

**【附件三】 成果報告**（此為格式範例，詳情請見[格式說明](#)；請於系統端上傳 PDF 檔）

**封面 Cover Page**

教育部教學實踐研究計畫申請內容  
Project Proposal for MOE Teaching Practice Research Program

學門專案分類/Division：通識

申請年度/Project Period：112 年度  一年期  多年期

執行期間/Funding Period：2023.08.01 – 2024.07.31

**計畫名稱：**

**創造性戲劇的課室賦能與場域實踐**

**Creative Drama Praxis in the Classroom and Field**

**配合課程名稱：**

戲劇的創造力實踐(上下學期開設)

表演溝通與傳達(下學期開設)

計畫主持人(Principal Investigator)：劉仲倫

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：

逢甲大學通識教育中心暨人文社會學士學位學程

成果報告公開日期： 立即公開  延後公開

繳交報告日期(Report Submission Date)：2024 年 09 月 17 日

計畫名稱：創造性戲劇的課室賦能與場域實踐

Creative Drama Praxis in the Classroom and Field

一、本文 (Content)

1. 研究動機與目的 (Research Motive and Purpose)

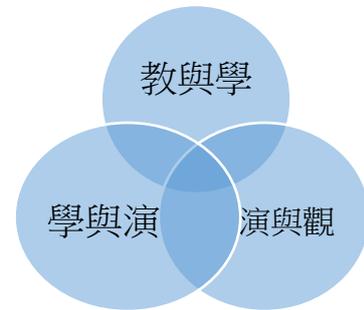
申請本案動機是因筆者從 2011 年開始自我課程改造，不依靠演講或 PPT 授課，而是利用每節課開始前增加半小時的戲劇遊戲做為暖身，同時也做為學習、思考和集體交流與討論的出發點。以遊戲為初始是因為筆者發現近來愈來愈多學生，尤其是 i 世代的學子因長期視覺總是盯在大螢幕或小螢幕上，頭部和視線的運轉範圍大量縮窄，五感接受被縮限到以視覺和聽覺為主。另外，五感中的觸覺體驗尤其不被鼓勵，舉例許多學生幾乎沒有赤腳行走在非人造地面，如草地或是土地的經驗，也不被鼓勵觸碰植物、動物或昆蟲等生物。對於綜合性的反應遊戲，如：一二三木頭人，躲迷藏或是團體遊戲的玩耍經驗幾乎到小學時即結束。當五感中的任何一感被抑壓時，都會影響到覺察自我和別人的敏感度，觀察力關閉或不全，影響到比較細膩的、人文的、藝術型的手與心相呼應的操作。進而可能發生貶低或過分抬升自我，產生自我實踐的衡量誤差，總以為自己能做到，但是實則不然。而且當五感缺少一感時，就無法達到創作的滿足感和高峰經驗。

再者，筆者認為大學教育不僅是經驗知識的傳遞，更重要的是賦予個人自主思考與創造再生的能力。學生在進入大學之前的制式化和填鴨式的教育體制培養出同一個模子回答試題的考試高手，但是也同時失去想像力、創造力與敘事力。而創造性戲劇最後綜整的說演劇場正好是這三力的具現。

本案擬以通識課程學生為對象，為其以設計思考(design thinking)的方式研發教與學、學與演(做)、演與觀的三層推進關係，再結合創造性戲劇的學習鷹架：包括表演的外在的肢體開發與形體塑造，與表演的內在的人物或情感的建構，完成對文本詮釋。然後設定三次檢查點(CHECK POINT)的時間邀請模擬場域對象而組建成內部的焦點團隊，透過其觀賞與回饋，一方面作為檢驗流程與進度，另一方面進入修正與技術的專業優化。筆者發現檢查點的設置對於學生不是壓力，反而因為未

來的目標逐漸具體化，在最後的演出享受賦能後的能力增生，自我實現的滿足，與他人合群共力的樂趣與實踐力量。

對於筆者而言，教學實踐研究計畫是對於設計課程和進入場域實踐的自我提問，也是扣合在「計畫」、「行動」、「觀察」、「省思」的迭代的行動研究的歷程。也盼此行動研究印證創造性戲劇課程對於課室賦能與場域實踐的意義與影響。其對於教師而言是「教學和創作合一的專業與技藝」；並且以此貫穿和連結「教師教學理念」與「學生學習成效」的關係。



## 2. 研究問題 (Research Question)

筆者意識到面臨的 i 世代的教與學問題，採開設操作型實務的通識課程或是系所專業課程。學生的接受度也頗高。主要有幾個原因：第一、操作之前即已知道成果為何？藉由未來學的概念，讓其知道努力過程的必經的路成，和聚焦在已知的目標。第二、方法明確，先求精實，操作純熟，即可掌握一半的成績。第三、可以呼應就業現場的需要，具有未來應用性。

