

56-62

表演藝術教教看

三年級表演藝術教學實例

Teaching of Performance Arts:

Teaching Practice of Performance Arts for Third Grade of Elementary School

廖順約

Newcool LIAO

台北市立教育大學附設實驗國民小學教師

九年一貫實施四年後，藝術在學校教育環境中的弱勢地位，似乎並未有所改變。回顧教育問題依舊考試第一、升學為先。不過，大思想家福柯要人對「現在」持平和的心態：不要一廂情願地將自己的時代當做「彷彿恰好處在歷史的斷裂期、或頂峰期、或完成期、或曙光重現時期」。現在就是現在，不必寄託去改變歷史，或將希望寄託於未來。雖然表演藝術還扮演陪襯的角色。筆者在兒童戲劇創作和表演藝術教學過程，堅持以「此在」的思維，從實務教學現場出發，本文是持開放的教育觀點，以兒童為中心來進行表演藝術教學實踐，將教學現場與學生的互動、對話和創作所積累而來的實務經驗加以記錄。

一、比較一下不同的課程目標

筆者個人對九年一貫能力指標作為教學綱要的標的有疑義，因為內容太過廣泛容易在教學上造成各說各話的爭議，因為九年一貫表演藝術的包含戲劇和舞蹈，筆者發現加拿大安大略湖省也是將戲劇和舞蹈的教學目標結合在一起，所以在此將兩者做一比較。

(一) 藝術與人文領域課程目標與第二學習階段的能力指標

1. 探索與表現：使每位學生能自我探索，覺知環境與個人的關係，運用媒材與形式，從事藝術表現，以豐富生活與心靈。

1-2-1 探索各種媒體、技法與形式，了解不同創作要素的效果與差異，以方便進行藝術創作活動。

1-2-2 嘗試以視覺、聽覺及動覺的藝術創作形式，表達豐富的想像與創作力。

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。

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。

1-2-5 嘗試與同學分工、規劃、合作，從事藝術創作活動。

2. 審美與理解：使每位學生能透過審美及文化活動，體認各種藝術價值、風格及其文化脈絡，珍視藝術文物與作品，並熱忱參與多元文化的藝術活動。

2-2-6 欣賞並分辨自然物、人造物的特質與藝術品之美。

2-2-7 相互欣賞同儕間視覺、聽覺、動覺的藝術作品，並能描述個人感受及對他人創作的見解。

2-2-8 經由參與地方性藝文活動，了解自己社區、家鄉內的藝術文化內涵。

2-2-9 蒐集有關生活周遭鄉土文物或傳統藝術、生活藝術等藝文資料，並嘗試解釋其特色及背景。

3. 實踐與應用：使每位學生能了解藝術與生活的關連，透過藝術活動增強對環境的知覺；認識藝術行業，擴展藝術的視野，尊重與了解藝術創作，並能身體力行，實踐於生活中。

3-2-10 認識社區內的生活藝術，並選擇自己喜愛的方式，在生活中實行。

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。

3-2-12 透過觀賞與討論，認識本國藝術，尊重先人所締造的各種藝術成果。

3-2-13 觀賞藝術展演活動時，能表現應有的禮貌與態度，並透過欣賞轉化個人情感。

(二) 加拿大安大略湖省舞蹈與戲劇三年級學習目標

戲劇和舞蹈：三年級

■全部的期待

經過三年級的學習，學生能夠：

- 描述戲劇和舞蹈的基礎元素（如懸疑、模式、能量等）。
- 運用戲劇和舞蹈的技巧（如角色寫作）解釋和傳達故事、詩、遊戲和來自其他不同來源和文化的各種材料的意義。
- 運用本級所學的技巧，創作短短的一個舞蹈片段。
- 比較自己和他人經由討論、書寫、動作和視覺藝術作品來創作的戲劇和舞蹈作品。
- 經由角色扮演和動作，呈現不同的戲劇情境來解決問題。
- 運用有效的技術適當地提升戲劇和舞蹈作品的吸引力。

