



誰來晚餐

領域/科目	藝術領域 (視覺藝術、表演藝術)		設計者	張晨昕、張益明、陳美如 曹存慧、林沛瑩、官妍廷
實施年級	七年級		總節數	九節課
單元名稱	誰來晚餐		共備者	
設計依據				
核心素養	B1 符號運用與溝通表達 B3 藝術涵養與美感素養			
藝術領域 核心素養 具體內涵	藝-J-B1 應用藝術符號，以表達觀點與風格。 藝-J-B3 善用多元感官，探索理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。			
學習 重點	學 習 表 現	視 1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。 視 2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。 視 3-IV-2 能規劃或報導藝術活動，展現對自然環境與社會議題的關懷。 表 1-IV-1 能運用特定元素、形式、技巧與肢體語彙表現想法，發展多元能力，並在劇場中呈現。 表 2-IV-1 能覺察並感受創作與美感經驗的關聯。	具 體 目 標	以生活中常見的 (食物) 發霉現象，向學生介紹新興的生物藝術概念。透過自發性及有機性發霉過程之觀察，導入微生物生態、流體藝術及肢體開發等學科知識及創作技巧，以期學生透過多元創作歷程，展開對議題的探究，並展現人文關懷與獨立思考能力。

學習重點	<p>學習表現</p> <p>表 3-IV-2 能運用多元創作探討公共議題，展現人文關懷與獨立思考能力。</p>		
	<p>學習內容</p> <p>視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材</p> <p>視A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。</p> <p>視 P-IV-2 展覽策劃與執行。</p> <p>表 E-IV-3 戲劇、舞蹈與其他藝術元素的結合演出。</p> <p>表 A-IV-1 表演藝術與生活美學、在地文化及特定場域的演出連結。</p> <p>表 P-IV-2 應用戲劇、應用劇場與應用舞蹈等多元形式。</p>		
與其他領域/科目的連結	生物、生活科技		
教材來源	林沛瑩的《病毒之愛》展覽流動藝術		
成品參考照片			

課程教材	依據十二年國教新課綱教材編選原則自編教材	
工具材料	紅龜粿、營養午餐白飯、棉花棒、口罩、丁腈手套、培養皿、壓克力顏料、LED 指燈	
學習目標		
大概念 (Big Ideas) 學生能了解不同文化刻板印象的意義	關鍵問題 (Essential Questions) 「我們所聽到的不過是一個觀點，不是事實。我們所看到的不過是一個視角，不是真相。」 <p style="text-align: right;">—馬可·奧理略</p>	
學生能知道的知識 (Knowledge) 黴菌生長的特性 流體藝術與複合媒材的緣 由何謂生物藝術	學生能做到的技能 (Skills) 觀察黴菌的生長條件 流體畫與複合媒材的創作詮釋對環境的觀察與想法	

教學活動設計			
教學活動內容及實施方式		時間	備註
教學活動	第一節 (什麼是生物?)	時間 (分鐘)	學習指導注意事項
導入 (引起動機或 複習舊經驗)	透過教師提問，生活中有哪些生物？定義生物的範圍。	5	
開展 (開始新概念 的學習)	單人的生物特色聯想創作 (以地墊條聯想創作出生物的相關特色) 透過物體聯想的過程，讓學生能夠轉化生物的型態，透過你演、我猜的過程中，有多元角度的創意思考。	15	聯想過程中，不見得只有地墊條本身，也能加入在表演者身上創作。
挑戰 (實現伸展跳 躍的課題)	邀請同學討論以小組為單位，共同討論出一種生物，並且將生物的重要特色以拆解的方式 (一人呈現一個部分)，並小組組合在一起變成一生物。	20	就像瞎子摸象的故事一樣，小組裡每個人都以肢體呈現出局部特色，並共同組合成一生物。
總結 (統整本節學 習重點)	<ul style="list-style-type: none"> 今天在觀賞每位同學單人生物聯想創作或是小組的集體生物創作過程中，你覺得有趣嗎？ 有沒有想過，除了表演的內容跟生物相關外，生物也有可能變成藝術？ 	5	
教學活動	第二節 (何謂生物藝術?)	時間 (分鐘)	學習指導注意事項
導入	<p>【生物藝術簡介】</p> <ol style="list-style-type: none"> 運用學生熟知的《工作細胞》動漫作為引起動機，讓學生試想如果黴菌是一種角色 (擬人化)，那有可能會是一種什麼樣的角色？ 以疾病管制局的海報設計，邀請學生仔細觀察海報中人物的穿扮與角色特性，猜猜看是哪一種疾病？ 	10	引起動機的兩個活動，都是試著要帶領學生將細胞、病毒這樣抽象的概念，變為具象的人物特色，為後續邀請黴菌來晚餐的擬人化做預備。

