

# 復復得證

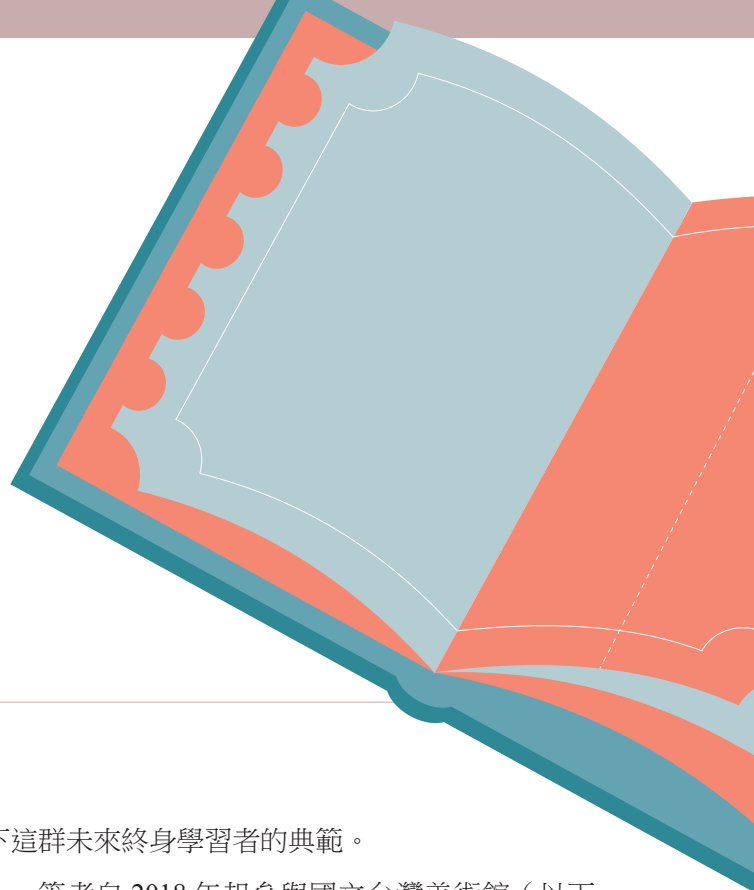
以戲劇作為課堂互動的風景

## Quod Erat Demonstrandum

The View of Classroom Interaction via Drama

許勝洲 SHENG-CHOU HSU

桃園市青溪國小資優巡迴教師



### 一片荒蕪或一方沃土

戲劇因觀眾而存在，藝術作品因觀者而存在。唯當觀者不求甚解之時，則形體在之，思想空之，極其可惜。 — 陳晞如、吳芷容，2016

將這般「極其可惜」的歎惋放進當前的教學現場，應該是許多教育工作者對於學習者不求甚解的心聲吧！劇場或者藝術場館的觀眾得依循自由意志來來去去，尋找有緣人。不過在義務教育下的課堂裡，學生應該只能「人在曹營，心在漢」的坐在教室裡；但心靈的去向無法箝制。既然這群「觀者」必須存在，作為場域的引導者，應該以更積極的作為突破疆界。

### 在戲劇性導覽的沃土上開出互動式導覽的花

十二年國民基本教育課程綱要以自主行動、溝通互動及社會參與等三面描繪出未來學習的願景，企盼莘莘學子人人都朝向終身學習者邁進。既以「終身學習者」作為核心，又強調素養導向的學習：「適應現在生活及面對未來挑戰，不以學科知識及技能為限，關注學習與生活的結合，透過實踐力行而彰顯學習者的全人發展。」（教育部，2014）教學者對於知識追求的示範，更直接成為底

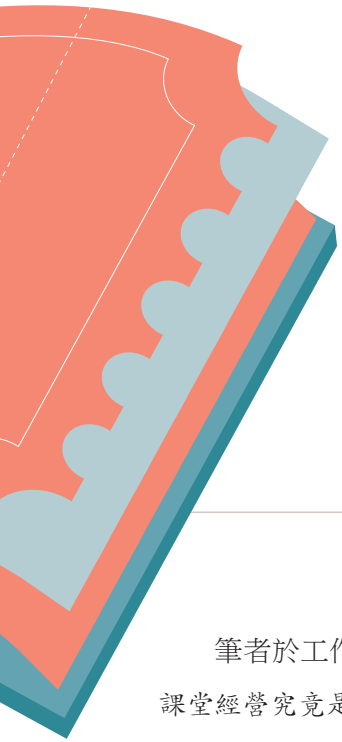
下這群未來終身學習者的典範。

筆者自 2018 年起參與國立台灣美術館（以下簡稱「國美館」）一系列以戲劇性導覽、互動式導覽為媒介的工作坊，走上了將戲劇帶入課堂且融入教學的路。以一位參與者的角度，仔細爬梳歷次研習活動名稱的潛在意義，並提出在教學場域裡實踐的省思。

