

南投縣魚池鄉明潭國民小學

110 學年度沉浸式英語特色教學學校試辦計畫

一、110 學年度上學期藝術領域課程架構

單元	週次	主題	學習構面	學習表現	學習內容
一	第一~第五週	玩具總動員	表現	1-III-8 能嘗試不同創作形式，從事展演活動。	表 E-III-2 主題動作編創、故事表演。
			鑑賞	2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。	表 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。
			實踐	3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。	表 P-III-2 表演團隊職掌、表演內容、時程與空間規劃。
二	第六~第十週	偶很調皮	表現	1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。	表 E-III-1 聲音與肢體表達、戲劇元素(主旨、情節、對話、人物、音韻、景觀)與動作元素(身體部位、動作/舞步、空間、動力/時間與關係)之運用。
			鑑賞	2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。	表 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。
			實踐	3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。	表 P-III-3 展演訊息、評論、影音資料。
三	第十一~第十五週	生活之美	表現	1-III-8 能嘗試不同創作形式，從事展演活動。	表 E-III-2 主題動作編創、故事表演。
			鑑賞	2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。	表 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。
			實踐	3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。	表 P-III-2 表演團隊職掌、表演內容、時程與空間規劃。
四	第十六~第二十週	動手玩創意	表現	1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	表 E-III-2 主題動作編創、故事表演。
			鑑賞	2-III-6 能區分表演藝術類型與特色。	表 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。
			實踐	3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。	表 P-III-2 表演團隊職掌、表演內容、時程與空間規劃。

二、110 學年度下學期藝術領域課程架構

主題單元	週次	主題	學習構面	學習表現	學習內容
一	第一~第五週	發現「美」	表現	1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。	表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。
			鑑賞	2-III-3 能反思與回應表演和生活的關係。	表 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。
			實踐	3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。	表 P-III-3 展演訊息、評論、影音資料。
二	第六~第十週	戲劇你我他	表現	1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。	表 E-III-1 聲音與肢體表達、戲劇元素(主旨、情節、對話、人物、音韻、景觀)與動作元素(身體部位、動作/舞步、空間、動力/時間與關係)之運用。
			鑑賞	2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。	表 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。
			實踐	3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。	表 P-III-2 表演團隊職掌、表演內容、時程與空間規劃。
三	第十一~第十五週	藝術就在我身邊	表現	1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	表 E-III-1 聲音與肢體表達、戲劇元素(主旨、情節、對話、人物、音韻、景觀)與動作元素(身體部位、動作/舞步、空間、動力/時間與關係)之運用。
			鑑賞	2-III-3 能反思與回應表演和生活的關係。	表 A-III-2 國內外表演藝術團體與代表人物。
			實踐	3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。	表 P-III-1 各類形式的表演藝術活動。
四	第十六~第二十週	視覺饗宴	表現	1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。	表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。
			鑑賞	2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。	表 A-III-2 國內外表演藝術團體與代表人物。
			實踐	3-III-3 能應用各種媒體蒐集藝文資訊與展演內容。	表 P-III-3 展演訊息、評論、影音資料。