<p>開展</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 農大菌物語/萌菌物語為例，邀請學生仔細觀察六種菌在顯微鏡下的特徵，與 Q 版人偶的造型相對應，有辦法辨別這六種黴菌嗎？ 2. 介紹藝術家——林沛瑩《病毒之愛》作品。 	<p>15</p>	
<p>挑戰</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 美術課通常會用什麼材料？而生物藝術會用哪些材料？ 2. 活體生物可以拿來創作嗎？ 3. 介紹日常生活中可以食用的微生物。 	<p>15</p>	<p>透過提問，帶領學生觀察、比較生物藝術與傳統視覺藝術所使用媒材與創作行為是異同。</p>
<p>總結</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 作品案例介紹：微生物應用於生物藝術創作。 • 請學生下課後仔細觀察，校園裡有哪裡充滿黴菌？想要邀請哪些生活中的黴菌來吃晚餐？ 	<p>5</p>	<p>邀請學生開始回到生活與學習場域中，觀察黴菌的所在之處，進而了解黴菌生成的原因。</p>
<p>教學活動</p>	<p>第三節（名畫——最後的晚餐）</p>	<p>時間 (分鐘)</p>	<p>學習指導注意事項</p>
<p>導入</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 從名畫以晚餐（午餐）為媒介-引發議題 2. 馬奈的草地上的午餐與達文西最後的晚餐油畫作品介紹 3. 畫家探求新的藝術風格與手法，解構畫作背後另一層深層意義。 	<p>15</p>	<p>新的藝術風格與手法，繪畫敏感性和其典範性的作品，當時所處時代的繪畫發生了天翻地覆的變化</p>
<p>開展</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 畫家與繪畫作品的關係；繪畫作品與生物藝術的關聯？ 2. 繪畫作品引用媒材為和生物藝術引用媒材的差異性。 3. 繪畫與生物藝術作品，作者的角色，與主、被動性。 	<p>10</p>	

挑戰	不同世紀年代的畫家，將馬奈的草地上的午餐與達文西最後的晚餐作品，在不同的畫派手法、技法、觀念運用在個人作品創作上。	15	
總結	<ol style="list-style-type: none"> 1. 生物藝術也是現代藝術一種 2. 古今藝術家都有以食物當創作元素，只是媒材、材質與想法運用的不同。 3. 早期藝術創作，作者本身一定要有繪畫能力，現代藝術的作品本身就能創造出一個藝術品。 	5	
教學活動	第四節 (街友的晚餐)	時間 (分鐘)	學習指導注意事項
導入	<ol style="list-style-type: none"> 1. 走走停的遊戲暖身，每個人流動在教室的空間，聽到指令立即停止，訓練學生的感知力。 2. 將遊戲進階，請同學在內心鎖定一位想靠近的同學後，又隨機指派三位學戴上帽子，戴帽子的同學，請大家跟他保持最遠的距離。 	5	
開展	<ol style="list-style-type: none"> 1. 看圖說故事，請各組挑選其中一張圖片，試著小組討論出圖片中的兩者是什麼關係？發生了什麼事？ 2. 請小組討論後，各自將討論的劇情練習，並小組呈現 	20	四張遊民的照片影像，教師先不給予告知，讓學生觀察圖片與討論。
挑戰	<ol style="list-style-type: none"> 1. 從剛剛各組的演出中，你發現到什麼事？ 2. 教師講述四張圖片都是遊民，並請問學生是否看過遊民？你對遊民的印象與感受？ 3. 在汐止的火車站時常看到遊民，你有被遊民懇求過幫他買一點吃的東西嗎？ 4. 教師提供兩段關於遊民影像的街頭實驗記錄 	15	街頭實驗影像播放前，透過提問讓學生回到生活經驗中去提取，自己面對街友的態度與感受

