

陶藝結合跨領域的舞台劇展演

人魚公主上學去



澎湖縣湖西鄉龍門國民小學

人魚公主上學去（陶藝結合跨領域的舞台劇展演）

摘要

「人魚公主上學去」是陶藝結合閱讀、視覺、表演藝術、綜合活動、資訊融入跨領域的教學活動。這一場跨領域的教學活動的創作歷程是這樣的：

- （一）改寫部份故事的情節。（劇本創作--結合語文）
- （二）討論故事中人事物造型場景。（場景繪畫--視覺、藝術）
- （三）捏塑故事中人事物造型場景。（陶藝教學）
- （四）兒童劇演出。（結合表演藝術）
- （五）作品展出、參觀展覽。（藝術與人文、綜合活動）
- （六）繪本書製作。（結合資訊融入）

這是以全校 1-6 年級 126 位學生為教學對象所設計出來的統整教學活動，總實際教學節數為 63 節。

本校自 91 年起以陶藝教學為學校本位課程，所以學生已具備有豐富的做陶經驗。在這樣的條件下，我們希望我們的小朋友都是：捏陶高手、藝術玩家、富有創造力、鑑賞力，最後習得帶得走的能力。

我們是以討論實作、演出、操作的方式來進行教學，大都採取分組的方式來進行教學，讓小朋友除了知識、技能的學習外，懂得如何與人相處、互相尊重、包容。

經過了半年的教學我們完成了：

- （一）故事改寫一篇。
- （二）劇本創作一篇。
- （三）場景設計八幕。
- （四）兒童劇「人魚公主上學去」一齣的演出。
- （五）陶藝教材三冊（陶趣集）的完成。
- （六）陶藝展--「人魚公主上學去」的展出。
- （七）陶藝繪本書的完成。

這一路雖走得辛苦，但我們不但向自己挑戰，也把創意傳遞給我們的小朋友，這是最美好的收穫。

人魚公主上學去（陶藝結合跨領域的展演）

目 次

壹、課程設計理念

一、設計源起

二、發展過程

貳、教學活動設計構架

一、以陶藝為核心的教學方案

二、人魚公主上學去教學架構圖

三、教學架構圖的內涵

四、教學目標

參-一、各領域教學的實施--語文領域

人魚公主上學去（故事改寫、劇本創作與解說員培訓）

參-二、各領域教學的實施—藝術與人文領域

人魚公主上學去--（場景設計教學活動設計）

參-三、各領域教學的實施—藝術與人文領域—兒童劇排演

人魚公主上學去—（舞台劇演出教學活動設計）

參-四、各領域教學的實施—藝術與人文領域

人魚公主上學去—人魚公主（陶藝教材教學活動設計）

參-五、各領域教學的實施—藝術與人文領域

人魚公主上學去（參觀陶藝展教學活動設計）

參-六、各領域教學的實施—資訊融入教學

人魚公主上學去（繪本書製作教學活動設計）

肆、教學評量

一、評量的目的

二--（一）語文領域--故事改寫劇本創作小小解說員的評量

二--（二）藝術與人文領域--場景設計的評量

二--（三）藝術與人文領域--兒童劇排演的評量

二--（四）藝術與人文領域—陶藝教學的評量

二--（五）藝術與人文領域-參觀陶藝展的評量

二-（六）資訊融入教學--繪本書製作的評量

伍、教學檢討

陸、結語

柒、附錄

附錄二

附錄三

附錄四

附錄五

附錄六

人魚公主上學去（陶藝結合跨領域的展演）

壹、課程設計理念

一、設計源起

教學就是要不斷地接受挑戰與追求卓越，在這理念下，如何將陶藝工藝轉化為藝術，賦予陶藝更多元的生命、更豐富的色彩，這是「人魚公主上學去」跨領域教學活動之所以產生的由來。

二、發展過程

（一）改寫部份故事的情節、劇本（結合語文）的教學

首先我們從 1-6 年級，每班選出 5 個學生（比較有創意）來組成一個混齡異質性的學習小組，進行故事改寫的教學，在教學活動中，「人魚公主上學去」這個故事就這樣被創作出來。在課程中，我們發現到小朋友對於人魚公主不能和王子在一起感到可惜，所以針對這個想法，我們就把教學的重點放在如何解決問題上，在小朋友天馬行空的想像下，終於找出了解決事情的方法：因為小朋友覺得人魚公主無法和王子溝通，才会有不完美的結局，所以它一定要學會和人類溝通的方式，於是她得到學校裡學讀書寫字，才能讓王子了解她的一片深情，因此就有第五幕「人魚公主上學去」的呈現。原本故事的結局，人魚公主化為泡沫，可是這樣的結局太可憐，所以這個故事（劇本）最後就是「王子和公主從此以後過著快樂幸福的生活」，雖然老套，但卻是反映出小朋友天真善良的本性。

（二）繪畫故事中人事物造型場景（結合視覺藝術）的教學

劇本創作好了之後，就交給六年級的小朋友，針對劇本的內容設計出人、事、物的場景，這個教學的形態是採用分組教學模式，劇本的內容共八幕，所以每一小組認養兩幕，經過小組的討論後，再將討論的內容畫下來，最後再全班發表。

（三）陶藝週教材的研發與教學

劇本的草圖完成後，老師們就根據小朋友所畫出來的草圖的內容，討論出

所要教學的素材，經過反覆討論後，擬訂了 18 個教學的單元，然後再根據這 18 個單元做教學活動設計，教學活動設計出爐後，又經過不斷的討論與規範後，再進到課堂來進行實際的教學。

(四) 兒童劇展演(結合表演藝術)的教學

從故事的改寫、草圖設計、陶藝教材開發及教學，我們仍覺得這還不算是一個完美的教學方案，假若這樣的故事能讓孩子們根據所創作的劇情來演一遍，這應該是最好的體驗式教學，所以也就有了結合表演藝術的「兒童劇創作教學」，我們不挑角色，這一個教學就由五年級的小朋友來完成。

(五) 人魚公主上學去—陶藝創作舞台劇展演活動

從(一)改寫部份故事情節、劇本創作(結合語文)的教學、(二)繪畫故事中人事物造型場景(結合視覺藝術)的教學、(三)陶藝週教材的研發與教學、(四)兒童劇展演(結合表演藝術)的教學，這四個階段的教學，就為了成全「(五)人魚公主上學去—陶藝創作舞台劇展演」這個活動，也就是說這個活動即是上述四階段教學的成果展示，上述四階段的教學成功，才有第(五)階段的創作展演。

(六) 參觀展覽的教學與小小解說員訓練

「展演」是這個教學方案的最後結局嗎？一般人或許都這麼認為，但我們不這麼想，因為既然是展演，必定要有觀眾，如何引導觀眾進行參觀，發揮觀賞藝術活動或展演時應有的秩序與態度，在現行的課程中，似乎蠻欠缺的，所以我們覺得有必要加強學生在這方面的能力，因此就安排了這樣的課程。在參觀之前，老師先做行前教學，然後進行參觀(看陶藝說故事)，之後做心得分享和學習單的習寫，學生從創作一直到參觀，整個教學活動才正式告一段落。

除了參觀展覽外，我們也設計了「小小解說員」的課程，讓小朋友能做之外，也能對參觀來賓做解說，解說的課程包含了故事內容的解說及創作技法的介紹，小朋友透過解說將所學的東西轉化出來，這才真正習得帶得走的能力。

(七) 結合資訊融入「繪本書製作」的教學

所謂的繪本書，就是以圖畫為主的故事書，好的繪本書，圖畫本身就是故事，

孩子從圖畫中可以學習到很多的東西。至於繪本的素材，琳瑯滿目，但若以「陶」來做為繪本，這還是少見，基於此，我們就大膽的採用了自己所做的陶藝品來進行繪本書的製作，這樣的製作過程若按照一本書誕生的過程來講是很複雜的，但我們是順勢而為，趁著陶藝展的機會，用數位相機將各幕或各個陶藝品都拍攝下來，然後利用 photoshop 的軟體，做影像的處理，再按一本書的基本構造（封面、封底、書名頁、內頁、版權頁）來製作成繪本書。用陶做成的繪本書，這樣的創意，應該是本教學方案另一個創意的成果！

貳、教學活動設計構架

一、以陶藝為核心的教學方案

這個教學方案是以陶藝教學為核心，從「**說故事做陶藝**」為起點，歸結於「**看陶藝說故事**」為終點，歷經七個教學過程，結合了語文、表演藝術、視覺藝術、資訊融入等跨領域的統整教學，進行了半年的時間，投入了全校師生的智慧而完成的教學方案。

這個教學方案是為了「接受挑戰與追求卓越」，不甘於平凡的教學而產生的，其實最大的理由，就是源自於米哈里·契克森米哈賴在《創造力》（杜明城譯，時報文化出版，1999）的這本書：

帶著解決問題的目標，發現了問題，才能在領域中改變創新。

為了實踐「接受挑戰與追求卓越」這個理念，所以我們在平凡的教學中去發現問題，因而才有「人魚公主上學去」這個創意教學方案的產生。關於「創造問題解決的歷程」這個說法也見於帕尼斯（parnes 1967）提出「創造問題解決的歷程的五個階段」：

第一階段：發現事實

第二階段：發現問題

第三階段：發現構想

第四階段：發現解決方案

第五階段：接受所發現的解決方案

我們的教學方案，就在這樣的發展歷程中給建構出來。

三、教學架構圖的內涵

在這個架構圖中，我們最基本的理念是：

始於「說故事做陶藝」，

終於「看陶藝說故事」。

結合了「藝術與人文」、「語文」、「自然科技—資訊」三個領域。其中「藝術與人文」（粉紅色色塊）佔了整個教學方案的三分之二，而「故事改寫」、「劇本創作」、「小小解說員」是屬於「語文領域」（黃色色塊）的範圍，至於「繪本書製作」（水藍色）則是屬於「自然科技—資訊」的領域，結合了這三個領域的教學而產生了「看展覽」、「兒童劇演出」、「繪本書發表」、「陶趣集教材發表」、「陶藝展」（綠色色塊）五項具體的教學成果。在這跨領域的教學中，「語文」領域的「故事改寫」、「劇本創作」是居於引領整個教學方案進行的翹楚，此項教學的成功與否，影響著往後的教學。

九年一貫課程中，藝術與人文包含了「視覺藝術」、「音樂」、「表演藝術」三方面的學習，在我們的教學方案中，這三方面的學習都涵括在內，一般的藝術課程較重視的大都在於技能的學習，這樣的理念呈現在九年一貫課程「藝術與人文」領域中，只完成了「藝術」的部份，至於「人文」的部份則闕如，根據九年一貫課程綱要：

「藝術與人文」即為「藝術學習與人文素養」，是經由藝術陶冶、涵育人文素養的藝術學習課程。（92.01.15 台國字第 092006026 號）

有鑑於此，對於「人文素養」的課程，我們就不敢疏忽，所以除了在「兒童劇」的排演加重了「人文」的元素之外，在整個活動結束，學生從「主角」變成了「觀眾」—參觀陶藝展，所以在這個教學方案中，我們的學生不但在「台上」，也在「台下」。

藝術與人文領域的課程目標有三：

1. 探索與表現。

2. 審美與理解。

3. 實踐與應用。

「台下」的教學是為了達成「實踐與應用」的教學目標而設計的，我們的目的是要讓學生如何扮演好一個參觀者的角色。這樣一個能力的養成在各分段能力指標中都有明白的指示：

第一階段：3-1-10 養成觀賞藝術活動或展演時應有的秩序與態度。

第二階段：3-2-12 透過觀賞與討論，認識本國藝術，尊重先人所締造的各種藝術成果。

3-2-13 觀賞藝術展演活動時，能表現應有的禮貌與態度，並透過欣賞轉化個人情感。

第三階段：3-3-11 以正確的觀念和態度，欣賞各類不同之藝術展演活動。

因此，如何培養一個好的「台下人」，我們特別設計了「參觀陶藝展」的教學活動，讓整個教學方案完美的畫下句點。

四、教學目標

(一) 教學願景：優雅精緻的藝術心

(二) 教學目標：

1. 每個小朋友都是捏陶高手。
2. 每個小朋友都是藝術玩家。
3. 每個小朋友都富有創造力。
4. 每個小朋友都富有鑑賞力。

參一、各領域教學的實施--語文領域

「人魚公主上學去」(故事改寫、劇本創作與解說員培訓)

一、緣起：

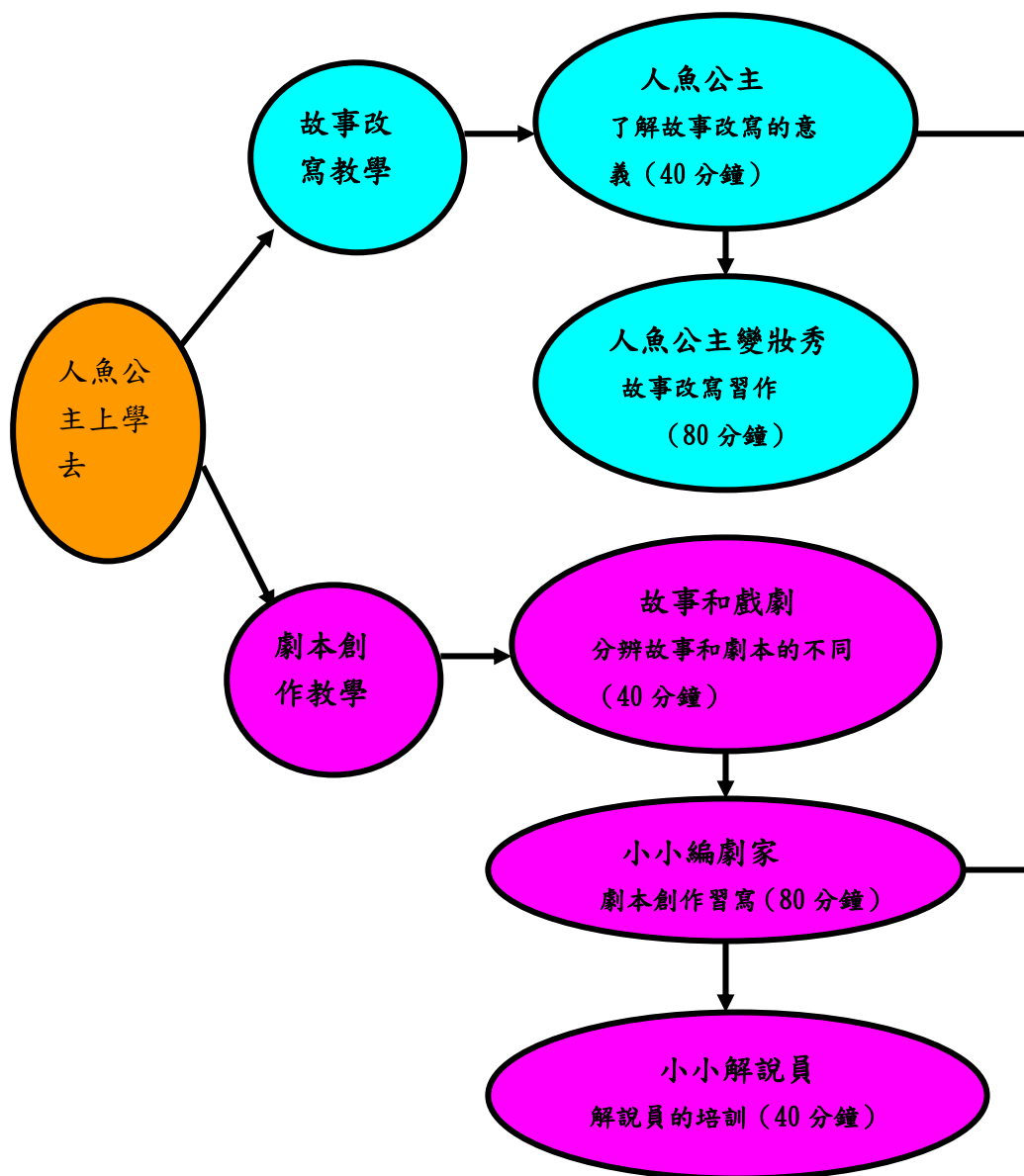
「人魚公主」，這個美麗而帶點哀愁的故事，是人人耳熟能詳的。多采多姿的海底世界、深情不悔的人魚公主、可憎可恨的魔女…這樣的畫面是否

曾浮現在您的腦海裡？那又會是一幅怎樣的畫面呢？因此我們有了這樣的想法—將本校已發展多時的陶藝教學和語文教學結合起來。從一開始帶領一至六年級混齡小朋友重新認識並欣賞「人魚公主」的故事，中間學生經過多次的提出問題→思考問題→解決問題的歷程，我們希望學生具備有「喜歡閱讀、享受閱讀；喜歡思考、享受思考」的能力與心緒。最後我們賦予人魚公主一個全新的挑戰—「勇於挑戰、改變事實、創造未來」，因而龍門國小的孩子有了專屬於他們自己的「人魚公主上學去」。

二、學生學習背景分析

- (一) 對於聽故事學生都很有興趣。
- (二) 以混齡異質性的方式組成一個小團體來進行教學，對學生來說是第一次。
- (三) 大部份的學生從未進行故事的改編及劇本的創作和當解說員的經驗。

