

Boom ! The floor is shaking ! 教案格式

領域/科目	藝術領域——表演藝術科	設計者	鄭凱瀚	
實施年級	高中階段	總節次	共_1_節, _0_週	
單元名稱	Boom ! The floor is shaking !			
設計理念				
本課程旨在引導學生從生活經驗出發, 理解天然災害(尤其是地震)對人類生活的衝擊, 並學習面對災難時的應變方式與自我保護行動。透過沉浸式模擬、障礙體驗、合作互動與表演藝術的創作歷程, 學生不僅能發展災難情境中的行動力與同理心, 也能在同儕合作中強化解決問題的能力。				
課程設計強調「自發性探索」與「情境化學習」, 學生將在教師的引導下, 主動尋找逃生方式、演練協助他人、並反思面對災難的心理狀態。學習歷程中融合表演藝術與生活教育, 讓學生透過戲劇性的轉化與表述方式, 將所體驗的感受具象化並內化為生活中的實用知識。				
台灣位處板塊交界處, 地震發生頻繁。本課程以真實環境為出發點, 提升學生對地震災害的覺察與重視, 並藉由表演藝術提供一種富有創造性且具療癒效果的災後應對方式。				
此外, 課程亦呼應聯合國永續發展目標(SDGs)第13項:氣候行動, 特別是13.1「加強各國對與氣候有關的危害和自然災害的抵禦能力與調適能力」, 透過教育場域中的模擬與學習行動, 培養學生對於氣候災害的反應意識與防災素養, 期盼能在未來實際情境中展現主動應對與互助合作的能力。				
設計依據				
學習重點	學習表現	藝3-V-1 能主動參與多元的藝術活動, 認識文化資產, 豐富藝術生活, 連結區域文化與全球的議題, 尊重不同國家與族群的文化權。	核心素養	A2系統思考與解決問題 藝-J-A2 嘗試設計思考, 探索藝術實踐解決問題的途徑。
	學習內容	藝P-V-6 表演藝術應用於生活、文化、職涯、公民議題。		呼應之數位素養 ☐數位安全、法規、倫理。 ☐數位技能與資料處理。 ☒數位溝通、合作與問題解決。 ☐數位內容視讀與創作。 (請參考數位教學指引3.0版)
議題融入	實質內涵	- 環J12 認識不同類型災害可能伴隨的危險, 學習適當預防與避難行為。 - 防U1 分析臺灣災害〈洪水、颱風、土石流、乾旱...〉的風險趨勢及衝擊。		
	所融入之學習重點	藝3-V-1 能主動參與多元的藝術活動, 認識文化資產, 豐富藝術生活, 連結區域文化與全球的議題, 尊重不同國家與族群的文化權。		
與其他領域/科目的連結				

