

藝術與人文第二階段

表演藝術教學設計基本概念

張玉梅、陳仁富、郭香妹

九年一貫「藝術與人文」課程實施以來，最令人感覺陌生的是突如其來的「表演藝術」課程，以往的美勞課程，雖正名為視覺藝術，仍很熟悉；音樂課程也仍舊是大家望名即知的課程，惟獨「表演藝術」，因係本國教育史上頭一遭，顯得距離遙遠。

究竟「表演藝術」是什麼？指舞蹈表演？抑或是戲劇表演？而戲劇表演是電影？是電視劇？還是劇場表演？「表演藝術」課程又是什麼？是教如何表演嗎？教師要如何教？學生要在課程中學習到什麼？為什麼要教或學習表演藝術？在一連串的疑問中，九年一貫「藝術與人文」課程中的「表演藝術」課程實施至今，這些年的課程教學過程，許許多多的教師正活生生的印證了教育的本質——作中學、學中作。由於九年一貫「藝術與人文」課程綱要實施重點在於藝術源於生活，強調生活中的應用，因此，「表演藝術」課程偏向學童自我創造性的開發，想像力的釋放，無限創意的展現，重視上課中的發展學習過程，呈現出以兒童學習中心論的非本質學科導向。同時，也出現另一種工具論的「表演藝術」課程。

這樣的「表演藝術」課程方向優點是和學童的貼近，由於大量運用劇場遊戲，兒童在課堂間可以 High 到最高點，不論是平時壓抑的情緒或過剩的精力，都透過劇場遊戲一掃而空。但，「表演藝術」課程真的只有遊戲嗎？或者是即興式的演出無厘頭的搞笑短劇？又或是正經八百的演一齣戲？或欣賞一齣戲或舞蹈？種種的問號，或許無法在短時間找到答案，但是，對於人類行為發展出的獨特創造物——表演藝術，肯定不會只有一種功能性，藝術活動對於孩子的啟發，也絕不是功利式的教育成效。因此，在適當的時機下，微調課程綱要，將目前傾向無組織性的「表演藝術」課程，調適到學科本位與非學科本位的均衡，讓「表演藝術」課程延續它一貫的開放特性，讓學童除了在生活中接受表演藝術的薰陶之外，也能認識「表演藝術」是一門獨立課程的專業領域，並有機會親身體驗此領域中的各行各業

和不同類別的表演藝術形態。

表演藝術的劇場性是最靠近生命現場的藝術，立即性和無法複製的特性，以及包含視覺、音覺、動覺的綜合元素，在在豐富了表演藝術的廣度與深度。「表演藝術」課程教師與學童間的關係是息息相關緊密的，教師是領導者，卻也是受惠於孩童的被教導者。微調後的「表演藝術」課程能帶領教師傳授屬於表演藝術專業知能的部分，同時也兼具情意感知的能力培養，不僅促進兒童身心發展，更增進了兒童的經驗、能力與情意，且能銜接後續青少年階段的藝術課程。

表演藝術教育的奧妙在於永遠無法預知課堂中會開出怎樣的花朵！如何幫助教師帶領孩童認知並體驗神奇的表演藝術，且不拘泥固定形態的表演藝術課程，從創意中培養出人生的寶貴能力——創造力與行動力，則是此課程最大的期望！

以下針對本手冊第二階段表演藝術教學設計參考示範案例摘要說明教學活動計畫：

表演藝術課程設計實例一

漫畫動起來

張玉梅

目標主軸：以探索與表現為主，融入審美與理解、實踐與應用。

教材內容：表現試探、基本概念、藝術與生活

教學對象：四年級

教學節數：共四節課（160 分鐘）

設計理念：

當我的學生開開心心的上表演課，他們期待來玩，但是戲劇遊戲只是表演藝術的一部分，時常看到學生沒頭沒尾的表演一段警匪追逐，或是一個不知道說完沒有的冷笑話，我開始構思如何幫助學生能完整的表演一個故事，甚至能夠簡單的編劇，至少有一個劇情大綱。憶及國小時，我的老師在引導作文寫作，總會不斷的提及「起承轉合」，也記得老師會讓我們看圖說故事，說著說著，就有個初步的想法，讓整篇文章完整而富有內容，圖像式思考幫助了作文寫作，於是我興起讓圖像式思考也來幫助表演和編劇。

