

「我形我在」教學活動設計

領域/科目		藝術才能美術班		設計者	蘇怡雯、陳堂璋	
實施年級		七八九年級		教學時間	共_8_節，每節 45 分鐘， 共 360 分鐘。	
課程名稱		我形我在				
設計依據						
設計理念		本單元設計起源係依據認知發展理論，協助青少年建立自身形象的階段任務，了解自我的構成分類與被影響與塑造的面向。在教學方法上參照學思達教學法，著重學生自學、思考問題、小組討論、學生表達、老師統整的五環依據，如此編制教學講義。依據艾瑞克森的社會心理發展階段，能知道該階段青少年非常在意自身外在形象問題，經常忽略自我內在肯定課程內容首先透過不同藝術類型表達自我的方式，如展覽、攝影、雕塑、書畫、空間，打開學生對於自我表達的視野。 接著從繪畫史上經典的自畫像揣摩藝術家投過畫面說什麼，如林布蘭特、梵谷、達利、夏卡爾、芙烈達卡蘿。透過流行音樂與輔導活動，同儕書寫彼此的印象，使學生了解軀體我、社會我、心理我的構成。在照鏡子觀察自己的五官，並速寫描繪。前兩週從藝術欣賞與輔導活動切入探索過去，認識自己。 後兩週轉入社群媒體形象探討，理解網路與媒體在大數據佐證下具備的龐大影響力。帶領學生反思自己素來在社群上的形象，並舉辦社群帳號經營比賽，嘗試以策略行動塑造形象並觀察他人的評價。理解自我探索與生涯發展，都需要經營與意識。最後藉由世界咖啡館的討論與對話形式，引導學生說出經營帳號的過程中，對自己與他人的觀察，以及對社群媒體的想法。最後藉由冰山理論，分析社群行動中深刻的自我價值，閱讀約西瑟斯的神話故事與藝人媒體失言的風波新聞，理解自己可以決定關掉媒體，活出自己。也可以善用媒體，可以讓自己發光。				
學習重點		學習表現		核心素養		
		【藝術才能】 ● 美才 IV-P1 運用平面、立體、數位媒體 等媒材進行多元藝術創作。 ● 美才 IV-K2 使用適當的詞彙詮釋藝術作品的創意、形式與內涵。 ● 美才 IV-C1 運用適當的資源探究藝術新知識的發展。 ● 美才 IV-S2 運用藝術的手法記錄學習與創作活動的歷程。 【綜合領域】 ● 1a-IV-1 探索自我與家庭發展的過程，察覺並分析影響個人成長因素及調適方法。 ● 1c-IV-1 澄清個人價值觀，並統整個人能力、特質、家人期許及相關生涯與升學資訊。 【社會領域】 ● 社 1b-IV-1 應用社會領域內容知識解析生活經驗或社會現象。				【藝術才能】 ● 藝才 J-A1 開展藝術潛能，展現個人特質，培養良好藝術學習習慣。 ● 藝才 J-A2 關注生活中的藝術課題，運用適當策略，將藝術與生活有效聯結。 ● 藝才 J-B1 理解藝術作品內容，運用各類藝術符號與媒材，與人分享及互動。 ● 藝才 J-C2 在藝術相關學習與團隊互動歷程中，發展觀察與溝通的能力，積極與他人或群體合作。 【綜合領域】

		● 社 2c-IV-2 珍視重要的公民價值並願意付諸行動。		● 綜-J-A1 探索與開發自我潛能，善用資源促進生涯適性發展，省思自我價值，實踐生命意義。 ● 綜-J-A3 因應社會變遷與環境風險，檢核、評估學習及生活計畫，發揮創新思維，運用最佳策略，保護自己與他人。
	學習內容	【藝術才能】 ● 美才 IV-P1-2 多元藝術創作媒材與技法，含繪畫、設計、與新媒體等。 ● 美才 IV-P1-4 數位藝術與多媒體創作。 ● 美才 IV-K2-2 藝術相關知識延伸的創造思考與生活美感連結。 ● 美才 IV-C1-2 各式媒體藝術的發展趨勢。 ● 美才 IV-S2-1 圖像與影音作品數位編輯歷程的參與。 【綜合領域】 ● 輔 Aa-IV-1 自我探索的方法、經驗與態度。 ● 輔 Ca-IV-2 自我生涯探索與統整。 【社會領域】 ● 公 Cb-IV-2 媒體與社群網路在公共意見形成的過程中，扮演什麼角色？閱聽人如何覺察其影響？		【社會領域】 ● 社 -J-A2 覺察人類生活相關議題，進而分析判斷及反思，並嘗試改善或解決問題。 ● 社 -J-B2 理解不同時空的科技與媒體發展和應用，增進媒體識讀能力，並思辨其在生活中可能帶來的衝突與影響。
	呼應之數位素養	● 數位安全、法規、倫理。 ● 數位技能與資料處理。 ● 數位溝通、合作與問題解決。 ● 數位內容視讀與創作。		

課程架構	我形我在 第一週 視覺藝術表現我 1.學思達分組 2.表達自我經驗 3.社交場展覽 4.多種藝術形式 西美史上自畫像 1.自拍照自畫像 2.自畫像說什麼 3.情境中畫自我 第二週 照鏡細察軀體我 1.梵谷生平故事 2.克服容貌焦慮 3.照鏡畫五官 4.世界唯一的花 同儕印象社會我 1.自我概念 2.小組猜猜看 3.同儕拍拍碰 4.自我圓舞曲 第三週 社群媒體分析我 1.大眾/社群媒體 2.大數據對應 3.分析社群自我 4.社群趨勢分析 自我形象創造術 1.探索自我 2.IG形象比賽 3.規劃藍圖繪製 第四週 比起數字更重要 1.查找前三名 2.帳號經營反思 3.世界咖啡館 4.討論分享 水下冰山我價值 1.心理界限閱讀 2.畫水面下的我 3.冰山自我意象 4.掌握社群媒體	
	議題融入	實質內涵 【生命教育】 ●生J2探討完整的人的各個面向，包括身體與心理、理性與感性、自由與命定、境遇與嚮往，理解人的主體能動性，培養適切的自我觀。 ●生J3反思生老病死與人生無常的現象，探索人生的目的、價值與意義。 【生涯規劃教育】 ●涯J3察覺自己的能力與興趣。 ●涯J4了解自我的人格特質與價值觀。 所融入之學習重點 ●美才IV-P1運用平面、立體、數位媒體等媒材進行多元藝術創作。 ●美才IV-P1-2多元藝術創作媒材與技法：含繪畫、設計、與新媒體等。 ●輔Aa-IV-1自我探索的方法、經驗與態度。 ●公Cb-IV-2媒體與社群網路在公共意見形成的過程中，扮演什麼角色？閱聽人如何覺察其影響？

與其他領域/科目的連結	● 綜合領域 / 輔導科：薩提爾冰山模式的自我探索；藝術家的生命思索；家庭情感的連結。 ● 社會領域 / 公民科：網路社群與媒體識讀。
教材來源	● 翰林 111 學年度上學期藝術 3 上第 3 課生命的肖像 ● 南一 111 學年度上學期綜合輔導 1 上第 2 課自我圓舞曲 ● 康軒 110 學年度上學期公民與社會 2 上第 5 課媒體社群網路與識讀 ● We are social 與 KEPIOS 《Digital 2022：TAIWAN》報告 ● Instagram 2022 趨勢報告
教學設備資源	文字、圖像與影像資源構成之教學簡報、講義、電腦投影設備

