

一、設計理念

(一)單元的設計緣起、背景、意涵：

1. 設計緣起：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，間接抹煞學生想動、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。
2. 設計背景：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。
3. 設計意涵：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。

(二)學生學習特質與需求(起始行為或先備知識)：

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。

(三)核心素養的展現(如知識、情意、能力的整合，學習情境與脈絡、學習歷程與方法、實踐力行的表現)

1. 知識面：認識國內知名舞團以及認識創作舞。
2. 情意面：尊重每一個個體的創作，並能與小組討論共同創作屬於自己風格的動作，且能接納組內成員提出的建議或是修改方向。
3. 技能面：能藉由繪圖的簡以線條呈現至體動作上，更能加以修讓動作更具美感。

(四)學習重點(表現與內容)的統整與銜接：

1. 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。
2. 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。

(五) 議題融入與跨科/領域統整的規劃：

議題融入：閱讀素養：單元可以結合閱讀課，將故事內容摘取精華或亦以故事大綱進行動作的編創，將文字轉變成舞蹈動作，讓文字的情感藉由肢體動作進行抒發與展示。

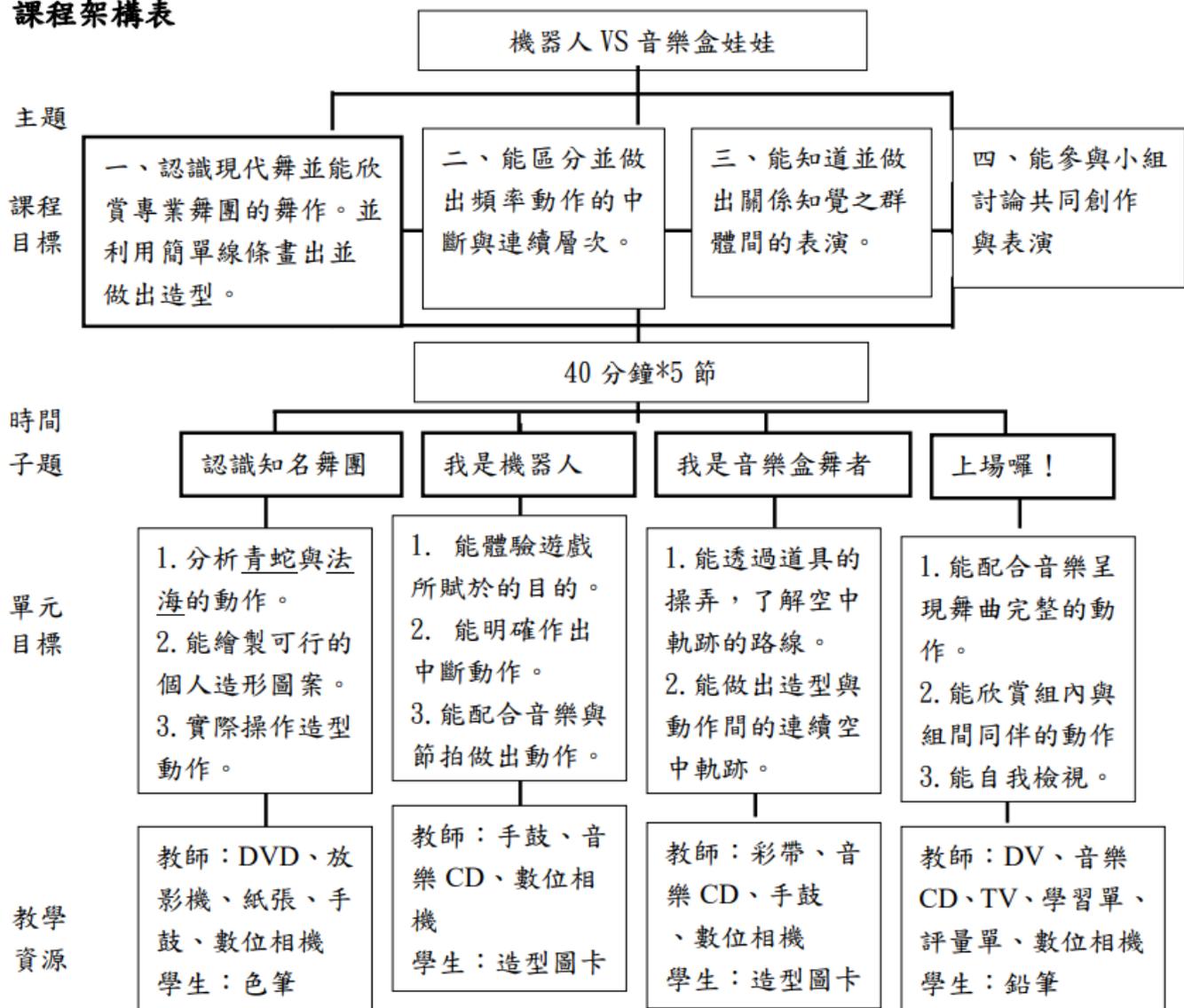
跨科統整：結合視覺藝術課程與音樂課程：視覺藝術可製作表演道具與背景幕的繪製。音樂課程可以分析音樂的選取與舞蹈創作內容的適切性。

