

第四篇 表演藝術

邱安琪、陳雅雲、黃千玟

壹、導論

一、表演與表演藝術

所謂的「表演」是一種相對的定義，只要有「表演者」和「觀眾」，表演的關係就成立了，因此，在生活中處處皆存在著表演的關係。情人約會、廟會中的民俗表演、選舉的造勢晚會、遊行……等等，這些都可以稱作表演或者帶有表演性質的活動，然而這些生活中的表演和表演藝術所涵括的範圍仍有所不同。

傳統表演藝術的表演形式種類繁多，包含了戲劇、舞蹈、現場音樂演唱或演奏、戲曲、雜技、民俗表演等活動。但無論外在表現形式為何，其內在的精神卻是非常一致的：凡是以人類的身體及聲音作為媒介，用來傳達人類共同情感、溝通共同生命議題的活動，我們稱之為「表演藝術」。表演藝術與生活中的表演最大的差異在於：表演藝術

表演藝術在英文的界定上可分為：performance art & performing art。performance art 在六〇年代成為專有名詞，指視覺藝術家（visual art）、美術家（fine art）跨越傳統的表現方式，兼具藝術作品和藝術創作的身份；performing art 則是指傳統的表演形式，如戲劇、舞蹈、音樂等。傳統戲劇舞蹈通常經過不只一次的排練，並要求演出的一致性；但 performance art 則主張即興和場所的改變也是表演的一部分，這是兩者之間的差異，在英文上有很大的不同，但中文皆以表演藝術統稱。

是必須經過排練、有計畫有目的作為表演、出現在特定時空的活動。

二、表演藝術教學

九年一貫表演藝術的教學目前著重於以戲劇為主體之統合課程，包含：觀察、想像、模仿、創意等肢體與聲音的表達、聯想創意（編寫劇情、即興創作、角色扮演、綜合表現等）以及戲劇與欣賞之活動。

然而戲劇活動僅只是表演藝術活動中的一環，若僅將戲劇教育之各種教學方法作為表演藝術教學的全貌，未免失去表演藝術於後現代發展之多元樣貌。依據表演藝術教材教法（廖順約，2006）所歸納，目前表演藝術教學方向多著重於戲劇與劇場元素：主要觀念建立在「表演是人去扮演角色」，重視個人專注、感官、肢體動作，聲音、情緒、思想表達等表演歷程。但若從後現代劇場思維思考表演教學，則強調個人感受性、歷史背景和文化觀察；表演本身不是重點，而是強調對生活產生何種意義。從九八課綱新增之教材教法四面向（表現與試探、基本概念、藝術與歷史文化、藝術與生活）思考，更為接近廖約順所整理之後現代理想與觀念：強調表演與生活、文化之連結。以下表演藝術教學內容，可供教師做為教學參考（廖順約，2006）：

三、戲劇、劇場、劇場藝術

表演藝術的活動中，容易混淆的名詞為戲劇、劇場、劇場藝術，以下加以界定釐清：

- 戲劇一詞根據漢彌爾頓（Clayton Hamilton）¹所提出的定義：「一部戲劇，是設計由演員在舞臺上，當着觀眾表演的一個故事」。由以上的定義可以找出戲劇的四元素：「演員」、「舞臺（表演場地）」、「觀眾」、「故事（情節）」。
- 文學上的戲劇概念（drama）是指為戲劇表演所創作的腳本，即劇本，著重於文本與文學，與理論研究較有關聯。現代的戲劇觀念則著重於劇場表演（theatre），強調舞臺上下所有演出元素統一表現，以實現綜合的藝術效果，著重實際演出。演出元素包括：演員、舞臺、道具、燈光、音效、服裝、化妝，以及劇本、導演等的一切總稱，

¹ 姚一葦（1992）。《戲劇原理》，臺北：書林。頁127。

- | | |
|--|--|
| <p>(一) 身體的動作元素和技巧</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 時間、空間、能量 2. 身體的組合和造型 3. 音樂節拍動作 4. 裝扮遊戲 <p>(二) 表演的原則過程和結構</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 創作順序(開始、中間、結束) 2. 即興創作 3. 表演語彙(時間、空間、能量的變化) 4. 劇本撰寫 5. 角色創造(模仿、引導、跟隨、反映) 6. 在教室表演 <p>(三) 了解表演是一種創造和傳達意義的方式</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 表達人的生活 and 動作 2. 視覺設計和環境編排 3. 表演訊息(人、事件、時間、地點) 4. 表演計畫 5. 解釋與反應和意義的討論 | <p>(四) 透過表演展現批判和創造性思考</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 問題和探索 2. 發現和多元解答 3. 身體和聲音表達的相似與差異 4. 同一主題的多種變化 <p>(五) 展現和了解各種不同文化和歷史時期的戲劇和舞蹈表演</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 民俗舞蹈和戲劇特色 2. 社區文化描述和歷史背景 3. 特殊文化的特殊表演 <p>(六) 表演和生活的關係</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 表演如何表現生活的現實 2. 其他戲劇媒體的比較和連接其他藝術形式(電視、影片、電子媒體) <p>(七) 表演連結其他學科</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 把表演當作一種教學技巧 2. 以表演的方式顯示從其他學科得來的一種觀念或思想 3. 能用其他的藝術形式來反應表演(繪畫、詩歌) |
|--|--|

也包括臺上演出與臺下互動的關係(一般稱為「觀演關係」)。

- 劇場(theatre)一字之希臘字根原為theatron,指古希臘劇場的階梯觀眾席區域,意為「看的地方」,後來成為整個表演場所的意思。
- 劇場是一個去看、去觀察的地方,主詞為表演者,受詞為觀眾。因此,只要有觀眾在特定的地方觀看表演者的表演,劇場便成立了。當代劇場大師彼得·布魯克甚至提出:「一個人在某人的注視下,經過一個「空的空間」,就足以構成一個「劇場行為」²,將劇場之觀念濃縮至人與空間兩個基本元素。「劇場」狹義的指稱為看表演

² 彼德·布魯克(2008),耿一偉譯。《空的空間》。臺北:國立中正文化中心。

的地方；廣義則泛指為表演場所中進行之劇場藝術。

- 「劇場藝術」主要的活動分為三項：戲劇、舞蹈、現場音樂演唱或演奏，強調即時性、集體共享、現在進行式。
- 含括範圍圖表：



圖 4-1

總結來說，何謂表演？表演就是「變化」。

表演者以身體、聲音作為表演對象或者表演媒介，客觀地以身體、聲音模擬天地萬物，主觀地從表演者的心念出發。一變萬，萬變一。表演者作為中介，在古今之通變中，傳達生命共同情感與關懷。表演藝術是關乎於人類生命的藝術。表演創作可分為：劇場表演、戲劇表演，如下表所示：

劇場表演（動作）：劇場因素的變	空間表演
	身段表演（包含身體動作）
	聲音表演（包含語言）
	時間性（韻律）
	觀眾

戲劇動作：事件的表演（變） *開始、中間、結束	情節（事件的組合）
	性格
	思想

四、表演藝術的教學

（一）教學建議：

1. 注重人文精神
2. 啟發與統整內在資源
3. 引領學生時時探索自我，了解自我與環境、他人之關係
4. 給學生一把想像力與創造力的鑰匙
5. 學習以身體、聲音為媒介傳達情感
6. 合作學習
7. 國際視野、多元文化並重

（二）評量建議（藝術能力指標）：

- | | |
|------------|------------|
| 1. 感官開發 | 5. 音樂能力 |
| 2. 創造力與想像力 | 6. 美感統合與表現 |
| 3. 語言能力 | 7. 肢體運動能力 |
| 4. 自我認識 | 8. 人際關係 |

(三) 表演藝術教學內涵

表演元素	教學內容	教學目標	教學活動參考
表演者	身體	肢體動作、感官開發	肢體開發、感官訓練、想像力與創造力練習、身體動作訓練
	聲音	發聲、語言、音樂	呼吸與發聲練習、語言表現、咬字、身體動作與聲音的關係
	情感	情感與情緒之認識與表達	情感經驗、感官記憶、方法演技、情感與動作的關係
	角色	內在經驗統合、外在表現、自我與時空的轉換、美感表現	模仿、觀察、角色創造、文本詮釋、社會觀察、T.I.E、坐針氈
	創作	理解、詮釋文本；發展、創造動作	即興創作、動作符號
觀眾	社會及美學的規則	相遇的慣例、歷史文化的理解	東西劇場史、美學、傳統文化、探討相關社會議題、D.I.E
	欣賞、理解及發現表演及戲劇元素	外：演員表現、舞臺設計…等	劇場元素、劇場動作
		內：情節、主題、角色、張力……等	戲劇元素、戲劇動作
空間	特定時空	劇場形式	參觀劇場、生活中的劇場、儀式
	被選取的場景	舞臺空間	舞臺技術、設計元素
	整體調度與管理	導演	集體即興、畫面、節奏、走位、表演指導

(四) 表演藝術課程設計原則

根據林玫君教授（2005）所整理九年一貫戲劇課程內容做為延伸，將戲劇概念延伸至表演藝術之概念，教師於設計課程時可包含分別以科目為中心 (1)、以學習者為中心 (2)、以問題為中心 (3)三種課程模式：

1.學習有關表演藝術的概念（Learning About Performance）：

- 藉由參與表演活動的經驗來了解表演藝術的基本概念，進而增進對表演藝術的賞析力。
- 主目標：對表演藝術的學習與欣賞，培養參與者對表演藝術的知識與概念、了解；學生（參與者）是表演藝術的參與者、製作者及觀眾。
- 單元要素：(1)身體與聲音的表達應用——【準備】
(2)創作（表演藝術的創作與呈現）——【呈現】
(3)透過表演藝術的欣賞來增進審美的能力——【回顧】

2.透過表演藝術認識自己（Learning About Self Through Performance）

- 主目標：(1)表演藝術是用來發現內在自我的媒介
(2)焦點在發展「人」本身，而非表演藝術之活動

3.透過表演藝術探討相關議題（Learning Through Performance）

- 主目標：(1)利用不同的情境引發參與者對自我、世界或相關主題深層探究的興趣。
(2)焦點在議題之深層探討，為議題提出解決之道。
(3)自我與社會經驗之整合

以往於表演藝術的課程設計中，較重視表演藝術相關概念的學習，較少著墨於透過表演藝術的教學活動來認識自己以及探討相關議題。現階段表演藝術教師大都來自舞蹈或戲劇的專業養成背景，教學時難免偏重在自身的專業項目，但不論從哪個方向切入，其目標皆不應止於學習表演藝術相關概念（Learning About Performance）。戲劇與舞蹈雖各自必備訓練的要素，但教師可輔以探索自我（Learning About Self Through Performance）或探討議題（Learning Through Performance）進行課程統整，引導學生透過主題認識表演藝術相關元素；而戲劇與舞蹈兩個專業間的不同要素則可互相彌補，讓學生的學習更為完整與多元。九年一貫探索與表現的內涵在於：期望能使每位學生透過自我探索，覺知環境與個人的關係，並運用媒材，從事藝術表現，以豐富生活與心靈（教育部，2003）。教師於設計表演藝術課程時應著重上述目標，注重學生自我探索、引導學生關懷環境、社會，而非止於表演藝術專業能力之養成。

貳、藝術面向內涵說明

一、「表現試探」

◎ 表演藝術的創作元素

1. 表演藝術的創作（有明確情節、主題內容的戲劇、舞蹈、傳播媒體等）。
2. 聲音、肢體動作與道具在表演藝術上準確性的表現（人物、職業、心理、情緒、道德、事件、物品、環境等）。
3. 傳統與非傳統表演藝術特色的分析、模仿與創新，如：傳統舞蹈身段、地方戲曲、民俗曲藝、兒童劇場、歌舞劇、現代戲劇、流行舞蹈等。
4. 即興與創作表演（以情境表達、肢體模仿、身體控制、造型呈現等，表演一段完整故事）。

在表演藝術的學習內容中，「表現試探」著重在學生對表演藝術的實質體驗——即透過表演藝術相關活動，讓學生能以「做中學」的方式，實際體驗學習表演藝術的知識與技能。由於在前三個學習階段已經具有表演藝術創作元素的基礎練習，如：戲劇與舞蹈元素的練習、肢體靜態與動態的表達及聲音的表達與運用…等，因此，在第四階段則期望學生能運用所習得的表演藝術創作元素，進行整合性的創作表演。

「表現試探」第四階段的教材內容第一項：表演藝術的創作（有明確情節、主題內容的戲劇、舞蹈、傳播媒體等）——乃期望學生能以戲劇、舞蹈或傳播媒體等表現方式探討相關議題，於發展的過程中整合共識，或討論出傳達主題思想的方法，進而創作出具有明確情節或主題的表演。創作的呈現方式可以多元的方式呈現，如：歌舞劇、音樂劇、影像、video dance、舞蹈劇場、廣播劇、廣告……等方式。教師於教學時，可由第三階段活動式的體驗課程進展至以教學活動融入議題，幫助學生有效進入主題學習，並引導學生於進行創作時傳達主題內容，教師同時提供多元的表演藝術呈現方式為範例，引導學生發展獨特的創意展現。

第二項：聲音、肢體動作與道具在表演藝術上準確性的表現（人物、職業、心理、情緒、道德、事件、物品、環境等）——則是將前三學習階段的聲音、肢體動作與道具應用等相關練習之延續與深化，理解與探索聲音、動作背後的內在因素與動機，發展建構個人與

環境、社會的關係，期望透過不同的練習使學生在表演時能更精準掌握不同人物角色、情緒、動作的表現，並能傳達出個人與群己的想法與情感。教師可藉由坐針氈、教習劇場（T.I.E）、教育戲劇（D.I.E）、創作性戲劇、創作性舞蹈等方式，豐富學生對於人物或事件的不同體驗與觀察面向，幫助學生建立觀點進而能有準確性的表現。在評量學生是否達到準確性的表現，提供下列幾種方法給教師參考：

1. 能否讓觀者瞭解所扮演的角色及職業為何？
2. 能否讓觀眾了解或感受到所扮演的角色或肢體動作呈現出何種情緒或心理狀態？
3. 所呈現的故事或事件，能否具有完整性（開始、中間發展、結束）？
4. 肢體動作的呈現在空間、時間、力量的運用是否得宜？
5. 聲音表演是否傳達人物個性與內在情緒？
6. 物品、道具的運用與舞臺空間擺設是否得宜？是否呈現角色個性與所在環境？
7. 服裝是否呈現角色個性與職業？
8. 是否能呈現整體關係（人與人、人與環境），以反應主題？