第一週	
學習表現	【藝術才能】 ● 藝才 J-C2 在藝術相關學習與團隊互動歷程中，發展觀察與溝通的能力，積極與他人或群體合作。 ● 美才 IV-P1 運用平面、立體、數位媒體等媒材進行多元藝術創作。 ● 美才 IV-K2 使用適當的詞彙詮釋藝術作品的創意、形式與內涵。 ● 美才 IV-C2 瞭解不同藝術鑑賞的原理與方法。
學習內容	【美術才能】 ● 美才 IV-P1-2 多元藝術創作媒材與技法：含繪畫、設計、與新媒體等。 ● 美才 IV-K2-2 藝術相關知識延伸的創造思考與生活美感連結。 ● 美才 IV-K2-1 色彩、造型、設計及形式原理等藝術相關知識的理解。 ● 美才 IV-K2-2 藝術相關知識延伸的創造思考與生活美感連結。 ● 美才 IV-C2-2 藝術鑑賞的面向：含主題、構圖、技法、與文化背景等。(取材考量不同性別、族群)
	單元名稱：視覺藝術表現我 學習目標： 1-1 在藝術相關學習與團隊互動歷程中，發展觀察與溝通的能力，積極與他人或群體合作。(藝才 J-C2) 1-2 能使用適當的詞彙詮釋展覽、攝影、行為、裝置、書畫等等多元藝術媒材的創意、形式與內涵。(美才 IV-K2；美才 IV-P1-2) 1-3 能經由藝術知識延伸的創造思考與生活美感連結，瞭解不同藝術鑑賞的原理與方法。(美才 IV-K2-2；美才 IV-C2) 單元名稱：西美史上自畫像 學習目標： 2-1 能透過藝術鑑賞的面向：含主題、構圖、技法、與文化背景等，詮釋作品內涵。(美才 IV-C2-2；美才 IV-P1) 2-2 能理解造型及形式原理等藝術相關知識，進行繪畫創作。(美才 IV-K2-1)

第二週	
學習表現	【美術才能】

學習內容	● 美才 IV-P1 運用平面、立體、數位媒體等媒材進行多元藝術創作。 ● 美才 IV-S2 運用藝術的手法記錄學習與創作活動的歷程。 【綜合領域】 ● 1c-IV-1 澄清個人價值觀，並統整個人能力、特質、家人期許及相關生涯與升學資訊。 【生命教育議題】 ● 生 J2 探討完整的人的各個面向，包括身體與心理、理性與感性、自由與命定、境遇與嚮往，理解人的主體能動性，培養適切的自我觀。 ● 生 J3 反思生老病死與人生無常的現象，探索人生的目的、價值與意義。
【美術才能】 ● 美才 IV-K2-2 藝術相關知識延伸的創造思考與生活美感連結。 ● 美才 IV-K2-1 色彩、造型、設計及形式原理等藝術相關知識的理解。 【綜合領域】 ● 輔 Aa-IV-1 自我探索的方法、經驗與態度。	單元名稱：照鏡細察軀體我 學習目標： 3-1 能經由藝術知識延伸的創造思考與生活美感連結，探索人生的目的、價值與意義。（美才 IV-K2-2；生 J3） 3-2 藉由造型及形式原理等藝術知識的理解，進行繪畫創作。（美才 IV-K2-1；美才 IV-P1） 單元名稱：同儕印象社會我 學習目標： 4-1 運用藝術的手法記錄創作活動的歷程，澄清個人價值觀，並統整個人能力、特質。（美才 IV-S2；綜 1c-IV-1） 4-2 藉由自我探索的方法探討人的各個面向，包括身體與心理，理解人的主體能動性，培養適切的自我觀。（輔 Aa-IV-1；生 J2）

第三週	
學習表現	【美術才能】 ● 美才 IV-P1 運用平面、立體、數位媒體等媒材進行多元藝術創作。 ● 美才 IV-S2 運用藝術的手法記錄學習與創作活動的歷程。 ● 美才 IV-K2 使用適當的詞彙詮釋藝術作品的創意、形式與內涵。 【綜合領域】 ● 1a-IV-1 探索自我與家庭發展的過程，察覺並分析影響個人成長因素及調適方法。 ● 1c-IV-1 澄清個人價值觀，並統整個人能力、特質、家人期許及相關生涯與升學資訊。 【社會領域】

學習內容	● 社 1b-IV-1 應用社會領域內容知識解析生活經驗或社會現象。 ● 社 2c-IV-2 珍視重要的公民價值並願意付諸行動。 【生命教育】 ● 生 J2 探討完整的人的各個面向，包括身體與心理、理性與感性、自由與命定、境遇與嚮往，理解人的主體能動性，培養適切的自我觀。 【生涯規劃教育】 ● 涯 J3 察覺自己的能力與興趣。 ● 涯 J4 了解自己的人格特質與價值觀。
【美術才能】 ● 美才 IV-P1-2 多元藝術創作媒材與技法：含繪畫、設計、與新媒體等。 ● 美才 IV-P1-4 數位藝術與多媒體創作。 ● 美才 IV-K2-2 藝術相關知識延伸的創造思考與生活美感連結。 ● 美才 IV-K2-1 色彩、造型、設計及形式原理等藝術相關知識的理解。 【綜合領域】 ● 輔 Aa-IV-1 自我探索的方法、經驗與態度。 ● 輔 Ca-IV-2 自我生涯探索與統整。 【社會領域】 ● 公 Cb-IV-2 媒體與社群網路在公共意見形成的過程中，扮演什麼角色？閱聽人如何覺察其影響？	單元名稱：社群媒體分析我 學習目標： 5-1 理解多元藝術創作媒材與技法，使用適當的詞彙詮釋藝術作品的創意、形式與內涵。（美才 IV-P1-2；美才 IV-K2） 5-2 應用社會領域內容知識解析生活經驗或社會現象，理解媒體與社群網路的形成。（社 1b-IV-1；公 Cb-IV-2） 5-3 反思媒體與社群網路，珍視重要的公民價值並願意付諸行動。（公 Cb-IV-2；社 2c-IV-2） 單元名稱：自我形象創造術 學習目標： 6-1 以數位藝術與多媒體創作，統整個人能力、特質、興趣、人格特質與價值觀及相關生涯與升學資訊。（美才 IV-P1-4；涯 J3；涯 J4；綜 1c-IV-1） 6-2 透過繪畫、設計、與新媒體技法，探討人的各個面向，包括身體與心理、境遇與嚮往，理解人的主體能動性，培養適切的自我觀。（美才 IV-P1-2；生 J2）

第四週	
學習表現	【美術才能】 ● 美才 IV-S2 運用藝術的手法記錄學習與創作活動的歷程。 ● 藝才 J-C2 在藝術相關學習與團隊互動歷程中，發展觀察與溝通的能力，積極與他人或群體合作。 【社會領域】 ● 社 1b-IV-1 應用社會領域內容知識解析生活經驗或社會現象。 ● 社 2c-IV-2 珍視重要的公民價值並願意付諸行動。 【綜合領域】 ● 1a-IV-1 探索自我與家庭發展的過程，察覺並分析影響個人成長因素及調適方法。

