

# 生命教育融入美術教學設計

教案名稱		心靈組曲		教學設計者	校名： <u>高雄師大附中</u>
學程		高中 國中 國小			姓名： <u>蘇郁雯</u>
生命教育領域		人與自己 人與社會 人與自然		生命教育主題	生命維護
教學目標		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能了解並鑑賞藝術家孟克如何透過作品表達個人的情緒。</li> <li>2. 能認識自己的情緒，能學習表達正確的情緒。</li> <li>3. 能藉由創作理解個人內在情感與適切抒發個人情緒。</li> </ol>		對應能力指標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. (美術) 鑑賞一般美術作品的形式原理。</li> <li>2. (生命) 2-5-5 適當地因應生活中的壓力或挫折。</li> <li>3. (美術) 運用基本的特定媒材、技法及過程進行創作。</li> </ol>
九年一貫課程(或高中)領域/年級		美術 / 高一		教學時間	四節 200 分鐘
九年一貫課程(或高中)單元/版本		自編教材		關鍵字 (生命教育子題或重要概念)	情緒管理、藝術鑑賞、孟克
<b>教學內容及活動設計</b>					
設計理念		<p>以表現主義大師孟克的生平與創作為教學媒介，引導學生欣賞與了解藝術家藉由創作表達個人內在情感與情緒。教學過程中並分析孟克的創作方式，除了加深學生學習的印象之外，更以孟克的《吶喊》為創作主題，讓學生以挪用的方式，重新詮釋作品，並融入個人平日所感或所欲抒發之內在情緒，學習運用藝術創作轉化或昇華個人情感與情緒。</p>			
教材分析		<p>本次教學活動主要以孟克的《吶喊》為主要創作主題，引導學生以角色扮演的方式，運用內在心靈感受畫面主角為何事而吶喊？藉由角色的轉換，讓學生將個人平時所感藉由創作的形式抒發與昇華，透過創作也讓學生體會一些宣洩、抒發個人情感或情緒的適當管道，可免傷害他人或自我傷害。</p>			
教學資源		教師準備	電腦、單槍、孟克的《吶喊》以及相關作品圖像等		
教學資源		學生準備	八開紙、畫筆		
教學時間	教學目標 編號	<b>教學活動</b> (應含準備、發展、綜合及追蹤活動/實踐引導) (按照活動次序以阿拉伯數字分別編號)			教學資源

50 分 1	<p>1. 能了解藝術家孟克如何透過作品表達個人的情緒。</p> <p>教師引導活動：</p> <p>想想看</p> <p>一個奇怪的男子，其特殊的臉龐，嵌在上世紀末社會分崩離析、道德混亂的背景上，竟因為流行文化的模仿與戲謔，重新復活並化身為電影、海報以及消費生活中的各種影像</p> <p>(1). 您認為這件藝術品主要在表現何種主題？(學生自由發表)</p> <p>(2). 看看畫面所運用的手法、呈現的內容與表現，您能體會到藝術家運用了哪種創作的手法來呈現他的感受？(學生自由發表)</p> <p>(3). 在藝術批評與欣賞創作時，有所謂的步驟與方法，分別是簡單描述、形式分析、詮釋與評價，同學們可以依循這些步驟，深入理解藝術家與創作品的內涵。</p> <p>簡單描述：感官可感受到的層面作為描述的開端，對題材、主題、造型要素與形式做簡單粗淺的描述。</p> <p>形式分析：探討作品製作中所運用的材料、技法及其特性等。分析部份與部份、部分與整體的關係，同時也探究作品的構成原理與風格。</p> <p>詮釋：探討環境、文化、社會、政治、經濟等背景要素與此作品的關係。</p> <p>評價：運用上述所學到的知識、概念為基礎，對作品的優劣與價值作合理的判斷，並述其理由，亦可參考專家對此作品的評價(王秀雄，1990，214)。</p> <p>(4). 同學在課堂的學習後，藉由理解藝術家創作思考與歷程，了解每個人的情緒是千變萬化，包括生氣、失望、得意、疲倦、焦慮、寂寞 等，透過學習活動，同學可以學習探索自己內在的心情，試著將抽象的情緒或情感，以具體的圖像展現出來</p> <p>教師簡介下週創作活動所使用的媒材</p> <p style="text-align: center;">第一節結束</p>	<p>學習單</p> <p>討論活動</p> <p>電腦、單槍</p> <p>「吶喊」作品鑑賞</p> <p>學習單</p> <p>教師小結</p>
--------	--	--

10 分 2

2. 能認識自己的情緒，能學習表達正確的情緒

教師引導活動：

(1). 假如你/妳是畫面中的主角，您會為了哪些事而吶喊？

(2). 創作的方式：

運用後現代的創作方式，同學可挪用孟克作品，透過拼貼、轉印或繪畫等形式將個人平日生活所感或所欲宣洩之思想，轉化為藝術創作品的內容。

孟克吶喊作品

40 分 3

3. 能將藝術鑑賞所學融入創作活動，學習將情緒轉化為創作內容。

教師引導活動：

生命中的重大改變，有賴於情感系統的經營，肯承認並面對負面的情緒或情感，就能形成一股力量去改變。儘管為有害的情緒提供一個宣洩的管道並不能達到永久治癒的效果，它僅僅是短暫的獲得情緒的釋放，然而透過創作活動，除了提升同學面對情感與情緒的意識之外，更期許同學在創作歷程中，藉由構思佈局與抉擇，嘗試改變這些令人不舒服的情緒與習性。同學進行構思，準備創作活動

第二節結束

50 分 3

3. 能將藝術鑑賞所學融入活動，學習將情緒轉化為創作內容。

同學持續進行創作活動



圖 2 同學進行創作活動

第三節結束

50分 4

4. 能將藝術鑑賞所學融入日常生活，學習情緒管理。

教師引言

痛苦與困頓是生命的一部分。人生之所以豐富是由於各種成長階段各種生命歷程的形貌相互交織而來，生命所交織的圖像並非每個部份都是亮麗精采，然而在交互映襯中卻能形成豐富的內容。現實中即使是成人，想要藉由理智來解決情緒的問題都是件困難的事，更何況是青少年？透過藝術家筆下不同的生命情調，同學可以看到藝術家跳脫現實的困頓，轉化並昇華個人的情感，疏導負面的情緒，將自己與情緒的距離拉開，其時我們會發現將負面情緒轉化為正向積極的情感並不會太難。藉由以下同學們的創作與心得分享，同學也會發覺每個人都有不同的困頓，透過交流活動，讓同學可以更寬廣的心來看待生命中每個際遇

作品欣賞與心得分享

本單元結束

電腦、單槍  
學生作品展示交流活動

教學成果(教學評量、學習心得及其他表現)

一、學生的藝術欣賞報告與創作表現舉隅



圖 3 洪 慈作品，2008



圖 4 歐 維作品，2008



圖 5 許 勳作品，2008



圖 6 曾 靈作品  
，八開紙，色鉛筆，2008

這幅作品跟預想中的相去甚遠，她是我看到週年慶廣告中突然湧現出來的，不過製作過程中還是有些微的困惑，幸運的是無意間的圖案讓我眼睛為之一亮。把吶喊的主角穿上華麗的衣服，時光的老去，心理的吶喊與掙扎，也指出現時不論老幼對名牌美麗的外表的汲汲營營。

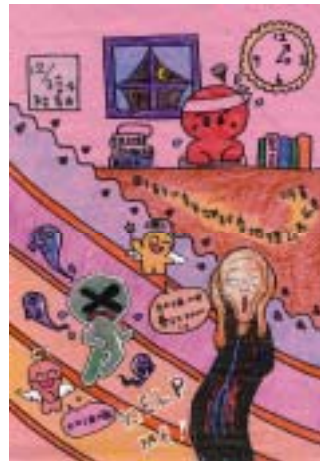


圖 7 詹 穎作品  
，八開紙，色鉛筆，2008

段考、馬拉松的人顏色不一樣，因為段考(紅色)，象徵努力用功。馬拉松(綠色)，累。跑馬拉松的人旁邊圍繞著天使，代表雖然已經很累了，但是心理還是為自己鼓勵！不放棄。

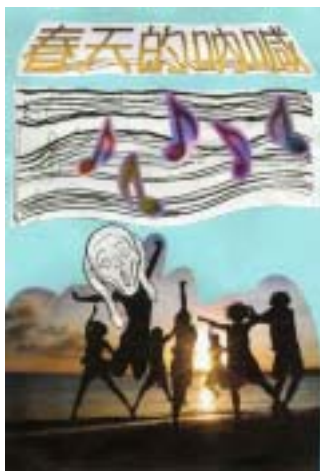


圖 8 李 崗作品  
春天的吶喊，八開紙，拼貼，2008

春天到了，聯想到可以吶喊



圖 9 楊 晴作品  
八開紙，黑色墨水，2008

廣告不實、氾濫，許多人受金錢誘惑，陷入苦境，受迫害的情境就像遭到突如其來的攻擊

## 二、教學評量（如下表所示）

(一)、您知道本次課堂上專題藝術家是哪一位？		
評量等第	知道	不知道
前測 (百分比)	67 %	33%
後測 (百分比)	100%	0%
藉由教學活動學生已能知道本次課堂專題藝術家的名字為孟克，挪威藝術家。 N = 30		

(二)、您知道本次作業中主要挪用的作品名稱為？		
評量等第	知道	不知道
前測 (百分比)	84%	16%
後測 (百分比)	100%	0%
藉由教學活動學生已能知道本次課堂專題藝術家的作品名稱為吶喊。 N = 30		

(三)、在本次所挪用的藝術作品，您知道它主要在表現何種主題？		
評量等第	知道	不知道
前測 (百分比)	40%	60%
後測 (百分比)	94%	6%
知道的實例舉隅：注重在表現個人情感，表現憂鬱的情緒(昱瑩)。展現出當時社會的亂象、黑暗與扭曲的心靈(28號)。 N = 30		

(四)、在本作品中，您能體會藝術家運用了哪種創作手法來呈現他的感受？		
評量等第	能	不能

前測 (百分比)	57%	43%
後測 (百分比)	94%	6%

能的實例舉隅：用各種線條，例：曲線、粗線 來表現他內在的吶喊之感(昱瑩)。流動性的線條密集出現，予人緊張感(10 號)。黑黑的，線條的複雜性，令人不寒而慄(26 號)。流動性的線條能表達出他內心的痛苦與無奈(27 號)。  
N = 30

### 三、學生學習心得

#### 1. 學生學習的喜好度

(1)、您喜歡本次的學習與創作活動，？			
程度	喜歡	尚可	不喜歡
結果	76%	24%	0%

喜歡的實例舉隅：很有趣，能更認識孟克這位作家及吶喊的創作理念與背景(11 號)。可以表現出對現況的吶喊(12 號)。可以表達出內心的不滿(陳 宏)。  
N = 30

#### 2. 學生學習獲益程度

(2). 藉由本次學習活動，能否幫助您理解藝術家如何詮釋情緒與內在情感？			
程度	有幫助	尚可	沒有幫助
結果	61%	39%	0%

有幫助的實例舉隅：可以理解在創作時用圖像表達出情緒的難度(1 號)。透過了解藝術家的生平，使我更了解藝術家當時的情緒及為何創作此作品(11 號)。  
N = 30

(3). 藉由本次學習活動，能否有助您理解並適當抒發個人內在情感與情緒？			
程度	有幫助	尚可	沒有幫助
結果	73%	25%	2%

有幫助的實例舉隅：讓我更懂得如何正常發洩 (26 號)。在思考要如何表現出吶喊的相關主題時，就會幫助我抒發自我的感覺(1 號)。可以把不開心的事藉由作品抒發 (9 號)。以前不知道可以這樣做(吳 峰)。透過創作歷程讓我有一個管道抒發情緒(11 號)。  
尚可的實例舉隅：單純只是把喜歡的內容放在別人的作品裡(5 號)。  
沒有幫助的實例舉隅：表達不出來，不知如何表達(29 號)。  
N = 30

#### 3. 學生學習的難易度

(4). 本次創作與學習活動的過程中您是否遭遇到困難？

程度	沒有困難	尚可	很困難
結果	21%	73%	6%

沒有困難的實例舉隅：創作中學習，很輕鬆（26 號）。這種創作方式很好玩(32 號)。

尚可的實例舉隅：決定主題有點困難（4 號）。要花很多時間(吳 峰)。

很困難的實例舉隅：在圖像的選取與融入上困難的要命！（24 號）

N = 30

教學檢討(針對教學設計、教學活動及教學評量等進行省思)

(一)、教師的教學活動設計方面：

青少年階段的學生涉世未深，情緒敏銳，滿腔熱血與理想很容易因為外在因素而受到衝擊，若沒有給予適切的引導，很容易在理想幻滅之後趨向極端的言行與思考，近年來層出不窮的社會事件包括自殘或傷害他人即是令人遺憾的例子。情緒教育在高中階段經常因為課業繁重以及升學因素而被忽略，本教學設計主要是透過藝術欣賞與創作的歷程，讓學生理解或體會藝術家如何藉由藝術創作將情感或情緒昇華與轉化，以產生新的生命力量。

(二)、學習內容方面

高中階段的學生面對繁重的課業與升學，難免有壓力，如何紓解？最簡單的方式即是藝術欣賞，藉由藝術家筆下昇華與轉化的生命情調，使自己重獲創新的力量。

本教學活動以孟克的生平與其創作為例，又擇以「吶喊」為主要參考作品，主要是這件作品是大多數學生所熟悉的，再加上抽離原作之後，在後現代主義的思維下，許多流行文化也爭相仿效，包括知名電影與海報設計，這些流行的視覺文化很容易吸引學生的目光，能提升學生學習興趣。然而，在以心靈為創作議題其過程與內容對於較缺乏表現能力的學生仍是一項挑戰。筆者建議在本教學活動前，可從學生最喜愛的流行文化之相關產品為媒介，藉由模仿再行轉化，循序漸進，可以增進學生創作表現的自信，此外，在一些拼貼的技巧上，教師可引導學生先由背景或情境的設計上先行處理，再將主題依序呈現，學生較不易有挫折感。

