

**Theo  
and  
prao**

甲

理念与实践

ary

stice

“教育戏剧”广义(Educational theatre and drama 简称“ETD”)上是指应用在教育上的所有戏剧活动。

狭义上是指“戏剧渗透学科或学习”<sup>①</sup>(Drama in Education, 常简称为DiE)的教学工作。具体指运用“戏剧游戏”(theatre games)及“扮演范式”(convention),使戏剧成为教学工具和媒介,通过各种教学策略(approaches),达到学科及教育目标的教学工作。在幼儿园阶段,戏剧渗透学习(狭义的教育戏剧),主要应用在主题教学及综合学习上,渗透在健康、语言、社会、科学、艺术等五大领域。

“教育戏剧”对幼儿语言表达、肢体操控、情绪认识与管理、自学能力、合作合群、自我认识、自我肯定等方面的成长,有很大贡献与帮助。“戏剧渗透学习”是帮助幼儿学习五大领域的教学工具与媒介,能使幼儿的各项能力得到充分发展。

### 1| 广义的“教育戏剧”中的其他戏剧活动<sup>②</sup>

除了戏剧渗透学习(狭义的教育戏剧)外,在学校及课堂中,还有很多不同的戏剧应用的形式,包括教育剧场、创造性戏剧、创意戏剧、学校戏剧社团、戏剧节、戏剧科或课、心理剧(Psychodrama)或戏剧辅导、社区戏剧、扮演游戏等,下面逐一简要介绍这些形式。

<sup>①</sup>由于我国的中小学教育采用科目制课程体系,而学前阶段教育以帮助幼儿在健康、语言、社会、科学和艺术等五大领域的发展为课程取向,因此以“戏剧渗透学科或学习”统称狭义的教育戏剧在中小学及幼儿园阶段的运用形态。

<sup>②</sup>虽然本书是专门写给学前教师的教育戏剧指导手册,但儿童成长兼具阶段性与连续性,为了学前教师对教育戏剧在儿童长期教育(即包含中小学教育阶段)上有更长远和更广阔的视角,本节所述“广义的‘教育戏剧’中的其他戏剧活动”涵盖了幼儿园、中小学(即K-12)教育阶段的戏剧活动形态,学前教师可根据园所情况及幼儿的发展状态去选取相应的戏剧活动形态。

### A | 教育剧场

教育剧场或教育剧场 (Theatre in Education, 常简称为TIE) 是由专业演员以“演教员”的身份, 到学校及社区巡回演出的戏剧表演, TIE常以教育为目的, 通过展现剧情发展与角色所遭遇的困难, 在关键时刻停下来, 让观众可以直接参与, 从而改变剧情与角色命运行动。二十世纪七八十年代, 教育剧场在英国极为盛行, 实践者们开创了大量技术, 也推动了后来英国的教育戏剧(狭义的, 即“戏剧渗透学科或学习”TIE)教学技巧的发展, 发展出论坛剧场、“坐针毡”等多种形式, 因此贡献很大。

### B | 创造性戏剧

创造性戏剧 (Creative Drama) 诞生于美国, 是一种以教育为目的的剧场创作活动, 让学生直接参与, 通过即兴排练及剧场技巧的运用, 进行带有比较偏重表演性质的戏剧活动, “创造性戏剧”几乎就是在美国版的“戏剧渗透学科或学习”(DiE), 差异在于“戏剧渗透学科或学习”(DiE) 在英国的发展历程中, 戏剧一直都从属于本国语文科目(即英语), 而由于戏剧在英国文学中的重要地位, 剧本研习成为英国文学学习的重要组成部分, 研习剧本必然以戏剧艺术为核心, 戏剧技巧自然成为研习戏剧艺术的重心, 经过多年的演变, “戏剧渗透学科或学习”(DiE) 的功能已经超越了单纯地为英国语文学科服务的功能, 逐渐发展成为既能帮助学生学习学科知识、又兼顾儿童与青少年总体成长教育目标的媒介与工具。

英国方面以教学为主, 表演性质会比较轻描淡写, 更注重孩子的审视能力发展。美国方面渗透在课程之内, 表演气氛比较浓郁, 注重孩子创意能力的发展。

### C | 创意戏剧

创意戏剧是中国内地与香港的教育工作者, 以创造性戏剧为基础, 以教育为目标, 将戏剧活动作为主轴, 加入更多表演形式与技巧的活动形态。创意戏剧以“戏剧游戏”“即兴排练”“表演形式”为主, 是对创造性戏剧的本地继承与发展。“创意戏剧”就是“创造性戏剧”在中国的发展形态。

