

開課系所	課號	班別	學分	中文課名	教師姓名
全人教育中心 1年級	HE610	A	2	夢的賞讀	林一真

課程特色

1. 教學目標包含「賞夢知能」和「個人心理成長」的提升，兼顧幫助學生「提升內觀、同理溝通」等能力。
 期末評估教學目標
2. 每週讓學生課後回顧、反思並將賞夢自我聯結。例：生命聯結。
3. 透過「創意呈現」、讓學生練習傾聽、記錄、同理、詮釋和創意呈現他人夢。
4. 在每次夢賞和創意呈現體驗中，練習和他人分工合作，並觀觀察團體動力
5. 採用「課堂講授」、「經驗性團體」、「影片賞析」、「創意呈現」及「學生報告」等多元教學。
6. 採用「回饋單」、「當夢主人」、「賞夢書籍閱讀」、「編製班史」及「學習檔案」等多元評量。
7. 學生有多次機會練習評審他人和自己的表現，並以恰當方式溝通。
8. 學生可自主選擇在本課主要 Ullman 賞夢模式外，自學並分享其它理論模式。

1. 教學目標包含「賞夢知能」和「個人心理成長」的提升，兼顧幫助學生「提升內觀、同理溝通」等能力。

期末評估教學目標

授課教師	題目	問題	教師回應
林一真	請寫下你上這門課時對老師的整體感覺或其他建議	學到很多東西~	多謝肯定，師生共交與努力創造學習高峰
林一真	請寫下你上這門課時對老師的整體感覺或其他建議	覺得好玩	是師生合作經營成果
林一真	請寫下你上這門課時對老師的整體感覺或其他建議	深入探討夢境，了解別人和自己的內心	感謝同學共同合作
林一真	請寫下你上這門課時對老師的整體感覺或其他建議	很特別的課和其他科目很不一樣，而且可以學到很多	多謝共同創造教學佳績成果
林一真	請寫下你上這門課時對老師的整體感覺或其他建議	學習到如何欣賞他人的夢境，尊重他人的清醒人生	多謝經驗尊重及同理
林一真	請寫下你上這門課時對老師的整體感覺或其他建議	這門課真的很有趣也很有特色，在賞夢過程中更認識自己、夢主人和夢友們	感謝，盼對同學成長有幫助

2. 每週讓學生課後回顧、反思並將賞夢自我聯結。例：生命聯結。

3. 透過「創意呈現」、讓學生練習傾聽、記錄、同理、詮釋和創意呈現他人夢。投射協奏。

今天: 2014年2月27日
截止日: 2014/02/24:00
最高分: 6分

Dream 1 -問題在哪裡?

本週夢主人: 林 O O

我覺夢友: 誰 O 傑 學號: 11000000000 系級: 護理系 1A

誰 O 傑 夢的親最小家人

一、夢的記錄:

1. 說夢: 內容:
(於2月21號凌晨一點左右) 夢到兩個朋友漂流, 要橫過一條溪流, 並藉由跳石頭渡河。其中一個朋友跳得比較快, 一個跳得比較慢, 而自己就走在他們的最前面。由於溪水很淺, 所以毫不猶豫地向對岸前進, 當抵達對岸的時候, 回頭看他們, 一個快要到了, 而另一個出乎意料跌入水中。當下我就趕快跑去跳入水中的人身邊, 一開始覺得很涼的水, 竟慢慢地浸透他的鼻孔, 心想他的腳可能卡在石頭中, 無法脫身。當下想法就是潛入水中, 幫他把腳拉出來, 然而被水電遊的朋友, 以一種異常冷靜的眼神看著自己, 不疾不徐地說, 「問題不再那裏。」

