

加入戲劇元素：角色扮演在小學中國語文科的應用

Adding the element of the drama: The application of role-play in primary Chinese language classroom

廖佩莉

香港教育學院

摘要

本文是作者與一位小學教師為學生設計角色扮演的經驗分享。教師在小學中國語文課堂中設計角色扮演活動，加入教育戲劇元素「定格」和「思路追蹤」，確能增加學生參與的機會。學生又能設身處地，以多角度思考問題，發展他們的批判能力；同時他們能愉快和投入地學習。個案試行效果不錯，但其設計仍有可進一步優化之處。

關鍵詞

定格，思路追蹤，角色扮演，戲劇

Abstract

This is an experience sharing of the design of a role-play in the Chinese language classroom by the author and a primary Chinese language teacher, using the elements of the drama: *Still Image* and *Thought Tracking*. Findings indicate that students have more chances to participate in activities, think in different perspectives of the questions and this helps them to develop their critical thinking. They learn happily and devotedly. The result is quite encouraging. However, there is still room for improvement on the design of the activities.

Keywords

still image, thought tracking, role-play, drama

很多學生認為中國語文課堂沉悶，因為教學不礙乎課文閱讀、釋詞、寫作特色、段落大意和主旨的分析，很多時都是以教師為主導的教學。因此，為了增加學生的學習興趣，很多小學中國語文教師都在課堂上安排學生扮演課文的人物，以戲劇形式表演出來。這類角色扮演是中國語文課堂一項常見的活動，究竟怎樣為學生設計角色扮演活動，才能提升學生的思維和語文能力？本文旨在分享筆者與一位小學教師為學生設計角色扮演的經驗。希望教師能藉此得到一些啓示，實踐在中國語文課加入教育戲劇元素的理念。

文獻回顧

教育戲劇 (Drama-in-Education) 是指運用戲劇的技巧，作為學校課程教學的一種方式。教師有計劃地引導學生以戲劇的元素如角色扮演、模仿、遊戲等進行教學。教育戲劇源於十八世紀的法國、英國、美國、加拿大、澳大利亞、以色列等國家，並成功改善了中小學的教育情況 (顏永祺, 2004)。其中以英國的保頓 (Bolton) 和希斯考特 (Heathcote) 的「專家外衣」教育模式最為著名，他們認為教育戲劇應是跨學科課程改革，認為從戲劇中學習能幫助學生對自己和世界有深入的認識 (Lin, 1985; Heathcote 和 Bolton, 1994)。可惜教師在繁忙的工作下，要進行大規模跨學科的課改和幫助學生籌備大型的戲劇表演，實在不是易事。教師可常做到的，是請學生在課堂上進行角色扮演。

角色扮演是一種教學法，由學生扮演某一職務的擔任者，以體驗各種類型人物的心理，使自己和其他學習者從表演中得到啓示，從而改進自己。¹ 教師常在外語課堂和學生進行角色扮演與模擬，以訓練他們外語口語交際能力 (楊紅, 2003)。周漢光 (1996, 頁 121) 就從中文教學的觀

點指出：「角色扮演是把教材改編或寫成戲劇或播音劇，由學生分組演出，以體味課文中人物的性格、感情和行為的發展，再經過事後的分析和討論，加深學生對課文的認識，並獲得情意上的教育。」簡單而言，角色扮演是讓學生擔當課文裏的某角色，進行表演，以體驗人物的思想情感，從而加深對課文的理解和感受。²

角色扮演的優點是將學習融合了模擬及遊戲活動，容易引起學生的學習動機 (Morry, 1989)，提高他們對課堂的興趣 (張傳明, 2002; 胡慶芳, 程可拉, 2003)，寓學習於遊戲 (周漢光, 1996)。角色扮演也可培養學生的積極性和主動性 (高旭亭, 2000)，令學習變得更有效，提高學習素質 (王永勝, 2006)。同時，角色扮演可幫助學生發揮豐富的想像力，抒發自己對角色的感情，訓練學生的語言運用能力 (黃桂林, 2002)。再者，角色扮演可以提供機會給學生觀察、分析事物的能力，直接實踐人際溝通技巧 (張傳明, 2002)。若師生能對表演情境加以討論，便可促進全班的互動，有利建構正確的價值觀，增強學生價值判斷的能力 (蔡敏, 2004)。教師更可和學生商討如何幫助角色在情境中解難 (Morgan 和 Saxton, 2001)。

