用各種媒材特性創作，強化學生對各種媒材的接合應用。 三、情意領域 1、藉由本單元之創作領略水墨之美。 2、領略 藝術之生活化、人性化。			
教學節數 1 節（50 分鐘）				
教 學 內 容		教學策略	教學資源	評量 時間

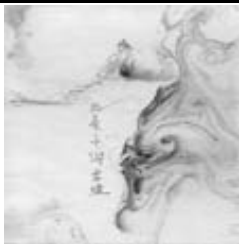
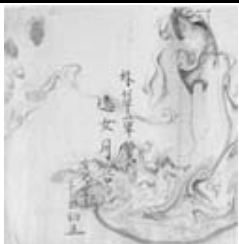
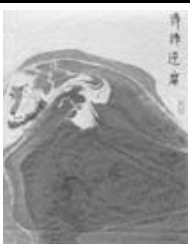
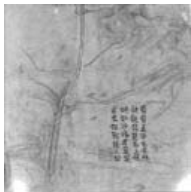
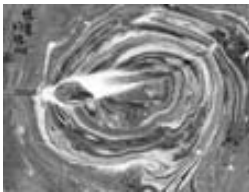
⁹ brain 動腦雜誌 1996 年 11 月 No.247 輯 動腦雜誌社 p16

●準備活動： 學生課前將材料及用具準備齊全。 ●導入活動： 1.介紹達利-偏執狂批判法 參考作品：達利《永無止盡的謎》《唐吉科德》 2.說明中外古今與偏執狂批判法相關理論及技法。 （1）阿爾貝蒂的論雕塑（De Statua）、達文西《繪畫論》 （2）貢布里希投射作用（projection） （3）宋代郭熙“張素敗壁”、三國曹不興“點筆成蠅” （4）恩斯特的拓印法(Frottage) （5）超現實主義技法(自動性書寫) 3.欣賞各類與偏執狂批判法相關作品。 ●展開活動： 第一階段（自動浮現） 1．浮水印技法的說明、示範與製作 （1）將墨汁滴入水中，再以宣紙將浮墨圖案吸起。 （2）教師示範並說明撥動浮墨、餘墨混合，吸附的墨紋隨之變化出深淺階調等效果。 2．學生進行分組創作。 3．小結：說明油水分離，物理原理。	1.因本教案設定的教學時間有限，所以只實施浮水印--黑白篇，彩色篇則為課後作業。 講述法 欣賞法 示範法	老師： 1.達利作品	1.學習態度 2.參與討論	10分鐘
--	--	------------------------------	--------------------------	-------------

第二階段（加工聯想） 1・說明凝視浮水印的畫面，發揮偏執狂批判法的運思技巧做各種圖像的發想，用鉛筆或毛筆增添筆觸。以不破壞原有之紋路而作擴充或組合，補繪的部份愈少愈好，出現的圖形儘量搭配整體畫面或有共同主題。加工聯想方法可依超現實的分類： 一為以機械法借助圖紋引發聯想（有機構成）， 一為個人主觀感覺創造想像（隨機想像）。 2・參考影片：沙畫¹⁰ 3・參考學生作品 4・同學互相欣賞觀摩交流、作品最後修整。	觀摩交流，提出各種意見、不同視覺角度，接受學生天馬行空的想像，任何圖形都可以。觀摹作品時亦鼓勵同學多不同類別圖形聯想。	學生： 墨汁、 宣紙、 垃圾桶 盛水、 筷子	1.學習 態度 2.參與 討論 3.團隊 合作	30 分鐘
--	--	--	--	------------------

¹⁰ <http://my.so-net.net.tw/car10726/sand.wmv>

●綜合活動：		提問		學習單		2.學習單評量		10分	
綜合討論									
1・如何成為大作？				1・對照之前達利及其他作品之後你對本單元自己的創作有何？					
提供建議：可以在浴缸、洗手台．．．				2・參考事件：杜林屍布 又見祂的容顏？看法？					
2・黑白變彩色				3・要做大版面作品怎麼辦？如何把浮水印由黑白變彩色？					
教學節數有限，因此由同學依油水分離之原理及對顏料之認識，於實作後提出可行方案並自行回家創作。									
提供建議：如用油漆以厚紙吸附並加工設計成月曆。									
3・總結本單元創作：觀察最小化，想像極大化。									
4・填寫學習單。									
引 導 圖 片									
									
2-1 大偏執狂		2-2 恩斯特，鳥		2-3 米羅，被飛翔小鳥所困的女人		2-4 杜林屍布			
學 習 實 況 第一階段（自動浮現）					第二階段（加工聯想）				
									
2-5 廣 11 學習實況		2-6 廣 32 學習實況		2-7 廣 32 學習實況		2-8 國 11 學習實況		2-9 綜 12 學習實況	
學 生 作 品 個人主觀創造想像（隨機想像）									
									
2-10 國 11 劉宇珉 16.87x22.35cm		2-11 綜 12 柳懿真 22.67x17.24cm		2-12 國 11 賴婉婷 8.2x17.05cm		2-13 林晃震 18.97x 17.22cm		2-14 綜 12 李元瀚 22.49 x 17.17 cm	
學 生 作 品 借助圖紋引發聯想（有機構成）									

			
2-15 張秀萍 17.07x 17.22cm	2-16 陳桂春 17.12x7.53cm	2-17 張博勝 21.51x 29.51cm	2-18 蔡明吟 11.71x 16.76cm
			
2-19 蔡明吟 16.33x 11.25cm	2-20 國 11 陳盈潔 16.73x20.76	2-21 周金妮 12.9x15.14cm	2-22 陳姿如 16.71x 17.12cm
			
2-23 劉淑秋 22.39x17.17cm	2-24 葉馥菁 17x17.14cm	2-25 文譽儒 16.93x 16.7cm	2-26 江雅婷 17.2x22.66cm
廣 告 範 例 BMW汽車系列廣告 ¹¹			
			
