

成果報告書

執行教師： 潘鴻瑞 教師

目錄

一、美感智能閱讀概述

1. 基本資料
2. 課程概要與目標
3. 執行內容與反思

二、同意書

1. 成果報告授權同意書
2. 著作權及肖像權使用授權書

美感智能閱讀概述

一、基本資料

辦理學校	新北市立柑園國民中學
授課教師	潘鴻瑞
教師主授科目	表演藝術
實際授課班級數	(實際授課 6 班)
實際教授學生總數	(實際教授 150 名學生)

二、課程概要與目標

課程名稱	表演大富翁				
報紙使用 期數及頁數	第 12 期 · 第 4 頁		文章標題	令人驚奇的女發明家- 大富翁、冰淇淋和程式語言	
課程融入 議題	■ 性別平等教育 □ 原住民族教育 □ 生涯規劃教育 □ 多元文化教育 ■ 閱讀素養教育 □ 人權教育 □ 環境教育 □ 海洋教育 □ 科技教育 □ 能源教育 □ 家庭教育 □ 品德教育 □ 生命教育 □ 法治教育 □ 資訊教育 □ 安全教育 □ 防災教育 □ 戶外教育 □ 國際教育 □ 無特定議題 □ 其他 _____				
施作課堂	4	施作總節數	4	教學對象	□ 國民小學 _____ 年級 ■ 國民中學 7、8 年級 □ 高級中學 _____ 年級 □ 職業學校 _____ 年級

1. 課程活動簡介

長期以來表演藝術課常用排演製作做為期末發表，期待學生透過展演學習到專業知能、團隊分工與自主練習精神。不過這樣的課程設計對於剛接觸表演藝術的學生而言，可能存在著壓力，他們在尚未建全表演意識前，可能屈就於期末分數或同儕要求等原因，迫使自己必須參與排練，最終或許能做出讓人驚豔地節目，但結束後容易變成不喜歡表演的人！他們沒有在歷程中學習到開心的表演，反而是沉重地壓力！因此回到教育初衷，有沒有可能設計另一種學習表演藝術的模式呢？這就是「表演大富翁」的設計初衷，期待學生能透過《安妮新聞》第 12 期女發明家單元，讓學生瞭解發明對於人類的影響力，同時藉由製作與試玩

自製遊戲作品的過程，落實德國思想家席勒(J. C. F. Schiller1759-1805)於《美育書簡》(*On the aesthetic education of man: In a series of letters*)所提到的遊戲理念。學生從做中學的進程裡展現自由遊戲精神，亦讓學生從另外一條路徑探索並學習表演藝術觀念。

2. 課程目標

教師從《安妮新聞》延伸至「表演大富翁」的課程設計中，期待學生能學習到：

- (1)從刊物認識女發明家們對於社會的貢獻，亦讓學生瞭解知識對於發明的重要。由此落實性別教育與閱讀素養教育於課堂實踐活動。
- (2)由各組自製「表演大富翁」遊戲作品，培養學生建立 108 課綱核心素養之溝通互動與社會參與精神。
- (3)學生從製作「表演大富翁」作品中溫習並發想表演藝術相關題目，進而培養學生敢於同儕面前做表演，由此履行表演藝術教育內涵。
- (4)讓學生試玩並隨時修正組別作品，學習「做中學，錯中學」的精神。誠如曾有組別學生沒有設計答錯題目，會有甚麼樣懲罰？故大家開始討論獎懲機制，讓自治精神融入課程討論當中。



圖一 「表演大富翁」課程目標

三、執行內容與反思

1. 課程實施照片與成果



教師預備素材-《安妮新聞》、教師自製樣本、藝術領域課本等



第一節課：教師帶領學生閱讀《安妮新聞》，同時進行討論



第二、三節課：學生分組製作「表演大富翁」作品



第四節課：學生分組試玩與修正「表演大富翁」作品(1)



第四節課：學生分組試玩與修正「表演大富翁」作品(2)



第四節課：學生分組試玩與修正「表演大富翁」作品(3)



第四節課：學生分組試玩與修正「表演大富翁」作品(4)



