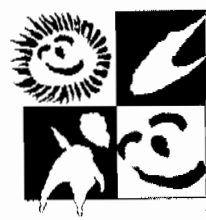




保良局教育事務部



Ming Ri Institute for Arts Education
明日藝術教育機構

多感官教學策略的研習 計劃

《多感官教學實驗手冊》

— 教師培訓講義

王添強著(2003)



優質教育基金
Quality Education Fund
計劃資助單位

計劃顧問總監：

- 李玉強博士 (保良局教育事務部代表)
- 王添強總監 (明日藝術教育機構代表)

多感官教學策略的研習計劃

《多感官教學實驗手冊》

—教師培訓講義

目 錄

甲部：創造、多感官、教育

(甲部頁數)

一. 從戲劇到多感官	頁 1
二. 多感官教育策略	頁 8
三. 戲劇是教育歷史的一部分	頁 12
四. 戲劇教育在未來教育的角色	頁 12
五. 多感官與多元智能	頁 13
六. 多感官與課程統整	頁 15
七. 多感官與專題研習	頁 16
八. 多感官教學策略的教案編寫程序及重點	頁 17

乙部：「多感官教學」教案

(適用級別) (乙部頁數)

1 神奇的水 (常識、專題研習)~ 胡巧潔編	小一	頁 1
2 公園裏的設施 (常識)~ 區永佳編	小一	頁 4
3 一張紙 (綜合藝術)~ 麥美玉編	小一、小二	頁 5
4 春天的魔法 (綜合藝術)~ 王添強編	小一、小二	頁 7
5 動感森林 (數學、常識)~ 王添強編	小一、小二	頁 10
6 會飛的花朵 (語文)~ 陳寶蓮編	小二	頁 11
7 老鼠偷蛋 (語文)~ 陳寶蓮編	小二	頁 14
8 北風和太陽 (綜合藝術)~ 王添強編	小二、小三	頁 17
9 狐狸與葡萄 (語文)~ 王添強編	小三	頁 19
10 海底世界 (常識)~ 王添強編	小三、小四	頁 21
11 小女巫麼麼 (綜合藝術)~ 麥美玉編、王添強修訂	小四	頁 24
12 櫻桃的故事 (環保、語文)~ 王添強編	小四	頁 27

13 我不任性 (語文)~ 彭玉文編、王添強修訂	小四	頁 30
14 點蟲蟲 (常識、美術)~ 王添強編	小四	頁 31
15 昆蟲世界 (常識-「點蟲蟲」版本二)~ 王添強編	小四、小五	頁 33
16 大河故事 (環保)~ 王添強編	小四、小五	頁 34
17 或然率的世界 (德育、數學)~ 王添強編	小五、小六	頁 37
18 舞龍的傳人 (綜合藝術)~ 王添強編	高小~初中	頁 39
19 愚公移山 (影偶製作)~ 王添強編	高小~初中	頁 42
20 花木蘭 (以歷史為核心的統整綜合)~ 王添強編	高小~初中	頁 45
21 目擊證人 (專題研習)~ 王添強編	中一、中二	頁 49
22 我愛社區 (共通能力統整、常識、公民) ~ 楊展強及王添強共同構思、王添強編	中一、中二	頁 51
23 一件小事 (公民、語文)~ 王添強編	中二	頁 53

丙部：參考遊戲 *[個別遊戲名稱詳列於丙部目錄] (丙部頁數)

1 認識遊戲 (共 14 個)	頁 1
2 比賽遊戲 (共 11 個)	頁 8
3 戲劇及溝通遊戲 (共 28 個)	頁 14
4 合作遊戲 (共 10 個)	頁 25

丁部：其他附件 (丁部頁數)

1 戲劇教學教案設計表	頁 1
2 創造戲劇活動及戲劇教學法「三階段」教案編寫設計表	頁 3
3 學校戲劇教師課堂觀察評核表格	頁 4
4 投影機影戲介紹	頁 6
5 大木偶介紹	頁 14
6 淺談劇本的創作	頁 22
7 教室戲劇—「北風和太陽」劇本(The North Wind and The Sun)	頁 28

戊部：主要參考書目 (戊部共 4 頁)

創造、多感官、教育

王添強

"No two people are alike." Education is concerned with individuals, drama is concerned with the individuality of individuals, with the uniqueness of each human essence.

「沒有兩個人是相近的。」教育是關懷著每個人，戲劇則是關懷著每個人的獨特性、並其人格的特質。

In this sense, a basic definition of drama might be simply "to practise living".

戲劇的最基本定義可能就是「實踐生活」。(1967 Brain Way)

多感官教育中，要為學生提供一個創意及戲劇遊戲活動或排練一齣戲劇；從自行編寫故事，排練到演出，目標其實都不在於戲劇藝術的展現，而是一次從“過程中學習”(Learning by doing)的教育經歷。在教室中運用戲劇、運用創意、運用多感官教育可以是很複雜，也可以十分簡單，在乎老師如何去掌握。老師可以帶領學生利用肢體律動來表達語文課文的句子內容，使孩子的記憶能透過語言、聲音、動作，立體地獲得增長及穩固；透過戲劇孩子深刻地明白“快樂王子”中燕子這個角色如何面對的人生苦難；透過戲劇，孩子就能體會“龜兔賽跑”中勝負的意義；透過戲劇，學生都能增加記憶，增加學習的趣味及對內容擁有更深刻的印象。

斯坦尼斯拉夫斯基(蘇俄著名的戲劇理論家)得出以下兩個結論：

“成人的演員應該向兒童學習表演！”

“等你們(指演員)在藝術中達到兒童在遊戲中所達到的真實與信念的時候，你們就能成為偉大的演員了。”

(2000 林洪桐)

一) 從戲劇到多感官

多感官教育是一個脫胎自「教育戲劇」(Drama in Education)及「創造戲劇活動」(Creative Drama)的教學策略。戲劇教育的各項活動與策略對孩子行為表現有明顯貢獻(1994 胡寶林)，從文本戲劇(Script drama)到創造戲劇活動(Creative drama)、戲劇工藝製作(Theatre craft)、訪談及角色扮演(Role play)、故事創作、戲劇遊戲(Theatre games)、肢體律動(Creative dramatization and movement)一系列活動技巧中對少年兒童都能產生教育功能。(1999 張曉華)多感官教育是一個運用戲劇作為整合核心的結構性創意教學策略。創造戲劇活動的完整策略流程以至個別戲劇技巧都是教學上的優良工具。多感官教育是以戲劇技巧及創意教學能力作為工具的教學方法，進一步提升整合藝術與其他科目成「統整課程」並邁向教學藝術化的境界。

Drama is as intangible as personality itself, and is concerned with developing people (the development of the whole person).

戲劇有如性格般獨一無二，關懷著個人的發展(全人發展)。(1967 Brain Way)

(I) 創造戲劇活動(Creative Drama)

莎士比亞曾說過：「全世界是一個舞台。」由於孩子們進行遊戲時有一種天然的、純粹的、自覺自願的熱情、由衷的信念和投入感，以及一種自我愉悅的享受心理，因此我們主張表演中的遊戲感。(2000 林洪桐)

「創造戲劇活動」是一種以過程為中心，即與並在教師技巧的帶領下，重視經驗成長多於展示表演的戲劇形式，不單提供藝術教育的基本功能如：創造能力、運用工具的操控協調能力，評賞、批判及思辨智慧，在自由的創作環境及不受心理壓迫條件下對年青人行為表現及五育(德、智、體、群、美)上都有很大獲益。(1994 胡寶林，1999、2002 張曉華)

(A) 實現自我 — 戲劇活動中，參與者可以自由發揮自我意志。他們可以把平常難於實現的夢想、被禁止的行為表現出來。在自由的氣氛及正面思考中漸漸認識自己、實現自己、肯定自己並建立超越自我的信心與勇氣。

(B) 自我身心的操縱 — 戲劇活動中，參與者都要按劇情的需要而動作，使孩子了解自己身體、操練自己身體。戲劇動作都要學習集中注意力去完成，無論是文靜或是狂野的動作舉止。平時舉止內向的孩子因此可以狂野一下，活躍的孩子可以自我操控達至安靜的身心。參與者因此可以豐富生活的動作、語言而又能達至身心的操縱鍛鍊。

(C) 適應未來社會角色 — 兒童及青少年在戲劇活動都是人類生活及社會的縮影，當中的劇情、發展都與社會行為價值觀有關聯。他們扮演的角色與所面對的困難都是人際生活規律的一種寫照。如果參與者可以內省及思考角色與環境衝突的前因後果，就必定能內省自己行為所產生的因果關係。參與者也可以透過扮演實習社會上不同崗位責任上的感受與行為，直接實習如何面對生活的處境。

(D) 合作合群 — 沒有戲劇活動能單憑個人力量就可以完成，所以都需要要求每一位成員積極參與。在整體效果的要求下，參與者需要放棄成見，正面合作，參與者也可以在活動中實習團體生活的內部衝突情境，透過過程中學習與人協調及合作的技巧。只要領導者非使用權威壓迫而參與者就能從中學習互動適應，因而建立合作能力及合群精神。

(E) 解除恐懼及心理壓力 — 戲劇活動是身體力行、身心同步的過程。參與者與扮演對象的距離被拉近，他們可以透過體會去了解自己知覺未能了解而存在心裏的恐懼事情與疑慮。參與者也可以實踐一些波動巨大的情緒；很多年青人表面上意志堅強，但面臨重大事件時就無法征服內心的恐懼及壓力；如果年青人一直都有機會投入戲劇角色所面臨的巨大變故中所感受的憂悲喜樂情境，同樣的情境如果發生在自己身上時，就能獲得更大的鬆弛及適應。重病及至親離去是年青人未必有的心理預備，但就是故事情節的常客；如果眼淚已流過，情緒的波動就會比較獲得準備。

創造戲劇活動的源起 — 創造戲劇活動(Creative Drama)在浪漫主義思潮下，受二十年代美國杜威的教育思潮影響及在 Northwestern University 戲劇系教師 Winifred Ward 的推動下與兒童劇分途，建立成藝術教育體系。七十多年來一直在北美的校園內以非正規課程方式扮演潛在課程的身份，透過戲劇遊戲(Playing)、故事創作(Play-making)及表演(Plays)建立學生的創造力、自我實現、合群能力等重要共通能力。當中多項創造戲劇活潑策略包括：肢體動作與律動、遊戲、扮演、故事、舞台工藝及教室劇場。(1994 林玫君，1999、2002 張曉華)

「創造戲劇活動」策略	有關元素
身體、動作與律動	- 肢體動作(movement)：要有結構、目標、計劃之指導下透過遊戲、活動了解身體與動作、空間的關係，配合音律、舞蹈等美感的肢體活動，明確而有意義操練適宜的動作與舉止。
遊戲	- 戲劇性遊戲(games)：要以扮演之角色，在引導下按照情況、目的，共同完成遊戲項目，以建立合群互信與自我控制之能力去建立情感、語言、溝通及專注的訓練。 - 身心放鬆(relaxation)：以調節性動作暖身，協助學員穩定情緒，加強知覺。 - 想像(imagination)：要以身體動作與頭腦思考結合活動，用以激發學習者的經驗與想像。
扮演	- 角色扮演(role play)：要在一個主題下，以系列戲劇活動，由教師選派或賦予不同的角色扮演，來經歷不同的情境，擴大感知與認知。 - 人物訪談：扮演角色的身份接受個別及大眾問話，一般上訪問與受訪者都“入戲”。 - 老師入戲(Teacher in role)：老師扮演一個角色出現，引導學生投入、認同，加強感知並活動的趣味。
故事	- 說故事(storytelling)：要以引發點或建議，由教師引導，構建新故事，用以激勵想像、組織、表達之能力。
舞台工藝	- 偶戲與面具(puppetry and masks)，影戲、佈景、道具及服裝(Shadow, scenery, props & costume)：要以製作、操作或表演偶具或面具，擴大自信，釋放情感，來經歷工藝的製作或表達的趣味，並達至身心配合的操練。
教室劇場	- 戲劇扮演(playmaking)：要將理念置放於程序與戲劇性的架構內，採即興創作戲劇進行扮演，以培養互助互動，組構故事作自發性表演之能力。 - 默劇(pantomime)：要藉身體的姿態表情傳達出思想、情緒與故事，來強化肢體表達能力，擴大觀察、理解與思維的空間。 - 即興表演(improvisation)：要依簡單的情況、目標、主旨、人物、線索等基本資源，即興地表現出適宜的故事、動作與對話，以培養機智反應、組織、合作之能力。(1998 張曉華)

許多在遊戲中所學到的技能是屬於人類的群居技能。大多數值得一玩的遊戲都具有高度的社會性，都具有必須解決的難題——為了解決問題，個人必須與他人產生聯繫。

(1998 Viola Spolin)

(II) 教育戲劇 Drama in Education

戲劇文學一直是英國文化的主要組成部分，加上浪漫主義教育思潮的影響，所以戲劇在二次大戰後已在英倫的校園中扮演幫助復興國家的教育工具。六十年代，教育界及藝術工作者受 Brain Way 的理念所影響而運用專業演員以觀眾參與的方式，進行教育劇場(Theatre in Education)，在學校巡迴演出。用戲劇處境去啟發學生的思考，在扮演中傳承、啟發、增權去成全文化與生命，達成持續發展社會的重要功能。教育工作者傳承了文化使命，以教師身份在課室中以教育戲劇(Drama in Education)進行探索人生經驗，拓寬虛構情境的思考教育。

教育戲劇相對於創造戲劇活動是更多涉及文本(Text)為依據，透過參與者從虛構的情境中去思考應變並探索自我的思考及體現。教學在老師啟發及引導下通過儀式活動(ritual)、戲劇情境化人物邂逅(dramatic encounters)、定格(living sculptur)、角色扮演(role play)、默劇(pantomime)、訪談技巧中包括坐針氈(hot-seating)、角色解難(character with a dilemma)及老師入戲(teacher in role)等技巧在教室的戲劇片段中思考人生。(2001 蔡奇璋、許瑞芳，2001 彭玉文)

創造戲劇活動及教育戲劇都能驅使參與者投入虛擬的情境，去探索真實感受，戲劇遊戲及扮演成了最重要的手段。(1998 Viola Spolin) 創造戲劇活動及教育戲劇兩者之中，教育戲劇更多進入學科範圍、文學作品、歷史事件、專業人物及更廣泛的教育範圍內而已。(2001 年 彭玉文) 八十年代後兩者之間在充分的溝通及互動下已走向融和，其中紐約大學教授，創造戲劇活動(Creative Drama)大師 Nellie McCaslin 在他的名著 Creative in the Classroom and Beyond 的每一個新版中，不斷地大量加入教育戲劇的技巧及策略可見一斑。在第八版內，創造戲劇活動與教育戲劇的理念與技巧已充分整合到似乎不容易分割的階段。(2001 彭玉文)時至今天，還在堅持兩者的血統純正性者，不是別有用心，就是坐井觀天之輩。