第三項：傳統與非傳統表演藝術特色的分析、模仿與創新，如：傳統舞蹈身段、地方戲曲、民俗曲藝、兒童劇場、歌舞劇、現代戲劇、流行舞蹈等——傳統表演藝術，是人類文化藝術的結晶，大多具有固定的表演形式，因而學生可透過模仿式的學習，來體驗傳統表演藝術之特色，如：歌仔戲、京劇、崑曲等身段動作與唱腔。經由身段動作的模仿可感受到中國傳統肢體動作在「精、氣、神」及「手、眼、身、法、步」等特色。藉由唱腔、唱詞之理解與體驗，可探討古今不變之情感與生命關懷。教師亦可藉由欣賞活動，介紹傳統表演藝術現代創作作品（如當代傳奇劇場《慾望城國》、《李爾在此》等作品），分析作品中的傳統表演藝術元素、如何創新、是否加入時代議題與觀點？進一步可再介紹傳統表演藝術如何進行文化交流（如坂東玉三郎與中國崑劇團合作之〈遊園驚夢〉、尤金尼諾·巴霸與江之翠劇團合作之南管作品等），由國際觀點反觀自身傳統，提醒學生對於傳統文化的重視，了解傳統表演藝術所傳承之身體與聲音經驗，來自於民族文化與生命體驗。教師亦可連結本土之傳統表演藝術：原住民歌舞、客家採茶戲等，由表演藝術認識臺灣的多元文化。

非傳統表演藝術的類型則相當多元與廣泛，與時代變化、科技發達息息相關，各種表演藝術的呈現方式日新月異。現代劇場之表演元素除傳統燈光、舞臺、音響等特效外，多媒體之運用亦為時下趨勢。教師於介紹此類作品時，除分析其運用之創新手法、舞臺技術外，可強調演員表演如何與多媒體互動？科技的元素是否可幫助與現代觀眾之溝通？影像的表演

與現場表演有何不同？多媒體是否幫助演員表演、傳達內在情感經驗？教師亦可鼓勵學生進行不同創作方式的探索與創新，進行各種表演藝術的體驗與再創作。如：讓學生體驗時下流行的街舞與中國傳統身段動作，進而鼓勵學生能在將街舞的動作元素與中國傳統身段動作元素相互結合於表演創作中。或讓學生進行與影像、多媒體結合之創作，透過教室內簡單的單槍投影設備，增加表演創作的可能性。

由於表演藝術的表現形式種類繁多，教師可選擇自己較為擅長的表演藝術類型進行教學，但應盡量兼具傳統與非傳統的表演類型，以提供學生多元文化的體驗，進而能比較或分析傳統與非傳統表演藝術之特色，並能將所學的表演藝術類型作為創作素材，發揮創意進行創作。教師於此階段教學時除表演體驗外，應側重理解文化層面與表演形式的關係，使學生學習時不流於形式動作的模仿，而是透過表演活動反觀歷史與文化，學習以不同的方式與時代觀點反應藝術關懷全人類的基本精神。

第四項：即興與創作表演（以情境表達、肢體模仿、身體控制、造型呈現等，表演一段完整故事）——此部分可視為「表現試探」面向的整合呈現，即能運用所學習過的各種表演元素進行整合性的創作。而即興表演，由於具有不確定性與立即性反應等特色，因而可藉由即興表演的創作方式產生許多出乎意料的創意表現。此部分乃期望學生能透過肢體模仿、身體在動作要素（空間、時間、力量與關係）的探索，及主題情境的模擬等即興練習，創作一段具有完整故事的表演。學生從第三階段的即興創作表演（主題觀念、圖像、動畫、漫畫、聲音、劇場遊戲、肢體律動等素材，發展出一段完整情節的表演）進入第四階段，必須整合「表現試探」上述三項學習經驗（對於主題內容的探討、聲音動作背後的內在因素、理解文化與表演的關係），加上對於整體結構（導演、編劇）的概念，尚能完成一段完整的表演。即興創作不一定需要公開發表，課堂中發展建構的歷程為教師應努力掌握的重點，教師應致力於深入探討議題並於細節上涵蓋多面向，而非以演出呈現效果為最後目的，使學生在創作的過程中能不斷整合自身經驗，除透過呈現學習團隊合作與表演藝術相關知識技能外，更能反觀自我、關心社會相關議題。

◎ 重點提示：

以上四項教材內容說明並非各自獨立，而是互相關聯，最終目標則必須將第一、二、三、四項融入教學設計之中，針對不同主題調整比例分配。

表演藝術「表現試探」的部分較著重於表演藝術相關元素的探索與練習以作為進行創作

的基礎養分，而「基本概念」則著重於如何運用多元藝術元素以及表演藝術的相關技能以完成展演的排練與製作過程。可見「表現試探」與「基本概念」之間具有互為因果的關聯，因而教師在課程規劃時，若能將「表現試探」與「基本概念」視為一體，應更能掌握教學目標與教學內容。

此外，97 新課綱「教材內容」中，四大教學面向皆明確列出四個學習階段的教材內容，因而教師在課程規劃時可作縱向與橫向的解讀。縱向的方式可瞭解每一教學面向在四個學習階段的學習進程與內容，以便教師在課程設計時深淺難易的掌握。橫向的方式則可瞭解每一學習階段四個教學面向之間的相互關係，以利各單元統整性的課程設計。

以「表現與試探」為例，第三階段的表演藝術創作元素如下：「1. 肢體動作的靜態意象傳達，如：畫面、情境、現象、事件等。2. 肢體動作的動態表達，如：以默劇、聲音、語言等，模仿一段有情節的事件、歷程或故事。3. 各種道具應用的表演形式，如：戲偶、面具、器物、布料、玩具等。4. 即興與創作表演（主題觀念、圖像、動畫、漫畫、聲音、劇場遊戲、肢體律動等素材，發展出一段完整情節的表演）。5. 說故事劇場，如：讀者、故事、室內等劇場形式。」其學習重點在於肢體動作的發展、意象的傳達與表演體驗。由第三階段進階至第四階段則必須將前一階段的學習經驗整合，學習運用更加多元的表演創作的元素進行創作，教材內容更由外在的肢體動作表現進入內在的探索，教師可將兩個學習階段做一比較，更能明確掌握出第四階段重點原則：

1. 表演藝術的創作（有明確情節、主題內容的戲劇、舞蹈、傳播媒體等）。
——重點在於創作時對主題內容的探討。
2. 聲音、肢體動作與道具在表演藝術上準確性的表現（人物、職業、心理、情緒、道德、事件、物品、環境等）。
——重點在於聲音、動作背後的內在因素。
3. 傳統與非傳統表演藝術特色的分析、模仿與創新，如：傳統舞蹈身段、地方戲曲、民俗曲藝、兒童劇場、歌舞劇、現代戲劇、流行舞蹈等。
——重點在於理解文化與表演的關係。
4. 即興與創作表演（以情境表達、肢體模仿、身體控制、造型呈現等，表演一段完整故事）。
——重點在於發展結構完整之表演。

二、「基本概念」

◎ 表演藝術的展演

1. 表演藝術的排練與展演（以集體創作的方式，製作有計畫的小型舞臺展演）。
2. 表演藝術的編導與劇場技術的應用。
3. 劇場藝術與其他藝術間的連結與應用，如：戲劇、舞蹈、音樂、美術、建築、雕塑、文學等統整展演。
4. 媒體製作與表演藝術的應用，如：多媒體、錄影、攝影、電腦設備、科技、語音錄製、網路傳輸等。

表演藝術是一種綜合藝術的呈現，除了舞蹈與戲劇之外，與音樂、視覺藝術及劇場相關設計與技術……等關係密切，在第四階段「基本概念」藝術面向，希望學生能透過實際參予表演藝術展演的製作，來瞭解表演藝術展演多元整合之特性。以劇場的組成來說，即包含表演空間、場景、演出者與觀眾四大組成元素，因而，此藝術面向的學習重點在於讓學生認識劇場的組成元素，並期望學生能結合其他藝術或媒體科技，充分展現表演藝術多樣化之面貌。

第一項：表演藝術的排練與展演（以集體創作的方式，製作有計畫的小型舞臺展演）。表演藝術本身即具有整合之特性，此階段可藉由集體創作的方式，結合各種藝術媒材，製作小型的舞臺展演。「基本概念」在第四階段著重於表演藝術展演之製作過程與呈現。教師於規劃集體即興時，可先與學生擬訂主題與相關議題，分組搜尋相關資訊與討論，使學生充分了解主題，再進行角色塑造與即興。教師於排演過程中需注意工作之分配，對於過程之學習更勝於結果發表，注重團隊合作、排演分工、集體創作，讓不同性向與專長的學生皆能發展；並引導學生於集體創作過程，將生活經驗與想法表現於作品，整合展演之主題。創作過程中務必讓每位學生都能參與其中，適切地分配符合其能力與興趣之職務，了解參與排練工作的重要性，於過程中體會團隊工作的責任與創作的樂趣。

第二項：表演藝術的編導與劇場技術的應用。可讓學生親身嘗試編導及劇場技術執行等工作，包含：導演、編劇、演員、服裝設計與製作、燈光控制、布景設計與製作、節目單設計及場地安排等。教師除詳細介紹各組工作與職掌，讓學生選填志願分組外，於創作時應不

斷溝通協調，統一各組工作進度與方向，不忘對於主題之探索與學習。教師於過程中可幫助學生整合各方面的創作元素，傳達主題思想。透過實際應用理解劇場元素，帶領學生了解表演是一種創造與傳達的方式。

第三項：劇場藝術與其他藝術間的連結與應用，如：戲劇、舞蹈、音樂、美術、建築、雕塑、文學等統整展演。可結合其他藝術作為表演創作的素材，善用表演藝術的整合特性，進行統整課程的學習，鼓勵學生應用其他學科或相關藝術進行創作。教師可提供一些知名跨界合作藝術作品的例子讓學生參考，如：古典芭蕾舞作品：天鵝湖、胡桃鉗、睡美人，即是音樂家柴可夫斯基與芭蕾及文學相互結合的作品。現今許多舞蹈劇場的作品，除了舞蹈與音樂之外，也會結合戲劇、音像藝術、雕塑或建築等藝術類型，也多有文學劇場、音樂劇場等表演類型。教師平時可多提供跨界合作之作品，開啟學生視野，策劃即興創作展演時，亦可與學校其他學科之教師合作，統整其藝術學習經驗；發展藝術展演之多元性，可與不同形式之藝術創作結合，或者從不同藝術形式中找尋相同的表現主題。

第四項：媒體製作與表演藝術的應用，如：多媒體、錄影、攝影、電腦設備、科技、語音錄製、網路傳輸等。隨著科技的日新月異，當代表演藝術在音像藝術的加入也產生一些改變，表演的場地不僅限於舞臺，而有更多不同的可能。在教學資源允許的情況下，可讓學生嘗試加入多媒體科技之應用，使表演創作更加豐富有趣。例如：可運用多媒體影像投影、利用數位相機或攝影機之功能拍攝短片、運用錄音器材錄製廣播劇…等。教師於媒體應用時仍應掌握表演藝術之精神：以身體、聲音進行創作與溝通傳達，所有技術層面的學習需配合主題與表演；利用現代媒材豐富表演語彙、融入生活之觀察與記錄，並用不同方式展現作品。

◎ 重點提示：

由第三階段：對於表演藝術媒體、媒材之認識、作品分描述與分析，以及表演藝術與其他藝術之關聯性（認識、理解階段），進展至實際演練、應用階段。

教師可策劃展演之主題，輔助學生有計劃地完成作品，或以不同方式表現同一主題。教學目標不只著重在展演歷程：編導、排演與劇場技術之應用，對於展演主題之規劃可引導學生思考不同層面之文化關懷、生命議題，融入其他三項教材內容。對於展演形式則不只拘泥於傳統的展演方式，教師可更加多元地運用教習劇場、教育劇場、參與劇場、創造戲劇、創造性舞蹈、故事戲劇……等等不同的表演及引導方式，同時拓展表演者與觀眾對於表演藝

術的學習與認識。

表演藝術的「基本概念」著重於排練與展演、編導與劇場技術、與其他藝術的連結、及媒體製作的應用。因此，如何運用多元的藝術元素以及表演藝術的相關技能來完成展演的排練與製作過程，是此面向的課程目標。此面向與「表現試探」之間具有互為因果的關聯，因而教師在課程規劃時，若能將「表現試探」與「基本概念」視為一體，應更能掌握教學目標與教學內容。

如果「表現試探」是專注在培養學生的肢體表演與創作能力，引導學生的舞蹈表現，「基本概念」則是帶領學生瞭解如何完成一場演出的專業知能與技術。一般而言，多數教師礙於一般中學無專業劇場或無表演環境的困境，基本概念的教學通常會偏向於認知教學、紙上作業、或僅藉由口頭傳授，學生通常學過即忘，或者只能空想，如何在此面向以更活潑方式多元教學，激起學生的興趣，便是表演藝術教師很大的挑戰。教師可以在學生擁有了體驗與表現的能力後，設計相關課程教導學生進一步了解這些需知的基本概念，在透過課程，整合「表現試探」與「基本概念」此兩面向，達到統整的目的。

三、「藝術與歷史文化」

◎ 表演藝術的歷史與文化

1. 各類表演藝術的賞析，如：兒童劇、掌中劇、京劇、話劇、歌舞劇、默劇、歌仔戲、臺灣民俗藝陣、原住民舞蹈、中國古典舞、民俗舞、世界民俗舞蹈、芭蕾舞、現代舞、舞蹈劇場等。
2. 臺灣表演藝術簡史。
3. 代表性的東、西方表演藝術團體人物、作品等介紹。
4. 表演藝術與多元文化的分析。

「藝術與歷史文化」面向的學習著重於各類表演藝術之介紹與欣賞，藉由作品的欣賞及歷史背景的介紹，使學生瞭解東西方表演藝術的特色與美學觀，並藉由不同文化之體驗，了解世界不同民族的生命觀，尊重多元文化發展。

第一項：各類表演藝術的賞析，如：兒童劇、掌中劇、京劇、話劇、歌舞劇、默劇、歌

仔戲、臺灣民俗藝陣、原住民舞蹈、中國古典舞、民俗舞、世界民俗舞蹈、芭蕾舞、現代舞、舞蹈劇場等。進行表演藝術作品賞析時，教師可挑選古今中外較具代表性的表演藝術團體、藝術家及其作品進行介紹與討論，並透過該類型表演藝術之起源與發展之介紹，瞭解其歷史脈絡及文化意涵，使學生對該類型表演藝術有整體性概念與了解。在進行各類表演藝術的賞析時，可用東、西方表演藝術來分類介紹，亦可再由古至今依其時間性來進行介紹，同時可連結至各年代相關學科的發展，使學生了解藝術與其他相關學科上的意義。教師亦可帶領學生體驗各民族文化所發展之身體、聲音、動作的不同，討論其背後的文化、宗教、生命觀與世界觀。

