

# 藝術與人文

第一階段教學參考手冊

林小玉、傅馨儀、廖順約、陳映蓉、陳致豪／編著



國立台灣藝術教育館  
National Taiwan Arts Education Center



1  
Teaching Reference Manual for Arts and Humanities Learning Area

# 序

國立臺灣藝術教育館 館長  
吳祖勝

藝術教育是昇化人類性靈內涵重要的憑藉，而國民美感素養的提升、內化是藝術教育最終的目的，本館職司我國藝術教育之研究、發展與輔導任務，秉持配合教育部政策，推動學校藝術教育扎根工作，推展美感教育，進而使藝術普及每一個人的生活中。

本館近年來依據教育部九十四年公布之《藝術教育政策白皮書》推動目標三：快藝學習——發展優質藝術學習環境之策略行動方案，為加強「研訂藝術領域教材基本內容」及「活化藝術教材與教法」落實藝術教育創新教學與教材研發之成效，並配合九十七年教育部新修訂發布之《普通高級中學課程綱要》（內含藝術領域之美術、音樂、藝術生活等三科課程）、《職業學校群科課程綱要》（內含一般科目藝術領域之美術、音樂、藝術生活等三科課程）與《國民中小學九年一貫藝術與人文學習領域課程綱要》之實施，由本館策劃出版新課綱《藝術領域課程教學參考手冊》，內容包含高級中學的美術、音樂、藝術生活的視覺應用藝術、音樂應用藝術、表演藝術等五冊及九年一貫藝術與人文學習領域第一階段至第四階段的四冊，共計九冊，提供中等以下學校藝術教師教學參考，協助藝術領域教師對課程與教學之深入研究，以提升藝術教學之內涵。

《藝術領域課程教學參考手冊》乃承續本館藝術教育教師手冊系列出版意旨研發並配合新課綱出版之南海藝教叢書。其能順利出版要特別感謝策劃兼總編輯的丘永福理事長、總編輯呂燕卿教授、趙惠玲教授及各冊主編林小玉、吳舜文、張全成、張曉華、趙綺芳、陳仁富、陳曉雲、鄭明憲、蘇振明等教授及編撰小組五十餘位教授與中小學老師之精心規劃撰寫。此外，也要感謝林玫君、徐麗紗、張中媛、張栢烟、黃壬來、黃冬富、賴美鈴、劉豐榮、謝鴻均等教授撥冗審查並提供寶貴建議，謹致最誠摯的謝忱。期望本手冊能有助於中等以下學校藝術教師專業精進與創新教學之成長。

# 序

國立新竹教育大學藝術與設計學系 教授  
呂燕卿

## 一、政策的執行

因應臺灣政治、社會、經濟、文化發展動向，教育部自民國 87 年 9 月公佈「國民教育階段九年一貫課程總綱綱要」，正式提出「藝術與人文學習領域」，於 92 年 1 月 15 日正式公佈「國民中小學九年一貫藝術與人文學習領域課程綱要」，97 年 5 月 23 日台國〈二〉第 970082874C 號公布修正「國民中小學九年一貫課綱」(簡稱 97 課綱)，並自中華民國 100 學年度 8 月 1 日生效，藝術與人文學習領域自三年級、七年級逐年向上實施。臺灣的藝術教育將藝術課程理念定位在藝術陶冶、涵育人文的特色，作為藝術政策執行的方針。

## 二、本課綱之新理念及獨特性

本學習領域包含視覺藝術、音樂、表演藝術三方面感性特質之課程，課綱結構由基本理念、課程目標、分段能力指標與十大基本能力之關係、實施要點及教材內容所構成。藝術與人文學習領域 97 課程綱要之新理念及其特色，重點如下：

(一) 以「藝術陶冶，涵育人文」作為價值取向。

(二) 兼具「本質理論與非本質理論」之藝術課程目標與課程內涵。

(三) 「分段能力指標可轉化短、中、長期教學目標、活動內容與素養」以及統整藝術價值功能，落實每一位學生藝術增能。各階段之條目間具有美育意義的組織結構，每一條細目或層次，涵蓋認知、動作技能、情意、社會責任等藝術行為，有系統的藝術學習順序，提供學生親自參與各類型藝術學習活動的美感經驗，學習探索體驗的樂趣，養成談論藝術欣賞的風氣，表現基本的技能與能力，樂於展現想像與創意於日常生活中。

(四) 「實施要點」最關鍵性改變：

1. 可依視覺藝術、音樂與表演藝術之個別特質或統整形式設計教學。
2. 強調養成欣賞與鑑賞能力；教學目標增強「社會責任價值」層面。
3. 教學評量強調凸顯藝術與人文領域感性特質，在於確保教學品質，提供學習評量和

成就的衡量水準。

(五) 增列「教材內容」架構具有人文品質之藝術內涵與學習順序，統整視覺藝術、音樂、表演藝術三方面之教材內容面向與學習重點。

(六) 建構臺灣多元文化藝術生活美學，達成「學校一般藝術教育」的價值與目的，為臺灣培養具有素養的文化公民。

### 三、「藝術與人文學習領域課程輔助教學參考手冊」之內涵與功能

因應新課綱實施之配套措施，國立臺灣藝術教育館成立本書編著委員群，作者分別邀請該領域學有專精的大學教授及中小學教師執筆，本參考手冊為集合性著作，國小部份共三冊，以藝術能力養成為經軸，以視覺藝術、音樂、表演藝術三方面教材內容為緯軸，編著「藝術與人文學習領域課程輔助教學參考手冊」。

第一冊「藝術與人文第一階段教學手冊」，提供第一階段低年級生活課程中藝術與人文課程與教學，含基本概念與理論、教學實務與教學評量、教學輔助之參考資訊與疑難解答、延伸學習等內容。第二冊「藝術與人文第二階段教學手冊」，提供第二階段中年級藝術與人文課程與教學，含基本理念、課程設計與教學實務、課程設計實例，含視覺篇、表演藝術篇、音樂篇及綜合領域篇。第三冊「藝術與人文第三階段教學手冊」，提供第三階段高年級藝術與人文課程與教學，含課程綱要的認知、其它國家如西班牙、冰島、義大利、美國、日本、中國、韓國、澳州等國藝術教育的趨勢與現況、課程設計的觀念與實例及延伸閱讀等內容。

本輔助教學參考手冊，可協助教師在課室中落實課綱。「九年一貫藝術與人文課程綱要」強調學生藝術學習成效之貫徹，為全國國中小學生的藝術能力評估奠定基礎；各階段藝術課程之要求需要集中的時間，連貫而實質用於學習、練習和思考，學習不同的藝術基礎的表現、創造、表演、思維、感知和反應過程，協助教師活用這些基本概念與教學實務，去教導學生開創新的美感經驗，注入豐富新生命力的方法，本參考手冊同時亦提供了適切的質與量的評量工具和方法。

# 序

臺北市立教育大學音樂學系 教授

林小玉

藝術教育館長期以來對我國的藝術教育持續關注，與時俱進的針對各時期的重要藝術教育議題，提供必要的支持、說明與輔助，本手冊就是這種藝術關懷氛圍下的產物。

藝術教育不能閉門造車，畢竟藝術源於生活，生活中處處見證藝術的價值與意義。秉持如此的信念，並基於作者群自身教授「生活課程」的實務經驗，本手冊期許在提示理論與反映理念之餘，建構清楚可行的藝術與人文課程與教學輔助管道；謹慎拿捏，兼容理論、實務應用與少量的研究，試圖幫助教師在生活課程中，掌握「藝術與人文學習領域」中音樂、視覺藝術與表演藝術之適切呈現方式，並特別考量班級教師及藝術專業教師在進行「生活課程」時之不同需求。

本手冊針對生活課程中的「藝術與人文」提供輔助，內容共分三篇：第一篇「總論」提示藝術與人文、音樂、視覺藝術與表演藝術教學之基本概念與理論，述及藝術與人文於生活課程中的整體定位，但也詳列各藝術學科之基本教學要項與核心精神。此做法之目的不在分化藝術學門，而在幫助教師了解各學門務應掌握的教學知能，以利教師吸收消化後，轉化為自己的教學能量。第二篇「教學實務與教學評量」則根據生活課程之特殊性，呈現不同統整模式之教學設計案例，方便教師依據自身之需求，予以採用、改編或轉化，以促成教學經驗之傳承及資源之分享共用。第三篇為「教學輔助之參考資訊」，提供包括教學疑難與解答、專有名詞、參考文獻相關網站及延伸學習等實用資訊，期能整合編輯群之經驗，減少生活課程中藝術與人文教學所可能產生之困惑與挫折，讓學生與教師享受生活課程之學習與教學樂趣。

本階段的藝術教育極為重要。國民小學低年級的學童處於國民教育的初始階段，在「生活課程」的傘狀概念下，建立他們與藝術教育在國教階段的第一次接觸。此外，此階段學童，處於教育心理學上的重要藝術發展時期，有賴教師之專業與熱忱，方能順利引領、

開發他們的藝術潛能。期待本手冊之內容，能對生活課程之藝術與人文教學有所幫助或啟示。

本手冊之付梓，有賴作者群教師們在忙碌的教學之餘，彼此密切聯絡，熬夜苦思撰文；感謝林佩珍老師、方美霞老師提供部分內文與意見；承蒙謝鴻鈞教授之審查意見與指正；幸賴丘永福老師與藝教館工作團隊之行政協助；欣獲圖表擁有者鄭方靖教授等之授權引用；感恩主編團隊教授群們的互相砥礪；謹在此一併致上最高的謝忱。對於文中有所闕漏之處，懇請各界不吝賜教。

# 目錄

## 序

國立臺灣藝術教育館館長／吳祖勝

國立新竹教育大學藝術與設計學系教授／呂燕卿

臺北市立教育大學音樂學系教授／林小玉

## 第一篇 總論

- 12 一、生活課程中「藝術與人文」教學基本概念與理論／林小玉
- 12 (一) 生活課程中「藝術與人文」課程綱要的內容
- 15 (二) 生活課程中「藝術與人文」課程綱要的重點意涵
- 17 (三) 生活課程中「藝術與人文」教師的角色
- 19 (四) 本手冊編輯要旨與使用建議
- 21 二、音樂教學的基本概念與理論
- 21 (一) 音樂在生活課程中的角色與定位／林小玉、傅馨儀
- 22 (二) 在生活課程中音樂的教材內容／傅馨儀
- 22 (三) 在生活課程中音樂的教學方法／傅馨儀、陳映蓉
- 71 (四) 音樂教學在生活課程中的評量／林小玉
- 78 三、視覺藝術教學的基本概念與理論／陳致豪
- 78 (一) 視覺藝術在生活課程中的角色與定位
- 79 (二) 在生活課程中視覺藝術的教材內容
- 82 (三) 在生活課程中視覺藝術的教學方法
- 87 (四) 視覺藝術教學在生活課程中的評量
- 94 四、表演藝術教學的基本概念與理論／廖順約
- 94 (一) 前言
- 95 (二) 表演藝術在生活課程中的角色與定位
- 104 (三) 在生活課程中表演藝術的教材內容與教學方法
- 111 (四) 表演藝術教學在生活課程中的評量

## 第二篇 教學實務與教學評量

- 116 一、單科統整的教學設計案例／林小玉
- 117 (一) 音樂／傅馨儀
- 124 (二) 視覺藝術／陳致豪
- 140 (三) 表演藝術／廖順約
- 162 二、領域內統整的教學設計案例
- 162 (一) 音樂與表演藝術／陳映蓉
- 170 (二) 視覺藝術與表演藝術／陳致豪
- 175 (三) 音樂、視覺與表演藝術／傅馨儀
- 181 三、跨領域統整的教學設計案例／傅馨儀
- 181 (一) 以「季節」為主題統整生活課程及語文領域
- 202 (二) 以「節慶」為主題，統整生活課程之藝術與人文及語文、綜合領域

## 第三篇 教學輔助之參考資訊

- 212 一、教學疑難之解答與建議
- 212 (一) 音樂教學常見問題／林小玉、傅馨儀
- 222 (二) 視覺藝術教學常見問題／陳致豪
- 230 (三) 表演藝術教學常見問題／廖順約
- 232 二、藝術與人文常見專有名詞
- 232 (一) 音樂專有名詞／林小玉、傅馨儀、陳映蓉
- 245 (二) 視覺藝術專有名詞／陳致豪
- 245 (三) 表演藝術專有名詞／廖順約
- 246 三、參考文獻／編著小組
- 251 四、延伸學習與推薦書目、影音資料／編著小組
- 257 五、相關網站／編著小組

# 第一篇 總論

# 一、生活課程中「藝術與人文」教學 基本概念與理論

林小玉

國民教育課程改革，在權衡課程整體架構與內涵，並考量兒童身心發展與學習需求等因素下，於國小低年級設置生活課程，無非希望藉由整合性的課程區塊，提供學生包含「社會」、「自然與生活科技」及「藝術與人文」三方面的學習。惟行之有年的分科藝術教育，不但要加入表演藝術，又需跨界與其他兩個領域在課程上有所聯結，凡此種種，對第一階段的任課教師帶來不小的衝擊與挑戰。

為讓本手冊對於生活課程中「藝術與人文」之課程與教學提供輔助及支撐，以下從提示教育政策內涵出發，終及對本手冊使用上之建議，依序說明生活課程中藝術與人文課程綱要的內容、生活課程中藝術與人文課程綱要的重點意涵、生活課程中藝術與人文教師的角色、本手冊編輯要旨與使用建議。

## （一）生活課程中「藝術與人文」課程綱要的內容

藝術與人文領域第一階段能力指標，原來並非為生活課程而定（陳錫祿、劉英淑，2005），但仍為今日生活課程中「藝術與人文」課程與教學的依據。「藝術與人文」即為「藝術學習與人文素養，是經由藝術陶冶，涵育人文素養的藝術學習課程。」藝術與人文學習領域包含視覺藝術、音樂、表演藝術等方面的學習，以培養學生藝術知能，鼓勵其積極參與藝文活動，提升藝術鑑賞能力，陶冶生活情趣，並以啟發藝術潛能與人格健全發展為目的。藝術與人文學習領域分為四階段，第一階段為一至二年級、第二階段為三至四年級、第三階段為五至六年級、第四階段為七至九年級（教育部，2003）。

由上述可知，第一階段為學生在國民義務教育中，第一個接觸「藝術與人文」學習領域的階段，其重要性不容小覷。但這階段的藝術與人文融入「生活課程」，導致以下幾個不

利於藝術與人文學習之狀況產生：(1)必須兼顧「社會」及「自然與生活科技」之學習，學習重心被移轉而教學時數被切割；(2)生活課程之授課教師常為非藝術專長教師，對藝術與人文之教學感到力有未逮；(3)「藝術與人文」相關的活動雖多卻常過於淺易，該學習的知能技巧亦不夠明確，常淪為遊戲活動的配角，此現象尤以音樂為然；(4)教科書編輯群多按其專長編寫課程，造成各版本學門比重迭有落差的情形產生，使統整流於口號（李駱遜、秦葆琦，2003；徐秀菊、趙惠玲、蘇郁菁，2003；陳美如，2004；陳靜怡，2005；陳錫祿、劉英淑，2005）。為化阻力為助力，有賴吾人熟知此階段課程綱要之內涵，以利教學因應。

九年一貫課程修訂分為六個階段進行，民國 87 年 9 月總綱公布，92 年正式公布九年一貫課程綱要，課綱經過微調後於 97 年 5 月公布，稱為九七課綱。微調之後的九年一貫藝術與人文領域第一階段仍維持原來的三個課程目標，即「探索與表現」、「審美與理解」、「實踐與應用」（教育部，2008）。其中，探索與表現旨在「使每位學生能自我探索，覺知環境與個人的關係，運用媒材與形式，從事藝術表現，以豐富生活與心靈。」而審美與理解，是為「使每位學生能透過審美與鑑賞活動，體認各種藝術價值、風格及其文化脈絡，並熟

表 1-1-1 藝術與人文學習領域第一階段能力指標與對應的課程目標

第一階段	探索與表現	1-1-1 嘗試各種媒體，喚起豐富的想像力，以從事視覺、聽覺、動覺的藝術活動，感受創作的喜樂與滿足。
		1-1-2 運用視覺、聽覺、動覺的藝術創作形式，表達自己的感受和想法。
		1-1-3 使用媒體與藝術形式的結合，進行藝術創作活動。
		1-1-4 正確、安全、有效的使用工具或道具，從事藝術創作及展演活動。
	審美與理解	2-1-5 接觸各種自然物、人造物與藝術作品，建立初步的審美經驗。
		2-1-6 體驗各種色彩、圖像、聲音、旋律、姿態、表情動作的美感，並表達出自己的感受。
		2-1-7 參與社區藝術活動，認識自己生活環境的藝術文化，體會藝術與生活的關係。
		2-1-8 欣賞生活周遭與不同族群之藝術創作，感受多樣文化的特質，並尊重藝術創作者的表達方式。
	實踐與應用	3-1-9 透過藝術創作，感覺自己與別人、自己與自然及環境間的相互關聯。
		3-1-10 養成觀賞藝術活動或展演時應有的秩序與態度。
		3-1-11 運用藝術創作形式或作品，增加生活趣味，美化自己或與自己有關的生活空間。

忱參與多元文化的藝術活動。」至於實踐與應用，強調「使每位學生能理解藝術與生活的關連，透過藝術活動增強對環境的知覺，認識多元藝術行業、珍視藝術文物與作品、尊重與瞭解藝術創作，並能身體力行實踐於生活中」（教育部，2008）。

有鑒於九二年版九年一貫課程綱要之不足，九七年版的《藝術與人文學習領域課程綱要》（教育部，2008），特別補充了實施要點與增列附錄的教材內容參考。其中實施要點提到音樂教學的基本學習內容要項包括音樂知識、音感、認譜、歌唱、樂器演奏、創作、欣賞等範疇，並依據藝術與人文學習領域涵蓋內容及對應課程目標之三大主軸，訂定出「表現試探」、「基本概念」、「藝術與歷史文化」、「藝術與生活」四項教材內容，作為視覺藝術、音樂、表演藝術三方面共同統整的教材範疇，主張能力指標強調三個主軸之藝術能力的建立；教材內容是教師運用藝術四個面向教材來教學，透過教學活動來培養學生這些能力。第一階段參考的教材內容部分如表 1-1-2 所示：

表 1-1-2 九七課綱的第一階段教材內容

表現試探	<p>(一) 平面、立體與綜合表現的初步體驗</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 表現的媒材特徵與處理的基本技法學習，如：(1) 能以遊戲的方式，自由自在地綜合表現。(2) 利用生活周遭容易取得的媒材，初步體驗材料的特性。(3) 嘗試體驗各類表現媒材的對應處理技法，如：排列、塗繪、撕、貼、捏、搓、揉等。</li> <li>2. 製作日常生活中喜愛的、想像的、創意的、裝飾的各種物品。</li> </ol> <p>(二) 音樂表現與試探</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 運用肢體動作表現音樂，如：點頭、拍手、彈指、踏腳。</li> <li>2. 透過習唱簡易兒童歌曲與念謠，增加生活的樂趣。</li> <li>3. 演唱歌曲時，以節奏樂器或身體樂器進行節奏伴奏。</li> <li>4. 即興與創作頑固節奏，如：一小節含四分音符與八分音符的節奏，體驗音樂創作的樂趣。</li> </ol> <p>(三) 表演藝術的創作元素</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 五官的感知及想像能力的開發，如：視、聽、嗅、味、觸等感知能力。</li> <li>2. 聲音、肢體動作的模仿、探索與表現。</li> <li>3. 戲劇或舞蹈元素，如：空間、時間、力量、音樂…的運用，進行遊戲性質的即興創作。</li> </ol>
------	---

基本概念	<p>(一) 覺知審美要素與美感成長</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 主動關心與親近生活週遭美好的事物。</li> <li>2. 敏銳覺知生活中自然與生活環境的造形特徵（形狀、色彩與質感）並能辨識其造形上的差異。</li> </ol> <p>(二) 音樂素材與概念</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 探索各種音源以製造聲音，如：人聲、樂器、環境中的各種聲音，並自創符號記錄。</li> <li>2. 認識曲調的組成方式，如：音的高低、長短、進行方式。</li> <li>3. 認識音樂符號與其他記譜符號，如：音符、譜號、拍號、小節線、簡譜、圖形譜。</li> </ol> <p>(三) 表演藝術的展演</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 即興的戲劇或舞蹈組合展現。</li> <li>2. 角色扮演與情境模擬，如：以圖書、童謠、故事…為題材。</li> <li>3. 團體合作的表演活動（二人以上的小組進行創造性的表現）。</li> <li>4. 表演活動的安全守則，如：人員、動作、空間、道具、設備…的安全。</li> </ol>
藝術與歷史文化	<p>從各類作品中瞭解藝術與歷史文化的關係，如：欣賞介紹民歌、創作歌謠等不同族群的樂曲，介紹兒童戲劇與舞蹈的表演藝術基礎類型與在地文化的關係、認識與欣賞社區或家鄉的藝術工作者、發現生活環境中各類的藝術展演。</p>
藝術與生活	<p>連結藝術與自我及生活的關係，如：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 從色彩、款式來看喜愛的玩具及衣物、文具等生活。</li> <li>2. 蒐集身邊美的事物，如：以圖片、器物等布置生活的空間。</li> <li>3. 人物裝扮與情境佈置的應用（運用生活中人、事、地、物等常見的素材）。</li> <li>4. 模仿、聆聽風聲、叫賣聲等自然界與生活中的聲響，進而欣賞具描繪性質的音樂。</li> <li>5. 透過藝術創作與生活美感經驗的關聯性，表達個人想像或感受，培養表達自我的信心。</li> <li>6. 樂意將自己的作品介紹給同學、朋友、家人。</li> </ol>

## (二) 生活課程中「藝術與人文」課程綱要的重點意涵

茲論述上述課程內容所反映出的「藝術與人文」課程綱要重點意涵，期能幫助生活課程中藝術與人文教師突破教學困境，奠定此階段學生藝術學習的良好立基：

### 1. 細思課程目標的精義

第一階段的學生身處基礎藝術教育的啟蒙階段，需要的不是藝術知識的堆疊、藝術技能的精緻化或表象的情意態度培養。藝術與人文三大課程目標，提出藝術教育的願景，吾人應深思之：「探索與表現」要讓學生在探索中覺知藝術，並提供學生表現的管道及實作的機會；「審美與理解」重視學生審美視野的奠基，並以理解藝術思維、尊重藝術理念為目標；「實踐與應用」要使學校的藝術學習深耕於學生的生活環境中，並以實踐及應用藝術學習為依歸。

探索與表現列為三大課程目標之首，本編輯小組主張此順位尤其適用於第一階段的學童。藝術之初始學習，感受應先於理解，實作宜為鑑賞之基礎。值此學童於基礎教育中首次接觸藝術與人文的階段，他們應被賦予充分的機會發掘聽覺、視覺與動覺藝術之特性與趣味，藉此正面經驗，逐步開展他們利用藝術表達自己的藝術學習之旅。

### 2. 以人文素養陶冶為經、藝術知能啟發為緯

藝術學習與人文素養，是經由藝術陶冶，涵育人文素養的藝術學習課程。藝術與人文學習領域包含視覺藝術、音樂、表演藝術等方面的學習，以培養學生藝術知能，鼓勵其積極參與藝文活動，提升藝術鑑賞能力，陶冶生活情趣，並以啟發藝術潛能與人格健全發展為目的（教育部，2008）。

基礎教育階段的藝術與人文領域，旨在涵養學生之人文素養，故課程不宜過度強調「技藝」或「記憶」，反之，應探尋藝術教學生活化、人文化的管道。

藉由教師們的教學，我們希望學生在「生活課程」課堂及課後的整體藝術教育情境營造中，透過多元的經驗感受與深刻的對話，對於藝術有開放而自我的體察，如此的深根將伴隨學生成長，使他們在接受藝術與人文教育後，於面對自我、面對他人、面對藝術、面對生活、面對生命時，建構於平凡中體察不凡、在混亂中建立秩序、在觀照中發展自我、在訊息中發現意義的能力。而這，應該就是美育的終極目標。

### 3. 掌握第一階段的教學特性

教育是一種藝術，不同階段學生的發展狀況也應是藝術教育考量的焦點。藝術與人文

課程綱要對於各階段的學生教學特性，有以下的提醒：

藝術教學要顧及各階段學生的感受與興趣、能力與經驗、生理發展與學習心理，第一階段（低年級）做自發、自由的嘗試與發現學習藝術的趣味；第二階段（中年級）著重基本、具體和實用概念，建構藝術的基本認知；第三階段（高年級）強調具體美感概念之應用；第四階段（國中）逐漸培養較抽象的概念，並銜接先前的藝術課程與教學（教育部，2008）。

上面關於第一階段「自發」、「嘗試」、「發現」與「趣味」的重視，吾人應深思其落實之道：

- (1)藝術與人文課程要能讓學生「自發」，則課程應該要讓學生感受到所學與他們的相關性與意義性，因此，教師刻意的情境安排與適切的言語引導顯得特別重要。
- (2)藝術與人文課程要能提供學生「嘗試」的機會，則教師不宜訴求快速、統一的問題解決方式，要能讓學生在鼓勵嘗試的氛圍中，發展他們的探索歷程。
- (3)藝術與人文課程要能幫助學生「發現」，則教師可以善用「放聲思考」(thinking aloud)的教學策略，讓對藝術有各種不同想法的學生公開發表他們的看法，幫助其他學生在不同回饋意見中，逐步開發自己的見解潛能。
- (4)藝術與人文課程要具有「趣味」，首先宜開啟學生感受的態度與情意，畢竟學生必須善於感受、心胸開放，才能有感於課程之興味。教師則宜從學生的觀點著眼，觀察他們感興趣的教學議題，適時結合相關主題，以引領其藝術與人文之學習。

### （三）生活課程中「藝術與人文」教師的角色

在生活課程中，藝術與人文教師應該扮演起什麼樣的角色？筆者有以下四點建議：

#### 1. 精神啟迪者：

根據藝術與人文課程綱要中對於教師教學方法的提示：「尊重學生對藝術主題的詮釋或各種問題解決的方式，對於學生合宜的表現，給予積極、正向的回饋。」（教育部，

2008) 不論是否為藝術專業教師，生活課程的藝術與人文教師應該是一個對生命、對文化、對藝術充滿專業與熱情的模範，可以啟動非常開放而具有深度的教學對話；透過各種教學策略，讓學生感受藝術與人文的趣味與深刻；排除知識填鴨、技能堆疊的角色，以自身的藝術專業學養或尊重、享受藝術的態度，成為學生體驗藝術之豐富、開放、多元特性的最佳典範。

### 2. 藝術實踐情境營造者：

根據藝術與人文課程綱要中對於教師教學方法的提示：「在學習情境方面，教師應營造適合該階段藝術的學習情境，運用軟硬體設備引發學習動機和安排學習歷程，鼓勵學生主動學習，引導學生提升藝術行為層次，如：嘗試、知道、察覺、探索、實作、思考價值態度，並負起學習責任。」(教育部，2008) 藝術與人文教師一方面應營造邀請學生勇於嘗試、傾心體察的上課氛圍，藉由動機引導與情境安排，讓學生願意投入藝術與人文之學習。另一方面，應該設法將課堂延伸，如與其他科目、領域教師合作，讓學生感受到藝術與人文的無所不在；或建立課後之藝術實踐延伸情境，提供初階、進階闖關、檔案建置等鼓勵藝術參與及實踐之活動，營造藝術起於生活、回歸生活的情境。

### 3. 多元經驗提供者：

根據藝術與人文課程綱要中對於教師教學方法的提示：「在教學概念方面，本學習領域能力指標強調三個主軸（探索與表現、審美與理解、實踐與運用）藝術能力的建立，教材範圍與內容是教師運用藝術四個面向（表現試探、基本概念、藝術與歷史文化、藝術與生活）統整教學，透過教學活動的組織與策略培養學生藝術能力，因此能力指標的三大主軸和教材內容四個面向之間，關連緊密並互為因果。」(教育部，2008) 藝術的特性乃形式與內容兼具，認知、情意與技能共含；藝術有其物理特性，但也無法自外於創作者、展演者之文化社會脈絡。所以，藝術與人文教師必須能在有限的教學時間內，提供學生多元的經驗，在課程目標上重視探索與表現、審美與理解、實踐與運用的均衡開展，在教材範圍上兼容表現試探、基本概念、藝術與歷史文化、藝術與生活的面面俱到，以涵養學生之藝術覺察、感受力。其目的不在純粹讓學生「反應」(respond) 所學，而在於能「建構」(construct) 自己的所知所感。

#### 4. 重質甚於重量的課程設計者：

藝術與人文之課程安排與教學活動設計，應能在有限的時間內，聯絡不同的教學元素，使生活課程中的藝術與人文教學不但活絡有生命，且教學重點直指藝術教育的核心；生活課程中的藝術與人文教師，因此應當是位重質甚於重量的課程設計與實施者，審慎思量藝術與人文領域融入生活課程的切入點。例如，為讓學童於唱唱跳跳中強化音樂的直覺與感受，進行的音樂相關教學活動便不應一陳不變，簡單如習唱童謠之活動，教師帶領的速度有時快些、有時慢些，或配上頑固節奏、或讓其自編簡單的律動，可透過歌詞解讀以幫助體會曲趣，也可透過不同的表演版本促成學生對演唱風格之了解……，有無限的可能性。

### （四）本手冊編輯要旨與使用建議

本手冊之編輯要旨有以下六點：

1. 目前第一階段（國小低年級）的「生活課程」中，包含自然與科技、社會、藝術與人文三大領域的課程。本手冊主要針對此階段藝術與人文部分之教學提出理論與實務上的輔助策略與建議，但第二篇與第三篇的部分內容擴及整個生活課程。
2. 藝術與人文結合視覺藝術、音樂與表演音樂，專門性相當高。本手冊有不少篇幅呈現此三學門的各自學理基礎與實務應用策略，目的不在分化藝術學門，而在幫助教師了解各學門務應掌握的教學知能，以利教師吸收消化後，加以適當的轉化。
3. 本手冊共有三篇，各篇互有區隔但又相依。第一篇「總論」提示藝術與人文、音樂、視覺藝術與表演藝術教學之基本概念與理論，提及藝術與人文於生活課程中的整體定位，但也詳列各藝術學科之基本教學要項與核心精神。第二篇「教學實務與教學評量」根據生活課程之特殊性，呈現不同統整模式之教學活動設計，方便教師依據自身之需求，予以採用、改編或轉化。第三篇為「教學輔助之參考資訊」，提供包括教學疑難與解答、專有名詞、參考文獻及相關網站等實用資訊。
4. 本手冊在可能範圍內，儘量提供範例、圖片供教師參考，但這些實例只是多種可能性中的一環，僅供參考。教師只要能以自己教學現場學童為中心而發展，均是最佳的教育現場例證。
5. 本手冊之編輯上，尊重作者之編撰脈絡，不為求格式或撰寫風格之統一而犧牲作者

之撰文思路或其個人對生活課程重點之強調。音樂部分特別重視不同音樂元素、不同音樂教材類別之陳述；視覺藝術部分強調視覺藝術表現內容、表現媒材與教學模式等面向；表演藝術以遊戲為主軸，貫串所有的議題。

6. 本手冊鼓勵教師針對本書內容進行專業對話及研習進修，尤其多藉由與藝術與人文專業教師群的討論及專業成長，研議可行的生活課程之藝術與人文教學活動，以珍視、維護並努力提升此階段學童藝術學習之機會及品質。

本手冊內容多元，建議讀者在使用時，掌握以下幾個原則：

1. 需求導向：生活課程之教師背景各異，面對生活課程之藝術教學各有擅長之處與教學壓力，建議根據自己需求較為急切的部分，或尋找政策、理念之支撐，或參考教學活動設計激發靈感，或翻閱專有名詞增廣見聞……，以獲致最有效率的實務幫助。
2. 百聞不如一見：本手冊透過製表、圖示等方式，盡可能呈現實例供讀者獲致具體意象。建議讀者多加參考這些圖表，掌握編輯群所欲分享的概念及示例。
3. 省思其他的可能性：本手冊的內容不在求周全與詳盡，而在法規政策與教科書之外，提供藝術與人文之音樂、視覺藝術與表演藝術教學的輔助。建議教師「於不疑處有疑」，對於撰文內容時時保持省思、反問甚至質疑之態，思量是否有更適切的方法與可能性。

## 二、音樂教學的基本概念與理論

林小玉、傅馨儀、陳映蓉

### (一) 音樂在生活課程中的角色與定位

／林小玉、傅馨儀

目前第一階段（國小低年級）的生活課程中，包含自然與科技、社會、藝術與人文三大領域的課程，音樂僅屬於藝術與人文三大學科（音樂、視覺、表演藝術）之一，所占的課堂數比例非常少，只約佔生活課程的七分之一，或一週一節課（四十分鐘）的時數，甚至更少，但卻是教師與學生們公認不可或缺的藝能科目。

為配合其生活課程中的特殊角色，九年一貫課程實施以來，音樂課程大多配合自然與科技、社會等主題，做大單元主題統整中的配搭角色。而九十二年版的課程實施綱要中，只提到各領域的能力指標，給予教師和教科書編輯者很大的課程設計空間，但由於未能清楚架構教材內容的連貫性與藝術美學的學習架構，使教師在教學取材時常有未能符合學生能力的困擾。再加上教學時數減少，多所學校在給教師配課時，未能完全以教師的專業能力做首要考量，使得生活課程中的音樂課程實施狀況不佳，或是被完全捨棄，或是被合併於其他領域教學時數中。事實上，一週約只有一節四十分鐘或甚至更少的生活音樂課程，需要更有效率的安排教學內容、進行教學活動，才能讓低年級學生在兩年的生活音樂課程中有所收穫，有一個好的藝術學習之啟蒙期。

生活課程教師需要了解，音樂性向為音樂學習的潛能，是音樂成就的基礎；兒童的音樂性向在國小一年級至三年級之間發展得最快，因此國小三年級前（約九歲前）可說是兒童音樂性向發展的重要關鍵期。一般說來，在九歲前的音樂性向取決於天生的潛能，以及後天的音樂環境所影響，稱為發展中的音樂性向，受環境影響最大（莊惠君，2000；蘇郁惠，2003；Gordon，1988）。因此，生活課程授課教師不論專長，應該透過不斷的專業成長提升自己的音樂教學知能，在此兒童音樂性向發展的重要關鍵期，扮演稱職的潛能激發角色。

各級學校的藝術教育是全國國民人文的涵育基礎，整個學習過程須透過美感的教育，培養學生知美、愛美、喜美、用美的能力，進而提升精神心靈於理智澄澈境界（呂燕卿，2008a），音樂就是其中一個重要的項目。低年級學生透過音樂課的唱、奏、律動、欣賞，無形中也將生活課程中搭配的自然與科技、社會等主題，從認知層面的學習，逐漸內化到情意方面的喜愛與感動，最後也發展出音樂唱奏、創作的技能以及生活美學的能力。因此音樂在生活課程中，可以在保有學科特性的狀況下，發揮融合、貫串其他學科的角色與功能。

## （二）在生活課程中音樂的教材內容

／傅馨儀

有鑒於九二年版九年一貫課程綱要之不足，九七年版的新課程綱要中，特別補充了實施要點與增列附錄的教材內容參考。在實施要點中，提到音樂教學的基本學習內容要項，包括：音樂知識、音感、認譜、歌唱、樂器演奏、創作、欣賞等範疇。而教材內容的四個面向又包括表現試探、基本概念、藝術與歷史文化、藝術與生活等。見表 1-2-1：

九七新課綱中「音樂的基本學習內容要項」與九二年版的新課程標準相較，除了「音感、認譜、歌唱、樂器演奏」不變之外，又多增加了「音樂知識、創作、欣賞」三項基本學習內容。並且更清楚的提示音樂的教材內容應包含的四個面向。而在四個面向之下，又更詳細的提示了教材的內容以及教學的方法，例如：「表現試探」的面向中，教材的內容包括運用肢體動作表現音樂、習唱簡易兒童歌曲與念謠、演唱歌曲時，以節奏樂器或身體樂器進行節奏伴奏、即興與創作頑固節奏等。

## （三）在生活課程中音樂的教學方法

／傅馨儀、陳映蓉

在教學方法和精神上，九年一貫的教學更重視「探索」，教師從過去的教學者、指導者，改換為引導的角色，在進行每項教學時，都應當先讓學生有足夠探索、體驗的過程，再引導學生發現與認識新的教學元素，以進行更深入的教學內容。九七新課綱也在「教學方法」的修訂要點中提到，藝術教學要顧及各階段學生的感受與興趣、能力與經驗、生理發展與學習心理，第一階段（低年級）學童應做自發、自由的嘗試與發現學習藝術的趣味。

表 1-2-1 九七新課綱附錄中生活課程有關音樂教材內容的音樂基本學習內容要項分析表

藝術與人文領域音樂教材的四個面向	九七新課綱附錄中生活課程有關音樂方面的教材內容	音樂的基本學習內容要項
表現試探	音樂表現與試探： 1. 運用肢體動作表現音樂，如：點頭、拍手、彈指、踏腳。	欣賞、創作、音感、樂器演奏
	2. 透過習唱簡易兒童歌曲與念謠，增加生活的樂趣。	歌唱、音感
	3. 演唱歌曲時，以節奏樂器或身體樂器進行節奏伴奏。	歌唱、樂器演奏、音感、認譜
	4. 即興與創作頑固節奏，如：一小節含四分音符與八分音符的節奏，體驗音樂創作的樂趣。	創作、欣賞
基本概念	音樂素材與概念： 1. 探索各種音源以製造聲音，如：人聲、樂器、環境中的各種聲音，並自創符號記錄。	創作、音感
	2. 認識曲調的組成方式，如：音的高低、長短、進行方式。	音感、認譜、音樂知識
	3. 認識音樂符號與其他記譜符號，如：音符、譜號、拍號、小節線、簡譜、圖形譜。	認譜、音樂知識
藝術與歷史文化	從各類作品中瞭解藝術與歷史文化的關係，如：欣賞介紹民歌、創作歌謠等不同族群的樂曲	音樂知識、歌唱、樂器演奏
藝術與生活	連結藝術與自我及生活的關係，如： 4. 模仿、聆聽風聲、叫賣聲等自然界與生活中的聲響，進而欣賞具描繪性質的音樂。	創作、欣賞、音感、歌唱

新課程綱要中提示了「音樂的基本學習內容要項」，應包括「音樂知識、音感、認譜、歌唱、樂器演奏、創作、欣賞」等項目，以下將「音樂知識」的部分，融入於其他學習內容要項，並加入對第一階段較實用的「律動」教學，分為七項，個別做教學方法介紹：

### 1. 音感教學

根據 Petzold (1966) 對兒童在旋律的知覺、樂句學習、和聲、音色、節奏再現等聽力

方面的發展研究，兒童在九歲以前是音感建立的關鍵期；六至七歲期間是發展最為明顯的時期，到八歲便進入停滯期。因此在第一階段的生活課程中，音感的教學刻不容緩。

Andrews、Deihl（1967）與 Zimmerman、Sechrest（1968）的研究發現，兒童在音感聽力方面的發展順序為音色、音量、節奏、曲調，最後是曲式及和聲。

而 McDonald、Simons（1989）和 Zimmerman（1971）也提出類似的觀點，茲將諸位學者所提出的兒童音樂概念的發展整理成下表：

表 1-2-2 兒童音樂概念發展特色

順序	音樂概念	兒童音樂概念發展特色
1	音色	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 辨別器樂或人聲。</li> <li>• 辨別音樂中的器樂或人聲。</li> <li>• 了解以不同的方式製造器樂或人聲時，會產生不同的音色。</li> </ul>
	強度	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 聲音的強度是比較性的，如大聲或小聲、漸進或突然的大聲或小聲。</li> <li>• 根據強度標示或改變強度的演奏，製造歌曲或樂曲的氣氛。</li> </ul>
2	節奏	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 音樂中的脈動一拍。</li> <li>• 樂曲進行中規律性循環的拍之快、慢或加速、減慢。</li> <li>• 感知二拍子或三拍子。</li> <li>• 節奏型是由聲音或休止符的長短所組成。</li> </ul>
	曲調	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 比較音的高低關係。</li> <li>• 將旋律中的音移高、移低或保持同音。</li> <li>• 將歌曲中的音高以級進或跳進的方式移高或移低。</li> <li>• 在旋律進行後辨認主音。</li> <li>• 歌曲或樂曲中旋律型的反覆。</li> </ul>
3	曲式	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 辨認歌曲或器樂曲中的樂句。</li> <li>• 辨認樂曲中樂句或樂段的異同。</li> </ul>
	織度與和聲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 兩個以上的音同時發出聲響來製造和聲。</li> <li>• 依旋律作和聲—和絃、頑固音型、五度和音。</li> </ul>

因此教師在設計音感教學活動時，可根據上表之兒童音樂概念發展順序做適當的課程

進度規劃。

而鄭方靖（2002）參考匈牙利音樂教育家柯大宜（Zoltan Kodaly, 1882-1967）、K. Ildiko 及 K. Forrai 的著作，將音感訓練分為五種管道，包括：音色聽辨、內在聽力的培養、歌唱音準訓練、分部統合訓練、聽寫等。以下就適合應用在第一階段音樂教學的部分，略做說明：

(1)音色聽辨：可包含以下三類

- a. 音色的力度：即音量強弱的聽辨。
- b. 聲音的高低：包括樂器、人聲不同音域的聽辨。
- c. 各類樂器、人聲、自然環境的聲音。

(2)內在聽力培養：所謂「內在聽力」，美國音樂教育家戈登（Edwin E. Gordon, 1986）將其稱為「聽想能力」（audiation），是指不唱出歌曲旋律時，卻能在心中默想旋律進行的能力。以下介紹幾種培養內在聽力的方式：

- a. 聽旋律或節奏辨別曲名：教師可先哼唱已教過的一首歌曲前幾句旋律或僅拍節奏（不唱歌詞），讓學生猜猜看是哪一首歌。
- b. 看手號或唱名譜、五線譜猜曲名：教師可以手號或唱名譜、五線譜引導學生在心中默唱已教過的一首歌曲前幾句旋律，讓學生猜猜看是哪一首歌；若學生還猜不出來，可繼續引導學生默唱完全曲再猜。
- c. 默唱歌曲部分的唱名、節奏或歌詞：教師引導學生唱一首已教過並且熟悉的歌曲唱名、節奏或歌詞，其中部分小節，教師以指示牌或手勢引導學生在心中默唱而不發出聲，但音樂仍繼續進行，等這幾小節過後，再引導學生繼續唱出歌曲。
- d. 歌曲部分的唱名、節奏或歌詞轉換：教師引導學生唱一首已教過並且熟悉的歌曲唱名、節奏或歌詞，其中部分小節，教師以指示牌或手勢引導學生轉換（如：由唱名轉換成拍節奏），等這幾小節過後，再引導學生轉換回原來的唱法。

(3)歌唱音準訓練

歌唱音準是指歌唱的音高能否與歌曲旋律的實際音高相符，訓練方式可分為以下幾種：

a. 歌唱時的音高與歌曲旋律音高相符：

此部分在第一階段學童常會發生的問題是，學生以不正確的發聲方法唱歌，以致達不到正確的旋律音高。訓練的方式，首先教師應選擇適合第一階段學童歌唱音

域的歌曲，或將音域太高或太低的歌曲移調，再教學生以輕唱、好聽的聲音唱歌代替大聲吼叫或壓抑喉嚨的唱歌方法。

b. 唱出的音高與唱名的音高相符：

有些學童唱唱名時會唱出與實際音高不一致的聲音，例如，想要唱 sol 卻唱成 mi 或 la 的聲音。教學時可請學生一邊唱唱名，一邊比出手號的高低位置，或以手在空中畫線條方式感受音的高低。由少而多，先將接近語音聲調的 mi、sol、la 三個音唱準，再逐漸增加 do、re 兩個音。



圖 1-2-1 一邊唱唱名，一邊以手號比出音的高低位置

c. 以熟悉之兒歌練習唱歌曲唱名做暖身活動：

筆者發現低年級學生大多能哼唱出〈小蜜蜂〉、〈小星星〉等兒歌的旋律唱名，而且不容易唱走音。教師若能善用學生的這個舊經驗，經常以帶唱兒歌曲調唱名的方式做暖身活動（也可全以 lu 音帶唱），可以建立學生對音階各音唱名的相對高低音感。

(4) 分部統合訓練

分部統合能力，是指可以同時一心多用的能力。例如：口唱歌曲時，腳能同時踏固定拍、手拍歌曲節奏或頑固伴奏。這類音感訓練，也是訓練分部合唱和合奏的基礎。基本上，教學時最好先讓學生將單一音樂教學元素熟練後，再一項項元素逐步加入或替換，以下介紹幾種培養分部統合能力的方式：

- a. 聽新曲時加上手拍固定拍，或以肢體樂器做頑固伴奏。
- b. 唱歌熟練後加上手拍固定拍，或以肢體樂器做頑固伴奏；也可先分兩組，一組負責唱歌，另一組拍固定拍。
- c. 唱歌時加上腳踏固定拍。
- d. 唱歌時，腳踏固定拍，手拍歌曲節奏或頑固伴奏。
- e. 唱歌時，分成兩部，依照老師手號的指揮，一部唱主旋律的唱名，另一部唱頑固低音。

其他節奏、歌唱、樂器分部統合教學的理論與方式，留待以下節奏教學、歌唱教學、樂器教學的部分再行介紹。

## 2. 認譜教學

認譜教學包括音符的節奏與音高教學兩部分，以下分兩部分介紹：

### (1) 節奏教學

節奏是指音樂中速度的質地，包括拍子、聲音的持續、速度以及節奏模式，都被認為是一種節奏。(Haines & Gerber, 1996, 轉引自黃麗卿, 2008)

Campbell 與 Scoot-Kassner 於 1994 年提出的兒童節奏概念發展與年齡的關係如下表(1-2-3)：

在第一階段的節奏教學中，我們需要幫助學生建立能辨別固定拍、音值長短、四四拍、二四拍、三四拍、四分音符、四分休止符、雙八分音符、二分音符、附點二分音符的能力。

在奧福音樂教學法中，節奏的教學方法有模仿、即興、節奏說白及頑固伴奏等。其訓練方法，通常多始於探索自然生活中的各種聲響，也可用介紹自己的名字及簡短語詞的方式開始進行說白節奏，再透過耳熟能詳的本土兒歌、唸謠，以不加上旋律的方式，唸出含有原本歌曲節奏的歌詞或韻文，讓學生能感受到字詞聲音的長短，以辨別出音的節奏。

另外奧福教學法也鼓勵學生創作簡單而固定的節奏型，以片樂器（奧福木琴、鐵琴）或肢體樂器為樂曲做反覆的伴奏，稱之為頑固伴奏（ostinato）。

達克羅士音樂節奏教學法，則鼓勵學生將聽到的節奏長短，用身體的律動表達出來，並體會各種不同節奏長短所運用的空間有所不同，例如：聽到四分音符以走步表示，聽到雙八分音符以小跑步表示，聽到二分音符以跨大步表示等。節奏的時值愈長，所運用的空

表 1-2-3 兒童節奏概念發展順序

兒童年齡	兒童節奏概念發展
1-2 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 以動作來回應音樂。例如：會藉由傾斜、搖擺、跳回的動作來反應節奏。</li> </ul>
2 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 無法打出規律的節奏。</li> <li>• 會發出喃喃聲來回應規則的節奏型態，以像跳舞的動作來反應節奏律動，會依規則性的節奏律動自發性地歌唱。</li> </ul>
3 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 會模仿短的節奏型。</li> <li>• 自發性歌唱時有點拍感，而且會規律地將聽到的節奏再現。</li> </ul>
4-5 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 在規律的拍子中適時地敲擊。</li> <li>• 開始發展有節奏性的拍手與輕拍。</li> <li>• 在樂器上將短的節奏型再現。</li> </ul>
6-7 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 會分辨快、慢、長、短。</li> <li>• 能唱出較快或較慢的歌曲。</li> <li>• 能唱、讀、寫出二分音符、四分音符及八分音符的節奏。</li> </ul>
8-9 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 能唱、讀、寫出附點四分音符及切分音節奏。</li> <li>• 能分辨並指揮 2/4、3/4、4/4、6/8 拍子的音樂。</li> </ul>

間愈大；相反的，節奏的時值愈短，所運用的空間則愈小，讓音符的音值長度在學生心中變得更意義而具體。

柯大宜教學法也強調先由熟唱簡單的歌曲作預備，經由口唱歌詞和腳步固定拍的比較對照，使學生發現節奏的音長，再給予其不同音長的節奏名，以幫助學習和記憶。柯大宜教學法的節奏名系統是源自法國音樂家 Emile-Joseph Cheve（1804~1864）所創，其運用說白節奏的音韻，幫助學生透過語言節奏，輕鬆的了解各種音符節奏的音值長短。以下圖說明：



圖 1-2-2 奧福節奏教學課程 a



圖 1-2-3 奧福節奏教學課程 b



圖 1-2-4 學生以走步代表四分音符



圖 1-2-5 學生以小跑步代表雙八分音符



圖 1-2-6 音符火車遊戲：聽到屬於自己節奏的音樂才跟著律動



圖 1-2-7 音符火車遊戲：從學生律動中 可以馬上了解分辨節奏的能力













音節節奏名			
符 號	簡 寫	音 節 名 稱	
		ta	去 Y
	┌┐	ti-ti	去 去 — —
	┌┌┌┌	ti-ri-ti-ri	去 ㄉ 去 ㄉ — — — —
	┌┐┐	ti-ti-ri	去 — 去 ㄉ — — —
	┌┐┐	ti-ri-ti	去 ㄉ — 去 — — —
	┌   ┌	Syncopa	切分音
	┌	ta-a	去 — Y' — Y'
	┌	ta-a-a	去 Y' — Y' — Y'
	┌   ┌	tam-ti	去 Y' — ㄩ — 去 — — —
	┌   ┌	ti-tam	去 — 去 Y' — ㄩ — — —
	┌   ┌	tim-ri	去 — ㄩ — ㄉ — — —
	┌   ┌	tir-m	去 ㄉ ㄩ — 去 ㄉ ㄩ —

圖 1-2-8 柯大宜教學的節奏名  
資料來源：鄭方靖（2002，頁. 124）

## (2) 音高認譜教學

Campbell 及 Scoot-Kassner 於 1994 年提出兒童曲調概念發展與年齡的關係，如下表：

表 1-2-4 兒童曲調概念發展順序

兒童年齡	兒童曲調概念發展
少於六個月	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 對不同音高有反應。</li> <li>• 會注意持續音的音高。</li> <li>• 開始模仿聲音。</li> </ul>
六個月 -1.5 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 會感覺音高線條的不同。</li> <li>• 對樂句結束與音程有敏銳感應。</li> </ul>
1.5-4 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 能由旋律及節奏認出相似的樂句及歌曲。</li> <li>• 用動作表示對樂句的敏銳度。</li> <li>• 絕對音高概念較相對音高強。</li> </ul>
4-8 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 具備音高的高、低概念及曲調的上下行概念。</li> <li>• 能夠感受音程的不同。</li> <li>• 繼續發展樂句的觀念。</li> </ul>

由上表可知，第一階段之學童對曲調音高的辨認已具備身心的發展條件，教師宜做適當的音高認譜教學規劃，以幫助其發展認譜與辨音的能力。

根據八十二年版的國小音樂課程標準，低年級的音樂教學認譜範圍在五聲音階之內。一年級主要介紹 sol、mi、la 三個音，二年級則加上 do、re 二音。目前有些版本的生活課程教科書還會在二年級下學期時介紹 fa、si 二音。而曲調教學的順序大致是按 C 大調、G 大調、F 大調、a 小調之順序實施音階及曲調音感的練習。

雖然目前大部分版本的藝術與人文教科書，會在三年級的上下兩學期將音階的七個音複習完，但若在一、二年級的音高認譜教學能確實進行，將為學生日後中年級的認譜能力奠定很好的基礎；反之，若一、二年級的音樂教學不確實，也可能影響學生上中年級以後的認譜能力。儘管如此，教師們也不需矯枉過正的使學生一開始就強記音高與符號位置，仍必須以探索聲音的音高差異感受為先，逐步進入肢體的表達、圖像的連結，再進入符號的認知。

音高的認譜教學宜循序漸進，例如：有了音感教學為基礎，學生從明顯感受到不同音高在聽覺上的差異，接著能用自已的聲音唱出音的高低，並用柯大宜手號或其他肢體動作表達音的高低，然後連結到視覺圖像上以具體圖形的高低表示之，再正式以抽象的音符符

號排列或紀錄於樂譜上，進而做更多的視譜練習。以柯大宜的教學策略而言，就是先有「預備階段」，經過「認知階段」再到「練習階段」。以下以簡單的教案舉例呈現認譜教學的順序：

- a. 預備階段：有前述音感教學的基礎，學生能明顯的感受不同音高在聽覺上的差異。

### 【教案一：高高低低的聲音】

表 1-2-5

教學遊戲：大野狼與小綿羊
教學目標：學生能感受鋼琴高音域的聲音和低音域的聲音並以肢體動作表達
<p>教學活動：1. 教師先讓幾位學生探索鋼琴高音域的聲音與低音域的聲音，並定義其為高音或低音。問學生高高的聲音聽起來像什麼？（小嬰兒、小綿羊……）低低的聲音聽起來又像什麼？（老爺爺、大野狼……）</p> <p>2. 教師請一些學生扮演小綿羊，一些學生扮演大野狼，聽到老師彈鋼琴高音域的聲音，小綿羊配合聲音節奏走動；聽到老師彈鋼琴低音域的聲音，則大野狼配合聲音節奏走動，做要去抓小羊的動作，直到最後，看大野狼是否抓到了小綿羊。</p> <p>3. 教師可盡量以鋼琴最高或最低音域的聲音來彈出這兩種不同音域的聲音，讓學生容易分辨高或低的聲音，若能加上快或慢的節奏速度稍做懸疑性的變化，會讓學生在體驗中更覺有趣。</p>

- b. 認知階段：能用自已的聲音唱出音的高低，並用柯大宜手號或其他肢體動作表達音的高低，然後連結到視覺圖像上以具體圖形的高低表示之。



圖 1-2-9 辨別高、低音的音感遊戲——大野狼與小綿羊

## 【教案二：認識五線譜】

表 1-2-6

教學遊戲：比高低
<p>教學目標：1. 學生能認識五線譜的線、間名稱及高音譜號與低音譜號</p> <p>2. 學生能感受高音域的聲音和低音域的聲音，以圖形或符號記錄在五線譜上</p>
<p>教學活動：1. 教師先複習上次讓學生探索鋼琴高音域與低音域的聲音，並請學生以手勢比出老師彈出的鋼琴高低聲音。剛開始以鋼琴最高或最低音域的聲音來彈出這兩種不同音域的聲音，讓學生容易分辨高或低的聲音，接著慢慢縮短高低音的差距與音程，有時可彈奏高音域的音階上下行，有時可彈奏低音域的跳進音程。</p> <p>2. 請學生聽音，以手勢比高低並口配合唱「高一低」，數回之後，也可做相反的練習活動；即請學生以手勢比高低，而老師必須按照學生所比的高低手勢在鋼琴上彈出高低音。或請幾位學生在高音及低音的奧福木琴上，依照比高低手勢的同學所引導敲奏高低音。</p>
<p>教學活動：3. 教師說明在音樂演奏中除了用手勢比高低之外，通常會用五線譜將旋律中音的高低記錄下來，介紹五線譜的五線四間名稱，以及代表高音域的高音譜記號和代表低音域的低音譜記號。並以兩種不同的磁鐵說明在五線譜上越高位置的音符表示越高的聲音，越低位置的音符表示越低的聲音。</p> <p>4. 教師如(1)、(2)的步驟彈奏兩個不同音高的聲音，請學生個別或輪流在五線譜上用兩種磁鐵排排看，不須排出真正的音高位置，只要能排出高低或相對高低的位置即可。記得提醒學生線與間上都可放音符。</p>

## 【教案三：sol, mi 之歌】

表 1-2-7

教學曲目：蹺蹺板（譜例）
教學目標：1. 學生能演唱歌曲〈蹺蹺板〉。 2. 學生能感受並唱出 sol, mi 兩音不同的音高，並以肢體動作和手號表示。
教學活動：1. 教師先教唱〈蹺蹺板〉，學生模唱。 2. 教師帶學生一邊唱，一邊做〈蹺蹺板〉的律動遊戲。遊戲方式：教師將雙手打開伸直，並像蹺蹺板一樣，一手高一手低，配合歌曲拍子左右手上下擺動。示範一、兩次後，老師邀請兩位學生來坐老師的蹺蹺板，一邊一位，一位站在老師較高的手下，另一位則順著老師較低的手蹲下。 3. 教師將學生分成三人一組，一位學生出來當「蹺蹺板」，另外兩位學生分別站在「蹺蹺板」的兩邊，一高一低，隨著唱歌的拍子站起或蹲下。（圖1-2-10） 4. 全班學生都參與過遊戲之後，教師再帶全班學生唱一次，並在歌曲最後加上以 sol 音唱出「高的音是sol」，以 mi 音唱出「低的音是mi」，並帶出 sol、mi 的手號表示之（如圖1-2-11）。 5. 教師以 sol、mi 的手號帶學生模唱數次，也可以不同的組合來引導學生唱出 sol、mi 的音或比 sol、mi 出的手號。

譜例1-2-1

## 蹺蹺板

美國童謠

蹺 蹺 板 上 下 擺 上 到 天 空 落 下 來



圖 1-2-10 蹺蹺板的律動遊戲



圖1-2-11 音高手號教學—高的音是sol(△)，低的音是mi(□)