教育戲劇的策略

(I) 遊戲

運用「遊戲」帶領學生進行一種戲劇「情感」及「感覺」的練習，並使學生進入此等「情境」及「氣氛」，使學生在不知覺下投入了情感再進入排練。

(a) 遊戲作為一個起點

仿似“定格”使用「砌物件」的遊戲可以使學生運用身體裝置成“河怪”及“山河風光”，去刺激學生了解及創造怪物外形、個性及活動功能並可以更能投入山河美麗風光的氣氛及情境。再運用這些戲劇情境帶領學生進入另一階段的排練。(請參考乙部教案(16)「大河故事」)

(b) 遊戲啟發成了不同段段的切入點及重心

遊戲也可成為分階段排練的切入點再把各階段組合成一個整體。遊戲在排練中主要可以提供：

- (a) 情感—人物所需要情感反應
- (b) 氣氛—劇情中環境的感覺
- (c) 力量—學生在戲劇虛擬情境中所需要的動力、活力及體能力度
- (d) 規律—可以提供劇情內容群體所需的共同方向、動作的習慣
- (e) 心理預備—提供學生面對劇情的內心世界

「遊戲」是「教育戲劇」當中重要的「啟發」並提供一個「結構框架」。

(II) 角色扮演

角色是戲劇的主幹，也是戲劇在校園中的重點。投入一個帶有「戲劇性」角色的扮演，可以較容易為教室創造一個「戲劇情境」。

學生透過角色的扮演活動，掌握以「人」出發的情境及感受對學生在藝術教育中「情意教育」及「美感教育」中都佔重要位置。當中包括「外表扮演」、「性格扮演」、「情境扮演」等。

(i) 外表扮演

外表扮演—通過創造外形加深學生對角色的模仿

例如：(a) 扮動物

(b) 砌物件

動作/空間/想像扮演—模仿角色動作及與環境空間的關係

例如：(a) 風雨下狂跑

(b) 肚餓

(c) 口渴

(d) 使盡全力想採下樹上的果子

(e) 趕時間、追地鐵

(ii) 性格扮演

扮演當中加入角色行為的「前因」，提出導致的「後果」，行為出現的「理由」及「問題」。分析及創造角色的「個性」。

Who 誰———角色身份、性別、年齡

Why 為何如此——角色的背景、出身、階層及際遇

How 如何———角色的性格、脾氣及對事物的情緒反應

(iii) 情境扮演

任何一個角色、人物單獨時除了衣著、行為舉止外，很難深入了解角色的性格，所以扮演活動中「情境扮演」，通過環境及人際的關係，就可以引起「矛盾」、「爭論」，通過「討論」及啟發使學生進行「決擇」的重要行為動作。

Who 誰與誰 —— 角色間的身份、性別、年齡、性格。人與人之間的矛盾是戲劇矛盾的核心。

- Why 為了什麼 — 如何出現兩個或以上角色關係、矛盾、沖擊的理由
- What 是什麼 — 關係出現的事件內容
- When 幾時 — 關係出現的時間
- Where 環境 — 「環境」是角色關係矛盾造成「戲劇化」出現的一個重要因素
例如：趕時間的愛清潔的小女生在「窄巷」遇上一個托著大盤盛著滿瀉食物的胖廚師。
- How 如何 — 關係「如何出現」是出現戲劇性矛盾的引爆點

(iv) 情境建構

情境重建是在教室中運用一些環境的改造並想像力的協助，使學生投身在一種「假設」的困難「情境」裏，並提出「反應」的「行為」。教育就是從學生面對困「境」中尋找「方案」，掌握「能力」，構想「辦法」中達致「合作」、「自樂」、「解困」及「創造力」的建立。在教室中建立「情境」可從多種方法包括：「假如的經驗」等。

- (a) 假設的規劃 — 是運用故事，圖表的設計，環境的裝飾把教室扮成一種特別的戲劇性情境，例如：(i)快樂的兩河流域居民村莊；(ii)水災的情境；(iii)天旱的災情等。
- (b) 影音的聯想 — 是運用「錄像」、「圖片」、「書刊文字」、「音樂」誘發想像，為學習帶來情境的聯想，再共同運用原素改造教室成為一個特定的空間。
- (c) 假如的經驗 — 是運用創造一個學生可能會面臨的困境，鼓勵學生通過想像共同建立一個共同的情境經驗，例如：(i)考試失敗；(ii)父母離異；(iii)生病；(iv)交通意外；(v)失去親人；(vi)校園欺凌事件等。

(III) 論壇劇場(Forum Theater)

是運用故事、事件的描述及佈置，使學生能「不經意」地投入了矛盾及爭論的空間，在那些與學生生活有關的事項上燃起他們扭轉現狀的慾望，並把學生引導成有特定背景的「角色」並要在「爭論」點上作出「決擇」，並在特定的處境中「參與事件」作出決策的「回應」。學生需要「假設」自己就是「誰」的身份，加上自己的理性及情感，面臨作出「誰」的反應行為及態度決策。

(IV) 老師入戲

在「角色扮演」中的「情境扮演」，並「情境重建」及「論壇劇場」運作上都需要「老師」投入角色，運用當中的「角色」身份協助孩子創造戲劇化的「情境」，事件的際遇、討論的秩序及解困的啟蒙工作。「老師」及「教學藝人」一般都扮演「領袖」、「族長」、「先知」、「神仙」、「巫師」凡等比較超級的角色，並帶領學生進行扮演活動。

(V) 其他技巧

- (a) 審問行動是運用一種仿似審問的情境去協助學生構想角色的特質、個性與反應。
- (b) 投身專業人仕是戲劇扮演中容易進行探索的角色扮演手法，例如：(i)醫生探索身體與健康；(ii)考古學家追研古代人民生活；(iii)“神探”打開疑團及尋找答案。
- (c) 故事結局的創造是常用的故事編寫手法及解放思考的良好創意技巧。
- (d) 電視訪問是審問行動的另一簡易版本，也可以改為報刊編寫出版。
- (e) 經典故事劇院是學生容易的入手劇場活動，故事的改編是活動的核心
- (f) 定格劇場是學生排練中一個技巧也是排練其他手法的一個手段。
 - (i) 環境定格—學生按照指示進行「環境」的定格，例如：(i)公共汽車上；(ii)街市；(iii)沙灘；(iv)醫院，並按步地加入(a)特定的人物；(b)時間，例如：深夜、晨早等；(c)事件，例如：病倒的人在巴士上、街市的扒手、沙灘的意外等。最後進行深化的「定格」並為「定格」轉化成「動畫」。
 - (ii) 故事分段連貫定格—老師及教學藝人也可以把各類故事運用分段連貫「定格畫面」進行開位，設計各人物角色分佈的「空間」的運作手段，使故事排演能讓學生自由自在參與並提供位置建議的情況下，依然在受控制的環境進行「教室劇場」。

(1999 張曉華，2001 蔡奇璋、許瑞芳)

(III) 戲劇教學法(Drama Approach)

Drama is a useful tool for teaching other subjects.

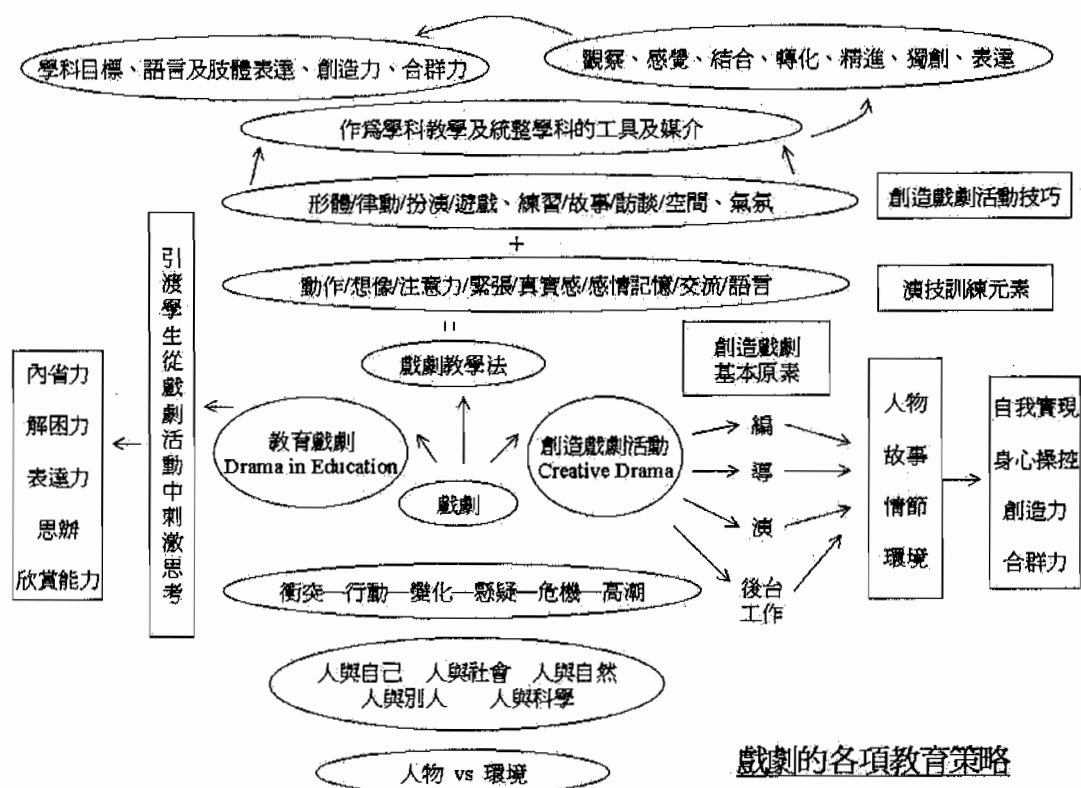
戲劇是教授其他學科的有效工具。

(1967 Brian Way)

廿一世紀教育改革需要更多肢體、角色、扮演及故事的創意教育，基於多元智能在孩子發展的需要，使戲劇活動在教室學科中扮演更重要的角色。在亞洲地區，特別是華語地區，過去都太重視學科本位及考試制度，一方面是歷史文化的原因，更大的原因可能是清末以來，人民對富國強邦的理性知識追求達到過了頭的後果。要有效地從學科本位邁向一個靈活整合而多元化學生生活知識本位的課程，台灣在小學就採用以「創造戲劇活動」及「教育戲劇」綜合融和的戲劇技巧為策略，在多元智能發展的理念平衡基礎下，使老師教好每一課書的一種教學法。中國內地也大量引入戲劇技巧(肢體、律動、遊戲、故事扮演)，使教室主導從老師手上轉移到學生手上，把學習責任還給學生。國內老師使學生好好地學習每一課書，無論是語文、常識、科學或是藝術都能更有趣味、更自主、更深刻。

從 Winifred Ward 創作性戲劇(Creative Drama)基本概念出發，發展出兩種教學形態，一種是課堂內的戲劇學習活動；另一則是呈現給特定觀眾作教學觀摩的一種非正式演出。現行的創作性戲劇教學活動已被界定為課程內的戲劇學習，以達到培養語言表達、解決問題、建立概念、社會認知、情感溶入、價值判斷及劇場藝術等能力。

(2002 張曉華)



(IV) 多感官教育是什麼

多感官教育以教育戲劇及創造戲劇活動為核心，配上創意教學的技巧為教學法及策略骨幹。起點在於戲劇工具化的運用，以創意教育模式存在，進一步把教案邁向結構性，建構一種角色與虛擬的連貫情境，使學習從趣味達到深刻思考及創造新意念的境界。多感官是一種以教育為本、成長為本的戲劇教學策略，更是一種建基於戲劇而涵蓋更廣的策略。

二) 多感官教育策略

「多感官教育策略」是一個以「創意」教學能力來裝備老師，運用「戲劇教學法」作為教學策略，以「遊戲」為重心的「活動教學」整合模式。

「多感官教育策略」是一個以學生為中心，透過互動參予，有組織，有結構地推行的「創意教學」策略，最終目的是提昇前線教師的教學技巧與能力，協助他們在教學專業上獲得新的持續發展的空間。多感官教育面對廿一世紀以學生為中心的學習模式和並因應知識型經濟社會教育改革中統整學習生活中知識的需要。廿一世紀知識型經濟社會需要的人才應具有自學能力、創意思維和解難技巧；要培養學生擁有這些能力，教師需要採用活潑的教學策略、提供互動教學空間，能配合和支援新世紀的課程改革目標。「多感官教學策略」所運用的教學元素包括：創意教學中的遊戲、集體及藝術活動，還有戲劇中的律動/形

體/節奏、想像/練習、角色/扮演、遊戲、訪談/查詢/討論、故事/情節、及時空創造，使學生在課堂教學模式中從過去「結構性教學」的被動位置，按步就班地透過參與邁向「專題研習教學」的主動模式，為繼續推行課程改革作學習能力基礎性的預備。

比較導向 \ 模式	結構性教學	多感官教學	專題研習教學
(1) 課堂學習的主導性	由教師為主導，學生被動參與	由教師為主導，學生積極參與	學生主導
(2) 教學進度主導性	教師按自己對孩子的了解進行教學進度要求	在教師教學下共同參與，不斷加添學生能力	學生可選擇自己的程度、喜好、能力進行學習
(3) 教室的表現	教學主要是單向、要求規律、教學進度有效率	教室是互動、自由、教學進度是先慢後快，鞏固而趣味	教室是主動、多元、教學進度慢但智慧掌握深刻
(4) 學習內容	學科知識為本	以多感官活動形式去學習學科的主題內容	主題作為學習焦點
(5) 適合應用範疇	強於資料性、概念性的講授	強於活動中學習、透過參與、互動把知識、技能、情意接收	強於知識的建構及智慧的多元互動成長
(6) 共通能力的掌握	教師擁有能力指標	不斷由淺入深地增添及逐層漸進地發展學生基本能力	學生擁有自學、解困能力

計劃目標

短期目的：

- 前線教師能掌握「多感官教學策略」在課堂的運用，以提昇教師在課程發展的能力，促進持續專業發展。
- 擴闊前線同工對本地及海外進行課改的視野。
- 增強來自同校 / 不同校教師間的協作文化。
- 以舉辦工作坊、蒐集及編印「多感官教學手冊」及「多感官教學(教案集)」等推廣計劃成效。

長期目的：

- 塑造一個適合專題研習教學模式的課室文化，以達致教授知識的同時，亦能完成培養學生的共通能力、價值觀和態度等課程目標。
- 促進教師間互動/同儕觀課、協作、分享備課材料及交流文化。
- 建立一個完整運作及支援系統，使「多感官教學策略」方案能被廣泛及全面應用。

