

## 三、視覺藝術教學的基本概念與理論

陳致豪

### （一）視覺藝術在生活課程中的角色與定位

視覺藝術是人類運用視覺創造能力，表達出自身情感與理念的行為現象。我們閱讀文章需要認識其文字，且需具備閱讀能力才能了解文章的內容。同樣的，也需要具有視覺閱讀能力才能感應視覺藝術。視覺藝術也是一種「看」的藝術，能看到事物是人的天生本能，「如何看」則是需要透過學習才能獲得的能力，學童經由藝術活動的接觸與學習，培養出具備適應將來社會生活的基本能力，而視覺藝術的教學具備「觀察」、「想像」、「創思」、「表現」、「審美」等藝術素養的培育功能，對於全人的教育養成扮演重要的角色。

在九年一貫藝術與人文領域的課程結構中，第一學習階段融入「生活課程」中，因此透過視覺藝術「生活化」的課程轉化概念，組織成具體可行的教材內容此為達成藝術與人文目標的有效途徑。以下首先提列藝術與生活的關聯性如下：

1. 從藝術史的發展中了解，藝術與生活的基礎關係在於生活需求與傳達訊息。
2. 藝術表現行為與人類文化活動的關係在於表達感想、觀念，激發對生活的反省意識。
3. 藝術創作的歷程與自我表現對生活的影響，則是在提供多樣的生涯價值觀，與構成多元的文化生活樣貌。
4. 藝術欣賞與人類精神生活的關係即是陶冶心性、苦中作樂，增添人類生活的趣味。

從以上對藝術與生活關係的闡述，可定位藝術學習活動的屬性為以下四點：

1. 藝術的學習應融入生活與文化，由生活藝術切入，觸發人文體驗以培育具有人文素養的人格特質。
2. 透過生活課程的學習，孕育藝術生活的「芽」。
3. 藉由藝術的學習手段，透過生活具體體驗或活動，發現自我、找尋自我並加深對自我的了解與肯定，建立自信。

4. 透過對藝術活動的關心與參與，達到生活實踐的目標，建構美化生活的願景。

而視覺藝術的學習在藝術與人文課程中所具有的功能，依據迦納（Gardner，1983）的多元智慧理論，他認為人類的智能包括「語言」、「邏輯、數學」、「視覺、空間」、「音樂」、「身體動覺」、「人際」、「自省」七種（1996年又增加「博物學者」）。其中視覺、空間智能（Visual-spatial intelligence）是一種利用視覺思考，以及想像未來結果的能力。具有這種能力的人可以用「心眼」來想像事物，建築師、藝術家、雕刻家、航海家、攝影家、戰略家都屬於這類人。當你必須判斷方位航行或繪圖時都會用到這種智能。因此視覺藝術的學習旨在於提昇這種智能，充實學生視覺生活經驗，培養視覺的閱讀能力，進而解讀並領會人類的經驗與了解世界。

「視覺藝術生活化」的精神在於協助學生建構面對生活的藝術態度，依據基本理念所揭櫫視覺藝術的學習是「人文化」，換句話說是涵育人文素養的藝術學習，依此來解讀，我們可以將視覺藝術的學習內涵定位為「視覺文化體」，如此才能建構視覺藝術與人文的關係，活用與實踐視覺藝術於生活並融合於社會脈動中。

## （二）在生活課程中視覺藝術的教材內容

微調後的藝術與人文學習領域新課綱附錄中，補充了「教材內容」，其中視覺藝術在「表現試探」、「基本概念」、「藝術與歷史文化」、「藝術與生活」四個面向中的具體內容如下：

表 1-3-1 九七新課綱附錄中第一階段藝術與人文視覺藝術教材內容

藝術與人文領域 視覺藝術教材的 四個面向	九七新課綱附錄中第一階段藝術與人文有關視覺藝術方面的教材內容
表現試探	<p><b>平面、立體與綜合表現的初步體驗</b></p> <p>1. 表現的媒材特徵與處理的基本技法學習，如：</p> <p>(1) 能以遊戲的方式，自由自在地綜合表現。</p> <p>(2) 利用生活周遭容易取得的媒材，初步體驗材料的特性。</p> <p>(3) 嘗試體驗各類表現媒材的對應處理技法，如：排列、塗繪、撕、貼、捏、搓、揉等。</p> <p>2. 製作日常生活中喜愛的、想像的、創意的、裝飾的各種物品。</p>

基本概念	<b>覺知審美要素與美感成長</b> 1. 主動關心與親近生活周遭美好的事物。 2. 敏銳覺知生活中自然與生活環境的造形特徵（形狀、色彩與質感）並能辨識其造形上的差異。
藝術與歷史文化	從各類作品中瞭解藝術與歷史文化的關係，如：認識與欣賞社區或家鄉的藝術工作者、發現生活環境中各類的藝術展演。
藝術與生活	<b>連結藝術與自我及生活的關係，如：</b> 1. 從色彩、款式來看喜愛的玩具及衣物、文具等生活。 2. 蒐集身邊美的事物，如：以圖片、器物等布置生活的空間。 3. 人物裝扮與情境布置的應用（運用生活中人、事、地、物等常見的素材）。 4. 透過藝術創作與生活美感經驗的關連性，表達個人想像或感受，培養表達自我的信心。 5. 樂意將自己的作品介紹給同學、朋友、家人。

依據上表，吾人可從視覺表現的題材、素材、媒材、技法、方式、審美、藝術歷史文化與理解視覺藝術的內涵，如表 1-3-2 所示：

表 1-3-2 視覺藝術之表現內容

項目 \ 類別		視覺藝術
表現試探	題材	個人、家庭、學校與社區的日常生活、慶典活動，周遭社會與自然環境事物，想像事物、時令季節等。
	素材	視覺：形、色
	媒材	自然物（草、木、土、石等）、人造物（紙、顏料）、回收資源。
	技法	畫、印、塗、撕、剪、捏、搓、揉、黏、貼、刮、疊、排列、組合等。
	形式	平面（繪畫、貼畫）、立體（塑造、構成）
	表現	題材內容、素材感覺、媒材品質、形式美感、內涵意義
創作體驗	體驗	觀察、觸摸、操作、把玩、分解、排列
	感受	媒材感覺性質、題材意義、活動趣味
	嘗試	構思、選擇媒材與工具、試作、修改
	表現	心象（自由、想像）表現、基本設計（圖形、色彩的排列組合）、器物與玩具的仿造

審美	內容	自然物與人造物、社區環境、視覺藝術品
	方式	觀賞、參觀展覽會、感受、描述、說出感想
	重點	感受各種色彩、圖像的美感以及表現愛好的審美態度。
文化理解	內容	本地各族群的生活習俗用具、廟宇教堂建築及裝飾品、慶典活動陣頭道具、圖騰、器物紋飾。
	方式	日常生活中留意、戶外教學
	重點	感受各族群的生活習俗的不同，藝術表現的也有差異。體會尊重他人生活方式的重要性。

其中在表現試探中，視覺藝術最基礎的作品形式可以區分為「平面」、「立體」兩大類型，而每類作品形式所使用的媒材都有它相對應的處理技法。

以下依作品形式、媒材與技法呈現適合低年級表現的教材內容參考表：

表 1-3-3 適合低年級能力發展的表現媒材

作品類型		媒材		
		工具、用具	材料	技法
平面	繪畫	各類硬筆	圖紙	執筆、運筆、描繪
		蠟筆	圖紙	執握筆、運筆、塗繪
		水性顏料	圖紙	運筆、水分控制、調色
	貼畫	剪刀、接著劑	圖紙、色紙	執握剪刀方法、運剪、黏貼
	印畫	印台、色鉛筆、顏料	圖紙	捺印、蓋印、擦印、相印
立體	紙工	剪刀、雙面膠帶、白膠	卡紙	撕、剪摺、站立、黏貼、紙筒成形
	塑造類	身邊物品	紙黏土、黏土、油土	捏、搓、揉、接
	綜合	身邊物品	收集物	剪、接著黏接

以上依據課綱教材內容所發展與歸納出簡要與必要的具體教材內容，足可提供教師在編選教材上的參考，尤其表現試探的基本媒材、對應材料處理的工具使用及技法，是奠定低年級學童在視覺藝術表現上的基礎，實為重要。

### （三）在生活課程中視覺藝術的教學方法

#### 1. 在生活課程中視覺藝術之教學模式探討：

在面對廣泛的教材不知如何取捨或判斷哪些具有價值時，我們可以試著從視覺藝術所要培養的基本能力出發，來建構出合適的教學模式。這個教學運作的模式可稱做「教學特徵」，由於特徵的建立可以使教師明確的掌握教學目標，並讓教師得以從教學目標中編選合適的教材，也可提供評量的依據。茲引用國內藝術教育學者吳正雄（1998）所提的美勞科教學模式（1998）：