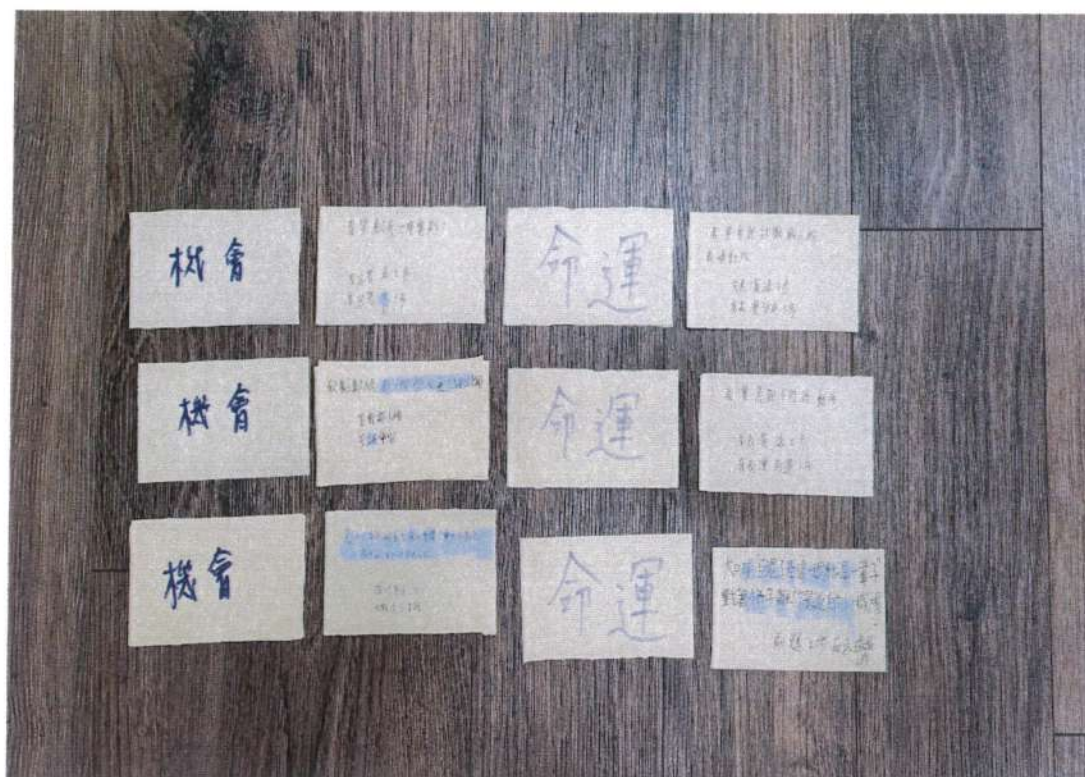
第四節課：教師觀察各組施玩狀態(1)



第四節課：教師觀察各組施玩狀態(2)



學生製作表演大富翁作品(1)



學生製作表演大富翁(2)

2. 課程流程說明

當初設計「表演大富翁」的動念，即在希冀學生能透過團隊分工、自由發想題庫方式，設計發明屬於自己組別獨一無二的遊戲作品。從玩的態度中瞭解表演藝術及培養敢在同學面前表演的勇氣，故課程流程便不是以排演製作為主，而是分組討論與實踐為其內容：

第一節課 - 教師帶領同學認識《安妮新聞》並建構對於發明的認知

教師發放《安妮新聞》，帶領同學閱讀刊物，以此進入主題單元「令人驚奇的女發明家-大富翁、冰淇淋和程式語言」。教師從大富翁遊戲創辦人依麗莎白・麥吉(Elizabeth Magie)闡述女性發明家之貢獻，同時也讓同學們思考知識對於發明的重要性並進行分享。

第 2 節課 - 分組製作「表演大富翁」(1)

教師帶領同學分組製作「表演大富翁」遊戲作品，學生自由分組，每組最多 5 人最少 1 人。教師發放素材後再以自製樣本向學生們說明製作流程。因主題為表演藝術，故教師於活動前提醒同學務必帶表演藝術課本，同學們可從課本或日常所知設計「機會」牌卡題目，藉此讓學生複習學習過的表演藝術內容；而「命運」牌卡則是表演題目，如同學們可

