

南華大學出版與文化事業管理研究所碩士論文

A THESIS FOR THE DEGREE OF MASTER OF BUSINESS ADMINISTRATION GRADUATE
INSTITUTE OF PUBLISHING & CULTURAL ENTERPRISE MANAGEMENT STUDIES,
NAN HUA UNIVERSITY

表演藝術實作教學對學生文化創意啟發影響之研究

**The Inspiration and Influence of Performing Arts Practical Teaching
on Cultural Creativity of Students**

指導教授：黃淑基 博士

ADVISOR : Ph. D. Huang, Shu Chi

研究生：林秀怡

GRADUATE STUDENT : Lin, Hsiu Yi

中 華 民 國 九 十 九 年 六 月

南 華 大 學

出版與文化事業管理研究所

碩士學位論文

表演藝術實作教學對學生文化創意啟發影響之研究

研究生：林本香

經考試合格特此證明

口試委員：謝榮新
黃淑芬
謝榮新

指導教授：黃淑芬

所 長：楊聰仁

口試日期：中華民國九十九年六月七日

準碩士推薦函

本校出版與文化事業管理研究所(碩士專班)研究生林秀怡君在本所修業2年,已經完成本所碩士班規定之修業課程及論文研究之訓練。

1、在修業課程方面：林秀怡君已修滿36學分，其中必修科

目：論文導讀與討論、研究方法、專題研討與論文計畫等

科目，成績及格（請查閱碩士班歷年成績）。

2、在論文研究方面：林秀怡君在學期間已完成下列論文：

(1) 碩士論文：

表演藝術實作教學對學生文化創意啟發影響之研究

(2) 發表論文：

1. 高中表演藝術類課程自編教材之教學設計與實作分析。

當代華人哲學學報，第19期（2010年3月號）。

2. 創意音樂劇之實作歷程研究—以德光女中高二學生為例。

音樂藝術與文化創意產業研討會論文集（2009），嘉義大學音樂與表演藝術研究所主辦。

3. 高中音樂課程之「創意音樂劇」實作教學研究。

當代華人哲學學報，第14期（2008年12月號）。

本人認為林秀怡君已完成南華大學出版事業管理研究所之碩士養成教育，符合訓練水準，並具備本校碩士學位考試之申請資格，特向碩士資格審查小組推薦其初稿，名稱：表演藝術實作教學對學生文化創意啟發影響之研究，以參加碩士論文口試。

指導教授：黃淑芬 簽章

中華民國 99 年 4 月 26 日

誌 謝

本論文能順利的完成承蒙指導老師---黃淑基教授悉心的教導與協助，一路走來，以認真、專業的態度引導著我，讓我能在短短兩年的研究生涯中，得以充滿動力不斷繼續前進。撰寫論文的過程中，多次積極鼓勵我投稿，並參與研討會發表，讓我從中漸漸領會到在教學行動中研究的樂趣。其次，要感謝劉榮義教授以及謝榮峰教授，在百忙之中，仍然非常細心的閱讀這份論文，並且提出許多寶貴的建議，才使這份論文更臻於完善。

回想這兩年來的堅持與執著……

感謝天主賜予我豐富的恩典，讓我有十足的勇氣和毅力，懷著熱情完成學業。

更感謝父母親對我體諒與包容，使我能將大部分的心力投注在工作與課業上。

也謝謝一路鼓勵我、支持我的宏隆，因你的陪伴，使我的研究生涯不曾孤單。

謹將本論文獻給所有關心我、愛護我的師長，

以及所有曾經在我生命中，幫助過我的每一位朋友。

秀怡謹誌

民國九十九年六月十日

南華大學出版與文化事業管理研究所九十八學年度第二學期碩士論文摘要
論文題目：表演藝術實作教學對學生文化創意啟發影響之研究
研究生：林秀怡 指導教授：黃淑基 博士

論文摘要內容：

本論文旨在探討「表演藝術實作教學對學生文化創意啟發影響之研究」，經由綜合文獻探討並採用質性研究中的參與觀察、深度訪談、文件分析等方式蒐集資料，以三角校正分析作深入的反思，用以瞭解高中音樂教師進行實作教學之歷程發展。選定以音樂劇為主題，進行為期十七週的實作教學課程：從表演藝術產業觀點引導學生創作戲劇、舞蹈、音樂結合之表演藝術作品，並從邀請卡、海報宣傳行銷事務以及票卷、節目單樣式設計製作，延伸至周邊商品銷售概念的產出。藉此欲探究高二學生在表演藝術實作教學之歷程，對其文化創意思考啟發與總體表現的影響。

本論文獲得下列具體結論：一、表演藝術實作教學能符應高中藝術生活科表演藝術類之課程綱要。二、表演藝術實作教學能提升學生對表演藝術的學習興趣。三、表演藝術實作教學能啟發學生對文化創意的思考與表現。

依據研究之結果，提出以音樂劇運用在高中藝術生活科表演藝術類之教學實作模式，作為啟發學生文化創意表現之影響的重要參考依據。研究者針對教師教學實務層面以及學生課外延伸學習方面，亦提出具體建議，作為未來在高中實施表演藝術實作教學相關研究之參考。

關鍵詞：高中藝術生活, 表演藝術, 音樂劇, 實作教學, 文化創意

Title of Thesis : The Inspiration and Influence of Performing Arts

Practical Teaching on Cultural Creativity of Students

Name of Institute : Graduate Institute of Publishing & Cultural Enterprise

Management Studies Nan Hua University

Graduate date : July 2010

Degree Conferred : M.B.A.

Name of student : Lin, Hsiu Yi

Advisor : Ph.D. Huang, Shu Chi

Abstract

This study mainly aimed at the inspiration and influence of performing arts practical teaching on cultural creativity of students. Qualitative research design was adopted in this study in which the researcher described, analyzed the data collected from multiple sources. Basically speaking, literature review, classroom observation, subjects' joining, interviews, and the gathering of the data from different resources were the main methodological tools. By means of Triangulation, the researcher hoped to conduct a thorough review of the process of practical teaching in senior high school. In this study, the researcher implemented 17-week practical teaching, which narrowed the focus to performing arts musicals. From the viewpoint of cultural industry, the researcher guided the subjects to create their performing works which combined drama, dance with music. In addition, the researcher led the subjects up to make invitation cards, poster promotions, performing tickets, the design of the performing sheets and even the relevant merchandise. Longing for exploring if the process of practical teaching in performing arts enabled to bring the inspiration and influence to the second grade students in the senior high school was the primary goal of the study.

As a result, the concrete conclusions are as follows. First, performing arts practical teaching conforms to the disciplines of the curriculum in Senior High School Arts and Life. Second, performing arts practical teaching is extremely capable of promoting the subjects' learning interests. Third, performing arts practical teaching is apt to inspire the subjects with cheering thought and wonderful performances in cultural creativity.

According to the results of the study, implementing musicals in Senior High School Arts and Life Curriculum is highly recommended because it can be the important reference to inspire subjects' performances in cultural creativity. And the researcher advances a number of helpful and constructive suggestions to teachers' practical teaching and students' outside extension learning as well with an eye to providing the further and relevant research in Performing Arts Practical Teaching in senior high school performing class.

Keywords : Senior High School Arts and Life Curriculum, performing arts, musical, practical teaching, cultural creativity

目 錄

中文摘要	IV
英文摘要	V
目 錄	VI
表 目 錄	VIII
圖 目 錄	X
第一章 緒論	1
1.1 研究背景與動機	1
1.2 研究情境分析	5
1.3 研究目的與研究問題	6
1.4 研究範圍與限制	8
第二章 文獻探討	9
2.1 高中表演藝術課程相關文獻探討	9
2.1.1 表演藝術教育法源之依據	9
2.1.2 高中表演藝術教學內涵	12
2.2 表演藝術實作教學相關文獻研究	15
2.2.1 表演藝術教學之相關研究	15
2.2.2 實作教學之相關研究	18
2.2.3 音樂劇之理論基礎內涵	20
2.2.4 音樂劇應用於教學之相關研究	21
2.3 文化創意啟發與表演藝術產業相關文獻	24
2.3.1 文化與創意的定義	24
2.3.2 表演藝術的定義與分類範疇	26
2.3.3 表演藝術產業	28
2.3.4 創意啟發	33
第三章 研究設計與執行	36
3.1 研究方法	36
3.1.1 參與觀察	38
3.1.2 訪談	38
3.1.3 文件分析	39
3.1.4 資料分析整理	41
3.2 研究架構	44

3.3	研究設計與流程·····	46
3.3.1	設計理念·····	46
3.3.2	課程實施·····	47
3.3.3	問卷設計·····	53
3.3.4	深度訪談設計·····	55
3.4	研究執行·····	56
第四章	研究結果與討論·····	63
4.1	表演藝術實作問卷分析·····	63
4.1.1	社會生活感知部分·····	63
4.1.2	自我學習評估·····	71
4.1.3	人際互動與溝通合作·····	78
4.1.4	音樂劇實作技能類項的啟發·····	89
4.1.5	學生參與和喜好表演藝術之背景·····	94
4.2	表演藝術實作學生作品分析·····	98
4.2.1	劇本創想與歌詞創作·····	99
4.2.2	音樂劇 Logo 符號與創意周邊商品·····	113
4.3	學生心得分析·····	123
4.3.1	表演藝術實作的困難與挑戰·····	123
4.3.2	實作課程後的成長·····	125
4.3.3	開發個人創意的潛能·····	129
4.3.4	建立與人合作的關係·····	131
4.3.5	對藝文態度的轉變·····	134
4.3.6	創造生命的美好回憶·····	136
4.4	教師家長訪談資料分析·····	140
第五章	結論與建議·····	144
5.1	研究結論·····	144
5.2	未來研究建議·····	148
參考文獻	·····	152
附錄一	學生問卷調查表·····	159
附錄二	教師訪談大綱·····	161
附錄三	家長訪談大綱·····	162

表目錄

表 2.1	中小學一貫課程體系參考指引—高中職藝術領域	11
表 2.2	高中藝術生活科表演藝術類之課程綱要	14
表 2.3	以表演藝術教學為主題之相關研究	16
表 2.4	以實作教學為主題之相關研究	19
表 2.5	以音樂劇應用於教學之相關研究	23
表 2.6	表演藝術產業分類	28
表 2.7	表演藝術產業特徵分析	30
表 3.1	資料編碼對照表	42
表 3.2	小組分工之各類工作細項說明	50
表 3.3	研究進度表	57
表 3.4	九十七學年度第二學期教學主題與研究流程對照	59
表 3.5	高二音樂劇展演一覽表	61
表 4.1	音樂劇故事大綱整理	99
表 4.2	「金包銀」新創與原作歌詞比較	105
表 4.3	「你把我灌醉」新創與原作歌詞比較	105
表 4.4	「千里之外」新創與原作歌詞比較	106
表 4.5	「愛你愛到死」新創與原作歌詞比較	106
表 4.6	「愛的主打歌」新創與原作歌詞比較	107
表 4.7	「當」新創與原作歌詞比較	108
表 4.8	「世界末日」新創與原作歌詞比較	108
表 4.9	「海洋之心」新創與原作歌詞比較	109
表 4.10	「葉子」新創與原作歌詞比較	110
表 4.11	「寵上天」新創與原作歌詞比較	111
表 4.12	「撐腰」新創與原作歌詞比較	112
表 4.13	Logo 圖像分類總表	114
表 4.14	以漫畫形式手繪表現的 Logo 圖像	115
表 4.15	以具體形式手繪表現的 Logo 圖像	116
表 4.16	以抽象形式手繪表現的 Logo 圖像	117
表 4.17	以漫畫形式電腦繪製表現的 Logo 圖像	117
表 4.18	以具體形式電腦繪製表現的 Logo 圖像	118
表 4.19	以抽象形式電腦繪製表現的 Logo 圖像	118

表 4.20	拼貼方式的創意商品清單·····	119
表 4.21	拼貼方式的創意商品圖示·····	120
表 4.22	實品原創方式的創意商品清單·····	121
表 4.23	實品原創方式的創意商品圖示·····	121
表 4.23	學生心得分析摘要·····	139
表 5.1	表演藝術課程綱要與本研究實作結果對照表·····	145

圖目錄

圖 2.1	表演藝術產業價值鏈	32
圖 3.1	本研究資料檢核圖	43
圖 3.2	研究架構圖	45
圖 3.3	研究流程圖	48
圖 3.4	音樂劇小組分工流程	52
圖 4.1	個人能主動關心藝文訊息統計圖	64
圖 4.2	個人能重視生活美感統計圖	65
圖 4.3	個人對藝術工作的認知態度統計圖	66
圖 4.4	個人能創意運用各類藝術媒材統計圖	67
圖 4.5	個人對藝文表演活動的參與意願統計圖	68
圖 4.6	個人能感受文化與創意的連結統計圖	69
圖 4.7	每個同學都有參與表現的機會統計圖	70
圖 4.8	能開發創意構想統計圖	71
圖 4.9	能提昇自我的想像力統計圖	72
圖 4.10	能提高動腦思考的能力統計圖	73
圖 4.11	能加深藝文賞析的能力統計圖	74
圖 4.12	能增進藝術學習的成效統計圖	75
圖 4.13	能培養解決問題的能力統計圖	76
圖 4.14	能有策劃活動的能力統計圖	77
圖 4.15	能流暢的表達自己的想法統計圖	78
圖 4.16	能接受各種不同觀念和經驗統計圖	79
圖 4.17	能與人溝通協調合作統計圖	80
圖 4.18	能管理自我的情緒統計圖	81
圖 4.19	能適切回應他人的想法統計圖	82
圖 4.20	能設身處地為人著想統計圖	83
圖 4.21	能承擔失敗與挫折統計圖	84
圖 4.22	團體合作能降低壓力統計圖	85
圖 4.23	團體責任分享統計圖	86
圖 4.24	增進同學間的情感與互動統計圖	87
圖 4.25	培養團隊合作精神統計圖	88
圖 4.26	未進行活動前對工作的想法統計圖	89
圖 4.27	對表演藝術實作活動最感興趣的部分之統計圖	90
圖 4.28	想再次嘗試表演藝術實作之音樂劇相關工作統計圖	91
圖 4.29	參與活動之後對未來工作的新想法統計圖	92
圖 4.30	想投入不同工作機會統計圖	93

圖 4.31	學習樂器的背景經驗統計圖.....	94
圖 4.32	對音樂及表演相關藝術的喜好統計圖.....	95
圖 4.33	對藝術活動展演的參與程度統計圖.....	96
圖 4.34	父母對孩子參與藝文活動的態度統計圖.....	97

第一章 緒論

本章旨在陳述表演藝術實作教學對學生文化創意之啓發影響的背景與動機，針對研究情境進行概略的分析，進一步的提出研究目的與問題，並說明本研究的範圍與限制。全章共分四個部分，分別為研究背景與動機、研究情境分析、研究目的與問題以及研究範圍與限制，將分節逐一說明之。

1.1 研究背景與動機

1.1.1 研究背景

行政院文化建設委員會指出表演藝術是結合音樂、舞蹈、戲劇、文學、視覺等多元豐富的形式，藉由團體互動，展現美學創意與人文意涵，透過欣賞與參與深化人與人間的互動、互信，是當代公民社會提升公民品質的重要經驗（引自文建會網站）。

在 1998 年 9 月教育部所頒之《國民教育階段九年一貫課程總綱綱要》（現改為國民中小學九年一貫課程暫行綱要）中，表演藝術教學開始確立與音樂、視覺藝術共同納入於「藝術與人文」學習領域之內。藉由表演藝術教學使學習者能透過表演活動，建立對事物更深入的觀察與瞭解，更透過群體性的合作，達到相互溝通、學習的機會。而在過去的高中藝術教育的範疇，並沒有特別為表演藝術留下一個空間，直到 2004 年 8 月教育部發布《普通高級中學課程暫行綱要總綱》，將「藝術生活」課程納入為藝術領域之必修科目，且確定於由九十九學年度起推動《普通高級中學課程綱要》正式實施，表演藝術可以說是正式的進入高中的藝術教育領域當中。而其藝術生活課程，包括有：「視覺應用藝術」、「音樂應用藝術」及「表演藝術」等三類，相較於過去藝術領域課程的安排，除了將既有的音樂與美術課程，廣泛融入生活中來應用外，更積極擴展學生在表演藝術層面上的探索與成長的途徑。

高中藝術生活科正是為銜接九年一貫藝術與人文的課程，提升學生在生活中

覺察、體驗、表達、鑑賞藝術的能力，進而能激發藝術創作的潛能，增進個人與他人、團體、社會環境互動的和諧性，培養藝術生活美學的態度。在《普通高級中學藝術生活科課程綱要》中，其課程以多元面向培養學生藝術感知與鑑賞的能力，並以能將所學的能力應用於生活當中為其核心目標。其中表演藝術學習，並不只侷限在戲劇類項，而是要從「肢體與聲音的表達與藝術展演等範疇」的基礎上，向表演藝術的能力開發、製作實務與傳播媒體與社群文化生活方面應用予以銜接延展（教育部，2008）。也就是強調啓發學生在肢體動作、語言聲音能更具有完整的表達能力，且能製作並參與舞台表演的實務工作。

擁有豐富面貌的表演藝術著實吸引著現代人的目光，近年來，台灣引進西方的音樂劇表演數量增多，從歌劇魅影、貓、週末夜狂熱、媽媽咪呀、獅子王……等，票房都十分的亮眼，其輕鬆易懂的劇情拉進了表演藝術與人們的距離。也造成一股流行的風潮，足以見得台灣對音樂劇這樣的藝術表演型態接受度很高。但我們卻也可以發現，以中文演唱的音樂劇或歌舞劇在國內並不多見，長期投入製作及演出的果陀劇場表示想要找尋「能唱、能跳又能演」的人才實在不容易。表演藝術人才創造基礎是建立在時代文明根基之上，經過文化涵養、思想道德品質、心理素質、專業才能、藝術素養的全面培養和鍛鍊而形成的（黃志江、唐文，2003），且專業藝術的人才應具有想像力、敏感的思維、創造力、獨創性等（教育部，2005）。表演藝術產業的發展，除了需要優秀的表演者之外，相關音樂、劇本的創作，亦或是宣傳行銷的工作也不可輕忽，國內在這方面的專業人才確實有待積極培養。

「創作」是在正規課程中，不太容易接觸到的一種學習歷程，在傳統的教育殿堂裡，也由於教師少有機會設計以學生為主體出發的課程，使學生缺乏自主探索、自行建構發展知識的主體性。在國內升學的考驗下，藝術領域的學習較不易受到重視，漸漸只淪為調劑壓力的休閒課程，而音樂課教學似乎也只是受限於歌唱、樂理、欣賞等等制式的活動，教師常為了按著課程教材的進度、或因為上課時數不多的情況下，無法開放的給學生較多表現的機會，讓他們能更開懷、盡興的發揮自我，間接也抹滅了學生在藝術創造能力的開發。

創作的靈感來自於創意的思維，更需要敏銳的捕捉生活中美感經驗。從事創

意工作的人，應該培養從生活週遭中發掘、擷取創意源頭的思考習慣，戲劇創作如是，歌舞劇的創作更是如此，因為它是結合了音樂、舞蹈與戲劇的綜合性表演藝術（梁志民，2004）。研究者在完全中學任教七年的日子，長期觀察到學生常能自得其樂的發表一些天馬行空的想法，但或許常因為他們表達的時機不對，干擾到教師上課的步調，並不容易得到老師的讚賞的眼神，也就消退了學生開發出趣味、創意的點子。其實，身為教學者若能換個角度仔細的去關注他們看似淘氣的表現，會發現他們勇於嘗試改變，而那種創新、獨特的想法，正是一種創意的開端。

本研究基於研究者的教學工作與實務經驗背景，期望試著改變以教師為本位的教學模式，希冀能引起學生對表演藝術的興趣，並能激發其想像力與創造力，以促進教學者教學實務知識的增進，提升自我專業能力之發展。

1.1.2 研究動機

「體驗」表演的過程，就是表演藝術最重要的教學方法（廖順約，2006）。由於高中藝術生活科表演藝術類之課程尚無教科書，研究者試著多元開發學生的表演藝術能力，並統整音樂劇之相關藝術性質，嘗試以自編教材的方式，在高中音樂課程中實施。透過蒐集生活材料深入某種主題的探討，並藉語言、肢體、情緒、思考的創造表現，讓學生能具體表達其內在思維的感受與想像，培養其與他人合作、互動、溝通等能力，以積極態度參與劇場相關實務，進行共同創作及呈現展演。美國的視聽教育學者戴爾（Edgar Dale）教授，在 1954 年以一個經驗的金字塔（The Cone of Experience）說明教學方式與學習途徑的關係。當學生能親身參與具體的學習活動時，他們不單會有很高的學習動機與興趣，還可運用其所得之學習經驗為基礎，繼續發展其學習（楊榮祥，1979）。藝術創作也可以自然地增進欣賞藝術的能力，因為有了親身的創作經驗，自然也會增進觀察的能力（曾惠青，2006）。故本研究動機即是希望透過表演藝術實作的經驗，能讓學生實際的體會、領悟到表演藝術的創作歷程，並且啟發學生多面向的表達能力，以及對製作、推廣展演等藝術相關工作的興趣。

研究者所面對的學生正是在國中小階段接受九年一貫藝術與人文課程，但其在進入高中後藝術課程卻只有音樂、美術兩科目，使得在表演藝術的學習面臨片斷而無法延續，因此，若能藉由表演藝術創作活動融入在其高中音樂的課程中，即能銜接學生在藝術領域的課程一貫性；引導學生特有的創意思維，聚焦在音樂劇相關舞台展演暨行政實務上，藉由課程活動的氛圍中，培養學生對表演藝術形式上的認知，並能給予藝術創作表現基礎概念之素養培育。

綜觀過去表演藝術領域的研究中，較多關注於「音樂劇」或是「創作性戲劇」運用在國中小課程的研究，但尚缺乏探討高中表演藝術領域創作或欣賞層面之相關的研究。因此，研究者試著以音樂與表演藝術融入高中的藝術課程中，透過音樂劇系列課程活動，觀察學生在表演藝術實作之歷程表現。表演藝術之展演實務的操作，包括了音樂、舞蹈、戲劇之編創、設計及舞台表演等等多種概念，讓學生透過同儕小組合作，更能從中探索藝術表現的各種可能性。

本研究構想即是從表演藝術產業上游的觀點，引導學生藉由創意激盪去創作或改編故事文本，創造出一個全新的劇本，並使用歌唱表現來取代口白的部分，加入背景音樂來輔助營造劇中的情境，用肢體、舞蹈的表現讓小組的音樂劇能更為豐富的呈現其創意。除了表演藝術創作本身之外，其周邊相關的行政事務，例如：宣傳文宣、海報、節目單、入場卷等等設計工作，甚至研擬出小組音樂劇的代表符號，為其戲劇推出系列周邊商品，都是認識文化創意產業的一個很好的途徑。另外從表演藝術產業下游觀點讓學生去學習宣傳實務工作，設計音樂劇的 Logo 的樣式，討論推出吸引人的相關周邊商品，讓學生從音樂劇中的藝術元素出發，自由的發揮創意，來呈現出一種新的表演藝術創作。當前國家提升競爭力，便有賴於透過藝術教育，來培育具備開發文化創意產業的各類人才（教育部，2005）。

因此，透過本研究期望能夠深入瞭解表演藝術教育在高中教育的內涵，並參考相關學術研究對表演藝術實作教學觀點的應用之後，帶入所要探討的問題，進一步呈現出音樂劇實作的歷程模式，作為未來實施相關教學活動的參考依據。表演藝術實作教學選定以音樂劇為主題來進行，預計達成目標如下：

- 一、就學習者本身而言，本研究有助於學生透過同儕共同合作學習，以提昇學習的動機，並藉音樂劇的創作活動來體驗藝術，展現其多元創意與創造力，並能認識音樂與表演藝術之文化產業的未來性。
- 二、就研究者而言，本研究能提昇研究者對音樂劇課程實作的瞭解與體會，並從中觀察學生參與表演藝術實作教學的學習成效，及其在文化創意層面上的整體表現。
- 三、進行表演藝術實作教學的過程，能瞭解高中藝術生活科表演藝術類之教學內涵，所欲達成藝術領域教育的目標，並能開發表演藝術創作以及展演製作實務的應用能力。將本研究歷程進行蒐集整理，可做為國內研究高中藝術生活科表演藝術類之教材設計的參考。

1.2 研究情境分析

1.2.1 研究場域--德光女中

本研究實施之場域是在研究者所任教的完全中學，其地理位置位於台南市東區是一所私立天主教的女子中學，直到九十八學年改製成爲男女兼收的中學（現更名爲德光中學）。進行研究的時間爲九十七學年度，該學年度之班級數爲國中部十八班，高中部十八班，綜高部十五班，全校共五十一班。

實施教學的教室爲一個完善視聽設備之 e 化音樂教室，設有電腦、單槍投影機、錄放音機、電動螢幕、並架設有無線寬頻，便於進行多媒體網路教學。學校重視多元化的學習，以提升學生人文素養爲校務發展之首要目標，並經常舉辦各類競賽活動來鼓勵學生積極參與，學風活潑創新，皆有助於整個研究的進行。

1.2.2 研究者--背景與角色

本研究者即爲教學者，規劃表演藝術實作之整體教學課程內容，並實際進行教學活動，故亦是研究對象之一。研究者本身畢業於國立台灣藝術大學音樂學系，現職服務於台南市德光中學，這七年期間同步任教高中音樂及國中藝術與人文領

域課程，身兼九年一貫藝術與人文之領域召集人。另其也具備有藝術生活科之教師證書，將於九十九學年起負責該校藝術生活科的授課工作。

根據研究者的教學經驗與其在課程設計上的興趣，經常使用創新的教學方式，期望能吸引學生更加的用心參與學習，並提升學生對藝術課程的學習興趣，此為教學者個人的期待。

1.2.3 研究對象--任教班級

本研究的研究對象為研究者任教之全校高中二年級的學生，普通高中六個班，綜合高中五個班，共為十一個班級，總計四百七十五名學生全程參與音樂劇實作教學。

該數個班級的學生，在進行研究前已與研究者有一年多教學互動的時間，對教師教學風格有所認識，並有極佳配合度。學生上課情形活潑、想法很有創意，常能彼此分享、討論，共同激盪出創意的火花。

學生的先備知識已經有對數個音樂劇、歌劇等綜合藝術的欣賞背景，在構思創作屬於學生自己的音樂劇當中，必須兼顧配合音樂與舞蹈的加入，注意其整合的過程。雖然學生有班級話劇表演，亦或是團體歌唱的舞台經驗，但從未接觸過用音樂劇的方式來進行表演，對學生而言有躍躍欲試的衝動，卻也有困難重重的未曾經驗過的擔憂。教學者需要在旁不斷鼓勵、支持、陪伴他們創作的整個歷程，讓他們在一個被接受的環境當中，盡情發揮自己的想法，完成表演藝術的創作工作。

1.3 研究目的與研究問題

1.3.1 研究目的

藝術教育的目標期望藉由藝術來豐富人們的美感，並提昇創造力及想像力。學生的創意其實是熱情奔放的，不過卻在教育體制下受到限制而無處發揮。以表演藝術實作教學開發表演能力、學習劇場展演實作，來激發學生對藝術文化的熱

情，使其有機會培養對行政統籌、計畫執行、創意發想、合作表演、設計產品…等等能力，藉此引發高中學生對表演藝術的興趣。

在高中音樂課程中，引導學生自行編製音樂劇，從劇本創作、歌詞改寫、舞蹈編排、設計標誌、文宣產品製作，更推出音樂劇的周邊商品，引導其認識並體驗表演藝術的呈現，並對其展演相關之行政有初步的探索與規劃能力。由此來探討表演藝術實作教學，使學生對表演藝術有何新的看法，而這樣的實作學習的經驗，給學生文化創意層面上帶來什麼新的影響？

藉由觀察表演藝術實作教學，對於高二學生在文化創意層面上之影響的研究歷程，以提供高中藝術領域課程之實證性資料，並提出相關建議。現今音樂劇雖然在台灣掀起一股潮流，但正式對音樂劇實作教學提出研究或歷程紀錄的論文或期刊卻顯得缺乏，希望能藉由此研究，為台灣的音樂劇實作歷程盡一份心力。

1.3.2 研究問題

在表演藝術實作教學中，透過音樂劇劇本、音樂、舞蹈之創作，以及海報、票卷、節目單與 Logo 符號設計、周邊商品規劃等，使其對表演藝術相關產業有所認識，提升參與實作歷程的學生，對表演藝術的興趣。

希望能藉由在此研究中所遭遇到的問題，除了紀錄當時實地的解決方法之外，並提出相關建議，也希望能讓未來有志在音樂劇教學的實務工作者或研究者，有資料可以參考。

因此本研究主要的探討問題為：

1.運用表演藝術實作教學在高中藝術學習課程中的可行途徑。

- (1) 研究者實施音樂劇實作教學的歷程為何？
- (2) 研究者實施音樂劇實作教學，是否能符應高中藝術生活科表演藝術類之課程綱要的精神？

- 2、探討以表演藝術實作教學，對學生在高中藝術學習課程的學習成效。
 - (1) 進行以音樂劇實作教學的課程時，學生的參與情形為何？
 - (2) 進行以音樂劇實作教學的課程後，學生對於表演藝術課程的興趣為何？
- 3、探討實施表演藝術實作教學的歷程，對於啟發學生在文化創意層面的影響。
 - (1) 探討在音樂劇實作教學之後，對學生在藝術、生活面向的啟發為何？
 - (2) 探討在音樂劇實作教學之後，對學生在文化創意上的思考與表現為何？

1.4 研究範圍與限制

1.4.1 研究範圍

- 一、研究者即為教學者本身，所研究的範圍為研究者所任教的學校德光女中九十七學年度之高二全體學生。
- 二、本研究的研究成果，將限於探究表演藝術實作教學在音樂課程之特性與可行性，以及探討學生在表演藝術實作之歷程，對其在文化創意層面啟發之影響。

1.4.2 研究限制

- 一、研究者現職為高中教師，研究對象選自研究者所任教台南市德光女中高中二年級學生，故本研究結果與解釋，僅適合說明研究者所任教之高中二年級學生，無法完全適用於其他學校或是其他年級的學生。將音樂劇之表演藝術實作教學運用到其他單位，尚待有關的人員研究。
- 二、表演藝術創作只是音樂整體課程教學中的一部份，本研究以十七週來進行研究，每週一節課五十分鐘，研究時間從九十八年三月到九十八年六月十一日止，無法進行更長期的觀察與追蹤，因此研究結論亦無法過度推論。
- 三、研究者在研究中身兼教師、研究參與者及觀察者的多重身份，因此有時無法即時對當下教學情境的問題作詳盡的紀錄。在蒐集資料的同時，也必須要盡可能排除角色混淆的狀況，透過多種資料的校正，來避免偏見的形成，影響研究結果。

第二章 文獻探討

本研究旨在探討實施表演藝術實作教學課程對學生在文化創意層面啟發之影響，本章將先由目前高中表演藝術課程探討開始，進而整理過去表演藝術、音樂劇之實作教學研究，以及釐清對文化、創意的定義，並對創意啟發和表演藝術產業之理論基礎相關文獻作進一步的瞭解，以提供本研究之參考。

本章共分為三節，分別為高中表演藝術課程相關文獻探討、表演藝術實作相關文獻研究，以及文化創意啟發與表演藝術產業之相關文獻，將分節逐一說明之。

2.1 高中表演藝術課程相關文獻探討

表演藝術學門在國內的藝術教育是一項重要的變革，從國小到國中九年一貫的藝術與人文領域課程，統整了音樂、美術及表演藝術方面的學習，也開啓了國內表演藝術教育的開端。而「藝術生活科」是高中藝術領域課程中新增的課程類別，內容包括：視覺應用藝術、音樂應用藝術以及表演藝術等三類，其課程安排有別於美術、音樂科目，特別重視在生活與藝術之間的關連性。期望透過藝術生活學科的增設後，可以有效的銜接學生在表演藝術方面的學習，並能將藝術真正應用於生活當中。

2.1.1 表演藝術教育法源之依據

參照國內藝術教育政策之重要依據《藝術教育法》（總統法律令，1997），在第二條指出了藝術教育之類別，分為：表演藝術教育、視覺藝術教育、音像藝術教育、藝術行政教育、其他有關之藝術教育。目前高中職學校之一般藝術教育所學習的類別包含美術、音樂以及藝術生活學科，對應藝術教育法之藝術教育類別，也就是視覺藝術教育、音像藝術教育以及表演藝術教育。另外第四條指出，藝術教育的實施分為：學校專業藝術教育、學校一般藝術教育以及社會藝術教育。學生在高中階段所接受的藝術教育，按藝術教育法中的規範即為「學校一般藝術教