教材來源	一、多媒體與聲音素材 地震模擬環境音效(自製或公開授權音效庫) FreeSound.org、教師自編 用途:營造臨場感,引發學生情感共鳴與緊張氛圍 開場新聞影片或模擬災難畫面 YouTube 教育頻道(如「地震防災教育影片」)、台灣防災教育網、國家災害防救科技中心(NCDR) 用途:導入課程,激發學生對真實地震情境的感知 二、學習活動素材 轉型塑像活動指導語(Transformation Tableau) 改編自戲劇教育策略(Boal的形體劇場、Drama in Education 應用技術) 參考來源:《Teaching Drama: A Mind of Many Wonders》(Dorothy Heathcote) 用途:引導學生用肢體與語言進行災難前後情境的角色轉換與心理描寫 防災教育資源 台灣教育部防災教育網(https://disaster.moe.edu.tw/) 國家災害防救科技中心教材庫(https://www.ncdr.nat.gov.tw/) SDGs教育資源包(SDG13 氣候行動相關教材) 三、數位學習工具 Padlet/Google Jamboard/Kahoot 用於學生回饋、課堂即時互動、課後反思記錄 Canva/iMovie/PowerPoint 作為學生「災後故事短片」或「災害應對手冊」創作工具 四、SDGs連結資料 聯合國永續發展目標(SDGs)官方網站:https://sdgs.un.org/goals SDG 13.1:「加強各國對與氣候有關的災害抵禦能力與調適能力」 可輔以台灣永續發展教育網 SDGs教案設計指南
教學設備/資源	本課程需搭配具備靈活空間調整能力的教學場域,如表演教室、大型活動教室或可移動桌椅的普通教室,以利進行模擬避難、障礙體驗與轉型塑像等身體活動。教室內若能配合調光設備,將有助於營造地震模擬時的臨場氛圍,讓學生更深刻地體驗情境變化。 在音效與視覺呈現方面,需使用可播放多聲道音效的喇叭系統與播放裝置(如筆電、平板或手機),搭配模擬地震聲響、警報聲、環境嘈雜等素材,強化學生的感官經驗。若搭配投影機或大型螢幕播放新聞畫面與災害影片,則可提升學生對真實事件的理解與情境投入。 教學活動所需之操作材料包含:各式障礙物(可使用課桌椅、紙箱、軟墊等教室可取得素材)、角色設定卡片、情緒小卡、以及角色扮演時所需之簡易道具。另可準備大張白紙、彩色筆與便利貼,供學生於課程中記錄觀察、表現反思與創作討論使用。 為配合學生進行創作與回饋,建議每組配備一台平板或手機,用於紀錄小組互動、拍攝演出片段,並可進一步利用數位軟體如 Canva、iMovie 或 PowerPoint 進行報告製作。課程中亦可融入互動平台(如 Padlet、Google Form、Kahoot)進行課堂即時回饋、學習檢核或反思整理。 此外,教師可參考教育部防災教育網、國家災害防救科技中心提供的教材與數位資源,輔以聯合國永續發展目標(SDGs)第13項「氣候行動」相關資料,讓課程更具全球視野與素養導向的深度。

學習目標		
(一) 表演藝術應用於生活、公民議題，並能連結區域文化與全球的議題，以探索藝術實踐解決問題的途徑。 (藝3-V-1、藝P-V-6)		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
(一)引起動機 課堂一開始，教師播放環境音效，模擬地震現場，例如玻璃破碎、建築搖晃與人群騷動的聲音。接著，教師以第一人稱的敘事方式引導學生進入災難情境，並以「廣播發布警訊」的形式導入活動。正式活動前，進行安全宣導，提醒學生過程中將有較強烈的聲光刺激，若有不適可選擇旁觀。 廣播內容(中英對照) 2024年8月12日，台灣發生芮氏規模9.0的大地震，震央位於高雄，此時地震持續不減，造成大規模的傷亡事件…… On August 12, 2024, a magnitude 9.0 earthquake struck Taiwan, with its epicenter located in Kaohsiung...	5分鐘	學生能否以簡單語句描述剛才所感受到的聲音、體感與心理狀態。
(二)開展活動 教師於空間中設置可攀爬、躲避或繞行的障礙物，模擬災後環境。學生需穿梭於空間中，並與障礙物產生互動。教師在活動中穿插「地震警報」、「求救聲」、「建物倒塌聲」等聲音指令，促使學生即時反應並進一步思考合作與協助方式。 過程中，將學生設定為失去其一感官的傷患，藉此訓練學生進行自我覺察，打開多元感官。 例如：運用布矇住雙眼、將手或腳以布裹起來，或是佩戴耳塞等方式，學生間需要依靠僅存的感官，在不觸碰到對方肢體的前提下，進行路線指引。	10分鐘	觀察學生是否能展現多元的行動策略，並能主動與他人協助互動，非僅以單一方式應對。
(三)綜合活動 學生分組進行轉型塑像(Transformation Tableau)練習。第一階段，每位學生透過一個動作與一句話，呈現「災難發生前的日常生活」。第二階段，在教師發出信號後，全組瞬間切換為「災難發生後的狀態」，動作與語句需展現出災後的混亂、情緒或行動狀態。	20分鐘	學生是否能在信號後準確轉換動作與語言，並在小組中建立互動角色關係，共同呈現有意義的對比場景。