■具體的期待

經過三年級的學習，學生能夠：基礎的知識

- 確實理解一個人物經由在角色中書寫和演說及動作的運用來表現觀點。（如寫進入加拿大北部開墾拓荒者。）
- 運用適當的專業名詞（如性

格、懸疑、節奏等)，描述自己及他人的戲劇和舞蹈作品。

- 運用在特定的故事、詩和舞蹈來說明象徵的重要性。

- 證實能專注在戲劇和舞蹈的角色之中（如在整個即興創作活動中，舞蹈表演時）。

- 識別和選擇適當的動作元素，以戲劇方式來表達對不同刺激物和構想的回應（如現實生活處境、磁力的科學概念）。

- 鑑別創造不同效果的技術性的工具（如利用錄音和燈光來提高戲劇的懸疑效果）。

- 描述一連串複雜動作的能量本質（如速度和強度和能量的關係）。

- 運用具體的判斷標準，區別各種不同的舞蹈形式（如步伐、音樂、服裝等）。

有創意的作品

- 透過角色的演說或寫作來為一個觀點辯護（如鎮民懇求市長來解救他們的城鎮）。

- 運用適當的元素創作戲劇和舞蹈作品（如韻律、形式）。

- 經由動作及思想來與其他學科領域的主題學習交流（如創作一連串的動作來表現對環境事件的恐懼，例如暴風雨）。

- 編寫和表演一首歌。

批判的思考

- 鑑別在表演上有效地運用戲劇和舞蹈元素（如表現形式、空間、模式、能量等）和比較與同儕間的反應能力。

- 確認戲劇和舞蹈作品的主旨和題材，以及連結到自己的生活經驗。

- 澄清複雜或含糊不清的戲劇場面的意義（如在戲劇中以人物進出角色來提出問題）。

- 以群體合作的工作模式來解決戲劇和舞蹈中的藝術問題（如討論結合不同的聲音來朗誦讚美詩的效果；討論以一個舞者或幾個舞者來傳達訊息的效果）。

- 解釋經由探究來提升對戲劇和舞蹈作品的理解。（如由於使用參考書和網際網路，可能發

現有關旅遊熱帶雨林的資訊，去作一個更可信的想像旅遊）。

（三）兩種教學指標的比較

比較兩種指標，在學術的方法上可能必須從指標的制定過程、教育哲學的分析等方面著手。這需要更全面的文獻探究，所以筆者僅從教學者的立場和角度來進行兩種指標在使用上的比較。

1.在主軸方面：九年一貫以探索與創作、審美與理解和實踐與應用為主軸。安大略湖省的指標是以基礎知識、創意作品和批判思考為主軸。探索與創作和創意作品相當，從創作面來訂定學習的指標，審美與理解和知識基礎較接近，理解必須要有知識的基礎，不過審美又跨越到批判思考的範疇。實踐與應用是九年一貫特有的指標，安大略湖省則沒有相對應的條文。筆者認為藝術的實踐與應用不在對於創作技巧的實踐，也就是去進行戲劇的創作，而是對藝術態度的實踐，這就是一種批判思考的態度，但實踐與應用的條文中如「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。」，缺乏像「個人和團體經由分析問題，在戲劇和舞蹈中解決問題。」具有生活實際思考的指標。

2.在內容方面：九年一貫的能力指標應該是非常具體的能力指向，但和安大略湖省的指標比較之後發現，雖然比較接近全部期待的部分指標，但卻不如它具體的指標內容。可以理解的是，九年一貫能力指標企圖涵蓋視覺藝術、音樂和表演藝術三項藝術。但既然定位為能力指標，應該是非常具體的能力指向，與安大略湖的具體的期待是一樣的道理。不過從九年一貫的能力指標中很難得到具體的表演藝術能力，而必須從指標中以學科的角度來解讀，才可能分析出較詳細具體目標。以使用者的角度而言，能力指標必須經過轉換過程，而安大略湖省的指標，只要是戲劇和舞蹈的

專業教師都可以清楚地理出教學的內容。但九年一貫能力指標的目標敘述比安大略湖省的更為模糊，很難找到具體的教學內容。這也是九年一貫之後，在教學現場不斷在討論如何將能力指標轉換為具體教學目標。兩相比較就可以發現從安大略湖省指標可以比較明確地找到要教學的策略和內容，而九年一貫的能力指標必須再次解讀它的意涵，這就是令教學現場老師感到痛苦的原因。

