

113 學年度第一期 桃園地方輔導團藝術分團國小組(表演藝術類) 到校輔導教案

壹、課程設計理念

「生活即教育，創意啟發學習。」《電器大變身》課程的設計理念根植於生活教育與藝術表現力的結合，旨在透過學生熟悉的日常電器物品，啟發創造力、團隊合作能力以及肢體表現力。電器是學生日常生活中最熟悉的物件之一，透過模仿電器的運作聲音、功能特徵以及外觀動作，讓學生將生活經驗轉化為藝術表現的素材。這種由熟悉到創新的學習過程，能激發學生的創造力，讓藝術教育與生活更加貼近。

貳、課程架構（含主題、活動、目標、學習對象年級、學習活動名稱、評量等，以及這些要素的關係）



本課程呼應 CC-LEAP 藝術課程教學模組的推動，以「電器」來做日常生活的連結，接著讓學生合作以生活中的電器特色做聯想，並展現其動作。

參、課程內容（以主題式呈現完整教案為佳）

主題/單元名稱	電器大變身	設計者	蔡佳妘
實施年級	三年級	節數	共 2 節， 80 分鐘 教學演示第一節
總綱核心素養	A1 身心素質與自我精進 B3 藝術涵養與素養 C2 人際關係與團隊合作		
領域學習重點	核心素養	藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-B3 感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。	
	學習表現	表 1-II-1 能感知、探索與表現表演藝術的元素和形式。 表 1-II-2 能創作簡短的表演。 表 1-II-3 能結合不同的媒材，表達想法。 表 2-II-1 能表達參與表演藝術活動的感知。 表 3-II-1 能具備尊重、協調、溝通等能力與態度。	

	學習內容	表 E-II-1 人聲、動作與空間元素。 表 E-II-2 開始、中間與結束的舞蹈或戲劇小品。 表 E-II-3 聲音、動作與各種媒材的組合。 表 A-II-1 聲音、動作與劇情的基本元素。 表 P-II-1 展演分工與呈現、劇場禮儀。 表 P-II-4 劇場遊戲、即興活動、角色扮演。	
	學習目標	1、發揮學生想像力和創造力，讓自己或與同伴合作大膽地用肢體動作表現出各種物體形象。 2、讓學生在遊戲活動中體驗自由表現和創造的快樂，激發學生感受美、表現美的情趣。 3、培養學生與同伴相互合作、協調的能力。	
	教學策略	討論法、欣賞教學法、發表教學法	
	教材來源	自編	
	教學設備/資源	資訊設備、鈴鼓	
教學活動設計(活動進行步驟)			
教學內容及實施方式		時間	評量
【第一節】肢體大考驗 一、暖身活動： (一) 空間移動練習： ●教師敲擊鼓聲，學生依鼓聲的快慢節奏在教室空間中移動。 ●在移動過程中，要求學生避免與他人碰撞，專注於身體控制與空間感知。 (二) 水平空間靜止： ●當鼓聲停止時，學生立即根據教師指令在高（例如舉起雙手）、中（例如平舉手臂）、低（例如蹲下或趴下）三種水平空間中選擇一種動作進行靜止。 ●教師進一步規範，學生的動作需與周圍其他同學的空間水平不同，訓練學生觀察他人並快速調整自己的動作。		8分鐘	●能在移動中呈現不同的水平空間。
二、主要活動： (一) 聲音魔法師—電器角色大挑戰 1. 角色設定： ●教師請學生在教室中圍成半圓形坐下，並引導他們將自己想像成家中常見的一種電器用品，例如洗衣機、電視、電風扇等。 ●強調需要透過聲音來表現電器的特徵，例如運轉聲、按鍵聲、啟動聲等。		10分鐘	●能模擬出不同電器的聲音。

參考資料	CC-LEAP 課程模組
------	--------------

