

# 舞出生活～律動在教學上的應用

屏東縣生活課程輔導團 佳佐國小柯惠青教師  
東光國小曾郁婷教師  
竹林國小鐘敏翠主任

## 緣起

大家總是這麼的忙，年度發表委身一人，實在沉重，不如，我們就各自貢獻自己的一份力，看看會做出什麼吧！在討論中，惠青提出用律動吧！果然是本團首席的發言，接著敏翠點點頭，我十分遲疑地問：你們確定要做律動？真的喔？

這兩三年央團和屏東團都開藝文素材的課，直到去年邱健凱教師和劉淑英教授提供曲子之後，覺得融入有了更多的可能性，因為有了音樂的支撐，律動的發展能更為開闊。在閱讀台中團淑娟教師的案例時，其中說明創造性戲劇教學能在不同的教學階段（暖身、開展、綜合）發揮不同的功能，這讓我們也興起律動應該也是可以這樣融到生活中去，「從做中學，從動中理解」，開展生活學習之舞，舞出生活的多面向。

## 壹、前言

這次屏東輔導團的作品有幾點突破以往的慣例：

### 一、由個人秀變成團體成果

以往因為團員分散在各校，且各有繁重的校務工作，相聚不易，所以習慣單打獨鬥，其他團員給予意見；但今年突破慣例由三位團員個別完成小部分，再統整成全份報告。

### 二、教學主題由一個到多個

以往的案例都以單一主題為主，透過各種素材、教學策略完成教學；這次採用單一教學策略一律動放在不同的教學主題、不同的教學時機中，期望能適用更多的教學主題。

### 三、由單一學校適用到多個學校適用

因為以往的教學案例都是由個人完成，所以也較適用於設計者的單一學校；這次由三位團員在三個學校試教，案例的完成也較能有普遍使用性。

### 四、由單一輔導員專長到多元專長

案例的完成雖然經過團員的討論，但因每個人有個別專業背景，所以長出來的案例也都有設計者的影子；這次因實施的人員的多樣性，所以長出來的樣貌也有多樣性，因此也能提供更多層面的教師群使用。

因此我們把律動分別放於教學的前中後三個階段，而三個階段皆有不同的目的。律動放置於教學單元與教學時機的關係圖如下：

使用時機	使用目的	案例
教學前	製造概念衝突及聚焦學習重點	實作一：猜猜我是誰
教學中	形成性及總結性評量	實作二：紙飛機飛吧！
教學後	總結性評量	實作三：昆蟲共和國

## 貳、實作單元分享

實作一：猜猜我是誰（柯惠青）

主題名稱：猜猜我是誰			
教學對象：二下		授課時間：80 分鐘	
迷思概念	昆蟲是學生在生活中常見的生物，但因為昆蟲的動作快，孩子其實並沒有機會好好的觀察牠，有的經驗多是從卡通影片或是繪本中得知。但這些作者的科學知識背景並不充足，或是為了畫面的比例原則，會將六足平均分配於胸腹兩處，但若是學生直接觀察，會發現學生根本不知道要觀察哪裡？花了很多時間，學生仍不知道自己要看甚麼？		
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能知道昆蟲的身體有頭胸腹三個部分。</li> <li>2. 能知道昆蟲有六隻腳且左右對稱。</li> <li>3. 能知道昆蟲的腳都是從胸部長出的。</li> </ol>		
文本分析		一、準備活動	二、發展活動
	活動內容	1. 各組表演抽到昆蟲。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 猜猜我是誰</li> <li>2. 畫我知之昆蟲</li> <li>3. 昆蟲觀察家</li> </ol>
	學生學習重點	1. 能參與討論。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能將小組討論的內容表演出來。</li> <li>2. 能將自己所理解的昆蟲大膽畫出。</li> <li>3. 能參與昆蟲影片的觀察。</li> <li>4. 能在實際的情境中觀察昆蟲。</li> </ol>
	評量	喚起舊經驗	形成性評量
			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 話我知昆蟲</li> <li>2. 畫我的昆蟲</li> </ol>
			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能說出或寫出昆蟲的特徵。</li> <li>2. 能畫出實際昆蟲的樣貌。</li> </ol>
			總結性評量
	學生學習議題		教師學習課題

## 一、引起動機

### (一)

教師：先說明今天我們來玩一個猜謎遊戲，但是不能用說的，只能用演的。每一組只有5分鐘的討論時間，表演最明確清楚的加分，能正確說出別人表演的昆蟲名稱的加分。

學生：參與討論與試演。



## 二、發展活動

### (一)猜猜我是誰

1. 好戲開演—學生正式演出。
2. 請學生猜猜看另外組別演的是哪一種動物。
3. 請學生以小組方式寫下紀錄，我表演的是：我看到的：



### (二)畫我知之昆蟲

1. 請學生畫出他記憶中的這三種昆蟲。

## 一、引起動機

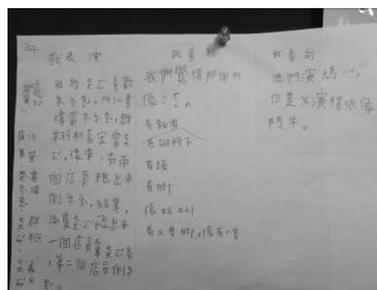
教師：

1. 要清楚昆蟲的特徵。
2. 選擇三種不同的昆蟲讓學生抽籤後表演。本次選擇螞蟻、瓢蟲、蒼蠅。這三種是日常生活中常見的，但孩子很少認真的去觀察，想製造一種我明明表演得很清楚，為什麼你們猜不出來的感覺，有概念的衝突，後來上課才會認真學習。

