

# 讓戲劇帶領孩子走進 文字的世界



五邑鄒振猷學校

鄭麗娟

# 何謂戲劇教育？

戲劇教育是運用戲劇與劇場之技巧，從事於學校課堂的一種教學方法。它是以人性自然法則，自發地與群體及外在接觸。在指導者有計劃與架構之引導下，以創作性戲劇、即興演出、角色扮演、模仿、遊戲等方式進行。讓參與者在互動關係中，能充份發揮想像，表達思想，由實作而學習。以期使學習者獲得美感經驗，增進智能與生活技能（張曉華， 民83）。

# 戲劇教育的優點

戲劇整合了多元智能；

劇本本身是文學作品；

戲劇可以培養學生的同理心；

戲劇可以培養學生的身體語言；

戲劇可以培養學生的創意。

(何洵怡, 2011, 香港大學出版社)

# 戲劇教育的優點

- 戲劇可營造一個開放、互動、引導的學習環境，照顧不同的學習特性；
- 除了智性發展外，還可以擴展至情感教育、社交發展及思維發展；
- 互動的學習社群能培養同理心、批判思維、多角度思考、創意；
- 將戲劇融入教學，讓知識於經驗過程中自發地產生。

照顧、多元、互動、自發

# 老師說故事(storytelling)

- 由老師敘述某件事的原因、發展情況或過程。
- 說故事也可帶動戲劇的情境或營造緊張的氣氛。
- 適用於任何記述性及故事性文章
- 培養專心聆聽的態度及能力



要熟悉故事內容，盡量不看講稿，說故事時要七情上面，帶動情緒。

# 老師入戲(teacher in role)

- 老師扮演劇中一個角色。
- 這種方式使老師能在戲中與孩子直接互動，由這個劇中人透露劇中其他訊息，並藉由這個劇中人刺激孩子思考。



老師要聲色藝俱全，要把自己當作演員喔！



# 即興表演(improvisation)

- 孩子沒經排練，直接進入設定的角色來表演及說話。
- 即興表演通常由老師入戲來帶動，以便掌握即興的方向。
- 了解學生對情節及人物的了解
- 培養分析能力、推論能力及創意

可用於故事創作 / 改寫 / 續寫



# 牆上的肖像(Role-on-the-Wall)

- 在大壁報紙上勾畫出人的外形輪廓
- 學生在人形外寫上人物的行為／說話／遭遇，  
在人形內寫上人物的內心感受



分析人物外在行為及內心世界的關係，更可用於人物情緒的變化



# 坐針氈/角色提問(hot seating)

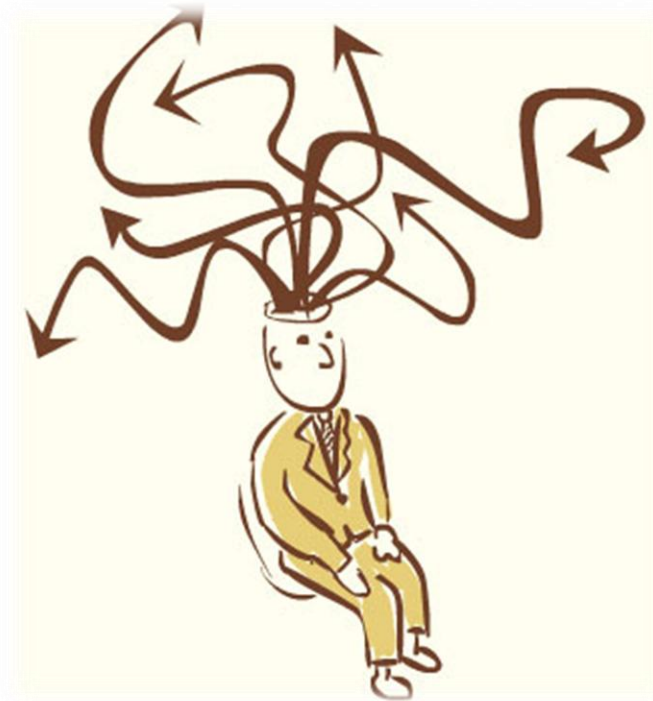
- 老師或學生進入戲中的角色，並由其他人來發問。
- 無論誰坐上針氈，就必須以故事裡的角色身份來回答問題。被問者要十分了解角色，更要代入其感情、性格及處境，才能回答問題。
- 讓學生與文章及角色產生互動，培養發問技巧。

- 可以輪流扮演被問的人物
- 學生會出現離題或問得不到位的情況，老師要澄清及追問
- 適用範圍廣：記敘 / 故事 / 傳記 / 時事.....



