

國立臺灣體育運動大學  
National Taiwan University of Physical  
Education and Sport  
體育舞蹈學系碩士班學位論文

「創造性肢體活動設計」應用於「表演藝術」  
課程之學生學習接受度、滿意度及  
學習成效之影響-以臺中市某中學為例  
“THE CREATIVE DESIGN OF PHYSICAL  
ACTIVITIES” USED IN “PERFORMING  
ARTS” STUDENTS LEARN TO OBSERVE  
THEIR LEARNING ACCEPTANCE,  
SATISFACTION AND IMPACT OF  
LEARNING-A CASE STUDY OF A MIDDLE  
SCHOOL IN TAICHUNG



研究生：游蕎蓁 撰

指導教授：羅雅柔 博士

中華民國 103 年 6 月

論文名稱：「創造性肢體活動設計」應用於「表演藝術」課程  
之學生學習接受度、滿意度及學習成效之影響-以  
臺中市某中學為例 總頁數：172頁  
校(院)所組別：國立臺灣體育運動大學體育舞蹈學系碩士班  
理論組

畢業時間及提要別：102學年度第二學期碩士學位論文

研究生：游蕎蓁

指導教授：羅雅柔博士

### 中文摘要

本研究突破以往表演藝術課程教學方式，研究者自行設計及發展「創造性肢體活動」之課程教材及課程學習單，以臺中市某中學共 193 人為研究對象，採用實驗教學法，研究工具包含「創造性肢體活動教學教案」、「『創造性肢體活動設計』應用於「表演藝術」課程之學生學習接受度、學習滿意度及學習成效之影響問卷」、「課程學習單」，在研究過程中，詳細記錄並說明課程省思及解決問題的過程。本研究利用 SPSS Windows12.0 統計套裝軟體進行描述性統計方法加以分析，結果如下：

- 壹、「創造性肢體活動設計」運用於表演藝術課程，實施八週前，學生擁有肢體活動的經驗占總比例 97.4%，每次運用肢體活動則占課程 20 分鐘以上居多，占總比例 54.4%，每學期肢體活動的課程內容沒有運用到每一單元居多，占總比例 75.1%，學生對肢體活動熟悉程度高達 96.9%。
- 貳、學生在實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生有高學習接受度。
- 參、學生在實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生有學習高滿意度。

肆、學生在實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生有學習成效有達到高成效。

伍、學生在實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生學習接受度與學習滿意度會正面影響學習成效。本研究實施「創造性肢體活動設計」實驗教學後發現，可透過各式單元的多元化肢體活動設計，激發學生肢體活動的創造力及想像力，運用課程學習單瞭解學生的學習情形得知，學生喜好教師教學內容及肢體展現分別占總比例 92% 及 94%，有助於教師瞭解學生的學習需求，並適時調整創造性肢體活動設計教案內容，讓學生獲得最大的發展空間。藉此提供未來教學者及研究者之參考。

**關鍵字：**創造性肢體活動設計、學習接受度、學習滿意度、學習成效

Yu,Chao-Chen (2014) “The Creative Design of Physical Activities” Used In “Performing Arts” Students Learn To Observe Their Learning Acceptance , Satisfaction And Impact Of Learning-A Case Study Of A Middle School In Taichung.Unpublish Master Thesis, National Taiwan University of Physical Education and Sport.

Chair of the committee : Dr.Ya-Jo Lo

## Abstract

The paper subverts the performing arts teaching method, the researcher designs and develops “The Creative of Physical Activities” of curriculum and course evaluation,With 193 people in a case study of a middle school in Taichung,the research examines experimental teaching;the research tool includes “the art of physical activities lesson plans”, “*The Creative Design of Physical Activities* used in *Performing Arts* teaches students to observe their acceptance, learning satisfaction, impact of learning questionnaire”, and “course evaluation”. In the process of the study, description of the course record is detailed and problem-solving processis recorded.By SPSS Windows12.0 the paper consists descriptive statisticsof the following results,

- 1.Within “The Creative Design of Physical Activities”, students have experienced physical activity ratio of a total 97.4%.With every use of physical activity accounted for the course after more than 20 minutes, the ratio is a total of 54.4%. When the physical activity per semester courses are not applied to each unit, the ratio is 75.1%. The familiarity of the students with the physical activity is 96.9% before the experimental implementation of eight weeks.
- 2.The experiment of the students’ “The Creative Design of Physical Activities”, integrates the students into the performing arts. After eight-weeks, the students learn to pick up a higher learning acceptance.
- 3.The experiment of the students’ “The Creative Design of Physical Activities”, integrates the students into the performing arts. After eight-weeks, the students learn to have a higher learning satisfaction.
- 4.The experiment of the students’ “The Creative Design of Physical Activities”, integrates the students into the performing arts. After eight-weeks, the students learn to achieve a higher impact of learning.
- 5.The experiment of the students’ “The Creative Design of Physical Activities”, integrates the students into the performing arts. After eight-weeks, the students learn to learning acceptance and learning satisfaction will have a positive impact on

learning. After this study, the implementation of the “The Creative Design of Physical Activities” experiment has inspired the ability of physical activity in the creative and imaginative ways. The use of course evaluations to understand student learning situation discovers that 92% of the student favor the teaching content, while 94% of them favors the body presentation. Applying teachers’ understanding of student learning requirements to adjust the creative content design lesson plans, the experiment allows students to get the largest possibility for development. This paper is provided as a reference for teachers and researchers.

**Key words:** The Creative Design of Physical Activities, Learning Acceptance, Learning Satisfaction, Impact Of Learning

## 謝誌

在學習歷程中，得到許多人的支持與鼓勵，讓我在遇到困難及挫折時，即時能得到幫助，給予我必須繼續向前邁進的動力，這是在學習歷程中感到最幸福的。

在碩士論文撰寫期間，常常與我的指導教授羅雅柔博士日以繼夜、不眠不休的討論與分析，在遇到困難時能立刻解決問題，並不斷的給予我鼓勵，在實驗教學過程中讓我有動力及勇氣完成這項任務，將此論文完整的呈現，由衷感謝您對我的指導與疼愛，讓我感到十分窩心。同時，要感謝國立臺灣藝術大學黃增榮老師及本校的林房儂老師，在忙碌的工作之餘還要鉅細靡遺的閱讀，提供許多寶貴的意見，更增進本論文的豐富性及完整性。

此外，要特別感謝與我合作的中學及老師，在我論文教案的實施期間，全力配合我且毫無怨言，使我在實施期間沒有後顧之憂，因為有你們，使本研究能順利完成，敬表由衷謝意。最重要的還有和我一起參與口試的同學（慧鎔、宛婷、佩緹、云湘），大家一起在行政事物上分工合作，並在大家覺得煩悶且無助時，互相鼓勵對方、督促對方，使我們都能順利完成屬於自己的論文，無論現在或未來，希望我們都能走出屬於自己的一片天，完成自己心目中的夢想。

最後，我要特別感謝我的家人及默默在背後支持我的人說聲感謝，因為有你們的鼓勵，我才能繼續讀到研究所，在學業及教課兩者必須都兼顧好的狀態下，不時提醒我早點睡，別給自己那麼大的壓力，真的很謝謝你們。在研究所這三年的學習過程雖然辛苦，但也學習到很多，現在充滿動力的我，學會在挫折中成長，在歷程中更加茁壯，我將朝著屬於自己

的目標邁進，繼續前進並完成夢想。

蕎蓁 謹誌  
103 年 06 月

## 目 錄

中文摘要 .....	i
Abstract .....	iii
謝 誌 .....	v
目 錄 .....	vii
表 目 錄 .....	ix
圖 目 錄 .....	xii
第一章 緒 論 .....	1
第一節 研究動機與背景 .....	1
第二節 研究目的 .....	3
第三節 研究問題 .....	4
第四節 研究假設 .....	5
第五節 名詞釋義 .....	6
第六節 研究範圍與限制 .....	9
第二章 文獻探討 .....	10
第一節 「創造性肢體活動」運用之概況 .....	11
第二節 創造性肢體活動設計融入課程之接受度 .....	16
第三節 創造性肢體活動設計融入課程之學習滿意度 .....	19
第四節 表演藝術課程學習成效相關研究 .....	22
第三章 研究設計與實施 .....	30
第一節 研究架構 .....	30
第二節 研究流程 .....	32
第三節 研究工具 .....	33
第四節 研究對象 .....	46
第五節 資料分析 .....	47
第四章 研究結果與討論 .....	48

第一節	研究結果摘要 .....	48
第二節	學生基本背景現況分析 .....	49
第三節	「創造性肢體活動設計」應用於「表演藝術」 課程之學生學習接受度現況分析 .....	53
第四節	「創造性肢體活動設計」應用於「表演藝術」 課程之學生學習滿意度現況分析 .....	65
第五節	「創造性肢體活動設計」應用於「表演藝術」 課程之學生學習成效現況分析 .....	75
第六節	課程實施八週後，學生學習接受度、滿意度及 學習成效現況分析 .....	108
第七節	研究者的觀察與省思 .....	111
第五章	結論與建議 .....	119
第一節	結論 .....	119
第二節	建議 .....	123
參考文獻	.....	125
中文部分	.....	125
英文部分	.....	128
附錄一	預試問卷 .....	130
附錄二	正式問卷 .....	137
附錄三	八週創造性肢體活動設計教案 .....	144
附錄四	八週創造性肢體活動設計學習單 .....	165

## 表目錄

表 2-1-1	國內外學者對創造力的定義	11
表 2-4-1	學習成效之定義	23
表 2-4-2	認知、技能、情意教學方法	24
表 2-4-3	藝術與人文各學習內容之元素概念與行為方法	26
表 3-3-1	問卷專家效度學者名單	35
表 3-3-2	八週教案專家效度學者名單	36
表 3-3-3	預試-學習接受度問卷項目分析摘要表	38
表 3-3-4	預試-學習滿意度問卷項目分析摘要表	38
表 3-3-5	預試-學習成效-認知層面問卷項目分析摘要表	39
表 3-3-6	預試-學習成效-技能層面問卷項目分析摘要表	39
表 3-3-7	預試-學習成效-情意層面問卷項目分析摘要表	40
表 3-3-8	預試-學習接受度問卷因素分析摘要表	42
表 3-3-9	預試-學習滿意度問卷因素分析摘要表	42
表 3-3-10	預試-學習成效-認知層面問卷因素分析摘要表	43
表 3-3-11	預試-學習成效-技能層面問卷因素分析摘要表	43
表 3-3-12	預試-學習成效-情意層面問卷因素分析摘要表	44
表 4-2-1	有效樣本基本背景資料彙整表	49
表 4-3-1	學生學習接受度現況分析	53
表 4-3-2	題項 7-學習接受度百分比	54
表 4-3-3	題項 5-學習接受度百分比	55
表 4-3-4	題項 6-學習接受度百分比	56
表 4-3-5	題項 3-學習接受度百分比	57
表 4-3-6	題項 8-學習接受度百分比	58
表 4-3-7	題項 2-學習接受度百分比	59
表 4-3-8	題項 4-學習接受度百分比	60

表 4-3-9	題項 9-學習接受度百分比	61
表 4-3-10	題項 1-學習接受度百分比	62
表 4-3-11	題項 10-學習接受度百分比	63
表 4-4-1	學生滿意度現況分析	65
表 4-4-2	題項 3-學習滿意度百分比	66
表 4-4-3	題項 4-學習滿意度百分比	67
表 4-4-4	題項 5-學習滿意度百分比	68
表 4-4-5	題項 6-學習滿意度百分比	69
表 4-4-6	題項 1-學習滿意度百分比	70
表 4-4-7	題項 7-學習滿意度百分比	71
表 4-4-8	題項 2-學習滿意度百分比	72
表 4-4-9	題項 8-學習滿意度百分比	73
表 4-5-1	學習成效概況分析	75
表 4-5-2	題項認知 8-學習成效百分比	77
表 4-5-3	題項認知 4-學習成效百分比	78
表 4-5-4	題項認知 5-學習成效百分比	79
表 4-5-5	題項認知 6-學習成效百分比	80
表 4-5-6	題項認知 7-學習成效百分比	81
表 4-5-7	題項認知 2-學習成效百分比	82
表 4-5-8	題項認知 3-學習成效百分比	84
表 4-5-9	題項認知 9-學習成效百分比	85
表 4-5-10	題項認知 1-學習成效百分比	86
表 4-5-11	題項技能 7-學習成效百分比	87
表 4-5-12	題項技能 4-學習成效百分比	88
表 4-5-13	題項技能 8-學習成效百分比	89
表 4-5-14	題項技能 3-學習成效百分比	90

表 4-5-15	題項技能 2-學習成效百分比	91
表 4-5-16	題項技能 5-學習成效百分比	92
表 4-5-17	題項技能 1-學習成效百分比	93
表 4-5-18	題項技能 6-學習成效百分比	94
表 4-5-19	題項技能 9-學習成效百分比	95
表 4-5-20	題項情意 3-學習成效百分比	96
表 4-5-21	題項情意 4-學習成效百分比	98
表 4-5-22	題項情意 2-學習成效百分比	99
表 4-5-23	題項情意 6-學習成效百分比	100
表 4-5-24	題項情意 5-學習成效百分比	101
表 4-5-25	題項情意 7-學習成效百分比	102
表 4-5-26	題項情意 1-學習成效百分比	104
表 4-6-1	學習接受度對學習成效迴歸模式摘要表	108
表 4-6-2	學習滿意度對學習成效迴歸模式摘要表	109
表 4-7-1	「創造性肢體活動設計」課程實施之省思與發現	111
表 4-7-2	喜好教師教學內容一至八週學習單票數統計	116
表 4-7-3	喜愛教師安排肢體展現一至八週學習單票數統計	117

## 圖目錄

圖 2-1	文獻探討架構圖	10
圖 3-1	研究架構圖	31
圖 3-2	研究流程圖	32
圖 4-3-1	題項 7-學習接受度圓餅圖	54
圖 4-3-2	題項 5-學習接受度圓餅圖	55
圖 4-3-3	題項 6-學習接受度圓餅圖	56
圖 4-3-4	題項 3-學習接受度圓餅圖	57
圖 4-3-5	題項 8-學習接受度圓餅圖	58
圖 4-3-6	題項 2-學習接受度圓餅圖	59
圖 4-3-7	題項 4-學習接受度圓餅圖	60
圖 4-3-8	題項 9-學習接受度圓餅圖	61
圖 4-3-9	題項 1-學習接受度圓餅圖	62
圖 4-3-10	題項 10-學習接受度圓餅圖	63
圖 4-4-1	題項 3-學習滿意度長條圖	66
圖 4-4-2	題項 4-學習滿意度長條圖	67
圖 4-4-3	題項 5-學習滿意度長條圖	68
圖 4-4-4	題項 6-學習滿意度長條圖	69
圖 4-4-5	題項 1-學習滿意度長條圖	70
圖 4-4-6	題項 7-學習滿意度長條圖	71
圖 4-4-7	題項 2-學習滿意度長條圖	72
圖 4-4-8	題項 8-學習滿意度長條圖	73
圖 4-5-1	題項認知 8-學習成效直方圖	77
圖 4-5-2	題項認知 4-學習成效直方圖	78
圖 4-5-3	題項認知 5-學習成效直方圖	79
圖 4-5-4	題項認知 6-學習成效直方圖	80

圖 4-5-5	題項認知 7-學習成效直方圖	81
圖 4-5-6	題項認知 2-學習成效直方圖	82
圖 4-5-7	題項認知 3-學習成效直方圖	84
圖 4-5-8	題項認知 9-學習成效直方圖	85
圖 4-5-9	題項認知 1-學習成效直方圖	86
圖 4-5-10	題項技能 7-學習成效直方圖	87
圖 4-5-11	題項技能 4-學習成效直方圖	88
圖 4-5-12	題項技能 8-學習成效直方圖	89
圖 4-5-13	題項技能 3-學習成效直方圖	90
圖 4-5-14	題項技能 2-學習成效直方圖	91
圖 4-5-15	題項技能 5-學習成效直方圖	92
圖 4-5-16	題項技能 1-學習成效直方圖	93
圖 4-5-17	題項技能 6-學習成效直方圖	94
圖 4-5-18	題項技能 9-學習成效直方圖	95
圖 4-5-19	題項情意 3-學習成效直方圖	96
圖 4-5-20	題項情意 4-學習成效直方圖	98
圖 4-5-21	題項情意 2-學習成效直方圖	99
圖 4-5-22	題項情意 6-學習成效直方圖	100
圖 4-5-23	題項情意 5-學習成效直方圖	101
圖 4-5-24	題項情意 7-學習成效直方圖	102
圖 4-5-25	題項情意 1-學習成效直方圖	104

# 第一章 緒論

本研究主要是在探究「創造性肢體活動設計」應用於「表演藝術」課程之學生學習接受度、學習滿意度及學習成效之影響，本章共有五節，第一節為研究動機，第二節為研究目的，第三節為研究問題，第四節為研究假設，第五節為名詞釋義，第六節為研究範圍與限制，以下分節加以敘說。

## 第一節 研究動機與背景

現今「表演藝術」課程越來越被重視，依據教育部(2003)九年一貫課程所界定的「藝術與人文課程」學習領域包含視覺藝術、聽覺藝術及表演藝術等方面的學習，因此表演藝術課程隸屬於「藝術與人文」學習領域的一環。研究者從小就接觸舞蹈，100學年度開始就讀舞蹈研究所，也趁就學期間修習教育學程，未來也將進入到國中擔任表演藝術老師，因此，研究者想利用不同的肢體活動方式來引起學生的學習興趣。當學生在課堂上受到尊重、關懷與鼓勵，他們就可以獲得自尊、自重與自信(鄒青樺，2009)，在進行創造性肢體活動課程中，影響學生是否喜歡該課程，最重要的關鍵是在於教師的課程處理態度與教學方式(林中斌，2004)，換言之，教師的教學方式對學生的學習動機有頗大的影響。

在日常生活中，人們常常會不經意地透過肢體表達出情緒，亦或刻意善用肢體來強化自己的語氣及想表達的意思，來產生具有表達情感的能力(陳璇慧，2011)。研究者擔任舞蹈教學經驗已有5年以上，在以往的教學經驗及學生表現觀察中，發現學生對舞蹈的認識僅限於技巧動作的認知及模仿

學習的階段，在教師安排自由創作時，學生常常措手不及，或是不能夠完全投入此活動，而在藝術形式表演中，無論戲劇、音樂及舞蹈，表演者亦常透過肢體及手勢來輔助台詞、歌聲或動作，以提升表演者的情緒，達到情感的表達，增加表演者的演出效果；因此，肢體表達與我們生活息息相關，並在任何時候皆扮演著重要的角色。

基於上述，表演藝術課程是一門學科，研究者將「創造性肢體活動設計」視為是一個很重要的教學策略，藉由此研究來了解學生在表演藝術課程中，將教師所設計的肢體活動運用到課程中，激發學生對課程的學習動機，讓學生真正體驗到課程的趣味性及創造性，更提升學生在學習上的學習成效。本研究主要探討肢體活動融入到表演藝術課程，引導學生施行不同的「創造性肢體開發活動」來探討學生學習成效是否明顯提升，並希望本研究作為未來教學之參考。

## 第二節 研究目的

基於上述之研究動機，本研究旨在透過文獻探討、行動研究及問卷調查，欲探討「創造性肢體活動設計」應用於「表演藝術」課程之學生學習接受度、學習滿意度及學習成效之影響，其結果提供表演藝術課程教師在未來教學過程中，能使表演藝術課程更為豐富，更期盼校方能重視學生的需求，並且針對不足之處進行改進，將「創造性肢體活動設計」融入「表演藝術」課程中，以提高學生的學習成效。本研究主要目的如下：

- 壹、依據學生上表演藝術課程之肢體運用情形，研究者設計「創造性肢體活動設計」活化表演藝術課程。
- 貳、依各式單元的教材發展系列之「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程。
- 參、了解學生對表演藝術課程運用肢體活動的情況。
- 肆、了解「創造性肢體活動設計」應用於表演藝術課程，在實施八週後，其學生學習接受度、學習滿意度之情況與是否提升學習效能增進學生學習的樂趣。

### 第三節 研究問題

根據本研究之研究目的分析，延伸出五項的研究問題如下：

- 壹、探討「創造性肢體活動設計」運用於表演藝術課程，實施八週前之情形為何？
- 貳、實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生學習接受度為何？
- 參、實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生學習滿意度為何？
- 肆、實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生學習成效為何？
- 伍、實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生學習接受度、學習滿意度及學習成效影響為何？

#### 第四節 研究假設

依據本研究之研究問題與上述架構闡述和分析，本研究的研究假設如下：

- 壹、實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生學習接受度達到高接受度。
- 貳、實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生學習滿意度達到高滿意度。
- 參、實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生學習成效有達到高成效。
- 肆、實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生學習接受度與學習滿意度會正面影響學習成效。

## 第五節 名詞釋義

本研究之名詞釋義包含「創造性肢體活動設計」、表演藝術、學習接受度、滿意度之高低及學習成效，加以界定，敘述如下：

### 壹、「創造性肢體活動設計」：

本研究意指研究者依各式單元，規劃特定且符合單元特質之創造性肢體活動，學生利用自己的身體表達言語，藉由教師所設計的活動，將肢體活動融入到課程，使學生能充分運用肢體表達。

創造性是一種水平式、擴散性的思考方式，它同時也是對週遭環境的一種敏覺力、流暢力、變通力、獨創力及精進力的表現（楊偉玟，2004）。

創造性肢體活動設計為研究者參考康軒文教，國中藝術與人文教師手冊一上、一下、二上及二下表演藝術課程單元，再進行相關的創造性肢體活動設計，透過教師的引導與指導，啟發學生探索肢體動作的可能性，讓學生盡情的運用想像力及創造力，在歡樂的課程中，體驗及欣賞肢體的美感，並達到自我實現及提升自我肢體表達能力。

本研究所指的「創造性肢體活動設計」是以學生為中心，運用創造性肢體活動設計啟發學生肢體自發性的表現，及尊重個別差異。研究者利用每週表演藝術課程的十分鐘，將研究者所規劃的課程依照各式不同的單元融入肢體，過程中訓練學生的創造性，並以教師引導的方式使學生達到肢體的開發，學生自行創造出屬於自己的身體語彙，並達到創造性肢體開發之目的。

## 貳、表演藝術：

依據教育部（2003）九年一貫課程所界定的「藝術與人文課程」學習領域包含視覺藝術、聽覺藝術及表演藝術等方面的學習，因此表演藝術課程隸屬於「藝術與人文」學習領域的一環。其整體教育目標在培養學生藝術知能，提升藝術鑑賞能力，陶冶生活情趣，並啟發藝術潛能為目的。表演藝術課程的課程目標，希望透過表演藝術的探索與創作、審美與思辨促進學生文化理解，讓藝術種子深植學生心中，協助促發其創造力及體會生活中的感動。

本研究是以國中一至二年級的學生作為研究對象，因此不涉及國小及高中相關課程，將創造性肢體活動設計運用到表演藝術中，使學生能有肢體上的開發，更使表演藝術課程不僅是一門學科，更是一門有趣的動態活動課程。

## 參、學習接受度、滿意度之高低：

本研究中學習接受度及滿意度，是依據問卷得分由高至低依序排序，刪除中間分數相同者，得分愈高者為高接受度及高滿意度，得分愈低者為低接受度及低滿意度。

本研究學習接受度及滿意度指的是當研究者實施創造性肢體活動設計應用到表演藝術課程教學八週後，利用問卷瞭解學生對創造性肢體活動設計的學習接受度及學習滿意度之情形，得分愈高者表示學生對創造性肢體活動為高接受度及高滿意度，得分愈低者表示學生對創造性肢體活動為低接受度及滿意度。

#### 肆、學習成效：

本研究中學習成效，是依據問卷得分由高至低依序排序，刪除中間分數相同者，得分愈高者為學習成效愈高，得分愈低者為學習成效愈低。

本研究之學習成效是依據問卷學習成效三個層面作為分析，分別是認知方面、技能方面及情意方面三個層面，研究者實施創造性肢體活動設計應用於表演藝術之教學八週後，利用問卷瞭解學生在表演藝術課程中，老師藉由創造性肢體活動設計的融入，學生的學習成效是否明顯提升，得分愈高者表示學生對創造性肢體活動學習成效愈高，得分愈低者表示學生對創造性肢體活動學習成效愈低，藉由此活動讓學生在學習過程中能盡情的發揮自己的創造力及想像力。

## 第六節 研究範圍與限制

### 壹、研究範圍

本研究以臺中市某一所中學一至二年級表演藝術課程學生為研究對象，擁有半年至一年以上的表演藝術課程學習經驗，利用校訂的「表演藝術課程」時間，與該校四班學生進行實驗教學，實驗教學時間為 104 年 3 月至 104 年 4 月，為期八週的課程，每堂課程利用十分鐘進行創造性肢體活動。

### 貳、研究限制

本研究對象為臺中市國中表演藝術課程之學生，因此研究結果僅適用於國中表演藝術之課程，不適用於國小、高中表演藝術課程及其他學科類。

## 第二章 文獻探討

本章依研究需要，主要在論述肢體活動融入到表演藝術課程相關理論，共分成四節，分別針對「肢體活動運用之概況」、「肢體活動設計融入課程之接受度」、「肢體活動設計融入課程之學習滿意度」、「表演藝術課程學習成效相關研究」進行探討，文獻探討架構如圖 2-1 所示。



圖 2-1 文獻探討架構圖

## 第一節 「創造性肢體活動」運用之概況

本節依照研究需要分為三部分，為別為「創造性肢體活動之定義」、「創造性肢體活動之發展情形」及「創造性肢體活動運用之情形」，並深入研究及探討。

### 壹、創造性肢體活動之定義

1988年英語詞庫字典指出「創造力」為一種「超越傳統概念、規則、型態、關係，並能創造有意義的新概念、形式、方法、解釋等能力」。詹乃穎（2006）曾指出：創造性指的是可以增進自我表達的能力，並結合舞蹈、戲劇、視覺藝術等形式，幫助個體探索、表達，進而自我調整。而許淑婷（2010）曾說：創意是從冥想所產生的，依照每個人的感覺所創造出來的新構想及思維，藉由創作過程中得到學生身體的發展空間，從身體自我探索歷程來啟發自我的潛在能力，從中能訓練身體也能陪樣敏銳的觀察力及更好的領悟力。有許多國內外學者也都有對「創造力」做出定義，如表 2-1-1。

表 2-1-1

### 國內外學者對創造力的定義

學者	年代	創造力的定義
李錫津	1987	創造力是創造性人物，以原有知識、經驗為基礎，發揮好奇、想像、冒險、挑戰的人格特質，運用習得的創造技術，透過靈活有效的創造性歷程，表現出流暢、變通、獨創、精進的能力。