為避免點狀或片斷化的學習，教師除了燃起學生的熱情與興趣，更投入的參與，其背後就是需要更精密的課程架構，在每堂課內容及實施策略上進行沙盤推演，而且在課與課之間的縫隙，都要因著學生學習狀況進行密度的調整，選擇不同的縫合劑，兼備融合學習的樂趣和創作的享受。再則，這些實務性課程仍需要與系所專業融合，增加彼此賦能的價值。這促使筆者重新思考教師和學生的「創作與學習樂趣」一體兩面，脫離單純的技術層次，提升至體會到共創即興的層次，成為賦能的管道，創意思考的模式。

本案的研究目的分為兩部分，一部分是為印證創造性戲劇課程對於課室賦能與場域實踐的意義與影響。其對於教師而言是「教學和創作合一的專業與技藝」；並且以此貫穿和連結「教師教學理念」與「學生學習成效」的關係。筆者的核心思想是建立在「如何應用創造性戲劇成就課室賦能？」以及在場域的實踐過程中，基於「戲劇與劇場專業技能開發」的問題意識上，建立課程策略，進行教學創新的實驗與實踐，以更為後設的視角，帶領學生重新思考：戲劇能帶給他們甚麼？

第二部分是筆者欲透過教學實踐研究計畫進行創造性戲劇的，從探討、研發、與建立可行性的策略及驅動力的設計。在教學與研究並進的過程中，筆者推想還可以延伸出以下七個子題。

- (1) 如何為沒有肢體學習背景的學生架設肢體的、形體的表演體系。
- (2) 如何在文本的詮釋和表達 / 表演的展現導入批判思考？如何揭露故事的表面和底層？其策略為何？
- (3) 如何以即興劇場為集體共創？即興創作的前提需要哪些先備訓練？
- (4) 如何從逐次操作的結果中尋出專為通識課程學生量身打造的工作方法？
- (5) 如何將此教學過程轉譯為設計思考的個案？
- (6) 如何依據不同的表演時空和觀演關係，而設計的互動策略？
- (7) 如何能夠呈現最終實踐的成果與效果？

### 3. 文獻探討 (Literature Review)

#### 一、戲劇遊戲與即興

戲劇中的遊戲和即興是一體兩面。筆者的遊戲與即興的取徑主要來自於維奧拉·斯波林(Viola Spolin)、奧古斯都·波瓦(Augusto Boal)及凱斯·強史東(Keith Johnstone)。

- (一) 戲劇遊戲的創始人維奧拉·斯波林 (Viola Spolin) 在 1920 年代承襲美國社會學家內娃·博伊德 (Neva Boyd) 的休閒治療及教育戲劇的概念，並至博伊德所辦設的芝加哥的赫爾之家 (Hull House) 時，利用遊戲、講故事、民間舞蹈和戲劇作為等激發創造性表達的工具取代語言表達的心理諮商。斯波林後又追隨莫雷諾的自發性的即興劇場，最終轉化這些經驗成為即興創作技巧，改變了現代戲劇的本質和實踐，也啟發了戲劇、電視和電影領域的演員、導演、教師和作家，甚至影響了教育、心理健康、社會工作和心理學等領域的工作者。在斯波林的《劇場的即興》(Improvisation for Theater) 一書中為演員提點很多遊戲到扮演的遊戲；共分成三個部分。第一部分是讓表演者由腦中的想像釋放到空間、物件、人與人/人與物的群體關係。為何這個部分這麼重要？因為要建立演員自我的信任感和觀眾之間的信任感。第二部分的遊戲，是提升演員的劇場經驗，主要是排練時期可以拿來使用。這些練習需要教練指引與指令，訓練表演者聆聽劇場技術和氛圍的耳。第三部分的遊戲，則是準備讓表演者進入演出的中感官和情緒的預備。
- (二) 奧古斯都·波瓦(Augusto Boal)的《給演員和非演員的遊戲》則是藉由身體的練習與呈現場景，讓參與者認識到自身所受的壓迫，將其展演出來，進而尋找解決之道，脫離被壓迫的困境。此法可以觸及各種社會議題，使旁觀者不知不覺地進入角色，主動參與論壇，為未來將發生的事情進行預演。這些遊戲演練與範例都是為了突破僵化的、移情式的、催眠式的劇情表演；並讓觀眾和演員二元關係被打破，換位思考，再進入共同解決的社會問題的思考。由是，此法盛行在全世界的社區劇場與教育界中的教習劇場(T. I. E.)。
- (三) 凱斯·強史東(Keith Johnstone)在《即興》以自身兒童時期被教育挫敗壓抑的經驗重建和召回創造力和想像力，並且回到教師的身分賦能於他所教授的教育工作、創作者或表演者。其實表演指導就是最好的教師，因為他不僅要能閱讀文本，還有表演者的心思意念，識得出表演者身上的雜質和純粹，驅除他們的恐懼與膽怯；而且還要懂得為表演者搭建和觀眾的對與好的關係；也要從教師的身分分辨何時是需要把「教導」的空間填滿或是留白；最後教師要如何運用即興，帶領自己、夥伴與學生，以自由聯想、回收重組方式的敘事技巧，連結到與日常生活的互動，並以此擁抱日日面對的新世界。