學習內容	● 1c-IV-1 澄清個人價值觀，並統整個人能力、特質、家人期許及相關生涯與升學資訊。 【生命教育】 ● 生 J2 探討完整的人的各個面向，包括身體與心理、理性與感性、自由與命定、境遇與嚮往，理解人的主體能動性，培養適切的自我觀。
【綜合領域】 ● 輔 Aa-IV-1 自我探索的方法、經驗與態度。 ● 輔 Ca-IV-2 自我生涯探索與統整。 【社會領域】 ● 公 Cb-IV-2 媒體與社群網路在公共意見形成的過程中，扮演什麼角色？閱聽人如何覺察其影響？	單元名稱：比起數字更重要 學習目標： 7-1（同 5-3）反思媒體與社群網路，珍視重要的公民價值並願意付諸行動。（公 Cb-IV-2；社 2c-IV-2） 7-2（同 1-1）在藝術相關學習與團隊互動歷程中，發展觀察與溝通的能力，積極與他人或群體合作。（藝才 J-C2） 單元名稱：水下冰山我價值 學習目標： 8-1 理解自我探索的方法、經驗與態度，察覺並分析影響個人成長因素及調適方法。（輔 Aa-IV-1；綜 1a-IV-1） 8-2 閱聽人如何覺察媒體與社群網路的影響，理解人的主體能動性，善加利用媒體，培養適切的自我觀。（公 Cb-IV-2；生 J2）

第一週		
學習目標		
1-1 在藝術相關學習與團隊互動歷程中，發展觀察與溝通的能力，積極與他人或群體合作。 1-2 能使用適當的詞彙詮釋展覽、攝影、行為、裝置、書畫等多元藝術媒材的創意、形式與內涵。 1-3 能經由藝術知識延伸的創造思考與生活美感連結，瞭解不同藝術鑑賞的原理與方法。 2-1（同 1-3） 2-2 能透過藝術鑑賞的面向：含主題、構圖、技法、與文化背景等，詮釋作品內涵。 2-3 能理解造型及形式原理等藝術相關知識，進行繪畫創作。		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註

(第一週第一節) ● 單元一、視覺藝術表現我 引起動機 進行學思達分組。每組 1 人擔任老闆，為組織領導與發言者。1~2 人擔任設計師，為小組美術指導。1~2 人擔任作家，為小組中重要文字書寫者。1~2 人擔任秘書，為小組打點一切瑣事，無條件勤奮支援。 說明本堂課我們會看到不同的表達媒介，如書法、繪畫、雕塑、攝影、裝置、錄像、行為、社群等。引導學生反思以前有在哪看過什麼表現自我的藝術作品？ 發展活動 1. 社交場展覽，劇場、行為、裝置類型作品介紹。 2. 安迪沃荷，攝影、版畫，普普藝術開創者。 3. 草間彌生，裝置，無限圓點與南瓜。 4. 欣蒂雪曼，攝影、行為，角色扮演自我肖像。 5. 葛姆雷，雕塑，以自己身體當作模型。 6. 八大山人，書畫，白眼表達政治不滿。 7. 齊白石，書畫，文人畫演變出個人的真誠。 ⇒書法創作除了文字訊息也是藉由線條說話。 ⇒回到學生郭品君在社群媒體上進行一天一自拍攝影創作計畫。 總結活動 藉由分組機制引導學生討論與表達最欣賞哪一種類型？ 1. 白眼鳥 2. 直接寫出來比較快 3. 角色扮演再攝影 4. 一天一自拍看見我蛻變 5. 利用翻模塑造身體 6. 細細描寫比較精確 7. 策劃展覽可以包山包海 (第一週第二節) ● 單元二、西美史上自畫像 引起動機 看過古今中外各式媒材表達的形式，接著針對「自畫像」這個西洋美術史上定義的繪畫類型進行更深入的認識與探討。請同學思考，自拍照和自畫像的同異之處。學生書寫之後，教師再進一步口頭追問「自畫像和自拍照，你覺得它們各自的特色與優缺點是什麼？是什麼讓你產生這樣的想法與感受？」	5min 5min 25min 10min 5min	實作評量 跟鄰近的同學一組討論後，在講義上寫下自己的職位。 書寫評量 搭配講義題目： 在課本/美術館/街頭/影音/其他_____，作品介绍_____。 書寫評量 • 展覽中課程舉例的三件作品，你最欣賞哪一件？ • 將表格內「藝術家姓名」填上。 • 將表格內「書體」填上。 • 增訂「我對作品的印象」。 口語評量 這些跨越古今中外的作品是否讓你打開眼界，其中最讓你欣賞的表達媒介是什麼呢？讓組內學生都表達完，再請組長舉手發表。 書寫評量 搭配講義題目： 自畫像和自拍照有什麼相同之處？ _____。 有什麼不同之處？ _____。
---	---	---

發展活動

教師說明藝術家生平與遭遇對照其自畫像與說過的話：

1. 林布蘭特：「世人所謂的聰明、智慧，也不過是虛榮之虛榮，一場虛榮罷了。」
2. 梵谷：「認識自己並非易事，描繪自己又何嘗容易！」
3. 夏卡爾，七根手指做事代表著全心全意地把一件事做好。
4. 達利：「我和瘋子的唯一區別，在於我不是瘋子。我和人類的唯一區別，在於我是瘋子。」
5. 芙烈達卡蘿：「我畫自畫像是因為我經常一個人，也是因為我是最了解自己的人。」

教師引導學生反思畫作的「臉部表情、肢體動作、角色置換」要表達什麼，讓學生試著說說看。

總結活動

因畫圖牽涉到學生的先備技術表現能力，所以老師可以先示範幾種不同的表現畫法，呈現在教學簡報上，快速放過之後，以組別為代表派一位同學試著用「臉部表情、肢體動作、角色置換」方法在黑板上畫以下情境中的自己：

1. 段考完發考卷
2. 營養午餐有牛奶
3. 隔壁同學在吃泡麵
4. 換你想一個事件

請同學完成這張講義作業，下週帶來檢查。

計算本週兩節課各組積分，請同學寫在自己的講義上。

20min

口語評量

閱讀講義內容，分組口頭發表藝術家可能會說什麼。

藝術家	作品	透過畫面的	你覺得他/她說
		角色置換	
		角色置換	
		肢體動作	
		肢體動作	
		面部表情	

口語評量

書寫評量

同學將講義上四格情境畫完上色。

上學期畫畫比賽得獎名單		下學期畫畫比賽得獎名單	
段中級畫中級段 S 組	段中級畫中級段 S 組	段中級畫中級段 S 組	段中級畫中級段 S 組
段中級畫中級段 S 組	段中級畫中級段 S 組	段中級畫中級段 S 組	段中級畫中級段 S 組

檔案評量

20min

第二週

學習目標		
3-1 能經由藝術知識延伸的創造思考與生活美感連結，探索人生的目的、價值與意義。 3-2 藉由造型及形式原理等藝術知識的理解，進行繪畫創作。4-1 運用藝術的手法記錄創作活動的歷程，澄清個人價值觀，並統整個人能力、特質。 4-2 藉由自我探索的方法探討人的各個面向，包括身體與心理，理解人的主體能動性，培養適切的自我觀。		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
(第二週第一節) ● 單元三、照鏡細察軀體我 引起動機		