三、主題教學架構



四、單元活動設計

學習 領域	語文領域	實施 年級	1-6 年級每 班 5 名	設計者	歐玉萍
				修 改	陳昭蓉
單元 名稱	人魚公主上學去	教學 時間	7 節課 280 分鐘	資料來源	自編
願景	宏觀關懷的人文情			教學者	歐玉萍
能力 指標	<p>1. 聆聽能力</p> <p>1-2-4-3 能聽出別人所表達的意思，達成溝通的目的。</p> <p>2-2-8-9 能結合科技資訊，提昇聆聽的速度，加速學習的能力。</p> <p>2. 說話能力</p> <p>1-4-9-3 能依主題表達意見。</p> <p>2-3-7-7 說話用詞正確，語意清晰、內容具體，主題明確。</p> <p>2-4-10-3 能報告解決問題的方法。</p> <p>3. 閱讀的能力</p> <p>1-4-2-2 能和別人分享閱讀的心得。</p> <p>2-3-2-3 能認識基本文體的特色。</p> <p>4. 寫作能力</p> <p>1-6-3-1 能概略知道寫作步驟。</p> <p>2-10-3-2 能嘗試創作，並欣賞自己的作品。</p>				
單元 目標	<p>一、了解故事發展的架構。</p> <p>二、學習故事改編的創作。</p> <p>三、比較故事和劇本體裁的不同。</p> <p>四、學習劇本體裁的創作。</p> <p>五、能用流暢的語言充分的解說每幕的劇情及創作技巧。</p>				
具體 目標	<p>一-1. 能閱讀「人魚公主的故事」。</p> <p>一-2. 能討論出一篇故事的發展結構</p> <p>二-1. 能閱讀兩篇「龜兔賽跑」的故事。</p> <p>二-2. 能分析並說出兩篇故事的異同。</p> <p>二-3. 能討論出「人魚公主的故事」希望改寫的情節。</p> <p>二-4. 能將自己的想法創作出一個不同情節的人魚公主的故事來。</p> <p>三-1. 能討論出看故事和看戲劇的不同。</p> <p>三-2. 能分析出構成劇本的特色。</p> <p>四-1. 能運用劇本的構成元素創作出一個劇本來。</p> <p>五-1. 能充分了解解說的內容。</p> <p>五-2. 能流暢而口齒清晰、態度從容的解說。</p>				
教學 研究	<p>故事改寫</p> <p>故事改寫是在不改變原作題材、中心思想的條件下，對原故事從形式到內容進行某種改造、再創作的方法。改寫方法可以從形式和內容兩</p>				

	<p>方面進行：</p> <p>〈一〉 從形式上改</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 改變體裁——如：把詩歌改寫成記敘文，把記敘文改寫成詩歌，把古詩改成白話文等。 2. 改變人稱——是將原文改成另一人稱來敘述，如把第一人稱改成第三人，或是第三人稱改成第一人稱來寫等。 3. 改變結構——就是改變文章的先後次序，如把倒敘改為順敘，或把順敘改為倒敘。 <p>〈二〉 從內容上改：就是改變情節、改變人物、改變時空或是改變中心思想的重點。</p> <p>本單元故事的改寫，只在情節上做局部的改寫，是屬於內容上的改寫教學。</p> <p>劇本創作</p> <p>劇本創作教學的基本元素為：劇情的鋪陳、人物的塑造、對話、場景等，教師教學時應對此有基本的認識，才能指導學生做劇本的創作。在劇情的編寫方面要注意：鬥爭性、懸疑性、曲折性及統一性，如此才能讓劇情的鋪陳有深度吸引人。</p> <p>人物的對話反映出一個人的個性，所以對話要符合人物的表徵，什麼人說什麼話，對白要流利、優美、悅耳，表達情感，避免冗長的對話。場景在劇本中，指的是劇情發生的地點，在文字的敘述要把握簡潔，讓人一看即知是在何時何地何物的情況下發生的。</p> <p>小小解說員</p> <p>解說是一種教育性活動，強調親身體驗，不單是強調事實的傳播，解說過程不是一味的知識性的灌輸，而是一種啟發的歷程，注重心靈的陶冶。</p> <p>一個好的解說能引發參與興致，他能用活潑、生動且活化的語言傳達信息。</p>			
具體目標號碼	教學活動流程	教學時間	教學資源	效果評量
一-1	<p style="text-align: center;">「人魚公主」</p> <p>一、準備活動 教師準備「人魚公主」的繪本書</p> <p>二、發展活動 (一) 引起動機： 放映「人魚公主」的繪本書讓學生閱讀。 教師提出問題，請小朋友討論： 1. 故事中有哪些人物？</p>	40”	單槍 「人魚公主」的繪本書	能討論問題

<p>一-2</p>	<p>2. 故事發生的地點是在那裡？ 3. 故事的進行中發生了哪些事？ 4. 故事中最重要的事件是什麼？ 5. 故事中所發生的困難如何解決？ 6. 故事的結局是怎麼樣結束的？</p> <p>(二) 分組討論，將故事的發展結構在學習單1中。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>學習單寫完後，請各組發表「人魚公主」這個故事的發展結構</p> <p>(第1節課結束)</p> <p>「人魚公主」變妝秀</p> <p>一、引起動機</p> <p>教師放映「龜兔賽跑」及「龜兔又賽跑」兩本繪本書引導學生閱讀討論。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一) 教師提問：</p>	<p>80”</p>	<p>單槍 筆電</p>	<p>將故事的發展結構寫在學習單中1</p>
<p>二-1</p>	<p>1. 這兩篇故事中有哪些異同？</p>			<p>能回答問題</p>
<p>二-2</p>	<p>2. 為什麼會有這些不同的情節發生？ 3. 這個故事還會有不同的情節發生嗎？</p>			
<p>二-3</p>	<p>(二) 教師再提問</p> <p>1. 對於這個故事的結局，覺得滿意嗎？ 2. 如果不滿意，怎麼樣來解決？</p> <p>(三) 教師在播放人魚公主的繪本書，請小朋友討論：</p>			<p>能再回答問題</p>
<p>二-4</p>	<p>1. 這個故事有不滿意的情節嗎？ 2. 對於不滿意的情節，如何來改寫呢？</p> <p>(四) 教師發下學習單2請小朋友為「人魚公主想辦法」</p> <p>(五) 請學生發表學習單的內容，並討論解決的方法。</p>			<p>能寫學習單</p>
	<p>(六) 教師指導學生如何改寫故事</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 教師指導學生習寫修改過的部份。 (二) 請學生利用課餘時間把修改後的故事整個寫下來。</p> <p>第2、3節課結束</p> <p>劇本創作教學—故事和戲劇</p>			<p>能改寫故事</p>

三-1	<p>一、引起動機</p> <p>教師播放「小美人魚」的 CD 讓學生欣賞。</p> <p>二、發展活動</p>		CD	能回答問題
三-1	<p>(一) 教師提示問題，請小組討論：</p> <p>1. 看故事和看戲劇演出有什麼不同？</p> <p>2. 戲劇演出需要哪些重要的元素？</p> <p>(二) 教師分給每個學生一篇短篇的劇本，請學生研讀，並分組討論回答問題：</p>	40”	劇本	能回答問題
三-2	<p>1. 劇本和故事有什麼不同？</p> <p>2. 劇本創作需要哪些元素？</p> <p>三、綜合活動</p> <p>習寫學習單，並做分組報告。</p> <p>第 4 節結束</p> <p>小小編劇家</p>			習寫學習單並做報告
四-1	<p>一、引起動機</p> <p>教師將改寫過的「人魚公主上學去」的故事分發給學生，並提出問題做分組討論：</p>	80”	人魚公主故事本	能熱烈討論
四-1	<p>1. 如何將這篇故事改寫成劇本？</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一) 教師提問，並請分組討論。</p> <p>1. 劇本的構成要素有哪些？</p> <p>2. 劇本中的場景是在哪裡？</p> <p>3. 劇中有哪些人物？個性如何？</p> <p>4. 每個人物的對白要如何適切表達？</p> <p>5. 這本劇本可分幾幕？如何來分？</p>			能熱烈討論
四-1	<p>(二) 教師指導學生將故事改編成劇本。</p> <p>(三) 各組發表所創作的劇本，並共同討論。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>在教師的指導下，將各組所創作的劇本修改、融合成一篇劇本。</p> <p>第 5、6 節結束</p> <p>小小解說員</p>			能改寫成劇本
	<p>一、準備活動</p> <p>教師準備一些旅遊影片。</p>	40		

五-1	<p>二、發展活動</p> <p>(一) 播放影片，讓小朋友觀賞，並請小朋友發表：</p> <p>1. 去旅遊時，怎樣才能更容易了解當地的情形？</p> <p>2. 如果導覽，怎麼的導覽方式，更容易得到資訊？</p>		影片	能發表
五-2	<p>(二) 教師指導小朋友討論：</p> <p>1. 解說員的有何重要性及責任。</p> <p>2. 在陶藝展中設置解說員有何意義？</p> <p>3. 一個好的解說員應具備怎麼的條件？</p>			能討論
五-2	<p>(三) 解說練習</p> <p>教師指導學生分幕進行解說內容的討論，同時指導學生練習解說，直到熟練為止。</p>			能認真練習
五-2	<p>三、綜合活動</p> <p>在展出前到現場進行解說練習。</p> <p>四、追蹤活動</p> <p>在展出當天，進行現場解說</p> <p>第7節教學結束</p>			能認真解說

※學習單、教學現場及成果請參閱附錄一

參-二、各領域教學的實施—藝術與人文領域

人魚公主上學去——（場景設計教學活動設計）

一、設計理念說明：

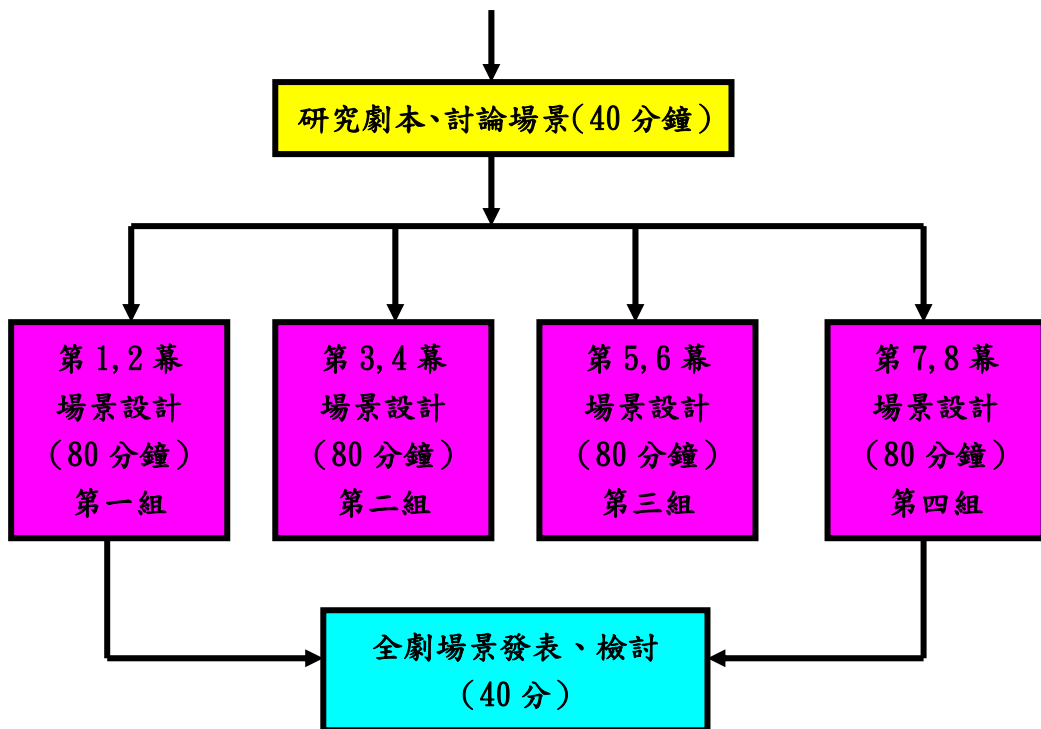
經過我們的改編，改寫了部份情節和結局的大改寫，這個故事和原來的故事已有些不同，因為加了這些不同的元素，所以讓這個故事更具創意。如何將這個創意（抽象的文字）轉化為具體的圖像，讓故事更富色彩、更具生命力，這就得靠圖像來表達，因此本單元的教學重點就放在對每幕人、事、物的設計；因此如何賦予這些人、事、物的生命力，正是本單元教學的主要課題！

二、學生背景分析：

- (一) 學生已有多次繪畫的經驗，但將抽象的故事具象化是第一次嘗試。
- (二) 學生已對人魚公主的故事內容有充分的了解。
- (三) 學生繪畫的經驗較不足。

三、主題教學架構

人魚公主上學一場景設計教學



三、單元活動設計

學習領域	藝術與人文—視覺藝術	實施年級	六年級	設計者	王婉妮
				修改	陳昭蓉
單元名稱	人魚公主上學去——場景設計教學	教學時間	4節	教材來源	自編
願景	優雅精緻的藝術心			教學者	王婉妮
能力指標	<p>一、探索與表現</p> <p>1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。</p> <p>1-3-2 構思藝術創作的主题與內容，選擇適當的媒材、技法，完成有規劃、有情感及思想的創作。</p> <p>1-3-3 嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。</p> <p>1-3-4 透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。</p> <p>二、審美與理解</p> <p>2-3-6 透過分析、描述、討論等方式，辨認自然物、人造物的特質與藝術品特徵及要素。</p> <p>2-3-9 透過討論、分析、判斷等方式，表達自己對藝術創作的審美經驗與見解。</p> <p>三、實踐與應用</p> <p>3-3-12 運用科技及各種方式蒐集、分類不同之藝文資訊，並養成習慣。</p> <p>3-3-13 運用學習累積的藝術知能，設計、規劃並進行美化或改造生活空間。</p>				

單元目標	<p>一、能了解「人魚公主上學去」的劇本內容。</p> <p>二、能畫出每個場景包括人、事、物等。</p> <p>三、能與同學互相學習、討論及欣賞他人作品。</p> <p>四、使用資訊蒐集資料。</p>			
具體目標	<p>一—1 能仔細研究劇本內容。</p> <p>一—2 能說出劇本中所需的場景。</p> <p>二—1 能和同學討論每幕所需的場景。</p> <p>二—2 能和同組同學分工合作將所分配到的場景畫出來。</p> <p>三—1 能將所畫的場景和其他組共同分享。</p> <p>三—2 能欣賞他組所畫的場景並提出改進之處。</p> <p>四—1 能使用圖書館或電腦查詢資料。</p>			
教學(研究)要點	<p>1. 將抽象的劇本(文字)具象化(圖畫),除了需要豐富的想像力外,藉助各種媒體的引導,來誘發出學生將文字轉化為圖像,教師在教學前應做好這方面的功課,才能有效的發揮引導的功效。</p> <p>2. 由於六年級的小朋友在想像力方面較為固化,因此,教師應做多方面的引導,讓他們拋開現實的層面,較容易進行。</p> <p>3. 本班學生在繪畫經驗較不足,因此,資料的蒐集非常重要,可以輔助學生,減少在構圖的困難度。</p>			
具體目標號碼	教學活動流程	教學時間(分鐘)	教學資源	效果評量
一-1	<p>一、準備活動</p> <p>教師:事先準備「人魚公主上學去」的劇本。</p> <p>學生:蒐集美人魚、海底世界的相關圖片。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一) 引起動機</p> <p>1. 放映迪士尼電影的小美人魚的片段讓小朋友欣賞。</p> <p>2. 教師提問:</p> <p>(1) 這個影片好看嗎?那部份好看?</p> <p>(2) 除了劇情吸引人外,影片的影像有什麼特殊的地方?</p> <p>(3) 人物的造型如何?場景是怎樣呈現的?</p>	40	CD	能回問題
一-1	<p>(二) 研讀劇本</p>		劇本	能認真研

<p>一-2</p> <p>二-1</p> <p>二-2</p> <p>四-1</p> <p>三-1</p> <p>三-2</p>	<p>1. 教師分發「人魚公主上學」的劇本給每一小組，請小朋友認真研讀劇本。</p> <p>2. 教師請小朋友討論：</p> <p>（1）這本劇本如果用圖像表達出來，應該要怎麼呈現，才會吸引人？</p> <p>（三）分配場景</p> <p>1. 全班分四組，每一組負責設計兩幕的場景。</p> <p>2. 每組共同討論每一幕的人、事、物如何呈現？</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 將各組討論結果和其他組共同分享。</p> <p>2. 教師請小朋友利用課餘時間蒐集相關資料，以下一節課設計場景時之參考。</p> <p style="text-align: center;">第 1 節課結束</p> <p>一、準備活動</p> <p>四-1 教師、學生共同蒐集人魚、海底世界的相關圖片。</p> <p>二、發展活動</p> <p>三-1 （一）引起動機</p> <p>三-2 教師展示所搜到的資料、書籍、圖片引導學生觀察、討論。</p> <p>（二）製作場景</p> <p>1. 教師請各組就所分配到的各幕，逐一討論，並繪成一幅畫。</p> <p>2. 教師用提問的方式來引導：</p> <p>（1）找出每一幕的主題。</p> <p>（2）主要角色的造型。</p> <p>（3）劇情發生的地點。</p> <p>（4）次要角色、場景的安排。</p> <p>（5）賦予這些角色、場景不同的創意。</p> <p>3. 討論後，將構思發表，各組再進行討論修正。</p> <p>4. 將討論修正後的構思畫在四開的圖畫紙上。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>若未完成則利用時間繼續完成。</p> <p style="text-align: center;">第 2, 3 節課結束</p>	80	資料 圖片 書籍	<p>讀劇本</p> <p>能熱烈問題</p> <p>能熱烈討論</p> <p>能分享討論的結果</p> <p>能仔細觀賞</p> <p>能依教師的提示來討論</p> <p>能將構思畫在圖畫紙上</p>
---	---	----	----------------	---