# 思路追蹤(thought tracking)

- 使孩子直接入戲，以劇中人物的角度，將心中隱藏的想法直接而大聲地說出來。
- 思路追蹤有以下兩種方式：思路隧道及思路拍啟



# 思路隧道(thought tunnels)

- 進行時，學生要面對面站成兩列，形成一條隧道
- 由老師或一位同學扮演劇中人物甲，慢慢從隧道中走過，行進時，兩側的同學會發出聲音，表達意見。
- 若想探討甲的想法，可請同學說出他可能的心境。

# 思路拍啟 (thought tapping)

- 以拍擊肩膀為信號，當老師拍觸學生肩膀時，學生必須說出當時所扮演的角色內心的想法。
- 代入角色發言，了解人物感受

- 可善加利用來回走的過程
- 來時：向角色發言
- 回時：代角色說出心底話



# 偷聽到的對話 (overheard conversations)

- 孩子們分組創作劇中人物可能產生的對話，然後假裝他們進行竊聽，把聽到的話說出來。
- 這種方式使孩子能夠以小組方式合作，按劇情的發展揣摩劇中人的心態和角度，並代其發聲。

- 必須是文本中沒有列出的內容
- 必須緊扣文本的重要信息，如人物的內心世界 / 做事的動機等，以帶出深層信息



# 靜像畫面 (still image/frozen picture)

- 在靜像畫面中，孩子們運用肢體呈現某種靜止的片段畫面。
- 由假想時間停止而凍結了畫面，讓我們有機會對此片段觀察得更仔細。
- 可同時配合思路拍啟、角色提問、偷聽到的對話
- 加深對文意及人物內心的了解

- 可選取最重要 / 發揮性較大的場景進行靜止
- 適用範圍廣：記敘 / 故事 / 傳記 / 時事.....





# 心理獨白（獨腳戲）（Monodrama）

- 獨白就是一個演員在台上，把角色的思想、感受、心底的動機、種種掙扎，如實地告訴觀眾。
- 獨白要捕捉事情的精粹和人物的內心世界（文章的深層信息）。



- 必須是文本中沒有的內容
- 人物的心理獨白必須緊扣文本的重要信息，如人物的內心世界 / 做事的動機等，以帶出深層信息
- 不一定是主角

# 良心胡同(Conscience Alley)

- 全班學生分站兩列，兩列抱持正反不同的意見
- 一位學生扮演主角從胡同中間走過
- 左右兩組分別說出不同的理由
- 主角會因應正反的理由作出最後的決定，並須申明決定的原因
- 培養批判思維及游說能力

- 適用於當主角處於進退維谷，不懂選擇及未能下決定的時刻
- 適用於記敘 / 故事 / 議論 / 傳記 / 時事.....



# 教學實例





# 年獸的故事 (P. 1)

## 1. 老師說故事

相傳，古時候有一隻叫「年」的怪獸，牠的頭上長角，樣貌兇惡，令人一見到就害怕。你們想一想這隻年獸是甚麼樣子的？



# 年獸的故事 (P.1)

## 2. 年獸的樣子 (集體繪畫)

學生四人一組，每組派壁報紙及顏色筆，畫出年獸的樣子，然後把圖像貼在白板上，分組介紹。



# 年獸的故事 (P. 1)

## 3. 老師說故事

## 4. 老師入戲

老師戴上假鬍子扮老人，說：「你們年年躲在家裡也不是辦法，我聽說年獸最怕紅色和巨大的聲音，不如我們想想有甚麼方法可以嚇走年獸吧！」





# 年獸的故事 (P. 1)

## 5. 動腦筋驅年獸：

學生四人一組，想一想可以用甚麼辦法來嚇走年獸，請部分組別分享。

## 6. 老師說故事

有人說：「我們可以用火燒竹子，竹子被火燒過，會發出劈哩啪啦的聲音，一定可以嚇走年獸！」又有人說：「我們可以在大門和屋裡貼上紅紙，年獸見到一定會被嚇跑。」於是，村民便忙著去找竹子、貼紅紙，一切都準備好了，便留在家中等待年獸的到來。

# 年獸的故事 (P. 1)

## 7. 思路隧道

- 請一位同學戴上年獸面具扮年獸
- 村民們在角色椅前排成兩行成隧道狀。
- 來：年獸在中間通道走過，村民拿紅紙或爆竹對年獸說一句話驅趕年獸
- 回：代入年獸角色，說出被驅趕的感受



# 年獸的故事 (P. 1)

## 8. 圍圈反思

- 故事中出現了哪些新年的習俗？
- 除了故事中提到的習俗之外，你還知道有哪些新年習俗嗎？
- 為何年獸會被人驅趕？
- 你有辦法令年獸改過自新嗎？
- 你相信這個故事是真的嗎？為何？
- 無論故事是否真的，但我們知道新年的習俗是為了親朋好友能消災解難而互相祝賀，這是很有意思的傳統習俗呢！