(三)、學生評價方面

從學生的學習評價與創作作品的呈現顯示，學生在學習過程中或多或少得到不同的啟發，透過藝術欣賞活動學生可以正視個人生活中所遇到的各類問題。藉由藝術創作歷程，學生很容易將個人生活中的所面對的情緒投射到作品中。當他們內心情感由被動的教師引導，轉而為以自己的經驗為主要探索焦點，進而拋開負面的情緒，可以為他們的生活注入一股新的力量。

參考文獻(按APA格式撰寫)



王秀雄(1990)。美術與教育。台北：市立美術館。

林鶯譯(1999)，Walters, D. J.原著。生命教育：與孩子一同迎向人生挑戰。台北：張老師。

余珊珊譯(2004)，Bohm-Duchen, M.原著。曠世傑作的秘密。台北：時報出版。

教育部生命教育網站。教育部生命教育網站，

[http://life.edu.tw/homepage/091/new\\_page\\_2.php](http://life.edu.tw/homepage/091/new_page_2.php) (2008.11.03 瀏覽)

下接學習單及相關教材

附件一

## 心靈組曲 學習評量 高一 班 座號

一個奇怪的男子，其特殊的臉龐，嵌在上世紀末社會分崩離析、道德混亂的背景上，竟因為流行文化的模仿與戲謔，重新復活並化身為電影、海報以及消費生活中的各種影像……請同學於課前，針對以下問題進行思考：

一、您知道這是哪一位藝術家的作品嗎？

1. 知道            2. 不知道。 藝術家的名字為： \_\_\_\_\_

二、您知道這件作品的名稱？

1. 知道            2. 不知道。 這件作品名為： \_\_\_\_\_

三、您知道這件藝術品主要在表現何種主題？

1. 知道            2. 不知道。

作品主題是： \_\_\_\_\_

四、您能體會到藝術家運用了哪種創作的手法來呈現他的感受？

1. 能            2. 不能。

藝術家所運用的手法為何？ \_\_\_\_\_

五、您喜歡本次的學習與創作活動？

1. 喜歡            2. 尚可            3. 不喜歡。

理由： \_\_\_\_\_

六、藉由本次學習與創作活動，能否有助於您理解藝術家如何詮釋情緒與內在情感？

1. 有幫助            2. 尚可            3. 沒有幫助。

理由： \_\_\_\_\_

七、藉由本次學習與創作活動，能否有助於您理解並抒發個人內在情感緒？

1. 有幫助            2. 尚可            3. 沒有幫助。

理由： \_\_\_\_\_

八、本次創作與學習活動的過程中您是否遭遇到困難？

1. 沒有困難(很簡單)            2. 尚可            3. 很困難。

理由： \_\_\_\_\_

在哪一方面遭遇困難？如：

圖像的選取與融入            主題表現            表現技法            其他 \_\_\_\_\_

附件二

## 「吶喊」作品鑑賞 高一 班 座號

### 一、簡單描述

- (1). 您是否覺得這件作品很熟悉？以前曾在哪裡看過？
- (2). 您能否簡介本件作品的基本資料，並簡單形容您所看到的內容？

### 二、形式分析

- (1). 您知道這件作品是以何種材料表現的？
- (2). 您看得出來這件作品是採哪種構圖方式來表現？
- (3). 仔細看看孟克很細心地描繪畫面的細節，您看得出他用了何種筆觸、色彩或肌理來表現？

### 三、詮釋

- (1). 畫面中一個奇怪的男子，其特殊的臉龐嵌在上個世紀末社會分崩離析、道德混亂的背景上，您認為他為何吶喊？是一種藝術家個人情緒的宣洩？或是其他心理的投射？...
- (2). 想想看，孟克的創作是否受到當時社會思潮、環境、心理的或者其他因素所影響？

### 四、評價

- (1). 您認為這是一件表現成功的作品嗎？這對您在呈現個人情緒上是否有所啟發？
- (2). 您喜歡這件作品嗎？為什麼？

# 生命教育融入美術教學設計

教案名稱	我們這一班	教學設計者	校名： <u>高雄師大附中</u>
學程	高中 國中 國小		姓名： <u>蘇郁雯</u>
生命教育領域	人與自己 人與社會 人與自然	生命教育主題	敬業樂群
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.能理解 CI 的意義。</li> <li>2.能轉化 CI 的概念來形塑班級形象。</li> <li>3.能以班級形象設計 CI，並能將所設計的圖像應用到校慶活動中。</li> <li>4.能延伸 CI 的精神內涵，透過創作及參與學校活動，學習團體生活以及合群的精神。</li> </ol>	對應能力指標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. (美術)探討視覺符號和社會、生活的關係。</li> <li>2. (美術)獨自或能與他人合作進行特定主題的創作。</li> <li>3. (美術)應用特定媒材與技法，表達其思想與感情的作品。</li> <li>4. (生命)2-5-7 瞭解道德之本質，初步發展道德判斷的能力。</li> <li>5. (生命)3-5-14 認同自己所處的社群，並參與改善社群或社區的活動。</li> </ol>
九年一貫課程(或高中)領域/年級	美術 / 高二	教學時間	六節 300 分鐘
九年一貫課程(或高中)單元/版本	自編教材	關鍵字 (生命教育子題 或重要概念)	CI設計、形象塑造

## 教學內容及活動設計

設計理念	<p>五 年代起，隨著市場競爭以及商品同質化的影響下，企業經營者意識到形象識別是商場競爭的重要關鍵，因此藉由視覺設計方式來統整企業形象。形象識別的觀念源自於企業團體，因此被稱為企業識別系統(Corporate Identity System)，簡稱CIS。隨著時代的進步，形象識別的觀念已不再侷限於企業團體，其理論精神廣泛應用於非商業性的團體、單位或個人的形象塑造，因此本教學活動即以此概念，讓學生探究視覺識別的意義，同時藉由校慶活動的來臨，讓學生透過實作，理解並體會完整的視覺識別規劃才能讓活動或班級更具宣傳、號召力與增進同學之間的凝聚力。</p>
教材分析	<p>企業識別(Corporate Identity，簡稱 CI)是市場競爭下的產物，由字面直譯是為「企業統一化」，「企業自我同一化」(林俊良，2004,138)。簡言之，企業識別即是結合現代設計觀念與企業管理的整體運作，藉以創造企業的獨特性與企業精神，讓消費者理解並產生認同進而消費。CI 的設計構成主要包含四個部份；一為標誌、二為標準字、三為標準色、四為吉祥物(林盤聳，1994;林俊良，2004)。本次教學活動讓學生以班級的形象塑造為主，透過討論分析，釐清班級特色，讓全班同學皆有參與感，規劃並設計屬於班上的識別設計，設計的範圍包括班徽與班級吉祥物的設計，同時期許學生能運用在校慶運動會當日的活動或未來相關的團體活動中，以彰顯班級的獨特性與向心力。</p>

教學資源		教師準備	電腦、單槍、參考資料、學習單、學習評量
		學生準備	八開紙、畫筆、參考資料
教學時間	教學目標 編號	<p style="text-align: center;"><b>教學活動</b> (應含準備、發展、綜合及追蹤活動/實踐引導) (按照活動次序以阿拉伯數字分別編號)</p>	
50分	1	<p>1. 能理解 CI 的意義。</p> <p>教師引導活動：</p> <p>教師提問：同學是否思考過為何各班要設計班服？</p> <p>學生自由發表(實例舉隅)：要區分各班的不同。凝聚班級的向心力。讓班上有藝術天份的同學有表現的空間 等。</p> <p>隨著校慶活動即將來臨,同學們除了穿班服以及加緊練習各類競賽活動之外,為班級爭取最佳榮譽之外,在會場上是否會再思考以其他的方式展現班級特色?本次學習活動即將為大家介紹另一種建立班級形象的創作方式。</p> <p>教師提問：</p> <p>(1).同學們中學階段是否學習過標誌設計?(同學自由發表)</p> <p>(2).是否有聽過 CIS 識別設計?(同學自由發表,絕大多數同學表示僅聽過 CAS,沒聽過 CIS )</p> <p>教師可先播放幾件 CIS 設計作品,最好以大家熟悉或常見的企業識別設計,讓同學先有初步的概念,如:7-11、Mister Donut 的識別設計 。</p> <p>教師簡介 CI 的沿革</p> <p>CIS 的設計最早源於一次世界大戰前,德國「AEG」的全國性電器公司,採用設計師彼得 貝漢斯(Peter Berhens)所設計的商標,應用在系列性的電器產品上,展開統一視覺形象的 CIS 雛型(林盤聳,1994,18)。二次世界大戰後工商企業蓬勃發展,企業經營者意識到需建立企業的差異性,五 年代後紛紛導入 CI 的管理系統。以視覺設計的方式統合企業形象,藉以達到企業外部的視覺統一與內部同質化的企業識別系統(Corporate Identity System,簡稱 CIS)(林俊良,2004,136)。</p> <p>國內企業識別系統則於六 年代台塑為代表,七 年代則以味全與和成窯較具代表性(林俊良,2004,136)。形象識別的概念源於企業界,然而隨著時空轉變,形像識別的概念已廣泛應用於非商業性的團體、單位或個人的形象塑造,因此本教學活動即以此概念,讓大家探究形象識別的意義。</p> <p>CI 的設計構成主要包含四個部份;一為標誌、二為標準字、</p>	
		討論與發表活動	學習單  電腦、單槍投影機

三為標準色、四為吉祥物。

標誌：將事物或主題其抽象的精神與內容，以具體的圖像表現出來。

標準字：意指對於企業、公司或活動的固有稱呼或品牌名稱，賦予特定風格的字體。

標準色：意指運用特定的色彩，可一種或一組色彩，將其運用來突顯企業、公司或活動的經營內容與產品的特質，這些色彩具有強烈的識別效益，即為標準色。

吉祥物：為了強化企業性格與其產品訴求，選擇適當的人、物將其具象化或賦予可愛的造形，讓人產生強烈的視覺印象。如：7-11 以 open 小將、大同企業以大同寶寶、麥當勞食品以麥當勞叔叔為吉祥物等。

教師簡介下週進行的創作活動

#### 第一節結束

50 分 2

## 2. 能轉化 CI 的概念來形塑班級形象。

教師引導活動：

教師延續上週課堂介紹的 CI 設計概念，藉以高師大附中的校徽為例，引導學生創作班級 CI 設計。

高師大附中的校徽由退休美術老師張志銘設計，其理念為：在科技、人文、綠色的大環境，及校園建築結構的呵護下，一群充滿愛心、學有專精、認真教學的老師，團團圍住三片幼嫩的青翠綠葉，代表三個教育歷程：國小、國中、高中的莘莘學子，用愛心保護，以專業教學，期待附中的學生，都能快樂、正常、欣欣向榮的成長發展。

由校徽的構成設計，學生可以理解學校與教師們對於學生的關愛與期許之意。透過張老師的設計，也能讓學生理解校徽設計的方法，是藉由學校與教師的經營理念來設計，標準字主要以標楷體為主，而標準色以綠色和紅色為基調。

透過理解校徽的設計方法後，請學生探究班級特色，或對班級的期許等思維，應用標誌設計的方法，設計屬於班級的識別系統。標誌設計的方法包括：

- (1).以班級名稱為題材
- (2).以班級名稱的字首為題材
- (3).以班級名稱與其字首組合為題材

電腦、單槍投影機

- (4).以班級名稱或字首與圖案組合為題材
- (5).以班級名稱的含義為題材
- (6).以班級經營理念為題材
- (7).以班級環境特色為題材 等。

教師簡介設計方法後，讓學生應用教師所介紹的設計方法，延伸於探究各班特質並進行創作與發表。

教師並介紹下週應攜帶之相關創作物品。

#### 第二節結束

150 3  
分

- 3.能以班級形象設計 CI，並能將所設計的圖像應用到校慶活動中。  
承續上週未完成的創作歷程。創作過程中有問題可與教師個別討論

創作活動



圖 4 學生創作過程

第三節、第四節、第五節結束

50 分 4

4.能延伸 CI 的精神內涵，透過創作及參與學校活動，學習團體生活以及合群的精神。

學生分享創作心得與作品欣賞。

教師總結：

企業識別系統與企業本身產生同一性的意義是市場經營的競爭動力，因此將企業經營理念與精神文化，運用視覺傳達設計的方法，傳遞予企業關係者和團體，能使這些人產生一致的認同感與價值觀，是一種明確且直接的作法。延伸至同學們的班級 CI 設計，同學也能學習了解班級特質，以及如何運用一己之力為班級營造最佳的學習氣氛，是本次學習活動的主要目標。

人是群居的動物，不可能只停留在本性我的階段，必須從自我的追尋提升至社會我，扮演好各種角色。在此過程中，學習與別人溝通，包括與師長或同學、朋友，都是為了能達成身心靈、課業、品格、工作上各方面學習的互補，進而滿足最高的自我實現，因此，在此過程中，同學需要相互關照與成長，藉由班級學習情境的建立，營造最佳的學習氣氛。而班級的 CI 設計僅是這些歷程中一種重要的方法之一。

藉由同學們的學習單，我們發覺有很多同學透過創作的歷程，仔細地探究班級特質，也用心地想為班級爭取最佳的表現與學習狀態，透過肯定班級這個團體、肯定他人，最後也學習肯定自我，這是一個可貴的經驗。期待大家未來能以這樣寶貴的經驗，融入社會以及工作團隊，以營造三贏的局面；個人、團隊與社會。

第六節結束

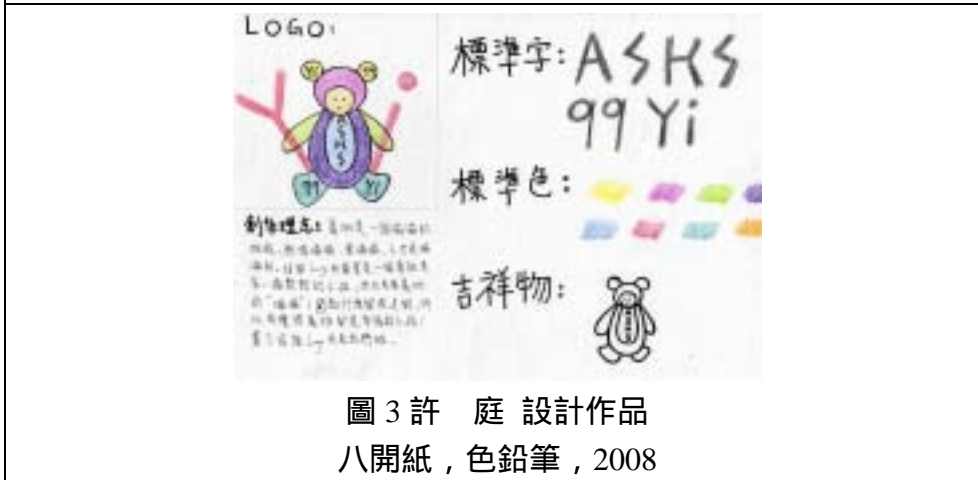
學習單

學習心得表  
自評表



教學成果(教學評量、學習心得及其他表現)