3.在學科屬性上：九年一貫在課程統整的大原則下，能力指標被模糊化是必然的。因此使得學科屬性也模糊化了，即使藝術與人文領域已經明定視覺藝術、音樂和表演藝術三部分，表演藝術在教學現場仍舊難以獨立進行的原因也在此。安大略湖省的指標非常清楚地是藝術學科中的戲劇和舞蹈部分，以戲劇和舞蹈為教學的主要內容，沒有模糊的空間，而且不是藝術家訓練的課程，如四年級的批判思考的指標：「說明研究對創作令人感受深刻的戲劇的重要性（如描述人物的歷史、刻畫當前的世界性事件）。」這絕非單一學科的教學，而是一種課程統整的思考，因為統整是在學習中自然而來的，不是外加式的統整。雖然是以學科屬性的教學，卻反而更能呈現出統整的意涵。

以教學者的立場而言，安大略湖省的指標具體明確，相關專業的老師看過指標後應該就能夠依照指標設計課程，對於教學者具有很明確的導引作用。九年一貫的能力指標，必須經過再次的轉化，教學內容由不同專業的戲劇和舞蹈老師解讀，常會出現很大的歧異性。當然優點是教學範圍更為開放，不過必立基在老師有足夠的藝術教學專業和對學科內容的精準掌握。這確實反映九年一貫的後現代特質，老師必須更清楚地反思自己的教學，隨時調整教學的方向，不過對於一般教師而言，的確是相當沉重的負擔。

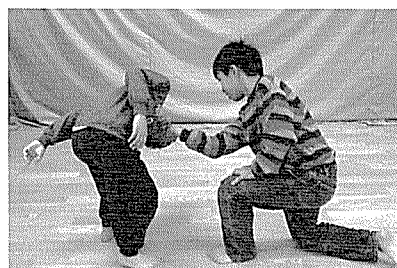
二、教學計畫

教學目標是一個想像的世界，想像學生學習之後可以達到的成果，當我們確定教學目標，接著就是依據教學目標設計讓學生能夠體驗的教學活動。所以清楚、完整的教學計畫是進入教學的第一步。從教學目標中思考該運用哪些教材來讓學生體驗？以下是筆者在台北市立教育大學附設實驗國民小學的表演藝術的教學計畫。