● (四)總結與反思 學生回到圈圈座位，共同進行課程回顧。教師引導討論：「如果你真的身處災難，你最需要的是什麼？」、「藝術能為受災的人做些什麼？」學生分享課堂中的個人感受與反思，並嘗試連結生活經驗，思考未來若再次面對災難，自己會如何應對與支持他人。	10 分鐘	● 學生能否具體表達自身經驗與感受，並針對課程主題提出具生活連結與價值思辨的觀點。
教學省思： 本課程嘗試將天然災害教育與表演藝術結合，透過地震模擬音效、空間障礙設計與肢體表達練習，營造出學生能身歷其境的情境體驗，讓學生在安全的環境下理解災害的威脅與應變的必要。從學生的參與反應可見，多數學生在情境中展現高度投入，能夠主動提出逃生方式、協助他人的策略，並在轉型塑像活動中充分表達災難前後的心理落差與情緒變化。 然而，也觀察到學生對於「真實災難經驗」的共感程度存在差異，有些學生可能因個人生活經驗尚未接觸重大災害，而對活動中的情緒描寫較為平淡。這提醒我未來可增加「真實案例分享」或「災後影像回顧」等素材，使學生更能連結現實與表演。 數位工具的運用雖然豐富了表現形式與互動可能，但在時間控制與器材調度上仍有待優化。若設備不足，可能影響活動的完整呈現。因此，未來課程中應提早安排技術支援與分組輪流操作機制，以確保每位學生都有參與數位創作的機會。 整體而言，這堂課讓我深刻體會到「藝術不只是創作的媒介，更是一種理解世界與表達情緒的力量」。當學生能透過戲劇去扮演、去感受，他們對災難的理解便不再只是知識的記誦，而是轉化為一種行動的能力與同理的態度。這樣的學習歷程，也正是素養導向教學的核心價值。 參考資料： 教育部防災教育網 網址：https://disaster.moe.edu.tw/ 說明：提供台灣地區防災教育教材、教學影片與地震相關教案，為災害教育第一手官方資源。 國家災害防救科技中心(NCDR)教材資源 網址：https://www.ncdr.nat.gov.tw/ 說明：可取得災害模擬影片、防災知識圖卡、社區演練參考資料，適合擴展課堂內容。 Heathcote, D., & Bolton, G. (1995). Drama for Learning. 說明：戲劇教育中情境模擬與角色扮演策略之重要理論依據，支撐「轉型塑像」與「災難情境演繹」的教學設計。 Boal, A. (2002). Games for Actors and Non-Actors. 說明：源自「受壓迫者劇場」的體驗式練習，啟發本課程中以身體動作再現社會情境與情緒狀態的策略。 聯合國永續發展目標官方網站(SDGs) 網址：https://sdgs.un.org/goals 說明：提供 SDG13「氣候行動」具體指標與教學連結，作為本課程素養導向之依據。 台灣氣象專業教學網站－教育氣象廳(中央氣象署) 網址：https://www.cwa.gov.tw/V8/E/education/ 說明：提供地震、颱風、氣候變遷等相關知識，適合學生課後延伸學習。 台灣 SDGs 教育推廣資料包(國教署) 說明：可取得與 SDG13 教學連結之簡報範例、任務單模板與學習歷程素材。		
附錄： 簡報：		

https://www.canva.com/design/DAGAlqMuq6k/DKlaxSj-NF0Y01SY217rfA/edit?utm_content=DAGAlqMuq6k&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

教案說明影片：

<https://drive.google.com/file/d/1t5Uijx1m4pej3i8KtYKsUB4vCn0OTQb6/view?usp=sharing>

課程教學側錄：

https://drive.google.com/file/d/1fR99pmyaMd2zU3wY7Y-V_MVnxkyOcsBX/view?usp=drive_link