2-28 BMW 汽車系列廣告 clouds	2-29 BMW 汽車系列廣告 Mountain	2-30 BMW 汽車系列廣告 WaterFall	
藝術創作單元三：超 現 實 物 件：手 繪 手，是 手 ？			

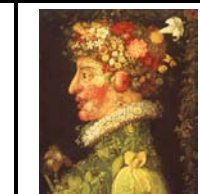
¹¹http://www.imcfreak.com/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=2191&forum=12#20733 2005/7/23

設計理念	1．稟承達利雙面向的理念架構，手繪手，手既是工具也是畫布，又在創作上使其脫離原來軀體的框架，呈現不同的形象，此亦含超現實的意念，意即轉換現實中的對象物。 2．由達利之超現實物件概念－將藝術帶入生活－延伸而來，本單元以藝術具各種可能性為主旨，自身也是藝術，如人體彩繪的創作。				
教學目標	一、認知領域 1、了解超現實物件相關概念。 2、了解平面的繪畫也可變成立體的創作。 3、了解創意隨手可得，藝術隨處可成，藝術的原型就是生活。 二、技能領域 1、學會彩繪上色技巧。 2、善用肢體語言，訓練肢體動覺智慧。 3、學會以各種角度探索新知，發揮團隊精神。 三、情意領域 1、養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。 2、激發學生豐富的想像力、創造力、敏覺力於個人的創作上。				
教學節數 2 節（100 分鐘）					
教 學 內 容		教 學 策 略	教學資源	評 量	時間
●準備活動 自行分組(1~6 人)，請學生課前將材料及用具準備齊全，並預先說明顏料可能造成皮膚傷害，請準備乳液等。 ●導入活動 說明本單元乃延續達利創作理論(偏執狂批判法)，以手部彩繪進行圖像聯想，發揮創造力。介紹本單元相關作品及概念。 1．超現實物件 範例：《嘴唇沙發》、《龍蝦電話》 (1)．偽裝：保護色、稻草人 (2)．超現實物件(立體造形)： 古索柏 亞青柏德《四季》、畢卡索《狒狒》 2．結合彩繪的流行 製作方式：用手的形體做聯想 3．參考影片：超級變變變 4．參考網站：Ambiguous Art¹²		1.視動作需要可情商跨組支援。 2.當同學製作時，老師可適時給予技術上支援，提醒每個人都要有工作做。 3.提醒學生思考製作材料的可行性並兼顧安全性。	老師： 數位相機、DV 學生： 廣告顏料、乳液、參考資料	1.用具準備 2.肢體語言 3.分組討論 4.草圖 5.團隊合作精神 6.完成品 7.學習單	20分鐘

¹² (<http://www-lsi.upc.es/~calvarez/illusion/>)

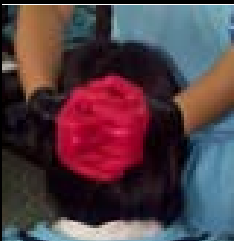
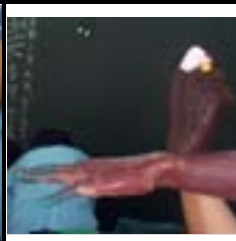
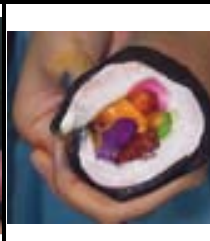
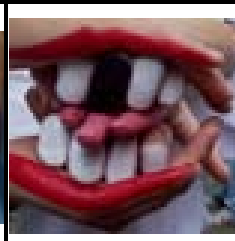
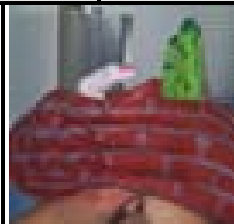
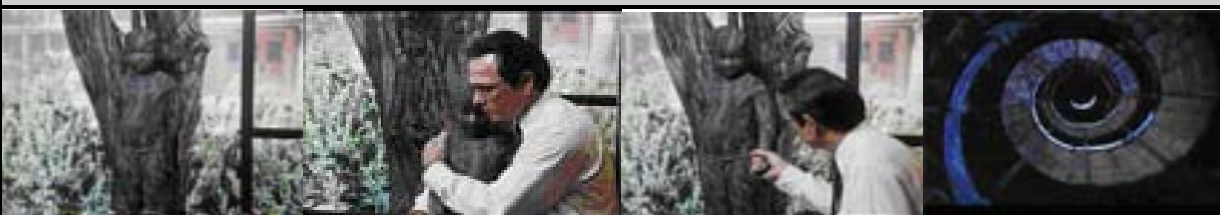
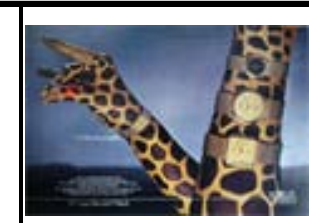
●展開活動： 1．接著分組討論，並繪製草圖。 2．各組開始進行著色準備包括工具、動作演練，並預先塗抹乳液以防皮膚傷害。				50分鐘
●綜合活動： 1．各組陸續完成作品，老師做最後的檢視。 2．分組進行展示（靜態、動態）及說明。 3．各組發表看法及感想。 4．參考影片：摯愛（House of Cards） 莎莉原是活潑的女孩，會三種語言，六歲時父親工作高處墜落意外死亡。自此莎莉突然都不講話，遇到週遭人事物脫離習慣，即尖叫，且喜歡往高處爬。經過診斷為自閉症，須接受專業治療。莎莉的母親，初不能接受這事實，也不願小孩被貼上標籤。後因莎莉又爬上建築工地的高處，因而被強迫接受治療。莎莉的母親不斷探究終發現莎莉的行為語言，並在現實生活中親手建造莎莉的紙牌屋，與莎莉共同進入內心，將莎莉拉回現實世界，正常生活。				30分鐘

