

機器人 VS 音樂盒舞者

壹、 主題名稱：機器人 VS 音樂盒舞者

貳、 課程說明：

一、設計理念：

舞蹈教學在國小課程行之有年，然而真正實施舞蹈教學的又有多少？原因在於舞蹈教學對一般未具有舞蹈素養的教師而言是一大挑戰，因而不敢進行教學，間接抹煞學生好動、愛動與肢體發展的空間，實為可惜。因而思考在學生不需要舞蹈基礎的先備經驗進行舞蹈教學，讓學生開始運用肢體的伸展，藉由肢體表達語言又不失個人的創造性，簡單易學又有成就感，唯有創作舞的教學。

創作舞的本質是獨特的，是獨一無二的，其內涵並不是播放一段音樂，隨著音樂自由的亂跳，也不是摹仿老師的動作或學習固定的形式。所謂創作舞它是一種無止境的探索過程，以適合自己的方法，將個人潛藏內心資源，轉化為外在身體直接清楚的陳述，且有別於其他舞蹈類型，差異在於所學習的不是舞蹈技巧，而是舞蹈元素的探索。

本單元教學活動以創作舞教學理念進行設計，從個人的單一動作造型創作到學習模仿組員動作，加入不同的創作舞元素(時間知覺—頻率—中斷與連續)之動作元素(亦即，相同動作，以不同的動作層次表現，產生不一樣的舞蹈動作語彙與肢體表情。)與簡易的隊形變化，配合音樂，即可編創出一首獨具風格的創作舞，更可進行舞台且全班性的表演喔！也讓學生了解簡易編舞的方式，以及舞台表演應注意的事項。

本單元名稱為機器人與音樂盒舞者取其動作模式；中斷動作就如同機器人一樣每一個動作後都會停住再進行下一個動作，好像閃電一般一閃即停住。而音樂盒舞者呈現的動作是一直持續(連續動作)在做，就如同電風扇的葉片一直在轉一樣。讓學生透過日常生活的玩具或裝飾品了解本單元教學的主要創作元素教學。

二、課程目標：

◎認識現代舞並欣賞專業舞團作品—雲門舞集之白蛇傳

從專業舞團的舞作—白蛇傳，進行動作分析與解說；針對青蛇與法海的動作進行解說與比對，讓學生了解中斷動作與連續動作在創作元素層次運用與動作欲表達的

舞蹈語彙有所不同。

◎創作舞元素之時間知覺—頻率—連續(持續)/中斷(短促)

針對創作舞元素之時間—頻率—連續(持續)/中斷(短促)，進行教學與練習，讓學生體驗二個不同動作層次所呈現的空中軌跡不同之處。並透過彩帶的操弄清楚看出手部動作在空中行進路線。

◎創作元素之關係知覺—與人—群體間(團體中的各組表演)

從各組相同動作層次(中斷與連續)與相同節拍數，結合音樂與組別進退場呈現團體中的各組表演(關係知覺—與人—群體間)，讓學生了解運用音樂旋律與段落的特性，將各組做進退場的安排，即可呈現團體的舞蹈表演。

◎能與同組夥伴協調且分工合作，共同進行創作舞舞作的編創與舞臺表演

將每個組內成員的個人單一造型組合成具有流暢性的一組動作，在動作組合的過程需要協調；部分成員所設計創造的動作是呈現不同水平(高/低)的動作元素，另一部分的成員在動作設計創作需呈現不同的身體尺寸(大/小)的動作元素。相互配合與協調將組內的動作連串成一組順暢極佳的動作，而非流於手部動作的比畫，在學生能吸收的範圍內提供創作元素，讓學生對身體的知覺提高，增加舞蹈動作的語彙，有助於日後的創作。

編舞過程中更加入隊形變化，讓每位組員皆能參與創作舞的編創。藉由音樂段落的特性巧妙安排各組的進退場，形成一首團體表演的舞作；看似小組的表演，將組間連串與組合卻不再是單一小組的表演，間接讓學生了解簡易的編舞技巧—雖是相同的動作層次，卻利用各組不同的肢體動作表現，加以組合，即可完成團體的舞作。

三、教學對象：

國小六年級

四、教學時數：

總教學時數為 240 分鐘(5 節)

活動一：認識知名舞團—雲門舞集(40 分鐘)

1. 白蛇傳舞作賞析(15 分鐘)



2. 動腦時間(15 分鐘)

3. 實際操作(10 分鐘)

活動二：我是機器人—中斷動作教學與創作(40 分鐘)

1. 機器人—1.2.3 木頭人(15 分鐘)

2. 機器人“加工廠”(15 分鐘)

3. 機器人跳舞“趣”(10 分鐘)

活動三：我是音樂盒舞者—連續動作教學與創作(40 分鐘)