總結	<ul style="list-style-type: none"> 是什麼樣的原因造成遊民無家可歸？ 如果有能力，你會願意與遊民分享自己的食物嗎？ 	5	活動引導中，教師需將學生對遊民的負向經驗與黴菌的負向印象連結
教學活動	第五節（採集黴菌）	時間 (分鐘)	學習指導注意事項
導入	<ol style="list-style-type: none"> 回顧關於生物藝術的創作，以《病毒之愛》作品為例。 用「會持續生長」的生物當作創作工具引起邀請黴菌來晚餐的概念。 	5	
開展	<ol style="list-style-type: none"> 教師透過提問，帶領學生思考黴菌與灰塵的差異，以及學校可能會有細菌的地方。 簡述黴菌生態及生長條件。 	10	
挑戰	<ol style="list-style-type: none"> 講述如何安全採集黴菌。 將所有採集工具準備妥當。 準備出發自校園各角落邀請黴菌來共食。 	25	透過林沛瑩《病毒之愛》的影像紀錄，讓學生理解採集的動作。
總結	<ul style="list-style-type: none"> 將採集到的黴菌放進夾鏈袋中，並用肥皂將雙手洗淨 	5	第五節與第六節的課程需聯排上課。
教學活動	第六節（邀請黴菌來晚餐）	時間 (分鐘)	學習指導注意事項
導入	<ol style="list-style-type: none"> 回顧關於發酵、發霉等日常食物 帶領學生體驗『藍紋起士』與『葡萄酒』 喜歡這樣發酵、發霉的食物味道嗎？ 	10	葡萄酒只提供嗅覺用聞的，上課情境中以葡萄汁代替。
開展	<ol style="list-style-type: none"> 詢問同學是否吃過汐止的名產『紅龜粿』？今天要邀請黴菌來吃。 除了名產外，還有學校每天剩下的營養午餐白飯，請同學將白飯與紅龜粿，這兩樣食材放置於培養皿中。 	18	

	3. 佈置一個你想要邀請黴菌來晚餐的餐桌（以食物在培養皿中擺盤的樣貌呈現）		
挑戰	<ol style="list-style-type: none"> 1. 將前一節課所採集回來的黴菌放入培養皿中 2. 並將其位置以繪畫的方式記錄於學習單中 3. 透過肢體遊戲講述『封存』的概念 	12	將導演喊『卡』的概念與封存結合，告訴學生封存的決定性。
總結	<ul style="list-style-type: none"> • 說明黴菌培養注意事項 • 封存的注意事項與操作流程 	5	可提供教師於暑假共備的作品參考，學生培養黴菌的介入行為選擇。
教學活動	第七節（流體畫與觀察黴菌）	時間 (分鐘)	學習指導注意事項
導入	<ol style="list-style-type: none"> 1. 先以肉眼觀察培養皿中黴菌發展狀態。 2. 引導學生透過 LED 顯微鏡觀察先前採集之黴菌。 3. 運用顯微鏡頭搭配手機或平板擷取並拍攝黴菌樣貌。 	10	透過直觀和顯微放大鏡觀察讓學生反轉對黴菌樣貌的既定想像
開展	<ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹流體畫創作表現手法與自動性技法。 2. 引導學生講述流體畫創作與邀請黴菌之生物藝術創作形式與意義上的異同？ 	15	
挑戰	<ol style="list-style-type: none"> 1. 每位學生從直觀與顯微鏡頭觀察的黴菌樣貌擷取色彩，選擇 3-4 色壓克力顏料來進行創作並決定顏色倒入杯中的先後順序與哪種顏料要加入矽油。 2. 此次運用倒杯法並加入矽油，透過其油水相排原理，以打火機破壞表現張力使其呈現細胞分裂狀態意象。 3. 自動性技法與半自動性技法的交替運用。 	15	注意杯子拉開與流動顏料時，動作要輕緩，以免顏料流光。打火機切勿停留時間過久以免造成顏料產生質變
總結	流體藝術與生物藝術創作不需要有高深的繪畫技巧，每個人都可以創作，沒有框架、每個人都可以是藝術家。	5	

