

QTN 計劃概覽

計劃的目的及發展情況

優質教育基金 | 戲劇教育主題網絡
(Quality Thematic Network on Drama in Education)

是什麼網絡？

由優質教育基金推廣及宣傳專責委員會委約明日藝術教育機構擔任計劃統籌員，按機構在戲劇教育上的專業，協助業界建立一個以戲劇作為教學法的學校網絡分享平台。計劃自二零零八年成立，目的是要組織一班願意或已經接受戲劇教學訓練的教育工作者及其學校組成網絡，一同凝聚參與深化培訓、持續實踐、交流和推廣，以應用戲劇教學法或稱創造性戲劇手法(Creative Drama Approach) 活化傳統學校常規課堂的教與學文化。

網絡緣起

戲劇教育主題網經過了零六/零七年的委約研究所蘊釀，就著優質教育基金成立初期所資助的五十七個戲劇計劃進行質化分析，以了解戲劇媒體可以是怎樣與課程改革產生互動關係。有關的

研究成果亦於零七年連同「戲劇與教育實用參考指引」等刊印，於同年的「國際戲劇 / 劇場與教育聯盟」第六屆世界會議(IDEA 2007)內舉行《優質戲劇教育日》以發佈成果。(詳情可於網站瀏覽：www.kidstheater.org/ 戲劇教育研究)

過去四年的發展重點

- 由計劃的第一年(2008)開始，服務 20 間小學及學前單位約八十位教師，發展至本年共支援了三十間小學及四十間學前單位共 70 校六百五十多位教師。
- 把戲劇教學法融入小學的中、英、數及常等常規教學，及統整學前教學的單元教學、主題/探究教學、故事教學等範疇。
- 每年促進了超過 200 多節的示範教學及同儕觀課等交流，具體地建立戲劇教育學校社群；亦為具有戲劇教育經驗的學校打造成為具特色的優質學校，全方位發展戲劇教育。
- 由香港城市大學應用科學學系持續為計劃進行創意成效評估，以了解戲劇教學如何在學前與小學教學中，促進學生的創意發展。

您也可以參與

計劃在未來有望能推展至中學服務，亦正整理過去從評估過程中所累積的經驗，建立一套戲劇教學/創意教學的「自我評估成效量表」供業界參考。有興趣參與網絡人士，敬請密切留意網站公佈：www.kidsdramaqtn.org。

明日藝術教育機構

(2012.3)

如何使用本書

如果你是初次接觸戲劇教學

雖然本書的教案已詳盡地說明整個教學的過程，但我們建議你可以先在你的課堂裏，使用一些簡單的遊戲及技巧，或是只採用教案裏的一些部份，好讓你和你的學生都能由淺入深，熟習戲劇教學的模式。

如果你已熟悉大部份的戲劇技巧

老師可以直接運用本書裏的教案；我們甚至建議老師，可以因應學生的需要及能力，調整課程的內容，或會更能看到果效。

如果你熟悉戲劇教學於學科的功能

建議老師以本書的教案形式作參考，因應課程的需要及學生的能力，自行編寫一個屬於學校的戲劇教學教案。而本書第二部份的論述，亦可作為老師擬訂全校性的戲劇教學指標。

(*註：教案成果乃指參與計劃的核心教師經過培訓、實踐及交流後所產生出來的成熟教案供業界分享及指教。)

教育戲劇實用指引

教育戲劇在校園開展過程中，困難可能並不是全部來自教育戲劇老師是否擁有這方面的能力或心態。其實，本土的教育願景，社會文化及價值觀，為教育戲劇的整體環境所帶來的影響，可能更大。另外，整體社會對學童認知學習時序與階段的理解，就是兒童成長時期的不同需要，是否受到應有重視。以至是否有充分的被理解、認識及配合，極有可能，才是推行教育戲劇困難問題核心。

兩至八歲兒童天生擁有扮演遊戲本能，其想像力及熱情與教育戲劇所需的幾乎一致。或許，這正是兩者的「交接點」，因此「扮演遊戲」可能是「戲劇教育」最佳的「切入點」。我們就試從這個天生的扮演遊戲時段出發，按部就班探討教育戲劇的戲劇遊戲、戲劇技巧、教案編寫及教室管理等，各個主要組成部份。

1. 戲劇遊戲及其運用

1.1 遊戲是什麼？

「遊戲」一詞英文可以解釋為 games 或 plays，play 作為動詞可能更貼近我們遊戲教學中「遊戲」的含意。遊戲，這種以想像力為主，扮演成份很高的活動，是一種沒有功利價值的行為，無論年齡大小，都可以幫助大家通過遊戲，想像力得到發揮，剩餘精力被消耗，達至身心鬆弛、緊張消除的果效。

「遊戲」是什麼？答案可能有很多，但當你去問小朋友時，他們的答案，多數會是“玩耍！”當你再去追問感受時，他就會說：“好想去再做、再扮的事；玩耍的時候什麼也會忘記；玩耍中，內心好開心、好滿足、好懷念！”或許，「遊戲」正就是為了尋求快樂、忘我而自願參加的一種活動。

兒童能夠在遊戲中運用各種工具、物品與同儕之間共同探索，一方面主動忘掉利害關係、另一方面共同努力試驗不同想法，合作透過想像力嘗試新的角度去解決困難。因此，正就是這些特質，成為可供兒童理解、表達、肢體及創意等各項成長的學習媒介。

1.2 兒童的遊戲就是工作

「工作或遊戲對孩子而言都是一樣的；遊戲就是兒童的工作……有任何事會給孩子帶來的歡喜及滿足，又專心的面容，更使人動容呢？」(Braun & Edwards,1972)

以上的一段說話，在這一本 History and theory of early childhood education 幼兒教育歷史與理論書中，清楚引述十八世紀偉大教育及哲學家盧梭(Rousseau)有關遊戲對兒童重要性的觀點。原來，「遊戲」是兒童喜愛、主動及樂於執行的工作。「主動」是投入學習的最重要態度；「快樂」是鞏固學習成果的最佳方法，「遊戲」不但不是「兒嬉」行為，反而因主動及快樂成為推動學習的嚴肅「工作」。對兒童而言，因為其能激發「主動」，使參與者忘情「投入」的特質，遊戲不單有益，反而對學習產生很好的教育功能。

1.3 遊戲與兒童的發展關係

兒童各成長領域之間，發展關係密切，身體、社會、情緒、

認知各方面互相影響，需要配套組合進行學習。他們的發展個別差異很大，各自在不同領域，循序漸進，螺旋累進，方向可預計但不會是直線前進。在好奇及喜愛事務上，他們會採取主動學習。在多元的社會環境中，他們會以生活模式，綜合地進行學習。單向、訓導、傳授、沒有趣味的各種方法，效果必然有限。

