

中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵成果報告書

壹、計畫名稱

將西洋舞蹈歷史數位化，讓舞蹈事件不再只是過去式的文字敘述

貳、實施課程、授課教師姓名

實施課程：西洋舞蹈史

授課教師：林郁晶

參、前言

身為舞蹈系的老師，深知學生們都是以術科項目為學習目標，所以大家在術科的練習上，投入很多的心力。正如學習興趣理論中所提到的，只要有興趣，學習的成效就會提升。然而，在舞蹈系的課程設計中，除了所有術科項目之外，還有一些必修的理論課，以自身教學的經驗來看，每每遇到這些學理課程時，老師們都是以講述的傳統式教學法，也由於學生的學習興趣不若術科技巧高昂，造成學習效果不佳。就拿必修的-西洋舞蹈史來說，此課程是在討論西洋舞蹈藝術從歐洲之宮廷芭蕾舞、浪漫芭蕾舞、古典芭蕾舞、新古典芭蕾舞、歐美之現代舞之舞蹈發展史，同時介紹歐美之舞蹈藝術潮流中之代表人物與代表作品。這門以論述為主的課程，透過書面教材講述這些歷史時，由於與現今學生年代距離久遠，因而較難引起他們的共鳴，導致學習意願較為被動。

而我在看了一些文獻之後，發現在一些研究中，都提到了將課程教材及教學策略數位化，有助於提升學生的學習興趣及成效，因此，我的研究目的是結合教學創新及教材研發兩項，將這門課的內容數位化，包含收集及製作教學影片、圖片、及形成性的數位評量教學評量，並運用於我的西洋舞蹈史這門課程中，藉以提升學生的學習興趣。

肆、計畫特色及具體內容

計畫特色:

1. 開創舞蹈系理論課成為數位學習的教學案例。
2. 以數位化的教材及影片，讓學生掌握西洋舞蹈藝術史的基本流變。
3. 利用觀看影片的方式，讓學生能反覆觀看及分析不同時期舞蹈的形式與結構。
4. 理解藝術作品的形式風格與社會思潮、政治、經濟等因素之關係。
5. 數位化的教材，可建立一個資料庫，供以後課程或其他老師做為參考資料，亦或是學生可以當成是複習的教材。
6. 讓學生們提前預習，並養成自主學習的能力。
7. 利用即時回饋系統(Kahoot)來當作形成性評量的工具，適時了解學生的理解度，以提供課程內容及時修正的依據。
8. 藉由 Kahoot 的即時回答系統，提高學生的學習興趣。

具體內容:

本課程有幾個主題，包含歐洲之宮廷芭蕾舞、浪漫芭蕾舞、古典芭蕾舞、新古典芭蕾舞、歐美之現代舞發展史，五個大單元。因此，先將這五大單元上課內容做成 PPT 的數位檔，並加入相關的圖片。再根據這幾個主題，搜尋相關的影片，在上課前及上課中讓學生看過，上課時再用 PPT 的教材進行講解。在每次上課完之後，針對主題內容，利用 Kahoot 來製作線上即時回饋的選擇題。所有學生的回答結果可當做是形成式的評量結果。而在期初及期末都會對學生進行學習動機的施測，再進行數據分析，以得知是否這種數位式的教學能提高學生的學習興趣。此外，在學期末也會隨機抽選五位同學，針對課程的滿意度進行訪談。

伍、實施成效及影響（量化及質化）

量化結果:

針對學習動機，我的學習動機量表可分成 Attention(注意力)、Relevance(相關性)、Confidence(自信心)、及 Satisfaction(滿意度)四個面向。在修課的 45 位同學所蒐集到的數據，用 SPSS22 統計工具分析之下，針對平均值以及皮爾森數值來作討論，結果發現，學生在這四個面向上，除了相關性這個面向，其餘的動機學習都有顯著差異，證明了我的這種教學法確實提升了他們的學習興趣。而在注意力方面，其平均值為 4.32；相關性之平均值為 3.023；自信心的平均值為 4.03，滿意度則為 4.52。其中發現在相關性方面的平均值較低，且為不顯著，原因推測為這 45 人當中，主攻西洋舞蹈的學生人數只佔了三分之一，針對這些學生而言，這門課對他們來說，是有相關性的，但對於其餘的學生，例如主攻民族舞蹈的學生來說，就比較沒有太大的相關性了。

質化結果:

隨機抽選了修課的五位同學，針對以下的問題進行訪問:

1. 你認為這個課程那個地方最吸引呢?
2. 教學影片都足以吸引你的注意力嗎?
3. 你覺得這個課程需要改進的地方?

