



掌中風雲

藍清志／屏東縣南榮國中教師

教學對象：國中一年級
教學領域：美術
教學時數：8 節

設計理念

發揚民族戲劇精華、奠基文化創意產業

從古至今，很多教化是透過戲劇的形式來實現，例如傳統戲劇有很多忠孝節義的戲碼；很多文學是透過戲劇的形式來創作，如「莎士比亞戲劇」、如《紅樓夢》已經成為文學研究的主題；很多戲劇故事中的角色成為民族英雄的象徵，如三國演義「瀾橋挑袍」的關公；也有很多戲劇成了國家文化的代表，如義大利的歌劇、日本的能劇。

臺灣的掌中戲在國際間享有盛譽，而我們這一代更可以說是在「戲棚下」長大的，我第一次接觸七言絕句是從野臺布袋戲的人物口中吟唱出來的「出場詩」，至今仍深印腦海，可見戲劇較易深入人心。為了傳承民族戲劇精華，發揚國家文化特色，統整多元藝術面向，很多教育機構成立掌中戲社團或於正式課程中設計掌中戲學習。

藉由民族戲劇的欣賞與創作，期為文化創意產業奠基，為未來世界公民培育潛能藝術修為。

欣賞民族工藝之美、實施立體設計課程

以一個美術老師的角度來審視掌中戲，必然會將之定位為「民族工藝藝術」。它運用了木雕、刺繡等技術，呈現一個完整的「民族工藝藝術品」。其中運用了木雕、刨光、髹貼、批土、彩繪、招絲、錘型、鑲嵌、縫製、刺繡等複雜的手工技術，雖然每一尊戲偶都有戲劇性格上的「定制」，亦因各家製作手法之不同，每尊作品都別具特色，藝術價值頗高，早已蔚為藝術收藏。

帶領學生進入欣賞掌中戲戲偶之美，可以善加利用網路資源或者就地利之便，商借本地戲團所



珍藏的戲偶，以數位相機拍成影像，使用單槍投影的方式來實施。以講述法導入，欣賞傳統戲偶創作、辨認角色與臉譜藝術，以環保質材或回收物創作來實施技能實作。

視覺藝術，概略分為平面與立體美術，實用性雕塑（本課程的偶頭實做單元）屬於立體美術。包括產品設計、包裝設計、舞臺設計、建築與室內設計等，應用性與延伸性大，適合國中階段實施欣賞、認知與實做。

更甚，民族工藝技術與科技產業有相輔相成之效，從工業科技歷史面向觀之，早期的科技成就泰半發軔於工藝技術。我們做大膽的假設：實施這樣的課程，植基於「從做中學」、「從學中思」的精神，訓練精巧的雙手，將有助於學生性向的探索、立體設計能力的啟發與科學技術的增進。

設計原則

本校在藝術與人文領域，以主題學習設計了「掌中風雲」學校本位課程，成為每個學年度國中一年級富有特色的學習課程。為了強化教師的教學技能，使學生獲取最大的學習效益，落實資訊融入教學的基本精神：教學是核心、資訊是工具、品質是目標。因此本課程的各個教學單元儘量使用資訊科技的設備、技能，以及大量運用數位化教材來彌補傳統教學技能的困境。實施這樣的課程，可採用「教師專長之協同教學」的方式。美術老師實施雕塑（偶頭實作）、戲服及戲臺設計，音樂老師實施傳統音樂認知與戲劇配樂實做，表演老師實施戲劇語言及戲偶操弄或劇本創作。本校地處潮州崁頂地區，是屏南地區掌中戲重鎮，可引用的資源相當豐富。設計本課程可以展現地方資源或文化特色。