（續下頁）

毛連塏	2000	創造力有時是一種理性的表現，有時卻是非理性的表現，它需要智能的基礎，也需要有知覺、認知、聯想、趨合和符號化、概念化的能力，更需要有創造性的人格特質和環境，所以是一種獨特的能力。
魏秀恬	2001	創造力是一種可以被訓練的心理歷程且會被環境因素影響，創造力著重認知及情意兩方面。
Williams	1980	創造力為變通力、流暢力、獨創力和精密力等四種能力的表現並具有好奇心、想像力、挑戰性和冒險性等格特質。
Runco	1996	創造力是一種適應力的表現，是由經驗轉變、個體的主觀意識、動機、知識與經驗的結合運用。

資料來源：研究者整理

肢體動作是一種語言：肢體動作是一個人對自己內心世界的回應，內在世界可藉由做( doing)、演( acting)、舞( dancing)表達出來，每一種動作都有它的特質，而這些特質不但與人的個性、氣質相關，也都離不開基本元素：空間、時間、力量、流動及關係；元素貫穿我們的生命，也和我們的心理狀態相互呼應( Rudolf Laban, 1975)。而林永雪( 1994)指出「創造性肢體活動是每個人都能參與的，因為每個人都有骨骼、有知覺、有情感、有觀點、有想像、有活力。並且充滿了感性、主動性和

無限的潛能，是激發肢體動作發揮，讓幼兒更能善於創造性的肢體活動」。鄭麗媛（1998）指出簡易的肢體動作創造表現出肢體的特徵，其中必須經過觀察、思考、想像、創造、表現等過程。姚世澤（2002）以肢體律動來表現對音樂的感受，更是幼兒學習音樂與表達音樂最有效的方法。黃麗卿（1998）的研究認為，樂於參與肢體活動的幼兒有較大的成就感和自尊。而鍾孟玲也認為，律動課程主要以肢體開發、動作元素探索與音樂律動的學習，增進身體靈敏度、協調性及反應力，並激發其想像力與創造力，使幼兒接納自我與他人身體呈現，增進情意與美感的表達。

本研究將肢體活動定義為：創造性肢體活動課程是以學生為中心，允許學生呈現個別化且自發性的表現。它注重的是創作的過程而不是最後呈現的好與壞。

## 貳、創造性肢體活動之發展情形

根據陳碧涵（1999）指出創造性肢體活動可以促使學習者善用身體，巧妙的利用身體來發展意志、信心及認知機能，富有創意地表現自己，促使情緒的成熟和社會性的發展。而創造性肢體活動所追求的是身體和心靈的成長與發展，目的使全面的教育（total education）更加周延，此經驗能增加全面人格的發展（黃素雪，1991）。創意的動作表現則能給予學生個別表現的機會，是學生的一項重要動作經驗，如果教師能鼓勵這種創意表現，將可增進學生的動作探索經驗。

根據林永雪（1994）研究指出，創造性肢體活動可以啟發兒童思考，想像創造的能力；培養敏捷性、協調

性及韻律感；培養欣賞能力並陶冶情操；滿足自我表演的慾望。國外學者 Rae Pica 認為，創造性肢體律動學習的目的，在於有組織、有架構培養幼兒擁有靈敏的音樂聽覺能力與肢體感受的能力，及增進內在的音樂肢體的潛能；動作課程能幫助幼兒發展體適能，培養對音樂的賞析，並且強化創造能力（許月貴等譯，2001）。

### 叁、創造性肢體活動之運用情形

在教學中，舞蹈課程是可以成立為一門有極大發揮的課程來運用，創造性肢體活動的創作在舞蹈中是很有價值性的認知且舞蹈經驗的價值更是值得去開發與鼓勵（Alma,1954;Allen,2008;Birch,2000;Flarell,1985;Logan,2001; Lynne, & Chaplin,1988）。呂佳綾（2004）的研究發現，創造活動能引起兒童學習動機，給予兒童成就感，有接受創造性音樂活動的兒童比沒有接受的兒童在音樂認知方面成就高。

藉著肢體的律動，可以使群己的互動關係更為直接，在教師安排的情境中，學生可以自由的去探索、嘗試和發現，並且用自己的身體去表現情感和盡情發揮他們的想像力（楊志強，2002）。音樂肢體活動是一種四肢和身體的活動，重要性在於它提供頻繁的機會讓幼兒在運動中經驗成就感並體驗音樂的元素，著重於幼兒的創造性與對幼兒的啟發，而「自由」則是創造力的必要條件。教師塑造的自由氛圍可以保障學生因好奇而學習時所需承受的風險，亦即當學生回答錯誤或提出奇怪的想法時，老師的回應態度將與其後續的創造力學習有高度相關；而保持兒童時期的好奇心直到成人期的關鍵，就在於好

奇心是否在兒童時期受到鼓勵。

基於上述之優點，研究者在表演藝術課程中加入「創造性肢體活動設計」，則以創造性的精神，提升學生在表演藝術課程中對肢體的運用，在文獻探討中指出創造性肢體活動可以促使學習者善用身體，巧妙的利用身體來發展意志、信心及認知機能，因此研究者想藉由肢體活動的加入啟發學生的創造力及想像力。

## 第二節 創造性肢體活動設計融入課程之接受度

依照本研究之需要，為了更瞭解學生在肢體活動課程中是否有達到學生的接受度，因此本節針對肢體活動設計融入課程之接受度分為三部分，分別為「學習接受度之定義」、「創造性肢體活動相關研究」及「創造性肢體活動融入課程之接受度」加以探討。

### 壹、學習接受度之定義

根據 Rogers (1995) 的定義，創新接受度是指個體較其所在團體內的其他人相對的更早接受新觀念或新事物的程度，可依創新接受度量表將填答對象區分為創新者、早期接受者、早期多數接受者、晚期多數接受者及落伍者五大類。除此定義之外，本研究兼採黃嘉勝(1994)對創新接受度的看法，將創新接受度視為一種可用來解釋個人對創新觀念願意改變的程度，創新接受度愈高，願意接受改變的程度也愈高。

學者 Zaltman (1965) 認為創新接受度會受到個體本身所具有的人格特質，如：認知、經驗、價值觀...等，其所接觸外在的因素刺激，如：壓力、現實利益、環境、社會文化等，及兩者之間交互作用對個體所產生的影響而產生不同。高嘉汝(2011)曾說：因為每個人的個性不同，有些人個性比較保守，有些人個性較積極，有些人比較勇於嘗試等不同類型，因此，對新事物接受的程度也不盡相同。較保守的人對新事物會比較不感興趣，不會主動去接觸新事物，反之，較勇於嘗試的人對新事物會比較積極，更可能去提升原有的事物，達到接受的目的。

## 貳、創造性肢體活動相關研究

在我們日常生活中，很多的肢體動作，舉凡走路、坐姿、微笑等任何需要使用到肌肉力量所產生的姿勢，皆可透過連貫產生期肢體語彙而表達出來，但生活中的小習慣成自然，我們也就不會去留意平時隨性採用的姿勢，是我們建構肢體語言的基礎（陳璇慧，2011）。根據楊綺儷（1989）的研究指出兒童的確可藉由創造性肢體活動課程增進其創造能力的發展。教師有責任提供各種動機，以引起兒童做出反應。老師應培養兒童讓他對自己的創造力有信心，從而引發兒童的創造和表現能力（黃素雪，1991）。

創造性肢體活動課程，其目的乃在於兒童可以獲取啟發自由想像與創造的機會，而非偏向技巧性技能學習，其具體學習成果，乃是讓兒童更富知覺性的使用身體，查覺本身與空間、時間、能量、互動彼此的關係，其影響意涵頗具深遠（鐘穗香，1999）。

本研究是指透過肢體活動的體驗，去感受身體要傳達的訊息，每次課堂上的身體探索，對於肢體發展是有幫助且有意義的，也可以透過肢體的活動，重新認識自己的身體與四肢，在體驗融入、體會過程中，更重新認識自我的學習意義。綜合上述，肢體活動在學生學習階段實施的重要性為讓學生用身體表達情感、引導學生的感受，透過肢體活動課程，最重要的目的是讓學生學會探索自己的身體，發揮自己的創造力及想像力。

## 參、創造性肢體活動融入課程之學習接受度

劉雅文（2009）提出：「在舞蹈課程教學中適時加入

創造性舞蹈教學，可以讓學生尋找自己較不易被發現的肢體語言，勇於表現出自己的個人風格與激發學生肢體的潛能」。

楊智強（2002）的研究指出：創造性舞蹈教學可以讓學習者在輕鬆自然的氣氛下，學習獨立自主、尊重別人，並且藉著肢體的律動，使群己的互動關係更為直接；它更可以培養學習者積極進取的精神，在引導者安排的情境中，學生可以自由地去探索、嘗試和發現，並且用自己的身體去表現情感和盡情地發揮他們的想像力，因此它比一般強調技巧、重視節拍的舞蹈課程更具教育意義。

基於以上文獻，本研究藉由「創造性肢體活動」之設計，加入表演藝術課程，當學生學習動機提升，對於課程接受度則會明顯提升，藉由生活中的肢體動作，老師從創造性肢體活動中引導學生創造出不一樣的肢體表達能力，也能啟發學生的創造力及表現力，並從中探索自己的身體。

### 第三節 創造性肢體活動設計融入課程之學習滿意度

依照本研究之需要，為了更瞭解學生在肢體活動課程中是否有達到學生學習滿意度，因此本節針對肢體活動設計融入課程之接受度分為三部分，分別為「學習滿意度之定義」、「課程設計之學習滿意度相關理論」及「創造性肢體活動融入課程之學習滿意度」加以探討。

#### 壹、學習滿意度之定義

學習 ( Learning ) 係指因經驗的緣故而改變一個人的反應或行為 ( 吳易達 , 2012 ) , 例如消除、更新及改變反應等 , 張春興 ( 2001 ) 認為 , 學習乃是教育心理學上的一個重要概念 , 是一個經由練習或經驗 , 使其行為產生較持久改變的歷程。至於滿意度 ( Satisfaction ) 的定義 , Tough ( 1982 ) 認為學生對學習活動產生高興的感覺或積極的態度 , 就是滿意 , 反之則為不滿意。

根據吳易達 ( 2012 ) 學習滿意度係指學習者的需求與願望在學習過程中獲得滿足的程度 , 或其對於學習活動喜好的程度 , 其包括以下三個層面 :

#### 一、教師教學 :

教師的專業知識、解決學習者問題能力、預先準備課程、教學方式、上課態度、對學生的關懷及啟發學生思考等 , 都助於學生學習滿意度的增加。

#### 二、課程與學習環境 :

課程內容的難易度 , 若符合學生的程度與需求 , 方能達成有效的教學目標 , 學生才能有較高的滿意度。課程教材透過教育活動實施 , 若能有效達成教學目標 , 則學生學習滿意度亦必提高。

### 三、學校行政：

學校行政支援的積極態度與否，對學習滿意度有其影響。學生滿意度可以做為衡量學校品質的指標之一，更是學校行政改革的重要參考依據，並推動改善教育品質與行政效率的工作。能夠改善教育品質才是學校留住的重要根本，因此，若能提升學生之滿意度，將會是獲得並維持競爭優勢的關鍵因素之一（陳瑜芬，2000）。身為教育者應將學生是為顧客，主動了解學生的需求，適時給予協助。

### 貳、課程設計之學習滿意度相關理論

課程設計是提供知識與求知的過程，而課程設計的目的，在於幫助老師為學生提供更好、更有系統的學習經驗（林朱彥 1996，1997；Abeles&Hoffer&Klollman,1985）。李裴琳（2008）認為，律動課程的教學策略，是經過模仿、探索、即興、創新的循環歷程，並以鼓勵代替評比。藝文領域的表演藝術強調對人的尊重與價值，從自身探索與表現，透過各種視聽覺藝術的審美與理解，進而實踐與應用於生活之中。

### 參、肢體活動設計融入課程之學習滿意度

學習動機是影響個體學習的重要因素之一，教師若能運用適當的策略來提升學習者的動機，應能增進教與學的成效。而影響個體學習動機之因素，大致可分為外在因素與內在因素。外在因素包括環境、其他人之特質、增強、回饋、讚美、他人期望、目標與標準等。而內在因素乃指個體之個性特質、過去經驗、需求、喜好、目標、自我概念、期望、自我效能、興趣等（Slavin，1994）。

本研究在表演藝術課程加入創造性肢體活動設計，研究者運用「教師教學」、「課程與學習環境」及「學習的滿意度」三個層面，瞭解學生對課程外在及內在的滿意度，增強學生對課程的互動和表現，並提升自我效能及課程滿意度。

#### 第四節 表演藝術課程學習成效相關研究

學習成效主要是在衡量一個學生學習成果的指標，也是教學品質評估中最主要的項目之一，藉由成效來刺激學生並引導學習，而評量的結果能使教師與學生瞭解學習與教學的成果，以作為改進的依據。學習本身是無法直接做評量的依據，能評量出來的只有成效，其一般包括學習者在學習過程中的學習接受度、滿意度及結果完成的比例。成效的目的是在驗證學習目標的達成狀況，及回饋或修正整體的課程設計。

##### 壹、學習成效之定義

學習成效是指在學習的動作告一段落之後，對學習者實施各種類型的測驗，由測驗的結果便可瞭解到學習者對於學習內容的理解度多寡。其中還包括了學習者本身的學習認知及經由學習後能應用於工作上的程度。換句話說，學習成效是衡量學生學習成果的指標，學習成效會受到學習者個人因素、學習型態、教材內容、教學、學習環境等因素的影響(林盈伶，2006)。Easterby(1994)曾提出企業在規劃教育訓練方案時，希望訓練後的成效目的有四：

- 一、**證明**：證明訓練的成效是否符合需求、經濟效益等。
- 二、**改進**：意指將學習成果作為正在進行或將要實施的訓練課程、品質之參考。
- 三、**學習**：將成果回饋給學習者，以提升個人之學習成效。
- 四、**控制**：學習者訓練結束後，可有標準化的品質控管之成效。

許多學者也分別對學習成效做出定義，如表 2-4-1

所示；從以下許多學者針對學習成效的觀點可知，學習是一種過程，應該是持續不斷的。

表 2-4-1

**學習成效之定義**

學者	定義
陳李綢 (1991)	經由學習後所擁有某種技能或知識達成成就的程度
鄭田 (1995)	認為學員的學習成效是指受訓學員對於學習活動的一種感覺或態度的反應成果。
謝金青 (1997)	效能意指一個組織的成長，歷經輸入、立成與產出三個階段，皆能順利完成目標的人。
郭郁智 (2000)	學習成就乃係透過學習歷程獲致教為持久性的行為結果
何英奇 (2001)	後天學習的能力就是成就，此種能力是個人所實際擁有的能力，亦即是人們經過一段特定時間之學習或訓練之後所獲取的能力。
馮丹白等 (2002)	從「成就測驗」的廣泛資料針對「學習成效」做界定，他認為成就測驗係對「後天」習得「能力」的評量，換言之，後天所習得的能力，就是所謂的成就。

資料來源：林盈伶 (2006)

本研究將學習成效定義為：「學習者應該透過學習過

程中，經由了解及應用後，在學習過程中有些改變，而改變包括：認知、技能、情意及學習態度等方面」。學習成效目標可分為認知、技能、情意三個領域：

- (一)、認知 (Cognitive Domain): 認知型知識是對知識、概念、原理及其應用，和問題解決能力的學習，主要特徵是知識的獲得與應用。
- (二)、技能 (Psychomotor Domain): 動作技巧是一種習得的能力，以此為基礎的行為的結果表現為身體動作的迅速、精確、力量或連貫等方面，如樂器演奏、舞蹈表演等。
- (三)、情意 (Affective Domain): 態度是指對外界刺激肯定或否定的心理反應，如喜歡、厭惡等，進而影響在行為上所採取的行動。

表 2-4-2

**認知、技能、情意教學方法**

	教學方法	內容
認知方面	單元教學法	性質相近或目標一致的材料為單一範圍實施教學的方法。
	講解教學法	教師將學習內容組織後，有系統的呈現。
	問題教學法	以問題疑問引導，應用系統步驟指導學生解決問題，藉以增進知識及培養思考能力。

(續下頁)

	啟發教學法	應用於知識概念，思想原則的學習。
技能方面	練習教學法	某些技能經驗或是特定內容的學習，在教師指導下反覆練習，達到純熟與正確反應。
	設計教學法	根據目的針對實際要解決的問題，設計與擬訂計畫完成以意義的學習活動。
	發表教學法	隨機指導學生表達所學習的內容主題。
情意方面	欣賞教學法	欣賞藝術，道德，與理智。
	社會化教學法	利用團體活動，培養團體精神。

資料來源：研究者整理

## 貳、表演藝術課程相關研究

許淑婷（2010）的研究指出：在人文藝術課程的學習領域都是在強調創意的產生及創造力的開發，且都有主要的藝術課程，如：表演藝術、舞蹈、美術、音樂等課程，目的都是在使學生有很大的創作藝術的發展機會。藝術與人文學習領域包含視覺藝術、音樂、表演藝術與其他綜合藝術學習內容（教育部，1989），乃依科目屬性近似而融合構成一個知識形式，較合於本質論之知識論的科際課程，其理由是共同探究的重點為美學原理、藝術原則。然就智慧的特質而言，則是分屬空間視覺、音

樂聽覺、肢體動覺之不同智慧。就學科特質而言，其本質是有別的，因其元素概念、與行為方法（如表 2-4-3）截然不同。

表 2-4-3

藝術與人文各學習內容之元素概念與行為方法

	視覺藝術	音樂	表演藝術
元 素 概 念	1. 視覺要素： 點、線條、 形狀、色彩、 肌理	1. 音色、力度、語 法、速度、節 奏、和聲、織 度、風格、曲式	1. 空間—造型、 層次方向、位 置軌跡
	2. 結構原理：反 覆、對稱、漸 層、調和、統 一、均衡、節 奏	2. 音樂表現	2. 時間—節奏、 速度
	3. 動勢：前進、 集中、分散、 迴轉、上升、 下降	3. 音樂章法概念 的理解（樂理）	3. 力量—力度、 力流、動力
行 為 與 方 法	1. 心象、機能表現 - 媒材技法製作 表現與創意活 動	1. 音樂活動	肢體與聲音表 達：
	2. 美感認知、經 驗與審美-直 觀、描述、分 析、解釋、評價 之審美 教學	2. 技能：聆聽、描 述、演唱、演奏	1. 聽寫、想像、 模仿、創意 2. 聯想創意、編 寫劇情、即興 創作、角色扮 演、綜合表現

（續下頁）

---

3.生活實踐-表現、審美、蒐集利用、收藏展示、美化布置	3.即興創作與作曲	3.戲劇、話劇、兒童歌舞、鄉土戲曲、說故事劇場
	4.律動創造	4.欣賞
	5.創作與欣賞	

---

資料來源：郭榮瑞（國教新知第二期，2002）

從表 2-4-3 可看出：藝術與人文學習領域的三個學習內容，其元素概念與行為方法特質是不同的，今因其歸屬為同領域內的框架下、而需掌握學科知識的相關性。

依據教育部所編印之國民中小學九年一貫課程試辦工作輔導手冊中(教育部，2000)，提出四種課程統整模式：

- 一、學科知識的統整—為學科內與學科間教材的連結與統整。
- 二、概念的統整—意指將課程內容中相關的概念加以研究分析、重新組合成為概念網，再據以設計教學活動。
- 三、經驗的統整—是以學生的生活經驗出發進行統整設計。
- 四、社會的統整—則是摒除學科間的界線，以統整社會經驗的方式，呈現合科或廣域學科的型態，以發展學科間與跨文化的社會學習。

### 參、以實驗教學增加學習成效概況分析

羅美慧（2004）曾說：學生參與創造性肢體相關的活動，可以充分的發揮想像空間，幫助學生們在課程中將學習的效果明顯提升，進一步的藉由創造性肢體活動作為與動作的交流，在學習的經驗能力上達到人際互動

的關係。為了瞭解學生是否課程上得到學習成效，學生學習成效評估的有以下幾點：

**一、學習成效評估目的：**

- (一)、瞭解學生學科專業知識與技能之學習成效與變化。
- (二)、了解學生核心能力、態度與品格、及職場能力之培育成效。
- (三)、診斷學生學習成果（優缺點）及課程結構與教師教學成效，提供學校精進改革之依據。
- (四)、帶領學生積極投入方向、有目標的學習歷程。
- (五)、對應各類能力指標，授課老師進一步思考要教什麼、評量什麼及用什麼方法評量。

**二、學習成效評估理念：**

- (一)、「學習成效」：指學生接受大學教育所獲得之知識技能、態度與品格之成長與變化。
- (二)、由上而下的指標規劃：學校辦學宗旨、全校教育目標、校級核心能力/基本素養、院/系所之能力指標。
- (三)、指由下而上對應檢核機制：含課程、教學、評量。

**三、學習成效與學習相關因素：**

- (一)、學生投入學習的程度
- (二)、學習的機會
- (三)、學習的環境
- (四)、課程設計與學習要求
- (五)、教師教學與評量方法

(六)、教師教學與學生學習輔導措施

(七)、學校對教學的重視與資源的投入

根據上述學習成效之相關理論，本研究在肢體活動融入課程前，將了解學生對於表演藝術課程之接受度及滿意度，經由八週創造性肢體開發活動，研究者將學習成效分為三個層面，分別是認知層面、技能層面及情意層面，瞭解學生在表演藝術課程中，肢體活動融入表演藝術課程之學習成效。

### 第三章 研究設計與實施

本研究採實驗教學與問卷調查法進行研究。研究對象以臺中市某中學學生，經由蒐集、分析與參考相關文獻作為本研究發展問卷的理論基礎；並編製「創造性肢體活動設計應用於表演藝術課程之學生學習接受度、學習滿意度及學習成效調查問卷」，以利蒐集與分析相關資料。本章共分為五節，分別說明研究架構、研究流程、研究工具、研究對象及資料分析。

#### 第一節 研究架構

本研究主要探討「創造性肢體活動設計」應用於表演藝術課程之學生學習接受度、學習滿意度及學習成效之影響，引導學生在課程中進行不同的創造性肢體活動，並從中探討學生的學習之成效。以下提出本研究之架構，如圖 3-1：

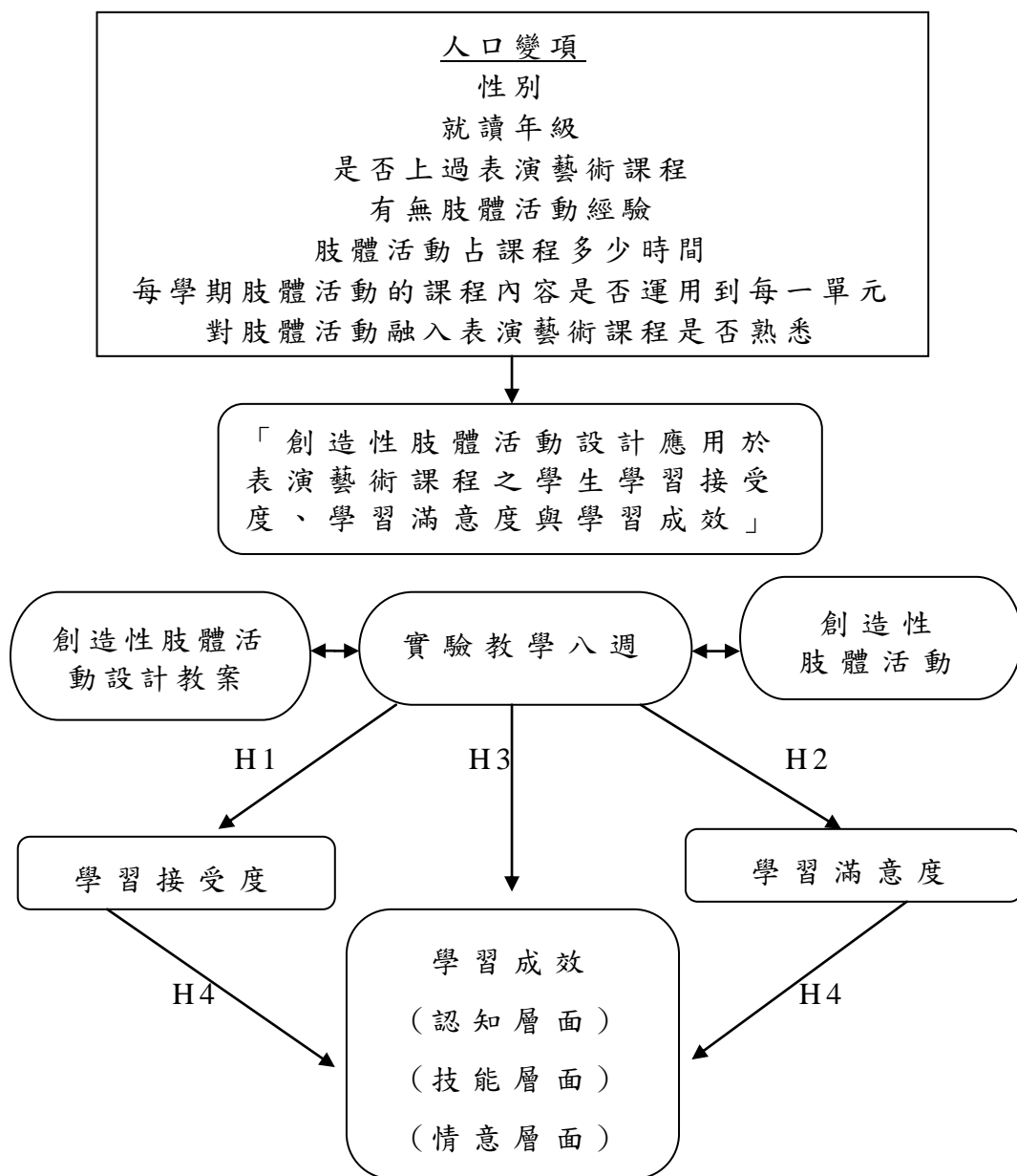


圖 3-1 研究架構圖

## 第二節 研究流程

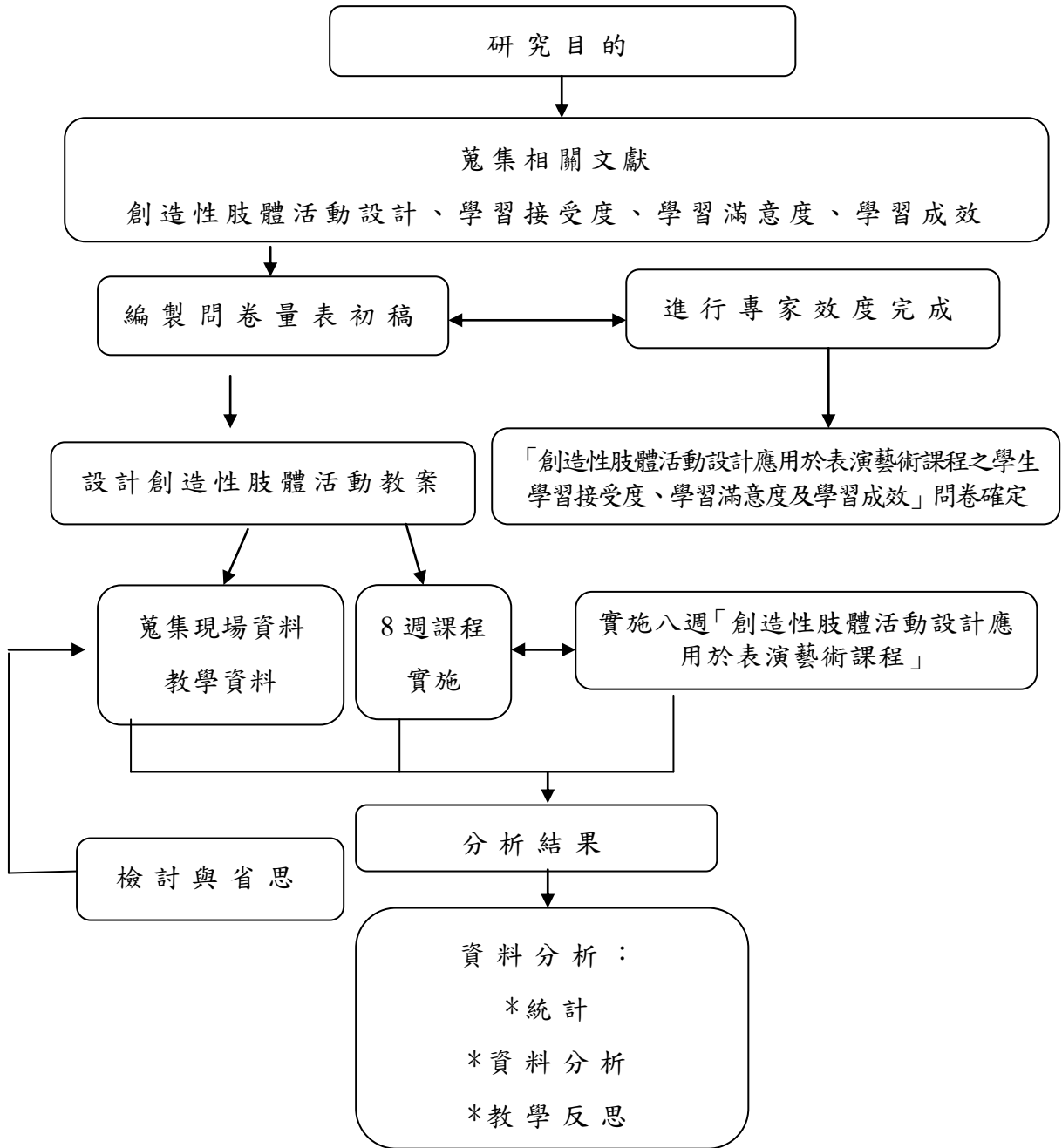


圖 3-2 研究流程圖

### 第三節 研究工具

#### 壹、評量構面、方法

「創造性肢體活動設計應用於表演藝術課程之學生學習接受度、學習滿意度及學習成效」問卷主要可以提供教師作為課程設計的方案，另評估結果可以幫助教師了解學生對創造性肢體活動設計融入表演藝術課程之接受度、滿意度及學習成效。本評分量表包含學習接受度、學習滿意度及學習成效三個構面。

