

象徵性之遊戲表演

王人英

【目錄】	2
壹、教學引導	3
一、課程設計動機	3
二、課程導入	3
三、教學重點	4
四、名詞解釋	4
五、課程設計理念	5
六、教學目標	5
七、教學之課程、對象、時間、地點	6
八、教學資源	6
九、藝文領域相對應學習能力指標	6
貳、教學設計	7
一、教學主軸	7
二、教學地圖	8
三、教學活動安排	8
準備工作	8
第一堂課 具象與抽象 & 寫實與象徵	9
第二堂課 戲曲的象徵性 vs. 遊戲的象徵性	11
第三堂課 象徵性的化妝造型	15
第四堂課 傳統戲曲的象徵性 vs. 當代表演的象徵性	17
第五堂課 顏色的象徵性 - 「黑色+白色」	21
第六堂課 象徵性的創意演出	23
參、評量。作業。成果發表。	26
一、教學與評量	26
二、課前調查表、學習單、自評表、回饋單	28
三、成果發表	32
肆、成效分析	48
一、課程反省與展望	48
二、「學習型組織」分析	48

壹、教學引導

一、課程設計動機

APP 世代，全球化文化和在地文化交錯。對這一代的國中生而言，傳統藝術和當代藝術的輪廓很模糊。往往認為金光搶搶滾是傳統布袋戲，吊鋼絲滿場飛是傳統歌仔戲，溜蛇板的電音三太子是傳統廟會活動。就美感欣賞而言，傳統藝術和當代藝術之間的界線不一定劃分清楚，而著重於對象引起的審美快感。就美感體驗而言，傳統藝術的節奏和當代生活的節奏，有不同時代的速度，但皆屬不同感官部位開發出來的不同美感；APP 世代習慣了 21 世紀電玩聲光的快感，然而古早藝術那緩緩韻味的感官部分，仍然於身體深層昂首。

二、課程導入

(一) 課程導入題材：

1. 題材內容：設計兩個連續的單元--

(1) 傳統戲曲：A. 表演的象徵性。B. 一桌二椅。

(2) 當代遊戲：A. 黑色、白色的象徵性。B. 童玩和遊戲。

2. 說明：

傳統戲曲可追溯自原始社會的歌舞，而最早的劇本則為宋金時期的南戲和雜劇。逐漸發展出「象徵性」的表演，以及舞台上「一桌二椅」的形式，成為特性。歷經時代輾轉，迄今仍在當代表演藝術中時而展現。又或者說，這樣的表演形式，實則早已常見於日常生活中的童玩和遊戲。

3. 課程活動：

本課程便是將象徵性、一桌二椅的表演，對應到童玩和遊戲，進而應用在藝術創作上。

(二) 題材應用：

1. 象徵性--戲曲的象徵性 vs. 遊戲的象徵性：

學生不一定知道什麼是「象徵性」的定義，倒是剪刀、石頭、布的猜拳，老鷹抓小雞的遊戲、倫敦天橋塌下來的唱遊，對這一類象徵性的遊戲很熟悉。

2. 一桌二椅--一桌二椅 vs. 桌椅變化遊戲：

(1) 學生也不一定知道什麼是「一桌二椅」的用途，倒是將桌子、椅子變化成各種遊戲，這一類的表演玩得很有創意。

(2) 「一桌二椅」的應用，變化多端又有趣；也呼應了創意十足的童玩，無論是中西的童玩遊戲。

3. 黑色、白色--顏色的想像：

(1) 黑色、白色的象徵性：

A. 黑色象徵莊重、高貴、嚴肅...

B.白色象徵純潔、神聖、和平...

- (2) 學生對黑色、白色很熟悉，但不一定能將顏色轉化成表演方式，倒是能從童玩中找出黑色、白色的遊戲；例如：黑白切、警察抓小偷、灰姑娘等。也能從日常生活中找到相對的象徵，例如斑馬線、鋼琴黑白鍵等。

(三) 課程導入動機

1.藝術創新：

遊戲中，玩一玩、變一變，就有了藝術創新。

2.在地性 vs.全球化

藝術的發展，有的是歷史長流的轉化過程；有的是當代社會產生的。不同的是，較之古早的藝術轉化，當代藝術往往還有全球化的影響。除了在地性，還加上了全球化。網際網路時代的影音藝術，尤其明顯。

(四) 課程導入目的：

- 1.透過象徵性的認識，多元觀察和思考現實生活中的事物，使得跳脫思考和身體的慣性。
- 2.遊戲中，孩子出入於原有的遊戲規則之間。在這個基礎上，又發展出屬於自己群體的遊戲方式；便玩出新的創意，脫離原有的思考模式和身體慣性。
- 3.有了藝術創新。
- 4.從藝術觀點，反思「在地性 vs.全球化」，對當代生活提出新看法。

三、教學重點

- (一) 由具象到抽象，從寫實到象徵。
- (二) 認識傳統戲曲的象徵性。
用藝術呼應童玩遊戲的象徵性。
- (三) 化妝造型的創作。
- (四) 尋找當代表演的象徵性。
透過童玩遊戲和當代表演，詮釋一桌二椅的應用。
- (五) 對應到顏色的象徵性。
- (六) 綜合以上各點，排練一個表演，對外展演。

四、名詞解釋

- (一) 具象：具備物體的形象。
- (二) 抽象：抽離物體的形象。
- (三) 象徵性：
將具象的事物或抽象的思想感情等，簡化表現，抽象表之；提煉出象徵性。也就是類比到生活特徵，將之精粹提煉，建立易於明白的象徵性意義，成為共通的語言。戲曲的象徵性，可見諸於身段、動作、服裝、化妝、臉譜、

