

## 壹、主題名稱—戲說表演

## 貳、課程說明

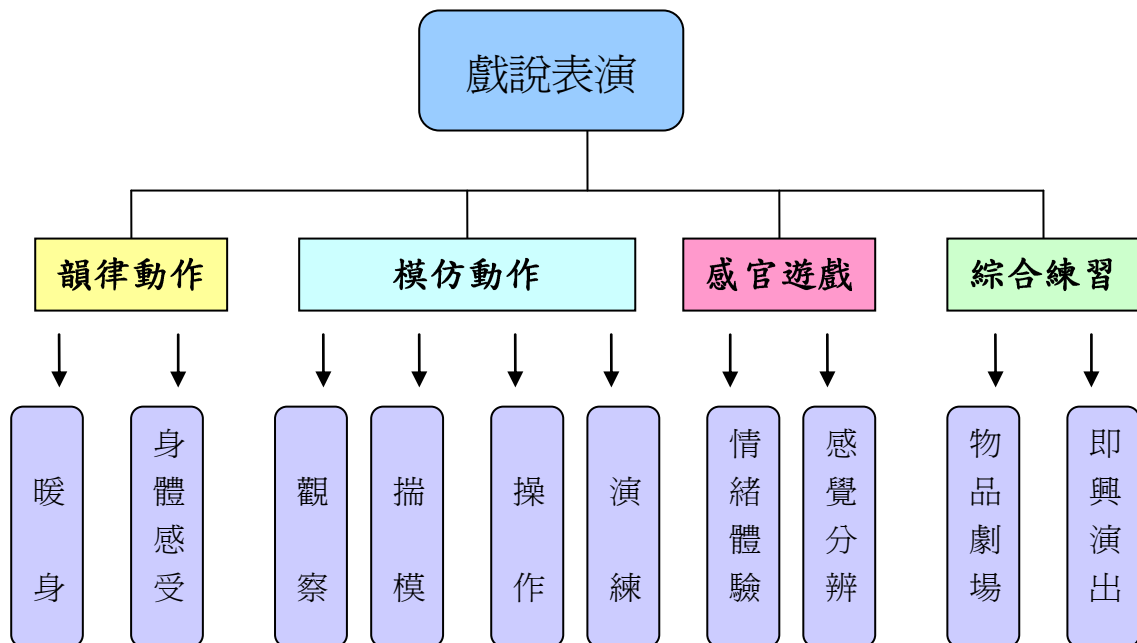
一、教學領域：表演藝術

二、教學對象：國小四年級

三、教學時數：十節課 400 分鐘

四、設計理念：現階段藝術與人文教材大多以主題式的課程將視覺藝術、音樂和表演藝術相結合，雖達到統整的目的，對戲劇藝術領域而言，缺少一套有系統的課程是較為可惜之處。本課程以國小四年級學童為對象，將戲劇活動中常有的「韻律動作」、「模仿動作」、「感官遊戲」分類設計八堂的課程，用以暖身、熟悉身體，並透過觀察、揣摩、操作和演練，體驗人的五官和情緒，最後並將前述的活動融合成兩堂「綜合練習」，整合成小型演出。

## 參、課程架構



#### 肆、課程內容




	單元名稱	教學主題	教學節數	評量方式	能力指標
韻律動作	飛翔天地間	暖身與放鬆	1	課堂秩序遵守 活動參與度 教師提問回答	1-1-1 1-1-2 2-1-6
	變化的球	身體感受	1	肢體運用 動作和音樂的 協調	1-2-2 2-2-7
模仿動作	陶藝家	觀察	1	觀察力 配合同學表現	1-1-2 1-2-4
	藏鏡人	揣摩	1	觀察力 合作完成度	1-2-2 1-2-5
	我的傀儡	操作	1	肢體運用 合作完成度	1-1-1 1-2-2
	太空戰士	演練	1	肢體運用 即興演出	1-1-2 1-2-2 2-2-7
感官遊戲	心情三溫暖	情緒體驗	1	情緒揣摩 學習單	1-2-4 2-2-7
	酸甜苦辣留臉版	感覺分辨	1	表情演練 五味呈現	1-2-2 2-2-7
綜合練習	日常用具大改造	物品轉化	1	物品劇場演出 創作想法陳述	1-2-4 2-2-7
	胡言亂語	即興演出	1	即興演出 肢體語言 學生觀賞態度	1-2-5 2-2-7

#### 五、單元教學活動(如後)



## 韻律動作：專注——暖身練習

活動名稱	飛翔天地間	教學時間	40 分鐘
教材來源	教師自編	教學設計者	東湖國小教師 陳志明
教學研究	<p><b>教材分析</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 創造性戲劇活動是一種即興自發的教室活動，在小學推行活動時，參與人員除了領導者以老師為主，其餘人員皆為兒童，兒童天性活潑好動，特別是少數學童性情容易躁動；因此，進行創造性活動戲劇前，暖身——專注練習便顯得格外地重要。</li> <li>· 暖身——主要是為了防止學童在進行創造性戲劇活動時，由於突然的亢奮情緒或肢體動作，而造成的傷害。另一方面，暖身也有助於放鬆全身的肌肉，讓肢體更加地協調，在進行活動時能更融入。</li> <li>· 專注——藉由冥想和靜躺的方式，讓學童試著沈澱心情，將活動前的躁動情緒降至最低，同時提昇專注度。</li> <li>· 正向情感——藉由創造性戲劇活動，孩童能培養正向的情感。透過暖身活動，可以建立其對表演藝術的興趣。</li> </ul> <p><b>教學重點</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 活動前，請學生把身上的負擔物卸除，用最輕鬆的姿式平躺在地板上。</li> <li>· 教學環境以安靜、不受外界干擾為原則。</li> <li>· 運用各類音樂來配合不同的情境，建議由安靜和緩→熱烈大動作。</li> </ul>		
教學資源	<p>舞蹈教室（或可供學童自由臥躺的教室空間，但不宜太大，以免學童狂野嬉戲） 鈴鼓、哨子（控制器：和學生建立規則及默契） 音響設備（播放音樂用） 各式音樂：不同的節奏、旋律、音色及曲式可引發不同的趣味。 新世紀音樂（沈澱學童情緒，同時可以暖身） 軍隊進行曲（可練習步伐節奏） 流行音樂（容易帶動舞動的情緒） 爵士藍調（可以即興地變換情緒） ※ 音樂可依照領導者期望的氣氛來選擇曲目。</p>		
教學活動		時間	教學資源
一、準備活動			
◎ 教師請學童圍成一個圓圈，老師用鈴鼓或哨子給予指令，並請學童依照指令進行回應。		5	鈴鼓哨子
			效果評量
			<ul style="list-style-type: none"> <li>※當老師拍鈴鼓三下或吹哨子三聲時，學生能擊掌一聲。</li> <li>※反覆練習至學生熟悉控制器的指令。</li> </ul>