計劃目標：

- 向參與計劃的小學提供全校教師6小時培訓工作坊，讓其體驗何謂多感官教學

策略。計劃包括一所中學以實驗學校角色參與，以便日後作為先導中學。

- 向計劃內的核心教師進行培訓，使其全面了解多感官教學策略的理論及應用手法，並掌握撰寫有關教案的能力。
- 讓參與計劃的單位出外到訪上海及南京各推行課改的重點學校，以了解鄰近香港地區如何通過類似的教學策略推行課程改革，擴闊視野。
- 協助計劃的核心教師在不同培訓階段、自行完成編寫或/及試教不同人編寫的教案，促使其熟練掌握所學手法，並能應用在日常教學工作中。
- 透過工作坊形式，向未有參與計劃的同業推介策略，使有關教師能涉獵及親身體驗「多感官教學策略」的好處。
- 以發佈會、出版教案集、整理網頁等渠道，分享及推廣計劃成果。

(I) 創意教學是一種解困的教學

教學其實是一種解決學生學習困難的過程，老師掌握教學創造力，就能使學生學會創造力。(2003 鄭慕賢)創造力是一個能「學」而不能「教」的能力。

創意是創造力的表現，它可以是一個意念，一個構思，也可以是一個有形的產品。創造過程分為四階段(1996 Wallas)：準備期(Preparation) — 搜集資料、思考問題的核心；醞釀期(Incubation) — 忍耐、思考，深思而後動；豁朗期(Illumination) — 頓悟、尋獲、掌握關鍵之處；驗證期(Verification) — 實踐、驗證、思辨改善方法。

創造力可以算是一種擴散性的思維能力。(1959Guilfred、1990 Torrance、1995 年 陳龍安、2003 鄭慕賢) 擴散性能力包含多項能力：敏覺力(Sensitivity) — 感覺敏銳、觀察力強、洞悉形勢；流暢力(Ideational Fluency) — 構思如泉、源源不絕；變通力(Spontaneous Flexibility) — 變通靈活、不受框架限制；獨創力(Originality) — 意念獨特、出眾非凡；精進力(Elaboration) — 周全細緻、精益求精。

簡單而言，創造能力的學習就是訓練人對事物及環境的觀察；透過模仿，建立整合及轉化問題的變通力及流暢性；開創個人風格的獨創能力；再擁有深化改善達致精益求精的精進力量。創意教學基本上不是一個教學方法，而是老師一種教學能力，也是一種如何建立學生創意的思考理念。

觀察 → 模仿 → 整合 → 轉化 → 變通 → 獨創 → 流暢 → 精進

(II) 戲劇教學是實踐學科內容的生活

戲劇教學的教室是一個以學生為學習中心的教室。孩子運用身體轉動扮演颱風，運用聲音扮演狂風暴雨，運用扮演去面對天災被困的感受，身體力行地創作一篇故事，寫一篇文章。孩子也可以運用身體學習水的型態、冰的僵硬、蒸氣的輕盈，共同創作維多利亞時代的蒸氣火車，進入英國工業革命的倫敦生活裏，學習科學與歷史。

- A：沒有什麼的，走吧！
 B：(不理會 A，向 C)你怎樣？
 C：我摔壞了。

以上一段有趣的對話，日常生活中會有幾多種際遇？有幾多種性格？有幾多種情境？學生可自行嘗試不同的版本，創造不同性格的角色進行扮演，了解人生的體驗。最後當學生發現 A 君在原文內原來是中二「一件小事」語文課文的主人翁「我」或許就是作者本人魯迅的寫照，學生一定對文章產生更大的趣味。把課文內容運用技巧去貼近生活就能使學生容易掌握生活，也能更有效地啟發學生的獨立思考能力及智慧的建立。

(III) 感覺是多感官教育的生命

戲劇文字描述的就是人物的動作、說話，重點就是請參與者透過劇中「人」去面對命運、環境、際遇的行動。善於運用戲劇作為創意教育的導師，都能選擇可以化身成動作的文字而加以利用，只要我們理解文字背後大多數都有生命的動作。

「一隻又餓又渴的狐狸，偷偷地跑進果園」，那隻吃不到葡萄是酸的狐狸在伊索寓言裏的第一句就是一個活生生人物的動作。「一串串葡萄成熟，飄出一陣陣甜甜的香味」對狐狸而言是十分誘惑的行為。狐狸的動作反應十分直接，口裏回應：「哈，肚子空，喉嚨乾，正好飽飽地大吃一頓！」哈，對狐狸而言，可以是慶獲新生的高興表現，也可以是終不至死的生命苦笑。「狐狸使盡了全力反覆地跳，總是吃不到……」是狐狸面對命運對抗的動作。戲劇的高潮就是傳統上狐狸終極反應的行為，「葡萄是酸的，不吃也罷！」，時至今日，如果你是另一隻狐狸，答案會是如何？改變命運，改寫命運創造新生需要的就是一個創意。香港人今天的情況不就是故事中的狐狸吧！能否改變未來就決定於我們是否願意「變」。

創意是一種對事物產生感覺及改變的能力。開發文字裏「人物」的動作，透過扮演及律動去把「肚子空」、「喉嚨乾」表演出來，把文章立體化使學生加深記憶及理解，最重要的是能掌握人物的情感，因為情感就是人物產生行為變化推動力的根源，求變的心就是創意出現的根源。面對和對抗環境，「求變」是戲劇的高潮，面對問題「求變」是創意的高峰。

尋回「肚餓」、「口渴」的感覺，面對「使盡全力也做不成」的困局，決志解決而改變戰略的心就變得更堅定，能建立堅決的意志而無需真正「肚餓」、「口渴」，雖然是模擬於幻想空間，但依然是一個建立創意能力的最佳練習。(請參考乙部教案(9)「狐狸與葡萄」)

(IV) 觀察是創意的橋樑

老師要帶領學生掌握創意可以從情意入手，如果雲彩掛在天邊未能引起幻

想，就更不需要談有怎麼思考？科學的出現並不是在教科書裏，而在思考與觀察。

老師運用吸管創造「水滴」，利用「煲水」創造「蒸汽」，利用幻想帶領孩子運用身體、律動飄浮於天空中，開展一個「小水點的奇遇」。在雲彩中享受浪漫，在暴風雨感到驚慌，從高處墮下，在山川、河流、湖泊、大海之中，經歷友誼、困苦、生命、挑戰，最後升回天空。小雨點是角色情感的歷程，也是自然現象循環的必然變化。幻想是創意的入門，幻想是追求答案的動力，孩子愛上了飄浮於空中的感情，或許會建立追求原因的科學思考。沒有學生的意願，灌輸知識的效率可能只是假象，學習當然不能提高。（請參考乙部教案(1)「神奇的水」）

(V) 求變是創造的動力

建立了自己及學生的感覺，有了觀察的能力，面對一張紙，我們就可以幻想去摺出不同的東西，摺出不同職業的帽子，也就可以扮演不同職業的人物。把紙張摺成工具就會出現不同的動作，摺出不同玩具就會出不同的規則。一張紙可以無窮的創造，一張紙不一定是答題簿上寫上標準答題的唯一媒體。同樣是一張紙可以建立無窮的幻想，也可以是謀殺年青人創意的「催命符」。（請參考乙部教案(3)「一張紙」。）

三) 戲劇是教育歷史的一部分

戲劇從來就有「教育功能」，中國遠古先民早就運用戲劇表演「儺戲」（說唱祭祀面具戲）去傳承獨特文化的精華及集體信念，「木偶皮影」一直在民間啟發年青人的反省及思考（白蛇談平權、西遊談反叛），無論古代地方戲曲或近代文明戲（二十世紀初從西方引入的「話劇」），一直都在增加人民的自信及認識自己生而擁有的權利。

戲劇由「祭祀」開始，人類透過扮演播譯神明的旨意，並建立群體裏的生命共識。戲劇在漫長的歷史中一直擔當洗滌心靈，「治療」創傷，「教育」群眾，凝聚集體力量的角色。可惜當人類進入現代化、都市化紀元的近代二、三百年，由農業生活邁向城市化經濟，藝術全面商品化。在消費概念下，藝術化身成心靈、創意的「商品」。戲劇的「娛樂」功能被無限擴張，戲劇、治療及教育功能被削弱。娛樂對社會及人類原非壞事，但過份追求其商業性的效益及娛樂吸引，就必然使戲劇失去了生命。

四) 戲劇教育在未來教育的角色

戲劇是運用肢體、律動、語言、唱遊、美術空間創造一個活生生的「角色」

人物，在獨特的「環境」中面向生命的抗爭。人物以行動對抗著「自然」、「社會」、「科學」、「別人」及「自己」，因對抗才能產生衝突、高潮及引人入勝的「情節」。「角色」、「環境」、「情節」正是戲劇的藝術重點，也因此而產生其教育的重要功能。如果我們能應用肢體、律動去創造角色，也必能透過相同的活動建立自我的認識；如果能精練地運用語言去表達角色的情感，自然就能擁有自我的表達能力；如果我們能應用專注力、鬆弛及情感的掌握去表達劇情，就必然能建立自己的專注力及情緒的控制；如果我們在劇情中體會對抗的前因後果，就能掌握生命的定律，了解解決困難的技巧；如果我們能運用身體、文學、美術空間去創造戲劇情節，就必能產生創造能力。學生自學、創造、解困的能力，以學生為本，從「多元智慧」、「生活」及「困難」中學習，戲劇在教室建立年青人的個人成長，也建立社會上高品味文化藝術氛圍，正是世界的教育革命思潮。

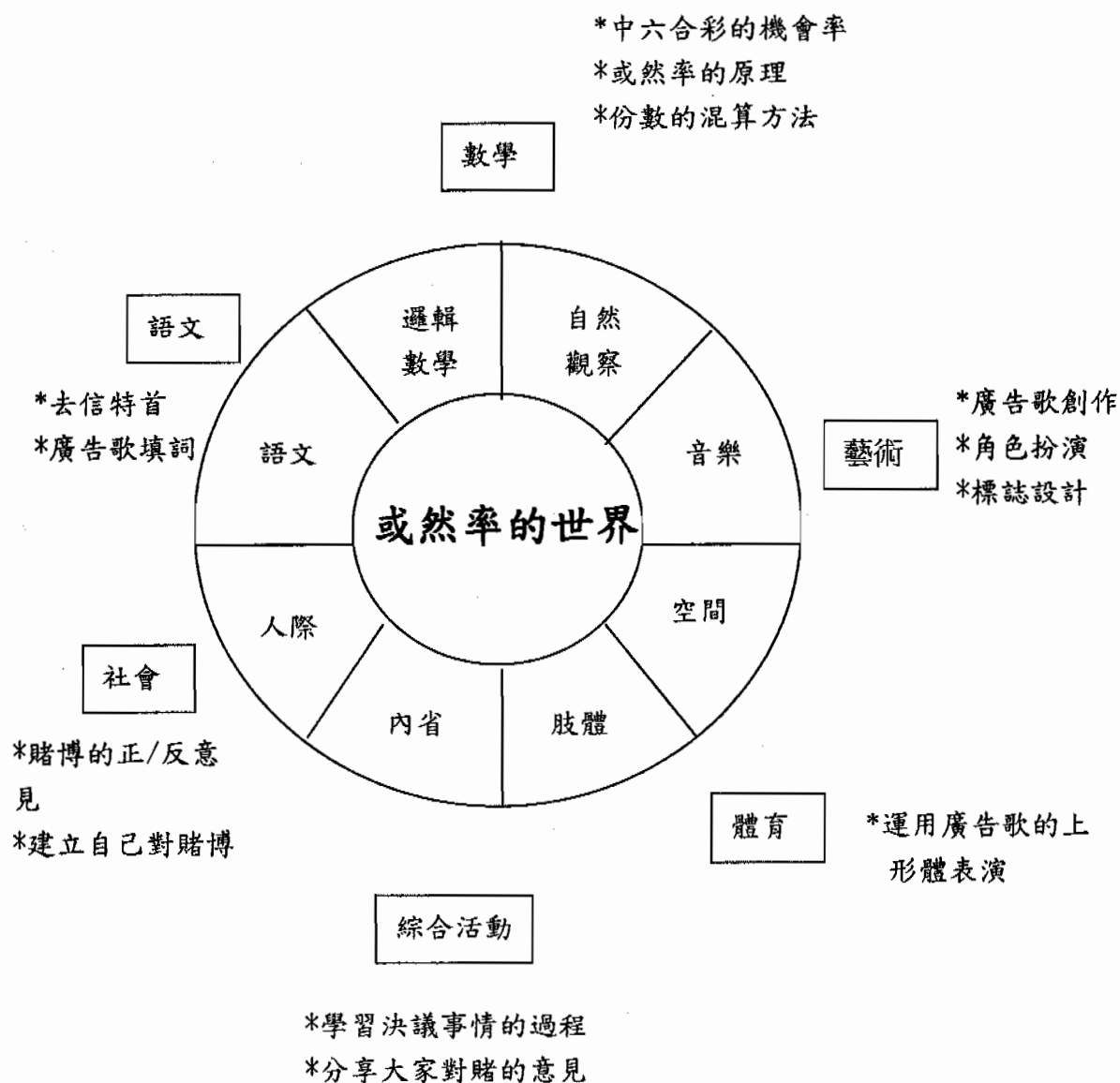
五) 多感官與多元智能

早在柏拉圖時，他已意識到多元教學的重要性，他清楚指出不能用強迫方法，早期教育要轉化成擁有某種娛樂趣味，然後孩子就能找到自己的天份及喜好。十八世紀哲學家盧梭在名著《愛彌兒》(Emile)中清楚指出孩子的學習不是透過文字，而是透過經歷去學習，；不是透過書本，而是透過生活中學習。近期有更多提出身體力行，集遊戲、唱歌、園藝全面綜合地學習的教育家及哲學家。保加利亞精神科醫生羅札諾夫(Georgi Lozanov)發展出的教學方法中指出有助打開學習潛能的鑰匙主要應用戲劇及視覺手法。教室面向孩子多元智慧發展的需求，黑板白字之外，一段優美音樂、畫畫、錄像，再加上動手自助及討論內省就成了老師新動作。(2000 Thomas Armstrong)

看到嘉納教授(Howard Gardner)及 Armstrong 博士的理念及實踐經驗使我們想起中國哲學及教育家孔子的七藝：詩、書、禮、樂、騎、射、數學，不就有異曲同工之妙。

