

第二篇 教學實務與教學評量

一、單科統整的教學設計案例

林小玉、傅馨儀、陳致豪、廖順約

本篇根據生活課程之特殊性，呈現不同統整模式之教學活動設計，方便生活課程教師依據自身之需求，予以採用、改編或轉化，以促成教學經驗之傳承，及資源之分享共用。

教育部頒布的「九七新課程綱要實施要點」與九二年版課綱，在課程設計與教材範圍中有關視覺、音樂及表演三學門之關係上，有一個重要的差異，即九七新課綱比九二課綱更允許個別藝術之課程與教材發展空間。九七新課綱同時強調針對個別藝術學門特質之教學設計以及統整藝術學門之教學設計，因此明顯有別於九二課綱獨尊主題統整之理念。更具體的說，九七新課綱直陳「課程可依視覺藝術、音樂與表演藝術之個別特質設計教學，或以統整視覺藝術、音樂與表演藝術的學習為原則。」此論點迥異過去九二課綱有關課程設計原則之敘述：「課程設計原則以『主題』統整視覺藝術、音樂、表演藝術等方面的學習，及其他學習領域……得打破學習領域界限，彈性調整學科及教學時數，實施大單元或主題統整式的教學。」此外，在教材編選方面，新課綱也提到藝術與人文之教材範圍「應涵蓋視覺藝術、音樂、表演藝術與其他綜合形式藝術等個別與綜合性的鑑賞與創作。」有別於過去只強調綜合性的藝術教學。

儘管如此，九七新課綱與九二課綱鼓勵統整教學的精神仍大致相同，只有少部分文字做修正。新課綱中闡述統整的原則如下：

「統整之原則可運用諸如：相同的美學概念、共同的主題、相同的運作歷程、共同的目的、互補的關係、階段性過程等，連結成有結構組織和美育意義的學習單元；另外「探索與表現、審美與理解、實踐與應用」融入課程的方式也以統整為原則……課程統整可採大單元教學設計、方案教學設計、主題軸教學設計、行動研究教學設計、獨立研究教學設計等。」另外，新課綱也在實施要點增加「藝術課程與教學應適度融入海洋教育、本土教育、生命教育、環境美育等各種議題，並鼓勵運用媒體教育的資訊科技」之論述，以補充藝術與人文課程與新興議題之融合。

以下，先就音樂、視覺藝術、表演藝術三科個別特質的教學設計提供案例，再就領域內「音樂與表演藝術統整」、「視覺藝術與表演藝術統整」、「音樂、視覺與表演藝術統整」，以及「跨領域的教學統整」等教學設計方案以及教學評量提出案例。(以上引述為林小玉撰稿)

(一) 音樂

／傅馨儀

表 2-1-1 音樂單科統整教學設計案例

教學單元	胡桃鉗組曲－中國之舞	教學對象	國小二年級學生
教學設計者	傅馨儀	教學時間	八十分鐘(二節)
分段能力指標	1-1-1, 1-1-2, 1-1-3, 1-1-4, 2-1-5, 2-1-6, 2-1-8, 3-1-9, 3-1-10, 3-1-11		
設計理念	由於二年級的學童在音樂節奏的學習上，已有二分音符、四分音符、雙八分音符的學習經驗，因此本教學活動設計旨在以同一主題透過音樂欣賞、律動、樂器演奏不同方式的統整學習來強化舊經驗，並藉由創新的圖譜創作的方式，讓學童進一步體驗作曲家運用音樂符號記錄聲音而成樂譜，並使演奏者能透過共同閱讀樂譜，再次的呈現音樂。		
單元目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能正確拍奏  的四拍組合節奏型。 2. 能隨著教師拍鈴鼓的節奏及彈鋼琴的節奏律動。 3. 能專心聆賞《胡桃鉗組曲－中國之舞》的影片和音樂。 4. 能踴躍發表及回答問題。 5. 能認真探索及拍奏樂器。 6. 能認真創作及發表 7. 能參與展演及欣賞活動並寫下展演及欣賞的感受。 		
教學分析	〈胡桃鉗組曲－中國之舞〉的旋律節奏正好配合此教學單元要教學的四分、二分、雙八分音符的節奏型，因此適合配合節奏、律動、樂器的教學。其曲式為 ABAB'，樂曲的時間長度約為一分鐘，很適合做為第一階段學童音樂欣賞的教材。再者，透過影片的欣賞，可讓學生觀察及感受外國作曲家及編舞家眼中的「中國舞」是什麼樣子，及其創作的表現方式與學童印象中的「中國舞」有何不同，讓學生比較不同族群、文化創作的觀點，並嘗試創作自己的「中國之舞」。		
教學資源	鋼琴、黑板、節奏卡、鈴鼓、胡桃鉗影片、CD 與音響設備、節奏譜、圖形譜、鈴鼓、響板、三角鐵。		

表 2-1-1 (續)



時間	活動過程	教學資源	教學評量	能力指標	指導說明
3分	<p>【第一節】</p> <p>一、引起動機 (共 12 分)</p> <p>(一) 音感活動一：. 複習  的節奏</p> <p>1. 教師以鈴鼓拍奏  的四拍組合節奏型，並請學生坐著以拍手方式模奏。第二次可加上強、弱、漸強、漸弱、快、慢等做音樂表現性的變化，再詢問學生有無感受到和第一次有什麼不一樣(-)。</p>	節奏卡	觀察評量—— 能專心聆聽並正確拍奏。	2-1-6 1-1-1	教師拍奏鈴鼓時，  可用手指拍奏，  可用拍奏加上搖鈴使其音值延長。
3分	<p>(二) 音感活動二：聽節奏加上律動</p> <p>1. 教師請學生起立分散站立，聽教師拍完四拍鈴鼓的節奏再跟著律動。聽到 ，用走步律動；聽到 ，用小跑步律動；聽到 ，用轉一圈的方式律動。學生逐漸熟悉後，教師可將聽音律動的規則改為學生的律動與老師拍奏同步進行，即老師一拍奏學生立即反應而律動。</p>	鈴鼓	真實評量—— 能聆聽節奏並律動	1-1-2	
2分	<p>2. 教師以上述的節奏組合用鋼琴即興彈奏旋律，請學生以相同的律動方式分組做節奏的律動。</p>	鋼琴	真實評量—— 能聆聽節奏並律動	1-1-2	教師可先請幾位學生示範並提醒學生注意聽鋼琴所彈出音樂的節奏。
8分	<p>二、發展活動 (共 22 分)</p> <p>(一) 影片欣賞：</p> <p>教師說明有些音樂家寫的音樂特別是給舞者跳舞的，例如柴科夫斯基的作品—胡桃鉗。教師播放《胡桃鉗》芭蕾舞劇中的〈中國之舞〉一段給學生欣賞，並且先不告訴學生樂曲的名稱，請學生欣賞完後猜猜看這段音樂是描述哪一個國家的舞蹈？理由為何？等學生猜完後老師才公佈答案。</p>	胡桃鉗影片 DVD、電腦、音響、投影機	觀察評量—— 能專心聆賞	2-1-5 2-1-8	

表 2-1-1 (續)







時間	活動過程	教學資源	教學評量	能力指標	指導說明
8分	(二) 音樂欣賞：教師播放〈中國之舞〉的 CD 給學生欣賞，請學生一邊聽音樂，一邊跟著老師用手拍奏固定拍。注意隨著音樂的強弱做拍奏力度的變化。	〈中國之舞〉CD 音響設備	實作評量—— 能正確拍奏	2-1-6	教師選擇演奏速度較慢的〈中國之舞〉CD 版本來做欣賞及律動教學，或自行以鋼琴彈奏（如譜例 2-2-1）
8分	(三) 音樂律動：教師請學生分散站立，教師以  用走步律動；  用小跑步律動；  用轉一圈的方式律動設計（如譜例 2-1-1）貫穿全曲，播放音樂並請學生聽音樂中的節奏，模仿教師的動作與步伐律動。	CD 音響設備	實作評量—— 能正確律動 能正確律動	1-1-3	
8分	三、綜合活動 (一) 節奏練習：教師請學生坐回原位，問學生剛才律動時是否發現出現過哪些節奏？學生回答後，教師再展示節奏譜（如譜例 2-1-2），請學生再聽一次 CD 音樂並同時拍唸節奏。 ～第一節完～	節奏譜 CD 音響設備	問答評量—— 能踴躍發表 實作評量—— 能正確看譜拍唸 節奏	1-1-3	
4分	【第二節】 一、引起動機（共 10 分） (一) 音感活動一：				
	1. 複習上次聽教師拍完四拍鈴鼓節奏再跟著律動的活動。聽到  ，用走步律動；聽到  ，用墊腳小碎步律動；聽到  ，用轉一圈的方式律動。第二次縮短學生聽完後立即反應律動的時間為兩拍。（但教師仍以四拍節奏為一個段落）		觀察評量—— 能專心聆聽並正確律動	2-1-6 1-1-2	
3分	2. 教師播放〈中國之舞〉的 CD 音樂並請學生隨著主要旋律節奏做以上的律動。	CD 音響設備	觀察評量—— 能專心聆聽並正確拍唸節奏。	1-1-3	
3分	3. 教師請學生坐下，並且展示上次〈中國之舞〉的節奏譜，請學生再聽一次 CD 音樂並且同時拍唸節奏。	節奏譜			

表 2-1-1 (續)

時間	活動過程	教學資源	教學評量	能力指標	指導說明
5分	二、發展活動 (一) 探索樂器的聲音與演奏方式： 1. 教師拿出三種樂器－鈴鼓、響板、三角鐵，將學生分成三組，並且每組分配一種樂器，輪流讓三組探索該組樂器可能發出的聲音及演奏方法，並請幾位學生發表他們的新發現。 2. 教師向學生示範配合這首樂曲三種樂器個別要用到的演奏方式，讓學生有短暫練習的時間。	鈴鼓、響板、三角鐵	真實評量—— 能認真進行探索	1-1-1	教師引導學生探索樂器時可以一次只讓一組探索某一種樂器。
15分	(二) 討論記錄聲音的圖形或符號 1. 教師問學生此種演奏方式發出的聲音可以用什麼圖形或符號紀錄下來？請幾位學生上台發表並畫在黑板上，教師再帶領所有學生討論，這些記錄聲音的圖形和符號與原本的聲音有沒有代表性？ 2. 教師請每位學生練習創作自己的記譜圖形記號在學習單上。(附錄一) 3. 看譜演奏：教師展示配合此樂曲樂句大家創作出的圖形譜，請每位學生看自己創作的譜演奏一次。再配合 CD 音樂看譜演奏一次。	學習單	問答評量—— 能踴躍發表 真實評量—— 能進行樂器練習活動	1-1-4 3-1-9	
5分	三、綜合活動 1. 欣賞與展演：教師將全班分成兩大組，每一組中有一半學生負責配合音樂跳舞律動，另一半負責樂器演奏，分兩次讓兩組輪流展演與欣賞。	黑板 圖形譜 CD 音響設備	實作評量—— 能認真創作及發表	3-1-11	
5分	2. 發表：每次展演完後，請欣賞的學生發表欣賞的感受與建議，並寫下自評與互評的學習單。(附錄二)	評量表	實作評量—— 能正確演奏 發表評量—— 能參與展演及欣賞活動	3-1-10	
			情意評量—— 能寫下展演及欣賞的感受		