引 導 圖 片

				
3-1 青蛙的保護色	3-2 畢卡索 狒狒	3-3 嘴唇沙發	3-4 瓊倪司的椅子設計	圖 3-5 古索柏 亞青柏德
				
3-6 內衣廣告	3-7 蛻變成三人交談的委拉斯蓋茲胸像	3-8 龍蝦電話	3-9 達利與螃蟹	3-10Nine West 鞋子報紙廣告

學 習 實 況

			
3-11(廣 11)學習實況	3-12(廣 32) 學習實況	3-13(廣 11) 學習實況	3-14(廣 32) 學習實況

學 生 作 品—單 手 篇				多 手 篇	
					
3-15 魔頭(張博勝)	3-16 髮夾(張均鳳)	3-17 鳥(廖俊傑)	3-18 壽司(石蕙嘉)	3-19 嘴(林佩君蔡杏琪許瑞芬)	3-20 漢堡(廣 11 陳喬瑜)
					
3-23 蜻蜓(黃筱茜)	3-24 蜘蛛(廣 11 陳國鼎)	3-25 鳥(王芷萱)	3-26 花(陳怡君)	3-27 孔雀(池琬珊 廖瑋婷)	
參 考 影 片：摯愛 (House of Cards)					
					
廣 告 範 例					
					
3-27 CITIZEN 手錶廣告	3-28 CITIZEN 手錶廣告	3-29 CITIZEN 手錶廣告	3-30 CITIZEN 手錶廣告	3-31 CITIZEN 手錶廣告	
藝術創作單元四：手 影 戲，用 手 變 把 戲					
設計理念	1．從生物觀到藝術展現，融合不同學科知識。無論從達利的心理面向或藝術創作面向來看，「影子」皆代表富意涵的元素，將其延伸為主題，並連結前單元主題，在手與影子結合之後，與牆上手影之童年情境有異曲同工之趣。 2．中西合璧，由分組創作結合戲劇演出之模式，訓練同學們之表演能力，導入西方超現實主義的影子。				

教學目標	一、認知領域				
	1、透過表演，體認自我與社會、自然環境之間的互動關係。				
	2、在遊戲中發現，創意是人人都「可玩、好玩的東西」。				
	二、技能領域				
	1、學生能主動探求新的素材應用於創作活動。				
	2、具有活潑豐富的想像力，發掘事物的另一面向的趣味。				
	3、使用適當的視覺、聽覺、動覺藝術媒體完成自己的創作。				
	三、情意領域				
	1、藉由生活的經驗與體認，運用藝術創作形式，表現自己的感受和想法。				
	2、個性與群性的培養。				
學 習 重 點 教學節數 2 節（100 分鐘）					
1、解構手部原有物象，轉換思考的活動空間，幻化不同造形。					
2、透過周遭造形的互動，在表演情境中隨機應變。					
3、融合戲劇展現美的肢體語言，運用角色扮演發揮想像力、創造力、及模仿力。					
4、有計劃的集體創作與展演活動。					
教 學 內 容		教 學 策 略	教學資源	評 量	時間
●導入活動： 1· 影子與自然：月圓月缺、日晷。 2· 皮影戲：介紹皮影戲的淵源 宮妃桐樹葉影人、弄影還魂李夫人、宋代影戲 （手影戲、紙影戲、皮影戲）。 3· 各種影子表現方式及應用作品。 4· 說明手的各種姿態。 5· 憶童年。 參考影片：沙畫、超級變變變、阿根廷野生動物基金會公益廣告。		實作法 討論法 欣賞法 1.當同學「秀」、「玩」時應適時給予鼓勵與讚揚。 2.各小組帶開製作時，老師隨時做行間巡視。	NB、PPT 單槍、螢幕	1.學習態度 2.表達能力	20分鐘
●展開活動： 第一階段：手形聯想 教師可教同學運用手做出鵝、狗等造型，並配上聲音來表演，增加趣味性。		3. 當學生思考仍受侷限時，教師可加以提供意見，試著讓學生運用更多元的材料完成創作。			30分鐘

第二階段：戲劇大匯串 自定主題並串接成 3 分鐘左右的劇情。 1・分組討論。 2・當小組決定要做什麼手影後，便開始與老師討論劇情，製作時所用的各種材料。 3・各組創作表演。	4.建議：盡量聯想不同種類的事物。			30分鐘
●綜合活動： 各組完成作品。 介紹以手為主體的相關設計。				20分鐘

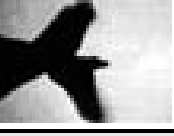
引 導 圖 片

					
4-1 Milton Glaser 海報設計 ¹³	4-2 Milton Glaser 海報設計	4-3 福田繁雄 1985	4-4 Play Boy 賀卡	4-5 實踐視傳作品簡介	

參 考 影 片：沙畫（9分15秒）



廣 告 範 例（影 片）：阿根廷野生動物基金會公益廣告

手上乾坤 阿根廷 / 野生動物基金 在 43 秒的公益廣告中，隨著手 手影變幻的鹿、鳥、猴子等野生動物，旁白說道：「那隻可以殺戮與毀滅可的手，也以成為援手，阿根廷野生動物物基金與您手攜手。」							
							
4-6	4-7	4-8	4-9	4-10	4-11	4-12	

¹³Images of Labor (1981)