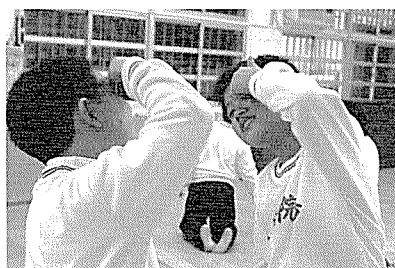
學習領域	藝術與人文		編寫者	廖順約等		適用年級	三
教材來源	自編		教學時數	共四十節			
日期	單元名稱	能力指標	教學內容綱要		教學節數	評量重點	評量方式
			教學大綱	內容簡述			
8/30 10/1	從遊戲開始	1-2-1 1-2-2 1-2-5 2-2-6 2-2-7 3-2-10 3-2-11	劇場遊戲： · 暖身遊戲 · 感官遊戲 · 專注力遊戲 · 聲音遊戲 · 想像力引導	劇場遊戲是表演藝術的基礎活動，有紅綠燈遊戲及變奏、猜拳遊戲、聲音殺手、動物模仿遊戲等。透過遊戲引導小朋友表現肢體和聲音，增加感官的敏銳	6	創意表現： · 與同學快樂地參與遊戲。 具體表現： · 能發表一種以上不同的遊戲方法。 一般性觀察： · 參與感。 · 學習態度。	觀察紀錄
10/4 11/5	動物狂歡節	1-2-1 1-2-2 1-2-4 1-2-5 2-2-7 2-2-9 3-2-10 3-2-13	動物狂歡節： · 動物模仿 · 動物動作與音樂 · 動物舞蹈	利用動物狂歡節的音樂，帶領小朋友動物模仿，想像動物在音樂中的動作，最後以動物的動作組合配合動物狂歡節音樂，創作一首簡單動物舞蹈。	6	創意表現： · 與同學共同編一首短的動物舞蹈。 具體表現： · 能做出三種以上動物的動作。 一般觀察： · 參與與專注。 · 與人合作。 · 發表創意。	觀察紀錄 自評與互評
10/11 11/4	偶來表演	1-2-1 1-2-2 1-2-5 2-2-6 2-2-7 3-2-11 3-2-12	隨意偶的表演： · 隨意偶的概念 · 隨意偶的練習 · 創造偶的角色	利用杯子、尺、鉛筆盒、寶特瓶等隨手可得的東西當作演出偶的材料。以偶來自我介紹。兩個偶互相做一段對話來表現這兩個人物的關係。	8	創意表現： · 運用不同的素材當作偶來表演。 具體表現： · 能代偶講一段話。並和他人互動。 一般觀察： · 參與與專注。 · 與人合作。 · 聲音使用的變化性。	觀察紀錄 自評與互評 撰寫心得
2/14 3/18	肢體造型與創意	1-2-1 1-2-2 1-2-3 2-2-6 2-2-7 3-2-12 3-2-13	肢體開發： · 個人肢體開展 · 群體肢體開展 · 肢體開發 · 音樂引導肢體	以123木頭人的遊戲為起點，引導學生進行單人到多人的肢體造型活動。最後可以隨著音樂，進行身體的運動。	10	創意表現： · 發表肢體造型與創意。 具體表現： · 能運用個人身體作出至少五種造型。 · 能和同學共同做出三種以上的群體身體造型。 一般觀察： · 參與與專注。 · 學習態度。	觀察紀錄 自評與互評
3/21 4/22	彼得與狼	1-2-1 1-2-3 1-2-4 1-2-5 2-2-8 2-2-9 3-2-10 3-2-13	彼得與狼： · 角色扮演 · 音樂與扮演 · 音樂戲劇呈現	利用彼得與狼的音樂，引導學生進入音樂中的情境，並能嘗試扮演故事的角色。	10	創意表現： · 情境的創造能力。 · 語言的表達能力。 · 與同學共同隨著音樂演出故事。 具體表現： · 能夠具體地扮演劇中的一個角色。 一般觀察： · 與人合作。 · 參與感。	觀察紀錄 自評與互評 撰寫心得
設計說明		1. 三年級學生，尚未接觸過表演藝術課程，為銜接或補足低年級生活課程，所以課程開始以團體遊戲為主，讓學生先喜歡表演領域的教學。 2. 每個單元的教學活動都涵蓋基本元素探索、體驗、創作、欣賞、批評等能力。單一活動不只針對單一指標或課程目標。 3. 實踐與應用的課程目標，希望仰賴家長幫忙帶小朋友到劇場欣賞表演活動至少一次。對於整體學習目標之達成更有幫助。					
評量標準		探索與表現：探索肢體感官的表演創作要素，及表演的技法與形式，以方便進行藝術創作活動。 審美與理解：體驗表演藝術活動的旋律、姿態、表情動作的美感。 實踐與應用：感覺自己與別人、自己與自然及環境間的相互關連。					



