



教育部跨領域美感教育卓越領航計畫

合作學校創課方案(4.2版)

114 學年度 第 1 學期

學校全銜	新北市立青山國民中小學
申請類別	<input checked="" type="checkbox"/> 標竿學校 <input type="checkbox"/> 種子學校
創課方案名稱	【我與你同在：從劇場到日常】 —以表演藝術促進同理，結合輔導與生活科技的創作行動
團隊成員	藝術類教師： <input type="checkbox"/> 視覺藝術/美術： <u> 教師姓名 </u> <input type="checkbox"/> 音樂： <u> 教師姓名 </u> <input type="checkbox"/> 表演藝術： <u> 張晨昕 </u> 非藝術類教師： <u> 陳翊瑄（輔導）、謝泓儒(科技) </u> 其他人員： <u> 姓名（單位/職稱） </u> 總人數：共 3 位
實施對象	<input type="checkbox"/> 國小： <u> </u> 年級 <input checked="" type="checkbox"/> 國中： <u> 八 </u> 年級 <input type="checkbox"/> 高中/職： <u> </u> 科 <u> </u> 年級 參與班級數： <u> 普通班 6 班與一場公開觀課 </u> 參與總人數： <u> 180 位學生+5 位教師 </u>
課程屬性 (可複選)	<input checked="" type="checkbox"/> 必修課程 <input type="checkbox"/> 選修課程 <input type="checkbox"/> 校本課程 <input type="checkbox"/> 雙語課程 <input type="checkbox"/> 其他： <u> </u>
創課方案來源	<input checked="" type="checkbox"/> 創新課程（為全新自創之跨領域方案） <input type="checkbox"/> 精進課程（延續之前跨領域方案內容，但加以聚斂優化） <input type="checkbox"/> 延伸課程（依據之前跨領域方案走向，但延伸擴充之） <input type="checkbox"/> 其他： <u> 如改編自其他美感教育計畫方案 </u>
學生先備能力	八年級學生已具備表演藝術的能力與生活科技基礎能力，並有專輔教師進行相關情緒議題課程。
跨領域美感課程架構圖	<div style="text-align: center;"> <h3>從劇場到日常 跨域設計</h3> <p>表演藝術 × 輔導 × 生活科技</p> </div>

本課程以「從劇場到日常」作為核心路徑，將議題式課程中的同理學習，透過「表演藝術 × 輔導 × 生活科技」跨域設計，帶領學生走進「情境—情緒—選擇—行動」的學習閉環：先在安全框架中經驗情境、辨識情緒與位置，再練習做選擇、提出介入策略，最後把體悟轉化為可被日常使用、可反覆提醒自己的作品與行動。課程明確融入 SEL 五大面向於教學引導與任務設計之中（自我覺察、自我管理、社會覺察、人際技巧、負責任的決定），並透過「拉開心理距離」的方式：從看似遙遠的社會事件出發，讓學生得以較不防衛地理解他人處境，進而回望自身校園的人際困境與價值選擇，支持其在校園互動與社會議題中做出更成熟、負責任的判斷與回應。

★以「藝術參與及社會行動」為體驗：從旁觀到同在

課程以沉浸式／互動式劇場建立「我在場」的身體經驗，透過教師入戲、角色換位與同儕回應，讓學生從「理解處境」走向「提出介入策略」：不只描述問題，更能練習在關鍵時刻如何靠近、如何說、如何做，將同理轉化為可行的行動提案。

★以「數位媒體與網絡掌握」支持真實感：VR／360 讓同理被看見

課程運用 VR 沉浸與 360° 影像創作，讓學生不只「談同理」，而是以數位媒體把情境、聲音與觀點組織成「可觀看、可再進入、可被回應」的作品；並在反覆觀看與同儕回饋中深化反思，讓同理成為可被看見的理解歷程。

★以「美學思辨與覺察省思」承接情緒辨識：在虛實之間練習判斷

課程透過拋接球、聲景、入戲、空椅子、書寫等活動，讓學生在安全框架下辨識情緒、覺察角色／自我位置，並練習理解「同一句話、同一個動作」在不同語氣、關係與權力位置中可能造成的影響，進而做出更負責任的選擇（由情緒到決策）。同時以「虛實」作為主要美感形式，強化「真實生活沒有旁白」的課程母題，讓學生把戲劇中的判斷練習帶回日常。

★以「藝術探究與生活實踐」完成落地：一句話變成每天可用的作品

課程最終將前段課程萃取出「一句話」（自我同理的語句）轉化為生活科技作品（筆筒壓克力燈），使同理不只停留在課堂表述，而能成為日常可使用、成為內在力量的行動裝置；並在製作流程中加入規格、排版規範、機台 SOP 與用電安全等要求，讓學生理解「負責任」不只是態度，更是可被操作、可被檢核的行為標準。

課程發展理念

※請參閱跨領域美感課程模組核心內涵 4.2 版，勾選課程對應之跨領域美感素養(可複選)，並依課程設計相關程度排序。

**跨領域
美感素養**

跨領域美感素養	勾選欄	排序欄 (1 為相關程度最高，以此類推)
1.美學思辨與覺察省思	■	3
2.符號識讀與脈絡應用	□	
3.藝術參與及社會行動	■	1
4.設計思考與創意發想	□	
5.數位媒體與網絡掌握	■	2

	6.文化跨域與多元詮釋	<input type="checkbox"/>	
	7.藝術探究與生活實踐	<input checked="" type="checkbox"/>	4
	8.其他：(請自行填寫)	<input type="checkbox"/>	
跨領域課程類型	※請參閱跨領域美感課程模組核心內涵 4.2 版，勾選課程對應之跨領域課程類型(可複選)，並依課程設計相關程度排序。		
	跨領域課程類型	勾選欄	排序欄 (1 為相關程度最高，以此類推)
	1. 活化型課程	<input type="checkbox"/>	
	2. 議題式課程	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	3. 窗外式課程	<input type="checkbox"/>	
	4. 交集性課程	<input type="checkbox"/>	
	5. 學校本位課程	<input type="checkbox"/>	
	6. 混成式課程	<input type="checkbox"/>	
	7.其他：(請自行填寫)	<input type="checkbox"/>	
跨領域內涵	<input checked="" type="checkbox"/> 藝術科目： <u>表演藝術</u> <input checked="" type="checkbox"/> 非藝術科目： <u>科技、輔導</u> <input checked="" type="checkbox"/> 融入之議題： <u>SEL 社會情緒學習</u> <input type="checkbox"/> 其他： <u> </u>		
美感元素與美感形式	美感元素 <input type="checkbox"/> 視覺藝術： <input type="checkbox"/> 點 <input type="checkbox"/> 線 <input type="checkbox"/> 面 <input type="checkbox"/> 空間 <input type="checkbox"/> 構圖 <input type="checkbox"/> 質感 <input type="checkbox"/> 色彩(含色相、明度與彩度) <input type="checkbox"/> 音樂： <input type="checkbox"/> 節奏 <input type="checkbox"/> 曲調 <input type="checkbox"/> 音色 <input type="checkbox"/> 力度 <input type="checkbox"/> 織度 <input type="checkbox"/> 曲式 <input checked="" type="checkbox"/> 表演藝術： <input checked="" type="checkbox"/> 聲音 <input type="checkbox"/> 身體 <input checked="" type="checkbox"/> 情感 <input type="checkbox"/> 時間 <input type="checkbox"/> 空間 <input type="checkbox"/> 動力 <input checked="" type="checkbox"/> 即興 <input checked="" type="checkbox"/> 動作 <input type="checkbox"/> 主題 美感形式 <input type="checkbox"/> 均衡 <input type="checkbox"/> 和諧 <input type="checkbox"/> 對比 <input type="checkbox"/> 漸層 <input type="checkbox"/> 比例 <input type="checkbox"/> 韻律 <input type="checkbox"/> 變奏 <input type="checkbox"/> 反覆 <input type="checkbox"/> 秩序 <input type="checkbox"/> 統一 <input type="checkbox"/> 單純 <input checked="" type="checkbox"/> 虛實 <input type="checkbox"/> 特異		
本期發展重點 (其他議題請參照 課程模組 4.2 核心 內涵)	<input type="checkbox"/> 聯合國永續發展目標 (SDGs)： <input type="checkbox"/> A.消除貧窮 <input type="checkbox"/> B.終結飢餓 <input type="checkbox"/> C.健康與福祉 <input type="checkbox"/> D.優質教育 <input checked="" type="checkbox"/> E.性別平等 <input type="checkbox"/> F.淨水與衛生 <input type="checkbox"/> G.可負擔的永續能源 <input type="checkbox"/> H.就業與經濟成長 <input type="checkbox"/> I.永續工業與基礎建設 <input type="checkbox"/> J.消彌不平等 <input type="checkbox"/> K.永續城鄉 <input type="checkbox"/> L.責任消費與生產 <input type="checkbox"/> M.氣候行動 <input type="checkbox"/> N.永續海洋與保育 <input type="checkbox"/> O.陸域生態 <input type="checkbox"/> P.制度的正義與和平 <input type="checkbox"/> Q.永續發展夥伴關係 <input checked="" type="checkbox"/> 社會情緒學習 (SEL)： <input checked="" type="checkbox"/> 甲.自我覺察 <input checked="" type="checkbox"/> 乙.自主管理 <input checked="" type="checkbox"/> 丙.社會覺察 <input checked="" type="checkbox"/> 丁.人際技巧 <input checked="" type="checkbox"/> 戊.負責任的決定 <input type="checkbox"/> 其他議題： <u>如 108 課綱十九項議題</u> <input type="checkbox"/> 無		