表 1-3-4 美勞科教學模式

教學模式	題材內容編排	目標對應
基本技法教學	一、工具、材料的基本教學	造形基礎、人格特質、美感知能
	二、材料與技巧實驗	造形基礎、人格特質、美感知能
心象表現教學	三、想像與聯想表現	創造思考、人格特質
	四、生活經驗表現（包含自己與別人、環境與自然、生活與社會）	人格特質、造形基礎、生活美化
機能表現教學	五、機能結構應用	創造思考、造形基礎
	六、目的性表現	創造思考、生活美化
	七、條件對應表現	創造思考、美感知能
美感成長教學	八、美感體驗表現	美感知能、造形基礎
	九、欣賞教學	人格特質、美感知能、生活美化
綜合表現教學	十、多媒材統整表現共同創作、環境教育	創造思考、人格特質、造形基礎
補救與彈性教學	基本技法教學為主，特色發展為輔	造形基礎、其他

以上的教材架構傾向八十二年版的美勞課程學習，但值得參考的是其建構教學模式與目標對應的見解。筆者依此構思，加上對藝術與人文目標、能力指標的解讀，提出「視覺藝術生活化」的能力指標如下：(1) 敏銳的觀察力；(2) 豐富的想像力；(3) 精密的思考力；(4) 自主的表現力；(5) 獨特的創造力；(6) 多樣的審美力；(7) 變通的包容力；(8) 應用的實踐力；(9) 多元的文化理解力。

這九種能力已涵蓋了藝術與人文三個目標主軸所培養的視覺藝術表現能力，而其敏銳的、豐富的、精密的、自主的、獨特的、多樣的、變通的、應用的、多元的則是各種能力的評量規準。因此在進行教學運作的同時，也能掌握評量的目標。

綜合上列的闡述，筆者試提出透過教學特徵以利教學的運作參考，包含以下九種依據課程綱要之能力指標所歸納出來的教學模式，並說明其基本意涵如下：

- (1)**基本技法、材料體驗**：由能力指標「嘗試各種媒體、使用媒體、正確、安全、有效的使用工具」，教材內容「平面、立體與綜合表現的初步體驗 1. 表現的媒材特徵與處理的基本技法學習；2. 利用生活周遭容易取得的媒材，初步體驗材料的特性；3. 嘗試體驗各類表現媒材的對應處理技法，如：排列、塗繪、撕、貼、捏、搓、揉等。」形成培養表現能力的基礎教學，是兒童第一次接觸各種工具時必須精熟學習的教學模式。
- (2)**造形遊戲**：能力指標「嘗試各種媒體、體驗各種色彩」、教材內容「(1) 能以遊戲的方式，自由自在地綜合表現」，這種遊戲化過程讓學童進行有趣之造形活動，是低年級表現領域的重要教學模式。
- (3)**心象表現**：能力指標「豐富的想像力、感受創作的喜樂與滿足、使用媒體與藝術形式的結合進行藝術創作活動、表達出自己的感受」、教材內容「透過藝術創作與生活美感經驗的關連性，表達個人想像或感受，培養表達自我的信心。」心象表現的題材大多與生活經驗相關，是藉由記憶、回想的方式來構思表現內容，由於每個人的生活體驗與感受所產生的內在心象是獨一無二的，所以此種教學模式是最能充分滿足兒童自我表現，與展現獨特自我的方式。
- (4)**機能表現**：能力指標「運用視覺創作形式」，教材內容「製作日常生活中喜愛的、想像的、創意的、裝飾的各種物品。」具有目的性，乃應用物件的機能結構來製作用具、玩具的特定教學模式。
- (5)**創造思考**：能力指標「使用媒體與藝術形式的結合，進行藝術創作活動」，教材內容「製作日常生活中喜愛的、想像的、創意的、裝飾的各種物品。」乃配合機能表現範

- 嘯的「思考」歷程，形成以「流暢」、「變通」、「獨特」為主要表現內涵的教學模式。
- (6) **美感成長**：能力指標「接觸各種自然物、人造物與藝術作品，建立初步的審美經驗」，教材內容「主動關心與親近生活周遭美好的事物、敏銳覺知生活中自然與生活環境的造形特徵（形狀、色彩與質感）並能辨識其造形上的差異。」形成以「美感表現」與「審美知能養成」的鑑賞教學為主要內涵的教學模式。
- (7) **綜合表現**：能力指標「運用藝術創作形式或作品增加生活趣味」，教材內容「透過藝術創作與生活美感經驗的關連性，表達個人想像或感受。」形成符合現代視覺藝術表現多樣化與多媒材製作的精神，是培養兒童統整、應用學習經驗的教學模式。
- (8) **共同創作**：能力指標與教材內容「透過藝術創作，感覺自己與別人、自己與自然及環境間的相互關連」，透過有計畫及環境佈置的需求，規劃成以協調、合作、計畫、包容為主的人性化教學模式。
- (9) **生活實踐**：能力指標「運用藝術創作形式或作品，增加生活趣味，美化自己或與自己有關的生活空間」，教材內容「蒐集身邊美的事物，如：以圖片、器物等布置生活的空間」，可規劃成「以個人生活用品設計、製作、美化」為重點的教學模式。

以上這些教學特徵與模式也代表了視覺藝術的教學目標的特徵，依此來編選教材可達到學習內容的平衡度。以下就能力指標、透過視覺藝術能夠培養的能力、達成目標對應的教學模式整理成表，以利教師編選教材及設計教學參考依據：

表 1-3-5 視覺藝術能夠培養的能力與對應的教學特徵

課程目標	分段能力指標	透過視覺藝術能夠培養的能力	達成目標所對應的教學特徵
探索與表現	1-1-1 嘗試各種媒體，喚起豐富的想像力，以從事視覺、聽覺、動覺的藝術活動，感受創作的喜樂與滿足。	想像力	基本技法 材料體驗 造形遊戲
	1-1-2 運用視覺、聽覺、動覺的藝術創作形式，表達自己的感受和想法。	表現力	心象表現 機能表現 綜合表現
	1-1-3 使用媒體與藝術形式的結合，進行藝術創作活動。	思考力 創造力 表現力	心象表現 機能表現 創造思考
	1-1-4 正確、安全、有效的使用工具或道具，從事藝術創作及展演活動。	觀察力 思考力 表現力	基本技法 材料體驗

表 1-3-5 (續)

課程目標	分段能力指標	透過視覺藝術 能夠培養的能力	達成目標所對應 的教學特徵
審美與理解	2-1-5 接觸各種自然物、人造物與藝術作品，建立初步的審美經驗。	觀察力 審美力	美感成長 造形遊戲
	2-1-6 體驗各種色彩、圖像、聲音、旋律、姿態、表情動作的美感，並表達出自己的感受。	想像力 表現力	美感成長 心象表現
	2-1-7 參與社區藝術活動，認識自己生活環境的藝術文化，體會藝術與生活的關係。	文化理解力	美感成長
	2-1-8 欣賞生活周遭與不同族群之藝術創作，感受多樣文化的特質，並尊重藝術創作者的表達方式。	包容力 文化理解力	美感成長
實踐與應用	3-1-9 透過藝術創作，感覺自己與別人、自己與自然及環境間的相互關連。	包容力	共同創作 綜合表現 生活實踐
	3-1-10 養成觀賞藝術活動或展演時應有的秩序與態度。	審美力	美感成長
	3-1-11 運用藝術創作形式或作品，增加生活趣味，美化自己或與自己有關的生活空間。	實踐力	綜合表現 生活實踐

## 2. 生活課程中視覺藝術之教學方法

上述依藝術與人文領域課程綱要之能力指標分析，所對應出視覺藝術所能培養的能力，以及適合達成目標的教學模式，所引申出來的「教學特徵」，旨在讓教師容易掌握教學目標。然而要達成各個教學模式所要完成的教學目標，必須要有有效的教學方法，以下就各種教學特徵來闡述其對應的教學方法與教學重點：

- (1) **基本技法、材料體驗**：本項教學以兒童第一次接觸的工具、材料為假設而擬定，在教學實施計畫中屬於較優先的順序，重點以正確操作和良好的工作習慣、態度為主，需要設計較多反覆操作或實驗、嘗試的學習活動來增加其熟悉度，作品的完成度不在考量之內。其教學的實施大部分會透過符合兒童喜愛的表現題材、有趣味的造形遊戲來進行，避免兒童因為反覆操作而喪失學習的興致。例如當兒童第一次使用剪刀來剪裁紙張，為了讓兒童有較多的運剪練習，可以設計「看誰能剪出最長的紙條」的比賽活動，如此可以利用「剪得長」的遊戲設定，使兒童嘗