一、學生創作表現與創作自述舉隅



## 二、教學評量（含前後測）

(一)、您知道CI的意義？		
評量等第	知道	不知道
前測（百分比）	0%	100%
後測（百分比）	96%	4%

知道的實例舉隅：建立企業、個人的形象所創作的形象識別(2 號)。能塑造企業的品牌形象(7 號)。能建立企業獨特的形象與個性化的外貌(11 號)。N = 38

(二)、您知道一個完整的CI設計包含了哪些構成內容？		
評量等第	知道	不知道
前測（百分比）	0%	100%
後測（百分比）	95%	5%

知道的同學皆能以標誌、標準字、標準色與吉祥物作答。不知道的同學大多沒作答表示意見，其中也有部分同學表示僅知道標誌，其他的忘了，故勾選不知道。N = 38

(三)、藉由本次學習與創作活動，能否有助於您理解透過藝術創作能形塑班級形象？			
評量等第	有幫助	尚可	沒有幫助
後測（百分比）	55%	44%	1%

有幫助的實例舉隅：更加仔細觀察班級，可以發現班級特色，明確介紹給別人，更以此為傲(1 號)。可以去思考班級現有的形象及可改進的地方(2 號)。藉由這次活動讓自己更深入了解和發掘自己的班級 (30 號)。

尚可的實例舉隅：將具班級特色的圖像榮在圖案中(5 號)。是有思考過班級的形象形塑，但因相處的時間有限，因此效果不彰(17 號)。N = 38

(四)、藉由本次學習與創作，能否有助於您理解個人在群體中如何凝聚團隊精神？

評量等第	有幫助	尚可	沒有幫助
後測（百分比）	50%	39%	11%

有幫助的實例舉隅：個人的特質加在一起造就了高二義(9 號)。有助於大家對班上的認同 (21 號)。凝聚團隊精神就要培養感情和默契(39 號)。能用自己的角度與其他人交流，一起塑造團體的凝聚力(30 號)。

尚可的實例舉隅：藉由設計的歷程讓自己知道團體需要什麼(19 號)。對於班上更有認同感 (29 號)。或許只設計一個Logo會簡單一點(43 號)。

沒有幫助的同學大多寫不知道或沒有作答表示意見。

N = 38

### 三、學生學習心得

#### 1. 學生學習的喜好度

(一)、您喜歡本次的學習與創作活動？

程度	喜歡	尚可	不喜歡
結果	64%	36%	0%

喜歡的實例舉隅：有靈感！令我思考義班的特色(1 號)。為自己班級設計代表的CI，很有“向心感”(6 號)。可以了解到CI還有很多隨處可見的Logo所代表的意義、理念(15 號)。還不錯的想法，至少以前從未想過要做班級的CI (37 號)。

尚可的實例舉隅：第一次深思代表我們班的圖像，很新鮮(14 號)。表達“感覺”很抽象(19 號)。創作與想像對我有些困難(26 號)。設計上耗時費神(26 號)。

N = 38

#### 2. 學生學習的困難度

(二)、本次創作與學習活動的過程中，您是否遭遇到困難？

程度	很容易	尚可	很困難
結果	18%	71%	11%

很容易實例舉隅：很快就有靈感(14 號)。義，很好設計！(27 號)。可自由發揮(20 號)。

尚可實例舉隅：整合班級特色需要時間 (6 號)。每次設計時都能激發新的東西(8 號)。構思主題有些困難(21 號)。

很困難實例舉隅：不知道班級形象如何表達，只能用諧音字來表現(24 號)。多數同學表示從抽象的班級特色要轉化為具體的圖案以及表現技法是他們感到困難之處。

N = 38

## 教學檢討(針對教學設計、教學活動及教學評量等進行省思)

### (一)、教師的教學活動設計方面:

本次教學活動欣逢學校三十週年校慶，故筆者藉由企業識別系統 CIS 的概念延伸至班級的 CI 設計。教學的過程中首先以同學日常生活中熟悉的企業識別設計為出發點，延伸至介紹學校校徽的意義，讓學生了解學校與教師們對學生的期許與關愛之情。再由此延伸讓學生分析班級特色，讓學生從抽象的情感與思維轉化為具體的圖像，透過創作讓學生能更認同班級這小社群，同時也能積極參與班級事務、促進班級和諧與成長，榮耀個人與班級。

### (二)、學習內容方面

CI 的構成中主要包含四個部份，一為標誌，二為標準字，三為標準色，四為吉祥物。對於絕大多數的學生而言，標誌的設計是最困難的部份，特別是交抽象的情感與思維轉化為具體的圖像，需要耗費較多的時間。此時，教師可以針對標誌設計的技巧上多給予具體的建議，包括可運用班級名稱全名的中英文來設計，或採字首或諧音來設計，或以班級經營理念來設計...等。學生較能有所依循而克服設計障礙。

### (三)、學生評價方面

由學生學習成果自評表來看，學生對於本次學習活動多表肯定之意。特別是未曾關注班級活動或同學之間互動狀況的學生，藉由本次教學與創作活動中，大多能深入探究並關切班級的相關事務。有些同學甚至表示能發覺從未注意到的班級特色，藉由創作歷程也會思考如何讓班級表現得更好的方式。對於同學與社群之間的相處能持正向與積極的思維，本次學習活動的意義於此獲得彰顯。

### 參考文獻(按APA格式撰寫)

林盤聳(1994)。企業識別系統。台北：藝風堂。

林俊良(2004)。視覺傳達設計概說。台北：藝風堂。

教育部生命教育網站。教育部生命教育網站，[http://life.edu.tw/homepage/091/new\\_page\\_2.php](http://life.edu.tw/homepage/091/new_page_2.php)，  
2008.10.26 瀏覽

下接學習單及相關教材

附件一

## 「我們這一班」學習前評量與設計構思 高二 班 座號

一、您知道 CI 的意義？

- 1.知道                      2. 不知道。

意義為： \_\_\_\_\_

二、您知道一個完整的 CI 設計包含了哪些構成內容？

- 1.知道                      2. 不知道。

構成內容： \_\_\_\_\_

三、學校校慶活動即將來臨，請您試著分析班級特質，運用您的巧思將這些特質轉換成具體的圖像，設計一個屬於貴班的識別系統。

班上的特質分析： \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

◆ 關於班徽設計...我的構想是：

◆ 創作自述： \_\_\_\_\_

◆ 關於標準字的設計...我的構想：

◆ 中文：

◆ 英文：

◆ 關於標準色...我使用了

◆ 關於吉祥物的設計...我的構想是：

◆ 創作理念說明： \_\_\_\_\_

附件二

## 「我們這一班」學習評量 高一 班 座號

校際間各類競賽活動很多，為了凝聚團隊的向心力，許多設計師設計了 CI 來表現不同團體的精神與內涵，請您也試著分析班級特質，運用巧思將這些特質轉化為具體的圖像，設計一個屬於貴班的識別系統。在課程學習後，請同學思考：

一、您知道 CI 的意義？

- 1.知道                      2. 不知道。

意義為：

二、您知道一個完整的 CI 設計包含了哪些構成內容？

- 1.知道                      2. 不知道。

構成內容：

三、您喜歡本次的學習與創作活動？

- 1.喜歡                      2. 尚可                      3. 不喜歡。

理由：\_\_\_\_\_

四、藉由本次學習與創作活動，能否有助於您理解如何型塑班級形象？

- 1.有幫助                      2. 尚可                      3. 沒有幫助。

理由：\_\_\_\_\_

五、藉由本次學習與創作活動，能否有助於您理解個人在群體中如何凝聚團隊精神？

- 1.有幫助                      2. 尚可                      3. 沒有幫助。

理由：\_\_\_\_\_

六、本次創作與學習活動的過程中您是否遭遇到困難？

- 1.沒有困難(很簡單)                      2.尚可                      3.很困難。

理由：\_\_\_\_\_

在哪一方面遭遇困難？如：

從抽象的班級特色轉化為具體的圖案                      表現技法                      其他\_\_\_\_\_

# 生命教育融入美術教學設計

教案名稱	我們這一班	教學設計者	校名： <u>高雄師大附中</u>
學程	高中 國中 國小		姓名： <u>蘇郁雯</u>
生命教育領域	人與自己 人與社會 人與自然	生命教育主題	敬業樂群
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.能理解 CI 的意義。</li> <li>2.能轉化 CI 的概念來形塑班級形象。</li> <li>3.能以班級形象設計 CI，並能將所設計的圖像應用到校慶活動中。</li> <li>4.能延伸 CI 的精神內涵，透過創作及參與學校活動，學習團體生活以及合群的精神。</li> </ol>	對應能力指標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. (美術)探討視覺符號和社會、生活的關係。</li> <li>2. (美術)獨自或能與他人合作進行特定主題的創作。</li> <li>3. (美術)應用特定媒材與技法，表達其思想與感情的作品。</li> <li>4. (生命)2-5-7 瞭解道德之本質，初步發展道德判斷的能力。</li> <li>5. (生命)3-5-14 認同自己所處的社群，並參與改善社群或社區的活動。</li> </ol>
九年一貫課程(或高中)領域/年級	美術 / 高二	教學時間	六節 300 分鐘
九年一貫課程(或高中)單元/版本	自編教材	關鍵字 (生命教育子題 或重要概念)	CI設計、形象塑造

## 教學內容及活動設計

設計理念	<p>五 年代起，隨著市場競爭以及商品同質化的影響下，企業經營者意識到形象識別是商場競爭的重要關鍵，因此藉由視覺設計方式來統整企業形象。形象識別的觀念源自於企業團體，因此被稱為企業識別系統(Corporate Identity System)，簡稱CIS。隨著時代的進步，形象識別的觀念已不再侷限於企業團體，其理論精神廣泛應用於非商業性的團體、單位或個人的形象塑造，因此本教學活動即以此概念，讓學生探究視覺識別的意義，同時藉由校慶活動的來臨，讓學生透過實作，理解並體會完整的視覺識別規劃才能讓活動或班級更具宣傳、號召力與增進同學之間的凝聚力。</p>
教材分析	<p>企業識別(Corporate Identity，簡稱 CI)是市場競爭下的產物，由字面直譯是為「企業統一化」，「企業自我同一化」(林俊良，2004,138)。簡言之，企業識別即是結合現代設計觀念與企業管理的整體運作，藉以創造企業的獨特性與企業精神，讓消費者理解並產生認同進而消費。CI 的設計構成主要包含四個部份；一為標誌、二為標準字、三為標準色、四為吉祥物(林盤聳，1994;林俊良，2004)。本次教學活動讓學生以班級的形象塑造為主，透過討論分析，釐清班級特色，讓全班同學皆有參與感，規劃並設計屬於班上的識別設計，設計的範圍包括班徽與班級吉祥物的設計，同時期許學生能運用在校慶運動會當日的活動或未來相關的團體活動中，以彰顯班級的獨特性與向心力。</p>

教學資源		教師準備	電腦、單槍、參考資料、學習單、學習評量
		學生準備	八開紙、畫筆、參考資料
教學時間	教學目標 編號	<p style="text-align: center;"><b>教學活動</b> (應含準備、發展、綜合及追蹤活動/實踐引導) (按照活動次序以阿拉伯數字分別編號)</p>	
50分	1	<p>1. 能理解 CI 的意義。</p> <p>教師引導活動：</p> <p>教師提問：同學是否思考過為何各班要設計班服？</p> <p>學生自由發表(實例舉隅)：要區分各班的不同。凝聚班級的向心力。讓班上有藝術天份的同學有表現的空間 等。</p> <p>隨著校慶活動即將來臨,同學們除了穿班服以及加緊練習各類競賽活動之外,為班級爭取最佳榮譽之外,在會場上是否會再思考以其他的方式展現班級特色?本次學習活動即將為大家介紹另一種建立班級形象的創作方式。</p> <p>教師提問：</p> <p>(1).同學們中學階段是否學習過標誌設計?(同學自由發表)</p> <p>(2).是否有聽過 CIS 識別設計?(同學自由發表,絕大多數同學表示僅聽過 CAS,沒聽過 CIS )</p> <p>教師可先播放幾件 CIS 設計作品,最好以大家熟悉或常見的企業識別設計,讓同學先有初步的概念,如:7-11、Mister Donut 的識別設計 。</p> <p>教師簡介 CI 的沿革</p> <p>CIS 的設計最早源於一次世界大戰前,德國「AEG」的全國性電器公司,採用設計師彼得 貝漢斯(Peter Berhens)所設計的商標,應用在系列性的電器產品上,展開統一視覺形象的 CIS 雛型(林盤聳,1994,18)。二次世界大戰後工商企業蓬勃發展,企業經營者意識到需建立企業的差異性,五 年代後紛紛導入 CI 的管理系統。以視覺設計的方式統合企業形象,藉以達到企業外部的視覺統一與內部同質化的企業識別系統(Corporate Identity System,簡稱 CIS)(林俊良,2004,136)。</p> <p>國內企業識別系統則於六 年代台塑為代表,七 年代則以味全與和成窯較具代表性(林俊良,2004,136)。形象識別的概念源於企業界,然而隨著時空轉變,形像識別的概念已廣泛應用於非商業性的團體、單位或個人的形象塑造,因此本教學活動即以此概念,讓大家探究形象識別的意義。</p> <p>CI 的設計構成主要包含四個部份;一為標誌、二為標準字、</p>	
		討論與發表活動	學習單  電腦、單槍投影機



