

# 國中表演藝術科單元學習活動設計表

領域/科目	藝術與人文/表演藝術	設計者	葉靜憶
實施年級	七年級	總節數	共 <u>2</u> 節， <u>90</u> 分鐘
單元名稱	自然而然 FUNNY 藝起來	社群成員	新北市國中藝術輔導小組

設計依據					
學習重點	學習表現	● 表 1-IV-1 能運用特定元素、形式、技巧與肢體語彙表現想法，發展多元能力，並在劇場中呈現。	核心素養	B 溝通互動 B3 藝術涵養與美感素養 具備藝術感知、創作與鑑賞能力，體會藝術文化之美，透過生活美學的省思，豐富美感體驗，培養對美善的人事物，進行賞析、建構與分享的態度與能力	
	學習內容	● 表 E-IV-1 聲音、身體、情感、時間、空間、動力、即興、動作等戲劇或舞蹈元素。 ● 表 E-IV-2 肢體動作與語彙、角色建立與表演、各類型文本分析與創作。		藝-J-B3 理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。	
	議題融入	環境教育— 環 J2 了解人與周遭動物的互動關係，認識動物需求，並關切動物福利。 環 J3 經由環境美學與自然文學了解自然環境的倫理價值。			
	所融入之學習重點	表 2-IV-2 能體認各種表演藝術發展脈絡、文化內涵及代表人物。			
	教材來源	自編教材			
教學設備/資源		教學簡報、單槍、投影機、毛線、鈴鐺、香水、膠帶、3M3”彈繃			

## 一、期望的學習結果

### 單元學習的主要概念

1. 戲劇畫面「低、中、高」層次練習與「大、中、小」動作結合。
2. 以單純的元素，經過設計與鋪排能造成視覺美感的構成練習。

### 單元學習的關鍵問題

1. 透過動物主題概念動作呈現，延伸環境教育、生命教育議題。
2. 五感體驗，敏銳觀察力的培養。

### 學生能知道 (Know)

1. 能知道單元學習的主要概念
2. 能知道運用自然元素的揉合創作。

### 學生能做到 (Skills)

1. 能依據指令完成任務。
2. 能與小組成員共同完成練習。
3. 能協助其他團隊完成練習。

## 二、學生與教材的分析

### 學生先備知識

1. 對於美的形式原理有概略的認知。
2. 有「低、中、高」層次基本概念。

### 學生特性

班級為 8 年級 25 人普通班，配合教學場地分為 4-5 組，每組 6 人。

### 教材組織分析 (略)

### 三、評量的方式與規準

評量方式		評量規準				
1. 實作評量：能執行實際的表現行為。 2. Bonus：	評量項目	評量等級	A	B	C	D
		1.團體練習	能充分應用媒材概念，	能應用適當媒材創作概念，完成部分	能大致應用適當媒材概念，完成兩個	僅能約略應用適當媒材概念，完成一個
		2.分組共作	完成高中低層次練習。	高中低層次練習。	層次練習。	個層次練習。
		實踐構面	能充分應用設計思考及藝術知能於生活中。	能應用設計思考及藝術知能於生活中。	願意應用設計思考及藝術知能於生活中。	僅能嘗試應用設計思考及藝術知能於生活中。

### 四、各節次學習活動設計的重點

節次	學習重點	學習活動
一	仿生。擬態	1. 仿生擬態動物觀察、動作表現。 2. 團體動能肢體展現。
二	動物狂歡	1. 「語文」與「藝術」美感的共通發現。 2. 音樂中的故事。

### 五、本節課（第1節）學習活動的設計

活動名稱	內容描述、流程	時間	學習指導 注意事項
導入	1. 全班圍成圓圈，引導學生以動物觀察、想像為基礎，呈現「低、中、高」動作層次的概念。 2. 導入開展活動。	5	1. 班級動作規範說明。
開展	【Mission impossible 就是擬】 1. 〈Entrapment〉（將計就計）影片動作觀摩。 2. 擬態行動--執行任務。依照所擬動物的動作，從起始點越過紅外線，抵達終點。 3. 進階版—蒙眼引導。	20	1. 影片觀摩說明。 2. 分組活動說明。 3. 提醒學生記得【Mission impossible 就是擬】的動作感覺，作為第二堂課【動物 FUN*4】前置引導。

挑戰	<b>【FUNNY STORY】</b> 1. 圍圈，三人上台。高中低層次，並呈現故事性。 2. 鈴鼓(哨音)指令，第一位下台。圍圈依序上台，台上保持三位。	15	1. 教師隨機提供指令或物件，改變故事結構。 2. 隨機抽問台上或台下同學，所看到的故事為何。
總結	<b>【自然而然】</b> 1. 回到圓圈隊形。 2. 從自然界學習的人類科技。 3. 尊重生命、師法自然。	5	鼓勵學生用心關懷環境，藉由表演藝術為營造世界的美感盡一份心力。

## 六、延伸教材及跨領域課程

藝術教材延伸：

1. 聽覺藝術—聖桑〈動物狂歡節〉
2. 百老匯音樂劇〈貓〉

跨領域課程：

1. 語文領域—與美的形式原理相關的修辭，如類疊、排比。(類化原則、歸納原則)
2. 科技領域—作品剪輯與數位呈現。
3. 綜合領域動覺知能