## 二、說故事的科學魔力

筆者欲借助此案的研究計畫更進一步援用：

- (一) 瑞典的演說教練大衛·JP·菲利普斯(David JP Phillips)的說故事的科學魔力來說明說演劇場的重要。他指出當一個好的說故事者在說故事時可以導入三種大腦激素進入觀眾大腦。第一種是多巴胺：主要負責大腦的情慾、感覺、及興奮和開心信息傳遞，如同談戀愛和上癮。第二種是催產素，可以喚起知足的心情，減少焦慮，緩解疼痛，增加平靜的感覺和被夥伴圍繞的安全感。第三種是內啡肽：常見在運動中或後或飲食的辣椒調味所產生的愉悅感。由此證明人類對於故事的需要，以及說演一個好故事可以如何刺激大腦激素和影響傳導。
- (二) 研究非語言行對人的影響，曾任哈佛大學教授，著有《姿勢決定你是誰》的艾美·柯蒂(Amy Cuddy)，也提到「假裝，直到你完成這個變身。」，採用與支配地位和力量相關的外在的身體姿勢(力量姿勢或是權力姿勢)，並專注於內心相信自己真正誠實的感受、價值觀和能力然後投射到外在的真實自我存在感。政治文化評論者戴維·布魯克斯(David Brooks)也證實「如果你行動有力，你就會開始思考有力」。因此筆者以此發展針對 i 世代學生的戲劇動力研究。期能達到以戲劇為動力，增進思考有力。

## 三、找回說故事的能力

- (一) 英國劇場的導演和表演教師麥可·阿爾弗雷茲(Mike Alfreds)提倡劇場是由三個要件構成：故事、演員和觀眾。在其所著的 *Then What Happens?—Storytelling & Adapting for the Theatre* 中，分解了說故事劇場的元素單元和整理上百個戲劇活動，如：敘事人稱轉換、集體即興、時空轉化、無實物練習、物件運用、型塑氛圍、觀眾連結等。他提倡演員本身就說故事者，能運用聲音、語言，甚至吟唱來不同的觀點呈顯故事的不同面貌；也是如同運動員般的矯健，可以模仿和快速轉化成各種物件或生物；也是戲劇構作者，可以以旁觀者身分跳出角色，產生布莱希特所說的疏離效果，產生矛盾與衝突效果，提點觀眾所看到舞台上的一切仍是操演的效果，而且可以據此進行辯論、批判或評論。其技藝主要是聚焦在說書人的敘事身分的設計、表演的肢體化與轉化的技巧。
- (二) 形體劇場：形體劇場的焦點在於演員利用身體來表達，而不是語言或文本表達，是一種高度從外型可視別化的戲劇形式。它的來源可能源自於肢體的符號、即興扮演或啞劇。各個國家或表演文化皆有形體戲劇的存在，而且其皆跨越了音樂、舞蹈和戲劇的領域單一分類，還對傳統的舞台，如鏡框式舞台等觀演關係進行挑戰。這類的作品高度依賴觀眾的想像力與演出的抽象世界的緊密結合。

#### 4. 教學設計與規劃 (Teaching Planning)

本教學實踐計畫之課程設計為 112 學年度於上下學期均開設的通識教育中心核心課程「戲劇的創造力實踐」，主要是循創造性戲劇由簡入繁，由激發創意到創作成型。另外搭配開設本校行銷系於下學期開設的「表演溝通與傳達」。

課程內容第一階段是以自由、自主與自願的劇場遊戲開始。包括：功能性遊戲、模仿性遊戲、投射性遊戲、建構性遊戲運用材料、戲劇性遊戲、設定規則的遊戲、關係型遊戲、創造型遊戲。先建立固有的時空界限內進行著，有著固定的規則，並以有秩序的玩的方法的魔術圈。每次課程都會重新打散上一堂課重組成新的團體，主要是透過遊戲促進社群的形成，而每次單元課程都有著自己的祕密任務，透過「假裝」來強調他們的群體性與差異性。第二階段為集體即興的階段。外在的技巧的部分習得從肢體到畫面、從畫面到場面調度、流動性、聚焦、層次。內在的態度的部分則是觀察、聆聽、投入、有趣、享受。第三階段則進行兩門課程操作分流。「戲劇的創造力實踐」進入說演劇場的發生背景、各地／各國／各團／個人的發展特色、重要技法與互動策略。輔以逢甲大學學生這兩年試行的初步成果影片與筆者整理的形體劇場動作分解，與解釋形體的符號概念。進入仿作之後，建立說演劇場運作的信心；再進入閱讀故事，深入觀點的集體創作，並且互相觀摩與刺激創意、去蕪存菁。「表演溝通與傳達」則進入個人表演的「非常時刻」，不僅著重在「重現」和「再現」的個人的表演詮釋，也將空間視為表演的元素之一，也覺察如此行之後造成的觀演關係的改變。

