

113 至 115 年美感與設計課程創新計畫
114 學年度第一學期美感智能閱讀計畫

成果報告書

主辦單位： 教育部 師資培育及藝術教育司

執行單位： 嘉義市西區大同國民小學

執行教師： 高玉娟 教師

目錄

一、美感智能閱讀概述

1. 基本資料
2. 課程概要與目標
3. 執行內容與反思

二、同意書

1. 成果報告授權同意書
2. 著作權及肖像權使用授權書 (如有請附上)

美感智能閱讀概述

一、基本資料

辦理學校	嘉義市西區大國民小學
授課教師	高玉娟
教師主授科目	視覺藝術
實際授課班級數	(實際授課 2 班)
實際教授學生總數	(實際教授 50 名學生)

二、課程概要與目標

課程名稱	如果我是一座冰山				
報紙使用 期數及頁數	第 17 期 · 第 06-07 頁	文章標題	如果我是一座冰山		
課程融入 議題	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 原住民族教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 無特定議題 <input type="checkbox"/> 其他_____				
施作課堂	視覺藝術	施作總節數	5 節*2 班	教學對象	<input checked="" type="checkbox"/> 國民小學 <u> </u> 年級 <input type="checkbox"/> 國民中學 <u> </u> 年級 <input type="checkbox"/> 高級中學 <u> </u> 年級 <input type="checkbox"/> 職業學校 <u> </u> 年級

1. 課程活動簡介 (300 字左右的整體課程介紹)

(1)課程活動簡介：如果我是一座冰山—自我意識創作遊戲

(2)核心概念：本課程以美國心理學家維琴尼亞·薩提爾的「冰山理論」為靈感，引導學生深入探索內在自我，覺察「行為」之下隱藏的「感受」、「觀點」、「需求」與「自我」。我們相信，每個人都是一座獨特且深邃的冰山，水面上僅是能被看見的極小部分。

(3)活動特色與流程：

本課程結合了肢體律動與視覺藝術創作，透過一系列感官體驗來啟動自我覺察：

■**情緒的流動與控制**：我們將運用**氣球**來體驗情緒的「專注可控」與「失控」，並透過**布料**的連結與伸展，感受情緒在人際關係中的「形塑」與「互動」。

■**捕捉無形的感受**：透過獨特的**浮水印（墨流）技法**，學生將把抽象的內在感受轉化為水面上流動、變幻的墨色圖案，捕捉情緒的「流動性與不可控性」，成為藝術作品的基底。

■**建構我的冰山**：最後，學生將此浮水印作品作為冰山底層的「感受」，並運用繪畫與文字，層層疊加並豐富冰山模型中的**「自我」、「需求」、「期待」**等核心元素，完成獨一無二的「我的冰山」創作。

(4)學習效益：藉由多媒材的藝術轉化，學生將能更清晰地辨識、接納與表達複雜的內在世界，不僅提升自我意識，也學習以更豐富的角度理解自己與他人。

2. 課程目標（條列式）

課程目標

(1)認識理論與結構：認識並理解薩提爾「冰山理論」的不同層次，理解「行為」與其水面下內在（感受、觀點、需求、自我）的連結。

(2)覺察與辨識情緒：透過身體與媒材活動（氣球、布），體驗並覺察自身情緒的流動性、可控性與在關係中的變化。

(3)學習藝術轉化：運用浮水印（墨流）技法，將抽象且流動的內在感受，轉化為具體的視覺藝術印記。

(4)建構與表達自我：運用綜合媒材創作「我的冰山」作品，具體表達對冰山模型中各層次（如需求、期待、感受）的認識與感受。

(5)增進溝通與理解：透過分享與討論，學習清晰地表達自己的內在世界，並發展傾聽與尊重他人「冰山」的能力。

三、執行內容與反思

1. 課程實施照片與成果 (請提供 5-8 張, 如有學生學習回饋可附上。)

階段二：情緒的身體與關係體驗 (40 分鐘)

活動一：氣球上的情緒：體驗情緒的專注與失控



體驗「專注可控」與「失控/誤差」的感受。



引導情緒像氣球一樣，需要專注才能掌握。



引導討論：體驗過程是否專注？是否感到挫折？氣球像什麼？(情緒)控制情緒容易嗎？

活動二：布的關係與感受：感受情緒在關係中的流動與形塑。



學生分組，發給布料，請各組利用布的「連結」



呈現彼此之間的「關係」或某種「感受」(如：快樂、生氣、連結、疏離)