#### 畫的復語術

腹語，乃透過精巧的肌肉控制，即便在嘴唇不動的狀況下，表演者也可以自如的發出聲音完成對話。搭配手中的道具玩偶，完成一場奇幻的演出。「畫的『復語術』」係 2017 及 2018 年度館校合作國美藝研坊計畫，以「戲劇性導覽」認識美術典藏作品。「復語」則取其諧音，鼓勵導覽員妥善運用三種人稱組織導覽流程，道出作品的心聲。

以腹語為作品復語，突顯了美術場館不再只是靜態陳列作品；反而更積極的服務前來參觀的群眾，企圖讓導覽常見的「你說我聽。」轉變為「他們這麼說，你怎麼看？」戲劇作為復語的工具，導覽員即是熟稔腹語術的表演者，帶來一場如魔術般的演出。此處的「復語」可以從兩個方向詮釋：之於作品，把它未言說的訊息藉由戲劇傳達出來；之於觀者，把過去只能放在內心的私語透過戲劇活動表達出來。



1 導覽者須統整「作者論」及「研究論」的資訊為畫作「復語」。<sup>1</sup>（林佳琪攝）

筆者於工作坊結束後，開始自我檢討：「我的課堂經營究竟是單向輸出居多？還是以雙向互動為重？」當時十二年國教如火如荼準備上路，「以學生為主體的課堂」向來又是資優課程設計關注的焦點，因此嘗試以戲劇性導覽作為中介，化身為「洲洲導覽員」進入課堂裡，成為運用腹語術連結學習內容與學習者的媒介。

以腹語術類比，不難理解：這樣的課堂仍需以教學者大量蒐集資料後編寫的腳本作為基礎，接著運用不同的戲劇教學策略找到彼此能夠參與的切入點。時而教師入戲，擔任作品其中一個角色敘事；時而思想軌跡，請學生回溯或是預測劇情的發展，有時也利用鏡像畫面，讓學生主動參與在作品之中。上述種種，目的皆是希望透過多元的訊息、觀點理解文本，提供足夠的刺激引導學生深入主題。

### 國美後場 SHOW

後場一詞常見於運動場上或傳統戲曲之中。球賽中的「後場」會隨著隊伍的攻守，不斷交替；但無論如何變換，它都是守備的重要範圍。傳統戲曲界裡則有句俗諺：「三分前場，七分後場。」意指前場演員的表現須引人入勝，後場營造的效果亦是不可或缺。後場作為守備範圍也好，抑或是氣氛營造擔當也罷，它都是「整體」的一部分，不容小覷。

「國美後場 SHOW」是國美館 2019 文化體驗教育研習的系列活動。不拿前場開刀，卻拿後場大作文章，為觀者套上「後設」的濾鏡，進一步理解：在藝術場館內展出一件作品，背後乘載多少訊息，包含：創作者對於議題的思考、研究員對作品的探究，乃至於策展人對於作品與觀者間互動的想像等等，儼然就是一片大型「展品開箱」的歷程。

戲劇性導覽在這個時期悄悄準備過渡為「互動式」導覽，從戲劇表演為重的導覽形式，搖身一變成為「互動遊戲」為主體的編排。惟須特別注意的是：這次的嘗試並非簡化戲劇本身，而是昇華它的內涵！期待聚焦在戲劇本身需要高度「互動」的特質，同時挑戰導覽者不再只是創作出精良的導覽腳本，必須實際將觀眾帶到作品之中，亦將作品帶入觀眾之間。

帶著這個思維回到教學場域，筆者因這一波「改革」，開始將課堂活動跨足到戲劇之外，除了上述的鏡像畫面、思想軌跡等，更穿插了不同類型的遊戲或創作活動，促使兩者透過互動留下對話足跡，再藉由對話累積共同對於文本的認知。最後，無論是教學者或學習者皆透過歷程回顧，去蕪存菁將自己對於它深刻的理解留下。走筆至此，賦權（empower）於學生的色彩是否濃厚一點了呢？