利用四格漫畫起承轉合的特性，讓學生學習一個完整故事的呈現，並利用看圖說故事的方式，讓學生透過靜態的圖像的觀察，運用肢體雕塑呈現與畫中人物的相對關係，發展簡短對話，學習初步編劇的概念，亦能透過導演和演員的關係，學習尊重合作夥伴。

教小學生編劇難嗎？但是，僅僅讓學生發展一句對話，應該大部分學生都能做到，再透過肢體活動，集體即興創作，讓編劇的歷程，透過學生的探索與表現，呈現新的創作，更可將所拍攝的數位相片和影片，上傳至網路，運用科技媒體，讓學生以及家長都能分享上課成果。

能力指標：

- 1-2-1 探索各種媒體、技法與形式，了解不同創作要素的效果與差異，以方便進行藝術創作活動。
- 1-2-2 嘗試以視覺、聽覺及動覺的藝術創作形式，表達豐富的想像與創作力。
- 1-2-3 參與藝術創作活動，能用自己的符號記錄所獲得的知識、技法的特性及心中的感受。
- 1-2-4 運用視覺、聽覺、動覺的創作要素，從事展演活動，呈現個人感受與想法。
- 1-2-5 嘗試與同學分工、規劃、合作，從事藝術創作活動。
- 2-2-7 相互欣賞同儕間視覺、聽覺、動覺的藝術作品，並能描述個人感受及對他人創作的見解。
- 3-2-11 運用藝術創作活動及作品，美化生活環境和個人心靈。
- 3-2-13 觀賞藝術展演活動時，能表現應有的禮貌與態度，並透過欣賞轉化個人情感。

教學目標：

- 1. 探索不同肢體與道具，並能嘗試與他人合作發展劇本合作演出。
 - 1-1 能與同學討論四格漫畫的故事情境，並以口語簡述漫畫所呈現的故事。
 - 1-2 能利用以肢體模仿四格漫畫中人物的姿態。
 - 1-3 能配合導演的指示，順利排練演出。
 - 1-4 能與同學合作，集體編寫劇本。
- 2. 感受、瞭解不同表演過程的趣味與表達意涵，欣賞自己與他人的表演創作內容。
 - 2-1 能欣賞自己和別人的展演，並說出自己的看法和建議。
- 3. 將自己學習的表演藝術知識與技能，運用在日常生活實踐中，豐富生活。
 - 3-1 能發表自己和同組作品的創作理念和歷程。
 - 3-2 能適當運用身邊可取得的物品作為道具以輔助表演。

教學活動計畫：

表 18

覺察與發想	漫畫是兒時不可或缺的休閒娛樂之一，當然漫畫也曾經是父母下達禁令的項目之一，可曾想過漫畫也能幫助學習，教學以來發現部份有創意、有想像力的孩子，表演課是令他期待的課程，對於腸枯思竭的孩子，給他越大的創作空間，無疑是給他越大的壓力，加上編劇編不出來時，面對同組同學責難的眼光，更是不知所措。但是藉由漫畫的趣味性，引發學生學習興趣，透過學生肢體模仿，加上集體討論創作，編劇這時成了天馬行空想像力發揮的創作園地，故思透過此課程，讓學生探索學習肢體活動、體驗導演、演員、編劇的工作歷程。
課程內容	1. 三人一組分配演員及導演的工作。 2. 選擇一則四格漫畫，仔細觀察討論，發揮小組的想像力，口述劇情大綱。 3. 運用肢體演出四格漫畫故事內容。
教師角色	引導者 舞臺監督 解說員
學生角色	導演 演員 劇作家 劇評家 觀眾
表演藝術創作元素	1. 聲音與肢體動作在空間、時間、力量等元素的探索。 2. 即興與創作的方法（呈現開始過程與結束的情境，並表現出生活週遭人物的動作與對話）。 3. 故事或情境的建構或改編。 4. 各種道具應用的表演形式。