1. 音樂盒舞者“初體驗”—彩帶操弄(15 分鐘)

2. 音樂盒舞者“製造廠”(15 分鐘)

3. 音樂盒舞者跳舞囉!(10 分鐘)

活動四：創作舞大公開(80 分鐘)

1. 摩拳擦掌—舞作練習與彩排(50 分鐘)

2. 上場囉!—舞台表演(10 分鐘)

3. 我上電視囉!—創作舞欣賞與檢討回饋(20 分鐘)

五、教學領域：

藝術與人文領域—表演藝術

六、教學單元目標(見架構圖)

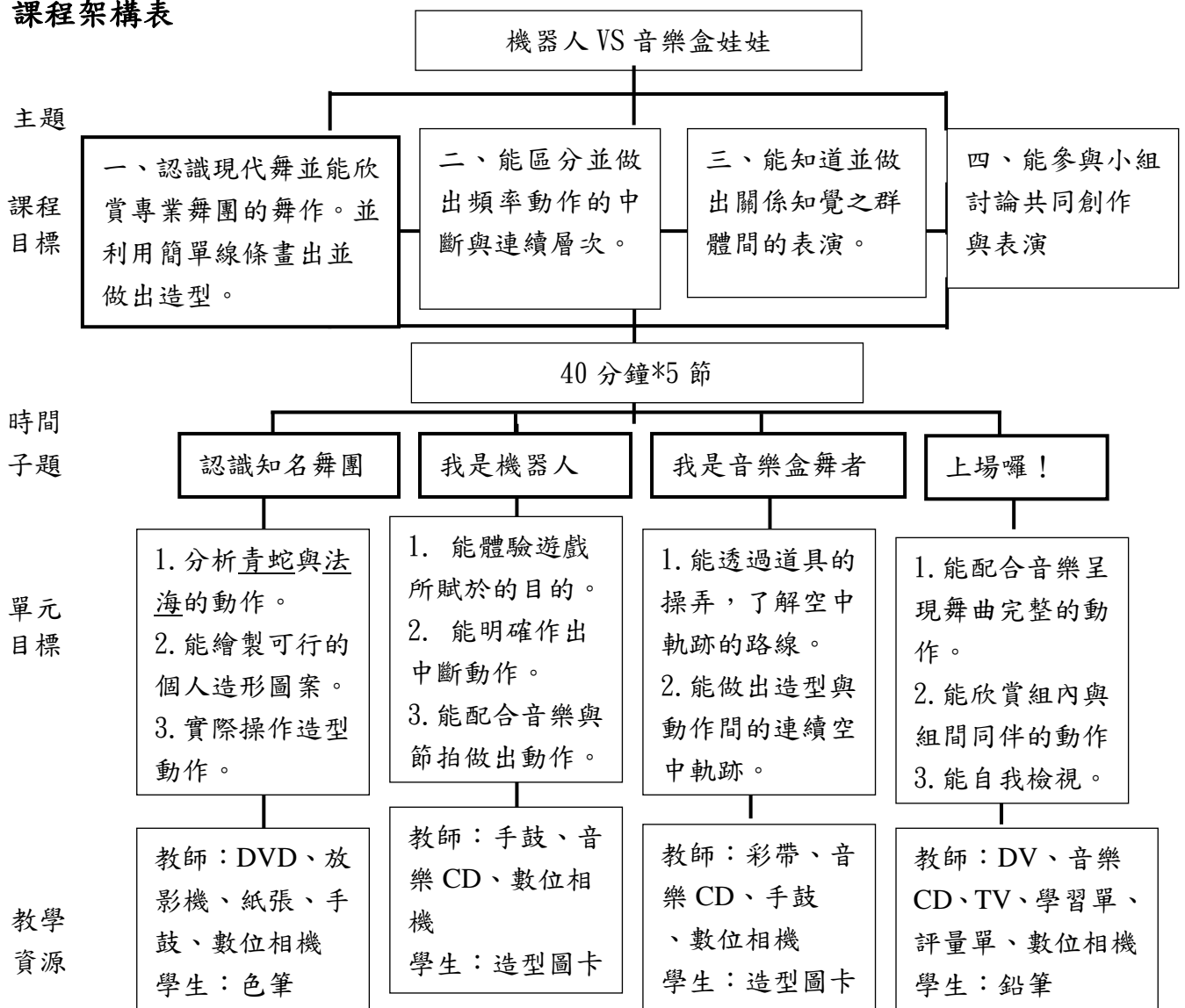
七、教學流程：

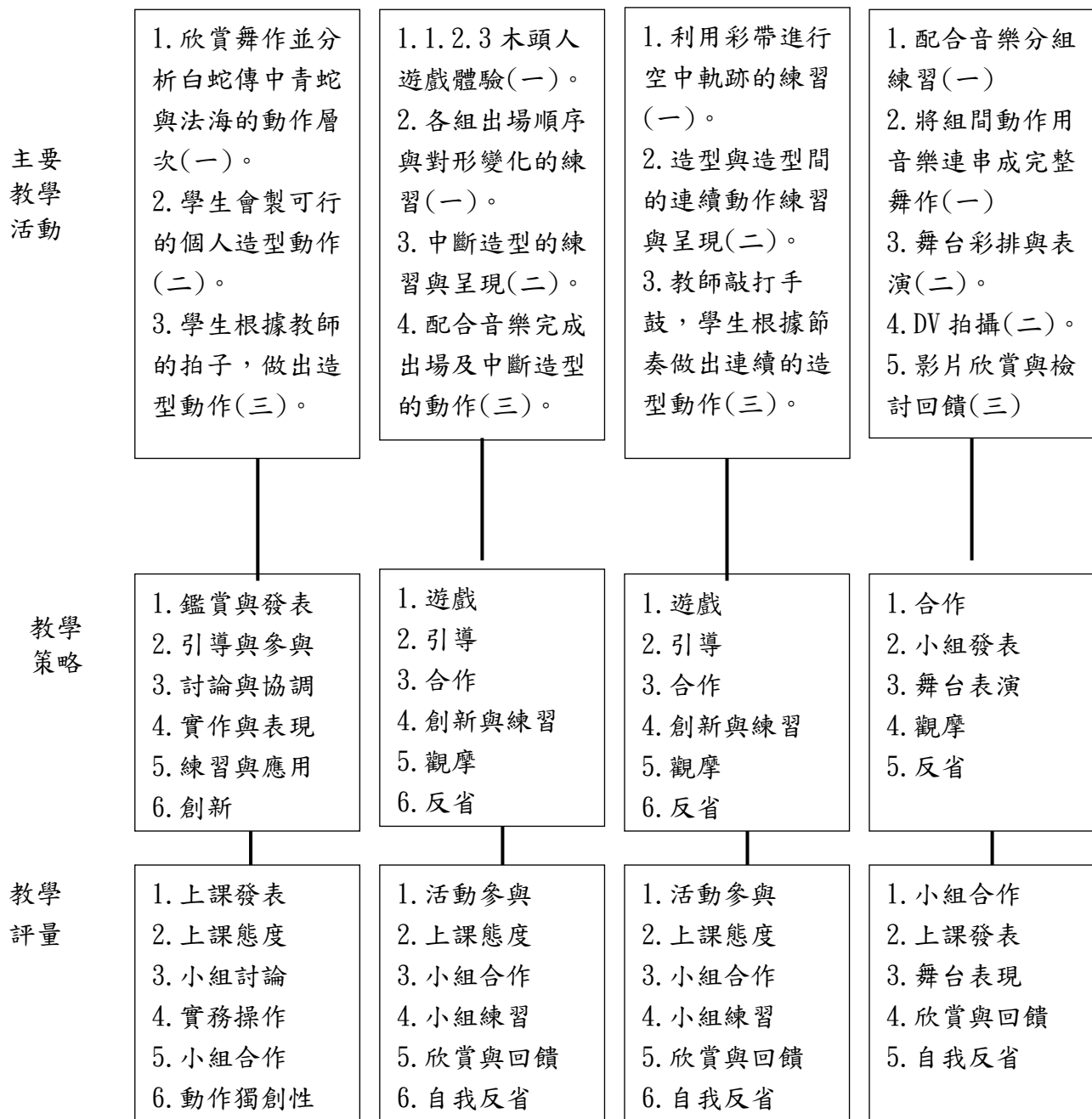
機器娃娃 VS 音樂盒舞者

教學性質	教學活動簡要流程	音樂節奏
舞作賞析	活動一：認識知名舞團—雲門舞集 (表演藝術鑑賞—白蛇傳) 40 分鐘 一、白蛇傳舞作賞析—青蛇與法海的動作分析(部分)15 分鐘 二、動腦時間—造型卡繪製(個人).....15 分鐘 三、實際操作.....10 分鐘	音樂段落有三段 每一段的節拍與動作皆相同： 前奏 2x8(進場) A1=4x8(進場) A2=4x8(中斷動作+隊形變換) A3=4x8(連續動作+退場)
體驗與創	活動二：我是機器娃娃 (中斷動作教學與創作) 40 分鐘 一、機器娃娃—1.2.3 木頭人遊戲體驗.....15 分鐘 二、機器娃娃“加工廠”.....15 分鐘 三、機器娃娃跳舞“趣”.....10 分鐘	