教師在課堂安排角色扮演所面對的局限也不少，主要是由準備到表演，討論與總結，須要花費較多的課堂時間 (蔡敏, 2004)。周漢光 (1996) 指出對於一些不認真對待角色扮演的學生，會較難達致預期的學習成果；學生過分注意進行演繹部分而忽略了教學目標，尤其是一些語文能力和欣賞討論訓練。廖向陽 (2007) 更質疑角色扮演的教學成效，他認為不少角色扮演活動往往是表面熱鬧，實則內容空虛。角色扮演缺乏互動式教學，參與表演的學生較少，剩餘的學生不能真正地進入情境，出現有人閒聊旁觀和談笑附和的情況。

至於有關角色扮演在中國語文科的應用研究並不多，例如近期有台灣王慧勤(2002)探討學生在角色扮演的過程的學習心聲，結果發現學生在角色扮演過程中能改變學生的行為。香港的研究，則有周漢光(1996)的論文，他概括論述了角色扮演在中文教學上的價值、如何推行，以及它的優點和局限。至於如何在小學階段具體落實課文加入戲劇元素，優化角色扮演的活動，以達到有效進行中國語文教學的研究，則仍未見諸文獻。

香港中文課堂常見的角色扮演情況

筆者在香港教育學院任教十多年，有很多小學觀課的機會。就觀察所得，現時香港一般中文科教師在教畢課文後，多採用角色扮演來鞏固學生對課文內容的認識。一般來說，角色扮演活動能令課堂氣氛輕鬆，打破中文課較沉悶的局限，學生很喜歡這類活動。但現時的做法仍有很多不足的地方。

首先，角色扮演缺乏大多數學生的參與和互動的機會。由於課文描述的角色有限，因此每次在課堂上表演的學生並不多，大部分學生是欣賞某幾位同學的表演而已，情況類似上文廖向陽(2007)提出的質疑，其餘的學生不能真正地進入情境。學生只是觀看表演，接受訊息，但沒有作深入思考，互動。用戲劇的術語來說，這是「被動的觀看」(Passive viewing)，未能發揮教育戲劇的目的。教育戲劇的目的就是通過教育戲劇活動促進學習(鄭黛瓊、鄭黛君譯，2006)。Heathcote和Bolton(1994)所指的教育戲劇是能幫助學生思考和溝通。現時的角色扮演未能充分發揮從活動中學習的精神：訓練學生多角度的思維，甚至提升他們的語文能力。其次，參與角色扮演的表演者大多是依著課文的對白來表演，這樣依書直說

的演繹，學生未能從中深入體會和思考角色處境和感受。再者，現時教師安排的角色扮演大多是隨意的，甚至是即興的；有時教師在課堂上利用空間的時間，希望學生輕輕鬆鬆上課，於是便會安排學生進行角色扮演。活動設計欠系統性，活動後的討論也只是匆匆忙忙完成，未能深入評估學生的思維和語言表達能力。

實踐構想

筆者於二零零九年一月與一位教師在九龍西區某小學的六年級試行教學設計，在課文《醜小鴨》加入教育戲劇元素，藉此探討改善現行角色扮演不足的地方。戲劇教學的策略有多種，例如圖示位置(Map Location)、定格(Still Image)、思路追蹤(Thought Tracking)、坐針氈(Hot Seating)和良心胡同(Conscience Alley)。筆者和任教教師商討後，決定幫助學生在角色扮演時多思考劇中角色的感受和對劇中角色的評價，於是在角色扮演活動中加入「定格」和「思路追蹤」兩項戲劇教學元素。「定格」原理就像拍照一樣，劇中所有參與者將自己的表情和動作「凝住」，他們用肢體表現故事中的一個靜止畫面，成為一個「定格」。而其他同學就可以仔細分析表演者正在發生什麼事、人物間有什麼關係，又或者憑他們的面部表情來推敲其內心感受。「思路追蹤」則是表演者說出扮演角色的心路歷程。本研究主要目的是在中國語文課堂角色扮演活動中引入這兩種教育戲劇的元素，探討和分享應用這種教學設計的經驗。