三為標準色、四為吉祥物。

標誌：將事物或主題其抽象的精神與內容，以具體的圖像表現出來。

標準字：意指對於企業、公司或活動的固有稱呼或品牌名稱，賦予特定風格的字體。

標準色：意指運用特定的色彩，可一種或一組色彩，將其運用來突顯企業、公司或活動的經營內容與產品的特質，這些色彩具有強烈的識別效益，即為標準色。

吉祥物：為了強化企業性格與其產品訴求，選擇適當的人、物將其具象化或賦予可愛的造形，讓人產生強烈的視覺印象。如：7-11 以 open 小將、大同企業以大同寶寶、麥當勞食品以麥當勞叔叔為吉祥物等。

教師簡介下週進行的創作活動

#### 第一節結束

50 分 2

2. 能轉化 CI 的概念來形塑班級形象。

教師引導活動：

教師延續上週課堂介紹的 CI 設計概念，藉以高師大附中的校徽為例，引導學生創作班級 CI 設計。

高師大附中的校徽由退休美術老師張志銘設計，其理念為：在科技、人文、綠色的大環境，及校園建築結構的呵護下，一群充滿愛心、學有專精、認真教學的老師，團團圍住三片幼嫩的青翠綠葉，代表三個教育歷程：國小、國中、高中的莘莘學子，用愛心保護，以專業教學，期待附中的學生，都能快樂、正常、欣欣向榮的成長發展。

由校徽的構成設計，學生可以理解學校與教師們對於學生的關愛與期許之意。透過張老師的設計，也能讓學生理解校徽設計的方法，是藉由學校與教師的經營理念來設計，標準字主要以標楷體為主，而標準色以綠色和紅色為基調。

透過理解校徽的設計方法後，請學生探究班級特色，或對班級的期許等思維，應用標誌設計的方法，設計屬於班級的識別系統。標誌設計的方法包括：

- (1). 以班級名稱為題材
- (2). 以班級名稱的字首為題材
- (3). 以班級名稱與其字首組合為題材

電腦、單槍投影機

- (4).以班級名稱或字首與圖案組合為題材
- (5).以班級名稱的含義為題材
- (6).以班級經營理念為題材
- (7).以班級環境特色為題材 等。

教師簡介設計方法後，讓學生應用教師所介紹的設計方法，延伸於探究各班特質並進行創作與發表。

教師並介紹下週應攜帶之相關創作物品。

#### 第二節結束

150 3  
分

- 3.能以班級形象設計 CI，並能將所設計的圖像應用到校慶活動中。  
承續上週未完成的創作歷程。創作過程中有問題可與教師個別討論

創作活動



圖 4 學生創作過程

第三節、第四節、第五節結束

50 分 4

4.能延伸 CI 的精神內涵，透過創作及參與學校活動，學習團體生活以及合群的精神。

學生分享創作心得與作品欣賞。

教師總結：

企業識別系統與企業本身產生同一性的意義是市場經營的競爭動力，因此將企業經營理念與精神文化，運用視覺傳達設計的方法，傳遞予企業關係者和團體，能使這些人產生一致的認同感與價值觀，是一種明確且直接的作法。延伸至同學們的班級 CI 設計，同學也能學習了解班級特質，以及如何運用一己之力為班級營造最佳的學習氣氛，是本次學習活動的主要目標。

人是群居的動物，不可能只停留在本性我的階段，必須從自我的追尋提升至社會我，扮演好各種角色。在此過程中，學習與別人溝通，包括與師長或同學、朋友，都是為了能達成身心靈、課業、品格、工作上 各方面學習的互補，進而滿足最高的自我實現，因此，在此過程中，同學需要相互關照與成長，藉由班級學習情境的建立，營造最佳的學習氣氛。而班級的 CI 設計僅是這些歷程中一種重要的方法之一。

藉由同學們的學習單，我們發覺有很多同學透過創作的歷程，仔細地探究班級特質，也用心地想為班級爭取最佳的表現與學習狀態，透過肯定班級這個團體、肯定他人，最後也學習肯定自我，這是一個可貴的經驗。期待大家未來能以這樣寶貴的經驗，融入社會以及工作團隊，以營造三贏的局面；個人、團隊與社會 。

第六節結束

學習單

學習心得表  
自評表

教學成果(教學評量、學習心得及其他表現)

一、學生創作表現與創作自述舉隅



圖 1 王 琪 設計作品  
八開紙，彩色墨水，2008



圖 2 蔡 霖 設計作品  
八開紙，色鉛筆，2008



圖 3 許 庭 設計作品  
八開紙，色鉛筆，2008

## 二、教學評量（含前後測）

(一)、您知道CI的意義？		
評量等第	知道	不知道
前測（百分比）	0%	100%
後測（百分比）	96%	4%

知道的實例舉隅：建立企業、個人的形象所創作的形象識別(2 號)。能塑造企業的品牌形象(7 號)。能建立企業獨特的形象與個性化的外貌(11 號)。N = 38

(二)、您知道一個完整的CI設計包含了哪些構成內容？		
評量等第	知道	不知道
前測（百分比）	0%	100%
後測（百分比）	95%	5%

知道的同學皆能以標誌、標準字、標準色與吉祥物作答。不知道的同學大多沒作答表示意見，其中也有部分同學表示僅知道標誌，其他的忘了，故勾選不知道。N = 38

(三)、藉由本次學習與創作活動，能否有助於您理解透過藝術創作能形塑班級形象？			
評量等第	有幫助	尚可	沒有幫助
後測（百分比）	55%	44%	1%

有幫助的實例舉隅：更加仔細觀察班級，可以發現班級特色，明確介紹給別人，更以此為傲(1 號)。可以去思考班級現有的形象及可改進的地方(2 號)。藉由這次活動讓自己更深入了解和發掘自己的班級 (30 號)。

尚可的實例舉隅：將具班級特色的圖像榮在圖案中(5 號)。是有思考過班級的形象形塑，但因相處的時間有限，因此效果不彰(17 號)。N = 38

(四)、藉由本次學習與創作，能否有助於您理解個人在群體中如何凝聚團隊精神？

評量等第	有幫助	尚可	沒有幫助
後測（百分比）	50%	39%	11%

有幫助的實例舉隅：個人的特質加在一起造就了高二義(9 號)。有助於大家對班上的認同 (21 號)。凝聚團隊精神就要培養感情和默契(39 號)。能用自己的角度與其他人交流，一起塑造團體的凝聚力(30 號)。

尚可的實例舉隅：藉由設計的歷程讓自己知道團體需要什麼(19 號)。對於班上更有認同感 (29 號)。或許只設計一個Logo會簡單一點(43 號)。

沒有幫助的同學大多寫不知道或沒有作答表示意見。

N = 38

### 三、學生學習心得

#### 1. 學生學習的喜好度

(一)、您喜歡本次的學習與創作活動？

程度	喜歡	尚可	不喜歡
結果	64%	36%	0%

喜歡的實例舉隅：有靈感！令我思考義班的特色(1 號)。為自己班級設計代表的CI，很有“向心感”(6 號)。可以了解到CI還有很多隨處可見的Logo所代表的意義、理念(15 號)。還不錯的想法，至少以前從未想過要做班級的CI (37 號)。

尚可的實例舉隅：第一次深思代表我們班的圖像，很新鮮(14 號)。表達“感覺”很抽象(19 號)。創作與想像對我有些困難(26 號)。設計上耗時費神(26 號)。

N = 38

#### 2. 學生學習的困難度

(二)、本次創作與學習活動的過程中，您是否遭遇到困難？

程度	很容易	尚可	很困難
結果	18%	71%	11%

很容易實例舉隅：很快就有靈感(14 號)。義，很好設計！(27 號)。可自由發揮(20 號)。

尚可實例舉隅：整合班級特色需要時間 (6 號)。每次設計時都能激發新的東西(8 號)。構思主題有些困難(21 號)。

很困難實例舉隅：不知道班級形象如何表達，只能用諧音字來表現(24 號)。多數同學表示從抽象的班級特色要轉化為具體的圖案以及表現技法是他們感到困難之處。

N = 38

## 教學檢討(針對教學設計、教學活動及教學評量等進行省思)

### (一)、教師的教學活動設計方面:

本次教學活動欣逢學校三十週年校慶，故筆者藉由企業識別系統 CIS 的概念延伸至班級的 CI 設計。教學的過程中首先以同學日常生活中熟悉的企業識別設計為出發點，延伸至介紹學校校徽的意義，讓學生了解學校與教師們對學生的期許與關愛之情。再由此延伸讓學生分析班級特色，讓學生從抽象的情感與思維轉化為具體的圖像，透過創作讓學生能更認同班級這小社群，同時也能積極參與班級事務、促進班級和諧與成長，榮耀個人與班級。

### (二)、學習內容方面

CI 的構成中主要包含四個部份，一為標誌，二為標準字，三為標準色，四為吉祥物。對於絕大多數的學生而言，標誌的設計是最困難的部份，特別是交抽象的情感與思維轉化為具體的圖像，需要耗費較多的時間。此時，教師可以針對標誌設計的技巧上多給予具體的建議，包括可運用班級名稱全名的中英文來設計，或採字首或諧音來設計，或以班級經營理念來設計...等。學生較能有所依循而克服設計障礙。

### (三)、學生評價方面

由學生學習成果自評表來看，學生對於本次學習活動多表肯定之意。特別是未曾關注班級活動或同學之間互動狀況的學生，藉由本次教學與創作活動中，大多能深入探究並關切班級的相關事務。有些同學甚至表示能發覺從未注意到的班級特色，藉由創作歷程也會思考如何讓班級表現得更好的方式。對於同學與社群之間的相處能持正向與積極的思維，本次學習活動的意義於此獲得彰顯。

### 參考文獻(按APA格式撰寫)

林盤聳(1994)。企業識別系統。台北：藝風堂。

林俊良(2004)。視覺傳達設計概說。台北：藝風堂。

教育部生命教育網站。教育部生命教育網站，[http://life.edu.tw/homepage/091/new\\_page\\_2.php](http://life.edu.tw/homepage/091/new_page_2.php)，  
2008.10.26 瀏覽

下接學習單及相關教材

附件一

## 「我們這一班」學習前評量與設計構思 高二 班 座號

一、您知道 CI 的意義？

- 1.知道                      2. 不知道。

意義為： \_\_\_\_\_

二、您知道一個完整的 CI 設計包含了哪些構成內容？

- 1.知道                      2. 不知道。

構成內容： \_\_\_\_\_

三、學校校慶活動即將來臨，請您試著分析班級特質，運用您的巧思將這些特質轉換成具體的圖像，設計一個屬於貴班的識別系統。

班上的特質分析： \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

◆ 關於班徽設計...我的構想是：

◆ 創作自述： \_\_\_\_\_

◆ 關於標準字的設計...我的構想：

◆ 中文：

◆ 英文：

◆ 關於標準色...我使用了

◆ 關於吉祥物的設計...我的構想是：

◆ 創作理念說明： \_\_\_\_\_



附件二

## 「我們這一班」學習評量 高一 班 座號

校際間各類競賽活動很多，為了凝聚團隊的向心力，許多設計師設計了 CI 來表現不同團體的精神與內涵，請您也試著分析班級特質，運用巧思將這些特質轉化為具體的圖像，設計一個屬於貴班的識別系統。在課程學習後，請同學思考：

一、您知道 CI 的意義？

- 1.知道                      2. 不知道。

意義為：

二、您知道一個完整的 CI 設計包含了哪些構成內容？

- 1.知道                      2. 不知道。

構成內容：

三、您喜歡本次的學習與創作活動？

- 1.喜歡                      2. 尚可                      3. 不喜歡。

理由：\_\_\_\_\_

四、藉由本次學習與創作活動，能否有助於您理解如何型塑班級形象？

- 1.有幫助                      2. 尚可                      3. 沒有幫助。

理由：\_\_\_\_\_

五、藉由本次學習與創作活動，能否有助於您理解個人在群體中如何凝聚團隊精神？

- 1.有幫助                      2. 尚可                      3. 沒有幫助。

理由：\_\_\_\_\_

六、本次創作與學習活動的過程中您是否遭遇到困難？

- 1.沒有困難(很簡單)                      2.尚可                      3.很困難。

理由：\_\_\_\_\_

在哪一方面遭遇困難？如：

從抽象的班級特色轉化為具體的圖案                      表現技法                      其他\_\_\_\_\_

# 生命教育融入美術教學設計

教案名稱	性別停看聽	教學設計者	校名： <u>高雄師大附中</u>
學程	高中 國中 國小		姓名： <u>蘇郁雯</u>
生命教育領域	人與自己 人與社會 人與自然	生命教育主題	兩性尊重
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.能解讀生活環境中充斥的性別刻板印象。</li> <li>2.能理解藝術史中女性藝術創作的特質與發展。</li> <li>3.能關心並以性別議題作為創作的主题。</li> <li>4.能與人分享學習心得並能延伸至社會關懷。</li> </ol>	對應能力指標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. (美術)分析與解釋特定時期人文、社會或科學之思潮和美術的關係。</li> <li>2. 比較並分析美術和其他藝術學科在創造之媒材、技法和創作過程之異同。</li> <li>3. 應用特定媒材與技法，表達其思想與感情的作品。</li> <li>4. (生命) 3-5-11 反省社會中關於兩性的刻板印象，建立兩性平等的互動模式。</li> <li>5. (生命) 3-5-12 關懷他人與照顧弱勢。</li> </ol>
九年一貫課程(或高中)領域/年級	美術 / 高二	教學時間	七節 350 分鐘
九年一貫課程(或高中)單元/版本	自編教材	關鍵字 (生命教育子題或重要概念)	性別議題、女性主義

## 教學內容及活動設計

設計理念	<p>近二十年來台灣婦女運動日益蓬勃，教育體制內亦大力推動性別平等教育，媒體方面也經常報導有關性別議題，大眾接觸性別論述的機會越來越多。性別(gender)一詞就生物學的角度來看，指的是男女之間生理上的差異，然而就社會學的角度而言，男女的概念指的是社會體制或教育建構下的性別差異。性別認同涉及的是個體自我概念，無關乎生物學上生理的差異，強調的應是個體的主體性，因此本次課程設計期望能建構一種超越性性別的概念，破除傳統性別刻板印象，勉勵學生能學習尊重與理解不同的個性與差異，邁向多元豐富的社會發展。</p>
教材分析	<p>性別議題發展至今已不只是男女兩性的問題，而是更廣義探究性別特質、跨性別的層次。女性主義的領域也不僅是單純地分析社會中性別現象，延伸所及也關注貧窮、生態、暴力等問題。本次課程設計中，首先筆者藉由社會中的各種性別現象，無論是影視媒體或廣告視覺圖像，透過討論與發表，讓學生思索與探究社會中普遍存在的性別刻板印象。其次，藉由藝術史中女性藝術家創作觀點的轉移，讓學生理解藝術史或歷史(history)不再侷限於 his story，而是可以更多元的方式呈現。最後，透過創作讓學生將個人關注的性別議題或思維轉化為具體的視覺圖像，藉由創作歷程能更深入探究與思考相關問題，其勉勵學生能將正向的思維融入個人生命中並實踐之。</p>