教學目標皆是從克服學生的學習問題，及五感的恢復與建立為主。具體的目標作為如下，(1)利用遊戲來釋放想像力、創造力和建立團隊。(2)以肢體／形體的表演，恢復對自我和身體的覺察，並增強表達的自信和掌握度。(3)進入創造性戲劇的文本創作，在非語言和語言文本的詮釋和表達／表演的展現上導入批判思考，也意識到語言的操控性和侷限性。(4)享受即興劇場的共創方式。(5)援用集體即興的片段延伸加入以空間、故事元素的概念，設計出結合表演時空和觀演關係的個人或是集體演出。(6)最終在呈現上印證「戲劇能帶給他們（學生）甚麼？」到「戲劇能帶給我們（師與生）甚麼？」實驗和實踐。

教學方法主要為探究式教學法、發表教學法、合作學習教學法；也依此邀請業師：大開劇團黃千瑀、吳秉威、陳繪安及驀飛劇團的劉大瑋老師從五感的投入、表演空間的意識、情緒與張力階梯、最終進入集體即興。在教學之前的商討與設計，之後進入課室教學，以及教學之後進入場域的實踐和最後的反思。

## 5. 研究設計與執行方法 (Research Methodology)

本計畫採「行動研究法」，筆者因本案特性是從實務工作出發，行動與研究並進，故採「計畫」、「行動」、「觀察」、「省思」四個歷程框架，從問題的形成、策略的執行、評量的方式再到資料的解釋、推論、檢討與評估，形成一個持續迭代的行動循環（張德銳，2013），也可以藉此回應筆者的七個子提問。並且利用以下五種研究工具，進行整個計畫執行過程的分析。

- (一)前後測問卷量表與後測附加學生自我學習回饋與評估：以便於了解學生的先備知識與經驗、對課程和自我學習的期待。筆者自行設計於1. 第一份問卷是發生在開學第四週，也就是加退選後，學生選課狀態穩定之後的前測表格。2. 業師課程完畢的後測。3. 全課程結束後的後測。在問卷題項的設計上，著重於兩個層次，一為自我實現的層次，主要為檢驗自我學習動機、態度、負荷和自我挑戰的經驗和觀演感受；二為合群共創的層次等，主要著重在成為本課的課程無形資產，包含：技術、流程和設備優化等。最後的後測部分則再加增書寫欄，以助於瞭解學習個體的整體的學習歷程。
- (二)教學與課程討論與紀錄：分為兩部分(A)教學記錄：教師、助教與業師群的課前和課後討論記錄。(B) 課程分享：利用與班代、課程助教成立的LINE群組，和蒐集學生各方面訊息，一方面可協助教師適時調整教學策略，另一方面也可及時改變學生的學習慣性、態度與方法。
- (三)單元作業評量，主要導引學生透過實作練習，掌握應用技藝。學生各單元作業的表現，讓教師可以明確學習的難易，並且可以成為教師帶領學生創作的根據，也可以掌握學生學習狀態與問題。
- (四)訪談：於期末學期結束之前，邀請願意受訪的對象一班大約四位，採用半結構式訪談法，先擬定訪談題項，再依受訪者回應內容，進行必要的互動提問。

## 6. 教學暨研究成果 (Teaching and Research Outcomes)

### (1) 教學過程與成果

1. 戲劇的創造力實踐(上下學期開設): 技法和形式主要分成三大類, 一是肢體開發與表達, 如: 默劇、面具表演。二是聲音探索與表達, 如: 口技與擬聲練習, 或是廣播劇的呈現。三是語言建構, 以故事為發展的即興文本和建立人物關係及劇情推展的對話等。並邀請業師劉大瑋

A. 先由遊戲開始。包括: 功能性遊戲(專注力、觀察力的遊戲, 打開身體和覺察)、模仿性遊戲(同步模仿、變形模仿、無實物練習、啞/默劇)、投射性遊戲(實物遊戲, 如: 椅子不是椅子)、建構性遊戲運用材料、肢體所建構的遊戲、戲劇性遊戲(角色扮演)、設定規則的遊戲(不同種類的遊戲, 通常含有競爭、攻守、甚至是隱藏的角色)、關係型遊戲(主動與被動關係型姿態 GESTURE)、及創造型遊戲。