【教案四：sol、mi 的五線譜位置（以固定調教學為例）】

表 1-2-8

教學曲目：蹺蹺板
教學目標：學生能感受 sol, mi 的不同音高並以五線譜記錄固定調的音高位置
教學活動：1. 教師復習上次所教 sol、mi 的手號，並以〈蹺蹺板〉的音高旋律引導學生邊唱邊做手號，但不事先告知是什麼曲子，等唱完後，再請學生搶答剛才唱的是什麼曲子。
教學活動：2. 學生答對後，教師請學生看黑板上的音梯圖，使其明白 sol、mi 的位置並不是相連（級進）的階梯，而是有跳過一個音（跳進）的階梯（圖 1-2-12、1-2-13）。（配合我國低年級學生習慣使用的發音符號，sol 音在教學上用△▽或△表示，mi 音用□一或□表示）
3. 教師引導學生思考〈蹺蹺板〉一曲只有 sol, mi 兩個音組成，如果在空白的紙上如何紀錄？如果放在五線譜上會不會比較能清楚呈現 sol, mi 兩音的高低差距和相對位置？
4. 教師介紹 sol, mi 兩個音在五線譜上固定調的位置，並排出多個 sol、mi 的組合讓學生練習看譜視唱和比手號，再引導學生以接力方式排出〈蹺蹺板〉全曲的曲調音高。（圖 1-2-15）

- c. 練習階段：做更多的視譜練習，使學生在音感與視覺認知上能對新的音樂元素完全熟悉。

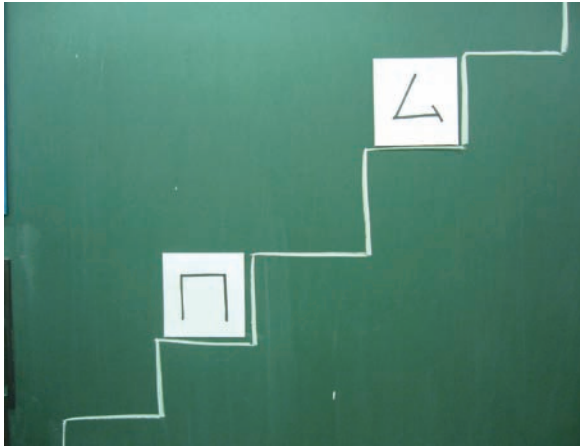


圖 1-2-12 音梯圖一

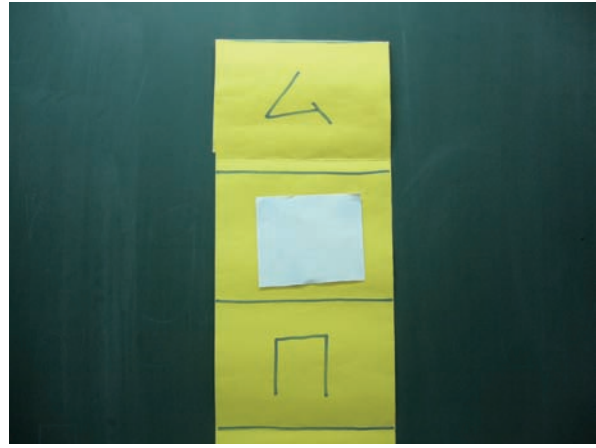


圖 1-2-13 音梯圖二

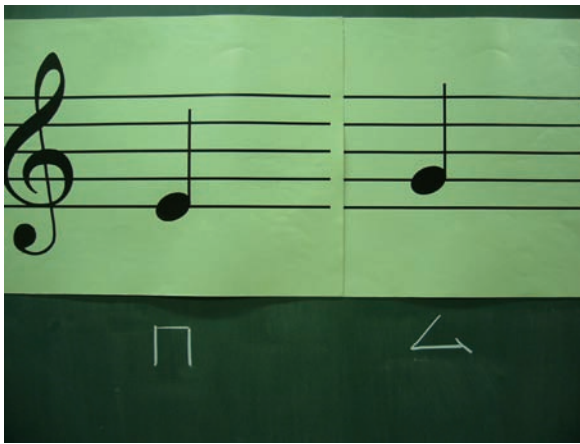


圖 1-2-14 連結到認知五線譜上的符號和位置

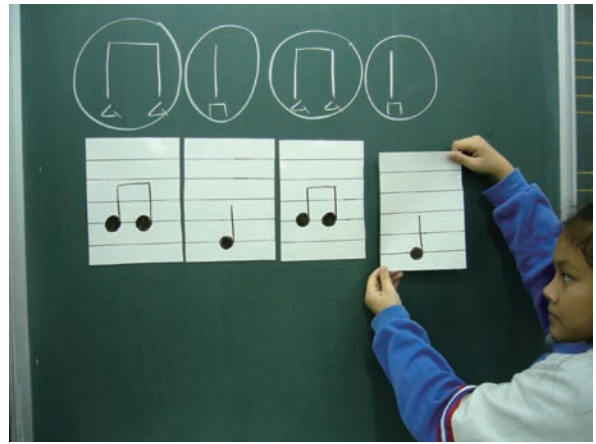


圖 1-2-15 接力完成曲調音高的排譜

## 【教案五：聽辨音高與排譜練習】

表 1-2-9

教學曲目：教師以 sol, mi 兩個音自行創作短曲
教學目標：學生能感受 sol, mi 的不同音高並能辨認 sol, mi 的五線譜位置
教學活動：1. 教師即興用 sol, mi 兩個音唱出二到四拍的短樂句，學生模唱。 2. 教師重複(1)的活動並加上手號，學生模唱也加上手號。 3. 教師以“lu”來唱(1)的活動，學生聽了後轉換成 sol, mi 兩個音唱出。 4. 教師以鋼琴或直笛來進行(1)的活動，學生聽了後轉換成 sol, mi 兩個音唱出。 5. 教師即興用 sol, mi 兩個音在黑板五線譜上排出二到四拍的短樂句，帶學生視譜唱音。 6. 教師重複(5)的活動，並請學生自行視譜唱音。 7. 教師即興用 sol, mi 兩個音唱出二到四拍的短樂句，請學生用磁鐵在五線譜上排列出來。

目前也有一些研究 (Bennett, 2005)，鼓勵教師們從事音高認譜的教學時，能多從自己文化體系的本土兒歌開始，讓學生從演唱自己熟悉的母語歌謠起，去找出最適合本國學生首先開始學習的音高和音程。

### 3. 歌唱教學

歌唱教學在國小音樂課程中一直是份量相當重的一個教學項目。茲將 Moog 與 Davidson (1976) 對年齡與兒童歌唱能力發展之相關研究整理如下表：

表 1-2-10 兒童歌唱概念發展順序

兒童年齡	兒童歌唱能力發展	
	Moog	Davidson
2 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 唱出很不清楚的旋律片段。</li> <li>• 唱出不清楚的二、三度音程。</li> <li>• 模仿不連續的的歌曲音高。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 在自發性唱歌中使用已知歌曲的曲調能唱出片段歌曲。</li> </ul>
3 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 發明「自發性歌曲」，音高不連續而且重複節奏及旋律型態。</li> </ul>	(2.5-3 歲) <ul style="list-style-type: none"> <li>• 模唱歌曲雖然很少全部正確。</li> </ul>

4 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>發現說與唱時聲音不同，會隨活潑歌曲氣氛而叫喊。</li> </ul>	學唱歌的順序是歌詞、節奏、樂句、曲調輪廓。
5 歲		(5-5.5 歲) <ul style="list-style-type: none"> <li>調性感建立，經過正確的教導能唱大部分的歌曲。</li> </ul>
6 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>開始發展頭腔共鳴。</li> <li>開始會控制聲音。</li> </ul>	
7 歲		

(資料來源：吳美玲，2002，頁 25。)

根據上表可知，第一階段的學生正好是處於開始發展正確歌唱方式的最佳時機。

歌唱教學的內容，除了配合認譜教學的歌曲外，有時也包含一些配合生活課程大單元主題的歌曲。對於配合認譜教學的歌曲，需如上述認譜教學法著重音高、唱名、五線譜位置的教學；而對於配合生活課程單元主題的歌曲，可能超過認譜教學的範圍（五聲音階），教師可將這類歌曲的教學重點放在歌唱方法的變化、特殊音型的音感訓練、頑固伴奏節奏型或樂器合奏的學習，也可設計成遊戲、律動、欣賞教學的教學題材。

而如何使歌唱教學能以有趣、有效率的方式進行，筆者綜合幾種音樂教學法後，提供以下步驟與方法給教師們參考：

(1)發聲練習：

針對第一階段兒童的歌唱發聲練習，主要是希望幫助學生習慣用正確的頭聲發聲方法或輕聲唱歌，避免以壓抑喉嚨、大聲吼叫等方式唱歌。以我國八十二年公布的音樂課程標準來看，國小學生的演唱音域大致如下圖：

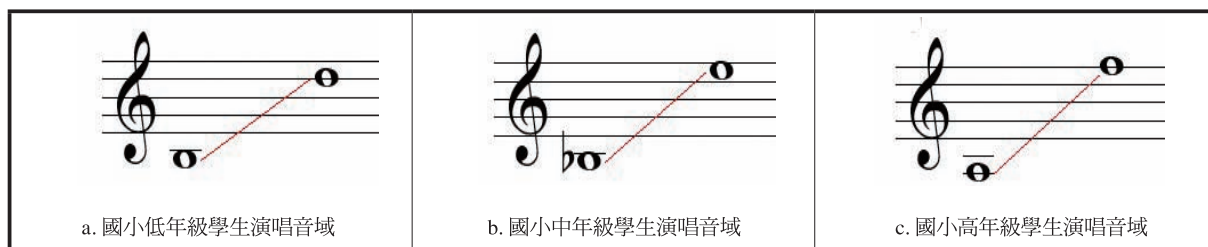


圖 1-2-16 國小各階段學生的演唱音域

而歌唱音域在人體的發聲位置由低而高分為胸聲區（低音區）、鼻聲區（中音區）、頭聲區（高音區）。因此，教師在帶學生做發聲練習及選擇演唱歌曲時，可特別注意學生適合的音域及發聲位置。

再者，發聲練習通常分為呼吸練習及發音練習，簡單介紹如下：

a. 呼吸練習：

呼吸練習的目的，是為幫助學生能學習以腹式呼吸法做正確的歌唱基礎，並逐漸培養唱歌時能送出穩定的氣流與唱出較長的樂句。在做呼吸練習前最好先做一些身體肌肉關節的放鬆與暖身活動，再帶入以下呼吸練習的活動：

● 小草與風：教師請每位學生伸出自己的一隻手和前臂當做小草，小草要隨著自己吸入和吹出的風大小而搖擺。教師發號令，學生必須隨著教師說「大風」或「小風」而改變呼出氣體的大小；當小草的那隻手也須隨風的大小而改變搖擺幅度。



圖 1-2-17 呼吸練習活動——大風吹小草



圖 1-2-18 呼吸練習活動——小風吹小草

● 吹蠟燭：教師請每位學生伸出自己的十隻手指頭當做生日蛋糕上的蠟燭，老師開始唱“Happy birthday to you”一曲，每次唱到“to you”時，全班要一起唱，並以這兩字的吐氣吹熄兩隻手指蠟燭；特別在第三句的結尾時，教師可做延長的趣味變化，使學生學習吐出較長的氣；最後一句則可變化為快速吐氣做結束，讓學生在遊戲活動中也經驗快、慢、長、短等不同的呼吸吐氣練習。



圖 1-2-19 呼吸練習活動——吹蠟燭

#### b. 發音練習：

發聲練習的目的，是為幫助學生能探索、感覺並經驗人體不同音區的發聲位置，以便找到正確的發聲方法。以下介紹幾項練習活動：

● 森林裡的動物：教師請學生練習模仿不同動物的聲音，如：獅子或熊（代表低音的胸聲區）、馬或貓（代表中音的鼻聲區）、小鳥或老鼠（代表高音的頭聲區），教師再以一個故事串聯各種動物輪流發出聲音，讓每位學生練習為動物配音，教師也可指定某種動物發聲時需配合某個節奏型或音階。

● 雲霄飛車：教師以 Y、一、メ、セ、ㄊ 五個母音輪流為起音，以手勢或圖形帶領學生如雲霄飛車般上下做忽高忽低、忽強忽弱的發聲練習。

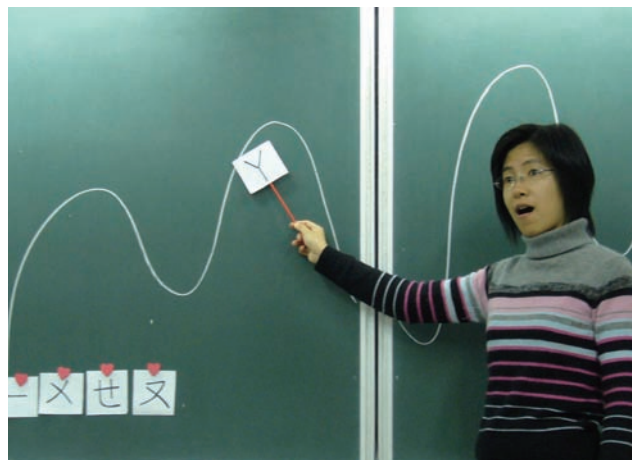


圖 1-2-20 發聲練習活動——雲霄飛車

## (2)聆賞歌曲：

傳統的國小音樂教學中，常以教師彈風琴自彈自唱教學生唱歌，而現代的音樂教學法多強調教師能先以無伴奏方式範唱，或先以 CD 播放優美的歌曲給學生聆聽。以柯大宜音樂教學法為例，通常要求教師只配帶音叉，再以音叉的絕對音高 A（440Hz）找到適當的起音，清唱正確的曲調音高給學生聽，可讓學生在一開始學習新歌時即聽到單純的曲調音高，而不是複雜的和聲。奧福教學法中，教師在教唱新歌時，通常會讓學生先聆聽整首歌曲一兩次，並在聆聽歌曲的同時，以肢體樂器拍奏固定拍或頑固伴奏，之後再進行歌詞教學。

## (3)教唱歌詞與曲調：

根據 Davidson、Mckernon 與 Gardner（1981）的研究顯示，兒童在學習歌曲時的順序，通常最先是歌詞，再來是節奏、樂句，最後才是曲調輪廓（引自王毓雅，2002）。因此，新歌的教唱，有以下三種常用的方法：

### a. 節奏說白唸謠：

奧福教學法中，教師在教唱新歌時，讓學生先聆賞歌曲之後，可先用不配上旋律的節奏說白唸謠方式，帶學生配合歌詞的節奏，拍節奏並念歌詞；一兩次之後，當學生較熟悉歌詞時，就可進行下一步驟配上旋律歌唱。

### b. 模唱法：

柯大宜教學法的歌唱教學，通常是由教師帶學生直接將歌詞配合旋律一句一句的模唱，再兩句兩句的模唱，逐漸加長樂句成一段一段的模唱，最後唱熟整首歌曲。

### c. 歌詞問答法：

筆者發現對第一階段學生而言，較短的歌曲教唱可用以上兩種方式。但是對於較長的歌曲，學生對模唱法有時會缺乏耐心，對重覆或固定的教師帶唱方式，會顯得精神渙散不易專心。因此可以採取「歌詞問答」、「搶答」或「接唱」的方式，即教師唱上半句，讓學生搶答或接唱下半句；或教師以歌曲 CD 播放一句歌詞，請學生以說白方式（即不配合旋律）再重複唸出一次。

\*小叮嚀：在問答、搶答的過程中，會發現由於低年級學生語文能力尚薄弱，對於所聽到的新歌歌詞，常有多種版本的錯誤答案，經教師糾正或解釋後，反而更能專心下一句歌詞的學習。

(4)熟唱歌曲：新歌教唱後，若一直以同一方式重複唱歌，學生也會覺得缺乏變化而心生厭煩，教師可以參考下面幾種方式，使學生在不知不覺中，一遍又一遍唱熟了歌曲。

a. 配合故事講述、遊戲活動、舞蹈律動：

教師可自編或蒐集與該首歌曲主題有關的故事，穿插在新歌教學完要進入熟唱歌曲的階段，或以內容需一再重複的故事來多次引導學生配合唱該首新歌。

柯大宜音樂教學法中，也常設計簡單的遊戲活動配合歌曲反覆吟唱，使學生逐漸熟悉歌曲，如最常見的「傳物遊戲」，在全班齊唱歌曲的同時，老師將一物品（如紙杯）傳下去，全班必須一邊唱歌曲，一邊按照固定拍來輪流傳此物品。



圖 1-2-21 一邊唱歌曲，一邊按照固定拍來輪流傳物品。

奧福音樂教學法中，則常由學生輪流設計簡單的肢體節奏來反覆吟唱歌曲，或以教師設計簡單的團體舞步，讓學生透過律動來感應和表現歌曲的曲式段落（如 ABA 曲式），也可反覆舞蹈並吟唱歌曲至熟練。



圖 1-2-22 ABA曲式中樂曲的A段律動示範



圖 1-2-23 ABA曲式中樂曲的B段律動示範

### b. 分組接唱：

在新歌教學完要進入熟唱歌曲的階段，教師可採用讓學生分組接唱的方式來熟練歌曲，最好有三或四組來接唱，由教師指揮某一組先開始唱第一句，唱完一句後再緊接著指揮另一組接下一句唱；有時可按照組別座位順序，有時亦可突然改變接唱組別順序或指揮同時指某兩組齊唱同一句；有時也可加上一些變化，例如接唱到某句的組要站起來做動作，或接唱到某個詞語的組必須在心中默唱該詞語。分組接唱的好處，是學生覺得唱歌富有變化和趣味性而能精神集中隨時應變，即使某一句沒有接唱到，也已在心中默唱準備，最後會意猶未盡的還想將全曲多唱幾遍。

### c. 分部輪唱：

歌唱是兒童探索音樂最先使用的管道。在歌唱時，除了藉由遊戲活動去感應拍子外，也可嘗試以分部合唱、分部輪唱、頑固伴奏等方式讓學生去認識音樂的和聲、對位之美。

其中分部輪唱是採取所謂的卡農（canon）曲式。歌曲的主旋律為第一聲部，第一聲部先開始唱完一段之後（可能是兩拍、四拍或一個樂句），第二聲部再開始從頭唱起（如譜例 1-2-2）；兩個聲部如平行線般進行，可讓學生在輪唱的過程中聽到如賦格般的二聲部旋律線交織起伏，也可不時的聽到兩聲部的某些和聲，對學生的音感培養有相當的幫助。但此種唱法須在學生完全熟唱歌曲之後才能進行，否則學生易被其他聲部影響而又從二聲部混合成為同一聲部。對第一階段學生而言，剛開始嘗試此種輪唱法會有點困難，教師有時會怕不易成功而忽略此種輪唱法的教學。其實低年級學童是可以做到的，但需要有好的示範。教師可先請一位能熟唱該曲的學生和教師二人做卡農輪唱的示範，再將全班分兩部，由教師與示範學生各當一部的帶領者，較容易成功。

還有一種方法，就是善用歌曲 CD 來學習卡農，教師先播放歌曲 CD 當第一聲部，再帶領全體學生一起唱第二聲部，如此可讓學生很完整的唱完第一遍的卡農輪唱。對卡農輪唱有概念後，第二遍開始，教師就可將全班學生分成兩部，模仿剛才的輪唱形式，進行二部卡農輪唱，等學生更熟練後可再分成三部輪唱。

## 譜例 1-2-2 分部輪唱——卡農之歌詞與節奏示例

第一部	
	小皮 球 香蕉 油 滿地 開花 二十 一
第二部	
	小皮 球 香蕉 油 滿地 開花 二十


## 4. 樂器演奏教學

敲敲打打是人類自然的本能，打擊樂器是存在於人類歷史中最古老、最原始的樂器，幾乎可見於任何民族的傳統音樂中。在國小第一階段，樂器演奏教學主要也是著重在肢體樂器、打擊樂器、自製樂器方面的教學。以下按此三類做介紹：

## (1) 肢體樂器

奧福音樂教學法中，十分強調讓學生用天然的肢體樂器來做頑固伴奏。優點是讓初學音樂的孩童，不必忙於操作技巧複雜的樂器，就可用身上的肢體樂器，發出各種不同聲響，來享受音樂創作與節奏伴奏的樂趣。其中經常被使用的肢體樂器包括：拍手、踏腳、彈指、拍膝、拍肩、彈舌等，教師也可在課堂中請學生們發揮創意，發明其他更特別的肢體樂器形式或聲響。如下表：

表 1-2-11 肢體樂器結合頑固伴奏示例

頑固伴奏	4 4				
肢體樂器		拍手	拍腿	彈指（左、右）	踏腳

## (2) 打擊樂器

只要能以手敲擊發聲的物體幾乎都可以成為打擊樂器家族的一員，因此打擊樂器的種類非常多。但基本上可分為兩類：有調打擊樂器和無調打擊樂器。

有調打擊樂器是指音高富於變化，可演奏旋律的，常見的有木琴（xylophone）、鐵琴（vibraphone）、鐘琴（glockenspiel）、音磚、馬林巴琴（marimba）、定音鼓（timpani）等等。國小階段常用的是奧福箱型木琴、鐵琴，兩者都有低、中、高音域之分，鐘琴、音磚、手鐘也是適合第一階段學童操作的有調打擊樂器。

無調打擊樂器的音高是固定不變的，根據其製作的材質與發出音色的特性，又可分為皮革樂器（如：大鼓、小鼓、堂鼓、太鼓、鈴鼓、各類手鼓等）、金屬材質樂器（如：鈸、三角鐵、手搖鈴、碰鐘等）、木質樂器（如：響板、木魚、響棒等）、效果樂器（如：沙鈴、震盪器、刮胡、辣齒）等。



圖 1-2-24 有調打擊樂器



圖 1-2-25 無調打擊樂器—皮革類樂器



圖 1-2-26 無調打擊樂器—金屬類樂器



圖 1-2-27 無調打擊樂器—效果樂器

### (3) 自製樂器

奧福音樂教學法還強調，讓兒童用環境中隨手可得的物品自製環保樂器去探索周圍環境物品的聲音。例如：以洗衣板做出刮胡的聲音、以寶特瓶裝少許綠豆做成沙鈴、以空奶粉罐當做鼓、以鉛筆敲打鉛筆盒、以手指彈紙、以塑膠桶裝乒乓球上下搖晃……等，因此教師在設計課程時可加入自製樂器與探索聲音的課程。近年來有些專業的打擊樂演出團體，如英國的破銅爛鐵（STOMP）打擊樂團、國內的朱宗慶打擊樂團也常以此種方式去探索「環境音樂」，第一階段的音樂課程正適合以此方式鼓勵兒童去探索與感受聲音。



圖 1-2-28 自製樂器與探索聲音

另外，二十一世紀的音樂教學，還強調給予學生多元文化、世界音樂的刺激，所以教師也可善用堂鼓、太鼓、小鑼、鈸或非洲鼓、拉丁鼓、手鼓、沙鈴、阿哥哥鈴、響棒等不同民族特色的打擊樂器並結合低年級的節奏教學，給予學生多元文化的音樂體驗。



圖 1-2-29 不同民族風格的的打擊樂器



圖 1-2-30 用非洲鼓拍奏四分音符和八分音符

有關國小第一階段樂器教學的步驟和策略，建議如下：

(1)探索樂器的聲音

當低年級的孩子第一次看到樂器時，都有好奇想要探索的心情。教師可以先讓學生有機會去探索某項樂器可能發出的聲音和演奏方式，再請學生發表自己發現的各種聲音及演奏方式。例如：鼓類樂器的聲音和演奏方式就有多種變化，用手指指腹拍打鼓皮、用指關節敲打鼓皮、用指甲輕刮鼓皮、用手指輕彈鼓皮、用鼓棒敲打鼓皮、鼓邊、鼓框等，會有許多令人驚喜的發現。不同的聲音，有時還可以製造許多特別的效果。



圖 1-2-31 讓學生有機會去探索某項樂器可能發出的聲音

\*小叮嚀：探索樂器聲音時，若教師感覺不易控制教室秩序，可讓學生分組輪流進行。

(2)指導樂器的演奏方式

當教師要指導全體學生以合奏方式來演奏樂器時，首先教師需要先示範所要求的聲音、音色及演奏方式，再請學生模仿教師演奏的方式和音色一一練習。基本上，持鼓棒或琴槌的打擊樂器需教導基本的持棒及打擊技巧；其他的打擊樂器也各有其不同的演奏方法。茲將第一階段教學常用的打擊樂器演奏方式以正確、不正確並列對照的方式，透過圖片說明並簡單介紹如下：



圖 1-2-32 正確的持棒法—以大拇指和食指關節夾住棒身，後三指放鬆輕握。



圖 1-2-33 錯誤的持棒法—食指伸直



圖 1-2-34 敲打琴鍵或鼓皮後立即自然彈起



圖 1-2-35 敲擊後勿將琴槌或鼓棒繼續留在琴鍵或鼓皮上



圖 1-2-36 鈴鼓的正確拿法：大拇指按住鼓邊，四隻手指自然握住鼓框。



圖 1-2-37 勿將大拇指插入洞中

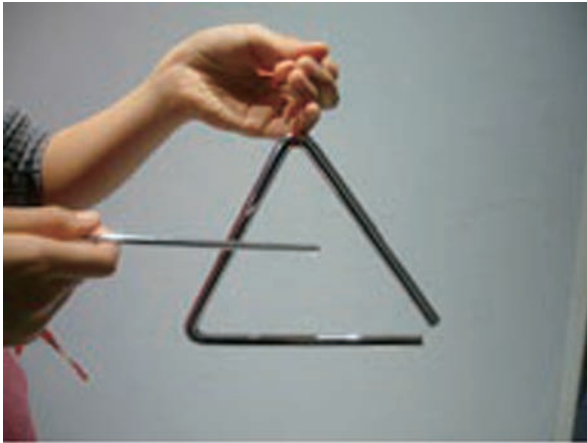


圖 1-2-38 三角鐵最好的聲音是敲在無缺口的段落



圖 1-2-39 手指碰到三角鐵會造成止音的效果



圖 1-2-40 演奏沙鈴時以手腕之力輕搖即可



圖 1-2-41 以手臂用力甩，反而沒有聲音。



圖 1-2-42 響板的拍法最好如拍手一般



圖 1-2-43 手指穿過鬆緊帶用手指拍奏，對於不善於使用小肌肉的低年級學童較不適合。



圖 1-2-44 手指分散輕鬆握住響棒，敲擊時就會發出共鳴。



圖 1-2-45 抓握太緊反而發不出共鳴的聲響

### (3) 探索樂器適合的節奏型

樂器的演奏最適合在節奏教學之後，不同的樂器適合演奏的音符音值也不同。例如：響板、木魚、響棒等木質類樂器，敲奏時聲音發出的聲音較短暫，因此較不適合演奏二分音符，反而較適合用在演奏八分音符或四分音符的節奏；而三角鐵、手搖鈴、鈸等金屬樂器，敲奏時有自然延音的特性，適合用在演奏二分音符或更長音值的音符節奏。鼓類樂器及木琴類的鍵盤樂器可以單點打擊八分音符或四分音符，也可以用滾奏方式演奏二分音符或更長音值的音符節奏。各種打擊樂器適合演奏的節奏型整理如下表：

表 1-2-12 各種打擊樂器適合演奏的節奏型

樂器類別	階段教學節奏音符	八分音符、四分音符	二分音符、附點二分音符	例外樂器
木質類樂器 (如：響板、木魚、響棒)		適合	較不適合	辣齒、刮胡
金屬類樂器 (如：三角鐵、手搖鈴、鈸、鐘琴、鐵琴)		較不適合	較適合	牛鈴
鼓類樂器及木琴類鍵盤樂器		適合	需用滾奏方式	行進大鼓

教師可先讓學生探索樂器的發聲方法，了解樂器特性之後，再設計各種樂器適合的節奏型。針對還不認識某些音符節奏的低年級學童，教師也可引導學童用圖形來畫出各種樂器的音色、音高或節奏圖示，以音畫，或稱圖形譜，來引導樂器合奏。

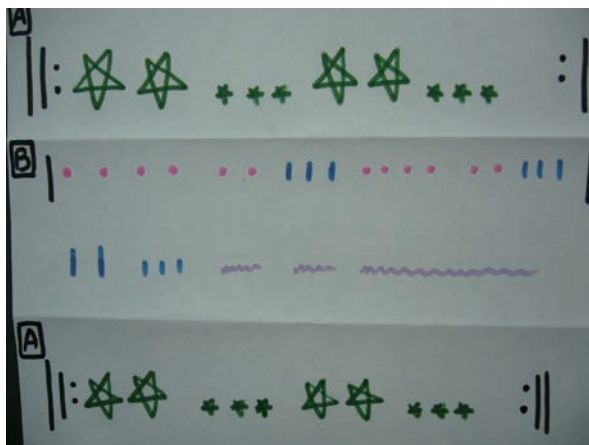


圖 1-2-46 《玩具兵進行曲》的樂器合奏圖形譜



圖 1-2-47 《三隻小豬》的樂器合奏圖形譜

以圖 1-2-46〈玩具兵進行曲〉的樂器合奏圖形譜為例，大星星圖形代表敲奏大鼓，小星星圖形代表敲奏小鼓，點點圖形符號代表拍奏鈴鼓，短線符號代表拍奏響板，長線符號代表敲奏木魚，線段代表搖奏沙鈴。

以圖 1-2-47〈三隻小豬〉的樂器合奏圖形譜為例，點點符號代表敲奏手搖鈴，交叉記號代表敲奏響棒（如釘木板動作），上下箭頭記號代表上下搖奏沙鈴（如刷油漆動作）。

#### (4) 以頑固伴奏配合歌曲或 CD 音樂演奏

第一階段的樂器合奏教學，主要是讓每一項樂器以頑固伴奏形式為已學過的歌曲或欣賞過的 CD 音樂做伴奏，教師可採樂器分組的方式，讓每個小組先熟悉自己負責的頑固節奏形式，以肢體樂器熟練節奏之後，再發給打擊樂器演練，會讓學生較易合奏成功。

教師也可善用古典名曲，尤其是標題音樂，當教師在做音樂欣賞教學或戲劇創作時，可用樂器配合部分情節做音效或伴奏。例如：高低木魚（又稱雙頭木魚）的高低音效果適合伴奏安德森作曲之〈切分時鐘〉的前奏；用鈴鼓和沙鈴配合韋瓦第作曲的〈四季〉之〈春〉中間雷雨大作的段落，如此，更讓學童在樂器與樂曲的學習上充滿了樂趣。

#### (5) 以片樂器伴奏歌曲的和聲或即興創作

過去第一階段的音樂教學中，較少教到「和聲」的概念，但在奧福及高大宜的音樂教學法中，從兒童學習音樂的早期就已帶入和聲的概念。而檢視第一階段音樂教學中主要的音高教學內容即五聲音階的 sol、mi、la、do、re 五音，已足夠用來教學 do、mi、sol 構成的 C 大調的大三和弦或 la、do、mi 構成的 a 小調小三和絃。使用奧福片樂器中的木琴、鐵琴、鐘琴或音磚，教師可以設計以 C 大調的 do、sol 為主五度和絃，配合固定節奏型，

為樂曲做頑固伴奏（如譜例 1-2-3）。也可讓學生用片樂器的五音，配合五聲音階的樂曲自由即興敲奏。

\*小叮嚀：只用五聲音階時，可將 F 和 B 的琴鍵取下，可避免敲錯，也可自由敲奏出五聲音階的即興旋律。

譜例 1-2-3 片樂器演奏五度和絃的頑固伴奏譜例

青蛙跳下水

四川民歌

一 隻 青 蛙 跳 下 水 兩 隻

眼 睛 四 條 腿 乒 乒 乒

高音木琴

高低木魚

6

6

6



圖 1-2-48 將F和B的琴鍵取下，可敲奏五聲音階伴奏



圖 1-2-49 取C、G的音磚琴鍵敲奏五度和絃

### 5. 創作教學

兒童在感覺時期（sensorimotor）的丫丫學語階段，及進入形象（figural）時期能哼唱有音節、可辨認的歌曲時，便已開始音樂創作。在奧福教學、柯大宜教學及達克羅士教學法，都相當重視即興對兒童創造力發展的重要性，在音樂創作活動中，每一個兒童都是獨特的、無與倫比的。茲將 1985 年 Flohr、1991 年 Kratus 和 1989 年 Tillman and Swanwick 等所提出之兒童創造力發展階段整理成下表：

表 1-2-13 兒童創造力發展

兒童年齡	兒童創造力發展	
	Flohr, Kratus	Tillman & Swanwick
0-4/5 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 動作多、精力充沛。</li> <li>• 高度個人化的方式與型式。</li> <li>• 缺乏音樂內容。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 透過感覺操作週遭的事物與聲響。</li> </ul>
4/5-9 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 節奏和音調型態受熟悉歌曲影響。</li> <li>• 改變拍子調性感增強。</li> <li>• 缺乏樂句結構概念及終止式概念。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 模仿個人及本土的觀念而產生較有意義的品質。</li> <li>• 拍感增強。</li> <li>• 多使用力度表現頑固低音。</li> </ul>

（資料來源：吳美玲，2002，頁 31）

創作教學在過去是許多老師較少碰觸的一個教學區塊，過去的國小低年級音樂教科書或現在坊間第一階段的生活教科書，也都較少有「創作」的教材內容。但在九七新課綱中鼓勵以肢體動作、樂器伴奏、節奏即興、模仿聲音、符號創作等方式來進行創作教學，而現代幾種主要的音樂教學法也都強調即興創作的必要性，可見在九年一貫的藝術與人文教學中創作教學之不可偏廢。

鄭方靖（2002）認為，所謂即興創作就是運用學過的音樂理念與技能組合成音樂，即時或紀錄後表現出來。而此能力需長期漸進的訓練培養，才可將知性與感性的能力結合，若教師能儘早將創作教學設計於教學活動中，學生將更容易提早習慣用創作來表現與表達自我的想法。

接著，筆者提供「肢體」創作、「節奏」創作及「符號」創作共四例的教學活動設計供老師們參考：

### 【肢體創作一】：夏天的花園

- 教學重點：引導學生運用不同的空間進行肢體創作
- 教學引導：
  1. 老師運用校園裡的花園景象（包含花、草、樹木、蝴蝶、螞蟻……），引導學生進行肢體模仿。
  2. 一次 1 位學生上場模仿，老師引導下一位學生模仿不同的景物，並思考畫面的層次感。
  3. 可以請學生用「靜像劇面」的方式表現，透過靜態的肢體呈現瞬間靜止的畫面。



圖 1-2-50 猜猜我是誰？



圖 1-2-51 是蝴蝶、毛毛蟲嗎？



圖 1-2-52 還有蝸牛、螞蟻嗎？



圖 1-2-53 還有花草樹木喔！

## 【肢體創作二】：大樹肢體創作

• 教學重點：引導學生與他人進行肢體創作

• 教學引導：

1. 以「大樹」為主題，老師引導學生運用肢體表現獨特的大樹。
2. 進行兩個學生組合一棵大樹的活動，可以有樹幹、枝葉等結構。
3. 接著請學生挑戰更多人一起組合成一棵大樹。老師引導學生思考自己是大樹的哪一部分，並提醒學生空間的運用，例如：高低、上下、前後、左右等。



圖 1-2-54 自己是一棵大樹



圖 1-2-55 大大小小不同的樹



圖 1-2-56 兩個學生組合成一棵樹



圖 1-2-57 兩~三個學生組合成一棵樹



圖 1-2-58 大家組合成一棵大樹



圖 1-2-59 大家組合成一棵大樹

\* 小叮嚀：活動進行中，老師可以搭配哼唱兒歌（或唸謠），當歌曲結束時，即呈現出大樹的模樣。

### 【節奏創作】：節奏隊呼創作

- 教學重點：運用所學的音值進行節奏創作
- 教學引導：

1. 老師發下音值卡及空白節奏火車 

--	--

。
2. 引導學生進行四四拍的節奏創作，並說明每一格節奏火車可以放進四拍子。



圖 1-2-60 學生分組討論節奏創作



圖 1-2-61 拍一拍自己創作的節奏

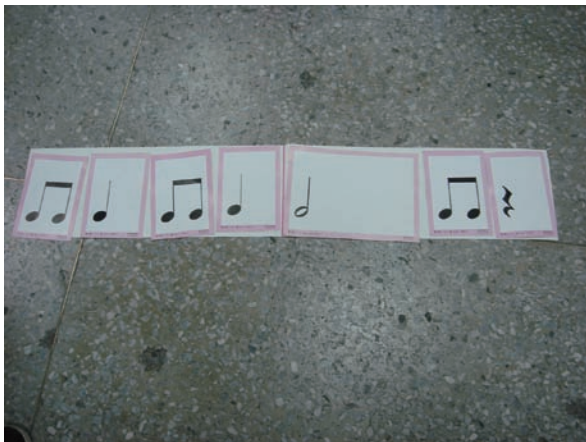


圖 1-2-62 四四拍的節奏創作

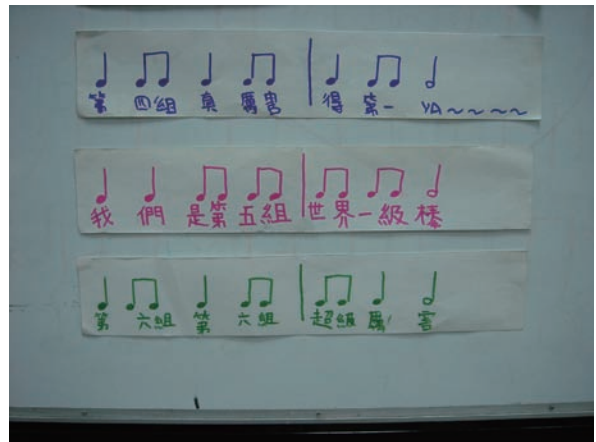


圖 1-2-63 根據節奏創作加上各組隊呼

3. 創作完成後，請學生拍一拍完整的節奏，並填上各組的隊呼。
4. 最後請各組發表創作的節奏隊呼，並相互分享創作心得。

### 【符號創作】：音樂中樂句的長短

- 教學重點：分辨樂句的長短
- 教學引導：
  1. 老師播放葛利格的〈皮爾金組曲：清晨〉，跟隨音樂的感覺引導學生用手在空中畫出音樂線條。
  2. 再次播放〈清晨〉音樂，引導學生一個樂句換一隻手畫線條。

3. 每位學生發下一張 B4 空白紙，想像一個樂句開出一朵花，並跟隨音樂畫下來。
4. 最後請學生根據自己的感覺加上適合的顏色，並與他人分享。



圖 1-2-64 看！音樂中的樂句有長有短



圖 1-2-65 音樂中的旋律很圓滑喔！

## 6. 欣賞教學

### (1) 音樂欣賞的意義：

關於「欣賞」的內涵，在九七新課綱中提到：「欣賞或鑑賞活動中包含了知覺的能力與價值判斷，為透過個人的感官去感覺，再生知覺，並透過知覺過程引發出感情的歷程。高層級的欣賞活動，諸如音樂欣賞或藝術欣賞，欣賞者要能統合個人的感情和經驗，去知覺對象物的美感價值。在此知覺中必須依賴個人擁有的藝術、音樂知識及對藝術、音樂史的認識，以作為辨識、分析、解釋和評價的基礎。」

美國作曲家 Copland 在《怎樣欣賞音樂》（*What to Listen for in Music*）書中，將音樂欣賞的意義詮釋分為三個層面：a. 音樂的感覺面，即聽音樂的本身而得到一種純粹的樂趣；b. 音樂的情感面，即感受到作曲家所要傳達的情感意涵，並產生聯想；c. 音樂的理論面，即欣賞音樂本身的要素概念（例如：音樂的強弱），和其產生的整體效果。其中，感覺面與情感面的欣賞是屬於本能的反應，而理論面則屬於理解的，需要經過教導與學習。

### (2) 音樂欣賞教學的意義：

國內音樂教育學者鄭方靖（2002）認為，音樂欣賞教學的意義有以下四項：一是可藉此培養學生親近精緻音樂的性向；二是可藉此帶領學生欣賞世界音樂的菁華；三是音樂欣賞也可做為學習音樂要素及音樂知識的手段；四是藉此複習加強學生已學習過的音樂理念與符號。

## (3)兒童鑑賞判斷力發展：

崔光宙（1992）根據美國帕森斯教授（Michael J. Parsons）提出的鑑賞判斷力理論，以臺灣的幼稚園大班到大學一年級共 292 名學生為研究對象，以十幅代表中、西不同風格的繪畫作品為研究工具發展美感判斷的階段論，並將之運用到音樂欣賞領域。郭美女（2000）更將帕森斯的鑑賞判斷力五階段和皮亞傑的認知發展理論作主要論點歸納，並提出教師在各階段進行聆聽教學時的建議。各階段鑑賞判斷力特徵如下表：

表 1-2-9 Parsons 鑑賞判斷力五階段與音樂教學建議

鑑賞判斷力 五階段	特徵
主觀偏好期 Favoritism (2-7 歲)	<ul style="list-style-type: none"> <li>能藉符號功能（包括文字、手勢或圖畫）來代替未出現的個體或事物。</li> <li>自我意識十分強烈，對音樂的喜好受主觀生活經驗的限制和影響。</li> <li>缺乏保留概念，當音樂在形式或度量上有所改變，而實質未變時，兒童尚無法理解其質量不變的原理。</li> </ul>
	<p><b>【音樂教學建議】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>以兒童生活經驗為原則。</li> <li>利用說白、姿態、肢體節奏等具體動作經驗，再慢慢移至象徵性的符號認知學習。</li> </ul>
美與寫實期 Beauty and Realism (7-11 歲)	<ul style="list-style-type: none"> <li>根據具體事實的直接經驗來思維解決問題，理解可逆性的道理。</li> <li>保留概念的發展和進步。</li> <li>已具有分類能力。</li> <li>喜歡欣賞傳統和聲、曲式、調性的標題音樂，對新音樂常難以接受。</li> </ul>
	<p><b>【音樂教學建議】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>引起兒童對聲音的注意力，培養具有敏銳的聽覺和感知的能力。</li> <li>提升兒童對聲音語言的直覺力和理解力。</li> </ul>
原創表現期 Expressiveness (11-15 歲)	<ul style="list-style-type: none"> <li>此時期最大特色是「假設演繹思維」，即運用非現實的素材來進行推理思考。</li> <li>體會隱藏在曲調和音符背後的豐富意義與精神內涵。</li> </ul>
	<p><b>【音樂教學建議】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>引導兒童將音樂的意義、精神內涵表現出來。</li> <li>引導兒童擺脫主觀的偏見，已開放的心態面對多元的音樂。</li> </ul>

形式和風格期 Style and Form	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 降低主觀情感成分，強調媒材本身知客觀因素，如結構、形式等。</li> <li>• 從歷史傳統了解藝術作品的社會面與文化面。</li> <li>• 能對樂曲作媒材、技法、曲式結構、風格意義的分析。</li> </ul>
	<b>【音樂教學建議】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 引導兒童進行媒材的分析、音樂要素的分析及風格意義的分析。</li> </ul>
自律期 Autonomy	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 已具備相當的音樂感知能力。</li> <li>• 超越時代性與異地性的美感洞察力，對新舊藝術作品的優劣都能加以適切的評價。</li> </ul>

資料來源：崔光宙，1992，頁 25-31；張慈婷，1999，頁 66-67；郭美女，2000，頁 186-189。

根據上述各階段鑑賞判斷力特徵，可作為音樂素材選擇與教學策略實施之參考。

#### (4) 音樂欣賞教材的選編：

從事音樂欣賞教學時，選擇合適的音樂素材是重要的第一步驟，林小玉（1999）具體地提出五個選擇樂曲時的注意事項，內容如下：

- a. 宜多樣化：不論是聲樂曲或器樂曲、古典音樂或流行音樂、本國音樂或西洋音樂、輕快活潑的樂曲或幽靜甜美的樂曲，只要作品具有一定的藝術性，都可採用。
- b. 宜循序漸進：樂曲的呈示次序要符合學生的學習能力及興趣，並側重與現實生活有關的題材，盡量利用各種機會促進學生的學習。
- c. 宜具代表性：限於學生上課時間頗為有限，音樂欣賞曲目的選擇不論在藝術價值、風格的體現上，都要具代表性。
- d. 宜具明顯的音樂概念：樂曲的曲調、節奏、力度或音色的概念愈明顯，學生愈能感受其內容要素。
- e. 宜具適切性：不論複雜度或樂曲所描述的內容，都要符合學生的能力和生活經驗。

而范儉民（1990）亦認為選擇欣賞教材要由淺而深、由易而難。教材的內容要包含各種形式的作品，及各時代各樂派重要音樂家的代表作品；同時，欣賞樂曲的時間長短，應考慮學生的注意力能持續多久來決定。

#### (5) 音樂欣賞教學策略

Beer 與 Hoffman（1982）所提出的音樂欣賞教學策略有三個重要指標：a. 與學生的經驗有關；b. 釐清該策略的目的；c. 設計學生反應的方式。接著，試舉一些適合第一階段進行音樂欣賞教學的策略，供老師們參考：

## a. 以「遊戲」輔助音樂欣賞教學：

「遊戲」是孩子的本能，若學童能在遊戲中體驗音樂作品，則必能獲致寓教於樂的學習經驗。老師在實施教學前，可以先分析該音樂作品的特色（例如：有重複的節奏型、有明顯的重音或有規律的樂句），再尋找一個合適的遊戲以凸顯該特色。如此，學生不但要注意聆聽樂曲特色何時出現，老師也能即時了解學生的學習狀況。筆者以〈動物狂歡節—化石〉及〈嘉禾舞曲〉兩音樂作品為例，設計適用於生活課程之音樂欣賞的教學活動供老師們參考：

**【教學活動一】：當「123 木頭人」遇上〈化石〉**

- 音樂作品：聖桑〈動物狂歡節—化石〉
- 樂曲特色：有重複的節奏型（♪♪♪♪♪）
- 搭配遊戲：123 木頭人
- 教學引導：
  1. 以主題節奏型（♪♪♪♪♪）做為遊戲口令：「12345 停」。
  2. 當樂曲出現「♪♪♪♪♪」節奏型時，學生才可以移動，「♪」休止符馬上停止不動。



圖 1-2-66 學生自創木頭人造形



圖 1-2-67 學生自創木頭人造形

\*小叮嚀：

1. 由於樂曲速度比較快，老師可以先用手鼓（或鈴鼓）拍打節奏型，引導學生進行遊戲，待學生已掌握此節奏型，再播放音樂進行「123 木頭人」遊戲。
2. 進階版遊戲—分辨樂器：木琴旋律時由「女生」移動；鋼琴旋律時由「男生」移動。

### 【教學活動二】：在〈嘉禾舞曲〉中「跳房子」

- 音樂作品：郭賽克〈嘉禾舞曲〉
- 樂曲特色：A 段有規律的樂句與相似的節奏型（♪♪ ♪♪ ♪♪ ♪♪ ♪ ♪ ♪）
- 搭配遊戲：跳房子
- 教學引導：
  1. 在地上擺放六個連續呼拉圈（○○○○○○），引導學生交換腳跳房子，最後以雙腳著地。
  2. 老師用手鼓（或鈴鼓）拍打基本拍，引導學生跟隨鼓聲跳房子；八拍換一個學生進行活動，慢慢建立樂句的概念。
  3. 播放《嘉禾舞曲》音樂，引導學生跟隨音樂跳房子，一個樂句換一個學生。



圖 1-2-68 A段：一個樂句換一個學生（還沒輪到的學生在後面等待）



圖 1-2-69 B段：跟隨音樂旋轉

## \*小叮嚀：

1. 當遇到協調性比較不好的小朋友時，老師可以牽著他的手，一邊數拍子帶他一起跳。
2. 老師可以根據不同的節奏型，改變呼拉圈的擺放方式。

唸 謠：三輪車，跑得快，上面坐個老太太。

呼拉圈：○○ ○○ ○○○○○○

## b. 以「律動」輔助音樂欣賞教學：

孩子都喜歡動，藉由音樂他們可以抒發精力，且不同的音樂要素可以引起不同的知覺與感受。因此，透過肢體律動可以讓學生體驗音樂要素，也可以讓學生透過律動將音樂要素表現出來。筆者以〈胡桃鉗組曲—進行曲〉及〈中國之舞〉兩音樂作品為例，設計適用於生活課程之音樂欣賞的教學活動供老師們參考：

## 【教學活動一】：〈進行曲〉中的秘密

- 音樂作品：柴可夫斯基〈胡桃鉗組曲—進行曲〉
- 樂曲特色：有明顯的三連音、附點音符及十六分音符
- 教學引導：
  1. 老師用手鼓（或鈴鼓）拍出附點八分音符的節奏，並引導學生跟隨節奏型模仿吹喇叭的動作。
  2. 老師用高低木魚敲出的節奏，並引導學生模仿小馬兒跑的動作。
  3. 老師用鈴鼓快速拍出或搖出十六分音符的節奏，並引導學生用雙手快速旋轉。



圖 1-2-70 小兵吹喇叭



圖 1-2-71 小馬兒跑



圖 1-2-72 快速旋轉

4. 播放〈胡桃鉗組曲—進行曲〉音樂，引導學生透過律動將音樂中不同的節奏樂段呈現出來。
5. 再次播放〈胡桃鉗組曲—進行曲〉音樂，老師將「小兵吹喇叭」與「小馬兒跑」的節奏張貼在黑板上，並引導學生拍一拍節奏。
6. 老師事先製作「小兵吹喇叭」和「小馬兒跑」節奏圖示，並跟隨音樂將圖示貼在海報裡。



圖 1-2-73 老師張貼主題節奏



圖 1-2-74 老師跟隨音樂黏貼節奏圖示

7. 每組發下一張海報與數張節奏圖示，引導各組學生分工合作，跟隨音樂將節奏圖示黏貼在海報上，並在海報空白處，進行「快速旋轉」節奏圖形的創作。



圖 1-2-75 學生跟隨音樂黏貼節奏圖示



圖 1-2-76 學生進行「快速旋轉」節奏圖形創作

**\*小叮嚀：**

1. 老師們也可以透過鋼琴即興或彈奏欣賞樂曲的主題，引導學生進行身體律動。
2. 鈴鼓如何拍出很快的節奏呢？將鈴鼓放在大腿上用雙手拍打，就可以隨心所欲囉！

## 【教學活動二】：爬上爬下的〈中國之舞〉

- 音樂作品：柴可夫斯基〈胡桃鉗組曲—中國之舞〉
- 樂曲特色：有明顯的旋律上下行
- 教學引導：
  1. 老師用鋼琴彈奏出上行與下行的旋律，引導學生透過身體往上與往下來體驗。
  2. 播放〈胡桃鉗組曲—中國之舞〉音樂，引導學生跟隨音樂中的旋律上下行律動。



圖 1-2-77 聽到音樂「上行」時身體動作往上



圖 1-2-78 聽到音樂「下行」時身體動作往下

### \*小叮嚀：

1. 實施此活動時，宜讓學生從同一個方向開始，如此可以幫助更易分辨旋律的方向。
2. 老師們也可以讓學生思考旋律上下行的律動方式，例如：花開花謝、雲霄飛車等。

### c. 以「圖像」輔助音樂欣賞教學

透過視覺表現將音樂具體化，亦是帶領孩子了解音樂的方式之一。藉由音樂繪畫，引導學生以色彩、圖像表現所聽到的音樂；或將音樂要素轉化為圖像，引導學生欣賞音樂，都是很具像的方法。接著，筆者以〈盜賊嘉樂舞曲〉及〈俄羅斯之舞〉兩首作品為例，設計適用於生活課程之音樂欣賞的教學活動供老師們參考：

### 【教學活動一】：尋找〈盜賊嘉樂舞曲〉中的槍聲

- 音樂作品：約翰史特勞斯〈盜賊嘉樂舞曲〉
- 樂曲特色：樂曲中有「槍聲」
- 教學引導：
  1. 播放〈盜賊嘉樂舞曲〉音樂，引導學生聽到「槍聲」時，作出發射的動作。
  2. 再播放一次音樂，老師跟隨音樂將「槍聲」畫在白板上（或貼上圖卡）。
  3. 發下學習單，引導學生跟隨音樂畫出「槍聲」。

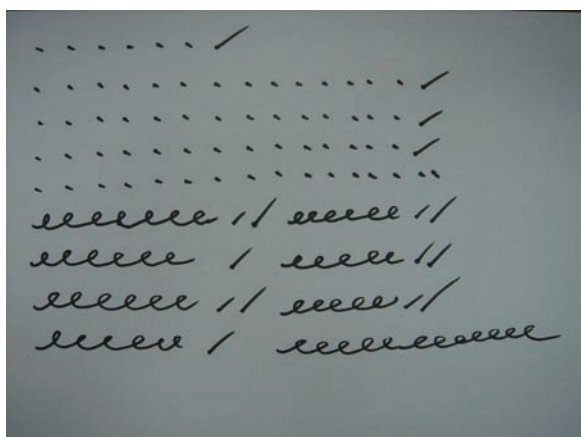


圖 1-2-79 白板引導圖（「/」代表音樂中的槍聲）

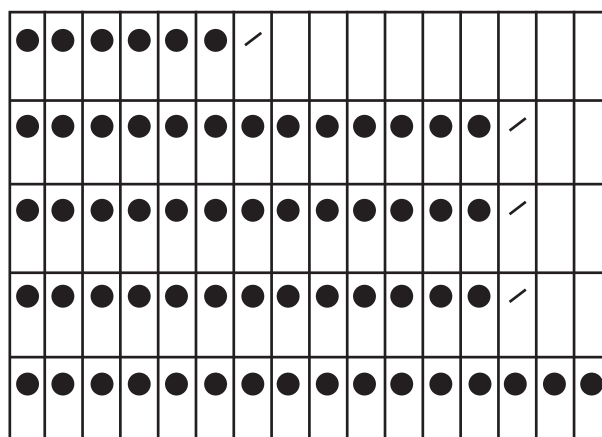


圖 1-2-80 學習單片段（每一格代表一拍）

### 【教學活動二】：〈俄羅斯之舞〉的重音在哪裡

- 音樂作品：柴可夫斯基〈胡桃鉗組曲—俄羅斯之舞〉
- 樂曲特色：有很明顯的重音
- 教學引導：
  1. 播放〈胡桃鉗組曲—俄羅斯之舞〉音樂，引導學生聽到重音時把球往上拋。
  2. 呈現此曲音畫（將樂譜轉化為圖形），跟隨音樂帶領學生找出音樂中的重音。
  3. 發下空白圖畫紙，引導學生跟隨音樂用色彩、圖像等畫出重音。



圖 1-2-81 重音遊戲

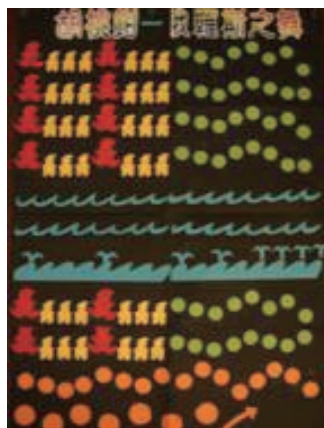


圖 1-2-82 老師創作音畫



圖 1-2-83 學生創作音畫

#### d. 以「故事引導」或「戲劇表演」輔助音樂欣賞教學

故事人人愛聽，戲劇人人愛看，若將故事戲劇與音樂相結合，一定很令人著迷！不論是標題音樂或是絕對音樂都可以運用說故事及戲劇表演來引導，「標題音樂」已經有特定內容，只要加以引導學生很容易了解；「絕對音樂」有較大的想像空間，很適合融入孩子耳熟能詳的故事。筆者以〈彼得與狼〉及〈挪威舞曲〉兩音樂作品為例，設計適用於生活課程之音樂欣賞的教學活動供老師們參考：

### 【教學活動一】：〈彼得與狼〉

- 音樂作品：浦羅高菲夫〈彼得與狼〉
- 樂曲特色：不同的角色有不同的主題音樂
- 戲劇表演：老師指導學生製作手偶，引導學生搭配音樂進行手偶表演，讓音樂更生動。



圖1-2-84 老師一邊說故事一邊操作手偶



圖1-2-85 搭配音樂出現相關的故事角色

## 【教學活動二】：〈挪威舞曲〉

- 音樂作品：葛利格〈挪威舞曲〉
- 樂曲特色：ABA 曲式。A 段為大調、慵懶的；B 段為小調、急促的。
- 故事引導：此音樂的曲式與三隻小豬故事的結構相似，且音樂情緒的變化非常符合故事的情境。

A 段：三隻小豬從容不迫的蓋房子。

B 段：大野狼突然衝出來破壞房子，最後三隻小豬都在躲在豬小弟的堅固房子裡，而大野狼敗興而歸。

A 段：三隻小豬住在一起恢復平靜的生活。



圖1-2-86 A段：三隻小豬蓋房子



圖1-2-87 B段：大野狼突襲

## 7. 律動教學

律動是一種從聽到動、從動到感受、從感受到感覺、從感覺到分析、從分析到讀、從讀到寫、從寫到即興、從即興到表演的教學，在在讓學生透過身體經驗來體驗音樂（林朝陽，1994）。

兒童都喜歡動，藉由音樂他們可以抒發精力，不管是點頭、搖身體、揮手臂、跑跳等無一不蘊含音樂的律動，當兒童聽、唱或彈奏樂器時，他們的聽覺、視覺及身體動覺都在活動。因此，律動對兒童音樂能力發展不只是基礎而且是不可或缺的要素（Campbell & Scoot-Kassner, 1994）。

透過律動學習可以幫助學生發展哪些能力呢？Findlay（1971）認為學習律動的主要目

標如下：

- (1)律動教學是運用大肌肉的全身性活動，並提供生動的節奏經驗而不只是一般傳統的經驗（如拍手或踏腳）而已。
- (2)透過精心設計的節奏課程，發展身體的協調性、能在相關活動中控制自己的肢體動作，特別是在較難協調和特殊的演奏技巧方面。
- (3)肢體動作是詮釋節奏符號時很好的參考。
- (4)兒童將所聽到的用肢體動作呈現出來，藉此發展聆聽（listening）的習慣。
- (5)在節奏經驗中，身體、心靈與情感是合而為一。
- (6)自由的表達是律動最主要的原則，它能刺激其他音樂學習的創造力。
- (7)將學習變成一件快樂而有意義的事。能用自己的方法在音樂中舞蹈的孩子，永遠不會忽略所有藝術的精華。

