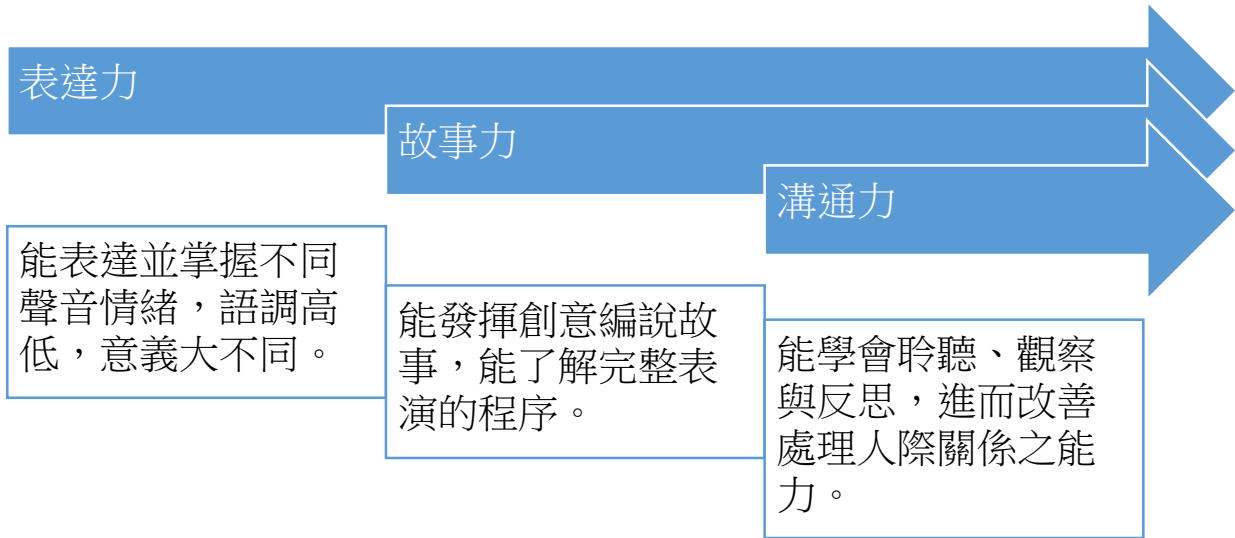
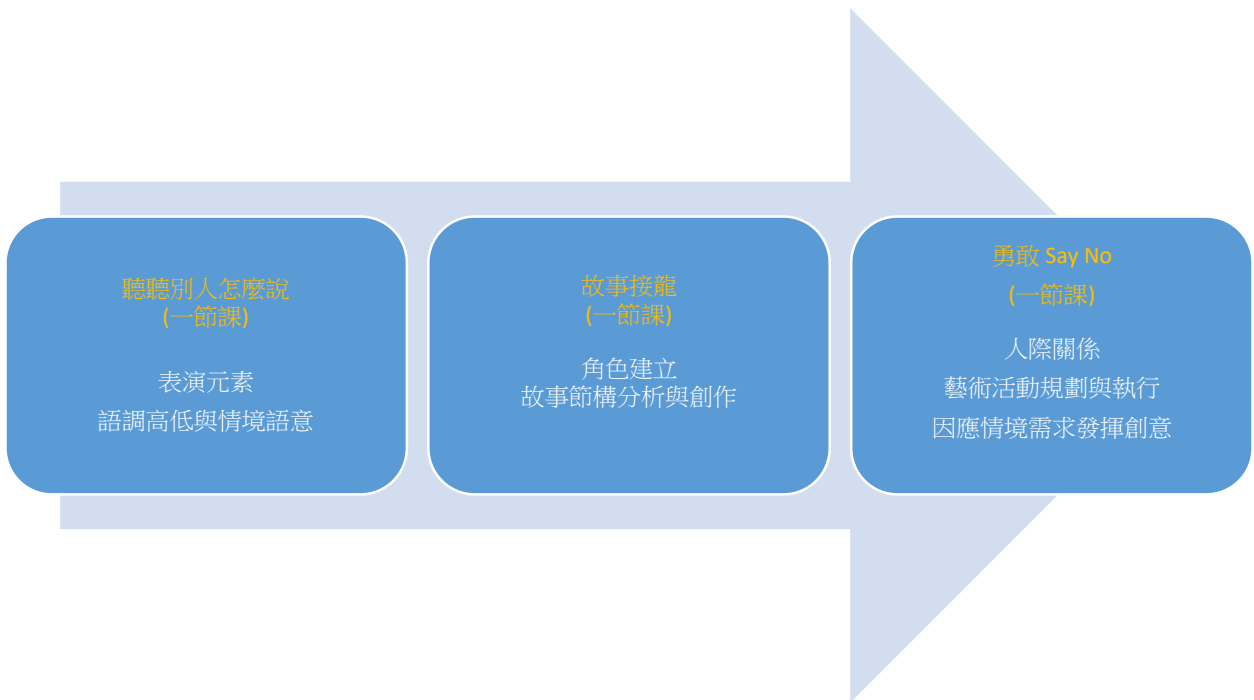