育」，其目標是培養學生藝術知性方面的涵養，藉由教育提升藝術鑑賞的能力來陶冶心靈，並啟發其藝術方面的潛能，擁有美感生活。因此，實施表演藝術教育並非指專業理論、技能之培訓，而是以培養學生能有基本的表演能力，更樂於參與表演藝術活動，來發展出適宜的教學課程。

「表演藝術」學習領域進入高中藝術教育法源，最早於出現在 1995 年由教育部所公布之《高級中學課程標準》，將「藝術生活」課程列入高中課程當中，並將藝術生活科規劃為十個類別，包括：藝術與生活、繪畫、攝影、雕塑、建築與景觀、音樂、戲劇、舞蹈、電影及媒體藝術。其課程目標是為瞭解各類藝術活動之內涵，因而分領域來簡介藝術生活、空間藝術（繪畫、攝影、雕塑、建築與景觀）、時間藝術（音樂）、綜合藝術（戲劇、舞蹈、電影、媒體藝術）等，培養高中學生對各類藝術的興趣，並能其增進欣賞的能力，提升文化生活的素養。

根據教育部 2004 年所發布的《普通高級中學課程暫行綱要》，延續《課程標準》將舊有的藝術生活課程整併設計，另成為六類不同的課程，包括有：基礎課程、環境藝術、應用藝術、音像藝術、表演藝術、應用音樂，以期培養學生對各類藝術文化的觀察與欣賞的素養，藉此能提升審美的水準，並鼓勵參與藝術創作的活動。同年教育部為高中、職業學校、綜合高中、五專前三年之學生，頒佈《後期中等教育共同核心課程「藝術生活」課程指引》，將「藝術生活」科共設計六類不同的課程，分為：基礎課程、環境藝術、應用藝術、音像藝術、表演藝術、應用音樂。目的在於使不同的後期中等教育之學校機構，也能銜接九年一貫課程，培養學生基本且共同的核心能力，在藝術領域上均衡發展。

高中藝術生活科之綱要修訂也呼應《中小學課程體系參考指引》之藝術領域的能力（教育部，2006），其主要是提供中小學課程綱要連貫及統整的參考，從國小、國中、高中職及五專前三年等各學習階段，在各個領域方面劃分出 12 歲、15 歲、18 歲等三個階段的指標。建構出具有縱向連貫暨橫向統整的一套課程體系脈絡，目標為開發學生潛能，以及提升學生素質與能力而努力。

在高中階段藝術領域的學習，欲在各藝術學科（音樂、美術、藝術生活）達成的基本能力如下：

表 2.1 《中小學一貫課程體系參考指引—高中職藝術領域》

領域	學科	18 歲		分類
		高中	職業學校	
藝術	音樂／美術／藝術生活	1.熟練一種樂器，並與他人唱奏不同類型的樂曲。 2.主動賞析及解說對音樂的觀點。 3.認識不同的音樂科技與媒體，並應用於音樂活動。		音樂
		4.運用藝術的元素、形式原則與特定的媒材創作於生活中。 5.探索、感知與判斷生活週遭藝術相關的事物。		美術
		6.對肢體、聲音、語言與情感等運用，有更深入的了解與控制，並藉以強化表達與溝通。 7.探究藝術與文化產品的內涵、創作歷程及其與社會文化脈絡的關聯。		藝術生活
		8.了解各類藝術的演變，辨別其風格的差異。 9.熟悉並探索各類至少三個國內外音樂家、視覺藝術家、建築家、表演藝術家或藝術展演團體之特色，及其相關的人、事、物。 10.主動接觸各類型展演空間，實際參與藝術展演活動，展現應有的禮儀及合作和尊重的精神與態度。 11.運用藝術知能於日常生活中，並重視環境的美感。 12.展現對不同藝術文化的認同與關懷，尊重藝術工作者，並能了解與肯定其價值。 13.了解當代藝術與生活趨勢，運用資訊科技蒐集藝術資料，增廣藝術與生活的知能。		綜合性

資料來源：《中小學一貫課程體系資訊網》，2006，教育部

2008年教育部頒訂《普通高級中學藝術生活科課程綱要》，希望能由高中學生的生活當中，開發個人的潛能與創意，並藉此培養群體性的合作活動，其目的是強調藝術與生活、社會、文化等方面的應用與結合，以提升學生生活的樂趣。此外，再將藝術生活科原訂的六類科別，併整合為三大類項，分別為：視覺應用藝術、音樂應用藝術及表演藝術。將原先《暫行綱要》當中的基礎課程、音像藝術之基礎概念，融入於整合後的三學科當中；另外把環境藝術、應用藝術融入視覺應用藝術。在歷經不斷修訂的過程當中，逐漸聚焦出藝術領域學習面向，藉以強化國小、國中、高中職課程的連貫與銜接。

2.1.2 高中表演藝術教學內涵

1. 普通高級中學藝術生活科

按照《普通高級中學課程綱要總綱》（教育部，2008），高中藝術領域的學習是指定的必修科目，總學分數共為十學分。在音樂、美術及藝術生活等三科，每一科目至少須修習二學分，而包含視覺應用藝術、音樂應用藝術及表演藝術等三類之「藝術生活科」其必修的二學分中，可以在三類課程中擇一到三類來修習，至多選修可達到六學分。

承繼九年一貫藝術與人文課程的發展，在新頒訂的《普通高級中學藝術生活科課程綱要》是將藝術與生活連結作為課程綱要設計思考的主軸，並能將藝術應用於日常生活的場域中。各學校可以自由依據學校與學生的情況來實施課程，目的均期望使學生能觀察、感知、鑑賞、理解生活中各類藝術的運用，體認到藝術與生活緊密的結合。「藝術生活」課程所欲達成的目標為以下四點：1. 探索各類藝術及生活的關連。2. 增進生活中的藝術知能。3. 奠定各類藝術的應用基礎。4. 涵育藝術文化的素養（教育部，2006）。在「視覺應用藝術」、「音樂應用藝術」、「表演藝術」學科上，連結藝術與生活、科技、文化、產業、媒體、傳播等多種場域的應用，不僅加深、加廣九年一貫藝術與人文之課程內涵，也能使之連貫成為整體性的藝術課程。從《中小學一貫課程體系參考指引》所列出高中職藝術領域中之藝術生活類，要達成的基本能力有：「對肢體、聲音、語言與情感等運用，有更深

入的了解與控制，並藉以強化表達與溝通」，及「探究藝術與文化產品的內涵、創作歷程及其與社會文化脈絡的關聯」(教育部，2008)。

2.普通高級中學藝術生活科表演藝術類

由於高中藝術領域課程本身已有美術、音樂學科，更應重視藝術生活科當中的表演藝術課程，才能與九年一貫中的表演藝術學科相連結。在高中課綱發展「表演藝術」所需培養之核心能力，在於開發表演藝術創作與應用的能力，並能理解表演藝術與傳播媒體、文化社會生活與文化產業的應用，進而具體靈活運用在表演藝術的製作實務工作於各種劇場形式的演出。

透過肢體的創造與開發，能具體學習到劇場藝術的創作及呈現，多元應用於傳播媒體與社會、文化生活作有效的連結。按課程綱要之表演藝術類教材內容，從「肢體與聲音的表達與藝術展演等範疇」的基礎上則分為擴展為四個部分：1.肢體動作的開發與表達，並培養富想像、創造的表演能力；2.鼓勵參與不同場域的展演製作實務，並對表演活動能提出個人想法；3.認識影視傳播、多媒體的型態，並能應用在表演中呈現；4.瞭解表演藝術文化產業經營現況，以及傳統與現代社會文化發展下的表演藝術。其綱要內容如下：

表 2.2 《普通高級中學必修科目藝術生活科表演藝術類之課程綱要》

主要內容	說明	備註
1.表演能力的開發	1-1肢體開發	探索表演的基本要素，開創與運用多樣的肢體語彙，以肢體動作及創造性舞蹈表達意念。
	1-2多元能力開發	開發表演歷程中的專注力、感受力、想像力、表達力（包括語言、肢體、情緒、思考）及創造力等資源，增進自我的表達能力。
2.表演的製作實務	2-1展演創作	整合語言文字、聲音、影像、肢體及視覺媒體等設計，進行練習或排演，以歷史、地理、人文、海洋等為內容，學習劇場藝術的創作。
	2-2劇場呈現	以戲劇或舞蹈輔以音效、景觀在各種場域進行教育性的呈演。
	2-3觀摩與賞析	積極參與各類表演藝術活動，並以討論、紀錄、撰述或分析等方式，表達感受及想法。
3.表演與應用媒體	3-1表演與影視傳播	認識電影與電視節目的製作類型、風格、文化背景、表演角色及其影響。
	3-2表演與多媒體	認識多媒體形式及呈現，應用於表演活動。
4.表演與社會文化	4-1傳統戲曲與民俗技藝	瞭解在社區或社群的各類民間表演活動，並理解自然、地理、海洋等環境與其之關係。
	4-2台灣當代劇場	認識臺灣當代的舞蹈、戲劇、劇場及表演團體。
	4-3表演藝術的文化產業	瞭解表演藝術的文化資產、產業經營與現況發展。
	4-4表演藝術的運用	認識表演藝術在學校、社區及治療的運用。

資料來源：《普通高級中學課程綱要修訂資訊網》，2008，教育部

2.2 表演藝術實作相關文獻研究

本節將表演藝術相關實作研究作一整理，並理解實作教學在其他領域的應用。從文獻蒐集整理中，發現國內有不少針對表演藝術的團體組織或其節目演出等進行研究，但是針對於表演藝術實際操作研究的文獻則較為缺乏。藉此探究實作教學與表演藝術領域課程做結合的理論基礎。本研究將表演藝術實作定義為：在表演藝術教學中，設計讓學生實際動手做的課程活動，藉由運作歷程建構對表演藝術的智識，培養出對藝術的感受、創造、表達等多元能力的一種教學過程。

2.2.1 表演藝術教學之相關研究

根據廖順約（2006）定義，舉凡以個人肢體和聲音來表達思想的創作活動，都屬於表演藝術的教學範疇。肢體和聲音是人類最自然、單純的本能表達，而表演藝術教學即是透過教師的引導，訓練學生能以生動的肢體語言、聲音表達來表現自己，激發想像與創造的潛能，增加藝術美感學習經驗。

研究者整理國內有關「表演藝術教學」之學術論文，共計為七篇。有研究針對選擇一種主題，如：林美宏（2009）以舞蹈遊戲、李柏臻（2009）以面具表演來融入於表演藝術的教學中；劉淑惠（2005）使用不同的戲劇教學法，探討對表演藝術學習滿意度；黎煥鵬（2007）分析表演藝術課程教學實施現況與問題；陳盈菁（2007）透過行動研究將音樂、戲劇融入於表演藝術教學；吳佳玲（2005）探討表演藝術課程對學生鑑賞力的影響；王文信（2002）對教師實施表演藝術教學之個案研究等。以下將其列表整理加以敘述呈現。

表 2.3 以「表演藝術教學」為主題之相關研究

研究者	研究主題	研究對象	研究方法	研究結論
林美宏 (2009)	舞蹈遊戲融入表演藝術課程之行動研究－以國中一年級班級為例	國中一年級學生	行動研究法	舞蹈遊戲融入課程設計可使學生展現創意及團結合作，並激發學生體驗與展現動作的教學策略，達成課程目標。
李柏臻 (2009)	「面具」應用於表演藝術教學之探討－以大觀國中八年級為例	國中二年級學生	個案研究	面具表演有助於演員表演之心理安全感、肢體表現、情緒投入、角色說服力與創意表現之提昇，有助於觀眾觀戲之創意聯想、專注力、對角色的認同度與舞台效果體驗之提昇。
黎煥鵬 (2007)	苗栗縣國民中學藝術與人文領域教師表演藝術教學現況研究	教師	問卷調查、訪談、資料分析	表演藝術教學實施，在學校並無適宜之教學場地、教師專業不足為目前所遇到最大的難處。九成以上教師認為表演藝術能使學生提昇肢體、聲音展演方面的能力，七成以上教師認為表演藝術課程具有明顯可期的教學成效。
陳盈菁 (2007)	基礎音樂戲劇融入音樂與表演藝術教學創造力之研究	國小四年級學童	行動研究法	基礎音樂戲劇能融入音樂與表演藝術教學，其教學設計為統合音樂、舞蹈、語言與戲劇的教學活動，學童能表現出音樂、舞蹈、語言與戲劇的創造力。

劉淑惠 (2005)	戲劇教學之傳播 溝通效果研究～ 以高雄市某國中 表演藝術教學為 例	國中一年級 學生	問 卷 調 查 法、真 實 驗 設 計	採用「教育戲劇教學法」的學習滿意度在學習成效、同儕關係、教師教學、課程規劃等四大學習滿意度構面，與「一般戲劇教學法」皆有顯著差異；在總體學習滿意度上，教育戲劇教學法亦高於一般戲劇教學法，並有顯著差異。
吳佳玲 (2005)	「表演藝術」課程對學生鑑賞能力影響之研究	國中一年級 學生	文 獻 分 析、 觀 察、焦 點 訪 談	表演藝術課程對學生的意義是：可促進表演藝術更深的理解，提昇分析評斷的能力，並能與人分享自己的知識及意見。透過提供相關影片、圖片、節目冊及分組作品等輔助教材，可激發學生學習動機及提昇其鑑賞能力。
王文信 (2002)	國小教師實施表演藝術戲劇教學之個案研究	個案教師	觀 察、訪 談、文 件 分 析	學生在個案教師自由開放的情境帶領下，展現出真正的行為與反應，從實際操作過程中增進其對課文內容的理解，且經由小組合作與回饋，學習人際間互動與成長，進而培養學生對戲劇元素完美呈現的成就動機。

表演藝術是建基於日常生活經驗，透過隨手可得的元素及遊戲方式，引起學生學習興趣，培養主動學習的精神並涵養健全人格（吳佳玲，2005）。學者張曉華教授也指出表演學（Acting）的學習，包括了：個人與團體之間之肢體與聲音表達的完整基礎學習、在排演的互助合作中作藝術諧和的統整學習、以及在演出（Performance）中，作戲劇過程與結構臨場的呈現（張曉華，2004）。廖順約（2006）在其《表演藝術教材教法》一書中也說明：表演藝術就是個人運用想像能力、身體、聲音、語言，與人合作互動，來表達人所發生的故事和思考的議題。

表演藝術教育之相關教學文獻，多以中小學表演藝術教學現況或是以實務應用研究為主。而高中表演藝術教學課程則依照《藝術教育法》、《普通高級中學藝術生活科課程綱要》、《中小學課程體系參考指引》等法規之規範，從九十九學年度起，在「藝術生活科」當中來進行表演藝術的教學實施，因此尚無將表演藝術應用於高中藝術教育之相關研究。

2.2.2 實作教學之相關研究

實作教學是指實際進行相關的教學活動，也就是將理論概念轉為實際動手作的過程。邱貴發（1992）提出：從經驗中學習（Learning Through Experiences），從實例中學習（Learning Through Examples），從實作中學習（Learning Through Doing）；從教學經驗中，教學實例中，教學實作中，才能體會什麼是教學概念。

研究者整理國內有關「實作教學」之學術論文，對象有針對國小、國中、大學等不同年齡層，其實作的領域有：李泳泰（2007）在科學層面；林明儀（2006）在音樂劇層面、楊進忠（2005）與辜憶昌（2006）在自然與生活科技層面、吳正雄（2004）在天文層面等不同的教學研究，共計為五篇。以下將其列表整理加以敘述呈現。

表 2.4 以「實作教學」為主題之相關研究

研究者	研究主題	研究對象	研究方法	研究結論
李泳泰 (2007)	實作教學對原住民學生科學學習影響之研究-以「竹槍製作」單元為例	國中三年級之原住民學生	準實驗研究法	原住民學生之科學學習，透過實作的學習情境，學生的學習動機及學習成效能顯著提昇。
林明儀 (2006)	社團音樂劇實作教學在大學通識教育之研究	大學戲劇社之學生	觀察、訪問、文件分析	經由音樂劇的實作經驗，可有效地提升學員在音樂劇中戲劇、音樂、舞蹈、工作團對特色的認知。
辜憶昌 (2006)	實作教學對國小六年級學童自然與生活科技概念學習成效之研究---以物質的變化為例	國小六年級學童	準實驗研究法	實作教學對國小六年級學童在自然與生活科技概念學習成效與科學過程技能學習成效上有正向的幫助。
楊進忠 (2005)	以融入動態評量的實作教學策略探究國小六年級學童「電磁作用」概念之概念學習	國小六年級學童	質、量並行	以融入動態評量的實作教學策略有助學童在電磁作用概念的學習。
吳正雄 (2004)	國小五年級學童天文實作活動學習成效之探討	國小五年級學生	質、量並行	透過天文實作活動教學能有效提升學童的學習成效，有助學童主動、終身的學習。

根據范麗玉（1999）在其科學學習實作研究中發現：動手作的情境營造，學生能在輕鬆、無壓力的氣氛下學習；且發現能引起學生更強的學習動機和興趣；也能由實作的情境引導學習，由做中學能使其對科學概念有更深層的瞭解。李泳泰（2007）在其碩論中提到實作教學的定義，主要是在教學活動中，老師配合教學目標，以生活中簡單易取得的物質當材料，設計讓學生自己動手做（Hands-on）實驗的活動，讓學生藉由實驗過程中建構出科學知識與技能的教學過程。從中可

以看出科學領域的學習非常重視實作的過程。

楊榮祥（1979）指出在戴爾（Edgar Dale）的經驗之塔裡，凡教學活動中任何操作，包括思想操作，都要由學生親自經驗的，都屬於「有目的的直接經驗」。而審美教育注重的是審美創造力與實踐部分，也就是在培養審美教育的內涵中，強調透過動手做作品來達成目標（李美蓉，1996）。固有僵化的學習模式以教師講、學生聽，其成效並不如實際動手操作而得到實踐的知識，「實作」為學生而言，過程印象深刻且更具有學習意義。表演藝術並非是死板的，它是一種「活」的藝術，必須透過參與以及實作的過程，才能完整感受到藝術的學習歷程。

表演藝術教育需要實際操作，藉由參與以獲得經驗，能夠讓學生親自唱奏、表演、創作，從親自動手做的情境中，使藝術教育和生活結合在一起。表演藝術是動手做、用心感受、終身享用的課程（廖順約，2006）。藝術需要實踐，即是透過引導者提供創意實作的機會，讓學生有機會從做中學習，領悟表演藝術的真正的意義。

2.2.3 音樂劇之理論基礎內涵

《簡明不列顛百科全書》對音樂劇的解釋為：音樂劇是戲劇表演的作品，具有激發情感而又給人娛樂的特點，簡單而又與眾不同的情節，並伴有音樂、舞蹈和對白。音樂劇（Musical）是舞台劇的一種，以獨特的形式區別於台詞劇情為主的話劇和以演唱為主的歌劇（Opera）（慕羽，2002）。所以，音樂劇可說是一種音樂、歌曲、舞蹈和對白結合的戲劇表演，巧妙的融合了當代的流行風格，內容通俗易懂且富有娛樂性的特質，又可稱為歌舞劇。

音樂劇是以戲劇為基本，以音樂為靈魂，以舞蹈為重要表現手段，通過音樂、舞蹈、戲劇三大元素的整合來講故事、刻畫人物、傳達概念的表演藝術娛樂產品（黃定宇，2003）。這種表演藝術的型態是一種綜合性的舞台藝術呈現，透過精緻的表演設計，帶給觀賞者豐富感官的享受。慕羽（2002）在《西方音樂劇史》一書中指出，音樂劇是以簡單而有創意的情節為支撐，以演員的戲劇性表演為根基，使音樂和舞蹈得以充分發揮潛能，並把這些因素融合為有機統一體的藝術形式。

由此可知，音樂劇所展現出來的表演型態是多元化的，無論是在劇情結構、音樂鋪陳、動態舞蹈、聲光效果上都能充分的滿足觀眾的需求，也因為它的大眾化更縮短了人們與高尚藝術之間的距離。透過商業手法的運作，延伸出各類的商品銷售，讓音樂劇這樣的一種流行文化的象徵，帶動音樂劇的產業發展。

2.2.4 音樂劇應用於教學之相關研究

音樂劇的組成結構在於戲劇、音樂、舞蹈三個層面，其最重要的基礎在於完整的戲劇情節，用來表達劇中人物的情感與思想，以流暢的音樂旋律渲染出劇情的氛圍，透過舞蹈動作塑造出角色的形象，綜合呈現出具有美感的製作。在黃定宇（2003）《音樂劇概論》書中表示，創作的過程中，導演、製片人與作曲者、編劇和舞蹈編導不斷溝通，以尋找大家共同的創意訴求。由此我們可以知道創作一部音樂劇，需要團隊共同運作，所呈現出來智慧結晶的成果。

而在音樂劇應用於教學的層面上，林明儀（2006）在大學戲劇社實施音樂劇實作教學，其提出音樂劇製作的流程分為五個時期：一、前置期：藝術部門需決定劇本、演員、合作藝術家並以會議取得共識；行政部門聯繫演出場地、編列預算、尋求贊助；技術部門組織工作團隊，瞭解演出場地、設備與演出者之需求。二、製作排演期：戲劇、音樂、舞蹈排練並結合整齣戲劇之表演；設計與技術部門進行設計、施工；行政部門規劃票務及宣傳，並掌握各部門運作狀況。三、整合期：藝術部門及技術部門整排，進入準備演出階段；行政部門規劃演出期之事務，準備演出各事項。四、演出期：演出前彩排，演出中記錄改進地方，參與檢討會；行政部門售票、觀眾服務、發放問卷並統計人數，參與檢討會。五、善後期：拆臺、佈景善後處理，參與總檢討會，並製作工作檔案；行政部門結清帳目並統整觀眾問卷，參與總檢討會，製作成果報告書。

學者陳玲玲表示，兒童音樂劇完成演出大約依序可分為四個不同階段：一、籌備期：決定劇本、設計群溝通、舞台監督、甄選演員等；二、排演期：讀劇、塑造角色、安排日期流程、舞台擺置平面圖、演員走位、動線等；三、排演末期：盡可能將演出做筆記檢討，讓演出趨向理想；四、演出期：裝台、舞台燈光及服

裝等技術排演、無觀眾之採排、有觀眾之預演、首演。(陳玉珍;引自黃美娟,2008)。

在黃美娟(2008)音樂劇的行動研究中指出,音樂劇製作的教學流程是透過劇本的選擇、歌曲的編寫與選擇、化妝與造型、戲劇動作、舞台技術、行政工作等,應用在藝術與人文課程當中來進行。

研究者整理出以音樂劇來作為在國小、國中、大學等不同學習階段,應用在教學上的相關研究論文,共計有六篇。以下將其列表整理呈述。

表 2.5 以「音樂劇」應用於教學之相關研究

研究者	研究主題	研究對象	研究方法	研究結論
楊淑珍 (2010)	一位國小教師實施兒童音樂劇教學歷程之個案研究	個案教師	個案研究法	兒童音樂劇是整合音樂、舞蹈、表演的教學方式，能引起學生音樂藝術的興趣，讓學生快樂學習，培養分工合作、專注力、獨立思考與解決問題的能力。
黃美娟 (2008)	音樂劇在國小六年級藝術與人文課程之應用	國小六年級學童	行動研究	以「音樂劇」為教學方案策略編寫「藝術與人文」課程有助於統整，並能激發學生主動學習能力與創造力，學生學習情形更專注也更有效率。
鍾佳蓉 (2007)	戲劇教學融入音樂劇欣賞及表演之行動研究-以如果兒童劇團《統統不許動》音樂劇為例	國小一、二年級學童	文獻探討、問卷調查	將說故事及律動運用於音樂劇表演中，能激發兒童的想像及創造能力，使學習更有效果。
李惠瑄 (2007)	兒童音樂劇之教學與提升國小學童音樂能力之關係	擔任藝術與人文課程之教師	問卷調查	兒童音樂劇教學可以增進學生的音感能力、歌唱能力、演奏能力、創作能力、欣賞能力與音樂情感能力，並有助於提升學生學習音樂的興趣。
林明儀 (2006)	社團音樂劇實作教學在大學通識教育之研究	大學戲劇社之學生	觀察、訪問、文件分析	音樂劇的實作經驗，可有效地提升學員在音樂劇中戲劇、音樂、舞蹈、工作團隊特色的認知。

許尤美 (2002)	百老匯音樂劇對 國中生音樂欣賞 行為之研究—安 德魯·洛伊-韋伯 的「歌劇魅影」 及「貓」	國中學生	敘述研究法 中的調查研 究法	學生很喜歡這兩齣 音樂劇，而最喜歡的 部份還是音樂，而不 是音樂劇中的故事 情節、化妝或場景。
---------------	--	------	----------------------	---

由整理中可以發現，國內對於音樂劇製作或音樂劇教學的相關文獻並不多，除了楊淑珍（2010）對一位國小教師實施兒童音樂劇教學歷程所進行的個案研究，以及林明儀（2006）針對大學社團進行音樂劇實作歷程研究的探討之外，其他的研究如：黃美娟（2008）藉由音樂劇的認識、演唱及肢體表演為其教學策略，達到專注學習的成效；鍾佳蓉（2007）以既有的音樂劇劇本為題材，用戲劇教學方式融入音樂演唱及戲劇表演；李惠瑄（2007）的研究是針對擔任藝術與人文課程教師的教學成效調查，來瞭解音樂劇教學對於增進音樂能力的影響；許尤美（2002）的研究是以音樂劇「歌劇魅影」及「貓」為教學素材，為提升國中生的欣賞行為為主。綜觀上述之研究，顯示目前尚缺乏高中學生在音樂劇欣賞或實作歷程之相關研究。

2.3 文化創意啟發與表演藝術產業相關文獻

在《表演藝術：啟動創意新商業》（2004）一書中，果陀劇場藝術總監梁志民表示，「創作」是表演藝術最終的產品，所以，談論表演藝術產業的創意競爭力，就必須從表演藝術的源頭--「創意」談起。本節將先針對文化、創意、表演藝術的定義進行陳述，並探討表演藝術產業的架構與創意啟發的方式，作一歸納整理。

2.3.1 文化與創意的定義

1.文化的定義

文化（Culture）廣義指人類社會歷史實踐過程中，所創造的物質財富和精神財富的總和；狹義指社會的意識型態，以及與之相適應的制度和組織機構（夏征

農，1992)。《大美百科全書》指出文化的意義是：一有組織的人類羣體，而其成員間的互動於一結構性系統中進行，並以此為基礎來實現維繫生命必須進行的各種活動。所謂文化，是把有組織的群體、社會或國家裡的人與他們的社會和自然環境相互作用的方式轉換成的訊息系統，指的是一套準則、規章、道德和方法（Reber，2003）。

凡屬於人類在歷史經驗中，不管是物質、精神、制度等不同層面上，所創造出來的語言文字、知識信念、道德法律、宗教信仰、風俗民情、文學藝術等，都是屬於文化的一部份。由此可以知道，文化是經由人類所創造出來的，文化是包羅萬象的，其所包含的面向相當廣泛。文化可以被解釋為人類經由象徵性符號的運用，創造出意義而後建構了生活秩序（鄭燦文、陳慧慈譯，2003）。

英國人類學家泰勒（Edward B. Tylor）認為文化是由人類所創造，再經歷史過程塑造而成的觀念及事物的「複雜整體」。也因此不同的族群、社會，各自會構成不同的文化特質，包括了其行為習慣、價值認知、符號象徵、書寫圖形、聲調語言等規則的體系，透過時間的累積、沈澱後，將文化傳統內涵延續、傳遞下來，深入到生活方式當中，表現出共同的信念。科林·默瑟（Colin Mercer）指出，文化在狹義及廣義方面的定義：「智識的及藝術的活動」及「整體的生活形態」（羅秀芝譯，2003）。

2.創意的定義

若根據張氏心理學辭典對創意（Creative Imagination）所下的定義，是指在疑難情境中，為求問題得以解決，個人憑想像而產生的超越經驗的新觀念，稱為創意，也與創造（Creativity）同義；創造也就是指在問題情境中超越既有經驗，突破習慣限制，形成嶄新觀念的心理歷程。

創意與創造兩者的關係密不可分，產生創意可以說產生創造力的必經過程，也就是說創意是創造力的必要條件（葉玉珠，2006）。創造力往往包含符號系統的轉變，以及影響文化成員思想、感情的變化等概念（張世慧，2007）。西方將創造力定義為一種產品取向、原創為本的現象，而東方視創造力為一種以新的方式表

達內心真實情感或自我成長的現象（李乙明，李淑貞譯，2005）。西方社會文化氛圍較為自由、開放，勇於挑戰創新；相較於東方社會文化思想，較為保守、拘謹，受固有道德規範約束，較不易跳脫傳統，創意的表現產生自然受到影響。

導演賴聲川（2006）認為，創意就是出一個題目，然後解這個題目的一個過程。這也說明了創意的運作是為了解決問題，達到目標的一種想法歷程，創意就像是一種突如其來的靈感；一個獨特嶄新的想法，也就是從舊有的經驗裡，進行內在思想改變並創新的一種能力。Charles Landry 將創意歸納成幾項核心特質：以開放的思考為基礎的解決問題的能力；會冒睿智的風險、願以嶄新的角度處理問題、具實驗的性格；具有反省與不斷創造的能力（楊幼蘭譯，2008）。

3.文化與創意的關連

從不同的文化的角度切入創意的養成，其實文化都具有著很深的影響力。吳思華（2004）認為文化與創意的共通之處就是「一群人發揮智慧與創思，面對並且因應生活挑戰，所衍生出來的成果。」

文化形式的本質之一就是表達自己，同時也是文字、圖像、符號、表演、姿勢和儀式的本質。從塗鴉岩石壁畫到程式設計、再到青少年流行文化與音樂，「文化從未停止發聲」（Culture Never Stops Talking）（羅秀芝譯，2003）。文化是人類生活的經驗累積所留下的成果軌跡，創意是在生活中尋找、思索、解決問題的歷程表現出來的一種能力與態度，而藝術正是一個可以充分表達自己的一種方式，透過創意產出未來多樣性的文化。

2.3.2 表演藝術的定義與分類範疇活動

表演是一種對於生活的實踐，表演提供了一個可以將其所持有的理念轉化成種種型式的作品、沈浸於其中而對生命做多方的遊戲與試驗的場域（文建會，1998）。根據《中華百科全書》中，為表演藝術（Performing Arts）所下的定義，主要包括音樂、舞蹈，逐漸擴展到歌劇、戲劇等介紹，這類藝術絕大多數是在舞台上演出，讓觀眾欣賞。

張曉華（2005）為表演藝術所下的定義：「凡以人的動作過程，美的原則，能表達出某種思想、感情和事物，並於當時能給予人以美的感受者，謂之『表演藝術』」。夏學理（2002）更清楚的表示，演出活動是要為了表現藝術之美，給予觀賞者擁有美感經驗的「純藝術」；並且其創作的態度與美感的表達，是具有高度文化藝術價值的「精緻文化」；完整的作品展演呈現，「演出者和觀賞者之間共同存在同一表演空間」，用這三個指標來界定表演藝術。因此，表演藝術可以說是「表演者面對觀眾所進行的動態表演」，其表演類項是多元的結合聽覺、視覺、劇場功能等的一種綜合性藝術。從王文信（2002）的研究中指出，表演藝術應是指一個人或團體，運用巧思與想像力，透過生活經驗的啟發，在某些觀眾的面前，表達出富含美感的行為。

表演藝術是包括人類運用身體和聲音所呈現的所有表演活動（廖順約，2006），且表演藝術是創作者有意識的、主動的、自覺的藝術行為（戈文義、張哲，2005）。以下舉出幾種不同的分類：

夏學理（2002）在其《文化行政》一書中，提到將表演藝術大致分為三類，包括音樂、戲劇、舞蹈。音樂類如：中、西樂器獨奏、重奏、交響樂團演出、聲樂…等；戲劇類如：兒童劇、舞台劇、歌劇、平劇、歌仔戲、掌中戲…等；舞蹈類如：芭蕾舞、現代舞、民族舞蹈…等。

國家文化藝術基金會（2002）將表演藝術團體分為戲劇、舞蹈和音樂三大類，其中戲劇包含現代戲劇、傳統戲劇、傳統偶劇、現代偶劇及民俗技藝等；舞蹈類包含傳統舞蹈、現代舞及芭蕾舞等；音樂類則含括古典音樂表演、傳統音樂表演及流行音樂演唱會等。

根據行政院文化建設委員會 2004 年暨 2007 年出版之《文化統計》，將表演藝術活動分為三大類：音樂類、戲劇類及舞蹈類。音樂類有：演唱會、演奏會（國樂、西樂、綜合等）；戲劇類有：中國傳統戲曲（平劇、歌仔戲、客家戲、豫劇、粵劇、越劇、偶戲等）、外國傳統戲曲、現代戲劇（話劇、偶劇、兒童劇、默劇等）；舞蹈類有：中國民族舞蹈、台灣原住民舞蹈、外國民族舞蹈、芭蕾舞、現代舞等。