<p>三-2</p> <p>三-2</p>	<p style="text-align: center;">作品發表</p> <p>一、準備活動 展示各組所完成的作品。</p> <p>二、發展活動 (一) 引起動機 教師引導學生畫作品。 (二) 發表與觀摩 1. 各組將所畫好的作品提出來報告 報告的內容： (1) 主題是什麼？重點在哪裡？ (2) 這個角色為什麼這樣畫？ (3) 這個場景為什麼這樣設計？ (4) 整體看起來是否協調有創意？ 2. 請其他組提出看法和意見。 3. 各組能再進行討論和修改。</p> <p>三、綜合活動 1. 將修改後的作品再次做發表。 2. 能給予他組的作品意見和鼓勵。</p> <p style="text-align: center;">第4節課結束</p> <p>追蹤活動 將各組所畫的各幕作品留給教材開發小組做陶藝教材設計的參考</p>	<p style="text-align: center;">40</p>	<p style="text-align: center;">作品</p>	<p style="text-align: center;">能詳盡的發表</p> <p style="text-align: center;">能再次的討論和修改</p> <p style="text-align: center;">能再次發表</p>
-----------------------	--	---------------------------------------	---------------------------------------	---

※教學現場及成果請參閱附錄二

參-三、各領域教學的實施—藝術與人文領域—兒童劇排演

人魚公主上學去—（舞台劇演出教學活動設計）

※本單元經教學後，與學生討論過再重新修改，尤其是道具製作部份，討論的結果都呈現在活動設計內

一、設計理念說明：

「人魚公主上學去」是一齣由師生共同討論的改編劇，內容不但新穎、扣人心弦，令觀賞的人也都能為之動容。人魚公主的深情與堅持，為追求真愛不顧一切，這凄美的愛情故事，最後換來幸福的結局。透過劇本排練演出，讓小朋友實地去揣摩劇中的情節，親身體驗演戲的樂趣，藉此激發小朋友的表演潛能，更能用藝術的眼光去欣賞舞台劇。

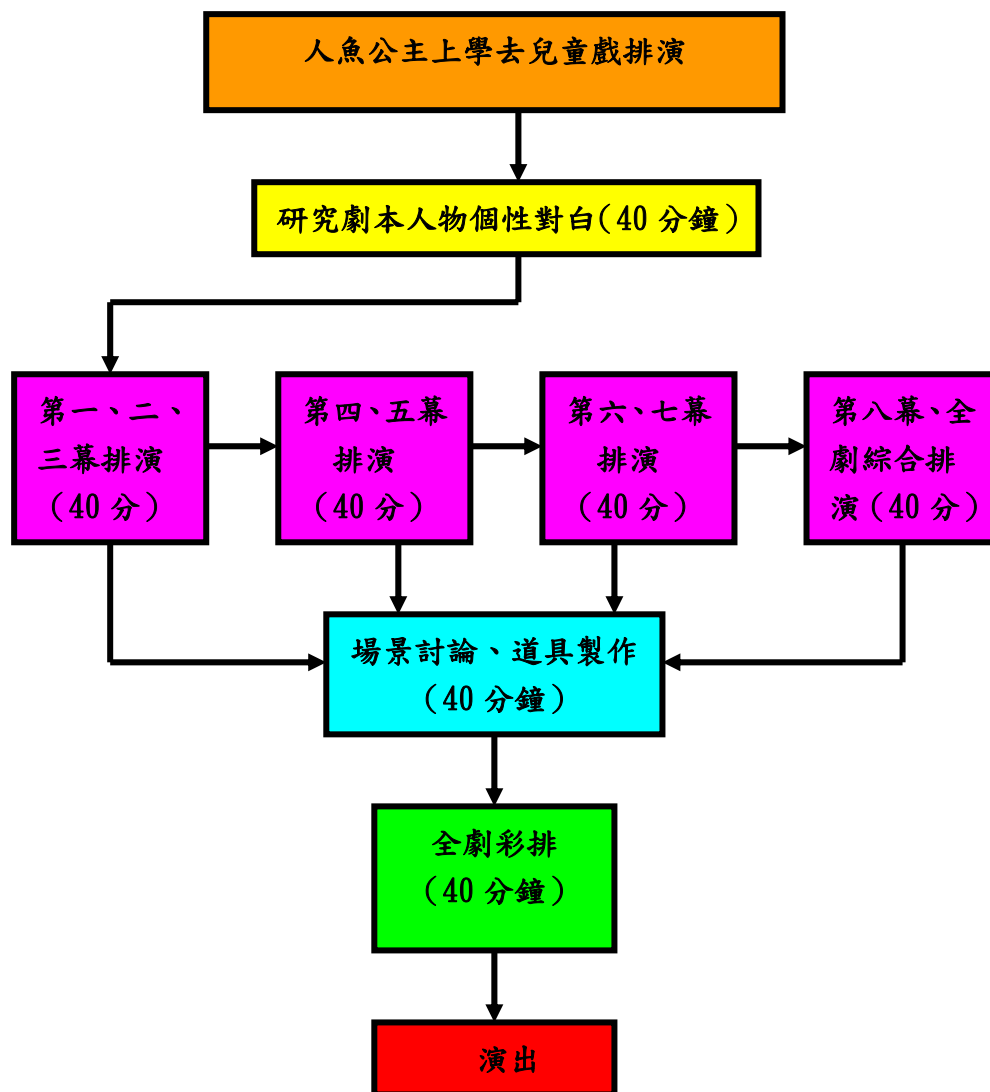
二、學生背景分析：

(四) 學生已有多次在校內表演舞台劇的經驗。

(五) 學生已對人魚公主的故事內容有充分的了解。

(六) 對於大型的公開演出，學生的經驗較欠缺。

三、主題教學架構圖



四、單元活動設計

學習領域	藝術與人文—舞台劇表演	實施年級	五年級	設計者	蔡研菁
				修改	陳昭蓉
單元名稱	人魚公主上學去—舞台劇排演教學	教學時間	7節	教材來源	自編
願景	優雅精緻的藝術心			教學者	蔡研菁
能力	一、探索與表現 1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。 1-3-2 構思藝術創作的主题與內容，選擇適當的媒材、技法，完成有規劃、有情感及思想的創作。				

<p>指 標</p>	<p>1-3-3 嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。 1-3-4 透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。 二、審美與理解 2-3-8 使用適當的視覺、聽覺、動覺藝術用語，說明自己和他人作品的特徵和價值。 2-3-9 透過討論、分析、判斷等方式，表達自己對藝術創作的審美經驗與見解。 三、實踐與應用 3-3-12 運用科技及各種方式蒐集、分類不同之藝文資訊，並養成習慣。 3-3-13 運用學習累積的藝術知能，設計、規劃並進行美化或改造生活空間。</p>
<p>單 元 目 標</p>	<p>一、能探討「人魚公主上學去」故事中的人物、對白及場景。 二、能和同學一起討論、排演劇中的角色、動作、對白。 三、能與同學互相討論、製作故事的場景、音樂。 四、能用心並和同學合作一起參與演出並做檢討。 五、能遵守表演場地中的使用規則。</p>
<p>具 體 目 標</p>	<p>一-1 能仔細的閱讀劇本。 一-2 能揣摩劇本中人物的個性、對話、動作。 二-1 能將所分配到的角色做分析。 二-2 能探討所分配到角色的對話、動作。 二-3 能背熟所分配到角色的對話。 二-4 能背熟所分配到角色的動作。 二-5 能和其他角色練習對詞、走位。 三-1 能仔細討論每一幕所需的場景、音樂。 三-2 能製作每一幕所需的場景、音樂。 三-3 能將所需的場景及音樂安置在適當的位置上。 三-4 在排演時能不斷的檢討及改進並互相觀摩。 四-1 能依照出場順序上台演出。 四-2 演出時能和同學合作無間。 四-3 演出後能虛心檢討。 五-1 在練習排演時能遵從老師的指導。 五-2 在練習排演時能和同學合作愉快。</p>
<p>教 學 研 究</p>	<p>一、兒童劇的指導，教師就是導演，因此教師對於導演實務要有一些基本的認識，一般而言，導演實務如下： 1. 研究劇本。2. 蒐集資料。3. 研究演出技術。4. 演員走位與動作設計。 5. 排演。6. 預演。7. 公演。</p>

<p>二-1</p>	<p>(三) 分配角色？ (1) 討論劇本中需要哪些人物？ (角色分別有：蜜拉公主、美人魚甲乙丙、王子、魔女、烏龜、奶奶、鄰國公主、海浪(2人)、貴賓(6人)、小魚(2人)。) (2) 哪一個角色較適合自己？為什麼？ (3) 填寫人物個性分析表，並選出自己想要演出的角色。</p>			
<p>二-1</p>	<p>三、綜合活動</p>			
<p>二-2</p>	<p>1. 教師指導小朋友討論分析人物的個性。</p>			
<p>二-3</p>	<p>2. 引導及分配角色。</p>			
<p>二-3</p>	<p>3. 請小朋友利用課餘時間熟讀劇本、背熟對白。</p>			<p>能討論劇中人物個性及自己想演的角色</p>
	<p style="text-align: center;">第1節課結束</p>			
	<p style="text-align: center;">第1、2、3幕排演</p>			
	<p>一、準備活動</p>	<p>40</p>	<p>音樂</p>	
	<p>小朋友必需把第一、二幕的台詞背熟。</p>			
	<p>二、發展活動</p>			
	<p>(一) 引起動機</p>			
	<p>教師指導小朋友做暖身活動，以便放鬆心情、柔軟身體。</p>			
<p>二-3</p>	<p>(二) 對詞</p>			
<p>二-4</p>	<p>請小朋友先對詞，第1、2、3幕的台詞為：</p>			
<p>二-5</p>	<p>旁白：佇立大海當中，有幾隻美人魚每日歡喜游來游去，定定嘛有幾隻魚佻人因逗陣佚陶。</p>			<p>能放鬆身體</p>
	<p>美人魚(甲乙丙)：阿嬤來矣！阿嬤來矣！</p>			
	<p>美人魚甲：講故事矣、聽阿嬤講故事矣！</p>			
	<p>美人魚乙：阿嬤！今仔日欲講什麼故事？</p>			
	<p>阿嬤：大海的頂面，有一個多采多姿的世界，遐有一個緣投的王子….</p>			
	<p>美人魚蜜拉：阿嬤！甘真正有一個緣投的王子？</p>			<p>能流暢且有情感的對詞</p>
	<p>阿嬤：是啊，真緣投喔！</p>			
	<p>旁白：有一工，風浪真大，王子得欲淹死矣！</p>			
	<p>王子：救命喔！救命喔！救命喔！救命喔！</p>			
<p>二-5</p>	<p>美人魚蜜拉：王子！我心愛的王子，我看著汝矣！我心愛的王子！</p>			

	<p>美人魚甲：有人來啊！蜜拉！有人來啊！咱緊走！</p> <p>阿純公主：咦！這個毋是沙拉國的王子嗎？王子！王子！緊精神！</p> <p>王子：我！我！我！我猶擱活著嗎？是阿純公主嗎？是汝救我的嗎？阿純！多謝汝！</p> <p>美人魚蜜拉：安呢！王子一定會愛著阿純！</p> <p>教師請小朋友邊對話邊聽：</p> <p>(1) 不順口、不易聽懂的，彼此討論，馬上修改。</p> <p>小朋友對順口後，請小朋友用感情化的聲音來唸對白，並注意傾聽：</p> <p>(1) 咬字是否清楚？感情是否正確？語氣是否準確？是否吻合劇中人物的性格、身份、年齡等？</p>			
二-5	<p>(三) 排部位</p> <p>教師指導小朋友練習走位，每個小朋友必需注意自己的部位，同時請小朋友互相觀察：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 每一部位是否準確？ 2. 每個小朋友是否做得很自然？ 3. 是否能和聲音感情動作很自然的配合？ 			很自然的排部位
二-5	<p>部位排練好，請小朋友討論怎樣會讓自己的表現更傳神？</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 奶奶應該加些什麼動作會讓人感覺到她好老好老？或是更慈祥？ 2. 什麼樣的動作會讓人感覺美人魚們好喜歡聽故事？ 3. 蜜拉用怎樣的動作會讓人覺得她已經迷戀上了王子？ 4. 王子如何表現出在大海中遇難的情形？ 5. 蜜拉看到鄰國公主救了王子如何表達出心碎的心情？ <p>小朋友討論後，加上動作再繼續排走位，一直反覆練習到熟練。</p>			能自然的練動作
五-2	<p>三、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師指導小朋友將第 1、2、3 幕完整排練 			

<p>二-2</p> <p>二-3</p> <p>二-4</p> <p>二-5</p>	<p>一遍，排練後進行檢討和修正。</p> <p>2. 請小朋友將第三、四幕的台詞背熟。</p> <p style="text-align: center;">第 2 節課結束</p> <p style="text-align: center;">第 4、5 幕排演</p> <p>一、準備活動</p> <p>小朋友必需把第 4、5 幕的台詞背熟。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一) 引起動機</p> <p>1. 教師指導小朋友做暖身活動，以便放鬆心情、柔軟身體。</p> <p>2. 複習第 1、2、3 幕的排演</p> <p>(二) 對 4、5 幕的詞</p> <p>請小朋友先對詞，第 4、5 幕的台詞為：</p> <p>旁白：這間看起來真予人驚惶的厝，聽講內面住著一個真厲害的魔女。</p> <p>美人魚蜜拉：拜託汝共我變成人！</p> <p>魔女：變成人，汝愛付出代價喔？</p> <p>美人魚蜜拉：為著王子。什麼代價我攏願意付出。</p> <p>魔女：真的嗎？汝好聽的聲音，我真欣羨，就用汝的聲音來交換。</p> <p>美人魚蜜拉：我的聲音予汝，安呢？我毋著變成啞狗啊！</p> <p>魔女：毋換嘛無要緊，不過，汝勿會使變成人。</p> <p>美人魚蜜拉：好！為著王子，我願意犧牲！</p> <p>魔女：這罐藥淋落，就會使共汝變成人。</p> <p>美人魚蜜拉：我！我！真正欲淋落去啊！</p> <p>美人魚蜜拉：啊！</p> <p>旁白：佇宮廷的內面，當咧舉辦宴會，美人魚蜜拉嘛出現佇宴會內面，王子看著美人魚蜜拉就非常的合意。</p> <p>王子（自言自語）：這嬲的查某囡仔…。</p> <p>王子（行向前去）：小姐！汝叫做什麼名？</p> <p>美人魚蜜拉：…</p> <p>王子：小姐！汝躡佇陀位？</p> <p>美人魚蜜拉：…</p> <p>王子：汝！汝！汝，勿會曉講話，真歹勢！</p>	<p style="text-align: center;">40</p>	<p style="text-align: center;">音樂</p> <p style="text-align: center;">劇本</p>	<p>能一氣呵成的排練第 1、2、3 幕</p> <p>能放鬆身體</p> <p>能複習 1、2、3 幕</p> <p>能流暢且有情感的對詞</p>
---	--	---------------------------------------	---	--

<p>二-5</p> <p>二-5</p> <p>二-3</p> <p>二-4</p> <p>二-5</p> <p>五-1</p> <p>五-2</p> <p>二-2</p> <p>二-3</p> <p>二-4</p>	<p>旁白：美人魚蜜拉甘苦點頭，兩人無講話，繼續跳舞。</p> <p>教師請小朋友邊對邊聽。(教學方式同第1、2、3幕)</p> <p>(三) 排部位</p> <p>教師指導小朋友練習走位，每個小朋友必需注意自己的部位，同時請小朋友互相觀察。(教學方式同第1、2、3幕)</p> <p>(四) 排練動作</p> <p>部位排練好，請小朋友討論怎樣會讓自己的表現更傳神？</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 魔女如何表現出邪惡的樣子？ 2. 蜜拉如展現出喝藥的決心及喝藥後痛苦的表情？ 3. 失去金嗓子的蜜拉如何表現出像一個啞巴的樣子？ 4. 蜜拉在宮廷中遇見王子如何表現出深情款款的樣子？ 5. 王子知道蜜拉不能講話如何表達歉意？ <p>小朋友討論後，加上動作再繼續排部位，一直反覆練習到熟練。</p> <p>三、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師指導小朋友將第1至5幕完整排練一遍，排練後進行檢討和修正。 2. 請小朋友將第6、7、8幕的台詞背熟。 <p>第3節課結束</p> <p>第6、7幕排演</p> <p>一、準備活動</p> <p>小朋友必需把第6、7、8幕的台詞背熟。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一) 引起動機</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師指導小朋友做暖身活動，以便放鬆心情、柔軟身體。 2. 複習第1至5幕的排練 <p>(二) 對詞</p> <p>請小朋友先對詞，第6、7、8幕的台詞為：</p> <p>旁白：因為美人魚蜜拉無法度俗王子講話，非常的傷心，毋攔伊的好朋友龜鯊阿公就替</p>	<p>40</p>	<p>很自然的排部位</p> <p>能自然的排練動作</p> <p>能一氣呵成的排練第1至5幕</p> <p>能熟背台詞</p> <p>能放鬆身體</p> <p>能複習1</p>
---	---	-----------	---