2 由學生設計畫面配置，教師也成為了學生可運用的素材之一。<sup>2</sup> (邱冠盈攝)



4 親自實驗不同「色光」營造出的畫面有什麼影響。<sup>4</sup> (許勝洲攝)



3 鼓勵學生針對不同作品發表自己的想法。<sup>3</sup> (許勝洲攝)



5 學生選定玻璃紙顏色組合後，拍下平面影像以利團體討論。<sup>5</sup> (許勝洲攝)

## 嘿！讓我參藝角

參一腳，形容人們對於感興趣的內容，俏皮的請求是否能加入活動，或者想要湊個熱鬧。加上語氣詞「嘿！」，讓參與者被賦予更高的主動性，似乎對所有作品發出邀請：「讓我也參一腳，走進你的世界吧！」或是有一種鼓勵觀者「成為作品藝術生命中一角」的意味。

時序推進到 2020 年，國美館文化體驗教育研習活動首次以「互動式導覽」為號召，舉辦了「嘿！讓我參藝角」— 互動式導覽遊戲設計工作坊。基礎課程囊括互動式導覽基礎、導覽遊戲設計；進階課程則為互動式導覽引導技巧與教案設計。

不難發現「戲劇性」與「互動性」妥善的被融合在一起，並以三步驟：「作品介紹／導覽解說」、「情境模擬／角色扮演」、「鑑賞思辨／互動問答」

作為編排的指引，即席醞釀觀者與作品之間對話及交涉影響的效果。(陳晞如，2021)

反映在教學規劃裡，教學者有更明確的步驟可以依循，同時涵蓋文本所屬的脈絡敘事、戲劇活動策略及高層次思考等。不同的段落可搭配教學目標設定具體的產出，集合每一個小型產出，最終可以構成一段個別化的脈絡，亦是一個能夠展演的獨立文本。

一路從絞盡腦汁撰寫腳本，只為畫作「復語」，得無術不學。直到走入「後場」，仔細推敲：除了表演之外，還有哪些元素可以一枝獨秀？「嘿！」讓我也參一腳吧！把所有參與者帶進藝術的角落遊戲，豐富彼此的生命。學童在教師的示範與帶領下，不僅可以激發出自發性的主動參與，在合作的過程中，亦能學習勇於表達與創作。(陳晞如，2015)



6 學生利用現場道具還原畫作，並以該睡姿實際體驗 5 分鐘。<sup>6</sup>（許勝洲攝）

## 利用互動式導覽的花結出戲劇融入教學的果

午休的鐘聲響過，整座校園被正午的烈日曬得暖烘烘，此起彼落的聲音靜了下來，午休開始了……你是否曾經想過：午休一覺醒來，眼前會是什麼光景？睜開眼睛後，還會是在熟悉的教室裡，按表操課嗎？會不會物換星移，有沒有其他的可能？

這是筆者的課堂光景，一堂創造力資優資源班的選修課——故事骰，每週一節，每節共 40 分鐘。課程名稱源自同名桌遊「故事骰」，是一款看圖說故事的遊戲，利用手中的骰子加上玩家無窮的想像力，無論一人或多人都能享受豐富腦力激盪的創作過程。

為創造能力資賦優異學生架構課堂，必須兼顧學生創造性表現的展現空間，以及是否擁有足夠的知識背景支撐，使其找出創造潛能能夠發揮影響力

的切入點。在資優教育的實施上，更強調整合多元面向的訊息，並能轉化概念，以各種形式或媒材進行有效的傳達與互動。（游健弘、黃楷茹，2020）既強調傳達與互動，不就正好與互動式導覽的精髓不謀而合嗎？

### 課程設計理念

#### • 故事的靈魂

這是一門以「故事創作」為主軸的課程，善用「表演藝術」作為向外開拓的媒介，並加上「創造力」作為思考的輔助，希望學生能夠透過感官與肢體的探索，建構自己心中骰子的面面觀，即故事創作的的基本元素。以此基礎作為半開放結構的故事創作指引，再進入故事的創作歷程。期望帶領學生透過「立體」的方式認識故事，思考故事，創作故事，掌握一則故事的靈魂。

## • 覺察的溫度

覺察需要溫度，才能產生深度。如果只是冰冷的觀看，並不能激起心中共鳴。一則好故事的誕生，仰賴創作者敏銳的覺察能力，於課程中恰巧考驗學生領域普及創造力（敏覺、流暢、變通、獨創、精密）中的「敏覺力」。儘管學生擁有良好的敏覺能力；教學策略的運用上，營造出完整情境仍有其必要，學生以此做為展現敏覺力的框架，才能避免覺察的結果變得空泛。情境如果同時也能接納觀者，並且與觀者良性互動，覺察方則能深化、凝聚成創作故事穩固的基底。