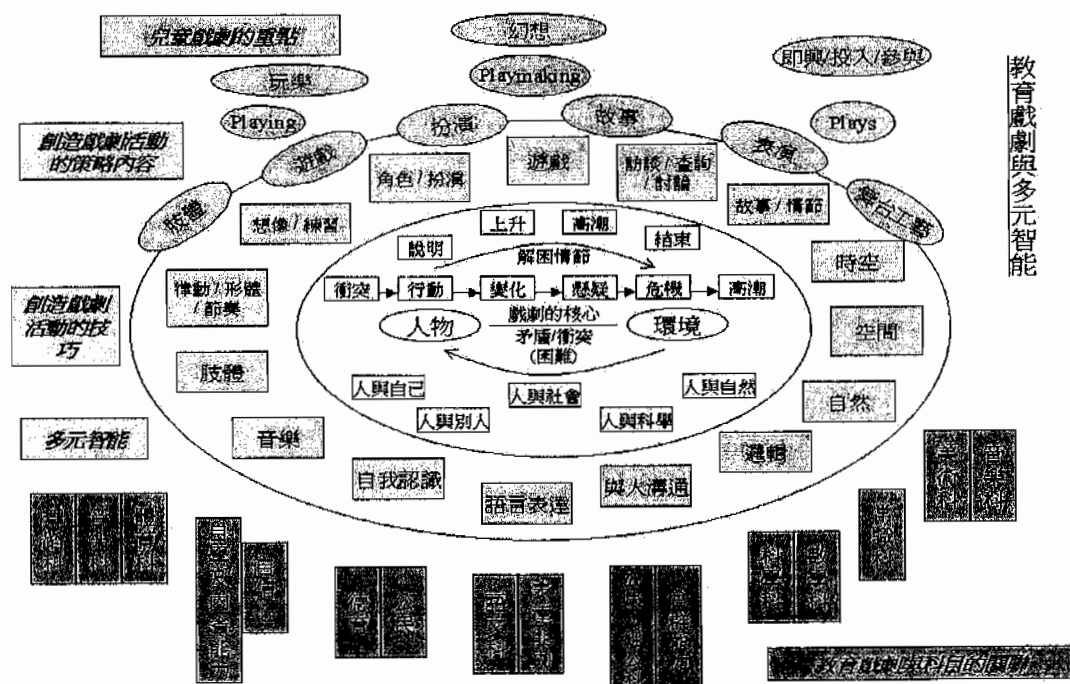
人有多種智能，個別孩子有不同的強項，個別人士的智能成長有不同的速度及發展階段。根據嘉納(Howard Gardner)的 Frame of Mind 所言，多元智能包括：肢體/動覺智能、音樂智能、內省智能、人際智能、語言智能、邏輯/數學智能、自然觀察智能，以及空間智能。單項智能的強弱一方面能成為個人建立自我實現的信心橋樑，也是通向整合成個人智慧成長的互動刺激的通路。

多元智能並非是一種教學策略，它的重要性在於展示一個圖像，這個圖像說明一個人全面互動建立智慧成長的各項刺激溝道。創造戲劇活動及教育戲劇的各項活動主要包括：肢體、遊戲、扮演、故事、表演、舞台工藝，其中培訓內容明顯地正包含肢體/動覺智能、音樂智能、內省智能、人際智能、語言智能、邏輯/數學智能、自然觀察智能、空間智能的各種部分。



「或然率的世界」課程設計概念圖(初中)

*(詳情請參考乙部教案(17)「或然率的世界」)

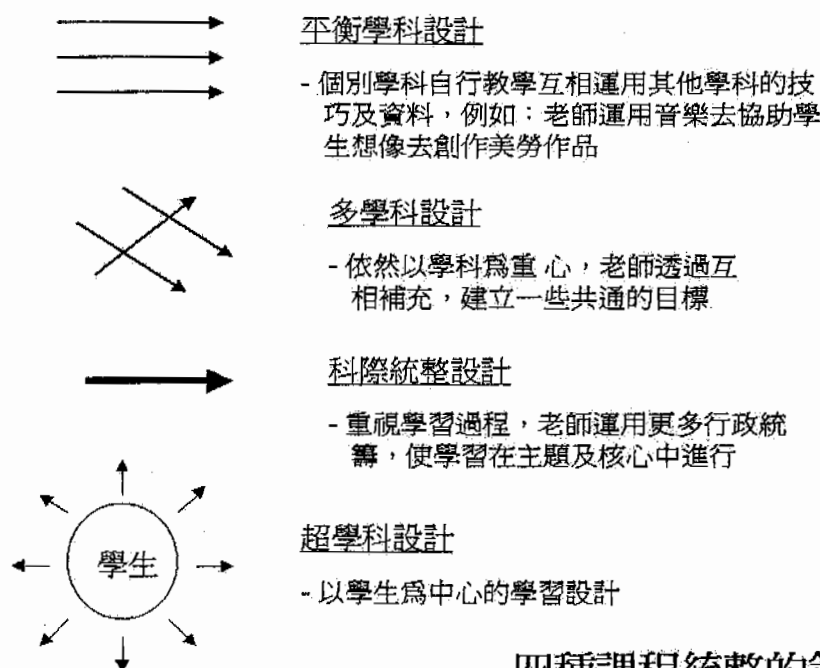


多元智能的理念正好給教育戲劇、創造戲劇活動的老師及課程設計者一個重要啟示、幫助及提點，它的重要性在於活動流程中由肢體、遊戲到表演、舞台工藝都正與多元智能的各個項目互相配套激發，直接刺激互動參與者成長，多元智能使這個以過程為主的戲劇教學策略及多感官教學策略成效更有理念依據。

六) 多感官與課程統整

生活本身就是一個綜合活動，整合學科，使學生面向社會，正是課程統整的重心。多感官教育是以戲劇為核心的教育策略，戲劇本身就是一個綜合藝術，站在藝術教育立場上，戲劇教育已是一種綜合藝術教育。

「人」面對「環境」而產生「衝突」正是戲劇吸引人的魅力所在，環境的出現就必然包括歷史、地理、社會的探討，人的行為必然就是肢體、情感、語言的表達。戲劇重心所在正就有利於語文科、歷史科、藝術科，所以戲劇本身就具備一個整合的特質。戲劇本質就是綜合藝術其內容就必然存在其開放性，加上簡易、平民化而沒有過大的技巧難度要求及綜合性的性質，所以一直扮演整合各學科的優良工具，也是整合學科的核心。所以多感官教學是一個整合學科的教學策略。



四種課程統整的策略

七) 多感官與專題研習

專題研習是對某一個題材作深入的探討，其目的在於讓我們透過情境，進行探究式的學習，把知識、技能、價值觀和態度連繫起來，進而建構知識，培養終身學習的能力和態度。專題研習的題材多與我們的學習或日常生活有關，可以是圍繞某一個科目或學習領域，也可以是跨學科或超學科課程統整。

專題研習容許學生參與決定研習的範圍。在過程中，教師不斷鼓勵、引導及協助學生發表自己的意見，檢討進度，商議研習的內容，決定範圍的深廣。由於學生有機會參與編訂學習內容和學習方法，所以學習變得更有責任感和承擔感，而學生的才能和創意亦因而得到良好的發展機會。(1997 Sylvia C. Chard、2001 年 霍益萍)

創造戲劇活動的過程分成三階段：(1) 遊戲(Playing)、(2) 故事情節(Play-making)、(3) 表演(Plays)。專題研習也有三階段：(1) 喚起學生原有知識經驗、(2) 調查研習建立學習方案、(3) 總結、發表、思考、跟進。創造戲劇活動與專題研習的學習階段型態算是十分近似，兩者之間應可以互換策略、互補內容使教學效果更明顯及有趣味。從教學的觀點上，多感官教育正是驅使學生從被動學習位置透過戲劇活動的活躍參與，正邁向主動的手段，而主動積極的學習態度正是專題研習中學生必須擁有的基本能力。多感官教育是專題研習的一個良好的「預備期」策略。

八) 多感官教學策略的教案編寫程序及重點

(I) 檢視學年及學期課程內容

- (A) 研究及分析全年整體課程及單一學科內的學習及課文內容，進行多學科整合(課文是否可以合併教授)、刪剪(縮減、加快、簡化)及重新進行次序排列並擬定出年度目標及方向。
- (B) 把可供其他學科統整的課文內容向另科老師進行諮詢並進行合作計劃研究(課時、內容、目標、合作及分工)，減輕教學工作，互補共享。
- (C) 把全年學科課文應有多少內容可以使用結構性教學(tell and show)，還是專題研習，多感官教學。進行比例分配及整合，使全年課程能溶合、多元、平衡地配套。

(II) 策劃多感官教學策略課程及活動

- (A) 把全年可供多感官教學的課文分類，具角色及人物面對衝突的課文及教學內容，即可運用「戲劇教學法」進行策略；具音樂、美術、遊戲空間能達啟蒙創意教學功能則可運用創意教學。教案需平均分配並按照學習目標需求及學生能力規律來安排。老師需要運用肢體動作/節奏律動/扮演/故事/戲偶/訪談/展示/欣賞/討論，各項活動技巧有系統地配套，安插在各教案之中。
- (B) 多感官教學策略的老師要掌握創意教學的能力，以戲劇教學法為策略，以遊戲教學為教授重點。
- (C) 多感官教學都要按照學生年齡及學習能力的基本規律，按步就班地逐層增加學生的能力，一步步由淺入深，把學生的位置由被動變成主動地完成目標。
- (D) 多感官教學目標是一個多元目標的教學策略及課程，涵蓋(1)參與整合的學科目標 (2)共通能力目標 (3)藝術教育目標 (4)戲劇教育目標。
- (E) 多感官教學要整合各統整學科目標，最終以共通能力為目標。

(III) 編寫教案工序

- (A) 老師閱讀課文或所學範圍提出任何疑問及任何你以為能引起學生興趣的事物，例如：「狐狸與葡萄」中為何狐狸想到不想吃葡萄的情感變化。
- (B) 制定個別課文教案的目標及方向
例如：創造能力(能吃葡萄的新方法)、解困能力、溝通能力(找人幫忙的心路歷程)

(C) 切入點

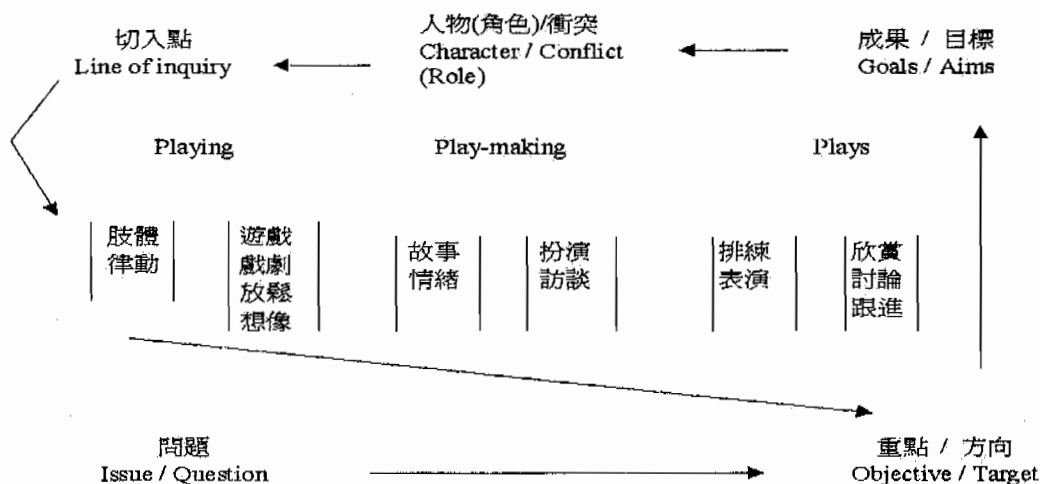
- (i) 「切入點」是引起學生興趣、遊戲、玩樂及學生願意參與的趣味起點。

例如：“狐狸與葡萄”運用「肢體動作」去「扮演」又餓又渴的狐狸。

“大河的故事”運用「砌物件」及「定格」去創造河怪及美好農村環境，建立學生投入人物及故事的虛擬情境。

- (ii) 引發學生展示原有的能力及知識並能使學生進入活動情緒的狀態。

- (iii) 「戲劇教學法」必須擁有人物角色，並面對環境矛盾的衝突原素，創意教學必須運用遊戲、玩樂來引起學生入解難思考。兩者也可混合使用。



戲劇教學法工序表

(D) 策略

實施「多感官」教學可有不同的策略，策略之間更可整合、互補、互動地進行。

- (i) 戲劇教學法(Drama Approach)策略

一個三階段有系統地運用各項創作性戲劇技巧，逐漸深入、按次序地使學生參與，按步就班一層層地逐步加添學生的能力為學習依歸，仿似「螺絲」地「迴轉」前進，層層深入地編排活動流程，重視過程與經驗，使學習在實踐中掌握知識、技能、情感。

- (a) 階段一
- 以肢體動作、律動、戲劇遊戲為起點，平均運用各項創造戲劇活動技巧引導學生表達及應用已有的知識與能力。
- (b) 階段二
- 運用創造戲劇活中扮演參與排練、故事創作、人物創作、訪談等技巧去建立學生對事件「思考」、「反省」，建立思辨能力並進行創意教學中「整合」、「轉化」及「精進」的學習行為。
- (c) 階段三
- 引導學生進行展示(扮演、美術、展演)，以便學生能「流暢」表達，並透過親身表達以經驗及活動過程來穩固已有的能力、知識及情感，從當中建立「獨創」能力及「精進」的態度。

	肢體/ 律動	遊戲 戲劇/放鬆/想像	故事/ 情節	人物演技	空間/氣氛/ 舞台美術	小組 討論	排練/ 表演(展示)	欣賞/評論/ 跟進
階段一： 建立學生對扮 演及活動的能 力，並展示他 們已有的經驗 及體會。 (Playing)								
階段二： 學生如何建立 人物、故事、 情節及環境， 並透過當中活 動「思考」- (Play-making)								
階段三： 透過活動建立 合群並從當中 討論、欣賞及 建立關聯自己 與社會的思考 意義。(Plays)								

創造戲劇活動及戲劇教學法教案編寫設計表

王添強編寫/設計

- (ii) 創意教學策略
- 創意是老師的基本教學技能，以肢體遊戲、集體遊戲、電腦資訊活動、解難問題，美勞活動，綜合活動來引起學生的興趣及參與的動力，使學生在活動中透過互動來自行尋找答案與知識，在玩樂中不經意地掌握到知識、技能、情感的真諦，並透過活動去使同學建立敏覺力(sensibility)、變通力(flexibility)、獨創力(originality)、精進力(elaboration)及流暢力(fluency)。幼年的動物以遊戲來學習生活技能而我們的祖先也同樣運用遊戲、祭祀、節慶活動來學習生活智慧。

(iii) 多元智能策略

多元智能是學生成長過程中建立智慧的能力的各項「通道」，多元智能策略就是一種教育即成長，運用全面性策略全方位涵蓋各項智能並以學生成長為本位的教學策略。以多元智能的八方向作全面學習範圍，平衡及全方位地在每個教案中實施，按照學生學習規律及能力握有的次序進行設計，有效發現學生已有知識，能力強項為起步點，並涵蓋多元智能的各方向使學生能互動啟發、感染及成長，以智能強項刺激多元智能的全面成長，並建立解困及創造正面文化的智慧。

