

單元名稱：點選達利，連結創意

一、設計理念

(一)設計緣起

達利：「我和瘋子唯一的不同就是我不是瘋子」

於眾多藝術家中，達利是一個帶磁性的異數，從搞怪的言行以至創作，既魔幻也兼具經典，他的作品《浮現在海岸邊的面孔與水果盤》，畫面從狗頭到頸圈，從頸圈又看做是一座橋，接著狗背也浮現水果、高腳杯、眼睛．．等，形與形的繁殖、意境的無限推演，立即吸附了那些年輕迷幻的眼光，同學們看到的不只是純藝術，也有潛意識，更見巧思。達利的創作更凸顯了繪畫世界中的趣味性、設計性。

在達利創作的教材化過程中，不會落入唯一範本的框架之中，他的作品融合多元題材，處處潛藏各家菁華，是引見的橋樑，多元化題材亦有助於學生的全腦思考。再以達利的創作對照設計教學所需，正是環環相扣。

近來AI生成圖像潮流中，DALL-E 正是以達利命名，由此也顯示達利創作跨時代的意義。

(二)學生學習特質與需求

本單元課程實施對象：高級中等學校學生。

學生學習經驗：「數位影音、視覺構成、表演藝術」等內容。

學生學習特質：自我認同、喜歡新奇，偏好手作，同儕關係、熱衷分享、想像豐富、追求流行....

依學生特質與需求在本單元課程提供多元化的視覺符號、藝術媒材、流行素材等，在三大學習構面中，營造自發、互動、共好的情境，培養學生感知覺察、審美思考與創意表現能力。

(三)核心素養的展現

總綱	藝術領域 核心素養	學習表現	單元子題	學習重點說明
A1 身心素質與自我精進	藝 V-U-A1 參與藝術活動，陶冶身心，以提升生活美感及生命價值。	美 1-V-1 能比較、分析、應用及運用藝術知能，多元視覺符號、數位及影音媒體等媒材與技法進行特定主題或跨領域藝術創作，以傳達意義與內涵，並展現創新思維。	一、 藝言藝形， 多元跨域。	達利個人特質與背景分析適以提供一基礎工程，形成教學中學生對自我的觀照，尋求自我積極的認同。

A2 系統思考與解決問題	藝 V-U-A2 運用設計思考與批判，以藝術實踐解決問題。	美 2-V-1 能探討分析藝術產物的創作目的、主題、形式與內容，其文化脈絡與意涵，在地與全球化的特性，各種符號的性別意涵及其權力關係，並能表達對美感與生命價值的多元觀點。	一、 藝言藝形，多元跨域。	以達利生平背景、藝術表現為課程主體，使學生透過欣賞、討論等方式，發展多元解讀、和解的態度，面對媒體世界。
B1 符號運用與溝通表達	藝 V-U-B1 活用藝術符號表達情意觀點與風格並與他人溝通。	美3-V-1 能透過多元藝文活動的主動參與，展現對在地及世界文化的探索與關懷；並能活用設計思考及藝術知能，表達重要議題(性別、人權、環境與海洋等)的關懷及省思。	二、 攪動墨汁，絞盡腦汁！	以墨染刺激想像，善用各種媒材特性創作，強化學生對各種媒材的接合應用，領略藝術之生活化。
A3 規劃執行與創新應變	藝 V-U-A3 發揮創新精神，並具備規劃、執行與省思藝術展演能力，以因應社會變化。	美 3-V-1 能透過多元藝文活動的主動參與，展現對在地及世界文化的探索與關懷；並能活用設計思考及藝術知能，表達重要議題(性別、人權、環境與海洋等)的關懷及省思。	三、 手影戲，用手變把戲！	分組創作結合戲劇演出之模式，訓練同學們之表演能力，透過表演，體認自我與社會之間的互動關係。
B3 藝術涵養與美感素養	藝 V-U-B3 善用多元感官體驗與鑑賞藝術文化與生活。	美 1-V-1 能比較、分析、應用及運用藝術知能，多元視覺符號、數位及影音媒體等媒材與技法進行特定主題或跨領域藝術創作，以傳達意義與內涵，並展現創新思維。	三、 超現實物件：手繪手，是手？	個人單手、多人多手彩繪，展現肢體動覺智慧、結合視覺、動覺、觸覺創作，藝術具各種可能性為主旨，自身也是藝術。
C2 人際關係與團隊合作	藝 V-U-C2 強化藝術實踐歷程中團隊合作與溝通協調力。	美3-V-1 能透過多元藝文活動的主動參與，展現對在地及世界文化的探索與關懷；並能活用設計思考及藝術知能，表達重要議題(性別、人權、環境與海洋等)的關懷及省思。	三、 超現實物件：手繪手，是手？ 四、 手影戲，用手變把戲	我畫你手你畫我手以及結合戲劇演出創作，透過腦力激盪、排演，在角色扮演中體悟個人之於團體意義。

B2 科技資訊與媒體素養	藝 V-U-B2 運用科技資訊與多媒體進行創作思辨、批判及溝通。	美 2-V-1 能探討分析藝術產物的創作目的、主題、形式與內容，其文化脈絡與意涵，在地與全球化的特性，各種符號的性別意涵及其權力關係，並能表達對美感與生命價值的多元觀點。	五、 數位加工， 意識解碼	使用電腦繪圖軟體 PHOTOSHOP創作 · 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。
-----------------	-------------------------------------	--	---------------------	---

(四)學習情境與脈絡

1、達利的藝言藝行、攪動墨汁、手繪手、手影戲、數位加工，共五大單元子題，其內容安排為以下：

- (1) 從鑑賞到創作。
- (2) 在隨手可得的學習情境中進階至不同媒材的應用。
- (3) 由平面、立體，靜態、動態，實體、虛擬串連課程。
- (4) 個體創作到團體合作。
- (5) 從簡易的媒材應用再循序漸進至數位科技的操作。
- (6) 作品內容隨機想像再延伸至加工聯想。

2、以學生生活經驗、時下文化的發展脈絡為取材內容，配合不同活動形式，引發學生關注：

- (1) 首先出場的是《蒙娜麗莎的達利》，以同學們熟悉的蒙娜麗莎帶出達利，及貼鬍子體驗，在翹鬍子的聯想下介紹達利的個人背景。
- (2) 課程搭配流行文化，如綜藝節目「康熙來了」節目布景「梅維斯廳」裝置經典重現，以及第 29 屆金曲獎頒獎典禮，蕭敬騰以手影串場表演。
- (3) 順應人工智慧圖像生成技術的熱潮，介紹 DALL-E 可以通過文本描述自動生成合乎主題、指定風格的圖像，其命名正來自超現實主義畫家達利 (Dali)，以及皮克斯動畫電影中的機器人瓦力 (WALL•E) 兩者名稱的綜合。
- (4) 搭配產品廣告、影片，引發同學在不同面向的應用。

(五)議題融入

- 1、關於「生命教育」，達利與逝去的哥哥之間衍生的自我認同、生命的存在，在課程中也是足以提供同學們思考。
- 2、在創作單元「手繪手」、「手影戲」中，同學們的肢體接觸與互動，正是學習「性別平等教育」中『尊重他人的身體自主權』最好的機會。

(六)課程統整面向

1、時間的統整 - 過去、現在、未來

達利所代表的是二十世紀的「過去」時代背景，以現在的人、事、物、藝術表現等對照，使用歷史的素材去整合過去和現在。而達利的「紮根傳統，著

眼未來」的創作特質，更讓課程內容得以瀏覽過去、認識現在，並發現未來。

2、內容的統整 - 學科、領域、媒材

達利的作品面向涵括藝術人文、心理、科學等多元特質，在課程中可使學生獲得不同面向、不同領域的學習。如自戀情結由精神分析學及現代人心理面向來省視，藉創作者、創作品結合論述。