教學活動	時間	教學資源	效果評量
<p>二、發展活動</p> <p>◎ 教師請學童安靜地平躺在地上，仔細聆聽老師的指令，並依照指令進行。</p> <p>◎ 教師給予指示詞：「吸氣——吐氣，吸氣——吐氣」。請學童專心地呼吸，仔細聆聽和感覺自身的呼吸。</p> <p>◎ 當學生專注呼吸時，可以播放旋律輕鬆的音樂（如：新世紀音樂）</p>	5	新世紀音樂	<p>※學生能夠在教師的引導下參與</p>  <p>* 如果有害羞的學生不敢參與，可先請其至一旁觀察。</p>
<p>◎ 教師隨著音樂加入活動指令，例如：伸出雙手，長出翅膀，揮動翅膀。（讓學童作手部肢體的暖身動作）</p> <p>◎ 接著加入腳部、腰部、肩部及身體各部位肢體的想像，讓學童進行全身運動。例如：開始飄浮在空中、全身感到輕鬆自在。</p>	5	新世紀音樂	<p>※學生能自由地舞動和調配自己的肢體。</p> 
<p>◎ 教師打開燈光，要學童想像自己是一隻毛毛蟲。</p> <p>◎ 隨著音樂的節奏變化，化成蛹，再展翅變成蝴蝶。（可用電影原聲帶“蝴蝶”）</p> <p>◎ 蝴蝶飛到南極太冷了，停落在地上。</p>	5	電影原聲帶——“蝴蝶”	
<p>◎ 教師播放韋瓦第的“四季——冬”，把活動場景轉至寒冷的南極，所有人員都變成企鵝。</p> <p>◎ 企鵝走路、找朋友、覓食，天氣漸漸變得愈來愈冷了，企鵝們開始受不了而昏倒了。</p> <p>◎ 場景的轉換可從昏倒醒來接著發展。</p>	5	韋瓦第的“四季”	

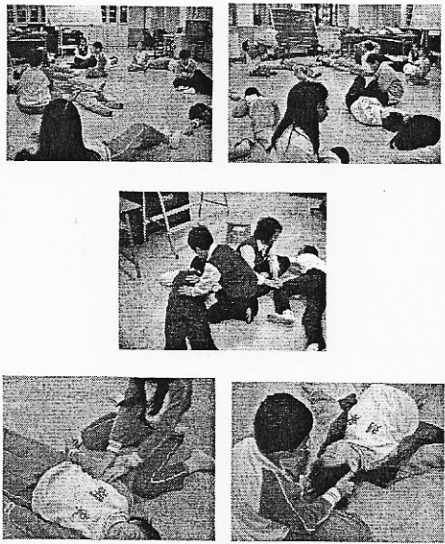
教學活動	時間	教學資源	效果評量
<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 教師播放卡通音樂的“百獸王戰士”，活動場景轉至深夜的巷子，有歹徒正在欺負百姓，情況危急。</li> <li>◎ 學童們化身為正義的使者、超人、蜘蛛人、蝙蝠俠等等，幫助老百姓打擊犯罪，逮捕惡徒，維護社會和平。</li> <li>◎ 但是在飛行時不小心撞到牆壁昏迷了。</li> <li>◎ 場景的轉換可從昏倒醒來接著發展。</li> </ul>	5	卡通音樂“百獸王戰士”	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 教師播放史等勞斯基的“藍色多瑙河”，把活動場景轉至歐洲的城堡。</li> <li>◎ 學童們走在神祕的城堡裡，突然進到漂亮的大廳，很多王子和公主正在跳舞。</li> <li>◎ 教師指示學童即興地舞蹈。</li> <li>◎ 隨著節奏變化，適時更換舞伴。(讓學童嘗試和不同夥伴接觸)</li> <li>◎ 接著要求學童獨自舞蹈，進行蘇菲旋轉。(不停地轉圈，累了自行趴下休息)</li> <li>◎ 當所有學童躺下休息時，教師可關燈。</li> </ul>	5	史等勞斯基的“藍色多瑙河”	
<p>三、綜合活動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 教師再次要求學生專注在自己的呼吸和吐納。</li> <li>◎ 提醒學生仔細地感受自己的氣息。</li> <li>◎ 等到休息足夠，請學生自行坐正。</li> </ul> <p>* 等到學生都坐好時，和學童分享剛才活動內容的感想。(覆頌學生的發言，確定其感受及想法)</p> <p>* 活動進行時，初期未參與的學童在觀察其它學童的表現後，通常會加入參與，教師要適時鼓勵及引導。</p>	5		 <p>※學生大多表示好玩、有趣。          ※有些人會想再試一次。          ※有人可能會流汗。</p> <p>※檢討：這項活動讓學童彷彿經歷了一場真實冒險般，建立對戲劇活動的喜好。</p>