- 1.3.1 遊戲使兒童主動探索環境，操作中學習把事物分類、排列及理解物理規律，獲得邏輯及認知的發展
- 1.3.2 遊戲中，透過操控物品達到大、小肌肉技能的協調；透過身體、平衡、前進、跑跳、大型玩具中攀爬及小型玩具的操控與不同空間環境肢體動作中，鍛鍊大、小肌肉技能
- 1.3.3 遊戲透過想像遊戲，建立象徵性符號概念及舉一反三聯想能力
- 1.3.4 遊戲有助兒童發展同儕關係，建立溝通，發展語言及表達能力，加強社會合群能力的機會
- 1.3.5 遊戲使參加者心情愉快，使參加者能抒發情緒，透過參與、認同、好奇的操控及滿足，達到情緒操控及管理的果效遊戲以其獨特的環境及氣氛，綜合行動、循序漸進、取長補短、勝負無關痛癢、引發主動及積極的各種特質，切合成長需要，在兒童學習事務上，扮演主要角色。遊戲成為教育戲劇的原動力。

遊戲是兒童學習合作合群、情緒控制、知識學習的優良媒介，對年幼兒童（二至十歲）更為重要。這是他們探索新事物、想像力化為象徵學習符號、操控化身自我管理、溝通中建立合群能力的重要工具。

1.4 扮演遊戲是成長重要階段的一部份

遊戲是兒童本能活動，是天生的行為，兩至八歲的兒童基於內部心理動機的帶領，自然、主動地進行各類遊戲活動。遊戲種類客觀存在，遊戲分類則是人為後加。首創遊戲分類的則是教育家皮亞傑，他的遊戲理論是他認知發展理論的重要組成部份。根據皮亞傑的分類，可分為：感觀探索遊戲、象徵遊戲、結構遊戲、規則遊戲。

1.4.1 感觀探索遊戲 感觀探索遊戲是探索性、機能性、練習性、實踐性的遊戲。兩歲前，拉動、搖晃、拍打、跑跳、黏合、塗鴉，重複不同體驗的動作，透過感覺及運動器官動作獲得快感，從反覆練習中發掘經驗，建構感觀及運動機能。

1.4.2 象徵遊戲 (扮演遊戲) 二歲至八歲兒童，典型遊戲形式，就是假裝及扮演。一條長紙卷在兒童手裡會變成寶劍，一把椅子會當作汽車，媽媽的外套化身醫生的白袍。玩偶、玩具飛機、超人、美女以至野獸，生動活潑，兒童經常以物代物、以人代人，以模仿和幻想去扮演周圍的事物，用想像去反映現實的世界。象徵、扮演、想像遊戲使兒童用虛擬的情境去理解世界，並在心裡實現自我對世界的願望及要求。

1.4.3 結構遊戲 二歲至八歲的兒童內心都有運用材料建構物體的衝動，例如：積木、陶土、沙粒、雪粒、膠泥、紙張，他們堆砌、搭建、黏合，用幻想把自己代入建構的空間之中，滿足於自我創造的結構世界。

1.4.4 規則遊戲 當孩子進一步成長，扮演遊戲逐漸淡化，由於認知範圍擴大、思維能力及社群生活慢慢提升，他們會從自我的幻想世界中走出來，意識到其他孩子的存

在，他們開始以規則進行有競賽性質的遊戲，循序漸進取代以幻想為主的象徵遊戲。這些規則遊戲有部份擺脫了人物、情節，用規則來組織活動，當中包括：下棋、紙牌等智力遊戲及各類跑步、跳高等追求更快、更高、更強、更健美的競技，也有部份依然保持進入角色、情節，以規律進行遊戲。兒童在遊戲中，透過遵守規則，建立尊重勝負的道德規範，打下遵守秩序的基礎，建立合群的態度。

這個分類，一方面是遊戲種類，更重要的是，它反應了兒童認知成長的階段及次序規律。

1.5 戲劇扮演遊戲的內容

戲劇遊戲，原是舞台演員訓練演技的輕鬆手法，因為它對年幼兒童及初學者進行扮演及教育活動成效顯著，有助兒童象徵遊戲的鞏固，進一步使兒童在規則遊戲階段，依然保持豐富的幻想元素的平衡。因此，想像力得到持續，有利成長中創造力的發展。

戲劇扮演遊戲分類：

1.5.1 角色扮演遊戲 (dramatic plays) 以人代人，以物代物，透過想像進入別人角色，進行扮演。二至八歲的兒童，天生擁有以上的想像能力，但如果此刻天生的幻想能力被壓抑，日後的扮演能力將會減退，甚至磨滅，到初中或更年長時候，才再開始有扮演行動的想像活動，就很難把原有的能力復元。五花八門，種類繁多的戲劇遊戲有助加強扮演效果，一方面可增加扮演的趣味、新鮮感及深刻度，更重要是使象徵遊戲

時期的想像力一直保持旺盛，成為日後創意能力的鞏固基礎。

1.5.2 社會性扮演遊戲 (socio dramatic plays) 社會性的互補扮演行為，是一種幼兒自小、自願配合別人扮演的認知行為，如：有孩子扮醫生，就會有孩子自願扮病人；有警察就有扮演賊匪的；有巴士司機就會衍生扮演乘客。戲劇遊戲就是帶有規則互動的扮演練習，透過溝通遊戲及創作遊戲，把自願進行的社會性扮演，化成更具內涵的群體扮演行為。運用戲劇遊戲所進行的社會性扮演遊戲，對正要離開象徵遊戲階段，並進入規則遊戲前期的兒童，所需擁有的合作合群能力幫助很大。

1.5.3 戲劇遊戲 (theatre games) 戲劇遊戲，原本是一系列訓練舞台劇演員的演技活動，分為熱身遊戲、肢體遊戲、感官遊戲、溝通遊戲、創作遊戲及舒鬆遊戲等。

戲劇遊戲，原是舞台演出的熱身、訓練，更是戲劇活動的引導及回喚，更是學生掌握運用戲劇手法進行教育研習的入門行動。

1.5.4 戲劇競技 (theatre sport) 戲劇競技把各種帶有分組競賽性質的戲劇遊戲，組織起來進行集體競技。在競爭的情緒下進行想像扮演活動，無論青少年人在過去是否有參與戲劇活動經驗，都會因競賽氣氛而獲得釋懷，透過自身的努力，肢體的操控及改善，自信會增加，經過合作過程，使他們重新懂得運用想像力去支配肢體及說話表達自己，感於說「不」，勇於接受挑戰，在失敗中學習接受別人的意見。戲劇競技對高小

及初中學生，建立自我形象幫助很大，年輕人可透過活動更了解自己的特長及性格，達至肯定自我的成長果效。

「戲劇遊戲」成為各類有系統組織扮演活動的主要發電機，達到教育及戲劇傳承功能的重要手段。

1.6 戲劇遊戲的分類及應用

1.6.1 熱身與肢體遊戲 通過熱身遊戲建立課室的管理模式，使參與者循序漸進投入學習的氣氛及意境。運用肢體遊戲使參與者了解自己，發展大小肌肉的協調及彼此的平衡，並發現自己與周邊環境、空間、人物的關係，為多元智能中的內省、空間及肢體智能，提供鍛鍊機會。