在達利多元創作模式的引導下，尋求創作媒材上的多元統整，包括墨染、彩繪、手影、電腦繪圖，結合視覺、聽覺、動覺、觸覺不同感官創作，擴及流行文化、廣告、物理、詩詞等。

(七)課程規劃要點

- 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。

(八)教學策略

學生課程參與的方式從聆聽討論、圖像解讀、操作體驗、展演等方式，透過身體各種感知，同時表現形式不限媒材境域，如手、光影、水、數位，希望多元的教學策略「引起動機、容易上手、交流互動、隨機取材」等，使學生能享受藝術帶來的各種體驗與生活的樂趣。

(九)評量多樣化

- 1、評量方式：討論、觀察、晤談、報告、蒐集資料、鑑賞、解讀、問答、實作
- 2、評量空間：各式各樣的對話空間，如靜態畫面、圖像心得及動態畫面表演。
- 3、評量人員：學生自我評量、學生交互評量、教師評量。
- 4、評量結果：Likert五等量表敘述文句。

二、單元架構

點選達利  連結創意				
藝術領域/美術 高中一～三年級 共 14 節，700分鐘				
紮根傳統，著眼未來 多元題材，全才發展				
觀察最小化，想像極大化 超現實，後現代				
雙重形象，造形聯想				
一 藝言藝行 多元跨域	二 攪動墨汁 絞盡腦汁	三 超現實物件 手繪手，是手	四 手影戲 用手變把戲	五 數位加工 意識解碼
2節	2節	3節	3節	4節
課程內容				
1.生平簡介 2.創作風格 3.各家菁華 4.多方位創作	1.偏執狂批判法 2.水墨隨機想像 3.媒材有機加工	1.我手畫你手 不是手 2.手是工具 也是畫布 更是萬物	1.肢體語言 2.角色扮演 3.光影互動 4.主題劇情	1.電腦繪圖 2.數位虛擬幻境 3.超現實取景
主要活動				
1.介紹講述 2.分組討論 3.影片引導討論 4.撰寫學習單	1.介紹講述 2.實作體驗 3.創意設計 4.發表作品	1.分組實作 2.小組討論 3.實體展示 4.欣賞分享	1.腦力激盪 2.編寫劇情 3.肢體排練 4.展演	1.示範操作 2.草擬圖像 3.檔案上傳 4.欣賞分享
評量內容：參與度、討論、分享、欣賞、發表、實作、展演、學習單				

三、活動設計

領域/科目		藝術/美術	設計者	梁麗珍
實施年級		一～三年級	總節數	共 14 節・700 分鐘
單元名稱		點選達利・連結創意		
設計依據				
學習重點	學習表現	●美 2-V-1 能探討分析藝術產物的創作目的主題、形式與內容，其文化脈絡與意涵，在地與全球化的特性，各種符號的性別意涵及其權力關係，並能表達對美感與生命價值的多元觀點。 ●美 1-V-1 能比較、分析、應用及運用藝術知能，多元視覺符號、數位及影音媒體等媒材與技法進行特定主題或跨領域藝術創作，以傳達意義與內涵，並展現創新思維。 ●美 3-V-1 能透過多元藝文活動的主動參與，展現對在地及世界文化的探索與關懷；並能活用設計思考及藝術知能，表達重要議題（性別、人權、環境與海洋等）的關懷及省思。	核心素養	■總綱 A 自主行動 A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 B 溝通互動 B2 科技資訊與媒體素養 B3 藝術涵養與美感素養 C 社會參與 C2 人際關係與團隊合作 ■領綱： 藝 V-U-A1 參與藝術活動，陶冶身心，以提升生活美感及生命價值。 藝 V-U-A2 運用設計思考與批判，以藝術實踐解決問題。 藝 V-U-A3 發揮創新精神，並具備規劃、執行與省思藝術展演能力，以因應社會變化。 藝 V-U-B1 活用藝術符號表達情意觀點與風格並與他人溝通。 藝 V-U-B2 運用科技資訊與多媒體進行創作思辨、批判及溝通。 藝 V-U-B3
	學習內容	●美 A-V-1 藝術概念、藝術批判與賞析、臺灣美術、傳統藝術、數位藝術與美學。 ●美 A-V-2 公共藝術、文化資產、視覺與大眾文化、數位文化、藝術與性別、生態藝術（自然、海洋等）。 ●美 E-V-1 形式原理、平面與立體構成原理、色彩與造形、空間性表現、商業藝術與設計、生活議題創作。 ●美 E-V-2 繪畫性媒材、數位媒材、立體媒材、複合性媒材及複製性媒材、影音媒體與表現技法。		

		● 美 P-V-2 設計思考、通用設計、生活美學、文創產業、主題藝術活動與策展。		善用多元感官體驗與鑑賞藝術文化與生活。 藝 V-U-C2 強化藝術實踐歷程中團隊合作與溝通協調力。
議題融入	議題/學習主題	● 生命教育/人學探索 ● 資訊教育		
	實質內涵	● 生 U2 看重人皆具有的主體尊嚴與內在價值，覺察自我與他人在自我認同上的可能差異，尊重每一個人的獨特性。		
與其他領域/科目連結		● 自然領域、科技領域 ● 設 S-V-1 能運用繪圖軟體或相關科技以表達設計構想。		

學習目標			
1、由達利作品引見多元題材、各家精華，擴展藝術涵養。			
鑑賞/ 審美感知	美 2-V-1 能探討分析藝術產物的創作目的、主題、形式與內容，其文化脈絡與意涵，在地與全球化的特性，各種符號的性別意涵及其權力關係，並能表達對美感與生命價值的多元觀點。	美 A-V-1 藝術概念、藝術批判與賞析、臺灣美術、傳統藝術、數位藝術與美學。	藝 V-U-A2 運用設計思考與批判，以藝術實踐解決問題。

2、藉視覺、觸覺、動覺、聽覺等多元感官體驗創作，激發創造力。			
表現/ 視覺探索	美 1-V-1 能比較、分析、應用及運用藝術知能，多元視覺符號、數位及影音媒體等媒材與技法進行特定主題或跨領域藝術創作，以傳達意義與內涵，並展現創新思維。	美 E-V-1 形式原理、平面與立體構成原理、色彩與造形、空間性表現、商業藝術與設計、生活議題創作。	藝 V-U-B3 善用多元感官體驗與鑑賞藝術文化與生活。

3、結合生活情境、善用肢體語言、造型聯想，在日常中養成藝術表現與鑑賞的興趣。			
實踐/ 藝術參與	美3-V-1 能透過多元藝文活動的主動參與，展現對在地及世界文化的探索與關懷；並能活用設計思考及藝術知能，表達重要議題(性別、人權、環境與海洋等)的關懷及省思。	美 P-V-2 設計思考、通用設計、生活美學、文創產業、主題藝術活動與策展。	藝 V-U-A3 發揮創新精神，並具備規劃、執行與省思藝術展演能力，以因應社會變化。

4、能善用媒材特性、技法表現，擬定主題藝術創作，發揮想像力、傳達意念。

表現/ 媒介技能	美 1-V-1 能比較、分析、應用及運用藝術知能，多元視覺符號、數位及影音媒體等媒材與技法進行特定主題或跨領域藝術創作，以傳達意義與內涵，並展現創新思維。	美E-V-2 繪畫性媒材、數位媒材、立體媒材、複合性媒材及複製性媒材、影音媒體與表現技法。	藝 V-U-A1 參與藝術活動，陶冶身心，以提升生活美感及生命價值。
-------------	---	---	--