教學流程：四年級四節課（160 分鐘）

步驟一：引起動機

教學策略：將學生分成幾個小組，三人一組，推選一人擔任導演，另二人擔任演員，每組發下不同內容的四格漫畫一張，並讓學生輪流觀看這則四格漫畫，以了解故事情境。

教學時間：20 分鐘。

情境布置：將學生分成三人一組，並請小組成員坐在一起以利於小組討論。

特色說明：本活動旨在讓學生進行戲劇活動之前，對故事情境有一概略性的了解。

評量重點：在學習過程中表現熱心參與討論，表達個人感受與看法，並尊重他人意見。



圖62 討論

步驟二：看圖說故事

教學策略：

1. 各組推派一名代表，每組逐一發表該小組所拿到的漫畫，並為該則漫畫命名，如：翻臉了、驚魂記、警察來了……等等。
2. 依據小組討論出的故事情境大聲說給全班同學聽。例如：阿男和小美是好朋友，今天輪到他們兩人去抬午餐，一路上兩人非常高興有說有笑，說到高興過了頭，一失手把午餐弄翻了，兩人翻臉互相指責是對方的錯。

教學時間：20 分鐘

情境布置：將教室中間空出以便讓學生進行活動。

特色說明：在說故事的過程中，讓學生練習口語表達能力。

評量重點：欣賞四格漫畫，分享自己與他人的想法與創意。

完整而清楚的表達自己想像的故事情境。

步驟三：肢體雕塑

教學策略：由擔任導演的同學負責指導演員動作、位置、表情，將四個畫面呈現。先由各小組排練，再集合各組分組呈現。

畫面一：阿男和小美兩人高高興興的抬午餐。

畫面二：阿男和小美越聊越開心。

畫面三：午餐飛了出去。

畫面四：阿男和小美兩人互相指責對方



圖62 畫面一



圖62 畫面二



圖62 畫面三



圖62 畫面四

教學時間：25 分鐘

情境布置：各組帶開在教室選擇一不干擾他組的空間進行排練。

特色說明：本活動主要在讓學生了解肢體雕塑，與觀眾觀賞戲劇的相對畫面，透過肢體以立體方式表達平面圖畫的內容。

評量重點：運用肢體將漫畫中人物的動作、表情、相對位置，以靜像劇面呈現。利用即興動作或道具表演故事。

步驟四：發展對話

	阿男：今天午餐吃咖哩耶！ 小美：耶！這真是太棒了！
	阿男：我最喜歡跟你吃飯了。 小美：呵呵呵…我也是耶。
	阿男：天呀！ 小美：啊！（尖叫）
	阿男：都是你的錯！ 小美：明明就是你！

教學策略：小組根據討論出來的漫畫故事情境，為每格漫畫人物發展出一句話，四格共有四句，寫在學習單上。

資料來源：張智能

教學時間：15 分鐘

情境布置：在原教室進行本活動

特色說明：讓學生透過小組討論，以文字寫下適合畫面情境的對話。

評量重點：能發展一句對話建構故事或情境。

步驟五：演出

教學策略：小組根據所發展的對話，以不同風格演出，可由教師指定亦可由學生決定，視上課時間長短決定演出幾個版本，不一定要全部演出，導演及演員工作可交換擔任。

- 慢動作版演出（所有對話及動作皆以慢動作呈現。）
- 快動作版演出（所有對話及動作皆以快動作呈現。）
- 鬼屋版演出（所有對話及動作皆以鬼生鬼氣方式呈現。）
- 臺語版演出（所有對話以台語呈現。）
- 動物語言版演出（所有對話皆以動物語言呈現，如汪汪汪，喵喵喵。）
- 歌仔戲版演出（所有對話及動作皆以歌仔戲的身段及腔調呈現。）
- 歌劇版演出（所有對話皆以歌唱方式演出。）