(譜例 2-1-1)

胡桃鉗組曲

柴科夫斯基

中國之舞

Piano

(A組學生配合八分音符節奏做小跑步的律動) (B組學生:走 走 跑跑轉 走轉) (A組)

5 (A組學生配合八分音符節奏做小跑步的律動) (B組走 走 跑跑轉 走轉) (A組)

9 配合八分音符節奏做小跑步律動 (B組走 走 跑跑走 跑跑 走轉) (A組)

13 配合八分音符節奏做小跑步律動 (B組走 走 跑跑走 跑跑 走轉)

(譜例 2-1-2) 中國之舞節奏譜

(附錄一) 學習單一



創作自己的音樂符號

班級_____ 姓名_____ 座號_____

- 一、小朋友，聽完老師示範的樂器所發出的各種聲音，請你在下面的方格中畫出可以代表這種聲音的圖形符號。例如：快速連續敲打三角鐵發出的聲音，可以用~~~~的圖形符號表示。

用手指關節敲奏鈴鼓鼓皮的聲音	用手搖鈴鼓發出的長音
用手指拍奏響板的聲音	用金屬棒敲三角鐵的聲音

- 二、請你用上面的圖形符號，配合 CD 所播放的《胡桃鉗—中國之舞》音樂，創作一段自己的音樂圖形譜：(下圖的方格每一格代表一拍，請在每格中紀錄一拍的圖形符號)

(附錄二) 學習單二

超級大明星

欣賞完同學們的表演，請用星星記號給他們評分，並且寫出值得讚美的優點，以及想建議他們改進的部份：

被評分的組別：_____ 評分者：_____

評分項目	得分(請塗星星表示你給的分數)
配合音樂舞蹈律動的表現很有創意	☆☆☆☆☆
配合音樂演奏樂器的表現節奏正確而整齊	☆☆☆☆☆
小組員之間能彼此合作	☆☆☆☆☆
表演時的感情、表情生動自然	☆☆☆☆☆
他們總共得了_____分	

我想讚美他們的部份是：_____

我想建議他們改進的部份是：_____

(二) 視覺藝術

／陳致豪

1. 心象表現教學例舉

表 2-1-2 視覺藝術教學設計案例——心象表現

教學單元	我的生日	教學對象	國小一年級學生
教學設計者	陳致豪	教學時間	八十分鐘(二節)
分段能力指標	1-1-2、1-1-3、2-1-6		
教學特徵	心象表現		
設計理念	生日對多數學童而言，可能是相當期待的。引導學童對某些特別日子，能夠更深入的思考它的意義，從而有充分的自我表現動力，這樣才能夠培養學童發展更豐富的內在心靈感受。		
單元目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解生日對自己所具有的特殊意義。 2. 能構想怎麼表現自己過生日的感受。 3. 能描繪自己過生日的情景，或自己所期待的過生日方式。 		
教學準備	教師：分享自己印象最深刻的生日景象一則。 學生：四開圖畫紙、繪畫用具。		
教材分析	<ol style="list-style-type: none"> 1. 題材說明： <p>藉由生日—這個對每個人而言具有獨特意義的題材表現，讓學童透過對生日的領略與感受，運用繪畫的方式呈現自己腦海中的生日情景。如此一來，一方面可讓他們體驗如何將心中的意念轉換成視覺圖像描繪呈現；另一方面則可幫助他們建立個人獨特的造形圖式。這樣的表現過程，是建立兒童自信心與自我了解的最佳途徑。</p> <p>為了避免學童在表現此題材時，只留於生日具體人物、場景的刻畫，忽略了積極表現人物的表情動態及人物與場景間的互動關係，本教學活動以「生日具有什麼特別的意義？」這個問題來引發兒童對生日的深刻想法，激發兒童從深刻的想法中，選取對個人而言最有意義的畫面。</p> 2. 教學策略： <ol style="list-style-type: none"> (1) 本活動的引導階段，旨在讓學生進行討論與發表，從中去回憶、整理舊經驗，思索過生日的方式與願望。就如作文一般，學生要先整理感受的經驗，構思想要表達的內容及文章的結構。 (2) 對於沒有「過生日」經驗的學童，教師應該設法引導他們朝向「生日的願望」或「真正想過怎樣的生日」來思索，讓學童透過想像來擁有和別人不同的過生日方式，以便他們將來面對自己生日時，能較深入去感受。 		

表 2-1-2 (續)

	(3) 可以在班級舉辦小型的慶生會，營造輕鬆的教室氣氛，讓學生體驗過生日的臨場情景；也可以在上本活動的前一天，告知要表現的題材，讓學生先想想，或和家人討論有關自己過生日的點滴情形，藉此以增進家庭討論的氣氛。		
教學流程			
階段	學習活動	指導重點	評量要點
引導討論與發表 10分	<p>一、想想自己是怎麼過生日的？</p> <p>1. 教師先分享自己過生日的情景，引發過生日的討論話題。</p> <p>2. 討論與發表：</p> <p>(1) 生日是哪一天？</p> <p>(2) 是否問過媽媽當時生下你的感覺？</p> <p>(3) 每次快到生日時心裡有什麼感覺？</p> <p>(4) 家人怎樣過生日？</p> <p>(5) 生日當天的心情如何？有沒有特別的事發生？想不想讓人知道你的生日？</p> <p>(6) 哪些人最關心你？生日當天希望他們和你一起過生日嗎？</p> <p>(7) 希望怎樣過特別的生日？生日的願望是什麼？</p> <p>(8) 知道家人、朋友的生日嗎？想不想幫他們過生日？</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 講述時要強調參與的人物角色、自己對他們的感覺、過生日的方式、最難忘的情景等。 • 鼓勵學童在分享自己的想法時，要盡量大膽發表；教師亦要針對每個人所發表的經驗，加以正面回應。 • 提示學童在進行發表與聆聽發表的同時，可以開始構思、選擇繪畫所要呈現的人物、情境、地點及相關事物。 	<ul style="list-style-type: none"> • 是否對過生日的意義有較深入的認識。 • 能否思考自己過生日時的感受或期望。
構思與表現 60分	<p>2. 把自己的感受畫出來：</p> <p>(1) 依據前面的討論與發表，構想自己所要呈現的內容。</p> <p>(2) 構思畫面所要呈現的內容與相關造形上的需求：場景地點、相關設施、人物角色與特徵，過生日的過程。</p> <p>(3) 構思後，依序在圖畫紙上描繪出來。</p> <p>(4) 考慮主題人物在畫面上的位置、臉部的面向、身體動作及與其他人物的關係。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 向學生提示表現的主角為他們自己，故他們應將自己的特徵、感覺表情、與他人互動的情形列為描繪重點。 • 提示使用粉臘筆塗繪時，要注意疊色效果與粉臘筆渣、筆頭的清潔。 	<ul style="list-style-type: none"> • 是否能表現較特殊的過生日方式。 • 是否能描繪出自己心目中過生日的情景。

表 2-1-2 (續)

	(5)加上生日的活動細節描繪。	<ul style="list-style-type: none"> 提示人物描繪的細節，如姿態、服飾與場景的特色等。 	
發表與欣賞 10分	<p>3. 分享自己所畫的內容：</p> <p>(1)說明自己所描繪內容。</p> <p>(2)分享畫面中，自己感到表現滿意處與特別的造形。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 分享重點為「如何表達生日的情景？」、「得意處與表現心得」。 	<ul style="list-style-type: none"> 是否能敘述自己繪畫的內容與想法。 是否能發現同學對生日的不同表現的特色。
兒童表現賞析 (作品表現評量參考)			
 <p>圖 2-1-1 打開我心愛的生日禮物</p> <p>「我的朋友陸陸續續的到家裡來，我一一向他們打招呼，桌上放滿生日禮物，其中一個是我最喜歡的禮物（畫面左邊黃色禮盒），打開（畫面下方那個長條、點狀物是綁禮盒的緞帶；其上方紫色看起來比較雜亂的線條，代表打開緞帶『咻』的聲音）後，裡面有兩隻可愛的寵物玩偶，我趕緊用繩子把牠們綁住以免牠們跑掉……。」以上是作者對畫面的說明，這張畫經過其分享敘述後倍覺可貴，畫面雖然沒有很豐富的色彩表現，但作者運用畫面以同時呈現「時間」的活動軌跡，這種表現猶如將畫面當成說話一樣，呈現出很特別的表達方式。</p>		 <p>圖 2-1-2 生日那天我有很多願望</p> <p>作者把希望怎樣過生日的想法表達出來：「希望生日那天，我能擁有一個好幾層的大蛋糕，可以請所有的好朋友吃。穿著爸爸送的直排輪鞋（很多輪子），手上拿好幾球的甜筒，禮盒底下裝有彈簧，這樣才新奇！生日那天，我有好多說不完的幻想與願望……。」</p>	

表 2-1-2 (續)

 <p>圖 2-1-3 過生日吹蠟燭之前的時刻</p> <p>圖中黑色的不規則線條塗繪是有意義的，作者表達出過生日吹蠟燭的那一刻，天地頓時黑暗，但蛋糕是最重要的東西，所以不能塗黑，在畫面左邊黑暗中隱約還可看到兩個藍色的臉圈。這張畫在蠟筆技法的塗繪與人物的描繪上，雖然屬於發展低落的程度，但由於孩子大膽畫出自己獨特的生日經驗，仍應該給予孩子積極而正面的肯定。</p>	
---	--

2. 基本技法教學例舉——水彩基本技法

表 2-1-3 視覺藝術教學設計案例——水彩基本技法

教學單元	外太空奇遇記	教學對象	國小二年級學生
教學設計者	陳致豪	教學時間	120 分鐘(三節)
分段能力指標	1-1-2、1-1-3、2-1-6		
教學特徵	基本技法、造形遊戲、美感成長		
設計理念	<p>水性顏料的使用在視覺藝術表現上佔有重要的地位，學童從小就有接觸水性顏料的機會，也漸漸養成許多操作上的習慣，然而各種工具基本上都有機械原理或人體工學上的設計因素，所以在操作程序和使用方法上，自然也具有正確性的要求或限制，若沒有機會讓兒童體驗這些正確性的基本用具操作，恐會影響其表現效能與技法的運用。</p>		