B. 進入即興: 在外在功課從肢體到畫面、從畫面到場面調度、流動性、聚焦、層次。在內在部分由觀察開始, 聆聽、引導投入、產生有趣, 最後享受拋接的回應。

C. 進入創作: 由一首詩到一個表演。



肢體開發與接觸



業師劉大瑋指導暖身與默劇



業師劉大瑋指導情緒階梯





集體即興場景練習



椅子劇場



從一首詩到一齣小戲



2. 表演溝通與傳達(下學期開設): 由於本課開給行銷系學生, 其期待是對於未來拍攝短片或是主持上有所幫助, 因此全程以在表演過程中發現和理解自己; 享受表演過程中的愉悅; 體會即興的魅力和團體互相倚靠的信任感; 並能在心理層面上對角色達成目標的動力, 感同身受, 並將之個人化。特將課程分成五個主題單位。並且最後假學校體育館空間作為個人作業呈現的地點, 利用學校體育館空間成為個人生命故事場景的重現, 所以學生還要將空間視為表演和觀演關係轉化的元素之一。

- A. 使用大量劇場遊戲:強調關係、互動、畫面的生成、合作中的彼此幫補填空 / 聆聽 / 丟接。
- B. 集體即興在舞台表演中群戲被使用的機率和工作方法比鏡頭表演還要多, 並且常常是創造畫面的重點。
- C. 情緒階梯就是張力的尺規。
- D. 利用身體而非倚靠語言的詮釋力練習。
- E. 支取表演的兩種資料庫:情緒記憶與感官記憶。



## 我的非常時刻 (My Moment)

行銷系<表演溝通與傳達>期末呈現

- |                    |                     |                       |
|--------------------|---------------------|-----------------------|
| 1. 第一章：我和你 ( TY )  | 2. 二有惡報 ( BOBO )    | 3. 下課十分鐘 ( JORDAN )   |
| 4. 第一根煙 ( NICKY )  | 5. 最後一班車 ( SUNNY )  | 6. 離開家鄉 ( NENE )      |
| 7. 家人 ( CHOLE )    | 8. 開始下雨 ( NAMI )    | 9. 騎車 ( YUKI )        |
| 10. 落機 ( EFFIE )   | 11. 成人烏龍 ( JIMMY )  | 12. 擦~ BAN ( BELLY )  |
| 13. 素的 ( KATRINA ) | 14. 混亂 ( BESS )     | 15. 最長的一段路 ( SELINA ) |
| 16. 逝 ( CASSIE )   | 17. 追到好司機 ( BERRY ) | 18. 是大學生了 ( IRIS )    |
| 19. 買愛 ( QQ )      | 20. 愛的弓箭屎 ( 郁棋 )    | 21. ( STACY )         |
| 22. 背叛 ( JOY )     | 23. 分手簡訊 ( GIN )    | 24. ( ZOMA )          |
| 25. 第二雙鞋 ( AIMEE ) |                     |                       |



(2) **教師教學反思:**

1. 在申請本案之前，教學研究者只能根據過往的教學經驗設想未來學生的模樣與學習可能的經歷。然進到每個學期的第二周加退選之後，才是真正面對學生的時刻。因此必須留有教學的調整空間根據學生特質及整體風氣來進行即興與互動。
2. 與業師共備課程，包括課前討論、課中觀察和課後回饋，再投入下次課程的設計。即便業師教授的與教學研究者的內容相近，但是因為教學方式和學生學習路徑不同，因此產生預期和未預期的成效。
3. 課程的前四周整個課程的基礎，對於不論是課室公規、課程目標、與學生學習步驟與步調的定調與定性是非常重要的。遊戲在這四周中建立了「如何做」的脈絡，不僅有助於師生開展新鮮而互動的方式把對於人、想法、意象、圖像讓彼此成為一體。
4. 透過三份表單問卷並延伸和研究問題背後的問題，再藉由十二份口訪來確認、釐清、開放更多的空間讓學生的答應來擴張原本設定的研究問題。包括(1)本校通識課程和教師個人課程改造，和學生眼中的課程改造之差異？(2)實作型課程之於教師和學生為何？(3)學生對於自我表達和群體合作的高度需要。(4)學生如何到關注他人的表達/反應/需要？(5)學生如何克服自身的問題？(6)學生可以不用手機？為何一定要用手機？(7)不同教師的教學風格與突破學生不同的障礙。(8)世代差異的教學法。(9)口訪方式:師或生擔任訪問者，個別和群體受訪，回答方向與結果亦有不同。(10)檢查與覺察問卷是否有控制性？

(3) **學生學習回饋:** 利用學生口訪與問卷內容收集學生學習回饋。

1. 就前後測三次問卷整理不重複性的選答題，並取答案最高的前二或前三的選項比例以展現學生學習回饋。(請參考附件一)
2. 利用簡答題的方式引導兩門課學生具體以文字回饋兩門課程「戲劇的創造力實踐」:(簡答題)若是面對未來選課的學生，你會如何介紹這門課？「表演溝通與傳達」(簡答題)這個學期的課程內容由一開始情緒的張力與轉換、表演即興訓練到最後的非常時刻，你分別努力些甚麼？(請參考附件二)