結果如下:

針對第一題，這五位同學一致都覺得 Kahoot 是最吸引他們的地方。

學生 A: 我覺得老師這學期用的 Kahoot 的這個方法很和我的口味，上課起來超好玩的。

學生 B: Kahoot 是我覺得最有趣的，舞蹈系大概是第一次用這種遊戲來讓我們玩的吧，玩的過程裡面超緊張超刺激的，尤其是配那個遊戲的音樂，天啊! 太緊張了把，不過也超好玩的。

針對第二題，學生的反應大多為正面的，只有一位同學提出負面看法。

學生 C: 看得出來老師很認真的幫我們找了一些相關的影片及圖片，讓我們實際的能去看到及體驗到西洋舞蹈的發展及演變。

學生 E: 我覺得老師找的影片太長了阿，剛開始看還蠻有趣的，但看到後來就想睡了，建議老師是不是能夠將影片縮短，或是快轉那些無聊的部分，不然燈一關起來，我就開始啟動睡眠模式了。

針對第三題，學生也給了很多的意見如下:

學生 A: 沒有，我覺得很好。

學生 B: 老師做得好，很有趣的課程，而且上課還可以玩遊戲，太 high 了吧。

學生 C: 老師的 PPT 可以提前放在教學平台上，我們才能提前去看看，不然上課玩的那個遊戲，很緊張ㄟ，我如果事先就知道一些內容，我一定會贏的。

學生 D: 老師下次可以自己拍影片給我們看，哈哈，老師自己跳天鵝湖，應該會更吸引我們的注意力吧。

學生 E: 我還是覺得影片太長了阿，真的可以縮短時間拉。

陸、結論

傳統的西洋舞蹈史都是在上課時口述西洋舞蹈的歷史，在往年講述歷史的時候，有極少部分學生得乏味，因為內容不外乎是一些歷史性的東西，學生聽過也就忘了，而考試的時候也都是在年代上的記憶性題目，無法融會貫通吸收這些基本的理論知識。

本課程將研發數位西洋舞蹈史的教材，利用線上收集資料及錄製較重要的舞蹈，並按照年代分類，供學生上課時觀看，活化課程，讓西洋舞蹈歷史走進現代。學生們不但能夠利用這些數位的教材來記住歷史性的基本舞蹈知識，也可讓他們在腦中建構這些不同時期的舞蹈，進而發展出更多創新性的舞蹈。

而在課程進行中所蒐集到的資料及數據，也顯示我的這種教學法足以提高學生的學習興趣。未來會針對學生給我的意見，來修正我的教學不足的地方。至於我的課程設計，有以下的優點：

1. 收集相關影片，提供給學生預習及複習的機會。
2. 利用數位影片教學的方式，讓學生在課前或課後來觀看這些影片，訓練學生自主學習的能力。
3. 教材的數位化可建構一個永續的資料庫，不但可供給之後開課的學生使用，也可以提供其他相關科系的老師使用，達到課程資源分享。
4. 利用數位教材來提升學生的學習動機。
5. 提高及改善學生的學習成效。
6. 藉由西洋歷史舞蹈影片範例，學生能夠了解其舞蹈的背景及含意。
7. 藉由對於西洋舞蹈史的深入了解，養成學生將其運用在自己專長的舞蹈上，進而發展創新性的舞蹈。