## 二、發展活動

### (一)猜猜我是誰

1. 引導學生自由的發表他們看到其他組員表演的想法。
2. 不提示，直到學生能講出正確答案為止。
3. 詢問回答正確的同学為什麼會這樣回答的原因、想法。
4. 請學生依小組的方式寫下紀錄。



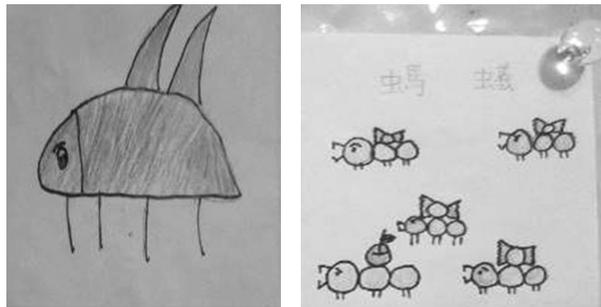
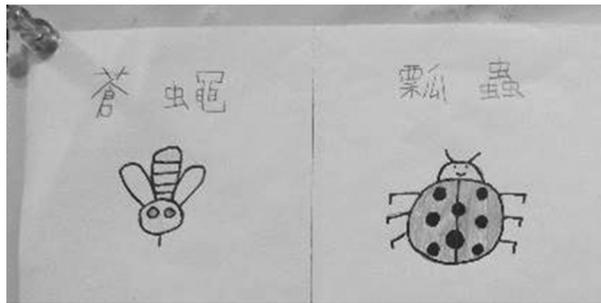
### (二)畫我知之昆蟲

1. 鼓勵學生大膽的畫出這三種昆蟲的樣貌。
2. 完成後，請學生上台發表展示，並把作品放在黑板上，請學生觀察看看每一個作品有那裡不一樣？跟真實中的昆蟲長得像嗎？
3. 把學生觀察到的不同點記錄下來。

### (三)昆蟲觀察家

1. 觀察時要不斷的與學生互動談話、討論，不要一個影片播到底。只要觀察與上課相關的即可。
2. 將學生觀察討論所得的結論寫下來。
3. 到戶外觀察，建議分成小組觀察。
4. 在觀察中要不斷的提醒：你看到的與上課中影片或是照片中的有一樣嗎？都有出現那三個特徵嗎？

## 三、綜合活動



2. 比比看、說說看這三種昆蟲真的長成這樣子嗎？

### (三)昆蟲觀察家

1. 上網找昆蟲網站的影片或是圖片、書籍給學生觀察。
2. 請學生發表觀察所得。
3. 帶學生到戶外搜尋昆蟲的蹤跡。

### 三、綜合活動

#### (一)話我知之昆蟲

1. 請學生發表到戶外觀察所得。
2. 請學生說說看，我們觀察到的卡通影片中或是繪本中所呈現的昆蟲相同嗎？若有不同處是在哪裡？

#### (二)畫我知之昆蟲

1. 找出之前畫錯的地方，再重新畫出這三種昆蟲。



#### (一)話我知之昆蟲

1. 鼓勵學生盡情發表。
2. 把學生說出的記錄下來。
3. 跟學生一起討論出昆蟲應有的特徵，並找出之前畫的昆蟲錯誤的地方。

#### (二)畫我知之昆蟲

1. 畫出現實中真實的昆蟲。

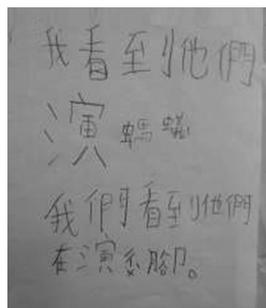
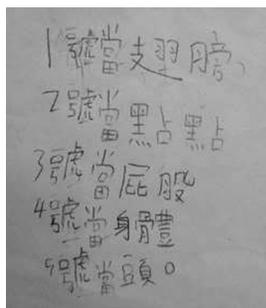
## 教學點滴

### (一) 引起動機

學生超開心，可以玩猜謎又可以自由走動。活動中可以發現學生討論得很熱烈，而且也很想偷聽別組在討論甚麼，好像一場諜對諜的感覺。練習時可以看到學生互相扶持、討論，很想拿到分數。

### (二) 發展活動

正式表演時學生更開心，可看見表演者認真、搶答者熱烈。蒼蠅組的最快被猜出來，因為表演的很明確；螞蟻的在經過幾次的猜測也猜出；只有瓢蟲花了好多時間也猜不出。但也不急著公布答案，請學生先記錄自己所演的及看到的。再互相發



表，在小組中表演的位置，並說明小組認為的昆蟲樣貌是如何的，討論學生看不出的原因是甚麼？之後請學生畫出他知道的昆蟲樣貌，可以發現學生依然有許多的迷失概念，例如：腳是由腹部長出來的，或是卡通的樣貌。