第二項：臺灣表演藝術簡史。此部分希望能讓學生認識自己生活環境的藝術文化及文化意涵。可從不同型態表演的歷史演進、風格演變進行介紹，來認識環境與生活的關係，反思環境對表演藝術表現的影響，並鼓勵學生主動蒐集生活周遭表演藝術資訊，了解當代表演現況與趨勢。除此之外，也藉由臺灣表演藝術界代表性人物之介紹（如：創作者、表演者、劇場相關工作者），使學生能更進一步認識臺灣表演藝術工作者，進而能尊重藝術工作者所締造的各種藝術成果。

第三項：代表性的東、西方表演藝術團體人物、作品等介紹。讓學生認識臺灣與國外重要表演藝術團體及其作品，進而能分析比較不同類型表演藝術之特色與差異。在進行各類型表演藝術介紹時，可透過該類型表演藝術之起源與發展之介紹，使學生對該類型表演藝術有整體性概念與了解。在表演藝術賞析時，實際觀賞表演藝術的經驗是非常重要的，透過現場觀賞或與影音資料的欣賞，可讓學生在欣賞表演時，能與表演藝術相關背景知識結合。

第四項：表演藝術與多元文化的分析。此部分著重於讓學生感受表演藝術多樣文化的特質，並能比較不同文化所呈現的特色與文化背景。教師可鼓勵學生表達自己對藝術創作的審美經驗與見解，並識別傳統與當代表演藝術的差異，體會不同時代表演藝術的價值觀。教師亦可介紹表演藝術之跨文化合作案例：彼德·布魯克、尤金尼諾·巴霸、亞里安·莫努虛金、羅伯·威爾森、理查·謝喜納等藝術家之作品，比較分析其多元文化之美學背景與尊重生命之共同精神。

◎ 重點提示：

學生從第三階段：對於重要表演藝術團體的認識、以及理解表演藝術與多元文化的關係，進展至第四階段：能比較分析多元文化。教師於教材內容設計時應注重：透過表演藝術

的活動學習多元文化，而不止於知識層面的理解與賞析。

每一種表演藝術類型的養成，必定經由時間的粹煉，絕非是一朝一夕之事，每一種歷史文化的涵養，更造就其表演特色。歷史文化的脈絡可幫助學生除了身體的經驗，更提供背景的知識理解，瞭解冰山一角之外的演變過程。各個歷史階段的孕育出來的產物，當下的歷史文化意義，對表演藝術必然產生影響。表演藝術課的歷史文化介紹，如果像一般歷史課程的教學方式，往往不會帶來效率的學習，更無法引起學生的學習動機。教師可從一個學生較容易引起興趣的切入點，來引導表演藝術類型的文化脈絡與特色差異，並善用合作學習的教學方式，讓小組共同討論尋得脈絡。

四、「藝術與生活」

◎ 表演藝術與生活

1. 劇場的社會功能與工作的專業職掌。
2. 表演藝術創作與生活美感經驗的分析與分享。
3. 劇場實務規範，如：設備的使用、操作的安全、環境的維護等。
4. 表演藝術資源的運用，如：社區、學校、政府機構、演藝團體等。

「藝術與生活」面向的學習主要是強調表演藝術與社會及生活之間的連結，能從表演藝術創作過程來理解自己與社會和自然的關係，以及從規劃執行表演藝術活動的過程，培養合作尊重的團隊能力，並能養成觀賞表演藝術活動的習慣，增加生活樂趣。

第一項：劇場的社會功能與工作的專業職掌。鼓勵學生參與社區與地方性藝文活動，從中認識自己生活環境的藝術文化，了解自己社區、家鄉的藝術文化內涵，體會藝術與生活的關係及劇場的社會功能。例如：可鼓勵學生觀賞社區附近廟會的酬神戲、藝陣，藉此了解生活周遭傳統表演藝術的特色及背景。

第二項：表演藝術創作與生活美感經驗的分析與分享。鼓勵學生觀察生活周遭的人、事、物，並透過表演藝術創作，感覺自己與他人、自己與自然及環境間的相互關聯。認識社區內的生活藝術，並選擇自己喜愛的方式，在生活中實踐，進而養成對日常生活中對表演藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。

第三項：劇場實務規範，如：設備的使用、操作的安全、環境的維護等。透過對劇場工

作職掌及工作內容之介紹，使學生更進一步認識劇場職務之分工與工作細節，如：劇場設備的使用、操作安全注意事項及環境的維護等，以期表演藝術能提供學生未來生涯規劃之初探。此外，可透過實地觀賞表演藝術活動，培養應有的觀賞禮儀，如：進劇場不可穿拖鞋、睡衣，需注意自己票上的座位，不可坐別人的位子，保持劇場清潔不可飲食，尊重演出保持安靜，不可錄影、錄音、拍照，掌握時機適時鼓掌……等。

第四項：表演藝術資源的運用，如：社區、學校、政府機構、演藝團體等。教導學生搜尋生活周遭有形與無形之表演藝術資源，並認識社區附近的表演場地，進而將表演創作與社區結合。例如：在表演題材中加入社區特色、將表演藝術展演帶入社區，營造表演藝術社區之氛圍。或者，可與專業表演團體或知名藝術家合作，舉辦駐校藝術家課程，豐富並深化學生的表演藝術經驗。

◎ 重點提示：

教師可提供表演藝術之專業職能做為學生升學之參考，並注重劇場之社會功能以及社區資源的運用。帶領學生了解藝術與生活密切相連之關係，並能體會藝術作品反應生活觀感之精神。

叁、實務教學活動建議

- 教材內容四面向缺一不可，針對課程目標，課程內容有不同比例的調配。

藝術間擁有相同的美學概念、共同的主題、相同的運作歷程、共同的目的、互補的關係、階段性過程等，課程統整可連結成有結構組織和美育意義的學習單元；因此在課綱中的教材內容描述，「藝術與歷史文化」與「藝術與生活」以統整方式為要。然而各種藝術之間，存在相同的美學概念，但彼此仍擁有不同的專業知能，故「表現試探」與「基本概念」以分科方式說明，但各項內容仍具有統整性質，而非切割分類。由此可知，為達成三大主軸的能力指標與課程統整的原則，教材內容仍應顧及此四面向的整合（表現試探、基本概念、藝術與歷史文化、藝術與生活）缺一不可。教師進行課程設計時可視學生的程度、興趣及教師個人專長來調整教學內容與進度。

因此，教師可針對課程目標，在四個面向的教材內容安排，有不同比例的調配。如為達成「探索與表現」主軸目標，教師可加強於「表現試探、基本概念」為主的課程統整設計方案；為達成「審美與理解」主軸目標，教師可著墨於「藝術與歷史文化」為主的課程統整設

計方案；「實踐與應用」部分，教師則可側重於「藝術與生活」為主的課程統整設計方案。以下分別針對舞蹈與戲劇在四個面向所側重的不同比例，逐一作教學建議與說明。

舞蹈

一、以「表現試探」為主的舞蹈課程設計

表演藝術（舞蹈與戲劇）在探索與表現的學習中，都是藉由自我的身體來作為傳達的媒介，而在自我的表現上，可著重於表演藝術創作要素的探索，來訓練學習者的表演藝術專業知能，並養成主動探究的態度，同時透過親身體驗，來認識自己，瞭解自我。由於各藝術的學習必備專業養成的主要探索要素，舞蹈與戲劇雖都隸屬於表演藝術的範疇，但其訓練和探究的要素，擁有不謀而合的共通性卻也有著南轅北轍的差異性。

表演藝術課程中，舞蹈部分的「表現試探」著重於舞蹈動作要素的探索與練習，如以創造性舞蹈或創造性戲劇的教學方式進行身體動作元素探索、聲音傳達、感官敏銳度、情緒表達等練習，以作為舞蹈創作的基礎養分，同時也可進一步體驗各具風格特色的類型舞蹈，如中國舞、街舞、歌仔戲、歌舞劇等學習內容，提供學生不同表演類型之體驗，並增加表演語彙與技能，作為表演創作的素材。或者以舞蹈、戲劇活動作為教學工具，幫助學生進入主題學習，使學生能從做中學，從生活體驗反映藝術的生命經歷。

動作是舞蹈的語言，藉由不同媒介的思考及引導方式來探索肢體動作，似乎成為學習舞蹈不可省略的必要過程與內涵。臺灣舞蹈教育家張中媛（2007）表示，創造性舞蹈的學習內涵與九年一貫的教育內涵及統整精神不謀而合，因此，創造性舞蹈在九年一貫課程有很寬廣的運用空間，兩者間的契合之處，與相呼應的精神可參閱張中媛教授所著《創造性舞蹈寶典——打通九年一貫舞蹈教學之經脈》一書，有極為詳盡的說明，張教授所提出的八項課程建立思考方向³中，各思考面向的案例設計，可彼此融合應用，本文將選定幾項較易於一般國中教師上手的思考方向做一整理與介紹，再補充教學可融合應用的案例，作為課程設計的教學策略參考：

³ 張中媛教授（2007）指出，舞蹈課程的建立包含多種模式的思考方向，可從動作要素探索動作、從意象引導動作思考、從聲音引發動作思考、從語文轉化為動作思考、從道具帶動動作思考、從連結其他課程思考、從結合文化層面思考、從創作演出舞蹈角度思考等八種思考模式，每一種思考方向都可提供表現探索的重要機會。

(一) 動作要素的肢體探索：

知識寶庫 What：舞蹈動作要素是什麼？

在進入到動作探索之前，首當我們應瞭解舞蹈動作的要素有哪些，根據舞蹈科學家魯道夫·拉邦（Rudolf Laban）以量化及質化兼顧的方式來描述動作，作為教學考量，之後由學生 Russell 和 Boorman 歸納為五大要素，包括：身體（Body）、空間（Space）、時間（Time）、勁力（Effort）和關係（Relationship），也是所有舞蹈課程發展的基礎，而從拉邦動作要素提供肢體探索的機會，可讓學習者從動作探索中認識舞蹈動作要素之外，同時也強化感知與表達能力（張中媛，1996，2008）。拉邦的舞蹈要素如下：

<p>身體 (Body)</p>	<p>身體是舞蹈的工具，透過肢體動作才能表達舞蹈的意涵。身體的知覺應對身體語彙有所認識，包括：</p> <ul style="list-style-type: none"> A. 身體部位（如頭、手臂、手、腿、腳、軀幹、肘、腕、肩、膝、踝） B. 肢體動作：豐富的舞蹈動作語彙，可以增加舞蹈表現的能力，提升舞蹈的情感表達。包含：其中動作、姿勢、收縮、伸展、落地、旋轉、走、跑、跳躍、爬等。
<p>空間 (Space)</p>	<p>空間的構思是舞蹈不可或缺的部分，身體本身就佔據空間，不同的身體動作會給予觀者不同的感受，也讓舞者有目的的移動。包括：</p> <p>個人空間和他人空間被細分為：</p> <ul style="list-style-type: none"> A. 空間範圍（大、中、小） B. 水平（高、中、低） C. 方向（前、後、左、右、上、下等） D. 路徑軌跡（空中、地面）、焦點等各項探索要點。
<p>時間 (Time)</p>	<p>拉邦主要強調動作斷續性與延續性（Sudden and sustained），從音樂角度發展先前，在教師們不斷的推展後，可從音樂要素思考，包括：</p> <ul style="list-style-type: none"> A. 基本拍（如 2 拍、3 拍、4 拍） B. 重拍（可練習動作的強弱之別） C. 速度（動作的持續性，如快、慢） D. 韻律節奏。

勁力 (Effort)	由精力 (flow)、重力 (weight)、時間 (time) 及空間 (space) 的組合，主要探求動作質感，屬於較深入且精進的探索要素。其八個基本動作為： A. 精力 (flow)：鬆、緊； B. 重力 (weight)：輕、重； C. 時間 (time)：延展、突然； D. 空間 (space)：間接、直接。
關係 (Relationships)	關係是描述一個人相對於其他人或事物在空間中的關係，亦稱群體關係。包括： A. 個人身體部位間的關係。 B. 個人與群體。 C. 個人與物體。 D. 個人與環境等。

教學錦囊 How：你可以這麼做？

動作五大要素的關係，並非各自獨立，而是相互依存，一個動作必定包含多種要素，動作越複雜，交集的要素也越多（江映碧，2001）。以一個最簡單的走路為例，某人走在街上，看到一個老朋友快走過去跟朋友打招呼。其身體動作為位移動作（身體），走在街上的路徑將帶出不同的軌跡（空間），走路的速度從慢變快（時間），走路時的情緒表現，也反映出動作的精力（勁力），走向朋友形成與他人的關係（關係）（陳雅雲，2008）。

組合和使用這些元素的方法不同，使得舞蹈有不同的表達，如同重組句子中的詞彙時，會產生不同的意義。課程設計時，由一至二個要素主導而不是全部。而在舞蹈教學時，也最好先以一個要素為主要探索重點，由此作為切入點，待學生深入探索精熟要素與符號後，再循序漸進加入其他要素結合，以增加動作的難度，也豐富課程的安排。而各藝術類科間，所存在著共同的基本元素，如韻律節奏、空間排列、力度變化、質感追求等都是舞蹈、戲劇、音樂、視覺藝術可共同探索的主題（張中媛，2005），教師可先從舞蹈與戲劇共通基本元素的練習著手。

【例一】

如以身體（Body）要素中的「收縮」與「延展」為主要的動作探索，可先從不同肢體部位的收縮、延展練習著手，等學生熟悉後，再輔以其他元素如空間（Space）的水平，結合為不同水平的收縮、延展練習（如：低水平的收縮，高水平的延展等），以增加

其挑戰性，或運用不同的快慢時間性（Time）做收縮、延展練習（如：快速收縮，慢慢延展等），以體會肌肉不同的控制力，最後還可從個人的練習發展兩人或群體的組合關係（Relationships）（陳雅雲，2008）。

