

# 藝術與人文

第三階段教學參考手冊

孔淑美、朱理蓮、吳望如、張全成／編著



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



Teaching Reference Manual for Arts and Humanities Learning Area 3

南海藝叢書 68

藝術與人文第三階段教學參考手冊

孔淑美、方美霞、朱理蓮、吳望如、張全成、蔡碧芳／編著

國立台灣藝術教育館

# 藝術與人文

## 第三階段教學參考手冊

孔淑美、方美霞、朱理蓮、吳望如、張全成、蔡碧芳／編著



ISBN 978-986-02-1715-5



9 789860 217155

GPN : 1009804130



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

Teaching Reference Manual for Arts and Humanities Learning Area 3

# 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、張中煖、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 日正式公布「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撰委員群，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展閱讀等內容。

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

國立新竹教育大學藝術與設計學系 教授兼主任  
張全成

藝術教育在臺灣發展歷史的各階段中，扮演著重要的意義與任務，未來臺灣的國際競爭力，更需要美學經濟的軟實力作為基石，投資兒童的藝術創意能力培育，更是投資臺灣未來永續發展不可或缺的根本。

藝術的學習需要從各個不同階段，以不同的方式與內容介入，才能收到事半功倍的成效，本書的編撰，結合了多位來自各方的專業藝術教師的多年經驗成果，提供各種多元的教材與教法，希望藉由各種深入淺出的活潑補充資料，深耕臺灣的藝術教育。

教師教學的態度是影響教學成效的重要關鍵，在所有的藝術人文教育中，教師如何激起兒童對藝術的熱情與發自內心的喜好，是教學者最重要的任務，因此教學過程中教材、教法的靈活運用，成功誘發出令人感動的藝術教學情境是教學成功的關鍵，也唯有令人深刻感動的藝術教學活動的規劃與執行，才能培養出具有美學素養的國民與終身熱愛藝術的胸懷。

期勉藝術教師先從讓自己感動的藝術教學活動開始，才能激起學童學習的動力，讓兒童能將藝術的傳承與創新融入生活之中，培養終身熱愛藝術、欣賞藝術，進一步運用藝術發展出符合人文藝術情懷的生活情境，讓生活即藝術，藝術即生活的目標在臺灣遍地開花生根。

# 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

國立新竹教育大學藝術與設計學系 教授兼主任／張全成

## 總論 案例

- 8 落實國小本位藝術與人文課程教育／吳望如
- 38 藝術與人文教學的團隊概念—集體創作／吳望如
- 50 音樂多媒體 DIY 教學案例／朱理蓮、蔡碧芳
- 79 舞動線條之美—創造性舞蹈教學活動之教案分享／方美霞
- 90 創造性舞蹈教學課程實施的可能性策略／孔淑美
- 145 領域內統整教學案例／朱理蓮

# 落實國小本位藝術與人文課程教育

吳望如

## 壹、前言

藝術與人文課程之正宗綱要，自 92 年 1 月 15 日由教育部公布以來，教育部國教司除辦理基層教師的研習外，亦辦理各縣市藝術與人文領域輔導團之召集人、專任輔導員及輔導員進行課程之研習，同時亦分別調訓美勞教師，進行對課程的精神，目標的分析與建構。

多年來，課程從暫行綱要，到確定的綱要，並建立配套之藝術與人文素養指標，以及各種配套措施，其目的都在於透過各種場合，研習機會，讓學校校長，主任，教師能對課程的內涵與精神有充分的了解。

這一個劃時代的嶄新課程，自實施以來，由於和以往的課程精神，概念迥然不同，同時因為結合了視覺，音樂，表演三個藝術領域，讓學校教師在授課上，產生了諸多困境，加上班群教學的實施，課程統整概念的推廣，老師們無法畢竟其功，為了讓每一所學校能在課程的主軸精神下，建立各校的本位藝術與人文課程，落實藝術與人文教育於國小校園內，因此編輯本書，以作為國小推廣藝術與人文的參考。

## 貳、課程綱要的認知

在九年一貫藝術與人文課程尚未實施前的新課程（民國八十三年實施的課程），或舊課程（民國六十四年實施之課程）都僅有課程標準，而沒有課程綱要；課程標準與課程綱要最大的不同，乃在於課程標準是全國統一標準，在課程標準底下，訂有許多的目標、準則，全國小學的教學必須依照課程標準的內容來編輯課本及實施教學；但課程綱要，乃有較大的彈

性，它乃為一個大綱性之主軸目標，在課程綱要下設能力指標，因此不管是審訂的課本，或學校本位課程架構下的教學內容，只要能將教學內容扣緊能力指標，達成能力指標的精神，就已達到教學目標。

基於上述原因，課程綱要乃力求簡明扼要，但卻因為如此，常令使用者產生不同的解讀或誤解，以致執行課程設計或教學時，產生落差，為彌補這樣的狀況，並解決問題，第一線執行教學的教師，必定非常企盼原課程綱要委員能更精準的去說明課程實施的進程或方式，尤其是三種不同形式表現的藝術範疇，卻要合在一起進行教學。教師們的徬徨和無助，可想而知。編輯此本手冊，事實上就是讓第一線教師能夠清楚，明白課程綱要的精神與內涵，以協助老師了解如何進行藝術與人文教學。

此次教育部正在進行課程綱要的微調，已在 97 年公布微調的幅度，在課綱微調之前，其課綱與能力目標，仍然不變，以下則為教育部所公布的國小高年級課程綱要之基本理念、課程目標與分段能力指標。

## 一、基本理念

「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。」本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。

藝術是人類文化的結晶，也是生活的重心之一，更是完整教育不可缺少的一環。藝術以其專門的術語，傳達無可言喻的訊息，提供非語文的溝通形式，進而提升人們的直覺、推理、聯想與想像的創意思考能力，使人們分享源自生活的思想與情感，並從中獲得知識，建立價值觀。所有的人都需要學習藝術的語言，以領會生命的意義和各族群文化的情趣。透過廣泛而全面的藝術教育，使兒童和青少年在參與音樂、舞蹈、戲劇演出、視覺藝術等活動中，學習創作和表達其觀念與情感，分析、瞭解、批評、反省其作品所涵蓋的感受與經驗所象徵的意義，進而認識藝術作品的文化背景與意涵。並使藝術學習能夠促進、連結與整合其他學習領域的學習。現今的藝術教育已逐漸脫離技術本位及精緻藝術所主導的教學模式與限制，而邁入以更自主、開放、彈性的全方位藝術學習。

藝術源於生活，也融入生活，生活是一切文化滋長的泉源，因此藝術教育應該提供學生機會探索生活環境中的人事與景物；觀賞與談論環境中各類藝術品、器物及自然景物；運用

感官、知覺和情感，辨識藝術的特質，建構意義；訪問藝術工作者；瞭解時代、文化、社會、生活與藝術的關係，提供學生親身參與探究各類藝術的表現技巧，鼓勵他們依據個人經驗及想像，發展創作靈感，再加以推敲和練習，學習創作發表，豐富生活與心靈。

跨世紀教育改革的精神，在於重視人的生命自身，並以生活為中心，立人我之間與環境之諧和發展，此正是均衡科技文明與藝術人文的全面、多元及統整的肇始。「藝術與人文」學習領域，能建立學生基本藝文素養，傳承與創新藝術，培養文明且有素養的文化公民，開創並發展珍貴的人類文化資產。

## 二、課程目標

- (一) 探索與表現：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。
- (二) 審美與理解：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，並熱忱參與多元文化的藝術活動。
- (三) 實踐與應用：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。

## 三、分段能力指標

〈編號說明〉在下列「a-b-c」的編號中，a 代表目標主軸序號；b 代表階段序號，第一階段為國小一至二年級（融入生活課程），第二階段為國小三至四年級，第三階段為國小五至六年級，第四階段為國中一至三年級；c 代表流水號。以下我們只列出第三階段能力指標：

階段	課程目標	能力指標
第三階段	探索與表現	1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。 1-3-2 構思藝術創作的主题與內容，選擇適當的媒體、技法，完成有規劃、有感情及思想的創作。 1-3-3 嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。 1-3-4 透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。

	審美與理解	<p>2-3-6 透過分析、描述、討論等方式，辨認自然物、人造物與藝術品的特徵及要素。</p> <p>2-3-7 認識環境與生活的關係，反思環境對藝術表現的影響。</p> <p>2-3-8 使用適當的視覺、聽覺、動覺藝術用語，說明自己和他人作品的特徵和價值。</p> <p>2-3-9 透過討論、分析、判斷等方式，表達自己對藝術創作的審美經驗與見解。</p> <p>2-3-10 參與藝文活動，記錄、比較不同文化所呈現的特色及文化背景。</p>
	實踐與應用	<p>3-3-11 以正確的觀念和態度，欣賞各類型的藝術展演活動。</p> <p>3-3-12 運用科技及各種方式蒐集、分類不同之藝文資訊，並養成習慣。</p> <p>3-3-13 運用學習累積的藝術知能，設計、規劃並進行美化或改造生活空間。</p> <p>3-3-14 選擇主題，探求並收藏一、二種生活環境中喜愛的藝術小品，如：純藝術、商業藝術、生活藝術、民俗藝術、傳統藝術等作為日常生活的愛好。</p>

#### 四、分段能力指標與十大基本能力之關係中

階段基本能力	第三階段（5-6 年級）
1. 了解自我與發展潛能	<p>1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。</p> <p>1-3-2 構思藝術創作的主题與內容，選擇適當的媒體、技法，完成有規劃、有感情及思想的創作。</p> <p>1-3-4 透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。</p> <p>2-3-6 透過分析、描述、討論等方式，辨認自然物、人造物與藝術品的特徵及要素。</p> <p>2-3-7 認識環境與生活的關係，反思環境對藝術表現的影響。</p>
2. 欣賞、表現與創新	<p>3-3-11 以正確的觀念和態度，欣賞各類型的藝術展演活動。</p> <p>1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。</p> <p>1-3-2 構思藝術創作的主题與內容，選擇適當的媒體、技法，完成有規劃、有感情及思想的創作。</p> <p>1-3-3 嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。</p> <p>1-3-4 透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。</p> <p>1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p> <p>2-3-6 透過分析、描述、討論等方式，辨認自然物、人造物與藝術品的特徵及要素。</p> <p>2-3-7 認識環境與生活的關係，反思環境對藝術表現的影響。</p> <p>2-3-8 使用適當的視覺、聽覺、動覺藝術用語，說明自己和他人作品的特徵和價值。</p> <p>3-3-12 運用科技及各種方式蒐集、分類不同之藝文資訊，並養成習慣。</p> <p>3-3-13 運用學習累積的藝術知能，設計、規劃並進行美化或改造生活空間。</p>

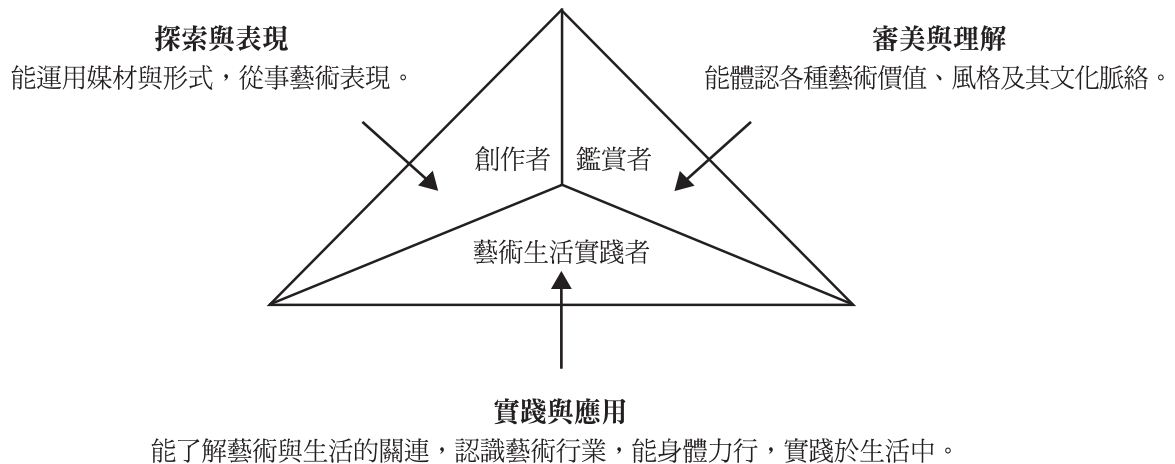
3. 生涯規劃與 終身學習	3-3-13 運用學習累積的藝術知能，設計、規劃並進行美化或改造生活空間。 3-3-14 選擇主題，探求並收藏一、二種生活環境中喜愛的藝術小品，如：純藝術、商業藝術、生活藝術、民俗藝術、傳統藝術等作為日常生活的愛好。
4. 表達、溝通 與分享	1-3-2 構思藝術創作的主题與內容，選擇適當的媒體、技法，完成有規劃、有感情及思想的創作。 2-3-6 透過分析、描述、討論等方式，辨認自然物、人造物與藝術品的特徵及要素。 2-3-8 使用適當的視覺、聽覺、動覺藝術用語，說明自己和他人作品的特徵和價值。 2-3-9 透過討論、分析、判斷等方式，表達自己對藝術創作的審美經驗與見解。
5. 尊重、關懷 與團隊合作	1-3-4 透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。 2-3-9 透過討論、分析、判斷等方式，表達自己對藝術創作的審美經驗與見解。 3-3-11 以正確的觀念和態度，欣賞各類型的藝術展演活動。
6. 文化學習與 國際瞭解	2-3-7 認識環境與生活的關係，反思環境對藝術表現的影響。 2-3-10 參與藝文活動，記錄、比較不同文化所呈現的特色及文化背景。
7. 規劃、組織 與實踐	3-3-11 以正確的觀念和態度，欣賞各類型的藝術展演活動。 3-3-13 運用學習累積的藝術知能，設計、規劃並進行美化或改造生活空間。
8. 運用科技與 資訊	1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。 3-3-12 運用科技及各種方式蒐集、分類不同之藝文資訊，並養成習慣。
9. 主動探索與 研究	1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。 2-3-6 透過分析、描述、討論等方式，辨認自然物、人造物與藝術品的特徵及要素。 3-3-1 運用學習累積的藝術知能，設計、規劃並進行美化或改造生活空間。
10. 獨立思考與 解決問題	1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。 2-3-6 透過分析、描述、討論等方式，辨認自然物、人造物與藝術品的特徵及要素。 3-3-13 運用學習累積的藝術知能，設計、規劃並進行美化或改造生活空間。

除了以上的能力指標外，為了讓教師們更能透過藝術與人文的教學，培養孩子們的藝術涵養，在教育部的藝術教育委員會第 57 次會議決議，研訂了藝術與人文六年級及九年級素養指標。其六年級指標內容如下：

五、六年級素養指標內容：

類別	素養指標
1 音樂	1.1 能運用一種樂器，能表現個人唱奏能力並能主動參與音樂活動。 1.2 能配合音樂，創作不同的肢體律動。
2 視覺藝術	2.1 能說出視覺藝術的形式要素。 2.2 能使用平面、立體或綜合媒材等，表達自我的情感與想法。
3 表演藝術	3.1 能透過角色的觀察與扮演，培養主動思考的習慣。 3.2 能透過創意的肢體、聲音、語言及道具等，表達自我情感與想法，並與他人溝通合作。
4 綜合性	4.1 能樂於參與及觀賞至少三場各類型的藝術展演活動，並說出感受和心得。 4.2 能認識並描述三個國內外音樂家、視覺藝術家、表演藝術家或展演團體，及其相關的人、事、物。 4.3 能了解藝文展演場所應有的基本禮儀，並至少參訪過一個藝文展演場所。 4.4 能樂於美化生活。 4.5 能表現對鄉土的尊重與關懷。

根據以上之素養能力指標，再結合「探索與表現」、「審美與理解」、「實踐與應用」三大主軸，可以架構成以下的結構圖：



從結構圖中，我們可以發現，探索與表現若要設計課程，宜由基礎的創作表現開始，再逐步增加多元媒材，最後再運用科技。至於審美與理解，亦是要從初步的接觸開始，由美的原則原理入門，與同儕共同學習，欣賞生活週遭的藝術，建立起個人的審美觀。最後的實踐與應用，乃要將所創作，所欣賞到而建立的藝術觀念，在生活中實踐與應用，建立起自己欣賞藝術的態度，將藝術帶入生活之中，並培養收藏藝術品的興趣。

為了讓教學者更能了解六年級藝術與人文素養指標的意涵，在此根據丘永福老師對六年級素養指標的解釋，一一條列說明：

## 六、藝術與人文學習領域六年級素養指標之意涵

1.1 能運用一種樂器，能表現個人唱奏能力並能主動參與音樂活動。

唱奏是指歌唱或演奏，學生能以正確的方法與技巧進行歌唱或演奏。歌唱是以人體聲帶共鳴發出歌聲，這是人人可學，最簡易而親切的音樂表達方式，而且也是進入其他音樂學習領域的一個入門之道，主要有獨唱、重唱、輪唱、齊唱、合唱等類型的課程。演奏是以樂器獨奏或合奏表演音樂，演奏的經驗通常可使學生享受更多音樂參與的機會，並在與他人合作共事的情況下達到溝通與協調能力的培養。

1.2 能配合音樂，創作不同的肢體律動。

學生在音樂的引導下，身體四肢做有規律、節奏的變動，隨著音樂、節奏擺動身軀，可以讓肢體靈活伸展，可提高對自己身體的認識及對肢體的敏感度。

律動是一種極佳的、感觸音樂韻律的方式，藉此可達成輔助概念認知教學之作用，例如，走拍子、跳拍子、打拍子等都是極有效的方法。

2.1 能說出視覺藝術的形式要素。

學生能透過理解，正確的使用相關的藝術詞彙，瞭解藝術的視覺元素，如：線條、造型、色彩、空間等；並說出藝術的形式原則，例如：對比、比例、均衡、漸層等。

2.2 能使用平面、立體或綜合媒材等，表達自我的情感與想法。

學生能使用「平面媒材」(如：蠟筆、水彩、色鉛筆等)、「立體媒材」(例如：土類、布類、紙類等)、「綜合媒材」(如：肢體、動力、電腦軟體等)等來表達自我的情感與想法，使教學能有適當的選擇及發揮。

3.1 能透過角色的觀察與扮演，培養主動思考的習慣。

學生透過對人物及角色的觀察、扮演或模仿，包括外在的行為表現、內在的想法思維，能主動聯結其生活經驗，思考其中關聯性，進而建立起慣於注重思考邏輯的基礎。

3.2 能透過創意的肢體、聲音、語言及道具等，表達自我情感與想法，並與他人溝通合作。

學生在課程活動中，以符合教學情境的要求，嘗試結合生活經驗，有創意並適切地運用肢體、聲音、語言及道具，來表達個人內心的情感與想法，並在過程中學習與他人溝通及互助合作。

4.1 能樂於參與及觀賞至少三場各類型的藝術展演活動，並說出感受和心得。

學生在國小畢業時，至少都有「參與」及「觀賞」的主客體經驗，除能從中學習相關的知識與美感外，也能體會藝術融入生活的情趣，使學習更為生活化。

藉由參與及觀賞展演活動(各類型藝術展演活動，泛指所有校內、外，動態與靜態的活動，如：音樂、戲劇、視覺作品、建築、服裝或裝置…等，內容亦包含民俗藝術、商業藝術、生活藝術與精緻藝術等)，強化學生對藝術的感應，藉由分享與互動的活動，以言語做適當的分享及表達，更可以加深印象與增強對藝術美感的領悟。

本指標中所指各型展演，不限類別，至少三場是最低標準，可依教學的條件及狀況適當增加。學生能被引導而樂於參與及欣賞至少三場各種類型的藝術展演活動，如：戲劇類、舞蹈類、偶戲類等活動。經由學習，學生能主動參與並適時地說出內心真實的想法與感受，顯現出自我滿足、肯定與成就感。

4.2 能認識並描述三個國內外音樂家、視覺藝術家、表演藝術家或展演團體，及其相關的人、事、物。

鑑賞能力的培養，是美感教育的主要目標，美的知識、美感經驗、藝術欣賞與批評的活動，則有助於強化我們感應的能力。在小學畢業前能，至少認識三個以上國內或國外的音樂家、視覺藝術家、表演藝術家或表演團體，以及明白有關藝術家個人和團體相關之人、事、物等的各種資訊。

視覺藝術主要是以視覺感官的體會為主，對象包含繪畫、雕塑、建築、影像等。通常面對一棟建築、一座雕塑或一幅畫時，不管主題是什麼？作者是誰？觀者多會有自己的想法和感受。期望透過視覺藝術的學習，引發學童與生俱來的求知慾望，使其獲得更多的藝術知識，瞭解創作者、時代背景、經歷與作品內涵等，進而更樂於親近藝術。音樂方面，學生可以分辨世界各國不同之藝術創作與演奏，普遍流傳之音樂作品，並認識不同國家、文化、時期、風格及民族的音樂型態。

4.3 能了解藝文展演場所應有的基本禮儀，並至少參訪過一個藝文展演場所。

藉由參訪視覺藝術、音樂與表演藝術的展演場所，以認識社區的藝術資源、展演的流程與相關的規範，並進而了解在欣賞展演過程中，所應該表現出合宜的基本禮儀，如儀容整齊、守時、遲到入場時腳步要輕聲，等到中場休息時再坐到自己的座位，以免干擾別人，不喧嘩、不追逐、不能吃東西喝飲料、行動電話呼叫器要關閉、不錄影錄音、欣賞演出後請熱烈鼓掌，給演出者適當的鼓勵等。

在教師引導下，鼓勵學生於畢業之前至少參訪過一個以上藝文展演場所，可由生活週遭相關的藝文場所開始作為參訪對象，如：學校展演廳、社區活動中心或文化中心等，然後擴及國內重要之展演場所，如：國家戲劇院、國家音樂廳、國立美術館或國立歷史博物館等。觀賞藝術展演活動，豐富個人的感情經驗，並從藝術作品的感受中，獲得情感上的抒發與感動。由觀賞藝術展演所表現的良好禮儀和態度，營造愛好藝術的情感，也豐富個人的心靈，孕育完美的人格及精神涵養。

#### 4.4 能樂於美化生活。

把生活帶進藝術或把藝術帶進生活，都能發揮藝術陶冶的作用。藝術的學習對學生而言，其實就是一種人生的體驗和生活的態度。因為絕大多數的學生將來並不一定當畫家，也不一定是音樂家或表演家，所以繪畫技巧、樂器技巧或表演技巧的學習並非特別的重要，應該培養學生有足夠的感受力為一首曲子激盪，為一場表演、一件藝術品動容，成為生活的藝術家，讓日常生活的內容添加一些藝術的欣賞或創意的活動。因此，本指標的目的是期望學生能在日常生活中，自動自發的花一部分空閒時間在藝術活動上，以調劑身心，並促進生活中的美感與和諧。

#### 4.5 能表現對鄉土的尊重與關懷。

隨著交通發達，人口都市化的改變，使得人們對鄉土的認同感漸漸淡化。透過鄉土教學活動的實施，幫助學生多瞭解自己生長的地方發現本土文化藝術之美，重新建立對鄉土的歸屬感與認同感。臺灣多元文化的歷史環境中，更應該學習如何去尊重了解各族群的文化，才不會把鄉土藝術侷限於狹隘的視野範疇。

在微觀的視野上，能表現對鄉土的尊重與關懷，才能守護本土的文化；因宏觀的視野，才能與全世界共同體的概念同步，培養出地球村公民的胸襟與氣度。

鄉土藝術的特質是相對於「精緻藝術」的「通俗藝術」或「民俗藝術」，不但具有實用性，藝術性，同時更具有傳遞文化的教育功能。對於以鄉土藝術為主題，預期學生能夠以恭敬尊重的態度去欣賞，並從中間產生對家鄉土地的一種關心體貼、懷念眷顧的胸懷。學生能夠因藝術的涵泳，體現出包容的態度，並表現對於周遭環境的人文、生活、風俗與文化的尊重與關懷。

在瞭解了九年一貫藝術與人文課程綱要的精神與目標後，再探索素養指標，學校就可以根據能力指標與素養指標的內容，去分析、架構學校本身一年級到六年級，每一個年級要達成的教學目標以及授課的內容，其結構可參考下列方式：

主軸 探索課程 年級		藝術與人文課程主軸																													
		一、探索與表現											二、審美與理解											三、實踐與應用							
		彩畫	線畫	水墨	設計	工藝	雕塑	版畫	漫畫	動畫	撕貼畫	攝影	線條	色彩	光線	形狀	空間	質感	動感	統一	對稱	均衡	對比	平衡	律動	斷層	食	衣	住	行	育
五(上)	○		○	○			○	○		○	○	○	○	○						○		○	○		○	○	○	○	○	○	○
五(下)	○	○		○			○	○			○	○	○	○						○		○	○		○	○	○	○	○	○	○
六(上)	○		○		○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
六(下)		○			○	○	○		○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

有了結構表，教師就可以依據表列需求去設計課程，當然其螺旋式的漸進結構是必須掌握的。至於在教學上，學校行政亦會面臨一些因實施九年一貫課程所產生的問題，這其中最困擾教師與行政人員的，首推排課與統整教學或循環教學、班群教學的實施，原因在於國小的課程排定，教師所需要的授課時數約為 21 ~ 23 堂，因此每個班級在減去導師的授課時間後，剩下的時間，才是排定科任的科目，至於要排什麼科目，各校均會依其狀況不同而有所差異，以一週 35 節課來說，除掉導師 21 節課，則科任課為 14 節，這 14 節一般而言，會選定自然與科技 3 節、健康與體育 3 節、電腦 2 節、英語 2 節、母語 1 節、藝術與人文 3 節來排定。但國小的美術老師大部分都不會教音樂、音樂老師也不會教美勞，所以藝術與人文這三堂課大多會用上 2 節音樂，1 節美勞來排，或以 2 節美勞，1 節音樂來排，音樂老師與美術老師各自上各自的課，說不上去統整課程，因此我們建議各校的授課模式可以參考下列方式：

- (一) 六班以下藝術與人文課程由導師自行授課，導師必須加強藝術與人文教學能力。
- (二) 六班~二十四班的藝術與人文課程由導師自行授課，或安排科任老師授課，若由科任授課，則可有下列兩種模式：
  1. 具美術專長教師每週授課2節，內容涵蓋視覺藝術及表演，音樂老師每週授課1節。
  2. 具音樂專長教師每週授課2節，授課內容包含音樂及表演，視覺藝術老師則每週授課1節。
- (三) 二十四班以上班級：

藝術與人文課程由科任老師授課，分別安排具視覺藝術、音樂、表演專長之教師授課，教師則採「協同教學」或「班群教學」、「循環教學」等方式授課，該年級之藝術與人文科目應安排於同一天、同一時段進行。

根據以上排法，二十四班以上其授課課表可以如下列方式安排：

課表		班級	班級		
			五年一班	五年二班	五年三班
日期					
星期一	第 1 節				
	第 2 節				
	第 3 節				
	第 4 節				
	第 5 節	藝術與人文 1	藝術與人文 2	藝術與人文 3	
	第 6 節	藝術與人文 1	藝術與人文 2	藝術與人文 3	
	第 7 節	藝術與人文 1	藝術與人文 2	藝術與人文 3	
星期二	第 1 節				
	第 2 節				
	第 3 節				
	第 4 節				
	第 5 節				
	第 6 節				
	第 7 節				
星期三	第 1 節				
	第 2 節				
	第 3 節				
	第 4 節				
	第 5 節				
	第 6 節				
	第 7 節				
星期四	第 1 節				
	第 2 節				
	第 3 節				
	第 4 節				
	第 5 節				
	第 6 節				
	第 7 節				
星期五	第 1 節				
	第 2 節				
	第 3 節				
	第 4 節				
	第 5 節				
	第 6 節				
	第 7 節				

註：編號 1 為美勞專業教師      編號 2 為音樂專業教師      編號 3 為表演專業教師

由此表可以了解五年級三個班將之編成一個班群，其藝術與人文課程必須排在同一天、同一時段實施，採循環教學的方式進行，第一週三位老師各自在自己原訂的班級授課，第二週起，1 號老師改至五年二班，2 號老師改至五年三班，3 號老師則至五年一班上課，如此循環，則每一班的學生都可以接受到視覺、音樂、表演的教學。

除了上述方式外，亦可用大班級合班上課的方式，三個班在這個時段合在一起上課，若課程為美勞內容時，則由 1 號老師上課，2 號、3 號則在一旁協助，或準備教材，或為授課教師進行「教室觀察」的評鑑，但實施這種方式的前提，則必須是學校有較大的空間，可以同時容納三個班級以上來上課。

再者我們也必須提到，學校的所有老師必須建立學校一般藝術教育目標之價值觀念，因為大多數的學校，藝術與人文課程都排給級任老師自己教、或作為酬庸排給行政人員授課。再加上升學主義仍然大行其道，因此大多數的人輕忽藝術與人文課程正常教學之價值，對學校的一般藝術教育目標價值觀念嚴重偏差。因此導正所有教師建立正確觀念是相當迫切的。

## 參、其它國家藝術教育的趨勢與現況

自從二十世紀末，美國提出「國家正在危機中」的白皮書以來，希望透過教育的課程改革以來，世界各國在近十年來，均在推動新的課程，臺灣亦是搭上這波課程改革的列車，十年來，藝術與人文課程推行的狀況如何，恐怕是只有第一線的教師是最清楚，但不管其成效如何，現觀世界各國的藝術教育現況，不難發現，臺灣的藝術與人文課程的實施理念應是正確的，但實施方式，恐怕是有待商榷，以下就各國的藝術教育現況，做簡略的介紹：

### 一、西班牙

西班牙可以說是藝術家的故鄉，現行的西班牙課程是根據 1992 年通過的「教育制度基本法」(Ley Organica General Del Sistema Educativa—簡稱 LOGSE) 修訂，在二一九〇〇一年全面實施，其國小授課的科目如下：

由此表可以發現西班牙的國小藝術教育為 3 節，他們放棄過去侷限於主流或優勢的藝術，在課程中對多元文化和少數民族文化的尊重與了解，尤其特別強調其範圍包括「文化資產」，這和過去只注重「美術」迥然不同。在這個課程架構下，其藝術課程包括了「造形教

科目	節數	每週授課時間表		
		一二年級	三四年級	五六年級
認識環境 —綜合科目		5	4	4
藝術教育		3	3	3
體育		3	3	3
西班牙語		6	4	4
外語（英語）			3	3
數學		4	4	4
宗教研究		1.5	1.5	1.5
遊戲		2.5	2.5	2.5
合計		25	25	25

育」、「音樂教育」和「戲劇教育」，這和我們目前正在實施的藝術與人文課程架構是頗為類似的。他們的課綱中所訂的兒童基本能力目標共有十一條。內容是：了解聲音影像、姿態和動作是表現的元素，在傳達和遊戲中，以個人和自主的形式，來表示想法、感覺和經驗。

- （一）應用藝術和知識來觀察環境和日常現象中富有意義的特性，用來對藝術和表現活動發展有助益的思考。
- （二）利用造形、音樂和戲劇的基本元素的知識，來對自己或別人的作品分析，和對本身創作的幫助。
- （三）製作表現和傳達的訊息，如專業技術般的利用各種藝術語言的基本形式和符號。
- （四）利用團體的分工合作，來製作和完成藝術作品。
- （五）探索不同的工具和材料（音樂、造形和戲劇的）來作表現傳達和遊戲的可能利用。
- （六）利用聲音和其身體是造形，音樂和造形傳達的再現工具，在人際關係中取得情感上的初階。
- （七）在影像、聲音的操作和發展的情境中認識傳達媒介，對表現和美學感興趣，並具有鑑賞和評論能力。
- （八）了解和使用樂譜的基本元素，作為音樂理念的再現、表現和認識的工具。

(九) 對自己的藝術操作建立信心，享受這種過程和成果，並重視這種享受和好處。

(十) 認識和尊重環境中現行的各種藝術表現，視為文化資產發展自我的評論能力。

比較以上可以發現西班牙定的能力指標和我國的藝術與人文能力指標，他們的指標是六年達成以上十一項，而我們則是分年段達成不同的指標，若再進一步比較，這和我們的素養指標似乎又較接近，頗有異曲同工之妙。

## 二、冰島

冰島擁有豐富的地熱，因此又被稱為「冰火之島」，他們人雖少，在教育上卻是推行一綱多本，因此國內有許多出版社提供教科書。學制則為 10 年級制，滿六歲入學，國小七年，國中三年，但匯在一起。在現行的科目中共有語言、數學、社會與宗教、藝術、體育、自然、烹飪、家庭經濟。