## • 互動的魔法

藝術品本身不會說話。它們只對那些經過學習與理解的觀眾，才說該說的話。

— Arnold Hauser, 1974

假設生活中缺少了與藝術品互動的管道，我們將錯過多少美善的事物啊！互動式導覽，是連結藝術品與觀者的魔法，不僅提供觀者以創作者及其作品為核心的資訊，同時賦權於觀者，觀者與作品緊密互動，並在過程中產生直觀感受；此外導覽者整理史料、文獻等資料所構成的敘述也將會在觀者的大腦運作，延伸出更多的想像。再進一步透過劇場的形式，讓學生將「學（改變認知）、思（思考辨證）、達（表達感悟）」的歷程不斷在導覽各個階段中循環，開啟與藝術品高度互動，觀者自主思辨的機會。

## 課程實踐歷程

筆者曾以同一題材先後教授不同年段的學生，並隨著戲劇性導覽過渡到互動式導覽的討論歷程，不斷練習如何透過調整授課架構，扣合互動式導覽的核心概念。以下先就初試啼聲的經驗，扼要分享課程架構及教學者如何營造「有感」的學習情境。

### • 互動式導覽初試啼聲

李瑞媛（2012）指出：「學生被鼓勵從事創造性的思考，並扮演成他們所喜歡的故事角色，從不同的角度檢驗人生，當學生接觸不同的文化時空的

文學作品，無形中也拓展國際視野及歷史觀。」桃園市政府文化局曾出版一系列《桃園藝術亮點》的作品集，收錄在地人或長期於桃園一帶從事創作不輟的傑出藝術家。考量在地脈絡及授課時間恰巧與作品情境吻合，又能與學生現今安逸午睡的情形兩相對照並探討時代意義。

選定藝術家洪正雄先生於 1975 年創作的油畫作品 — 「午睡」<sup>8</sup> 作為主要題材。「午睡」同時也是第 38 屆台陽美展的銀牌獎作品，無論就題材本身抑或其藝術成就皆具有一定價值。首次設計以 6 節課為基礎，相關任務及內容說明彙整如下表：

表 1 午睡 1975 第一版課程架構（筆者彙整）

節次	主要任務與內容說明
1	暖身活動：空間裡放置一張凳子，學生必須接力和凳子互動，每人想一個與凳子接觸的動作維持一個八拍，下一位必須重複全部前面的動作，最後加入自己的動作，才算完成任務。
2	導覽解說：由畫作中擬人後的角色長凳子擔任導覽員，重點介紹油畫作品「午睡」、1970 年代的台灣與在地畫家洪正雄的生平。
3	情境模擬：利用 Defonic 網頁版提供的環境聲音，模擬午睡場景的多樣性，刺激學生感受環境對於夢境的影響。另外，學生也需以作品背景判斷播放的聲音中，哪一些是合理？哪一些不合理？
4	角色扮演：以不重複為原則，學生選定一位畫中角色（選項含畫家洪正雄先生），並穿上相對應的服裝，先獨自觀察與模仿；再全體合作畫面還原，並結合前一節的聽覺，加上這一節肢體，並將當下感覺先利用關鍵字寫在便利貼上。
5	鑑賞思辨：透過上一節蒐集的便利貼，重新排列組合，思考角色的現實生活正面臨怎麼樣的考驗？午睡時可能產生怎麼樣的夢境獨白？
6	獨白寫作：學生綜合前 5 節的經驗，以自己選定的角色，創作夢境獨白。

### • 營造「有感」的學習環境

空間定位 —

創造力資優課程時常借重大量的「案例研討」以及「作品鑑賞」作為刺激學生思考的依據。第一版以「創造力美術館」作為情境的空間定位，為了打破實體作品的限制，強調以數位科技融入的美術

館做為定位，所以會將本期主打作品投影在主牆面供大家觀賞，並辦理導覽活動。再大量運用「教師入戲」的戲劇教學策略，利用簡單裝扮及道具塑造不同角色，並在適當的情境出場與學生互動。

