

南 華 大 學
視覺與媒體藝術學系碩士班
碩士論文

運用布袋戲藝術發展國中藝術與人文領域課程之研究

The Study on the Teaching of Arts and Literature in Junior High
School by Using Puppet Show Arts



研 究 生：廖詠婕

指 導 教 授：羅雪容

中 華 民 國 一 〇 一 年 十 二 月

南 華 大 學
視覺與媒體藝術學系碩士班
碩 士 學 位 論 文

運用布袋戲藝術發展國中藝術與人文領域課程之研究

The Study on the Teaching of Arts and Literature in Junior High School
by Using Puppet Show Arts

研究生：阿詠婕

經考試合格特此證明

口試委員：陳士誠
羅雪容
蔡明品

指導教授：羅雪容
系主任(所長)：蔡厚平

口試日期：中華民國 一〇一年 十二 月 二十五 日

摘要

本研究旨在探討運用布袋戲融入國中藝術與人文之教學設計，探究布袋戲課程融入藝術教學的學習成效。本研究針對九年一貫藝術與人文意義與內涵、鄉土藝術、布袋戲的藝術特色等相關理論，進行文獻探討；了解鄉土藝術影響下藝術教學與學習的發展趨勢，以作為教學設計的基礎。本研究運用布袋戲的藝術特色，針對國中藝術與人文課程進行主題統整的教學設計；發展適合國中布袋戲的教學單元，用以探討鄉土藝術融入之教學過程與學習成效。

本研究採用行動研究法，針對國中二年級進行布袋戲融入藝術教學；透過行動研究的：教學、反省、檢討及修正循環研究歷程，設計適用國中的鄉土藝術融入教學之課程與教學模式，並透過參與觀察、訪談、問卷調查等方法，輔以照相、錄影、教學日誌、教學省思、協同教師觀察、學生作品等文件資料，進行評量分析評估學習成效。

本研究做成以下三點結論：

- 一、布袋戲融入教學設計有助於國中教師進行藝術與人文領域之鄉土藝術教學。
- 二、運用布袋戲資源進行教學，有助於提升學生的學習動機與認同家鄉文化。
- 三、布袋戲能提升國中學生在藝術與人文領域課程的學習成效，達到預定的教學目標。

關鍵字：行動研究、九年一貫課程、鄉土藝術、布袋戲

Abstract

The study aims to examine junior high school students' learning achievement by the teaching design that integrates puppet shows with the course of art and humanity. Based on some related theories, literature reviews and the trend of the development of art teaching and learning, the researcher investigated the results of teaching and learning the local art. Action research was conducted to the eighth graders. Through the process of teaching, reflection and modification, the researcher designed the suitable teaching model. Observation, interview and questionnaire survey were employed the same as photographing, videotaping, teaching journal, reflection, co-teacher's observation and students' works. The results suggest:

1. The integration of puppet shows helps the local art teaching in the course of art and humanity.
2. The integration upgrades the students' learning motivation and their hometown culture approval.
3. Puppet shows not only upgrades students' learning achievement but also reaches teachers' teaching goals.

Key words: Action research, Grade 1-9 Curriculum, Local arts, Puppet show

目次

摘要.....	i
英文摘要.....	ii
表次.....	iii
圖次.....	iv
第一章 緒論.....	1
第一節 研究背景與動機.....	1
第二節 研究目的與問題.....	5
第三節 研究範圍與限制.....	6
第四節 名詞解釋.....	7
第二章 文獻探討.....	9
第一節 九年一貫『藝術與人文』領域的意義與功能.....	9
第二節 鄉土藝術教育之意義與內涵.....	14
第三節 布袋戲歷史與特色.....	17
第四節 布袋戲公仔造型與鑑賞.....	30
第五節 應用布袋戲教學之相關論文研究.....	38
第三章 研究設計與方法.....	43
第一節 行動研究法與設計.....	43
第二節 研究場域與對象.....	47
第三節 研究工具與資料收集、分析.....	49
第四章 研究結果與分析.....	55
第一節 教學前學生對布袋戲之認知程度前測問卷.....	55
第二節 教學單元實施歷程與檢討.....	65
第三節 整體性評量.....	114
第五章 結論與建議.....	121
第一節 結論.....	121

第二節 建議.....	124
參考文獻	
一、書籍	127
二、論文	128
三、網路資料	129
附錄	
附錄一 藝術與人文領域分段能力指標與十大基本能力之關係...	130
附錄二 九年一貫藝術與人文領域實施要點.....	132
附錄三 學生對鄉土藝術與布袋戲認知前測	136
附錄四	
附錄 4-1 「我是誰」 布袋戲教學設計	138
附錄 4-2 「畫偶」布袋戲教學設計	140
附錄 4-3 「偶型我塑」布袋戲教學設計	142
附錄 4-4 「偶的時尚衣著」布袋戲教學設計	144
附錄 4-5 「好戲上場」布袋戲教學設計	146
附錄五	
附錄 5-1 「我是誰」單元學習單	148
附錄 5-2 「我是誰」單元創作互相評量表	149
附錄 5-3 「畫偶」單元學習單	150
附錄 5-4 「畫偶」單元創作互相評量表	151
附錄 5-5 「偶型我塑」單元學習單.....	152
附錄 5-6 「偶型我塑」單元創作互相評量表.....	153
附錄 5-7 「偶的時尚衣著」單元學習單	154
附錄 5-8 「偶的時尚衣著」單元創作互相評量表.....	155
附錄 5-9 「好戲上場」單元學習單	156
附錄 5-10 「好戲上場」單元創作互相評量表	157

附錄六	問卷施測家長同意書.....	158
附錄七	教師教學日誌.....	159
附錄八	學生訪談記錄表.....	160
附錄九	協同教師訪談記錄表.....	161
附錄十		
附錄 10-1	第二單元學生作品.....	162
附錄 10-2	第三單元學生作品.....	163
附錄 10-3	第四單元學生作品.....	164
附錄 10-4	第五單元學生分組作品.....	165

表次

表 2-1-1	藝術與人文領域分段能力指標.....	12
表 2-3-1	布袋戲角色分類表.....	21
表 2-3-2	布袋戲製作與配件分類表.....	23
表 2-4-1	色彩視覺心理.....	34
表 2-4-2	【Q 版公仔一代】.....	36
表 2-4-3	【霹靂激鬥名鑑壹】.....	37
表 2-5-1	布袋戲教學相關論文整理表.....	39
表 3-2-1	協同教師基本資料表.....	49
表 3-2-2	布袋戲主題教學內容設計表.....	53
表 3-2-3	資料編碼對照表.....	57
表 4-1-1	我曾經看過布袋戲？人數分析表.....	57
表 4-1-2	我曾經在哪些地方接觸過布袋戲？人數分析表.....	57
表 4-1-3	我從哪些地方了解布袋戲的相關知識？人數分析表.....	58
表 4-1-4	我對布袋戲的喜好程度分析表.....	58
表 4-1-5	布袋戲角色認知人數比例分析表.....	59
表 4-1-6	布袋戲服飾人數比例分析表.....	61
表 4-1-7	布袋戲配件人數比例分析表.....	61
表 4-1-8	布袋戲後場音樂人數比例分析表.....	62
表 4-1-9	布袋戲戲台的人數比例分析表.....	63
表 4-1-10	布袋戲歷史與雲林縣相關布袋戲資料.....	63
表 4-2-1	「我是誰」單元學習意見統計表.....	71
表 4-2-2	「畫偶」單元學習意見統計表.....	82
表 4-2-3	「偶型我塑」單元學習意見統計表.....	92
表 4-2-4	「偶的時尚衣著」單元學習意見統計表.....	100

表 4-2-5	「好戲上場」單元學習意見統計表.....	109
表 4-3-1	學生對於單元的滿意程度.....	116
表 4-3-2	學生對於老師上課方式滿意程度.....	116
表 4-3-3	學生對於自己努力程度.....	116
表 4-3-4	學生對於自己作品滿意程度.....	117
表 4-3-5	學生對於本課程的難易程度.....	117
表 4-3-6	學生對於草圖的難易程度.....	118
表 4-3-7	學生對於創作作品的難易程度.....	118

圖次

圖 2-4-1	頭部基本形的歸納圖.....	31
圖 3-1-1	行動研究螺旋圖.....	45
圖 3-1-2	研究架構流程圖.....	46
圖 4-2-1	班級鑑賞布袋戲照片.....	65
圖 4-2-2	學生化妝過程照片.....	67
圖 4-2-3	真人布袋戲照片.....	68
圖 4-2-4	繪製草圖照片.....	77
圖 4-2-5	學生上色照片.....	78
圖 4-2-6	學生評分過程照片.....	79
圖 4-2-7	學生上台照片.....	79
圖 4-2-8	學生作品照片.....	83
圖 4-2-9	學生畫草圖討論照片.....	87
圖 4-2-10	學生製作偶頭照片.....	88
圖 4-2-11	研究者指導照片.....	89
圖 4-2-12	學生上色偶頭照片.....	89
圖 4-2-13	學生作品照片.....	94
圖 4-2-14	前三名戲偶頭照片.....	98
圖 4-2-15	學生縫製過程照片.....	102
圖 4-2-16	學生前三名作品.....	106
圖 4-2-17	學生表演照片.....	108

第一章 緒論

資訊的發達與科技的進步帶動國際化及加快了西方文化入侵的腳步，導致國人崇洋媚外的情形嚴重，琳瑯滿目的西方文化產物到處可見，反而掩蓋了我們本土文化的傳統美。所幸本土文化意識日漸抬頭，加深國人對鄉土文化的重視，政府也察覺到傳統文化和本土文化的重要性，積極希望可以從教育面著手，因此從小培養學生認識家鄉、關懷本土、熱愛家鄉文化就成了教育的首要工作；也唯有先從愛自己故鄉的文化開始，再擴展到愛西方的文化才有意義。

第一節 研究背景與動機

一、研究背景

（一）課程改革對鄉土教育的重視

教育改革是百年大計，因應不同的時空背景作出不同的改革方案，以適應時代潮流。民國八十五和八十六學年度分別實施的「國民課程標準」中，國小新增設「鄉土教學活動」課程，而國中新增設「認識台灣」和「鄉土藝術活動」，將鄉土教育獨立成一門科目，不難看出教育當局重視鄉土教育的用心。九年一貫課程中，則取消這些科目，不再單獨設立這些科目，而是將之納入「社會學習領域」與其他學習領域中，¹目的不外乎是希望鄉土課程融入各個領域，在每個領域中

¹陳玲月，《九年一貫課程中的鄉土教育-新舊課程之比較研究》，台東師範學院教育研究所碩士論文，2002，頁 73。

都可見到鄉土的種子，以潛移默化的方式，發揮鄉土教育的功效。

九年一貫課程鼓勵發展學校本位課程（School-based curriculum，SBC），因此鄉土教育成爲發展學校本位的課題，希望每個學校可以就地方特色，融入教學課題，提昇學生認識與認同本地文化。鄉土教育是情境接觸的教育、生活教育、人格陶冶的教育、環保意識教育、問題解決及休閒教育，並落實到學生行爲改變與實踐上。²

鄉土教育與九年一貫課程的內涵，都強調學生爲主體，學習必須與生活經驗相結合，等於幫助學生從週遭環境進行學習，而不是死背書中的知識，希望學生學習達到靈活運用。如此一來，更有助於學習內容的內化，而不是填鴨式的教育方式。

（二）鄉土藝術爲鄉土教育的重要一環

鄉土教育主要課程內涵有鄉土語言、鄉土歷史、鄉土地理、鄉土自然和鄉土藝術等五大類，³其中鄉土藝術內容有：民俗節日、祭典、儀式、民歌、民謠、戲曲、廟會儀式、舞蹈、及各項造形藝術等，其教育目標是在讓學生了解並認識鄉土藝術，欣賞並享受鄉土藝術，願意參與並關懷鄉土藝術的傳承與創新，增進愛家、愛鄉、愛國的情感，因此是鄉土教育的重要一環。⁴基於上述理論，可以發現藝術源自於生活，生活不可缺藝術，藝術是全世界共通的語言，藝術可以美化生活、淨化心靈，我們可以從天天所接觸的環境中學習藝術，而鄉土藝術來自地方，來自民間生活，而生活則是文化滋生的源頭，如同我們一直倡導「生活即藝術」、「藝術即生活」一樣，而鄉土藝術教學可以讓學生緬懷前人所保存下來的文化之美，也爲往後傳承與創新，經由學校藝術教育扎根，可讓原本沒落的鄉土藝術再創熱潮。

² 國家教育研究院教育資源及出版中心本土文化
http://3d.nioerar.edu.tw/2d/country/outline/outline_0301.asp。(2011/9/8)。

³ 國家教育研究院教育資源及出版中心本土文化
http://3d.nioerar.edu.tw/2d/country/course/course_0101.asp。(2011/9/8)。

⁴ 歐用生序，《鄉土藝術教育論談》，台北：藝術館，1998，頁2。

（三）布袋戲的熱潮再起

2006年，行政院新聞局希望透過由下而上的全民參與過程，凝聚國人共識，帶動大家一起認識台灣、肯定台灣、認同這塊土地，並且尋找出屬於台灣人的共同意象，未來將在國際間積極推廣，進而將國際人士對台灣的良好印象，轉化成爲實質的支持力量。⁵因此主辦「SHOW台灣！尋找台灣意象系列活動」，活動中由全民票選出最能代表台灣的意象，而票選結果布袋戲打敗了玉山的美景，得到第一名，成爲最具台灣人民心目中的意象，可見其影響力已經不容小覷。原本布袋戲功能是用來獻祭神明的宗教活動，之後擴展成平民娛樂的演出，經過輝煌的時代又沒落，如今經過了改良和創新，適應不同時代的社會大眾口味，讓布袋戲又重回大家的娛樂舞台，因此在推行本土文化的潮流中，更應該注重布袋戲這個鄉土藝術。

二、研究動機

（一）學生對視覺藝術較不重視，害羞於表演課程

研究者身爲現職的國中藝術與人文領域教師，在教學過程中發現，學生受升學主義的影響，對於藝術課程，顯的比較不重視，在視覺藝術課程方面，多數學生只要能將作品交出來即可，對於創作思考的能力較欠缺，以致作品的精細度不夠；對於表演藝術課程則顯得害羞，不敢表達，因此常常造成課程無法進行下去或是要重複多次引導，才勉強有一點進步，以致延誤課程時間；而這些因素是因爲學生缺乏學習的動機，或者是學生本身個性使然？教學者是否可以運用教學策略改善、提升學生對於的視覺與表演課程學習興趣呢？是否可以以布袋戲的藝術性統整視覺與表演課程？

⁵ 中華民國行政院新聞局，<http://info.gio.gov.tw/ct.asp?xItem>，「SHOW台灣意象票選活動」。(2011/9/15)

（二）學生缺乏對布袋戲藝術的興趣

「別人的失敗，就是我的快樂」、⁶「順我者生，逆我者亡」、⁷「金光閃閃，瑞氣千條；轟動武林，驚動萬教，萬惡的罪魁藏鏡人出現了」，⁸還記的這幾句小時候琅琅上口的話，讓人覺得布袋戲人物的口白很酷、很有趣，加上不同角色的戲偶以及操偶師精彩的表演，更是吸引人。在電視布袋戲盛況當時，只要電視布袋戲播出時，大家就會放下手邊的工作衝回家守著電視。而酬神廟會絕對缺少不了布袋戲，只要廟會有布袋戲表演，戲台下總是擠滿了大人和小孩。但是曾景何時，現在這樣的景象已經不多見了，廟口的布袋戲台下沒人在觀賞，演師口白大多改成放錄音帶的方式，演的也沒有那麼起勁，因為科技的進步帶動了 3C 產品的流行，孩子流連網路遊戲時間變多了，對自己本土文化、藝術不認識，以致傳統文化藝術悄悄的從他們的生活圈褪下，取代的是偶像劇、綜藝節目、電腦遊戲…等。這樣的情形讓在教育現場的研究者思考，是否可以從教學上讓孩子重拾傳統藝術的興趣，而布袋戲的藝術性是值得學生深入了解與學習，希望透過簡單素材讓學生從中找到樂趣，認識與親近這個已有百年歷史的傳統藝術。

（三）雲林縣是布袋戲的故鄉

雲林縣可說是布袋戲的故鄉，縣內的布袋戲團就高達 300 多團，許多長老級的布袋戲人物如已逝的黃海岱、⁹鍾任祥¹⁰都在本縣發展布袋戲，如今都已交由後代子孫繼承襲襲，其中包括大家耳熟能詳的霹靂布袋戲，¹¹以及現在活絡於各大綜藝節目的阿忠布袋戲¹²都是師出雲林。雲林縣為了推廣布袋戲不遺餘力，於

⁶ 黃俊雄電視布袋戲角色黑白郎君口白。

⁷ 黃俊雄電視布袋戲角色藏鏡人口白。

⁸ 黃俊雄電視布袋戲角色藏鏡人出場詩。

⁹ 黃海岱（1901-2007）為「五洲園掌中劇團」創始人，第二代黃俊卿、黃俊雄皆為有名布袋戲人物。

¹⁰ 鍾任祥（1911-1980）1923 年創立「新興閣掌中劇團」，其子鍾任壁為第五代掌門人。

¹¹ 霹靂國際多媒體股份有限公司，董事長黃強華和總經理黃文澤領導。

¹² 阿忠布袋戲由阿忠藝合團團長兼主演-阿忠，本名陳漢忠，十三歲時認識了西螺新興閣掌中劇團鍾任壁先生，十六歲正式拜師成為鍾任壁先生正式關門弟子。藝合團的最大特色就是-創造布

虎尾鎮成立布袋戲主題館，介紹布袋戲歷史與文物，並且舉辦以布袋戲為主題的偶戲藝術節；還邀請知名布袋戲演藝團體，在校園設立布袋戲社團，擔任布袋戲指導老師，目的為了深耕傳統藝術布袋戲，培養喜歡布袋戲的愛好者。由此可見，布袋戲在雲林縣已有舉足輕重的地位，儼然已成爲雲林縣重要發展的鄉土文化特色，爲了不讓這個傳統藝術沒落，應該先從教育開始，往下扎根讓學生認識、了解、進而喜愛這個鄉土藝術。

基於上述研究背景與動機，研究者思考其問題與解決方案，試圖運用布袋戲現有的藝術資源，採用行動研究法，提出有利於改善現況的具體行動策略，發展適合國中生的藝術與人文領域課程。

第二節 研究目的與問題

研究者希望能以本土布袋戲資源發展一套有趣的藝術課程，拉近學生與生活環境的距離，提升對身邊環境的關心，激發學生的本土意識，認同本土文化，並且有助於學生對視覺與表演藝術課程的學習。因此設定本論文研究目的與問題如下：

一、研究目的

基於上述研究背景與動機，本研究擬運用布袋戲的藝術特性作為課程教材，設計出適合國中生學習的藝術與領域課程，使學生認識布袋戲，激發學生學習藝術與人文課程的熱誠，本研究目的如下：

- (一) 探討運用布袋戲資源於國中「藝術與人文」領域課程的教學設計。

- (二) 探討研究過程引發學生對布袋戲文化的關注與藝術與人文領域的學習成效。
- (三) 探討以「布袋戲」為主題的鄉土藝術課程在國中藝術與人文領域教學上的可行性，並就研究結果提出建議。

二、研究問題

依據上述目的，研究者將設計以下問題，並作為研究資料的收集與分析。

- (一) 布袋戲資源融入國中藝術與人文的課程設計理念、特色與內涵為何？
- (二) 學生在實施鄉土布袋戲教學之後的學習成效如何？
- (三) 運用「布袋戲」為主題的鄉土藝術課程發展國中藝術與人文領域教學是否可行？

第三節 研究範圍與限制

本研究旨在運用布袋戲資源發展國中藝術與人文課程，但是在有限的人力、經費、時間上，難免會受到研究限制，因此本節將明確界定本研究之範圍以及受到的限制。

一、研究範圍

本研究基於教學現場的需求原則，以研究者任教的學校為研究對象。

- (一) 針對雲林縣某完全中學國中部二年級一個班進行研究教學。
- (二) 針對教學內容，找尋相關布袋戲文獻資料，編寫適合國中生學習的教材。

(三) 藝術與人文領域包含視覺藝術、聽覺藝術與表演藝術三部份，本研究以視覺藝術及表演藝術為主，故聽覺藝術不在此研究的範圍內。

二、研究限制

- (一) 本研究由於時間、人力、資源有限的關係，只針對一個班級作實驗，因此研究結果無法推論到其他班級。
- (二) 研究對象：雲林縣某完全中學國中部二年八班，學生人數 35 人，男生 18 人，女生 17 人。研究者是研究對象之導師，對於研究對象學習狀況較容易掌握。
- (三) 教學時間：自 100 年 9 月至 101 年 1 月止。

第四節 名詞解釋

一、九年一貫課程

民國八十九年政府因應教育的改革，公佈「國民中小學九年一貫課程暫行綱要」，九十二年修訂為「國民中小學九年一貫課程綱要」，其主要將國民小學和國民中學之課程，採取九年一貫制，統一規劃中小學完整課程，達到其教育課程目標。

二、學校本位課程

係指以「學校」為中心、以「社會」為背景、以「教師」為主體，結合中央、地方與學校資源與人力，賦予學校教育人員權力與責任，主動進行學校的課程計

畫、實施與評鑑。學校本位課程是學校呼應學生之學習需求或活動需要所進行自主規劃的課程設計、教學與評鑑。它是「由下而上」(bottom-up)自主性的課程發展；而非「由上而下」(top-down)被動性的教學執行。¹³

三、鄉土教育

鄉土教育是讓學生認識自己生活鄉土環境的教育。其主要內涵包括認知、技能與情意三方面。鄉土教育之規劃，即立基於傳承暨保存鄉土文化，立足於兒童的興趣及需求，並對族群文化的尊重的宏觀視野，所設計之課程。¹⁴

鄉土教育的目標，希望國人從小養成對自身環境與對社會的關心與觀察，培養關懷社會人文的情感，並開啓其探索自然、社會、世界的好奇心與培養興趣，因此鄉土教育深具人文關懷的意義。

四、鄉土藝術

鄉土藝術來至於民間，由生活中所發展出來的藝術。舉凡傳統音樂、傳統戲劇、傳統美術、傳統工藝、民俗節日、祭典、儀式...等，與鄉土有關之藝術，屬於小區域性限制的在地藝術。

五、布袋戲

以布袋戲偶為表演方式，以人的手掌操弄戲偶，又稱掌中戲、布袋戲木偶戲、手操傀儡戲、手袋傀儡戲、小籠、指花戲。

¹³ 參閱<http://page.phsh.tyc.edu.tw/com/download/document/>，如何規劃學校本位課程以發展學校特色，(2011/9/10)。

¹⁴ 何兆華，「由鄉土教育談原住民服飾在鄉土藝術教育之應用」，《鄉土藝術教育論談》，台北市：藝術館，1998，頁 213。

第二章 文獻探討

本章主要蒐集相關文獻作為研究的理論基礎，分為現行九年一貫的藝術與人文領域意義與功能、鄉土藝術教育之意涵、布袋戲歷史與特色、布袋戲公仔造型與鑑賞以及國內研究者運用布袋戲進行教學的研究論文分析與整理。

第一節 九年一貫「藝術與人文」領域的意義與功能

本節將敘述九年一貫藝術與人文領域的意義與功能，並以基本理念、課程目標、分段能力指標、十大基本能力與實施要點等，與研究者的教學目標相結合。

一、九年一貫「藝術與人文」領域課程內涵

因應教育改革的潮流，民國九十學年度正式實施九年一貫課程，打破長久以來國小和國中單一體制下的教育，主張將分科教學改為合科教學，將課程統整語文領域、健康與體育領域、數學領域、自然與生活科技領域、社會領域、綜合領域、藝術與人文領域共七大領域。課程設計主張以學生為主體，生活經驗為重心。其中「藝術與人文領域」有了重大變革，除了將原本的音樂、視覺藝術合而為一，更史無前例將「表演」藝術加入課程中，目的是期待讓藝術教育課程能更充實、更完整。

(一) 藝術與人文領域基本理念

「藝術與人文」即為「藝術學習與人文素養，是經由藝術陶冶，涵育人文素養的藝術學習課程。」本學習領域包含視覺藝術、音樂、

表演藝術等方面的學習，以培養學生藝術知能，鼓勵其積極參與藝文活動，提升藝術鑑賞能力，陶冶生活情趣，並以啟發藝術潛能與人格健全發展為目的。¹⁵

顯示藝術教育目的並不是爲了要栽培學生成爲未來藝術家，而是希望透過藝術教育的活動，讓學生培養藝術與人文素養，使其將來具有感性與理性的知性人格，同時在科技時代裡能了解多元的文化。所以在教學課程上應該多參與音樂、視覺、表演的藝文活動，激發個人的創作思考能力，在潛移默化下，讓學習更加多元化發展。其基本理念指出：

透過廣泛而全面的藝術教育，使兒童和青少年在參與音樂、舞蹈、戲劇演出、視覺藝術等活動中，學習創作和表達其觀念與情感，分析、瞭解、批評、反省其作品所涵蓋的感受與經驗所象徵的意義，進而認識藝術作品的文化背景與意涵，並使藝術學習能夠促進、連結與整合其他學習領域的學習。¹⁶

擺脫以前制式化的教學方式，脫離只重視技術知能及精緻藝術的教學模式與限制，結合其他領域特色，做爲跨領域的學習，並且懂得反思自己的學習問題，進而採取自主性學習、教師以開放式教學、彈性課程的多元化藝術學習。對於藝術的創作學習理念如下：

藝術源於生活，也融入生活，生活是一切文化滋長的泉源，因此藝術教育應該提供學生機會探索生活環境中的人事與景物；觀賞與談論環境中各類藝術品、器物及自然景物；運用感官、知覺和情感，辨識藝術的特質，建構意義；訪問藝術工作者；瞭解時代、文化、社會、生活與藝術的關係，提供學生親身參與探究各類藝術的表現技巧，鼓勵他們依據個人經驗及想像，發展創作靈感，再加以推敲和練習，學習創作發表，豐富生活與心靈。¹⁷

¹⁵ 教育部 http://teach.eje.edu.tw/9CC2/9cc_97.php，國民教育社群網 97 課綱，(2011/10/1)。

¹⁶ 教育部 http://teach.eje.edu.tw/9CC2/9cc_97.php，國民教育社群網 97 課綱，(2011/10/1)。

鼓勵學生觀賞身邊環境的各種藝術，親身參與了解生活與藝術的關係；結合生活經驗，融入情感，激發創作靈感，建立人文素養，傳承傳統文化並創新藝術，這無非是藝術教育的教育目標。

（二）藝術與人文領域課程目標

九年一貫藝術與人文領域課程目標，有以下三要點：

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。2.審美與理解：使每位學生能透過審美與鑑賞活動，體認各種藝術價值、風格及其文化脈絡，並熱忱參與多元文化的藝術活動。3.實踐與應用：使每位學生能理解藝術與生活的關連，透過藝術活動增強對環境的知覺，認識多元藝術行業、珍視藝術文物與作品、尊重與瞭解藝術創作，並能身體力行實踐於生活中。¹⁸

因此在課程設計上將教導、鼓勵學生使用不同的媒材與技法，結合環保材質創作作品；並且透過鑑賞布袋戲了解布袋戲的文化、風格及其藝術性，進而珍惜傳統藝術文化；了解藝術與生活的關係，透過鑑賞與創作學習，懂得珍惜傳統文化並且加以創新。

（三）藝術與人文領域分段能力指標

根據上述三項課程目標，又分為四個教學階段，第一階段為小學一、二年級，第二階段為小學三、四年級，第三階段為小學五、六年級，第四階段為國中一至三年級，〈編號說明〉在下列「a-b-c」的編號中，a 代表目標主軸序號；b 代表階段序號，c 代表流水號。本研究以國中生為研究對象，故以第四階段能力指標作說明：

¹⁷ 教育部 http://teach.eje.edu.tw/9CC2/9cc_97.php，國民教育社群網 97 課綱，（2011/10/1）。

¹⁸ 教育部 http://teach.eje.edu.tw/9CC2/9cc_97.php，國民教育社群網 97 課綱，（2011/10/1）。

表 2-1-1 藝術與人文領域分段能力指標¹⁹

第四階段	探索與表現	1-4-1 瞭解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。 1-4-2 體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。 1-4-3 嘗試各種藝術媒體，探求傳統與非傳統藝術風格的差異。 1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。
	審美與理解	2-4-5 鑑賞各種自然物、人造物與藝術作品，分析其美感與文化特質。 2-4-6 辨識及描述各種藝術品內容、形式與媒體的特性。 2-4-7 感受及識別古典藝術與當代藝術、精緻藝術與大眾藝術風格的差異，體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀。 2-4-8 運用資訊科技，蒐集中外藝術資料，瞭解當代藝術生活趨勢，增廣對藝術文化的認知範圍。
	實踐與應用	3-4-9 養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。 3-4-10 透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。 3-4-11 選擇適合自己的性向、興趣與能力的藝術活動，繼續學習。

本研究之課程設計將依循藝術與人文領域國中階段能力指標與課程相結合，冀求學生透過教學活動中，達到能力指標的要求。

(四) 藝術與人文領域分段能力指標與十大基本能力之關係

研究者根據藝術與人文領域分段能力指標與十大基本能力之關係（附錄一）統整下列要點，並作為日後教學設計的依據：1.結合適當的媒體與技法做創作；2.以關懷社會文化、環境主題出發；3.重視團隊合作之精神；4.探求傳統、非傳統藝術差異；5.藝術融入生活、生活即藝術；6.增廣藝術文化認知；7.培養鑑賞藝術能力。

(五) 藝術與人文領域實施要點

藝術與人文領域實施要點共有 1.課程設計 2.教材編選 3.教學設計 4.教學方法 5.教學評量（附錄二），研究者依課程實施要點整理出未來課程設計的方向。

¹⁹ 教育部 http://teach.eje.edu.tw/9CC2/9cc_97.php，國民教育社群網 97 課綱，（2011/10/1）。

1.在課程設計方面強調以視覺藝術、音樂、表演藝術特質設計教學並以主題統整為原則，結合視覺藝術、音樂、表演藝術或其他學習領域做多方面嘗試，使學生能夠多元學習、發揮所長，並且要適時的加入重大議題。因此本研究課程設計以本土教育布袋戲融入藝術與人文領域作為主軸設計，並且依視覺藝術、表演藝術個別特質，加入環境議題，統整教學設計。2.在教材編選，依據研究者研究學生的藝術基本能力設計教材，並且結合本土布袋戲文化資源，了解其歷史、文化及展演方式，以自編教材為主，和協同教師討論後實施。3.在教學設計上，教學目標要達到認知、情意、技能、社會責任價值觀，提升學生美感經驗；並且重視個別差異，加強學習低落學生基本能力。4.在教學方法上，研究者採用硬體設備，如投影機、圖片、電腦...等，作為引起學生學習動機，採用多元、多樣、有趣的教法，營造良好的學習氣氛，重視團隊合作精神，培養學生的美感經驗。並且親自示範作法，解決學生問題，對於學生合宜表現，給予回饋和讚美。5.在教學評量上，使用多元評量方式，並運用觀察法，觀察學生過程中的表現，善用學習單、認知測驗、檢核表、創作作品.....等，作為評量依據。

劉千美認為教育的意義在於透過不斷教化的歷程，致使精神各方面的能力相互協調與發展，並逐漸提升人性，成為整全的人。人的教育包含了感性教育、理智教育、道德教育、以及美感教育。… 美感教育則在於培育人的美感能力，促使精神的感性能力與理智能力達到整體和諧的狀態，以便感受到事物存在之美的特質²⁰

因此美感教育是在於培養學生對美的事物有自己的感觸，並且結合感性與理性能力，使學生可以自發性的喜歡藝術，增強生活上對事物的敏銳觀察力，而這都是需要教學者從旁協助。

²⁰ 劉千美，《藝術與美感》，台北市：台灣書局，2000，頁 199。

第二節 鄉土藝術教育之意義與內涵

台灣的教育長久以來一直以升學為導向，在教育不斷的改革下，開始倡導著五育並重，為了減輕課業壓力，慢慢注重美術教育，加上資訊科技的進步，加重大家對精緻藝術的注意，每當西方藝術來台展覽時，無不爭相恐後，爭睹真畫的遺跡，但是反觀對自己身邊鄉土藝術、風俗民情、自然景觀卻不見得熟悉，這樣又怎能要求認同、愛自己的土地呢？鄉土教育主張，兒童由鄉土學起，了解周遭的人事物，進而認同鄉土，喜愛鄉土，並且能了解和澄清鄉土有關的問題，加以解決。因此鄉土教育強調兒童主動的、積極的建構鄉土有關的知識、技能和態度、理想，正合乎發展理論。²¹九年一貫課程強調以多元文化課程做為教育改革的重點，加強課程與生活的連結，培養帶得走的能力。多元文化課程要學生由自己的文化研究開始，認識自己的文化背景、信念、態度、行為模式及各種表現的行為。²²以下就鄉土藝術的意義與內涵做說明。

一、鄉土藝術的意義與內涵

(一) 鄉土意義

人們出生或久居的地方，這地方便是他的故鄉或鄉土(native place)。人們出生的故鄉或少年時候生活的地方。鄉土應包含三個層面，即鄉土結構，即空間區域；鄉土經驗，即生活經驗，包括鄉土特性、適應過程及文化作用。這是具有獨特性的；鄉土意識，也是鄉土的靈魂，包含鄉土存在的基礎與鄉土存在的意義。²³溫振華認為鄉土是人們生活最密切最熟悉的小世界，其範圍最大不能超過縣市。鄉土教育的目標，在使國民養成自幼對鄉土的自然環境與人文社會的關心與

²¹ 歐用生，「鄉土教育的理念與設計」，《鄉土教育》，黃政傑、李隆盛主編，台北市：漢文書局，1995，頁 12。

²² 中華民國課程與教學學會主編，《九年一貫課程之展望》，台北市：揚智文化，1999，頁 17。

²³ 本土教育，<http://3d.nioerar.edu.tw/2d/country/outline/>鄉土的概念，(2011/10/4)。

觀察，培養關懷生活社會的情操，並開啓其瞭解大自然、大社會、大世界的好奇心與探索的興趣。因此，鄉土教育具有人文關懷知識性的意義。²⁴紀寶活認為鄉土是一個人出生或長期居住和生活的地方及其自然、人文與社會環境的綜合體，是一個人們深受其影響，對其具有深厚感情，並負有維護責任的地方。²⁵

由以上鄉土意義，研究者發現鄉土範圍以「小範圍」而言，可以以自己出生地、居住地、求學地為主，具有深厚感情的地方；以「大範圍」而言，可以擴及至國與國之間，因此本研究範圍以雲林縣為主。