學習活動設計

(依實際課程之主題數、課程目標與單元數逐一增列撰寫)

學習活動內容與流程	跨領域美感素養(依前述跨領域美感素養表格代碼 1-8 填寫)	本期發展重點(依前述本期發展重點表格SDGs代碼 A-Q /SEL 代碼甲-戊填寫)
<p>主題(一)名稱：情緒與選擇—沉浸式情境中的同理與責任</p> <p>單元 1 名稱：那些離我們不遠的故事</p> <p>課程目標：透過拋球遊戲與聲景課程的教師入戲，營造課堂氛圍，使學生產生有感情續，觸發學生情緒敏感度，為後續 VR 拍攝體驗做準備</p> <p>實施節數：2 節課(需連續兩節課 100 分鐘，含下課時間不間斷課程)</p> <p>一、導入活動</p> <p>課堂引導與情緒暖身</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師說明拋接球活動，從 1-15 球不能落地，拋球的人不能成為下一個接球的人，但是相隔一位後，可以再度出來接球。另外，每次接到球後，要立刻拋球，並喊出數字。 透過集體拋接球，進行暖身。暖身最後希望能達到全班集體接球 1-15 球不落地。 教師在活動進行時，可以適時的提問 <ul style="list-style-type: none"> 「為什麼無法順利進行？」 「如果想要讓球順利被拋接，我們可以怎麼做？」 「我們現在可以如何改變位置，讓球更順利被拋接？」 (建議教師可以藉由課程活動的觀察，進行相關問題引導推進) 課程再次進行，一樣的遊戲規則，可以視班級氛圍與教學狀態調整難易度。 <ul style="list-style-type: none"> ★可以變成全班拋接球，數到 10 即可 ★可以變成全班分成兩組，各自進行拋接，先完成的可以先坐下休息。 ★可以變成加入第二顆球，同時在場上拋接，增加難度。(以上三種變化方式，都需要教師視班級狀況做適時調整，以確保課程能持續推進，以及後續的提問) 如果教室進行順利，可以適時將球的意義轉化為「人」，邀請同學合力接住這個人(球)，教師可以觀察班上同學的神情與班級氣氛是否更動？ 活動過程中，教師需內心設定停止點，無論學生是否完 	<ol style="list-style-type: none"> 美學思辨與覺察省思 藝術參與及社會行動 	<ol style="list-style-type: none"> 自我覺察 社會覺察 人際技巧

成暖身任務。並引導學生坐下後進行課程提問。

7. 教師提問學生「剛剛活動中，你是屬於主動接球者?還是等待其他人行動的旁觀者?」-**事實 (Facts) 問句**。以此帶領學生覺察自己在暖身活動中的選擇。
 - 你有觀察到哪些人一直在拋接?
 - 只靠這些人拋接是活動能順利(他們很厲害)/失敗(參與的人太少)的主因嗎? 我們真的毫無關係嗎?
8. 教師以提問引導學生思考，「剛剛活動中，當看見球落地時，內心的情緒是什麼樣的感受?」當後來老師說，「如果這顆球代表是一個人，你看見球落地時，內心的情緒又是什麼樣的感受?造成這樣的感覺其原因為何?」**感受 (Feelings) 問句**。以此帶領學生覺察自己在暖身活動中的情緒。
9. 教師請學生想想看，這個拋球活動是不是也很像我們日常的一些情境。「如果你看到校園裡發生不公平的事情，你會怎麼做?」引發初步討論，讓學生帶著問題進入課程。**發現 (Findings) 問句**。

二、開展活動

聲景與即興劇場互動

1. 教師說明活動進行方式，並完成分組
(將班級分成四大組，有一組需全部由男性同學組成)
2. 教師請學生一起看這位主角的故事背景(在這裡老師先不揭露故事主角名字)

他是一名國中男生，平常說話偏少，做事習慣安靜完成。
放學後，他有時會做編織，也會進廚房幫忙家裡的事。
班上同學對他的感覺是：有人覺得奇怪，有人不太在意，也有人只是把他當成不常被注意到的同學。
他通常不太解釋，只是繼續做自己的事。



3. 在全班一起看完後，邀請學生可以針對這個主角設定提問，例如:父母的職業、功課好不好，教師可以視學生的提問透露更多相關資訊，也可以選擇說:不知道、不清楚。在此師生過程，教師可以知道學生對事件的熟悉度以及相關情意態度
4. 透過上述的提問過程，全班正在集體建構這位主角更多的樣態，學生也意識與覺察到主角可能會遭遇的校園情境。(例如:就有學生說男生會做編織，這個不是娘娘腔

嗎?/ 他的父母視農夫，他會不會自卑或是被人嘲笑)。建議教師要對相關事件人物有基本閱讀，才能在關鍵問答時，選擇回答或不回答。

5. 進行小組聲景創作活動：每組學生扮演一個聲音場景（農田、籃球場、教師休息室、音樂教室），請各小組針對關鍵情境進行聲景的即興演出，並進行台詞創作：
- **情境一：**農田。忙農作的家人，擔憂的語氣
 - **情境二：**籃球場。陽剛男孩們，嘲諷的語氣
 - **情境三：**教師休息室。一群老師們在對話
 - **情境四：**音樂教室。一群同學知道故事的主角又要上課去上廁所時.....