1.6.2 感官遊戲 視、聽、嗅、味、觸覺加上平衡感，是人類接觸及理解世界的感官能力。透過遊戲使參與者的感官更敏感。感官的刺激能加強大家對世界的敏銳，與情感同步的感官接觸，可加強回憶的深刻度。感官遊戲就是加強參與者各種感官敏感度及深刻度的練習。

1.6.3 舒鬆遊戲 放鬆心情才能使人運用想像力進行創作，如果熱身、肢體及感官遊戲主要是在觀察、感受及模仿的練習，舒鬆遊戲就是衍生出創意心理質素的重要舉措。舒鬆遊戲，一方面舒緩戲劇練習中緊張的情緒波動，更是每天訓練最理想的結束遊戲。當然舒鬆，更是平靜心境的預備、引入、回喚的啟導活動。

1.6.4 溝通遊戲 溝通遊戲使參與者學習，運用肢體、動作、

眼神、表情、聲音、語言去表達自己感受，並理解別人。理解別人與表達自己是互動、合群的基本能力。戲劇是集體活動，舞台正是互動、回應、合群、合作的地方。合作合群更是學生適應社會，投入社會的主要動力。

1.6.5 創作遊戲 戲劇遊戲都擁有想像、肢體及合群的練習，任何想像力活動都有利創造力的建立。創作遊戲則是進一步利用遊戲情緒及遊戲規則，使參與者建立流暢創意的素質及技巧。

1.7 戲劇遊戲在教育戲劇的作用

1.7.1 不同階段學習的作用：兒童成長，經過幼兒幻想的象徵遊戲階段後，邏輯及理性思維會循序漸進得到發展，兩者和諧並列。但當邏輯及理性思維在今日的教育系統中，普遍被過分誇大及鼓勵，兒童在功課上壓力又過大，肢體活動、故事閱讀及藝術活動沒有適量配合，幻想及身體表達能力就會因此受到壓抑，這些壓力將會使兒童心理上，出現對想像及戲劇本能的自我抑壓情況。兒童創意、解困能力的發展，將會因此受到很大程度上的障礙。

戲劇遊戲對充滿幻想的幼兒而言，是「配合」成長階段的發展需要；對小學年齡層，是想像及動作所產生快樂經驗的「回喚」及「鞏固」；對初中少年人是剩餘能力的「保存」及「發展」；對青年人，是僅有想像及動感能力者的「延續」，已失去能力者的「重塑」。戲劇遊戲對兒童不同階段肢體及想像力發展，將會有所不同程度的作用及幫助。

1.7.2 learn to act and then act to learn 螺旋漸進 老師要成功運用各種「戲劇技巧」，在課室帶領學生進行學習，不單超越戲劇藝術傳承，實質上需要全班集體達到人格成長及教育目標，當然不可能單獨挑選有戲劇天分的學生，必需是所有學生共同擁有運用學習工具的能力。不同階段的學生，都要通過「戲劇遊戲」配合成長、回喚、鞏固、保存、發展、延續、重塑肢體感覺及想像能力。「戲劇技巧」才能順利使參與者進行批判思考、創意解困、理解表達的學習。透過「戲劇遊戲」重建動感及想像的學習，才能通過「戲劇技巧」掌握戲劇扮演的各種技巧，進行思考、批判，並建立及鞏固知識、態度、技能，讓學生可以螺旋累進，循序發展。

「遊戲」使參與者在愉快、開朗的心境下進行活動，使參與者更易接收訊息，使參與者情緒高漲、保持醒覺狀態，使緊張的情緒得到調節及控制，在輕鬆中從新注入有意識的學習活動。「遊戲」學習氛圍不但開心，使參與者感受及模仿能力強化及激活記憶力。所以「遊戲」不單不是「戲無益」，更是有利學習的媒介。「戲劇遊戲」作為一種集體遊戲，對想像力、肢體運用、增加學習情緒、建立合群能力、帶動戲劇藝術審美學習，幫助更大。

2. 戲劇教學技巧及其運用

戲劇教學能否在課室發生教育果效，很大程度建基在「扮演」是否成功展開：1) 是否能建立學生的學習熱情；2) 是否能建立學生的主動參與，自學能力；3) 是否能建立學生的合作，共同創造能力；4) 是否能透過具有結構性的即興戲劇活動，使參加者藉不同角色，自發表現自我，並在面對角色、矛盾、衝突及情境

中作出選擇，鍛鍊批判思考；5) 是否能引導參與者在具有結構性的即興戲劇活動中，通過角色、情節，達到：自我實現、調節壓力、適應環境、合作合群、舉止操控 (1994 胡寶林)· 6) 當然還要包括：語言表達、創意解困、欣賞審美 (2007 王添強、許娜娜)。

具有「結構性」的「即興」戲劇活動正就是「教育戲劇技巧」。如果，戲劇遊戲主要任務是拓展學生認知、感官、投入、興趣及熱情；教育戲劇技巧的主要任務應該是一種扮演研習的實作，從經驗中進行思考、建立個人價值觀及對事物的感覺與對事件的欣賞及批判。

2.1 戲劇技巧的教育功能

戲劇技巧原先是專業舞台演員的「即興」訓練，透過「結構性」的「即興」戲劇活動，進行：(i)角色分析、(ii) 情緒進入、(iii)建構空間、(iv)即興創作等練習。這些即興戲劇活動，(i)對創造演員的熱誠;(ii)拉近演員之間表現手法與能量的差異;(iii)建立彼此合作默契;(iv)共同理解角色及情節的深層意義;(v)分析戲劇內容與現實世界的關係等，都有很大的幫助，特別是一些臨時組合的表演合作項目及新組成的藝術團隊，效果更明顯。由於戲劇技巧的「結構性」及「即興」兩大特質，使活動由參與者主動及共同參與，互相感染、充滿熱情下有系統地推向創造及表達的成果。因此，非常適合同樣有此需要的學校環境。因為，自學、創造、表達、溝通及合作，正是學校裡需要「學」不容易「教」的學習目標。

2.2 結構性即興戲劇

戲劇活動有一定的教育功能，特別在小學及幼稚園，或許，已經是教育界普遍共識。大家多數的疑問都在，如何確保認知的教育目標也可以達成及測量，並是否可以能普及至每一位學生，當然還有社會人士及家長的理解及支持。

以小學排演「指鹿為馬」作例子，老師指導學生按課文編寫劇本，學生製作服裝、佈景、道具，扮演角色，背誦台詞，學生從中必然能將心比己，理解別人、認識自己，並在視藝及語文方面，獲得應有學習空間。問題在於，是否能真正做到普及與平等的參與機會，是否只對有戲劇及表演天份的學生有果效而已！