道具、意義等，觀眾一見就懂它所代表的象徵意義。

(四) 一桌二椅：

傳統戲曲的舞台空間，應用一桌二椅，變化出各種場景，代表不同的地點，有其象徵性。

(五) 虛擬性：

1.時間空間的虛擬：

(1) 戲曲舞台的空間好像小叮噠的任意門，可以開往任一地方。例如：一桌二椅藉由變化不同的擺設位置，虛擬不同的空間。

(2) 戲曲舞台的時間是可流動的、變化的、轉移的。例如：跑圓場虛擬時間飛逝，或變換到另一個地點。

2.人物動作的虛擬：

運用身段虛擬生活中的動作，成為象徵性表演。可見諸於「科介」之舞蹈、武打、雜耍等。例如：虛擬騎馬、划船、摘花等動作。

五、課程設計理念

(一) 從傳統到當代：

1.傳統：

認識傳統戲曲的象徵性，包括：行當（角色）、行頭（服裝、造型）、科母（身段）、臉譜（化妝）、砌末（道具）、舞台（出將入相、一桌二椅）等。

2.當代：尋找當代表演藝術的象徵性。

(二) 在地性和全球化：

1.在地性：

(1) 了解在地之傳統戲曲、歌仔戲、布袋戲、相聲的象徵性。

(2) 從認識象徵性之知能，到體驗童玩遊戲的象徵性之趣。

2.全球化：

(1) 全球化時代，透過欣賞不同國家的流行音樂 MV，尋找當代表演藝術的象徵性之情。

(2) 觀察不同國家的 MV，是否有類似性的象徵性動作。

(3) 如果有，那麼顯示這個象徵性動作是各個 MV 的自發性創作？或是受全球化影響，網路影音普及，所以在動作設計上國與國之間互有影響？

(三) 生活化和建構性

1.生活化：引導學生欣賞日常生活的象徵性之美。

2.建構性：到激發自己藝術創作之意，到生活有新體驗之行動。

六、教學目標：

(一) 兼容並蓄

本課程透過象徵性的學習，融匯傳統、現代、在地、全球之不同元素，彰顯海洋教育廣納百川，兼容多元的文化思維。在不同文化經驗的交換過程中，喚起藝術重新創造的可能，而與歷史重新對話，和世界搭起橋樑。

(二) 主體性

將台灣在地的主體性，思考為一種動態的跨域活動，在我們和世界的對話過程中，將經驗交流轉化，締造出新的創造性經驗。

(三) 自主性

讓孩子在開放性的異質文化中不斷轉進、碰撞和發生，於學習過程中重新建構在地文化的自主性。

七、教學之課程、對象、時間、地點

(一) 實施課程：藝術與人文領域 表演課。

(二) 上課對象：國中八年級學生。

(三) 上課節數：6 堂課（1 節課 45 分鐘）。

包含成果發表 1 節課。

(四) 上課地點：表演教室。

八、教學資源

學校。社區。網際網路。FB。圖書館。

九、藝文領域相對應學習能力指標

1-4-1 瞭解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。

1-4-3 嘗試各種藝術媒體，探求傳統與非傳統藝術風格的差異。

2-4-7 感受及識別古典藝術與當代藝術、精緻藝術與大眾藝術風格的差異，體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀。

2-4-8 運用資訊科技，蒐集中外藝術資料，瞭解當代藝術生活趨勢，增廣對藝術文化的認知範圍。

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。

3-4-10 透過有計劃的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。

貳、教學活動

一、教學主軸

教學主軸

以「象徵性」為主軸，作表演演出。

「象徵性」為主軸，融合傳統戲曲、當代表演、童玩遊戲、顏色想像、日常生活觀察。

舞蹈表演

1. Banana and potato song.

2. Queen, 1977, We Will Rock You.



從孩子對「象徵性」的在地人文情懷，思考全球化對土地的影響。激發至對周遭人文與生活關懷。

二、教學地圖

教學地圖	課程	教學方式	教學內容	課堂活動
	第一堂課 具象與抽象 & 寫實與象徵	問題引導	從具象到抽象。 從寫實到象徵。	趣味問答。
	第二堂課 戲曲的象徵性 vs. 遊戲的象徵性	圖像組織	認識傳統戲曲的象徵性。	象徵性童玩。
	第三堂課 象徵性的化妝造型	體驗學習	象徵性的化妝、造型。	化妝、造型的實作。
	第四堂課 傳統戲曲的象徵性 vs. 當代表演的象徵性	合作學習 ，採團體探究法	1.MV 欣賞，尋找當代表演的象徵性。 2.一桌二椅的象徵性。	一桌二椅的遊戲。
	第五堂課 顏色的象徵性 - 「黑色+白色」	討論教學	1.黑色+白色=灰色。 2.黑色+白色=黑白色。 3.黑色+白色的象徵。	演出「黑色+白色」。
	第六堂課 象徵性的創意演出	專題學習	綜合以上各點，作一則演出。	成果展--校慶對外展演。

三、教學活動安排

能力指標	教學方式	教學內容	時	教學資源	評量方式
準備工作					
1-2-5 嘗試與同學分工、規劃、合作，從事藝術創作活動。	合作教學法	1.製作並請學生填寫「課前調查表」，調查學生對傳統戲曲和象徵性的了解。 2.依學生能力和程度分組，採「合作教學法」，將	10'	課前調查表	學生對象徵性的了解程度。