6. 各小組針對聲音場景進行討論創作，教師進入各小組協助引導思考
- 每個角色與葉永鋇的關係，所產生的情緒是什麼？會以什麼樣的口吻說出這句話
 - 各小組結尾需要說出老師設定的關鍵台詞。
7. 準備小組呈現，教師說明等等呈現的方式，教師會以相機入戲，等等當教師拿著相機走過去第一組時，第一組的同學就開始呈現，講完關鍵台詞後，教師會將鏡頭移動到第二組，而後第二組開始呈現，以此類推直到四組都呈現完畢。
8. 教師引導學生一起建構這個戲劇空間，四大組以四個區塊圍成一個圓，並透過黃光照射圓型中間的空間，而後關燈，邀請學生閉眼進入各自設定的角色(教師趁此，戴上相關道具，準備進入教師入戲)。
9. 教師數:3.2.1.後學生睜眼，教師入戲與學生共同即興完成聲景創作，過程中讓學生進而達到沉浸式劇場之體驗感受。(在此之前，學生不知道會有教師入戲，也不知道教師會在各組說出關鍵字詞後，做出相關台詞回應，在此之前老師都只有說會拿手機鏡頭移動，以此達到沉浸感)

三、綜合活動

<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師播放葉永鋳影片，並說明葉永鋳事件 https://www.youtube.com/watch?v=oyvl2USkLOc 透過影片撥放，讓學生慢慢整理情緒，在影片播畢後，教師進行課程收束，讓學生知道這個事件。 2. 教師說明當我們在看見校園的壓迫時，是否有時就像今天課堂中的拋接球一樣，只是選擇旁觀，我們有沒有試著伸出手去接住那個即將殞落的生命，甚至會不會自己其實就是那個壓迫者？ 3. 教師揭露自己生命的故事，並透過故事告訴學生，在面對這樣的事件時，我們該如何讓自己有力量前行？ (如果教師未準備好，可以不揭露自我生命故事) <p>四、教室播放輕音樂，慢慢將氣氛轉化，透過教師的收尾，在下課前確保每位學生都有從情境中被抽離出來，離開課室。</p>		
<p style="text-align: center;">單元 2 名稱：VR 沉浸與反思—把感受變成選擇</p> <p>課程目標：學生能藉由讀劇形式，再次回顧葉永鋳事件，運用環景 360 相機進行全班集體創作，並能比較「如果選擇不同」可能造成的結果提出具體介入策略，並以表演形式進行分享。</p> <p>實施節數：2 節課(需連續兩節課 100 分鐘，含下課時間不間斷課程)</p> <p>一、導入活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師播放蔡依林 PLAY 世界巡迴演唱會-臺北站「不一樣又怎樣」紀錄影片- 葉永鋳篇，帶領學生回顧上週課程 https://www.youtube.com/watch?v=V_M9ZId2QAY 2. 教師邀請學生等等仔細觀看《玫瑰少年 Womxnly》歌詞內容，看看歌詞想表達的內容:蔡依林 Jolin Tsai《玫瑰少年 Womxnly》 https://www.youtube.com/watch?v=feOq6MWeUXA 3. 教師引導學生思考，透過公眾媒體的傳播力量，可以發揮的影響力？就像很多同學不見得知道葉永鋳事件，卻很多人都聽過這首歌一樣。這次透過課程也再度理解與認識玫瑰少年 Womxnly》所描寫的就是發生在台灣真實的故事-葉永鋳。 <p>二、開展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師以《一段比陰道更長的路：《拾蒂》劇本集與她們的心靈地景》-葉永鋳篇，透過讀劇形式再次進入葉永鋳事件 2. 在全班第一次冷讀完後，請大家自己設計要用什麼樣的情緒說同一句話，甚至可以設定說這句話的人是誰？ 3. 全班進行第二次讀劇，邀請學生更多彼此的聆聽與覺察自己內在的情緒感受。 4. 教師說明何為「沉浸式劇場？」與當代 VR 頭盔所創造的陳進式體驗。並介紹如何運用環景 360 相機拍攝，並引導學生思考 	<ol style="list-style-type: none"> 3.藝術參與及社會行動 5.數位媒體與網絡掌握 	<ol style="list-style-type: none"> 乙.自主管理 丙.社會覺察 丁.人際技巧

在上週的感受與發現中，哪些可以變成 360 環景創作的元素？

5. 請學生就自己剛剛念的台詞，設計動作與情緒，後續要進行一鏡到底的環景 360 拍攝。
6. 全班進行集體彩排後，開始進行拍攝(建議可以給予學生物件與燈光明暗的協助，會讓學生更具安心地進行拍攝)
7. 拍攝前，提醒學生咬字與音量要盡量清楚乾淨，才能使後續進入頭盔觀看的體驗者，能感受更為強烈。
8. 拍攝後，務必確認所有影像與音質都達可觀看的程度。

三、綜合活動

小組討論與行動計畫

1. 教師請學生回到上一堂課的分組(四大組)，並於小組內討論以下問題：
 - 當時角色的情緒如何影響選擇？
 - 如果可以改變，你會做什麼不同的選擇？
 - 面對校園霸凌或類似情境，我們能如何能從旁觀者成為協助者？
2. 設計簡單的行動拍攝計畫，每組提出在自己場景中，可能有的選擇情境，例如:建立「籃球場」情境中，當被嘲笑不夠有陽剛氣質時，會有什麼樣的角色加入?或是葉永鋇本身能不能為自己說點什麼?
3. 每組用表演形式分享行動建議，每組在演出完後，請各組說說看到什麼行動與是否有其他想法?
4. 教師課堂結語：將葉永鋇的故事延伸到其他社會議題，鼓勵學生用心觀察生活中的不公平現象，並勇於採取行動。



主題(二)名稱：同理心練習課—從社會議題到自我覺察的理解練習

單元 1 名稱：那些被忽略卻真實存在的人

課程目標：藉由無家者議題將心理距離拉遠後，帶領學生在相對安全的情境中練習觀察、理解與對話，進而認識同理心的核心意涵。並能區辨同情與同理的不同，引導學生回到自身，覺察個人觀點與情緒反

1. 美學思辨與覺察省思
3. 藝術參與及社會行動

- 甲. 自我覺察
- 乙. 自我管理
- 丙. 社會覺察
- 丁. 人際技巧

應往往源自生命經驗所累積的價值與信念，進一步探索自己重視的價值。看似與學生遙遠的議題，事實上希望透過不同的社會樣態讓學生覺知。

實施節數：1 節課

一、導入活動

上一堂表演課，我們走進葉永鋳的故事，透過沉浸式情境與 VR 我們不是「看見事件」，而是練習「站在一個人身邊」。

這一堂輔導課，我們要把同一種能力再往外推一點：從「理解一個人的處境」→到「理解社會裡另一群被忽略的人」。

時事議題放大鏡

1. 教師邀請學生觀察圖片，並詢問學生從圖片中「你看到了什麼？」（只描述，不評價）「你猜他/她正在做什麼？」（允許不確定）
2. 學生自由回應。
3. 專輔教師說明主要討論議題。

「上一堂課，我們在葉永鋳的故事裡，練習看見：當一個人被誤解、被貼標籤、被忽略時，內心會發生什麼事。在真實社會裡，也有一群人常被用很快的眼光下結論——他們就是無家者（Homeless）。也許你不認識他們，但你不陌生，因為他們在社會的每個角落。」

「這一群人，他們每天提著大包小包的行李在路上；這一群人，他們每天為自己築起一道牆用以安身；這一群人，他們每天晚上蹲坐在牆角看著人群熙來攘往。他們就是無家者（Homeless），也許你不認識他們，但你肯定不陌生，因為他們身處在這個社會的每個角落。」

（以上兩段皆為課程實施時用過的引導語，教師可視班級氛圍選擇適切的文字引導）

4. 教師透過敘說輔以相關圖片，引導學生思考以下問題並回應：
 - 對無家者的第一印象？
（量表形式：0 分非常糟糕，10 非常良好。學生自由擺放旗幟在對應位置。）
 - 常聽到哪些對於無家者的形容？
 - 曾經看過的無家者樣態？
 - 對於無家者的認知/想法？
 - 推測成為無家者的原因？
5. 教師播放「為什麼街友沒有家？」並總結學生回應內容。教師簡短統整：把學生的「印象/標籤」與影片資訊做對照，指出「我們常用很少的資訊就下結論」。

二、開展活動

如果我們能多一點...