由此可見，一般最普遍的表演藝術類型為音樂、舞蹈及戲劇。但由於對傳統

藝術的重視，文建會更將戲劇細分為現代戲劇與傳統戲曲兩類，雖然兩者在藝術表現有其共通性，但是就經營、運作方向卻不盡相同。在文建會所出版的《文化白皮書》(1999)則將表演藝術團體分為音樂類、舞蹈類、戲劇類及傳統戲曲類四類項。另外文建會 2009 年所修正的演藝團隊分級獎助計畫作業要點中，也將演藝團隊分為音樂、舞蹈、傳統戲曲及現代戲劇四種。

以下將就文建會之分類方式，列表呈述之：

表 2.6 表演藝術產業分類

現代戲劇	傳統戲曲	舞蹈	音樂
舞台劇	歌仔戲	原住民舞蹈	世界音樂
音樂劇	京劇	現代舞	民族音樂—國樂
歌舞劇	崑曲	芭蕾舞	民族音樂—南北管
話劇	偶戲—布袋戲	民族舞蹈	民族音樂—台灣原住民音樂
兒童戲劇	偶戲—傀儡戲		民族音樂—地方歌謠及戲曲
偶戲	偶戲—皮影戲		西樂—聲樂
	說唱藝術		西樂—弦樂
	南管		西樂—管樂
	北管		西樂—歌劇
	客家戲		西樂—鍵盤樂
	高甲戲		西樂—室內樂
			西樂—爵士樂
			西樂—打擊樂
			西樂—管弦樂
			西樂—合唱

資料來源：「表演藝術產業調查研究」，2007，台北：文建會，6 頁。

2.3.3 表演藝術產業

文化創意產業的精神正是透過文化、藝術、創意，發展地方的特色與共同記憶、打造國家形象（經濟部文化創意產業推動辦公室，2009）。依據行政院所提出的「挑戰 2008：國家發展重點計畫」所述，所謂文化創意產業即是「文化產業化」

--以推展文化創作的消費市場（文建會，2005）。在《文化創意產業發展法》（2010）中，對文化創意產業（Cultural Creative Industry）的定義是：「源自創意與文化積累，透過智慧財產的形成與運用，具有創造財富與就業機會潛力，並促進全民美學素養，使國民生活環境提升之產業。」而台灣文化創意產業的範疇，包括：視覺藝術產業、音樂及表演藝術產業、文化資產應用及展演設施產業、工藝產業、電影產業、廣播電視產業、出版產業、廣告產業、產品設計產業、視覺傳達設計產業、設計品牌時尚產業、建築設計產業、數位內容產業、創意生活產業、流行音樂及文化內容產業，以及其他中央主管機關指定之產業。

其中「音樂與表演藝術產業」界定為：一種以表演者在觀眾面前即席演出的藝術形式（經濟部文化創意產業推動辦公室，2006），由文建會負責扶植。產業概括包含：凡從事戲劇（劇本創作、戲劇訓練、表演等）、音樂劇及歌劇（樂曲創作、演奏訓練、表演等）、音樂的現場表演及作詞作曲、表演服裝設計與製作、表演造型設計、表演舞台燈光設計、表演場地（大型劇院、小型劇院、音樂廳、露天舞台等）、表演設施經營管理（劇院、音樂廳、露天廣場等）、表演藝術經紀代理、表演藝術硬體服務（道具製作與管理、舞台搭設、燈光設備、音響工程等）、藝術節經營等之行業均屬之（經濟部文化創意產業推動辦公室，2009）。

在表演藝術的生態系統裡，除了表演藝術創作本身之外，還有行政公關、舞台技術等等工作，其相關的周邊支援產業，還有場地、售票、經紀服務……等。透過表演藝術實務操作的實作歷程，可以更實際經驗並認識瞭解到表演藝術---音樂劇的產業，從生產面（音樂、表演、舞蹈）、通路面（售票、節目單）、附加網絡（衍生性的相關產品）、及其相關連的產業價值鏈。

溫慧玟計畫主持之《表演藝術產業生態系統初探》（2005）中，指出表演藝術產業的特徵，是藝術生產行為之發生與消費欣賞行為同時進行，並以生產、通路、附加網絡、關連產業等，對表演藝術產業進行分析。藝術表演為表演藝術產業之核心價值，其他相關產業皆以依附藝術創作生產為主要經紀活動，以下列表說明：

表 2.7 表演藝術產業特徵分析

項目	分析內容
生產	<p>表演藝術作品</p> <p>A.戲劇：劇本創作、內容原始發想、戲劇訓練、劇目編排</p> <p>B.舞蹈：舞碼編排</p> <p>C.音樂：樂曲創作、演奏訓練、音樂劇及歌劇的現場表演</p> <p>D.相關如表演製作等</p>
通路	<p>表演藝術作品之展示</p> <p>A.表演場地文化設施經營管理：主要為大型劇院、中小型劇場、音樂廳、露天舞台、餐飲經營等</p> <p>B.販售服務：門票販售、演出影帶、節目單、延伸性紀念品等</p> <p>C.軟體服務業：與藝文活動有關之經營、經紀、代理等行業、公證人、門票販售、網路、製作出版</p> <p>D.硬體服務業：運輸、道具設計製作、服裝、舞台設計製作搭設、燈光設計、音響、錄音工程等</p> <p>E.相關如商業贊助、藝術節經營</p>
附加 網路	<p>衍生性產品：有聲出版物、文字出版</p> <p>服務：經紀公司等</p>
關連 產業	<p>(表演藝術產業的核心活動與相關活動， 在關連產業上若有重疊或不同之處，將依照上述分類進行說明)</p> <p>A.表演藝術作品生產關連產業</p> <p>a.戲劇表演：劇本編寫、戲劇訓練、劇目編排、服裝設計、化妝、道具製作、舞台設計、燈光設計、專輯攝影記錄、專輯出版(有聲、文字)、法律服務(智慧財產權)等</p> <p>b.舞蹈表演：舞碼編排、服裝設計、化妝、道具製作、舞台設計、燈光設計、專輯攝影記錄、專輯出版(有聲、文字)、法律服務(智慧財產權)等</p>

	<p>c.音樂表演：樂曲創作、演奏訓練、曲目編排、樂器維修、保養、舞台設計、燈光設計、專輯攝影記錄、專輯出版（有聲、文字）、法律服務（智慧財產權）等</p> <p>B.表演通路如場地、服務等關連產業</p> <p>a.劇院、劇場、音樂廳：舞台設計、燈光設計、攝影記錄、法律服務（智慧財產權）等</p> <p>b.表演經紀公司：出版業、運輸、保險、法律等</p> <p>c.附加網絡關連產業：餐廳、旅館、銀行、交通運輸等一般大眾服務業</p>
--	---

資料來源：《表演藝術產業生態系統初探》，2005，台北：文建會，16-17 頁。

資深舞蹈家林懷民曾說：「表演藝術創造美感經驗，刺激想像力，提升國民生活品質，甚至激發、鼓舞人心，成為社會尊嚴與驕傲的基礎。但是，表演藝術與創造財富仍有一大段距離（經濟部文化創意產業推動辦公室，2007）。」

行政院文建會主委陳郁秀表示：「以藝術文化為根基的文化創意產業，創作來自於藝術創意人才，至於成功開發市場、厚植消費族群，則需要靠專業的行銷、策展、經理人才，彼此為上下游關係，必須互相支援（張瓊慧總編輯，2003）。」文建會（2005）出版之《表演藝術產業生態系統初探》，以及經濟部文化創意產業推動小組（2008）在《台灣文化創意產業發展年報 2007》中，將表演藝術產業價值鏈分成八個部分，依其與表演藝術的關連程度與重要性來排序，依次為：創作、演出、演出場地、行政暨技術支援、媒體、票務行銷、教學、週邊產品及其他。以下用圖示來說明：

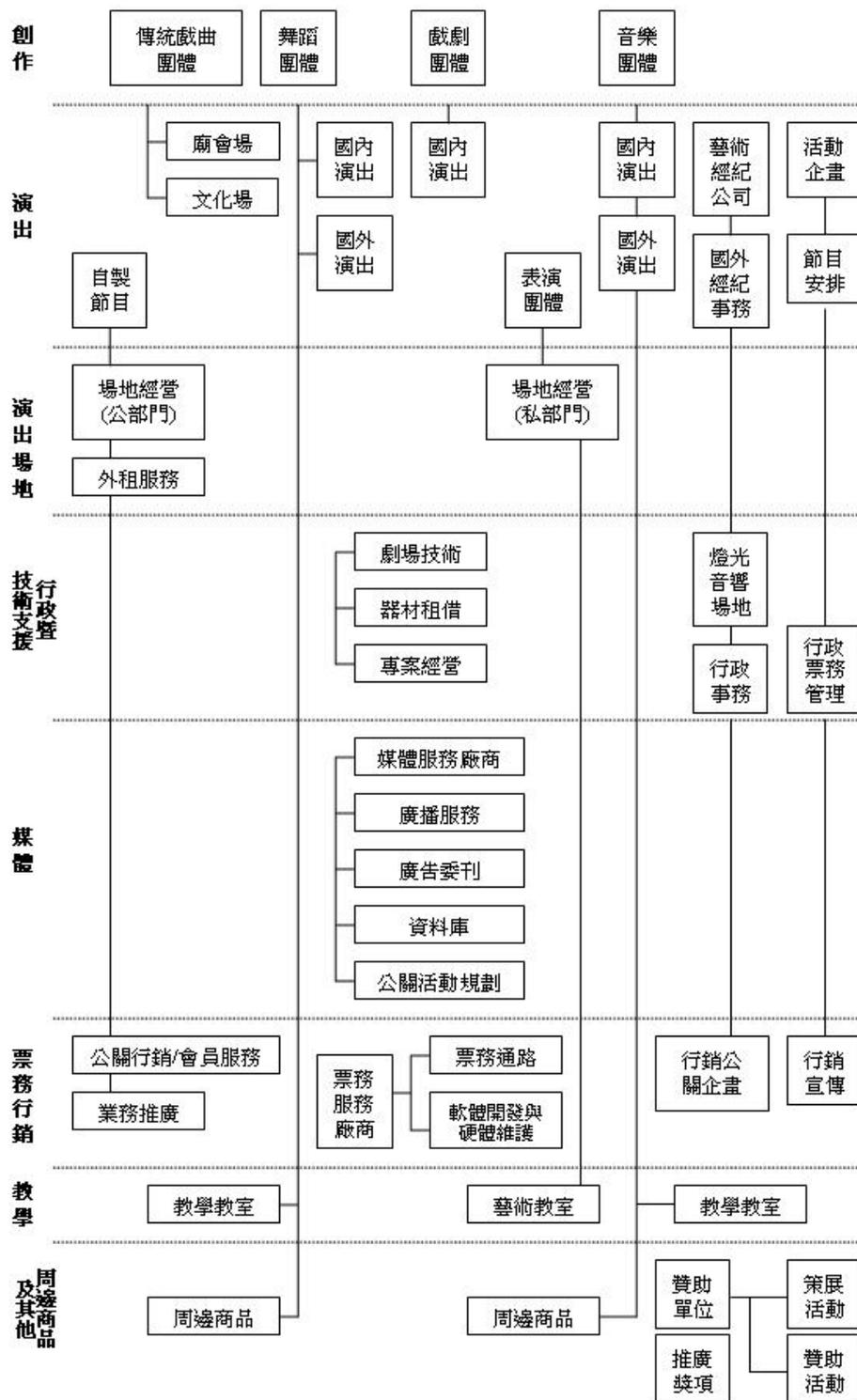


圖 2.1 表演藝術產業價值鏈

資料來源：《台灣文化創意產業發展年報 2007》，2008，台北：工業局，46 頁。

表演藝術協會所執行的《表演藝術產業調查研究》(2007)之序言中指出，表演藝術產業不只是諸如娛樂、演藝、廣告等產業的活水源頭，表演藝術產業的特殊型態，又與眾多產業間擁有錯綜複雜的關連；而對於講究創意、創新的文化創意產業而言，表演藝術不僅本身具有高度的創意和實驗性，更能提供整個社會更多的創意啟發。觀眾與演出者藉由演出而產生對話與交流，文化下的創造力因此而生產、多面性思考因此而激發(文建會，1998)。

2.3.4 創意啟發

Robert Fisher & Mary Williams 在《開啓創造力之門：跨課程領域的教學》(Unlocking Creativity: Teaching Across the Curriculum) 書中，指出個人創造力的關鍵性特徵：動機 (Motivation)、激勵 (Inspiration)、醞釀 (Gestation)、協同 (Collaboration)。意即設定出一個需要完成的目標為其啟動的力量，在他人或環境的鼓勵與刺激之下開展出不一樣的思維，並藉由夥伴、團體的支持得以完成創意的表現(方德隆譯，2007)。

創意就要有原創、新奇、另類、獨特、創發、彈性、實用等性質，想法與看法都不同於流俗，能從不同的角度看問題，能看到很多別人想不到的東西(李分明、莊耀輝，2008)。所謂創意要能挑戰傳統思維，並嘗試創造新的意念，也就是一種創新。創新性是創意的本質，而藝術性和文化性是創意的兩個主要特性(陳放、武力，2008)。因此，提到創意經常會聯想到將其表現在藝術、音樂、文學、表演、設計等作品當中，表現出創意發想者當代所處的文化特質。

創意可以說是一種能力，或是一種思考的過程，並且能夠具體展現出來。創意不完全是與天俱來的天賦，更可以靠後天的加強與學習。耶魯大學心理系的羅伯·史登堡教授 (Robert J. Sternberg) 認為人並不是生來就富有創意的，創意是可以發展的，創造力是可以培養和訓練的(洪蘭譯，1999)。因此有許多研究提出培養創意或創造力的方法，研究者歸納出幾個特性如下：

1.對事物要有敏銳的覺察力，並保持高度的好奇心

好奇心是對外在世界認識的激勵因素，更是創意發明的源動力（楊裕富，2000）。好奇心是人的一種天性，面對生活情境，總是強烈好奇的追根究底，想深入探究新鮮的問題，期待能找出不同的答案。善用視覺、聽覺、嗅覺、味覺等各種感官，來捕捉生活周遭人、事、物所散發出來的訊息，對生命抱持著熱情的態度，培養各類廣泛的興趣，實際透過閱讀、旅行等活動，增加生活經驗的閱歷，豐富創意的泉源。

2.勇於挑戰不同的想法，啓發豐富的想像力

藉由細膩的觀察，從不同的角度、觀點來看待問題，寬廣的思索不同的可能性，並更有勇於冒險的精神，願意嘗試多樣化不同的觀念連結的態度。也就是必須拋棄那習以為常的習慣框架，才能轉化立場與觀點，另外開啓想像力之門：經由思維運作融入生活經驗與人生閱歷，連結或重組腦海的記憶中所儲存的形象或觀念，來做為想像力創作的材料，結合成新的構想。Bartlett（1959）提出創造力是一種冒險性的思考，也就是脫離主流、打破既定模式，對經驗採取開放的態度，而且允許一件事導引到其他的事物上（方德隆譯，2007）。

3. 堅持創新的意念與付諸行動實踐

創意的想法可能因為與眾不同，很容易就遇到模糊、矛盾，或是經驗到一種不確定性的焦慮感受，要能有足夠的毅力去堅持獨特的信念，並能表達自己的看法。此外，創新的想法，除了構想更需要實踐，才不致成爲一種天馬行空的幻想。在創意的過程中，沒有那件事情，可以真正完全取代動手去作所能得到的經驗、知識、技藝、成就感、自信、滿意等功效（李分明、莊耀輝，2008）。動手做的行動力，才能用想法創造出真實的經驗，有勇氣且有耐心的持續探索未知的經驗，並把抽象思維轉化爲具體的行動。所以，創意是除了有與眾不同的靈感之外，也要加上積極實踐的力量，才能得以完成。

4.營造創意的情境、空間

創意環境是讓人感覺在表達個人創意時，可以無拘無束的舒適與自在，並且在發展與分析該創意時，能給予建設性的支持（李分明、莊耀輝，2008）。形塑輕鬆、自然、愉快、寬容的氛圍，有助於激發出新穎、別出心裁的想法，不用擔心提出新的構想時，無法被他人接受。因此，營造一個接納、支持、肯定、尊重的空間，透過與人不斷互動的過程，探索延伸其思考歷程，進而能激勵發展創意的思維。

英國「國家創意與文化審議委員會」(NACCCE)在《全都是我們的未來：創造力、文化與教育》(All Our Futures: Creativity, Culture and Education)(Department for Education and Employment, 1999)的報告中指出，創造力是形成富想像力的活動，以便於產生富有原創性的和有價值的結果，而國家的創造力和文化教育策略對於開展每個青少年的潛能是必要的（方德隆譯，2007）。

創意能有效解決人生面對的種種問題，提出更好的解決方案，它是一種生活方式、生活習慣、生活態度與思維，這些技巧是可以透過練習來學習、增強和發展的（李分明、莊耀輝，2008）。梁志民（2004）也認為創意的源頭不一定可以透過訓練的方式而成，卻是可以從生活中的美感培養及敏銳度累積而成。由此可知，創意可以從生活中啟發，透過學習而獲得的能力。英國學者 Charles Landry 更表示創意有不同的程度與種類，人人都能發現自身的創意，而練習可以幫助我們瞭解：自己是否具備創意，並發揮這潛能（楊幼蘭譯，2008）。

綜合上列所述，創意的啟發亦或是創造力的提升，是要能培養學生思考、分析、解決問題的技法，以及積極、熱情、好奇、想像、堅持的態度，鼓勵其嘗試新的冒險，以獲得創新的觀念。創意貴在能實際運用，融入生活，轉化生命（李分明、莊耀輝，2008）。透過教育來激發學生的創意靈感，需要引導者具備鼓勵、支持的角色特質，對於學生的好奇與疑問，能運用不同的小組合作等學習策略，給予開放的創意空間去尋找更多不同的答案，營造出主動討論探究的學習氛圍，才能從學生的心靈中開發出創意智慧的潛能，讓國家更具有競爭力。

第三章 研究設計與執行

本研究以台南市德光女中高二學生為主要對象，由音樂課堂中進行表演藝術實作教學之歷程研究。選定以表演藝術產業中的音樂劇為主題，創作戲劇、舞蹈、音樂結合之表演藝術作品，並從邀請卡、海報宣傳行銷事務，票卷、節目單樣式設計製作，延伸至周邊商品銷售概念的產出。藉此欲探究表演藝術實作教學之歷程發展，在高中藝術學習課程安排的可行途徑。

針對本研究採用「質的研究」方法，以參與觀察、訪談、問卷調查、文件分析，為本研究之主要研究方式，最後以三角檢定法來提高研究的可信度。本章共分為四節，主要說明研究的方法與步驟，依序為研究方法、研究架構、研究設計與流程以及研究執行，將分節逐一說明之。

3.1 研究方法

學者陳向明（2008）認為研究方法是從事研究的計畫、策略、手段、工具、步驟以及過程的總和，是研究的思維方式、行為方式以及程序和準則的集合。質的研究（Qualitative Research）是一種相對於量的研究（Quantitative Research）。量化的研究資料，通常以數量來表示其科學、客觀的研究成果，而質的研究重點在從研究對象的世界找到多元的資料，來探討、解釋問題的複雜性。且即使採用統計數據，也是為了描述社會現象，而不是對數據本身進行相關分析（陳向明，2008）。

質的研究強調在自然的情境下作自然式的探究（Naturalistic Inquiry），是因為研究現象的意義來自於情境本身的脈絡中（黃瑞琴，1991）。質的研究的最廣義的解釋是：產生描述的（Descriptive）資料的研究，描述的內容包括人們所說的話、寫的字、和其他可觀察的行為（黃瑞琴，1991）。陳向明（2008）也認為在自然情境下獲得的研究結果更適合以文字的形式（而不是數據的形式）來呈現，因此質的研究報告多用文字表達，輔以圖表、照片和錄像等。

質的研究者「融入」被研究者的情境內，長期地、深入地觀察他們怎麼思考、如何表現，不因研究者是否在场而表現不同的行為；相同的，訪問者也非在正式的問題或答的方式下進行，而是雙方相互信賴情形之下的一種對話在這種方式下研究，才能真正掌握被研究者的內心感受（歐用生，1995）。質的研究的主要目的是對被研究者的個人經驗和意義建構作「解釋性理解」（Interpretive Understanding）或「領會」（Verstehen）（陳向明，2008）。

陳向明（2008）提出對質的研究方法本身的定義：質的研究是以研究者本人作為研究工具，在自然情境下採用多種資料收集方法對社會現象進行整體性探究，使用歸納法分析資料形成理論，通過與研究對象互動對其行為和意義建構獲得解釋性理解的一種活動。

研究者為任教高二學生之音樂課教師，最能在自然的情況下，完全參與且深入瞭解學生在表演藝術實作中的脈絡，並能將學生的活動、行為做詳實的描述。且透過長時間的觀察，瞭解學生的創作意念，並蒐集到創作歷程中各式不同的資料，在歸納整理之後，能敏銳的發現出表演藝術實作歷程中學生的改變與成長，將其真實的情境及意義呈現出來。重視的不只是學生創作的成果，而是這整個表演創作的過程及產生的意義。研究者通過自己親身的經驗，對被研究者的生活故事和意義建構作出解釋（陳向明，1992），故本研究採用質性研究的方式來進行。

一位質化研究者需具備對理論以及對社會人際關係的觸覺（Sensitivity），能一方面汲取過去經驗以及理論上的知識來解釋所見所聞，而在另一方面又能對所知的保持一種分析上的距離，具有敏銳的洞察能力以及優秀的人際技巧關係（徐宗國譯，1997）。

質性研究的分析資料，大多來自實地工作。研究者在教學現場中，一方面從事教學工作，一方面進行研究資料的蒐集工作，質的研究資料非常的多元與豐富，藉由研究過程中教師書寫的教學記錄、該幾位班級導師以及任課老師的日常觀察、以及老師與家長深度訪談、上課中的錄影、照片、學生回饋、學生成果作品集等，來蒐集資料並記錄下參與者的語言、行動、態度及表現。藉由參與觀察法、訪談法、文件分析法等質化資料的蒐集與整理，對整個教學歷程與其應用有深入

的瞭解。

3.1.1 參與觀察

觀察不僅僅是人的感覺器官直接感知事物這麼一個過程，而且是人的大腦積極思維的過程（陳向明，2008）。透過研究者不同的角度觀看與反思，深入描述自己所看見、所感知的事實現象。

參與觀察（Participant Observation）又稱「介入觀察」或「內部觀察」。是觀察法的一種，與「非參與觀察」相對。觀察者在某種程度上直接介入研究對象的教育過程，與他們發生聯繫，參與他們的活動，以便更好、更具體地獲得觀察材料，進行分析研究（教育百科辭典，1994）。

參與觀察是一種非結構性的觀察，在生活中、教室內蒐集相關整體性的資訊。研究者與被觀察者一起在課堂中，有長時間且近距離的接觸，使研究者能在自然的情境中，體驗、傾聽、觀看學生的行為，並瞭解他們對自己行為意義的解釋。研究者本身也是觀察者，具有雙重的身份。根據現象學的理论，質的研究者要從現場人們的「參與者觀點」（Participant Perspectives），去瞭解人們如何看事情和觀看這個世界（黃瑞琴，1991）。與他們一起上課時，由實作教學中教師所指定目標來觀察學生達成的程度，並深入關注到學生同儕團體的內在思想與情緒，與他們一起渡過這個創作學習的過程，研究者欲在此尋求更多層面的觀察經驗。

本研究希望瞭解到學生在表演藝術創作歷程中所經歷的困難與挑戰，以及其所呈現的成果，對學生在藝文領域方面的學習意義，有什麼樣具體的突破與轉變。透過研究者在教學現場的主動參與觀察記錄下來，視為研究的第一手資料。

3.1.2 訪談

訪談是一種研究性的交談，是研究者通過口頭談話的方式從被研究者那裡收集（或者說建構）第一手資料的一種研究方法（陳向明，2008）。質性研究中的訪談（Interview）通常是兩個人之間有目的的對話，由其中一個人（研究者）引導，

蒐集對方（研究對象）的語言資料，藉以瞭解研究對象如何解釋他們的世界（黃瑞琴，1991）。訪談產生的資料也要當作特定情境中產生的社會現象加以處理，不是枝葉末稍或是意識型態的扭曲，但也不能視為理所當然的（歐用生，1995）。

本研究主要以半結構性訪談方式來進行，以事先設計的訪談題綱，來詢問不同訪談者，邀請受訪的對象為數位參與學生實作歷程的導師、任課老師，以及學生家長，透過研究者與受訪者共同分享彼此的觀察，共同建構對於事件的理解的過程，使訪談更變成一種深入且相互交叉比對的研究。

訪談全程錄音，並將內容以錄音筆記錄，逐字謄寫做成文字資料，以提供研究者做資料分析歸納之用。為瞭解在實作教學中不同面向的觀察，訪談方向為：
1.對學生參與音樂劇實作歷程的整體印象。
2.在歷程中對實作者的觀察。
3.對課程實作之後的建議。對照研究者在實地觀察的紀錄、問卷調查、相關文件，相互驗證以增加研究的客觀性。

3.1.3 文件分析

文件（Document, Written or Printed Material）是一種準觀察的工具，通常用於追蹤或試探性的研究，以補充其他方法，如觀察或訪談法的不足（歐用生，1995）。教育百科辭典（1994）指出查閱文件、史料，進行系統綜合分析，取得信息，對研究對象作出判斷，找出真相的一種方法，是為文件分析法（Documentary Analysis Method）。

陳向明（2008）指出任何實物都一定是文化的產物，都是在一定情境下某些人對一定事物的看法的體現。實物的蒐集包括所有與研究問題有關的官方文獻、個人文件、照片、影像、物品等。為佐證觀察及訪談資料，且為能深入的瞭解學生進行表演藝術實作活動，透過蒐集研究場域所產生的文件資料來分析，並重視研究者與學生交互所產生的意義反省，發現創意的教學活動成效與重要性。本研究資料文件蒐集包括：

1.教師教案計劃表

在策劃音樂劇活動之前，研究者對這整學期每週的教學進度有系列的安排，並對教學主題、流程進行方式、預期達到目標，有詳實的計畫書面資料。並在學期中，記錄下每次預先擬定的計畫是否有微幅的調整？為什麼原因而有所改變？這些資料屬於文件中的正式文件，也是整個活動流程進行的一個依據。

2.拍照、錄影

研究者在教學活動進行當中，以數位相機將上課小組成員活動的情況拍照紀錄，提供研究者課後觀察其討論、分工的情形之用。並用數位攝影機將學生創作的成果拍攝紀錄，製成光碟。一方面作為研究輔助之用，一方面為學生建立檔案之資料。

3.學生問卷

問卷研究要輔之以其他資料，以檢核、平衡、擴充和修正研究成果，並使其落實在環境脈絡上，如此則問卷仍不失為一種有價值的文件（歐用生，1995）。在學生進行完整的創意音樂劇創作活動之後，由於全年級高二的學生數量龐大，研究者採用問卷調查的方式，即是希望能在短時間內蒐集到更多的資料。藉此試圖瞭解學生在創作的歷程中，對於自我學習的評估以及實作經驗的啟發，以及其對於探索生活周遭藝術相關的事物態度有何改變？

4.學生作品

學生在教學者的逐步的帶領之下，陸續完成音樂劇劇本、歌詞改寫、舞蹈編排、宣傳海報、邀請票卷、節目單、代表性的 Logo、週邊商品設計、心得寫作……等等，以每小組所創作的一齣音樂劇為一個單位，自行整理資料加以美編後，做成一本屬於自己的音樂劇劇本書，仔細的紀錄整個表演藝術實作歷程的點滴與學習心得。

3.1.4 資料分析整理

在本研究的歷程中，資料蒐集和分析是同時且持續的進行。拉西（Lacey）指出所謂的「理解的螺旋」（Spiral of Understanding），即蒐集資料、分析和理解三者交互進行，時而教室觀察，時而文件分析，又觀察，又可利用問卷調查，社交測量圖，或日記等，理解就漸透徹（歐用生，1995）。

因此研究者將從參與觀察、訪談以及相關文件的蒐集，並透過三角校正，以獲得真實可靠的信息，依據研究發現作成研究結果，經討論後形成結論。

1. 資料編碼

研究過程所蒐集的大量資料，依照資料來源的日期、對象和資料性質的不同，給予編碼標記。資料蒐集的日期以西元年月日表示；對象包含導師、科任老師、家長以代號區別；資料性質包含訪談資料、學生音樂劇作品、學生心得、研究摘要記錄等。

（1）人員

本研究中人員的編碼方式，研究者代碼為 R，接受訪談的班級導師為 T，接受訪談的科任老師為 C，接受訪談的家長為 P，基於研究倫理的考量，對受訪人員均不公開其姓名，而用代號為其名稱。如導師 1，則以 T1 表示；家長 2，則以 P2 表示，以此類推。

（2）資料

依據資料的性質，給予分類編碼。R 代表為研究者，S 代表參與音樂劇創作的學生。「訪談」代表對教師或家長之訪談資料；「作品」代表學生之音樂劇；「心得」代表學生之創作心得感想；「觀察」代表教學者的摘要記錄。對照表如下：

表 3.1 資料編碼對照表

編碼	意義說明
T1 訪談-20090620	2009 年 6 月 20 日對導師 T1 訪談內容
C1 訪談-20090630	2009 年 6 月 30 日對科任老師 C1 訪談內容
P1 訪談-200906022	2009 年 6 月 22 日對家長 P1 訪談內容
作品-S1-1	音樂劇作品，編號 S1 第 1 號作品
心得-S1-1-06	音樂劇劇本書 S1 第 1 號作品，編號第 6 號心得
R 觀察-20090620	研究者於 2009 年 6 月 20 日所寫的教學記錄

2.資料分析

研究者在教學現場進行參與觀察、訪談、蒐集文件、學生作品，也就是持續的在重複閱讀、理解資料。蒐集資料不是機械式地記錄資料，而是必須同時分析和解釋資料，並且立即知道這些資料是否互相矛盾，是否需要進一步蒐集更多資料（黃瑞琴，1991）。因研究者本身即為教學者，不易排除與研究對象之間關係對研究的影響，在資料分析中，需從學生的作品檔案及其他教師的觀察訪談中，將個人主觀偏見降至最低，以求整個研究過程的客觀性。

3.資料檢核

為提高本研究的信、效度，將蒐集來的資料，採用三角檢核法（Triangulation）分析，透過不同的資料、方法進行交叉驗證研究現象，並對研究的情境進行詮釋，以提高研究的正確與客觀性。

於研究中運用三角檢核法，具有三個明顯的作用（黃政傑，1987）：一、「確證」：將採用多種方法蒐集到的資料加以比較，檢視其中的發現是否一致，研究者的發現因此可獲得確證，顯示其效度；二、「精緻」：運用各種方法，從多個角度分析探究同一現象，使研究結果更為詳細、完全和精緻；三「創新」：分析各種資料的分歧性，可以創新其結論和解釋，加深瞭解，引發新的研究層面和方向。

本研究採用的檢核法，包括：

- (1) 方法的三角檢核：以多樣不同的方式來確認對研究現象的意義與發現。如：透過參與觀察、訪談、文件資料的內容分析，並輔助運用拍照、錄影的方式來蒐集相關資料，便於歸納與整理。
- (2) 資料的三角檢核：包含研究者的教學摘要、訪談資料（導師、科任老師、家長）、學生問卷、學生作品等資料，瞭解被研究者經歷到的學習與成長。