如果，運用教育戲劇技巧，以「結構性」的「即興」戲劇進行「指鹿為馬」活動，情況又如何呢？

- 1) 首先，「老師入戲」扮演一隻被指是馬的「鹿」來講故事，進入角色時可以運用新角度描述事件；離開角色時可應用更客觀的角度提問學生，並進行討論。
- 2) 老師請同學分組「定格」扮演「長官」硬向「普通人」指出「鹿」是「馬」及後來大家在壓力下，集體認同「鹿」就是「馬」的兩個畫面。學生需要主動自發進行分析、討論、描述、妥協及共同參與合作創造靜止畫面。
- 3) 老師運用「思路追蹤」請組別外的同學觀察「定格」，回答大家「看」到什麼，「感覺」到什麼，並代入角色，如果你是「角色」，你會說什麼呢？同學從中學習觀察、感受、分析及投入，並有機會進行短句創作。從中思考角色的想法，進行語言創作的練習。
- 4) 老師運用迷你小組「坐針氈」，請學生五至七人分成一組，兩至三人扮「說客」向扮「普通人」的同學游說要

服從「長官」要求，另外兩至三人游說要說真話。「普通人」向大家說出被游說的決定，並指出原因。

- 5) 最後，老師運用「專家外衣」，請學生分組扮演不同的專家（可自選或由老師分配），協助「普通人」如何向長官講真話，而不會受傷害！學生從中學習文本的情意，並拓展批判思考的能力。
- 6) 或，運用「牆上的角色」使大家明白「長官」的性格及思維；運用「替身」或「論壇劇場」使學生有不同選擇的思考；甚至是「角色交換」使學生能將心比心，進行反思。這些高質量思考將有利高中及大專通識及批判思考的學習。

這些，有結構性策劃的即興戲劇活動，不單有戲劇教育的功能，更因其即興的可參與性，照顧到學生的個別差異，使學生被接納並擁有熱情向前踏出一步，建立自我學習的氛圍。

2.3 運用戲劇技巧的規律

戲劇技巧各自有其功能及果效，如何達到教育成果，就需要老師按照一些學生學習規律來執行。

2.3.1. 準備不足不能繆然開展即興扮演 戲劇是一套獨立的認知過程及表達系統，除了兩至八歲天生擁有這些基本能力外，其他年齡階段的扮演能力都可能有一些不同程度的缺失，而幼兒雖有扮演能力但又無法自控。所以，老師在學習的起步及初接觸階段，運用戲劇遊戲激發及重新喚起學生的熱情、投入及原有的創造能力，同時要在喜悅中善於操控自己的肢體及情緒。因此，任何教室未能適當地運用戲劇遊戲，喚起及重拾參與的能力及熱情之前，都要避免急切進入「戲劇技巧」及即

興扮演階段。

2.3.2. 戲劇技巧必需互相配搭 戲劇技巧，那些不同而巧妙安排的各種即興扮演，各有清晰目標及明顯限制，例如：「定格」使學生比較容易達致合作、不分彼此地，掌握關鍵時刻的表情及動作的技巧，但未必能了解及表達學生對角色的觀點。所以，如果 1) 可以配合「內心獨白」、「坐針氈」的運用，就可窺探角色的觀點；2) 可以配合「思路追蹤」就可使學生透過「看到」及「感到」去觀察及理解事件的來龍去脈，並透過「假如我是...」投入參與，建構個人判斷；3) 也可以透過「替身」、「角色交換」、「時空轉換」、「論壇劇場」使學生表達與別不同，而有建設性的新觀點；4) 也可以透過「牆上的角色」使學生把自己的理解與觀點，轉化成描繪的文字，加強對角色的肯定及語文的表達基礎，達到全語文的學習效果。

2.3.3. 每一階段及單元必須完滿 每一課節、階段、單元，都必須 1) 擁有激發熱情、引起興趣、喚起原有能力、引發共同學習熱情的「切入」；2) 透過不同「戲劇技巧」互相配搭，進行有目標及完整結構的「主題」學習；3) 最後，透過「展示」成果，使學生進行總結；再透過「舒鬆遊戲」，使學生回覆平靜。在冷靜、理性情緒下，把運用激情學習到的認知、態度、技能，「內化」成他們的智慧。

如果，教育「戲劇技巧」是教育戲劇的「骨幹」，它必須配上「內容」作為「靈魂」，再配上「戲劇遊戲」作為「肌膚」。三位一體缺一不可，建構一個只能「學到」，不能「教授」的自主學習空間。

3. 戲劇教學目標及教案編寫理念

戲劇教學目標與教案編寫工作絕不能分割，目標正就是教案的方

向，教案也就是目標的具體呈現。教案編寫工作就彷彿舞台劇本，為整體教學結構訂定通向教育目標的計劃方案，因此教案必需列明教育目標，也需包括：1) 學生學習所獲成效-就是列明戲劇活動將會驅使學生有什麼認知，獲悉有什麼思維反應，有什麼情緒變化，有什麼能力進步；2) 教學內容-流程及規律，就是戲劇遊戲與戲劇技巧配置的先後次序、循序漸進、螺旋累進的巡環次數、引入與情緒高峯的各內容事務的先後分佈等；3) 配套設施-場地要求、道具音響配置、參與學生已有能力及過去同一教案的教學成效、內容背景及參考資料等。

3.1 戲劇教育目標需要與社會教育願景掛鉤

戲劇，要作為基礎教育的一部份，無可避免須與當地社會的願景及教育政策掛勾，例如：有一些國家追求創意成就，所以創造力正是他們的願景，也正就是戲劇的追求；有一些國家強調批判思考，所以思維訓練正是他們教育的最高指標，也正是他們為何可以不需要太過理會學生的知識發展，只要能有效進行思考練習也一樣獲大家認可的原因。因為，戲劇只要能證明創意及批判能力在學生身上發生，便已滿足當地社會的期望。

教育願景決定去向，當我們觀察美國流行的創造性戲劇 (creative drama) 及英國普及的教育戲劇 (drama in education) 的情況，我們會發現，時至今日，彼此幾乎都是運用同一批的戲劇遊戲及技巧，究竟他們的分別在那裡呢？答案正就是教育願景，正就是因為不同的教育目標，所以戲劇就出現不同的定位 (戲劇科、語文科、課外活動、其他學習經歷等)，就出現不同的策略，不同的課程及不同的教案。香港的教育願景，又是什麼呢？這是我

們有必要努力尋求的答題，因為沒有理解社會價值觀及教育願景，戲劇當然就無法在本地的課室開花結果。我們會問，九大學習能力又是否告訴我們，這正是香港的教育願景嗎？我們的願景是否正就是學生「競爭能力」的提升嗎？

3.2 戲劇教育目標需要配合社會的價值觀

或許，社會的價值觀更能影響教育政策，例如：有些國家的國民重視經驗學習，「做中學」是大家普遍價值共識，戲劇能提供生活經驗綵排，所以戲劇從未在校園的活動中剔除；有些國家重視文化傳承，戲劇又一直是文藝瑰寶，戲劇在科目及語文教育中早已存在。香港的社會價值觀又是什麼呢？「升學」是家長及大家的共識嗎？「升學」壓力中，學生可以努力讀書，同樣可以開心上課，是我們的共同期望嗎？