利用身體的組合，小朋友可以表現一朵花的造型。（廖順約提供）



讓我的手帶著你的頭，引導身體律動，開展身體的表現性。（廖順約提供）



把對方的動作就像照鏡子一樣複製表現出來。（廖順約提供）



動物的動作是很容易引起共鳴的模仿素材。（廖順約提供）

在教學單元的安排上從劇場遊戲來展開一個學年的表演課。因為筆者認為建立上課的基本情調是很重要的，因為開放教育的推動，教室裡老師和學生的互動方式已經改變。表演藝術教學更需要老師和同學之間有良好的互動關係，而遊戲是最好的方式，尤其是劇場遊戲。例如暖身遊戲不僅能夠達到遊戲的樂趣，學生也同時得到暖身的效果，最重要的觀念在於：學生是自由的。教育是成人之美的藝術，既是藝術必然有格律，也必然超乎格律而隨時有「存乎一心」的妙用。「存乎一心」的妙用彰顯於「引導」與「自由」（教育研究月刊，121期，p. 11）。課程開始先創造自由的氣氛，讓學生的身體解放開來。中年級的學生對遊戲還是相當有興趣，以遊戲為開始是讓學生馬上感受自由氣氛的絕妙方法。所以在學年開始都是以遊戲課程開始。在三年級是〈從遊戲開始〉，四年是〈快樂的遊戲〉。利用遊戲來體驗感官的敏感度、伸展和活絡肢體、探索聲音和語言表達，達到刺激想像的目的，這些都是表演的基礎能力。讓學生以遊戲的方式來學習，達到快樂地參與遊戲活動的教學目的。

第二個單元是〈動物狂歡節〉，引導小朋友從最喜愛的寵物或最常見的動物開始，以觀察、想像和模仿的技巧來模仿動物的動作。這個單元可以和音樂課統整，讓學生根據不同的動物音樂，發展一段動物的舞蹈。

第三個單元是〈偶來表演〉，讓小朋友認識偶的表演，最簡單模式的偶是類似家家酒的遊戲，拿任何替代物品來表演。最困難的偶戲表演非常講究操偶的技巧，並不適合小朋友操作和表演。這個單元主要是讓小朋友體驗各種隨身的東西都可以當作偶的表演觀念，將物品拿來以自己的方式與他人對話，讓孩子感受到表演的樂趣。

第四個單元是〈肢體造型與創意〉，從123木頭人的遊戲開始，讓小朋友進行肢體的創意表現和組合。三年級的小朋友對於身體的表現還是很自在，如果在三年級就建立小朋友對於肢體動作表現的信心，稍長後對於身體的表現能力，比較不會嚴重退縮。

第五個單元是〈彼得與狼〉，這是三年級課程的總結，主要設計是能與音樂統整。《彼得與狼》的故事和音樂，是音樂教學中經

常使用的內容，音樂教學可能偏重音樂的探索，表演則運用音樂和故事，帶領學生來建立故事中的每個場景，讓學生跟著音樂來進行表演。這是簡單的排演課程，老師必須掌握故事的發展，演員進出場的時機，以及演員和場景之間的互動關係，再搭配簡單的裝扮就可以成為很精采的教學成果。

三、教學實施

當計畫完成之後，如何將教學計畫落實到學生身上，就是選擇最好的教學方式。如何把教學計畫落實地實施是老師首要的責任。所以我覺得在教學目標和計畫部分可以參考他人的模式，但在教學實施時一定要有自己的教學模式。提供我個人的教學思考如下：

以節目企劃精神來安排教學流程：

教學的三個步驟：準備活動、發展活動、綜合活動，是老師習以為常的流程。但上課是否需要像科學實驗那樣精準？這樣的流程企圖從某個教學單元達到部份可以檢驗的教學目標，流程

雖然完整，但學習真的是一個完整的狀態嗎？小朋友在想什麼？需要什麼？從什麼學習的角度來觀察？筆者一直強調學生在快樂、有趣的狀態中學習才是學習是否有效的關鍵，目前有一批學者質疑九年一貫快樂學習的訴求，認為快樂學習是安樂死的學習法，但是不快樂的學習呢？學生如果沒有打開自我學習的大門，任何學習對他而言意義並不大。尤其是以培養學生基本教養的藝術與人文領域，筆者認為沒有快樂學習就沒有學習的價值。

如何維持學生快樂的學習狀態呢？一般兒童廣播、電視節目或劇場演出的企劃訣竅是：快速吸引小朋友注意，維持趣味和節奏，時間不能過長，見好就收。對於戲劇表演藝術教學，筆者也以企劃節目的精神來設計整個教學流程。

首先根據教學計畫內容臚列所有教材，進行分類後再安排流程，將每次上課內容分為三至五個小單元，大單元是核心教學內容，小單元是遊戲和基本練習。每種教學內容是縱向連貫的，每週有一定教學時間，學生既輕鬆又沒壓力，學習效果較能掌握。每週的核心課程就是單元主題的學習內容，教學時間較長。