教學單元:青春 NG 不 NG 教學單元

一、設計理念



二、單元架構



三、活動設計

領域/科目	藝術/表演藝術		設計者	賴如茵、陳虹君
實施年級	國小高年級與國中七年級		總節數	共 3 節 · 135 分鐘
單元名稱	青春 NG 不 NG			
設計依據				
學習重點	學習表現	表 1-IV-1 能運用特定元素、形式、技巧與肢體語彙表現想法，發展多元能力，並在劇場中呈現。	核心素養	A3 規劃執行與創新應變 藝-J-A3 嘗試規劃與執行藝術活動，因應情境需求發揮創意。

		<p>表 1-IV-2 能理解表演的形式、文本與表現技巧並創作發表。</p> <p>表 2-IV-1 能覺察並感受創作與美感經驗的關聯。</p> <p>表 3-IV-1 能運用劇場相關技術，有計畫地排練與展演。</p>	
	<p>學習內容</p>	<p>表 E-IV-2 肢體動作與語彙、角色建立與表演、各類型文本分析與創作。</p> <p>表 A-IV-1 表演藝術與生活美學、在地文化及特定場域的演出連結。</p> <p>表 P-IV-1 表演團隊組織與架構、劇場基礎設計和製作。</p>	<p>B3 藝術涵養與美感素養 藝-J-B3 善用多元感官，探索理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。</p> <p>C2 人際關係與團隊合作 藝-J-C2 透過藝術實踐，建立利他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調的能力。</p>

學習目標

- 1 能運用聲音語調、情緒、肢體來表達說話者的內心狀態並小組呈現。
- 2 能理解角色對話情境使用，並運用語調、肢體動作表演來創作符合角色對話情境之情緒與故事情節。
- 3 能小組合作，運用劇場知識，排練並完成人際關係情況劇演出。

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>第一節課</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 引起動機(15分鐘) <p>1 請同學們專心看並模仿老師的動作，而且同時複誦老師說的話。</p> <p>唸詞參考如下：</p> <p>請你跟我這樣做，請你跟我這樣說， 點點我的頭呀，搖搖我的頭 動動我的肩呀，甩甩我的手 伸出我的右手，摸摸我的頭， 伸出我的左手，拍拍我的肩， 伸出我的右手，捏捏我的鼻， 伸出我的左手，拉拉我的耳， 揮揮我的右手，嘿 嘿 嘿， 揮揮我的左手，叻 叻 叻， 嘿叻 嘿叻叻，嘿叻嘿叻拔蘿蔔， 握起我的右手，Go Go Go， 握起我的左手，衝 衝 衝， 搖搖你的手指，瀝 瀝 瀝， 晃晃你的手指，拉 拉 拉， 哩哩哩啦啦，挖勒 哩啦， 伸出我的右食指，戳戳右邊的手臂 伸出我的左食指，戳戳左邊的腰 伸出我的雙手，幫右邊 馬殺雞，</p>	<p>能依照節奏模仿老師的動作並複誦</p>	<p>1. 表演過程，強調動作完成後一定要「定格」，讓觀眾知道表演已經結束。2. 加強各組表演細膩度。3. 統整活動時，教師引導學生思考說話語調對溝通的重要性。</p>