實踐情況

實驗的對象是一班小學六年級學生，共二十四人，程度普通，學習態度認真，只有小部分是較不專心的。以一般香港中文科教學的進度

而言，教授一篇課文約需五至六教節，每節約四十分鐘。本研究以二教節作基本的讀文教學，指導學生掌握課文內容、字詞句和語文知識，餘下的四教節和學生進行角色扮演的課堂活動。角色扮演的目的有二：一是培養學生多角度思考的能力；二讓學生了解角色感受；三是培養學生的說話能力。

為了避免花時將課文改寫成劇本，教師選了《醜小鴨》³ 這一篇戲劇體裁的文章作試教，文中已備有台詞和旁白。教師預先設計在那時進行「定格」和「思路追蹤」活動。教師用一聲鈴響代表定格。當學生做定格時，教師可提問觀眾對現在發生的事情的看法和感受，教師建議用兩聲鈴響請該同學要以角色的身份及角度，說出戲劇中角色當時所思所想，這就是「思路追蹤」。教師再用一聲鈴響代表解除定格，學生要返回劇中的情節。四教節可分為下列三個階段：

一、準備階段（一教節）

1. 教師先提問學生已習 醜小鴨 課文大意。
2. 學生解說分組角色扮演比賽的詳情。
3. 教師將全班為四組，每組約 6 人。故事由四幕劇組成：醜小鴨的出世、出走、受難和新生，每組負責一幕劇的角色扮演。
4. 教師須與學生商討他們角色扮演的步驟，是次活動與一般角色扮演不同的地方是運用了「定格」及「思路追蹤」策略。當「定格」時教師會提問觀眾他們的想法，然後解除「定格」，由表演者說出自己的心路歷程。
5. 介紹各組別要討論的工作紙（見附件一）。
6. 介紹評分方法，老師派發評分標準（見附件二），讓學生知道如何預備演出。
7. 給學生分組討論和排演練習時間。

二、表演階段（二教節）

學生演出，四組同學輪流表演，每組表演完畢，給 5 分鐘讓各組互評。特別注意的是：教師須處理「定格」及「思路追蹤」的提問和時限。

以下是提問內容：

1. 第一幕：出世

定格：鴨媽媽誕下醜小鴨，望著自己的骨肉。

教師問觀眾：請觀察鴨媽媽的表情，「你們猜鴨媽媽現在的心情怎樣？為什麼？」

思路追蹤：問表演者

「鴨媽媽，你的孩子終於出世了，但長得不像其他孩子漂亮，你覺得怎樣？」

2. 第二幕：出走

定格：醜小鴨聽到眾小鴨的難聽說話

教師問觀眾：請觀察醜小鴨的表情，「你們猜醜小鴨心裏想什麼？」

思路追蹤：問表演者

「醜小鴨心裏想什麼？」

3. 第三幕：受難

定格：農夫見到凍僵了的醜小鴨

教師問觀眾：請觀察農夫的表情，「你認為農夫救不救醜小鴨？為什麼？」

思路追蹤：問表演者

「你救不救醜小鴨？為什麼？」

4. 第四幕：新生

定格：小鴨和大公雞看見美麗的天鵝

教師問觀眾：請觀察大公雞的表情，「你認為大公雞有甚麼感想？」

思路追蹤：問表演者

「大公雞，你有甚麼感想？」

三、討論階段（一教節）

1. 教師先與學生討論評分，每組的表現，尤其是他們在劇中「定格」及「思路追蹤」的想法，哪組學生做得出色；哪組學生說

話能力表現佳。

2. 後與全班討論問題。
 - a) 如果你是醜小鴨，你會離家出走嗎？你會怎樣面對嫌棄你的人？
 - b) 你對劇中哪個角色印象最深刻？為甚麼？
 - c) 學生發表對這次表演的感受，他們在角色扮演上遇到困難和得著，怎樣改善。
3. 老師綜合意見和頒獎
 - a) 值得稱讚的地方
 - b) 可改善的地方
4. 學生填寫問卷