在一次教學活動中包含了下列的主要流程：

1. 開場活動：

靜坐聆聽：每週選擇一首不同的音樂，讓學生靜坐聆聽，緩和和下課時高昂的情緒進入學習的準備。聽完音樂後讓學生發表對音樂的感受，音樂選擇都以古典音樂為主，也可以偶而使用現代音樂或舞曲音樂。等到學生對於音樂的感受有更多想法之後，就可以引導學生在音樂中的發展肢體活動，學生可以隨著音樂做身體的律動，時間約5至8分鐘。

2. 暖場活動：

劇場表演基礎練習：傳統遊

戲、暖身遊戲、呼吸練習、發聲練習、創意的肢體，肢體動作的練習，約5至8分鐘。

3. 主學習活動：

單元主題學習的主要內容：引導、練習、再引導、再練習、互相觀摩，再發展，分組發展與練習、演示與討論、再練習再演示。

4. 結束活動：

可以是本次學習主題的總複習和提醒，也可以用想像力引導的方式，讓學生舒服地躺在地上，用故事或音樂引導學生做冥想活動，約5分鐘。

學習過程是動靜交替的方式進行，必須經過長期練習累積才能達到學習效果。基礎課程因為學習方式比較無聊或辛苦，就分散在每次上課中變成長期的練習活動。在整體學習流程中，由不同的活動調節，學習的節奏有變化，較能維持學生的注意力。學習活動一直在變化，學生可以各取所需。不可能每個教學小單元都能獲得全部同學的喜愛，但至少有一個小單元是個別學生所愛，學習才有可能變成一種具有期待的、快樂的過程。

雖然無法提供小朋友全部的快樂，但求有部分的學習吸引小朋友，就是以節目企劃的精神來規劃教學流程的目的。在動靜分布的學習活動中滿足不同學生的需求，讓學生各取所需。老師的工作就是思考如何在既定的架構中，提供學生探索學習的內容，引導學生有所感受，並能夠表達出來。

四、教學評量

表演藝術的教學評量一直是令老師困擾的問題，因為無法以單一基準，或只從學生的作品來評斷，這也是許多課程專家和教材編寫人員最大的困難。

目前並沒有足夠的經驗來建

構我們的國家藝術教學標準，在缺乏藝術教學標準的情況下，無從建立本國孩子的藝術學習常模。所以藝術教學評量只能從藝術與人文領域的能力指標開始，從指標中確實找到藝術標準。但能力指標顯示一個專家指標並沒有進行教學實驗，更缺乏測試我國一般兒童的程度標準。

當然從能力指標這個角度進行評量，難免會偏向技術性和量的表現。藝術能力或許可以以量來評估，但藝術素養以量來呈現，就會有許多爭議。所以，期望定出一套國家藝術教學標準的可能性確實存在，但必然充滿各種爭執與妥協。

以後現代眾聲喧嘩的狀況，期待單一標準的國家課程是不容易，也不應該的。所以，能夠以不同模式的課程同時存在，讓不同理念依據和哲學思考所發展出來的課程，要求研發者必須充分地介紹課程的基本理念、教育哲學、課程內容、教學內容、教學方法、評量方式，才能提供給教學老師做為教學的參考。

教師在採用不同的課程之前，必須先理解研發者的基本想法，教學時儘量貼近課程設計者的思維，依據某一課程設計，教學之後的評量項目才能擁有足夠的說服力。其實這就是把課程設計權交給專家，把課程的選擇權還給老師的觀念。在多元的理念下，所有的課程模式都同時呈現、共同存在。當一套課程完整地將教學目標、學習內容和評量方式都清楚地呈現，就可以檢驗課程設計者對於教學和評量的思考方向，老師教學也比較有所依據。

（一）評量重點

為了檢驗自己的教學，筆者提出屬於這套規劃教學內容的評量方式。不過因為表演藝術評量的確很難具體又清楚列出精確的標準。所以選擇多項指標的方式

來評量，每個教學單元都列出有創意表現、具體表現和一般觀察三個評量的重點和方向，創意表現是鼓勵學生以創意的觀點來發現獨特的想法，具體表現則是依據教學單元主學習核心課程來訂定，一般觀察則屬於學習態度方面的評量。

