

AC 大調查

李雁君／桃園縣瑞原國中教師

教學對象：國中二年級
教學領域：藝術與人文
教學時數：9 節

AC 是 acts 的簡寫，acts 是表演、扮演之意，另外 A 代表 around（周圍），C 代表 community（社區）

設計理念

一、結合學生的生活經驗

媒體資訊發達、八卦充斥，陌生遙遠的人事物成爲學生關注的話題，對於生活的社區、親近的人事反而視而不見、充耳不聞，因此設計將環境議題融入課程設計當中，希望能培養學生對周遭環境的敏感與覺察能力。透過教學過程，鼓勵學生運用觀察與自身的經驗探討所屬社區的鄉土人文特色，引發學生思考並觀察居住社區的變化及特色。對生活環境、人物多樣貌的關注，亦能激發學生對社區人事物的欣賞與關懷之情。

二、合作學習與溝通互動

在這個競爭激烈的年代，單打獨鬥的模式已不適用，爲了有更佳的品質與更快的效率，團隊合作的模式勢在必行，因此培養學生團體合作的觀念刻不容緩。透過腦力激盪實作的教學設計，讓學生藉由集體創作與表演的過程，學習團隊合作、溝通協調、尊重他人等團隊精神與態度。同時以競賽模式進行遊戲，更能提高小組學習興趣與團隊向心力。

三、實際操作與親身體驗

學生累積課程實作之作品爲遊戲盤道具，除了具有展示作品功能外，又再次結合群體的力量，

創造出大家所要參與的遊戲，每個人的努力都是這個遊戲所不可或缺的元件，使學生從遊戲中獲得樂趣與成就感。遊戲課程能吸引學生注意，提高參與動機，使每個學生隨時保持在準備狀態，持續與教師、同儕互動，達到有效的學習，同時讓學生在遊戲中能輕鬆「玩」藝術，體認到原來藝術就在我們最貼近的生活當中。