「升學」對學生造成考試壓力，需要他們努力勤奮，同時也需要鬆弛舒緩，兩者平衡調適，才能使學生在愉快學習中，同時獲得認知能力及保持鬆弛的心理質素。戲劇，特別是帶有即興性的戲劇遊戲及戲劇技巧，其帶有熱情參與及歡愉自主的學習特質，可以使學生在課堂內寓快樂於學習嗎？在開懷中可以使學生自行掌握認知及技能嗎？再加上戲劇活動在創造力及批判思考的優勢，或許應有力支持「戲劇」可提供快樂中讀書「升學」的共識，及「增強競爭能力」的教育願景吧！課堂中「快樂」學習、創造力等學習能力同步拓展，應該符合我們願景及價值觀，應該就是香港戲劇活動每一單元的必要元素，理應就是我們戲劇教學教案的基調。

3.3 戲劇教育目標應配合課程內容

戲劇可以是藝術教育的一獨立學科，可以是綜合學習的組成部份，可以是其他學習經歷（OLE）或課外活動的學習形式，也可以是學科學習的工具及媒介。

1. 戲劇科，當然包含戲劇理念、演技訓練、編導技巧、舞台工藝及欣賞批判。內容環繞創意、工具運用、欣賞、批判的藝術科目四大學習目標。

2. 綜合學習、課外學習經歷及課外活動，戲劇作為教學活動部份的目標應該是，自我肯定、身心操控、消除恐懼、合作合群及欣賞審美等。

3.3.1 學前的各類戲劇教學教案

a) 主題教學或課室獨立戲劇活動

- i) 主題教學，在同一命題下，各自學習範圍（語文、健康、藝術、初級數學、個人與社會、科學與科技）平衡發展，當中戲劇扮演活動---角色扮演、社會性角色扮演、戲劇遊戲、表演性戲劇、創作性戲劇及教育戲劇等，對引起學生學習興趣及熱情，內化及鞏固認知，都有很大幫助。
- ii) 戲劇活動，包括：表演性戲劇、創作性戲劇及教育戲劇等，對想像力及語文能力的增長，果效都很不錯。
 - 表演性戲劇，需要以戲劇遊戲切入，以角色創作、台詞運用、空間掌握，作模仿練習，加上舞台工藝、表演禮儀及表演實務。一般情況下，對語文、空間智能及部份氣質及語文智能差異較佳的學童非常有效，作為藝術活動，當然可增校園語文、審美及創意學習情趣。
 - 創作性戲劇及教育戲劇以戲劇遊戲及即興扮演的戲劇技巧為主，拉近學生個別差異，創作性戲劇及教育戲劇有

全面戲劇扮演的經歷，而沒有舞台演出所衍生的心理壓力及個別差異強弱所造成的負面效應。創作性戲劇則較重視實作及動力，容讓學生去開拓、發展、表達及交流彼此的觀念及感覺，透過內在創作 (inner creative) 與集體成長 (social growth) 的課室教學，而目標在創造並非展示的演出。(1999 張曉華) 教育戲劇則藉不同角色、情節、場面的扮演及呈現，判斷、探索、分析不同議題及事件，彼此互動及自發表現自我及分析自我作出選擇的各種不同感受與反應，以批判思考作為最主要目標。(2004 張曉華)

iii)以「白雪公主」為題目，展示創作性戲劇及教育戲劇兩類教案的異同：

「白雪公主」創作性戲劇 (creative drama) 教案大綱

	Day 1	Day 2	Day 3	Day 4	Day 5
熱身活動	拍手應和	砌物件	鏡子	角色變變變	肌肉鬆一鬆 2
主題活動	《老師入戲》 扮「鏡子精靈」 講故事 《定格》 i) 母后照鏡 ii) 森林遇險 iii) 吃蘋果 iv) 公主嫁王子	《建構空間》 i) 皇宮 ii) 森林 iii)小木屋前 iv)婚禮	片段扮演 i) 母后照鏡 ii) 森林遇險 iii)吃蘋果 iv)公主嫁王子	片段新結局 i) 鏡子精靈 改變了母后的看法 ii) 公主森林如何脫險 iii)公主如何不吃蘋果	新故事 (分組選其一) i) 公主如何與母后成好朋友 ii) 公主如何助貧苦的小矮人
舒鬆活動	肌肉鬆一鬆 1	在雲中飄浮	空氣的冥想	溶化的身體	記憶相簿

「白雪公主」教育戲劇 (drama in education) 教案大綱

	Day 1	Day 2	Day 3	Day 4	Day 5
熱身活動	停 / 動作	角色變變變	情緒多樣變	請跟我來	齊心就事成
主題活動	《定格》 扮演故事中不同的情節 《思路追蹤》 請同學入戲 思考故事中角色人物的思路	《角色扮演》 扮演故事的角色·體會他們的性格	《角色交換》 2人1組 輪流扮演不同片段的惡毒皇后及白雪公主	《故事回喚》及《角色交換》 嘗試感受「被人愛戴」及「被人討厭」	《定格》及《論壇劇場》 請同學戴上角色帽子·進行角色扮演·把故事重演。
舒鬆活動	肌肉鬆一鬆 1	花園的冥想	肌肉鬆一鬆 2	在海中翻滾	安靜心中的雜音