本問卷計分方式採用李克特式五點制計分，如果該項行為符合程度作圈選。「非常符合」5分、「符合」4分、「普通」3分、「不符合」2分、「非常不符合」1分。計算每項所包括題數的得分加總，即為該項目的總分，並以總分除以該項的題目數，分數累計越高者代表所達到的成效越高；反之，分數累計越低者代表所達到的成效越低。

- 一、實施前：研究者依各式單元，規劃特定且符合單元特質之創造性肢體活動設計，完成「創造性肢體活動設計教案」初稿後，請三位分別具備表演藝術教學背景及舞蹈教學背景之專家，檢核「創造性肢體活動設計教案」，提供修正意見，建立專家效度，四位學者基本資料如表 3-3-1 及表 3-3-2。教案修改後完成本研究之正式教案。
- 二、實施中：受試者將於每週表演藝術課程進行十分鐘的「創造性肢體活動」，並填寫課程學習單，經由研究者統整後，做為未來肢體活動設計的資料。
- 三、實施後：經過八週創造性肢體開發活動的實施，由受試

者填寫「創造性肢體活動設計應用於表演藝術課程之學生學習接受度、學習滿意度及學習成效」問卷，再由研究者做統計，了解學生在八週課程進行後學生學習接受度、學習滿意度及學習成效是否有顯著差異。

## 貳、問卷編製方式

為了解學生對實施創造性肢體活動設計的學習接受度、學習滿意度及學習成效編制而成的，本研究問卷題目採封閉式問題，問卷內容分為四部份：

### 一、個人基本資料

- (一) 性別：分成兩類，男、女。
- (二) 就讀年級：分三類，一年級、二年級、三年級。
- (三) 是否上過「表演藝術」課程：分兩類，有、無。
- (四) 在本次課程以前「肢體活動」融入到表演藝術課程的經驗為：分三類，有、偶爾、從未。
- (五) 每次肢體活動大約占課程多少時間：分三類，沒有、10分鐘、20分鐘。
- (六) 每學期肢體活動的課程內容是否運用到每一單元：分三類，沒有、不一定、有。
- (七) 對於「肢體活動」如何融入到表演藝術課程，我覺得我自己：分成三類，不熟悉、尚熟悉、熟悉。

### 二、學習接受度

參酌夏綠荷(2010)「數位網路平台融入舞蹈學習的接受度問卷」，透過文獻探討綜合整理與本研究需求修編問卷，草擬問卷內容，並和指導教授討論後編製成問卷初稿。如附錄一。

### 三、學習滿意度

參酌夏綠荷（2010）「數位網路平台融入舞蹈學習的滿意度問卷」，透過文獻探討綜合整理與本研究需求修編問卷，草擬問卷內容，並和指導教授討論後編製成問卷初稿。如附錄一。

### 四、學習成效

參酌吳育達（2012）「學習動機、學習滿意度及學習成效關係之研究」問卷，透過文獻探討綜合整理與本研究需求修編問卷，整理出認知層面、技能層面、情意層面三個構面。

### 參、建構專家內容效度

為了確立問卷題目的適切性，於 102 年 11 月，敦請四位具教育背景或實務經驗之學者專家（如表 3-3-1），協助修訂「創造性肢體活動設計」應用於「表演藝術課程」之學生學習接受度、學習滿意度及學習成效之專家效度問卷，針對問卷題目與內容加以檢核鑑定，並給予修正，依據學者專家所提意見進行彙整學習接受度、學習滿意度及學習成效問卷（附錄一），已確定問卷題目的適切性。

表 3-3-1

問卷專家效度學者名單

編號	職稱	專長領域
專家 A	國立臺灣體育運動大學 舞蹈系副教授	舞蹈教學、教育 心理學

（續下頁）

專家 B	國立臺灣體育運動大學 師資培育中心副教授	教師專業成長、 反省性教學
專家 C	國立臺灣體育運動大學 師資培育中心副教授	教育心理學、體 育科教材教法
專家 D	國立新竹教育大學 兼任助理教授	教育學

資料來源：研究者整理

為了確立八週實驗教學之教案的適用性，於 102 年 11 月，敦請三位具表演藝術課程實務經驗之學者專家（如表 3-3-2），協助修訂八週實驗教學之教案，針對創造性肢體活動內容加以檢核鑑定，並給予修正，依據學者專家所提意見進行彙整教案（附錄三），已確定教案的適用性。

表 3-3-2

#### 八週教案專家效度名單

編號	職稱	專長領域
專家 A	臺中市立至善國中 專任表演藝術教師	表演藝術課程教 學、舞蹈教學
專家 B	明道中學 兼任表演藝術教師	表演藝術課程教 學、舞蹈教學
專家 C	國立臺灣體育運動大學 舞蹈系副教授	舞蹈教學、教材 教法

資料來源：研究者整理

#### 肆、創造性肢體活動設計

本研究課程設計，針對不同的主題實施八週的創造

性肢體活動課程，創造性肢體活動實施原則以原計畫課程來引導學生加入肢體活動發展不同的肢體語言，也可藉由課程互動的方式來提升創造力及表演力。

#### 伍、問卷預試結果分析

預試問卷填答人數為 150 位，回收問卷共 150 份，有效問卷回收率 100%，為確保問卷是否具有鑑別度，本研究採用預試有效問卷，以項目分析、因素分析及信度分析等進行預試問卷之信、效度考驗。各分析之結果詳述如下：

##### 一、項目分析

項目分析 (item analysis) 主要就問卷題項的每一題目為對象，逐題分析其可用程度，研究者以獨立樣本 t-test 考驗進行項目分析，將受試者在「學習接受度」、「學習滿意度」、「學習成效-認知層面」、「學習成效-技能層面」及「學習成效-情意層面」各題項的選項得分總和依高低分排序總分，再以 t 考驗逐題進行高低分組之平均數進行差異性比較，做為各題項之取捨標準。問卷之項目分析摘要表如下表 3-3-3、表 3-3-4、表 3-3-5、表 3-3-6、表 3-3-7。

表 3-3-3

預試-學習接受度問卷項目分析摘要表

平均數相等的 t 檢定			
題號	t	顯著性 ( 雙尾 )	保留 / 刪除
1	-9.322	.000	保留
2	-6.518	.000	保留
3	-7.464	.000	保留
4	-6.419	.000	保留
5	-8.904	.000	保留
6	-13.483	.000	保留
7	-6.132	.000	保留
8	-7.244	.000	保留
9	-7.513	.000	保留
10	-11.054	.000	保留

表 3-3-4

預試-學習滿意度問卷項目分析摘要表

平均數相等的 t 檢定			
題號	t	顯著性 ( 雙尾 )	保留 / 刪除
1	-11.043	.000	刪除
2	-13.276	.000	刪除
3	-11.076	.000	保留
4	-6.222	.000	保留
5	-6.584	.000	保留
6	-8.345	.000	保留

( 續下頁 )

7	-10.989	.000	保留
8	-3.564	.000	保留
9	-11.764	.000	保留
10	-11.111	.000	保留

表 3-3-5

預試-學習成效-認知層面問卷項目分析摘要表

平均數相等的 t 檢定			
題號	t	顯著性 ( 雙尾 )	保留 / 刪除
1	-9.860	.000	保留
2	-7.615	.000	保留
3	-9.579	.000	保留
4	-10.533	.000	刪除
5	-7.290	.000	保留
6	-6.229	.000	保留
7	-8.451	.000	保留
8	-7.749	.000	保留
9	-4.240	.000	保留
10	-8.357	.000	保留

表 3-3-6

預試-學習成效-技能層面問卷項目分析摘要表

平均數相等的 t 檢定			
題號	t	顯著性 ( 雙尾 )	保留 / 刪除
1	-7.731	.000	保留
2	-9.979	.000	保留

( 續下頁 )

3	-4.783	.000	保留
4	-7.117	.000	保留
5	-6.311	.000	保留
6	-6.191	.000	保留
7	-7.716	.000	刪除
8	-7.114	.000	保留
9	-10.451	.000	保留
10	-5.445	.000	保留

表 3-3-7

**預試-學習成效-情意層面問卷項目分析摘要表**

平均數相等的 t 檢定			
題號	t	顯著性 (雙尾)	保留/刪除
1	-5.828	.000	保留
2	-8.667	.000	刪除
3	-9.134	.000	保留
4	-9.908	.000	保留
5	-10.542	.000	保留
6	-10.308	.000	刪除
7	-9.027	.000	保留
8	-9.185	.000	保留
9	-9.212	.000	刪除
10	-8.331	.000	保留

## 二、因素分析

本研究以探索性因素分析 (Exploratory Factor Analysis, EFA) 來考驗預試問卷之建構效度。預試問卷題項為 50 題，受試樣本數總數為 150 人，問卷皆以主成分分析法 (Principal Component Analysis) 來萃取因素，因素萃取數目以特徵值大於 1 為準則，採斜交轉軸法 (Promax)，將因素負荷量小於 .40 之題項逐一刪除。

經因素分析結果，在「創造性肢體活動設計」應用於「表演藝術」課程之學生學習接受度問卷部分，共獲得 3 個因素，根據所涵蓋題項的特性分別命名為「喜好程度」、「參與程度」、「人際關係」。(如表 3-3-8)；學生學習滿意度問卷部分共獲得 2 個因素，根據所涵蓋題項的特性分別命名為「表現能力」、「教學內容」。(如表 3-3-9)；學生學習成效認知層面及技能層面問卷部分，共獲得 3 個因素，根據所涵蓋題項的特性分別命名為「課程因素」、「學習程度」、「其它因素」。(如表 3-3-10、表 3-3-11)；學生學習成效情意層面，共獲得 2 個因素，根據所涵蓋題項的特性分別命名為「喜好程度」、「專業知能」。(如表 3-3-12)

表 3-3-8

預試-學習接受度因素分析摘要表

編號	喜好程度	參與程度	人際關係	保留/刪除
9	.802			保留
10	.699			保留
6	.644			保留
5	.633			保留
8	.630			保留
4	.410			保留
2		.869		保留
1		.791		保留
7			.841	保留
3		.435	.623	保留

表 3-3-9

預試-學習滿意度因素分析摘要表

編號	表現能力	教學內容	保留/刪除
9	.816		保留
10	.794		保留
2	.579	.463	刪除
1	.577	.431	刪除
7	.508		保留
8	.578		保留
5		.774	保留
6		.678	保留

( 續 下 頁 )

3		.595	保留
4		.534	保留

表 3-3-10

預試-學習成效-認知層面因素分析摘要表

編號	課程因素	學習程度	其它因素	保留/刪除
2	.743			保留
1	.725			保留
4	.565	.508		刪除
10	.541			保留
5	.534			保留
3	.482			保留
6		.878		保留
7		.808		保留
9			.893	保留
8			.656	保留

表 3-3-11

預試-學習成效-技能層面因素分析摘要表

編號	課程因素	學習程度	其它因素	保留/刪除
2	.827			保留
1	.739			保留
3	.543			保留
7	.447	.430		刪除
4		.755		保留
10		.714		保留

(續下頁)

9	.619	保留
6	.725	保留
5	.706	保留
8	.666	保留

表 3-3-12

預試-學習成效-情意層面因素分析摘要表

編號	學習程度	其它因素	保留/刪除
3	.748		保留
4	.690		保留
7	.655		保留
8	.615		保留
5	.602		保留
6	.550	.477	刪除
9	.504	.477	刪除
1		.882	保留
2	.416	.565	刪除
10		.543	保留

#### 陸、正式問卷確定

預試問卷經項目分析與信效度考驗後，即確定本研究之正式問卷。問卷題項通過項目分析、信效度分析檢核，顯示學習滿意度刪除題項為：第 1、2 題；學習成效（認知層面）刪除題項為：第 4 題；學習成效（技能層面）刪除題項為：第 7 題；學習成效（情意層面）刪除題項為：第 2、6、9 題。因此，上述問卷經分析後共 43 題，加上個人基本資料 6 題（包括性別、年級、是否

上過表演藝術課程、在本次課程以前肢體活動融入到表演藝術課程的經驗、每次肢體活動大約占課程多少時間、對於肢體活動如何融入到表演藝術課程是否熟悉)。構成本研究之正式問卷共 49 題 (附錄二)

#### 第四節 研究對象

本研究樣本以臺中市某中學一至二年級學生為例，共計193人，每週進行一次創造性肢體活動設計，透過觀察及學習單的實施，瞭解表演藝術課程結合創造性肢體活動設計的可行性，同時藉由完成活動後，實施學生對表演藝術課的學習接受度、學習滿意度及學習成效之問卷，由問卷中了解是否創造性肢體活動設計能使得表演藝術課程更為生動有趣。

## 第五節 資料分析

研究者在問卷施測完畢，已將有效問卷共 193 份加以進行編碼及登錄，並利用 SPSS Windows 12.0 統計套裝軟體進行分析。為配合研究目的，採用描述性統計及推論性統計進行分析，包括次數分配、平均數、偏態、峰度及按照最小值到最大值到最大值排序進行各項考驗，並以圓餅圖、長條圖及直方圖來表示分布情形。

**壹、描述性統計 ( descriptive statistics )**：以描述性統計分析肢體活動運用於表演藝術課程情形為何，包括次數分配、百分比、中位數、平均數及標準差。

**貳、多元迴歸分析 ( Multiple regress )**

以逐步多元迴歸分析來探討創造性肢體活動設計實施八週後，其學生學習接受度、學習滿意度及學習成效相互間的影響。

## 第四章 研究結果與討論

本章主要目的在分析討論「創造性肢體活動設計」應用於「表演藝術」課程之學生學習接受度、學習滿意度及學習成效之影響。首先，分析臺中市某所國中表演藝術課程學生基本背景現況，以描述性統計次數分配、平均數、偏態、峰度了解實施八週實驗教學之情形，以描述性統計分析學生在實施八週實驗教學後，學生學習接受度、學習滿意度及學習成效是否有提升，調查所得資料與統計結果，最後以多元迴歸分析了解學習接受度、學習滿意度及學習成效相互間的影響針對研究目的與研究問題進行結果描述、分析與討論。

### 第一節 研究結果摘要

本研究是臺中市某所國中表演藝術課程學生為施測對象，共計發出 193 份，回收問卷 193 份，有效問卷共計 193 份，有效回收率達 100%。

## 第二節 學生基本背景現況分析

根據問卷調查整理臺中市某所國中表演藝術課程學生基本背景現況，以背景各組特性，包括背景、背景組別、各組人數、各組百分比進行描述性統計分析，結果如下表 4-2-1：  
表 4-2-1

有效樣本基本背景資料彙整表

背景名稱	背景組別	各組 人數	各組百 分比 (%)	有效樣本 總人數
性別	(1) 男	119	61.7	193
	(2) 女	74	38.3	
年級	(1) 一年級	48	24.9	193
	(2) 二年級	145	75.1	
	(3) 三年級	0	0	
是否上過表演 藝術課程	(1) 有	191	99.0	193
	(2) 無	2	1.0	
在本次課程以 前「肢體活動」 融入到表演藝 術課程的經驗	(1) 有	114	59.1	193
	(2) 偶爾	74	38.3	
	(3) 從未	5	2.6	

(續下頁)

每次肢體活動	(1) 沒有	1	0.5	
大約占課程多	(2) 10 分鐘	87	45.1	193
少時間	(3) 20 分鐘	105	54.4	
	以上			
每學期肢體活	(1) 沒有	145	75.1	
動的課程內容	(2) 不一定	48	24.9	193
是否運用到每	(3) 有	0	0	
一單元				
對於「肢體活	(1) 不熟悉	87	45.1	
動」如何融入	(2) 尚熟悉	105	54.4	193
到表演藝術課	(3) 熟悉	66	34.2	
程，我覺得				

#### 壹、性別

臺中市某所國中表演藝術課程學生男生人數共計 119 人，占總人數 61.7%，女生人數共計 74 人，占總人數 38.3%。由此數據可以見表演藝術課程學生性別成分由男性居多。

#### 貳、就讀年級

臺中市某所國中表演藝術課程年級分布於一年級人數共計 48 人，占總比例 24.9%；年級分布於二年級人數共 145 人，占總比例 75.1%。數據顯示本研究年級分布集中於二年級。

#### 參、是否上過「表演藝術」課程

臺中市某所國中表演藝術課程學生有上過表演藝術課程學生人數共計 191 人，占總比例 99.0%；沒有上

過表演藝術課程學生人數共計 2 人，占總比例 1.0%。由數據顯示，目前就讀中學表演藝術課程為一門必要的課程。

#### **肆、在本次課程以前「肢體活動」融入到表演藝術課程的經驗為**

臺中市某所國中表演藝術課程學生參與肢體活動融入到表演藝術課程有經驗人數共計 114 人，占總比例 59.1%；偶爾有經驗人數共計 74 人，占總比例 38.3%，從未有經驗人數共計 5 人，占總比例 2.6%。

#### **伍、每次肢體活動大約占課程多少時間**

臺中市某所中學表演藝術課程肢體活動沒有占用課程時間共計 1 人，占總比例 0.5%；占用課程 10 分鐘共計 87 人，占總比例 45.1%；占用課程 20 分鐘以上共計 105 人，占總比例 54.4%。由此數據指出，表演藝術課程肢體活動大約占課程 20 分鐘以上居多。

#### **陸、每學期肢體活動的課程內容是否運用到每一單元**

每學期肢體活動的課程內容沒有運用到每一單元共計 145 人，占總比例 75.1%；不一定運用到每一單元共計 48 人，占總比例 24.9%；有運用到每一單元共計 0 人。由此數據指出，每學期肢體活動的課程內容沒有運用到每一單元居多，而學生在表演藝術學習教材中，每學期各有四個單元，但僅有部分單元運用到肢體活動，並非每個單元融入肢體活動。

#### **柒、對於「肢體活動」如何融入到表演藝術課程，我覺得我自己**

對於肢體活動如何融入到表演藝術課程覺得自己

不熟悉共計 6 人，占總比例 3.1%；覺得自己尚熟悉共計 121 人，占總比例 62.7%；覺得自己熟悉共計 66 人，占總比例 34.2%。由結果可以得知學生對於自己如何將肢體活動融入到表演藝術課程尚熟悉為多數。

**研究問題一：探討「創造性肢體活動設計」運用於表演藝術課程，實施八週前之情形為何？**

**驗證結果：如上述分析。**

### 第三節 「創造性肢體活動設計」應用於「表演藝術」 課程之學生學習接受度現況分析

本節為了解「創造性肢體活動設計」應用於「表演藝術」課程進行實驗教學八週後，將問卷有效樣本編碼資料，經由描述性統計計算出學生學習接受度的每題最小值、最大值、平均數、標準差、偏態、峰度，依此對整體學生學習接受度、學習滿意度數據分析，敘述說明學生學習接受度之現況，如表 4-3-1 所示。

表 4-3-1

學生學習接受度現況分析

編號	最小值	最大值	平均數	標準差	偏態	峰度
7	2	5	3.54	.847	.354	-.669
5	2	5	3.67	.908	.104	-.973
6	2	5	3.75	.860	.206	-1.110
3	2	5	3.80	.868	-.042	-.942
8	2	5	3.92	.783	-.125	-.777
2	2	5	3.93	.764	-.027	-.947
4	2	5	4.02	.823	-.209	-1.082
9	2	5	4.10	.726	-.235	-.804
1	3	5	4.12	.686	-.157	-.863
10	3	5	4.30	.759	-.565	-1.056

從表 4-3-1 顯示，描述性統計分析結果，學生學習接受度每題平均數介於 3.54 至 4.30 之間。

表 4-3-2

題項 7-學習接受度百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
有 普通	35	18.1	18.1	18.1
效 符合	100	51.8	51.8	69.9
的 非常符合	58	30.1	30.1	100.0
總和	193	100.0	100.0	

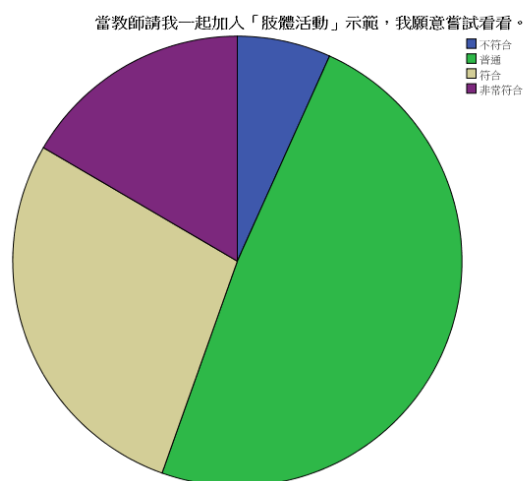


圖 4-3-1 題項 7-學習接受度圓餅圖

根據表 4-3-2 及圖 4-3-1 所示，題項 7「當教師請我一起加入『肢體活動』示範，我願意嘗試看看」，受試者 193 人中，普通有 35 人，占總比例 18.1%；符合有 100 人，占總比例 51.8%；非常符合有 58 人，占總比例 30.1%。由此數據指出，81.9%的學生願意嘗試和教師一起進行「肢體活動」的示範，表示有高接受度。

表 4-3-3

題項 5-學習接受度百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	14	7.3	7.3	7.3
有普通	79	40.9	40.9	48.2
效符合	56	29.0	29.0	77.2
的非常符合	44	22.8	22.8	100.0
總和	193	100.0	100.0	

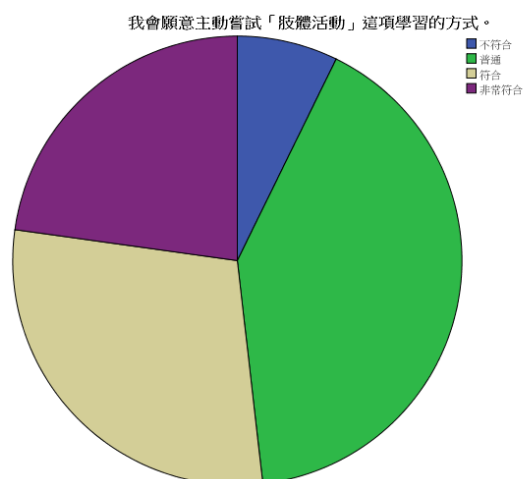


圖 4-3-2 題項 5-學習接受度圓餅圖

根據表 4-3-3 及圖 4-3-2 所示，題項 5「我會願意主動嘗試『肢體活動』這項學習的方式」，受試者 193 人中，不符合有 14 人，占總比例 7.3%；普通有 79 人，占總比例 40.9%；符合有 56 人，占總比例 29%；非常符合有 44 人，占總比例 22.8%。由此數據指出，51.8% 的學生願意主動嘗試「肢體活動」這項學習的方式，表示有高接受度。

表 4-3-4

**題項 6-學習接受度百分比**

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	6	3.1	3.1	3.1
有普通	83	43.0	43.0	46.1
效符合	57	29.5	29.5	75.6
的非常符合	47	24.4	24.4	100.0
總和	193	100.0	100.0	

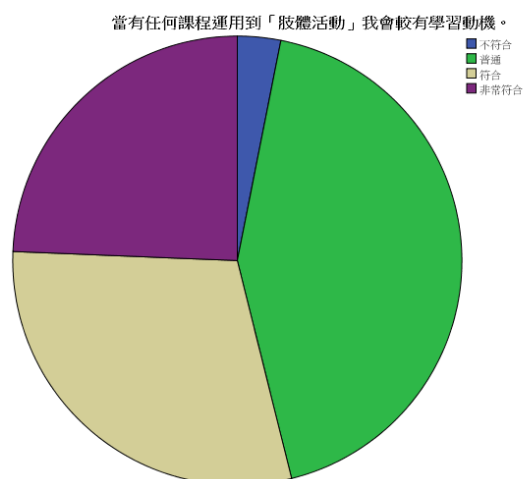


圖 4-3-3 題項 6-學習接受度圓餅圖

根據表 4-3-4 及圖 4-3-3 所示，題項 6「當有任何課程運用到『肢體活動』我會較有學習動機」，受試者 193 人中，不符合有 6 人，占總比例 3.1%；普通有 83 人，占總比例 43%；符合有 57 人，占總比例 29.5%；非常符合有 47 人，占總比例 24.4%。由此數據指出，53.9% 的學生在任何課程運用到肢體活動會較有學習動機，表示有高接受度。