		學生分配到異質小組，小組成員相互依賴並彼此協助。			
第一堂課 具象與抽象 & 寫實與象徵					
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。	問題引導 (Problem-based learning, PBL)	1.設定問題目標：從具象到抽象。 美術作品分析： (1)畢卡索 (Picasso, 1881-1973, 西班牙)，1945-1946, 《公牛》 (Bull)，石版印刷。 (2)畢卡索 (Picasso, 1881-1973, 西班牙)，1937, 《格爾尼卡》 (Guernica)。	15'	1.電腦。 2.單槍。 3.螢幕。 4.圖版。 (1)從具象到抽象。  畢卡索，1945-1946， <i>《公牛》</i> 。 (2)抽象  畢卡索，1937， <i>《格爾尼卡》</i> 。	學生能認真欣賞並即時反應。
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。		2.→提出適切問題： 課堂活動— 討論抽象的思維： 具象的東西，為什麼要用抽象的方式來表現？	5'		學生能參與課堂討論。
1-1-1 嘗試		3.→等候回答	10'		個人舉手

<p>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。</p>		<p>回答以上問題前，我們先來玩一個遊戲--趣味問答：</p> <p>(1)請問這3組數字(橫列)有什麼關聯？</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 3 7 8 • 2 4 6 • 5 9 <p>(2)這是某一年大學甄試考的面試題目，高中生需當場馬上回答。</p> <p>(3)提示：</p> <p>如果現在國中生答不出來，我們可依序逐步給予提示。</p> <p>提示一：幼稚園或小一的學生就答得出來。</p> <p>提示二：請脫離慣性思考。</p> <p>提示三：請脫離數字的數學思考。</p> <p>(4)解答：</p> <p>請用注音符號思考，第一列數字是第一聲。第二列數字是第四聲。第三列數字是第三聲。</p>			<p>回答。</p>
<p>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。</p>		<p>4.回饋分享：</p> <p>(1)從以上的趣味問答，檢視一下我的思考，是否看到數字就會慣性陷入數學思考？</p> <p>(2)如何脫離慣性思考？</p> <p>A. 克里斯·麥克馬納斯認為：左撇子使用右腦更多，而右撇子使用左腦</p>	<p>15'</p>		<p>學生能認真聽講且回答問題。</p>

		<p>更多。</p> <p>B.例如：我們有時右(左)撇子換左(右)手寫字，或兩隻手同時寫字...也是一種脫離慣性行為的方式，可刺激左右腦的不同思考。</p> <p>(3)從具象到抽象，也是轉變視覺習慣的一種方式。</p> <p>(4)具象、抽象，是用不同的方式來看待事物。</p> <p>(5)寫實與象徵</p> <p>A.傳統戲曲將寫實中的事物、思想或情感，簡化表現，抽象表之，有共通的意義，稱為象徵性。</p> <p>B.日常生活的具象事物，或抽象的思想、情感，皆可提煉出讓人一見就懂得的象徵性。</p> <p>C.象徵性：亦即一看到這些象徵，就知道代表什麼意義。</p>			
--	--	---	--	--	--

第二堂課 戲曲的象徵性 vs. 遊戲的象徵性

2-4-8 運用資訊科技，蒐集中外藝術資料，了解當代藝術生活趨勢，增廣對藝術文化的認知範圍。	圖像組織 (Graphic Organizers)	善用e化科技媒材--運用圖版和影片，介紹傳統戲曲的圖像。 在地性：使學生了解在地文化--傳統戲曲、歌仔戲、布袋戲的象徵性。	10'	1.電腦。 2.單槍。 3.螢幕。 4.音響。 5.影片。 (1)現代戲曲：	欣賞戲文之美，專注觀賞並即時反應。
--	----------------------------------	--	-----	---	-------------------



當代傳奇劇場，1986，
《慾望城國》。

(2)歌仔戲：



楊麗花，
1972，《身騎白馬走三關》。

(3)歌仔戲
電音版：



郭春美，
2008，《我身騎白馬》。

(4)布袋戲



(5)相聲：






相聲瓦舍，
1994，《大唐馬屁精》
。

<p>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。</p>		<p>1.學習過程：</p> <p>(1)傳統戲曲的象徵性</p> <p>A.傳統戲曲的象徵性，表現在舞台上的各項元素上，包括：行當(角色)、行頭(服裝、造型)、科母(身段)、臉譜(化妝)、砌末(道具)、舞台(出將入相、一桌二椅)等，有特定的呈現方式，觀眾一見就懂它的共通語彙，有其象徵性。</p> <p>B.戲曲的象徵性</p> <p>a.行當(角色)-</p> <p>生 - 男性角色。</p> <p>旦 - 女性角色。</p> <p>淨 - 花臉。</p> <p>丑 - 丑角。</p> <p>b.科母(身段)-</p> <p>例如：手勢</p> <p>女--蘭花指。</p> <p>男--劍指、拳。</p> <p>c.行頭(服裝、造型)-</p> <p>象徵不同的身分，例如：鳳冠，象徵富貴。蟒，象徵皇帝、大官。翎尾，象徵武將。狐狸尾，象徵外族。……</p> <p>d.臉譜(化妝)-顏色的象徵。</p> <p>I.白表奸，白臉象徵奸臣，如：曹操。</p> <p>II.紅表忠，紅臉象徵忠義，如：關公。</p> <p>III.黑表剛直，黑臉象徵猛智，如：包公、</p>	<p>10'</p> <p>6.圖版。</p> <p>a.行當(角色)-</p> <p> 生</p> <p> 旦</p> <p> 淨</p> <p> 丑</p> <p>b.科母(身段)</p> <p> 蘭花指</p> <p>c.行頭(服裝、造型)</p> <p> 楊貴妃鳳冠 女蟒。</p>	<p>學生回答問題，重點簡單明瞭，且表達自己的看法。</p>
--	--	---	--	--------------------------------