學 習 實 況					
					
4-13(廣 11)學習實況		4-14(廣 11) 學習實況		4-15(廣 32) 學習實況	
4-16(廣 32) 學習實況					
					
					
4-17 手影表演 廣 32 學生		4-18 手影表演 廣 32 學生		4-19 手影表演 廣 32 學生	
4-20 手影表演 廣 32 學生		4-21 手影表演 廣 32 學生		4-22 手影表演 廣 32 學生	
藝術創作單元五：數 位 加 工，意 識 解 碼					
設計理念		科技化它可以很寫實又非現實。從工具的操作性上來看，符合了超現實之雙刃性。在平面的物體上呈現立體化，所以圖像栩栩如生，更貼近生活，將科技化的冷感性暖化了。主題表現為個人的感受思考，最後以科技幻化人文的現實，亦即在硬式的共構中達成軟式的滲透，創造理性與感性的結合。			
教學目標		一、認知領域 1、藉數位虛擬實境，了解凡事皆具可塑性。 2、了解數位與藝術的如何共生共和。 二、技能領域 1、學會使用電腦繪圖軟體(PHOTOSHOP)創作。 2、能透過數位的功能來呈現、延伸藝術的想像空間。 3、從技術面的建構，結合心理面的解構，達成硬式的共構、軟式的滲透。 三、情意領域 1、能透過數位的方式呈現個人心理情境及感受。 2、能用心欣賞同學的創作，並給予鼓勵與讚美。			
教學節數 3 節（150 分鐘）					
教 學 內 容			教學策略		教學資源
			評 量		時 間

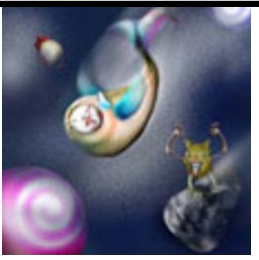
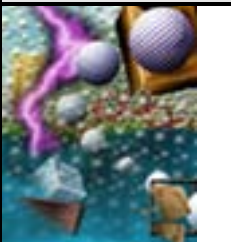
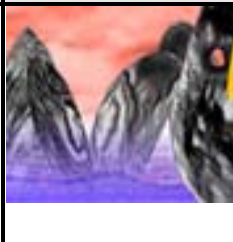
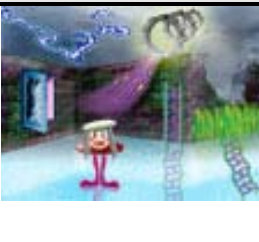
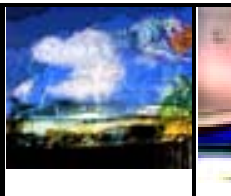
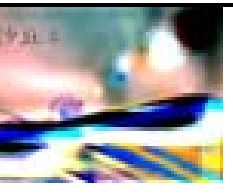
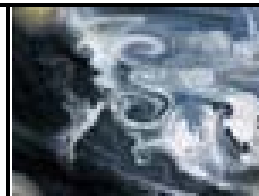
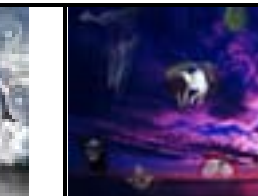
●導入活動： 1・創作說明：運用電腦繪圖影像處理的技巧虛擬環境，融入夢境、潛意識等，以超現實為主題。 (1)・夢的歷史¹⁴ (2)・孵夢 (3)・達利短暫睡眠絕招 (4)・村上隆「超扁平」 ●展開活動： 2・創作技法：電腦影像處理（PHOTOSHOP6.0） 3・參考作品：達利《捕鮪魚》 4・參考網站：Optical illusions¹⁵ Jody Harmon - Surrealist art¹⁶	講述法 示範法 欣賞法 1.關於潛意識 2.孵夢 3.達利短暫睡眠絕招¹⁷。	電腦教室 繪圖軟體 PHOTOSHOP6.0	1.學習態度 2.表達能力	30分鐘
第一階段創作 無中生有一虛擬幻像 1・按步操作講解，了解軟體之功能並應用之。 2・說明以超現實方式發揮創意影像 可能是不可思議的、想像不到、夢境中的…。 3・PHOTOSHOP 操作解說 (1)・液化-變形 (2)・影像合成-圖層模式、遮片 達利曾說他的藝術就是手繪般的合成照片，透過極寫實表現超現實。現在電腦繪圖之神乎其技可說可以完全取代手繪，然而對於本單元乃針對廣告設計科學生實施，為求強調描繪之基本養成，因此在借用電腦繪圖軟體 photoshop 之操作外，仍希望同學們在圖案的使用上能無中生有。	1.夢境與超現實與影像合成：以逼真的形象，反常的場景組合，引起驚人的效果。			50分鐘
第二階段創作 數位加工－意識解碼 1・先以虛擬幻境為主題內容進行個人構思、繪製草圖及完稿。 2・影像合成部份由 photoshop 加工完成，個人自定主題，場景並可視需要自行穿插現成影像。最後並自定主題名稱。	2.適時給予鼓勵使同學發揮個人創意，不役於電腦、照本宣科。			60分鐘

¹⁴創意美學第六講 <http://cmandcc.creativity.edu.tw/design02.html>—2005/2/20

¹⁵ (<http://www.ee.bgu.ac.il/~natis/amazing/index1.htm>)2004/10/10

¹⁶ (<http://www.jodyharmon.com/intro.html>) 2004/10/10

¹⁷<http://ms.slhs.tp.edu.tw/~douglas/myweb/c78.htm>--2005/2/16

●綜合討論：試著了解影像的象徵意義，留意特殊意象發生的環境背景，予以聯想，夢境中的一切，可能是現實生活所有事件的縮影。如同達利努力挖掘和企圖解釋人類潛意識的種種現象一樣。自我探索可藉由科學的方法，也可藉由藝術或美學。			3.老師總結：只要發揮創意，善用資源，不可思議、想像不到、夢境中的影像都可能實現。				10 分 鐘
學 習 實 況							
							
5-1(廣 32)學習實況	5-2(廣 32) 學習實況	5-3(廣 32) 學習實況	5-4(廣 11) 學習實況	5-5(廣 11) 學習實況			
學 生 作 品 (尺寸單位 cm 解析度 72dpi)							
							