因此課程計畫為：

身體（Body）：探索收縮與延展動作。→不同身體部位的收縮與延展動作。

+

空間（Space）：結合為不同水平的收縮、延展練習

+

時間性（Time）：運用快慢時間性增加不同水平的收縮、延展練習的挑戰性。

+

關係（Relationships）：個人的練習發展兩人或群體的組合創作呈現。



圖 4-2 兩人的延展動作



圖 4-3 兩人的收縮動作



圖 4-4 以報紙引導捲曲動作



圖 4-5 以報紙引導折疊動作

【例二】

從上述的「收縮」與「延展」的基本動作探索中，筆者強烈建議，教師還可加入主題式或日常生活中的實例作為引導，引起學生的學習動機，讓學生分組討論生活周遭觀察「收縮」與「延展」的經驗，並以肢體共同呈現出「收縮」與「延展」的動作創作，不僅可以提供學生「收縮」與「延展」的動作探索機會，也達成動作體驗的目的，其舞蹈學習更與生活經驗作了緊密的結合。

主題式	「收縮」與「延展」範例
大自然	<input type="checkbox"/> 含羞草的「開」、「合」 <input type="checkbox"/> 花朵的「盛開」、「凋謝」 <input type="checkbox"/> 繭（收縮）蛻變成蝴蝶（開展）（圖） <input type="checkbox"/> 毛毛蟲的「伸展」、「收縮」的蠕動。
生活物品	<input type="checkbox"/> 雨傘的「展開」、「收合」 <input type="checkbox"/> 棉被的「鋪張」、「折疊」 <input type="checkbox"/> 鋁箔包的「膨脹」、「擠壓」 <input type="checkbox"/> 剪刀的「開」、「合」



圖 4-6 繭（收縮動作）



圖 4-7 破繭（中間者為收縮動作，其餘四人為上半身延展動作）



圖 4-8 破繭（中間者為收縮動作，其餘四人為全身延展動作）



圖 4-9 蛻變成蝴蝶（延展動作）

（二）從意象引導動作思考

知識寶庫 What：意象引導是什麼？

張中煖教授（2008）指出意象是指心智視覺化的複演，包含各種感官經驗視覺再現的意象。意象包括直接感官的意象、經驗聯想的意象及想像創造的意象。可分為直接出示實物或以口語幫助學習者的聯想。意象引導時，教師也可以營造一個情境與氣氛，幫助學生想像或易於進入情境。

- A. 直接出示實物，讓學習者以所看到的物體，引發意象聯想。例如：各種道具的運用及空間情境的布置。
- B. 間接的口語指示，讓學習者從既有的經驗聯想產生意象，例如：像冰淇淋般的融化、像藤蔓般的捲曲。

美國舞蹈教育家 Joyce（1980）提出意象運用的三階段：

1. 以意象導引出動作，如：背要像橘子一樣圓。
2. 以動作延伸出意象，如：圓背像什麼東西？
3. 以意象為基礎發展動作，如：橘子可以發展成什麼動作？

如此的意象動作探索，都可以幫助動作的理解。除此，若動作探索為優先，意象為輔的方法，可以讓課程更豐富有趣。

教學錦囊	How：你可以這麼做？
------	-------------

張中媛教授建議，從意向引導動作來設計創造性舞蹈課程時，可分成食、衣、住、行四大主題，教師也可善用國中喜愛的題材引起動機，以主題式發展課程，藉由口語的意象引導方式使學生舞出動作。學生喜愛的題材，如極受歡迎的搞怪大頭貼、主題樂園的刺激設施、流行舞蹈、電玩等，都是可以發揮的主題。

在以意象引導課程設計時，教師可從上述意象運用的三階段來思考：先有意象主題想法，繼而發展主題，以刺激學生動作創意表現。學生做出動作後，引導學生對動作的創意想像，以刺激生活經驗聯想力，最後，可將主題發展成一小段呈現。

【例一】

國中生喜歡拍大頭貼，教師可營造一個拍大頭貼的情境，讓學生想像在鏡頭前做出不同的定格造型動作（Shape），教師可將鏡頭設定為特殊鏡頭，要求學生擺出不同的方向、水平、形狀的肢體造型（空間），如低鏡頭要擺出低的造型，若為伸縮鏡頭，身體可做出不同的收縮和延展的動作（身體），同樣地，可從一人發展到多人（關係），動作要素不但巧妙地融入在課程設計中，藉此讓學生有不同的動作要素探索經驗，甚至可讓學生隨動作加入臉部表情，也增加課程的趣味性，最後，可以一個配音樂走秀，讓每位學生都有機會公開呈現的機會，能自信的展信自己的肢體。



圖 4-10 低水平方向大頭貼



圖 4-11 中水平方向大頭貼



圖 4-12 不同水平方向大頭貼

【例二】

水的三態也是很好的意象引導主題，對於動作質地的訓練是很好的題材。可以先讓同學討論三種物理現象的質地差異，可以先引導說出並以動作做出比較具體的特質，如水(液體)有涓涓流水、波濤洪水或雄偉瀑布，涓涓流水可能可以由少數同學演示，到波濤洪水後就可以有更多的人加入。水蒸氣(氣體)是無重量的，冰(固體)是硬的、有不同形狀的，同學可天馬行空的自由創作自己喜愛的冰塊造型。光是不同形式的水流和不同的冰塊造型上，就可以讓學生有很大的發揮空間。

待同學對三種狀態都有不同的體驗後，教師可以將三種物理狀態的過程連接應用，冰塊加熱融化成水、水加熱又變為水蒸氣，其動作質地可能從硬的→柔軟的→再到更輕盈，反之，亦可從冷卻的過程引導。

教師也可將課程進階發展為抽象的感覺，如水是流暢的、可滲透的；水蒸汽是上升的、不著邊際的；冰是堅硬的、可塑形的、清涼的。同學的抽象感覺會隨個人的感官經驗，有不同的主觀感受，教師應該鼓勵學員表達出個人感受，並以肢體表現出來。

（一）從聲音引發動作思考

知識寶庫 What：是什麼？

各式的聲音也是刺激動作表現很好的媒介，學生將聽覺的感受，轉換成肢體動作的表現，如自然界的風聲、雨聲、雷聲，給予學習者的不同感受，也可以讓學習者反映出不同的動作質地，風聲引發的動作可能是比較流動的動作，雷聲可能是驚嚇、突然、有力的動作，而光是一種聲音就能發展滴答小雨聲跟傾盆大雨聲，動作都會有不同的表現。日常生活中，無奇不有的聲音，可作為聲音引發動作的素材，如：

- 交通工具的聲音：救護車的鳴笛聲、公車的喇叭聲、舊火車的氣笛聲等。
- 動物的聲音：獅子的怒吼聲、小鳥清脆的啾啾聲、老牛的長哞聲等。
- 樂器的聲響：鼓聲、鈴鐺聲、響板聲、三角鐵等。

教學錦囊 How：你可以這麼做？

舞蹈的表現雖然多為非語言的肢體表現，身體也可以結合音樂的特性，做不同的課程發展。如節奏方面，可藉由肢體動作身體拍打出不同的節奏，製造視覺與聽覺的感官；旋律方面，可藉由單一音調或豐富旋律的音樂，單一音調：肢體的精力表現可能比較平穩而一致；豐富的旋律：肢體可能畫出不同的軌跡線條等。除此，不同的聲音題材，除了讓學生直覺式的作出動作，也可以進而與動作要素結合統整。如上述的交通工具聲，可進而探討動作的速度（時間）；動物的聲音，可進而探討動作的力量（精力）等。



圖 4-13 單一音調反映出較直線條的動作



圖 4-14 豐富的旋律引導出多變的肢體動作

(二) 從語文轉化為動作思考

知識寶庫 What：語文轉化為動作思考是什麼？

舞蹈本身就是一種可溝通的語言，透過肢體動作、手勢比語言表達更直接有效（Hanna，2001；張中媛，2007）。語文包含童謠、神話、故事、詩詞、歷史事件等。教師可以利用文學的情節脈絡，轉化為動作的語彙來發展與詮釋。

舞蹈學者 Ann Hinchinson Guest（2008）認為舞蹈和與語文的結構相似，因此，將動作分為動詞、名詞與副詞，動詞所指為行動或動作；名詞如同肢體部位、人稱與同伴等；副詞則表明動作時間、動力、目的等，組合出不同的語句，轉化為動作的舞句。語文中的韻律也可以是動作發展的創意媒材，如西方英文中的句子的重音所在，東方詩詞的押韻，都具備語文的韻律，可藉由身體來感受韻律，更能身體力行的學習。

教學錦囊 How：你可以這麼做？

【例四】：以詩詞的文字內容為發展的活動

選定一個主題，如描述大自然風景，可由教師選定一首詩或學生分小組各自找一首詩相關大自然主題的詩，小組可以共同將詩詞的文字內容，以肢體勾勒出詩詞的畫面，在配上音樂，分組呈現。

【例五】：以語文的結構為發展的活動

教師可運用三種不同顏色的色卡分別表示，動詞、名詞與副詞，教師在色卡上填入內容，如：

- 黃卡：名詞—肢體部位，如肩膀、屁股、膝、背
- 綠卡：動詞—動作，抖、跑、搖、跳、屈、爬、轉……
- 藍卡：副詞—動作時間、動力，快速地、輕柔地、延展地

可讓學生隨機抽選語詞卡，組合出語句結構轉化為動作表現，如：肩膀快速地搖晃，肩膀是名詞，搖晃是動詞，快速地是副詞。待學生精熟後，可輪流將其中一色卡，變為空白的內容，讓學生自由填寫，發揮創意。

名詞卡



動詞卡



副詞卡



創意卡



動作語言小卡

(三) 從道具帶動動作思考

知識寶庫 What：是什麼？

道具本身可以刺激想像，也可以引發學習動機。教師可善用日常生活中隨手可得的材料作為課程發展的媒介，可免去師生為道具準備傷神之擾。如報紙、球、垃圾袋、繩子、水桶、椅子、雨傘、制服外套、畚箕等。教師可針對道具的不同特性，引導學習者發展動作。

教學錦囊 How：你可以這麼做？**【例六】：報紙的運用**

運用報紙可以折疊、捲曲、壓揉的特性，請學生同時以肢體做出報紙不同狀態的動作；從單純的動作練習，可再繼續發展，讓學生運用報紙塑造出一個造型，肢體模仿自己所創造出來的動作，之後，還可從一人發展到多人，讓學生把自己的報紙與他人組合，同樣地，與他人用肢體表現出來。



圖 4-15 以報紙引導開展動作

二、協助學生掌握「基本概念」的舞蹈課程設計

表演藝術的「基本概念」著重於排練與展演、編導與劇場技術、與其他藝術的連結及媒體製作的應用。因此，如何運用多元的藝術元素以及表演藝術的相關技能來完成展演的排練與製作過程，是此面向的課程目標。此面向與「表現試探」之間具有互為因果的關聯，因而教師在課程規劃時，若能將「表現試探」與「基本概念」視為一體，應更能掌握教學目標與教學內容。

如果「表現試探」是專注在培養學生的肢體表演與創作能力，引導學生的舞蹈表現，

「基本概念」則是帶領學生瞭解如何完成一場演出的專業知能與技術。一般而言，多數教師礙於一般中學無專業劇場或無表演環境的困境，基本概念的教學通常會偏向於認知教學、紙上作業或僅藉由口頭傳授，學生通常學過即忘，或者只能空想，如何在此面向以更活潑方式多元教學，激起學生的興趣，便是表演藝術教師很大的挑戰。

教師可以在學生擁有了體驗與表現的能力後，設計相關課程教導學生進一步了解這些舞者所須知的基本概念，透過課程整合「表現試探」與「基本概念」此兩面向，達到統整的目的。舞蹈領域的基本概念可由舞者、劇場方面二部分著手，適於此階段學生的學習，茲舉例如下：

知識寶庫 What：是什麼？

作為一個表演者，除了擁有肢體表現的能力之外，進入到劇場中，劇場的專業知識的學習，也是不容忽視的課題。如不同類型的表演，在不同的舞臺形式演出；編舞者在進行走位時，舞者對舞臺空間的區域方位關係是否瞭解（圖），可能影響走位的效率，亦即教師在作編排時，學生是否可以理解教師的指導語，這是雙方透過舞臺方位的定義，所需習得的知能。舞者在演出時進出場時及穿場的禮儀，更是表演者更需留心的細節，才能成就一場更具品質的演出。雖然學校中沒有真實的劇場空間，教師仍可透過對環境空間的定義及實際演練的教學活動，讓學生輕而易舉的熟稔這些概念。

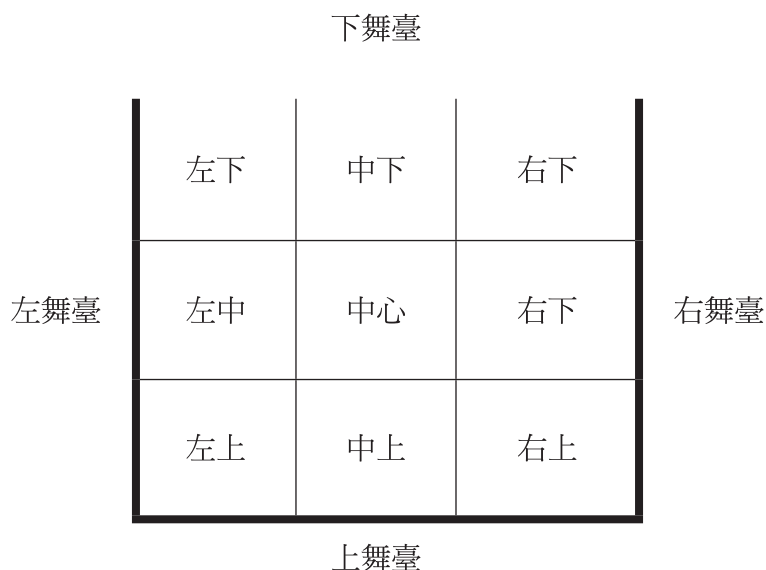


圖 4-16 舞臺區域介紹

教學錦囊	How：你可以這麼做？
------	-------------

【例一】：舞臺區域方位教學

將教室的座位挪開空出中間的場地，教師可在地板上用膠帶貼出此舞臺區域圖的九個區位，將紙本敘述的舞臺區域，擴大成實際空間中的尺寸，一定更能引起學生的興趣。教師先介紹上、下、左、右舞臺，老師需特別強調是以表演者面向觀眾為方位分辨的依據，以釐清學生常常對上、下、左、右舞臺的錯誤理解，在此提供一個小秘訣，教師可以示範面對觀眾席後躺在舞臺的中央，表演者的右手邊即是右舞臺，反之，表演者的頭上即是上舞臺，腳下即是下舞臺，如此一來學生就很容易速記。