		<p>張飛。</p> <p>IV.動物臉譜-</p> <p>如：孫悟空、豬八戒、牛魔王。</p> <p>.....</p> <p>e.砌末(道具)：</p> <p>例如：</p> <p>I .馬鞭-象徵騎馬。</p> <p>II .船槳-象徵划船。</p> <p>III.車旗-象徵軍隊。</p> <p>.....</p> <p>f.舞台 -</p> <p>I .出將入相</p> <p>出將：上場門</p> <p>入相：下場門</p> <p>II .一桌二椅。</p> <p>(2)討論</p> <p>分組，請小組例舉：</p> <p>A.日常生活中有哪些人、事、物具有象徵性。</p> <p>例如：</p> <p>龍象徵皇帝。</p> <p>國旗、國歌表國家。</p> <p>白臉表好人。</p> <p>黑臉表壞人。</p> <p>紅燈表交通停止。</p> <p>綠燈表交通前進。</p> <p>B.例舉文學的象徵性：</p> <p>a.垂涎三尺。</p> <p>b.白髮三千丈，</p> <p>c.鵬之徙于南冥也，</p> <p>水擊三千里，搏扶搖而上者九萬里。</p> <p>其中數字象徵「多」。</p> <p>C.從美術作品中尋找：</p> <p>梅 - 傲，表堅忍。</p> <p>蘭 - 幽，表氣節。</p> <p>竹 - 堅，表君子。</p>	<p>d.臉譜 (化妝)</p>  <p>白臉—奸臣—曹操。</p> <p>e.砌末 (道具)：</p>  <p>馬鞭</p> <p>f.舞台 -</p>  <p>出將入相&一桌二椅。</p>	
--	--	---	---	--

		菊 - 淡，表志氣。			
1-3-3 嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感。		2.創造力： 課堂活動-- (1)請孩子找出一個象徵性童玩或遊戲。例如： 騎馬打仗 堡壘槍仗 倫敦天橋塌下來 老鷹抓小雞 紅綠燈 殭屍 扮家家酒 剪刀石頭布 牆壁鬼 123木頭人 海藻 蘿蔔蹲 (2)小組擇以上一個童玩，討論如何發展成表演。	10'		學生能積極參與團體討論，且提出自己的意見。
1-3-4 透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。		3.組織力： (1)課堂活動-- 由以上的討論，作一則象徵性童玩演出。 (2)善用e化科技媒材： 將課堂演出錄影拍照，PO在FB，共同欣賞和討論。	15'		小組合作創作演出，且有新意。
第三堂課 象徵性的化妝造型					
1-2-2 嘗試以視覺、聽覺及動覺的藝術創作形式，表	體驗學習 (Experiential Learning)：	1.體驗(具體的經驗)： (1)欣賞現代藝術中象徵性的化妝造型 2012,《電哪吒》。 (2)課堂活動 -	30'	1.電腦。 2.單槍。 3.螢幕。 4.音響 5.圖版。	學生能運用想像能力，描繪形象。

<p>達豐富的想像與創作力。</p>	<p>建構知識</p>	<p>象徵性的化妝、造型。 A.請學生設計臉譜畫在臉上。 B.材料：人體彩繪顏料、畫筆、鏡子。 C.配合化妝，加上服裝造型。</p>		<p>6.影片</p>  <p>2012，《電哪吒》。</p>	
<p>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。</p>		<p>2.反思內省： (1)請學生說出所設計化妝、造型的象徵性， (2)請說出所要表現的美感。</p>	<p>5'</p>		<p>學生能描述自己的作品。</p>
<p>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。</p>		<p>3.歸納(摘要觀念形成結論)： 化妝、造型 →象徵性 →審美</p>	<p>5'</p>		<p>學生在討論之間，能歸納重點，提出結論。</p>
<p>1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。</p>		<p>4.應用(應用於新環境中) (1)善用e化科技媒材：將學生所繪的化妝、造型錄影拍照，PO在FB，共同欣賞和討論。 (2)活化藝術欣賞之美。 (3)對應到日常生活之審</p>	<p>5'</p>		<p>學生互評。</p>

		美。			
第四堂課 傳統戲曲的象徵性 vs. 當代表演的象徵性					
2-4-7 感受及識別古典藝術與當代藝術、精緻藝術與大眾藝術風格的差異，體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀。	合作學習 (Learning Together, LT)--自主學習。採團體探究法 (Group- Investigation)	1.界定研究主題： (1)在地性： 從傳統到當代 前幾堂課學習了傳統戲曲、歌仔戲、布袋戲和童玩遊戲的象徵性。從傳統到當代，了解了在地文化的象徵性。 (2)全球化： A.這堂課一則尋找當代是否也有這樣的象徵性表演；二則尋找是否其他國家也有類似的表現。 B.透過流行音樂MV的欣賞，觀察是否有全球化影響。 (3)生活性： A.從日常生活中的觀察，引導興趣，啟發學生的自主學習。 B.以日常生活可見的桌子、椅子為題，對應到傳統戲曲中的一桌二椅。 C.桌子、椅子還有哪些功能？如何運用？ (4)建構性： 以之應用在藝術創作上，並對生活有新的體驗。	5'	1.電腦。 2.單槍。 3.螢幕。 4.音響。	
2-1-8 欣賞生活周遭與不同族群之藝術		2.計畫研究工作： 分組分工 (1)計畫： A.透過MV的欣賞，尋	5'	5.MV (1)台灣 	學生能在MV中找出象徵性動作。