## 韻律動作：相見歡

活動名稱	變化的球	教學時間	40 分鐘	
教材來源	教師自編	教學設計者	東湖國小教師 陳志明	
教學研究	<p><b>教材分析</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>進行完簡易的暖身活動後（5~10 分鐘），在學童初次見面時，可以用此教案來建立彼此的關係，降低陌生感和害羞的心情。</li> <li>傳球自我介紹——教師先拿具體的球（躲避球、排球均可）讓學童傳一遍，實際感受傳球的體驗。接著教師示範傳遞想像中的球，接到球的人要作『奇怪』的自我介紹。</li> <li>變化的球——從實際傳球到想像的球，學童順著球體大小、輕重的變化，來模擬、觀想身體和球體之間的關聯。</li> </ul> <p><b>教學重點</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>活動前，先作 5 分鐘的暖身活動。</li> <li>『奇怪』、非正式的自我介紹可以減低上台的恐懼。</li> <li>變化的球不僅拓展學童的肢體發展，也可以建立彼此的關係。</li> </ul>			
教學資源	<p>舞蹈教室或可供學童自由臥躺的教室空間。</p> <p>鈴鼓、哨子（控制器）</p> <p>音響設備（播放音樂用）</p> <p>各式音樂：可依照領導者期望的氣氛來選擇曲目。</p> <p>各種球類：排球、躲避球、氣球、功夫球（大型充氣球）、彈力球、彈珠等。</p>			
教學活動		時間	教學資源	效果評量
一、準備活動		5	音樂	
◎ 教師先給予學童暖身活動。				
二、發展活動		10 ~ 15	快節奏的音樂  各種大小體積的球	<p>※學生能夠在教師的引導下積極參與。</p> <p>※</p> 
<p>◎ 教師請學童並列圍個圓圈，伴隨著音樂傳球。</p> <p>◎ 教師示範音樂停止時，球傳到那一位時，必須作奇怪的表情，並作簡易的自我介紹。</p> <p>◎ 當學生傳球時，要注意音樂停頓點，不可使同樣的人重覆介紹。</p> <p>◎ 接著請學童傳各種體積、重量相異的球體，並請其記住握抱時的感覺。</p>				

教學活動	時間	教學資源	效果評量
<p>◎ 自我介紹結束後，教師要求學童靜躺在地板上，隨著指示詞自由發揮。</p> <p>* 指示詞內容：你們抓著一個超大型的氣球往天空飛去，現在正飄浮在空中，全身都放鬆了，然後全身都飄了起來，一直飄一直飄，飄到宇宙中。現在你在宇宙中，全身都輕飄飄地沒有地心引力的存在。</p>	5		<p>※學生能在地上自由地舞動和調配自己的肢體。</p> 
<p>◎ 教師將學童引導起立，讓學童練習抱球的大肢體動作。</p> <p>* 指示詞內容：突然間，氣球把你帶到一個陌生的星球上，緩緩地降落下來，這時候球開始有些重，而且滑滑的。但是距離地面還有一百公尺，為了不掉下來，要抱緊這個滑滑的大球。</p>	5	功夫球	<p>※學生能掌握手腳同時抱起大球的動作。</p> 
<p>◎ 教師引導學生的互動，特別是異性之間的互動。</p> <p>* 指示詞內容：當你降落在這個陌生的星球時，你才發現早已經有另一位男(女)生也抱著一個大球在那兒了，原來這個星球上只有你們倆一位男生和一位女生。沒想到你們手中的球忽然靠在一起，變成一個球。</p>	5		<p>※學生能開始和異性有所互動。</p> 
<p>三、綜合活動</p> <p>◎ 教師再次把球體積縮小，要求學生作更貼近的互動。</p> <p>* 指示詞內容：球還是不停地滑動著，你們兩位一同賣力地轉著球，而且球開始變小了，你們之間的距離也變小了。……球變地和躲避球一樣大，和網球一樣大，最後和彈珠一樣大，而且你們還繼續握著它、轉動它。</p>	5		<p>※學生能隨著指示詞拉近彼此距離，同時作肢體的動作變化。</p>  <p>*檢討：由於彼此仍不熟悉，有部份的學童不願和異性接觸，可以考慮把活動時間延長，慢慢培養默契。</p>

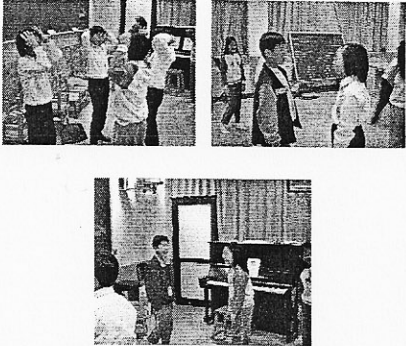
## 韻律—模仿動作：身體雕塑

活動名稱	陶藝家（捏麵人或雕刻家）	教學時間	40 分鐘
教材來源	教師自編	教學設計者	東湖國小教師 陳志明
教學研究	<p><b>教材分析</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 有些韻律活動雖然只有簡易的節奏擺動，但是部份的韻律活動事實上已經包含了模仿的動作，估且把它歸類為韻律——模仿動作。</li> <li>· 身體雕塑——從外在的觀察，陶藝家把陶土形體的改變，創造了各式各樣的形體象徵，可以視為模仿動作。</li> <li>· 被雕塑者——但就被雕塑的參與者而言，從陶土的揉捏到形體的改變，可以將其視為身體韻律的變化動作。</li> </ul> <p><b>教學重點</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 活動兩人一組進行，一人為陶土、一人為陶藝家。</li> <li>· 活動開始時，要注意暖身（可用揉捏陶土的方式進行）。</li> <li>· 活動的後半段，可以分成兩組，一組進行陶土揉捏，另一組作觀眾；觀眾的存在和意見，可以提供改進的方法。</li> </ul>		
教學資源	<p>舞蹈教室或可供學童自由臥躺的教室空間。</p> <p>鈴鼓、哨子（控制器）</p> <p>音響設備（播放音樂用）</p> <p>各式音樂：可依照領導者期望的氣氛來選擇曲目。</p> <p>椅子、桌子等各種道具（可以協助學童支撐動作）。</p>		
<b>教學活動</b>		<b>時間</b>	<b>教學資源</b>
<p>一、準備活動</p> <p>◎ 教師先給予學童兩人分為一組，進行冥想到活絡肢體的暖身活動。</p> <p>* 指示詞內容：一大清早，太陽還沒出來，身為陶藝家的你走到門口，面對著海洋，靜靜地閉上眼睛，坐著冥想，把思緒沉澱下來，專心在自己的「呼吸」上，準備今天的創作。</p> <p>* 你感到空氣有些溫暖，太陽的光線照在你的臉上，你睜開眼睛，發現太陽已經昇到海面上了，於是你站起來，走進屋裡，準備捏陶。</p> <p>* 你加了些水在陶土裡，揉動它的身體，按摩它的手腳，輕輕地扭動它的肩膀和脖子，小心地不弄壞它。</p>		5	音樂
			<p><b>效果評量</b></p> <p>※開始的想像活動不僅可以導入活動，也可作為暖身活動。（提醒小朋友，不可弄痛他人）</p> 