在學生能分辨上、下、左、右舞臺後，便可進一步教授九個區域，教師可以喊出其中一個區域，如左下舞臺，學生則迅速站到左下舞臺區位，一來可讓學生動起來，二來也增加學生的參與感。在達成「基本概念」的主要教學目標後，教師可以導引入表演探索的活動，再將此結合表演。

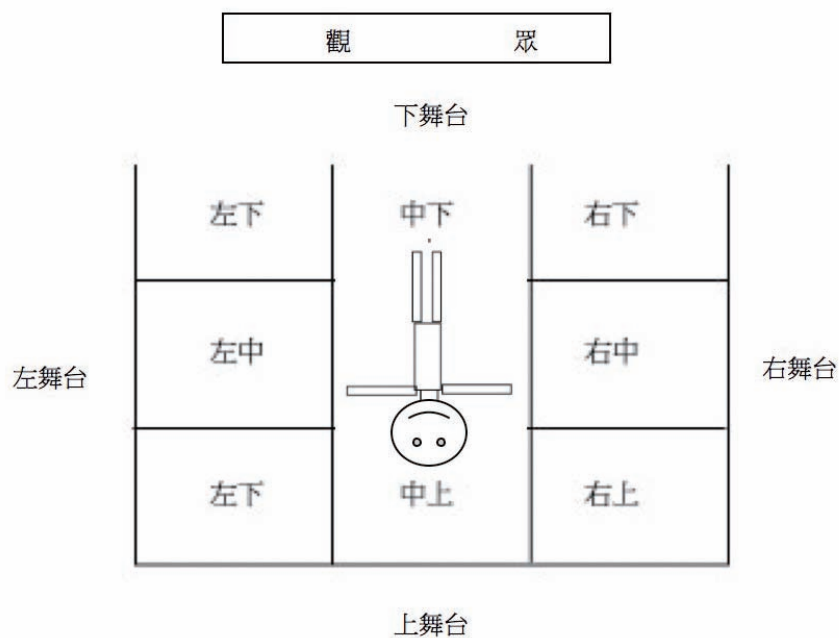


圖 4-17 教師解說舞台區域位置

三、連結舞蹈及「藝術歷史與文化」的課程設計

每一種表演藝術類型的養成，必定經由時間的粹煉，絕非是一朝一夕之事，每一種類型舞蹈歷史文化的涵養，更造就其動作特色。歷史文化的脈絡可幫助學生除了身體的經驗，更提供背景的知識理解，瞭解冰山一角之外的演變過程。各個歷史階段的孕育出來的產物，當下的歷史文化意義，對舞蹈的表現勢必產生影響。表演藝術課的歷史文化介紹，如果像一般歷史課程的教學方式，往往不會帶來效率的學習，更無法引起學生的學習動機。教師可從一個學生較容易引起興趣的切入點，來引導舞蹈類型的文化脈絡與特色差異，並善用合作學習的教學方式，讓小組共同討論尋得脈絡。

一種舞蹈類型的歷史發展範圍看似過於廣大，不容易聚焦，但國中階段適於教授學生一個簡單整體的概念，這個大概念是為了幫助學生自己去組織架構，教師再協助釐清與整合。

教學錦囊 How：你可以這麼做？

【例一】：芭蕾舞的歷史發展

大部分的人對芭蕾舞有一種迷失，除了對轉圈圈及踮腳的招牌動作深具刻板印象之外，不外乎是尤具代表性的蓬蓬裙（TuTu），而不同世紀的芭蕾舞服裝，有不同的特色及目的，若從服裝的變革來貫穿芭蕾舞史，一定更能引發學生對舞蹈史的學習興趣。如長裙是浪漫芭蕾的服飾，古典芭蕾因為講究動作技巧，為了方便動作展現則改為短裙。

教師可先準備浪漫芭蕾及古典芭蕾兩段芭蕾舞影像片段讓同學欣賞，讓同學觀察其服裝、動作的不同，再請學生分小組透過不同芭蕾舞服裝的搜尋，藉由服裝變革掌握舞蹈風格的改變，教師再講解釐清芭蕾發展歷史的脈絡，教師可以依循著歷史事件，給予簡單的芭蕾動作示範，可以請學生一起體驗，如介紹到制定芭蕾足部五個基本位置的舞蹈大師 Pierre Beauchamp 時，可以請大家一起體驗芭蕾腳姿的擺法。

課程可繼續延伸發展進行動作探索，如可請同學做出影片中印象最深刻的芭蕾舞動作，請同學互相觀摩，也可以將同學印象最深刻的動作串連成芭蕾舞劇。

四、強調「藝術與生活」關連的舞蹈課程設計

「藝術與生活」的面向，最主要是讓學習者摒除表演藝術是高豎一格、高深莫測的謬思，而是學生感到藝術如此的貼近生活的環節。當然更是引領鮮少接觸表演藝術的學生，從

生活的角度和視野親近藝術、喜愛藝術，善用藝術資源。例如：如何教導如學生怎麼進劇場去看一場演出，從在何處擷取資訊，如何選節目，如何購票，觀賞禮儀，以培養學生關心和觀賞藝術的興趣與習慣。另外，其實很多戶外的演出空間（如：大安森林公園）或結合其建築物的演出空間（如：華山文化園區、紅樓劇場），大家可能都很熟悉或是上學天天經過，殊不知該空間是一個很特別的表演空間，因此，探究週邊環境中的藝術表演空間等，也都是很好的題材。

教學錦囊 How：你可以這麼做？

【例一】：劇場初體驗

先請學生分享個人的觀賞演出的經驗，教師引導獲取表演藝術演出訊息的管道，如：兩廳院等文化單位的節目手冊、網路資源，試圖從中選一場自己喜愛的舞蹈表演，這場表演……

	「藝術與生活」 初體驗	「藝術與歷史文化」 延伸學習
Who ?	我要和誰前去觀賞。 表演團體是誰？	舞團背景資料
Why ?	基於什麼樣的動機選擇這場演出。 這場演出吸引你的特色為何？	
What ?	演出內容是什麼？	演出內容的背景資料
When ?	演出時間是什麼時候？ 演出的內容是在什麼時代？	
Where ?	在哪裡舉行演出？ 演出空間是什麼樣的舞臺形式？	演出空間的特色
How ?	如何購票與退票？ 觀看演出有什麼規定？	觀賞的禮儀

戲劇

表演元素	教學內容	教學目標	教學活動參考
表演者	身體	肢體動作、 感官開發	肢體開發、感官訓練、想像力與創造力練習、身體動作訓練
	聲音	發聲、語言、音樂	呼吸與發聲練習、語言表現、咬字、身體動作與聲音的關係
	情感	情感與情緒之認識與表達	情感經驗、感官記憶、方法演技、情感與動作的關係
	角色	內在經驗統合、 外在表現、 自我與時空的轉換、美感表現	模仿、觀察、角色創造、文本詮釋、社會觀察、T.I.E、坐針氈
	創作	理解、詮釋文本；發展、創造動作	即興創作、動作符號
觀眾	社會及美學的規則	相遇的慣例、歷史文化的理解	東西劇場史、美學、傳統文化、探討相關社會議題、D.I.E
	欣賞、理解及發現表演及戲劇元素	外：演員表現、舞臺設計…等	劇場元素、劇場動作
		內：情節、主題、角色、張力…等	戲劇元素、戲劇動作
空間	特定時空	劇場形式	參觀劇場、生活中的劇場、儀式
	被選取的場景	舞臺空間	舞臺技術、設計元素
	整體調度與管理	導演	集體即興、畫面、節奏、走位、表演指導

一、以「表現試探」為中心的戲劇教案範例

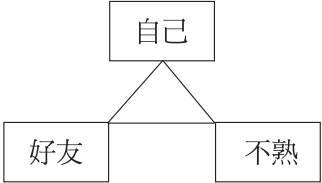
教學議題：友情

單元名稱：麻吉！麻吉！

教學概念：「友情」是每個人生命中最重要的情誼之一，在青少年階段同儕間的影響力更扮演著極重要的角色。因此，本教學主題以友情的初始關係建立，到體悟相知相惜的情誼，乃至於友誼間所發生的各種衝突探討，及最後衝突的解決與反思，來貫穿教學主題的脈絡

教學主題：本教學主題依友情的建立、相處、衝突、和解的歷程，分為四大主題「大家都是好朋友」、「我的麻吉好朋友」、「友情天使心」、「友情蹺蹺板」，共有七節課。

主題一	大家都是好朋友	教學時間	共 1 節
教學重點	主題一「大家都是好朋友」，由用不同的方式和每位同學的打招呼讓大家以逐漸熟悉彼此，進而探索朋友間的距離。並期望能透過與較不熟悉同學的合作練習，以增進彼此的瞭解並產生良好的互動關係。		
教學目標	1. 能大方地與每位同學打招呼 2. 跟隨者能敏銳地跟隨引導者的指引在空間中移動 3. 帶領者能給予被引導者清楚明確的引導 4. 能與夥伴合作完成表演		
教學資源	手鼓、音響、慢板與稍快板音樂各一首		
教學活動			
暖身活動	一、第一類接觸 (一) 活動方法：全體同學跟著老師敲擊的鼓聲速度，自由在教室的空間移動，當連續短擊鼓兩聲時，立即停止不動。 (二) 陌生人：走路的過程中不可與別人有任何肢體互動或眼神交流。 (三) 眉目傳情：走路過程中與每一位相遇的同學，用眼神示意打招呼。(提醒學生盡量與平常較少互動、較不熟悉的同學，最好能和全班每一位同學打招呼) (四) 哈囉！你好～：任意選擇不同的身體部位 (EX：揮手、抖肩、搖屁股、彎膝蓋、點點頭) 和每一位相遇的同學打招呼，同時向對方說：哈囉。 (五) 最遙遠的朋友：同 (四)，鼓聲停止時，每個人與距離自己最遠的那位同學揮手打招呼		

	<p>(六) 選一位你較熟悉或最要好的朋友，跟著鼓聲走路時，和他保持最遠的距離。</p> <p>(七) 選一位較不熟悉或較少互動的同學為對象（不用說出來），跟著鼓聲走路時，盡量靠近那位同學，保持最近的距離。</p> <p>(八) 移動時，與最熟悉及最不熟悉的同學三個人之間保持等腰三角形的關係。</p> <div style="text-align: center;">  <pre> graph TD A[自己] --- B[好友] A --- C[不熟] B --- C </pre> </div>
發展活動	<p>一、帶朋友去旅行</p> <p>(一) 分組方式：兩人一組（盡量選擇和較不熟悉的同學）分別為 A、B</p> <p>(二) 活動方法：A 先當導遊，用一隻手帶領 B 同學不同的身體部位在空間中移動。手不直接觸碰對方身體，需保持約一個拳頭的距離。B 的身體部位要緊緊跟隨 A 同學來移動</p> <p>(三) 定點旅遊：B 同學雙腳固定原地，A 同學引導 B 同學探索不同的水平空間（高低、前後、左右）與線條。（身體部位可由教師指定，EX：頭、肩、膝蓋、腳掌、臀部…）→ A、B 互換角色。</p> <p>(四) 環遊世界：A 同學選定 B 同學的一個身體部位，帶領 B 學在教室的空間中移動。B 同學的雙腳與身體可以隨著被引導部位的帶動，自然跟隨著移動。→ A、B 互換角色。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 可挑選一首慢板旋律優美的音樂作為配樂，先以較緩慢的速度進行，建立雙方的默契。 2. 挑選一首節奏明快的音樂，提醒引導者盡量去探索不同的空間水平與線條軌跡的變化。
整合活動	<p>一、分組呈現：每次約 4 ~ 5 組</p> <p>二、分享與討論：</p> <ol style="list-style-type: none"> (一) 請同學分享最有默契的組別並說出原因。 (二) 請問學生在「帶朋友去旅行」的活動中，喜歡當導遊還是當被領者？為什麼？ (三) 在活動過程中較困難的部分是什麼？ (四) 自認為與今天同組的夥伴默契如何？為什麼？要如何增進兩人的默契？ <p>三、請學生下次上課前，回想自己從小到大有幾位好朋友？並回想從初識到成為好朋友的過程，以及能成為好朋友的原因。於下次上課時分享。</p>

主題二	我的麻吉好朋友	教學時間	共 1 節
教學重點	主題二：「我的麻吉好朋友」，以友誼通常是透過相同的喜好與興趣而逐漸建立，為活動發展的立足出發點，藉由好朋友間共同喜愛的事物或興趣，探索彼此的共同點，表現出主題式的靜態畫面，並以動態肢體傳達主題情境及加入語言的對話，訓練表演練習的多元層次，同時，透過合作學習的方式，提升解決問題的能力，增進好友間相知相惜的情誼。		
教學目標	1. 能與同伴共同合作，做出教師所指令的肢體造型 2. 能找出好朋友間的共同喜好，並能以肢體共同創作合作完成表演。 3. 能做出創作主題的靜止造型、動態肢體動作，並能加入對話。 4. 能踴躍發表經營友情的相關議題		
教學資源	手鼓、音響、小卡		
教學活動			
暖身活動	◎ 物以類聚的朋友 請同學在教室中自由走動，隨老師的指令，找到擁有共同點朋友，並以肢體做出該指令的造型。老師指令，如： <ul style="list-style-type: none"> • 找到相同月份出生的朋友（做出數字造型）， • 找到喜歡相同食物的朋友（做出食物造型）， • 找到同星座的朋友（做出星座造型）， • 找到喜歡相同科目的朋友（做出該科目的代表符號）， • 找到喜歡同樣顏色的朋友（做出顏色給予的感覺）等。 		
發展活動	◎ 我的麻吉好朋友 （一）與麻吉好朋友一組，最少 2 人一組最多 5 人一組。 （二）找出麻吉好朋友間的共同點或共同喜愛的事物，並以肢體一起做出該共同之處。如：個性都很活潑，或有共同喜愛偶像，或有共同喜愛的運動等。 <ol style="list-style-type: none"> 1. 各組以靜態造型畫面呈現。 2. 各組以動態流動肢體，非語言方式呈現。 3. 各組以動態流動肢體，並加入語言方式呈現。 例如：麻吉間都喜歡偶像 S.H.E，第一回，有三人可以扮演偶像在臺上演出的靜止動作畫面，另兩人在臺下扮演歌迷；第二回，再跳出偶像的舞蹈或在臺上演出的樣子；第三回，可以加入現場狀況發生的對話。 （三）再尋找另一組好朋友，同上活動，找出更多朋友的共同點。		