### D | 学校戏剧社团

戏剧社团是一种无论在中国内地(大陆), 还是在香港和台湾地区都盛行的形式, 是戏剧在中国学校发展的普遍课程形式。通常老师与学生每周见面训练一两次。戏剧社团在幼儿园、小学及中学中推行, 大多数以戏剧表演作为主要活动, 但其真正目标是通过表演增强学生的合作意识、自我肯定, 以及语言、表情和动作的表达能力。有些学校采取自愿原则,

有些是每周的必修项目。有些学校定期举办表演活动；有些学校则按学生实际发展情况，配合学生年龄阶段发展需要举办表演活动。大部分学校都会以“创意戏剧”手法作为基础，再配合剧本创作及舞台工艺 (theatre craft)<sup>①</sup>的传授，与戏剧渗透学科或学习相辅相成。

## E | 戏剧节

戏剧节是每年定期举行的戏剧活动。通常由主班老师或班主任带领各班的学生，在戏剧节前进行戏剧排练，在每年指定日期进行全校表演，招待家长及外来嘉宾，以此推广戏剧活动。一般学校每年都会组织老师进行戏剧能力的培训，邀请社会上的戏剧专家来校授课，再由老师把表演技巧教授给学生并进行戏剧排练。幼儿园及小学，大多在“六一”儿童节前后举办戏剧节；中学的戏剧节则多设在校庆前后。戏剧节是一种力量集中、经济效益比较高的戏剧推广方法，当然整体戏剧艺术技巧水平的提升主要由老师学习能力的发展速度决定，如果能配合学校戏剧社团的发展，往往有更高的成效。

## F | 戏剧课或活动

戏剧课或活动就是戏剧活动在学校的科目化发展，一般都要考虑到普及发展的原则及其与深化发展的联系，并取得两者之间的平衡，与美术课及音乐课一样，必须考虑科目对所有学生的影响与帮助及其对未来社会的贡献及作用。

戏剧课必须考虑到：(1) 教育目标与其他课程的关系；(2) 教学内容与阶段发展；(3) 教学手法与师资培训系统；(4) 教学环境与学校课程的资源及课时分配；(5) 学生评价与连接专业发展的阶梯。目前全国只有台湾地区，在以“表演艺术课”的名义进行戏剧课。

幼儿园方面，一般以戏剧活动的形式，每周固定时间进行上课，目的与美术活动和音乐活动一样，为学生提供支持其多元智能发展的艺术环境，没有学科评价的压力。

## G | 心理剧

心理剧 (Psychodrama) (或称“戏剧辅导”) 让参与者在戏剧小组活动中进行没有压力的自发行为，心理剧导演直接观察病情，以特别设计的戏剧技巧，使参加辅导与治疗的朋友扮演角色，在放松的环境下面对心理冲突情境并做出自发的表现。参与者先进行音

<sup>①</sup>舞台工艺 (theatre craft) 是指在舞台制作中应用的工艺美术，包括布景、道具、服装、面具、戏偶、影偶。舞台工艺是舞台美术的一部分，只是欠缺了灯光、音响与多媒体放映。由于灯光、音响及多媒体放映技术要求高，只适合在中学的教育戏剧中使用，所以在小学及幼儿园中学生的学习一般只会涉及舞台工艺，在中学的戏剧学习则可以全面覆盖舞台美术。戏剧是结合艺术，教育戏剧也因为戏剧的多元身份而有别于学生的多元智能开发，舞台工艺正好是空间、造型学习的媒介，同样也是戏剧这门综合艺术学科与其他视觉艺术学科进行整合的重要黏合剂。

乐、绘画、游戏等暖身活动,进而在演出中重新体验自己,自行接触自己的思想、情绪、梦境及人际关系,在剧情的发展中,在安全的美感距离下探索、释放、觉察和分享。心理剧的导演会使用特定的心理剧技巧使参与者将心理冲突和情绪问题在扮演中呈现,一步步引导参与者宣泄情绪、消除内心的压力与恐惧,增强参加者适应环境和克服困难处境的能力。