## 7. 建議與省思 (Recommendations and Reflections)

教學實踐研究計畫對我而言是一個踏上學習的旅程，拋棄教學慣習。一切從遊戲開始，在遊戲中尋找答案，感受自己與他人，思考和反思行動的初始與過程。並且因為本案，好像框列了一個特別的地位，使得研究者可以增加專心投注的動力。同時也在此過程中意識到更多不在原計畫書中提及的問題意識，如：如何轉化教學溫度，從課程設計中思考、整理、檢驗、習得與再轉化。

由於計畫的目的性，在透過三份表單問卷和十二份口訪作為個人教學精進和研究問題的解答，並且自中還得到未來教學實踐研究的新題目和對於整個教學生命的思考提供更豐富的泉源。例如注意到當我們看到別人的臉部表情也會驅動自己的表情。所以遊戲、表演和情緒都會產生共鳴。真實互動會比視訊啟動更多神經元，而視訊又會勝過電話聲音的神經元。這就是情緒傳染力，也因此延伸關注到學生族群中男女性別對於群體性與共融性的需求；以及社交的質量遠重於數量。

透過該計畫以問題意識為底，作為實踐的動力。另外業師的合作可以增進研究者的察覺和覺察為何而做？更注意到教學現場的當下性。以及主辦單位在期末安排的口頭成果發表會，使得跨校、跨科系和跨學門的教師可以匯集、觀看、交流，甚至討論到未來合作的可能性。這也使得這個計畫不僅是一個計畫，而是產生(教師+學生)+(教師+業師)+(教師+教師)+(教師+研究)=教學實踐研究力。

The poster features a background of overlapping, semi-transparent circles in shades of yellow, orange, red, and blue. The title is centered in white text. Below the title, the author's name is in a white box with orange text. At the bottom right, the project details are listed in yellow text.

創造性戲劇的課室賦能與場域實踐  
Creative Drama Praxis in the  
Classroom and Field

逢甲大學人文與社會學院副教授劉仲倫

112學年度教學實踐研究計畫  
計畫編號:PGE1122548  
學門分類:通識(含體育)課程  
執行期間:2023-08-01 ~ 2024-07-31

## 二、參考文獻 (References)

1. 史波琳 (Viola Spolin) 著，區曼玲譯。《劇場遊戲》。臺北：書林出版社，1998。
2. 林玫君。《兒童戲劇教育之理論與實務》。臺北市：心理，2017。
3. 李宗芹。《創造性舞蹈》，臺北市：遠流，1994。
4. 尼德蘭(J. Neelands)著，歐怡文譯。2007。《開始玩戲劇11-14歲中學戲劇課程教師手冊》(原作者:)。臺北市：心理出版社。
5. 波瓦(Augusto Boal)著，賴淑雅譯。《被壓迫者劇場》 Theatre of the Oppressed。台北：揚智，2000。
6. 波瓦(Augusto Boal)著。賴淑雅譯。《給演員與非演員的遊戲》。臺北市：書林出版有限公司，2020。
7. 吳靜吉。《蘭陵劇坊的初步實驗》。臺北：遠流出版社，1991。
8. 派翠西亞·萊恩·麥德森 (Patricia Ryan Madson) 著，吳效賢譯。《成功創意，不請自來：13 堂帶給皮克斯、夢工廠源源不絕活力的即興訓練課》。臺北：原點出版社，2011
9. 約翰史東(Keith Johnstone)著。饒昊鵬譯。《即興：全球暢銷40年！即興劇之父給你的表演經典門道，以及面對世界的應變力》。臺北市：原點，2021。
10. 張曉華。《創作性戲劇教學原理與實作》。臺北市：財團法人成長文教基金會，2007。
11. 歐尼爾(C. O'Neill)著，歐怡文譯。2020。《戲劇的世界：過程戲劇設計手冊》。臺北市：心理出版社。
12. 劉仲倫。2019。《故事到劇場的循徑圖》。臺中市：臺中市立圖書館。
13. 穆雷(Simon Murray, John Keefe)著，趙晗譯。《形體戲劇評介》。中國戲劇出版社，2016。
14. Alfreds, M. (2013). Then what happens?—Storytelling & adapting for the theatre. London: Nick Hern Books Limited.
15. Nellie McCaslin, *Creative Drama in the Classroom and Beyond* (Longman Pub Group, 1995)