1. 教師說明：
 - (1)何謂同理？我願意先暫停評價，嘗試理解對方「正在經歷什麼」。
 - (2)同情與同理的不同。

<p>(3)學習同理對自我的影響。</p> <p>2. 帶領學生練習自我同理：步驟如下：</p> <p>(1)回想過去讓自己感到受傷的情境，就像在前一堂課中，我們以劇場裡的「進入角色→回到自己」。</p> <p>(2)重新體驗當時的感受（不用說出事件細節，可只選情緒）。</p> <p>(3)讓現在的自己回到當下，試著對受傷的自己說一段話，表達你的想法及感受到的情緒。</p> <p>(4)給自己一個溫暖的擁抱。（伸開雙臂擁抱自己的身體。）</p> <p>3. 練習同理小技巧</p> <p>(1)覺察自我的限制：我現在是用什麼立場看？我會不會太快下結論？</p> <p>(2)使用開放式問題，停止控制對方的想法。</p> <p>(3)放慢速度，不要立刻下判斷。先理解、再評價。</p> <p>(4)聆聽對方的故事：每個行為背後可能有原因。</p> <p>(5)反思過往，了解自己的想法和情緒從何而來。是經驗？恐懼？還是刻板印象？</p> <p>4. 同理心地圖</p> <p>(1) 舉例說明運用方式</p>		
---	--	--

同理心地圖



釐清
接收到的資訊

思考可能因素

回到課程是一開始的活劇...



釐清
接收到的資訊

思考可能因素

(2) 學生練習使用「同理心地圖」覺察自我內在歷程或理解他人意圖。

三、綜合活動

正因為我們真實的生活中並沒有旁白，而每個人都只有自己的經驗，如何透過練習讓自己學會善待自己進而理解他人因應情境的想法及感受就更加重要了!! 同時要記得一件事，我們對於當下的看法和感受來自於自己的價值與信念，這無關乎對錯，而是你的生命歷程留下的痕跡，試著覺察並照顧內在的受傷，你會長出屬於自己的能量。教師收束課程，希望透過社會議題的探究，讓學生找到可以陪伴自己與同理他人的力量。

單元 2 名稱：戴上頭盔的那一刻：從旁觀到同在的自我同理練習

課程目標：透過學生自製的 360° VR 影片沉浸體驗，引導學生再次以第一人稱視角覺察被霸凌者、被壓迫者的感受，並以輔導技巧的空椅子互動與繪本引導，結合劇場形式練習換位思考，在虛實之間(頭盔與

劇場)理解言語與行動的影響，發展自我同理與適切求助能力。最後以儀式化收束安放情緒，並將「同在」理解的一句話，轉化為後續生活科技同理導向創作的起點。

實施節數：2 節課(需連續兩節課 100 分鐘，含下課時間不間斷課程)

一、導入活動

沉浸式體驗：5G 頭盔影片觀看

1. 學生戴上 HTC FOCUS 3 頭盔觀看 360°影片，體驗葉永鋇的故事場景，頭盔不夠的部分就以手機搭配 Google Cardboard 和耳機體驗。每位學生都有間隔適當距離進行獨自沉浸適體驗(此片段為學生於第三四堂課中全班集體拍攝的葉永鋇片段)

- 葉永鋇的疑問與旁觀者(圖一)
- 再站起來的力量(圖二)



圖一：為飾演旁觀者的 360 度部分畫面截圖



圖二：再站起來的力量 360 度部分畫面截圖

2. 影片結束後，給予學生安靜的時間，書寫記錄當下感受與情緒。書寫後將便條紙貼在牆上，可以不需要屬名。
3. 教師進行提問，在觀看時有哪些情緒感受？
4. 當我們戴上頭盔變成以第一人稱視角觀看這些自己拍攝的影片時，是什麼樣的感受？那些在求助後沒有說話的面具微笑、那些無聲地觀看，是否讓你剛剛在沉浸式體驗時感受到不舒服？即使拍攝的人就是你自己，即使我們都知道這是一個虛構的場景，但是有沒有一個瞬間你式感到不舒服或是不愉快的？

3. 藝術參與及社會行動
5. 數位媒體與網絡掌握

- 甲.自我覺察
- 乙.自主管理
- 丙.社會覺察
- 丁.人際技巧
- 戊.負責任的決定



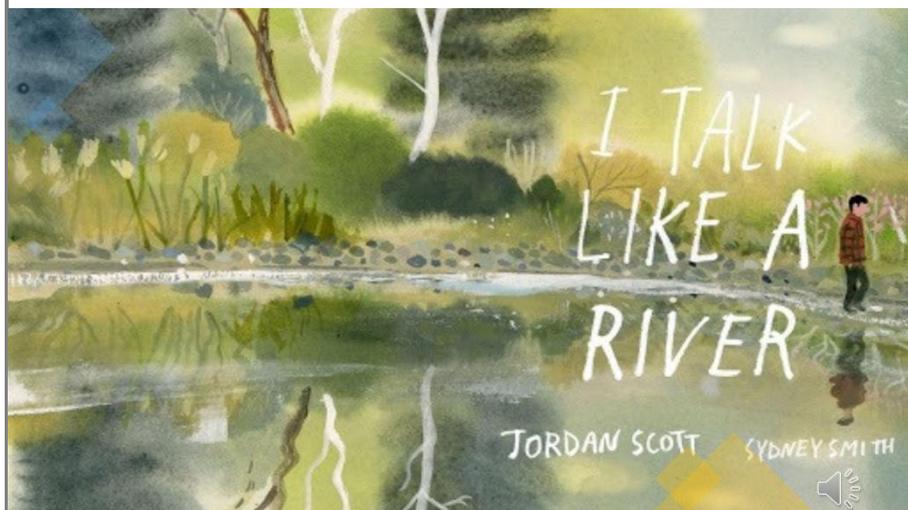
上圖為學生在各自安靜書寫與張貼便利貼感受的照片

二、開展活動

1. 教師示範空椅子活動，就是假想椅子上坐著一個人，你要過去跟椅子上的人互動。例如：走過去推一下椅背說：「！陪我去福利社 / 很緊張地搖著椅子說：「！~借我抄數學習作 / 蹲在椅子旁溫柔地說：你還好嗎？
2. 確認學生都理解指令與任務後，學生依序上來對椅子中央的椅子說一句話，並搭配這句話要有適切的行為動作與說話語氣。
3. 請同學仔細觀看每位同學的呈現，有可能同一句話、同一件事、同一個情境，但是每個人使用的行為動作與語氣皆不相同
4. 在進行完第一輪的暖身後，教師請學生思考，如果剛剛自己說出去的那句話，坐在椅子上的人會有甚麼反應？
5. 教師進行示範，例如：原本在第一輪走過去推一下椅背說：「！陪我去福利社。這一輪換飾演坐在椅子上的人，可能是很煩的回應+抬手撥開說：不要啦!!我想睡覺。去思考，如果今天換成自己坐在那張椅子上被要求、被推椅子、被關心時，會有什麼反應？
6. 請大家再進行第二輪的暖身，這次請學生就定位坐好，老師數3.2.1.後睜開眼睛，並回到事件當下，立即回應自己在上一輪呈現時的情境反應。
7. 在歡樂的兩輪活動進行後，教師邀請同學回想自己生命中曾經不被理解的當下與事件，或是自己生命中聽過最令自己感到難過的一句話
8. 教師坐上中間的空椅子，請學生試著將剛剛聽過的那句話，或是感受中間的老師回到 15 歲的自己時，我當時遭受甚麼樣的話語攻擊，然後試著對中央的教師扮演者說出來。當外圍的同學說中那句話時，教師則會與外圍的說話者對話，如果沒有說中則是繼續往下輪替，換下一位上前對中央椅子上的人對話，直至圓圈結束
9. 在活動結束後，教師開始自我揭露，講述在生命中曾經不被理解的事件，以此讓引導學生慢慢靠近進入。(建議如果教師尚

未準備好，可以不用自我揭露，也可以省略上述這段實作)