科目如此列表：

科目	年級									
	一年級	二年級	三年級	四年級	五年級	六年級	七年級	八年級	九年級	十年級
語言	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5
數學	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
丹麥文							3	3	4	4
英語					2	2	2	3	3	4
家庭經濟	1	1	1	1	2	2	2	2		
物體	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
音樂與藝術	4	4	4	4	4	4	4			
生活技能				1	1	1	1	1	1	1
自然科學	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
社會與宗教	3	3	3	3	4	4	3	3	2	2
資訊	2	2	2	2	2	2	2	2		
本位課程	4	4	4	3	4	4	2	3	11	10
合計	30	30	30	30	35	35	35	37	37	37

從上表可以發現藝術課程含美術與音樂，其中美術中包含美術與工藝，美術每隔兩週上一次，每次兩節課（共八十分鐘），工藝亦是每隔兩週上一次，亦為兩節課，至於其他兩節課則上音樂，由上述，我們可以了解，冰島的美術與音樂課程也是合起來上的，這和大部分的歐洲國家比較，是相同的，但因為冰島地廣人稀，培養學生具備工藝的能力，可能比學美術、音樂、表演來的重要，因此它的課程中就特別去凸顯工藝這一門課。

至於表演藝術，則也含在藝術課程之中，但卻沒有明列，因為表演要到五年級以後才有，特別值得一提的是校本課程節數相當多，尤其到了九年級、十年級，幾達十、十一堂課，學校若要孩子發展表演智慧，在這個時候，則可以大大發揮。

### 三、義大利

義大利的教育自 1988 年頒佈教育新綱領後，藝術教育課程就被設定為學校的核心課程，讓他和數學、語文、科學、歷史科目有相同的重要性。

義大利的國小，為五年制，其藝術教育課程含三個領域

- (一) 影像教育（原為美術課程）
- (二) 聲音和音樂教育（原為音樂課程）
- (三) 動作教育（原為表演課程）

從以上課程來看，義大利的藝術教育，也是將視覺、音樂、表演三者合而為一，他們授課的時數，從一年級到五年級都為六節課，（影像 2 節、聲音和音樂 2 節、動作 2 節）。從這樣的節數來看，義大利是真的重視藝術教育的國家。他們認為視覺、表演與音樂都是專業的教育科目，在藝術上有其獨特性和自主性而它們之間又互相連通，因此在課程設計上特別去注意它們之間的統整，強調觀念、內容、生活的整合，希望學習的範圍與生活環境文化結合，讓學生能夠透過肢體語言來傳達思想，培養求知，探索與審美的精神，提升潛能和文化涵養。

### 四、美國

美國的藝術課程通常是指美術與勞作，主要項目包括 (1) 水彩 (2) 線畫 (3) 剪貼 (4) 印製 (5) 手工藝等，至於音樂則包括 (1) 聽及唱 (2) 樂器演奏 (3) 音樂家傳記 (4) 運動與音樂 (5) 社區音樂節及活動，雖然是如此安排，但各州與各州的課程不一樣，例如德州就規定一～三年級每週上一節課，四～六年級每週上 112 分鐘，賓州就曾實施 DBAE 的實驗課程。

美國的藝術教育課程有下列幾項特色

- (一) 美國「藝術教育國家標準」結合了音樂、視覺藝術、舞蹈及戲劇四種課程目標。
- (二) 強調學生在完成中學階段教育時，能在舞蹈、音樂、戲劇及視覺藝術等四種藝術學科中，達成基本的溝通能力。
- (三) 包括對每一種藝術學科的基本與會、素材、工具、技術及知識都能具備基本的認知和技能。
- (四) 能發展或表現對藝術作品基本的分析能力，包括從結構、歷史、文化等不同的觀點來理解和評鑑不同藝術學科的作品。
- (五) 能了解不同文化和不同歷史時期的代表性作品，以及對各種藝術學科歷史發展的基本瞭解。
- (六) 將各種藝術和各種文化視為一整體，能聯絡特定的藝術學科或跨越不同的學科中的知識和技能。

## 五、日本

日本的藝術教育向來相當獨特，具有生活美感，從二十世紀八〇年代的教育改革，就定調在二十一世紀的競爭力以及生活融入，因此日本強調教育改革必須適應二十一世紀的變化，重新認識人類社會和人類文明的發展進程，他們希望在本世紀把日本建設成為富有創造性並充滿活力的國家，做為他們教育改革的總目標，其教育目標有三：

- (一) 培養心胸寬廣、體魄強健和富有創造力的人。
- (二) 具有自由、自律和為公共利益服務的精神。
- (三) 使他們成為面向世界的日本人。

回顧日本教育的改革，每一個時期都有其獨特的主軸「思想」、「改革內容」、「批評重點」列表如下：

從此表我們不難發現，日本的現行教育，是以經驗主義為系統，因此各科都搭配此思想設計課程。

日本的美術課程與音樂課程是各自獨立授課的，據悉當臺灣開始推行九年一貫藝術與人文課程時，將視覺、音樂、表演合而為一時，他們亦深入研究探討多年，研究其可行性，但最後仍將美術與音樂做分科教學。

年代	思想	課程內容改革	批評重點
1974	Dewey 經驗主義	1. 修身 2. 地理 3. 歷史的裁撤 4. 新設社會學科 5. 家庭學科的男女合班共修 6. 新設自由研究的時間	理想上執行的內容，可是實際上並沒有完全實施
1951	Dewey 經驗主義	學科外活動取代自由研究	學力低落的批評與學校無法貫徹經驗主義課程
1958	系統主義	新設道德時間	
1968	系統反經驗	1. 現代化的教育內容 2. 非學科的時間就是特別活動的時間設置：班級活動、兒童會活動	填鴨式的教育和新幹線的教育
1977	系統主義	減少學習的內容（從容學習的課程）教學時數與內容也跟著刪減	
1989	經驗主義「新學力」觀	新學力就是在學校學習到的知識，在畢業之後也可以學以致用的知識。	
1998	經驗主義	1. 生存力的養成 2. 是學習時間跟教育內容的刪減 3. 是週休二日的實施 4. 綜合學習時間	

## 六、中國

中國大陸的藝術教育推行，可以從 1950 年 8 月所頒布的「小學圖畫課程暫行標準」算起也有五十年的歷史，但真正落實藝術教育並使之普及大約是在 1992 年頒布「九年義務教育全日制小學美術教學大綱」後大陸的小學才開始重視美術教學，各省的美術課本如雨後春筍推出。

中國現行的國小美術教育基本理念如下：

- (一) 使學生形成基本的美術素養
- (二) 激發學生學習美術的興趣
- (三) 在廣泛的文化情境中認識美術
- (四) 培養創新精神和解決問題的能力
- (五) 為促進學生發展而進行評價

至於它的課程價值主要體現在以下幾個方面：

- (一) 陶冶學生的情操，提高審美能力
- (二) 引導學生參與文化的傳承和交流
- (三) 發展學生的感知能力和形象思維能力
- (四) 形成學生的新精神和技術意識
- (五) 促進學生的個性形成和全面發展

在這樣的價值取向下，中國大陸各省在其部頒的課程標準下發展自己的課程，因此除了有中央印製美術課本外，各省大多各自發展自己的課本，而且還區分有程式版本以及農村版本，至於各省的美術特級教師大多會利用時間下鄉去尋訪各類鄉土美術教材，編入其課本中，或接受各基金會的贊助出版各類的美術補充教材，其出版的速度前人望塵莫及。

## 七、韓國

韓國現行的課程是從 2000 年開始實施的，他們的美術課程和臺灣有一些類似，但卻又不盡然相同。

韓國目前實施 12 年義務教育，教材均由國家統一編定，每節課為 45 分鐘，小一致小二課程是混合編排散授，因此並沒有美術這一個科目，這一點和臺灣小一小二將藝術與人文與自然、社會合併為生活課程頗為類似，小三至小五則單獨設美術課程，音樂亦是單獨設科教授，至於表演藝術則合併在體育課中實施。

韓國相當重視設計人才的培養，他們的美術課程內容包含下列幾個分類：

- (一) 繪畫
- (二) 雕塑
- (三) 工藝
- (四) 書法

### (五) 設計

### (六) 鑑賞

這種分類方式和臺灣的舊課程（1975年）的分類有一些類似，當時臺灣所實施的舊課程還是以材質做為分類，分成「繪畫」、「雕塑」、「工藝」、「設計」，和今天韓國正在實施的美術課程頗為類似。

## 八、澳洲

澳洲的教育在國家統一方針下各州之間都不一樣，常有英國教育的影子，在藝術教育的課程中，是將「舞蹈」、「戲劇」、「媒體」、「音樂」、「視覺」五者合而為一，他們希望透過這五種課程培養學生具備藝術鑑賞的能力，去回溯、分享自己的歷史與文化。同時也希望透過藝術促進學生了解獨特且不同於自己的文化。主要的教學目標如下：

- (一) 培養審美感，根據經驗回答並做出判斷。
- (二) 建立協調的身體，透過反覆的練習發展肌肉記憶控制並掌握身體。
- (三) 促進認知發展，知道藝術創作的步驟與技巧，而且能自由迅速應用思考的過程。

在這個目標下學校、老師可以各自設計課程，因此澳洲並沒有統一的美術課本，上課方式也相當自由多元，或許是帶學生到劇院去觀察演員的歌劇排演，或到美術館參觀探索，或在教室內結合其它科課程進行創作，或配合節日進行化妝或裝扮活動，這樣的教學模式和美國有些州或加拿大的方式極為相似，因此老師基本上必須對藝術有一定的瞭解才能教授藝術課程。

在了解一些國家的藝術課程，我們可以發現歐美國家大多將藝術與人文課程中的音樂、視覺、表演結合在一起，因此臺灣的藝術與人文課程實施十年來其方向可以說是順應世界潮流，但臺灣的課程實施卻受限於一節一節的排課，有級任課、有科任課，教師若要如歐美國家很有彈性的實施藝術與人文課程，卻有一些難度，因此如何去調整、安排、設計學校本位課程的藝術課程變得相當重要，結合以上發現，簡單比較幾個國家的藝術與人文課程節數：

	臺灣	俄國	韓國	中國	香港	美國	英國	新加坡	日本	冰島	義大利	西班牙
一、 國家 年級 年級	7~8 併入 生活	1	2~3	3	2.5	4	3.2	2.5	3	4	6	3
三、四 年級	3	1	2~3	3	2.5	4	3.2	2.5	3	4	6	3
五、六 年級	3		2~3	3	2.5	4	3.2	2.5	3	4	6	3

看了上表的比較，可以發現臺灣的藝術與人文課程節數並不是最少的，介於平均值之間，但若以義大利比起來似乎又少了些，因此在實施藝術與人文課程時，若將藝術與人文界定為學校本位課程，可以結合彈性課程或綜合科領域節數，如此一來藝術與人文就能很快成為學校的特色。

#### 肆、課程設計的觀念與實例

隨著視覺藝術課程日趨多元化及教學上使用的器材和物料不斷增加，視覺藝術創作活動的程序、工具和材料的運用較以前複雜。然而在學校現場有可能由一般未受專業訓練之教師擔任視覺藝術課程之教學，為此，必須特別提醒教師在授課前應作好充分的準備，選擇安全的材料與工具，並要在督導時提高警覺，以免發生意外。

為了達到有效的學習和保障學生的安全，理想的狀態下，學校須提供一個合適的安全環境，讓學生進行各式各樣的視覺藝術學習活動。無論教師採用任何類型的教學活動，都應該注意安全的問題。茲就美勞教室常用之設備整理相關使用安全注意事項，提供視覺藝術領域教師參考。

## 一、工具及器材的使用、保養及安全措施。

一般在視覺藝術課程使用的工具，可以包括有：剪刀、裁紙刀、雕刻刀、木工手工具和版印工具等。此外，有時也會使用一些輔助製作的工具或小物件，例如：鐵絲、圖釘、牙籤、小刀等。

美勞教室使用的工具有些是很尖銳和鋒利的，所以教師要提示學生正確的使用方法，才可讓他們自行操作。同時教師須不斷提示學生不可隨便玩弄，更不可持尖銳及鋒利的工具四處走動。學生使用尖銳的工具時，要和四周的同學保持合適的距離。不同種類工具及器材的安全操作和保養方法，分列如下：

### (一) 工具及器材的使用

#### 1. 常用的工具

- (1) 不論高低年級，教師都要指示學生正確使用各種工具的方法。
- (2) 定期更換刃口鈍損、生鏽或不能正常操作的剪刀及裁紙刀。
- (3) 指示學生切勿將手指放在釘書機口的位置。
- (4) 學生須在教師的指導下，方可使用釘鎗。
- (5) 在切直線時，要用鐵尺或鑲有金屬邊的木尺輔助。
- (6) 使用完裁紙刀後，要隨手將刀鋒收回、上鎖、放在工具櫃內。
- (7) 廢棄的刀片，要用膠紙包裹好才可棄置。

#### 2. 雕刻工具

- (1) 在使用各種雕刻工具前，要先檢查工具是否性能良好，適合操作。
- (2) 不可使用生鏽、刀口太鈍和刀柄鬆脫的雕刻工具。
- (3) 使用木刻刀雕刻一些如：膠板、石膏塊、紙黏土、陶土、肥皂等較鬆軟物料時，宜使用安全墊板，以避免滑刀，造成意外。
- (4) 若使用雕刻工具去雕刻含有水份的物料，用後要加以清潔並塗上機油，或用油紙包裹，以防吸收濕氣，使刀鋒生鏽變鈍。

#### 3. 木工工具

教師必須經過示範及指導學生正確使用方法後，方可讓學生自行操作。尤其是鑿、鉋、鋸等鋒利的、容易引致受傷的工具，更應特別小心使用。在操作該等工具

時，要特別留意下列各點：

- (1) 學生用鑿時切記雙手放在刃口之後。
- (2) 不可用手去測試木刨刃口的鋒利程度。
- (3) 使用鋸子時不可突然猛力，因容易令鋸片扭曲或折斷，也容易令把持的手脫離工具，引致受傷。

#### 4. 版印工具

教師應於課前檢查所用的版印工具，包括：雕刻刀、膠輥、網印刮、馬連、版畫機等。學生必須使用性能良好的版印工具，而教師須指導學生上色時，應把膠輥放在調色板上輕壓，來回順滑滾動。版印創作一般可以用膠片、玻璃或瓷磚作為調色板，但要提示學生小心提放，同時在混色時不可用膠輥大力按壓調色板。

#### 5. 版畫機

版畫機是一座相當重的機件，不能隨便移動。學校可以將它放在一張穩固的工作檯上，甚至加以固定，同時四周宜留有足夠工作空間，方便學生操作。使用前，教師須檢查版畫機的性能是否良好，並須向學生示範及監管學生操作。使用版畫機的安全方法應張貼在報告板的當眼處。版畫機要經常保持清潔，定期抹油，以保持機件操作正常。

### (二) 工具及器材的保養

所有工具及器材必須定期保養，以維持性能良好，操作正常。凡屬尖銳工具，須存放在適當的貯物架上，或工具箱內。此外，所有金屬工具，須存放在乾燥地方及在每次使用後，用機油抹拭或用油紙包裹好，減少生銹。若工具發現有缺口、生銹或變鈍，器材操作失靈，應立即停止使用，並盡快維修。

### (三) 工具及器材使用的安全措施

在課務運作上，領域召集人應向所有任藝術領域的教師，派發有關工具及器材使用的安全指引和參考資料，以加強他們對本科工具及器材使用的基本認識和安全意識。

視覺藝術教室應張貼有關本科工具及器材使用及安全的資料或標語，以加強學生的安全意識。校方並須提示教師及學生在發現工具使用上出現安全問題，要立即報告。同時召集人應該設立安全措施監察小組，以便進行工具及器材保養安全評估及跟進工作。在課堂教學

中，若牽涉到尖銳、鋒利工具及器材的使用時，須安排時間讓學生熟習有關工具及器材的操作。

#### (四) 防火

藝術與人文教室中不可使用明火，但火警仍有可能因某種人為疏忽而發生，故應注意以下的防火指引：

##### 1. 滅火器材

- (1) 藝術與人文教室內應設置適當的滅火器材，並應存放在顯眼而易於提取的地方。
- (2) 滅火器材要作保養及定期檢查。
- (3) 教師要明白滅火器材的使用方法。

##### 2. 易燃液體的處理：

- (1) 盡可能不要貯存易燃的溶劑，如果因用剩而須要貯存，亦不可超過法律規定的貯存量。
- (2) 易燃液體應該貯存於適當容器中，蓋子要能自動掩閉，並貼有清晰的標記。容器應存放在學生不易接近的地方或貯物室內的金屬箱內。
- (3) 必須將乙醇與火水或天拿水分別存放。

##### 3. 藝術與人文教室發生火警時的應變措施

- (1) 藝術與人文教室內應張貼火警逃生路線圖，學生和教師須熟悉逃生路線。在教室上課時，所有出入口均不應上鎖。此外，通道須經常保持暢通無阻。
- (2) 倘若藝術與人文教室發生火警時，應立即疏散教室內的學生。如情況嚴重，應將全校學生疏散至校外安全的地點。校方須提示學生在疏散時必須保持鎮定，遵守秩序，以避免引起恐慌。校方同時應迅速致電 119 通知消防局，並儘快知會教育局。

#### (五) 陶藝室的裝置和安全指引

陶藝室並非一般標準小學校舍的標準設置。學校如欲加設此特別室，可與其他領域聯絡創藝，以便提供專業的意見。

陶藝室內所裝置的電窯應放在通風良好的地方。同時陶藝室內須安裝一套合適的抽氣扇，房門要裝置有百葉窗板，以確保有足夠的空氣對流和通風。

電窯的四週 0.5 米內不能放置易燃物料如：紙張、木料、布塊等雜物，同時在窯頂上切勿放置或積存雜物。

電窯在通電使用時，一定要有明顯的指示燈或掛出警告牌。電窯可配上鎖以防學生於燒窯時打開窯門。入窯、開窯和燒窯一定要由教師操作。剛燒好的陶器，常有釉片剝落崩脫的情況，刃口十分鋒利，要小心處理以防止割傷。

此外，各種釉藥必須貼上適當的標籤，同時避免使用含鉛的釉藥。

## （六）急救箱

藝術與人文教室應設置一個配備有適當應急物品的急救箱。急救箱應安放在教室當眼及容易取用的位置。急救箱內各種物品應定期加以檢查，以確保其數量及狀況妥善。教師應能熟悉使用急救箱內各種應急物品。

建議應存放在藝術與人文教室急救箱內的物品，如下：

1. 藥棉
2. 棉棒
3. 膠布
4. 不同大小已消毒黏性敷料
5. 冷敷
6. 已消毒不同大小闊度的繃帶
  - (1) 三角繃帶
  - (2) 彈性繃帶
7. 鑷子
8. 剪刀
9. 安全扣針
10. 即用即棄的塑膠手套
11. 松節油
12. 溫度計

## 二、顏料的安全使用

學生進行視覺藝術創作活動時，經常接觸到各種顏料，教師應指導學生選用安全的、不

含毒素的顏料。購買的顏料即使標明「無毒」，也應小心使用。教師應瞭解使用顏料的潛在危險，注意各種有關的安全措施，同時也應提高學生對這方面的警覺。以下各點是有關使用顏料的安全措施：

1. 選用有安全標記的顏料。
2. 金屬軟管裝的廣告顏料可能含鉛，而且使用時亦較塑膠軟管容易破裂，以致顏料可能從裂縫中流出，弄污手部或衣物。故宜選用塑膠軟管裝的廣告顏料和水彩。
3. 接觸顏料後，應儘快洗淨雙手。
4. 在視覺藝術課內不應使用一些要用有毒溶劑稀釋的顏料，例如：油畫顏料、磁漆等。這些材料都可以用較安全的物料取代，例如：塑膠彩屬於水溶性顏料，可以表現類似油畫的效果；用乳膠漆代替磁漆、水溶性印墨代替油性印墨，便可以避免使用危險性溶劑。
5. 開始調粉狀顏料時，不要開動電風扇。應配戴口罩及膠手套，以避免吸入顏料微粒以及顏料接觸皮膚。
6. 曾盛載染料的器皿勿用作食器。
7. 使用有氣味的物料時，應把窗戶打開。在良好的通風環境下，才可酌量使用。
8. 噴霧裝的油漆及固定液不可在美勞教室、貯物室或在走廊噴洒。如必須使用噴漆，學生應在空曠地點戴上口罩及有教師在旁指導下使用。
9. 細閱顏料附有的含量說明。用剩的顏料，應保留其附有的說明以作參考用途。
10. 教師若對某些顏料的成分或安全情況有懷疑，應要求供應商提供更多有關資料，否則不宜使用，以策安全。
11. 警告學生勿把顏料放進口中。
12. 倘若手部皮膚有損傷，在使用顏料前應戴上手套保護，勿讓顏料直接觸及傷口。

### 三、有毒和對身體有害物料的認識和處理

市面供應的美勞科材料，有些可能含有毒性，應防止它侵入身體，損害健康。教師應指導學生辨別那些材料含有毒素，並避免使用。購買的材料即使標明「無毒」，也應該小心使用。接觸材料後，要教導學生儘快把手洗淨。

### (一) 有毒或對人體有害的材料

1. 含有鉛、鎘、鋇、鋰、鉻、銻、硒和汞的顏料、染料、油墨、琺瑯和釉藥等。
2. 含有致癌物質的顏料，如：希氏綠、鋇紅及鋇黃等。
3. 國畫顏料中的藤黃、石青和石綠等。
4. 會散發有害氣體的物料，例如油溶性箱頭筆，油溶性印墨、噴漆、強力萬能膠和天拿水等。
5. 網印用的部分化學原料，如重鉻酸鉍（俗稱亞紅礬）等。
6. 含有防腐劑的裱牆紙漿糊。
7. 含有石棉的材料。
8. 腐蝕性液體，如強酸或強鹼又例如：氫氧化鈉等。

### (二) 有毒物質侵入身體的途徑：有毒物質可經由呼吸、吞嚥及皮膚接觸進入人體。

1. 透過呼吸進入人體：塵埃、粉末、煙霧、氣體及噴霧，例如染料、乾性粉彩及噴霧裝的顏料等都可透過呼吸進入肺部及其他器官，可能損害健康。例如：乾了的陶土含矽，吸入能損害肺部，而吸入石棉塵更能引致癌症。
2. 透過吞嚥進入人體：存在於顏料及釉藥中的重金屬，如：鉛和鎘等都是有毒的，吃喝了受它們污染的食物和飲料，或把顏料觸及口部，均可能損害健康。
3. 透過皮膚接觸進入人體：一些有毒的物質，例如染料及有機溶劑能夠透過皮膚的接觸而進入體內，損害身體機能。皮膚若有損傷，顏料內的重金屬亦會透過傷口進入體內。

### (三) 安全措施

所有有毒的物料或化學品都不應讓學生使用，而應嘗試以其他安全的物料取代。

以下是使用視覺藝術製作物料的一般安全措施：

1. 不應使用有毒和成分不明的化學品。
2. 遵守製作物料附有的使用說明。
3. 不應使用含有防腐劑的裱牆紙漿糊。
4. 不應使用易發霉的材料。
5. 若不慎翻瀉不明或帶有危險的物料時，應立即離開現場，並作出適當的處理。

6. 絕對禁止使用腐蝕性液體，如強酸或強鹼又例如：氫氧化鈉等，此等溶液即使經過稀釋，也不可使用。
7. 不應使用對皮膚有害的化學品。
8. 接觸顏料或化學品後，雙手必須馬上洗淨。
9. 搜集花朵和葉片時，應避免接觸有刺激性的植物。
10. 學校可於每一學年初期，以問卷方式向家長調查學生是否對某些材料有過敏反應，以便教師能預先調整教學的安排，避免讓學生直接觸及該等材料。

#### (四) 物料的貯存

1. 貯存物料的容器要有清楚的標籤，有危險性的更要加上警告記號。
2. 危險性物料應鎖藏於堅穩及遠離熱源的櫃內，並經常加以檢查。
3. 一般物品，尤其是危險的物品不應存放於高層架上，以免因取用時容器墮下或物品潑倒而發生意外。

#### (五) 揮發性氣體、煙霧和塵埃的處理

含有粉末或揮發性氣體的物料，或於視覺藝術創作活動中所產生的煙霧、塵埃和微粒，都可透過呼吸進入肺部及其他器官，損害健康。以下是一些可建議的預防措施：

1. 膠袋受熱或燃燒時會產生有毒氣體，因此須警告學生絕不可將膠袋加熱或燃燒。
2. 發泡膠受熱時會產生有毒氣體，因此不可使用發熱線切割發泡膠。
3. 一些能產生有害氣體的物料，不應在視覺藝術課中使用。例如：油性奇異筆、沖洗相片藥劑、漂白水、聚酯樹脂（冷凝膠）、生膠漿、強力黏合劑（萬能強力膠）、油漆稀釋劑和其他有機溶劑等。

上述大部分材料都可以用較安全的物料取代，例如：以水溶性彩色筆代替油性奇異筆。此外，白膠漿亦可取代上列的黏合劑。

4. 有氣味的材料，即使不含有毒物質，也應在良好的通風情況下使用。
5. 盛載溶劑或黏合劑的容器要經常蓋緊。
6. 石棉塵對人體有害，因此含有石棉的物質，切勿使用。
7. 視覺藝術創作活動中所產生的塵埃和微粒，學生有可能吸入體內和觸及眼睛，因此

進行下列工作時，應把電風扇關閉：

- (1) 切割發泡膠時。
- (2) 雕刻或打磨石膏時。(製作時，若先將作品放在水中浸濕，將可減少塵埃飛揚。)
- (3) 使用粉狀顏料、染料、釉藥、陶泥、石膏粉和香粉時。

## (六) 易燃物品的處理

### 1. 易燃及有揮發性液體的貯存方法

學校不應貯存過量的易燃物品。一般性的易燃物，例如：發泡膠或紙張等，也不宜貯存太多。易燃及有揮發性的液體切勿暴露在猛烈陽光下，該存放在陰涼、低於攝氏 40 度及遠離火源的地方。

### 2. 壓縮氣體的使用

學校不應使用氣體壓縮機（氣泵）作噴畫。若在視覺藝術課或活動時使用噴畫技術，宜使用水溶性顏料及罐裝壓縮氣體。使用噴漆時，應在室外空曠地方及有教師指導下進行，因產生的易燃氣體若未散去，很容易在開關電器或拔離電器插頭時因產生火花而引起爆炸。

### 3. 熱壓塑料的處理

壓克力板、發泡膠及其他熱壓塑料，都應放置在遠離熱源的地方。建議任課教師多利用相關安全衛生管理研習或進修管道學習新知；規劃專科教室安全衛生管理相關辦法；編輯美勞教師專科教室安全衛生管理相關教材；定期自評教學專科教室安全衛生管理成效。

## 參考文獻

行政院勞工委員會 (1994)。勞工安全衛生法及其施行細則。臺北：行政院勞工委員會。

林來發 (1994)。國民小學藝能科教育問題與改進趨勢。載於 1994 亞洲藝術教育國際學術研討會論文集 A (頁 13-23)。臺北：教育部。

林炎旦 (2000)。班級的工場管理。載於臺北市政府社會局主辦：職訓中心師資教育專業研習論文集。臺北：臺北市政府社會局。

林炎旦 (2001)。國民小學美勞專科教室安全衛生管理現況研究。載於 2001 年 9 月國立臺北師範學院學報第 14 期 (頁 705-736)

張世宗、林炎旦 (2001)。我國中小學一般美術 (勞) 教育實施現況與成效之研究。臺北：教育部教育研究委員會

陳金茂 (1998)。我國高級工業職業學校板金科實習工場安全衛生調查研究。國立臺灣師範大學工業教育研究所碩士論文。

陳進益 (1982)。臺北市國民中學工藝工場設備使用維護的現況探討與改進之研究。臺北：國立臺灣師範大學工場教育研究所碩士論文。

陳進益 (1988)。國民小學勞作(工藝) 教育功能及課程內涵之研究。高雄：復文圖書出版社。

香港教育署 (1994)。科學實驗室安全手冊。香港：香港教育署

## 藝術與人文的教學團隊概念——集體創作

吳望如

隨著社會經濟的繁榮及進步，分工也隨之越來越細，因此團隊精神在現代社會就顯得更為重要，「學習型組織」的概念強調的就是組織的再造與團隊學習。俗語說：「獨木不成林。」一份刊物，要靠記者、編輯、發行、印刷工人等通力合作，才能出版。一部汽車，需要引擎、馬達、輪胎、座椅、板金等零件組合，才能出廠上路。一棟大樓，要有建築師、工程師、泥水土木等工程人員共同建造，才能完工落成。一個政府，需要內政、外交、財經、教育、國防等各部、各會的人才，集體合作，國家才能健全發展。集體創作在國小的視覺藝術教育中，是培養團隊與合作精神的最好方法。

「集體創作」，若依辭典字彙上的解釋，它乃是由個人做資料蒐集、決定內容、分別執筆，然後總括成果，由一個人依大家的意思寫出來，經由大家修正同意的作品，若在視覺藝術課程中所表現出來的美術作品，則有下列解釋：

- (一) 是一種視覺藝術領域的教學方法
- (二) 並不只是一群人聚集起來，在大張紙或看板上創作大作品而已
- (三) 是一種有組織、有計畫、有系統的團隊行為，而非烏合之眾的活動

因此「集體創作」是一種綜合性的藝術表現教材，且含有許多副學習與附學習。所謂集體創作（Group Working），一般是指集合多數人的力量共同完成的創作，從國小的視覺藝術課程觀點來看，所謂的「集體創作」則是一種教學法，這是一種集體的表現方式，其組成是兩個以上的學生，在同一個主題內，集合多數人的力量，互助合作，共同完成的視覺藝術創作方式（黃銘祝，民 80）。從其過程來看，集體創作是一種人類互助合作、群策群力的團體活動，也可以說是團體組成份子守法、負責、互助合作、群己善群、民主共享等良好品德的表現（蘇振明，民 76）。可見集體創作必須是集合眾人的力量，發揮共同的智慧才能完成的

一件共同工作。在集體創作活動進行中，我們不但可以培養每一個兒童的「內在生長力」，也可以在團體中，培養出別出心裁、獨到見解及勇於發表的能力，並讓兒童對創作活動與審美活動和生活體驗統合於一體（蘇振明,2000），讓兒童在整個活動過程中，尊重自己並尊重別人。

將集體創作與九年一貫課程的十大基本能力相對應，就不難發現，集體創作教學的實施，可以直接或間接地讓孩子達成十大基本能力（參考教育部公佈之九年一貫課程綱要）：

（一）達成「**瞭解自我與發展潛能**」的能力：

透過集體創作活動中與他人的互動與分工，培養孩子瞭解自我的能力，並從中尋找適合自己發展的方向。

（二）達成「**欣賞、表現與創新**」的能力：

集體創作為視覺藝術表現的方式之一，透過集體創作的製作過程，可以培養兒童欣賞的能力，同時也可以因作品的表現，激發兒童創作靈感，讓他們更勇於表現並嘗試新的創作。

（三）達成「**表達、溝通與分享**」的能力：

集體創作需要互助合作，在創作過程中，必須不斷與夥伴進行溝通，因此可以培養孩子表達、溝通並樂於與別人分享成果的能力。

（四）達成「**尊重、關懷與團隊合作**」的能力：

在集體創作中，最重要的精神便是團隊合作，每個人的作品就如一部機器中的小小螺絲釘，看似不起眼但又缺一不可，因此創作過程中，每個成員都必須學習尊重自己也尊重別人，同時也要不斷的關注其他人的狀況，如此才能有效率的達成預期的成果。

（五）達成「**文化學習與國際瞭解**」：

由於集體創作的作品的體積、面積通常較在課堂中個人創作所完成的作品來得大，使集體創作與公共藝術之間產生了些許關聯性，加上公共藝術逐漸受到重視，因此透過這樣的聯繫，孩子在集體創作的過程中，亦能藉由欣賞國內外各種大型公共藝術或集體創作，來增進自己對多元文化的瞭解與視野。