伸出我的雙手，幫左邊抓龍，
上拍拍下拍拍，左拍又拍讚讚

2 討論與反思

- (1)教師引導學生回想並討論剛剛的活動出現了哪些狀聲詞。
- (2)請學生觀察教師的手勢，水平方向的手勢變化代表音量大小，垂直方向代表音頻高低，運用狀聲詞「啦」依手勢變化改變聲音。
- 3.請學生換用「拜託」一詞來試試看。教師五指全開時請說「拜」，OK手勢時請說「託」，空心握拳時聲音節束。

● 發展活動(20分鐘)

以「不要」一詞為例，教師請各組完成指定任務
四種語調的「不要」

- A 苦苦哀求式
- B 疾言厲色式
- C 撒嬌式
- D 自恃甚高

1 全班學生分四組，各選派一名同學擔任區長出來抽籤，注意不能先打開籤。

2 請各組派出 AB 勇士，將依教師說明完成任務。

3 教師說明分組表演要求

a. 評量分為五個項度：討論情形、音量、揣摩語調、表演結束要定格【至少三秒】、觀演情形。說明的同時將相關項度貼在黑板上

b. A 勇士台詞「幫我啦！」

B 勇士台詞「不要」

表演時，依【四種語調】表達，不能加額外台詞，能加語助詞或重複台詞。

c. 可以加肢體動作與面部表情。

4 請區長打開抽到的籤，各組進行3分鐘的討論。

5. 老師依各組表演情形給分【每組表演完後隨即給分，但不公佈抽籤之語調情緒】。

6. 分析討論各組表演情緒：

(1)哪組的表現方式最有可能引發衝突？【學生回答完後，公布剛剛表現的情緒】

(2)哪組的表現會讓你覺得他口是心非/會錯意？

【學生回答完後，公布剛剛表現的情緒】

● 總結活動(10分鐘)

1. 教師請同學發表個人對本課程活動內容之感受與想法。

2. 教師歸納相同的語詞，表達的語氣不同，事件發展也不同，給人的感受也不一樣。與人相處亦同，有的人說話讓人聽起來很舒服，但也有人說話容易讓別人不開心或與人起衝突，別小看說話這門

能參與討論

能隨著手勢改變聲音

能依指令完成表演

能參與討論發表個人想法

藝術

第一節課評量

評量項度	第一組	第二組	第三組	第四組
討論情形				
展演音量				
揣摩語調				
觀演情形				
定格(至少3秒)				

第二節課

● 引起動機(5分鐘)

【全班圍坐在地上成一個圓】

1. 教師說明這節課將挑戰全班性的集體創作。
2. 邀請兩位同學與教師一起示範電視節目「天才衝衝衝」之節奏 Tempo 遊戲。
3. 說明接龍 Tempo 遊戲規則。
 - a. 拍打的節奏及速度必須連貫且一致。
 - b. 依座位順序完成詞語接龍。
 - c. 過程中連接不順達 3 次者，必須用三種聲音的變化說出剛剛想說的名詞。

● 發展活動(30分鐘)