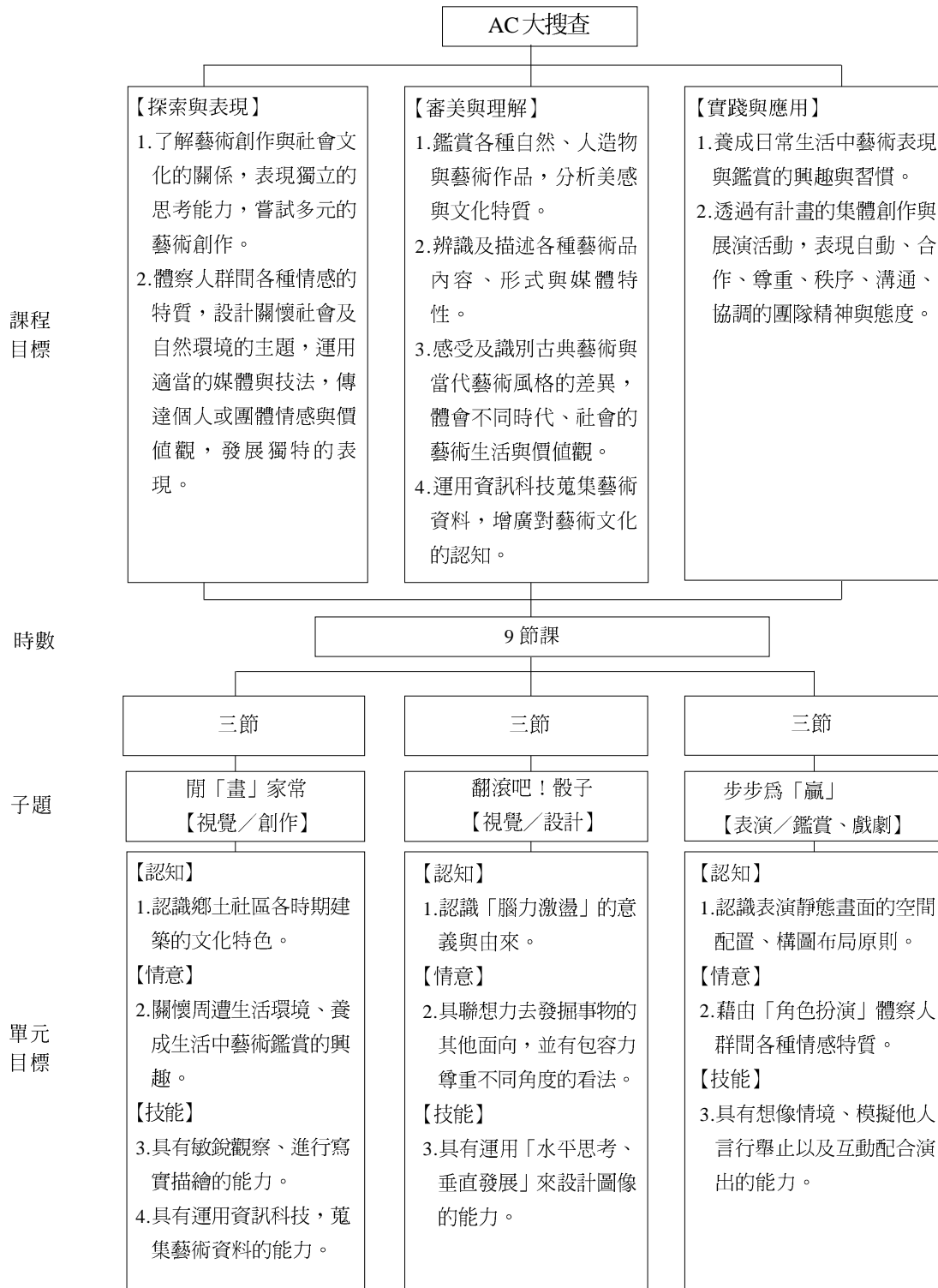
課程目標

<p>【探索與表現】</p> <p>1-4-1 了解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。</p> <p>1-4-2 體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。</p> <p>1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。</p>
<p>【審美與理解】</p> <p>2-4-5 鑑賞各種自然物、人造物與藝術作品，分析其美感與文化特質。</p> <p>2-4-6 辨識及描述各種藝術品內容、形式與媒體的特性。</p> <p>2-4-7 感受及識別古典藝術與當代藝術、精緻藝術與大眾藝術風格的差異，體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀。</p> <p>2-4-8 運用資訊科技，蒐集中外藝術資料，了解當代藝術生活趨勢，增廣對藝術文化的認知。</p>
<p>【實踐與應用】</p> <p>3-4-9 養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。</p> <p>3-4-10 透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。</p>

教學單元目標

<p>【認知方面】</p> <p>1. 認識鄉土社區各時期建築的文化特色。</p> <p>2. 認識「腦力激盪」的創作方法。</p> <p>3. 認識表演靜態畫面的空間配置、構圖布局原則。</p>
<p>【情意方面】</p> <p>4. 關懷周遭生活環境、養成生活中藝術鑑賞的興趣。</p> <p>5. 具聯想力去發掘事物的其他面向，並具有包容力尊重不同角度的看法。</p> <p>6. 藉由「角色扮演」體察人群間各種情感特質。</p>
<p>【技能方面】</p> <p>7. 具有敏銳觀察、進行描繪寫實的能力。</p> <p>8. 具有運用資訊科技，蒐集藝術資料的能力。</p> <p>9. 具有運用「水平思考、垂直發展」來設計圖像的能力。</p> <p>10. 具有想像情境、模擬他人言行舉止、互動配合演出的能力。</p>

課程架構



教學資源	教師：NB、ppt、單槍銀幕、學習單 學生：圖紙、巧拼板、鉛筆、水彩用具	教師：自製教具、學習單 學生：方格紙板、鉛筆、橡皮擦、繪圖與剪貼工具	教師：學生【開「畫」家常】單元之作品、巧拼板、表演題卡 學生：閒話家常學習單
主要教學活動	討論發表 彩繪家鄉 發表觀摩 閒話家常（社區建築）	腦力激盪 終極密碼（水平思考） 整型春秋（垂直發展） 骰子製作	遊戲規則 初階表演 進階表演 鑑賞報告
教學策略	討論教學法 創造教學法 合作學習法	啓發教學法 討論教學法 合作學習法	合作學習法 發表教學法 欣賞教學法
評量	學習態度 秩序保持 工具使用 作品評量（圖畫、學習單）	團體合作 學習態度 工具使用 作品評量（勞作、學習單）	團體合作 表演評量 學習態度