5-6 廣 32 方淑苑 19.56x23.33	5-7 廣 32 陳智斌 12.35x12.35	5-8 廣 32 池琬珊 20.01x20.01	5-9 廣 32 葉千琦 19.01x19.01	5-10 廣 32 黃有緯 16.02x16.02			
							
5-11 廣 32 沈思妤 14.96x18.73	5-12(廣 32 薛佳琦 16.02x11.99	5-13 廣 32 林怡秀 16.02x11.99	5-14 廣 32 戴佩妤 20x 14.96	5-15 廣 32 林佩君 17.64x 17.64			
							
5-16 廣 11 沈惠潔 16.02x 11.99	5-17 廣 11 鍾元廷 27.09x 18.06	5-18 廣 11 陳柏陽 12.7x 8.47	5-19 廣 11 王于玆 16.65x 12.49	5-20 廣 32 郭朱娥 16.02x 11.99			

教學實施經過與檢討：

一、藝術鑑賞單元一 藝言藝行，貫徹始終

每節課上完可以從同學們的反應，提出下次教學的改進，例如有學生：「好屌喔！應該叫達利本人來表演」「好想去美術館現場欣賞他的畫作。」配合這些反應隨即在下次課程中加入「重生」影片，並告訴學生：「今天的課特別邀請到達利親身示範演出！」該影片內容為達利從象徵母體的白色卵形裝置中「破殼而出」，達利稱其為「天才的重生」。另外：「為讓同學們欣賞更多達利的創作，我把他的畫冊搬來讓各位一次看個夠！」用模擬畫冊的翻頁動畫引領學生欣賞作品，還有：「同學們想去美術館看達利的作品嗎？不過共有 8 個樓層高，要去嗎？」有學生：「那我要坐電梯。」因此便上達利的作品網站，其內容即是將達利的插圖及手稿等以電梯的型式提供瀏覽。又：「還是想去看達利自己設計的達利戲劇美術館？」在達利戲劇美術館網站上提供虛擬實境的方式讓人進入一間間展場，有如臨現場之感。凡此總總多透過網站資源收集，除了教學者本身亦鼓勵學生搜尋相關資料，使教學內容源源不斷。

從達利的藝術表現而至個人行為等，著實吸引了學生，雖然褒貶不一，但對於達利的想像力是獲得一致的認同。如學生（薛佳琦 C 三 2）：別人想著如何畫出一顆可口的蘋果，達利想的是如何將他畫成一顆令人想入非非的蘋果，這正符合時下學子們的「有搞頭」。

二、藝術創作單元二 攪動墨汁，絞盡腦汁

在單元教學除了技法簡易而效果頗具爆炸性等反應之外，也讓同學們在製作之初感受到一種西學中用、逆向操作的意味，透過西方藝術的鑑賞再轉換結合東方的技法，在創作上多了一份親近性、一種自我，更有靈活性。

而在教學引導上，也故意以國畫的字眼來當作此單元的開場白，學生的反應此「起」彼「落」，引起某些人對國畫特有傳統的高度興致，也有部份則是感到煩惱，由此預設學習高潮的伏筆。發現同學們多數的聯想都是鬼魅等較抽象的圖形，原因在於除了受墨紋影響，也恰如韓非子外儲說中記載「齊王問曰：畫孰最易者？曰：「鬼魅最易。鬼魅、無形者，不罄於前，故易之也。」」然而為使同學能擴大想像類別，不受限於墨紋之圖形，因此希望同學至少有兩張以上的作品，並不同類別，也提示同學各式各樣的、流行的事物等皆可入畫。之後果然出現一些不同表現的作品。

三、藝術創作單元三 超現實物件：手繪手，是手？

馬蒂斯（Henri Matisse）曾有一段軼事，一位婦人在參觀他的畫室時說：「這個女人的手臂肯定太長了。」藝術家文雅地答道：「夫人，您弄錯了。這不是女人，這是一幅畫。」在創作過程中即提醒同學們應卸除手原來的形象，手不再是手，它可能是任何事物。本單元在進行之初先播放相關影片及圖片，引發學生的想法，製作時以圖面草圖呈現，再做實際的手部彩繪。為使呈像更具不同面向，因此提供靜態及動態之表現模式

由學生自由選擇，也使學生透過不同的肢體語言及動作表演發掘更多的想像。

四、藝術創作單元四 手影戲，用手變把戲

經過前面二項單元—紙面、實物、靜態、動態模式的創作，本單元乃以戲劇表演的角色扮演方式，訓練學生的想像力、創造力、觀察力及模仿力，以手為基本單位，創造和演出不同情境的形體動作，包括第一階段（手形聯想）及第二階段（戲劇大匯串）。在創作的過程中牽涉不同的視覺、聽覺、動覺等環節，創作難度較高，初始的手影構想多與童年的動物影像記憶相仿，因此，建議學生由故事情節來著手設計手

影較能獲得獨特的影像表現。在透過各組的腦力激盪之後，也使得同學們的想法更多元、更臻於成熟。同時也請同學們預先排練才能了解實際演出可能出現的問題，使原為紙面的、片段的構想更切合構想，且於排練中仍能嘗試出不同的想法及表現。

五、藝術創作單元五 意識解碼，數位加工

本課程的實施受限於時數及課程設備等因素，因此只安排於廣告設計科。之前剛接觸達利的作品時，同學們除了迷惑於雙重形象的視覺及心理迷宮之外，亦驚訝於其逼真的手繪能力，因此，在教學的重點便是透過 PHOTOSHOP 的影像處理，將個人的想像能寫實的展現。例如圖層影像合成、液化變形、立體移動複製等功能，尤其在剛開始的工具操作階段，即以簡單的操作即能呈現立體寫實的效果來增強同學們處理影像的能力，如膠囊的製作既簡單又寫實，讓同學們能輕鬆上手，其它皆以此模式進行，此時同學們已建立透過 PHOTOSHOP 的操作能力，自己也能有超現實的表現。