實施效果

學生的看法

問卷的數據顯示，大部分學生 (91.6%) 對這次角色扮演表示非常滿意。超過八成學生認為對這次活動感到興趣 (87.5%) 和很投入參與這次活動 (83.3%)。有超過七成學生認為他們能從活動中了解劇中人物的心態 (75%)，培養批判思考能力 (70.8%) 和反思能力 (75%)。雖然有 66.6% 學生認為這次角色扮演能培養他們的說話表達能力，但是有三成多的學生 (33.4%) 表示不認同。由此可見，這次活動雖達致預期效果，但仍需加強訓練學生的語文能力。

大部分學生認為對這次活動很感興趣。其中一位學生解釋這次角色扮演與平時角色扮演的分別是在於有機會思考和討論：

平時的角色扮演只是一種娛樂，看著一些有表演慾的同學的表演，很是好笑。教師只會請喜歡表現自己的同學演出。但這次角色扮演加入了是定格和思路追蹤，有很多提問討論，引發思考。我雖沒有機會表演，但也會思考角色的想法，活像參與其中。

另一位學生表示這次角色扮演令她得著的地方是能設身處地從別人角度考慮問題：

我學會了從醜小鴨的角度來看事物。牠很慘，受到別人排斥，實在很可憐，我很同情牠。如果我是牠，我會堅強的活著，但並不快樂。

這次活動令學生投入角色，從多方面思考問題，但是他們在角色扮演上遇到困難，尤其是現時的角色扮演活動注重了討論，但在討論中常難達到共識。例如其中一位學生說：

我們討論工作紙上的問題 (角色的思路追蹤)，大家各有意見，我們不知跟隨哪方面的想法。另外，排練時間不足，因而影響表演和得分。同時評分令我們感到很大壓力。

排練時間不足，確影響活動的素質，但也有學生提出改善的方法，他說：

當我們意見不同時，我們可投票決定支持哪位同學的意見。至於排練時間，我組則利用午膳時間排練，可加深我們組員和組員之間的溝通。有關評分方面，我希望老師能清楚解釋評分準則，好讓我們有所跟從。

這位學生的想法很有見地，由於他們已是高小學生，可以自發地組織綵排活動，一方面可訓練他們的組織能力；另一方面可使他們善用課餘時間進行語文活動。至於解說評分準則，教師也有相類似的反思。

教師反思

教師認為這個活動設計的評分準則在活動前的解說不夠具體，在解說評分表時，他們建議用具體例子說明，例如怎樣才算聲線清晰？怎樣將書面語轉為口語？在活動後的討論階段，更應以學生的表現作具體說明。他舉例：

唸對白最重要的是字正腔圓，現時很多學生說話時是口齒不清，懶音繁多。所以他們唸對白

時表現不佳，討論評分準則應針對學生這方面的弱點加以糾正，因此教師的示範是很重要的，例如「我」字發音，應有 [ng] 鼻音。

教師又提出這次活動實在有不少準備工作。最困難的要算是設計「定格」和「思路追蹤」的問題，因為一方面要讓學生投入角色來思考；另一方面又要提起學生的學習興趣。教師表示：

這些問題並不能完全參考坊間的教師手冊，有些要靠教師自己設計，頗花心思呢！

另一個困難是表演時的秩序問題，由於學生在活動中有很多討論和表演機會，有時會發出噪音和笑聲，傳遍教室，甚至影響其他班上課。

雖然這次角色扮演有不足的地方，但是教師認為這次設計是值得推薦給同工參考，原因有二：一是學生能投入角色，設身處地思考問題；二是學生樂於學習。以下是教師的解說：

學生在這次設計的活動中能愉快地學習，他們不是生吞活剝課文，而是從不同角色去思考，例如鴨媽媽的感受，醜小鴨和農夫的想法，這是課文沒有交代的地方。他們可發揮想象，在「定格」和「思路追蹤」中引發思考。有些學生更能發揮他們的批判思維。