(六) 重要教學策略與評量的說明：

- (1) 尊重學生的肢體創作，教師僅指導動作的流暢性與肢體動作的呈現，但仍需刪除不雅的肢體動作。
- (2) 若是學生無法將肢體動作轉變成線條圖案，可以由同組的學生一起完成：一人做動作，一人畫出線條圖案。
- (3) 音樂的選擇亦可由學生自己選定，學生更能快速地進入音樂與動作的結合。教師僅需評估音樂的適切性及可。
- (4) 隨時位學生的練習錄製影片並撥放，供學生參考創作過程舞蹈呈現的美感與流暢性，作為接續創作的調整。
- (5) 舞曲完成編創後，可以以舞蹈的主題進行手持道具會式背景的創作(結合視覺藝術課程)，讓整首舞曲更具由情境畫面。
- (6) 評量不單是教師評量，應將他組的評量納入其中，其評量項目與內容參閱附件一——教學評量表

二、單元架構

課程架構表





三、活動設計

領域/科目	藝術/表演藝術		設計者	郭滿洲
實施年級	六年級		總節數	共 5 節，200 分鐘
單元名稱	機器人 VS 音樂盒娃娃			
設計依據				
學習 重點	學習表現	1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。 3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。	核心 素養	藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。
	學習內容	表 E-III-1 聲音與肢體表達、戲劇元素		

		(主旨、情節、對話、人物、音韻、景觀)與動作元素(身體部位、動作/舞步、空間、動力/時間與關係)之運用。 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。		
議題 融入	議題/學習主題	閱讀素養		
	實質內涵	將故事內容摘取精華或亦以故事大綱進行動作的編創，將文字轉變成舞蹈動作，讓文字的情感藉由肢體動作進行抒發與展示。		
與其他領域/科目的連結		視覺藝術與音樂藝術課程		
教材來源		自編		
學習目標				
<ul style="list-style-type: none"> ● 認識現代舞並欣賞專業舞團作品： <ol style="list-style-type: none"> 1. 觀看雲門舞集—白蛇傳作品。 2. 針對法海與青蛇動作說明與二者動作的對比。 ● 學習創作舞元素動作： <ol style="list-style-type: none"> 1. 時間知覺：頻率—連續(持續)/中斷(短促)。 2. 關係知覺：與人—群體間 ● 能與同組夥伴協調並且分工，共同創作。 				

學習活動設計		
學習引導內容及實施方式(含時間分配)	學習評量	備註
<p>第一節</p> <p>一、白蛇傳舞作賞析：</p> <p>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。</p> <p>教學內容：</p> <p>1. 介紹雲門舞集。</p> <p>2. 說明青蛇與法海動作層次的不同與角色的詮釋。</p> <p>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形，與組內成員討論避免相同造型，並有水平(高/低)與尺寸(大/小)的造形，並完成動作的練習。</p> <p>教學內容：</p> <p>1. 繪製個人造型卡，注意事項說明：</p> <p>(1)先照鏡子或是由組內伙伴相互觀看其動作是否可行。</p> <p>(2)避免設計單腳站立的動作。</p> <p>(3)自己所獨創的動作組內夥伴亦可完成。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>2. 編排順序注意事項說明：</p> <p>(1)考慮動作之水平與尺寸變化與連接性。</p> <p>(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)。</p> <p>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。</p> <p>教學內容：</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>教學提示：</p> <p>1. 編排順序時，教師要特別提醒學生水平的呈現與尺寸</p>	<p>上課態度</p> <p>小組討論 小組合作</p> <p>實務操作</p>	<p>時間 15 分鐘</p> <p>15 分鐘</p> <p>10 分鐘</p>

<p>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。</p> <p>第二節</p> <p>一、機器人體驗營—1.2.3 木頭人</p> <p>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。</p> <p>教學內容與提示：</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 <p>教學提示：</p> <ol style="list-style-type: none"> 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) <p>二、 機器人“加工廠”</p> <p>發展活動：藉由遊戲的引導，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一一模仿學習並練習。</p> <p>教學內容提示：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解中斷動作之後，進行組內動作造型的順序編排。 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)。 <p>教學提示：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 動作造型編排注意事項： <ol style="list-style-type: none"> (1)注意前後動作之流暢度。 (2)造型的水平與尺寸的運用。 	<p>活動參與 上課態度</p>	<p>15 分鐘</p>
<p>1. 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。</p> <p>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)</p>	<p>小組合作 獨創性 小組練習</p>	<p>15 分鐘</p>
<p>1. 了解中斷動作之後，進行組內動作造型的順序編排。</p> <p>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。</p> <p>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)。</p> <p>教學提示：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 動作造型編排注意事項： <ol style="list-style-type: none"> (1)注意前後動作之流暢度。 (2)造型的水平與尺寸的運用。 		<p>10 分鐘</p>