（六）達成「**規劃、組織與實踐**」的能力：

要完成一件集體創作，必須有系統的進行資料的收集、組織分工、設計規劃執行流程，而要將作品完成，則是實踐執行的能力，因此讓孩子從事集體創作，應是培養

出規劃、組織及實踐的能力的最佳策略。

(七) 達成「**運用科技與資訊**」的能力：

在製作集體創作的過程中，孩子為了尋找資料，可利用上網查詢作品中所需的相關資訊，或者也會使用現代科技的方式製作圖稿，甚至進行創作並運用現代科技手法呈現。此外作品完成後，也可以將此創作上傳校園網頁，透過網路讓更多人欣賞並分享自己的創作。

(八) 達成「**主動探索與研究**」的能力：

由於每次創作的主題及素材均希望有所突破，因此學生必須發現新素材，在製作過程中會遇到許多問題，也必須由孩子們一一研究、探索，尋求解決的方案。

(九) 養成「**獨立思考與解決問題**」的能力：

在創作的過程中，必須面臨突如其來的困境，例如：創意的激盪、組裝的技術、甚至是分工的意願與判斷，因此孩子們必須學習自己思考並解決各項難題。

(十) 達成「**生涯規劃與終身學習**」的能力：

一個工作的學習過程、一項能力的培養有可能影響孩子一輩子，以集體創作而言，或許會讓孩子因為這樣的過程而發現自己的興趣取向，或者更加瞭解自己的個性與在大團體中適合的角色，可以讓孩子及早認知未來的生涯規劃，並建構終身學習的能力。

集體創作教學進行的過程中，牽涉了各領域的知識與許多認知學習層面，因此除了可以與各領域、其它學科做統整教學、大單元教學外，它還包括瞭解兒童認知程度、心理發展狀態、技巧的養成、素材的熟練程度、領導人才的培養…等諸多問題，顯示在藝術與人文領域中，其理念與教學不僅是一種發展，也是一門值得深究的學問（蘇振明,1987）。綜合歸納各專家對集體創作的看法，其在「藝術與人文」領域中，應具備下列功能：

(一) **培養兒童邏輯思考、系統性、計畫性及解決事情的能力：**

集體創作在未完成之前，必定無法一窺全貌，因此兒童在創作過程中，必須有計畫性、系統性的進行，如此必能增加其邏輯、歸納、統整之能力。

(二) **透過腦力激盪，促進手腦並用及創造發表的能力：**

集體創作的過程是集合眾人的智慧，共同激發靈感與創意，大家同心協力共同創作完成作品，能讓每個參與者清楚明確的理解創作的理念與創作的過程，並且懂得透

過發表與他人分享。

**(三) 建立分工合作的概念：**

集體創作是除了體育活動外，最直接也最能深刻體會分工合作、團隊互動的精神，它不但可以增強全體兒童的參與感，對於群性的養成、團體生活的適應都有很大的啟發作用，同時也可以因此養成勤勞自主、樂群等習性，增加兒童未來適應社會的能力。

**(四) 滿足「黨群階段」年齡兒童的社會化活動：**

國小的兒童喜愛群體活動，因此容易形成小小黨群，透過集體創作的方式，能滿足其黨群的社會化心理，並且加強其感情交流，凝聚團隊向心力。

**(五) 落實良好的人際互動關係：**

在集體創作的過程中，需不斷的與夥伴溝通、協調並建立良好的人際關係與互動，如此才能共同完成一件大型創作。

**(六) 建立兒童領導才能與被領導的服從態度：**

集體創作一方面讓兒童展現自己的特殊風格，同時也讓每一位參與者感受到自己是團體中的一份子，在整個團體中，由於需要規劃設計，因此必須由領導者來指揮各項工作進行，而孩子便在活動中學得聽從指揮者的服從行為，領導者除了建構領導能力外，也可以培養傾聽別人的聲音及培養民主協調的素養。

**(七) 培養兒童的自尊心：**

一般創作只有少數人是班上最耀眼的創作者，而集體創作則是全體共同擁有及參與完成的，因此每一個人都是主角，這樣的創作活動，可以讓平常較不善於發表的兒童，與同儕進行學習並相互影響，透過集體創作提昇自信心與勇氣。

**(八) 對應「藝術與人文」領域中的十大基本能力：**

九年一貫課程的終極目標，是希望兒童在九年的學習活動中建構出十大基本能力，而集體創作的活動均能扣緊這幾項基本能力，由此可見這項活動對兒童來說是正向且富教育意義的。

**(九) 統整教學的最佳選擇：**

在九年一貫課程中，統整能力的培養是相當重要的，集體創作活動及其附屬功能可以讓教師規劃與各科之統整教學，也可以經由活動，讓孩子觸類旁通，學得與創作主題相關的各項知識。

(十) 藉由教材教法的改變，提高學生的學習興趣：

平時視覺藝術課中，孩子大多只有自己與作品之間的互動，若是採集體創作的方式，則可增加群體間的互動，加上是團體性的視覺藝術活動，因此老師也必須改變原有的教學方式，讓孩子提高了學習興趣。

(十一) 提昇兒童知覺敏銳性與感受性，培養思索和判斷能力（呂燕卿,1994,p.244）：

集體創作的作品象徵意象具獨特性、個別性、集體性、無固定性的特點，學生在探索與創作過程中，必須憑知覺和感受性的敏銳，進行獨立思索和判斷來完成作品。

(十二) 關心社區美化培育公共藝術之審美素養和習慣：

從集體創作的過程中，培養孩子注意日常生活中的社區環境，並引導周圍鄰居共同美化社區。

集體創作看似簡單且感覺生動、活潑、有趣，但卻有許多不同的教學方式，在工作進行上，是以團隊合作的方式完成作品，但在作品的創作過程中，卻可以有許多不同方式，分別敘述如下：

在進行集體創作的教學中，最常見的狀況是由教師指定製作主題，再由兒童進行創作，因此構圖時，會面臨許多難題，以下提供如圖 2-1 的教學流程，提供給大家參考：

- (一) **動機與目的提示**——教師宜先與全班同學討論此集體創作的目的與動機，比如說這件作品是為了佈置校園、畢業作品留校、比賽……等，藉此激發兒童創作的動機，建立全班共同的目的。
- (二) **選定主題**——當動機與目的確定之後，再由兒童共同討論創作的主题，一般而言以故事內容或與生活經驗相關的主题最受歡迎，在此老師宜適時給予指導，提供意見或提供更多擴散性思考。
- (三) **推選組長**——當主题確定後，要精選組長（領導人）或構圖小組，讓這個人或小組負起領導責任，一方面分配工作、控制流程、進度，一方面調度人員並與指導老師聯繫。
- (四) **共同討論構想與素材表現**——主题確定之後，便可以開始討論用何種創作方式進行，集體創作的方式有許多種，老師可提示學生各種方式，再由大家共同決定，選定表現方式後便開始準備材料。

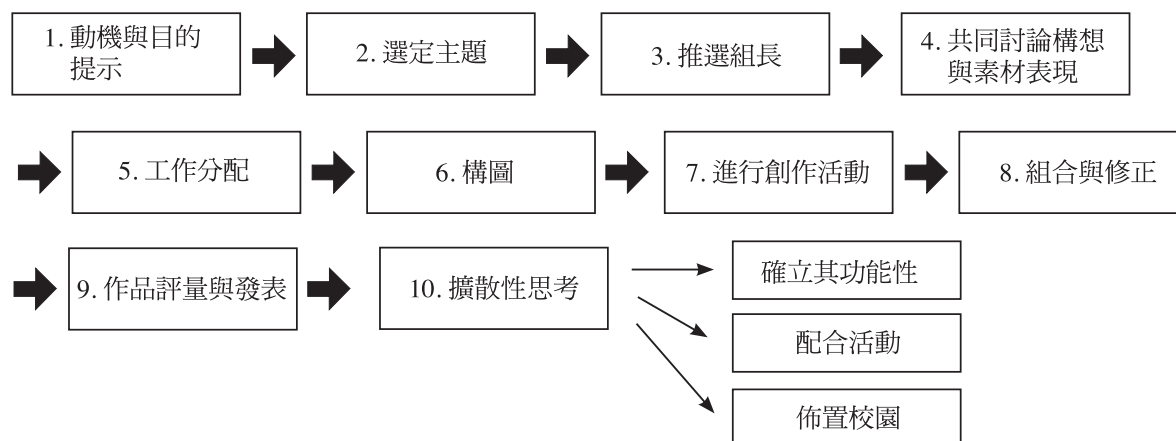


圖 2-1 教學流程圖

- (五) **工作分配**——當各項工作就緒後，老師可提示學生尋找相關資料，例如圖書館、書局、上網查詢……等，高年級學生，可指導其運用相機將資料拍下，以便做為構圖參考。
- (六) **構圖**——構圖也會因創意模式不同而產生不同結果，若屬集體式構圖，則可同時由幾人負責，但若是連環式或分工式，則可由每位參與的孩子自行構圖，再進行組合，這個部分指導老師應隨機應變。
- (七) **創作活動**——在創作過程中，老師應隨機指導或提示重點，對於創作過程中有特殊想法的學生，應適時鼓勵或提示作品供其它學生參考，以建立學生信心，此外在創作過程中，要讓每一位孩子都有工作，增加其參與感。
- (八) **組合與修正**——集體創作過程中有一項與個別創作最大的不同，就是整幅作品在創作時，必須不斷的組合並修正，無誤後再繼續創作，如此才能發現創作時的缺失並馬上進行補救。
- (九) **作品評量與發表**——作品完成後，老師應與兒童共同進行欣賞教學，讓每一位兒童發表其創作感想，最後再由老師做總結講評並隨機指導美學觀點、生活教育等。
- (十) **擴散性思考**——作品評量完成後，應考慮長期展示較能將學生作品長期保存，可商請學校家長會贊助，或規劃成故事步道、學習步道，增加其與全校學生之間的互動性。

以上提出之集體創作的可行性教學流程，老師可依自己所需要的作品表現方式，加以改

變或調整。至於作品的組合方式，大約有下列幾種：

### (一)「集體式」的創作方式：

這是最常見的一種方式，也就是將畫面放大（可用數張全開圖畫紙接合），一般兒童的創作作品大約只有八開至四開大小，但這種創作則是將畫紙拼接為大型創作版面，讓所有的學生可同時一起進行作品之創作，例如畫「我最喜愛的動物」，每個學生先在紙上找到自己的適當位置，畫上自己最喜愛的動物，然後再由組長或老師，透過團體意見的表達與溝通，將整張圖面串接起來，使之成為完整的畫面，再進一步共同進行更精緻的彩繪或修飾的工作。由於學生可以在大面空間上任意揮灑，因此頗能滿足孩子的創作慾望，也可藉機抒發自己的情感，加上大家必須把作品畫在同一張紙上，因此也可刺激同儕的互動與觀摩學習，這種方式適合各年級學生，尤其是自我概念較強低年級學生，可運用此方式建立集體創作的概念。（如圖 2-2）

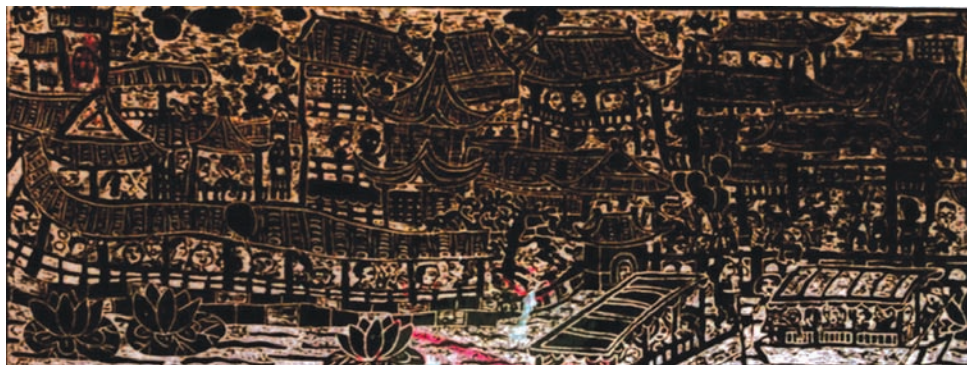


圖 2-2 集體式作品〈遊園〉

### (二)「拼貼式」的創作方式：

此創作方式與集體式有些類似，但過程進行時有些不同，當選定主題後，由小朋友分別在自己的圖畫紙上創作，再將圖案剪下，貼到大畫面上，例如創作主題「海底世界」，老師請學生先在自己的圖畫紙上畫下海中生物，畫完後再將自己個人所繪之元件剪下，移到大張圖畫紙上，選擇適當位置貼上，黏貼完畢後，再由小組共同討論構圖發展的方式，運用適當圖案或線條、顏色，統整或串聯為完整的畫面。這種集體創作需要加入更多的討論、協調與溝通，頗能建立學生互助合作的觀念。（如圖 2-3）



圖 2-3 拼貼式作品〈龍〉／五華國小

### (三)「組合式」的創作方式：

這種創作方式中，每位學生都負責作品的一部分，首先將圖畫紙聚集構圖，構圖完成後再分開創作，創作時每個人只負責自己的部分，因此這種方式的集體創作需要組織、規劃的能力，並建立流程、選出構圖小組或由小組長指揮，例如創作一幅「蘭嶼風情」木刻作品，每位小朋友將屬於自己的木板聚合，拼成一個大畫面，再由構圖小組在上面構圖，構圖完成後，每個人再將自己的木板領回進行雕刻，這時必須不斷的組合、修正並討論，因此事前的詳細規劃、邏輯性思考及團體的默契培養都是相當重要的，由於這種創作方式難度較高，較適合高年級從事。(如圖 2-4 ~ 2-7)

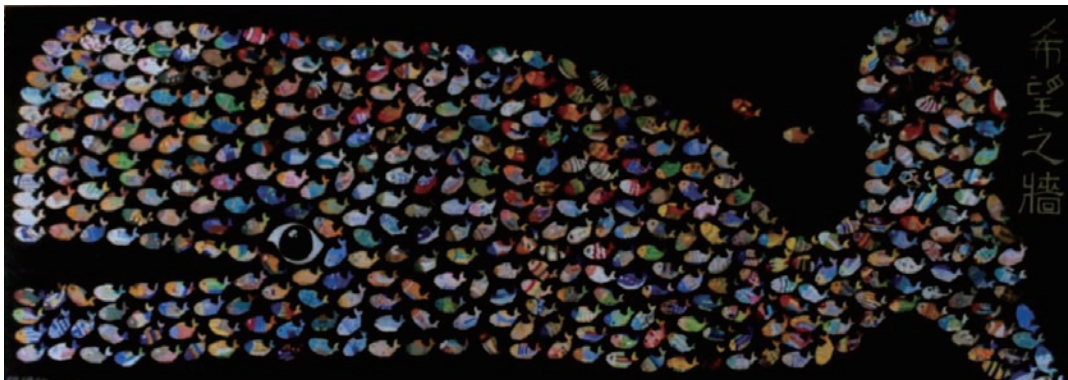


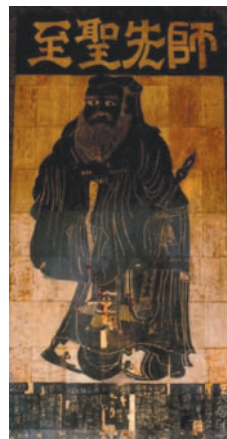
圖 2-4 拼貼式作品〈希望之牆〉／五華國小



圖 2-5 組合式作品〈我們這一班〉／五華國小



圖 2-6 組合式作品〈原住民〉／五華國小

圖 2-7 組合式作品〈至聖先師〉  
／五華國小

#### (四)「獨立式」的創作方式：

獨立式的創作最為簡單，但它是否屬於集體創作則尚有討論的空間，由於它是屬於個人創作，只是大家的主題相同，孩子與孩子之間的互動較少，因此有些專家學者並不將它視為集體創作，但基於組合後的效果，在此也將之歸納為集體創作的方式之一，由於方法簡單，因此目前在臺灣的國中、小學校中，有不少集體創作就採用這種方式，例如「留下一個我」，老師先發給每位同學一塊陶土，要求做成大小一致的陶版，並在陶版上自行塑造自己的形象，待陰乾後上釉燒成，再將其一塊塊拼接起來，即成一件集體創作，因為這樣的方式既簡單，組合也較方便，所以有許多老師採用。(如圖 2-8)



圖 2-8 組合式作品〈孫悟空大鬧水晶宮〉／五華國小

#### (五)「分工式」的創作方式：

分工式的集體創作，名稱見於國立新竹師院出版之「國民小學視覺藝術教學之原理與實

務」(樊湘濱等,1991)一書中,由黃銘祝教授提出,這種集體創作的方式是在一張大畫面上構圖,構圖可由構圖小組依選定主題創作,完成後再將彩繪或拼貼的勞務性工作分配給各個成員,每位學生負責創作這張作品的其中一部分,最後再組合這張作品,例如「傑克與魔豆」,在構圖完成後,由組員蒐集拼貼所需材料一瓶蓋,組長或老師交待顏色分類與分配黏貼區塊,大家只要掌握黏貼要領,將瓶蓋黏貼上去,最後便可共同完成作品,這種創作方式一樣需有事先規劃與設計,但卻沒有組合式創作的難度,因此中年級以上的學生都可適用這種方法創作。(如圖 2-9)



圖 2-9 分工式作品〈留下一個我〉／五華國小

#### (六)「連續式」的創作方式：

連續式的集體創作與獨立式的方式有些類似,但不同的是每一幅作品與作品之間是有相連性的,可能是時間的連結,可能是過程的連結,也可能是空間的連結,若再說明清楚一點,它就如同連環漫畫一般,下一張作品與上一張作品有相互的隸屬關係,整幅作品觀看起來,就像正在進行一項活動般,因此這種集體創作的方式,必須有時間順序的概念與認識整張作品創作主題進程的概念,以「吹汽球」這幅作品為例,以一個人正在吹汽球的「過程」做為創作主題,最後汽球被鳥啄破,在圖面上彷彿可以看到整個活動的過程,這種集體創作需要有邏輯概念的連結,當然主題可深可淺,主題若較顯淺,則中年級小朋友可以用日記式的創作方式來進行,由每個人將自己一天的日記用圖畫表現出來,最後再按日期先後順序組合起來,就成為連續式的集體創作。(如圖 2-10)



圖 2-10 集體式作品〈傑克與魔豆〉／五華國小

除了上述之外，還有許多方式可供選擇，每位專家學者所提出的方式或許也都不盡相同，如蘇振明教授便提出「不分割的組合式」、「延續組合式」、「分割組合式」這三種集體創作方式；而黃銘祝教授則提出「群體式」、「分工式」、「剪貼式」、「連環式」、「聚合式」等五種集體創作方式，這些教學方式都有賴指導者，依自己的經驗心得，再加以創新與體會。

若能賦予校園中每一幅作品深刻的感動，讓孩子透過這些畫作認識並瞭解藝術與人文的內涵、珍重自我、關懷環境、擁抱自然並拓展自己的胸襟與視野，想想看二、三十年後，當孩子長大回到學校中時，校長或許換了人，老師可能退休、調校，唯有他們當年曾共同協力所留下的作品，必定還留在走廊的牆面上、校園環境中，這時他將可以體會出母校的用心，並深刻的了解，這個曾經培育他成長的第一所學校為他的學習歷程所做的努力。

集體創作教學的成果呈現，不僅僅只是單純的藝術作品，它擁有那麼多功能，可以培養孩子諸多能力，站在教育第一線尖兵的立場，在此要呼籲大家，共同讓集體創作在校園生根。

## 參考文獻

呂燕卿（1994）。《國民小學視覺藝術課程標準修訂與審美領域教學研究》。新竹：蚊晟股份有限公司。

陳錫祿編，（1996）。《兒童美術教育理論與實務探討》。臺北：臺灣省國民學校教師研習會。

蘇振明（1987）。*國民小學集體創作教學研究*。臺北：教育部。

樊湘濱等（1991）。*國民小學視覺藝術教學之原理與實務*。新竹：省立新竹師範學院。

蘇振明（2000）。*啟發孩子的美術潛能*。臺北：光佑文化事業有限公司。

Dee Dickinson 著，郭俊賢、陳淑惠譯（2000 二版）。*多元智慧的教與學*。臺北：遠流出版社。

# 音樂多媒體 DIY

朱理蓮、蔡碧芳

## 一、設計理念

在 National Standard 書上第九章第三與第四項有說明編曲的重要、國民中小學的藝術課程中、對於電腦科技藝術的創作——「編曲」似乎是接觸較少，就算有也通常停留在影音的欣賞階段。對於專業的藝術科技學習，幾乎無從體驗起。如何尋找一個既普遍又容易使用的藝術科技媒介，方便這個年紀孩子所能操作及控制，便成為關鍵性的重點。

而「神奇樂團 Band In Box」便成為這個課程設計上首選材料，所有的音樂元素；速度、和聲、力度、音色、曲式、時地風格……的豐富音樂元素特質，正符合編曲的需求。加上它的電腦科技技術，對於現今提倡的資訊融入教學運用於藝術課程的學習，更有它的意義。

整個課程以歌詞、人的肢體動作、音樂元素在電腦上運用為主軸，結合表演藝術及視覺藝術讓高年級的學生了解「西風的話」歌詞意義與音樂的「整體」與「部分」關係，進而了解各個音樂元素：速度、和聲、力度、音色、曲式、時地風格……等意義，利用遊戲的教學方式，舒緩學生的緊張情緒讓學生進入電腦音樂編曲的創作與表演，藉由合作學習的過程，建立相互關係，引發學生的想像，增進藝術創作的認知與技能，提升其生活美學的能力

## 二、學生實態分析

### 1. 學區特色

位於新竹市東區，是竹東與新竹市邊緣區，包含關東市場與科學園區環境、親、師、生很容易獲得相當多得社會資源。

## 2. 態度積極

學校學區位於科學園區與市場住宅區、家長及學生在課程學習態度，普遍較為積極，對於教學時要配合的事情準備、資料蒐集等過程參與度高。

## 3. 學生基本能力

(1)學生對資訊科技學習與藝術活動有高度的興趣，學生也有鄉土樸實的氣息，認真學習的老實態度，學生在中年級即具備基本的藝術表現技能及藝術鑑賞能力和資訊科技運用能力。包括藝術語言的認識、直笛基本吹奏能力與歌曲演唱能力、表演藝術的基本方式、色彩、音樂節奏及曲調的應用，還有網際網路、powerpoint 製作等資訊科技運用。

(2)合作學習：教師發現大部分孩子，在各式學習活動中，和同儕互動良好。但在團體中較以自我為中心，對表達自己兼顧尊重與欣賞他人的態度上較需耐心引導。

## 三、課程目標

### 1. 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力（探索與理解）

運用音樂的編曲、視覺媒材的創作與戲劇表演方式表現出各種意念和作品，將藝術落實於生活中。

### 2. 嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感，認識欣賞同學間的作品

藉由改變不同的音樂元素，讓學生來表達自己喜歡的音樂感覺。藉此懂得欣賞與批判同儕間的作品以提升生活美學鑑賞能力，實踐與運用於日常生活中。

### 3. 能自信展現自我肢體（探索與表現）

運用肢體活動發揮學生的想像力、創造力。更藉此課程培養學生對自我的認識與自信。

### 4. 能與同學分工合作共同進行藝術創作

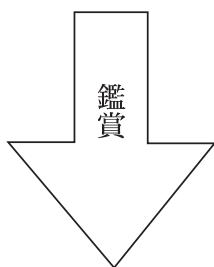
能在群組中學習尊重他人展現自己的能力，藉彼此的分工合作，共同完成的藝術創作。

### 5. 運用科技及各種方式蒐集、分類不同之藝文資訊，並養成習慣（實踐與應用）

運用網際網路作藝文報告並運用『神奇樂團 Band In Box』軟體操作音樂元素，養成主動探索與研究的習慣。

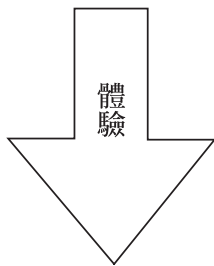
## 四、教學流程

## 音樂多媒體 DIY 共三節



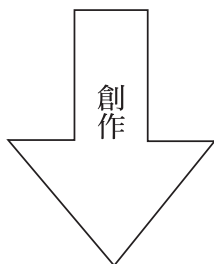
活動一：認識〈西風的話〉  
(歌詞介紹、視覺藝術、表演藝術) 一節

- 一、「西風的話」直笛與歌唱 ..... 5 分鐘
- 二、「西風的話」詩歌之美 ..... 5 分鐘
- 三、創意圖畫動動腦 ..... 20 分鐘
- 四、大家一起來編戲 ..... 10 分鐘



活動一：認識〈西風的話〉  
(歌詞介紹、視覺藝術、表演藝術) 一節

- 一、何謂音樂的 { 整體 } 與 { 部分 } ..... 5 分鐘
- 二、音樂元素的體驗 ..... 30 分鐘
- 三、鼓、吉他與鍵盤之謎 ..... 5 分鐘



活動三：我的音樂不是夢  
(音樂藝術創作) 一節

- 一、{ 我的音樂 } 之解碼：五線譜之謎 ..... 2 分鐘
- 二、{ 我的音樂 } 之輸入：1. 曲調 2. 和弦 ..... 15 分鐘
- 三、{ 我的音樂 } 之修飾 ..... 10 分鐘
- 四、{ 我的音樂 } 之即興欣賞 ..... 5 分鐘
- 五、{ 我的音樂 } 創作曲票選與回饋 ..... 5 分鐘
- 六、神奇樂團與神奇多媒體編輯器 Premiere 聯姻 3 分鐘





#### (六) 教材設計

1. 生活化：以耳熟能詳的中國歌曲〈西風的話〉為題材，引導學生欣賞、表演與創作，兼顧知識、技能、情意等範疇的原則下，將藝術生活化，提升日常生活的品質
2. 趣味化：利用遊戲學習的方式引導學生進入情境教學。
3. 系統化：課程設計上由淺入深循序漸進，有助於學生能力的培養。例如：編曲的能力
4. 兼顧本土及國際化：由認識中國歌曲〈西風的話〉歌詞，加上用神奇樂團 Band In Box 西洋的樂曲爵士、搖滾、古典等風格引導音樂元素介紹，進而了解不同族群的音樂文化，讓學生立足本土放眼國際。
5. 統整化：兼顧音樂、表演、視覺藝術元素的運用及運用歌詞、肢體與電腦操作多方不同向度呈現。
6. 創造化：運用想像力的激盪，培養學生的創造力，並養成獨立思考及反省的能力與習慣。
7. 民主化：讓學生學習包容不同的意見，發揮團隊合作的精神。
8. 資訊化：運用資訊科技引導教學，要求學生運用科技方式編曲、蒐集、分類藝術資料

## (七) 教學過程

## 活動一：認識〈西風的話〉

單元名稱	教學性質	教學過程及重點	先備能力	教學資源	教學方法	教學評量
音樂多媒體 DIY   〈西風的話〉	節奏肢體表現	<p>一、〈西風的話〉直笛與歌唱（導入活動；藉由直笛吹奏與歌唱練習，讓學生熟悉西風的話樂曲）。</p> <p>二、〈西風的話〉詩歌之美（發展活動；運用網際網路作歌詞報告、訓練學生運用科技方式蒐集、分類不同之藝文資訊，並養成習慣）。</p> <p>三、創意圖畫動動腦：（發展活動；運用合作的學習的方式，進行創意音樂圖畫）。</p> <p>四、大家一起來編戲（綜合活動；運用隨機的肢體變化、動作組織等培養學生的想像力和創造力）。</p>	基本直笛 吹奏能力 觀察力 想像力 肢體運用 能力	直笛 鋼琴 圖畫紙 電腦 教室乾淨 的地板	7. 引導 8. 鑑賞 教學 9. 討論 10. 發表 11. 合作 12. 示範 13. 欣賞	演唱（奏） 合作態度 資料蒐集 報告 創作 表演
分段 能力 指標		<p>1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。</p> <p>1-3-4 透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。</p> <p>3-3-12 運用科技及各種方式蒐集、分類不同之藝文資訊，並養成習慣。</p> <p>1-2-4 透過律動、歌唱和演奏樂器來感受音樂的要素。</p>				
十大 基本 能力		<p>二、欣賞、表現與創新</p> <p>四、表達、溝通與分享</p> <p>五、尊重、關懷與團隊合作</p>	<p>七、規劃、組織與實踐</p> <p>九、主動探索與研究</p>			

## 教學活動過程

### 課前準備

學生：

1. 已經學會吹奏西風的話直笛演奏與歌唱
2. 課前請小朋友上網蒐集好有關西風的話之歌詞介紹

老師：

1. 於課前完成影片的製作，以供上課使用
2. 於上課架設好單槍投影機與電腦、避免上課時段架設，浪費時間。

### 一、〈西風的話〉直笛與歌唱 .....5 分鐘

1. 先確認學生吹奏升 Fa 高音直笛指法有否正確（升 Fa：012356）
2. 複習西風的話直笛演奏與歌唱



圖 3-1 我們在認真吹直笛〈西風的話〉！旋律好好聽！



圖 3-2 唱歌好好玩！我們先發發聲唱母音ㄅ再唱歌詞！

### 二、〈西風的話〉詩歌之美 .....5 分鐘

1. 請學生說出秋天時，對氣候的變化感受為何？（涼爽、舒服、不炎熱等）
2. 請學生說出秋天時景物變化的感受為何？（落葉多、葉子開始枯黃等）
3. 引導教導〈西風的話〉歌詞意義：

作者以擬人化手法第一人稱來對讀者敘述：西風來時，表示是深秋時節，所以天氣涼了，看到人們穿上新的棉襖，今年西風再來起時，小孩子們已經長大不少，請問小朋友你們可曾記得，詞裡的荷花已變成朵朵的蓮蓬？此時花朵雖然大多凋零，卻不用擔心大地沒了顏色，西風已經把樹葉染成美麗的紅色。

這首歌表現了時間的流逝與景色的更迭，寫情寫景又寫意，言簡易賅是短詩的佳作。

4. 介紹作曲家黃自的生平事蹟與「中國藝術歌曲」的意義與相關樂曲。
5. 觀摩學生做的〈西風的話〉報告。



圖 3-3 西風的話報告



圖 3-4 中國藝術歌曲報告



圖 3-5 報告封面



圖 3-6 第一頁



圖 3-7 報告第二頁



圖 3-8 報告第三頁

### 三、創意圖畫動動腦 .....20 分鐘

#### 1. 引導活動

介紹老師自製以〈西風的話〉為音樂做的圖畫影片、並配上不同編曲的〈西風的話〉風格作出五種不同編曲風格當背景音樂、播放圖片欣賞學生思考圖片製作。

#### 2. 發展活動

請學生以五個人至六個人一組為小組單位，分組討論並集體創作，用自己的想法或經驗，用四到八張圖畫來創作表達〈西風的話〉的音樂圖像，提示學生可以用畫的也可以在網路上找適合自己感受的圖片。

#### 3 綜合活動

最後辦一個小小發表會讓每組互相關摩對方的作品並說明為何用此圖畫原因。

### 教學提示

1. 在介紹過程中，可以提示學生〈西風的話〉歌詞有表達時間的流逝與景色的更迭，寫情寫景又寫意，圖片要有這些感受的表達。



圖 3-9 這樣設計好嗎



圖 3-10 已經有了初步概念開始畫囉 !!

### 作品一

---



圖 3-11



圖 3-12 去年我回去，你們剛穿新棉袍。



圖 3-13 今年我來看你們，你們變胖又變高。



圖 3-14 你們可記得，池裡荷花變蓮蓬！



圖 3-15 花少不愁沒顏色，我把樹葉都染紅。

### 作品二

---



圖 3-16



圖 3-17 去年我回去你們剛穿新棉袍！



圖 3-18 今年我來看你們，你們變胖又變高。



圖 3-19 你們可記得，池裡荷花變蓮蓬！



圖 3-20 花少不愁沒顏色，我把樹葉都染紅。

作品三



圖 3-21 去年我回去，你們剛穿新棉袍！



圖 3-22 今年我來看你們，你們變胖又變高。



圖 3-23 你們可記得池裡荷花變蓮蓬！



圖 3-24 花少不愁沒顏色，我把樹葉都染紅。

作品四



圖 3-25



圖 3-26 去年我回去，你們剛穿新棉袍！



圖 3-27 去年我回去，你們剛穿新棉袍！



圖 3-28 今年我來看你們，你們變胖又變高。



圖 3-29 今年我來看你們，你們變胖又變高。



圖 3-30 你們可記得池裡荷花變蓮蓬!



圖 3-31 你們可記得池裡荷花變蓮蓬!