試發現各種不同剪裁紙張的方法。透過這樣的活動不僅讓兒童熟練運剪的方法培養思考、細膩與嚴謹的態度，又可以體驗材料處理的技法。

- (2)**造形遊戲**：造形的要素分為「線條」、「形狀」、「色彩」與「肌理」，低年級依造形心理的發展，其學習活動屬於初步的造形體驗，因此透過遊戲來進行造形要素的辨認、排列、組合，以集體參與創作出大型視覺造形，或以單一要素來進行個人的造形想像，其產生的作品比較不受題材限制，純粹在於對線、形、色與紋理的視覺體驗，奠定審美與表現的基礎。如：每人蒐集清潔用具一件或雨傘來做排列組合出造形的變化、蒐集各種落葉來排列……。
- (3)**心象表現**：每個人的經歷與體驗都是獨特的，心象表現來自豐富的想像力與感受，而讓兒童能充分表達個人想像或感受，是建立表達自我的信心。此種表現不會有模仿的現象（因為個人的感受是獨一無二，不會和別人完全相同），而且是個別化的自發性表現基礎。如：生活畫（生日的那一天、最難忘的一件事、看過最特別的橋……等），非現場寫生的想像畫（鳥兒帶著飛上天、在媽媽的肚子裡……等）
- (4)**機能表現**：機能具有目的、功用的考量，因此具有思考與創發的成分，重點在於讓學生感知，如何將材料運用處理技法創造出具有實用功能，或能美化生活空間的應用。教學方法分為「機能結構改變」與「條件設定」兩種，「機能結構」是指媒材經由處理手法來產生結構性的改變，如將紙條對摺就能站立的支撐力、捲曲或編摺所產生的彈力等，並將之應用在表現的器物、玩具上。「條件設定」為某種材料限定單一的處理方式或表現題材來產生不同變化的應用，如：運用三張不同大小的彩色粉彩紙，剪貼出一個臉型，且所有剪裁下來的大小紙片都不能丟棄，還必須要黏貼回去作品上，成為造形的一部分。
- (5)**創造思考**：想像是創造力的基礎，創造能力具有流暢、變通、獨特與精密等特性。流暢乃指兒童針對某一單元主題思考各種表現的觀念，或在同一時間裡創作出多件與單元主題有關的作品；變通則如兒童想出某一普通物品在固有功能以外的其他功用；獨特可反映於兒童對某一單元主題提出與眾不同的觀點，或在多件兒童作品比較時，能在表現內容或媒材運用上顯得突出；精密可見於兒童就某一基本造形或觀念加以擴展、添加細節等。對於生活課程的學童而言，此教學方法可採用聯想提示、造形比較來激發兒童對表現題材的多樣思維。

- (6)**美感成長**：是建立審美知能的基礎。讓兒童接觸各種色彩、形狀、材質的視覺媒介，拓展其視覺經驗、激發美的感受性。對自然、人為造形物、景觀、地方特色文物等增進審美、文化理解能力，感受藝術家的創作表現並能表達自己對美的看法。其方法以採用直觀比較法為主，利用開放性的討論，給予兒童自由的表達自己的美感觀點，教師提出多種不同的觀念進行比較。
- (7)**綜合表現**：將各種習得的表現技法與材料處理經驗，思考表現具有生活美感的題材，表達個人想像或感受，呈現現代的視覺藝術表現多樣化與多媒材製作的精神，是讓兒童展現統整、應用學習經驗的表現。其教學方法在於教師採開放的做法，引導兒童能自主的選擇表現題材與表現方式，提供可參考的議題來讓兒童思索創作的目的與方法；此種方法在低年級通常只能做到「自主」提出表現的需求，由教師協助提供可行的表現媒材與相關的處理技法，讓兒童體驗初步的自由創作。
- (8)**共同創作**：是一種發展人際關係、與他人合作、協調、規劃共同來完成任務教學，其方法一般透過分組或集體來進行，兒童在提出自己的看法同時也要尊重他人的意見，調整出符合表現目的的思維，如：我們理想的社區、最美麗的一條河等。
- (9)**生活實踐**：引導學童應用視覺藝術知能於日常生活中，視覺藝術知能分為「審美知能」與「表現知能」。「審美知能」在於美感認知、欣賞與鑑賞，其對象包括自然物、藝術品、自然與人文生活環境、科技媒材作品等；「表現知能」涵蓋心象、機能表現之操作、蒐集材料物品設計、裝飾與布置，講求的重點在於身體力行，讓行動力來增添空間的視覺美感，如空間的美化、收藏展示、參觀欣賞等。

#### (四) 視覺藝術教學在生活課程中的評量

從藝術與人文課程綱要之三大目標主軸「探索與表現」、「審美與理解」和「實踐與應用」中，延伸出學童學習效果評量的範圍區分為「表現能力」、「審美能力」和「生活實踐」三方面。

##### 1. 表現能力之評量：

- (1) 包含材料與工具使用及處理能力、心象表現、機能表現與綜合表現等。
- (2) 學習毅力：學習準備程度、專注力持續程度及作品完成度。

## 2. 審美能力之評量：

(1)美感認知：包括美感知識、視覺語彙、文化認知。

(2)美感態度：包括美感品味、習慣態度、美感行為。

## 3. 生活實踐評量：指日常中將視覺學習所表現的結果展現在生活空間中，屬於美育的行為表現。

關於評量的方法，在藝術與人文課程綱要之實施辦法中有詳列，教學者可參考，在此筆者就多年的教學經驗與實際評量的操作，提出個人在視覺評量方面的參考表。此參考表兼具質性與量的評量、總結性與形成性的評量。首先依據上述視覺藝術之每種教學特徵列出評量重點：

表 1-3-6 視覺藝術教學特徵及對應之評量內涵

	教學特徵	評量內涵
1	基本技法、材料體驗  圖 1-3-1 色紙剪裁與黏貼的基本技法	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 對工具的正確使用方法認知與掌握</li> <li>* 對表現媒材的體驗與運用</li> <li>* 對技法的實驗與發現</li> <li>* 細膩的思考與嚴謹的操作態度</li> <li>* 行為後果的判斷與自信心的建立</li> </ul>
2	造形遊戲  圖 1-3-2 用色彩與形狀蓋房子	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 自由自在體驗形狀、色彩、肌理等造形要素之特色</li> <li>* 大膽嘗試不同的排列、組合等造形次序感</li> </ul>

表 1-3-6 (續)


<p>3</p>	<p>心象表現</p>  <p>圖 1-3-3 和弟弟在浴室玩水槍</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 想像力的發揮與聯想表現</li> <li>* 個人的生活經驗表現</li> <li>* 具有個人獨特經驗的呈現</li> <li>* 豐富的細節表現</li> </ul>
<p>4</p>	<p>機能表現</p>  <p>圖 1-3-4 只能用一張四開厚卡紙所做的船</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 了解表現媒材的機能屬性與結構應用</li> <li>* 構思具有目的性的表現內容</li> <li>* 能因應題材與媒材的條件設定表現符合要求</li> </ul>
<p>5</p>	<p>創造思考</p>  <p>圖 1-3-5 我認為這個形狀可以當成茶壺…</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 運用想像與聯想力表現流暢、變通與獨特的造形</li> <li>* 依條件設定表現個人具特色的構思</li> <li>* 運用有效與多種方法解決問題</li> </ul>

表 1-3-6（續）

6	<p>美感成長</p>  <p>圖 1-3-6 相印出彩色的蝴蝶</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 敏銳的觀察與感受</li> <li>* 對造形特色的欣賞與描述</li> </ul>
7	<p>綜合表現</p>  <p>圖 1-3-7 魚</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 懂得多媒材的處理方法與運用表現</li> <li>* 組構有意義的題材內容</li> </ul>
8	<p>共同創作</p>  <p>圖 1-3-8 我們的社區</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 與他人合作、協調與規劃完成作品</li> <li>* 尊重他人意見與修正調整自己的看法</li> <li>* 欣賞他人的優點與特色風格</li> </ul>

表 1-3-6 (續)

9	<p>生活實踐</p>  <p>圖 1-3-9 我的玩偶收藏盒是用牛奶盒做成的</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 能收集與運用身邊物來表現</li> <li>* 思考與創造具生活實用及美化生活空間的造形作品</li> <li>* 珍視藝術品、自己及他人作品</li> </ul>
---	--	---

茲將上述之觀念融合成為一個操作表：

表 1-3 -7 視覺藝術學習評量紀錄表

座號	1	2	3	4	5	評定量表	對應能力指標	特殊記事 ◎個別			
姓名											
性別											
作品 總體 評量	1					完成度 整體感 持續力 (以百分比註記)		1			
	2										
	3										
	4										
	5										
	6										