b) 故事教學的戲劇應用

故事教學以故事結構、人物、情節為藍本的模式，進行實作及探究學習。以圖畫書「子兒吐吐」為例，展示其中兩款不同的教案。

- (i) 故事結構教學 以故事結構、人物、情節為主，進行圍繞故事情節實作演練，借故事中角色的際遇，了解參與者自己的選擇及當中情緒反應的實踐。

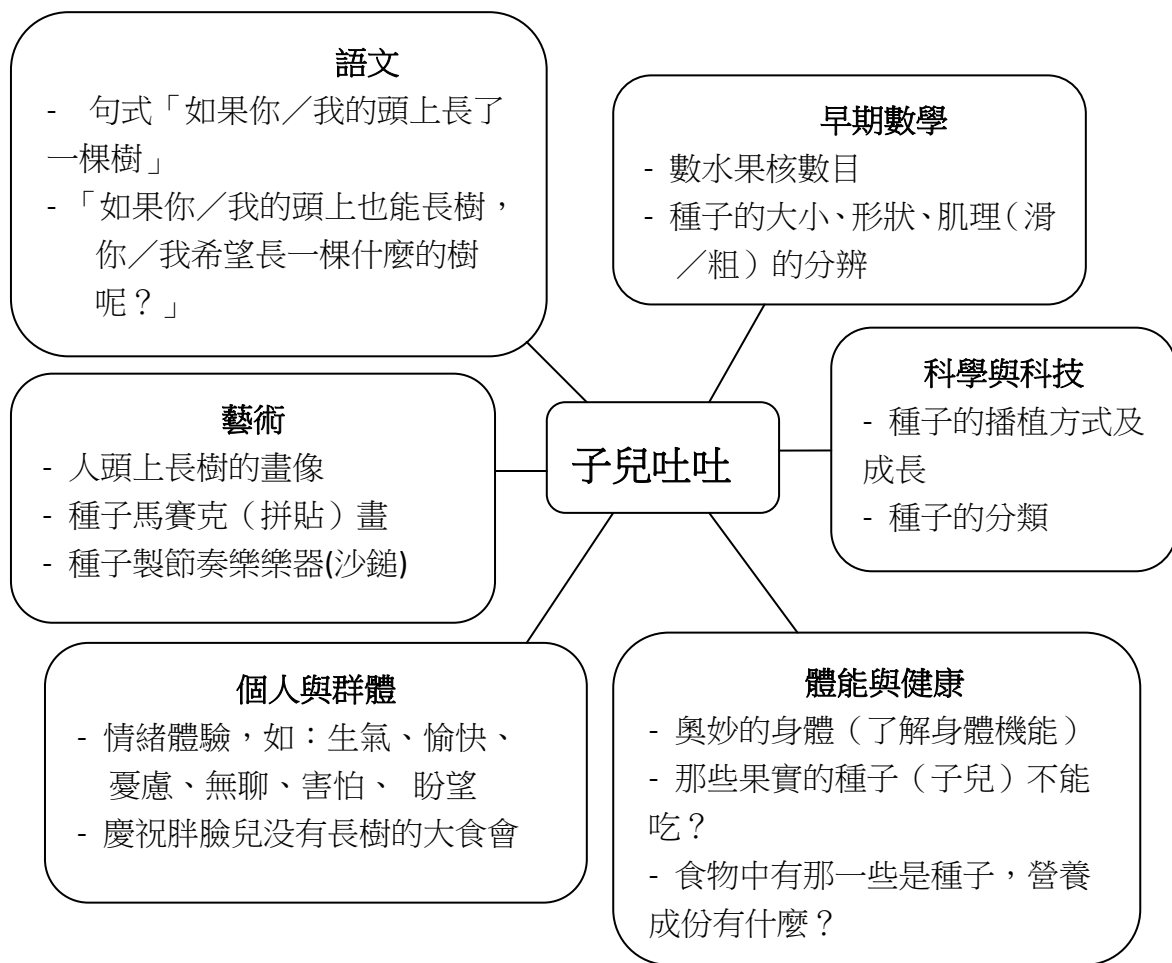
「子兒吐吐」「故事結構」教學大綱

子兒吐吐-故事大綱		子兒吐吐-各項戲劇學習活動
1.	麵包臉小豬吃東西又快又叻。	老師出示圖書的插圖問大家是否知道誰是麵包臉呢？「問」各位同學，自己又有什麼強項呢？
2.	小豬吃木瓜又是全班第一名。奇怪的是，他竟然沒有吐出半粒種子！	「老師入戲」扮麵包臉講自己如何吃木瓜。「牆上的角色」- 描述麵包臉小豬的外表及內心。
3.	大家又擔心又緊張！有說小豬會生病，有說他會死？	「問」大家是否有生病經驗，請同學扮演生病看醫生。
4.	後來，大家作出結論，正確答案應該是小豬頭上會長出一棵樹！	「講故事」講出大家的結論，玩「戲劇遊戲」- 快高長大，扮演種子成長過程。
5.	小豬非常擔心，有些同學覺得很可愛！有些覺得很可怕！	「講故事」及玩「戲劇遊戲」- 情緒變變變。
6.	小豬一心記掛自己會長出那一種樹呢？大家又會喜愛那一種樹呢？那一種水果呢？	「講故事」及玩「戲劇遊戲」砌物件（砌大樹及好吃的果子）表現同學對樹上果子的意見。
7.	小豬正在等候種子發芽，記掛著小朋友、老人家、小動物是否會喜愛在樹蔭下活動及樹上的果子？	「定格」- 大家在樹下嬉戲及對果子的期望。
8.	種子在小豬身裡邊走了很多地方。突然之間，小豬咕嚕咕嚕地肚脹起來！	「身體地圖」- 種子如何進入身體及出來。
9.	哎喲一聲，小豬從大便中看到自己吃下的木瓜種子。	「講故事」及進行「時空轉換」，分別演小豬吃下時的擔心及排出時的欣慰的畫面。
10.	小豬安心了，因為種子種出的果子，如果不好吃就糟糕啦？	每一位同學要說一句，小豬的「內心獨白」。

(ii) 述事探究教學

以故事結構、人物、情節、因果為基礎，學生進行分段自主參與命題的探究學習，運用故事片段情節去刺激學生提出問題，借不同的內容放射探索、開拓思考，從經歷中去理解及感受認知、態度及技能。通過自學使記憶深刻及鞏固。

「子兒吐吐」六大學習範疇網



「子兒吐吐」述事探究教學大綱

第一日 (語文)

- A) 講故事
- B) 對話「如果我頭上長了一棵樹，你希望是……」
- C) 創作故事 – 我頭上一棵大家都喜歡的樹

第二日 (體能與健康)

- A) 身體可以點
- B) 故事的四個定格 / 思路追蹤
- C) 種子路線圖

第三天 (科技與科學 / 藝術)

- A) 快高長大
- B) 討論、分享及種植
- C) 種子沙鏈

第四天 (早期數學 / 藝術)

- A) 沙鏈伴奏
- B) 數數不同種類小種子
- C) 種子馬賽克 (拼貼) 畫
- D) 角色扮演 – 社區的大樹

第五天 (個人與群體 / 藝術)