根據 Moog（1976）所提出的兒童律動發展，第一階段學生之發展概況如下：（1）開始發展跳躍的技巧；（2）經常用拍手來回應音樂；（3）有拍子能力；（4）能跟隨著音樂力度的脈動，並以律動回應音樂的變化；（5）能在鼓上打拍子（如：在木琴上打低音）。

律動有三種類型，分別為「非移動式的律動（movements in place）」、「移動式的律動（movements in space）」及「與物體一起做律動」。

- a.「非移動式的律動」是指身體在固定位置上所做的動作，例如拍手、搖擺、旋轉、指揮、彎曲、說話及歌唱等。



圖1-2-88 身體卡農（節奏跟屁蟲活動）



圖1-2-89 找出音樂的拍子

b.「移動式的律動」是指身體在空間裡到處移動，例如走路、跑步、爬行、跳躍、滑行、跑馬步及跑跳步等（Bergethon, Boardman, & Montgomery, 1997）。



圖1-2-90 隨著音樂大跳



圖1-2-91 快速的移動身體

c.「與物體一起做律動」是指物體伴隨身體作非移動式或移動式的動作。例如手拿球、腳踩踏板、彈奏樂器等（許月貴、鄭欣欣、黃靜瑩，2000）



圖1-2-92 透過滾球遊戲分辨拍子



圖1-2-93 透過彩色墊認識音階

奧福音樂教學法很重視音樂與律動舞蹈的融合，因為律動有助於音樂感應力的提升。通常律動教學是用來探索空間、感應不同的音樂節奏、樂句或曲式；即興的肢體造形、創造性的現代舞蹈、各國的傳統土風舞也都會成為奧福律動舞蹈的課程內容。



圖1-2-94 奧福律動舞蹈的課程a



圖1-2-95 奧福律動舞蹈的課程b

Labuta 與 Smith (1997) 也提出，初學者透過律動學習可以達到的目標如下：

- (1)發展注意力。
- (2)將注意轉化為專心。
- (3)能選擇最恰當的方式反應給予的內容。
- (4)社會的統整：了解自己和別人之間相同及相異之處，並做正確的反應。
- (5)反應並表達聲音情感的細微差別。

#### (四) 音樂教學在生活課程中的評量

／林小玉

評量必須以課程與教學目標密切配合。九七新課綱，其課程目標為「探索與表現」、「審美與理解」、「實踐與應用」；音樂的教材範圍包含「音樂知識」、「音感」、「認譜」、「歌唱」、「樂器演奏」、「創作」、「欣賞」等範疇；藝術評量涵蓋「認知」、「動作技能」、「情意」、「社會責任」等藝術行為（教育部，2008）。因此，這些就是可以考慮的生活課程評量範疇。

一般而言，音樂評量中多以「紙筆測驗」來檢驗學生的認知，以「實作評量」來了解學生動作技能的表現，以「觀察法」與「自陳法」掌握學生的情意學習。其中，觀察法以教師為主，藉由教師專業的敏銳觀察，甚至透過觀察記錄表等工具之輔助，以了解學生的學習狀況；自陳法則藉由收集學生自己陳述的資料，讓他們表達對自己或其他同學的學習情形之看法。

但不論是紙筆測驗、實作評量、觀察法或自陳法等，應該都要符合「真實評量」(authentic assessment)的精神，即能反映音樂的聽覺藝術特性，如：紙筆測驗的刺激物或答題方式當能連結聲音或完整的音樂脈絡；實作評量應該讓學生能表現與聲音有關的知能；觀察與自陳的重點應當以聲音敏感度、音樂情意態度的關注為要項。

為達上述目的，生活課程教師一方面宜提升自己的評量知能，多與同事溝通或藉由參與研習等機會，了解其他可行的評量過程與技巧。另一方面，也應不假他求，反思自己所面對的學生特性，及教師個人的音樂教育信念，才能在設計課程與教學活動之餘，研擬出最有意義、最能反映學生音樂表現的評量方式，並讓學生可以從評量過程中學習。

音樂評量的注意要點固然不少 (Hackett & Lindeman, 2007)，但其精神其實不難掌握：

- (1) **音樂評量當以藝術與人文之能力指標為基礎，並反映生活課程中對學生最重要的音樂知能。**音樂評量要和國家藝術政策可以符應，以涵養公民之音樂素養；尤其九七課綱對於藝術與人文教材內容更具體的規範，教師應更能具體因應。此外，教師執行音樂評量時，宜思索生活課程中對學生最重要的音樂知能，勿把寶貴的課堂時間浪費於非音樂或枝微末節的事項上。
- (2) **音樂評量應該要支持、提升與強化學習。**音樂評量宜是課程中持續而整合的一環，不能與課程脫鉤而形成為評量而評量的局面。音樂教師應當妥善規畫，營造一個友善的情境，讓評量的過程具有正面的效益並促成學習，如：讓學生可以學習發表具建設性的意見；讓學生事先知道教師的評量重點，以了解自己的努力方向；讓學生可以從中學習別人的優點並了解改進之道等。
- (3) **音樂評量應該要具有信度。**信度雖然是統計上的名詞，容易令人聞之心生畏懼，但是它的概念其實不難理解。簡單的說，信度就是所謂的一致性或穩定度。要讓音樂評量具有一致性或穩定度，音樂老師應當想辦法讓評量的過程具有系統性，使得自己或其他教師在評量每位學生的音樂表現時，不會因為個人心情、對學生的好惡、當天教室情境等外在因素而受到影響。要提升音樂評量的信度，老師可藉由以下方式，輕鬆達到目的：a. 事先擬定評量要點；b. 事先編製評量工具；c. 在由不同老師進行闖關評分時，事先溝通評量技巧與要項；d. 在正式評量前，拿出幾個音樂範例以共同討論其表現落點等。
- (4) **音樂評量應該要具有效度。**效度又是另一個統計名詞，而它的重要性較之信度，可說是有過之而無不及。效度的意思，是指一個評量能否達到其自稱的音樂評量目

的。舉例來說，有位老師編製了一份號稱檢視學生「音感能力」的評量工具，但是其題目卻是讓學生在沒有任何音樂刺激物的情形下寫出各種音符的名稱，則此評量因為目的與結果無法對應，效度便不佳。又如許多教師透過學習單的方式，來評量學生的音樂情意表現，若老師檢視該學習單的重點在於學生字跡的工整度、詞藻的豐富度、錯別字或美編的情形，而非學生對於音樂的態度與情意觀感，那就又形成另一個評量效度不佳的例子。

- (5) **音樂評量應該要具有真實性**。所有的音樂評量都應當符合真實評量的意義。在授課時間很有限的生活課程中，要進行相關的音樂評量，筆者認為必須反覆提醒「真實評量」之重要性。音樂的真實評量，是指學生真真實實的展現「音樂」行為。舉例而言，評量「音感」，就應當讓學生在聽到聲音刺激後做出反應；即使以小組為單位演出來評量「演唱」，都比看著非學生的演唱影音資料讓學生評論誰唱得好更能反映演唱之實作特性；在「欣賞」時，重點在於了解學生對於所聆賞樂曲之聲音特性感受程度，純粹只提問樂曲作曲家等相關背景知識的音樂欣賞評量，就音樂欣賞真實評量的角度而言，則失之畫地自限、捨本逐末。
- (6) **音樂評量的過程應該要善盡溝通之任務**。評量要達到最好的成效，或是要避免事後的質疑，音樂教師要細思評量的另一個重要意義，即達到「溝通」的目的：向學生與家長溝通評量的重點與學生的表現；向同事、長官溝通音樂教師的個人教學與評量信念、方式；向自己溝通自己的教學重點與政策對應等。這也是何以今日之學生學期成績單，各科多逐項列出該學期的教學要項，及各學生於各該項的表現程度；有些老師甚至另外藉由個別化的質化文字敘述，說明學生的表現特質。生活課程之音樂課程與教學往往只佔領域學習的小小區塊，評量的空間固然相當有限，但一旦加以列入為評量內容之一，仍應尋求最佳的溝通管道，讓教師自身、學生、家長、同事、長官、教育主管單位等，知悉生活課程中的音樂評量要義。

九七新課綱提到藝術與人文教師宜善用其他評量方法，如：問答、問卷調查、軼事紀錄、測驗、自陳法、評定量表、檢核表、基準評量、討論等，確實掌握教學目標（教育部，2008）。以下介紹其中常被用於生活課程中的音樂評量技巧與範例供參考（林小玉，2007）。

## 1. 檢核表與音樂評量

檢核表（checklists）是指列出一些具體的行為或特質，然後根據觀察的結果，將行為或特質「是」、「否」出現做紀錄（郭生玉，2004）。亦即依據教學目標或評量目標，將學生應有、可觀察的具體特質、行為或技能，依照先後發生順序或其他邏輯規則逐一詳細分項，以簡短、明確的行為或技能敘述語句條列出行為或技能標準（李坤崇，1999）。

至於檢核表的計分方式，學者間則抱持不同的看法。余民寧（1997）指出，檢核表評量的結果是一種質化的資料，而非量化的資料。李坤崇（1999）則主張檢核表是可以量化的，並提出呈現總分、呈現整體等級與呈現各個檢核項目對錯等三種計分方式。檢核表的範例如表 1-2-10。

## 2. 評定量表與音樂評量

評定量表（rating scales）是指一組用來判斷學生行為或特質、並能指出學生在每個標準中不同程度的量表，可用以評量學生的學習態度、策略、興趣、人格或情意發展狀況（李坤崇，1999；郭生玉，2004；鄒慧英譯，2003）。

評定量表有兩個要素：(1)「標準」（criteria，或稱準則、層面、特質），其不單是學生作品或表現的重要部分，亦是構成該作品或表現好壞的關鍵所在；(2)「量尺」（scales，或稱品質的等級或程度），是指學生作品或表現在各個標準中所達成的程度，或所獲得的分數，可採量化、質化或質量兼具的評分方式來表述。

Morin（2002, p. 173）以滿分為 85 分，提供了一個以評定量表為工具的學生音樂創作評定量表示例，其中音樂創作「歷程」相關的項目配分比重多於音樂創作「結果」，也反映出他的信念。筆者改編 Morin 的示例，以更符合一般國民中、小學之教學評量需求：(1) 增加「檢核表」，提供不擬採用等級評量者使用；(2) 於最後增加「綜合意見」欄位，以方便評量者透過文字呈現對學生創作表現之整體觀感與建議；(3) 將原例表格化；(4) 將原來的五點式評定量表減少一等級成四點式量表；(5) 將原來以數字（5、4、3、2、1）標示等級的作法，改為以文字（優、良、可、待加強）標示。如表 1-2-10 所示。

對於生活課程的音樂教師而言，其「標準」之項目內容應更精簡，評定量表等級部分則可以星星等可愛圖式之著色取代。

表 1-2-10 Morin的音樂創造力檢核表與評定量表改編示例

標準	檢核欄/量尺	檢核表	評定量表			
			優	良	可	待加強
一、音樂創作歷程 (50%)		做到 打勾				
	1. 能開放而徹底探索音樂想法	<input type="checkbox"/>				
	2. 能擴充並發展音樂想法	<input type="checkbox"/>				
	3. 能反思並修正音樂想法	<input type="checkbox"/>				
	4. 當參與小組創作時，對小組有所貢獻	<input type="checkbox"/>				
	5. 能顯示投入及參與度	<input type="checkbox"/>				
	6. 能勇於挑戰自我及冒險	<input type="checkbox"/>				
	7. 能顯現對創作任務之興趣與成長	<input type="checkbox"/>				
	8. 能以個人或小組達成有價值創造力作品	<input type="checkbox"/>				
	9. 能清楚呈示音樂意圖	<input type="checkbox"/>				
	10. 能勇於形成具說服力之音樂決定	<input type="checkbox"/>				
二、音樂創作結果 (35%)						
	1. 作品在節奏上、節拍上具有一致性	<input type="checkbox"/>				
	2. 作品具曲調上一致性	<input type="checkbox"/>				
	3. 作品具織度設計概念	<input type="checkbox"/>				
	4. 作品的風格適切	<input type="checkbox"/>				
	5. 作品的曲式能合理發展	<input type="checkbox"/>				
	6. 作品以傳統記譜法、圖形、字母、數字等方式有效記錄音樂想法	<input type="checkbox"/>				
	7. 演出能正確而富音樂性的執行音樂創作意圖	<input type="checkbox"/>				
綜合意見						

資料來源：改編自 Morin (2002, p.173)。

### 3. 基準評量與音樂創造力評量

基準評量（Rubrics）是一種敘述性的評量工具，乃由一組評鑑學生表現的標準所組成，採等級的方式呈現，每個等級均有一組具體的文字描述（Hart, 1994），以區別出不同程度的行為發展或特徵。評分規準的中文譯名繁多，包括計分準則、評分規程、評分指標、評分規範、評分標準、評價量規、基準評量表等，不一而足。

筆者主張，基準評量是評定量表的進一步。前面已提過，評定量表有兩個要素，「標準」與「量尺」；基準評量在上述兩個要素之外，多加了第三要素，即「描述語」（descriptors），提供量尺上各個表現等級的文字敘述、具體特徵或舉例說明（林小玉，2007）。

Hickey（1999, p. 30）提供了含三個創作評量標準之四等級評分規準示例，如表 1-2-11。三項標準分別是美感表現、創造力與技巧手法。各描述詞彙是依作者所使用的共識化評量研究上之資料為基礎，並經師生互相討論而產生。教師得依兒童的語言程度發展而適時、適當改變其用詞。

生活課程之學生尚屬低年級，基準評量對其而言，因為在使用上較為複雜且學生的語文程度尚不足，意義可能不大。但對於教授生活課程的教師而言，發展這樣的基準評量是其釐清、溝通自我或彼此間音樂評量觀的很好方式。透過基準評量的發展歷程，往往能幫助教師確知自己評量的習慣與盲點。

### 4. 檔案評量

檔案評量（portfolio assessment）是指有目的的蒐集學生作品，藉以顯示其在某一學習領域的努力、進步與成就。每個學生準備自己的檔案，由教師提內容選擇指引，再個別與學生討論檔案內容並讓學生共同參與評量（郭生玉，2004，頁 180）。

檔案評量具有許多優點（紀雅真，2007；郭生玉，2004；歐滄和，2004；劉安彥，2003；Linn & Gronlund, 2000）。首先，檔案評量符合學生個別差異與需求；其次，長期有系統的蒐集學生資料，可了解學生進步情形；第三，檔案中包含班級教學的產品，易使評量與教學整合；第四，鼓勵學生主動參與資料蒐集，自己評量與自省，提升學生自我了解，並發展自我評鑑之技巧；最後，檔案中提供學生作品的具體範例，可作為教師與家長溝通學生學習進步情形之工具。檔案評量的限制則包括以下幾點：教師評閱檔案資料及與學生會談費時；評量之信效度不易建立，若無明確評分標準，容易造成評分不客觀及不公平；教師須具備高水準的評量知識與敏感度；儲存檔案資料夾，須有廣大的空間。

表 1-2-11 音樂創作基準評量示例

標準 \ 尺量	尚須努力的……………極好的！			
美感表現	予人不具情感的印象；音樂想法不能引起聆聽者之興趣。	包含了至少一個能引起興趣的音樂想法；但，予人不具情感的印象。	包含了一些能引起興趣之音樂想法；給人愉悅的和具適當情感之印象。	予人強烈美感表現之印象；能使許多聆聽者欣賞並引起興趣。
創造力	音樂想法不具新意；音樂元素的運用手法缺乏變化或探索性。	音樂想法微具新意；但音樂元素的運用手法缺乏變化或探索性。	包含了一些獨特的音樂想法；針對至少一項音樂元素加以探索和變化。	包含非常獨特富有想像力的音樂想法；針對至少兩項音樂元素加以探索和變化。
技巧手法	音樂想法很不清楚；缺乏明確的開頭、中段或結尾；音樂元素的運用技巧不佳。	初步顯示出音樂想法，但缺乏全面性；音樂元素的運用技巧不佳。	結尾處給人結束的感覺；運用至少一項音樂元素來組織音樂想法和全曲。	顯示一個全面性的音樂想法；樂曲具有連貫的組織形式，含清晰的開頭、中段和結尾。運用音樂元素組織音樂想法和全曲。

資料來源：Hickey (1999, p. 30)。

Ward 與 Murray-Ward (1999) 將檔案評量分為三類：(1) 最佳作品檔案：旨在蒐集學生最好的作品，由於其不包含學生平日的學習表現或進步情形，因此不具有引導教學的功用；(2) 成長與學習進步檔案：目的在了解學生的學習與思考進步情形，所蒐集的資料包括學生在各階段的作品、測驗、觀察紀錄與家長意見……等；(3) 通過檔案評量：是一種總結性的評量工具，目的在確定學生是否達到預期的表現水準，通常用在升級、留級、通過或未通過的教育決定，或作為一段學習期間的總結成績，因此檔案內容評量標準或程序須有明確規定。

在生活課程的藝術與人文教學，教師不妨透過檔案評量的方式，有系統的將學生的作品置放於檔案夾中，不論包含的是學生的最佳作品、學生在各階段的作品、或總結性的評量工具，都將能幫助教師全面性的了解學生的表現，並達到「溝通」學生表現的最重要評量目的。

## 三、視覺藝術教學的基本概念與理論

陳致豪

### （一）視覺藝術在生活課程中的角色與定位

視覺藝術是人類運用視覺創造能力，表達出自身情感與理念的行為現象。我們閱讀文章需要認識其文字，且需具備閱讀能力才能了解文章的內容。同樣的，也需要具有視覺閱讀能力才能感應視覺藝術。視覺藝術也是一種「看」的藝術，能看到事物是人的天生本能，「如何看」則是需要透過學習才能獲得的能力，學童經由藝術活動的接觸與學習，培養出具備適應將來社會生活的基本能力，而視覺藝術的教學具備「觀察」、「想像」、「創思」、「表現」、「審美」等藝術素養的培育功能，對於全人的教育養成扮演重要的角色。

在九年一貫藝術與人文領域的課程結構中，第一學習階段融入「生活課程」中，因此透過視覺藝術「生活化」的課程轉化概念，組織成具體可行的教材內容此為達成藝術與人文目標的有效途徑。以下首先提列藝術與生活的關聯性如下：

1. 從藝術史的發展中了解，藝術與生活的基礎關係在於生活需求與傳達訊息。
2. 藝術表現行為與人類文化活動的關係在於表達感想、觀念，激發對生活的反省意識。
3. 藝術創作的歷程與自我表現對生活的影響，則是在提供多樣的生涯價值觀，與構成多元的文化生活樣貌。
4. 藝術欣賞與人類精神生活的關係即是陶冶心性、苦中作樂，增添人類生活的趣味。

從以上對藝術與生活關係的闡述，可定位藝術學習活動的屬性為以下四點：

1. 藝術的學習應融入生活與文化，由生活藝術切入，觸發人文體驗以培育具有人文素養的人格特質。
2. 透過生活課程的學習，孕育藝術生活的「芽」。
3. 藉由藝術的學習手段，透過生活具體體驗或活動，發現自我、找尋自我並加深對自我的了解與肯定，建立自信。

4. 透過對藝術活動的關心與參與，達到生活實踐的目標，建構美化生活的願景。

而視覺藝術的學習在藝術與人文課程中所具有的功能，依據迦納（Gardner，1983）的多元智慧理論，他認為人類的智能包括「語言」、「邏輯、數學」、「視覺、空間」、「音樂」、「身體動覺」、「人際」、「自省」七種（1996年又增加「博物學者」）。其中視覺、空間智能（Visual-spatial intelligence）是一種利用視覺思考，以及想像未來結果的能力。具有這種能力的人可以用「心眼」來想像事物，建築師、藝術家、雕刻家、航海家、攝影家、戰略家都屬於這類人。當你必須判斷方位航行或繪圖時都會用到這種智能。因此視覺藝術的學習旨在於提昇這種智能，充實學生視覺生活經驗，培養視覺的閱讀能力，進而解讀並領會人類的經驗與了解世界。

「視覺藝術生活化」的精神在於協助學生建構面對生活的藝術態度，依據基本理念所揭櫫視覺藝術的學習是「人文化」，換句話說是涵育人文素養的藝術學習，依此來解讀，我們可以將視覺藝術的學習內涵定位為「視覺文化體」，如此才能建構視覺藝術與人文的關係，活用與實踐視覺藝術於生活並融合於社會脈動中。

## （二）在生活課程中視覺藝術的教材內容

微調後的藝術與人文學習領域新課綱附錄中，補充了「教材內容」，其中視覺藝術在「表現試探」、「基本概念」、「藝術與歷史文化」、「藝術與生活」四個面向中的具體內容如下：

表 1-3-1 九七新課綱附錄中第一階段藝術與人文視覺藝術教材內容

藝術與人文領域 視覺藝術教材的 四個面向	九七新課綱附錄中第一階段藝術與人文有關視覺藝術方面的教材內容
表現試探	<p><b>平面、立體與綜合表現的初步體驗</b></p> <p>1. 表現的媒材特徵與處理的基本技法學習，如：</p> <p>(1) 能以遊戲的方式，自由自在地綜合表現。</p> <p>(2) 利用生活周遭容易取得的媒材，初步體驗材料的特性。</p> <p>(3) 嘗試體驗各類表現媒材的對應處理技法，如：排列、塗繪、撕、貼、捏、搓、揉等。</p> <p>2. 製作日常生活中喜愛的、想像的、創意的、裝飾的各種物品。</p>

基本概念	<b>覺知審美要素與美感成長</b> 1. 主動關心與親近生活周遭美好的事物。 2. 敏銳覺知生活中自然與生活環境的造形特徵（形狀、色彩與質感）並能辨識其造形上的差異。
藝術與歷史文化	從各類作品中瞭解藝術與歷史文化的關係，如：認識與欣賞社區或家鄉的藝術工作者、發現生活環境中各類的藝術展演。
藝術與生活	<b>連結藝術與自我及生活的關係，如：</b> 1. 從色彩、款式來看喜愛的玩具及衣物、文具等生活。 2. 蒐集身邊美的事物，如：以圖片、器物等布置生活的空間。 3. 人物裝扮與情境布置的應用（運用生活中人、事、地、物等常見的素材）。 4. 透過藝術創作與生活美感經驗的關連性，表達個人想像或感受，培養表達自我的信心。 5. 樂意將自己的作品介紹給同學、朋友、家人。

依據上表，吾人可從視覺表現的題材、素材、媒材、技法、方式、審美、藝術歷史文化與理解視覺藝術的內涵，如表 1-3-2 所示：

表 1-3-2 視覺藝術之表現內容

項目	類別	視覺藝術
表現試探	題材	個人、家庭、學校與社區的日常生活、慶典活動，周遭社會與自然環境事物，想像事物、時令季節等。
	素材	視覺：形、色
	媒材	自然物（草、木、土、石等）、人造物（紙、顏料）、回收資源。
	技法	畫、印、塗、撕、剪、捏、搓、揉、黏、貼、刮、疊、排列、組合等。
	形式	平面（繪畫、貼畫）、立體（塑造、構成）
	表現	題材內容、素材感覺、媒材品質、形式美感、內涵意義
創作體驗	體驗	觀察、觸摸、操作、把玩、分解、排列
	感受	媒材感覺性質、題材意義、活動趣味
	嘗試	構思、選擇媒材與工具、試作、修改
	表現	心象（自由、想像）表現、基本設計（圖形、色彩的排列組合）、器物與玩具的仿造

審美	內容	自然物與人造物、社區環境、視覺藝術品
	方式	觀賞、參觀展覽會、感受、描述、說出感想
	重點	感受各種色彩、圖像的美感以及表現愛好的審美態度。
文化理解	內容	本地各族群的生活習俗用具、廟宇教堂建築及裝飾品、慶典活動陣頭道具、圖騰、器物紋飾。
	方式	日常生活中留意、戶外教學
	重點	感受各族群的生活習俗的不同，藝術表現的也有差異。體會尊重他人生活方式的重要性。

其中在表現試探中，視覺藝術最基礎的作品形式可以區分為「平面」、「立體」兩大類型，而每類作品形式所使用的媒材都有它相對應的處理技法。

以下依作品形式、媒材與技法呈現適合低年級表現的教材內容參考表：

表 1-3-3 適合低年級能力發展的表現媒材

作品類型		媒材		
		工具、用具	材料	技法
平面	繪畫	各類硬筆	圖紙	執筆、運筆、描繪
		蠟筆	圖紙	執握筆、運筆、塗繪
		水性顏料	圖紙	運筆、水分控制、調色
	貼畫	剪刀、接著劑	圖紙、色紙	執握剪刀方法、運剪、黏貼
	印畫	印台、色鉛筆、顏料	圖紙	捺印、蓋印、擦印、相印
立體	紙工	剪刀、雙面膠帶、白膠	卡紙	撕、剪摺、站立、黏貼、紙筒成形
	塑造類	身邊物品	紙黏土、黏土、油土	捏、搓、揉、接
	綜合	身邊物品	收集物	剪、接著黏接

以上依據課綱教材內容所發展與歸納出簡要與必要的具體教材內容，足可提供教師在編選教材上的參考，尤其表現試探的基本媒材、對應材料處理的工具使用及技法，是奠定低年級學童在視覺藝術表現上的基礎，實為重要。

### （三）在生活課程中視覺藝術的教學方法

#### 1. 在生活課程中視覺藝術之教學模式探討：

在面對廣泛的教材不知如何取捨或判斷哪些具有價值時，我們可以試著從視覺藝術所要培養的基本能力出發，來建構出合適的教學模式。這個教學運作的模式可稱做「教學特徵」，由於特徵的建立可以使教師明確的掌握教學目標，並讓教師得以從教學目標中編選合適的教材，也可提供評量的依據。茲引用國內藝術教育學者吳正雄（1998）所提的美勞科教學模式（1998）：

表 1-3-4 美勞科教學模式

教學模式	題材內容編排	目標對應
基本技法教學	一、工具、材料的基本教學	造形基礎、人格特質、美感知能
	二、材料與技巧實驗	造形基礎、人格特質、美感知能
心象表現教學	三、想像與聯想表現	創造思考、人格特質
	四、生活經驗表現（包含自己與別人、環境與自然、生活與社會）	人格特質、造形基礎、生活美化
機能表現教學	五、機能結構應用	創造思考、造形基礎
	六、目的性表現	創造思考、生活美化
	七、條件對應表現	創造思考、美感知能
美感成長教學	八、美感體驗表現	美感知能、造形基礎
	九、欣賞教學	人格特質、美感知能、生活美化
綜合表現教學	十、多媒材統整表現共同創作、環境教育	創造思考、人格特質、造形基礎
補救與彈性教學	基本技法教學為主，特色發展為輔	造形基礎、其他

以上的教材架構傾向八十二年版的美勞課程學習，但值得參考的是其建構教學模式與目標對應的見解。筆者依此構思，加上對藝術與人文目標、能力指標的解讀，提出「視覺藝術生活化」的能力指標如下：(1) 敏銳的觀察力；(2) 豐富的想像力；(3) 精密的思考力；(4) 自主的表現力；(5) 獨特的創造力；(6) 多樣的審美力；(7) 變通的包容力；(8) 應用的實踐力；(9) 多元的文化理解力。

這九種能力已涵蓋了藝術與人文三個目標主軸所培養的視覺藝術表現能力，而其敏銳的、豐富的、精密的、自主的、獨特的、多樣的、變通的、應用的、多元的則是各種能力的評量規準。因此在進行教學運作的同時，也能掌握評量的目標。

綜合上列的闡述，筆者試提出透過教學特徵以利教學的運作參考，包含以下九種依據課程綱要之能力指標所歸納出來的教學模式，並說明其基本意涵如下：

- (1)**基本技法、材料體驗**：由能力指標「嘗試各種媒體、使用媒體、正確、安全、有效的使用工具」，教材內容「平面、立體與綜合表現的初步體驗 1. 表現的媒材特徵與處理的基本技法學習；2. 利用生活周遭容易取得的媒材，初步體驗材料的特性；3. 嘗試體驗各類表現媒材的對應處理技法，如：排列、塗繪、撕、貼、捏、搓、揉等。」形成培養表現能力的基礎教學，是兒童第一次接觸各種工具時必須精熟學習的教學模式。
- (2)**造形遊戲**：能力指標「嘗試各種媒體、體驗各種色彩」、教材內容「(1) 能以遊戲的方式，自由自在地綜合表現」，這種遊戲化過程讓學童進行有趣之造形活動，是低年級表現領域的重要教學模式。
- (3)**心象表現**：能力指標「豐富的想像力、感受創作的喜樂與滿足、使用媒體與藝術形式的結合進行藝術創作活動、表達出自己的感受」、教材內容「透過藝術創作與生活美感經驗的關連性，表達個人想像或感受，培養表達自我的信心。」心象表現的題材大多與生活經驗相關，是藉由記憶、回想的方式來構思表現內容，由於每個人的生活體驗與感受所產生的內在心象是獨一無二的，所以此種教學模式是最能充分滿足兒童自我表現，與展現獨特自我的方式。
- (4)**機能表現**：能力指標「運用視覺創作形式」，教材內容「製作日常生活中喜愛的、想像的、創意的、裝飾的各種物品。」具有目的性，乃應用物件的機能結構來製作用具、玩具的特定教學模式。
- (5)**創造思考**：能力指標「使用媒體與藝術形式的結合，進行藝術創作活動」，教材內容「製作日常生活中喜愛的、想像的、創意的、裝飾的各種物品。」乃配合機能表現範

疇的「思考」歷程，形成以「流暢」、「變通」、「獨特」為主要表現內涵的教學模式。

- (6)**美感成長**：能力指標「接觸各種自然物、人造物與藝術作品，建立初步的審美經驗」，教材內容「主動關心與親近生活周遭美好的事物、敏銳覺知生活中自然與生活環境的造形特徵（形狀、色彩與質感）並能辨識其造形上的差異。」形成以「美感表現」與「審美知能養成」的鑑賞教學為主要內涵的教學模式。
- (7)**綜合表現**：能力指標「運用藝術創作形式或作品增加生活趣味」，教材內容「透過藝術創作與生活美感經驗的關連性，表達個人想像或感受。」形成符合現代視覺藝術表現多樣化與多媒材製作的精神，是培養兒童統整、應用學習經驗的教學模式。
- (8)**共同創作**：能力指標與教材內容「透過藝術創作，感覺自己與別人、自己與自然及環境間的相互關連」，透過有計畫及環境佈置的需求，規劃成以協調、合作、計畫、包容為主的人性化教學模式。
- (9)**生活實踐**：能力指標「運用藝術創作形式或作品，增加生活趣味，美化自己或與自己有關的生活空間」，教材內容「蒐集身邊美的事物，如：以圖片、器物等布置生活的空間」，可規劃成「以個人生活用品設計、製作、美化」為重點的教學模式。

以上這些教學特徵與模式也代表了視覺藝術的教學目標的特徵，依此來編選教材可達到學習內容的平衡度。以下就能力指標、透過視覺藝術能夠培養的能力、達成目標對應的教學模式整理成表，以利教師編選教材及設計教學參考依據：

表 1-3-5 視覺藝術能夠培養的能力與對應的教學特徵

課程目標	分段能力指標	透過視覺藝術能夠培養的能力	達成目標所對應的教學特徵
探索與表現	1-1-1 嘗試各種媒體，喚起豐富的想像力，以從事視覺、聽覺、動覺的藝術活動，感受創作的喜樂與滿足。	想像力	基本技法 材料體驗 造形遊戲
	1-1-2 運用視覺、聽覺、動覺的藝術創作形式，表達自己的感受和想法。	表現力	心象表現 機能表現 綜合表現
	1-1-3 使用媒體與藝術形式的結合，進行藝術創作活動。	思考力 創造力 表現力	心象表現 機能表現 創造思考
	1-1-4 正確、安全、有效的使用工具或道具，從事藝術創作及展演活動。	觀察力 思考力 表現力	基本技法 材料體驗

表 1-3-5 (續)

課程目標	分段能力指標	透過視覺藝術 能夠培養的能力	達成目標所對應 的教學特徵
審美與理解	2-1-5 接觸各種自然物、人造物與藝術作品，建立初步的審美經驗。	觀察力 審美力	美感成長 造形遊戲
	2-1-6 體驗各種色彩、圖像、聲音、旋律、姿態、表情動作的美感，並表達出自己的感受。	想像力 表現力	美感成長 心象表現
	2-1-7 參與社區藝術活動，認識自己生活環境的藝術文化，體會藝術與生活的關係。	文化理解力	美感成長
	2-1-8 欣賞生活周遭與不同族群之藝術創作，感受多樣文化的特質，並尊重藝術創作者的表達方式。	包容力 文化理解力	美感成長
實踐與應用	3-1-9 透過藝術創作，感覺自己與別人、自己與自然及環境間的相互關連。	包容力	共同創作 綜合表現 生活實踐
	3-1-10 養成觀賞藝術活動或展演時應有的秩序與態度。	審美力	美感成長
	3-1-11 運用藝術創作形式或作品，增加生活趣味，美化自己或與自己有關的生活空間。	實踐力	綜合表現 生活實踐

## 2. 生活課程中視覺藝術之教學方法

上述依藝術與人文領域課程綱要之能力指標分析，所對應出視覺藝術所能培養的能力，以及適合達成目標的教學模式，所引申出來的「教學特徵」，旨在讓教師容易掌握教學目標。然而要達成各個教學模式所要完成的教學目標，必須要有有效的教學方法，以下就各種教學特徵來闡述其對應的教學方法與教學重點：

- (1) **基本技法、材料體驗**：本項教學以兒童第一次接觸的工具、材料為假設而擬定，在教學實施計畫中屬於較優先的順序，重點以正確操作和良好的工作習慣、態度為主，需要設計較多反覆操作或實驗、嘗試的學習活動來增加其熟悉度，作品的完成度不在考量之內。其教學的實施大部分會透過符合兒童喜愛的表現題材、有趣味的造形遊戲來進行，避免兒童因為反覆操作而喪失學習的興致。例如當兒童第一次使用剪刀來剪裁紙張，為了讓兒童有較多的運剪練習，可以設計「看誰能剪出最長的紙條」的比賽活動，如此可以利用「剪得長」的遊戲設定，使兒童嘗

試發現各種不同剪裁紙張的方法。透過這樣的活動不僅讓兒童熟練運剪的方法培養思考、細膩與嚴謹的態度，又可以體驗材料處理的技法。

- (2)**造形遊戲**：造形的要素分為「線條」、「形狀」、「色彩」與「肌理」，低年級依造形心理的發展，其學習活動屬於初步的造形體驗，因此透過遊戲來進行造形要素的辨認、排列、組合，以集體參與創作出大型視覺造形，或以單一要素來進行個人的造形想像，其產生的作品比較不受題材限制，純粹在於對線、形、色與紋理的視覺體驗，奠定審美與表現的基礎。如：每人蒐集清潔用具一件或雨傘來做排列組合出造形的變化、蒐集各種落葉來排列……。
- (3)**心象表現**：每個人的經歷與體驗都是獨特的，心象表現來自豐富的想像力與感受，而讓兒童能充分表達個人想像或感受，是建立表達自我的信心。此種表現不會有模仿的現象（因為個人的感受是獨一無二，不會和別人完全相同），而且是個別化的自發性表現基礎。如：生活畫（生日的那一天、最難忘的一件事、看過最特別的橋……等），非現場寫生的想像畫（鳥兒帶著飛上天、在媽媽的肚子裡……等）
- (4)**機能表現**：機能具有目的、功用的考量，因此具有思考與創發的成分，重點在於讓學生感知，如何將材料運用處理技法創造出具有實用功能，或能美化生活空間的應用。教學方法分為「機能結構改變」與「條件設定」兩種，「機能結構」是指媒材經由處理手法來產生結構性的改變，如將紙條對摺就能站立的支撐力、捲曲或編摺所產生的彈力等，並將之應用在表現的器物、玩具上。「條件設定」為某種材料限定單一的處理方式或表現題材來產生不同變化的應用，如：運用三張不同大小的彩色粉彩紙，剪貼出一個臉型，且所有剪裁下來的大小紙片都不能丟棄，還必須要黏貼回去作品上，成為造形的一部分。
- (5)**創造思考**：想像是創造力的基礎，創造能力具有流暢、變通、獨特與精密等特性。流暢乃指兒童針對某一單元主題思考各種表現的觀念，或在同一時間裡創作出多件與單元主題有關的作品；變通則如兒童想出某一普通物品在固有功能以外的其他功用；獨特可反映於兒童對某一單元主題提出與眾不同的觀點，或在多件兒童作品比較時，能在表現內容或媒材運用上顯得突出；精密可見於兒童就某一基本造形或觀念加以擴展、添加細節等。對於生活課程的學童而言，此教學方法可採用聯想提示、造形比較來激發兒童對表現題材的多樣思維。

- (6)**美感成長**：是建立審美知能的基礎。讓兒童接觸各種色彩、形狀、材質的視覺媒介，拓展其視覺經驗、激發美的感受性。對自然、人為造形物、景觀、地方特色文物等增進審美、文化理解能力，感受藝術家的創作表現並能表達自己對美的看法。其方法以採用直觀比較法為主，利用開放性的討論，給予兒童自由的表達自己的美感觀點，教師提出多種不同的觀念進行比較。
- (7)**綜合表現**：將各種習得的表現技法與材料處理經驗，思考表現具有生活美感的題材，表達個人想像或感受，呈現現代的視覺藝術表現多樣化與多媒材製作的精神，是讓兒童展現統整、應用學習經驗的表現。其教學方法在於教師採開放的做法，引導兒童能自主的選擇表現題材與表現方式，提供可參考的議題來讓兒童思索創作的目的與方法；此種方法在低年級通常只能做到「自主」提出表現的需求，由教師協助提供可行的表現媒材與相關的處理技法，讓兒童體驗初步的自由創作。
- (8)**共同創作**：是一種發展人際關係、與他人合作、協調、規劃共同來完成任務教學，其方法一般透過分組或集體來進行，兒童在提出自己的看法同時也要尊重他人的意見，調整出符合表現目的的思維，如：我們理想的社區、最美麗的一條河等。
- (9)**生活實踐**：引導學童應用視覺藝術知能於日常生活中，視覺藝術知能分為「審美知能」與「表現知能」。「審美知能」在於美感認知、欣賞與鑑賞，其對象包括自然物、藝術品、自然與人文生活環境、科技媒材作品等；「表現知能」涵蓋心象、機能表現之操作、蒐集材料物品設計、裝飾與布置，講求的重點在於身體力行，讓行動力來增添空間的視覺美感，如空間的美化、收藏展示、參觀欣賞等。

#### (四) 視覺藝術教學在生活課程中的評量

從藝術與人文課程綱要之三大目標主軸「探索與表現」、「審美與理解」和「實踐與應用」中，延伸出學童學習效果評量的範圍區分為「表現能力」、「審美能力」和「生活實踐」三方面。

##### 1. 表現能力之評量：

- (1) 包含材料與工具使用及處理能力、心象表現、機能表現與綜合表現等。
- (2) 學習毅力：學習準備程度、專注力持續程度及作品完成度。

## 2. 審美能力之評量：

(1)美感認知：包括美感知識、視覺語彙、文化認知。

(2)美感態度：包括美感品味、習慣態度、美感行為。

## 3. 生活實踐評量：指日常中將視覺學習所表現的結果展現在生活空間中，屬於美育的行為表現。

關於評量的方法，在藝術與人文課程綱要之實施辦法中有詳列，教學者可參考，在此筆者就多年的教學經驗與實際評量的操作，提出個人在視覺評量方面的參考表。此參考表兼具質性與量的評量、總結性與形成性的評量。首先依據上述視覺藝術之每種教學特徵列出評量重點：

表 1-3-6 視覺藝術教學特徵及對應之評量內涵

	教學特徵	評量內涵
1	基本技法、材料體驗  圖 1-3-1 色紙剪裁與黏貼的基本技法	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 對工具的正確使用方法認知與掌握</li> <li>* 對表現媒材的體驗與運用</li> <li>* 對技法的實驗與發現</li> <li>* 細膩的思考與嚴謹的操作態度</li> <li>* 行為後果的判斷與自信心的建立</li> </ul>
2	造形遊戲  圖 1-3-2 用色彩與形狀蓋房子	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 自由自在體驗形狀、色彩、肌理等造形要素之特色</li> <li>* 大膽嘗試不同的排列、組合等造形次序感</li> </ul>

表 1-3-6 (續)

<p>3</p>	<p>心象表現</p>  <p>圖 1-3-3 和弟弟在浴室玩水槍</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 想像力的發揮與聯想表現</li> <li>* 個人的生活經驗表現</li> <li>* 具有個人獨特經驗的呈現</li> <li>* 豐富的細節表現</li> </ul>
<p>4</p>	<p>機能表現</p>  <p>圖 1-3-4 只能用一張四開厚卡紙所做的船</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 了解表現媒材的機能屬性與結構應用</li> <li>* 構思具有目的性的表現內容</li> <li>* 能因應題材與媒材的條件設定表現符合要求</li> </ul>
<p>5</p>	<p>創造思考</p>  <p>圖 1-3-5 我認為這個形狀可以當成茶壺…</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 運用想像與聯想力表現流暢、變通與獨特的造形</li> <li>* 依條件設定表現個人具特色的構思</li> <li>* 運用有效與多種方法解決問題</li> </ul>

表 1-3-6（續）

6	<p>美感成長</p>  <p>圖 1-3-6 相印出彩色的蝴蝶</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 敏銳的觀察與感受</li> <li>* 對造形特色的欣賞與描述</li> </ul>
7	<p>綜合表現</p>  <p>圖 1-3-7 魚</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 懂得多媒材的處理方法與運用表現</li> <li>* 組構有意義的題材內容</li> </ul>
8	<p>共同創作</p>  <p>圖 1-3-8 我們的社區</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 與他人合作、協調與規劃完成作品</li> <li>* 尊重他人意見與修正調整自己的看法</li> <li>* 欣賞他人的優點與特色風格</li> </ul>

表 1-3-6 (續)

9	<p>生活實踐</p>  <p>圖 1-3-9 我的玩偶收藏盒是用牛奶盒做成的</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 能收集與運用身邊物來表現</li> <li>* 思考與創造具生活實用及美化生活空間的造形作品</li> <li>* 珍視藝術品、自己及他人作品</li> </ul>
---	--	---

茲將上述之觀念融合成為一個操作表：

表 1-3 -7 視覺藝術學習評量紀錄表

座號	1	2	3	4	5	評定量表	對應能力指標	特殊記事 ◎個別				
姓名												
性別												
作品 總體 評量	1					完成度 整體感 持續力 (以百分比註記)		1				
	2											
	3											
	4											
	5											
	6											



- 本評量表適合登錄全班學同學習表現狀況，各項欄位設定說明：
  1. 基本資料：學生姓名、性別、座號。
  2. 作品總體評量：學生作品的表現成果，以百分數為作品成績，顯示學生對作品的完成度、整體感與持續力，教師採五分為一等級來區分表現程度如 100-96、95-90、89-86、85-80、79-76、75-70、70 以下。
  3. 學習態度：
    - (1) 攜帶用具情形，以正字來劃記為攜帶次數，此為扣分參考。
    - (2) 專注力：上課的專心及好學程度。
    - (3) 與他人合作：具有溝通、協調、尊重之表現。
  4. 基本技法：此欄教師依學期學習單元之內容作調整，旨在隨時注意學童操作工具的態度、習慣與能力。
  5. 造形：兒童在造型（色彩、形狀、肌理）、美感方面的呈現、表現細節的程度等，此與作品呈現之品質水準相關。
  6. 表現力：包括創造力與自主表現的程度，為個人獨特及氣質類型的呈現。
  7. 學習狀況與個人特殊表現。

## 四、表演藝術教學的基本概念與理論

廖順約

### （一）前言

從小都一直被罵：只知道玩。玩是罪惡，沒前途的事。因為遊戲不是正業，看書才是學習，但不識字的父母永遠都不知道我努力讀的書是小說和雜誌。自己當了父親，難免也會有「遊戲真的有價值？」的疑惑，或許和我同輩成長的現代父母都有這樣的掙扎。

有段時間，辭掉老師的工作去學習戲劇，那時家人一團迷霧，學戲劇做什麼？但是愛玩的心一路下來，戲劇讓我變成教學有特色的老師，這些年我帶領學生在遊戲中體會、體驗表演，並分享劇場遊戲經驗給老師們，才真正體會遊戲對學生學習的重要性。

帶領學生活動時，看著他們投入戲劇遊戲時的自在，在遊戲中和老師及同學的互動，那種在體驗中成長的經驗，顯示遊戲對他們成長的影響。這也是我在教學時不斷成長的動力來源。

低年級的生活課程強調實際的生活體驗，而遊戲是最佳的體驗方式。當代的審美教育都強調以實際體驗為主，九年一貫的表演藝術課程以戲劇和舞蹈為主要內容，這兩門藝術的入門課程也同樣強調遊戲。

所以，本章從遊戲、戲劇和美學的理論，來闡述生活課程中的表演藝術活動的概念來源；在第二篇的表演藝術教學實務章節，則以實際的教學活動設計，分享可執行於生活課程的實際遊戲教學活動，期能幫助教師引領學生感受表演藝術的美感經驗。

## （二）表演藝術在生活課程中的角色與定位

低年級的生活課程，學生初接觸表演藝術，如果能以表演元素來設計有趣的活動，讓學生在愉悅的氣氛中體驗表演，必然能為學生帶來成長的激勵。表演一直都有娛樂的成份，雖然有些專家對於自身的專長領域，要求學生必須嚴肅的看待，但表演藝術必須扮演著一為學生總體學習帶來輕鬆、愉快—舒緩學習情緒的角色。

這樣角色似乎和兒童與生俱來的遊戲能力彼此緊密貼合，我一直嘗試著從遊戲的角度來理解表演藝術，因此，以遊戲的角度來討論低年級生活課程中的表演藝術，或許更容易為表演藝術在此階段的教學找到定位。

### 1. 有關兒童遊戲的理解

兒童因遊戲而快樂，如果學習也是遊戲，學童對於學校的課程必然改觀。讓學習變成一種快樂的過程，是老師設計教學的必要思考。但觀察學校教學，老師並不在乎學生怎麼玩，比較關注的是教會學生什麼？身為老師，對於兒童遊戲似乎應該保持更寬容的心，不但要觀察學童怎麼玩遊戲，更應能夠帶領他們玩遊戲。那兒童為什麼需要遊戲？

#### (1) 有關遊戲的理論

「精力過剩論」(surplus energy theory) 主張將剩餘的精力在遊戲中發散；「休閒論」(recreation theory) 主張以活動的遊戲來平衡學術的課程；「成長說」(growth theory) 認為遊戲是將人類各器官的成長轉化成自然狀態的反應；「演練論」(practice theory) 強調在遊戲中練習將來生活的技巧；「複演說」(recapitulation theory) 主張遊戲是重演人類祖先的活動。以上是比較古典的遊戲理論。

二十世紀心理分析學 (Erikson, 1950; Freud, 1964) 也提出有關遊戲的思想，認為「兒童在遊戲中得以解決他們在情緒上的衝突」以及「在遊戲中，兒童可以發展出對事物主導的能力」。皮亞傑 (J. Piaget, 1962) 也提出「在認知發展中、包含著遊戲」，「遊戲是一階段性的發展」及「遊戲是具有同化力的 (Assimilative)；換言之，它是用來整合或統一兒童的經驗」。里伯門 (Lieberman, 1977) 認為「玩性」(playfulness) 是人格的特色，也是想像力和創造力的要素之一。辛格 (Singer, 1973) 發現假扮遊戲是一個過程，在過程中「倘若他是和緩的培養，而成為人類的技能，將能使生命更加豐富且更有趣味。」這些主張和發現充分提供了老師們在教學時必須更充分運用遊戲的思考。

維果斯基（Vygotsky, 1967）將遊戲視為學齡前兒童生活的部分，他說：在學齡前的兒童的遊戲中「經常超越他自己的年齡，甚至超越他平常的行為」，也就是「遊戲是創造兒童發展的根基」。人類學家巴特森（Bateson, 1976）觀察到人類之間如何互相溝通的重要性，在假扮遊戲中兒童發現了「角色」的存在。從這些理論可以發現遊戲和表演及創造力的密切關係。



圖 1-4-1 遊戲讓小朋友得到快樂

## (2)為什麼要遊戲？

一談到學習，環繞在兒童週遭的氣氛變得好嚴肅。在遊戲中兒童卻很放鬆，因為遊戲就是讓孩子放下，自然地學習，孩子被遊戲吸引，會盡力來完成遊戲的過程，就會產生超越平常的行為。在遊戲活動中老師提供的是激發潛能的情境，角色扮演、傳播、譯碼、儲存和檢視，對頭腦和身體都是一種刺激活動。當兒童忙於活動時，就是對智能挑戰的最佳時刻。老師可以從外在的態度、專注力、面部表情和外觀動機去推論孩子的學習狀況，而且在遊戲過程中不斷產生新情境的活動，不是只在舊把戲中玩，兒童隨時都在接受新的刺激，準備應付新的情境，身體或大腦都同時在活動著，準備來解決問題。在學習的當下或許無法馬上判斷學習的效果，但學習強調動機建立，兒童擁有強烈的動機才是邁入未來學習的關鍵。

## (3)遊戲學習的過程

簡單的說，遊戲的過程就是「引起注意」→「探索一番」→「充分體驗」→「輕

鬆自在享受」→「產生愉悅」→「反思學習」。

要引起兒童注意，首先要建立情境，充分運用學習的環境或語言引導，營造一個刺激、多變情境。在教學時，情境的建立和探索經常交互運用，帶領兒童充分探索遊戲中必要規則、面對的處境、必須準備東西和具備的能力，然後帶領兒童一起進入遊戲。在遊戲中必須注意興趣和專注的維持。遊戲是一個行為動作的趨向，不是一個活動的形式與結果，所以必須帶領學生不斷行動，進入情境之中，在情境中感受，充分體驗，不必在形式上要求，也不必強調活動的結果。

在節奏緊湊的情境下，要求學生全力的體驗與感受遊戲之後，可以充分紓解現實壓力，抒發無聊的感覺，在收放之間提供學生不同的感官經驗，身心會自然的放鬆，同時得到快樂愉悅的感覺。當學習帶來快樂，擁有愉悅的感覺時，學習會自然的發生。當然遊戲最重要的教育價值，在於親身體驗的思考刺激。老師必須引導學生充分的反思活動過程，在活動當下靈活的運用引導的技巧，或提供一些指導事物，讓孩子能夠從指導遊戲轉換到另一個自由遊戲的機會。遊戲不是讓兒童模仿一個呆版的模式，而是幫助他們跳脫原有的模式，才是學習的開始。

透過遊戲學習和教學一樣必須有計畫（planning）、思考（thinking）、監督（monitoring）、評量（assessing）的步驟。有計畫才有評量的方向，是學習不可或缺的要素。但遊戲必須被接納為一種過程，不需要有任何結果是思考方向，監督就是老師引導學生成為好的學習者：能夠善用時間，不在意問問題，不害怕說我不知道，而且能立刻改變看法接受新樂趣。讓兒童真正了解在於自身的發現，不是教導而是引發，老師必須放下要教會學生的心態，因為每當刻意要教會一些事物，可能就是在阻擋他們親身體驗的學習。

#### (4)小結

在此我借用教育學家柯柏斯（Diethart Kerbs, 1941-）在其所撰的〈遊戲與禮儀〉一文中的說法，來為遊戲作個結論。他認為遊戲是人類物質的需求和感官的驅力。主張「禮儀」是一種介於許多人之間，按照確定法則進行，可以重複和演出的事件，對於參與者具有整合和行為規範的功能。「遊戲」也是一種介於許多人之間，按照確定法則進行，可以重複和演出的事件。但兩者的目的不同，「禮儀」注重連結、清除和義務，「遊戲」注重放鬆、解放和拯救。



圖1-4-2 在遊戲中自然展現身體動作

## 2. 有關表演藝術教學的理解

藝術與人文領域，包含音樂、視覺藝術和表演藝術。在課程標準時代並沒有表演藝術課程，九年一貫課程暫行綱要所訂定的能力指標，表演藝術部分大都以戲劇為主，在 92 課綱公佈時因為要兼顧舞蹈藝術，在能力指標部分以「視覺」、「聽覺」和「動覺」等詞語來涵蓋視覺藝術、音樂和表演藝術三門藝術課程，所以表演藝術應該包含戲劇與舞蹈。97 課綱又特別釐清「藝術學習」和「人文素養」並立之關係；以「藝術陶冶」作為本質性核心價值取向（呂燕卿，2008），也就是藝術與人文領域應更強調藝術學習的部分。所以在生活課程中的表演藝術，也應包含舞蹈和戲劇兩門藝術的學習。

因為低年級的表演藝術大都以遊戲為主，而且以創造性戲劇為主的創意肢體活動大都和創造性舞蹈教學相通，加上筆者的專長是戲劇藝術，所以下文決定從戲劇的角度來理解表演藝術。

### (1) 戲劇的起源

戲劇的起緣有一個來自遊戲的說法，人類藉由遊戲來消耗多餘的精力，因為遊戲中有許多假扮的過程，而這些假裝或扮演就是戲劇表演最初來源。如果從這個角度來談戲劇，更可以了解扮演遊戲是戲劇最主要的原型，嘗試過許多遊戲之後，戲劇才漸漸的成形，當我們要讓孩子接觸戲劇，更應該從戲劇開始。

戲劇的另一個起源是祭典，祭典是一種祭神鬼的形式，與其說是迷信，不如說是

想像力的發揮。人類對未知的世界充滿想像，因為這些想像，人類加以扮演，也是戲劇一種形式。所以要帶領孩子接觸戲劇就是從想像開始，帶領孩子進入充滿想像的世界；把想像的世界慢慢成真的過程，就是戲劇學習過程。

從這兩個方面來理解戲劇起源，最重要的是強調戲劇、遊戲以及創意的關係，在教學上採用遊戲的方法，主要目的是激發學生的創意，這就是表演藝術最重要的教學目的。

## (2) 戲劇的要素

戲劇最通俗的定義是：一部戲劇，是設計由演員在舞臺上，當著觀眾表演一個故事。從這個定義中可以歸納戲劇表演的四個最主要的元素：就是表演者、表演內容、場地、觀眾。

因此戲劇練習必須培養表演者擁有表演能力，發現或創作表演主題，然後運用這些能力發展表演的內容和情節，並能營造符合演出情境，把表演的內容傳達給觀眾，並能引發思考。依據這四個要素，可以延伸戲劇教學的主要範圍下：

- a. 引導學生使用他們的想像力、身體、聲音去創造角色，說故事，發展劇情。
- b. 領導團體計劃、演出故事，即興表演與腳本演出。
- c. 利用佈景、服裝傳達地點與氣氛。
- d. 引導學生反思自己及他人作品。

這些內容其實也是大學戲劇教育的內容。在小學階段的戲劇表演，當然也要從這些元素中，經過老師們審慎的選擇適合他們年齡的活動，從兒童的生活經驗出發，選擇可以利用的題材。兒童生來就有的假扮遊戲，是表現低年級學生想像力的最佳手段。所以，運用簡單的裝扮遊戲，讓兒童利用身體的動作和聲音來表現這些想像，在老師的帶領下和同學一起分享；也就是讓學童在遊戲中體驗戲劇的元素。

## (3) 戲劇與教學

戲劇藝術如果強調展演的部分，在小學階段可能會發生極大的困難。因為展演是一個不斷重複修正的過程，小學階段應該強調活潑、有趣和想像的開啟。所幸，英美等較先進的國家，在發展戲劇教學時都不以展演為目的，他們發展一套適合兒童身心年齡活動的戲劇教學法，名為「創造性戲劇教學」。

美國創造性戲劇教學的定義是：「一種即興、不以供觀賞為目的、重視過程的戲劇形式；其參與者在一名引導者的帶領下，從事想像、創作，並反映人類的經驗，此團

體透過戲劇創作的方式探索、發展、表達並溝通其意念、概念和感覺。在創造性戲劇活動中，團體成員針對所開發的內容即興出適合的動作和對話，應運用戲劇元素給予這段經歷形式和實質上的意義」（楊璧菁，1997）。

這個定義符合戲劇要素並從教育的觀點出發，特別強調是一種即興的、不以供觀賞為目的、重視過程的戲劇形式。事實上它就是一種戲劇形式，只是在過程中不強調展演和結果。所以進行創造性戲劇教學，最主要的是老師教學心態的改變，理解創造性戲劇之目的不是在教會學生表演，而是選擇不同的題材，一次又一次的帶領學生體驗表演的過程。



圖1-4-3 戲劇表演可以充分地展現孩子的身體和想像力

#### (4)小結

從遊戲和戲劇相關理解中，我歸納幾個它們的共同點：

- a. 在對於個體的學習方面：其目的都是發展想像力、創造力、獨立思考、自我表達的能力，增進溝通技巧，健全情感發展，增強自信，培養批判性思考。
- b. 在個人與社會互動方面：藉由它們的學習，可以幫助學生了解社會，增進人際關係，學習民主，發展責任感。學習與人合作，增進同理心及對他人的關注，及對同儕的尊敬。
- c. 在創意學習方面：兩者都可提供孩子自我表達的管道，選擇並塑造素材，使用不同

的戲劇形式，以流暢、生動與歡樂的方式表達自己的想法與感覺。

### 3. 有關審美的理論

表演藝術是藝術教學的一環，藝術教學則是學校審美教育最重要的部分。在此希望從一些專家所提出的審美教育理論，來說明對於學校的藝術教育必須抱持更寬大的心態，也想藉此說明以遊戲的方法是達到表演藝術教學的可行方式。