說明分組規則，課程起緣，希望同學藉由藝術認識自我，希望同學多多思考，盡可能回答問題。

發展活動一

教師介紹梵谷生平故事，引導學生認識其有名的畫作，針對自畫像類型做特別介紹。協助學生了解繪畫自我可以是一個認識自己的路徑，且每幅畫作背後有其相對應的生命故事。

發展活動二

發下平板電腦，請同學仔細觀察自己的五官並逐一拍照，試著如同一個畫家般的繪畫自我，並於學習單上進行創作。

- 1. 眼睛：先引導反思過去的印象，如「你的眼睛，雙眼皮/單眼皮；你的眉毛，濃密/疏少」再仔細說明結構一一觀察，如「虹膜、瞳孔、眼白、下眼臉等」帶同學速寫畫出。
- 2. 鼻子：過去印象可能「高挺／扁寬」。結構有「鼻翼、鼻梁、鼻孔、鼻毛、」。
- 3. 嘴巴：過去印象「單薄／豐厚」。結構「上嘴唇、唇珠、下嘴唇、嘴角」。
- 4. 耳朵：耳垂、耳骨、耳輪、耳屏。

發展活動三

介紹「容貌焦慮」概念，引導學生思索對自我外型的評價由何而來，以及如何以健康的方式自我對待，減少因受世俗審美觀而有的心理影響。

總結活動

教師播放日文歌曲「世界上唯一的花」，並輔以歌詞介紹，引導學生寫下喜歡的歌詞，並能了解每個人都是這世界裡的獨一無二，如同面容的差異，練習喜歡此刻的自己是一份練習。

(第二週第二節)

單元四、同儕印象社會我

引起動機

- 說明「自我概念」從結構面分，分成三種面向：
- 1. 軀體我：是指對自己的軀體及其生理需要的認定。例如：單眼皮、大眼睛、黃皮膚、高大帥等。
 - 2. 社會我：是指對個人在社會生活中所擔任各種角色的認定。例如：姪孫兒女、哥弟姊妹、班長、輔導股長、熱舞社團、某某學校學生等。
 - 3. 心理我：是指對某些信念、意願及價值體系的認

15min



書寫評量

曾畫過自畫像嗎？當時的感受如何？

20min

實作評量

速寫畫圖

書寫評量

你認為自己最有特色的地方？_____。
你最喜歡自己的地方？_____。
你覺得自己不夠滿意的地方？_____。

5min

書寫評量

- 1. 你對自己的外型或容貌滿意嗎？
- 2. 你相信「相由心生」這句話嗎？
- 3. 3 妙招是什麼？

5min

書寫評量

最打動你、讓你喜歡的歌詞，是哪一句呢？請說明原因。

15min

書寫評量

將三面向書寫於講義中。

二、自我概念的定義? 10min		閱讀啟發
「自我概念」(Self-concept) 是自己對自己各方面的想法，從結構面分，可以分成三種面向：		
	是指對自己的軀體及其生理需要的認定。例如：單眼皮、大眼睛、黃皮膚、高大帥等。	
	是指對個人在社會生活中所擔任各種角色的認定。例如：姪孫兒女、哥弟姊妹、輔導股長、熱舞社團、某某學校學生等。	
	是指對某些信念、意願及價值體系的認定。例如：力行環保、做回收、熱愛大自然、喜歡閱讀、愛玩寶可夢等。	

定。例如：力行環保做回收、熱愛大自然、喜歡閱讀、愛玩寶可夢等。

教師透過小組活動，引導學生透過猜測不同組別的其他人，不僅熟悉自我概念定義，並且透過活動擴張學生對彼此的認識。

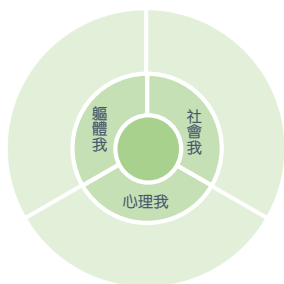
發展活動

以組別為單位進行「我來看看同學眼中的我」輔導活動，提醒同學找信任的同學書寫，禁止隨意亂開別人身體的玩笑，對自己的言語負責。

1. 請組長到前面，來拿每人 1 張黃卡，3 張白卡。
 2. 每個人在黃卡上寫下自己的名字。在 1 張白卡上寫下「我認為我如何(心理我)」。
- 每個人離開位置，找別組 2 位信任的同學，請同學在 1 張白卡上寫下對你的五官外型的描述
3. (軀體我)，另一個同學在 1 張白卡寫下你在團體中的角色(社會我)。完成後回到位置坐好。
 4. 將黃卡放在桌上，白卡交給組長洗牌。組長逐一將白卡翻開，大家依據白卡上的特質，猜測後拍擊桌上黃卡名字，第一個拍對的人得到此張白卡。

總結活動

教師引導學生完成「自我概念圓舞曲」書寫。書寫方式請參考黃白卡中，自己或同學給出的印象回饋。



請組長協助查看小組內同學的書寫狀況。

教師最後說明今日活動用意，自我概念是能夠被擴張的，隨著時間與經歷的事件會有所變動，認識當前的自我，也能夠學習思索未來想要的自我樣貌。

單元作業

現在我、過去我的概念建構，教師播放自己過去的醜照與美照，分享翻找照片時對自己的看見。請同學回去挑選自己從小到大各時期的照片，好看滿意的至少 3 張，不好看不滿意的至少 3 張。上傳 google classroom 完成作業上傳，書寫反思心得至少

20min

實作評量

能找到同學完成白卡書寫，並順利完成猜特質的拍卡活動。

10min

書寫評量

從自己得到幾張白卡，反思平常是否有觀察他人的特質。
同學寫在白卡上的你，都是你所認識的自己嗎？有無哪些答案讓你感到意外的呢？
還有哪些方法，可以讓人更了解自己？

線上作業

google 作業說明：

反思心得可根據以下二個提問回答：

1. 為何我會覺得這張照片美、那張照片醜？

30 字。 因為美醜傾向主觀相對的概念，因此提醒學生，檢視自己過往的「醜照」與「美照」時，省思為何自己覺得哪張醜、哪張美，自己評價的依準為何？是誰影響自己有這樣的評價依準的？以加深學生自我價值觀探索的程度。	2. 什麼可能影響我有這樣的評價標準？並請同學備註是否願意在全班或其他班分享美醜照片。
---	--

第三週		
學習目標		
5-1 理解多元藝術創作媒材與技法，使用適當的詞彙詮釋藝術作品的創意、形式與內涵。 5-2 應用社會領域內容知識解析生活經驗或社會現象，理解媒體與社群網路的形成。 5-3 反思媒體與社群網路，珍視重要的公民價值並願意付諸行動。 6-1 以數位藝術與多媒體創作，統整個人能力、特質、興趣、人格特質與價值觀及相關生涯與升學資訊。 6-2 透過繪畫、設計、與新媒體技法，探討人的各個面向，包括身體與心理、境遇與嚮往，理解人的主體能動性，培養適切的自我觀。		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註

(第三週第一節)

● 單元五、社群媒體分析我

引起動機

教師針對上週 google classroom 美醜照作業的省思，挑選願意分享美醜照的同學作業，進行分享。
複習第一週藝術家透過多種媒材表達的課程內容，可以翻找之前的講義，搶答加分回答。

發展活動

閱讀媒體作為媒介傳遞訊息的短文，建立學生大眾媒體和社群媒體的概念。再分析自己較常使用哪種媒體。

觀看大數據《Digital 2022: TAIWAN》報告，教師引導學生反思是否和自己常用的社群媒體相符合，自己的喜愛程度為何，使用媒體的原因。再進一步搭配自我構成三面向，思考社群媒體有無可能影響我們構成自我。