#### 學習任務一

互動式導覽賦權於觀眾，觀眾自己可以是劇場導演，將場域內的整體氛圍與自己過去的記憶與當下的感受交流，特別強調觀者的主導權與獨立權。（陳晞如、吳芷容，2017）因此在規劃學習任務特別注意下列兩點：首先是自主的探索，藉由開放式的問題引導，再透過大量對話產生共識。其次為選擇的自由，學生可以根據自己的喜好以及對作品角色的情感投射，選擇創作題材。

#### 多元評量一

搭配不同的教學目標，將多元評量穿插在每一節課程之中，本教案執行的過程包含大量實作活動，首重「實作評量」中學生的各種表現，包含肢體、口語表達以及團體討論時的回饋內容。個人創作部分，包含：環境聲音的組合、角色扮演的詮釋、獨白創作。多元面向的展現，可提供評量者觀察學生優勢領域或優勢能力。最後的寫作成果以師生共構的規準，提供學生自我評量與同儕互評的依據，並讓學生有自我引導修正的機會。

#### • 從學生的回饋中省思

筆者邀請參與此課程的6位學生以問卷的方式回饋課程參與感受，題目如下：「你比較喜歡傳統

的直接看圖寫作，還是互動式導覽的寫作活動？」除了表述自己的選擇之外，也請學生簡單寫下選擇原因。以下摘要原始問卷內容，並且皆以英文代號將學生匿名。

A同學提到：「互動式導覽比較讓人感興趣，也比較可以讓人了解。」顯見提起興趣可以增進學習的動力，此一方式也能夠增進學生對於文本的了解程度。經由戲劇，學生更深入的去檢視他所閱讀的故事，增進綜合及了解的能力。（李瑞媛，2012）B同學：「因為這樣能找出更多不同的想法。和別人一起合作、互動，能更了解他們內心的想法、感受，使寫出來的作文更豐富、有層次感。」想法與感受經過激盪增添了成品的層次感，對於「表達」的訓練提供實質的鷹架。

C同學打趣的說：「時間上的問題，只看圖是很快，等到寫作時會沒靈感。這種方式（互動式導覽）就完全相反。」「我喜歡互動式導覽，因為互動可以增加更多靈感，幫助寫作。」D同學也提到了雷同的感受。靈感的捕捉分秒必爭，互動式導覽能為學生留下更多寫作的泉源。

E同學則針對導覽形式提出了自己的見解：「互動式導覽，因為比較生動。一般的導覽聽了會很想睡，而且尤其是從機器播放出來的聲音，感覺更無聊。還有，互動式導覽比較能夠討論和表達意見。」除了生動程度的差別之外，討論和意見表達的管道被暢通了！



7 學生正在判讀畫作人物表情，接著為選出適配的潛台詞。<sup>7</sup>（許勝洲攝）



8 改變教室的陳設，讓互動自然發生。<sup>8</sup>（林佳琪攝）

透過舞台，每個參與者潛藏的表演細胞都活躍了起來，不論討論、觀賞或是表演，似乎都正在享受研究者所提醒參與者的：「每個人都是個演員，同時也都是個觀眾，每個地方都可以成為舞台。」（李秀姿、陳昭儀，2007）

確實呼應「賦權於學生」的理念，並將真正的學習主體交付在學生身上，舞台正為所有人開放！

「沒有特別喜歡，因為都要寫。」從F同學的回饋中也提醒了教學者：當最後的任務並無二致時，無論任務引導的形式為何都會被視為一件苦差事。因此在教學設計時，更應著重在「呈現多元的實作與作品」，形式雖然不一，但目的都在於留下思考走過的痕跡。

#### • 互動式導覽再進化

筆者根據參與第一版課程的學生給予的回饋檢視課程設計，配合互動式導覽日趨成熟的討論，誕生了第二版的「午睡 1975」。教學對象也改以中年級學生為主，課程設計如下表：

表 2 午睡 1975 第二版課程架構（筆者彙整）

節次	主要任務與內容說明
1	默契建立：了解創造力美術館的觀眾參觀守則。
2	作品介紹：導覽解說洪正雄油畫作品「午睡」。
3	自主思辨：畫中角色長凳子與觀眾互動問答。（長凳子為畫中物件所構設出來的角色。）
4	情境模擬：開啟五覺感官，大膽還原場景，如：場景還原（視覺）、姿勢還原（觸覺）、環境還原（聽覺）等。
5	骰子製作 I：從五覺中選定一個感官，透過上週情境模擬的回憶，寫出六個感官的刺激來源作為關鍵詞，以利後續製作骰子。（教師先利用「聽覺」作為示例。）
6	骰子製作 II：先確認創作這個骰子的基本原則，並檢視被提出來的關鍵詞是否能「準確刺激感官作用」及「符合畫作背景的條件」。
7	夢境創作：透過不同五覺的骰子組合出一段夢境與角色潛台詞。（從詞句發展成段落或短篇。）
8	午睡劇場：以「午睡」作為主題，利用前一節的寫作練習成果完成一段即興演出。