以〈身體造型與積木〉單元為例評量重點如下：

創意表現：

- 肢體的創意。
- 情境的創造、音樂和肢體色彩的表現。

具體表現：

- 能以紙箱和身體動作表現一個地點。
- 能運用音樂和紙箱造型表現一個故事片段。

一般觀察：

- 學習態度。
- 與人合作。
- 參與與專注。

創意表現和一般觀察兩個項目是藝術教學的重點，也是最難評量的地方，雖然不清楚，容易有曖昧的空間，但如果將觀察的時間拉長，就可以發現學生的成長過程。具體表現部分是單元學習活動的具體成就，比較容易在單元教學內容訂定具體的表現，這是很清楚的成就標準，也是技能學習的要項。

在如何培養學生的創造力的一書中提到：如果評量的目的是在教導學生發揮創意，那麼最好在評量其創意表現時，可以不用像在評量學生非創造力的作業時那麼客觀講究。重點是獨立的創造力成績，明確地獎賞創造力的歷程和努力，而和整體的作品無關。

（二）評量的方法

九年一貫能力指標的詮釋空間很大，而且沒有硬性規劃的學習內容，對於能力達成的表述空間很大，所以能力指標是筆者在教學時隨時要注意的燈號，看著

它不致迷失方向，帶領著學生達到學習的目的，筆者評量的方法如下：

1.上課的觀察：上課是否專注是觀察的指標，專注在學習內容的興趣和參與。表現的成果因為學生的起點行為並不相同，所以在活動過程表現的完美與否，都將以口頭讚美，並非評量觀察的重點。

2.互評：在單元結束成果展現之前，各組進行全組互評的活動，評量大約都有四個方向，與人合作和創意表現是每一單元必要項目，其他兩項則針對該單元主要教學目標為主。讓每組學生討論自己在活動過程中的表現等級。

3.成果呈現：學習成果都以分組表現，關鍵在於全組的團隊表現，每個成員除了自己專注，必須能與別人溝通完成作品。老師不但觀察全組的表現結果，同時也觀察個人在整體中的表現。

4.自評：學生可以衡量自己在整體表現中的努力程度，為自己評定努力的等級。

雖然這樣的評量還是無法全面地評估學生的學習狀況，但如果能夠運用這幾個面向來進行評量，然後讓家長也能了解這些評量的過程，至於在學生成績單上的分數，我個人認為以激勵的角度，讓學生維持對藝術的興趣比真正表現而得到的分數更重要。

台北市師院實小三年級綜合活動評量表

姓名	座號	與人合作	創意表現	道具準備	組長評分	總評

填表說明：每一項最高5分最低1分，請全組共同討論決定每一個人在每一分項該得幾分。

五、教學反思

教學是一個整體的活動，包含從學生進到學校，學校提供什麼樣的學習環境開始，到學校的行政運作，老師間的教學聯絡到老師個人的特質都會影響教學的品質。九年一貫實驗時期，本校在前校長的帶領下，實施學習時數不變但學生提前在三點三十分放學，學生放學後老師開始分組研討新課程的實施和檢討，分享個人當天的教學過程和想法。當時老師們認真地討論課程、檢討教學過程，互相學習進步，加上有計畫地引進九年一貫課程專家到校釋疑，全校師生充滿向上提升的學習氣氛。可惜在實施一學期後，由於家長的壓力不斷又調回原先的放學時間，老師間討論的時間減少，彼此間互相提升的效果也相對減低。前校長離開後學校的開放氣氛也隨之中止。

因為學校整體氣氛的不變，筆者更深刻地感受到教學的重點在於學校整體氣氛的營造，如果充滿蓬勃的熱情，老師們自然竭盡所能地進行教學與研究，教學品質自然提升。

在經過這個教學計畫之後，從下面幾個方向，提出個人的反思的歷程：

（一）行政和教學的關係

行政是營造學校氣氛的主要推手，校長能否開放地接納老師的創意表現，運用行政的資源和力量，肯定老師的成就，是影響老師自我定位的關鍵。本校前任校長充分地信任、尊重和授權，對於老師的成就立即予以肯定。校長還鼓舞老師不斷地分享，因為要分享與推廣，教學時就會更深入地思考，教學經驗更快速地累積。行政廣開教師的成長空間，老師把成長的經驗帶給學