（二）鄉土藝術定義

王秀雄認為鄉土美術指的是本土的民間美術，及所居住的地方知民間美術。「民間美術」亦稱民俗美術，是一般庶民，在其日常生活（食衣住行育樂）、習俗、信仰、節慶儀式、宗教意識等活動上所應用的美術。²⁶「鄉土藝術活動」是一種深入民間的生活方式與現象，是有傳承的生活智慧，它簡明有利的傳達了先民在生活上的旨意和訊息；這些民間自發的活動，在產生的過程激發了人類的智性，影響了人們的心情，它是會改變人的生活素質的。²⁷鄉土藝術是來自於基層民間需求的發展，因而通俗化、庶民化的題材內容，以及親和性、樸質性的表現形式，才是民間藝術本身最主要的精神與特徵。有些美術工藝品、民俗表演與民間戲曲的技術性之表現形式也有非常高的藝術成就與價值。²⁸

由此可知，鄉土藝術指的就是一般人民日常生活上所產生的藝術，由於時代的變遷，人民的需求而發展出來的藝術，其藝術性有生活文化、歷史背景，其藝術價值極高。

²⁴ 溫振華，鄉土教育與新世界觀，<http://taup.yam.org.tw/comm9509/tpdc5928.html>，(2011/10/4)。

²⁵ 紀寶活，鄉土教育與鄉土藝術，<http://enews.trsc.chc.edu.tw/92Webs/data/study1029.htm>，(2011/10/4)。

²⁶ 王秀雄，「鄉土美術的範圍、內容與教育意涵」，《鄉土教育》，黃政傑、李隆盛主編，台北市：漢文書局，1995，頁193。

²⁷ 劉振源、黃貞瑩、王錫賢、李秀蘭編著，《學習鄉土藝術活動》，台北市：台灣東華，1999，頁3。

²⁸ 紀寶活，鄉土教育與鄉土藝術，<http://enews.trsc.chc.edu.tw/92Webs/data/study1029.htm>，(2011/10/4)。

（三）鄉土藝術的本質

鄉土藝術的本質以直觀感性為基礎，從事符號語言之創作，因此有下列五點特色：

1.鄉土藝術是族群共生情懷之表現。2.鄉土藝術具有原創性造形文化之價值。3.鄉土藝術是族群共同之日常文化。4.鄉土藝術的功能有教化大眾，也有為發揮產業升級功效。5.淬煉鄉土藝術，帶動族人往前走。

29

鄉土藝術是由一群人所創立，它是獨一無二的，它具有教化大眾，感化人心的功能，並且提升我們的生活品質，也是帶領人類進步的原動力。

（四）鄉土藝術教育價值

鄉土美術教學是使學生認識其所居的社會、地域、群體的美術。它最重要的旨趣是了解他們所生活的社會、地域和群體，亦有其特殊功能與性質的美術，而破除以往某社會、某階層的美術品味為優越的謬誤觀念。³⁰蘇振明認為落實「藝術與生活」的價值的統和意義，補救過去台灣美術課程雖有零碎的鄉土教育，但不具統整鄉土意識的缺憾，同時也展現多元文化課程的新契機，讓師生體驗不同族群，不同美感品味的美術資產。³¹

（五）國中鄉土藝術活動之目標

1.增進學生對鄉土藝術活動的認識、關懷、興趣和參與 2.瞭解鄉土藝術傳統社會中的功能，及其於現代社會中之衝擊。3.培養保存和傳

²⁹ 王鍊登，「鄉土藝術文化意義」，《鄉土藝術教育論談》，杜裕明編，台北市：藝術館，1998，頁 31-35。

³⁰ 王秀雄，「鄉土美術的範圍、內容與教育意涵」，《鄉土教育》，黃政傑、李隆盛主編，台北市：漢文書局，1995，頁 193。

³¹ 彭淑媛，《鄉土環境藝術之教學研究-以竹北市東海地區石板伯公為例》，國立新竹教育大學人資處美勞教學所碩士論文，2007，頁 15。

承鄉土藝術的能力，增進藝術欣賞和創作的廣度與內涵，充實休閒生活，陶冶學生熱愛鄉土文化之情操。³²

綜合以上所述，研究者認為鄉土藝術教育之目的，是爲了讓學生從小接觸、認識鄉土藝術、進而培養對鄉土藝術的熱情，激發對家鄉的熱愛和興趣，擴展到愛國的情操，所以發揚鄉土藝術文化，將傳統藝術融入生活中，是教育現場者所應該做得事。研究者以在地的傳統戲曲-布袋戲作爲教學設計的主軸，期望可以透過教學，引起學生的學習動機，培養興趣，讓學生更加認識、喜愛這個傳統藝術。

第三節 布袋戲歷史與特色

在戲劇的發展史過程裡，「偶戲」是最古老，也是最具多樣性、普遍性的戲劇。運用偶具作表演的偶戲是融合了造形、動作、對話、編劇、即興創作、佈景、服裝等設計並兼具雕刻、繪畫、舞步、戲劇於一身的戲劇表演藝術。³³它之所以吸引人的地方是有不同民族的地方色彩、文化的造型變化外，憑藉著肢體語言，不分男女老少都可以很快感受它要傳達的文化訊息。而台灣的布袋戲很早就發揮自己一套的表演形式，並且成爲台灣「傳統戲曲」之一，其表演內容與形式豐富。以下就布袋戲源流、台灣布袋戲的發展、布袋戲角色分類與特色、布袋戲的教育意涵與布袋戲的戲劇元素作說明。

一、布袋戲之源流

³² 林茂賢、林純芬，「台灣傳統戲曲教學導引」，《鄉土藝術教育論談》，杜裕明編，台北市：藝術館，1998，頁 76。

³³ 張曉華，《創作性戲劇教學原理與實作》，台北市：成長基金會，2003，頁 275。

掌中戲又稱布袋戲，其來源說法不一，文獻上記載，可能從傀儡戲演化而來，「耍傀儡子：一人挑擔鳴鑼，前囊後籠，耍時以扁杖支起前囊，上有木雕小臺閣，下垂其籃布圍，人籠皆在其中。」另有人據此認為布袋戲之原始形式，可能源自大江南北流浪的「肩擔戲」。³⁴

民間傳說有三種：第一種說法是明代書生梁炳麟所創立，因梁炳麟屢次考試都落榜，某次於上京赴考之前，作夢夢見一個白髮老翁於其手上題「功名歸掌上」五字，梁炳麟以為這次會金榜題名，但結果還是落榜。他在回家途中住宿在外，剛好看見房客正在操演傀儡戲，自己就想改變簡化表演方式，於是發明以手掌操弄布袋戲，因此引起熱烈迴響，後來才知道「功名歸掌上」之真正意涵。第二種說法是梁炳麟屢試不中，於是在家中無聊製作木偶解悶，以其滿腹經綸，結合詩詞文章，藉此炫耀自己的才華，演出布袋戲，嘲諷時政，抒發自己的怨氣。第三種說法是為一個秀才流落街頭說書，為避免被人認出，所以隔著布簾講古表演，因為太過於單調無趣，所以加入戲偶操弄，增加戲曲之效果。

而呂訴上指出「布袋戲」一名由來，可能有三種原因：

（一）因其使用的木偶，除手部和手掌與腳的下半段以外，軀幹部、手肢和腿部，都是用布縫成的，其型（四腳長方）酷似布袋，所以把它稱為「布袋戲」。（二）因「木偶戲」排演後，都放在布袋裡轉運。（三）排演後隨手掛在戲棚下的一個用布縫的袋裡。³⁵

二、台灣布袋戲的發展

（一）傳入階段

十九世紀中期，布袋戲的操偶師移民來台灣表演，之後定居在台灣開班授課。這時期傳入的是「傳統布袋戲」，稱為「籠底戲」或「古輩戲」，屬於內地

³⁴ 台中聲五洲掌中劇團，http://swz.myweb.hinet.net/cour_1.htm（2011/10/5）。

³⁵ 曾永義、游宗蓉、林明德編著，《台灣傳統戲劇之美》，台北：晨星，2003，頁134-136。

的表演風格。劇本以公案劇、歷史劇和家庭劇為主，戲偶約六-八寸，由泉州師傅製作，戲台是木頭雕刻，俗稱彩樓或柴棚仔。

（二）發達時期

布袋戲在 1912 年開始本土化，表演形式以籠底戲或古輩戲為主，也改編通俗演義、武俠小說、歷史故事，甚至自己創作劇本，後場音樂以北管音樂，發展出本土化特色的布袋戲。北管布袋戲音樂熱鬧，劇本也從文戲轉成武打戲，劇情多曲折離奇、高潮迭起；技巧上也創新許多，像真人表演一樣。日本統治末期，由於內台戲的因素，戲偶以本地師傅雕刻為主，爲了舞台效果好，戲偶加大至一尺至一尺二寸，配樂改成錄製好的唱片、西洋音樂或日本音樂。

（三）金光布袋戲時期

50 年代，台灣社會轉型，經濟起飛帶動了傳統戲曲的發達，其中布袋戲團增加到二、三百團，戲台改成彩繪的布景，木偶改成三尺三寸的大小，其五官、手指都改成活動式，劇情更多變，角色性格對比強烈鮮明，武打場面更加精采；加上聲光效果、乾冰、特技...等，形成「金光閃閃，瑞氣千條」的舞台效果，正式進入「金光布袋戲」的時代。金光戲的主要特徵，各個角色都是武功高強的神仙，角色名號稀奇古怪，如「神秘生死俠—怪蜘蛛」；另一特色是後場音樂都由歌手主唱，帶動了聽歌的觀眾。而歌手的興起打破了傳統男演師主導戲台的慣例，開始有女演師加入操弄布袋戲，直到錄音帶興起才使歌手消失。

（四）電視布袋戲

民國 59 年，黃俊雄以「雲州大儒俠」布袋戲，在台視演出四百四十集，造成全台轟動，觀眾看得如癡如醉，在黃俊雄的口白技巧下，各個角色成爲家喻戶曉的人物，如史艷文、二齒、黑白郎君...等角色。尤其是劇中出場人物的口白都

變成大眾流行語，這樣的熱潮也吸引其他布袋戲工作者紛紛加入電視布袋戲的演出。

（五）布袋戲的傳承

1982年，政府和民間有了共識，認為傳統藝術是國寶、是國家文化的資產，因此開始進行傳承藝術的工作，安排傳統布袋戲走入校園，教導學子學習布袋戲，頒獎給資深工作者，或是將布袋戲推廣至世界各地。以至現今家喻戶曉的霹靂布袋戲，也利用創意文化產業模式推廣布袋戲，顯是布袋戲是值得後代傳承與創新的保留下去。

三、布袋戲的角色分類與特色


一個布袋戲班要具備一籠完整的戲籠，至少要擁有「七大行當六十角」的戲偶。「七大行當」是指生、旦、丑三大行與淨、童、雜、獸四大當；「六十角」則指七大行當裏，依照不同年齡、不同造型增衍而成六十種以上的角色。³⁶戲偶大多呈現傳統的風格，正派角色大多眉清目秀、反派大多尖嘴粗眉、獠牙大嘴。以下就七大行當分類做說明。

（一）布袋戲角色分類：

以下表 2-3-1 為布袋戲七大角色之分類與說明：

³⁶ 郭祐麟，「布袋戲偶傳統工藝簡介」，《台灣生活館偶戲之美》，台北市：國立歷史博物館，2007，頁 21。

表 2-3-1 布袋戲角色分類表³⁷

行當	角色	說明
<p style="text-align: center;">生</p> 	<p>指一般的男性角色，指十到十八歲青年稱「花童生仔」，原本「末」角，指的是老年人，如「村公」、「白闊」現歸類於「生」角，大部分屬於正派長相。</p>	<p>(1) 文生：眉清目秀的讀書人。 (2) 武生：英勇威武素面的青年。 (3) 鬚文：有黑鬚鬚的壯年男子。 (4) 摻文：鬚鬚黑白或灰白相間的中年男子。 (5) 村公、鬚生：鬚子全部都是白色的老人。 (6) 白闊：牙齒脫落，嘴巴、下顎可以開合的老人。</p>
<p style="text-align: center;">旦</p> 	<p>指一般的女性角色，大多從髮型、髮色、五官、身體特色來分。</p>	<p>(1) 結髮旦：小女童，可分為結髮旦和雙結髮旦。 (2) 憨童旦：禿額圓頭女子 (3) 雙辮旦：小姑娘、小女孩。 (4) 齊眉旦：前方額頭頭髮呈平直，未出嫁的少女。 (5) 梅蘭芳旦：髮型仿梅蘭芳在平劇「洛神」角色的妝扮，高髻、高貴的女子。 (6) 開眉旦：頭髮平梳，額頭不留瀏海的已婚婦女。 (7) 結髮旦：俠女角色 (8) 摻旦：頭髮黑白、灰白相間的中年婦女 (9) 白毛旦、白髮旦：年齡較高的婦人 (10) 間旦：頭髮捲成兩個螺旋髮髻的婢女 (11) 毒旦：陰險毒辣，兇惡臉眼睛暴出 (12) 散髮旦：窮困潦倒，失意 (13) 家婆旦、卻老旦：三姑六婆的角色 (14) 大頭旦：滑稽可笑，頭很大的女人 (15) 闊嘴旦：長舌婦 (16) 女扮旦：女扮男裝 (17) 花面旦：臉粗糙醜陋，村婦女傭之類。</p>
<p style="text-align: center;">丑</p> 	<p>戲劇中的甘草人物，或稱七卻(缺嘴、憨童、黑賊仔、人相、殺手頭、臭頭、大頭等)七種低下的人物，丑角造型具有生活化和寫實化的趣味，形象分明，頭大如瓜，或缺齒厚唇。</p>	<p>以人物性格可分： (1) 小笑：言行舉止輕浮，常常鬧笑話 (2) 笑生：紈褲子弟，奸詐邪惡 (3) 三花笑：鼻樑塗一塊白，亦淨亦白 (4) 紅鬚笑：機智果斷 (5) 長鬚笑：帳房的師爺 (6) 紅猴：魯直忠耿 (7) 七丑：僕人、嘍囉，身分較低下的小丑</p>
<p style="text-align: center;">淨</p> 	<p>指「花臉」，以顏色不同、臉譜造型來表示忠、奸、善、惡，圖案以黑、紅、青三色為表示，或則稱花臉、全色臉、白臉三類。 花臉：大多番蠻和猛將</p>	<p>花臉主要分黑花(魯莽)、青花(陰險)、紅花(忠心)，再依年齡可分： (1) 黑花仔：年輕 (2) 黑大花：中年 (3) 白鬚黑：老年 (4) 紅關：忠烈正直 全色臉，[北]指同一色系的，有金、銀、紅、白、黑、青、黃七類。 (5) 金面北仔：年輕</p>

³⁷ 郭祐麟，「布袋戲偶傳統工藝簡介」，《台灣生活館偶戲之美》，台北市：國立歷史博物館，2007，頁 22-23。

	全色臉：多數為盜賊 白臉：奸臣	(6) 金大北：中年 (7) 白鬚金大北：老年 白臉 (8) 白奸：以黑白兩色勾畫圓眼，性格凶暴 (9) 斜目：貪財好色之徒
童 	泛指未成年的角色， 個性生動活潑。	在生、旦、丑、淨各類角色都需要具備。
雜 	無法歸類於生、旦、 淨、丑，造型獨特的 神仙或妖靈之類。	(1) 西遊記-沙悟淨 (2) 西遊記-豬八戒 (3) 西遊記-孫悟空
獸 	動物偶，龍、鳳、牛、 馬、神獸...等。	

參考來源：郭祐麟

研究者整理

(二) 傳統布袋戲戲偶製作

傳統布袋戲偶，可說是一件精美的藝術作品，從戲偶的頭、手、腳、是木雕，頭盔、裝飾是複合媒材，髮飾是編織，服裝是刺繡。

1. 偶頭

偶頭是布袋戲的靈魂，一個戲偶的性格品相都要從偶頭看起。而偶頭的製作有十道手續：選材—劈形—粗胚—細胚—裱紙—補土—磨平—漆底—彩繪—植鬚。

(1) 選材：挑選適合雕刻的木材，材質早期以梧桐木（重量輕且不易破裂）為最佳，近來皆以樟木為主，兼具防蛀功能。(2) 劈形：

雕塑頭型決定角色類別 (3) 粗胚：雕刻出約略的雛形線條，勾勒出五官之輪廓定位。(4) 細胚：進行五官及表情之細膩線條的雕刻 (基本的臉部已經呈現)。(5) 裱紙：利用細薄而具韌性的棉紙在白胚上進行黏貼，補足木偶的堅韌度。(6) 補土：在白胚上打上薄薄的土底 (紅土) (7) 磨平：先以細砂布磨成光滑圓潤，再以粗細砂布反覆進行修飾磨製。大約反覆處理數次。(8) 漆底：早年以天然顏料進行調五色，今日則以豐富的化學顏料做為漆底繪製。(9) 彩繪：上漆彩繪，並勾畫出精緻細膩的臉譜造型。(10) 植鬚：彩繪之後，依據男女角色之需要紮髯、結髮；材質多以塑膠也有真髮。³⁸

2. 戲偶製作與配件

表 2-3-2 布袋戲製作與配件分類表³⁹

戲偶製作	說明	功能
戲偶的手	戲偶的手稱為「尪仔手」，以木頭雕刻，依照功能不同，可分「文手」「武手」兩種。	(1) 文手：手掌分兩節，可上揚或下垂，掌心可插入扇子、刀、劍等道具。 (2) 武手：手成握拳狀，中空可以插入武器。
戲偶的腳	戲偶的腳稱「尪仔腳」，以木頭雕刻，直接雕刻成鞋型，依性別分男、女腳。	(1) 男用 高靴：官吏。 關公靴 (獅子靴)：關公、武將。 低靴 (普通靴)：平民。 踢仔靴：一般武人。 花童靴：童子。 (2) 女用： 三寸弓鞋：小旦、嫵旦、花童旦、開面旦、白毛旦。 大腳弓鞋：卻老旦、家婆旦。

³⁸ 台中聲五洲掌中劇團，http://swz.myweb.hinet.net/cour_1.htm，2011/10/7。

³⁹ 郭祐麟，「布袋戲偶傳統工藝簡介」，《台灣生活館偶戲之美》，台北市：國立歷史博物館，2007，頁 21-25。

		女靴：粗腳旦、闊嘴旦、大頭旦、殺手旦。
頭盔	布袋戲偶使用冠、盔、帽、巾俗稱「頭盔」、「頭戴」，可分軟盔、軟巾兩種	盔：(1) 冠—皇族。 (2) 盔—武將。 (3) 帽—一般官吏。 巾：(1) 文生巾 (2) 武生巾
服飾	布袋戲服飾與大戲相似，以明朝服飾為主，也有唐、宋或清朝的服飾，每一個特定角色，都要配置特定服裝，依照古代階級分明，男女有別。	(1) 蟒袍：皇帝。 (2) 甲：武將打戰穿著。 (3) 繡補：使用不同顏色與鳥、獸作分別；文官用鳥圖，五官用獸圖。 (4) 宮衣：公主、郡主的穿著。 (5) 女帔：未出嫁的千金 (6) 衫袞：書生、紈袴子弟 (7) 八卦衣：道士、軍師 (8) 袈裟：和尚 (9) 罪衣：罪犯 (10) 軍衣：軍隊的一般士兵 (11) 開臺：皇家國親的便服 (12) 馬褂袍：旗牌官 (13) 喜鵲袍：一般的富裕人家 (14) 箭衣：武生、武將平常穿著
動物戲偶	配合飛禽、走獸與走獸增加戲具可看性。	(1) 飛禽類：鶴、鳳、雞、鸚鵡…等。 (2) 走獸類：龍、虎、獅、狗…等。 (3) 走獸類：魚、蝦、蟹…等。
兵器	布袋戲的兵器製作都以逼真為主。	(1) 短兵器：劍、鞭、鐧。 (2) 長兵器：大刀、長鎗、流星錘…等。

參考來源：郭祐麟

研究者整理

3.後場

「三分前場，七分後場」說明了後場戲曲的重要性。布袋戲傳入台灣時，後場是以南管音樂為主，但是由於南管節奏太緩慢，於是被熱鬧的北管音樂取代。

北管以打擊器樂為主，音樂響亮。傳統布袋戲演出時，後場音樂都是以現場演奏為主，通常四到五人組成，配合前場的演出。

本研究擬運用布袋戲的藝術特性作為課程教材，設計出適合國中生學習的藝術與領域課程。由於布袋戲的藝術性多樣化，將以布袋戲的製作與操演為主，藉由透過鑑賞布袋戲，使學生了解傳統布袋戲的歷史與背景，認識布袋戲角色、配件特色等，進而透過教學，讓學生可以自己製作布袋戲偶、操演布袋戲偶，以達到藝術與人文領域的學習目標。

四、布袋戲的教育意涵

偶戲特具有「溝通」特性，在現代社會裡、偶戲遂成為專家學者運用兒童教育學習、心理障礙克服時一項不可多得的利器。如美國最受歡迎的兒童節目「芝麻街」。⁴⁰而台灣布袋戲在發展過程中，都跟台灣這片土地息息相關，受到大眾的喜愛，瞭解台灣布袋戲也可了解台灣庶民當時生活的情景和文化，這也是一個很好的歷史教材。

（一）布袋戲的文化內涵

現代偶戲有兩個重要走向：一是古典文化的傳承與沿襲，如日本「人形」、印尼「皮影戲」等；其次是作為兒童教育的輔導工具，啟發兒童創造能力或做為心理療治之用，如「芝麻街」。⁴¹而台灣布袋戲以前者為主。

布袋戲是一種包含了戲劇、音樂、工藝、文學等內容的綜合藝術，其文化內

⁴⁰ 李來富，「布袋戲的教育意涵」，《鄉土教育》，黃政傑、李隆盛主編，台北市：漢文書局，1995，頁 355。

⁴¹ 李來富，「布袋戲的教育意涵」，《鄉土教育》，黃政傑、李隆盛主編，台北市：漢文書局，1995，頁 355。

涵有以下四種

- 1.閩南漢文化：布袋戲以方言為主，以「四聯白」、詩詞歌唱、猜謎、等方式具體表現。
- 2.南、北管音樂：南、北管音樂是透過移民傳入台灣，成為台灣最重要的傳統戲曲音樂，而布袋戲的後場就是配合音樂而更加生動有趣。
- 3.宗教科儀：布袋戲的開臺、扮仙、終場都有一定的象徵儀式，透過布袋戲，此文化意義得以流傳。
- 4.操偶技巧：布袋戲的操演，有固定的模式、技巧，舉手投足間都可以吸引眾人目光。

傳統布袋戲具有藝術的特質和教化人心的功能，應該傳承發揚光大，而傳統藝術的教育目的，讓學生接觸體驗，使學生有初步印象，萌生好玩、喜歡的心態，才能影響周遭的人，進而養成欣賞布袋戲的習慣，而本研究就是期望能夠達到教育目的。

五、布袋戲的戲劇元素

台灣布袋戲發展歷經籠底戲時期、北管布袋戲時期、皇民化運動時期、反共抗俄時期、金光布袋戲時期、電視布袋戲時期到現代的霹靂布袋戲時期。⁴²布袋戲之表演形式、內容、戲偶及音樂等，皆經過大量的改進以順應當時候的時代背景。由於霹靂布袋戲是現今布袋戲的主流，在此以霹靂布袋戲為例探討布袋戲的戲劇元素。

1.角色

傳統布袋戲角色生、旦、淨、末、丑、雜、獸分類明確，到的金光布袋戲後角色造形開始天馬行空，而 1990 年之後的霹靂布袋戲，一開始還是延續電視布

⁴² 陳正之，《掌上功名－台灣的傳統偶戲》，台中市：台灣省政府新聞處，1991，頁 195。

袋戲的角色史豔文當主角，但是劇情著重在許多組織之間的派系爭鬥，因此個人英雄色彩越來越薄弱。一直到 1990 年《霹靂眼》推出時，黃俊雄所創造的角色史豔文、藏鏡人等逐漸退出，才終於確定素還真為新一代的主角。霹靂布袋戲隨著天馬行空的劇情，發展創造出不受時空限制的「時空聖戰」、日本忍者、妖魔鬼怪、異次元世界（如滅境、集境）、外星人、吸血鬼、機器人、生化人等各類角色。⁴³現代霹靂布袋戲的角色個性更加複雜，善惡難以分辨，劇情更加撲朔迷離又充滿權謀詭計，吸引著霹靂迷觀看。

2. 戲偶特色

傳統布袋戲使用的是一尺(30cm)左右的戲偶，戲偶頭是手工木雕，偶頭依照年齡、性別不同雕刻；金光布袋戲時期，戲偶則增大為一尺半(45cm)，偶頭依劇情需要創作，突破以往傳統造型，成為千奇百怪的型態；到了電視布袋戲，黃俊雄更把戲偶拉大為三尺（90cm），偶頭大小近似真人比例，演變之今成為現在的霹靂布袋戲所看到的戲偶。

3. 服裝造型

傳統布袋戲偶所穿的衣服，代表社會階級不同，貴族穿著華麗鮮艷的衣服，上面繡著動物、花、鳥的圖騰，平民百姓則只能穿素色無花的衣服，發展到後來製作越來越精緻，常是手工一針一繡製成，因此價值不斐；到了金光布袋戲衣服則大幅度簡化；霹靂布袋戲時期，服裝更加多元有變化，雖然不像傳統布袋戲有固定的穿著，衣服不強調刺繡，多由布料縫製、剪貼而成，依照角色的性別做整體造形設計。黃強華認為霹靂服裝史上有六個重要代表風格－「野台風」、「大和風」、「休閒風」、「復古風」、「個人風」、「奢華風」。說明如下：

⁴³李姍姍，《掌中戲產業的變革－霹靂布袋戲產業文化創意產業元素探析》，嶺東科技大學視覺傳達系設計研究所論文，2008，頁 40。

a. 金光閃閃「野台風」：主要流行《霹靂狂刀》(1993年12月以前)時期，不論在野台或是內台演出，為了舞台效果炫麗，在服裝造型用色都強調誇張、鮮豔，運用亮面絨布、兔毛滾邊，金蔥布料都是常見的布料，十足的金光路線。

b. 濃濃日本味「大和風」：主要流行《霹靂狂刀》(1993年12月)~《霹靂王朝》(1995年3月)時期，因為劇情出現日本忍者、東瀛人士、外族文化加入，讓服裝風格更加多元，加入日本和服元素，小型的披肩，多彩的印花布都常出現，款式更加多元。

c. 講求輕巧「休閒風」：主要流行《霹靂英雄榜》(1996年7月)~《霹靂烽火錄》(1997年3月)時期，《霹靂烽火錄》時，服裝出現大改變，因為劇情出現了兩種主要人物，殺手和退隱高手，服裝必須輕巧簡便的功能，多用單色的布料，利用滾邊和飾帶在衣服做出圖案和線條，以及使用以前不常見的皮革。

d. 新舊華麗融合「復古風」：主要流行《霹靂風暴》(1997年7月)~《霹靂雷霆》(1999年2月)時期，經過休閒風時期，一無式造形又走向早期華麗的風格，例如大型披肩、閃亮的金蔥布料及結合「大和風」、「休閒風」的元素，所以稱「復古風」。

e. 性格獨特「個人風」：主要流行《霹靂英雄之江湖血路》(1997年7月)~《霹靂異數之龍騰霸業》(2001年8月)時期，服裝越來越華麗，加入現代流行時裝的元素，形成了「偶像」風格，特別彰顯人物角色的特質。

f. 極致絢麗「奢華風」：2002年4月~2006年2月時期，《霹靂封靈島》服裝走向華麗風格，舉凡金蔥、皮草、蕾絲，任何昂貴的皮料都被拿來使用，加上受到電玩、漫畫、卡通等各個不同領域的影響，整個服飾產生不同的變化。加上《霹靂刀鋒》劇集開始「非人」的角色，昆蟲、外星人、吸血族這類的族群，服裝風格又可細分成「異類」、「宮庭」、「武俠」、「古典」等四種奢

4.戲台

傳統布袋戲使用木雕彩樓，空間較狹窄；金光布袋戲則是加大表演空間，用簡便彩繪布景當做舞臺，加大操弄戲偶的範圍；電視布袋戲更跳脫固定的舞臺，搭設複雜、變化立體的布景做舞臺，擴大戲偶表演的空間；而霹靂布袋戲建構了大型攝影棚，採用拍電影的手法，運用剪接、動畫後製特效，做出奇幻華麗的場景。

5.配樂

早期布袋戲以傳統的南管音樂、潮調音樂作為主軸，用固定的曲牌、唱腔搭配戲偶演出；中期則改變為節奏變化多的北管音樂與平劇音樂；一九五〇年以後為商業劇場的演出，便引進錄音配樂；到了黃俊雄電視布袋戲興起後，除用剪輯配樂外，更針對劇中角色創作歌曲、配樂，來襯托角色的個人色彩，也帶動了布袋戲歌曲的流行；霹靂布袋戲的配樂大多與音樂人為角色量身訂作，使劇情的延續與角色的發展相輔相成。

霹靂布袋戲的角色已經跳脫傳統的模式，角色好壞也沒有二分法，因此造形就沒有以往的嚴謹、考究，也由於劇本合併東西方的元素，超越時空背景，文化混血，在實景與虛無裡，造型服飾不再拘泥傳統，配合現代潮流，加入新元素，因此造型、色彩在符號象徵意義，與以往相差甚遠。霹靂布袋戲成功的將戲偶變成了霹靂迷追逐的「偶像」，而這偶像人物造型也是霹靂布袋戲魅力所在，透過人物造型大量的延伸周邊商品，成功的帶動創意產業的商機。

⁴⁴黃強華，《霹靂造型達人書》，台北市，霹靂新潮社，2007，頁38—54。

第四節 布袋戲公仔造型與鑑賞

布袋戲公仔設計為文創產業熱門商品，也廣受學生所熱愛收集。本論文擬定公仔鑑賞教學一部份，藉以提升學生的整體造型能力。並以兩款不同銷售通路所設計的公仔造型為例。

一、公仔設計

公仔設計除了凸顯角色的原始風貌與個性，還必須透過設計原理，以視覺美感呈現在消費者眼前，因此角色的設計變成一門重要課題。現今流行的趨勢，公仔創作分為六大類：便利商店公仔、潮流品牌公仔、奇幻&藝術公仔、療癒系公仔、客製禮物公仔、親子創作公仔。以下列點說明其特色：

(一) 六大類公仔設計特色

(1) 便利商店公仔：市面上最強的通路市場，推出一整個系列且採用隨機抽選的方式讓玩家蒐藏，不論是本土創作還是國外授權，皆因販售的公仔價錢不高、購買地點方便，加上大量廣告宣傳，成功的打造全民蒐藏熱。(2) 潮流品牌公仔：公仔設計師或玩具店，利用自己設計的品牌或公仔角色打響知名度，延伸周邊商品，又以潮流服飾為大宗，通常公仔的造型設性感很強，常會跨國合作，成為公仔蒐藏界的精品。(3) 奇幻&藝術公仔：設計師的風格強烈，其所設計的公仔像藝術創作，風格獨特很有個性，造型不一定有人喜歡，所以市場較小。(4) 療癒系公仔：造型可愛，外形、色彩或動作都有撫慰人心的效果，剛開始以扭蛋或盒玩形式推出，體積小又便宜，後來延伸出體積較大，質感較好的不同功能公仔。(5) 客製禮物公仔：照顧客個人喜好和需求，量身訂做，

表現個人魅力的公仔。(6) 親子創作公仔：設計者的創作受父母或孩子的啟發，藉由親子互動，激盪出來的作品。⁴⁵

(二) 公仔頭部臉部造型分析

大部分的公仔都是來自於動畫、卡通或電玩角色去變化，因此會依照角色原形的特徵、性格設計，因此頭部造形成了一個很重要的因素。頭部包括頭型和面形。頭部可以歸類成：圓球形、圓錐形、梨形、三角形、葫蘆形、橢圓形、四方形、碗豆形、瓜子形、花生形等如下圖，對基本型進行變形，可得到更多的變化。

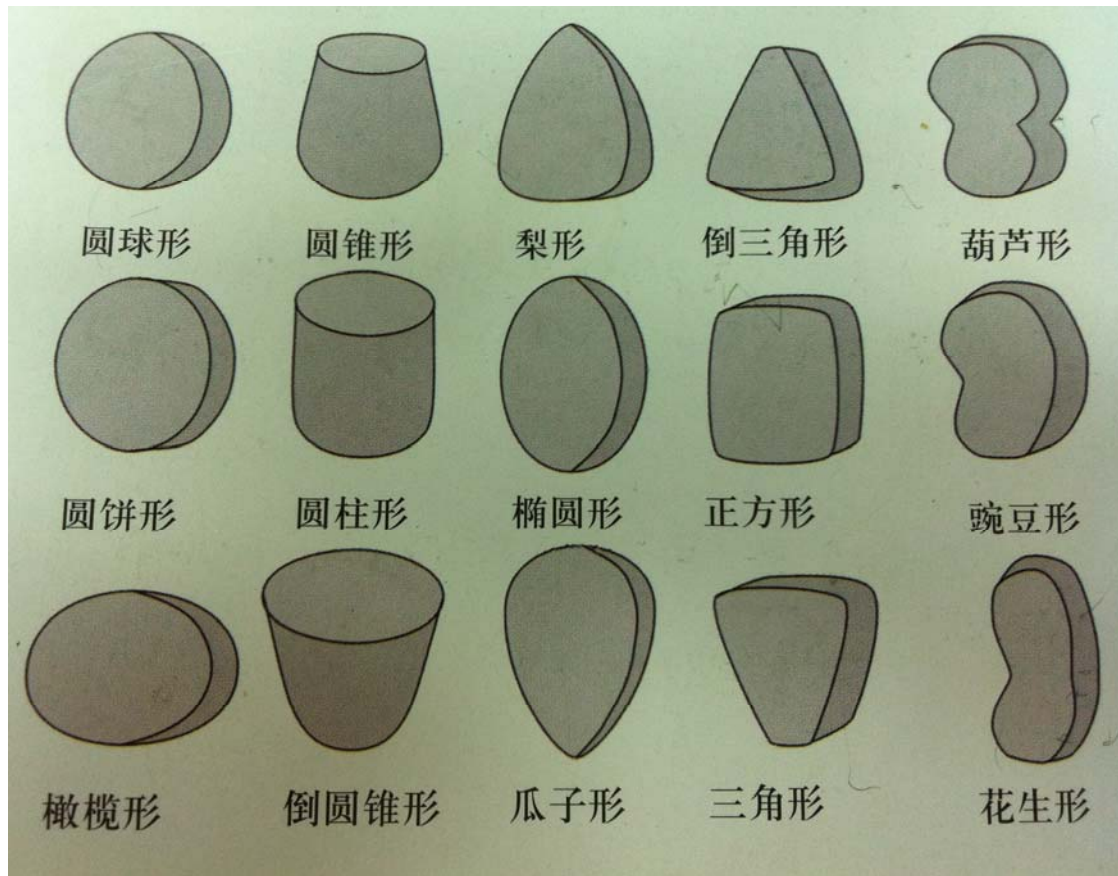


圖 2-4-1 頭部基本形的歸納⁴⁶

⁴⁵ 跋折羅團，《公仔流→全球設計師 30 傑！》，台北：積木文化，2008，頁 6-7。

⁴⁶ 史立新，《動畫角色造形》，遼寧：遼寧出版社，2004，頁 77。

二、造形設計原理

天地萬物皆以不同的形體呈現它的特徵和樣式，無論是自然或是人爲造形。而大自然的造形都是自然生成，以最能符合演化的目的生存下來，具有其特色和美感型態；人爲造形是爲了不同需求而創造出來，其追求的目標也是視覺上的「美感」。而在人爲造形創作意念而言，可分爲形狀（如：家具的形狀、汽車的形狀、玩具的形狀…等）、形式（如：正方形、圓形、三角形…等）和形象（雕刻、舞蹈、攝影…等）三種。