2. 問夢: 澄清:
● 朋友的性別? 答: 在水中是女生, 另一個忘了。
● 在夢中的女生確實是朋友嗎? 答: 確實是朋友。
● 心情的轉變為何? 答: 起初是驚訝 (因為水太淺怎會溺水) 再來害怕、慌張 (因為水面漸漸淹地了)。
● 平時有沒有漂流的興趣? 答: 沒有漂流的興趣。
● 另一個靠近岸邊的朋友做了什麼? 答: 我叫他趕快去救人幫忙。
● 溪流是真實存在嗎? 有去過嗎? 答: 溪流真實存在, 但是沒去過。
● 那兩位是真實的朋友嗎? 答: 因為一回去漂流, 所以是朋友, 但與現實朋友的相比比覺得的確不像。
● 漂流的天氣、地理的分配型感? 答: 是白天, 有樹林有堤防, 河流橫在外側。
● 整個夢境有聲音嗎? 答: 直到最後才有一句聲音「問題不再那裏。」
● 聽到「問題不再那裏」的心情? 答: 楞住, 因為一心想著救人, 而她卻十分冷靜。
● 或在夢中女生的樣貌? 答: 花樣的蓬蓬髮型, 帶著冷靜的眼神。
● 水位漲到女生的鼻子時有什麼想法? 答: 想到用樹枝讓她感到鎮氣。

二、情緒及隱喻投射:

(象徵意義推測, 如果我是夢主人……)

- O傑:
(情緒投射) 感覺毛毛的, 這一切都沒有聲音, 一切都慢吞吞, 沒有想清楚就投, 結果和自己所想的不一樣。
(隱喻投射) 另外的那個人, 身為第三者, 感覺可能知道真正問題點在哪裡, 而自己只是沒有察覺的。
- O傑:
(情緒投射) 給我一種可怕的感覺, 因為進入水中的女孩顯得非常冷靜, 可能是想不開, 有意自殺。
(隱喻投射) 會迫切想要救人, 顧及到他人的感覺。
- O翰:
(情緒投射) 可能從頭到尾都是自己在那考慮。
(隱喻投射) 漂流是一種挑戰的事件; 主角是自己跟跌落水裡的人。而另外一個人就好像「大家」一種群體的概念。
- O謙:
(情緒投射) 覺得自大又自卑, 輕易就過河流 (自己已經完成, 相對於自大), 卻也沒有解決進入水中的問題 (沒能夠問題解決, 相對於自卑) 以為自己很了解事實並不是如此, 覺得所學並不是那麼的面面俱到。
(隱喻投射) 漂流可能是新的領域, 初次嘗試的感受, 水變得漸漸, 可能是自己有意識想變強, 覺得別人被困在自己認為的困難中 (但對別人不一定是困難) 不希望困難形成, 而去替換他。
- O傑:
(情緒投射) 害怕的: 怕再度成爲一系列夢。
(隱喻投射) 恐慌感覺是表達的函義 是一種警告; 快到終點, 會往回關心其他人的狀況如何。

三、A. 夢主人回應:

B. 對話:

1. 探索情境, 尋找那點 (請親人生搬演):
● 2月21, 一雨點鐘, 睡前做了一個短的預告。
● 前一天晚上新演到夢, 在聽朋友談人關係與遭受的困難, 自己感覺有點

4. 在每次夢賞和創意呈現體驗中, 練習和他人分工合作, 並觀觀察團體動力。創呈第一至三題

提交日期: 2013年4月20日
24:00前
滿分: 2分

20130418 夢賞 W4

創意呈現及 Ullman 夢賞理論研討心得

我是護理系一年級的林 O O 我們呈現夢 O 文-題色的夢

一、從創意呈現他人夢時, 我感覺:
我們這家本身創作的夢就足夠的戲劇張力, 然後我們在討論時增加了更多有趣的點子, 例如: 有人要演麵包、跳繩包起人、如何呈現出小孩子氣……等。我非常喜歡在討論的時候大家彼此互相激發靈感的感覺, 像是在互相編劇! 可能自己想到了不錯的點子被大家讚揚就會很有成就感, 別人又能隨時龍點睛讓點子更加生動, 我真的很喜歡這樣的感覺。

二、賞他人夢賞, 我感覺:
我覺得每家都想要把最好的表演呈現給夢主人的企圖心! 除了把夢境的故事真實的呈現以外, 他們還想給夢主人更多創意和點子, 也想讓這夢變得更有意義、更令人回味。我也很體驗夢主人的感覺, 我希望之後我也能準備好夢賞主人!

三、這樣的上課方式, 我覺得:
我覺得對我來說是一個全新的體驗, 記得全班一起圍圈上課似乎是國小的事了! 在大學居然也能這樣! 我喜歡這種感覺, 有種團結、大家感情很好的感覺, 除了解夢賞團體是如何運作? 也學到一些有關的知識, 又能天馬行空地創意, 感覺很好。

四、請創呈同學說明每位家人的貢獻, 以 100 分滿分初打一下貢獻分數。(別忘了自己哦!)