教學資源		教師準備	電腦、單槍、參考資料、學習單、學習評量
		學生準備	八開紙、畫筆、拼貼用之相關圖像
教學時間	教學目標 編號	<p style="text-align: center;"><b>教學活動</b> (應含準備、發展、綜合及追蹤活動/實踐引導) (按照活動次序以阿拉伯數字分別編號)</p>	
50分	1	<p>1. 能解讀生活環境中充斥的性別刻板印象。</p> <p>教師引導活動：</p> <p>性別如何閱讀呢？台大城鄉所畢恆達教授曾提出一些個人的提問，同學可以想想看</p> <p>為什麼男人的謀略叫「雄心壯志」，女人卻被說成「最毒婦人心」？</p> <p>為什麼男孩爬樹大家稱讚「好厲害」，女孩爬樹卻變成「野丫頭」？</p> <p>為什麼公共場所男廁總是暢行無阻，女廁卻是大排長龍？</p> <p>教師提問：</p> <p>(1). 透過畢恆達教授的觀察，同學們是否也注意到社會中普遍存在的性別刻板印象？</p> <p>同學自由發表：「男主外、女主內」；「男生數理邏輯能力較女生佳」「男生體力優於女生」；「男生較理性、女生容易歇斯底里」等。</p> <p>同學們是否欣賞過法國動畫導演米歇 奧塞羅(Michel Ocelot)的剪紙動畫影集 <i>王子與公主</i> ？其中有二則短篇故事 <i>女巫</i>、<i>王子與公主</i>，短短十幾分鐘，就點出性別刻板印象。如：女巫並非真的有巫術，而是運用書本中的知識，建築城堡設計自己喜愛的生活空間，卻因為他人的不了解，引發一連串的攻擊行動，影片中的男性還以「我們不是要毀滅(她)，而是要征服(她)」的口號將個人的霸權心態合理化，另一則 <i>王子與公主</i> 中對於性別刻板印象亦有所著墨。</p> <p>性別的議題無所不在，然而卻非每個人都能看見或感受到。性別刻板印象侷限了女生在各方面的發展，進而影響未來的生涯規劃，因此藉由本次教學活動，希望能為同學開啟這扇窗。然而，</p> <p>(2). 其他方面，如充斥在生活週遭的視覺影像或藝術創作中同學是否也關注到性別相關議題？</p> <p>學生自由發表：生活中的視覺影像，包括每日的影劇版中，女性的形象大多是穿著暴露賣弄性感，相較之下男性顯然不會如此。其它又如車展或 3C 賣場上促銷的女性模特兒，讓人不知是在賣商品或是在賣身材</p> <p>針對藝術創作方面，顯然同學們所知有限，大多數學生表示僅認識男性藝術家，如莫內、畢卡索、張大千，女性藝術家幾乎沒有人</p>	

教師可參閱畢恆達教授「空間就是性別」一書

討論活動

電腦、單槍  
教師可參閱 *王子與公主* 影集，必要時可播放部分內容。

50 分 2	<p>提出，這方面有賴教師於課堂中介紹。由此延伸至下一堂課探究。</p> <p style="text-align: center;">第一節結束</p> <p>2. 能理解藝術史中女性藝術創作的特質與發展。</p> <p>教師引導與講述：</p> <p>歷史從來就不是真實的全記錄，它僅僅是書寫者生命條件下片段記憶的寫照(陸蓉芝，2000,6)。從古至今書寫歷史的人大多是男性，且容易受到時代環境以及個人主觀判斷，而不容易成為客觀而全面的記錄。</p> <p>關於女性主義運動，肇始於十八世紀歐洲，英國的伍史東考夫特 Wollstonecraft, Mary 在 1972 年撰寫了《婦女權力的辯白》針對女性在政治、教育、工作及婚姻中的種種不平等及應有的權利提出看法。</p> <p>一般而言，著重女性在政治、權利方面的女性運動稱為「女權主義」，又稱為「婦女解放運動」。女性主義運動則是針對女性生活各層面發出不平之鳴，是一種廣泛、全面，且論述多元的運動。</p> <p>女性主義的發展：</p> <p>初期，以追求男女平等為表現，表現傾向於以男性藝術家的觀點，來表現女性在藝術方面的才華。當時的女性藝術家，為了積極追求自我實現，離鄉背景，或必須穿著男裝或打扮成男性，來換取自由的社交活動。</p> <p>十九世紀後期至二十世紀初期，女性主義運動蓬勃發展，參與藝術、文學的女性增加。她們重視自我實現，對於藝術界給予的評價與歸類，抱著自己一套獨特的看法。</p> <p>時至 1968 年，由於後現代思潮的影響，進入所謂的後女性主義不再向過往對任何事只強調男女平等，而是注重女性特質與女性特有的經驗，並對女性與社會生活各層面提出更多議題與不同角度的思考與批判。</p> <p style="text-align: center;">第二節結束</p>	電腦、單槍投影機
--------	--	----------

150 2  
分

### 3. 能關心並以性別議題作為創作的主題。

藉由上週學習歷程，同學能理解社會中普遍存在的性別刻板印象，以及女性主義者如何為個人的主體性努力不懈，嘗試超越不同的限制已達成自我實現，這些都是值得大家參考與學習的。

本次課程的目標並非要大家成為激進的女性主義者，因為如此又落入矯枉過正之嫌，我們要努力的方向主要著重在個體如何詮釋自己的主體性，畢竟每個個體中並非決然地陰柔或陽剛，每個人的性格中同時可兼容理性與感性、有強有弱，這些僅是個體的差異問題而非生物學上男或女的性別思維。因此本次創作活動，同學可就個人對於社會長期觀察，對於女性主義或者您所關心的種種相關議題(針對第一次上課提及女性主義不限於性別的思考，更擴及暴力、環保、生命等議題)，從事創作活動。創作方式與媒材不拘。創作過程中有問題可與教師個別討論



圖 1 同學間討論相關議題與尋找適切的圖像進行創作



圖 2 運用適切的圖像拼貼與創作個人關心的議題

第三節、第四節、第五節結束

50 分 4

4. 能與人分享學習心得並能延伸至社會關懷。

創作活動結束後，教師與學生共同將作品整理，建立參與者個人檔案，於教室教學活動中，進行綜合討論與作品欣賞。

教師總結：

過去由於撰述歷史的人大多是男性，且容易受到時代環境以及個人主觀判斷，因此歷史容易成為撰述者主觀而片面的記錄。時至今日，這些觀點藉由教育的歷程以及不同的傳播媒體，已有各種平台提供討論空間，也獲得不同程度的回應。性別議題在台灣目前已是大家所關注的重要議題之一。

歷史上無論東西方，女性長期備受歧視與差別待遇，因此激盪出百年來女性主義工作者尋求與爭取各種權利的論述與行動，直至今日至少在現代化國家，女性主義所尋求的方向也不再侷限於兩性的問題，已擴大至性別議題，並涉及貧窮、生態、暴力等全球議題。本次學習課程，希望從傳統社會中的性別刻板印象讓大家理解生活中有關性別議題的迷思，藉由討論、反思、創作活動蒐集資料的歷程，讓大家能有更深入的探究，最終的目標是期待大家能以更寬廣的心，以一種超越性別、跳脫男女二元對立的思考，來面對生活中個體的差異。畢竟，每個人的身心靈中，都有一個小宇宙，在這宇宙中可能同時存在著有剛有柔、有強有弱、有理性與感性，每個個體的主體性皆操之於己，透過對話，使相互尊重、相互理解、相互體諒 能真正落實，而不是一個口號。

第六節結束

學習單  
學習心得表  
自評表

### 教學成果(教學評量、學習心得及其他表現)

#### 一、學生創作表現與創作自述舉隅



圖 1 王庭作品

八開紙，拼貼，2008

有時因為市面充斥著太多太多的化妝品，而令許多人迷失在其中，忘了



圖 2 林蓁作品

八開紙，拼貼，2008

現代人都以追求面容姣好為目標，媒體也都不斷播放選美、模特兒比賽等訊

原本的自己。右下的色彩區塊代表各色的化妝品，中間的一長串品牌象徵許多另人深思的”品牌迷思”，名牌真的比較好嗎？

息。外在固然重要，但如果世界由手術和金錢的堆積所形成的美貌，需要省思這樣的價值觀是否正確。



圖 3 吳 耘作品

八開紙，拼貼，2008

傳統價值觀就是男生數理好，而女生則較強記憶方面的文科，即使到今日，這樣的認知仍十分普遍。我自己是個外表比較偏向他人口中的“男性化”，所以常會遇到別人的刻板印象加諸在自己身上，才創作這個主題。



圖 4 蔡 璉作品

電腦繪圖，2008

## 二、教學評量（含前後測）

(一)、您能觀察或體會到社會中所存在的性別刻板印象？

評量等第	能	尚可	不能
前測（百分比）	15%	12%	73%
後測（百分比）	74%	25%	1%

前測中大多數的同學表示較少關注這類議題，因為從小所接觸的家庭教育或社會刻板印象已經深植心中，而且大多習以為常，平時並不會為此議題深思或有所爭辯。

後測中表示能的實例舉隅：從廣告看板、電視報紙與交談中多少都能發現（1 號）。報紙雜誌廣告新聞等媒體有許多跟性別議題有關的報導，尤其是將女性物化行銷的消息很多（30 號）。3C 商場中的show girl有物化女性的感覺(35 號)。 N = 38

(二)、您能理解後現代社會中有關女性主義或性別議題的意義？

評量等第	能	尚可	不能
前測 (百分比)	0%	0%	100%
後測 (百分比)	60%	39%	1%

後測中表示能的實例舉隅：能打破傳統刻板印象，提高女性尊嚴及價值(1 號)。現代女性能擁有強烈的自主性(20 號)。能探討社會中對女性的不平等待遇及歧視(35 號)。相對於男性，女性大多是弱勢(39 號)。

表示尚可的實例舉隅：讓女性的權利與地位能提升(29 號)。因為女性在先前的社會中被壓抑太久了(37 號)。就是在追求性別平等(25 號)。能突顯以往被忽略的議題(16 號)。 N = 38

(三)、藉由本次學習與創作活動，能否有助於您客觀地看待性別的相關議題？

評量等第	有幫助	尚可	沒有幫助
後測 (百分比)	73%	26%	1%

有幫助的實例舉隅：了解藝術家想表達的議題可以更進一步的對照社會(15 號)。看到更多問題，自覺更須拿出自信來做獨特的自己(1 號)。要勇敢表現自我，不要侷限在傳統觀念裡(9 號)。(39 號)。為了創作作品，相關議題與資料找了不少，也吸收許多令我更加了解這種微妙觀感(6 號)。每個人都有自己不同的長處，不是男生或女生誰的理科或文科就一定好(5 號)。能從不同和更多元的角度探討兩性問題(30 號)。

尚可的實例舉隅：有些刻板印象還是根深蒂固(12 號)。我本來就沒有歧視的觀念(41 號)。因為印象是從小就養成的，所以多少都有點不客觀(17 號)。我發現很多對於女性不公的事，有部份是自己找的(37 號)。 N = 38

三、學生學習心得

1. 學生學習的喜好度

(一)、您喜歡本次的學習與創作活動？

程度	喜歡	尚可	不喜歡
結果	63%	36%	1%

喜歡的實例舉隅：將原為「思考性」之議題轉為實體，過程中有所獲得(6 號)。拼貼這種不同的創作方式有樂趣(39 號)。看到很多不同的藝術家用不同方式表達看法很有趣(15 號)。

尚可的實例舉隅：能使我多加思考這類問題(25 號)。知道女性要為自己挺身而出(10 號)。對於社會上的不公能夠避免(29 號)。

不喜歡的實例舉隅：因為我個人比較喜歡古時候的男尊女卑(37 號)。因為要用很多不同的角度



思考問題(32 號)。

## 2. 學生學習的困難度

(二)、本次創作與學習活動的過程中，您是否遭遇到困難？

程度	很容易	尚可	很困難
結果	18%	71%	11%

很容易實例舉隅：因為探討女性的心理使我感到很大的興趣 (20 號)。

尚可實例舉隅：其實題材多到不知道要選定哪個主題 (9 號)。為了呈現紙張(二度空間)的形式，花了許多時間進行作業 (6 號)。圖像的選取與融入這部份有些困難(39 號)。

很困難實例舉隅：因為不想表達的太過激進卻又不太喜歡社會上的風氣，因此在主題表現上覺得很困難(15 號)。主題的表現上很困難，因為實在不知道要做什麼(37 號)。

教學檢討(針對教學設計、教學活動及教學評量等進行省思)

### (一)、教師的教學活動設計方面：

大多數的人提及女性主義多半存在許多迷思與誤解，包括：女性主義是貶抑男性的主義、女性主義者只能是女性、女性主義者很多同性戀者、女性主義者不結婚不生育，喜歡逞凶鬥狠……等。事實上除了極少數的激進女性主義者之外，一般的女性主義並非如此，她(他)們探究的主題包括性別歧視、刻板印象、女性物化、身分認同或是「父權」下的社會體制(而非男性本身) 等問題。本次教學課程設計上主要讓學生了解社會中普遍存在的刻板印象，透過討論、發表與創作，讓學生理解無論男女或其他性別(第三性)，皆為獨立的個體，其主體性操之在己，容許每個個體內部同時存在著有強有弱、有剛有柔、有理性亦有感性，多元且豐富。也讓學生理解性別刻板印象可以藉由教育與個人的努力來轉變，以達成超越性別的理想境界。