三、英語融入藝文領域教學設計

110 學年度沉浸式英語素養導向教案設計

校名：明潭國小

單元名稱	藝術就在我身邊		融入學科領域	藝術
教材來源	翰林-藝術與人文		教案設計者	吳慧吟
實施年級	五、六年級		授課時間	共 5 節，每節 40 分鐘
教學設計理念	透過教學媒體，讓學生認識戲劇的起源、識別古傳統藝術與當代藝術風格的差異，再透過討論教學讓學生體會不同時代的藝術生活與價值觀。讓學生實際參與教習劇場，從中體驗劇場藝術與活用戲劇策略，適時表達自己對情境的感受，並珍視藝術文化，從中習得同理心與不同的文化經驗。			
學科核心素養對應內容	總綱	A1 身心素質與自我精進 B1 符號運用與溝通表達 C3 多元文化與國際理解		
	領綱	藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。 藝-E-C3 體驗在地及全球藝術與文化的多元性。		
學科學習重點	學習表現	1- III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 2- III-3 能反思與回應表演和生活的關係。 3- III-5 能透過藝術創作或展演觀察議題，表現人文關懷。		
	學習內容	1- 表 E-III-1 聲音與肢體表達、戲劇元素(主旨、情節、對話、人物、音韻、景觀)與動作元素(身體部位、動作/舞步、空間、動力/時間與關係)之運用。 2- 表 A-III-2 國內外表演藝術團體與代表人物。 3- 表 P-III-1 各類形式的表演藝術活動。		
學生先備知識	1. 能認識、欣賞生活周遭不同形態的表演藝術。 2. 瞭解在不同時代中，會有不同的表演模式。 3. 能透過觀賞與討論，珍視各種藝術成果。 4. 能結合生活中的經驗及議題，以表演方式表現出來。			
學科課堂學習目標	1. 探索戲劇的起源，找出表演藝術的基本元素。 2. 認識表演藝術的元素和祭典儀式之間的關係。 3. 感受及識別古傳統藝術與當代藝術風格的差異。 4. 體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀。 5. 能欣賞生活周遭藝文事物，表達自己對萬事萬物的感受。			
語言學習目標	Content language			
	Vocabulary : drama, legend, real, imaginary, history, remote control, slow motion, replay, rewind, stop, change, ending Sentence patterns : (1) Let's think about it. (2) How did the drama start? (3) Long time ago..... (4) Will history repeat itself? (5) We have four instructions : slow motion, replay, rewind, stop.			

	(6) Let's change its ending.
	Classroom language
	<ul style="list-style-type: none"> • Why? • Next. • Attention. • Try again. • Let's try. • Any questions?
與其他領域/學科的連結	
議題融入(無則免填)	【人權教育】1-3-4 了解世界上不同的群體、文化和國家，能尊重欣賞其差異。
學習情境與動機引發	繪本欣賞；影片/圖片欣賞；歌曲及影片聆聽、觀賞；肢體動作暖身；合作討論學習；小書製作；圖書館認識。
教學策略	實際操作、分享與討論、思考與解決
教學資源及使用工具	教學影片、電子書、分組討論學習單

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量/目標
<p>第一節〈「戲」說從頭〉</p> <p>教學準備：教學影片、電子書</p> <p>一、引起動機</p> <p>Drama 的起源有很多種說法，其中以「遊戲說」和「祭典儀式說」較受大家的認同。前者主張戲劇源自人類的遊戲模仿；後者主張戲劇是從人類的祭典儀式中發展出來的。</p> <div data-bbox="172 1361 726 1937" data-label="Image"> </div> <p>二、發展活動</p> <p>教師播放從古希臘的「酒神祭」、中國的「傩劇」，或臺灣原</p>	5	能認識戲劇的源起。
<p>二、發展活動</p> <p>教師播放從古希臘的「酒神祭」、中國的「傩劇」，或臺灣原</p>	25	能發現祭典儀式中

住民的「豐年祭」中，我們可以窺見原始的祭典儀式中蘊含著表演藝術的要素，諸如：音樂、舞蹈、化妝、面具與服飾等，這些不但是儀典中不可或缺的搭配工具，同時也是現今戲劇演出時的重要元素。