姓名	誰 O 傑	誰 O 傑	林 O 翰
分數:	90	90	90
貢獻:	提供白、夢 O 傑 O 傑的點子、參與討論、開會、影片後製、提供點子。	提供白、夢 O 傑 O 傑的點子、參與討論、開會、影片後製。	提供白、夢 O 傑 O 傑的點子、提供道具、參與討論、開會。

說明:	喜歡他跳海的方式, 勇敢、	喜歡他富有感情的、	喜歡他敢表達真、
(思考)	、	、	、
	、	、	、
	、	、	、

五、在研讀 Ullman 的重點中, 我最有共鳴 在該賞夢有經歷 或有疑問的一點是什麼? 請說明。
我最有共鳴的一點是「夢的創造力」Dream and creativity, 這也是我在賞夢的過程中最喜歡的一部份, 大家同心協力發揮創意, 七嘴八舌、天馬行空地給予夢主人想法、能量, 如果當夢主人說: 「阿! 那就是這樣」的時候就會感受到幫助別人的快樂。

六、我的新創小家人:

	姓名	學號	電話	E-MAIL
小家長	誰 O 傑	、	、	、
家人一	誰 O 傑	、	、	、
家人二	歐 O 高	、	、	、
家人三	林 O 翰	、	、	、

5. 採用「課堂講授」、「經驗性團體」、「影片賞析」、「創意呈現」及「學生報告」等多元教學。



課堂講授



經驗性團體



我有看到一個日本神社的鳥居

創意呈現

6. 採用「回饋單」、「當夢主人」、「賞夢書籍閱讀」、「編製班史」及「學習檔案」等多元評量。

(1) 夢主人生命聯結

沒有，有些不方便，迷路的情況究竟是指對馬偕這所學校、護理的專業和成現在身旁朋友？你會謹慎地堅持，會去想辦法、善良，遇到危機時並不會完全崩解，這也是個快樂的夢，真實世界似乎夢裡因為種異而不歡聲笑語，to be or not to be 迷題的問題是需要思考的，有條有理的方式需要繼續堅持嗎？步調的快慢也是一個對比，現實生活中你的生活步調是比較從容的，夢裡卻是選擇極度快速的一方，這或許是來北部讀書後衝擊造成的培養，夢的最後，門關起來代表安全了，但下一次是什麼時候打開？把門一直關著是否就封閉？..

(3) 夢主人描述:

大家對**夢**與實際生活中的想法都和我的想法類似，覺得自己的步調真的放慢了，在台北生活好像步調變快，原本是很想對外開關，然而回家時還是會特別想家。..

五、**競爭**：..

絕妙之處，

1. 一開始先迷路了，後來又發現眼前的路慢慢的崩解，刺激緊張感十足。..
 2. 有些人知道有種異有些人不知，形成對比，為後段情節埋下伏筆。..
 3. 以為躲到安全教室的那個，教室裡居然有另一隻種異。..
 4. 教室外講話的人把種異吸引走，化解危機，十分恰巧。..
 5. 最後夢結束在關上門的那一刻，**很**絕妙。..
- 夢的創意。..

1. 召集人念咒語種異十分的玄奇。..
2. 被召集者是西方的活死人，出現在學校的草皮上。..
3. **夢裡是根據電影經驗得知種異是靠聽覺來感知行動的**，十分有趣。..

六、**生命連結**：我的感想。

在這個夢裡討論**我**彷彿也看到了自己的寫照，起初我也覺得自己是個想要獨立，想要脫離家庭掌控的人，因此當自己知道考上馬偕可以住校後，內心萬分欣喜。然而，宿舍生活雖然有趣，卻少了媽媽的菜餚香、爸爸的叮嚀聲，而要自己處理大大小小的生活雜事，有時假日回到舒適的家就很不願再回到宿舍裡。夢想舒適，卻又想獨立，內心矛盾不已。在生活步調方面我更是心有戚戚焉，我和宛靜剛好相反，我是個內心嚮往放慢步調卻生活在節奏快速的台北人，總是要求自己做事迅速有效率，但心中卻渴望著浪漫而閒適的步調。這兩種矛盾在我內心中衝撞，在現實中的世界我必須長大，現實中的環境中我必須加快步調，但我也在期待著當一切事務忙完後回到家中，只要懂得放下，我依然可以是那個我想要的我，用最閒適的心與家人快樂的相處。..