作	<p>活動三：我是音樂盒舞者 (連續動作教學與創作) 40 分鐘</p> <p>一、音樂盒舞者“初體驗”——彩帶操作……………15 分鐘 二、音樂盒舞者“製造廠”……………15 分鐘 三、音樂盒舞者跳舞囉……………10 分鐘</p>	<p>呈現方式： 第一段：1.2 組 第二段：3.4 組 第三段：全部 尾奏：</p>
舞 作 大 公 開	<p>活動四：上場囉！ (創作舞表演&檢討回饋) 80 分鐘</p> <p>一、摩拳擦掌——舞作練習與彩排……………50 分鐘 二、上場囉！——舞台表演……………10 分鐘 三、我上電視囉！——創作舞欣賞與檢討回饋……………20 分鐘</p>	<p>4*8-中斷動作 1*8-1.2:連續 3.4:中斷 ※音樂結束</p>

課程架構表





參、 教學內容

一、教學活動設計簡案(詳見三、教學過程)

二、教學設計：

1. 個人化—尊重每一個個體，充分發揮個人肢體造型的創作，讓每一位學生都有被尊重的感覺，不需有專業的舞蹈訓練技巧，每一位皆可完成的動作，不但需要創作亦要學習跟模仿。
2. 趣味化—藉由相似動作層次的遊戲導入教學活動之中，讓學生能在遊戲中體會教

師欲教學的動作層次之不同(時間知覺—頻率—中斷/連續)。

3. 系統化—課程設計由簡入深，循序漸進的教學方式，利用相同動作(頻率)不同層次(中斷/連續)進行舞作創作，有助於學生在創作舞的動作元素加以區隔與運用。
4. 創造化—在開放的空間上，讓學生充分的發揮並展現肢體創造力，以培養獨立思考與自我反省之能力與習慣。
5. 本土化—從本土的專業舞團之舞作進入舞蹈的世界，雖為世界性的舞蹈類型(現代舞)，卻依然可用中國傳統故事為背景進行創作與表演，雖立足台灣，卻充分融合中外文化並與世界接軌，須對本土認同才能跨足世界。
6. 民主化—在創作的過程尊重每一位個體；小組討論合作時，如何接納不同的意見，調整自己的看法，是民主素養中重要的，在此一教學主題則提供此一平台，讓學生能學會尊重每一個個體。
7. 資訊化—善用教學媒體與現代化的科技產物，讓學生實際的觀看自己的肢體展現，勝過教師的千萬個口述與指正。

教學過程

活動一：認識知名舞團—雲門舞集

40 分鐘

單元名稱	教學性質	教學流程	教學資源	教學法	教學評量	教學時間
機器人 VS 音樂盒舞者	舞作欣賞	一、白蛇傳舞作賞析： 導入活動：認識國內知名現代舞中青蛇與法海動作層次之不同。	DVD 影片 放影機 電視	鑑賞 發表	上課態度	15
		二、動腦時間：(個人造型卡繪製) 發展活動：利用簡單線條畫出個人動作造型，與組內成員討論避免相同造型，並有水平(高/低)與尺寸(大/小)的造型，並完成動作的練習。	A6 紙張 彩色筆	引導 討論 合作	小組討論 小組合作	15
		三、實際操作：(個人造型卡操作) 綜合活動：將個人繪製的造型卡，透過節拍表現出來。	手鼓	練習	實務操作	10
分段能力指標		1-3-2 構思藝術創作的主題與內容，選擇適當的媒體、技法，完成有規劃、有感情及思想的創作。				

	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。 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。 3-3-11 以正確的觀念和態度，欣賞各類型的藝術展演活動。
十大基本能力	一、了解自我與發展潛能。二、欣賞、表現與創新。四、表達、溝通與分享。五、尊重、關懷與團隊合作。六、文化學習與國際了解。八、運用科技與資訊。十、獨立思考與解決問題。

教學活動過程

課前準備

1. 現代舞影片準備—雲門舞集白蛇傳
2. A6 紙張裁剪完成，並提醒學生攜帶一枝彩色筆。
3. 再度檢查 TV 與放影機線路連接是否正常，以免耽誤上課時間。

一、認識知名舞團—雲門舞集.....15 分鐘

1. 介紹雲門舞集
2. 說明青蛇與法海動作層次的不同與角色的詮釋

二、動腦時間—個人造型卡繪製、小組討論與練習.....15 分鐘

1. 利用簡單的線條繪製出個人獨特的造型動作，並與同組夥伴討論做出不同水平(高水平/低水平)與尺寸(大尺寸/小尺寸)的造形，並根據組內夥伴的造型編排順序，使其每一個造型連接是順暢的。