本單元教學另一重點，希望介紹達利的一些創作方法，如短暫睡眠絕招－將半夢半醒之際產生的影像寫實描繪出來，或讓同學們將個人心理的感受或幻想描繪出來，讓同學們盡情宣洩個人感受及想像力。

參考資料：

¹[http://www.nowondvd.net\(2004/10/07\)](http://www.nowondvd.net(2004/10/07))

²蘇宗雄，〈設計人的「達利啟示錄」-從達利的思想、技巧及宣傳中學習設計〉，《臺灣美術》，No.57，2004，p23。

³1954 年義大利羅馬之旅，達利的行為藝術，達利與妻子加拉從象徵母體的白色卵形裝置中「破殼而出」，達利稱其為「天才的重生」。逸飛媒體編著，《絕版愛情：13 對藝術情侶的私密生活》，台北：天培文化出版社，2005，p104。

⁴John Canemaker，〈The Lost Cartoon By Disney and Dali,fellow Surrealists〉，《New York Times》，(Late Edition (East Coast))，New York：Sep 7, 2003，p2.70。

⁵鄭淳恭，〈論影像複製與美術之相生共和〉，《造型藝術學刊》。台北縣板橋市：國立台灣藝術大學藝術造型研究所，2002.12，p345。

⁶古希臘哲學家 赫拉克利特說過：『人世間唯一恆久不變的就是「改變」』。

<http://www.mingdao.edu.tw/rd/sturtwww/r&d0110p.htm>2005/2/16

⁷何政廣，《超現實主義大師－達利》臺北：藝術家出版，1996，p22。

⁸因為畫面中的光線和禱告鐘聲的時間不盡相符，使達利對這幅作品更為迷惑，他甚至要求羅浮宮的技術人員重新研究這幅畫。經過X光檢查，果真在獨輪車下發現類似於一個小棺材的物品這一發現始解釋兩位農民臉上為何悲傷的神情，他們並不是因為工作，而是剛剛埋葬一個孩子而禱告。達利的細膩和敏感使他能夠注意到這一類型的細節，否絕了所有專家對《晚禱》的研究。經過日後仔細的研究，證實達利所提出的新假設。Paco Asensio/著，謝珺容譯，《高第與達利》，台中：好讀出版，2005，p88。

⁹brain動腦雜誌 1996 年 11 月No.247 輯 動腦雜誌社p16

¹⁰<http://my.so-net.net.tw/car10726/sand.wmv>

¹¹http://www.imcfreak.com/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=2191&forum=12#20733 2005/7/23

¹²<http://www-lsi.upc.es/~ealvarez/illusion/>

¹³Images of Labor (1981)

¹⁴創意美學第六講<http://cmandcc.creativity.edu.tw/design02.html>— 2005/2/20

¹⁵(<http://www.ee.bgu.ac.il/~natis/amazing/index1.htm>)2004/10/10

¹⁶(<http://www.jodyharmon.com/intro.html>) 2004/10/10

¹⁷<http://ms.slhs.tp.edu.tw/~douglas/myweb/c78.htm>--2005/2/16

¹⁸http://gnae.nptc.edu.tw/arted/forum_dtlist.jsp?fid=230 2004/4/12

學習單

藝術鑑賞單元一：藝言藝行，貫徹始終－認識達利(Salvador Dali)

科別	科	班級	年 班 號	姓名	日期
----	---	----	-------	----	----

◎背景資料：

薩爾瓦多·達利(Salvador Dali) (1904-1989)

薩爾瓦多·達利(Salvador Dali)，1904年5月11日生於西班牙費格拉斯，1989年1月23日逝世。創作以探索潛意識的意象為主，並提出偏執狂批判法。

達利是一位具有卓越天才和想像力的畫家。他鑽研寫實的技巧，重新詮釋神、宗教、文學，並以佛洛伊德的心理學，挖掘人性的深層世界，並以雙重形象表現。達利的一生除了繪畫，他的文章、他的口才、他的動作、他的相貌、他的鬚鬚和他的宣傳才能，皆展現了多元創作的功力。達利在各式各樣的語言中，無所不用其極地展現藝術的想像空間。

◎學生自評

自我檢核自我表現與學習參與度，選擇一個你認為適合自己表現的答案（只能選一個哦！），在□中打勾，5代表非常同意、4代表同意、3代表普通、2代表不同意、1代表非常不同意。

◎我的學習成果

1. 整體而言，我對於老師上課的內容可以充份了解。
2. 我能對達利的繪畫人生作簡單的描述。
3. 我能比較出達利不同時期的繪畫風格。
4. 我能藉由圖片了解超現實藝術的特色。
5. 我能畫出表達自己特質或心境的創作。
6. 我也能從生活中找出創作的來源或靈感。

5	4	3	2	1
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐

◎我的學習態度

1. 整體而言，我很滿意自己課堂中的表現。
2. 我很用心的完成每一張學習單。
3. 我很認真的參與並分享自己的想法與心得。
4. 我很了解達利的繪畫人生與風格。
5. 我能積極在課堂上作學習。

5	4	3	2	1
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐

藝術鑑賞單元二：攪動墨汁，絞盡腦汁

聯想單元：浮水印					
科別	科	班級	年 班 號	姓名	日期

超現實手法：自動性書寫 (automatism)

創意法則：偏執狂批判法

參考圖例：大偏執狂 (The Great Paranoiac) 1936

當墨滴入水中，墨紋現於紙上，深淺渦紋隨意而生，此即浮水印。

凝視浮水印畫面，仿「偏執狂批判法」的運思技巧，做各種圖像的發想。

泰戈爾：只因陽光的一吻，烏雲變成天堂之花¹⁸

達利：人人都有一張畫，「在不同的畫布上繼續了一輩子，真的好像是想像力電影的停格」。

◎學生自評

自我檢核自我表現與學習參與度，選擇一個你認為適合自己表現的答案（只能選一個哦！），在□中打勾，5代表非常同意、4代表同意、3代表普通、2代表不同意、1代表非常不同意。