思考自己在 Line、Facebook、Instagram 呈現的形象。針對相較完整呈現真實資訊的網頁版臉書進行自我分析，請同學將社群媒體上自己的呈現，填寫入講義中。完成分析「臉書上的我」

1. 封面照：校慶團體照
2. 大頭照：個人半身獨照
3. 姓名：中文本名雯
4. 簡介：真實學歷
5. 朋友：1898 位
6. 貼文：近期得到最多讚

總結活動

搭配 2022 Instagram 趨勢報告，與台灣前十大粉絲數帳號，帶同學分析幾種帳號形象：

1. 網紅知識：志祺七七
2. 偶像明星：網路迷因
3. 名人電玩運動：館長
4. 身心療癒類：正能量
5. 職涯目標：牙醫養成
6. 讀書筆記：你也可以

引導學生自我澄清自己喜歡這個帳號類型的原因。

(第三週第二節)

● 單元六、自我形象創造術

引起動機

5min

口語評量

安迪沃荷自畫像的媒材是_____。

割耳自畫像油畫是誰畫的？_____。

格姆雷用什麼媒材創作？_____。

圓點南瓜裝置的藝術家是？_____。

10min

書寫評量

統計前五名的軟體

使用	有/無
喜歡	😊/😄/😐/😞/?

10min

10min

書寫評量

寫畫臉書上的我

封面照： 大頭照：

姓名： 簡介：

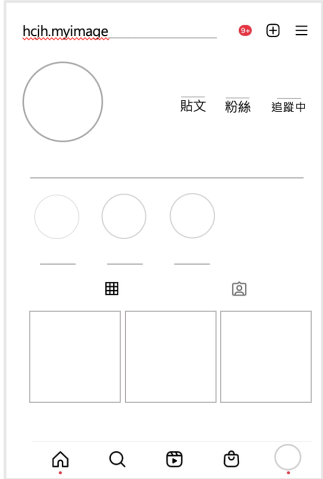
朋友： 貼文：

10min

書寫評量

自己最喜歡哪種類型的帳號，再找一個該類型的其他帳號。

5min

教師說明自我探索的重要性，學生閱讀講義前言短文「人的一生是走向自己的過程。」理解可以透過社群行銷自我的特色。 發展活動 公告 IG 形象比賽 1. 時間：一週，至下週課程。 2. 選手：恆中美術班七八九年級。 3. 比數：粉絲數、貼文愛心數。 4. 獎勵：第一名該項作業加 10 分，第二名該項作業加 6 分，第三名該項作業加 3 分。 教師說明學生可以參考流行趨勢，重點你想要成為什麼樣的人？你想要看起來如何？最好是你已經在這條路上前進，透過具體的方法，讓自己的形象契合目標。	20min	書寫評量 IG 形象規劃圖 
總結活動 小帳建立方法 1. 登入 IG 2. 點選設定→新增帳號 3. 用戶名稱務必統一開頭，以利比賽計分以及課程討論「hcjh.myimage + 班級座號 + 經營方向」 4. 新增大頭貼→書寫個人檔案→建立精選限動→發布貼文，使用 # 提醒同學經營自己的小帳之餘，請記得關注其他人的帳號，下週課程討論需要大家提出自己的觀察。可巧妙運用親友團衝人氣。	20min	實作評量 IG 小帳創建

第四週

學習目標

7-1 (同 5-3) 反思媒體與社群網路，珍視重要的公民價值並願意付諸行動。

7-2 (同 1-1) 在藝術相關學習與團隊互動歷程中，發展觀察與溝通的能力，積極與他人或群體合作。

8-1 理解自我探索的方法、經驗與態度，察覺並分析影響個人成長因素及調適方法。

8-2 閱聽人如何覺察媒體與社群網路的影響，理解人的主體能動性，善加利用媒體，培養適切的自我觀。

教學活動設計

教學活動內容及實施方式

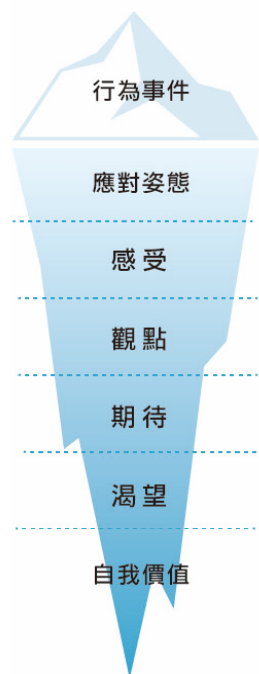
時間

備註

(第四週第一節)														
● 單元七、比起數字更重要 引起動機 口頭詢問同學經營小帳的狀況，預告本節課要查看比數前三名的帳號。以世界咖啡館討論形式，看看精彩的同學貼文，反思社群媒體帶來什麼影響。 發展活動 小組一起行動確認並找出班級中粉絲數最多的帳號，以及愛心數最多的貼文，填入講義中。教師提醒同學不要再按追蹤和愛心，以免無法統計最終人選。教師得事先於課前確認前三名名單，課堂中學生一起找只是多次確認。 教師引導學生回想自己經營的過程中發生什麼事。 關注自己 - 第一個追蹤你的是哪個帳號？ - 按你貼文最多愛心的是哪個帳號？你的頭號粉絲？ - 第一個留言貼文的是哪個帳號？ - 你追蹤多少帳號？ 觀察他人 哪個帳號，你第一個追蹤？ 哪則貼文內容最讓你印象深刻？ 是否帳號經營者興趣跟你一樣？ 是否它做了什麼你沒想到的事？ 總結活動 1. 教師說明世界咖啡館討論形式的重點： - 探索關鍵的提問：把注意力集中在幾個提問上。 - 人人發言貢獻己見：提出你的想法與經驗，每次發言1分鐘為原則。 - 交流連結拓展視野：分享不同桌次討論重點，增加觀點的連結。 - 專注聆聽凝聚共識：專注在討論的主題，尊重每位發言人。不要嘲笑或抨擊，以凝聚共識為前提。 - 集體分享與創新：全部桌次輪過之後，分享各桌討論成果。 2. 本次討論的關鍵提問：	5min 5min 5min 30min													
	書寫評量 填寫前三名帳號 <table><tr><td>名次</td><td></td></tr><tr><td>帳號</td><td></td></tr><tr><td>粉絲數</td><td></td></tr></table> <table><tr><td>名次</td><td></td></tr><tr><td>貼文</td><td>/ 月 日</td></tr><tr><td>愛心數</td><td></td></tr></table>		名次		帳號		粉絲數		名次		貼文	/ 月 日	愛心數	
	名次													
	帳號													
	粉絲數													
名次														
貼文	/ 月 日													
愛心數														
口語評量														
專注聆聽 在講義上畫下重點 專注聆聽 本引導會左右咖啡館討論的流暢，請同學一邊聽一邊思考自己的回答。														