哲學家康德（Immanuel Kant, 1724-1804）對審美教育提出的一些觀念：審美判斷不是一種邏輯的判斷，而是一種情感的判斷。概念認識的普遍有效性是客觀的，審美判斷的有效性是主觀的。審美判斷是想像力和知性概念處在一種協調的自由運動中，超越感性又不離開感性，趨向概念而又無確定概念。審美是一種不明確說出知性規律的判斷，但又要求具有普遍有效的可傳達性。如果想尋求一種審美原則，通過明確的概念來提供美的普遍標準，那就是白費力氣。但是康德又承認在感覺的普遍可傳達性裡，我們仍可找到一種審美趣味的經驗性標準。

哲學家叔本華（Arthur Schopenhauer, 1788-1860）的審美教育觀點：他嚴格區分了理性的認識方式和天才的認識方式，前者遵循因果關係，概念本身由推理得來；後者遵循的是想像的邏輯，撇開對象確定的內容不管，而專注於對象的內在本質。概念式的把握是推論的、求證的，理念式的把握是直觀的、審美的，這是科學和藝術的差別。藝術的特點不在於抽象認識和科學認識，而要通過個別的事物、人物和場面來表達理念。

韓第希（Hartmut von Hentig, 1925-）在《歡樂、啟發、解放》一書中提出四項審美教育的重要條件：一是哲學，以說明審美教育的功能。二是在社會中佔有優勢地位的審美經驗和我們生活中的審美狀態，以建構我們的審美對象。三是學校中的審美教育，以說明審美教育的對象、媒介、過程、活動空間、教學和教師。四是審美背後的教育理論，基本原則、組織結構以指導審美教育進行。他對於許多人所提出的藝術概念感到失望，因為這些藝術的概念無法完整的說明藝術的性質。因此，嘗試著釐清藝術概念，主張藝術是一種可能性的探索，可以從其作用來測定。

教育學家莫連豪爾（Klaus Mollenhauer, 1929-1998）強調教育歷程是一種互動歷程，希望教育科學能夠將互動論的典範納入。主張教育學應該注重「陶冶」的研究，而非「教育」的影響。「教育」是一種計畫性目的手段導向的教育行動，而這種導向是不會成功的。因為兒童教育的成功不是來自行動導向，而是來自於社會環境生活形式的探討。

教育學家基福弘（Hans Giffhorn, 1937-）主張「品味」傳遞價值標準，這些價值標準是「審美價值判斷」的依據。「審美價值判斷」是指我們對於美、醜、舒適、不舒適等知覺，自己予以評價的過程。主張「藝術即教育價值」；意即藝術自身相當重要，具有深刻的藝術價值，所以教師必須引導學生與藝術關聯。主張「藝術即知識的工具」、「藝術即解放的協助」、「藝術即享受的泉源」。

從上述審美的學習過程，可以發現審美是感性的、直觀的、互動的、自由的、創造的和行動的教學過程。審美的內容很難界定和規範，又不容易找到明確的概念和共同原則，但教育要求是一種可供檢驗的過程。如果從藝術及教育價的角度而言，專家可以大膽的提供表演藝術的專業內容，老師們將專業表演藝術內容以教育的角度轉化提供給學生體驗，在過程中強動互動的歷程，讓學生在活動中深入的感受，發現意義，而非直接教導學生如何學習。



圖1-4-4 美感的表現在自信的身體

#### 4. 生活課程與表演藝術遊戲

綜觀遊戲、戲劇和審美的相關理論後，可以發現要達成藝術的審美活動，必須經由各種實際體驗的過程，而這些過程通常都是以互動式的活動教學來達成，引導學生進入由老師所建構的情境中，通過個別的事物、人物來建立場面，在場面或情境中自由的發展想法，表達理念，這也是戲劇的過程。所以透過遊戲的方法，來建立戲劇的情境，表達自己的想像和理念，以達到審美的要求。

人在遊戲中是自在的，自在來自於投入與專注。因為遊戲不論對小孩或大人都有莫名的吸引力。體育課有許多體能遊戲，所以學生很喜愛，數學課的數字遊戲也能吸引學生，更有太多的語文遊戲可供學生參與和學習，只要從遊戲的角度進入學習，學生的眼睛就亮起來。向來強調活潑、有趣和創意的表演藝術，更應該以遊戲的角度帶給學生更多的歡樂。所以表演藝術在生活課程中扮演如下的角色：

- (1)提供娛樂：不可諱言的，表演一直都有強烈的娛樂價值。雖然在學習上它屬於藝術學門，藝術總是給人有種難以了解或接近的感覺，但在庶民文化中經常接觸或運用表演活動。通常是名為酬神，實為酬人，因為人們喜歡表演活動，所以在廟會或慶典上，表演一直都是最主要的活動，因為它有高度的娛樂價值。
- (2)使課程活潑化：遊戲活動都是實際操作的動態課程。傳統的聽講式的教學對於低年級的小朋友可能比較難讓他們專心上課；利用動態的遊戲方式將能帶動上課的氣氛，讓課程更活潑。
- (3)刺激創意學習：表演藝術遊戲強調讓學生在情境中學習。不管是肢體、語言或生活語中的經驗，都會強調學生能夠有不一樣的想法和作法。學習活動都是以激發學生思考為主，最主要是要引發學生創作的意圖，帶領學生準備創作。兒童的思考模式是開放的，不再是傳統聽講的單線學習，是感官全面開放的、動態的、創意的學習。
- (4)促成藝術學習：表演藝術課程當然必須回到藝術的學習，這也是 97 課綱微調的重點，透過視覺、音樂和表演來達到藝術學習的目的。不過後現代藝術概念不再強調精緻藝術的概念，藝術是生活中可以接觸的，到處存有的。藝術學習最重要的是，學會藝術的思考方法。所以藝術學習不再強調高度技能的學習，那是屬於培養藝術家的方法；反之，重視讓學生先接觸，體驗其樂趣，然後慢慢喜愛藝術的態度；藝術教學是培養藝術的愛好者、欣賞者，而非培養藝術家。因此，我們更可以從遊戲的角度來看待藝術。在小學階段，尤其低年級的藝術教學，就是讓學生們體驗戲劇的遊戲，而不是重

視如何表演。

遊戲的過程如果能夠帶領孩子從引導式遊戲進入自由遊戲的狀態，孩子在遊戲中就能感受到真正的經驗，學習才真正的開始。這與創作的歷程不謀而合，學習創作一開始是在老師指導下讓學生進行體驗活動，當學生得到真正的自由時，創作才真正開始。所以在學校進行表演遊戲還是應具備基本的組織，針對學生學習創作的目的與方法，帶領學生遊戲。學校如果能以遊戲的媒介來引發孩子學習，家長也會更加接受遊戲的方法，遊戲的方法在教育歷程中也會更受重視。



圖1-4-5 在表演活動中，孩子不但能得到快樂，教學也會更活潑

### （三）在生活課程中表演藝術的教材內容與教學方法

九年一貫強調的是老師自主，前幾年一直強調自編教材，以筆者自身參與教科書編輯的痛苦經驗，我相信要求老師自編教材的確是強人所難，但是當各版本的教科書都已經出現後，老師必須負起選擇和整合教材的任務，把所有的教材依據自身所處學校的環境進行有效的整合，據此發展自己的教學模式。

尤其是表演藝術部分，目前教科書的表演部分經常出現的模式，是在簡單的引導之後，就要求學生做一個表演。老師們如果只依靠教科書的內容，將比較難以貫通表演藝術遊戲所要承載的教育目的，在教學上可能只是達到有實施課程的層次而已，無法到達通達

課程精神的地步。

藉本章內容，我希望能夠提供老師們教材內容和教學的想法，即教學應是想法先於做法，老師在參考閱讀教科書之後，先設想要有哪些表演藝術內容要帶領學生體驗，然後再運用本手冊及其他工具書籍來尋找可以應用的內容。所以在本章我僅提供一些在教學上的思考過程，實際的教學案例會在第二篇中提供老師們參酌使用。

### 1. 生活課程的教材內容

九年一貫課綱的生活課程包含「自然與生活科技」、「社會」及「藝術與人文」三個領域第一階段的內容。但生活課程該是什麼樣貌？直覺它應該是從孩子的日常生活裡發現的問題作為學習的起點，而且必須從生活的經驗開始。譬如學生剛到學校，對於從家裡到學校的途中所見、所聽、所聞，除了帶領學生去看、聽、想之外，還有哪些地方有危險如果遇到危險，該如何處理……，這些會引發學生思考、引起學童觀察興趣的主題，就應是生活課程必須承載的內容。

如果仔細檢視九年一貫領域課程之內容，可以發現「生活課程」與「健康與體育」及「綜合」領域重疊，所以在編輯教科書時就會偏重以自然、社會為主的學科內容。以藝術與人文領域而言，如果課程從家庭到學校，讓學生去發現所有自然界和社會現象，如路旁的植物、常見的動物、公車站牌和村里廟會都是生活課程的內容，但和藝術的關係就很薄弱。事實上，各個版本的教科書內容的確也都包含家庭、學校和社區的自然景觀和社會的環境，因為教科書編輯必須講究知識結構，而且要應付市場的需要。依據老師們教學的習慣，結構性的教材內容的確比較容易為老師所採用，但這樣的教學思考恰恰就是教育改革所要改變的教學模式。

如果生活課程不是以實踐的方式來達成教學的目標，而必須透過考試來測驗學生的學習，是否意味著教育改革後的教學模式還是落入傳統的窠臼，以生活實踐為目標的生活課程學習未曾落實？筆者在此並非批評各出版商的教科書有問題，而是身為第一線教學現場的老師們，必須重新審視教科書內容，甚至把各版本的教科書的內容重新組織，每個學校依據這些教科書，可以發展一套校本的教學模式。老師們必須終結過去依賴一本教科書教學的歷史了。

### 2. 表演藝術活動的戲劇教材規劃

過去戲劇在國內一直扮演著工具性的角色，在表演藝術進入課程之前，臺北市曾經推

動活潑化教學，把創造性戲劇活動變成老師活潑化教學的工具，或在語文課程內以表演的方式，來增進語文學習的效果。戲劇雖然是綜合藝術，但它仍擁有一套獨立的藝術理論和美學基礎，不能否認它具有所有正式課程的特色。

#### (1) 戲劇活動的方向

在本世紀初美國已經有許多研究和實證經驗發展出一套一貫性的創造性戲劇活動教學課程，雖然各家有不同的看法有些許的不同，但大都從下列幾個方向進行：

- a. 想像力（imagination）的激發
- b. 動作（movement）和韻律（rhythms）
- c. 扮演遊戲（dramatic play）
- d. 肢體劇（pantomime）的運用
- e. 即興創作（improvisation）
- f. 角色扮演（role play）
- g. 戲劇發展

這樣的發展概念其實就是戲劇發展的過程，從想像的基本元素→動作 / 肢體→感官認知→角色→對話→戲劇形式。所以表演藝術教學實際上就是將戲劇發展的過程，轉化成一個又一個適合兒童操作的遊戲。這轉化過程的確必須回到戲劇藝術的本質。

#### (2) 從戲劇藝術的劇場元素來理解表演藝術課程內容。

劇場是一個表演的空間，也可是戲劇表演時，所包括眾多的表演元素。目前所有參與戲劇創作演出活動的人，都稱為劇場工作者。所以劇場元素涵蓋了在劇場內所必要的元素，來將它轉化為教學的內容。

- a. 聲音的表達：對白、模仿、聲音
- b. 肢體的表達：律動、模仿、身體的知覺、空間的敏感度
- c. 感官的表達：觀察力、注意力、記憶力與靈敏度
- d. 情緒的表達：快樂、生氣、哀傷、恐懼
- e. 思想的表達：創造力、想像力、對人、社會與自然的看法
- f. 外在的：音樂的感覺、布景的感覺、人際的感覺（情節）
- g. 內在的：面對自己的感覺、角色的揣摩
- h. 團隊的：與人互動、角色扮演。



圖1-4-6 劇場表演的各元素是表演藝術教學的重點

### (3)表演藝術課程規劃

確定了表演藝術的方向和劇場元素所推衍出來的內容之後，將第一學習階段表演藝術，做了以下的規劃，希望能夠幫助教師從戲劇表演活動中，把經常被運用的一些遊戲方式，轉化為低年級生活課程中表演藝術教材。

## 3. 表演藝術教材內容

上述的內容，曾在全國教師會教材研究委會發展編輯了八十節課的遊戲教材。這些教材內容都是以表演藝術為本位的教材規劃，在生活課程教學時雖然也可採用，但和各本版的教學內容或少有連結。所以本手冊第二篇的教學實務案例內容，將從各出版社的生活教科書中，選擇表演藝術教學可以再深入發展或延伸教學的學習活動，作為表演藝術教學的主要內容，在結合手冊所提供的劇場遊戲（如下例），搭配生活課程教科書內容，成為新的表演活動課程。筆者建議，生活課程中的每個表演藝術教學活動以不超過一節課為原則。

### (1)追逐遊戲紅綠燈和它的變奏

活動方式：先選出一人當鬼，其他參與者當人，人被鬼抓到即換人當鬼。人如果快被抓到時，可以喊「紅燈」並停止動作，鬼就不能抓，等到其他人來拍肩膀解救後才能繼續參與遊戲。

表 1-4-1 低年級生活課程中表演藝術教材建議

學習主題或概念	教學內容與方法
團體遊戲	以傳統的團體遊戲來達到暖身或增加肢體能動的效果。
感官遊戲	以視覺、聽覺、觸覺、味覺、嗅覺等身體感官進行感官刺激遊戲。
專注力遊戲	以視覺、聽覺、觸覺或肢體動覺等方式引導學生學習專注的遊戲活動。
想像力遊戲	利用視覺、聽覺、觸覺或肢體動覺的作品或片段來刺激學生進行不同方式的想像遊戲活動，以及運用傳統遊戲來引發學生進行平行的擴散思考。
肢體發展遊戲	運用音樂或遊戲來誘導進行身體動作的探索活動。
肢體造形遊戲	從觀察生活中的物品造形來誘導學生進行簡身的身體造形遊戲。
動物模仿遊戲	從觀察和想像動物的型態，進而利用身體和聲音模仿動物的動作、聲音、和型態。
裝扮遊戲	利用現有的物品如布、頭飾、繩索、色紙等來進行裝扮遊戲。
語言遊戲	創造簡單情境，誘發學生在情境中，運用適當的語言。
玩偶遊戲	以現成偶來引導學生進行偶戲的表演遊戲。
說故事	以說故事方式，讓學生進行動作表演和簡單對話。

變化活動：紅綠燈可以變成螃蟹燈、海產燈、動物燈等。例如進行螃蟹燈前，參與者先一起探索變成螃蟹的動作與螃蟹喊紅燈時的動作，依照紅綠燈的基本規則改由一群螃蟹來玩追逐遊戲。其他的海產燈、駝鳥燈、大象燈等活動，活動方式與內容依此類推。

活動重點：這是典型的發散思考的遊戲，只要讓參與者找到統一共同的規則，就可以將類似的活動無限的延伸。引導者應讓參與者自由的發表和決定遊戲的名稱與動物動作。

#### (2)聽覺遊戲：我是順風耳（專注力活動）

活動方式：

- a. 所有參與者坐在地板上，閉上眼睛，讓室內保持安靜。
- b. 引導者利用引導語使參與者專心聆聽所能聽到的最小聲音。
- c. 把聽到的聲音說出來，可以和別人分享自己聽到的最小聲音是什麼？想一想，別人為什麼聽得到那麼微小的聲音。

d. 再來一次，再仔細的聆聽周圍所能聽到的最小聲音。把它說出來。

指導用語：仔細去聆聽，最小的聲音就會進入你的耳朵。專注的聽，唯有專心才可以聽到最微弱的聲音。

活動重點：專注是表演藝術課程要培養的基本能力之一，若要參與者能夠專注於表演的遊戲活動，並真正進入遊戲情境中，就需要透過一些學習培養專注力的歷程。活動中教師必要強調專注才能有更多的發現，而擁有專注能力才能進入表演的大門。

延伸活動：引導者可以在過程中製造一些聲音（如敲桌椅、鑰匙撞擊聲等），讓參與者努力去感覺。

#### 4. 教學方法

表演藝術教學重點在遊戲方法的引導，教師應該思考如何把每一個學習元素轉化為遊戲，讓學生能夠自在的參與課程活動。當然它最主要的活動方法，有下面四個過程，即「觀察」、「想像」、「模仿」、「創造」，這些教學方法是在教學過程經常使用的，但通常都是交互應用，並不是單一的教學方法。

##### (1) 觀察

觀察，是生活中接觸事物的感受能力。觀察可分為外在及內在兩部分。外在是形體、行動和特徵的構成，如雞怎麼走路、蛇怎麼爬、花的形狀、人的聲音等，舉凡在人所處的環境中，可以用感官察覺的人、事、物都是屬於外在的觀察。至於內在觀察著重於人情感的表達、情緒反應、心裡的內部活動，是對於行為反應和潛在行為方面的深層觀察。

因此，生活課程中的表演藝術教學，可以取材於生活課程常見的動物單元，如「雞的走步」，讓學生經過觀察後，把觀察的結果運用肢體表現，老師藉此發現學生是否觀察到動物更細膩的動作。

##### (2) 想像

想像，是個人內在的活動，做白日夢正是一種想像的方式，是利用大腦運作，讓自己置身於一個未曾經歷的時空，去體驗不同的生活經驗。例如將自己想像成一隻小鳥，人不可能飛翔，但能利用大腦讓自己體會到小鳥遨遊天際的感覺。

發展想像必須要有相關經驗的連結，這些經驗就必須透過感官的經驗。例如，想像一隻鳥，必須透過對鳥的觀察，看到鳥揮動翅膀的動作，然後再去想像鳥飛翔的感

覺。在生活課程中，例如「吹泡泡」這個單元，可以吹泡泡的教學活動之前，讓學生去想像泡泡是什麼形狀，它飄動的樣子及泡泡破掉的過程，想像之後再讓學生來表演它。相信有經過吹泡泡情境想像表演活動的學生和沒有經過這個想像過程的學生，在表現深度上一定有明顯的差別。

### (3) 模仿

模仿是透過觀察後，以自己肢體感官再現的過程。模仿的對象可以是動物、靜物或想像中的事物，模仿的重點是要抓住模仿對象的形態和特徵。模仿通常都是以目標物某一特點的放大來達到模仿的效果。戲劇表演本身即是人生活情境的模仿，如何觀察到模仿對象的內在思考模式與行為特質，則是表演的更深層次——創造。

模仿有初階的和深入的不同，初階表演可能只取外在的形象，深入的模仿則是將模仿對象維妙維肖的複製。當然在低年級階段要求學生能夠運用簡單形象的模仿就已足夠，但可以讓學生了解如何去看到更深入細膩的地方，是未來表演更深入的基礎。模仿可以是動態的，也可以是靜態的，是表演藝術教學運用最廣的方法之一，舉凡眼睛看得見之物體和動作，都可以利用身體模仿，耳朵所聽的語言和聲音也可以利用聲帶的變化來模仿。生活課程中許多觀察動植物的單元，都可以運用模仿來表現學生觀察所得。

### (4) 創作

創造是元素轉換高層次的表現，如何將觀察所得，經過自己重新組織、轉換，或與別的元素連結再表現出來的過程。模仿雖也是一種創造，但它只是根據觀察之後，以自身最粗淺印象和感受所做的表現，所以模仿僅是表象的創造，更深的創造是如何將自我觀察所得，透過具體的形式，或利用不同的元素將它呈現出來，但所表現的已和原來的標的物大不相同。其方式是將幾個目標物的特點連結，構成一種新的形式，透過肢體、語言、聲音、對話等方式表現出來。

在生活課程中創作可以更簡單一點，畢竟低年級的小朋友要去負擔一個完整的故事比較困難，如果能夠運用一個完整的動作，如豆子發芽、玫瑰開花、貓伸腰抓癢、狗挖洞尿尿有連續的動作，將它貫串完成，也可以是一種創作的形式。當然也可以利用簡單的繪本，讓學生來揣摩故事中的角色、老師引導討論建立人物的形象後，讓學生自由的來表現角色的動作和形象。表演藝術的教學材料，老師可以在教科書中去發現和掌握，能夠讓學生運用身體和聲音來表現的內容都是表演藝術的教學素材。

本手冊的教學方法大體依據這個過程，每一次課程只要選擇一種遊戲的方式來帶領學生進行學習活動，希望老師們在遊戲帶領時要謹記，活動的目的是讓學生體驗的互動過程，學生經過動態的活動學習之後，能夠說出或表現出所學的內容，然後不斷的以不同的素材或主題不斷的重複這些技巧或方式，讓學生慢慢習慣觀察、想像、模仿和創作等表演活動。



圖1-4-7 模仿和想像是表演教學的重要方法

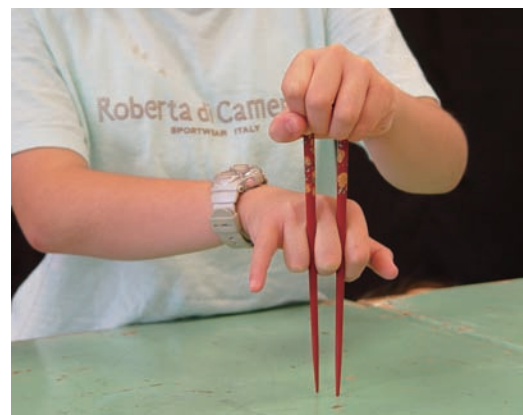


圖1-4-8 模仿和想像是表演教學的重要方法

#### (四) 表演藝術教學在生活課程中的評量

在生活課程的表演藝術強調以遊戲為方法，帶領學生進入情境、接觸表演藝術。但並不強調表演藝術教學的評量，而是希望在教學的同時，老師能確實了解指標的意義，觀察學生在活動中參與的意願和興趣。畢竟生活課程是為了將來能夠完成一個表演習作而準備，這些準備可被用以檢視學生肢體、聲音和想法是否被開發？是否對創作充滿興趣？如果學生學習的興趣高昂，即使無法完成一個完整的動作，只要他表現出對身體和語言表達的自信，就是學習成就的明證。

身為專業的表演藝術教師，必須檢視能力指標和素養指標，從中找到表演藝術教學的關鍵語，然後尋找和安排教學的內容，掌握教學的目標與內容，只要學生在情境中從容的活動，順利的對談，就已經做好表演的準備。至於教學或學生的學習成效是否達到原先設定的標準，則要拉長時間的來觀察，唯有透過一次又一次的活動來檢視，教師才能不斷評估與了解學生是否將原先設定的關鍵行為內化為自己藝術行動的準則。有關檢視和評量的

過程，將借用創造性戲劇的特點，依據這些特質來檢驗所設計的每一個活動，並作為評量的依據。以下說明之：

### 1. 引導式教學

老師是一個引導者，引導著團體成員分享概念和感覺，可以選擇介入或從旁指導，而不是主導者。老師是活動的點火者，要關注的焦點為設計適當的情境，並注意所提出的問題是否能夠引發學生的思考和討論，體認不同的班級可能需要不同的引導方式以順利引發學生的活動能量——這時老師須先觀察學生能否找到關鍵的概念，參與討論和發展創作活動。評量可以利用立即回饋的加分方式，於活動的進行過程中，在分組討論時很容易可以觀察到思考者、行動者和跟隨者。不同的特質的學生如果組合配置得當，善於設計思考的學生會立即跟隨問題找到行動關鍵；有能力的行動者馬上就會選擇實踐方法，帶著其他跟隨者一起完成。

老師必須在引導教學時就能發現不同特質的學生，加以編配在不同的小組中，讓各組學生都能順利進行活動與創作，學生的學習將有加乘的效果。如果每次教學都能夠引導學生進入這樣的學習情境，師生都會發現學習是一種愉快的互動與激勵，自然會給予學習成效最高的評價。

在這樣的狀態下，評量的重點就是互動的過程，老師建立情境，並不斷的激勵學生，觀察學生在參與活動之後是否能夠依據引導的規則，自我激勵學習，進入創作的實際行動。而筆者主張，老師觀察後的激勵就是最佳的評量結果。

### 2. 重視過程勝於演出

生活課程中表演藝術的活動重點在於學生當下的反應，即在過程中所表現的能力，而不是去製作一個演出。每位學生學習起點都不同，藝術更是如此。學生可能是天才型的藝術創作者，在活動中只要老師開頭，這些學生就一路發展下去，經常成為幫助老師引導的案例，這些學生如何賦予他有更大的責任，讓他們學習過程中，不只專心於自己的能力發展，更應該在活動中得到更多的創作經驗和美感累積。

老師必須隨時注意整體性的激勵和個別的激勵。讓優勢表現者能夠達到深度的學習，讓劣勢的學生也能感受到表演與表現的樂趣：如肢體的開展活動，有些學生對於肢體的表現毫無信心，只要願意參與活動可能就給予高度的肯定；而表現較優的學生可以引導他更

具挑戰的動作表現。

筆者認為，生活課程中表演藝術的評量重點是學生在各自學習起點上自我要求的結果，不是總結時所呈現的學習結果而已。表演原就是各自不同角色的分配，每個角色都能發揮應有的特色，才是完美的演出。不管什麼角色，只要盡力的演出都是主角，也都應該得到高度的評價。據此，更顯示表演藝術不應是作品的評量；每一個過程都應當是評量的重點，最後的作品也只是教學過程之一。在實務操作上老師可以用立即加分的方式，給予專注表現者馬上有加分的機會，並在加分的同時說明學生被加分的理由，事實上也是激勵和暗示其他同學有更多的表現。

### 3. 戲劇或舞蹈形式的運用

表演藝術教學重點在於戲劇和舞蹈元素的運用，內容包括肢體、聲音、韻律、美術、對話、角色、情節、節奏感、空間架構、身體即興和能量等。戲劇和舞蹈要素是教學的必要內容，教學就是這些要素的體驗過程。

表演藝術的教學不是訓練。過去藝術教學因為太強調具體要素與技能的練習而被質疑，畢竟技能透過訓練的學習，結果的確會比較顯著，但過以偏重技能的藝術教學並不符合美學教育原理。藝術教育改革的重點是，不要把藝術當技術教學，讓藝術回到藝術本身，讓學生體驗藝術的美感，而不在技術的學習。

表演藝術就是體驗舞蹈和戲劇元素的過程，老師帶領學生運用感官、表現聲音和肢體、展現韻律感、集中專注、展現能量和發展角色情節等創意表現，一次又一次的審美歷程，逐漸累積審美經驗，慢慢培養藝術素養。

教師應觀察學生是否利用身體來表達，而不是只是語言的解釋，如果學生習慣以身體語言，他們的表演能力累積的速度會更快。所以在活動時隨勢注意學生是否經常運用動覺的戲劇和舞蹈的元素，可以評斷學生對於表演藝術的學習成果。

### 4. 團體即興創作

創作是透過群體方式完成的。表演藝術重要之處就是它經常必須透過群體的合作才能完成作品，教學過程也是如此。表演藝術的活動過程經常是技能或創作原則探索後，一群人共同來完成創作。

一段戲劇或舞蹈動作，是有不同角色、遵循某些創作原則，在其中互相激盪，能夠表

現出該組不同的想法；過程中重視的是溝通，缺乏良好的溝通創作是無法進行的。老師在分組時，必須將不同特質的學生有效的分配在不同組別。同學之間相互接納和妥協的技巧，是與人合作的開始。表演藝術創作活動可以快速的評斷學生的人際智能；可以讓學生了解合作的重要性。

事實上，在表演藝術進行一段時間後，團隊合作就會變成必要的評斷目標。相對的，也從表演藝術的創作活動中，發現人類對於團隊合作的確是知易行難。不過，因為不斷的提醒學生合作與接納的重要性，而且從創作的成果，學生也會發現團隊合作是成果完整的重要關鍵，慢慢地，合作會內化成為個人行為。

表演藝術評量就是教學過程的評量，透過元素的體驗，讓學生在學習過程中程為學習的主體，老師在一旁提供可刺激和引發學生思考的問題或動力，引導學生創作，重視團體合作的經驗，藉此模式體驗不同的藝術要素，再次的創作批判。學生在這循環中慢慢的建立對藝術的信心，而後開始有能力從事表演的相關活動與創作。而過程中主要的觀察標準是：活動能否能夠引起學生的興趣，讓學生進入準備創作的情境。唯有引發學生興趣，才能真正讓學生樂於進入表演藝術之門。



圖 1-4-9 團體共同創作是表演藝術評量的重點

## 第二篇 教學實務與教學評量

## 一、單科統整的教學設計案例

林小玉、傅馨儀、陳致豪、廖順約

本篇根據生活課程之特殊性，呈現不同統整模式之教學活動設計，方便生活課程教師依據自身之需求，予以採用、改編或轉化，以促成教學經驗之傳承，及資源之分享共用。

教育部頒布的「九七新課程綱要實施要點」與九二年版課綱，在課程設計與教材範圍中有關視覺、音樂及表演三學門之關係上，有一個重要的差異，即九七新課綱比九二課綱更允許個別藝術之課程與教材發展空間。九七新課綱同時強調針對個別藝術學門特質之教學設計以及統整藝術學門之教學設計，因此明顯有別於九二課綱獨尊主題統整之理念。更具體的說，九七新課綱直陳「課程可依視覺藝術、音樂與表演藝術之個別特質設計教學，或以統整視覺藝術、音樂與表演藝術的學習為原則。」此論點迥異過去九二課綱有關課程設計原則之敘述：「課程設計原則以『主題』統整視覺藝術、音樂、表演藝術等方面的學習，及其他學習領域……得打破學習領域界限，彈性調整學科及教學時數，實施大單元或主題統整式的教學。」此外，在教材編選方面，新課綱也提到藝術與人文之教材範圍「應涵蓋視覺藝術、音樂、表演藝術與其他綜合形式藝術等個別與綜合性的鑑賞與創作。」有別於過去只強調綜合性的藝術教學。

儘管如此，九七新課綱與九二課綱鼓勵統整教學的精神仍大致相同，只有少部分文字做修正。新課綱中闡述統整的原則如下：

「統整之原則可運用諸如：相同的美學概念、共同的主題、相同的運作歷程、共同的目的、互補的關係、階段性過程等，連結成有結構組織和美育意義的學習單元；另外「探索與表現、審美與理解、實踐與應用」融入課程的方式也以統整為原則……課程統整可採大單元教學設計、方案教學設計、主題軸教學設計、行動研究教學設計、獨立研究教學設計等。」另外，新課綱也在實施要點增加「藝術課程與教學應適度融入海洋教育、本土教育、生命教育、環境美育等各種議題，並鼓勵運用媒體教育的資訊科技」之論述，以補充藝術與人文課程與新興議題之融合。

以下，先就音樂、視覺藝術、表演藝術三科個別特質的教學設計提供案例，再就領域內「音樂與表演藝術統整」、「視覺藝術與表演藝術統整」、「音樂、視覺與表演藝術統整」，以及「跨領域的教學統整」等教學設計方案以及教學評量提出案例。(以上引述為林小玉撰稿)

## (一) 音樂

／傅馨儀

表 2-1-1 音樂單科統整教學設計案例

教學單元	胡桃鉗組曲－中國之舞	教學對象	國小二年級學生
教學設計者	傅馨儀	教學時間	八十分鐘(二節)
分段能力指標	1-1-1, 1-1-2, 1-1-3, 1-1-4, 2-1-5, 2-1-6, 2-1-8, 3-1-9, 3-1-10, 3-1-11		
設計理念	由於二年級的學童在音樂節奏的學習上，已有二分音符、四分音符、雙八分音符的學習經驗，因此本教學活動設計旨在以同一主題透過音樂欣賞、律動、樂器演奏不同方式的統整學習來強化舊經驗，並藉由創新的圖譜創作的方式，讓學童進一步體驗作曲家運用音樂符號記錄聲音而成樂譜，並使演奏者能透過共同閱讀樂譜，再次的呈現音樂。		
單元目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能正確拍奏  的四拍組合節奏型。</li> <li>2. 能隨著教師拍鈴鼓的節奏及彈鋼琴的節奏律動。</li> <li>3. 能專心聆賞《胡桃鉗組曲－中國之舞》的影片和音樂。</li> <li>4. 能踴躍發表及回答問題。</li> <li>5. 能認真探索及拍奏樂器。</li> <li>6. 能認真創作及發表</li> <li>7. 能參與展演及欣賞活動並寫下展演及欣賞的感受。</li> </ol>		
教學分析	〈胡桃鉗組曲－中國之舞〉的旋律節奏正好配合此教學單元要教學的四分、二分、雙八分音符的節奏型，因此適合配合節奏、律動、樂器的教學。其曲式為 ABAB'，樂曲的時間長度約為一分鐘，很適合做為第一階段學童音樂欣賞的教材。再者，透過影片的欣賞，可讓學生觀察及感受外國作曲家及編舞家眼中的「中國舞」是什麼樣子，及其創作的表現方式與學童印象中的「中國舞」有何不同，讓學生比較不同族群、文化創作的觀點，並嘗試創作自己的「中國之舞」。		
教學資源	鋼琴、黑板、節奏卡、鈴鼓、胡桃鉗影片、CD 與音響設備、節奏譜、圖形譜、鈴鼓、響板、三角鐵。		

表 2-1-1 (續)

時間	活動過程	教學資源	教學評量	能力指標	指導說明
3分	<p><b>【第一節】</b></p> <p>一、引起動機 (共 12 分)</p> <p>(一) 音感活動一：. 複習  的節奏</p> <p>1. 教師以鈴鼓拍奏  的四拍組合節奏型，並請學生坐著以拍手方式模奏。第二次可加上強、弱、漸強、漸弱、快、慢等做音樂表現性的變化，再詢問學生有無感受到和第一次有什麼不一樣(-)。</p>	節奏卡	觀察評量—— 能專心聆聽並正確拍奏。	2-1-6  1-1-1	教師拍奏鈴鼓時，  可用手指拍奏，  可用拍奏加上搖鈴使其音值延長。
3分	<p>(二) 音感活動二：聽節奏加上律動</p> <p>1. 教師請學生起立分散站立，聽教師拍完四拍鈴鼓的節奏再跟著律動。聽到 ，用走步律動；聽到 ，用小跑步律動；聽到 ，用轉一圈的方式律動。學生逐漸熟悉後，教師可將聽音律動的規則改為學生的律動與老師拍奏同步進行，即老師一拍奏學生立即反應而律動。</p>	鈴鼓	真實評量—— 能聆聽節奏並律動	1-1-2	
2分	<p>2. 教師以上述的節奏組合用鋼琴即興彈奏旋律，請學生以相同的律動方式分組做節奏的律動。</p>	鋼琴	真實評量—— 能聆聽節奏並律動	1-1-2	教師可先請幾位學生示範並提醒學生注意聽鋼琴所彈出音樂的節奏。
8分	<p>二、發展活動 (共 22 分)</p> <p>(一) 影片欣賞：</p> <p>教師說明有些音樂家寫的音樂特別是給舞者跳舞的，例如柴科夫斯基的作品—胡桃鉗。教師播放《胡桃鉗》芭蕾舞劇中的〈中國之舞〉一段給學生欣賞，並且先不告訴學生樂曲的名稱，請學生欣賞完後猜猜看這段音樂是描述哪一個國家的舞蹈？理由為何？等學生猜完後老師才公佈答案。</p>	胡桃鉗影片 DVD、電腦、音響、投影機	觀察評量—— 能專心聆賞	2-1-5  2-1-8	

表 2-1-1 (續)







時間	活動過程	教學資源	教學評量	能力指標	指導說明
8分	(二) 音樂欣賞：教師播放〈中國之舞〉的 CD 給學生欣賞，請學生一邊聽音樂，一邊跟著老師用手拍奏固定拍。注意隨著音樂的強弱做拍奏力度的變化。	〈中國之舞〉CD 音響設備	實作評量—— 能正確拍奏	2-1-6	教師選擇演奏速度較慢的〈中國之舞〉CD 版本來做欣賞及律動教學，或自行以鋼琴彈奏（如譜例 2-2-1）
8分	(三) 音樂律動：教師請學生分散站立，教師以  用走步律動；  用小跑步律動；  用轉一圈的方式律動設計（如譜例 2-1-1）貫穿全曲，播放音樂並請學生聽音樂中的節奏，模仿教師的動作與步伐律動。	CD 音響設備	實作評量—— 能正確律動 能正確律動	1-1-3	
8分	三、綜合活動 (一) 節奏練習：教師請學生坐回原位，問學生剛才律動時是否發現出現過哪些節奏？學生回答後，教師再展示節奏譜（如譜例 2-1-2），請學生再聽一次 CD 音樂並同時拍唸節奏。  ～第一節完～	節奏譜 CD 音響設備	問答評量—— 能踴躍發表 實作評量—— 能正確看譜拍唸 節奏	1-1-3	
4分	【第二節】 一、引起動機（共 10 分） (一) 音感活動一：				
	1. 複習上次聽教師拍完四拍鈴鼓節奏再跟著律動的活動。聽到  ，用走步律動；聽到  ，用墊腳小碎步律動；聽到  ，用轉一圈的方式律動。第二次縮短學生聽完後立即反應律動的時間為兩拍。（但教師仍以四拍節奏為一個段落）		觀察評量—— 能專心聆聽並正確律動	2-1-6 1-1-2	
3分	2. 教師播放〈中國之舞〉的 CD 音樂並請學生隨著主要旋律節奏做以上的律動。	CD 音響設備	觀察評量—— 能專心聆聽並正確拍唸節奏。	1-1-3	
3分	3. 教師請學生坐下，並且展示上次〈中國之舞〉的節奏譜，請學生再聽一次 CD 音樂並且同時拍唸節奏。	節奏譜			

表 2-1-1 (續)

時間	活動過程	教學資源	教學評量	能力指標	指導說明
5分	二、發展活動 (一) 探索樂器的聲音與演奏方式： 1. 教師拿出三種樂器－鈴鼓、響板、三角鐵，將學生分成三組，並且每組分配一種樂器，輪流讓三組探索該組樂器可能發出的聲音及演奏方法，並請幾位學生發表他們的新發現。 2. 教師向學生示範配合這首樂曲三種樂器個別要用到的演奏方式，讓學生有短暫練習的時間。	鈴鼓、響板、三角鐵	真實評量—— 能認真進行探索	1-1-1	教師引導學生探索樂器時可以一次只讓一組探索某一種樂器。
15分	(二) 討論記錄聲音的圖形或符號 1. 教師問學生此種演奏方式發出的聲音可以用什麼圖形或符號紀錄下來？請幾位學生上台發表並畫在黑板上，教師再帶領所有學生討論，這些記錄聲音的圖形和符號與原本的聲音有沒有代表性？ 2. 教師請每位學生練習創作自己的記譜圖形記號在學習單上。(附錄一) 3. 看譜演奏：教師展示配合此樂曲樂句大家創作出的圖形譜，請每位學生看自己創作的譜演奏一次。再配合 CD 音樂看譜演奏一次。	學習單	問答評量—— 能踴躍發表  真實評量—— 能進行樂器練習活動	1-1-4  3-1-9	
5分	三、綜合活動 1. 欣賞與展演：教師將全班分成兩大組，每一組中有一半學生負責配合音樂跳舞律動，另一半負責樂器演奏，分兩次讓兩組輪流展演與欣賞。	黑板 圖形譜 CD 音響設備	實作評量—— 能認真創作及發表	3-1-11	
5分	2. 發表：每次展演完後，請欣賞的學生發表欣賞的感受與建議，並寫下自評與互評的學習單。(附錄二)	評量表	實作評量—— 能正確演奏  發表評量—— 能參與展演及欣賞活動  情意評量—— 能寫下展演及欣賞的感受	3-1-10	

(譜例 2-1-1)

### 胡桃鉗組曲

柴科夫斯基

中國之舞

Piano

(A組學生配合八分音符節奏做小跑步的律動)

(B組學生:走 走 跑跑 轉 走 轉) (A組)

5

學生配合八分音符節奏小跑步律動 (B組走 走 跑跑 轉 走 轉) (A組)

9

配合八分音符節奏小跑步律動 (B組走 走 跑跑 走 跑跑 走 轉) (A組)

13

配合八分音符節奏做小跑步律動 (B組走 走 跑跑 走 跑跑 走 轉)

(譜例 2-1-2) 中國之舞節奏譜


(附錄一) 學習單一



# 創作自己的音樂符號

班級\_\_\_\_\_ 姓名\_\_\_\_\_ 座號\_\_\_\_\_

- 一、小朋友，聽完老師示範的樂器所發出的各種聲音，請你在下面的方格中畫出可以代表這種聲音的圖形符號。例如：快速連續敲打三角鐵發出的聲音，可以用~~~~的圖形符號表示。

用手指關節敲奏鈴鼓鼓皮的聲音	用手搖鈴鼓發出的長音
用手指拍奏響板的聲音	用金屬棒敲三角鐵的聲音

- 二、請你用上面的圖形符號，配合 CD 所播放的《胡桃鉗—中國之舞》音樂，創作一段自己的音樂圖形譜：(下圖的方格每一格代表一拍，請在每格中紀錄一拍的圖形符號)


(附錄二) 學習單二

# 超級大明星

欣賞完同學們的表演，請用星星記號給他們評分，並且寫出值得讚美的優點，以及想建議他們改進的部份：

被評分的組別：\_\_\_\_\_ 評分者：\_\_\_\_\_

評分項目	得分(請塗星星表示你給的分數)
配合音樂舞蹈律動的表現很有創意	☆☆☆☆☆
配合音樂演奏樂器的表現節奏正確而整齊	☆☆☆☆☆
小組員之間能彼此合作	☆☆☆☆☆
表演時的感情、表情生動自然	☆☆☆☆☆
他們總共得了_____分	

我想讚美他們的部份是：\_\_\_\_\_

我想建議他們改進的部份是：\_\_\_\_\_

## (二) 視覺藝術

／陳致豪

### 1. 心象表現教學例舉

表 2-1-2 視覺藝術教學設計案例——心象表現

教學單元	我的生日	教學對象	國小一年級學生
教學設計者	陳致豪	教學時間	八十分鐘(二節)
分段能力指標	1-1-2、1-1-3、2-1-6		
教學特徵	心象表現		
設計理念	生日對多數學童而言，可能是相當期待的。引導學童對某些特別日子，能夠更深入的思考它的意義，從而有充分的自我表現動力，這樣才能夠培養學童發展更豐富的內在心靈感受。		
單元目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解生日對自己所具有的特殊意義。</li> <li>2. 能構想怎麼表現自己過生日的感受。</li> <li>3. 能描繪自己過生日的情景，或自己所期待的過生日方式。</li> </ol>		
教學準備	教師：分享自己印象最深刻的生日景象一則。 學生：四開圖畫紙、繪畫用具。		
教材分析	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 題材說明：               <p>藉由生日—這個對每個人而言具有獨特意義的題材表現，讓學童透過對生日的領略與感受，運用繪畫的方式呈現自己腦海中的生日情景。如此一來，一方面可讓他們體驗如何將心中的意念轉換成視覺圖像描繪呈現；另一方面則可幫助他們建立個人獨特的造形圖式。這樣的表現過程，是建立兒童自信心與自我了解的最佳途徑。</p> <p>為了避免學童在表現此題材時，只留於生日具體人物、場景的刻畫，忽略了積極表現人物的表情動態及人物與場景間的互動關係，本教學活動以「生日具有什麼特別的意義？」這個問題來引發兒童對生日的深刻想法，激發兒童從深刻的想法中，選取對個人而言最有意義的畫面。</p> </li> <li>2. 教學策略：               <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 本活動的引導階段，旨在讓學生進行討論與發表，從中去回憶、整理舊經驗，思索過生日的方式與願望。就如作文一般，學生要先整理感受的經驗，構思想要表達的內容及文章的結構。</li> <li>(2) 對於沒有「過生日」經驗的學童，教師應該設法引導他們朝向「生日的願望」或「真正想過怎樣的生日」來思索，讓學童透過想像來擁有和別人不同的過生日方式，以便他們將來面對自己生日時，能較深入去感受。</li> </ol> </li> </ol>		

表 2-1-2 (續)

	(3) 可以在班級舉辦小型的慶生會，營造輕鬆的教室氣氛，讓學生體驗過生日的臨場情景；也可以在上本活動的前一天，告知要表現的題材，讓學生先想想，或和家人討論有關自己過生日的點滴情形，藉此以增進家庭討論的氣氛。		
教學流程			
階段	學習活動	指導重點	評量要點
引導討論與發表 10分	<p>一、想想自己是怎麼過生日的？</p> <p>1. 教師先分享自己過生日的情景，引發過生日的討論話題。</p> <p>2. 討論與發表：</p> <p>(1) 生日是哪一天？</p> <p>(2) 是否問過媽媽當時生下你的感覺？</p> <p>(3) 每次快到生日時心裡有什麼感覺？</p> <p>(4) 家人怎樣過生日？</p> <p>(5) 生日當天的心情如何？有沒有特別的事發生？想不想讓人知道你的生日？</p> <p>(6) 哪些人最關心你？生日當天希望他們和你一起過生日嗎？</p> <p>(7) 希望怎樣過特別的生日？生日的願望是什麼？</p> <p>(8) 知道家人、朋友的生日嗎？想不想幫他們過生日？</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>講述時要強調參與的人物角色、自己對他們的感覺、過生日的方式、最難忘的情景等。</li> <li>鼓勵學童在分享自己的想法時，要盡量大膽發表；教師亦要針對每個人所發表的經驗，加以正面回應。</li> <li>提示學童在進行發表與聆聽發表的同時，可以開始構思、選擇繪畫所要呈現的人物、情境、地點及相關事物。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>是否對過生日的意義有較深入的認識。</li> <li>能否思考自己過生日時的感受或期望。</li> </ul>
構思與表現 60分	<p>2. 把自己的感受畫出來：</p> <p>(1) 依據前面的討論與發表，構想自己所要呈現的內容。</p> <p>(2) 構思畫面所要呈現的內容與相關造形上的需求：場景地點、相關設施、人物角色與特徵，過生日的過程。</p> <p>(3) 構思後，依序在圖畫紙上描繪出來。</p> <p>(4) 考慮主題人物在畫面上的位置、臉部的面向、身體動作及與其他人物的關係。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>向學生提示表現的主角為他們自己，故他們應將自己的特徵、感覺表情、與他人互動的情形列為描繪重點。</li> <li>提示使用粉臘筆塗繪時，要注意疊色效果與粉臘筆渣、筆頭的清潔。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>是否能表現較特殊的過生日方式。</li> <li>是否能描繪出自己心目中過生日的情景。</li> </ul>

表 2-1-2 (續)

	(5)加上生日的活動細節描繪。	<ul style="list-style-type: none"> <li>提示人物描繪的細節，如姿態、服飾與場景的特色等。</li> </ul>	
發表與欣賞 10分	<p>3. 分享自己所畫的內容：</p> <p>(1)說明自己所描繪內容。</p> <p>(2)分享畫面中，自己感到表現滿意處與特別的造形。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>分享重點為「如何表達生日的情景？」、「得意處與表現心得」。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>是否能敘述自己繪畫的內容與想法。</li> <li>是否能發現同學對生日的不同表現的特色。</li> </ul>
兒童表現賞析（作品表現評量參考）			
 <p>圖 2-1-1 打開我心愛的生日禮物</p> <p>「我的朋友陸陸續續的到家裡來，我一一向他們打招呼，桌上放滿生日禮物，其中一個是我最喜歡的禮物（畫面左邊黃色禮盒），打開（畫面下方那個長條、點狀物是綁禮盒的緞帶；其上方紫色看起來比較雜亂的線條，代表打開緞帶『咻』的聲音）後，裡面有兩隻可愛的寵物玩偶，我趕緊用繩子把牠們綁住以免牠們跑掉……。」以上是作者對畫面的說明，這張畫經過其分享敘述後倍覺可貴，畫面雖然沒有很豐富的色彩表現，但作者運用畫面以同時呈現「時間」的活動軌跡，這種表現猶如將畫面當成說話一樣，呈現出很特別的表達方式。</p>		 <p>圖 2-1-2 生日那天我有很多願望</p> <p>作者把希望怎樣過生日的想法表達出來：「希望生日那天，我能擁有一個好幾層的大蛋糕，可以請所有的好朋友吃。穿著爸爸送的直排輪鞋（很多輪子），手上拿好幾球的甜筒，禮盒底下裝有彈簧，這樣才新奇！生日那天，我有好多說不完的幻想與願望……。」</p>	

表 2-1-2 (續)

 <p>圖 2-1-3 過生日吹蠟燭之前的時刻</p> <p>圖中黑色的不規則線條塗繪是有意義的，作者表達出過生日吹蠟燭的那一刻，天地頓時黑暗，但蛋糕是最重要的東西，所以不能塗黑，在畫面左邊黑暗中隱約還可看到兩個藍色的臉圈。這張畫在蠟筆技法的塗繪與人物的描繪上，雖然屬於發展低落的程度，但由於孩子大膽畫出自己獨特的生日經驗，仍應該給予孩子積極而正面的肯定。</p>	
---	--

## 2. 基本技法教學例舉——水彩基本技法

表 2-1-3 視覺藝術教學設計案例——水彩基本技法

教學單元	外太空奇遇記	教學對象	國小二年級學生
教學設計者	陳致豪	教學時間	120 分鐘(三節)
分段能力指標	1-1-2、1-1-3、2-1-6		
教學特徵	基本技法、造形遊戲、美感成長		
設計理念	<p>水性顏料的使用在視覺藝術表現上佔有重要的地位，學童從小就有接觸水性顏料的機會，也漸漸養成許多操作上的習慣，然而各種工具基本上都有機械原理或人體工學上的設計因素，所以在操作程序和使用方法上，自然也具有正確性的要求或限制，若沒有機會讓兒童體驗這些正確性的基本用具操作，恐會影響其表現效能與技法的運用。</p>		

表 2-1-3 (續)

	<p>本教學主要是讓兒童練習水彩的基本用法，其中有用具的功能、顏料與水分的控制及運筆的操作等關鍵性的表現能力養成，但為了避免教學活動流於枯燥的技術性訓練，擬透過具有趣味性與想像力的題材表現，來讓兒童反覆練習水性顏料的使用，以達熟練的機會。</p>
<p>單元目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 懂得如何選擇適當的水彩用具及基本準備項目。</li> <li>2. 了解使用水彩用具的基本方法。</li> <li>3. 能透過題材的想像，練習水彩的各種描繪技法。</li> <li>4. 能以嚴謹的態度，操作用具及加以妥當的收拾。</li> </ol>
<p>教學準備</p>	<p>教師：水彩用具（12 色水彩顏料、調色盤、大中小水彩筆各一支、抹布）、四開圖畫紙。</p> <p>學生：同教師</p>
<p>教材分析</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 題材說明： <ul style="list-style-type: none"> <li>本題材有訓練目的需求，所以不完全開放給學生做心象的想像表現。先由教師虛構一個外太空星球誕生的故事，讓學生藉由一個個操作步驟來呈現故事的發展。以下將故事及每個步驟操作的內容簡述如下： <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 外太空誕生了很多星球，每個星球都有自己的顏色。 <ul style="list-style-type: none"> <li>* 活動目的說明：學生必須運用畫點的方法，描畫出大小不同、相互錯落佈滿圖畫紙的彩色星球，藉此來練習沾、調色的水分控制及洗筆的標準動作。</li> </ul> </li> <li>(2) 要開始做外太空的探險，所以先選定一個顏色的星球出發，原則上從哪個星球出發就要沾調出該星球的顏色當作燃料，以辨識太空船運行的軌跡，而且最好每條軌跡要有變化。 <ul style="list-style-type: none"> <li>* 活動目的說明：透過太空旅行的步驟安排，讓學生能夠沾調出較多量的顏料，以畫出飽和的線條，藉此練習線條的描繪技法及各種不同線條的變化表現。</li> </ul> </li> <li>(3) 從每條太空船運行的軌跡交疊空間裡，尋找星球間的共同開發區域。 <ul style="list-style-type: none"> <li>* 活動目的說明：旨在讓兒童將線條間的空間用不同色彩來塗佈，以練習色彩的塊面塗繪。</li> </ul> </li> <li>(4) 欣賞奇異的外太空景象。 <ul style="list-style-type: none"> <li>* 活動目的說明：藉此讓學生欣賞自己的圖面中由點、線、面構成的抽象造形，擴展他們對非具象造形的美感感受與視覺經驗，從而習得珍惜自己獨特作品表現的態度，以建立表現的自信心。</li> </ul> </li> </ol> </li> </ul> </li> <li>2. 工具材料分析： <p>本教學活動假設學生的起點行為，是從未學習基礎水性顏料使用技法。因此教師在課前準備方面，必須先對水性顏料的用具，做充分的討論和介紹，並且要求學生將準備工作做好。水彩基本技法教學必須準備的五樣用具，包括水彩顏料、水彩筆、筆洗水桶、調色盤與抹布，缺一不可。其各項說明如下：</p> </li> </ol>

表 2-1-3 (續)

	<div data-bbox="605 443 1417 965" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="611 981 897 1010" data-label="Caption">圖 2-1-4 水彩用具的基本項目</div> <div data-bbox="560 1048 1492 1469" data-label="List-Group"> <p>(1)水彩顏料：以準備十二色管裝水彩為主，一般分錫管、塑膠管兩種填裝，性質方面則有透明、半透明、不透明等。小學階段以選擇不透明且較經濟之學生用水彩為主。(廣告顏料本身覆蓋性強，大多運用於較大面積的塗佈或均勻色調的表現，相關的基本技法必須另行討論。)</p> <p>(2)水彩筆：一般分為圓筆及平筆(扁筆)兩種，大小依號數由大至小漸減，圖例各號數為實際尺寸，可供參照。一般水彩筆以小(2~6號)、中(8~14號)、大(16~20號)各一支為主，收納時放入筆卷保存。原則上須準備大、中、小圓筆各一支。選擇水彩筆的標準：毛質細密、有光澤。含水量多、彈性佳。筆毛不易脫落。筆桿、筆管、筆毛連接堅固，用手壓平時，筆毛排列整齊，迅速回復原狀。</p> </div> <div data-bbox="856 1491 1184 1951" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1197 1890 1492 1951" data-label="Caption">圖 2-1-5 水彩筆圓筆的號數大小比較</div>
--	--

表 2-1-3 (續)

(3) 筆洗桶：為培養學生正確的使用態度，以選擇三格筆洗桶為佳，避免使用置於平面容易倒塌的水袋。這類筆洗桶的市售產品很多，以開口大、深度夠、易收拾者較佳。也可利用三個空罐以膠帶綁緊製成筆洗桶，既經濟且效率又佳，更能培養學童自己製作用具的好習慣。



圖 2-1-6 擁有三格的筆洗桶

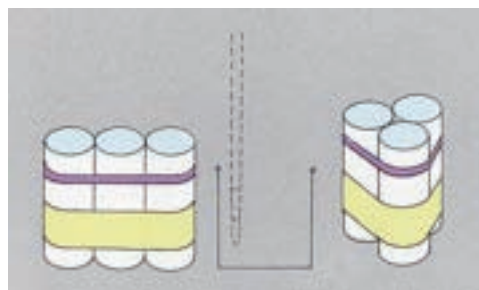


圖 2-1-7 自製的三桶筆洗罐

(4) 調色盤：選擇質輕、面寬、有深顏料格、白色底、具親水性質料，顏料格至少需要十二格者。形式方面，則以有拇指孔，容易握拿及可摺疊收納為主（市面上有橢圓形結合梅花盤的產品也可用）。



圖 2-1-8 可摺疊有深顏料格的調色盤

避免使用下圖盒蓋式調色盤，因其面積小、格子淺，使用效率差，收拾時容易汙染。一般單片式的塑膠調色盤，只適合共用於廣告顏料的造形遊戲教學，並不適合個人的水彩顏料應用。

表 2-1-3 (續)

	 <p>水格太少</p> <p>顏料格太淺</p> <p>顏料格太小，不利於沾筆</p> <p>圖 2-1-9 較不適合個人水彩顏料應用的調色盤</p> <p>(5) 抹布：是水彩基本技法教學的必要工具，在水彩畫教學和兒童操作的成效上，都具有決定性的影響，不可輕率應付。以吸水性好且具相當面積、厚度者為佳，舊的毛巾亦適用，能準備兩條更好。</p> <p>3. 操作步驟的指導與示範</p> <p>除了熟悉各項工具的功能之外，最重要的是須以嚴謹及專注的態度，按部就班的完成每項工作步驟，缺一不可。教師應在教學過程中特別注意，每一個小細節都是學習及評量的重要指標：(以下示範均為右手操作)</p> <p>(1) 教師分發圖畫紙：學童拿到圖畫紙後，先在背面寫上名字，以避免翻面使用，或在作品未乾時翻面寫名字，而汙染、破壞了畫面。</p> <p>(2) 指導各項用具的擺放位置：排列的原則，以順手的工作程序及場地大小為考量，除了各項工具的定位外，顏料盒擠完後就收拾於抽屜中待用，不用的筆放在抹布上，不可插在水中。</p> <p>(3) 擠顏料：在繪畫之前，均應先將各個顏料格擠上顏料，其順序依各色系深淺排列，如顏料可按照寒暖色系及顏色深淺排列，見下圖：</p>  <p>圖 2-1-10 各色顏料建議在調色格上的位置</p>
--	---

表 2-1-3 (續)

教師可視教學實際可行的情況，讓學生自己決定要擠的顏料色數，但仍須強調那一種顏色該擠在那一個位置。

(4)裝水：筆洗桶裝水，每格以裝七~八分滿為原則，太滿容易濺灑出來，太少則洗淨效率欠佳。

(5)調顏料的方法：

a. 沾水、溼筆、控制水分：

在沾顏料之前，先拿一支中筆壓到桶底沾溼，並在桶緣或抹布上拖一下，控制筆上的水量。



圖 2-1-11 沾水圖示

b. 持調色盤、沾顏料、調顏料：

無論任何調色盤，均應將調色盤穩持於非執筆的另一手。然後將筆毛前半段輕緩插入顏料格中沾出，在盤上均勻調色，注意調色面積不宜太大，並需將筆順著筆毛方向壓到底，同時翻轉筆桿，讓筆毛全身、各面都沾調到顏料，才能調得均勻。有很多學生會忘了調勻顏料，從格子中沾了顏料就直接要在紙上畫，教師必須特別加以注意與提醒。