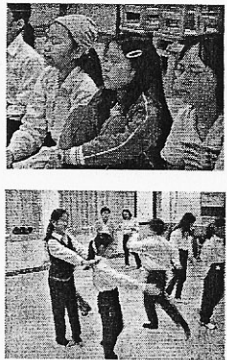


教學活動	時間	教學資源	效果評量
<p>二、發展活動</p> <p>◎ 暖身後，教師請學童根據指示詞自由發揮創作。(活動進行時，要詢問扮演陶土者是否有不舒服的感覺，以調整肢體的動作。)</p> <p>* 指示詞內容：在確定陶土沒問題，開始揉捏陶土；首先，你把陶土捏成一團。記得要讓陶土可以變成一團，怎麼做呢？</p> <p>* 接著把陶土作成各種形體的動物，小狗、小貓都可以。</p> <p>* 突然，你覺得肚子餓了，於是你把陶土捏成一條火腿、一顆荷包蛋，還有一杯奶茶。</p> <p>* 當你覺得吃飽時，再把陶土捏成一團，記得要溫柔！</p> <p>◎ 小組成員交換再進行一次。</p>	15 ~ 20		<p>※學生能隨教師的引導下自由捏陶。</p>   <p>加了芥茉的火腿      好喝的奶茶</p>  <p>有些辛苦的荷包蛋</p>
<p>三、綜合活動</p> <p>◎ 教師結束口述旁白的陶土創作後，將學童分成兩大群，一群進行陶土自由創作；另一群作「品味」的鑑賞家。</p> <p>◎ 教師給予創作類型指示，縮小鑑賞家的鑑賞範圍，例如：動物創作、運動類型之類。</p> <p>◎ 教師放快節奏的音樂，開始陶土創作活動。</p> <p>◎ 學童創作完時，教師一組一組輪流和鑑賞家分享。(如有學童無法支持困難動作，可用教室內的椅子、桌子等工具輔助)</p> <p>◎ 鑑賞家可以提出非人身攻擊的建議，把身體動作具體化地表達出來。</p> <p>◎ 教師小結後，換組繼續進行。</p>	15	<p>快節奏的音樂</p> <p>椅子、桌子</p>	<p>※學生能自由創作同伴的身體，變化肢體的動作。(但在過程中，要詢問陶土者的感受，千萬不能作激烈大動作，以免造成傷害)</p>  <p>跑步中      打排球</p>  <p>自由女神      維納斯</p> <p>* 檢討：由於形容詞字彙不易作表演的指示詞，教師宜多用動詞、名詞來給予各種指示。</p>

# 模仿動作：藏鏡人


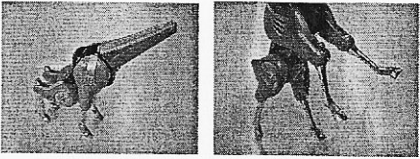
活動名稱	藏鏡人	教學時間	25 分鐘
教材來源	教師自編	教學設計者	東湖國小教師 陳志明
教學研究	<p><b>教材分析</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 模仿動作主要是讓參與者藉由眼耳的觀察，利用自身的肢體及聲音，將特定的事物具體化地表現出來；在模仿的過程中，參與者運用自己的理解和想像力，重新創造出新意義。</li> <li>· 鏡子——鏡子的存在使人可以清楚地看見自己，象徵及反射個人的形象及動作；藉由鏡子這項工具可以作仔細地觀察和反射。</li> <li>· 藏鏡人——藏鏡人主要的工作即是反映照鏡子者的一切動作及表情，在學童準備度足夠之下，可以延伸至聲音的表現。</li> </ul> <p><b>教學重點</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 活動兩人一組進行，一人為照鏡者、一人為藏鏡人。</li> <li>· 活動進行要循序漸進，從小變化到大動作，以達暖身功效。</li> <li>· 活動的後半段，可以分成兩組，一組進行藏鏡人模仿，另一組作觀眾；觀眾的存在和意見，可以提供改進的方法。</li> </ul>		
教學資源	牆面貼有鏡子的舞蹈教室或韻律教室。 鈴鼓、哨子（控制器）		
	教學活動	時間	教學資源
	<p>一、準備活動</p> <p>◎教師請學童面對鏡子，聽指令進行動作。</p> <p>* 指示詞內容：看著鏡子眨眨眼睛、吐吐舌頭、扭扭脖子，接著轉動身體、揮揮手，踢踢腿，放開全身的四肢。</p>	5	鏡子 音樂
	<p>二、發展活動</p> <p>◎ 教師給予學童兩人分為一組，一人為照鏡者、一人為藏鏡人。</p> <p>◎ 請學生自行創造動作，但動作的速度要和緩，不宜太快或太多變化。</p> <p>* 指示詞內容：藏鏡人隨時注意照鏡者的動作，記得是肢體相對的表現，不是同樣的動作。而照鏡者要保持藏鏡人可以跟上的速度，不要太急地作變化。</p>	10	襯底的 音樂 
	<p>三、綜合活動</p> <p>◎ 教師將學生分兩大群，一群進行模仿創作，另一組作觀眾。</p>	10	※觀眾能具體地陳述跟隨者的動作表現。 *檢討：活動的時間長短，可以根據學生興趣調整。