學生能將心比己，設身處地思考問題，處處為他人設想，這正是培養他們「情意教育」的好時機。「情意教育」這課題並不容易處理，但在「定格」和「思路追蹤」設計的提問中，學生不自覺地多顧念別人的感受，潛然默化學會了從別人的角度看事情和發揮他們的批判能力，這是現今學生較忽略的地方。

教師更認為這設計的最大優點是學生能積極參與活動，原因在準備階段時，學生已就自己的表演部分進行「思路追蹤」的討論。另一方面，當其他組別表演時，他們也會根據教師在「定格」中提出的問題作深思，然後再比較自己的看法和

表演者在「思路追蹤」的想法。換言之，所有學生都有機會在靜態中參與思考。教師指出：

現在加插戲劇元素中「定格」和「思路追蹤」，並加上分組討論和比賽，提供很多互動和思考的活動，學生可靜心思考問題。

總結和建議

研究發現教師在小學中國語文課堂中設計角色扮演活動時，加入教育戲劇元素「定格」和「思路追蹤」，確能增加學生參與的機會，學生能設身處地，以多角度思考問題，發展他們的批判能力。他們能愉快地學習，這次試教雖是初試啼聲，但成效很不錯。本研究也有其局限性，例如時間不足，仍有些地方可再進一步優化角色扮演活動的設計。

首先，教師在設計角色扮演活動時應強調以培養學生的語文能力為目標。這次語文教學目標只是強調增加學生的說話表達能力，但怎樣加強學生的表達能力？教師所釐訂的語文目標，必須有側重點，例如這次角色扮演是要求學生「發音正確，吐字清楚」。如果這次他們在這方面表現理想，下次的角色扮演則可加上新要求，例如說話要有「節奏感，有輕重音」。這種遞進式的目標，有助更清楚和深入評估學生的表現。其次，教師在設計角色扮演時，可加入寫作活動。這次活動只注重訓練學生「說」的能力，其實，教師可請學生續寫故事和寫信給劇中人物，從而加強他們的寫作能力。再者，教師可嘗試加入不同的戲劇元素，例如一些有矛盾的情節，可加入「坐針氈」和「良心胡同」，增加學生分析事物和解決問題的能力。此外，教師更可擔當其中某個角色，與學生一起演出，一方面可起示範作用（例如正確發音）；另一方面可增加師生的互動和溝通。

教育戲劇的目的是溝通，引發思考。因此在日常課堂上的角色扮演加入戲劇元素，確能增加學生的思維能力。現時推行的教改，也離不開培養思維能力，鼓勵獨立和批判性思考（香港課程發展局，2000）和建立自己的觀點或評論他人觀點的正誤（香港課程發展局，2000）。教改精神是重視培養學生對事物有正確態度的價值觀，以達致「以情促知，進而自我反省」（教育香港課程

發展局，2000，頁18）。這次課堂上的角色扮演加入了戲劇元素，與上述的教改精神不謀而合。筆者深信角色扮演並不只派幾個學生演出的海棉活動（Sponge Activities），用來填補多出的教學時間。它應具教育戲劇的深層意義：從戲劇中學習，幫助學生對自己和世界有深入的認識。教師應善用角色扮演活動，多作這方面的行動研究，進一步優化這項活動，讓學生寓學習於遊戲中。

- ¹ 張傳明 (2002)。 角色扮演教學法探析 。《中國成人教育》第二期，頁 47。
- ² 陳林靜 (2002)。 角色扮演在閱讀教學中的應用 ，《教學月刊》，6，頁 24-25。
- ³ 選自啓思出版社六下教科書，故事內容與安徒生的《醜小鴨》故事內容相同。