◎我的學習成果

1. 整體而言，我對於老師上課的內容可以充份了解。
2. 我能對這種「凝視而釀萬變」的聯想作簡單的描述。
3. 我能了解本聯想單元相關之創作（如達文西、畢卡索、恩斯特、米羅等）。
4. 我能藉由本單元了解達利偏執狂批判法的特色。
5. 我能藉由本單元之創作領略水墨之美。
6. 我也能運用自然萬物，發揮聯想，體驗藝術之美。

5	4	3	2	1
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐

◎我的學習態度

1. 整體而言，我很滿意自己課堂中的表現。
2. 我很用心的完成本單元「浮水印」之創作。
3. 我很認真的參與並分享自己的想法與心得。

5	4	3	2	1
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐

¹⁸ http://gnae.ntptc.edu.tw/arted/forum_dtlist.jsp?fid=230 2004/4/12

4.我很喜歡創作並發揮聯想。

☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

5.我能積極在課堂上學習，並樂於學習更多相關技法。

☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

藝術創作單元三 超現實物件：手繪手，是手？

科別 _____ 科 _____ 班級 _____ 年 班 號 _____ 姓名 _____ 年 月 日 _____

形的聯想：1. 超現實物件(立體造型) 2. 偽裝(手的聯想)

畢卡索 (Pablo Picasso) 以自行車椅墊做了一件《牛頭》。即成物 (Ready Made) 的出現，把曲高和寡的藝術和普及的日用品拉近距離，即成物刺激超現實主義的「物件」製作，深深地影響前衛藝術的發展，自此之後連結出很多生活化、人性化的作品，達利知名的超現實物件《嘴唇沙發》、《龍蝦電話》即為最佳範例，將藝術帶入生活傢飾中。

◎學生自評

自我檢核自我表現與學習參與度，選擇一個你認為適合自己表現的答案（只能選一個哦！），在□中打勾 V，5 代表非常同意、4 代表同意、3 代表普通、2 代表不同意、1 代表非常不同意。

◎我的學習成果

- | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. 整體而言，我對於老師上課的內容可以充份了解。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 2. 我能了解本創作單元相關之概念（如偽裝、超現實物件、即成物等）。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 3. 我能了解顏料特性，學會彩繪上色技巧。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 4. 我能藉由本單元了解達利的超現實物件。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 5. 我能藉由本單元之創作領略藝術之生活化、人性化。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 6. 我也能運用自然萬物，發揮聯想，將藝術融入生活。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

◎我的學習態度

- | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|----------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. 整體而言，我很滿意自己課堂中的表現。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 2. 我很用心的完成本單元「超現實物件：手繪手，是手？」之創作。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 3. 我很認真的參與並分享自己的想法與心得。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 4. 我很喜歡創作並發揮聯想。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 5. 我能積極在課堂上學習，並樂於學習更多相關技法。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

創作單元：手影戲

科別 _____ 科 _____ 班級 _____ 年 班 號 _____ 組別 _____ 日期 _____

組長 _____ 組員 _____

◎學生自評

自我檢核自我表現與學習參與度，選擇一個你認為適合自己表現的答案（只能選一個哦！），在□中打勾 V，5 代表非常同意、4 代表同意、3 代表普通、2 代表不同意、1 代表非常不同意。

◎我的學習成果

- | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|--------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. 整體而言，我對於老師上課的內容可以充份了解。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 2. 我能了解本創作單元相關之概念（如皮影戲、影子的表現等）。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 3. 我能藉由本單元了解達利善用多媒材，展現多元化的創作。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 4. 我能藉由本單元之創作學會展現美的肢體語言，運用角色扮演。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 5. 我能在小組腦力激盪中學習，並借助群體力量完成創作。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 6. 我也能發揮聯想，感受並應用生活中的聲音、畫面、事物等之美感與情感。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

◎我的學習態度

- | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. 整體而言，我很滿意自己課堂中的表現。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 2. 我很用心的完成本單元「手影戲，用手變把戲」之創作。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 3. 我很認真的參與並分享自己的想法與心得。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 4. 我很喜歡創作並願意與同學合作學習。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 5. 我能積極在課堂上學習，並樂於學習更多相關技法。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

藝術創作單元四 手影戲，用手變把戲

科別		班級	年 班 號	組別		日期
組長		組員				

◎我的學習心得

上完今天的課，你的感覺是如何呢？請依下列問題回答。

1、你覺得今天的課程內容..

☐非常喜歡 ☐有點兒喜歡 ☐不喜歡 ☐很討厭 ☐沒感覺

原因是：

2、你覺得今天的課程學習起來..

☐非常難 ☐有點兒難 ☐簡單 ☐很簡單 ☐沒感覺

原因是：

3、你覺得從今天的所學、所做..