### (二)、學習內容方面

法國哲學家兼女性主義者西蒙·波娃曾說「女人不是生成的，而是形成的。」由此可理解女人從青澀的少女到成熟的女人之間，過程是透過教育與社會體制下所形塑出來的。在筆者的教學過程中，並非要將學生形塑為激進的女性主義者，而是希望學生們能理解個體不同的差異，學習跳脫男女二元對立的思維，轉以一種夥伴關係和諧共處。

高中階段的課程中，學生對於性別議題接觸較少，因此在教學內容方面，教師要準備的資料較多，特別是女性主義的藝術創作表現，教師可以藝術家創作實例或相關影片與特殊的事蹟，或生活中常見的影像分析，較能吸引學生理解與關心相關的議題，教學過程中透過分組討論來分享心得，學習成效較獨立發表更佳。

### (三)、學生評價方面

從學生學習心得分享中，明顯看到本次學習活動過程中透過創作歷程的確能讓大家思考相關議題，特別是充斥於週遭環境中的刻板印象，會影響個體如何看待性別的觀念，甚至會影響個體複製這些觀念至未來，儘管仍有少數一二位同學仍希望持有男尊女卑的概念，但相對於大多數學生幾乎都能試著學習超越性別二元的思維以及尊重不同差異的觀念，由評量表的成果可見一斑。

參考文獻(按APA格式撰寫)

謝鴻均譯(2000)。游擊女孩床頭版西洋美術史。The Guerrilla Girls' bedside companion to the history of western art。台北：遠流。

曾國安主編(2007)。高中美術 3。台北：華興。

潘小慧(2008)。從差異邁向和諧：一種超越性別的整全人文主義之建構。哲學文化，35(5)。台北：教育部生命教育網站。教育部生命教育網站，[http://life.edu.tw/homepage/091/new\\_page\\_2.php](http://life.edu.tw/homepage/091/new_page_2.php)，2008.10.26 瀏覽

米歇 奧塞羅(1999)。王子與公主。Princes et Princesses。台北：齊威。

下接學習單及相關教材

附件一

**「性別停、看、聽」學習單 高二 班 座號**

在過去的世代與父權的社會體制下，男女的地位懸殊，女性往往淪為次要的或所謂第二性的角色 ...，日常生活中您注意到一般男性與女性有何不同的特質嗎？是否有所謂的性別刻板印象？試著將它記錄下來：

**過去或傳統男性的特質：**

**過去或傳統女性的特質：**

社會上近來流行著「新好男人」與「新好女人」，您認為這二者應有何特質？

**新好男人的特質：**

**新好女人的特質：**

附件二

「性別停、看、聽」學習評量 高二 班 座號

在過去的世代與父權的社會體制下，男女的地位懸殊，女性往往淪為次要的或所謂第二性的角色，日常生活中您注意到一般男性與女性有何不同的特質嗎？是否有所謂的性別刻板印象？藉由學習活動，您是否有不同的觀點或收穫？

一、您能理解後現代社會中有關女性主義或性別議題的意義？

1. 能            2. 尚可            3. 不能。

簡單說明：\_\_\_\_\_

二、您能觀察或體會到社會中所存在的性別相關議題？

1. 能            2. 尚可            3. 不能。

簡單說明：\_\_\_\_\_

三、您喜歡本次的學習與創作活動？

1. 喜歡            2. 尚可            3. 不喜歡。

理由：\_\_\_\_\_

四、藉由本次學習與創作活動，能否有助於您客觀地看待性別的社會印象與相關議題？

1. 有幫助            2. 尚可            3. 沒有幫助。

理由：\_\_\_\_\_

五、本次創作與學習活動的過程中您是否遭遇到困難？

1. 沒有困難(很簡單)            2. 尚可            3. 很困難。

理由：\_\_\_\_\_

在哪一方面遭遇困難？如：

圖像的選取與融入            主題表現            表現技法            其他 \_\_\_\_\_

# 生命教育融入美術教學設計

教案名稱	揮灑烈愛		教學設計者	校名： <u>高雄師大附中</u>
學程	高中 國中 國小			姓名： <u>蘇郁雯</u>
生命教育領域	人與自己 人與社會 人與自然	生命教育主題	超越自己	
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能認識芙烈達 卡蘿 (Frida Kahlo) 的生平。</li> <li>2. 能理解藝術家如何透過藝術作品詮釋個人的生命觀與情感。</li> <li>3. 能反思個人的生命觀並創作作品。</li> <li>4. 能將創作體驗融入生活，樂觀迎向人生。</li> </ol>	對應能力指標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. (美術) 分析與解釋特定時期人文、社會或科學之思潮與美術的關係。</li> <li>2. (美術) 運用適切的口語與撰述，表達評鑑與賞析。</li> <li>3. (美術) 綜合運用多種媒材，表現獨創性的作品。</li> <li>4. (生命)4-5-15 珍惜自己的生命，以積極負責的態度探討生命取向。</li> <li>5. (生命)4-5-16 探索生死課題與生命意義的關係。</li> </ol>	
九年一貫課程(或高中)領域/年級	美術 / 高二		教學時間	八節 400 分鐘
九年一貫課程(或高中)單元/版本	自編教材		關鍵字 (生命教育子題或重要概念)	藝術鑑賞、芙烈達 卡蘿(Frida Kahlo)、揮灑烈愛、版畫創作、生命與藝術
<b>教學內容及活動設計</b>				
設計理念	<p>墨西哥畫家芙烈達 卡蘿(Frida Kahlo)一生充滿獨特的生命情調，本次教學活動設計主要以她的生命故事為探究主題，讓學生理解其家庭、健康、愛情、婚姻以及個人信念與創作之間的關係。藉由藝術家的奮鬥歷程讓學生體會面對生命中的挫折與困境時，如何以正向、樂觀的態度來轉化。就如同聖嚴法師提過面對困境時我們可以學習「面對它、接受它、處理它、放下它」，看似簡單的道理，卻值得我們終身學習並於生活中實踐。</p>			
教材分析	<p>延續上一的單元 性別停看聽，本次課程以一位不平凡的女性其生平、藝術創作，特別是面對病痛時的勇敢、堅毅，以及不饒不折中仍保有樂觀開朗的性格為例，讓學生深入探究相關議題。芙烈達 卡蘿(Frida Kahlo)的自畫像大多反映出她的人生際遇，藉由獨特的色彩、形式風格，展現個人的生命情調。除此之外，芙列達的作品中也能發覺她與墨西哥這片孕育她生命的土地連結，展現強烈的文化認同。課程中藉由芙烈達相關影片 揮灑烈愛 的介紹，以及相關作品的閱讀、欣賞與討論，讓學生了解芙烈達創造生命的熱忱以及自我的特殊性，藉以期勉學子面對生命中的每個轉折都能保持正向樂觀的態度。</p>			
教學資源	教師準備	電腦、單槍、「揮灑烈愛：芙烈達」藝術鑑賞學習單		

		學生準備	版畫創作工具、自我影像創作參考資料	
教學時間	教學目標編號	教學活動 (應含準備、發展、綜合及追蹤活動/實踐引導) (按照活動次序以阿拉伯數字分別編號)		教學資源
50分	1	<p>1. 能認識芙烈達 卡蘿(Frida Kahlo)的生平。</p> <p>教師引導活動：</p> <p>教師簡介芙烈達 卡蘿(Frida Kahlo)的生平，包括其家庭、童年、健康、愛情與其信念等。</p> <p>芙烈達在六歲時不幸感染了小兒麻痺症，右腳有點萎縮變形，父親為此鼓勵她運動以及從事戶外活動，也因此造就她與其他傳統女性不一樣的性格，堅毅而勇敢。芙烈達的父親是攝影師，芙烈達在幫忙父親修片的過程中也培養出繪畫的能力。</p> <p>高中畢業後芙烈達順利考取大學，原本立志當醫生的她，卻在一場嚴重的車禍中改變計畫。在休養期間她以繪畫來面對痛苦的情緒。她以自己為模特兒，創作無數的自畫像。後來她結識了長她二十一歲的墨西哥壁畫家狄亞哥，他鼓勵芙烈達做一位專業的畫家，後來二人結婚也持續藝術創作活動。</p> <p>狄亞哥後來接受委託到美國創作壁畫，芙烈達也跟著到美國約三年的時間，過程中因思鄉情切，她也創作了自畫像表現有關她對美國的感受。五十年代，芙烈達的健康狀況欠佳，大部分的時間都在做脊椎手術，期間幾乎都以輪椅代步，這段時間她也創作無數有名的自畫像，包括 斷柱 (The broken column)、受傷的小鹿 (The wounded deer)、希望之樹，保持堅定 (Tree of hope, keep firm)等。</p> <p>芙烈達因病痛遭受很大的痛苦與折磨，不過她還是積極且勇敢面對人生。在墨西哥舉辦第一次個展後即因肺炎過世，享年四十七歲。有藝評家指出她的作品和生命是密不可分的，她的畫就是她的自傳，她畫的是現實中的生活而不是夢境。</p> <p>藉由老師的簡介後，同學是否對芙烈達有初步的認識呢？透過藝術家的生平，了解她的境遇後，我們再來看她的自畫像，您是否會有不同的看法呢？</p> <p>教師提問：</p> <p>(1). 畫面中芙烈達自畫像的表情看起來如何？</p> <p>(2). 芙烈達運用了哪些手法來傳達內在的情感？</p> <p>(3). 如果您是畫中的主角，您會如何表現自己的際遇？</p> <p>(4). 欣賞芙烈達的作品後，您的感覺如何？喜歡她的創作？</p> <p>同學可以運用高一所學的藝術鑑賞的方法，再一次了解芙烈達的作品，有興趣的同學可延伸閱讀或上網搜尋相關資料，於課堂中與同學</p>		<p>教師可參考影片 揮灑烈愛 相關 內容資料 芙烈達的生命情 調 power point 學習單</p> <p>電腦、單槍</p>

30分	<p>2. 能理解藝術家如何透過藝術作品詮釋個人的生命觀。</p> <p>教師引導活動與提問：</p> <p>上週我們一起欣賞了墨西哥藝術家芙烈達的部份創作以及簡單瞭解了她的生平，相信同學們對於藝術家在創作時，其家庭、成長背景與生活際遇，皆會為她帶來深刻的影響。</p> <p>(1). 芙烈達除了忠實地描繪他自己之外，同學們是否注意到她用了哪些手法來描繪自己？</p> <p>學生自由發表，如：超現實手法、象徵式的手法</p> <p>(2). 芙烈達的自畫像中，她喜歡穿著墨西哥傳統服飾，戴著特殊造型的首飾以及充滿各式墨西哥動植物的背景，同學觀察看看畫面中有哪些動植物，並想想看為什麼她要如此創作？</p> <p>學生自由發表，畫面中經常出現的動植物，如：猴子、鸚鵡、鹿、狗、原始森林植物 等。結合這些象徵墨西哥的圖像，某種程度在呈現自己對墨西哥這片土地的認同</p> <p>(3). 相關的討論問題，同學可藉由芙列達的藝術鑑賞學習單，深入探究。</p> <p>(4). 在藝術批評與欣賞創作時，有所謂的步驟與方法，分別是簡單描述、形式分析、詮釋與評價，同學們可以依循這些步驟，深入理解藝術家與創作品的內涵。</p> <p>簡單描述：感官可感受到的層面作為描述的開端，對題材、主題、造型要素與形式做簡單粗淺的描述。</p> <p>形式分析：探討作品製作中所運用的材料、技法及其特性等。分析部份與部份、部分與整體的關係，同時也探究作品的構成原理與風格。</p> <p>詮釋：探討環境、文化、社會、政治、經濟等背景要素與此作品的關係。</p> <p>評價：運用上述所學到的知識、概念為基礎，對作品的優劣與價值作合理的判斷，並述其理由，亦可參考專家對此作品的評價(王秀雄，1990，214)。</p>	<p>「芙烈達作品鑑賞」學習單</p> <p>「芙烈達作品鑑賞」學習單</p>
-----	--	---

20 分 3

3. 能反思個人的生命觀並創作作品。

藉由藝術家芙烈達的生命觀與其創作,同學也能嘗試將個人的生命情調轉化為圖像呈現出來。本次創作活動我們試著運用版畫來進行。

(1). 版畫創作有何特質?

學生自由發表: 需製「版」, 再印刷; 有複製的特質。

(2). 版畫創作的形式與創作類型有哪些?