表 4-3-5

題項 3-學習接受度百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	9	4.7	4.7	4.7
有普通	68	35.2	35.2	39.9
效符合	68	35.2	35.2	75.1
的非常符合	48	24.9	24.9	100.0
總和	193	100.0	100.0	

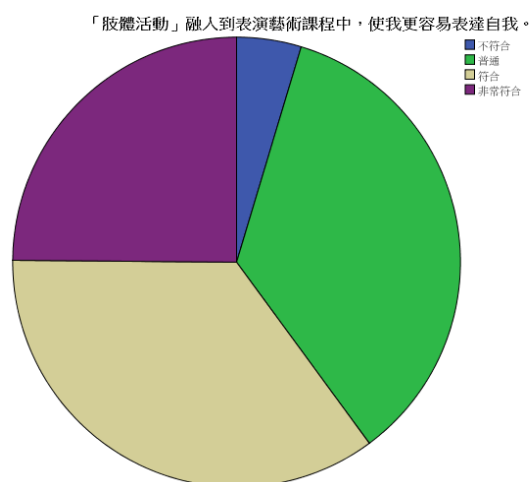


圖 4-3-4 題項 3-學習接受度圓餅圖

根據表 4-3-5 及圖 4-3-4 所示，題項 3「『肢體活動』融入到表演藝術課程中，使我更容易表達自我」，受試者 193 人中，不符合有 9 人，占總比例 4.7%；普通有 68 人，占總比例 35.2%；符合有 68 人，占總比例 35.2%；非常符合有 48 人，占總比例 24.9%。由此數據指出，60.1%的學生肢體活動融入到表演藝術課程中，能更容易表達自我，表示學習接受度逐漸慢慢攀升。

表 4-3-6

題項 8-學習接受度百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	4	2.1	2.1	2.1
有普通	55	28.5	28.5	30.6
效符合	86	44.6	44.6	75.1
的非常符合	48	24.9	24.9	100.0
總和	193	100.0	100.0	

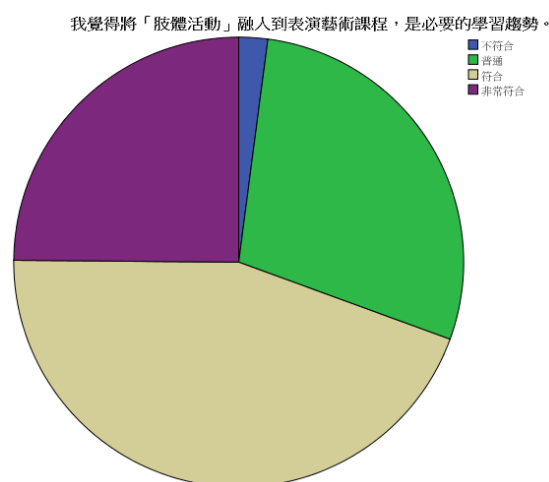


圖 4-3-5 題項 8-學習接受度圓餅圖

根據表 4-3-6 及圖 4-3-5 所示，題項 8「我覺得將『肢體活動』融入到表演藝術課程，是必要的學習趨勢」，受試者 193 人中，不符合有 4 人，占總比例 2.1%；普通有 55 人，占總比例 28.5%；符合有 86 人，占總比例 44.6%；非常符合有 48 人，占總比例 24.9%。由此數據指出，69.5%的學生覺得將肢體活動融入到表演藝術課程是必要的學習趨勢，表示學習接受度逐漸慢慢攀升。

表 4-3-7

題項 2-學習接受度百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	2	1.0	1.0	1.0
有普通	57	29.5	29.5	30.6
效符合	86	44.6	44.6	75.1
的非常符合	48	24.9	24.9	100.0
總和	193	100.0	100.0	

我覺得「肢體活動」融入到表演藝術課程裡，可以增進我對肢體上的認識。

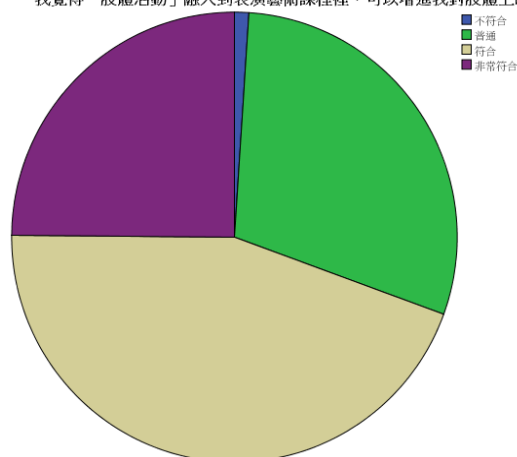


圖 4-3-6 題項 2-學習接受度圓餅圖

根據表 4-3-7 及圖 4-3-6 所示，題項 2「我覺得『肢體活動』融入到表演藝術課程裡，可以增進我對肢體上的認識」，受試者 193 人中，不符合有 2 人，占總比例 1.0%；普通有 57 人，占總比例 29.5%；符合有 86 人，占總比例 44.6%；非常符合有 48 人，占總比例 24.9%。由此數據指出，69.5% 的學生覺得肢體活動融入到表演藝術課程裡，可以增進對肢體上的認識，表示學習接受度逐漸慢慢攀升。

表 4-3-8

題項 4-學習接受度百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	3	1.6	1.6	1.6
有普通	54	28.0	28.0	29.5
效符合	72	37.3	37.3	66.8
的非常符合	64	33.2	33.2	100.0
總和	193	100.0	100.0	

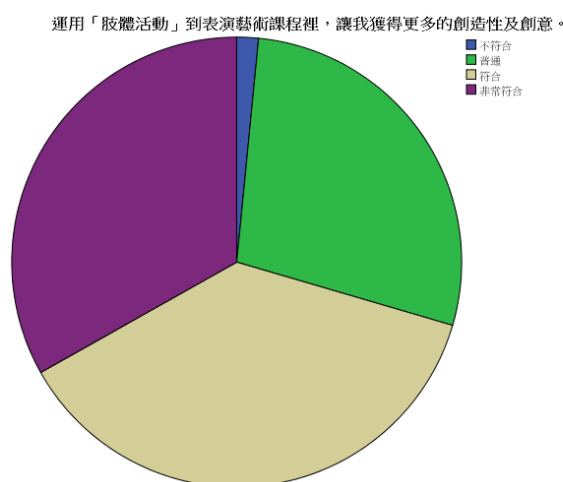


圖 4-3-7 題項 4-學習接受度圓餅圖

根據表 4-3-8 及圖 4-3-7 所示，題項 4「運用『肢體活動』到表演藝術課程裡，讓我獲得更多的創造性及創意」，受試者 193 人中，不符合有 3 人，占總比例 1.6%；普通有 54 人，占總比例 28%；符合有 72 人，占總比例 37.3%；非常符合有 64 人，占總比例 33.2%。由此數據指出，70.5% 的學生肢體活動運用到表演藝術課程裡可以獲得更多的創造性及創意，表示學習接受度逐漸攀升。

表 4-3-9

**題項 9-學習接受度百分比**

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	1	.5	.5	.5
有普通	39	20.2	20.2	20.7
效符合	93	48.2	48.2	68.9
的非常符合	60	31.1	31.1	100.0
總和	193	100.0	100.0	

整體而言，我認為表演藝術課程運用到「肢體活動」是有助於學習與領悟的吸收。

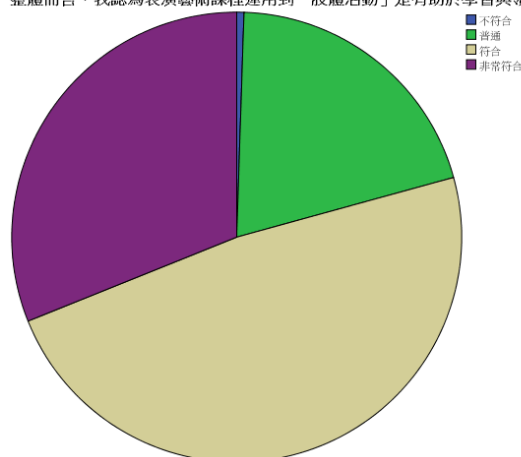


圖 4-3-8 題項 9-學習接受度圓餅圖

根據表 4-3-9 及圖 4-3-8 所示，題項 9「整體而言，我認為表演藝術課程運用到『肢體活動』是有助於學習與領悟的吸收」，受試者 193 人中，不符合有 1 人，占總比例 0.5%；普通有 39 人，占總比例 20.2%；符合有 93 人，占總比例 48.2%；非常符合有 60 人，占總比例 31.1%。由此數據指出，79.3% 的學生認為表演藝術課程運用到肢體活動是有助於學習與領悟的吸收，表示學習接受度明顯攀升，也是整體題項的第三高分。

表 4-3-10

**題項 1-學習接受度百分比**

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
有 普通	35	18.1	18.1	18.1
效 符合	100	51.8	51.8	69.9
的 非常符合	58	30.1	30.1	100.0
總和	193	100.0	100.0	

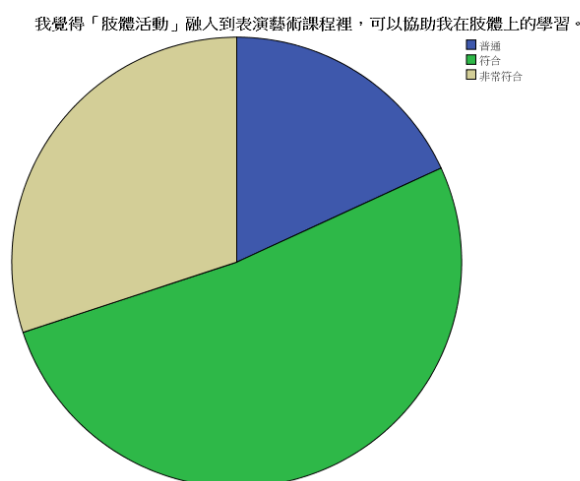


圖 4-3-9 題項 1-學習接受度圓餅圖

根據表 4-3-10 及圖 4-3-9 所示，題項 1「我覺得『肢體活動』融入到表演藝術課程裡，可以協助我在肢體上的學習」，受試者 193 人中，普通有 35 人，占總比例 18.1%；符合有 100 人，占總比例 51.8%；非常符合有 58 人，占總比例 30.1%。由此數據指出，81.9% 的學生認為肢體活動融入到表演藝術課程裡可以協助肢體上的學習，表示有明顯高接受度，也是整體題項的第二高分。

表 4-3-11

**題項 10-學習接受度百分比**

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
有 普通	35	18.1	18.1	18.1
效 符合	65	33.7	33.7	51.8
的 非常符合	93	48.2	48.2	100.0
總和	193	100.0	100.0	

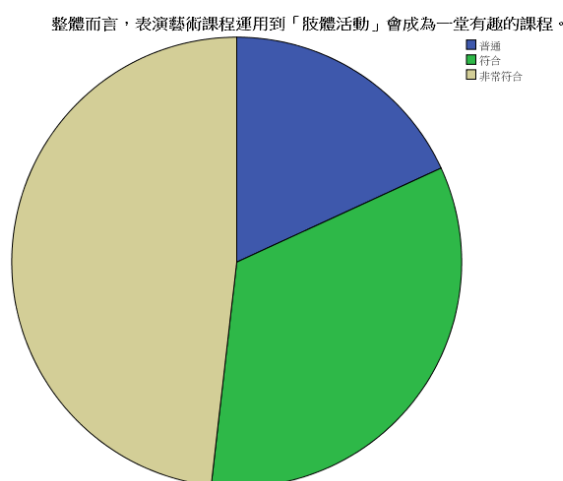


圖 4-3-10 題項 10-學習接受度圓餅圖

根據表 4-3-11 及圖 4-3-10 所示，題項 10「整體而言，表演藝術課程運用到『肢體活動』會成為一堂有趣的課程」，受試者 193 人中，普通有 35 人，占總比例 18.1%；符合有 65 人，占總比例 33.7%；非常符合有 93 人，占總比例 48.2%。由此數據指出，81.9%的學生認為表演藝術課程運用到肢體活動會成為一堂有趣的課程，表示有明顯高接受度，也是整體題項的第一高分。

為了更深入瞭解實驗教學實施八週後，學生的學習接受度結果，將問卷中接受度最低至最高的題目依上述排序列出，學習接受度最低題目為：「當教師請我一起加入『肢體活動』示範，我願意嘗試看看」，研究結果顯示，學生在剛開始接受肢體活動示範時，會比較被動，但經由教師的引導及示範，學生漸漸接受並願意嘗試看看；學習接受度最高題目為：「整體而言，表演藝術課程運用到『肢體活動』會成為一堂有趣的課程」，可見實施實驗教學八週後，學生對於肢體活動融入到表演藝術課程有高接受度，因此感受到課程的豐富性及有趣性。

**研究問題二：實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生學習接受度為何？**

**驗證結果：學生在實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生有高學習接受度，因此，假設一成立。**

#### 第四節 「創造性肢體活動設計」應用於「表演藝術」 課程之學生學習滿意度現況分析

本節為了解「創造性肢體活動設計」應用於「表演藝術」課程進行實驗教學八週後，將問卷有效樣本編碼資料，經由描述性統計計算出學生學習滿意度的每題最小值、最大值、平均數、標準差、偏態、峰度，依此對整體學生學習滿意度數據分析，敘述說明學生學習滿意度之現況，如表 4-4-1 所示。

表 4-4-1

學生學習滿意度現況分析

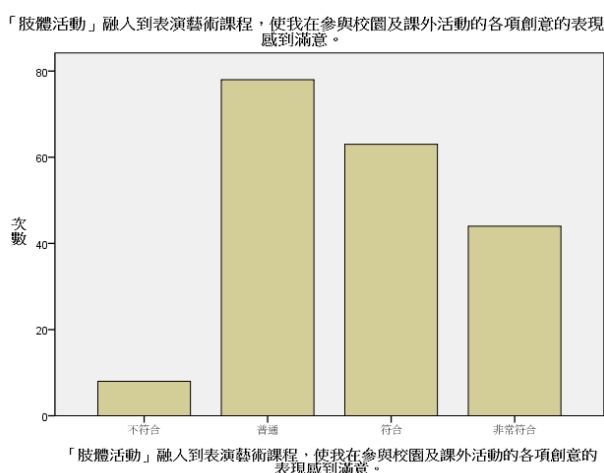
編號	最小值	最大值	平均數	標準差	偏態	峰度
3	2	5	3.74	.857	.125	-.978
4	2	5	3.84	.791	-.089	-.670
5	2	5	3.93	.830	-.039	-1.184
6	3	5	3.97	.669	.035	-.741
1	2	5	3.97	.865	-.232	-1.021
7	2	5	4.02	.784	-.102	-1.189
2	2	5	4.06	.768	-.246	-.875
8	3	5	4.11	.724	-.168	-1.073

從表 4-4-1 顯示，描述性統計分析結果，學生學習滿意度每題平均數介於 3.74 至 4.11 之間。

表 4-4-2

**題項 3-學習滿意度百分比**

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	8	4.1	4.1	4.1
有普通	78	40.4	40.4	44.6
效符合	63	32.6	32.6	77.2
的非常符合	44	22.8	22.8	100.0
總和	193	100.0	100.0	



**圖 4-4-1 題項 3-學習滿意度長條圖**

根據表 4-4-2 及圖 4-4-1 所示，題項 3「『肢體活動』融入到表演藝術課程，使我在參與校園及課外活動的各項創意的表現感到滿意」，受試者 193 人中，不符合有 8 人，占總比例 4.1%；普通有 78 人，占總比例 40.4%；符合有 63 人，占總比例 32.6%；非常符合有 44 人，占總比例 22.8%。由此數據指出，55.4% 的學生在肢體活動融入到表演藝術課程，在校園及課外活動的各項創意的表現感到滿意，表示有滿意度。

表 4-4-3

**題項 4-學習滿意度百分比**

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	6	3.1	3.1	3.1
有普通	60	31.1	31.1	34.2
效符合	86	44.6	44.6	78.8
的非常符合	41	21.2	21.2	100.0
總和	193	100.0	100.0	

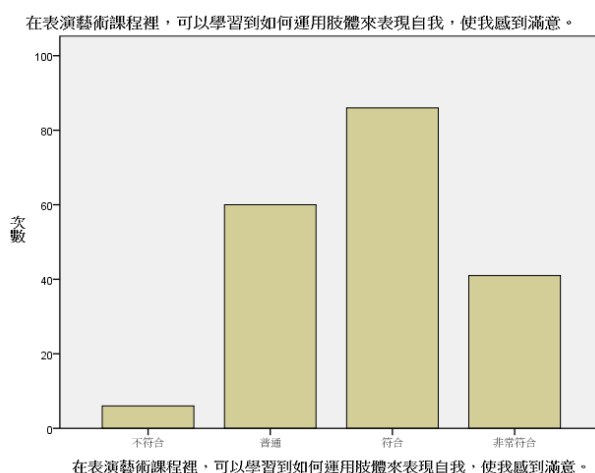


圖 4-4-2 題項 4-學習滿意度長條圖

根據表 4-4-3 及圖 4-4-2 所示，題項 4「在表演藝術課程裡，可以學習到如何運用肢體來表現自我，使我感到滿意」，受試者 193 人中，不符合有 6 人，占總比例 3.1%；普通有 60 人，占總比例 31.1%；符合有 86 人，占總比例 44.6%；非常符合有 41 人，占總比例 21.2%。由此數據指出，65.8% 的學生在課程中對自己如何運用肢體來表現自我感到滿意，此題項表示滿意度漸漸提升。

表 4-4-4

**題項 5-學習滿意度百分比**

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	3	1.6	1.6	1.6
有普通	64	33.2	33.2	34.7
效符合	69	35.8	35.8	70.5
的非常符合	57	29.5	29.5	100.0
總和	193	100.0	100.0	

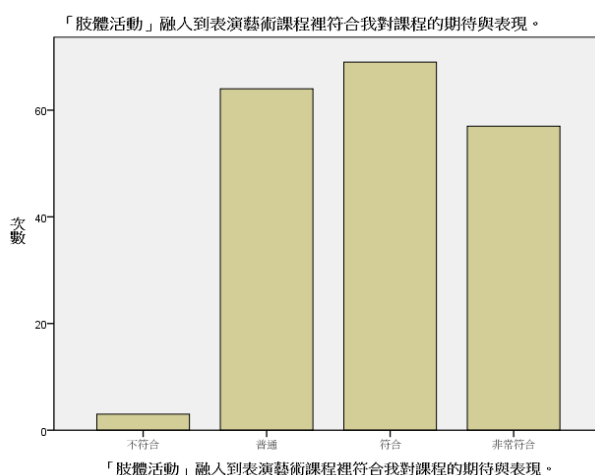


圖 4-4-3 題項 5-學習滿意度長條圖

根據表 4-4-4 及圖 4-4-3 所示，題項 5「『肢體活動』融入到表演藝術課程裡符合我對課程的期待與表現」，受試者 193 人中，不符合有 3 人，占總比例 1.6%；普通有 64 人，占總比例 33.2%；符合有 69 人，占總比例 35.8%；非常符合有 57 人，占總比例 29.5%。由此數據指出，65.3%的學生在表演藝術課程中對課程的期待與表現感到滿意，此題項表示有高滿意度。

表 4-4-5

**題項 6-學習滿意度百分比**

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
有 普通	46	23.8	23.8	23.8
效 符合	107	55.4	55.4	79.3
的 非常符合	40	20.7	20.7	100.0
總和	193	100.0	100.0	

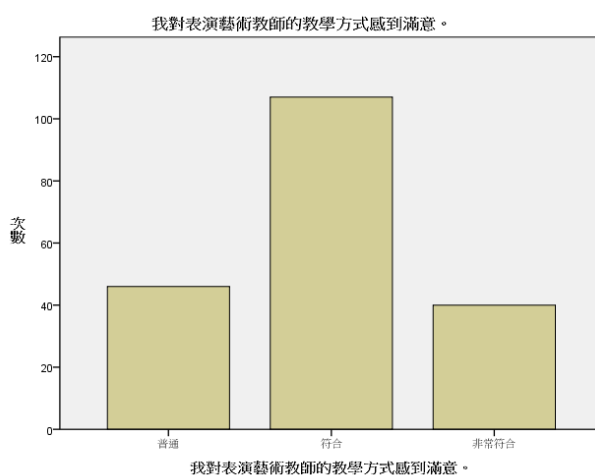


圖 4-4-4 題項 6-學習滿意度長條圖

根據表 4-4-5 及圖 4-4-4 所示，題項 6「我對表演藝術教師的教學方式感到滿意」，受試者 193 人中，普通有 46 人，占總比例 23.8%；符合有 107 人，占總比例 55.4%；非常符合有 40 人，占總比例 20.7%。由此數據指出，76.1% 的學生對表演藝術教師的教學方式感到滿意，此題項滿意度明顯提升。

表 4-4-6

題項 1-學習滿意度百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	6	3.1	3.1	3.1
有普通	57	29.5	29.5	32.6
效符合	67	34.7	34.7	67.4
的非常符合	63	32.6	32.6	100.0
總和	193	100.0	100.0	

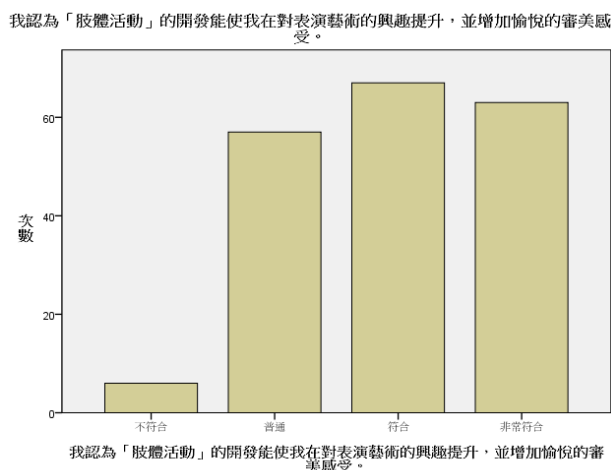


圖 4-4-5 題項 1-學習滿意度長條圖

根據表 4-4-6 及圖 4-4-5 所示，題項 1「我認為『肢體活動』的開發能使我在對表演藝術的興趣提升，並增加愉悅的審美感受」，受試者 193 人中，不符合有 6 人，占總比例 3.1%；普通有 57 人，占總比例 29.5%；符合有 67 人，占總比例 34.7%；非常符合有 63 人，占總比例 32.6%。由此數據指出，67.3% 的學生認為肢體活動的開發能在表演藝術的興趣提升，並增加愉悅的審美感受，此題項表是高滿意度。

表 4-4-7

題項 7-學習滿意度百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	1	.5	.5	.5
有普通	54	28.0	28.0	28.5
效符合	78	40.4	40.4	68.9
的非常符合	60	31.1	31.1	100.0
總和	193	100.0	100.0	

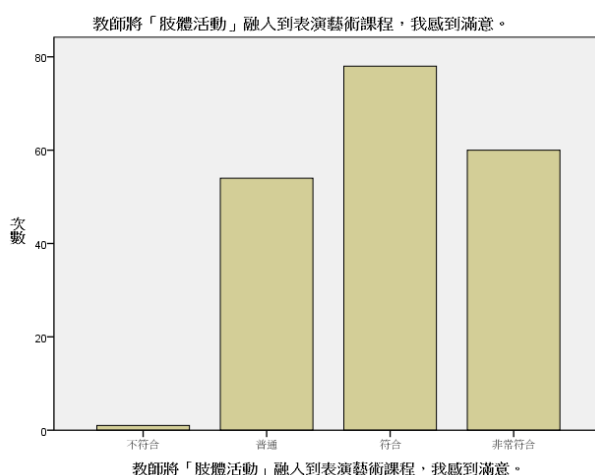


圖 4-4-6 題項 7-學習滿意度長條圖

根據表 4-4-7 及圖 4-4-6 所示，題項 7「教師將『肢體活動』融入到表演藝術課程，我感到滿意」，受試者 193 人中，不符合有 1 人，占總比例 0.5%；普通有 54 人，占總比例 28%；符合有 78 人，占總比例 40.4%；非常符合有 60 人，占總比例 31.1%。由此數據指出，71.5%的學生認為教師將肢體活動融入到表演藝術課程感到滿意，此題項表示有明顯的高滿意度，也是整體題項的第三高分。

表 4-4-8

題項 2-學習滿意度百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	2	1.0	1.0	1.0
有普通	45	23.3	23.3	24.4
效符合	85	44.0	44.0	68.4
的非常符合	61	31.6	31.6	100.0
總和	193	100.0	100.0	

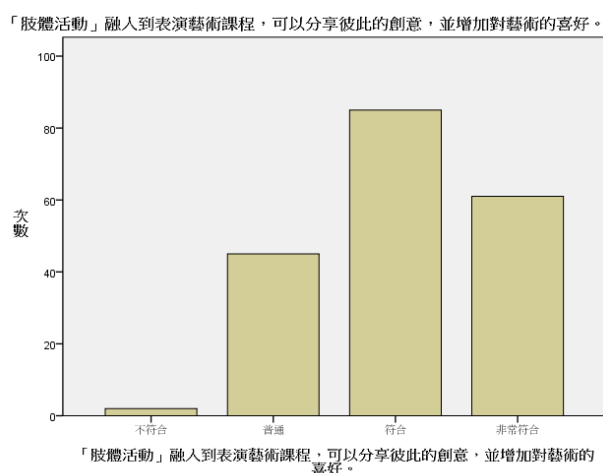


圖 4-4-7 題項 2-學習滿意度長條圖

根據表 4-4-8 及圖 4-4-7 所示，題項 2「『肢體活動』融入到表演藝術課程，可以分享彼此的創意，並增加對藝術的喜好」，受試者 193 人中，不符合有 2 人，占總比例 1.0%；普通有 45 人，占總比例 23.3%；符合有 85 人，占總比例 44%；非常符合有 61 人，占總比例 31.6%。由此數據指出，75.6% 的學生認為肢體活動融入到表演藝術課程，可以分享彼此的創意並增加對藝術的喜好，此題項表示有明顯的高滿意度，也是整體題項的第二高分。

表 4-4-9

**題項 8-學習滿意度百分比**

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
有 普通	41	21.2	21.2	21.2
效 符合	90	46.6	46.6	67.9
的 非常符合	62	32.1	32.1	100.0
總 和	193	100.0	100.0	

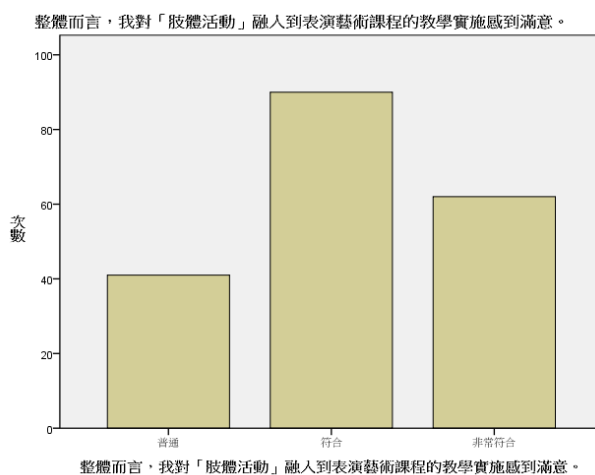


圖 4-4-8 題項 8-學習滿意度長條圖

根據表 4-4-9 及圖 4-4-8 所示，題項 8「整體而言，我對『肢體活動』融入到表演藝術課程的教學實施感到滿意」，受試者 193 人中，普通有 41 人，占總比例 21.2%；符合有 90 人，占總比例 46.6%；非常符合有 62 人，占總比例 32.1%。由此數據指出，78.7%的學生對肢體活動融入到表演藝術課程的教學實施感到滿意，此題項表示有明顯的高滿意度，也是整體題項的第一高分。