（一）造形的意義

造形是透過視覺（Vision），將外在世界所接受的視覺造型，轉換成有意義的結構實體。⁴⁷也就是說造形是眼睛所看到的物體特徵，而造形物體的外形除了眼睛所看到外，還要加上知覺作爲統合，例如一個球體包含了可以看到的正面外還要用知覺體會背面，這樣才能完整的呈現球體圓的造形。

造形一詞，開始於德文的Gestaltung，其字源的意思是「完全形態」。物體除了在視覺上給予外界一種形象之外，另外更涵蓋了知覺所能領悟的另一層次的現象或精神層面。⁴⁸也就是說，一個物體形態必須具有統一的整體感，而造形物包含了內在與外在的兩種元素。依照康丁斯基(Wassily Kandinsky)的解釋，內在元素指的是藝術心靈的感情，它可以帶動觀察者情緒的起伏，傳達一種感覺，藉由觀察者親身經歷可得知。因此「形」如果沒有內在元素，根本產生不了形象。而外在元素是一種可看見的物質形式，指的是視覺上的體會。因此「形」的產生必須由內在元素和外在元素結合才能變成主體。

廣義而言，造型是包羅人類有形的全部，是心物合一的活動，不論平面、立體、抽象、具象等活動皆稱爲造型。狹義而言，是指在整體形式中，以線條爲主

⁴⁷ 丘永福，《造型原理》，台北：藝風堂，1991，頁8。

⁴⁸ 林崇宏，《造型設計原理》，台北：視覺文化事業有限公司，2005，頁10。

要符號所表現的視覺語言。因而，所謂造形，係存在具體形態裡，包括過程、行為等一種有意志的創造形態，不論動態或靜態、平面或立體、抽象或具象等活動皆是。而造型也必須要在使我們的視覺、觸覺和心理上得到某種程度的感受，此亦為造型的意義。⁴⁹因此只要是透過視覺的方式而可以看到、摸到等知覺產生的活動，皆稱為「造形」。因此以設計和藝術的角度而言，造形的行為就是創作者透過內心思考的過程，創作外在物體的形象及內涵。而造型與生活息息相關，也直接或間接為心理感受帶來美感的效果。

（二）造形要素

造形活動是人類透過有目的，有意識的創作行為，因此必須透過造形材料及方法創造的形式。在創造出基本的造形的要素有形態、色彩和材質三種。

（1）形態：形態的形成受到機能和技術因素影響，有機能的因素才能發揮作品的最大功能，有技術的表現才能做有機的組合。而形態又歸納點、線、面、體四種架構。說明如下：

a.點：幾何學的解釋，點只有位置，沒有大小，是線的界線或交點。兩個點會產生相對的關係，視覺上會有線的感覺。

b.線：線是點移動的軌跡，是立體的界線或立面。線有直線和曲線兩種型態，依視覺心理學而言，直線給人單純、明確、剛硬的男性印象；曲線給人優雅、圓滑、柔順的女性化印象。

c.面：面是線的延伸，也是構成形體的主要元素，面是一種「形」(Shape)，也是由長度和寬度兩個次元所共同構成的「二度空間」，面的種類很多，決定要素在於他的外輪廓線。如：數學法則所構成的直線及曲線形稱為「幾何形」，像正方形、三角形、圓形…等；不能完全控制其恆常現象的形稱「偶然形」；順從自然法則而有秩序性美感的稱「有機形」；非秩序性表現某種情感特徵的稱「不規則

⁴⁹ 丘永福，《造型原理》，台北：藝風堂，1991，頁 9-10。

形」。「幾何形」給人有明確、強硬而理性的感覺，但是過度的話，難免讓人覺得單調。

d.體：體是面移動的軌跡，被稱為是一種由長度、寬度、和深度三個次元所共同構成的「三度空間」。體因為佔有實質的空間，所以從任何角度皆可以透過視覺和觸覺以感到它的存在。從構成的特性可分半立體、點立體、線立體、面立體、塊立體等主要類型，而塊立體是構成立體形的基本形體，這些基本形體又包含了球體、正方體、錐體和柱狀體。

(2) 色彩：色彩是構成形態的必要因素，也是眼睛受到光線刺激所引起的感覺。有形必有色，形因色而滋潤了形的活力與靈性，形因光而顯出或改變原來形體的形象。⁵⁰色彩可分無彩度（黑、灰、白）與有彩度（光譜色彩、自然物體色、人工色彩）兩大類，色彩有三要素：色相（色彩名稱）、明度（色彩的明暗程度）、彩度（色彩的飽和程度），而色彩是一種象徵性的形成媒介，在視覺上可以引發不同感覺。色彩的表情是以聯想為基礎，這個信念是十分普遍的，紅色是激動的因為它讓我們想到了火、血以及革命等內涵，綠色令人想起自然的清爽，而藍色是清冷如水的。⁵¹依色彩要素所產生的感覺可歸納如下：⁵²

表 2-4-1 色彩視覺心理

色彩要素	色系	色彩感覺
色相	暖色系	溫暖、活力、高興、熱情、積極、華麗
	中性色系	溫和、平靜、平凡、祥和
	涼色系	涼爽、消極、沉著、深遠、理智、冷漠、幽情
明度	高明度	輕快、明亮、清爽、單薄、軟、優美、女性化
	中明度	無個性、附屬性、隨和、保守
	低明度	厚重、陰暗、壓抑、硬、遲鈍、安定、個性、男性化
彩度	高彩度	鮮豔、刺激、新鮮、活潑、積極性、熱鬧、有力量
	中彩度	平常、中庸、穩健、文雅
	低彩度	無刺激、陳舊、寂寞、老成、單調、消極性、樸素、無力量

參考來源：丘永福

研究者整理製表

⁵⁰ 張長傑，《立體造型基本設計》，台北：東大圖書，1990，頁 132。

⁵¹ 安海姆著，李長俊譯，《藝術與視覺心理學》台北：雄獅，1985，頁 335。

⁵² 丘永福，《造型原理》台北：藝風堂，1991，頁 73。

色彩可以傳達強烈的感情，它充滿了我們生活的四週，滿足了視覺的享受，增加了我們的美感經驗，因此在造型創作裡，強烈的色彩組合可以強調造型的表現特質，而在造形的物體上，可以利用將色彩加以設計，造形與色彩相輔相成，可以使作品更具美觀。

(3) 材質：意指物體的組成及其性質，任何的造形都需要透過材質來創造內容利用不同的材質表現造形的質感。

三、美的形式原理

1. 對比：是指兩種事物並列，產生極大的差異，也有強調的作用。
2. 調和：同性質或類似的事物配在一起，彼此之間的統一關係。
3. 韻律：動感、律動的構成。造型上即是指形態、色彩、質感的連續反覆。
4. 比例：同一事物形態中，各個部份之間的關係，也就是美的數量關係。
5. 反覆：同樣的形或色，反覆出現的現象。
6. 漸層：將形、色有大小漸進的改變。
7. 均衡：無形軸左右的形狀雖不完全相同，感覺不偏重於任何一方，但份量相當的感覺。
8. 統一：在許多複雜的事物中，具有一個共同點。
9. 對稱：以一假定的直線為中心線，在此中心線的左右或上下所排列的形象完全相同。
10. 單純：單純的美亦是美術中的重要形式之一。⁵³

造形是藝術家表達思想與情感的重要元素，透過美的形式原則設計，可以為作品增加美感。因此在實施課程時，並須強調學生要用自己的創作，引導學生從造形中思考、運用，進而設計出美觀的布袋戲偶。

⁵³ 丘永福，《造型原理》：台北：藝風堂，1991，頁 100-118。

四、研究分析

(一) 公仔設計形態要素分析

依照造形的理論基礎，建構了要素分析表，訂了五個分析的項目，以能完整的表達整體造形，以下將分項說明。

1. 頭部造形：依照參考文獻中的頭部基本型去歸納公仔的頭部造型。
2. 頭身長比例：指的是頭部長度和身體長度的比例。
3. 服裝：服裝的色彩造型
4. 整體形態：參考文獻中的美的形式原則，作為分析。
5. 身體與四肢關係：四肢是否能拆卸，或是一體成型。
6. 道具配件：武器是霹靂布袋戲的特色之一，因此要看公仔是否道具配件。

(二) 以全家霹靂布袋戲 Q 版公仔一代：

霹靂國際多媒體公司在 2007 年 3 月與全家便利商店合作，推出了獨家限量的霹靂 Q 版公仔，此系列公仔的造形以可愛為主，而霹靂公仔代表的是霹靂戲偶的角色縮影，因此在角色設計下延續造型的特色，而此系列公仔材質都是 PVC，扣除底座高度 0.5 公分後，公仔大小皆在 5~6 公分。

表 2-4-2 【Q 版公仔一代】

編號	1	2	3	4	5	6
公仔圖片						
角色名稱	素還真	葉小釵	莫召奴	吞佛童子	羽人非獍	劍子仙跡
頭部造形	圓柱形	圓柱形	圓柱形	圓柱形	圓柱形	圓柱形
頭身長比例	1:1	1:1	1:1	1:1	1:1	1:1
服裝	色彩：白、紫	色彩：白、深藍色	色彩：白、淺藍色	色彩：白、紅色	色彩：白、綠色	色彩：白、銀色
整體形態	造型:均衡	造型:均衡	造型:均衡	造型:對稱	造型:均衡	造型:對稱

	色彩:調和	色彩:律動	色彩:調和	色彩:律動	色彩:調和	色彩:調和
身體與四肢關係	一體成型	一體成型	一體成型	一體成型	一體成型	一體成型
道具配件	有	有	有	無	無	有

圖片來源：<http://blog.pili.com.tw/figure/articles/2219>

研究者製表

由表 2-4-2 分析得知：【Q 版公仔一代】頭部造型皆以圓柱形為主，頭部與身體的比例呈現對等的情形，服裝色彩皆以白色為主色，再依其原型的顏色加以點綴，顏色以兩色系為主；白色代表為單純、樸素、純潔…等，服裝造型較為統一形式，以浮雕方式上彩繪顏料，整體外觀以均衡、對稱呈現，身體與四肢不能拆卸；此系列公仔在整體造型樸素、單調的形態，色彩運用上較簡單，只用兩個顏色作彩繪，身體以圓柱體加上服裝彩繪，肢體造型也無變化。

(三) 統一超商霹靂激鬥名鑑壹

霹靂國際多媒體公司 2008 年 12 月銷售通路改由統一便利商店，為了與全家發行的霹靂公仔有差異，此次公仔特地設計請了日本知名原型師—『阿部匠』與『松浦松浦たかつ』塑模型體，此系列公仔的最大特色是將底座設計成公仔個性的場景，因此加大了公仔尺寸，公仔高度約 7~9 公分，材質為 PVC。因為有所比較，所以只採用與全家發行的角色相同做說明。

表 2-4-3 【霹靂激鬥名鑑壹】

編號	1	2	3	4	5
公仔圖片					
角色名稱	素還真	葉小釵	莫召奴	吞佛童子	劍子仙跡
頭部造形	瓜子形	瓜子形	瓜子形	瓜子形	瓜子形
頭身長比例	1：2	1：2	1：2	1：2	1：2
服裝	色彩：白、藍、粉紅色	色彩：灰、黑	色彩：白、藍、銀	色彩：白、紅	色彩：白、銀

整體形態	造型:律動 色彩:對比	造型:律動 色彩:統一	造型:律動 色彩:調和	造型:律動 色彩:統一	造型:律動 色彩:統一
身體與四肢關係	一體成型	可拆	一體成型	一體成型	一體成型
道具配件	有	有	有	有	有

圖片來源：<http://blog.pili.com.tw/figure/articles/2392>

研究者製表

由表 2-4-3 分析得知：【霹靂激鬥名鑑壹】頭部造型皆以瓜子形為主，頭部與身體的比例呈現 1：2，服裝色彩搭配了多樣的色彩，感覺豐富、鮮豔、變化多，整體外觀以律動呈現，造型活潑、公仔都有動作，表情豐富，身體與四肢已經有出現可以拆下的，而公仔每個都有特殊的配件，也可拆下；此系列公仔在整體造型活潑、動態十足，色彩運用上多變，肢體造型也變化，設計者結合日本動漫的風格，將人物的動作、型態、特色、表情、配件等等完整呈現，設計的公仔更加精緻，尺寸也比較大。

由於公仔造型以可愛為主，因此未來課程實施設計方面，請學生依照自己喜愛的風格作為戲偶造型參考，希望多方面的參考資料，有助於學生的幫助，提昇學生對於造型能力。

第五節 應用布袋戲教學之相關論文研究

研究者運用台灣博碩士論文資訊加值系統⁵⁴，搜尋與本研究相關研究論文，依照題目中順序輸入檢索「國中、藝術與人文、布袋戲、行動研究」，採不分欄位搜尋，結果查無資料。因此改變檢索「藝術與人文、布袋戲、行動研究」搜索，也是零筆資料。可見國中階段實施教學很少，因此研究者以「布袋戲教學」進行搜尋，查到 25 筆資料，刪除與研究主題無關，以布袋戲融入教學的論文為主，總共搜尋 6 篇，並將彙整如下，以作為本研究課程設計和教學的參考。

⁵⁴ 台灣博碩士論文資訊加值系統，
<http://ndltd.ncl.edu.tw/cgi-bin/gs32/gswweb.cgi/login?o=dwebmge>，(2012/10/20)

表 2-5-1 布袋戲教學相關論文整理表

研究者/ 出版年代	研究題目	研究方 法	研究對象	研究結果與建議
林坤隆 (2005)	鄉土藝術融入國小 「藝術與人文」領 域課程之研究 — 以布袋戲教學為例	行動研 究的方 法	國小高年 級	一、布袋戲教學是藝術與人文領域中相當值得推廣的：在學生學習布袋戲之後，不但對於傳統藝術有更加一層的認識，也能提高對表演藝術的認識與鑑賞能力。二、本研究以「布袋戲」設計出統整的課程，經過實驗研究之後，發現是具有相當價值的可行教案：研究者將布袋戲分解成各藝術元素之後，依選出的各藝術元素，設計成九個教學單元進行教學活動，根據教學的結果分析發現，學生相當喜歡這些教學活動。三、學生對於布袋戲教學活動的各個教學單元都很喜歡：依據學生在各單元學習後所填寫的學習問卷，統計之後發現，學生不論在「教案設計」、「老師上課方式」、「學習參與度」、「作品滿意度」、「團隊合作」、「課程難易度」各方面，都是呈現正面反應，滿意度相當的高。四、建議將「布袋戲」教學列為學校的特色，教學方案推廣到學校各年級。
謝依婷 (2005)	國民小學布袋戲社 團運作及教學方法 之個案研究-以台北 市平等國小為例	個案研 究的方 式	國小	一、給孩子體驗布袋戲藝術的機會、團隊合作與專注力的培養、推廣與傳承布袋戲，是平等國小布袋戲社團教師群對社團發展的信念。二、平等國小布袋戲社團經營模式是將布袋戲納入學校選修課程，中高年級學生皆可選修，社團師資除校內教師外，另聘布袋戲師傅擔任指導教師，社團經費來自於教育局補助及演出收入，學校行政及家長則適時地予以支持和資源。三、布袋戲社團教師群的教學程序，前場、後場各有不同，前場以戲偶操作、口白的戲劇教學為主軸，後場以器樂教學的程序進行教學。四、平等國小布袋戲社團的教師群所運用的教學策略，以講述及示範為主，教材的使用以劇本為主。五、師生社團時間的分配、經費的拮据、團員的中途退團等問題，造成社團運作的困境，社團教師群的堅持與團隊合作是面對困境的解決之道。
陳艾伶 (2007)	蕭添鎮民俗布袋戲 團結合國小鄉土藝 術教育之研究	質化研 究方法	國小	一、傳統布袋戲為綜合藝術展現，亦是鄉土藝術教育之最佳課程，目前課程編排於藝術與人文領域及社會領域較，其中以四年級和六年級適合做布袋戲統整課程。二、教師進行傳統表演藝術教學之方式多元，但表演效果不彰。三、蕭添鎮民俗布袋戲團展現其傳統表演

				<p>藝術傳承理念且有系統之運作，配合校園教學演出並積極保存布袋戲藝師文化資產。四、蕭添鎮民俗布袋戲團創新傳統布袋戲演出內容，演出具教育意義、娛樂效果。五、蕭添鎮民俗布袋戲團團員兼具教學者和表演者兩種角色。六、蕭添鎮民俗布袋戲團演出深受觀眾喜愛，劇團配合教學有助於學生學習。七、戲團配合學校教學演出，教育理念的互動仍屬單方面，教師主動尋求校外資源意願仍顯缺乏，教學、行政應互相配合。</p>
黃福祥 (2009)	藝術網站在國小布袋戲教學之應用-以國立傳統藝術中心傳藝王網站為例	行動研究法	國小高年級	<p>一、網站融入的藝術教學設計有助於國小老師進行高年級布袋戲教學。二、運用「傳藝王」兒童數位學習網站融入國小高年級布袋戲教學，能營造師生之間的良好互動關係，增進學生藝術學習的動機，有效延續學生學習興趣。三、藝術網站能提升國小高年級學童在布袋戲課程中的學習成效，達到預定的教學目標。</p>
施慧君 (2011)	3D 環物數位典藏網站應用於國小布袋戲教學之研究	採單組前後測準實驗研究法	國小五年級	<p>一、使用數位典藏網站教學，對於學生的布袋戲學習成效之影響如下：學生經過使用台灣布袋戲數位典藏網站教學布袋戲課程，對於布袋戲之學習有明顯學習效果 ($p < .01$)。其中在布袋戲歷史、角色、音樂與表演三項教學目標皆有明顯學習效果 ($p < .01$)，而分析不同布袋戲特性之學習則未達顯著進步 ($p > .05$)。二、使用數位典藏網站教學，對於學生的布袋戲學習保留成效之影響如下：學生經過使用台灣布袋戲數位典藏網站教學布袋戲課程，對於布袋戲之學習有明顯學習保留效果 ($p > .05$)。其中在布袋戲音樂與表演部份有進步的現象 ($p < .05$)，而布袋戲歷史、角色、分析不同布袋戲特性也有學習保留成效 ($p > .05$)。</p>
曾一鑫 (2011)	結合地方文化館進行高年級藝術與人文領域教學之研究-以雲林布袋戲館為例	行動研究的方法	國小六年級	<p>一、在課程發展方面：(一)教師在職涯中應隨時觀察、記錄、整理、分析教學檔案。(二)教師應深入閱讀文獻、校本課程、探訪社區資源。(三)課程的規劃要符合學生身心發展，並注意個別差異。二、在課程實施方面：(一)顯示布袋戲文化是非常合適的鄉土藝術教。(二)尊重學生想法，鼓勵發表，培養批判與獨立思考能力。(三)品格教育:教導學生愛物惜物，珍惜文化資源。三、教師研究成長方面：(一)在教學活動中需注意學生個別差異，並予以多元評量。</p>

				(二)不斷檢討與修正，使課程開放、多元、富有生命力與創造力。(三)注意學生情意態度的影響以及課程目標外的潛在課程。
--	--	--	--	---

參考來源：台灣博碩士論文資訊加值系統

研究者整理

二、相關論文歸納：

研究者從以上六篇相關研究中整理歸納以下重點，並擬定本身研究課程規畫方向：

(一) 布袋戲融入教學可行性高

在相關研究中，布袋戲具有眾多藝術性，適合融入藝術與人文領域教學，可以引起學生學習動機，加強學生對鄉土藝術的認識和喜好，提升藝術與人文領域的學習成效，結合不同領域的學習，達到認知、情意、技能等要求。

(二) 研究方法多數採用行動研究法

在相關研究中，大部分研究方法多採取行動研究法，並且以質性研究法分析所蒐集的資料，可見以行動研究法可以幫助解決教師在教學現場上所遇到的問題，提升教師的專業成長，透過實施、修正、在實施的反覆過程中，做為教學的改進。

(三) 布袋戲教學可強化師生互動模式

在教學過程中，教師是課程發展者、研究者、教學者和領導者，因此教師必須能夠評估學生的需求，以及配合社會的需要。配合學生的個別差異與學習情形，妥善的安排學習環境，善用各種教學媒體與方法，幫助學生解決學習問題，鼓勵學生勇於發表，增進師生互動模式，有利於教學成效。

（四）課程可以增進教師教學成長

曾一鑫提出教師應多方面閱讀，蒐集文獻資料，透過不斷的檢討和修正教學，讓課程可以更多元、開放，讓學習更有生命力和創造力。在課程實施前，教師除了充實自己的教學知能外，應該也要先了解學生的藝術表現能力與興趣，並且分析教學現場中可用的教學資源。

第三章 研究設計與方法

行動研究是提供實務工作者一種研究的立場，讓研究者可以從教學過程中發現問題，進而改進、解決問題。本研究的目的是在探討布袋戲鄉土藝術之內涵與課程規劃，並以行動研究法進行教學實驗研究，以了解實施的情況及對學生鄉土知識與鄉土認同的影響及藝術與人文學習成效為何。本章探討行動研究的方法與設計，設定研究架構和流程，並說明研究場域與研究對象，研究工具及資料蒐集與校正，分節論述如下：

第一節 行動研究法與設計

一、行動研究法的意義與目的

行動研究是指，工作人員在工作情境中遭遇到困難問題時，盡速採取行動來進行研究，找出解決問題策略與途徑，研究結果做為解決實際問題的依據。⁵⁵它是透過「行動」與「研究」的結合，發揮「理論用來引導實務，實務用來驗證理論」的精神，以縮短理論與實務的差距，追求理論與實務的整合應用。⁵⁶

從研究的「對象」而言，以實務工作者所處的社會情境中的團體與自己以及實際問題為研究對象，從研究的「目的」而言，以改善實務工作者的社會情境中行動品質的角度為取向進行研究，用以促發自我專業

⁵⁵ 葉重新，《教育研究法》，台北：心理，2001，頁314。

⁵⁶ 張美惠，「國語文課程統整之行動研究」，《在課程統整與行動研究》，蔡清田編著，台北：五南，2004，頁131。

成長，增進自己對實務工作情境；從研究「過程」來看，注重實際工作人員的行動，以專業的觀點，透過有意圖的、有訊息資料為依據的規劃行動方案，從行動中尋找問題、發現問題，更從行動中解決、驗證真理、謀求進步。⁵⁷

教育行動研究主要目的在探求致用的知識，解決各種教育問題，而非發現普遍的原理原則或建立新的理論學說。⁵⁸由此可知，在教育現場中，教師是一個研究者，藉由教學過程中找出問題點，不斷反省思考，尋求解決方案。因此應用行動研究法於教育現場，有助於研究者解決教育問題，提升教師的專業能力，改善學校實務問題。

本研究以「布袋戲融入國中藝術與人文之教學設計」進行課程，在教學過程中必須因應問題產生，並且採取對策，採用行動研究法，研究者亦身為教師的角色以求解決研究之困難與方法。

二、行動研究法的設計

本研究經由深入的文獻探討後，擬定教學行動研究的計畫，透過實地教學過程中，發現的問題、觀察教學場域現象進行研究。透過教學活動，實地觀察和直接觀察，了解師生互動、教師的教學成效。

（一）研究架構與流程

行動研究的歷程參考學者葉重新⁵⁹所提出的研究步驟：找尋研究問題、閱讀相關文獻、擬定研究計畫、蒐集分析資料、修正研究計畫、提出研究報告等，其

⁵⁷ 蔡擎淦，「社會領域課程統整之行動研究」，《在課程統整與行動研究》，蔡清田編著，台北：五南，2004，頁 164。

⁵⁸ 葉重新，《教育研究法》，台北：心理，2001，頁 314。

⁵⁹ 葉重新，《教育研究法》，台北：心理，2001，頁 316-317。

步驟螺旋圖（如圖 3-1），本研究流程參考上述步驟，不斷進行修正、檢討，以求符合實際教學所需。

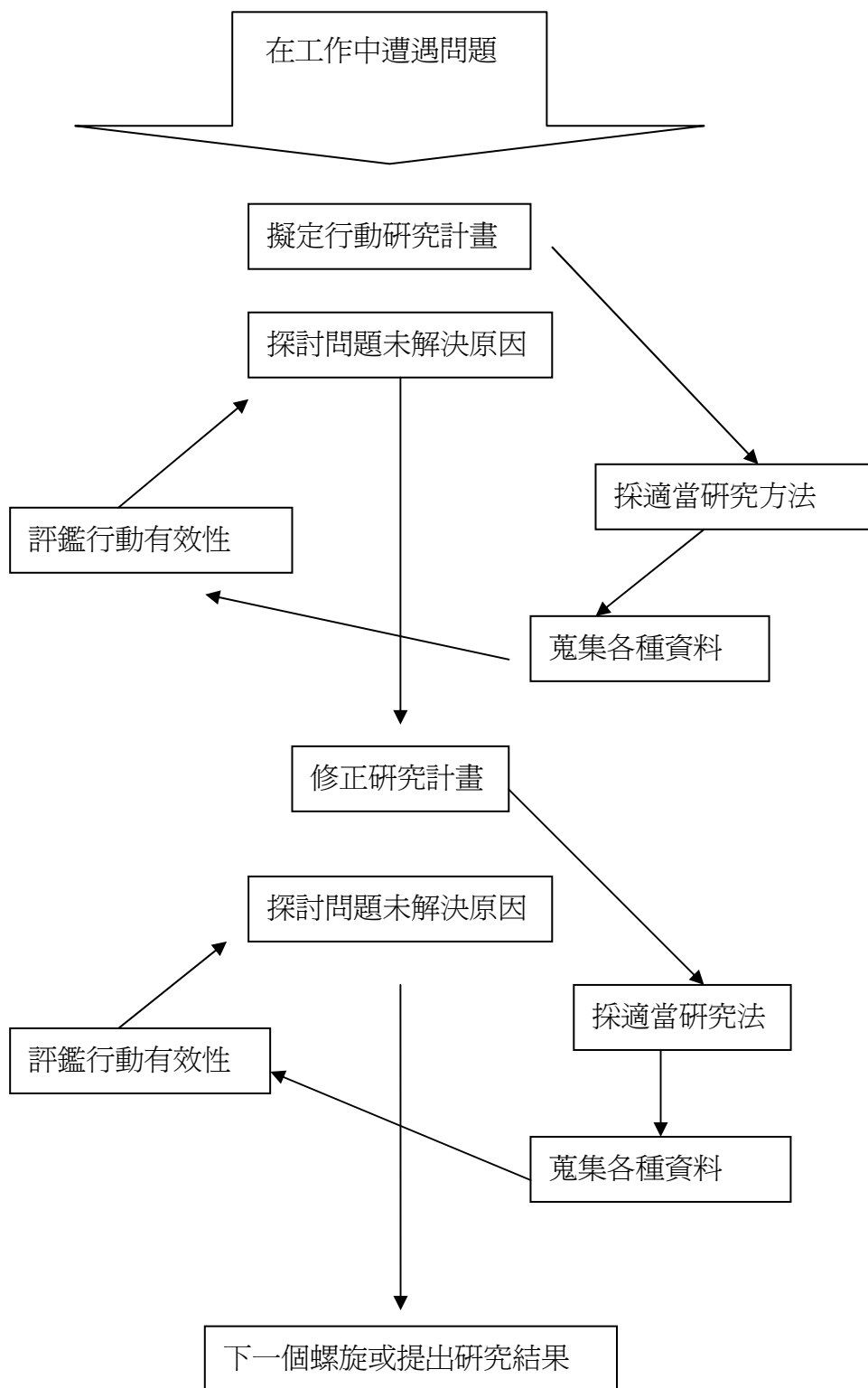


圖 3-1-1 行動研究螺旋圖

研究者在實施教學前，先根據研究目的蒐集相關的文獻，研擬教學計畫後與指導者討論，尋求校內協同教師參與觀察，課後討論教學歷程，反省教學缺失與教學現場問題的解決，透過學習單了解教學成效，修正教學計畫，此研究架構流程圖如下：

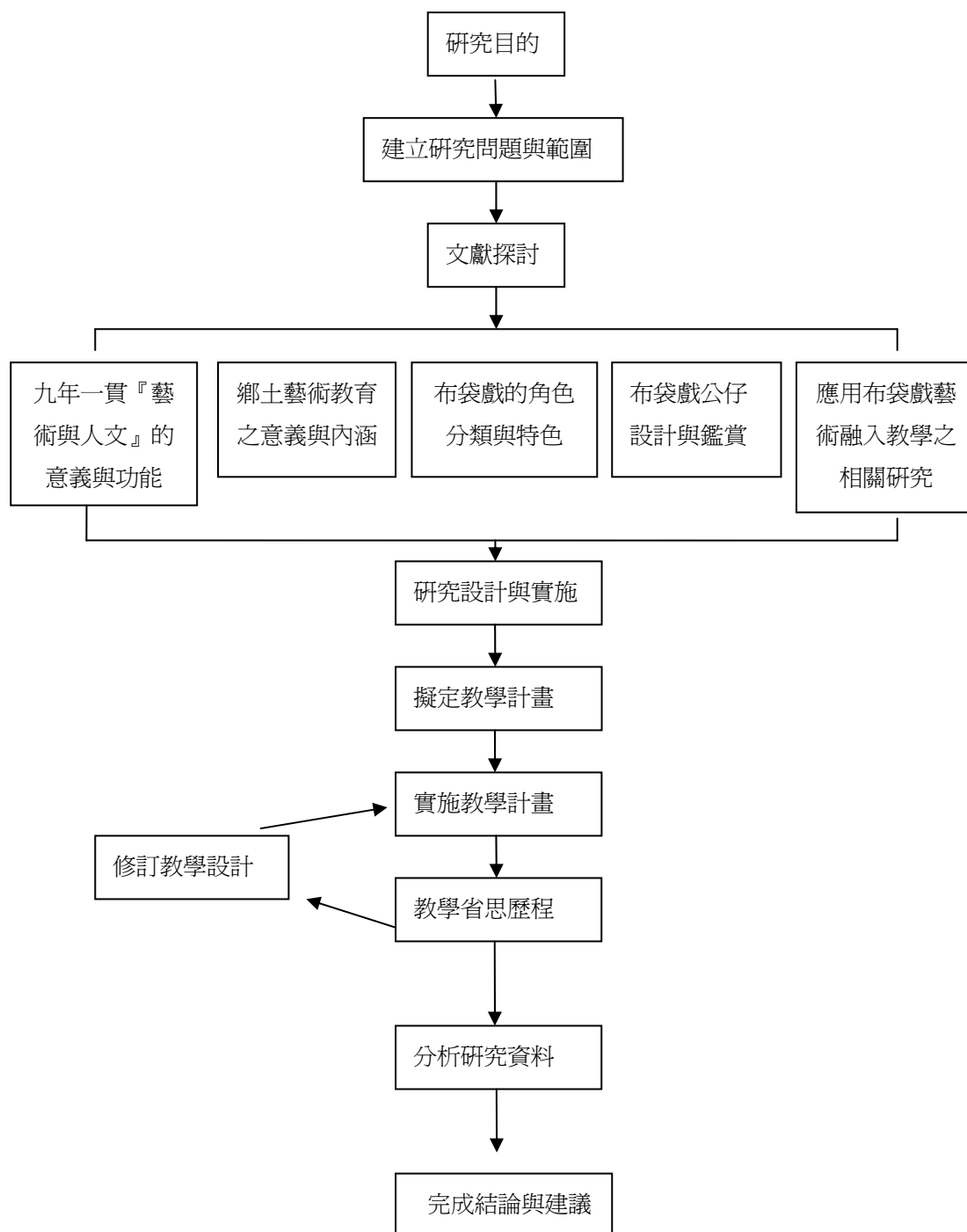


圖 3-1-2 研究架構流程圖

第二節 研究場域與對象

爲了讓研究情境更清楚，研究者將研究場域的背景、研究現場，研究對象狀況、協同教師作詳加描述。

一、研究場域

(一) 研究學校背景

本研究以研究者所任教的學校爲研究場域，地處雲林縣靠海偏鄉地區，是一所設備完善的完全中學，包含有國中部和高中部兩個學制，學生以本地人爲主，只有少部分學生是來自鄰近鄉鎮，國中部每個年級大約有 12 班，每班學生人數大約 35 人左右。

因爲是完全中學，所以有教育部高中優質化經費，加上位處偏遠地帶而有企業主贊助經費。經費用途，大多補助學校的軟硬體設施，因此每間普通教室都有投影機、電視及擴音喇叭，學校也有筆記型電腦可供教師教學使用。校方重視各項比賽與藝文活動，所以每學期末會有全校性的藝文作品展覽，並且鼓勵師生聯合展演。

(二) 教室空間

可供藝術與人文領域的使用的專科教室有：一間美術教室、兩間音樂教室及一間表演教室，表演教室屬於空曠的空間，方便進行肢體展演。而學生的活動範圍大多在普通教室。因此本次研究場域將以學生的普通教室及表演教室爲主。

二、教學對象

本研究選擇所任教的國中部二年八班學生爲教學對象，配合美術課和表演課教學時間的運用，讓教學可以順利進行，而研究者爲該班的導師，與學生相處已

經一年多，所以更可了解學生的學習特性。

(一) 研究對象：二年八班

(二) 班級人數：35 人，男生：17 人；女生：18 人

(三) 學習狀況：因為是常態分班，所以班上學生素質不一，但是普遍學習風氣大致良好，學生彼此相處愉快，大部分學生對藝術與人文領域都有濃厚的興趣，尤其視覺藝術和表演藝術。只有少部分低成就學生學習態度較差，其中有一位為資源班學生，因為學習能力差，養成對任何課程都沒興趣，也不積極參與，在學習課程中需要較多的幫忙，因此在實施課程中必須借助其他同學的協助。