<p>二-5</p> <p>二-5</p>	<p>伊想辦法。</p> <p>烏龜：蜜拉！汝毋免傷心啊，我替汝想著一個好辦法。</p> <p>美人魚蜜拉（欣喜）：….</p> <p>烏龜：妳會使去學寫字、學畫圖，安呢汝就會使俗王子熟悉啊。</p> <p>美人魚蜜拉（高興）</p> <p>（烏龜帶著美人魚蜜拉到一間學校，美人魚蜜拉就在學校裡學寫字、畫畫….</p> <p>美人魚蜜拉認真的做陶板詩、英文拼字、畫圖）….</p> <p>美人魚蜜拉（寫字）：龜驚阿公！我想著好辦法啊！。</p> <p>烏龜：喔！真好，什麼好辦法？</p> <p>美人魚蜜拉（寫字）：我會使教魚仔囡排字，王子若看著，就知影我是救伊的人！</p> <p>烏龜：安呢！咱就來練習啊！</p> <p>旁白：美人魚蜜拉開始教魚仔學習俗排字。</p> <p>旁白：佇王子的生日宴會，美人魚蜜拉導著魚仔逗陣來慶祝。魚仔們快樂的跳啊跳，慢慢排出一排的字：「我才是救你的人」</p> <p>王子（驚喜的拉著美人魚蜜拉的手）：原來汝才是救我的人，蜜拉！多謝汝！</p> <p>美人魚蜜拉（喜極而泣拚命的點頭）</p> <p>王子：（倆人相擁跳舞）多謝你，汝才是我上愛的人。</p> <p>旁白：倆人非常歡喜，從此以後王子俗美人魚蜜拉就過著歡喜摺幸福的日子。</p> <p>教師請小朋友邊對邊聽。（教學方式同第1、2、3幕）</p> <p>（三）排部位</p> <p>教師指導小朋友練習走位，每個小朋友必需注意自己的部位，同時請小朋友互相觀察。（教學方式同第1、2、3幕）</p> <p>（四）排練動作</p> <p>部位排練好，請小朋友討論怎樣會讓自己的表現更傳神？</p> <p>1. 烏龜爺爺如何表現出智者的角色？</p>	<p>劇本</p> <p>音樂</p>	<p>至5幕能流暢且有情感的對詞</p> <p>很自然的排部位</p>
-----------------------	--	---------------------	-------------------------------------

	<p>樂…，</p> <p>教師請小朋友討論如何呈現上述場景及所需音樂（以音樂簡單舞蹈來表現）</p> <p>討論結果：音樂響起時，海浪隨之波動，幾條小魚以不同的游姿出現，動作須變化，有高有低，游的路線呈不規則，姿態要優雅。海浪以長條布條來代表，讓兩個小朋友手持著上下擺動揮舞。</p> <p>2. 第二幕：人魚公主的秘密</p> <p>討論：「人魚公主們圍坐在奶奶身邊，聽奶奶說故事…」</p> <p>討論結果：奶奶坐在椅子上，人魚公主們或臥或坐入神的聽奶奶說故事。</p> <p>3. 第三幕：人魚公主的眼淚</p> <p>（1）討論「海上出現大波浪，王子在海上載浮載沉…」</p> <p>討論結果：以藍色布條做為海浪，並以震撼的音樂表達海上狂風暴雨。</p> <p>（2）討論「王子快滅頂時，美人魚蜜拉救了他，把他拖上岸，蜜拉的好姐妹看見有人來了便把她拉走，趕緊躲到岩石後。」</p> <p>討論結果：手持藍色布條的同學下，蜜拉上，然後再躲到一旁。</p> <p>4. 第四幕：失去金嗓子的人魚公主</p> <p>（1）討論「蜜拉公主來到一個陰森可怕的屋子，聽說裡面住著一位法力高強的魔女」</p> <p>討論結果：魔女施法水晶球。</p> <p>（2）「美人魚蜜拉喝完便哀嚎著，痛苦不堪。」</p> <p>討論結果：蜜拉一邊打滾一邊脫掉魚尾巴。</p> <p>5. 第五幕：有口難言的人魚公主</p> <p>討論「宮廷正在舉辦宴會」</p> <p>討論結果：以美妙的芭蕾舞來舞出宴會的熱鬧。</p> <p>第六幕：人魚公主上學去</p> <p>討論：「蜜拉指導小魚們排字…」</p> <p>討論結果：字以紙板寫，將一組字分割，再做組合練習。</p>		劇本	能逐幕討論出所需的場景道具服裝音樂等
--	--	--	----	--------------------

<p>三-1</p> <p>三-1</p> <p>三-1</p> <p>三-2</p> <p>三-3</p>	<p>第七幕：真相大白</p> <p>討論：「在王子的生日宴會上，美人魚蜜拉帶著小魚們來為他慶生。」</p> <p>討論結果：「小魚們跳舞，跳著跳著他們排出了一行字『我、才、是、救、你、的、人』」</p> <p>第八幕：圓滿的結局</p> <p>討論：「從此王子和公主一起過著快樂幸福的生活。」</p> <p>討論結果：王子和公主相擁跳舞。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>全劇場景再討論並檢討。</p> <p style="text-align: center;">第5節課結束</p> <p style="text-align: center;">道具製作</p> <p>一、準備活動</p> <p>教師準備各項材料及工具。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一) 教師指導小朋友逐幕討論：</p> <p>1. 需要哪些道具、服裝、布景。</p> <p>2. 有哪些需要製作？哪些可用現成物品代替？</p> <p>3. 服裝需配合每個人的體型量身訂做。</p> <p>4. 道具的材料儘量以身邊容易取得的東西來製作，如衣服可以用報紙、玻璃紙來製作。</p> <p>(二) 將需要製作的道具列在表上。</p> <p>第一幕：</p> <p>1. 海浪：藍長布條。2. 人魚公主尾巴、小魚的尾巴(用壁報紙、玻璃紙做)。3. 頭髮(用假髮)。</p> <p>第二幕：</p> <p>1. 奶奶的拐杖、椅子(用現成的物品)</p> <p>第三幕：</p> <p>1 王子的皇冠、襯衫、領帶(用現成的物品)</p> <p>2. 鄰國公主的皇冠(現成)。3. 裙子(用壁報紙、玻璃紙做)。</p> <p>第四幕：</p> <p>1. 魔女的頭髮(假髮)。2 觸腕(用壁報紙、瓶蓋)。3 毒藥瓶(飲料瓶)。4 水晶球(現</p>	<p>40</p>	<p>能事先準備</p> <p>能知每幕所需的道具服裝布景音樂等</p> <p>能將所需的道具服裝布景音樂等列在表上</p>
--	---	-----------	--

<p>成)。5 長裙（用壁報紙、玻璃紙做）</p> <p>第四幕：</p> <p>1. 貴賓的面具（用壁報紙、玻璃紙做）</p> <p>第五幕：</p> <p>1 烏龜殼(用背包再用報紙裝飾)2. 泳鏡(現成)</p> <p>第六、七幕：</p> <p>字卡（用壁報寫）</p> <p>三-2 （三）教師指導小朋友製作道具。</p> <p>1. 從第一幕開始製作。</p> <p>2. 製作時大小尺寸要合宜。</p> <p>3. 注意美觀和牢固。</p> <p>4. 使用刀剪要注意安全。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>三-3 逐幕檢查所需道具。</p> <p>第 6 節課結束</p> <p>全劇彩排</p> <p>一、準備活動</p> <p>1. 教師指導學生事先將各種道具、音響、音樂準備好。</p> <p>2. 學生將服裝穿著好、並化好裝。</p> <p>3. 邀請相關人員參與彩排觀賞。</p> <p>四-1 二、發展活動</p> <p>四-2 （一）彩排前的活動</p> <p>五-1 1. 教師指導學生做簡單的暖身活動。</p> <p>五-2 2. 叮嚀學生自己的走位、道具等要準備好。</p> <p>3. 每個學生檢查自己的物品。</p> <p>（二）正式彩排</p> <p>四-1 請小朋友全心投注如同正式演出時一樣的</p> <p>四-2 演出。</p> <p>四-3 （三）檢討</p> <p>五-1 1. 請小朋友發表演出心得，提出改進意見。</p> <p>五-2 2. 請參與觀賞的人員提出觀賞意見。</p> <p>3. 教師綜合大家意見，提出改進意見。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>五-1 （一）聽取意見後做局部修正練習。</p> <p>五-2 （二）全劇再彩排一遍。</p> <p>（三）檢討與改進</p>	<p>各種製作道具的材料和工具</p> <p>能製作所需的道具等並注意安全</p> <p>40</p> <p>能認真的彩排</p> <p>能檢討並改進</p> <p>各種道具</p>
---	---

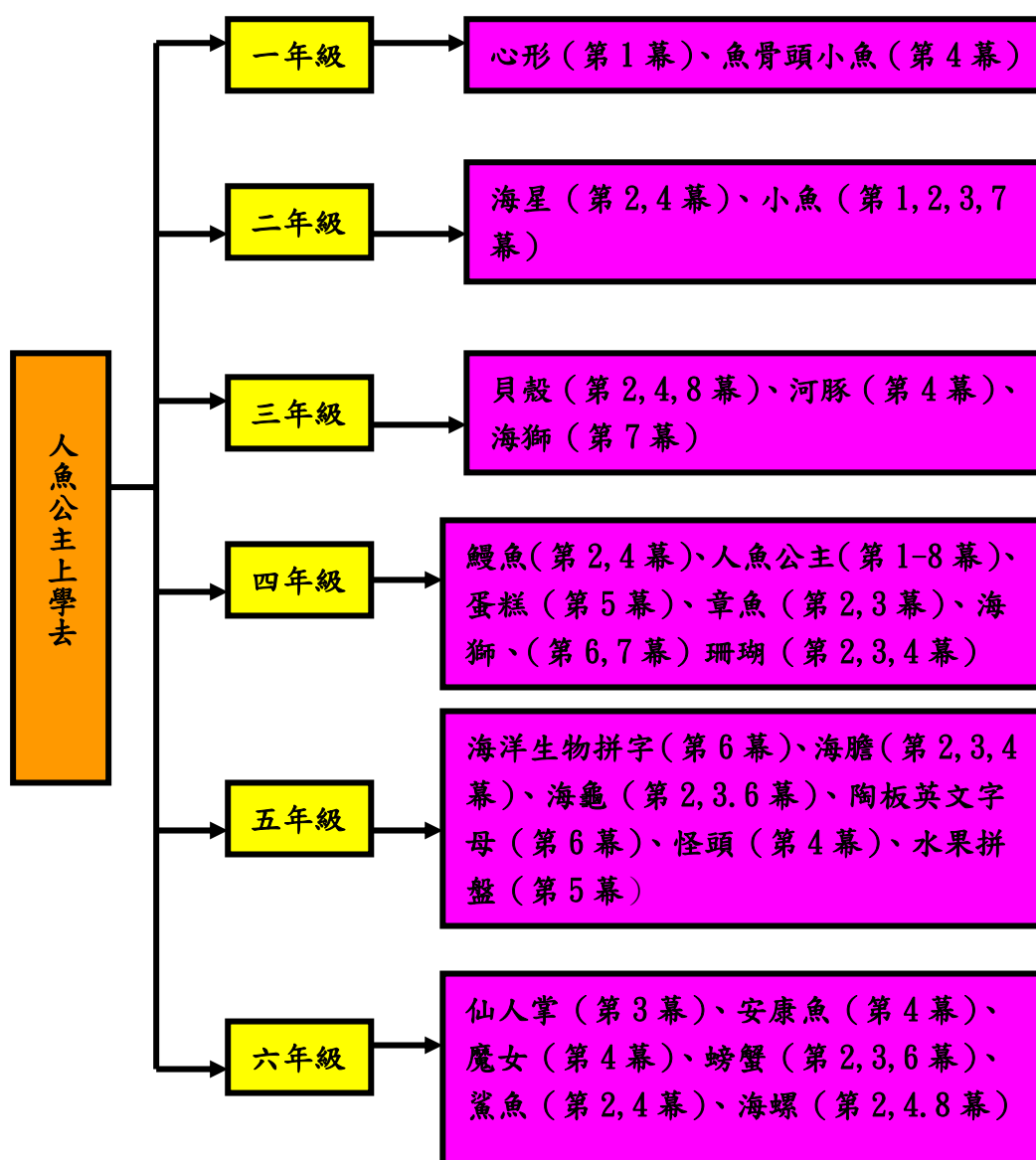
三-3	第 7 節課結束		等	
四-1	四、追蹤活動			
四-2	(一)到表演場地—澎湖科技大學，熟悉場			能熟悉場
四-3	地，排演一次。			地
五-1	(二)正式演出			能投入演
五-2				出

※教學現場及成果，請參閱附錄三

參-四、各領域教學的實施—藝術與人文領域

人魚公主上學去—人魚公主（陶藝教材教學活動設計）

主題教學構架



(本項教材共設計了4,5,6年級18個單元,因篇幅太長,僅列出一個單元,其餘已裝訂成三冊,請參考陶趣集8,10,12三集)

一、設計理念:

人魚公主,是一本膾炙人口、家喻戶曉的童話故事,故事中的小美人魚,對王子的真摯的愛情,令人感動。故事雖是虛幻,但動人的情節、真情的流露,故事中的物像卻早已栩栩如生的印在每個人的腦海中,本單元即在將這一虛幻中的人物,透過陶藝的創造,賦予更鮮明的色彩。

二、學生背景分析:

- (一) 學生對於美人魚的故事都耳熟能詳。
- (二) 雖有手捏的經驗,但對人偶的捏塑還是第一次。

三、單元活動設計:

教學領域	藝術與人文---陶藝教學	實施年級	四年級	設計者	陳昭蓉
教學單元	人魚公主	教學時間	3節	教材來源	自編
願景	優雅精緻的藝術心			教學者	蔡研菁
能力指標	<p>一、探索與創作</p> <p>1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式,表現創作的想像力。</p> <p>1-3-2 構思藝術創作的主题與內容,選擇適當的媒材、技法,完成有規劃、有感情及思想的創作。</p> <p>1-3-3 嘗試以藝術創作的技法、形式,表現個人的想法和感情</p> <p>二、審美與思辨</p> <p>2-3-6 透過分析、描述、討論等方式,辨認自然物、人造物與藝術品的特徵及要素。</p> <p>2-3-9 透過討論、分析、判斷等方式,表達自己對藝術創作的審美經驗與見解。</p> <p>三、實踐與利用</p> <p>3-3-12 運用科技及各種方式蒐集、分類不同之藝文資訊,並養成習慣。</p> <p>3-3-13 運用學習累積的藝術知能,設計、規劃並進行美化或改造生活空間。</p>				
單元目標	<p>一、學習進階陶藝技巧。</p> <p>二、透過自己的想像力創作出富有特色的人魚公主。</p> <p>三、能與同學互相學習及欣賞他人作品。</p> <p>四、由陶藝創作過程,學習具備有禮貌守規矩的態度。</p>				
具體目標	<p>一-1 能熟練操作陶藝的創作用具。</p> <p>一-2 能用陶板做出美人魚的下半身。</p> <p>一-3 能用陶板做出尾鰭。</p> <p>一-4 能用泥團推揉出做美人魚的上半身。</p> <p>一-5 能用泥條做手。</p> <p>一-6 用泥團做美人魚的頭。</p> <p>一-7 能用泥珠泥條做五官。</p> <p>一-8 能將頭部和美人魚下半身做組合。</p>				