(2)學習檔案

(3)文字或語音班史



夢的賞讀

2013 年春夏
夢的指引者：林一興 *the coach*
夢主人：鄒惠如；詹毓文；鍾世豪；
林佩萱；林佳瑜；鍾佳亨；謝明傑
陪夢者：謝玟惠；歐陽嘉；許睿宣；李薈祺；洪研峻

【夢的旅程】

- ◎ 夢的初體驗
- ◎ 第一夢【一起】
- ◎ 第二夢【麵包】
- ◎ 第三夢【教與學】
 - ◎ 創意呈現 I
- ◎ 第四夢【冒險】
- ◎ 第五夢【星、空】
- ◎ 第六夢【人際管理】
- ◎ 第七夢【野性與條理】
 - ◎ 創意呈現 II
 - ◎ 別夢

<http://www.wal001.com/cartoon/ku89061000/2007/01/ES612-2.jpg>

7. 學生有多次機會練習評審他人和自己的表現，並以恰當方式溝通。

創呈評分

繳交日期: 2018 年 4 月 20 日
24:00 前

20130418 藝資 W4

滿分: 2 分

創意呈現及 Ullman 賞夢理論研討心得

我是誰體系一年級的林 OO 我們呈現 O 文-麵包的夢

一、從創意呈現他人夢時，我感覺。
我們這隊本身要創作的夢跳很足夠的戲劇張力，然後我們在討論時增加了更多有趣的點子，例如：有人要演麵包、跳繩超人舞、如何表現出小孩子氣……等。我非常喜歡在討論的時候大家彼此互相激發靈感，像是在互相激發創意！可能自己想到了不錯的點子被大家讚嘆就會很有成就感，別人又能隨時畫龍點睛讓點子更加生動，我真的很喜歡這樣的感覺。

二、真他人呈獻夢，我感覺。
我覺得每家都很想把最好的表演呈現給夢主人的企圖！除了把夢裡的故事真實的呈現以外，他們還想給夢主人更多創意和點子，也想讓這夢變得更有意義、更令人回味。我也很想體驗夢主人的感覺，我希望之後我也能準備好裝當夢主人！

三、這樣的上課方式，我覺得。
我覺得對我來說是一個全新的體驗，記得全班一起圍圈上課似乎是國小的事了！在大學居然也能這樣！我喜歡這種感覺，有種團結、大家感情很好的感覺，除了競賽團體是怎麼運作？也學到一些有關夢的知識，又能天馬行空想創意，感覺很好。

四、請創呈同學說明每位家人的貢獻，以 100 分滿分初打一下貢獻分數。別忘了自己哦！

姓名	誰 O 夢	誰 O 說	誰 O 裝
分數	90	90	90
貢獻	編身曲、 演 O 麵包的舞、 參與討論、開會、 提供點子。	編身曲、 提供點子、 演 O 麵包的舞、 參與討論、開會、 提供點子。	演 O 麵包超人、 提供點子、 製作道具、裝、 參與討論、開會、 影片後製。

選擇 (若有)	喜歡他提供的點子、夢跳舞、	喜歡他富有想像的念頭、還有辛苦的影片後製、	喜歡他做得認真、負責、精神飽滿起超人、

五、在研讀 Ullman 的重點中，我最有共鳴 在本隊賞夢有經歷 或有疑問的一點是什麼？請吧說明。
我最有共鳴的一點是「夢的創造力」Dream and creativity，這也是我在賞夢的過程中最喜歡的一部份，大家同心協力發揮創意，七嘴八舌、天馬行空地給予夢主人想法、能量，如果讓夢主人說：「阿！這就是這樣」的時候就會感受到幫助別人的快樂。

六、我的新創成小家人]

姓名	學號	電話	E-MAIL
小家長	謝 O 傑		
家人一	謝 O 傑		
家人二	歐 O 磊		
家人三	林 O 翰		

8. 學生可自主選擇在本課主要 Ullman 賞夢模式外，自學並分享其它理論模式。

學生報告