以往的美術課研究者遭遇到的問題是該班有些學生對於自己有興趣才會想做作品，但是有些學生因為技巧不佳或是不專心聽講，導致學習低落，作品不美觀，甚至打完分數就將作品丟置垃圾桶；而表演課則是個性外向學生的天下，他們會勇於表達；但是對於內向、害羞的學生，請他們表演就像是他們的噩夢。珍·可特拉爾（June Cottrell）認為：「偶具可作為鼓勵語言互動與交流的一種自然又愉快的方法。…偶具能去作或說一些兒童所畏懼不願嘗試的事情，它提供兒童一種安全，嘗試實作的方式。」⁶⁰，因此研究者希望藉由本研究布袋戲的藝術性教學讓內向、害羞訓練其膽量，並且結合美術與表演課程，讓低成就學生可以學到樂趣，對學習不再感到害怕；而高成就學生可以增加自己的興趣與提高自己的成就感。

三、參與人員

(一) 研究者即教學者

在本研究中，研究者擔任教學者、課程設計者、觀察者等角色，以行動研究法進行研究。研究者目前就讀南華大學碩士班，學習背景畢業於國立台灣藝術學院（現為國立台灣藝術大學）工藝學系，並回母校修畢中等教育學程，之後在

⁶⁰ 張曉華，《創作性戲劇教學原理與實作》，台北市：成長基金會，2003，頁 276。

台南女子技術學院（現為台南女子技術大學）修習表演藝術第二專長，希望藉此充實藝術與人文領域的專業知識。表演藝術課程中的相聲、短劇表演、布袋戲等皆是廣受學生歡迎得單元。

（二）協同教師

該校國中部藝術與人文專任教師包含研究者總共有四位，有兩位美術專長、一位音樂專長、一位表演專長（研究者目前為任教表演藝術），由於課程的設計和教學時間的配合上，研究者邀請兩位美術專長教師當本研究的協同教師。因為研究者教學時間和協同教師的教學時間不能配合，所以本研究的協同教師不採行教學現場觀察，而採用作品及學習單評量、教案檢討、學生訪談紀錄表等。

表 3-2-1 協同教師基本資料表

姓名	蔡老師	洪老師
性別	女	女
年紀	35 歲左右	30 歲左右
教學年資	10 年	5 年
學歷	國立台灣師範大學美術教學研究所	國立台灣師範大學美術學系

第三節 研究工具與資料收集、分析

一、研究工具與資料收集：

本研究以行動研究法，採用文獻分析法、情境觀察法、訪談法、小組討論、及文件分析法等。研究資料包括：學生學習單、學生自評量表、學生互評量表、教師日誌、教師教學評量、教師教學日誌、協同教師訪談表、學生訪談表等。

與本研究相關的資料作為理論架構，然後設計課程。

本研究的布袋戲課程總共有五個教學單元，包含有：「我是誰」、「畫偶」、「偶型我塑」、「偶的時尚衣著」及「好戲上場」完成展演分享活動，依照布袋戲的相關藝術元素設計活動課程，並配合九年一貫藝術與人文領域分段能力指標。

表 3-2-2 布袋戲主題教學內容設計表

單元名稱	我是誰、畫偶、偶型我塑、偶的時尚衣著、好戲上場				
教學者	廖詠婕	授課年級	國中二年級	授課節數	27
各單元教學內容說明					
單元名稱	節數	分段能力指標		學習目標	
我是誰	3	1-4-2 2-4-7 3-4-9 3-4-10 3-4-11	1.了解布袋戲歷史。 2.了解布袋戲的藝術性。 3.認識布袋戲角色。 4.學習欣賞與評鑑他人作品。 5.能與他人合作學習。		
畫偶	6	1-4-2 3-4-9 3-4-10	1.認識布袋戲「淨」角色。 2.認識臉譜色彩意涵。 3.學習創作面具。 4.學習欣賞與評鑑他人作品。		
偶型我塑	7	1-4-3 2-4-7 3-4-9 3-4-10	1. 認識布袋戲偶頭作法與學習雕塑技巧。 2.學習設計布袋戲偶頭。 3.學習欣賞與評鑑他人作品。		
偶的時尚衣著	6	1-4-3 2-4-7 3-4-9 3-4-10	1.認識布袋戲服飾意涵。 2.學習創作布袋戲服裝。 3.學習欣賞與評鑑他人作品。		
好戲上場	5	1-4-2 3-4-9 3-4-10 3-4-11	1.認識布袋戲操偶技巧。 2.學習操弄布袋戲偶。 3.能與他人合作學習。 4.學習欣賞與評鑑他人作品。		

（一）文獻分析法

從網路、圖書館書籍蒐集相關資料的背景，蒐集目前布袋戲的資料，瞭解布袋戲特色以及融入藝術與人文的教學方向，加以分析設計布袋戲的藝術課程模式。蒐集行動研究法的理論，以利於本研究的進行。

（二）觀察法

高爾德（Gold,1958）認為觀察者有四種角色：完全參與者、參與者為觀察者、觀察者為參與者、與完全觀察者。⁶¹而本研究研究者就是完全參與者，因此研究者在教學現場就可以直接參與觀察每個學生的上課反應，在課後教學紀錄下來，研究者以直接觀察者的身分，可以得到第一手資料。協同教師以間接觀察方式，觀察學生作品、學習單、訪談紀錄表等，得知學生學習成效，並且提出建議。

（三）問卷調查法

問卷調查是指將研究相關變項，編製成問卷作為調查工具，提供受試者填寫，再將填寫資料進行統計分析，就可以知道不同背景變項的填寫者，對於問卷的看法，並且可以比較其差異情形。⁶²研究者依照不同的教學課程設計問卷，瞭解學生學習狀況，以作為修改、調整課程的依據。

（四）訪問調查法

訪問調查法依內容可分：

1. 結構性訪問：事先設計好問題，進行訪問，答案大多為二選一的。例如：好或不好；對或不對。但是得到結果會是比較表面的東西。
2. 無結構性訪問：訪問時不先設定問題，而是從受訪者的回答延伸問題，但是此種方式不容易量化，所以只適合試探性研究。

⁶¹ 蔡清田主譯，《課程行動研究：反思實務工作者的方法與資源手冊》，台北：麗文，2004，頁75。

⁶² 葉重新，《教育研究法》，台北：心理，2001，頁131。

3. 半結構性訪問：採用結構性和非結構性訪問方式，事先先採用結構性方式訪談，之後再開放性問問題。

本研究採用第三種半結構性訪問，先設計基本教學設計的問題，再採用開放式瞭解學生學習狀況、學習感受、成效等，作為改進教學的依據。

（五）三角測量法

由於行動研究法屬於質性研究，缺點是太過主觀，三角測量法是指由兩人以上研究人員組成的研究小組，彼此就蒐集的資料互相討論，提高研究的效度。本研究為了增加效度，所以找了同校兩位協同教師一起參與。

（六）文件分析法

文件分析法是指，對文件資料包含私人文件、正式文件、數據紀錄等各種書面資料或視聽資料，進行蒐集與剖析。⁶³本研究針對單元學習單、學生作品、學生分享紀錄、學生學習評量表、教師省思日誌、協同教師觀察記錄等資料，加以分析、整理。

二、資料分析處理

為了有效的整理所獲得的資料，研究者將所有資料進行編碼，並將得到的資料分析，瞭解實施課程的適切性，評估學生學習狀況和成效，作為教師修改課程設計的依據，本研究資料編碼如下：

⁶³ 葉重新，《教育研究法》，台北：心理，2001，頁 307。

表 3-2-3 資料編碼對照表

編碼	資料名稱
T 誌	研究者教學日誌
T1 評	蔡老師教學評量
T2 評	洪老師教學評量
T1 訪	蔡老師訪談記錄
T2 訪	洪老師訪談記錄
T 評	研究者的教學評量
S1-1 訪	1 號學生的第一單元訪談紀錄
S1-1 單	1 號學生的第一單元學習單
S1-1 互評	1 號學生的第一單元互相評量表

第四章 研究結果與分析

本研究主要探討「運用布袋戲藝術發展國中藝術與人文領域課程之研究」，經由教學設計與過程了解學生對鄉土課程布袋戲的認識及瞭解。本章將分節敘述教學研究實施過程與結果，並且進行結果分析與檢討，最後提出修訂教學模式與課程設計方向，希望藉由課程實施的歷程中加以檢討、省思，然後修正課程的內容，改進教學方式，提供學生良好的學習經驗。

本次研究的布袋戲課程總共有五個教學單元，包含有：「我是誰」、「畫偶」、「偶型我塑」、「偶的時尚衣著」及「好戲上場」完成展演分享活動，依照布袋戲的相關藝術元素設計活動課程，希望藉由此課程的學習，可以增進學生對布袋戲的了解以及喜好。以下分節介紹教學活動設計與實施模式，依照學生填寫的學習單內容和研究者分析學生作品，並以教學日誌、學生訪談記錄與協同教師訪談記錄等資料輔助，依序分析與檢討。

第一節 教學前學生對布袋戲之認知程度前測問卷實施

本研究進行前，先發半開放式問卷讓學生填寫，內容在於了解學生對鄉土藝術與布袋戲的認知程度為何？以及接觸布袋戲的經驗與喜好程度？以確立教學的設計課程。

一、問卷資料說明

本研究資料對象以 35 人為主，第一部分是學生基本資料，第二部分是對鄉土藝術的認知，第三部分是接觸布袋戲的經驗，第四部分是對布袋戲的認知知識。

以下列點說明。

(一) 基本資料

本部分題型共計二題。本研究對象以該國中的二年八班為研究對象。男生 17 人，女生 18 人，學生來源以當地為主，少數幾位來自鄰近鄉鎮。

(二) 鄉土藝術的認知程度

本部分題型共計四題，兩題選擇題，兩題問答題。

1. 鄉土藝術指的是民間藝術。

這是選擇題，全班有 29 人答對，占 83%，表示大部分的同學對於鄉土藝術有初步的了解，就「鄉土」字面上就可以了解是指身邊環境的藝術，也是一般民眾隨手可得的藝術，因此就基本概念而言，大部分同學們是清楚的。

2. 鄉土藝術的解釋是地方的藝術。

這是選擇題，全班有 30 人答對，占 85%，表示大部分的同學知道鄉土藝術屬於地方所發展出來的藝術型態，而非政府政策所推行或是菁英、都會區的藝術，因此從這個方向就可以請同學思考一下關於自己所在家鄉的藝術。

3. 請列舉兩項雲林縣的鄉土藝術。

此為開放性問答題，全班只有 7 人有回答，占 20%，7 人皆回答第一項的答案為布袋戲，7 人當中另外有 3 人寫出第二項答案為廟宇和歌仔戲兩種，可見學生對於雲林縣有哪些鄉土藝術並不是很了解，因此有需要再深入教導。

4. 政府為了發展鄉土藝術常在地方設立展館，請列舉一項雲林縣鄉土藝術展館。

此為開放性問答題，全班只有 12 人有回答，占 34%，其餘的人都沒作答，而 12 人回答的都是「布袋戲館」，由此可知，大部分學生並不清楚雲林縣有哪些鄉土藝術展覽館，原因不外乎學生居住地處偏遠，家長忙於生計，很少帶他們走入展覽館，因此真正接觸藝術的部分就更少，但是另一方面可以看出對少部分學生而言，他們知道雲林縣有布袋戲展館，可見雲林縣一直推廣的布袋戲，在學生

心中也有日漸發芽的時候，這對於日後教學上將有幫助。

由以上兩題開放性問答題可知，大部分同學面對問答題就比較不會去思考，直接空著不作答，不像選擇題，可以有選擇的機會。少數學生雖然有具體思考題目，但學生在答題方面是屬於比較被動的狀態，因此日後在設計學習單時要注意這一點。

(三) 接觸布袋戲的經驗

本部分題型共計四題，皆為選擇題。

1. 我曾經看過布袋戲

表 4-1-1 我曾經看過布袋戲？人數分析表

選項	是	否
人數	35	0
比例	100%	0%

從上表比例上得知，每個人都有看過布袋戲的經驗，知道布袋戲表演型態，對於這個傳統藝術，學生並不陌生，因此就要介紹布袋戲就簡單多了。

2. 我曾經在哪些地方接觸過布袋戲？（可複選）

表 4-1-2 我曾經在哪些地方接觸過布袋戲？人數分析表

選項	廟會	電視	網路	書本	課堂	表演廳	錄影帶
人數	31	21	12	16	11	2	5
比例	89%	60%	34%	45%	31%	6%	14%

由上表可知，目前傳統布袋戲在廟會上出現的機會還是勝過其他地方，占的比例有 89%，因此最多學生是在一般的廟會上接觸到布袋戲，尤其鄉下地方廟宇特別多，廟會的活動也熱絡，因此對於鄉下地方的孩子，更有親近感；其次是電視上的布袋戲節目，占的比例有 60%，近年來布袋戲常藉由電視節目行銷推廣，或者在新聞的推波助瀾下，不斷的放送布袋戲的資訊，有線電視上也有專門播映

布袋戲影集的頻道，對於喜歡看電視節目的學生而言，電視可以讓他們接觸到更多的布袋戲資訊。第三則是書本，占的比例有 45%，藝術與人文、社會課本或是課外的讀物，常有介紹不同地方的節慶活動、藝文類的展覽與專題介紹布袋戲，這些書本上的知識有助於學生了解布袋戲的歷史、特色，吸引學生的注意力。比例最低為表演廳，占的比例只有 6%，可見鄉土藝術表演進入各級演藝廳的機會還是比較少，觀眾也相對較少。

3. 我從哪些地方了解布袋戲的相關知識？（可複選）

表 4-1-3 我從哪些地方了解布袋戲的相關知識？人數分析表

選項	廟會	電視	網路	書本	課堂	表演廳	錄影帶
人數	17	13	12	12	15	2	1
比例	49%	37%	34%	34%	43%	6%	3%

由上表得知，大部分學生覺得在廟會上得到布袋戲的相關知識，占的比例有 49%，原因不外乎布袋戲在廟會酬神活動上最常看到，雖然表演的性質居多，但是學生也可看到操偶的技巧、聲音的轉化和燈光的變化…等；其次是課堂上的知識，占的比例有 43%，老師在課堂上所教授的相關布袋戲知識，不論上課所刻意教導或是不經意提起的布袋戲知識，或是翰林版的藝術與人文二上課本，也已經有一單元是介紹布袋戲。第三是電視上，占的比例有 37%，電視節目也不乏有專題介紹布袋戲的單元，這些都能讓學生了解布袋戲的相關知識的資訊來源。比例最低的是錄影帶，比例只有 3%，可見學生由錄影帶得到知識比較低。

4. 我對布袋戲的喜好程度。

表 4-1-4 我對布袋戲的喜好程度分析表

選項	非常喜歡		喜歡		普通		不喜歡		非常不喜歡		未答
	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女	
人數	2	0	1	0	13	9	1	4	0	4	1
男女比例	12%	0%	6%	0%	76%	50%	6%	22%	0%	22%	6%
總比例	6%		3%		63%		14%		11%		3%

上表依男生、女生喜歡的程度加以分析，最後再以全班喜好的比例分析；由此可知，選填「非常喜歡」與「喜歡」的男生比例有 18%，加上「普通」的比例後達到 94 %，表示男生喜歡布袋戲的程度高，只有一位男生明確的表達不喜歡布袋戲；女生選填「非常喜歡」與「喜歡」的比例有 0%，加上「普通」的比例後有 50%，而選填「不喜歡」與「非常不喜歡」的女生比例有 50%，可見女生喜歡和不喜歡布袋戲比例各占一半，相較下男生比較喜歡布袋戲，如何提升女生對布袋戲的興趣，在日後課程設計要再努力。男生、女生人數加總在比例方面，選填「非常喜歡」與「喜歡」的比例有 9%，加上「普通」的比例後達到 72 %，選填「不喜歡」與「非常不喜歡」的比例有 25%，加上「未答」比例有 28%，顯示大部分學生對布袋戲是有興趣的，但還是有 28%的學生不喜歡布袋戲，因此提昇學生的興趣還是必須的。

(四) 對布袋戲的認知知識

本部分題型共計二十題，依照布袋戲的知識又分為角色、服飾、配件、音樂、戲台、布袋戲歷史與雲林縣相關布袋戲資料分析，二十題皆為單一選擇題。

1. 角色

(1)布袋戲裡男性角色稱為生，(2)布袋戲裡女性角色為旦，(3)布袋戲裡甘草人物、搞笑角色稱為丑，(4)布袋戲裡花臉角色稱為淨，(5)布袋戲裡造型奇特的神仙、妖靈歸類為雜，(6)布袋戲裡牛、馬、狗角色為獸，(7)布袋戲角色裡鼻梁白色一塊，稱三花笑，(8)布袋戲裡未婚的 17、8 歲少女稱齊眉旦，(9)布袋戲「淨」角色中，白臉代表奸詐邪惡，(10)布袋戲裡有「三大行當六十角」的戲偶，其中「三大行」指的是生旦丑。

表 4-1-5 布袋戲角色認知人數比例分析表

題目	(1)布袋戲裡男性角色稱為生	
對/錯	答對	答錯
人數	28	7
比例	80%	20%

題目	(2) 布袋戲裡女性角色為旦	
對/錯	答對	答錯
人數	29	6
比例	83%	17%
題目	(3)布袋戲裡甘草人物、搞笑角色稱為丑	
對/錯	答對	答錯
人數	27	8
比例	77%	23%
題目	(4) 布袋戲裡花臉角色稱為淨	
對/錯	答對	答錯
人數	16	19
比例	46%	54%
題目	(5)布袋戲裡造型奇特的神仙、妖靈歸類為雜	
對/錯	答對	答錯
人數	17	18
比例	49%	51%
題目	(6) 布袋戲裡牛、馬、狗角色為獸	
對/錯	答對	答錯
人數	31	4
比例	89%	11%
題目	(7)布袋戲角色鼻梁白色一塊，稱三花笑	
對/錯	答對	答錯
人數	4	31
比例	11%	89%
題目	(8)布袋戲裡未婚的 17、8 歲少女稱齊眉旦	
對/錯	答對	答錯
人數	7	28
比例	20%	80%
題目	(9)布袋戲「淨」角色中，白臉代表奸詐邪惡	
對/錯	答對	答錯
人數	14	21
比例	40%	60%
題目	(10)布袋戲有「三大行六十角」，其中「三大行」指的是生旦丑	
對/錯	答對	答錯
人數	22	13
比例	63%	37%

由上表得知，在角色認知知識問答中，學生對生、旦、丑、淨、雜、獸的基本概念答對比例分別是 80%，83%，77%，46%，49%，89%，顯示學生對於基本的角色生、旦、丑是熟悉的，答對比例較高。因為學生在國一階段有上過歌仔戲課程，其兩者角色有雷同處，所以學生並不陌生，但對於淨和雜知識就不了解，因此答錯的人都在五成以上，而獸角色部分，從字面上理解就更簡單，所以有高達 89% 比例的人答對。再深入問角色的知識題，三花笑、齊眉旦、白臉代表奸詐、與三大行的意思，其答對比例分別是 11%，20%，40%，63%，答對比例又更低了，尤其對三花笑這個詞更是陌生。可見學生只認識初步的布袋戲角色，但是再深入的知識就懵懵懂懂了，因此日後教學設計上必須加強這方面知識。

2. 服飾

(11) 布袋戲服飾中蟒袍、甲、宮衣…等是代表貴族身分

表 4-1-6 布袋戲服飾人數比例分析表

題目	(11) 布袋戲服飾中蟒袍、甲、宮衣…等是代表貴族身分	
對/錯	答對	答錯
人數	24	11
比例	69%	31%

由上表得知，此題同學答對的比例有 69%，顯示大部分學生對布袋戲服飾知識有基本概念，知道蟒袍、甲、宮衣…等是階級較高的貴族所穿，與一般民間戲劇相同，所以學生有概念。

3. 配件

(12) 布袋戲使用的配件冠、盔、帽、巾俗稱「頭盔」「頭戴」，戴帽者稱為官吏。

(13) 戴巾者稱為文生

表 4-1-7 布袋戲配件人數比例分析表

題目	(12) 戴帽者稱為官吏	
對/錯	答對	答對
人數	14	21
比例	40%	60%

題目	(13)戴巾者稱為文生	
對/錯	答對	答錯
人數	10	25
比例	29%	71%

由上表得知，此項目學生答對的比例分別是 40%和 29%，顯示大部分學生對於布袋戲不同角色的配件並不了解，在未來服飾、配件單元中應在每個角色的配件上再說明。

4. 音樂

(14)布袋戲的後場是指演奏樂團(15)布袋戲的前場是指操偶師(16)布袋戲音樂可分文武場，其中文場的樂器是以管、弦樂器

表 4-1-8 布袋戲後場音樂人數比例分析表

題目	(14)布袋戲的後場是指演奏樂團	
對/錯	答對	答錯
人數	12	23
比例	34%	66%
題目	(15)布袋戲的前場是指操偶師	
對/錯	答對	答錯
人數	15	20
比例	43%	57%
題目	(16)布袋戲音樂可分文武場，其中文場的樂器是以管、弦樂器	
對/錯	答對	答錯
人數	13	22
比例	37%	63%

由上表得知，布袋戲音樂的知識題學生答對的比例分別是後場 34%，前場 43%，文場樂器 37%，可見大部分學生分不出來前後場的差別，也不了解文武場音樂使用的樂器為何，加上現在布袋戲加入很多新式的音樂，更讓學生容易搞混，所以在介紹傳統布袋戲音樂時可以解說，以及請音樂老師再補充。

5. 戲台

(17)布袋戲的戲台做工精緻，像極了縮小版的廟宇，我們稱彩樓

表 4-1-9 布袋戲戲台的人數比例分析表

題目	(17)布袋戲的戲台做工精緻，像極了縮小版的廟宇，我們稱彩樓	
對/錯	答對	答錯
人數	14	21
比例	40%	60%

由上表得知，此題學生答對的比例為 40%，顯示大部分學生只看過戲台，但是對於戲台的專有名稱並不了解，因此在介紹傳統布袋戲時再加深學生對彩樓了解。

6. 布袋戲歷史與雲林縣相關布袋戲資料

(18)布袋戲演出布袋戲演出時注重聲光效果，特效者稱為金光布袋戲

(19) 布袋戲本來是一個傳統藝術，但是經由創新改造表演型式後，變成文化產業，帶動了布袋戲的熱潮，甚至成為布袋戲主流的是霹靂布袋戲

(20) 雲林縣政府訂定每年的元月二日為布袋戲節，是為了紀念黃海岱

表 4-1-10 布袋戲歷史與雲林縣相關布袋戲資料

題目	(18)布袋戲演出布袋戲演出時注重聲光效果，特效者稱為金光布袋戲	
對/錯	答對	答錯
人數	7	28
比例	20%	80%
題目	(19)布袋戲經由創新改造表演型式後，成為布袋戲主流的是霹靂布袋戲	
對/錯	答對	答錯
人數	26	9
比例	74%	26%
題目	(20)雲林縣政府訂定每年的元月二日為布袋戲節，是為了紀念黃海岱	
對/錯	答對	答錯
人數	15	20
比例	43%	57%

由上表得知，第 18 題答對的學生比例為 20%，顯示大部分學生對於布袋戲的演變並不清楚；而第 19 題答對的比例為 74%，顯示大部分學生對於現今布袋

戲的主流霹靂布袋戲非常有印象，這應該歸類於霹靂布袋戲這些年來努力的行銷布袋戲，不管結合便利商店所推行的公仔文創商品或是發行的影集，都讓人印象深刻。第 20 題答對的比例為 43%，顯示學生對於本地的布袋戲元老不熟悉，也少於接觸地方新聞，所以在鄉土藝術方面須再加強。

二、統計問卷結果分析

綜合前測問卷調查的結果，大部分的男學生對布袋戲並不排斥，可是女學生有一半的人不喜歡布袋戲，跟布袋戲給人傳統概念是武打為主，所以女生大多不喜歡，因此在設計課程時，先以有趣的布袋戲影片引起動機，讓女生不排斥布袋戲。而對於布袋戲知識認知方面，學生反應較佳的項目有 1.鄉土藝術知識的解釋 2.布袋戲認知知識中的角色生、旦、丑、獸四種 3.布袋戲「三大行」 4.布袋戲的服飾 5.現今布袋戲的主流這五項；學生反應較差的項目有 1.布袋戲角色的三花笑、齊眉旦 2.布袋戲的演進歷史。

針對學生反應較佳的項目，之後教學可以直接提醒學生的記憶，在角色分類上要讓學生很清楚可以分出基本的布袋戲角色之不同，並且針對學生熟悉的加強，再細分的布袋戲角色讓學生認識了解；布袋戲的服裝造型，以現在流行的 cosplay 角色扮演讓學生認識服裝造型，吸引學生注意力，再帶入傳統布袋戲服飾。以霹靂布袋戲和常上綜藝節目的阿忠布袋戲作為引起學生的學習動機最佳教材，貼近他們的生活，讓他們對布袋戲產生興趣，也讓學生可以了解雲林縣的在地鄉土藝術。對於學生比較不足的布袋戲認知部分，如角色的細分，特定角色有特定的名稱，所以在介紹角色時再詳加說明，每個布袋戲的演變在介紹時期當中，將每個時期的表演特色介紹給學生認識。

第二節 教學單元實施歷程與檢討

本課程結合布袋戲欣賞、布袋戲偶創作、布袋戲表演…等內容，設計五個教學單元，根據教學中的拍照、教師的教學活動記錄省思、學生創作過程觀察記錄、作品檢討、協同教師評量、學生訪談記錄表與學習單進行分析與檢討。每個單元活動授課時間為三~四週，教學對象為該國中二年級一個班的學生，實施時間為100年9月起至101年1月止。

一、第一單元：我是誰

本單元是以學習布袋戲的相關知識為主，透過引導活動：鑑賞布袋戲的表演形式認識布袋戲，發展活動：布袋戲角色扮演，讓學生認識布袋戲的角色，經由鑑賞方式讓學生了解布袋戲後，延伸以真人角色扮演的形式加深學生認識布袋戲角色，最後以綜合活動：學習單和學生互評表了解學習狀況及互相鑑賞學生的作品做總結性評量。

(一) 教學活動實施歷程：

1.準備活動：

上課地點在班級的普通教室，因此事先準備好筆記型電腦、單槍投影機、麥克風、網路線、教學光碟作使用。

2.引導活動：認識不同表演型式的布袋戲《傳統布袋戲》《霹靂布袋戲》《阿忠布袋戲》

根據前測問卷得知9%的學生喜歡布袋戲而63%的學生不排斥布袋戲，不過有25%的學生明白表示不喜歡布袋戲，因此開始的第一堂課，跟學生介紹本學期的美術課和表演課要上的課程是布袋戲，大部分的學生沒有很特別的反應，不過

S8 一副很有興趣的表情，於是研究者問 S8：「平常是否有在看布袋戲？」S8：「有阿，而且布袋戲很好看！」因此在鑑賞布袋戲前先和學生聊聊布袋戲的相關常識。

T：你們知道全國最多布袋戲團的縣市是哪裡嗎？

S12：高雄！

S13：台北！

S1：雲林吧！

T：恩，S1 很好喔，就在我們這個縣市，而且雲林縣有 300 多個的布袋戲團喔！

T：那你們知道現今哪一個很有名的布袋戲就是雲林縣出來的嗎？

S3、S34：霹靂布袋戲！

T：很好，可見同學對布袋戲都不陌生，因此我們本學期就要介紹這個跟雲林縣文化息息相關的布袋戲。(T 誌 1000907)

從以上的對話可以了解，學生對於雲林縣的布袋戲常識有些了解，因此在播放布袋戲影片時，就可以一邊看一邊解說了，配合布袋戲的幾個時期，介紹布袋戲的角色。

(1) 學生學習態度和反應

介紹傳統布袋戲時，先撥放《傳統布袋戲》的教學影帶時，一開始大部分的學生都專注看每個角色的介紹，少部分學生則顯得意興闌珊，不過在介紹金光布袋戲時出現武打戲的部分，受到燈光特效與後場音樂影響，學生顯得比較專注，只是過沒多久，學生的興趣又慢慢的消退，開始顯得懶散，注意力不集中。之後觀賞《霹靂布袋戲》的電影片段時，學生反應與之前不同，學生對於霹靂布袋戲電影的動畫特效、配音、音效…等，都驚呼聲連連，整堂課穿插笑聲、驚訝聲，學生的專注力更好，有學生在某些片段會說：「太誇張了吧！」，而女生則在某些武打畫面時說：「天阿，好噁心喔！」，整體而言，學生對霹靂布袋戲接受度高。最後介紹《阿忠布袋戲》，學生笑得更是開心，因為阿忠布袋戲的劇情大多結合時事，內容以趣味搞笑為主，戲偶大部分也脫離傳統造型，有的戲偶造型誇張，

所以一出場，都讓學生目不轉睛，笑聲不斷，因此這階段的布袋戲介紹，全部學生都很認真觀賞，甚至在下課後還欲罷不能，要求要繼續看，而且學生還會模仿劇中角色的台詞。(T 誌 1000907)



圖 4-2-1 班級鑑賞布袋戲照片

欣賞完布袋戲後，在介紹傳統布袋戲的七大方當名稱與特徵時，提示學生角色就跟人一樣，有不同的特徵，如果要請班上同學演布袋戲的角色，是否可以思考一下哪些同學的特質適合哪些布袋戲角色呢？研究者先舉例：「例如班上 S18 就如同生角一樣，是個有氣質的文生，長相也不錯。」此時同學紛紛轉頭看著他，S18 就很不好意思的笑著低下頭。研究者接著發問：「現在換同學回答了，想想看誰像布袋戲裡的角色？」S23：「S13 就像丑角，因為一直在搞笑。」S13：「哪有，S8 才是丑角啦！長的一副很好笑的臉！」(T 誌 1000907) 此時全班笑得很開心，開始熱切的討論起來，你一言我一句的，發表誰像什麼角色，互相指著對方，討論非常的熱諾，所以秩序會有一點吵。(T 誌 1000907)

(2) 教學省思

學生其實對布袋戲並不陌生，但是對於傳統的布袋戲顯得興趣缺缺，原因不外乎劇情大多是劍俠戲的武打劇情，又加上布袋戲偶比較傳統，因此上課時比較沉默、無趣，也沒有反應，所以搭配現在流行的布袋戲〈霹靂布袋戲與阿忠布袋戲〉時，能吸引學生的注意力，引起學生的興趣，讓學生比較不同的布袋戲的表演形態，因此在進入介紹角色課程時，學生能認真的聽講，不會覺得無趣，畢竟新形態的布袋戲也是從傳統而改變發展出來的。(T 評 1000907)

3.發展活動：布袋戲角色扮演 Cosplay

以提問方式，請學生回想一下布袋戲的七大方當，T：「生的特色是什麼？」S33：「臉要乾淨，斯文的」，T：「那丑角呢？」，S34：「臉就是越搞笑越好，像小丑一樣，鼻子紅紅的。」大部分學生對基本的概念都很清楚，因此使用投影片介紹現在流行的 Cosplay 角色扮演，此時就有學生發問，S13：「他是男的還是女的？」，S1：「化成這樣誰知道？」，T：「沒錯，化妝可以讓人改變原本的模樣，加上穿著打扮，就成了你想模仿的對象，接下來就將全部的同學分成七組，以抽籤的方式決定各組負責哪個角色的妝扮。」，S26：「可以自己找人嗎？」T：「不行，因為會有人被孤立。」因為是隨機分組的關係，所以剛開始學生沒有跟好朋友分在同組，難免會有怨言，但是鼓勵學生不同的合作對象也可以創造出好作品。全組只要負責妝扮一個同學，並且請各組先討論畫出草圖，研究者提醒學生要注意每個角色特徵，要能讓人一眼就認出是哪一個角色。(T 誌 1000913)

(1) 草圖製作

當抽籤拿到自己組別要化的角色時，抽到淨和雜角色的學生都覺得很難，所以想要和同學換角色，只是沒有同學要跟他們換，研究者也請學生不要私下換角色，必須依照拿到的角色進行討論，認真思考一下角色特色。討論草圖時，發現有些人會在一旁發呆或是講話，變成比較積極的人去畫草圖，因此就會有學生抱怨有人都不配合，所以研究者必須要一直巡視每組狀況，並且提醒學生要參與討論。之前與協同教師蔡老師討論過此單元的實施，蔡老師建議學生妝扮的部份應該多使用環保材質，例如：寶特瓶、布、塑膠繩…等，一則有環保的概念，二則可以省錢，所以也鼓勵學生在配件、道具上可以使用。(T 誌 1000913)

(2) 真人化妝

畫好草圖時，每組要選一個人當模特兒，大部分學生都覺得可以幫別人化妝很好玩，討論非常熱切，可是有一組因為模特兒喬不定，所以起內鬨，S9：「老師，我們這一組都沒有人想要被化妝，怎麼辦？」T：「角色扮演並不是為了醜化對方，而是幫助大家認識角色、加深印象，應該勇於嘗試，如果真的都沒有人自

願，就猜拳決定。」研究者發現這一組的學生大部分都比較被動，因此在討論的時候比較不積極，導致常會有意見不合的狀況，日後在分組的時候必須要考慮到這種問題。(T 誌 1000914) 大部分的學生都很喜歡這個活動，從學習單的分享可以看出，S24：「這個單元讓我會分辨布袋戲偶的角色，也會化角色，還有衣服的搭配」，S26：「第一次幫“小孩”化妝，感覺超棒！其實主要是因為自己有興趣。」，S28：「好玩，也很想自己化自己，不過沒空化好可惜，自己化應該會更好玩，也可以把自己化 Cute，Happy time 過很快，一節課一下就 End 了。」



圖 4-2-2 學生化妝過程照片

4.綜合活動

在課程即將結束時現場做回饋分享，發下此單元學習單總共兩張，一張是就學生分組所創造的角色妝扮互相評量表，一張是就上課的內容意見調查。請各組化妝好的學生模特兒到台前，擺好各角色的姿勢，學生在一分鐘的預定評分時間內完成評量。限於時間緊湊，及避免學生受到別人影響、忘記學生的臉妝，或是將學習單帶回家而遺失，所以交代一定要在課堂上完成，並且當天繳交，不過時間還是太過緊湊，所以還是有學生延到下課後才繳交，這一點在往後要修正，可以直接用一堂課的時間評分。