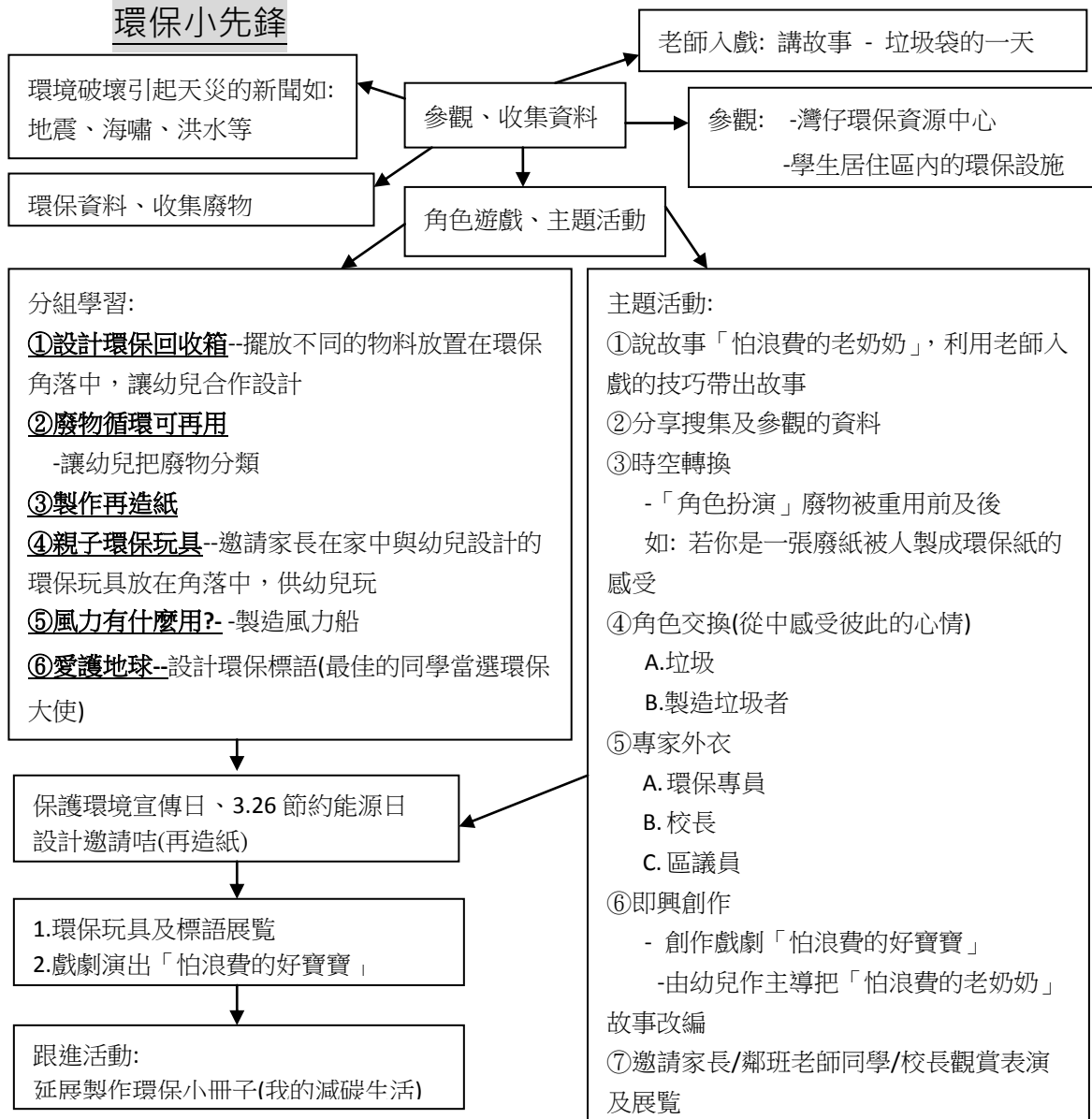
- A) 沙鏈伴奏
- B) 社區重要大樹的片段扮演
- C) 分享及慶祝會

c) 探究教學的戲劇應用

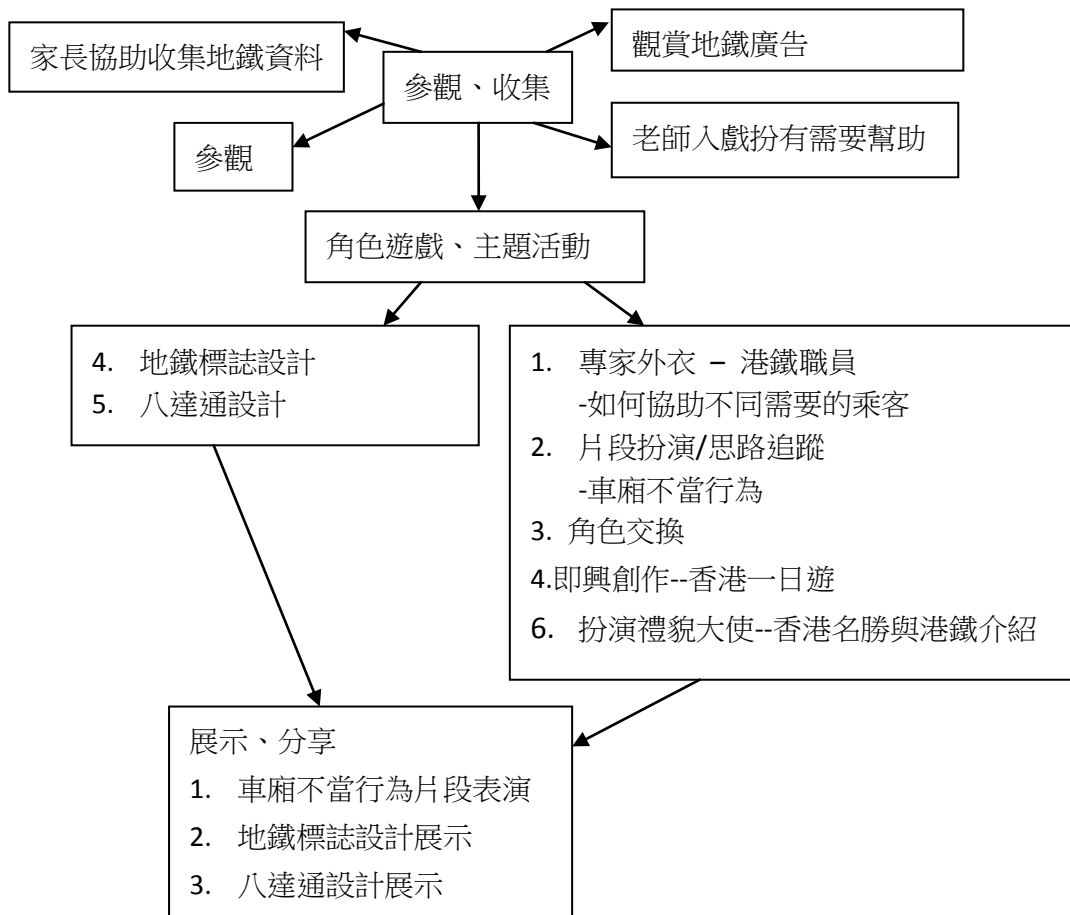
鼓勵學生發掘問題，並以此去刺激學生開拓思考，從經歷中去感受認知、態度及技能，正是探究教學 (專

