

# 藝術與人文深耕計畫課程設計

## 課程設計說明

實施年級	低中高年級	設計者	陳品秀
主題名稱	「舞」林大「蹈」	教學時間	40分/1節;共5節
單元名稱	第一單元：天馬行空展肢體 第二單元：創意高手 第三單元：遊戲模仿 第四單元：舞蹈欣賞 第五單元：舞林大道		
相關領域	舞蹈教育、藝術與人文		
設計理念	<p>本課程設計有四個理念，分述如下：</p> <p><b>1. 認識自己、了解肢體</b>            舞蹈一直以來，讓人有著刻板印象，覺得會“劈腿”會“下腰”才是舞蹈，其實舞蹈的起源早在有動作開始即有舞蹈，藉由簡單的一個小動作，如：拿東西、洗臉等這些動作即是舞蹈，讓學生融入其中，深入觀察，使舞蹈不再遙不可及。</p> <p><b>2. 展現肢體、盡情發揮</b>            對舞蹈肢體接受之後，進一步使學生加深了解肢體的美感及多元性，創造更豐富的肢體語彙，發揮身體律動感，增加自信心。</p> <p><b>3. 啟發創作，鼓勵原創</b>            根據研究學生的創造力與年齡、學歷成反比，越到高年級創造力愈低，被制式教育的窠臼束縛，其實每個人都有創造力，要透過引導誘發之，運用舞蹈元素，鼓勵學生能尋回創造力，啟發創作並積極行動。</p> <p><b>4. 舞蹈欣賞，言之有物</b>            偏遠地區的學生，因較少欣賞到舞蹈表演，藉由舞蹈影片欣賞讓學生表達心中的感受，如動作很美，美在哪裡？為什麼美？。我們希望透過影片教學讓學生敢說〈不害怕〉能說〈言之有物、言之有序〉，讓，言之有物，樂在其中。</p>		
設計特色	<p>(一) 簡易具體可行，落實於生活中            本課程設計結合其他領域，運用遊戲方式帶入課程中，非常簡易具體可行，並且能落實於生活中。</p> <p>(二) 效果評量，過程重於結果            教學設計效果評量原則是讓學生產生興趣、運用自己選擇的方式來表達所知道的、所感受的、所做到的來作為評量依據，鼓勵重於批評。</p>		

**教材分析**

本單元教學設計總共有四個主題教學，教材之間有其連續性及統整性，活動一為啟發教學「天馬行空展肢體」引起動機，活動二為創造性舞蹈教學「創意高手」，增加觀察能力及敏銳度，活動三引導式教學「捏麵人」，培養孩童重視團隊的精神及增加彼此間的默契，活動四為視聽教學「舞蹈欣賞」，活動五帶動教學「舞林大道」為整套教材為一循環課程，教師可依需要做適時調整修正，教材分析與教材相關性分述於後：