教學內容

一、開「畫」家常（3節）

能力指標 十大基本能力	教學過程	時間分配	教師提示 示範解說	學生活動	教學評量
十大基本能力 二、欣賞、表現與創新 四、表達、溝通與分享 八、運用資訊與科技 九、主動探索與研究 能力指標 藝 1-4-4 了解藝術創作與社會文化的關係，表	【課前準備】 教師：蒐集社區建築與景觀照片，製作 power point。 學生：水彩用具 【導入活動】 教師將社區分成幾大塊，將學生依照住家區域分組。教師引導學生討論，保持開放對話並鼓勵學生發表： 一、自己生活的環境中，有什麼特別的建築物與景觀？建築物與環境搭配得如何？ 二、每天上學的途中，有哪些場所的人、事、物讓你印象深刻？ * 其中你最喜歡哪個地方？為什麼？	10'	◎討論教學法 【教師分組】 【教師詢問】	學生就座 學生討論	參與熱忱

<p>現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。</p> <p>單元目標</p> <p>認知： 認識鄉土社區各時期建築的文化特色。</p> <p>情意： 關懷週遭生活環境、養成生活中藝術鑑賞的興趣。</p> <p>技能： 具有敏銳觀察、進行寫實描繪的能力。</p>	<p>【發展活動】</p> <p>1.教師播放power point，依景觀或建築特色的不同，提示畫面構圖與透視的要點。</p> <p>2.學生選擇自己最喜愛的一處場所作為主題，在圖畫紙上進行構圖、打稿。</p> <p>3.教師走動觀看並適時給予指導。</p> <p>4.教師先行講解示範水彩的乾溼濃淡特性及彩繪注意要點。教師做簡要示範。</p> <p>5.學生運用水彩完成作品。教師走動指導並協助學生完成作品。</p>	15'	◎創造教學法	學生聽講	專注程度
	<p>1.請學生互相觀摩、欣賞同儕作品，並發表意見</p> <p>2.教師進行作業評量。</p>	20'	【教師講解】	學生繪圖	表現評量
	<p>回家作業</p> <p>教師預告下次上課內容，為配合第三週上課所需，發下並講解「閒話家常祕密檔案」小組學習單，分派各組負責尋找社區中特別建築之資料。</p>	10'	• 近大遠小 層次錯落 單點透視 兩點透視	學生聽講	專注程度
	<p>以本校週邊社區為例：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 長祥宮——廟宇建築 • 范姜古厝——閩南建築 • 四章堂——近代和風建築 • 富岡呂宅——巴洛克式建築 • 湖口老街——巴洛克式建築 • 天晟醫院——後現代玻璃帷幕 <p>教師提醒學生第三週應完成學習單並攜帶之。</p>	70'	【教師講解】	學生觀摩 學生繪圖	專注程度 表現評量
		5'	• 避開眼、口 • 水多顏料少 稀薄色彩淡 • 水少顏料多 濃稠色彩重	學生欣賞	表現評量
		5'	◎欣賞教學法 【教師評量】 ◎合作學習法 【教師講解】	學生聽講	專注程度
			• 分派工作 • 網站搜尋		
		建築年代 形式特徵 事蹟傳奇			
		【教師提醒】	學生聽講	專注程度	

二、翻滾吧！骰子（3節）

能力指標 十大基本能力	教學過程	時間 分配	教師提示 示範解說	學生活動	教學評量
<p>十大基本能力</p> <p>二、欣賞、表現與創新</p> <p>四、表達、溝通與分享</p> <p>五、尊重、關懷與團隊合作</p>	<p>【課前準備】</p> <p>教師將學生分成6組，每組約5-6人。</p> <p>【導入活動】</p> <p>教師簡介「腦力激盪法」的意義與由來，並說明其原則與進行步驟。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 不許好壞的批評。 	5'	<p>【教師分組】</p> <p>【教師講解】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1938年美國 Osborn 	<p>學生就座</p> <p>學生聽講</p>	<p>專注程度</p>