圖 3-32 花少不愁沒顏色



圖 3-33 花少不愁沒顏色



圖 3-34 我把樹葉都染紅



圖 3-35 我把樹葉都染紅

#### 四、大家一起來編戲 .....10 分鐘

##### 1. 暖身活動：

以 123 木頭人遊戲作為戲劇活動，讓學生在停止時做出不同肢體形態。

##### 2. 發展活動：

將全班圍成一個圓，玩「叫姓名遊戲」與「注視對方遊戲」(叫圓圈中一人姓名並看著對方，走向對方位子，對方要再走向另外一個人)；(注視並走向對方表示歡迎)；訓練學生觀察對方表情與自己肢體的創造力。



圖 3-36 123 木頭人



圖 3-37 分組討論排戲



圖 3-38 今年我回來你們變高又變壯

## 3. 綜合活動：

將〈西風的話〉歌詞分成四部分當戲劇表演的故事內容，老師將教室當作舞台。  
讓全班學生作運用隨機的肢體表現、想像力和創造力做出即興創作的戲劇表演。

## 教學過程

## 活動二：音樂的{整體}與{部分} VS 數位音樂科技（一節）

單元名稱	教學性質	教學過程及重點	先備能力	教學資源	教學方法	教學評量
音樂多媒體DIY	藝術鑑賞	<p>一、何謂音樂的{整體}與{部分}（導入活動；引導學生思考：音樂的（整體）與（部分）兩者彼此之間是否存在著互相依存的關係）</p> <p>二、音樂元素的體驗（發展活動；運用肢體律動變化、直笛與歌唱來體驗與表達各種音樂元素在神奇樂團軟體的改變、也為之後的創作建立靈感）</p> <p>三、鼓、吉他與鍵盤之謎：（發展活動；藉由神奇樂團軟體介紹打擊樂器、吉它與鍵盤之樂器構造，並讓學生做電腦及紙筆操作）</p> <p>四、動腦時間（綜合活動；利用學習單複習及運用老師上課所提示的重點）</p>	<p>節奏感</p> <p>音樂基礎能力、</p> <p>感受力、</p> <p>直笛吹奏能力、</p> <p>肢體運用能力</p>	<p>直笛</p> <p>單槍投影機</p> <p>電腦</p> <p>電子鍵盤</p> <p>電腦喇叭</p> <p>神奇樂團軟體</p> <p>學習單</p>	<p>1. 遊戲</p> <p>2. 引導</p> <p>3. 嘗試</p> <p>4. 練習</p> <p>5. 合作</p> <p>6. 示範</p>	<p>合作態度</p> <p>表演</p> <p>問答</p> <p>演唱(奏)</p>
分段能力指標		<p>1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。</p> <p>1-2-4 透過律動、歌唱和演奏樂器來感受音樂的要素。</p> <p>1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p>				
十大基本能力		<p>一、了解自我與發揮潛能</p> <p>二、欣賞、表現與創新</p> <p>四、表達、溝通與分享</p>	<p>十、獨立思考與解決問題</p>			

### 教學活動過程

課前準備：

1. 於課前完成神奇樂團 Band In Box 軟體 MIDI 與電腦音源介面連架設，先做好各種不同音樂元素的檔案（速度、和聲、力度、音色、曲式、時地風格……等）以供上課使用。
2. 完成學習單的編印。
3. 於上課架設好單槍投影機與電腦、避免上課時段架設，浪費時間。

#### 一、何謂音樂的【整體】與【部分】 .....5 分鐘

1. 藉由神奇樂團 Band In Box 軟體編之西風的話來引導學生思考；音樂的（整體與部分）兩者彼此之間是否存在著互相依存的關係。

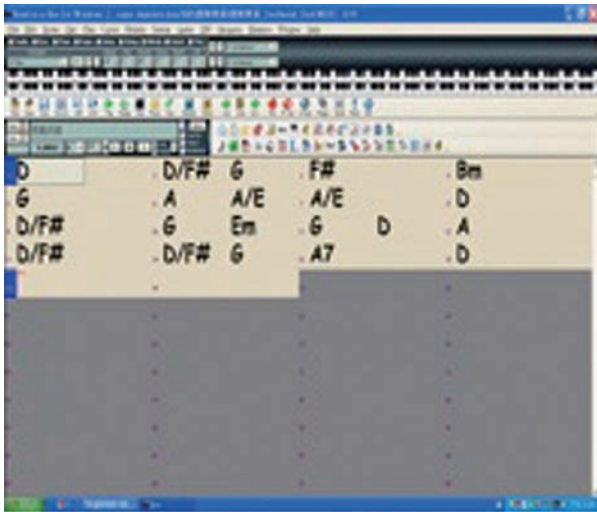


圖 3-39 神奇樂團〈西風的話〉電腦介面



圖 3-40 電腦科技音樂先有的 MIDI 架設：電腦、電子合成器、Sequenser、Keyboard、喇叭、投影機等。

#### 二、音樂元素的體驗 .....30 分鐘

1. 運用神奇樂團 Band In Box 軟體來解釋各種音樂元素的意義：
  - 速度 {Tempo}。——快慢情形
  - 曲調 {Melody}——樂曲的音高與節奏安排

力度 {Dynamics}——強弱的呈現情形

音色 {Timbre}——不同樂器產生的聲音質感差異

語法 {Articulation}——音與音之間的連續或間斷感

和聲 {Harmony}——數個聲響合在一起的緊張與紓緩感

織度 {Texture}——聲部多寡或聲部間的關係

曲式 {Form}——各段落的反覆與變化方式

時地風格 {Time&Place}——因時因地而產生之風格差異

2. 運用神奇樂團軟體操作改變各種不同的音樂元素，讓學生藉由律動、拍手、唱歌、吹直笛來體驗各種不同音樂元素的變化感覺，例如：

- 速度 (Tempo)：改變速度時讓學生拍手，吹直笛〈西風的話〉旋律。
- 和聲 (Harmony)：大調小調不一樣時、學生歌唱〈西風的話〉感受大調小調的不同感覺、接著換不同調讓學生歌唱。
- 音色 (Timbre)：讓學生帶自己所會的樂器演奏〈西風的話〉主旋律；一起跟神奇樂團分別及全體合奏，感受不同的音色所給人的感覺（長笛、小提琴、手風琴、直笛、鋼琴、陶笛、歌唱等），再用神奇樂團撥出其主旋律用不同樂器感受。
- 曲式 (Form)：有前奏及尾奏和沒有前奏尾奏讓學生歌唱和吹奏主旋律感覺有否不一樣，有前奏及尾奏的音樂是否整體感覺會比較完整。
- 時地風格 (Time&Place)：不同的時地風格讓學生用不同的肢體來表達，例如爵士風格用拍手、搖滾風格用踏地、古典風格用揮手來表達。

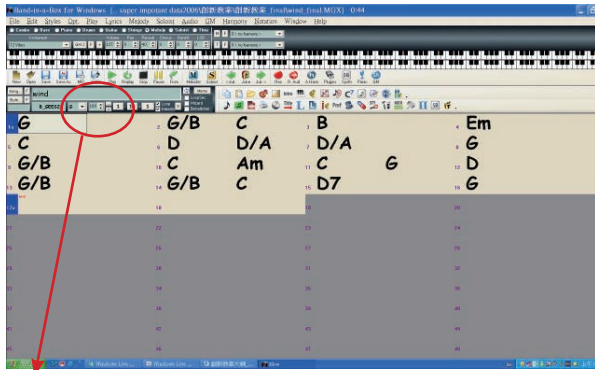


圖 3-41 運用不同速度 ---70---110----160 讓學生拍手跟著節奏



圖 3-42 大家仔細聽速度、跟著音樂拍手。

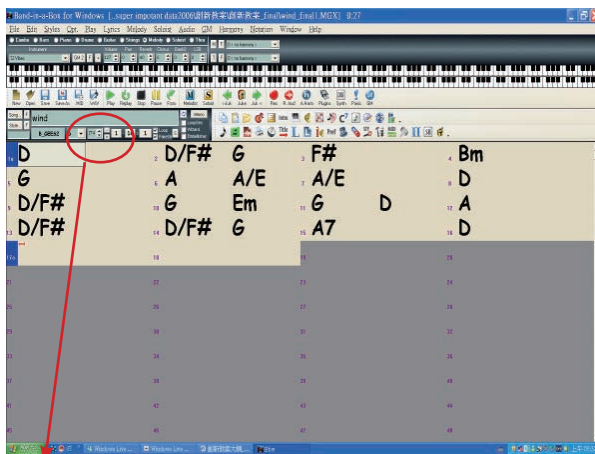


圖 3-43 現在速度到 174 (很快的)



圖 3-44 大家再仔細聽速度、跟電腦伴奏吹主旋律。

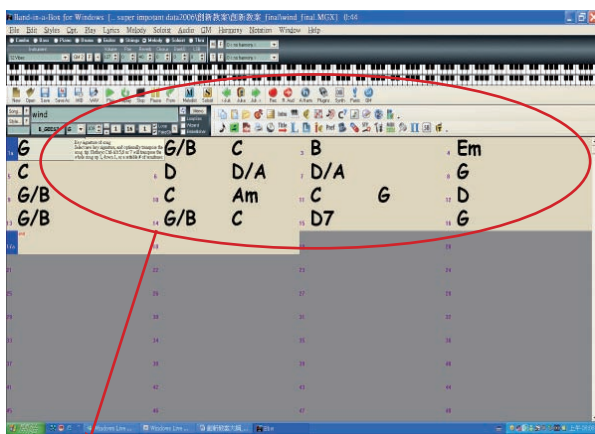


圖 3-45 現在和聲為 G 大調和聲



圖 3-46 我們唱著大調〈西風的話〉(G 大調)

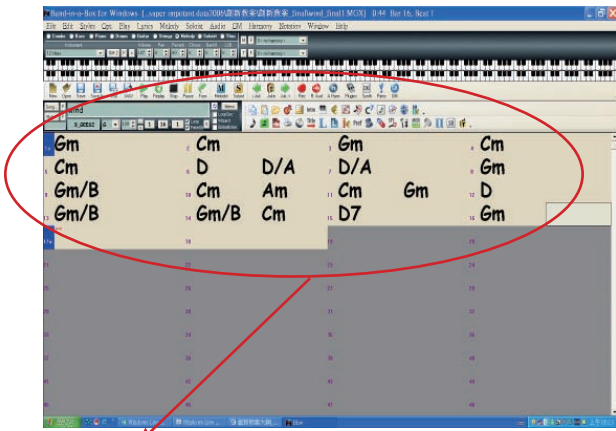


圖 3-47 改成 G 小調和聲囉……大家唱唱看

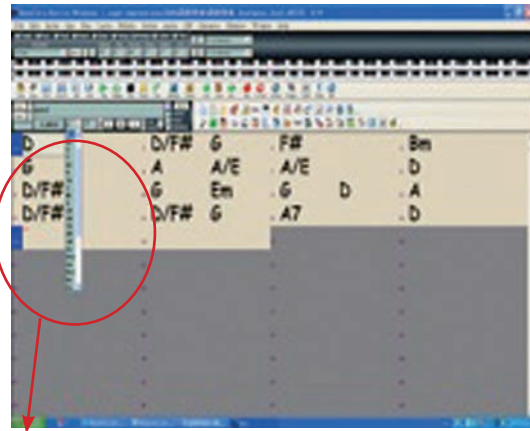


圖 3-48 我們再將 G 大調移調至 D 大調唱唱看

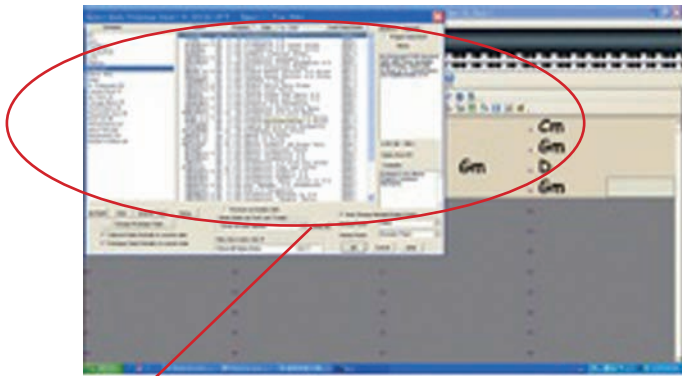


圖 3-49 改變成不同的風格讓大家做不同的肢體表達和吹奏



圖 3-50 老師操作電腦讓學生跟著電腦揮手

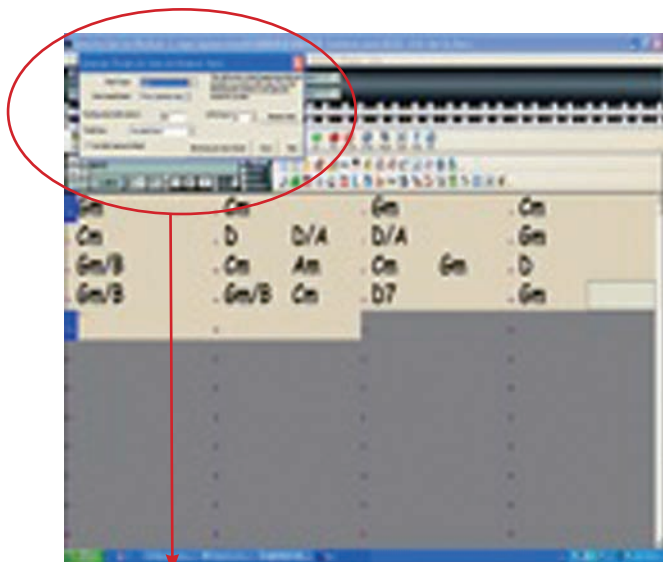


圖 3-51 加入前奏試試看



圖 3-52 老師操作電腦讓學生跟著電腦踏步

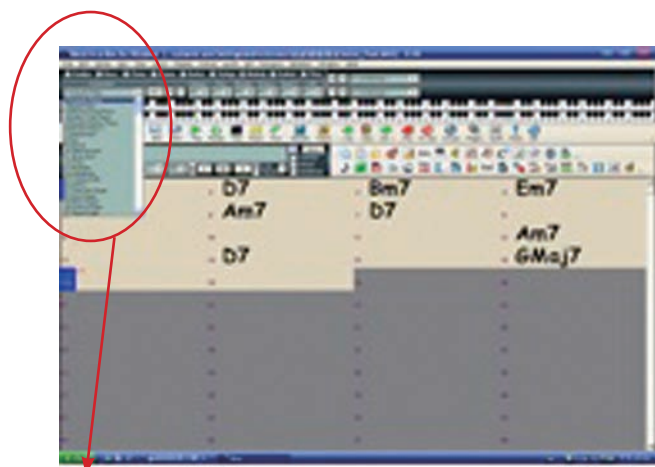


圖 3-53 改變不同樂器音色讓學生一起參與演奏



圖 3-54 我們用不同樂器演奏代表不同音色演奏看看



圖 3-55 這次用手風琴樂器與神奇樂團合奏



圖 3-56 所有樂器都與神奇樂團演奏變成大樂團囉！

### 三、鼓、吉他與鍵盤之謎 .....5 分鐘

- 藉由神奇樂團 Band In Box 軟體「打擊樂器」部分介紹各種打擊樂器及發出的聲響感受；有小鼓、Tom Tom、Conga、Bongo、Hi-hat、風鈴、Cymbal、Woodblock、Bass drum、鈴鼓、Sus Cymbal、沙鈴、黑膠唱片等……



圖 3-57

黑膠唱片；Hi-Hat；小鼓；Conga；Bongo；等點一下此樂器就會發出此樂器聲響。

- 1-1 每種樂器點一下都可以發出那種樂器聲響；接下來老師介紹每一個樂器後，讓學生主動舉手來電腦前指出並操作其樂器。
2. 老師再介紹吉他弦的組成，有 E B G D A E 六根弦，而在面板中，弦的格子與格子是不同把位以半音變化為單位，不同的音高，在軟體上點每個不同位置會發出位置的音高聲、讓學生認識吉他的弦構造。

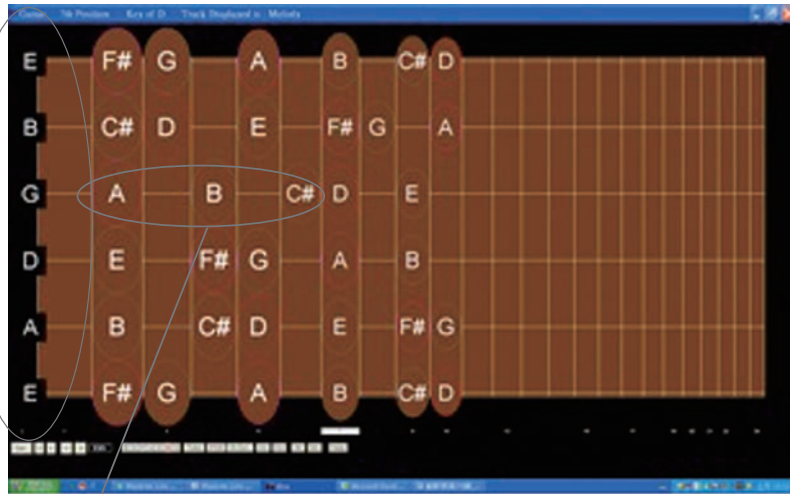


圖 3-58

六根弦 E B G D A E 點一下會出現對應之音  
一格一格以半音做變化。

3. 接下來介紹鋼琴鍵盤的音位置圖……先教學生音名 C D E F G A B 對應 Do Re Mi Fa Sol La Si 再點音教導學聲音的相對位置認識鍵盤。
- 3-1 接下來讓學生利用課本後面的附件鍵盤圖及音符貼紙，老師點電腦面板上之音請學生將正確音符位置用音符貼紙貼上正確的地方。

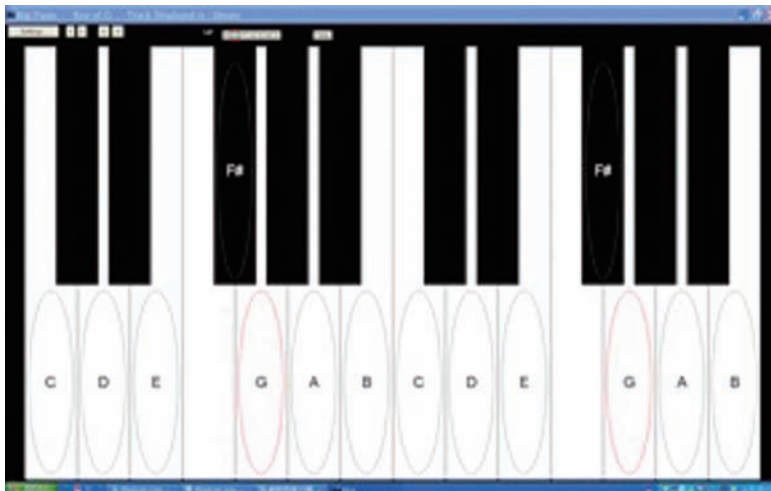


圖 3-59

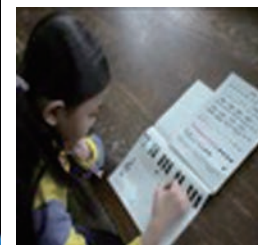


圖 3-60

4. 接下來運用 Band In Box 教導學生基礎音感訓練，先運用軟體點不同的音發出不同音高教學生，再用課本後之附件來測驗學生老師用電腦隨機音高作音感測驗。

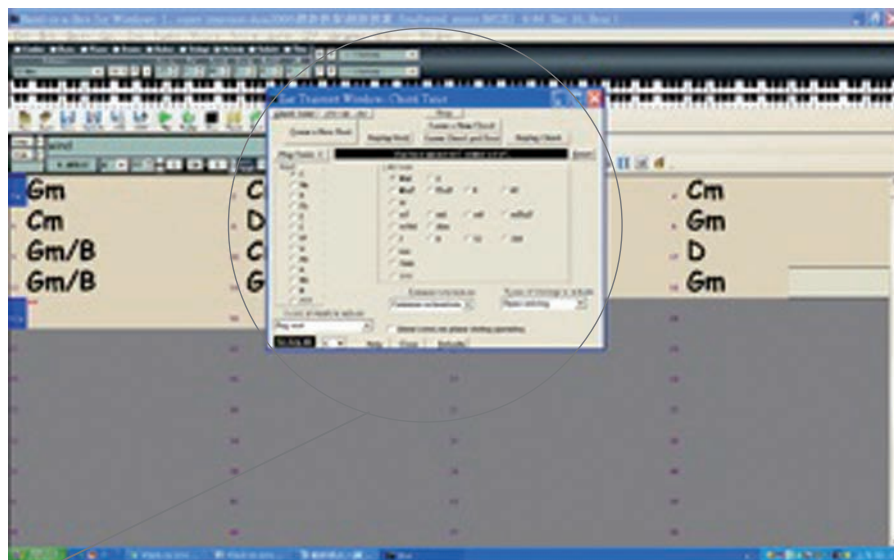


圖 3-61

音感基礎訓練自我設定面板（可以指定不同音程；例：大二度、小三度）

### 活動三：我的音樂不是夢

#### 認識〈西風的話〉

單元名稱	教學性質	教學過程及重點	先備能力	教學資源	教學方法	教學評量
音樂多媒體DIY	音樂藝術創作	一、{我的音樂}之解碼：五線譜之謎 .（導入活動；藉由軟體，讓學生了解五線譜的重要） 二、{我的音樂}之輸入：1.曲調 2.和弦（發展活動；運用神奇樂團軟體、教導學生如何輸入想要的旋律音高和和弦） 三、{我的音樂}之修飾：（發展活動；運用曲式、音色時）時地風格等進行音樂創作編曲） 四、{我的音樂}創作曲票選與回饋（綜合活動；讓同學互相觀摩彼此創作的編曲並完成檢核表）	創造力 觀察力 想像力	電腦 電腦耳機 單槍投影機 電子合成器 神奇樂團軟體 鍵盤 喇叭 檢核表	1 引導 2 示範 3. 嘗試 4. 討論 5. 欣賞 6 發表 7. 練習與應用	編曲創作 態度問答 發表 作品 檢核表

		五、神奇樂團與神奇多媒體編輯器 Premiere 聯姻（延伸活動；將學生 圖畫創作結合編曲音樂）				
分段 能力 指標	1-3-3	嘗試以藝術創作的技法、形 式，表現個人的想法和情感。				
	1-3-1	探索各種不同的藝術創作方 式，表現創作的想像力。				
	1-3-5	結合科技，開發新的創作經驗 與方向。				
	1-3-2	構思藝術創作的主題與內容， 選擇適當的媒體、技法，完成 有規劃、有感情及思想的創作。				
	2-3-8	使用適當的視覺、聽覺、動覺 藝術用語，說明自己和他人作 品的特徵和價值實踐與應用。				
	2-3-9	透過討論、分析、判斷等方 式，表達自己對藝術創作的審 美經驗與見解。				
十大 基本 能力	一、了解自我與發揮潛能 二、欣賞、表現與創新 四、表達、溝通與分享 五、尊重、關懷與團隊合作 七、規劃、組織與實踐 十、獨立思考與解決問題					

## 教學活動過程

課前準備：

先借好電腦教室並將每台安裝好神奇樂團 Band In Box 軟體、且每台電腦都裝上耳機。

### 一、{ 我的音樂 } 之解碼：五線譜之謎 ..... 2 分鐘

1. 老師在電腦教室上藝文課，先教學生打開 Band In Box 軟體並打開在老師電腦上的檔案（file => open bb song => 西風的話 1）；在此檔案打開五線譜的介面。

- 2. 藉由此檔案在播放時看五線譜面板會顯示現在各個樂器播放的音在五線譜所在的位置來認識五線譜。

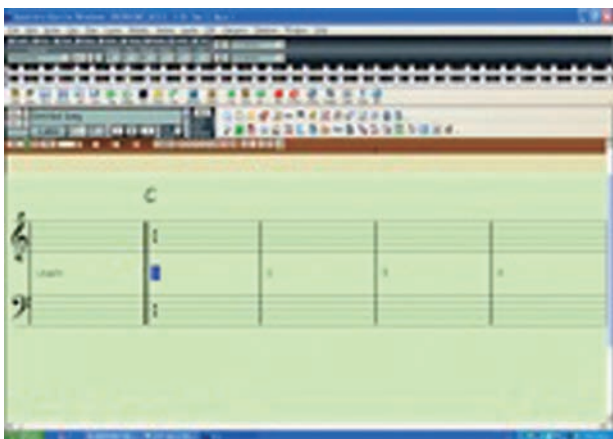


圖 3-62 點五線譜的視窗

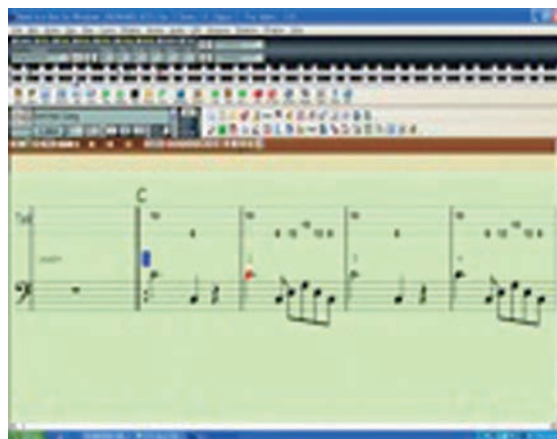


圖 3-63 介紹五線譜的概念...電腦會秀出正在播放的音高在五線譜位置

二、{ 我的音樂 } 之輸入 :1. 曲調 2. 和弦 .....15 分

- 1. 提醒在上一單元教的鍵盤概念；利用神奇樂團軟體鋼琴鍵盤錄製一段自己想要的旋律方法和修改方式，錄製一段自己喜歡的旋律。  
(Rec ◎ => Start of the Song => 鋼琴鍵盤輸入 => Stop □ => ok keep take)
- 2. 要學生改變曲式可加上自己想要的前奏或尾奏。
- 3. 選擇自己喜歡的時地風格。

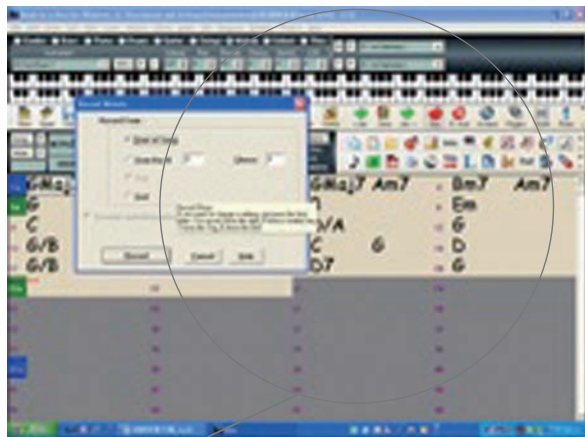


圖 3-64 在此選擇錄音段落！



圖 3-65

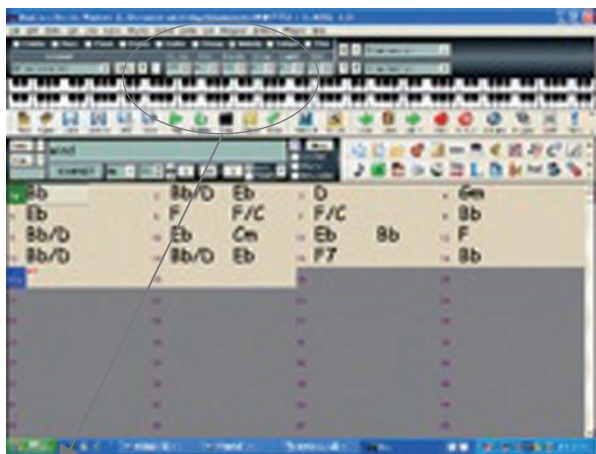


圖 3-66 修改力度、音量調整 (從 1-127)



圖 3-67



圖 3-68 在此音樂鍵盤按下想要編曲的旋律!