### 三、附件 (Appendix)

#### (一)附件一、三次問卷整理

- 1.第一次檢查點(開學後第四周，34人)
  - A. 男女比例:2:1，大一、大二生為主；其次為大三生；最後為大四生。16%學生為二次修課學生。
  - B. 修課主要原因:想要認識朋友和老師；需要學分；喜歡玩遊戲。希望能透過這堂課達到:自由表達於展現創意；認識不同的朋友和老師；體會新的教學模式。
  - C. 對於劇場遊戲的概念:好玩；充滿驚喜；和看到別人的反應好笑。
  - D. 對於肢體表演的概念:全身都是展現的工具；是一種表達和訊息傳遞的方式。
  - E. 在肢體表演時最害怕的事:擔心自己的掌握力不夠；做不好；沒想法。
  - F. 創造力來自於:觀察與模仿、無中生有的原創與次序性。
  - G. 在課堂上自己有可能發生的是:怕和夥伴合不來；壓力山大。
- 2.第二次檢查點(業師劉大璋老師課後施測，28人)
  - A. 自己投入狀況給分:3/5 給自己打 90 分，2/5 給自己打 80 分。
  - B. 投入高的原因:同儕合作、課程內容、教師群。
  - C. 最喜歡的單元:劇場遊戲、椅子創造力、身體行動速度的掌握。
  - D. 從劇場性群體遊戲的單元體會到甚麼?群體合作、看到別人的反應和表達方式、集體的鼓譟和興奮感。
  - E. 克服:接受和不認識的人合作；不要給自己太大的壓力；恐懼怯場。
  - F. 這堂課的幫助:好玩有趣；與他人合作。
- 3.第三次檢查點(全課程結束施測，24人)
  - A. 認為劇場遊戲是:合作力；創造力；想像力。
  - B. 說故事劇場討論方式:LINE 先做討論；約出來練習。
  - C. 在小組中，你完成了:配合主導者意見，參與排練；表達意見與想法；接受到即興過程中，產生的創意，並且放入其中。
  - D. 你在<小小的婦人>練習中完成那些目標:全體的場景轉換力；語言的內容與畫面的搭配；
  - E. 說故事劇場中說書人需要注意甚麼?利用語言的口氣塑造氛圍；說書人的句子不要太長；要注意全場的變化。
  - F. 由<小紅帽>練習發現說故事劇場的特質:不需要製作道具和準備戲服；音效和動作皆由演員完成；場景的轉換全部是依靠演員來處理。
  - G. 即興的特色是:保持觀察力，一直注意到別人的反應；沒有標準答案。
  - H. 至今，你上這堂課最大的變化為何?專心地欣賞和觀賞別人；與他人合作；可以接到即興的招數和回應。
  - I. 至今，你看到同學上這堂課最大的變化為何?合作討論；想像力和不怕場。

(二)附件二、「戲劇的創造力實踐」與「表演溝通與傳達」學生回饋

(1)「戲劇的創造力實踐」:(簡答題)若是面對未來選課的學生，你會如何介紹這門課?

- 1.有趣且可以讓自己變得大方。
- 2.很好玩。
- 3.放開來表演的，要投入在每個活動。
- 4.很好玩 玩遊戲 然後表演 可以去放鬆一下。
- 5.很活潑、適合展現、可以練習面對大家表演。
- 6.很好玩，喜歡劇場的可以學到很多。
- 7.很有趣很好玩 不是死的課 收穫蠻多的 大家都會投入 不用覺得自己很奇怪。
- 8.很有趣，學到很多以前沒有學過的小知識，因為我未曾接觸過戲劇，所以發現戲劇跟我原本所想的完全不一樣！
- 9.很好玩，社恐也可以選休，可以釋放壓力
- 10.如果想要嘗試開拓自己，把自己丟開手機，可以試試看這堂課！
- 11.好玩還沒考試，但需要與很多人互動需要點勇氣
- 12.這是一門能認識不同系級的人、玩很多有趣的遊戲還有發揮創意的課。
- 13.一門有趣的課程
- 14.別怕 快來
- 15 不要害怕表現出自己
- 16 適合表現自己有創意的同學~好喜歡 老師非常用心 學到很多東西
- 17 非常棒
- 18 這堂課非常輕鬆，可以當作是為了玩遊戲而來上課
- 19 可以認識很多外向的人 相較於死板的課程 戲劇課的過程可以更佳的不受拘束
- 20 好過，當運動課
- 21 超好玩 認識很多同學 謝謝老師下學期見
- 22 這是門輕鬆且有趣的選修課
- 23 很有趣 推薦大家選！
- 24 這堂課可以幫助我們突破過去的框架，強迫自己想出新的東西，在創造力上面確實會有提升。

(2)「表演溝通與傳達」(簡答題)這個學期的課程內容由一開始情緒的張力與轉換、表演即興訓練到最後的非常時刻，你分別努力些甚麼?