<p>創作，感受多樣文化的特質，並尊重藝術創作者的表達方式。</p>		<p>找現代表演的象徵性。</p> <p>B.請找出以下不同國度的MV中有哪些象徵性動作？</p> <p>a.台灣 MP魔幻力量，2012，〈射手〉。 象徵性動作：射箭、殺千刀、槍。</p> <p>b.韓國 Girls' Generation，2010，〈Hoot〉。 象徵性動作：飛吻、愛心、射箭、槍。</p> <p>(2)分工：分組討論</p> <p>A.討論主題： 比較傳統戲曲的象徵性、現代表演的象徵性。</p> <p>B.討論結果： 由分析以上兩首歌；一則發現現代表演也運用到象徵性；二則不同的國家也有類似的表現。</p> <p>C.延伸： 那麼，日常生活中還可見到那些象徵性表演？</p>	<p>MP魔幻力量，2012，〈射手〉。</p> <p>(2)韓國</p>  <p>Girls' Generation，2010，〈Hoot〉。</p>	
<p>1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。</p>		<p>3.進行研究：分流</p> <p>(1)請學生討論：日常生活中桌子、椅子有哪些功能。</p> <p>(2)以童玩遊戲為例，小朋友常把桌子、椅子拿來作為那些用途？</p>	<p>5'</p> <p>6.學習單。</p>	<p>學生能運用一桌二椅表演。</p>

		(3)以一桌二椅為題，請學生設計一個表演，如何運用一桌二椅？請學生課堂創作，表演之。			
3-4-9 養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。		4.準備表演：匯流 (1)學習歷程的不確定性：小組討論過程中，往往出現一桌二椅如何運用的不確定： <p>A.應該就桌子、椅子的原本功能性，寫實演出？</p> <p>B.或該將桌子、椅子抽象表現，轉變到其他的功能？並提煉出它的象徵性。 例如：演出兩軍打仗，將桌子、椅子象徵堡壘，觀眾一見就懂它所代表的意義。</p> <p>C.排演中，學生發現桌子、椅子可以不斷轉變意義，充滿了不確定性。 例如：桌子、椅子一下子作為車子，車子互撞發生車禍了，桌子、椅子一下子又變做擔架和病床。</p>	5'		學生能討論、試驗或修訂一桌二椅的用途。
2-3-9 透過討論、分析、判斷等方式，表達自己對藝術創作的審美經驗		5.呈現表演： 課堂活動 -- 分組表演一桌二椅的創作表演。	15'		一桌二椅的運用有創意。

與見解。					
1-2-5 嘗試與同學分工、規劃、合作，從事藝術創作活動。		<p>6.學習評鑑：</p> <p>(1)知(認知)</p> <p>A.探究：</p> <p>a.演出時： 請全班觀察各組演出中，對於一桌二椅的鋪陳。</p> <p>b.演出後： 全班討論各組對於一桌二椅的運用，是否就是一種象徵性的運用。</p> <p>B.評鑑：小組互評。</p> <p>C.分析：</p> <p>a.絕大多數都看得懂其他組別的表演，也看得懂其一桌二椅所代表的象徵性。</p> <p>b.學生一桌二椅的創作，不同於傳統藝曲中，用作橋樑、客廳、房間擺設...，而變成用車子、烤肉架...為題材。</p> <p>c.說明了從前和現代生活的轉變。藝術取材自日常生活，便有了藝術創新的表現。</p> <p>(2)情(情感)</p> <p>A.多元觀點： 這一堂課由鋪陳傳統戲曲的象徵性，到當代表演的象徵性，到課堂的象徵遊戲創作；以上學生喜歡哪幾類的藝術欣賞？喜歡用哪幾類來作為藝</p>	10'		小組互評。

		<p>術創作？</p> <p>B.評鑑：自評 請說出喜歡的理由， 為自己的理由自評。</p> <p>C.分析：</p> <p>a.學生反思傳統藝術 再創新的議題。</p> <p>b.透過童玩遊戲、課 堂創作，也是一種藝 術創新的方式。</p> <p>(3)意(意志)</p> <p>A.產生新思考和概念：</p> <p>a.孩子不一定會堅持 哪一種創作模式。</p> <p>b.較偏向我喜歡，我 創作，我欣賞。</p> <p>B.評鑑：動態評量 教師學生的學習反應 與學習歷程。以學生在 學習前後的認知差 距，為評鑑基準。</p> <p>C.分析：</p> <p>a.結論： 學生從對傳統戲曲的 一知半解，到能運用 象徵性語彙創作，前 後認知有很大轉變。</p> <p>b.影響： 更加深孩子對傳統或 現代的使命感。並主 張文創。</p>			
第五堂課 顏色的象徵性 - 「黑色+白色」					
2-3-6 透過 分析、描 述、討論等 方式，辨認 自然物、人	討論教學	<p>1.形式：</p> <p>(1)討論 請每個同學說出「黑色+ 白色」的想像和象徵。</p> <p>(2)討論如何將「黑色+白</p>	10'		學生參與 課堂討論 ，與同學 有良好的 互動。