# 模仿動作：身體操作

活動名稱	我的傀儡	教學時間	40 分鐘
教材來源	教師自編	教學設計者	東湖國小教師 陳志明
教學研究	<p><b>教材分析</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 模仿動作主要是讓參與者藉由眼耳的觀察，利用自身的肢體及聲音，將特定的事物具體化地表現出來；在模仿的過程中，參與者運用自己的理解和想像力，重新創造出新意義。</li> <li>· 傀儡——傀儡偶的特徵在於把人體的大關節作明顯的分割，透過傀儡偶可以讓學童認識頸、肩、肘、膝、踝等身體部位，同時藉由操偶的過程來練習身體各關節的動作。</li> <li>· 操偶人——操偶人主要的工作是在運用假想的線來操作傀儡的動作；一般而言，真正的操偶者通常站在傀儡的後上方。但是在進行本活動時，為了讓扮演傀儡的學童能明瞭操作者的意圖（儘量減少口語的要求），以面對面的方式來操作，會有較佳的效果及表現。</li> </ul> <p><b>教學重點</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 活動兩人一組進行，一人為傀儡、一人為操作者。</li> <li>· 活動開始時，要注意暖身（可用線拉手、腳、頭各部位運動）。</li> <li>· 活動的後半段，可以分成兩組，一組進行操作傀儡，另一組作觀眾；觀眾的存在和意見，可以提供改進的方法。</li> </ul>		
教學資源	<p>舞蹈教室或可供學童自由臥躺的教室空間。</p> <p>鈴鼓、哨子（控制器）</p> <p>傀儡布偶</p> <p>音響設備（播放音樂用）</p> <p>各式音樂：可依照領導者期望的氣氛來選擇曲目。</p>		
<b>教學活動</b>		<b>時間</b>	<b>教學資源</b>
<p>一、準備活動</p> <p>◎ 教師進行冥想時間，活絡學生的肢體。</p> <p>* 指示詞內容：想像你自己是一具木偶、一具洋娃娃或是一具傀儡，身上有很多線條，你安安靜靜地坐在角落裡，等待主人來和你玩。</p> <p>* 你感到有人接近你，拉起你身上的線條，把你的頭拉起來，左手拉起來，右手也拉起來，突然放下……這時你的頭又被拉起，身體也跟著站起來，你右手上的線被舉高，不停地來回擺動……</p>		10	音樂
			<p>效果評量</p> <p>※開始的想像活動可以作為暖身，並使學童練習專注。</p> 


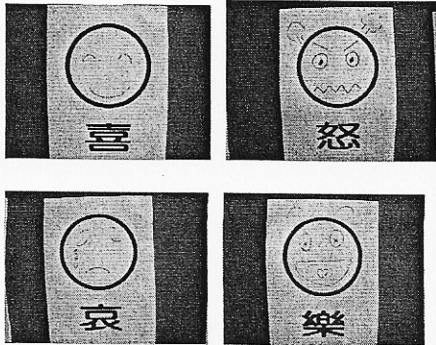
教學活動	時間	教學資源	效果評量
<p>二、發展活動</p> <p>◎ 暖身後，教師請學童圍坐，教師示範簡易的傀儡布偶。</p> <p>◎ 接著操作布偶給學童觀看，將身體的大關節：頸、肩、肘、膝、踝等部位介紹給學童認識。</p>	5	傀儡布偶	<p>※學生能根據教師的引導下嘗試模仿傀儡動作，練習運動頸、肩、肘、膝、踝等身體部位。</p> 
<p>◎ 教師給予學童兩人分爲一組，一人爲傀儡、一人爲操偶人。</p> <p>◎ 請學生面對面地（方便傀儡的觀看）自行創造動作，但動作的速度要和緩，不宜太快或突然間的變化。</p> <p>* 指示詞內容：想像你自己是一具木偶，要注意你的主人正在拉哪一條線，這一條線連接到你身體哪個部位，它應該會有什麼反應？</p> <p>* 操作傀儡的人可以從傀儡的身上拉動連接的線，讓它知道你想要作什麼動作，而不是用說的。</p>	10	音樂	<p>※操偶的學童能作明顯地絲線操作，同時靈活地嘗試各種變活動。</p>  <p>甩甩頭                      來轉圈圈</p> <p>學日本人跪坐              伸個懶腰吧</p>
<p>三、綜合活動</p> <p>◎ 教師結束第一階段的創作後，將學童分成兩大群，一群進行傀儡自由創作；另一群作「品味」的鑑賞家。</p> <p>◎ 教師給予創作類型指示，縮小鑑賞家的鑑賞範圍，例如：動物創作、運動類型之類。</p> <p>◎ 學童創作完時，教師一組一組輪流和鑑賞家分享。</p> <p>◎ 鑑賞家可以提出非人身攻擊的建議，把絲線和身體關係的動作表現，討論一番。</p> <p>◎ 教師小結後，換組繼續進行。</p>	15		<p>※學生能自由操作和創造同伴的身體，變化肢體的動作。（但在過程中，要觀察傀儡的動作限制，千萬不能作突發的激烈大動作，以免造成傷害）</p>  <p>* 檢討：具體的傀儡偶可以迅速地把學童引導至情境裡，教師可善加利用。</p>

# 模仿動作：機械動作

活動名稱	太空戰士	教學時間	40 分鐘
教材來源	教師自編	教學設計者	東湖國小教師 陳志明
教學研究	<p><b>教材分析</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 模仿動作主要是讓參與者藉由眼耳的觀察，利用自身的肢體及聲音，將特定的事物具體化地表現出來；在模仿的過程中，參與者運用自己的理解和想像力，重新創造出新意義。</li> <li>· 機械動作——科技發展日異月新，為人類生活帶來了諸多的便利，但過度機械化的文明將人類變地更加疏遠，機械動作練習，可以將冷硬的機械注入溫暖的人性化活動。</li> <li>· 太空戰士——電視卡通最受學齡兒童的歡迎，特別是打鬥的內容有時給予孩童平時情緒的發洩管道，因此機械動作的模仿不僅提供對於機械的觀察和表現，也能讓學童適當地抒發情緒。</li> </ul> <p><b>教學重點</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 活動開始時，利用機械玩具來分辨機械人物和有機人體動作上的差異，並嘗試有方向限制的肢體模仿動作。</li> <li>· 活動的後半段，將機械人物的動作延伸到日常生活中的各種機械器具的模仿，例如：時鐘、汽車等等。</li> </ul>		
教學資源	<p>舞蹈教室或可供學童自由臥躺的教室空間。</p> <p>鈴鼓、哨子（控制器）</p> <p>機械玩具、機械人偶</p> <p>音響設備（播放音樂用）</p> <p>各式音樂：可依照領導者期望的氣氛來選擇曲目。</p>		
<b>教學活動</b>		<b>時間</b>	<b>教學資源</b>
<p>一、準備活動</p> <p>◎ 教師進行冥想時間，活絡學生的肢體。</p> <p>* 指示詞內容：想像搭乘太空船到宇宙裡，突然太空船失靈，你必須穿著機械的太空服裝才能逃離。</p> <p>* 你飛到一個星球上，發現上面都是機械人，於是你和他們打交道，然後.....</p>		5	<p>配合太空情境的音樂</p> 
<p>◎ 教師進行完口述旁白，可以拿出事先準備的機械人偶。</p> <p>◎ 將機械人偶的頸、肩、肘、膝、踝等部位介紹給學童認識，並要求學童注意其和人體關節有何不同。</p>		5	<p>機械玩具、機械人偶</p>  <p>※學童能察覺機械人偶的動作有方向限制，不如人體自由。</p>