<p>(3)注意每個動作要在固定拍數完成之可行性。</p> <p>三、 機器人跳舞“趣”</p> <p>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。</p> <p>教學內容與提示：</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 <p>教學提示：</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 	<p>欣賞回饋 自我反省</p>	<p>15 分鐘</p>
<p>第三節</p> <p>一、 音樂盒舞者“初體驗”——彩帶操作</p> <p>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。</p> <p>教學內容與提示：</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 <p>教學提示：</p> <ol style="list-style-type: none"> 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？ 	<p>活動參與 上課態度</p>	<p>15 分鐘</p>
<p>二、 音樂盒舞者“製造廠”</p> <p>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。</p> <p>教學內容與提示：</p>	<p>小組合作 小組練習</p>	<p>10 分鐘</p>

<p>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。</p> <p>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。</p> <p>教學提示：</p> <p>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。</p> <p>2. 動作進行中如何讓彩帶不停留，或是呈現直線的路線。</p>		50 分鐘
<p>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。</p>		
<p>教學內容與提示：</p> <p>1. 配合音樂分組練習，從進場開始配合音樂實際練習。</p> <p>2. 相互觀摩與檢討改進。</p>		10 分鐘
<p>教學提示：</p> <p>1. 教師可跟著音樂打節拍，讓學生對音樂旋律更清楚。</p> <p>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。</p>	<p>小組合作 小組練習 上課發表</p>	20 分鐘
<p>第四～五節</p> <p>一、摩拳擦掌—各組與全體創作舞練習與彩排</p> <p>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。</p> <p>教學內容與提示：</p> <p>1. 各組先分開練習，要求每一個動作、節拍與對形變化路線。</p> <p>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。</p> <p>3. 播放音樂實際操作一次，視為正式舞台表演。</p> <p>教學提示：</p> <p>1. 舞台位置的走位(隊形變化)，需要讓各組學生實際</p>	<p>舞台表現</p>	

<p>練習，以免左右弄不清楚。</p> <p>2. 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。</p> <p>二、上場囉！（舞台表演）發展活動：正式上台表演 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。</p> <p>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視與回饋，缺點的修改與調整。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 完成舞台表演之後立即將錄影畫面在螢幕上播放，先完整播放表演的畫面。 2. 再以倒帶，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（參閱學評量表）。 	<p>欣賞 回饋 自我反省</p>	
<p>教學設備/資源：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 電腦，網路，投影幕，投影機（或是大屏）手鼓，紙張，蠟筆，手機具有錄影功能 		
<p>參考資料：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 		
<p>附錄：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 教學評量表, 學生互評表, 單元學習單, 教學檢視表 		

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	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	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	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	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	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	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！	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	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。

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：

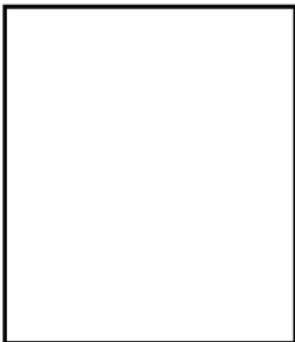
青蛇連續動作—

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：

四、教學成果與省思

教學成果

- 本單元的設計針對未有舞蹈基礎的學生藉由圖形的繪製進而進行肢體的呈現,讓學生對肢體伸展有初步的概念,進而將單一的肢體造型一一連串成連續的動作,期間可以將動作分配為連續與中斷。因此學生在學習無須顧及有無舞蹈基礎而是盡情地伸展肢體,教小組的動作記住即可。
- 為了在舞台有較佳的呈現方式,因此在第四節的作品練習須將學生拉到表演舞台實際練習,包含走位,舞台空間的運用,舞者定位點的確認等等。
- 學生在最後的舞台展現學習的成果,是有別於現今流行舞蹈的表演方式,各個也能充分展現這單元所學以及小組的創作。

教學省思:

- 此一課程模式亦可適用於三年級的學生,讓學生對身體各部位肢體的探索,可從伸展/收縮,身體高位/身體低位進行教學,讓學生能有機會探索肢體動作。
- 若是以三級學生設計類似創作舞課程,在音樂的選擇上可以選擇節拍較為明顯的音樂。亦可將因分段給各組表演的時間,最後在全部一起表現各組的動作,如此即完成班級的一項表演。