- 本評量表適合登錄全班學同學習表現狀況，各項欄位設定說明：
  1. 基本資料：學生姓名、性別、座號。
  2. 作品總體評量：學生作品的表現成果，以百分數為作品成績，顯示學生對作品的完成度、整體感與持續力，教師採五分為一等級來區分表現程度如 100-96、95-90、89-86、85-80、79-76、75-70、70 以下。
  3. 學習態度：
    - (1) 攜帶用具情形，以正字來劃記為攜帶次數，此為扣分參考。
    - (2) 專注力：上課的專心及好學程度。
    - (3) 與他人合作：具有溝通、協調、尊重之表現。
  4. 基本技法：此欄教師依學期學習單元之內容作調整，旨在隨時注意學童操作工具的態度、習慣與能力。
  5. 造形：兒童在造型（色彩、形狀、肌理）、美感方面的呈現、表現細節的程度等，此與作品呈現之品質水準相關。
  6. 表現力：包括創造力與自主表現的程度，為個人獨特及氣質類型的呈現。
  7. 學習狀況與個人特殊表現。



## 四、表演藝術教學的基本概念與理論

廖順約

### （一）前言

從小都一直被罵：只知道玩。玩是罪惡，沒前途的事。因為遊戲不是正業，看書才是學習，但不識字的父母永遠都不知道我努力讀的書是小說和雜誌。自己當了父親，難免也會有「遊戲真的有價值？」的疑惑，或許和我同輩成長的現代父母都有這樣的掙扎。

有段時間，辭掉老師的工作去學習戲劇，那時家人一團迷霧，學戲劇做什麼？但是愛玩的心一路下來，戲劇讓我變成教學有特色的老師，這些年我帶領學生在遊戲中體會、體驗表演，並分享劇場遊戲經驗給老師們，才真正體會遊戲對學生學習的重要性。

帶領學生活動時，看著他們投入戲劇遊戲時的自在，在遊戲中和老師及同學的互動，那種在體驗中成長的經驗，顯示遊戲對他們成長的影響。這也是我在教學時不斷成長的動力來源。

低年級的生活課程強調實際的生活體驗，而遊戲是最佳的體驗方式。當代的審美教育都強調以實際體驗為主，九年一貫的表演藝術課程以戲劇和舞蹈為主要內容，這兩門藝術的入門課程也同樣強調遊戲。

所以，本章從遊戲、戲劇和美學的理論，來闡述生活課程中的表演藝術活動的概念來源；在第二篇的表演藝術教學實務章節，則以實際的教學活動設計，分享可執行於生活課程的實際遊戲教學活動，期能幫助教師引領學生感受表演藝術的美感經驗。

## （二）表演藝術在生活課程中的角色與定位

低年級的生活課程，學生初接觸表演藝術，如果能以表演元素來設計有趣的活動，讓學生在愉悅的氣氛中體驗表演，必然能為學生帶來成長的激勵。表演一直都有娛樂的成份，雖然有些專家對於自身的專長領域，要求學生必須嚴肅的看待，但表演藝術必須扮演著一為學生總體學習帶來輕鬆、愉快—舒緩學習情緒的角色。

這樣角色似乎和兒童與生俱來的遊戲能力彼此緊密貼合，我一直嘗試著從遊戲的角度來理解表演藝術，因此，以遊戲的角度來討論低年級生活課程中的表演藝術，或許更容易為表演藝術在此階段的教學找到定位。

### 1. 有關兒童遊戲的理解

兒童因遊戲而快樂，如果學習也是遊戲，學童對於學校的課程必然改觀。讓學習變成一種快樂的過程，是老師設計教學的必要思考。但觀察學校教學，老師並不在乎學生怎麼玩，比較關注的是教會學生什麼？身為老師，對於兒童遊戲似乎應該保持更寬容的心，不但要觀察學童怎麼玩遊戲，更應能夠帶領他們玩遊戲。那兒童為什麼需要遊戲？

#### (1) 有關遊戲的理論

「精力過剩論」(surplus energy theory) 主張將剩餘的精力在遊戲中發散；「休閒論」(recreation theory) 主張以活動的遊戲來平衡學術的課程；「成長說」(growth theory) 認為遊戲是將人類各器官的成長轉化成自然狀態的反應；「演練論」(practice theory) 強調在遊戲中練習將來生活的技巧；「複演說」(recapitulation theory) 主張遊戲是重演人類祖先的活動。以上是比較古典的遊戲理論。

二十世紀心理分析學 (Erikson, 1950; Freud, 1964) 也提出有關遊戲的思想，認為「兒童在遊戲中得以解決他們在情緒上的衝突」以及「在遊戲中，兒童可以發展出對事物主導的能力」。皮亞傑 (J. Piaget, 1962) 也提出「在認知發展中、包含著遊戲」，「遊戲是一階段性的發展」及「遊戲是具有同化力的 (Assimilative)；換言之，它是用來整合或統一兒童的經驗」。里伯門 (Lieberman, 1977) 認為「玩性」(playfulness) 是人格的特色，也是想像力和創造力的要素之一。辛格 (Singer, 1973) 發現假扮遊戲是一個過程，在過程中「倘若他是和緩的培養，而成為人類的技能，將能使生命更加豐富且更有趣味。」這些主張和發現充分提供了老師們在教學時必須更充分運用遊戲的思考。

維果斯基（Vygotsky, 1967）將遊戲視為學齡前兒童生活的部分，他說：在學齡前的兒童的遊戲中「經常超越他自己的年齡，甚至超越他平常的行為」，也就是「遊戲是創造兒童發展的根基」。人類學家巴特森（Bateson, 1976）觀察到人類之間如何互相溝通的重要性，在假扮遊戲中兒童發現了「角色」的存在。從這些理論可以發現遊戲和表演及創造力的密切關係。



圖 1-4-1 遊戲讓小朋友得到快樂

## (2)為什麼要遊戲？

一談到學習，環繞在兒童週遭的氣氛變得好嚴肅。在遊戲中兒童卻很放鬆，因為遊戲就是讓孩子放下，自然地學習，孩子被遊戲吸引，會盡力來完成遊戲的過程，就會產生超越平常的行為。在遊戲活動中老師提供的是激發潛能的情境，角色扮演、傳播、譯碼、儲存和檢視，對頭腦和身體都是一種刺激活動。當兒童忙於活動時，就是對智能挑戰的最佳時刻。老師可以從外在的態度、專注力、面部表情和外觀動機去推論孩子的學習狀況，而且在遊戲過程中不斷產生新情境的活動，不是只在舊把戲中玩，兒童隨時都在接受新的刺激，準備應付新的情境，身體或大腦都同時在活動著，準備來解決問題。在學習的當下或許無法馬上判斷學習的效果，但學習強調動機建立，兒童擁有強烈的動機才是邁入未來學習的關鍵。

## (3)遊戲學習的過程

簡單的說，遊戲的過程就是「引起注意」→「探索一番」→「充分體驗」→「輕

鬆自在享受」→「產生愉悅」→「反思學習」。

要引起兒童注意，首先要建立情境，充分運用學習的環境或語言引導，營造一個刺激、多變情境。在教學時，情境的建立和探索經常交互運用，帶領兒童充分探索遊戲中必要規則、面對的處境、必須準備東西和具備的能力，然後帶領兒童一起進入遊戲。在遊戲中必須注意興趣和專注的維持。遊戲是一個行為動作的趨向，不是一個活動的形式與結果，所以必須帶領學生不斷行動，進入情境之中，在情境中感受，充分體驗，不必在形式上要求，也不必強調活動的結果。

在節奏緊湊的情境下，要求學生全力的體驗與感受遊戲之後，可以充分紓解現實壓力，抒發無聊的感覺，在收放之間提供學生不同的感官經驗，身心會自然的放鬆，同時得到快樂愉悅的感覺。當學習帶來快樂，擁有愉悅的感覺時，學習會自然的發生。當然遊戲最重要的教育價值，在於親身體驗的思考刺激。老師必須引導學生充分的反思活動過程，在活動當下靈活的運用引導的技巧，或提供一些指導事物，讓孩子能夠從指導遊戲轉換到另一個自由遊戲的機會。遊戲不是讓兒童模仿一個呆版的模式，而是幫助他們跳脫原有的模式，才是學習的開始。

透過遊戲學習和教學一樣必須有計畫（planning）、思考（thinking）、監督（monitoring）、評量（assessing）的步驟。有計畫才有評量的方向，是學習不可或缺的要素。但遊戲必須被接納為一種過程，不需要有任何結果是思考方向，監督就是老師引導學生成為好的學習者：能夠善用時間，不在意問問題，不害怕說我不知道，而且能立刻改變看法接受新樂趣。讓兒童真正了解在於自身的發現，不是教導而是引發，老師必須放下要教會學生的心態，因為每當刻意要教會一些事物，可能就是在阻擋他們親身體驗的學習。

