

教案設計總表

課程名稱	聽！我們一起說故事		單位名稱 (教案設計者)	20%實驗劇坊
課程時間	每次 3 節課，共計 18 節課 (每節課 50 分鐘)	授課教師與助教	教師：謝雯棋 助教：顧家慶、李書樵	
實施年級	三到六年級	課程地點		
課程設計動機 及理念	<p>說故事劇場的發展排練為一種激發各自想像力之集體創作形式，而想像力又跟每個人的生活經歷與性格特質息息相關，在發展過程中非常需要大量的討論與磨合，故在整個課程當中，從頭到尾都設計了讓參與者合作討論的活動，由淺入深，雖然個別活動沒有明顯可見的成果，但以整個課程看來，所有的累積都回饋到最後的呈現。</p> <p>而說故事劇場之演出本身會運用到許多肢體及聲音做轉換，並且打破一般人——無論是參與者或是來觀看呈現的觀眾——認為一個精彩的演出就必須要有華麗的舞台、服裝、道具的刻板印象，讓他們能夠與表演藝術更加親近，才能產生更多的興趣。</p>			
議題融入	孝順(小木偶奇遇記的故事)			
課程簡介	會先讓學生觀賞一齣完整的說故事劇場示範演出，再與學生共同討論並設定能讓課程與活動順利進行之規定，並明確最後的目標，在課程當中，會循序漸進開發學生的肢體、聲音、創意，最後分組作呈現。			
教學目標	<p>1、學習各種不同的溝通方式，包含如何闡述自己的想法；如何傾聽他人的意見；如何說服他人接受自己的意見；如何將自己的想法與他人建議融合。</p> <p>2、開闊想像力與創造力。</p> <p>3、了解自己肢體與聲音的各式使用方法，並增加精準度。</p> <p>4、排練並演出一段完整的說故事劇場。</p>			
藝文領域	主要領域	<input type="checkbox"/> 電影 <input type="checkbox"/> 視覺藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 音樂及表演藝術 <input type="checkbox"/> 工藝設計 <input type="checkbox"/> 文化資產 <input type="checkbox"/> 文學閱讀		
	次要領域	<input type="checkbox"/> 電影 <input type="checkbox"/> 視覺藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 音樂及表演藝術 <input type="checkbox"/> 工藝設計 <input type="checkbox"/> 文化資產 <input type="checkbox"/> 文學閱讀		
學生背景/人數	20 人			
課程需求 及注意事項	<p>場地需求為可脫鞋之地板教室</p> <p>學校需配合提供相關設施設備：手持麥克風或小蜜蜂、黑板或白板、磁鐵</p>			

課程內容與細流

第一堂課：認識說故事劇場

子題	具體目標	具體流程	互動說明	使用素材	時間
自我介紹	與參與者互相熟悉，並建立課程共同目標。	1、老師與助教自我介紹，講述大略課程內容。 2、建立控制器。	互動問答	鈴鼓	15分
節奏遊戲	熟悉參與者姓名與個性。	1、圍成一個圓。 2、運用簡單的拍手節奏輪流大聲講出自己名字。 3、其他人複述一遍。	引導者示範，並引導參與者複誦		10分
圍圓圈	破冰、建立團體默契。	1、打散原本的圓圈。 2、參與者根據指令重新圍圓圈，例如兩邊的人跟上一圈不同、旁邊要有跟自己同星座的人、左邊的人要比自己高等等。	引導者說明	鈴鼓	15分
數字呈現	初步的身體創造力開發。	1、分年級討論如何共同用身體呈現年級數字。 2、各組呈現。	分組討論呈現		15分
休息時間					10分
說故事劇場示範演出	讓參與者實際了解說故事劇場的演出形式，並引發興趣。	觀賞完整的說故事劇場演出《彼得與狼》。	學生觀賞演出	演員	30分
討論與分享	了解參與者對於聽故事與說故事的想法。	分享觀賞示範演出後的心得與其他聽講故事的經驗。	互動問答		15分
休息時間					10分
班級契約	讓參與者感受到自己是課程中重要的一份子，能夠參與制定整個課程最根本的基礎規則，並且思考如何能讓活動更順暢有趣。	1、隨機分出五人一組。 2、各組討論出五個能讓課程順利進行之規定，與一個未遵守之處罰。 3、上台與所有人分享自己組別的討論結果。 4、引導者與參與者一起將所有規定分類。 5、一個人兩票，全班共同投票選出最終的規定與罰則。	分組討論後，各組分享並投票。	白紙、彩色筆、白板、磁鐵	60分