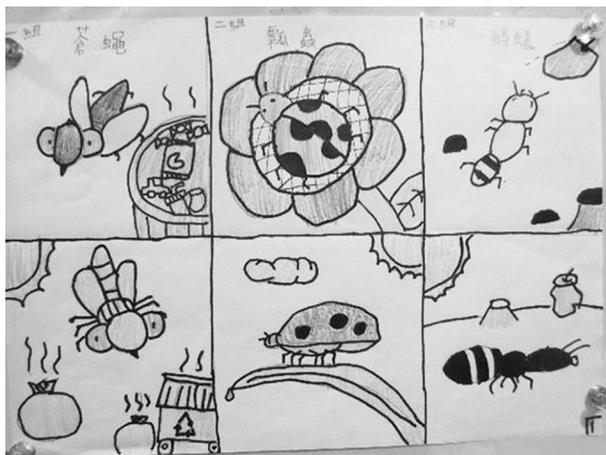
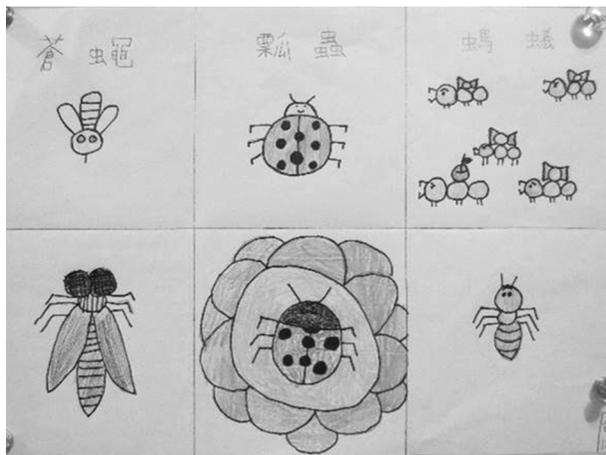
在一連串的概念衝突及思索要怎樣才能讓別人理解我的表演、我的畫後，開始進入觀察教學。此時學生已經清楚應該觀察哪裡？昆蟲特別的部分在哪裡？所以在影片觀察及實際情境的觀察，可以發現學生容易聚焦了，會直接觀察教師想要他們觀察的點，也能逐步的印證課堂中所討論的東西。在驗證中可以不斷地聽見學生說「真的有六隻腳耶！」「真的有好多小眼睛！」「真的身體只有三節跟蜈蚣不一樣！」「腳是從腹部長出來的耶！」



### (三) 綜合活動

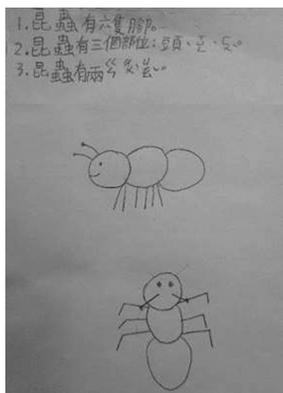
在觀察後請學生發表就更熱烈及明確了。發表後請學生畫出真實的昆蟲樣貌，發現學生不排斥，也不會喊我不會畫了，而是興奮的想趕緊畫出來再與同學分享。

在學生的圖畫中可以明顯的看到學生的改變，有頭、胸、腹三部分，腳是由腹部長出的。瓢蟲從背面看不清楚，有的學生還幫牠轉成側面，有六隻腳。而且蒼蠅的眼睛都還很明顯的改變成複眼。



## 結論

雖然在讓學生練習創作時，沒有放入音樂，但仍可以發現學生在表演翅膀揮動時，會有自然的律動產生，且蒼蠅的部分上會自己配樂，發出嗡嗡的聲音。為了確認這樣的教學是有效的，在教學兩個月後做了一個小小的測試，請學生再寫出昆蟲的特徵，並畫出來，只給學生10分鐘書寫。雖然有的是寫昆蟲整體的特徵頭胸腹、六足，也有人寫個別的昆蟲特徵，但是都能清楚的表達出昆蟲的特徵。感動的是昆蟲跳脫教學中的三種，有蝴蝶、螳螂、天牛的加入。



## 實作二：紙飛機飛吧！（曾郁婷）

主題名稱：紙飛機飛吧！	
教學對象：一下學生	授課時間：200 分鐘
迷思概念和核心概念	<p>上學期奇妙的風這個單元，小朋友認為紙飛機是風的玩具，像龍捲風或是風箏，其實紙飛機的動力並不來自風，而是靠手的推力，並且透過正確的摺紙飛機，摺出好的機身，能滑翔至較遠處。</p> <p>好的機身，主要是摺出對稱的機翼，能飛得又穩又遠還得加上好的手勢。</p>
能力指標和設計理念	<p>1-2 透過各種媒材進行探索活動，喚起豐富的想像力，並體驗學習的樂趣。</p> <p>3-2 練習並運用探究人、事、物的方法，解決生活的問題、美化生活的環境、增加生活的趣味。</p> <p>4-1 使用合適的語彙或方式，表達對人、事、物的觀察與意見。</p> <p>4-3 能聽取團體成員的意見、遵守規則、一起工作，並完成任務，</p> <p>5-2 察覺自己對許多事務的想法與作法，有時也很管用。</p> <p>玩玩具是小朋友所喜愛的，動手做玩具也是小朋友所喜歡的，希望透過紙飛機的製作，培養願意動手做的習慣；二來能透過同學間的彼此合作，學會摺紙飛機；三來能透過觀察和修正，學生能手勢正確丟出能飛行的紙飛機。</p>