<p>能力指標 藝 1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。 藝 3-4-10 透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。 單元目標 認知： 認識「腦力激盪」的意義與由來，並說明其心態與進行步驟。 情意： 具聯想力去發掘事物的其他面向，並具有包容力尊重不同角度的看法。 技能： 具有運用「水平思考、垂直發展」來設計圖像的能力。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 歡迎自由奔放的發想。 • 力求量多。 • 力求改進，結合別人的構想。 <p>【發展活動】 第一階段：水平思考 教師發下小組〈終極密碼〉學習單，配合展示教師自製範例，進行學習單講解。請學生以骰子的六個面（數字 1、2、3、4、5、6）作為主題，進行水平思考。 教師走動，引導學生多元思考、討論、記錄。「終極密碼」學習單完成，小組從中表決挑選出一個較特別的想法（注意避免和他組重複）。 第二階段：垂直發展 教師發給每小組〈整型春秋〉學習單，進行學習單講解。請小組就上一節課挑選之想法，進行垂直發展。 教師走動，指導學生思考、討論、繪製草圖。〈整型春秋〉學習單完成，小組從中表決挑選並定稿。 第三階段：學生創作 教師講解立方體展開圖，發下卡紙。請學生以組為單位，一人負責一面，按照垂直發展定稿花色放大繪製於卡紙上。 教師走動，指導並協助學生放大繪製骰子花色。最後請學生將六面黏合成一個大立方體（為求堅固內部塞報紙團），完成集體創作之骰子。</p> <p>【綜合活動】 請學生互相觀摩、欣賞同儕作品，並發表意見。教師進行作業評量。</p>	<p>3'</p> <p>35'</p> <p>2'</p> <p>3'</p> <p>40'</p> <p>2'</p> <p>3'</p> <p>40'</p> <p>2'</p>	<p>士發明 * 集體思考</p> <p>啓發教學法 討論教學法 合作學習法</p> <p>【教師講解】 • 不同形式的表現</p> <p>【教師講解】 • 想法具象化 • 形狀色彩、排列構圖予以變化</p> <p>【教師講解】 • 立方體展開圖各種形式</p> <p>【教師指導】</p> <p>◎欣賞教學法 【教師評量】</p>	<p>學生聽講 學生思考 學生討論 學生記錄</p> <p>學生聽講 學生思考 學生討論 學生繪圖</p> <p>學生聽講</p> <p>學生實作</p> <p>學生發表 學生欣賞</p>	<p>專注程度 參與熱忱 秩序尊重 表現評量</p> <p>專注程度 參與熱忱 秩序尊重 表現評量</p> <p>專注程度</p> <p>工具使用</p> <p>表現評量</p>
---	---	--	--	--	---

三、步步為「贏」(3 節)

能力指標 十大基本能力	教學過程	時間分配	教師提示 示範解說	學生活動	教學評量
<p>十大基本能力 二、欣賞、表現與創新</p>	<p>【課前準備】 學生按之前腦力激盪單元之組別分組整隊。 教師找一個面積較大的空地（室內、室外都可），</p>			<p>學生整隊</p>	