#### (4)小結

在此我借用教育學家柯柏斯（Diethart Kerbs, 1941-）在其所撰的〈遊戲與禮儀〉一文中的說法，來為遊戲作個結論。他認為遊戲是人類物質的需求和感官的驅力。主張「禮儀」是一種介於許多人之間，按照確定法則進行，可以重複和演出的事件，對於參與者具有整合和行為規範的功能。「遊戲」也是一種介於許多人之間，按照確定法則進行，可以重複和演出的事件。但兩者的目的不同，「禮儀」注重連結、清除和義務，「遊戲」注重放鬆、解放和拯救。



圖1-4-2 在遊戲中自然展現身體動作

## 2. 有關表演藝術教學的理解

藝術與人文領域，包含音樂、視覺藝術和表演藝術。在課程標準時代並沒有表演藝術課程，九年一貫課程暫行綱要所訂定的能力指標，表演藝術部分大都以戲劇為主，在 92 課綱公佈時因為要兼顧舞蹈藝術，在能力指標部分以「視覺」、「聽覺」和「動覺」等詞語來涵蓋視覺藝術、音樂和表演藝術三門藝術課程，所以表演藝術應該包含戲劇與舞蹈。97 課綱又特別釐清「藝術學習」和「人文素養」並立之關係；以「藝術陶冶」作為本質性核心價值取向（呂燕卿，2008），也就是藝術與人文領域應更強調藝術學習的部分。所以在生活課程中的表演藝術，也應包含舞蹈和戲劇兩門藝術的學習。

因為低年級的表演藝術大都以遊戲為主，而且以創造性戲劇為主的創意肢體活動大都和創造性舞蹈教學相通，加上筆者的專長是戲劇藝術，所以下文決定從戲劇的角度來理解表演藝術。

### (1) 戲劇的起源

戲劇的起緣有一個來自遊戲的說法，人類藉由遊戲來消耗多餘的精力，因為遊戲中有許多假扮的過程，而這些假裝或扮演就是戲劇表演最初來源。如果從這個角度來談戲劇，更可以了解扮演遊戲是戲劇最主要的原型，嘗試過許多遊戲之後，戲劇才漸漸的成形，當我們要讓孩子接觸戲劇，更應該從戲劇開始。

戲劇的另一個起源是祭典，祭典是一種祭神鬼的形式，與其說是迷信，不如說是

想像力的發揮。人類對未知的世界充滿想像，因為這些想像，人類加以扮演，也是戲劇一種形式。所以要帶領孩子接觸戲劇就是從想像開始，帶領孩子進入充滿想像的世界；把想像的世界慢慢成真的過程，就是戲劇學習過程。

從這兩個方面來理解戲劇起源，最重要的是強調戲劇、遊戲以及創意的關係，在教學上採用遊戲的方法，主要目的是激發學生的創意，這就是表演藝術最重要的教學目的。

## (2) 戲劇的要素

戲劇最通俗的定義是：一部戲劇，是設計由演員在舞臺上，當著觀眾表演一個故事。從這個定義中可以歸納戲劇表演的四個最主要的元素：就是表演者、表演內容、場地、觀眾。

因此戲劇練習必須培養表演者擁有表演能力，發現或創作表演主題，然後運用這些能力發展表演的內容和情節，並能營造符合演出情境，把表演的內容傳達給觀眾，並能引發思考。依據這四個要素，可以延伸戲劇教學的主要範圍下：

- a. 引導學生使用他們的想像力、身體、聲音去創造角色，說故事，發展劇情。
- b. 領導團體計劃、演出故事，即興表演與腳本演出。
- c. 利用佈景、服裝傳達地點與氣氛。
- d. 引導學生反思自己及他人作品。

這些內容其實也是大學戲劇教育的內容。在小學階段的戲劇表演，當然也要從這些元素中，經過老師們審慎的選擇適合他們年齡的活動，從兒童的生活經驗出發，選擇可以利用的題材。兒童生來就有的假扮遊戲，是表現低年級學生想像力的最佳手段。所以，運用簡單的裝扮遊戲，讓兒童利用身體的動作和聲音來表現這些想像，在老師的帶領下和同學一起分享；也就是讓學童在遊戲中體驗戲劇的元素。

## (3) 戲劇與教學

戲劇藝術如果強調展演的部分，在小學階段可能會發生極大的困難。因為展演是一個不斷重複修正的過程，小學階段應該強調活潑、有趣和想像的開啟。所幸，英美等較先進的國家，在發展戲劇教學時都不以展演為目的，他們發展一套適合兒童身心年齡活動的戲劇教學法，名為「創造性戲劇教學」。

美國創造性戲劇教學的定義是：「一種即興、不以供觀賞為目的、重視過程的戲劇形式；其參與者在一名引導者的帶領下，從事想像、創作，並反映人類的經驗，此團

體透過戲劇創作的方式探索、發展、表達並溝通其意念、概念和感覺。在創造性戲劇活動中，團體成員針對所開發的內容即興出適合的動作和對話，應運用戲劇元素給予這段經歷形式和實質上的意義」（楊璧菁，1997）。

這個定義符合戲劇要素並從教育的觀點出發，特別強調是一種即興的、不以供觀賞為目的、重視過程的戲劇形式。事實上它就是一種戲劇形式，只是在過程中不強調展演和結果。所以進行創造性戲劇教學，最主要的是老師教學心態的改變，理解創造性戲劇之目的不是在教會學生表演，而是選擇不同的題材，一次又一次的帶領學生體驗表演的過程。



圖1-4-3 戲劇表演可以充分地展現孩子的身體和想像力

#### (4)小結

從遊戲和戲劇相關理解中，我歸納幾個它們的共同點：

- a. 在對於個體的學習方面：其目的都是發展想像力、創造力、獨立思考、自我表達的能力，增進溝通技巧，健全情感發展，增強自信，培養批判性思考。
- b. 在個人與社會互動方面：藉由它們的學習，可以幫助學生了解社會，增進人際關係，學習民主，發展責任感。學習與人合作，增進同理心及對他人的關注，及對同儕的尊敬。
- c. 在創意學習方面：兩者都可提供孩子自我表達的管道，選擇並塑造素材，使用不同

的戲劇形式，以流暢、生動與歡樂的方式表達自己的想法與感覺。

### 3. 有關審美的理論

表演藝術是藝術教學的一環，藝術教學則是學校審美教育最重要的部分。在此希望從一些專家所提出的審美教育理論，來說明對於學校的藝術教育必須抱持更寬大的心態，也想藉此說明以遊戲的方法是達到表演藝術教學的可行方式。

哲學家康德（Immanuel Kant, 1724-1804）對審美教育提出的一些觀念：審美判斷不是一種邏輯的判斷，而是一種情感的判斷。概念認識的普遍有效性是客觀的，審美判斷的有效性是主觀的。審美判斷是想像力和知性概念處在一種協調的自由運動中，超越感性又不離開感性，趨向概念而又無確定概念。審美是一種不明確說出知性規律的判斷，但又要求具有普遍有效的可傳達性。如果想尋求一種審美原則，通過明確的概念來提供美的普遍標準，那就是白費力氣。但是康德又承認在感覺的普遍可傳達性裡，我們仍可找到一種審美趣味的經驗性標準。

哲學家叔本華（Arthur Schopenhauer, 1788-1860）的審美教育觀點：他嚴格區分了理性的認識方式和天才的認識方式，前者遵循因果關係，概念本身由推理得來；後者遵循的是想像的邏輯，撇開對象確定的內容不管，而專注於對象的內在本質。概念式的把握是推論的、求證的，理念式的把握是直觀的、審美的，這是科學和藝術的差別。藝術的特點不在於抽象認識和科學認識，而要通過個別的事物、人物和場面來表達理念。

韓第希（Hartmut von Hentig, 1925-）在《歡樂、啟發、解放》一書中提出四項審美教育的重要條件：一是哲學，以說明審美教育的功能。二是在社會中佔有優勢地位的審美經驗和我們生活中的審美狀態，以建構我們的審美對象。三是學校中的審美教育，以說明審美教育的對象、媒介、過程、活動空間、教學和教師。四是審美背後的教育理論，基本原則、組織結構以指導審美教育進行。他對於許多人所提出的藝術概念感到失望，因為這些藝術的概念無法完整的說明藝術的性質。因此，嘗試著釐清藝術概念，主張藝術是一種可能性的探索，可以從其作用來測定。

教育學家莫連豪爾（Klaus Mollenhauer, 1929-1998）強調教育歷程是一種互動歷程，希望教育科學能夠將互動論的典範納入。主張教育學應該注重「陶冶」的研究，而非「教育」的影響。「教育」是一種計畫性目的手段導向的教育行動，而這種導向是不會成功的。因為兒童教育的成功不是來自行動導向，而是來自於社會環境生活形式的探討。