教學活動	第八節 (流動藝術)	時間 (分鐘)	學習指導注意事項
導入	<ol style="list-style-type: none"> 1. 引導學生回想在第四節課中，曾經學習過的空間流動 2. 生活中有哪些流動？ 	5	
開展	<ol style="list-style-type: none"> 1. 三人一組，以鉛筆互動的流動遊戲展開肢體訓練控制。 2. 將肢體帶入方向、層次，並讓鉛筆不能掉落 	15	
挑戰	<ol style="list-style-type: none"> 1. 將鉛筆拿掉，每位同學的手上戴上指燈，隨著音樂改變肢體動作。 2. 隨著燈光的流動感受自己與自己、自己與他人&自己與環境的關係。 	15	
總結	引導學生說出在流動藝術裡的感受	10	
教學活動	第九節 (封存概念與Epoxy)	時間 (分鐘)	學習指導注意事項
導入	回顧先前肢體遊戲，將導演喊『卡』的概念與封存結合，讓學生了解封存決定性時刻的意義。	5	
開展	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過學習單讓學生描繪不同時間的黴菌樣貌和介入行為的影響。 2. 透過提問與反思，討論甚麼時候是最佳的封存時間。 3. Epoxy (環氧樹脂) 操作方式與特性的說明。 	15	Epoxy 的 A、B 兩劑要充分混合，以免造成無法硬化封存的問題。
挑戰	<ol style="list-style-type: none"> 1. 操作手機為黴菌封存前的最後樣貌留下影像紀錄。 2. 透過觀察聯想為要封存的黴菌選擇適合的色調。 3. 運用製作標本的概念，分批灌注以呈現多層次效果。 	20	封存前要確認培養皿中沒有水分，以免影響封存效果。

總結	透過觀察與自覺，選擇最佳的時間點封存最美的一刻。	5	
教學活動	第十節 (以設計思考設計邀請卡)	時間 (分鐘)	學習指導注意事項
導入	<ol style="list-style-type: none"> 1. 追溯至二十世紀初最早做為純藝術表現的複合媒材作品 2. 綜合(複合)媒材(Mixed art)意指使用超過單一媒材製作的作品。 3. 混合媒材的方式有三種基本類型 	15	
開展	<ol style="list-style-type: none"> 1. 生物當作創作工具引起邀請黴菌來晚餐的概念 2. 藝術作品不管是顏料、黴菌及複合媒材都是創作的媒介 3. 邀請卡內容文字撰寫、構圖與材質收集。 	10	
挑戰	<ol style="list-style-type: none"> 1. 拼貼畫的媒材，除了各種紙類外，也可以應用砂土、木片、五金、甚至廢物等。創作思想為先破壞，再組合，強調造型組合，色彩變化，與主題「質感」的表現。 2. 媒材與黴菌的直接與間接關聯說明。 3. 如何將複合材料用具象與抽象方式組合，呈現黴菌邀請卡像是。 	10	
總結	<ol style="list-style-type: none"> 1. 可藉由觀念突破，創造出新奇有趣的藝術作品。這些將各種不同的素材組合運用在同一作品之中。 2. 現代藝術創作，讓我們感受到藝術創作的巧和妙。用生活周遭廢棄的物品或殘片或其他材料「拼貼」拼湊組合 	10	黏貼拼合於畫布或底板上，創作出有別於傳統畫筆創作的方式。