<p>課程架構</p>	<p>紙飛機飛吧!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>飛機總動員(第一節)</li> <li>造飛機(第二三節)</li> <li>大飛機(第四節)</li> <li>飛機與我(第五節)</li> </ul>	
<p>授課內容及討論議題</p>	<p style="text-align: center;"><b>學生學習課題</b></p> <p style="text-align: center;">第一節 飛機總動員</p> <p>一、暖身活動 請小朋友將帶來的飛機擺在自己的面前。請小朋友介紹自己帶來的飛機。</p> <p>二、開展活動</p> <p>共同課題</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>這些飛機是拿來做什麼用的？</li> <li>這些飛機的共同特徵是什麼？</li> <li>這裡的飛機是怎麼飛的？</li> <li>大家來學學飛機如何飛？</li> </ol> <p>三、綜合活動：教師說明本節摘要。</p> <p>第一節結束</p> <p style="text-align: center;">第二、三節 造飛機</p> <p>一、暖身活動</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>觀看上學期的射紙飛機的影片。 問小朋友你成功了嗎？不成功應該怎麼辦？</li> </ol> <p>二、開展活動</p> <p>共同課題和挑戰題</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>看飛機起飛影片</li> <li>問題：從影片中看到的飛機基本造型是什麼模樣？(★) (有機身，對稱的機翼，尖尖的頭) 問題：從影片中看到飛機靠著什麼才能飛上天空？(★) (引擎)</li> <li>請小朋友輕聲閱讀課本 p.62，並讓學生提問文本不懂之處。</li> <li>問題：我們怎樣才能摺出可以飛得又遠又久又平穩的紙飛機？(★★) 全班四四討論，並且寫下來討論結果。</li> <li>發下學習單，每組一張。 目標：每一個人自己摺出紙飛機。(★★★)</li> <li>全班都好了，就分兩組，輪流試飛和觀看射飛機的手勢。視情況練習射紙飛機。</li> <li>回教室小組四四討論，將紙飛機飛得又遠又久又平穩的飛機因素寫在學習單上。(★★★)</li> </ol>	<p style="text-align: center;"><b>教師學習課題</b></p> <p>教師事先宣布帶飛機來。</p>  <p>準備好上學期學生玩紙飛機的影片</p> <p>教師準備好飛機飛行的影片</p>  <p>小組能充分討論，表達自己的想法。先請兩組發表，教師板書發表之結果。教師詢問還有沒有不一樣要補充的？ 教師帶領小朋友就他們的回答歸納出： 1. 頭尖和對稱機翼。 教師提醒小組成員，不會時要先請教同一組的同學，如果全組的人都不會才能去請教教師或別組的同學。 小組成員能互相幫助。 教師注意不成功組別小朋友的困難。 教師先畫好起飛線和觀察區。 教師巡視小組討論狀況。</p>

8. 小組輪流發表結果。

### 三、綜合活動

1. 教師串聯整個活動說明，和最後各組得出的結果。
2. 請小朋友寫下他們的學習心得在學習單上。

~ 第二、三節結束 ~

### 第四節 大飛機

#### 一、暖身活動

請幾位小朋友就他們摺紙飛機和射紙飛機的經驗，分享個人心得。

#### 二、開展活動

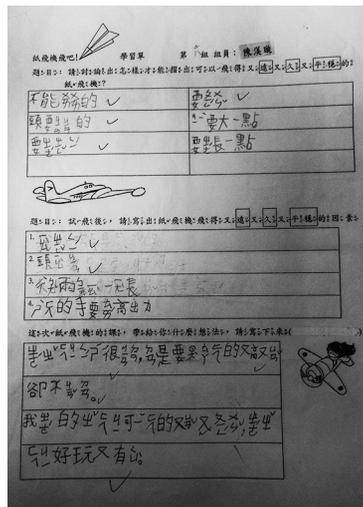
1. 問題：接下來想挑戰紙片較厚的飛機或是大飛機？(★★)
2. 摺好後，到外面試飛。
3. 試飛結果做出結論。(★★)
4. 和小飛機有什麼不一樣？小組討論後寫下來。(★★)
5. 每個人先摺出一架小飛機。(評分用)
6. 轉換活動，彩繪大飛機。

~ 第四節結束 ~

### 第五節 飛機與我

1. 請小朋友做出飛機和紙飛機的飛行樣子。
2. 先練習滑步。
3. 聽音樂。
4. 請小組以「飛機與我」，配合音樂編出自己的人物和動作，並且練習。
5. 小組表演。

~ 第五節結束 ~



指導學生清出教室空間，大家圍圈而坐。

音樂曲式是 ABA。



曲名 skating，曲長 1：02

## 教學點滴

第一節的律動：小朋友很興奮帶來華航的展示機、泡棉組合迴旋飛機、玩具小飛機模型等等。小朋友忍不住會玩起來或交談，需要多一些等待，讓小朋友安靜下來。在詢問如何飛時，小朋友大都知道飛機從地上滑行飛起，然後在天空中的飛行就千變萬化了，感覺飛行員十分厲害。最有趣的是看到泡棉迴旋機，小澄隨手一擲就飛得很好，大家驚訝！借

我借我。就讓幾位在課堂上試射了一下。接著請小朋友模仿飛機的飛行，很有趣，會低蹲再慢慢向上飛，再慢慢低蹲下降。爲了讓他們有時間感，提示他們2個4拍是起飛，兩個4拍是空中飛，兩個4拍是下降。小朋友能夠在加上節拍後，去掌握開始，中段和結束，因爲下一節課是觀課，所以，沒有讓小朋友全部都做過。

第五節的律動，音樂是下課時，請幾位小朋友就幾段音樂中選出來的，他們覺得比較合適，長度一分鐘。上課時，讓小朋友聽一聽整首旋律是什麼曲式，在大樹小花主題時就已經有分辨曲式的經驗，加累積跳妖怪手錶的經驗，因此更爲清楚了。小朋友在聽到第三遍時，玲玲和嘉嘉馬上搶說是ABA的曲式，和全班確認之後，小朋友就開始依著曲子來開始編動作。