教學提示：

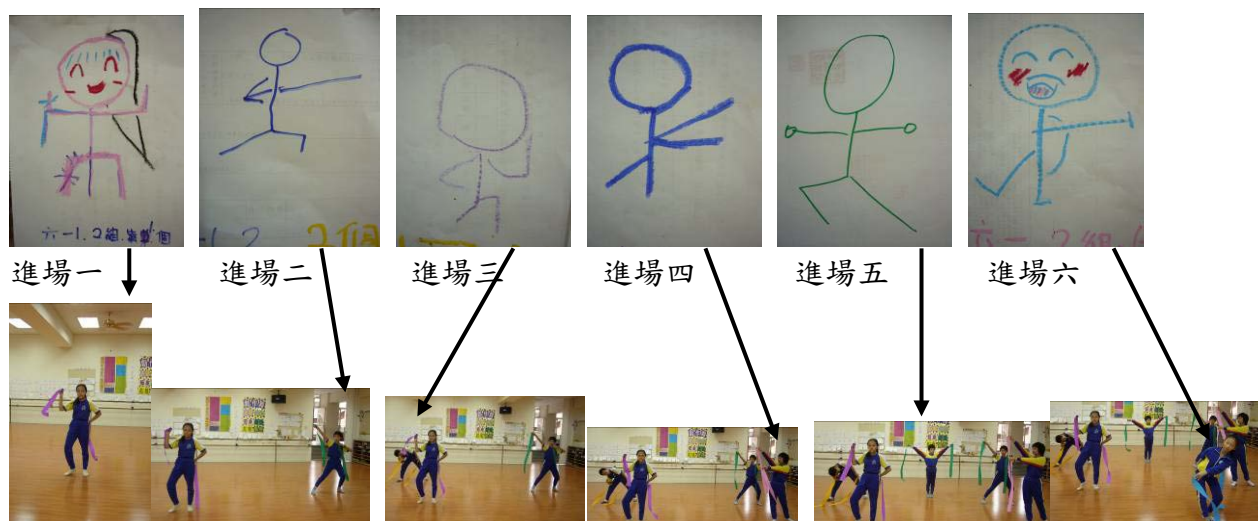
1. 繪製個人造型卡，注意事項說明：

- (1) 先照鏡子或是由組內伙伴相互觀看其動作是否可行。
- (2) 避免設計單腳站立的動作。
- (3) 自己所獨創的動作組內夥伴亦可完成。
- (4) 組內夥伴造型設計時，需分配其水平(高水平/低水平)與尺寸(大尺寸/小尺寸)的動作。
- (5) 繪製造型卡之前先整組夥伴練習，觀看其動作呈現的畫面協調及動作可行之後再依個人動作畫到紙張上。

2. 編排順序注意事項說明：

- (1) 考慮動作之水平與尺寸變化與連接性。

(2)實際操作練習之後再確認其動作編排的順序(下圖：造型圖卡與實際操作)。



三、實際操作.....10 分鐘

1. 根據節拍(包含進場每人有一個八拍，可完成進場及動作呈現)實際操作個人獨特的造型，並依其編排的順序進行動作的呈現。
2. 教師敲打節拍，全體組別同時依其排定的順序，進行個人造型動作練習，觀其動作流暢性。
3. 相互觀摩及檢討：教師敲打節拍，依其組別序號(第一組到第四組)進行觀摩。

教學提示：

1. 編排順序時，教師要特別提醒學生水平的呈現與尺寸大小在動作編排的流暢性是否順暢，以免無法在固定拍數上完成造型動作。

活動二：我是機器人

40 分鐘

單元名稱	教學性質	教學流程	教學資源	教學法	教學評量	教學時間
機器人 VS 音樂盒舞者	體驗與創作	一、機器人體驗營—1. 2. 3 木頭人 引導活動：教師敲打手鼓，學生跟著老師所敲打的節奏移動，當教師的鼓聲停住時，學生立即停住並做出獨特的造型，且每一次的造型皆要不同。	手鼓	遊戲 引導	活動參與 上課態度	15
		二、機器人“加工廠” 發展活動：藉由遊戲的引導，	造型卡 手鼓	合作 創新	小組合作 獨創性	15

	讓學生了解時間知覺—頻率動作—中斷層次如何呈現。並配合各組所編排的動作順序完成——模仿學習並練習。 三、機器人跳舞“趣” 綜合活動：配合音樂旋律，完成個人進場與組內依序中斷動作練習與表演。	音樂 CD 音響	練習 觀摩 反省	小組練習 欣賞回饋 自我反省	10
分段能力 指標	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，選擇適當的媒體、技法，完成有規劃、有感情及思想的創作。 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。 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。				
十大基本 能力	一、了解自我與發展潛能。二、欣賞、表現與創新。四、表達、溝通與分享。五、尊重、關懷與團隊合作。十、獨立思考與解決問題。				