	<p>一-9 能將手組合到人魚的上半身。</p> <p>一-10 能用泥條做頭髮。</p> <p>一-11 能用陶板做珊瑚礁。</p> <p>一-12 能將下半身和珊瑚礁做組合。</p> <p>一-13 能將上半身和下半身做組合。</p> <p>二-1 能設計出美人魚的形狀來。</p> <p>二-2 能用報紙雕塑出人魚的下半身</p> <p>三-1 能對自己和同學所做的成品提出意見。</p> <p>四-1 能將所用的陶藝創作工具物歸原位。</p> <p>四-2 能將陶藝教室整理乾淨後，才離開教室。</p>				
<p>教學研究 (要點)</p>	<p>1. 人魚公主的大小以 30 公分左右為宜。</p> <p>2. 分成頭、上、下半身及手四部份來捏塑，最後再進行組合。</p> <p>3. 頭部和上半身，可先搓成泥球，再用手指進行挖洞，上半身則成長橢圓形，再雕塑出曲線來</p> <p>4. 下半身則先用報紙雕塑出形狀，再用陶板沿著報紙所雕塑的形狀逐步黏合。</p> <p>5. 尾巴則用兩片泥板畫出，中間塞進紙團，再組合起來</p> <p>5 臉的部份最能表現出人偶的特質，所以臉部五官的輪廓宜明顯突出。</p> <p>6. 要維持人偶的站立，需設計一處能靠立的東西，如礁古石、珊瑚礁石上等，才能讓人偶或站或臥或立。</p> <p>7. 珊瑚礁石先做一塊陶板，上放紙團，再用陶板包起來塑形，上面用小珊瑚礁石戳出紋路來。</p> <p>8. 上下半身組合的部份，大小要注意，因先用報紙塑形，所以宜先做下半身，下半身做好再決定上半身的寬度，組合時才不會產生大小不同，出現無法組合的現象。</p> <p>9. 用報紙塑形的下半身宜在課前就做好。</p> <p>10 身體中空的部份要塞入紙團，以免做的過程中容易變形。</p>				
<p>具體目標</p>	<p>教學活動流程</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="1013 1494 1114 1630">教學時間 (分)</td> <td data-bbox="1114 1494 1189 1630">教學資源</td> <td data-bbox="1189 1494 1337 1630">效果評量</td> </tr> </table>	教學時間 (分)	教學資源	效果評量
教學時間 (分)	教學資源	效果評量			
<p>二-1</p> <p>二-2</p>	<p>一、準備活動</p> <p>教師準備：壓陶板，厚度約 1 公分。</p> <p>學生準備：</p> <p>1. 先在紙上設計出人魚的形狀。</p> <p>2. 再用報紙塑出美人魚的下半身。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一) 發表設計圖</p> <p>1. 老師請學生發表設計圖及報紙塑成美人魚的</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="1013 1630 1114 2011">5</td> <td data-bbox="1114 1630 1189 2011">陶土、陶板機設計圖、報紙塑成</td> <td data-bbox="1189 1630 1337 2011">能設計不同的美人魚圖樣及下半身。 能發表自己</td> </tr> </table>	5	陶土、陶板機設計圖、報紙塑成	能設計不同的美人魚圖樣及下半身。 能發表自己
5	陶土、陶板機設計圖、報紙塑成	能設計不同的美人魚圖樣及下半身。 能發表自己			

	<p>下半身，同時藉此看看小朋友所設計的圖案大小是否適合。</p> <p>(二) 做美人魚的下半身</p> <p>1. 將陶板沿著報紙所雕塑的形狀逐步黏合，做出美人魚的下半身來，在腰部的地方留出缺口，裡面塞入紙團（以便和上半身組合）。打拍的方式後進行塑身，塑出自己所想要的曲線形狀。</p> <p>(三) 做尾鰭</p> <p>1. 在陶板上畫出兩片大小適中的尾鰭（鰭的大小要比實際所需為大）。</p> <p>2. 將兩片尾鰭黏合，中間塞上紙團，使尾鰭成立體狀。</p> <p>3. 將美人魚的下半身和尾鰭黏合。</p> <p>(四) 做美人魚的上半身</p> <p>1. 取一泥團，搓成球形。</p> <p>2. 用手指挖洞，如做碗狀，逐步將泥團往上推，成一長橢圓形，中間塞入紙團。</p> <p>3. 中間塞入報紙，逐漸塑形，做出胸、肩、及脖子。</p> <p>(五) 做手</p> <p>1. 搓兩條泥條（較粗），做出手的形狀來。</p> <p>2. 將手黏合到美人魚上半身的肩部。</p> <p>3. 調整手的姿態，或彎曲、或合十、或招手等。</p> <p>(六) 做美人魚的頭</p> <p>1. 取一泥團，搓成球形。</p> <p>2. 將圓球塑出頭的形狀（有點橢圓）來，中間塞入紙團。</p> <p>3. 在頭部下方要留一點泥團，才能和上半身黏合，做成脖子</p> <p>(七) 做五官</p> <p>1. 在頭部適當的位置，畫出五官來。</p> <p>2. 依序先畫出眼睛、鼻子、嘴巴的位置。</p> <p>3. 搓小泥珠做眼睛、小泥片做上下眼皮。</p> <p>4. 取小泥塊搓成膽狀做成鼻子。</p> <p>5. 取兩小段泥條做成嘴巴。</p> <p>6. 雕塑出細部的曲線（如雙頰較凸出）。</p> <p>(八) 頭部和美人魚上半身的組合</p>	<p>15</p> <p>5</p> <p>15</p> <p>10</p> <p>10</p> <p>10</p> <p>10</p> <p>5</p>	<p>的美人魚</p> <p>下半身</p> <p>設計圖</p> <p>報紙雕塑、陶板</p> <p>陶板、棒針、紙團</p> <p>泥團</p> <p>泥條</p> <p>泥團</p>	<p>設計的物件。</p> <p>能做出美人魚的下半身</p> <p>能做出尾鰭</p> <p>能做出美人魚的上半身</p> <p>能做出雙手</p> <p>能做出美人魚的頭</p> <p>能做出五官來</p> <p>能將頭部美人魚的上半身組合</p>
--	---	---	--	--

一 -7	1. 將頭部預留的泥塊插到美人魚上半身脖子預留的洞裡，然後用泥漿、土塊黏合好。 (九) 手的組合	5	泥團	能將手組合起來
	1. 兩手放到到肩部比對，在肩部挖出手臂能插入的洞。 2. 用泥漿、土塊將手黏入肩部的洞中。 3. 調手的姿態 (十) 做頭髮。	15		
一 -8	1. 用擠泥器擠出泥條。 2. 將泥條逐條黏在頭頂上。 3. 逐層將泥條黏上。 (十一) 做珊瑚礁	10	泥漿、 棒針	能做出珊瑚礁
一 -9	1. 取一陶板做為底板。 2. 在底板上放一紙團。 3. 再取一陶板覆蓋在紙團上做出立體狀。 4. 塑出珊瑚礁的形狀，再用小珊瑚礁石戳出紋路來。 (十二) 下半身和珊瑚礁的組合	5		
一 -10	1. 先將下半身先組合到珊瑚礁上，調整好姿態，讓下半身能站立或坐或臥。 2. 用泥漿黏合。 (十三) 將上半身組合到下半身。	10	陶板、 小珊瑚礁石	能將上半身組合到上半身上
一 -11	1. 將上半身組合到已經黏合在珊瑚礁的下半身上，然後調整好姿態 2. 做全身細部的修飾。 (本單元黏合的過程相當的多，一定要確實做好黏合的工作)			
	三、綜合活動			
一 -12	1. 請小朋友觀摩其他同學的作品，指出其優點及需要改進之處。 2. 請學生將工具歸位，整理場地。 四、追蹤活動 (一) 修坯：		泥漿	能觀摩他人的作品
	1. 下個單元上課前，請小朋友用修坯刀，將作品修平。 2. 修坯時要輕輕修，以免將作品破壞。			
一 -13	(二) 素燒： 將作品放入窯內，以 800°C 的溫度素燒。		泥漿	能將陶藝教室整理乾淨後，才離開教室。

-1	(三)上釉：			
四	將作品施上自己喜歡的釉色。			
-1	(四)釉燒窯內，以 1220--1250℃ 的溫度釉燒。			
四	* 以上活動需要教師來進行，但應將其過程告訴		作品	
-2	小朋友。			

※教學現場及成果，請參閱附錄四及陶趣集 8, 10, 12

參-五、各領域教學的實施—藝術與人文領域

人魚公主上學去（參觀陶藝展教學活動設計）

一、設計理念說明：

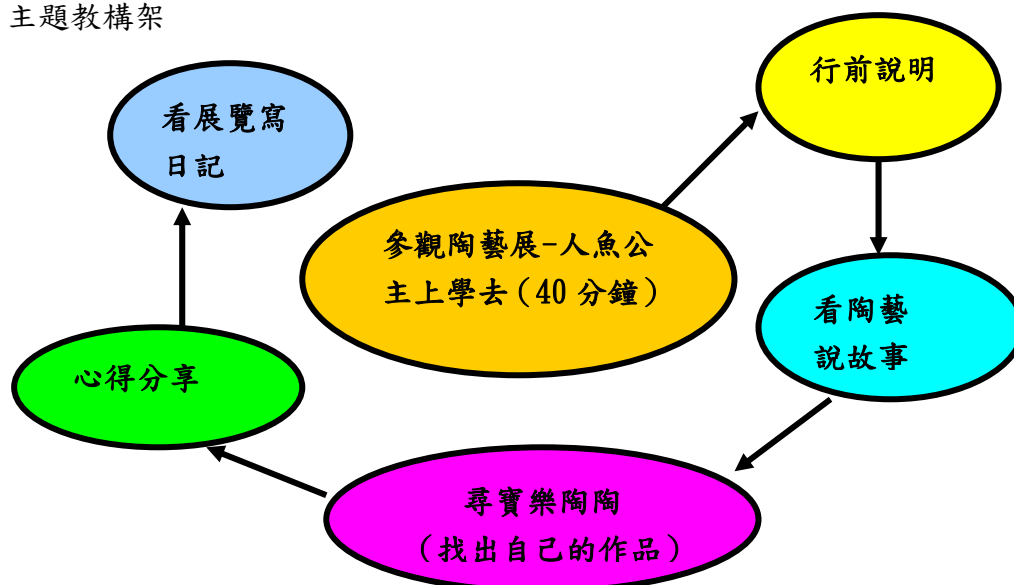
「人魚公主上學去」是學校結合閱讀的陶藝創作教學成果展，也是一場由全校師生共同擔綱主角的藝術盛會！

我們發揮創意，用半年的時間精心籌劃，而今，這場陶藝展演活動已經在澎湖科技大學登場，我們希望所有參與的學生和老師，都能共赴這場年度盛會，感受創作的成功和喜悅。同時也希望能藉由這次機會，讓學生培養觀賞藝術活動或展演時應有的秩序與態度，並且學習欣賞彼此的作品、相互分享創作經驗，引發靈感，以助日後的創作。

二、學生背景分析：

- (一) 學生少有看展覽的經驗，對這次的展演活動內心滿懷期待。
- (二) 有些學生不太了解「人魚公主上學去」的故事內容。
- (三) 學生有兩年陶藝創作的經驗，對四種成形法不陌生，也已學會基本的陶藝創作技巧。

三、主題教構架



三、單元活動設計

學習	綜合活動	實施年級	二年級	設計者	吳穎穗
----	------	------	-----	-----	-----

領域				修改者	陳昭蓉
單元名稱	人魚公主上學去—看陶藝展	教學時間	1 節 40 分	教材來源	自編
願景	宏觀關懷的人文情			教學者	吳穎穗
能力指標	<p>一、探索與表現</p> <p>1-1-2 運用視覺、聽覺、動覺的藝術創作形式，表達自己的感受和想法。</p> <p>二、審美與理解</p> <p>2-1-5 接觸各種自然物、人造物與藝術作品，建立初步的審美經驗。</p> <p>2-1-6 體驗各種色彩、圖像、聲音、旋律、姿態、表情動作的美感，並表達出自 己的感受。</p> <p>2-1-7 參與社區藝術活動，認識自己生活環境的藝術文化，體會藝術與生活的關係。</p> <p>2-3-9 透過討論、分析、判斷等方式，表達自己對藝術創作的審美經驗與見解。</p> <p>三、實踐與應用</p> <p>3-1-9 透過藝術創作，感覺自己與別人、自己與自然及環境間的相互關連。</p> <p>3-1-10 養成觀賞藝術活動或展演時應有的秩序與態度。</p>				
單元目標	<p>一、能了解「人魚公主上學去」的故事內容。</p> <p>二、培養看展演時應有的禮節與態度。</p> <p>三、能參與藝術活動，欣賞他人的作品。</p> <p>四、能和同學相互分享創作的經驗。</p>				
具體目標	<p>一—1 能看陶藝說出故事內容。</p> <p>二—1 能說出在展覽場時應注意的禮節。</p> <p>二—2 能說出看展演時應有的態度。</p> <p>三—1 能找出自己所做的作品。</p> <p>三—2 能選出自己喜歡的作品。</p> <p>三—3 能對展出的作品提出自己的看法</p> <p>四—1 能說出展出的陶藝作品的成形法。</p> <p>四—2 能說出自己創作陶藝的心得或感想。</p>				
教學(研究)要點	<p>1. 學生在展覽場看到自己的作品展出，內心的成就感和喜悅之情可想而知，也因此容易忽略了在公共場合應有的禮節，而有喧鬧和大聲嘻笑的舉動，老師在出發前和導覽時應隨時加以提醒。</p> <p>2. 學生少有看展覽的經驗，不懂得該如何欣賞，易流於走馬看花，老師在導覽時應多設計問題，引導學生欣賞作品。</p> <p>3. 學生已學會基本的陶藝創作技法，在欣賞他人的作品時，老師可引導學生思考其運用的創作方式，藉此引發學生更多的靈感，有助日</p>				

具體目標號碼	教學活動流程	教學時間(分鐘)	教學資源	效果評量
<p>一-1</p> <p>二-1</p> <p>二-2</p> <p>一-1</p> <p>三-1</p> <p>三-2</p> <p>三-3</p>	<p>後創作。</p> <p>一、準備活動 老師:事先引導小朋友看或說「人魚公主上學去」的故事內容。 學生:回想自己這學期做過的陶藝作品。</p> <p>二、發展活動 (一)引起動機 宣佈學校今年度的盛會—陶藝展,已經在澎湖科技大學開幕展出,全校師生都要前往欣賞。 (二)行前說明 1.請學生回憶去年看陶藝展的經驗。 2.和學生共同討論在展覽場地應有的禮節和欣賞作品時應有的態度。 3.教師請參與故事改寫的小朋友分享創作的心得,並請他們說說「人魚公主上學去」的故事。 (三)走進人魚公主的世界—看陶藝說故事 1.老師帶學生欣賞開幕場景。 2.小朋友試著講「人魚公主上學去」的故事內容。 幕 啟:人魚公主的愛戀 第一幕:人魚公主的祕密 第二幕:人魚公主的眼淚 第三幕:失去金嗓子的人魚公主 第四幕:有口難言的人魚公主 第五幕:人魚公主上學去 第六幕:真相大白 後 記:幸福快樂的生活</p> <p>(四)尋寶樂陶陶 1.參展後,再請學生找一找在每一幕中出現哪些陶藝作品?自己有幾件作品展出?分別佈置在哪幾幕場景? 2.請學生找一找在每一幕場景中,有哪些東西「不是」陶藝作品,卻和陶藝作品放在一</p>	40	<p>展 演 導 覽 單 張、陶 藝 作 品</p> <p>陶 藝 作 品</p>	<p>能回想起創作經驗並能說故事</p> <p>能知道參觀展覽的禮節</p> <p>會說人魚的故事</p> <p>遵守看展覽的禮儀</p> <p>會說人魚的故事</p> <p>能注意聆聽故事內容</p> <p>能找出自己的作品</p> <p>能與同學進行討論並發表意見</p>

<p>四-1</p> <p>四-2</p> <p>四-2</p>	<p>起展出？</p> <p>3. 師生共同討論：這樣的搭配佈置適當嗎？能帶給看展覽的欣賞者什麼樣的感覺？</p> <p>(五)心得分享</p> <p>1. 再次的請學生找一件自己最喜歡的作品，並分享自己喜歡這件作品的原因。</p> <p>2. 再找一件自己沒有做過的陶藝作品，猜猜看它是運用哪一種成形法製作的？推想它的製作過程大概如何？</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一)看展覽寫日記</p> <p>1. 發下學習單，借助學習單的題目回想今天看展覽的過程。</p> <p>2. 請學生利用課餘時間訪問老師或學長姐，並完成學習單。</p> <p style="text-align: center;">～本教學活動結束～</p> <p>四、追蹤活動</p> <p>將學生所習做的學習單展示，彼此觀摩欣賞。</p>		<p>陶藝作品</p> <p>學習單</p>	<p>能與同學進行討論並發表意見</p> <p>能完成學習單</p>
----------------------------------	--	--	------------------------	------------------------------------