造物與藝術品的特徵及要素。		色」，變成一個表演。			
2-3-9 透過討論、分析、判斷等方式，表達自己對藝術創作的審美經驗與見解。		<p>2.導向：</p> <p>(1)灰色： 灰灰的心情、 灰雲、 穿灰色襪子或衣服、 灰姑娘</p> <p>(2)黑白色： 斑馬、 斑馬線(行人過斑馬線)、 彈鋼琴黑白鍵、 黑白相間的小貓小狗、 熊貓、 無尾熊、 白衣服的人+黑影子、 黑白無常、 黑白郎君、 張非(黑臉)+曹操(白臉)、 地獄魔(黑)+白雪公主(白)</p> <p>(3)象徵： 黑白切(小吃)、 黑白切(猜拳)、 黑白黑白配、 警察抓小偷、 囚犯(穿黑白條衣服)</p>	10'		<p>1.提出的看法有創意。</p> <p>2.能表達自己的想法。</p>
1-2-5 嘗試與同學分工、規劃、合作，從事藝術創作活動。		<p>3.進行：</p> <p>課堂活動創作 - 分組，小組演出 「黑色+白色」的遊戲。</p>	15'		<p>1.能團隊合作。</p> <p>2.演出有創意。</p> <p>3.享受演出的過程</p>

					程。
1-4-1 了解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。		4.目的： (1)以顏色為導向，發現生活中與顏色相對應的象徵，包括人、事、物或想像。 (2)透過討論和腦力激盪，尋找我們平時不會特別注意到的象徵性。 (3)並且運用到藝術創作表演。	5'		指出生活中的象徵性。
3-4-9 養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。		5.延展： (1)表現具體學習成果： 各組「黑色+白色」的演出，拍照錄影。將學習成果PO在FB，全班討論之。 (2)鼓舞動機的學習情境： A.日常生活的環境： 「象徵」這個供奉在學術殿堂的名詞，原來是一種日常生活的顯現。 B.有趣氛圍： 延伸到審美，日常生活環境充滿了這樣的有趣氛圍。	5'	1.學生自評表。	學生自評。
第六堂課 象徵性的創意演出					
1-4-2 體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當	專題學習 (Project - based learning, PBL)	1.初期階段 情境引導與發現問題： (1)情境引導： A.綜合以上練習，全班共同創作一個表演，對外演出。 B.選一首歌，依音樂內容，舞蹈表演之。	5'	1.音樂 (1) <i>Banana and potato song.</i> (2)Queen, 1977, <i>We Will Rock You.</i>	欣賞音樂之美，並能提出對音樂的看法，表演之。

<p>的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。</p>		<p>C.需用到象徵性的行當(角色)、行頭(服裝、造型)、科母(身段)、臉譜(化妝)、砌末(道具)、舞台(出將入相、一桌二椅)等。</p> <p>(2)小組探討問題： 討論選歌。</p>		<p>2.音響</p>	
<p>3-4-10 透過有計劃的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。</p>		<p>2.實施階段：</p> <p>(1)收集和整理資料：</p> <p>A.選了兩首歌：</p> <p>a. <i>Banana and potato song.</i></p> <p>b. Queen, 1977, <i>We Will Rock You.</i></p> <p>B.將兩首歌剪接成一首。</p> <p>(2)進行體驗與實作教學： 全班排練舞蹈。</p> <p>(3)小組合作產出成果： 校慶對外演出。</p> <p>(4)總結階段：</p> <p>A.學生能了解象徵性表演，並能創作之。</p> <p>B.學生能創作表現當代生活的象徵性表演。</p> <p>C.創作作品和觀眾交流，觀眾能欣賞象徵性表演之美。</p>	<p>40'</p>	<p>3.回饋單</p>	<p>1.對自己提出建議和反省。</p> <p>2.對生活提出新的看法。</p>

1.課堂活動。

2.校慶對外展演-- 舞蹈表演

Banana and potato song.

Queen, 1977, We Will Rock You.

3.學生作品放在網頁討論。

參、評量。作業。成果發表。

一、教學與評量

多元評量

(一) 評量目標：

- 1.知、情、意、行
- 2.理論、創作與實務

知情 意行	在藝 術上 的意 義	理論 、創作 與實 務	在課堂上的應用
1.知 (認知)	知識	理論	(1)學生能認識在傳統戲曲的象徵性，也認識到當代的多元文化。 (2)可以指出： A.傳統戲曲的象徵性。 B.現代表演藝術的象徵性。 C.童玩遊戲的象徵性。 D.顏色(黑色+白色)的象徵性。 E.現代生活中顯現的象徵性。 (3)能反思傳統戲曲文化是否受到全球化的衝擊和影響。
2.情 (情感)	審美	實務	(1)學生能欣賞日常生活中的象徵性之美。 (2)透過象徵性之美，了解藝術與生活之間的關係，進而珍惜這項文化資源，對自己和社會生活有期許。
3.意 (意志)	身體 動作	創作	(1)學生能綜合傳統戲曲、現代表演藝術、童玩遊戲、顏色(黑色+白色)、現代生活中的象徵性之美，並將之運用在藝術創作上。 (2)從現代生活形態，取材自生活事物或生活經驗，就傳統戲曲的象徵性，重新再設計，有新的藝術創新表現。
4.行 (行動)	行為 表現	實務	(1)在課堂活動的過程，表達對土地的觀愛，並寄予理想對生活(傳統和現在)省思，對生活(未來)重新再出發。 (2)透過藝術表現，認識生活環境，愛護這塊土地，做好文化的永續經營。