①分享自己一直以來使用社群媒體的習慣 以前有在用 IG 嗎？這次是第一次使用嗎？ ②介紹課程中你創建的帳號 經營的過程中發生什麼事？為什麼選擇這個方向？ ③分享一個課程中他人的帳號 這個帳號讓你覺得新奇有趣的原因是什麼？分享其中一個貼文？ ④思考社群媒體的缺點 會不會覺得花了很多時間在虛擬的世界中，只是在吸引別人注意？ ⑤思考社群媒體的優點 你可以從容地做自己嗎？和別人建立的連結是否讓你有成就感？ ⑥未來是否還想繼續使用社群媒體 會，覺得有幫助本來就在用。不會，花太多時間，重心不在此。 3. 圖文紀錄方式：請桌長說明討論主題，記錄下討論內容。帶領討論的各桌桌長，也是學思達分組的老闆（組長），需事先了解議題。教師利用午休 20 分鐘時間，個別引導揣摩注意事項。 4. 桌長分享：總結各組的觀點，分享一個最特別的。	10min	實作評量 桌長畫大字報，組員輪桌提供見解。 書寫評量 請同學聆聽桌長報告後將大家的意見書寫於講義中。 口語評量 • 一組學生回答愛可的結局 • 再一組回答約西瑟斯結局 • 心理界限由老師說明
（第四週第二節） ● 單元八、水下冰山我價值 引起動機 上節是以討論發表為主的教學活動，本節以閱讀和書寫文主設計課程也做「我形我在」課程總結。接續上一堂社群媒體的使用經驗討論，針對「究竟是意識別人多還是意識自己多」提出討論，帶學生閱讀「心理界限：愛可與約西瑟斯」短文，請同學思考哪幾句話呈現的畫面重點，並用螢光筆畫下來。口頭詢問： • 愛可的結局為何？ • 約西瑟斯最後如何？ • 心理界限是什麼？ 發展活動（一）	15min	書寫評量 畫下自己水面下可能的模樣  書寫評量

心理學家常用「冰山」來隱喻一個人對自我的認識、一個人外顯出來的行為是海面上的冰山一角，在海面之下，有更深闊的自我，包含你的情緒感受、觀點想法、期待與渴望，而最底層是你的核心本質，你的自我價值，以及蓬勃的生命力。



- 請簡單描述一個近期影響你的事件：
- 你用什麼姿態來面對事件的關係人？指責？討好？講道理？還是開玩笑、不在乎呢？
- 你的感受如何呢？
- 你對這件事情的觀點與判斷是？
- 對於自己和對方，有什麼期待與渴望呢？
- 事件中，我發現自己做得不錯值得肯定的地方是？

10min

發展活動（二）

影響你對於自我看法的因素中，哪一項對你的影響程度最高：

家庭爸媽☆☆☆☆

同儕朋友☆☆☆☆

學校課業☆☆☆☆

媒體社群☆☆☆☆

教師口頭詢問：

問：哪一項影響力最大？還有別的影響因素嗎？影響自己的層面為何？（興趣、習慣？）自己為何深受其影響？（耳提面命？覺得很酷？）成長過程中，該影響的狀態有改變嗎？（以前誰影響多，現在又是誰影響多？）

查找手機螢幕使用時間回答：

- 你每日平均使用螢幕的時間？
- 其餘多少時間眼睛注視著真實世界？

10min

搭配教師引導完成講義提問書寫。

口語評量

挑一組搶答思考別的影響層面。

書寫評量

回答講義問題

- 你每日平均使用螢幕的時間？____時____分
 - 你最常使用哪幾個 app？
1. _____
 2. _____
 3. _____

專注聆聽

網紅「明天會更好」的歌曲，感受其正向影響裡。

書寫評量

閱讀講義文章，並畫下重點。

書寫評量

讓學生勾選「我可以決定下一步如何做」

• 你最常使用哪幾個 app？ • 使用時多數時間在做什麼？ 總結活動 水能載舟亦能覆舟 • 網紅的正向影響力：欣賞由蕭小 M 集結各 YT 網紅錄製的歌曲明天會更好，體會疫情和戰爭中，具有影響力的人為世界增添的正能量。 • 社群的負向影響力：閱讀「開啟社群媒體的思辨力」文章，思考藝人一句不慎發言，後續引發的雪球風暴。 回到學生自己，冰山理論中有四大不變的核心渴望，我們每個人都希望： • 愛：被愛、可愛 • 接納：被接納、被認可 • 價值：有意義的 • 自由：可選擇的、自主的 也就是說透過「我形我在」課程，希望同學們能成為一個高自我價值的人，不再患得患失。關鍵不是用或不用社群媒體，而是你能不能主管工具，善用工具！讓自己發光發熱。	☐ 善用媒體，讓自己發光 ☐ 關掉媒體，活出自己
--	---

參考資料：

中文部分

一影像 1 IMAGE ART (2019 年 7 月 14 日)。【街】攝影集上市專題企劃__7。Facebook 動態貼文。2023 年 5 月 15 日，引自

<https://www.facebook.com/1IMAGEART/photos/a.157909678103311/460833674477575/?type=3>

文藝漫遊陳星潔 (2021 年 2 月 16 日)。安東尼 | 存在即是藝術，沈浸在身體與空間之中。VOCUS 方格子。2023 年 4 月，引自：<https://vocus.cc/article/602b8c66fd89780001d892c0>

文耀翰 (2019 年 11 月 27 日)。「心理界限」失衡的希臘神話悲劇—愛可與納西瑟斯。關鍵評論網。2023 年 5 月 16 日，引自 <https://www.thenewslens.com/article/127804/fullpage>

方秀雲 (2008)。《藝術家的自畫像》。台北市：藝術家。

牙柯醫生 | 牙科知識與牙醫日常🦷，@dr.koko_ig (2022 年 1 月 29 日)。【牙醫系六年讀什麼？-上篇】。Instagtam 照片。2023 年 5 月 15 日，引自

https://www.instagram.com/p/CoAENH9td00/?utm_source=ig_web_copy_link&igshid=MmJiY2l4NDBkZg==

包慧怡、黃少婷 (譯) (2011)。F·大衛·馬丁、李·A. 雅各布斯著。《藝術導論》第六版) 上海：上海社會科學院。

台北市立美術館 (2017 年 12 月 6 日)。社交場。2023 年 4 月 15 日，引自：

https://www.tfam.museum/Exhibition/Exhibition_page.aspx?id=611&ddlLang=zh-tw

台南市立美術館 (2021)。劉星佑、游量凱、蔡明君策展。《不適者生存？》第二階段展覽摺頁，2023 年 5 月 15 日，取自

<https://www.tnam.museum/images/filesys/files/ch/exhibition/SurvivaloftheExceptional/DM0412BACK.pdf>

台南市美術館 (2020 年 12 月 11 日)。展覽回顧：不適者生存？。展覽介紹。2023 年 5 月 15 日，引自 <https://www.tnam.museum/exhibition/detail/210>

江義平、林佳蓁、王凱生 (2011)。虛擬社群意識形成因素及影響性之研究。電子商務學報，13(1)，1-26。引自 [http://dx.doi.org/10.6188/JEB.2010.12\(4\).01](http://dx.doi.org/10.6188/JEB.2010.12(4).01)

多芬臺灣 Dove Taiwan (2013 年 4 月 24 日)。多芬 Dove 妳比妳自己想像的更美 官方繁體中文版。YouTube TW。2023 年 5 月 23 日，引自：<https://youtu.be/8iJohV4j2Rk>

名畫檔案，網路畫廊。梵谷。2024 年 10 月，引自：https://www.ss.net.tw/paint-157_130.html

年輕人不用 FB! 她納悶「IG 的優點在哪」網戳破關鍵 (2019)。三立新聞網。2023 年 3 月 10 日，引自：<https://www.setn.com/News.aspx?NewsID=506149>

朱弘期 (2020)。國中視覺藝術教師實踐參與式藝術課程之研究：以「IN 印社子島」課程為例。國立臺灣師範大學美術學系碩士論文，未出版。取自「全國博碩士論文資訊網」：