比較兩者，不難發現第二版比第一版更貼合桌遊「故事骰」的遊戲方法。加入「五感」作為引導的主軸，參與者思考的脈絡也更有方向性，再加上「故事骰」主要媒介：骰子的創作，讓學生體驗多元形式的表達與產出，以降低寫作任務的分量。

第二版在評量活動具體調整了成品的內容，以落實前述應鼓勵學生呈現多元的實作與作品。教案依舊包含大量實作活動，同時也產出包含：師生共同完成的即興活動及角色扮演、五覺故事骰的骰子製作以及最後的夢境書寫與即興演出等若干成品。讓「互動」與「戲劇元素」相互呼應，並於創作活動完成後對作品能有深度的思考。

#### • 滿意度調查中的「午睡」

筆者所任教的班級會於學期末實施課程滿意度調查，本次收到兩則對於這門選修課程的回饋。以下摘要回饋內容，並同樣以英文代碼匿名呈現。

A 同學表示：「我喜歡的課程就是午睡睡姿體驗，因為可以躺在地上很舒服，可以感受到睡覺的人在做什麼。可以看到夢境。」當觸覺的感覺反饋到學生的身上，且真實發生在當下，身體感會推進腦中抽象思維的運作。學生所言：「可以看到夢境」應該是這麼一回事吧！

B 同學則指出他在課程裡喜好的活動：「基本開發（感官、口語、肢體）、創造力美術館互動式導覽『午睡』、睡姿體驗、五感體驗、骰子製作、故事骰與夢境創作書寫都十分有趣。」透過安排一系列以「互動」為核心的活動，解構原本課堂制式的讀寫活動，也重新讓第一版的課程規劃更活潑，學生體驗的空間更多。只要學生覺得課堂是有趣的，就會產生學習動能，而隨著課堂所學，資優生就會逐步朝老師設定的目標前進。（王英婷、陳聖文、陳偉仁，2020）

也許有些讀者會擔心：這個教學設計是不是只適合發生在資賦優異學生身上？以區分性教學設計



9 討論獨自創作時，按圖索驥尋找到靈感線索。<sup>10</sup>（林佳琪攝）



10 利用五感體驗及文本情境引導學生完成「骰子」的創作。（許勝洲攝）

架構出來的課程，可因應不同的學習需求，提出相對應的調整策略，且在十二年國民基本教育的框架之下，以「打破學科知識及技能為限」為前提，它應當可以發生在任何一个課堂！

學生「看不見」老師的看見，老師「看不見」學生的看見。複雜的說，老師設定的教學目標，可能也不符合學生的起點行為。這種欣賞視角的落差，影響雙方的知覺與認知，結果產生不同的美感判斷。（蘇素珍、李崗，2016）

再以戲劇融入教學的觀點思考這層擔心，其實每一位成員的加入都會發展出屬於它的劇情。戲劇教學包括各式各樣的活動和遊戲，都具備多樣性與創造性的方法，在「實作」過程中，成為「創意」產生的最佳媒介。（李瑞媛，2012）教學者不妨打開心胸，迎接不同美感判斷為這齣戲劇作品增添的可看性。

### 藉由戲劇融入教學的果扎下素養導向化的根

當知識被片段段拆解，放進篇幅有限的教科書裡，失去了原有的脈絡。若再搭配強調認知技能訓練的教學，學習的趣味則會在失去「互動」的可能之後被瓦解，學生也不太能夠明白：知識點與知

識點之間如何被連結起來？因此教師若把教學的內容視為一個完整的文本，自然就會依循著脈絡敘述它的故事。

王英婷等人（2020）研究指出：培養學生自主學習的心智習性，期待學生不僅只是「學會」，而是「想要學會」且「知道如何學會」，教學的脈絡是一條匯集學生動機、引領學生自我意義確認且自我價值實踐的歷程。引導學生走在教師安排的敘事結構上，使其充分體驗並具體表達，整個歷程都在示範如何善用互動的結果架構起共同參與產生的劇本。