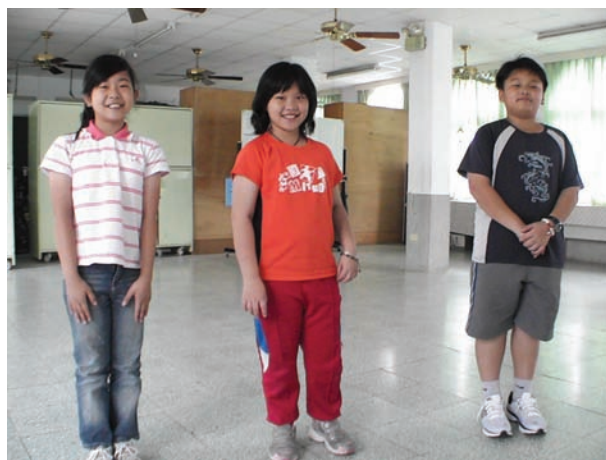


圖67 謝幕

教學時間：40 分鐘

情境布置：全班圍成一個大圈坐下，演出的小組在中間的空地演出。

特色說明：導演讀秒，並說明舞台指示，演員依導演指定版本演出。

評量重點：在學習過程中表現熱心參與活動，尊重表演者的表現。

能描述、分析他人演出的內容，並提出個人看法，給予表演者具體建議。

步驟六：小組交換漫畫重新說故事

教學策略：

活動一：各小組交換手中的漫畫，提出不同的看法，並且自由發表自己看漫畫後所發展的故事。

學生 A：我覺得這個故事不是那樣，其實是阿男喜歡小美，所以雞婆要幫她抬午餐，小美原本很高興跟阿男有說有笑的，想不到笑得太開心了，午餐飛了出去，小美很生氣阿男越幫越忙，阿男也很不高興一直罵小美。

學生 B：我認為今天是情人節，阿男和小美想要一起吃甜蜜的情人節大餐，兩人非常甜蜜的邊走邊聊，因為一時沒注意，大餐飛了出去，兩人就吵架分手了。

活動二：舉手表決最有趣最有創意的故事。

教學時間：15 分鐘

情境布置：全班圍成一個大圈坐下，交換閱讀漫畫後發表新故事。

特色說明：相同的漫畫學生皆可依自己的看法詮釋，提出一個不同的故事版本。

評量重點：能觀賞他組的漫畫，提出不同的看法，並且發表自己所發展的故事。能欣賞他人的故事，理解故事內容後，舉手表決最有趣、最有創意的故事。

步驟七：創作劇本

教學策略：在經過討論以及整個戲劇活動的進行後，每個人根據自己的想法，透過個人思緒整理，每人寫出一齣約五分鐘具有起承轉合完整的劇本。

教學時間：25 分鐘

情境布置：在教室就原先安排進行本活動。

特色說明：綜觀所有活動之後，學生以自己的想像力以及創造力改編故事。

評量重點：寫出一齣約五分鐘起承轉合完整的劇本，呈現具備開始、過程與結束的劇情故事，並表現與周遭人物的動作與對話。

結語：

要小學生擔任編劇、導演或演員聽起來似乎是很困難的事，學生第一次的編劇通常也是沒頭沒尾不知所云，但是卻玩得很開心，透過漫畫動起來的教學活動，學生非常清楚的了解故事的起承轉合，先發展一句對話，再延伸為一齣短劇，而擔任導演的經驗，讓彼此間的合作更加順利，不再是吵成一團，不知在討論些什麼，一則沒有對話的四格漫畫，經過學生的詮釋，加上肢體的呈現，最後演變為各種風格的演出方式。透過戲劇教學過程，讓學生能對戲劇表演有一完整的概念，讓戲劇表演不再像專業劇場那樣的令人不敢輕易嘗試，從樂趣中學習各種戲劇表演的分工模式。

總體評量：達到課程教學目標的評量方法與要點分述如下：

課程目標	評量方法	評量要點
探索與表現	口頭描述	四格漫畫呈現的故事情境。 觀賞他組的漫畫，提出不同的看法，並且發表自己所發展的故事。
	知道察覺	不同的思考方式及前提設定，會有不同的故事。
	討論發表	欣賞四格漫畫，分享自己的與他人的想法與創意。 完整而清楚的表達自己想像的故事情境。
	探索操作	嘗試各種肢體動作將漫畫中人物的動作、表情、 相對位置，以靜像劇面呈現。 利用即興動作或道具表演故事。
	合作互動	參與討論漫畫故事的建構。 肢體呈現漫畫人物靜像。
審美與理解	表現作品	運用肢體呈現漫畫人物靜像。 創作一句對話。 創作約五分鐘完整劇本
	審美評價	描述、分析他人演出的內容，並提出個人看法，給予表演者具體建議。
實踐與應用	組織計畫	表演活動的規劃與設計。