<https://hdl.handle.net/11296/6w9v87>

吳岱融 (2019)。義士回憶錄：歷程性藝術作為教學法。載於陳怡蓓主編，《21 世紀藝術文化教育》，頁 220。台北：洪葉。

呂曉晨、鄭姝 (2017 年 9 月 19 日)。安東尼葛姆雷 我至今所有的努力，都在於探索如何在簡單的靜止中表現生命的存在。Hi 藝術。2023 年 4 月 16 日，引自：

<http://www.hiart.cn/feature/detail/e68hwwq.html>

呂頤姍 (2021)。臺灣高中生使用社群媒體 Instagram 探討—從社交媒體焦慮觀察。國立政治大學傳播學院傳播碩士學位學程碩士論文，未出版。2023 年 3 月 10 日，引自「全國博碩士論文資訊網」：<https://hdl.handle.net/11296/8b65ja>

兒童福利聯盟 (2024)。臺灣兒少的社群時代容貌焦慮。取自：

https://www.children.org.tw/publication_research/research_report/2801

李崇建 (2020)。看見大象，舞動大象。劉繼文 (2020 年 9 月)，《讓大象動起來》，推薦序，頁 8。台北市：遠見天下文化。

佳士得 (2019 年 8 月 21 日)。明朝後裔中的中國藝術大師，亞洲藝術 | 專家指南。CHRISTIE'S 佳士得。2023 年 4 月 16 日，引自：https://www.christies.com/features/a-guide-to-bada-shanren-10020-1.aspx?sc_lang=zh

兒童福利聯盟 (2021)。2021 台灣兒少網路社交焦慮與網路霸凌經驗調查報告，兒福聯盟。2023 年 3 月 12 日，取自

https://www.children.org.tw/publication_research/research_report/2267

林宛樺 (2020)。青少年社群媒體使用行為與心理健康影響之相關研究。國立臺灣藝術大學廣播電視學系碩士班碩士論文，未出版。2023 年 3 月 10 日，取自「全國博碩士論文資訊網」：

<https://hdl.handle.net/11296/2rx3ny>

施曉峯 (2009)。苗栗縣國小美術資優班畢業生之追蹤研究。國立台中教育大學特殊教育學系碩士在職專班碩士論文，未出版。引自「全國博碩士論文資訊網」：

<https://hdl.handle.net/11296/gxzhb5>

洪叡珊（2017 年 2 月 21 日）。傳遞瑣碎的生活片段，社群媒體的「限時動態」能讓我們更快樂嗎？**關鍵評論網**。2023 年 3 月 10 日，引自 <https://www.thenewslens.com/article/61971>

研之有物中央研究院（2017 年 4 月 10 日）。校園霸凌不只是打鬧，而是青少年求生存的地位競爭。**PanSci 泛科學**。2023 年 5 月 10 日，引自 <https://pansci.asia/archives/117636>

胡鐘尹（2021 年 4 月 23 日）。【輕聲問，看我那不和時宜的自在】《展覽不適者生存？》的差異政治宣言與精神核心。**ARTALKS**，台新銀行文化藝術基金會：台北市。2023 年 5 月 15 日，引自 <https://talks.taishinart.org.tw/event/talks/2021042304>

時代少年團 TNT__迷因版，@tnt_meme__（2022 年 7 月 16 日）。懷疑歸懷疑 日子得過啊啊…。**Instagram** 照片。2023 年 5 月 15 日，引自 <https://www.instagram.com/p/CgEACZMP5H4/?igshid=NTc4MTIwNjQ2YQ==>

校園霸凌防治準則（2018）（民國 107 年 7 月 21 日修正）。**法務部全國法規資料庫**。2023 年 4 月 20 日，引自 <https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=H0020081>

茱蒂👩 | 身心療癒中，@iyasareta.z（2022 年 6 月 13 日）。看見自己的好 #其實你可以愉悅地的接受讚美。**Instagram** 照片。2023 年 5 月 15 日，引自 https://www.instagram.com/p/Cev23N_vQnx/?utm_source=ig_web_copy_link&igshid=MmJiY2I4NDBkZg==

高子梅（譯）（2019）。華妮塔·布朗（Juanita Brown）、大衛·伊薩克（David Issacs）著。《世界咖啡館：用對話找答案、體驗集體創造力，一本帶動組織學習與個人成長的修練書》（三版）。臺北市：臉譜。

高等教育司（2019）。教育部持續積極建置高中學習歷程檔案，教育部高等教育司電子佈告欄。2023 年 5 月 15 日，引自 https://depart.moe.edu.tw/ed2200/News_Content.aspx?n=5E9ABCB24AC1122&s=1AD635816FB42FDA

國家教育研究院課程及教學研究中心核心素養工作圈（2015）。十二年國民基本教育領域課程網要核心素養發展手冊。2022 年 10 月 5 日，引自：
<https://ws.moe.edu.tw/001/Upload/23/refile/8006/51358/9df0910c-56e0-433a-8f80-05a50efeca72.pdf>

康軒文教事業（2023）。110 上 2 上社會公民 L5 媒體社群網路與識讀，教師備課用書，5-1 媒體在民意形成過程中扮演的角色為何？新北市，頁 254。2023 年 5 月 15 日，取自 <https://webetextbook.knsh.com.tw/Ebookviewer4Teacher/Ebook.html?id=2107261915518%26202107260012&openby=knsh>

張卿卿（2018）。**傳播調查資料庫** 第一期第三次(2014)：媒體的娛樂與社交功能（D00160）

【原始數據】引自中央研究院人文社會科學研究中心調查研究專題中心學術調查研究資料庫。<https://doi.org/10.6141/TW-SRDA-D00160-1>，頁 552。

張輝誠（2015）。《學思達—張輝誠的翻轉實踐》。臺北市：天下雜誌。

張輝誠（2018）。《學思達增能張輝誠的創新教學心法》。臺北市：親子天下。

曹雅筑（2016）。運用跨領域教學提升國中學生自我認同之行動研究。國立臺灣藝術大學藝術與人文教育研究所碩士論文，未出版。取自「全國博碩士論文資訊網」：

<https://hdl.handle.net/11296/3uu8ah>

莊東燐（2022 年 3 月 4 日）。開啟社群媒體的思辨力。教育部媒體素養教育資源網。2022 年 7 月 10 日，引自 <https://mlearn.moe.gov.tw/TeachingPlan/PartData?key=10874>。四、社群媒體引起的社會問題。

陳乃慈（2017 年 8 月 8 日）。觀眾成為展覽的共同演出者？專訪北美館「社交場」策展人蕭淑文。非池中藝術網。2023 年 4 月 15 日，引自：<https://artemperor.tw/focus/1748>

陳之漢，@power3067830678（2021 年 3 月 17 日）。免費吃鮭頭。Instagtam 照片。2023 年 5 月 15 日，引自 <https://www.instagram.com/p/CMhNKkonYrq/?igshid=NTc4MTIwNjQ2YQ==>

陳坤平（2022 年 1 月 17 日）。學涯規劃不知從何下手？用 IG 思維無痛打造亮眼歷程檔案。親子天下。2023 年 5 月 16 日，引自 https://www.parenting.com.tw/article/5095244?rec=i2iadbk&from_id=5091743