5、分組腦力激盪、小組展演互相學習，培養團隊合作與溝通協調力。

實踐/ 藝術參與	美3-V-1 能透過多元藝文活動的主動參與，展現對在地及世界文化的探索與關懷；並能活用設計思考及藝術知能，表達重要議題（性別、人權、環境與海洋等）的關懷及省思。	美 P-V-2 設計思考、通用設計、生活美學、文創產業、主題藝術活動與策展。	藝 V-U-C2 強化藝術實踐歷程中團隊合作與溝通協調力。
-------------	--	--	---

6、從電腦繪圖創作，延伸至最新科技潮流，使用多元化的媒材增加生活中更豐富的藝術展現。

實踐/ 生活應用	美 2-V-1 能探討分析藝術產物的創作目的、主題、形式與內容，其文化脈絡與意涵，在地與全球化的特性，各種符號的性別意涵及其權力關係，並能表達對美感與生命價值的多元觀點。	美 P-V-2 設計思考、通用設計、生活美學、文創產業、主題藝術活動與策展。	藝 V-U-B2 運用科技資訊與多媒體進行創作思辨、批判及溝通。
-------------	---	--	--

單元名稱：點選達利，連結創意

學習活動設計

單元子題一：藝言藝行，多元跨域。

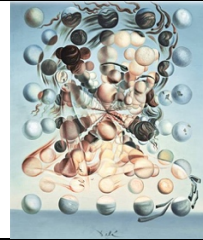
2 節，100 分鐘。

學習引導內容及實施方式 (含時間分配)	學習評量	備註
▶▶▶ 引起動機： 1. 首出場的是蒙娜麗莎的達利——以熟悉的蒙娜麗莎帶出達利。先以達利的搞怪形象將學生之學習注意力聚焦。 2. 翹鬍子的由來。 3. 準備「鬍子貼片」讓大家玩玩造型。  「瘋狂達利——超現實主義大師特展」門票 ▶▶▶ 發展活動： 一、達利生平簡介 1. 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) 卡達克斯港的岩石 (3) 卡拉與達利 2. 配合簡報影片的導引，了解達利的藝言藝行。如潛水夫裝的演講打扮。 3. 影片：<「瘋癲 夢境 神曲 - 天才達利展」> 	評量方式： 討論、問答 (口語評量) 評量重點： 1、學生能積極參與活動。 2、學生能專注聆聽 3、學生能討論分享	10 分 10 分
參考圖例		
		
打瞌睡的岩石 幼時達利 蒙娜麗莎的達利創作時的達利 達利與妻子 貼鬍子活動¹		
二、達利創作風格 ● 簡介達利各時期風格、圖像語彙 1、印象派、立體風格 2、超現實主義 (1) 精神分析學：佛洛伊德 (2) 軟硬並置：從形體物理性中的軟與硬喚起觀者想像，如蛋、軟鐘、犀牛角、蝸牛、龍蝦、電話等。 3、自創風格--雙重形象		20 分

¹ <https://artemperor.tw/art/videos/1121>

(1) 完形心理學：偏執狂患者的臉 4、後期「神祕—核子」風格 歐普藝術、生物 DNA、原子物理等。 5、影片欣賞：動畫片《Destino》 說明達利之影像合成的演變過程。 Destino2 是華特迪士尼公司於 2003 年發行的動畫短片。 製作最初始於 1945 年沃爾特迪斯尼和達利的合作。	討論：影片主題？	
--	-----------------	--

參考圖例



畫室中的自畫像 立體派藝術家的自畫像 消失的影像

原子卡拉

動畫片《Destino》

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、鏡子的作用及翹鬍子形象。
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。

四、達利作品欣賞

1. 《記憶的堅持》：軟鐘&起司
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。
影像的繁殖 - 影像&影像之間 - 影像&作品之間。
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》

提問：為什麼軟掉了？
看到幾樣東西？

10 分

20 分

參考圖例



² <https://www.disneyplus.com/zh-hant/movies/destino/YBxOnjQgX0XP>

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、舞台設計流行設計....

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(1930)

2、超現實物件：嘴唇沙發、龍蝦電話。

3、達利戲劇美術館

位於<費格雷斯>：並置達利出生地&安葬地。

名字<戲劇美術館>：並置美術創作及戲劇般的一生。

10 分

參 考 圖 例



《安達魯之犬》片頭



薩爾瓦多·達利香水



火燄中的女子



珠寶設計



龍蝦電話



嘴唇沙發.



帽子設計.



梅維斯廳.

達利戲劇美術館³

六、相關應用

1、圖地反轉的運用：

在達利雙重形象作品中處處可見，像「偏執狂患者的臉」(圖二)⁴。

達利：有一次我畫圖一直在思索畢卡索畫的一些非洲人的臉(圖一)。忽然我眼前出現了一張完全不認識的臉。

10 分

³ 達利戲劇博物館 <https://www.salvador-dali.org/en/>

⁴ <https://zoelouisestorer.wordpress.com/2015/09/30/salvador-dali-the-paranoiac-critical-method/>

後來達利完成這張「臉」，這幅畫事實上是一張照片，照片中是一間半球形的非洲大茅舍，茅舍前有些黑人或坐或臥。幻覺產生在如果把照片倒過來側放，圖像就驚人而逼真地重新組合成一個長形的頭像（圖三）。		
		
畢卡索繪製（圖一）	偏執狂患者的臉（圖二）	偏執狂患者的臉 90°（圖三）
2、廣告範例： 下圖汽車雜誌廣告第一張出現的是「蒙娜麗莎的微笑」嘴巴的部分（圖一），翻頁後是轉成 90°像身體背部（圖二），再翻下頁後出現該汽車產品。 該廣告訴求：坐在汽車座椅上十分舒適、背部服貼，即便長途也如家中坐，仍能面露微笑。	猜猜看：1、這是？ 2、是誰的嘴吧？ 3、這是？ 4、廣告產品？	
		
蒙娜麗莎的微笑-嘴巴（圖一）	蒙娜麗莎的微笑-嘴巴 90°（圖二）	汽車內裝座椅（圖三）
►►►總結活動： 一、發給參考講義，補充課堂講解之不足。 ●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。 二、發學習單，於填答中保留學生再學習、再思考的空間	評量重點： 1、學生能討論分享	10 分
學 習 實 況		



國 12 上課實況。

國 12 上課實況 2

綜 12 上課實況

綜 12 上課實況 2

單元子題一：評 量 標 準

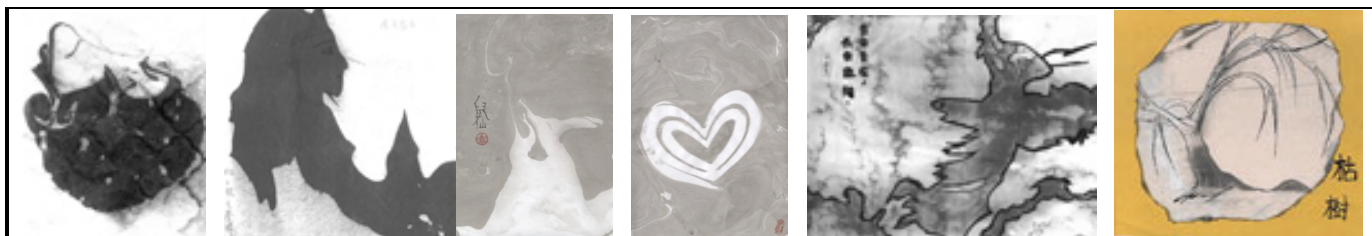
學習構面	項目	評量等級 A	評量等級 B	評量等級 C	評量等級 D	評量等級 E
鑑賞	審美感知	能分析藝術作品與生活的關係，能完整表達自己的觀點。	能分析藝術作品與生活的關係，能表達自己的觀點。	部分分析藝術作品及想法。	參與課程討論，但未表達。	未達 D
實踐	藝術參與	樂於參與、欣賞各類藝術活動，多方分享生活中的美感體驗。	能欣賞各類藝術活動，能分享生活中的美感體驗。	能欣賞部分藝術活動，偶有生活美感體驗。	願意聆聽他人的美感體驗。	未達 D