圖 4-2-3 真人布袋戲照片

(二) 學習成效與問卷分析

此部分分爲學習單評量、學生互相評量、學習單心得、教學省思四部份分析如下：

(1) 學習單評量

爲了瞭解學生對於本單元的布袋戲的認知和課程意見，因此設計了學習單，在課程結束後，請學生填寫繳交，共計 16 題，包含課程內容滿意度、布袋戲知識、以及兩題開放性問答題，因爲國中生在填寫問卷時比較被動，大多份學生會採普通方式回答，所以在評量項目中的勾選普通者，將歸類於正面意見，問卷回收共計 33 份，有兩份因爲學生當天課程請假未到，所以未填寫，問卷的統計結果如下：

表 4-2-1 「我是誰」單元學習意見統計表

項目	各評量項目與人數百分比				
	非常喜歡	喜歡	普通	不喜歡	非常不喜歡
1. 你喜歡今天的單元嗎？	非常喜歡	喜歡	普通	不喜歡	非常不喜歡
	6	11	15	1	0
	18%	34%	45%	3%	0%
2. 你喜歡老師今天的上課方式嗎？	非常喜歡	喜歡	普通	不喜歡	非常不喜歡
	4	7	22	0	0
	12%	21%	67%	0%	0%
3. 你有努力參與活動嗎？	非常努力	努力	普通	不努力	非常不努力
	4	17	11	1	0
	12%	52%	33%	3%	0%
4. 你對於本組的作品滿意嗎？	非常滿意	滿意	普通	不滿意	非常不滿意
	8	9	14	2	0
	24%	27%	43%	6%	0
5. 你覺得今天的課程容易嗎？	非常容易	容易	普通	不容易	非常不容易
	2	7	15	9	0
	6%	21%	46%	27%	0%
6. 你喜歡當設計的主導者嗎？	非常喜歡	喜歡	普通	不喜歡	非常不喜歡
	5	9	12	7	0
	15%	27%	37%	21%	0%
7. 你覺得角色扮演容易嗎？	非常容易	容易	普通	不容易	非常不容易
	0	4	17	9	3
	0%	12%	52%	27%	9%
8. 你喜歡分組完成作品嗎？	非常喜歡	喜歡	普通	不喜歡	非常不喜歡
	5	10	16	1	1
	15%	30%	49%	3%	3%
9. 臉上有臉譜的角色叫作 <input type="checkbox"/> 生 <input type="checkbox"/> 旦 <input type="checkbox"/> 淨 <input type="checkbox"/> 丑	答對		答錯		
	22		11		
	67%		33%		
10. 布袋戲裡的女性角色稱為 <input type="checkbox"/> 生 <input type="checkbox"/> 旦 <input type="checkbox"/> 淨 <input type="checkbox"/> 丑	答對		答錯		
	28		5		
	85%		15%		
11. 布袋戲裡的甘草人物、搞笑角色稱為 <input type="checkbox"/> 生 <input type="checkbox"/> 旦 <input type="checkbox"/> 淨 <input type="checkbox"/> 丑。	答對		答錯		
	31		2		
	93%		7%		
12. 你最喜歡的活動是？	設計討論	妝扮角色活動	展示表演	評分時間	
	4	26	1	2	
	12%	79%	3%	6%	

13. 你覺得分辨布袋戲角色容易嗎？	非常容易	容易	普通	不容易	非常不容易
	0	7	15	8	3
	0%	21%	46%	24%	9%
14. 透過這個單元有助於我分辨布袋戲角色？	有		沒有		
	23		10		
	70%		30%		

學生對於「本單元的喜好程度」正面(含非常喜歡及喜歡)選項比例有 52%，加上普通(含非常喜歡、喜歡及普通)比例達到 97%，反面意見比例選項有 3%，顯示大部分的學生是喜歡本單元，學生喜歡幫同學妝扮，覺得很有趣，1 位學生不喜歡，因為這位學生對每一科都很不積極，做什麼事情都很被動、懶散，所以日後要再加強他學習的動機。

學生對於「本單元的上課方式」正面選項比例有 33%，加上普通比例達到 100%，顯示學生喜歡這樣的上課方式，訪談幾位學生，大部分學生表示對布袋戲沒有很大的興趣，不過老師上什麼課程，他們就接受什麼課程，學生也表示會努力試著了解布袋戲。

學生對於「有努力參與活動」正面選項比例有 64%，加上普通比例達到 97%，反面比例有 3%，顯示大部分學生都覺得自己在這單元有努力，不努力的學生 1 位，依然是學習態度不佳的學生，可見他非常被動，但是也自己知道不努力。

學生對於「本組的作品滿意度」正面選項比例有 51%，加上普通比例達到 94%，反面比例有 6%，顯示學生對自己組別的滿意度很高，不過有 2 位學生因為化妝技巧不佳，也沒有參與化妝，所以不滿意自己組別的作品。

學生對於「本課程的難易度」正面選項比例有 27%，加上普通比例達到 83%，反面比例有 27%，大部分學生表示畫草圖很簡單，可是要畫在臉上很困難，因為他們沒有化妝的經驗，不過也有學生表示課程很好玩，只可惜時間不夠，顯示有學生覺得化妝是簡單的，不過有 27%的人覺得自己的化妝技巧上需加強。

學生對於「課程的主導者」正面選項比例有 42%，加上普通比例達到 79%，反面比例有 21%，顯示有主見的學生會想去主導課程設計，因為不想受別人左

右，而經訪談結果，7人學生不喜歡原因是不知道要做什麼，所以只要別人說，自己跟著做就好了，處於被動學習的模式，也有學生表示他非常的積極參與，可是同一組隊員都不幫忙，感到很不公平，所以不想當主導者。

學生對於「角色扮演難易度」正面選項比例有 12%，加上普通比例達到 64%，反面比例有 36%，此項的正面比例較低，顯示學生剛接觸布袋戲角色還不是很熟悉，因此會覺得扮演角色比較困難，日後要再加強角色認知部分。

學生對於「分組完成作品喜好」正面選項比例有 45%，加上普通比例達到 94%，反面比例有 6%，顯示學生對於分組學習喜歡的，因為大家一起創作是有成就感，可是有 2 位不喜歡，因為怕同組的人不配合，而且還會影響到自己的分數。

學生對於「布袋戲角色淨的認知」答對比例有 67%，答錯的有 37%，顯示學生比前測 46% 進步 21% 了，不過答錯的還是需要再加強淨角色認知學習。

學生對於「布袋戲角色旦的認知」答對比例有 85%，答錯的有 15%，顯示學生比前測 83% 進步 2% 了，大部分學生對於角色認知清楚，可是還是有學生因為沒認真看題目而答錯。

學生對於「布袋戲角色丑的認知」答對比例有 93%，答錯的有 7%，顯示學生比前測 77% 進步 16% 了，幾乎大部分學生對於丑角認知非常清楚，可見學生對於丑角的特色很明確了解。

學生對於「最喜歡的活動」比例最高為妝扮角色活動有 79%，比例最低者為展示表演有 3%，顯示學生喜歡幫同學角色化妝、扮演，但是當同學出來只是展示自己的妝扮時，並沒有特別的動作或台詞，會讓學生覺得比較無趣，之後應該可以加強設計即興對白。

學生對於「分辨布袋戲的角色難易度」正面比例有 21%，加上普通 67%，反面比例 37%，第一堂課學生難免對於布袋戲角色還是會有一些混淆，日後再針對角色特色加深觀念。

學生對於「本單元有助分辨布袋戲的角色」正面比例有 70%，反面比例 30%，

顯示大部分學生覺得有幫助自己認識角色，尤其是自己組別所妝扮的角色，但是30%的學生認為妝扮沒有很清楚將角色的特色化出來，那就會影響他們判斷角色的能力。

(2) 學生互相評量

本次評量評分標準依照臉妝辨識度、髮型、服裝造型、創意等四個面向讓同學彼此打分。以往學生都沒有自己擔任評分者的機會，所以採行互相評量時，一開始覺得可以對同學的作品評分時都覺得很開心。因此當模特兒的學生出來時，學生就會起鬨，甚至大笑模特兒的學生，所以有的女生會在意而生氣，因此氣氛有時會變得很僵，所以要制止某些學生取笑的行為，而為了避免學生隨意亂打分數，所以評分時要一再提醒學生，評分時要依照臉妝辨識度、髮型、服裝造型、創意等四個面向，認真打分數，不要有人情因素。由於評分在於個人主觀意識很強，學生按照自己的喜好打分。

在評分統計結果中，學生認為本單元真人布袋戲妝扮最好的是「童」這個角色，比例有48%，學生覺得布袋戲妝扮較差的是「淨」這個角色，比例有27%。而從學生互評學習單中整理學生對「童」角色的看法有幾點：

S2：化起來就像真正的三歲小孩。

S14：服裝造型，髮型很有特色，很可愛。

S16：令人印象深刻，很古錐，超級符合"童"。

S17：非常可愛，辨識度很高。

學生對於「淨」的評論：

S5：服裝有用心，不過沒有用髮型。

S19：妝可以再加強。

S26：妝太不明顯。

S35：臉上亂畫，不過有創意。

(3) 學習單心得

爲了瞭解學生的學習狀況，因此從每一單元中研究者將學習單中的學習心得

部分整理歸納作出以下幾點：

S3：還蠻有趣的，但是有些人都不幫忙，有些人在那邊亂，所以整個都是我自己弄比較多，但還是滿有趣的，真好玩阿！

S7：化妝可以讓人前後看起來不一樣，透過化妝可以讓人更容易分辨角色，所以化妝真的很神奇。

S14：時間不太足夠，光是畫眼睛就要花非常非常多的時間，而且妝卸下來真的非常非常麻煩。

S16：化妝可以使人更融入角色，也能讓自己變漂亮！S29 所畫出來的童，我非常滿意，因為真的超級可愛。

S33：幫真人畫布袋戲妝，讓我對布袋戲也越來越了解，不僅對布袋戲有所了解，對基本的彩妝也已有所認識，畫起來真不簡單，卻很有真實感。

S35：雖然大家差點為了誰要被畫而吵架，但完成很好，完成後 S22 頭髮用不掉，超好笑的。

從上述心得得知學生對於本單元化妝都覺得很新鮮有趣，也有助於認識布袋戲角色特色，從中可以了解化妝造型的特性，正確卸妝的方式也必須明確告知，否則容易傷害皮膚。國中生這階段是很重視外表，所以都不希望自己變成醜妝，因此在分配模特兒的時候，常會推來推去，容易造成糾紛，如果沒有自願的學生，最公平的方式就是猜拳或抽籤決定。

(4) 教學省思

大部分學生對於化妝都覺得很新鮮，因此對於可以在同學臉上塗塗抹抹感到開心，可是如果遇到比較內向的學生，難免就會有爭執產生，因此在化妝時要注意學生這部分，觀察學生化妝情形，發現女學生化妝比較以美觀為主，都會依照草圖設計的畫，不會隨意亂畫；但是反觀男學生化妝情形，即使已經先畫好草圖，但是最後總是會在添加幾筆，使整組哈哈大笑，玩性比較重，不過有些女同學對於化妝很有興趣，自己還將家中媽媽的化妝箱拿來，加強了臉妝的部分。也由於童角色這一組女學生居多，所以他們將童角色化的很好。

衣著造型預訂使用環保材料，由於時間不夠用，加上沒有硬性規定，所以學生就沒有攜帶準備，只有使用研究者所準備的道具和材料，這一點改進方式要用一節課的時間做環保道具。如此才能讓布袋戲角色的整體造型可以更加齊備完美。

（三）協同教師的評量與建議

蔡老師與洪老師看過學生所化的角色，一致認為童的角色化的比較成功，且的角色臉妝則太過複雜，容易讓人搞混，服裝的部分則可以用環保材料加強，而對於分組問題，蔡老師則提了幾點建議：每組每個人可以分工合作，有人是負責做道具，那他就要想辦法去找環保的材料，老師也可以規定要哪些材料，例如保特瓶、塑膠袋、繩子…等，有人是負責髮型、化妝…等，分工合作的好處是不會有人沒事做了。（T1 評與 T2 評 1000916）

（四）小結

此單元在鑑賞活動及布袋戲角色扮演活動二部分之結論如下：

（1）鑑賞活動

相對於青少年次文化為主的流行文化而言，屬於鄉土藝術的傳統布袋戲教學需要活潑化。一般來說學生對傳統布袋戲並不感興趣，所以在課程中介紹傳統布袋戲時會比較吃力。因此在教學上引起動機時，可以改變一下鑑賞順序，先以比較活潑有趣的改良式布袋戲作為起點，這也使學生不會一下子就失去看布袋戲的興趣，蒐集有趣的現代布袋戲有助於學生了解，提升學生對布袋戲的興趣。

（2）布袋戲角色扮演活動

在分組裝扮布袋戲角色時，應該多一點時間讓學生以分工合作的方式進行，準備不同的環保材料，這樣創作出來的角色會比較有變化，學生在服裝造型上會比較多元一點。由於有幾組學生未將角色特色凸顯出來，因此影響學生對於角色辨別，導致只有 70%的學生認為此單元有助於認識角色，不過在短時間考驗學生

之間對角色的認知，以及合作學習的團隊精神，還是有助於學生了解布袋戲的角色特質。

二、第二單元：畫偶

本單元是目的在於幫助學生認識布袋戲「淨」的角色，透過不同臉譜的設計讓學生對淨角色有深一層的認識，臉譜有助於凸顯扮演人物的容貌特徵、性格特點、身份地位以及展現豐富的舞臺色彩。因傳統布袋戲的角色與國劇角色大同小異，因此從國劇臉譜讓學生認識角色色彩所代表的意思。

(一) 教學活動實施歷程：

1. 準備活動：

上課地點在班級的普通教室，因此事先準備好筆記型電腦、單槍投影機、網路線、錄音筆、教學光碟作使用。

2. 引導活動：

先喚起學生對布袋戲角色的記憶，T：「同學還記得布袋戲有哪些角色嗎？」S8：「生、旦、淨、丑」T：「很好，還有呢？」S17：「雜、童…獸」T：「很好，同學都有印象喔！那你們還記得哪一個角色是要化成大花臉的？」S1：「淨吧！」T：「是的，我們可以從淨角色的臉譜色彩上判斷這個人的個性，而臉譜顏色就是一個重點，有同學知道黑色代表什麼個性？紅色又代表什麼個性？」S：「…」(T誌 1000920) 由此可見，學生對於淨是花臉概念是清楚的，可是再問深入一點的問題，學生普遍回答不出來。

(1) 學生學習態度和反應

介紹淨臉譜的代表意涵，從色彩部份可以判斷其角色個性，當介紹包公黑臉與關公紅臉時，大部分學生都能直接反映到角色的個性，原因不外乎知道包公和關公的歷史故事，因此從學生所知道的歷史故事帶入，可以使學生有聯想能力，

只是介紹臉譜時，有些被動的學生覺得比較枯燥、乏味，容易分心，所以偶而必須提問，T：「紅色讓人有什麼感覺？」S16：「熱情！」S14：「恐怖！」T：「為什麼會恐怖呢？」S14：「因為紅色讓我想到流血，所以我覺得很恐怖！」(T 誌 1000920) 以色彩心理學帶入，讓學生可以跟自己生活做聯想，有助於學生記憶臉譜色彩所代表的意涵，再搭配線條的構圖時，有助於加深學生下節課聯想創作的的能力。之後再介紹到曹操的臉譜時，很多學生在底下笑得很開心又竊竊私語的討論著，詢問學生大笑的原因，T10：「因為曹操的臉化的很像老鼠，跟 S8 很像，賊頭賊腦的。」其他同學看著 S8 又大笑，因為 S8 在班上人緣不佳，學生偶爾喜歡捉弄他，不過他也不以為意，有時也會反擊回去，所以要提醒學生不要做人身攻擊。由此可見學生對其有興趣的臉譜也會發表意見、並且做出聯想。

(2) 教學省思

此一活動主要在於鑑賞「淨臉譜」的角色的設計，使學生了解臉譜角色的代表意涵，而當中可以學習到色彩學與線條的構圖，希望學生能從中練習到美的形式原理原則，延伸至臉譜設計創作上，因此在介紹每個臉譜的造形時，必須加上人物個性的介紹和簡單的歷史背景，有助於學生對色彩的聯想，從學生的反應看來，學生對於關公紅臉代表義氣、包公黑臉代表正直、曹操白臉代表奸詐以及神明大多以金、銀色代表神聖尊嚴，這幾個色彩反應較佳，原因跟平常所認知的角色有關聯，此鑑賞活動配合學生平常所知的色彩聯想，才會使學生注意力較集中，啟發學生的創作能力。(T 評 1000920)

3.發展活動：

(1) 草圖製作

透過上節課介紹臉譜造型設計要點後，發下臉譜的設計草圖，並且請學生要先構思好自己要設計的角色個性，這樣才會有靈感創作自己的面具，避免學生亂畫，所以先設計草圖，研究者看到 S24 拿到草圖一直笑，問其原因，S24：「我覺得這個臉譜在瞪我！」學生聽到也大笑，有些學生剛拿到草圖時，會坐著發呆不動筆，研究者問其原因，S25：「我不知道要畫什麼，沒有想法。」S34：「我

正在想！」S13：「我要參考一下別人畫的草圖」(T 誌 1000921) 總是會有比較被動的學生不知道該怎麼動手畫，會在課堂上發呆，或者等著參考其他學生的作品，然後才會動手畫，因此在進度上就會比較落後，所以研究者必須在一旁引導以及督促學生，之後要按照草圖直接繪製在面具上，所以請學生用彩虹筆或是彩色筆在草圖上色，在上色的時候有學生沒有帶彩虹筆，因此就在那等其他學生畫完，問其沒帶的原因，不外乎是忘了帶或是根本沒有，一副無所謂的樣子，因此就請他跟動作比較快的學生借，或是用現有筆的顏色先上色，然後能按時完成草圖，而研究者發現 S4 完成沒動筆，T：「你怎麼都整張空白的呢？」 S4：「…」(T 誌 1000927) 因為他是資源班的學生，所以在創作作品時會有困難，因此我請一位學生輔助他，並且讓他設計畫簡單的人物，大部分學生普遍都很認真設計草圖，而且遇到問題也會發問，如 S26：「老師，臉譜設計一定要對稱嗎？」學生都有依照美的形式原理設計圖案。



圖 4-2-4 繪製草圖照片

(2) 繪製臉譜

研究者事前先準備面具和水彩用具，請學生按照所繪製好的草圖上色，學生覺得面具是立體的，所以比較難上色，雖然國一美術課有畫過 12 色相環，不過學生對調色的原理概念還是不佳，因此都以現有的顏色直接繪製，變化較少。不過也有學生會直接發問顏色的調配，在一一巡視學生的過程中，S3：「我的草圖和面具差很多，因為給的顏色太少了」T：「你可以調顏色，而不是用單一顏色。」S3：「喔！難怪畫到後面就破功了！」(T 誌 1000928)

由於以前的美術課比較少教導學生水彩的技能，以致有些學生面具畫的髒髒的，因此教導學生水分不要用太多，由淺色先畫，這樣之後加深色才能覆蓋過去，但是還是會有兩三位學生顧著聊天，沒有認真聽，不管深淺色只挑著自己喜歡的顏色先畫，所以顏色有點髒。S21：「老師，我的面具毀了，還有救嗎？」T：「你只是水分用太多，再多加一點顏料，然後調均勻後等乾了再上一層即可補救。」（T 誌 1001004）有些學生在上色時，喜歡一邊上色一邊觀察別人畫的面具，或是以借東西的名義離開位子，所以就容易造成聊天的狀況，因此要隨時掌控學生學習狀態。



圖 4-2-5 學生上色照片

4.綜合活動

由於上一單元評分時間過於倉促，而此單元需要每位學生展現自己的創作作品，因此本單元利用一節課的時間做回饋分享，發下此單元的學習單總共兩張，一張是就上課的內容意見調查，一張是就學生所創造的面具互評表。互評表項目分為面具構圖、色彩、創意、肢體表現四項評分，總分 100 分，按照座號，每位學生要戴上自己創作的面具到台前，並且擺出動作說明自己的創作理念。交代學生要認真評分，不可以依同學的交情好壞影響分數，並且每位學生一分鐘的預定評分時間內完成評量，由於評分時間充裕，所以學生大多能認真看完每個同學的特色。



圖 4-2-6 學生評分過程照片

評分過程中，S8 上台表演時，就有聽到學生說：「你在起乩童嗎？」，S1：「我對你很好喔，沒有給你太低！」。換 S13 戴上面具展示作品時，手舞足蹈上台就吶喊說：「我是賽德克巴萊，我是莫那魯道！打倒日本鬼子！」，果然炒熱了氣氛，聽到不少同學在底下說我給你滿分，因為剛好搭上熱映的電影風潮，所以全班笑得很開心。輪到 S26 上台，S26：「我不知道要做什麼動作？」S24：「開高叉啦！」學生又笑成一團。學生會互相討論彼此給的分數，S26：「我好多不及格…」S35：「我有好多滿分，那我是不是太仁慈了！」(T 誌 1001005)，學生對於評分覺得很有趣。學生的肢體動作大致都不錯，尤其是男學生活潑好動，肢體動作放得開，擺出來的動作都讓其他人哈哈大笑。女學生由於害羞的緣故，所以動作普遍比較小，大部分局限在手部擺擺小動作。不過在評分過程中學生顯得很開心，因為可以替自己和同學打分數。



圖 4-2-7 學生上台照片

(二) 學習成效與問卷分析

此部分分為學習單評量、學生互相評量、學習單心得與教學省思四部份分析如下：

(1) 學習單

表 4-2-2 「畫偶」單元學習意見統計表

項目	各評量項目與人數百分比				
1. 你喜歡今天的單元嗎？	非常喜歡	喜歡	普通	不喜歡	非常不喜歡
	3	4	26	1	1
	9%	11%	74%	3%	3%
2. 你喜歡老師今天的上課方式嗎？	非常喜歡	喜歡	普通	不喜歡	非常不喜歡
	3	8	23	0	1
	9%	23%	65%	0%	3%
3. 你有努力參與活動嗎？	非常努力	努力	普通	不努力	非常不努力
	8	6	18	3	0
	23%	17%	51%	9%	0%
4. 你對於自己的作品滿意嗎？	非常滿意	滿意	普通	不滿意	非常不滿意
	1	7	21	6	0
	3%	20%	60%	17%	0%
5. 你覺得今天的課程容易嗎？	非常容易	容易	普通	不容易	非常不容易
	0	5	18	10	2
	0%	14%	51%	29%	6%
6. 你覺得設計面具草圖容易嗎？	非常容易	容易	普通	不容易	非常不容易
	4	9	10	12	0
	11%	26%	29%	34%	0%
7. 你覺得依照草圖畫在面具上容易嗎？	非常容易	容易	普通	不容易	非常不容易
	1	4	7	16	7
	3%	11%	20%	46%	20%
8. 你喜歡獨力完成作品嗎？	非常喜歡	喜歡	普通	不喜歡	非常不喜歡
	9	5	18	3	0
	26%	14%	51%	9%	0%
9. 臉上有臉譜的角色叫作 <input type="checkbox"/> 生 <input type="checkbox"/> 旦 <input type="checkbox"/> 淨 <input type="checkbox"/> 丑	答對		答錯		
	29		6		
	83%		17%		
10. 通常 <input type="checkbox"/> 紅 <input type="checkbox"/> 黃 <input type="checkbox"/> 黑 <input type="checkbox"/> 白 色代表陰險狡猾。	答對		答錯		
	30		5		
	86%		14%		
11. 如果包公出現在布袋戲角色，應該屬於哪一個行當？ <input type="checkbox"/> 生 <input type="checkbox"/> 旦 <input type="checkbox"/> 淨 <input type="checkbox"/> 丑	答對		答錯		
	23		12		
	66%		34%		

12. 你覺得分辨布袋戲角色容易嗎？	非常容易	容易	普通	不容易	非常不容易
	3	10	12	8	2
	9%	28%	34%	23%	6%
13. 透過這個單元有助於我分辨布袋戲角色？	有		沒有		
	31		4		
	89%		11%		

學生對於「本單元的喜好程度」正面(含非常喜歡及喜歡)選項比例有 20%，加上普通(含非常喜歡、喜歡及普通)比例達到 94%，反面意見比例選項有 6%。顯示大部分的學生是喜歡本單元，學生覺得第一次畫面具很有趣，1 位學生不喜歡，研究者訪談結果，該生表示自己畫得很爛，所以不喜歡這個單元，另一位學生勾選非常不喜歡，問其原因，他只回答不知道，在追問下去，他就回答覺得不好畫。

學生對於「本單元的上課方式」正面選項比例有 32%，加上普通比例達到 97%，顯示學生對上課方式滿意，一位不滿意，研究者訪談結果，他覺得臉譜的樣式太多，很難記起來。

學生對於「有努力參與活動」正面選項比例有 40%，加上普通比例達到 91%，反面比例有 9%，顯示大部分學生都覺得自己在這單元有努力，覺得自己不努力的學生 3 位，研究者訪談結果，一位表示這單元讓他認識布袋戲的知識，可是他還是提不起對布袋戲的興趣，所以就沒有很盡心盡力的完成。另外兩位學生表示就是照平常的方式，沒有特別努力。

學生對於「自己的作品滿意度」正面選項比例有 23%，加上普通比例達到 83%，反面比例有 17%，顯示大部分學生滿意自己的作品，有 6 位學生不滿意，有一位學生表示自己畫壞了，很想再重畫一個，一定會比之前好，可惜沒辦法，另外都覺得面具有角度，所以很難畫。

學生對於「本課程的難易度」正面選項比例有 14%，加上普通比例達到 65%，反面比例有 35%，大部分學生覺得本單元不至於太難，不過正面比例不是很高，顯示其他學生覺得本單元有難度，因為還要搭配到上色的技巧，所以不喜歡

繪畫課的學生都覺得很難。

學生對於「設計面具草圖難易度」正面選項比例有 37%，加上普通比例達到 66%，反面比例有 34%，大部分學生覺得草圖不難，只是要想很久，12 個學生覺得很難的原因是不知道要畫什麼，有一位學生還誇張的說自己是想到發瘋才設計出來。

學生對於「繪製面具難易度」正面選項比例有 14%，加上普通比例達到 34%，反面比例有 66%，此項的正面比例較低，大部分學生對於設計草圖因為是平面的，所以還好畫，可是接觸到立體面具，手就變得不聽使喚，常常超過想要上色的面積，也有學生表示畫在面具上跟草圖都不一樣，水彩不是很好上色。

學生對於「獨力完成作品喜好程度」正面選項比例有 40%，加上普通比例達到 91%，反面比例有 9%，顯示學生喜歡自己完成作品，因為自己設計屬於自己的作品，可以不用管其他人的意見，可是有 3 位不喜歡，因為覺得沒有人可以幫忙，自己完成這項作品很吃力。

學生對於「臉上有臉譜的角色認知」答對比例有 83%，答錯的有 17%，顯示學生比前測 46% 進步 37% 了，顯示學生已經了解淨的角色。

學生對於「陰險狡猾的色彩認知」答對比例有 86%，答錯的有 14%，顯示學生比前測 40% 進步 46% 了，上完此單元大部分學生對於臉譜色彩代表的角色個性已經很清楚。

學生對於「包公的角色行當認知」答對比例有 66%，答錯的有 34%，顯示大部分學生對於包公認知清楚，訪談答錯學生，有幾位表示沒有認真看選項，其他幾位表示包公很像生角。

學生對於「分辨布袋戲的角色難易度」正面比例有 37%，加上普通 71%，反面比例 29%，比起第一堂課進步了 4%，加深了對布袋戲的更深一層認識。

學生對於「本單元有助分辨布袋戲的角色」正面比例有 89%，反面比例 11%，顯示大部分學生覺得這個單元有幫助自己認識布袋戲角色。

(2) 學生互相評量

本次評量評分標準依照面具的構圖、色彩、肢體表現、創意等四個面向讓同學彼此打分。整理了學生互評的分數量表，挑選學生覺得畫的最好的前三名，分別是 S13、S14，S18，原因如下：

對於 S13 作品的評論

S16：套用現代電影讓畫偶跟上時代，肢體表現活靈活現，豪不做作。

S21：改變原有存在的造型，改的程度不輸給外國專業人士，所以我覺得很特別。

S23：率、敢，打日本人的強者！

S25：很像莫那魯道，顏色塗得很均勻。

對於 S14 作品的評論

S17：藍色的背景，搭白色和一點紅色風格，我很喜歡，不會過於單調或複雜。

S18：線條優美，顏色不錯，有創意。

S 29：作品色彩繽紛又鮮豔，配色方面也很搭，肢體也放得開。

S27：做工細緻很好看又有設計感。

對於 S18 作品的評論

S7：面具具有巧思，用色得當。

S9：面具構圖很好。

S16：肢體動作豐富，底色鮮艷，很引人注目！在表演肢體時壯烈犧牲。

S26：顏色鮮豔，動作很有創意。



圖 4-2-8 學生作品照片

由此可見，學生已經可以表達對同學作品的看法，並且用評論者的角度分析同學的作品，從互評表中不難看出精細度佳以及用色大膽鮮豔的面具比較受大部分學生的喜好。

(3) 學習單心得

爲了瞭解學生的學習狀況，因此從每一單元中研究者將部分學生的學習心得整理歸納作出以下幾點：

S3：此單元讓我對布袋戲的認知增加，更懂得色彩比例的表現，更能充分顯現角色的個性，會非常好用。

S5：讓我們畫面具是非常好玩的，能夠增加繪畫實力和了解布袋戲角色和臉譜，各種臉譜的顏色代表不同個性，希望能夠再畫不同的作品。

S7：在還沒上課程前，我對布袋戲僅有一點點認識而已，但是上完課程後，我對布袋戲有更進一步的了解。製作臉譜讓我感到有點困難，但是完成後有種成就感。

S17：透過這個單元，除了可以學會分辨布袋戲的角色之外，還可以深入了解台灣傳統文化，是一個非常具有意義的一堂課。

S27：我覺得這活動有點難度，個人想一些圖要花費需多時間，畫在面具好難喔！上色更是不太容易，畫完完全沒有自己想像中的好，難免失望，不過我覺得活動很有趣。

S33：雖然對布袋戲沒有深入了解，但上完這堂課後，對角色有了基本的了解，也知道如何設計面具，雖然對自己畫的作品不是很滿意，但下次可以畫得更好。

普遍而言，學生都覺得此單元很有趣，可以認識布袋戲的角色，配合臉譜顏色的應用，有助於分辨角色個性好壞，但是對於上色的技巧，學生認爲運用不佳，會影響到作品的優劣，打擊他們的信心，不過學生覺得只要再練習，都會有進步的。

(4) 教學省思

學生在進行此單元是很開心的，尤其一開始拿到面具時，學生覺得設計一個屬於自己的面具很特別，彼此都會互相觀摩對方的作品、以及詢問上色方法，即

使一些美術基礎不好的學生，他們最後也將作品完成了。課程結束後也會看到兩、三個學生將面具戴在臉上到處展示，請同學猜猜看是誰。有些學生的上色技巧需要再加強，畢竟平面的上色與立體不同，水彩用具也不齊全，常常很多人共用一個水袋，又懶得換水，加上重複塗改太多次，導致顏色混濁，這些都是需要改進的。

（三）協同教師的評量與建議

蔡老師與洪老師覺得學生的作品普遍都很用心，學生大多能依照自己設計的草圖上色，完整度很好，尤其對於 S14 的面具讚譽有加，認為他的面具像是化妝於人臉一樣，只不過後來在嘴巴的地方加上兩顆暴牙有點敗筆，所以建議不用再附加。蔡老師認為學生的上色技巧要再練習，建議在上色前，可以簡單的複習配色的原理與技巧，這樣學生在上色時比較不會慌張，導致作品失敗率過高。（T1 評 1001007）洪老師則建議學生在台上表演時，可以依照自己的角色設計一句台詞或是與他人合作，簡短的表演，這樣可以更凸顯角色的特質。（T2 評 1001007）

（四）小結

此單元在鑑賞活動及創作活動二部分之結論如下：

（1）鑑賞活動

在鑑賞臉譜角色時，學生一開始看到那麼多臉譜，會讓他們容易搞混，但是將重點放在色彩與構圖所代表的角色個性上，學生就比較不會有學習的挫敗感，臉譜是學生平常比較少接觸，不經過解說每個臉譜所代表的意涵，學生表示看起來都一樣，可是利用鑑賞的方式一一介紹，結合學生色彩學的知識，幫助學生加深認識角色的個性。

（2）創作活動

學生創作臉譜角色，希望學生可以依照自己的設定的角色個性設計臉譜，不過有些學生卻是先畫臉譜再想角色，所以沒先構思好角色的個性，再配色方面

就會顯得雜亂，只憑自己喜好配顏色，因此詢問其設計的面具角色個性時，學生往往回答不出來，這一點必須要督促學生按部就班的設計。對於有些學生的水彩技巧不佳，因此會讓上色之後的效果大打折扣，可是礙於時間的關係，無法一個個教導上色，修正方式，可以分組以小老師方式，請美術天份較好的學生從旁指導。經過此一單元，加深了學生對於淨角色的認知，也認識了色彩在臉譜中所代表的意涵。

三、第三單元：偶型我塑

本單元要讓學生實際製作布袋戲偶，因為戲偶的頭是布袋戲的靈魂所在，因此事前先分組，並請學生設計簡單約五分鐘的劇本，然後分配每個人所要飾演的角色，依照角色做出戲偶的頭型，並以學習單了解學生學習的狀況。

（一）教學活動實施歷程：

1.準備活動：

上課地點在班級的普通教室，因此事先準備好筆記型電腦、單槍投影機、錄音筆、布袋戲偶頭材料（紙黏土、保力龍球、塑型工具、厚紙板、保麗龍膠及毛線…等）。

2.引導活動：

請學生回憶之前的布袋戲角色，並搭配 PPT 簡報說明，不同階段的布袋戲，其戲偶造型大不相同，戲偶的表情是雕刻好就定型，因此必須依照其角色搭配其偶頭造型，而這一單元要請學生依照自己扮演的角色製作布袋戲偶頭。此時就聽到 S24：「要作布袋戲偶喔？會不會太難了！」，T：「不難，老師會教你們的！」當學生看到木頭雕刻的偶頭時，不時發出驚嘆聲，覺得雕刻師也太厲害了。搭配現今流行的霹靂公仔造型，學生都反應造型很可愛。S10：「這也太厲害了吧，我們怎麼做得出來？」T：「我們沒有要做那麼難的，我們會使用好塑型的材質做偶

頭，有同學知道是什麼嗎？」S1：「紙黏土吧？」(T 誌 1001011) 由此可知，學生一開始對於太困難的東西會先打退堂鼓，認為專業級的作品離他們太遙遠，所以必須給他們信心。