10. 接下來教師教師講述繪本《我說話像河流》以故事前半段內文進行課程引導，課室並同時進行輕音樂的氣氛營造。



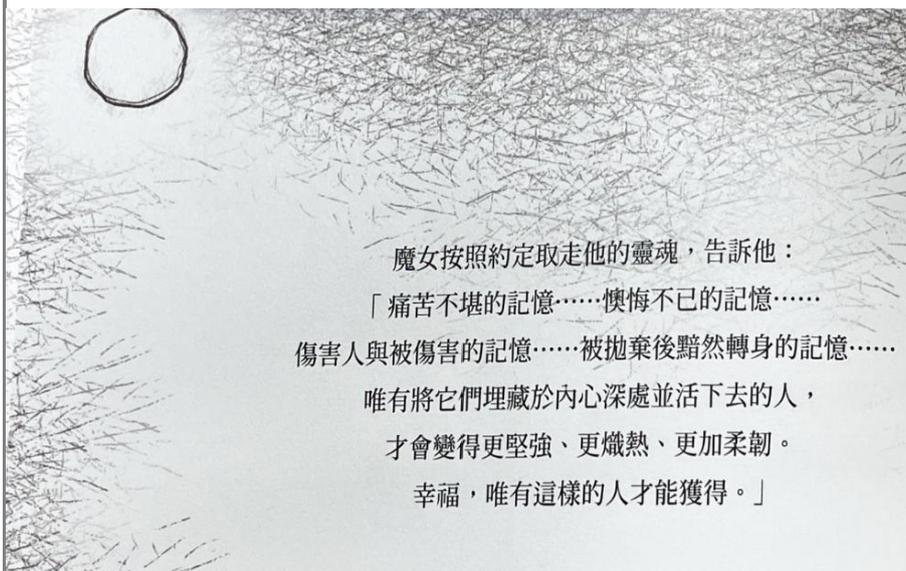
上圖為《我說話像河流》繪本的片段內容

11. 教師邀請學生將眼睛閉上，回到那個不被理解的當下，如果可以讓時光倒流再來一次，你想在那個當下說什麼?做什麼?
12. 請學生依序重新坐上椅子，不需要交代事件的經過、不需要說明情境中的對象是誰，當老師倒數3.2.1.後，就回到那個當下，說出你想說的那句話或是想坐的那個動作。
13. 教師可以先自我示範後，再邀請準備好的學生，依序坐上椅子完成回憶重現。(如果學生尚未準備好在這個揭露與回憶，記得不要勉強!!)

14. 教師再次分享另一本韓國繪本《啖食惡夢長大的少年》，透過繪本內容帶領學生理解，唯有自己帶著自



已克服那些不被理解的過去與傷痕，我們才有可能好好繼續前進長大，就如同繪本裡所說：



魔女按照約定取走他的靈魂，告訴他：
「痛苦不堪的記憶……懊悔不已的記憶……
傷害人與被傷害的記憶……被拋棄後黯然轉身的記憶……
唯有將它們埋藏於內心深處並活下去的人，
才會變得更堅強、更熾熱、更加柔軟。
幸福，唯有這樣的人才能獲得。」

希望學生能找到自己與自己和解與同理的力量，因為有時面對外在的人事物不是我們所能控制的，唯有自己才能帶領自己走出那些痛苦不堪的過往回憶。

15. 請學生最後一次與教師中央的空椅互動，想像椅子上坐著過往不被理解的自己，請上前拍拍椅子、或是擁抱椅子，甚至只是輕聲的對椅子說聲：「辛苦了!!」都可以。
16. 所有進行過程時，全體同學都是眼睛閉上、頭低下，當老師輕拍肩膀時，請獨自上前與過去的自己告別，一句話、一個動作都可以，聲音不用大，以自己聽得見的音量說即可。(建議教師現場撥放音樂，讓學生更有安全感)

三、綜合活動

教師進行最後課程收束，並最後再次邀請學生給生命中不被理解、痛苦的自己一句話，透過這樣的書寫進行心靈的療癒，並在書寫後摺疊起來，將那句話就留在空椅子上，作為儀式化的離開卸除角色。

教師在輕音樂中，進行課程收尾，並確認學生的情緒是否都有被完整的接住，也跟學生說明如果後續覺得情緒卡住需要聊聊，都歡迎在尋求老師或是輔導老師的管道，可以再聊聊，不要陷在情緒當中，要記得尋求幫助與協助，這都不是丟臉的事。而今天所有課程的發生的情緒，也都是大家最私密的，請大家彼此尊重，就像老師也不希望我真誠的自我揭露，成為同學往後的玩笑，希望我們都能更有一個溫暖的心。

主題(三)名稱：當燈點亮每一個希望的可能—負責任的決定行動方案

單元 1 名稱：把自己照亮—一句話變成作品

課程目標：學生將以上一堂產出的那一句話為核心，學習把一句話轉

<p>化成可放在書桌／床頭、能每天提醒自己的「筆筒燈」行動裝置； 實施節數：1 節課</p> <p>一、導入活動</p> <p>老師出示成品/示意圖，說明本單元目標：把「空椅子的一句話」做成可擺在桌上/床頭的筆筒燈。並且連結 SEL-負責任的決定，這次課程的任務不是創作新句子，而是練習把一句話變成每天提醒自己的行動裝置，所以請每位同學都記得，在做每一步都要考慮後果：安全、耐用、可使用。</p> <p>二、開展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 選句確認：學生拿到上一堂空椅子產出那句話，完成確認單 <ul style="list-style-type: none"> ● 這句話是否有感覺到被自己，而不是否定自己？ ● 放在床頭/書桌會不會尷尬或造成其他壓力？ ● 我希望它提醒我做的負責任選擇是什麼？（例：先冷靜、先求助、先離開現場） 作品規格決定：老師給「生科規格表」讓學生選擇並填寫 <ul style="list-style-type: none"> ● 壓克力尺寸（例：8×12cm / 10×15cm） ● 筆筒高度與格數（單格/雙格） ● 插槽位置（中央/後側）與走線出口 紙上結構草圖：畫出三視圖或簡易立體草圖（筆筒+插槽+燈條位置+電源線出口）視教師平時課程的進度選擇適合的結構圖。 <p>三、綜合活動</p> <p>教師引導並進行課程收束：請學生用一句話說出自己覺得自己在這堂課做了哪些負責任的決定？</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 我這節課做了哪個選擇？（尺寸/結構/插槽） ● 我為什麼這樣選？（安全/穩定/擺放情境） 	<p>1.美學思辨與 覺察省思</p> <p>7.藝術探究與 生活實踐</p>	<p>甲.自我覺察 乙.自主管理 戊.負責任的決定</p>
<p>單元 2 名稱：把一句話刻進日常—雷雕排版x安全共作的負責任選擇</p> <p>課程目標：學生將上週的草圖轉化為可上機的雷雕版面，依排版規範完成「既有一句話+簡單符號」的黑白線稿設計，同時學生能遵守雷雕機台安全 SOP 與班級加工規範，雷雕後能完成刻後檢查，並理解安全規範是將「對自己與同伴負責」</p> <p>實施節數：2 節課(需連續兩節課 100 分鐘，含下課時間不間斷課程)</p> <p>一、導入活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師說明今日課程目標為將上週的草圖正式上機進行排版與雷雕，再次提醒學生務必檢查是否符合規範，以免浪費製作材料 教師示範「雷雕成功/失敗版面」對照：字太小、線太細、圖太複雜會刻不清楚。教師在引導過程中提醒學生，不同情緒會影響排版品質與決策。 <p>排版規範給定</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 字至少兩行內、字高建議≥12mm ● 只用黑白/線稿、不要漸層 	<p>1.美學思辨與 覺察省思</p> <p>5.數位媒體與 網絡掌握</p> <p>7.藝術探究與 生活實踐</p>	<p>丙.社會覺察 丁.人際技巧 戊.負責任的決定</p>

- 保留邊界（不貼邊）

二、開展活動

1. 老師說明雷雕機台安全 SOP（簡短三點）：
 - 加工中不觸碰、不開蓋
 - 有異味/火花立刻告知
 - 依排程輪轉、保持工作區清潔
2. 教師不斷提醒同學需有負責任的態度，對安全與秩序的負責，就是一個對自己以及同學安全的負責任態度。老師建立「加工日班級規範」：不催促、不嘲笑、不插隊(情緒安全=全班安全)
3. 學生製作雷雕檔：把「既有一句話」排版+加入一個簡單符號（星星/盾牌/呼吸波紋等）
4. 確定檔名格式：班級座號_姓名（方便排程）
5. 全班每三人唯一小組，每組三角色輪轉：
 - **安全觀察員**（提醒距離、注意機台規範）
 - **紀錄員**（參數/問題/處理方式）
 - **支援員**（協助下一組開檔、命名確認）
6. 上機前檢核：老師走動逐一蓋章/簽名（可讀性 OK、雷雕可行、內容安全）
7. 雷雕輪轉上機，一次一組在機台旁，其餘同學在桌面進行「筆筒板件尺寸確認」與「走線位置標註」，確保每位同學都有事情可推進。
8. 刻後檢查，請學生檢查雷雕字是否清楚？有無漏刻？並先不急著撕保護膜（避免刮傷），放入夾鏈袋收好