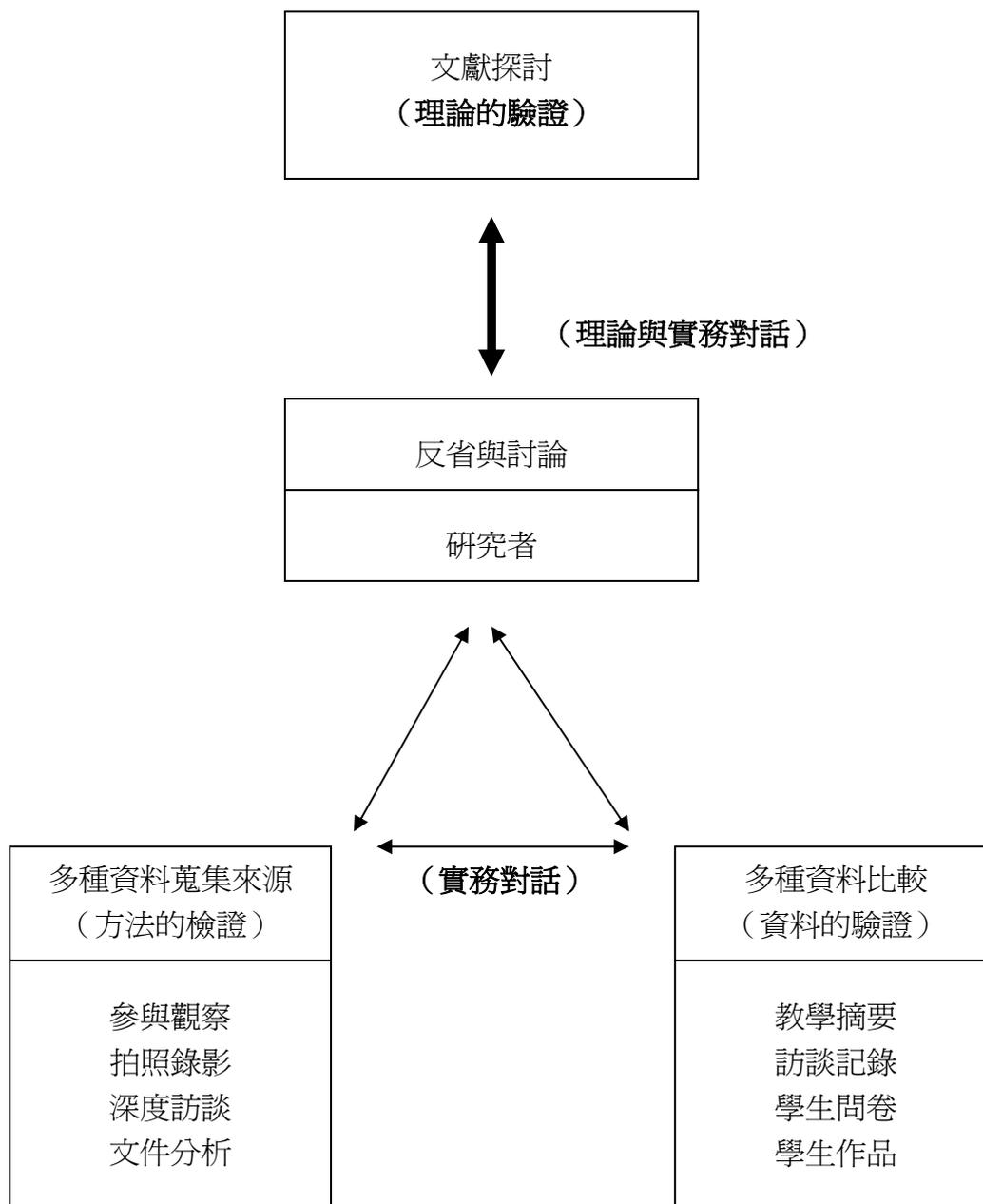


圖 3.1 本研究資料檢核圖

3.2 研究架構

本研究確立研究目標之後，先蒐集表演藝術教學以及應用音樂劇從事教學活動之相關文獻和資料，並對目前高中藝術教育現況與學生經驗、能力做背景上概略的分析，進一步的設計出表演藝術實作之音樂劇教學活動，期望運用表演藝術美學元素，對其文化創意能力的啟發能有所影響。

在課程活動進行中，以照相、攝影、紀錄等方式協助觀察學生創作之情境，並將學生作業、創作作品、音樂劇展演及相關文件蒐集後加以彙整，以期能客觀的描述師生於教學活動中的互動情形，並歸納出學生在實作歷程中的學習成效。將研究的相關資料進行分析詮釋之後，撰寫研究論文，本研究之研究架構圖，如下：

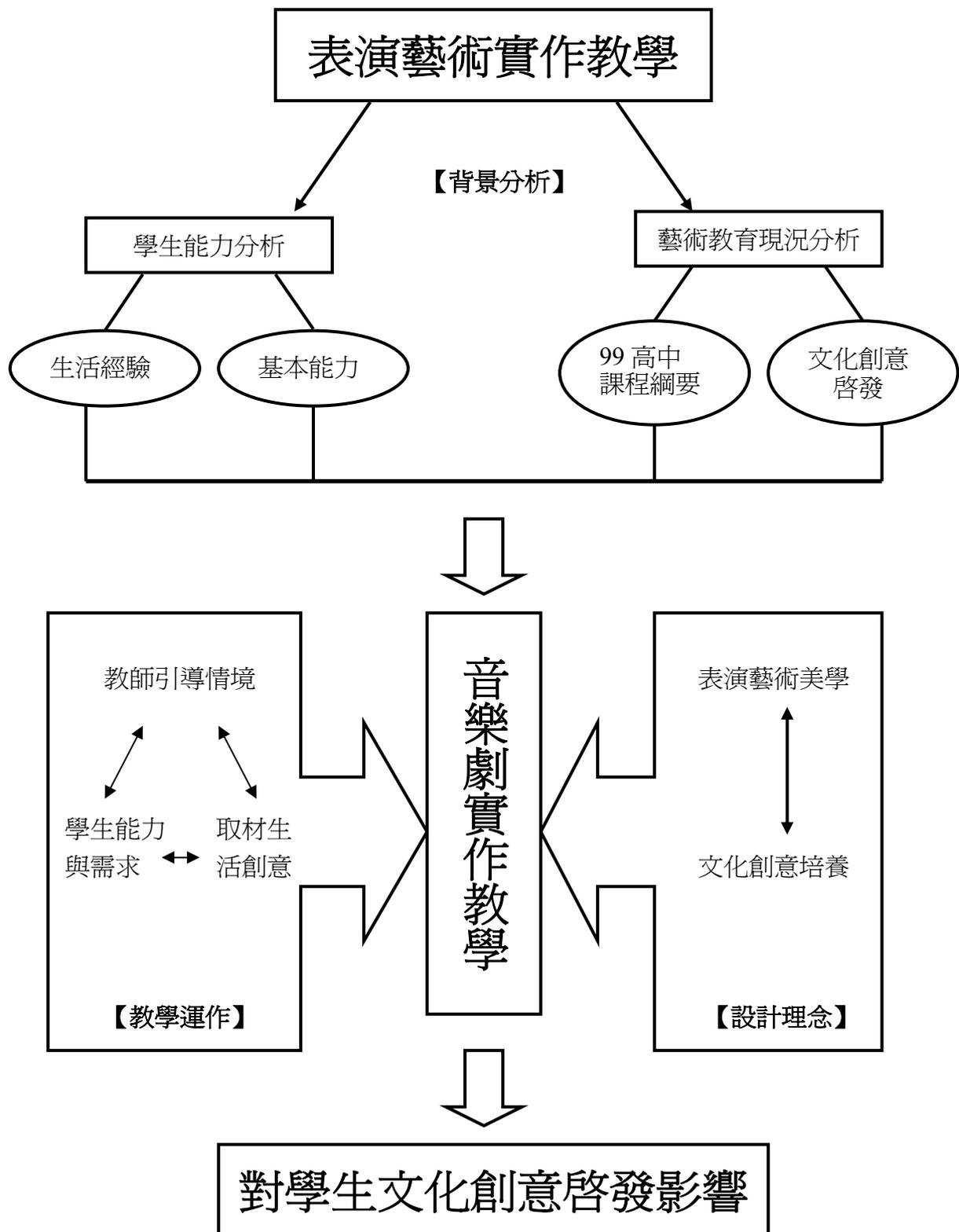


圖 3.2 研究架構圖

3.3 研究設計與流程

3.3.1 設計理念

任何的學習透過實作將能達到更好的學習效果，因此，本研究設計是在個人的教學現場中進行，配合教學目標，並讓學生以生活為題材設計出自己動手做的活動，讓學生藉由過程中建構出表演藝術知能與技能的教學過程。廖順約（2006）指出表演藝術教學設計的方向應為：「透過遊戲的方式，讓學生體驗表演的形式，以瞭解學習內容或議題的意涵，提出個人看法與思考解決方式，並從扮演的過程中體會人與人之間說話、行為和動機的關連性，期能更理解人與人、環境、社會之間的關係。」

研究者運用音樂劇來進行表演藝術之實作教學來加強高中音樂課程中對表演藝術領域的探索，在課程進行中營造出活潑、開放的氣氛，鼓勵他們共同合作創作出屬於自己的音樂劇。除了表演的本質教學外，還能整合音樂與視覺藝術的應用能力，發揮出每位學生的特色專長，聯結成有結構組織的學習，完成這樣的作品展演，可說是一種綜合性藝術教學統整活動。

學生主動將其舊有的經驗重新組合，嘗試改寫歌詞來配唱一些熟悉的歌曲，並創造出新的構想，搭配上舞蹈場景的設計，從實際的音樂劇展演活動中，體驗表演藝術實作的課程。美國著名教育學家奧斯貝爾（David Ausubel）所提出的「有意義的學習」（Meaningful Learning）是指學生能有意義連結認知學習的新、舊基模，而獲得新知的學習歷程（沈翠蓮，2001）。因此表演藝術教學應從學生已有的先備知識為起點，設計出符合其生活經驗的活動課程，透過引導讓學生能從活動中實際操作以獲得啟發，產生有意義的學習。

研究者試著以音樂與表演藝術融入高中的藝術課程中，透過課堂實作的音樂劇，觀察學生在表演藝術實作之歷程來反思自己的教學，希冀對國內文化創意人才之基礎養成提出一個培育課程之參考，並藉著藝術的多元學習，使其從觀察、想像、模仿和創作當中整合自己的能力，並勇於表現自我傳遞內在想法，豐富其生活經驗。最終能讓表演藝術變成生活中經常性的文化饗宴，使學生能夠喜愛表

演藝術，成爲劇場的觀眾，更重要的事能夠運用表演藝術創作與思考的方法，來解決生活問題的能力（廖順約，2006）。

3.3.2 課程實施

研究者蒐集整理相關文獻後，研擬出本研究表演藝術實作之音樂劇的課程活動設計，期望探究表演藝術實作的教學價值與可行的教學模式。從實際的教學行動中研究，藉著課堂摘要記錄實地觀察學生參與創作活動的情形與過程，並從學生作品及其展演歷程表現，還有對老師及家長訪談等資料，來分析學生在文化創意上啓發，以及本教學歷程所獲得的成效。

以下研究者將先以流程圖來表示課程實施的方式，再分別分項來說明。

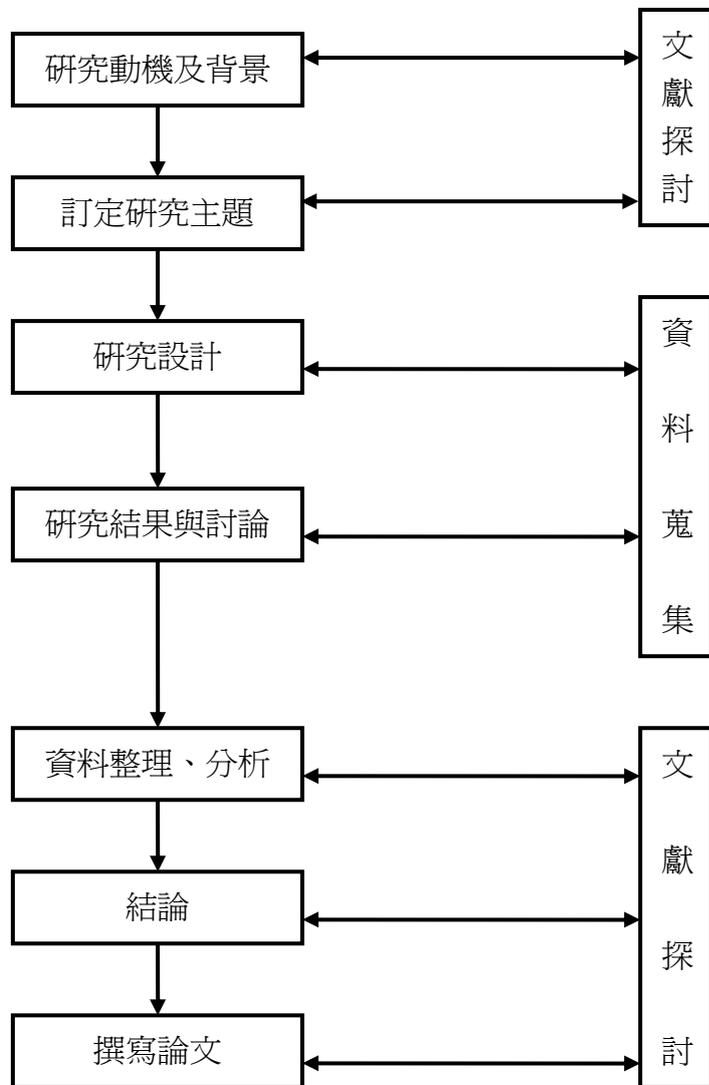


圖 3.3 研究流程圖

進行課程的方式，事先將全班分為幾個小組來進行，人數約在十位同學左右，雖然音樂劇課程活動的工作，都是需要全體小組成員共同去完成的，但是還是要有負責的同學來主導，所以首先進行組員工作分配的討論。團體討論的方式提供孩子們探索自己和各種藝術活動間的關連，其中包括他們自己的藝術活動、藝術品味，以及由於不同族群和文化背景所產生的藝術常規、習慣和偏好等，並做富有創意的討論（方德隆譯，2007）。

由各小組按組員的專長或興趣，自行分出藝術總監、行政總監、美工組、宣傳組、文書組、音樂組、舞蹈組等。藝術總監為小組的總負責人，負責導戲並掌握排戲的進度；行政總監為小組的副負責人，負責相關文書作業及音樂劇劇本書的製作進度；美工組設計音樂劇Logo符號，以及音樂劇劇本書的封面設計與包裝；宣傳組負責海報，以及推出音樂劇周邊創意商品；文書組將劇本繕打成文字稿，以及設計音樂劇入場卷及節目單。音樂組負責配樂，以及歌詞改編（或音樂旋律創作）；舞蹈組編排舞蹈肢體動作，以配合音樂舞動或是歌曲的演唱。列表整理如下：

表3.2 小組分工之各類工作細項說明

職稱	工作細項
藝術總監 (總負責人)	1.導戲：演員的走位、表情、肢體動作等都要去調整及安排。 2.掌握排戲的進度。
行政總監 (副負責人)	1.負責相關文書作業繳交事宜。 2.掌握音樂劇劇本書的製作進度。
美工組	1.設計音樂劇Logo符號。 2.音樂劇劇本書的封面設計與包裝。
宣傳組	1.海報設計製作。 2.推出音樂劇周邊創意商品。
文書組	1.繕打劇本。 2.音樂劇入場卷及節目單設計製作。
音樂組	1.尋找適合劇中演唱的歌曲（或可自行創作音樂旋律）。 2.進行歌詞改編、試唱。 3.劇中配樂的安排。
舞蹈組	1.編排舞蹈肢體動作，以配合劇情需要。 2.並進行小組舞蹈肢體動作教學。

小組進行策劃整個表演藝術實作活動的同時，除了音樂劇表演作品的創作產出外，更融入票務、宣傳、行銷等相關產業之概念，經由製作音樂劇展演的宣傳海報、入場票卷以及演出節目單，並設計出具有代表小組音樂劇意義的Logo符號意象，並依其Logo推出系列的創意周邊商品，讓整個表演藝術實作課程充滿趣味且更加豐富。

經幾次的討論後大家共同決定主題來構思，並想像劇中人物的性格，以及對故事發展進行主題音樂的討論，設計整齣音樂劇的風格屬性。再找出在劇情段落中，可以用歌曲來表達劇中人物情感的地方，運用學生熟悉的曲調的素材（流行歌曲、或是民謠、或是兒歌），自行寫作出符合角色需要的創意歌詞來搭配劇情演

唱，而背景音樂的選擇，更是能賦予整個音樂劇生命力的重要部分，靈活運用一些生活中的音效，或是古典樂、電影配樂……等等。另外依其劇情的安排加上舞蹈場景設計，可以是獨舞、雙人舞或是群舞。經過眾人的巧思創意，準備適當的場景佈置及道具以配合每幕演出的氣氛營造，並依照角色的需要設計服裝的搭配，找尋相關的衣物及配件。再給予排戲、對台詞、走位的練習時間，好戲幾乎就要登場。在各組正式音樂劇展演時，研究者以攝影機錄下全程音樂劇做為成果發表的記錄，再製成各班數位DVD影像出版，把藝術創作、生活、科技結合在一起，透過課程實作統整學生所擁有的能力。

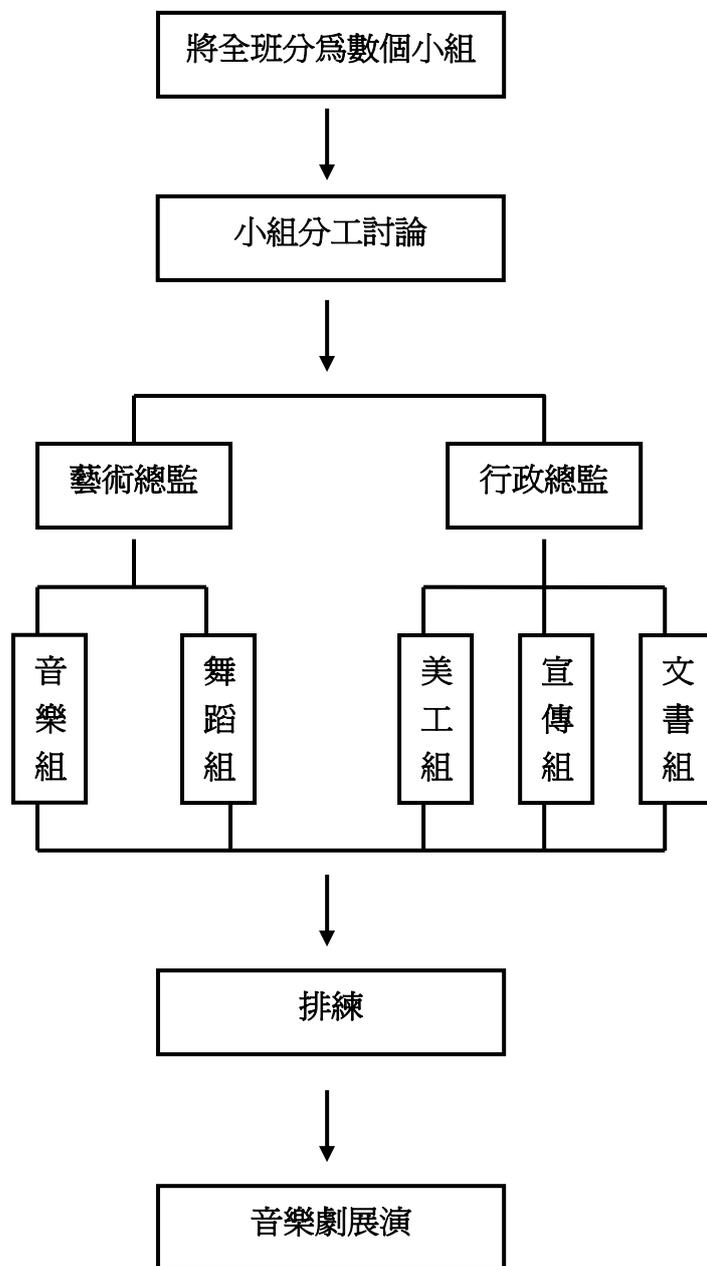


圖 3.4 音樂劇小組分工流程

3.3.3 問卷設計

本研究以問卷調查作為研究資料的一項依據，調查學生在經歷音樂劇實作歷程之後，對探索、感知生活周遭藝術相關事物的態度；對在課程活動進行中自我學習的評估以及與小組成員互動的情形；對音樂劇實作技能類項的啟發等等。以作未來進行音樂劇活動的參考，並能瞭解表演藝術實作教學的成效。

回收之問卷經過研究者整理後，使用SPSS12.0統計軟體建立資料，再進行統計分析處理。

以下說明本問卷調查對象及問卷的題目：

1.對象的選定

台南市私立德光女子高級中學高中部二年級六個班，以及綜合高中部五個班，共為四百七十五名學生。

2.問卷的題目

根據實作教學之研究歷程來設定問卷的題項，並實際進行問卷發放之前測工作，對於問卷內容的意涵以及字句的文意表達，與指導教授討論後作過多次的修訂，最後編製為正式問卷（如附錄一）。

問卷共分為五個部分，第一部份為社會生活感知；第二部分為自我學習評估；第三部分為人際互動與溝通；第四部分音樂劇實作技能類項的啟發；第五部分為基本資料。欲呼應創意啟發之特性而設計：從社會生活感知部分，觀察其對事物敏銳的覺察力與好奇心；從自我學習評估部分反省自我的成長，能勇於挑戰不同的想法，發揮個人想像力；從人際互動與溝通部分，激發其發展創意的思維的情境與空間；最後從音樂劇實作技能類項的啟發，檢視其表現以行動實踐其創新的意念。

（1）社會生活感知部分

為瞭解學生透過音樂劇實作課程，對於探索、感知生活周遭藝術相關事

務的態度，本部分共為七題。在生活中能否敏銳感受到藝術相關的人、事、物等？對於藝文表演活動參與的意願能否提升？

(2) 自我學習的評估

瞭解學生在音樂劇實作活動中，對自己學習態度上的一些看法，本部分共為七題。音樂劇活動是否激發更多創意的構想、提升自我的想像力、思考能力？透過這樣的活動是否能增加學習的動機、增進學習的成效？對藝文賞析、策劃推展活動能力是否提升？

(3) 人際互動與溝通

瞭解學生在音樂劇課程實作中，其個人與小組互動的情況，本部分共為十一題。反思個人是否能在小組群體中，流暢表達自我、接納不同聲音，與人溝通協調，共同面對壓力、分享責任一起合作。小組分工合作的學習是否培養團隊合作的精神？

(4) 音樂劇實作技能類項的啟發

瞭解學生在未進行音樂劇活動之前，想從事何種行業的工作？在進行完音樂劇活動之後，是否對未來可從事的工作，有新的想法產生？未來若有不同的工作機會，會想選擇何種工作類項？

另外，對於這次課程中的活動：自編劇本、改寫歌詞、選用音樂搭配、編舞、設計Logo、設計相關創意商品、文宣品（海報、票卷、節目單）設計等等，個人哪些部分較感興趣？如果再有一次機會作這樣的活動，有哪些部分的工作是個人有興趣挑戰發揮的？

(5) 個人資料

瞭解學生學習音樂的背景、父母親對藝文活動的態度，及對表演藝術的興趣、個人參與藝文表演活動的頻率。

3.3.4 深度訪談設計

本研究以深度訪談作為研究資料的一項依據，訪談欲瞭解在經歷音樂劇實作歷程中，學生生活中的重要他人，從側面觀察學生參與活動之情形與成長，並對課程提出建議。

訪談錄音經過研究者整理後，再進行分析整理。以下說明本訪談之調查對象及訪談題目之設計：

1.對象的選定

參與本課程活動之學生的班級導師兩位、任課老師兩位，以及學生家長兩位，共計為六名受訪者。選定的老師部分，班級導師及任課老師皆有實際觀賞學生的音樂劇展演。

2.訪談的題目

根據實作教學歷程中旁觀者之觀察的角度來擬定訪談題綱，研究者與指導教授討論後，對訪談文句所表達的內容意涵作多次的修訂，針對教師與家長編製兩份正式訪談問題（如附錄二、三）。

問題共分為三個部分，第一部份為整體印象；第二部分為歷程中對實作者的觀察；第三部分為課程實作後的建議。

（1）整體印象

學生透過音樂課程的安排，參與音樂劇實作活動，從旁觀者的角度來看，有什麼樣的感受？為什麼會有這樣子的感覺？

（2）歷程中對實作者的觀察

瞭解學生在音樂劇實作課程活動中，研究者無法觀察到的另一面，從導師、任課老師、家長的觀察中，學生對課程活動的態度為何？老師或家長是否有發現到學生不同的另一面？老師參與學生的音樂劇展演後，對學生的表

現評價如何？

(3) 課程實作後的建議

學生在音樂劇課程活動進行之後，身為教師與家長的立場，對於本課程活動有何感受？值得嘉許的部分為何？或是需要改善的部分為何？有何課程安排上的建議，與未來的期許？

3.4 研究執行

本研究自九十七學年上學期確定研究主題之後，研究者從文獻資料蒐集後，開始建構課程與教學的型態與架構，並與指導教授討論研究等相關細節。實施音樂劇實作教學的時間從九十七學年下學期開始，整學期為二十週，扣除三次月考週，活動為期約十七週，每週一節音樂課，每節五十分鐘，共計為十七節課。

研究進度時間如下：

表3.3 研究進度表

項目	日期		2009 年						2010 年					
	進度		1-3 月		4-6 月		7-9 月		10-12 月		1-3 月		4-5 月	
一、文獻蒐集與閱讀分析	██████████		██████████	██████████										
二、研究場域觀察	██████████		██████████	██████████										
三、研擬本研究進行方式	██████████		██████████											
四、進行音樂劇實作教學	██████████		██████████	██████████	██████████									
五、蒐集教學現場資料	██████████		██████████	██████████	██████████	██████████								
六、深度訪談與問卷分析	██████████				██████████	██████████	██████████							
七、整體歸納分析	██████████							██████████	██████████	██████████				
八、撰寫研究論文	██████████							██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
預定進度累計百分比			10	20	30	40	50	60	70	80	90	95	100	
			%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%

1.預備期 (2008 年 11 月-2009 年 2 月)

- (1) 研究者收集音樂劇的相關資料，並給予學生認識音樂劇、歌劇等綜合性的表演藝術。共計外文部分介紹有：拜訪森林、悲慘世界、歌劇魅影等。中文介紹部分有：如果愛、雪狼湖、超炫白蛇傳等。藉著多齣音樂劇來呈現表演藝術型態的豐富面向，引導學生感受不同語言演唱的韻味與表現，並能啟發思考如何以中文歌詞來表現自己的音樂劇。
- (2) 與指導教授討論，探討研究主題之方向，如何就所能蒐集到的資料，勾勒出論文的架構。同時研究者觀察到文化創意行銷、推廣的普遍性，在課程活動中加入設計音樂劇Logo符號，並應用於該音樂劇創意周邊商品製作。

2.正式研究期（2009年2月-2009年6月）

(1) 本研究時間在九十七學年度的第二學期，正式研究期共為十七週，音樂劇實作教學分為籌備期、排練期、展演期，並依照排定時間進行各小組的工作進度及教學活動。

A、籌備期：小組就其音樂歌曲演唱、舞蹈動作編排、劇情結構安排，展開表演藝術之創作；另製作音樂劇宣傳海報，以及入場票卷、節目單；並設計一個足以代表本組音樂劇之意象符號，以此延伸出能吸引人購買的創意周邊商品。研究者需掌握各小組每週的工作進度，並依序逐次催收劇本檔、組員分工表、主題構思表、主題音樂討論、歌詞改寫、Logo圖檔、周邊商品等作業。

B、排練期：小組開始進行三週的排演，將各角色演唱之歌曲、舞蹈動作整合在劇中，由研究者個別給予意見與指導。同時也準備正式演出時需要的服裝、道具。研究者需掌握各小組每週的工作進度，並依序逐次催收海報、票卷、節目單、周邊商品等成品，以及配樂清單與檔案。

C、展演期：研究者將音樂劇展演的海報佈置在學生藝廊，以及周邊商品分別拍照上傳至研究者的部落格，以達宣傳並公開展示的效果，並讓同學能互相觀摩、鼓勵。各組音樂劇的演出成果全程以DV拍攝，以一個完整的影像記錄，提供研究者分析觀察之用，另也為學生留下美好且珍貴的紀錄。演出後，由研究者提供各組準備過程中所拍攝的精彩照片，讓學生完成最後階段音樂劇劇本書的製作。並經由參與學生的問卷，提供在音樂劇實作課程研究成果資料參考。

以下研究者就其在九十七學年度第二學期規劃之教學主題，對照正式研究期之研究流程列表整理如下。

表3.4 九十七學年度第二學期教學主題與研究流程對照表

週次	日期	教學活動主題	研究流程
1	2/8~2/14	中文音樂劇：雪狼湖	【籌備期】 1.研究者與小組個別討論音樂劇劇本之內容架構。 2.歌詞改寫創作，試著演唱改編版。 3.進行舞蹈肢體編排與教學。 4.依研究者各週要求繳交劇本檔、組員分工表、主題構思表、主題音樂討論、歌詞改寫等。 5.設計獨特的音樂劇 Logo 符號，並以此設計周邊商品；演出之宣傳海報與票卷的設計。
2	2/15~2/21	創新歌仔戲：白蛇傳	
3	2/22~2/28	音樂劇歌曲選用思考	
4	3/1~3/7	歌詞創作（1）	
5	3/8~3/14	歌詞創作（2）	
6	3/15~3/21	練唱 / 排舞	
7	3/22~3/28	月考週	
8	3/29~4/4	文宣品及周邊商品製作	
9	4/5~4/11	文宣品及周邊商品製作	
10	4/12~4/18	排戲（1）	【排練期】 1.研究者進行小組排演之個別指導。 2.演出服裝、道具之準備。 3.依研究者各週要求繳交海報、票卷、節目單、周邊商品、配樂。 4.各組抽籤決定小組的演出時間，並可邀請老師來觀賞。
11	4/19~4/25	排戲（2）	
12	4/26~5/2	排戲（3）	
13	5/3~5/9	音樂劇總綵排（1）	
14	5/10~5/16	月考週	
15	5/17~5/23	音樂劇總綵排（2）	【展演期】 1.研究者佈置音樂劇海報展，將活動照片上傳至部落格。 2.研究者將演出用影像拍攝記錄。
16	5/24~5/30	展演（1）	
17	5/31~6/6	展演（2）	
18	6/7~6/13	展演（3）	進行參與學生之問卷調查與回收。
19	6/14~6/20	問卷與回饋	
20	6/21~6/27	期末考	

3.深度訪談期（2009年5月-2009年6月）

- (1) 訪談兩位班級導師，因導師對該班學生熟悉程度最高，觀察機會也最多，為提供研究者在音樂劇實作歷程中，進行班級參與學生的側面觀察，並為本研究提出相關建議。

- (2) 另外訪談兩位參與學生音樂劇展演的任課老師，從不同學科的表现觀點切入，教師是否對其班級學生的有不同印象轉變，以及對此課程設計的建議，提出不同的看法，以增加教學活動的改進依據。
- (3) 研究者並訪談參與音樂劇實作學生之兩位家長，由家長的觀點分享對孩子這段時間來的觀察與其成長，相關的訪談內容整理成逐字稿，以便本研究之使用。

4.研究成果期（2009年7月-2009年10月）

- (1) 以班級為單位依序為其建製檔案，進行整個表演實作歷程資料之整理。
- A、文書檔案：以音樂劇為名稱之資料夾留存，包括有音樂劇劇本、組員分工表、主題構思表、主題音樂討論、歌詞改寫、Logo圖檔、配樂清單與音樂檔等。
- B、實體成品：針對海報、票卷、節目單、周邊商品、音樂劇劇本書等實際成品的部分，由於數量、體積龐大，不易收藏，全數逐一拍照以便分析整理工作之進行。
- C、影音資料：將展演時所錄製之影音，著手進行轉檔工作。需要另行準備一個足夠大的硬碟空間來放置所有的影片檔案。以下整理列出所有音樂劇展演：

表3.5 高二音樂劇展演一覽表

演出日期	節次	班級	音樂劇劇名(作品編號)
5月21日	第六節	C201	黑白配(作品-C1-1)、 都是垃圾惹的禍(作品-C1-2)
	第七節	S201	灰姑娘的玻璃 Mp3(作品-S1-1)、 斑點揪揪(作品-S1-2)
5月22日	第三節	S206	聖誕夜(作品-S6-1)、 俗女變淑女(作品-S6-2)
	第六節	C205	春嬌與志明(作品-S5-1)、 雪中送蛙(作品-S5-2)
5月25日	第二節	C203	丸子公主(作品-C3-1)、 Battle(作品-C3-2)
	第四節	S204	極道魔王(作品-S4-1)、 公主變「蟾蜍」(作品-S4-2)
	第七節	C204	天使的眼淚(作品-C4-1)、 歌頌愛(C4-2)
	第八節	S203	幻滅殘想(S3-1)、 樵夫的奇幻旅程(作品-S3-2)
5月26日	第一節	S205	小美人魚(作品-S5-1)、 舞動之情(作品-S5-2)
	第八節	C202	Wow 3p(作品-C2-1)、 摳男尋奶記(作品-C2-2)
5月27日	第六節	S202	台灣婆婆與越南媳婦(作品-S2-1)、 羊劇(作品-S2-2)
6月1日	第二節	C203	瘋狂格林(作品-C3-3)
	第四節	S204	涼衫薄與注音台(作品-S4-3)、 印度尋歡記(作品-S4-4)
	第七節	C204	冰之 Meet(作品-C4-3)、 The Best Family(作品-C4-4)
6月1日	第八節	S203	金銀島(作品-S3-3)、 灰姑娘的異想世界(作品-S3-4)
6月2日	第一節	S205	小紅帽歷險記(作品-S5-3)、 心靈交流(作品-S5-4)
	第八節	C202	致命紅玫瑰(作品-C2-3)、 殺很大(作品-C2-4)