延伸說明：

1. 在藝術與人文課程進行中，可以在閱讀完漫畫後，將學生四格靜像拍攝下來，透過單槍放大數位影像，讓漫畫與真人靜像作一對照，由老師和學生共同判斷是否符合該漫畫，最後真人版的戲劇活動亦可拍攝下來讓學生作為評量及賞析的依據。教師更可讓學生發揮創意，自行設定不同的演出風格，挑戰多種版本的演出。
2. 尋找各種適合演出的四格漫畫，嘗試不同的演出風格。
3. 可與視覺藝術結合，發展漫畫教學。

課程省思：

1. 分組時注意受排擠學生的狀況。
2. 引導學生處理討論時的紛爭。
3. 透過導演與演員的關係讓學生學習尊重與服從他人。
4. 觀賞展演時應引導學生有建設性的評論而非惡意的批評。

表演藝術課程設計實例二

十二生肖

陳仁富

目標主軸：以探索與表現為主，融入審美與理解、實踐與應用。

教材內容：表演藝術基本概念、表現試探、藝術與生活。

教學時間：共六節課（240 分鐘）

設計理念：

透過表演藝術的元素，讓學生親身體驗生活中的藝術與常民文化，了解十二生肖的故事，使學童了解對待事情的不同立場與見解，並明辨行為動機，為自己的立場辯護。在表演方面，學童經由扮演十二生肖角色，發揮肢體表演長處，不僅得以發揮潛能，發揮想像力從事藝術創作，培養審美能力，更能拓展自我生活角色，從表演藝術創作過程中，學習良好的社群觀念。

十二生肖，為國人日常生活中熟悉的神話故事，是一種圖騰文化，也是一種族群烙印，從耳濡目染的故事中，結合學童的生活經驗，經由公開討論自己的比賽過程與結果，使學童了解事情的不同詮釋方式，經由表演活動，使學生發揮想像力創作出關於十二生肖的新故事。

能力指標：

- 1-2-1 嘗試各種媒體、技法與形式，瞭解不同創作要素的效果與差異，喚起豐富的想像力，以方便進行藝術創作活動。
- 1-2-2 嘗試以視覺、聽覺及動覺的藝術創作形式，表達豐富的想像與創作力。
- 1-2-3 參與藝術創作活動，能用自己的符號記錄所獲得的知識、技法特性及心中的感受。

- 1-2-4 運用視覺、聽覺、動覺的創作要素，從事展演活動，呈現個人感受與想法。
- 1-2-5 嘗試與同學分工、規劃、合作、從事藝術創作活動。
- 2-2-7 相互欣賞同儕間視覺、聽覺、動覺的藝術作品，並能描述個人感受及對他人創作的見解。
- 2-2-9 蒐集有關生活週遭本土文物或傳統藝術、生活藝術等藝文資料，並嘗試解釋其特色及背景。
- 3-2-11 運用藝術創作活動及作品，美化生活環境和個人心靈。
- 3-2-12 透過觀賞與討論，認識本國藝術，尊重先人所締造的各種藝術成果。
- 3-2-13 觀賞藝術展演活動時，能表現應有的禮貌與態度，並透過欣賞轉化個人情感。

教學目標：

- 1. 能夠認識生活中的文化故事及觀察、記憶生活周遭的人事物。
 - 1-1 認識生活中的文化故事——十二生肖及歲次輪替的順序與關連。
 - 1-2 觀察生活週遭與十二生肖相關的人、事、物印象。
 - 1-3 能從遊戲中，運用肢體、聲音、器物等元素模擬十二生肖動作。
 - 1-4 能與同儕互動、討論、合作，集體創作連貫動作之組合。
- 2. 能夠從敘述、表達自己的看法及表演過程中，發現並發揮自己的特質。
 - 2-1 能夠生動敘述十二生肖的故事。
 - 2-2 能夠以不同角色的立場出發，做不同的思考及詮釋。
 - 2-3 能夠運用表演元素，表達自己的想法及看法。
 - 2-4 能夠在表演學習過程中，發揮自己的能力，並發現自己的特質。
- 3. 能體驗表演藝術的遊戲特性，運用表演元素做表達。
 - 3-1 能體驗表演藝術的遊戲及不同表現方法，如偶、面具、器物等等。
 - 3-2 嘗試運用不同表演元素及媒介物，並找到自己感興趣或適合的表演方法。
- 4. 能展現肢體、聲音及想像力於表演。
 - 4-1 學習運用肢體，展現動作，嘗試靜態動作和動態動作、個人動作和群體動作。
 - 4-2 學習聲音的不同變化，模擬效果，做適當的表達。
 - 4-3 透過表演遊戲或活動，開發想像力，並訴諸於行動傳達。