第二堂課：觀察力與想像力

子題	具體目標	具體流程	互動說明	使用素材	時間
向前向後之歌	暖身與暖聲。	<ol style="list-style-type: none"> 1、教唱一首內容有前後左右的歌。 2、帶領參與者邊唱邊使用幾個主要關節做出前後左右。 3、分成六人一組。 4、各組討論其他可搭配歌曲做動作的身體部位。 5、上台呈現帶領其他組別的人一起做。 	分組討論呈現並帶領其他同學。		40分
走走停	訓練觀察力與反應力，以及最基本的想像力。	<ol style="list-style-type: none"> 1、參與者遊走。 2、引導者給予指令並定格。 (指令一、用不同身體部位碰觸指定顏色或材質的物品。 指令二、與其他同學用指定的肢體部位互相碰觸。 指令三、隨機人數組成不同動物、物品或場景。) 	引導者說明、示範	鈴鼓	40分
休息時間					10分
場景建構	運用想像力建立場景與故事。	<ol style="list-style-type: none"> 1、分成兩組。 2、一組的成員輪流到場上定格。 3、另外一組在台下當觀眾，說出自己看到和感覺到什麼。 4、兩組互換 	上台定格，讓參與者分享感覺		75分
討論與分享	串聯兩堂課程中活動與故事和表演的關聯。	<ol style="list-style-type: none"> 1、讓參與者分享今天活動的感覺並思考每個活動與說故事的關聯。 2、引導者帶入討論故事及表演所需的元素。 	互動問答		15分

第三堂課：先模仿後創造

子題	具體目標	具體流程	互動說明	使用素材	時間
鏡子遊戲	訓練觀察力及模仿能力。	<ol style="list-style-type: none"> 1、兩人一組。 2、一人做出動作，另一人模仿。 3、引導者下指令互換。 	引導者說明示範	鈴鼓	30分

誰是領導者	訓練觀察力、空間感知力並增加模仿精準度。	<ol style="list-style-type: none"> 1、引導者與參與者共同在空間中遊走。 2、參與者模仿引導者移動的動作。 3、引導者指定兩位參與者，一位先到空間外等待，另一位成為領導者，其他人模仿他的動作移動。 4、一段時間後請外面的人進來猜誰是領導者。 	引導者說 明示範	鈴鼓	40分
討論與分享	討論觀察力、模仿、空間與表演的關聯。	引導參與者討論如何能不被猜出誰是領導者，並且將參與者的答案與表演時所需元素做連結。	互動問答		10分
休息時間					10分
小小雕塑家	找出不同的身體使用方式，訓練將想法轉化成語言的表達能力。	<ol style="list-style-type: none"> 1、兩人一組。 2、其中一人是雕塑家，另一人是黏土。 3、雕塑家使用與黏土相同的關節部位雕塑黏土，雕塑完後幫自己的作品取名字。 4、引導者帶領雕塑家們參觀作品們，並且由雕塑家說明創作理念。 5、兩人角色互換。 	引導者說 明示範， 參與者分享 創作理念		50分
休息時間					10分
物件聯想	增強對物品的轉化能力及想像力，並且開始融合肢體表演。	<ol style="list-style-type: none"> 1、圍成圓圈。 2、引導者示範將圓圈中央的物件轉化成其另一樣物品使用。 3、每一位參與者輪流上去將物品作其他聯想並藉由表演讓其他參與者猜。 	引導者示 範	球、雨 傘、 布、帽子	30分

第四堂課：準備說故事

子題	具體目標	具體流程	互動說明	使用素材	時間
手指體操	暖身	每一根手指輪流做體操，然後五根手指一起，再加上整條手臂，最後是全身。	引導者說 明示範		10分