四、綜合活動

1. 老師請同學檢查自己雷雕的壓克力片是否成功，如果不成功我們可以怎麼調整？
 - 「先停一下，我們一起看怎麼修。」
 - 「失敗不等於我不好，是技術需要調整。」
2. 請同學在下一次上課前，找午休時間到教室進行第二次雷切雕刻。
3. 教師引導學生思考「今天我遵守了哪個安全規範？」過程中是否有人因為「沒遵守，可能造成什麼後果？」（人身/設備/材料），提醒同學在班級內的製作過程不是只有自己，就像雷雕壓克力板是由多人一起使用的，更是需要留意與同學之間的互動，如果僅只有自己的作品好了，同學的作品卻失敗了，就像前幾堂課中，老師們所提及的，社會是一個集體共構的歷程，沒有人是局外人，我們需要時時留心與這個社會上的人互動並且做出負責任的決定。

單元 3 名稱：心的點亮—筆筒燈的負責任共作

課程目標：學生將前兩次完成的雷雕壓克力片與筆筒板件進行實際組裝，落實用電與工具安全，並透過小組互助進行問題診斷與修正，讓「一句話」真正成為能每天提醒自己的行動裝置。

實施節數：2 節課(需連續兩節課 100 分鐘，含下課時間不間斷課程)

一、導入活動

1. 老師說明今日課程進度，請同學今天因為會使用到工具、會加工，情緒可能是緊張或興奮。需**理解**緊張/著急會讓人「用力過猛、切歪、黏錯」→ 作品不安全，或是興奮過程中，忘記留意自己與他人的安全。
2. 老師用「結構檢核清單」提醒學生對作品的耐用與使用安全負責。
 - 筆筒站得穩
 - 插得順
 - 線走得出來
 - 邊不刮手
3. 命名我的風險點，請學生在草圖旁圈一個自己最容易出錯的步驟：裁切/開孔/黏合/收邊。筆筒結構製作：開孔、插槽、走線、組裝
4. 板件加工與插槽製作，請同學依草圖裁切/組裝
 - 插槽寬度要符合 3mm 壓克力
 - 走線出口與固定
 - 預留 USB/電源線出口線路要固定，避免拉扯造成斷線
 - 組裝與收邊。結構固定、邊角砂磨/包邊、確認不刮手
5. 試插壓克力板：插拔至少 3 次不卡，並完成 3 項自檢打勾，並確定筆筒不會倒。

二、開展活動

1. 教師示範焊接與用電安全(LED 燈條焊接底座+點燈測試+展示)，並再次提醒學生用電安全與作品可運作之負責的態度。
2. 提醒烙鐵高溫、放置方式、不可觸碰金屬端
3. 正負極辨識、短路風險
4. 開始進行焊接燈條到底座，組內分工（避免同時混亂）
 - 焊接手
 - 固定與輔助
 - 檢查員
5. 焊接完成後，用絕緣膠帶包覆接點，並點燈測試與故障排除
 - 不亮：先檢查極性、接點是否虛焊、線是否斷
 - 燙手/異味：立即斷電，檢查短路與裸線

三、綜合活動

教師引導學生將剛完成的作品快速展示，並邀請同學以一句話回

3.藝術參與及
社會行動

7.藝術探究與
生活實踐

甲.自我覺察
乙.自主管理
丙.社會覺察
丁.人際技巧
戊.負責任的決定

饋這次製作的心得。並提醒學生當未來再次遇到困難時，不要忘記這次課堂裡深刻的感受與回憶，希望這個筆筒登能成為各位同學內在的陪伴，當遇見困難、不被理解時，請好好和自己對話，好好想起這段課程旅程中，我們一起經歷的故事、事件與力量。

評量方式(請參見跨領域美感課程模組核心內涵 4.2 版，並詳述之)：

整體原則：多元評量架構(形成性 × 表現任務 × 歷程檔案)

重點不只看成果美觀，更重視：學生是否能把「同理」轉化為可觀察的行動與負責任的決策
評量指標納入：安全規範、合作互動、情緒調節

(一) 形成性評量：過程觀察+即時回饋(劇場端&輔導端)

● **參與與投入觀察**

在拋接球/聲景即興/讀劇/空椅子互動中，觀察學生是否能投入角色、辨識情緒、尊重他人界線、適切表達(對應 SEL：自我覺察、人際技巧)

● **即時性回饋(師生對話/同儕回饋)**

沉浸式體驗、即興呈現後，透過提問與回饋檢核學生能否說出：

「我感受到了什麼」、「我因此做了什麼選擇」、「如果重來我會如何介入」作為「同理 × 責任」的證據鏈

(二) 表現任務評量：行動提案與分享(從旁觀到協助者)

● **小組行動計畫/行動建議呈現，評量介入策略是否具備：**

★可行性(情境適切、能在校園內執行)

★同理性(能照顧當事人感受與需求)

★責任性(能預判後果、降低二次傷害)

● **表達清晰(以戲劇/口語方式說明)**

(三) 實作與技術評量：規格、排版、機台 SOP、安全共作(生活科技端)

● 以「可操作的檢核表」評量學生能否把負責任決策落實於製作流程，包含：排版規範符合度：字級、線條、留白、黑白線稿等可讀性規範(避免刻不清、浪費材料)、機台安全 SOP 遵守度：加工中不觸碰/不開蓋、異味火花通報、輪轉秩序、環境整潔

● **小組角色分工與紀錄**：安全觀察員、紀錄員、支援員輪轉；上機前檢核(蓋章/簽名)、參數紀錄、問題排除、用電/焊接安全與故障排除：辨識正負極、避免短路、完成絕緣包覆、點燈測試、基本除錯

(四) 成果性評量：作品完成度+反思書寫

(五) 學習歷程佐證(資料蒐集)

教學省思

葉永誌這個名字，對我們這群教師而言並不陌生，但對青山的學生卻是相對陌生的議題。這套課程最初源自表演藝術教師與夥伴在澳洲進修時的一段雙語小單元嘗試；回國後，我們一直思考如何把「知道」轉成「有感」，並把零散的片段經驗優化成可被複製、可被擴大、也能與校內其他領域協作的完整課程。因此，當本次方案以「沉浸式 VR 劇場」作為核心媒介時，對教師團隊而言是一場全新的冒險——我們把表演藝術的學科本質、SEL 的同理培養，以及新科技的教學可能同時放進教室，嘗試一種更貼近當代學生的虛實整合學習路徑。

坦白說，起初我們非常忐忑。頭盔與 360 影片仍在實驗與摸索階段，技術的不確定性已是挑戰；更大的考驗是：如何讓葉永鋇的議題能被學生「安全地進入」、也能「安全地卸角」。這不只是課程設計的難題，更是倫理與照顧的責任。然而，也正因目前教育現場多停留在「觀看 VR 作品」的層次，較少進一步把 VR 與班級戲劇創作、情緒覺察與反思歷程整合，我們反而更相信：透過計畫協同經費的支持，教師團隊可以一起大膽冒險，把想做很久的教案更具體地寫出來、試出來，讓科技不是炫技，而是回到「如何讓學生更靠近角色、靠近事件、靠近自己」的學習核心。