心理剧已经发展成一种让参与者演练人生,不会因为过程中犯错而被惩罚的普及性戏剧训练方法。心理剧是精神病理学家莫瑞努(Moreno)于1921年在维也纳精神治疗中心以治疗为目的开发的疗法,后来在美国得到推广。在欧美地区,心理剧日前在协助一般青少年成长及辅导行为偏差年轻人方面得到应用。近年心理剧也在中国出现,但较少在幼儿园中使用,但其独特的技巧,例如“角色扮演”(role play),已经广泛渗透到各种教育戏剧活动之中。

## HI 社区戏剧

社区戏剧是以社区作为基地,以社区人士参与为主,由艺术家带领该社区居民运用创意戏剧的各种排练手法(一般都会融入当地的民情风俗与各种表演),进行以表演为主的剧场活动。社区戏剧的目的是维系社区的和睦关系,通过社区的研究、探索与分析进行创作,使大家更了解社区的发展,更了解社区的情况,关注对社区的人和事,愿意共同维持及建设自己所居住的区域,使社区变得更和谐、更快乐、更幸福。

## II 扮演游戏

扮演游戏是幼儿游戏活动的一种。幼儿天生会自发运用想象力进行角色扮演,有时会以自己的身体进行扮演,有时会投射到玩偶或玩具(如玩具车、玩具飞机等)上进行(即摆弄玩偶或玩具进行扮演)。扮演游戏一般从独自扮演开始,这种类型被称为“独自扮演游戏”;而幼儿玩乐会受其他幼儿的影响与感染,与其他幼儿不自觉地同一空间中,扮演相同主题及方向的游戏,这种类型被称为“平行扮演游戏”;之后,幼儿会期望别人介入,也会介入别人的扮演之中,会主动协助及参与别人的扮演,这种类型被称为“联合扮演游戏”。当然,经过互补扮演游戏并从中获得满足的感觉后,幼儿就能较顺利地主动与人合作,能与别人一起进行“合作扮演游戏”。扮演游戏是一种幼儿自觉、主动及喜爱的行为,如果能发展成合作扮演游戏,将对幼儿合作能力的发展帮助很大。但中国幼儿的性格往往比较内敛,大人对他们守规矩的要求大于对其冒险精神的期望,因此不易迈开与别人互补进行联合扮演游戏的第一步。而戏剧活动是一种集体的扮演经历,对刺激扮演游戏的发展很有帮助,因此在戏剧活动中,幼儿能更自主地进入互补扮演游戏。扮演游戏与戏剧活动虽然不同,但两者都源自孩子想象力的天性,如果能相辅相成、互相影响与配合,对儿童合作合群能力发展的帮助效果更明显。

## 2 | 教育戏剧（戏剧渗透学科或学习）的各元素

### A | 戏剧游戏 (theatre game)

戏剧游戏 (theatre game) 原本是训练演员的活动，通过集体游戏的形式与氛围，锻炼参与者的表演技巧与能力，使参与者感观反应更敏锐，并且建立其主动、自觉、积极、合群、流畅与独特的表演能力，是演员训练及排练热身常用的有效方法。由于其效率与成果显著，戏剧游戏已经广泛成为世界各地大部分不同形式教育戏剧必备的重要训练手法，主要应用在学生肢体、心态、技巧与能力的训练及预备上，也是戏剧教学流程的主要导入活动。

### B | 扮演范式

扮演范式 (convention) 是英国戏剧渗透学科大家所普遍约定的重要的扮演方式，在其发展过程中已确立了多个大家已有共识的扮演技巧与手法，每个范式都有独特名称，是老师普遍知道与熟练掌握的教学方式。教学流程由多个不同的范式串联而成。例如：“坐针毡”，即通过访问座椅上的角色，使大家更了解角色，并从中学会通过问问题掌握角色的特质，变化版有“老师入戏坐针毡”，也有“翻译坐针毡”“轮流坐针毡”“小组坐针毡”“双人坐针毡”；“定格画面”，即关键时刻的画面凝固。串联戏剧游戏与扮演范式的方向就是“教学模式” (approach)，整体教学流程及每节课教学流程的大致格式就是教学规范。

### C | 教学模式

教育戏剧可以有很多不同的教学模式，这些就是串联“戏剧游戏”与“扮演范式”的方向。由于方向不同，过程、目的与结果就有所不同。老师应该根据教学材料的特质来选择应用不同模式，并且按学校的目标决定以单一模式，还是混合多个模式进行授课。下面介绍七个最普及及方便教学的模式。