【哆啦 A 夢-黃色小鴨篇】

1. 教師鼓勵同學將集體合作延伸為有劇情發展的故事編創。(這樣的描述不知恰當否)
2. 說明進行方式與規則：
 - a. 依序每人一句，必須是完整的句子(不能少於 4 個字)。
 - b. 可以用第三人稱描述劇情，也可以劇中的角色人物說話。
 - c. 音量要讓全班都聽到。
 - d. 說完後請同學比手勢讓下一位同學接棒。
3. 教師坐進圓圈中，拿著鼓棒開始說故事：多啦 A 夢同學們都知道嗎？有一天放學後回到家，大雄打開 FB 看到小夫 po 好多和黃色小鴨的照片，非常羨慕。最喜歡出去玩的大雄，想到周末快到了，就開口對多啦 A 夢說：「哆啦 A 夢~人家也想去看看黃色小鴨啦！」
4. 教師將手中的棒子傳給身旁的同學，開始故事接龍，直到每位同學都體驗過一次，便結束。

【我們這一班-作弊篇】

1. 教師正向肯定全班同學集體創作之能力。
2. 將故事主題由虛擬的卡通轉為真的生活。教師拿著鼓棒開始說：故事的主角為阿信與瑪莎，他們是快樂國中 8 年 8 班同學，以下

能依規則全班共同完成
語詞接龍

能依規則，聆聽前面同學編創的故事，並延續故事發展

(兩個活動的引導技巧，我覺得說明方式應該要一致，我沒有很確定是否要將演教員都改成教師)

在【我們這一班-作弊篇】的活動中：教師的引導技巧(於過程中比暫停手勢，加入轉折點)：

※故事是卡在哪位同學，老師便走到他旁邊

1. 當故事劇情一直停留在瑪莎一直否認時：

演教員介入：老師請阿信到辦公室面談，老師對阿信說：「阿信，這次考試真的是憑自己的實力嗎？」……

(由同學接)

2. 當故事劇情一直停留在雙方一直否認：

演教員介入：為了證明阿信真的是憑自己實力完成，老師請阿信再寫一次同樣

的題目，結果阿信的答案與第一次寫的完全不同，老師對阿信說：

「阿信，現在你有沒有甚麼話要對老師說」……(由同學接)

9

3. 當故事劇

是他們發生的事：

【AB 演教員(教師)分別扮演瑪莎、阿信】

A 演教員(旁白)：下周就是學校段考，阿信十分焦慮，因為媽媽對他說若這次段考還是吊車尾，便禁止他和瑪莎相約打球，改送他去補習班。天哪！打球可是他每周最期待的事，怎麼可以讓這種事情發生！今天下午阿信和瑪莎一樣相約在球場打球，但球技出眾的阿信，今天卻一直被瑪莎抄球.....

【A 演教員放下鼓棒起身離開圓圈，背對學生進行角色轉換裝扮，B 演教員輕拍籃球由前門進入】

瑪莎：嘿！你怎麼啦？打球啊！心不在焉的。

阿信：喔.....沒事啦...

瑪莎：騙人，進球數遠遠落後我這麼多，反常喔，有心事說出來吧！

阿信：.....瑪莎，我們是不是好朋友？

瑪莎：這還用說嗎，當然是好得不得了。

阿信：我這次遇到一個難關，過不過得了，就靠你了。

瑪莎：說！需要我幫甚麼？

阿信：下周段考，我媽說若這次段考還是吊車尾，就不准我約你打球，改送我去補習班。

瑪莎：啊~~ 這麼慘喔~

阿信：對啊！所以考試當天，你.....幫我一下吧！（撞肩）

瑪莎：ㄉ.....你的意思是？

阿信：你的考卷答案借我瞄一下

瑪莎：這.....