表 2-1-3 (續)

	<p>本教學主要是讓兒童練習水彩的基本用法，其中有用具的功能、顏料與水分的控制及運筆的操作等關鍵性的表現能力養成，但為了避免教學活動流於枯燥的技術性訓練，擬透過具有趣味性與想像力的題材表現，來讓兒童反覆練習水性顏料的使用，以達熟練的機會。</p>
<p>單元目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 懂得如何選擇適當的水彩用具及基本準備項目。 2. 了解使用水彩用具的基本方法。 3. 能透過題材的想像，練習水彩的各種描繪技法。 4. 能以嚴謹的態度，操作用具及加以妥當的收拾。
<p>教學準備</p>	<p>教師：水彩用具（12 色水彩顏料、調色盤、大中小水彩筆各一支、抹布）、四開圖畫紙。</p> <p>學生：同教師</p>
<p>教材分析</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 題材說明： <ul style="list-style-type: none"> 本題材有訓練目的需求，所以不完全開放給學生做心象的想像表現。先由教師虛構一個外太空星球誕生的故事，讓學生藉由一個個操作步驟來呈現故事的發展。以下將故事及每個步驟操作的內容簡述如下： <ol style="list-style-type: none"> (1) 外太空誕生了很多星球，每個星球都有自己的顏色。 <ul style="list-style-type: none"> * 活動目的說明：學生必須運用畫點的方法，描畫出大小不同、相互錯落佈滿圖畫紙的彩色星球，藉此來練習沾、調色的水分控制及洗筆的標準動作。 (2) 要開始做外太空的探險，所以先選定一個顏色的星球出發，原則上從哪個星球出發就要沾調出該星球的顏色當作燃料，以辨識太空船運行的軌跡，而且最好每條軌跡要有變化。 <ul style="list-style-type: none"> * 活動目的說明：透過太空旅行的步驟安排，讓學生能夠沾調出較多量的顏料，以畫出飽和的線條，藉此練習線條的描繪技法及各種不同線條的變化表現。 (3) 從每條太空船運行的軌跡交疊空間裡，尋找星球間的共同開發區域。 <ul style="list-style-type: none"> * 活動目的說明：旨在讓兒童將線條間的空間用不同色彩來塗佈，以練習色彩的塊面塗繪。 (4) 欣賞奇異的外太空景象。 <ul style="list-style-type: none"> * 活動目的說明：藉此讓學生欣賞自己的圖面中由點、線、面構成的抽象造形，擴展他們對非具象造形的美感感受與視覺經驗，從而習得珍惜自己獨特作品表現的態度，以建立表現的自信心。 2. 工具材料分析： <p>本教學活動假設學生的起點行為，是從未學習基礎水性顏料使用技法。因此教師在課前準備方面，必須先對水性顏料的用具，做充分的討論和介紹，並且要求學生將準備工作做好。水彩基本技法教學必須準備的五樣用具，包括水彩顏料、水彩筆、筆洗水桶、調色盤與抹布，缺一不可。其各項說明如下：</p>

表 2-1-3 (續)

	<div data-bbox="605 443 1419 965" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="611 981 897 1010" data-label="Caption">圖 2-1-4 水彩用具的基本項目</div> <div data-bbox="560 1048 1492 1469" data-label="List-Group"> <p>(1)水彩顏料：以準備十二色管裝水彩為主，一般分錫管、塑膠管兩種填裝，性質方面則有透明、半透明、不透明等。小學階段以選擇不透明且較經濟之學生用水彩為主。(廣告顏料本身覆蓋性強，大多運用於較大面積的塗佈或均勻色調的表現，相關的基本技法必須另行討論。)</p> <p>(2)水彩筆：一般分為圓筆及平筆(扁筆)兩種，大小依號數由大至小漸減，圖例各號數為實際尺寸，可供參照。一般水彩筆以小(2~6號)、中(8~14號)、大(16~20號)各一支為主，收納時放入筆卷保存。原則上須準備大、中、小圓筆各一支。選擇水彩筆的標準：毛質細密、有光澤。含水量多、彈性佳。筆毛不易脫落。筆桿、筆管、筆毛連接堅固，用手壓平時，筆毛排列整齊，迅速回復原狀。</p> </div> <div data-bbox="856 1489 1184 1951" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1197 1890 1492 1951" data-label="Caption">圖 2-1-5 水彩筆圓筆的號數大小比較</div>
--	--

表 2-1-3 (續)

(3) 筆洗桶：為培養學生正確的使用態度，以選擇三格筆洗桶為佳，避免使用置於平面容易倒塌的水袋。這類筆洗桶的市售產品很多，以開口大、深度夠、易收拾者較佳。也可利用三個空罐以膠帶綁緊製成筆洗桶，既經濟且效率又佳，更能培養學童自己製作用具的好習慣。



圖 2-1-6 擁有三格的筆洗桶

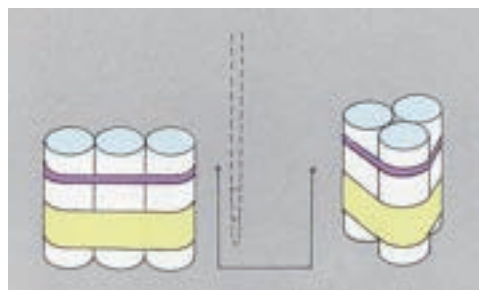


圖 2-1-7 自製的三桶筆洗罐

(4) 調色盤：選擇質輕、面寬、有深顏料格、白色底、具親水性質料，顏料格至少需要十二格者。形式方面，則以有拇指孔，容易握拿及可摺疊收納為主（市面上有橢圓形結合梅花盤的產品也可用）。



圖 2-1-8 可摺疊有深顏料格的調色盤

避免使用下圖盒蓋式調色盤，因其面積小、格子淺，使用效率差，收拾時容易汙染。一般單片式的塑膠調色盤，只適合共用於廣告顏料的造形遊戲教學，並不適合個人的水彩顏料應用。

表 2-1-3 (續)

	 <p>水格太少</p> <p>顏料格太淺</p> <p>顏料格太小，不利於沾筆</p> <p>圖 2-1-9 較不適合個人水彩顏料應用的調色盤</p> <p>(5) 抹布：是水彩基本技法教學的必要工具，在水彩畫教學和兒童操作的成效上，都具有決定性的影響，不可輕率應付。以吸水性好且具相當面積、厚度者為佳，舊的毛巾亦適用，能準備兩條更好。</p> <p>3. 操作步驟的指導與示範</p> <p>除了熟悉各項工具的功能之外，最重要的是須以嚴謹及專注的態度，按部就班的完成每項工作步驟，缺一不可。教師應在教學過程中特別注意，每一個小細節都是學習及評量的重要指標：(以下示範均為右手操作)</p> <p>(1) 教師分發圖畫紙：學童拿到圖畫紙後，先在背面寫上名字，以避免翻面使用，或在作品未乾時翻面寫名字，而汙染、破壞了畫面。</p> <p>(2) 指導各項用具的擺放位置：排列的原則，以順手的工作程序及場地大小為考量，除了各項工具的定位外，顏料盒擠完後就收拾於抽屜中待用，不用的筆放在抹布上，不可插在水中。</p> <p>(3) 擠顏料：在繪畫之前，均應先將各個顏料格擠上顏料，其順序依各色系深淺排列，如顏料可按照寒暖色系及顏色深淺排列，見下圖：</p>  <p>圖 2-1-10 各色顏料建議在調色格上的位置</p>
--	---

表 2-1-3 (續)

教師可視教學實際可行的情況，讓學生自己決定要擠的顏料色數，但仍須強調那一種顏色該擠在那一個位置。

(4)裝水：筆洗桶裝水，每格以裝七~八分滿為原則，太滿容易濺灑出來，太少則洗淨效率欠佳。

(5)調顏料的方法：

a. 沾水、溼筆、控制水分：

在沾顏料之前，先拿一支中筆壓到桶底沾溼，並在桶緣或抹布上拖一下，控制筆上的水量。



圖 2-1-11 沾水圖示

b. 持調色盤、沾顏料、調顏料：

無論任何調色盤，均應將調色盤穩持於非執筆的另一手。然後將筆毛前半段輕緩插入顏料格中沾出，在盤上均勻調色，注意調色面積不宜太大，並需將筆順著筆毛方向壓到底，同時翻轉筆桿，讓筆毛全身、各面都沾調到顏料，才能調得均勻。有很多學生會忘了調勻顏料，從格子中沾了顏料就直接要在紙上畫，教師必須特別加以注意與提醒。



圖 2-1-12 執調色盤方式

表 2-1-3 (續)

	<p>(6)畫點：將顏料以中型圓筆調勻並達到水分適中的程度，輕輕往紙面壓下一半便提起，而不重覆塗抹。</p> <div data-bbox="865 521 1127 768" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: right;">圖 2-1-13 畫點</p> <p>(7)洗筆的方法：要換用別的顏色時，將沾了顏料的筆插到底部，用手腕震動洗筆，較易洗淨。每一次都要在同一格水中洗筆，水混濁了以後，還是在這一格洗第一次，然後在抹布上拖乾筆，再用第二格的水洗一次，筆就能洗淨，第二格也不易混濁，而第三格一直是備用的清水。若筆太乾時，可利用第三格乾淨的水，將筆毛輕輕在水面沾溼即可繼續調色，注意此格的水要盡量保持乾淨。</p> <div data-bbox="664 1070 1363 1384" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">圖 2-1-14 筆洗桶的用法</p> <p>(8)畫線及運筆：換成大筆畫線，手執筆桿的中央或上端，和紙面保持 $45^{\circ} \sim 60^{\circ}$ 的角度。描繪時不可太用力按壓到底，應順著筆毛方向運筆，自然輕鬆的描繪線條，顏料不足時再重新沾顏料或調水，並利用沾水或抹布隨時整理筆尖，不可太溼或太乾。沾太多顏料和水分容易產生滴流狀，不利於運筆；沒有順著筆毛方向運筆則容易使筆毛開叉，無法畫出勻稱的線條。</p> <div data-bbox="772 1682 1223 1977" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: right;">圖 2-1-15 畫線的用筆方法</p>
--	--

表 2-1-3 (續)