3.發展活動：

(1) 草圖製作

確定好每組學生已經將劇本編寫完成後，按照組別所分配好的角色進行偶頭設計，因為分組討論，所以有時學生會因為討論的太開心，而導致聲音過大，所以要不斷的提醒學生控制音量，否則將扣整組的平常成績。在分組討論時，發現有些被動的學生其選擇的角色就是小配角，台詞少長相又不起眼，問其原因，學生表示這樣比較省麻煩，不用作那麼複雜，因為研究者又是導師的關係，所以基本上學生都會交出作品，只是有一些學生比較敷衍。由於分組關係，所以只要同組有人不認真或是不會畫，就會有同學幫忙，讓進度不會延宕下去。



圖 4-2-9 學生畫草圖討論照片

(2) 製作偶頭

當草圖完成後，請學生開始做偶頭，因為保麗龍球是一個材質很輕盈的材料，請學生在挖洞時要注意挖掉的屑屑不要到處亂飛，而且洞口要能讓手指可以伸進，S34：「老師我保麗龍球挖的洞太大了，這樣脖子的紙板無法固定，怎麼辦？」

(T 誌 1001025) 補救方式請學生添加紙張固定厚紙板，並且再提醒學生一次，包括手腳的紙板不要做太大或是太小，依照自己的手指大小加減公分，要讓自己操演順利。製作過程中，有學生抱怨 S4 都不做，好心幫他做好，他又將偶頭上的紙黏土分屍，拆得一乾二淨，因此同組組員很生氣，覺得他都不配合。由於

S4 是資源班的學生，學習能力較差，每次上課幾乎都是發呆的情形，以往作作品時都敷衍了事，這次不做偶頭又搞破壞，研究者嚴厲的口頭警告他，並且扣其平常分數，如果再不配合又破壞的話，將請他下課留下來繼續做，S4 才承諾會好好做作品。(T 誌 1001026) 在分組製作偶頭過程中，研究者發現有的學生會一次幫自己組員的手腳完成，儼如加工工廠一樣，但是這樣就變成整組的手都一樣，所以請學生要自己製作，才會有變化。同組員可以互相幫忙，但是不能直接幫同學做作品，那樣就失去學習的意義了。課後要求學生一定要將桌面及地上清理乾淨，並且不可以將剩餘的紙黏土拿來玩，因為清理自己的工作範圍也是一門很重要的課程。



圖 4-2-10 學生製作偶頭照片

在製作偶頭時，S1 一直做不好，因為他一直想要強調偶頭的頭髮，想要做出時尚的髮型，所以重複修了好幾次，研究者請他要有耐心，慢慢的塑型，並且示範製作的方法，請他不要放棄，這樣做出的作品才會好看。過程中發現有些學生水分加太多，導致紙黏土太濕黏，無法塑型；也有調皮的學生故意將紙黏土沾黏在手上要捉弄同學，以及 S30 拿著雕塑工具敲 S21，諸如此類的學生上課玩鬧的問題，研究者發現就馬上制止。有學生則是因為沒有將紙黏土用塑膠袋封好，所以等到要再使用時，紙黏土都已經乾裂無法使用。(T 誌 1001101)



圖 4-2-11 研究者指導照片

在上色的過程中，研究者發現學生大部分將戲偶的五官簡化，如眼睛就只畫兩顆黑黑的眼球，色彩也以鮮豔的顏色為主，以跳脫傳統布袋戲偶的形式，訪談 2 位學生製作的過程，T：「上色過程有遇到困難嗎？」S26：「我覺得上色還好，不過有些人上的顏色就很醜。」（S26 訪 1001102）S3：「上色很不容易，細部部分很難做，有夠麻煩，還好現在已學會細部觀察的方法還蠻值得的！」（S3 訪 1001102）大部分的學生在雕塑五官細部的地方都省略不做，而是將戲偶大致臉型與頭型塑形完成後，直接用顏色畫上眼睛、鼻子和嘴巴，這一點與霹靂公仔造型相同，可見學生有學習公仔造型的模式。



圖 4-2-12 學生上色偶頭照片

4.綜合活動

本單元每位學生都有製做自己的戲偶，發下此單元的學習單總共兩張，一張是就上課的內容意見調查，一張是就學生所創造的偶頭互評表。互評表項目分為戲偶造型、手腳、配件、創意四項評分，總分 100 分。因為偶頭較小，必須要近

距離才能觀察到作品的好壞，所以評分的時候以組為單位，每一組五分鐘的時間到各組的位子欣賞並且評分學生的作品。如果有學生沒有做的項目，該項評分就零分。評分過程，有學生反映 S13：「老師，有人的戲偶是殘障的，沒有手…哈哈…」詢問其原因，原來他做好的手不見了，他又沒有黏土，也不想辦法解決，所以就變這樣。S6：「我做的皇冠不見了，找都找不到，氣死了」(T 誌 1001108) 在評分的時候，總是會有幾個學生掉東掉西的，可是因為時間關係就直接打分數了。



圖 4-2-12 學生作品照片

(二) 學習成效與問卷分析

此部分分為學習單評量、學生互相評量、學習單心得、教學省思四部份分析如下：

(1) 學習單

表 4-2-3 「偶型我塑」單元學習意見統計表

項目	各評量項目與人數百分比				
	非常喜歡	喜歡	普通	不喜歡	非常不喜歡
1. 你喜歡今天的單元嗎？	1	12	21	1	0
	3%	34%	60%	3%	0%
2. 你喜歡老師今天的上課方式嗎？	2	8	25	0	0
	6%	23%	71%	0%	0%
3. 你有努力參與活動嗎？	6	12	16	1	0
	17%	34%	46%	3%	0%
4. 你對於自己的作品滿意嗎？	1	9	21	4	0

	3%	26%	60%	11%	0%
5. 你覺得今天的課程容易嗎？	非常容易	容易	普通	不容易	非常不容易
	1	3	12	17	2
	3%	9%	34%	48%	6%
6. 你覺得設計偶頭草圖容易嗎？	非常容易	容易	普通	不容易	非常不容易
	3	4	16	9	3
	9%	11%	46%	26%	9%
7. 你覺得製作偶頭容易嗎？	非常容易	容易	普通	不容易	非常不容易
	1	1	10	18	5
	3%	3%	29%	51%	14%
8. 你喜歡獨力完成作品嗎？	非常喜歡	喜歡	普通	不喜歡	非常不喜歡
	4	7	20	2	2
	11%	20%	57%	6%	6%
9. 你覺得製作戲偶哪個部分最困難？（可複選）	頭部	手部	腳部	頭飾	配件道具
	25	4	6	6	4
	71%	11%	17%	17%	11%
10. 布袋戲角色鼻梁白色一塊，稱為 <input type="checkbox"/> 三花笑 <input type="checkbox"/> 小笑 <input type="checkbox"/> 長鬚笑 <input type="checkbox"/> 紅鬚笑。	答對		答錯		
	20		15		
	57%		43%		
11. 布袋戲裡未婚的 17、8 歲的少女稱為？ <input type="checkbox"/> 齊眉旦 <input type="checkbox"/> 開眉旦 <input type="checkbox"/> 結髮旦 <input type="checkbox"/> 花面旦	答對		答錯		
	24		11		
	69%		31%		
12. 布袋戲偶頭戴巾者為？ <input type="checkbox"/> 文生 <input type="checkbox"/> 武將 <input type="checkbox"/> 皇族 <input type="checkbox"/> 官吏	答對		答錯		
	15		20		
	43%		57%		

學生對於「本單元的喜好程度」正面（含非常喜歡及喜歡）選項比例有 34%，加上普通（含非常喜歡、喜歡及普通）比例達到 96%，反面意見比例選項有 3%，顯示大部分的學生是喜歡本單元，學生都覺得很新奇又好玩，1 位學生不喜歡，研究者訪談結果，該生表示自己手指很粗，要做這麼細部的東西很困難，所以不喜歡這個單元。

學生對於「本單元的上課方式」正面選項比例有 29%，加上普通比例達到 100%，顯示學生對上課方式滿意。

學生對於「有努力參與活動」正面選項比例有 51%，加上普通比例達到 97

%，反面比例有 3%，顯示學生都覺得自己在這單元有努力，覺得自己不努力的學生 1 位，研究者訪談結果，他表示因為他們那一組的組員一直吵架，默契不好，導致自己表現也不好。

學生對於「自己的作品滿意度」正面選項比例有 29%，加上普通比例達到 89%，反面比例有 11%，顯示大部分學生滿意自己的作品，有 4 位學生不滿意，訪談結果都覺得自己做的戲偶比別人的醜。

學生對於「本課程的難易度」正面選項比例有 12%，加上普通比例達到 46%，反面比例有 54%，半數學生覺得本單元很難，因為要捏出自己設計的戲偶頭不簡單，從學生的學習單與訪談結果，學生大多表示紙黏土乾掉裂掉就要再補救或是重做，這樣的步驟很繁複，又要做出立體的形狀，加深了難度，看是簡單其實有難度。

學生對於「設計偶頭草圖難易度」正面選項比例有 20%，加上普通比例達到 66%，反面比例有 34%，大部分學生覺得草圖不難，只是要將劇情裡想像的角色變成一個立體的戲偶，要發揮很大的想像力。

學生對於「製作偶頭難易度」正面選項比例有 6%，加上普通比例達到 35%，反面比例有 65%，此項的正面比例較低，學生以前少接觸雕塑的課程，因此對於紙黏土的運用上就不是很好。

學生對於「獨力完成作品喜好程度」正面選項比例有 31%，加上普通比例達到 88%，反面比例有 12%，顯示學生喜歡獨力完成作品，有 4 位不喜歡，訪談結果，一位表示他動作比較慢，希望可以有人幫忙，而其他三位覺得偶頭太難做，希望可以多一點人做一個偶頭就好。

學生對於「製作戲偶的哪個部份最難」此題可以複選，因此大部分學生覺得最難做的部分是戲偶的頭有 71%，最好製作的是手和配件道具各占 11%，因為偶頭是布袋戲的靈魂，所以最難。

學生對於「布袋戲角色丑的認知」答對比例有 57%，答錯的有 43%，顯示學生比前測 11% 進步 46% 了，上完此單元大部分學生對於丑角有更一層認識。

學生對於「布袋戲角色齊眉旦的認知」答對比例有 69%，答錯的有 31%，顯示學生比前測 20% 進步 49% 了，上完此單元大部分學生對於旦角有更一層認識。

學生對於「布袋戲角色文生配件的認知」答對比例有 43%，答錯的有 57%，顯示學生比前測 29% 進步 14% 了，學生對於不同布袋戲角色所配帶的飾品或道具，有待再加強。

(2) 學生互相評量

本次評量評分標準依照偶頭造型、手腳製作、配件、創意等四個面向讓同學彼此打分，並且自己依照評分高低統計出分數最高的前三名。整理了學生互評的分數量表，歸納出學生覺得做的最好的前三名，分別是 S14、S26、S29，原因如下：

對 S14 評論

S3：有趣、創意。

S5：動物做的很搞笑，又有點正義感，爆炸頭和鞋子都很流行。

S7：充分展現大野狼的特質。

S33：臉型、頭髮和配件很有創意。

對 S26 評論

S7：非常可愛，配件顯現他的特質。

S23：色彩鮮明。

S26：豬中之豬！臉蛋光滑細緻。

S33：手腳做得很精緻，配件也很 Cute，頭髮也非常有創意。

對 S29 評論

S14：頭非常有創意，很酷。

S17：特色鮮明。

S21：雖然和草圖不是很一樣，而是以另一個顏色呈現，更突破原草圖的樣子，非常令人吃驚。

S26：It is so cute！

由此可見，學生喜好戲偶的類型為精細度較高的作品，並且注意到戲偶的配件、髮型及裝飾…等，前三名都是戲偶都以動物造型為主，而且皆為女學生的作品，可見女生觀察較為細膩，製作作品也比較細心。



圖 4-2-13 前三名戲偶頭照片

(3) 學習單心得

爲了瞭解學生的學習狀況，因此從每一單元中研究者將學習單中的學習心得部分整理歸納作出以下幾點：

S5：自己完成作品是非常高興，雖然沒有特別好看，但是把心血都放在作品裡，我就覺得非常的偉大。上布袋戲的課程非常有趣，也有挑戰性，第一次做布袋戲有一種特別的感覺。

S9：我覺得要做一個偶頭，本來心裡想是非常困難的，後來才發現原來那麼簡單。

S14：還蠻好玩的，不過我覺得有某些人都不自己做，美術就是要自己想像阿！期待看到我們這組的，但也希望他們都能做的 OK。

S17：小時候看過布袋戲偶，現在做布袋戲偶。看，不知道製作的困難，所以做過就知道，一個戲偶要完成是很辛苦的，而且獨一無二。

S26：頭部很難做，乾了又龜裂，困難度大增，大家都很棒，除了有一些人真的很不用功，做的很 ugly。

S28：很好玩，但是一想到我們同心協力幫 S4 做好的人偶，一次又一次被他弄壞，

真的很生氣我們的心血白費，雖然大家都很有創意，可是有的真的很難看。

S29：原本不喜歡布袋戲，但是現在漸漸有興趣了。

從學生的學習單心得得知，學生雖然覺得戲偶頭不好做，可是還是努力的完成，從中得到了成就感，也認為這個單元很有趣，並且從這個活動中可以知道原來製作布袋戲偶是不簡單的，不過只有有付出就一定會有收穫的。

(4) 教學省思

以往美術課並沒有接觸過雕塑課程，所以這是學生第一次使用紙黏土塑形。由於偶頭尺寸不能太大，大部分學生在塑形時，皆以大面積製作，因此學生在製作的時候變成小細微部分都省略，尤其戲偶的眼睛，大多以黑色圓圈代表。認真的學生會重覆做多次，並且將細部做到完美。學生所設計的偶頭造型大多偏向現代，用色大膽，紙黏土材質使用不當者容易造成乾裂，所以會有學生重複再做，導致有些學生未能在時間內完成，評分時還有人的作品是上色未乾的，顏色就會掉，這是日後要改進的。

(三) 協同教師的評量與建議

蔡老師看過學生作品認為大部分學生做的很用心，尤其是女學生的作品，普遍比男學生精細度佳，蔡老師建議如果紙黏土材質學生使用不佳的話，可以改用輕量黏土，優點是材質輕、顏色多樣化，可以省去上色的步驟，偶頭也會比較輕好操作，不過缺點是價錢較貴。(T1 評 1001110) 洪老師認為學生利用製作布袋戲偶的方式，學習雕塑是一個很好的課程，不過如果要加強布袋戲角色的話，建議可以請同組員分配角色時，再強調戲偶的角色特色。(T2 評 1001110)

(四) 小結

1. 創作布袋戲戲偶有助於學生認識布袋戲

本單元對學生而言，有一定的難度，花費的時間也比較長，不過學生普遍反應良好，透過同組組員的互相幫忙以及老師的指導，最後終能完成。學生也認識

了布袋戲的藝術性，希望能藉由這活動了解這鄉土藝術。

2.學生若對雕塑課程不熟悉，往往製作過程會遇到困難

製作戲偶頭需要多一點的時間，也考驗了學生的捏塑技巧，學生若不熟悉作法、材質的特性以及創作沒有耐性，往往作出來的成品都很粗糙、難看。日後可以藉由小組長模式，請手藝佳者分批指導，也有助於時間的控制；以及輔以教學媒體增加學生製作的技巧。

四、第四單元：偶的時尚衣著

本單元是目的在於幫助學生認識布袋戲的服飾，不同角色、不同階級所穿的服飾不同，並且進一步了解、欣賞不同區域、時代、流行服飾。結合上一單元「偶型我塑」的角色分配，希望學生發揮創意，利用簡單的素材，設計屬於戲偶的服飾，做出一個完整的布袋戲偶。

（一）教學活動實施歷程：

1.準備活動：

上課地點在班級的普通教室，事先準備好筆記型電腦、單槍投影機、網路線、錄音筆、不織布、棉布、剪刀作使用。

2.引導活動：

先介紹布袋戲角色的服飾，請學生思考服飾樣式與顏色所代表意涵，T：「古代只有一種人可以使用黃色，而且服裝上會繡龍，有同學知道是誰嗎？」此時很多學生異口同聲回答：「皇上！」（T 誌 1001115）大部分學生都能聯想到服飾越鮮豔華麗的樣式所代表的階級越高，與日常生活中學生所知道的常識和接觸的戲劇有關，學生也都知道不同場合、職業類型其服飾也都有差別。因此請學生對於自己所設計的角色，配合戲偶的身分設計屬於它的服裝。

3.發展活動：

(1) 草圖製作

每個單元創作作品時，都需要先設計草圖，所以學生也習慣做任何作品時，都要先構思草圖，這樣失敗率會比較低。由於上一單元學生的角色已經確定，所以學生在設計服飾，只要依照自己的角色身分設計圖案。巡視學生畫草圖的狀況，發現有一組氣氛不是很好，詢問之後，S28：「老師，我們這一組的男生都很不配合，一直聊天，都不畫！」S21：「哪有？又不知道要畫什麼？」T：「角色確定好，就可以依照身分地位設計！」S28：「他們角色都要換來換去！」(T 誌 1001116) 有些學生因為被動學習，所以希望自己可以參與最少最好，導致角色不確定，因此除了給予學生信心外，也要用同儕的壓力請學生必須將作品完成。

(2) 縫製服飾

每組發下不織布、妝飾彩帶、亮片等材料，請學生依照設計草圖開始縫製，並且要預留縫製頭、手腳的空間。學生都有基本縫的概念，因此只要細心就可以將衣服做好，不過縫製過程中發現 S1 沒有注意聽做法步驟，而將布袋戲服縫的太小了，導致自己的手無法放進去，所以請他要將線拆掉重做。(T 誌 1001122) 學生都很認真的當個服裝設計師，當遇到困難的地方也會尋求組員幫忙，合力將作品完成，對於自己做的作品非常期待。S14 是個美術天分很高以及認真的學生，她設計的衣服為兩件式的上衣與褲子，非常精緻美觀，不過未將布袋戲是靠手操弄，所以手是要伸進布裡，那褲子的話在穿脫方面就會比較不方便。(T 誌 1001123) 研究者發現有些認真的學生在課堂上如果沒有完成都會將作品帶回家繼續做，可是這樣的情形，有時就會造成下次上課忘記帶作品，當下就會變得無事可做，因此在考量這個問題時，建議應該統一將學生作品收齊保管。有一、兩位學習態度散漫的學生，常會在課堂上找不到針或是忘記帶針，因此造成上課無工具可用的情形發生，因此研究者預先備用的針線借學生，不過也口頭警告、並且扣分。



圖 4-2-14 學生縫製過程照片

4.綜合活動

本單元每位學生都有製做自己的戲服，發下此單元的學習單總共兩張，一張是就上課的內容意見調查，一張是就學生所創造的戲服互評表。互評表項目分為戲偶造型、色彩、創意三項評分，總分 100 分。評分方式以組為單位，每個人將自己的作品放置桌上，每組五分鐘的時間，帶著互評表到各組的作品評分。學生對作品有問題者可以對創作者發問，學生也可以說明自己的創作理念。

(二) 學習成效與問卷分析

此部分分為學習單評量、學生互相評量、學習單心得、教學省思四部份分析如下：

(1) 學習單

表 4-2-4 「偶的時尚衣著」單元學習意見統計表

項目	各評量項目與人數百分比				
	非常喜歡	喜歡	普通	不喜歡	非常不喜歡
1. 你喜歡今天的單元嗎？	2	5	22	5	1
	6%	14%	63%	14%	3%
2. 你喜歡老師今天的上課方式嗎？	非常喜歡	喜歡	普通	不喜歡	非常不喜歡
	3	10	19	3	0
	9%	28%	54%	9%	0%
3. 你有努力參與活動嗎？	非常努力	努力	普通	不努力	非常不努力
	6	15	10	4	0
	17%	43%	29%	11%	0%
4. 你對於自己的作品滿意嗎？	非常滿意	滿意	普通	不滿意	非常不滿意
	3	8	15	7	2
	9%	23%	43%	20%	5%
5. 你覺得今天的課程容易嗎？	非常容易	容易	普通	不容易	非常不容易
	0	6	8	16	5
	0%	17%	23%	46%	14%

6. 你覺得設計服裝草圖容易嗎？	非常容易	容易	普通	不容易	非常不容易
	2	9	16	7	1
	6%	26%	45%	20%	3%
7. 你覺得製作戲服容易嗎？	非常容易	容易	普通	不容易	非常不容易
	1	4	14	10	6
	3%	11%	40%	29%	17%
8. 你喜歡獨力完成作品嗎？	非常喜歡	喜歡	普通	不喜歡	非常不喜歡
	6	5	19	4	1
	17%	14%	55%	11%	3%
9. 你覺得製作戲服哪個部分最困難？（可複選）	顏色搭配	圖案設計	縫製技巧	組裝	其他
	12	23	16	11	0
	34%	66%	46%	31%	0%
10. 布袋戲角色穿素衣的代表，稱為 <input type="checkbox"/> 市井小民 <input type="checkbox"/> 皇帝 <input type="checkbox"/> 犯人 <input type="checkbox"/> 道士。	答對		答錯		
	35		0		
	100%		0%		
11. 布袋戲角色穿蟒袍的代表，稱為 <input type="checkbox"/> 市井小民 <input type="checkbox"/> 皇帝 <input type="checkbox"/> 犯人 <input type="checkbox"/> 道士。	答對		答錯		
	31		4		
	89%		11%		
12. 你覺得布袋戲服飾和現代服飾鑑賞對你設計衣服有幫助嗎？	有	普通		沒有	
	13	15		7	
	37%	43%		20%	

學生對於「本單元的喜好程度」正面（含非常喜歡及喜歡）選項比例有 20%，加上普通（含非常喜歡、喜歡及普通）比例達到 83%，反面意見比例選項有 17%，顯示大部分的學生是喜歡本單元，6 位學生不喜歡，研究者訪談結果，大多表示不喜歡縫東西，覺得很費時又麻煩。

學生對於「本單元的上課方式」正面選項比例有 37%，加上普通比例達到 91%，反面意見比例選項有 9%，顯示學生對上課方式滿意，3 位不喜歡，訪談結果，1 位表示沒興趣，另 2 位說不出來原因。

學生對於「有努力參與活動」正面選項比例有 60%，加上普通比例達到 89%，反面比例有 11%，顯示學生都覺得自己在這單元有努力，覺得自己不努力的學生 4 位，而這 4 位大多是美術課低成就的學生，研究者訪談結果，大多表示沒有特別想法，所以就是照著進度交作品，沒有特別用心。

學生對於「自己的作品滿意度」正面選項比例有 32%，加上普通比例達到 75%，反面比例有 25%，正面選項比例不高，表示學生對於自己的作品還有加強的空間。有 9 位學生不滿意，訪談結果大多覺得認為自己縫紉的技巧不好，作品與自己想的不太一樣。

學生對於「本課程的難易度」正面選項比例有 17%，加上普通比例達到 40%，反面比例有 60%，半數學生覺得本單元很難，因為從一開始布的內裡到外觀顏色的搭配，都要學生一手縫製，所以學生覺得步驟繁複。從學生的學習單與訪談結果，學生大多覺得要剪裁，縫製不美觀的話，做出的成品就會很醜，也有學生表示分配的角色是傭人，服裝就不能太艷麗，那作品一定也不會好，自己就不能好好發揮。有學生則表示自己對於此單元很有成就感，因為從頭到尾自己完成了服裝。

學生對於「設計服裝草圖難易度」正面選項比例有 32%，加上普通比例達到 77%，反面比例有 23%，大部分學生覺得草圖不難，就像在畫畫一樣，只是要考慮到角色、圖案設計及配色問題。

學生對於「製作戲服難易度」正面選項比例有 14%，加上普通比例達到 54%，反面比例有 46%，此項的正面選項比例較低。學生認為將草圖縫製變成服裝時有難度，這部份日後應該加強縫製能力。

學生對於「獨力完成作品喜好程度」正面選項比例有 31%，加上普通比例達到 86%，反面比例有 14%，顯示學生喜歡獨力完成作品，因為可以依照自己設計的樣式製作。不喜歡的學生則是學習成就低落，認為多一點人完成一個作品比較好。

學生對於「製作戲服的哪個部份最難」此題可以複選，大部分學生覺得最難做的部分是圖案設計有 66%，最好組裝部分占 31%，畢竟圖案還是回歸服裝最重要的部份。

學生對於「布袋戲穿素衣的角色認知」答對比例有 100%，顯示學生對於平民百姓布袋戲服裝有一定的認知知識。

學生對於「布袋戲穿蟒袍的角色認知」答對比例有 89%，答錯的有 11%，顯示學生比前測 69% 進步 20% 了，上完此單元大部分學生對於服裝有更一層認識。

學生對於「鑑賞布袋戲服飾與現代服飾有助於設計服裝」正面選項比例有 37%，加上普通比例達到 80%，反面比例有 20%，顯示鑑賞服裝是有助於學生思考、創作服裝的能力。

(2) 學生互相評量

本次評量評分標準依照戲服造型、色彩、創意等三個面向讓同學彼此打分數，並且自己依照評分高低統計出分數最高的前三名。學生已經習慣互相評分的方式了，對於作品的好壞，慢慢有共識，比較不會有同情的分數。整理了學生互評的分數量表，歸納出學生覺得做的最好的前三名，分別是 S14、S33，S26，原因如下：

學生對 S14 的評論：

S6：衣服可以換，顏色又漂亮。

S7：造型很好看，很用心。

S16：做了兩件衣服十分用心，做工精細。

S33：衣服做的很用心，而且還是可拆式，布與布之間用縫的，真的很用心，配色也很好看。

學生對 S33 的評論：

S11：衣服顏色鮮豔。

S16：色彩繽紛，符合角色，青春洋溢。

S19：服裝很可愛，整體設計的很不錯。

S26：用色大膽，符合角色。

學生對 S26 的評論：

S2：衣服做的很像真的服裝。

S5：整體造型很不錯。

S17：色彩亮眼。

S33：衣服很有創意，裝飾很好看。



圖 4-2-15 學生前三名作品

前三名皆為女學生作品，可見女生在縫製方面比較細心與用心。學生對於 S14 在同樣的時間內，可以縫製兩套衣服，而且每一套衣服都非常精緻美觀，感到非常佩服。從學生學習單可以看出，S1：「這次做布袋戲偶，看到 S14 的作品，覺得她好強，能做的那麼好。」從互評表中也可以看出大部分學生喜歡用色大膽的服裝，因為第一眼就非常醒目，所以只要配色鮮豔的服裝，比較受學生喜愛，分數也高。

(3) 學習單心得

爲了瞭解學生的學習狀況，因此從每一單元中研究者將學習單中的學習心得部分整理歸納作出以下幾點：

S3：這個活動讓我學到布袋戲的配色以及服裝設計的要領，還有創意服飾發揮的能力，很有挑戰性。

S5：這次的布袋戲花費很久的時間，尤其衣服做難做，要設計配色，還要縫的漂亮，不過辛苦到現在一定會成果。

S8：我非常喜歡這次課程，我覺得做難的地方在放手的部分，大小不好拿捏。

S12：自己做很好玩，希望下次還有機會做類似的課程。

S24：這個單元比較難，要作好東西喔！不過很有趣，我做的東西很醜，還可以再加油。

S33：一開始畫草圖覺得做衣服應該很簡單，但是發現圖畫的好、衣服要剪裁的好，真的很不容易。做衣服真的很難，雖然不符合心目中的想像圖，但做完的成就感真好！接下來期待要演戲啦！

學生的反應大多是正面，雖然認為此單元比較難，不過都覺得很有趣，認為只要是自己有付出努力，那麼過程中所遭受到的挫折都不算什麼了，完成作品後成就感就來了，這也是一個難得的經驗。縫紉技巧與色彩的搭配方面，學生覺得比較困難，日後可以利用教學影片增加學生技巧。

（4）教學省思

每個學生所設計的服裝不同、精細度也不同，所以在進度上會有落差，爲了可以讓學生的進度不要落差太大，對於比較馬虎的學生，研究者會要求學生再加強自己的作品完整度。學生之前並沒有製作服裝的經驗，因此在縫製的過程中難免會有挫折，透過分組一起製作作品的方式，認真的學生也會幫助縫紉技巧較差或是配色較弱的同學，彼此交換意見，透過製作服裝的活動，可以讓學生認識服裝的重要性。

（三）協同教師的評量與建議

蔡老師與洪老師認為此單元的教學設計良好，認為學生的作品發揮自己的創意，也融入時下年輕人所流行的服飾元素，例如：S14 的運動風、S24 上班族風、S29 貴婦風、S33 可愛風…等，從服裝的配色與裝飾，很容易看出角色的身分，因此在服裝角色設計大部分學生是成功的。蔡老師對於學生學習單中普遍反應圖案設計比較難，建議可以的話時間多一點，多放一些服裝的圖片給學生欣賞，可以提升他們創作的靈感。蔡老師建議縫製過程可以簡化，直接使用不織布當底，取消原本的白布，這樣學生可以直接縫製。對於學生的互評表，蔡老師與洪老師表示已經可以看出學生慢慢的有一定的評判標準，對於創作認真的學生是一種鼓

勵的效果，而不認真的學生也形成一種壓力，這樣無形中會激勵學生要做好自己的作品。(T1、T2 評 1001207)

(四) 小結

1. 學生能依照角色身分地位設計服裝

學生對於自己所分配的角色都能設計出屬於身分的服裝，此單元有助學生認識布袋戲角色身分，並且加強對布袋戲的知識。

2. 互相評量方式有助於提升學生鑑賞作品能力

學生在互相評量時，會互相討論並且提出意見，對於每一件作品會有不同的欣賞標準，但是由共同評分標準項目中，讓學生對於好的作品越來越有共識，也同時激勵不認真創作的學生，給認真創作的學生成就感。

3. 縫製技巧與配色能力需加強

本單元普遍女學生縫紉技巧與配色技巧比男學生佳，分組過程中可以分配能力的佳的學生指導，以合作學習的方式讓學生可以互相指導。在教學策略上，可多舉例子並輔以教學媒體教導。

五、第五單元：好戲上場

本單元目的是使學生認識布袋戲的前場與後場，透過教學影帶知道布袋戲操演形式，教導學生如何操演布袋戲偶，了解基本操作戲偶的動作，學生利用布袋戲的知識展演自己創作的劇本，學習完成一齣精彩的布袋戲表演。

(一) 教學活動實施歷程：

1. 準備活動：

上課地點在班級的普通教室，事先準備好筆記型電腦、單槍投影機、錄音筆、教學光碟作使用。

2.引導活動：

先撥放簡短的布袋戲教學影片，讓學生認識布袋戲的表演方式。請學生可以將戲偶套入手中，在看完一小片段動作後，請學生跟著練習。不過這樣的練習剛開始會讓學生有點吵雜，學生會開始說話，隨時要注意音量、管理秩序。因為時間有限，太過複雜、困難的動作，就不做練習了，請學生自由發揮。因此學生先練習用戲偶彼此打招呼、點頭、揮手、走路…等幾個簡單的動作。學生完成布袋戲偶時都覺得很新鮮，將戲偶套在手上把玩，也覺得很有趣。在練習過程中，研究者發現有學生爲了耍帥練習將戲偶拋接的動作，不過都沒有成功，以及用戲偶做出擁抱的動作…反而都惹的同學哈哈大笑。(T 誌 1001220)

3.發展活動：

(1) 排練劇本

一個完美的表演需要組員不斷的排練，因爲上課時間有限，所以只給學生兩節課的時間練習，表演時不需要露臉，所以學生不用背台詞，這對很多學生而言簡單多了，因此只要注意自己講台詞的情緒，以及何時輪到自己上場。請學生要注意後場音樂的使用，可以使用流行音樂、或是音效，這會讓表演更生動活潑有趣。(T 誌 1001221) 排練過程中，S26：「我們這一組的人，叫他們排練都心不甘情不願，讓人很討厭。」因此要到各組了解情況，總是會有幾個學習低落，不認真的學生，會造成整組排演不順利，必須適時的口頭警告或是處罰。(T 誌 1001227)

(2) 正式演出

正式表演每一組約五分鐘的時間，每個人都要負責操演自己的角色，說明幾個表演重點後，利用簡易的講桌搭設表演舞台，一大塊布遮掩操作戲偶的學生，講台詞時請學生利用麥克風，以免音量過小導致表演效果差，節目就正式開始。不過在表演的時候有點狀況，由於舞台太小，造成後台壅擠，人員都擠在一起，所以第二組演完時，有點快滾下來，造成一場虛驚。(T 誌 1001228) 有些學生太過害羞，即使看不個臉，說話的音量還是太小聲，因此台下學生反應聽不到台

詞，所以不知道在演什麼。第五組則是因為組員默契不好，導致整個表演不流暢，說話有點斷斷續續的。



圖 4-2-16 學生表演照片

4.綜合活動

本單元發下的學習單總共兩張，一張是就上課的內容意見調查，一張是就學生分組表演互評表。互評表項目分為故事結構、戲偶完整度、展演過程三項評分，總分 100 分。評分方式每個人依照各組的表演進行評分。每個人選出最好和最差的一名，並對每一組的表演寫出評語。為了避免學生忘記各組表演的情形，將當天學生表演的影帶撥放給學生看一次，也讓學生可以回顧並且評分。

(二) 學習成效與問卷分析

此部分分為學習單評量、學生互相評量、學習單心得、教學省思四部份分析如下：

(1) 學習單

因為表演當天，有一位學生請假，所以人數以 34 人為主。

表 4-2-5 「好戲上場」單元學習意見統計表

項目	各評量項目與人數百分比				
1. 你喜歡今天的單元嗎？	非常喜歡	喜歡	普通	不喜歡	非常不喜歡
	2	5	23	3	1
	6%	15%	67%	9%	3%
2. 你喜歡老師今天的上課方式嗎？	非常喜歡	喜歡	普通	不喜歡	非常不喜歡
	3	7	22	2	0
	9%	20%	65%	6%	0%
3. 你有努力參與活動嗎？	非常努力	努力	普通	不努力	非常不努力
	6	9	17	2	0
	18%	26%	50%	6%	0%
4. 你對於自己的表演滿意嗎？	非常滿意	滿意	普通	不滿意	非常不滿意
	2	6	19	7	0
	6%	18%	55%	21%	0%
5. 你覺得今天的課程容易嗎？	非常容易	容易	普通	不容易	非常不容易
	0	2	15	16	1
	0%	6%	44%	47%	3%
6. 你覺得操弄戲偶容易嗎？	非常容易	容易	普通	不容易	非常不容易
	0	1	14	6	13
	0%	3%	41%	18%	38%
7. 你覺得偶戲欣賞有助你操弄戲偶嗎？	有	普通		沒有	
	6	21		7	
	18%	61%		21%	
8. 你喜歡分組合作完成演出嗎？	非常喜歡	喜歡	普通	不喜歡	非常不喜歡
	4	11	16	3	0
	12%	32%	47%	9%	0%
9. 你覺得演布袋戲哪個部分最困難？	操弄戲偶	台詞表達	配樂使用	其他	
	26	5	3	0	
	76%	15%	9%	0%	
10. 負責操弄布袋戲偶的人員稱之 <input type="checkbox"/> 前場 <input type="checkbox"/> 中場 <input type="checkbox"/> 後場 <input type="checkbox"/> 檢場。	答對		答錯		
	21		13		
	62%		35%		
11. 負責布袋戲音樂伴奏的人員稱之 <input type="checkbox"/> 前場 <input type="checkbox"/> 中場 <input type="checkbox"/> 後場 <input type="checkbox"/> 檢場。	答對		答錯		
	24		10		
	71%		29%		
12. 如果有課餘時間，你會欣賞布袋戲演出嗎？	會		不會		
	22		12		
	65%		35%		