先一組表演一分鐘，教師給予一些建議，接著由第七組開始表演，這一組很有意思，讓一人拿著飛機先出來，B段時小鳥才出來，有兩個小朋友則演花和樹，最後，飛機和小鳥都降落在樹和小花前面。第一組的飛機是兩個小朋友一起操作，小鳥和雲各自有自己的動作。第二組和第四組一起表演，第二組的飛機有速度感，會有快慢交替，許多人一起表演也穿梭自如。第五組和第六組一起，第六組很有自己的安排，第五組的小澤和小文則是繞圈越跑很快，已經撞到同伴了，我出聲大叫速度慢下來，甚至叫出小澤的名字，小澤才停了一下，又繼續想跑，接著音樂要結束了，還有點停不下來的狀態。一節課內完成教學，忍不住給自己一個歡呼。

結束後，請小朋友復原桌椅，下一節的教師已到了，還是把小澤和小文叫來慎重說明一番，小澤這時才收起嬉皮笑臉，我要求他們下次再不注意安全，他們將馬上在外圍站著，不能加入律動表演。

在評量部分，本來是抱著用肢體學認知性知識的想法，後來發現在這個單元沒辦法這樣用，因此，轉向由飛行的速度感，去學會控制身體的快和慢，利用移位動作中的走、跑、滑步，表現出「恰當的運用身體造型」，「在共有空間移動」，「恰當的運用動力」等規準，在表演元素方面，則看小朋友能不能表現出「明顯和清楚的開始和結束」。雖然在表演中，表現出小朋友在玩紙飛機時快樂的情景，但就當成是一種抒發和呈現，不評量情意部份的表現。

在評分部分，是採用一人評一人的方式，看著錄影帶畫面評分。教師說明評分表的內容之後，就放錄影帶給小朋友看，也請小朋友一邊評分，最後也請小朋友給被觀的小朋友正面的評價，用文字寫下來。現場情況是小朋友看過一遍後，說還不清楚，又再看了第二遍才評出來。小朋友評分之後，我再一一對過，發現小朋友的自評和教師的評分有不少的出入，所以在評量部分，還是依教師的評分爲主。但就在一再觀賞小朋友表演的影帶後發現，學生無一不帶著可愛的笑容，表現出他們在群體中的獨特性和合作性，如東東在表演時，就會飛出團體表演之外，如同他在班上的特立獨行；又如愛跳舞的小玄，舞出獨特的

雲朵；又再如一路奔馳，撞到同伴也不停的小澤，在生活中一再呈現出尖銳的角；或者是表演動作很有節奏感的小琪和美美，也讓教師的感到驚艷，這些獨特又彼此融合互存在這方空間。

後記：教學結束後，下課時間，問小朋友大飛機要如何處理？小朋友紛紛舉手說我要，小頡說我要帶回去練習，我說那就你們那一組自己決定好了，因為已經換過組了，所以要找到原來那一組的同學，經大家同意給誰並沒有那麼快，但說沒那麼快，小澤居然馬上找到那一組，說服了兩位同學，剩下和一位猜拳，猜贏了，小澤拿到大飛機，想了一下就把飛機摺了摺放進書包，我心中想：回家後，拿出來還能飛嗎？明天再問他吧！小朋友真的很喜歡他們的飛機。

### 第一節中的律動

適用時機：這次在教學中，是放在引起學習動機上，模仿飛機的飛行是由起飛，飛是一開始速度快，然後再降落，雖然不像是在模擬飛機，卻也成為舞蹈動作的訓練，去計算時間控制自己的力氣。

實施方式：要給節拍，方便小朋友計時。

注意事項：注意避免撞傷。

評量：無

### 第五節中的律動

適用時機：作為舞蹈動作的評量，能呈現玩玩具時的歡樂，也能做為了解學生獨特性的方式。

實施方式：可以有道具，要選好適合的樂曲。

注意事項：注意避免撞傷。

評量基準：能達成舞蹈動作。

規準如下：

飛機與我的表演學習表		評分者：11	
座號：16	1. 明顯和清楚的開始	需要加油	好 很好
	2. 恰當的運用身體造型	需要加油	好 很好
	3. 在共有空間移動	需要加油	好 很好
	4. 恰當的運用動力	需要加油	好 很好
	5. 明顯和清楚的結尾	需要加油	好 很好
	意見：跟女子但是在加反		