課程目標

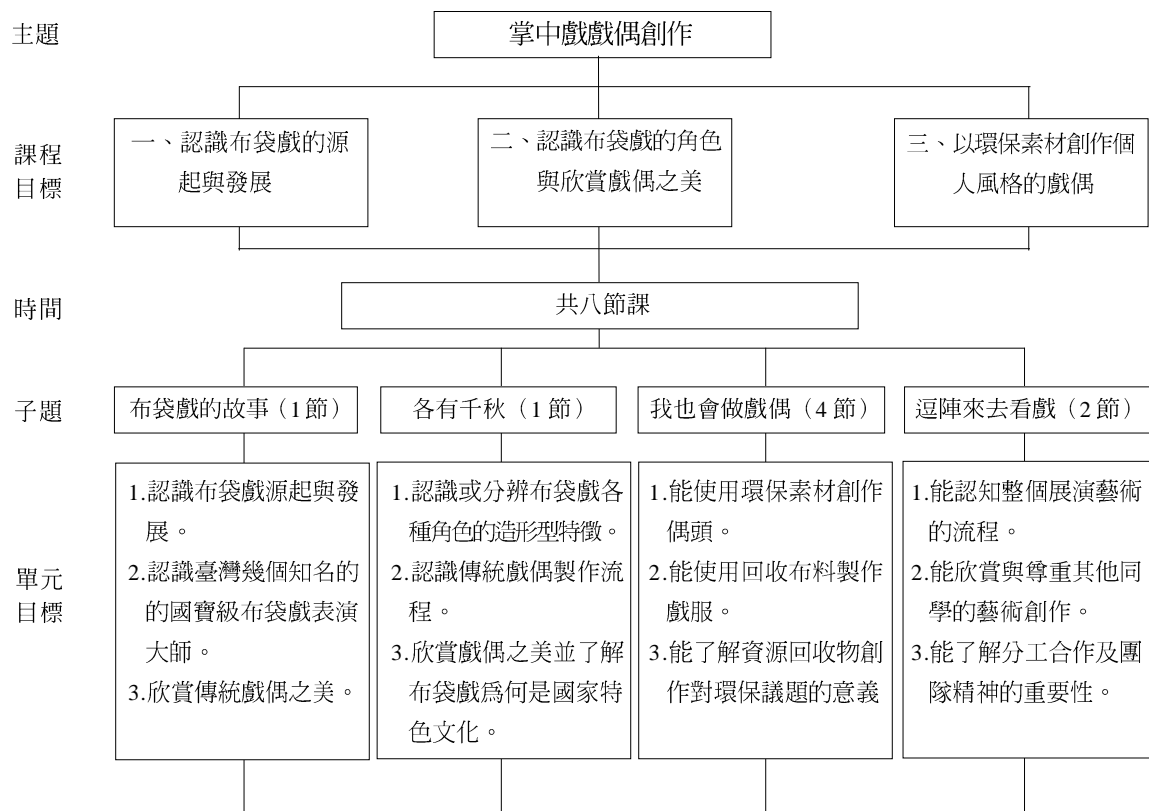
- 1.落實藝術人文領域音樂、美術、表演三合一情境學習，激發學生多元藝術潛能，開拓鄉土藝術新貌。（探索與表現）
- 2.能從戲偶、布景（戲臺）、道具製作以及戲偶口白、身段練習，劇情編演排練中學習完整演出。（審美與理解）
- 3.認知與欣賞立體設計在生活中的意義，導入環保議題，活用資訊科技，探索新知。（實踐與運用）