教學活動	時間	教學資源	效果評量
<p>二、發展活動</p> <p>◎ 暖身後，教師請學童圍坐，教師示範機械人偶的機械動作。</p> <p>◎ 接著要求學童觀看及模仿，將身體的大關節動作：頸、肩、手臂、腿部等，以及小關節動作：肘、腕、膝、踝等部位介紹給學童認識。</p> <p>◎ 依照大關節動作、小關節動作，循序漸近地要求學童練習。</p>	10	機械人偶	<p>※學生能根據教師的引導下嘗試模仿機械動作，練習運動頸、肩、肘、膝、踝等身體部位。</p> <p>頸部動作</p>  <p>手臂動作</p>  <p>手肘、手腕動作</p> 
<p>◎ 教師接續暖身時的想像活動，將方才未完成的故事繼續下去。</p> <p>◎ 請學生作有肢體限制的機械人活動。(活動中要持續提醒學童為機械人的身份)</p> <p>* 指示詞內容：你們在外星球上，開始走動，遇到新朋友時，會互相打招呼，記得你現在是機械人，手臂、大腿和頭會怎麼動作，你們會怎麼互相打招呼？</p>	5	配合太空情境的音樂	<p>※學童能作明顯地機械動作，同時靈活地嘗試各種變活動。</p> 
<p>三、綜合活動</p> <p>◎ 教師結束上階段的創作後，請學童兩兩分組，進行生活中的械動動作模仿。(教師可提示相關的機械器具，如：時鐘、汽車，供學童參考)</p> <p>◎ 學童創作完時，教師一組一組輪流地表演和討論分享。</p>	15		<p>※學生能自由創造生活器具的機械動作模仿。</p> <p>我們是大小時鐘</p>  <p>* 檢討：由於人體關節原本就比機械來得靈活，記得活動中要不斷提醒孩童注意機械的方向和動作限制。</p>


# 感官遊戲：情緒體驗

活動名稱	心情三溫暖	教學時間	40 分鐘
教材來源	教師自編	教學設計者	東湖國小教師 陳志明
教學研究	<p><b>教材分析</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>情緒是人類與生俱來的一項本能，是一種非語言的表達方式，在人際溝通扮演不可或缺的角色，同樣在表演藝術裡，情緒是相當重要的表演方式；因此透過感官遊戲，參與者運用自己的理解和想像力，重新詮釋個人內在的心理想法，並將其表達出來。</li> <li>心情三溫暖——人類擁有七情六慾，平時就算真的有情緒的表達，但往往也未被當事人覺察；透過創造性戲劇活動，可以使學童在表達一項情緒時，能夠真切地回想過去的情感經驗，重新喚回，並將其再次地表達出來。</li> </ul> <p><b>教學重點</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>活動開始時，利用各式情緒圖片，和學童討論圖片中的喜、怒、哀、樂等基本情緒表達。</li> <li>發放空圖卡，讓學童描繪喜、怒、哀、樂等情緒的臉部表情。</li> <li>當學童情緒體驗暖身活動足夠之後，用遊戲的方式（傳臉）作評量及總結。</li> </ul>		
教學資源	<p>可在一般教室空間。</p> <p>鈴鼓、哨子（控制器）</p> <p>各式情緒圖卡及字卡。</p>		
教學活動		時間	教學資源
<p>一、準備活動</p> <p>◎ 教師將圖片（快樂、傷心、興奮、失望、緊張、生氣、害羞、害怕）張貼在黑板上，請學生猜測為何種情緒。</p>		5	<p>情緒圖卡</p> 
<p>二、發展活動</p> <p>◎ 教師接著發放空圖卡，請學生小組討論，並把表情畫出來。</p> <p>◎ 教師張貼空白臉形圖卡，和學童一起討論喜、怒、哀、樂可能出現的表情。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 喜：會微笑、眼睛可能眯眯的；</li> <li>* 怒：眼睛會張大、咬牙切齒；</li> <li>* 哀：會皺眉頭、噘嘴巴，可能流淚；</li> <li>* 樂：開口大笑、手舞足蹈。</li> </ul> <p>◎ 教師根據學生討論，把情緒圖卡完成。</p>		10	<p>◎ 學童能察覺機械人偶的動作有方向限制，不如人體自由。</p> 

