

標準本位評量示例

學習單元	哪吒	學習階段	<input type="checkbox"/> 第 2 學習階段 <input checked="" type="checkbox"/> 第 3 學習階段
藝術領域 核心素養具體內涵	藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。		
學習構面	<input checked="" type="checkbox"/> 表現	<input type="checkbox"/> 鑑賞	<input type="checkbox"/> 實踐
關鍵內涵	<input type="checkbox"/> 歌唱演奏 <input type="checkbox"/> 視覺探索 <input type="checkbox"/> 媒介技能 <input checked="" type="checkbox"/> 表演元素 <input type="checkbox"/> 創作展現	<input type="checkbox"/> 審美感知 <input type="checkbox"/> 審美理解	<input type="checkbox"/> 藝術參與 <input type="checkbox"/> 生活應用
學習表現	1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。		
學習內容	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		
議題融入	家 E4 覺察個人情緒並適切表達，與家人及同儕適切互動。		

*由於本次研習以培訓能運用標準本位評量為主要目的，因此上方表格僅填寫/勾選有評量的項目即可。

壹、學習對象與節數

- 一、學習對象：五年級
- 二、學習節數：4 節

貳、課程概述

引用神話故事人物-哪吒作為課程開端，透過故事圈的戲劇策略，讓學生熟悉哪吒和李靖的關係，鋪陳哪吒因故殺害龍宮夜叉和龍王三太子，李靖面臨的殺子償命的難題，進而探討家庭親子衝突中的關係互動、人物動作與結果的因果聯屬。

課程中，學生在靜像畫面的活動中分組創作出哪吒與李靖的家庭生活概況；教師入戲為李靖，點出李靖面對殺子償命的兩難困境；學生在觀點與角度的活動中投身為李靖做出抉擇並說明理由；分組肢體創作出李靖的抉擇，並於抉擇中，呈現出相關人等的情緒雕像，於思想軌跡的策略中說出角色的內心感受。

最後回歸於分組討論，如果事件可以倒帶，那些故事點的改變，可以讓故

教師姓名：陳秀玲
e-mail：dreambutter@gmail.com

事較為圓滿。再引導學生連結自己的家庭生活，面對與家人間的衝突問題時，可以停、看、聽，學習嘗試同理其他家人的感受。

參、學習目標

一、能感知、探索與表現故事角色的家庭生活互動模式，分組即興創作靜像。

肆、教學流程

節次	教學內容	教材	評量
1	一、故事圈：說明哪吒出生、拜師學藝。 二、靜像：哪吒與家人的互動。	張曼娟奇幻學堂： 我家有個風火輪 (封神演義·哪吒的故事) 哪吒圖像	表演元素-靜像、肢體展現、畫面高中低層次安排。
2	一、故事圈：哪吒鬧龍宮。 二、教師入戲：陳述李靖在殺子償命與龍王水淹陳塘關的兩難。	同上	
3	一、觀點與角度：投身為李靖，依照願意與不願意殺子償命的程度，站在一條直線上的每個位置做出抉擇並說明理由 二、情緒集體雕像與思想軌跡：分組創作出李靖的抉擇，並呈現出相關人等的情緒，於心想軌跡的策略中說出角色的內心感受。	無	
4	一、回顧歷程：記憶回溯前3次的課程內容，簡單分享小組討論與即興創作。 二、故事倒帶：分組討論那些故事點的改變，可以讓故事較為圓滿。 三、分享與回饋：師生分享從課程中體會到的感受。	無	

伍、評量

一、評量一

- (一) 評量目標：表現-表演元素(填寫對應哪一條表現標準)
 (二) 評量方式：即興創作-靜像情節、肢體展現、畫面高中低層次與空間安排。
 (三) 評量工具：照片、檢核表
 (四) 評分指引：

1.計分方式:以小組創作討論與呈現評分

項目	評量細項	比重
1	完全掌握故事脈絡、合理安排 哪吒和家人的互動模式。	50%
2	能設計人物間的低中高位置、 整體的空間配置、展現合宜的 角色表情和動作。	50%

2.注意事項:留意學生在小組內評量細項的相關優良表現，透過巡堂觀察和學生回饋，教師予以調整符合表現等級或酌以加分，使評量兼顧個人表現。

主題	次主題	A	B	C	D	E
表現	表演元素	能完整地感知與探索表演藝術元素和形式。	能感知與探索表演藝術元素和形式。	能概略地感知與探索表演藝術元素和形式。	能嘗試感知與探索表演藝術元素和形式。	未達D級
評分指引		1. 完全掌握故事脈絡、合理安排哪吒和家人的互動模式。 2. 能展現合宜的角色表情和動作，設計人物間的低中高位置、整體的空間配置。	1. 能大致掌握故事脈絡、安排哪吒和家人的互動模式。 2. 能展現合宜的角色動作，安排人物間的低中高位置、整體的空間配置。	1. 尚能掌握故事脈絡、安排哪吒和家人的互動模式。 2. 能注意角色應有的動作，尚能安排人物間的低中高位置與空間配置。	1. 嘗試做出哪吒和家人的互動模式。 2. 嘗試注意角色的動作與人物的位置。	未達D級

(五) 學生示例

	示例	說明
<p>A 等級 表現示例-1</p>		<p>順著故事情境的脈絡，安排李靖帶著哪吒上山打獵的家人互動模式。有獵到動物的喜悅、有聚精會神等待獵物的神情。被箭射到而倒地的獵物、在獵物後方偷襲的橋段，畫面高低安排得宜、豐富有趣，角色動作模擬確實。</p>
<p>A 等級 表現示例-2</p>		<p>能掌握故事的時代背景，安排哪吒和哥哥在家練習功夫，爸爸從旁指導的情節，鄰居小孩玩丟沙包的畫面。畫面集中、動作符合情節設定，練功夫的力道恰到好處，展現哪吒一家和樂融融的景象。</p>
<p>B 等級 表現示例-1</p>		<p>靜像有創意，包含三個小情節：媽媽教哪吒寫毛筆、和哥哥下棋、哪吒練功夫等。人物棟作三個小情節的空間安排若能錯開有順序性的呈現，會更能呈現家庭互動的多元面貌</p>

<p>B 等級 表現示例-2</p>		<p>以清明祭祖發展家庭互動，結合時令，有創意。畫面陳述等待祭拜的哪吒兄弟和被祖先顯靈嚇到跌在地上的李靖。空間安排與人物低中高的安排還不錯，只是擔任總兵的李靖應該是威武模樣，安排跌落在地有些不妥。</p>
<p>C 等級 表現示例-1</p>		<p>哪吒幫李靖按摩入睡，其餘家人在讀書。畫面安排有注意到空間，人物有高低的層次，角色動作符合設定，動作略為羞澀。</p>
<p>C 等級 表現示例-2</p>		<p>哪吒兄弟幫父母按摩，利用椅子讓李靖高度降低，使畫面產生相對性的高低變化。角色動作符合設定，動作略為羞澀。</p>

<p>D 等級 表現示例-1</p>		<p>哪吒和哥哥在睡覺，李靖夫婦在用餐。動作尚能看出活動情形，但缺乏家人互動。人物有高低，未能善用空間，靜像的畫面是一直線排開，呈現較為平面。</p>
<p>D 等級 表現示例-2</p>		<p>哪吒洗澡、其他家人在看書。肢體呈現出關鍵的動作，人物幾乎都站在一個水平沒有變化，畫面是平面，沒有營造出空間層次。</p>
<p>E 等級 表現示例-1</p>	<p>無</p>	
<p>E 等級 表現示例-2</p>	<p>無</p>	