• 評量方式範例：形成性評量、作品、實作評量（標準本位評量）

評量方式						
生物藝術						
主題	次主題	A	B	C	D	E
		優秀	良好	基礎	不足	落後
表現	媒介技能	封存時能完整保存黴菌樣貌	封存後畫面無氣泡產生	能調出正確比例的 epoxy 並完成黴菌封存	僅能部分用 epoxy 封存黴菌	未達 D 級
	創作展現	能完整使用食材展現創作意念	能使用食材展現創作意念	能部分使用食材展現創作意念	僅能少部分使用食材展現創作意念	未達 D 級
鑑賞	審美感知	能完整運用色彩豐富作品	能運用色彩豐富作品	能部分運用色彩豐富作品	僅能少部分知道運用色彩豐富作品	未達 D 級
	理解互動	能完整說出生物藝術脈絡	能理解生物藝術脈絡	能大概理解生物藝術脈絡	僅能少部分理解生物藝術	未達 D 級
生物藝術						
主題	次主題	A	B	C	D	E
		優秀	良好	基礎	不足	落後
表現	媒介技能	能完整認識壓克力顏料特性	能認識壓克力顏料特性	能部分認識壓克力顏料特性	僅能少部分地知道認識壓克力顏料特性	未達 D 級
	創作展現	能選擇適當色彩創作並陳述意涵	能透過觀察並選擇適當色彩創作	能透過觀察使用色彩創作	能部分使用色彩創作	未達 D 級
鑑賞	審美感知	能完整活用矽油特性調整畫面造形	能活用矽油特性調整畫面造形	能部分使用矽油特性調整畫面造形	僅能少部分知道矽油特性調整畫面造形	未達 D 級
	理解互動					未達 D 級

流動的肢體						
主題	次主題	A	B	C	D	E
		優秀	良好	基礎	不足	落後
表現	表演元素	能完整運用肢體展現空間裡的層次(高中低)	能運用肢體展現空間裡的層次(高中低)	能部分運用肢體呈現空間裡的層次(高中低僅只能呈現兩樣)	僅能運用肢體呈現一種空間裡的層次	未達 D 級
鑑賞	審美感知	能充分覺察並感受將流動的經驗運用肢體展現	能部分覺察並感受將流動的經驗運用肢體展現	能覺察將流動的經驗，稍微運用肢體展現	僅能運用肢體將流動的經驗展現	未達 D 級
實踐	生活應用	能掌控 LED 指燈的燈源變化，充分展現	運用分使用 LED 指燈的燈源變化展現	能部分使用 LED 指燈的燈源變化展現	只能讓 LED 指燈簡易發亮展現	未達 D 級

徽菌邀請卡

主題	次主題	A	B	C	D	E
		優秀	良好	基礎	不足	落後
表現	媒介技能	能完整實踐設計思考的創作規劃。	能實踐設計思考的創作規劃。	能部分實踐設計思考的創作規劃	僅能少部分知道實踐設計思考的創作規劃。	未達 D 級
	創作展現	能完整正確對應材料展現理念	能對應材料展現理念	能部分對應材料展現理念	僅能少部分對應材料展現理念	未達 D 級
鑑賞	審美感知	能完整活用媒材表達創作意涵	能活用媒材表達創作意涵	能正確選取媒材表達創作意涵	僅能少部分正確選取媒材表達創作意涵	未達 D 級
	理解互動					未達 D 級