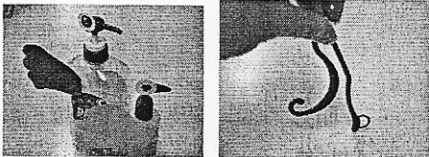

教學活動	時間	教學資源	效果評量
<p>◎教師拿出圖卡及字卡(快樂、傷心、興奮、失望、緊張、生氣、害羞、害怕)進行配對遊戲。</p> <p>◎教師提問:以上各種情緒中,會有什麼樣的表情出現?(教師統整學生答案)</p> <p>快樂:笑嘻嘻的。</p> <p>傷心:會低頭,皺眉頭,還會流淚。</p> <p>興奮:會大笑,手舞足蹈。</p> <p>失望:沒有傷心那麼難過。</p> <p>緊張:會發抖、感覺很不安。</p> <p>生氣:會想要打人、瞪人。</p> <p>害羞:會不好意思、扭來扭去。</p> <p>害怕:一樣會發抖,批批挫(台語)。</p> <p>◎教師抽籤請學生上台表演,練習用不同的表情說出語詞「好啊」,再由台下學生猜測。</p>	15	各式情緒圖卡及字卡。	<p>※學生能察覺各種情緒會有的表情,並盡興參與遊戲。</p>    <p>※學童能根據上台表演者的臉部表情,說出其扮演的情緒,並將圖卡、字卡配對成功。</p>
<p>三、綜合活動</p> <p>◎ 教師結束上階段的創作後,請學童分兩大群,一群進行「傳臉遊戲」;一群作觀眾。</p> <p>*傳臉遊戲:教師請一位同學上台看情緒圖卡,然後請他表演給下一位同學看,然後一直傳遞下去。</p> <p>◎ 學童創作完時,教師詢問觀眾:台上表演者所表達的情緒。</p> <p>◎ 教師小結後,換組繼續進行。</p>	10	各式情緒圖卡及字卡。	<p>※學生能自由創造情緒動作模仿,並把表情傳給下一位同學。</p>  <p>*檢討:情緒的模仿十分受到學童青睞及喜愛,教師運用得當,不僅可以培養學童的表演技能,同時也能喚起情意上的教育目的。</p>



# 感官遊戲：嗅覺遊戲


活動名稱	酸甜苦辣留臉版	教學時間	30~40 分鐘
教材來源	教師自編	教學設計者	東湖國小教師 陳志明
教學研究	<p><b>教材分析</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>人類用五官知覺來認識週遭的世界，對演員及藝術創作者來說，感官知覺的體現更是不可缺少的能力。因此，本單元透過嗅覺的活動，讓學童直接感受到不同氣味所帶來的神經感受，進而引發的臉部表情及身體動作。</li> <li>酸甜苦辣留臉版——教師事先準備好各種氣味的材料，接著給予學童嗅聞，同時準備數位相機拍下學童反應。此活動主要目的在喚起學童嗅覺經驗。</li> <li>同樣的模式可以運用在視覺、味覺、聽覺和觸覺等五官感受活動。</li> </ul> <p><b>教學重點</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>活動開始時，利用事先準備好各種氣味的材料給予指定的學童嗅聞，請其餘學童猜測其可能聞到的味道。</li> <li>教師接著請每位學生輪流嗅聞方才的氣味，判定味道。</li> <li>活動結束前，將拍攝的照片放映在電視上，和學童分析討論各種氣味引發的表情。</li> </ul>		
教學資源	<p>可在一般教室空間；數位相機、電視機或播映設備。</p> <p>鈴鼓、哨子（控制器）</p> <p>各種氣味的材料（香精、醋、黃蓮、胡椒粉）</p>		
<b>教學活動</b>		<b>時間</b>	<b>教學資源</b>
<p>一、準備活動</p> <p>◎ 教師將種氣味的材料隱藏在黑布或箱子裡，留一個開口給予學童嗅聞，同時準備數位相機拍下學童反應。</p> <p>◎ 記得一次討論一種氣味即可。</p>		15	各種氣味的材料
<p>二、發展活動</p> <p>◎ 教師接著將拍攝的圖片放映在電視上，請學童討論。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 甜：會微笑、好像很好吃；</li> <li>* 酸：想赶快逃離開來；</li> <li>* 苦：會遮住嘴巴，聞不下去；</li> <li>* 辣：鼻子癢癢地，可能打噴嚏。</li> </ul> <p>◎ 教師根據學生討論，把情緒圖卡完成。</p>		15	數位相機、電視機或播映設備
<p>三、綜合活動</p> <p>◎時間充足可進行「傳臉遊戲」。</p>			
			<p>效果評量</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※其它觀眾學童能仔細觀察嗅聞者的臉部表情。</li> <li>※輪流嗅聞時能將方才的觀察經驗和自身的嗅聞感受相結合。</li> <li>※學童能隨著圖片自由表達。</li> </ul>
			 <p>甜                      酸</p> <p>苦                      辣</p>

# 綜合活動：物體轉化遊戲

活動名稱	日常用具大改造	教學時間	40 分鐘	
教材來源	教師自編	教學設計者	東湖國小教師 陳志明	
教學研究	<p><b>教材分析</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 物體轉化是兒童在成長過程中必經的經驗，最常見的即是扮家家酒時，把積木、石頭、野草、花瓣等各種可能材料，假裝為居家生活裡的各種用品。這是兒童的一項本能，把它善加運用，可以創造出另有一番味道的表現題材。</li> <li>· 日常用具大改造——將物體轉化的能力運用在日常生活用品上，並提示學童根據生活用品的特徵加以改造，可以從外在的形似發展到內在的意義；同時可以培養學童對生活器具的觀察能力。</li> </ul> <p><b>教學重點</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 活動的上一堂課，教師先行示範，提醒學童回家作觀察及創作。</li> <li>· 個別故事分享前後，可以讓學童作集體的自由互動及即興演出。</li> <li>· 當學童無法將用品改造及編撰故事時，教師可用詰問方法，刺激學童的思考和對物件的看法，但不強制參與。</li> </ul>			
教學資源	<p>可在一般教室進行。</p> <p>音響設備（播放音樂用）</p> <p>各式音樂：可依照領導者期望的氣氛來選擇曲目。</p> <p>各種日常用具。</p>			
<b>教學活動</b>		<b>時間</b>	<b>教學資源</b>	<b>效果評量</b>
<p>一、準備活動</p> <p>◎ 教師在上回活動結束前，先行示範生活用品改造的方法。</p> <p>* 示範內容：有一天洗碗精先生太無聊，所以想和洗手乳小姐約會，於是他向鳥先生借了兩對翅膀，想要去天空瞧瞧，沒想到在路上遇到了襪架小姐正輕快地跳著舞……</p>		5	改照後的日常用具	
<p>二、發展活動</p> <p>◎ 教師播放音樂，請學生自由地把改造後有生命的用品，彼此互相交流遊戲。</p> <p>◎ 教師巡迴觀察學童活動。</p>		5	輕快的音樂音樂、改照後的日常用具	<p>※學童能自由地編故事和互動。</p> 