編寫教案小貼士

(1) 教案編寫一定要 → a) “由淺入深”

→ b) “逐漸加添學生能力”

→ c) “逐層進展”

→ d) 仿似“螺絲”

→ 迴旋進展

→ 層層深入鞏固

(2) 教案編寫仿似創造戲劇排練

→ a) 由肢體、動作、律動、外型入手

→ b) 以情感、角色、環境懸疑建立重點

→ c) 以虛擬情境帶領學生深入思考及獨特創造

(3) 教案編寫老師應從

→ a) 綜合使用多於一項創造戲劇活動技巧為入門

→ b) 進一步使多種技巧配合

→ c) 把技巧貫徹並運用統一的人物懸疑情節及情緒作進階

→ d) 把技巧創造一個流暢、獨特的虛擬情境

→ e) 最後以藝術化的境界帶領學生進行深入的生命思考、解困訓練及創意的建立

(4) 教案要深入思考就必須以人物貫通，並由淺入深，由外至內，逐層推高的流程。

課堂管教的基本原則

- (1) 孩子需要愛和關注，使他們感到有歸屬感和得到公平對待，他們的意見被重視，個人被尊重、和有自主的能力。如果他們這些需要得不到滿足，他們會以違規行為作回應。同學不守規矩的原因，通常有四個：吸引注意、報復行為、表現自己力不從心、表現他們有權力
- (2) 處事要公平和前後一致。
- (3) 要立場堅定，表現那些行為是不能接受的。堅持你的原則及原則背後的價值觀念，作為同學建立自尊的榜樣。同學從觀察我們的行為，比聽我們的說教學習得更多。
- (4) 捕捉同學表現好的時候，給予讚賞他們良好的行為。
- (5) 訓導同學時態度要溫和但肯定，同時表現親切。耐心地把事件弄清楚，執行的態度要堅定。換句話說，是對人不對事。對事要嚴謹，但對人則寬鬆。這方法幫助孩子學習對自己的行為負責，使他們在成長中得到自製自律。
- (6) 要多聽少講，言簡意賅。令同學專注，避免把過程拖長。鼓勵同學解釋他的觀點，然後簡單地說出你的看法。
- (7) 雖然同學的決定未必明智，讓他體驗自己作出選擇的行為後果，他從中會學到負責任及自重。
- (8) 以身作則去遵守諾言，貫徹始終，否則別要求同學做到你不能做的東西。
- (9) 不要忽略同學的感覺。灌輸同感心，也就是建立了培育同學的良知和道德觀念的基礎。說話多用感受的字眼，使他的心靈有所感觸，學習自然更快。
- (10) 引導同學從每個錯誤中汲取教訓。或點頭，或微笑，或輕觸承子作為談話的終結。要淡然處之，讓孩子有信心地學習。

導師反思問題

What They Need To Learn?

「學生的期望」及「學生課堂上遇到的困難」這兩點互有關連，因而一起列出

- 能滿足到學生的期望，學生自然比較上有動力(動機)克服困難。他們如不主動參與，我們是不能強加解決方法給他們的。
- 每一課開始時的引發內容要可令學生感覺有趣。
 1. 與他們的生活、話題、成長文化有關。
 2. 新鮮、從未接觸過的、或者不曾想過的，但他們可以理解到的資訊及知識，刺激他們思考新東西。
- 盡量避免重覆。說得正確一點，是要令他們不會感覺到重覆，就算一定要「清楚」令他們知道要求怎樣提升或者活動的重點有所不用。亦即是不能重覆的其實是「活動的目標」。
- 關心他們學習，「而不是關心課程/教案」。

教案1. 神奇的水—水的循環變化（常識、專題研習，小一）

編寫：胡巧潔

活動地點：課室、活動室

活動時間：分四段進行，每節約課節

適用領域：語文、自然科學、肢體律動、數學、美勞、社交

推行理據：7-8 歲學生在日常生活中經常接觸到水，對水的用途及來源有一定的認識，他們知道水的主要來源是雨水，但對雨水的形成（水的循環變化）仍未能了解，老師利用學生日常所見所聞的「煲滾水」，讓學生對水的循環變化有初步的認識，增加學生對雨水形成的概念，引發學生探索大自然的興趣，故此老師特別設計這活動深化學生對雨水形成的認識，藉此建立學生自發學習及樂於探索的精神。

活動目標：

1. 學生能透過實驗說出水循環變化的特徵
2. 學生能運用肢體動作表達水的各種變化特徵
3. 學生能運用不同的肢體動作演譯故事內容
4. 學生能享受故事扮演的樂趣

教學大綱：透過實驗活動，讓學生實際觀察水的循環變化，藉著肢體動作及故事扮演，加深學生對水的循環變化的認識。（雨水的形成）

相關領域：聯想力、創作力

活動內容	教材/教具
第一天 活動一：課室 1. 老師取一杯水，問學生這是什麼？然後用吸管吸水，一滴一滴滴回水杯內，邊滴邊問學生這是什麼？引導學生說出「水點/水滴」，老師說出一杯水是由很多小水滴積聚而成的，又把小水滴滴在每一位學生的手內，讓學生細心觀察及感受水的感覺，並讓學生表達自己的感覺。 2. 老師問學生水有何用途，鼓勵學生表達。當有學生說「可以飲的。」老師接著便問學生水要怎麼才可以飲用？「煲滾後。」 3. 老師取 GAS 爐及透明煲，把水杯的水倒入煲內，請學生觀察煲內的水，並請一、二位學生摸摸煲子，接著老師開爐，亦請學生留心觀察煲內的水有何變化。 4. 活動期間，老師會預先提示學生需注意安全，亦會因應煲水實驗的進展，提出相關的問題，如： 水滾時，煲內的水會怎樣？(滾動的) 煲滾了的水不可放在手內，為什麼？(燙手的) 取走煲蓋，在煲頂看見什麼東西？(煙/水蒸氣) 把煲蓋抹淨，蓋回煲蓋，問學生煲蓋上有什麼東西？(水點) 煲蓋上的水點後來又怎樣？(掉回煲內) 5. 老師根據實驗的結果及學生的意見、引證：水遇熱會變成水蒸氣。 活動二：(活動室) 1. 老師與學生重溫實驗內容，請學生用肢體動作表達水的變化過程。 2. 老師請各學生散立在活動室內，請學生幻想自己是一滴小水滴，滴進杯內與同伴打招呼，學生可用不同的方式和同伴打招呼。(點頭、握手、問好、拍掌等) 3. 水滾啦!好熱呀!請學生做出水在煲內滾動及好熱的動作。 4. 我變輕了，升上煲蓋。請學生做出輕飄飄的動作。(可提示像氫氣球升空一樣) 5. 煲蓋很冷呀，我們還是返回煲內吧！請學生做出很冷及掉下來的動作。 6. 老師活動後帶出水遇熱會變成水蒸氣，水蒸氣遇冷又變回水的。 7. 老師讚美學生能用不同的動作扮演小水滴。請學生於分組活動時，畫出煲水過程中，小水滴的動作及表情，把製成頭飾放在美勞版內互相欣賞。	水一杯、吸管一枝 GAS 爐、透明煲連蓋 「煲水」程序圖 長硬咭紙條、橡皮圈、圖工角內物料
第二天 活動一：(課室) 1. 老師戴自己的小水滴頭飾，介紹自己的名字、喜好及特徵。(我的名字是……，我滿頭大汗，因為水很熱。) 2. 老師鼓勵學生戴上頭飾自我介紹。 3. 老師請四位學生自我介紹後，便把學生分為四組，在兩位老師從旁引	

導下互相介紹。

4.最後老師作總結，小水滴在煲過程中會有不同的變化及表現。

5.老師請學生邊唱「小雨點」，邊往大肌肉活動室。

活動二：(活動室)

1.各位小水滴，現在我們已到達大海了，請你們找一空間位置，開始我們的奇妙旅程。

2.老師說故事「小水滴旅行」，內容是：

小水滴每天和朋友一起順著水流跑呀跑，到處旅行。當小水滴在海中見到螃蟹、小魚，經過小河見到草地、樹林時，都會向他們問好。

當太陽公公看著小水滴們，他們的身體便變輕了，飛呀飛，飛上天空，可是天空太上了，小水滴和朋友還是喜歡回到地上，回到小河裏，順著水流跑呀跑，他們又開始新的旅程了。

3.老師會順著故事內容

- 請學生用不同方式和螃蟹、小魚、草地等打招呼，如：問好、點頭、握手等。
- 老師取出太陽帽，說太陽公公很猛烈，請學生做出很熱及像水蒸氣輕飄飄飛上天空的動作。
- 現在越來越多小水滴，我們變成一朵雲(引導學生由 2 位漸漸全部學生聚在一起)
- 天空太冷了。(請學生做出很冷的動作及表情)
- 我們返回溫暖的地面，大家往下跳吧。
- 老師請學生保持跳下來的姿勢，然後訪問學生他現在掉在那裏。

4.老師把落在不同地點的小水滴分組，並請學生點算人數，找出那組最多人，最多的一組比其他組多了多少？讓學生重溫減數概念。

5.老師與學生重溫小水滴的旅程及其變化，請學生於分組活動時，把水的循環變化用圖畫或簡單文字記錄下來，老師把圖畫「水的循環變化」配上活動圖片等釘成一本書，放在圖書角內。

順著故事展示教具：
螃蟹、小魚、草地、
太陽、雲等圖咭

雨水形成程序圖

學生反應 紀錄

1. 雖然學生知道煲滾了的水才可飲用，但何謂煲滾了或滾了的水是怎樣的，學生很少接觸，所以對此活動很感興趣，能主動發言，對水蒸氣一詞，需老師提示學生才懂名稱。
2. 從「煲水」活動中學生能親自看見整個過程，令他們更能掌握用肢體動作去表達水的變化，有部分學生仍未有信心進行活動，當他看見其他學生投入活動，他們漸漸能模仿他人的動作，一起玩耍了。
3. 在設計小水滴頭飾時，學生能按自己接觸小水滴的感受，而創作各種不同的水滴，如大小、形狀不同的，它們都有自己的樣貌，有部分學生需要較多的鼓勵才願表達。
4. 學生戴上自己設計的帽子表現非常興奮，還好他們很快便進入旅程，他們扮演得非常認真、投入。整個活動室都充滿了他們的笑聲。

教學結果

由學生的表達及他們所繪畫的圖畫，知道學生能了解水的循環變化，他們亦知道從天空掉下來的小水滴，即時雨水，雨水是我們食水的主要來源之一。

(本教案是胡巧潔老師在浸會大學在職教師課程的實習功課，獲作者同意刊登。指導導師：王添強)

教案2. 公園裏的設施 (常識，小一)

編寫：區永佳

目的：

- 1.透過運用創作性戲劇活動加強趣味性去教授常識科。
- 2.令學生認識公園一些設備的功用
- 3.引導同學明白愛護公物的重要。

學生已有知識：

- 1.學生均有到公園瀏覽的經驗。

教學內容：

1. 熱身活動：扮動物
學生抽籤取紙，以扮演不同動物的形態，找出同類以作分組。
2. 扮演公園的設施
學生分組以身體合作組合扮演在公園中的設施，例如：廢紙箱、遊樂設施、長椅等。
3. 「老師入戲」扮演遊人，到公園遊玩，以訪問方法讓同學各自表達有關設備的用途。
4. 公園設施介紹，讓同學投票選出當最喜愛的公園設施。
5. 學生分組設計一個心目中的理想公園，並展示及描述其公園有關的設計圖。

相關共通能力：

- (1)創作 (2)律動 (3)解困

主題個案架構：

- 角色：公園設施、遊人
肢體：用形體扮演公園設施
聲音：介紹公園設施
情意：體會作為公園設施的感受
心像：思考愛護公物的重要

〔此為明日藝術教育機構及幼兒教育及服務聯會主領「教育戲劇—綜合藝術課程」地區教師專業交流計劃的實習教案。明日藝術教育機構獲作者同意刊印。輔導導師為王添強。〕

教案3. 一張紙 (綜合藝術，小一)

編寫：麥美玉

目的：

1. 運用遊戲、扮演進行創意教學
2. 透過解難活動建立創造的思考、肢體的操練、大小肌肉的運用
3. 學習解決能力、創造力、表達力

器材：

呼拉圈、報紙、多個彩色小球、圓點貼紙

點名活動：

- (1) 老師運用報紙折上一頂帽子，介紹自己是什麼身份、名字。
例：精靈帽，老師說：「我是小精靈，XX 老師。」
護士帽，老師說：「我是 XXXXX，XX 老師。」
將軍帽，老師說：「我是 XXXXX，XX 老師。」
- (2) 老師發下報紙，每人一張，創作自己身份、角色的帽子，並依序介紹自己的身份。

暖身活動：

- (1) 老師請同學在箱內抽一彩色小球，按顏色為孩子貼上同色貼紙
- (2) 老師拿出一張報紙，折出某一形狀，並說是何種物品
例如：三角形 → 三明治
捲起 → 劍……等
- (3) 把報紙傳下，請每個人也創作一個物件(即用紙折出一個物件)，並說出是何物。(以不破壞報紙為原則)

主題活動：

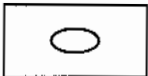
- (1) 一張紙折出的帽子還可以想像變化成什麼？(聯想)例如：捉蝴蝶、捕魚、裝水……等。
- (2) 並帶領孩子做上述“聯想”動作。
- (3) 最後運用帽子做裝東西時，老師倒出很多彩色小球，請小朋友把球撿到帽子中。
- (4) 請小朋友捧著裝了小球的帽子圍一圈坐下，幻想他撿到了什麼東西(果實、石頭、珠寶)？

比賽活動：

- (1) 把小球放在地板上，把帽子打開來原來還是一張報紙，並請小朋友折成曲棍球棒狀。
- (2) 請小朋友看看自己的圓點貼紙的顏色，就用球棒把老師搓成的顏色紙球打入自己貼紙顏色之呼啦圈內。
例：紅色圓點貼紙小朋友，打紅色球進紅色呼拉圈
- (3) 打完時看那一組最快，同顏色為同一組人。

延伸活動：

請小朋友用球及報紙創作不同玩法（分組）說明並玩。

例如：把報紙中間挖洞 →  →

二人拿報紙當籃框，一人從遠處投籃，看那一組投進最多

分享活動：

- 老師與同學共同扮演營火舞會，讓孩子可以放鬆、回憶、幻想、想像觀賞夜空的星星。
- 請小朋友坐下，想一想，說一說今天玩了什麼遊戲？那一種最好玩？

(教案是在台北舉行的老師培訓活動 (九歌兒童劇團主領) 的實習教案，作者麥美玉女士現於明日藝術教育機構擔任培育活動策劃一職。教案獲作者們同意刊登。)

教案4. 春天的魔法 (綜合藝術，小一至小二)

編寫：王添強

目的：

1. 透過扮演、影戲、拼貼、律動及掛身偶製作活動，進行一個綜合藝術的單元整合課程。
2. 引導學生感受春天的情緒及了解春天的現象，並欣賞大自然的美麗。
3. 學習創造、解困及表達能力。

(1) 老師入戲 (扮演)(語文科)

馬莉波打(女) or 馬田波打(男) (馬) — 老師扮演 (可以用戲偶替代)

馬：(突然出現) 您好，各位男孩子及女孩子！我叫魔法師馬莉波打(馬田波打)，我是哈利波特的表姊/表哥，你們可不可以向我說聲「你好？」？

小朋友：你好，馬莉/馬田！

馬：吓？我聽不到。各位男孩子及女孩子，你好！

小朋友：(稍稍大聲了一點) 你好，馬莉/馬田！！

馬：我仍然聽不到，你們一定要大聲叫出來。各位男孩子及女孩子，你好！

小朋友：(十分大聲) 你好，馬莉/馬田！！！！

馬：(擦一擦耳朵) 好一點了——我現在聽到了——你們喜歡魔法術嗎？各位小朋友？

小朋友：喜歡

馬：很好——因為我今天已預備了一些極為吸引的魔法給你們看看——我還帶了我的魔法幕來表演。但是，你們各人要知道，我今天準備表演給你們看的法術並非以往你們看的那些，這是一些十分十分特別的魔法術。事實上，這叫春天魔法。現在——你們只需注視魔法幕，便會明白的了……

(2) 青蛙魔法 (影戲表演)(語文科)

燈光暗淡，老師利用投影機進行影戲表演。在輕快的音樂背景下，青蛙卵浮動，然後由蝌蚪代替，最後成了青蛙。

內容讀白：又濕又滑青蛙蛋

小小黑點滑潺潺...