參考資料

- 王永勝 (2006)。 淺談課本劇的編演 。《新課程綜合刊》2月，頁 54。
- 王慧勤 (2002)。 角色扮演在國語課應用之研究 。《教育資料與研究》45，頁 105-111。
- 張傳明 (2002)。 角色扮演教學法探析 。《中國成人教育》第二期，頁 47。
- 周漢光 (1996)。 角色扮演在中文教學上的應用 。《教育學報》24 (2)，頁 121-137。
- 胡慶芳，程可拉 (2003)。 美國中小學角色扮演模式學習的研究 。《老師點撥》十二月，頁 14-15。
- 高旭亭 (2000)。 角色扮演的效應 。《山西教育》第 9 期，頁 45。
- 香港課程發展局 (2000)。《學會學習》，香港：香港印刷局。
- 陳林靜 (2002)。 角色扮演在閱讀教學中的應用 。《教學月刊》6，頁 24-25。
- 黃桂林 (2002)。 扮演生活角色，指導假設作文 。《江西教育》15，頁 44-45。
- 楊紅 (2003)。 讓角色扮演與模擬走進外語課堂 。《信陽師範學院學報》23 (4)，頁 67-69。
- 廖向陽 (2007)。 角色扮演應該緩行 。《語文教學通訊 (高中刊)》4，頁 20-21。
- 鄭黛瓊、鄭黛君譯 (2006)。《戲劇教學 桃樂絲 希斯考特的「專家外衣」教育模式》。台北：心理出版社。
- 鄭黛瓊譯 (2006)。《戲劇教學，啟動多彩的心》。台北：心理出版社。
- 蔡敏 (2004)。 角色扮演式教學的原理與評價 。《教育科學》20 (6)，頁 28-31。
- 顏永祺 (2004)。 教育戲劇：素質教育中一種新嘗試 。《教育前沿》頁 23-25。
- Heathcote, D., Bolton, G.. (1994). *Drama for learning: Dorothy Heathcote's mantle of the expert approach to education*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Lin, W. (1985). Preparing teachers to put drama in the classroom. *Theory into practice*. 24(3), 205-210.
- Morgan, N., Saxton, J. (2001). Working with Drama: A different Order of Experience. *Theory into Practice*, vol. XXIV, no. 3, 211-218.
- Morry, V. M. (1989). *The effective use of role - play: a handbook for teachers and trainers*. London: Kogan Page.

醜小鴨

劇目：醜小鴨第()幕

角色包括：_____

場景：_____

時間：_____

道具：_____

「定格」的討論

教師可預先知會學生哪處會定格，討論「定格」的人物的表情。

人物「定格」時會給觀眾表情和動作是怎樣？（設身處地猜人物的想法和感受）

「思想追蹤」的討論

「定格」解除後，定格人物說出自己的內心想法，組員討論他應說說甚麼？請將定格人物的想法寫出來，方便演員獨白。

附件二

評估者：

同儕評估、老師、自己組；

獲星最多的一組是「最佳演出獎」；

另外，老師評估各組的表現，選出「最具創意獎」；

老師和同學的評分表相同；

角色扮演的討論組別也可以對自己組評分。

以下有兩個評分表，可供參考：

第一個以評分的方面為主，再配以最好和最需要改善表現的描述；

第二個以一句句子形容最好表現，再問學生是否同意該組做得到。

評分表

對第 ___ 組的評分		棒極了	表現良好	做得不錯	需要改善
		(在  加上 √)			
聲線	響亮 / 清楚				
	柔弱 / 含糊				
語調	生動有變化 (有輕重音)				
	平淡缺乏起伏				
表情及動作	豐富 / 生動				
	生硬 / 太誇張 / 不夠明顯				
投入度	投入 / 充滿感情				
	不認真 / 沒有感情				
定格及說出想法	想法深入				
	想法太表面				
其他意見					
全組共得  顆					

評分表

對第 ___ 組的評分	十分同意 頗同意 大致同意 不同意 (請圈出本組該得評分)
聲線響亮，說話清楚。	
語氣生動有變化，輕重運用恰當。	
表情及動作既生動又豐富。	
很投入演出，充滿感情。	
人物想法和感受深入	
其他意見	
全組共得 <input type="text"/> 顆	