單元子題二：攪動墨汁，絞盡腦汁！

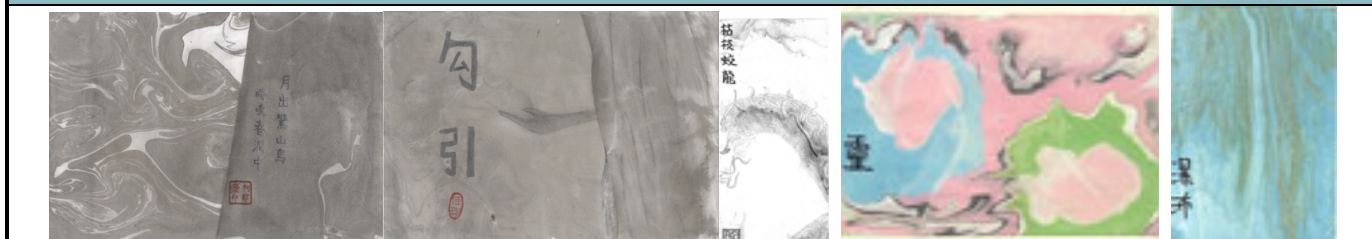
2 節，100 分鐘。

學習引導內容及實施方式 (含時間分配)	學習評量	備註
►►► 引起動機： 1、滴墨示範，簡單上手，療癒效果。 墨染技法的說明、示範與製作 (1) 將墨汁滴入水中，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。 ►►► 發展活動： 一、進行創作 第一階段 (自動浮現) 1、學生進行創作。	評量方式： 討論、問答 (口語評量) 評量重點： 1、學生能積極參與 2、學生能準備用具 3、學生能專注創作 4、學生能討論分享	10 分

2、技法說明：油水分離，物理原理。 第二階段（加工聯想） 1、效果說明：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。以不破壞原有紋路而作擴充或組合，補繪部份愈少愈好，出現的圖形儘量搭配整體畫面或有共同主題。 2、加工聯想： 依超現實的分類： （1）借助墨紋引發聯想（有機構成） （2）個人主觀感覺創造想像（隨機想像）。 3、落款、用印 可結合詩詞，用印說明陰刻、陽刻，也可以紅筆仿繪印紋。		20分 20分
學 習 實 況 第一階段（自動浮現）		
		
學 習 實 況 第二階段（加工聯想）		
		
二、參考影片 1、水面上也能做畫！ 土耳其國寶藝術看了超紓壓 (https://www.youtube.com/watch?v=DILSh4re8D42) 2、用牛奶創作 // 自然科學藝術 // STEM (https://www.youtube.com/watch?v=yNVRXNXZKUo) 3、沙畫 (https://www.youtube.com/watch?v=cl4i0NHXsFI) 三、作品觀摩： 同學互相欣賞觀摩交流、作品最後修整。	學生能賞析與精進	20分 10分
學 生 作 品 個人主觀創造想像		

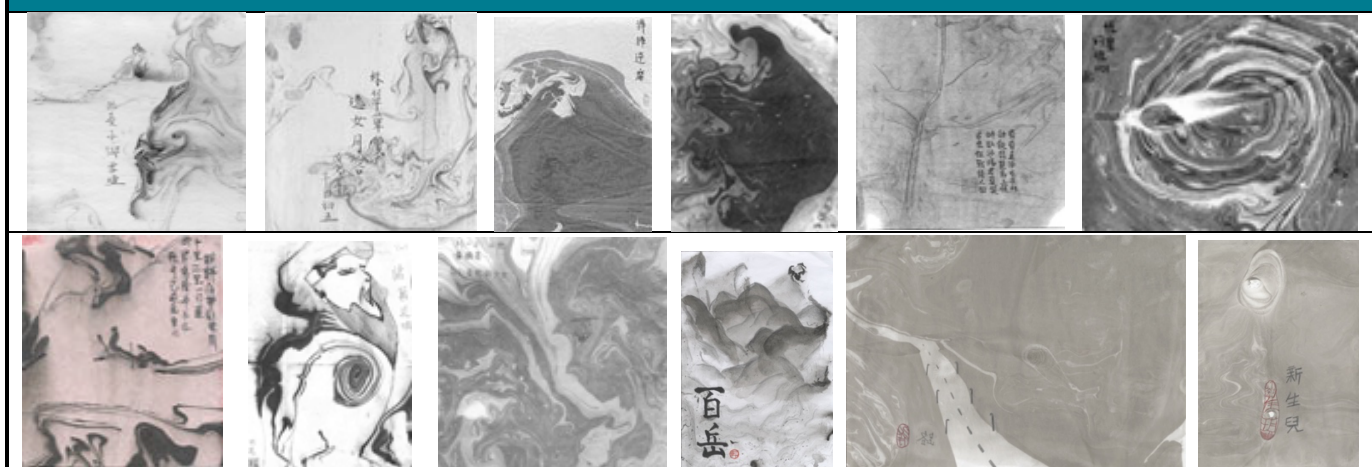


利用毛玻璃紋路、容器的造型、另一張紙形、加筆畫、底紙等等。

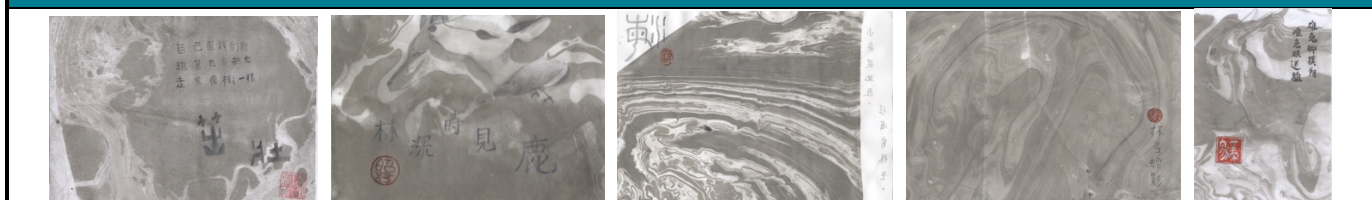


加筆畫、彩繪顏料等等。

學 生 作 品 借助墨紋引發聯想



學 生 作 品 詩詞、落款、篆刻



自創或自選詩詞文句、用紅筆仿陰刻、仿陽刻等等。

►►► 總結活動：

一、綜合討論

1、大幅作品要在哪繪製？

例如：可以在浴缸、洗手台．．．

2、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。

例如：如用油漆以厚紙吸附並加工設計成月曆。

3、相關影片：酒精墨水畫

4、總結本單元創作：觀察最小化，想像極大化。

10
分

二、相關應用 1、廣告範例： 下圖 BMW 汽車系列廣告⁵分別是「clouds」（圖一）、「Mountain」（圖二）、「WaterFall」（圖三），僅以圓圈框在某處即形成 BMW 的 LOGO。		猜猜看：這廣告產品是？	5 分
   (圖一) (圖二) (圖三)			
三、填寫學習單			5 分