圖 2-1-12 執調色盤方式

表 2-1-3 (續)

	<p>(6)畫點：將顏料以中型圓筆調勻並達到水分適中的程度，輕輕往紙面壓下一半便提起，而不重覆塗抹。</p> <div data-bbox="865 521 1127 768" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: right;">圖 2-1-13 畫點</p> <p>(7)洗筆的方法：要換用別的顏色時，將沾了顏料的筆插到底部，用手腕震動洗筆，較易洗淨。每一次都要在同一格水中洗筆，水混濁了以後，還是在這一格洗第一次，然後在抹布上拖乾筆，再用第二格的水洗一次，筆就能洗淨，第二格也不易混濁，而第三格一直是備用的清水。若筆太乾時，可利用第三格乾淨的水，將筆毛輕輕在水面沾溼即可繼續調色，注意此格的水要盡量保持乾淨。</p> <div data-bbox="664 1070 1363 1384" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">圖 2-1-14 筆洗桶的用法</p> <p>(8)畫線及運筆：換成大筆畫線，手執筆桿的中央或上端，和紙面保持 <math>45^{\circ} \sim 60^{\circ}</math> 的角度。描繪時不可太用力按壓到底，應順著筆毛方向運筆，自然輕鬆的描繪線條，顏料不足時再重新沾顏料或調水，並利用沾水或抹布隨時整理筆尖，不可太溼或太乾。沾太多顏料和水分容易產生滴流狀，不利於運筆；沒有順著筆毛方向運筆則容易使筆毛開叉，無法畫出勻稱的線條。</p> <div data-bbox="772 1682 1223 1977" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: right;">圖 2-1-15 畫線的用筆方法</p>
--	--

表 2-1-3 (續)

	<p>4. 收拾用具及場地</p> <p>(1)洗筆：留下最大支的筆準備洗調色盤，其他的筆在第三格乾淨的水中洗淨，用抹布擦乾。</p> <p>(2)洗調色盤：調色盤的儲色格在上方，為避免水分流入，應將調色盤斜靠在髒水格邊上，盤角在水格內，刷洗時水才不會流到桶外。用大筆沾第二格的水，從最高的位置刷洗，顏料水會往下流入髒水格內，全部刷完後，再沾第三格清水洗淨盤面，水彩筆也同時可以洗淨。最後用抹布擦乾筆和調色盤的水分。上述的方式，不必再浪費一滴水，就能將全部用具清理乾淨，這是周密思考和最佳程序的具體表現。</p> <div data-bbox="600 869 1430 1272" data-label="Image"> </div> <p>圖 2-1-16 洗調色盤的步驟</p> <p>(3)倒水：小心的將水倒掉一大半，剩下小半桶水，輕輕搖晃幾下讓桶底的沉澱物浮起，再將水倒光，筆洗桶就比較乾淨。</p> <p>(4)收拾：筆務必要擦乾，用手指理直筆毛和筆尖，要用筆卷捲緊收存，才能維護筆的性能和壽命。最後用抹布擦乾各項用具及工作桌的殘留水分，就可以收存全部用品了。而抹布在課後或回家後，要洗淨晾乾，下次使用才方便。</p>
--	---

表 2-1-3 (續)

教學流程			
階段	學習活動	指導重點	評量要點
說明討論與示範 40分	<p>一、準備好水彩用具，將之擺放在適當位置。 (以下操作以在普通教室上課為準，若在學校美勞專科教室上課時，各項用具擺放可參考教材分析之全圖。)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 先把帶來的水彩用具全部擺放在桌上。</li> <li>2. 拿出筆洗水桶，擺放在桌腳後方(習慣右手操作者放右方；習慣左手操作者放左方)。</li> <li>3. 將抹布摺疊後，平鋪在筆洗水桶之後方。</li> <li>4. 將水彩筆躺在抹布上。</li> <li>5. 桌上剩下水彩顏料及調色盤，等顏料擠好後，將水彩顏料放在抽屜內以隨時添加使用；調色盤拿在手上。</li> <li>6. 此時桌面清空，老師發下圖畫紙。</li> <li>7. 練習身體移出座位，小心雙腳不要踢倒筆洗桶。</li> </ol>	<p>◎檢查學生攜帶的各項水彩用具，並依教材分析 2. 工具材料分析中之要點，來講述並提示兒童參照與了解。</p> <p>◎由於學生桌面大小只能放置一張 4 開圖畫紙，沒有多餘的空間擺放筆洗桶與抹布，所以將這些用具擺放在地上。雖然學生不小心會踢翻，但可以當作一種注意力的訓練，提醒他們下課休息要踏出桌以前，必須留意腳邊的筆洗水桶，這樣也能養成學童在教室輕聲步行的習慣。</p> <p>◎筆洗水桶在地上，學生洗筆時必須彎腰才能操作，藉此讓他們活動身體、專注操作，應該不算是虐待他們。筆洗水桶不放在桌面，也可避免翻倒弄髒圖畫紙。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 能依序將用具擺放妥當</li> <li>• 出入座位不會踢到筆洗水桶</li> </ul>
	<p>二、示範並說明水彩用具的各種用法(參考教材分析 2. 工具材料分析 3. 操作步驟的指導與示範)</p>	<p>◎若學生攜帶的用具不符合規定，教師說明時，盡量鼓勵其向家長說明原因並力求更換，以便以後能有較佳的表現。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 能檢視自己所攜帶的用具是否恰當</li> </ul>

表 2-1-3 (續)



<p>操作與表現 60分</p>	<p>三、一面說明太空奇遇的故事一面操作：</p> <p>1. 外太空誕生了很多星球，每個星球都有自己的顏色：</p>  <p>圖 2-1-17 沾取顏料並調色</p>  <p>圖 2-1-18 用點畫出星球</p>  <p>圖 2-1-19 用點畫出星球</p> <p>2. 要開始做外太空的探險，所以先選定一個顏色的星球出發，原則上從哪個星球出發就要沾調出該星球的顏色當作燃料，以辨識太空船運行的軌跡，而且最好每條軌跡要有變化。</p>	<p>• 向學生提醒下列圖示之重點：</p>  <p>圖 2-1-20 三格均裝八分滿的水</p>  <p>圖 2-1-21 依照顏料格的顏色位置擠出適量的顏料</p>  <p>圖 2-1-22 在第一格洗筆</p>  <p>圖 2-1-23 洗完筆後在邊緣刮除多餘的水分</p> <p>◎提醒兒童筆洗水桶三格的正確用法與洗筆順序，洗筆時不論第一格有多髒一律都先在第一格將顏料洗除，然後用</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 能按照說明一步步做到</li> <li>• 能專注請聽教師說明的各項要點並實際執行</li> <li>• 能自主決定顏色的描繪及位置</li> </ul>
----------------------	--	---	--

表 2-1-3 (續)

	 <p>圖 2-1-24 畫出太空船運行的軌跡</p>  <p>圖 2-1-25 畫出不同線條變化的運行軌跡</p>  <p>圖 2-1-26 運行軌跡有粗有細變化多</p> <p>3. 從每條太空船運行的軌跡交疊空間裡，尋找星球間的共同開發區域，把不同的區域選用不同的顏色來塗繪。</p>	<p>抹布將殘餘的顏料擦除，再到第二格裡洗淨，如此才會乾淨。</p> <p>◎提防兒童沒有經過第一格水洗就直接放入第二格洗。</p> <p>◎若依照上述嚴格洗筆的操作，本單元上課期間不必換水，而且最後還可以用水桶的水將調色盤洗乾淨，這一切要歸功抹布發揮的效能。</p>  <p>圖 2-1-28 在第一格無法將筆洗乾淨時再到第二格洗</p>  <p>圖 2-1-29 隨時運用抹布將筆上多餘的顏料及水分擦乾</p> <p>◎提示兒童做不同線條的變化，而且顏料要調夠分量，避免線條畫到一半沒有顏料產生不良的效果。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 能畫出不同變化的線條</li> <li>• 能正確的洗筆</li>   <li>• 能均勻地圖繪塊面</li> </ul>
--	---	--	--

表 2-1-3 (續)

	 <p>圖 2-1-27 每個區域填上不同的顏色</p>  <p>圖 2-1-30 運用筆尖的地方小心的圖繪</p> <p>4. 奇幻的太空景象產生了</p>  <p>圖 2-1-31 完成作品</p>	<p>◎塊面的塗佈也可嘗試混色。讓兒童自行發現兩種顏色混合的效果與表現運用。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 能將用具妥當的收拾與整理</li> </ul>
--	---	--	--

表 2-1-3 (續)

5. 收拾與整理



圖 2-1-32 取用最大支水彩筆沾水桶中的水洗調色盤



圖 2-1-33 耐心的洗，終會把調色盤洗乾淨



圖 2-1-34 小心用抹布擦拭調色盤，不要碰到顏料格裡的顏料，顏料格裡的顏料都很乾淨，表示在繪畫過程中筆洗得很乾淨。

表 2-1-3 (續)

	 <p>圖 2-1-35 最後筆洗桶的清水將水彩筆洗乾淨並用抹布擦乾收好</p>		
發表與欣賞 10分	<p>四、分享自己所畫的心得：</p> <p>(1)說明自己在描繪練習過程中收穫最大的是什麼、發現水彩用具的使用有何新發現？</p> <p>(2)分享畫面表現滿意處與特別的造形及對畫面的造形聯想</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 是否能敘述自己繪畫中的發現。</li> <li>• 是否能從抽象的圖案造形中發現色彩的變化與聯想圖案</li> </ul>

### (三) 表演藝術

／廖順約

這部分是探討生活課程中的表演藝術活動規劃。表演是人類結合肢體、聲音和思想表達的活動，正式的表演牽涉到比較高階的能力，如何將這些能力變成低年級的學童可以感受而且可以實踐的課程，筆者主張透過遊戲為主的體驗教學是比較適合的方式。所以，生活課程中的表演藝術應該強調遊戲活動的安排，讓學童藉由體驗、感受表演藝術的元素，來增加表演所需的感官、肢體與聲音方面的能力。

本教學案例不以教學單元的方式呈現，而是以學習主題和表演概念為主，簡單描述教學的內容和方法，並列出參考遊戲的活動名稱，讓每種表演元素和概念都能夠在學生上課中實際體驗。老師可以參照使用，也可以保留遊戲的方法但轉換不同的內容。唯一不變的原則，是必須掌握：遊戲的目的是讓學童的肢體、語言表達和思考更靈活。

以下列出的教學活動並沒有加註教學時數和使用年級，老師可依據教學需求做時間的安

排。希望老師能在生活課程的觀照下，將活動有效的帶入學習之中，結合教學單元，或作為引起動機的活動，或延伸學習的加強活動，或作為緩和學生學習情緒的調節活動。

以下呈現的活動內容，是從元素體驗開始，逐漸發展到簡單故事的情節創作。表演最重要的發展在於「肯動」—學生願意參與活動，然後是「能動」—學生可以自在的運用身體和聲音。活動設計的目的都是在引發學生動起來，過程就像將泥塊混入水中，必須不斷的攪拌，泥塊才能融入水中；反過來，要讓水能夠澄清下來，就必須靜下來，讓泥土自我沉澱。課程安排是想辦法讓學生動起來，去玩表演元素，思考沉澱後可能釋出了大部分，但加上不同元素再次帶動。活動內容純粹以學生的當下體驗為主，學生會經由自我機制吸收，不必過於強調標準的達到。

下列的生活課程中的表演藝術課程規劃，老師們可以根據學生的興趣與經驗，酌加採用。活動選材自劇場遊戲、兒童創意肢體活動、兒童創意戲劇及各版本的生活課程教科書中，選材指標為適合讓低年級的學童參與的遊戲活動。活動可以重複的運用，也可蒐集類似的活動來取代。在教學實際案例的部分，就不再贅述那些學校老師常使用的遊戲，或那些從生活經驗或相關書籍中就可參考得到的遊戲。本章旨在將每個主題概念列出幾個教學實例，提供老師們教學參考。但教學最重要的還是老師對於課程的深入程度和教材的選擇，這些教學案例只是提醒老師表演藝術教學的一種思考模式。

接下來將教學實際案例部分作部分案例的呈現，教學的方式在於老師變化，筆者教學時也常參考一些教學資料，然後依據教學現場的狀況作調整，老師參考使用時也應依據學生的需求作即時的調整或修正。

表 2-1-4 表演藝術課程規劃

學習主題或概念	教學內容與方法	教學實際設計案例
團體遊戲	以傳統的團體遊戲來達到暖身或增加肢體能動的效果。	猜拳遊戲、報戶口、貓抓老鼠、大風吹
感官遊戲	以視覺、聽覺、觸覺、味覺、嗅覺等身體感官進行感官刺激遊戲，實際的進行感官體驗。	猜領袖、順風耳、我在這裡、金氏遊戲、順序變了、少了什麼、去旅行、這是什麼水果、恐怖箱、香味大考驗、超級駕駛員
專注力遊戲	以視覺、聽覺、觸覺或肢體動覺等方式引導學生學習專注的遊戲活動。能夠看得更細膩、聽得更仔細、接觸到更多細節、反應得更快及更正確。	我是神槍手、泰山說、蘿蔔村、快問快答、森林裡的新朋友、反應大王
想像力遊戲	利用視覺、聽覺、觸覺或肢體動覺的作品或片段來刺激學生進行不同方式的想像遊戲活動，以及運用傳統遊戲來引發學生進行平行的擴散思考。	數字小精靈、冷與熱、我變變變、讓我們看雲去、春天來了
肢體發展遊戲	運用音樂或遊戲來誘導進行身體動作的探索活動。	合攏張開、連環爆、慢動作、機器韻律舞、我是小泡泡、觸電、口香糖黏哪裡、豆子生長
肢體造型遊戲	從觀察生活中的物品造型來誘導學生進行簡身的身體造型遊戲。	一二三木頭人、木偶人、阿拉伯數字、交通工具、身體的圖形
模仿遊戲	從觀察和想像動物的型態，進而利用身體和聲音模仿動物的動作、聲音和型態。	模仿動物(鳥)、交通工具模仿、磁鐵、運動選手模仿、鏡子遊戲、人的模仿
裝扮遊戲	利用現有的物品如布、頭飾、繩索、色紙等來進行裝扮遊戲。	場景的裝扮、人物的裝扮、支援前線、服裝秀、風的服裝
語言遊戲	創造簡單情境，誘發學生在情境中，運用適當的語言。	小蝸牛、賣東西、遇到認識的人、你說東我說西、故事連篇、水果樂園、為我們服務的人、打電話
玩偶遊戲	以現成偶來引導學生進行偶戲的表演遊戲。	手的遊戲、影子遊戲、偶的探索、玩偶大集合
說故事	以說故事方式，讓學生進行動作表演和簡單對話。	小小劇本、看繪本演故事、年獸的故事、難忘的故事、螞蟻和蟋蟀、彼得與狼、嫦娥奔月



圖 2-1-36 遊戲是表演的開始

表 2-1-5 表演藝術教學實例

概念主題	團體遊戲
活動名稱	大風吹
活動方式	全部的學童圍成一圈坐下，選一位主持人喊：「大風吹」，其他學童喊：「吹什麼？」；主持人可隨意指示，如：「吹穿紅色衣服的人」，在場中穿紅色衣服的學童要立刻離開自己的位置，去搶其他位置，這時主持人也要加入搶位置的行列，沒有找到的人，留在場中當主持人繼續活動。
變化遊戲： 水果盤	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 每個參與者都選擇一種水果，並模仿水果形狀。</li> <li>2 一人當主持人，遊戲方法和大風吹一樣，只是主持人的口令變成「水果盤」大家答「裝什麼？」</li> <li>3 主持人就水果的特性喊出如：「裝有皮的水果」，有皮的水果就要跑離自己的位置去搶其他位置；如喊：「裝紅色的水果」，屬於紅色的水果就要搶位置。</li> </ol>

表 2-1-6 表演藝術教學實例

概念主題	團體遊戲
活動名稱	找領袖
活動方式	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 參與者先找一位福爾摩斯離開現場。</li> <li>2 接著全體推選出「領袖」一人。領袖作任何一項動作（例如：摸頭、拍手、捏鼻子、抓癢），其他人都要跟著模仿，在模仿的過程中，儘量不要暴露領袖的位置。</li> <li>3 請福爾摩斯進場細心的觀察來尋找領袖。</li> <li>4 在遊戲的過程中，擔任「領袖」的人必有技巧的更換動作，最多更換五次。如果更換了五次動作，福爾摩斯還是找不出領袖，就換他當福爾摩斯。</li> </ol>

表 2-1-7 表演藝術教學實例

概念主題	感官遊戲
活動名稱	超級駕駛員
活動方式	教師先在黑板上畫兩條彎曲的跑道。將全班分為兩大組，各組選出一名代表當超級駕駛員，教師蒙上超級駕駛員的眼睛，讓超級駕駛員手拿粉筆在起點處，該小組的人再用上下左右的口令指揮超級駕駛員前進，直到安全抵達終點為止（駕駛員用粉筆在跑道上畫線代表車子前進）。

表 2-1-8 表演藝術教學實例

概念主題	感官遊戲
活動名稱	恐怖箱
活動方式	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 教師準備一個箱子，裡面裝了某樣物品，箱子只留一面是透明的，只有台下的學生，可以從透明的那面看到箱子裡的物品。</li> <li>2 教師將學生分成數組，每次一組上台，閉上眼睛伸手觸摸箱子裡的物品，待全部觸摸完畢之後，教師請學生發表他碰觸的感覺？(形狀、柔軟度、溫度……，但不要講出答案)。</li> <li>3 請學生將答案寫在黑板上。老師公布答案，看誰答對。台上學生若猜不出來，台下學生可以給予提示，例如：吃的、用的、日常生活品……。</li> <li>4 問猜錯的學生，為什麼他認為是另一樣物品？</li> <li>5 教師再放另一樣物品，請另一組學生上台猜。</li> </ol>

表 2-1-9 表演藝術教學實例

概念主題	感官遊戲
活動名稱	少了什麼
活動方式	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 教師依場地狀況，決定在教室或在校園進行活動。</li> <li>2 教師把學生剛剛在校園或野外觀察得到的東西或圖片放在桌上(事先準備好)，請學生先仔細看一看，然後請學生轉身或閉上眼睛唱一首兒歌，教師趁機拿走其中一樣東西或是改變其擺放方式，再請學生看一次，看看少了什麼？改變了什麼？</li> <li>3 教師可運用上課使用的各種樣式磁鐵，在黑板上先排出任一圖型，然後如同(1)做法，做改變後讓學生猜一猜，看看改變了什麼？</li> </ol>

表 2-1-10 表演藝術教學實例

概念主題	感官遊戲
活動名稱	我在這裡
活動方式	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 學生手牽手圍成圓圈，請兩名學生至場中央。</li> <li>2 其中一位學生矇住眼睛問另一位同學：「你在哪裡？」，另一名學生移動至場內任一位置大聲回答：「我在這裡」，說完後即不可再移動位置。</li> <li>3 蒙著眼睛的學生持報紙捲成的棒子尋找同學所在位置後打擊，被打擊者可以閃躲，但不能移動位置，只要被擊中身體的任一部分就算被找到了。</li> <li>4 學生可以有三次打擊的機會，每次失敗時都可以再問一次「你在哪裡？」。</li> </ol>

表 2-1-11 表演藝術教學實例

概念主題	專注力遊戲
活動名稱	快問快答
活動方式	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 教師給各組一個題目或兩組一個題目，例如「遊戲」、「運動」、「食物」、「學用品」……等題目，請每組學生討論由這個主題所想到的東西並記錄在紙上，越多越好。例如「遊戲」，學生可能寫出：鬼抓人、老鷹抓小雞、紅綠燈、一二三木頭人、跳繩、踢毽子、玩象棋……。</li> <li>2 每組發表，由師生共同討論答案是否符合主題，例如：跳繩、踢毽子、玩象棋，是否符合「遊戲」的條件。看哪組想到的並符合主題條件的答案最多，給予獎勵。</li> <li>3 教師將各組學生的討論結果彙整，選一個主題，例如「遊戲」，老師可在各組所討論過「遊戲」、「運動」、「食物」等的答案中，隨意唸出任何一個跟「遊戲」這個主題有關或無關的答案，學生必須在教師接下來所唸的語詞中，對於符合這個主題的語詞，做出「○」的動作(雙手高舉在頭上，兩手接合，像做屋頂的樣子)；對於不符合這個主題的語詞，做出「乂」的動作(兩手在胸前交叉)。</li> </ol>



圖 2-1-37 專注是表演的基本要求

表 2-1-12 表演藝術教學實例

概念主題	專注力遊戲
活動名稱	蘿蔔村
活動方式	<p>1 教師帶領學生練習建立默契，當教師手拍一下，學生拍兩下；教師拍二下，學生拍三下；教師拍三下，學生拍一下；教師拍四下，學生不拍手；經過幾次練習之後可訓練學生的專注度。</p> <p>2 將學生分成六組，每組以不同顏色的蘿蔔(紅、白、綠、紫、藍、黃)命名，教師給各組5分鐘時間討論一個招牌動作，例如：蹲一下、手舉高、超人、拍手、……。學生可自創，不一定要跟蘿蔔有關係，但教師須說明，動作不要太難，只要一個定格動作，且須全組一致。</p> <p>3 教師待學生討論完畢，先與學生確認一下是否每人都清楚自己那組的名稱與動作，教師可叫「紅蘿蔔」，「紅蘿蔔」那組就要做出他們的招牌動作，做一次就復原。讓每組都練習一遍。</p> <p>4 待每人都清楚後，教師講述「蘿蔔村」的故事。當學生在故事中聽到自己那組的名稱時，就要做出動作；若做得太慢或有人做錯，就記錄一次。故事結束後，看哪組的錯誤最少，可得獎勵。</p>
	<p style="text-align: center;"><b>教學資源：蘿蔔村的故事</b></p> <p>從前有一個村莊內住了很多的蘿蔔，有紅蘿蔔、白蘿蔔、綠蘿蔔、紫蘿蔔、藍蘿蔔、黃蘿蔔，紅蘿蔔和黃蘿蔔是好朋友，白蘿蔔和綠蘿蔔是好朋友，平常大家看起來都和睦相處，但是只要有一點小事衝突，兩方人馬就會鬧得不可開交，這時，通常都要由藍蘿蔔和紫蘿蔔來主持公道。</p>
	<p>今天又發生了一件事情。紅蘿蔔發現他家門前被放了一大包垃圾，他心想，一定是那可惡的白蘿蔔故意惡作劇，紅蘿蔔就跑去白蘿蔔，在途中遇到了黃蘿蔔，黃蘿蔔也認為一定是白蘿蔔做的，兩人就一起跑去找白蘿蔔，三個人為此事大吵一架，此時，綠蘿蔔、藍蘿蔔、紫蘿蔔聽到了吵架聲，就趕緊跑來，問他們究竟是怎麼回事？綠蘿蔔一聽，覺得紅蘿蔔、黃蘿蔔怎麼可以不問清楚就冤枉別人，替白蘿蔔打抱不平，綠蘿蔔和白蘿蔔請藍蘿蔔和紫蘿蔔主持公道，藍蘿蔔覺得此事紅蘿蔔和黃蘿蔔太過莽撞，應該先查明清楚才對，紫蘿蔔也覺得沒有證據不可以冤枉別人，就先請大家先回家。</p> <p>藍蘿蔔和紫蘿蔔為了要幫他們找出兇手，將垃圾帶回檢查，發現這是隔壁村的兔子先生的東西，問了兔子先生後，才知道是兔子先生經過這裡不小心掉的，藍蘿蔔和紫蘿蔔向大家說明事情經過，紅蘿蔔和黃蘿蔔知道自己錯怪別人了，便向白蘿蔔和綠蘿蔔道歉。藍蘿蔔和紫蘿蔔對紅蘿蔔黃蘿蔔白蘿蔔綠蘿蔔說，大家住在同一個村，就應該互相幫助做個好鄰居，何必為了一點小事傷了和氣？經過這次事件，紅蘿蔔黃蘿蔔白蘿蔔綠蘿蔔決定聽藍蘿蔔和紫蘿蔔的建議，大家從此和平相處。</p>

表 2-1-13 表演藝術教學實例

概念主題	專注力活動
活動名稱	我是順風耳
活動方式	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 所有參與者坐在地板上，閉上眼睛，讓室內保持安靜。</li> <li>2 引導者利用引導語，使參與者專心聆聽所能聽到的最小聲音。</li> <li>3 把聽到的聲音說出來，可以和別人分享自己聽到的最小聲音是什麼？想一想，別人為什麼聽得到那麼微小的聲音。</li> <li>4 再來一次，再仔細的聆聽周圍所能聽到的最小聲音。把它說出來。</li> </ol>
活動重點	專注是表演藝術課程要培養的基本能力之一，參與者能夠專注於表演的遊戲活動，真正進入遊戲情境中，是需要透過一些學習的歷程。活動中教師必要強調專注才能有更多的發現，而擁有專注能力才能進入表演的大門。
延伸活動	引導者可以在過程中製造一些聲音（如敲桌椅、鑰匙撞擊聲等），讓參與者努力去感覺。



圖 2-1-38 在角色中專注



圖 2-1-39 專注的扮演角色

表 2-1-14 表演藝術教學實例

概念主題	專注力遊戲
活動名稱	森林裡的新朋友
活動方式	<p>1 教師唸「森林裡的新朋友」(請見下面之教學資源)的故事。當教師唸到烏鴉時，烏鴉隊要做出烏鴉的動作並發出聲音；當教師唸到烏龜時，烏龜隊時要做出該動物的動作並發出聲音；當教師唸到巫婆時，巫婆隊要做出巫婆的動作並發出聲音。</p> <p>2 教師唸故事的速度可以視學生的反應加快或變慢。</p> <p>3 與學生討論故事中主角們做了什麼事？他們的個性如何？他遇到什麼麻煩？問題要如何解決？以及聽故事、玩遊戲時，要怎麼做才不容易出錯？</p>
	<p style="text-align: center;"><b>教學資源：森林裡的朋友</b></p> <p>從前在烏嚕嚕森林裡的池塘邊住了一隻烏龜，牠有一雙烏溜溜的大眼睛。聰明的烏龜在池塘邊蓋了一間茅草做的屋子。有一天，有隻羽毛烏黑發亮的烏鴉飛過烏雲密布的天空來到池塘邊，烏鴉想要休息一下。這個時候，在池塘的另一邊有一道黑光亮起，接著聽到一陣慘叫聲，原來是剛學會騎烏黑掃把的小巫婆撞到烏嚕嚕森林裡的大樹，巫婆撞得眼冒金星。烏鴉正想飛過去看看到底發生什麼事，突然「轟隆隆！」下起一陣大雷雨，心急的烏鴉在池塘上空飛來飛去想找個躲雨的地方，好不容易才看到一間屋子，就躲進了池塘邊的茅屋下。</p> <p>烏鴉抬頭看到穿著烏黑斗篷的膽小巫婆早已經在烏龜家門口嚇得發抖，烏鴉就張嘴大叫，巫婆又被烏鴉的大嗓門嚇了一跳。烏龜聽到烏鴉的叫聲，打開門看看到底發生了什麼事。烏鴉看到烏龜就破口大罵烏龜，說烏龜怎麼那麼沒禮貌，看到烏雲就應該知道快要打雷了，為什麼不趕快請巫婆進屋。當烏龜還搞不清楚狀況時，烏鴉就一把將巫婆推進屋裡去，同時烏鴉也跟著飛進烏龜家。</p>
	<p>一進到烏龜家，巫婆連忙向好心腸的烏龜說謝謝。害羞的烏龜趕緊對巫婆說：「小巫婆，不客氣，好好休息吧！」巫婆感動的又對烏龜說：「真是太謝謝你了，小烏龜！」可是非常愛乾淨的烏鴉看到烏龜家污泥滿地，烏漆抹黑，忍不住不停的數落烏龜，烏龜聽了很生氣，就說烏鴉無理取鬧，烏鴉與烏龜吵個不停，膽小的巫婆卻只會躲在牆角邊。烏鴉把烏龜家弄得烏煙瘴氣，烏龜就叫烏鴉快滾到屋外去，巫婆站在那兒不知道該勸烏鴉好還是烏龜好。這時巫婆摸摸他烏黑的竹掃把，忽然知道要怎麼幫烏鴉與烏龜囉……</p> <p>教師這時可以問學生：巫婆會怎麼幫烏鴉與烏龜呢？他們有沒有可能變成朋友呢？</p>

表 2-1-15 表演藝術教學實例

概念主題	專注力遊戲
活動名稱	反應大王
活動方式	<p>1 教師先設定四至六種不同的身體姿態動作，並依序編號，例如：a.雙手放置頭上；b.雙手放置胸前；c.雙手放置臀部；d.蹲下不動；e.向下彎腰……等。</p> <p>2 請學生放鬆身體在場內隨意走動，當教師發出號碼指令時，請學生做出相對應號碼的動作後靜止不動，例如：教師喊5號時，學生就應該做出向下彎腰的動作後靜止不動。</p> <p>3 當學生都熟悉遊戲方式並準確的做出相對應的動作後，教師可再加入新的變化指令，例如：喊停時，每三個人的腳要連在一起，或是喊停時每四個人的臀部要連在一起……等不同人數與動作的組合。</p> <p>4 當大部分的學生都熟悉遊戲規則後，便進行淘汰遊戲，做錯的學生到教室兩側坐下，直到選出「超級反應大王」。（人數由教師自行決定；活動中教師可加快指令的速度，增加挑戰性。）</p> <p>5 教師帶著全班為「超級反應大王」歡呼。</p>

表 2-1-16 表演藝術教學實例

概念主題	想像力遊戲
活動名稱	冷與熱
活動方式	<p>教師請學生想像手指碰到冰塊的感覺，接著是手臂、肩膀、脖子、頭、身體、屁股、腳到腳指頭，想像全身碰到冰塊的感覺，問學生覺得如何？等到學生全身冰到不能動了，教師再請學生感覺，教師帶來了小火苗，小火苗慢慢暖和學生的身體，從腳指頭開始一直到全身上下，沒想到火苗愈愈大，大家愈來愈熱，熱到流汗，熱到快受不了了，熱到連地板也開始發燙，腳丫子燙得受不了，大家只好跳來跳去，就在大家受不了的時候，天空中開始下起雨來。</p>



圖 2-1-40 表演基礎在想像力

表 2-1-17 表演藝術教學實例

概念主題	想像力遊戲
活動名稱	數字小精靈
活動方式	<p>1 活動一：數字小精靈的故事：教師講述數字小精靈的故事（請見教學資源），請學生猜猜看我們的身體裡究竟藏了幾個數字小精靈？</p> <p>2 活動二：數字小精靈在哪裡？</p> <p>a. 全班共同討論數字小精靈藏在哪裡？例如：藏在臉上一0藏在眼睛裡，4藏在鼻子上，8躲在耳朵裡，或是藏在手上一用手指比出數字的形狀……，教師可以由小到大（先用手指頭—手臂—腳—全身），逐漸引導學生利用肢體來進行數字造型活動。</p> <p>b. 教師揭示數字卡（0-9）在黑板上，引導學生逐項進行肢體模仿（可以是全身也可以是手指頭的）。</p>
	<p style="text-align: center;"><b>教學資源：數字小精靈的故事</b></p> <p>快樂森林裡住著數字小精靈一家人，0 是禿頭的爸爸，8 是胖胖很福氣的媽媽，7 是拿著柺杖的阿公，1 是瘦瘦高高的大哥，2 是矮個子的二哥，3 是最調皮的小弟。</p>
	<p>每天數字小精靈都在森林裡快樂的玩耍，有一個天氣好好的下午，風輕輕的吹來，舒服極了！調皮的 3 小弟就提議：「好無聊喔！我們去風神的果園裡偷摘水果好不好？」9 小妹也說：「好啊好啊！聽說風神果園裡的魔法蘋果最近正在大豐收喔！我們去採幾顆來吃吧！而且風神有睡午覺的習慣，我們現在去他一定不會發現的啦！」5 姊姊最膽小，在一旁勸他們說：「不要啦！你們還是別去了！聽說風神很凶，萬一被他發現就完了啦！」可是調皮的他們哪聽得進姊姊的勸告，一溜煙就跑進風神的果園了，看到又大又紅的魔法蘋果正在向他們招手，他們一手一個，摘得不亦樂乎！沒想到，今天風神因為心情不好，正好睡不著到果園來散散心，當看到辛辛苦苦種的蘋果被數字小精靈偷摘的時候，他簡直就氣炸了，連平常直直的鬍子都捲了起來呢！</p> <p>他想：「這些數字小精靈簡直太無法無天了！我一定要把他們全部都抓起來！」於是風神一聲令下，狂風暴雨就朝著數字小精靈追來了！數字小精靈們嚇得趕緊向前逃跑，可是風神還是在後面緊追不捨……。小精靈們大喊：「救命啊！快救救我們呀！」忽然間他們看見一個小男孩朝這裡走來，小精靈們就跟男孩說：「小朋友！快救救我呀！」小朋友說：「我 .. 我 .. 不知道怎麼救你們…那…你們躲在我身上好了!!」小精靈們一聽，覺得是個好辦法，一轉眼就紛紛躲進小男孩的身上……。</p>

表 2-1-18 表演藝術教學實例

概念主題	想像力遊戲
活動名稱	我變變變：物品想像
活動方式	<p>1 教師拿出鉛筆盒（或自備物品）問學生這是什麼？</p> <p>2 教師以鉛筆盒表現三種不同的使用方式，如把鉛盒當娃娃的床、當水壺、當香皂、當盾牌……。每換一次動作就問學生現在鉛筆盒變成了什麼？（教師換動作時可以請學生一起說：我變、我變、我變變變！）</p> <p>3 教師問學生：「你還可以把鉛筆盒變成什麼？可不可以表演給我們看看？」（提醒學生不可以破壞東西，不可以做危險動作。）</p>

表 2-1-19 表演藝術教學實例

概念主題	肢體發展遊戲
活動名稱	合攏張開
活動方式	<p>1 活動一：a.一邊唱歌一邊手掌做合攏張開的動作 b.一邊唱歌一邊手做合攏張開的動作 c.一邊唱歌一邊以腳做合攏張開的動作 d.一邊唱歌一邊以上半身做合攏張開的動作 e.一邊唱歌一邊以全身做合攏張開的動作</p> <p>2 分兩大組一組唱「合攏」並做合攏的動作，另一組唱「張開」，並做張開的動作。</p> <p>3 兩人一組，邊唱歌邊做動作，一人做合攏，一人做張開的動作，但合攏的人如果做手的動作，張開的人也要做手的張開動作。如此一直變換。（學生如果很累，教師可以把學生分成兩組，由教師喊口令，1是合攏，2是張開。讓學生自己做動作。）</p> <p>4 學生分成四到五組，做表演與觀摩</p>
<p>教學資源：〈合攏張開〉歌詞</p> <p>合攏張開 合攏張開 小手拍一拍 合攏張開 合攏張開 小手擺腿上 爬呀爬呀 爬呀爬呀 爬到小臉上這是眼睛 這是嘴巴 這是大鼻子</p>	



圖 2-1-41 肢體發展活動在生活課程中佔很大的分量

表 2-1-20 表演藝術教學實例

概念主題	肢體發展遊戲
活動名稱	觸電
活動方式	所有參與者圍成一圈，引導者作出電流傳進身體，並做出觸電的動作，肢體動作越大越好。如果碰觸左邊就將電流向左邊傳，如果碰觸右邊就將電流向右邊，也可以同時向兩邊傳。
變化遊戲	參與者可以散在整個活動空間，引導者觸電後可以自由的移動，去碰觸到其他人，被碰觸的人模仿同樣的動作，將電流依序向下傳。

表 2-1-21 表演藝術教學實例

概念主題	肢體造型遊戲
活動名稱	身體的幾何圖形
活動方式	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 找到身體上的圓形。一個人創造出1個、2個、3個圓形。</li> <li>2 找到身體上的三角形。一個人創造出1個、2個、3個三角形。</li> <li>3 找到身體上的四方形。一個人創造出1個、2個、3個四方形。</li> <li>4 兩人一組、三人一組，多人一組，一起創造出不同的幾何圖形。</li> </ol>

表 2-1-22 表演藝術教學實例

概念主題	肢體造型遊戲
活動名稱	木偶人
活動方式	<p>1 故事引導：從前有一個「魔女國」，每個魔女的魔法都非常高強，只要是被她們的魔咒控制住，就會變成木偶任人操控。有一群小天使在嬉戲的時候，不小心誤入了魔女所設的魔咒網裡，於是每個小天使都變成了木偶，讓魔女隨心所欲的控制著。現在教師來下指令，由教師來當魔女，學生是小木偶，請學生跟著教師的指令做。</p> <p>2 木偶身體的各部位（例如脖子、手和腳的各個關節、腰部）都是用線把木頭連接起來的，只要魔女一下指令，木偶就會跟著動。教師下的指令如下：例如「現在魔女拉著你的頭，往右拉、再往右拉、往左拉、往前拉、往後拉、快速的前後左右（數次）、上下抖動。」接著換其他的部位，肩膀、手肘、手腕、腰部、膝蓋、腳踝。</p> <p>3 若是肩膀和手部可以一次拉一邊，也可以兩邊一起拉。教師可再下另一個指令，例如「現在魔女同時兩邊一起拉，一邊拉著你的肩膀，一邊拉著你的手肘。」接著教師可以再下其他部位的指令，讓學生跟著指令自由擺動肢體。</p> <p>4 拉的速度可以有快慢的變化，力道也有輕重的不同，所以教師可下一個「這時線突然斷掉了」的指令，讓學生照著指令自由發展肢體活動，做不同的變化。</p>

表 2-1-23 表演藝術教學實例

概念主題	模仿遊戲
活動名稱	模仿動物
活動方式	<p>1 動物模仿：聽音樂想像音樂中的動物。</p> <p>2 想像中的動物：想像自己是一隻動物：吃東西的樣子，走路的樣子，睡覺的樣子，還有這種動物最可愛或最特別的動作。</p> <p>3 用自己的身體把想像中的動物表現出來。走路、吃、睡和特別的動作重複的操作。</p> <p>4 用自己所表現的動物的動作去找到朋友和自己一樣的動物。不能講話和出聲音。</p> <p>5 各種動物表現，並讓同學說出牠們是什麼動物？</p> <p>6 從這些表現出來的動物中，老師設定四到五種動物，讓學生自己選擇要扮演什麼動物，並把吃、睡、走路和特別的動作都找出來，並表現出來。</p> <p>7 一樣以動物的動作去找到自己同類的朋友。</p>



圖 2-1-42、2-1-43 模仿是兒童喜愛的表演活動

表 2-1-24 表演藝術教學實例

概念主題	裝扮遊戲
活動名稱	風的服裝
活動方式	1 老師引導學生身體做出風的感覺：大風、微風、龍捲風。 2 利用布或塑膠布，做出不同風的感覺。 3 把布或塑膠布穿戴在身上，把自己變成風，表演不同的風感覺。

表 2-1-25 表演藝術教學實例

概念主題	語言發展遊戲
活動名稱	小蝸牛
活動方式	1 詩的朗誦：讓學生朗誦「小蝸牛」一詩（見下面的教學資源），朗誦的方式可依人數的多寡分成個人朗誦、分組朗誦、全班朗誦，讓學生對詩的意境有更深的體會。可呈現童詩和歌曲的海報或投影片，或是抄在黑板上。 2 詩的呈現：約分成四組，各組以活動一的引導，並根據詩的意象和情境做簡單的呈現，可用手或身體扮演各種角色，例如蝸牛、花朵、小草、太陽……，配合詩的朗誦，也可以加入對話，來完成表演。
<p>附錄一：「嘿嘿蝸牛」</p> <p>嘿嘿蝸牛 嘿嘿蝸牛 你有沒有眼睛 你有沒有頭 我有眼睛 我有眼睛 還有頭和角</p> <p>附錄二：「小蝸牛」 作者 楊喚</p> <p>我馱著我的房子走路，我馱著我的房子爬樹，慢慢地，慢慢地，不急也不慌。</p> <p>我馱著我的房子旅行，到處去拜訪，拜訪那和花朵和小草們親嘴的太陽，</p> <p>我要問問他：為甚麼他不來照一照，我住的那樣又濕又髒的鬼地方？</p>	



圖 2-1-44 裝扮讓表演更有趣

表 2-1-26 表演藝術教學實例

概念主題	語言發展遊戲
活動名稱	水果樂園
活動方式	<p>1 水果樂園的老闆說要通過通關密語的考驗，才有機會吃自己最想吃的水果喔！</p> <p>2 教師先介紹水果樂園的通關密語(海報)：                  蘋果芭樂脆又香，柳丁橘子酸又甜，                  香蕉彎彎像月亮，西瓜圓圓像圓球，                  各種水果都好吃，水果水果我最愛。</p> <p>3 闖關方式：                  教師準備三種詞卡：                  「速度」：慢慢、快快。                  「情緒」：高興、難過、生氣、無奈、哭泣、瘋狂。                  「方式」：唸、歌唱。                  教師說明並帶著學生練習字卡的指令，再請自願的學生上台，每種各抽一種，                  照三個指令唸通關密語。</p> <p>4 請學生一起票選表現最棒的小朋友。</p> <p>5 唸完通關密語，現在可以說說自己最想吃的水果囉！</p>

表 2-1-27 表演藝術教學實例

概念主題	玩偶遊戲
活動名稱	偶的探索：什麼可以當偶表演
活動方式	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 老師可以準備一些小東西如鉛筆、6尺、削鉛筆機、塑膠袋、水管……等</li> <li>2 老師拿水管表演一小段蛇的爬行，並詢問學生看到什麼？為什麼會認為他是蛇？讓學生說明原因。</li> <li>3 老師在哪塑膠袋表演人跳舞的樣子，並和學生討論。</li> <li>4 把所有的東西都擺在桌上，讓學生選擇哪什麼東西來當偶，要怎麼表演，也可以利用自己身邊的東西來當偶表演。</li> <li>5 引導學生自願上台試演，並讓同學說說上台表演的特點。學生兩三人一起上台表演亦可。</li> </ol>

表 2-1-28 表演藝術教學實例

概念主題	玩偶遊戲
活動名稱	手的遊戲
活動方式	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 右手平舉四指在胸前，食指動（唸上動下不動），換小指動（下動上不動），食指、小指一啟動（唸上下一起動），中指、無名指分開（唸中間留個縫）。</li> <li>2 換左手做同樣的活動。</li> <li>3 右手手槍的動作，左手比四的動作。兩手交換，越來越快。</li> <li>4 右手或左皆可。四指在上，拇指在下成鴨嘴狀。可以練習看上、看下、左看、右看、轉頭等動作。</li> <li>5 配合嘴的張合幫鴨嘴講話：我是一隻很餓很餓的鴨嘴獸，我已經全身無力了，連說話力量都沒有，有誰可以幫我的忙。</li> </ol>

表 2-1-29 表演藝術教學實例

概念主題	說故事
活動名稱	你說東來我說西：雞同鴨講
活動方式	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 學生兩人一組（A and B），A先問問題，B回答，但A與B兩者之間的問句與答句不可有關聯，先說出有關聯的人就算失敗。</li> <li>2 A與B角色互換，B先問問題，A回答。</li> <li>3 若時間允許，可以更換對象，再與另外的學生進行此遊戲。</li> <li>4 教師請學生踴躍上台表現，其他學生欣賞。</li> </ol>

表 2-1-30 表演藝術教學實例

概念主題	說故事
活動名稱	一個小劇本
活動方式	1 讓學生讀劇本，怎麼讀，用什麼口氣，為什麼 2 再讀一次劇本，討論他們在做什麼。讓學生思考發表。 3 兩人一組，把劇本演一遍。強調劇本中有哪些動作，他們在做什麼。 4 教師請學生踴躍上台表現，其他學生欣賞。
教學資源：甲：請你把它拿過來。 乙：你可以自己動手。 甲：拜託你，移動一下。 乙：你很不講理喔！	

以下呈現三個較為完整的表演藝術單科統整教學活動設計，供教師參考，分別為「故事連篇」、「繽紛的世界」及「彼得與狼」。前面兩個以提示單科統整之教學內涵與活動設計考量要項；最後的「彼得與狼」，亦可視為藝術與人文領域內統整的範例：

表 2-1-31 表演藝術單科統整教學活動設計示例之一

教學單元	故事連篇	教學對象	第一階段學生
教學設計者		教學時間	80 分鐘
分段能力指標	1-1-6 在共同參與戲劇表演活動中，觀察、合作並運用語言、肢體動作，模仿情境。 2-1-5 對各類型的兒童表演活動產生興趣，並描述個人的想法。		
設計理念	利用圖片及字詞提示，培養學生想像及編、說故事的能力。		
單元目標	1. 學生能利用完整的句子，說出圖片中的故事。 2. 學生能利用提示的字詞，完成一段故事串接。 3. 學生能運用肢體，模仿特定角色及行為。		

教學活動	<p>活動一：看圖說故事 教師利用內容相關的投影片檔或圖片，引導學生看圖說故事。</p> <p>活動二：點子串連</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師在黑板上畫好格子，填入人物、時間、地點、事件、物品等主題，將學生想到的點子記錄在黑板上。(請見下列之參考範例)</li> <li>2. 各組學生輪流將點子串連成一段故事，每完成一段即換組，學生也可以將未提到的點子加入故事中。</li> <li>3. 教師協助學生將完成的句子片段組合成一篇故事。</li> </ol> <p>活動三：即興表演</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請學生試著扮演各個列出的主角點子及事件點子，教師擇優示範。</li> <li>2. 教師準備兩個袋子及多張紙片，將各個主角點子及事件點子寫在紙片上，放進不同的袋子裡。</li> <li>3. 各組學生派出代表上台，分別從主角袋子及事件袋子各抽出一張紙片，並以肢體表演出紙片內容，讓全部同學猜，例如抽到孫悟空、吃飯，學生就要表演出孫悟空吃飯的樣子。</li> <li>4. 教師可以限定時間表演及猜題，學生如果猜到正確答案，猜中的學生所屬組別及表演的學生所屬組別都可以加分。</li> </ol>																																						
參考範例	<table border="1" data-bbox="485 1104 1501 1400"> <thead> <tr> <th colspan="2"></th> <th colspan="4">主題</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>主角</th> <th>事件</th> <th>時間</th> <th>地點</th> <th>物品</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">點子</td> <td>孫悟空</td> <td>上學</td> <td>很久很久以前</td> <td>天堂</td> <td>光輪 2000</td> </tr> <tr> <td>馬</td> <td>吃飯</td> <td>昨天</td> <td>垃圾山</td> <td>手電筒</td> </tr> <tr> <td>巫婆</td> <td>捉迷藏</td> <td>300 年前</td> <td>千年老樹上</td> <td>氣球</td> </tr> <tr> <td></td> <td>作夢</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>很久很久以前，在垃圾山上住著一位孫悟空，他最喜歡騎光輪 2000 去上學。有一次，他又騎上光輪 2000，他邊騎邊吃飯，結果撞上了一匹馬，馬很生氣，踢了他一腳，孫悟空飛到一顆千年老樹上。</p> <p>千年老樹上住著一個巫婆，孫悟空撞到了正在吃飯的巫婆，巫婆是個大近視眼，以為孫悟空是他的猴子朋友，請他一起來吃飯。孫悟空想，反正他那麼好心，就大口大口吃了起來，吃飽了，孫悟空好想睡覺，就打瞌睡，還做了夢。</p> <p>他夢到自己上了天堂，天堂裡有好多好多神仙，每一個神仙家裡都有好多的東西可以吃，孫悟空看到好吃的東西就忍不住吃了起來了，他的肚子鼓得像氣球一樣大。孫悟空挺著一個大肚子走路，一不小心，跌了一跤，碰一聲，汽球破掉了，孫悟空大叫一聲，哎呀！</p> <p>孫悟空嚇得醒過來了，原來還在巫婆的床上，還好還好！孫悟空想起自己是要去上學的，趕緊拿起光輪 2000，趕快上學去了。</p>							主題						主角	事件	時間	地點	物品	點子	孫悟空	上學	很久很久以前	天堂	光輪 2000	馬	吃飯	昨天	垃圾山	手電筒	巫婆	捉迷藏	300 年前	千年老樹上	氣球		作夢			
		主題																																					
		主角	事件	時間	地點	物品																																	
點子	孫悟空	上學	很久很久以前	天堂	光輪 2000																																		
	馬	吃飯	昨天	垃圾山	手電筒																																		
	巫婆	捉迷藏	300 年前	千年老樹上	氣球																																		
		作夢																																					



圖 2-1-45 搭配場景語言表達會自在

表 2-1-32 表演藝術單科統整教學活動設計示例之二

單元名稱	繽紛的世界	設計者	廖順約
教材依據	翰林版二上生活課本	教學日期	
教學說明	本教學設計是依據老師使用中的生活課本，提出表演藝術教學活動參考。鑒於翰林版把表演以一個大單元（如本冊第一主題第三單元影子戲表演）來教學，本次教學提供一種不同的教學模式，從單元教學中抽出可以運用表演藝術教學的部分來設計活動。		
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能以身體來模仿泡泡的在飄動的感覺，豐富肢體的表現能力。</li> <li>2. 能和同學共同完成鏡子遊戲，模仿和被模仿照鏡子的動作。</li> </ol>		

表 2-1-32 (續)

教學活動
<p>活動一：我是一個小泡泡</p> <p>一、暖身活動：不同的走路方法</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 你會走路嗎？怎麼走？</li> <li>2. 請看看同學有什麼不同的走路方式？模仿同學的走路方式。</li> <li>3. 走路有哪些走法？重重的走、輕輕的走。</li> <li>4. 請每位同學輕輕的走。</li> </ol> <p>二、我是一個小泡泡</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 是否吹過泡泡？說出吹泡泡的感覺。</li> <li>2. 泡泡的感覺是輕輕的？還是重重的？</li> <li>3. 請不同的同學表演泡泡，同學說出他的感覺和看法。</li> <li>4. 請每位同學變成一個泡泡，跟著音樂動起來。</li> <li>5. 請同學說出當泡泡的感覺。然後大家在一起來表演該圖學說出來的那個泡泡。選擇兩三位同學說出來讓大家一起來體驗不同的感覺。</li> <li>6. 不同的音樂，讓所有同學表演不同的泡泡的感動作。</li> </ol>
<p>活動二：我是鏡子</p> <p>一、引導活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 有沒有照過鏡子？照鏡子做什麼？讓不同的同學說出來也做出來。</li> <li>2. 大家都有照鏡子的經驗，自己想一想照鏡子的時候都做些什麼，自己想像前面就有一個鏡子，你會做什麼？</li> </ol> <p>二、鏡子活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 兩個人一組，一個人做鏡子，一個是照鏡子的人。</li> <li>2. 今天早上，我起床走道鏡子前面，打一個哈欠，拿起牙刷沾上牙膏，慢慢的刷牙，刷完了牙齒，拿了毛巾仔細的揉揉毛巾把水擰乾，我仔細的把臉洗乾淨。放下毛巾，我再看看鏡子，我的左眼竟然紅紅的，我把眼睛張開閉上幾次，又了一個哈欠，滿意的離開。</li> <li>3. 換人當鏡子，把剛剛的動作再做一次。</li> </ol>
<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 找不同的組別到前面表演。</li> <li>5. 讓照鏡子的人自由的動作，鏡子跟隨。</li> </ol> <p>三、反思活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 扮演照鏡子的人的時候，你想到什麼？</li> <li>2. 扮演鏡子的人你有什麼感覺？</li> <li>3. 老師為什麼要做這個活動？</li> <li>4. 你覺得你學到什麼？</li> </ol>

表 2-1-33 表演藝術領域內統整教學活動設計示例之三

教學單元	彼得與狼	教學對象	第一階段學生
教學設計者	廖順約	教學時間	160 分鐘
分段能力指標	<p>1-1-6 在共同參與戲劇表演活動中，觀察、合作並運用語言、肢體動作，模仿情境。</p> <p>2-1-5 對各類型的兒童表演活動產生興趣，並描述個人的想法。</p>		
設計理念	利用音樂故事，培養學生想像及演故事的能力。		
單元目標	<p>1. 學生能利用音樂故事，演出故事中的角色。</p> <p>2. 學生能運用肢體，模仿特定角色及行為。</p> <p>3. 能從音樂故事中了解人物特性。</p>		
教學活動	<p>一、暖身遊戲：「棒打老虎雞吃蟲」或「動物紅綠燈」皆可。</p> <p>二、肢體探索：動物肢體的探索。</p> <p>1. 想像動物的動作：狼、鴨子、小鳥、貓等動物的動作探索。</p> <p>2. 可以再以動物來找朋友的遊戲讓學生先模仿動物動作。</p> <p>三、〈彼得與狼〉的肢體引導：</p> <p>1. 先聽一次音樂。(選擇有邊說故事和邊放音樂的版本)</p> <p>2. 討論劇中的角色：人物、個性、動作特徵等。</p> <p>(1) 有哪些角色或人物？</p> <p>(2) 角色的個性？</p> <p>(3) 角色的動作特徵？</p> <p>3. 從音樂中建立戲劇情境</p> <p>(1) 聆聽〈彼得與狼〉的音樂片段。</p> <p>(2) 與學生討論音樂中故事中的戲劇情境。</p> <p>(3) 簡單場景設定。</p> <p>(4) 讓小朋友嘗試表演這個音樂的片段。讓老師和同學一起討論。</p>		
	<p>四、《彼得與狼》表演引導：</p> <p>1. 一邊聽說故事，一邊聽〈彼得與狼〉的音樂。</p> <p>2. 引導小朋友演出故事中的情形。</p> <p>3. 邀請不同的小朋友，進行同一段故事的演練。</p> <p>4. 討論不同小朋友演練的差異。容許不同的小朋友友不同的表演方式。</p> <p>5. 老師引導學生探索那一個同學的表演最能引人注意。嘗試重複同樣的表演方式。</p> <p>6. 老師引導練習兩至三段音樂片段。</p>		

## 二、領域內統整的教學設計案例

陳映蓉、陳致豪、傅馨儀

生活課程要實施藝術與人文相關的活動，若藉由藝術與人文領域內的統整以實施之，在教學時數相當有限的情形下，不失為一種可行的策略。

以下列出整合音樂、視覺藝術或表演藝術的藝術與人文領域內統整教學活動設計，教師們可視狀況酌予增刪運用。其目的在讓學童們於第二階段正式接觸「藝術與人文」課程前，在生活課程中培養藝術、人文的感受力，啟發直觀、想像、敏銳、好奇的童心與趣味。

### （一）音樂與表演藝術

／陳映蓉

表2-2-1

教學主題	音樂中的力度	教學對象	國小二年級學生
教學設計者	陳映蓉	教學時間	120 分鐘
分段能力指標	1-1-1，1-1-2，2-1-6，2-1-8，3-1-9，3-1-10		
設計理念	<p>所謂「力度」是音樂中相對性的強或弱，如大聲或小聲、漸強或漸弱、突然的大聲或突然小聲。音樂中力度的改變，可以製造樂曲的氣氛與張力。</p> <p>此教學設計希望藉由肢體律動、音畫創作與樂器合奏，帶領學生體驗音樂中的力度變化，化抽象為具體。其中，透過肢體律動可以讓學生體驗「重音」所需的精力與空間；在聞樂起舞的活動裡，更訓練學生的立即反應與啟發創造力。透過音畫欣賞與創作，引導學生將音樂帶給人的想像，具體的用圖像與色彩表達出來。最後，結合肢體律動與樂器合奏，讓學生再次體驗音樂中的力度變化。</p>		

表2-2-1(續)

具體目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能分辨音樂中的強弱。</li> <li>2. 能透過肢體律動表現音樂中的重音。</li> <li>3. 能藉由圖像表現音樂中的重音。</li> <li>4. 能認真創作音畫作品。</li> <li>5. 能專心聆賞影片與音樂。</li> <li>6. 參與展演並發表自己的想法。</li> </ol>			
教學分析	<p>〈胡桃鉗組曲—俄羅斯之舞〉音樂有明顯的重音，很適合進行力度變化的教學活動。此外，其樂句規律、節奏重複且拍子清楚，學生容易掌握，適合進行樂器合奏。曲風活潑、樂曲長度約 1 分鐘，很適合作為第一階段學生的音樂欣賞教材。</p>			
教學資源	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 白板、磁鐵條。</li> <li>2. 電腦、音響設備、單槍投影機。</li> <li>3. 鋼琴、打擊樂器 (包括木魚 6 個、鈴鼓 6 個、響板 6 個)。</li> <li>4. 音樂 CD：柴可夫斯基〈胡桃鉗組曲—俄羅斯之舞〉。</li> <li>5. 音樂 DVD：柴可夫斯基〈胡桃鉗組曲—俄羅斯之舞〉。</li> <li>6. 〈胡桃鉗組曲—俄羅斯之舞〉音畫作品。</li> <li>7. 教學投影片：不同風格音畫創作。</li> <li>8. 空白 B4 紙、彩色用具。</li> </ol>			
時間	活動過程	教學資源	教學評量	指導說明
2 分	一、引起動機 (共 10 分)：			
4 分	1. 請學生圍成一個圈坐在地上，引導學生想像手中有一顆「空氣球」。	手鼓或鈴鼓	真實評量 —能掌握速度	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 一開始重音可以規律的出現，當學生已能掌握時，便改變重音出現的地方，如此學生才會仔細聆聽。當然，若重音一直不規律的出現，不但學生無法掌握，也會失去信心。</li> </ul>
4 分	2. 當老師開始拍擊手鼓 (或鈴鼓)，引導學生跟隨鼓聲的速度在雙掌中玩弄空氣球。		真實評量 —能正確分辨重音	
4 分	3. 當聽到鼓聲出現「重音」時，立即將空氣球往空中丟後接住。			
2 分	二、發展活動 (共 20 分)： 活動一：【音樂中的重音】			
2 分	1. 請學生跟隨老師播放的〈俄羅斯之舞〉音樂，聽到重音時將空氣球往上丟後接住，沒有明顯重音的地方在雙掌中玩弄空氣球。	音樂 CD 音響設備	真實評量 —能正確分辨重音	