本課程目標與十大基本能力、階段分段能力指標之對應關係			
課程目標	對應十大基本能力	對應階段分段能力指標 (國中階段)	對應教學單元目標
• 探索與表現 落實藝術人文領域 音樂、美術、表演 三合一情境學習， 激發學生多元藝術 潛能，開拓鄉土藝 術新貌。	一、了解自我與發展潛能	1-4-8 觀察人群間各種情感特質，透過藝術的手法，選擇核心議題或主題，表現自我的價值觀。	單元二、各有千秋：欣賞戲偶之美並了解布袋戲為何是國家特色文化。啟發潛能、建構自己的價值觀。
	九、主動探索與研究	2-4-3 比較分析各類型創作品之媒材結構、象徵與思想。	單元一、布袋戲的故事：認識臺灣幾個知名的的國寶級布袋戲表演大師。
	三、生涯規畫與終身學習	2-4-1 鑑賞各種自然物、人造物與藝術品，從事美感認知與判斷。	單元一、布袋戲的故事：欣賞傳統戲偶之美。善用網路，養成主動、深入地學習。
• 實踐與運用 認知與欣賞立體設 計在生活中的意義， 導入環保議題， 活用資訊科技， 探索新知。	六、文化學習與國際了解	3-4-1 了解各族群的藝術特質，懂得珍惜與尊重地方文化資源。	單元一、布袋戲的故事：認識布袋戲源起與發展。
	二、欣賞、表現與創新	2-4-7 欣賞藝術作品，並能建構自己的美感經驗與價值觀。	單元二、各有千秋：認識傳統戲偶製作流程，欣賞藝術精華。
	八、運用科技與資訊	3-4-8 整合各種相關的科技與藝文資訊，輔助藝術領域的學習與創作。	單元二、各有千秋：認識或分辨布袋戲各種角色的造形特徵。
• 審美與理解 能從戲偶、布景 (戲臺)、道具製 作以及戲偶口白、 身段練習，劇情編 演排練中學習完整 演出。	十、獨立思考與解決問題	1-4-1 了解藝術創作與社會文化的關係，嘗試多元的藝術創作。	單元三、我也會做戲偶：使用環保素材，按照劇本之角色性格創作戲偶。
	四、表達、溝通與分享	1-4-2 設計關懷主題，運用適當的媒材與技法，傳達出有感情、發展個人獨特的表現。	單元三、我也會做戲偶：能了解資源回收物創作對環保議題的意義。尊重與欣賞他人的智慧財產。
	五、尊重、關懷與團隊合作	3-4-9 透過綜合展演活動，認識並尊重各種藝術職業及其工作內涵。	單元四、彩排與演出：能認知整個表演藝術的執行流程。
	七、規畫、組織與實踐	3-4-7 綜合不同文化的表演藝術，以集體合作的方式，整合成戲劇表演。	單元四、彩排與演出：了解分工合作及團隊精神的重要性。

教學單元目標

教學單元名稱	教學單元目標
單元一、布袋戲的故事	認識布袋戲源起與發展。(知識) 認識臺灣幾個知名的的國寶級布袋戲表演大師。(知識) 欣賞傳統戲偶之美。(情意)
單元二、各有千秋	認識或分辨布袋戲各種角色的造型特徵。(知識) 認識傳統戲偶製作流程。(知識) 欣賞戲偶之美並了解布袋戲為何是國家特色文化。(情意)
單元三、我也會做戲偶	使用環保素材，按照劇本之角色性格創作戲偶偶頭。(技能) 使用回收布料製作戲偶服飾。(技能) 能了解資源回收物創作對環保議題的意義。(情意)
單元四、逗陣來去看戲 (彩排與演出，必須與表演、音樂教師協同教學，進行展演。)	能認知整個表演藝術的執行流程。(知識) 能了解分工合作及團隊精神的重要性。(情意) 能欣賞與尊重其他同學的藝術創作。(情意)