單元子題二：評 量 標 準						
學習構面	項目	評量等級 A	評量等級 B	評量等級 C	評量等級 D	評量等級 E
表現	媒介技能	完美應用媒材、工具，能完整呈現主題。	適當掌握媒材、工具，能完整呈現主題。	大致應用媒材、工具完成作品	部分應用媒材、工具。	未達 D
	創作展現	能妥善運用圖文創作，並考量色調及畫面，作品完整度高	能運用圖文創作，並考量色調配置與畫面完整。	部分考量圖文，作品大致完整。	圖文不夠完整。	未達 D
鑑賞	審美感知	能分析藝術作品與生活的關係，能完整表達自己的觀點	能分析藝術作品與生活的關係，能表達自己的觀點。	部分分析藝術作品及想法。	參與課程討論，但未表達。	未達 D
實踐	藝術參與	全程積極投入、多方嘗試及分享。	能完整參與課程及完成作品。	尚能參與課程、完成作品。	局部完成作品。	未達 D

⁵ <https://putasacada.com.br/2013/03/>

單元子題三：超現實物件：手繪手，是手？

3 節，150 分鐘。

學習引導內容及實施方式 (含時間分配)	學習評量	備註
▶▶▶引起動機： 1、以綜藝節目「康熙來了」⁶節目布景吸引學生關注，該佈景參考達利作品「梅維斯廳-Mae-West-room」		10 分
 		
2、超現實物件 (1) 說明：延續達利創作理論(偏執狂批判法)，並參考超現實物件，以手部彩繪為創作主題，進行圖像聯想，發揮創造力 (2) 範例：達利的作品《嘴唇沙發》、《龍蝦電話》 製作方式：用手形體做聯想 (3) 介紹本單元相關作品及概念。 A、偽裝：保護色、稻草人 B、超現實物件(立體造形)：古索柏 亞青柏德《四季》、畢卡索《狒狒》 C、身體彩繪、刺青藝術 D、Ambiguous Art 3、參考影片：超級變變變	1、用具準備 2、肢體語言 3、分組討論	30 分
 嘴唇沙發  達利與螃蟹  畢卡索 狒狒  古索柏 亞青柏德 蜥  委拉斯蓋茲胸像		

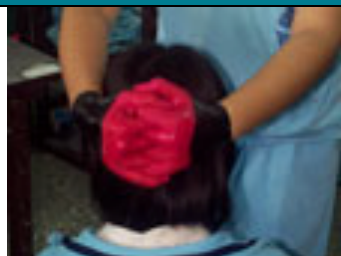
⁶ <https://reurl.cc/qnZIDy>

►►► 發展活動： 一、創作說明 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。 1、可以我畫你手你畫我手、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，提醒每個人都需分配工作。 3、提醒學生思考材料的可行性、並兼顧安全性。 二、創作進行 ●第一階段：個人一隻手或雙手，由手指頭、手、手肘延伸至手臂等，配合不同的肢體動作做形體的聯想，最後將聯想之圖形用顏料塗繪在手上。 ●第二階段：分組多人，結合更多手、姿態。 1、分組討論，並繪製草圖。 2、各組開始進行著色準備包括工具、肢體動作演練，並預先塗抹乳液以防皮膚傷害。 3、在各組陸續完成作品時，老師做最後的檢視。 4、分組進行展示（靜態、動態）及說明。		10 分 20 分 30 分
--	--	-------------------------------------

學 習 實 況

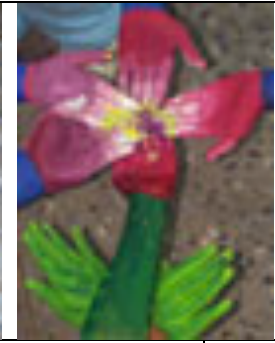


學 生 作 品 第一階段（個人自己的手）



學 生 作 品 第二階段（分組多人的手）





三、相關應用

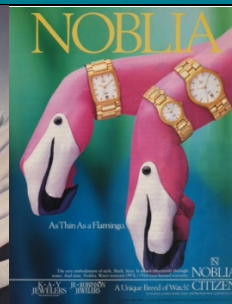
1、廣告範例：CITIZEN 手錶廣告

將產品屬性與動物角色相匹配，他們想出了一隻鴨子、一隻天鵝、一隻長頸鹿和一隻斑馬。標題指出了相似之處：“像鴨子一樣防水”，“像天鵝一樣優雅”。“像長頸鹿一樣瘦”，“像斑馬一樣大膽”...

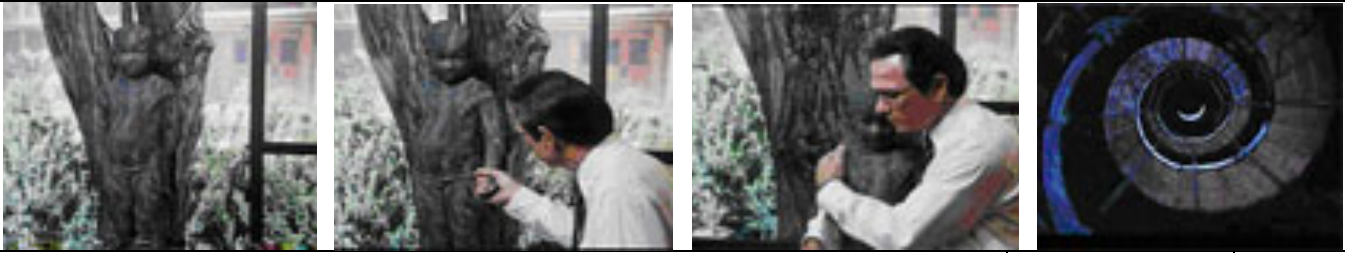


20 分

廣告範例⁷



⁷ <http://alphabettentletter.blogspot.com/2014/08/>
<https://www.hifi-archiv.info/Uhren-Werbung/Citizen/index.html>

►►► 總結活動： 一、綜合討論 1、各組發表看法及感想。 2、參考影片：摯愛 (House of Cards)⁸ 其中一幕出現患有自閉症的莎莉塗繪自己身體與樹幹合成一體。 二、填寫學習單		20 分	
		10 分	
參 考 影 片：摯愛 (House of Cards)			
		教學設備/資源： 老師：數位相機、DV 學生：廣告顏料、乳液、參考資料	

單元子題三：評 量 標 準						
學習構面	項目	評量等級 A	評量等級 B	評量等級 C	評量等級 D	評量等級 E
表現	媒介技能	完美應用媒材、工具，能完整呈現主題。	適當掌握媒材、工具，能完整呈現主題。	大致應用媒材、工具完成作品	部分應用媒材、工具。	
	創作展現	肢體語言豐富、多角度展現。	能善用肢體語言、動作完整。	肢體語言尚可、動作大致完成。	肢體動作部分完成。	未達 D
鑑賞	審美感知	能欣賞各組創作，能完整表達作品意念。	能欣賞各組創作，適度表達作品意念。	未完整欣賞、作品意念弱。	討論參與度弱、作品意念不明。	未達 D
實踐	藝術參與	團隊配合度高、積極排練、多方嘗試。	團隊配合佳能完整參與課程及完成作品。	團隊配合尚可，能參與課程、完成作品。	團隊配合度不佳局部完成作品。	未達 D

⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=1QmbeOvSnUI>

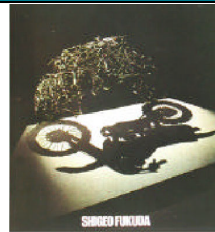
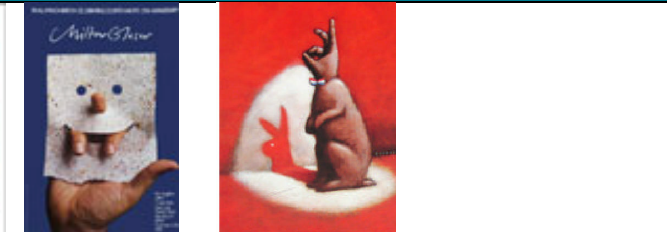
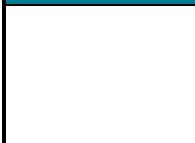
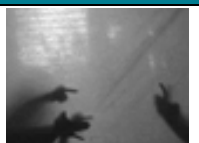
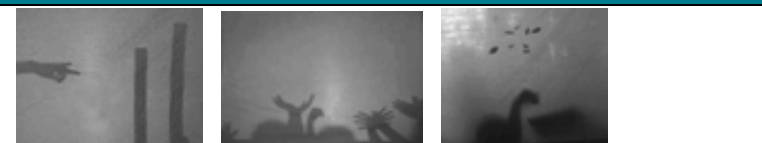
單元子題四：手影戲，用手變把戲！

3 節，150 分鐘。

學習引導內容及實施方式 (含時間分配)	學習評量	備註
▶▶▶ 引起動機： 播放影片：2018「第 29 屆金曲獎」主持人蕭敬騰蕭敬騰以手影串場表演讓觀眾和粉絲超驚艷！他一共模仿了 9 種動物剪影，搭配自己的口白將歌壇的生態完美的表現呈現！他將華語歌壇形容為一座森林，並用手影擬像出在森林中的各種動物，充滿創意！他說： 某一天像隻小兔子一樣闖入了這片森林。當時他就像一隻愛唱歌的小鳥，發現這裡有無數個美妙的聲音，他聽到低沉的猛獸（鱷魚）、有的咆嘯（猩猩）、有的輕聲細語（貓咪）、有的優雅從容（天鵝），最讓他感動的是，這座森林裡總是和諧的共存。（麋鹿）一起努力、一起創造奇蹟（大象）每年的森林裡都會出現新的聲音和力量，讓我們一起迎接他們的成長，望著他們展翅飛翔。（人的大手和小手）		20 分
參 考 影 片：第 29 屆金曲獎頒獎片段 ⁹		
		
▶▶▶ 發展活動： 一、創作說明： 1. 憶童年 2. 影子與自然：月圓月缺、日晷。 3. 皮影戲：介紹皮影戲的淵源，包括宮妃桐樹葉影人、弄影還魂李夫人、宋代影戲（手影戲、紙影戲、皮影戲）。 4. 說明手的各種姿態。 5. 影子在畫面表現之方式。 6. 參考影片：阿根廷野生動物基金會公益廣告¹⁰	1、用具準備 2、草圖發想 3、肢體語言 4、分組討論 5、團隊合作 6、作品呈現 7、學習單	30 分
廣 告 影 片：阿根廷野生動物基金會公益廣告		

⁹ <https://www.cosmopolitan.com/tw/entertainment/celebrity-gossip/g21848161/2018-0623-gma-performance/>

¹⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=leBgnF5Rjdk>

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 影變幻的鹿、鳥、猴子等野生動 物，旁白說道：「那隻可以殺戮 與毀滅的手，也可以成為援手。」			
			
相 關 創 作			
			
	福田繁雄1985 ¹¹	Milton Glaser海報設計 ¹²	實踐視傳作品簡介
二、創作進行： 1、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。 2、第二階段：戲劇大匯串 自定主題並串接成1~3分鐘的劇情。 3、分組討論。 4、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。 5、各組創作表演。			30 分 40 分
學 習 實 況			
			
學 生 作 品			
			

¹¹ <https://mummumzine.wordpress.com/2017/01/02/shigeo-fukuda/>

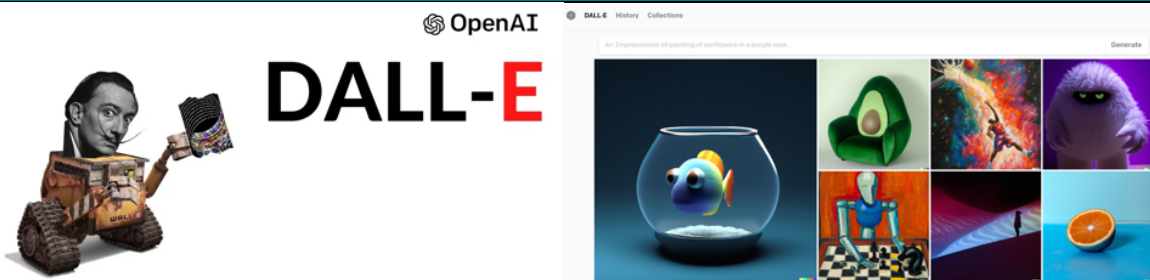
¹² <https://www.miltonglaser.com/>

►►► 總結活動： 一、綜合討論 各組發表看法及感想。 二、填寫學習單		20 分 10 分
---	--	--------------------

單元子題四：評 量 標 準						
學習 構面	項目	評量等級 A	評量等級 B	評量等級 C	評量等級 D	評量等級 E
表現	媒介 技能	完美應用媒材、 工具，能完整呈 現主題。	適當掌握媒材、 工具，能完整呈 現主題。	大致應用媒材 、工具完成作品	部分應用媒材 、工具。	未達 D
	創作 展現	肢體語言豐富 、多角度展現、 劇情生動。	能善用肢體語 言、動作完整、 劇情尚可。	肢體語言尚可、 動作大致完成。	肢體動作部分完 成，劇情不完整 。	未達 D
鑑賞	審美 感知	能分析藝術作品 與 生活的關係 ，能完整表達自 己的觀點。	能分析藝術作品 與生活的關係， 能表達自己的觀 點。	部分分析藝術作 品及想法。	參與課程討論， 但未表達。	未達 D
實踐	藝術 參與	樂於參與、欣賞 各類藝術活動， 常分享生活中的 美 感體驗。	能欣賞各類藝術 活動，能分享生 活中的美感體 驗。	能欣賞部分藝術 活動，偶有生活 美感體驗 。	願意聆聽他人的 美感體驗。	未達 D

單元子題五：數位加工·意識解碼

4 節，200 分鐘。

學習引導內容及實施方式 (含時間分配)	學習評量	備註
►►► 引起動機： 介紹 AI 生成繪圖軟體 DALL-E¹³只要輸入文字語意自動生成各種主題風格的圖像，其命名正是來自達利 (Dali)，以及皮克斯動畫電影中的機器人瓦力 (WALL•E) 兩者名稱的綜合。		20 分
圖 像 生 成 AI : DALL-E		
		
►►► 發展活動： 一、創作說明 - 運用電腦繪圖影像處理PHOTOSHOP以數位的方式虛擬實境，以超現實為主題，融入夢境、潛意識等，呈現個人心理情境及感受。 (1) 夢的歷史 (2) 孵夢 (3) 達利短暫睡眠絕招 (4) 村上隆「超扁平」 - 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... - 創作技法：使用軟體PHOTOSHOP影像處理	1、電腦操作 2、草圖發想 3、主題呈現	20 分 20 分
二、創作進行： 第一階段創作 無中生有 - 虛擬幻像 1. 首先按步操作並講解，了解軟體之功能並應用之。 2. PHOTOSHOP操作解說 (1) 液化-變形 (2) 影像合成-圖層模式、遮片 (3) 濾鏡效果 第二階段創作 數位加工 - 意識解碼		30 分 30 分 50 分