教學活動過程

課前準備：

1. 音樂 CD 曲目確定。
2. 音樂曲是及段落進行分析，以便上課使用與學生討論。

一、**機器人體驗營—1.2.3 木頭人**.....15 分鐘

1. 教師敲打節奏，學生自由移動，待，教師的鼓聲停住，學生立即停止移動並做出靜止任意造型(中斷動作的練習)。
2. 教師可隨性的加快鼓聲的速度亦可將速度變慢。

教學提示：

1. 遊戲活動前先對學生說明，每次所靜止的造型最好不同。
2. 遊戲過程的靜止動作，教師可立即告知下一個靜止造型要求的要素，例如：二人有一個部位是接觸的，或是要比老師的還要低等等。
3. 利用靜止造型進行原地中斷的練習，當學生站立時，告知學生四拍完成與地面接觸的造型，當學生完成後再告知，利用四拍完成站立的造型(教學小技巧：教師有時在敲打到第二拍停住，看學生是否已經站立等候，如此則犯規，表示學生並未平均分配拍數

於動作之上)

二、機器人“加工廠”15 分鐘

1. 了解中斷動作之後，進行組內動作造形的順序編排。
2. 進行造型動作的初次練習，觀看其流暢度，在進行局部修改。
3. 告知學生每一個中斷動作有四拍(共有 3x8)，隊形變換有一個八拍(1x8)。

教學提示：

1. 動作造形編排注意事項：




- (1)注意前後動作之流暢度。
- (2)造型的水平與尺寸的運用。
- (3)注意每個動作要在固定拍數完成之可行性。

三、機器人跳舞“趣”10 分鐘

1. 教師先播放一次音樂，讓學生熟悉音樂旋律，並告知段落動作拍數。
2. 播放音樂，各組依教師指定的拍數完成動作與隊形變化。

教學提示：

1. 學生進行中斷動作會經常發生：腳重力踩地，聲音明顯是短促的(中斷)，上半身卻能持續且緩慢的做動作，亦即，上下半身未連接起來，教師需提醒手部的動作有如完 1. 2. 3 木頭人一樣，立即停住。

		
中斷動作一	中斷動作二	中斷動作三
		
中斷動作四	中斷動作五	中斷動作六

活動三：我是音樂盒舞者—連續動作層次教學與創作

40 分鐘

單元名稱	教學性質	教學流程	教學資源	教學法	教學評量	教學時間
機器人 VS 音樂盒舞者	體驗與創作	一、音樂盒舞者“初體驗”——彩帶操作 引導活動：每位學均有一條皺紋紙條，透過操弄看出手部在空中行進的軌跡。	手鼓 皺紋紙條	遊戲 引導	活動參與 上課態度	15
		二、音樂盒舞者“製造廠” 發展活動：各組分開練習每一個動作連串起來是連續，且四拍才完成一個造型動作，中間造型動作只是過門動作，並不呈現靜止造型。	手鼓 皺紋紙條 造型卡	合作練習	小組合作 小組練習	15
		三、音樂盒舞者跳舞囉 綜合活動：相互觀摩與檢討。教師敲打手鼓，各組先分開練習，在全班一起進行各組組內的動作。之後配合音樂旋律，相互觀摩。	手鼓 音樂 CD 音響 音樂 CD 音響	觀摩 反省	欣賞 自我反省	10
分段能力指標		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，選擇適當的媒體、技法，完成有規劃、有感情及思想的創作。 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。 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。				
十大基本能力		一、了解自我與發展潛能。二、欣賞、表現與創新。四、表達、溝通與分享。五、尊重、關懷與團隊合作。十、獨立思考與解決問題。				

教學活動過程

課前準備：

1. 準備皺紋紙，並裁剪成寬 6 公分，每位學生各一條。

一、音樂盒舞者“初體驗”——彩帶操弄……………15 分鐘

1. 每位學生手持一條彩帶，在不設限的情形，自由揮動，並請學生說出手會動的方式與彩帶在空中飄動的關係。
2. 教師提問題：如何讓彩帶在空中的行進路線是弧線或是圓形的。
3. 學生操作後回答問題。

教學提示：






1. 在不設限的情形下，教師觀察每位學生操弄的動作與彩帶空中行進路線進行，當下立即性的回饋，並於事後請該位學生示範。
2. 教師提問題，讓學生操作的過程仍需一一觀察學生操弄彩帶的情形，並告知手肘伸直與彎曲有何不同？

二、音樂盒舞者“製造廠”.....15 分鐘

1. 透過彩帶的操弄，若學生仍無法體會動作如何連續時，此時亦可繼續手持彩帶練習組內的連續動作。
2. 教師敲打手鼓(連續共有 3x8，隊形變換 1x8)，各組分開練習，每一個動作需做滿四拍，不需將造型定格呈現。