#### (1) 戏剧教育模式 (Learning about Drama Approach)

这是一种运用戏剧训练技巧，与相关的戏剧和舞台创作概念进行教育，以教育而非戏剧艺术为目标的教學模式。

- 以戏剧训练为蓝本，包括语音、声音、肢体、表情、舞台工艺的训练；
- 在教学过程进行场景及角色探索；
- 以渐进的方式，由简单到复杂地传授；
- 展示：借展演使学生学习欣赏与理解；

- 有没有表演活动不重要, 因为戏剧教育模式实际上还是以教育目标为核心;
- 戏剧教育模式与戏剧艺术教育相似, 但与专业演员培训不同;
- 年龄阶段上幼儿园、中小学都适合。

教案及活动的发展步骤:

- ①准备: 肢体、外形的探索
- ②呈现角色
- ③呈现矛盾
- ④呈现解决方案
- ⑤问题: 分析、理解与延伸

### (2) 教育戏剧模式 (Learning through Drama Approach)

在教育戏剧模式中, 参与者直接投入角色, 用自己的想法建构剧情与角色, 运用对话促进参与者自身情感的表达及发展, 从而帮助其习得解决问题的能力。

- 老师设定问题及困难, 与学生共同通过扮演商议问题的源头、环境及线索;
- 老师通过“思维导图”或各种手法, 与学生寻找问题, 分析问题;
- 通过扮演形式, 进行探索与排练, 找出问题的解决方案;
- 结束探索时, 学生清楚角色的境况, 并且进行总结及展示;
- 表达角色的立场及学生本人在此过程中的思考;
- 年龄阶段上幼儿园、中小学都适合。

教案及活动发展步骤:

- ①寻找问题
- ②探索问题
- ③克服困难的解决方案
- ④呈现感受

### (3) 故事教学模式 (Story Drama Approach)

这是一种探索故事内容与意义的教育戏剧教学模式, 参与者以戏剧扮演呼应聆听、所读的故事、诗歌、文字文本, 通过戏剧活动拓展对故事及文本内容的理解, 更深入地研习与演练故事与文学作品。

- 了解故事结构: 对故事的情势(背景)、角色、引入、探索、意外、选择、逆转、高潮、解决等各环节的认识及分析;
- 探索与创作: 从探索、意外、选择、逆转中进行研习与创作;
- 扮演与展示: 通过表演进入高潮与解决, 对故事、文字有深刻认识与印象;
- 年龄阶段上适合幼儿园及小学低年级。

教案及活动发展步骤:

- ①事情引入
- ②角色、情势与探索
- ③意外与选择
- ④逆转与解决
- ⑤学生的理解与分析



#### (4) 第三者解决问题模式 (Mantle of the Expert Approach)

这是以假设的第三者专家身份参与过场的模式，一般适用一些学生难以承受的重大议题，这些内容并不适合学生自己投入扮演当某人的角色来面对。所以，最好建立安全距离，产生一种具有“脱离效果”的学习手段，使学生能感受到自己“有能力”面对问题。

- 第三者解决问题模式与教育戏剧模式相似，但不是角色自行解决问题；
- 学生扮演专家或以其他第三者身份解决问题；
- 年龄阶段上幼儿园、中小学都适合。
- 教案及活动发展步骤：

- ① 困扰引起兴趣
- ② 模拟情境：学生进入戏剧空间勘察，收集资料及证据
- ③ 面对问题：面对困扰，探索问题
- ④ 专家外衣：进入“信以为真”的专家角色解决问题
- ⑤ 看法与感受：借角色表达对困扰问题的看法

#### (5) 角色情境模式 (Role Drama approach)

这是两个或两个以上角色分别面对情境、进行学习的方式，这种模式使学生发现角色面临的问题、界定问题、发展问题并解决问题。

- 背景与规则：了解扮演规则，介绍不同角色的背景；
- 探索不同角色在时间、地点、问题及原因上的差异；
- 发展角色的问题及困难，使学生在角色互动中体验感受问题及困难的解决；
- 让学生通过不同角色发掘参与者自身的问题，并提升自己解决问题的能力；
- 用不同手法展现角色的看法；
- 年龄阶段上比较适合中学及小学高年级。