	<p>4. 收拾用具及場地</p> <p>(1)洗筆：留下最大支的筆準備洗調色盤，其他的筆在第三格乾淨的水中洗淨，用抹布擦乾。</p> <p>(2)洗調色盤：調色盤的儲色格在上方，為避免水分流入，應將調色盤斜靠在髒水格邊上，盤角在水格內，刷洗時水才不會流到桶外。用大筆沾第二格的水，從最高的位置刷洗，顏料水會往下流入髒水格內，全部刷完後，再沾第三格清水洗淨盤面，水彩筆也同時可以洗淨。最後用抹布擦乾筆和調色盤的水分。上述的方式，不必再浪費一滴水，就能將全部用具清理乾淨，這是周密思考和最佳程序的具體表現。</p> <div data-bbox="600 869 1430 1272" data-label="Image"> </div> <p>圖 2-1-16 洗調色盤的步驟</p> <p>(3)倒水：小心的將水倒掉一大半，剩下小半桶水，輕輕搖晃幾下讓桶底的沉澱物浮起，再將水倒光，筆洗桶就比較乾淨。</p> <p>(4)收拾：筆務必要擦乾，用手指理直筆毛和筆尖，要用筆卷捲緊收存，才能維護筆的性能和壽命。最後用抹布擦乾各項用具及工作桌的殘留水分，就可以收存全部用品了。而抹布在課後或回家後，要洗淨晾乾，下次使用才方便。</p>
--	---

表 2-1-3 (續)

教學流程			
階段	學習活動	指導重點	評量要點
說明討論與示範 40分	<p>一、準備好水彩用具，將之擺放在適當位置。 (以下操作以在普通教室上課為準，若在學校美勞專科教室上課時，各項用具擺放可參考教材分析之全圖。)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 先把帶來的水彩用具全部擺放在桌上。 2. 拿出筆洗水桶，擺放在桌腳後方(習慣右手操作者放右方；習慣左手操作者放左方)。 3. 將抹布摺疊後，平鋪在筆洗水桶之後方。 4. 將水彩筆躺在抹布上。 5. 桌上剩下水彩顏料及調色盤，等顏料擠好後，將水彩顏料放在抽屜內以隨時添加使用；調色盤拿在手上。 6. 此時桌面清空，老師發下圖畫紙。 7. 練習身體移出座位，小心雙腳不要踢倒筆洗桶。 	<p>◎檢查學生攜帶的各項水彩用具，並依教材分析 2. 工具材料分析中之要點，來講述並提示兒童參照與了解。</p> <p>◎由於學生桌面大小只能放置一張 4 開圖畫紙，沒有多餘的空間擺放筆洗桶與抹布，所以將這些用具擺放在地上。雖然學生不小心會踢翻，但可以當作一種注意力的訓練，提醒他們下課休息要踏出桌以前，必須留意腳邊的筆洗水桶，這樣也能養成學童在教室輕聲步行的習慣。</p> <p>◎筆洗水桶在地上，學生洗筆時必須彎腰才能操作，藉此讓他們活動身體、專注操作，應該不算是虐待他們。筆洗水桶不放在桌面，也可避免翻倒弄髒圖畫紙。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 能依序將用具擺放妥當 • 出入座位不會踢到筆洗水桶
	<p>二、示範並說明水彩用具的各種用法(參考教材分析 2. 工具材料分析 3. 操作步驟的指導與示範)</p>	<p>◎若學生攜帶的用具不符合規定，教師說明時，盡量鼓勵其向家長說明原因並力求更換，以便以後能有較佳的表現。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 能檢視自己所攜帶的用具是否恰當

表 2-1-3 (續)





<p>操作與表現 60分</p>	<p>三、一面說明太空奇遇的故事一面操作：</p> <p>1. 外太空誕生了很多星球，每個星球都有自己的顏色：</p>  <p>圖 2-1-17 沾取顏料並調色</p>  <p>圖 2-1-18 用點畫出星球</p>  <p>圖 2-1-19 用點畫出星球</p> <p>2. 要開始做外太空的探險，所以先選定一個顏色的星球出發，原則上從哪個星球出發就要沾調出該星球的顏色當作燃料，以辨識太空船運行的軌跡，而且最好每條軌跡要有變化。</p>	<p>• 向學生提醒下列圖示之重點：</p>  <p>圖 2-1-20 三格均裝八分滿的水</p>  <p>圖 2-1-21 依照顏料格的顏色位置擠出適量的顏料</p>  <p>圖 2-1-22 在第一格洗筆</p>  <p>圖 2-1-23 洗完筆後在邊緣刮除多餘的水分</p> <p>◎提醒兒童筆洗水桶三格的正確用法與洗筆順序，洗筆時不論第一格有多髒一律都先在第一格將顏料洗除，然後用</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 能按照說明一步步做到 • 能專注請聽教師說明的各項要點並實際執行 • 能自主決定顏色的描繪及位置
----------------------	--	---	--

表 2-1-3 (續)

	 <p>圖 2-1-24 畫出太空船運行的軌跡</p>  <p>圖 2-1-25 畫出不同線條變化的運行軌跡</p>  <p>圖 2-1-26 運行軌跡有粗有細變化多</p> <p>3. 從每條太空船運行的軌跡交疊空間裡，尋找星球間的共同開發區域，把不同的區域選用不同的顏色來塗繪。</p>	<p>抹布將殘餘的顏料擦除，再到第二格裡洗淨，如此才會乾淨。</p> <p>◎提防兒童沒有經過第一格水洗就直接放入第二格洗。</p> <p>◎若依照上述嚴格洗筆的操作，本單元上課期間不必換水，而且最後還可以用水桶的水將調色盤洗乾淨，這一切要歸功抹布發揮的效能。</p>  <p>圖 2-1-28 在第一格無法將筆洗乾淨時再到第二格洗</p>  <p>圖 2-1-29 隨時運用抹布將筆上多餘的顏料及水分擦乾</p> <p>◎提示兒童做不同線條的變化，而且顏料要調夠分量，避免線條畫到一半沒有顏料產生不良的效果。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 能畫出不同變化的線條 • 能正確的洗筆 • 能均勻地圖繪塊面
--	---	--	--

表 2-1-3 (續)



圖 2-1-27 每個區域填上不同的顏色

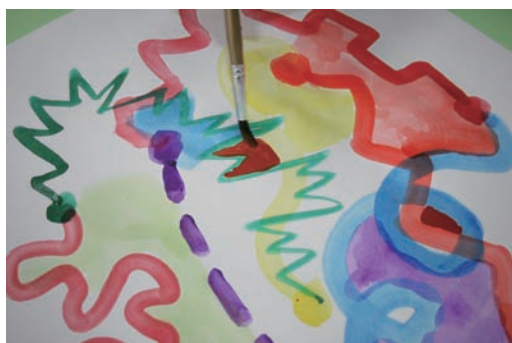


圖 2-1-30 運用筆尖的地方小心的圖繪

4. 奇幻的太空景象產生了



圖 2-1-31 完成作品

◎塊面的塗佈也可嘗試混色。讓兒童自行發現兩種顏色混合的效果與表現運用。

- 能將用具妥當的收拾與整理

表 2-1-3 (續)

5. 收拾與整理



圖 2-1-32 取用最大支水彩筆沾水桶中的水洗調色盤



圖 2-1-33 耐心的洗，終會把調色盤洗乾淨



圖 2-1-34 小心用抹布擦拭調色盤，不要碰到顏料格裡的顏料，顏料格裡的顏料都很乾淨，表示在繪畫過程中筆洗得很乾淨。

表 2-1-3 (續)

	 <p>圖 2-1-35 最後筆洗桶的清水將水彩筆洗乾淨並用抹布擦乾收好</p>		
<p>發表與欣賞 10分</p>	<p>四、分享自己所畫的心得：</p> <p>(1)說明自己在描繪練習過程中收穫最大的是什麼、發現水彩用具的使用有何新發現？</p> <p>(2)分享畫面表現滿意處與特別的造形及對畫面的造形聯想</p>		<ul style="list-style-type: none"> • 是否能敘述自己繪畫中的發現。 • 是否能從抽象的圖案造形中發現色彩的變化與聯想圖案

(三) 表演藝術

／廖順約

這部分是探討生活課程中的表演藝術活動規劃。表演是人類結合肢體、聲音和思想表達的活動，正式的表演牽涉到比較高階的能力，如何將這些能力變成低年級的學童可以感受而且可以實踐的課程，筆者主張透過遊戲為主的體驗教學是比較適合的方式。所以，生活課程中的表演藝術應該強調遊戲活動的安排，讓學童藉由體驗、感受表演藝術的元素，來增加表演所需的感官、肢體與聲音方面的能力。

本教學案例不以教學單元的方式呈現，而是以學習主題和表演概念為主，簡單描述教學的內容和方法，並列出參考遊戲的活動名稱，讓每種表演元素和概念都能夠在學生上課中實際體驗。老師可以參照使用，也可以保留遊戲的方法但轉換不同的內容。唯一不變的原則，是必須掌握：遊戲的目的是讓學童的肢體、語言表達和思考更靈活。

以下列出的教學活動並沒有加註教學時數和使用年級，老師可依據教學需求做時間的安

排。希望老師能在生活課程的觀照下，將活動有效的帶入學習之中，結合教學單元，或作為引起動機的活動，或延伸學習的加強活動，或作為緩和學生學習情緒的調節活動。

以下呈現的活動內容，是從元素體驗開始，逐漸發展到簡單故事的情節創作。表演最重要的發展在於「肯動」—學生願意參與活動，然後是「能動」—學生可以自在的運用身體和聲音。活動設計的目的都是在引發學生動起來，過程就像將泥塊混入水中，必須不斷的攪拌，泥塊才能融入水中；反過來，要讓水能夠澄清下來，就必須靜下來，讓泥土自我沉澱。課程安排是想辦法讓學生動起來，去玩表演元素，思考沉澱後可能釋出了大部分，但加上不同元素再次帶動。活動內容純粹以學生的當下體驗為主，學生會經由自我機制吸收，不必過於強調標準的達到。

下列的生活課程中的表演藝術課程規劃，老師們可以根據學生的興趣與經驗，酌加採用。活動選材自劇場遊戲、兒童創意肢體活動、兒童創意戲劇及各版本的生活課程教科書中，選材指標為適合讓低年級的學童參與的遊戲活動。活動可以重複的運用，也可蒐集類似的活動來取代。在教學實際案例的部分，就不再贅述那些學校老師常使用的遊戲，或那些從生活經驗或相關書籍中就可參考得到的遊戲。本章旨在將每個主題概念列出幾個教學實例，提供老師們教學參考。但教學最重要的還是老師對於課程的深入程度和教材的選擇，這些教學案例只是提醒老師表演藝術教學的一種思考模式。