教學提示：

1. 提醒學生中斷的動作是每一個造型都要呈現出來，然而連續的是將每一個造型當做“過門”(BRIDGE)帶過去，不需停留在造型動作上。
2. 動作進行中如何讓彩帶不停留，或是呈現直線的路線。

		
連續動作一	連續動作二	連續動作三
		
連續動作四	連續動作五	連續動作六

三、音樂盒舞者跳舞囉.....10 分鐘

1. 配合音樂分組練習，從進場開始配合音樂實際練習。
2. 相互觀摩與檢討改進。

教學提示：

1. 教師可跟著音樂打節拍，讓學生對音樂旋律更清楚。

2. 音樂行走過程，教師可提示接下來的動作是什麼？或是隊形變化等等。

活動四—舞作大公開

80 分鐘

單元名稱	教學性質	教學流程	教學資源	教學法	教學評量	教學時間
機器人 VS 音樂盒舞者	體驗與創作	一、摩拳擦掌—各組與全體創作舞練習與彩排 引導活動：各組進行動作練習與舞台走位的練習。 全班一起進行整首創作舞的舞台彩排。	音樂 CD 音響 手鼓	合作 練習	小組合作 小組練習	50
		二、上場囉！（舞台表演） 發展活動：正式上台表演	音樂 CD 音響	小組發表 舞台表演	上課發表 舞台表現	10
		三、我上電視囉！（創作舞欣賞、檢討與回饋） 綜合活動：觀看全班創作舞的影帶。 回饋：針對舞台表演的優點檢討與回饋。	DV 攝影機 DV 攝影機 TV 連接線 學習單	觀摩 反省	欣賞 回饋 自我反省	20
分段能力指標		1-3-4 透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。 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。 3-3-11 以正確的觀念和態度，欣賞各類型的藝術展演活動。 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。				
十大基本能力		一、了解自我與發展潛能。二、欣賞、表現與創新。四、表達、溝通與分享。五、尊重、關懷與團隊合作。八、運用科技與資訊。				

教學活動過程

課前準備：

1. 舞台地面整理；事前檢查舞台地面是否乾淨，有無尖銳的物品。
2. 音響 CD 是前架設好並完成測試。
3. 數位攝影機是前充電，購置 DV 空白帶，腳架準備好。
4. 數位相機充電並檢查記憶卡空間大小。

一、摩拳擦掌—創作舞練習與彩排……………50 分鐘

1. 各組先分開練習，要求每一個動作、節拍與對形變化路線。
2. 全班一起練習，教師敲打手鼓，並針對各組進退場加強路線練習。



3. 播放音樂實際操作一次，視為正式舞台表演。

教學提示：

4. 舞台位置的走位(隊形變化)，需要讓各組學生實際練習，以免左右弄不清楚。

5. 全班進行進退場的練習，需要多次的操作練習，加強學生進退場的路線。

二、上場囉！—舞台表演.....10 分鐘

正式上台表演。

教學提示：用最輕鬆的笑容展現多節課練習的成果。

三、我上電視囉！—創作舞欣賞與檢討回饋.....20 分鐘

1. 完成舞台表演之後立即將 DV 連接電視，實際播放舞台表演的成效並加以檢討。

2. 先以平常速度播放，再倒帶用停格的方式一一解釋各組舞台表現的優缺點。

3. 針對整個單元進行學習的檢視及回饋。

教學檢視：

1. 學生的部份。 老師自我檢視。



←教室彩排



←舞臺
練習



粉墨登場→



教學評量

主題		機器人 VS 音樂盒舞者	
單元名稱	活動名稱	評量方式	評量項目
機器人 VS 音樂盒舞者	認識知名舞團	<ol style="list-style-type: none"> 1. 上課發表 2. 上課態度 3. 小組討論 4. 實務操作 5. 小組合作 6. 動作獨創性 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能發表自己的看法與想法。 2. 能聆聽教師解說舞作的動作分析。 3. 能參與問題的討論。 4. 能實際進行動作的練習。 5. 能參與小組的 6. 能發揮自己的創意運用在動作創造上。
	我是機器人	<ol style="list-style-type: none"> 1. 活動參與 2. 上課態度 3. 小組合作 4. 小組練習 5. 欣賞與回饋 6. 自我反省 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能參與小組的所有活動：如音樂曲式分析、動作順序編排等等。 2. 能聆聽教師的解釋與說明。 3. 能發揮團隊的精神並解決小組的問題。 4. 能參與並投入小組的創作舞練習。 5. 能欣賞他組的表演並適時給於建議。 6. 能檢討自己動作的缺失。
	我是音樂盒舞者	<ol style="list-style-type: none"> 1. 活動參與 2. 上課態度 3. 小組合作 4. 小組練習 5. 欣賞與回饋 6. 自我反省 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能參與小組的所有活動：如音樂曲式分析、動作順序編排等等。 2. 能聆聽教師的解釋與說明。 3. 能發揮團隊的精神並解決小組的問題。 4. 能參與並投入小組的創作舞練習。 5. 能欣賞他組的表演並適時給於建議。 6. 能檢討自己動作的缺失。
	上場囉！	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小組合作 2. 上課發表 3. 舞台表現 4. 欣賞與回饋 5. 自我反省 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能發揮團隊的精神並解決小組的問題。 2. 能發表自己的看法與想法。 3. 舞臺上能展現自己最佳的表演。 4. 能欣賞他組的表演並適時給於建議。 5. 能檢討自己動作的缺失。