(二) 評量方法：

檢核指標--

- 創意導向 ■ 享受學習 □ 計畫條理
- 目標清晰 ■ 內容形式 ■ 互動活潑
- 系統組織 ■ 方法適切 ■ 內外資源
- 成果分享 □ 自信展演 ■ 個別差異

(三) 評量活動(含基準與規準)

1. 課堂反應：學生能認真聽講，並積極回答老師的提問。

2. 隨堂作業：

(1) 學生能參與分組討論，提出自己差異的看法。

(2) 可用語言、文字或草圖描述所討論的內容。

3. 創作：能綜合運用象徵性的語彙，創作表演。

4. 團體合作：

(1) 可自己獨立思考，並能團體合作表現多元智慧。

(2) 能積極參與團體討論、練習、表演排練和演出。

5. 演出：

本課程談到的象徵性，包括傳統戲曲的象徵性、現代表演藝術的象徵性、童玩遊戲的象徵性、顏色(黑色+白色)的象徵性、現代生活中顯現的象徵性等。

(1) 課堂活動：學生可在每堂象徵性課程的小單元，依每堂課小單元的主題，運用道具、化妝、造型、動作身段等，正確表現出象徵性的語彙。

(2) 對外演出：能綜合運用以上的象徵性語彙，創作演出。

6. 互評和自評：

(1) 學生能課堂報告自己的作業、實作、創作和演出內容，並能回答同學提問。

(2) 能對自己和他人創作的作品，提出批評和檢討。

二、課前調查表、學習單、自評表、回饋單

(一) 課前調查表

課程：表演課一單元：象徵性

班級：_____ 座號_____：姓名：_____

◎填寫日期：_____年_____月_____日

本表採 5 等計分；非常同意（5 分）、同意（4 分）、尚可（3 分）、不同意（2 分）、非常不同意（1 分）

	非常同意	同意	尚可	不同意	非常不同
1.我喜歡欣賞傳統戲曲。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.我喜歡欣賞當代流行音樂的 MV。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.我喜歡玩童玩遊戲。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.玩遊戲時，我曾用到過桌子椅子。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.玩遊戲時，我用過小道具(刀槍棍扇…)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.我喜歡在紙上塗抹顏色。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.我喜歡自己裝扮，自己設計服裝造型。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.我知道現代生活的交通紅綠燈象徵什麼。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.我知道文學的「白髮三千丈」象徵什麼。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.我知道美術梅、蘭、竹、菊象徵什麼。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

(二) 學習單

單元：象徵性

班級_____ 姓名_____ 座號_____



草圖	象徵

1. 我想對超人說：_____

2. 我想對海賊王說：_____

3. 海賊王和超人在一起時，請寫出將會發生什麼故事？

家家酒遊戲



(三) 學生自評表

課程：表演課一單元：象徵性

班級：_____ 座號_____：姓名：_____

◎填寫日期：_____年_____月_____日

本表採 5 等計分；非常同意（5 分）、同意（4 分）、尚可（3 分）、不同意（2 分）、非常不同意（1 分）

	非常同意	同意	尚可	不同意	非常不同意
1.我了解傳統戲曲的象徵性。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.我會尋找現代表演藝術中的象徵性。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.我明白童玩遊戲的象徵性。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.我認識了顏色的象徵性。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.我能觀察生活顯現的象徵性(紅綠燈等)。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.我能欣賞文學的象徵性。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.我能欣賞美術的象徵性。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.我能表演童玩遊戲的象徵性。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.我能表演象徵性的動作身段。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.我能運用象徵性的化妝、造型。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11.我能表演象徵性的一桌二椅。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12.我能運用象徵性的道具，作為表演。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13.我積極參加每一次的課堂討論和分享。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14.上課時我能跟隨老師的每一個提問。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15.如有課程疑問，我會和老師討論。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16.課後我會自行查找資料閱讀或補充。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17.我很積極參加每堂課的練習和表演。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.我很積極參加對外演出的練習和表演。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19.我樂於和同學分享，也願意教導別人。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20.我樂於在課程的 FB 分享成果，並討論。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

(四) 回饋單

課程：表演課—單元：象徵性

班級：_____ 座號_____：姓名：_____

◎填寫日期：_____年_____月_____日

本表採 5 等計分；非常同意（5 分）、同意（4 分）、尚可（3 分）、不同意（2 分）、非常不同意（1 分）

	非常同意	同意	尚可	不同意	非常不同意
1. 象徵性的學習，讓我對表演更有興趣。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. 讓我更能欣賞日常生活中的審美。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. 開發不同美感，幫我發現自己更多潛能。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. 我覺得更有自信，感到很有成就感。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. 一起討論和排練，與班上同學更緊密。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. 參加對外展演，激發我的榮譽感。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. 我願意繼續學習象徵性之美。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. 我喜歡……