學生對於「本單元的喜好程度」正面(含非常喜歡及喜歡)選項比例有 21%，加上普通(含非常喜歡、喜歡及普通)比例達到 88%，反面意見比例選項有 12%，顯示大部分的學生是喜歡本單元，4 位學生不喜歡，研究者訪談結果，大多表示在演的時候有點手忙腳亂，應付不來。

學生對於「本單元的上課方式」正面選項比例有 29%，加上普通比例達到 94%，反面意見比例選項有 6%，顯示學生對上課方式滿意。

學生對於「有努力參與活動」正面選項比例有 44%，加上普通比例達到 94%，反面比例有 6%，顯示學生都覺得自己在這單元有努力。

學生對於「自己的表演滿意度」正面選項比例有 24%，加上普通比例達到 79%，反面比例有 21%，大多滿意自己的表演。不滿意的則是覺得自己組員的默契不好，因此表演的差強人意。

學生對於「本課程的難易度」正面選項比例有 6%，加上普通比例達到 50%，反面比例有 50%，半數學生覺得本單元很難，因為同時要講台詞又要顧到戲偶的動作，會讓人分身乏術，加上同組的組員不配合，那就會讓自己表演不完美。

學生對於「操弄戲偶難易度」正面選項比例有 3%，加上普通比例達到 47%，反面比例有 53%，此項正面比較低，大部分學生覺得操弄戲偶很難，因為看不到自己戲偶的動作，所以不知道自己的方向，細部動作不好處理。

學生對於「欣賞偶戲有助於自己操弄戲偶」正面選項比例有 18%，加上普通比例達到 79%，反面比例有 21%，大部分學生認為有幫助。少部分學生反應依些動作太快不清楚，需要老師講解後才了解。

學生對於「分組合作完成表演喜好程度」正面選項比例有 44%，加上普通比例達到 91%，反面比例有 9%，顯示學生喜歡分組完成表演，多人分工合作，各有其專長。

學生對於「演布袋戲哪個部份最難」此題可以複選，大部分學生覺得最難做的部分是操弄戲偶有 76%，最好的部分是配樂使用占 9%。

學生對於「負責操弄布袋戲偶的是人員稱前場」答對比例有 62%，答錯的有

38%，顯示學生比前測 43% 進步 19% 了，上完此單元大部分學生對於布袋戲前場更一層認識。

學生對於「負責布袋戲音樂的是人員稱後場」答對比例有 71%，答錯的有 29%，顯示學生比前測 34% 進步 37% 了，上完此單元大部分學生對後場音樂更了解。

學生對於「課餘時間會欣賞布袋戲演出」正面選項比例有 65%，反面比例有 35%，經過本單元的實施，有助於提升學生欣賞布袋戲的興趣，不喜歡的學生則認為就是不喜歡布袋戲。

(2) 學生互相評量

互評表項目分為故事結構、戲偶完整度、展演過程三項評分，總分 100 分。評分方式每個人依照各組的表演進行評分。評量結果，學生認為第一組表演的最好，第五組較差。以下就學生的評量表的評論

第一組

S14：人偶精緻，故事內容有創意。

S28：很有趣有笑點。

S30：表演很流暢。

S33：角色精緻，故事有創意。

第五組

S8：操偶者技術有待加強。

S23：難分辨是哪個角色在發言。

S29：聲音小，內容不清楚，不知在演什麼。

S32：沒頭沒尾我看不懂，但尚可。

S36：內容太模糊，不知道在演什麼，上台速度太慢。

學生普遍對於故事情節的流暢性、音量的大小覺得需要改進的部分，因為故事情節是最吸引人的部分，如果演出未能將故事表達清楚，那會讓觀眾失去看戲的耐性。

(3) 學習單心得

爲了瞭解學生的學習狀況，因此從每一單元中研究者將學習單中的學習心得部分整理歸納作出以下幾點：

S3：如果跟一群表達能力極差且不聽取他人想法的人演出，演出能力會大幅變低，另外場地過小時，應該可以分成操偶人員和說台詞的人員。

S6：覺得可以再演好一點。

S7：我覺得透過演戲能更了解布袋戲演出的方式，親自操作布偶才能了解布袋戲的辛苦，演布袋戲不容易也很辛苦，所以能欣賞布袋戲也是一種福氣，可以從中學習到很多。

S8：我非常喜歡這堂課，因為可以讓我了解團結的重要。

S14：操弄戲偶比我想像中不容易，因為看不到外面自己操偶的情形，要配合劇情困難度增加許多。

S17：沒體驗過操弄戲偶，就不會了解其中困難，沒做過布袋戲偶，就不會知道做布袋戲偶需要細膩的製作，才有漂亮的戲偶。

S28：很好玩又有趣，可以看到大家的戲偶和表演，大家都表演的很好，沒有哪一組比較差，很開心，看表演是開心的時光。

從學生的學習單心得得知，學生大多喜歡這個單元，可以讓學生了解分工合作的重要性，也了解布袋戲的操演過程，雖然本身對操演戲偶不熟悉，但是經過大家互相合作，都能做好每一個表演。剩下的就是要靠平常多練習，以及吸收布袋戲的相關知識。

(4) 教學省思

學生是第一次操演布袋戲，雖然對於操弄戲偶不是很熟悉，不過大部分學生覺得很有趣，尤其搭上自己組別所設計的劇本，更讓整個演戲過程笑聲不斷。只不過過程中還是會有人笑場。研究者希望學生可以同時體驗自己說口白以及操弄戲偶，所以導致學生會覺得手忙腳亂，改進方式，可以讓學生分工合作有人負責操偶、有人負責說台詞、有人負責後場音樂等，這樣會簡單許多。音量部分多

利用時間給學生練習，以免影響表演的情形。

（三）協同教師的評量與建議

蔡老師和洪老師共同觀賞學生表演布袋戲的影片，並且提供學生的劇本加以參考，因為錄影時會有學生的笑聲，加上學生聲音過小，所以效果並不是非常的好。兩位老師都認為讓學生可以自己體驗操弄布袋戲是很好的活動，可以讓學生對布袋戲有深一層認知。對於戲台部分，蔡老師建議可以多幾張桌子延伸出去，後面的空間會大一點，前場與布景有點距離，可以讓學生看到自己的戲偶，這樣可以知道自己操偶的情形。蔡老師認為學生大多自己發出的音效，都沒有用到配樂，建議可以規定每組都要有文、武場的音樂，也可以請音樂老師支援教導。洪老師建議可以準備兩三支麥克風，這樣學生在講台詞時比較不會因為傳麥克風而減低表演的效果。（T1 與 T2 評 1010104）

（四）小結

1.欣賞布袋戲有助於學生操作布袋戲

學生從欣賞布袋戲裡可以認識布袋戲的操作知識，並且體驗講台詞的情緒，這與平常演戲是一樣的，而布袋戲也可以使人了解風土民情，並且認識布袋戲前後場的差別與重要性。

2.合作學習有助於學生培養互相幫忙的默契，增加學生的向心力。

每個學生有自己的專長，在分組合作學習中，可以互相討論互相幫忙，有利學習的氣氛，加強學習的風氣，借以勉勵低成就的學生。

第三節 整體性評量

本研究單元設計分為我是誰、畫偶、偶型我塑、偶的時尚衣著、好戲上場等五個單元，透過三週來實施，並就課程實施中遭遇的問題與協同教師討論，提出解決辦法後，修正之後在下個單元再實施，觀察問題解決後或是有產生新的問題再進行修正，如此反覆的修正再實施，以達到改善教學的問題。以下就根據實施過程與遭遇的困難、以及學生單元的滿意度做分析。

一、實施過程問題與解決

(一) 課程規畫實施

1. 學生對剛開始對布袋戲普遍接受度不高

由於科技的發達，學生接觸的媒體種類又多，因此對於傳統藝術並不感興趣，尤其是女學生，因此剛開始要介紹布袋戲時，感覺興趣缺缺。學生在上課的部分已經養成一種習慣，老師教導什麼，他就接收什麼，不過認真的學生爲了自己的分數以及成就感，總是會讓努力讓自己做到最好。在設計課程時必須要以學生的次文化來吸引他們，介紹傳統布袋戲外，再加上現今流行的布袋戲，如霹靂布袋戲、阿忠布袋戲以及學生喜愛的公仔，這種可愛的造型，能讓吸引學生的目光。從學生的興趣著手，慢慢的將布袋戲的知識推廣出去，使學生無形中了解布袋戲的形態進而喜歡布袋戲。

2. 課程進行時間掌握要恰當

每個學生對於課程創作的程度不同，因此在完成的時間性也會不同，所以總是會有幾個速度較慢的學生拖累到課程的進行，但是礙於時間有限，學生也只能馬馬虎虎的交差了事，態度不積極。由於研究者也是導師的身分，所以學生都會按時交作品，不過對於作品特別打混的學生，研究者則以個別詢問方式，找出問

題幫忙解決，並請他利用課餘時間補強。

3.班上有資源班學生，必須不斷督促

研究對象中，有一位是學習障礙的學生，在於學科、藝能科方面都是低成就的學生，因此在實施課程中，大多是發呆狀況，第三單元還會搞破壞。由於班級數人數眾多，無法時時刻刻盯著他，所以利用小團體的方式，請一位學生輔助他，放寬對他的標準，協助他將作品完成，並且按時檢查他作品的進度。

4.規定的材料、器材要明確

學生對於沒有硬性規定的東西都不會帶，在第一單元環保道具部分，以及第五單元後場音樂，大部分學生都是消極被動的，只有老師準備好的器材他們才會使用。學生對於自動自發能力有待加強，因此老師必須硬性規定要使用的器材，這一方面可以利用分組，記錄每人負責的部分，分工負責可以培養學生負責的態度。

5.培養小組默契，增進上課氣氛

合作學習有助培養學生分工合作的精神，但是如果小組意見不合，導致有紛爭產生，那就會影響作品的成果。教師隨時注意分組的討論氣氛，適時的了解小組的問題，利用同儕的壓力，使被動不認真的學生可以加緊腳步跟上來。雖然每一單元都會有學生抱怨自己組員不認真、不配合，不過並未看到有人因此而不愉快，可見學生會自己尋求解決方案。

二、學生對布袋戲融入藝術與人文領域的單元的滿意度

(一) 學生對於單元的滿意程度

本研究單元設計是針對布袋戲的藝術特性做為教學認知學習的部分，並且從各方面探究學生的學習成效，以達到學習目標。因此針對每一單元學生的學習成效做整理。對每一單元的設計的滿意度如下：

表 4-3-1 學生對於單元的滿意程度

單元名稱	我是誰	畫偶	偶型我塑	偶的時尚衣著	好戲上場
正面比例	97%	94%	96%	83%	88%

由上表可知，學生最喜歡的單元是「我是誰」，因為學生第一次化妝，可以透過化妝了解布袋戲的角色，在化妝過後可以讓人變得不一樣，增加角色的認知。而這五個單元學生接受度都非常的高，單元的設計加上鑑賞的部分，都以輕鬆有趣的方式，讓學生接受度高。因此國中藝術與人文課程設計上，可以實施布袋戲教學。

(二) 學生對於老師上課方式滿意程度

表 4-3-2 學生對於老師上課方式滿意程度

單元名稱	我是誰	畫偶	偶型我塑	偶的時尚衣著	好戲上場
正面比例	100%	97%	100%	91%	94%

由上表可知，學生對於每一單元老師上課的方式都滿意，尤其是「我是誰」「偶型我塑」這兩個單元，研究者與學生已經相處近兩年，因此彼此都非常了解上課方式，研究者教學過程中喜好以教學內容與學生特性結合，讓學生覺得有趣。加上圖片與影片的解說，增加學生的美感經驗。

(三) 學生對於自己努力程度

表 4-3-3 學生對於自己努力程度

單元名稱	我是誰	畫偶	偶型我塑	偶的時尚衣著	好戲上場
正面比例	97%	91%	97%	89%	94%

由上表可知，學生對於自己努力程度都很滿意，尤其是「我是誰」「偶型我

塑」這兩個單元，學生都對自己的表現非常滿意，因此在布袋戲教學單元過程中，學生都覺得自己努力有成果，都已經盡到最大的努力，雖然這是自由心證，不過也只有自己認知。

(四) 學生對於自己作品滿意程度

表 4-3-4 學生對於自己作品滿意程度

單元名稱	我是誰	畫偶	偶型我塑	偶的時尚衣著	好戲上場
正面比例	94%	83%	89%	75%	79%

由上表可知，學生對於自己的作品都很滿意，尤其是「我是誰」這個單元，可見學生喜歡大家一起創作的作品，分工合作的方式可以讓學習團隊的精神，對於作品的滿意度是主觀的，不過學生對於自己的作品都非常有信心。教學者在實施教學時，可以從過程中了解學生創作作品的問題，如偶頭的設計單元上，教師可以針對技巧較差的學生多加示範。

(五) 學生對於本課程的難易程度

表 4-3-5 學生對於本課程的難易程度

單元名稱	我是誰	畫偶	偶型我塑	偶的時尚衣著	好戲上場
正面比例	83%	65%	46%	40%	50%

由上表得知，學生認為「偶的時尚衣著」最難，因為它不只是考驗到布袋戲的服飾設計外，還加上縫製的技巧，因此學生反應比較困難。服飾部分可以修正為將底色直接固定，並且可以結合黏貼方式，增加服飾的美觀。

(六) 學生對於草圖的難易程度

表 4-3-6 學生對於草圖的難易程度

單元名稱	我是誰	畫偶	偶型我塑	偶的時尚衣著	好戲上場
正面比例		66%	66%	77%	

由於第一單元和第四單元並無設計此問題，所以就三個單元做比較，學生認為草圖較難設計的是「畫偶」「偶型我塑」。先設計草圖有助於後續創作作品，減少失敗的情形，也培養學生的耐性。太過敷衍設計的學生，研究者會繼續要求修改，因此有些學生會覺得很麻煩，不過這些要求也是為了有完美的作品產生。因此在創作作品時，草圖的設計是必須的。

(七) 學生對於創作作品的難易程度

表 4-3-7 學生對於創作作品的難易程度

單元名稱	我是誰	畫偶	偶型我塑	偶的時尚衣著	好戲上場
正面比例	64%	34%	35%	54%	53%

由上述可知，學生認為「畫偶」最難，面具的設計在於繪畫技巧的能力，此單元因為是第二單元讓學生練習配色的技巧，因此剛開始實施，學生難免覺得有難度，不過從學生學習單中，可知學生認為認識顏色所代表的意涵，有助學習布袋戲知識。

三、學生對布袋戲的認知程度

每一單元的學習單都會有布袋戲的認知知識題，由每個單元的布袋戲知識問答中，與學生前測的學習單答對比例比較，了解學生經過布袋戲教學後所得到的

知識是否有進步。經過比較後，發現學生經由課程實施後，對布袋戲知識都有進步。可見布袋戲教學過程學習中對學生是有潛移默化的成果。

第五章 結論與建議

本研究旨在探討運用布袋戲藝術發展國中藝術與人文領域課程之研究，蒐集相關文獻作為教學的理論基礎，運用布袋戲的藝術性，設計適合國中生學習的單元，各單元的教學實施融入布袋戲相關的知識、美學、以及藝術創作活動，運用作行動研究法實施教學，經過教學實施、省思、評量的過程，探究布袋戲課程融入藝術教學的學習成效。本章分為兩節，第一節為結論，針對本研究之問題提出結論；第二節為建議，針對本研究之結論提出相關建議。

第一節 結論

本研究採用行動研究法，針對國中二年級進行布袋戲融入藝術教學；透過行動研究的：教學、反省、檢討及修正循環研究歷程，設計適用國中的鄉土藝術融入教學之課程與教學模式，並透過參與觀察、訪談、問卷調查等方法，輔以照相、錄影、教學日誌、教學省思、協同教師觀察、學生作品等文件資料，進行評量分析評估學習成效。本研究目的如下：

- (一) 探討運用布袋戲資源於國中「藝術與人文」領域課程的教學設計。
- (二) 探討研究過程引發學生對布袋戲文化的關注與藝術與人文領域的學習成效。
- (三) 探討以「布袋戲」為主題的鄉土藝術課程在國中藝術與人文領域教學上的可行性，並就研究結果提出建議。

經過本研究實施結果，得到其結論如下：

一、布袋戲融入藝術教學設計有助於國中教師進行藝術與人文領域之鄉土藝術教學。

(一) 布袋戲為眾多鄉土藝術中容易受學生接受的課程之一

鄉土藝術眾多，不過學生接受度較高的為布袋戲，原因布袋戲兼具地方文化的戲曲藝術、戲偶的雕刻、服飾等藝術價值。加上傳統偶戲改進創新下，結合電腦動畫、不同武打招式、聲光特效，以及結合現今最火熱的文化創意產業，創造出一系列的布袋戲文創商品，吸引學生的目光。而布袋戲的創作材料，可以簡單取得，不需要花費太多的金錢，對於學生學習不會構成負擔。在教學過程中以及學生的學習單反應，發現學生對於創作方式以及操偶技巧有所了解，也有助於學生學習認識布袋戲，原本不了解的布袋戲，也透過鑑賞與實作慢慢的了解。

(二) 透過布袋戲教學鼓勵學生勇於創新，提高對藝術鑑賞的能力

時代在改變，布袋戲也跟著改變創新。從傳統到創新，無非要迎合不同觀眾的口味。在藝術創作中，鼓勵學生發揮自己的想像力，跳脫舊思維，勇於表現，從教師所教導的基本知識中，懂得運用其特點，加入新思維，設計一個獨一無二的作品。

二、運用布袋戲資源進行教學，有助於提升學生的學習動機與認同家鄉文化。

(一) 布袋戲的多元藝術性可引導學生體會生活經驗

布袋戲的藝術性，從雕刻、服飾、後場音樂、劇本…等，皆可與學生生活經驗做結合。從布袋戲偶的雕刻，可以得知其角色名稱，與中國人所說的面像相同；從布袋戲服飾，可以結合現代服飾，了解服裝所代表的身分地位；從後場音樂而言，可以結合現在的流行音樂，知道什麼音樂是什麼角色與情感使用。在多元的

藝術性質中，學生能將藝術融入應用在日常生活中，將有助提升學生的學習動機，不會認為布袋戲是跟生活無關的藝術。

(二) 布袋戲統整課程結合生活經驗，加強學生認同本土文化。

身處城鄉差距的因素，偏鄉學生很難進入美術館參觀。因此最快認識的藝術無非是身邊隨手可得，而鄉土藝術就是最佳教材選擇。雲林縣最讓人津津樂道的就是布袋戲，透過霹靂布袋戲的推廣及布袋戲館的推動，帶動了週邊商機，使人無不認識雲林縣是布袋戲的故鄉。經過布袋戲教學後，學生對於自己家鄉的藝術文化更有認同感。

三、布袋戲能提升國中學生在藝術與人文領域課程的學習成效，達到預定的教學目標。

(一) 結合適當的媒體與技法做創作

透過布袋戲鑑賞，有助於提升學生認識布袋戲的藝術性。在布袋戲創作中，學生使用了紙黏土、毛線、塑膠、布…等不同的素材，利用不同的素材，使學生學習到不同素材的使用，增進學生技能與知能。

(二) 以關懷社會文化、環境主題出發

從本土文化出發，培養學生關心身邊鄉土藝術，加強人與人之間的情感，愛護這片土地，從布袋戲的劇情著手，融入對社會的關懷，布袋戲有著時代的意義。利用環保的素材創作布袋戲，也為身邊環境盡一份力。

(三) 重視團隊合作之精神

分組合作學習，有助學生互相討論布袋戲的創作，培養學生彼此間的默契，分工合作並在規定的時間內完成，增進彼此之間的團隊精神。

（四）探求傳統、非傳統藝術差異

從布袋戲鑑賞中，讓學生了解從傳統藝術到現代藝術的演進與創新，加強學生分辨傳統與現代。從布袋戲創作中，認識傳統布袋戲的藝術性，提升自己的創作新思維。

（五）藝術融入生活、生活即藝術

布袋戲是鄉土藝術也是表演藝術，同時具有教育與娛樂的功能。符合後現代藝術文化的精神，讓教學內容與日常生活相結合，藝術並非一定要進入美術館才能取得的藝術。

（六）增廣藝術文化認知

課程實施後有助於學生認識布袋戲文化，對於布袋戲文化也有傳承的意義，藉此提升學生的興趣。

（七）培養鑑賞藝術能力

從布袋戲的互相評量表中，培養學生對於藝術品的鑑賞能力，增進自己創作的動機。透過鑑賞其他學生的作品，有助改進自己的作品缺點，讓自己的作品更加完美。

第二節 建議

本研究基於教學需要，以研究者教學現場和任教的學生為研究對象，以布袋戲的藝術性，設計適合國中生的課程設計。本節就研究者於課程實施過程中的問題給與教學現場教師與未來研究者建議參考。

一、給預定實施課程的教師

(一) 不同專長的領域教師協同教學

研究者本身具有視覺與表演藝術的專長，在研究布袋戲過程中與協同教師一同討論、規劃。然而布袋戲的藝術性質繁多，對於自己不足者，還需要不同領域教師幫忙。在於劇本創作中，可以找尋國文老師幫忙，有助於劇本創作更加流暢。於後場音樂部分，可以請音樂教師協同教學，有助學生對於布袋戲後場音樂的完整認識。未來可以嘗試朝向跨領域課程設計發展。

(二) 藝術創作課程時間規畫要充裕

學生有心將作品做的完美，在時間不充足的狀況下，會影響學生草率結束作品。在藝術的創作活動，應該視作品的難易程度以及學生的學習狀況，適時的調整上課時間。

(三) 多使用網路資源輔助教學

現今媒體資訊多元，布袋戲的影片與資料多元，時代的潮流變化，帶動了布袋戲的創新，結合的網路資源與學生次文化，有助於學生增加新的知識。

二、未來研究者

(一) 增加樣本數

本研究單元只實施一個班級，故不能將結論涵蓋所有國中生，所以建議增加班級以及不同年級的實施，並考慮將城鄉差距做為研究的變數之一。

(二) 增加布袋戲的藝術性延伸

本研究以視覺與表演的藝術性為主，但是仍有許多藝術性可以設計藝術單

元課程，因此可以增加不同藝術性的教學單元，可以讓學生有多方面的學習。例如：劇本、音樂、舞台、口白…等。

參考文獻

一、書籍

- 王秀雄，「鄉土美術的範圍、內容與教育意涵」，《鄉土教育》，黃政傑、李隆盛主編，台北市：漢文書局，1995。
- 王鍊登，「鄉土藝術文化意義」，《鄉土藝術教育論談》，杜裕明編，台北市：藝術館，1998。
- 史立新，《動畫角色造形》，遼寧：遼寧出版社，2004。
- 丘永福，《造型原理》，台北：藝風堂，1991。
- 安海姆著，李長俊譯，《藝術與視覺心理學》台北：雄獅，1985。
- 何兆華，「由鄉土教育談原住民服飾在鄉土藝術教育之應用」，《鄉土藝術教育論談》，台北市：藝術館，1998。
- 李來富，「布袋戲的教育意涵」，《鄉土教育》，黃政傑、李隆盛主編，台北市：漢文書局，1995。
- 林茂賢、林純芬，「台灣傳統戲曲教學導引」，《鄉土藝術教育論談》，杜裕明編，台北市：藝術館，1998。
- 林崇宏，《造型設計原理》，台北：視覺文化事業有限公司，2005。
- 陳正之，《掌上功名－台灣的傳統偶戲》，台中市：台灣省政府新聞處，1991。
- 張曉華，《創作性戲劇教學原理與實作》，台北市：成長基金會，2003。
- 張長傑，《立體造型基本設計》，台北：東大圖書，1990。
- 張美惠，「國語文課程統整之行動研究」，《在課程統整與行動研究》，蔡清田編著，台北：五南，2004。
- 曾永義、游宗蓉、林明德編著，《台灣傳統戲劇之美》，台北：晨星，2003。
- 郭祐麟，「布袋戲偶傳統工藝簡介」，《台灣生活館偶戲之美》，台北市，國立歷史博物館，2007。
- 黃強華，《霹靂造型達人書》，台北市，霹靂新潮社，2007。
- 跋折羅團，《公仔流→全球設計師 30 傑！》，台北：積木文化，2008。
- 歐用生序，《鄉土藝術教育論談》，台北：藝術館，1998。

- 劉千美，《藝術與美感》，台北市：台灣書局，2000。
- 劉振源、黃貞瑩、王錫賢、李秀蘭編著，《學習鄉土藝術活動》，台北市：台灣東華，1999。
- 葉重新，《教育研究法》，台北：心理，2001。
- 蔡擎淦，「社會領域課程統整之行動研究」，《在課程統整與行動研究》，蔡清田編著，台北：五南，2004。
- 蔡清田主譯，《課程行動研究：反思實務工作者的方法與資源手冊》，台北：麗文，2004。

二、論文

- 林坤隆，《鄉土藝術融入國小「藝術與人文」領域課程之研究－以布袋戲教學為例》，國立新竹師範學院進修暨推廣部美勞教育研究所碩士論文，2005。
- 李姍姍，《掌中戲產業的變革－霹靂布袋戲產業文化創意產業元素探析》，嶺東科技大學視覺傳達系設計研究所論文，2008。
- 陳玲月，《九年一貫課程中的鄉土教育-新舊課程之比較研究》，台東師範學院教育研究所碩士論文，2002。
- 陳艾伶，《蕭添鎮民俗布袋戲團結合國小鄉土藝術教育之研究》，新竹教育大學人資處美勞教學碩士班，2006。
- 施慧君，《3D 環物數位典藏網站應用於國小布袋戲教學之研究》，台北市立教育大學數位學習碩士，2010。
- 曾一鑫，《結合地方文化館 進行高年級藝術與人文領域教學之研究 -以雲林布袋戲館為例》，國立台北教育大學藝術與造形設計所，2010。
- 彭淑媛，《鄉土環境藝術之教學研究-以竹北市東海地區石板伯公為例》，國立新竹教育大學人資處美勞教學所碩士論文，2007。
- 黃福祥，《藝術網站在國小布袋戲教學之應用-以國立傳統藝術中心傳藝王網站為例》，國立花蓮教育大學科技藝術研究所，2008。

三、網路資料

台灣博碩士論文資訊加值系統，
<http://ndltd.ncl.edu.tw/cgi-bin/gswweb.cgi/login?o=dwebmge>。

中華民國行政院新聞局，<http://info.gio.gov.tw/ct.asp?xItem>，「SHOW台灣意象票選活動」。

教育部 http://teach.eje.edu.tw/9CC2/9cc_97.php 國民教育社群網 97 課綱。

台中聲五洲掌中劇團。http://swz.myweb.hinet.net/cour_1.htm。

本土教育。<http://3d.nioerar.edu.tw/2d/country/outline/鄉土的概念>。

溫振華，鄉土教育與新世界觀。<http://taup.yam.org.tw/comm9509/tpdc5928.html>。

紀寶活，鄉土教育與鄉土藝術。
<http://enews.trsc.chc.edu.tw/92Webs/data/study1029.htm>。

阿忠藝合團 <http://f0043.cyberstage.com.tw/>。

如何規劃學校本位課程以發展學校特色
<http://page.phsh.tyc.edu.tw/com/download/document/>。

台中聲五洲掌中劇團，http://swz.myweb.hinet.net/cour_1.htm。

國家教育研究院教育資源及出版中心，
http://3d.nioerar.edu.tw/2d/country/outline/outline_0301.asp。

霹靂公仔：<http://blog.pili.com.tw/figure/articles/2219>。
<http://blog.pili.com.tw/figure/articles/2392>。

附錄一

藝術與人文領域分段能力指標與十大基本能力之關係

基本能力	階段 第四階段 (7-9 年級)
1. 瞭解自我與發展潛能	1-4-1 瞭解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。 1-4-2 體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。 1-4-3 嘗試各種藝術媒體，探求傳統與非傳統藝術風格的差異。 1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。
2. 欣賞、表現與創新	2-4-5 鑑賞各種自然物、人造物與藝術作品，分析其美感與文化特質。 2-4-6 辨識及描述各種藝術品內容、形式與媒體的特性。 2-4-7 感受及識別古典藝術與當代藝術、精緻藝術與大眾藝術風格的差異，體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀。
3. 生涯規劃與終身學習	3-4-9 養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。 3-4-11 選擇適合自己的性向、興趣與能力的藝術活動，繼續學習。
4. 表達、溝通與分享	1-4-1 瞭解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。 1-4-2 體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。 1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。 2-4-6 辨識及描述各種藝術品內容、形式與媒體的特性。
5. 尊重、關懷與團隊合作	2-4-5 鑑賞各種自然物、人造物與藝術作品，分析其美感與文化特質。 2-4-7 感受及識別古典藝術與當代藝術、精緻藝術與大眾藝術風格的差異，體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀。 3-4-10 透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。
	1-4-3 嘗試各種藝術媒體，探求傳統與非傳統藝術風格的

基本能力	階段 第四階段 (7-9 年級)
<p>6. 文化學習與國際瞭解</p>	<p>差異。</p> <p>2-4-7 感受及識別古典藝術與當代藝術、精緻藝術與大眾藝術風格的差異，體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀。</p> <p>2-4-8 運用資訊科技，蒐集中外藝術資料，瞭解當代藝術生活趨勢，增廣對藝術文化的認知範圍。</p>
<p>7. 規劃、組織與實踐</p>	<p>1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。</p> <p>3-4-10 透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。</p>
<p>8. 運用科技與資訊</p>	<p>1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。</p> <p>2-4-8 運用資訊科技，蒐集中外藝術資料，瞭解當代藝術生活趨勢，增廣對藝術文化的認知範圍。</p>
<p>9. 主動探索與研究</p>	<p>1-4-1 瞭解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。</p> <p>1-4-2 體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。</p> <p>2-4-5 鑑賞各種自然物、人造物與藝術作品，分析其美感與文化特質。</p> <p>2-4-8 運用資訊科技，蒐集中外藝術資料，瞭解當代藝術生活趨勢，增廣對藝術文化的認知範圍。</p>
<p>10. 獨立思考與解決問題</p>	<p>1-4-1 瞭解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。</p> <p>1-4-2 體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。</p> <p>1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。</p> <p>2-4-5 鑑賞各種自然物、人造物與藝術作品，分析其美感與文化特質。</p>

附錄二

九年一貫藝術與人文領域實施要點

1.課程設計

- (1)各校應成立「藝術與人文學習領域課程研究小組」，依據本學習領域課程目標、分段能力指標，考量學校條件、社會資源、家長期望、學生需求等因素，研訂學年課程實施計畫。其內容包括：「目標、教學進度、教學活動設計、教學評量方式、教學資源」等項目。
- (2)課程可依視覺藝術、音樂與表演藝術之個別特質設計教學，或以統整視覺藝術、音樂與表演藝術的學習為原則。統整之原則可運用諸如：相同的美學概念、共同的主題、相同的運作歷程、共同的目的、互補的關係、階段性過程等，連結成有結構組織和美育意義的學習單元；另外「探索與表現、審美與理解、實踐與應用」融入課程的方式也以統整為原則。
- (3)課程統整可採大單元教學設計、方案教學設計、主題軸教學設計、行動研究教學設計、獨立研究教學設計等。
- (4)設計課程應協助學生在美感、情緒、心智和身體等方面的發展與成長，促進自我概念、關懷生命、發展藝術與文化的理解，實踐藝術於生活中。
- (5)應兼顧微觀與宏觀，強調養成欣賞與鑑賞能力，幫助學生溝通觀念和表達情感，鼓勵發展藝術語彙，建立美感觀念，養成審美與展現藝術的能力。
- (6)藝術課程與教學應適度融入海洋教育、本土教育、生命教育、環境美育等各種議題，並鼓勵運用媒體教育的資訊科技。

2.教材編選

- (1)教材範圍：本學習領域教材應涵蓋視覺藝術、音樂、表演藝術與其他綜合形式藝術等個別與綜合性的鑑賞與創作，及其與歷史、文化的關係；評價、反思與價值觀的建立；實踐和應用生活藝術及聯絡其他學科等範疇。
- (2)基本學習內容要項分述如下：
 - A.視覺藝術：包含視覺審美知識、媒材、技術與過程的瞭解與應用；造形要素、構成功能的使用知識等範疇。

- B.音樂：包含音樂知識、音感、認譜、歌唱、樂器演奏、創作、欣賞等範疇。
- C.表演藝術：包含表演知識、聲音與肢體的表達、創作、展演與賞析等範疇。
- D.其他綜合形式藝術之鑑賞基本知能等。

(3)教材編選原則：

- A.須依據國民中小學課程綱要總綱、本學習領域之課程基本理念、課程目標、分段能力指標、教材內容、教學評量、實施要點等重點。
- B.宜考量各地區學生的藝術基本能力、需要、興趣、生活經驗、各校人力與物力資源及本土文化特色等條件。
- C.應把握啟發各階段學生藝術美感教育的特質，配合教學策略，讓學生能獲得美學的概念和系統化的藝術學習。
- D.教材組織宜注意各階段藝術形式的個別特質，尤其基本概念、藝術與社會文化、藝術與生活環境連貫性的統整，應由具備本學習領域藝術專長教師指導學生學習。
- E.教材分量須切實配合教學目標和時數。分量的多寡，可依探究的深入程度、涉及的問題範圍、學習活動的方式調整。
- F.教材內容之分析、策略、流程，要具備可行性和實用性，各校教師可自編或慎選教材及規劃精進教材。

3.教學設計

- (1)教學目標強調藝術認知、動作技能、情意、社會責任價值等層面，符合本學習領域之基本理念及課程目標。
- (2)教學模式應符合藝術學習與心理原理，引導學生主動學習藝術的意欲，提升美感行為態度，內化於生活的實踐與應用。
- (3)教學活動設計以學生為中心，應符合學生的生活美感經驗，宜生動活潑，具創意與創造性。
- (4)教學活動安排，宜符合藝術學科學習所應建構概念的邏輯順序。
- (5)重視設計補救教學策略，落實素養指標應考慮學生學習的個別差異，並安排可行的補救教學。