※教學現場及成果，請參閱附錄五

參-六、各領域教學的實施—資訊融入教學

人魚公主上學去（繪本書製作教學活動設計）

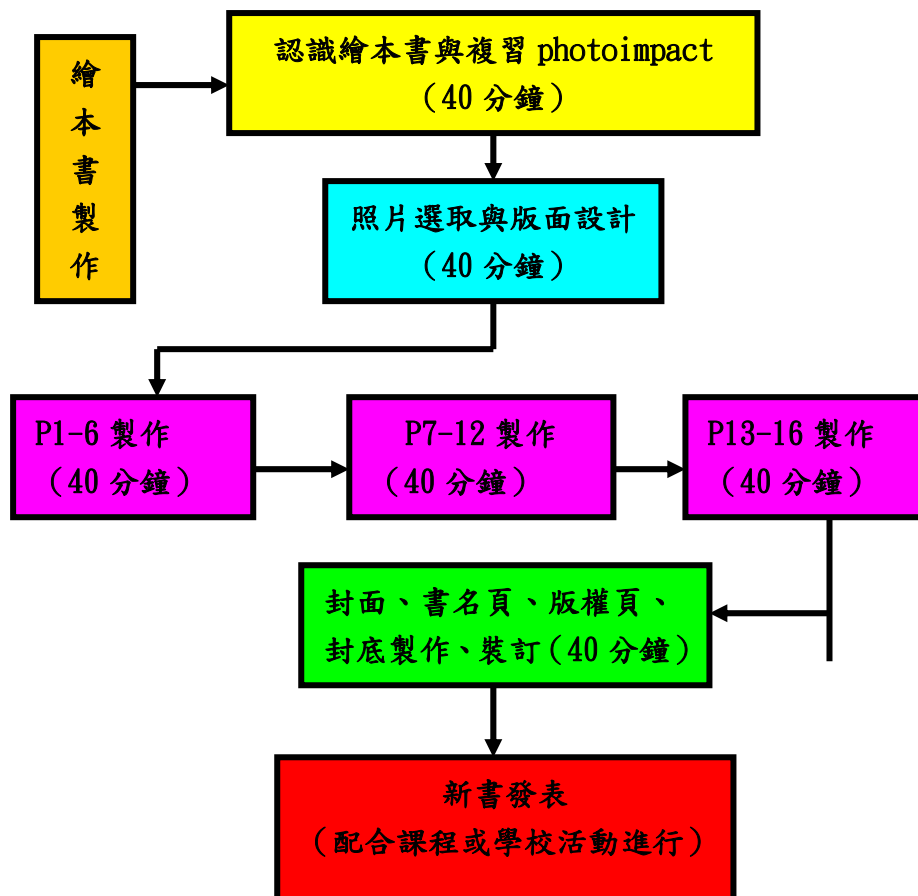
一、設計理念說明：

學生經過場景設計及陶藝創作的歷程，以及參觀展覽的課程中，用數位相機拍下了每幕場景、每個作品，最後運用資訊課，將這次陶藝展的作品製作成繪本，一本用陶藝作品做成的繪本書，就這樣誕生，這樣一連串的教學是小朋友前所未有的體驗，藉由繪本書創作的學習，開拓小朋友更多元的學習，更開闊的視野。

二、學生背景分析：

- (七) 學生有自己製作小書的經驗。
- (八) 學生已對人魚公主的故事有充分的了解。
- (九) 學生對於 photoshop 已有基礎。
- (十) 對於用 photoshop 來製作繪本書還是第一次。

三、主題教學架構



四、單元活動計

學習領域	藝術與人文融入資訊教育	實施年級	六年級	設計者	王婉妮
				修訂者	陳昭蓉
單元名稱	人魚公主上學去—繪本製作教學	教學時間	7 節	教材來源	自編
願景	優雅精緻的藝術心			教學者	許永在、王婉妮
能力指標	<p>一、探索與表現</p> <p>1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。</p> <p>1-3-2 構思藝術創作的主题與內容，選擇適當的媒材、技法，完成有規劃、有情感及思想的創作。</p> <p>1-3-4 透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。</p> <p>二、審美與理解</p> <p>2-3-8 使用適當的視覺、聽覺、動覺藝術用語，說明自己和他人作品的特徵和價值。</p> <p>2-3-9 透過討論、分析、判斷等方式，表達自己對藝術創作的審美經驗與見解。</p> <p>三、實踐與應用</p>				

	<p>3-3-13 運用學習累積的藝術知能，設計、規劃並進行美化或改造生活空間。</p> <p>四、資料的處理與分析</p> <p>3-3-1 能利用繪圖軟體創作並列印出作品。盡量使用自由軟體。</p>			
單元目標	<p>一、能了解「人魚公主上學去」的故事內容。</p> <p>二、能了解繪本書的製作方式。</p> <p>三、能使用 photoshop 軟體進行編輯。</p> <p>三、能與同學互相學習、討論及欣賞他人作品。</p> <p>四、能遵守教室的使用規則。</p>			
具體目標	<p>一一1 能根據原本所創作的故事再討論出繪本書所需的內容。</p> <p>二一1 能把故事設計成 22 頁的繪本書</p> <p>二一2 能將這 22 頁分成封面、內文、版權頁、封底等結構來設計。</p> <p>三一1 能把 photoshop 的使用技巧操作得很熟練。</p> <p>三一2 能用 photoshop 逐頁的來設計。</p> <p>四一1 能和同學相互討論繪本書的製作。</p> <p>四一2 能和同學互相欣賞作品並提出改進之處。</p> <p>五一1 能輕聲細語的進行課程。</p>			
教學研究	<p>1. 一本書的結構大概可以分為：封面、書名頁、內文、版權頁、封底等，繪本書的製作，也不離此，因此扣除封面、書名頁、版權頁、封底等，就是內文的部份。</p> <p>2. 故事的內容就是內文的部份，一本書要幾頁，就要靠故事的內文來決定。</p> <p>3. 本次教學，繪本的素材取自陶藝展的作品，所以只要將經過數位相機的拍攝而擷取過的照片，按故事的內容來編輯就可以。</p> <p>3. photoshop 功能強大，只要操作熟練，就可以編輯出很美觀的作品。</p> <p>4. 繪本書的裝訂，是兩頁兩頁相連，所以所設計的頁數要以偶數為宜。</p>			
具體目標號碼	教學活動流程	教學時間(分鐘)	教學資源	效果評量
一-1	<p>一、準備活動</p> <p>老師請小朋友將陶藝展所拍攝的照片傳輸到電腦中。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一) 引起動機</p> <p>教師請小朋友發表場景設計時及觀陶藝展時的經驗。</p> <p>教師並提出問題：</p> <p>1. 看到自己創作的故事展覽出來是</p>	5		<p>能傳輸</p> <p>能口答問題</p>

二-1	<p>怎樣的心情？</p> <p>2. 這麼豐富的畫面，還有何種方式讓它們流傳下來？</p> <p>(二) 認識繪本書</p> <p>1. 什麼是繪本書？</p> <p>2. 用陶藝展的作品也能創作一本繪本書嗎？</p>	5	繪 本 書	能認識繪本書
二-1	<p>(三) 認識書的構造</p> <p>1. 構成一本書的要件是什麼？</p> <p>2. 製作繪本書需要製作哪些篇幅？</p>	5	繪 本 書	能認識書的構造
三-1	<p>(四) 複習 photoshop</p> <p>1. 可用什麼方式來結合陶藝作品創作一本繪本書？</p> <p>2. 在教師的指導下複習 photoimpact：</p> <p>(1) 複習圖層觀念。</p> <p>(2) 先複習「去背」功能的使用：開啟照片 / 濾鏡 / 擷取。</p> <p>(3) 複習變形工具：編輯/變形。</p> <p>(4) 複習字形工具。</p> <p>(5) 複習其他繪圖工具。</p> <p>(6) 取數張照片複習上述動作，練習至熟練。</p>	25	電 腦	能熟練 photoimpact 的操作
二-2	<p>(五) 版面設計</p> <p>1. 挑選圖片</p>	15	電 腦	能做成 8 個資料夾
三-2	<p>(1) 請學生依據故事內容，挑選適切的照片（可多選，以做比較），並將挑選的照片，將內容分為 8 小段，分放在八個資料夾內。</p>			
四-1	<p>(2) 照片的挑選以亮度適中、主角清晰、主題明確、色澤鮮豐為原則。</p>			
五-1	<p>2. 設計版面配置</p> <p>(1) 各小組依據所挑選的圖片，構思與討論每一頁的版面如何配置，文字與圖片如何搭配，才會有最佳的視覺效果。</p> <p>(2) 提醒學生可選展覽會場的八幕照片來當做每頁的主題照片，再搭配</p>	20		能設計版面配置
一-1				能去背

	2. 請學生依製作內頁的方法來製作這些版面。 3. 提示學生封面要能顯出主題，簡單大方，同時不要忘了書名、作者、出版者。 4. 版權頁要有出版者、發行人、作者、指導老師、出版日期等。			
三-2	(八) 列印 教師指導學生將所製作的頁面逐頁印出。	8	列表 機 20p 模造 紙	能列印
三-2	(九) 裝訂 1. 教師指導學生將所列印出來的頁面逐頁裝訂成冊。 2. 裝訂的方式可以冷裱膠裝或其他方式皆可，需以牢固不影響版面為宜。	5	冷裱 機	能裝訂
四-2	三、綜合活動 裝訂後，請同學互相觀摩分享。	2	繪本 書	能互相觀摩
四-2	四、追蹤活動 配合課程或學校活動辦理新書發表。			

※教學現場及成果，請參閱附錄六及人魚公主上學去繪本書

肆、教學評量

一、評量的目的

「教學評量」的目的，簡單的說就是要來激發和促進學生「學習」。因此，我們可利用評量來開啟學生的思路。同時也可利用評量來表示教師的關懷，並且肯定學生學習的成就，讓學生感受到心智成長的喜悅，增進能完成工作的信心。另外，藉助於評量，我們得以診斷教學成效、發現學習上的缺失，調整教學內容和策略、輔導學生克服學習上的障礙。基於此我們的評量方式是以質性的評量為主，雖以質性的評量為主，但我們知道：

並不是所有的學生都以相同的方式來求知、理解和學習。如果我們想要抓住學生的正確圖像，想幫助他們在學校裡成功，我們就必須尊重他們的個別差異。(David Lazera 2000)

所以「尊重學生的個別差異」也是我們在設計評量的一個重要考量。此外本教學方案的特色是跨領域，而教學的重點都是在「作品的產出」，同時「合作學習」，更是引導學生完成學習的重要因素，所以除了個人的評量，小組的合作、團體的動力，都是評量的重點。

二-- (一) 各領域的評量—語文領域 (故事改寫、劇本創作、小小解說員) 的評量

本教學方案中，在語文的部份，其產出的結果是「故事改寫」和「劇本創作」，教學的型態都是小組學習，因此評量的重點除了能完成故事改寫和劇本創作外，團體的動力、小組的分工都是評量的重點，所以除了在課堂中所需完成的學習單外，這一部份也佔了很大的比例，所以教師在進行評量前，也需對自己的教學做評量。

在教師的自我評量方面，是根據教學的目標來訂定評量標準，其間除了認知、技能的評量外，情意的評量也是主要的選項。

1. 教師教學自我評量表

單元名稱	人魚公主上學去—故事改寫、劇本創作、小小解說員			
評量項目	完全做到	大部份做到	少部份做到	完全不會
1. 能分析「龜兔賽跑」和「龜兔又賽跑」這兩篇故事的異同並完成學習單				
2. 能分析出「人魚公主」故事線發展的架構並完成學習單				
3. 能將「人魚公主」不滿意的情節做改寫				
4. 能將改寫的故事改編成劇本				
5. 能和同組的小朋友分工合作				
6. 在團體中能遵守大家的規定				

在學生的評量方面，學習單還有產出作品是重要指標，但個人在團體中的表現也是評量的依據。本單元的教學共有學習單3張，故事改寫1篇、劇本創作1篇，這些都放在附錄（附錄1、2、3）中，需要進一步提到的是，我們的教學是以異質性（1至6年級每班選5人）的小組教學，所以學習單是以小組來完成的，故事改寫、劇本創作則是全組共同創作的，這樣的教學有別於一般個人式的產出教學。

二-- (二) 各領域的評量—藝術與人文領域 (場景設計) 的評量

「場景設計」的教學也是以小組的方式進行教學，不同於「故事改寫」、「劇本創作」的是由六年級的小朋友來完成，這樣的一個團體已相處了六年，同質性相當的高，在老師的指導下，每小組當然有做過適當的分配，每組的 leader 較能做意見的統整，所以大大的加速教學的成效。

本單元的教學評量，在教師方面依然是根據教學的目標所定出的自我評量表，學生則以每小組所產出的兩張場景（附錄4）來做為評量。

1. 教師教學自我評量表

單元名稱	人魚公主上學去—場景設計

評量項目	完全做到	大部份做到	少部份做到	完全不會
1. 能仔細完成劇本內容				
2. 能說出劇本中所需的場景。				
3. 能和同學討論每幕所需的場景。				
4. 能和同組同學分工合作將所分配到的場景畫出來。				
5. 能將所畫的場景和其他組共同分享。				
6. 能欣賞他組所畫的場景並提出改進之處。 在團體中能遵守大家的規定				
7. 能使用圖書館或電腦查詢資料。				

二—（三）各領域的評量—藝術與人文領域（兒童劇排演）的評量

兒童劇排演的評量，重點就是要能演一齣精彩、吸引人的戲來，所以評量的重點，觀眾的反應是最好的指標，然而這也是團體每個分子共同經營而來的，所以除了個人角色評量外，幕前幕後的合作，才是成就一齣精彩戲劇的主力，因此團體動力的表現是教師在做評量的首選。

1. 教師教學自我評量表

單元名稱	人魚公主上學去—兒童劇排演			
評量項目	完全做到	大部份做到	少部份做到	完全不會
1. 能揣摩故事中人物的個性、對白、及動作。				
2. 能和同學一起討論、排演劇中的角色、動作、對白。				
3. 能與同學互相討論、製作故事的場景、音樂。				
4. 能用心和同學合作一起參與演出並做檢討。				
5. 能分享並觀摩其他人的演出。				
6. 能遵守表演場地的使用規則				

二—（四）各領域的評量—藝術與人文領域（陶藝教材）的評量

「人魚公主上學去」教學方案中，所用到的陶藝作品相當的多，至少需要 300 多件，主要的創作項目大約有 25 種之多，其中 1-3 年級的部份是在這教學方案未發展之前就做好了，所以為因應本方案發展所創作的作品共有 18 個單元（詳見陶趣集 8, 10, 12），因限於篇幅，僅節錄一個單元的單元活動設計。陶藝品的評量重點在於技能的養成，所以教師在評量時，較注重的是創作的技巧和創意的表現，當然與他人合作、遵守課堂規則也是評量的一部份，至於學生對上課情

形的反應，則設有學習回饋單，當然這也是教師自我評量的一項重要指標。

一、教師自我評量表

澎湖縣湖西鄉龍門國民小學九十四學年度第二學期學校本位課程—陶藝週
第 五 次 學 生 學 習 活 動 評 量

學習領域	藝術與人文	實施年級	四年級	設計者	陳昭蓉
教學單元	美人魚	教學時間	80 分鐘	教學者	蔡研菁

四 年 級 _____ 號 姓 名 _____ 上 課 時 間 : 95 年 ___ 月 ___ 日

評量項目(請根據具體學習目標)	完 全 做 到	大 部 分 做 到	少 部 分 做 到	完 全 不 會
一—1 能熟練操作陶藝的創作用具。				
一—2 能用陶板做出美人魚的下半身。				
一—3 能用陶板做出尾鰭。				
一—4 能用泥團推揉做美人魚的上半身。				
一—5 能用泥條做手。				
一—6 用泥團做美人魚的頭。				
一—7 能用泥珠泥條做五官。				
一—8 能將頭部和美人魚下半身做組合。				
一—9 能將手的組合到人魚的上半身。				
一—10 能用泥條做頭髮。				
一—11 能用陶板做珊瑚礁。				
一—12 能將下半身和珊瑚礁做組合。				
一—13 能將上半身和下半身做組合。				
二-1 能設計出美人魚的形狀來。				
二-2 能用報紙雕塑出人魚的下半身				
三-1 能對自己和同學所做的成品提出意見。				
四-1 能將所用的陶藝創作工具物歸原位。				
四-2 能將陶藝教室整理乾淨後，才離開教室。				

二、學生學習回饋單

澎湖縣湖西鄉龍門國民小學九十四學年度第二學期學校本位課程—陶藝週
第 五 次 學 生 學 習 活 動 回 饋 單

單元領域	藝術與人文	實施年級	四年級	設計者	陳昭蓉
教學單元	美人魚	教學時間	80 分鐘	教學者	蔡研菁

四 年 級 _____ 號 姓 名 _____ 上 課 時 間 : 95 年 ___ 月 ___ 日

- 一、我對這次的陶藝課程覺得 很有趣 很無聊
- 二、我覺得這次的陶藝作品 很實用 不實用
- 三、我認為這次的陶藝作品所運用技巧 很簡單 太難了

- 四、我的陶藝作品在創意方面 與眾不同 普普通通
- 五、我這次的陶藝作品在完成度方面 很漂亮 待改進
- 六、我這次所完成陶藝作品 很滿意 待加強
- 七、我在這次的陶藝課中，對其他同學的表現看法：
- 1、大家在學習時的態度 都很認真 可更努力
 - 2、大家在課堂上的秩序 都守規矩 需要維持
 - 3、大家在作品的創意 很有創意 需要再多些創意
 - 4、大家在作品的完成情形 輕鬆做好 做不完
- 八、我對這次的陶藝課有話要說：

二—（五）各領域的評量—藝術與人文領域（參觀陶藝展）的評量

為何要設計這的課程，在前面已有詳細的說明，尤其在這價值觀混淆的時代，讓小朋友做好「觀眾」，懂得包容、欣賞他人是相當實際的課題，因此評量的重點就放在情意的評量上當然學生的學習單也是評量的一個要項。另外小朋友的學習單，每班都各自設計，本處只舉一年級的學習單為例（詳見附錄5）。