- 1.在情緒轉化上更抓到不同層次的點，知道怎麼把更深的情緒爆發出來
- 2.更不會在大家面前怯場，有試著想要丟開包袱讓自己更投入在課程中
- 3.靈機應變的能力 快速融入情緒之中

- 4.我學到可以運用張力讓表演變得更好看，張力的轉換也讓整個劇情更有戲劇性，也讓人更投入其中，我有努力的練習張力轉換
  - 5.練習如何將情緒的張力放大 轉換不同時刻的情緒變化 練習將自己的情緒融入在當時的那個環境下
  - 6.要完整表達當下的外在及內在因素，尤其這件事已經知道最後結局是什麼，因此在鋪陳的過程中要怎麼演繹揭曉答案前的緊張感是很重要的，我會開始思考自己緊張會做什麼，再將這個反應運用在此呈現中
  - 7.努力讓自己放開手腳，不害怕在他人面前表演自己，也努力的去觀看別人的表現，吸收成自己能夠輸出的養分。
  - 8.努力克服在很多人面前表面的恐懼、練習自己對不同場景反應能力、設計一段表演
  - 9.克服在大家面前表演還有跟人互動。
  - 10.一開始自己是一個很怕尷尬很有偶包的人，加上班上的同學幾乎都是第一次見面，要克服這點很不容易。後面隨著老師的引導和自己在家做足準備，逐漸克服困難，完全投入當下的角色。
  - 11.表演的情緒變化以及融入，假裝自己真的是一位演員，努力做到符合老師有求的。
  - 12.回家仔細琢磨對於聽到外婆離世的消息的情緒，約 chole 一起討論對於情緒的傳達細節，並且把每一次老師同學的回饋記錄下來。
  - 13.前面我都正常配合 很好玩 非常時刻真的蠻困難的 跟我想像的不一樣 我查了很多資料 看了很多影片 去模仿小朋友 不斷去修正 才成就出這個作品
  - 14.觀眾的面向、7 level 情緒，這幾堂課學到印象最深刻的就是情緒的高漲起伏，讓我會在家對鏡練習
  - 15.情緒的張力轉換：在看電視劇的時候會觀察演員們情緒得轉變，是在哪一句話時他的表情出現什麼變化。
  - 16.表演即興訓練：主動和朋友討論該怎麼呈現，接受他人的情緒，並把我的想法用語言或肢體呈現 非常時刻：結合前面所教的所有內容並且反覆練習
- 調整情緒，在情緒的運用，夠不夠用力，多餘的表演內容，細節是否更好



- 17.因為我的講稿都是日文，所以考慮了「我怎麼演觀者可以看得懂的事情」
- 18.情緒張力與轉換的時候，試著跟隊友們一起配合，要觀察他人的情緒狀態然後要疊加上去 表演即興訓練則是考驗應變能力，要學著不慌不忙的理解並處理當下的情境 最後的非常時刻則是要重現當初的一個 moment，且要把之前所學應用出來，並且經過一次一次的練習越來越好，還要注意不要被多次的練習麻痹並忘記細節
- 19.一開始懷疑但慢慢地開心。用 7level 表現出我的感情。
- 20.以前很難說哭就哭的我，特別努力在回憶感官跟情緒記憶，還有呼吸跟空間張力的部分也是以前沒有接觸，當自己努力去規劃空間張力跟練習在調整呼吸（像是在事前準備的時候全心投入情緒記憶就可以慢慢調整呼吸）的同時，就可以越來越熟練的把自己當時的畫面呈現給大家。
- 21.我一開始很緊張在觀眾前面做事，但通過多次的上課練習，能克服而習慣了。最後非常時刻的練習，老師每次都好好教我，真的感謝你！
- 22.不斷回想當時的情緒場景反應，預備當時的心情，不斷練習自己的情緒，怎麼把情緒帶給觀眾，翻開當時的場景和照片不斷練習要怎麼表演的更真實，在家對著鏡子不斷練習，把自己的音量提高，運用教室練習怎麼不會背台
- 咬字清楚、講話標準一點，雖然平常沒什麼情緒但有努力把情緒表達出來。
- 23.總結的話，我覺得這堂課最讓人喜歡的是原本相互不認識的大家，因為一堂堂的課程而一起努力、一起完成每個項目，熟悉度和互助度都遠比原系班級還來得融洽，這應該就是表演的力量！從一開始的情緒張力，一遍遍的調整、打掉從來，到最後經過老師引導能夠「明確」表現出情緒的轉變，把平常不會用到的地方在這堂課重新搬出來運用（平常真的會忘記好好呼吸～好好微笑～好好注視等等）。表演即興訓練，大偉老師帶給我們多次不同的情境，到最後類似鬼屋的場景，超喜歡團隊一起演出的氛圍，以及當下大家的即興與臨場反應。最後是非常時刻，我覺得回到自己獨自表演超級難！！！！
- 24.非常時刻對於我來說還有很大的進步空間，雖然所有的學習和技巧最後必定是需要回到自己身上，但也因為經過老師一次一次的講解和看每個同學的呈現方式，在未來的任何表演或者展現自己的時刻，因為這一次的學習，讓我更有方向和方法去實踐！很開心遇見大家 ❤️