表2-2-1(續)

時間	活動過程	教學資源	教學評量	指導說明
5分	<p>2. 藉由〈俄羅斯之舞〉音畫，引導學生找到音樂中的重音。</p> <p>(1) 揭示〈俄羅斯之舞〉音畫，先讓學生觀察並發表自己的想法。(如圖 2-2-1)</p> 	音畫	能仔細觀察 問答評量 —能踴躍發表	※「老師把音樂畫出來，我們一起來當小偵探柯南，找一找音樂中的重音在哪裡？」透過圖像輔助學生發現音樂中的重音。
3分	<p>◎音畫說明：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 「紅色俄羅斯舞者」及「藍色鯨魚噴水」皆代表重音。</li> <li>• 「橘色圓圈愈來愈大」代表漸強。</li> </ul> <p>(2) 再次播放〈俄羅斯之舞〉音樂，老師跟隨音樂在音畫上面指揮（即跟著拍子點出每一個圖案），請學生在重音出現的地方拍手。</p>	音樂 CD 音響設備	能仔細聆聽	
4分	<p>活動二：【用身體表現重音】</p> <p>1. 師生共同討論「重音」的感覺，例如：很大聲、很強、嚇一跳等。</p>			
6分	<p>2. 引導學生思考如何運用身體表現「重音」（例如：身體要用力、動作要很大等），並請學生發表與示範動作。(如圖 2-2-2)</p>		問答評量 —能踴躍發表	※ 透過肢體活動，體驗「重音」的力量與所使用的空間。



表2-2-1(續)

時間	活動過程	教學資源	教學評量	指導說明
2分 3分	<p>一、引起動機(共5分):</p> <p>1. 老師播放事先準備的〈俄羅斯之舞〉音畫創作,並配合音樂的播放,引導學生找出音畫中的重音。</p> <p>2. 師生共同討論表現「重音」的圖像特徵,例如:比較大、顏色比較深等。</p>	音畫 ppt 音樂 CD 音響設備	能專心聆聽與觀察	
5分 25分	<p>二、發展活動(共30分):</p> <p>活動:【音畫創作】</p> <p>1. 老師發下事先準備好的空白 B4 紙,請學生折成 12 等分。</p> <p>2. 音樂創作引導:</p> <p>(1) 提醒學生一行代表一個樂句。</p> <p>(2) 開始播放音樂,引導學生先將樂曲中的「重音」找出來,做一個簡單的記號。</p> <p>(3) 引導學生設計一個適合「重音」的圖像,其他非重音的地方再創作別的圖像。如果時間充裕,可以請學生加入合適的色彩,讓音畫看起來更豐富。(如圖 2-2-4)</p>	B4 紙  彩色用具	<p>真實評量</p> <p>—能正確畫出重音</p> <p>真實評量</p> <p>—能認真創作</p>	<p>※ 低年級學生很難一次就把重音都找出來,可以多播放幾次音樂,讓學生有充分的時間。</p> <p>※ 學生創作時,老師可以播放音樂,啟發學生的靈感。</p>



表2-2-1(續)


時間	活動過程	教學資源	教學評量	指導說明
5分	<p>三、綜合活動(共5分):</p> <p>1. 將學生作品張貼在黑板上,讓學生互相觀摩。(如圖 2-2-5)</p>  <p>2. 引導學生分享創作後的想法。</p> <p>~第二節 結束~</p>	磁鐵條 學生作品	真實評量 —能認真欣賞  能踴躍發表	
時間	活動過程	教學資源	教學評量	指導說明
10分	<p>一、引起動機(共10分):</p> <p>1. 播放〈俄羅斯之舞〉演奏 DVD,引導學生欣賞演奏家演奏重音時的動作,並引導學生發表其想法。</p>	DVD 單槍投影機	真實評量 —能專心欣賞 問答評量	
5分	<p>二、發展活動(共20分):</p> <p>活動:【我是小小演奏家】</p> <p>1. 老師介紹木魚、響板及鈴鼓的正確演奏方式。</p>	木魚 響板 鈴鼓	—能踴躍發表 能專心聆聽	<ul style="list-style-type: none"> <li>讓學生輪流演奏樂器,可以避免「噪音」的出現。</li> <li>老師應思考樂器的特性與樂段的特徵,再決定哪些地方加入樂器演奏。</li> </ul>
5分	<p>2. 老師先找三組分別發下木魚、響板及鈴鼓等樂器,讓各組輪流練習演奏方式,待熟練後再換另外三組演奏。</p>		真實評量 —能正確演奏樂器	
10分	<p>3. 「看音畫演奏樂器」:</p> <p>(1) 揭示〈俄羅斯之舞〉音畫,引導學生各樂器演奏的地方。</p>	音畫		

表2-2-1(續)

	 <p>a. 木魚：看到「紅色娃娃」敲一下。</p> <p>b. 響板：看到「綠色圓圈」敲一下。</p> <p>c. 鈴鼓：看到「海浪」搖鈴、看到「噴水」拍鼓面。</p>			
時間	活動過程	教學資源	教學評量	指導說明
8分	<p>(3) 老師播放〈俄羅斯之舞〉音樂，指導學生進行樂器合奏。(如圖 2-2-6)</p>  <p>三、綜合活動(共10分)：</p> <p>1. 結合學生先前的學習經驗，讓學生透過肢體表演與樂器演奏，體驗音樂中的力度變化。</p>	<p>音樂 CD 音響設備 木魚 響板 鈴鼓</p>	<p>真實評量 —能正確演奏</p>	<p>※ 每一組負責一種樂器，還沒有輪到學生，先用拍手代替。</p>
2分	<p>2. 引導學生發表對此音樂作品力度變化的想法。</p> <p>～第三節 結束～</p>	<p>音樂 CD 音響設備 音畫 木魚 響板 鈴鼓</p>	<p>真實評量 —能參與表演及演奏樂器能踴躍發表</p>	<p>※ 可以安排一半的學生演奏樂器，一半的學生進行律動表演，讓學生體驗合奏與合作的喜悅。</p>

《音樂中的力度》教案附圖

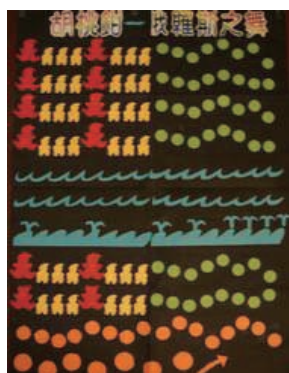


圖 2-2-1 〈俄羅斯之舞〉音畫



圖 2-2-6 學生進行樂器合奏



圖 2-2-2 學生運用身體表現「重音」



圖 2-2-3 用一個靜止的身體動作表現休止



圖 2-2-4 〈俄羅斯之舞〉學生音畫作品



圖 2-2-5 〈俄羅斯之舞〉學生音畫作品

## (二) 視覺藝術與表演藝術

／陳致豪

表2-2-2

教學主題	我在媽媽的肚子裡	教學對象	國小二年級學生
教學設計者	陳致豪	教學時間	120 分鐘
分段能力指標	1-1-1、1-1-2、1-1-3		
設計理念	透過對懷孕媽媽的身體外觀變化觀察，認知懷孕媽媽肚子與胎兒的關係；經由肢體的運動，模仿胎兒在媽媽肚子裡的情形；並發揮想像力，描繪出自己當初還是胎兒時在媽媽肚子裡的活動情形。藉此活動加深體貼與關心懷孕媽媽的行動。		
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識胎兒的成長，想像並以肢體表現出胎兒在媽媽肚子裡的行為，感受胎兒備受母親呵護的感覺。</li> <li>2. 模仿胎兒在媽媽肚子裡的各種肢體伸展情形。</li> <li>3. 能發揮想像力，描繪出胎兒在媽媽肚子裡的情景，表現自己獨特的感受。</li> <li>4. 深刻體會懷孕媽媽的辛苦及對胎兒的影響。</li> </ol>		
教材分析	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 題材說明：胎兒在媽媽肚子裡的情形，對學童而言是暨熟悉又陌生的概念。在一般的認知中，胎兒在母親的肚子裡受羊水保護，經由臍帶吸收養分而成長，胎兒的成長情形如何，其實是值得去探索與了解的。但畢竟學童無法經由醫學的管道來體會胎兒的活動，故本活動藉由觀念的認知，讓他們發揮想像力，透過肢體的模仿活動，來拓展在繪畫表現上豐富細節。此外，胎兒在羊水中狀似水中漂浮的情形，藉此模仿活動來做表演基礎的肢體運動，結合繪畫活動，不僅能拓展學童的肢體經驗，亦能將此經驗運用於繪畫表現中。</li> <li>2. 此活動設計結合表演的肢體活動與視覺藝術：藉由肢體的模仿，可以讓學童更了解自己的身體，增進自信與活躍度，有助於感覺的啟發及發展更細緻的視覺表現能力；對繪畫活動而言，更是增加表現內容的一種有效學習方式。</li> </ol>		
教學準備與資源	<p>教師：1. 胎兒在媽媽腹中成長的影片 2. 地板教室或地板鋪軟墊 3. 四開圖畫紙每生一張</p> <p>學生：1. 穿著輕便的衣服 2. 繪畫用具</p>		

表2-2-2 (續)

階段	活動過程	指導重點	評量要點
舒緩心情 伸展肢體 30分	<p>一、媽媽肚子裡的寶寶</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 觀賞胎兒在媽媽肚子裡的影片。</li> <li>2. 觀察討論：胎兒在媽媽腹中的變化與動作。</li> <li>3. 想像自己是胎兒，在媽媽肚子裡的感受如何？怎樣和媽媽溝通？想要做什麼事？</li> <li>4. 肢體模仿：我在媽媽的肚子裡             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 引導學童想像，把媽媽肚子裡的羊水當作是游泳池，自己在游泳池中。動作模擬「媽媽肚子裡的小寶寶」的狀態。</li> <li>(2) 讓學童全身躺在地板上，然後調整呼吸，放鬆自己的身體，並聆聽自己的呼吸聲與感覺心跳的速度。</li> <li>(3) 教師開始說出指令讓兒童模仿下列動作：緩慢的曲身、舒緩的伸展、慢慢翻身……。想像自己蜷縮在羊水中、然後漂浮……等。</li> <li>(4) 體會並比較下列動作的感覺：靜止與飄浮的感覺；滾動與滑動的感覺；蜷曲與伸展的感覺。</li> <li>(5) 聯想與媽媽的互動方式、媽媽的肚子所給與的安全感及舒適程度。</li> </ol> </li> <li>5. 發表活動後對各種姿勢的感覺，描述自己的心情狀態，並發表是否發現身體有何特別的地方！</li> </ol>	<p>◎肢體表現活動課程，應於地板教室或鋪有軟墊的教室中進行，以避免學童受傷。</p> <p>◎肢體表現活動時，引導學童要盡量放鬆、勇於表現，才能讓身體做出各種體驗的動作。</p> <p>◎要不斷提示學童在模仿動作時，要跟著感覺「在媽媽肚子裡的情境」。</p> <p>◎在做動作變化時不能急促與緊張，一種動作做好後要有停留並感受的時段。</p>	<p>◎了解胎兒與媽媽的關係，並嘗試感受在媽媽肚子裡的狀況。</p> <p>◎能依自己的想像、感覺及律動模擬。</p> <p>◎能配合指令做出肢體動作。</p> <p>◎能完整做出指令的動作。</p>
	<p>二、「我在媽媽的肚子裡」想像畫</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 發表完在媽媽肚子裡的肢體活動後，進行回想模仿時所做的各種動作與感覺。             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 漂浮時的身體（仰式或趴……）；</li> <li>(2) 蜷曲時的身體（像一團……）；</li> </ol> </li> </ol>		

表2-2-2 (續)

階段	活動過程	指導重點	評量要點
構思與表現 70分	(3) 伸展時的身體（四肢張開到……）； (4) 其他動作的身體（側、翻、滾）。 2. 開始構思與描繪（自行選定繪畫用具） (1) 先決定媽媽肚子的位置與大小。 (2) 依序描繪出媽媽的身體細節，如臉部、五官、表情，肚子裡的情形，如胎兒的動作造形、臍帶等，其它如周圍環境特徵。 3. 增加豐富的細節與色彩，完成作品。	◎提示在回想動作時，多多觀察其他同學的動作。 ◎強調除了回想模仿動作外，對每個動作感覺都應有鮮明的印象。 ◎鼓勵學童將情境的表現內容，運用流暢的線條表現出來。 ◎提示「媽媽肚子裡的情形與胎兒造形」是主要的重點，所以肚子要畫大一點，較能充分表現出來。 ◎讓孩子理解畫面的完整程度，有賴於周邊環境的相關細節描繪。	◎能仔細回想各種模仿動作的造形。 ◎能描繪出胎兒在媽媽肚子裡的情形。 ◎能表現豐富的細節與色彩變化。
欣賞與分享 20分	三、發表與欣賞創作的心得 1. 分享將模仿動作用繪畫表現的心得。 2. 發表自己所表現的內容與造形特色： 胎兒與媽媽的關係； 胎兒的動作； 媽媽的裝扮； 周圍環境的細節。	★教師針對學童的作品表現，提出值得肯定之處，例如想像力的發揮、色彩搭配、構圖大小、人物描寫等特色等，以引導學童欣賞他人優點。	◎發表自己的表現想法，針對自己的表現提出自評意見。

表2-2-2 (續)

兒童作品表現賞析



圖 2-2-7 作品賞析一：在媽媽肚子裡吃麥當勞

↑繪畫是孩子經驗的反映，本圖作者描繪在媽媽肚子裡還準備麥當勞食品，顯見速食品對孩子的影響，也可能是因為作者的父母常帶他去消費。也可從另一種看法切入，即作者希望在媽媽肚子裡除了臍帶供給養分以外，也想擁有其他的食物來維生，由此可看出作者對食物的概念。



圖 2-2-8 作品賞析三：跳韻律舞

↑胎兒與媽媽的動作與裝扮是一致的，有羊水的存在，色彩塗繪熟練、運筆流暢。



圖 2-2-9 作品賞析二：三胞胎

↑圖式表現比一般同年齡學童簡略，但對胎兒在肚子裡的概念清楚，可以發現本圖作者所描繪的是「三胞胎」，造形富趣味，童真十足，但周圍環境描繪稍嫌單調。



圖 2-2-10 作品賞析四：媽媽手中的蘋果

↑胎兒造形可愛動作也誇張，造形效果十足，媽媽的表情與周圍的細節表現細膩，如媽媽手中拿著蘋果。

表2-2-3 (續)



圖 2-2-11 作品賞析五：媽媽在想我

↑媽媽的造形雖簡略，但色彩塗繪相當嚴謹認真，肚子裡的色彩豐富、胎兒造形大膽，細節充分表現，周圍環境亦有描繪。



圖 2-2-12 作品賞析七：在媽媽肚子裡吃麥當勞

↑媽媽、胎兒與周邊的環境描繪相當豐富，線條流暢色彩的運用很有變化，是件高水準的作品。



圖 2-2-13 作品賞析六：七彩的肚臍

↑主要表現胎兒在肚子裡的造形，色彩變化豐富，胎兒的細節描繪相當成熟，彩色的臍帶很有特色。



圖 2-2-14 作品賞析八：媽媽放音樂(胎教)

↑胎兒造形可愛，各項細節表現豐富(媽媽的手錶、太陽戴眼鏡)，周邊環境還有音樂，可見兒童想要表現的是「音樂胎教」，是件很有意思的作品。

### （三）音樂、視覺與表演藝術的統整

／傅馨儀

音樂劇是融合了故事、戲劇、舞蹈、音樂、歌唱、演奏、美術創作等多種藝術媒體的一種戲劇形式，由於內容與對白通常平易近人，音樂及舞蹈豐富有趣，因此廣受大眾歡迎。國小低年級學童大多非常喜歡這種豐富的藝術形式，並且也躍躍欲試，希望能成為其中的主角，或有上台唱歌跳舞展演的機會。因此教師若能善於設計或統整相關主題，結合音樂、視覺藝術、表演藝術等課程或其他領域的題材，都可以透過音樂劇的形式，讓學生更能體會「藝術與人文」領域內三種藝術學門融合學習的精神。音樂劇在國小第一階段實施，也可以搭配生活課程中視覺藝術的媒材，並藉由不同的戲劇形式來呈現，如：歌舞音樂劇、黑光劇、偶劇、皮影戲、光影戲等。教師們可以參考以下幾種方式來設計音樂劇：

#### 1. 以課本教材的主題串連成故事為劇本：

以生活課本所提供的單元主題、歌曲、音樂及該單元相關的視覺藝術教材、表演藝術教材為基本，透過故事接龍的方式將各主題串連成一個故事劇本；以表演藝術教學訓練學生擔任戲劇中的角色，再將音樂課堂中教的歌曲或音樂，藉由歌唱、舞蹈律動、樂器演奏等方式穿插在戲劇中呈現；視覺藝術的課程中，可創作劇中所需用的相關布景、道具……等。

#### 2. 以現成的音樂組曲做串連或改編：

常被教師們廣泛使用為音樂劇的音樂組曲，有聖桑的〈動物狂歡節〉、柴可夫斯基的〈胡桃鉗〉、穆索斯基的〈展覽會之畫〉……等古典樂曲；近代一些廣受歡迎的百老匯音樂劇如：《貓》、《獅子王》……等也可以改編為適合生活課程學生的音樂劇題材。針對第一階段兒童，在串連或改編現成音樂組曲時，宜先選擇較短的（一到三分鐘左右）或耳熟能詳的、音樂節奏或樂句簡單清楚的樂曲；太長的樂曲可擷取部分主題片段；也可將主要旋律配合劇情創作歌詞，以利學童演唱。



圖 2-2-15 《胡桃鉗》組曲中的〈俄羅斯之舞〉



圖 2-2-16 《動物狂歡節》組曲中的〈水族箱〉——配合多媒體影片律動的水中生物

### 3. 以圖畫書故事繪本做為音樂劇的劇本：

廣受第一階段學生喜愛的圖畫書故事繪本也是很好的音樂劇題材。例如以艾瑞·卡爾（Eric Carle）的故事繪本《好餓的毛毛蟲》、《好忙的蜘蛛》，串連耳熟能詳的兒歌〈蝴蝶〉、〈螢火蟲〉、〈蜻蜓〉、〈螞蟻搬豆〉等，也可發展成一個以「昆蟲世界」為主題的音樂劇。

### 4. 以節慶為主題的統整課程發展為音樂劇：

節慶活動常常是九年一貫統整課程內容取材的主題，母親節、中國新年、聖誕節……等，都可以發展為各領域結合生命教育等重大議題的課程，蒐集與該主題相關的音樂與故事，發展為音樂劇演出，可讓學生的學習印象更加深刻。此部分將留至下一章節「跨領域統整的教學設計」再舉例說明。以下提供一個以「現成的古典音樂組曲」改編為音樂劇的教學簡案範例，供教師參考：

1. 主題名稱：音樂劇－動物狂歡節組曲
2. 教學對象：國小二年級學童
3. 課程設計：傅馨儀
4. 教學活動設計簡案：

## (選曲之一)

表2-2-4 教學活動設計簡案





劇名	動物狂歡節		第一幕	獅王出巡(歌舞劇)	
角色	獅王和兔子、松鼠、鹿、猴子……等小動物				
<p><b>【音樂課程教學重點】</b></p> <p>1. 音樂欣賞：聽聖桑《動物狂歡節》之〈獅王進行曲〉，師生討論音樂的感覺和段落。</p> <p>2. 音感律動：(1) 聽音樂走步，練習以  為一步，學習獅子大王走路及搖頭擺尾。</p> <p>(2) 在走步律動中，音樂中有出現漸強、漸弱的獅王吼叫部分，以手臂開合大小程度來表示。</p> <p>3. 樂器演奏：以沙鈴演奏小動物們緊張害怕的樂句，以鈴鼓拍奏  的節奏代替剛才獅王的走步。以搖鈴鼓的演奏方式代表其中漸強漸弱的樂句。</p>					
曲目	聖桑《動物狂歡節》之〈獅王進行曲〉				
樂曲分段	前奏	A	B	A	B
音感律動	小動物們聚集，緊張害怕	獅王大步出場，左右有護衛隨行	獅王開口吼叫	獅王大步出場，左右有護衛隨行	獅王開口吼叫
樂器演奏	以沙鈴演奏	以鈴鼓持續拍奏  的節奏	搖鈴鼓演奏漸強漸弱	以鈴鼓持續拍奏  的節奏	搖鈴鼓演奏漸強漸弱
<p><b>【視覺藝術課程教學重點】</b></p> <p>1. 製作面具：以圖片或照片引導學生製作各種森林動物的面具。</p> <p>2. 製作道具布景：引導學生分組製作森林布景，如樹木、花草等。可以請學生先以肢體造型做樹木狀，再畫實際人形於紙上，或以紙箱等環保材料製作布景道具。</p>					
<p><b>【表演藝術課程教學重點】</b></p> <p>1. 創造性肢體動作：(1) 各種森林動物的肢體模仿創作。</p> <p>(2) 緊張、害怕、生氣、高興等情緒表達的肢體創作。</p> <p>2. 角色分派：讓學生練習自己扮演的角色、動作和台詞，及熟悉配合演出的音樂樂句。</p> <p>3. 舞台走位：教導學生如何在演出場地空間表演、走位、與其他演員的關係和互動。</p> <p>4. 配合音樂的演出：播放音樂串連所有演員剛才的戲劇動作、走位、台詞及表情。</p>					



圖 2-2-17 獅王進行曲—森林裡焦慮的動物



圖 2-2-18 獅王進行曲—大聲吼叫的獅王

## (選曲之二)

表2-2-5 教學活動設計簡案

劇名	動物狂歡節	第四幕	烏龜芭蕾 (光影戲)
角色	四隻小烏龜		
<p>劇情：</p> <p><b>【第四幕】烏龜芭蕾 (光影戲)</b></p> <p>烏龜：(說話速度緩慢) 嗨，大家好！我們是可愛的小烏龜。雖然在陸地上我們的動作常常慢半拍，但是在水中跳舞卻是我們的專長喔。先為您表演「水中雙人舞」。前抬腳三、四，後抬腳三、四，轉一圈三、四。怎麼樣，不錯吧？接著為您表演「花式四人舞」，前進三、四，後退三、四，互繞圈三、四，車輪轉三、四，謝謝、謝謝……。</p>			
<p><b>【音樂課程教學重點】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 音樂欣賞：奧芬巴哈《天堂與地獄》之〈嘉洛舞曲〉；聖桑《動物狂歡節》之〈烏龜〉，教師帶學生比較兩首樂曲相似的樂段，並說明聖桑改編後諷刺詼諧的意義。</li> <li>2. 音感律動：教師帶學生配合〈烏龜〉的音樂，利用空間做慢速的肢體伸展動作，類似打太極拳或太空漫步，讓學生體會慢板 (Adagio) 音樂的表現。</li> <li>3. 歌曲教唱：教師可利用樂曲中較耳熟能詳的〈嘉洛舞曲〉音樂片段，設計一段歌詞引導學生演唱。例如：「我，是一隻小烏龜，天生動作很慢，可是我卻非常快樂喜歡游水……。」</li> </ol>			
<p><b>【視覺藝術課程教學重點】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 製作戲偶：引導學生以透明膠片 (投影片) 製作烏龜的戲偶。(圖 2-2-20)</li> <li>2. 製作布景：引導學生以透明膠片 (投影片) 分組製作水族箱布景，如水草、礁石等。</li> </ol>			
<p><b>【表演藝術課程教學重點】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 角色分派：讓學生練習自己扮演的角色、動作和台詞，及熟悉配合演出的音樂樂句。</li> <li>2. 排練操作戲偶：教導學生如何操作戲偶表演、光源、位置與其他戲偶的關係和互動。</li> <li>3. 配合音樂的演出：播放音樂，以串連所有戲偶的戲劇動作、走位及台詞。</li> </ol>			

## (選曲之三)

表2-2-6 教學活動設計簡案





劇名	動物狂歡節	第八幕	化石(黑光劇)	
角色	骷髏人			
<p>劇情：</p> <p><b>【第八幕】化石(黑光劇)</b></p> <p>旁白：狂歡節的節目進行到這裡，連地底下的骷髏化石都忍不住要起來跳跳舞了呢！</p>				
<p><b>【音樂課程教學重點】</b></p> <p>1. 音樂欣賞：聖桑《動物狂歡節》之〈化石〉。</p> <p>2. 音感律動：教師帶學生配合〈化石〉的音樂，扮演骷髏人，利用空間做快速及慢速音型的肢體動作，類似懸絲木偶，讓學生體會十六分音符及四分音符快慢對比的音樂表現。</p> <p>3. 樂器演奏：教師可利用沙鈴和響板設計音樂 A、B 段不同的配奏。</p>				
曲目	聖桑《動物狂歡節》之〈化石〉			
樂曲分段	A	B	A	B
音感律動	一個骷髏人起來以快速的舞步跳舞，一群骷髏人也起來快速的跳舞。	所有的骷髏人慢慢抬起左手，又抬起右手東張西望。	一個骷髏人起來以快速的舞步跳舞，一群骷髏人也起來快速的跳舞。	所有的骷髏人慢慢抬起左手，又抬起右手東張西望。
樂器演奏	以沙鈴演奏的節奏 	以響板演奏的節奏 	以沙鈴演奏的節奏 	以響板演奏的節奏 
<p><b>【視覺藝術課程教學重點】</b></p> <p>1. 製作戲服：教師引導學生畫出與自己身高尺寸大小相同的人型，再剪裁製作成骨頭形狀，塗上螢光漆，黏貼於黑色的衣褲上。</p> <p>2. 製作面具：教師引導學生製作與自己臉大小相近的骷髏面具。</p>				
<p><b>【表演藝術課程教學重點】</b></p> <p>1. 角色分派：讓學生創作及練習自己扮演的骷髏人角色、舞蹈肢體動作，及熟悉配合演出的音樂樂句。</p> <p>2. 舞台走位：教導學生如何在演出場地空間表演、走位、與其他演員的關係和互動。</p> <p>3. 配合音樂燈光的演出：播放音樂串連演員的舞蹈動作、走位、指導學生操縱螢光燈及室內燈光。</p>				



圖 2-2-19 以透明膠片（投影片）製作光影戲的戲偶



圖 2-2-20 跳康康舞的烏龜——光影戲



圖 2-2-21 黑光劇——化石



圖 2-2-22 黑光劇——化石

### 三、跨領域統整教學設計案例

傅馨儀

九年一貫的課程設計鼓勵各領域的統整學習，因此除了國小低年級生活課程是以主題統整方式來統合藝術與人文、自然與生活科技、社會等三大領域的課程之外，各版本教科書語文領域的主題也常隨著生活經驗與季節時令變化而與生活課程的主題息息相關，讓教師們容易進行跨領域的統整教學活動。而教師們在自行設計跨領域統整課程時，除了多選擇與第一階段學生生活經驗相關的主題或事件為素材外，也應留意在與其他領域學科及融入海洋教育、本土教育、生命教育、環境美育等新興議題時，與「人與自己」、「人與社會」、「人與自然」等課程目標的整合性和價值反思的必要性。以下舉兩個跨領域的統整教學案例，供教師參考：

#### (一) 以「季節」為主題統整生活課程及語文領域

1. 統整教案名稱：春天來了
2. 教案設計者：傅馨儀
3. 教學設計理念：以四季中的「春天」為教學的主題，希望帶領學生留意觀察在這季節中人類社會生活情境與大自然的改變，統合語文領域的童詩教學，以藝術創作的途徑來表達自己的感受，並且加深對「環境美育」主題的關懷與情感。
4. 課程統整架構：

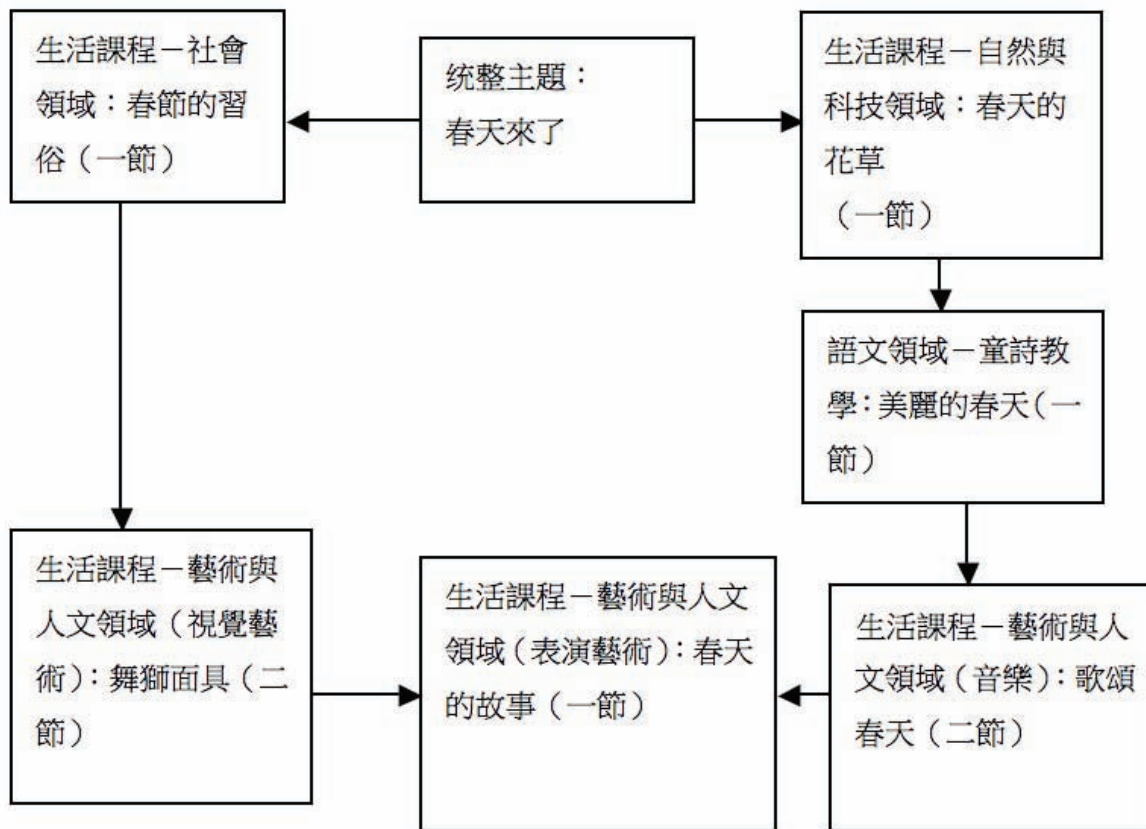


圖 2-3-1 課程統整架構圖

## 5. 教學活動教案

### (1) 生活課程－社會領域

表 2-3-1

教學單元	春節的習俗	教學對象	國小二年級學生
教學設計者	傅馨儀	教學時間	四十分鐘
分段能力指標	1-1-3 了解住家及學校附近環境的變遷。 1-1-5 藉由接近自然，進而關懷自然與生命。 2-1-4 了解自己在群體中可以同時扮演多種角色。 3-1-3 察覺並尊重不同文化間的歧異性。		
設計理念	中國的新年－春節過後，人們就逐漸開始感受到春天的來臨，因此本教學活動設計希望在新年的開始，可以讓學生觀察與學習，在我們的傳統文化中，有哪些社會習俗或行為是來迎接春天和新年的。		
單元目標	1. 學生能認知春節代表著春天的開始。 2. 學生能了解春節習俗的意義。		
教學資源	CD 音響設備、圖卡或字卡、黑板		

表 2-3-1 (續)

時間	活動過程	教學資源	教學評量	能力指標	指導說明
5 分	一、引起動機 (共 5 分) 1. 教師播放一段新年時常聽到的節慶音樂，然後問學生聽到這樣的音樂是否聯想到什麼節日？ 2. 教師問學生是否感受到最近氣候有什麼變化？教師講解中國新年又叫春節，因為新年過後就逐漸感受到冬天已過，春天來到，自然界萬象更新，人類也把握一年的開始，有許多新的計畫。	CD 音響設備	發表評量— 能踴躍發表	1-1-3	教師也可先講述故事，再一一講解每項習俗的意義。
7 分	二、發展活動 (共 17 分) 1. 在春節時家人通常會做哪些事來迎接新年的來到？(大掃除、貼春聯、辦年貨、準備年夜飯、穿新衣、拜年、發紅包)	圖卡或 字卡	發表評量— 能踴躍發表	1-1-3	
10 分	2. 這些事情代表著什麼意義？ 3. 教師以手偶或繪本講述「年獸的故事」，與剛才的習俗做對照，也可再舉一例說明鄰近其他國家的新年習俗與我國有哪些不同。	手偶或 繪本	觀察評量— 能專心聆賞	3-1-3	
5 分	三、綜合活動 (共 18 分)				
3 分	1. 春節習俗對對碰：教師以春節習俗的圖卡與代表意義的字卡做配對遊戲，請學生上台進行配對活動。	學習單	實作評量— 能合作進行 活動	2-1-4	
10 分	2. 問答發表：小朋友可以幫忙家人做哪些事來準備過年？ 3. 完成學習單 (附錄一)：請學生將春節過新年的景象畫在學習單上，並寫出可以幫忙的事情。		問答評量— 能踴躍發表  實作評量— 能認真完成 學習單		

## (2) 生活課程－藝術與人文領域（視覺藝術）

表 2-3-2

教學單元	舞獅面具	教學對象	國小二年級學生
教學設計者	傅馨儀	教學時間	八十分鐘
分段能力指標	1-1-1 1-1-2 1-1-3 1-1-4 2-1-5 2-1-6 2-1-7 2-1-8 3-1-9 3-1-10 3-1-11		
設計理念	中國的新年一春節期間，可以常看到舞龍舞獅的表演，色彩豐富的道具與生動活潑的動作表情，不但增添了年節熱鬧的氣氛，也留給人們深刻的印象。所以，透過此教學活動希望讓學生學習從傳統的藝術文化發展出創新的藝術創作。		
單元目標	1. 學生能發現傳統的舞獅面具上顏色與五官的特色。 2. 學生能使用水彩、色紙等媒材創作自己的舞獅面具。		
教學資源	CD 音響設備、圖卡或字卡、黑板		

時間	活動過程	教學資源	教學評量	能力指標	指導說明
10 分	<b>【第一節】</b> 一、引起動機 (共 10 分) 1. 教師播放一段新年時常聽到的節慶音樂，然後問學生聽到這樣的音樂會聯想到什麼活動？(舞龍舞獅) 2. 教師講解舞龍舞獅的習俗由來與意義。 二、發展活動 (共 30 分) 1. 教師播放一段舞龍舞獅的影片，請學生仔細觀察。觀察完後，教師請學生發表觀察到舞龍舞獅的道具，在色彩上有何特色？ 2. 教師展示一些舞獅的面具，及一些其他國家民族類似舞獅的面具圖片，請學生觀察這些面具作品的色彩、線條、表情有哪些不同與特別之處？ 3. 教師說明今天大家要創作自己的舞獅面具，並先大概說明作法與步驟。	CD 音響設備	發表評量一 能踴躍發表	2-1-6	教師可先讓學生自由發表，再做提示與歸納。
10 分		影片光碟 投影機	觀察評量一 能專心聆聽	2-1-7	
	圖片或面具作品	真實評量一 能專心欣賞及觀察	2-1-8		

表 2-3-2 (續)

時間	活動過程	教學資源	教學評量	能力指標	指導說明
20 分	4. 面具製作：教師發給每位學生一個紙盤。請學生拿出自己的鉛筆、水彩筆，先在紙盤背面構圖、塗底色，請學生注意自己想要強調的五官比例，和特別想要強調的線條構成的表情。 ~ 第一節完 ~	紙盤 水彩	發表評量— 能認真觀察 並踴躍發表 能專心聆聽 實作評量— 能認真進行 創作	1-1-1 1-1-2 1-1-3 1-1-4	教師宜來回巡視並注意每位學生需要個別指導的部分。
20 分	【第二節】 ~ 承上節 ~ 1. 面具製作 (20 分)：教師發給每位學生一包色紙，請學生選擇自己需要的顏色，用剪刀剪出或用手撕出想要的五官形狀，並貼在紙盤上。貼完後再在紙盤外圍加上長條狀或三角形的鬃毛。	色紙	實作評量— 能認真進行 創作	3-1-9 3-1-10 3-1-11	教師宜來回巡視並注意每位學生需要個別指導的部分。
20 分	三、綜合活動 (共 20 分) 1. 教師請完成作品的學生一一將作品拿到台上展示，並介紹自己作品的特色。教師請欣賞的學生給予台上的創作者與作品回饋。 2. 教師播放節慶音樂，並請每位學生拿著自己的舞獅面具，隨著 CD 音樂節拍模仿舞獅的動作舞動。 3. 教師將每位學生的作品展示在作品看板上，讓每位學生有機會欣賞自己與別人的作品。	CD 音響 設備	發表評量— 能踴躍發表 能有正確的 欣賞態度 發表評量— 能隨音樂律 動		教師宜適度引導欣賞的學生給予每位創作者正面的回饋。



圖2-3-2 舞獅面具作品一



圖2-3-3 舞獅面具作品二

## (3) 生活領域——自然與科技課程

表 2-3-3

教學單元		春天的花草	教學對象	國小二年級學生
教學設計者		傅馨儀	教學時間	四十分鐘
分段能力指標	觀察	7-1-1 運用五官觀察物體的特徵(如顏色、敲擊聲、氣味、輕重…)。 7-1-2 察覺物體有些屬性會因某些變因改變而發生變化(如溫度升高時冰會融化)。		
	比較與分類	7-1-3 依特徵或屬性，將事物歸類。 7-1-4 比較圖樣或實物，辨識相異處，說出共同處。		
	組織與關連	7-1-6 將對情境的多樣觀察，組合完成一個有意義的事件。		
	歸納與推斷	7-1-7 察覺事出有因，且能感覺到它有因果關係。 7-1-8 察覺若情境相同、方法相同，得到的結果就應相似或相同。		
	傳達	7-1-9 學習運用合適的語彙，來表達所觀察到的事物。 7-1-10 嘗試由別人對事物特徵的描述，知曉事物。 7-1-11 養成注意周邊訊息做適切反應的習慣。		
設計理念		本教學活動希望先藉由引導學生察覺春天氣候的變化，再到校園觀察植物生長的情形及認識比較植物特徵的異同，進而使學生能歸納春天是適合植物生長的季節。		
單元目標		1. 能察覺氣候的變化及春季的來臨。 2. 能從觀察校園植物的生長情形發現春天是適合多數植物生長的季節。		
教學資源		植物圖片、校園植物、學習單		

時間	活動過程	教學資源	教學評量	能力指標	指導說明
10分	<p>一、引起動機(共10分)</p> <p>1. 教師問學生有沒有感覺最近的氣候、溫度有甚麼變化？和寒假期間有什麼不同？是從哪些地方觀察或發現的？(例如：衣服穿的多少、出太陽的日子多寡……)</p> <p>2. 教師告訴學生，過完春節之後，季節已經由冬季進入了春季，氣溫會越來越暖和，並且許多冬眠的動物開始出來活動，花草樹木等植物也將開始重新發芽生長。</p> <p>3. 教師先以圖片介紹校園常見的幾種植物名稱。</p>	圖片	<p>發表評量—能踴躍發表</p> <p>觀察評量—能專心聆聽</p>	7-1-1 7-1-2 7-1-4 7-1-10	教師可先讓學生自由發表，再做提示與歸納。

表 2-3-3 (續)

時間	活動過程	教學資源	教學評量	能力指標	指導說明
20 分	<p>二、發展活動(共 20 分)</p> <p>1. 校園觀察植物活動：教師帶全班去校園觀察植物的生長，分為以下兩種觀察。</p> <p>(1) 花的觀察：</p> <p>教師請學生注意觀察校園中有哪些植物正在開花？在學習單(附錄二)中記錄它的名稱，並記錄正開花的樣子。</p> <p>(2) 樹葉的觀察：</p> <p>教師請學生注意觀察校園中有哪些樹木？在學習單中記錄它的名稱，並記錄葉子的形狀及顏色。每位學生可撿幾片掉在地上的葉子，回教室後做葉子拓印。</p>	<p>校園植物</p> <p>學習單</p>	<p>實作評量一 能認真進行 觀察和記錄</p>	<p>7-1-9</p> <p>7-1-11</p>	<p>教師宜來回巡視並注意每位學生需要個別指導的部分。</p>
10 分	<p>三、綜合活動(共 10 分)</p> <p>1. 教師請學生發表：剛才觀察到的花和葉子生長的情形如何？(含苞待放、冒出新芽……)</p> <p>2. 教師請學生思考和發表：以現在暖和的春季和前幾個月寒冷的冬季比較，哪一個季節比較適合植物的生長？為什麼？</p> <p>3. 教師總結：春天陽光較充足、氣溫較高、雨水充足，是適合植物生長的季節。</p>		<p>發表評量一 能踴躍發表</p>	<p>7-1-9</p> <p>7-1-7</p> <p>7-1-8</p> <p>7-1-6</p>	

## (4) 語文領域——童詩教學

表 2-3-4

教學單元		童詩教學－美麗的春天	教學對象	國小二年級學生
教學設計者		傅馨儀	教學時間	四十分鐘
分段能力指標	聆聽能力	B-1-1 能培養良好的聆聽態度。 B-1-2 能確實把握聆聽的方法。		
	說話能力	C-1-2 能有禮貌的表達意見。 C-1-4 能把握說話主題。		
	閱讀能力	E-1-2 能讀懂課文內容，了解文章的大意。 E-1-3 能培養良好的閱讀興趣、態度和習慣。 E-1-4 能喜愛閱讀課外讀物，主動擴展閱讀視野。		
	寫作能力	F-1-1 能經由觀摩、分享與欣賞，培養良好的寫作態度與興趣。 F-1-2 能擴充詞彙，正確的遣辭造句，並練習常用的基本句型。 F-1-3 能認識各種文體的寫作要點，並練習寫作。		
設計理念		由帶領學生閱讀及欣賞詩人楊喚的童詩繪本《春天在那兒呀》，觀察詩人對於「春天」這個主題的關注，再比較國語課文中現代童詩〈春天的草原〉，進而引導學生創作出自己的童詩。		
單元目標		1. 能安靜聆聽及專心閱讀童詩作品。 2. 能清楚朗讀課文並踴躍發表想法。 3. 能認真進行造句練習及童詩創作。		
教學資源		童詩繪本、電腦、單槍投影機、課文海報、黑板、學習單		

時間	活動過程	教學資源	教學評量	能力指標	指導說明
5 分	一、引起動機 (共 5 分) 1. 教師以繪本《永遠的楊喚》或電腦簡報檔介紹詩人楊喚的童詩〈春天在哪兒呀〉。 2. 教師請學生一同朗讀這首童詩，並問學生這首詩中提到了春天的哪些景象？哪些動植物？從哪兒可以看見春天來了？	童詩繪本 電腦 單槍 投影機	觀察評量— 能安靜聆聽及專心閱讀 發表評量— 能踴躍發表	E-1-3-5-2 B-1-1-2-1 C-1-2-5-2 C-1-4-9-3	教師可先讓學生自由發表，再做提示與歸納。
10 分	二、發展活動 (共 17 分) 1. 朗讀童詩課文：教師請學生朗讀課文童詩〈春天在哪兒呀〉兩次。	國語課文 海報	真實評量— 能清楚朗讀	C-1-2-5-2 B-1-2-1-1	

表 2-3-4 (續)

時間	活動過程	教學資源	教學評量	能力指標	指導說明
7 分	2. 課文探究：教師問學生課文的這首童詩中提到，「小花開在路邊，小草長在草原，好像告訴大家，現在正是春天」。春天除了小花小草之外，還會看到哪些動植物或自然界的景物？和剛才朗讀的童詩〈春天在哪兒呀〉有什麼相似的地方？ 3. 造句練習：教師請學生用剛才想到或提出的答案做延伸短句練習。 ( ) ( ) 在 ( )，好像告訴大家，現在正是春天。例如：(小鳥) (停) 在 (樹梢)，好像告訴大家，現在正是春天。	黑板 粉筆	發表評量— 能踴躍發表	E-1-2-1-1  F-1-2-1-2	教師宜來回巡視並注意每位學生需要個別指導的部分。
10 分	三、綜合活動 (共 18 分) 1. 請每位學生造三句短句練習，並以課文童詩的結尾做結束，寫在學習單上 (附錄三)。	學習單	實作評量— 能認真進行寫作	F-1-3-3-1	教師宜適度引導欣賞的學生給予每位創作者正面的回饋。
8 分	2. 請學生輪流上台朗讀自己創作的童詩。	學習單	發表評量— 能踴躍發表 情意評量— 能有正確的欣賞態度	F-1-1-9-4	
<p>參考書目：馬景賢等編 (2006)。國小國語課本第二冊。臺北：康軒。 楊喚、周逸芬 (2008)。永遠的楊喚。新竹：和英。</p>					

## (5) 生活課程－藝術與人文領域（音樂）

表 2-3-5

教學單元	歌頌春天	教學對象	國小二年級學生
教學設計者	傅馨儀	教學時間	八十分鐘
分段能力指標	1-1-1 1-1-2 1-1-3 1-1-4 2-1-5 2-1-6 2-1-8 3-1-9 3-1-10 3-1-11		
設計理念	本教案設計希望引導學生從欣賞西方音樂家創作有關春天的音樂，進而用律動及樂器合奏方式，體驗春天音樂的美感。再從中國古代詩人的唐詩作品，體驗文字描述春天之美，並運用已學過的節奏與唱名，帶學生重新創作唐詩的節奏及音韻曲調。		
單元目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能欣賞音樂並配合音樂感受做律動。</li> <li>2. 能欣賞音樂並配合音樂段落及圖譜演奏樂器。</li> <li>3. 能朗誦唐詩並創作新的節奏唸法。</li> <li>4. 能用已學過的五聲音階唱名給唐詩作品創作新曲調。</li> </ol>		
教學資源	CD 音響設備、圖卡或字卡、黑板		

時間	活動過程	教學資源	教學評量	能力指標	指導說明
7分	<p>【第一節】</p> <p>一、引起動機</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 音樂欣賞及律動：教師告訴學生，我們今天要先來欣賞一段音樂，請大家聽聽看，這段音樂比較像是描述四季中的哪一個季節？</li> <li>2. 學生發表後，老師再公佈答案，這段音樂是音樂家韋瓦第寫的〈四季〉其中描寫「春天」的樂章。教師請學生起立後分散站立，並播放 CD 音樂，請學生跟著老師做律動動作，老師可一面帶學生律動，一面略述配合教師自編的音樂故事情節。(表 2-3-1)</li> <li>3. 創作律動：教師第二次播放〈四季—春〉的音樂時，請學生自己自創肢體動作配合音樂律動，教師只在旁略述故事情節。</li> </ol>	CD 音響設備	<p>發表評量— 能踴躍發表</p> <p>真實評量— 能配合音樂 及故事情節 律動</p> <p>觀察評量— 能認真進行 創作</p>	<p>2-1-5 2-1-6</p> <p>1-1-1</p> <p>1-1-2</p>	教師可先讓學生自由發表，再做提示與歸納。

表 2-3-5 (續)

時間	活動過程	教學資源	教學評量	能力指標	指導說明
17分	<p>二、發展活動</p> <p>1. 歌詞節奏說白：教師告訴學生，不但西方的音樂家喜歡用春天為題來創作音樂，中國古代的詩人也喜歡以春天為題來吟詩作對。教師帶學生朗讀唐詩《春曉》兩次。再請幾位學生將剛才朗詩的節奏，用音符磁鐵一句一句在黑板上排列出來。如：</p> <p>春 眠 不 覺 曉</p>  <p>處 處 聞 啼 鳥</p> 	<p>唐詩海報</p> <p>音符磁鐵</p>	<p>發表評量— 能踴躍發表 並正確回答 情意評量— 能有正確的 欣賞態度</p>	<p>2-1-8 2-1-5</p> <p>1-1-2</p>	<p>教師宜來回巡視並注意每位學生需要個別指導的部分。</p>
10分	<p>2. 節奏創作：教師請學生分組運用《春曉》的詞句，以曾經教過的二分、四分、雙八分音符重新排列節奏，例如：</p> <p>春 眠 不 覺 曉</p> 	學習單	實作評量—能和組員一起創作節奏	1-1-3	教師宜適度引導欣賞的學生給予每位創作者正面的回饋。
10分	<p>3. 完成學習單：教師請學生將自己那一組完成的節奏創作填寫於學習單(附錄四)。</p>		情意評量—能有正確的欣賞態度	3-1-11 3-1-10	
10分	<p>三、綜合活動</p> <p>教師請各組輪流上台拍奏及唸出創作的唐詩節奏唸謠。</p>				
15分	<p>【第二節】</p> <p>一、引起動機：</p> <p>1. 探索樂器：教師拿出響棒、手搖鈴、沙鈴、鈴鼓等打擊樂器分給學生，請學生試試看這些樂器能怎樣敲奏？能發出哪些不同的聲音？</p> <p>2. 樂器合奏：教師示範上次介紹過的樂曲〈四季—春〉各種打擊樂器伴奏的方式，和在音樂各段落中負責伴奏的樂器，以及在圖譜上(譜例 2-3-1)各樂器代表的記號。</p>	<p>打擊樂器</p> <p>CD 音響設備</p>	<p>實作評量— 能認真探索 和練習樂器</p>	<p>1-1-1</p> <p>1-1-4</p>	<p>教師可以用分組的方式引導，讓每組輪流試探敲奏樂器。</p>

表 2-3-5 (續)

時間	活動過程	教學資源	教學評量	能力指標	指導說明
20分	<p>接著，教師請每位學生自行選擇一項樂器，以樂器分組，教師播放〈四季—春〉CD，請學生看圖譜或教師指揮開始合奏。</p> <p>3. 教師用圖卡引導學生說出這首曲子的段落進行順序為何？(表 2-3-1) (ABACADABAEA)</p> <p>4. 教師介紹此種曲式是屬於輪旋曲式。</p> <p>二、發展活動：</p> <p>1. 複習唱名及手號：教師先帶學生複習曾經教過的 sol、mi、la、do、re 五音唱名及手號。</p> <p>2. 曲調創作：根據上次上課各組創作的唐詩《春曉》之節奏唸謠，以 sol (厶)、mi (冂)、la (ㄉ)、do (ㄉ)、re (冂) 五音作曲調創作，教師可用問句的方式提示學生，並請學生分組用唱名手號進行接力創作答句，再請學生記錄在唱名學習單(附錄四)上。</p>	CD 音響設備	發表評量—能踴躍發表並正確回答	3-1-9	教師可參考表 2-3-1 的樂曲段落提示做圖卡
5分	<p>例如：</p> <p>問句：春眠不覺曉 (教師) 厶冂ㄉ厶冂 答句：處處聞啼鳥 (學生) 厶冂冂冂厶 問句：夜來風雨聲 (教師) 厶冂ㄉ厶冂 答句：花落知多少 (學生) 厶冂冂冂ㄉ</p> <p>三、綜合活動：</p> <p>1. 教師請學生分組演唱自己那一組創作的《春曉》曲調，其他組同學欣賞。</p> <p>2. 教師請學生發表創作與欣賞的感想。</p>		實作評量—能認真進行創作	1-1-2	教師可先提醒學生在創作答句時，最後一句的結束音要在主音上。(以 C 大調五聲音階為例，結束在 do(ㄉ)音)
			發表評量—能踴躍發表能有正確的欣賞態度能發表參與活動的感想	3-1-9 3-1-10	
<p>參考書目：田淑勤、林秀玲、呂月春(2002)。讓名曲活起來。臺北：全音樂譜。</p> <p>曾瑋、張雅苑、林滿秋(2001)。花兒的宴會。臺北：鹿橋。</p>					



## (6) 生活課程－藝術與人文領域（表演藝術）

表 2-3-7

教學單元	春天的故事	教學對象	國小二年級學生
教學設計者	傅馨儀	教學時間	四十分鐘
分段能力指標	1-1-1 1-1-2 1-1-3 1-1-4 2-1-5 2-1-6 2-1-8 3-1-9 3-1-10 3-1-11		
設計理念	本教學活動設計旨在讓學生能統合以「春天」為主題的語文、自然與生活科技、社會、視覺藝術、音樂等課程學習，並以表演藝術的形式做成果展現。		
單元目標	1. 能運用肢體做空間、時間、速度的變化。 2. 能和同儕進行討論互動合作進行團體造型的創作及戲劇展演。 3. 能欣賞自己與其他小組的展演並給予回饋。		
教學資源	CD 音響設備、圖卡或字卡、黑板		

時間	活動過程	教學資源	教學評量	能力指標	指導說明
5分	<p><b>【第一節】</b></p> <p>一、引起動機（共5分）</p> <p>1. 暖身活動：春天是植物生長的最佳季節，教師請學生想像自己是一顆小草的種子，在冬天時藏在泥土裡，春天時逐漸發芽生長，用自己的身體模仿種子的生長。</p> <p>2. 教師播放海頓的〈驚愕交響曲〉第一樂章，配合音樂略做描述（如：A段—小草正慢慢發芽長大，B段—小草隨風搖擺），請學生配合音樂做剛才的暖身動作，教師可提醒學生做高低水平、速度、肢體力度的變化。</p>	CD 音響 設備	實作評量—能做創意的動作 真實評量—能隨音樂律動	2-1-5 1-1-1 1-1-2 1-1-3 2-1-8	
17分	<p>二、發展活動（共17分）</p> <p>1. 團體創作：教師將學生分為若干小組，請小組成員合作用肢體進行有關春天主題的團體造型創作，例如樹木、花、雨水、太陽、流水、微風等。也可運用道具（如：彩帶、布、薄紗）加上不同效果。</p> <p>2. 戲劇創作：教師引導學生將前幾堂有關「春天」的主題課程內容連貫成一個故事劇本。舉例如下：</p>	表演 道具	實作評量—能與同儕合作認真進行創作  實作評量—能認真進行創作	3-1-9 2-1-6 1-1-4  2-1-8	教師先讓學生自由發表，再做提示。

表 2-3-7 (續)

時間	活動過程	教學資源	教學評量	能力指標	指導說明
	<p>春節是小朋友們最期待的節日，不但可以穿新衣、拿紅包，還可以看到熱鬧的【舞獅表演】(配合音樂：新年節慶音樂)。春節過後，氣溫逐漸回升，春天真的來了。田野裡，【小草】的種子原本藏在土壤裡冬眠，忽然感覺到氣候變溫暖了，它慢慢的向上伸出它的嫩芽(配合音樂：〈驚愕交響曲〉第一樂章)，感覺太冷，又收了回來，再試了一次之後，終於慢慢的長大，並隨風飄搖。這時，【一群孩子們】經過田野，看見發芽的小草，高興的朗誦著詩歌—〈美麗的春天〉；田野的另一頭來了【另一群孩子】，他們像小詩人般吟唱著唐詩《春曉》。【農夫們】也來到了田裡，開始耕種土壤(配合音樂：〈四季—春〉)。一群【小鳥】吱吱喳喳的在田邊陪伴著正在工作的農夫，【微風】和【溪水】也來幫忙農夫耕種田地……。</p> <p>3. 角色分配：教師將上述故事劇本中提到的【 】角色，分派給各小組，並提供相關道具，給予學生五分鐘時間分組演練動作或造型。</p> <p>三、綜合活動(共 18 分)</p> <p>1. 戲劇展演：教師以旁述說故事的方式來引導學生進行整個戲劇活動的展演及串連。</p> <p>2. 發表及回饋：展演完畢後，教師請學生發表剛才自己參與演出及欣賞別的角色演出的感受，並填寫表演活動學習單(附錄五)。</p>	<p>CD 音響設備</p> <p>表演 道具</p>	<p>實作評量—能與同儕合作認真進行創作</p> <p>發表評量—能踴躍發表 情意評量—能有正確的欣賞態度</p>	<p>3-1-11</p> <p>3-1-10</p>	<p>教師可以運用故事接龍的方式引導學生創作故事劇本。</p> <p>教師宜適度引導欣賞的學生給予每位創作者正面的回饋</p>

(附錄一) 生活領域－社會課程學習單

# 歡喜迎新春

班級\_\_\_\_\_ 姓名\_\_\_\_\_ 座號\_\_\_\_\_

一、小朋友，你知道在春節期間吃下列的食物代表什麼意義嗎？請你畫線配對連連看。

魚	大吉大利
年糕	招財進寶
水餃	步步高升
橘子、金桔	年年有餘

二、除夕前，全家人忙著大掃除，你可以幫忙做什麼呢？

答：我會幫忙\_\_\_\_\_。

三、請畫出春節期間你看到的熱鬧過年景象：

(附錄二) 生活領域－自然與生活科技課程學習單

## 春天的花草樹木

小朋友，請你和全班同學一起去觀察校園的植物。不要忘記帶著筆和學習單，並將你所觀察到的記錄下來：

一、在校園中觀察到正在開花的植物有哪些：

一、在校園中觀察到正在開花的植物有哪些：

植物名稱	開花的情形
	<input type="checkbox"/> 剛冒出花苞 <input type="checkbox"/> 剛開始開花 <input type="checkbox"/> 正在盛開中 <input type="checkbox"/> 正逐漸枯萎中 <input type="checkbox"/> 花朵已經凋謝
	<input type="checkbox"/> 剛冒出花苞 <input type="checkbox"/> 剛開始開花 <input type="checkbox"/> 正在盛開中 <input type="checkbox"/> 正逐漸枯萎中