完成後各組展示並說明其布料連結所代表的關係或感受。



感受布料的柔軟、連結、距離感。



體會情緒在關係中的「流動」與「形塑」。



強調「內在」對「行為」的影響，沒有對錯。

階段三：捕捉流動的內在感受（40 分鐘）

活動三：浮水印下的流動心情：將無形的情緒轉化為有形的視覺印記



流動性:情緒像水和墨，難以完全控制，但可以被看見。



不可控:最終圖案充滿變數，象徵情緒有時難以預測。



捕捉:將無形的情緒轉為有形的視覺印記。

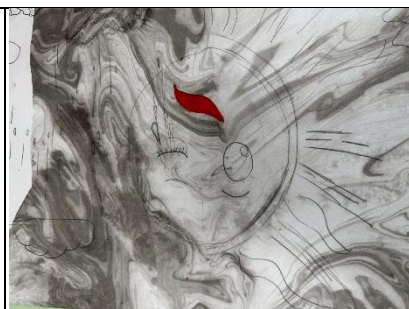


請學生思考一個目前最有感的「感受」（如：放鬆、焦慮、期待）

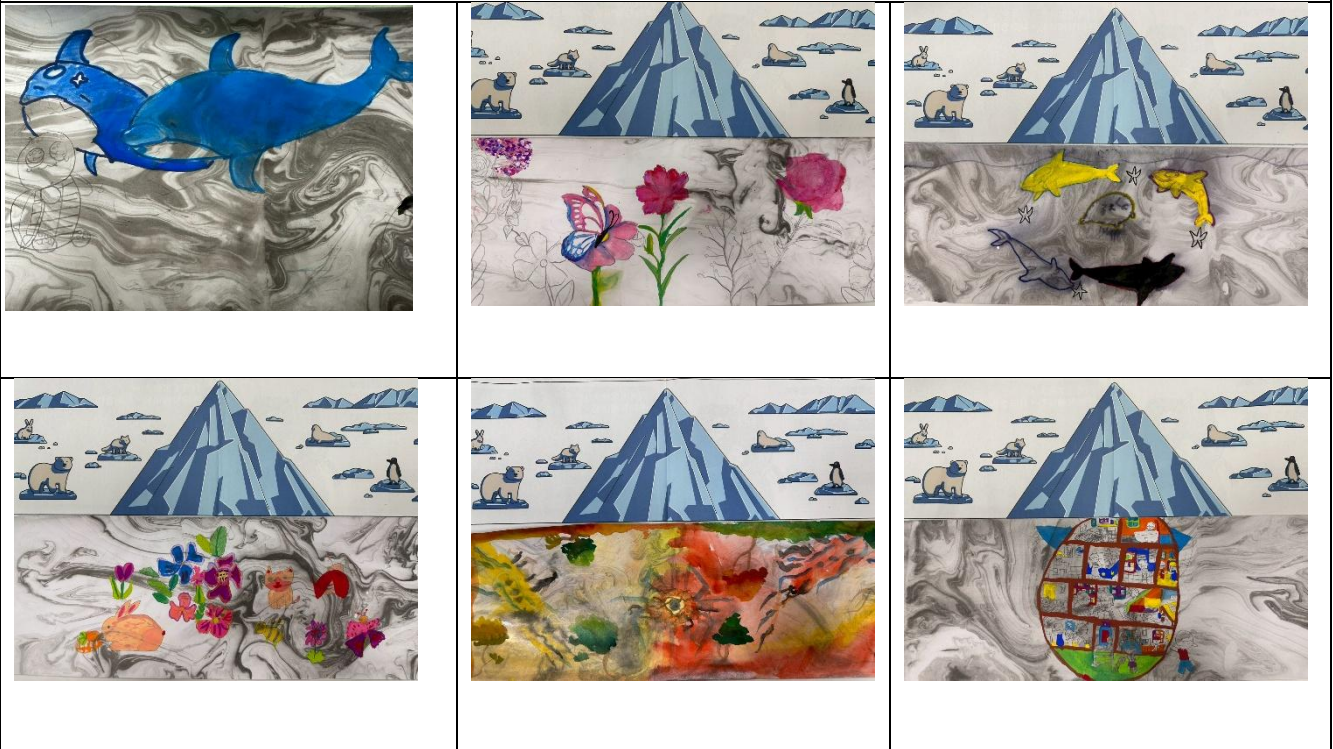
階段四：建構與表達我的冰山（40 分鐘）

活動四：我的冰山藝術創作：完整建構並表達自我冰山的內在層次。

學生拿著浮水印作品（作為冰山底部的「感受」區塊）



鼓勵學生參照冰山模型，將對自己的「自我」、「需求」、「期待」、「觀點」、「感受」等內容，以繪畫、文字或符號的方式，延伸並豐富浮水印作品，完成「如果我是一座冰山」的創作。



2. 課堂流程說明

本課程「如果我是一座冰山」結合理論學習、感官體驗與藝術創作，流程設計旨在層層遞進，引導學生從外在行為深入探索內在世界。

階段一：冰山理論的啟航（40 分鐘）

- A. **暖身引導：** 從生活經驗切入，提問學生對於「冰山」的認識，引發對可見與不可見部分的思考。
- B. **理論介紹：** 說明薩提爾「冰山理論」的結構，講解水面上「行為」與水面下七個層次（特別是感受、期待、需求與自我）之間的關聯性。

階段二：情緒的身體與關係體驗（40 分鐘）

活動一：氣球上的情緒

- 目的：體驗情緒的專注與失控。

- 方式：讓學生嘗試運用身體協調控制氣球不落地，並挑戰傳遞。引導他們思考氣球的「專注可控」與「失誤」如同情緒的掌握。

活動二：布的關係與感受

- 目的：感受情緒在關係中的流動與形塑。
- 方式：學生分組，利用大塊布料的連結與變化，共同呈現某種人際關係或情緒狀態，透過肢體與布的關係感受表達。