(一)天馬行空展肢體：藉由點名介紹方式引起孩子學習動機，並共同討論激發學生的想像力，及敏銳的觀察力，讓學生感受肢體的多元性。

(二)創意高手：運用身體造型和空間等元素，完成創造性舞蹈，讓學生自己創造出獨一無二的姿勢，並從中了解身體的變化，加深對肢體的了解。

(三)遊戲模仿：藉由雙人一組，透過聯想與模仿，產生主客關係，引導學生掌握相對關係，培養肢體健全的接觸及增加彼此間的默契。

(四)舞蹈欣賞：撥放不同類型的舞蹈影片，並藉由口頭及肢體介紹，讓學生了解舞蹈的類型與起源，已獲取舞蹈方面的知識。

(五)舞林大道：藉由小品教學，發揮學生身體律動感，且運用熱門舞蹈引起學生的共鳴，讓學生在歡樂的氣氛下完成小品舞蹈，增加成就感及自信心。

	單元目標	行為目標
<b>教 學 目 標</b>	1、能積極參與，聆聽他人及表達自己的意見。 2、利用音樂與舞蹈，激發學生的創造力與想像力。 3、培養學生對舞蹈藝術的專注力及表達力。 4、在舞蹈小品中設計適合學生發展的肢體動作訓練，為他們日後在肢體發展或運動上的發展打好基礎。 5、讓學生在遊戲中感受學習舞蹈的樂趣及規則性，從中認識自己並增加彼此間的默契。 6、對藝術能欣賞、表現與創新。	1-1 學生能在別人發表時聆聽意見與規則。 1-2 學生能積極參與並勇於表達自己的意見。 2-1 學生能夠發掘肢體無限可能性。 2-2 學生能夠呈現出一個獨一無二的肢體。 3-1 課程結束後學生能夠勇敢表達對舞蹈的任何感覺。 3-2 學生能夠在分組過程中，專心於自己的作品並且打開感官觀察。 4-1 學生能夠音樂加上肢體自我呈現小品。 4-2 學生能夠在舞蹈小品中發揮最適當的力道及延展度。 4-3 感受藝術結合的美感。 5-1 學生能夠運用溝通協調方式將作品呈現 5-2 學生能夠在遊戲中遵守遊戲規則順利完成作品。 6-1 學生能表達出 2 種舞蹈藝術類型的感受。 6-2 學生能夠運用肢體表現 2 種不同類型的舞蹈。

單元一	天馬行空展肢體			
教學重點	1. 讓學生以輕鬆且開放的心接收這堂課程。 2. 藉由老師帶領，讓學生展現獨一無二的關節動機。 3. 藉由老師講解，引導學生對肢體及舞蹈的初步認識。			
行為目標	教學活動	教學資源	時間	教學評量
1-1	<b>一、暖身活動</b> 第一堂課先與學生打招呼並自我介紹，說明課程。	安靜空曠的環境	5'	
3-2	<b>二、主要活動</b> <b>(一) 主題介紹：天馬行空展肢體</b>	麥克風	5'	聆聽
5-2	1. 說明規則：a. 喊到名字後(點名)不能舉右手。 b. 須大聲有精神的喊”右”。 c. 須身體任何一部位做出反應。 d. 身體”關節”為主要動作。 2. 示範教學：自己喊陳老師，將右肩膀往上舉大聲喊”右”。	學生作品	, 20'	肢體作品觀察
2-1	<b>(二) 主題活動</b>			
2-2	1. 一點名，同學一一配合關節與聲音告知以來到學校上課。			
3-2	2. 觀察每位同學的肢體部位，同學舉手猜測表演者以何處做出反應。		10'	分享
1-1	<b>三、結束活動</b>			
1-2	1. 老師帶領學生想像更多關節部位可呈現。			
3-1	2. 嘉獎主要活動中獨一無二的學生並鼓勵害羞的學生多加表現。			

單元二	創意高手			
教學重點	1. 藉由單一部位練習之後，轉向全身肢體的展現。 2. 藉由老師帶領，讓學生展現獨一無二的肢體。 3. 引導學生發揮肢體更多的可能性，打破以往的慣性，發現可能。			
行為目標	教學活動	教學資源	時間	教學評量
1-1	<b>一、暖身活動</b> 喚起第一堂課的肢體呈現方式，說明課程並鼓勵勇於表現更豐富的肢體。	安靜空曠的環境	5'	
5-2	<b>二、主要活動</b> <b>(一) 主題介紹：創意高手</b> 1. 說明規則：a. 喊到名字後(點名)擺出一個姿勢。 b. 須大聲有精神的喊”右”。 c. 無任何身體動作限制。 d. 不可有相同姿勢。 e. 停留時間 30 秒。	麥克風	5'	聆聽
2-1	<b>(二) 主題活動</b> 1. 一一點名，同學一一配合肢體與聲音告知以來到			
2-2	學校上課。	學生作品	20'	肢體 作品 觀察
3-2				
	<b>三、結束活動</b> 1. 老師帶領學生想像更多姿勢可呈現。			
1-1	2. 嘉獎主要活動中獨一無二的學生並鼓勵害羞的		10'	分享
1-2	學生多加表現。			
3-1				