☐很有用 ☐有點兒用 ☐沒有用 ☐不知道

原因是：

4、你對自己今天上課的表現，感覺為何？

感覺是：

原因是：

5、今天上課中，你最喜歡哪一部份？

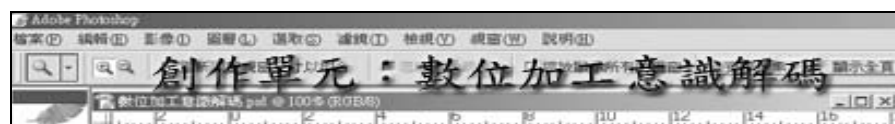
最喜歡：

原因是：

6、上完本次的課，你的感想是什麼？

7、對這次上課的建議：

不計分回答，開懷暢言吧！



科別	科	班級	年 班 號	姓名	日期
----	---	----	-------	----	----

主題說明：運用電腦繪圖影像處理的技巧虛擬幻境，融入夢境、潛意識等，以超現實畫面為主軸，試著表現個人感受。

◎學生自評

自我檢核自我表現與學習參與度，選擇一個你認為適合自己表現的答案（只能選一個哦！），在□中打勾V，5代表非常同意、4代表同意、3代表普通、2代表不同意、1代表非常不同意。

◎我的學習成果

- | | | | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1.整體而言，我對於老師上課的內容可以充份了解。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 2.我能了解本創作單元相關之概念（如 夢境、超現實、超扁平等）。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 3.我能藉由本單元了解達利作品中超現實、夢境、雙重形象等題材的表現。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 4.我能藉由本單元之創作學會電腦繪圖影像處理(PHOTOSHOP)相關操作技巧。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 5.我也能善用數位資源，詮釋個人感受於藝術創作中，結合科技與藝術。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

◎我的學習態度

- | | | | | | |
|-----------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1.整體而言，我很滿意自己課堂中的表現。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 2.我很用心的完成本單元「數位加工，意識解碼」之創作。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 3.我很認真的學習並分享自己的想法與心得。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 4.我喜歡數位創作，並能加以應用於生活中。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 5.我能積極在課堂上學習，並樂於學習更多相關技法。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

我的學習心得

1. 我最喜歡課程中那一部份的內容？
理由：...

2. 對於這件作品你有何感想？
(1) 人...
(2) 創作...

3. 你對這件作品有何建議？
...

4. 對於這件作品你有何感想？有何評價？
...

5. 我對這件作品有何建議？
...

6. 我對這件作品有何建議？
...

藝術創作單元：手繪

上完今天的課，你的感覺是怎麼呢？請依下列問題回答。

1. 你覺得今天的課程內容...
○非常喜歡 ○有點喜歡 ○不喜歡 ○很討厭 ○沒感覺
原因是：...

2. 你覺得今天的課程學習起來...
○非常難 ○有點難 ○簡單 ○很簡單 ○沒感覺
原因是：...

3. 你覺得從今天的所學，所做...
○很有用 ○有點兒用 ○沒有用 ○不知道
原因是：...

4. 你對自己今天上課的表現，感覺為何？
感覺是：...
原因是：...

5. 今天上課中，你喜歡哪一部份？
最喜歡：...
原因是：...

6. 上完今天的課，你的感想是什麼？
...

7. 對這次上課的建議：
...

藝術創作單元三 超現實物件：手繪，是手？

上完今天的課，你的感覺是怎麼呢？請依下列問題回答。

1. 你覺得今天的課程內容...
○非常喜歡 ○有點喜歡 ○不喜歡 ○很討厭 ○沒感覺
原因是：...

2. 你覺得今天的課程學習起來...
○非常難 ○有點難 ○簡單 ○很簡單 ○沒感覺
原因是：...

3. 你覺得從今天的所學，所做...
○很有用 ○有點兒用 ○沒有用 ○不知道
原因是：...

4. 你對自己今天上課的表現，感覺為何？
感覺是：...
原因是：...

5. 今天上課中，你喜歡哪一部份？
最喜歡：...
原因是：...

6. 上完今天的課，你的感想是什麼？
...

7. 對這次上課的建議：
...

準備活動學習單

藝術創作單元四 手影戲，用手變把戲

上完今天的課，你的感覺是怎麼呢？請依下列問題回答。

1. 你覺得今天的課程內容...
○非常喜歡 ○有點喜歡 ○不喜歡 ○很討厭 ○沒感覺
原因是：...

2. 你覺得今天的課程學習起來...
○非常難 ○有點難 ○簡單 ○很簡單 ○沒感覺
原因是：...

3. 你覺得從今天的所學，所做...
○很有用 ○有點兒用 ○沒有用 ○不知道
原因是：...

4. 你對自己今天上課的表現，感覺為何？
感覺是：...
原因是：...

5. 今天上課中，你喜歡哪一部份？
最喜歡：...
原因是：...

6. 上完今天的課，你的感想是什麼？
...

7. 對這次上課的建議：
...

藝術創作單元：手繪

上完今天的課，你的感覺是怎麼呢？請依下列問題回答。

1. 你覺得今天的課程內容...
○非常喜歡 ○有點喜歡 ○不喜歡 ○很討厭 ○沒感覺
原因是：...

2. 你覺得今天的課程學習起來...
○非常難 ○有點難 ○簡單 ○很簡單 ○沒感覺
原因是：...

3. 你覺得從今天的所學，所做...
○很有用 ○有點兒用 ○沒有用 ○不知道
原因是：...

4. 你對自己今天上課的表現，感覺為何？
感覺是：...
原因是：...

5. 今天上課中，你喜歡哪一部份？
最喜歡：...
原因是：...

6. 上完今天的課，你的感想是什麼？
...

7. 對這次上課的建議：
...

藝術創作單元三 超現實物件：手繪，是手？

上完今天的課，你的感覺是怎麼呢？請依下列問題回答。

1. 你覺得今天的課程內容...
○非常喜歡 ○有點喜歡 ○不喜歡 ○很討厭 ○沒感覺
原因是：...

2. 你覺得今天的課程學習起來...
○非常難 ○有點難 ○簡單 ○很簡單 ○沒感覺
原因是：...

3. 你覺得從今天的所學，所做...
○很有用 ○有點兒用 ○沒有用 ○不知道
原因是：...

4. 你對自己今天上課的表現，感覺為何？
感覺是：...
原因是：...

5. 今天上課中，你喜歡哪一部份？
最喜歡：...
原因是：...

6. 上完今天的課，你的感想是什麼？
...

7. 對這次上課的建議：
...