在教學場域中實踐戲劇性導覽，一路走到定名為互動式導覽，導覽二字從未改變，目標都是為參與者與文本建立起一條條有效的捷徑，連結兩者之間的生命經驗，一如蘇振明（1995）所指：美術導賞員讓觀眾與美術家之間能達成深刻性的情意溝通。然而這個轉變並非揚棄「戲劇」本身；而是為戲劇即將跨足到不同場域做足準備。讓「互動」的這項祕密武器作為戲劇的化身，讓它在不同場域被實踐的同時，無往不利。

教學場域裡談「戲劇」融入，許多現場的教學者心中容易浮現某種既定的印象：一個四四方方的盒子，一群來來往往的演員，一段清清楚楚的台詞



等，種種條件累加起來形成一部完完整整的作品。如此無形中拉遠了各個領域戲劇融入實踐的可能，也許是囿於教學時間有限，也許是教學者內斂的特質影響，抑或是對於「完整形式」的過分執著。但因此錯過了鼓勵學生高度參與的形式，多麼令人惋惜。倘若教學者以此限制回過頭來思考，試圖拆解戲劇的元素，每一堂課還是能夠搭配明確的目標與評量完成教學，甚至還多了一些跨領域色彩的可能。

## 朵朵繁花得證此處勝景

筆者在實踐的旅途中，發現戲劇融入教學可以透過拆解成很多互動的機會，搭配不同層次的教學目標完成課程設計。上一節從燈光的色調輝映，這一節以劇情的發展回應，下一節從配樂的共鳴呼應……除了關注表演本身之外，可從更多細微之處思考表徵、符碼等意象的隱喻與文本脈絡的關聯。

戲劇最有挑戰性的地方在於：它的呈現需要恰到好處的緣分。如果有緣，努力讓它成為一部作品；倘若無緣，無疑也是一次深度對話，一次反映所有參與者想像的機會。不強迫課堂長得很戲劇；但求課堂如一齣精緻的戲劇表演，提供每一位參與其中的人最佳的美感體驗。蘇素珍等人（2016）也以賴聲川觀點指出：美是誠意的展現，劇場乃是導演將自己的劇本當成禮物獻給觀眾的地方，對藝術家來說，工作的每一個舉動，都必須伴隨正確的動機。

「復復得證」期望傳遞的是筆者在被國美館的「復術術」啟蒙之後，把戲劇性與互動式導覽雙雙帶入課堂。又在一次次實踐的過程中，證明它帶來的魅力與動力！希冀有更多人願意嘗試：以「互動」之名，行教學之實，讓所有的參與成為一

段段自主連結的碰撞！

### 注釋

- 1 以戲劇性導覽建構的歷程，教學者會自然成為主要的敘事者，肩負起串連起整個導覽歷程的責任。即便教師入戲，以轉換不同角色的方式增加互動性，仍具有較濃厚的教師中心色彩。
- 2 此為「故事般」的另一單元，任務情境為依據文本 Daniela Kulot 《鱷魚愛上長頸鹿 2：搬過來搬過去》中主角鱷魚及長頸鹿的困境，請學生小組討論並設計出一棟宜居的房屋。
- 3 教學者主要運用同儕評量的概念，評述「所有作品的構造、美觀程度及創意。此外照片中的情境是延續《鱷魚愛上長頸鹿 2：搬過來搬過去》中鱷魚及長頸鹿的困境，請學生以「這樣的成品解決了主角什麼樣的問題？」發表自己的看法。
- 4 這個實驗可作為延伸訓練或者是創作的前導課程，教學者提供學生玻璃紙，顏色包含：綠色、紅色、黃色以及透明。特別注意之處是需要安排足夠的時間，讓學生除了室內探索外，更要走到教室外觀自然光源。
- 5 建議拍攝有玻璃紙與無玻璃紙的影像作為對照，學生則能更清楚地去觀察其中的不同。若拍照的器材許可，希望由學生獨力完成，「視角」的這個元素自然也會被帶進團體討論之中。
- 6 本活動設計旨在讓身體親自感受角色的午睡情境！不過初回校園將戲劇性（互動式）導覽融入教學，未特別留意服裝與原畫作的吻合程度。若以戲劇融入教學的角度，應兼顧服裝、妝髮、梳化等方面的精準及精緻程度，效果更加。
- 7 這個活動先利用有趣的語句喚起學生的動機；但學生必須依據情境的合理性將角色與對話配對。考驗學生是否真正讀懂了畫作細微的潛在訊息，可作為基礎訓練。
- 8 可惜筆者未能聯繫上畫家洪正雄老師取得畫作授權，特此檢附桃園市政府文化局《電子書版 — 桃園藝術亮點》連結以利讀者閱讀，該作品收錄於《桃園藝術亮點：洪正雄》一冊第 25 頁。（網址如後：<https://ebook.tycg.gov.tw/gogofinderReader/index.php?bid=467&p=26#page/26>）
- 9 教學者撤除制式的課桌椅，讓學生得以選擇舒適的方式參與在接下來即將發生的戲劇之中。沒有課桌椅的空間，也多了一分劇場的真實感，協助學生認同空間裡接下來發生的每一件事。
- 10 活動前，教學者先給予學生便利貼若干份。請學生在整段活動歷程中，凡是體驗完該角色的活動，則在便利貼上記錄當下的立即感受。教學者協助彙整過後，它們就成為支持學生討論最佳的材料。