二、在校園中觀察到的樹木有哪些？它們的葉子是什麼樣子呢？

樹木名稱	葉子的形狀	葉子的顏色
	<input type="checkbox"/> 橢圓形 <input type="checkbox"/> 長條形 <input type="checkbox"/> 心型 <input type="checkbox"/> 手掌型 <input type="checkbox"/> 其他形狀_____	<input type="checkbox"/> 青綠色 <input type="checkbox"/> 紫色 <input type="checkbox"/> 深綠色 <input type="checkbox"/> 紅色 <input type="checkbox"/> 黃色 <input type="checkbox"/> 咖啡色
	<input type="checkbox"/> 橢圓形 <input type="checkbox"/> 長條形 <input type="checkbox"/> 心型 <input type="checkbox"/> 手掌型 <input type="checkbox"/> 其他形狀_____	<input type="checkbox"/> 青綠色 <input type="checkbox"/> 紫色 <input type="checkbox"/> 深綠色 <input type="checkbox"/> 紅色 <input type="checkbox"/> 黃色 <input type="checkbox"/> 咖啡色

(附錄三) 語文領域－童詩教學學習單

# 美麗的春天

班級 \_\_\_\_\_ 姓名 \_\_\_\_\_ 座號 \_\_\_\_\_

一、小朋友，在春天裡，你會在哪些地方看到哪些景物呢？請你模仿例句，造三個句子：

例：【小花】	【開】在	【路邊】
【            】	【    】在	【            】
【            】	【    】在	【            】
【            】	【    】在	【            】

二、童詩仿作：




請將上面你造的三個句子，重新抄寫在下面的格線中，加上課文中童詩的結尾，你也可以當一個小詩人喔！

美 麗 的 春 天
【 小 花 開 在 路 邊    】 ，
【                            】 ，
好像告訴大家，現在正是春天。
【                            】 ，
【                            】 ，
好像告訴大家，現在正是美麗的春天。





(附錄四) 生活領域－音樂課程學習單

# 小小作曲家

班級\_\_\_\_\_ 姓名\_\_\_\_\_ 座號\_\_\_\_\_

一、請和小組同學討論，可以從以下 、、 的節奏組合中選擇其中一種（也可以自己重新組合創作節奏），幫唐詩《春曉》配上節奏，寫完後請同組同學一起練習拍唸。

例如：

節奏組合				
詩詞	春	眠	不覺	曉
	處	處	聞啼	鳥
	夜	來	風雨	聲
	花	落	知多	少

【節奏組合一】

			
---	--	---	---

【節奏組合二】

			
---	---	---	---

【節奏組合三】

			
---	---	---	---

我們的小組節奏創作：

節奏組合				
詩詞				
節奏組合				
詩詞				

我們的小組旋律創作：

	春	眠	不	覺	曉	處	處	聞	啼	鳥	夜	來	風	雨	聲	花	落	知	多	少
ㄉ			●										●							
ㄥ	●			●							●			●						
ㄇ		●			●							●			●					
ㄉ																				
ㄉ																				●



(附錄五) 生活領域－表演藝術課程學習單

# 春天的故事

班級\_\_\_\_\_ 姓名\_\_\_\_\_ 座號\_\_\_\_\_

一、參與了今天的戲劇活動，你有什麼感想呢？請用星星記號給自己

評分：

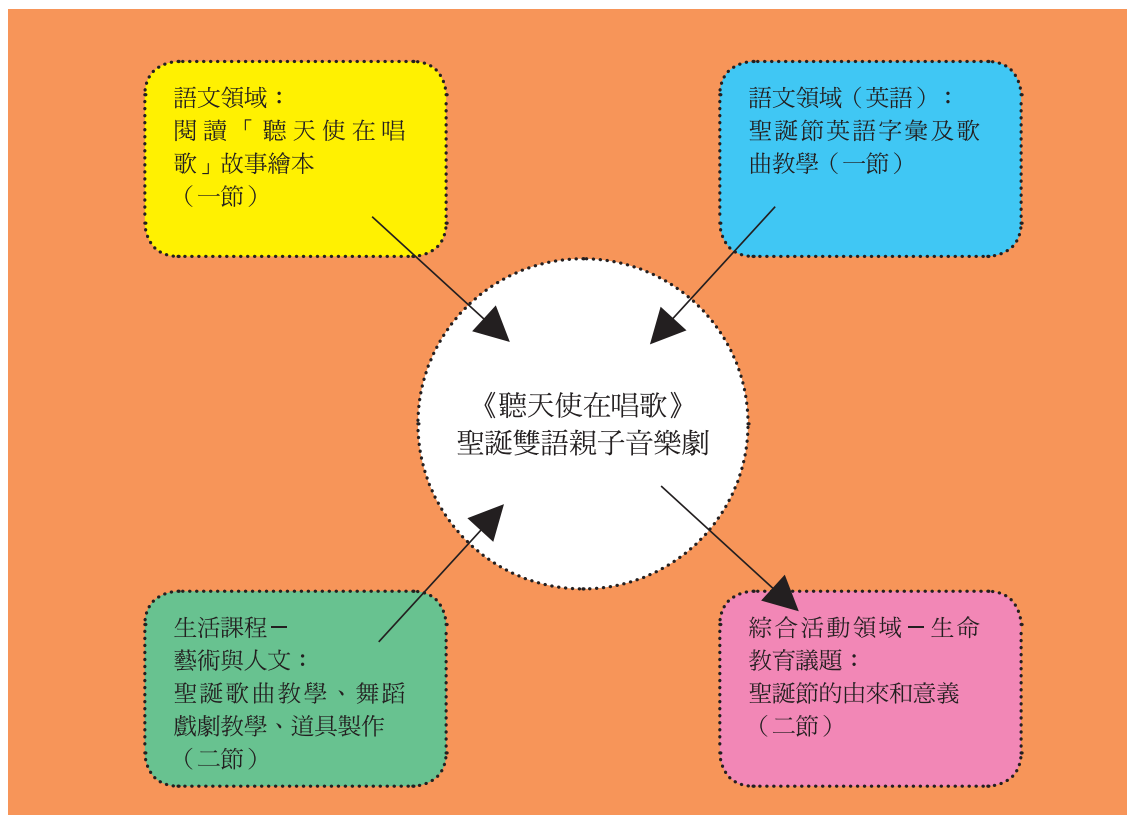
評分項目	得分(請塗星星表示你給的分數)
配合音樂舞蹈律動的表現很優美	☆☆☆☆☆
配合音樂演奏樂器節奏很整齊	☆☆☆☆☆
小組員之間很合作	☆☆☆☆☆
表演時的感情、表情很投入	☆☆☆☆☆

二、在表演的過程中你印象最深刻的部分是什麼呢？請把它畫出來：

## (二) 以「節慶」為主題，統整生活課程之藝術與人文及語文、綜合領域

舉一個以「節慶」為主題融入生命教育議題跨領域統整課程音樂劇教學設計案例：

1. 主題名稱：聖誕雙語親子音樂劇——聽天使在唱歌
2. 教學對象：國小一年級學童
3. 課程設計：傅馨儀
4. 協同教學者：一年級學群教師、英語教師、藝術與人文教師、家長
5. 課程架構圖（2-3-4）：



### 6. 設計理念：

聖誕節之音樂及英語節慶教學，是低年級學童最喜歡的活動之一，學校輔導室通常也會在這段期間推動生命教育系列的活動。故設計了結合音樂、戲劇、舞蹈、美勞、語文等跨領域之雙語音樂劇課程，並邀家長一同參與活動演出，提高一年級小朋友學習的動機與興趣。

7. 教學活動設計：教學活動設計教案包括語文、英語、生活及綜合活動四部分教案，內容如下：

## (1) 語文領域教案：

表 2-3-8

學習領域	語文	教學設計	傳馨儀
單元名稱	聽天使在唱歌	適用年級	一年級
教學主題	閱讀故事繪本	教學時間	四十分鐘
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能透過故事繪本及資訊設備，提昇閱讀的興趣與能力。</li> <li>2. 學生能透過閱讀繪本，了解聖誕節的由來。</li> </ol>	能力指標	E1-2-6 能從閱讀過程中，了解不同文化的特色。 E1-3-1 能培養閱讀的興趣及良好的習慣和態度。 E1-4 能喜愛閱讀課外讀物，主動擴展閱讀視野。
教材教具及媒體	《聽天使在唱歌》故事繪本、Power point 檔案、電腦、單槍投影機、CD、音響		
準備活動	教師將《聽天使在唱歌》故事繪本掃描成 Power point 檔案		
教學活動	<p>一、引起動機：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師先放一段《聽天使在唱歌》的聖誕音樂，請學生猜猜看是什麼節日即將來臨？</li> <li>2. 教師請小朋友說說看聖誕節的由來，並先不給予正確答案。</li> </ol> <p>二、發展活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師拿出《聽天使在唱歌》故事繪本給學生看，並告知今天要透過這本繪本，來介紹聖誕節由來的故事。</li> <li>2. 教師將《聽天使在唱歌》故事繪本放在講臺書架上，並用電腦將事先掃描好的 Power point 檔案，透過單槍投影機投射於銀幕上，讓全班能同時欣賞和閱讀故事繪本的內容。</li> <li>3. 教師於說故事的同時，配合繪本 CD 播放部分劇情內容，讓學生透過聆聽也有戲劇化的感受。</li> </ol> <p>三、綜合活動：</p> <p>教師帶領學生們做閱讀後的問題討論。</p>		
評量方式	<p>一、問答評量：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 聽完這個故事，小朋友們知道聖誕節是紀念誰的降生嗎？</li> <li>2. 故事中的哪一個人物讓你印象最深刻？為什麼？</li> <li>3. 繪本故事 CD 中的哪一段情節，你覺得最有趣？為什麼？</li> </ol>		

## (2) 英語教案：

表 2-3-9

學習領域	語文領域－英語	教學設計	傅馨儀
單元名稱	聽天使在唱歌	適用年級	一年級
教學主題	聖誕節英語字彙及歌曲教學	教學時間	四十分鐘
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能認得並說出與聖誕節相關的英語字彙、圖卡，並藉遊戲活動增加其學習興趣。</li> <li>2. 學生能演唱英文聖誕歌曲，並加上律動動作分組表演。</li> </ol>	能力指標	1-1-3、1-1-5、1-1-6、 1-1-7 1-1-8、1-1-9、1-1-10、 1-1-11、2-1-3、2-1-11、2-1-14 3-1-9、6-1-1
教材教具及媒體	《聽天使在唱歌》故事繪本、Power point 檔案、電腦、單槍投影機、CD、音響、字卡、圖卡、海報		
準備活動	<ol style="list-style-type: none"> <li>一、教師準備與聖誕節相關的海報及字、圖卡，如：Merry Christmas，Christmas tree，Jesus Christ，Santa Claus，gift，angel，silent night</li> <li>二、教師準備《聽天使在唱歌》故事繪本中的聖誕歌曲 CD，及 Power point 檔案中的歌詞。</li> <li>三、教師用與聖誕節有關的裝飾品布置教室環境。如：聖誕樹、雪人、馴鹿……等。</li> </ol>		
教學活動	<ol style="list-style-type: none"> <li>一、引起動機：教師展示聖誕節海報，並指其中幾樣物品問學生” What is it?” 請知道的學生用英語回答。</li> <li>二、發展活動：           <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師透過閃示圖卡與字卡，帶學生認識 Merry Christmas，Christmas tree，Jesus Christ，Santa Claus，gift，angel，silent night 等字彙。</li> <li>2. 教師透過搶答及配對遊戲方式，讓學生反覆練習。</li> </ol> </li> <li>三、綜合活動：           <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師教唱英文聖誕歌曲：〈Away in a Manger〉，〈We wish you a Merry Christmas〉並帶舞蹈肢體動作。</li> <li>2. 學生分組呈現學習成果。</li> </ol> </li> </ol>		
評量方式	<ol style="list-style-type: none"> <li>一、遊戲評量：教師透過分組搶答遊戲，帶動學生學習動機並評量其聽、說能力。</li> <li>二、表演評量：透過分組演唱及律動評量學生的團體參與及說、唱能力。</li> </ol>		

## (3) 生活課程教案：

表 2-3-10

學習領域	生活 --- 藝術與人文	教學設計	傳馨儀
單元名稱	聽天使在唱歌	適用年級	一年級
教學主題	聖誕歌曲教學、舞蹈戲劇教學、道具製作	教學時間	八十分鐘
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能扮演音樂劇中人物角色，並表演相關歌曲和舞蹈動作。</li> <li>2. 學生能參與自己表演服裝道具的製作。</li> <li>3. 學生能學習在舞臺上表演的呈現方式，了解上下臺、進退場應有的禮儀和規則。</li> </ol>	能力指標	1-1-1、1-1-2、1-1-3、1-1-4 2-1-5、2-1-6、2-1-8、3-1-9、 3-1-10、3-1-11
教具媒體	CD、音響		
準備活動	教師準備《聽天使在唱歌》故事繪本中的聖誕歌曲 CD 及音響設備，以及作示範用的簡易服裝道具。		
教學活動	<p>一、引起動機：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師請全班學生票選《聽天使在唱歌》故事繪本中最喜歡的人物角色（包括小天使、牧羊人、博士、路人等）。</li> <li>2. 教師播放和那位人物角色有關的歌曲段落。</li> </ol> <p>二、發展活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師教各班學生唱跳票選人物角色的該段歌曲並設計舞蹈動作。</li> <li>2. 教師與學生討論，若在舞臺上呈現時，全班同學的動作、表情及隊形有無需要修改。</li> <li>3. 教師與學生討論，若在舞臺上呈現時，應該用什麼道具或服裝來裝扮較好？如何製作？是否需要家長或老師協助？</li> <li>4. 下次請學生帶家中現有道具服裝材料來，試試該如何裝扮及修飾。</li> </ol> <p>三、綜合活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師及導師指導學生將家中帶來的道具服裝做修飾，並裝扮於身上。</li> <li>2. 教師及導師帶學生到舞蹈教室及小禮堂練習在舞台上的呈現方式，並講解上下臺、進退場應有的禮儀和規則。</li> </ol>		
評量方式	實作評量		



圖2-3-5 音樂劇中的創意妝扮—博士



圖2-3-6 音樂劇中的創意妝扮—路人



圖2-3-7 音樂劇中的創意妝扮—小天使



圖2-3-8 音樂劇中的創意妝扮—牧羊人

## (4) 綜合活動教案：

表 2-3-11

學習領域	綜合活動	教學設計	傅馨儀
單元名稱	聽天使在唱歌 親子聖誕雙語音樂劇	適用年級	一年級
配合相關議題	生命教育	教學時間	八十分鐘
協同教學者	藝術與人文教師、一年級導師、輔導組長、家長		
教學目標	1. 能有實際參與舞臺演出的經驗。 2. 能透過角色扮演及戲劇呈現，更深刻的體驗聖誕節的意義。 3. 能透過家長的參與演出，提昇學習動機與興趣。 4. 能透過生命教育議題的討論，激發愛與分享的精神和行動。	能力指標	3-1-2 體會團隊合作的重要性，並能關懷團隊的成員。

表 2-3-11 (續)

教材教具 及媒體	投射燈、CD、音響、生命樹與愛之樹海報
準備活動	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師與志願參與演出的家長志工開會，協調戲劇部分的演員、道具、音效、燈光等排練事宜。</li> <li>2. 教師與家長志工實地到演出場地排練。</li> </ol>
教學活動	<p>一、引起動機：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 一年級導師協助各班學生裝扮後，帶至演出場地入座。</li> <li>2. 主持教師簡短開場之後，帶全體學生及觀眾唱 We wish you a Merry Christmas 數次，並彼此握手祝賀「聖誕快樂」。</li> </ol> <p>二、發展活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 主持教師提醒學生記住演出時的注意事項，並宣布《聽天使在唱歌》親子聖誕雙語音樂劇正式開始演出。</li> <li>2. 幕後工作人員就位，各班學生及家長志工演員依序出場表演。</li> </ol> <p>三、綜合活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 演出完畢，全體給予參與演出的家長志工、各班學生熱烈鼓勵。</li> <li>2. 帶入「生命教育」議題探討。</li> <li>3. 帶入「愛之樹」(The tree of love) 的活動討論。</li> <li>4. 帶入「生命之樹」(The tree of life) 的活動討論。</li> <li>5. 回教室之後完成「愛之樹」(The tree of love) 及「生命之樹」(The tree of life) 的製作。</li> </ol>
評量 方式	<p>一、問答評量：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 聽完這個故事，小朋友們知道聖誕節是紀念誰的降生嗎？</li> <li>2. 在過聖誕節的時候，我們可以學習「愛與分享」的精神，小朋友，你願意多愛誰一點？(The tree of love — I'll love _____ more.) 或者願意幫助誰？(The tree of life — I want to help _____.)</li> </ol> <p>二、實作評量：</p> <p>全班完成「愛之樹」(The tree of love) 及「生命之樹」(The tree of life) 的製作。</p>



圖2-3-9 愛之樹



圖2-3-10 生命之樹

(附錄一)「聽，天使在唱歌」音樂劇活動照片



圖2-3-11 小朋友快樂的參與音樂劇演出



圖2-3-12 親子同樂的參與音樂劇活動



圖2-3-13 家長志工們參與音樂劇的演出





圖2-3-14 音樂劇活動還可結合生命育等相關議題做討論




(附錄二)

## 「聽，天使在唱歌」活動學習單

 1. 小朋友，欣賞完「聽，天使在唱歌」這齣音樂劇，讓你印象最深刻的人物是： \_\_\_\_\_  
因為 \_\_\_\_\_

 2. 參與演出的過程中，令你印象最深刻的事情是：  
\_\_\_\_\_


 3. 知道了聖誕節的由來和意義之後，你是否也想發揮聖誕節的精神呢？請用英文回答下面的問題：




I'll love \_\_\_\_\_ more.

I want to help \_\_\_\_\_.



 4. 畫出戲劇或故事中印象最深刻的一幕：

 5. 家長的話： \_\_\_\_\_



## 第三篇 教學輔助之參考資訊

## 一、教學疑難之解答與建議

林小玉、傅馨儀、陳致豪、廖順約

本篇依序提供生活課程中「藝術與人文」之教學疑難與解答、專有名詞、參考文獻、延伸學習與推薦書目和影音資料、相關網站等實用資訊，期能整合編輯群之經驗，減少生活課程中藝術與人文教學所可能產生之困惑與挫折，讓學生與教師享受生活課程之學習與教學樂趣。

### (一) 音樂教學常見問題

／林小玉、傅馨儀

#### 1. 非音樂專門教師如何在生活課程中，進行音樂相關教學活動？

音樂的專門性，讓不少不具音樂專業背景的生活課程教師對於實施音樂相關活動感到壓力，他們雖然體認其重要性，但對於執行音樂課程不具信心。

本編輯團隊當然期盼生活課程中的藝術與人文教學均能專才專用，由具備音樂、視覺與表演等專業背景之教師任教，但當條件不許可的同時，吾人也必須面對現實，了解生活課程多由級任教師擔任的實際狀況，只求在可能範圍內，確保音樂教學之基本品質，讓老師至少能在此時期幫助學生建立某些重要音樂能力，以順利銜接中年級課程。以下提出幾點確保生活課程音樂基本教學品質之建議：

#### (1) 發揮教師在音樂方面的喜好與較強的一面：

音樂的教學範圍相當廣且多元，其基本學習內容要項包括音樂知識、音感、認譜、歌唱、樂器演奏、創作、欣賞等範疇，並涉及「表現試探」、「基本概念」、「藝術與歷史文化」、「藝術與生活」等教材內容。生活課程教師固然無法樣樣精通，但音樂的能力人人都有，只

是能力高低與類別有異，教師可以從中發揮自己在音樂方面的喜好與較強的一面：愛唱歌的老師多實施歌唱相關教學活動；對於配合音樂進行律動感到興趣的老師則可以多多研發能發揮音樂特性的律動活動；擅長樂器演奏的老師藉由示範讓學生感受音樂的臨場感與教師的多才多藝；對於欣賞感興趣的老師可以和學生分享不同版本的音樂演出特色……。不論所進行的音樂活動屬於哪個範疇，重點在於透過該活動讓學生體認音樂是生活課程、個人真實生活的重要一部分，而且每一個人都可以藉由扮演不同的角色—音樂演出者、音樂創作者或音樂聆賞者—讓音樂深入個人生活。

舉例來說，若教師喜愛歌唱而較常融入歌唱活動於生活課程中，筆者建議教師提供的歌曲盡量多樣化，且選用自己喜愛並有所感的歌曲，如此一來，教師必然願意多花些時間設想該曲可以進行之音樂教學活動。此外，選曲時，也可以配合其他課程或節令介紹音樂，以貼近學童之生活經驗，並幫助其體會到歌曲的意境，例如秋天時，可以想像吃柿子、秋蟹的情景，或撿枯葉製作成畫，且聽唱歌曲〈西風的話〉與討論歌詞內涵等。

### (2) 引進實習教師、家長等社會資源

有許多家長、實習教師、校內同仁具備多元才藝，但可惜沒有機會展現，若生活課程教師可以透過學期初之「家長參與教學活動意願調查表」等工具，了解班上學生家長或其它人士之音樂專長與參與課程意願，就可以適度引進社會資源進行音樂教學活動。大部分的人對於能夠貢獻專長於教育，通常都是欣然接受挑戰、躍躍欲試的。

### (3) 善用輔助工具：

現代科技高度發達，各種音樂教學輔助工具一應俱全，只要教師能善於應用，巧妙串連其功能，一些比較具有難度的工作均可迎刃而解。舉例而言，坊間有費用便宜的數位鍵盤，教師可事先錄製各種簡易樂曲，輕鬆達到移調、反覆播放、調整速度、改變音色等目的。此外，網路上的相關資源也很多，YouTube 有各種影音檔案，若教師能事先針對課程設計之需求搜尋相關檔案，也可以達到不錯的教學成效。此外，透過公視「古典魔力客」等影音多媒體讓學生進行音樂學習，只要教學目標明確，通常也可以引起學生相當大的迴響。

#### (4) 透過音樂小老師以為示範或表率：

我國樂器學習率之高，其實相當驚人。雖然生活課程的學生仍很稚嫩，語言表達等各方面能力都還在逐漸發展中，但認譜、拍打簡單節奏型、彈奏樂器等音樂能力，卻是不少學童在此階段透過課外音樂學習活動已經具備的能力。若能藉由這些學童以示範、引導特定的班級音樂活動，其實也會收見賢思齊之效。

#### (5) 融入音樂於其他課程：

即使因為排課等因素，無法在生活課程中有很固定的一整節音樂課，基於此階段學童正處音樂性向持續發展的重要音樂關鍵期，教師仍應設法讓生活課程中存在音樂的影響力。比較消極的做法，如在學生自修時間播放樂曲供學生聆賞；比較積極者，則可以設法在生活課程的其它教學科目中，融入音樂的成分：如教師於動態活動課程時，編排動作以反映音樂的音高、節奏、曲式等元素，以加強學生對於音樂的敏感度；以曲調吟唱國語課文內容，提升學生語文學習的樂趣，也同時巧妙的將音樂融入課程中；搭配舞蹈使學童的肢體與音感同步開發；藉由遊戲以進行基本的音感以及認譜能力之培養。

### 2. 如何在音樂律動教學時，讓低年級學生能專注的看、聽並正確的配合節拍律動？

建議教師可先設定教室活動規則，或以分組競賽方式，鼓勵學生願意參與合作並遵守秩序。以下四個教學步驟也可讓學生在律動教學時達到更好的效果。

- (1) 在全班一起於自由空間律動之前，教師可先讓全班一起聆聽要配合律動的音樂，並在片段之後暫停音樂，詢問學生是否注意到教師所提示的某種節奏、音色或曲調。
- (2) 教師先請幾位學生示範稍後要全班一起律動的動作，並請其他學生注意示範者的動作正確或錯誤。
- (3) 全班分成兩組輪流律動，另一組則欣賞或拍頑固伴奏。
- (4) 教師給予需修正的學生個別指導後，全班可一起進行律動。

### 3. 如何針對低年級學生的身心發展情形來設計課程？

近代發展出的音樂教學法，固然有許多派別，但多有針對兒童的身心發展狀況及教育心理學的原理做教學設計。因此要有成功的教學，教師們必須先了解學童的身心發展與學習能力。以下介紹第一階段學童的音樂學習與發展特徵，供教師們做教學設計的參考：

以瑞士心理學家皮亞傑（Jean Piaget,1896~1980）的認知發展論來分析，六到八歲的第一階段學生正處於「運思前期」準備進入「具體運思期」的階段，這兩階段的發展特徵分別如下：

表 3-1-1 第一階段學生身心發展特徵階段與音樂學習建議表

發展階段	發展特徵	學習音樂上的發展	建議教學活動設計
運思前期 (二到七歲)	兒童在語言及理解力上發展快速，已能用符號代表事物，但有知覺集中傾向，缺乏分散性（Decentering），只注意事物的單一層面，不能一心二用，手腳協調性較差。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 此階段兒童已具符號象徵的思考能力，故兒童可以接納、了解音樂概念與符號的結合。</li> <li>2. 傾向將事物二分法，如：大聲—小聲。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 宜從事個別的音樂活動，如：手指謠和簡單的音樂遊戲。</li> <li>2. 玩「躲貓貓」的遊戲，可以訓練兒童根據聲音的線索去發現聲音的來源。</li> <li>3. 教師盡量以視覺及觸覺為教學提示，所選的例子也要盡可能單純，使學生能將注意力集中在所要學習的音樂概念上。</li> </ol>
具體運思期 (七到十一歲)	能根據具體思維解決問題，理解可逆性(Reversing)及守恆的道理。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 此階段兒童能辨認出以不同樂器或不同速度演奏的相同曲調。</li> <li>2. 二拍子和三拍子的概念中，能夠做正確的分類。</li> <li>3. 已能排列事物的連續特徵，如：大聲→更大聲→最大聲。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過活動設計，引導兒童分析曲調與節奏的輪廓。</li> <li>2. 進行分辨人聲與器樂的遊戲。</li> <li>3. 藉由肢體律動，轉換音樂符號並分析聲音。</li> </ol>

第一階段的學生，剛進入國小一年級時，大多還停留在「運思前期」，隨著年齡的增長、身心發展逐漸成熟，有些學生就逐漸進入了「具體運思期」，針對這兩階段學生不同的身心發展特徵，建議教師在從事音樂教學時，注意以下幾點：

(1)針對運思前期的學生：

a. 以團體活動的教學模式為主：

還在運思前期的學生，較缺乏團體生活經驗，因此教師應鼓勵每位學生加入音樂的活動或遊戲，並提醒和他人合作與分享。但老師也要特別注意公平性或輪流的機會與次序，因這一階段學童心態比較自我，多半希望每一種遊戲或樂器都能有參與的機會。由於一週通常只

有一節四十分鐘的音樂課程時間，對於人數太多的班級（二十五人以上），可能會沒有時間讓每位學生都輪流參與。教師可以考慮分成二或三個大組來同時或輪流進行活動與競賽，以增加趣味性及學生參與的機會。

b. 一次只教一種音樂元素或符號概念：

在教新的樂曲時，最好一次只教一種新的音樂元素或符號概念，等其熟練後再逐步加入其他概念。例如：進行新歌教學時，宜先聽樂曲再教唱樂曲，樂曲唱熟之後再配合拍子做律動。而在樂器教學方面，分多聲部不同節奏的樂器合奏，對一年級的學生也會有困難，因此可以先採取一、兩種樂器以頑固伴奏形式，輪流演奏不同樂句的方式。換言之，避免一開始教新曲子就同時出現多種概念，而導致其一心二用、手腳不協調、事倍功半。

(2) 針對具體運思期學生：

a. 可直接以符號來教學：

此處所指的符號，包括音符、音樂術語等。二年級學生已有團體生活的基礎，也較擺脫了自我的心態，並有一年級學習樂曲和音樂元素的基礎，老師教學時可適時加入符號來傳達，並持續善用律動、聲音探索、圖像為基礎，使其對音樂的感受更加深刻。

b. 可進行反思性、可逆性的音樂教學活動：

由於其已進入能理解可逆性及守恆的道理，因此教師可讓學生進行反思性、可逆性（Reversing）的音樂教學活動。如：唱完歌曲後拍出節奏或唱出唱名，樂器分部演奏也可同時多聲部進行，在固定的小節拍數中進行節奏創作……等。

另外，布魯納（Jerome S. Bruner, 1915~）的「表徵系統論」中，將認知表徵系統發展分為三個階段：動作表徵、形象表徵、符號表徵，Boardman 與 Andress（1981）曾分析在這三個不同階段中兒童可能具有的音樂行為如下：

- (1) 動作表徵期：兒童會藉由表情與肢體動作來顯示對音樂的了解或描述音樂，以模仿所聽到的聲音來表現音樂，以樂器及口語即興的方式來組織其音樂意念。
- (2) 形象表徵期：兒童對形象保留的概念逐漸成長，連結內心形象及視覺符號的能力也已增進，可以用圖像符號等來表現感知到的音樂內容，也可經由自己創作的圖像符號來組織其音樂意念及語言。
- (3) 符號表徵期：兒童對於連結「聽覺上的音樂概念」及「傳統符號」的能力日增，會將聲音化為符號或以音樂術語來描述音樂，能視譜演奏音樂，並以傳統的音樂符號

來組織其音樂意念。

根據布魯納的認知發展論，針對第一階段兒童的音樂教學，剛開始可先多以肢體律動、聲音表情、模奏或模唱的方式進行；再逐漸進到圖像符號與聲音的連結；最後階段再帶入音樂術語或音樂符號的認知與視譜視奏的訓練。

因此，教師在從事國小生活課程的音樂教學時，若能參考以上的兒童音樂學習及發展理論，將更能掌握每位學童的音樂學習與發展階段。

#### 4. 如何製作與使用音畫？

「音畫」(Listening map)一詞，泛指以視覺圖像表示音樂之記譜方式。除了音畫外，亦其他的稱呼方式，「樂曲提示卡」(謝苑玫，1989)、「音樂聆賞地圖」(潘宇文，2006)、「音樂繪畫」(陳淑文，1995)、「音感作畫」(金信庸，1996)、「圖形譜」(吳秋琴，1994)。

音畫製作的重點有許多的不同可能性，如採用簡單的符號或圖形代替聲音與樂器的記譜，尤其常用於藉由簡單的視覺圖像或符號，呈現出樂曲的音樂要素特徵：如以長短線條表示節奏的時值差異，以大小圖像表示力度之強弱，以高低圖像代表曲調進行的方向，以不同樂器圖像代表不同樂器音色，以文字符號或整體構圖表現樂曲的曲式結構(廖妙柔，2006)。

生活課程的音樂教學，可以善用結合音樂與視覺圖像的音畫，甚至搭配律動、歌詞等方式，達到整合藝術與人文的目的。製作精巧的音畫不免費時耗力，首先須對選定的樂曲有相當程度的熟悉度，並能剖析該曲適合以圖像呈現給生活課程學生的音樂要素，還必須具備精準描繪與美編的能力，並非每位教師都可勝任。筆者建議，若想自製音畫，可藉由與視覺教師等其他人士或團隊合作以完成之，達到溝通了解、資源共享的目的。若想運用現有音畫資源，也有以下不少管道：

(1) 各音樂教學法學會的會訊與出版的專書：各音樂教學法學會的會訊與出版的專書中，有為數不少的音畫現成素材可加以運用，如《達克羅士音樂節奏教學法》(謝鴻鳴，2003)。

(2) 博碩士論文：為數龐大的博碩士論文中蘊含不少提供音畫的論文，如以「音樂欣賞」為關鍵字，可查詢到黃玟瑜(2003)、廖妙柔(2006)等筆資料；打入「圖像」的關鍵字，可查詢到李東穎(2006)、林佩珍(2008)等參考文獻。

(3) 國外教科書：國外教科書其實已經存在不少針對各不同年級學生製作的音畫資源，如美國的音樂教科書 Making Music 便有一系列的音畫投影片，可搭配音樂教學活動以培養學生的聆賞技能，並增進其對於音樂之理解。

在製作音畫或進行音畫教學時，有幾個原則必須加以掌握：

- (1) 音畫的重點為音樂形式或內容的視覺呈現，故製作者與使用者應深諳音樂為目的、視覺為手段之優位性，藉由視覺圖像以深化學生的音樂聽覺感知。
- (2) 音樂的「形式」與「內容」兼具，前者著重音樂的客觀面，如音樂組成要素；後者強調音樂的主觀面，如聆賞者的感受。雖然多數的音畫剖析樂曲的音樂要素，而屬於重視形式的一方，但教師亦可讓學生以個人或小組的方式，針對小段的音樂內容進行音畫之製作，這樣不但可以引領學生專心聆賞，讓其探索音樂之視覺呈現方式，更是教師理解學生音樂感知的一道重要窗口。
- (3) 音畫製作者與使用者應了解同一首樂曲可以因為訴求重點不同而有各種不同的版本，也當體認並非每首音畫其長度、複雜度都適合各年齡層的學童。
- (4) 製作精巧的音畫難免費時，因此有些音畫製作者試圖在一幅音畫中同時納入許多的音樂要素，這樣的作法往往導致焦點不明、成效有限的結果，務應避免之。對於生活課程的學生，製作者甚至可以只針對樂曲的一個小部分，如 ABA 三段體中的 A 或 B 段，或一個特定的音樂元素，如曲調或節奏，加以製作音畫，以收由小窺大之效。
- (5) 音畫的教學成效，主要依賴於音畫本身之內容品質與使用者之使用策略，故教師使用者對於音畫內容必須極為熟悉。舉例而言，音畫常被用於音樂欣賞教學，則教師使用音畫於音樂欣賞時，必須於教學前搭配樂曲，反覆聆賞，方能對於如何掌握音畫與音樂的對應情形，或如何安排教學步驟等，有更深刻的體認。

以下提供三張適用於生活課程的音畫與相關的教學活動建議：

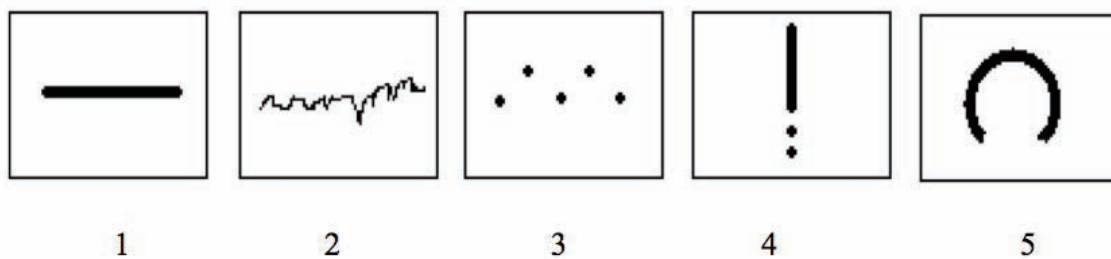


圖 3-1-1 聲音與圖像的對應音畫

教學活動建議：

- a. 老師可參考這五張圖的線條圖形，繪製大小適切的圖卡以利教學。
- b. 老師手指著線條，請學生依自己的想像和創意自由發聲，例如：風聲、機器馬達聲、動物叫聲、鞭炮聲、汽車喇叭聲……等，老師的手指一離開線條，聲音也要馬上消失。
- c. 老師可改變圖卡的方向，例如第四張圖卡，橫拿、直拿、反拿，聲音都會產生不同的組合方式和進行方向；第五張圖卡，正拿和反拿也會產生聲音上行和下行的不同。藉此讓學生了解到音樂的進行是有方向性的。
- d. 老師還可以結合「速度」和「力度」等音樂要素於遊戲中，學生要專注在老師手指進行的速度、動作大小及方向中，以增加音畫教學的趣味性。
- e. 老師可以做比較和歸納，例如第一張和第二張，聲音有平穩和波動之分；第一張和第三張，聲音有長音和短音之分；第三張和第五張，聲音有斷奏和圓滑奏之分；第一張和第三張的組合，產生第四張的圖形；第五張正反的延伸，產生第二張的圖形……，藉此讓學生了解到音樂有各種不同的音值、頻率、語法、表現等。
- f. 將來可以延伸到「直笛教學」，藉具體圖像來說明運氣、運舌的要點。

## (2) 柴科夫斯基〈俄羅斯舞曲〉

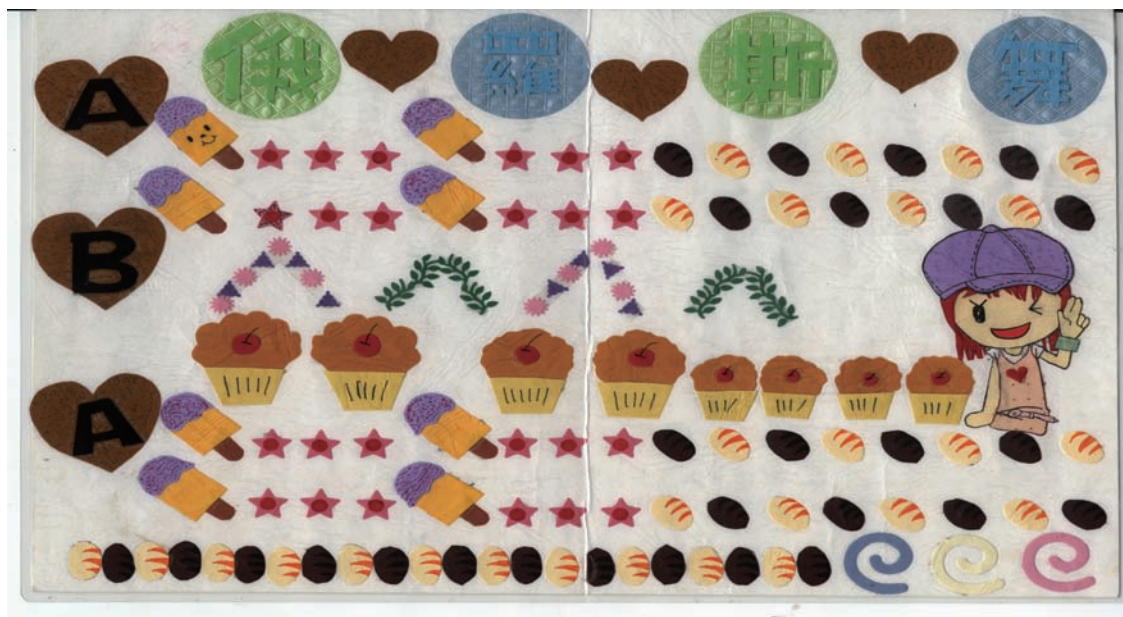


圖 3-1-2 柴科夫斯基〈俄羅斯舞曲〉音畫

- a. 圖像與音樂的關係：此曲圖像呈現之音樂要素包含力度、基本拍、曲調進行方向（上行下行）、音值長短及曲式；每種圖像皆為小朋友喜愛的食物，期能引起學生的好奇心與學習動機。各圖像與音樂的關係分述如下：
- (a) 力度：冰淇淋（強）、星星糖果（次強）、棒棒糖（最後結束的三個強音）
  - (b) 基本拍：麵包（一個一拍）
  - (c) 曲調進行方向（上行下行）：花片餅乾、三角餅乾（左邊四個圖像每一個皆代表兩拍，右邊從頂點開始四個圖像每一個皆代表一拍）及樹葉（左右兩邊加起來共代表四拍）
  - (d) 音值長短：櫻桃蛋糕（最大的每個代表四拍，中等的每個代表兩拍，最小的每個代表一拍）
  - (e) 曲式：ABA 心型字母巧克力
- b. 教學步驟範例與提醒：
- (a) 播放第一次，教師邊放音樂邊指圖，播放完畢，可針對不同的圖像詢問學生各圖像分別代表什麼音樂要素？沒注意到或答不出來就再聽一次。每一次的聆賞，可針對不同的音樂要素進行「重點式聆聽」。多次之後，可找學生出來指圖，進行學生學習狀況之檢視。
  - (b) B 段「花片餅乾、三角餅乾及樹葉」圖像，繪製時大小比例不明顯，容易指錯，需多留意。

### (3)〈三隻小豬〉音畫

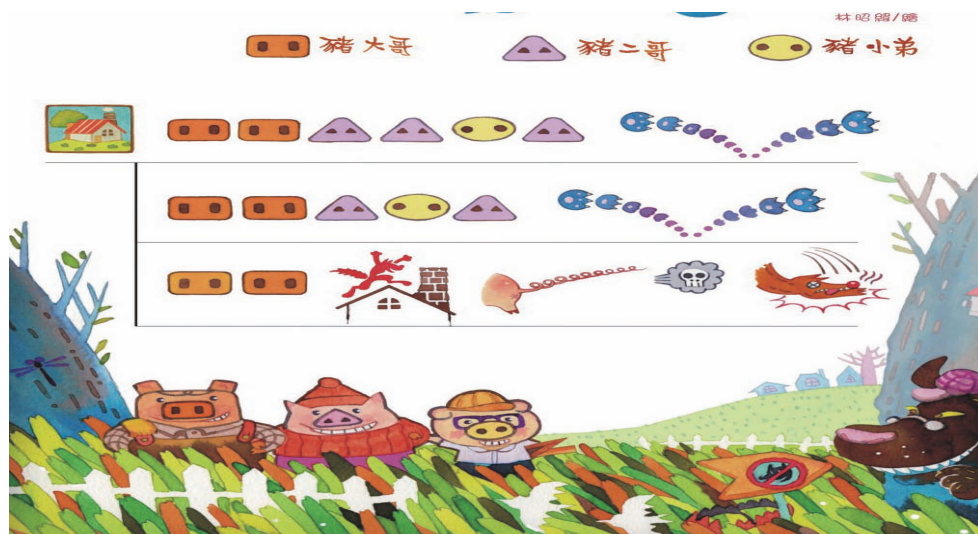


圖 3-1-3 〈三隻小豬〉音畫

- a. 音畫製作說明：本曲是依音樂要素「曲式」而繪製，全曲曲式為：前奏 AABBCB 間奏 AABCB 間奏 AA 尾奏。
- b. 教學技巧建議：各段主題曲調可加上歌詞演唱，讓學生容易記憶，印象也較為深刻，並增加趣味性（見表 3-1-2）。
- c. 教學步驟建議：
  - (a) 故事大王說故事：請學生上臺說說「三隻小豬」的故事。
  - (b) 三隻小豬蓋房子時所唱的歌：教學生演唱 ABC 三段主題旋律，如譜例 3-1-1；為便於教師之視譜，此譜例以 C 大調標示，教師範唱或領唱時，應選擇適當的音域吟唱各段之主題。亦可邊唱邊加上肢體律動。
  - (c) 圖像之意義與播放音樂：教師說明「方形鼻子」圖像代表「豬大哥」，「三角形鼻子」圖像代表「豬二哥」，「橢圓形鼻子」圖像代表「豬小弟」，之後便播放音樂並示範指圖，邊指可以邊帶領學生一起演唱各段主題曲調。
  - (d) 播放音樂與學生指圖參與：播放第二次，請學生上臺邊聽邊指，其他學生一起檢視及演唱。
  - (e) 播放音樂與學生繪圖參與：播放第三次，請學生以個人或小組為單位，在白紙上繪圖，邊聽邊畫，聽到哪一段主題曲調出現即畫出其代表圖像，例如：聽出是 A 段即畫出代表豬大哥的方形鼻子。
  - (f) 播放音樂與學生自由繪圖參與：播放第四次，請學生以個人為單位，在白紙上依照他們對此樂曲之聆賞感受自由繪圖，邊聽邊畫。
  - (g) 評量：教師哼唱或在鋼琴上彈奏各段主題曲調，請學生聽辨並搶答，或讓學生分享自創的繪圖，並說明此圖示與音樂之關係。

表 3-1-2 〈三隻小豬〉填詞

**教學資源：〈三隻小豬〉歌詞**

**林佩珍 填詞**

A「豬大哥」歌詞：

大野狼是個大壞蛋，大壞蛋，大壞蛋；大野狼是個大壞蛋，超級大壞蛋。

B「豬二哥」歌詞：

我們大家一起來，我們大家一起來，啦啦啦啦啦啦啦啦，我們大家一起來。

C「豬小弟」歌詞：

健康健康，漂亮漂亮，頭好壯壯真正棒；健康健康，漂亮漂亮，大家都喜歡。

譜例 3-1-1 《三隻小豬》A、B、C 三段主題

A

大野狼是個大壞蛋 大壞蛋 大壞蛋

B

大野狼是個大壞蛋 超級大壞 我們

大家一起來 我們大家一起來 啦

啦啦啦啦 啦啦啦啦 我們大家一起來

C

健康健康 漂亮漂亮 頭好壯壯 真正棒

健康健康 漂亮漂亮 我們都喜歡

## (二) 視覺藝術教學常見問題

／陳致豪

1. 低年級學生在人物繪畫表現時常會有「不會畫」、「畫不出來」等問題，教師如何協助學生？

一般學生在做人物描繪表現時出現「不會畫」、「畫不出來」的反應，通常反映那位學生是比較欠缺自信的，或曾受過挫折導致心理受影響。教師應先判斷學生不會畫的原因，若是屬於認知上不了解教師所要其表現的內容時，教師就要說明清楚，讓學生懂得表現的內容

為何。若原因在於學生缺乏自信心，教師便應特別關注其行為（尤其是在繪畫心理發展遲緩的學生），包容並維護其易受傷的心靈，不將該生與他人比較。除非與工具操作的要求有關，否則教師應盡量避免使用「好」、「壞」、「對」、「錯」等絕對行為表現的用語。

在教學上，教師可以提供學生下列的協助：

- (1) 適度借用同學的優點，並提供明確的用語給予參照，如「表現豐富」、「細節樣式」、「特別的想法」；
- (2) 具體示範操作，並掌握「教到會」、「讓學生有機會練習」、「發現障礙點」等原則；
- (3) 針對障礙施予不同的表現題材。

屬於對表現方法不懂或缺乏信心的學生，教師可以參考以下人物畫的指導步驟，先讓學生體驗「會畫」的成就感，等建立信心或有表現基礎時，再鼓勵其發揮創意，做比較有個人想法的表現。

以下就低年級常使用的表現用具「蠟筆」，提出表現人物造形的指導方式，如蠟筆和人物繪畫的表現基本技法，以做為生活課程教師之教學參考：

#### ◎提示

- (1) 兒童從幼稚園入小學，一般最常使用的繪畫用具為彩色筆。彩色筆顏色豐富，適合畫出現條的變化，所以普遍受兒童的歡迎，但彩色筆不適合作「塊狀」的塗繪。
- (2) 粉蠟筆也是低年級常用的繪畫用品，但因為它在塗繪過程中很容易產生蠟筆渣，容易將畫面和手弄髒，導致很多兒童不喜歡運用蠟筆來塗繪。

#### ◎選擇粉蠟筆的注意事項：

- (1) 蠟筆依原料的成分差別，分為「油蠟筆」和「粉蠟筆」。
- (2) 油蠟筆「臘質」較多、筆身較硬，塗繪時比較無法產生色彩飽滿的效果，但比較不會有殘渣出現，畫面也較容易保持乾淨。
- (3) 粉蠟筆筆身比較軟，適合「塗」繪與重疊塗繪，適合塊面的色彩與混色的表現。
- (4) 一般幼稚園小朋友適合選用型號比較大支的粉蠟筆，因為幼兒手比較小，粗的粉蠟筆比較好握，運筆較順暢。小學生使用一般規格的蠟筆即可。
- (5) 蠟筆的握法以拇指、食指、中指等三根指頭能夠捏握穩定為準，不建議用手掌握住筆身，因為那樣不容易靈活運動，會影響塗繪的動作與效果。

◎畫「人」的基本技法指導方法參考：

為何採用蠟筆畫人物而不建議用彩色筆的理由：

- (1) 蠟筆是用來塗繪的，不是只畫線條輪廓；彩色筆則較適合畫線條輪廓。
- (2) 蠟筆適合運用疊色的圖繪技法，讓顏色的變化更豐富；彩色筆則不適合疊色。

表 3-1-3 畫「人」的基本技法指導表

繪畫用具·粉蠟筆(36色以上)+衛生紙(數張)

材料·八開圖畫紙1張



(圖 3-1-4)

★全程必須提示與要求的重點：

1. 一次只挑選一支蠟筆，畫完一定要放回原處。
2. 每次塗完蠟筆要放回原處之前「務必」取衛生紙將蠟筆頭擦乾淨（塗完的蠟筆頭會有殘渣和其他的顏色）。

操作步驟		★ 指導要點與◆ 補充說明
1. 選用八開圖畫紙，採直式		◆ 要畫直立的人所以採用直式。
2. 請兒童從粉蠟筆盒中，選出自己所認為的「皮膚色」。		★ 鼓勵兒童自己決定皮膚的顏色，並且告知皮膚的顏色沒有標準，只要自己選的都對。

表 3-1-3 (續)

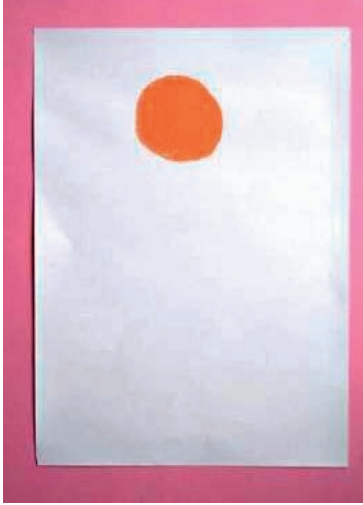

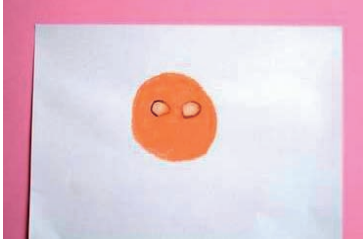

<p>3. 在圖畫紙上方先畫出頭（畫臉）形輪廓，接著用同一顏色的蠟筆將整個臉型圖滿。（圖 3-1-5）</p>		<p>★頭臉型約以小朋友的拳頭大小為基準，若畫得太小再加大即可。</p> <p>★塗繪的重點以「輪廓整齊」和「塗滿（沒有空隙）」為要求標準。</p>
<p>4. 取用白色的蠟筆在臉型內，畫出雙眼眼白。（圖 3-1-6）</p>		<p>★提示兒童要用力塗，白色才會顯現，塗完後要馬上用衛生紙將蠟筆擦乾淨才放回蠟筆盒。</p>
<p>5. 選用任何喜歡的顏色畫出眼眶。（圖 3-1-7）</p>		<p>◆一般為皮膚同色系的蠟筆顏色，主要是強調眼睛的形狀。</p>
<p>6. 選用和皮膚顏色不同的蠟筆分別畫出鼻子、耳朵和嘴唇。（圖 3-1-8）</p>		<p>★顏色的決定要兒童自己選擇，避免兒童依賴老師或「怕畫錯」。</p>

表 3-1-3 (續)

<p>7. 取用黑色的蠟筆畫出眼珠、眉毛和頭髮。 (圖 3-1-9)</p>		<p>◆ 這時候黑色才使用，目的是要使畫面「保持乾淨」，避免黑色太早使用而弄髒畫面。</p>
<p>8. 畫出脖子。 (圖 3-1-10)</p>		<p>★ 向兒童強調頭與身體是靠脖子連接的。</p>
<p>9. 挑選上衣的顏色先在脖子下緣畫出「衣領」。(圖 3-1-11)</p>		<p>★ 提示「領子包脖子」的描繪重點。</p>
<p>10. 從衣領兩邊畫出肩膀、袖子和上衣的形狀。 (圖 3-1-12)</p>		<p>◆ 畫出衣服的形狀，即表示身體被包在裡面，可以藉此畫法，消除兒童肢體概念之畫的限制。</p>

表 3-1-3 (續)

<p>11. 設計彩繪漂亮的衣服圖案。 (圖 3-1-13)</p>		<p>★ 鼓勵兒童運用蠟筆「疊色」。</p>
<p>12. 從袖子畫出手。 (圖 3-1-14)</p>		<p>★ 從袖口接著畫出手的形狀，順便向兒童提示「手是從袖子中伸出來的」。</p>
<p>13. 畫裙子、連身裙子或褲子。 (圖 3-1-15)</p>		<p>◆ 依自己所要表現的性別決定。</p>

表 3-1-3 (續)

<p>14. 畫腳、鞋子。 (圖 3-1-16)</p>		<p>◆ 提示腳、襪子、鞋子形狀，鼓勵學生仔細觀察。</p>
----------------------------------	---	--------------------------------

◎備註說明：上述畫人的方法旨在提供學童正確運用粉蠟筆的塗繪方法，避免造成挫折。在畫人的手法上，每個學童有他自己的成長與表現方式，上述的教學示例對比較沒有自信的兒童，可以提供一個步驟化且容易達成的表現方式，但其目的並不在規定每個學童畫人都必須如此，特此提醒教師們。

## 2. 如何增進低年級兒童之創意表現？

此處藉由生活課程之視覺藝術創意教學例舉，以回答此問題。

(1) 從事生活課程視覺藝術教學，教師應具備之基本常識：

- a. 了解學童在視覺表現上的類型，如外向、內向、主觀、客觀、視覺傾向、觸覺傾向……等。
- b. 能熟悉各項表現工具，如彩色筆、蠟筆、剪刀、膠水、雙面膠、白膠，其基本操作方式，並具備正確的態度。

(2) 常見的幾種創意類型簡述：

- a. 流暢力：同一型態的表現愈多愈好。例如：畫出圓形的物品。
- b. 變通力：將具有某種意義的形狀，經由聯想力，變成與原來意義完全不同的事

- 物。例如：將手掌的形狀想像成公雞。
- c. 獨創力：在特定的條件限制下，表現出與眾不同的型態。例如：「色紙對折樹形的剪裁」的獨創力教學，具體的操作程序如下：
- (a) 每位學生準備三張相同規格（正方形）但不同顏色的色紙三張。
  - (b) 告知學生選用一張紙將它對折成長方形，以折線處為中心，運用剪刀自由剪裁出一株具有樹木特徵的造型。教師將全班學生所剪裁出的樹形作歸納與分類，分別將共通的類型樹形代表黏貼在黑板上。
  - (c) 接下來選用第二張紙，以同樣的方式對折，但要剪裁出與自己所剪裁的第一株樹以及黑板上的分類代表樹完全不同的樹形。教師再從學生的剪裁造型中，挑選出與黑板上完全不同型態的樹形，黏貼在黑板上。
  - (d) 選用第三張紙，以同樣的方式對折，但要剪裁出與第一、二次完全不同型態的樹形。
- (3) 生活課程中可以增進學童創意能力的視覺教學：
- a. 繪畫：
    - (a) 改變圖畫紙的尺寸比例，如好長好長的、好高高高的。
    - (b) 摺紙型態，如雙開：開門了；單拉：變長了、變高了、變成另一種東西了。
  - b. 撕畫：
    - (a) 隨意撕出造形的聯想。
    - (b) 完整形體的創造。
  - c. 剪裁練習：在方形與圓形的同一面積中剪出最長的。
  - d. 剪裁變化：取一紙片，在「不能掉下一片紙屑」的前提下，做出各式 各樣的魚類造型。
- (4) 建立學童自信的應對態度與教學策略：
- a. 特別關注學童之行為，尤其對於繪畫心理發展遲緩的孩子，應審慎、正面以對。
  - b. 包容並維護學童易受傷的心靈，不將學童與他人比較。除了工具操作的要求外，避免使用「好」、「壞」、「對」、「錯」等絕對行為表現之用語。
  - c. 協助：
    - (a) 借用同學的優點，透過語言給予學童參照與學習之方向，如「表現內容豐富」、「細節樣式細膩」、「具有特別的想法」。

- (b) 具體示範操作，並掌握「教到會」、「讓學生有機會練習」、「發現障礙點」等原則。
- (c) 針對學童的心理障礙施予不同的表現題材。

### (三) 表演藝術教學常見問題

／廖順約

#### 1. 表演藝術教學常面臨秩序、時間、參與度、專業性等不同層面的問題，應如何克服？

表演藝術在生活課程中原本就扮演非常重要的角色，低年級的小朋友喜歡遊戲、喜歡扮演的天性，讓表演藝術教學在這個階段通常很受學生的歡迎。儘管如此，但還是經常發現老師們會發生以下的問題。

##### (1) 上課秩序不易維持：

對於上課秩序的問題，老師如果回想自己剛當初任教師時的情形，那時對教材和教學方式不熟練，所以上課也會比較無法按照原定計畫進行；逐漸的經驗越來越豐富，教學也會越來越順暢。因此，欲解決表演藝術上課秩序不易維持的問題，只要老師了解，表演藝術的教學以活動為主，教師上課前一定要很詳細的建立活動規則，如：什麼樣的聲音或動作，注意力就要回到老師身上，其他可以自由討論，並願意把「必須非常安靜」的學習標準放寬些，老師就不會為這種問題傷神。

##### (2) 時間不足：

所謂時間不足往往是因為老師的預期心理所產生，另外就是教學設計上的時間限制。對於表演藝術的活動教學，老師必須理解時間很難如講述教學般按部就班、逐步完成。表演藝術的教學活動設計只是希望老師能夠有可供參考的教學簡圖，但真正的活動教學在動態的活動中隨時會有不同的議題或狀況發生。教師只要願意保持開放的心態，隨時因應教學狀況進行立即處理，不過分擔心教學進度問題，就可以從容享受表演藝術教學的樂趣。

##### (3) 學生不願參與：

不願意參與的學生在一般教學所在都有，只是老師們不易發現或選擇忽略而已。為什麼筆者建議在生活課程的表演藝術要運用遊戲方式的活動教學，目的就是減低教室的「剩閑現

象」。選擇能夠引動學生參與的遊戲，是此階段表演藝術教學能否成功的關鍵。如果老師所選擇的遊戲活動，大部分的學生不願參與，它可能是個不適合的活動，或是教學引導的關鍵沒有掌握。遇到這種情形時，老師最好選擇替代性活動，因為沒有參與就沒有學習。在筆者教學過程中，只有很少部分學生選擇不參與，這樣的學生可能就必須尋求輔導機制的介入。