學生自由發表: 凸版、凹版、孔版、平版、併用版 等。

本次創作活動同學可選以凸版或孔版來進行, 首先請同學思考如何將個人內在心靈、情感與思維詮釋表達, 可先行構圖再轉化為具體的圖像表現。

教師簡介下週所需具備的創作材料。

第二節結束



250 3  
分

3. 能反思個人的生命觀並創作作品。

藉由芙烈達的創作，反思個人的生命觀，轉化為具體的造形，進行創作活動。本次創作活動以版畫為創作媒介，透過間接藝術的表現，同學可以嘗試不同的表現形式。

過程包括：構思、構圖、製版、印刷、套色 等。過程中有問題可隨時與老師討論。

版畫創作工具；本次活動中包括橡膠版與新孔版製作。



圖 3 製版印刷過程



圖 4 學生製版過程(一版多色印製)



圖 5 新孔版印製過程

第三、四、五、六、七節結束

50分 4

4. 能將創作體驗融入生活，樂觀迎向人生。

創作活動結束後，教師與學生共同將作品整理，建立參與者個人檔案，於教學活動中，進行綜合討論與作品欣賞。

教師小結：

芙烈達在六歲時不幸感染小兒麻痺症，右腳因此有些缺陷，在父親細心的照顧與鼓勵下，造就她堅毅與勇敢的性格。十八歲之前的芙烈達原以醫生為志業，然而一場車禍改變她的人生。在休養期間她開始畫畫，她想藉由創作逃避不悅的情緒，也因此創作了無數的自畫像。

芙烈達畫自畫像，也畫插圖、風景畫與靜物等主題。她表示「我的主題總是我的感覺、我的心靈狀態，以及生命在我身上造成的深刻反應」(蔡佩君譯，2003,297)。芙列達的作品就像她的繪畫自傳，非常特殊且個人，畫面中有種奇特的張力，讓人有種不適的感覺，但卻僅僅擄獲觀者的心。另外，對於她的作品中也流露一種對於墨西哥土地的認同，她喜歡穿著墨西哥傳統服飾，戴著象徵墨西哥文化的裝飾品，畫面中的背景也充滿象徵墨西哥的符號，包括原始森林、火山岩石、鸚鵡、鹿、猴子...等。其為生命奮鬥的熱情與樂觀的態度可為大家面對生命轉折的參考。

評量表

第八節結束

### 教學成果(教學評量、學習心得及其他表現)

#### 一、學生鑑賞報告與創作舉隅



圖 6 王 湏, 芙烈達 卡羅作品探究報告, 2009

圖7 方 妤，芙烈達 卡羅作品探究報告，2009

圖7展示了兩頁手寫文字，內容為對芙烈達·卡羅作品的探究報告。文字以中文書寫，包含多個段落和標題，如“一、前言”、“二、背景”等。文字內容涉及對卡羅作品的藝術風格、創作背景及個人經歷的深入探討。文字排版整齊，字跡清晰，展現了作者對藝術的深刻理解和研究。

圖7 方 妤，芙烈達 卡羅作品探究報告，2009



圖8 王 媛作品  
橡膠版，2009



圖9 蔡 訪作品  
橡膠版，2009



圖10 洪 雯作品  
心靈公車，橡膠版，2009



圖11 王 唯作品  
新孔版，2009

## 二、教學評量（含前後測）

### （一）、您能知道芙烈達·卡蘿與其奮鬥的一生？

評量等第	知道	尚可	不知道
前測（百分比）	0%	0%	100%
後測（百分比）	61%	39%	0%

知道的實例舉隅：帶著堅強的內心，克服外在形式的病痛以及愛情的困境，繽紛了張張個性的藝術...(1 號)。一生很多挫折，但仍努力奮鬥 (5 號)。一個位生命執著且奉獻無限熱情的女人，她渴望征服愛情，縱使其不專一；她渴望征服病痛，縱使鋼釘纏身。一位到接觸死亡前，依然忠於自我的女人，縱使不被人認同，她的生命依然奔放 (6 號)。

尚可的實例舉隅：透過繪畫抒發自己歷經的過程，並以此克服挫折(43 號)。雖然她的一生悲喜交加，但她仍努力創作，堅持繪畫理想(29 號)。  
N = 37

### （二）、您能理解芙烈達的創作與其生命歷程的關係？

評量等第	知道	尚可	不知道
前測（百分比）	0%	0%	100%
後測（百分比）	53%	42%	5%

知道的實例舉隅：芙烈達的作品是她內心情緒的發洩，所以在她的作品裡充滿她的故事 (1 號)。

尚可的實例舉隅：悲慘的人生造就她的畫風，表達出她內心深處的痛 (2 號)。她的人生頗為坎坷，創作與她的人生遭遇息息相關 (29 號)。

不知道的實例舉隅：她的作品太深奧(33 號)。

N = 37

(三)、在本次學習活動中，您能藉由創作中的人、事、物來表現您內在的自我影像？

評量等第	能	尚可	不能
後測（百分比）	31%	53%	16%

能的實例舉隅：可以在探索內在自我過程中，將自己的情感抒發出來（20 號）。（3 號）。（39 號）。  
 尚可的實例舉隅：要表達出一些深層的想法還是有困難(29 號)。能部分表現出內心的自我，但並不能詮釋整個內心(28 號)。迷失中...(25 號)。  
 不能的實例舉隅：我較不擅長表達（33 號）。或許創作中的人事物有些部分與內心相互呼應，但藝術家所創作的作品內涵，多少會與自己的內心不同(31 號)。沒完全了解自己，不能完全表現出來(2 號)。我覺得創作能表達出自我的侷限較大(17 號)。  
 N = 37

### 三、學生學習心得

#### 1. 學生學習獲益度

(一)、藉由本次學習活動，是否能有助於您對於未來生活中面對困境時有正面思考的啟示？

評量等第	非常有幫助	有幫助	尚可	不能
後測（百分比）	5%	62%	32%	1%

有幫助的實例舉隅：  
 芙烈達的一生波折不斷，但她依舊堅強的生活，因此和自己的挫折比起來，也不算什麼了(1 號)。  
 芙烈達經歷了那麼多挫折都走過來了，那一點點的挫折我也可以克服（3 號）。看著她會發現自己很幸福，遇到挫折便不能放棄(13 號)。  
 尚可的實例舉隅：  
 看到另一種熱愛生命的展現，我自有面對方式（11 號）。學習從另一種觀點看待同一件事，心靈轉個彎，煩惱變恩典（16 號）。  
 N = 37

#### 2. 學生學習的喜好度

(二)、您喜歡本次的漫畫教學設計？

程度	非常喜歡	喜歡	尚可	不喜歡
結果	6%	80%	14%	0%

非常喜歡的實例舉隅：是一向有自主性且可激發創造能力的學習(20 號)。輕鬆，能自由發揮，沒有束縛(26 號)。

喜歡的實例舉隅：本次創作活動因不常接觸版畫較為新鮮 (5 號)。這次活動中穿插影片，藉著活動式的故事，我對主角芙烈達的了解不再拘泥於靜止的畫作 (6 號)。結合影片的教學，令我覺得很親近，很快樂 (14 號)。看到不同人用不同的方式表現自我 (35 號)。

尚可的實例舉隅：課後的創作活動中，版畫不好設計，但還可以接受 (25 號)。可以瞭解藝術加以畫作表現出自我的心路歷程 (29 號)。  
N = 37

### 3. 學生學習的困難度

(三)、在本次學習活動中，您能藉由創作中的人、事、物來表現您內在的自我影像？

程度	很容易	尚可	很困難
結果	5%	90%	5%

很容易實例舉隅：藉由影片讓福列達的作品更容易懂 (1 號)。

尚可實例舉隅：在其中可能會遇到些許困難，但在和老師討論後疑惑都有了解答，謝謝老師 (20 號)。雖然影片是輕鬆愉快的，但探討其背後的寓意，與主角真實的人生，並非一時可以思透的(6 號)。

很困難的實例舉隅：時間較久，差不多忘了(33 號)。

N = 37

教學檢討(針對教學設計、教學活動及教學評量等進行省思)

### (一)、教師的教學活動設計方面:

本次學習過程中，筆者嘗試結合部分影片，再選擇藝術家不同生命歷程的作品，引領學生深入探究藝術家不凡的一生，藉由討論、分享、創作的過程，讓學生學習發覺自己內心深處的生命力，以及透過藝術家奮鬥的一生，勉勵學子面對生命中不同的挑戰，能以積極正向的態度來面對。誠如名嘴吳淡如在主持節目前一句鼓舞人心的話「好運總是降臨在樂觀開朗的人身上」。以此共勉。

### (二)、學習內容方面

本次課程設計延續上一個單元 性別停看聽，筆者刻意挑選一位不平凡的女性，因為女性的能力與特殊性，在台灣社會中仍普遍被社會刻板印象所侷限，芙烈達的生平以及她面對病痛與生涯規劃的轉折時，仍堅持創造生命的奇蹟與保有個人的自主性與獨特性，可為眾多學子參考。未來筆者也會嘗試以本地的藝術家為例，可免矯枉過正，也為多元文化與生命發展努力。

從芙烈達的自畫像中，可以明顯看特殊的、個人且深入的自傳式記錄，儘管有時會令人感到過於直接而不舒服，但這些作品卻緊緊擄獲眾人的眼光。也為學生開啟另一扇窗，讓學生看看外面的世界，看看不同的人，都在彩繪自己的生命，豐富自己的人生。

選擇以版畫作為最後的創作媒介，主要以其創作過程的趣味性與其間接性能引發學生學習的樂趣。特別是高中階段學生，大多數在藝術創作的技巧上會面臨瓶頸，進而放棄創作，藉由版畫，學生可以具象或半具象的方式呈現內心的世界，透過層疊的色彩、刻紋的趣味性，頗受學生好評，另外新孔版的嘗試也讓不少學生欣喜。

### (三)、學生評價方面

藉由學生的評量表，顯而易見都表示認同與喜愛，特別是當前社會氛圍仍以醫學系、理工科為成就取向，學生看到芙烈達以優異的成績進入墨西哥最好的大學，並以醫生為志業，最後卻因一場意外的車禍改變志向，在其與生命搏鬥之下依然發光發熱，這種感動不是在社會樣板教育與價值觀可以說明的。藉由本次學習活動期盼給予學生另一種價值觀與思維空間，但願也能發酵為更多元的思維模式，創造生命中更多的可能。

#### 參考文獻(按APA格式撰寫)

- 王秀雄(1990)。美術與教育。台北：市立美術館。
- 蔡佩君譯(2003),Herrera, H.原著。揮灑烈愛。Frida: A Biography of Frida Kahlo。台北：時報文化。
- Andrea Kettenmann(1998), Frida Kahlo, Germany: Benedikt Taschen.
- Julie Taymor(2002), Frida: Bring Frida Kahlo's Life and Art to Film. U.S.A: Newmarket Press.
- 教育部生命教育網站。教育部生命教育網站，<http://life.edu.tw> (2009.03.03 瀏覽)
- Julie Taymor(2003),揮灑烈愛，Frida, 台北：邁拓娛樂。

下接學習單及相關教材

附件一

「揮灑烈愛」學習評量 高二 班 座號

一、您能知道芙烈達(Frida)與其奮鬥的一生？

- 1.知道。 2.不知道。

簡單描述：

---

二、您能理解芙烈達(Frida)的創作與其生命歷程的關係？

1. 知道。 2. 不知道。

簡單描述：

---

三、在本次學習活動中，您能藉由創作中的人、事、物來表現您內在的自我影像？

1. 能 2. 尚可 3. 不能。

能的理由是：

---

不能的理由是：

---

四、藉由本次學習活動，是否能有助於您對於未來生活中面對困境時有正面思考的啟示？

1. 非常有幫助 2. 尚可 3. 沒有幫助。

有幫助的理由是：

---

沒有幫助的理由是：

---

五、您喜歡本次的教學形式與內容？

1. 非常喜歡 2.喜歡 3.尚可 3. 不喜歡。

理由是：

---

六、本次教學活動的內容的難易度？

1. 很容易。 2. 尚可 3. 很困難。

理由是：

---



## 附件二

### 芙列達·卡羅作品欣賞學習單

高二 班 座號

圖片來源：Andrea Kettenmann(1998), Frida Kahlo, 1907-1954, Germany: Benedikt Taschen.

圖 1 我與我的家庭

圖 2 兩個芙烈達，1939

圖 3 斷柱，1944

圖 4 想到死亡，1943

圖 5 特灣那的自畫像，1943

圖 6 受傷的小鹿，1946

#### 一、簡單描述

以上作品(圖 1-6)皆為芙烈達的自畫像，試就其中一件或二件，簡單形容您所看到的作品。

#### 二、形式分析

- (1).您知道這是以何種媒材創作的？
- (2).您看得出來這是採用何種構圖原理、色彩或風格特色？

#### 三、詮釋

- (1). 這位不凡的女性，在其短暫的藝術生涯中創作了兩百多幅的畫，大部分都是自畫像，每件自畫像各有特色，您能看出她是如何詮釋自畫像？
- (2). 想想看，芙烈達的創作是否受到個人生命歷程、當時社會思潮、環境的或者其他因素所影響？

#### 四、評價

- (1). 您認為這些作品表現得很成功嗎？這對您在面對生命的觀點以及創作表現上是否有所啟發？
- (2). 您喜歡這些作品嗎？為什麼？
- (3). 您能從網路或書籍中再找出芙烈達最令您感動的作品嗎？可再列舉一二。

# 生命教育融入藝術生活教學設計

教案名稱	時尚達人	教學設計者	校名：高雄師大附中
學程	<input checked="" type="checkbox"/> 高中 <input type="checkbox"/> 國中 <input type="checkbox"/> 國小		姓名：蘇郁雯
生命教育領域	<input checked="" type="checkbox"/> 人與自己 <input type="checkbox"/> 人與社會 <input type="checkbox"/> 人與自然	生命教育主題	生命源起 生命維護 <input checked="" type="checkbox"/> 生命發揚 生命完成
教學目標	1. 能認識時尚與流行文化的關係。 2. 能認識服飾與文化創意的關係。 3. 能運用藝術品或與個人生活體驗相關圖案，來設計服飾。 4. 能藉由巧思，並選用環保素材適當地妝扮自己。	對應能力指標	1. (藝術生活) 增進對生活週遭的事物有感知與判斷的能力。 2. (藝術生活) 欣賞及了解各種天然與人造材料及製作技藝。 3. (藝術生活) 啟發個人藝術與設計天賦。 4. (生命)4-5-17 增強自覺與自信。
九年一貫課程(或高中)領域/年級	藝術生活 / 高三	教學時間	七節 350 分鐘
九年一貫課程(或高中)單元/版本	改編教材	關鍵字 (生命教育子題或重要概念)	流行文化、文化創意、服飾設計、
<b>教學內容及活動設計</b>			
設計理念	<p>時尚與服飾的關係密切，在《舊約》的 創世紀 中即可見端倪，亞當與夏娃偷嘗禁果後，開始有了辨別善惡的能力，上帝得知他們違反禁令，將他們逐出伊甸園。就亞當與夏娃而言，以樹葉蔽體象徵他們具備了身分認同，由此也開展了後續文明人的生活。</p> <p>服飾在文明發展的階段中展現出不同的面貌，時至今日結合了流行文化與後現代思潮，很快地成為觀察社會文化動態的縮影。本課程設計即由此觀點思考，藉由認知流行文化特質，結合文化創意的概念，讓學生透過裝飾、解構與建構的過程，學習簡易的服飾設計。藉由創作的歷程，體會不同的服飾美感之外，更希冀學生能將所學融入實際生活，塑造個人獨特風格與適性妝扮。</p>		
教材分析	<p>本教學課程首先讓學生理解時尚與服飾的關係，藉由服飾發展的歷程融入流行文化與文化創意的概念。創作活動中讓學生以解構名畫或其他相關藝術作品為基礎訓練，作各種創意的發想，以平面設計為主要創作方式。最後以自身為創作主體，實際體驗個人平日妝扮，打造適性的個人風格、展現自信。</p>		
教學資源	教師準備	1.課前收集時尚訊息、服飾設計、藝術品相關創作。 2.電腦、單槍投影機。 3.設計「時尚達人」學習單、自我評量表。	
	學生準備	蒐集時尚相關之期刊雜誌。	