課程架構表



教學資源	<p>教師：學習光碟或教學用多媒體簡報檔案、電腦、投影機、銀幕、。</p> <p>學生：學習單。</p>	<p>教師：教學用多媒體簡報檔案、電腦、投影機、銀幕、flash 動畫學習單。</p> <p>學生：學習單、網路、圖書資料或照片</p>	<p>教師：示範教學用影片檔案、電腦、投影機、銀幕</p> <p>學生：回收素材（蛋殼、卡紙、膠帶、樹脂土、布料、針線）</p>	<p>教師：布袋戲戲臺、道具、燈光、音效等設備</p> <p>學生：戲偶、劇本、樂譜、樂器（直笛）</p>
主要教學活動	<ol style="list-style-type: none"> 1.播放多媒體簡報自製教材：臺灣掌中戲源流與發展。 2.簡介臺灣幾個知名的國寶級布袋戲表演大師。 3.提示幾個重要網站，要求學生課後瀏覽與學習。 	<ol style="list-style-type: none"> 1.播放並講解戲偶角色分類教學短片。 2.播放並講解傳統戲偶製作流程影片。 3.欣賞傳統民族工藝：木雕戲偶之美，激發創作靈感。 4.學生填寫學習單 	<ol style="list-style-type: none"> 1.教師示範以資源回收材料創作戲偶。 2.教師依照實際進度，播放自製示範教學影片，輔助教學。 3.學生依自己所選定的人物性格來創作戲偶。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 講述戲劇構成內涵（劇本情節分析、演員科白、舞臺要素、配樂要點）。 2.學生任務分組進行彩排與演出。 3.學生欣賞展演活動與發表心得報告。（課後填寫欣賞學習單）
教學策略	<ol style="list-style-type: none"> 1.講述教學法 2.儘量使用多媒體簡報，例如 power-point 來呈現教材，動畫輔助，可以豐富教材面貌，加強引起學習動機。 	<ol style="list-style-type: none"> 1.欣賞教學法 2.儘量讓學生思考精緻手工和科技相輔相成之功，民族工藝可以引發科技進步。 	<ol style="list-style-type: none"> 1.示範教學法 2.儘量啟發學生大膽的思考，不要拘泥或模仿傳統造形。 	<ol style="list-style-type: none"> 1.發表教學法 2.儘量按學生才藝性向分組展演，讓所有學生都了解：每一個人都很重要，天生我才必有用。
教學評量	<p>課間即席問答</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.課間即席問答 2.播放flash動畫互動式學習單 2.撰寫布袋戲綜合學習單 	<ol style="list-style-type: none"> 1.參與分組討論 2.實作練習 3.使用素材是否符合環保精神 	<ol style="list-style-type: none"> 1.參與展演分組討論 2.參與演出練習 3.欣賞展演活動與發表心得報告

教學內容

藝術與人文主題學習：掌中風華	
分科活動名稱	視覺藝術（美術科）：布袋戲戲偶設計
課程目標	<ul style="list-style-type: none"> • 落實藝術人文領域音樂、美術、表演三合一情境學習，激發學生多元藝術潛能，開拓鄉土藝術新貌。（探索與表現） • 能從戲偶、布景（戲臺）、道具製作以及劇情編演排練中學習完整演出。（審美與理解） • 認知與欣賞立體設計在生活中的意義，導入環保議題，活用資訊科技，探索新知。（實踐與運用）
子題（單元名稱）	<ol style="list-style-type: none"> 1. 布袋戲的故事 2. 各有千秋 3. 我也會做戲偶 4. 逗陣來去看戲
年級	國中一年級
教學節數	共八節課
學生先備能力	<p>一、學生學習起點分析</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 造形能力：對物件已有立體的觀念，能感知三度空間，具有素描基礎：能知道線條、造形、空間、肌理等視覺藝術的元素。 2. 色彩能力：能分辨何謂色相？何謂三原色？何謂色彩感情？ <p>二、學生資訊能力分析</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 視窗環境的操作。能文字輸入，檔案的建立、開啓、儲存。 4. 熟悉上網的基本操作。能利用網路搜尋引擎搜尋資料。 5. 熟悉使用文書作業軟體，進行文件的編輯。

單元活動設計				
單元名稱	節數	教學目標	教學重點	能力指標
單元一、布袋戲的故事	1	1.認識布袋戲源起與發展。 2.認識臺灣幾個知名的國寶級布袋戲表演大師。 3.欣賞傳統戲偶之美。	1.播放多媒體簡報自製教材：臺灣掌中戲源流與發展。 2.簡介臺灣幾個知名的國寶級布袋戲表演大師。 3.欣賞傳統民族工藝：木雕戲偶之美，激發創作靈感。 4.學生填寫學習單。	3-4-1 了解各族群的藝術特質，懂得珍惜與尊重地方文化資源。
單元二、各有千秋	1	1.認識或分辨布袋戲各種角色的造型特徵。 2.認識傳統戲偶製作流程。 3.欣賞戲偶之美並了解布袋戲是國家特色文化。	1.播放並講解戲偶角色分類教學短片。 2.播放並講解傳統戲偶製作流程影片。 3.提示幾個重要網站，要求學生課後瀏覽與學習。 4.播放 flash 動畫互動式學習單。	2-4-7 欣賞藝術作品，並能建構自己的美感經驗與價值觀。
單元三、我也會做戲偶	4	1.能使用環保素材創作偶頭 2.能使用回收布料製作戲服 3.能了解資源回收物創作對環保議題的意義。 1.能認知整個展演藝術的流程。	1.教師示範以資源回收材料創作戲偶。 2.教師依照實際進度情況，播放自製示範教學影片，輔助教學。 3.學生依自己所選定的人物性格來製作戲偶。	1-4-2 設計關懷主題，運用適當的媒材與技法，傳達出有感情的作品，發展個人獨特的表現。
單元四、逗陣來去看戲 (彩排與演出，必須與表演、音樂教師協同教學，進行展演。)	2	2.能欣賞與尊重其他同學的藝術創作。 3.能了解分工合作及團隊精神的重要性。	1.講述戲劇構成內涵(劇本情節分析、演員科白、舞台要素、配樂要點)。 2.學生任務分組進行彩排與演出。 3.學生欣賞展演活動與發表心得報告。	3-4-7 綜合不同文化的表演藝術，以集體合作的方式，整合成戲劇表演。