接下來將教學實際案例部分作部分案例的呈現，教學的方式在於老師變化，筆者教學時也常參考一些教學資料，然後依據教學現場的狀況作調整，老師參考使用時也應依據學生的需求作即時的調整或修正。

表 2-1-4 表演藝術課程規劃

學習主題或概念	教學內容與方法	教學實際設計案例
團體遊戲	以傳統的團體遊戲來達到暖身或增加肢體能動的效果。	猜拳遊戲、報戶口、貓抓老鼠、大風吹
感官遊戲	以視覺、聽覺、觸覺、味覺、嗅覺等身體感官進行感官刺激遊戲，實際的進行感官體驗。	猜領袖、順風耳、我在這裡、金氏遊戲、順序變了、少了什麼、去旅行、這是什麼水果、恐怖箱、香味大考驗、超級駕駛員
專注力遊戲	以視覺、聽覺、觸覺或肢體動覺等方式引導學生學習專注的遊戲活動。能夠看得更細膩、聽得更仔細、接觸到更多細節、反應得更快及更正確。	我是神槍手、泰山說、蘿蔔村、快問快答、森林裡的新朋友、反應大王
想像力遊戲	利用視覺、聽覺、觸覺或肢體動覺的作品或片段來刺激學生進行不同方式的想像遊戲活動，以及運用傳統遊戲來引發學生進行平行的擴散思考。	數字小精靈、冷與熱、我變變變、讓我們看雲去、春天來了
肢體發展遊戲	運用音樂或遊戲來誘導進行身體動作的探索活動。	合攏張開、連環爆、慢動作、機器韻律舞、我是小泡泡、觸電、口香糖黏哪裡、豆子生長
肢體造型遊戲	從觀察生活中的物品造型來誘導學生進行簡身的身體造型遊戲。	一二三木頭人、木偶人、阿拉伯數字、交通工具、身體的圖形
模仿遊戲	從觀察和想像動物的型態，進而利用身體和聲音模仿動物的動作、聲音和型態。	模仿動物(鳥)、交通工具模仿、磁鐵、運動選手模仿、鏡子遊戲、人的模仿
裝扮遊戲	利用現有的物品如布、頭飾、繩索、色紙等來進行裝扮遊戲。	場景的裝扮、人物的裝扮、支援前線、服裝秀、風的服裝
語言遊戲	創造簡單情境，誘發學生在情境中，運用適當的語言。	小蝸牛、賣東西、遇到認識的人、你說東我說西、故事連篇、水果樂園、為我們服務的人、打電話
玩偶遊戲	以現成偶來引導學生進行偶戲的表演遊戲。	手的遊戲、影子遊戲、偶的探索、玩偶大集合
說故事	以說故事方式，讓學生進行動作表演和簡單對話。	小小劇本、看繪本演故事、年獸的故事、難忘的故事、螞蟻和蟋蟀、彼得與狼、嫦娥奔月



圖 2-1-36 遊戲是表演的開始

表 2-1-5 表演藝術教學實例

概念主題	團體遊戲
活動名稱	大風吹
活動方式	全部的學童圍成一圈坐下，選一位主持人喊：「大風吹」，其他學童喊：「吹什麼？」；主持人可隨意指示，如：「吹穿紅色衣服的人」，在場中穿紅色衣服的學童要立刻離開自己的位置，去搶其他位置，這時主持人也要加入搶位置的行列，沒有找到的人，留在場中當主持人繼續活動。
變化遊戲： 水果盤	<ol style="list-style-type: none"> 1 每個參與者都選擇一種水果，並模仿水果形狀。 2 一人當主持人，遊戲方法和大風吹一樣，只是主持人的口令變成「水果盤」大家答「裝什麼？」 3 主持人就水果的特性喊出如：「裝有皮的水果」，有皮的水果就要跑離自己的位置去搶其他位置；如喊：「裝紅色的水果」，屬於紅色的水果就要搶位置。

表 2-1-6 表演藝術教學實例

概念主題	團體遊戲
活動名稱	找領袖
活動方式	<ol style="list-style-type: none"> 1 參與者先找一位福爾摩斯離開現場。 2 接著全體推選出「領袖」一人。領袖作任何一項動作（例如：摸頭、拍手、捏鼻子、抓癢），其他人都要跟著模仿，在模仿的過程中，儘量不要暴露領袖的位置。 3 請福爾摩斯進場細心的觀察來尋找領袖。 4 在遊戲的過程中，擔任「領袖」的人必有技巧的更換動作，最多更換五次。如果更換了五次動作，福爾摩斯還是找不出領袖，就換他當福爾摩斯。

表 2-1-7 表演藝術教學實例

概念主題	感官遊戲
活動名稱	超級駕駛員
活動方式	教師先在黑板上畫兩條彎曲的跑道。將全班分為兩大組，各組選出一名代表當超級駕駛員，教師蒙上超級駕駛員的眼睛，讓超級駕駛員手拿粉筆在起點處，該小組的人再用上下左右的口令指揮超級駕駛員前進，直到安全抵達終點為止（駕駛員用粉筆在跑道上畫線代表車子前進）。

表 2-1-8 表演藝術教學實例

概念主題	感官遊戲
活動名稱	恐怖箱
活動方式	<ol style="list-style-type: none"> 1 教師準備一個箱子，裡面裝了某樣物品，箱子只留一面是透明的，只有台下的學生，可以從透明的那面看到箱子裡的物品。 2 教師將學生分成數組，每次一組上台，閉上眼睛伸手觸摸箱子裡的物品，待全部觸摸完畢之後，教師請學生發表他碰觸的感覺？(形狀、柔軟度、溫度……，但不要講出答案)。 3 請學生將答案寫在黑板上。老師公布答案，看誰答對。台上學生若猜不出來，台下學生可以給予提示，例如：吃的、用的、日常生活品……。 4 問猜錯的學生，為什麼他認為是另一樣物品？ 5 教師再放另一樣物品，請另一組學生上台猜。

表 2-1-9 表演藝術教學實例

概念主題	感官遊戲
活動名稱	少了什麼
活動方式	<ol style="list-style-type: none"> 1 教師依場地狀況，決定在教室或在校園進行活動。 2 教師把學生剛剛在校園或野外觀察得到的東西或圖片放在桌上(事先準備好)，請學生先仔細看一看，然後請學生轉身或閉上眼睛唱一首兒歌，教師趁機拿走其中一樣東西或是改變其擺放方式，再請學生看一次，看看少了什麼？改變了什麼？ 3 教師可運用上課使用的各種樣式磁鐵，在黑板上先排出任一圖型，然後如同(1)做法，做改變後讓學生猜一猜，看看改變了什麼？

表 2-1-10 表演藝術教學實例

概念主題	感官遊戲
活動名稱	我在這裡
活動方式	<ol style="list-style-type: none"> 1 學生手牽手圍成圓圈，請兩名學生至場中央。 2 其中一位學生矇住眼睛問另一位同學：「你在哪裡？」，另一名學生移動至場內任一位置大聲回答：「我在這裡」，說完後即不可再移動位置。 3 蒙著眼睛的學生持報紙捲成的棒子尋找同學所在位置後打擊，被打擊者可以閃躲，但不能移動位置，只要被擊中身體的任一部分就算被找到了。 4 學生可以有三次打擊的機會，每次失敗時都可以再問一次「你在哪裡？」。

表 2-1-11 表演藝術教學實例

概念主題	專注力遊戲
活動名稱	快問快答
活動方式	<ol style="list-style-type: none"> 1 教師給各組一個題目或兩組一個題目，例如「遊戲」、「運動」、「食物」、「學用品」……等題目，請每組學生討論由這個主題所想到的東西並記錄在紙上，越多越好。例如「遊戲」，學生可能寫出：鬼抓人、老鷹抓小雞、紅綠燈、一二三木頭人、跳繩、踢毽子、玩象棋……。 2 每組發表，由師生共同討論答案是否符合主題，例如：跳繩、踢毽子、玩象棋，是否符合「遊戲」的條件。看哪組想到的並符合主題條件的答案最多，給予獎勵。 3 教師將各組學生的討論結果彙整，選一個主題，例如「遊戲」，老師可在各組所討論過「遊戲」、「運動」、「食物」等的答案中，隨意唸出任何一個跟「遊戲」這個主題有關或無關的答案，學生必須在教師接下來所唸的語詞中，對於符合這個主題的語詞，做出「○」的動作(雙手高舉在頭上，兩手接合，像做屋頂的樣子)；對於不符合這個主題的語詞，做出「乂」的動作(兩手在胸前交叉)。



圖 2-1-37 專注是表演的基本要求

表 2-1-12 表演藝術教學實例

概念主題	專注力遊戲
活動名稱	蘿蔔村
活動方式	<ol style="list-style-type: none"> 1 教師帶領學生練習建立默契，當教師手拍一下，學生拍兩下；教師拍二下，學生拍三下；教師拍三下，學生拍一下；教師拍四下，學生不拍手；經過幾次練習之後可訓練學生的專注度。 2 將學生分成六組，每組以不同顏色的蘿蔔(紅、白、綠、紫、藍、黃)命名，教師給各組5分鐘時間討論一個招牌動作，例如：蹲一下、手舉高、超人、拍手、……。學生可自創，不一定要跟蘿蔔有關係，但教師須說明，動作不要太難，只要一個定格動作，且須全組一致。 3 教師待學生討論完畢，先與學生確認一下是否每人都清楚自己那組的名稱與動作，教師可叫「紅蘿蔔」，「紅蘿蔔」那組就要做出他們的招牌動作，做一次就復原。讓每組都練習一遍。 4 待每人都清楚後，教師講述「蘿蔔村」的故事。當學生在故事中聽到自己那組的名稱時，就要做出動作；若做得太慢或有人做錯，就記錄一次。故事結束後，看哪組的錯誤最少，可得獎勵。
	<p style="text-align: center;">教學資源：蘿蔔村的故事</p> <p>從前有一個村莊內住了很多的蘿蔔，有紅蘿蔔、白蘿蔔、綠蘿蔔、紫蘿蔔、藍蘿蔔、黃蘿蔔，紅蘿蔔和黃蘿蔔是好朋友，白蘿蔔和綠蘿蔔是好朋友，平常大家看起來都和睦相處，但是只要有一點小事衝突，兩方人馬就會鬧得不可開交，這時，通常都要由藍蘿蔔和紫蘿蔔來主持公道。</p>
	<p>今天又發生了一件事情。紅蘿蔔發現他家門前被放了一大包垃圾，他心想，一定是那可惡的白蘿蔔故意惡作劇，紅蘿蔔就跑去白蘿蔔，在途中遇到了黃蘿蔔，黃蘿蔔也認為一定是白蘿蔔做的，兩人就一起跑去找白蘿蔔，三個人為此事大吵一架，此時，綠蘿蔔、藍蘿蔔、紫蘿蔔聽到了吵架聲，就趕緊跑來，問他們究竟是怎麼回事？綠蘿蔔一聽，覺得紅蘿蔔、黃蘿蔔怎麼可以不問清楚就冤枉別人，替白蘿蔔打抱不平，綠蘿蔔和白蘿蔔請藍蘿蔔和紫蘿蔔主持公道，藍蘿蔔覺得此事紅蘿蔔和黃蘿蔔太過莽撞，應該先查明清楚才對，紫蘿蔔也覺得沒有證據不可以冤枉別人，就先請大家先回家。</p> <p>藍蘿蔔和紫蘿蔔為了要幫他們找出兇手，將垃圾帶回檢查，發現這是隔壁村的兔子先生的東西，問了兔子先生後，才知道是兔子先生經過這裡不小心掉的，藍蘿蔔和紫蘿蔔向大家說明事情經過，紅蘿蔔和黃蘿蔔知道自己錯怪別人了，便向白蘿蔔和綠蘿蔔道歉。藍蘿蔔和紫蘿蔔對紅蘿蔔黃蘿蔔白蘿蔔綠蘿蔔說，大家住在同一個村，就應該互相幫助做個好鄰居，何必為了一點小事傷了和氣？經過這次事件，紅蘿蔔黃蘿蔔白蘿蔔綠蘿蔔決定聽藍蘿蔔和紫蘿蔔的建議，大家從此和平相處。</p>