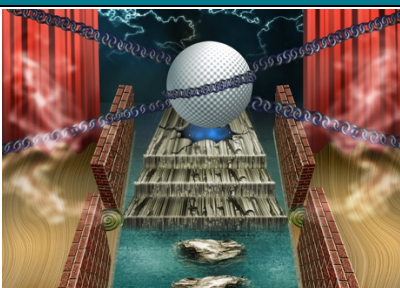
¹³ https://openai.com/product/dall-e-2?_trms=1041fab616205a5b.1677917357601

1. 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。
3. 最後並自定主題名稱。

學習實況



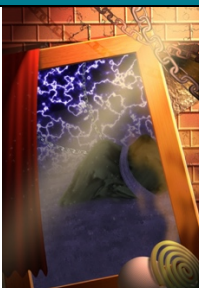
學生作品



張宸瑋



葉亭茹



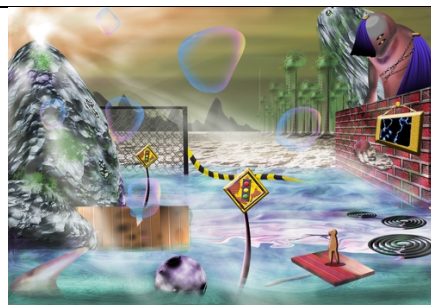
黃翊誠



蘇筠庭



何欣穎



邱琮元



吳宜堯



陳怡婷



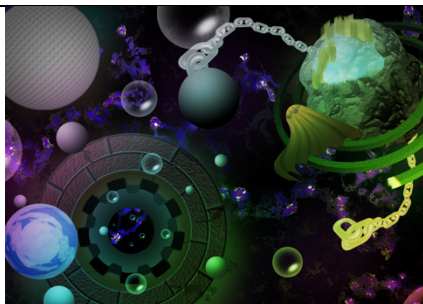
吳仲薇



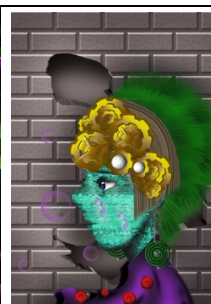
楊詠棋



楊子霆



郭娘伊



王聖嫻



牟冠菁



簡銘緯



葉俐衫



王聖嫻

►►►總結活動： 一、綜合討論 1、作品欣賞與分享。 2、老師總結：只要發揮創意，善用資源，不可思議、想像不到、夢境中的都可能實現。 二、填寫學習單		20分
		10分

單元子題五：評 量 標 準						
學習構面	項目	評量等級 A	評量等級 B	評量等級 C	評量等級 D	評量等級 E
表現	媒介技能	能善用軟體工具、設計影像，作品完成度高。	能運用軟體工具、設計影像，作品大致完整。	尚能操作軟體工具、影像局部完成。	軟體操作不熟、影像完成度不佳。	未達 D
	創作展現	視覺、創意俱佳。	圖面完整、意念呈現清楚。	圖面完整、意念呈現稍弱。	圖面大致完整、意念呈現不明。	未達 D
鑑賞	審美感知	能分析藝術作品，能完整表達自己的觀點	能分析藝術作品，能表達自己的觀點。	能欣賞藝術作品，偶而表達想法。	參與課程討論，但未表達。	未達 D
實踐	藝術參與	樂於參與、欣賞各類藝術活動，多方分享生活中的美感體驗。	能欣賞各類藝術活動，能分享生活中的美感體驗。	能欣賞部分藝術活動，偶有生活美感體驗。	願意聆聽他人的美感體驗。	未達 D

四、教學成果與省思

（一）藝術鑑賞單元一 藝言藝行，多元跨域

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」「想再多看看他的作品！」「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的課程中加入「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」。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

在單元教學學生們的反應十分熱烈，除了技法簡易而效果頗具爆炸性等反應之外，此單元的設計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，預設學習高潮的伏筆。於此也達成後現代藝術的特質－精緻與通俗並重。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 數位加工，意識解碼

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。

五、參考資料：

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。

1954 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。

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

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。

何政廣，《超現實主義大師 - 達利》，臺北：藝術家出版，1996，p22。

Paco Asensio/著，謝珺容譯，《高第與達利》，台中：好讀出版，2005，p88。

動腦雜誌 1996 年 11 月 No.247 輯 動腦雜誌社 p16

藝術鑑賞單元一：藝言藝行·多元跨域 - 認識達利 (Salvador Dali)

科別

科

班級

年 班 號

姓名

年 月 日

◎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、他的鬍鬚和他的宣傳才能，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

- | | 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。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

◎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。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

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		年 月 日
----	---	----	-------	----	--	-------

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

泰戈爾：只因陽光的一吻，烏雲變成天堂之花¹⁴

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」。

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。

◎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、達利等）。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

- | | | | | | |
|---------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 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。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

◎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「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。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | |
| 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。 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | |

¹⁴ http://gnae.ntptc.edu.tw/arted/forum_dtlist.jsp?fid=230 2004/4/12

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(立體造形) 2.偽裝(手的聯想)

達達作品顛覆了西洋藝術自文藝復興以來視覺的合理與具象性，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通俗的日用品拉近距離，即成物刺激超現實主義的「物件」製作以及普普藝術，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。

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。」手可能是手，也可能是任何事物。

◎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		年 月 日
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✓，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	科	班級	年 班 號	組別		年 月 日
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		年 月 日
----	---	----	-------	----	--	-------

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。

只要發揮創意，善用資源，不可思議、不可能發生、想像不到、夢境中的都可能實現。

◎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

利達不是只靠 L.A. 555
上他的課才學到 555



1.我最喜歡課程中那一部份的內容？

理由是：不要中流就 OK 了 555 對那有介的興趣~
如果有校外會觀看專業的作品我就更 OK 了！

重點不要學，這學我的畫，你不是我的 style，不要天真的

2.對於達利的人及創作你有何感想？

(1) 人

這人好聰明~ 哈哈：

好佩服自己讀到的自信~ 很 A 人的樣子，想給他一樣是
一個他天才的藝術家~

(2) 創作

他的創作很特別，超變化的，平常所說說日暗下的變化，
果然，他是一個很特別的一個人。

3.你最喜歡達利的那一幅畫？為什麼？

很多吧！這幅是我超 like，他那張臉和右的大象也
很不錯，他的畫都很有趣！看完他的畫作覺得自己覺得很有「藝術」
一筆一劃！哈哈！



4.對於超現實的作品你有何感想？有何評價？

讚嘆啊~ 這些畫那種超變化的~ 超奇怪我和覺得超變~
畫的人的創造力一定很強，想像力很豐富，真的超厲害~
以前是的老師說，很多藝術家都是神經病或瘋子，他常常想有時會想
是所瘋子，是比一個超變化的瘋子，他在自己世界，無壓力的人生，
可是很豐富，他的確不是一個瘋子，不是一個藝術家超變化的瘋子。

5.我對這堂課程有何建議？

這堂課很有趣了~ 至少不會那麼早結束~ 而一班分組
看了就交作業 day... 2 因為沒時間想場空間... 所以不能
無聊！

6.我想對老師說：

我對這堂課超變化的作品，我相信欣賞各種
藝術作品，一定多少會有影響的。我們也說過，
會畫自己不僅是可有可無到興趣都快沒了，可能不
能對畫畫超變化的作品吧！課程太有趣了！