教學活動流程

單元一、布袋戲的故事

一、準備活動

<教師>

- 1.運用書商提供與網際網路蒐集資料。
- 2.詳細閱讀並分析相關資料。
- 3.準備有關的圖片、電腦、多媒體教材。

<學生>

- 4.利用網際網路及圖書館蒐集相關資料。
- 5.紙筆，填寫學習單。



文建會網路圖片：黃海岱與李天祿合影

二、導入活動

- 6.教師先布置教學情境，分享學生蒐集有關布袋戲的資料或圖片。
- 7.以問答、啓發教學法讓學生說說布袋戲在生活當中的經驗或樂趣。

三、展開活動

- 8.播放學習光碟介紹臺灣掌中戲源流與發展。
- 9.認識幾個布袋戲國寶級的表演大師，如黃海岱、李天祿、許王的故事，舉例如黃海岱是「金光戲大師」，桃李滿天下；許王有「戲狀元」的雅號，至今仍堅持「原汁原味」的後場音樂；李天祿一生充滿傳奇性，他的故事被拍成電影，並問學生對國家特色文化的理解。

四、綜合活動（含評鑑活動）

- 10.填寫學習單。
- 11.提示幾個重要網站瀏覽與學習。學生從網路下載戲偶影像，作為創作戲偶造型參考。
- 12.教師將本單元之活動做歸納整理，並預告下次課程應準備之資料。

單元二、各有千秋

一、準備活動

<教師>

- 1.運用書商所提供或當地戲團珍藏戲偶拍成照片。
- 2.撰述圖片解說內容，製作多媒體教材。
- 3.準備有關的圖片、電腦、多媒體教材。

<學生>

- 4.利用網際網路及圖書館蒐集相關圖片和資料。
- 5.紙筆，填寫學習單。

二、導入活動

- 6.教師先布置教學情境，分享學生蒐集有關布袋戲的資料或圖片。
- 7.以「傳統木雕偶頭之美影片」講述與欣賞教學法帶領學生欣賞傳統民族工藝之美，以激發創作靈感。

三、展開活動

- 8.播放學習光碟介紹布袋戲戲偶角色分類，如生、旦、淨、丑、雜，其造型特徵。並強調創作戲偶時不要

拘泥傳統。

9. 教師展示戲劇臉譜，依據角色，例如白色表示「奸邪」，紅色表示「忠義」，黑色表示「直率」等等，講述臉譜造型的特徵及臉譜顏色意義。

四、綜合活動（含評鑑活動）

10. 播放角色分類「猜猜我是誰」flash 動畫，評量學生認知角色的程度，提高學習趣味。
11. 教師將本單元之活動做歸納整理，並告知下次課程應準備之工具材料。



欣賞戲偶之美：潮州新復興戲團提供

單元三、我也會做戲偶

一、準備活動

<教師>

1. 依據示範教學所需，教師把戲偶創作示範教學步驟拍攝成片段式教學影片。
2. 以影音剪輯軟體製作影音多媒體教材。
3. 準備電腦、影片教材。

<學生>

4. 學生準備蛋殼、卡紙、膠帶、樹脂土、布料、針線等環保或資源回收材料。

二、導入活動

5. 教師講解資源回收對環境的重要性及資源回收創作的好處。同時分析戲偶結構有（1）偶頭（2）戲服（3）內體。
6. 第一節，教師示範使用卡紙捲成桶狀，膠帶固定成偶頭脖子。上部放入蛋殼，樹脂土包覆之，即成偶頭結構體，學生開始操作時，教師播放示範過程的影片輔助教學（以下皆同）。
7. 第二節，教師示範如何取小塊黏土做出鼻子、耳朵以及面部表情。