圖4 澳洲原住民吹奏由尤加利樹幹製造的吹管樂器（Didgeridoo），據稱Didgeridoo是世界上最早出現的管樂器。



圖5 蘭嶼達悟族婦女的傳統舞蹈——頭髮舞（又稱甩髮舞），目的為祈求男人出外平安順遂、捕魚豐收。



圖6 中國貴州儺堂戲。



圖7 酒神的誕生。

教師：「Let's think about it. 祭典中的元素，有哪些是和表演藝術息息相關的呢？Why?」

學生：「(表達自身的觀點)」

三、綜合活動

教師：「欣賞完 Drama 的起源後，對哪一部份最印象深刻？Why?」

學生：「(表達自身的觀點)」

教師：「Let's think about it. 這些藝術跟你生活中有什麼樣的連結?」

第二節〈「戲」說傳說〉

教學準備：教學影片、電子書

一、引起動機

教師：「Let's think about it. How did the drama start?」

學生：「(自由發表)」

教師：「戲劇是源遠流長的一種藝術形式。最早有戲劇的地方並非英國、美國、加拿大及澳洲，而是埃及、希臘、中國及印

表演的元素。

10

能表達出戲劇與祭典對於生活中的連結。

10

能認識戲劇的起源。

度幾個文明古國。戲劇之所以產生，是來自祭祀、儀式及慶典等群眾活動，例如慶祝打獵及農作物的收成、求天賜福免除天災等禍患及為當權者歌功頌德，可見，戲劇的雛形是一種娛人娛神的大形群體活動。經過不斷的社會演變、科技演進及戲劇工作者的不斷努力嘗試與革新，戲劇便成為了八大藝術中的第七藝術。」

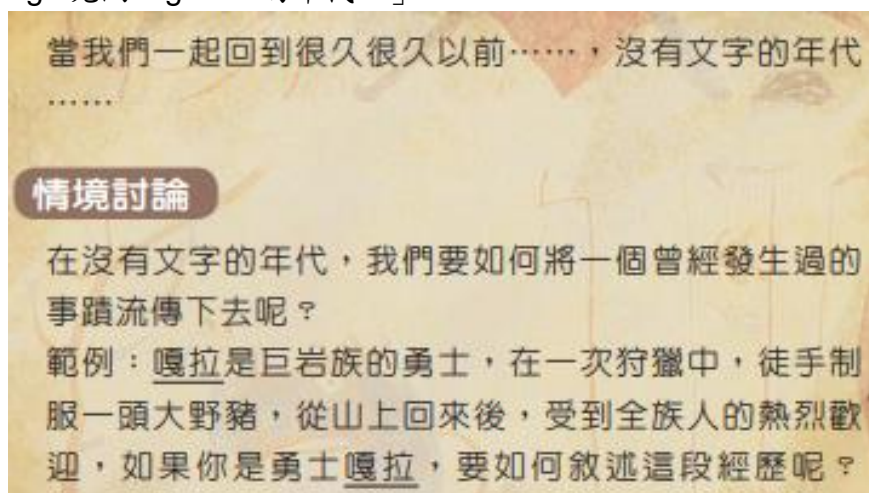
二、發展活動

【活動一】探索傳說

教師：「口耳相傳的故事就叫做 legend。Are legends real or imaginary? Why? 」

學生：「（自由發表）」

教師：「請大家一起發揮想像力，搭乘表演時光機， long time ago 充滿 legends 的年代……」



當我們一起回到很久很久以前……，沒有文字的年代……

情境討論

在沒有文字的年代，我們要如何將一個曾經發生過的事蹟流傳下去呢？

範例：嘎拉是巨岩族的勇士，在一次狩獵中，徒手制服一頭大野豬，從山上回來後，受到全族人的熱烈歡迎，如果你是勇士嘎拉，要如何敘述這段經歷呢？

【活動二】傳承傳說

教師：「如果我們試著把「legend」中的情境，再加入表演藝術的元素，這樣做會產生什麼樣的變化呢？Let's try.」

- 分組表演：小組要使用何種方式來呈現「傳說」的情境或事蹟？（請小組發揮想像力，表演形式不拘）
範例：本組要採用「舞蹈」的方式，將勇士嘎拉徒手制服野豬的驚險過程表演出來。