貌似啫喱不好食

小小黑點不會行！

只要仔細看一看——牠們長 小尾巴

(拿走小的藍透明紙，插上「草地及湖邊」背景)

小小黑點是頭頭……

活像鯨魚兩頭游

尾巴跟住個頭走！

現在再次看一看，什麼跳躍石頭上？

小小黑點不見了……

蝌蚪變成青蛙“小小”

青蛙快樂呱呱叫！

同學可否一同扮演青蛙大聲地呱呱叫。

如此情況從未見過？

這個正就是春天的魔法！

這些隨處也可見……

這就是春天的魔法！

馬：這是不是很美妙？試想想一個難以定形的 喱變成了青蛙——這就是春天的魔法！我們討論一下春天的魔法，好嗎？

(3) 春天的樣子 (討論)(語文科)

- (1) 欣賞及討論春天的氣候、風景、顏色的照片或錄像
- (2) 老師可以講一個春天的故事並觀賞很多幼年動物的圖片或錄像片段
- (3) 問學生有沒有一些春天的故事或遭遇
- (4) 請學生回家訪問爸媽，以文字或繪畫方式紀錄爸媽對春天的感覺及體會
— 氣候、顏色、風景、植物、動物、節慶、食物等
- (5) 請學生下一節帶備大量彩色的刊物紙張、色紙或彩色布碎(學生可以請家長協助)

(4) 植物魔法 (拼貼)(美術科)

- (1) 戲劇扮演遊戲 — 種子變大樹，小孩縮小身體如種子，在輕快音樂下伸展長大。
- (2) 老師請同學一同閉上眼睛聽一段「韋瓦第 E 大調第一號協奏曲 — 春」，並想像看到什麼的顏色及小動物
- (3) 老師請同學一邊看莫內的「春天」繪畫及其他「春天」風景及小動物圖片，一邊聽另一段韋瓦第“春”的協奏曲音樂
- (4) 分組給同學各式綢紙、布碎、色紙並請孩子模仿莫內的「春天」，重新創作一幅“春天”的大型拼貼畫
- (5) 分組討論另一組同學的作品，欣賞並討論作品的色彩、感覺、優美之處，每組根據另一組的拼貼畫創作一個故事，並選代表講述故事內容

(5) 舞動的魔術 (音樂律動)(音樂科)

- (1) 老師給學生看一段冬天的錄像或多幅冬天的圖片
- (2) 老師帶領學生回憶寒冷與溫暖的感覺，並以「停/動作」遊戲練習暖、寒的動作，太陽牌下做「暖」動作，北風牌下做「寒」動作
- (3) 老師帶領學生欣賞並以動作一同唱遊「陽光常照」(詞：雪兒)
歌詞：陽光光天天溫暖我，給人人光照，
陽光光天天都發放，光芒常照，
那草兒成長了，那花兒盛開了，
陽光光溫暖這世界，光芒長照。(博雅一經典兒教 CD 第十七首)
- (4) 老師帶領同學一同唱「小蜜蜂」一曲，分組請同學自行運用「小蜜蜂」一曲，以動作設計唱遊
- (5) 老師問同學有沒有見過蝴蝶，形態是怎樣，顏色是怎樣，知不知道蝴蝶年幼的樣子？
- (6) 老師要出示一張“花”的剪紙作示範，請每位學生運用剪刀剪一張對稱蝴蝶的“剪紙”

(6) 蝴蝶的魔法 (掛身偶) (美術科)

- (1) 老師利用“投影機(OHP)”把同學的蝴蝶剪紙放大在牆上，每人選出自己最喜歡的蝴蝶造形並放大畫在紙上，剪出“大蝴蝶剪紙”
- (2) 老師用繩協助同學把“大蝴蝶剪紙”仿似“圍裙”一樣掛在同學的胸前，並於蝴蝶的翅膀尖貼上“把手”，以便進行飛行動作的操控
- (3) 同學運用色紙、綢紙、布碎或水彩來為蝴蝶上色
- (4) 老師講一個故事，描述丁丁因被施魔法術而變小，並坐在飛行大蝴蝶身上。同學運用肢體在老師旁述下，盤旋在春天大地的樹木、花間，看到毛蟲、小蜜蜂及各類小動物的生活
- (5) 請同學分組分享及合作運用廣告彩、色紙拼貼混合製作一幅“春天”為題的大型壁畫並講述自己的故事及感覺
- (6) 每一位學生要用文字，簡單地描述自己對春天的感覺及體會

相關學科： (1)常識 (2)藝術

相關共通能力： (1)創造 (2)解困 (3)表達

主題架構：

角色	— 女巫、青蛙、植物及蝴蝶
肢體	— 唱遊舞動
聲音	— 青蛙叫聲及兒歌
情意	— 體會春天的美麗及生命的奇妙
心像	— 思考大自然的美麗對我們的重要

教案5. 動感森林 (數學、常識，小一至小二)

編寫：王添強

目的：

1. 透過扮演、唱遊、構想進行一個數學及環保學習。
2. 使學生加深對自然的愛護及數學的能力。
3. 學生創造表達能力。

內容程序：

- (A) 每人都是一棵小樹苗，在老師入戲扮演的「愛心農夫」灌溉下成長
- (B) 老師一人之力不能完成這樣多的工作，所以老師會「按立受命」其他三位同學任「愛心農夫」共同分擔工作
- (C) 老師訪問同學，樹林成長除了灌溉之外，還需要怎麼(養份、陽光、空氣)
- (D) 老師提醒同學樹林仿似人類一樣還需要休息
- (E) 老師請三位同學「愛心農夫」化身成太陽哥哥、風姊姊及月亮妹妹運用肢體動作及聲音去供養樹林。植物面向太陽開放，被風吹動(可大可小)也在月亮下休息睡覺
- (F) 老師提出為了貢獻社會所以樹木為人類犧牲，並向學生示範砍樹的方法，老師指示學生要先向樹林敬禮以答謝樹林為人類發展而犧牲再要在三斧之內就能砍樹成功才是專業的「愛心農夫」
- (G) 老師要求同學扮在「愛心農夫」心算記錄砍樹的數目，最後三位「愛心農夫」要以「指頭」來示意砍樹數目(如超出十個「指頭」可以其他借用同學的手)。請被砍成樹頭而坐在地上的同學試計算三位「愛心農夫」所砍樹林的總數量，並找出更容易的方法(如把「指頭」分成五隻一組用一手代表“5”，所以六隻手就是三十，七隻手就是三十五)。
- (H) 老師請同學計算坐在地上扮已被砍樹林的樹頭數量，老師引發同學試不同的方法去確定核對沒有重覆點算，帶領學生整理及排列後一看便能確定各類點算「樹頭」數目的方法。
- (I) 討論及思想出各類方法去確認計算方法的優點及缺點，並伐木對人類的好處及壞處，及保護樹木的重要性。

相關學科： (1)數學 (2)環保

相關共通能力： (1)創造力 (2)表達力

內容程序：

角色	：農夫、樹木、太陽、月亮、風
肢體	：樹木成長、天氣及時晨的變化
聲音	：天氣的聲音
心像	：思考數數的技巧及環保的信息
情意	：體會樹木的成長

教案6. 會飛的花朵 (語文，小二)

編寫：陳寶蓮

目的：

1. 運用肢體動作，角色扮演及對答語調來深入教習語文
2. 增加孩子學習的興趣並進行情感的練習
3. 學習創造、表達能力

閱讀課文

會飛的花朵

公園的花兒開了，有紅的，有白的，有黃的，有紫的，好像一個鮮花的海洋。

在鮮花的海洋上，來了一群會飛的花朵。牠們是漂亮的蝴蝶呢！看，小小的花蝴蝶，拍著五顏六色的翅膀，在花海上飛舞，多好看啊！

飛吧，小小的花蝴蝶，願你飛遍花的海洋，帶給朵朵花兒永不凋謝的祝福！

(1) 老師提問： 1 什麼東西是有紅的，有白的，有黃的，有紫的？

(公園裏的花)

2 從課文中哪一句子可知道？

(公園裏的花兒開了)

*老師可以請兩、三位同學扮花

3 公園裏的花兒像什麼？

(像海洋)

4 從課文中哪一句子可知道？

(好像一個鮮花的海洋)

*老師可以指導學生運用肢體扮海浪

扮演：透過扮演活動，加深學生對比喻句的認識。

1 學生想像公園裏的鮮花是怎麼樣子的，說出來。

(多、開放、生長在一起)

2 學生利用肢體表現公園裏的鮮花。(老師要求學生

以“人浪”肢體動作做出被微風吹過，一起一伏的樣子。)

3 最後利用圖片作總結。(學生能運用肢體或說話描述出鮮花和海洋的共通處)

(2) 老師提問： 1 課文中「一群會飛的花朵」的「花朵」是什麼？

(蝴蝶)

2 從課文中哪一句子可知道？

(牠們是漂亮的蝴蝶呢！)

老師可以請剛才扮花的兩三位同學扮會飛的花「蝴蝶」

3 「牠們是漂亮的蝴蝶呢！」的「牠們」是什麼？

(一群會飛的花朵)

老師展示上句，用「一群會飛的花朵」替換「牠們」。

4 為什麼把蝴蝶說成「花朵」？

(因為牠們的翅膀五顏六色，像花朵般美麗)

扮演：透過扮演活動，加深學生對第二段的認識。

1 每組選兩人，學生利用老師準備的色紙或彩帶，把同學裝扮成「花蝴蝶」。

餘下的學生扮演「鮮花」。

2 老師朗讀課文，學生把內容利用肢體表現。

(3) 老師提問： 1「願你飛遍花的海洋」的「你」是什麼？

(小小的花蝴蝶)

老師展上句，用「小小的花蝴蝶」替換「你」

扮演：透過扮演活動，學習以下的詞語：

1 飛遍 遍，全部、全面

把全班分成兩組，請學生利用肢體扮演花及蝴蝶，表現「飛遍花的海洋」

2 凋謝 草木花葉等脫落

全體學生利用肢體表現「花兒凋謝」、「葉片凋謝」

3 祝福 希望別人幸福、平安

每位學生利用肢體、表情、說話互相向旁邊的人表現「祝福他人」的行為

(4) 老師提出思考問題： 1 誰叫花蝴蝶飛？

(作者、小仙子、巫師、老師)

2 為什麼花蝴蝶能令花兒永不凋謝？

(因為花蝴蝶有法力、有愛心或是為花兒傳播花粉)

朗讀課文

老師把課文分段，每一段老師都要先引導不同的同學試用感覺及情緒，運用不同語氣先把句子試讀出來。老師要用開放的胸懷，鼓勵同學嘗試不同的語氣，探索語調間，大小輕重的關係的經驗。

第一段思考 看到公園裏開滿鮮花，心裏充滿喜悅，所以語調是愉快的。「公園裏的花兒開了」這句子的重要詞是「開」。什麼開呢？是「花兒」開。讀這句時要強調「花兒」和「開」。老師在朗讀前可引導學生用驚訝或悲傷的情緒讀出「公園裏的花兒開了」，討論後再讀第一段課文。

「紅」、「白」、「黃」、「紫」說出鮮花的多和美，要強調。

「好像一個鮮花的海洋」這句子是比喻句，像什麼？像「海洋」，要強調喻體。

第二段思考 「一群」表示數量多，讀時要強調。「飛」是那些「花朵」與別不同之處，要強調。花朵竟會飛，一定覺得奇怪吧，讀時要表達出驚訝的感情。

「牠們是漂亮的蝴蝶呢」這句的重要詞是「蝴蝶」。怎樣子的呢？是「漂亮」的。讀時要強調「漂亮」和「蝴蝶」。看清楚，原來是蝴蝶，讀時就要有明白過來的語氣。

「看」音節短促而帶驚異的語氣。讀「小小」時，聲音要輕。「五顏六色」表示蝴蝶的翅膀美麗誘人，要強調。「拍著」和「飛舞」是蝴蝶使人覺得好看的動作，要強調。

「多好看啊！」「多」有強調的作用，讀時要強調。「啊」表示讚嘆的語氣，要表達出來。

第三段思考 作者對花蝴蝶有強烈的期望和祝願，讀時感情要濃。

「飛」、「飛遍」是作者對花蝴蝶的祈願，要強調。

「朵朵」要一字一頓。「永不凋謝」是作者對花兒的祝福，要強調。

(作者參加「明日藝術教育機構」主辦，台灣研華文華基金會主領的培訓活動。此為其實踐之教案，本機構獲作者批准刊登。)

教案7. 老鼠偷蛋 (語文，小二)