教育學家基福弘（Hans Giffhorn, 1937-）主張「品味」傳遞價值標準，這些價值標準是「審美價值判斷」的依據。「審美價值判斷」是指我們對於美、醜、舒適、不舒適等知覺，自己予以評價的過程。主張「藝術即教育價值」；意即藝術自身相當重要，具有深刻的藝術價值，所以教師必須引導學生與藝術關聯。主張「藝術即知識的工具」、「藝術即解放的協助」、「藝術即享受的泉源」。

從上述審美的學習過程，可以發現審美是感性的、直觀的、互動的、自由的、創造的和行動的教學過程。審美的內容很難界定和規範，又不容易找到明確的概念和共同原則，但教育要求是一種可供檢驗的過程。如果從藝術及教育價的角度而言，專家可以大膽的提供表演藝術的專業內容，老師們將專業表演藝術內容以教育的角度轉化提供給學生體驗，在過程中強動互動的歷程，讓學生在活動中深入的感受，發現意義，而非直接教導學生如何學習。



圖1-4-4 美感的表現在自信的身體

#### 4. 生活課程與表演藝術遊戲

綜觀遊戲、戲劇和審美的相關理論後，可以發現要達成藝術的審美活動，必須經由各種實際體驗的過程，而這些過程通常都是以互動式的活動教學來達成，引導學生進入由老師所建構的情境中，通過個別的事物、人物來建立場面，在場面或情境中自由的發展想法，表達理念，這也是戲劇的過程。所以透過遊戲的方法，來建立戲劇的情境，表達自己的想像和理念，以達到審美的要求。

人在遊戲中是自在的，自在來自於投入與專注。因為遊戲不論對小孩或大人都有莫名的吸引力。體育課有許多體能遊戲，所以學生很喜愛，數學課的數字遊戲也能吸引學生，更有太多的語文遊戲可供學生參與和學習，只要從遊戲的角度進入學習，學生的眼睛就亮起來。向來強調活潑、有趣和創意的表演藝術，更應該以遊戲的角度帶給學生更多的歡樂。所以表演藝術在生活課程中扮演如下的角色：

- (1)提供娛樂：不可諱言的，表演一直都有強烈的娛樂價值。雖然在學習上它屬於藝術學門，藝術總是給人有種難以了解或接近的感覺，但在庶民文化中經常接觸或運用表演活動。通常是名為酬神，實為酬人，因為人們喜歡表演活動，所以在廟會或慶典上，表演一直都是最主要的活動，因為它有高度的娛樂價值。
- (2)使課程活潑化：遊戲活動都是實際操作的動態課程。傳統的聽講式的教學對於低年級的小朋友可能比較難讓他們專心上課；利用動態的遊戲方式將能帶動上課的氣氛，讓課程更活潑。
- (3)刺激創意學習：表演藝術遊戲強調讓學生在情境中學習。不管是肢體、語言或生活語中的經驗，都會強調學生能夠有不一樣的想法和作法。學習活動都是以激發學生思考為主，最主要是要引發學生創作的意圖，帶領學生準備創作。兒童的思考模式是開放的，不再是傳統聽講的單線學習，是感官全面開放的、動態的、創意的學習。
- (4)促成藝術學習：表演藝術課程當然必須回到藝術的學習，這也是 97 課綱微調的重點，透過視覺、音樂和表演來達到藝術學習的目的。不過後現代藝術概念不再強調精緻藝術的概念，藝術是生活中可以接觸的，到處存有的。藝術學習最重要的是，學會藝術的思考方法。所以藝術學習不再強調高度技能的學習，那是屬於培養藝術家的方法；反之，重視讓學生先接觸，體驗其樂趣，然後慢慢喜愛藝術的態度；藝術教學是培養藝術的愛好者、欣賞者，而非培養藝術家。因此，我們更可以從遊戲的角度來看待藝術。在小學階段，尤其低年級的藝術教學，就是讓學生們體驗戲劇的遊戲，而不是重

視如何表演。

遊戲的過程如果能夠帶領孩子從引導式遊戲進入自由遊戲的狀態，孩子在遊戲中就能感受到真正的經驗，學習才真正的開始。這與創作的歷程不謀而合，學習創作一開始是在老師指導下讓學生進行體驗活動，當學生得到真正的自由時，創作才真正開始。所以在學校進行表演遊戲還是應具備基本的組織，針對學生學習創作的目的與方法，帶領學生遊戲。學校如果能以遊戲的媒介來引發孩子學習，家長也會更加接受遊戲的方法，遊戲的方法在教育歷程中也會更受重視。



圖1-4-5 在表演活動中，孩子不但能得到快樂，教學也會更活潑

### （三）在生活課程中表演藝術的教材內容與教學方法

九年一貫強調的是老師自主，前幾年一直強調自編教材，以筆者自身參與教科書編輯的痛苦經驗，我相信要求老師自編教材的確是強人所難，但是當各版本的教科書都已經出現後，老師必須負起選擇和整合教材的任務，把所有的教材依據自身所處學校的環境進行有效的整合，據此發展自己的教學模式。

尤其是表演藝術部分，目前教科書的表演部分經常出現的模式，是在簡單的引導之後，就要求學生做一個表演。老師們如果只依靠教科書的內容，將比較難以貫通表演藝術遊戲所要承載的教育目的，在教學上可能只是達到有實施課程的層次而已，無法到達通達

課程精神的地步。

藉本章內容，我希望能夠提供老師們教材內容和教學的想法，即教學應是想法先於做法，老師在參考閱讀教科書之後，先設想要有哪些表演藝術內容要帶領學生體驗，然後再運用本手冊及其他工具書籍來尋找可以應用的內容。所以在本章我僅提供一些在教學上的思考過程，實際的教學案例會在第二篇中提供老師們參酌使用。

### 1. 生活課程的教材內容

九年一貫課綱的生活課程包含「自然與生活科技」、「社會」及「藝術與人文」三個領域第一階段的內容。但生活課程該是什麼樣貌？直覺它應該是從孩子的日常生活裡發現的問題作為學習的起點，而且必須從生活的經驗開始。譬如學生剛到學校，對於從家裡到學校的途中所見、所聽、所聞，除了帶領學生去看、聽、想之外，還有哪些地方有危險如果遇到危險，該如何處理……，這些會引發學生思考、引起學童觀察興趣的主題，就應是生活課程必須承載的內容。

如果仔細檢視九年一貫領域課程之內容，可以發現「生活課程」與「健康與體育」及「綜合」領域重疊，所以在編輯教科書時就會偏重以自然、社會為主的學科內容。以藝術與人文領域而言，如果課程從家庭到學校，讓學生去發現所有自然界和社會現象，如路旁的植物、常見的動物、公車站牌和村里廟會都是生活課程的內容，但和藝術的關係就很薄弱。事實上，各個版本的教科書內容的確也都包含家庭、學校和社區的自然景觀和社會的環境，因為教科書編輯必須講究知識結構，而且要應付市場的需要。依據老師們教學的習慣，結構性的教材內容的確比較容易為老師所採用，但這樣的教學思考恰恰就是教育改革所要改變的教學模式。

如果生活課程不是以實踐的方式來達成教學的目標，而必須透過考試來測驗學生的學習，是否意味著教育改革後的教學模式還是落入傳統的窠臼，以生活實踐為目標的生活課程學習未曾落實？筆者在此並非批評各出版商的教科書有問題，而是身為第一線教學現場的老師們，必須重新審視教科書內容，甚至把各版本的教科書的內容重新組織，每個學校依據這些教科書，可以發展一套校本的教學模式。老師們必須終結過去依賴一本教科書教學的歷史了。

### 2. 表演藝術活動的戲劇教材規劃

過去戲劇在國內一直扮演著工具性的角色，在表演藝術進入課程之前，臺北市曾經推

動活潑化教學，把創造性戲劇活動變成老師活潑化教學的工具，或在語文課程內以表演的方式，來增進語文學習的效果。戲劇雖然是綜合藝術，但它仍擁有一套獨立的藝術理論和美學基礎，不能否認它具有所有正式課程的特色。

#### (1) 戲劇活動的方向

在本世紀初美國已經有許多研究和實證經驗發展出一套一貫性的創造性戲劇活動教學課程，雖然各家有不同的看法有些許的不同，但大都從下列幾個方向進行：

- a. 想像力（imagination）的激發
- b. 動作（movement）和韻律（rhythms）
- c. 扮演遊戲（dramatic play）
- d. 肢體劇（pantomime）的運用
- e. 即興創作（improvisation）
- f. 角色扮演（role play）
- g. 戲劇發展