6月3日	第六節	S202	乘著歌聲的翅膀(作品-S2-3)、 金蘋果(作品-S2-4)
6月4日	第六節	C201	命運(作品-C1-3)、 紅鞋女孩(作品-C1-4)
	第七節	S201	木蘭傳奇(作品-S1-3)
6月5日	第三節	S206	Body off(作品-S6-3)、 木蘭粽(作品-S6-4)
	第六節	C205	花史戀傳(作品-C5-3)、 醜王子招親計(作品-C5-4)
6月8日	第二節	C203	口臭公主(作品-C3-4)、 舞動青春夏令營(作品-C3-5)
	第四節	S204	撿角九號(作品-S4-5)
6月9日	第八節	C202	逢場作戲(作品-C2-5)
6月10日	第六節	S202	公主相親去(作品-S2-5)
6月11日	第六節	C201	光陰的故事(作品-C1-5)

- (2) 研究者部落格之經營，為音樂劇課程即時提供各班活動照片。有海報成品與音樂劇組員之宣傳照、以及音樂劇Logo、文宣品與周邊商品之展出，將課程延伸到網路，讓整個年級能跨班級互相欣賞彼此的成果，並能有另一種互動式的往來平台空間。
- (3) 問卷發放與回收，並輸入電腦中進行分析整理。經由參與學生的回饋與問卷，提供研究者在音樂劇實作課程研究成果資料參考。
- (4) 整理音樂劇實作歷程所蒐集到的研究資料，並進行歸納分析，提出研究結果。

第四章 研究結果與討論

本章旨在探討表演藝術實作教學對於高中二年級學生在文化及創意層面上的啓發影響之分析與討論，將研究中所蒐集到的資料加以整理分析討論，包括蒐集學生的調查問卷及學生的音樂劇創作之相關作品文件的彙整。本章共分為四節，分別為表演藝術實作問卷分析、表演藝術實作學生作品分析、參與學生心得分析以及教師、家長之訪談分析整理，將分節逐一說明之。

4.1 表演藝術實作問卷分析

在學生經歷整個表演藝術實作歷程之後，藉由研究者所發放的問卷，引導其自我省思在音樂劇活動課程裡，個人對藝術感知、技能的體驗，以及對群體互動模式的觀察。本節分別就五個部分探討，依序為對社會生活感知態度；自我學習的評估；人際互動與溝通；實作技能類項的啓發；學生參與和喜好表演藝術的背景。

4.1.1 社會生活感知部分

透過表演藝術實作之音樂劇課程中，學生需要多探索身旁藝術相關的事物，並培養個人對美的感受力，因為引發創意思維的題材，大多是來自於生活中的經驗。實施本課程後的體驗，幫助學生在知識上不斷深化其感知能力，更認識藝術工作，並激發學生參與藝術活動的熱忱態度，以豐富文化生活的經歷。

1.個人能主動關心藝文訊息：

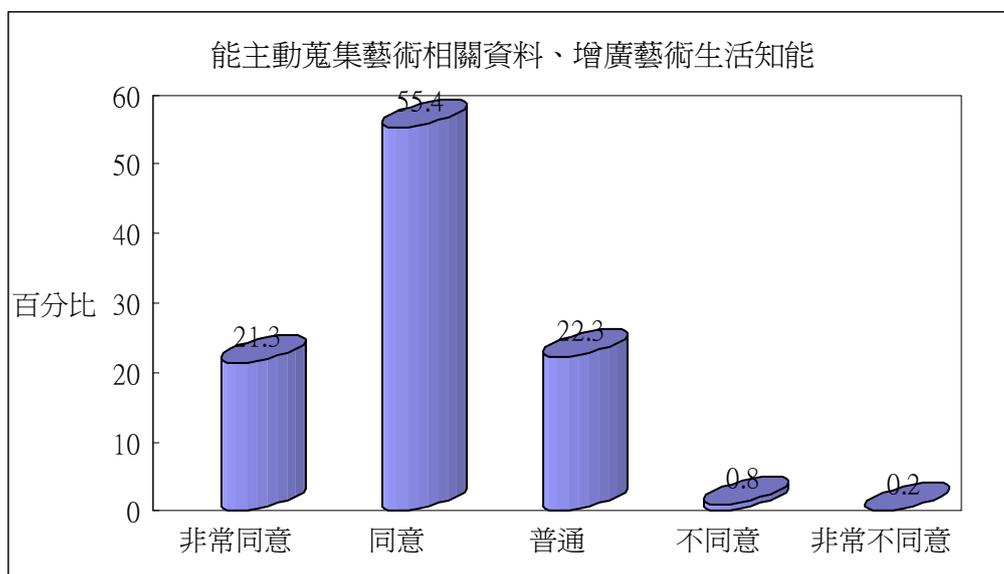


圖 4.1 個人能主動關心藝文訊息統計圖

由上圖中可以得知，佔 55.4% 的學生「同意」在從事音樂劇的實作活動之後，對於生活中接觸到的藝術資訊，能自我主動的蒐集資料，而有 21.3% 的學生「非常同意」能自我主動注意到藝術相關資訊，並能從中涉獵生活中的藝術知能。「同意」與「非常同意」的學生約佔有 76.7%，顯示音樂劇實作對於啟發學生在生活中能主動感知對藝術相關資訊之敏銳度是肯定的。

音樂劇的實作歷程讓學生在課堂裡，透過教師所提出每一個充滿挑戰性的任務，讓學生需要去嘗試運用文字、圖像的設計完整表達出某種概念，並實際操作將音樂、舞蹈、戲劇融合成一個綜合性藝術表演。實作體驗比聽講式的學習模式，較容易引起學生仔細覺察、探索生活周遭藝術相關的訊息。

另外，透過教師引導欣賞不同的音樂劇表演，或是提供近期演出的藝術表演資訊，學生也會開始主動注意到藝文展演活動在媒體上的宣傳。在同學之間也能成為新的討論議題之一，讓藝術知能與生活更為貼近。

2.個人能重視生活美感：

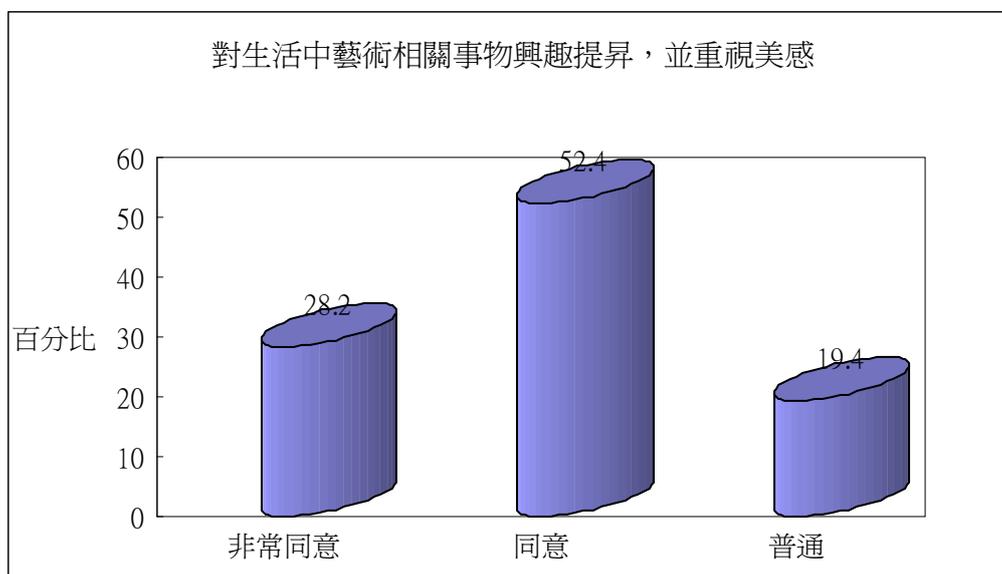


圖 4.2 個人能重視生活美感統計圖

由上圖可以得知，學生在體驗表演藝術的實作活動後，會注重日常生活中的美感經驗，並顯示學生對生活周遭藝術相關的事物其興趣有所提升，表示「同意」及「非常同意」各為 52.4%及 28.2%，約佔有 80.6%的學生對此題項，抱持肯定的態度。

創作來自於感受和欣賞整個世界的主觀能力，也就是個人對生活體驗的強度。在表演藝術實作歷程中，需要為自己的音樂劇設計宣傳品，而學生大都能從日常生活中所看過的宣傳單，汲取其優點，設計出許多各式各樣顏色豐富、亮麗且精美的宣傳海報。此外，為了能讓學生彼此觀摩，特別舉辦學生音樂劇的海報展，將海報布置在音樂教室外的走廊，漫步在其中有如親臨文化中心一樣，洋溢著藝術文化的氣息。

從實體成品中的海報、以及蒐集小組成品的音樂劇劇本書中，發現學生們在顏色、取材、創意等均考慮到如何吸引人的目光，呈現出相當具有「美感」的作品。為此，研究者特別架設一個部落格，藉此平台紀錄他們多采多姿的創作，並期望學生能保有在生活中對美的感知及對藝術相關事物的興趣。

3.個人對藝術工作的認知態度：

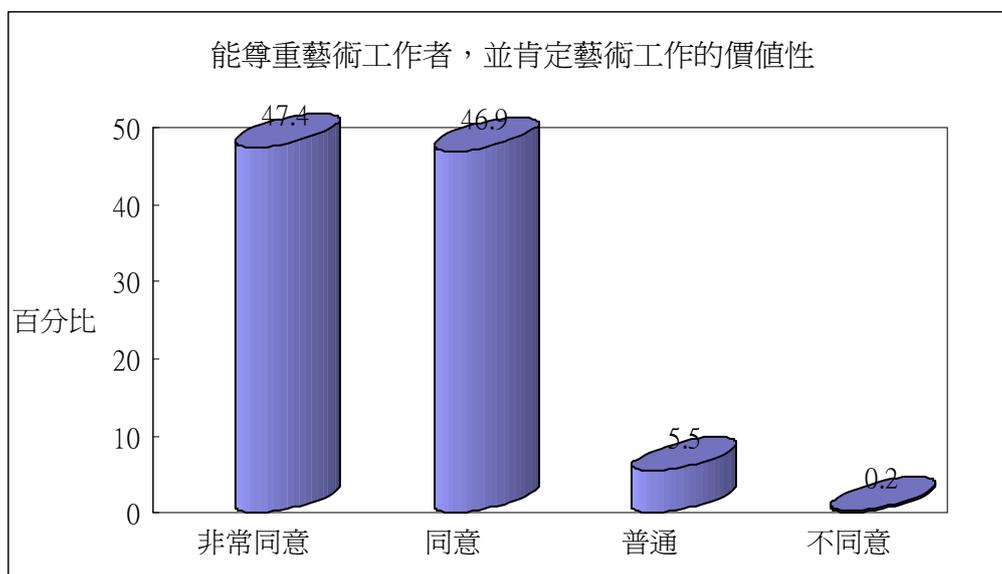


圖 4.3 個人對藝術工作的認知態度統計圖

由上圖中得知，有 47.4% 的同學「非常同意」其個人能尊重藝術工作者，並且能肯定藝術工作是有價值的，另有 46.9% 也表示「同意」尊重藝術相關事務的工作者。此題項「同意」與「非常同意」共佔有 94.3%，表示九成四以上的學生，都能從活動中，肯定藝術工作具有其自身的價值性，並能給予正向的肯定。

藝術工作對一般學生來說是常常是遙遠的、不可親近的，但是事實上在我們的生活當中，接觸到很多藝術工作者的作品。藝術工作不僅僅是音樂、舞台的表演家，甚至是建築、設計的發想者，都能展現出具有藝術美的作品。

藝術工作者是結合了其智能、技能與豐沛的情感，以不同形式創作傳達藝術形象。學生從實際操作的過程中，體會到要能在舞台、燈光下能歌善舞的表演，或是位居於幕後以文字、音樂、圖像進行創作，並不是件容易的事情，進而更懂得用心去欣賞各種的藝術呈現，也能尊重藝術工作的獨特價值。

4.個人能創意運用各類藝術媒材：

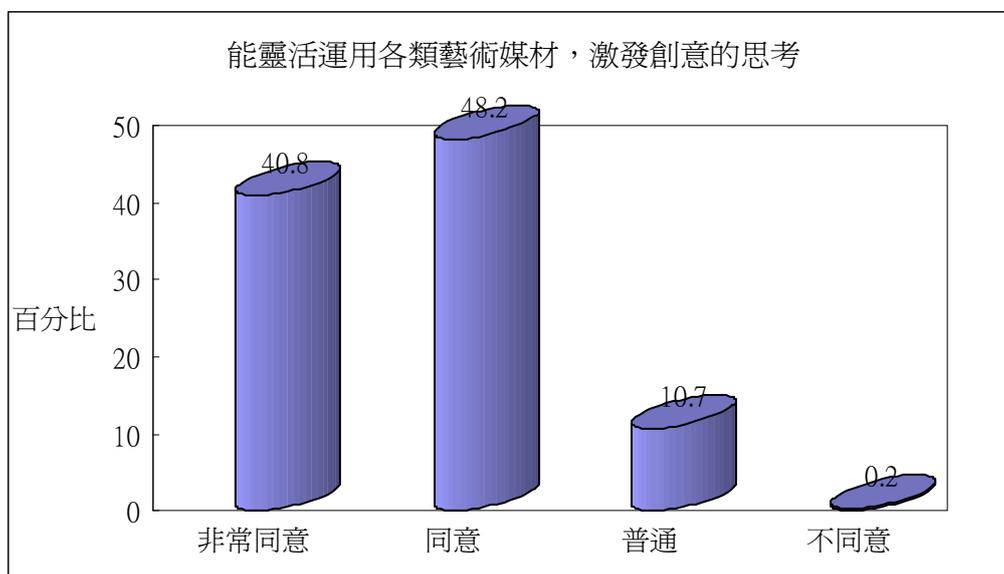


圖 4.4 個人能創意運用各類藝術媒材統計圖

由上圖中可看出，有 48.2%的學生「同意」表演藝術實作的過程後，能激發創意的思考，有 40.8%的學生「非常同意」參與活動後，更能靈活的運用各類的藝術媒材，引發出創意的思維。此題項「同意」與「非常同意」的學生共佔有 89%，顯示學生在音樂劇實作後，在生活中運用各類藝術媒材的運用上，較能有新穎、獨特的意念產生。

從學生創意的周邊商品裡，可以發現到他們能使用多種不同質地的材料，有不織布、木材、保麗龍、塑膠、玻璃、紙黏土、壓克力板……等，來運用在他們的作品當中。而商品更是多樣化，有面紙盒、手機吊飾、資料夾、水晶指甲、手鍊、水果叉……等等，充分發揮其創意去找尋各類不同的材料，來創作出各式各樣的產品，相當有趣。

由此可見學生在表演藝術衍生性商品課程的創意激盪中，能夠積極挑戰創造出令人驚喜的物品，開展出其多元化能力的表現，藉由同儕彼此觀摩分享當中，更能培養出豐富的想像力與創作能力。

5.個人對藝文表演活動的參與意願：

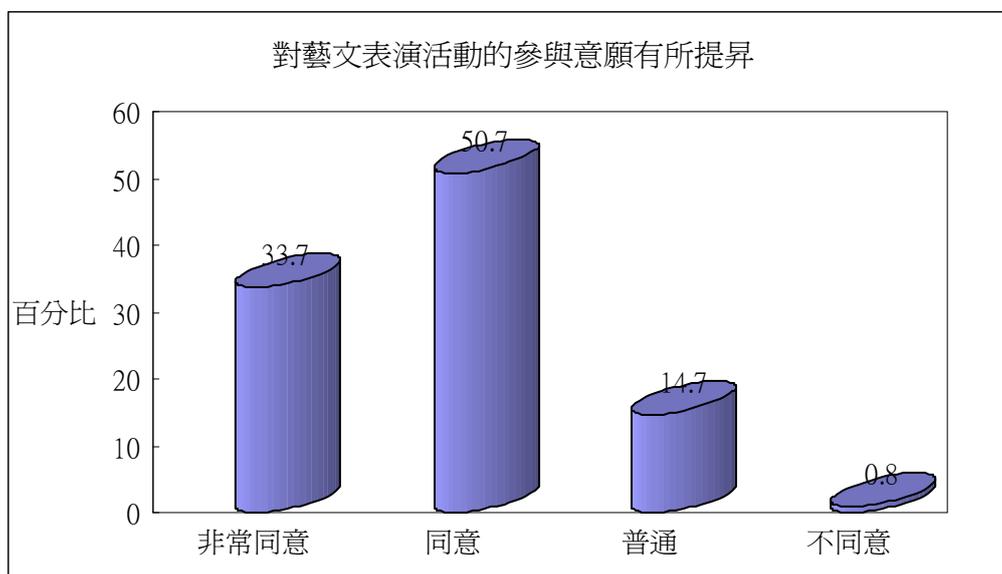


圖 4.5 個人對藝文表演活動的參與意願統計圖

由上圖中顯示，有 84.4% 的學生「非常同意」及「同意」在音樂劇歷程活動之後，對於參與藝文表演活動的意願有所提升，分別各佔 33.7% 及 50.7%。由此可知，接觸過表演藝術實作後，學生能親身經驗到表演藝術，也因為如此，更願意參與藝術的表演活動。

而音樂劇的實作呈現，對學生而言並不容易，且舞台演出需要多觀察表演呈現的方式。因此課程進行當中，研究者安排讓學生觀賞很多中、西方的音樂劇表現，也能從中學習要如何設計、安排在舞台上展現自我，學生可以親身感受到參與藝文表演活動的樂趣。

研究者的教學活動盡力營造出一種氣氛，讓學生自然的接觸藝文表演活動就在他們的生活當中，因而常在課程中特別對近期相關的表演活動作些引導性的介紹，即期望啓發學生的興趣並鼓勵其參與，讓藝術活動能真正的進入到學生的世界中。由本題的作答中，可以觀察到學生對表演藝術活動的參與意願有所提升，比例甚高。

6.個人能感受文化與創意的連結：

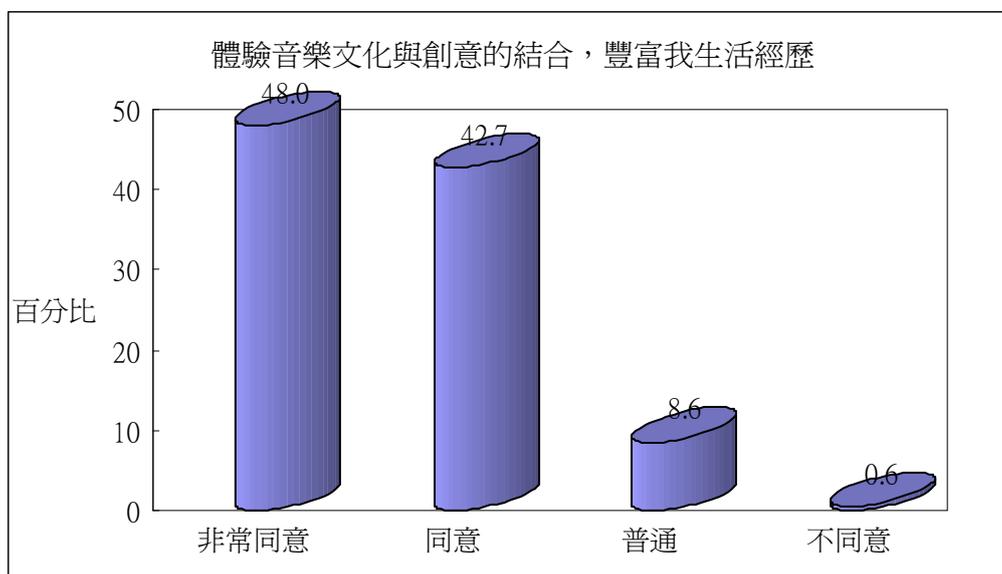


圖 4.6 個人能感受文化與創意的連結統計圖

由上圖中可看出，有 48% 的學生「非常同意」以及 42.7% 的學生「同意」在音樂劇歷程活動之後，豐富了他們的生活經驗。此題項顯示出學生經由表演藝術實作，能親自感受到藝術和文化創意的巧妙結合，佔有 90.7% 的學生抱持著肯定態度。

在設計 Logo 時，研究者給學生一些引導去思考我們生活中常能接觸到的品牌其代表的符號，從中可以發現到學生對符號標誌是很敏銳的，例如：星巴克咖啡、Nike 運動用品、Apple 電腦……等，學生立即就能感受到設計對產品行銷的重要性。而設計音樂劇週邊產品之前，研究者找出很多藝術文化與創意結合的物品，讓大家一起欣賞、討論。例如：音樂劇歌劇魅影出很多不同的商品，T 恤、面具項鍊、精緻的面具、馬克杯……等等。從表演藝術衍生的產業便塑造一種價值感，讓象徵表演的物品也能陪伴觀眾在生活當中，這樣的觀念讓表演藝術的產值大為提高。

藉此鼓勵同學從創意生活著手，以音樂劇 Logo 為主題標誌，多多思考且開發設計出多樣化不同的商品，把創意實際融入生活之中，更感受到行銷策略的運用，能成功的宣傳文化藝術，這也是一種音樂文化與創意的結合。

7.每個同學都有參與表現的機會：

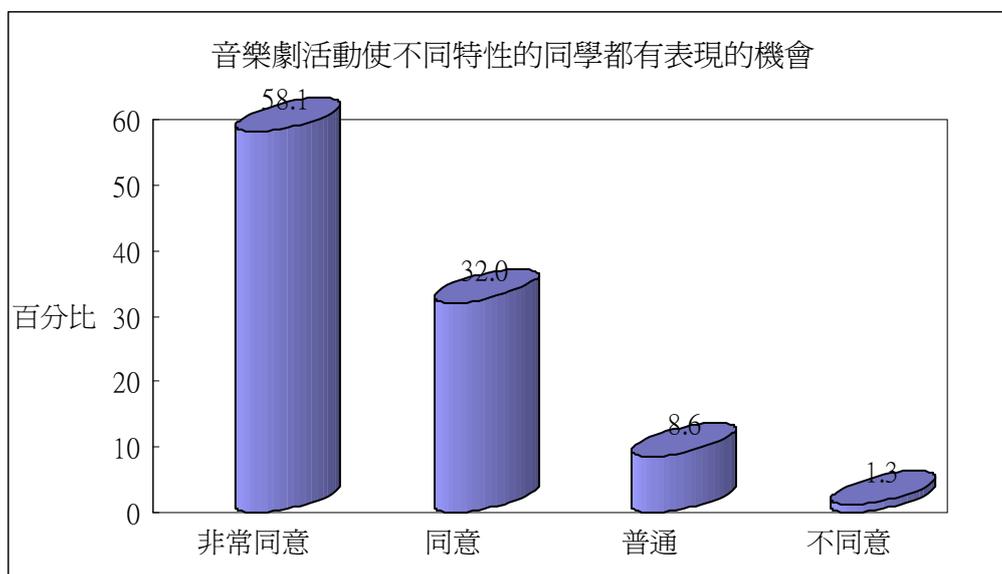


圖 4.7 每個同學都有參與表現的機會統計圖

由上圖中可看出，學生表示「非常同意」與「同意」分別為58.1%及32%，亦即佔有90.1%的學生都肯定音樂劇活動可以使不同特性的同學，都能有表現的機會。顯示藉此實作機會學生能活躍表現其多元化智能的優點，此題項對研究者與參與者都具有重要的意義。

在大班級團體的音樂課程當中，難免會有些學生對音樂、表演方面不熟悉、不瞭解，以致對音樂有敬畏、排斥的感受；亦或是對舞台表演感到退縮、畏懼。藉由安排一個「從無到有」的表演藝術實作課程，一系列不同的活動都可以讓各種專長不同的學生，找到自己可以充分發揮的機會。音樂不在行的，可以做美工；表演肢體不靈活的，可以設計周邊商品，多樣化的藝術類項表現，學生可以自由選擇適合自己的工作來為小組貢獻一份心力。由此看來，學生盡興參與活動的感受與研究者的設計理念以及實地觀察都非常吻合。

4.1.2 自我學習評估

一個教學活動的策劃、執行到完成都需要學生用心的參與，更希望藉此過程中使學生獲得更多成長的經驗，能對其開發多元能力、激發想像思維與創意表達之藝術學習的成效能有所助益。

1.能開發的創意構想：

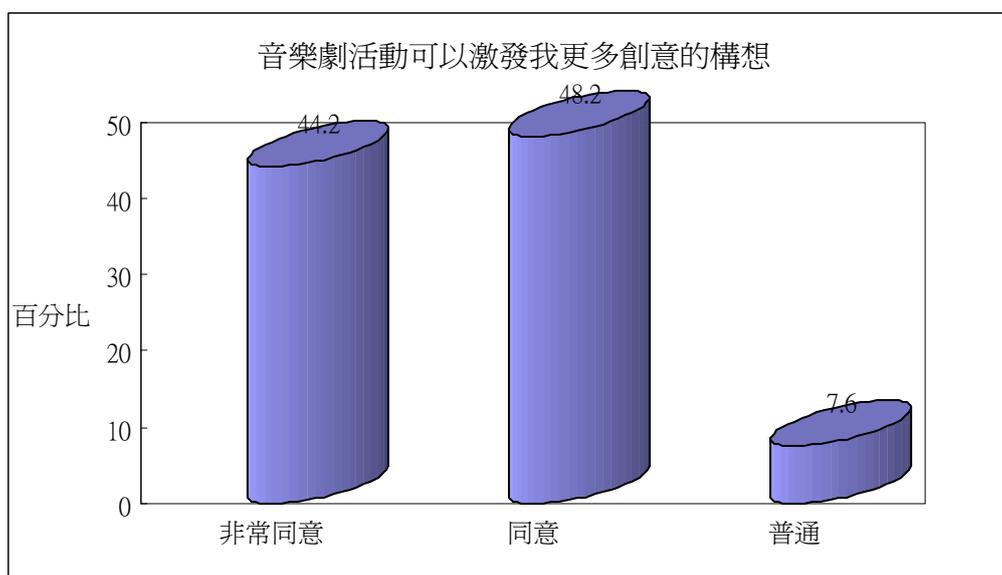


圖 4.8 能開發創意構想統計圖

從上圖可看出，學生表示「同意」及「非常同意」音樂劇實作活動能激發個人更多創意的構想，共佔 92.4%。其中「同意」的佔有 48.2%，表示「非常同意」的佔有 44.2%，顯示學生對於表演藝術實作活動，能激發其創意，是抱持著肯定的態度。

由於本次實施的教學活動是學生未曾經驗過的，從音樂劇故事的構想、歌詞改寫、舞蹈編創以及海報、票卷、節目單、Logo 符號及周邊商品等宣傳品的設計，確實在每一個細節部分都需要學生發揮其個人與群體的創意去完成。從學生各類不同的作品中，也發現到他們皆能將獨特的創意發揮出來，其表現相當令人驚豔。

2.能提昇自我的想像力：

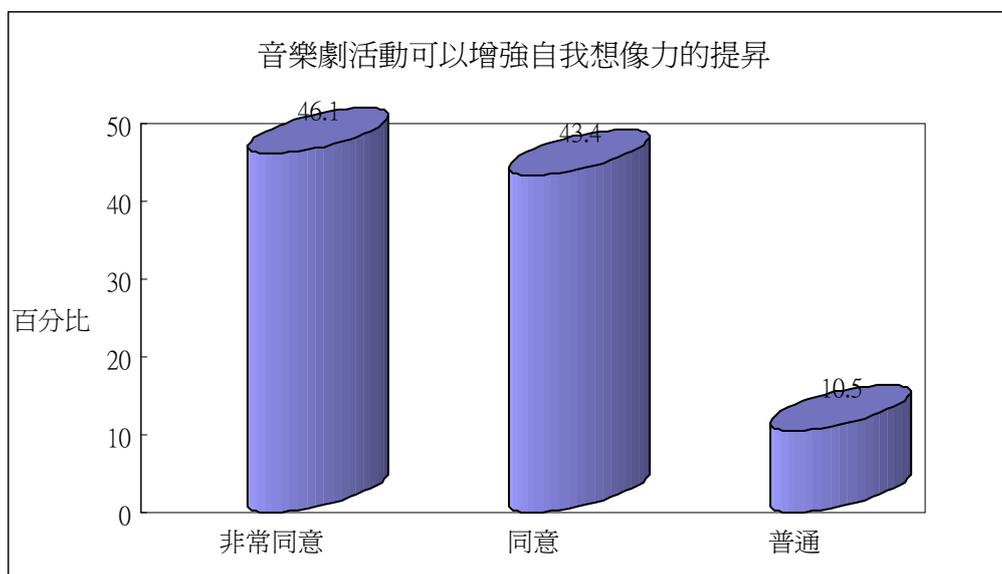


圖 4.9 能提昇自我的想像力統計圖

由上圖可看出，分別有 46.1%的學生表示「非常同意」及 43.3%的學生表示「同意」音樂劇活動能提升個人的想像力的增長。在表演藝術實作活動進行中，能夠不受拘束的盡情發揮其豐富的想像力，此題項顯示出佔有 89.5%的學生肯定創意音樂劇能開發個人想像力的空間。

想像力是不受拘束，而且可以超越現實的一種思考模式，從學生所創作的劇本中發現，他們皆能充分的發揮想像力，穿越時空使不同時代的人、事、物有了全新的組合，展現出豐富的創意，讓音樂劇故事發展變得更有趣味，且更具獨特性。

想像力隨著年齡的增長、知識的累積和社會化程度的加深，似乎可以擁有的想像空間越來越小。但是想像力的技巧是可以被增強與激發的，在活動進行中，學生也會打探別組的進度與設計方式，甚至還會討論後再進行小組作品的改良，為求更完美的呈現。從同儕的互動之中，對研究者所給予的挑戰，可以看到他們不斷激盪出更多有趣的點子，可以見得學生的想像力是可以被鍛鍊出來的。

3.能提高動腦思考的能力：

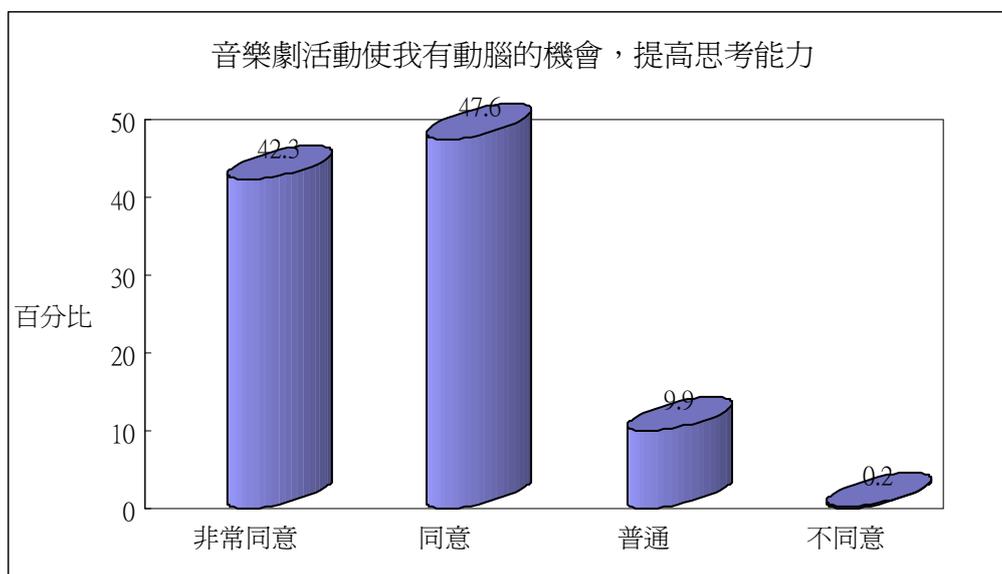


圖 4.10 能提高動腦思考的能力統計圖

由上圖中可看出，有 47.6% 的學生表示「同意」音樂劇實作活動，有助於動腦思考，而有 42.3% 「非常同意」活動有助於提升思考的能力。此題項顯示有 89.9% 的學生表示能從活動中主動學習，在表演藝術實作的歷程中，遭遇很多困難或問題，都能嘗試用不同的方法來解決困境，達到目標。

在長時期的準備工作裡，小組當中難免會碰到很多共同性的問題要去解決，例如：分配工作，責任歸屬問題……等等。有時，研究者從學生分組討論中發現，小組氣氛不像平常一般的熱絡，成員皆各做各的（R 觀察-20090320）。此時，教師宜適時的介入團體的互動，給予鼓勵，並協助小組整合意見恢復動力。

創意要如何實踐成爲真實，而非天馬行空，是需要教師從中協助學生整合太多繁複的想法。學生有時會有太多不易執行的點子，導致小組在工作的進行中無法順暢，因此，教師需要在小組個別討論、工作的當下，給予學生較爲清楚的方向，鼓勵他們發揮想像力與創意，並嘗試以創新的思維來轉化思考，尋求解決問題的途徑。