為了更深入瞭解實驗教學實施八週後，學生的學習滿意度結果，將問卷中滿意度最低至最高的題目依上述排序列出，學習滿意度最低題目：「『肢體活動』融入到表演藝術課程，使我在參與校園及課外活動的各項創意的表現感到滿意」，研究結果顯示，因為教師課程設計來源是藉由表演藝術各式單元發展創造性肢體活動設計，因此要學生自行發揮各項創意並表現時，對學生而言滿意度會較低；學習滿意度最高題目為：「整體而言，我對『肢體活動』融入到表演藝術課程的教學實施感到滿意」，可見實施實驗教學八週後，學生對於肢體活動融入到表演藝術課程有高滿意度，因此在實施八週後，學生整體滿意度是有明顯提升的。

**研究問題三：實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生學習滿意度為何？**

**驗證結果：學生在實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生有學習高滿意度，因此，假設二成立。**

## 第五節 「創造性肢體活動設計」應用於「表演藝術」 課程之學生學習成效現況分析

本節為了解「創造性肢體活動設計」應用於「表演藝術」課程進行實驗教學八週後，將問卷有效樣本編碼資料，經由描述性統計計算出學生學習成效的每題最小值、最大值、平均數、標準差、偏態、峰度，依此對整體學生學習成效數據分析、敘述說明學生學習成效之現況，如表 4-5-1 所示。

表 4-5-1

### 學習成效現況分析

編號	最小值	最大值	平均數	標準差	偏態	峰度
技能 7	2	5	3.73	.866	.066	-.916
技能 4	1	5	3.76	.809	-.005	-.394
認知 8	2	5	3.79	.879	-.083	-.891
認知 4	2	5	3.82	.844	-.013	-.939
情意 3	1	5	3.83	.892	-.424	-.101
情意 4	2	5	3.83	.856	-.077	-.920
技能 8	2	5	3.83	.806	-.051	-.781
情意 2	1	5	3.84	.801	-.141	-.320
認知 5	2	5	3.85	.799	-.032	-.829
技能 3	2	5	3.91	.805	-.071	-.934
技能 2	2	5	3.92	.862	-.135	-1.056
認知 6	2	5	3.94	.805	-.320	-.495
情意 6	2	5	3.98	.863	-.167	-1.210
認知 7	2	5	3.98	.807	-.212	-.872

(續下頁)

技能 5	2	5	4.01	.835	-.290	-.893
技能 1	2	5	4.02	.832	-.248	-1.002
認知 2	1	5	4.03	.813	-.459	-.102
認知 3	1	5	4.03	.822	-.455	-.188
情意 5	2	5	4.04	.856	-.271	-1.122
技能 6	2	5	4.04	.776	-.140	-1.139
情意 7	1	5	4.07	.884	-.680	.143
情意 1	1	5	4.08	.835	-.527	-.213
認知 9	2	5	4.09	.762	-.221	-1.034
技能 9	3	5	4.11	.713	-.169	-1.012
認知 1	2	5	4.18	.764	-.523	-.456

從表 4-5-1 顯示，描述性統計分析結果，學生學習滿意度每題平均數介於 3.73 至 4.18 之間。

## 壹、學生學習成效-認知層面現況分析

表 4-5-2

### 題項認知 8-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	11	5.7	5.7	5.7
有普通	66	34.2	34.2	39.9
效符合	69	35.8	35.8	75.6
的非常符合	47	24.4	24.4	100.0
總和	193	100.0	100.0	

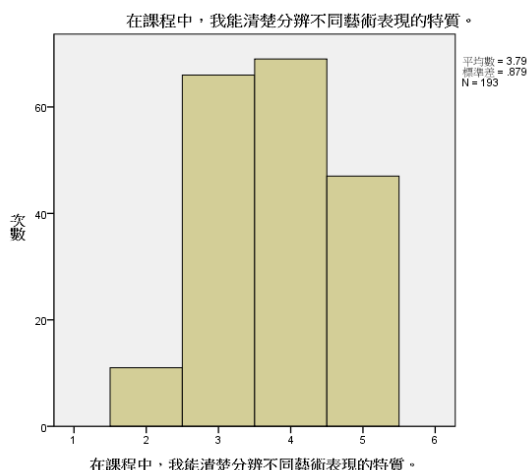


圖 4-5-1 題項認知 8-學習成效直方圖

根據表 4-5-2 及圖 4-5-1 所示，在認知層面題項 8「在課程中，我能清楚分辨不同藝術表現的特質」，受試者 193 人中，不符合有 11 人，占總比例 5.7%；普通有 66 人，占總比例 34.2%；符合有 69 人，占總比例 35.8%；非常符合有 47 人，占總比例 24.4%。由此數據指出，60.2%的學生在課程中能清楚分辨不同藝術表現的特質，此題項有達到學習成效。

表 4-5-3

題項認知 4-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	7	3.6	3.6	3.6
有普通	68	35.2	35.2	38.9
效符合	71	36.8	36.8	75.6
的非常符合	47	24.4	24.4	100.0
總和	193	100.0	100.0	

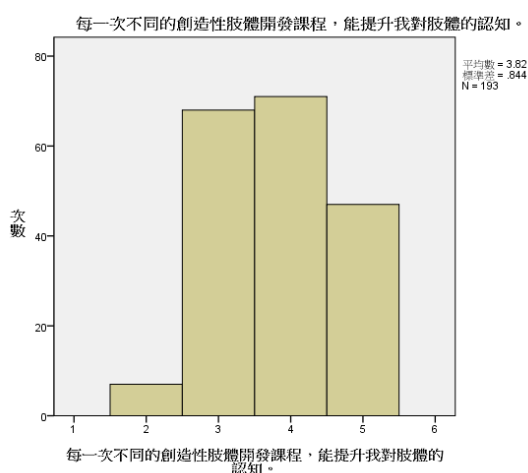


圖 4-5-2 題項認知 4-學習成效直方圖

根據表 4-5-3 及圖 4-5-2 所示，在認知層面題項 4「每一次不同的創造性肢體開發課程，能提升我對肢體的認知」，受試者 193 人中，不符合有 7 人，占總比例 3.6%；普通有 68 人，占總比例 35.2%；符合有 71 人，占總比例 36.8%；非常符合有 47 人，占總比例 24.4%。由此數據指出，61.2%的學生在每一次不同的創造性肢體開發課程，能提升對肢體的認知，此題項有達到學習成效。

表 4-5-4

題項認知 5-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	5	2.6	2.6	2.6
有普通	63	32.6	32.6	35.2
效符合	81	42.0	42.0	77.2
的非常符合	44	22.8	22.8	100.0
總和	193	100.0	100.0	

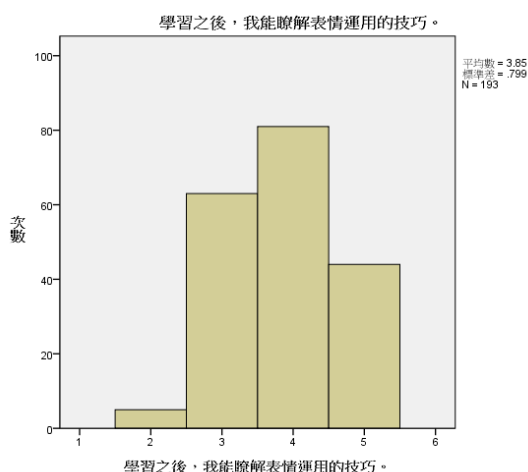


圖 4-5-3 題項認知 5-學習成效直方圖

根據表 4-5-4 及圖 4-5-3 所示，在認知層面題項 5「學習之後，我能瞭解表情運用的技巧」，受試者 193 人中，不符合有 5 人，占總比例 2.6%；普通有 63 人，占總比例 32.6%；符合有 81 人，占總比例 42%；非常符合有 44 人，占總比例 22.8%。由此數據指出，64.8%的學生在學習之後能了解表情運用的技巧，此題項有達到學習成效。

表 4-5-5

題項認知 6-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	7	3.6	3.6	3.6
有普通	47	24.4	24.4	28.0
效符合	89	46.1	46.1	74.1
的非常符合	50	25.9	25.9	100.0
總和	193	100.0	100.0	

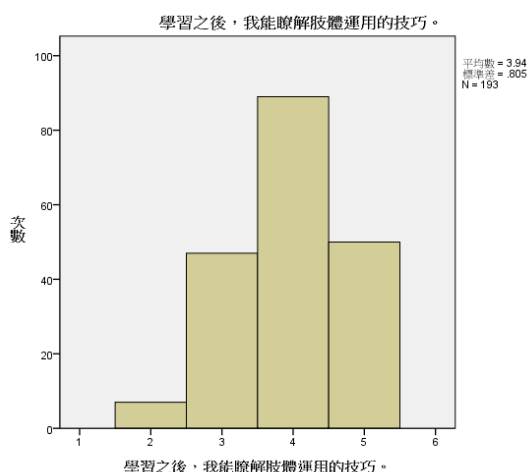


圖 4-5-4 題項認知 6-學習成效直方圖

根據表 4-5-5 及圖 4-5-4 所示，在認知層面題項 6「學習之後，我能瞭解肢體運用的技巧」，受試者 193 人中，不符合有 7 人，占總比例 3.6%；普通有 47 人，占總比例 24.4%；符合有 89 人，占總比例 46.1%；非常符合有 50 人，占總比例 25.9%。由此數據指出，72% 的學生在學習之後能了解肢體運用的技巧，此題項有漸漸提升學習成效。

表 4-5-6

題項認知 7-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	4	2.1	2.1	2.1
有普通	52	26.9	26.9	29.0
效符合	80	41.5	41.5	70.5
的非常符合	57	29.5	29.5	100.0
總和	193	100.0	100.0	

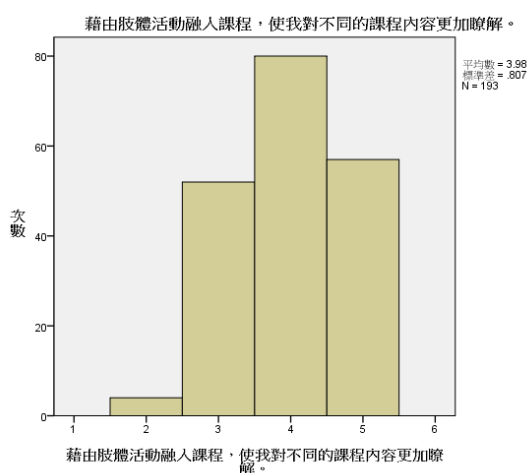


圖 4-5-5 題項認知 7-學習成效直方圖

根據表 4-5-6 及圖 4-5-5 所示，在認知層面題項 7「藉由肢體活動融入課程，使我對不同的課程內容更加瞭解」，受試者 193 人中，不符合有 4 人，占總比例 2.1%；普通有 52 人，占總比例 26.9%；符合有 80 人，占總比例 41.5%；非常符合有 57 人，占總比例 29.5%。由此數據指出，71% 的學生認為藉由肢體活動融入課程，對不同的課程內容更加瞭解，此題項有提升學習成效。

表 4-5-7

題項認知 2-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
非常不符合	1	.5	.5	.5
有不符合	3	1.6	1.6	2.1
效普通	46	23.8	23.8	25.9
的符合	83	43.0	43.0	68.9
非常符合	60	31.1	31.1	100.0
總和	193	100.0	100.0	

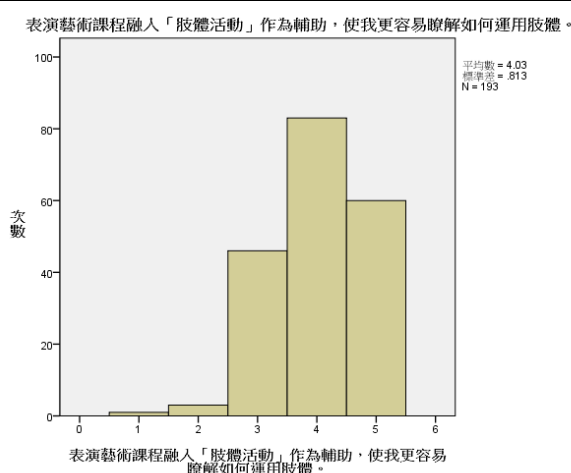


圖 4-5-6 題項認知 2-學習成效直方圖

根據表 4-5-7 及圖 4-5-6 所示，在認知層面題項 2「表演藝術課程融入『肢體活動』作為輔助，使我更容易瞭解如何運用肢體」，受試者 193 人中，非常不符合有 1 人，占總比例 0.5%；不符合有 3 人，占總比例 1.6%；普通有 46 人，占總比例 23.8%；符合有 83 人，占總比例 43%；非常符合有 60 人，占總比例 31.1%。由此數據指出，74.1%的學生表示

肢體活動作為輔助能更容易瞭解如何運用肢體，本題項有逐漸提升學習成效。

表 4-5-8

題項認知3-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
非常不符合	1	.5	.5	.5
有不符合	3	1.6	1.6	2.1
效普通	47	24.4	24.4	26.4
的符合	80	41.5	41.5	67.9
非常符合	62	32.1	32.1	100.0
總和	193	100.0	100.0	

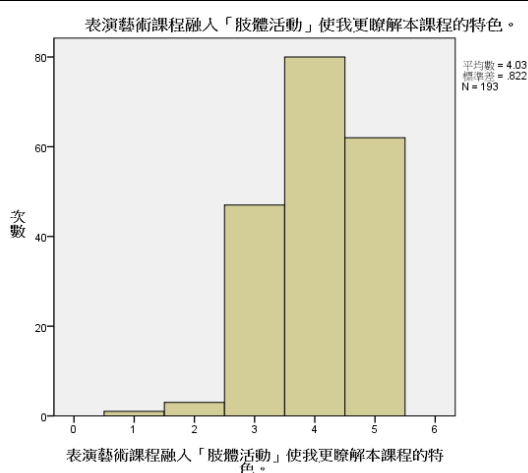


圖 4-5-7 題項認知3-學習成效直方圖

根據表 4-5-8 及圖 4-5-7 所示，在認知層面題項 3「表演藝術課程融入『肢體活動』使我更瞭解本課程的特色」，受試者 193 人中，非常不符合有 1 人，占總比例 0.5%；不符合有 3 人，占總比例 1.6%；普通有 47 人，占總比例 24.4%；符合有 80 人，占總比例 41.5%；非常符合有 62 人，占總比例 32.1%。由此數據指出，73.6% 的學生表示肢體活動融入後更能瞭解課程之特色，也是認知層面的第三高分。

表 4-5-9

題項認知 9-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	1	.5	.5	.5
有普通	45	23.3	23.3	23.8
效符合	83	43.0	43.0	66.8
的非常符合	64	33.2	33.2	100.0
總和	193	100.0	100.0	

整體而言，我覺得「肢體活動」融入表演藝術課程，對於肢體展現的認知與創造性是有明顯提升的。

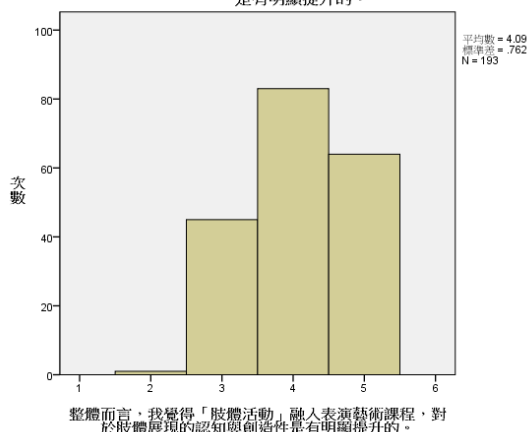


圖 4-5-8 題項認知 9-學習成效直方圖

根據表 4-5-9 及圖 4-5-8 所示，在認知層面題項 9「整體而言，我覺得『肢體活動』融入表演藝術課程，對於肢體展現的認知與創造性是有明顯提升的」，受試者 193 人中，不符合有 1 人，占總比例 0.5%；普通有 45 人，占總比例 23.3%；符合有 83 人，占總比例 43%；非常符合有 64 人，占總比例 33.2%。由此數據指出，76.2% 的學生整體認為肢體活動的融入對於肢體展現的認知與創造性是有明顯提升的，也是認知層面的第二高分。

表 4-5-10

題項認知 1-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	3	1.6	1.6	1.6
有普通	33	17.1	17.1	18.7
效符合	84	43.5	43.5	62.2
的非常符合	73	37.8	37.8	100.0
總和	193	100.0	100.0	

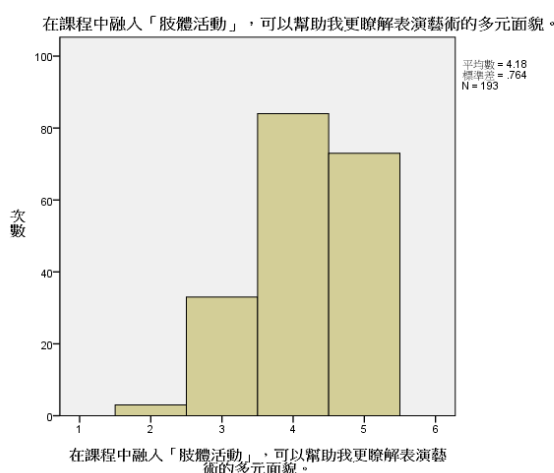


圖 4-5-9 題項認知 1-學習成效直方圖

根據表 4-5-10 及圖 4-5-9 所示，認知層面題項 1「在課程中融入『肢體活動』，可以幫助我更瞭解表演藝術的多元面貌」，受試者 193 人中，不符合有 3 人，占總比例 1.6%；普通有 33 人，占總比例 17.1%；符合有 84 人，占總比例 43.5%；非常符合有 73 人，占總比例 37.8%。由此數據指出，81.3% 的學生認為肢體活動的融入可以幫助瞭解表演藝術的多元面貌，此題項為認知層面中最高之題項，達到高學習成效。

## 貳、學生學習成效-技能層面現況分析

表 4-5-11

### 題項技能 7-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	10	5.2	5.2	5.2
有普通	75	38.9	38.9	44.0
效符合	65	33.7	33.7	77.7
的非常符合	43	22.3	22.3	100.0
總和	193	100.0	100.0	

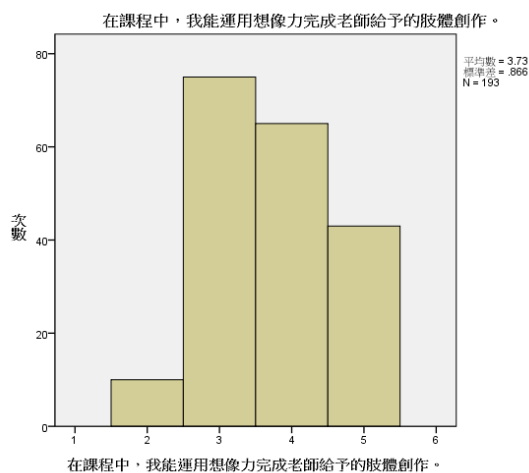


圖 4-5-10 題項技能 7-學習成效直方圖

根據表 4-5-11 及圖 4-5-10 所示，在技能層面題項 7「在課程中，我能運用想像力完成老師給予的肢體創作」，受試者 193 人中，不符合有 10 人，占總比例 5.2%；普通有 75 人，占總比例 38.9%；符合有 65 人，占總比例 33.7%；非常符合有 43 人，占總比例 22.3%。由此數據指出，56%的學生在課程中能運用想像力完成老師給予的肢體創作，此題項有達到學習成效。

表 4-5-12

題項技能 4-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
非常不符合	1	.5	.5	.5
有不符合	4	2.1	2.1	2.6
效普通	74	38.3	38.3	40.9
的符合	76	39.4	39.4	80.3
非常符合	38	19.7	19.7	100.0
總和	193	100.0	100.0	

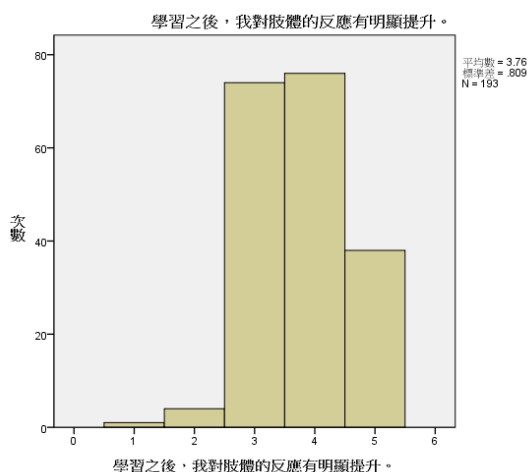


圖 4-5-11 題項技能 4-學習成效直方圖

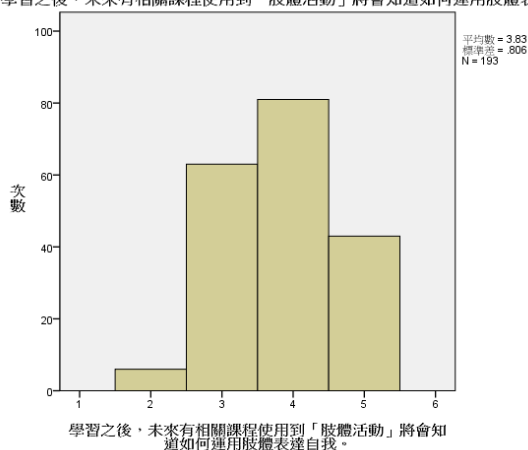
根據表 4-5-12 及圖 4-5-11 所示，在技能層面題項 4「學習之後，我對肢體的反應有明顯提升」，受試者 193 人中，非常不符合有 1 人，占總比例 0.5%，不符合有 4 人，占總比例 2.1%；普通有 74 人，占總比例 38.3%；符合有 76 人，占總比例 39.4%；非常符合有 38 人，占總比例 19.7%。由此數據指出，59.1%的學生在學習之後對肢體的反應有明顯提升，此題項有達到學習成效。

表 4-5-13

**題項技能 8-學習成效百分比**

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	6	3.1	3.1	3.1
有普通	63	32.6	32.6	35.8
效符合	81	42.0	42.0	77.7
的非常符合	43	22.3	22.3	100.0
總和	193	100.0	100.0	

學習之後，未來有相關課程使用到「肢體活動」將會知道如何運用肢體表達自我。



**圖 4-5-12 題項技能 8-學習成效直方圖**

根據表 4-5-13 及圖 4-5-12 所示，在技能層面題項 8「學習之後，未來有相關課程使用到「肢體活動」將會知道如何運用肢體表達自我」，受試者 193 人中，不符合有 6 人，占總比例 3.1%；普通有 63 人，占總比例 32.6%；符合有 81 人，占總比例 42%；非常符合有 43 人，占總比例 22.3%。由此數據指出，64.3%的學生學習之後，未來有相關課程使用到肢體活動將會知道如何運用肢體表達自我，此題項有達到學習成效。

表 4-5-14

題項技能3-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	4	2.1	2.1	2.1
有普通	60	31.1	31.1	33.2
效符合	79	40.9	40.9	74.1
的非常符合	50	25.9	25.9	100.0
總和	193	100.0	100.0	

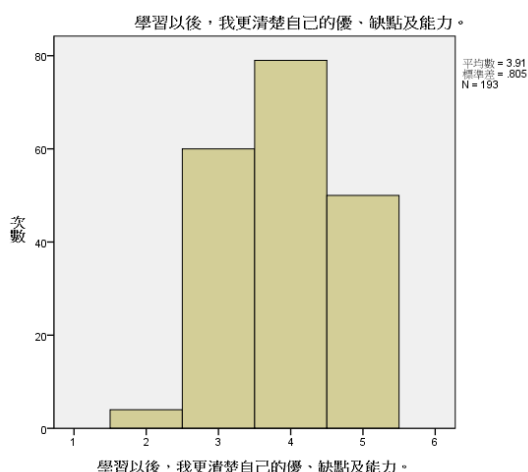


圖 4-5-13 題項技能3-學習成效直方圖

根據表 4-5-14 及圖 4-5-13 所示，在技能層面題項 3「學習以後，我更清楚自己的優、缺點及能力」，受試者 193 人中，不符合有 4 人，占總比例 2.1%；普通有 60 人，占總比例 31.1%；符合有 79 人，占總比例 40.9%；非常符合有 50 人，占總比例 25.9%。由此數據指出，66.8%的學生在學習之後能更清楚自己的優、缺點及能力，此題項有達到學習成效。

表 4-5-15

題項技能 2-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	6	3.1	3.1	3.1
有普通	62	32.1	32.1	35.2
效符合	67	34.7	34.7	69.9
的非常符合	58	30.1	30.1	100.0
總和	193	100.0	100.0	

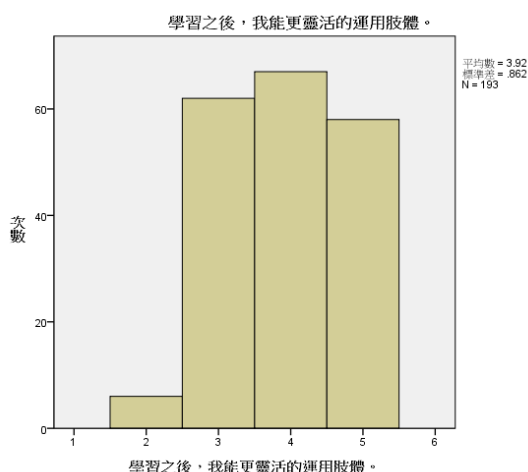


圖 4-5-14 題項技能 2-學習成效直方圖

根據表 4-5-15 及圖 4-5-14 所示，在技能層面題項 2「學習之後，我能更靈活的運用肢體」，受試者 193 人中，不符合有 6 人，占總比例 3.1%；普通有 62 人，占總比例 32.1%；符合有 67 人，占總比例 34.7%；非常符合有 58 人，占總比例 30.1%。由此數據指出，64.8% 的學生在學習之後能更靈活的運用肢體，此題項有達到學習成效。

表 4-5-16

題項技能5-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	5	2.6	2.6	2.6
有普通	51	26.4	26.4	29.0
效符合	74	38.3	38.3	67.4
的非常符合	63	32.6	32.6	100.0
總和	193	100.0	100.0	