課堂中，我最深的感受來自學生真實且毫不掩飾的回應：有人說「好難過」、有人說「沒想到這麼可怕」，也有人坦言「有罪惡感」。這些情緒並不代表孩子脆弱，反而顯示他們已進入議題的倫理與關係層次——那正是教師群希望帶給青春期學生的學習經驗：在「假裝不在乎」的外殼下，其實有很多在意與不知如何安放的感受；而「那是別人的悲劇」的距離感，也需要被拉近到「我與這件事的關係」的反思。當教師以葉永鋇角色入戲，讓學生真正被引入，再回到真實教室以聲景即興展開：農場裡擔憂的母親、籃球場上嘲諷的陽剛男孩、辦公室裡漠視的老師、音樂教室裡的嘲弄者——那些原本看似只是「一句台詞」的話語，因為教師身分與主角疊合，突然變得像針一樣刺穿校園裡常被忽略的結構性暴力，讓學生不得不面對：「有時候，冷漠與忽視也是一種壓迫。」也因此，學生開始願意把問題丟回自己：「如果我在場，我會怎麼選？」

在「教師入戲」的段落，我忍不住落淚。那是我作為大人與教育者，對孩子們曾經或正在承受的沉默與無力的回應；也是我生命成長中曾有過的傷痕被再度觸碰。教育現場走了這麼多年，霸凌仍舊存在，只是從實體延伸到網路世界；而學生的眼淚提醒我：表演藝術最珍貴之處，不在於技巧是否華麗，而在於它能让被人被看見、被理解，並在安全的框架裡，把說不出口的感受說出來。

我也再一次確認沉浸式劇場與傳統戲劇的差異：學生不一定需要線性理解完整劇情，但需要在片段與五感中產生共鳴，進而長出同理。這堂課的目標不是讓孩子「演得像」，而是讓他們在互動觀看與角色代入之後，把感受轉化為可被討論的語言，並進一步形成「行動的可能」。因此我刻意以拋接球暖身引導自我覺察，再以 4F 提問收束，把「情緒—選擇—後果」串成一條可思辨的路徑，邀請學生思考：「旁觀者能否成為協助者？」如果選擇不同，故事會怎麼改寫？更重要的是，當學生在頭盔裡「看見」自己飾演的旁觀者時，即使看到的是自己，仍會因科技載具的沉浸感與第一視角（葉永鋇視角）而重新思考與感受，這種「再一次回看」的距離與震動，成為促發反思的重要催化。

此外，本方案能走得更深、也更穩，關鍵在於跨域協作形成的安全網：專輔老師雖然只有一節課，卻成為重要的中繼站，讓學生不只停留在悲傷與感受中，而能長出面對與修復的能力，才能繼續有向前的力量；再結合生活科技最後的實作產出，引導學生與過去的自己同理、和解，讓歷程不是停在情緒高峰，而能走向整合與轉化。也因此我必須誠實提醒：這套課程之所以能相對安全地運作，與教師條件與協同配置密切相關。表演藝術教師具輔導第二專長，對教師入戲、引導覺察與卸角相對有經驗；現場亦有專輔教師全程陪同，並有生活科技教師協同，讓學生是在有人共同看顧的場域中進入與卸

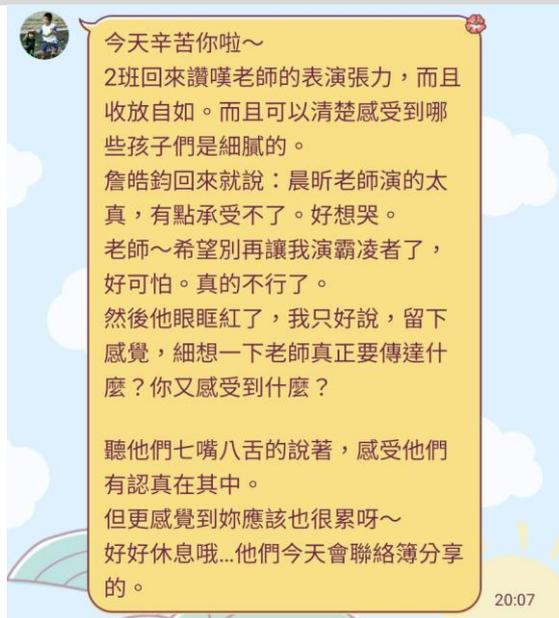
角。未來若要複製此課程，務必確認協同教師的陪伴與分工，有「第二雙眼睛」一起觀察學生心理狀態至關重要；因無論教師入戲或空椅子活動都具有高度心理張力，若教師尚未有把握，也可依班級狀況替換為較安全的教學形式。

基於這次實作與觀課經驗，我們也提出三點後續優化方向：第一，沉浸式素材牽動情緒深，需更明確設計「情緒落地」節點：觀看後安靜書寫、同儕分享規範、以及提供多元表達選擇（說、寫、畫或暫停），並讓學生知道「害怕、難過、不舒服」都是正常反應。第二，科技融入必須精準：頭盔不需長時間使用，但要放在「最需要它」的段落，作為深化理解的槓桿，而非取代戲劇創作。第三，從教學到拍攝創作之間需更完整鷹架（視角選擇、互動設計、聲音敘事與倫理界線），才可能讓學生從「觀者」走向「創作者」，把同理轉化為作品，也把作品轉化為日常的行動選擇。

最後，感謝一路「摸著石頭過河」的夥伴與行政支持，更感謝孩子們願意把真實感受交給課堂，甚至一起完成公開觀課。這次歷程讓我更確信：當科技被放進對的位置，表演藝術不但不會被稀釋，反而能更集中地照見人、照見關係、照見選擇。未來青山團隊會繼續在「劇場到日常」之間搭橋，讓學生在一次次觀看、入戲、反思與創作中，練習成為有同理、也有力量回應世界的人。

班導師於課後的訊息回饋，謝謝同事間的彼此幫忙，讓學生情緒都能好好被接住

學生/家長回饋



公開課後，除了量化的課堂觀察外，也有老師留下質性的文字敘述

(二)綜合意見(根據上述課程設計與教學、班級經營與輔導或其他相關內容進行綜合意見說明)

課程架構字排縝密，感受到老師用心備課，
能在學生支持！

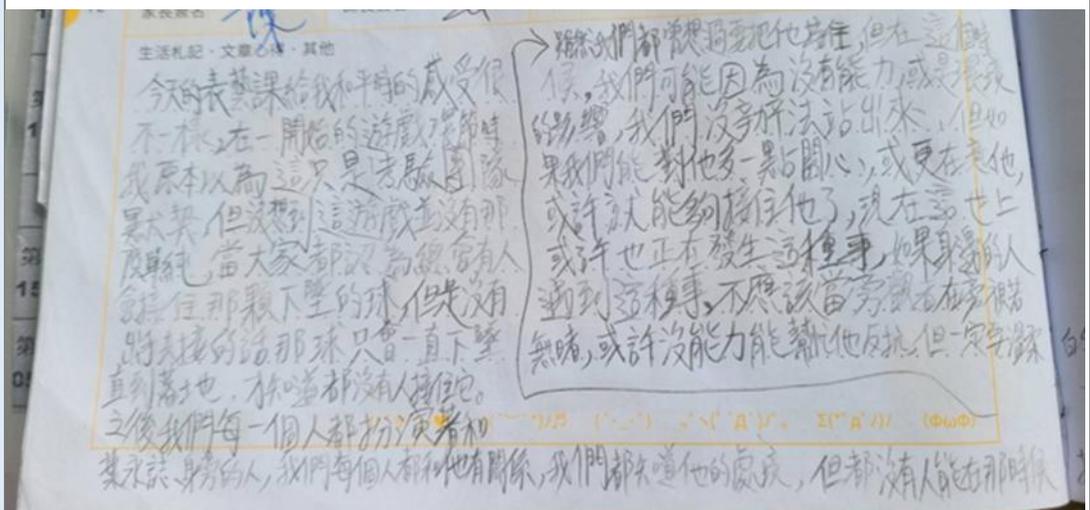
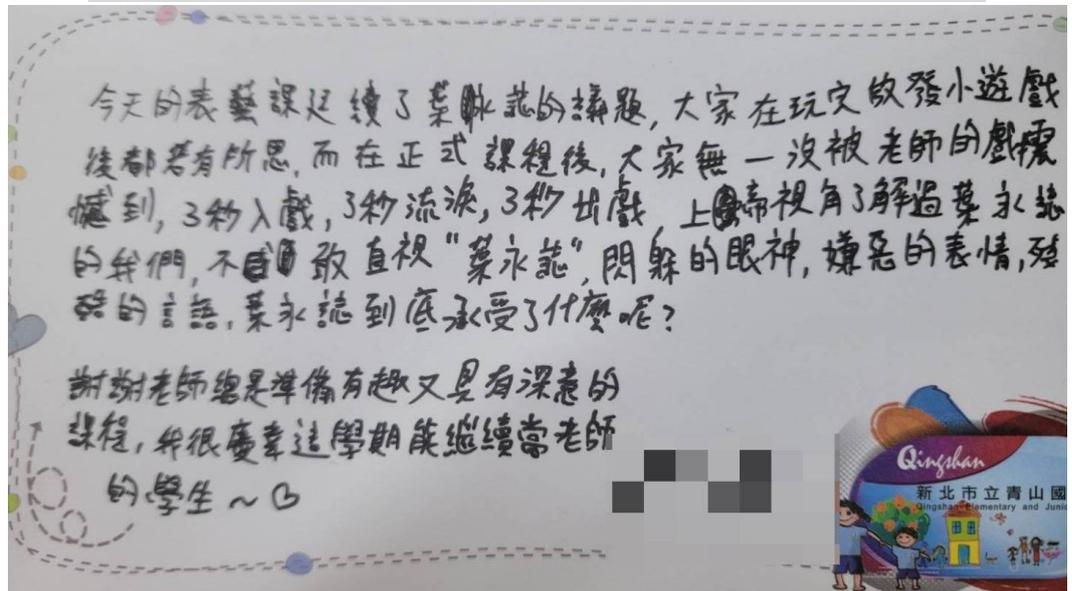
(二)綜合意見(根據上述課程設計與教學、班級經營與輔導或其他相關內容進行綜合意見說明)