<p>四、表達、溝通與分享</p> <p>五、尊重、關懷與團隊合作</p> <p>能力指標</p> <p>藝 1-4-2 體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。</p> <p>藝 3-4-10 透過有計劃的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。</p> <p>單元目標</p> <p>認知： 建立角色、空間、事件概念。認識表演靜態畫面的空間配置、構圖布局原則。</p> <p>情意： 藉由「角色扮演」體察人群間各種情感特質。</p> <p>技能： 具有想像情境、模擬他人言行舉止、互動配合演出的能力。</p>	<p>將學生在「閒『畫』家常」單元所繪之作品（黏於巧拼板上）、「特別建築」照片（黏於巧拼板上）和部分空白之巧拼板，按圖畫中的地點方位，圍繞排列拼成一個中空矩形（或螺旋形），即成為類似大富翁式遊戲盤。學生所製作之骰子亦為遊戲道具。</p> <p>【導入活動】 教師帶領學生做肢體分解暖身預備活動。 教師說明遊戲規則：每組派出一個組長負責擲骰與在遊戲盤上前進，該組隊員則要到矩形中間負責表演組長所走到地點的人事物。未表演組別於場邊觀看。</p> <p>【發展活動】進行遊戲表演活動： 第一階段：初階 組員可隨意扮演該地點情境中某個聯想到的人或物，擺出一靜態姿勢（配合情境氣氛同時作出表情配合），教師挑選數個表演者進行肩膀碰觸，被碰到的表演者大聲說出一句「關鍵語」（所扮角色心理的一句話，能清楚集中的表達角色訊息。）教師進行空間配置：請表演學生尋找其他表演角色與自己相近者，移動位置使彼此接近排列成一個靜態群聚（過程中不可出現任何語言）；排列完後作出原姿勢，教師再次對部分表演者進行肩膀碰觸與「關鍵語」活動。教師詢問其他組的學生是否明白表演者所欲表達之意含？若大家都清楚則表演者過關回座休息，換下一組進行擲骰；若有人不明白，則再次進行肩膀碰觸，說出第二句「關鍵語」至所有人明白為止。</p> <p>第二階段：進階 待初階步驟學生都熟悉了之後，進行進階表演。教師下口令數到五秒（其他組學生閉眼等待），表演學生要在五秒之內互相觀察協調、配合演出情境中的某個靜態畫面，五秒後其他組學生睜開眼睛，教師與其他組學生討論表演畫面的空間配置：前低後高、層次錯落、開放、動線、流動感等，對於特別好的畫面給予讚賞，構圖有問題者由其他組學生上前實驗操作，位移部分角色，至整個畫面構圖配置適切。</p>	<p>15' 【教師帶操】</p> <p>5' 【教師講解】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 遊戲規則 <p>合作學習法 發表教學法 欣賞教學法</p> <p>40' 【教師講解】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 觸碰後開口關鍵語需清楚、明確 <p>【教師詢問】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 大家都了解他（們）表演的意思嗎？ <p>70' 【教師詢問】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 有沒有角色被遮蔽呢？ • 構圖怎麼改進會更清楚？ 	<p>學生生活參與熱忱 學生聽講專注程度</p> <p>學生表演參與熱忱 表現評量 學生觀講秩序尊重 學生回答回答反應</p> <p>學生表演參與熱忱 表現評量 學生觀講秩序尊重 學生回答回答反應</p>
---	---	---	--

	<p>遊戲盤中增設「機會」、「命運」數格，由教師製作題目卡，內容可彌補以地點情境模式表演（大部分為人物角色互動）所欠缺的部分，比如：天候（酷熱／下雨天）、事件（踩到狗屎／中樂透／颱風天招牌砸下／收到情書）等，小組表演完題卡上指定動作之後依指示進行前進、倒退或暫停一次，增加遊戲樂趣。</p> <p>遇到遊戲盤的特別建築區，請分配到的該建築的組別參照「閒話家常」學習單說明該種建築的年代、特色與相關人文資料。為增加他組專注程度，教師於學生講解後，從內容中挑出問題進行他組搶答活動，答對之組別可獲多丟一次骰子機會，爭取前進之機會。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>教師依遊戲規則（步數領先或到達某目的）結束遊戲，集合學生再次複習畫面構圖原則後，判定獲勝組別給予獎勵。</p> <p>教師收回各組〈特別建築〉學習單評量，結束課程。</p>		<p>發表教學法</p> <p>【教師詢問】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 建築資料 <p>5' 【教師詢問】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 構圖原則 <p>【教師評量】</p>	<p>學生表演</p> <p>學生觀賞</p> <p>學生報告</p> <p>學生聽講</p> <p>學生講解</p> <p>學生聽講</p> <p>學生回答</p> <p>學生回答</p>	<p>參與熱忱</p> <p>表現評量</p> <p>秩序尊重</p> <p>表現評量</p> <p>專注程度</p> <p>表現評量</p> <p>專注程度</p> <p>回答反應</p> <p>回答反應</p>
--	---	--	---	---	---