實作三：昆蟲共和國（鐘敏翠）

主題名稱：昆蟲共和國				
教學對象：四下學生		授課時間：40 分鐘		
迷思概念和核心概念	<p>一、迷思概念 學生在「昆蟲世界」單元中，已完成認識昆蟲第一步、昆蟲的一生，昆蟲的成長過程有「完全變態」及「不完全變態」兩種，但個別學生對於自己所觀察的昆蟲印象深刻，沒有特別去認識的昆蟲並非完全理解牠的成長過程。</p> <p>二、核心概念 學生透過文本及蒐集資料認識昆蟲外型的特徵，藉由實際觀察昆蟲，認識昆蟲的生活及其一生的變化情形。本節課主要透過肢體的引導、開發及展演，能模仿昆蟲的外型、運動方式及特徵。</p>			
能力指標和設計理念	<p>一、能力指標： 1-2-5-2 能傾聽別人的報告，並能清楚的表達自己的意思。 5-2-1-2 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>二、設計理念 自然與生活科技的分段能力指標—科學與技術認知部分，在中年級延續低年級培養持續性「觀察」、「察覺」自然界變化的能力，我思考學生在描述與傳達事物的特徵上，除了文本的搜尋與紀錄之外，能否有其他表徵方式可以明確且深刻的將接收到的訊息或知識，深深地烙印在腦海裡？在參加「105 年生活課程五感探索教學工作坊」之後，回顧與反思許允麗教授在五感體驗的課程中有系統性的教學內容，我想到中年級的學生在將具體觀察到的事理轉化為抽象肢體及藝術的表徵能力如何？在低年級的生活課程學生表現與運用的能力延續到中年級之後，又是怎樣的轉化呢？學生腦海裡知識性的記憶如何透過肢體動作演繹呢？而表演藝術是不是也是一種身體的「記憶」？</p> <p>於是有了律動融入在自然科學中的發想，在昆蟲的一生這個單元，學生已經完成觀察、搜尋、紀錄自己所選定的昆蟲成長小檔案，透過本單元律動或肢體的表現，將自己模擬為昆蟲的「擬物」表徵，是否更能描述及體會昆蟲的成長過程？學生能否透過觀看他人的展演，清楚的理解他人想要傳達的抽象表現（藝術性的表徵）？</p>			
文本分析	「昆蟲共和國」教學流程			
		一、準備活動	二、發展活動	三、伸展跳躍
	活動內容	教師示範	動態：動物去散步 靜態：感官開發 動態：昆蟲成長日記	猜猜我是誰
	學生學習重點	觀察、察覺 ★被動接收訊息	聆聽、察覺、辨識、分析、聯想、創造 ★主動參與討論	討論、表現、創造、綜合應用 ★主動參與討論
評量	喚起舊經驗	形成性評量	總結性評量	
	學生學習課題		教師學習課題	
授課內容及討論議題	<p>一、引起動機（準備活動） 教師：說明本節課主要學習的重點。教師以肢體動作表演某種昆蟲，讓學生猜出是哪一種昆蟲，並且請猜對的學生說明是依據教師表演的哪個動作或外型猜到的。</p>		<p>教師以肢體動作表演昆蟲，展演時必須明確的表現昆蟲的特徵，如觸角、翅膀、運動方式、聲音……等等，讓學生透過觀察他人展演時，從五感中的「眼睛看」或是「耳朵聽」的感受刺激，在與自己對自然科學知識的理解聯結，培養觀察</p>	

學生：本活動為「昆蟲世界」單元的最後一個活動，學生已分組進行昆蟲的研究，了解昆蟲的特徵。

## 二、發展活動

### (一)肢體開展與創作

#### 1. 動物去散步

(1) 學生分組，模仿一種動物行走，請其他組別的學生猜。

(2) 模仿剛才選擇動物的叫聲。

#### 2. 感官開發

請學生閉上眼，聽一聽教師播放的音樂裡聽到什麼聲音(昆蟲的鳴叫聲：蜜蜂、蚊子、螽斯、蟋蟀、蟬、蒼蠅、獨角仙)

#### 3. 昆蟲去散步

(1) 選擇一種昆蟲，模仿牠的動作，移動到對面。請其他組別的學生猜。

(2) 模仿剛才選擇昆蟲的叫聲，並模擬這昆蟲的三種情緒。

(3) 請學生圍成一圈，依教師給的節奏及情境，模仿昆蟲行走。

### (二)昆蟲成長日記

教師請學生表演「昆蟲成長日記」，故事情節如下(全班觀察的昆蟲為獨角仙，以獨角仙為例)：

故事情節	
1	有一個橢圓形、乳白色的蟲卵在泥土裡。
2	每天大一點點，慢慢的成為一個圓形的卵。
3	經過了一個星期，可以隱約看到昆蟲幼蟲，即將孵化為一齡幼蟲。
4	終於，幼蟲孵出來啦！我們來幫牠取個名字吧！嗯~就叫他小仙。
5	小仙有一個圓圓硬硬的頭，他有一個強而有力有大顎，可以挖土，找尋食物。
6	小仙有短短的、肥肥的、圓滾滾的身體，身體是白色的，非常柔軟。
7	小仙有六隻腳，肚子餓的時候，牠拖著身體找尋食物。
8	小仙怕光，所以常躲在敵人看不到的落葉、枯草堆下的堆肥和土壤中，肥沃的土壤裡有美味的腐植質，牠不斷的吃，不斷的吃……。

