

G.教學評量

成績項目	配分	評量方式 IEET認證之對照表(以CAC為例)	細項配分	說明	評量附件上傳
平時成績	50	檔案評量(書面報告或專題檔案)	每周參與得3分(第一周不算但在此項目加3分),遲到早退少不算得分,全勤得50分。需繳交課程日誌。	每堂課的設計都是一些遊戲活動,需要身心投入,來到課堂不是坐著而是要動。只聽不動不參與不算是上課只是旁聽,本門課是身心參與來評量。第一周加退選、期中期末兩周不算得分。另外,有事要事前請假,公假病假要有證明。請假(公假不算)超過三次,若無特殊情況則,每堂課則停止加分。曠課超過三次則予以扣考。	即興遊戲評量尺標.doc
期中成績	20	實作評量(日常表現、表演、實作、作業、觀察、軼事記錄)	放鬆30%+合作完成度50%+鼓舞20%	放鬆是即興的重要態度與感覺,人我合作共同完成挑戰則是重要的觀察項目。鼓舞與激勵他人的互相分享也是評估的面向。	即興遊戲評量尺標.doc
期末成績	30	實作評量(日常表現、表演、實作、作業、觀察、軼事記錄)	1.期末反思報告50% 2.課堂即興作品小冊50%	每周都會有活動進行,希望透過書寫日誌的習慣開啟五感與心靈的結合。課堂中都會有遊戲與小作品,也透過每周搭配日誌的方式集結成冊(繪畫或表演作品可用照片;音樂作品可錄製CD;表演作品可用數位檔案光碟)搭配紙本一起為自己留下遊戲的日誌。	即興遊戲評量尺標.doc
其它	0				

H.課程進度表	週別	單元名稱與內容	備註	數位教材	
	1	課程說明會	加退選周		
	2	自我開發：放鬆練習			
	3	自我開發：呼吸與聲音練習			
	4	自我開發：模仿遊戲與專注力練習			
	5	感官開發：造型遊戲與創造力練習			
	6	感官開發：舞蹈遊戲與想像力練習			
	7	感官開發：聲音遊戲與合作練習			
	8	感官開發：身體遊戲與創作練習			
	9	期中即興活動評量			
	10	媒材開發：繪畫即興遊戲			
	11	媒材開發：造型即興遊戲			
	12	媒材開發：攝影即興遊戲	業師林宗憲		
	13	媒材開發：表演即興遊戲	業師林宗憲		
	14	集體即興遊戲 I	業師林宗憲		
	15	集體即興遊戲 II			
	16	集體即興遊戲 III			
	17	即興創作發表			
18	集體即興創作反思與評量				
I.指定用書	書名	作者	書局	年份	國際標準書號(ISBN)
	劇場遊戲指導手冊	Viola Spolin	書林出版社	1998	9575867785
	你就是孩子的潛能開發師	胡曉梅	采竹文化事業有限公司	2012	9789861974941
	10歲之前不可錯過的32個遊戲	楊欣欣	宇河文化	2010	9789576597701
J.參考書籍	<p>Patricia Ryan Madson (2011)。成功創意，不請自來：13堂帶給皮克斯、夢工廠源源不絕活力的即興訓練課。臺北：原點</p> <p>李洪偉、吳迪(2011)。心理畫—繪畫心理分析圖典。宇河文化</p> <p>傅柏忻(2009)。演技教程：表演心理學。臺北：唐山。</p> <p>李天來、翁富美(2004)。設計VS月曆。紅蕃薯文化。</p> <p>「請善用圖書館電子書。例如：成就自己的閱讀方法《北大學者談讀書》http://www.airitibooks.com/detail.aspx?PublicationID=P20130610031」</p>				
K.先備能力	開放的心胸				
L.教學資源	其它:嘉義縣表演藝術中心、文化中心。				
M.注意事項	第一週上課時，務必向學生充分說明主要內容：講授大綱與成績考核方式，及尊重智慧財產權與不得非法影印等；且須上課滿十八週(含期中與期末考)。				
備註	<p>依據 本校學則第30條規定</p> <p>學生凡一學期中某科目曠課與請假合計時數逾三分之一者，視為學習不完整，不得參與該科目之學期考試，該科目學期成績以零分計算，授課教師於處份前應告知各相關學生。</p>				