柒、執行計畫活動照片

A. 經由舞蹈照片導入課程主題：



宮廷芭蕾



浪漫芭蕾《吉賽爾》



古典芭蕾《天鵝湖》



新古典芭蕾男舞者~尼金斯基



新古典芭蕾《牧神午後》



新古典芭蕾《春之祭》



歐美現代舞發展~ The Limón Dance Company



歐美現代舞發展~Alvin Ailey 《Revelations》

B. Kahoot遊戲照片：

古典芭蕾

0 favorites 0 plays 0 players

Play Edit

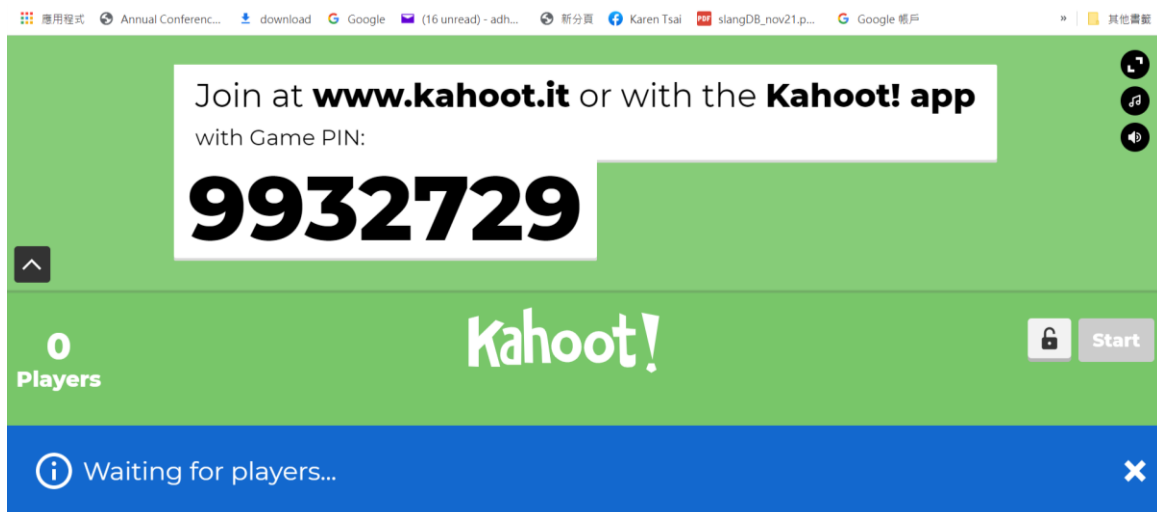
Questions (3) Show answers

1- True or False
古典芭蕾是透過沙皇的大力推展的
20 sec

2- True or False
婁帝巴的的貢獻對俄國芭蕾舞影響至為深遠，今日俄國能在世界芭蕾舞中佔有一席重要地位，他應屬最大功臣。
20 sec

3- True or False
大雙人舞的編排，其正確組合順序先是慢板雙人舞，接著是變奏的男獨舞、女獨舞，最後是男舞伴的變奏舞。
全部顯示

Kahoot題庫照片



Kahoot遊戲過程~1



Kahoot遊戲過程~2

3 of 3



大雙人舞的編排，其正確組合順序先是慢板雙人舞，接著是變奏的
男獨舞、女獨舞，最後才是結束前的雙人舞。

Kahoot遊戲過程~3

捌、附件

A.透過舞蹈影片連結，使原本平面靜態的舞蹈歷史轉化成具聲光動態的活教材：

- <https://www.youtube.com/watch?v=UdjAkdB7QrY> (宮廷芭蕾舞)
- <https://www.youtube.com/watch?v=cq0m922Fhx8> (浪漫芭蕾舞~Giselle)
- <https://www.youtube.com/watch?v=SPdx3EWH36E> (古典芭蕾舞~Swan Lake)
- <https://www.youtube.com/watch?v=0tDgetua5aA> (新古典時期~春之祭)
- <https://www.youtube.com/watch?v=jceG4-9N71k> (歐美之現代舞)
- <https://www.youtube.com/watch?v=r4FW9p6BaKE> (另類芭蕾舞)

B.PPT教材製作如所附之五份檔案紙本：