教案及活动发展步骤：

- ① 两个角色的矛盾所在
- ② 矛盾原因与背景
- ③ 解决方法
- ④ 建立互相尊重的规律

#### (6) 自我成长模式 (Learning about Self through Drama Approach)

这一模式通过回顾学生个人经验与对角色的理解去解决问题，从肢体、感官开始，建立学生的情境、情绪及情感，通过角色与学生个人的联系，建构自我的认识、理解、改进、肯定及自信，平行发展关于“学生的”与“角色的”相似际遇。

- 学会办事：通过故事及角色的情境，学生学会面对及解决问题的技巧；
- 学会学习：通过扮演发展出一套解决问题的过程、步骤、准则及方法；
- 学会生活：借用角色经历，建立学生自我成长所需的知识、过程、手段与态度；
- 年龄阶段上比较适合中学及小学高年级。

教案及活动发展步骤：

- ① 说明问题

- ②探索困难
- ③解决问题
- ④与学生成长经验对比, 建立学生自己的价值观

### (7) 过程戏剧模式 (Process Drama Approach)

这是一种在课堂进行研习的以戏剧表演发展的张力来发展演绎的模式, 通过戏剧舞台悬念及吸引力使学生专注其中, 学生仿佛正在课堂上同时兼任表演者与观众的身份, 逆转剧情的动力十分强烈, 戏剧过程就能顺畅地在学生心中展映。

- 矛盾开始: 从故事的重要矛盾拉开序幕, 在悬疑情绪下吸引学生追寻解决问题方案的决心;
- 因由探索: 矛盾张力带动学生思考, 寻原事件的前因后果;
- 解决逆转: 情势迫使学生有动力去探索及发展解决问题的方法;
- 年龄阶段上幼儿园、中小学理论上都适合, 但比较适合中学及小学高年级;

教案及活动发展步骤:

- ①矛盾、冲突, 产生戏剧感、张力及悬疑性
- ②导致这些问题的原因及背景
- ③解决问题的方法
- ④建构难忘的象征事物, 使学生印象深刻

## D | 教学格式

整体教学流程的次序, 应该由三个步骤组成, 包括:

- (1) 引起兴趣: 引发学生学习兴趣, 唤醒记忆并建立基本能力;
- (2) 研讨学习: 循序渐近地研究与学习, 引发学生互动与自学的行为, 帮助其自行找到解决方案;
- (3) 内化认知: 消化学习的知识、态度与技能消化, 使之成为内在的能力, 并且进行展示。

每一节课应该包括:

- (1) 热身活动: 以戏剧游戏为主, 建立学生肢体、态度与能力的准备;
- (2) 研讨学习: 通过有策略的扮演范式串联, 层层深入、环环相扣地进行点补与自觉的学习;
- (3) 舒缓活动: 通过舒缓戏剧游戏使学生平复心情, 内化认知, 增强记忆。

幼儿戏剧渗透主题学习的时间以每周连续五天, 每天一节为佳, 一般小班每节20~30分钟, 中班30~40分钟, 大班40分钟。

## E | 教学策略

教学流程中以不同策略串联起各种戏剧游戏与扮演范式，环环相扣、层层深入的扮演范式通过不同的组合，才能让戏剧产生良好的教育效果。三个串联策略分别是：

### (1) 转换 (transformation)

转换就是以一一对应的方式，把内容进行替换，一般是角色、场景与情节的替换，以便配合教学流程的需要，例如：角色扮演、坐针毡、替身、入戏会议中角色的替换；建构空间、定格画面、描述空间中场景的替换；童话再创、创新结局中情节的替换。

### (2) 整合 (combination)

整合就是在一个环节中，由两个或两个以上的扮演范式相加来完成。例如：把“老游入戏”与“坐针毡”进行整合就有了完全不同的“坐针毡”效果；把“定格画面”与“思路追踪”整合起来就有了更全面、更深入的探索。

### (3) 渐进 (evolution)

渐进就是环节与环节之间由浅入深，循序渐进，环环相扣，一步一步引发学生自觉学习的能力，例如：首先是从“建构空间（绘图版）”到“建构空间+拼合身体”，有了空间的认知，接着就进行“贴上角色”，了解角色经书，再到“角色扮演”，环环相扣，最后就可以“创新结局”。