表 2-1-13 表演藝術教學實例

概念主題	專注力活動
活動名稱	我是順風耳
活動方式	<ol style="list-style-type: none"> 1 所有參與者坐在地板上，閉上眼睛，讓室內保持安靜。 2 引導者利用引導語，使參與者專心聆聽所能聽到的最小聲音。 3 把聽到的聲音說出來，可以和別人分享自己聽到的最小聲音是什麼？想一想，別人為什麼聽得到那麼微小的聲音。 4 再來一次，再仔細的聆聽周圍所能聽到的最小聲音。把它說出來。
活動重點	專注是表演藝術課程要培養的基本能力之一，參與者能夠專注於表演的遊戲活動，真正進入遊戲情境中，是需要透過一些學習的歷程。活動中教師必要強調專注才能有更多的發現，而擁有專注能力才能進入表演的大門。
延伸活動	引導者可以在過程中製造一些聲音（如敲桌椅、鑰匙撞擊聲等），讓參與者努力去感覺。



圖 2-1-38 在角色中專注



圖 2-1-39 專注的扮演角色

表 2-1-14 表演藝術教學實例

概念主題	專注力遊戲
活動名稱	森林裡的新朋友
活動方式	<p>1 教師唸「森林裡的新朋友」(請見下面之教學資源)的故事。當教師唸到烏鴉時，烏鴉隊要做出烏鴉的動作並發出聲音；當教師唸到烏龜時，烏龜隊時要做出該動物的動作並發出聲音；當教師唸到巫婆時，巫婆隊要做出巫婆的動作並發出聲音。</p> <p>2 教師唸故事的速度可以視學生的反應加快或變慢。</p> <p>3 與學生討論故事中主角們做了什麼事？他們的個性如何？他遇到什麼麻煩？問題要如何解決？以及聽故事、玩遊戲時，要怎麼做才不容易出錯？</p>
	<p style="text-align: center;">教學資源：森林裡的朋友</p> <p>從前在烏嚕嚕森林裡的池塘邊住了一隻烏龜，牠有一雙烏溜溜的大眼睛。聰明的烏龜在池塘邊蓋了一間茅草做的屋子。有一天，有隻羽毛烏黑發亮的烏鴉飛過烏雲密布的天空來到池塘邊，烏鴉想要休息一下。這個時候，在池塘的另一邊有一道黑光亮起，接著聽到一陣慘叫聲，原來是剛學會騎烏黑掃把的小巫婆撞到烏嚕嚕森林裡的大樹，巫婆撞得眼冒金星。烏鴉正想飛過去看看到底發生什麼事，突然「轟隆隆！」下起一陣大雷雨，心急的烏鴉在池塘上空飛來飛去想找個躲雨的地方，好不容易才看到一間屋子，就躲進了池塘邊的茅屋下。</p> <p>烏鴉抬頭看到穿著烏黑斗篷的膽小巫婆早已經在烏龜家門口嚇得發抖，烏鴉就張嘴大叫，巫婆又被烏鴉的大嗓門嚇了一跳。烏龜聽到烏鴉的叫聲，打開門看看到底發生了什麼事。烏鴉看到烏龜就破口大罵烏龜，說烏龜怎麼那麼沒禮貌，看到烏雲就應該知道快要打雷了，為什麼不趕快請巫婆進屋。當烏龜還搞不清楚狀況時，烏鴉就一把將巫婆推進屋裡去，同時烏鴉也跟著飛進烏龜家。</p>
	<p>一進到烏龜家，巫婆連忙向好心腸的烏龜說謝謝。害羞的烏龜趕緊對巫婆說：「小巫婆，不客氣，好好休息吧！」巫婆感動的又對烏龜說：「真是太謝謝你了，小烏龜！」可是非常愛乾淨的烏鴉看到烏龜家污泥滿地，烏漆抹黑，忍不住不停的數落烏龜，烏龜聽了很生氣，就說烏鴉無理取鬧，烏鴉與烏龜吵個不停，膽小的巫婆卻只會躲在牆角邊。烏鴉把烏龜家弄得烏煙瘴氣，烏龜就叫烏鴉快滾到屋外去，巫婆站在那兒不知道該勸烏鴉好還是烏龜好。這時巫婆摸摸他烏黑的竹掃把，忽然知道要怎麼幫烏鴉與烏龜囉……</p> <p>教師這時可以問學生：巫婆會怎麼幫烏鴉與烏龜呢？他們有沒有可能變成朋友呢？</p>

表 2-1-15 表演藝術教學實例

概念主題	專注力遊戲
活動名稱	反應大王
活動方式	<p>1 教師先設定四至六種不同的身體姿態動作，並依序編號，例如：a.雙手放置頭上；b.雙手放置胸前；c.雙手放置臀部；d.蹲下不動；e.向下彎腰……等。</p> <p>2 請學生放鬆身體在場內隨意走動，當教師發出號碼指令時，請學生做出相對應號碼的動作後靜止不動，例如：教師喊5號時，學生就應該做出向下彎腰的動作後靜止不動。</p> <p>3 當學生都熟悉遊戲方式並準確的做出相對應的動作後，教師可再加入新的變化指令，例如：喊停時，每三個人的腳要連在一起，或是喊停時每四個人的臀部要連在一起……等不同人數與動作的組合。</p> <p>4 當大部分的學生都熟悉遊戲規則後，便進行淘汰遊戲，做錯的學生到教室兩側坐下，直到選出「超級反應大王」。（人數由教師自行決定；活動中教師可加快指令的速度，增加挑戰性。）</p> <p>5 教師帶著全班為「超級反應大王」歡呼。</p>

表 2-1-16 表演藝術教學實例

概念主題	想像力遊戲
活動名稱	冷與熱
活動方式	<p>教師請學生想像手指碰到冰塊的感覺，接著是手臂、肩膀、脖子、頭、身體、屁股、腳到腳指頭，想像全身碰到冰塊的感覺，問學生覺得如何？等到學生全身冰到不能動了，教師再請學生感覺，教師帶來了小火苗，小火苗慢慢暖和學生的身體，從腳指頭開始一直到全身上下，沒想到火苗愈愈大，大家愈來愈熱，熱到流汗，熱到快受不了了，熱到連地板也開始發燙，腳丫子燙得受不了，大家只好跳來跳去，就在大家受不了的時候，天空中開始下起雨來。</p>



圖 2-1-40 表演基礎在想像力

表 2-1-17 表演藝術教學實例

概念主題	想像力遊戲
活動名稱	數字小精靈
活動方式	<p>1 活動一：數字小精靈的故事：教師講述數字小精靈的故事（請見教學資源），請學生猜猜看我們的身體裡究竟藏了幾個數字小精靈？</p> <p>2 活動二：數字小精靈在哪裡？</p> <p>a. 全班共同討論數字小精靈藏在哪裡？例如：藏在臉上一0藏在眼睛裡，4藏在鼻子上，8躲在耳朵裡，或是藏在手上一用手指比出數字的形狀……，教師可以由小到大（先用手指頭—手臂—腳—全身），逐漸引導學生利用肢體來進行數字造型活動。</p> <p>b. 教師揭示數字卡（0-9）在黑板上，引導學生逐項進行肢體模仿（可以是全身也可以是手指頭的）。</p>
	<p style="text-align: center;">教學資源：數字小精靈的故事</p> <p>快樂森林裡住著數字小精靈一家人，0 是禿頭的爸爸，8 是胖胖很福氣的媽媽，7 是拿著柺杖的阿公，1 是瘦瘦高高的大哥，2 是矮個子的二哥，3 是最調皮的小弟。</p>
	<p>每天數字小精靈都在森林裡快樂的玩耍，有一個天氣好好的下午，風輕輕的吹來，舒服極了！調皮的 3 小弟就提議：「好無聊喔！我們去風神的果園裡偷摘水果好不好？」9 小妹也說：「好啊好啊！聽說風神果園裡的魔法蘋果最近正在大豐收喔！我們去採幾顆來吃吧！而且風神有睡午覺的習慣，我們現在去他一定不會發現的啦！」5 姊姊最膽小，在一旁勸他們說：「不要啦！你們還是別去了！聽說風神很凶，萬一被他發現就完了啦！」可是調皮的他們哪聽得進姊姊的勸告，一溜煙就跑進風神的果園了，看到又大又紅的魔法蘋果正在向他們招手，他們一手一個，摘得不亦乐乎！沒想到，今天風神因為心情不好，正好睡不著到果園來散散心，當看到辛辛苦苦種的蘋果被數字小精靈偷摘的時候，他簡直就氣炸了，連平常直直的鬍子都捲了起來呢！</p> <p>他想：「這些數字小精靈簡直太無法無天了！我一定要把他們全部都抓起來！」於是風神一聲令下，狂風暴雨就朝著數字小精靈追來了！數字小精靈們嚇得趕緊向前逃跑，可是風神還是在後面緊追不捨……。小精靈們大喊：「救命啊！快救救我們呀！」忽然間他們看見一個小男孩朝這裡走來，小精靈們就跟男孩說：「小朋友！快救救我呀！」小朋友說：「我 .. 我 .. 不知道怎麼救你們…那…你們躲在我身上好了!!」小精靈們一聽，覺得是個好辦法，一轉眼就紛紛躲進小男孩的身上……。</p>