圖 3-69

三、【我的音樂】之修飾 .....10 分鐘

1. 修改各個聲部的樂器 (instrument)。
2. 修改各個聲部的音量 (volumn)。

四、【我的音樂】之即興欣賞 .....5 分鐘

讓學生將自己編曲好之音樂作品在課堂上作發表

五、【我的音樂】創作曲票選與回饋 .....5 分鐘

完成檢核表 (附表一) 並彼此互相欣賞同學創作的作品

## 六、神奇樂團與神奇多媒體編輯器 Premiere 聯姻 .....3 分鐘

1. 將同學做的樂曲與圖片結合成影音在班上做一場小小發表會
2. 老師播放自己做的五種不同的〈西風的話〉編曲結合影片並且做票選  
(變奏一、變奏二、變奏三、變奏四、變奏五)

### (八) 教學評量

主題	單元	評量方式	
音樂多媒體 DIY	認識〈西風的話〉	演唱(奏) 合作態度 資料蒐集 報告 創作 表演	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能吹奏與演唱〈西風的話〉，並了解樂曲特性。</li> <li>2. 能與同學愉快的相互合作，完成圖畫創作與肢體表演活動。</li> <li>3. 能善用資訊媒體、圖書館、蒐集資料、並分類說明。</li> <li>4. 能利用課餘時間完成指定作業。</li> <li>5. 能用心聆聽老師的說明與講解。</li> <li>6. 能參與問題討論。</li> </ol>
	音樂的【整體】 與【部分】VS 數位音樂科技	合作態度 表演 問答 演唱(奏) 學習單	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能仔細聆聽老師的說明與講解。</li> <li>2. 能與電腦相互配合、吹奏與演唱西風的話。</li> <li>3. 能與電腦相互合作，完成肢體律動表演活動。</li> <li>4. 能遵守團體規則及規範。</li> <li>5. 能發表自己獨特的看法、並具創造、批判能力。</li> <li>6. 能將學習心得以文字表達紀錄於學習單。</li> </ol>
	我的音樂不是夢	編曲創作 態度 問答 發表 作品 檢核表	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能仔細聆聽老師的說明與講解。</li> <li>2. 能將學習心得，編曲創作想法以文字表達記錄於檢核表。</li> <li>3. 能運用電腦完成編曲創作作品。</li> <li>4. 能完整的發表編曲創作的作品。</li> </ol>

## （九）檢討與反思

### 1. 硬體設備不足：

在進行這項課程的時候，容易受限於時間、經費與設備環境。校內電腦教室通常已排滿了電腦課，使用時間滿載，故借用電腦教室讓學生使用做藝文編曲時間極少，對課程進行相當困難。而這項軟體，並不普遍，正式版軟體的取得需要相當的經費與管道。

### 2. 課程未能與視覺藝術、表演藝術專長教師合作設計：

受限於人力與時間，本教案未能邀請視覺藝術與表演藝術專長之教師，一起參與課程的設計與統整。

### 3. 評量應該要多元化：

對於學生在編曲能力上的評量，並不能單純的用改變音樂元素多寡來評量學生的能力。學生的感受力與想像力是獨一無二的，很難用紙筆評量或是單一教師的個人觀點去評判。創作是很主觀的東西，個人對自己的作品也很有自己的想法，所以本課程的評量應該是多元開放的，教師與學生都應該培養欣賞、接受多元風格的態度。

## （十）結論與建議

從孩子上完課的回饋，可以感受到孩子在操作這項軟體的過程中，得到了很多的樂趣與自信。編曲對孩子而言，不再是遙不可及的遠大工程，自己就可以創造出獨一無二的作品，也不必擔心自己不會各種樂器。在創作的過程中，孩子也嘗試了各種不同的音樂元素，感受到音樂的豐富與多元面貌，也有能力創作自己的作品，對孩子而言，這樣的體驗是自信的、是充滿不同感受的。

這項軟體的另一個特點是非常容易上手，不同領域的老師在課程上如有需要，都可輕易的融入自己的教學中，即使是非音樂專長的教師，也可以輕易使用。

而對於音樂的評量而言，不再侷限於紙筆評量與器樂評量，

此教案具備歌詞介紹、肢體律動、器樂演奏與歌唱各種向度的學習，都能與電腦合作結合，並且能從電腦編曲操作多元音樂元素，來學習不同樣貌的音樂，是教學上一項不可多得

的利器。

電腦科技的發達，對於現今的教學，提供了更有利的工具，未來在教學上，我們應該多去接觸認識不同的教學科技媒體，選擇適合的媒體，融入課程，讓課程的教學目標發揮的更好，這是我們應該持續努力的地方。

## 參考資料

林小玉（民 89）。課程統整理念與二十一世紀中小學音樂教師的新挑戰。臺北市立師範學院「二十一世紀音樂教育新趨勢——國際音樂研討會」論文集。臺北市立教育大學音樂系。

教育部（民 91）。國民中小學簡年一貫課程綱要：「藝術與人文」學習領域。臺北。

廖明玲（2002）。概念化網路統整課程在國中「藝術與人文」學習領域之發展研究。臺北市立師範學院音樂藝術研究所碩士論文。

Reston, Va. :Music Educators National Conference, (1994) *National standards for arts education*. :Consortium of National Arts Education Associations

〈西風的話〉，北京兒童合唱團演唱。

## 學習單

## 音樂多媒體 DIY

連連看；將下列音樂元素正確意義連起來

速度 {Tempo}	—因時因地而產生之風格
曲調 {Melody}	—各段落的反覆與變化方式
力度 {Dynamics}	—音與音之間的連續或間斷感
音色 {Timbre}	—不同樂器而產生的聲音質感差異
語法 {Articulation}	—強弱的呈現情形
和聲 {Harmony}	—數個聲響合在一起的緊張與舒緩感
織度 {Texture}	—聲部多寡或聲部間的關係
曲式 {Form}	—樂曲的音高與節奏安排
時地風格 {Time&Place}	—快慢情形差異

## 檢核表

## 改編西風的話

我改編〈西風的話〉，是想呈現\_\_\_\_\_的感覺；我有改變以下  
\_\_\_\_\_的音樂元素，請將有改變的音樂元素打勾並寫出改變內容。

- 速度 {Tempo} \_\_\_\_\_
- 曲調 {Melody} \_\_\_\_\_
- 力度 {Dynamics} \_\_\_\_\_
- 音色 {Timbre} \_\_\_\_\_
- 語法 {Articulation} \_\_\_\_\_
- 和聲 {Harmony} \_\_\_\_\_
- 織度 {Texture} \_\_\_\_\_
- 曲式 {Form} \_\_\_\_\_
- 時地風格 {Time&Place} \_\_\_\_\_

省思：

## 舞動線條之美 ——創造性舞蹈教學活動之教案分享

方美霞

舞蹈自遠古時期便已存在，藉著自由自在的舞動身體，使身心靈都達到一種平衡協調的狀態。在現今社會，人們拘束起軀體以符合社會的禮儀，也因此逐漸失去對身體的敏感知覺。身為藝術人文教師的我，不斷思索以及嘗試，希望讓學生重新釋放能量，重拾對舞蹈的熱愛。

「教育部創造力教育白皮書」中指出，人類正面臨「第三次產業革命」——一個以「腦力」決勝負的「知識經濟時代」。此時，不論是創新思考、批判思考或解決問題之能力，皆是未來世界公民的重要基礎能力。過去數年來，國家投注相當多的經費用於推廣創造力教學，其目的便是希望讓未來的下一代是一群心理活動活絡，具有創造力的優秀份子。

創造性舞蹈教學是以學生為創作主體，教師則為引導與啟發學生個人創作潛能的角色，其特性在於啟發學習者觀察、想像、思考、創造以及表現等能力，由活動中培養其敏捷性、協調性、以及自我表達的勇氣與自我肯定的信心，進而享受參與的樂趣，產生對團體的歸屬感與認同感。在此教學活動中，以創造性舞蹈教學為設計的藍圖，將雲門舞集立團之作——「薪傳」中「渡海」與「節慶」兩片段為教學素材，學生藉由欣賞的方式，體會到舞蹈的力與美，並藉此知道彩帶舞的揮動方式與隊形變化，以此為立基，學生分組自編一套彩帶舞，並加以練習、展演。之後透過觀賞自己以及其他同學的展演影片，加以回顧與反思，形成後設性認知，提高學習效能。

在這個教學活動中，運用彩帶這個媒介，讓學生自行將不同舞蹈的元素加以安排，其舞蹈元素包含肢體在空間中的造形、層次的高低、方向的改變等，另外力道的輕重、力度的鬆緊、動力的改變也在其中。在教學時則是運用小組的形式，從動作探索中引發相關經驗與聯

想，讓課程更加樂趣化、生動化。這樣的進行方式所強調的是關係強調個體與個體、個體與群體間的交互性。

創造性舞蹈教學過程中，除了達成主要目標——創造力被激發、提升外，學生感受到的尊重以及全然的被接納，也使得自信心提升、群體活動技巧增強，這也是活動設計之初期望的另項目標，期望學生在這樣的學習環境下，自在的啟發心靈、激發創造力，以成為未來時代的核心份子。

(一) 教學活動設計主題：舞動線條之美

(二) 教學對象：國小高年級學生

(三) 設計動機與理念：

九年一貫課程架構已將表演藝術納入於藝術與人文領域之中，各版本教科書也都涵蓋表演藝術的教學內容，但只有極少數的教育大學設有戲劇教育系，因此師資來源並不足夠，也就造成各校大多未聘有表演藝術之教師。在這樣的情形之下，身為非表演科系的教師，要如何進行有效的教學？科技當然就可以成為我們的利器。

此教案之發想源自於六上康軒版藝術與人文領域之教科書，此單元之教科書旨在介紹國內各表演團體，其中便介紹雲門舞集及其作品《薪傳》(除康軒版之外，其他版本亦有提及)。雲門舞集是國內極少數在國際享有盛名的表演團體，其立團之作《薪傳》中的〈渡海〉與〈節慶〉兩片段可說是代表之作，〈節慶〉是利用舞者手持兩條紅彩帶，以揮動的方式配合隊形的變化，展現線條之美，整個舞作所呈現的畫面相當華麗與震撼。

彩帶舞是舞蹈中較為簡單且學習成效較為明顯的舞蹈，因此作者期望透過彩帶舞的介紹與學習，讓學生能一探表演藝術之面向。首先介紹雲門舞集及其作品《薪傳》，觀賞《薪傳》中〈渡海〉與〈節慶〉兩片段，紀錄〈節慶〉片段中彩帶的揮動方式與隊形變化，以此為立基，加以創作彩帶舞。之後透過觀賞自己以及其他同學的展演影片，加以回顧與反思，形成後設性認知，提高學習的效能。

(四) 教材大綱：

- 教學單元一：「薪」火相「傳」(介紹雲門舞集及其作品《薪傳》)
- 教學單元二：以天空為紙，以彩帶為筆(介紹彩帶舞，並加以創作)
- 教學單元三：回顧與反思(回顧展演片段，加以反思)

(五) 教學目標：

1. 能知道「雲門舞集」舞團的歷史與重要舞作。

2. 能用心觀賞《薪傳》中「渡海」與「節慶」兩個片段
3. 能明白彩帶舞的揮動方式以及隊形的變化。
4. 能快樂的與人合作。
5. 能發揮創意，創作自己的彩帶舞。
6. 能大方的在眾人面前表演彩帶舞。
7. 能對於此次活動進行反思。

#### (六) 活動內容

教案內容	教材教具
<p>教學單元一：「薪」火相「傳」</p> <p>活動一：介紹「雲門舞集」舞團</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生討論事先所收集到的相關文章與資料。</li> <li>2. 老師加以統整說明，並介紹「雲門舞集」網站。</li> </ol> <p>活動二：介紹「雲門舞集」舞團立團之作——《薪傳》</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 說明當時中美斷交的國際情勢與社會情形。</li> <li>2. 播放「雲門舞集」成團三十年時於中正紀念堂公演的 DVD 感謝片段（播放片段為 1 分 15 秒—7 分 52 秒）。</li> </ol> <p>活動三：觀賞《薪傳》重要片段〈渡海〉</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 觀賞〈渡海〉。</li> <li>2. 共同討論〈渡海〉所要表達的故事情境與其內涵。</li> <li>3. 再次觀賞〈渡海〉片段，並注意聆聽音樂與動作的配合。</li> </ol>	<p>「雲門舞集」網站</p> <p>成團三十年紀念 DVD</p> <p>「渡海」片段 DVD</p>
<p>教學單元二：以天空為紙，以彩帶為筆</p> <p>活動一：觀賞《薪傳》重要片段〈節慶〉</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 觀賞〈節慶〉。</li> <li>2. 共同討論彩帶舞所展現的線條美。</li> </ol> <p>活動二：彩帶舞的介紹</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 再度觀賞《薪傳》，並記下彩帶舞的揮動方式以及隊形的變化。</li> <li>2. 分組討論彩帶舞的揮動方式以及隊形的變化。</li> </ol> <p>活動三：彩帶舞的創作</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 試著揮動彩帶，練習不同的揮動方式。</li> <li>2. 分組討論，共同創作彩帶舞。</li> <li>3. 分組展演。</li> </ol>	<p>「節慶」片段 DVD</p> <p>錄影機</p>
<p>教學單元三：回顧與反思</p> <p>活動一：回顧與反思</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 觀賞各組的展演影片。</li> <li>2. 各組分享創作經歷與反思。</li> <li>3. 寫下自己的反思歷程。</li> </ol>	<p>展演影片</p> <p>學習單</p>

### (七) 資料整理與分析

學習單的五個題目，是期望學生在活動的尾聲能藉由省思來回顧他們的學習歷程，前兩題是畫下彩帶舞的揮動方式與隊形變化，後三題則是希望學生思考，這個活動對他們所產生的意義為何？茲將學習單內容整理如下：

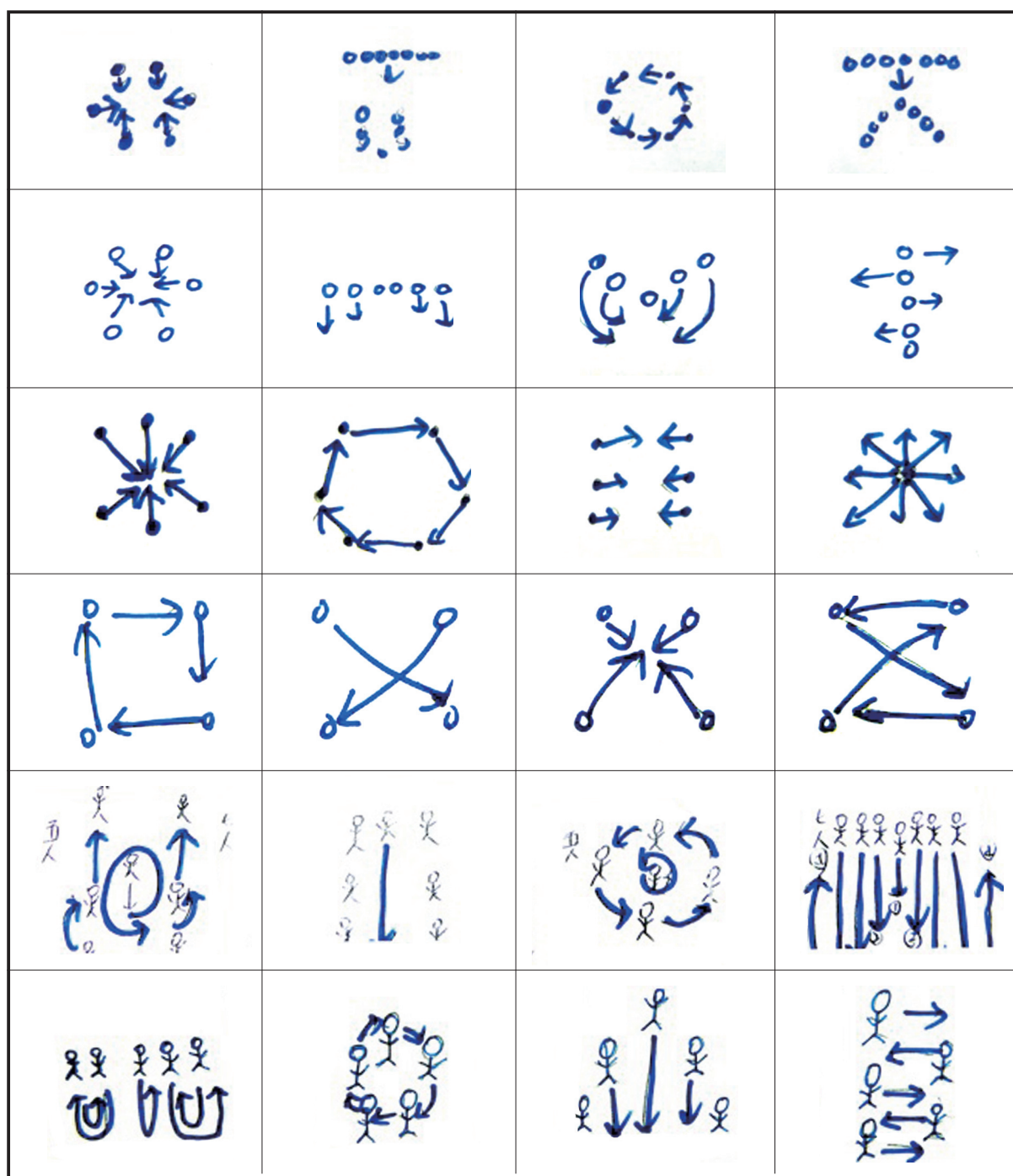
#### 1. 學習單第一題：請畫下你比較喜歡的幾個彩帶舞揮動姿態

學生簡單畫下了他們所喜歡的揮動方式，其實彩帶舞揮動的方式大同小異，並無太多的變化，從學習單中，可以了解學生清楚的知道這幾種變化，摘錄幾件作品作為代表：



2. 學習單第二題：請畫下你比較喜歡的幾個舞蹈隊形變化

因著每組人數不同，學生畫下的隊形也變化多端，真是創意無限，摘錄幾件作品：



3. 學習單第三題：到目前為止，你覺得你喜歡這個活動嗎？為什麼？其回答統計如下：

希望藉由這題回答的內容，作為下一次教學設計的參考。此次的有效問卷為 106 份，第三題統計如下：

項目 \ 性別 人數	601		602		603		604		總計 有效問卷為 106 份			
	男生 人數	女生 人數	男生 人數	女生 人數	男生 人數	女生 人數	男生 人數	女生 人數	男生 人數	百分比	女生 人數	百分比
問卷總數	12	16	12	13	13	14	13	13	50		56	
喜歡	7	12	11	8	7	13	6	7	31	62%	40	71%
也喜歡也 不喜歡	2	3	0	4	2	0	4	5	8	16%	12	21%
不喜歡	3	1	1	1	4	1	3	1	11	22%	4	7%

從統計表中可看出，不管性別，男女生對於這個活動都是偏向喜歡，不過舞蹈對於男生吸引力較小，不喜歡的比例為 22%，相較於女生的 7%，高出不少。將喜歡之原因統計，表列如下：

項目 \ 性別 人數	601		602		603		604		小計	
	男生 人數	女生 人數	男生 人數	女生 人數	男生 人數	女生 人數	男生 人數	女生 人數	人數	百分比
可以和同學合作	3	10	3	2	4	4	1	2	29	27%
好玩有趣	2	0	6	2	3	4	4	1	22	20%
學會如何跳彩帶舞	3	3	2	5	0	4	0	0	17	16%
有機會發揮創意	0	7	2	3	0	1	0	1	14	15%
成果令人自豪	0	1	2	0	0	1	1	0	5	4%
有表現機會	0	0	0	0	1	1	0	0	2	1%

從此表可看出，有大約 1/3 的同學很享受和同學合作的機會，1/5 的同學則覺得這個活動好玩又有趣，另外有 1/6 的同學則是在揮動彩帶的過程中或是發揮創意方面得到滿足。另將不喜歡之原因列出加以統計，表列如下：

項目	601		602		603		604		小計	
	男生 人數	女生 人數	男生 人數	女生 人數	男生 人數	女生 人數	男生 人數	女生 人數	人 數	百 分 比
很麻煩	1	0	0	0	1	0	3	1	6	5%
彩帶很難耍	0	0	1	1	0	0	0	1	3	3%
原本就不喜歡跳舞	0	0	1	0	0	0	1	0	2	2%
同組有人不合作	0	0	0	0	0	0	2	0	2	2%
很花時間	0	0	0	0	2	0	0	0	2	2%
很累	0	0	0	0	2	0	0	0	2	2%
時間不夠	1	0	0	1	0	0	0	0	2	2%
害羞	0	2	0	0	0	0	0	0	2	2%
原本就不會跳舞	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1%

結果顯示有少數同學覺得很麻煩，6 位同學中有 4 位是男生，另外彩帶很難耍動、不喜歡跳舞、有人不合作、很花時間..等，都是造成學生不喜歡這個活動的原因。

5. 學習單第五題：如果還有機會進行類似的活動，你覺得你會怎麼做，讓自己更進步！

希望學生能將此一學習加以延伸，因此設計此題目，統計如下：

項目	601		602		603		604		小計	
	男生 人數	女生 人數	男生 人數	女生 人數	男生 人數	女生 人數	男生 人數	女生 人數	人 數	百 分 比
出現“合作”或其概念之次數	1	6	3	4	2	3	7	9	35	33%
出現“熟練”、“整齊”或其概念之次數	4	4	5	5	4	4	4	3	33	31%
出現“舞姿”、“舞步”、“隊形”等舞蹈名詞或其概念之次數	5	7	5	2	3	3	3	2	30	28%
出現“要更努力”、“更投入”或其概念之次數	3	4	3	1	4	2	1	2	20	19%
出現“創意”或其概念之次數	0	5	3	6	2	3	1	0	20	18%
出現“大方些”“不要害羞”相關概念之次數	1	4	0	0	0	0	0	0	5	5%
出現時間管理相關概念之次數	1	1	0	0	0	0	1	1	4	4%

結果顯示，有三成的學生對於改進合作關係視為下次改進的重要項目，另外在觀賞影片的時，他們也發現舞蹈的熟練度相當不足，以致與自己想像的畫面有所誤差，所以下次能將熟練度好好的提升；也因為觀賞別人的舞蹈，有三成的學生發覺其實有許多舞步、舞姿、隊形的變化都很有趣，值得作為下次編舞的依據；有兩成學生則是希望能再多多發揮創意。

(八) 照片剪輯

分組討論彩帶舞的揮動方式以及隊形的變化



圖 4-1

共同創作彩帶舞



圖 4-2



圖 4-3



圖 4-4



圖 4-5



圖 4-6

分組展演



圖 4-7



圖 4-8



圖 4-9



圖 4-10



圖 4-11



圖 4-12

### （九）後語

透過親身體驗的學習，是最直接且最親切的學習方式。在觀賞的過程中，學生相當專注，專注的原因來自於藝術的本體。藝術所傳遞的動感深深吸引著學生，這也是藝術最吸引人的地方。

在創作過程中，學生可說是半玩半認真，他們常常舞弄著手中的彩帶，嘴巴斷斷續續的參與討論，有時不小心還會忙著玩自己的彩帶，卻忘了要集體創作，這些看在我的眼裡，非但不會不高興，反而是感到感動，對於這樣的教學內容，學生的學習主動積極，老師要做的只是在旁提醒，在旁協助。

最令人驚喜的還是孩子們的表現。透過觀賞影帶，學生很快就體會到彩帶舞的美麗，所創作出的作品雖不能說是完整成熟，但不論是學科或是學習能力好的、差的，都能愉快且努力的完成自己的作品。展演之後，透過回顧，孩子更明白整個舞蹈所呈現出的畫面與形式，對於未來，有更多的自信與期盼，這也是身為藝術人文教育者所想要給予孩子的。希望未來能利用這樣相當簡單但教學效能良好的教學模式，設計出更多適合孩子的教案，讓孩子活在自信中、快樂裡。

### （十）後續發展

在活動結束後便放寒假了，寒假中驚聞雲門八里練習場被火燒，雲門數十年累積的心血付之一炬，對雲門人而言，傷心的不只是所以的道具、服裝、設備在一夕間化為灰燼，更讓人感傷的是有許多回憶是在那個場域中。為了讓學生體會到藝術之於人，貴在關懷、重在那份貼心與用心，我利用 youtube 上有關雲門此次大火的數段影片，讓學生觀賞並加以討論，在討論之後，學生也製作了祝福信與祝福卡，希望雲門能將悲痛化為力量，繼續將藝術的美、藝術的愛傳遞給每個人。

## 創造性舞蹈教學課程實施的可能性策略

孔淑美

藝術與人文學習領域（Arts and humanity learning field）意指以音樂、表演藝術、視覺藝術等藝術學科作為藝術學習的主要內容，經由藝術陶冶，涵育人文素養的整體領域課程實踐，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。臺灣這十年來的藝術教育趨勢，實踐朝向多元開放的原則，建構地方藝術文化與國際接軌，強調創新文化產業與科技整合，重視養成國民欣賞藝術知能及實踐生活藝術的藝術素養，回歸藝術教育的基本價值，成為臺灣藝術教育的長遠發展扎根之本。（呂燕卿，2008）

在 97 年 5 月完成國民中小學九年一貫課綱微調提及「現今的藝術教育已逐漸脫離技術本位及精緻藝術所主導的教學模式與限制，而邁入以更自主、開放、彈性的全方位藝術學習，而邁入以更自主、開放、彈性的全方位藝術學習」。筆者也奉行本領域開宗明義的基本理念所提「藝術源於生活，也融入生活，生活是一切文化滋長的泉源，因此藝術教育應該提供學生機會探索生活環境中的人事與景物；觀賞與談論環境中各類藝術品、器物及自然景物；運用感官、知覺和情感，辨識藝術的特質，建構意義；訪問藝術工作者；瞭解時代、文化、社會、生活與藝術的關係，提供學生親身參與探究各類藝術的表現技巧，鼓勵他們依據個人經驗及想像，發展創作靈感，再加以推敲和練習，學習創作發表，豐富生活與心靈。」並將此理念作為平日教學核心與方向。

而此次九年一貫藝術與人文學習領域課綱微調將課綱中強調九年一貫藝術與人文學習領域課程內容設計之教材要「繼續性」、「程序性」與「統合性」三者所組織學習經驗原則。程序性與繼續性有密切相關，每一繼起的經驗，固當建立在前一經驗之上，應對同一素材作更廣泛、更深一層的處理；統合性則指課程經驗之橫的聯繫。在「實施要點」的課程設計第二

點修正為課程可依視覺藝術、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。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。回歸到「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」。

更新增列「教材範圍與基本學習內容要項」加以統整成「教材內容四個面向，即表現試探、基本概念、藝術與歷史文化、藝術與生活」，作為課程內容統整方向與檢驗課程目標的落實效標，長期培育可銜接高中藝術階段的學習。就教材內容設計而言，也提示了由簡入繁，由易入難的原則。「表現試探」與「基本概念」雖以分科方式說明，但各項內容仍具有統整性質，而非切割分類；「藝術與歷史文化」與「藝術與生活」則以統整方式為要。(呂燕卿，2008)。茲將「表演藝術」在「教材內容」各階段的具體參考指引彙整如下表：

階段 面向	第一階段	第二階段	第三階段	第四階段	縱向銜接 的學習階梯
表現與試探	<p>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、音樂等的運用，進行遊戲性質的即興創作。</li> </ol>	<p>(一)表演藝術的創作元素</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 聲音與肢體動作在空間、時間、力量等元素的探索。</li> <li>2. 聲音與肢體表達的語彙。</li> <li>3. 即興與創作的方法（呈現具開始、過程與結束的情境，並表現出生活周遭人物的動作與對話）。</li> <li>4. 故事或情境的建構或改編。</li> <li>5. 各種道具應用的表演形式，如：戲偶、面具、器物、布料、玩具等。</li> </ol>	<p>(一)表演藝術的創作元素</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 肢體動作的靜態意象傳達，如：畫面、情境、現象、事件等。</li> <li>2. 肢體動作的動態表達，如：以默劇、聲音、語言等，模仿一段有情節的事件、歷程或故事。</li> <li>3. 各種道具應用的表演形式，如：戲偶、面具、器物、布料、玩具等。</li> </ol>	<p>(一)表演藝術的創作元素</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 表演藝術的創作（有明確情節、主題內容的戲劇、舞蹈、傳播媒體等）。</li> <li>2. 聲音、肢體動作與道具在表演藝術上準確性的表現（人物、職業、心理、情緒、道德、事件、物品、環境等）。</li> <li>3. 傳統與非傳統表演藝術特色的分析、模仿與創新，</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 五官感知想像的創發。</li> <li>2. 聲音、肢體與藝術元素的模仿、探索遊戲→表現表達→動靜意象的傳達。</li> <li>3. 即興：即興與創作的方法、故事情境的建構與想像→有情節的事件、故事及運用某些素材發展成一完整情節→有情節、主題的完整創作。</li> <li>4. 道具應用的表演。</li> </ol>

			<p>4. 即興與創作表演（主題觀念、圖像、動畫、漫畫、聲音、劇場遊戲、肢體律動等素材，發展出一段完整情節的表演）。</p> <p>5. 說故事劇場，如：讀者、故事、室內等劇場形式。</p>	<p>如：傳統舞蹈身段、地方戲曲、民俗曲藝、兒童劇場、歌舞劇、現代戲劇、流行舞蹈等。</p> <p>4. 即興與創作表演（以情境表達、肢體模仿、身體控制、造形呈現等，表演一段完整故事）。</p>	<p>5. 說故事劇場的學習（適合第三階段開始學習）。</p> <p>6. 傳統與非傳統表演學習。（適合第四階段開始學習）。</p>
基本概念	<p>表演藝術的展演</p> <p>1. 即興的戲劇或舞蹈組合展現。</p> <p>2. 角色扮演與情境模擬，如：以圖書、童謠、故事等為題材。</p> <p>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）。</p> <p>4. 表演活動的安全守則，如：人員、動作、空間、道具、設備的安全。</p>	<p>(二) 表演藝術的展演</p> <p>1. 一段完整情境的表演（運用何人、何事、何地的元素及開始、過程與結束的結構）。</p> <p>2. 一段具變化性的連貫動作組合（空間、時間、力量等的變化）。</p> <p>3. 故事表演（以人物扮演或投射性扮演，如：光影、戲偶、面具、器物、玩具、布料等）。</p>	<p>(二) 表演藝術的展演</p> <p>1. 媒體製作與表演的基本概念，如：電視、電影、廣播、多媒體等。</p> <p>2. 表演藝術作品描述與分析的術語應用。</p> <p>3. 劇場藝術與其他藝術間的關係，如：音樂、美術、建築、文學等統整創作。</p>	<p>(二) 表演藝術的展演</p> <p>1. 表演藝術的排練與展演（以集體創作的方式，製作有計畫的小型舞台展演）。</p> <p>2. 表演藝術的編導與劇場技術的應用。</p> <p>3. 劇場藝術與其他藝術間的連結與應用，如：戲劇、舞蹈、音樂、美術、建築、雕塑、文學等統整展演。</p> <p>4. 媒體製作與表演藝術的應用，如：多媒體、錄影、攝影、電腦設備、科技、語音錄製、網路傳輸等。</p>	<p>基本概念之是透過與「表現與試探的學習」緊密結合，以達「繼續性」、「程序性」、「銜接性」的概念學習依序為：</p> <p>1. 在表達展現：個人即興→兩人以上的團體合作，從即興、角色扮演、情境模擬與故事表演→一段完整的情境、一段變化性的組合→有計畫的集體創作、編導與劇場應用。</p> <p>2. 媒體製作：從概念介紹→作品描述、分析術語→應用</p> <p>3. 劇場藝術：先談與其他藝術的關係、統整→連結與應用。</p> <p>4. 安全守則的指導：在第一階段即要學習到的基本概念與欣賞能力。</p>

<p>補充說明</p>	<p>「表現試探」與「基本概念」雖以分科方式說明，但各項內容仍具有統整性質，而非切割分類。</p>				
<p>藝術與歷史文化</p>	<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、舞蹈的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>	<p>(三) 表演藝術的歷史與文化</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 表演藝術演出的特質與美感的分辨與欣賞，如：兒童劇場、默劇、偶戲、影戲、土風舞、民族舞等。</li> <li>2. 國內表演藝術的重要人物與團體介紹，如：劇團、舞團、影視、薪傳獎等得獎者。</li> </ol>	<p>(三) 表演藝術的歷史與文化</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 歷史上重要的表演藝術類型簡介。</li> <li>2. 國內、外表演藝術的重要人物、團體與獎項介紹。</li> <li>3. 表演藝術與多元文化的關係，如：祭典、儀式、宗教、傳說、故事、神話等。</li> </ol>	<p>(三) 表演藝術的歷史與文化</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 各類表演藝術的賞析，如：兒童劇、掌中劇、京劇、話劇、歌舞劇、默劇、歌仔戲、臺灣民俗藝陣、原住民舞蹈、中國古典舞、民俗舞、世界民俗舞蹈、芭蕾舞、現代舞、舞蹈劇場等。</li> <li>2. 臺灣表演藝術簡史。</li> <li>3. 代表性的東、西方表演藝術團體、人物、作品等介紹。</li> <li>4. 表演藝術與多元文化的分析。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 表演藝術類型：從特質與美感分辨、欣賞→各類型簡介→賞析</li> <li>2. 歷史文化：從瞭解藝術與在地文化的關係→多元文化影響的體認→分析層面</li> <li>3. 重要藝術人物與團體 (1) 從空間來談：從在地社區、家鄉→國內→國外。(2) 從時間流來談：古代→現代→後現代。</li> <li>4. 臺灣表演藝術簡史。</li> </ol>
<p>藝術與生活</p>	<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. 人物裝扮與情境布置的應用 (運用生活中人、事、地、物等常見的素材)。</li> </ol>	<p>(四) 表演藝術與生活</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 表演藝術活動的規劃，分享自己與他人的想法與創意。</li> <li>2. 社區表演活動的實際參與，瞭解社區相關藝文活動的特質。</li> <li>3. 生活周遭的表演藝術活動相關資料蒐集與應用。</li> <li>4. 表演藝術學習的成果與經驗，在實際生活中的實踐。</li> </ol>	<p>(四) 表演藝術與生活</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 表演形式與生活相關議題的連結，如：環境、性別、人權等。</li> <li>2. 表演藝術的創作與生活美感經驗的關連性，如：服飾、裝扮、飲食、生活空間布置等。</li> <li>3. 劇場規範，如：守時、自制、專注、尊重、評論等。</li> </ol>	<p>(四) 表演藝術與生活</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 劇場的社會功能與工作的專業職掌。</li> <li>2. 表演藝術創作與生活美感經驗的分析與分享。</li> <li>3. 劇場實務規範，如：設備的使用、操作的安全、環境的維護等。</li> <li>4. 表演藝術資源的運用，如：社區、學校、政府機構、演藝團體等。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 蒐集到生活佈置：美的事物→生活周遭活動蒐集與應用→藝術資源的搜集→藝術資源的應用。</li> <li>2. 與生活美感經驗：從色彩、款式看生活用品、從自然界聲音體驗，表達自我→食衣住行的布置→美感經驗分析與分享。</li> </ol>

	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。 5. 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。 6. 樂意將自己的作品介紹給同學、朋友、家人。		4. 表演藝術資源蒐集，如：網路、資料中心、圖書館、報章、雜誌等。		3. 分享：作品→想法與創意→美感經驗的分析與分享。 4. 生活實踐：人物裝扮與情境布置的應用→社區實際參與、學習成果實踐生活中→與生活議題做連結。 5. 劇場實踐：劇場規範的學習→劇場實物規範的操作與維護等。
補充說明	「藝術與歷史文化」與「藝術與生活」則以統整方式為要				

「九年一貫課程」教改浪潮推動的十年間，與現場教師訪談對話與教室觀察中深感於藝術與人文學習領域任課教師專業、自信心不足與學校配課等行政規劃等教學現場困境，有 3/4 的學校藝術與人文學習領域全由級任老師任課；其中又有 2/3 的教師表示由於非具藝文專長（尤其是表演藝術部分感覺吃力）。又見一般非專長教師使用出版社之教科書與基本教材教具（掛圖、CD…等）的比例非常高。因此，探究簡要可行，充分運用隨手可得的教材教具分析成適切的素材，結合此次課綱內所增列的「教材內容」做螺旋式課程設計，並善為應用的創造性教學方式，協助非藝文專長之任課教師亦能輕易入門，結合個人教學風格，逐步建立教學自信與提升學生知美、愛美、喜美、用美的藝文能力。

## 一、創造性舞蹈教學理論與可行的思考策略

「創造性舞蹈」翻譯自英文的 Creative Dance，舉凡經由學習者以身體回應週遭的環境刺激，包括音樂、聲音、節奏之聽覺刺激，動植物仿擬，圖像視覺刺激，物品的操弄等等，因而被激發能夠自由自在地舞動，都可以屬於「創造性舞蹈」。此舞蹈是以學生為中心，視