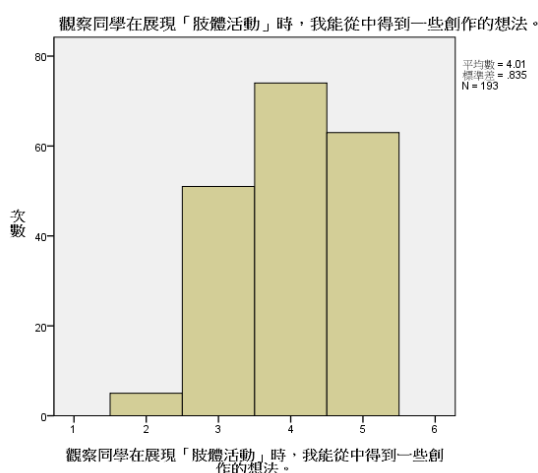


圖 4-5-15 題項技能5-學習成效直方圖

根據表 4-5-16 及圖 4-5-15 所示，在技能層面題項 5「觀察同學在展現『肢體活動』時，我能從中得到一些創作的想法」，受試者 193 人中，不符合有 5 人，占總比例 2.6%；普通有 51 人，占總比例 26.4%；符合有 74 人，占總比例 38.3%；非常符合有 63 人，占總比例 32.6%。由此數據指出，70.9% 的學生表示在觀察同學展現肢體活動時，能從中得到一些創作的想法，此題項有提升學習成效。

表 4-5-17

題項技能 1-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	4	2.1	2.1	2.1
有普通	53	27.5	27.5	29.5
效符合	72	37.3	37.3	66.8
的非常符合	64	33.2	33.2	100.0
總和	193	100.0	100.0	

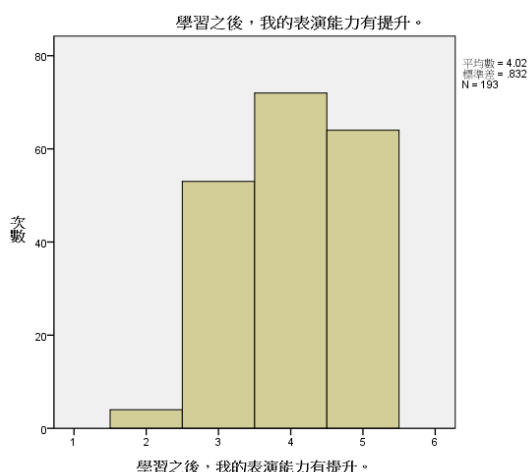


圖 4-5-16 題項技能 1-學習成效直方圖

根據表 4-5-17 及圖 4-5-16 所示，在技能層面題項 1「學習之後，我的表演能力有提升」，受試者 193 人中，不符合有 4 人，占總比例 2.1%；普通有 53 人，占總比例 27.5%；符合有 72 人，占總比例 37.3%；非常符合有 64 人，占總比例 33.2%。由此數據指出，70.5%的學生表示學習之後表演能力有提升，也是技能層面的第三高分。

表 4-5-18

題項技能 6-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	1	.5	.5	.5
有普通	51	26.4	26.4	26.9
效符合	80	41.5	41.5	68.4
的非常符合	61	31.6	31.6	100.0
總和	193	100.0	100.0	

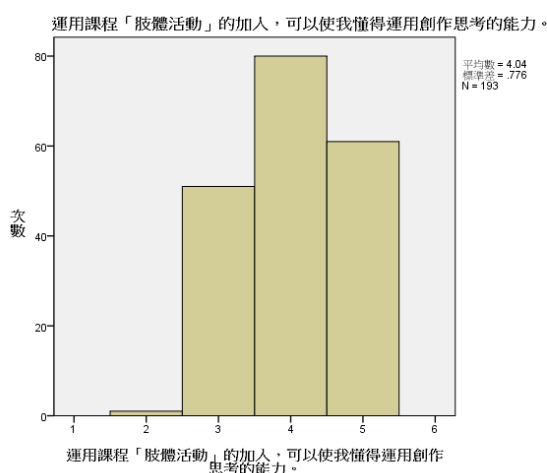


圖 4-5-17 題項技能 6-學習成效直方圖

根據表 4-5-18 及圖 4-5-17 所示，在技能層面題項 6「運用課程『肢體活動』的加入，可以使我懂得運用創作思考的能力」，受試者 193 人中，不符合有 1 人，占總比例 0.5%；普通有 51 人，占總比例 26.4%；符合有 80 人，占總比例 41.5%；非常符合有 61 人，占總比例 31.6%。由此數據指出，73.1% 的學生認為肢體活動加入可以更懂得運用創作思考的能力，是技能層面的第二高分。

表 4-5-19

**題項技能 9-學習成效百分比**

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
有 普通	39	20.2	20.2	20.2
效 符合	93	48.2	48.2	68.4
的 非常符合	61	31.6	31.6	100.0
總 和	193	100.0	100.0	

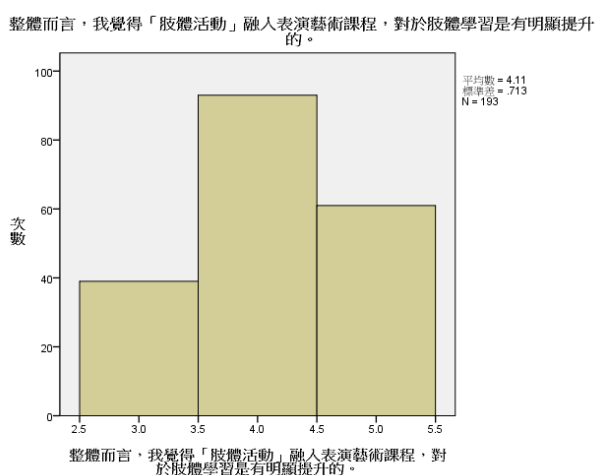


圖 4-5-18 題項技能 9-學習成效直方圖

根據表 4-5-19 及圖 4-5-18 所示，在技能層面題項 9「整體而言，我覺得『肢體活動』融入表演藝術課程，對於肢體學習是有明顯提升的」，受試者 193 人中，普通有 39 人，占總比例 20.2%；符合有 93 人，占總比例 48.2%；非常符合有 61 人，占總比例 31.6%。由此數據指出，79.8%的學生整體認為肢體活動的融入對於肢體學習是有明顯提升的，也是技能層面的第一高分。

### 參、學生學習成效-情意層面現況分析

表 4-5-20

#### 題項情意 3-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
非常不符合	2	1.0	1.0	1.0
有不符合	9	4.7	4.7	5.7
效普通	56	29.0	29.0	34.7
的符合	78	40.4	40.4	75.1
非常符合	48	24.9	24.9	100.0
總和	193	100.0	100.0	

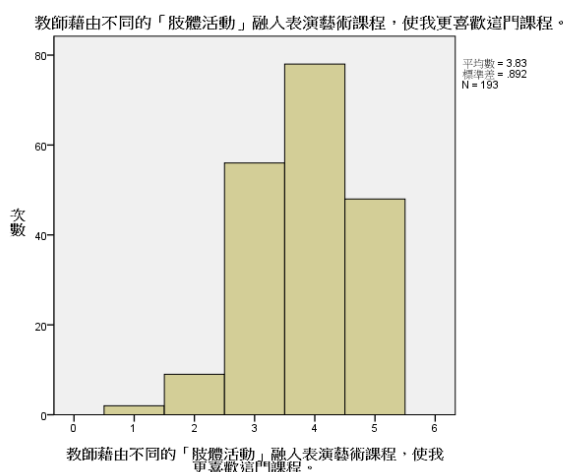


圖 4-5-19 題項情意 3-學習成效直方圖

根據表 4-5-20 及圖 4-5-19 所示，在情意層面題項 3「教師藉由不同的『肢體活動』融入表演藝術課程，使我更喜歡這門課程」，受試者 193 人中，非常不符合有 2 人，占總比例 1%；不符合有 9 人，占總比例 4.7%；普通有 56 人，占總比例 29%；符合有 78 人，占總比例 40.4%；非常符合有 48

人，占總比例 24.9%。由此數據指出，65.3%的學生覺得教師藉由不同的肢體活動融入到表演藝術課程裡，會更喜歡這門課程，此題項有達到學習成效。

表 4-5-21

題項情意4-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	8	4.1	4.1	4.1
有普通	65	33.7	33.7	37.8
效符合	71	36.8	36.8	74.6
的非常符合	49	25.4	25.4	100.0
總和	193	100.0	100.0	

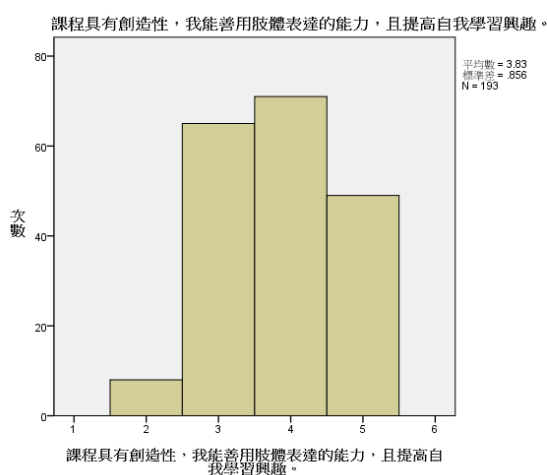


圖 4-5-20 題項情意4-學習成效直方圖

根據表 4-5-21 及圖 4-5-20 所示，在情意層面題項 4「課程具有創造性，我能善用肢體表達的能力，且提高自我學習興趣」，受試者 193 人中，不符合有 8 人，占總比例 4.1%；普通有 65 人，占總比例 33.7%；符合有 71 人，占總比例 36.8%；非常符合有 49 人，占總比例 25.4%。由此數據指出，62.2% 的學生認為課程具有創造性，並能善用肢體表達的能力，且提高自我學習興趣，此題項有達到學習成效。

表 4-5-22

題項情意 2-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
非常不符合	1	.5	.5	.5
有不符合	3	1.6	1.6	2.1
效普通	64	33.2	33.2	35.2
的符合	82	42.5	42.5	77.7
非常符合	43	22.3	22.3	100.0
總和	193	100.0	100.0	

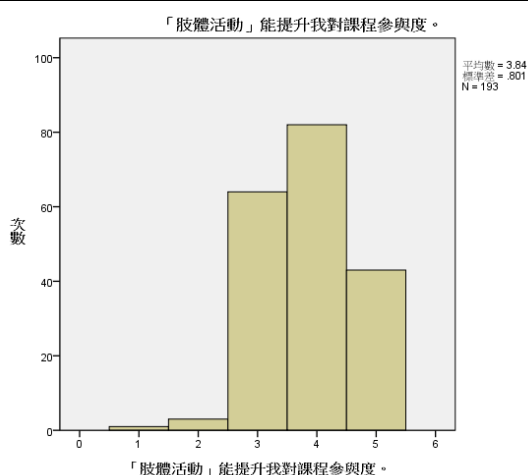


圖 4-5-21 題項情意 2-學習成效直方圖

根據表 4-5-22 及圖 4-5-21 所示，在情意層面題項 2「『肢體活動』能提升我對課程參與度」，受試者 193 人中，非常不符合有 1 人，占總比例 0.5%；不符合有 3 人，占總比例 1.6%；普通有 64 人，占總比例 33.2%；符合有 82 人，占總比例 42.5%；非常符合有 43 人，占總比例 22.3%。由此數據指出，64.8% 的學生認為肢體活動能提升對課程參與度，此題項有達到學習成效。

表 4-5-23

題項情意 6-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	4	2.1	2.1	2.1
有普通	61	31.6	31.6	33.7
效符合	62	32.1	32.1	65.8
的非常符合	66	34.2	34.2	100.0
總和	193	100.0	100.0	

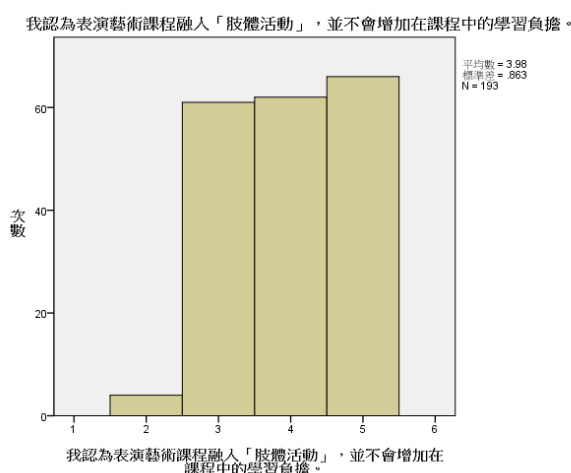


圖 4-5-22 題項情意 6-學習成效直方圖

根據表 4-5-23 及圖 4-5-22 所示，在情意層面題項 6「我認為表演藝術課程融入『肢體活動』，並不會增加在課程中的學習負擔」，受試者 193 人中，不符合有 4 人，占總比例 2.1%；普通有 61 人，占總比例 31.6%；符合有 62 人，占總比例 32.1%；非常符合有 66 人，占總比例 34.2%。由此數據指出，66.3% 的學生認為表演藝術課程融入之肢體活動並不會增加在課程中的學習負擔，此題項有提升學習成效。

表 4-5-24

題項情意5-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
不符合	4	2.1	2.1	2.1
有普通	55	28.5	28.5	30.6
效符合	64	33.2	33.2	63.7
的非常符合	70	36.3	36.3	100.0
總和	193	100.0	100.0	

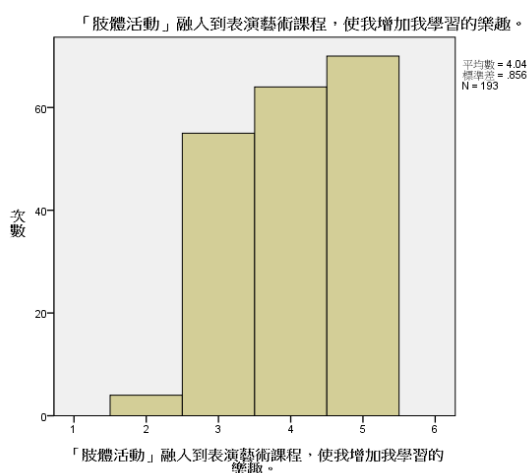


圖 4-5-23 題項情意5-學習成效直方圖

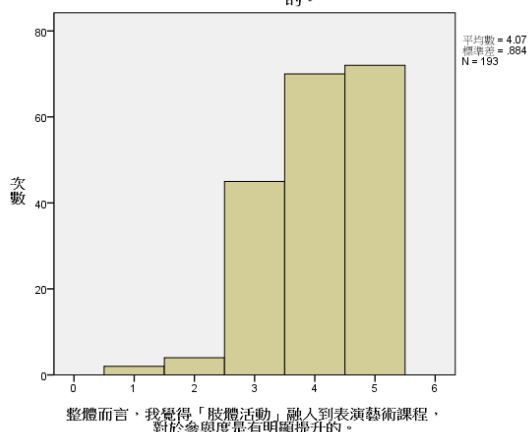
根據表 4-5-24 及圖 4-5-23 所示，在情意層面題項 5「『肢體活動』融入到表演藝術課程，使我增加我學習的樂趣」，受試者 193 人中，不符合有 4 人，占總比例 2.1%；普通有 55 人，占總比例 28.5%；符合有 64 人，占總比例 33.2%；非常符合有 70 人，占總比例 36.3%。由此數據指出，69.5% 的學生表示肢體活動融入到表演藝術課程中能增加學習的樂趣，是情意層面的第三高分。

表 4-5-25

題項情意 7-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
非常不符合	2	1.0	1.0	1.0
有不符合	4	2.1	2.1	3.1
效普通	45	23.3	23.3	26.4
的符合	70	36.3	36.3	62.7
非常符合	72	37.3	37.3	100.0
總和	193	100.0	100.0	

整體而言，我覺得「肢體活動」融入到表演藝術課程，對於參與度是有明顯提升的。



整體而言，我覺得「肢體活動」融入到表演藝術課程，對於參與度是有明顯提升的。

圖 4-5-24 題項情意 7-學習成效直方圖

根據表 4-5-25 及圖 4-5-24 所示，在情意層面題項 7「整體而言，我覺得『肢體活動』融入到表演藝術課程，對於參與度是有明顯提升的」，受試者 193 人中，非常不符合有 2 人，占總比例 1%；不符合有 4 人，占總比例 2.1%；普通有 45 人，占總比例 23.3%；符合有 70 人，占總比例 36.3%；非常符合有 72 人，占總比例 37.3%。由此數據指出，73.6%的

學生整體認為肢體活動的加入對於參與度有明顯提升，也是情意層面的第二高分。

表 4-5-26

題項情意 1-學習成效百分比

	次數	百分比	有效百分比	累積百分比
非常不符合	1	.5	.5	.5
有不符合	3	1.6	1.6	2.1
效普通	45	23.3	23.3	25.4
的符合	75	38.9	38.9	64.2
非常符合	69	35.8	35.8	100.0
總和	193	100.0	100.0	

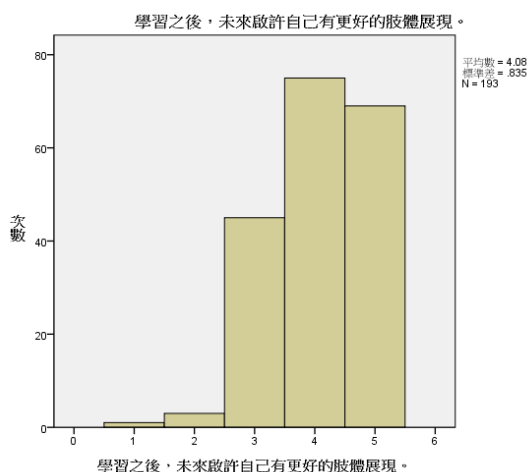


圖 4-5-25 題項情意 1-學習成效直方圖

根據表 4-5-26 及圖 4-5-25 所示，在情意層面題項 1「學習之後，未來啟許自己有更好的肢體展現」，受試者 193 人中，非常不符合有 1 人，占總比例 0.5%；不符合有 3 人，占總比例 1.6%；普通有 45 人，占總比例 23.3%；符合有 75 人，占總比例 38.9%；非常符合有 69 人，占總比例 35.8%。由此

數據指出，74.7%的學生在學習過後啟許自己未來有更好的肢體展現，是情意層面的第一高分。

為了更深入瞭解實驗教學實施八週後，學生的學習成效結果，將問卷中各層面最低至最高的題目，依上述列出：

**壹、「認知層面」：成效最低題目為：**「在課程中，我能清楚分辨不同藝術表現的特質」；**成效最高題目為：**「在課程中融入『肢體活動』，可以幫助我更瞭解表演藝術的多元面貌」。

**貳、「技能層面」：成效最低題目為：**「在課程中，我能運用想像力完成老師給予的肢體創作」；**成效最高題目為：**「整體而言，我覺得『肢體活動』融入表演藝術課程，對於肢體學習是有明顯提升的」。

**參、「情意層面」：成效最低題目為：**「教師藉由不同的『肢體活動』融入表演藝術課程，使我更喜歡這門課程」；**成效最高為：**「學習之後，未來啟許自己有更好的肢體展現」。

然而，研究結果顯示整體「學習成效」最高題目為：「在課程中，我能運用想像力完成老師給予的肢體創作。」可見學生在進行肢體創作時，需要教師給予一些創作素材及想法，學生才有辦法進行肢體創作；整體「學習成效」最高題目為：「在課程中融入『肢體活動』，可以幫助我更瞭解表演藝術的多元面貌。」可見教師介紹各式單元內容時，學生能從中瞭解表演藝術課程的多元性，並提升藝術認知能力。由此結果顯示，創造性肢體活動設計融入表演藝術課程，學生整體學習成效是達高成效。

**研究問題四：實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生學習成效為何？**

**驗證結果：學生在實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝**

術課程八週後，其學生有學習成效有達到高成效，  
因此，假設三成立。

## 第六節 課程實施八週後，學生學習接受度、滿意度及學習成效現況分析

研究假設四：實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生學習接受度與學習滿意度會正面影響學習成效。

研究假設四結果彙整表如表 4-6-1、4-6-2，以逐步迴歸分析實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生學習接受度與學習滿意度是否產生正面影響學習成效，如表 4-6-1、4-6-2。

表 4-6-1

學習接受度對學習成效迴歸模式摘要表

	R	R 平方	調過 後 R 平方	估計 標準誤	變更統計量				
					平均 平方和	F 值	B 之 估計 量	Beta 分配	顯 著 性
學 習 接 受 度	.718 <sup>a</sup>	.516	.514	7.17001	10472.624	203.712	1.625	.718	.000

實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生學習接受度會正面影響學習成效，亦學生對「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程學習接受度愈高，則有正向影響，其對學習成效愈高；若實施八週後學習接受度愈低，則有負向影響。

多元相關係數值為 .718<sup>a</sup>，決定係數為 .516，Beta 分配為 .178，分配 F 值為 203.712，顯著性為 .000，達顯著水準，

表示學生對「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程學習接受度會正面影響學習成效。

表 4-6-2

學習滿意度對學習成效迴歸模式摘要表

R	R 平方	調過 後R 平方	估計 標準誤	變更統計量			顯著性		
				平均 平方和	F 值	B 之估 計量		Beta 分配	
學 習 滿 意 度	.751 <sup>a</sup>	.565	.562	6.80098	11457.363	247.709	2.074	.751	.000

實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生學習滿意度會正面影響學習成效，亦學生對「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程學習滿意度愈高，則有正向影響，其對學習成效愈高；若實施八週後學習滿意度愈低，則有負向影響。

多元相關係數值為 .751<sup>a</sup>，決定係數為 .565，Beta 分配為 .751，分配 F 值為 247.709，顯著性為 .000，達顯著水準，表示學生對「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程學習滿意度會正面影響學習成效。

**研究問題五：實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生學習接受度、學習滿意度及學習成效影響為何？**

**驗證結果：實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程**

八週後，其學生學習接受度與學習滿意度會正面影響學習成效，因此，假設四成立。

## 第七節 研究者的觀察與省思

本研究運用創造性肢體活動設計融入表演藝術課程教學實驗中，研究者就上課中觀察學生的反應，並與課程單元學習單做教學後的檢討，就此將所觀察及發現的事項，並加以整理及分析，分為兩部分加以說明：壹、創造性肢體活動設計，如表 4-7-1，貳、學習單，附錄四。

### 壹、「創造性肢體活動設計」：

每週更換單元及肢體活動設計，透過課程內容的變化及表演藝術教師的引導，可看出學生在肢體活動設計中，從生疏到熟悉的變化過程，因此，透過八週創造性肢體活動課程的實施，研究者觀察及探討學生在創造性肢體活動課程的學習過程加以反省並作適度的教材調整，以達到有效率的學習成效，如表 4-6-1。

表 4-7-1

### 「創造性肢體活動設計」課程實施之省思與發現

觀察與省思	發現與改進
<b>第一週（認識肢體）</b>	
(1) 學生看到圖片後在肢體活動上較無法發揮想像空間-少部分的同學。	(1) 授課教師從四張圖片中挑一張親自作舉例，啟發學生的想像力。
(2) 對於肢體呈現感到害怕-大部分的同學。	(2) 藉由授課教師在旁協助及引導，從中給予大大的鼓勵，增加學生的自信心。

(續下頁)

---

(3) 對於圖片意境想像非常  
以創意 - 二班 16 號、七  
班 45 號。

(3) 授課教師給予鼓勵，並  
請同學擔任小老師，幫  
助同學啟發學生本身  
的創意。

---

### 第二週 (情緒大王)

---

(1) 學生對「喜」和「樂」  
較無法清楚區分 - 大部  
分的同學。

(1) 授課教師分別說明並實  
際使用肢體作舉例，例  
如：「喜」是比較內斂  
且較含蓄的情緒；「樂」  
是比較瘋狂且會直接  
表現出來的情緒。

(2) 未加入手部動作時，學  
生在進行肢體活動  
時，自然而然會加入肢  
體動作 - 大部分的同學。

(2) 因為這些情緒是平常日  
常生活中就會表現出  
來，因此在本周進行肢  
體活動課程部分非常  
順利。

(3) 因為怕被同學取笑，因  
此抗拒上台表演 - 六班  
20 號及 38 號、七班 3  
號及 26 號。

(3) 授課教師應該說明清楚  
遊戲規則並製作加減  
分版，避免同儕之間的  
取笑。

---

### 第三週 (超級比一比)

---

(1) 學生看到題目時，都一  
度想用嘴巴說出題目 -  
大部分的同學。

(1) 授課教師在旁隨時提醒  
同學不使用嘴巴說出  
來。

(續下頁)

---

(2) 進行肢體動作時，都使用大動作，比較不會注意到細部的動作 - 大部分的同學。

---

(2) 授課教師開始在旁引導學生使用手肘、手指頭、脖子...等細部的肢體動作加入遊戲。

---

#### 第四週 ( 咻~咻~咻~變身囉! )

---

(1) 學生換上服裝後，班上秩序較為浮躁。

(1) 授課教師應該在服裝發下去前先講好規則，以免造成秩序吵鬧之情形。

(2) 學生會主動詢問有關肢體動作的問題。

(2) 就由學生主動詢問肢體動作的問題，授課教師才能清楚了解學生的需求及疑惑。

(3) 穿上服裝後，學生無法將動作放大 - 大部分的同學。

(3) 授課教師下次準備服裝時，應該將性別問題考慮進去，不要將服裝侷限於只能男生或女生穿。

---

#### 第五週 ( 我是音效高手 )

---

(1) 學生能清楚了解「三隻小豬」的故事情節 - 全部的同學。

(1) 藉由學生從小就接觸過的童話故事加入肢體活動，讓學生較能得心應手。

(2) 無法同時把故事及肢體

(2) 對於這些少部分的同

( 續下頁 )

---

動作結合在一起 - 少部分的同學。

學，授課教師應給予更多的鼓勵，授課教師也親自和同學一起進行肢體活動。

---

### 第六週（我也可以變成街頭藝人）

---

(1) 學生選擇街頭藝人的類型都以人體雕像居多。

(1) 對於歌唱類、美術類等街頭藝術，學生認為較難發揮，但授課教師可以用「即興」的方式引導學生，啟發學生更多的創作空間。

(2) 未遵守創造性肢體活動中和同儕之間的互動。

(2) 授課教師上前提醒及告知，應有同學屢勸不聽，因此，授課教師要求暫停活動並自我反省。

(3) 創作街頭藝人的肢體動作大部分著重於手部動作 - 大部分的同學。

(3) 授課教師請同學手部動作停住，並請同學加入單腳抬起、身體傾斜...等動作，替作品豐富化。

---

### 第七週（穿越時空）

（續下頁）

---

(1) 無法清楚了解京劇之身  
段動作-大部分的同學。

(2) 無法盡情發揮肢體動作  
-大部分的同學。

(3) 無法引起大部分同學的  
興趣。

(1) 因為學生對於傳統戲曲  
較不熟悉，在課程介紹  
時授課教師應調整教  
材內容。

(2) 授課教師應調整創造性  
肢體活動內容，讓學生  
能清楚了解肢體活動  
之真正意義。

(3) 本單元較枯燥乏味，授  
課教師應想更多貼近  
學生的

活動來引起學生的學習興趣。

---

### 第八週（我是小演員）

---

(1) 學生對張君雅小妹妹捏  
碎麵的影片迴響較大。

(2) 本週學生創造性肢體活  
動參與情況非常良好。

(1) 授課教師從影片中用暫  
停的方式引導學生觀  
察肢體動作及表情，所  
以創造性肢體活動本  
次執行非常順利。

(2) 授課教師將選出三個最  
具創意之組別並獎勵  
同學。

---

資料來源：研究者整理

綜合上述：以學生為中心，藉由「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程中，研究者設計多樣化的創造性肢體活動課程及課程師生的互動方式，引發學生對表演藝術課程的學