表 2-1-18 表演藝術教學實例

概念主題	想像力遊戲
活動名稱	我變變變：物品想像
活動方式	<p>1 教師拿出鉛筆盒（或自備物品）問學生這是什麼？</p> <p>2 教師以鉛筆盒表現三種不同的使用方式，如把鉛盒當娃娃的床、當水壺、當香皂、當盾牌……。每換一次動作就問學生現在鉛筆盒變成了什麼？（教師換動作時可以請學生一起說：我變、我變、我變變變！）</p> <p>3 教師問學生：「你還可以把鉛筆盒變成什麼？可不可以表演給我們看看？」（提醒學生不可以破壞東西，不可以做危險動作。）</p>

表 2-1-19 表演藝術教學實例

概念主題	肢體發展遊戲
活動名稱	合攏張開
活動方式	<p>1 活動一：a.一邊唱歌一邊手掌做合攏張開的動作 b.一邊唱歌一邊手做合攏張開的動作 c.一邊唱歌一邊以腳做合攏張開的動作 d.一邊唱歌一邊以上半身做合攏張開的動作 e.一邊唱歌一邊以全身做合攏張開的動作</p> <p>2 分兩大組一組唱「合攏」並做合攏的動作，另一組唱「張開」，並做張開的動作。</p> <p>3 兩人一組，邊唱歌邊做動作，一人做合攏，一人做張開的動作，但合攏的人如果做手的動作，張開的人也要做手的張開動作。如此一直變換。（學生如果很累，教師可以把學生分成兩組，由教師喊口令，1是合攏，2是張開。讓學生自己做動作。）</p> <p>4 學生分成四到五組，做表演與觀摩</p>
<p>教學資源：〈合攏張開〉歌詞</p> <p>合攏張開 合攏張開 小手拍一拍 合攏張開 合攏張開 小手擺腿上 爬呀爬呀 爬呀爬呀 爬到小臉上這是眼睛 這是嘴巴 這是大鼻子</p>	



圖 2-1-41 肢體發展活動在生活課程中佔很大的分量

表 2-1-20 表演藝術教學實例

概念主題	肢體發展遊戲
活動名稱	觸電
活動方式	所有參與者圍成一圈，引導者作出電流傳進身體，並做出觸電的動作，肢體動作越大越好。如果碰觸左邊就將電流向左邊傳，如果碰觸右邊就將電流向右邊，也可以同時向兩邊傳。
變化遊戲	參與者可以散在整個活動空間，引導者觸電後可以自由的移動，去碰觸到其他人，被碰觸的人模仿同樣的動作，將電流依序向下傳。

表 2-1-21 表演藝術教學實例

概念主題	肢體造型遊戲
活動名稱	身體的幾何圖形
活動方式	<ol style="list-style-type: none"> 1 找到身體上的圓形。一個人創造出1個、2個、3個圓形。 2 找到身體上的三角形。一個人創造出1個、2個、3個三角形。 3 找到身體上的四方形。一個人創造出1個、2個、3個四方形。 4 兩人一組、三人一組，多人一組，一起創造出不同的幾何圖形。

表 2-1-22 表演藝術教學實例

概念主題	肢體造型遊戲
活動名稱	木偶人
活動方式	<p>1 故事引導：從前有一個「魔女國」，每個魔女的魔法都非常高強，只要是被她們的魔咒控制住，就會變成木偶任人操控。有一群小天使在嬉戲的時候，不小心誤入了魔女所設的魔咒網裡，於是每個小天使都變成了木偶，讓魔女隨心所欲的控制著。現在教師來下指令，由教師來當魔女，學生是小木偶，請學生跟著教師的指令做。</p> <p>2 木偶身體的各部位（例如脖子、手和腳的各個關節、腰部）都是用線把木頭連接起來的，只要魔女一下指令，木偶就會跟著動。教師下的指令如下：例如「現在魔女拉著你的頭，往右拉、再往右拉、往左拉、往前拉、往後拉、快速的前後左右（數次）、上下抖動。」接著換其他的部位，肩膀、手肘、手腕、腰部、膝蓋、腳踝。</p> <p>3 若是肩膀和手部可以一次拉一邊，也可以兩邊一起拉。教師可再下另一個指令，例如「現在魔女同時兩邊一起拉，一邊拉著你的肩膀，一邊拉著你的手肘。」接著教師可以再下其他部位的指令，讓學生跟著指令自由擺動肢體。</p> <p>4 拉的速度可以有快慢的變化，力道也有輕重的不同，所以教師可下一個「這時線突然斷掉了」的指令，讓學生照著指令自由發展肢體活動，做不同的變化。</p>

表 2-1-23 表演藝術教學實例

概念主題	模仿遊戲
活動名稱	模仿動物
活動方式	<p>1 動物模仿：聽音樂想像音樂中的動物。</p> <p>2 想像中的動物：想像自己是一隻動物：吃東西的樣子，走路的樣子，睡覺的樣子，還有這種動物最可愛或最特別的動作。</p> <p>3 用自己的身體把想像中的動物表現出來。走路、吃、睡和特別的動作重複的操作。</p> <p>4 用自己所表現的動物的動作去找到朋友和自己一樣的動物。不能講話和出聲音。</p> <p>5 各種動物表現，並讓同學說出牠們是什麼動物？</p> <p>6 從這些表現出來的動物中，老師設定四到五種動物，讓學生自己選擇要扮演什麼動物，並把吃、睡、走路和特別的動作都找出來，並表現出來。</p> <p>7 一樣以動物的動作去找到自己同類的朋友。</p>



圖 2-1-42、2-1-43 模仿是兒童喜愛的表演活動

表 2-1-24 表演藝術教學實例

概念主題	裝扮遊戲
活動名稱	風的服裝
活動方式	1 老師引導學生身體做出風的感覺：大風、微風、龍捲風。 2 利用布或塑膠布，做出不同風的感覺。 3 把布或塑膠布穿戴在身上，把自己變成風，表演不同的風感覺。

表 2-1-25 表演藝術教學實例

概念主題	語言發展遊戲
活動名稱	小蝸牛
活動方式	1 詩的朗誦：讓學生朗誦「小蝸牛」一詩（見下面的教學資源），朗誦的方式可依人數的多寡分成個人朗誦、分組朗誦、全班朗誦，讓學生對詩的意境有更深的體會。可呈現童詩和歌曲的海報或投影片，或是抄在黑板上。 2 詩的呈現：約分成四組，各組以活動一的引導，並根據詩的意象和情境做簡單的呈現，可用手或身體扮演各種角色，例如蝸牛、花朵、小草、太陽……，配合詩的朗誦，也可以加入對話，來完成表演。
<p>附錄一：「嘿嘿蝸牛」</p> <p>嘿嘿蝸牛 嘿嘿蝸牛 你有沒有眼睛 你有沒有頭 我有眼睛 我有眼睛 還有頭和角</p> <p>附錄二：「小蝸牛」 作者 楊喚</p> <p>我馱著我的房子走路，我馱著我的房子爬樹，慢慢地，慢慢地，不急也不慌。</p> <p>我馱著我的房子旅行，到處去拜訪，拜訪那和花朵和小草們親嘴的太陽，</p> <p>我要問問他：為甚麼他不來照一照，我住的那樣又濕又髒的鬼地方？</p>	



圖 2-1-44 裝扮讓表演更有趣

表 2-1-26 表演藝術教學實例

概念主題	語言發展遊戲
活動名稱	水果樂園
活動方式	<p>1 水果樂園的老闆說要通過通關密語的考驗，才有機會吃自己最想吃的水果喔！</p> <p>2 教師先介紹水果樂園的通關密語(海報)： 蘋果芭樂脆又香，柳丁橘子酸又甜， 香蕉彎彎像月亮，西瓜圓圓像圓球， 各種水果都好吃，水果水果我最愛。</p> <p>3 闖關方式： 教師準備三種詞卡： 「速度」：慢慢、快快。 「情緒」：高興、難過、生氣、無奈、哭泣、瘋狂。 「方式」：唸、歌唱。 教師說明並帶著學生練習字卡的指令，再請自願的學生上台，每種各抽一種， 照三個指令唸通關密語。</p> <p>4 請學生一起票選表現最棒的小朋友。</p> <p>5 唸完通關密語，現在可以說說自己最想吃的水果囉！</p>

表 2-1-27 表演藝術教學實例

概念主題	玩偶遊戲
活動名稱	偶的探索：什麼可以當偶表演
活動方式	<ol style="list-style-type: none"> 1 老師可以準備一些小東西如鉛筆、6尺、削鉛筆機、塑膠袋、水管……等 2 老師拿水管表演一小段蛇的爬行，並詢問學生看到什麼？為什麼會認為他是蛇？讓學生說明原因。 3 老師在哪塑膠袋表演人跳舞的樣子，並和學生討論。 4 把所有的東西都擺在桌上，讓學生選擇哪什麼東西來當偶，要怎麼表演，也可以利用自己身邊的東西來當偶表演。 5 引導學生自願上台試演，並讓同學說說上台表演的特點。學生兩三人一起上台表演亦可。

表 2-1-28 表演藝術教學實例

概念主題	玩偶遊戲
活動名稱	手的遊戲
活動方式	<ol style="list-style-type: none"> 1 右手平舉四指在胸前，食指動（唸上動下不動），換小指動（下動上不動），食指、小指一啟動（唸上下一起動），中指、無名指分開（唸中間留個縫）。 2 換左手做同樣的活動。 3 右手手槍的動作，左手比四的動作。兩手交換，越來越快。 4 右手或左皆可。四指在上，拇指在下成鴨嘴狀。可以練習看上、看下、左看、右看、轉頭等動作。 5 配合嘴的張合幫鴨嘴講話：我是一隻很餓很餓的鴨嘴獸，我已經全身無力了，連說話力量都沒有，有誰可以幫我的忙。

表 2-1-29 表演藝術教學實例

概念主題	說故事
活動名稱	你說東來我說西：雞同鴨講
活動方式	<ol style="list-style-type: none"> 1 學生兩人一組（A and B），A先問問題，B回答，但A與B兩者之間的問句與答句不可有關聯，先說出有關聯的人就算失敗。 2 A與B角色互換，B先問問題，A回答。 3 若時間允許，可以更換對象，再與另外的學生進行此遊戲。 4 教師請學生踴躍上台表現，其他學生欣賞。