4.能加深藝文賞析的能力：

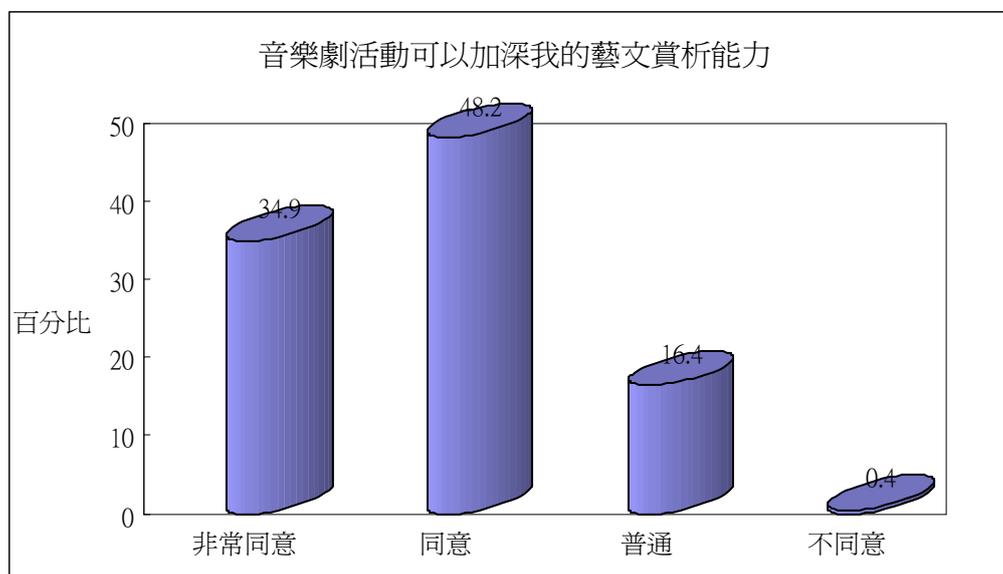


圖 4.11 能加深藝文賞析的能力統計圖

由上圖中可看出，學生「同意」及「非常同意」在參與音樂劇實作活動之後，能增加對藝文賞析能力的提升，分別佔有 34.9%及 48.2%。從學生多樣性的活動表現當中彼此觀摩、彼此成長，使其更能懂得欣賞別人的創作，也能肯定他人的藝術表現。

一般情形之下，學生僅對較知名的表演藝術節目感興趣，由於音樂劇課程包含項目很多元化，學生需要多涉獵不同的藝術表現作品，不論是音樂劇、歌劇、舞台劇、舞蹈.....等等，在研究者的課程規劃安排下，建立對藝術欣賞的涵養，使學生也逐漸加深其對藝文賞析的能力。

因著音樂劇課程活動種種成品的展現，讓學生除了對音樂藝術表演活動，有更多的敏銳的觀察，另外對於其日常生活中所能接觸到海報宣傳品、創意周邊商品等，或是其他不同性質的藝文活動，也能學習欣賞各式各樣不同的作品。

5.能增進藝術學習的成效：

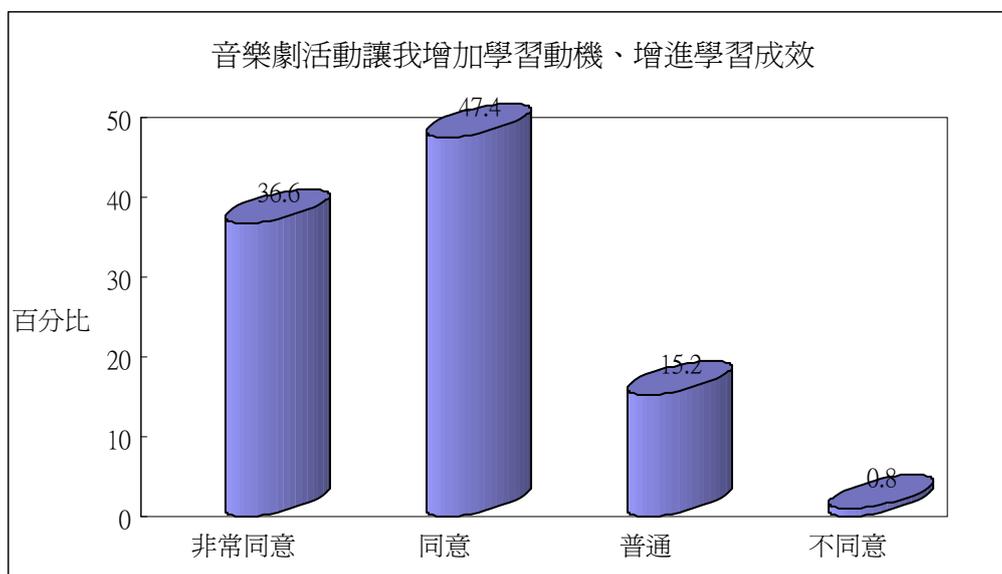


圖 4.12 能增進藝術學習的成效統計圖

由上圖中可以發現，分別有 47.4%的學生表示「同意」及 36.6%表示「非常同意」音樂劇實作活動，能增進學習的效果、加強學習的動機。顯示有 84%學生正面的肯定表演藝術實作，能幫助音樂藝文課程的學習，對於內在的學習動機有所提升。

音樂課程不再只有歌唱或是樂理，不再只是一種單向的教學，而是能夠透過學生的創意，有了一種全新風貌的呈現。由於音樂劇活動，讓音樂課程變成是一種雙向、互動的上課模式，教師能個別欣賞學生所展現出來的創意表現，給予更多的關注，也能激發學生更多正向、積極的學習（R 觀察-20090527）。

觀察他們在討論過程中，學生非常渴望從任何一個 Logo、海報、劇本……等等作品中，能被欣賞、被肯定（R 觀察-20090413）。每次課程活動的氣氛十分活絡，學生們笑聲不斷，為了使他們的音樂劇展演能成功，學生們主動的、興奮的準備著，這樣的氣氛增進了藝術學習的動機，也能看到學生學習的成果是豐碩的（R 觀察-20090601）。

6.能培養解決問題的能力：

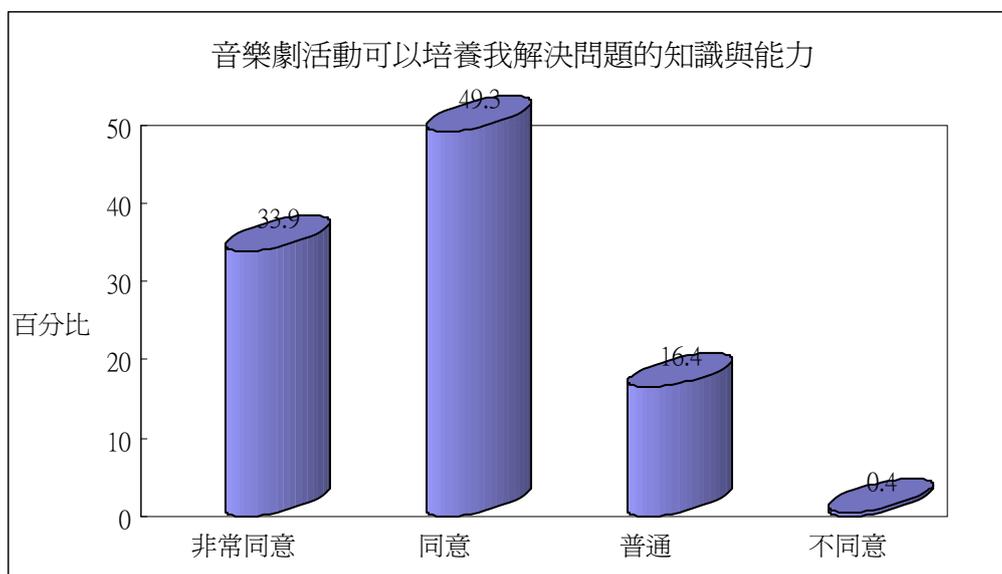


圖 4.13 能培養解決問題的能力統計圖

由上圖中可以看到，分別有 49.3%及 33.9%的學生表示「同意」及「非常同意」能透過表演藝術實作的音樂劇活動，在實際操作的過程裡經驗到遭遇到困難時，找出解決問題的知識與方法，進而從中學習，增進個人的應變能力。

學生在籌畫音樂劇活動過程中，每一個環節都一定會碰到一些問題與困難需要去克服。剛開始編寫劇本時，有的小組對題材內容的選擇毫無方向；或是有的小組天馬行空亂編出無法演出的橋段（R 觀察-20090302），學生都要從團體互動中，逐漸釐出頭緒來完成音樂劇的劇情設計。

從課堂中會發現學生在小組所分配到的工作，有些可能無法個人獨立的完成，需要藉助同學的協助，並提出不同的辦法來解決。大多數的小組皆能集思廣益的去面對所遭遇到的困難，成員們也都能給予適當的建議，間接培養學生能有解決問題的能力。

7.能有策劃活動的能力：

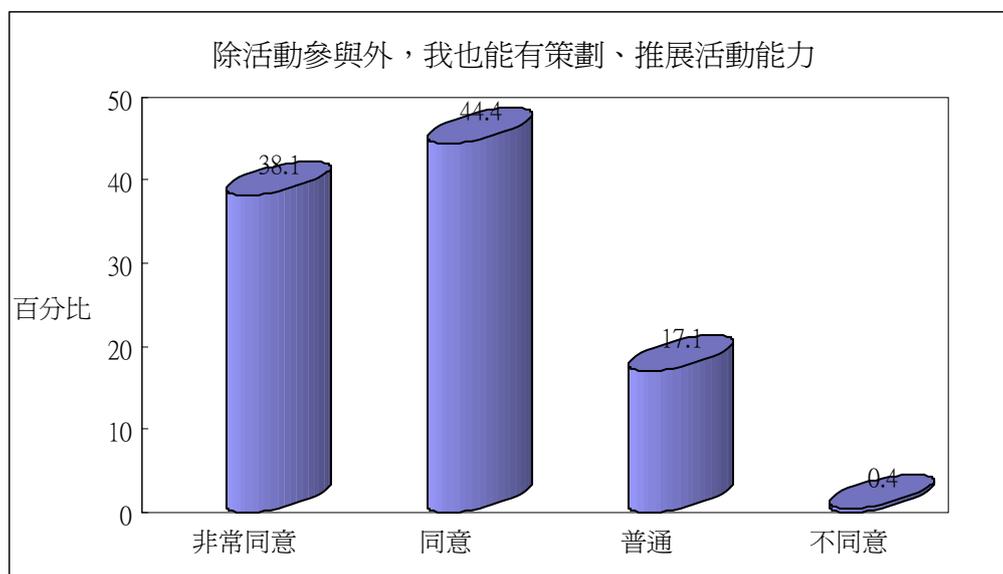


圖 4.14 能有策劃活動的能力統計圖

由上圖可以看出佔有 44.4%的學生表示「同意」，並有 38.1%的學生表示「非常同意」學生在參與活動的過程當中，逐漸發掘到自己也有策劃的能力。此選項顯示參與音樂劇實作的學生，除了藝術知能外，也能統整、連結其他面向的學習。

從整個音樂劇實作的進行，學生可以一步步跟著研究者的引導去完成屬於他們自己的音樂劇展演。在這個課程實施的過程中，從最初音樂劇故事劇情的發展、歌曲舞蹈的編排、文宣的設計、公關的邀請，一直到展演的呈現等等面向，都能讓學生親自經驗到一個表演活動的呈現並不容易，也能從中瞭解表演藝術活動的策劃、推展等相關幕後的工作。

從每堂課片段的學習，一直到整個音樂劇課程結束，學生能更深刻的發現到自己就在策劃、推展一個藝文的活動，對於其個人在生命中的成長與體驗，是一個具有特殊意義的藝術學習經驗。

4.1.3 人際互動與溝通合作

從個體的中心思維到與群體的合作、互動，培養其對團隊精神的養成，有正面的影響。實作課程透過小組合作學習來進行，圓融地溝通彼此不同的想法，協調出共同努力面對困難的默契，分擔責任與壓力，並能增進情感交流。

1.能流暢的表達自己的想法：

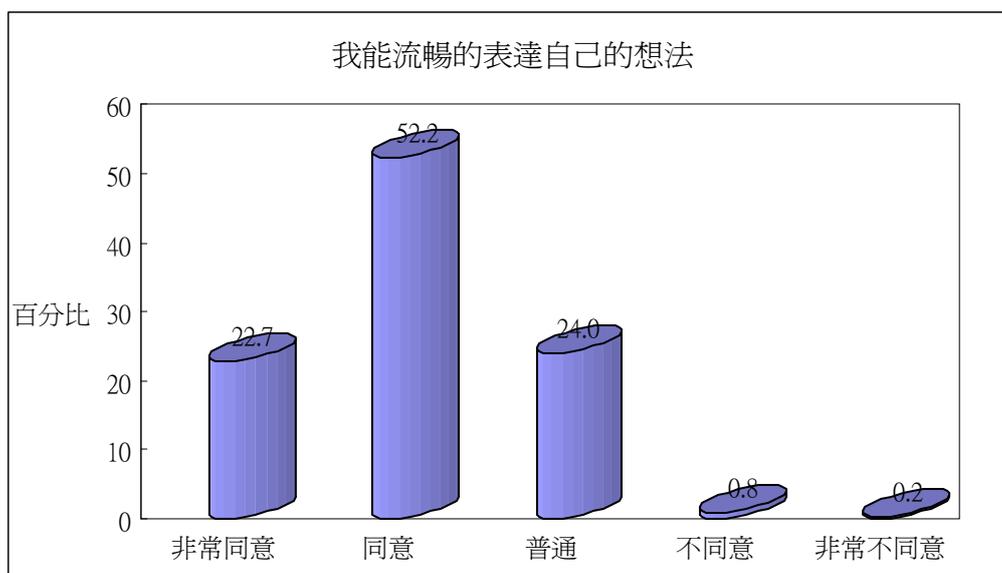


圖 4.15 能流暢的表達自己的想法統計圖

有 52.2%的學生表示「同意」，認為自己在活動進行當中，能自然而流暢的表達個人的意見，提供小組更多選擇的方式。而有 22.7%的學生表示「非常同意」其在小組合作、溝通的人際互動上，能適切的表達自我的想法。

依照老師所指定的人數，自由選擇班上同學搭配成組，因此多數學生能與最熟悉的伙伴互動下，融洽熱烈的討論。但也有少數組別的組合，並非是同學自願而形成的，同學剛開始會較為害羞，但慢慢熟悉彼此的步調後，也能在小組中發表自己的想法。從課堂的觀察中，意外的發現有一個平常上課的表現與教師互動並不多的班級，但是在創作音樂劇的過程裡，才驚訝發現他們竟然是這麼的活潑，對很多事情都有自己的想法，也能在小組中樂於發表（R 觀察-20090305）。

2.能接受各種不同觀念和經驗：

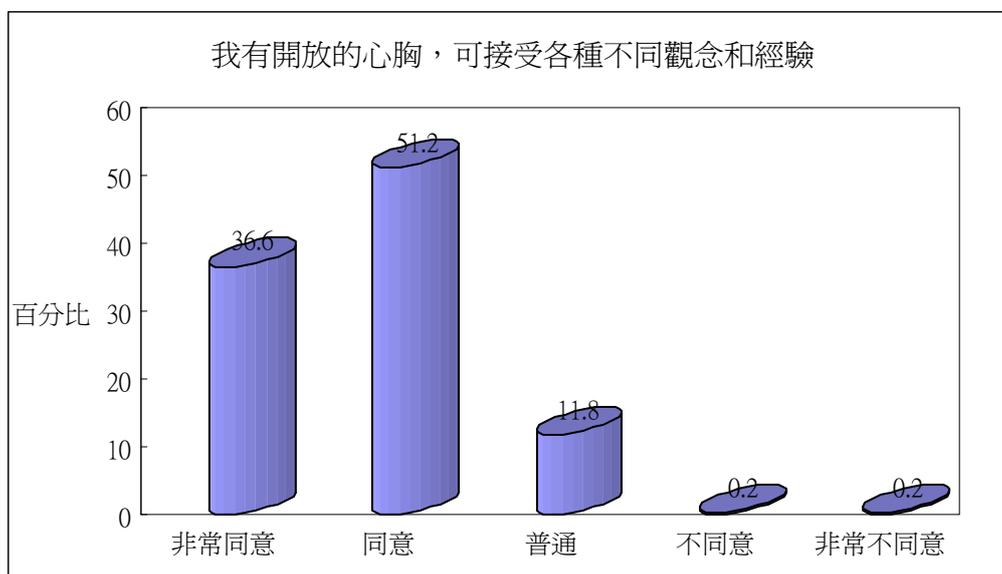


圖 4.16 能接受各種不同觀念和經驗統計圖

團體合作的過程當中，因為有大家的參與，當然也有很多不一致的意見，學生必須學習尊重別人的想法，並能接受不同的經驗，是合作學習很好的一個體驗。分別有 51.2%及 36.6%的學生表示「同意」及「非常同意」，顯示出有 87.8%參與研究的學生都能抱持彼此尊重的態度來進行合作。

研究中偶而也會發現到學生在某些意見上有所爭執，經由多次的討論後，大夥七嘴八舌提供自己的想法，逐漸整合眾人的精華，學生們大都能自行取得平衡，相互接納別人的意見（R 觀察-20090310）。從這個實作過程中，可以訓練學生面對團體合作時所產生的問題，每一個人都該多些包容來接納彼此間的意見差異，也學習用別人不同的角度與觀點來看待事物。

雖然小組討論後的結果和每個小組成員心中的想法不盡相同，但是透過活動學生能看到自己的建議能與他人的意見、想法，交互融合成爲一個新的作法，學會懂得去欣賞、接納與自己不同的觀念，著實是一種很好的學習經驗。

3.能與人溝通協調合作：

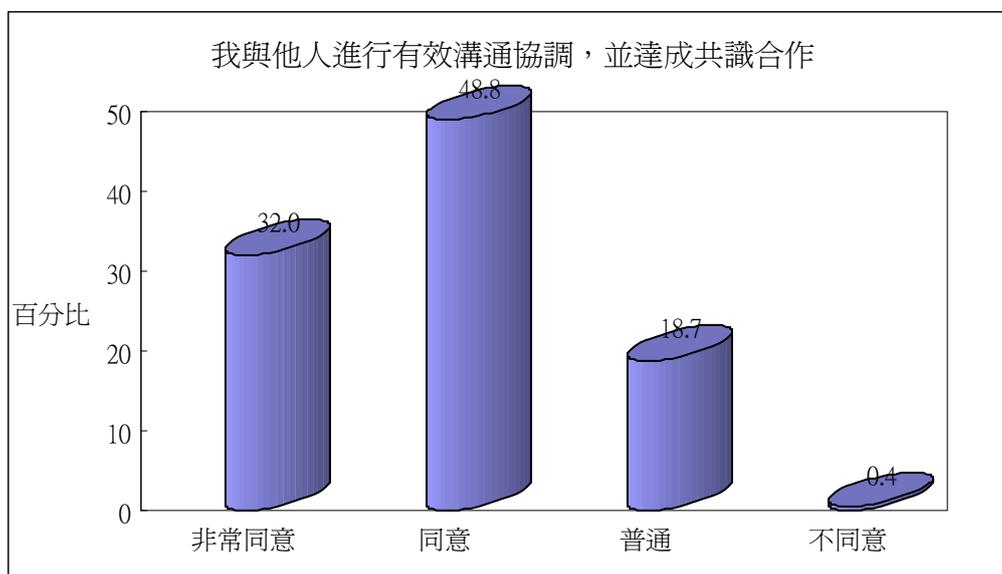


圖 4.17 能與人溝通協調合作統計圖

團體合作要能協調、整合多種不同的意見，朝向同一目標而努力，才能有效進行活動。有 48.8%的學生「同意」創意音樂劇採取分組進行的方式，能從中學習與人溝通、合作，另有 32.2%表示「非常同意」音樂劇小組活動，能增加團體互動的經驗，在多方溝通下達成共識，共同合作。

在本活動的一開始，即要各組進行工作相關事項的分配，小組成員可以按個人興趣、專長來選擇美工、音樂、舞蹈、道具、服裝、劇本及導演等工作。由於活動進行時間頗長，小組也較常有機會能進行多次討論，以完成各項的工作。溝通協調順暢無礙的組別，總能在接受到研究者所交代的目標後，將準備工作分派給組員，欲結合大家的力量來共同完成，形成一種默契與共識 (R 觀察-20090402)。

從研究觀察中發現，小組成員若能透過聆聽、發表來進行有效訊息的傳遞與接收時，常能增強小組合作的能力，也更能激發團隊的士氣，透過溝通來協調成員意見的不一致，使能更有效率的達成目標。

4.能管理自我的情緒：

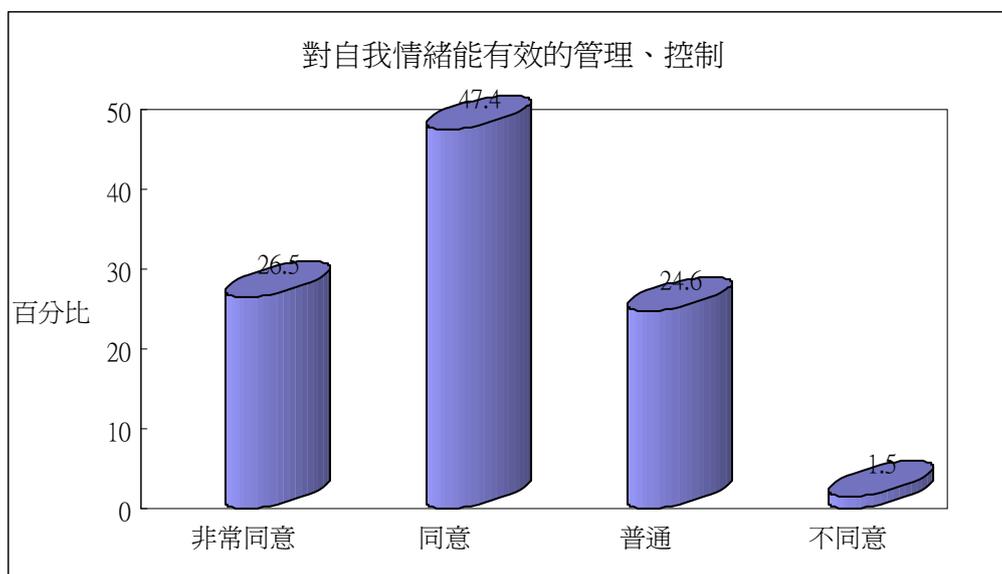


圖 4.18 能管理自我的情緒統計圖

此題項分別有 47.4%以及 26.5%的同學表示「同意」及「非常同意」其個人能妥善調整自己情緒，來面對團體性的生活。在小組分工合作的過程中，能自我管理好個人的情緒，不會去影響到他人。

學生在小組無法達成共識的氣氛，或是小組工作未能在該完成期限內結束時，較容易出現個人的情緒反應，此時小組的氣氛也會陷入低迷，以致難以進行計畫中的進度（R 觀察-20090410）。但大部分同學之間都能自動給予關懷與支持，並鼓勵同伴逐漸轉移焦點，慢慢調整情緒能以團體工作為優先考量，繼續小組應有的進度。

對於音樂劇相關活動學生相當重視，因此對於小組的表現十分的在意，而負責該項工作的同學也因此會有些壓力，也較亦有個人情緒反應的發生。對於同學的安撫與瞭解，學生較易能重新整理情緒，可以從觀察中看到同儕團體的力量真的很大。

5.能適切回應他人的想法

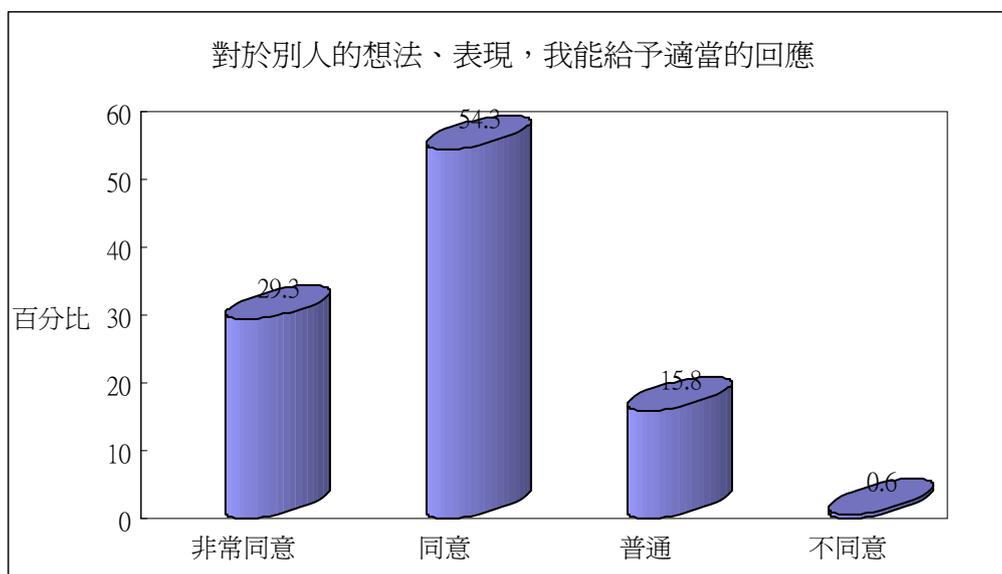


圖 4.19 能適切回應他人的想法統計圖

參與團體活動每個人都會有自己思維想法，以及不同的做事方法。有 54.3% 的學生表示「同意」自己能婉轉的表達個人的意見，並給予其他伙伴回應，而有 29.3% 的學生表示「非常同意」個人能對他人的表現能給予鼓勵或支持，或是能提出更好的建議來回應。

在同學熱烈討論的過程裡，當創意的點子出現時，最能得到大家的讚賞與鼓勵，因此無一不絞盡腦汁，因為每個人都希望自己所提出的想法，能多為活動盡一份力量（R 觀察-20090421）。大多數同學都能聆聽他人的意見，並提出不同創新的想法來進行討論。

在研究中觀察到同學所初步完成像是 Logo 符號的設計、創意周邊商品、邀請卡與節目單等等的作品，小組的夥伴多數都能給予讚美、肯定與鼓勵，正向的回應讓組員感覺到自己的辛苦沒有白費。若有需要修改的地方，只要提出善意、具體的建議，同學也都能虛心的接受並立即調整，一切努力都為使小組整體的表現能更好，這點值得研究者給予高度的肯定。

6.設身處地爲人著想：

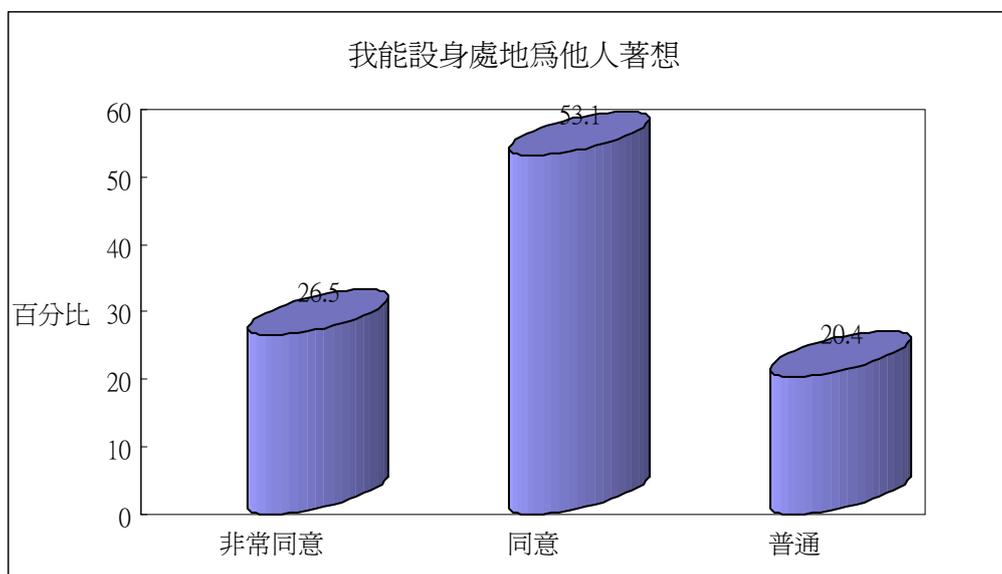


圖 4.20 能設身處地爲人著想統計圖

從小組互動當中，佔有 53.1%學生表示個人能設身處地爲他人著想，注意團體的和諧性，另外佔有 26.5%表示「非常同意」自己能在團體中站在他人的立場上，多爲別人設想。

爲了準備文宣、創意商品所需要的美工材料，或是服裝造型所需要的配件，同學都能夠主動的爲小組設想，主動、積極的籌備相關的物品。例如安排住家附近方便採買的同學負責，或是能從家中找到替代用品的同學也會自動提供出來……等等（R 觀察-20090416），團體的互動從彼此多一份用心與貼心中，看到學生能主動的爲別人著想。

學生爲了音樂劇的演出，各小組多半會主動協調用課餘的時間來進行排練，並到同學家、校園空曠處、速食店等等地方勤加練習，但是假日時常有同學補習或是家中有事無法參與，同學也能體諒並調整練習內容來配合，這種精神讓研究者十分感動，也可以觀察到學生能設身處地的多體諒他人的難處。

7.承擔失敗與挫折：

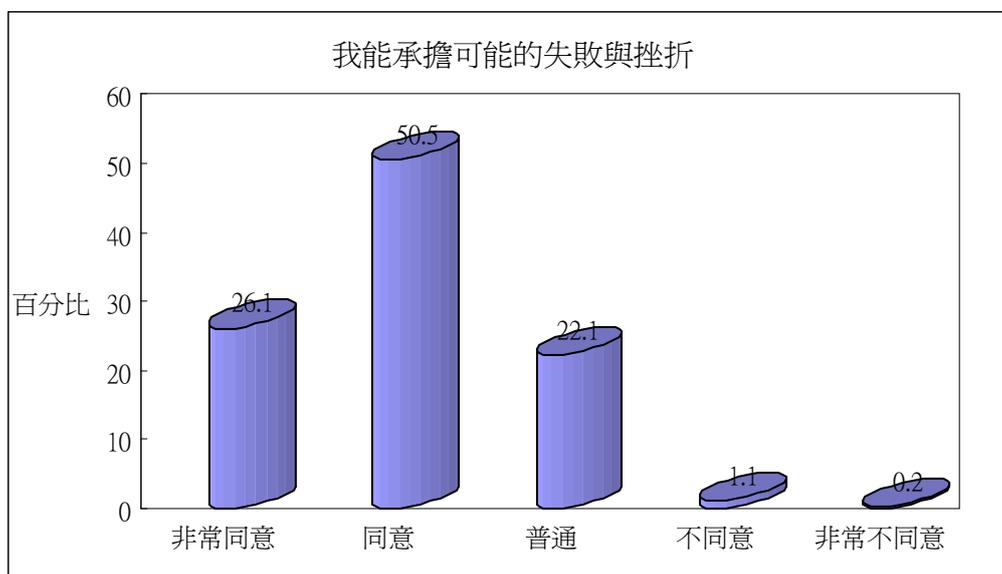


圖 4.21 能承擔失敗與挫折統計圖

有 50.5% 的同學表示「同意」能去面對事情的成功或挫敗，並能坦然的接受，另有 26.1% 的同學表示「非常同意」能承擔失敗所帶來的挫折感。由上圖顯示出佔有 76.6% 的部分，皆能有正確的態度來接受可能發生在個人身上的情緒。

在研究過程中，由於同學所繳交的海報、票卷、節目單以及創意商品實在是非常的美觀也富有創意。范麗玉（1999）也指出透過動手作比賽課程的設計，發現學生在課外時也自動自發地探討與學習。因此研究者為鼓勵同學，也有設計有小小的競賽與獎勵。但是有競爭、有比較的競賽活動，就會伴隨著同學喜悅或是失落的感受，也是因為同學都十分用心在準備，所以也會格外的在乎成果。雖然沒有得到前三名有點失望，不過同學還是能自我鼓勵與打氣，期待最後音樂劇的展演，一定要讓大家耳目一新。

音樂劇的展演也並不是一定能那般的順利，演出後，也有同學開心的鬆了一口氣，也有同學為了演出不如預期中的理想而失望，當場就哭泣起來（R 觀察-20090608）。不過事後，同學還是很開心能有這個機會和同伴一起創作，這個回憶令他們非常珍惜。