習興趣，透過師生的創造性肢體活動課程，滿足學生其學習需求，教師給予適時鼓勵及讚賞，並激勵學生的創造性。因此，授課教師必須不斷檢核、省思與回饋課程內容、教學策略及方法，以改進教學現況，擴展自我能力及解決實務問題。

## 貳、學習單：

每週學生填寫不同課程內容之學習單，從學習單可看出學生在課程內容及肢體活動中的學習狀況，因此，透過八週學習單的實施，研究者就「我喜歡上蕎蕎老師在創造性肢體活動課程所準備的教學內容」及「我喜歡蕎蕎老師在創造性肢體活動課程裡安排的肢體展現」兩題題項來分析學生對教師教學內容及課程喜愛程度，如表 4-6-2、表 4-6-3。

### 一、我喜歡上蕎蕎老師在創造性肢體活動課程所準備的教學內容。

表 4-7-2

喜好教師教學內容一至八週學習單票數統計

	一	二	三	四	五	六	七	八
非常滿意	101	113	106	99	133	105	117	121
滿意	78	72	77	82	55	75	67	59
尚可	14	8	10	12	5	13	9	13
不滿意	0	0	0	0	0	0	0	0
非常不滿意	0	0	0	0	0	0	0	0

資料來源：研究者整理

綜合以上：得知第一週 193 人中有 101 人非常滿意教師教學內容、78 人滿意教師教學內容，佔了 52% 及 40%，等於

是 92% 的滿意度；第二週 193 人中有 113 人非常滿意、72 人滿意，佔了 58% 及 37%，等於是 95% 的滿意度；第三週 193 人中有 106 人非常滿意、77 人滿意，佔了 54% 及 39%，等於是 93% 的滿意度；第四週 193 人中有 99 人非常滿意、82 人滿意，佔了 51% 及 42%，等於是 93% 的滿意度；第五週 193 人中有 133 人非常滿意、55 人滿意，佔了 68% 及 28%，等於是 96% 的滿意度；第六週 193 人中有 105 人非常滿意、75 人滿意，佔了 54% 及 38%，等於是 92% 的滿意度；第七週 193 人中有 117 人非常滿意、67 人滿意，佔了 60% 及 34%，等於是 94% 的滿意度；第八週 193 人中有 121 人非常滿意、59 人滿意，佔了 62% 及 30%，等於是 92% 的滿意度；因此，由學生學習單的回饋中發現，每一週學生對於教師所準備的教學內容感到滿意。

## 二、我喜歡蕎菴老師在創造性肢體活動課程裡安排的肢體展現。

表 4-7-3

喜愛教師安排肢體展現一至八週學習單票數統計

	一	二	三	四	五	六	七	八
非常滿意	121	105	131	101	122	106	115	127
滿意	60	83	41	78	63	77	65	57
尚可	12	5	21	14	8	10	13	9
不滿意	0	0	0	0	0	0	0	0
非常不滿意	0	0	0	0	0	0	0	0

資料來源：研究者整理

綜合以上：得知第一週 193 人中有 121 人非常滿意教師在課程中安排肢體展現、60 人滿意教師在課程中安排肢體展現，佔了 62% 及 31%，等於是 93% 的滿意度；第二週 193 人中有 105 人非常滿意、83 人滿意，佔了 54% 及 43%，等於是 97% 的滿意度；第三週 193 人中有 131 人非常滿意、41 人滿意，佔了 67% 及 21%，等於是 88% 的滿意度；第四週 193 人中有 101 人非常滿意、78 人滿意，佔了 52% 及 40%，等於是 92% 的滿意度；第五週 193 人中有 122 人非常滿意、63 人滿意，佔了 63% 及 32%，等於是 95% 的滿意度；第六週 193 人中有 106 人非常滿意、77 人滿意，佔了 54% 及 39%，等於是 93% 的滿意度；第七週 193 人中有 115 人非常滿意、65 人滿意，佔了 59% 及 33%，等於是 92% 的滿意度；第八週 193 人中有 127 人非常滿意、57 人滿意，佔了 65% 及 29%，等於是 94% 的滿意度；因此，由學生學習單的回饋中發現，每一週學生對於教師在課程中安排肢體展現感到滿意。

## 第五章 結論與建議

本章依據本研究之問題，逐一對本研究結果進行討論及分析，包含學生學習接受度、學生學習滿意度、學生學習成效以及方案實施後整體展現成效等部分敘述，並於最後提出本研究之建議。為達成本研究目的，採用實驗教學方式進行，經由文獻分析之結果，研究者編制及設計研究工具：一、設計「創造性肢體活動設計」應用到「表演藝術」課程之教案；二、實施「創造性肢體活動設計」實驗教學，進行「學習單」課程評量；三、「創造性肢體活動設計應用於表演藝術課程之學生學習接受度、學習滿意度及學習成效」問卷於課程實施後進行調查。本研究由實驗教學班級之學生填寫問卷，其目的在於希望讓分析結果客觀的對照，並透過研究者的觀察與反思，也能夠讓研究結果作更深入的探討，並於最後提出進一步建議。

### 第一節 結論

#### 壹、探討「創造性肢體活動設計」運用於表演藝術課程，實施八週前之情形為何？

在「創造性肢體活動設計」實驗教學尚未執行前，在 193 名學生中，對於「肢體活動」運用到課程裡的經驗有 114 人擁有肢體活動的經驗；偶爾有經驗占 74 人；從未有經驗的占 5 人。因此有接觸過「肢體活動」總人數高達 97%。

為了充分瞭解學生在「創造性肢體活動設計」課程執行前，學生接觸「肢體活動」的占用課程時間之情況，因此，透過問卷調查法瞭解在「創造性肢體活動設計」

實施前，肢體活動占課程 20 分鐘以上達 54.4%；占課程 10 分鐘達 45.1%。因此，高達 99% 的學生在課程實施前已參與過肢體活動，且肢體活動時間占課程至少 10 分鐘以上。

雖然，學生在課程實施前有接觸過「肢體活動」，但研究者為了使「創造性肢體活動設計」內容更加豐富且多元化，因此，從中瞭解學生對肢體活動如何融入到表演藝術課程是否熟悉，經由統計得知學生覺得自己熟悉占 34.2%；覺得自己稍微熟悉占 62.7%；覺得自己不熟悉占 3.1%。由此瞭解學生在執行肢體活動時，對於肢體活動的運用未達到充分理解，因此，研究者在實驗教學中，必須將「創造性肢體活動設計」內容清楚說明並加入親自示範，以利提升學生的創造思維。

## **貳、實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生學習接受度達到高接受度。**

從研究結果得知，「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程實施八週後，學生在問卷調查中結果顯示，學生學習接受度達到高接受度。學生學習接受度位居題項第一高分為「題項 10」、第二高分為「題項 1」、第三高分為「題項 9」，再透過八週學生學習單的回饋了解學生喜愛肢體展現的程度，每週都占總比例 90% 以上。根據林永雪（1994）研究指出，創造性肢體活動可以啟發學生的思考能力及想像能力並間接提升學生肢體的協調性；因此，透過創造性肢體活動融入課程的單元多樣化，提供學生獲得自我肯定及潛能開發的機會，並藉由真實性評量，了解學生的學習接受度之情形。

**叁、實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生學習滿意度達到高滿意度。**

從研究結果得知，「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程實施八週後，學生在問卷調查中結果顯示，學生學習滿意度達到高滿意度。學習滿意度位居題項第一高分題項為「題項 8」、第二高分為「題項 2」、第三高分為「題項 7」，學生經由八週教案設計與授課教師實驗教學，在八週學習單顯示喜好教師教學內容的比例都達 92% 以上，由此得知學生在學習過程中達到愉悅的感受，且林博文（1998）認為學習滿意度是學生參與創造性肢體活動設計的喜好程度與需求獲得滿足的程度。因此，多元且豐富的教案設計，並透過授課教師的引導、豐富且趣味性的方式實施，能增加學生學習的滿意度。

**肆、實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生學習成效有達到高成效。**

學習成效分為三個層面，分別是：「認知層面」、「技能層面」及「情意層面」，在進行八週實驗教學後，經由問卷調查顯示，認知層面學生學習成效位居第一至第三高分為第一題、第九題、第三題；技能層面學生學習成效位居第一至第三高分為第九題、第六題、第一題；情意層面學生學習成效位居第一至第三高分為第一題、第七題、第五題。再透過學習單瞭解「教師所準備的教學內容」及「學生對創造性肢體活動設計的肢體展現」，清楚得知學生的喜愛程度都高達 90% 以上，整體而言，學生學習成效均達高成效。林盈伶（2006）指出學習成效是受到學生學習型態、授課教師準備之教材內容及教學

等因素的影響，也是評量學生學習成果的指標。從研究數據中得知，此教學方案能有效的提升學生的學習成效，給予學生實際的創作機會，並且透過適時的讚美與鼓勵，增進學生其學習成效。

**肆、實施「創造性肢體活動設計」融入表演藝術課程八週後，其學生學習接受度與學習滿意度會正面影響學習成效。**

從多元迴歸分析得知，學習接受度及學習滿意度會直接影響學習成效。學生在課程、學習、其它因素中學習幫助後，對於課程後的學習接受度會更加接受，學習滿意度則會更加滿意，林幸姬（2013）指出：學生從課程中會獲得更多的知識，也間接說明課程實施中，學生及教師都扮演非常重要的角色，學生會因教室的教導，影響學生對課程的接受度及滿意度。

## 第二節 建議

整體來說，「創造性肢體活動設計」應用於「表演藝術」課程之學生學習接受度、學習滿意度及學習成效有整體提升，本研究顯示出學生在「創造性肢體活動設計」應用於「表演藝術」課程有高接受度、高滿意度及高學習成效。雖然如此，研究者認為必須要不斷的進步才能符合世代變遷的速度，因此提出以下針對教育及學校行政單位、國中表演藝術課程內容及對後續研究人員的建議，如下：

### 壹、對教育、學校行政單位的建議

學校應增設表演藝術教室，研究者發現「創造性肢體活動設計」應用到表演藝術課程實驗教學過程中，因沒有適當的教室上課，導致在進行肢體活動設計時，有些動作較為拘束無法完全展現出來。一般教室因班級人數居多，因此課桌椅集中空間還是有很大的侷限，為了使表演藝術課程更加活化且豐富性，因此，建議學校增設表演藝術教室或舞蹈教室。

### 貳、實施「創造性肢體活動設計」應注意事項

由本研究結果中發現，創造性肢體活動應用在表演藝術課程教學中是受到學生的肯定。因此，以下有關創造性肢體活動在表演藝術課程教學時應注意的事項以供表演藝術教師做參考：

#### 一、教學方面：

由於學生年紀正進入青春期的，在創造性肢體活動進行時，有少部分學生較害怕及害羞，因此，在創造性肢體活動教學上，運用不同的切入點，有效的增強學生創作能力，建立學生自信心、強化學生

的自我要求。

## 二、評量方面：

教師必須依據課程與教學內容，採用多元的方式進行評量。在本研究透過問卷及學習單的實施，了解學生在學習過程中的情形，在評量方面應採更進一步的方式進行，每週進行實驗教學後，採訪談法瞭解學生在課程中學習的狀況。

## 叁、對後續研究人員的建議

### 一、研究對象：

本研究對象為臺中市的某所中學表演藝術課程學生為研究對象。若在未來的研究上可以拓展對象至臺灣東部地區或離島的學生，將研究結果與臺灣其他地區的學生進行比較，方能使研究更具有意義與價值。

### 二、研究方法：

本研究採八週實驗教學及問卷調查法，問卷調查法較表面化，且容易因受試者為符合社會需求的防衛機制或合理化作用而產生誤差。因此研究者建議未來的研究者可以採用訪談法等質性方式深入研究，再未來研究中更兼具深度及廣度。

## 參考文獻

### 中文部分

- 毛連塏、郭有遙、陳龍安、林幸台（2000）：創造力研究。  
台北市：心理出版社。
- 呂佳綾（2004）。創造性音樂活動在中南部地區幼雅園的教學現況調查。國立臺中技術學院人文社會學報第3期，181-197。
- 吳易達（2012）。學習動機、學習滿意度與學習成效關係之研究－以中部某高職學生為例。未出版碩士論文，南華大學企業管理系管理科學碩博士班。
- 李裴琳（2008）。肢體律動在音樂即興創作教學之應用與研究－以國小四年級為例，國立臺北教育大學碩博士論文，未出版，台北市。
- 李錫津（1987）。創造思考教學研究。台北：台灣書店。
- 林中斌（2004）。遊戲融入國小數學科教學活動之探究。未出版碩士論文，國立臺北師範院數理教育研究所，臺北。
- 林盈伶（2006）。人格特質、學習型態對學習成效之影響。未出版碩士論文，朝陽科技大學企業管理系碩士班。
- 林永雪（1994）。兒童律動是肢體活動伸展的快樂園。幼兒教育年刊，7，151-166。
- 林朱彥（1996）。散播音樂的種子－音樂教育論集。高雄：復文。
- 林朱彥（1997）。國小音樂新課程概念統整發展之研究。高雄：復文。
- 林博文（1998）。綜合高中學生對工業類科職業學成學習滿

- 意度研究。未出版碩士論文，國立臺灣師範大學，臺中市。
- 姚世澤（2002）。音樂教育與音樂行為-理論基礎及方法論，六版，臺北：師大書苑。
- 陳碧涵（1999）。論舞蹈的結構與學習。臺灣體育學院學報，4(上)，289-318。
- 陳璇慧（2011）。肢體開發課程對自閉症兒童肢體表達之個案研究。未出版碩士論文，國立臺灣藝術大學表演藝術碩士班，臺北。
- 陳瑜芬（2000）。學校對學校行政服務滿意度研究-以致理技術學院五專部為例，第十六屆全國技術及職業教育研討會論文集，343-351。
- 陳柏章（1988）。教育研究方法的新取向-質的研究方法。台北市：南宏圖書公司。
- 許瑛珍（2011）。幼兒音樂肢體活動課程實施探究—以一所大學幼兒保育系為例。嘉南藥理科技大學嬰幼兒保育系，嘉南學報第37期，311-326。
- 許淑婷（2010）創意教學在藝術人文課程的探討-以創造性舞蹈課程為例。未出版碩士論文。環球科技大學，雲林。
- 許月貴、鄭欣欣、黃瀟滢譯（2001），Rae Pica 著。幼兒音樂與肢體(Experiences in movement with music,activities and theory)，台北：心理。
- 郭榮瑞（2002）。談藝術與人文課程統整。國教新知－藝術與人文教育專題第二期。
- 張春興（2010）。教育心理學，台北：東華書局。
- 黃素雪（1991）。創造性舞蹈在舞蹈教育中的重要性之研究。

- 台南家專學報，10，289-313。
- 黃麗卿（1998）。創意的音樂律動遊戲，臺北；心理。
- 黃政傑（2001）。課程行動研究的問題與展望。載於中華民國課程與教學學會（主編），行動研究與課程教學革新，223-239。臺北，揚智。
- 詹乃穎（2006）。團體音樂活動促進身心障礙又而注意力、語言與肢體發展之研究。未出版碩士論文。朝陽科技大學幼兒保育系所碩士班，臺中。
- 鄒青樺（2009）。融合多元智能理論發展幼兒體能律動遊戲教材之研究。未出版碩士論文，國立臺灣體育學院體育舞蹈學系碩士班，臺中。
- 楊偉玟（2004）。創造性肢體活動與兒童多元智能之相關研究。未出版碩士論文，國立嘉義大學幼兒教育研究所，嘉義。
- 楊綺儷（1989）。兒童舞蹈課程設計模式之建構原則。國立臺灣體育學院學報，103，31-35。
- 鄭麗媛（1998）。國小低年級舞蹈教學要領。國教世紀，181，15-18。
- 鍾孟玲（2005）。幼兒律動課程設計原則與實例。彰化師大體育學報，5，171-180。
- 魏秀恬（2001）。國中科技教育實施創造性問題解決。臺灣師範大學工業科技教育研究所碩士論文。
- 羅美慧（2004）。圖畫書創意教學策略對兒童藝術創造利表現之影響。國立新竹教育大學美勞教育研究所碩士論文，未出版，台北市。

## 英文部分

- Aleles, H. F. & Hoffer, C. R. & Klolman, R. H. (1985): *Foundation of Music Education*. Schirmer Books A Division of Macimibin, Inc. P.265-269.
- Alma, M. H. (1954). *Modern Dance In Higher Education*. New York: Bureau of Publications Teachers College, Columbia University.
- Allen, C. R. (2008, Feb). *Creative Dance for Learning; The Kinesthetic Link*. Dance Teacher, Academic Research Library, 30.58.
- Birch, J. R. (2000). *Expanding literacy and integrating curricula through dance*. The Educational Forum, 64(3), 223-228.
- Flarell, J. H. (1985). *Cognitive development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Labon, R. (1975) *I life for dance*. London: Macdonald & Evans.
- Logan, M. (2001). *Dance in the School: A personal account*. Theory Into practice. 23(4), 300-302.
- Rogers, E. M. (1995). *Diffusion of innovations*. (4th ed.). New York : The Free Press.
- Runco, M. A. (1996). *Personal explicit theories of creativity*. The Journal of Creative Behavior, 32(1), 1-17.
- Parkay, W. F., & Stanford, B. H. (1998). *Becoming a teacher* (4th ed.) . Needham Heights, MA: A Viacom Company.
- Tough, A. (1982), *The Adult Learning Projects* (2nd ed.),

- Ontario: The Ontario Institute for Studies in Education.*
- Slavin, R. E.(1994). *Educational psychology:Theory and practice*. Boston:Allyn&Bacon.
- Williams, F. E. (1980) *Creativity Assessment Packer(CAP) : Manual, Buffalo, N. Y. : D. O. K.*
- Zaltman, G. (1965). *Marketing: Contributions from the behavioral sciences*. New York: Harcourt, Brace & World.

## 附錄一 預試問卷

「創造性肢體活動設計」應用於「表演藝術」課程之學生學習接受度、學習滿意度及學習成效之影響-以臺中市某中學為例

親愛的同學您好：

首先，非常謝謝您在課業繁忙中填寫問卷，因為您所提供的寶貴意見，本研究才得以順利進行，在此萬分感謝您。本問卷所探討主題為「創造性肢體活動設計」應用於「表演藝術」課程之學生接受度、學習滿意度及學習成效之影響-以臺中市某中學為例，您所提供的意見與資料僅供學術研究之用，絕不對外公開，請您安心填寫。

本研究問卷分為四個部分：(一)個人基本資料、(二)學習接受度、(三)學習滿意度、(四)學習成效，目的都在瞭解您對於在肢體活動設計應用於表演藝術課程之接受度、學習滿意度及學習成效。

祝您 學業順利

國立臺灣體育運動大學舞蹈系碩士班

指導教授：羅雅柔 博士

研究生：游蕎蓁

### 【第一部分】個人基本資料

題項內容
(1) 性別：男 <input type="checkbox"/> 女 <input type="checkbox"/>
(2) 就讀年級：一年級 <input type="checkbox"/> 二年級 <input type="checkbox"/> 三年級 <input type="checkbox"/>
(3) 是否上過「表演藝術」課程：有 <input type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>

<p>(4) 在本次課程以前「肢體活動」融入到表演藝術課程的經驗為：</p> <p>有 <input type="checkbox"/> 偶爾 <input type="checkbox"/> 從未 <input type="checkbox"/></p>
<p>(5) 每次肢體活動大約占課程多少時間：</p> <p>沒有 <input type="checkbox"/> 10 分鐘 <input type="checkbox"/> 20 分鐘以上 <input type="checkbox"/></p>
<p>(6) 每學期肢體活動的課程內容是否運用到每一單元：</p> <p>沒有 <input type="checkbox"/> 不一定 <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/></p>
<p>(7) 對於「肢體活動」如何融入到表演藝術課程，我覺得我自己：</p> <p>不熟悉 <input type="checkbox"/> 尚熟悉 <input type="checkbox"/> 熟悉 <input type="checkbox"/></p>

### 【第二部分】學習接受度

請依照學習接受度的程度分別勾選，5分非常符合、4分符合、3分普通、2分不符合、1分非常不符合。

題型內容	(請勾選)				
	5分	4分	3分	2分	1分
(1) 我覺得「肢體活動」融入到表演藝術課程裡，可以協助我在肢體上的學習。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(2) 我覺得「肢體活動」融入到表演藝術課程裡，可以增進我對肢體上的認識。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(3) 「肢體活動」融入到表演藝術課程中，使我更容易表達自我。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(4) 運用「肢體活動」到表演藝術課程	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

裡，讓我獲得更多的創造性及創意。					
(5) 我會願意主動嘗試「肢體活動」這項學習的方式。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(6) 當有任何課程運用到「肢體活動」我會較有學習動機。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(7) 當教師請我一起加入「肢體活動」示範，我願意嘗試看看。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(8) 我覺得將「肢體活動」融入到表演藝術課程，是必要的學習趨勢。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(9) 整體而言，我認為表演藝術課程運用到「肢體活動」是有助於學習與領悟的吸收。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(10) 整體而言，表演藝術課程運用到「肢體活動」會成為一堂有趣的課程。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 【第三部分】學習滿意度

請依照學習滿意度的程度分別勾選，5分非常符合、4分符合、3分普通、2分不符合、1分非常不符合。

題項內容	(請勾選)				
	5分	4分	3分	2分	1分
(1) 我認為「肢體活動」融入到表演藝術課程使我在學習過程中效率提高。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(2) 我認為「肢體活動」融入到表演藝術課程，使我感到更加有樂趣。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(3) 我認為「肢體活動」的開發能使我在	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

對表演藝術的興趣提升，並增加愉悅的審美感受。					
(4) 「肢體活動」融入到表演藝術課程，可以分享彼此的創意，並增加對藝術的喜好。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(5) 「肢體活動」融入到表演藝術課程，使我在參與校園及課外活動的各項創意的表現感到滿意。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(6) 在表演藝術課程裡，可以學習到如何運用肢體來表現自我，使我感到滿意。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(7) 「肢體活動」融入到表演藝術課程裡符合我對課程的期待與表現。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(8) 我對表演藝術教師的教學方式感到滿意。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(9) 教師將「肢體活動」融入到表演藝術課程，我感到滿意。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(10) 整體而言，我對「肢體活動」融入到表演藝術課程的教學實施感到滿意。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

#### 【第四部分】學習成效

請依照學習成效的程度分別勾選，5分非常符合、4分符合、3分普通、2分不符合、1分非常不符合。

題型內容	5分	4分	3分	2分	1分
------	----	----	----	----	----

一、認知層面之學習成效	(請勾選)				
(1) 在課程中融入「肢體活動」，可以幫助我更瞭解表演藝術的多元面貌。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(2) 表演藝術課程融入「肢體活動」作為輔助，使我更容易瞭解如何運用肢體。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(3) 表演藝術課程融入「肢體活動」使我更瞭解本課程的特色。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(4) 藉由老師「肢體活動設計」帶入課程，使我瞭解肢體活動應用的技巧。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(5) 每一次不同的創造性肢體開發課程，能提升我對肢體的認知。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(6) 學習之後，我能瞭解表情運用的技巧。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(7) 學習之後，我能瞭解肢體運用的技巧。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(8) 藉由肢體活動融入課程，使我對不同的課程內容更加瞭解。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(9) 在課程中，我能清楚分辨不同藝術表現的特質。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(10) 整體而言，我覺得「肢體活動」融入表演藝術課程，對於肢體展現的認知與創造性是有明顯提升的。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
二、技能層面之學習成效					
(1) 學習之後，我的表演能力有提升。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

(2) 學習之後，我能更靈活的運用肢體。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(3) 學習以後，我更清楚自己的優、缺點及能力。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(4) 學習之後，我對肢體的反應有明顯提升。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(5) 觀察同學在展現「肢體活動」時，我能從中得到一些創作的想法。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(6) 運用課程「肢體活動」的加入，可以使我懂得運用創作思考的能力。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(7) 在課程中，我能藉由肢體呈現來突破自我。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(8) 在課程中，我能運用想像力完成老師給予的肢體創作。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(9) 學習之後，未來有相關課程使用到「肢體活動」將會知道如何運用肢體表達自我。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(10) 整體而言，我覺得「肢體活動」融入表演藝術課程，對於肢體學習是有明顯提升的。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>三、情意層面之學習成效</b>					
(1) 學習之後，未來啟許自己有更好的肢體展現。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(2) 學習之後，我會主動參與有關「肢體活動」的活動。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(3) 「肢體活動」能提升我對課程參與	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

度。					
(4) 教師藉由不同的「肢體活動」融入表演藝術課程，使我更喜歡這門課程。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(5) 課程具有創造性，我能善用肢體表達的能力，且提高自我學習興趣。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(6) 「肢體活動」融入到表演藝術課程使我對自己在課堂上的表現更具信心。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(7) 「肢體活動」融入到表演藝術課程，使我增加我學習的樂趣。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(8) 我認為表演藝術課程融入「肢體活動」，並不會增加在課程中的學習負擔。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(9) 我希望未來表演藝術課程都融入「肢體活動」。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(10) 整體而言，我覺得「肢體活動」融入到表演藝術課程，對於參與度是有明顯提升的。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## 附錄二 正式問卷

「創造性肢體活動設計」應用於「表演藝術」課程之學生學習接受度、學習滿意度及學習成效之影響-以臺中市某中學為例

親愛的同學您好：

首先，非常謝謝您在課業繁忙中填寫問卷，因為您所提供的寶貴意見，本研究才得以順利進行，在此萬分感謝您。本問卷所探討主題為「創造性肢體活動設計」應用於「表演藝術」課程之學生接受度、學習滿意度及學習成效之影響-以臺中市某中學為例，您所提供的意見與資料僅供學術研究之用，絕不對外公開，請您安心填寫。

本研究問卷分為四個部分：(一)個人基本資料、(二)學習接受度、(三)學習滿意度、(四)學習成效，目的都在瞭解您對於在肢體活動設計應用於表演藝術課程之接受度、學習滿意度及學習成效。

祝您 學業順利

國立臺灣體育運動大學舞蹈系碩士班

指導教授：羅雅柔 博士

研究生：游蕎蓁

### 【第一部分】個人基本資料

題項內容
(1) 性別：男 <input type="checkbox"/> 女 <input type="checkbox"/>
(2) 就讀年級：一年級 <input type="checkbox"/> 二年級 <input type="checkbox"/> 三年級 <input type="checkbox"/>
(3) 是否上過「表演藝術」課程：有 <input type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/>