表 2-1-30 表演藝術教學實例

概念主題	說故事
活動名稱	一個小劇本
活動方式	1 讓學生讀劇本，怎麼讀，用什麼口氣，為什麼 2 再讀一次劇本，討論他們在做什麼。讓學生思考發表。 3 兩人一組，把劇本演一遍。強調劇本中有哪些動作，他們在做什麼。 4 教師請學生踴躍上台表現，其他學生欣賞。
教學資源：甲：請你把它拿過來。 乙：你可以自己動手。 甲：拜託你，移動一下。 乙：你很不講理喔！	

以下呈現三個較為完整的表演藝術單科統整教學活動設計，供教師參考，分別為「故事連篇」、「繽紛的世界」及「彼得與狼」。前面兩個以提示單科統整之教學內涵與活動設計考量要項；最後的「彼得與狼」，亦可視為藝術與人文領域內統整的範例：

表 2-1-31 表演藝術單科統整教學活動設計示例之一

教學單元	故事連篇	教學對象	第一階段學生
教學設計者		教學時間	80 分鐘
分段能力指標	1-1-6 在共同參與戲劇表演活動中，觀察、合作並運用語言、肢體動作，模仿情境。 2-1-5 對各類型的兒童表演活動產生興趣，並描述個人的想法。		
設計理念	利用圖片及字詞提示，培養學生想像及編、說故事的能力。		
單元目標	1. 學生能利用完整的句子，說出圖片中的故事。 2. 學生能利用提示的字詞，完成一段故事串接。 3. 學生能運用肢體，模仿特定角色及行為。		

教學活動	<p>活動一：看圖說故事 教師利用內容相關的投影片檔或圖片，引導學生看圖說故事。</p> <p>活動二：點子串連</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師在黑板上畫好格子，填入人物、時間、地點、事件、物品等主題，將學生想到的點子記錄在黑板上。(請見下列之參考範例) 2. 各組學生輪流將點子串連成一段故事，每完成一段即換組，學生也可以將未提到的點子加入故事中。 3. 教師協助學生將完成的句子片段組合成一篇故事。 <p>活動三：即興表演</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 請學生試著扮演各個列出的主角點子及事件點子，教師擇優示範。 2. 教師準備兩個袋子及多張紙片，將各個主角點子及事件點子寫在紙片上，放進不同的袋子裡。 3. 各組學生派出代表上台，分別從主角袋子及事件袋子各抽出一張紙片，並以肢體表演出紙片內容，讓全部同學猜，例如抽到孫悟空、吃飯，學生就要表演出孫悟空吃飯的樣子。 4. 教師可以限定時間表演及猜題，學生如果猜到正確答案，猜中的學生所屬組別及表演的學生所屬組別都可以加分。 																																						
參考範例	<table border="1" data-bbox="485 1104 1501 1400"> <thead> <tr> <th colspan="2"></th> <th colspan="4">主題</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>主角</th> <th>事件</th> <th>時間</th> <th>地點</th> <th>物品</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">點子</td> <td>孫悟空</td> <td>上學</td> <td>很久很久以前</td> <td>天堂</td> <td>光輪 2000</td> </tr> <tr> <td>馬</td> <td>吃飯</td> <td>昨天</td> <td>垃圾山</td> <td>手電筒</td> </tr> <tr> <td>巫婆</td> <td>捉迷藏</td> <td>300 年前</td> <td>千年老樹上</td> <td>氣球</td> </tr> <tr> <td></td> <td>作夢</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>很久很久以前，在垃圾山上住著一位孫悟空，他最喜歡騎光輪 2000 去上學。有一次，他又騎上光輪 2000，他邊騎邊吃飯，結果撞上了一匹馬，馬很生氣，踢了他一腳，孫悟空飛到一顆千年老樹上。</p> <p>千年老樹上住著一個巫婆，孫悟空撞到了正在吃飯的巫婆，巫婆是個大近視眼，以為孫悟空是他的猴子朋友，請他一起來吃飯。孫悟空想，反正他那麼好心，就大口大口吃了起來，吃飽了，孫悟空好想睡覺，就打瞌睡，還做了夢。</p> <p>他夢到自己上了天堂，天堂裡有好多好多神仙，每一個神仙家裡都有好多的東西可以吃，孫悟空看到好吃的東西就忍不住吃了起來了，他的肚子鼓得像氣球一樣大。孫悟空挺著一個大肚子走路，一不小心，跌了一跤，碰一聲，汽球破掉了，孫悟空大叫一聲，哎呀！</p> <p>孫悟空嚇得醒過來了，原來還在巫婆的床上，還好還好！孫悟空想起自己是要去上學的，趕緊拿起光輪 2000，趕快上學去了。</p>							主題						主角	事件	時間	地點	物品	點子	孫悟空	上學	很久很久以前	天堂	光輪 2000	馬	吃飯	昨天	垃圾山	手電筒	巫婆	捉迷藏	300 年前	千年老樹上	氣球		作夢			
		主題																																					
		主角	事件	時間	地點	物品																																	
點子	孫悟空	上學	很久很久以前	天堂	光輪 2000																																		
	馬	吃飯	昨天	垃圾山	手電筒																																		
	巫婆	捉迷藏	300 年前	千年老樹上	氣球																																		
		作夢																																					



圖 2-1-45 搭配場景語言表達會自在

表 2-1-32 表演藝術單科統整教學活動設計示例之二

單元名稱	繽紛的世界	設計者	廖順約
教材依據	翰林版二上生活課本	教學日期	
教學說明	本教學設計是依據老師使用中的生活課本，提出表演藝術教學活動參考。鑒於翰林版把表演以一個大單元（如本冊第一主題第三單元影子戲表演）來教學，本次教學提供一種不同的教學模式，從單元教學中抽出可以運用表演藝術教學的部分來設計活動。		
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能以身體來模仿泡泡的在飄動的感覺，豐富肢體的表現能力。 2. 能和同學共同完成鏡子遊戲，模仿和被模仿照鏡子的動作。 		

表 2-1-32 (續)

教學活動
<p>活動一：我是一個小泡泡</p> <p>一、暖身活動：不同的走路方法</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 你會走路嗎？怎麼走？ 2. 請看看同學有什麼不同的走路方式？模仿同學的走路方式。 3. 走路有哪些走法？重重的走、輕輕的走。 4. 請每位同學輕輕的走。 <p>二、我是一個小泡泡</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 是否吹過泡泡？說出吹泡泡的感覺。 2. 泡泡的感覺是輕輕的？還是重重的？ 3. 請不同的同學表演泡泡，同學說出他的感覺和看法。 4. 請每位同學變成一個泡泡，跟著音樂動起來。 5. 請同學說出當泡泡的感覺。然後大家在一起來表演該圖學說出來的那個泡泡。選擇兩三位同學說出來讓大家一起來體驗不同的感覺。 6. 不同的音樂，讓所有同學表演不同的泡泡的感動作。
<p>活動二：我是鏡子</p> <p>一、引導活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 有沒有照過鏡子？照鏡子做什麼？讓不同的同學說出來也做出來。 2. 大家都有照鏡子的經驗，自己想一想照鏡子的時候都做些什麼，自己想像前面就有一個鏡子，你會做什麼？ <p>二、鏡子活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 兩個人一組，一個人做鏡子，一個是照鏡子的人。 2. 今天早上，我起床走道鏡子前面，打一個哈欠，拿起牙刷沾上牙膏，慢慢的刷牙，刷完了牙齒，拿了毛巾仔細的揉揉毛巾把水擰乾，我仔細的把臉洗乾淨。放下毛巾，我再看看鏡子，我的左眼竟然紅紅的，我把眼睛張開閉上幾次，又了一個哈欠，滿意的離開。 3. 換人當鏡子，把剛剛的動作再做一次。
<ol style="list-style-type: none"> 4. 找不同的組別到前面表演。 5. 讓照鏡子的人自由的動作，鏡子跟隨。 <p>三、反思活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 扮演照鏡子的人的時候，你想到什麼？ 2. 扮演鏡子的人你有什麼感覺？ 3. 老師為什麼要做這個活動？ 4. 你覺得你學到什麼？

表 2-1-33 表演藝術領域內統整教學活動設計示例之三

教學單元	彼得與狼	教學對象	第一階段學生
教學設計者	廖順約	教學時間	160 分鐘
分段能力指標	<p>1-1-6 在共同參與戲劇表演活動中，觀察、合作並運用語言、肢體動作，模仿情境。</p> <p>2-1-5 對各類型的兒童表演活動產生興趣，並描述個人的想法。</p>		
設計理念	利用音樂故事，培養學生想像及演故事的能力。		
單元目標	<p>1. 學生能利用音樂故事，演出故事中的角色。</p> <p>2. 學生能運用肢體，模仿特定角色及行為。</p> <p>3. 能從音樂故事中了解人物特性。</p>		
教學活動	<p>一、暖身遊戲：「棒打老虎雞吃蟲」或「動物紅綠燈」皆可。</p> <p>二、肢體探索：動物肢體的探索。</p> <p>1. 想像動物的動作：狼、鴨子、小鳥、貓等動物的動作探索。</p> <p>2. 可以再以動物來找朋友的遊戲讓學生先模仿動物動作。</p> <p>三、〈彼得與狼〉的肢體引導：</p> <p>1. 先聽一次音樂。(選擇有邊說故事和邊放音樂的版本)</p> <p>2. 討論劇中的角色：人物、個性、動作特徵等。</p> <p>(1) 有哪些角色或人物？</p> <p>(2) 角色的個性？</p> <p>(3) 角色的動作特徵？</p> <p>3. 從音樂中建立戲劇情境</p> <p>(1) 聆聽〈彼得與狼〉的音樂片段。</p> <p>(2) 與學生討論音樂中故事中的戲劇情境。</p> <p>(3) 簡單場景設定。</p> <p>(4) 讓小朋友嘗試表演這個音樂的片段。讓老師和同學一起討論。</p>		
	<p>四、《彼得與狼》表演引導：</p> <p>1. 一邊聽說故事，一邊聽〈彼得與狼〉的音樂。</p> <p>2. 引導小朋友演出故事中的情形。</p> <p>3. 邀請不同的小朋友，進行同一段故事的演練。</p> <p>4. 討論不同小朋友演練的差異。容許不同的小朋友友不同的表演方式。</p> <p>5. 老師引導學生探索那一個同學的表演最能引人注意。嘗試重複同樣的表演方式。</p> <p>6. 老師引導練習兩至三段音樂片段。</p>		