1. 教師教學評量表

單元 名稱	人魚公主上學去—參觀陶藝展			
評量項目	完全 做到	大部份 做到	少部份 做到	完全 不會
1.能看陶藝說出故事內容。				
2.能說出在展覽場時應注意的禮節。				
3.能說出看展演時應有的態度。				
4.能找出自己所做的作品。				
5.能選出自己喜歡的作品。				
6.能對展出的作品提出自己的看法。				
7.能說出展出陶藝作品的成形法。				
8.能說出自己創作陶藝的心得或感想。				

二—（六）各領域教學的實施—資訊融入教學（繪本書製作）的評量

利用資訊來製作繪本書，資訊的能力、素養要有一定的程度，所以軟體操作的能力是評量的重點，然而這項教學也是以小組的方式來進行的，所以團隊的發揮亦是重要的評量指標。

1. 教師教學自我評量表

單元名稱	人魚公主上學去—資訊融入教學（繪本書製作）			
評量項目	完全做到	大部份做到	少部份做到	完全不會
1. 能根據原本所創作的故事再討論出繪本書所需的內容。				
2. 能把故事設計成繪本書。				
3. 能分成封面、內文、版權頁、封底等結構來設計。				
4. 能把photoshop的使用技巧操作得很熟練。				
5. 能用photoshop逐頁的來設計。				
6. 能和同學相互討論繪本書的製作。				
7. 能和同學互相欣賞作品並提出改進之處。				
8. 能遵守課堂的規定。				

伍、教學檢討

本方案的教學，持續的進行了八個多月，其間的歷程，透過團體的動力，不斷的互相觀摩、彼此切磋，教學才得以順利進行。其中最令人感動的是，老師教學之後的反思…。

一、各領域的評量

（一）語文領域（故事改寫、劇本創作、小小解說員）的教學反思

擔任這一部分教學的玉萍老師說：

如此的教學乃第一次實施，故花了很長的時間做事前的準備工作，再加上此次的教學對象是縱跨了一至六年級的學生，如此混齡的教學方式使得教學更具挑戰性。教學過程中，我們發現高年級的學生或許有比較好的組織能力，但他們的想像力、創造力卻是不及中低年級的小朋友，甚至發表時也不像中低年級的學生那麼的踴躍及落落大方。

總體而言，這是一個不錯的開始，日後老師們可以嘗試著這樣做，相信一定會看到學生讓我們很「驚豔」的表現。

至於小小解說員的現場解說方面，因為是第一次，大多數的小朋友都比較怯場，若假以時日，他們會有更落落大方的表現。

（二）藝術與人文領域（場景設計）的教學反思

場景設計的教學是婉妮老師，她說：

由於六年級的小朋友在想像力方面較為固化，因此，多方面的引導相當重要，讓他們拋開現實的層面，但是，有些小朋友仍然無法將想像力奔馳在畫面上。

此外，本班學生的繪畫經驗較不足，資料的蒐集非常重要，確實輔助學生，減少在構圖的困難度。

(三) 藝術與人文領域(兒童劇排演)的教學反思

研菁老師擔任此一部份的教學，她說：

學校常舉辦各項活動，而各班所表演的內容大多為戲劇，此次陶藝展演對外可是首次公開演出，看小朋友一副躍躍欲試的模樣，想必心情一定是既期待又興奮，每次看著他們用心討論及認真投入練習，雖然過程有爭執有歡笑，但大家都是為這共同目標前進。在演出前深怕他們畏懼大場面而退縮，演出時個個露出自信的眼神，一幕幕的演出令人目不轉睛，精湛的表演獲得眾多的掌聲，可見我先前的顧慮是多餘的，藉由這次的演出，讓我們看出孩子們個個都有無限的潛能，有待老師們細心引導，在未來給孩子有更寬廣的發揮空間。

(四) 藝術與人文領域(陶藝教材)的教學反思

陶藝教學僅列出「人魚」的創作教學，擔任此一教學的也是研菁老師，在教學的過程中，她發現到：

1. 人魚公主分成上、下半身製作，在黏合時都要特別提醒小朋友要注意補強，否則陰乾時容易出現裂痕或斷裂。
2. 製作人魚公主的頭部難度最高，要雕塑出立體的五官對小朋友是挑戰，小朋友往往無法雕塑出立體的感覺，常需要老師的輔助。
3. 立姿的人魚不好捏塑，所以就以坐姿的形態為創作的方向，小朋友往往無法掌握著這個姿態，而造成半躺的姿勢，這是以後教學要特別改進的地方。
4. 這是項比較高難度且需較長時間的創作，兩個小時的時間是不夠的，小朋友都還要利用課餘時間進行創作，花太多的時間來創作，影響學生學習的意願。
5. 這一個單元放在四年級來教，難度較高，建議放在高年級來教學較適宜。

(五) 藝術與人文領域(參觀陶藝展)的教學反思

擔任二年級的穎穗老師，發表了她帶學生做參觀教學的感想：

1. 由於學生看展經驗實在太少，進到展覽場時立即交頭接耳，熱烈的討論起展出的作品，即使老師一再提醒，仍然難以克制內心的興奮與衝動。這種情形，隨著學生年紀的增長和看展經驗的累積，應能改善。
2. 學生對於故事的內容並不大感興趣，吸引他們的是琳瑯滿目的陶藝作品，當老師一幕幕的故事尚未說完，學生的目光早已移向下一幕場景……。如果在看展之前，能先將故事內容說明，到了展覽場，再要求「由學生說故事給老師聽」，老師則提問引導學生欣賞場景的佈置，或許能讓學生耐心的循著每一幕場景，更用心的去欣賞體會。

學生雖然已學過陶藝創作的各種基本成形法，對於學長姐們的作品也極富好奇心，很想知道作品究竟是如何完成的，但是由於經驗仍然不足，能夠正確推出作品成形方式的學生較少。若是能安排不同年級的學生同時參展，或是能有實際從事教學的各年級老師在場，在學生看展完後和他們互動，立即解決學生的疑問，滿足內心的好奇，應該更有助於學生日後的創作。

(六) 資訊融入教學(繪本書製作)的教學反思

由於永在老師平日教給小朋友的資訊教學非常紮實，所以在軟體的操作上並沒有太大的困難，但因學校的電腦設備老舊，大大的影響教學的成效，所以他說：

1. 在製作的過程中，有時電腦會出現當機，或是速度太慢，讓教學的進行不夠流暢。
2. 因為是分組教學，小朋友難免有意見不合之處，有時為了版面配置、照片取捨，常常會有所爭執，不時的呼叫：「老師！這樣做比較笨」或是「老師！我覺得這樣不太好」，老師就需適時的加以指導，讓他們找出共識。
3. 彩色的繪本從電腦列印出來，彩色墨水消耗得很多，有點不勝負荷。
4. 裝訂時只能讓學生做到兩頁的背面兩相黏，至於整本書的裝訂，還是要請印刷廠來裝訂，才能較為牢固。

伍、結語

這一教學方案是靠著整個團隊—全校師生有志一體所完成的，回首來時路，我們很欣喜，因為我們做到了，這一路上，我們創造了很多過去所沒有嘗試過的教學經驗：

一、結合了語文、表演藝術、視覺藝術、資訊融入等跨領域的教學。

二、實際總教學時數 63 節，包含：

- (一) 語文領域—故事改寫、劇本創作與解說員培訓教學活動設計—7 節
- (二) 藝術與人文—場景設計教學活動設計—4 節。
- (三) 藝術與人文—舞台劇演出教學活動設計—7 節。
- (四) 藝術與人文—陶藝教材教學活動設計—37 節。
- (五) 綜合活動—參觀陶藝展教學活動設計—1 節。
- (六) 資訊融入—繪本書製作教學活動設計—7 節。

事實上，利用課餘的時間來完成創作、排演的時間，都未列入，所以實際總學習時數超過 63 節。

三、故事創作採用異質性(1-6 年級)教學，則有異想不到的教學結果，低年級的小朋友對事物的想法多了些不著實際的幻想，反而提高了學習的創意。

四、劇本的對白，本來是用國語來創作，但演出時，小朋友卻用閩南語來演出，讓整齣戲充滿著鄉土趣味。

五、用陶藝品來創作繪本書，開拓陶藝更多元的創作空間，也豐富陶藝教學的生命。

六、為參觀展覽設計單元來教學，讓小朋友懂得如何做好觀眾、欣賞別人、尊重別人，在價值觀混淆的今天，應該是很好的一堂課。

七、完成了：

- (一) 故事改寫一篇。
- (二) 劇本創作一篇。
- (三) 場景設計八幕。

- (四) 兒童劇「人魚公主上學去」一齣的演出。
- (五) 陶藝教材三冊(陶趣集)的完成。
- (六) 陶藝展—八幕「人魚公主上學去」的展出。
- (七) 陶藝繪本書的完成。

仔細想想，這樣的成果還真豐碩，然而最重要的是：

我們做到了

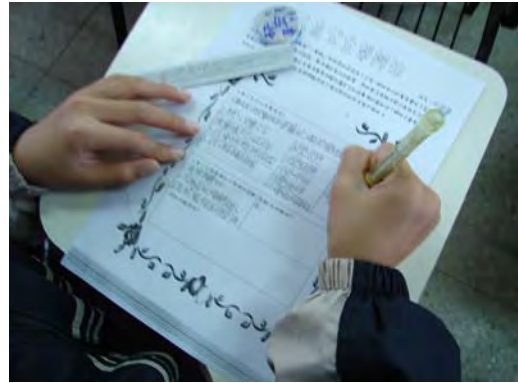
我們不但向自己挑戰，也把創意傳遞給我們的小朋友。

伍、語文領域（故事改寫、劇本創作）教學實況（一）

澎湖縣湖西鄉龍門國民小學活動照片

主題內容說明：

歐玉萍主任引導小朋友進行故事的改寫創作



伍、語文領域（小小解說員培訓）教學實況（二）

澎湖縣湖西鄉龍門國民小學活動照片

主題內容說明：

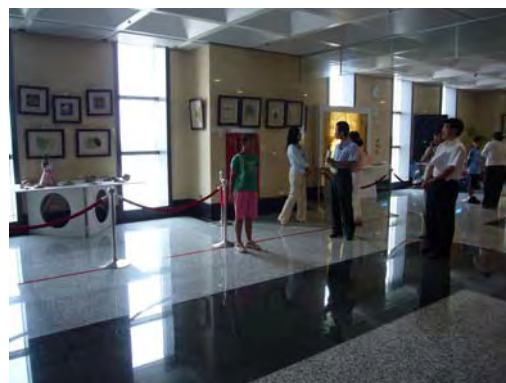
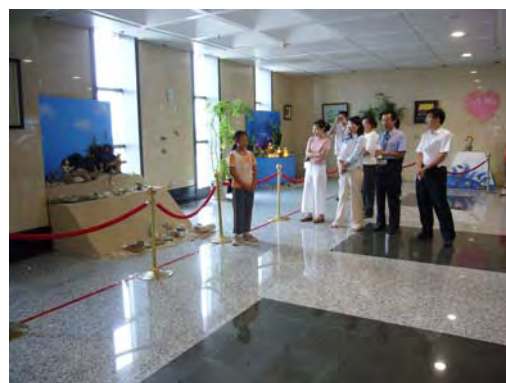
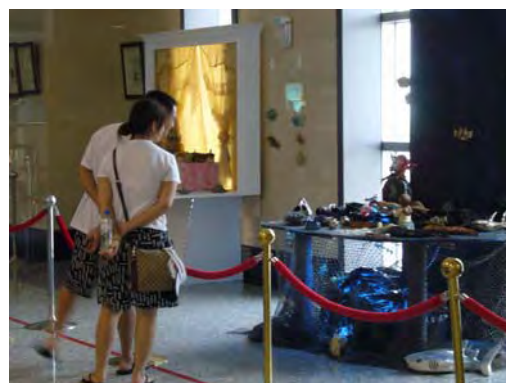
人魚公主上學去小小解說員訓練教學



伍、語文領域（小小解說員培訓）解說實況（三）

澎湖縣湖西鄉龍門國民小學活動照片

主題內容說明：小小解說員為來賓解說人魚公主上學去各幕場景



附錄一

人魚公主


林慧慈
王生輝

姓名：許欣雅

中心主旨	人魚公主
人物	六位人魚公主、人魚國王、海底的生物、王子、鄰國公主
開端	人魚公主滿十六歲到了海面上去遊玩，發生了很多事。
發展	1. 人魚公主救了王子。 2. 人魚公主用她那美麗的聲音和巫婆換了雙腿。
高潮	人魚公主的姊姊拿了一把短劍叫人魚公主刺死王子，但人魚公主並沒有照著做。
結尾	人魚公主變成了許多小泡泡，飛上了天空，而王子則和鄰國的公主結了婚，過著快樂的生活，而人魚公主則在天堂祝福他們。

人魚公主

附錄一

姓名:  蘇和維

中心主旨	
人物	七位人魚公主、人魚國王、海底生物、巫婆、王子、鄰國公主
情節	起 人魚公主滿十六歲到海面上去玩
	發 展 1. 人魚公主救了王子 2. 人魚公主用聲音和巫婆交換雙腿
	高 潮 人魚公主的姊姊拿給美人魚公主一把匕首叫人魚公主殺了王子，不過人魚公主沒照做
	結 尾 人魚公主跳下海變成了泡泡，王子和鄰國公主結婚過著快樂的日子，人魚公主永遠都祝福他們

人魚公主想辦法

姓名：許孟淳

人魚公主為了能夠擁有「一雙腳」，和邪惡的巫婆做了交易，將她美妙的聲音賣給了巫婆。公主失去美妙的聲音，無法說話、無法唱出美妙的歌聲，而她更沒有辦法開口告訴王子她才是真正救他生命的人。人魚公主有沒有其他辦法讓王子知道事情的真相呢？聰明又富有想像力的你，可不可以幫幫人魚公主想想辦法呢？請你想到的方法寫下來吧！

人魚公主可以怎麼做呢？

1. 可以用英文說說話。
2. 可以去學國字注音，找朋友來番羽譯。
3. 可以去學手語。
4. 可以去學唇語。
5. 可以學畫畫。
6. 回海裡，跟巫婆換回來。
7. 去學說話，把聲音找回來。

人魚公主將會遇到什麼樣的困難(問題)和挑戰呢？

因為人魚公主沒辦法去講話，如果去學習的話，教的人根本不知道人魚公主想做什麼，所以學習的過程中，沒人知道。

該如何解決呢？

找人魚公主的朋友來幫人魚公主番羽譯。

人魚公主想辦法

姓名：_____

人魚公主為了能夠擁有「一雙腳」，和邪惡的巫婆做了交易，將她美妙的聲音賣給了巫婆。公主失去美妙的聲音，無法說話、無法唱出美妙的歌聲，而她更沒有辦法開口告訴王子她才是真正救他生命的人。人魚公主有沒有其他辦法讓王子知道事情的真相呢？聰明又富有想像力的你，可不可以幫幫人魚公主想想辦法呢？請你想到的方法寫下來吧！

人魚公主可以怎麼做呢？

1. 學電腦，然後寄e-mail給王子。
2. 請哆啦A夢拿道具幫忙。
3. 找媒體刊登在報紙上。
4. 用V8拍出當時的情景。
5. 用手機傳簡訊。
6. 請巫婆把王子變成美人魚，再求巫婆將聲音和尾巴還給人魚公主。
7. 利用印章和王子對話。
8. 用噴射機噴出字來告訴王子。
9. 把字做成蛋糕送給王子。

人魚公主將會遇到什麼樣的困難(問題)和挑戰呢？

- | | | |
|-------------|------------|--------|
| ① 沒錢買電腦。 | ⑤ 巫婆不肯幫忙。 | ④ 沒道具。 |
| ② 無法溝通。 | ⑥ 沒人刻印章。 | |
| ③ 沒有人可配合演戲。 | ⑦ 無人駕駛噴射機。 | |
| ⑧ 不會寫文、門。 | ⑧ 沒材料。 | |

該如何解決呢？

- | | | |
|------------|-------------------------|-----------------|
| ① 當清潔工。 | ⑤ 用雙腳換取尾巴和聲音。 | ⑩ 請哆啦A夢回到22世紀買。 |
| ② 學寫字。 | ⑥ 賺錢請人刻印章。 | |
| ③ 找海底生物幫忙。 | ⑦ 到機場請專業人事開飛機。 | |
| ④ 找朋友幫忙打。 | ⑧ 請農夫、牧師捐一些水果、麵粉、牛奶、雞蛋。 | |

人魚公主想辦法

姓名 林靜裴

人魚公主為了能夠擁有「一雙腳」，和邪惡的巫婆做了交易，將她美妙的聲音賣給了巫婆。公主失去美妙的聲音，無法說話、無法唱出美妙的歌聲，而她更沒有辦法開口告訴王子她才是真正救她生命的人。人魚公主有沒有其他辦法讓王子知道事情的真相呢？聰明又富有想像力的你，可不可以幫幫人魚公主想想辦法呢？請你想到的方法寫下來吧！

人魚公主可以怎麼做呢？

1. 學習寫字 2. 學習魔法 3. 學習語言 4. 用自已的一小^女頭髮和巫婆換回聲音 5. 學會了魔法託夢給王子 6. 用魔法告訴王子

人魚公主將會遇到什麼樣的困難(問題)和挑戰呢？

1. 聽不懂人類國的話 2. 和小孩一樣狂子看不見 3. 巫婆不想做交易 4. 王子不知道是真的夢 或是假的夢 5. 老師還沒教 6.