階段三：捕捉流動的內在感受（40 分鐘）

活動三：浮水印下的流動心情

- 目的：將無形的情緒轉化為有形的視覺印記。
- 方式：教師示範浮水印（墨流）技法。學生思考當下最有感的「感受」，並透過滴墨的力道、色彩，將情緒投射於水面上的流動墨跡。
- 創作：將畫紙附著於水面，「捕捉」水面上不可控的圖案，此作品將成為冰山底層「感受」區塊的基底。

階段四：建構與表達我的冰山（80 分鐘）

活動四：我的冰山藝術創作

- 目的：完整建構並表達自我冰山的內在層次。
- 方式：學生以浮水印作品為基礎，參照冰山模型圖，運用繪畫、色彩、符號與文字，在紙上延伸並區分冰山水面下「自我」、「需求」、「期待」、「觀點」、「感受的感受」等層次。

活動五：分享與回饋： 鼓勵學生展示作品，並說明水面下各層次的創作內容與媒材使用意涵，學習傾聽與理解他人的內在世界。

3. 教學觀察與反思 (遇到的問題與對策、未來的教學規劃等等，可作為課程推廣之參考。)

■遇到的主要問題與對策

問題	觀察到的現象	對策與調整
冰山理論理解深度不均	部分學員 (特別是年紀較輕者) 對「需求」、「期待」、「感受的感受」等抽象概念難以區分或表達。	對策：簡化層次，強化連結。 在介紹理論時，可先將水面下部分簡化為「感受」、「我需要的」、「我的想法」三大塊，待創作分享時再引導深層思考。搭配更具體的提問單 (例如：「當你生氣時，你最需要什麼？」) 協助連結。

■未來的教學推廣與規劃

項目	規劃方向	推廣建議
推廣對象擴大	將教案調整為適用於不同群體：家庭親子、教師社群 (領導力/溝通訓練)、高壓工作者。	家庭版： 聚焦「親子共同建構冰山」，增進家庭成員間的深度理解。 教師版： 聚焦「觀點」與「期待」，探討團隊溝通中的隱藏需求。
媒材多元化探索	探索將其他媒材融入冰山層次的表達，增加創作的深度與廣度。	加入聲音/音樂： 讓學生為冰山水面下的某一層次 (如「需求」或「自我」) 選擇或創作一段代表性聲音或背景音樂。 加入泥塑/黏土： 用立體媒材表現「自我」或「需求」的形狀和質感。