三、展開活動

8. 第三節，教師示範如何使用回收布料剪裁成戲服，並用針線縫製成戲服。
9. 第四節，加強戲服綴飾，增加美觀。

四、綜合活動（含評鑑活動）

10. 從活動中使學生能了解資源回收對環境的重要性。
11. 教師將本單元之活動做歸納整理，並預告下次彩排及演出。
12. 學生作品觀摩、鑑賞，請學生講述心得。



戲偶造型競賽得獎留影



彩繪偶頭



製作戲服

單元四、逗陣來去看戲

一、準備活動

<教師>

1. 教師準備劇本、戲臺、燈光、音效。
2. 音樂、表演、美術三科教師協同上課。

<學生>

4. 學生準備戲偶、樂器、樂譜。

二、導入活動

5. 第一節，教師講解戲劇構成要素，包含劇本、舞臺、演員。
6. 分析本學期劇本劇情，請同學演練對白及操弄戲偶身段。
7. 學生按任務編組，講解戲劇演出中每一位成員都是重要人物以及分工合作、團隊精神的重要性。

三、展開活動

8. 第二節，布袋戲演出。

四、綜合活動（含評鑑活動）

9. 學生是否了解團隊合作的重要性。
10. 是否了解整個戲劇展演流程。
11. 學生演出，其他同學觀摩、鑑賞，並請學生發表心得，課後填寫「欣賞學習單」。



王六郎演出劇照



謝幕



校長講評

教學評量

- ◎評量原則：課程設計力求適合多元評量方式，以對應單一科目裡面的個人能力差異。
- ◎評量取向：兼顧認知技能情意三個面向，以對應知識取向與技能取向人格特質之差異性，同時培養審美情操。
- ◎評量項目：
 - (1)課堂表現紀錄
 - (2)學習單呈現能力
 - (3)教師評量表
 - (4)學生自評表
 - (5)作品表現
- ◎作品式例：

參考資料

教育部頒布之九年一貫課程藝術與人文學習領域之課程基本理念、課程目標、分段能力指標。
文建會網站
潮州新復興戲團
彰藝坊網站
河洛坊網站



戲偶造型競賽得獎學生留影



戲偶造型競賽 優選作品

學習單

布袋戲

壹、選擇題：每題 10 分

- () 1.「布袋戲」名稱的由來為 1.因為戲偶裝在布袋裡收存 2.因為最早期的戲臺是由幾片布料圍起來的，外觀像一只大布袋 3.因為戲服是由布袋縫製的。
- () 2.在臺灣一般人俗稱的「大戲」指的是 1.京劇 2.布袋戲 3.皮影戲。
- () 3.臺灣光復後，因應時代的發展，布袋戲的演出加入了聲光電火等特效，因此產生了另一個別稱叫 1.皮猴戲 2.傀儡戲 3.金光戲。
- () 4.哪一位不是近代布袋戲國寶級大師 1.李天祿 2.黃海岱 3.五月天。
- () 5.黃海岱的戲團名稱是 1.小西園 2.亦宛然 3.五洲園。

貳、填充題：每題 10 分，請選擇下列圖片上的號碼填入空格。

- 1.生 ()
- 2.旦 ()
- 3.淨 ()
- 4.丑 ()
- 5.雜 ()



學生自評表

布袋戲的偶頭創作			
同學們，經過這幾節的活動，你覺得自己的表現如何？請仔細的想一想下列問題，在「選項」的空格裡打「○」。			
檢核項目	選項		
	a.確實做到	b.普通	c.完全沒做到
1.我能主動從網路搜尋資料，並回答老師問題。			
2.我能分辨立體和平面藝術的差異。			
3.我能運用觀察能力，關懷周遭人們的情感，表情的變化，從而表現在作品上。			
4.我能掌握立體藝術的空間感。			
5.我能確實積極參與課程並且樂在其中。			
6.我能發揮資源再利用的精神，使用環保素材。			
7.我能遵守課堂常規，上課時不講話，認真學習。			
8.我能耐心、專心完成作業。			
9.我能認知雕塑藝術的表現形式。			
10.我能體會雕塑訓練能夠培養精良的雙手。			
總評（教師填寫）			