三、綜合活動

教師：「Let's think about it. 要將「legend」流傳下去，最好的方法是什麼？你有更好的方法嗎？」

學生：「（自由發表）」

第三節〈重新遊「戲」〉

教學準備：PPT

10

能發揮想像力，完成有規劃、有感情及思想的創作。

15

統整學生經驗，讓學生能從體驗中表達自身想法，。

5

能瞭解課程道具的用法。

<p>一、引起動機 教師：「Will history repeat itself? 」 學生：「（自由發表）」 教師：「已發生的無法改變，但 Drama 可以讓我們從錯誤中習得經驗並改變過去。我們現在會手拿一台 remote control，We have four instructions：slow motion, replay, rewind, stop. Let's try.」</p>	5	能發揮想像力，完成有規劃、有感情及思想的創作。
<p>二、發展活動</p> <p>【活動一】How to use a remote control?</p> <p>(1)老師先請一位小朋友至臺前，表演一個棒球投球的正常姿勢。</p> <p>(2)老師向學生說明自己是一台遙控器，並且利用遙控器的各項功能來請學生配合演練。</p> <p>(3)教師在停格功能時，向學生說明肢體的定格呈現方式。</p> <p>(4)請學生2人一組，設定一個連續的動作後，開始玩人體遙控器遊戲，一段時間後，兩兩互換，遊戲進行到熟練即可停止。</p> <p>【活動二】Let's change ending.</p> <p>教師：「Do you remember the legend last week? We will try to change its ending.」</p> <p>教師引導學生分組討論故事結局，各組展演兩次不同結局，第一次觀眾先觀賞，第二次關中可以使用 remote control 隨時更動劇本演出模式。</p>	15	能透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。
<p>三、綜合活動</p> <p>【統整學生今日表現】</p> <p>教師：「今天活動感覺如何？」</p> <p>學生：「(表達自己的想法)」</p> <p>教師：「我們今天做了很多肢體開展和肢體想像，記住今天的感覺，期待下週你們的小丑表演喔！」</p>	5	能讓學生認識什麼是「教習劇場」。
<p>第四節~第五節<教習劇場></p>		
<p>教學準備：PPT</p>		
<p>一、引起動機</p> <p>教師：「教習劇場，除了可欣賞到精彩的戲劇演出外，還可以透過劇中的互動式活動，培養我們探索、思考問題的能力。邊看表演還可以邊學習喔!我們來體驗看看吧! Let's try. 」</p>	5	能讓學生熟悉「教習劇場」常使用的策略應用。

<p>二、發展活動</p> <p>【活動一】教習劇場互動策略 教師帶學生體驗教習劇場中常使用的互動策略。</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 戲劇遊戲 (Drama Games) (2) 靜像 (Still Image) (3) 進入角色 (Working in Role) (4) 坐針氈 (Hot-Seating) (5) 會議 (Meeting) (6) 選邊站 (Taking Sides) (7) 思緒追蹤 (Thought-Tracking) 	35	學生能實際參與「教習劇場」的歷程，從中結合自身經驗反思並行動。
<p>【活動二】教習劇場</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 教師先引入故事的暖身活動： <ul style="list-style-type: none"> * 靜像 (Still Image) <ol style="list-style-type: none"> 1. 呈現今天沒有回家功課／寫作業／要上課時作業還沒寫完等心情 2. 分組抽字條，定格展演，其他組猜組別所抽到的字條。 * 思緒追蹤 (Thought-Tracking) 上述之靜像所傳達之心情。 (2) 進入角色 (Working in Role)：教師利用道具（書包、打火機、破爛的作業、撕碎的信、低分考卷）說明班上有一位轉學生已經曠課三天了，聯繫不到他的家人，不知道他去哪裡了，我們這裡有他的書包，只能從他書包裡有的東西去猜測他怎麼了。 教師：「各組請選一個線索來猜測他的個性／可能發生的狀況／曠課的原因／平時在校的生活」 學生：「(表達自己的想法)」 (3) 坐針氈 (Hot-Seating)：教師扮演曠課同學，進行坐針氈活動。 (4) 會議 (Meeting)：因為學生曠課太多且作業未交，學校勒令退學，正進行商討會議，學生們扮演校長、教師、家長會長、教評委員進行討論。 (5) 選邊站 (Taking Sides)：請學生選邊站之行動來表達意見。 (6) 思緒追蹤 (Thought-Tracking)：請學生設想這位轉學生接受到這樣的消息時可能產生的反應，以靜像呈現，其餘同學操作思緒追蹤。 	30	
<p>三、綜合活動</p> <p>教師發下學習單，讓學生反思整場活動自己的參與行動，並予以回饋對於這個轉學生的想法與建議。</p> <p>教師：「今天活動感覺如何？」 學生：「(表達自己的想法)」</p>	10	統整學生經驗，讓學生能從體驗中反思表達自身想法。