4.教學方法

(1)在學習情境方面

教師應營造適合該階段藝術的學習情境，運用軟硬體設備引發學習動機

和安排學習歷程，鼓勵學生主動學習，引導學生提升藝術行為層次，如：嘗試、知道、察覺、探索、實作、思考價值態度，並負起學習責任。

(2)在發展技能方面

強調基礎技能展現的重要，教師應提供良好示範，提示重要技能，供學生嘗試、觀摩、理解，並給予充裕的時間和機會，在各種情境中演練實作。尊重學生對藝術主題的詮釋或各種問題解決的方式，對於學生合宜的表現，給予積極、正向的回饋。

(3)在教學概念方面

本學習領域能力指標強調三個主軸(探索與表現、審美與理解、實踐與運用)藝術能力的建立，教材範圍與內容是教師運用藝術四個面向(表現試探、基本概念、藝術與歷史文化、藝術與生活)統整教學，透過教學活動的組織與策略培養學生藝術能力，因此能力指標的三大主軸和教材內容四個面向之間，關連緊密並互為因果。

藝術教學要顧及各階段學生的感受與興趣、能力與經驗、生理發展與學習心理，第一階段...；第四階段(國中)逐漸培養較抽象的概念，並銜接先前的藝術課程與教學。

(4)在培養美感態度方面

著重在培養對美的視覺、聽覺、觸覺、動覺感受與知覺，同時注意學生的個別差異需求。培養美感的態度上，教師本身應具有藝術專業，熱心、感性、積極、人性、開放的學習指導態度最能影響學生。當學生學習遭遇困難時，要適時介入，鼓勵學生持續努力。尊重每一位學生的原創性或獨特表現，認同學生互相合作的努力，並給予具體而真誠的回應。

(5)在教學方式方面

教學法須多元多樣、靈活而有彈性，包含各種視覺藝術教學法、音樂教學法、表演藝術教學法等，應充分熟悉教材特性與重點，靈活應用各種教學策略和評量重點，以達成分段能力指標為目的。教學方式以班級經營為原則，可配合年段與其他學習領域，搭配社團、綜合活動、校際觀摩、文化活動等方式實施。

5.教學評量

(1)評量原則

本學習領域教學評量應依據能力指標及教材內容，採用多元評量方式，並兼顧形成性與總結性評量。可採實作評量、動態評量、真實評量、檔案評量等方式進行，以呈現學生多元的學習表現。

(2)評量的範圍包括探索與表現、審美與理解、實踐與應用的學習歷程及成果評量。

(3)評量方法

A.運用觀察是藝術領域中最常用的方式，常與探索、操作、示範、口頭描述、解釋、情境判斷、價值體系等方式一起使用。

B.藝術評量涵蓋認知、動作技能、情意、社會責任等藝術行為，包括知道、察覺、探索、組織、評價、操作、合作與互動等行為層次。

C.評量歷程中將學生各種藝術學習活動表現加以記錄，並應用量化形式資料(如：藝術認知測驗、美感態度量表、表現作品、素養指標測驗等)，與質化形式資料(如：觀察紀錄、角色扮演、自學計畫、審美札記、藝術生活規劃等)，協助學生達到藝術學習與藝術素養的基本能力。

D.善用其他評量方法，如：問答、問卷調查、軼事紀錄、測驗、自陳法、評定量表、檢核表、基準評量、討論等，確實掌握教學目標。

附錄三

學生對鄉土藝術與布袋戲認知前測問卷

各位同學好：

這是一份有關鄉土藝術知識與布袋戲認知的學術性問卷，目地在了解國中生對鄉土藝術的認知程度。希望同學能誠實並仔細回答問卷的每一個問題，以作為老師日後教學的參考，非常感謝同學的合作。

南華大學視覺與媒體應用研究所 廖詠婕

一、基本資料：

1. 性別：男 女
2. 就讀學校：_____學校 _____年_____班

二、鄉土藝術知識的認知

1. () 鄉土藝術指的是①博物館的藝術②西方的藝術③民間環境的藝術
④自然產生的藝術
2. () 下列哪一個選項對鄉土藝術解釋正確①貴族藝術②地方藝術③都會藝術
④精緻藝術

3. 請你列舉兩項雲林縣的鄉土藝術。

答：(1) _____ (2) _____

4. 政府為了發展鄉土藝術常會在地方設立展館，鼓勵民眾去參觀了解，請你列舉一項雲林縣的鄉土藝術展館

答：(1) _____

三、接觸布袋戲的經驗

1. 我曾經看過布袋戲 是 否（直接跳到第4題）
2. 我曾經在哪些地方接觸過布袋戲？（可複選）廟會 電視 網路
錄影帶 課堂 表演廳 書本 其他

3. 我從哪些地方了解布袋戲的相關知識？（可複選）廟會 電視 網路
書籍 錄影帶 課堂 表演廳 其他_____
4. 我對布袋戲的喜好程度 非常喜歡 喜歡 普通 不喜歡 非常不喜歡

四、對布袋戲的認知知識：

1. () 布袋戲裡的男性角色稱為 ①生 ②旦 ③淨 ④丑
2. () 布袋戲裡的女性角色稱為 ①生 ②旦 ③淨 ④丑
3. () 布袋戲裡的甘草人物、搞笑角色稱為①生 ②旦 ③淨 ④丑
4. () 布袋戲裡花臉角色稱為①生 ②旦 ③淨 ④丑
5. () 布袋戲裡造型奇特的神仙、妖靈歸類為①淨②童③雜④獸
6. () 布袋戲裡牛、馬、狗角色稱為①淨②童③雜④獸

7. () 布袋戲角色鼻樑白色一塊，稱為①小笑 ②三花笑 ③笑生 ④紅猴
8. () 布袋戲裡未婚的 17、8 歲的少女稱為①齊眉旦②開眉旦③結髮旦④花面旦
9. () 布袋戲「淨」的角色中，「白臉」代表①忠肝赤膽②魯直莽撞③奸詐邪惡④懦弱無膽
10. () 布袋戲有「三大行當六十角」的戲偶，其中「三大行」是指①生旦丑②生旦雜 ③淨丑雜 ④童雜獸
11. () 布袋戲服飾中蟒袍、甲、宮衣...等是代表何種身分①貴族②平民 ③乞丐④罪犯
12. () 布袋戲偶使用的配件冠、盔、帽、巾俗稱「頭盔」「頭戴」，那戴帽者為①武將②官吏 ③皇族 ④文生
13. () 承上題，那戴巾者為①武將②官吏 ③皇族 ④文生
14. () 布袋戲的後場是指①操偶師 ②演奏樂團 ③倒茶水人員 ④搬道具人員
15. () 布袋戲的前場是指①操偶師 ②演奏樂團 ③倒茶水人員 ④搬道具人員
16. () 布袋戲音樂可分文場、武場兩場，其中文場的樂器是以①管、絃樂器②打擊樂器③管、絃樂器和打擊樂器④西洋樂器
17. () 布袋戲的戲台做工精緻，像極了縮小版的廟宇，我們稱為①高臺②展示檯③彩樓④樓台
18. () 布袋戲演出時注重聲光效果，特效者稱為①傳統布袋戲②金光布袋戲③電視布袋戲④南管布袋戲
19. () 布袋戲本來是一個傳統藝術，但是經由創新改造表演型式後，變成文化產業，帶動了布袋戲的熱潮，甚至成為布袋戲主流的是①小西園布袋戲②新興閣布袋戲③阿忠布袋戲④霹靂布袋戲
20. () 雲林縣政府訂定每年的元月二日為布袋戲節，是為了紀念誰？①李天祿②黃海岱③鍾任祥④許王

感謝同學認真填寫此問卷

附錄四

附錄 4-1

布袋戲教學設計

單元名稱	我是誰	授課年級	二年八班	節數	3 節
教材來源	自編教材	教學日期	100/09/07	設計者	廖詠婕
教學資源	1.圖書、照片、光碟等。 2.康軒《布袋戲》教學 VCD。 3.化妝器材。				
背景知識	1.勇於發表心得能力 2.具備色彩描畫的基本能力。				
相關學習領域之能力指標	1-4-2 體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。 2-4-7 感受及識別古典藝術與當代藝術、精緻藝術與大眾藝術風格的差異，體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀。 3-4-9 養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。 3-4-10 透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。 3-4-11 選擇適合自己的性向、興趣與能力的藝術活動，繼續學習。				
單元目標	1.了解布袋戲歷史。 2.了解布袋戲的藝術性。 3.認識布袋戲角色。 4.學習欣賞與評鑑他人作品。				

能力指標	教學活動	教學時間	教學資源	評量方式
1-4-2 3-4-9	<p>一、準備活動</p> <p>(一)教師</p> <p>1.確認本課學習內容的分段能力指標。</p> <p>2.熟悉電腦、DVD 播放機的操作，並預覽光碟、網站、影片內容。</p> <p>3.準備與布袋戲有關的書籍、圖片。</p> <p>(二)學生：回憶曾看過的布袋戲形態，並於上課前準備其相關資料，上課時與同學分享。</p> <p>(三)場地：普通教室備有電腦。</p> <p>二、導入活動</p> <p>教師介紹統布袋戲的歷史，導引學生認識</p>	50'	《布袋戲》教學 VCD	教師評量 發表評量

能力 指標	教學活動	教學時 間	教學 資源	評量 方式
	布袋戲表演形式。 三、展開活動 鑑賞傳統布袋戲，認識布袋戲角色。 四、綜合活動 學生發表意見，心得。 (第一節結束)			
3-4-10 3-4-9 3-4-11	●真人布袋戲化妝 一、準備活動 (一)教師 1.分組：先分成五人的一組，共七組。 2.每組抽籤決定角色。 3.準備草圖。 4.評分表、學習單。 (二)學生 1.分組並推派模特兒。 2.準備彩繪的圖片、資料，以供參考。 (三)場地：教室。 二、導入活動 教師提醒布袋戲角色特色，進行分組設計草圖。 三、展開活動 分組開始化妝。 (一)分組練習：就布袋戲角色的特徵，必須透過化妝展現出來。 (二)分組表演：讓模特兒輪流上臺表演，結束後並提出心得感想。 四、綜合活動 1.評分 2.寫學習單 3.告訴學生，評分是嚴肅的，不可以嬉鬧。 (第二、三節結束)	100'	化妝 器材	教師評 量 發表評 量 學習單 互評表

附錄四

附錄 4-2

布袋戲教學設計

單元名稱	畫偶	授課年級	二年八班	節數	6 節
教材來源	自編教材	教學日期	100/09/20	設計者	廖詠婕
教學資源	1.圖書、照片、PPT 等。				
背景知識	1.勇於發表心得能力 2.具備色彩的基本能力。				
相關學習領域之能力指標	1-4-2 體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。 3-4-9 養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。 3-4-10 透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。				
單元目標	1.認識布袋戲「淨」角色。 2.認識臉譜色彩意涵。 3.學習創作面具。 4.學習欣賞與評鑑他人作品。				

能力指標	教學活動	教學時間	教學資源	評量方式
1-4-2 3-4-9	<p>一、準備活動</p> <p>(一)教師 準備好筆記型電腦、單槍投影機、網路線、錄音筆、教學光碟作使用。 (二)學生：具備布袋戲角色知識。 (三)場地：普通教室</p> <p>二、導入活動</p> <p>先喚起學生對布袋戲角色的記憶。 T：「同學還記得布袋戲有哪些角色嗎？」 「哪一個角色是要化成大花臉的？」</p> <p>三、展開活動</p> <p>(一)介紹淨臉譜的代表意涵，從色彩部份可以判斷其角色個性</p>	50'	電腦 單槍 PPT	教師 評量 發表 評量

附錄四

附錄 4-3

布袋戲教學設計

單元名稱	偶型我塑	授課年級	二年八班	節數	7 節
教材來源	自編教材	教學日期	100/10/11	設計者	廖詠婕
教學資源	1.圖書、照片等。 2.布袋戲偶頭材料（紙黏土、保力龍球、塑型工具、厚紙板、保麗龍膠及毛線…等）。				
背景知識	1.勇於發表心得能力。 2.具備雕塑、配色的基本能力。				
相關學習領域之能力指標	1-4-3 嘗試各種藝術媒體，探求傳統與非傳統藝術風格的差異。 3-4-9 養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。 3-4-10 透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。 3-4-11 選擇適合自己的性向、興趣與能力的藝術活動，繼續學習。				
單元目標	1.認識布袋戲偶頭作法與學習雕塑技巧。 2.學習設計布袋戲偶頭。 3.學習欣賞與評鑑他人作品。				

能力指標	教學活動	教學時間	教學資源	評量方式
1-4-3 3-4-9	<p>一、準備活動</p> <p>(一)教師 事先準備好筆記型電腦、單槍投影機、錄音筆。 (二)學生：鉛筆、擦布、彩紅筆。 (三)場地：班級的普通教室。</p> <p>二、導入活動</p> <p>教師介紹偶頭的重要性，導引學生認識布袋戲偶頭的設計。</p> <p>三、展開活動</p> <p>鑑賞布袋戲偶頭與作法。</p>	50'	PPT	教師評量 發表評量

能力指標	教學活動	教學時間	教學資源	評量方式
	<p>四、綜合活動</p> <p>請學生發表心得並且記錄。</p> <p>(第一節結束)</p>			
3-4-10 3-4-11	<p>●偶型我塑</p> <p>一、準備活動</p> <p>(一)教師</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.準備布袋戲偶頭設計圖。 2.分組：先分成約七人的一組。 3.布袋戲偶頭材料(紙黏土、保力龍球、塑型工具、厚紙板、保麗龍膠及毛線…等)、水彩用具。 4.評分表、學習單。 <p>(二)學生</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.完成劇本並且已經分配好角色。 2.鉛筆、彩紅筆、水彩用具。 <p>(三)場地：普通教室。</p> <p>二、導入活動</p> <p>引導學生要按照自己組別編寫的劇本與角色，設計屬於角色的特色。</p> <p>三、展開活動</p> <p>(一)學生分組討論，繪製草圖。</p> <p>(二)講解雕塑注意事項，與紙黏土使用方式。</p> <p>(三)學生塑形，製作偶頭與手、腳、配件…等，並將做好的偶頭與配件等風乾，上色。</p> <p>四、綜合活動</p> <p>(一)學生將自己的作品完成，供大家欣賞與討論。</p> <p>(二)寫學習單、互評量表。</p> <p>(第二~七節結束)</p>	300'	<p>設計圖</p> <p>布袋戲偶頭材料</p>	<p>教師評量</p> <p>發表評量</p> <p>學習單評量</p> <p>互評表</p>

附錄四

附錄 4-4

布袋戲教學設計

單元名稱	偶的時尚衣著	授課年級	二年八班	節數	6 節
教材來源	自編教材	教學日期	100/11/15	設計者	廖詠婕
教學資源	1.布袋戲服飾圖片。 2.不織布、緞帶、棉布、保麗龍膠、針線。				
背景知識	1.基本縫製能力。 2.具備色彩學與配色基本能力。				
相關學習領域之能力指標	1-4-3 嘗試各種藝術媒體，探求傳統與非傳統藝術風格的差異。 2-4-7 感受及識別古典藝術與當代藝術、精緻藝術與大眾藝術風格的差異，體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀。 3-4-9 養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。 3-4-10 透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。				
單元目標	1.認識布袋戲服飾意涵。 2.學習創作布袋戲服裝。 3.學習欣賞與評鑑他人作品。				

能力指標	教學活動	教學時間	教學資源	評量方式
2-4-7 3-4-9	<p>一、準備活動</p> <p>(一)教師 事先準備好筆記型電腦、單槍投影機、網路線、錄音筆。</p> <p>(二)學生：具備服飾知識。</p> <p>(三)場地：普通教室</p> <p>二、導入活動 先介紹服飾的意涵，請學生思考布袋戲服飾樣式與顏色所代表意涵。</p> <p>三、展開活動</p> <p>(一)布袋戲傳統服飾的圖片，簡述其代表身分地位。</p>	50'	布袋戲服飾圖片	教師評量 發表評量

能力指標	教學活動	教學時間	教學資源	評量方式
	<p>◎教師先從照片中，詢問學生服飾是何種身分，以問答的方式鼓勵學生踴躍提出想法。</p> <p>(二)請學生將重點記錄下來，當成設計服飾的依據。</p> <p>(三)讓學生結合生活經驗，用口述方式說明他們現代服飾的意涵。</p> <p>四、綜合活動 讓學生討論自己角色的服裝。 (第一節結束)</p>			
<p>1-4-3 3-4-9 3-4-10</p>	<p>●偶的時尚衣著</p> <p>一、準備活動</p> <p>(一)教師</p> <p>1.服裝設計草圖、不織布、棉布、剪刀作使用。</p> <p>2.評分表、互評表。</p> <p>(二)學生</p> <p>1.鉛筆、彩紅筆、針線、剪刀。</p> <p>(三)場地：普通教室</p> <p>二、導入活動 請學生思考自己劇本角色的身分地位，以作為設計的依據。</p> <p>三、展開活動</p> <p>(一)學生依照自己的角色設計服裝草圖並且上色。</p> <p>(二)分組縫製服飾。</p> <p>四、綜合活動</p> <p>(一)學生將自己的作品完成，供大家欣賞與討論。</p> <p>(二)寫學習單、互評量表。</p> <p>(第二~六節結束)</p>	250'		<p>教師評量</p> <p>學習單</p> <p>互評表</p> <p>發表評量</p>

附錄四

附錄 4-5

布袋戲教學設計

單元名稱	好戲上場	授課年級	二年八班	節數	5 節
教材來源	自編教材	教學日期	100/12/20	設計者	廖詠婕
教學資源	1.單槍、投影機、音響、簡易舞台。				
背景知識	1.勇於發表心得能力 2.具備聲音和情緒的表達基本能力。				
相關學習領域之能力指標	1-4-2 體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。 3-4-9 養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。 3-4-10 透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。 3-4-11 選擇適合自己的性向、興趣與能力的藝術活動，繼續學習。				
單元目標	1.認識布袋戲操偶技巧。 2.學習操弄布袋戲偶。 3.能與他人合作學習。 4.學習欣賞與評鑑他人作品。				

能力指標	教學活動	教學時間	教學資源	評量方式
1-4-2	<p>一、準備活動</p> <p>(一)教師 1.預覽光碟、網站、影片內容。</p> <p>(二)學生：完成自己的布袋戲偶。</p> <p>(三)場地：普通教室。</p> <p>二、導入活動</p> <p>教師介紹布袋戲的基本操演動作，引學生認識廟宇建築。</p> <p>三、展開活動</p> <p>(一)鑑賞布袋戲影片。</p> <p>(二)練習操弄自己的戲偶。</p>	50'	布袋戲教學 VCD	教師評量 發表評量

能力指標	教學活動	教學時間	教學資源	評量方式
	<p>四、綜合活動 學生發表心得。 (第一節結束)</p>			
<p>3-4-10 3-4-9</p>	<p>●好戲上場</p> <p>一、準備活動 (一)教師 1.麥克風、喇叭。 2.評分表、互評表。 (二)學生 1.分組練習。 2.配樂</p> <p>(三)場地：普通教室。</p> <p>二、導入活動 教師請學生練習自己的聲音情緒表達。</p> <p>三、展開活動 從分組表演中，教師可發掘每個學生的不同特質，例如：有的人表演慾強，有的人領導力高，可鼓勵學生運用個人特質發展不同才能。 (一)分組練習排練劇本。 (二)每組輪流上臺表演。</p> <p>四、綜合活動 (一)學生進行討論與提出心得感想。 (二)寫學習單、互評表。</p> <p>(第二~五節結束)</p>	<p>200'</p>	<p>簡易佈景 麥克風、喇叭</p>	<p>教師評量 發表評量 學習單 互評表</p>

附錄五

附錄 5-1

「我是誰」單元學習單：

單元名稱：我是誰	二年八班 座號： 姓名：
----------	--------------

- 1.你喜歡今天的單元嗎？ 非常喜歡喜歡普通不喜歡非常不喜歡
- 2.你喜歡老師今天的上課方式嗎？ 非常喜歡喜歡普通不喜歡非常不喜歡
- 3.你有努力參與活動嗎？ 非常努力努力普通不努力非常不努力
- 4.你對於本組的作品滿意嗎？ 非常滿意滿意普通不滿意非常不滿意
- 5.你覺得今天的課程容易嗎？ 非常容易容易普通不容易非常不容易
- 6.你喜歡當設計的主導者嗎？ 非常喜歡喜歡普通不喜歡非常不喜歡
- 7.你覺得角色扮演容易嗎？ 非常容易容易普通不容易非常不容易
- 8.你喜歡分組完成作品嗎？ 非常喜歡喜歡普通不喜歡非常不喜歡
- 9.臉上有臉譜的角色叫作 生 旦 淨 丑 。
- 10.布袋戲裡的女性角色稱為 生 旦 淨 丑 。
- 11.布袋戲裡的甘草人物、搞笑角色稱為 生 旦 淨 丑 。
- 12.你最喜歡的活動是？ 設計討論 裝扮角色活動 展示表演 評分時間
- 13.你覺得分辨布袋戲角色容易嗎？ 非常容易容易普通不容易非常不容易
- 14.透過這個單元有助於我分辨布袋戲角色？ 有 沒有
- 15.請寫下自己今天的表現
- 16.請寫下對於單元的活動的心得和感想（50 字以上）

附錄五

附錄 5-2

學生 我是誰 單元創作互相評量表

評分者：班級：_____ 座號：_____ 姓名：_____ 組別：_____

評分標準：臉妝辨識度：40 髮型：30分 服裝造型：20分 創意：10分

評分細則 角色	評分標準					
	臉妝辨識度	髮型	服裝造型	創意	總分	名次
1.生						
2.旦						
3.淨						
4.丑						
5.雜						
6.童						
7.獸						
請給予每組評語(優缺點)						
1.生						
2.旦						
3.淨						
4.丑						
5.雜						
6.童						
7.獸						

附錄五

附錄 5-3

「畫偶」單元學習單：

單元名稱：畫偶

二年八班 座號： 姓名：

- 1.你喜歡今天的單元嗎？ 非常喜歡喜歡普通不喜歡非常不喜歡
- 2.你喜歡老師今天的上課方式嗎？非常喜歡喜歡普通不喜歡非常不喜歡
- 3.你有努力參與活動嗎？ 非常努力努力普通不努力非常不努力
- 4.你對於自己的作品滿意嗎？ 非常滿意滿意普通不滿意非常不滿意
- 5.你覺得今天的課程容易嗎？ 非常容易容易普通不容易非常不容易
- 6.你覺得設計面具草圖容易嗎？ 非常容易容易普通不容易非常不容易
- 7.你覺得依照草圖畫在面具上容易嗎？非常容易容易普通不容易非常不容易
- 8.你喜歡獨立完成作品嗎？ 非常喜歡喜歡普通不喜歡非常不喜歡
- 9.臉上有臉譜的角色叫作生 旦 淨 丑
- 10.通常紅 黃 黑 白 色代表陰險狡猾。
- 11.如果**包公**出現在布袋戲角色，應該屬於哪一個行當？ 生 旦 淨 丑
- 12.你覺得分辨布袋戲角色容易嗎？ 非常容易容易普通不容易非常不容易
- 13.透過這個單元有助於我分辨布袋戲角色？ 有 沒有

14.請寫下自己今天的表現

15.請寫下對於單元的活動的心得和感想（50字以上）

附錄五

附錄 5-4 學生 畫偶 單元創作互相評量表

評分者：班級：_____ 座號：_____ 姓名：_____

評分標準：構圖：30% 色彩 30% 創意 30% 肢體表現 10%

座號	構圖	色彩	創意	肢體	總分	座號	構圖	色彩	創意	肢體	總分
1						19					
2						20					
3						21					
4						22					
5						23					
6						24					
7						25					
8						26					
9						27					
10						28					
11						29					
12						30					
13						31					
14						32					
15						33					
16						34					
17						35					
18						36					

請選出前三名，並說明其優點

名次	座號	得分	優點
第一名			
第二名			
第三名			

附錄五

附錄 5-5

「偶形我塑」單元學習單：

單元名稱：偶形我塑	二年八班 座號： 姓名：
1.你喜歡今天的單元嗎？	<input type="checkbox"/> 非常喜歡 <input type="checkbox"/> 喜歡 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不喜歡 <input type="checkbox"/> 非常不喜歡
2.你喜歡老師今天的上課方式嗎？	<input type="checkbox"/> 非常喜歡 <input type="checkbox"/> 喜歡 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不喜歡 <input type="checkbox"/> 非常不喜歡
3.你有努力參與活動嗎？	<input type="checkbox"/> 非常努力 <input type="checkbox"/> 努力 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不努力 <input type="checkbox"/> 非常不努力
4.你對於自己的作品滿意嗎？	<input type="checkbox"/> 非常滿意 <input type="checkbox"/> 滿意 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不滿意 <input type="checkbox"/> 非常不滿意
5.你覺得今天的課程容易嗎？	<input type="checkbox"/> 非常容易 <input type="checkbox"/> 容易 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不容易 <input type="checkbox"/> 非常不容易
6.你覺得設計偶頭草圖容易嗎？	<input type="checkbox"/> 非常容易 <input type="checkbox"/> 容易 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不容易 <input type="checkbox"/> 非常不容易
7.你覺得製作偶頭容易嗎？	<input type="checkbox"/> 非常容易 <input type="checkbox"/> 容易 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不容易 <input type="checkbox"/> 非常不容易
8.你喜歡獨立完成作品嗎？	<input type="checkbox"/> 非常喜歡 <input type="checkbox"/> 喜歡 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不喜歡 <input type="checkbox"/> 非常不喜歡
9.你覺得製作戲偶哪個部份最困難	<input type="checkbox"/> 頭部 <input type="checkbox"/> 手部 <input type="checkbox"/> 腳部 <input type="checkbox"/> 頭飾 <input type="checkbox"/> 配件道具
10.布袋戲角色鼻樑白色一塊，稱為	<input type="checkbox"/> 三花笑 <input type="checkbox"/> 小笑 <input type="checkbox"/> 長鬚笑 <input type="checkbox"/> 紅鬚笑。
11.布袋戲裡未婚的 17、8 歲的少女稱為	<input type="checkbox"/> 齊眉旦 <input type="checkbox"/> 開眉旦 <input type="checkbox"/> 結髮旦 <input type="checkbox"/> 花面旦。
12.布袋戲偶頭戴巾者為	<input type="checkbox"/> 文生 <input type="checkbox"/> 武將 <input type="checkbox"/> 皇族 <input type="checkbox"/> 官吏
13.請寫下自己今天的表現	<div style="border: 2px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>
14.請寫下對於單元的活動的心得和感想（50 字以上）	<div style="border: 2px solid black; height: 150px; width: 100%;"></div>

附錄五

附錄 5-6

學生 偶形我塑 單元創作互相評量表

評分者：班級：_____ 座號：_____ 姓名：_____

評分標準：造型：50% 手/腳 10% 配件 10% 創意 20%

座號	造型	手腳	配件	創意	總分	座號	造型	手腳	配件	創意	總分
1						19					
2						20					
3						21					
4						22					
5						23					
6						24					
7						25					
8						26					
9						27					
10						28					
11						29					
12						30					
13						31					
14						32					
15						33					
16						34					
17						35					
18						36					

請選出前三名，並說明其優點

名次	座號	得分	優點
第一名			
第二名			
第三名			

附錄五

附錄 5-7

「偶的時尚衣著」單元學習單：

單元名稱：偶的時尚衣著	二年八班 座號：	姓名：
1.你喜歡今天的單元嗎？	<input type="checkbox"/> 非常喜歡 <input type="checkbox"/> 喜歡 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不喜歡 <input type="checkbox"/> 非常不喜歡	
2.你喜歡老師今天的上課方式嗎？	<input type="checkbox"/> 非常喜歡 <input type="checkbox"/> 喜歡 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不喜歡 <input type="checkbox"/> 非常不喜歡	
3.你有努力參與活動嗎？	<input type="checkbox"/> 非常努力 <input type="checkbox"/> 努力 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不努力 <input type="checkbox"/> 非常不努力	
4.你對於自己的作品滿意嗎？	<input type="checkbox"/> 非常滿意 <input type="checkbox"/> 滿意 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不滿意 <input type="checkbox"/> 非常不滿意	
5.你覺得今天的課程容易嗎？	<input type="checkbox"/> 非常容易 <input type="checkbox"/> 容易 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不容易 <input type="checkbox"/> 非常不容易	
6.你覺得設計服裝草圖容易嗎？	<input type="checkbox"/> 非常容易 <input type="checkbox"/> 容易 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不容易 <input type="checkbox"/> 非常不容易	
7.你覺得製作戲服容易嗎？	<input type="checkbox"/> 非常容易 <input type="checkbox"/> 容易 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不容易 <input type="checkbox"/> 非常不容易	
8.你喜歡獨立完成作品嗎？	<input type="checkbox"/> 非常喜歡 <input type="checkbox"/> 喜歡 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不喜歡 <input type="checkbox"/> 非常不喜歡	
9.你覺得製作戲服哪個部份最困難	<input type="checkbox"/> 顏色的搭配 <input type="checkbox"/> 圖案的設計 <input type="checkbox"/> 縫製技巧 <input type="checkbox"/> 組裝 <input type="checkbox"/> 其他	
10.布袋戲角色穿 <u>素衣</u> 的代表	<input type="checkbox"/> 市井小民 <input type="checkbox"/> 皇帝 <input type="checkbox"/> 犯人 <input type="checkbox"/> 道士	
11.布袋戲角色穿 <u>蟒袍</u> 的代表	<input type="checkbox"/> 市井小民 <input type="checkbox"/> 皇帝 <input type="checkbox"/> 犯人 <input type="checkbox"/> 道士。	
12.你覺得布袋戲服飾和現代服飾鑑賞對你設計衣服有幫助嗎？	<input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 沒有	
13.請寫下自己今天的表現	<div style="border: 2px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>	
14.請寫下對於單元的活動的心得和感想（50字以上）	<div style="border: 2px solid black; height: 120px; width: 100%;"></div>	

附錄五

附錄 5-8 學生 偶的時尚衣著 單元創作互相評量表

評分者：班級：_____ 座號：_____ 姓名：_____

評分標準：造型 40% 色彩 30% 創意 30%

座號	造型	色彩	創意	總分	座號	造型	色彩	創意	總分
1					19				
2					20				
3					21				
4					22				
5					23				
6					24				
7					25				
8					26				
9					27				
10					28				
11					29				
12					30				
13					31				
14					32				
15					33				
16					34				
17					35				
18					36				

請選出前三名，並說明其優點

名次	座號	得分	優點
第一名			
第二名			
第三名			

附錄五

附錄 5-9

「好戲上場」單元學習單：

單元名稱：好戲上場 二年八班 座號： 姓名：

- 1.你喜歡今天的單元嗎？ 非常喜歡喜歡普通不喜歡非常不喜歡
- 2.你喜歡老師今天的上課方式嗎？非常喜歡喜歡普通不喜歡非常不喜歡
- 3.你有努力參與活動嗎？ 非常努力努力普通不努力非常不努力
- 4.你對於自己的表演滿意嗎？ 非常滿意滿意普通不滿意非常不滿意
- 5.你覺得今天的課程容易嗎？ 非常容易容易普通不容易非常不容易
- 6.你覺得操弄戲偶容易嗎？ 非常容易容易普通不容易非常不容易
- 7.你覺得偶戲欣賞有助你操弄戲偶嗎？ 有 普通 沒有
- 8.你喜歡分組合作完成演出嗎？ 非常喜歡喜歡普通不喜歡非常不喜歡
- 9.你覺得演布袋戲哪個部份最困難 操弄戲偶台詞表達其他_____
- 10.負責操弄布袋戲偶的人員稱之 前場 中場 後場 檢場
- 11.負責布袋戲音樂伴奏的人員稱之 前場 中場 後場 檢場
- 12.如果有課餘時間，你會欣賞布袋戲演出嗎？ 會 不會
- 13.請寫下自己今天的表現

- 14.請寫下對於單元的活動的心得和感想（50字以上）

附錄五

附錄 5-10

學生 好戲上場 單元創作互相評量表

評分者：班級：_____ 座號：_____ 姓名：_____ 組別：_____

評分標準：優：10分 好：9分 普通：8分 尚可：7分 再加強：6分

評分項目	評分細項	組別				
		第一組	第二組	第三組	第四組	第五組
故事結構	劇情完整性					
	劇本內容創意					
	劇情情節發展合理性					
戲偶完整性	戲偶精緻性					
	戲偶角色辨識度					
	戲偶創意性					
展演過程	戲偶操作流暢性					
	聲音大小清晰程度					
	情感表達					
	音效搭配					
總分						
請給各組一個評語						
第一組						
第二組						
第三組						
第四組						
第五組						

附錄六

問卷施測家長同意書

貴家長您好：

我是貴班的藝術與人文領域教師－廖老師，本學期將進行以布袋戲教材為主題的課程，因為要做課程實施結果分析，所以在課程進行前和課程結束後將對貴子弟實施課程的問卷，施測前須要先徵求您的同意，茲將同意書交由貴子弟帶回，請您勾選後並且簽完名字後再交由貴子弟帶回學校，謝謝您的配合。

同意書回條

學生簽名：

許

家長簽名：

許

同意

不同意，原因

附錄七

教師教學日誌

班 別	年 班	單元	
教 學 者		授課時間	
教學計畫 摘要			
學生學習情形			
教學心得摘要			
偶發狀況處理			

附錄八

學生訪談記錄表

單元名稱		日期：
訪談學生		
問題	訪談內容	
教學設計與內容		
學習動機		
合作學習	同學間	
學習評量	學習單	
學生作品		

附錄九

協同教師訪談記錄表

單元名稱		日期	年 月 日
訪談教師			
教學計畫 摘要			
學生學習狀況 敘述			
作品			
學習單			
教師意見與感想			

附錄十

附錄 10-1

第二單元學生作品

1 	2 	3 	5 	6 
7 	8 	9 	10 	11 
12 	13 	14 	15 	16 
17 	18 	19 	20 	21 
22 	23 	24 	25 	26 
27 	28 	29 	31 	32 
33 	34 	35 		

附錄十

附錄 10-2

第三單元學生作品

				
1	2	3	4	5
				
6	7	8	9	10
				
11	13	14	15	16
				
17	18	19	20	21
				
22	23	24	25	26
				
27	28	29	30	32
				
33	34	35		

附錄十

附錄 10-3

第四單元學生作品

1 	2 	3 	4 	5 
6 	7 	8 	9 	10 
11 	12 	13 	14  	
16 	17 	18 	19 	20 
21 	22 	23 	24 	25 
26 	27 	28 	29 	30 
31 	32 	33 	34 	35 

附錄十

附錄 10-4

第五單元學生分組作品