5. 能和同學互助合作，集體創作表演作品，並分享心得。
 - 5-1 小組合作時，能與同儕一起討論、協商、創作、演練。
 - 5-2 能夠盡一己之力，依自己的興趣和特性，參與團體集體創作表演作品。
 - 5-3 能夠清楚或發表有關自己或同組作品的創作理念和歷程。
 - 5-4 能欣賞自己和別人的創作，並分享自己的感想。
6. 能將自己的生活經驗融入創作，並運用在日常生活實踐中。
 - 6-1 在作品創作過程中，能融入自己的生活經驗。
 - 6-2 透過作品演練的學習過程，由外在轉化到內在，活用於現實中。

教學活動計畫：

表 20

覺察與發想	每至歲末，臺灣習俗總會有十二生肖送舊迎新的文化現象，此常民文化源自中國地區，遍及臺灣、日本和世界華人地區。因此，在這些區域，新生命的誕生跟十二生肖脫離不了關係，每個人都有屬於自己該年的生肖。 十二生肖，如同西方世界的星座一樣，有著傳說故事和各式各樣的圖騰標誌，同時也是家喻戶曉，從童年記憶起便耳熟能詳。更因為十二生肖裡的動物，除龍之外，全是與人類生活息息相關的，而龍雖非真實動物，卻是宗教和傳統中的神權性動物，形象屢屢出現在器物、圖畫或服飾中，自然也是不陌生。 傳統的十二生肖排名比賽，有著非常趣味及生動的描述，將之取為表演藝術的素材，非常適合中年級發展。本教案不僅取材十二生肖故事，更從中提出「比賽」這個活動作為議題討論，將族群故事淬鍊為實際生活經驗的再現和分享。藉此表演活動的進行，讓學生體認不同角度的思考，從中發展出現代新的十二生肖故事。
課程內容	一、利用戲劇遊戲暖身並引發學習動機 二、學生兩人一組扮演記者與老鼠進行訪問活動 三、學生扮演記者探查十二生肖排序的幕後新聞 四、為訪查出的新聞訂一新聞標題 五、以集體的靜像呈現出新聞標題的插圖 六、以電話交談的方式接獲比賽不公的投訴 七、以會議的方式辯論是否應維持老鼠冠軍的頭銜 八、以撰寫新聞的方式作為省思活動
教師角色	引導者 玉皇大帝的代表 報社總編

學生角色	報社記者 十二生肖 選選拔委員會委員
表演藝術 創作元素	1. 聲音與肢體動作在空間、時間、力量等元素的探索。 2. 即興與創作的方法。 3. 編撰可能的內幕，呈現新聞事件的靜像。 4. 故事或情境的建構或改編。

教學流程：

步驟一：引起動機

教學策略：將學生分為幾個小組，並讓學生輪流朗誦閱讀這個故事，以了解十二生肖的由來。

教學時間：10 分鐘



圖68 學生輪讀十二生肖故事

情境布置：將學生分成四組，並將椅子排成圓圈以利於小組討論。

特色說明：本活動旨在讓學生在進行戲劇活動之前，對故事有大致的了解。

評量重點：輪讀時的流暢與專注、聲音的運用。同儕小組討論的參與性。

步驟二：角色扮演競賽

教學策略：每個學生在一開始時都扮演兔子，每遇到另一個兔子就猜拳，猜拳贏的變成

老虎，輸的繼續扮演兔子找另一個同學猜拳，老虎如果再贏就變成牛，牛如果贏就變成老鼠，老鼠再贏就變成人，如果變成人之後就可回座位，最後剩下鼠、牛、虎、兔各四個同學，最後進行頒獎典禮，最早變成人的四位小朋友扮演鼠、牛、虎、兔，接受表揚。