教學活動	時間	教學資源	效果評量
<p>◎ 教師請學童輪流上台發表自己改造的生活用具，並說個故事。</p> <p>* 該生把開口笑的拖鞋改造，故事為：在大海裡有條魚叫做小黃，有一天想找他的朋友小綠一起去玩.....</p> <p>* 這位女生把皮帶變為蛇，並學特技表演把它掛在脖子，編造了一則她和皮帶蛇的經歷。</p> <p>* 這位同學把母親的髮夾帶來，說它是一隻蝸牛，不停地爬呀爬著....（然後有同學插話說它也蠻像蚌蛤，於是故事內容跟著改變。）</p> <p>* 這位男生帶來發光器具，說它是會飛的蟑螂（馬上有人說像螢火蟲），於是全班建議把燈關上，開始由這位男生即興發揮。</p> <p>* 有些人未想故事，但仍請其上台發表改造用具。</p>	25	改照後的日常用具	<p>※學生能盡興發表創作。</p>        <p>膠帶變蝸牛 蝴蝶飛到我的髮夾上</p>
<p>三、綜合活動</p> <p>◎ 教師結束上階段的創作後，確認學童都明瞭他人創作後，再次進行即興的自由互動。</p>	5	輕快的音樂音樂、改照後的日常用具	<p>※學童能自由地編故事和互動。</p>  <p>*檢討：生活用品的改造除了感受荒謬的戲劇張力，也培養學童日常生活的觀察力。</p>

# 綜合活動：去除語言的活動

活動名稱	胡言亂語	教學時間	40 分鐘	
教材來源	教師自編	教學設計者	東湖國小教師 陳志明	
教學研究	<p><b>教材分析</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>傳統的戲劇重視人物、語言、情節的發展，但在近一世紀多元的表現流派影響下，很多劇作不再重視情節及語言的呈現。波蘭劇場大師果陀夫斯基甚至提出「貧窮劇場」，要求舞台上的各項藝術元素降至最低，演員應該把自己完全呈現在觀眾面前，用自己的肢體來表現劇場的力量。因此，引發了不少講究演員肢體表現的風潮。</li> <li>胡言亂語——本教案的設計主要目的在消除戲劇表演中的語言部份，用胡言亂語來取代有邏輯的言語次序。在剔除語言的功能後，演員只能依靠情緒、聲調和肢體動作的表達來彼此溝通及傳遞訊息，對演員的表演技能是很大的考驗。</li> </ul> <p><b>教學重點</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>本活動強迫遊戲者去參與肢體表現，而非口語的述說。</li> <li>由於不靠言語溝通，所以想要瞭解彼此所欲傳達的意義，必須要仔細地觀察、聆聽他人的表情和動作及音調。</li> <li>當學童熟悉活動模式後，可以即興地加入第三位演員，第四、第五……依此類推。</li> </ul>			
教學資源	舞蹈教室或可供學童自由臥躺的教室空間。 鈴鼓、哨子（控制器）、學生自行攜帶的道具			
	教學活動	時間	教學資源	效果評量
	<p>一、準備活動</p> <p>◎ 教師在上回活動結束前，先行示範胡言亂語活動。</p> <p>* 示範內容：(口說無意義的聲音)表達教師開著車，一站一站地接小朋友上車，每站都有不同的互動發生。</p> <p>◎ 教師再次複習上回『胡言亂語』活動。</p>	5		※學童能根據教師的肢體、表情和聲音表達，即興地加入演出。
	<p>二、發展活動</p> <p>◎ 教師隨機挑選小組上台演出，其餘學生作觀眾。</p> <p>* 該學童雖然為獨自表演，但動作明確、表情及聲音也十分逼真，所以很快讓其它學童猜出內容。</p> <p>◎ 和學童討論活動內容：有些人表示為上學來不及了。</p>	5	學生自行攜帶的道具	<p>※學童能自由地編故事和互動。</p>  <p>倒楣的清晨</p>

教學活動	時間	教學資源	效果評量
<p>◎ 教師請學童輪流上台自己創作的『胡言亂語』故事。</p> <p>* 兩位女學生相約一同去划船，雖然沒有聲音(她們以為要演默劇)，但划船動作明顯，很快便猜出來。</p> <p>* 這位女生走路走到一半，踢到躺在地上的男生，男生爬著起來，一只抓住女生的腳，後來還站起來作拜託狀，所以有人猜測為：遇到乞丐。</p> <p>* 這兩位同學一上台便打來打去，沒有明確的身份表現，於是各種答案都出現：打架、摔角、超人決戰.....</p> <p>◎ 教師宜制止無法中止的打鬥行為，以免學生真的發生肢體衝突。</p>	20	學生自行攜帶的道具	<p>※學生能盡興發表創作。</p>  <p>我倆相約划船去</p>  <p>求求你施捨我好嗎?</p>  <p>筋肉人三世擂台大賽</p>
<p>三、綜合活動</p> <p>◎ 教師結束上階段的創作後，開始加入第二、三、四、五.....位演員入戲，作即興演出。</p> <p>◎ 演出結束後，請演員和觀眾一同檢討演出內容。</p> <p>* 一位女生蹲著挖土、澆水；接著另一位男生走進打招呼，作同樣的動作。然後男生作潑水狀，女生也撥回去，但之後就各自回去繼續種植。</p> <p>* 第三、四位加入後往兩人撥水，第五、六位扮演警察抓小偷，接著場面便一團混亂.....</p> <p>* 檢討：原先活動進行地還算清楚，但在加入打鬥的嬉鬧行為後，開始變地一發不可收拾。</p>	10	輕快的音樂音樂、改照後的日常用具	<p>※加入的學童能和原先演員有良好的互動。</p>   <p>* 檢討：由於打鬥的嬉鬧行為會因為界限難以分明，易引發至難以收拾的場面，宜事先提醒學生減少肢體粗暴動作。</p>

## 六、參考資料

### 一、中文書籍

林玫君(2003)。創造性戲劇之理論探討與實務研究。台南：台南大學復文書局。

林玫君編譯（1994）。創作性兒童戲劇入門。台北：心理。

胡寶林(1994)。戲劇與行為表現力。台北：遠流。

區曼玲譯（1998）。劇場遊戲指導手冊。台北：書林。

教育部（2003）。國民中小學九年一貫課程綱要：藝術與人文學習領域。台北：教育部。

鄭嘉蕙（2001）。偶在這裡：親子偶寶貝D I Y教室。台北：民生報社。