8.團體合作降低壓力：

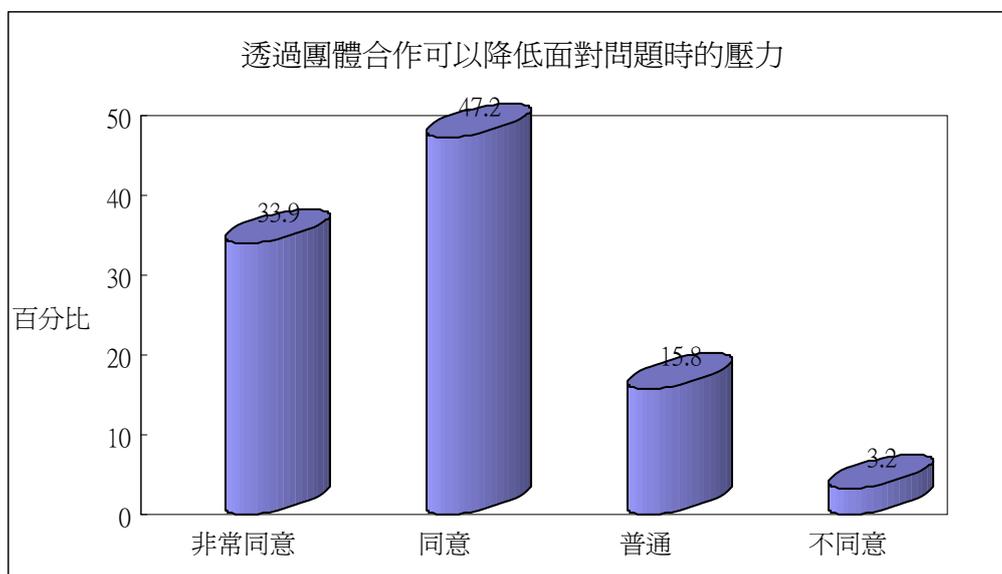


圖 4.22 團體合作能降低壓力統計圖

透過小組團體可以讓成員共同分擔工作，也共享彼此的智慧，面對壓力來臨，有 47.2% 的同學表示「同意」團體合作能減低個人的緊張或焦慮，有 33.9% 的同學「非常同意」團體合作的另一功能，可以增加抗壓的力度。

若是一個人要面對很多的事情，可能就會覺得壓力大的讓人喘不過氣來，但是因為音樂劇是整個小組團隊共同製作，還有許多同伴能夠討論、支援，就會讓人心安很多。透過合作學習情境的營造，發現學生能彼此學習，也同時增進學科、社會、情意方面的學習（范麗玉，1999）。

在每週繁重課業下，又要兼顧音樂劇的進度，學生難免會有緊張、煩悶，但是學生在音樂劇的課程中還是非常盡力。因為這是一個很大的挑戰，又能跟同學共同創造回憶，讓人格外的興奮與開心。藉由彼此分享小小成果，越加感到快樂；藉由彼此的吐露焦慮，也能抒解心中的壓力。

9.團體責任分享：

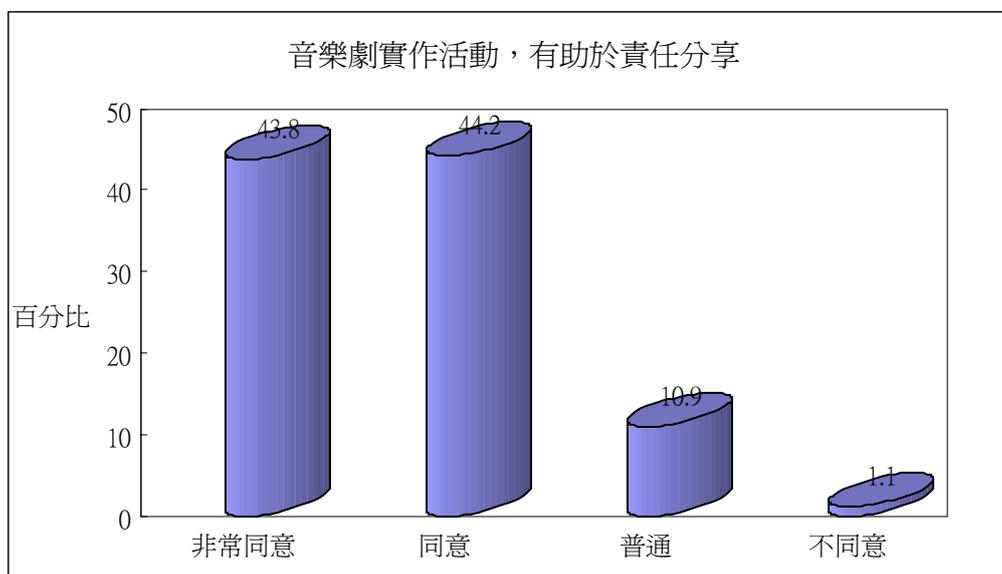


圖 4.23 團體責任分享統計圖

參與音樂劇實作活動的同學當中，佔有 44.2% 及 43.8% 的同學表示「同意」及「非常同意」團體合作有助於責任分享，由上圖顯示，佔有 88% 的同學抱持肯定的態度。

分工合作是團體活動能否順利進行的一個很重要的原因，善於領導的負責人會分配最適當的工作給同學，並能督促如期完成，而負責該項任務的同學，也會因為不想讓其他人失望，或是成為害群之馬的同儕壓力，而受到激勵。團體是否分工合作並共享責任，都是小組活動順利進行的重要原因。

讓每一個組員都能把團體的事當成個人分內的工作，這樣的團隊精神是需要培養與訓練的。要能成功的凝聚小組的力量與共識，為了在活動中贏得眾人的肯定，並與同伴共享這一份榮耀，也能讓團體成員主動願意為小組扛起責任，在這個實作的活動中，可以讓學生很自然去經驗到一個團體默契的重要性。

10.增進同學間的情感與互動：

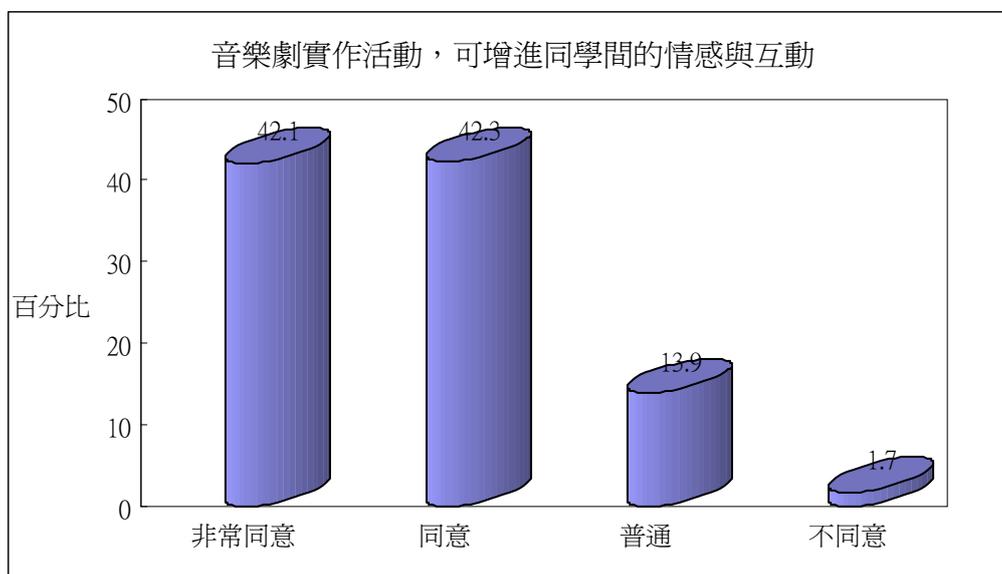


圖 4.24 增進同學間的情感與互動統計圖

透過音樂劇實作活動中，與同伴一起討論、一起創作，佔有 42.3% 的同學「同意」因著這樣的活動增加同學間更多的互動，另佔有 42.1% 的同學「非常同意」音樂劇實作的歷程，增進了同學之間的情感，創造共同的回憶。

音樂劇的實作活動，在同學共同的記憶裡，曾經轟轟烈烈的創造出一個屬於自己的音樂劇，讓全組的學生培養出了一種革命似的情感。課程安排的成果累積，除了音樂劇的演出之外，相關的海報文宣、Logo 及創意商品全部一應俱全，那個從無到有的奮鬥過程；那個從哀嚎到驚嘆的互動歷程；那個從拌嘴爭執到情意相挺的日子；竟然發現到自己與伙伴可以做的這麼棒，除了增加學生自我的認識，也開發出他們無窮的潛力，更懂得去珍惜同學間共同努力過的時光。

展演活動結束後，學生的反應竟是有種悵然若失的感受。雖然是鬆了一口氣，但卻彷彿少了一個可以與同伴不斷努力、共同奮鬥的目標，研究者也可以從中看出學生對音樂劇用心的程度。

11.培養團隊合作精神：

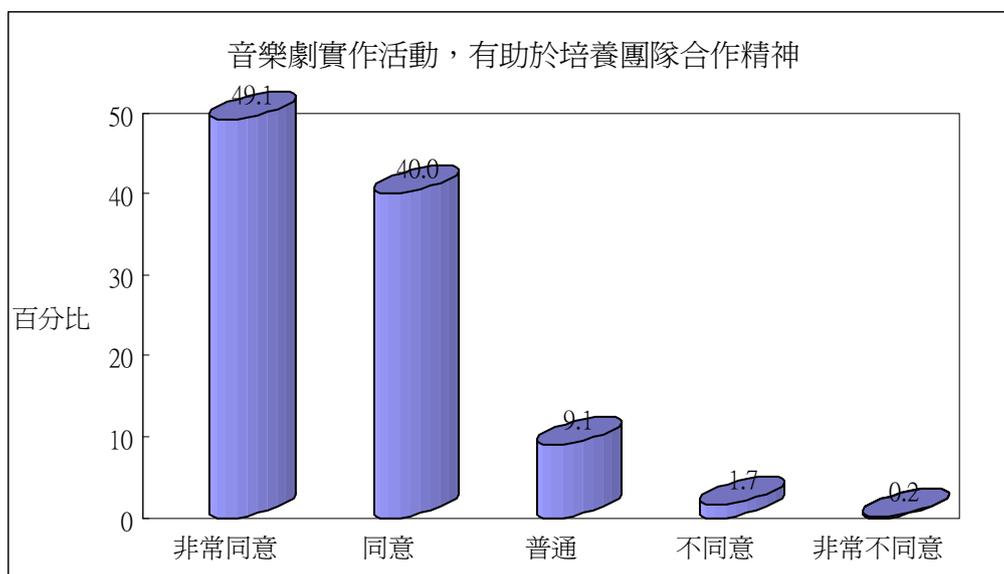


圖 4.25 培養團隊合作精神統計圖

有 49.1%同學表示「非常同意」音樂劇的實作活動，有助於培養同儕之間的團隊精神，另 40%的同學也表示「同意」該課程對於培養團體合作的態度是正面的。

每個人就像一個小齒輪一樣，必須緊緊相扣，才能發揮最大的團體力量，培養同學間彼此合作的最佳態度。或許每個人的能力不盡相同，有人忙得團團轉，有人卻甚至還沒進入狀況，合作起來倍感困難，但是都清楚目標是要共同完成一齣音樂劇。藉由同儕間相互鼓勵、相互支援，每個人尋找到自己所能做的部分，漸漸培養出工作的默契，一起共同成長，並學習克服所遭遇的合作障礙。

過程開始或許不是那麼順利、美好，但是慢慢的學生都能夠以團隊所展現出來的成果為傲，建立起團隊共識。從中明瞭團體的成效遠勝於一人的努力，發展正向積極並勇於創新的態度，小組共同的目標是為使音樂劇能在全年級中表現出色，這種認真的態度值得讚許。

4.1.4 音樂劇實作技能類項的啟發

音樂劇實作的整個學習歷程，有多種不同多元智能的表現，學生能從中找到自己可以發揮的角色，並能開展個人其他領域的能力，對於未來能從事的工作開啓更多的可能性。

1、未進行「創意音樂劇」活動之前，對個人未來從事工作的想法：

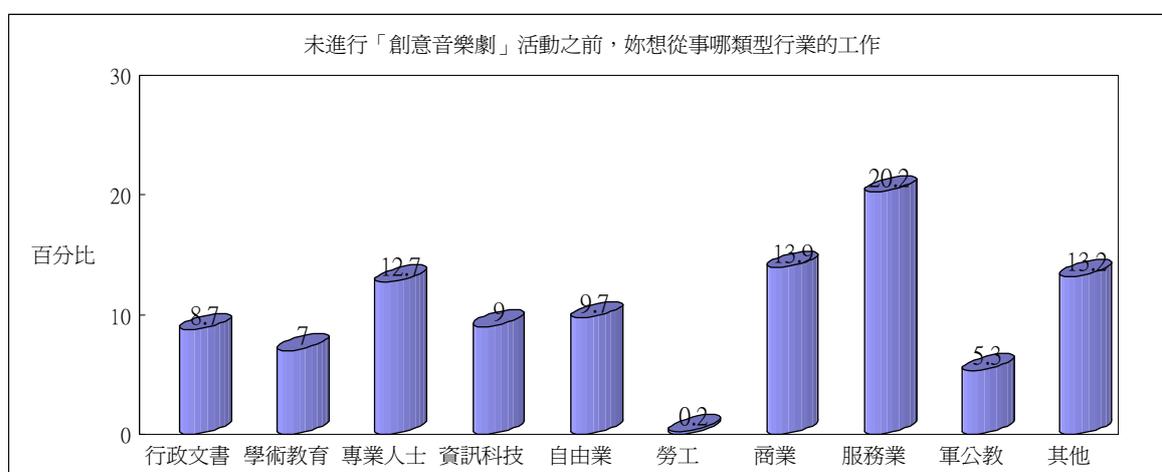


圖 4.26 未進行活動前對工作的想法統計圖

由上圖中顯示出，扣除選擇「其他」的選項，學生對於從事「服務業」、「商業」、「專業人士」有較高的興趣，分別佔 20.2%、13.9%及 12.7%，還有 13.2%的學生勾選「其他」，可能對於未來想要從事工作的性質，還沒有確定的目標。

學生對於願意投入服務業的興趣比例是較高的，而對於勞工選項較無意願，可能因為參與的學生全部都為女生所致。參與本課程的學生，有一部份為普通高中、另一部份為綜合高中的學生。綜合高中的學生除了社會組、自然組的學術學程外，另有專業類科分為資訊、商業、應用外語三類。未來對自己工作的期待上，可以看出是有部份同學較為確定方向，分別選出了服務業、商業及專業人士。

2、對表演藝術實作活動最感興趣的部分：

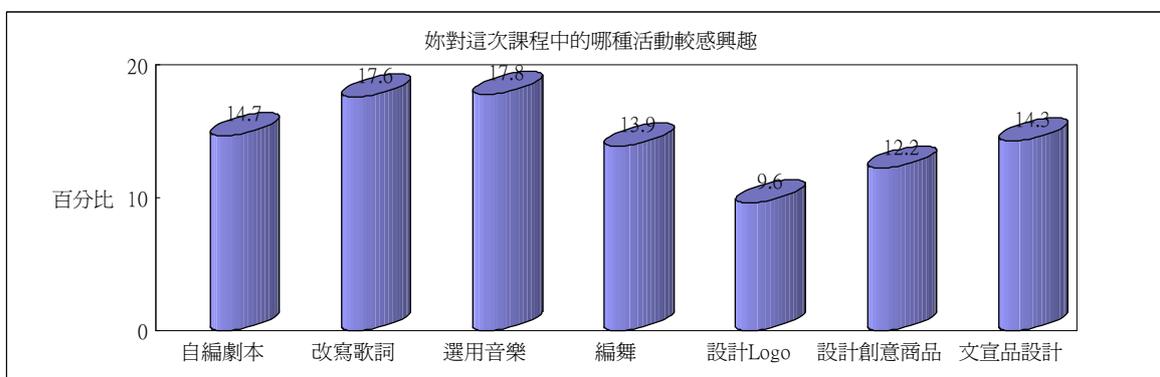


圖 4.27 對表演藝術實作活動最感興趣的部分之統計圖

在表演藝術實作的過程中，有很多開發學生創意發想的經驗，學生對於「選用音樂」的安排感到較有興趣的佔 17.8%，對「改寫歌詞」感到較有興趣的佔 17.6%，對於「自編劇本」的創作感到較有興趣的佔 14.7%，對「文宣品的設計」感到較有興趣的佔 14.3%，由上圖可看出學生對於音樂安排、文字創作、文宣設計能感到較為有趣。

找尋音樂劇中適當的配樂，進行演唱曲調歌詞的創作，劇情故事的安排與創造，文宣品的設計等等，都是需要有創意的思維進而去實踐。學生對於能夠盡情發揮內在想像，有相當大的興趣，或許是因為現實生活中少有機會能夠表現，也格外的期待，能藉由音樂劇課程能大顯身手好好表現一番。

一部音樂劇從雛形到展演，其中點點滴滴都透過團體創意所打造出來的，讓學生實際操作中，達到最大的滿足與成就感。唱歌、聽音樂、畫圖可能都是學生平時常會做的活動之一，但是將這些項目聚焦在同一主題上，讓學生將文化藝術的活動用其獨特方式來展現，也藉由觀摩同儕的作品更能激發個人與團體的創造力。在實作中，學生能從中找出自己較有興趣的部分勇於創作，也能充分啓發學生盡情表現自我。

3、經歷表演藝術實作之後，想再次嘗試創作音樂劇的相關工作：

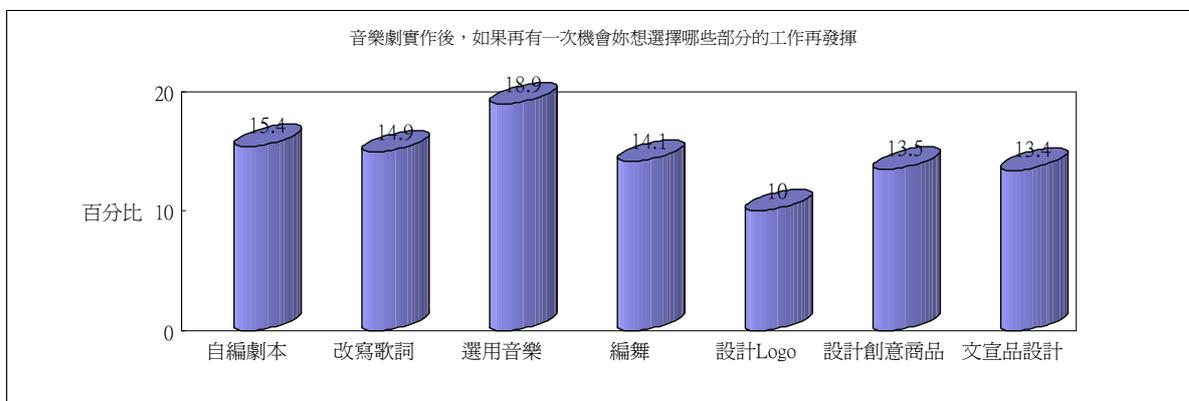


圖 4.28 想再次嘗試表演藝術實作之音樂劇相關工作統計圖

在音樂劇實作的歷程之後，如果能重新再選擇一些參與的工作，有 18.9%的學生對「選用音樂」覺得較有興趣，有 15.4%的學生對「自編劇本」覺得較有興趣，有 14.9%的學生選擇「改寫歌詞」的工作，有 14.1%的學生選擇「編舞」的工作，可以再嘗試發揮個人的能力。

在音樂劇的表演中，音樂的確佔很重要的一部份，學生需要分析劇情，並設計使用不同類型的音樂來導引觀眾進入情境。另外以既有的旋律來進行歌詞改編以配合劇情的進行，也需要有更多不同點子的創意，並善用文字來描述，這對學生都是一種新的嘗試與挑戰。其中研究者發現學生對於編舞有興趣的，也佔有不少比例，可以見得表演藝術特別是戲劇與舞蹈的學習是有必要的。因此在 99 學年度起高中正式的實施藝術生活科的課程，其中也包含了應用音樂、應用美術及表演藝術，是有其必要性的。

研究發現學生所勾選出來想再嘗試相關音樂劇的工作，與他們對表演藝術實作有興趣的項目是相似的。可以看到學生在經歷過作品辛苦的產出，加上觀摩其他同學的作品之後，又能有新的想法與創意，也願意再挑戰創新，這個精神是值得嘉許的。

4、參與音樂劇活動之後，對於自我未來可從事的工作，有新的想法產生情況：

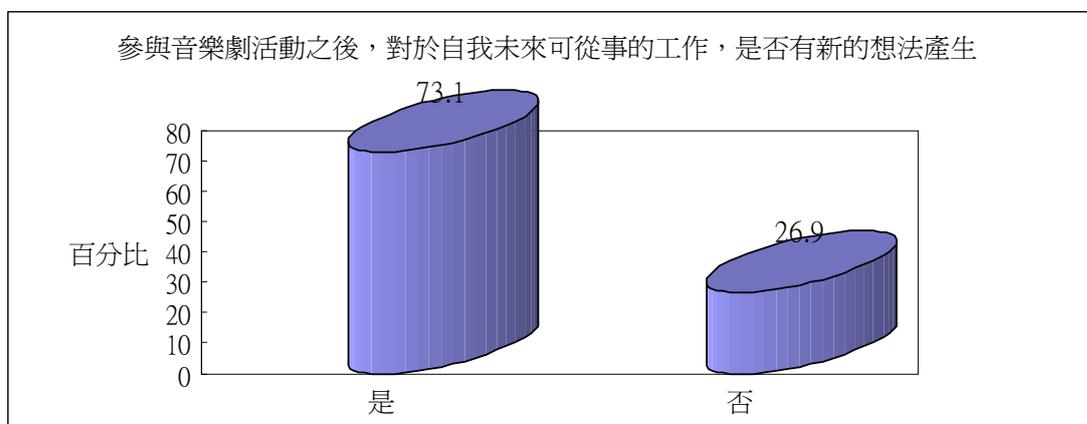


圖 4.29 參與活動之後對未來工作的新想法統計圖

由上圖可看出，在參與音樂劇實作之後，有 73.1%的學生表示對於未來可以從事的工作有產生新的想法，只有 26.9%的學生則表示沒有改變，顯示表演藝術實作歷程對於啓發學生不同面向的工作經驗，是具有影響力的。

透過課程公開的展示及表演活動，可以讓學生的創意在文化藝術上有所表現，給予他們相當大的肯定，以及獨特的成就感。在台灣傳統的教育機制下，受限於形式、規範的架構而難以養成創意人才，藉由本研究可以期待學生未來能在文化創意產業上，繼續運用其豐富創造力，開發具有文化意義的產品，開創出有潛力的一種商業經濟活動。

在推行音樂劇實作課程之後，研究者很驚訝有這麼高的比例，這樣的活動對學生未來可以工作形態的想法有這麼大的影響力。在升學壓力的擠壓之下，藝文活動是可以被犧牲的，但對學生而言，學生能夠在多面向的學習中，找到不同工作方向，也是人生中重要的學習與分辨。

5、未來若有不同的工作機會，妳會想要選擇的工作類項？

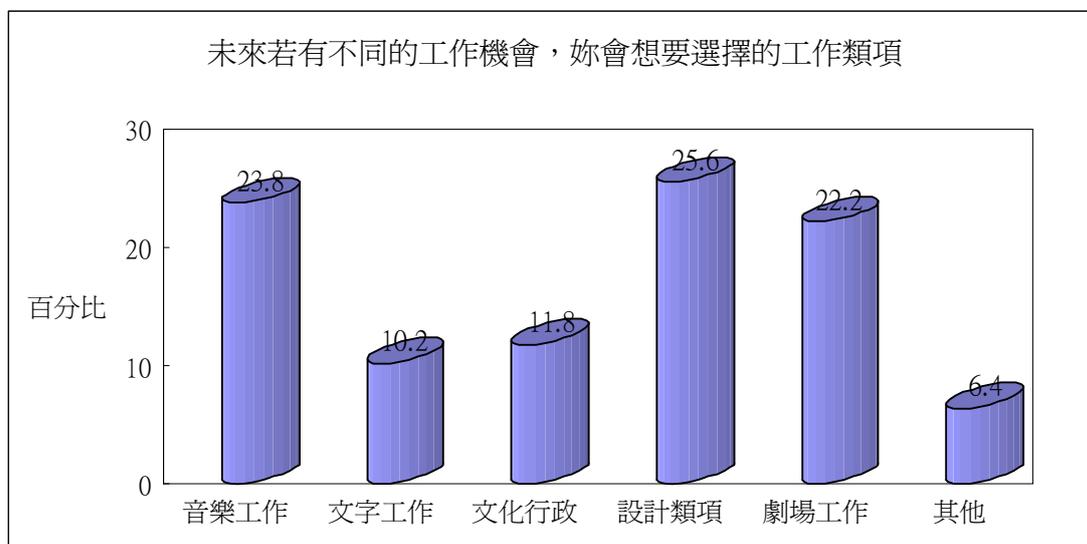


圖 4.30 想投入不同工作機會統計圖

由上表可看出，扣除選擇「其他」的選項之外，以選擇設計類項工作、音樂工作及劇場工作的人數最多，分別佔 25.6%、23.8%及 22.2%，顯示學生對於設計、音樂、劇場相關的工作較有興趣。

透過音樂劇實作的過程，學生有機會接觸到行政統籌、計畫執行、創作發想、合作表演、設計產品…等等能力，這些都是文化藝術產業等相關工作的類項，而在學生實際體驗這個歷程後，可以間接的發現自我不同方面的能力，對於面對職場生涯的選擇，藝術教育更幫助他們認識自我，並啟發自己更多潛能。

藉由高中藝術教育來建立學生對文化創意產業的認知，使傳統學習的觸角更延伸到對創新藝術的欣賞，幫助學生認識藝術產業未來性的。從小組團體合作學習中，一起探索故事發展的可能性，一起挑戰很多不可能的困難，使得藝術學習更富有創作性與生命力，並能引發學生激盪出創作的火花，更期待能為國內文化創意產業培養新一代的人材。

4.1.5 學生參與和喜好表演藝術之背景

從學生本身在音樂學習的相關背景、對音樂表演藝術的喜好程度，以及父母親對藝文活動支持程度，瞭解到學生個人接觸藝術領域的經驗。

1、學習樂器的背景經驗：

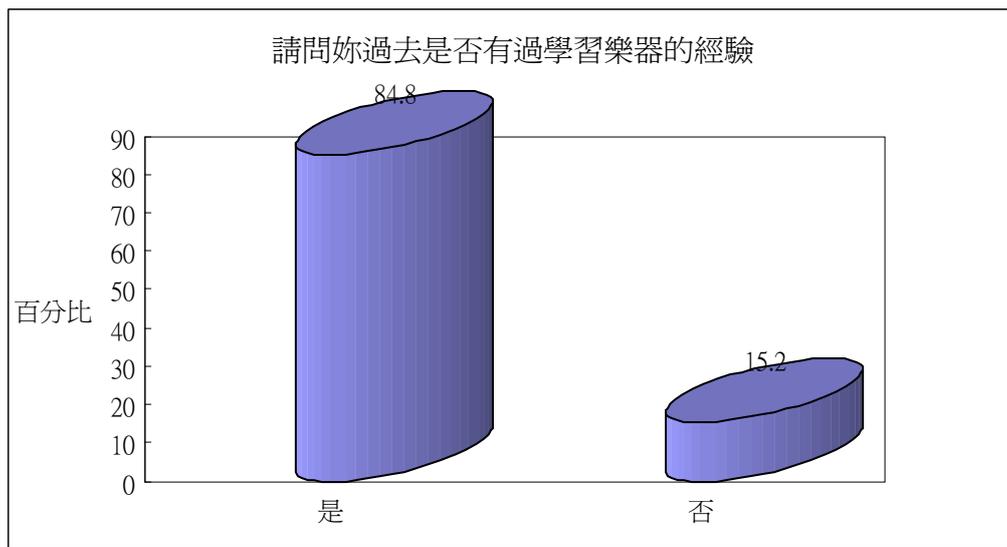


圖 4.31 學習樂器的背景經驗統計圖

參與研究的 475 位學生當中，學生有過學習樂器的經驗，占全體人數 84.8%，顯示學生大多有接觸音樂的經驗。

在國內國中、小階段的音樂教育中，大多數的學生都有接受過直笛吹奏訓練課程，因此可以看出較多的學生是有接觸過樂器學習的經驗。另外在課堂之外，很多父母也讓學生從小學習鋼琴、長笛、小提琴等等樂器，因而在本選項中，呈現出較多學生對音樂學習是有接觸的。

2、對音樂及表演相關藝術的喜好：

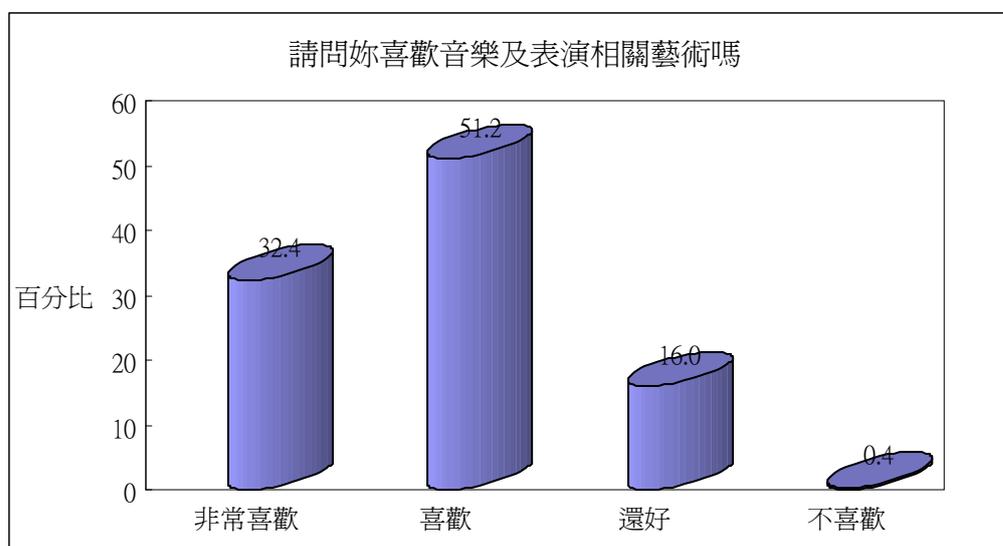


圖 4.32 對音樂及表演相關藝術的喜好統計圖

由上圖可以看出，學生對於音樂及其相關的表演藝術活動，表示「喜歡」的佔有 51.2%，表示「非常喜歡」的佔有 32.4%，顯示出大多數的同學都能夠喜歡音樂及表演藝術。

過去學生只對部分知名團體的藝文表演有些許的印象，但若能藉著在藝文課程的安排之下，導引學生如何欣賞，就能慢慢啓發學生的興趣，拓展學生的藝術視野。

在本課程中，先對音樂、表演藝術的基本元素有所認識。例如：教師安排介紹歌劇與音樂劇的不同聆賞，並比較音樂劇電影呈現的方式。另一方面對傳統歌仔戲與現代歌仔戲的表演演變介紹，教師都可以發現學生對表演的樂趣是被提升的，專注欣賞的時間也較為延長，對曾介紹過的表演藝術團體念念不忘，甚至要求能再次的欣賞。由此可見學生對多元化的音樂、表演藝術能感受到有興趣，且是喜愛欣賞的。

3、對藝術活動展演的參與程度：

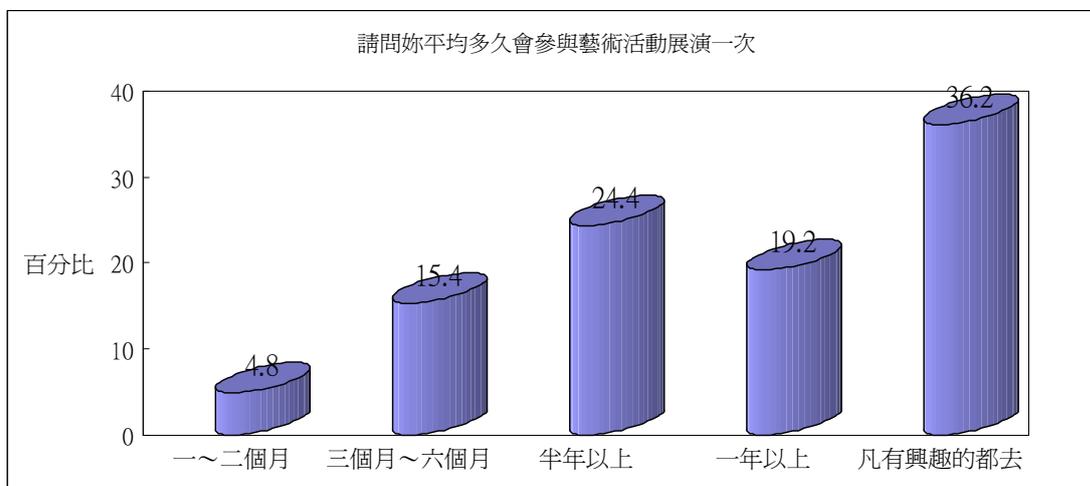


圖 4.33 對藝術活動展演的參與程度統計圖

由上圖可以看出，學生對於「有興趣的展演都會去」參與，佔有 36.2%。其他平均「一年以上」參與一次藝術展演活動，佔有 19.2%，「半年」參與一次，佔有 24.4%，「三個月至六個月」參與一次的，佔有 15.4%，「一至兩個月」參與一次的，佔有 4.8%，顯示學生對於其有興趣的藝文活動，有部分能夠主動去參與。