該如何解決呢？

1. 請姐姐們和她一起去找老師 再請姐姐翻譯 2. 學會寫字後用寫的告訴王子 3. 拜託巫婆 4. 用魔法把王子引到海邊與人魚公主相見

陸、語文領域教學成果之二（劇本）

「人魚公主上學去」腳本（台語版）

第一幕

旁白：佇大海的當中，有幾隻美人魚每日歡喜游來游去，定定嘛有幾隻魚佻人因逗陣佚陶。

第二幕

美人魚（甲乙丙）：阿嬤來矣！阿嬤來矣！

美人魚甲：講故事矣、聽阿嬤講故事矣！

美人魚乙：阿嬤！今仔日欲講什麼故事？

阿嬤：大海的頂面，有一個多采多姿的世界，遐有一個緣投的王子….

美人魚蜜拉：阿嬤！甘真正有一個緣投的王子？

阿嬤：是啊，真緣投喔！

第三幕

旁白：有一工，風浪真大，王子得欲淹死矣！

王子：救命喔！救命喔！救命喔！救命喔！

美人魚蜜拉：王子！我心愛的王子，我看著汝矣！我心愛的王子！

美人魚甲：有人來啊！蜜拉！有人來啊！咱緊走！

阿純公主：咦！這個毋是沙拉國的王子嗎？王子！王子！緊精神！

王子：我！我！我！我猶擱活著嗎？是阿純公主嗎？是汝救我的嗎？阿純！多謝汝！

美人魚蜜拉：安呢！王子一定會愛著阿純！

第四幕

旁白：這間看起來真予人驚惶的厝，聽講裡面蹓著一個真厲害的魔女。

美人魚蜜拉：拜託汝共我變成人！

魔女：變成人，汝愛付出代價喔？

美人魚蜜拉：為著王子。什麼代價我攏願意付出。

魔女：真的嗎？汝好聽的聲音，我真欣羨，就用汝的聲音來交換。

美人魚蜜拉：我的聲音予汝，安呢？我毋著變成啞狗啊！

魔女：毋換嘛不要緊，不過，汝勿會使變成人。

美人魚蜜拉：好！為著王子，我願意犧牲！

魔女：這罐藥淋落，就會使共汝變成人。

美人魚蜜拉：我！我！真正欲淋落去啊！

美人魚蜜拉：啊！

第五幕

旁白：佇宮廷的內面，當咧舉辦宴會，美人魚蜜拉嘛出現佇宴會內面，王子看著美人魚蜜拉就非常的合意。

王子（自言自語）：這嬌的查某囡仔…。

王子（行向前去）：小姐！汝叫做什麼名？

美人魚蜜拉（）：

王子：小姐！汝躡佇陀位？

美人魚蜜拉（）：

王子：汝！汝！汝，勿會曉講話，真歹勢！

旁白：美人魚蜜拉甘苦點頭，兩人無講話，繼續跳舞。

第六幕

旁白：因為美人魚蜜拉無法度恰王子講話，非常的傷心，毋擱伊的好朋友龜鯨阿公就替伊辦法。

烏龜：蜜拉！汝毋免傷心啊，我替汝想著一個好辦法。

美人魚蜜拉（欣喜）：

烏龜：妳會使去學寫字、學畫圖，安呢汝就會使恰王子熟悉啊。

美人魚蜜拉（高興）

（烏龜帶著美人魚蜜拉到一所學校，美人魚蜜拉就在學校裡學寫字、畫畫…。

美人魚蜜拉認真的做陶板詩、英文拚字、畫圖）…..

美人魚蜜拉（寫字）：龜鯨阿公！我想著好辦法啊！。

烏龜：喔！真好，什麼好辦法？

美人魚蜜拉（寫字）：我會使教魚仔囡排字，王子哪看著，就知影我是救伊的人！

烏龜：安呢！咱就來練習啊！

旁白：美人魚蜜拉開始教魚仔學習恰排字。

第七幕

旁白：佇王子的生日宴會，美人魚蜜拉導著魚仔逗陣來慶祝。魚仔們快樂的跳啊跳，慢慢排出一排的字：

「我才是救你的人」

王子（驚喜的拉著美人魚蜜拉的手）：原來汝才是救我的人，蜜拉！多謝汝！

美人魚蜜拉（喜極而泣拚命的點頭）

王子：（倆人相擁跳舞）多謝你，汝才是我上愛的人。

第八幕

旁白：倆人非常歡喜，從此以後王子恰美人魚蜜拉就過著歡喜擱幸福的日子。

肆、藝術與人文領域（場景設計）教學實況

澎湖縣湖西鄉龍門國民小學活動照片

主題內容說明：

王婉妮老師引導小朋友將人魚公主上學去各幕場景繪出



肆、藝術與人文領域（場景設計）教學成果

澎湖縣湖西鄉龍門國民小學活動照片

主題內容說明：

人魚公主上學去場景設計草圖



肆、藝術與人文領域（兒童劇排演）教學實況

澎湖縣湖西鄉龍門國民小學活動照片

主題內容說明：

蔡研菁老師指導小朋友進行人魚公主上學去舞台劇排演



肆、藝術與人文領域（兒童劇）演出實況

澎湖縣湖西鄉龍門國民小學活動照片

主題內容說明：

人魚公主上學去舞臺劇演出



肆、藝術與人文領域（陶藝教學—美人魚的製作）的教學情形

澎湖縣湖西鄉龍門國民小學活動照片

主題內容說明：

人魚公主上學去人物捏塑上課照片

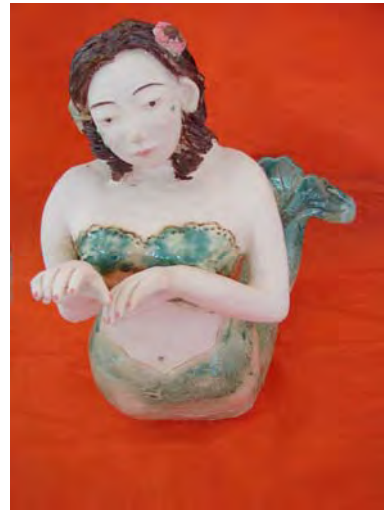
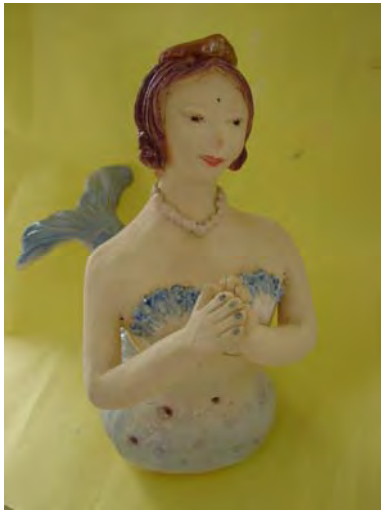


肆、藝術與人文領域（陶藝教學—美人魚的製作）的教學成果

澎湖縣湖西鄉龍門國民小學活動照片

主題內容說明：

人魚公主上學去人物捏塑上課照片



肆、藝術與人文領域（參觀展覽）展覽當天實況

澎湖縣湖西鄉龍門國民小學活動照片

主題內容說明：人魚公主上學去陶藝展

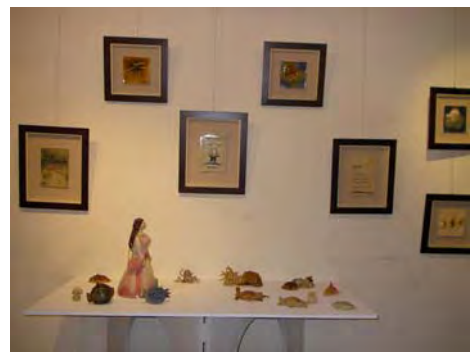
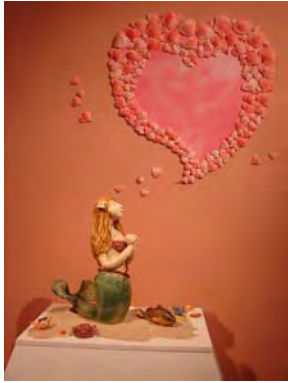


肆、藝術與人文領域（參觀展覽）展出八幕實景

澎湖縣湖西鄉龍門國民小學活動照片

主題內容說明：

人魚公主上學去舞臺劇演出



和 人魚公主 一起去 上學 囉！



一年級 座號：12 姓名：李潔霖

小朋友們，真高興，龍門國小舉辦陶藝展囉！我們趕快去參觀吧！



陶藝展開始囉！



我知道陶藝展是於95年6月9日開始展覽的，地點在逢沙科大學，故事的主角是人魚公主。



參觀禮節

參觀陶藝展要注意哪些事情呢？請把正確的選項，在□裡打✓。

- (1) 大聲吵鬧..... 可以 不可以
- (2) 吃零食喝飲料..... 可以 不可以
- (3) 摸一摸陶藝作品..... 可以 不可以
- (4) 和同學追逐..... 可以 不可以
- (5) 和同學討論作品..... 可以 不可以
- (6) 其他 _____



附錄六、參觀展覽學習單 1-2



海底之旅



「人魚公主上學去」共有八幕場景，參觀之後，請你把陶藝展中覺得最特別的一幕畫下來。



作品欣賞——你最喜歡哪件作品？為什麼？



我最喜歡的是「老師的墨字」很藝術，

因為老師墨的很美。



心得感想——看完陶藝展後，你有什麼感想呢？

我覺得很藝術。



自我表現



最後，我給參觀完的陶藝展的自己打 98 分。

恭喜你！完成一份屬於自己的陶藝展參觀學習單。



走進人魚公主的世界



三年級 姓名：曾詠芸 座號：23

「人魚公主上學去」陶藝舞台劇在澎湖科技大學登場囉！
我們趕快加緊腳步，跟著小魚，一塊兒去參加這場藝術盛會吧！

藝術的饕餮

1. 參觀陶藝展要注意哪些事項？請至少寫出三點。

1. 不能吃東西。
2. 不能吵吵也不能大聲說話。

黃金印象

2. 「人魚公主上學去」共有八幕場景，請你畫下讓你印象最深刻的一幕，並說明原因。



讓我印象最深刻的是第 1 幕場景，因為 她在新禧的生日很

漂亮。

附錄六、參觀展覽學習單 2-2

我是藝術家

3. 這次的陶藝展中，你參與展出的作品有哪幾件？被布置在哪一幕場景？看到自己辛苦完成的作品展出，內心的感覺如何？

作品名稱	出現的場景
魚	在魚缸上的作品

我的感想：哇！好不可思議！雖然我們全班作的作品都在魚缸上。

小小鑑賞家

4. 你最喜歡哪一件作品？為什麼？請說出你的看法。

作品名稱	我的看法
美人魚	因為美人魚公主很漂亮。

以陶會友

5. 你對哪一件作品的製作方法感到好奇？先猜猜看它是用哪一種成形法做成的，再請教老師或是學長姐，這件作品製作的過程。

作品名稱	我猜……	學長姐經驗分享
瓶子	陶板成形法	

附錄六、參觀展覽學習單 3-1



龍門國小九十四學年度第二學期陶藝展參觀教學活動學習單

四年級 姓名：歐瑞騰

◎我會寫：

1. 我知道這次學校陶藝展的主題是：人魚公主上學去

2. 我知道這次陶藝展的地點是在：淡江科技大學



3. 進到展覽的場地，有哪些需要注意的事項呢？請寫出三點。

(1) 不大聲喧嘩。

(2) 不在裡面跑來跑去。

(3) 不亂摸裡面的作品。

4. 這次展出的作品中，你最喜歡的一幕是什麼呢？為什麼？

人魚公主去找魔女，然後喝下毒藥，我長出腳。全班
在那裡照相。 因為 全班
的那幕

5. 這次展出的陶藝作品中有沒有你的作品在裡面呢？如果有，是什麼作品？在哪一幕展出呢？

有，蛋糕，在第五幕出現。

6. 這次展出的故事內容和我們所熟悉的美人魚故事不一樣，你對這樣的故事改編內容，有什麼看法？

我覺得這次改編的故事非常有趣而且裡面的
內容又很生動。還有可以在故事裡再多加一點劇
情會更好。

附錄六、參觀展覽學習單 3-2



附錄六、參觀展覽學習單 4

人魚公主上學去

班級：五 姓名：陳志輝

小朋友，參觀完學校精心策畫的陶藝展後，你是不是覺得很特別呢？現在有些問題要來問問你，讓陶藝展能在你心中留下更多的印象。

一、你知道展出的名稱嗎？在哪裡展出？以哪一個故事為主題呢？

(一) 展出的名稱：人魚公主上學去

(二) 展出地點：彭湖科技大學

(三) 主題故事：童話故事~美人魚

二、此次陶藝展的主題故事與你所聽說的美人魚故事有沒有一樣呢？

(一) 有沒有一樣：沒有

(二) 若有不一樣，是哪裡不一樣：1.她有去學習寫字 2.她最後沒變成泡泡
3.她跟王子結婚

三、此次陶藝展共分成好幾幕來展出，哪一幕最吸引你？原因為何？

(一) 最吸引我的是：王子的生日舞會

(二) 原因：他們跳的舞，很有趣，很好玩。

四、在陶藝展中有許多的陶藝作品，你知道以下的作品是用何種陶藝製作技巧製成的嗎？

(一) 王子與人魚公主：手捏成形法。

(二) 海膽：手捏成形法+泥珠成形法。

五、有沒有看到自己的作品呢？若有，你覺得為什麼你的作品可以來參展？若沒有，又是什麼原因呢？

(一) 有沒有看到自己的作品：沒有

(二) 我覺得原因是：我做的不好，所以才沒有被展出，或是我自己沒看到。

六、你希望自己的作品參展嗎？為什麼？

希望，因為可以讓別人看見。

優

肆、資訊融入教學—繪本書製作情形

澎湖縣湖西鄉龍門國民小學活動照片

主題內容說明：

許亦在老師利用資訊融入教學指導小朋友進行
人魚公主上學去繪本製作



肆、資訊融入教學—繪本書製作部份內容

澎湖縣湖西鄉龍門國民小學活動照片

主題內容說明：

小朋友製作的人魚公主上學去繪本內容



在大海裡住著美人魚
他們喜歡聽老奶奶說故事
老奶奶告訴大家人類世界有一個英俊的王子
王子是蜜拉最愛的人



在宮廷裡王子請美人魚蜜拉一起跳舞，
跳舞跳的一半時，王子問美人魚蜜拉，你叫什麼
、你住在哪裡，突然王子知道美人魚蜜拉，不行講話
，美人魚蜜拉就很傷心



蜜拉為了跟王子相遇，所以到深海找
魔法的幫忙讓他的美人魚變成人類的腳



美人魚公主
因為很傷心
所以就去找他的好朋友
教他學字
讓王子知道我才是救他的人



在王子的生日舞會裡，美人魚跟王子再跳舞的時候，
小魚排出字來，[我才是救你的人]

人魚公主上學去



出版者：澎湖縣龍門國民小學
文、圖：翁麗雲
王金祖
李文進
李瑞文
林宏翠
陳志輝
楊佳怡
繪畫老師：王婉妮 許永在

肆、資訊融入教學—繪本書製作部份內容

澎湖縣湖西鄉龍門國民小學活動照片

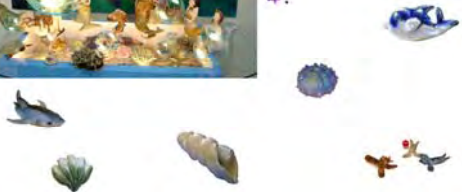
主題內容說明：

小朋友製作的人魚公主上學去繪本內容



聽切切講故事

美人魚們和海裡的小魚聽著切切說的故事，聽的如癡如醉，這時，切切講出有個英俊的王子，之後，王子的身影就永遠烙印在美人魚靈魂心中。



王子溺水篇



有一天，王子快溺水時，幸虧美人魚賽拉救了他。鄰國公主正走過來，賽拉就緊緊躲到岩石後，王子很感激鄰國公主，賽拉從岩石後出來，傷心的望著他們離去。



聰慧的巫婆

在海中站一旁，有個聰慧的巫婆，
 賽拉早早就跟她打招呼。
 不過，巫婆的條件如讓賽拉失去魚尾，
 巫婆的哥哥是公主-賽拉就以她哥哥來交換，
 這樣，賽拉免了煩惱，終於得救了！！

美貌後的悲傷



在宴會上，美人魚打扮的很美麗，這時，賽拉的美貌深深吸引著王子，不過賽拉因為不能說話，不能和王子溝通，這讓賽拉十分傷心。



我才是救你的人

誰給救了哥羅王子會是誰給給救了呀
 就請小魚幫賽拉忙

悲傷後的快樂



從此之後，兩人過著幸福快樂的日子