阿信：哎喲，如果我不能出來打球，那你也沒得打啦！幫我啦！拜託~

瑪莎：為了你，為了籃球，好吧.....換我拜託你，偷瞄技術好一點，千萬別被發現，不然我們都死得很難看~~

阿信：齁！我辦事你放心~ 謝啦！打球吧~

【B 演教員輕拍籃球由前門離開，A 演教員背對學生脫掉角色裝扮，坐回圓圈拿起鼓棒】

A 演教員(旁白)：段考當天，瑪莎果然幫了阿信作弊，自認天衣無縫的他們，沒想到其實老師已經發現了。當天午休，老師找瑪莎來約談。「瑪莎，你今天考試是不是故意把答案秀給阿信看？」

3. 教師將手中的棒子傳給身旁的同學，開始故事接龍。（當學生無法讓故事有實質發展與

情一直停留在阿信與瑪莎承認(默認)作弊：

演教員介入：阿信與瑪莎已知道作弊是不誠實且不可取的行為，老師對阿信與瑪莎說：「為了讓你們學會為自己行為負責，.....(由同學接)」

在【統整活動】中，教師引導技巧：

若學生回答的時間點非當事者的選擇權時(例如：爸爸媽媽不要結婚、不要生下我、媽媽不要要求成績.....)，教師引導學生非將責任歸咎於他人的選擇上，

應思考當事人可以透過自我省思做哪些改變，從中學會勇於承擔自己的選擇。

能依規則，聆聽前面同學編創的故事，並延續故事發展

變化時，老師適時介入喊卡，加入轉折點。)

● 總結活動(10 分鐘)

1. 教師引導同學思考，若自己是阿信或瑪莎，對於這個事件發展過程會有什麼想法或感受。
2. 現在若有一台小叮噹的時光機，帶著阿信或瑪莎回到過去，請各位幫他們想想，可以回到哪個時間點做些甚麼改變，就可以避免作弊這件事發生？並說明為什麼。

第三節課

● 引起動機(5 分鐘)

教師蒐集文章或影片，讓同學觀賞不同情境的拒絕方式。

● 發展活動(30 分鐘)

1. 教師請同學簡述上周全班集體創作阿信與瑪莎的故事大綱。
2. 教師回顧歸納上周全班關於時光機的討論。
3. 教師請全班依單元一的分組方式分為四組。
4. 事件回到阿信請瑪莎幫忙作弊那天的籃球場上，阿信對瑪莎提出作弊的請求，瑪莎若當下拒絕阿信，作弊這件事便不會發生。但要如何拒絕呢？拒絕是需要勇氣。
5. 請各組區長出來抽籤，抽到自己的任務了，等一下請各組推派另外兩位同學分別扮演阿信與瑪莎，請用聲音語調將劇情演出來，給各組 5 分鐘時間排練。

【四種拒絕：直接了當的拒絕、曉以大義的拒絕、擋箭牌拒絕、委婉的拒絕】

- 1、各組派區長出來抽籤，籤不可先打開。
- 2、各組選兩位同學扮演阿信、瑪莎，阿信：「你的考卷借我瞄一下」，瑪莎請依抽到的指令情緒拒絕阿信的請求，台詞可自由發揮，但一定要包含「不要」這個詞。
- 3、各組發表，老師給分。
- 4、第二階段：請各組在不改變劇中角色的個性前提下，依瑪莎回答的語調，被拒絕後的阿信會有甚麼反應呢？請各組討論後演出。
- 5、第三階段：請這兩位同學加入前面的台詞，再演一遍。
- 6、綜合討論：
 - (1)這四種拒絕方式都成功阻擋了作弊這件事發生，但這四種拒絕方式對當事人的友誼有何影響？
 - (2)哪種拒絕方式會帶來正面影響？

能分享想法

能依指令表演

能分享自己的想法

(3)當選擇與道德和法律息息相關時，無論你選擇哪種拒絕方式，只要站在正義的一方，老師要鼓勵各位同學勇敢說不。

● 總結活動(10分鐘)

完成青春 NG 不 NG 學習單

評量項度	第一組	第二組	第三組	第四組
討論情形				
展演音量				
觀演情形				
情節創作 揣摩語調				
定格(至少3秒)				

教學設備/資源：

鼓棒(或任何一種傳遞的信物)、語調字卡、演教員角色轉換的代表物(球帽、籃球)

四、教學成果與省思

青春 NG 不 NG 教案活動過程角色扮演