# 大人國與小人國 (P. 4)

## 1. 老師說故事 + 學生入戲：小人國的遭遇

老師便述故事內容，到預設情節，指導學生入戲，模擬故事人物，了解其想法及動機，說出其感受





# 大人國與小人國 (P. 4)

## 2. 即興劇場：小人國國民大會

- 老師入戲，戴上皇冠扮演國王，召開國民大會，諮詢大臣及國民對格列佛去留的意見
- 四人一組，每人代表一位部長(國防部/交通部/農業部/房屋部)，討論對格列佛的看法。
- 同角色的一組，抽出代表向國王發表意見。
- 學生出戲，轉換角色為小人國國民，老師派發選票
- 進行全民投票決定格列佛的去留



# 大人國與小人國 (P. 4)

## 3. 坐針氈/角色提問：

代入格列佛的角色接受提問，發表內心的感受（對在小人國的經歷及國民最後的決定）。

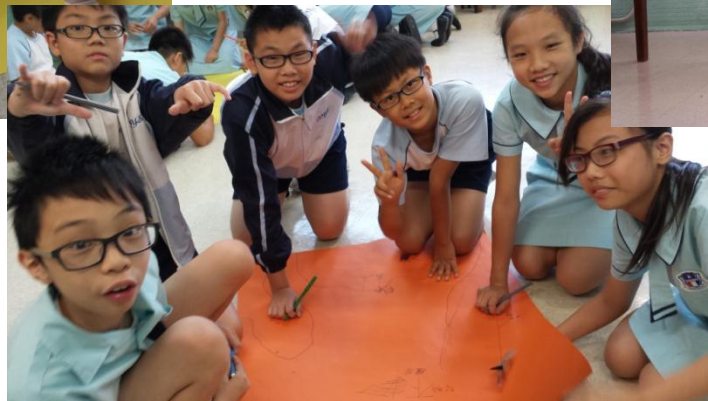




# 湯姆歷險記 (P. 5)

## 1. 牆上的肖像

- 在大壁報紙上勾畫出人物的外形輪廓
- 學生在人形外寫上湯姆的行為，在人形內寫上湯姆的內心感受



# 湯姆歷險記 (P. 5)

## 2. 良心胡同

- 全班分為2組，一組支持湯姆挺身而出，舉報殺人兇手，一組認為他應該明哲保身。
- 老師扮演湯姆從胡同中間走過，左右兩排的同學輪流說出說服湯姆的理據，不可重複



# 湯姆歷險記 (P. 5)

## 3. 心理獨白

- 完成良心胡同後，學生自行決定舉報與否
- 全班分為兩組，一組是決定舉報的湯姆，一組是決定不舉報的湯姆
- 老師抽出同學說一段湯姆的心理獨白，說出內心的掙扎和最後的決定





# 但願人月兩團圓(十一海難) (P. 6)

## 1. 真真假假

- 同學圍成半圓
- 出示與課文內容相關的句子
- 認為是對的，向前踏一步；認為是錯的，向後踏一步
- 返回原位



# 但願人月兩團圓(十一海難) (P.6)

## 2. 靜像畫面

- 全班分4組，每組一張情節卡。
- 每組按情節卡的指示分配角色，排演定格畫面。
- 每人按角色身份設計配合情節的一句話、肢體動作和臉部表情。
- 過程中加入心理獨白、思路拍啟、偷聽到的對話

# 但願人月兩團圓(十一海難) (P.6)



登船的一刻

思路拍啟（問演出者）：  
船長，快要開船看煙  
花了，請問你現在的心  
情如何？





# 但願人月兩團圓(十一海難) (P. 6)



← 撞船一刻  
沉船待救 ↓

偷聽到的對話 (問觀眾) :  
作者和媽媽在沉船待救  
時, 會和對方說甚麼?



# 但願人月兩團圓(十一海難) (P. 6)



獲救上岸

心理獨白：  
獲救者和待救者均說一段心底話



# 但願人月兩團圓(十一海難) (P.6)

## 3. 總結與反思

- 利用時間線總結作者的心路歷程及人生無常
- 請同學低頭思考，反思體會與得著





# 但願人月兩團圓(十一海難) (P. 6)

## 3. 記者招待會

- 學生於課前先閱讀海難調查報告撮要版
- 分組向不同角色設定問題及預設答案
- 抽出學生扮演不同角色接受記者提問



# 小紅帽與大野狼 (P. 3寫作)

1. 說故事(故事接龍、老師說故事)
2. 如果我是……(心理獨白)
3. 與小紅帽對話(坐針氈)
4. 你是隻大野狼(思路隧道)
5. 探監(偷聽到的對話)
6. 反思及總結
7. 延展
  - 寫一封信給獄中的大野狼
  - 代大野狼寫一封信給外婆