上圖：熟悉達利·連結創意·單元一：藝術發行·貫徹始終

聯 系 單 元 : 水 墨

科別

總 科

班級

11年 2 班 15 號

姓名

黃 禧 惠

94年 4 月 21 日

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：跟以往上課的方式不一樣，

很好玩，很新奇的感覺。

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：蠻容易的，只要用簍子在墨水中畫幾筆，再把

宣紙放上去就可以，所以很簡單

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：可以發揮想像力，很新鮮

4、你對自己今天上課的表現，感覺為何？

感覺是：還不錯

原因是：蠻用心在參與這個活動

5、今天上課中，你最喜歡哪一部份？

最喜歡：做浮水印

原因是：是我以往不曾嘗試過的作畫方式，所以蠻喜歡的

6、上完本次的課，你的感想是什麼？

很特別很有趣，可以培養自己的想像力。

7、對這次上課的建議：

很不錯，蠻喜歡的，希望有更多類似
這樣的機會作畫。

藝術創作單元三 超現實物件：手繪手，是手？

科別 國貿 科 班級 一年一班 號 姓名 柳懿英 94年4月28日

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：很有趣，畫在手上，還要說那不是手，是什麼的……，反正你畫什麼，
明明他就是什麼，還不賴！

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：在畫得過程中，會遇到一些問題，像是如果一個地方弄錯了，就得重畫，還有顏色調的不適合…等等的。

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：這是累積經驗，享受人體彩繪的感覺，也是一種回憶，在人生
中添一點有趣的事物，不一定在以後，我也會踏上類似的行業。

4、你對自己今天上課的表現，感覺為何？

感覺是：很豐富，又充實了一些知識。

原因是：看到非常多的範例，有讓我連想自己想畫出類似怎樣的圖案。

5、今天上課中，你最喜歡哪一部份？

最喜歡：看以前學長姊的作品。

原因是：看他們以前都怎麼做的，可以學習阿！他們畫得真好，
很有創意！

6、上完本次的課，你的感想是什麼？

那些知名的畫家真是太有想像力了，什麼東西都想得出來，可是
有些圖恐怖的圖案會一直冒出來，我有點看不下去。還有兩邊映襯的，

7、對這次上課的建議：我個人還蠻喜歡的。

基本上都還不錯，沒想到有什麼建議耶！

只有一句可形容，就是“太棒了”！

不計分回答，開懷暢言吧！

主題：點選達利，連結創意。單元三 超現實物件：手繪手，是手？

第 2 頁，共 2 頁

準備活動學習單

藝術創作單元四 手影戲，用手變把戲

科別 _____ 科 _____ 班級 _____ 年 _____ 班 號 _____ 組別 _____ 94年 5月 日

組長 陳幸黛 組員 謝宜君 廖雅婷 柳懿真 林雅文

▼手上乾坤

阿根廷／野生動物基金

在43秒的公益廣告中，隨著手影變幻出的鹿、鳥、猴子等野生動物，旁白說道：「黑熊可以殺戮與毀滅的手，也可以成為援手；阿根廷野生動物基金與您手攜手。」



4 劇本及畫家石

小時候的手影都玩過吧？！現在再來動動腦動動手，幻化出其他造形吧！並請串接成3分鐘左右的劇情。

劇情說明：	腳本：
Once upon a time, 一隻青蛙孤單地住在華南的池塘中,直到某天,青蛙遇見了來自遠方的青蛙王子,此時天雷勾動地火,一直想穿小body的青蛙,由於太老...而無法產下小蝌蚪,傷心的牠忍不住悲傷,決定和青蛙王子廝守終生 ↓	
可是,青蛙的個性愈來愈機,連青蛙王子也受不了了...在月黑風高的夜晚,青蛙王子帶著行李離開了青蛙,可憐的青蛙,守在華南池塘,終老一生	
~ the end ~	

滿哥哥的望月步。

主題：點滴達利，連結創意。單元四：手影戲，用手變把戲？ * THE END *

第 1 頁，共 1 頁

創作單元：虛擬幻境・數位超現實

科別 美術 科 美術 班級 三年乙班 號 1 姓名 王世蓮 日期 94年5月5日

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：做夢真是個很神的東西

2、你覺得今天的課程學習起來..

☐ 非常難 ☐ 有點兒難 ☐ 簡單 ☒ 很简单 ☐ 沒感覺

原因是：聽著老師的指示去做就很容易了。

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：得來還是會用得來

4、你對自己今天上課的表現，感覺為何？

感覺是：不賴

原因是：很有趣

5、今天上課中，你最喜歡哪一部份？

最喜歡：做夢

原因是：探討到潛意識這神奇的東西。

6、上完本次的課，你的感想是什麼：

開始對潛意識、夢境感到好奇。

我也要看看夢的解析。

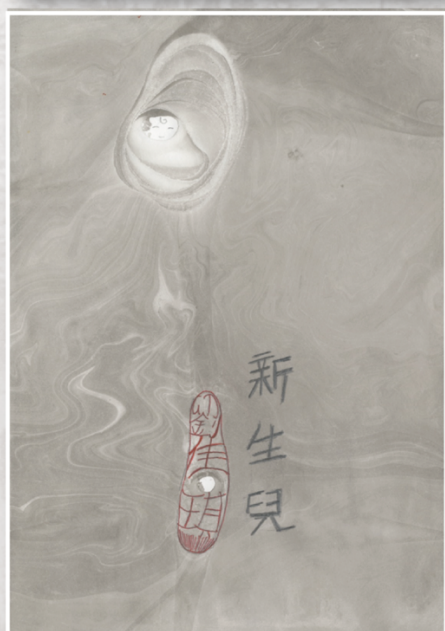
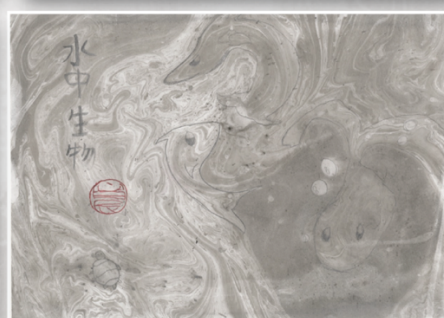
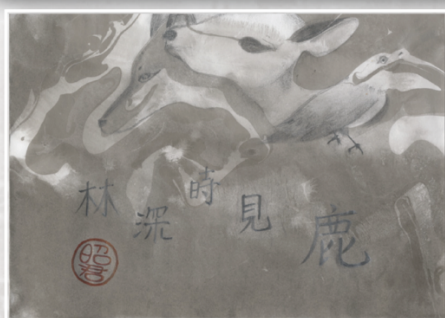
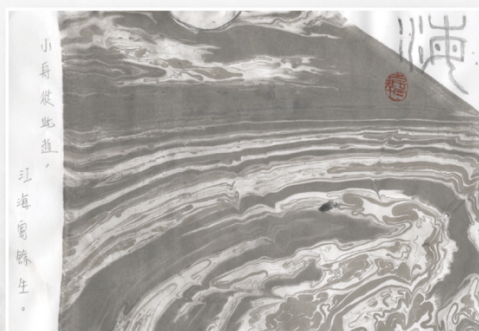
7、對這次上課的建議：

關於做夢真想再多知道一些。

不計分回答，開懷暢言吧！

如果你仔細觀察滿是汙漬的牆面，抑或是以不同石塊堆砌的石壁，試著從中想像一些場景，你可以看見各種畫面，好比美化的鄉村景色...甚至還能看到戰鬥場面，各種動作的人物，奇特的臉孔、衣飾以及數也數不清的事物你可以依樣畫葫蘆的描繪下來。——達文西繪畫論

浮水印



如果你仔細觀察滿是汙漬的牆面，抑或是以不同石塊堆砌的石壁，試著從中想像一些場景，你可以看見各種畫面，好比美化的鄉村景色....甚至還能看到戰鬥場面，各種動作的人物，奇特的臉孔、衣飾以及數也數不清的事物你可以依樣畫葫蘆的描繪下來。-----達文西繪畫論

浮水印