單元三	遊戲模仿			
教學重點	1. 讓學生以遊戲的方式觀察他人的肢體動作。 2. 藉由模仿，讓學生探索不同的肢體。 3. 培養團隊合作精神。			
行為目標	教學活動	教學資源	時間	教學評量
1-1	<b>一、暖身活動</b> 喚起上一堂課的肢體呈現方式，說明課程及自我經驗的分享。	安靜空曠的環境	3'	聆聽
2-1	<b>二、主要活動</b> <b>(一) 主題介紹：遊戲模仿</b> 1. 說明規則：a. 分組進行(兩人一組為主最多三人一組)。 b. 一人當出題者，其他人扮模仿者。 c. 模仿者必須盡量模仿出題者的動作。 d. 在兩分鐘內，出題者可以變換動作，讓模仿者模仿。 f. 完成作品後交換主客關係，分為第二組。  2. 示範教學：選自願學生一位，由教師當出題者示範一次，完成後交換主客關係再示範一次。	麥克風	7'	肢體作品觀察
2-2				
3-2				
5-1	<b>(二) 主題活動</b> 1. 分組進行。 2. 時間計時。 3. 呈現作品	學生作品	20'	
5-2				
1-2	<b>三、結束活動</b> 1. 分享課程中印象深刻的組別，並出列示範給予鼓勵。 2. 教師學生表達個人喜歡的隊伍的原因 3. 由學生表達遊戲中遇到的困難及如何從中克服或分享遇到有趣的現象。		10'	分享
3-1				

單元四	舞蹈欣賞			
教學重點	1. 藉由舞蹈影片欣賞，讓學生更深刻了解舞蹈的類型與起源。 2. 影片欣賞結束後，讓學生表達與分享過程中的感受。 3. 藉由影片講解，讓學生更加了解肢體的多元性。			
行為目標	教學活動	教學資源	時間	教學評量
1-1	<b>一、暖身活動</b> 介紹課程內容並告知同學欣賞影片應遵守的規矩。	安靜空曠的環境	5'	聆聽 肢體 作品 觀察
6-2	<b>二、主要活動</b> <b>(一) 主題介紹：舞蹈欣賞</b> 1. 介紹舞蹈類型，包含「現代舞、芭蕾舞、國劇武功、中國舞蹈、國際標準舞、爵士舞、印度肚皮舞、街舞、啦啦隊舞等」。 2. 介紹影片中的團體，如台灣雲門舞集等台灣著名舞蹈團體。	投影機 DVD 麥克風	5'	
1-1 1-2 3-1 6-1	<b>(二) 主題活動</b> 1. 播放影片，介紹影片中的內容。 2. 運用肢體表達 2 種不同類型的肢體展現即呈現的感覺。		20'	
	<b>三、結束活動</b> 1. 引導學生表達舞蹈影片中所帶給學生任何感受。 2. 投票表達喜歡的舞蹈類型為何，抓住學生的喜愛。		10'	分享

<b>單元五</b>	舞林大道			
<b>教學重點</b>	1. 藉由舞蹈小品教學，讓學生更深刻了解肢體的律動。 2. 藉由舞蹈小品教學，讓學生更加喜歡舞蹈也融入在音樂與舞蹈中。 3. 整首舞蹈的展現，讓學生感受藝術結合的美感。 4. 讓學生體驗舞蹈肢體展現的完整性。			
<b>行為目標</b>	<b>教學活動</b>	<b>教學資源</b>	<b>時間</b>	<b>教學評量</b>
1-1	<b>一、暖身活動</b>	安靜空曠的環境 彩球	5'	聆聽 練習程 度
	1 介紹舞蹈小品內容及名稱（歡樂彩球舞）。 2 介紹如何使用彩球。		5'	
4-2	<b>二、主要活動</b>	麥克風 錄音機	5'	肢體 作品 觀察
4-3	<b>（一）主題介紹：舞林大道</b>		20'	
	1. 練習舞蹈小品中的彩球抖動方式。		20'	
4-1	<b>（二）主題活動</b>		20'	
	1. 打開耳多聽音樂並學習數拍子。		20'	
	2. 教授完整一首舞蹈小品。		20'	
1-1	<b>三、結束活動</b>		10'	
	1. 複習今天舞蹈小品（歡樂彩球舞）的動作及拍子次數，加深印象。		10'	
	2. 由教師帶領做緩和動作調整呼吸。		10'	