教學時間：20 分鐘

情境布置：將教室中間空出以便於讓學生進行活動。

特色說明：在遊戲的過程中，學生已經開始利用遊戲進行表演活動。

評量重點：運用肢體、聲音作角色扮演的擬真性、創意表現、自信度、參與感、故事情節的熟悉度。



圖69 頒獎典禮

步驟三：討論

教學策略：

活動一：記者訪問老鼠贏得此比賽的心得，學生的問題有：老鼠的感覺，老鼠有什麼話對大家說，老鼠為什麼會得到冠軍，有什麼能力得到冠軍，小組個別練習之後，自願者上臺示範記者如何訪問老鼠。

記者：你得第一名的感想？

老鼠：我覺得很高興。

記者：你為什麼會得第一名？

老鼠：因為貓沒有趕來，而且我還坐在牛的背上，很快就到了。

活動二：先前訪問老鼠的記者變成牛，而老鼠變成記者，由記者訪問牛的感想。

學生：你得到第二名有什麼感想？你的名字？你幾歲？你不是很快嗎怎麼會變成第二名？輸了有什麼感想？訪問摘錄如下：

記者：你為什麼輸了？

牛：因為我相信老鼠的話，所以我輸了。

記者：如果你得第一名會怎樣？

牛：會很高興。

記者：怎麼個高興法？

牛：樂到不行。



圖70 記者訪談活動

教學時間：20 分鐘

情境布置：兩人一組進行訪問，學生就地進行活動。

特色說明：本活動主要在利用記者與被採訪者的角色讓學生學習如何發問，同時學習站在參賽者的立場，對比賽結果發表感想。

評量重點：參與度、合作性、表達能力、發表具有意義、創造性的言論。

步驟四：小組報告

教學策略：

- 小組根據比賽結果的疑點，如兔子為什麼贏龍……等等的疑點，下次上課報告其內幕消息。各項內幕消息如下：

- 兔子為什麼贏龍？

學生 A：因為兔子跳很遠。

學生 B：因為龍被玉皇大帝指派去下雨救旱災，回來時已經來不及了。

學生 C：在路上遇到朋友，一直聊天。

- 蛇為什麼贏馬？

學生 D：蛇把馬的腳纏住，蛇就趁機跑走。

學生 E：因為要過河，而蛇會游泳。

學生 F：馬不知克制喝了太多水跑不動了。

- 雞為什麼贏狗？

學生 G：因為狗要幫主人看家。

學生 H：因為有的雞會飛，一飛就飛到了。

學生 I：因為狗的視力不好。

學生 J：雞本來落後，但是他啄了狗的屁股，狗就停下來了。

教學時間：30 分鐘

情境布置：以原本教室安排進行本活動。

特色說明：使學生就比賽結果的不合理之處，進行批判思考。試圖將結果做合理的解釋。

評量重點：思辯過程的參與度、合作性、專注和聆聽、想像力。

步驟五：新聞製作

教學策略：

- 小組根據十二生肖比賽的故事，為此事件下一標題，並由小組中一人扮演記者解說標題，其他成員用木頭人的方式協力演出標題所表現的圖像。

第一組標題：蛇勝馬大奇蹟

教學時間：30 分鐘

情境布置：將學生分成四組，並將椅子排成圓圈以利於小組討論。

特色說明：利用小組合作方式將故事圖像化呈現出來。

評量重點：參與度、積極強度、合作性、小組靜像的創意性及創造性行為。



圖71 小組呈現：下標題與靜像

步驟六：討論

教學策略：

有人密告老鼠是因為作弊才贏得比賽的，告密人指出老鼠在還沒出門之前就騙了他的室友——貓，另外，他又爬到牛的脖子上，然後在終點時才猛力跳下來得到冠軍，告密者要求取消老鼠的冠軍資格，但是結果必須由三方代表來決定，全體人員因此展開會議，三個學生分別扮演鼠、牛、虎，其他學生根據自己的觀點選擇支持的對象，若無特別意見，則為記者代表，學生共分成三組——老鼠家屬、牛的家屬以及記者群，三組人員分別對於此事件辯護以及提出比賽不公的陳述，並由大家投票來決定比賽結果是否公平。各方陳述選錄如下：