→思考→判斷能力。



學生的表演如果讓其他組別猜測不出來，或許是學生尚未明白表現某種動物的特徵，教師要強調學生討論將「特徵」表演出來。

教師請學生閉上眼睛聆聽，可以專注於聽覺的開發，本單元故意安排蜜蜂與蒼蠅發出的聲音容易混淆，請學生仔細分辨其中不同之處。

教師唸故事情節時搭配卡農音樂，讓學生配合音樂演出，較容易融入情境。



有些學生可能不明白大顎是指身體的哪個部位，教師要隨時注意並提示。



教師提示每個人都要參與表演，可以全部一起演一隻昆蟲、數隻同樣的昆蟲，或是每個人分配演一隻昆蟲成長的不同階段，可以發出聲音。

9	小仙慢慢長大，這一天，牠脫了一層皮。牠不斷的吃，不斷的吃……。	 <p>教師依據每組學生討論及展演的過程簡單講評，並適時鼓勵表現優異的部分。</p>
10	終於有一天，牠再也吃不下了！	
11	小仙在土裡做了一個土室，靜靜的待在土室裡，牠長出了犄角，變成咖啡色的蛹。	
12	就這樣平靜的過了兩個星期，小仙破蛹而出！現在牠的身體非常潔白柔軟，然後會慢慢變硬。	
13	有兩個星期都沒吃東西，小仙肚子好餓呀！牠爬到樹上，吸食美味的汁液。	
14	小仙發現許多夥伴，牠們為了捍衛自己的領土，用犄角爭奪地盤。	
<p>●伸展跳躍的活動</p> <p>(三)猜猜我是誰</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請學生分組抽昆蟲圖卡，學生必須依據所抽到的昆蟲圖卡，以身體或肢體動作，展現其外型、活動方式、覓食……等特徵。</li> <li>2. 請學生依序上台表演，請其他組同學猜出同學表演的是哪一種昆蟲。</li> </ol> <p>三、綜合活動</p> <p>統整剛才分組活動中，每組學生如何表現昆蟲的特徵，請學生說一說自己及哪一組學生的表現很清楚、明確或很有創意的展演，可以透過肢體表演，深刻理解本單元所學習的昆蟲特徵。</p>		

## 教學點滴

### 第一部分引起動機：

將學生分為三組之後，說明本節課教學重點，我先示範蝴蝶的幼蟲蠕動的樣貌，學生對我的表演有諸多不同的看法，有蝴蝶、毛毛蟲、雞母蟲……等。請學生回答從教師做的哪個動作猜出來的？當下發現學生觀察的重點不盡相同，我把學生的觀察重點聚焦，每種動物有其特徵，要仔細觀察。也當作是等一下小組討論時要表現昆蟲的「特徵」的引子。

### 第二部分發展活動：

#### (一) 試試水溫～動態

先讓同一組學生表演一種動物走路，不限於昆蟲，想一下動物的特徵後再表

演，沒有限制昆蟲的原因是要學生以他們熟悉的動物來練習。第一、三組很快的進入討論；第二組在原地發呆了一下，這也是我預期的；第二組的小組成員思考及創造力並沒有其他兩組表現突出。

第一組討論很熱烈，最後全部一起表演一隻蜘蛛，但是其他同學尚未猜出，我講評他們全組的人排成一列行走，觀眾從側面看到的是一排的效果，所以同學們猜是蜈蚣，如果要強調八隻腳，面對觀眾表演的角度要不同。

第二組最後終於決定要表演小狗，但是動作放不開，而且三人一組肩搭肩讓其他學生誤以為是螞蟻，對第三組學生說明小狗的特色可以用聲音表示。

第三組表演螳螂，學生有把螳螂有特色的腳表現出來，所以其他組學生很快猜到，我特別請兩位再表演一次螳螂的特徵。

## （二）聲音模仿～靜態

上一個的活動為動態的展演，為了讓教學流程有動靜、節奏之分，避免讓學生一直處於情緒高亢的狀態。我讓學生先聽一聽蒼蠅發出的聲音，學生立刻猜是蜜蜂，請學生再聽蜜蜂的聲音，學生開始混淆，於是我再讓學生聽一次比較兩者的不同，除了要讓學生專注聆聽之外，在聽聲音的同時，可以想像這隻或數隻昆蟲正在做什麼？接下來蚊子、蝨斯、蟋蟀、蟬的鳴叫學生很快的猜出，最後獨角仙發出的聲音學生比較不常聽到，但還是有學生猜出來了，因為班級有飼養獨角仙，他有特別找獨角仙的資料。

## （三）集體模仿～動態

我選了「卡農」當作「昆蟲成長日記」的配樂，主要是音樂節奏適中、不複雜，學生一邊聆聽我的敘述，一邊表演動作，大部分學生都能依照提示完成動作。其中能發現某些學生對於肢體的動作較為生硬、拘束，幾位學生特別能抓住表演的感覺，動作也放得很開。到最後說到「小仙肚子好餓呀！牠爬到樹上，吸食美味的汁液」這段時，幾位學生當下跑到前面的黑板，把黑板當作樹幹，用手腳假裝做爬上去的動作，嘴巴也做出吸枝液的樣子，非常投入而且很有創意的發想，這是我感到很棒的表演方式，也特別提出來讚賞一下同學的表現。

## （四）伸展跳躍的活動～討論、合作、創造力

最後一個活動為本節課的評量活動，我選擇蚊子、螞蟻、竹節蟲三種昆蟲讓學生討論如何表演，這三種昆蟲螞蟻及蚊子是完全變態的昆蟲；竹節蟲是不完全變態的昆蟲，都是本單元學生所研究的昆蟲之一。

第一組表演子孓的動作令人讚嘆，他們倒下將腳抬高當作呼吸管，最後表演蚊子時利用臉部及舌頭來詮釋蚊子的表情，嘴部發出聲音，搭配手的拍動模仿蚊子飛舞，很傳神。

第二組的螞蟻中規中矩，但也能將卵、幼蟲、蛹、成蟲的過程表現出來，有在地上爬行，只是特徵不明顯。我參與這組的討論，聽到他們想要以搬重物來表現螞蟻分工合作、團結的樣子，但是結果並沒有呈現，很可惜。