每一學習者為一獨立的個體，鼓勵學生勇於嘗試，不僅呈現個別化，且能促進群己關係的舞蹈形式，不強調舞蹈專業技巧的訓練與呈現，所重視的是舞蹈經驗的探索。而創造不是漫無目的的拼湊、雜亂無章的為所欲為，創造意味著知識的消化、處理及運用，牽涉到個人選擇、篩選及組織重整的能力（Russell,1975; 張中媛,1996），因此從事「創造性舞蹈」的教師必須善加設計課程，經由引導的過程，幫助學生藉由舞蹈培養創造力，使他們能自發性的創造舞蹈動作語彙，享受身體探索舞蹈元素的樂趣，更瞭解身體潛能與舞蹈藝術之美，進而使自己身心靈更和諧，並與他人產生良好互動的群己關係。

### （一）創造性舞蹈的教學理論

從舞蹈是一知識體的角度觀之，它涵蓋了身體的知識與技能，人類創造舞蹈、表演舞蹈之歷史發展與演變，以及人類對舞蹈的不同回應和思考的傳承與累積，故就舞蹈教學內容而言已經是整合的。若從學習者的角度來看，舞蹈不僅喚醒個人的身體動覺，還刺激視覺和聽覺的敏銳度，提昇美感經驗層次，培養觀察、模仿、想像、創造、溝通、表達、解決問題等各種能力，進而促使每個人更瞭解自我，並與他人、他物產生和諧互動的關係，達到自我潛能的發揮與實現，故就學習能力而言亦是多重統整的（張中媛，1999）。

「創造性舞蹈」結合個人生活經驗的一種展現，是讓學生以自發性的動作來創作，其所要掌握的要素，是以舞蹈為主：包括肢體、空間、時間、勁力、關係與形式。這些要素都與自己、他人的互動有密切之關係（張中媛，2002，頁 527）。

### （二）創造性舞蹈的教學策略：

#### 1. 舞蹈元素與創造性舞蹈的運用

舞蹈教育之父拉邦（Rudolf von Laban，1879-1958）在其重要的著作「現代教育性舞蹈」（Modern educational dance，1988）中提出，對幼兒及兒童階段的舞蹈學習者，適用的舞蹈元素有空間（space）、時間（time）和力道（weight），並強調運用其全身之身體部位與三種元素之對比性的學習。

而美國舞蹈教育學者茱意絲（Mary Joyce）於「教導兒童創造性舞蹈的第一步」（First steps in teaching creative dance to children，1994）一書中，亦將力道包含在力量（force）之中，並列表介紹舞蹈元素。

劉淑英認為該表內容十分適合作為創造性舞蹈課程學習與計畫之依據，乃據以綜合拉邦（Laban，1988）、紐拉芙（Newlove，1993）、莎莉文（Sullivan，1996）所論，重新整理，以讓學習者更清楚舞蹈元素（表一），並希望學習者藉由舞蹈元素，讓自己更了解哪個身體部位在移動、向何處移動、何時移動，以及如何移動與運用。

空間 Space	形狀（Shape）	肢體在空間中的造形
	層次（Level）	高、中、低
	方向（Direction）	向前、向後、向旁、向上、向下、向對角斜線
	尺寸（Size）	大、小
	位置（Place）	原地、穿越空間
	焦點（Focus）	目光的方向
時間 Time	軌跡（Pathway）	曲、直、閃電形、對稱、不對稱
	節奏（Rhythm）	拍子、重拍、節奏模式
	速度（Tempo）	快、慢
	時間性（Timing）	長、短
力量 Force	句型（Pattern）	舞句組合、重複性、對稱性
	力道（Weight）	輕、重、均衡
	力度（Strength）	緊、鬆
	力流（Flow）	自由流暢（Free flow）、受阻不暢（Bound flow）
	動力（Dynamic）	瞬間、漸進

略舉一些例子說明其具體的運用：

(1)空間元素：

- ①造形：「形狀」在舞蹈課程中是最被普遍運用的，我們可以用身體來寫字，字體豐富的造形提供個人、分組或團體進行不同的「形狀」組合。我寫你猜的遊戲，不只讓兒童對字體的造形有所明瞭，更對其他字型產生認識的興趣。我們也可以把身體當作黏土，兩人一組互相雕塑造形。我們亦可以從常玩的「123 木頭人」遊戲中去延伸成機器人、超人、睡美人等造形。
- ②層次：「層次」中的高、中、低在視覺上具有空間均衡、飽滿的美學功能，而在肢體上自然會運用不同的身體造形來完成這種視覺效果。可以將牆面當作一張畫布，讓三位學生在身體不重疊的情況下完成低中高的畫面，相信學生會有

很多出奇不意的造形出現。

③尺寸：「尺寸」中的大小概念，可以用吹氣球的遊戲來體驗。

(2)時間元素：

①節奏：「時間」中的拍子最常見的有 3/4 拍，2/4 拍，4/4 拍，我們可以配合拍子的長短，兩人一組互相用相同或不同的身體部位碰觸，既可體驗節拍，又可產生有趣的動作組合。

②速度：「速度」有快、慢之分，可以讓兒童模仿太空人在月球漫步，或是學電視螢幕中快轉的動作。

(3)力量元素：

動力：「動力」的使用有漸進和瞬間兩種，可以讓兒童用身體模擬微風、強風、颱風，由此體驗從輕柔變成強勁以至狂亂的漸進動力，或模仿龍捲風之瞬間急速爆發的動力。

「創作性舞蹈」、「創造性律動」。它是種基於自然律動的藝術形式而非我們一般所見如芭蕾舞或是踢踏舞的特定形式律動。

跳舞就是欲去探索感官知覺的新世界。對於舞動的知覺可能是由動覺感官所促成的而且它來自於關節或肌肉的神經末梢。這感官可告訴我們身體正在做什麼，通常和視覺感官一同運作，甚至當我們閉上眼睛時，它也同樣在運作。如果我們要以身體來精通技巧時，某種程度的感官知覺是很重要的。它發展地越好，那麼更複雜的動作技巧我們就可能學會且呈現出來。若這感官知覺是敏銳的，甚至讓我們在看其他人做的時候，能去感覺移動。我們可以確實地感覺到一位擔憂朋友的緊繃或者是當我們觀看籃球員在到達籃板下時，我們身上的伸展（長）。

所以我們在這裡所指的舞蹈，並不只是身體動作而是對於動作的內在覺知。然而舞蹈作為藝術並不是只與身體有關而與心靈也有關係，是其本身的另一個層面。但這並不是說舞蹈總是在表達你的感覺而已，是說它超出於身體動作知覺的練習而已。國小學童曾告訴我舞蹈與其他律動不同之處是在於舞蹈是具有魔力的、不可思議的。這樣的描述對於兒童一直都是相當有意義的而我經常使用它，這不只是神奇的技巧而已而是種存在的神奇狀態。我們魅力 / 魔力（magic）來自於我們內心深處且我們每個人都擁有，我們可使用這樣的魔力將動作轉變為舞蹈。

## 2. 創造性舞蹈的評量重點

張中媛（2002）就舞蹈的屬性而言創作性舞蹈評量七要點的參考包括：

- ① 身體基本能力：此包括身體先天的條件及後天努力學習的結果，如柔軟度、彈性、肌耐力、敏捷性和協調性等。
- ② 身體感知能力：涵蓋身體觀、身體對空間的知覺、身體的韻律節奏感，身體動作力度的掌握和身體動作的流暢性等。
- ③ 身體創造能力：是特指能透過身體，創造出許多的動作語彙，並且能經由動作表達思想與情感的能力，展現肢體美和個性美。
- ④ 回應能力：此包括個人接收訊息和接受刺激以後，能以肢體、口語、書寫或其他方式表達與回應的能力，是觀察、描述、分析、判斷等能力之綜合表現。
- ⑤ 審美能力：能夠了解舞蹈本質、舞蹈相關知識、舞蹈在不同文化的發展面貌，以及舞蹈藝術的價值。
- ⑥ 積極參與態度：學習者能勇於嘗試、接受挑戰、熱烈參與課程活動的精神與主動學習之態度。
- ⑦ 社會化行為：使學習者能養成良好習慣，遵守秩序、規定，掌握情感抒發，學會自制，並與他人配合共同合作，欣賞他人的優點，自重亦尊重他人。

從上述之創作性舞蹈教學的評量原則可知：評量須以多元評量的方式來進行。除了技巧表現之外，學生有意願表現、能與同儕建立和諧的關係、彼此共同合作等，都是評量的重點，也是教師教學時需掌握的面向。

## 3. 教學策略所要考慮的因素

教師在實施教學時，為引導學生對肢體的創意運用，建議在教學內容選擇時可參考以下方向，循序漸進，由易而難，由簡而繁的設計與運用：

- ① 環境互動（流動、步法…）與軌跡（直線、曲線、閃電形…）、空間運用
- ② 個人（動作、時間、組合）動作的創意。創意發想的根源為元素、文字、圖、歌曲、樂曲、生活環境與經驗。具體的作法為從現有教材出發，以藝術元素連結手法，先具體再意象。
- ③ 群的設計（對稱、對比、互動）

④分享能力的建構

包括學生上臺分享的方式、出將入相的完整架構和從繪本出發，結合生活經驗，形塑獨特的「肢體語彙」。

4. 可行的教學策略模式：

任何課程都需要設計、建構與規劃，而教育者必須能夠隨著時代的演進，不斷思考如何調整、改進並創造新的課程、新的教材與教學模式…等。

(1)創造性舞蹈課程設計，其整體理念包含：

- ①了解「舞蹈元素的概念」；認識身體、身體動作的可能性；認識自己與他人的關係；與外在環境的互動，進而調適自我、實現自我。
- ②以學習者先備經驗為考量，以漸進方式增加舞蹈元素探索的廣度與深度，提供多樣的探索方式來刺激學習者能進入思考與想像的情境；連結生活與其他學習經驗，轉化於動作中。
- ③課程設計強調探索過程的學習，以促進學習者在身體、智力、情感和社會文化各方面的發展，以達「身心靈的全面關照」。

(2)課程設計的原則：

- ①了解教學對象，以學生為中心。
- ②符合教育宗旨，參照能力指標。
- ③指導舞蹈元素時，要由簡入繁的規畫與設計。
- ④兼具教育性、藝術性與社會性。

(3)課程編寫與教學設計的思考方向：

為了讓現場教師對於教學策略的運用清楚辨識，筆者試將民間出版社的教材分析成獨立的小單位可茲引發創意的素材，作為課程編寫與教學設計的思考方向，共歸類為七個策略（分別用 A、B、C、D、E、F、G 代編），以對應於教學設計之教學流程中，提示教師準確掌握策略方針與課綱新編列的學習內容階段學習發展，茲將各項策略分敘如下：

①從創作模仿中，強化身體操弄與探索的可能性（A 策略）

創造性舞蹈可以從模仿、即興入門開始，透過教師的指導語引導，啟發學生學習探索肢體動作的可能性，自在的運用想像力及創造力，以達自我實

現的目的。而藝術與人文學習領域的音樂律動或創造性肢體探索與舞蹈，皆須提供學生充分的時間去嘗試、練習與鼓勵下從事創作與模仿的學習。

### ②純從動作要素探索動作之思考（B 策略）

讓學習者藉由身體有意識地覺知到身體什麼部位在動？在哪裡動？多大空間？何種方式移動？動作的速度、強度如何？與同伴的「關係」如何運作？如此不僅使學習者從動作的探索中認識舞蹈動作要素，動作與思想融合，同時也強化了他們的感知與表達能力。例：「形體」、「造形」、「空間」、「大小」、「速度」、「軌跡」、「力度」、「聲音」、「呼吸」…等。從「身體動作」開始，慢慢加入「空間」，再加入「時間」的概念等。或主題動作 + 單一創意動作（形體或造形）熟煉之。

當老師純從動作要素探索思考時，建議從要素的對比性出發。例如：空間要素中的前與後、高與低、寬與窄、大與小、上與下、對稱與不對稱；時間要素中的動與靜、快與慢、長與短；力量要素中的輕與重、鬆與緊、硬與軟、強與弱；在關係要素中，對立與和諧、親密與疏離、獨與群、互動與冷漠…等。

### ③從語文轉化動作之思考（C 策略）

Hanna（2001）曾將舞蹈與語言的關係作對照、分析及辨證，說明舞蹈本身就是一種可溝通的語言，透過肢體動作、手勢，往往能夠產生比語言表達更直接有效的結果。除了可從字面意義或情節脈絡發展中，轉化成動作語彙來發展與詮釋，形成動作劇型態。這種結合語文和身體動作經驗，亦即透過「體驗」所產生的功效，一方面增長了對語文的認知和敏感，強化了語文智能的全方位學習，另一方面也豐富了身體動作的文學性。也就是說本策略就是以身體動作為中心，將聲音、意義、文字、意境、情節融會於中。

### ④從意象引導動作之思考（D 策略）

意象在此是指心智視覺化的複演，包含各種感官經驗視覺再現的意象。當以意象引導時，又可分為直接出示實務或圖像，讓學習者視物所得之意象；藉口語指示讓學習者從既有經驗聯想而間接產生的意象；以及可能是學習者欠缺實際經驗但憑靠自己過往經驗的認知為基礎，進一步想像創造的意象。舉凡自然界的生態、動植物、食衣住行…等，人類所經驗的事物，皆可

成為意象來引導學習者產生、創造動作的型態與移動的方式。

⑤從互動關係上思考（E 策略）

以「生命教育」為核心，以「人與自己」、「人與環境」與「人與社會」三面向為思考，可運用角色扮演、情境描繪、群體與個別…等，學習一致、重覆、對比、對稱、時間差、…等等的藝術元素。

⑥從連結其他其他課程之思考（F 策略）

創造性舞蹈除了前述與語文有相當密切關係外，與「體育」的肢體探索與操練；舞蹈美感又與「數學領域」談論的「黃金比例」等；與「社會領域」的文化層面；與「自然」萬物生命的起源、生命歷程、生與滅亡；與「環境教育」、「性別教育」、「多元文化教育」等，都可以透過欣賞、討論、實作、省思…等教學策略，做深入的學習與探索。在在突顯出肢體的語彙即是故事、即是歷史與生命。

⑦其他結合聲音、呼吸、心靈的思考…等（G 策略）

這裡所謂的聲音，包括自然界的風、雨、雷和鳥獸動物所發出的任何聲響；人的哭、笑、咳嗽、嘆息、歌唱、呼吸的聲音；音樂的各種樂器、樂音等。聲音具有長短、大小、節奏、輕重、強弱、高低、音色、音質等特點，這些特點與動作探索要素有許多不謀而合之處，因此舞蹈和音樂是密不可分的搭配。其他如：紓壓的動作、聲音、呼吸、靜止…等，皆是肢體最最自然反應的動作與情緒呈現。

- (4)創作性舞蹈教學步驟必須包含開始、過程、結果 3 部分，筆者認為適合採用分段教學法，先進行即興練習相關內容，如舞蹈元素探索…，在組合成段（即舞句），再設計段與段之間的銜接，完成較完整的創意舞句（或舞劇）。

## 二、創造性舞蹈在高年級藝術與人文領域課程之教學實施

首先依據編選教材之內容進行分析，茲將現行教科書的素材提列出特色再據以分析出可行的教學策略建議：

1. 教科書之素材分析與可行策略建議：

表格內的符號說明：

- 目標主軸一、二、三：主軸一表示「探索與表現」、主軸二表示「審美與理解」、主軸三表示「實踐與應用」
- 教材內容類別1、2、3、4：1表示「表現試探」2表示「基本概念」3表示「藝術與歷史文化」4表示「藝術與生活」
- 素材呈現形式：音樂（意指節奏型、歌曲…）、視覺（背景插圖、照片、畫作…）  
CD教材

康軒版 97 三上 (C)

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標主軸	教材內容類別	素材呈現形式	教學策略 ABCDEFG	切入與引申
一、一起玩遊戲	同學同樂 P8 ~ 13	主軸一、三	1.2.4	插圖 照片	A.D.E.F	接觸（人、物） 個人與群體
	線條大探索 P18 ~ 24	主軸一、二、三	1.2.3.4	照片 圖片	A.B.D.E	線條軌跡（身體動作、空間移動…） 工具運動方式
二、今天心情好不好	不一樣的心情 P33	主軸一、三	1.2.4	照片	A.D.E.	喜怒哀樂一場戲
	不一樣的心情 P34. 36 ~ 37	主軸一、三	1.2.4	歌曲 插圖	A.B.C.D. E.G	歌曲～森林裡的小鳥歌詞的創作～表現歡悅、緊張、害羞等情趣
	創意舞蹈 P40 ~ 41	主軸一、二、三	1.2.3.4	歌曲 插圖	A.B.D.E. G	歌曲～杜鵑圓舞曲 自然界之節奏（動物聲、風聲、運動中的韻律美…）
	發現色彩 P42 ~ 49	主軸一、二、三	1.2.3.4	照片	A.B.D.E	肢體的冷暖情緒 肢體對色彩彩度的反應與心情

三、用心聽一聽	聲音的探索 P58 ~ 59	主軸 一、二	1.2.3	照片	A.B.D.E.G	聽聲音，操弄身體音響 聲音的感受反應
	聲音的探索 P60	主軸 一、二	1.2.3	歌曲	A.B.C.D. E.G	歌曲~小風鈴 文字編創具象物，創意動作的韻律
	聲音的探索 P66 ~ 67 P70 ~ 72	主軸 一、二、三	1.2. 3.4	歌曲 照片	A.B.C.D. E.G	歌曲~小陀螺 文字編創具象物，創意動作的韻律
	聲音裡的故事 P74 ~ 77	主軸 一、三	1.2.4	照片 插圖	A.B.D.E	連續肢體動作的故事
四、運動會	歡呼的場面 P82.84. 488 ~ 89	主軸 一、三	1.2.4	歌曲 插圖	A.B.D.E. G	歌曲~加油歌、啦啦隊之歌 身體樂器、跳動與擺盪 個人與群體
	我是運動員 P90 ~ 95	主軸 一、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D.E.G	默劇~肢體競技場遐想 肢體語彙（力量、柔軟、協調…）

康軒版 97 三下 (C)

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標主軸	教材內容類別	素材呈現形式	教學策略 ABCDEFG	切入與引申
一、學校的一天	我們的活動 P10 ~ 13	主軸 一、三	1.2.4	插圖 照片	A.B.D.E G	愛的接觸（人、物） 自我探索 個人與群體
	校園生活印象 P16 ~ 17	主軸 一、二、三	1.2. 3.4	照片 圖片	C.D.E.F. G	校園生活中的故事製作成圖畫書 共作短文再運用身體動作、空間移動表現

二、樹	形形色色的樹 P24 ~ 25	主軸 一、二、	1.2.4	照片 圖畫	A.B.C.D. E.G	樹的故事（融入喜怒哀樂） 的分享造形與關係的活動
	假如我是一棵樹 P30 ~ 31	主軸 一、三	1.2.4	照片	D.E.	造形與關係的活動裝扮活動
	假如我是一棵樹 P32	主軸 一、三	1.2.4	歌曲	A.B.D.E. F.G	歌曲～風之舞 自然界之節奏（水聲、風聲、 運動中的韻律美…）
三、動物嘉年華	動物狂歡節 P48 ~ 49	主軸 一、二	1.2.3	歌曲 插圖	A.B.D.E. G	樂曲～動物狂歡節、獅子進行曲 聽聲音，操弄身體音響 聲音的感受反應
	動物狂歡節 P56 ~ 69	主軸 一、三	1.2.4	照片 插圖	A.B.C.D. E	圖片意象 身體創意可能性 文字編創具象物，創意動作的 韻律
四、反覆之美	數大就是美 P74 ~ 75	主軸 一、三	1.2.4	照片	B.D.E.G	個人與群體 諧和與衝突
	高高低低、反反覆覆 P86 ~ 87	主軸 一、三	1.2.4	歌曲	A.B.C.D. E.F.G	歌曲～捕魚歌 肢體語彙（重覆、時間差、 協調…）
	大家一起來 P88 ~ 89	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.B.D.E	肢體語彙（重覆、時間差、 協調…）

康軒版 97 四上 (C)

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標主軸	教材內容類別	素材呈現形式	教學策略 ABCDEFG	切入與引申
一、公園	公園裡的活動 P12 ~ 13	主軸 一、三	1.2.4	背景插圖	A.B.D.E	運動軌跡 (人、物)
	公園裡的活動 P14 ~ 15	主軸 一、三	1.2.4	背景插圖	A.B.D.E	生活動作 (油漆、修剪花木...) 工具運動方式
二、節奏之美	暖身~波動 P34 ~ 35	主軸 一、二、三	1.2. 3.4	背景插圖	A.B.C.D. E.F.G	大自然的波動 (風、水、雲、火..)
	音樂的節奏 P36	主軸 一、三	1.2.4	歌曲	A.B.D.E	歌曲~來跳舞
	舞蹈的節奏 P44 ~ 45	主軸 一、三	1.2.4	背景插圖 樂曲	A.B.D.E.G	樂曲~嘉禾舞曲 生活中之節奏 (水滴、漩渦、火車聲、運動中的韻律美...) 重覆、卡農之時間差
三、傳說中的故事	射日的故事 P56 ~ 57	主軸 一、二	1.2.3	背景插圖	A.D.E.G	F 多元文化教育~原住民的生活與習俗 G 聲音的創意
	射日的故事 P58 ~ 59	主軸 一、二、三	1.2. 3.4	歌曲 照片	A.B.D.E	歌曲~懷念歌 F 族群技藝與習俗
	壺生和蛇生的故事 P66 ~ 67	主軸 一、二、三	1.2. 3.4	歌曲	A.B.D.E.F .G	歌曲~歡樂舞 F 多元文化的介紹與連結
	壺生和蛇生的故事 P68 ~ 69	主軸 一、二	1.2.3	照片	A.B.D.E	身體共同的律動與生活的聯結 F 多元文化的介紹與連結

	大地 守護神 P74 ~ 77	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	D.E.F	器物圖騰之美 軌跡移動
四、 面具 大遊行	民間的 面具 藝術 P86 ~ 87	主軸二	3	照片	A.B.D.E. F.G	面具舞 藝陣陣式
	面具 P94 ~ 95	主軸 一、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D.E	默劇 肢體語彙（喜、怒、哀、樂 …）

康軒版 97 四下 (C)

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標 主軸	教材內 容類別	素材呈 現形式	教學 策略 ABCDEF G	切入與引申
一、 光影 魔術師	生活裡 的光 P8	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D.E. F.G	燈籠、蠟燭、營火活動之舞 動欣賞與學習 光的軌跡（對人、對物…）
	我是 奇影俠 P22 ~ 27	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D.E. F	生活動作（投影、鏡子、影 子…） 劇場設計（影子與遠近距離 的關係）
二、 小水 滴的 旅行	水滴 與小溪 P32.36	主軸 一、三	1.2.4	歌曲	A.B.C.D. E.F.G	歌曲～水滴與小溪、河水 大自然的波動 （風、水、雲、火..）
	幫助 小水滴 P46 ~ 48	主軸 一、三	1.2.4	插圖 照片	A.B.C.D. E.F	社區環境的描述與共作小品文 水世界的省思 環境教育的融入

三、 奇妙的聯想	像什麼 做什麼 P52 ~ 57	主軸 一、二	1.2.3	照片	A.B.D.E.F.	週遭萬物的模仿秀 物與我 關係的聯想與再創
	生活中的臉 P60 ~ 61	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.B.D.E. F.G	裝置藝術 環境的美化
四、 我做了一個夢	繽紛的夢 P76 ~ 77	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	插圖 樂曲	A.B.C.D. E.F.G	樂曲~洋娃娃之夢 肢體探索~玩具遐想曲、公主之浪漫夢境
	奇幻夢境 P80 ~ 87	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片 插圖	A.B.C.D. E.F.G	夢境的描述~肢體語彙(喜、怒、哀、樂...) 探索夢的故事

康軒版 97 五上 (C)

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標 主軸	教材內容類別	素材呈現形式	教學策略 ABCDEF G	切入與引申
一、 星光燦爛	星座， 變！變！ 變！ P16 ~ 17	主軸 一、三	1.2.4	圖片	A.D.E	運動軌跡(點、線、面之移動)
	星座， 變！變！ 變！ P18 ~ 19	主軸 一、三	1.2.4	插圖	A.B.D.E	空間造形(情境營造、星座故事...) 人與造形之關係
二、 勞動中的人	勞動 群像 P31 ~ 33	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	畫作	C.D.E.G	生活故事~礦工、農忙之餘、市場...
	勞動 群像 P35	主軸 一、三	1.2.4	圖片	B.D.E.F	職業你我他
	勞動 群像 P38 ~ 39	主軸 一、三	1.2.4	背景 插圖 歌曲	A.B.C.D. E.G	歌曲~上山採茶 生活舞蹈

三、 城鄉小調	坐火車 遊臺灣 P50	主軸一	1.2	歌曲	A.B.D.E	歌曲～快樂的向前走 想像接觸～身體的臺灣地圖
	坐火車 遊臺灣 P53	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	歌曲	A.B.D.E	歌曲～搖嬰仔歌 生命生長故事
四、 廟會	歡鑼 喜鼓 迎廟會 P80～81	主軸 一、二	1.2.3	歌曲 照片	A.B.D.E.F	歌曲～廟會 藝陣陣式
	搖頭 擺尾 舞獅陣 P86～87	主軸 一、二	1.2.3	照片	A.B.D.E.F	民間陣頭藝術 動物舞蹈（蚌殼、鬥牛、舞獅…）

康軒版 97 五下 (C)

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標 主軸	教材內 容類別	素材呈 現形式	教學 策略 ABCDEFG	切入與引申
一、 掌中天地	尪仔 你我他 P8～9	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.B.C.D. E.F	偶世界之介紹與實作 人偶運動軌跡（人、物）
	逗陣 來做戲 P24～25	主軸 一、三	1.2.4	照片	C.D.E.F.G	共作劇本，試演出 偶戲運動方式
二、 環境中的藝術	空間裡 的音樂 P28～31	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	樂曲	A.B.C.D. E.G	樂曲～波斯市場肢體的感受與 舞動 大自然的波動（風、水、雲、 火…） 波斯市場的一角（人物描寫）
	環境 vs. 藝術 P36～41	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.B.C.D. E.F	人體裝置藝術 人體馬戲團的介紹與欣賞

	環境 vs. 藝術 P44 ~ 49	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.B.C.D.E. F.G	街頭藝人的描寫與欣賞 道具化的人體藝術
三、 五月的心情	甜蜜的音符 P58	主軸 一、三	1.2.4	歌曲	A.B.D.E. F.G	歌曲~陽光和小雨雙人互動之舞 收縮與擴散
四、 我們的故事	音樂裡的故事 P74	主軸二	3	樂曲	A.B.C.D. E.F	樂曲~彼得與狼 樂曲故事編創 舞劇的嘗試
	編個故事真有趣 P80 ~ 84	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.B.C.D. E.F	圖畫故事書 默劇 肢體連環畫(…)
	千變萬化演故事 P94 ~ 95	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.C.D.E. F.G	說唱藝術 演說藝術介紹 藝術表達創意

康軒版 97 六上 (C)

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標主軸	教材內容類別	素材呈現形式	教學策略 ABCDEF G	切入與引申
一、 海洋家園	悠游水世界 P34 ~ 35	主軸 一、三	1.2.4	背景插圖	A.B.C.D. E.F.G	運動步伐與軌跡(點、線、面之移動) 異想的水中世界
	大海的歌唱 P42	主軸 一、二、三	1.2. 3.4	歌曲插圖	A.B.D.E.F	譜例~銀波 自然寫景(情境營造、海洋故事…) 人與自然之關係

	海洋 大冒險 P44	主軸一	1.2	背景 插圖	A.B.C.D. E.F.G	風中奇緣想像篇 群舞變化
二、 福爾摩沙之美	開拓 新樂土 P54 ~ 59	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	劇照	A.B.D.E. F.G	劇照～薪傳 道具舞蹈（紗巾、彩帶、紙棒…）
三、 打開藝術百寶箱	聚光燈 下的 戲劇 P91	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D.E	化粧舞劇 伸縮人（伸展、收縮）
	聚光燈 下的 戲劇 P92 ~ 93	主軸 一、 二、三	1.2.3	照片	A.B.D.E	誇張效果（聲音、動作、表情與化妝…） 光與影的舞句創意

康軒版 97 六下

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標 主軸	教材內容 類別	素材呈現形式	教學 策略 ABCDEF G	切入與引申
一、 花花世界	花花 世界 P6 ~ 7	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.B.C.D. E.F.G	花造形 插花的空間藝術 庭園藝術肢體化
	花之 物語 P17	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	歌曲	A.B.D. E.F.	歌曲～桔梗花 日本舞蹈的介紹與學習
	花之 頌讚 P18 ~ 21	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	歌曲 照片	A.B.D. E.G	樂曲～花之圓舞曲 歌曲～野玫瑰 芭蕾舞劇的介紹

	花之饗宴 P24 ~ 27	主軸 一、三	1.2.4	照片	C.D.F	化妝設計 多元族群的身體彩繪～紋身、紋面…
二、藝術交流	有朋自遠方來 P40 ~ 47	主軸 一、二、三	1.2.3.4	照片	C.F	表演藝術之介紹與欣賞道具與人
三、珍重再見	美麗的印記 P62	主軸 一、三	1.2.4	文字 意象	C.D.E	生活故事大會串 你我他的關係

翰林版 97 三上 (96.8)

製表：孔淑美

單元	素材名稱 頁數	目標 主軸	教材內容 類別	素材呈現形式	教學策略 ABCDEF G	切入與引申
壹、我的玩樂世界	我的玩具 P6 ~ 9	主軸 一、三	1.2.4	背景 插圖	A.B.D.E	我的玩具王國 玩具王國中的我 扮家家酒 (家庭教育、性別教育)
	玩具兵 愛樂團 P22	主軸 一、二、三	1.2.3.4	歌曲 插圖	A.B.D.E	歌曲～玩具交響曲 玩具兵之間的關係
貳、大自然奇遇記	熱鬧的環境 P34	主軸 一、三	1.2.4	插圖	A.D.E.	週遭人、事、物的模擬 社區故事之編演
	夢幻校園 P46 ~ 49	主軸 一、二、三	1.2.3.4	插圖 照片	A.B.D.E	肢體創意 (校園一草一木、教室的裝置藝術) 空間與我的關係

參、快樂總動員	快樂的身體節奏 P52 ~ 53	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.B.D.EG	身體節奏與隊形的創意展演
	我們都是 一家親 P64	主軸 一、三	1.2.4	歌曲	A.B.C.D. E.F.G	歌曲~家

翰林版 97 三下 (97.2)

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標 主軸	教材內容類別	素材呈現形式	教學策略 ABCDEFG	切入與引申
壹、生日會	生日的祝福 P6	主軸 一、三	1.2.4	背景插圖	D.E.	我的生長歷程回想與分享 家中的我 假如我是爸爸(媽媽...) 扮家家酒(家庭教育、性別教育)
貳、春之嘉年華	美麗的春天 P30 ~ 31	主軸 一、三	1.2.4	插圖	A.B.C.D. E.F.G	生命進程的模擬與體驗 生命故事之編演
	拜訪春天 P34 ~ 35	主軸 一、三	1.2.4	照片 歌曲	A.B.C.D. E.G	歌曲~蝴蝶 肢體創意(校園一草一木、花園美景與生物...) 裝扮(衛生紙等紙類、紗巾、彩帶...)
	拜訪春天 P36 ~ 37	主軸 一、三	1.2.4	樂曲	A.B.D. E.G	樂曲~大黃蜂的飛行
	春神來了 P42 ~ 43	主軸 一、三	1.2.4	歌曲	A.B.C.D. E.F.G	歌曲~春神來了 節奏譜~頑固伴奏 團隊默契的單純舞動創意

	春神 來了 P46	主軸 一、三	1.2.4	歌曲	A.B.C.D. E.F.G	歌曲～春姑娘 字詞創意 舞劇的初探與嘗試
	花之 圓舞曲 P48 ~ 51	主軸 一、三	1.2.4	照片 插圖	A.B.C.D. E.F.G	字詞創意 肢體創意（校園一草一木、花 園美景與生物…） 裝扮（衛生紙等紙類、紗巾、 彩帶…）
參、 廟會	歡樂 鑼鼓 P56 ~ 57	主軸 一、三	1.2.4	背景 插圖	A.D.E.F.G	民街節慶、戲曲的介紹 身體節奏創意展演
	歡喜 逛廟會 P65 ~ 68	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.D.E.F.G	民街節慶、戲曲的介紹 身體節奏創意展演
	神明 的故事 P72 ~ 75	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	插圖 照片	D.E.F.	中西方宗教的介紹 編創祭祀的小品舞