陳婷婷（2010）。「自我概念」議題融入國中視覺藝術教學之行動研究—以自畫像為課程主軸。國立臺灣師範大學美術學系碩士論文，未出版。取自「全國博碩士論文資訊網」：
<https://hdl.handle.net/11296/gzydh9>

曾多聞（2023）。社群媒體影響青少年身心原因，不在時間長短，翻轉教育。2023 年 3 月 10 日，引自 <https://flipedu.parenting.com.tw/article/004111>

馮淑芬（2006）。青少年線上遊戲人物角色扮演認同之研究。國立臺灣師範大學美術學系碩士論文，未出版。取自「全國博碩士論文資訊網」：<https://hdl.handle.net/11296/q9vwyf>

黃怡菁（2021）。兒盟：兩成兒少曾遭網路霸凌，六成在意收到多少讚數，親子天下。2023 年 3 月 12 日，取自 <https://www.parenting.com.tw/article/5091067>

黃逸昊（2018）。你了解 IG 嗎？13-24 歲的人為什麼、又如何使用 IG？。天下雜誌。2023 年 3 月 10 日，引自：<https://www.cw.com.tw/article/5087930?template=fashion>

黃德祥（2020）。《青少年發展與輔導》（二版）。臺北市：五南。

董旭英主編，施紅朱副編，吳佩珊、俞雅珊、覺筱瑩編撰（民 110 年 8 月）。國民中學第五冊教師手冊南一書局綜合活動 3 上輔導教師手冊。南一：台南。單元 2 職涯 Maker，頁 53。

詹育杰（2019 年 8 月 14 日）。網紅自拍藝術家的前世今生：辛蒂雪曼。典藏 ARTouch。2023 年 4 月，引自：<https://artouch.com/art-views/content-11579.html>

甄曉蘭（2003）。《課程行動研究—實例與方法解析 國小戲劇創作課程之教學轉化》。臺北市：師大書苑。

網紅行銷平台 NoxInfluencer（2022 年 7 月）。Top 100 Instagram 按關注數排序，

NoxInfluencer 社群行銷。2022 年 7 月 10 日，引自

<https://tw.noxinfluencer.com/instagram-channel-rank/top-100-tw-all-sorted-by-followers-weekly>

劉松宏譯（2019 年 9 月 22 日），Jamie Ducharme 著。「社群媒體」對青少年男女的生活造成哪些影響？關鍵評論網。2023 年 3 月 10 日，引自

<https://www.thenewslens.com/feature/timefortune/124751>

廣梅芳（譯）（2001）。羅論斯·佛萊德曼著。《艾瑞克森—自我認同的建構者》。臺北市：張老師。

潘立婷、唐勗維、張如儀（2015 年）。猶太文化，俄國與歐陸現代藝術：康丁斯基與夏卡爾，台大歷史學系課程，花亦芬。2023 年 5 月 15 日，引自

<https://ntucourse.wixsite.com/intomarcchagall/blank-n64m9>

潘淑滿（2003）。《質性研究：理論與應用》。臺北市：心理。

潘淑滿（2022）。《質性研究：理論與應用》（第二版）。臺北市：心理。

蔡佩桂（2020）。文創時代的藝術生產：陳界仁、曹斐與安迪·沃荷。藝術學研究，26 期，143-218。

蔡昀挺（2009）。藝樣的學習與對話：在中學教育現場的嘗試。國立高雄師範大學跨領域藝術研究所碩士論文，未出版。取自「全國博碩士論文資訊網」：

<https://hdl.handle.net/11296/m6mjn5>

蔣吉優（2009）。大學生從眾行為及其引導。太原城市職業技術學院學報，2，頁 62-63。

鄭衍偉譯（2021 年 7 月 3 日），草間彌生著。草間彌生自傳回憶錄：讓自己的形體消融，並且對生命與享樂的萬花筒搖頭。非池中藝術網，2023 年 4 月，引自：

<https://artemperor.tw/focus/4152>

翰林出版（民 111 年 2 月）。國民中學藝術領域視覺藝術教師手冊，第六冊三年級下學期，L3 生命的肖像，搭配課本頁 111，頁 122-123。

蘇思云（2018）。台灣 IG 月活躍用戶數已近三分之一人口！亞瑞特數位社群行銷執行長黃逸旻：用這 5 招提高粉絲數，**Cheers 品牌溝通**。2023 年 3 月 11 日，引自：

<https://www.cheers.com.tw/article/article.action?id=5092097>

讀書帳 108，@papaya.108.studr（2021 年 4 月 7 日）。多益參考書推薦。**Instagtam** 照片。

2023 年 5 月 15 日，引自

https://www.instagram.com/p/CNW9vrwHGJ2/?utm_source=ig_web_copy_link&igshid=MmJiY2l4NDBkZg==

外文部分

Berryman, G., Ferguson, C. J., & Negy, C. (2018). Social Media Use and Mental Health among Young Adults. *The Psychiatric quarterly*, 89(2), 307 – 314.

<https://doi.org/10.1007/s11126-017-9535-6>

[Erikson, E. H. \(1963\). *Childhood and society* \(2nd ed.\). New York: Norton.](#)

[Erikson, E. H. \(1968\). *Identity: Youth and crisis*. New York: Norton.](#)

COLLAVOICE（2024 年 1 月 5 日）：〈世界に一つだけの花〉。Youtube。取自：

https://www.youtube.com/watch?v=Q_cZSo2VvbY

Marcia, J. [\(1967\). Ego identity status: Relationship to change in self-esteem, “general maladjustment”, and authoritarianism. Jourual of Personality, 3, 119–133.](#)

Marcia, J. [\(1980\). Identity in Adolescence. In J. Adelson\(Ed.\), *Handbook of adolescent psychology*. New York: John Wiley & Sons Inc.](#)

Simon Kemp (2022, Feb 15) . Digital 2022: TAIWAN. Retrieved March 10, 2023, from <https://datareportal.com/reports/digital-2022-taiwan>

Stephen Metcalf (n.d.). Warhol’ s Bleak Prophecy. *The Atlantic*, January/February 2019 Issue. Retrieved March 29, 2023 , from <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2019/01/andy-warhol-pop-art-whitney/576412/>

The 2022 Instagram Trend Report (December 13, 2021) . May 15, 2023, from
[https://about.instagram.com/blog/announcements/instagram-trends-
2022?fbclid=IwAR0QDHe4cfao0snRJxl_Btke1vLTv-hduVx_f-pgl_HLSQgoihY77fsJRUQ](https://about.instagram.com/blog/announcements/instagram-trends-2022?fbclid=IwAR0QDHe4cfao0snRJxl_Btke1vLTv-hduVx_f-pgl_HLSQgoihY77fsJRUQ)

Viner, R. M., Gireesh, A., Stiglic, N., Hudson, L. D., Goddings, A. L., Ward, J. L.,
& Nicholls, D. E. (2019). Roles of cyberbullying, sleep, and physical activity in
mediating the effects of social media use on mental health and wellbeing among
young people in England: a secondary analysis of longitudinal data. *The Lancet.
Child & adolescent health*, 3(10), 685 – 696. [https://doi.org/10.1016/S2352-
4642\(19\)30186-5](https://doi.org/10.1016/S2352-4642(19)30186-5)

Your Infinite Way (June 18, 2018) . I Am Appears As Form (Tape 609) By Joel S
Goldsmith. YouTube TW. June 17, 2023, from [https://www.youtube.com/watch?v=_Q4Y-
Tn-ocQ](https://www.youtube.com/watch?v=_Q4Y-Tn-ocQ)