編寫：陳寶蓮

目的：

1. 運用肢體動作、扮演、配音及朗讀進行語文學習
2. 增加孩子學習的趣味並字詞的深刻練習
3. 學習溝通、表達能力

課節：一節

課文：

老鼠偷蛋

一隻母雞臥在平台的窩裏孵小雞。兩隻老鼠悄悄地溜到母雞身旁，趁牠不注意，偷走了一個雞蛋。

黑老鼠抱著雞蛋，躺在地上。灰老鼠咬住黑老鼠的尾巴，使出全身的力氣，拚命向前拉。兩隻老鼠來到平台邊，一個不小心，「撲通」一聲，摔到地上去了。

「哎喲，痛死了！」兩隻老鼠爬起來，一看，蛋殼摔成兩半，裏面鑽出一隻毛茸茸的小雞。兩隻老鼠嚇得「吱」的一聲跑掉了。

一 引起動機

模仿大賽：老師出示不同的圖片，著學生模倣圖片顯示的動作，再引入該動作的詞語學生配對

目的：

- 1 透過上述活動，使學生熱身。
 - 2 透過上述活動，使學生初步認識課文的部份詞語：
- 臥 溜 躺 拉 摔 鑽
- 3 讓學生先認識部份詞語，增加學生閱讀課文時的興趣

二 發展

- 1 學生閱讀課文。
- 2 老師提問課文內容，並利用 powerpoint 幫助學生理解課文。
- 3 扮演活動：目的

在提問課文內容中，加入扮演活動，讓學生透過肢體活動，加深對詞義的認識。

- (1) 孵
 - a 著學生扮演母雞臥在窩裏孵小雞。

b 學習「孵」的筆順，再從字形了字義：(i)字形結構是「從左至右」，左邊是「卵」(卵是動物的蛋，如魚卵)，表示字義；(ii)右邊是「孚」，表示讀音。母雞伏在蛋上，使蛋化成小雞的過程，叫「孵」。

(鳥頭伏在卵上生雞，蟲魚由產卵到出生幼兒，或指以人工方法使卵內胚胎發育成雞的過程，統稱為孵。)

c 與學生討論有那些動物是由卵「孵」成的，利用 powerpoint 展示圖片，加深認識。

d 著學生扮演企鵝孵蛋、青蛙的卵孵化的過程，鞏固學生對「孵」的了解。

(2)「悄悄」、「偷偷」

a 著學生扮演老鼠溜到母雞身旁。讓學生再次以肢體了解「溜」的意義。

b 討論老鼠的行為：要做一件不被發現的事情。

c 討論課文用「悄悄」是否恰當。「悄悄」是不想騷擾別人，「偷偷」是不想被發現。從「溜」這行動看，用「偷偷」比較好。

(3)拼命

a 著學生扮演灰老鼠咬住黑老鼠的尾巴，使出全身的力氣，拼命向前拉。使學生透過活動，體會到「拼命」是全力以赴。

b 著學生想一想有什麼事會拼命地做，然後讓學生以動作表現出來，由同學猜。藉此加強學生對「拼命」的了解。

4 配音活動：目的

在扮演活動中，請其他學生配音，幫助學生認識課文中的象聲詞。

(1)「撲通」：撲，pok3【撲】

形容物體落地或掉落水中的聲音。

a 著學生扮演老鼠從平台摔到地上去。其他學生為其配上摔倒的聲音。

b 著學生想想還有哪些情況，會出現「撲通」的聲音，由學生用動作表示出來，其他同學為其配音。

(2)「哎喲」：哎，aail【唉】；ai3【翳】

「啲，jol【唷】

表示驚異或痛苦的感嘆詞。

a 著學生扮演老鼠摔痛了的樣子，由同學為其配音。

b 著學生想想還有哪些情況，會發出「哎啲」的聲音，由學生用動作表示出來，其他同學為其配音。

(3)「吱」: zil【知】

形容小動物或細碎尖銳的聲音。如：小松鼠在樹上吱吱的叫。

a 著學生扮演老鼠被母雞嚇得跑掉，由同學為其配音。

b 著學生想想還有哪些情況，會發出「吱」的聲音，由學生用動作表示出來，其他同學為其配音。

5 朗讀課文

著個別學生朗讀課文，透過適當的朗讀，加深對課文的了解。

6 肢體練習(下一課進行發表練習)

(1) 詞語(按下列字詞學生運用肢體進行動作設計)

臥	窩	孵	溜到	躺	拼命	撲通
摔	哎啲	蛋殼	毛茸茸	嚇得	吱	

(2) 造句：「拼命」— 學生分組造句後更要運用肢體把內容表達

7 總結

著學生把課文演出一次，鞏固學生對課文的理解和詞語的認識。

(作者參加「明日藝術教育機構」主辦，台灣研華文華基金會主領的培訓活動。此為其實踐之教案，本機構獲作者批准刊登。)

教案8. 北風和太陽 (綜合藝術，小二至小三)

編寫：王添強

目的：

1. 以創作性戲劇手法整合音樂、美術進行藝術及常識課
2. 了解北風及太陽的自然常識
3. 學習溝通、合群、創造能力

1. 停 / 動作(遊戲)

材料：a. 色紙十張(同色)，上,面印有 1 至 10

b. 太陽、大雨、北風、太陽眼鏡、雨傘、雷雨等現象的圖畫咭

- (1) 老師為學生提供一些指示用的牌如單數、雙數、部首、詞類、天氣等
- (2) 老師在第一輪先以自己設計不同指示牌示範動作，請同學如何在指示牌出示時做動作
- (3) 老師出示指示牌，請同學設計當他見到以上字句或現象圖片的反應動作及聲音

2. 下大雨(傳動作)(遊戲)：想像力、節奏感、合作性

(拍手 → 拍大腿 → 踏腳 → 拍大腿側 → 雙手捻手指 → 單手捻手指)

- a. 由導師開始，右邊的人仿照左邊人做動作，依次一個跟一個仿似「人浪」，整個過程由小至大，像在下雨。
- b. 拍手一圈後，導師換大腿動作，還未輪到的人繼續拍手，聽起來像雨勢有變化。
- c. 雙手拍大腿，同時踏腳 (表示雨勢漸大)
- d. 繼續踏腳，拍大腿改為拍手 (有滂沱大雨的氣勢)
- e. 腳踏加拍大腿
- f. 手拍大腿 (雨勢減弱)
- g. 單手拍大腿 (雨勢漸小)
- h. 雙手捻手指，發出“的的”的聲音 (表示雨停後的水滴聲)
- i. 單手捻手指
- j. 停止所有動作 (雨過天晴)

3. 天氣合唱團 (音樂)

- (1) 分組一起討論有那幾種天氣，例如颱風、下雨、天晴等，會有什麼樣的聲音
- (2) 全班選擇三至四種聲音，分組每組負責一種仿似樂器的聲音
- (3) 由老師任指揮，以大細聲、快慢、停等混和成一首合奏音樂

4. 假如我是北風/太陽 (討論)

材料：紙、箱頭筆

- (1) 分組討論並寫下(或繪圖)，指出北風和太陽各十項對人類的作用、好處或功能

- (2) 每組選擇北風或太陽
 - (3) 派代表向大家表達北風及太陽的功能及選擇的理由
 - (4) 如北風或太陽的分組不平均，老師可以請各組的同學以「猜拳」定選擇
5. 北風和太陽比賽 (服飾、口號創作)
- (1) 老師講「北風和太陽」的故事
 - (2) 運用自願或“猜拳”方法選出代表太陽或北風的組別
 - (3) 太陽及北風各兩組創作自己的口號並配上動作
 - (4) 四組運用色紙、報紙、絲帶、服飾等物料，裝扮每組自行選出的領袖成太陽或北風的天神造型
 - (5) 四組各自運用口號及天神造型進行比賽，由導師扮演路人選出最佳的娛樂隊伍
6. 北風和太陽結局 (扮演)
- (1) 分組討論故事結局及寓言的道理。大家都以自己為「北風」，想出一個「北風」對「人」有利貢獻的方法，因此感動路人自願除去外衣，使「北風」最終能勝過太陽
 - (2) 老師指導學生運用「四格定格畫面」故事方法來把以上的故事來扮演排練，每格可放一句由任何角色所講的“台詞”
- *「四格定格畫面」就是把故事分成四段，每段均想成一張“硬照”，加入一句必不可少的台詞，再以“動畫”的方法回復成一個故事劇場
7. 總結討論為何「北風」可以使別人“信服”自己
8. 功課：每人繪畫一幅有關新版「北風和太陽」的彩色四格漫畫

相關學科： (1)常識 (2)藝術

相關共通能力： (1)溝通 (2)合群 (3)創造

主題個案架構

角色：北風、太陽及路人

肢體：動作口號及扮演

聲音：天氣的聲音及聲音混和的效果

情意：體會天氣對人的功能及作用

心像：思考使人“信服”自己的因由

教案10. 海底世界 (常識，小四至小五)

編寫：王添強

目的：

1. 透過遊戲、故事扮演進行一個語文科學習
2. 使學生加深欣賞海底世界及大自然的景緻，同時透過「一條小魚」的故事明白自我的價值。
3. 學習合群、創造、表達能力

大綱：透過「砌物件」使孩子學會運用身體扮演其他物件、生物及風光景色甚至是海底世界，運用扮演活動模仿海洋生物，分組共同就「一條小魚」文章進行教室劇場。

課節：兩至三節

文本：(1) 現代中國語文 5 年級上學期第十四課

海底世界

你知道大海深處是怎樣的嗎？

海面上波濤洶湧的時候，海底依然很寧靜。最大的風浪，也只能影響海面以下幾十米深。陽光射不到海底，水愈深光線愈暗的深海裏，卻有許多閃動的光點，像天上的星星，那是有發光器官的深水魚在游動。

海底是否一點兒聲音都沒有呢？不是的。海底的動物常常在竊竊私語。你用水中聽音器一聽，就能聽到各種聲音：有的像小狗吠，有的像小鳥唱，還有的像人在呻吟。牠們吃東西的時候發出一種聲音，游泳前進時候發出另一種聲音，遇到危險還會發出警報呢。

海裏的動物很多，已經知道的大約有三萬種。牠們活動的方法各不相同。海參靠肌肉伸縮爬行，每小時只能前進四米。有一種魚身體像箭頭，每小時能游幾十公里，攻擊其他動物的時候，比普通火車還快。烏賊和章魚詭計多端，能突然噴出墨一樣黑的水，迷惑追擊者，並利用水的反推力迅速後退。還有些貝類自己不動，卻能黏在輪船底下作免費的長途旅行。

海底有山，也有森林和草地。海底植物的色彩多樣，有紫色、紅色和灰色。海底還藏有豐富的礦產，如煤、鐵、石油和天然氣，以及陸地上儲藏量很少的稀有金屬。

海底真是個景色奇特、物產豐富的世界。

(2) 一條魚的故事 (改編自湖北少年兒童出版社之彩圖世界著名動物故事，古慶利編)

藍色的大海點點波光，裡面生活著成千上萬的魚。這條銀色的魚兒就是其中的一條，他每天在湖間游來游去。可怕的鯊魚出現時，魚兒和他的伙伴們便要馬上四處逃竄。巨大的鯨魚張開嘴來了，魚兒又得游開，不然就會被他吃進肚子裡。這條銀色的魚兒很不高興，他希望自己變成了一條大魚。伙伴們都不同意他的想法，他們覺得做條小魚就很好。

一天，這條銀色的魚兒正在海藻叢裡找食物。忽然，水面上落下一張大網，原來，有條漁船從這裡經過。剛把一片海水裡的魚全罩在裡面了！魚紛紛往外擠，結果……

- (1) 歌謠 — 小魚兒
 魚兒魚兒水中游，
 游來游去樂悠悠。
 倦了臥水草，
 餓了吃小蟲；
 樂悠悠，樂悠悠，
 水晶世界任自由。

內容：

- (1) 熱身活動—砌物件
 (1) 學生分組運用身體砌成老師所指派的物件，例如：電飯煲、飛機……
 (2) 進一步學生身體結合成活動的生物，例如：大象、獅子、鯊魚、飛鷹……
 (3) 最後是合作運用肢體併合砌成景物、大自然環境並加上情境的聲音，例如：山川流水、沙灘風景、森林大雨
 (4) 每組扮演任何一個「海底世界」的片段用「砌物件」方法砌成環境畫面。

*可放映「海底世界」記錄片，增加學生對海底風光的認識。

- (2) 律動《小魚兒》
 1. 分組運用「唱遊式」律動去表達歌謠的內容
 2. 表演及互相欣賞
 3. 教室劇場《一條魚的故事》
 (1) 以肢體動作演譯文章內的情境
 (a) 藍色的大海(海浪)
 (b) 魚兒游來游去(快樂、寫意的生活)
 (c) 鯊魚出現時(危險)
 (d) 巨大的鯨魚張開大嘴(巨大的危機)
 (2) 老師提示：分組討論在深海生活面對鯊魚、巨鯨及漁夫的魚網下，同學選擇做大魚還是做小魚比較安全。
 (3) 分組討論及描述選擇做大魚及小魚各三個優點及缺點。
 (4) 扮演：分組扮演故事，分成多個片段 (a)海中快樂的魚兒、(b)鯊魚出現、巨鯨出現，魚兒逃竄、(c)銀色小魚決定成為大魚或小魚的決定(按各組 2 的定案)、(d)可惜魚船出現，魚群被網罩著…結果……
 (5) 學生討論並以「海底世界」及「一條魚的故事」兩篇文章為基礎，寫成個人感受短文

相關學科： (1)常識 (2)語文 (3)音樂 (4)德育

相關共通能力： (1)創造 (2)批判 (3)合群 (4)解困

教案9. 狐狸與葡萄 (語文，小三)

編寫：王添強

目的：

1. 運用創作性戲劇活動去學習語文科內容及目標
2. 引導學生思考狐狸的情緒
3. 學習表達、解困與創意能力

大綱：運用肢體動作加深孩子對語文內容情感的了解，透過「老師扮演」採訪人員加強對解困的思考，再運用分組開放結局的「教室劇場」使孩子合作及再創造的經歷。

課節：兩節的連堂時間

文本：現代中國語文三年級上學期第十課

狐狸與葡萄(取材自“伊索寓言”)

一隻又餓又渴的狐狸，

偷偷地跑進果園。

一串串葡萄成熟了，

飄出一陣陣甜甜的香味。

「哈，肚子空，喉嚨乾，

正好飽飽地大吃一頓！」

狐狸使盡了全力反覆地跳，

總是吃不到……

內容：

(A)熱身活動—狐狸番瓜與狐狸亞媽

- (1) 二人配對，高的是番瓜，矮的是亞媽。
- (2) 二人雙手平放胸前距一呎左右的前方，右手心向下，左手心向上，右手放對手左方之上。
- (3) 每當老師在故事中講到「番瓜」時，番瓜可用手拍打亞媽的手，而講到「亞媽」時動作則相反。