設計喜怒哀樂等情緒外加體能訓練，讓原本單純地體能訓練因增加情緒表現，產生新的表現樣態。

第 3 節課 - 分組製作「表演大富翁」(2)

教師持續帶領學生製作遊戲作品，因學生發想題目需較久時間，故第三節課會從各組進度做滾動式調整。當學生設計完「機會」、「命運」牌卡，教師再帶領學生設計大富翁紙本關卡內容，紙本共有 4 個中格大小格子，其內容分別是(1)起/終點、(2)因 XX 緣故暫停 1 次、(3)因 XX 緣故退回起點、(4)因 XX 緣故往前 X 格數等。而每 4 格中格共有 6 長方形小格，由此設計成 1 格機會、1 格命運、1 格歌唱題、1 格表演情緒題、1 格模仿動物題、1 格以椅子做表演題等，學生可按照教師設計關卡內容或自由發想題目，最終學生須排列 6 格關卡完成題庫內容。

第 4 節課 - 試玩與修正自己組別的遊戲作品

最後一節課由教師發放骰子、個人代表小物等素材，讓各組學生試玩並隨時修正作品。因顧慮學生參與遊戲之態度強弱，此節課，教師可跟學生說明將觀察並對各組參與度打平時分數，讓學生知道參與遊戲亦是課堂一部分，讓自己設計出來的作品有其用意，而非僅應付了事的物件而已，圈數越多者為贏家！經過學生試玩與修正後，教師回收學生紙本作品，從中施打平時分數，由此了解學生是否了解教師說明內容、各組對表演藝術的認知、以及各組創意發想情形。

3. 教學觀察與反思

整體而言，學生從整體發想、製作直至試玩進程都很順利，甚至有學生分享到原本以為很無聊卻沒想到會玩到欲罷不能！這樣地回應自然是本次課程設計的好結果，不過執行過程中仍有問題需要克服：

(1) 學生認識刊物的時間不足：

因本次活動是從《安妮新聞》作延伸，雖然學生能認識到女發明家們，但因操作時間不足，教師只能做簡短說明，對於大富翁發明家麥吉或其他部分沒有多做介紹，實屬可惜。

未來的教學規劃

課程規劃可從 4 節課延長到 5 節課，讓學生能有完整的 1 節課閱讀刊物。

(2)第 2 學期期末製作「表演大富翁」的好處與壞處：

實施學生為 7、8 年級下學期學生，學生對表演藝術已有基本概念，如是上學期執行活動，學生有可能想不到題目。因此才會安排製作活動於期末時段，教師能讓學生有更多表演知識再進行題目設計活動。但因是期末進操作，且每週只有一節表演藝術課，學生製作勢必有壓力。

對策

設計題目是製作流程中最難的部分，故教師可先提醒學生回家構思題目，課堂進行活動時就能減少想題目時間。再來是教師能在活動進行時，提醒學生們落實分組製作工作，各小組學生可以再分小組，一組人員進行製作關卡；另一組人可製作機會、命運等牌卡題目，每個人都有事做不必浪費時間。

(3)每組製作時間不一：

因學生採取自由分組，成員能力不一，進度也會不一。最後一節試玩時間可能有所延誤。

對策

教師在每堂課須進行觀察，如某一小組在第 2、3 節課已延誤進度，教師能私下提供題目素材，讓進度落後的同學們沿用於題目設計，減少時間的浪費。

(4)紙本作品如何保留與延伸：

學生作品屬於紙本材質，不易保存且容易毀壞。

未來的教學規劃

成品可朝向 AI 做延伸，學生能同時結合表藝與資訊領域，並由此保留課堂紀錄以及學習到表演藝術領域不同的呈現樣態。

(5)試玩後如何延伸到進階的表演藝術課程：

本次課程目的在讓學生探索表演藝術，學生在操作後如何更深入了解表演藝術？甚而延伸此次教案？

未來的教學規劃

本次活動源自《安妮新聞》，屬於單元性教案，未來可再從表演藝術教材與《安妮新聞》思索新學期教案，從單元延伸到學期，逐步設計建構進階教案。