#### (4) 老師覺得自己不會表演，專業能力不夠：

其實表演藝術教學最關鍵的問題，是老師往往太過於追求完美，太過在意學習的必要成果，並擔心遊戲缺乏知識性傳遞而嫌膚淺，心想「我又不會表演，怎麼教學生表演？」因為老師缺乏教學的自信，所以才會有上述的時間不易控制、上課秩序不易維持等問題。的確，表演藝術是非常專業的課程，但同樣的在語文教學時，老師不會要求自己會寫詩、創作小說吧！大部分老師應該都沒有創作高深文學作品的的能力，但是否會因為自己不會寫作，就說專業能力不夠，不會語文教學呢？因此，所有教育問題的關鍵，在於教師自己有沒有建立足夠的信心來面對這個專業的問題。

從小在國語文學習中，我們就已經學會了一套模式，而且擁有充分的教學參考（如教學指引）足為引導，教學評量則多以紙筆測驗進行，成果很容易顯現。但在語文創作的教學上，由於老師尚未建立自己的語文創作學習模式，所以覺得這方面的教學是困難的。其實以語文教學為例，聽、說、讀、寫是學生最基本的能力，只要抓住能力的關鍵，妥善運用各種能幫助學生建立聽、說、讀、寫能力的素材，就可以達到教學目的。而這是個長期學習的歷程。

依此思考，如果表演藝術在低年級就要求學生達到會上臺精準的表演一段戲劇，那就無異於緣木求魚。表演藝術的教材絕對容許讓學生表演一段戲劇，但表演藝術的教學目的，應是強調學生學習如何說、如何想、如何運用身體和聲音，那才是有意義的教學。

筆者主張，表演藝術教學的關鍵能力在於老師的引導方式。本書所介紹的教學素材，可以提供老師們引導的依據，只要老師們願意嘗試思考以遊戲的方式，將教學素材遊戲化，帶領學生在遊戲中增加專注力、想像力，使感官更敏銳，讓肢體和聲音更放得開，就可以達到此階段表演藝術的課程目標。

老師會不會表演只是影響表演藝術教學成效的小部份因素而已，最重要的關鍵仍在教師能否建立自己的教學專業和信心，以學生活動的狀態作為教學評量的主要依據。在活動中如果看到學生熱烈的參與，集體的討論思考，適時的展現聲音和肢體的表現能力，而且知道善加運用視覺、聽覺、觸覺等感官，教師就應該為自己的努力喝采了。

## 二、藝術與人文常見專有名詞

林小玉、傅馨儀、陳映蓉、陳致豪、廖順約

### (一) 音樂專有名詞

1. 音樂元素：指構成音樂藝術的最基本的成分。教師若能掌握音樂元素，就是培養學生對音樂元素敏銳的感知，激發他們對諸音樂元素的不同結構的構成、運動變化產生濃厚的興趣，就可幫助他們了解這些運動變化對於表現人們的思想、抒發感情的獨特功能作用，從而使學生在日後的音樂生活中能迅速獲得與音樂作品情緒相一致的內心體驗。音樂元素能夠感知與了解，就比較能夠培養學生對音樂元素的敏銳度，激發他們對各種音樂中音樂元素的不同組織與互動之體會。以下介紹五個生活課程音樂教學常涉及的音樂元素：

- (1)音色—由聲波的音調所產生的聽覺品質，指由不同樂器或人聲產生之聲響。英文為 *timbre* 或 *tone color*。
- (2)力度—樂曲進行時音量上的變化，包含持續大聲、持續小聲、漸強、漸弱等。英文為 *dynamics*。
- (3)曲調—或稱為旋律，指連續含有節奏型之樂音旋律，可以上行、下行、級進、跳進、同音反覆。英文為 *melody*。
- (4)節奏—音樂中的時間要素，狹義而言指音符時值之長短。英文為 *rhythm*。
- (5)曲式—指音樂作品的組織結構，即構成整體的各組成部分在樂曲中所處的地位。英文為 *musical form*。

### 2. 奧福教學法

#### (1)教學法簡介：

卡爾·奧福（Carl Orff, 1895-1982）是近代德國著名的音樂教育學者、作曲家，他的奧

福教學法，影響二十世紀的音樂教學甚廣，而他著名的音樂劇作《布蘭詩歌》也是膾炙人口的樂曲。1924 到 1945 年間，他曾與郡特女士 (Dorothee Gunther) 成立一個以音樂、舞蹈、體操融合教學的學校，他十分推崇音樂與舞蹈結合的音樂教育模式，鼓勵學生用肢體即興來表達音樂，使學生能透過肢體律動更深體會音樂的要素，也更能發揮創造力。1945 年這所學校毀於二次世界大戰的戰火。1948 到 1953 年他接受巴伐利亞電臺邀請，製作兒童音樂節目，自此其音樂教育理念更加的明確。這段期間，奧福出版了第一本德文的兒童音樂教材，即 Music fur Kinder；並且，一家樂器工廠和奧福的助手凱特曼女士 (Gunild Keetman) 合作，開始製造特別為奧福教學使用的樂器，使得奧福教學法更順利的推展，並開始迅速影響德國、歐洲、美洲乃至全世界。1961 年薩爾斯堡的莫札特音樂院成立奧福研究所，推廣其音樂教學法至今。

奧福教學法也在 1969 年由蘇恩世神父引進臺灣，逐漸影響臺灣的音樂教育界，1992 年中華奧福教育協會成立，由陳惠齡女士擔任第一屆理事長，繼續在臺灣推廣此教學法。

奧福教學法的基本理念包括以下幾點：(鄭方靖，2002)

- a. 音樂必須與律動、舞蹈、語言相結合才能產生意義。
- b. 基本要素音樂包括簡單的連環結構、頑固伴奏、小型的迴旋曲，它是原始的、自然的，甚至只是一個肢體上的活動，任何人都可學習而享受它，因此它也適合兒童。
- c. 節奏的訓練必須從幼小時開始；缺乏音樂性的學生是不存在的。其音樂教學法從兒童的生理、心理發展為出發點，具有人性化、本土化、創造性、漸進性、遊戲性、完整性、平衡性、社會性、綜合性、全民性等特點。

## (2)教學法內容：

奧福教學法的內容，可從「奧福樹」看出其大概內容：

其教學內容非常多元，包括：聲音說白、節奏、歌唱、肢體樂器、敲擊樂器、奧福片樂器、美術、舞蹈、律動、遊戲、戲劇、欣賞、即興創作、合奏等。與我國九年一貫的藝術與人文課程融合音樂、視覺藝術、表演藝術的精神不謀而合。奧福教學法主要的精神，在於重視每個人都有天生的音樂本能，如同一棵樹，需要以各種藝術的養分澆灌，才會生長茁壯成為一個有音樂藝術涵養的人。



圖 3-2-1 奧福樹

資料來源：鄭方靖（2002，頁 76）

**(3)課程設計模式：**

以下是幾項生活課程可以多加運用的奧福教學內容：

**a. 課程設計理念：**

主要以單元或主題模式，帶領學生從遊戲、舞蹈律動、聲音的探索進入討論，再認知音樂元素，發展出即興創作、分組樂器合奏或合唱及集體舞蹈的展演形式，並培養學生欣賞他人展演之能力。

**b. 教學目標：**

奧福教學法的教學目標，主要在透過「探索」與「經驗」，激發學生的想像力及創造

力，幫助學生累積音樂的經驗，邀請學生進入音樂的喜樂中，並發展其潛在的音樂性。

#### c. 課程設計原則：

奧福的教學內容涵蓋多元的藝術學習元素，但在課程設計上，除了教師應有當場即興應變的能力之外，以下課程設計原則也是應該遵循的：

- 由模仿到創作：教師先引導學生觀察，再引導其模仿，接著讓學生充分的體驗後，再引導其從事創作。
- 由個別到整體：團體課程是奧福的主要教學形式，但個人如何在團體的呈現之前先探索、經歷和理解各種課程中的音樂元素，也需要教師細心的設計與引導。
- 從簡單到複雜：在教學時，先引導學生探索、體驗和認知樂曲中最原始的基本元素（如：童謠〈三輪車〉中的基本節奏型 ♩），再運用頑固伴奏的形式發展成合奏或即興創作。
- 從部分到整體：除了從樂曲的部分片段學習音樂的基本元素，教師也需要引導學生能從樂曲的部份片斷再組合成整體的認識。例如：先學習樂曲的 A 段，再學習樂曲的 B 段，再組合成整體的 ABA 的曲式。
- 即興創作：節奏、曲調、歌曲、音樂、律動舞蹈、故事戲劇都可以成為即興創作的形式。奧福教學法特別鼓勵學生從簡單的一個音樂片段或動機開始創作，逐漸增加音樂元素，或進行集體的創作。
- 樂器合奏：樂器合奏是奧福教學法中非常有特色的部份。所採用的樂器有四類：肢體樂器（如彈指、拍手、踏腳、彈舌等）、敲擊樂器（如三角鐵、鈴鼓、響板等）、片樂器（琴鍵可活動置換的箱型木琴、鐵琴、鐘琴）、自製樂器（如以奶粉罐當鼓、寶特瓶裝豆子當沙鈴），用於歌曲音樂的頑固伴奏、即興創作、和聲、五聲音階等的學習。

### 3. 柯大宜教學法

#### (1) 教學法簡介：

羅坦·柯大宜（Zoltan Kodaly, 1882-1967）是一位著名的匈牙利音樂家。他認為音樂是每個人都有的能力，而透過學校的音樂教育，才能讓每個人都真正擁有音樂的基本能力。他主張以歌唱做為音樂教學的主要手段，因為聲音是每個人都有的天然樂器。歌唱不但是兒童學習音樂與發展音樂能力的主要途徑，更可藉由歌唱來訓練耳朵的音感、欣賞、即興創作等能力，並且最好是透過簡單的、本土的歌謠。他曾和另一位匈牙利音樂家巴爾托克（Bela

Bartok, 1881-1945) 花了十年時間，共同合作到民間採集民歌，對於提升匈牙利的音樂教育、音樂水準，以及保存匈牙利民歌文化資產，有卓越的貢獻。

## (2) 教學法內容：

柯大宜教學法主要有三個教學工具：

### a. 首調唱名 (Movable-do system of solmization)

首調唱名最早是由十九世紀英人 Sarah Glover 所創，後來由 John Curwen 牧師發揚光大。其原來設計是用在教導教會的信徒及詩班能快速的學會唱譜及合唱聖詩，後來在英國推廣並影響深遠。其最大的功能在於能使學習者建立相對音高的音感能力，以及建立移調的能力。

首調唱名法其實就是「移動的 do」唱名系統，依照不同調的主音開始建立 do、re、mi、fa、sol、la、ti 的唱名系統。國內學者鄭方靖將其改以本土化的中文注音符號ㄉ、ㄝ、ㄇ、ㄩ、ㄌ、ㄋ、ㄍ來教學，用於低年級和幼稚園學生的音樂學習，效果非常好。柯大宜認為這套首調唱名法是學習歌唱及本土音樂的最佳工具。詳細的首調唱名法以下表說明：

表 3-2-1 首調唱名表

#		ㄉ		ㄝ		ㄇ		ㄩ		ㄌ		ㄋ	
首調 唱名	ㄉ		ㄝ		ㄇ	ㄩ		ㄌ		ㄌ		ㄋ	ㄋ'
b		ㄝ		ㄇ				ㄩ		ㄌ		ㄋ	

### b. 手號 (Hand signs)

John Curwen 不但推廣了首調唱名法，還發明了手號系統來配合唱名的教學，讓學生在唱唱名時，也能清楚的用手比出音的相對高低位置，有助於音感能力的建立。如下圖：

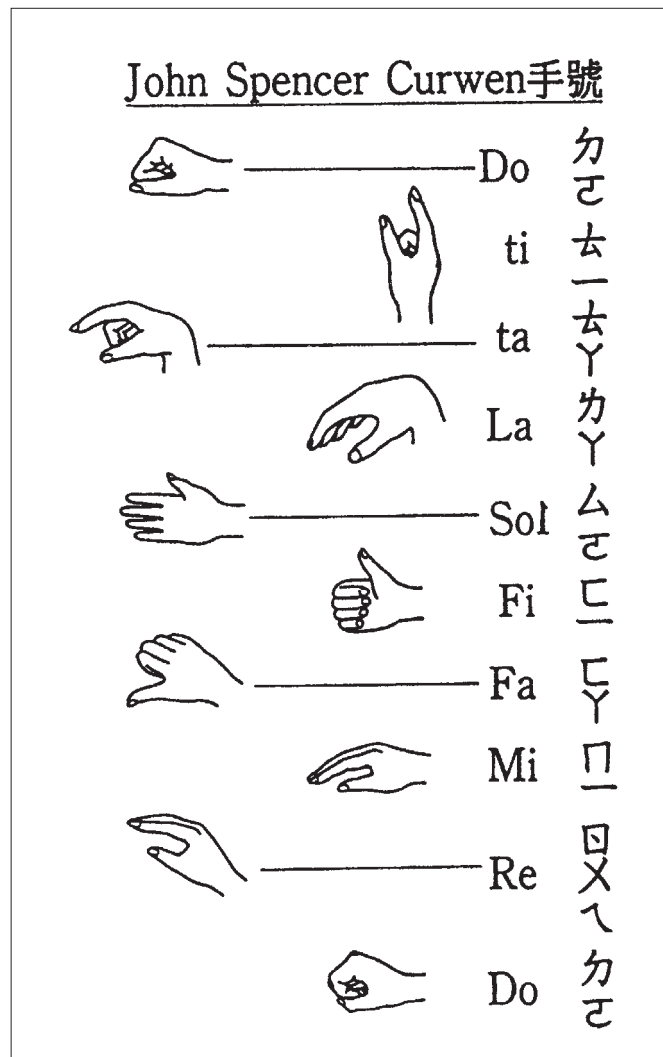


圖 3-2-2 John Spencer Curwen 手號教學示範  
資料來源：鄭方靖（2002，頁 123）

c. 絕對音名 (Absolute name)

柯大宜認為，雖然首調唱名法有助於建立歌唱時的內在音感，但在樂器及調性的學習上，音的位置仍需要有明確的符號來標示，因此需要以絕對音名來輔助，也就是以音名對應樂器上的絕對音高來唱譜。茲以下圖表示絕對音名的唱法：

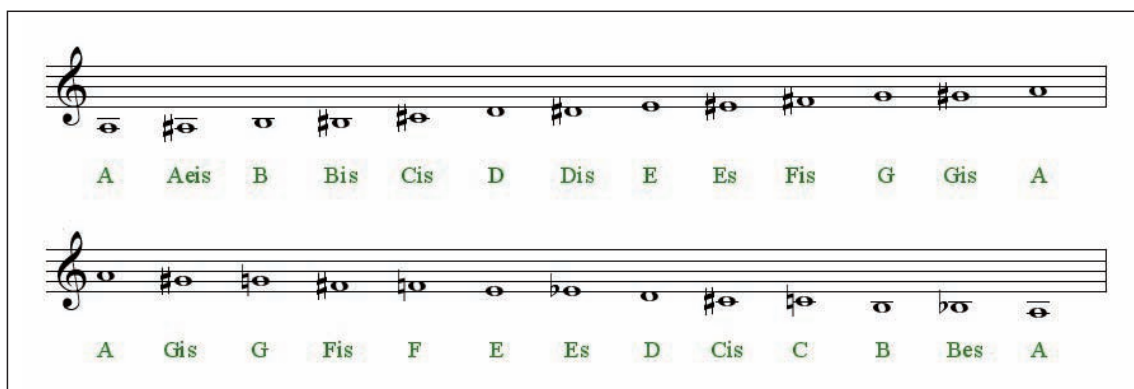


圖 3-2-3 絕對音名唱法  
資料來源：鄭方靖（2002，頁 34）

#### d. 節奏名（Rhythm syllable）

柯大宜的節奏名系統是源自法國音樂家 Emile-Joseph Cheve (1804~1864) 所創，其運用說白節奏的音韻，幫助學生透過語言節奏，輕鬆的了解各種音符節奏的音值長短。如第一篇「在生活課程中音樂的教學方法」有關認譜教學段落所示。

而柯大宜教學法的內容，就是以上述四種工具包含的音樂概念及要素為教學的主軸，歌唱、音感（音準、內在音感、分部能力）、即興創作、音樂欣賞、樂器及律動舞蹈為執行遊戲時的活動（鄭方靖，2002）。其所強調的，並非音樂單一能力的訓練，而是全人在聽覺、認知、內心和技能上整體的教育。

柯大宜也十分堅持教學素材所用的音樂品質。他認為本土的、傳統的、母語的民歌、童謠、歌唱遊戲是最好的兒童音樂入門教材。他主張應以這些教材為出發點，再擴展至其他國家的歌謠及精緻的古典音樂。

### (3) 課程設計模式：

#### a. 課程設計理念：

柯大宜教學法的教學目標，主要希望能達成學生在音樂感性、音樂知性、人格成長等三方面的目標。包括透過音樂欣賞、歌唱、律動、樂器、音感的教學來達到音樂感性教學的目標；透過演奏演唱創作、音樂知識與理論的教學達成音樂知性教學的目標；透過良好的音樂素材、教師與學生間良好的人際互動與合作達成人格成長的目標。



圖3-2-4 聽音傳物的遊戲學習感應固定拍



圖3-2-5 歌唱遊戲學習音感與人際互動

#### b. 課程設計原則：

柯大宜教學的課程設計是以兒童的經驗感受為基礎。教學的歷程，先讓學生從「聽」到「唱」，再進到「發現」和「推論」，接著經歷「寫」與「讀」的過程，最後到「創作」與「欣賞」。在介紹每一個新的音樂元素時，教學設計的步驟都必須經過三階段：先是「準備階段」，再到「命名認知階段」，最後到「練習階段」。

- 準備階段：先以歌唱遊戲或歌唱律動方式，教唱多首包含要教學之音樂元素的歌曲，再引導學生以聽覺去發現新出現的音樂元素，幫助與已知的音樂元素做比較，再利用視覺去感受認知新的元素。
- 命名認知階段：學生能正確熟唱新的音樂元素後，教師再介紹該音樂元素的名稱、符號、五線譜位置等，使其能將聽覺的聲音與視覺符號互相連貫。
- 練習階段：教師再用新的樂曲或即興創作、聽寫等方式，讓學生多加熟練與感受這個新的音樂元素。

柯大宜教案設計的模式又分為兩種：

- 一元式的教案：一次只針對一個音樂元素來教學。
- 多元連續式的教案：每次的課程有多項音樂元素為教學重點，但必須連貫多次來完成整個課程。

#### 4. 達克羅士音樂節奏教學法

##### (1) 教學法簡介：

達克羅士音樂節奏教學法為世界著名音樂教學法之一，且為歷史最悠久者。此教學法是由艾彌爾·傑克—達克羅士（Emile Jaques – Dalcroze, 1865-1950）於1905年在瑞士日內瓦音樂院提出的，其特色為教學者以鋼琴即興的方式，帶領學生透過身體律動來體驗音樂，由身體扮演聲音與思想間的媒介，成為直接表達情感的樂器（Bachmann, 1991）。此教學法由三個主要課程組成，分別為律動（Eurhythmics）、音感訓練（Solfège）和即興創作（Improvisation）。

##### (2) 教學法內容：

###### a. 律動課程內容與目標：

所謂律動是透過活動統合身體的知覺和感覺，自發的將聆聽到的音樂經由肢體動作（Movement）呈現出來，並體驗時間（Timing）、精力（Energy）和空間（Space）之間的關係（Mead, 1994）。

所有的律動課程皆以三十四個節奏要素為基礎，而每個要素間相互關連且循序漸進（林朝陽，1994；Choksy, Abramson, Gillespie, Woods, & York, 2001）。三十四個節奏要素包含時間—空間—力量—重量—平衡、規律拍的外顯形式（Anacrusis, Crusis, Metacrusis）、速度、速度的轉變、力度、力度的轉變、音樂詮釋、重音、小節、休止、音值、拍分、節奏型、內在拍子、樂句、單聲部的曲式、卡農、減值、增值、節奏對位、切分音、附伴奏的單聲部曲式、對位、賦格、補充節奏、不規則小節、不規則拍子、不規則小節和不規則拍子、複拍號、複節奏、2對3及3對2、轉移拍號、12等分的拍分、彈性速度等。



圖3-2-6 透過肢體律動表現音樂的樂句



圖3-2-7 透過肢體律動呈現音樂的力度

### b. 音感訓練課程內容與目標

音感訓練是藉著歌唱音高來發展更敏銳的聽力，並透過身體和聽覺經驗的交互作用來強化聽覺技巧。音感訓練包含音階、音程、全音、半音、和絃、和聲外音、大小調、調式、調性、轉調和聲、對位及即興、聽力訓練、讀譜、聽寫等（Labuta & Smith, 1997）。

音感訓練常與肢體律動、手勢（Gesture）及指揮（Conducting）相結合。肢體律動可以幫助耳朵、眼睛及頭腦更精確的掌握；立即反應（Quick-reaction）活動可以幫助學生發展對音高和脈動的敏銳度；這些活動最重要的意義是發展學生的內在聽覺（Inner hearing），而最終能擁有聽到所看到的、看到所聽到的能力（Mead, 1994）。



圖3-2-8 透過「音階手勢」分辨音高



圖3-2-9 透過「音階火車」遊戲分辨音高

### c. 即興創作課程內容與目標

即興創作是達克羅士課程中音感訓練和律動體驗的延續。學生在課堂中採用各種方式，即興作出他們耳中所接收到的任何訊息，利用動作、說唱、拍擊、打擊樂器、鋼琴等媒介來體認他們先前自音感及節奏動作課程所學到的音樂概念，並創造他們自己的作品（謝鴻鳴，2000）。



圖3-2-10 肢體即興創作—頑固伴奏



圖3-2-11 肢體即興創作—曲調的變化

### (3)課程設計模式：

達克羅士音樂節奏教學法的課程設計模式非常多樣化，完全因著教學者的特色而產生，但教學者皆把握一個原則，即「將課程設計視為一個音樂作品」，而最好的課程應包含序曲、發展和高潮。以下為三種達克羅士音樂節奏教學法基本的課程設計模式（Choksy et al., 2001）：

#### a. 以「單一主題」為主，進行多種教學活動：

- 將該主題作為立即反應的元素。
- 設計五種立即反應和跟隨的練習：透過不同的身體部位、變化的動態活動等。
- 透過黑板或閃示卡，進行該主題的讀譜和寫譜。
- 進行該主題的即興創作。
- 進行以該主題為主的中斷卡農或舞蹈遊戲。

#### b. 以「單一教學策略」為主，搭配多種主題：

- A 主題的立即反應或跟隨活動。
- B 主題的立即反應或跟隨活動。
- C 主題的立即反應或跟隨活動、混合 AB 主題的立即反應或跟隨活動。
- 兩個主題的立即反應或跟隨活動。

#### c. 以「單一（或多種）主題」為主不斷加深加廣：

- 將該主題作為立即反應的元素。
- 以該主題為主的跟隨活動。
- 以該主題為主的交替遊戲。
- 以該主題為主的中斷卡農。
- 以該主題為主的視譜、聽寫練習和創作。
- 以該主題為主的指揮。
- 以該主題為主的集體創作：例如說白、節奏樂器、歌唱等。
- 以該主題為，創作卡農、舞蹈、遊戲等。

在達克羅士的課程中包括情感與認知的技能發展，透過分析與符號了解音樂概念，在即興之中綜合律動、樂器、節奏口白及歌唱等內容（Choksy et al., 2001），不斷藉由「察覺（即聽或看）」；「反應（即肢體律動、感受、歌唱、說話等）」；「理解（即描述、繪畫、以符號表

示)；「啟動（即表演、創作等）」這樣的循環來學習（Mead, 1994）。這種可以發揮個人潛能及培養身心協調發展的教學活動，不但生動自然而且充滿創造性（黃俊媚，1987）。

## 5. 戈登音樂學習理論

### (1) 學習理論簡介：

戈登博士經由無數的音樂教育研究，發展出其「音樂學習理論」。此理論出發點完全是站在學習者的立場考量，著重於了解學生是怎麼學會音樂的？探索音樂學習的過程為何？此理論並非告知教學者在發展音樂課程時應該做的事，而是對「所學為何」、「何時學」、「為何而學」以及「如何教」產生啟示。此音樂學習理論的主要目的，是要幫助學生利用聽覺為基礎來建立對音樂的領悟，而兼顧感受與領悟能力的發展，才能對音樂產生美的感應（張可芳，2006）。

### (2) 學習理論內容：

#### a. 音樂聽想

音樂聽想 (Audiation) 指當音樂已經停止或並沒有發出真正的聲音時，我們內在能夠聽到並理解實際上未在週遭響起的音樂。聽想是一種能力、一種對音樂的思考能力。

從音樂活動中培養傾聽與理解的能力以建構音樂的意義，是此音樂學習理論的基礎。音樂聽想包含八個無次序性的種類，以及六個有次序性的階段如下（張可芳，2006）：

表 3-2-2 音樂聽想的八個種類

音樂聽想的種類	音樂聽想的情境	音樂聽想的內容
第一種	傾聽	熟悉以及不熟悉的音樂
第二種	讀譜	熟悉以及不熟悉的音樂
第三種	記譜與聽寫	對熟悉或不熟悉的音樂記譜與聽寫
第四種	回想與演奏	從記憶中回想起熟悉的音樂
第五種	回想與寫譜	從記憶中回想起熟悉的音樂
第六種	作曲與即興創作	演奏或無聲的創作不熟悉的音樂
第七種	作曲與即興創作	閱讀不熟悉的音樂
第八種	作曲與即興創作	寫作不熟悉的音樂

表 3-2-3 音樂聽想的六個階段

音樂聽想的階段	音樂聽想的方式與過程
第一階段	瞬間的短暫記憶與保留
第二階段	模仿及聽想調式語句與節奏型，並能指出主音與主拍
第三階段	建立主觀或客觀的音樂調式與拍號
第四階段	有意識的記憶調式語句與節奏型
第五階段	有意識的回想先前的調式語句與節奏型
第六階段	有意識的預測即將出現的調式語句與節奏型

#### b. 音樂學習過程：

在音樂學習上，戈登認為有特定的兩個學習過程，分別為「技能學習過程」與「內容學習過程」。「技能學習過程」指的是在學習音樂的過程中「該會什麼技能」，也就是學生所應具備的技能發展歷程，其中包含「辨別學習」與「推論學習」；「內容學習過程」是指「該學些什麼內容」，而最重要的兩個內容為「調式內容學習過程」與「節奏內容學習過程」〈楊道鑽，2003〉。

#### (2) 音樂學習課程：

戈登根據其「音樂學習理論」設計了「躍進音樂課程（Jump Right In: The Music Curriculum）」與「躍進器樂系列課程（Jump Right In: The Instrumental Series）」，另為學齡前兒童與幼兒設計了「躍進幼兒音樂課程（Jump Right In: The Early Childhood Music Curriculum）」。

「躍進音樂課程」包含學習系列活動與課堂活動，其中課堂活動是特地為課堂音樂課設計的；「躍進器樂系列課程」包含學習系列活動與演奏（唱）活動，其中演奏（唱）活動是特地為入門器樂教學設計的。

此外，兩這課程皆包含與課堂活動及演奏（唱）活動配合之「學習系列活動」。學習系列活動是以有系統的方式提供學生聽想、幫助學生獲得音樂知識與技巧、在音樂上成長，並能充滿音樂性的演奏（唱）音樂作品。因此，活動間的互動與配合相當重要，需有清楚、直接的互動，才能達到其所設計的成效與目的〈何佩華，2003；Gordon, 2003〉。

## (二) 視覺藝術專有名詞

／陳致豪

1. 造形元素：指色彩、形狀、肌理（物質的表面紋理、用視覺可辨認的質感）。
2. 色相：色彩的種類名稱，如紅色、黃色。
3. 明度：色彩的明亮程度。以黑色為例，顏色愈淺明度愈高。
4. 彩度：又稱飽和度，乃色彩鮮豔的程度。以紅色為例，加入白色調和後會產生彩度的變化，白色加愈多則彩度降低「」。

## (三) 表演藝術專有名詞

／廖順約

1. 肢體表達：指身體動作作為表現的各種活動，如模倣各種動物、靜物，或連續的動作來表現某種意義或情感。
2. 聲音表達：指一切利用聲音來表現的各種活動，如語言的表現，聲音的模倣，或利用身體發出聲音來表現感情。
3. 創作性戲劇：一種即興、不以供觀賞為目的、重視過程的戲劇形式；其參與者在一名引導者的帶領下，從事想像、創作，並反映出人類的經驗。
4. 教育戲劇：以戲劇發展的架構和程序為教學的主軸。引導者（老師）帶領參與者（學生）進入以教學內容或設定的議題所塑造的戲劇情境中，循序漸進發展戲劇的情節，進行互動的發展性學習。
5. 教育劇場：是將課程內容或議題，透過具有表演能力的專業演教員（Actor-teacher），運用戲劇的形式，進行相關議題的教學。

### 三、參考文獻

編著小組

#### (一) 中文部份

- 王毓雅 (2002)。如何進行幼兒音樂教學—由幼兒音樂概念發展觀之。《國教之聲》，34(2)，42-48。
- 田淑勤、林秀玲、呂月春 (2002)。《讓名曲活起來》。臺北：全音樂譜。
- 何佩華 (譯) (2003)。《躍進音樂課程學習系列活動教師手冊》。高雄：麗文文化。
- 余民寧 (1997)。《教育測驗與評量—成就測驗與教學評量》。臺北：心理。
- 吳秋琴 (1994)。《高中音樂欣賞教學研究》。未出版的碩士論文，國立臺灣師範大學音樂研究所碩士論文，臺北。
- 吳美玲 (2002)。《兒歌在幼兒音樂課中的觀察與分析研究》。未出版的碩士論文，國立臺灣師範大學音樂學系教學碩士班，臺北。
- 呂燕卿 (2008a)。《國民教育九年一貫藝術與人文學習領域課程綱要之研究》。臺北：教育部。
- 呂燕卿 (2008b)。《藝術與人文學習領域 97 課程綱要之新理念及其特色》。臺北：教育部。
- 李坤崇 (1999)。《多元化教學評量》。臺北：心理。
- 李東穎 (2006)。《視覺藝術要素應用於國小音樂欣賞教學之研究》。未出版的碩士論文，臺北市立教育大學音樂藝術研究所，臺北。
- 李駱遜、秦葆琦 (2003)。九年一貫「生活課程」教學創新可行性途徑之研究—遊戲教學。載於：《社會變遷與中小學課程教學再造國際學術研討會論文集》(19-33 頁)。臺北：淡江大學。
- 林小玉 (1999)。教育心理學於國民小學音樂教學之應用。《國教輔導》，26，89-98。

- 林小玉 (2007)。音樂創造力—概論、教育心理學觀與實徵研究。臺北：五南。
- 林佩珍 (2008)。圖像輔助於國小六年級音樂織度欣賞教學之研究。未出版的碩士論文，國立臺北教育大學音樂學系碩士班，臺北。
- 林朝陽 (1994)。當代著名音樂教學法之比較研究與應用。臺中：國立臺中師範學院。
- 金信庸 (1996)。國小音樂創作教學研究。高雄：復文。
- 紀雅真 (2007)。國民中學音樂教學評量實施現況之調查研究。未出版的碩士論文，國立臺灣師範大學音樂學系，臺北。
- 范儉民 (1990)。音樂教學法。臺北：五南。
- 徐秀菊、趙惠玲、蘇郁菁 (2003)。臺灣中小學藝術教師教學現況調查之研究。藝術教育研究，5，83-127。
- 馬景賢等 (編) (2006)。國小國語課本第二冊。臺北：康軒。
- 崔光宙 (1992)。美感判斷發展研究。臺北：師大書苑。
- 張可芳 (2006)。戈登 (Gordon) 調式語句教學對國小三年級學童音樂性向與直笛學習成就影響之研究。未出版的碩士論文，明道管理學院教學藝術研究所，彰化。
- 張慈婷 (1999)。批判思考在高中音樂欣賞教學之實徵研究。未出版的碩士論文，國立臺灣師範大學音樂研究所，臺北。
- 教育部 (2003)。國民中小學九年一貫課程綱要。臺北：作者。
- 教育部 (2008)。國民中小學九年一貫新課程綱要。臺北：作者。
- 莊惠君 (2000)。國小四年級至高中三年級學生家庭音樂環境及音樂性向測驗之研究。屏東師院學報，14，789-822。
- 郭生玉 (2004)。教育測驗與評量。臺北：精華。
- 郭美女 (2000)。聲音與音樂教育。臺北：五南。
- 郭恩惠、林俐 (2002)。聽，天使在唱歌。臺北：彩虹兒童。
- 陳美如 (2004)。生活課程—問題、借鏡與圖像初探。教育研究月刊，123，131-135。
- 陳淑文 (1995)。音樂與繪畫關聯性之研究。臺北：樂韻。
- 陳錫祿、劉英淑 (2005)。藝術與人文領域併在生活課程適切性之調查研究。國教學報，17，69-99。
- 陳靜怡 (2005)。音樂遊戲應用於生活課程之行動研究。未出版的碩士論文，國立臺北師範學院課程與教學研究所，臺北。

- 曾瑋、張雅菴、林滿秋 (2001)。《花兒的宴會》。臺北：鹿橋。
- 黃玟瑜 (2003)。《多感官音樂欣賞教學與知覺學習風格對學童學習成效之影響》。未出版的碩士論文，國立臺北師範學院國民教育研究所，臺北。
- 黃俊媚 (1987)。一種「美的律動」音樂教學法的推介。《國教月刊》，33(11.12)，41-46。
- 黃麗卿 (2008)。《舞動、敲擊、嬉遊－幼教藝術課程探究之足跡》。臺北：心理。
- 楊喚、周逸芬 (2008)。《永遠的楊喚》。新竹：和英。
- 楊道鎰 (2003)。《音樂學習理論介紹》。臺中市藝術與人文學習領域教師研習講義。臺中：國民教育輔導團。
- 楊璧菁 (1997)。《創造性戲劇對小學三年級學生表達能力之影響》。未出版的碩士論文，國立藝術學院，臺北。
- 鄒慧英 (譯) (2003)。《測驗與評量：在教學上的應用》。臺北：洪葉。
- 廖妙柔 (2006)。《「音畫」輔助音樂欣賞教學對國民小學四年級學生在音樂要素學習成效上之研究》。未出版的碩士論文，國立臺北教育大學音樂教育學系碩士班，臺北。
- 劉安彥 (2003)。《教學評量的理論與實用》。《教育資料與研究》，55，100-108。
- 潘宇文 (2006)。《「音樂聆賞地圖」輔助音樂欣賞教學之實作分享》。2007年1月6日，取自：  
<http://www.music.ntnu.edu.tw/faculty/chien/2006-12-30%E6%BD%98%E5%AE%87%E6%96%87.htm>
- 歐滄和 (2004)。《教育測驗與評量》。臺北：心理。
- 鄭方靖 (2002)。《柯大宜音樂教學法之理論與實務》。高雄：復文。
- 謝苑玫 (譯) (1989)。化音樂為有形－樂曲提示卡之製作與運用。《國教之友》，39(4)，56-58。
- 蘇郁惠 (2003)。兒童音樂性向發展與音樂環境關係之探討。《新竹師院學報》，16，265-291。
- 謝鴻鳴 (2000)。達克羅士音樂節奏教學。《國教世紀》，1904，33-42。
- 謝鴻鳴 (2003a)。達克羅士音樂節奏教學法與九年一貫藝術與人文課程的統整。《國民教育》，43(6)，14-23。
- 謝鴻鳴 (2003b)。《達克羅士音樂節奏教學法》。臺北：鴻鳴達克羅士藝術。

## (二) 西文部份

Andrew, F. M., & Deihl, N.C. (1967). *Development of a technique for identifying elementary school*

- children's music concepts*. Cooperative Research Project No.5-0223. University Park: The Pennsylvania State University.
- Bachmann, M. L. (1991). *Dalcroze today: An education through and into music*. New York: Oxford University Press.
- Bateson, G. A. (1976). A theory of play and fantasy. In J. S. Bruner, A. Jolly, & K. Sylva (Eds.), *Play: Its role in development and evolution* (pp.119-129). New York: Basic Books.
- Beer, A. S., & Hoffman, M. E. (1982). *Teaching music*. Morristown, NJ: Silver Burdett.
- Bennett, P. (2005). So, Why Sol-Mi? *Music Educators Journal*, 92(1), 43-49.
- Bergethon, B., Boardman, E., & Montgomery, J. (1997). *Musical growth in the elementary school* (6th ed.). Fort Worth, TX : Harcourt Brace College Publishers.
- Boardman, E., & Andress, B. (1981). *The music book: Teacher's reference book, grade K*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Campbell, P. S., & Scoot-Kassner, C. (1994). *Music in childhood: From preschool through the elementary grades*. New York: Shirmer Books.
- Choksy, L., Abramson, R. M., Gillespie, A. E., Woods, D., & York, F. (2001). *Teaching music in the twenty-first century* (2nd ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.
- Findlay, E. (1971). *Rhythm and movement*. Miami, FL: Summy-Birchard Music.
- Freud, A. (1964). *Psychoanalytic treatment of children* (N. Proctor-Gregg. Tran.). New York: Schocken Books.
- Gordon, E. E. (1988). Aptitude and audition: A healthy duet. *Medical Problems of Performing Artists*, 3(1), 33-35.
- Gordon, E. E. (2003). *Learning sequences in music: Skill, content, and patterns: A music learning theory*. Chicago: G.I.A.
- Greenberg, M. (1979). *Your children need music: A guide for parents and teachers of young children*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Hackett, P., & Lindeman, C. A. (2007). *The musical classroom: Backgrounds, models, and skills for elementary teaching* (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Hart, D. (1994). *Authentic assessment: A handbook for educators*. Menlo Park, CA: Addison-Wesley.

- Hickey, M. (1999). Assessment rubrics for music composition. *Music Educators Journal*, 85(4), 26-33.
- Labuta, J. A., & Smith, D. A. (1997). *Music education: Historical contexts and perspectives*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Linn, R. L., & Gronlund, N. E. (2000). *Measurement and assessment in teaching* (8th ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.
- Lieberman, J. N. (1977). *Playfulness: Its relationship to imagination and creativity*. New York: Academic Press.
- McDonald, D. T., & Simons, G. M. (1989). *Musical growth and development*. New York: Macmillan.
- Mead, V. H. (1994). *Dalcroze eurhythmics in today's music classroom*. New York: Schott Music.
- Moog, H. (1976). The development of musical experience in children of preschool age. *Psychology of Music*, 4(2), 38-45.
- Morin, F. (2002). Finding the music 'within': An instructional model for composing with children. In T. Sullivan & L. Willingham (Eds.), *Creativity and music education* (pp. 152-178). Toronto, Canada: Canadian Music Educators' Association.
- Petzold, R. (1966). *Auditory perception of musical sounds by children in the first six grades*. Washington: U.S. Department of Health, Education and Welfare, Cooperative Research Project No. 1051.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in children*. New York: W. W. Norton.
- Singer, J. (1973). *The child's world of make-believe*. New York: Academic Press.
- Tarnowski, S. (1999). Musical play and young children. *Music Educators Journal*, 86(3), 26-29.
- Vygotsky, L. S. (1967). Play and its role in the mental development of child. *Soviet Psychology*.
- Ward, A. W., & Murray-Ward, M. (1999). *Assessment in the classroom*. Boston: Wadsworth Publishing.
- Zimmerman, M. P., & Sechrest (1968). *How children conceptually organize musical sounds*. Evanston, IL: Northwestern University.
- Zimmerman, M. P. (1971). *Musical characteristics of children*. Reston, VA: Music Educators National Conference Press.

## 四、延伸學習與推薦書目、影音資料

編著小組

### (一) 教育與人文類

方德隆 (1999a)。九年一貫課程基本理念與內涵。《*公教資訊*》，3(2)，1-18。

方德隆 (1999b)。九年一貫學習領域之統整。載於：*新世紀中小學課程改革與創新教學學術研討會論文彙編* (57-67 頁)。高雄：高雄師大。

王雅玄 (2007)。多元文化素養評量工具及其應用：現況與展望。《*教育研究與發展期刊*》，3(4)，149-175。

王寧 (譯) (1991)。《*走向後現代主義*》。北京：北京大學。

王慧蘭、李錦旭 (編) (2006)。《*批判教育學—臺灣的探索*》。臺北：心理。

田光復 (2002)。人文與藝術之教育探討。臺北縣國教輔導團網路版。

吳正雄 (2006)。人應該怎麼活—人文的藝術史觀點與教育。高雄：春暉。

吳祖勝 (2008)。中國大陸柔性國力—學校藝術教育發展現況。《*美育*》，161，60-67。

呂廷和 (譯) (2007)。《*透過藝術的教育*》。臺北：藝術家。

李子建、黃顯華 (1996)。《*課程：範式、取向和設計*》。臺北：五南。

李坤崇、歐慧敏 (2000)。《*統整課程理念與實務*》。臺北：心理。

李曉林 (2005)。《*審美主義：從尼采到福柯*》。北京：社會科學文獻出版社。

李駱遜 (2006)。以遊戲為「生活課程」教學途徑之研究。《*國教學報*》，18，125-158。

林子仙 (2008)。為什麼要教學評量？與作者的網路通訊。

胡秉正 (1994)。《*教育心理學*》。臺北：三民。

崔光宙、林逢祺 (主編) (2000)。《*教育美學*》。臺北：五南。

- 張文軍（1998）。*後現代教育*。臺北：揚志。
- 張華等（2000）。*課程流派研究*。濟南：山東教育。
- 教育部（1979）。*國民教育法*。臺北：作者。
- 教育部（1980）。*國民中小學加強美育教學實施要點*。臺北：作者。
- 教育部（1993）。*國民小學課程標準*。臺北：作者。
- 梁福鎮（2001）。*審美教育學*。臺北：五南。
- 黃乃熒（編）（2007）。*後現代思潮與教育制度*。臺北：心理。
- 黃壬來（2001）。臺灣當前藝術教育改革的動向。臺北縣國教輔導團網路版。
- 黃壬來（編）（2002）。*藝術與人文教育*。臺北：桂冠。
- 黃壬來（編）（2007）。*藝術與人文教育*。臺北：師大書苑。
- 黃政傑（2000）。*課程統整手冊*。臺北：中華民國課程與教學學會。
- 馮朝霖（2006）。希望與參化。載於王慧蘭、李錦旭（編），*批判教育學—臺灣的探索*。臺北：心理。
- 馮朝霖（2004）。駱駝·獅子與孩童：尼采精神三變說與批判教育學及另類教育學的起源。  
*教育研究月刊*，121，5-13。
- 劉新圓（2002）。從教科書審查看「藝術與人文」領域。網路版。
- 盧雪梅（2005）。九年一貫課程成績通知單模式探究：現況與展望。*教育研究與發展期刊*，3(4)，177-211。
- 聯合報（2002）。九年一貫放錄影帶放到心虛。10月10日，2版。
- 謝靜如、陳嫻修（譯）（2003）。*藝術，其實是個動詞*。臺北：布波。
- 饒見維（1999）。九年一貫課程與教師專業發展之配套實施策略。載於中華民國教材研究發展學會（編印），*邁向課程新紀元*（305-323頁）。

## （二）音樂類

- 田淑勤、蕭鴻榮（1999）。*讓名曲活起來—2：創造思考的音樂欣賞與律動*。臺北：全音樂譜。
- 吳淑玲（編）（2000）。*名曲教學與遊戲：古典音樂教案*。臺北：遠流。
- 吳慧琳等（1999）。*音樂遊戲在教學中的運用：創作、欣賞*。臺北：臺北市教師研習中心。

- 李茂興（譯）（1998）。*音樂教育概論*。臺北：揚智。（原著出版於1993年）
- 李懿芳（製作）（2004）。*古典魔力客*。臺北：公共電視。
- 周靈芝（譯）、劉炬渭（審定）（2001）。*最 in 的賞樂繪本*。臺北：青林。
- 林小玉（2001）。由音樂藝術之本質探討多元評量於音樂教學之意涵與實踐。*音樂藝術學刊*，1，61-88。
- 林好蓉（譯）（2004）。*150 個音樂遊戲*。臺北：三采文化。
- 胡寶林、周結文（1994）。*音樂韻律與身心平衡*。臺北：遠流。
- 范儉民（1990）。*音樂教學法*。臺北：五南。
- 倪端（1997）。*音樂小童 Do、Re、Mi*。臺北：天衛文化。
- 郝廣才（編）（1999）。*世界音樂童話繪本*。臺北：格林文化。
- 莊惠君（譯）。*幼兒音樂學習原理*。臺北：心理。
- 許月貴、鄭欣欣、黃滄瑩（譯）（2000）。*幼兒音樂與肢體活動理論與實務*。臺北：心理。
- 許麗雯（編）（2007）。*小古典音樂計畫*。臺北：三采文化。
- 連雅文等（2005）。敲敲打打的聲音－打擊音樂。*奧福專刊*，94，2-10。
- 陳淑文（1992）。*以圖畫書輔助音樂教學之研究*。臺北：樂韻。
- 黃麗卿（1998）。*創意的音樂律動遊戲*。臺北：心理。
- 楊艾琳、黃玲玉、陳惠齡、劉英淑、林小玉（1999）。*藝術教育教師手冊—國小音樂篇*。臺北：國立臺灣藝術教育館。
- 詹雅瑜（1999）。*大眾名曲音樂欣賞*。臺北：仁仁藝術。
- 臺北市教師研習中心出版品編審小組（編審）（1999）。*音樂遊戲在教學中的運用：音感、認譜*。臺北：臺北市教師研習中心。
- 劉燕當（譯）（1981）。*怎樣欣賞音樂（第五版）*。臺北：樂友。
- 鄭方靖（1993）。*本世紀四大音樂教育主流及其教學模式*。臺北：奧福教育。
- 謝孟蕊（譯）（2001）。*每個學生都是音樂家：給學生成功的音樂教育*。臺北：臺灣麥克。
- 謝苑玫（1999a）。音樂課程的改革與創新。載於：*新世紀中小學課程改革與創新教學學術研討會論文集編*（189-195頁）。
- 謝苑玫（1999b）。音樂教學評量的反省與前瞻。*測驗與輔導*，159，3325-3329。
- 謝苑玫（2002）。國小四年級直笛教學評量的設計與實施。*國立臺南師範學院學報*，35，389-412。

### (三) 視覺藝術類

- 王秀雄 (1990)。《美術與教育》。臺北：臺北市立美術館。
- 王秀雄 (1992)。我國中小學美術教育應有之內容與方向。《中等教育》，29(5)，23-27。
- 石幼珊 (譯) (1993)。《走進藝術的世界》。臺北：宏觀文化。
- 江學澄 (2000)。《小小美術鑑賞家》。臺北：雄獅。
- 余淑惠 (譯) (2007)。《我的藝術創作書》。臺北：天下。
- 林曼麗 (2000)。《臺灣視覺藝術教育研究》。臺北：雄獅美術。
- 陳秀琴 (編) (2007)。《兒童藝術大師》。臺北：明天。
- 陳致豪 (2003)。《視覺藝術教學評量行動研究》。2009年1月16日，取自：  
<http://163.27.135.19/jnes/dyna2007/data/user/life/files/200810150822040.doc>
- 陳致豪 (2004)。從視覺藝術的生活化探討生活課程中的藝術教育。2009年1月16日，取自：<http://life.tnc.edu.tw/paper/%B5%F8%C4%B1%C3%C0%B3N--%B3%AF%ADP%BB%A8%A6%D1%AEv..doc>
- 陳致豪 (2005)。《藝術與人文學習領域課程綱要的問題探討》。未出版的碩士論文，國立屏東師範教育學院視覺藝術教育學系，屏東。
- 陳致豪 (編) (1996)。《教育部審定國民小學美勞科教學指引 (1-4 冊)》。臺南：南一。
- 陳若蘭 (譯) (2000)。《兒童美術館藝術大圖典系列叢書》。臺北：閣林圖書。
- 曾秀玲 (譯) (2007)。《創意玩藝術》。臺北：積木文化。
- 黃壬來、陳朝平 (1995)。《國小美勞科教材教法》。臺北：五南。
- 楊景惠 (譯) (2000)。《看名畫動手畫》。臺北：青林。
- 鄭明進 (譯) (2002)。《青林兒童藝術寶盒系列叢書》。臺北：青林。

### (四) 表演藝術類

- 于善祿 (2001)。觀看民國九十年劇場生態的十一個角度。載於：《中華民國九十年表演藝術年鑑》(21~33 頁)。
- 王涵儀 (2002)。《教育使用戲劇技巧教學之相關因素研究》。未出版的碩士論文，政大教育學系，臺北。

- 平珩（編）（1995）。*舞蹈欣賞*。臺北：三民。
- 朱棟霖、王文英（1991）。*戲劇美學*。江蘇：江蘇文藝。
- 李百麟等（譯）（1998）。*戲劇治療：概念、理論與實務*。臺北：心理。
- 李宗芹（1991）。*創造性舞蹈*。臺北：遠流。
- 李宗芹（2002）。*非常愛跳舞－創造性舞蹈的心體驗*。臺北：遠流。
- 李哲洋（譯）（1994）。*教育舞蹈原論*。臺北：全音樂譜。
- 林玫君（譯）（1994）。*幼稚園的創作性戲劇*。臺北：心理。
- 林玫君（譯）（2005）。*創造性戲劇之理論探討與實務研究*。臺北：心理。
- 姚一葦（1992）。*戲劇原理*。臺北：書林。
- 胡耀恆（1974）。*世界戲劇藝術欣賞*。臺北：志文。
- 唐文標（1984）。*中國古代戲劇史初稿*。臺北：聯經。
- 區曼玲（譯）（1998）。*劇場遊戲指導手冊*。臺北：書林。
- 張中煖（1997）。從動作教育看我國體育和舞蹈的發展。*舞蹈教育*，1，19-24。
- 張中煖（2007）。*創造性舞蹈寶典：打通九年一貫舞蹈教學之經脈*。臺北：國立臺北藝術大學。
- 張曉華（1999）。*創作性戲劇原理與實作*。臺北：成長文教。
- 張曉華（2000）。音樂、美術教師在藝術與人文課程中協同表演藝術教學之探討。載於：*臺灣區國民中小學音樂教育研討會系列論文集*。臺北：臺北市立師範學院。
- 張曉華（2003）。*創作性戲劇教學原理與實作*。臺北：成長文教。
- 張曉華（2004a）。兒童劇場所應掌握的導演要件。載於：*表演藝術國際學術研討會論文集*。臺北：國立臺灣藝術大學戲劇系。
- 張曉華（2004b）。*教育戲劇理論與發展*。臺北：心理。
- 張曉華（編）（2008）。*表演藝術 120 節戲劇活動課*。臺北：書林。
- 梁伯龍、李月（2002）。*戲劇表演基礎*。北京：文化藝術。
- 曹路生（2002）。*國外後現代戲劇*。南京：江蘇美術。
- 陳仁富、張曉華（2002）。戲劇教學研究。載於黃壬來（編）：*藝術與人文教育*（485-511 頁）。臺北：桂冠。
- 陸潤棠（1998）。*中西比較戲劇研究*。臺北：駱駝。
- 程小危、黃惠玲（編譯）（1994）。*兒童遊戲治療*。臺北：張老師文化事業。

- 舒志義、李慧心（譯）（2005）。*建構戲劇*。臺北：成長文教。
- 黃婉萍、陳玉蘭（譯）（2005）。*戲劇實驗室*。臺北：成長文教。
- 董奇（1995）。*兒童創造力發展心理*。臺北：五南。
- 廖順約（2006）。*表演藝術教材教法*。臺北：心理。
- 蔡奇璋、許瑞芳（2001）。*在那湧動的潮音中：教習劇場 TIE*。臺北：揚智。
- 蔣勳（1995）。*藝術概論*。臺北：東華。
- 鄭黛瓊（譯）（1999）。*戲劇教學：啟動多彩的心*。臺北：心理出版社。
- 鄭黛瓊、鄭黛君（譯）（2006）。*戲劇教學：桃樂絲·希斯考特的「專家外衣」*。臺北：心理。
- 賴淑雅（譯）（2000）。*被壓迫者劇場*。臺北：揚智。

## 五、相關網站

編著小組

### (一) 九年一貫相關網站

國民教育社群網 <http://teach.eje.edu.tw>

小蕃薯九年一貫百寶箱 <http://kids.yam.com/edu9/>

各縣市市政府教育局網站

各縣市國教輔導團網站

各縣市教師研習中心網站

### (二) 音樂相關網站

中華奧福教育協會

<http://orff.org.tw/>

臺灣國際達克羅士音樂節奏研究學會

<http://www.dalcroze.org.tw/>

臺灣柯大宜音樂教育學會

<https://www.kodaly.org.tw/>

奇美博物館音樂欣賞網站

<http://211.75.95.162:8080/>

快樂音樂兒

<https://www.msu.edu/~yangtaob/index%202.htm>

音樂與直笛情

<http://www.hceb.edu.tw/lkc/index.html>

來去音樂網—音樂知識庫

<http://comemusic.com/book.php>

臺北愛樂電臺

<http://www.e-classical.com.tw>

國立臺灣藝術教育館

<http://www.arte.gov.tw/>

教育部人文藝術網

<http://arts.edu.tw/art/>

國立教育資料館

<http://www.nioerar.edu.tw/>

### (三) 視覺藝術相關網站

高雄市國民教育輔導團生活課程部落格

<http://khlifeclass.blogspot.com/>

簡介：輔導團生活課程辦理的相關研習公告、研習成果照片、研習講義及教材資料（例如：第十五期 k12 課程，童話童畫 - 視覺藝術教學指導與媒材運用。精進視覺藝術教學 - 以節慶為主題的研習，母親節卡片、端午龍舟面紙盒），提供相片資料下載。

高雄市政府教育局教育國民教育輔導團—生活課程

<http://www.ceag.kh.edu.tw/life/index80.htm>

簡介：蒐集專業研究著作（例如：創造性音樂律動融入生活課程之可行教學策略初探）、課程教學、相關教學網站、團務活動照片（例如：以節慶為主題的研習，聖誕樹、畫舞獅、環保樂器），提供資料下載及生活課程相關教學網站。

UEPlay 游藝館

<http://blog.ueplay.com/>

簡介：一個討論童玩、玩具、遊戲、游藝、教育的空間，童玩玩具的教學步驟清楚，適合教學使用（例如：摺紙教學步驟實際照片圖示、童玩教學步驟實際照片圖示，包含影片）。

廣達文教基金會

<http://www.quanta-edu.org/>

蘇荷兒童美術館

<http://www.artart.com.tw>

故宮博物院

<http://www.npm.gov.tw/>

臺北市立美術館

<http://www.tfam.museum/>

國立臺灣美術館

<http://www.tmoa.gov.tw/>

國立臺灣藝術教育館

<http://www.arte.gov.tw/>

#### (四) 表演藝術相關網站

表演藝術教學部落格

<http://blog.yam.com/newcool/>

牛古演劇團

<http://www.newgood.org/>

逗點創意劇團

<http://comma.cyberstage.com.tw/>

大風音樂劇場

<http://p0092.cyberstage.com.tw/>

天使蛋劇團

<http://p0025.cyberstage.com.tw/>

如果兒童劇團

<http://www.ifkids.com.tw/>

蘋果兒童劇團

<http://www.just-apple.com.tw/>

九歌兒童劇團

<http://www.9s.org.tw/>

鞋子兒童劇團

<http://www.shoes.org.tw/>

小茶壺兒童劇團

<http://www.teapot.org.tw/>

洗把臉兒童劇團

<http://www.plct.org.tw/>

小青蛙兒童劇團

<http://www.littlefrog.com.tw/>

丫丫兒童劇團

<http://host.hyes.tyc.edu.tw/~sk5/fram1.htm>

紙風車兒童劇團

<http://www.paperwindmill.com.tw/paper/>

一元布偶劇團

<http://p0002.cyberstage.com.tw/>

杯子兒童劇團

<http://www.cupbaby.com.tw/>

漢霖魔兒說唱團

<http://f0075.cyberstage.com.tw/>

## 本書編著小組 (依筆畫順序)

---

- |     |     |  |
|-----|-----|--|
| 總編輯 | 呂燕卿 | 國立臺灣師範大學美術研究所碩士<br>國立新竹教育大學藝術與設計學系教授   |
| 主編  | 林小玉 | 美國伊利諾大學香檳分校課程與教學哲學博士<br>臺北市立教育大學音樂學系教授 |
| 編著  | 傅馨儀 | 臺北市立教育大學音樂學系音樂教學碩士<br>臺北市立興華國民小學教師     |
|     | 廖順約 | 國立藝術學院戲劇研所碩士<br>臺北市立教育大學附設國民小學教師       |
|     | 陳映蓉 | 臺北市立師範學院音樂研究所碩士<br>臺北市立教育大學附設國民小學教師    |
|     | 陳致豪 | 國立屏東師範學院視覺藝術教育學系研究所碩士<br>高雄市七賢國民小學     |





國家圖書館出版品預行編目資料

藝術與人文第一階段教學參考手冊 = Teaching reference manual for arts and humanities learning area, stage one / 林小玉等編著. -- 初版. -- 臺北市：藝術館，2009.12  
面；公分  
參考書目：面  
ISBN 978-986-02-1713-1(平裝)

1.藝術教育 2.人文教育 3.教學方案 4.小學教學

523.37

98023952

## 藝術與人文第一階段（生活課程）教學參考手冊

Teaching Reference Manual for Arts and Humanities Learning Area, Stage One

出版機關——國立臺灣藝術教育館

出版者——吳祖勝

編著——林小玉、傅馨儀、廖順約、陳映蓉、陳致豪（依筆劃順序）

審查委員——謝鴻均

策劃——丘永福、蕭炳欽

總編輯——呂燕卿

主編——林小玉

執行編輯——王鳳翎

美術編輯——游筆文

印刷——承印實業股份有限公司

館址——臺北市南海路 47 號

電話——(02)2311-0574

傳真——(02)2312-2555

網址——<http://www.arte.gov.tw>

初版——2009 年 12 月

ISBN：978-986-02-1713-1

GPN：1009804126

本書所涉及的圖片僅供教學分析之參考，圖片的著作權為原創作者或相關公司所有，特此聲明。