整合活動	<p>一、請同組成員圍圈，分享共有的經驗、難忘的回憶、同甘共苦的片刻、歡樂耍寶的趣事等。</p> <p>二、請全班同學圍圈，分享與物以類聚的朋友和超級麻吉好朋友間不同的合作經驗。</p> <p>三、請同學在小卡上寫一句想送給好友的話，不用屬自己的名，同學彼此間交換念卡片內容，念卡片的人要給予回饋。</p> <p>四、教師整合友情經營的相關議題：珍惜身邊的友情，也敞開心胸認識更多不熟的朋友。</p>
------	--

主題三	友情天使心	教學時間	共 1 節
教學重點	主題三：「友情天使心」，以同理心的概念及親身體驗的方式，引導同學能伸出援手，幫助班上需要幫助的朋友。藉由體驗不同的感官障礙活動，如肢體、聽覺、視覺、瘖啞障礙，培養同學的同理心，以同學互助合作的活動，引發同學發揮愛心，協助朋友不便之處。		
教學目標	1. 能信任夥伴完成活動 2. 能培養同理心，敏銳觀察別人的需要		
教學資源	音樂、音響		
教學活動			
暖身活動	一、請同學閉眼在教室中走動。 二、請同學想像自己失去雙腳在教室中移動。 三、請同學不能用言語表達自己要說的一句話。		
發展活動	一、黑暗漫舞 (一) 請同學兩人一組，一人閉起眼睛，另一人領導他人而舞。 (二) 交換角色。 (三) 經驗分享。 二、兩人兩腳 (一) 請同學另選不同的合作伙伴，其中一人失去雙腳，另一人協助其行動。 (二) 交換角色。 (三) 經驗分享。 三、我有話要說 (一) 請同學另選不同的合作伙伴，其中一人為瘖啞者，選一句話用肢體表達，另一人幫助達成其要求。如：幫我告訴老師我想上廁所，明天可以帶你的筆記來借我嗎？(不能用文字寫！) (二) 交換角色。 (三) 經驗分享。		

發展活動	<p>四、手腳悄悄話</p> <p>(一) 請同學另選不同的合作伙伴，其中一人為聽障者，另一人告知其相關訊息，如：明天臨時改穿體育服上學，今天不用補習等。(不能用文字寫！)</p> <p>(二) 交換角色。</p> <p>(三) 經驗分享。</p>
整合活動	<p>一、大家來跳舞。</p> <p>(一) 班上分成四大組。視障組、肢障組、聽障組、瘡啞組，每組有一半人是無障礙者，一半人是有障礙者。每組必須編出一小段舞蹈動作。</p> <p>(二) 分組呈現。</p> <p>(三) 分享回饋</p> <p>二、請全班同學圍圈，教師整合友情互助合作的相關議題</p>

主題四	友情蹺蹺板	教學時間	
教學重點	課程主題：青少年殘疾問題、友情與愛情衝突		
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 參與戲劇表演時，學生創作並接受角色 2. 藉由參與、聆聽和觀看，學生與其他人分享戲劇 3. 在創造與計畫戲劇表演其間，學生描述其觀點和感想 		
教學資源	參考 Jonothan Neelands & Tony Goode 《建構戲劇—戲劇教學策略 70 式》—「教師入戲」之教學案例以及其他習式運用		
教學活動			教學摘記、 教具與評估
<p>步驟 1：教師入戲</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生圍成圓圈，中間放一張椅子，學生想像這張椅子是主角約翰的輪椅，令他不能和常人一樣。 2. 教師扮演約翰的朋友茱莉，進入圓圈中央以默劇手法² 閱讀一封信（參閱附錄一），請學生猜她與約翰的關係。 3. 信件內容必須讓約翰明白：茱莉為了兩人關係而鬱鬱不樂，她感到壓力，並表示不會和她一起參加星期六的派對。 4. 教師在撰寫和讀出信件時，故意不明確指出朱莉的動機。接著教師可和學生討論：茱莉是否在自己的朋友面前對她的感情感到尷尬？她是否正努力鼓起勇氣，使她和約翰的關係更進一步？約翰是否因為要求朱莉給予她未能給予的感情承諾而破壞了跟她的朋友關係？ 5. 教師在切換角色與教師身分時可利用服裝或道具輔助。 			

² 強調動作、位置和身體反應，即使運用語言也只是輔助作用。

初步階段	<p>步驟 2：線索材料</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師準備兩個小紙箱，分別是約翰與茱莉上鎖的抽屜中的重要物品，引導學生討論這些物品對於角色為什麼重要？可能是在什麼時刻得到的？為什麼選擇放進抽屜中上鎖？ 2. 從這些線索中透露出哪些角色的個性或生活習慣？ （※ 教師可設計兩種風格不同的紙箱，其中的內容物可以有部分重疊，例如：茱莉的紙箱——封信、一朵乾燥花、一顆扣子、一個手機吊飾、一張 cd；約翰的紙箱——一支筆、一張親手畫的圖、一顆棒球、一個和手機吊飾有類似圖案的鑰匙圈、一張同一個歌手的唱片） <p>步驟 3：牆上的角色</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師在牆上貼兩張海報紙，分別畫出兩個粗略的人形，學生從家長、教師、心理醫生、朋友等角度，在人形旁邊寫出一些對角色的看法。 2. 教師可引導學生逐漸把對角色的進一步認識加在人形之內，一方面幫助反思、一方面以此豐富人物性格的深度。 <p>步驟 4：生活圈子</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師準備一張大紙，分為五個部分，中間部分是圓圈，裡面寫上戲劇人物的名字，圈外均分為四個部分，代表該人物的生活面貌和生活中會接觸到的人。這四個部分分別寫上：住所、親人、閒暇、工作 / 學習（參照附錄二） 2. 分別和學生討論並建立約翰與茱莉的生活圈子 3. 將全班分成八個小組（約翰四組、茱莉四組），每組各負責圈子中的一部分，分別創作一段簡短對話，在每個部分找一個相關角色，與主角對話。 	信件、服裝道具、壁報紙、麥克筆、線索材料
	<p>步驟 5：定鏡</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師再度拿出線索材料的兩個紙箱，請全班分成八～十組（視線索材料的數目），請各組認領一個線索材料 2. 依據先前對角色的設定與了解，請學生分組創作定鏡，畫面中的焦點必須是線索材料，並期望能透過畫面看出人物關係以及整體事件。 <p>步驟 6：思緒追蹤</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 在引導學生欣賞其他組別所創作之定鏡時，教師可加入思緒追蹤，輕拍其中某個人物的肩膀，請他說出一句角色此刻的內心獨白。 2. 教師可利用學生所創作的定鏡與思緒追蹤之技巧，重新整理角色人物關係以及一些重要事件。 	

<p>經驗階段</p>	<p>步驟 7：論壇劇場+教師入戲</p> <p>教師引導學生利用論壇劇場選擇和探討重要的時刻，試圖使曖昧關係明朗化：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 茱莉和約翰在出外購物的時候，碰到茱莉的朋友，探討茱莉和她友人對約翰的態度 2. 只有朱莉和約翰在約翰家，探討茱莉所謂「受壓」的意思 (※ 教師可繼續扮演茱莉以維持曖昧感覺，並根據學生對情況的處理，而發展這種曖昧關係；學生則輪流扮演約翰及其他角色。教師已進入朱莉的角色(必要時可回歸教師身分)，根據學生演藝約翰時所投射出的形象，挑戰或支持學生的看法。) <p>步驟 8：生命中的一天</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師帶領學生討論，以倒敘的方式從茱莉準備去參加今晚的派對開始回想，追溯茱莉的過去二十四小時內做了什麼，如何發展到派對前的時刻。 2. 教師整理出整個流程與重要轉折，將學生分組，按照時間先後順序把幾個場面演譯出來(可用定鏡的方式)。以同樣的方法探索約翰過去二十四小時的心情轉折。 <p>步驟 9：對剪片段</p> <p>請學生設計和排練兩個以上的戲劇片段，事件發生在不同的時間和地點，然後將這些片段像影片一樣來回對剪，凸顯兩者之間的聯繫、比較、並列、類同、或互相矛盾。</p> <p>(※ 教師可選擇以下幾組可能或參考學生所發展的設定做為對剪練習：參加派對前兩人的決定、當約翰收到茱莉的信時兩人的反應、兩人獨自相處的時光、友人對約翰的排斥、其他同學對朱莉與約翰一同上學的譏笑)</p> <p>步驟 10：請你聽我說</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師宣布時間來到舞會的時刻，約翰與茱莉都非常猶豫待會該不該表白？在友情與愛情關係中掙扎，並且非常擔心其他人的觀點。 2. 學生排成兩排平行線，一排代表正面看法，一排代表反面的建議。教師分別扮演約翰與茱莉的角色(可用服裝道具區分)從兩排學生中間走過，兩邊的同学分別從正面和反面提出意見和看法，學員可以以自己或某角色的身分提出意見，意見的內容也可以回應前面劇情的情節。 	<p>線索材料 服裝道具</p>
	<p>步驟 11：重要時刻</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師宣布時間來到畢業舞會的時刻，挑選兩位學員扮演約翰與茱莉，其餘所有的學生飾演在場的來賓、兩人的各自的好友或主持人、樂隊、校長老師等，各自帶著不同的心情來到畢業舞會現場，當約翰與茱莉見面告白時，旁人將會各自如何反應？ 	

反映階段	<p>2. 教師可設定兩種不同的結果（角色接受或拒絕告白），讓學生探索在那個處境當下的想法、感動或領悟。</p> <p>學員逐一分享自己在重要時刻的深刻感覺。</p> <p>步驟 12：真實時刻</p> <p>學生分別想像與討論在兩種不同的結果後，這對朋友在下一次見面時會發生什麼事，演繹出真實時刻。</p> <p>步驟 13：反思札記</p> <p>引導學生記錄省思札記：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生在整個過程中所認識的戲劇或表演元素 2. 對於整個事件發展的認知與想法 3. 探討友情與愛情衝突的議題，例如當你喜歡的人身邊的朋友都反對甚至譏笑的時候你怎麼選擇、處理和面對（可從茱莉、約翰不同角度思考）？ 4. 探討人對情感的基本需求（友情或愛情），是否應該因為殘疾或身心方面的障礙而有所退縮？殘疾者所面臨的困境是什麼？ <p>總結此階段的練習，學生可記錄自己對友情以及殘疾者的議題有何發現？日後可以持續關注的相關議題還有哪些？</p>	<p>舞會音樂 服裝道具</p> <p>反思札記或學習檔案</p>
------	--	---------------------------------------

【附錄一】茱莉寫給約翰的信件（如右圖）

（僅供教師參考，教師可依據學生文化、感興趣的方式設計符合人物設定的信件內容。）

親愛的約翰:

其實我一直很猶豫要不要寫這封信給你，但是我想了一整個晚上都沒法睡覺，只好偷偷起來用手電筒當照明寫了下來，媽媽發現了一定會很生氣的。

對於你送給我的卡片和禮物我真的很喜歡，但是.....我不知道我是不是能夠回答你卡片中的問題。.....我們認識很久了，你是一個很好的朋友，雖然你的行動不方便但是你卻總是為我加油打氣，比我還要樂觀，我們相處的時候總是很愉快，但是.....我不確定我的朋友他們認識你的部分和我一樣多。他們總是要我選擇和他們一起回家或者和你，但是他們卻總是因為我的決定而生我的氣，甚至要求我不要再理你。

雖然你說不要去介意，但是這些朋友們的冷言冷語和其他陌生人譏笑讓我不知如何去面對，我知道你一定也為此感到難過，所以我一直都假裝不在意。

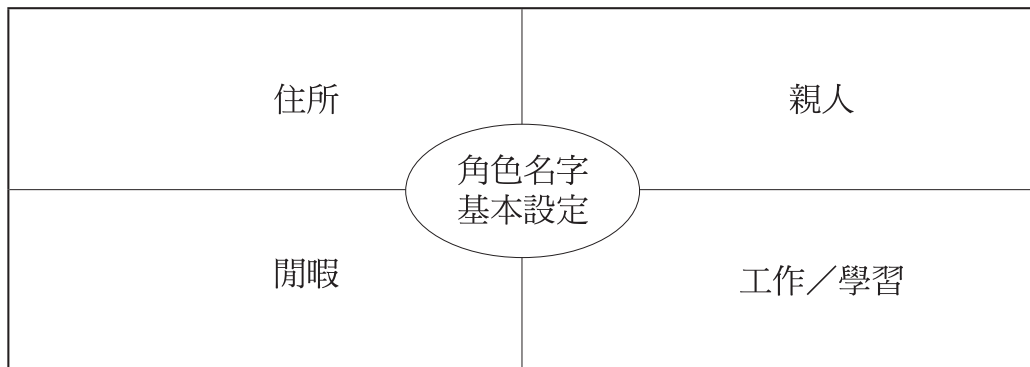
星期六的畢業派對，我想.....我沒有辦法當你的舞伴和你一起參加，但是請你不要誤會，我並不是討厭你，希望你不要因此感到難過，我並不是因為你的行動不方便才這樣說，我只是希望你或者我都不因為這件事引人注意而受到傷害。我知道他們會怎麼說，那太可怕了。

你能原諒我拒絕你的要求嗎?
至於你要的答覆，我會認真考慮，請你等到畢業舞會那天好嗎?我想當面告訴你我的決定，希望你能理解與體諒我的心情。



Best Regards, 茱莉.