9. 我願意……

10. 我希望……

三、成果發表

第一堂課 具象與抽象

趣味問答：

請問這3組數字有什麼關聯？

- 1 3 7 8
- 2 4 6
- 5 9

第二堂課 戲曲的象徵性 vs. 遊戲的象徵性

童玩遊戲

學生作品—老鷹抓小雞



童玩遊戲
學生作品—騎馬打仗



童玩遊戲
學生作品—剪刀、石頭、布



第三堂課 象徵性的化妝造型

化妝造型
學生作品—臉譜



化妝造型
學生作品—老虎



化妝造型
學生作品—老虎和豬小妹



化妝造型
學生作品—狼



化妝造型
學生作品—蛇



化妝造型
學生作品—貓



化妝造型
學生作品—羊



化妝造型
學生作品—狼、老虎、豬、羊



第四堂課 傳統戲曲的象徵性 vs.當代表演的象徵性

一桌二椅
學生作品--餐廳



餐廳
點餐

一桌二椅
學生作品--結婚1



一桌二椅
學生作品--結婚2



一桌二椅
學生作品--包公1

包公



展昭

犯人

一桌二椅
學生作品--包公2

創子手

狗頭劍



展昭

一桌二椅
學生作品--包公3

關劍



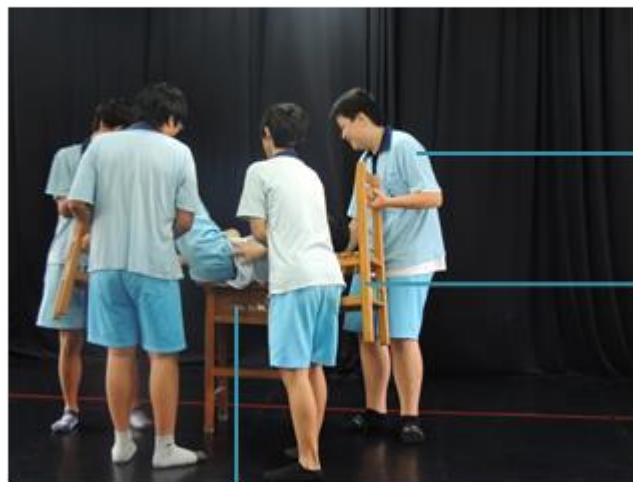
學生作品--
魔鏡魔鏡誰是世界上最美的女人

白雪公主



魔鏡

一桌二椅
學生作品--靈堂1



葬儀社

擔架

病床

一桌二椅
學生作品--靈堂2



拾棺

一桌二椅
學生作業--靈堂3



靈堂

一桌二椅
學生作品--導演與司機

導演



司機

車子

一桌二椅
學生作業--醫院1

孕婦過
馬路



醫院

汽車

一桌二椅
學生作品--醫院2

車禍



一桌二椅
學生作品--醫院3

擔架



一桌二椅
學生作品--醫院6



嬰兒
出生

一桌二椅
學生作品--烤乳豬1

廚師

轉烤肉架



烤肉架

乳豬翻轉

一桌二椅
學生作品--烤乳豬2

廚師介紹美食



服務生

餐桌

第五堂課 顏色的象徵性表演 –
「黑色+白色」

黑色+白色

學生作品—黑白切，男生女生配



黑色+白色
學生作品—行人過斑馬線



第六堂課 象徵性的當代創作演出

合作產出成果：
校慶對外演出



肆、成效分析

一、課程反省與展望

(一) 優點：跨文化

融匯傳統、現代、在地、全球之不同文化元素，透過跨文化的學習和交流，除了建構當代藝術的主體性，也強調文化與文化之間的互為主體（inter-subjectivity）、多元主體，而與世界締結汪洋海洋網脈。

(二) 困境：

「象徵性」不是日常生活用語，學生認識這個名詞後，仍較難在生活中靈活運用。

二、「學習型組織」分析

孩子對於象徵性的學習和展演，有很高興趣。以「學習型組織」分析而言：

(一) 自我超越--陶冶德行

- 1.本課程的象徵性學習，從傳統到當代，從在地性到全球化，從生活化到建構性，說明了文化轉遞的過程。
- 2.到激發自己的藝術創作，對生活有新體驗。陶心陶德，是一種自我超越的過程。

(二) 心智模式--展現自我

- 1.這個學習、展演過程，是自我實現的一種方式，可增進孩子的自信，改善心智模式。
- 2.並將象徵性的學習，應用到日常生活的遊戲、化妝、造型...，也運用在表演、文學、美術等創作上，展現自我潛能。

(三) 共同願景--文化承傳

- 1.在地的自我認同：
 - (1) 透過象徵性表演藝術，了解傳統戲曲、歌仔戲布袋戲等在地文化資產。
 - (2) 願將這個文化向下扎根，滔滔不絕。
- 2.世界的群體認同：
 - (1) 期能將孩子們對在地性文化的認知，擴大到全球化的認知，進而轉化為藝術創作的能力。
 - (2) 於審美認知的過程中，對內能自我定位，對外能適應社會，達到自我認同，乃至於世界的群體認同。

(四) 團隊學習--建立社群

- 1.在內學習，對外展演；擴展視野，提高孩子們的團隊學習。
- 2.校慶對外展演，將學校的象徵性學習成果推及到社區。普及象徵性的審美，使社群也欣賞象徵性之美。

(五) 系統思考—

- 1.建立學校與社群的生命共同體。
- 2.網路社群
 - (1) 架設表演課的 FB。
 - (2) 將教學動態影片、教學靜態照片等傳上 FB 網頁。
 - (3) 目標：
 - A.資料建檔。
 - B.成果發表。
 - C.建立資源共享平台。
 - D.批評、討論與成長。
 - E.推廣與普及。
- 3.建立社群系統，
 - (1) 學校藝術教育與社區共享。
 - (2) 放眼國際視野，融匯系統思考。