這樣的發展概念其實就是戲劇發展的過程，從想像的基本元素→動作 / 肢體→感官認知→角色→對話→戲劇形式。所以表演藝術教學實際上就是將戲劇發展的過程，轉化成一個又一個適合兒童操作的遊戲。這轉化過程的確必須回到戲劇藝術的本質。

#### (2) 從戲劇藝術的劇場元素來理解表演藝術課程內容。

劇場是一個表演的空間，也可是戲劇表演時，所包括眾多的表演元素。目前所有參與戲劇創作演出活動的人，都稱為劇場工作者。所以劇場元素涵蓋了在劇場內所必要的元素，來將它轉化為教學的內容。

- a. 聲音的表達：對白、模仿、聲音
- b. 肢體的表達：律動、模仿、身體的知覺、空間的敏感度
- c. 感官的表達：觀察力、注意力、記憶力與靈敏度
- d. 情緒的表達：快樂、生氣、哀傷、恐懼
- e. 思想的表達：創造力、想像力、對人、社會與自然的看法
- f. 外在的：音樂的感覺、布景的感覺、人際的感覺（情節）
- g. 內在的：面對自己的感覺、角色的揣摩
- h. 團隊的：與人互動、角色扮演。



圖1-4-6 劇場表演的各元素是表演藝術教學的重點

### (3)表演藝術課程規劃

確定了表演藝術的方向和劇場元素所推衍出來的內容之後，將第一學習階段表演藝術，做了以下的規劃，希望能夠幫助教師從戲劇表演活動中，把經常被運用的一些遊戲方式，轉化為低年級生活課程中表演藝術教材。

## 3. 表演藝術教材內容

上述的內容，曾在全國教師會教材研究委會發展編輯了八十節課的遊戲教材。這些教材內容都是以表演藝術為本位的教材規劃，在生活課程教學時雖然也可採用，但和各本版的教學內容或少有連結。所以本手冊第二篇的教學實務案例內容，將從各出版社的生活教科書中，選擇表演藝術教學可以再深入發展或延伸教學的學習活動，作為表演藝術教學的主要內容，在結合手冊所提供的劇場遊戲（如下例），搭配生活課程教科書內容，成為新的表演活動課程。筆者建議，生活課程中的每個表演藝術教學活動以不超過一節課為原則。

### (1)追逐遊戲紅綠燈和它的變奏

活動方式：先選出一人當鬼，其他參與者當人，人被鬼抓到即換人當鬼。人如果快被抓到時，可以喊「紅燈」並停止動作，鬼就不能抓，等到其他人來拍肩膀解救後才能繼續參與遊戲。

表 1-4-1 低年級生活課程中表演藝術教材建議

學習主題或概念	教學內容與方法
團體遊戲	以傳統的團體遊戲來達到暖身或增加肢體能動的效果。
感官遊戲	以視覺、聽覺、觸覺、味覺、嗅覺等身體感官進行感官刺激遊戲。
專注力遊戲	以視覺、聽覺、觸覺或肢體動覺等方式引導學生學習專注的遊戲活動。
想像力遊戲	利用視覺、聽覺、觸覺或肢體動覺的作品或片段來刺激學生進行不同方式的想像遊戲活動，以及運用傳統遊戲來引發學生進行平行的擴散思考。
肢體發展遊戲	運用音樂或遊戲來誘導進行身體動作的探索活動。
肢體造形遊戲	從觀察生活中的物品造形來誘導學生進行簡身的身體造形遊戲。
動物模仿遊戲	從觀察和想像動物的型態，進而利用身體和聲音模仿動物的動作、聲音、和型態。
裝扮遊戲	利用現有的物品如布、頭飾、繩索、色紙等來進行裝扮遊戲。
語言遊戲	創造簡單情境，誘發學生在情境中，運用適當的語言。
玩偶遊戲	以現成偶來引導學生進行偶戲的表演遊戲。
說故事	以說故事方式，讓學生進行動作表演和簡單對話。

變化活動：紅綠燈可以變成螃蟹燈、海產燈、動物燈等。例如進行螃蟹燈前，參與者先一起探索變成螃蟹的動作與螃蟹喊紅燈時的動作，依照紅綠燈的基本規則改由一群螃蟹來玩追逐遊戲。其他的海產燈、駝鳥燈、大象燈等活動，活動方式與內容依此類推。

活動重點：這是典型的發散思考的遊戲，只要讓參與者找到統一共同的規則，就可以將類似的活動無限的延伸。引導者應讓參與者自由的發表和決定遊戲的名稱與動物動作。

#### (2)聽覺遊戲：我是順風耳（專注力活動）

活動方式：

- a. 所有參與者坐在地板上，閉上眼睛，讓室內保持安靜。
- b. 引導者利用引導語使參與者專心聆聽所能聽到的最小聲音。
- c. 把聽到的聲音說出來，可以和別人分享自己聽到的最小聲音是什麼？想一想，別人為什麼聽得到那麼微小的聲音。

d. 再來一次，再仔細的聆聽周圍所能聽到的最小聲音。把它說出來。

指導用語：仔細去聆聽，最小的聲音就會進入你的耳朵。專注的聽，唯有專心才可以聽到最微弱的聲音。

活動重點：專注是表演藝術課程要培養的基本能力之一，若要參與者能夠專注於表演的遊戲活動，並真正進入遊戲情境中，就需要透過一些學習培養專注力的歷程。活動中教師必要強調專注才能有更多的發現，而擁有專注能力才能進入表演的大門。

延伸活動：引導者可以在過程中製造一些聲音（如敲桌椅、鑰匙撞擊聲等），讓參與者努力去感覺。

#### 4. 教學方法

表演藝術教學重點在遊戲方法的引導，教師應該思考如何把每一個學習元素轉化為遊戲，讓學生能夠自在的參與課程活動。當然它最主要的活動方法，有下面四個過程，即「觀察」、「想像」、「模仿」、「創造」，這些教學方法是在教學過程經常使用的，但通常都是交互應用，並不是單一的教學方法。

##### (1) 觀察

觀察，是生活中接觸事物的感受能力。觀察可分為外在及內在兩部分。外在是形體、行動和特徵的構成，如雞怎麼走路、蛇怎麼爬、花的形狀、人的聲音等，舉凡在人所處的環境中，可以用感官察覺的人、事、物都是屬於外在的觀察。至於內在觀察著重於人情感的表達、情緒反應、心裡的內部活動，是對於行為反應和潛在行為方面的深層觀察。

因此，生活課程中的表演藝術教學，可以取材於生活課程常見的動物單元，如「雞的走步」，讓學生經過觀察後，把觀察的結果運用肢體表現，老師藉此發現學生是否觀察到動物更細膩的動作。

##### (2) 想像

想像，是個人內在的活動，做白日夢正是一種想像的方式，是利用大腦運作，讓自己置身於一個未曾經歷的時空，去體驗不同的生活經驗。例如將自己想像成一隻小鳥，人不可能飛翔，但能利用大腦讓自己體會到小鳥遨遊天際的感覺。

發展想像必須要有相關經驗的連結，這些經驗就必須透過感官的經驗。例如，想像一隻鳥，必須透過對鳥的觀察，看到鳥揮動翅膀的動作，然後再去想像鳥飛翔的感



覺。在生活課程中，例如「吹泡泡」這個單元，可以吹泡泡的教學活動之前，讓學生去想像泡泡是什麼形狀，它飄動的樣子及泡泡破掉的過程，想像之後再讓學生來表演它。相信有經過吹泡泡情境想像表演活動的學生和沒有經過這個想像過程的學生，在表現深度上一定有明顯的差別。

### (3) 模仿

模仿是透過觀察後，以自己肢體感官再現的過程。模仿的對象可以是動物、靜物或想像中的事物，模仿的重點是要抓住模仿對象的形態和特徵。模仿通常都是以目標物某一特點的放大來達到模仿的效果。戲劇表演本身即是人生活情境的模仿，如何觀察到模仿對象的內在思考模式與行為特質，則是表演的更深層次——創造。

模仿有初階的和深入的不同，初階表演可能只取外在的形象，深入的模仿則是將模仿對象維妙維肖的複製。當然在低年級階段要求學生能夠運用簡單形象的模仿就已足夠，但可以讓學生了解如何去看到更深入細膩的地方，是未來表演更深入的基礎。模仿可以是動態的，也可以是靜態的，是表演藝術教學運用最廣的方法之一，舉凡眼睛看得見之物體和動作，都可以利用身體模仿，耳朵所聽的語言和聲音也可以利用聲帶的變化來模仿。生活課程中許多觀察動植物的單元，都可以運用模仿來表現學生觀察所得。