誰是領導者	訓練觀察力、空間感知力並增加模仿精準度。	<ol style="list-style-type: none"> 1、引導者與參與者共同在空間中遊走。 2、參與者模仿引導者移動的動作。 3、引導者指定兩位參與者，一位先到空間外等待，另一位成為領導者，其他人模仿他的動作移動。 4、一段時間後請外面的人進來猜誰是領導者。 	引導者說明示範	鈴鼓	30分
討論與分享	討論觀察力、模仿、空間與表演的關聯。	引導參與者討論與上午進形同一活動時有沒有什麼進步，以及其他發現。	互動問答		10分
休息時間					10分
小木偶奇遇記	讓參與者熟悉最後要呈現的故事文本。	<ol style="list-style-type: none"> 1、圍成圓圈。 2、發給參與者一人一份文本故事。 3、由引導者開始唸故事，每遇到一個標點符號就順時針換下一個人唸。 	引導參與者念誦	故事文本	20分
休息時間					10分
四格漫畫	讓參與者找出故事重點，開始熟悉溝通與合作。	<ol style="list-style-type: none"> 1、分成五人一組，每一組發四張紙。 2、各組討論出小木偶奇遇記裡的起承轉合四個畫面並畫出來。 3、上台與其他組分享自己組別畫的畫面。 	分組討論發表	彩色筆、畫紙	90分

第五堂課：說故事劇場技巧

子題	具體目標	具體流程	互動說明	使用素材	時間
拋球遊戲	培養專注力及丟接球(台詞)之能力。	<ol style="list-style-type: none"> 1、所有人圍成一圈。 2、引導者拿球站在中間，將球拋給其中一位參與者，並且與接到球的參與者交換位置。 3、下一位參與者重複2的動作，全程不說話。 4、熟悉後加入第二顆球同時進行，並且挑戰維持節奏讓球不落地。 	引導者示範	球	30分

偷小仙女的鑰匙	培養專注力，同時加強對空間及同伴的感受力。	<ol style="list-style-type: none"> 一人當小仙女，其他人退到線後。 其他人往小仙女靠近，小仙女喊一二三木頭人轉頭，其他人需定格，若動了要再重新從線後出發。 其他人需拿到小仙女身後地板上的鑰匙並帶回起點，過程中鑰匙可以傳到不同人手上。 鬼看不到鑰匙後一次回頭可以猜一個人，若猜對鑰匙在誰手上就是鬼贏了。 	引導者主持遊戲，參與者參與	鑰匙	30分
討論與分享	講解丟接球與專注力對於演出說故事劇場的重要性。	引導參與者討論如何能順利達成兩個活動的目標，並且將參與者的答案與說故事劇場之元素做連結。	互動問答		10分
休息時間					10分
四格漫畫的延伸	將平面的四格漫畫轉化為立體畫面。	<ol style="list-style-type: none"> 各組排練出上一堂課畫出的四格漫畫定格畫面 各組上台呈現。 	分組討論呈現	鈴鼓	50分
休息時間					10分
說故事劇場排練	熟悉說故事劇場，為最後呈現做準備。	各組選定上個活動排出的其中一個畫面，並往前或往後延伸出前後發生的事，將之排練成一段說故事劇場的演出。	分組排練		40分

第六堂課：說故事劇場呈現

子題	具體目標	具體流程	互動說明	使用素材	時間
十種接球的方法	暖身。	<ol style="list-style-type: none"> 分成兩組。 各組輪流派出一人模仿引導者往上拋球後的動作，然後再接球。 	引導者示範	球	10分
說故事劇場排練	熟悉說故事劇場，為最後呈現做準備。	<ol style="list-style-type: none"> 繼續上一堂課的排練。 引導者輪流看過後給予意見。 各組修正後繼續排練。 	分組排練，引導者給回饋		50分

休息時間					10分
說故事劇場 彩排	讓參與者熟悉呈現流程。	按照正式演出流程做彩排，並提醒參與者須注意事項。	引導者說明演出流程後，所有組別進行彩排		50分
休息時間					10分
說故事劇場 呈現	驗收前面所有活動的學習成果。	各組演出說故事劇場。	各組進行演出		30分
討論與分享	了解參與者參與這次課程學習到的部分與感想。	引導參與者給予各組演後的正面回饋，以及自己演出後的感覺，最後是對於課程的感想。	互動問答		20分

➤ 課程所需經費建議表：

費用項目	單位	數量	單價	小計	編列說明
師資鐘點費	時	18	1,000	18,000	
助教鐘點費	時	36	500	18,000	兩位助教
旅運費	式	1	-	-	實報實銷
雜支	式	1	500	500	含影印、誤餐費
總計				36,500	