(4) 在本次課程以前「肢體活動」融入到表演藝術課程的經驗為： 有 <input type="checkbox"/> 偶爾 <input type="checkbox"/> 從未 <input type="checkbox"/>
(5) 每次肢體活動大約占課程多少時間： 沒有 <input type="checkbox"/> 10 分鐘 <input type="checkbox"/> 20 分鐘以上 <input type="checkbox"/>
(6) 每學期肢體活動的課程內容是否運用到每一單元： 沒有 <input type="checkbox"/> 不一定 <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/>
(7) 對於「肢體活動」如何融入到表演藝術課程，我覺得我自己： 不熟悉 <input type="checkbox"/> 尚熟悉 <input type="checkbox"/> 熟悉 <input type="checkbox"/>

### 【第二部分】學習接受度

請依照學習接受度的程度分別勾選，5分非常符合、4分符合、3分普通、2分不符合、1分非常不符合。

題型內容	(請勾選)				
	5分	4分	3分	2分	1分
(1) 我覺得「肢體活動」融入到表演藝術課程裡，可以協助我在肢體上的學習。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(2) 我覺得「肢體活動」融入到表演藝術課程裡，可以增進我對肢體上的認識。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(3) 「肢體活動」融入到表演藝術課程中，使我更容易表達自我。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(4) 運用「肢體活動」到表演藝術課程	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

裡，讓我獲得更多的創造性及創意。					
(5) 我會願意主動嘗試「肢體活動」這項學習的方式。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(6) 當有任何課程運用到「肢體活動」我會較有學習動機。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(7) 當教師請我一起加入「肢體活動」示範，我願意嘗試看看。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(8) 我覺得將「肢體活動」融入到表演藝術課程，是必要的學習趨勢。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(9) 整體而言，我認為表演藝術課程運用到「肢體活動」是有助於學習與領悟的吸收。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(10) 整體而言，表演藝術課程運用到「肢體活動」會成為一堂有趣的課程。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 【第三部分】學習滿意度

請依照學習滿意度的程度分別勾選，5分非常符合、4分符合、3分普通、2分不符合、1分非常不符合。

題項內容	(請勾選)				
	5分	4分	3分	2分	1分
(1) 我認為「肢體活動」的開發能使我在對表演藝術的興趣提升，並增加愉悅的審美感受。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(2) 「肢體活動」融入到表演藝術課程，可以分享彼此的創意，並增加對藝術	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

的喜好。					
(3) 「肢體活動」融入到表演藝術課程，使我在參與校園及課外活動的各項創意的表現感到滿意。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(4) 在表演藝術課程裡，可以學習到如何運用肢體來表現自我，使我感到滿意。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(5) 「肢體活動」融入到表演藝術課程裡符合我對課程的期待與表現。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(6) 我對表演藝術教師的教學方式感到滿意。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(7) 教師將「肢體活動」融入到表演藝術課程，我感到滿意。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(8) 整體而言，我對「肢體活動」融入到表演藝術課程的教學實施感到滿意。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

#### 【第四部分】學習成效

請依照學習成效的程度分別勾選，5分非常符合、4分符合、3分普通、2分不符合、1分非常不符合。

題型內容	5分	4分	3分	2分	1分
一、認知層面之學習成效	(請勾選)				
(1) 在課程中融入「肢體活動」，可以幫助我更瞭解表演藝術的多元面貌。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(2) 表演藝術課程融入「肢體活動」作為輔助，使我更容易瞭解如何運用肢	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

體。					
(3) 表演藝術課程融入「肢體活動」使我更瞭解本課程的特色。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(4) 每一次不同的創造性肢體開發課程，能提升我對肢體的認知。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(5) 學習之後，我能瞭解表情運用的技巧。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(6) 學習之後，我能瞭解肢體運用的技巧。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(7) 藉由肢體活動融入課程，使我對不同的課程內容更加瞭解。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(8) 在課程中，我能清楚分辨不同藝術表現的特質。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(9) 整體而言，我覺得「肢體活動」融入表演藝術課程，對於肢體展現的認知與創造性是有明顯提升的。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>二、技能層面之學習成效</b>					
(1) 學習之後，我的表演能力有提升。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(2) 學習之後，我能更靈活的運用肢體。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(3) 學習以後，我更清楚自己的優、缺點及能力。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(4) 學習之後，我對肢體的反應有明顯提升。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(5) 觀察同學在展現「肢體活動」時，我能從中得到一些創作的想法。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

(6) 運用課程「肢體活動」的加入，可以使我懂得運用創作思考的能力。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(7) 在課程中，我能運用想像力完成老師給予的肢體創作。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(8) 學習之後，未來有相關課程使用到「肢體活動」將會知道如何運用肢體表達自我。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(9) 整體而言，我覺得「肢體活動」融入表演藝術課程，對於肢體學習是有明顯提升的。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>三、情意層面之學習成效</b>					
(1) 學習之後，未來啟許自己有更好的肢體展現。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(2) 「肢體活動」能提升我對課程參與度。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(3) 教師藉由不同的「肢體活動」融入表演藝術課程，使我更喜歡這門課程。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(4) 課程具有創造性，我能善用肢體表達的能力，且提高自我學習興趣。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(5) 「肢體活動」融入到表演藝術課程，使我增加我學習的樂趣。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(6) 我認為表演藝術課程融入「肢體活動」，並不會增加在課程中的學習負擔。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(7) 整體而言，我覺得「肢體活動」融入	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

到表演藝術課程，對於參與度是有明顯提升的。

--	--	--	--	--

## 附錄三 八週創造性肢體活動設計教案

### 第一週 打開表演藝術的大門

單元名稱： 打開表演藝術的大門	教材來源： 自編教材、康軒文教國中藝術與人文教師手冊一上第七課 p98~113	教學日期： 103/03/04	教學地點： 台中市某一中學
		教學時間： 50分鐘	設計者： 游蕎蓁
教學班級： 一年4班、二年2班、二年6班、二年7班			
學習目標：1.認識劇場的範疇。 2.認識戲劇、影視及舞蹈表演的性質。 3.認識劇場藝術。 4.認識舞台與觀眾席的關係。			
能力指標： 2-4-8運用資訊科技，蒐集中外藝術資料，瞭解當代藝術生活趨勢，增廣對藝術文化的認知範圍。 3-4-10透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。			
教學策略： 1.從生活經驗，引發學生對於表演藝術的好奇。 2.運用表演藝術的網路資源或光碟，吸引學生的興趣。 3.引導學生從不同的角度欣賞表演藝術。			
教學資源：電腦、投影機、音響、評分板			
<b>創造性肢體活動設計(認識肢體)</b>			
一、準備活動：			

(1)教師將說明肢體動作大致上分為手部動作、軀幹動作及腳部動作。

(2)在將圖片給同學看，引導同學從圖片中創造肢體動作。

(3)將班上分為七組，第一排同學為第一組，第二排同學為第二組，以此類推；並進行競賽遊戲。

圖片一



圖片二



圖片三



圖片四



## 二、發展活動：

(1)看圖片想想看，圖片中是想表達什麼意思？或是在進行什麼事情？

(2)將你想像的用肢體展現出來，並說說看自己創作的想法。

(3)老師進行組別抽籤時，每一組將派出一位同學，進行肢體活動課程。

三、綜合活動：

(1)每一次上台表現之組別，將得到微笑加分。

(2)最後結算最高之組別，將得到本週教師所準備的禮物。

第二週 表演停看聽

單元名稱： 表演停看聽	教材來源： 自編教材、康軒文 教國中藝術與人 文教師手冊一上 第八課 p114~124	教學日期： 103/03/11	教學地點： 台中市某一 中學
		教學時間： 50 分鐘	設計者： 游蕎蓁
教學班級：一年 4 班、二年 2 班、二年 6 班、二年 7 班			
學習目標：1.以不同的觀察對象，展現對排隊的想法。 2.透過表演體會人際的情感與關懷。			
能力指標： 1-4-2體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。 3-4-11選擇適合自己的性向、興趣與能力的藝術活動，繼續學習。			
教學策略： 1.表演是嚴肅的，所以無論演員、觀眾，都不可以輕率的態度面對。 2.為了消除演員的緊張，教師可帶領做簡單的暖身運動，緩和演員的緊張情緒。 3.為了要讓最後一排的觀眾都能清楚看到表演，無論聲音、肢體動作都要適度放大。			
教學資源：電腦、投影機、音響、評分板			
<p style="text-align: center;"><b>創造性肢體活動設計(情緒大王)</b></p> 一、準備活動：			

(1)從臉部表情著手，準備各種情緒之圖片。



(2)說明「情緒大王」之創造性肢體活動課程。

(3)將班上分為五大組。

## 二、發展活動：

(1)請在紙上列出遇到喜、怒、哀、樂之事。

(2)第一輪：每組輪流上來表現喜、怒、哀、樂之表情。

(3)第二輪：每組表現喜、怒、哀、樂當中並加入誇張化的手部動作，成為一位情緒大王。

## 三、綜合活動：

(1)每一組將喜、怒、哀、樂區分開來進行全班投票。

(2)將最勇於表現之同學加分鼓勵。

(3)將較害羞不敢表現的同學給予鼓勵，下次並引導他勇於發揮。

第三週 光影魔術師

單元名稱： 光影魔術師	教材來源： 自編教材、康軒文 教國中藝術與人 文教師手冊一上 第九課 p125~133	教學日期： 103/03/18	教學地點： 台中市某一 中學
		教學時間： 50 分鐘	設計者： 游蕎蓁
教學班級：一年 4 班、二年 2 班、二年 6 班、二年 7 班			
學習目標：1.了解「視覺暫留」對電影發明的重大影響。 2.透過說明，促成學生理解電影元素。 3.認識卓別林的喜劇電影藝術。			
能力指標： 1-4-2體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。 2-4-7感受及識別古典藝術與當代藝術、精緻藝術與大眾藝術風格的差異，體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀。 2-4-8運用資訊科技，蒐集中外藝術資料，瞭解當代藝術生活趨勢，增廣對藝術文化的認知範圍。			
教學策略： 1.從觀察現實生活經驗出發，導入電影發明史前史。 2.運用最簡便的方式進行解析電影元素：形式與內容。 3.以經典影片《城市之光》讓學生接觸卓別林及其表演藝術。			
教學資源：電腦、投影機、音響、評分板			
<p style="text-align: center;"><b>創造性肢體活動設計(超級比一比)</b></p> 一、準備活動：			

- (1)教師自製猜題卡。
- (2)說明「超級比一比」之遊戲規則。
- (3)將班上同學分為三大組，每組分別派一位同學上臺比一比。

## 二、發展活動：

- (1)限時一分鐘，共有二十題猜題卡，超級比一比之同學不能用嘴巴提示，只能用肢體動作比劃，同組組員將進行猜題，得分最高者，將得到課堂加分。
- (2)猜題卡題目有：跳芭蕾舞、打籃球、滑手機、彈鋼琴、做白日夢、打瞌睡、打電腦、音樂會、專櫃小姐、看偶像劇、卡車爆胎、放風箏、看雜誌、喝飲料、垃圾車、車禍、吃榴槤、失戀、坐雲霄飛車、泡咖啡。

## 三、綜合活動：

- (1)三大組依序進行猜題結束後，將在評分板上統計猜對題數，猜對最高組別將進行表揚。

第四週 奇裝異服為哪樁

單元名稱： 奇裝異服為 哪樁	教材來源： 自編教材、康軒文 教國中藝術與人 文教師手冊一下 第七課 p84~95	教學日期： 103/03/25	教學地點： 台中市某一 中學
		教學時間： 50分鐘	設計者： 游蕎蓁
教學班級： 一年4班、二年2班、二年6班、二年7班			
學習目標：1.認識劇場工作及其延伸領域。 2.認識生活服裝、職業服裝與舞臺服裝的特性。			
能力指標： 1-4-2體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。 1-4-4結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。 3-4-9養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。 3-4-10透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。 3-4-11選擇適合自己的性向、興趣與能力的藝術活動，繼續學習。			
教學策略： 1.介紹劇場工作各部門的工作內容，引發學生興趣。 2.以課本提供的舞臺服裝，讓學生觀察它與職業、生活、表演之間的關係，以了解舞臺服裝的特性。			

教學資源：電腦、投影機、音響、評分板

### 創造性肢體活動設計(咻~咻~咻~變身囉！)

#### 一、準備活動：

- (1)準備五套各式各樣之服裝，例如：警察、空姐、宮廷服、老人服...等。
- (2)班上將分成五組，每組將選一套服裝，並由一個人穿上服裝。

#### 二、發展活動：

- (1)每組確定服裝後，請在各組討論該服裝之動作特色，例如：老人的動作通常是身體微彎動作很緩慢、警察的動作通常是較挺直且有力氣的。
- (2)每組討論完畢後，將上臺呈現出該服裝之特色，時間約 30 秒。

#### 三、綜合活動：

- (1)每組還有加分機會，如果覺得本組派出的同學表現不足，可以舉手進行加分表現。
- (2)表演結束後，教師將表演過程中的建議分享給同學。

第五週 有聲無影妙趣多

單元名稱： 有聲無影妙 趣多	教材來源：	教學日期：	教學地點：
	自編教材、康軒文 教國中藝術與人 文教師手冊二上 第七課 p120~125	103/04/01	台中市某一 中學
		教學時間：	設計者：
		50 分鐘	游蕎蓁
教學班級： 一年 4 班、二年 2 班、二年 6 班、二年 7 班			
學習目標：1.了解廣播劇的特性。 2.認識基本音效的製作原理。 3.試著自行製作簡易的廣播劇。			
能力指標： 1-4-4結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。 2-4-6辨識及描述各種藝術品內容、形式與媒體的特性。 2-4-8運用資訊科技，蒐集中外藝術資料，瞭當代藝術生活趨勢，增廣對藝術文化的認知範圍。 3-4-9養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。 3-4-10透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。			
教學策略： 1.先行利用電視動畫，增進學生對《虎姑婆》的認知。 2.以廣播劇的特殊性，訓練學生做出替代性的音效。 3.再擴大層面加入「對話」、「配樂」等條件，分組試做《虎姑婆》廣播劇片段。			

教學資源：電腦、投影機、音響、評分板

### 創造性肢體活動設計(我是音效高手)

#### 一、準備活動：

(1)教師準備三隻小豬劇本。

#### 劇本-三隻小豬



- 角色：旁白、豬大哥、豬二哥、豬小弟、豬媽媽、大野狼
- 劇情：
  - ◆ 旁白：豬媽媽有三個兒子！
  - ◆ 豬媽媽：小豬你們已經長大了！應該要自己出去改房子。
  - ◆ 豬大哥：我要蓋一間稻草屋！
  - ◆ 豬二哥：我要蓋一間木頭屋！
  - ◆ 豬小弟：我要蓋一間磚塊屋！
  - ◆ 旁白：豬大哥很快就把房子蓋好了。
  - ◆ 豬大哥：房子蓋好了我要去睡覺囉！
  - ◆ 旁白：沒多久，豬二哥也把房子蓋好了。
  - ◆ 豬二哥：房子蓋好了，肚子好餓唷！我要進去吃點心囉！
  - ◆ 旁白：過了兩個禮拜，豬小弟終於把房子蓋好了。

- ◆ 豬小弟：我終於蓋一間最堅固最安全的房子。
- ◆ 旁白：三隻小豬的房子都蓋好了，這時來了一隻肚子餓的大野狼。
- ◆ 大野狼：嘿嘿~太好了！這理有三隻小豬，剛好我肚子好餓。
- ◆ 旁白：大野狼往豬大哥的房子用力一吹。  
蓋好的房子一下子就被吹走了！  
豬大哥趕緊跑到豬二哥的家。
- ◆ 旁白：大野狼來到豬二哥的木頭房子用力一吹，  
唉呀！木頭房子也被吹垮了！
- ◆ 豬大哥：豬二哥，救命呀！
- ◆ 旁白：豬大哥和豬二哥趕快跑到豬小弟的家，大野狼追呀追，也跑到豬小弟家門口。
- ◆ 大野狼：看我的利害！呼~~~
- ◆ 大野狼：怎麼都吹不倒？再吹一次！
- ◆ 旁白：大野狼怎麼吹都吹不倒。
- ◆ 大野狼：可惡！呼~~呼~~呼~~呼~~我沒有力氣了。
- ◆ 旁白：最後，大野狼只好離開豬小弟的家。
- ◆ 豬小弟：太好了！大野狼走了！
- ◆ 豬大哥：可是我的房子被大野狼吹壞了，我沒有地方住了。
- ◆ 豬二哥：我的木頭房子也被大野狼吹壞了。
- ◆ 豬小弟：大哥、二哥，我們一起住吧！
- ◆ 豬大哥：太好了！
- ◆ 豬二哥：以後就不用害怕大野狼來了。
- ◆ 豬大哥、豬二哥：弟弟，謝謝你！

(2)全班分為三大組，每一組將討論劇本中的聲音語調，並用肢體製造出劇本音效。

二、發展活動：

(1)教師將說明如何用身體製造音效。

(2)說明完「我是音效高手」遊戲規則，開始進行表演。

三、綜合活動：

(1)全班將選出製造音效最有特色的肢體動作。

(2)教師將表現最有特色的同學，拍照並送給該位同學。

第六週 全球化的表演嘉年華

單元名稱： 全球化的表演嘉年華	教材來源： 自編教材、康軒文教國中藝術與人文教師手冊二上第九課 p140~161	教學日期： 103/04/08	教學地點： 台中市某一中學
		教學時間： 50分鐘	設計者： 游蕎蓁
教學班級： 一年4班、二年2班、二年6班、二年7班			
學習目標：1.認識環境與表演的關係。 2.透過街頭藝術、國際藝術節的介紹，讓學生學習關心生活、營造環境，參與社會的能力。 3.培養學生上網蒐集資料，訓練口語傳達能力。			
能力指標： 1-4-1瞭解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。 1-4-2體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。 2-4-8運用資訊科技，蒐集中外藝術資料，瞭解當代藝術生活趨勢，增廣對藝術文化的認知範圍。 3-4-9養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。 3-4-10透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。			
教學策略： 1.以提問及引導的方式，教師可以先與學生一起討論是否參			

與過國內外的藝術節，讓學生能夠自身的觀看經驗語上課內容作一連結。

- 2.藉由欣賞各國藝術節的表演節目後，由教師說明，讓學生能了解當地文化與人文環境之間的關係。
- 3.運用分組與合作的學習，可讓學生親身體驗街頭藝人的實際演出挑戰過程；之後可以透過分享以表達彼此的想法與意見。

教學資源：電腦、投影機、音響、評分板

### 創造性肢體活動設計(我也可以變成街頭藝人)

一、準備活動：

(1)教師介紹街頭藝人的一些種類，並說明其肢體特色。

(2)教師提供一些圖片，增加學生對於街頭藝人的認識。

圖片一



圖片二



圖片三



圖片四



(3)全班將分為五組，每組創造出一個屬於組別的街頭藝人，肢體動作必須加入誇張的表情、手部動作、腳部動作及身體的動作，並設計出一個主題。

## 二、發展活動：

(1)每組創作過程中，教師不斷在旁繼續引導學生肢體創作。

(2)創作過程中，其他同學也可以在旁指導動作，發揮每位同學的想像力。

## 三、綜合活動：

(1)教師將引導學生在學習單寫上最有創意的一組。

(2)呈現完畢後，請同學互相交流創作過程的心得。

第七週 粉墨登場看戲趣

單元名稱： 粉墨登場看 戲趣	教材來源： 自編教材、康軒文 教國中藝術與人 文教師手冊二下 第八課 p94~112	教學日期： 103/04/15	教學地點： 台中市某一 中學
		教學時間： 50分鐘	設計者： 游蕎蓁
教學班級： 一年4班、二年2班、二年6班、二年7班			
學習目標：1.認識並欣賞傳統戲曲的表現特徵。 2.認識傳統戲曲「四功」的表現及代表劇目。 3.認識傳統戲曲舞臺的流動性，以及以簡代繁的舞臺砌末。 4.認識京劇的角色行當及其特質語專長。 5.認識京劇臉譜的象徵意義，與戲服代表的身分地位。			
能力指標： 1-4-2體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。 2-4-7感受及識別古典藝術與當代藝術、精緻藝術與大眾藝術風格的差異，體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀。 3-4-10透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。			
教學策略： 1.以藝術符號的特徵帶領同學認識傳統戲曲，讓同學領略傳			

統戲曲的表演是充滿無限想像的藝術。

2.以實際觀劇經驗出發，教導同學欣賞傳統戲曲的基本態度，以成為一位內行觀眾。

3.透過欣賞或戲劇活動，讓同學了解傳統戲曲的表演形式。

教學資源：電腦、投影機、音響、評分板

### 創造性肢體活動設計(穿越時空)

#### 一、準備活動：

(1)教師將介紹傳統戲曲裡的手勢及身韻。

(2)利用日常動作的加工美化，例如：開門、關門、上車、下車...等動作，注入傳統戲曲之動作。

(3)本週上課不採分組，自由舉手主動上台表演，鼓勵學生勇於表現。

#### 二、發展活動：

(1)肢體動作講求較細膩的動作，因此，可以選擇單一肢體作為表現。

(2)引導學生在動作裡加入傳統戲曲之聲調配音。

#### 三、綜合活動：

(1)鼓勵上台表演的學生給予獎勵，並說明表演內容的優、缺點。

(2)對於本堂課較害羞的同學，鼓勵他(她)嘗試說說看同學上台表現的優點。

第八週 表演藝術中的即興魔力

單元名稱： 表演藝術中的 即興魔力	教材來源：	教學日期：	教學地點：
	自編教材、康軒文 教國中藝術與人 文教師手冊二下 第九課 p113~128	103/04/22	台中市某一 中學
		教學時間：	設計者：
		50 分鐘	游蕎蓁
教學班級： 一年 4 班、二年 2 班、二年 6 班、二年 7 班			
學習目標：1.從認識中、西方的即興表演，學習不同文化的藝術美感並培養學生國際觀。 2.透過即興劇場與舞蹈即興的課程，培養學生肢體展現與表達能力。 3.從創造呈現的過程中，激發學生的專注力、想像力與觀察力。 4.透過分組合作，養成學生團體學習與解決問題的能力。			
能力指標： 1-4-1瞭解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。 1-4-2體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。 2-4-7感受及識別古典藝術與當代藝術、精緻藝術與大眾藝術風格的差異，體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀。			

- 3-4-9養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。
- 3-4-10透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。
- 3-4-11選擇適合自己的性向、興趣與能力的藝術活動，繼續學習。

教學策略：

- 1.由教師先引導學生以問答方式導入「何謂即興表演」的概念，在經與彼此自身經驗的連結，清楚讓學生了解「即興表演」的重點與特色。
- 2.教師可以帶領學生，從一些肢體活動的課程，讓學生親身體驗即興表演所帶來的挑戰與樂趣。
- 3.透過分組呈現與討論後，除了加深學生對本課的理解外，從演出的主題與內容當中，更可以看到彼此的創意與激盪出的想法。

教學資源：電腦、投影機、音響、評分板

### 創造性肢體活動設計(我是小演員)

一、準備活動：

- (1)教師準備三段影片，分別是「張君雅小妹妹捏碎麵廣告」、「卓別林默劇片段」、「全聯-洗髮精篇廣告」。
- (2)說明今日「我是小演員」之創造性肢體活動課程。
- (3)將班上同學分為三大組，每組將分配一段影片，看完兩次後，將按照影片的內容，按照自己的方式表演出來。

二、發展活動：

- (1)表演過程中，必須將影片裡誇張的表情呈現出來。

(2)表演過程中，必須將手部動作、腳步動作及身體動作

三、綜合活動：

(1)三組即興表演結束後，將抽出五位同學說出在表演過程中最創意的一組，並說明原因。

(2)得到最多同學讚賞的組別，將得到教師所準備的精美小禮物及平時表現分數 1 分。



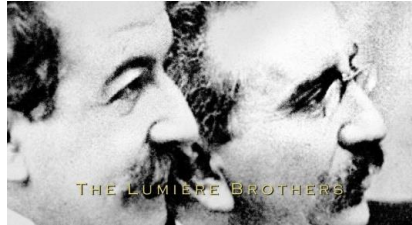


光影魔術師～學習單

班級：

座號：

姓名：



一、電影裡最重要的原理是什麼？

「\_\_\_\_\_」

二、看完卓別林《城市之光》後，敘述你對默劇的感受是什麼？

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

三、對於今天「超級比一比」之創造性肢體活動課程，你對於今天的競賽感到滿意嗎？是否從競賽中學到如何運用肢體？

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

四、我喜歡上蕎蓁老師在創造性肢體活動課程所準備的教學內容。

非常滿意 滿意 尚可 不滿意 非常不滿意

五、我喜歡蕎蓁老師在創造性肢體活動課程裡安排的肢體展現。

非常滿意 滿意 尚可 不滿意 非常不滿意

奇裝異服為哪樁～學習單

班級：

座號：

姓名：

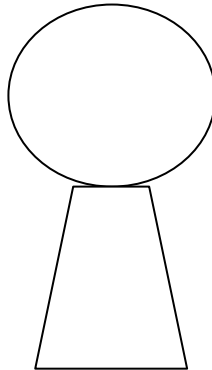
一、對於本週進行「咻~咻~咻~變身囉！」的創造性肢體活動課程，你對於藉由服裝來表現不同年齡，你覺得好玩嗎？為什麼？

---

---

---

二、按照自己的創意，畫出屬於你自己想向的服裝設計。



三、我喜歡上蕎蓁老師在創造性肢體活動課程所準備的教學內容。

非常滿意 滿意 尚可 不滿意 非常不滿意

四、我喜歡蕎蓁老師在創造性肢體活動課程裡安排的肢體展現。

非常滿意 滿意 尚可 不滿意 非常不滿意

有聲無影妙趣多～學習單

班級：

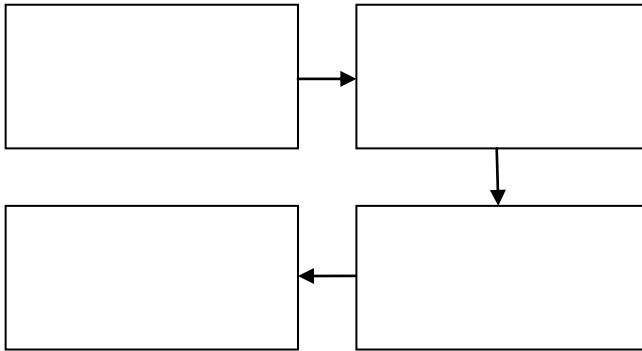
座號：

姓名：

一、廣播劇有哪三大元素？

「 \_\_\_\_\_ 」、「 \_\_\_\_\_ 」、「 \_\_\_\_\_ 」

二、廣播劇製作流程：



三、對於本週「我是音效高手」的創造性肢體活動之課程，你覺得能提升你的肢體表現嗎？為什麼？

---

---

---

---

四、我喜歡上蕎蓁老師在創造性肢體活動課程所準備的教學內容。

非常滿意 滿意 尚可 不滿意 非常不滿意

五、我喜歡蕎蓁老師在創造性肢體活動課程裡安排的肢體展現。

非常滿意 滿意 尚可 不滿意 非常不滿意