### 延伸閱讀

- 中華民國教育部（2014）。十二年國民基本教育課程綱要總綱。台北市：中華民國教育部。
- 王英婷、陳聖文、陳偉仁（2020）。「學習者主體」思維的翻轉：國小資優教師素養導向課程設計的探究。資優教育季刊，154，1-10。
- 李秀姿、陳昭儀（2007）。創造性戲劇教學對國小資優生創造力與人際溝通影響之研究。資優教育研究，7（2），19-45。
- 李瑞媛（2012）。戲劇教學與創意方法應用。輔仁外語學報，9，177-194。
- 桃園市政府文化局（2016）。桃園藝術亮點：洪正雄。取自 <https://ebook.tycg.gov.tw/gogofinderReader/index.php?bid=467&p=1#page/1>
- 陳晞如（2015）。戲劇性導覽運用於國小「藝術與人文」跨領域課程初探。戲劇教育與劇場研究，8，21-45。
- 陳晞如、吳芷容（2016）。創造性戲劇應用於美術館導覽研究。南藝學報，13，79-107。
- 陳晞如（2017）。以戲劇為起點：透視美術館教育之跨領域整合。國家教育研究院教育脈動電子期刊，11。
- 陳晞如（2021）。互動式導覽應用與實踐：美術館、學校及劇場。台北市：洪葉文化事業有限公司。
- 游健弘、黃楷茹（2020）。以十二年國教核心素養為本的國小資優資源班課程設計。資優教育論壇，18（1），3-18。
- 蘇振明（1995）。美術導賞的理念與策略研究。載於國立台灣美術館主編：大家的美術館 — 美術館教育推廣專輯（pp. 8-46）。台中市：國立台灣美術館。
- 蘇素珍、李崗（2016）。透過戲劇欣賞實施美育教學：賴聲川觀點的應用。課程與教學，19（3），139-164。

## 附錄：學生獨白創作成果（活動後立即寫作之原稿）

## 作品一

板凳上有不同的人物，像心累的大老闆，他身上背著公司和員工的壓力，板凳上的每一個人遇到的事都不一樣，而我只是靜靜看著他們在不安中入睡，不管是躺著，還是坐著，他們都是受到外界刺激，在這個板凳上不分職業，只有受到不一樣的事件，讓大家知道這個世代的問題。

## 作品二

熾熱的天氣之下，我坐在綠色板凳上，披著我家裡唯一的毛巾，脖子一彎，眼睛一閉，想著未來的工作，要當工人，還是工程師，想到一半，陽光強烈的照射我上半身，全身口渴，筋疲力盡，脖子也極度痠痛，突然又想到自己家境窘困，三餐不繼，必須找到一個能养活自己和家人的工作，曾經一度想要自殺的念頭，過了幾分鐘一位穿著咖啡色衣服的男人坐在我旁邊，口袋插著許多工作甄選的紙張，我苦苦哀求他是否可以給我幾張或介紹我一些工作，他想了許久，答應了！他介紹我去一家公司當工人，負責處理事情和關於十大建設的工程，我隔天和他一起去應徵，老闆也答應，願意給付我薪水和住宿，就這樣，有了工作後，收入、生活逐漸穩定，所以我有時也會坐在這綠色板凳上，放空和思考，或是遇到並幫助曾經遭遇跟我一樣的苦命人……

## 作品三

投資失敗

午睡

但危機就是轉機

可那內心的煩悶

好好在接下來的十大建設中

使我的腦袋不斷的運轉

做出正確的選擇

思考未來的可能

而就算再次失敗

無法停下來

至少在我的心中

好好休息

還有個尚未崩壞的地方