學生自評表

布袋戲的偶頭創作

同學：經過這幾節的活動，覺得自己的表現如何？請仔細的想一想下列問題，在「選項」的空格裡打「○」。

檢核項目	選項		
	a. 確實做到	b. 普通	c. 完全沒做到
1. 我能認知布袋戲的內涵，包括戲偶的製作、前後場、音樂的型式、身段口白、劇本創作等。			
2. 我能分辨出布袋戲角色的分類。			
3. 我能了解偶頭創作的程序，凡事必須按部就班。			
4. 我能正確按照角色的性格，創作臉部表情。			
5. 我能正確按照角色的性格給予配色。			
6. 我能認真完成老師的學習單。			
7. 我能思考傳統藝術是不是有創新的空間。			
8. 我能欣賞同學的創意。			
9. 我能確實攜帶老師交代的工具材料來上課。			
10. 我能了解藝術對人類文化的重要性。			
總評（教師填寫）			

說明：

- 學習描述部分：a 表示「值得讚賞」，b 表示表現「普通」，c 表示「需再加油」。請參照各學習領域分段能力指標評量細目表，具體評量。
- 總評部分：可以文字敘述或以下列選項分項計分：a 項為 10 分，b 項為 8 分，c 項為 6 分。
- 評量方式：紙筆測驗、觀察、問答、晤談、軼事紀錄、自陳法、評定量表、檢核表、作業、報告、檔案評量、成品展示等方式，請參照教育部九年一貫課程綱要有關學習評量之精神，採多元方式評量。

學生創意評量表

能力指標多元評量項目	努力程度			
	4 優秀	3 認真	2 普通	1 須再努力
1.能主動從網路學習或取得資料，以便進行創作時參考。				
2.上課認真聽講，對於學習單能認真填寫				
3.感受到雕塑藝術的樂趣，並且進行實作時能樂在其中。				
4.遵守教室常規耐心專心完成作業。				
5.整體造型凸顯劇情中人物性格。				
6.偶頭表情生動細膩。				
7.使用素材合乎環保要求。				
8.戲服縫工精緻，配件合宜。				
9.能透過觀察人類的臉部五官細部及感情變化，然後以藝術的表現方式來創作。				
10.能了解雕塑藝術在生活中有哪些實用性或價值性。				
總評				
評量方式	<input type="checkbox"/> 紙筆測驗 <input type="checkbox"/> 觀察 <input type="checkbox"/> 問答 <input type="checkbox"/> 晤談 <input type="checkbox"/> 軼事記錄 <input type="checkbox"/> 自陳法 <input type="checkbox"/> 評定量表 <input type="checkbox"/> 檢核表 <input type="checkbox"/> 作業 <input type="checkbox"/> 報告 <input type="checkbox"/> 檔案評量 <input type="checkbox"/> 成品展示 <input type="checkbox"/> 角色扮演			
<p>說明：</p> <p>1.學習描述部分：4表示「值得讚賞」，3表示「認真」，2表示「普通」，1表示「再加油」。請參照各學習領域分段能力指標評量細目表，具體評量。</p> <p>2.總評部分：可以以文字敘述或以項次右列分項計分：4為10分，3為8分，2為6分，1為4分。</p> <p>3.評量方式：紙筆測驗、觀察、問答、晤談、軼事記錄、自陳法、評定量表、檢核表、作業、報告、檔案評量、成品展示等方式，請參照教育部九年一貫課程綱要有關學習評量之精神，採多元方式評量。</p>				

教師評量

偶頭創作							
姓名	單元名稱	1.能明確做出符合戲偶的造型	2.角色樣式清楚並富創意	3.能設計生動的臉部表情	4.能選擇符合環保性材料	5.能正確按照角色的性格給予配角	總分
	分數	20分	20分	20分	20分	20分	100分
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							