翰林版 97 四上 (97.8)

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標 主軸	教材內 容類別	素材呈 現形式	教學 策略 ABCDEFG	切入與引申
壹、 我變、 我變、 我變、 我變變變	我變 我變 我變變變 P4 ~ 5	主軸 一、三	1.2.4	背景 插圖	B.D.E.F	生命教育（生與死之體驗想像） 如果重新來過 異想中的外在世界
	我是 什麼樣 的人 P6 ~ 9	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	背景 插圖 畫作	B.D.E.F. G	情緒臉譜 表情變變變 人與他人之關係
	聲音 魔法師 P15	主軸二	2.3	背景 插圖	A.E.F.	布袋戲、歌仔戲、國劇的聲音表情 語文與肢體之初探

	聲音 世界 變化多 P20	主軸 一、三	1.2.4	背景 插圖	A.B.D.E. G	聲音與肢體之初探 (喜、怒、哀、樂、愛、惡、 慾。呆滯…)
	只要 我長大 P26 ~ 29	主軸 一、三	1.2.4	背景 插圖	A.B.D.E.F	士農工商的一天 性別平等教育之建構
貳、 生命真 奇妙	小毛蟲 漫遊記 P32 ~ 35	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	插圖 照片	A.B.D.E. F.G	生命教育之體驗 道具舞蹈(紗巾、彩帶…) 飛、走、爬、蠕動…等之空 間移動 家庭故事之編演
	變化的 蹤跡 P40 ~ 43	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	背景 插圖	A.B.D.E. F.G	春夏秋冬(氣溫、冬眠、生 活作息變化之體察…等)
	自然界的 聲音 P50 ~ 51	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	插圖 歌曲	A.B.D.E	古典舞曲的欣賞 歌曲~維也納森林的故事 三拍子的韻律
	森林 狂想曲 P56 ~ 59	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	插圖	A.B.D.E	電子音樂的聆聽 森林故事的假想與舞動 圓的意境與肢體體驗
參、 天天新、 年年新	新氣象 新希望 P67	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	背景 插圖	A.D.E.	燈籠的故事 中國古典舞介紹(彩帶、燈 籠…)
	歡樂 的節奏 P68	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	歌曲	A.B.C.D. E.F.G	歌曲~恭喜恭喜 舞句、隊形的創意與展演
	不變的 心願 P72 ~ 73	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D.E	龍的故事 單身龍與群體龍的動作編創 與展演

翰林版 97 四下 (97.2)

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標 主軸	教材內容類別	素材呈現形式	教學策略 ABCDEFG	切入與引申
壹、我們的學校	動靜之間 P10 ~ 11	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.B.D.E. G	肢體動作的探索（及行及停） 校園生態 360 度
貳、我們的社區	數大就是美 P30 ~ 31	主軸 一、二、三	1.2. 3.4	插圖 照片	A.B.D.E. G	個人與群體 諧和與衝突 漸層與對比 道具舞蹈（紗巾、彩帶…）
參、班級調色盤	你來唱我來和 P43	主軸 一、三	1.2.4	歌曲	A.B.D.E	歌曲～我來唱一首歌 你來舞我來搭配 關係你我他
肆、童話世界	魔力設計師 P56 ~ 57	主軸 一、三	1.2.4	插圖	A.B.D.E	肢體創意～變變變 變身大賽
	夢想起飛 P58	主軸 一、三	1.2.4	插圖	A.B.D.E	夢的故事 編劇而舞蹈
	玩具兵進行曲 P64. 66 ~ 69	主軸 一、二、三	1.2. 3.4	歌曲 插圖	A.B.C.D. E.F.G	歌曲～玩具兵進行曲 玩具王國大會串 叮叮咚咚運動會

翰林版 97 五上 (97.8)

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標 主軸	教材內 容類別	素材呈 現形式	教學 策略 ABCDEF G	切入與引申
壹、 手的 魔力	手來 變把戲 P11 ~ 14	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	插圖 照片	A.D.E.F	偶與偶戲的介紹（本土與外國偶…等） 異想中的人偶世界 性別教育與道德
	好戲 開鑼 P26 ~ 27	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	背景 插圖	A.D.E.F	肢體表情變變變 人偶與我的交融 人偶與他人之關係
貳、 故鄉 情懷	話故鄉 畫故鄉 P29 ~ 35	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	插圖 照片	A.B.D.E. F.G	臺灣族群生活舞蹈之介紹（耕作、打獵、捕魚、工作、慶豐收、求神、祭祀、遊戲、娛樂、求偶…等） 家族故事之編演
	咱的 故鄉 咱的歌 P50	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	歌曲	A.B.C.D. E.F.G	歌曲～丟丟銅仔 行車工具的移動
	歌仔戲 風華 P52 ~ 55	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	插圖 照片	A.B.D.E. F	臺灣民間藝術的介紹與欣賞
參、 美麗 的福 爾摩 沙	跟著大 海舞動 P58 ~ 61	主軸 一、三	1.2.4	背景 插圖	A.B.D.E.F	大海故事的描述 身體放鬆與波動的體驗個人 與群體動作的編創
	海灘上 的寶藏 P70 ~ 71	主軸 一、三	1.2.4	背景 插圖	A.B.D.E.F	海灘上的生命 文字創作到小品舞
	永續的 福爾摩沙 P78 ~ 79	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D.E. F	環保小尖兵～動物主體的故事編創 環保模特兒的肢體造形與設計

	美的原則 P80 ~ 83	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D.E. F.G	舞蹈在反覆、比例、對稱、漸層、對比、均衡、節奏、統一、單純..等的呈現方式與可能性。 從舞蹈影片中分析出身體、動作、情緒..等呼應「美的原則」。 嘗試創作體驗與分享
--	------------------	-----------------	-------------	----	-----------------	--

翰林版 97 五下 (97.2)

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標 主軸	教材內容類別	素材呈現形式	教學策略 ABCDEFG	切入與引申
壹、 記憶寶盒	角色扮演 P10 ~ 11	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.D.E.	異想中的人偶世界 性別教育與道德
貳、 藝術瑰寶	欣賞藝術瑰寶 P36 ~ 39	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	插圖 照片	A.E.	中西方的表演藝術介紹舞蹈分類與演進
	藝術瑰寶與生活 P45	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.E	美的蒐集冊 表演藝術資源的搜集與分享 (圖片、照片、物品、影音、電子媒體...)
	嬉習喜戲 P54 ~ 57	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	插圖 照片	A.E	戲子與戲子的介紹與欣賞舞團與舞者的介紹
	自然的禮讚 P60 ~ 63	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D.E. G	先民故事的描述 (壁畫、文字與器皿...) 先民肢動的想像

參、聽！ 自然在說話	自然的吟唱 P74	主軸 一、三	1.2.4	歌曲	A.B.D.E. F	歌曲～草螟弄雞公 文字創作到小品舞
	動物 狂歡節 P80～81	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.B.D.E	動物理想國～動物主體的故事編創 環保動物模特兒的肢體造形與設計

翰林版 97 六上 (97.8)

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標 主軸	教材內容類別	素材呈現形式	教學策略 ABCDEF G	切入與引申
壹、藝術點線面	視覺藝術 點線面 P10.13 14.16	主軸 一、二、三	1.2. 3.4	畫作	A.B.D.E	運動步伐、軌跡、肢體動作之舞句創意(點、線、面之移動) 異想的空氣、水滴與陽光
	表演藝術 點線面 P28～30	主軸 一、二、三	1.2. 3.4	插圖 照片	A.B.D.E	舞蹈中一連串的韻律組合， 單一→舞句→舞劇 舞臺設計
貳、藝術中西方	中西方的視覺藝術 P34～35	主軸 一、二、三	1.2. 3.4	照片	A.E.	靜物雕像之模仿、創作與默劇想像篇(言行舉止、意象與背景) 中西方宗教的差異學習
	宗教題材的藝術表現 P44	主軸 一、二、三	1.2. 3.4	照片	A.E.	中西方宗教的差異學習 本土宗教藝術節慶等的欣賞與體驗
	中西方的表演藝術 P60～61	主軸 一、二、三	1.2. 3.4	照片	A.E.	中西方古典與現代的介紹 宮廷與民間(皇宮與民俗) 舞蹈的差異

參、藝術說故事	我的故事書 P67	主軸一、三	1.2.4	背景插圖	A.D.E	身體書的繪製、舞動與分享
	說唱故事 P82.84	主軸一、二、三	1.2.3	照片	A.D.E	默劇雙簧的肢體語言與誇張效果（聲音、動作、表情與化妝...） 模仿、複製的舞句創意

翰林版 97 六下 (97.2)

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標主軸	教材內容類別	素材呈現形式	教學策略 ABCDEF G	切入與引申
壹、一路上有你	謝謝您的愛 P15. P20 ~ 21	主軸一、二、三	1.2.3.4	歌曲	A.B.D.E	歌曲~愛的真諦、離別曲 跟著感覺走（身體的感受與感動）
貳、藝術就在你身邊	表演藝術與生活 P48 ~ 53	主軸一、二、三	1.2.3.4	照片	A.B.D.E	肢體作畫與冥想篇（言行舉止、意象與背景） 中西方表演藝術的差異學習
參、藝術	生活新「視」界 P56 ~ 57	主軸一、三	1.2.4	照片	A.D.E	空間視界的表意 挑起肢體色彩的靈動
「視」界大不同	表演新「視」界 P77	主軸一、三	1.2.4	照片	A.D.E	光影之變化 後現代舞的介紹

南一版 97 三上 (97.6)

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標主軸	教材內容類別	素材呈現形式	教學策略 ABCDEFG	切入與引申
一、 夢幻道路	舞動的線條之美 P18 ~ 19	主軸 一、三	1.2.4	歌曲 照片	A.B.D.E	歌曲～梅呂哀舞曲 歌曲意境的創意肢體設計 道具的運用
	我的夢幻道路 P24 ~ 26 P28 ~ 29	主軸 一、三	1.2.4	插圖	A.B.D.E	時間的流串～線條的舞動(眼神、指尖..) 道具的舞動(彩帶)
二、 遊戲真好玩	從遊戲中學習 P34 ~ 37	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.B.D.E	紙的創意 自然界物品的遊戲 空間流動軌跡創意的欣賞
	進入遊戲的快樂天地 P42 ~ 43	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.D.E.F	關係與空間 生命故事
	超級變變變 P44 ~ 45	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.B.D.E	萬物形象之描摹 肢體創意(單與群)
	從自己身邊起步 P46 ~ 47	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.B.D.E	色彩 關係 裝置藝術
藝術 萬花筒	讓我們仔細看一看 P48 ~ 51	主軸 一、二、三	1.2. 3.4	照片	A.D.E	欣賞與表達(校園內、校園外、社區與鄉鎮...等)
	發現身邊用來表演的東西 P58	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.D.E.G	發現與表達 接納與包容 體驗與省思 創意體驗

南一版 97 三下 (95.8)

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標 主軸	教材內 容類別	素材呈 現形式	教學 策略 ABCDEFG	切入與引申
一、 新鮮事、 新體驗	新鮮在 哪裡？ P10	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.D.E.	肢體舞動的視覺感 單人、雙人、多人的肢體畫
	新鮮 感受 全都錄 P20 ~ 21	主軸 一、三	1.2.4	圖片	A.B.D.E	共同創作生活小品文 肢體編創與角色扮演
二、 花花世界	花國的 美容 配方 P24 ~ 26	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	歌曲 照片	A.B.C.D. E.F.G	歌曲~小白花、茉莉花 舞句的創發（肢動的體驗） 歌詞的創意肢體設計道具的 運用
	花國的 美容 配方 P30 ~ 31	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D.E	肢體共同創作的實作 花園意象
	與花仙 子約會 P34	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.B.D.E	花之舞 彩帶飛舞
三、 快樂時 光	歡樂 氣氛 哪裡來 P41	主軸 一、三	1.2.4	歌曲 照片	A.B.D.E. G	歌曲~黑人舞曲 口號與動作 鼓勵與歡呼小品
	歡樂 氣氛 哪裡來 P42 ~ 43	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D.E	流行舞蹈的介紹與欣賞 舞蹈小品

藝術萬花筒	有意思的聲音 P60 ~ 63	主軸 一、二	1.2.3.	照片 插圖	A.B.D.E.G	身體聲音的欣賞、活化
	舉手投足都是秀 P64 ~ 71	主軸 一、二	1.2.3	照片	A.D.E	表演者與觀眾的互動 表演藝術的視覺與動感 表演藝術的發展歷史

南一版 97 四上 (93.3)

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標主軸	教材內容類別	素材呈現形式	教學策略 ABCDEFG	切入與引申
一、我有一個心願	我們的感性祈願 P10.	主軸 一、二、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D.E. F.G	肢體的情緒表達 祭祀與生活舞蹈
	我們的感性祈願 P12	主軸 一、二、三	1.2. 3.4	歌曲	A.B.D.E	歌曲～少女的祈禱 情境音樂的肢體感受與表達
二、海島捕魚祭	海洋世界多采多姿 P18 ~ 19	主軸 一、三	1.2.4	歌曲	A.B.C.D. E.F.G	歌曲～捕魚歌 海的波動 (海水、魚、船、漁夫…的肢動) 歌詞的創意肢體設計 道具的運用
三、奇妙的探訪	奇妙的探訪 P30 ~ 31	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.D.E.F	太空人～力度的輕重體驗 種子的生命
	展現我的奇妙探訪 P36 ~ 37	主軸 一、二、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D.E	生活周遭的形形色色 空間與人生

	展現我的奇妙探訪 P38 ~ 39	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.B.D.E. G	人物的描摩 生物的聲音與肢體
藝術萬花筒	尋找視覺藝術 P44 ~ 47	主軸 一、二	1.2.3.	照片	A.D.E	肢體造形的欣賞、活化（雕像、海報、沙雕…等）
	一起欣賞表演藝術 P56 ~ 57	主軸 一、二	1.2.3	照片	A.D.E	表演者與觀眾的互動 劇場藝術的視覺觀

南一版 97 四下 (93.10)

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標 主軸	教材內容類別	素材呈現形式	教學策略 ABCDEFG	切入與引申
二、動物進行曲	奇妙的動物世界 P18 ~ 21	主軸 一、三	1.2.4	照片 歌曲	A.B.C.D. E.G	歌曲～獅王進行曲 動物奇觀發想 動物你我他
	與和諧的大自然共舞 P22 ~ 23	主軸 一、三	1.2.4	歌曲	A.B.D.E. G	歌曲～可愛的行列、布穀 動物舞蹈
	動物嘉年華 P26 ~ 27	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.B.D.E	動物王國（族群異同）
三、教室裡的春天	周圍的美好事物 P32 ~ 33	主軸 一、三	1.2.4	歌曲 照片	A.B.D.E. G	歌曲～音樂精靈 聲音與動作 互動音樂舞蹈
	迎接教室的春天 40 ~ 41	主軸 一、二、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D.E	角色扮演 運動肢體舞蹈 舞蹈小品

藝術萬花筒	走！去體驗一下不同的生活 P54 ~ 57	主軸 一、 二、三	1.2.3.	照片	A.B.D.E	兒童舞劇的介紹與參與 丑角的體驗
-------	--------------------------	-----------------	--------	----	---------	---------------------

南一版 97 五上 (94.3)

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標 主軸	教材內容類別	素材呈現形式	教學策略 ABCDEFG	切入與引申
一、 我的新發現	讓想法起飛 P12 ~ 13	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.B.D.E	道具發想 道具你我他
	發現大體驗 P14 ~ 15	主軸一	1.2	歌曲	A.B.C.D. E.F.G	歌曲~捕魚歌、快樂的小精靈、小乖乖、快樂的小鳥、風鈴草... 歌曲編創與角色扮演
二、 大地守護神	看我、聽我，大自然 P22 ~ 23	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D.E	神話與生活故事的分享 舞句的創發（肢動的體驗） 道具的運用
	巧思幻化守護神 P32 ~ 33	主軸 一、三	1.2.4	歌曲	A.B.C.D. E.F.G	歌曲~歡樂歌 多元族群的生活與神話故事
三、 難忘的經驗	許下對大地的承諾 P34 ~ 35	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D.E.F	多元文化的傾聽與認同 肢體共同創作的實作
	難忘的經驗 P36 ~ 37	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.B.C.D. E.	活動上的體驗分享 短文創發，以動作做呈現

	人人都有繽紛的故事 P42 ~ 43	主軸 一、二、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D.E	生活周遭的形形色色 空間與人生
藝術萬花筒	欣賞視覺藝術的方法 P52 ~ 55	主軸 一、二	1.2.3.	圖畫 照片	A.B.D.E	肢體造形的欣賞、活化（畫作與裝置藝術…等）
	「知」樂之「音」 P56 ~ 57	主軸 一、二	1.2.3.	照片	A.B.D.E. G	音樂情緒圖 旋律與舞動
	欣賞表演藝術的方法 P60 ~ 63	主軸 一、二	1.2.3	照片	A.B.D.E	表演者與觀眾的互動劇場藝術的視覺感舞臺布景、線條與色彩、燈光與音響效果

南一版 97 五下 (94.10)

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標 主軸	教材內容類別	素材呈現形式	教學策略 ABCDEF G	切入與引申
一、大家一起來	好朋友來幫忙 P6 ~ 9	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.D.E	扮演與真實 合作你我他
	同心協力 一起來 P12 ~ 13	主軸 一、三	1.2.4	作品	A.D.E	校園內的合作圖像 關懷與包容
	享受合作的成果 P18 ~ 19	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.D.E.	合力編創群舞與欣賞

二、 奇妙世界	環境裡 的故事 P22 ~ 25	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D.E	生活中的故事分享 舞句的創發（肢動的體驗） 道具的運用
	建構 新版圖 P32 ~ 35	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.B.D.E	視覺化的肢體 肢體共同創作的實作
三、 「迎鬧熱」、 真熱鬧	迎鬧熱 P36 ~ 39	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片 歌曲	A.B.D.E	歌曲～百家春 鬧熱的活動體驗分享 短文創發，以動作做呈現
	歡鑼喜 鼓、咚 咚鏘 P40 ~ 43	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D.E	生活周遭的喜慶陣頭 色彩與人生
	融合 傳統 與新意 P48 ~ 49	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D. E.F.G	生活周遭的創意陣頭 節慶與人生
藝術 萬花筒	誰可以 成為 藝術家 P50 ~ 51	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.D.E.	藝術家的介紹（古典與現代、 皇室與民間、後現代…等）
	讓自己 有自信 的表演 P62 ~ 65	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.D.E.	表演者與觀眾的互動 劇場藝術的互動 劇情的張力與效果

南一版 97 六上 (95.4)

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標主軸	教材內容類別	素材呈現形式	教學策略 ABCDEFG	切入與引申
一、心靈捕手	心靈 意象 P6 ~ 7	主軸 一、三	1.2.4	畫作	A.B.D.E. G	異想視界 我不是我(幻想)
	心靈 故事 P16 ~ 17	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.B.D.E	心「動」「舞」動 一致與個別 連續與斷句
二、水岸故事	探索 水岸 風情 P26 ~ 27	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D.E	重覆之美 裝置藝術
三、鄉土情文化情	鄉土親 文化情 P38 ~ 39	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.D.E.F	多元戲劇的介紹與欣賞
	鄉土 戲劇的 細膩 與豐富 P42 ~ 43	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.D.E.F	生活周遭的形形色色 空間與人生
	鄉土 戲劇的 細膩 與豐富 P46 ~ 47	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	歌曲	A.B.D.E	歌曲~思想起、耕作歌
四、藝術萬花筒	好戲開 鑼囉! P54 ~ 55	主軸 一、二	1.2.3.	照片	D.E.F	後場的認識
	登堂 入室 看表演 P66 ~ 69	主軸 一、二	1.2.3	照片	D.E	戲場文化 藝術工作

南一版 97 六下 (95.8)

製表：孔淑美

單元	素材名稱頁數	目標主軸	教材內容類別	素材呈現形式	教學策略 ABCDEFG	切入與引申
一、向誰說謝謝	值得感謝的工作者 P6 ~ 7	主軸 一、三	1.2.4	照片	D.E	職業百態
	我要說聲謝謝你 P14	主軸 一、三	1.2.4	歌曲	A.B.D.E	歌曲~感謝有你
	我要說聲謝謝你 P16 ~ 17	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.B.D.E	說我心中話 舞我心中事
二、永遠的回憶	有你真好 P20	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.D.E	生活故事的分享 環境故事（我的故事） 舞句的創發（肢動的體驗） 道具的運用
	在校園中留下難忘的回憶 P24 ~ 25	主軸 一、 二、三	1.2. 3.4	照片	A.D.E.	情緒肢體與故事 肢體共同創作的實作
三、那天真特別	創意十足 P34 ~ 36	主軸 一、三	1.2.4	照片 歌曲	A.B.D.E	活動上互動的體驗分享 歌曲~珍重再見
	分工合作執行樂 P39	主軸 一、三	1.2.4	照片	A.B.D.E	合作之意象

	留住共同的記憶 P42 ~ 43	主軸 一、二、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D.E	生活舞動 時間與人生
藝術萬花筒	璀璨的音樂世界 P50 ~ 53	主軸 一、二	1.2.3.	圖畫 照片	A.B.D.E	中西音樂的欣賞 情緒肢體
	獨特的文化采風 P54 ~ 57	主軸 一、二、三	1.2. 3.4	照片	A.B.D.E	中西音樂的欣賞 情緒肢體

## 2. 教學實施範例

根據上列分析實際運用於教學活動中，並將建議策略提示在每個教學階段中。詳下表：

主題名稱	用心聽一聽	單元三	聲音的探索
教學者	孔淑美	教學班級	中年級
教材來源	改編康軒版三上藝術與人文學習領域課程 「小風鈴」P60	教學資源	教學海報與舞蹈元素卡
課程目標 主軸	■ 探索與表現 □ 審美與理解 ■ 實踐與應用		
教材內容 類別	■ 表現試探 ■ 基本概念 □ 藝術與歷史文化 □ 藝術生活		
設計理念	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 嘗試運用肢體，喚起豐富的想像力，以動覺的引導想像，感受創作的喜樂與滿足。</li> <li>2. 透過接觸各種自然物等經驗，建立初步的審美經驗。</li> <li>3. 以創造性舞蹈教學課程，增加生活趣味，美化自己或與自己有關的生活空間。</li> <li>4. 將語文與字義，運用肢體去表現。</li> </ol>		
能力指標	藝術與人文領域： 1-2-2 1-2-4 2-2-7 3-2-13		

學習目標	1-1 會運用肢體，表現平衡、擺盪、繞環之變化與流動。 1-2 體驗到舞蹈元素中的基本動作(平衡、繞環、擺盪與轉)、造形、軌跡(直線與曲線)水平(高與低)，活用於歌曲之文字中。 1-3 能於各種教學活動中，享受合作與創作的快樂 1-4 能從欣賞同儕的創意，了解自己並分享自己的看法與想法。		
學生背景	1. 對於肢體運用與創作學習意願強。 2. 創作力佳，對於肢體展現的自信心仍有成長空間。 3. 學生組織與建構能力增強。		
	活動內容與過程	教學策略	評量重點
準備活動	一、「散開」的預備：3分鐘 請學生聽到「快節奏」的鈴鼓聲即可自由行走，聽到重擊聲即停止。(停留在原位)，直到學生活動空間自如。	B 策略純從移動要素達成有效的自我空間	*能聽懂鈴鼓聲做「及行及停的」的動作
發展活動  暖身	二、「解凍」時間：12分鐘 <b>身體基本動作的指導～平衡、擺盪與繞環</b> (一) 老師敲手鼓一重聲，請學生做即興「平衡」動作。 (二) 老師指導學生用眼睛觀察，並將學生所做的平衡動作做分析講解。 (三) 老師再敲一重聲，請學生做不同水平的即興「平衡」動作。 (四) 老師持續引導做「往後」、「往左」、「往右」的即興「平衡」動作。 (五) 老師運用時間延長的元素，鼓勵學生將其即興動作，停留於空間中。 (六) 請同學試著做「擺盪」的身體動作，引導學生空間、方向及運動的部位，如：前後、左右。部位如頭、手、腳、腰…等。 * 「擺盪」就是兩點反覆迴盪，如時鐘般。	A 策略 B 策略 透過教師的指導語引導，啟發學生學習探索肢體動作的可能性，彼此觀摩、彼此模仿，也是最基本的學習策略	*能理解並做出老師指導語的肢體動作 - 平衡、擺盪、轉



統整活動	<p>四、鬆：5分鐘</p> <p>(一) 指導學生想像身體自然呼吸的律動，請學生透過胸部吸吐的起伏，感受音樂的流動。</p> <p>(二) 指導學生自然吸氣3拍，第4拍吐氣，並發出「哈」的聲音。</p> <p>(三) 配合「小風鈴」的音樂，完成「吸吐」與「伸展」的放鬆動作。</p>	<p>G 策略</p> <p>以呼吸的輕重，達到身體放鬆與緩和的狀態。</p>	<p>*能在音樂拍點上，運用胸部做起伏與音效(哈)</p>
------	--	---	-------------------------------



圖 5-1 身體的探索與學習



圖 5-2 關節的探索與學習



圖 5-3 「擺盪」的探索與學習



圖 5-4 「擺盪」的探索與學習



圖 5-5 「小風鈴」的肢體創意與



圖 5-6 「意象引導」的探索與學

主題名稱	八家將傳奇	單元三	「迎鬧熱」真熱鬧	
教學者	孔淑美	教學班級	高年級	
教材來源	改編翰林版三下藝術與人文學習領域課程「歡喜逛廟會」P66 及南一版五下藝術與人文學習領域課程「迎鬧熱」P42 ~ 43	教學資源	陣頭照片與舞蹈元素卡	
課程目標主軸	■ 探索與表現 ■ 審美與理解 ■ 實踐與應用			
教材內容類別	■ 表現試探 ■ 基本概念 ■ 藝術與歷史文化 ■ 藝術生活			
設計理念	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識臺灣民俗藝陣之文化，欣賞到步伐、招式、陣式與色彩裝扮之美，建立初步與多元藝術的審美經驗與觀念。</li> <li>2. 以最基本的民俗舞蹈教學，增廣對於民俗藝術體認之深度，進而聯結自己與自己有關的生活文化空間。</li> </ol>			
能力指標	藝術與人文領域： 1-2-4 2-2-8 2-2-9 3-2-13			
學習目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1-1 會運用肢體，表現平衡、擺盪之變化與流動。</li> <li>1-2 體驗到舞蹈元素中的基本動作（平衡、移位）、造形、軌跡（直線），運用於民俗陣式之基本步伐中。</li> <li>1-3 能從欣賞同儕的表現，了解民俗陣頭藝術之美並分享自己的看法與想法。</li> </ol>			
學生背景	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 對於肢體運用學習意願強。</li> <li>2. 表現力佳，對於肢體展現的自信心仍有成長空間。</li> <li>3. 學生組織與建構能力增強。</li> </ol>			
	活動內容與過程		教學策略	評量重點
	一、議題暖身：25 分鐘 (一) 屏東縣政府和屏東市聖帝廟承辦的「二〇〇八阿猴媽祖杯全國青少年八家將官將首大賽」之簡介與評論～由屏東縣政府和屏東市聖帝廟承辦的「二〇〇八阿猴媽祖杯全國青少年八家將官將首大賽」，廿七日在屏東市媽祖廟前廣場展開，共計來自臺北、桃園、苗栗、雲林、嘉義、彰化、花蓮、臺東、高雄、屏東十一個縣市、三十個團		圖片引導  照片	* 具有基本的欣賞水準與秩序

準備活動	<p>隊參賽，八家將官將首活動轉變成有教育意含競賽活動，讓學習較差的青少年，透過這項比賽展現自己，導正正確觀念。</p> <p>在臺灣各地本土宗教民俗活迎神賽會中，八家將官將首其神祕的臉譜色彩，詭異行進步伐隊形，肩上、手上的各類古代刑具，每每都能引眾人的目光。而其參加成員，大多數為二十歲以下的青少年朋友，成員良莠不齊，亦常滋事，更引起社會廣泛的議論。</p> <p>屏東市慈鳳宮有鑑於此，自民國九十年阿猴媽祖文化季中，開全國風氣之先，將規劃為正式比賽。聘請深入研究的專家以及研究本土藝術的學者評審，希望透過這樣方式，扭轉社會負面的印象，並將此活動藝術化、深入化的提升，並藉此將這項臺灣最具獨特的宗教文化活動推向國際舞臺，在全世界發光發熱。</p> <p>(二)「九天民俗技藝團～2008年家將傳奇」DVD欣賞</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>這些活動與展演，您看到什麼？裝扮、化妝、服裝、道具、基本動作及陣式。</li> <li>哪一部分最吸引你？感覺是如何？</li> </ol> <p>(三)說明「八家將與官將首」之歷史淵源，差異性與目前較被「污名化」的現況</p> <p>(四)未來你對於「臺灣民俗藝陣」之欣賞，會想要如何去瞭解與認識。</p>	影片欣賞	*能以藝術欣賞術語作分析與分享
發展活動	<p>二、「體驗」時刻：12分鐘</p> <p>移動步伐、基本動作的指導～踏合、平衡與擺盪</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>老師敲打節奏，請學生做「八家將」來回90度角的「踏合」動作。</li> <li>老師指導學生如何用眼睛觀察學習，並做動作的分析講解。</li> <li>老師做「八家將」手腳協調的韻律，鼓勵學生將其平衡的架勢，停留於空間中。</li> <li>指導同學做「八家將」隊形的排練，引導學生空間、方向及運動的部位，如：前後、左右。部位如頭、手、腳、…等。</li> <li>頭部下巴作「畫八」的線條造形，來回移動。此為「靜止」時的「基本樣態」。</li> <li>分組做「創意」的隊形編排。</li> </ol>	<p><b>A 策略</b> 模倣老師或分析影片中動作後學習表現</p> <p><b>B 策略</b> 彼此觀摩、彼此</p>	<p>*能理解並做出老師指導語的肢體動作-平衡、擺盪</p> <p>*能理解並分組做出創意隊形，做呈現與分享</p>

	<p>(七) 每組請自編 8 個 8 拍，含隊形變化、流動與靜止畫面 (4 個 8 陣式移動，完成自創隊形，2 個 8 的互動，2 個 8 的莊嚴亮相)。</p> <p>(八) 各組分組排練與分享。</p>	<p>模仿，也是最基本的學習策略</p>	
<p>統整活動</p>	<p>四、鬆：3 分鐘</p> <p>(一) 指導學生想像身體自然呼吸的律動，請學生透過胸部吸吐的起伏，感受放鬆的沉靜。</p> <p>(二) 指導學生上肢、下肢延展與收縮的放鬆活動。</p> <p>(三) 分享學習「八家將」基本步伐與排練基本隊形的感受。</p>	<p><b>G 策略</b></p> <p>以呼吸的輕重與肌肉的鬆緊動作，達到身體放鬆與緩和的狀態。</p>	<p>*能充分做緩和身心的活動</p>



圖 5-7 臉譜花紋



圖 5-8 未完成的扮相



圖 5-9 頭部裝束

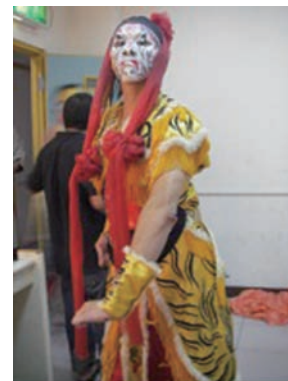


圖 5-10 亮相架式

主題名稱	雲朵片片	單元二	生命真奇妙
教學者	孔淑美	教學班級	中年級
教材來源	改編翰林版四上藝術與人文學習領域課程「小毛蟲漫遊記」P32 ~ 35	教學資源	照片、圖卡 舞蹈元素卡
課程目標主軸	■ 探索與表現 □ 審美與理解 ■ 實踐與應用		
教材內容類別	■ 表現試探 ■ 基本概念 □ 藝術與歷史文化 ■ 藝術生活		
設計理念	1. 嘗試運用肢體，喚起豐富的想像力，以動覺的引導想像，感受創作的喜樂與滿足。 2. 透過接觸各種自然物等經驗，建立初步的審美經驗。 3. 以創造性舞蹈教學課程，增加生活趣味，美化自己或與自己有關的生活空間。 4. 將語文與字義，運用肢體去表現。		
能力指標	藝術與人文領域：1-2-2 1-2-4 2-2-6 3-2-11		
學習目標	1-1 會運用肢體，表現雲朵的變化與流動。 1-2 體驗到舞蹈元素中的基本動作（走、腳尖走）、軌跡（直線與曲線）水平（高與低），活用生活中。 1-3 能於各種教學活動中，享受合作與創作的快樂 1-4 能從欣賞同儕的創意，了解自己並分享自己的看法與想法。		
學生背景	1. 對於肢體運用與創作學習意願強。 2. 創作力佳，對於肢體展現的自信心仍有成長空間。 3. 學生組織與建構能力增強。		
	活動內容與過程	教學策略	評量重點
準備活動	一、「散開」的預備：3 分鐘 請學生聽到「快節奏」的鈴鼓聲即可自由行走，聽到重擊聲即停止。（停留在原位），直到學生活動空間自如。	B 策略 純從移動要素達成有效的自我空間	*能聽懂鈴鼓聲做「及行及停的」的動作