教學評量

一、學生課堂表現

【子題一】

以社區中學生個人最喜歡或熟悉的場所、建築為主題，加上可參考教師拍攝之社區照片(ppt 播放)，學生大都能夠專心繪圖，呈現出來的作品有對建築物外觀刻畫入微者，亦有描寫場所內發生的人事物者，十分多元化。對於寫實繪圖信心不足的少數學生，教師分配其繪製「機會、命運」等抽象符號圖畫作為替代，藉此增加信心與參與感。社區古蹟鑑賞部分，教師單方面講解學生容易失去興趣，因此以學生上網蒐集資料的方式取代，學習單多能完成，達到認知目標。還有特別認真的會另外添加學習單上沒有的部分，以小報告方式呈現，學習的熱誠令人驚訝。

【子題二】

設計骰子的主題十分生活化，且步驟簡易明瞭並無標準答案，因此在進行腦力激盪水平思考時，大家都絞盡腦汁思考多種變化並發表想法，討論的氣氛十分熱烈。平日思考較缺乏變化的學生，對於多元聯想會稍微感到困難；而反應靈活的學生則能聯想較多不同面向的想法。剛開始各組提出想法的速度快，但內容較無特殊性；隨著普遍的答案說完，可發現學生苦思的時間增長，所提

出的想法也越加特殊，少數創意想法更讓人拍案叫絕。垂直發展的部分因為已有具體的既定目標，學生照著教師所提供的引導步驟加以變化，活動進行得較流暢。骰子實作部分由於學習單上具有參照圖，且有的符號圖案無需精湛的描繪技巧，讓學生感到信心大增，都能夠投入描繪。最後將單面全部組合成一個大骰子的時候，學生覺得興奮且成就感十足，還會四處觀賞他組的作品，間接達到觀摩、欣賞的教學目的。

【子題三】

藉由遊戲方式學習表演，學生覺得有趣且新奇，比平常上課來得放鬆許多。也因為具有競爭性，大家都非常熱烈投入且團結一致，把形象這回事都丟在腦後。組長丟骰子時，所有學生總是拉長脖子關心，還會幫忙數步數；遇到機會、命運格時，其他觀看組的學生更是迫不及待的想知道挑戰題目。因表演需要，肢體接觸在所難免，平常受同儕排擠的學生此時也能輕易的融入團體，被他人所接納。隨著學生越來越熟悉表演構圖原則、遊戲複雜程度提高，班級氣氛越趨熱絡且充滿歡笑，還吸引了其他上戶外課的學生駐足觀看，活動結束時學生仍感到意猶未盡。

角色扮演透露出本身的生活經驗，有的學生對於角色的行為模仿十分深刻，顯示平日入微的觀察力。而透過初階（個人）到進階（團體組合）的漸進式引導練習，到最後學生需結合動作、表情、聲音且必須配合隊友兼顧畫面構圖，雖然有些複雜，但學生大都能掌握表演的要點，教師只要針對細節給予適度的提醒即可。

二、主要評量項目、方式、策略：

1. 作品評量：能主動觀察並發覺生活環境的特色與建築，運用水彩描繪出家鄉景致。
技巧面 —— 細膩程度、美感、創造力、聯想力，畫作及學習單完成度。
2. 表演評量：表演者 —— 能了解社區與個人的互動關係。
能積極參與討論、演出及發問。
能夠以開放的心與同學合力完成演出。
技巧面 —— 能訓練口語表達、創造力、聯想力、表情／聲音／動作的精確細膩程度。
觀賞者 —— 能從欣賞演出的過程中，找到主題重點並發表意見。
能保持秩序，發揮尊重表演者的觀賞風度。
3. 團體合作：能積極參與討論、演出及發問。
能完成分配到的工作。
其他 —— 領導能力、合作默契。
4. 學習態度：能夠專注聽講、保持秩序。
能夠熱忱反應，兼顧質與量。
5. 工具使用：能夠安全正確的使用工具。

三、學習成果（學生作品）：



骰子（手指）



骰子（撞球編號）



骰子（色塊數目）



骰子（幾點鐘）



骰子（平行線數目）



骰子（幣值總額）



骰子（花／葉瓣數）

參考資料

簡宇敏等人編輯（2004），《國民中學藝術與人文教師手冊》（二上），翰林出版社。

陳湘琪編寫（2004），《創作性戲劇上課講義》，國立臺北藝術大學。

郭明福著（1994），《水彩靜物畫》，藝術圖書公司。

吳明雄著，第四章《腦力激盪法》。網址：<http://3q.creativity.edu.tw/teach/4/tec41.htm>