【附錄二】生活圈子



【附錄三】學生學習成果檢核表

學生學習成果檢核表						
學習成果目標 預設欄（整體 目標／細項描 述）	組織： 參與戲劇表演時，學生創作並接受角色。				呈現： 藉由參與、聆 聽和觀看，學 生與其他人分 享戲劇。	回應： 在創造與計 畫戲劇表演 其間，學生 描述其觀點 和感想。
學生姓名	1. 接受並融 入老師入 戲的教學 技巧	2. 接受扮演 約翰與茱 莉生活圈 中的角色	3. 角色扮演 時與同儕 互動良好	4. 認同與了 解共同創 造之戲劇 架構	有自信的呈現 「重要時刻」 與「真實時 刻」那一幕	在戲劇活動 過程中，有 自信地自我 表達

二、以「基本概念」為中心的戲劇教案範例

教學議題：愛與親情

單元名稱：人間喜劇

教學概念：以詩人鴻鴻之電影作品《人間喜劇》作為集體創作之核心，重新詮釋「二十四孝」中：哭竹生筍、嚙糞憂心、恣蚊飽血、綵戲娛親之現代定義，探討古今不變愛的表現。

教學主題：電影《人間喜劇》之編劇結構、愛的定義、文學經典再詮釋、集體即興創作、電影拍攝與剪接，共八節。(可與康軒八上「光影魔術師」單元結合，介紹電影之起源與發展歷史)。

主題一	人間喜劇	教學時間	共 8 節
教學重點	理解「二十四孝」中：哭竹生筍、嚙糞憂心、恣蚊飽血、綵戲娛親之現代定義，探討古今不變愛的表現，並以此發展集體創作。		
教學目標	1. 能欣賞並理解電影《人間喜劇》之內容與意義 2. 能分析電影《人間喜劇》之編劇結構 3. 能發展「二十四孝」中：哭竹生筍、嚙糞憂心、恣蚊飽血、綵戲娛親之現代定義 4. 能集體即興創作劇本並排演 5. 能分工合作完成影片之拍攝與後製		
教學資源	《人間喜劇》影片、播放器材、攝影與錄音器材、剪接軟體與電腦設備		
教學活動			
	步驟： 1. 討論二十四孝的故事。 2. 介紹電影《人間喜劇》之內容 3. 播放並討論電影《人間喜劇》 4. 整理電影《人間喜劇》之編劇結構： i. 序場 ii. 鞋店女孩 iii. 受難 iv. 蟑螂的季節 v. 颱風帶來多少災害		

初步階段	vi. 下午的奇蹟 vii. 不見不散 viii. 兩個兒子 5. 探討主題：「哭竹生筍」～愛的奇蹟、「恣蚊飽血」～愛的執著忍耐與付出、「嗜糞憂心」～愛的瘋狂、「綵戲娛親」～愛的想像力與表現。
經驗階段	步驟： 6. 討論上述主題：哭竹生筍、恣蚊飽血、嗜糞憂心、綵戲娛親之現代演繹。 7. 全班分四組，以上述主題分別進行集體即興創作 8. 編寫拍攝腳本與分鏡表 9. 小組分工：導演、演員、攝影、音樂音效、服裝道具準備、紀錄、剪接後製 10. 排演 11. 拍攝 12. 剪接、後製
反映階段	步驟： 13. 教師整合四組影片並加入序場 14. 電影成果發表～試映會 15. 對於成果之檢視以及主題再思考與延伸探討

◎ 學生創作範例(故事概要)：

- A. 哭竹生筍：為生重病住院的同學日夜祈禱、輪流摺紙鶴並探望照顧，終於痊癒、再度一起上學。
- B. 恣蚊飽血：宿舍老師犧牲睡眠，日夜看守同學住宿之安全，每晚發生於不同寢室之故事。
- C. 嗜糞憂心：同學於操場邊被蛇咬傷，不顧危險為其吸出毒血、送醫。
- D. 綵戲娛親：小芬的奶奶是學校資源回收場打掃的啞巴婆婆，但是叛逆的小芬卻不想讓班上同學知道，規定奶奶不可以在學校和她見面。奶奶關心小芬的舉動被同班同學發現了，聖誕節當天小芬留下奶奶，獨自一人參加舞會，其他同學們卻利用晚自習為奶奶錄製了一首聖誕快樂的歌曲，偷偷放在奶奶的桌上。不會寫字的啞巴奶奶聽了之後非常感動，流下眼淚，找出回收的報紙，顫抖地抄下歪歪扭扭的「謝謝」二字。

三、以「藝術歷史與文化」為中心的戲劇教案範例

(一) 教案範例一

教學議題：人與神

單元名稱：蘇菲轉

教學概念：以「蘇菲轉」之實際舞蹈體驗出發認識伊斯蘭文化，並藉此探討與比較東西方宗教藝術文化以及人與神之溝通經驗。

教學主題：肢體伸展、舞蹈儀式「蘇菲轉」之體驗、伊斯蘭文化、人與神之溝通（可與康軒三上「人與神」單元結合，探討宗教與藝術的關聯。）

主題一	蘇菲轉	教學時間	共 3 節
教學重點	舞蹈儀式「蘇菲轉」之體驗、伊斯蘭文化		
教學目標	能放鬆與伸展肢體 能完成蘇菲轉之舞蹈儀式 能理解伊斯蘭文化 能比較東西方藝術與宗教文化		
教學資源	蘇菲轉適用之音樂 CD、音響設備、地板教室		
教學活動			
初步階段	步驟： 1. 討論班上同學之宗教信仰 2. 介紹土耳其地理位置與伊斯蘭文化 3. 欣賞蘇菲轉影片 4. 介紹蘇菲轉儀式之舞蹈動作與宗教意義		
經驗階段	5. 暖身、放鬆、靜心練習 6. 呼吸練習、瑜珈伸展 7. 蘇菲轉之預備練習（15～20min） 8. 蘇菲轉儀式（15min）		
反映階段	9. 蘇菲轉儀式之舞蹈動作與宗教意義再探討 10. 蘇菲轉與伊斯蘭文化 11. 探討人與神溝通之可能；比較東西方之宗教藝術文化		

● 蘇菲轉之預備儀式：

1. 左右兩腳腳掌相疊、雙手環繞自己並親吻左右手（意指：感謝身體、感謝神的賜與）
2. 五指併攏右手向前伸直，腳踩弓箭步，口中發出「咻」的氣音
3. 依序動作如下：換左手向前方、右轉至右方右手向、左轉至左方左手向前、右轉至後方右手向前、左轉至後方左手向前、右轉接回正前方
4. 重複二、三動作，持續二十分鐘

● 蘇菲轉流程與注意事項：

1. 於定位上開始旋轉（初時較慢，以腳跟為軸連續左轉。右手心朝天；左手心朝地。）
2. 眼睛保持張開、視線透過右手手掌看出去。頭保持不動、保持自己在中心位置
3. 由緩慢加快，保持自己在中心位置
4. 若體力不支時往前跌倒趴下。
5. 意念可向自己心中信仰的神或者宇宙萬有之存在

補充教材³：

- 路米：毛拉維亞教派創立人（13th）。提出詩歌、音樂、舞蹈是使人心向神的三種催化劑。兒子韋列德根據其宗教理論訂定旋轉舞儀式“瑟馬”。
- Konya：土耳其高原 / 西臺帝國；賽朱其帝國。德維席發源地；宗教中心。十五世紀以後出現毛拉維亞文學（與傳統土耳其文學完全不同）。
- 德維席僧人：伊斯蘭教神祕主義一支；追求與神之間親密直接的關係。摒棄物質苦修；音樂、詩歌、舞蹈是走向與神溶合（同化於神）的三種途徑。
- Sema：土耳其 / 每年十二月可以公開舉行；敘利亞：依季節 於每週四黃昏祈禱後可開放。非娛樂表演，為有歌舞的嚴肅宗教儀式。分四部分：前二～團體、第三～個人、第四～主領者（sheikh；儀式的中心人物；代表路米，掌握進行節奏）加入。步驟：
 - A. 由可蘭經吟唱開始

³ 資料來源：《旋轉的苦行僧德維席 cervish 伊斯蘭神祕主義教派僧人和其舞蹈》／崔治修

- B. 笛子帶領樂手；舞僧向主領者行禮取得指示
- C. 僧人兩臂交叉繞場三圈
- D. 於定位上開始旋轉（初時較慢，以腳跟為軸連續左轉，心中默念阿拉。右手心朝天：接受神的恩典、左手心朝地：將恩典灌注於大地。）
- E. 由緩慢加快，但不允許發狂、失去控制。上半身保持安定。
- F. 音樂乍停、僧人驟然併腿停下，雙臂交叉再行鞠躬禮。

旋轉舞之意義：

- 瑟馬分三階段爬升：認識神、看見神、與神合而為一。
- 主領者加入代表人與神結合
- 時間長度不一，甚有自傍晚至黎明。
- 僧人除自轉並同時繞場地轉（如行星自轉、公轉）～象徵“真理”～一切物質都在恆久的旋轉中，並重新呈現真理。
- 集歌唱舞蹈音樂三者合一
- 以朗誦馬那威之詩開始；詩中笛子擬人化、被迫遠離自己的根，不斷憧憬與自己靈魂相會的時刻。比喻人遠離神的精神，可望返回屬於自己的地方。表現神祕主義對神真知的渴望、希望脫離世俗、同化於神的追求。
- 音樂部分：笛、鼓、弦樂器、人聲吟唱。
- 服裝之象徵（墓穴、裹屍布、黑暗世界——墳墓）

旋轉舞儀式：

- 本質：修行、神聖宗教體驗、以人為主體、將舞蹈 & 音樂重新定位
- 形式：持久性、漸強、三合一
- 意義：向上、真理、相會

(二) 教案範例二

教學議題：愛情與衝突

單元名稱：羅密歐與茱麗葉

教學概念：以《羅密歐與茱麗葉》劇本出發，進行讀劇、電影版本比較、集體即興創作，探討愛情、衝突與時代等議題，認識莎翁與伊莉莎白時期文化與歷史。

教學主題：羅密歐與茱麗葉、莎士比亞、悲劇與喜劇、伊莉莎白時代歷史文化（可與康軒三上「見證愛情的戲劇」單元結合）。

主題一	愛情東西軍	教學時間	共 2 節
教學重點	對於羅密歐與茱麗葉之愛情與所陷之困境之探索		
教學目標	能以肢體表達情感 能思考個人於困境中的選擇 能清楚表達想法與聆聽他人意見 能分享生命經驗		
教學資源	地板教室		
教學活動			
初步階段	<p>步驟：</p> <p>1. 引導活動～傳送愛： 全班分 A.B 兩排，A1 傳送一個肢體動作同時說「我愛你」，B1 重複一次 A1 的動作、音調，再發明一個新的「我愛你」肢體動作傳給 A2，以此類推至結束。</p>		
經驗階段	<p>2. 愛情東西軍：</p> <p>教師將《羅密歐與茱麗葉》劇本中的故事大綱轉化成現代版本（盡量以學生生活之環境與文化來描述，而不透露出原劇情的設定），請學生設想自己是劇中人物遇到種種困境與衝突時如何抉擇。</p> <p>活動以「料理東西軍」的方式進行，教師先說明情境與發生的事件，提供 A.B 兩種正反雙方的選擇，學生選邊站後教師抽問理由，雙方可進行辯論，若覺得對方的選擇有理亦可更換決定。教師依照劇情發展設定題目，並觀察記錄學生之反應。</p>		
反映階段	<p>3. 與同學討論愛情與友情、親情議題</p> <p>4. 分享衝突之經驗</p> <p>5. 請同學記錄自己在過程中的想法，日後看完《羅密歐與茱麗葉》時再行比較</p>		

主題二	羅密歐與茱麗葉	教學時間	共 8 節
教學重點	探討《羅密歐與茱麗葉》劇本相關議題		
教學目標	<p>能了解並遵守讀劇的進行方式</p> <p>能清晰朗誦臺詞</p> <p>能賞析《羅密歐與茱麗葉》電影</p> <p>能進行版本比較</p> <p>能探討《羅密歐與茱麗葉》劇本相關議題</p> <p>能進行小組分工、資料搜尋、製作簡報與口頭報告作業</p> <p>能了解悲劇與喜劇的定義、莎士比亞生平與著作、伊莉莎白時代歷史文化</p>		
教學資源	劇本、殉情記影片、《羅密歐與茱麗葉》電影 1996 年版本、電腦教室、單槍投影		
教學活動			
初步階段	<p>步驟：</p> <p>1. 讀劇 (可以二幕二景：「樓臺會」為主或挑選重要段落)</p>		
經驗階段	<p>2. 版本比較：電影 1996 年版本、殉情記版本 (教師可補充說明賞析注意事項：以服裝的色彩呈現對立、五步抑揚格的音韻、空間城牆的象徵、整理角色關係表、當時文化表現與現代文化之差異、角色之心理困境、莎翁編劇結構雙主線之安排…等等。)</p> <p>3. 探討議題：世仇與世代隔閡、族群衝突、以人物見證時代(父權、封建制度轉向文藝復興、浪漫主義思想與追求個人自由)、愛與恨、如何化解衝突、命運與天性</p>		
反映階段	<p>4. 分組並說明主題內容應涵括之細節 (全班分七組：莎士比亞生平、莎士比亞著作、羅茱版本比較、伊麗莎白時代歷史文化、莎士比亞時期劇場文化、喜劇與悲劇定義、古希臘三大悲劇詩人與其代表作)</p> <p>5. 資料蒐尋與製作簡報(電腦教室)</p> <p>6. 小組報告</p> <p>7. 整理與回饋</p>		

主題三	新聞事件	教學時間	共 4 節
教學重點	族群衝突議題		
教學目標	能探討族群衝突議題 能以集體即興創作方式重新詮釋羅榮劇本中的族群衝突與影響 能分工合作進行排演與呈現 能從不同的作品中反思族群衝突之議題		
教學資源	地板教室、錄影器材		
教學活動			
初步階段	步驟： 1. 探討 R&J 家族衝突之現代演繹（族群衝突於現代發生之可能與設定）		
經驗階段	2. 以新聞報導方式進行集體即興創作 （前方為新聞主播報導，後方演出事件經過） 3. 排練與呈現（或以拍攝方式錄製影片，後製剪輯成新聞畫面）		
反映階段	4. 回饋與反思族群衝突議題。		

四、以「藝術與生活」為中心的戲劇教案範例

教學議題：貧富差距

單元名稱：春夏秋冬

教學概念：以相聲瓦舍作品《蠢嘎揪疼》探討相聲寓莊於諧、玩諷時政之精神，關懷貧富與城鄉差距之社會現象

教學主題：相聲起源、歷史、形式，臺灣相聲團體，相聲如何以作品玩諷時政、編演對口相聲

主題一	春夏秋冬	教學時間	共 4 節
教學重點	相聲起源、歷史、形式，臺灣相聲團體，相聲如何以作品玩諷時政、編演對口相聲		
教學目標	能理解相聲起源、歷史、形式 能上網搜尋臺灣相聲團體與其作品 能分析相聲瓦舍作品《蠢嘎揪疼》貧富與城鄉差距之社會現象 能分辨一頭沉與子母眼之形式 能編演對口相聲反應生活觀察		
教學資源	相聲瓦舍作品《蠢嘎揪疼》、康軒版表演藝術教學 VCD（二上）		
教學活動			
初步階段	步驟： 1. 介紹相聲起源、歷史、形式以及文化精神 2. 康軒版表演藝術教學 VCD（二上）：相聲常識啦咧		
經驗階段	3. 欣賞相聲瓦舍作品《蠢嘎揪疼》中「秋」與「冬」兩個段子 4. 教師引導學生分辨一頭沉與子母眼之形式，並討論整理作品中所諷刺之貧富與城鄉差距之社會現象		
反映階段	5. 以即興創作方式編寫一段對口相聲，並排練、演出。（教師可分配逗眼、捧眼之任務職掌，並鼓勵學生以生活觀察、玩諷時政、寓莊於諧之態度進行創作。）		