教學時間	教學目標編號	教學活動 (應含準備、發展、綜合及追蹤活動/實踐引導) (按照活動次序以阿拉伯數字分別編號)	教學資源
50 分	1	<p>1. 能認識時尚與流行文化的關係。</p> <p>學前評量</p> <p>(1). 教師簡介時尚與服飾的關係。</p> <p>時尚與服飾的關係密切，在《舊約》的 創世紀 中即可見端倪，亞當與夏娃偷嘗禁果後，被上帝逐出伊甸園，自此兩人以樹葉蔽體，象徵他們具備了身分認同，由此也開展了後續文明人的生活。</p> <p>服飾在文明發展的階段中展現出不同的面貌，時至今日結合了流行文化與後現代思潮，很快地成為觀察社會文化動態的縮影。</p> <p>(2). 課堂提問有關服飾與流行文化的關係。如：當前流行服飾的趨勢等。</p>	<p>「時尚達人」 (一) 學前評量單 電腦、單槍</p>
50 分	2	<p>2. 能認識服飾與文化創意的關係。</p> <p>(1). 課堂討論服飾、流行文化與文化創意間的相互關係。</p> <p>(2). 教師簡介文化創意的概念，以及相關產業發展概況。 如：台北故宮文化創意的設計。</p> <p>創意產業的觀念最早是由英國所提出，指的是以個人的創意、技藝和才藝為根基的產業；透過智慧財產的形成與運用，具有創造財富與就業機會潛力的產業(王嘉驥，2004，273)。</p> <p>台灣官方的定義為：「源自創意或文化的累積，透過智慧財產的形成與運用，具有創造財富與就業機會潛力，並促進整體生活環境提升的行業」(引自王嘉驥，2004，273)</p> <div data-bbox="539 1429 1002 1774" data-label="Image"> </div> <p>圖 2 台北故宮文化創意商品(國立故宮博物院， <a href="https://www.npmeshop.com/">https://www.npmeshop.com/</a>，20081026 瀏覽)</p> <p>教師簡介下週上課所需之創作資料與相關材料。</p>	

## 第一節結束

50 分 3

3. 能運用藝術品或與個人生活體驗相關圖案，來設計服飾。

(1). 教師引導與觀念澄清：

上一節提及文化創意產業的概念，然而博物館商店的經營內容，如博物館會將某些著名的代表作印製於馬克杯、滑鼠墊或其他商品上，這些並不能算是創意產業，充其量他們只能算是轉印，不是創意的研發。創意強調的是要解構藝術品原本的面貌，重新詮釋新的生命。

本次創作活動基於這個觀點，同學可以將藝術家的創作品、建築、器物等轉化、融入個人的服飾設計，重新詮釋藝術創作品。台北的當代藝術館有時尚達人的網站，同學可以上網測試個人的時尚品味等級，其中也能看到知名品牌運用畢卡索、拉斐爾等藝術家作品設計服飾。

台北當代藝術  
館時尚達人

[http://www.moca  
taipei.org.tw/box  
\\_exh/game](http://www.moca.taipei.org.tw/box_exh/game)

(2).學生個人或分組進行創作活動

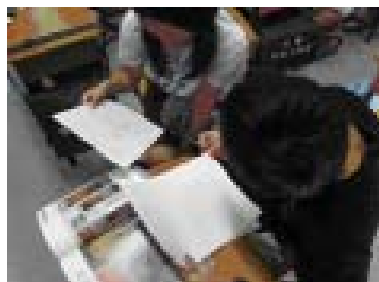


圖 4 學生確定藝術家作品，尋求創意構思

第二節結束

150 3  
分

3.能運用藝術品或與個人生活體驗相關圖案，來設計服飾。  
學生持續進行創作活動

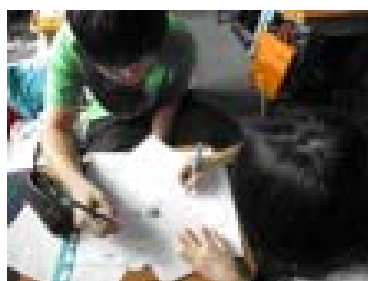


圖 5 學生設計服飾，分組討論與創作過程

第三、第四、第五節結束

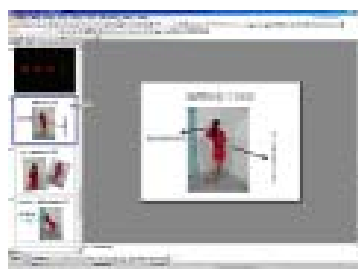
50 分 4

4.能藉由巧思，並選用環保素材適當地妝扮自己。

教師引導與小結：

(1).藉由創作，同學已體會到創意不是件易事。當前學生可以學習的是如何將已有的資料轉換另一個介面，透過轉化、重新詮釋為個人的構思，最重要的是當前同學無法將個人的創意服飾量化為真實的作品，因此，同學如何將創作過程中這些美感經驗融入於生活中，在現實生活中實踐才是本次教學活動最終的目標。

(2).同學在家政課中有相關的自我形象大改造學習活動，同學可將藝術生活所學之美感經驗呈現在每日的外在服飾裝扮，為配合全球節能減碳的生活，同學可儘量選擇天然的素材來裝扮自我。



「創意服飾設計」學習單

「創意服飾設計」學習單

學生打造自我形象的簡報檔分享

圖 6 結合家政課自我形象大改造學生所呈現的簡報成果之一

第六節結束

50 分 3

5. 綜合討論與延伸活動

配合學校校慶相關的展演活動，藉由闖關遊戲，讓學生欣賞高三同學的創意設計作品。

高三學生創作  
作品

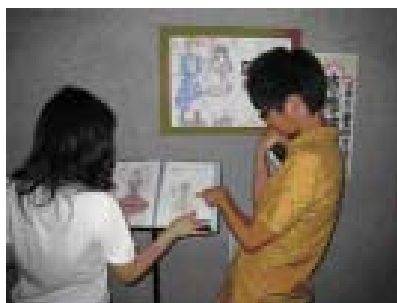


圖 7 高三時尚達人作品展示，學生參觀情形



圖 8 校慶闖關活動學生參與狀況

本單元結束

教學成果(教學評量、學習心得及其他表現)

一、學生創作表現與創作自述舉隅



圖 1 陳程、林堯設計作品  
改編翠玉白菜的服飾設計，2008



圖 2 張華作品  
改編達利作品的服飾設計，2008



圖 3 謝樺作品  
改編泰姬瑪哈陵的服飾設計，2008



圖 4 邱彰、洪凱作品  
改編古根漢美術館的服飾設計，2008



## 一、教學評量（含前後測）

### (一)、您知道「文化創意產業」？

評量等第	知道	不知道
前測（百分比）	3%	97%
後測（百分比）	91%	8%

文化創意產業的概念舉隅：

與生活及文化結合，搭配創意所發展出來的產業活動(何 萍)。以創意改造日常事物，以創造經濟效益(熊 淵)。結合文化概念並加以創新，以帶動產業的興盛(28 號)。 N = 37

### (二)、您知道文化創意產業的實例？

評量等第	知道	不知道
前測（百分比）	2%	98%
後測（百分比）	90%	10%

文化創意產業的實例舉隅：

電影海角七號帶起屏東觀光潮(28 號)。台北故宮從字畫器物發展出來的商品，還有餐廳設計相關食物可以享用(12 號)。 N = 37

### (三)、在本單元中，您知道有哪些藝術家的創作被應用在服飾設計中？

評量等第	知道	不知道
前測（百分比）	0%	100%
後測（百分比）	90%	10%

教學前，學生不知道有哪些藝術家的作品被應用於服飾設計中，透過教學活動以及學生課後的延伸學習，可以列舉如：畢卡索、克林姆、安迪 沃霍爾、穆夏、蒙德里安 等藝術家。

(四)、如果自己所設計的服飾無法量化，日常生活中您能適性地搭配服飾來展現個人風格？

評 量 等 第	能	不能
前測（百分比）	90%	10%
後測（百分比）	90%	10%

能適性搭配並展現個人風格實例舉隅：

簡單樸素為主(28 號)。T-shirt 加短褲，因為較舒服而且也不會悶熱，比較好動(7 號)。

不能適性搭配並展現個人風格實例舉隅：

只會搭配黑色休閒上衣與黑(深)色牛仔褲(31 號)。囧...(32 號)。

N = 37

## 二、學生學習心得

單元活動結束後，由學生填寫「學生學習心得表」，內容包含：「課程的喜好度」、「課程的困難度」、「獲益度」等。結果分析如下：

### 1. 學生的喜好度

(1). 您喜歡本次的學習與創作活動？			
程度	喜歡	尚可	不喜歡
結果	64%	34%	2%

喜歡的實例舉隅：感覺上自己也可以像設計師(8 號)。可以發揮想像力，自己當設計師(5 號)。  
 尚可的實例舉隅：喜歡設計、動腦(7 號)。

### 2. 課程的獲益度

(2). 藉由本次學習與創作活動，能否有助於您認識文化創意與相關產業的概念？			
程度	有幫助	尚可	沒有幫助
結果	64%	34%	2%

有幫助的實例舉隅：故宮的文化商品覺得很有創意，且具實用性(7 號)。因為老師的簡報做的很清楚(8 號)。故宮的文化創意產業令人印象深刻(3 號)。看到很多文化創意商品的實例，比較容易了解(11 號)。

### 3. 課程的困難度

(3). 本次創作與學習活動的過程中您是否遭遇到困難？

程度	非常容易(沒有)	尚可	很困難
結果	12%	79%	9%

沒有困難的實例舉隅：很喜歡這份作業，唯色彩搭配上稍有困難(11 號)。

尚可的實例舉隅：因為我在服飾造型的設計上有問題，因此花很多時間在構思上(8 號)。

很困難的實例舉隅：不會畫畫的我，要將人的線條表現出來很困難，服飾造型設計也遇到一些困難(9 號)。

#### 教學檢討(針對教學設計、教學活動及教學評量等進行省思)

### 三、教學省思與建議

#### (一)、教師的教學活動設計方面:

高三藝術生活課程是九五暫行綱要第一年實施的課程，筆者將課程設計著重於將藝術融入生活中，因此將整學年課程以食、衣、住、行、育、樂等面向將高一高二所學之藝術概念融入生活，並努力實踐與體驗美感經驗。然而，高三上學期末，即將面臨學力測驗，部分同學會面臨考試讀書的壓力，以至於對不考試的科目有所抉擇或偏廢，儘管如此，大多數學生對於學習仍求知若渴，且對於藝術能融入生活並實踐之，深具意義。

#### (二)、學習內容方面

以「生活」為出發點的藝術課程，是期許學生能將高一高二美術課程或音樂課程所學融入或轉化為日常生活美學所用。選擇以時尚服飾來作為創作的主题，植基於服裝是每個人首要面對的生活要項之一，能提升學生學習興趣。然而，設計服飾，如服裝造型或配色等問題其過程對於表現能力較弱的學生仍是一項挑戰。筆者建議在本教學活動前，可讓學生從參考其他創作者的作品著手，包括服飾造型與挪用其他藝術家的作品等，藉由模仿再行應用、轉化，循序漸進，可以增進學生創作表現的自信。

#### (三)、學生評價方面

從學生的學習評價與創作作品的呈現顯示，學生表示當前社會中有許多關於文化創意相關產業的介紹，特別是每逢週末在高雄文化中心西側有創意市集的活動，透過教師於課堂中的介紹，使他們得以理解文化創意的概念，同時也能理解成為產業的相關知識，包括量化與智慧財產權的概念。在學習過程中學生們或多或少得到不同的啟發，也未學生在未來競爭的社會中，學習如何轉化個人所學，同時也懂得如何包裝與行銷個人創意，更重要的是個人對於自己的外在形象能有一定的美感知覺，以增添自信。

參考文獻(按APA格式撰寫)

王嘉驥(2004)。視覺藝術創作與產業的結盟。輯於文化創意產業實務全書，273-277。台北：商周  
康台生主編(2006)。藝術生活：應用藝術篇。台北：育達。  
曾國安主編(2008)。藝術生活：環境藝術篇。台北：華興。  
教育部生命教育網站。教育部生命教育網站，[http://life.edu.tw/homepage/091/new\\_page\\_2.php](http://life.edu.tw/homepage/091/new_page_2.php)，  
2008.10.26 瀏覽。

台北當代藝術館台北當代藝術館時尚達人  
[http://www.mocataipei.org.tw/box\\_exh/game](http://www.mocataipei.org.tw/box_exh/game)，2008.10.26 瀏覽。

感謝傅斌暉(2006)提供部份簡報圖檔。

下接學習單及相關教材

附件一

**「時尚達人」學前評量**      高三    班 座號：

一、您知道「文化創意產業」？

1. 知道       2. 不知道

文化創意產業的概念是 \_\_\_\_\_

二、您知道哪些文化創意產業實例？

1. 知道       2. 不知道

東西方實例皆可： \_\_\_\_\_

三、在本單元活動中您知道有哪些藝術家的創作品被應用在服飾設計中？

1. 知道       2. 不知道

藝術家的名字為 \_\_\_\_\_

四、如果不能將自己的作品製成實際的服飾，日常生活中您能適性地搭配服飾，來展現個人風格？

1. 能       2. 不能

五、試著將個人最喜歡的服飾搭配拍成相片與大家分享，並說說喜歡的理由

附件二

## 我的創意服飾設計

高三 班 座號

\* 靈感來源：

\* 影像出處：

\* 影像作品說明：

\* 服飾設計類型：

\_\_\_\_\_時尚工作室

\* 創作理念說明：

\* 作品如下：

附件三

**創意服飾設計學習自我評量**

**高三 班 座號**

一、您喜歡本次的學習與創作活動？

- 1.喜歡          2. 尚可          3. 不喜歡。

理由：\_\_\_\_\_

二、藉由本次學習與創作活動，能否有助於您認識文化創意與相關產業的概念？

- 1.有幫助          2. 尚可          3. 沒有幫助。

理由：\_\_\_\_\_

三、本次創作與學習活動的過程中您是否遭遇到困難？

- 1.沒有困難(很簡單)          2.尚可          3.很困難。

理由：\_\_\_\_\_

在哪一方面遭遇困難？如：

服飾造型設計

色彩搭配

名人創作的選取與融入

其他 \_\_\_\_\_