圖72 密告事件



圖73 三方辯護與陳述過程

- 老鼠家屬代表：

1. 任務如此緊急，沒有義務把貓叫醒。
2. 是水牛自己太笨了，自己要被騙。
3. 比賽規則不清楚。
4. 本來比賽就不公平，我的體力本來就沒有牛好，所以我靠聰明得到冠軍。
5. 水牛會游泳，但老鼠不會。

- 牛家屬代表：

1. 老鼠太奸詐了，不可以這樣騙人。
2. 牛是出於好意才載老鼠的。
3. 跑步比賽大家都知道不可以先跑。
4. 作弊就是不對的。
5. 不可以耍小手段。

- 記者代表：

1. 老鼠是因為奸詐才得到第一名，所以應該要讓給牛。
2. 跑步比賽應該要自己跑，不可以讓別人載。
3. 老鼠的行為是詐騙。
4. 比賽要靠自己的實力，老鼠是靠牛才得第一名的。
5. 靠自己實力才是光明正大的比賽。

最後，每個人選邊站，站到自己支持的人後面，並說出支持的理由。

教學時間：30 分鐘

情境布置：將教室椅子分成三邊，每一邊皆為各方代表以進行辯論。

特色說明：學生就各方質疑進行質疑以及辯護，小組在攻守互換之間，進行價值釐清。

評量重點：辯論時的參與態度、自我陳述的表達力、尊重他人的態度。

步驟七：創作

教學策略：每個人根據自己的想法，重新寫出新的十二生肖故事。

教學時間：20 分鐘

情境布置：就教室原先安排進行本活動。

特色說明：在綜觀所有活動之後，學生以自己的想像力以及創造力改編故事。

評量重點：想像力、文學創意、論述能力、文字表達能力。

總體評量：達到課程教學目標的評量方法與要點分述如下表：

課程目標	評量方法	評量要點
探索與表現	口頭描述	從小認知的十二生肖故事情境。 觀賞他人或他組的表現，提出不同的看法，並且發表自己所發展的故事。
	知道察覺	不同的思考方式及立場，會有不同的看法和表現。
	討論發表	分享自己的想法與創意，且能與他人溝通協調。 完整而清楚的表達自己想像的故事情境和辯論立場。
	探索操作	嘗試運用肢體動作和聲音，表達出十二生肖及各種扮演角色。 運用靜像劇面技巧呈現畫面和場景。 利用即興方式進行故事重編。 使用道具輔助表演故事的呈現。
	合作互動	參與討論十二生肖故事的建構和比賽的過程。 和同儕共構靜像，表達故事內容。 能夠參與議題論壇。
	表現作品	運用肢體動作的組合和連貫，呈現故事。 使用適當的臺詞和聲調，傳達角色和劇情。 合情合理且富創意的十二生肖故事。
審美與理解	聯想與理解	養成敏銳觀察、想像與聯想，進而運用邏輯性思考理解故事的來龍去脈。
	審美評價	描述、分析他人演出的內容，並提出個人看法，給予表演者具體建議。 從自己架構的表演作品中，得到美感結合與表現，進而建立自我美學。
實踐與應用	組織計畫	表演活動的規劃與設計。
	判斷思辨	從議題討論與思辨中，察覺日常經驗的生活態度。

課程省思：

上完戲劇課返回師院的途中，我的心情激動不已，因為這是我第一次親身感受到戲劇在我身上產生了這麼神奇的變化，一位擁有博士學位的大學老師，在戲劇情境的辯論過程中，竟完全臣服於小學生的論點：將老鼠與牛、老虎同臺比賽，在本質上就不公平，老鼠當然可

以智取；況且動物的代表本來就不該只是四肢發達頭腦簡單，當然應該選老鼠為十二生肖之首。而心悅誠服的放棄原先同情支持牛的想法，轉向支持老鼠獲勝是當之無愧的論點。透過表²¹戲劇我也見識了國小學生竟能將十二生肖中排序的不合邏輯處透過想像力將它合理化，而且巧妙得令人不得不佩服他們的創意。

課程建議：

在藝術與人文課程中，可以在閱讀完故事後，進行邊說邊演的活動，由老師或學生敘述一段故事，指定學生邊聽邊演，一段表演結束後換人敘述與演出，藉此強化教案中表演本質的部分。在報紙標題的部分也可開放成電子媒體而以一段 VCR 的演出取代靜像的方式，以進一步挑戰學生的能力。