肆、戲劇教學輔助資源

一、戲劇百寶箱

活動名稱	活動目的	活動內容	時間	教學目標
暖身與肢體開發	依教師指令加入肢體動作，達到暖身的功效。	1. 細部暖身：頭部、頸部、肩膀、手臂、手肘、手腕、手指、胸部、腰部、臀部、膝蓋、大腿、小腿、腳踝、腳指頭……分別以最慢的速度畫最大的圓。 2. 聽節奏模仿教師的舞蹈動作：由教師帶動作，學生模仿。 3. 加入新指令：全班分成四小組，由一人先帶領動作，只要有人換新動作，其他組員就必須跟上。	15~20分鐘	使學生能夠發現以前未曾注意過的關節部位，並在舞蹈練習中能訓練專注力、模仿能力、以及節奏感。

指令 1 – 5	訓練學生的專注力、肢體反應能力、記憶力。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學員分散於空間中行走。 2. 依序加入如下指令： <ol style="list-style-type: none"> (1) 原地立正不動 (2) 蹲下 (3) 坐下 (4) 躺下 (5) 原地跳一下 	15~20分鐘	使學生能越來越專注於傾聽指令，並快速的反應。
123 木頭人	透過遊戲訓練學生的專注力、反應能力、肢體的模仿及控制能力。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 講解遊戲規則。 2. 遊戲開始：鬼喊木頭人時必須立刻停止動作，鬼被抓到後要挑出下一個鬼，並預測自己幾個步伐能走到他的位置。 3. 加入新指令：「木頭人」更改成其他指令，如：拖鞋、英文字母、直昇機、削鉛筆機、肥皂…等等，學生在原地表演出指令中的事物。 	15~20分鐘	使學生在遊戲中能學會控制自己的肢體並發展策略。

二、戲劇工具箱

課程討論	帶領學員討論今天上過的課程，讓學生能透過自己的學習心得了解各個活動的教學目的。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師發問：今天做了哪些練習？和同學討論、舉手發言。（盡量讓學員都能夠發言。） 2. 教師發問：在練習中你有什麼感覺？或者想到了什麼？ 3. 教師發問：有沒有人知道為什麼今天我們要做這些練習？是為了訓練什麼、學習什麼？有什麼目的？ 	5~10分鐘	透過討論的方式，勇於發言的同學能藉由發表自己的心得，整理出教學過程中他們所獲得的，並能帶動其他同學也願意分享自己的學習心得、互相交流成長。
------	---	---	--------	---

自我介紹與肢體開發	由不同的自我介紹方式，讓教師及學生更認識彼此，為日後於戲劇課程與排戲親密的互動打基礎。並藉由自我介紹的過程，依指令加入肢體動作，達到暖身的功效。	學員圍成圓圈坐下，依序站直後完成教師的指令。 第一圈：起立站直後大聲報名字 第二圈：起立站直後大聲報名字、喜歡的食物 第三圈：起立站直後大聲報名字、喜歡的食物、喜歡的動物 第四圈：起立站直後大聲報名字、喜歡的食物；並且表演出喜歡的動物	30分鐘	使學生能模仿各種動物細緻的肢體及聲音表情，體現平時生活的觀察。
想像力練習	帶領學生藉由情境音樂及教師指令的引導下，開發肢體的想像力與創造力。在音樂的流動中能配合音樂的節奏行動並完成自我的肢體創作。	1. (情境音樂下) (1)(坐下、閉眼、輕鬆呼吸) 老師引導：(引導時四處走) A. 聽音樂想像，感覺身邊有水、魚來了、水草、變成一條魚、不停的游、嬉戲… B. 不停的向上游、太陽在翅膀上飛翔飛到城市的上方、見到了山… C. 太陽慢慢下山，你慢慢的飛、慢慢的降落在金黃色的草上，天色晚了，找到了溫暖的地方，你休息、身體不斷縮小，讓石頭、小草掩蓋了，變成了種子，變成了將長成最漂亮花的種子。 D. 花慢慢的吸收養分、努力喝水、根慢慢壯大、莖不斷伸長、空氣很冷，但你用力往上伸長…。 十秒內要開最美的花。(倒數)	30分鐘	使學生能發展出配合情境及指令的肢體表情及動作。
老師說	依教師指令加入肢體動作，達到暖身的功效。並訓練學生專注力及反應力。	老師說：坐下、把手放頭上、跳一下、把手放右邊的人肩膀上…等指令。 學員必須聽到指令前加上「老師說」三個字才能執行動作。	20分鐘	使學生能愈來愈專注於指令，反應也越來越快。

鏡子	在音樂的流動中能配合音樂的節奏行動並完成自我的肢體創作。並且訓練與對手的默契、觀察力、專注力、與模仿能力。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 全班分兩組練習慢動作。 2. 教師講解鏡子的規則並作示範。 3. 學生兩兩一組，分散於空間中。 4. 情境音樂下。先由高的人當照鏡子的人帶領動作，另一人則必須做出鏡子中相反方向的動作。 5. 兩人角色互換，由另一人帶領動作。 6. 挑選優良組別示範。 	30分鐘	使學生能發展出配合情境音樂的肢體表情及動作與對手之間的默契。
雕塑家	訓練學生的肢體反應能力、控制能力、記憶力及創造力。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 由一位同學先上臺作一雕像的姿勢。 2. 下一位上臺的人必須完全模仿其姿勢。 3. 當下一位模仿完畢，雕像便成為雕塑家，改變它的身體姿勢成為一個新的雕像。 4. 下一個上臺的重複以上程序，直到全班都做過雕像與雕塑家。 	40分鐘	使學生能訓練肢體的控制力，並發展出自己的肢體創作。
貓捉老鼠	透過遊戲的形式，訓練學生的專注力及反應力，並達到暖身的功效。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學員每三人一組分散於空間中成為牆壁。 2. 選出一人當貓、一人老鼠；貓發出叫聲數到三後開始抓老鼠。 3. 老鼠可隨時跑進牆壁中，旁邊的第四人就成為新的老鼠。 4. 貓抓到老鼠後角色互換。 	20分鐘	使學生能在遊戲中練習策略思考。
想像力練習	帶領學生藉由情境音樂及教師指令的引導下，開發肢體的想像力與創造力。在音樂的流動中能配合音樂的節奏行動並完成自我的肢體創作。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學員分散於空間中躺下。 2. 想像自己躺在陽光下。 3. 地上的地板變成了草地。 4. 草地變成了一片海洋。 5. 海被太陽曬乾了，變成了一片沙灘。 6. 沙灘變成了床。 7. 想像床邊有一個卡通人物陪伴著。 8. 唱歌給你的卡通人物聽。 9. 你和卡通人物都睡著了。 10. 睜開眼睛醒來。 	30分鐘	使學生能發展出配合情境及指令的肢體表情及動作。

故事接龍	藉由教師的引導，激發學員的想像力及創造力，並一起合作完成一個故事(劇本)。	學生為成圈，一一輪流接一句故事，每個學生都必須發言。	30分鐘	使學生能注意到故事的合理性及時間的順序、角色的轉換。
有鯊魚	帶領學生由不同形式的暖身開始，帶動學生的專注力及肢體開發。	1. 在地上放置六張報紙作為船隻，學員開始想像自己是各式各樣的魚兒在海中游動。 2. 當聽到『有鯊魚』的指令時，必須，回到船上，並且不能將船踏破。船隻將依次減少，並且船隻上的人數由教師發指令視情況增減。	15分鐘	使學生在活動過程中能充分的暖身、集中注意力並學習合作的精神。
發聲練習： 一、拳擊練習	藉由動作發展聲音，並達到暖聲的功效以進行後面的聲音練習	學生分兩排站好，蹲馬步並握拳，藉由手勢上下吸氣、吐氣，由教師發號指令發聲出拳，學生要想像自己的聲音藉由拳風發射到很遠的地方。 進階練習：由第一排學員發拳，第二排學員假扮被拳風擊倒。進行二、三次後兩排互換。	15分鐘	使學生能藉由動作的延展帶動聲音的延展。
發聲練習： 二、射箭練習	藉由動作發展聲音，並達到暖聲的功效以進行後面的聲音練習	學生分兩排站好，第一排學員擔任弓箭手，由教師發號指令發聲射箭，第二排學員假扮弓箭，由對手的聲音大小強弱，來決定自己飛到多遠的地方。 進行二、三次後兩排互換。	10分鐘	使學生能藉由動作的延展帶動聲音的延展。

聲音表情	藉由不同的情境指令，發展不同的聲音表情並控制聲音的速度、節奏與強弱。	學生分兩排坐下，分排進行教師下達的情境指令。以競賽方式進行，兩排互相為對方評分並說明對方組別進行指令中聆聽到了什麼。 歌曲以兩隻老虎為示範，進行的指令如下： 1. 很大聲的唱一次 2. 用最小的聲音唱一次 3. 用最慢的速度唱一次 4. 用最快的速度唱一次 5. 用最悲傷的情緒唱一次 6. 用最快樂的情緒唱一次 7. 用被爸爸媽媽罵的心情唱一次 8. 用肚子很痛很痛的情境唱一次	15~20分鐘	使學生能夠發現聲音傳達時的多樣化。
聲音隧道	藉由模仿各種動物及環境的聲音共同塑造出動物園的聲音環境。	學生兩兩一組，討論出兩人模仿的動物，但每組的動物不可重複。由教師檢查認可後，學生分兩排站好，將手搭起來圍成隧道，眼睛閉起來，由教師領先通過隧道，所經過之處陸續發出聲音，隨後兩兩一組依次通過隧道。並於結束後討論在通過隧道時聽到了什麼、是否成功的塑造了動物園的聲音環境。	30分鐘	使學生能在模仿中複製生活中聽到、觀察到的聲音，並學習與他人合作完成一個完整的聲音環境建構。
紅綠燈快慢停	訓練肢體控制	在紅綠燈遊戲中加入快、慢、停指令，並分兩組互相觀察。	20分鐘	能漸進的控制肢體的韻律
骨牌	訓練肢體創造力及節奏並練習專注	學生為成圓圈依序發出聲音及創造動作。若不在節拍之內則相反方向重來。	10分鐘	能漸進的控制肢體的節奏
慢動作與停止	訓練肢體控制	分兩組示範慢動作與停止。	10分鐘	能漸進的控制肢體的韻律
大跳 1-10	訓練肢體控制	重複 1-10 連續大跳躍及小跳躍	5分鐘	練習肢體爆發力與耐力
聽聲音作動作	訓練肢體控制	訓練肢體控制	15分鐘	練習肢體反應力及合作

人體數字	訓練肢體想像力	學生平躺於地上以肢體創作數字 1-10	20分鐘	能創造不同形狀的數字、發揮個人想像力
聲歷其境	模仿各種動物及環境的聲音共同塑造出動物園的聲音環境。	學生依教師指令加入動物或者環境的聲音，主題為：森林。 聲音指令如下：風聲、水滴聲、鳥叫聲、風吹到樹葉的聲音、蟲叫聲、蟬鳴、猴子叫、貓叫聲、各種動物的聲音等等	10分鐘	使學生能在模仿中複製生活中聽到、觀察到的聲音，並學習與他人合作完成一個完整的聲音環境建構。
有殺手	訓練學生專注力及反應	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生圍成圓圈坐下、眼睛閉起。由教師點肩膀挑出數位殺手。 2. 遊戲開始，學生於空間中走動，與經過的每一個人必須相視，殺手於此時可眨單眼，若被殺手眨單眼則必須在十步以後選一種方法大聲的宣布死去。 3. 學生可自行推理、檢舉殺手。此時活動暫停，若檢舉正確，殺手笨死；若檢舉錯誤，檢舉人笨死。活動繼續到殺手殺完全部的人或殺手全軍覆沒被檢舉出來為止。 	10 分鐘	訓練反應、策略思考
人體迷宮	探索不同於視覺的感官經驗。	<p>【準備與佈陣】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 全班分成兩組。講解規則及注意事項－全程禁聲（除了給指令的同學及負責聲音隧道的同學），並盡全力保護同學的安全。 2. 第一組同學先分配於教室外排成一直線，選擇一位第二組同學負責檢查第一組同學是否確實綁好矇眼布並負責帶位至教室內指定位置。 3. 其餘第二組同學由教師安排四至五個關卡，如：聽聲辨人（依指令前進）、爬聲音隧道（由桌椅或人體組成）、天旋地轉（使其迷失方向感）、上山（桌椅組成）下海（軟墊）。 	120 分鐘	探索不同於視覺的感官經驗並學習合作。

		<p>【正式過關】</p> <p>4. 第一組同學由帶位者依序帶至準備位置，當第一位同學走至第一個關卡後，再引領下一位同學前進。依此類推。</p> <p>【兩組互換】</p> <p>5. 當第一組全部同學都完成便至教室外綁上矇眼布等候，兩組工作互換。兩組迷宮的佈局大致雷同，但盡量在位置與順序上作變化。</p> <p>【討論】</p> <p>6. 由教師領導討論：</p> <p>◎過程中的感官經驗，如：看不見的感覺、過程有哪些平常不被注意的感官活動因為視覺的關閉而打開的？生活中有什麼力量會在你看不見的時候保護著你；像練習時有同學保護一樣？</p> <p>◎這個活動練習的目的是為了學習什麼？（不同的感官經驗、能否互助合作、能否單獨勇敢面對未知世界。）</p>		
木頭人 (變奏)	能發展出配合情境及指令的肢體表情及動作	<p>1. 鬼喊木頭人時必須立刻停止動作，鬼被抓到後要挑出下一個鬼，並預測自己幾個步伐能走到他的位置。</p> <p>2. 加入新指令：「木頭人」更改成其他指令，如：拖鞋、英文字母、直昇機、削鉛筆機、肥皂…等等，學員在原地表演出指令中的事物。</p>	10 分鐘	學習肢體的想像力與反應力
夢境呈現	學習將平面的畫面概念轉化成立體的肢體動作。	<p>1. 畫出自己最精采的夢。</p> <p>2. 挑選出四個作品，全班分成四組排練出畫面中的夢境。</p>	80 分鐘	學習將自己的想像力呈現出來
黑暗進行曲	開發感官並學習合作。	兩兩一組，一方矇眼，另一方要設法給予指令，使矇眼的隊友安全的到達自己面前。	40 分鐘	開發感官並學習合作。