題研習) 的核心。借以環保及交通工具為題，展示運用戲劇及扮演的教案特色。

環保小先鋒



交通 – 地鐵



小學的各類戲劇教學教案

香港小學教育以分科教學為課程核心，各科目有獨立的教育目標，語文、常識、藝術及生命教育，都合適的空間及位置應用戲劇進行教育。

a) 以戲劇引起語文學習動機 「戲劇遊戲」非常適合用作引起學生學習語文（特別是第二語文）的學習動機，拓展集體學習的互助

與熱情。

b) 語文情意與態度的開拓與探索 語文能力的鞏固依據學生對文本情意的掌控，語文的深層意義在於文字情感影響生命價值的思考。情意的捕捉、態度及對文本價值觀的確立，正是語文傳承的核心。「戲劇技巧」對情意與態度的確立，特別有效果。

c) 即興戲劇加強藝術科的啟發與內化 「戲劇技巧」的結構性即興戲劇扮演及戲劇遊戲的感觀刺激對加強學生感覺敏感度，有利啟發視藝科的創作。扮演過程也對音樂的抽象內容，提供轉換創意成內化的渠道，那就是借戲劇演繹音樂的感覺，把音符化成畫面及情意，透過轉化過程使感覺深刻難忘，有利音樂科在普及與創意教育中的全面發展。

d) 快樂熱情的批判思考使生命教育及德育充滿色彩 「戲劇遊戲」使活動充滿樂趣，當學生在熱情及開懷中思考人生，就會產生主動、積極的學習情緒。「戲劇技巧」以自身代入角色，以安全距離投入情境去批判生命的觀念，使學生借別人身份在沒壓力及疑慮下反思生命，後果每每更為理想。

e) 戲劇可使常識科轉換角度學習 戲劇善於說故事，擬人法可以帶領學生透過故事角色的行動、情節，從另一角度與層面理解艱深的科學現象及理念。戲劇也可以把社會問題達到轉換角色，轉換角度，加強分析的效果，當我們能用逆轉思維，社會問題就會有更多思辨空間。

戲劇，善於使學生建立共同參與學習的熱誠；善於使學生愉快中學習；善於開懷及沒有疑慮下批判思考；善於開啟學生的創意思維；善於實作中使學生探索技能；善於加深對事物的記憶，善於語文情意的理解，但戲劇從不是灌輸知識的良策。所以，戲劇教育有其作用也有其限制。如果我們期許學生可獲減壓、愉快學習的平衡心理，期許創造、表達、溝通能力對未來競爭力，所起的重要作用，

戲劇以致教育戲劇才是我們要的一個教育組成部份，有了這個大前提，一切才有意義！

4. 教育戲劇教學教室實務

教育戲劇正是課室內，一連串有教育目標，具結構性組織的即興戲劇活動。學生需要的正是主動自發參與的熱誠態度，才能充分展現出成果。基於教室氛圍上的改變，教育戲劇的老師與學生也出現身分的改變，老師不再是至高無上的操控者，不再是擔任強制灌輸內容的導師及先知，學生也不再扮演聽眾，也不再靜靜坐下，被動地被接受及背誦信息與知識。老師需要變身成現代企業的管理人員，負責掌控資源、時間、空間及題目。學生則要被鼓舞成為參與者，自主學習的一員。老師以身體力行，激發學生熱情的大方針下，學生成為樂於學習的「成員」，而不再是教育的「成果」。老師及學生，努力合作，共同化身成為扮演者，同時成為投入者及觀察員，彼此在演員與觀眾之間，導演與演員之間，演員與演員之間，一起感悟及探索。

4.1 教育戲劇老師教學態度

- a) 在教育戲劇教室內，老師要「尊重」同學的意見，就是他對角色、情節、態度、感覺的反應。老師要「關注」學生的感受，學生要有被重視及公平對待的內心滿足感。老師要為課室帶來同理心及歸屬感；老師要接納及鼓勵力不從心的同學；老師也要使每一個學生知道自己受到關注，以免他們做出不當行為嘗試吸引你的注意。老師更要小心平衡表現慾及權力慾過強的同學。
- b) 老師要用「溫和」的態度去理解事情，遇到有任何錯誤及意外，對事要嚴謹，對學生要寬鬆、體諒，以「親切」的行動去關懷他們的感受，協助孩子從事件中一步一步建立自律的態度。

- c) 老師要「肯定」學生的表現，不把學生與任何人作比較。遇上學生的決定及表現，並不理想及明智，要讓他們自行從選擇中體會後果，要用「忍耐」去等待及啟發他們自行改善及超越。
- d) 老師要多「鼓勵」學生，適當、合宜及具體的讚賞，對學生自信及滿足感的建立，永遠有用。學生有了自我肯定的決心，困擾自然比較容易解開。批評，表面上是客觀指出缺點，以便學生改正，但事實上，作為年輕人的學生又怎會有這麼大的胸襟呢？學生沒有自信前，批評永遠是成功的障礙及毒藥。
- e) 「客觀」地接納學生的表現，不可把自己的主觀期望，強加在他們身上。
- f) 幽默感、精簡的言詞、說話要有啟發性，永遠是教育戲劇老師的基本裝備。更重要，是老師要有總結及歸納學生表現及看法的能力，使他們對自己有一個難忘而肯定的活動結束。

4.2 教育戲劇執行實務

- a) 「熟悉」教案中戲劇遊戲與戲劇技巧的規則、內容及發展方向非常重要，可以使過程流暢外，每當因學生有任何個別差異，導致教案的果效未能發揮時，就可適時轉換及修正。
- b) 教育原則、目標及價值觀的「堅持」非常重要，如果教育戲劇目標是建立學生自我肯定，老師就要忍耐他們的不足及所帶來的時間投資，當然同時也要小心部份學生會在過程錯誤走上自大、自滿的道路。
- c) 學生「安全」永遠是老師的責任，但過份緊張一點好處也沒有。注意安全的精力應該放在師生合作，大家責任感的分擔及自我保護能力的增強，也應該用科學的方法來預計安全設施的投放。意外永遠無可完全避免，危機處理的跟進行動；發生意外時的冷靜；善後工作的表現是否合宜；跟進活動是否能舒緩問題，是否能轉危

險為機遇，才是安全問題的重點。意外不一定會做成悲劇，處理不當及反應過度，才會出現不能磨滅的傷痕。

4.3 教育戲劇跟進工作

- a) 戲劇活動是「瞭解」學生的氣質及智能向度差異的良好機會，透過對學生的觀察就可向家長提議更合適學生未來的學習、培養及教導方向及計劃。所以，學生戲劇活動的觀察評語要專業、平實，家長能充份理解，並可以為孩子未來進行跟進。
- b) 老師運用教育戲劇「跟進」學生成就不足地方，是教育戲劇應做及善做的部份，其他教育模式，遇上學生出現缺乏時，最多只能加強，只有戲劇能借助跟進的戲劇活動達到舒緩，以至補充、修正及改善。因此，「檢討」是老師理解成就的指標，「補充」教案是跟進過去發展的重要行動，也同樣是教育戲劇的正常策略。教育戲劇是否能成功執行，重點是在能否滿足學生的「期望」及「好奇」。教學「過程」能否「凝聚」學生的「專注」。戲劇「技巧」的應用能否建構「對比」，使學生從「矛盾」及「衝突」中思考分辨與立場。技巧之間，能否建構「張力」使學生保持「懸疑」的心思，追尋當中的意義，保持「緊張」的情緒，理解課題的內容。教學「內容」是否擁有「隱喻」及「象徵」，為學生留下記憶及思維的烙印。

兩歲至八歲的兒童，都擁有扮演遊戲的本能，所以選擇在這階段實施「表演藝術」的任何學習機會，都可以事半功倍之果效。深思本土社會價值觀及教育遠景，只會使戲劇及表演藝術更容易實施，也透過兩者互惠達到更鞏固的果效。

王添強

2011年10月18日