*老師要預先編寫一個「番瓜」與「亞媽」的故事

(B)狐狸遇上了葡萄

- (1) 把課文由開首至「吃不到……」，用白板或投影機與課室的學生分享。
- (2) 請九位學生站在前面，分別用肢體動作表達課文中九段加上黑線

「動作」及感覺的文字式句子、內容，例如：肚餓、口渴、成熟的葡萄、甜甜的香味、大吃一頓、反覆地跳等。

- (3) 全班同學一齊誦讀課文，九位孩子一邊按句子出現的次序輪流做出先前設計的肢體動作。
- (4) 經過兩、三遍之後，請一位孩子在沒有觀看課文下，依照同學肢體動作的提示「背讀」課文內容。
- (5) 一個接一個請多位試「背」讀多次課文。

(C)如果我是狐狸(I)

- (1) 老師扮演「記者」訪問同學，如果他們是狐狸，會用什麼的方法吃到葡萄。
- (2) 老師把同學的答案再追問其他同學引發出新的問題以便加深討論。

(D)如果我是狐狸(II)

- (1) 分組討論，第一輪同學可以不擇手段地找出吃到葡萄的方法(騙人、破壞也可以)(5 至 10 分鐘)
- (2) 第二輪分組討論，每組討論老師所指定的另一組同學所提出不擇手段地吃到葡萄方法的三個優點及缺點(5 至 10 分鐘)
- (3) 分組進行「教室劇場」表演吃葡萄方法的新版本，四片段分別為(i)又渴又餓、(ii)反覆地跳、(iii)吃葡萄的新方法、(iv)經深思後構想出來的新結局
- (4) 鼓勵孩子討論及分享感受

- *討論四要點：
- (i) 用咀，表達自己的意見
 - (ii) 用耳，聆聽別人的看法
 - (iii) 用胸懷、包容、接納別人的建議並能歸納成幾個主要方向
 - (iv) 用手，進行決定，少數要服從多數，多數要尊重少數

相關學科： (1)語文 (2)戲劇

相關共通能力：(1)創造力 (2)解困能力 (3)協作能力

主題個案架構：

- > 角色：狐狸及協助狐狸解困的角色
- > 肢體：用形體表達句子的意思及情感
- > 聲音：模仿狐狸情緒的說話
- > 情意：體會餓、渴及獲得食物與否的感覺及情緒
- > 心像：解困的創新手法(吃葡萄的方法)

主題個案架構：

角色：海洋生物的生活、銀色小魚、鯊魚與巨鯨

肢體：形體扮演及律動

聲音：唱遊的歌聲

情意：體會海底生活及危險與自由的感受

心像：思考自我價值及解困方法

教案11. 小女巫魔魔 (綜合藝術，小四)

原著：麥美玉，改編：王添強

目的：

1. 以遊戲、扮演、拼貼進行一個戲劇為心的藝術課程
2. 使學生了解自己，學習思考是非的能力
3. 學習溝通、批判、解困、創意能力

節數：4-5 節

(1) 動作介紹自己

- 以一個連貫肢體動作配上聲音介紹自己名字 (例如：雙手打圈代表是圓圓) (加州聖荷西州立大學 James Asturn 教授 1966 年提出動作、手勢、口語重覆可幫助記憶的完成(Total Physical Response))
- 以簡單肢體動作配上聲音介紹自己喜愛的食物、小動物、出生日期並把名字與其他動作串連
- 同學互相學習別人名字動作並要串連在一起，成為一個連貫的連串肢體動作

(2) 照鏡

- 二人一組，一人扮鏡，仿似照鏡，一人做動作，另一人仿照做出反向動作
- 動作要緊接互動，要由小至大、慢至快
- 二人輪流扮人
- 最後老師可以用講故事方式，請其中一人扮演主人翁的感受及進行動作，另一人扮鏡反照，中段可以互換人與鏡的身份(女巫戲弄人的故事為佳)

(3) 細心聆聽

- 6 至 8 人一組(可刻意分開男女單一性別及混合性別的組合，使大家更充分討論及了解自己的能力)
- 老師分段講出一個預先準備的故事，學生一句傳一句，一段傳一段(小女巫助人的故事為佳)
- 最後一個同學把重點寫在紙上並講出全部故事
- 內容最完整的一組勝出
- 討論勝負的關鍵

(4) 破壞王定格故事

- 教導學生仿似相片一樣“定格”扮演
- 分組分別扮演 (1)巴士 (2)沙灘 (3)醫務所 (4)街市的環境定格
- 再提示各組的事故，使學生扮演事情發展下去的“定格”
 第一段：正常的 (1)巴士 (2)沙灘 (3)醫務所 (4)街市 環境定格
 第二段：事故(意外所在)
 - (i) 巴士的事故是司機“心臟病發”
 - (ii) 沙灘的事故是有“小偷”(沙灘老鼠)
 - (iii) 醫務所的事故是“護士打針錯落醫生身上”
 - (iv) 街市的事故是“大量飛禽逃出獸籠”
- 老師扮成“長老”指出原來所有破壞都是壞女巫們戲弄人類的結果

(5) 拯救大行動

- 每組再找同學扮演是“好女巫”
- 每組所有同學協助“好女巫”去構想如何幫助自己組別所面臨的困境，想出解決辦法
- 再以定格故事的方法演出解決方案成第三段
- 重新連貫扮演一、二段，並加上第三段解困成果

(6) 公審小女巫

- 老師扮演法庭警察，選出不同的同學扮演法官、陪審團、被告及正反兩方的律師團
- 老師再以庭警身份，講出小女巫麼麼因樂於助人解困而不容於女巫世界，需要移民人類城市，因是「女巫」的身份而被捕上法庭
- 老師請正反兩方律師團預備證據並寫在大畫紙上。正方要指出女巫的缺點，反方則相反指出人類小朋友也有女巫相同的行為缺點，並指出女巫的優點。(證據論點可以用繪畫代替文字)
- 法官及陪審團則在老師的指導下定立判定勝負的原則。
- 兩方律師團輪流集體發表證據(每組共 5 分鐘)，法官及庭警負責全場的計時工作
- 被告、法官、陪審團及庭警(老師)分別發表對證據的意見評語
- 各方再一次從新分組討論(每組如需有正、反律師及陪審團成員)
- 兩方律師個別再輪流發表新的補充論證(每人 30 秒)，直至所有律師都發表

完畢

- 陪審團輪流發表對正反兩方律師們論證的表演及評分(每人 30 秒)，被告要發表多謝及批評律師的表現，法官要發言感謝陪審團，庭警(老師)要評述並讚美大家的表演(各人約 1 分鐘)

(7) 拼貼自己

- 當自己是一個身兼好及壞的女巫
- 用圖片拼貼方法，把自己的學生相(影印、列印)為基礎再運用色紙及雜誌圖片拼貼出一張好女巫及一張壞女巫的面貌及身體(例如：動物面人身、人頭動物身等)
- 同學要盡量運用作品的視覺效果，反映自己對好與壞的感覺
- 全班進行作品討論、欣賞及分享

相關學科： (1)德育 (2)藝術

相關共通能力： (1)溝通 (2)解困 (3)創造 (4)批判

主題個案架構：

角色：女巫、法官、陪審團、受害人

肢體：環境中的生活行為

聲音：角色的對白

情意：體會受困、受害及助人的感覺

心像：思考助人及是非分辨的問題

教案12. 櫻桃的故事 — (環保、語文，小四)

編寫：王添強

目的：

1. 以遊戲、故事定格進行一個以語文為核心的環保教案
2. 學習大自然平衡的重要性
3. 學習溝通、合群、表達、創意能力

文本：朗文中國語文四年級下學期

櫻桃的故事

生長在北方的櫻桃，因果子的形狀像桃子，黃鶯愛啄食，所以又稱為「鶯桃」。歐洲的一些地方流傳了一個有關櫻桃的故事。

傳說古代的普魯士有個國王，非常愛吃櫻桃，他在御花園裏種了很多株櫻桃樹。櫻桃成熟時，來了一大群黃鶯，把櫻桃吃去了一大半。國王很生氣，於是下令全國捕獵黃鶯，不到一年，黃鶯差不多絕跡了。國王滿心盼望櫻桃樹有累累的果實，可以大飽口福，可是，這一年櫻桃不但沒有結果，連葉子也長不出來。這是怎麼一回事呢？

原來自自然界的一切生物都是互相依存、互相制衡的。櫻桃樹、害蟲和黃鶯三者也是這樣。黃鶯雖然啄食了櫻桃，但牠同時啄食了櫻桃樹的害蟲，使害蟲不至於大量繁殖成災。害蟲要是沒有黃鶯收拾，就會吃光櫻桃樹的葉子，令櫻桃無法結果。

後來，國王取消了捕獵黃鶯的命令，黃鶯再度飛來樹上啄食，害蟲受到抑制，櫻桃樹又再繁茂地結起果子來了。

(1) 熱身遊戲(肢體及體育活動) — 麻鷹捉雞仔(分兩組輪流來玩)

- (a) 一人扮鷹，一人扮母雞
- (b) 其他同學扮小雞排隊藏身母雞背後
- (c) 鷹追逐捉拿龍尾的小雞
- (d) 老師可增加鷹的數目及其他動物的角色(分散小雞的注意力)，小雞可研究設計“安全圈”、“運用大雞隊”來保護小雞群
- (e) 每一次有三隻小雞被捉就交由另一組來玩，每組完成後大家都要先討論改善保護小雞的策略，並因此而改變遊戲的規則

(2) “櫻桃的故事”故事定格

- (a) 把全班分成四人一組，每人先用五分鐘時間閱讀課文，寫下

(I)重點 (ii)問題 (iii) 難忘之事

- (b) 每組討論如何把課文約分成四段(如每組人數是 3 則分成三段，5 人則五段)
- (c) 每人獲一張白紙
- (d) 每組按故事的四段分給組中的四人(如每組只有三人則分三段，五人分五段)，每人按分段各自在白紙內繪出內容的畫面
- (e) 老師把兩至三組同學合併在一大組，要他們把每組的四格畫面利用自己身體拼砌出來(所有畫面都必須砌出)
- (f) 每大組同學共同為每一格畫面當中的一位角色設計一句台詞(每格只可以選一位角色，講一整句說話，句子則不限字數)
- (g) 老師協助大組學生選擇及改編成一個四格定格故事加台詞發展成“動畫”故事，表演給大家欣賞

(3) 普魯士國會會議 — 老師入戲(Teacher in role)

- (a) 老師入戲扮演國會議長並請同學扮演國王、官員
- (b) 老師以國會議長身份表示，自從黃鶯一就是被捕獵，不然的就是逃往他方，但結果是樹上櫻桃的收成更少
- (c) 老師以議長身份問大家是否知道原因
- (d) 老師以議長身份請同學扮演成官員及國民，提出吸引黃鶯回來的方法
- (e) 老師以議長身份聯同國王邀請同學分組成三至四間廣告公司，設計有趣的廣告唱遊式口號及節奏律動來吸引黃鶯回來，以黃鶯為評判，並說明作出判斷的理由
- (f) 老師請所有同學分別投入黃鶯的感受表達對吸引牠們回來方法作出回應

(4) 去信政府主要負責環境的官員 — 討論及發表

- (a) 討論什麼是大自然的規律及環境破壞的原因
- (b) 香港的環境規律有沒有仿似櫻桃樹的危機，例如：種植樹木、填海、公路、鐵路與綠化的關係等
- (c) 全班同學聯署去信官員，請他們爭取環境平衡及改善，並研究及的資源救助瀕危生物

(5) 海報設計

- (a) 利用“櫻桃的故事”內容加上同學環保的認識，設計一張宣傳環保的海報及一句口號
- (b) 欣賞、批判及討論作品的美感及內容

丙部：遊戲名稱目錄

<u>一) 認識遊戲*</u>	(共 14 個)	(丙部頁數)
1. 地鐵轉車站		第 1 頁
2. 配對聯想		
3. 誰的聲音		第 2 頁
4. 猜影子遊戲		
5. 畫肖像		
6. 猜東西		
7. 自說自話		第 3 頁
8. 小記者		第 4 頁
9. 傳電訊		
10. 傳名字電訊		
11. 火山爆發		第 5 頁
12. 月下散步		
13. 交換拍檔		
14. 訪問		第 6 頁
<u>二) 比賽遊戲*</u>	(共 11 個)	
1. 我變		第 8 頁
2. 猜領袖 (估領袖)		
3. 買破爛 (收買佬)		第 9 頁
4. 八爪魚		
5. 五角一元		第 10 頁
6. 豹狼和綿羊		
7. 傳訊息取物件		第 11 頁
8. 盲俠聽聲劍		
9. 接名子傳物件		第 12 頁
10. 蒙眼保標		
11. 花花草草知多少?		第 13 頁

三) 戲劇及溝通遊戲* (共 28 個)

背景資料	第 14 頁
1. 有口難言	第 14 頁
2. 眉目傳情	第 15 頁
3. 吸血殭屍	
4. 香港小姐	第 16 頁
5. 憑觸覺繪圖	
6. 各行各業	
7. 盲公竹	第 17 頁
8. 盜賊	
9. 鯊魚水母	
10. 紅綠燈	第 18 頁
11. 砌物件	
12. 砌圖畫	
13. 年齡看得出	第 19 頁
14. 職業識業	
15. 慢動作	
16. 矇眼漫步空間	第 20 頁
17. 鏡子	
18. 地點遊戲	
19. 交換地點	第 21 頁
20. 幹哪一行	
21. 猜猜我在做什麼	
22. 回音長廊	第 22 頁
23. 無面見人	
24. 腳戲	
25. 手戲	第 23 頁
26. 故事接龍(1)	
27. 故事接龍(2)：突然停止	第 24 頁
28. 故事接龍(3)：閱讀	

四) 合作遊戲* (共 10 個)

- | | |
|-------------------|--------|
| 1. 搖籃 | 第 25 頁 |
| 2. 漫遊太空 | |
| 3. 風中楊柳 | 第 26 頁 |
| 4. 解龍結 | |
| 5. 蛇脫皮 | 第 27 頁 |
| 6. 傳人的龍 | |
| 7. 智慧輪 | 第 28 頁 |
| 8. 夾三明治接力 | |
| 9. 機械人爭椅子 | |
| 10. 一二三紅綠燈的後現代集體版 | 第 29 頁 |

編者聲明：

丙部所載的參考遊戲內容大部份取材自下列各書目及民間口述流傳活動，內容經編者再行整理及修訂，以適用於「多感官教學策略的研習」計劃內，謹此致謝。如發現資料出處未有刊列於本欄或戊部參考書目內，歡迎提出指導。

- 史波琳(Viola Spolin)著 1998, 區曼玲譯, 《劇場遊戲指導手冊》, 台灣：書林出版有限公司
- 梁麗珍著 1996, 《集體遊戲縱橫(上)》, 香港：新雅文化事業有限公司
- 梁麗珍著 1996, 《集體遊戲縱橫(下)》, 香港：新雅文化事業有限公司
- 理盧幼慈著 1997, 《寓學習於遊戲》, 香港：青田教育中心出版社