### (4) 創作

創造是元素轉換高層次的表現，如何將觀察所得，經過自己重新組織、轉換，或與別的元素連結再表現出來的過程。模仿雖也是一種創造，但它只是根據觀察之後，以自身最粗淺印象和感受所做的表現，所以模仿僅是表象的創造，更深的創造是如何將自我觀察所得，透過具體的形式，或利用不同的元素將它呈現出來，但所表現的已和原來的標的物大不相同。其方式是將幾個目標物的特點連結，構成一種新的形式，透過肢體、語言、聲音、對話等方式表現出來。

在生活課程中創作可以更簡單一點，畢竟低年級的小朋友要去負擔一個完整的故事比較困難，如果能夠運用一個完整的動作，如豆子發芽、玫瑰開花、貓伸腰抓癢、狗挖洞尿尿有連續的動作，將它貫串完成，也可以是一種創作的形式。當然也可以利用簡單的繪本，讓學生來揣摩故事中的角色、老師引導討論建立人物的形象後，讓學生自由的來表現角色的動作和形象。表演藝術的教學材料，老師可以在教科書中去發現和掌握，能夠讓學生運用身體和聲音來表現的內容都是表演藝術的教學素材。

本手冊的教學方法大體依據這個過程，每一次課程只要選擇一種遊戲的方式來帶領學生進行學習活動，希望老師們在遊戲帶領時要謹記，活動的目的是讓學生體驗的互動過程，學生經過動態的活動學習之後，能夠說出或表現出所學的內容，然後不斷的以不同的素材或主題不斷的重複這些技巧或方式，讓學生慢慢習慣觀察、想像、模仿和創作等表演活動。



圖1-4-7 模仿和想像是表演教學的重要方法



圖1-4-8 模仿和想像是表演教學的重要方法

#### （四）表演藝術教學在生活課程中的評量

在生活課程的表演藝術強調以遊戲為方法，帶領學生進入情境、接觸表演藝術。但並不強調表演藝術教學的評量，而是希望在教學的同時，老師能確實了解指標的意義，觀察學生在活動中參與的意願和興趣。畢竟生活課程是為了將來能夠完成一個表演習作而準備，這些準備可被用以檢視學生肢體、聲音和想法是否被開發？是否對創作充滿興趣？如果學生學習的興趣高昂，即使無法完成一個完整的動作，只要他表現出對身體和語言表達的自信，就是學習成就的明證。

身為專業的表演藝術教師，必須檢視能力指標和素養指標，從中找到表演藝術教學的關鍵語，然後尋找和安排教學的內容，掌握教學的目標與內容，只要學生在情境中從容的活動，順利的對談，就已經做好表演的準備。至於教學或學生的學習成效是否達到原先設定的標準，則要拉長時間的來觀察，唯有透過一次又一次的活動來檢視，教師才能不斷評估與了解學生是否將原先設定的關鍵行為內化為自己藝術行動的準則。有關檢視和評量的

過程，將借用創造性戲劇的特點，依據這些特質來檢驗所設計的每一個活動，並作為評量的依據。以下說明之：

### 1. 引導式教學

老師是一個引導者，引導著團體成員分享概念和感覺，可以選擇介入或從旁指導，而不是主導者。老師是活動的點火者，要關注的焦點為設計適當的情境，並注意所提出的問題是否能夠引發學生的思考和討論，體認不同的班級可能需要不同的引導方式以順利引發學生的活動能量——這時老師須先觀察學生能否找到關鍵的概念，參與討論和發展創作活動。評量可以利用立即回饋的加分方式，於活動的進行過程中，在分組討論時很容易可以觀察到思考者、行動者和跟隨者。不同的特質的學生如果組合配置得當，善於設計思考的學生會立即跟隨問題找到行動關鍵；有能力的行動者馬上就會選擇實踐方法，帶著其他跟隨者一起完成。

老師必須在引導教學時就能發現不同特質的學生，加以編配在不同的小組中，讓各組學生都能順利進行活動與創作，學生的學習將有加乘的效果。如果每次教學都能夠引導學生進入這樣的學習情境，師生都會發現學習是一種愉快的互動與激勵，自然會給予學習成效最高的評價。

在這樣的狀態下，評量的重點就是互動的過程，老師建立情境，並不斷的激勵學生，觀察學生在參與活動之後是否能夠依據引導的規則，自我激勵學習，進入創作的實際行動。而筆者主張，老師觀察後的激勵就是最佳的評量結果。

### 2. 重視過程勝於演出

生活課程中表演藝術的活動重點在於學生當下的反應，即在過程中所表現的能力，而不是去製作一個演出。每位學生學習起點都不同，藝術更是如此。學生可能是天才型的藝術創作者，在活動中只要老師開頭，這些學生就一路發展下去，經常成為幫助老師引導的案例，這些學生如何賦予他有更大的責任，讓他們學習過程中，不只專心於自己的能力發展，更應該在活動中得到更多的創作經驗和美感累積。

老師必須隨時注意整體性的激勵和個別的激勵。讓優勢表現者能夠達到深度的學習，讓劣勢的學生也能感受到表演與表現的樂趣：如肢體的開展活動，有些學生對於肢體的表現毫無信心，只要願意參與活動可能就給予高度的肯定；而表現較優的學生可以引導他更

具挑戰的動作表現。

筆者認為，生活課程中表演藝術的評量重點是學生在各自學習起點上自我要求的結果，不是總結時所呈現的學習結果而已。表演原就是各自不同角色的分配，每個角色都能發揮應有的特色，才是完美的演出。不管什麼角色，只要盡力的演出都是主角，也都應該得到高度的評價。據此，更顯示表演藝術不應是作品的評量；每一個過程都應當是評量的重點，最後的作品也只是教學過程之一。在實務操作上老師可以用立即加分的方式，給予專注表現者馬上有加分的機會，並在加分的同時說明學生被加分的理由，事實上也是激勵和暗示其他同學有更多的表現。

### 3. 戲劇或舞蹈形式的運用

表演藝術教學重點在於戲劇和舞蹈元素的運用，內容包括肢體、聲音、韻律、美術、對話、角色、情節、節奏感、空間架構、身體即興和能量等。戲劇和舞蹈要素是教學的必要內容，教學就是這些要素的體驗過程。

表演藝術的教學不是訓練。過去藝術教學因為太強調具體要素與技能的練習而被質疑，畢竟技能透過訓練的學習，結果的確會比較顯著，但過以偏重技能的藝術教學並不符合美學教育原理。藝術教育改革的重點是，不要把藝術當技術教學，讓藝術回到藝術本身，讓學生體驗藝術的美感，而不在技術的學習。

表演藝術就是體驗舞蹈和戲劇元素的過程，老師帶領學生運用感官、表現聲音和肢體、展現韻律感、集中專注、展現能量和發展角色情節等創意表現，一次又一次的審美歷程，逐漸累積審美經驗，慢慢培養藝術素養。

教師應觀察學生是否利用身體來表達，而不是只是語言的解釋，如果學生習慣以身體語言，他們的表演能力累積的速度會更快。所以在活動時隨勢注意學生是否經常運用動覺的戲劇和舞蹈的元素，可以評斷學生對於表演藝術的學習成果。

### 4. 團體即興創作

創作是透過群體方式完成的。表演藝術重要之處就是它經常必須透過群體的合作才能完成作品，教學過程也是如此。表演藝術的活動過程經常是技能或創作原則探索後，一群人共同來完成創作。

一段戲劇或舞蹈動作，是有不同角色、遵循某些創作原則，在其中互相激盪，能夠表

現出該組不同的想法；過程中重視的是溝通，缺乏良好的溝通創作是無法進行的。老師在分組時，必須將不同特質的學生有效的分配在不同組別。同學之間相互接納和妥協的技巧，是與人合作的開始。表演藝術創作活動可以快速的評斷學生的人際智能；可以讓學生了解合作的重要性。

事實上，在表演藝術進行一段時間後，團隊合作就會變成必要的評斷目標。相對的，也從表演藝術的創作活動中，發現人類對於團隊合作的確是知易行難。不過，因為不斷的提醒學生合作與接納的重要性，而且從創作的成果，學生也會發現團隊合作是成果完整的重要關鍵，慢慢地，合作會內化成為個人行為。

表演藝術評量就是教學過程的評量，透過元素的體驗，讓學生在學習過程中程為學習的主體，老師在一旁提供可刺激和引發學生思考的問題或動力，引導學生創作，重視團體合作的經驗，藉此模式體驗不同的藝術要素，再次的創作批判。學生在這循環中慢慢的建立對藝術的信心，而後開始有能力從事表演的相關活動與創作。而過程中主要的觀察標準是：活動能否能夠引起學生的興趣，讓學生進入準備創作的情境。唯有引發學生興趣，才能真正讓學生樂於進入表演藝術之門。



圖 1-4-9 團體共同創作是表演藝術評量的重點