# 人物傳記：海倫凱勒 (P. 6)

1. 盲啞的體驗：體驗盲啞人士及扶持者的感受

2. 靜像畫面：

- 將人物生平分為若干階段
- 學生自行分配已知角色及設計新角色
- 為每個角色設計一句配合情境的心底話(心理獨白)



# 說明文：有趣的主題餐廳 (P. 5)

1. 情境設定：主題餐廳廣告

2. 角色設定：

- 全班分6組，每組代表一間主題餐廳

3. 任務設定：

- 從課文及自行搜尋資料，創作一則廣告推介代表的主題餐廳
- 每位組員都要粉墨登場
- 廣告內容要包含課文內的所有資料

# 成效

- 提升學生的學習興趣
- 提高學生的參與和互動
- 提升學生的思考和表達能力
- 學生對文意及人物有更深入理解
- 照顧需要，不同能力學生都有發揮及展示的機會，增加老師對學生的了解

# 注意事項

## 1. 教學環境的佈置

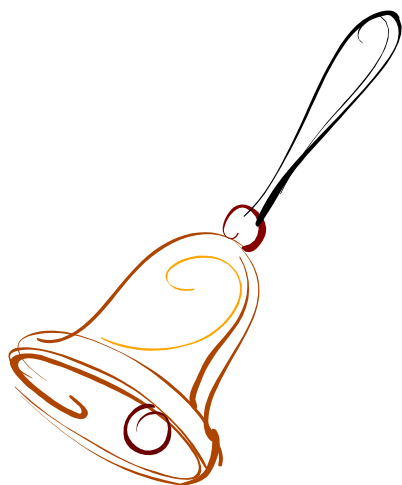
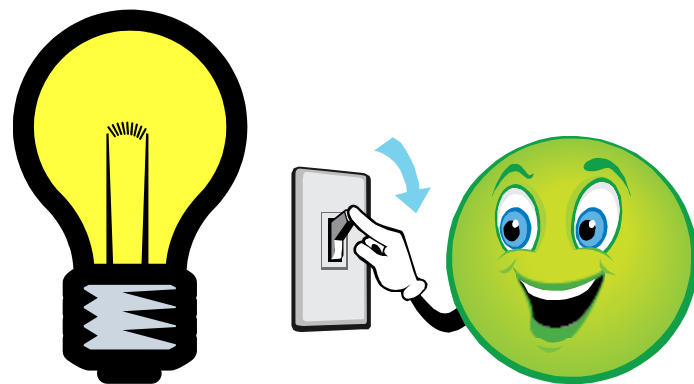
- 場地的運用：課室、活動室、禮堂
- 道具的運用：
  - 宜簡不宜繁
  - 運用想像，就地取材
- 設定表演區：
  - 可在地上貼上各場景位置
  - 運用簡單標示



# 注意事項

## 2. 課室常規的建立

- 開燈關燈的信息
- 進出表演區的含意
- 鈴聲的運用





# 注意事項

## 3. 教材的選取

- 故事性/記敘性文章，讓學生代入故事角色進行演繹及延伸活動，深入探究文意，並培養創意及批判思維。
- 設定角色進入佈置的情境，將教學重點融入情境中，讓知識於經驗過程中自發地產生（適用於任何文類任何科目）。

# 注意事項

## 4. 對老師的要求

- 熟悉內容及程序
- 一氣呵成，節奏感要強
- 表現投入，七情上臉，帶動情緒
- 態度要開放
- 關顧台上台下同學的參與
- 要清楚所為何事，不要為了追求熱鬧好玩而偏離教學

# 發現與體會

- 每個學生都有相對比較充裕的思考時間，以進入角色，分享觀點及感受
- 戲劇的互動性較強，加上靈活彈性的角色變化，師生同時入戲，對於社交技巧、溝通能力的訓練較有助益
- 在老師引導下，學生進入角色的處境及內心世界，對故事內容會有更深入透徹的理解
- 過程中，學生的腦袋都處於活躍的狀態，對思維能力有正面的意義
- 安排反思及討論的環節，有利培養批判及創造等高階思維能力

# 結語

- 戲劇是一種以學生為中心的教學工具，透過學生的角色扮演及參與，拓展事件或情況，使學習在不知不覺中產生
- 在小學的教學中，幾乎所有的課皆可融入在戲劇結構進行的程序內
- 戲劇可有效培養思維、創意及社化能力  
(O' Neill, C. and Lambert, A. 1987. p. 11)

## 結語

- **有的放矢**：不要為戲劇而戲劇，要對焦於教學目標
- **Less is more**：別貪心，太多未必是最好，要精要到位
- **要試不要怕**：先熟習一兩種手法，然後再開展更多



融

融