附錄一

學生學習評量表— 班級： 年 班

座號	教學目標		學習態度		技能表現與運用			知識與鑑賞	
	姓名		能積極參與學習課程活動	發揮合作與協調並適度表達意見	學會本單元的動作元素	能完成個人獨創的動作	作品能表現出完整性(如評分表)	能注意表演藝術相關資訊	觀看舞蹈影片能說出特色
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									

創作舞評分表 班級： 組別：

姓名	動作元素 30%	節奏性 30%	隊形變化 20%	熟練度 20%	總分

附錄二： 機器人 VS 音樂盒舞者單元學習單

班級： 姓名： 座號：

1. 觀看雲門舞集—白蛇傳，回顧，舞作中的二位角色青蛇與法海，請依自己的想法回答問題

請用一段話描述您對青蛇與法海動作想表達的意思或是個性：

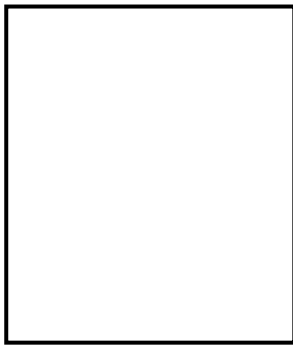
青蛇連續動作—

法海中斷動作—

如果現在您想表達活潑的心情，您會學哪一位的動作？為什麼？

我會學()的動作，因為：

2. 您所繪製的造型圖卡↓ 這個造型所呈現的創作元素有：



這造型動作在組內排的順序為第()個。

3. 下圖示是第()組，依序的造型動作

1	2	3	4	5	6

4. 舞台表演之後，您覺得自己的表現如何？我覺得：

5. 您覺得你繪製的造型圖卡還可以怎樣運用？我覺得：

6. 生活上有哪些題材適合編成創作舞呢？

階段	教學檢視內容	完 全 做 到	部 份 做 到	做 到	部 分 修 改	完 全 修 改
教 學 前	1. 教學單元的選定適切性					
	2. 進行教材分析與施教對象					
	3. 教學活動相關教材與教具準備(DVD、音樂 CD)					
	4. 確認媒體功能及操作能力					
	5. 教學引導活動設計適切性(與教學標是否相符)					
	6. 學生起始行為及能力評估					
教 學 中	1. 熟悉教學目標					
	2. 確實掌握教學目標					
	3. 單元教學內容					
	4. 引導活動帶領方式的適切性					
	5. 各確實掌握教學子題目標					
	6. 記錄學生上課反應					
	7. 各子題活動之後，進行診斷性評量					
	8. 引導活動過程中學生常規表現					
	9. 活動進行中學生參與態度					
教 學 後	1. 學生成果發表與教學期望					
	2. 學生對舞台展演的概念					
	3. 總結性評量成效					
	4. 學生學習本單元成效					
	5. 創作展演成效與預期目標之適切性					
	6. 學習成效與教材難易度					
	7. 學生對本單元教學內容的回饋(口頭討論)					
	8. 學生本單元上課方式的回饋(口頭討論)					

教學總檢討及學生上課反應：

附錄二：(創作舞所教學的是元素，而非動作)

本單元教學所運用的元素如下表(非全部的元素表)：

空間知覺—尺寸(大/小)、軌跡(直線/弧線)、水平(高/低)。

流暢知覺—力量(緊張/圓滑)。

時間知覺—頻率(中斷、短促/連續、持續)本單元教學重點

關係知覺—與人—群體間、群體。

文獻參考

李宗芹(1991)：創造性舞蹈。台北市：遠流出版社。

林貞吟(1996)：由感性與理性之間談舞蹈創作之過程。台北市：中國文化大學。

郭滿洲(2006)：讓身體會說話—創作舞教學。美育雙月刊，149，P72-79。

教育部主編：(1997)：學校體育教材教法與評量五。台北市：教育部。