<p>發展活動  暖身</p>	<p>二、「解凍」時間：10 分鐘</p> <p><b>身體基本動作的指導～移動時的「輕、重」差異</b></p> <p>(一) 老師敲手鼓呈現「輕重」不同的音色，請學生做「輕柔」或「沉重」的移動動作。</p> <p>(二) 老師指導學生用眼睛觀察，並將學生所做的平衡動作做分析講解。</p> <p>(三) 老師敲手鼓呈現「速度」不同的節奏，請學生做「快速」或「緩慢」的移動動作。</p> <p>(四) 老師持續引導做「往後」、「往左」、「往右」的即興「移動」動作。</p> <p>(五) 老師運用時間延長的元素，鼓勵學生將其即興動作，停留於空間中。</p>	<p><b>A 策略</b> <b>B 策略</b></p> <p>透過教師的指導語引導，啟發學生學習探索肢體動作的可能性，彼此觀摩、彼此模仿，也是最基本的學習策略</p>	<p>*能理解並做出老師指導語的肢體動作-移動（輕柔或沉重）（快速或緩慢）</p>
<p>發展活動  創意表現</p>	<p>三、<b>身體創意</b>：20 分鐘</p> <p>先練習童詩的說白節奏：</p> <p>飄__飄__，白·雲飄__！飄__飄飄，小·綿羊__！</p> <p>飄__飄__，白·雲飄__！飄__飄飄，棉·花糖__！</p> <p>飄__飄__，白·雲飄__！飄__飄飄，什麼都不像！</p> <p>老師邊唸說白節奏，邊『輕』敲鈸，學生依老師指令做以下活動：</p> <p>(一) 拿起一張衛生紙，想像它是一朵雲，如何飛？</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 手拉起衛生紙的一角，想像身體跟雲一樣的飄。</li> <li>2. 把衛生紙往上丟，用口對著衛生紙吹氣，順著衛生紙飄的方向移動。</li> <li>3. 用手自由地丟衛生紙，順著衛生紙飄的方向去接。</li> <li>4. 其他自創。</li> </ol> <p>(二) 吹起後，讓那朵雲暫停於身體任何部位，即靜止成一種造形，感受繃緊，再放鬆：分組練習，彼此欣賞。</p> <p>(三) 老師一邊口白節奏，一邊讓小朋友把自己當一朵雲，自由舞動，老師口白節奏停止時，停格，並嘗試貼近附近的自然物或建築物。</p>	<p><b>C 策略</b></p> <p>以身體動作為中心，將意義、文字、意境融會於中。創意設計，如：雲、飄停、輕輕飄、吹等。</p>	<p>*能熟練「童詩」的說白節奏。</p> <p>*能理解並操作「飄動」時的含意</p>

	<p>(四) 製作最簡易的彩帶，代表雲朵： 指導學生將一張衛生紙慢慢撕開不斷裂，如彩帶般。想像：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 手抓住一端，以水平層次走步移動，高高低低的飛舞</li> <li>2. 六人一組，二人扮雲朵，其餘扮雲層，雲朵自由流竄於雲層堆中，雲層是靜止造形。流動時三角鐵『輕敲』滾奏，重音時靜止。</li> </ol> <p>(五) 輕柔的雲朵相遇時，造形上有什麼變化？</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 親密的連結：兩人的接觸、三人的接觸、六人的接觸。流動時三角鐵敲輪音，重音時接觸。</li> <li>2. 雲朵膨脹與收縮之體驗。圍個圓，時而群體擴散，時而群體收縮。每敲一次三角鐵，即變換擴散與收縮。</li> </ol>	<p><b>D 策略</b> 讓學生想像自己是雲是溫柔的雲意象引導，讓學生體會、理解、激發想像後，再鼓勵學生運用肢體來表達與模仿創意。</p>	<p>*能以肢體動作與空間元素，將「關鍵字詞或意境」做具體的肢體表達。  *能勇於表達並彼此學習。</p>
統整活動	<p>四、鬆：7分鐘</p> <p>(一) 指導學生想像身體自然呼吸的律動，請學生透過胸部吸吐的起伏，感受音樂的流動。</p> <p>(二) 今天的每一朵雲都非常美、非常特殊；您最喜歡的活動是哪一小節？為什麼？</p> <p>(三) 歸納整理本節課的教學重點，引導學生表達與整理。</p>	<p><b>G 策略</b> 以呼吸的輕重，達到身體放鬆與緩和的狀態。</p>	<p>*能在老師的引導下分享並整理歸納出本節重點。</p>

### 3. 教學實施結果

#### (1) 教師教學後之醒思：

- ① 透過創造性舞蹈教學，能整合身心探索、創意生活實踐的可能性，以達探索與表現、審美與理解、實踐與應用之教學目標。
- ② 除了學生非常樂意參與此類學習活動（樂在其中），更啟動學生創造、思考與想像之能力及多元智能之開發。
- ③ 同儕觀摩與模仿是創造性舞蹈學習的基礎，唯有透過「五官」甚至心靈觸覺的充分開展，學生才有「創意的泉源」

#### (2) 在學生學習的具體成效：

- ① 學生對於身體認知有更清楚的認識  
認識自己要從認識自己的身體，了解自己的身體感覺開始。創造性舞蹈使兒童充

份了姐身體的構造與應用，並均衡發展大小肌肉，使兒童能控制自己的身體。

②學習、想像與創造更形專注

創造性舞蹈的學習過程中，需要兒童用腦想像、用心觀察、身體力行的專著經驗，俾利對兒童專注力的培養。

③人際關係的互動更熱絡並學會彼此尊重

創造性舞蹈對兒童人際關係的認識與互動影響很大，除了認識自己與舞蹈元素外，接觸最多的就是「人」。在課程進行中，兒童必須學習和他人分享空間，共同合作，故能清除意識到其他個體的存在，且觀察到他們是如何的存在；學習尊重其他個體多樣化與差異性，使每一位學習者能夠看重自己，也能尊重與接納他人，與他人建立良好的人際關係。

④自信心的建立更是顯著的成長能力

創造性舞蹈課程使兒童根據自己的能力，在輕鬆、愉快無壓力的環境中學習成長，故兒童能夠盡量地表現、發揮自我的淺能，建立學習自信心。

(3)教學策略創意組合（A、B、C、D、E、F、G策略）：

創造性音樂律動或創造性舞蹈教學，皆從舞蹈元素→舞句→舞劇的教學設計思考，從具體形象的模仿到意象的創意點出發，透過教師具體明確的指導語與彈性運用A→G教學策略的切入與引申，將能提昇教師在藝術與人文領域的教學素養、能力與意願，達成學生藝文素養指標的逐階養成與美力的培養。

須謹慎的是創造性音樂律動或創造性舞蹈教學，慎防流於「遊戲化」、「字詞框架」「形體框架」所限制，應強調在「自由」、「開放」、「完全包容」的「創意想像學習空間」中完成。

### 三、結論與展望

(一) 結論：

透過「行動」將教科書內的素材與創造性舞蹈的教學策略做一結構性整合，並於教學中實際實施，期許提供現場教師解決表演藝術教學上師資、能力與信心不足等困窘的情況。

(二) 展望：

越來越多的研究顯示，深層學習無法藉由被動的接收訊息而發生，藉由自發性的知一動

覺活動 (Sensory-motor Activities) 確實能夠產生良好的學習成效。

1. 藝術教育成為教育的核心。
2. 創造性舞蹈教學在藝術與人文學習領域課程落實的重要性
3. 創造性舞蹈教學能縱向銜接與橫向整合能朝向結構化、生活化的方向邁進。

創造性舞蹈教學的教師素養提昇仍是需要方法與結構化，最重要的是老師創意發想的心靈需要有養份滋長的。期許老師們能勇於嚐試，讓「藝術與人文學習領域課程」真正落實，早日開花結果。

## 參考文獻

藝術與人文課本三～六年級上、下兩冊，共 8 冊 (2005 ~ 2006)。臺北：南一書局。

藝術與人文課本三～六年級上、下兩冊，共 8 冊 (2008)。臺北：康軒文教事業。

藝術與人文課本三～六年級上、下兩冊，共 8 冊 (2008)。臺南：翰林出版事業股份有限公司。

張中媛 (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。

李宗芹 (1991)。《創造性舞蹈》。臺北：遠流。

陳朝平 (2001)。藝術與人文學習領域課程中的藝術與人文課程的實施探討。(未發表)

陳美莉 (2005)。《幼兒在創造性肢體律動活動中心流經驗之研究》。國立臺東大學幼兒教育學系碩士班碩士論文。

郭瑜婷 (2002)。《透過創造性舞蹈教學 探討習舞兒童創造力之提升——以臺中市三采藝術園區舞蹈班為例》。國立臺灣體育學院體育研究所碩士學位論文。

張中媛 (1996)。《創造性舞蹈教學與拉邦動作分析要素之運用》。臺灣省學校體育，34，45-51。

林朱彥 · 顏筱婷 (無日期)。《幼稚園實施創造性音樂節奏遊戲教學需要性之探究》。2005 年 5 月 1 日，取自：<http://www.orff.org.tw/forum/viewtopic.php?p=87&sid=1aa8a8ffcdd2f4ce820830fecfdf14a0>

Rae Pica (2006)，王惠姿譯。《嬰幼兒肢體動作——經驗與教學》。臺北：華騰。

## 延伸閱讀：

### 「藝術與人文學習領域」參考書籍目錄：

#### 一、課程設計類：

1. 國立教育研究院籌備處——SMART 教師增能自修手冊
2. 國立臺灣藝術教育館
  - (1)課程設計手冊
  - (2)組織運作模式之研究
  - (3)教學策略及其應用模式
  - (4)課程統整理論暨實務研討會論文集
  - (5)戲劇教育 國際學術研討會論文集
3. 藝術教育研究——編輯委員會  
藝術與人文教育（上、下冊）

#### 二、「藝術與人文學習領域」教師自我進修與教學參考書籍目錄：

##### （一）音樂參考書籍

- 莫札特效應——音樂身心靈療法／先覺出版社
- 創意的音樂律動遊戲／心理出版社
- 名曲教學與遊戲／心理出版社

##### （二）繪畫參考書籍

- 遊戲的天空——和孩子玩藝術／雄獅美術

##### （三）戲劇參考書籍

- 表演藝術入門／亞太圖書出版社
- 創作性戲劇原理與實作／財團法人成長文教基金會
- 劇場遊戲指導手冊／書林出版社
- 鞋帶劇場／財團法人成長文教基金會

##### （四）舞蹈參考書籍

- 古典芭蕾基礎／藝術圖書公司
- 舞蹈——學校體育教材教法與評量／教育部印行

舞蹈欣賞／三民書局

傾聽身體之歌——舞蹈治療的發展與內涵／心靈工坊

回到身體的家——林秀偉的舞蹈花園／時報出版

### 三、參考網站：

1. 藝耕園(思摩特網站內之專業工作坊) <http://sctnet.edu.tw/index.php> (請先行加入會員)
2. 海闊天空網站提供提供 50 藝術好站 <http://www.lcenter.com.tw/Newsites/50read/index.asp>
3. 思影兒童藝術村 <http://class.hyes.tyc.edu.tw/~art/art/4images/>
4. HUNG 的藝術欣賞 <http://home.kimo.com.tw/hct06157/>

全身各部位分布圖

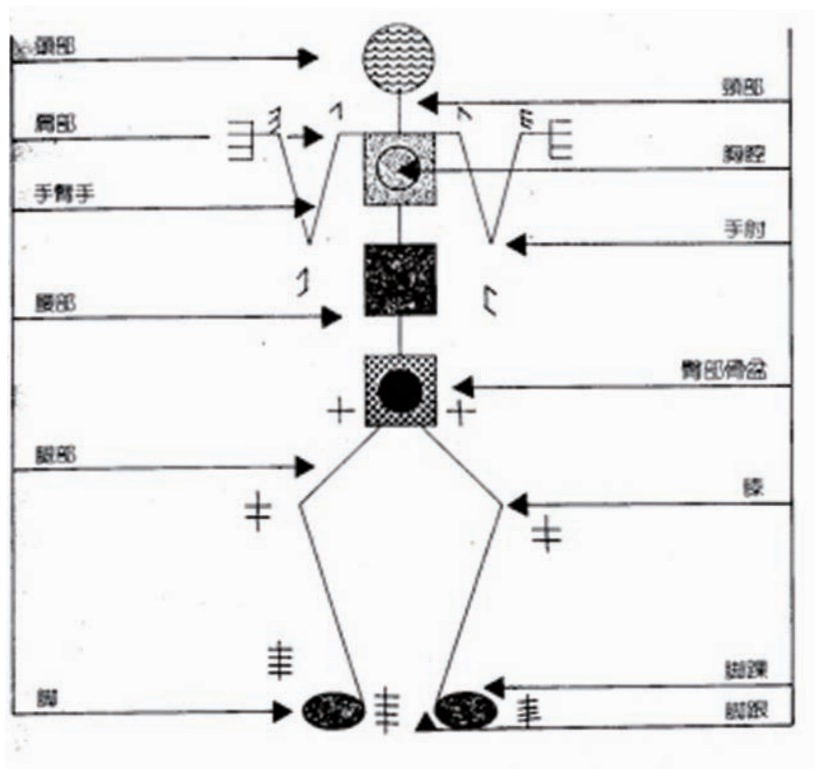


圖 5-11

試著走出下列的基本途徑

(箭頭代表行徑的方向)

直線型	
曲線型	
鋸齒形	

舞蹈——動作發展順序表

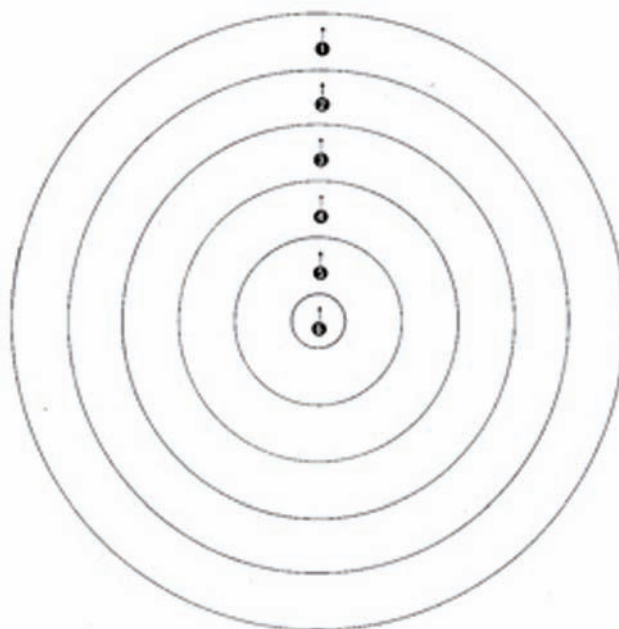
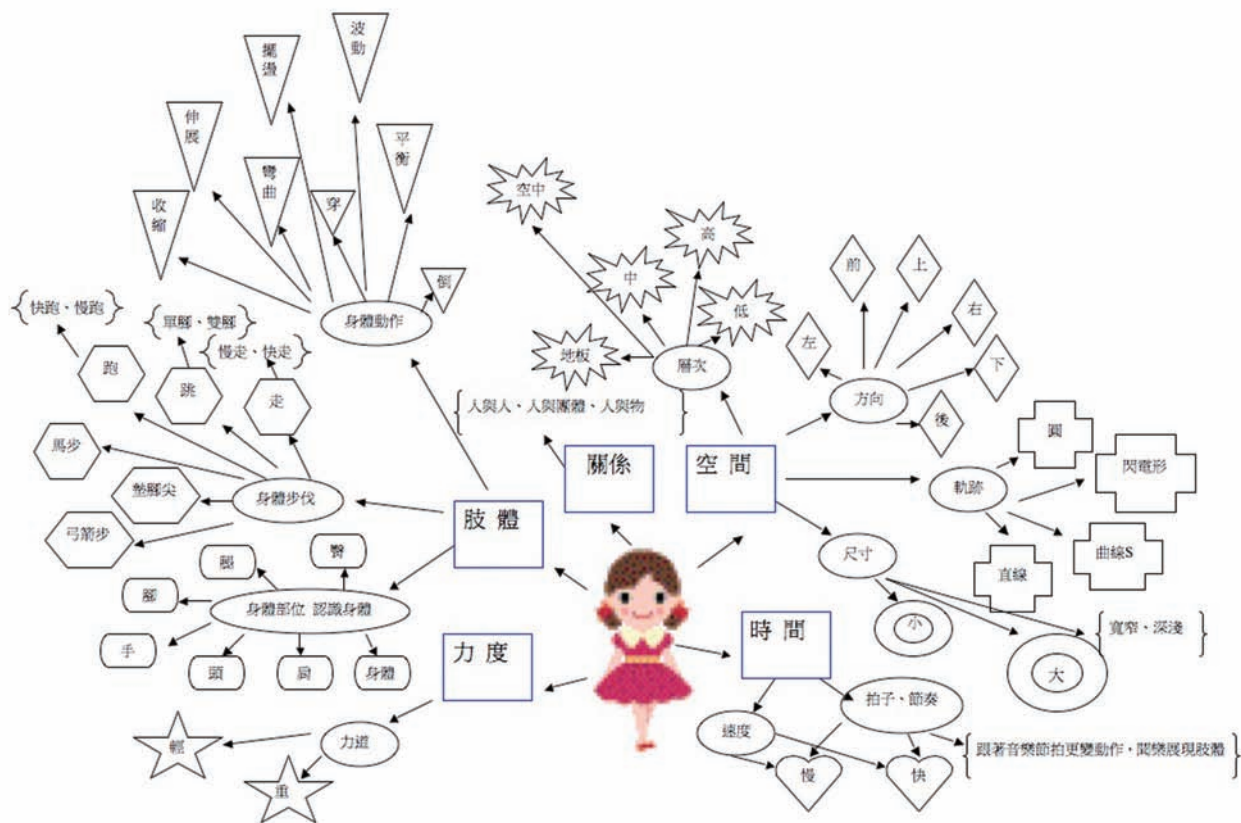


圖 5-12

- ❶ 身體覺察 (body awareness)
- ❷ 身體活動 (body activities)
- ❸ 人際關係 (relationship to partners and groups)
- ❹ 舞蹈元素
  - 空間
  - 時間
  - 力量
  - 流動
- ❺ 動作是有意義的表達工具
- ❻ 和其他藝術的關係

# 「藝術與人文」第四階段課程與教學



## 領域內統整教學案例（音樂）

朱理蓮

### 一、歌劇、音樂劇比較

音樂劇和歌劇都是當今世界上影響最大的用音樂來表現故事情節的音樂形式之一。歌劇屬於古典音樂範疇，一般指以歌唱為主，以管絃樂隊伴奏，有舞台佈景、化妝與舞蹈動作的戲劇，有時還加獨白、對白等。歌劇是綜合性藝術，包含音樂、戲劇、詩歌、舞蹈、舞台設計、化妝、燈光等多種藝術成分。近代的歌劇始於十七世紀初葉，後經長期發展而產生多種類型，如正歌劇、大歌劇、喜歌劇、輕歌劇、小歌劇、樂劇等。歌劇和音樂劇都起源於宗教音樂，具體來說，音樂劇原本其實是歌劇中喜歌劇和輕歌劇的一種分化，但是最終形成了與歌劇截然不同的風格。

首先說說它們的相同點，有很多人經常把音樂劇和歌劇搞混，因為它們的形式確實比較相近。歌劇與音樂劇有許多相似的地方，比如都採取音樂和歌曲來表現劇情，以及包含舞蹈、舞臺、化妝、燈光等多重藝術元素的綜合性。這些都是無庸置疑的，以下談一談兩者的區別。

音樂劇嚴格的來說不能和歌劇一樣作為傳統意義上的高雅音樂或是換言之古典音樂的一部分。音樂劇產生得較早，但真正作為獨立的有影響力的一種音樂形式還是在上世紀初百老匯初具規模開始，而它的高潮則是七〇年代中期後以韋伯、勳伯格為代表的這些歐洲的，尤其是英國和法國音樂劇作曲家的活躍才開始的。音樂劇和歌劇的不同地位從人們的態度上就可以得知。在那些歌劇和音樂劇廣泛上演的國家，看歌劇是提前幾周訂好票，需要穿著正式的晚禮服入劇院的，觀看時要講究禮儀，不能隨便鼓掌之類的；但是看音樂劇就相對隨意，而且一部音樂劇常年上演，只需提前半小時到劇院門口買張票就行了，就像我們平時看電影

一樣方便。但是百老匯和倫敦西區的音樂劇在當地人的心目中地位還是很崇高的，能夠到這些地方去觀賞音樂劇是一種榮幸。對於課上老師提到有一位同學認為音樂劇不能進大雅之堂，這一點純粹是誤解，所謂陽春白雪和下里巴人都是人們定的，經典是永遠的流行，歌劇也是幾百年前的流行音樂，只不過傳唱多年後剩下的精品自然就成了經典，今天流行的音樂劇中也一定會有幾百年後仍在流行的經典。

歌劇大都用美聲唱法，採用了大量的詠歎調和宣敘調。而音樂劇屬於流行音樂範疇，多數用流行唱法，也有用美聲唱法的（例如《悲慘世界》和《劇院幽靈》）；但在正式場合歌劇決沒有用流行唱法的，因為發聲方式完全不同。雖然現在的演唱會流行和古典的融合比較時興。許多上榜的流行歌曲就是音樂劇的插曲，例如韋伯的很多作品都因為作為流行歌曲而廣為流傳，像《貓》中的《memory》，《whistle down the wind》中的《No Matter What》（這首是由當紅的男子組合演唱，作為流行歌曲風靡全世界，但幾乎沒人知道這是音樂劇的插曲）。歌唱家也會演唱音樂劇的選段，例如“帕瓦羅蒂和他的朋友”系列演唱會，帕瓦羅蒂就經常演唱流行歌曲或是音樂劇，而流行歌星就很少演唱歌劇選段（莎拉布萊曼這類多棲的不算在內），畢竟歌劇演唱對於聲音和唱功的要求遠遠高於流行歌曲。

其次是音樂風格，歌劇的音樂大都是以比較傳統的管絃樂隊為基礎的古典音樂作曲技法，偶爾有現代風格的作品試圖超越這個界限，但大都保留著古典技法的思維方式。歌劇的結構、風格基本上沿襲著自浪漫主義以來所奠定的路線。而音樂劇在音樂風格的選擇上更自由，往往有爵士、搖滾等流行音樂因素的介入，配器也往往大量使用電聲樂隊的樂器。例如《貓》中韋伯嘗試了許多不同的風格，鄉村、踢踏舞、歌劇、流行，甚至還有讚美詩的成分。在配器上，有一段蘇格蘭風笛的兩次插入特別出色。而在《巴黎聖母院》中，更是能不斷聽到吉他的聲音，為整部劇渲染了浪漫的氣氛。

還有就是角色所要求的表演風格。歌劇是以音樂作為各種藝術元素的基礎的，因此一個歌劇演員最主要的是把角色的唱段表達完善。如果一個演員在達到這一要求之後還有餘力，那麼他也可以為他的角色加入出色的戲劇表演，甚至舞蹈。但是在歌劇中，舞蹈大多以交誼舞、芭蕾舞這種形式出現，但芭蕾舞通常也是由專業演員完成。一個歌劇男演員可以大腹便便，女演員可以體態豐盈，這並不影響他們的演出，觀眾們也可以接受。但音樂劇強調各種藝術元素的整體統合，所以演員在表演一個音樂劇角色時，必須同時兼顧各種表演成分：唱歌、舞蹈、表演……所以他是不可能為了某一方面的表現去過分地犧牲其他的方面。對於音樂劇演員，劇情的表演和對歌唱的處理同樣重要。像莎拉布萊曼退出音樂劇舞臺的原因之一可能

也和她為了聲音而犧牲體態有關，試想觀眾們是不會接受一個臃腫的 Christine 和 Raul 在舞臺上談情說愛。

此外，還有一些微小的區別，例如取材，詞曲創作過程，演出場所、方式等等，隨著藝術創作的多元化，這些區別並不是永遠正確。處於各種音樂結合邊緣的作品越來越多，分類就變得逐漸模糊。如音樂劇《阿依達》，其中就有對於歌劇《阿依達》借鑒的部分。而勃拉姆斯甚至有一部新的音樂劇，視角是對向白宮的第一夫人們的，採用的全是清唱劇的體裁。

以上就是我對於歌劇和音樂劇的比較。總的來說，歌劇和音樂劇這兩種音樂體裁既彼此有深厚聯繫和相似點，又有相當的區別，分屬不同的領域。但藝術上沒有孰優孰劣的說法，並不是說歌劇是高雅音樂所以比音樂劇更好，它們只是藝術領域內百花齊放的兩支而已。

藝術只有不斷的多樣化才能不斷進步，發展。歌劇和音樂劇也在互相借鑒，相信通過這樣歌劇能夠不斷前進，迎來再一次的輝煌，音樂劇也能繼續發展、完善、成熟。

維基：<http://zh.wikipedia.org/wiki/>

參考資料：<http://203.84.199.31/language/translatedPage?tt=url&.intl=tw&>

## 相關網站

### BBS 站與討論區

- 政大貓空行館 BBS 站音樂劇版
- 臺大 PTT 實業坊 BBS 站百老匯版
- 臺大陽光沙灘 BBS 站音樂劇版
- 交大機械 BBS 站音樂劇版
- 淡江統計 BBS 站音樂劇版
- 銘傳 BBS 站音樂劇版
- 北市師 BBS 站音樂劇版
- 中情局 BBS 站音樂劇版
- 臺大不良牛牧場 BBS 站音樂劇版
- 蕃薯藤網托邦百老匯討論區

### 大型綜合網站

- The Internet Theater Database
- Musical Theater International
- Musicals.Net
- Musical 101.com
- Playbill On-Line
- BEST OF BROADWAY
- Yahoo 的 musical 相關網頁

### 中型網站

- A Musical Homebrage
- Candy Box 音樂劇
- Sam's Musical Box
- 音樂劇世界的巡禮（國內站）
- 失樂園音樂劇（國內站）
- 我的 Broadway（國內站）
- 時間之河——王瑋的新家（國內站）
- 迪士尼動畫王國（國內站）
- 小寨劇院音樂劇（國內站）
- 蔣國男西洋音樂城（國內站）
- The Stephen Sondheim Reference Guide
- 美國音樂劇院暨音樂劇介紹

### 單劇網站

- 歌劇魅影官方網站
- Kacia's Phantom Shrine
- 小湯米's 歌劇魅影（國內站）
- 小湯米's 鐘樓怪人（國內站）
- 小湯米's 阿伊達（國內站）

- Great performances Creating Ragtime Home
- 紐約時報 ragtime 專刊
- Titanic Historical Society
- Titanic Fan Site

#### 綜合資料

- <http://garnet.acns.fsu.edu/~mam8623/>

#### 獎項及劇評網站

- 紐約時報百老匯評論
- 東尼獎 The Tony Awards
- Drama Desk Awards

## 二、音樂、視覺與表演藝術的統整——音樂劇教學範例

以下有幾種方式可以提供教師們來設計音樂劇：

### （一）以課本教材的主題串連成故事為劇本：

以藝術與人文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、表演藝術教材為基礎，以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，以歌唱、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佈景、道具……等。

### （二）以現成的音樂組曲做串連或改編：

較被教師們廣泛使用設計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》、《歌劇魅影》……等也可以改編為適合第三階段學生的音樂劇題材。

以下提供一個音樂劇的教學簡案範例：

劇名	娃娃的魔力	教學對象	五年級
教材來源	改編文建會九十年徵選十大優良音樂劇		
教學目標	1. 認識音樂劇的基本構成要素 2. 深入了解音樂劇所要表達的目標		

### 教學活動設計

教學過程	教學方法	教學過程	指導要點	教學時間	教學評量
壹、劇本分析與辯證	引起動機	討論音樂劇的構成要素	<p>暖身活動</p> <p>觀賞《貓》音樂劇演出、引起學生的興趣</p> <p>活動一： 音樂劇分析與解說 老師拿出修改過的劇本展示給學生看，師生共同討論音樂劇的要素。 例如： 1. 音樂劇的表現：劇情、角色、佈景、服裝…等 2. 音樂的表現：氣氛的營造，強化劇的效果…等</p> <p>活動二：劇本意境探討 1. 從劇本中當音樂出現時有代表何意境 2. 從劇本中探討每個角色所代表的意義</p> <p>活動三：角色選派 1. 從劇本中，探討每個角色的特色 2. 討論誰適合擔任什麼角色</p> <p>活動四：角色創作、演練</p>	5 分鐘	

<p>貳、師生共同創作與演練</p>			<p>活動四：角色創作、演練</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 觀賞蒐集到的各種圖片</li> <li>2. 教師引導學生從個人角色的特色做心理狀態的強化</li> <li>3. 教師引導學生從個人角色的特色做肢體動作的創作</li> <li>4. 分組練習             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 娃娃、動物組演練</li> <li>(2) 拿破崙、士兵組演練</li> <li>(3) 娃娃、拿破崙相互演練</li> </ol> </li> </ol> <p>活動五：歌舞創作、演練</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整音樂劇的視譜教唱</li> <li>2. 歌唱的個別練習</li> <li>3. 歌唱的分別演練：             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 娃娃、動物組演練</li> <li>(2) 拿破崙、士兵組演練</li> <li>(3) 全體演練完整歌唱部分</li> </ol> </li> </ol> <p>活動六：創意服裝、道具 DIY</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師引導學生，依劇中角色特色做服裝道具上的構思。</li> <li>2. 學生依劇中角色特色做服裝道具上的創作。</li> <li>3. 教師巡視角色做個別輔導。</li> <li>4. 服裝道具完成後，供大家欣賞並討論其優缺點。</li> </ol> <p>活動七：舞臺佈置擺設及走位演練</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師做舞臺區塊的解說：</li> <li>2. 教師引導學生將音樂劇分成             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 第一幕：娃娃、動物出場</li> <li>(2) 第二幕：拿破崙、士兵出場</li> <li>(3) 第三幕：兩組人馬吵架</li> <li>(4) 第四幕：兩組人馬和好做結束</li> </ol> </li> </ol>		
--------------------	--	--	--	--	--

### 三、結語

九年一貫課程藝術與人文乃結合視覺、表演、音樂合科教學，綜觀歐洲各國均是以此理念實施小學之藝術教育，可見其為世界小學藝術教育之潮流。國小要實施藝術與人文教學，除了要能專才專任之外，更要有行政人員的支持與協助。在課程綱要的架構下，參考實施細目建構每一個學校的本位課程，如此，能有效並活化藝術與人文教學。

本文提供一些不同的專例供各級教師參考。教師可以根據文中範例，做為教學模式，亦可再行改變，建構自己的教學模式，至於行政人員的排課模式，亦可參考本文所列之架構。

國家圖書館出版品預行編目資料

藝術與人文第三階段教學參考手冊 = Teaching reference manual for arts and humanities learning area, stage three / 孔淑美等編著；張全成主編. -- 初版. -- 臺北市：藝術館，2009.12  
面；公分

ISBN 978-986-02-1715-5(平裝)

1.藝術教育 2.教學方案 3.課程規劃設計 4.小學教學

523.37

98023943

## 藝術與人文第三階段教學參考手冊

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

出版機關——國立臺灣藝術教育館

出版者——吳祖勝

編著——孔淑美、方美霞、朱理蓮、吳望如、張全成、蔡碧芳（依筆劃順序）

審查委員——黃冬富

策劃——丘永福、蕭炳欽

總編輯——呂燕卿

主編——張全成

執行編輯——王鳳翎

美術編輯——李若琬

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：978-986-02-1715-5（平裝）

GPN：1009804130

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。