第三組很靈活的加上旁白，而且還有加入昆蟲天敵的吃掉卵的劇情，幼蟲脫三次皮的過程也有表現，很有組織的表演。

評量基準：能透過肢體表演的方式，深入了解昆蟲的外型、運動方式及特徵。

規準如下：

	評量規準	需要加油	尚可	表現優異
1	能表現昆蟲成長的過程			
2	能表現昆蟲的外型			
3	能表現昆蟲的運動方式			
4	具有創造力			
5	能參與整組討論及投入展演			

## 參、總結

- 一、律動可以在教學的暖身活動中使用，能熱烈引起學生高度關注和興趣。
- 二、律動能在教學的開展活動中使用，透過肢體律動模仿或想像去釐清認知性的概念，其習得概念，保留狀況佳。
- 三、律動能在教學的綜合活動中使用，以主題為核心加入律動和音樂，成為表演藝術，帶出藝文和情意的學習。
- 四、在小組的表演中，能看出學生的獨特性。
- 五、律動作為教學策略，有助於小組學生間模仿、合作、討論、創造力的開發。
- 六、律動有助於學生將具體觀察到的事理，轉化為抽象肢體及藝術的表徵能力，幫助學生多元智慧的聯結。

## 十七五，吾期時

惠青入團第十年，年年長青。

郁婷入團第七年，年年成長。這幾年下來發現不管是自己、其他團員或是其他縣市團的團員，都更能掌握生活課程以學生為主體的教學開展。而音樂和律動的融入，本來是生活課程較弱的一環，隨著輔導群年年開辦的藝文工作坊，大家帶著感動和所學知能和技能，回到教學現場的嘗試是一波又一波，逐漸地浮漾在學童臉上的笑容和肢體動作，就像那波浪和礁石激盪出的美麗浪花。

敏翠入團第五年。回顧初衷，從美勞教育學系畢業踏入教學現場、讀完視覺藝術研究所、擔任行政工作，在100學年度邁入教學生涯第10年時又通過主任甄選，在主任儲訓班儲訓期間，我體悟到也感受到有很多優秀的教師集聚一堂交流與思辯的美好，如果我一直窩在偏鄉的小學校裡平淡且安然度過教師生涯，那是多麼無趣呀！其實一開始我是厚著臉皮毛遂自薦，滿懷希望想加入藝術與人文輔導團，但加入生活團之後，在輔導群資深領導秦副研究員與夥伴們的帶領，參加工作坊教授們的醍醐灌頂，發現在生活課程裡教師可以沒有進度的壓力，發揮無限的可能；低年級學生天馬行空的想像與回饋，延伸教與學的廣度為孩子奠基。今年我們把主題放在律動在教學上的應用，在竹林國小我和藝術深耕的教師討論過案例，也請教師在藝文課時加諸表演藝術的奠基。看到學生們從討論、編排到創造、展演，我把這一班的學生倒帶回到低年級，他們在生活課程中習得「表現與運用」的元素並不多，但在這次課堂上的表現卻令我驚豔，律動加諸在不同的課堂中竟有如此魔力！誰說學科性的課堂只有沉悶呢？不論是自己案例的實踐或是觀看惠青、郁婷的課堂，我都覺得是無與倫比的享受！

## ∞整體評述∞

### 陳盈君教師/新北市蘆洲國小

21世紀唯一的不變就是「改變」，所以本世紀的人才需要具備七種新特質：融會貫通、創新實踐、跨界融合、三商（IQ EQ SQ）皆高、溝通合作、熱愛工作、積極樂觀；相較於我們被養成的教育，也就是20世紀的人才需求特質：勤奮好學、專注於創新、專業專才、智商要高、講求個人能力、選擇熱門行業、紀律謹慎，有很大的差別。是否能真心誠意、勇敢積極、踏實面對合作與解決的問題，成為獲取成功入門票的重要關鍵。本方案為三位輔導員合作的教學實踐，開啟了教師同儕合作的機會，勇敢的跨界到未知的專業領域，嘗試與孩子一同學習，享受伙伴專業對話成長的成就與滿足，成為共同研究的最佳團隊！

福祿貝爾主張：律動遊戲乃兒童生活的最高層次，是兒童自由表現內在自我的方式，也是呼應自我內在本質需求，而表現於外在的。兒童的律動遊戲由「行動」、「知覺」、「思維」等三種融合作用而成，不僅發展體能、訓練感官能力，更培養感性，伸展對生活的感受，最終培養個人的創造能力、溝通力。而創作性舞蹈或表演課程，結合了觀察、身體活動、舞蹈、音樂、藝術、戲劇和社交等，親身體驗能幫助自己打開心胸，容納更多的學習空間，是非常好的學習媒介。

本案例分別在引起動機、開展活動及綜合活動中實施創作性律動，借分享我們見證：藉著律動遊戲提高學生在學習上的興趣和專注，平和學生的情緒，提高敏銳的觀察力，同時，運用多重感官學習，對學習內容不論是昆蟲主題或飛機主題，有更深刻的印象，不再是暫留的記憶。學生們在肢體創作中，用肢體造型更細膩的展現了所觀察的各項細節，習得或釐清的概念，充分表現了想像力和創造力，強化情意的學習等，而最珍貴的部分在於提升學生的社交性、合群性、團隊性等社會性功能。

在本案例發表時，我們同樣發現三位輔導員因彼此對談，一起討論研究，觀課等，親身經歷研究發表的各項歷程後，自然散發出21世紀人才的七種特質，也為日後案例研發，樹立一個學習型團隊在課程開發過程中，精益求精的的美好榜樣。