Teaching of

Performance Arts

Teaching Practice of Performance Arts
for Third Grade of Elementary School

生，教學與分享同時成長，行政與老師互動關係密切，個人教學資源快速累積成為學校共同的成果與資產。

(二) 與學生互動學習

表演藝術教學是一種互動的過程，目的是營造自在的學習氣氛，透過戲劇情境的建立，引導學生探索身體和聲音的表演技巧，並能表達情感。在互動的過程中筆者有以下的反思：

1.學習的時機：因為同時接觸三、四年級和六年級的學生，對於學生肢體的靈活度的觀察，發現三年級學生在情境中對於肢體的引導可以達到非常好的效果，以遊戲的學習方式充滿高度的興趣，通常都能夠超越原先設定的能力指標。中年級的學生擁有肢體的表演經驗，在高年級對身體的自覺和自信較高。如果到六年級才開始接觸表演藝術，因為身心成長的尷尬期，又沒有肢體表現經驗，對於肢體的表現有退縮的現象。所以表演藝術教學應該從中、低年級開始，讓學生持續身體表達的經驗，學生會建立個人對表演自信與自覺。

2.重視成果的迷思：在教學過程儘管堅持表演藝術教學只重過程不重結果。但教學過程中，當學生無法達成所設定的成果表現時，仍經常會不自覺地責備學生。我常自問：老師真的無法擺脫學習

成果的迷思嗎？尤其在發現學生對於作品創作的表現雖然不佳，但口頭說明卻充分表達學習的概念，了解學生已經有效地學習，只是認知與行動有落差而已。當經驗不斷累積之後，越來越能夠力行讓學生慢慢地體驗藝術教學的行動。

(三) 表演藝術課程的結構問題

這些年的教學研究發現，目標模式的教學完全無法滿足藝術教學。所以教學的模式很快就接受以兒童為中心的課程模式，充分地理解兒童的興趣所在，發展以活動為主的教學模式。並特別強調批判性的教育觀點，接受教學是體驗和探究的過程，將兒童視為獨立的個體加以引導，反對系統化的教育科學。因為有這樣的想法，對於要求表演藝術的課程結構總是存有疑問。

教學既然以兒童為中心，就應和兒童共同來完成課程；既然教學以活動體驗為主，就不該要求完整的結構，教學設計應該是一個活動規劃的草圖而已，依照草圖在教學時與學生共同發展、發現活動的價值，並依據學生學習狀況隨時轉換不同的活動，教學的重點在體驗活動的樂趣以及在活動中的學習。

所以表演藝術教學，我贊成課程擁有某種程度的結構和系統，但必須定位在只是一種參考

的模式。因為以目前學校所能提供學習時數，只能以遊戲的方式探索各種表演的元素，讓孩子從遊戲中慢慢地了解表演，在活動中建構自己的藝術學習。至於要給孩子任何結構性的知識都太沉重了。

■參考書目

- 教育部（2001）：國民中小學九年一貫課程暫行綱要。
- 張文軍（1998）：後現代教育。台北：揚志出版社。
- 李子建、黃顯華（1996）：課程：範式、取向和設計。台北：五南圖書出版公司。
- 張華等（2000）：課程流派研究。濟南：山東教育出版社。
- 楊璧菁（1997）：創造性戲劇對小學三年級學生表達能力之影響。國立藝術學院畢業論文。
- 黃壬來主編（2002）：藝術人文教育。台北：桂冠圖書。
- 梁福鎮（2001）：審美教育學。台北：五南圖書出版公司。
- 郭俊賢譯（2005）：如何培育學生的創造力。台北：心理出版社。
- 馮朝霖（2004，5月）：駱駝、獅子與孩童：尼采精神三變說與批判教育學及另類教育學的起源。教育研究月刊121期。