本次課程推翻我對於表藝的想像，不管是課堂引導活動，又或是沉浸式劇場，師生的互動，學生的反應都十分令人震撼。

(二)綜合意見(根據上述課程設計與教學、班級經營與輔導或其他相關內容進行綜合意見說明)

設定主題為國中生曾發生玫瑰少年議題，同學們藉由履行了課程代領同學編輯台詞，至影片拍攝，並回到學生對此議題感受回饋，藉由5G科技現況能讓學生共感
合成四組意義同學們從不同角度去看到感受

學生在那堂公開課後的分享&有的班級學生於聯絡簿札記的回饋



生活札記·文章心得·其他
 雖然今天的表藝只有一節但還是
 非常的開心跟震撼，一開始的
 丟球暖身但是透過這個暖身慢
 慢帶入葉永誌這個主題我也是意
 想不到，今天在演這潮弄的角色
 我一直說葉永誌對不起雖然是在
 演戲但這個代入感好強好強
 害佩服晨昕老師！讀博士順利
 心心

生活札記·文章心得·其他
 一開始排球的活動完全可
 以看盡人性，到最後讓人回
 憶的片段老師的演技讓
 大家離不開，下課還是赫
 到，因為真的太厲害了，沒
 辦法用文字形容!!!

12/16 生活札記·文章心得·其他
 今天好開心，又有表藝課了，雖然有點可惜的是只有一節
 表藝課，不過也沒關係，就算只有一節的時間我們也能創造出
 世界獨一無二的劇。今天表演的是「葉永誌事件」當時我演的是他身邊的人，
 因為是沈靜式劇場的關係，我很投入在裡面，而當「結束」時，我經顫抖了一下，
 才發現如果我是當時的施暴者的話，真的沒想到會因這一「討」而讓人喪失生命...
 和事觀者

學生在以 VR 頭盔看完自己拍攝的影像後，都表示有很多感觸

看到自己演的那一段
 真的會起雞皮疙瘩，中間
 人的湧現不會在聲音，
 畫面都很好。

我覺得很不舒服
 因為有一段畫面很恐怖
 我不清楚那段是否有暗示
 但那讓我起雞皮疙瘩

感覺壓迫感很重，很多戴面具
 的人圍著我笑，那種不是開心
 的笑，是嘲笑，讓人感覺
 很不舒服。

看了我們自己演的影片，心中有
 更多的感觸。

有點可怕，但覺得大家都演得
 很好，但好像有些人的成像比較
 模糊。

很震撼，
 很像從不同的角度看自
 己！

看完我們自己的表演
 很酷的。一次怎麼馬念

在最後一段「聽說學校死人了」然後
 所有人在鏡頭前笑的那一段畫面，
 雖然在旁邊看，好像不可怕，但是看
 影片的時候有點可怕

影像紀錄



教師說明拋接球活動



活動過程中不斷增加難度與調整



學生都在非常開心的氛圍中進行



並且越來越投入在拋接球活動中



學生小組創作討論中與觀看其他組別



教師入戲扮演葉永銑與學生對話



學生必須將自己設定好的台詞對角色說出



最後殞落生命的葉永鋳-沉浸式劇場



學生透過書寫調適與記錄自己的心情



讓學生自由書寫是很重要的調適方法



學生在 VR 頭盔中觀看自己拍攝的 360 影像



有的學生以 Google Cardboard 搭配手機觀看



班上第一輪進行的空椅子，很輕鬆



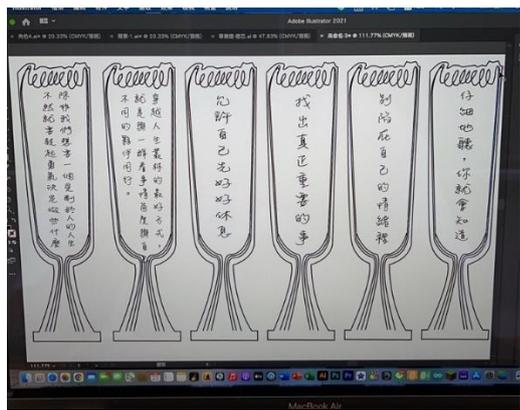
準備進入第二輪正式空椅子活動



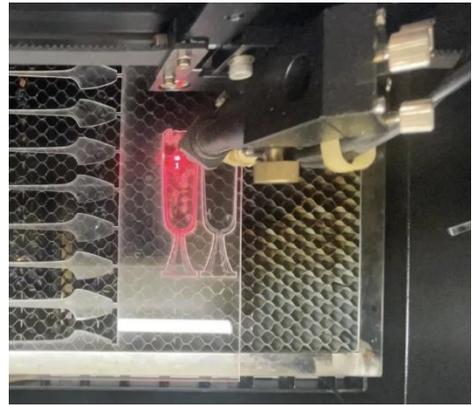
老師在帶領學生整理自己情緒



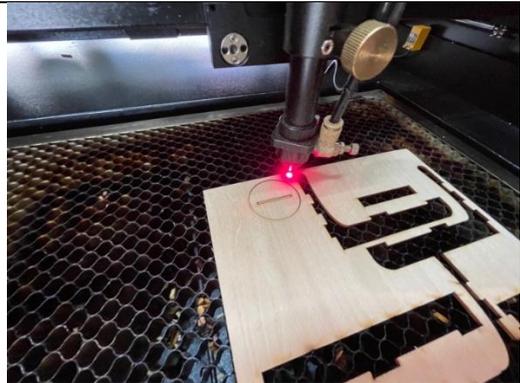
透過表演藝術與輔導課程結合



空椅子課程產出的一句話電腦繪圖排版



雷射機進行切割並將自己的話雷射上去



燈芯底座-木材雷射中



雷射機輔助操作-學生小組輪替操作



教師群設計的原型作品，以此為模型



學生最後每個人自行製作可帶回家的筆筒

其他對於
本計畫之建議

此為單元一的課程紀錄連結: <https://youtu.be/UewMWGkdxY0> 僅供委員審查用，請勿公開