在資訊發達的時代裡，透過電視網路、影音媒體的介紹與推廣，且本研究的校區附近即為台南市文化中心，有著地域上的便利，學生只要稍加注意，就能得到很多相關的藝文資訊。

一般來說學生並沒有固定參與藝術展演活動的習慣，但若是對其有興趣的藝文主題，參與的主動性便會增加。從這個題項上來看，帶領藝術課程的教師，若能成功開啓學生間討論的議題，引起學生的注意，透過教師適度的引導，會使學生在參與展演活動的興趣與意願提高。

4、父母對孩子參與藝文活動的態度：

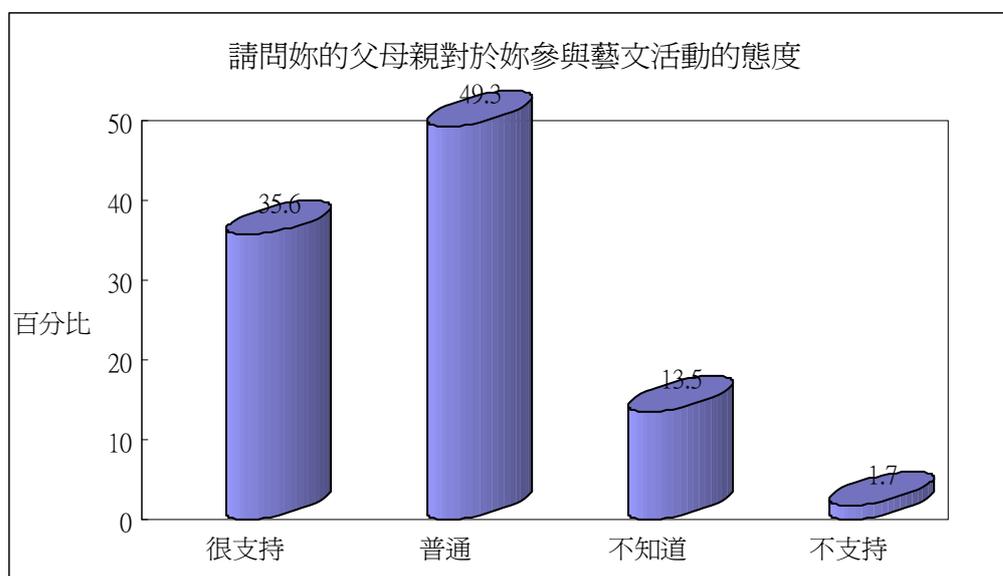


圖 4.34 父母對孩子參與藝文活動的態度統計圖

由上圖可看出，學生感受到父母親對於孩子藝術相關事務的參與程度，表示「很支持」的佔有 35.6%，另有 49.3%的家長對孩子參與藝文活動的態度，呈現「普通」程度的支持。總計約有 89.4%的家長，讓學生感受到家長是支持他們參與藝文活動的，比例其實相當高。

此題勾選普通選項的學生，可能感受到父母的支持程度，是不支持也不反對。家長對孩子有興趣的會盡力支持，若沒有特殊性的活動，也並不會特別鼓勵孩子參與。

由於參與研究之學生背景來自於私立中學，家長對於孩子的成長、栽培是願意花較多的心思，並在實質上願意給予較多的支援的。學校本身設有常態性的藝文展示，提升學生不少機會多多參與。另外在介紹近期到文化中心的表演時，學生中有很多父母會一同前往觀賞，可以看出父母親對於藝文相關的活動的參與，是給予正面肯定的。

綜上所述，依照問卷當中與其文化養成背景較為相關，對於「社會生活感知」能運用個人的心智，覺察對音樂、表演藝術活動的美感，具體表現在對藝術工作的認知態度與實際參與音樂劇創意實作課程；「人際互動溝通」高度顯示出從個人到群體營造出和諧的氣氛，助其責任、壓力的分擔，增進正向合作學習與情感互動的經驗；從「學生背景分析」有 84.8%的學生表示曾接觸過音樂方面的學習，對表演藝術有興趣的也高達 83.6%，但是實際會進入表演場所去觀賞藝文活動的卻只有約 36.2%，從次數頻率來看，藝文展演的參與度並不熱烈，可見尚未培養對文化藝術涵養的價值認知，表演藝術產業可開發的客層空間仍大。

另外在創意啟發方面，則從「學生自我學習評估」激發出創意、想像之思考能力，以解決生活中所碰到的問題，並能試著統整、策畫展演活動，對其藝文鑑賞之學習成效有所提升；「音樂劇實作技能類項的啟發」有 73%的學生表示透過課程活動，影響個人對未來想從事工作想法，並發掘到其個人在設計、劇場、音樂方面的興趣，有助於國內文化創意人才的基礎培養。

4.2 表演藝術實作學生作品分析

在音樂劇系列課程實作之後，研究者希望學生能發揮創意，把他們這整個學期的作品點滴整理出來，因此指定各小組將從一開始的組織分工型態、對音樂劇主題構思的方向、相關音樂的討論記錄、歌詞改寫的內容、設計的 Logo 圖樣、創意周邊商品、肢體舞蹈編排說明及音樂劇全劇劇本等文字、圖片、照片資料的蒐集、編排，且將這段表演藝術實作教學歷程之所有相關資料及作品文字化、電子化。交由各小組精心設計、包裝彙整成爲一本獨特的「音樂劇劇本書」，記錄下完整實作歷程之作品。

以下分別就音樂劇劇本書中，劇本創想與歌詞創作，以及 Logo 符號與創意周邊商品兩部分來分析說明。

4.2.1 劇本創想與歌詞創作

音樂劇的展演需要先有一個劇本為底，從劇情角色的個性去設定所演唱樂曲的風格，再根據樂曲的風格去挑選合適的歌曲。從學生主題構思表中，可以看出其邏輯思考的模式，對劇中角色人物已有相當程度的理解與掌握。爲了要選出適當的樂曲來演唱或是選擇背景音樂來搭配，都需要聽很多不同類型的音樂，再進行歌詞的改寫與創作，從活動中讓學生能主動接觸、聆賞音樂藝術，對音樂的曲風能自行分辨，其音樂鑑賞的能力也能有所提升。

1.劇本創想

在音樂劇中的故事情節，給學生自由創作的空間，可以自選題材去發揮，他們有很多創意的想法，可以把不同電影中的人物組合在一起，或是把不同的童話故事作結合，內容逗趣引人發笑。也有劇本作品走溫馨情感路線，對友誼、愛情、親情都有不同的詮釋，內容親切動人。

(1) 依劇本內容故事大綱整理：

音樂劇劇本的內容有學生彼此之間腦力激盪後豐富的創想，將劇情大意簡單整理出來，並依其各班展演順序編碼，作品 S1-1 即代表音樂劇作品編號 S1 第 1 號作品。(編號 S1 代表高中 1 班作品；C1 則代表綜合高中 1 班作品)

表 4.1 音樂劇故事大綱整理

作品	音樂劇名稱	故事大綱
S1-1	灰姑娘的琉璃 Mp3	阿娜達爲了找尋 Mp3 的主人舉辦搜尋正妹活動，最後終於找到躲在幕後唱歌的阿依達。
S1-2	斑點啾啾	灰姑娘阿點在舞會中遺落了尾巴，尋找她的王子原來也是一隻長頸鹿，最後兩人舉行了美好的婚禮。
S1-3	木蘭傳奇	帶父從軍的木蘭被發現是女人後，皇上宣布燒死這女巫，李翔來不及搶在大火之前救下木蘭，最後自刎而死。

S2-1	台灣婆婆 vs. 越南媳婦	原本因語言不通的婆媳，在媳婦的學習努力之下，換得婆婆的包容與接納。
S2-2	羊劇	羊兒們被大野狼所欺騙，幾乎都被活吞下肚，連小紅帽的阿嬤也不能倖免，之後羊媽媽救出他們並炸掉野狼的肚皮。
S2-3	乘著歌聲的翅膀	帶孤兒院的孩子在公園練唱的老師罹患血癌末期最後離開了人世，孩子對老師依依不捨的懷念之情在歌聲中飄盪。。
S2-4	金蘋果	老闆想買「毒」蘋果害 Steven，沒想到竟拿到是巫婆的金蘋果，惡計謀非但不成功反害其他人，巫婆前來討回公道。
S2-5	公主相親去	費歐娜、睡美人、小紅帽來參加王子挑妻大會，最後王子選定了小紅帽，結束了他的單身生活。
S3-1	幻滅殘想	小樂帶著藍寶石營救 Pobby 後消失，回到現實後發現，夢境中似曾相識的魔法村村民出現在身邊的奇幻經驗。
S3-2	樵夫的奇幻旅程	北風與太陽製造的意外，讓樵夫想用金斧頭向河神換禮物，卻得到毫無用處的駱駝眼淚，也失去了原有的財產。
S3-3	金銀島	小飛俠與溫蒂一起發現了金銀島，碰上哈比人一起作戰打敗，最後溫蒂卻海盜相戀，留下孤單的小飛俠。
S3-4	灰姑娘的異想世界	灰姑娘救仙女後得到三個願望，救了一隻肥貓，得到參加舞會的衣裳，爲了搶王子的目光把王子眼睛黏在自己身上。
S4-1	極道魔王	雖是一群愛鬧事的學生，不被主任信任，但是導師卻力挺，最後真相大白，搗蛋真的不是他們！
S4-2	公主變「蟾蜍」	父母爲了給揮霍的小吉一個磨練，凍結所有金援，在工作時認識了小巴的小吉努力改變自己，最後終於得到真愛。
S4-3	涼衫薄與注音台	顛覆傳統梁祝的故事，馬聞蹀愛上的是涼衫薄，最終化爲蝴蝶。注音台下嫁給馬聞蹀的父親，過著幸福的日子。
S4-4	印度尋歡記	牛郎到印度尋找公主，最後卻愛上了宮女，令公主氣結，兩人隨即開始一場競賽，最後宮女獲勝與牛郎返回台灣。
S4-5	撿角九號	一心想紅的阿剪一邊忙著送便當，一邊還要練樂團，最後開了演唱會之後，還是轉行又轉行，回到帽伯的店送便當。
S5-1	小美人魚	小美人魚失去聲音愛上了船難後的王子，烏蘇拉與皇后的衝突後破解了魔法，最終王子與小美人魚有情人終成眷屬。

S5-2	舞動之情	舞團裡的三姊妹本來爲了白天鵝公演的徵選而傷了感情，最後發現最重要的是三人一起完美呈現芭蕾演出的「心」。
S5-3	小紅帽奇幻之旅	小紅帽踏上拜訪外婆之路，在穿越時空的森林裡遇到白雪公主、大黑兔、野狼，最後由阿拉丁護送至外婆家。
S5-4	心靈交流	互相羨慕同學的小敏與小愛，交換身份才發現自己根本無法適應，之後兩人分享家庭的溫暖，豐富彼此的生活。
S6-1	聖誕夜	森林裡失散的兔妹妹，在怪獸與青蛙的協助下，回到家人的懷抱，眾動物群們一起接納善良的怪獸度過聖誕夜。
S6-2	俗女變淑女	木匠打造的不蒂佛女兒，經過儀態、智慧、口條的改造後，贏得了快樂村的星星王冠軍。
S6-3	Body Off	擁有美好嗓音卻沒自信的漢娜歌手，以爲外表整形能改變尙駿的心，忽略了身旁真正愛她內在美的醫生。
S6-4	木蘭粽	李翔欲藉單于選妃時偷襲，沒料到自己卻愛上單于背叛了木蘭，傷心欲絕的木蘭縱身往河一跳，才有木蘭粽的由來。
C1-1	黑白配	用小精靈講述故事的方式敘述黑漆漆王子與白蒼蒼公主在桃花源的相遇，最後王子還是回到桃花源與公主在一起。
C1-2	都是垃圾惹的禍	倒垃圾竟牽起了春嬌與志明的緣分，意外的是，雙方的母親早已相識還煩惱著孩子的婚事，最後從鄰居變成親家！
C1-3	命運	用遙控器掌握自己生活步調的快慢，最後驚覺錯過人生中的每一個回憶，夢醒後的凱薩琳開始認真的過每一天。
C1-4	紅鞋女孩	製鞋生活的老人送給蓉蓉一雙紅鞋後，人們傳言穿上獨特的紅鞋就能幸福，讓老人更勤奮、快樂的爲每一個人做鞋。
C1-5	光陰的故事	以倒敘的手法說著回到過去朱磊唱歌的夢想、復華對弟弟的牽掛及對茜茜的疼愛.....長大後各自有幸福的人生。
C2-1	Wow 3p	公主與三隻小豬一起生活後遇上心愛的王子，最後用皇宮的一切向壞心的巫婆交換母后，換取平安幸福的生活。
C2-2	搵男尋奶記	搵男與麗貌、高貌推理奶奶的死因，最後老奶奶竟牽著大野郎出現，原來一切都是烏龍，白忙一場忙翻了一群人。
C2-3	致命紅玫瑰	孤苦伶仃的小玫在酒店工作，碰上一生的摯愛，但卻沒有童話故事般的結局，後人稱他爲致命紅玫瑰。

C2-4	殺很大	雙方家長的逼婚讓男女主角假裝戀愛，最後慢慢發現自己是愛對方的，以喜劇收場。
C2-5	逢場作戲	孟子公主流浪記碰到大野狼、三隻小羊、好美人、壞皇后，狀況外的童話大串連，卻在教官催促上課去，劃下了句點。
C3-1	丸子公主	爲了尋找丸子口味的公主，卻被嫉妒的巫婆迷昏，搭救的王子正是丸子醬料的原產國家，用熟悉的香味喚醒了公主。
C3-2	Battle	知名舞蹈團體爲了成功參與國際競賽不惜陷害同伴，但爲榮譽仍帶傷練習，終能得到甜美果實，最後也與同伴和好。
C3-3	瘋狂格林	小紅帽被後母追趕到森林後被毒蘋果害成一隻青蛙，王子用吻解救時卻也變成了青蛙，最後兩隻蛙過著幸福的日子。
C3-4	口臭公主	有口臭的公主在相親前吞秘方卻昏倒，王子混亂中壓到公主肚子讓她把藥丸吐出而甦醒，國王開心的把公主嫁給他。
C3-5	舞動青春夏令營	在舞蹈教學的夏令營結識九位女孩，經歷吵架、和好後，在最後的晚會中呈現出美好的表演結束依依不捨的友情。
C4-1	天使的眼淚	應徵家教的大學生小雯，被學生家長下藥迷昏，最後在心理輔導師、家人與朋友的陪伴之下慢慢走出陰影。
C4-2	歌頌愛	藝術學院裡，有才華卻沒有自信的 Yumi，直到遇到珍貴的友情才改變自己，卸下謊言的面具。
C4-3	冰之 Meet	孤兒院裡的姊妹被拆散後而失去聯絡，長大後命運將他們牽在同一個公司相識，最後因童年留下的冰棒棍而相認。
C4-4	The Best Family	酒醉失業的父親差點也失去了妻女，幸好及時從兒時的回憶發現家庭的可貴，懂得用心珍惜。
C5-1	春嬌與志明	三人的友誼，品祥直到大學後才有機會向春嬌表示愛意，春嬌與志明卻無緣再續童年的情緣。
C5-2	雪中送娃	青蛙王子藉著白馬王子原欲解救公主的「吻」而變回人形，與王子兩人過著幸福快樂的日子。
C5-3	花史戀傳	代父從軍的木蘭與史瑞克將軍打敗了單于，救了皇上一命，最後由皇上賜婚兩人過程幸福的日子。
C5-4	醜王子招親記	白雪公主卻不計較外貌看上「醜」王子善良的心，最後從此王子與公主過著幸福快樂的生活。

(2) 依劇本內容取材方向分類：

按照劇情的大綱整理之後，可以將內容分為六大類。分別是由電視電影題材改編而來；或充滿溫馨家庭風格取向；或朋友間深厚情誼的描述；或幻想浪漫愛情的甜蜜；或另類童話故事的串連及其他類向題材。整理如下：

- A、電視電影題材：乘著歌聲的翅膀、極道魔王、撿角九號、小美人魚、命運、光陰的故事、摳男尋奶記、花史戀傳等八齣音樂劇。
- B、溫馨家庭題材：台灣婆婆 vs.越南媳婦、心靈交流、冰之 Meet、The Best Family 等四齣音樂劇。
- C、深厚友誼題材：舞動之情、Battle、舞動青春夏令營、歌頌愛等四齣音樂劇。
- D、浪漫愛情題材：灰姑娘的玻璃 Mp3、木蘭傳奇、公主變啾吉、涼衫薄與注音台、印度尋歡記、Body off、木蘭粽、黑白配、都是垃圾惹的禍、致命紅玫瑰、殺很大、春嬌與志明等共十二齣音樂劇。
- E、童話故事題材：斑點揪揪、羊劇、公主相親去、幻滅殘想、樵夫的奇幻旅程、金銀島、灰姑娘的異想世界、小紅帽奇幻之旅、聖誕夜、俗女變淑女、紅鞋女孩、Wow3p、逢場作戲、丸子公主、瘋狂格林、口臭公主、雪中送蛙、醜王子招親記等十八齣音樂劇。
- F、其他類項題材：金蘋果、天使的眼淚等兩齣音樂劇。

劇本編寫設定演出的長度約在 10~15 分鐘，以童話題材來發揮的劇情，可看出學生不受約束展現奔馳的想像力，竭盡所能展現出與眾不同的創意。而在其他影視、家庭、友誼、愛情的題材，則較易受到媒體、社會、團體的影響，呈現出以寫實觀察加以創意改編的型態。

2.歌詞創作

音樂劇中的音樂部分佔有很重要的地位，在音樂劇中可以分為背景配樂及歌曲演唱的樂曲。其中在歌曲演唱的部分，學生需要自己找到適合在該情境演唱的樂曲，研究者引導學生可以用原歌曲的曲調，並配合上自己所寫的歌詞來演唱，配合音樂劇中的演出。

學生挑選的歌曲，多以節奏明確、情感鮮明為主。在中選率高的歌曲有例如：金包銀、撐腰、王老先生有塊地等。以下試著將他們所用的歌曲，作一個簡單的分類：

- (1) 台語歌曲：金包銀、媽媽請你也保重、一支小雨傘、雙人枕頭、愛情恰恰、墓仔埔也敢去、海波浪、轉吧七彩霓虹燈……等。
- (2) 流行歌曲：千里之外、稻香、聽媽媽的話、聽不到、對你愛愛愛不完、小情歌、牛仔很忙、今天你要嫁給我、霍元甲、當我們宅一塊、我愛台妹……等。
- (3) 經典老歌：月亮代表我的心、但願人長久、龍的傳人……等。
- (4) 電影歌曲：Money Money Money、My Heart will go on、What time is it、Honey Honey、國境之南、愛你愛到死、無樂不作……等。
- (5) 兒童歌謠：王老先生有塊地、小星星、鳳陽花鼓、我是隻小小鳥、無敵鐵金剛、甜蜜的家庭、小毛驢……等。

由於學生並不一定有創作樂曲的能力，所以在歌詞創作部分，研究者引導學生，先從劇中的情境，找到適合演唱的樂曲，以配合戲中的情境。找幾首適合的歌曲之後，把原有的歌詞找出來，並按照歌詞的字數，重新填詞。這其中考驗學生的正是他們的創意能力和文字創作能力。挑選部分作品如下：

表 4.2 「金包銀」新創與原作歌詞比較

金包銀	
原歌詞	改編版
作詞：蔡振南 作曲：蔡振南	選自「台灣婆婆 vs.越南媳婦」
別人的性命是框金又包銀	別人的婆婆是溫柔又體貼
阮的性命不值錢	我的婆婆是很兇
別人呀若開嘴是金言玉語	別人呀若開嘴是金言玉語
阮若是加講話 唸咪就出代誌	阮若是家講話 唸咪就出代誌
怪阮的落土時 遇到歹八字	是阮在結婚前 沒練好台語
人是好命子 阮治在做兄弟	人是攏聽有 阮是在比來比去
窗外的野鳥替阮啼	彎刀的婆婆罵我笨
人在江湖身不由己	人在台灣身不由己

表 4.3 「你把我灌醉」新創與原作歌詞比較

你把我灌醉	
原歌詞	改編版
作詞：姚若龍 作曲：姚若龍	選自「公主變蟾蜍」
你把我灌醉 你讓我流淚	我把你灌醉 你讓我犯罪
扛下了所有罪 我拼命挽回	喝光了這瓶酒 你無法挽回
你把我灌醉 你讓我心碎	我把你灌醉 快讓他心碎
愛得收不回	娶了退不回

表 4.4 「千里之外」新創與原作歌詞比較

千里之外	
原歌詞	改編版
作詞：方文山 作曲：周杰倫	選自「公主變蟾蜍」
我送你離開 千里之外 妳無聲黑白 沈默年代 或許不該 太遙遠的相愛 我送妳離開 天涯之外 妳是否還在 琴聲何來 生死難猜 用一生 去等待	我送你離開 千里之外 你趕快走開 失戀時候 或許不該 接受你的告白 我送你離開 視線之外 你爲啥還在 你從何來 再走回去 用雙腳 快離開

表 4.5 「愛你愛到死」新創與原作歌詞比較

愛你愛到死	
原歌詞	改編版
作詞：嚴云農 作曲：呂聖斐	選自「撿角九號」
Oh Oh Oh 愛你 愛到不怕死 Baby 愛我 請你讓我瘋狂一次 愛是什麼東西 不過就是種遊戲 情是什麼玩意 不就是玩玩而已 Honey Darling Baby 或是叫我小親親 只要哄我高興 冥王星都陪你去 Oh 愛你愛到不怕死 但你若劈腿 就去死一死 Oh Oh Oh 愛你 愛到不怕死 Baby 愛我 請你讓我瘋狂一次	Oh Oh Oh 便當 便當好好吃 Baby 好吃 請你讓我再吃一次 飯是什麼東西 不過就是種米粒 麵是什麼玩意 不過就是麵粉而已 糖果餅乾麵包 或是再買巧克力 只要吃我高興 身材變形沒關係 Oh 便當便當好好吃 但若價錢高 就去下一家 Oh Oh Oh 愛你 愛到都快死 Baby 好吃 請你讓我再吃一次

表 4.6 「愛的主打歌」新創與原作歌詞比較

愛的主打歌	
原歌詞	改編版
作詞：周耀輝 作曲：陳偉	選自「舞動之情」
我在唱什麼 什麼都覺得 原來原來你是我的主打歌 你在說什麼 只聽一次也會記得 聽兩次就火熱	我在做什麼 什麼都覺得 原來原來我需要的是努力 你在做什麼 只要努力就會成功 努力就會成功
我在幹什麼 什麼都覺得得 整個城市播著愛的主打歌 主的可是你 打得我好神不守舍 然後 不斷想起你的	我在做什麼 什麼都覺得 全身散發努力奮鬥的精神 努力的是我 希望大家都能成功) 然後 一起站在舞台
一言一語 是指定旋律 陪我到哪條路遊來遊去 不用戴起耳機 也有好情緒 散不去	一點一滴 是完美夢想 陪我到哪條路跳來跳去 只要早睡早起 也有好情緒 散不去
假如有心 句句都是單曲 假如不想 一切聽不進去 愛是這樣不可理喻 百聽你不厭才是好證據	假如努力 全部都是冠軍 假如放棄 一切都成過去 我是這樣奮鬥下去 努力的跳舞才是好方向

表 4.7 「當」新創與原作歌詞比較

當	
原歌詞	改編版
作詞：瓊瑤 作曲：莊立帆/郭文宗	選自「小美人魚」
啊…啊…啊…	啊…啊…啊…
當太陽不再上升的時候	當王子失去公主的時候
當地球不再轉動	當眼淚流個不停
當春夏秋冬 不再變換	當時間停住 日夜不分
當花草樹木 全部凋殘	當天地萬物 化爲虛有
我還是不能和你分散 不能和你分散	我還是不要和你分開 不要和你分開
你的笑容 是我今生最大的眷戀	你的歌喉 是你今生最大的缺陷
讓我們紅塵作伴 活的瀟灑瀟灑	讓我們海帶作伴 游的自由自在
策馬奔騰 共享人世繁華	蝦兵蟹將 共享海底繁華
對酒當歌 唱出心中喜悅	對海拋錢 灑出嘻郎咕逃
轟轟烈烈 把握青春年華	依依不捨 把你甩入海裡

表 4.8 「世界末日」新創與原作歌詞比較

世界末日	
原歌詞	改編版
作詞:周杰倫 作曲:周杰倫	選自「Body off」
天灰灰 會不會 讓我忘了你是誰	手術前 被嫌棄 成爲幕後藏鏡人
夜越黑 夢違背 難追難回味	手術後 大明星 一位大美女
我的世界將被摧毀 也許事與願違	妳的世界全然不同 我該功成身退
累不累 睡不睡 半夜無人相依偎	胖不胖 瘦不瘦 發自內心真善美
夜越黑 夢違背 有誰肯安慰	我的愛 真心話 還沒告訴你
我的世界將被摧毀	我的世界將被摧毀
也許頹廢也是另一種美	也許祝福也是另一條路

表 4.9 「海洋之心」新創與原作歌詞比較

海洋之心	
原歌詞	改編版
作曲：Alan Menken 填詞：嚴雲農	選自「小美人魚」
像百慕達撲朔迷離	像美人魚沒有屁屁
像愛琴海浪漫多情	像帥王子到處留情
像加勒比海的熱力	賽巴斯丁機車個性
每座海都像一個你	像烏蘇拉奸詐壞心
沿著海岸線去旅行	像壞皇后不懷好意
我要環遊每個你	國王憨厚沒心機
從赤道一直到北極	鄰國公主愛的積極
愛上你每種風情	像鰻魚無敵忠心
Under the sea	Beside the beach
Under the sea	Beside the beach
你的遼闊裡	在你的愛裡
你的蔚藍裡	在我的情裡
充滿神秘	充滿秘密
每一個幸福的海域	每一個海帶的秘密
都有一顆海洋之心	都有它存在的原因
我們要一起找愛的謎底	我們要一起找愛的謎底
Under the sea	Beside the beach
你愛我的心像潮汐	美人魚的眼亮晶晶
有時澎湃有時冷靜	有時撲朔有時迷離
溫柔又任性的脾氣	溫柔又任性的脾氣
你和海像得可以	你ろへろへ大得可以
乘著愛之船去旅行	拿著愛之味去旅行

我要瞭解每個你 就算沉沒在你懷裡 也是 Happy 的 End Under the sea Under the sea 洋流像微風 浪花像白雲 愛是氧氣 把大海當天空飛行 飛向最深處的海底 最美的幸福也許在那裡 Under the sea	我要喝光每瓶你 就算醉倒在你瓶裡 也是 Happy 的 End Beside the beach Beside the beach 洋流像微風 浪花像白雲 我最美麗 把大海當天空飛行 飛向最深處的海底 最美的幸福也許在那裡 Beside the beach
--	---

表 4.10 「葉子」新創與原作歌詞比較

葉子	
原歌詞	改編版
作詞：陳曉娟 作曲：陳曉娟	選自「Body off」
孤單是一個人的狂歡 狂歡是一群人的孤單 愛情原來的開始是陪伴 但我也漸漸地遺忘 當時是怎樣有人陪伴 我一個人吃飯旅行 到處走走停停 也是一個人看書 寫信自己對話談心 只是心又飄到了哪裡 就連自己看也看不清 我想我不僅僅是失去你	肥肉是減不掉的重量 胖子是甩不掉的負擔 愛情原來的標準是體重 但我也漸漸的遺忘 當初是怎麼樣的苗條 我吃雙份薯條漢堡 到處吃吃喝喝 喝大杯波霸奶茶 不管是脂肪熱量 只是油又增到哪裡去 就連磅秤看也看不清 我想我不再是苗條的自己

表 4.11 「寵上天」新創與原作歌詞比較

寵上天	
原歌詞	改編版
詞曲：阿信	取自「雪中送蛙」
你愛看鬼片 又怕看鬼片 就要我陪 坐在你身邊 很想告訴你 我比你還怕鬼 我無時無刻 都無怨無悔 讓你無憂又無慮 每一天	我喜歡你笑 也怕你生氣 就要我疼 坐在你身邊 很想告訴你 我比誰都愛妳 我無時無刻 都無怨無悔 讓你無憂又無慮 每一天
你一個口令 我一個動作 絕不拖延 你一個皺眉 我三條黑線 整個高度警戒 我無時無刻 都無怨無悔 讓你無法又無天 的撒野	你伸出雙手 我加快心跳 絕不退縮 你鼓起勇氣 挽著我的手 心情 HIGH 到最高點 我雙腳發抖 開始到最後 讓你無法又無天 的狂野
是我的朋友就是我的 Baby 就算你 打我 踢我 也都 o k 就是要 寵你 寵你 寵上了天	是我的王子就是我的 Baby 就是要 想你 愛你 直到永遠 就算你 踢我 打我 也都 o k
天堂 整個 搬到你身邊	城堡 整個 搬到你身邊

表 4.12 「撐腰」新創與原作歌詞比較

撐腰	
原歌詞	改編版
作詞：吳易緯	選自「小美人魚」
作曲：Vincent Degiorgio、Niklas Pettersson、Mikael Albertsso	
Party Boys 之道兄弟為你撐腰	Beach girl 之道姐妹一起叉腰
BOOM YEAH BOOM	BOOM YEAH BOOM
Let's get this party crazy	Let's get this beach crazy
你在愛情跌倒回家讓你撒嬌	你在海底滑倒回家幫你擦藥
BOOM YEAH BOOM	BOOM YEAH BOOM
Let's get this party be there	Let's get this party be there
戀愛之道 快找哥兒們討教	人類之道 快找烏蘇拉討教
BOOM YEAH BOOM	BOOM YEAH BOOM
Let's get this party crazy	Let's get this beach crazy
萬一你有書包有我幫你叫(罩)	胡搞瞎搞亂搞我們一起叫
BOOM YEAH BOOM	BOOM YEAH BOOM
Let's be the Party Boys	Let's be the beach crazy

歌詞改編創作的工作，可從他們熟悉的旋律中開始接觸，看得出學生豐富的創意及想像力，為歌詞製造出逗趣的效果，甚至有部分學生能做到每句都能押韻，可見得花費相當多的心思。而從學生的創作中，可以發現其改編的歌詞以流行音樂的歌曲居多，也有部分兒歌、民歌。另外學生喜歡一些有經典、特色的曲風或是台詞，例如：像「金包銀」的選用度就相當高。

4.2.2 音樂劇 Logo 符號與創意周邊商品

從音樂劇的表演活動裡，再引導學生發展出一個能代表音樂劇的 Logo 意象符號，並運用學生的創意設計出相關周邊商品，可以從中學習表演藝術產業，除了表演本身之外，更可以透過包裝、行銷，把文化藝術帶到生活中。

1. 音樂劇 Logo 符號

學生對其音樂劇所設計出來音樂劇的 Logo，用這個符號來代表小組音樂劇的意象，參與研究共有四十八齣音樂劇，稍加分類做了以下的整理。將 Logo 設計作品初步分類為手工繪製及電子軟體繪製 Logo，手工繪製是以徒手繪製，再經由掃描成為電子圖檔，做各式的應用；電子軟體繪製則是採用電腦繪製，並以圖檔儲存。

手工繪製的音樂劇 Logo 有：命運、光陰的故事、都是垃圾惹的禍、黑白配、Wow 3p、殺很大、摳男尋奶記、Battle、丸子公主、口臭公主、瘋狂格林、The Best Family、天使的眼淚、冰之 Meet、歌頌愛、花史戀傳、春嬌與志明、雪中送蛙、木蘭傳奇、斑點啾啾、台灣婆婆 vs. 越南媳婦、羊劇、乘著歌聲的翅膀、金銀島、幻滅殘想、灰姑娘的異想世界、樵夫的奇幻旅程、公主變「蟾蜍」、印度尋歡記、涼衫薄與注音台、極道魔王、撿角九號、小紅帽奇幻之旅、舞動之情、木蘭粽、俗女變淑女、聖誕夜等，共計三十七齣音樂劇。

電腦繪製的音樂劇 Logo 有：紅鞋女孩、致命紅玫瑰、逢場作戲、舞動青春夏令營、醜王子招親記、灰姑娘的玻璃 Mp3、公主相親去、金蘋果、小美人魚、心靈交流、Body off 等，共計十一齣音樂劇。

另將這些 Logo 分類整理，從手工繪製及電腦繪製的 Logo 再分別細分為漫畫、具體、抽象形式表現等三類。首先選出 Logo 是以卡通漫畫風格表現者，分類為漫畫；若是 Logo 的意象能一目了然，指出音樂劇的意義則分類為具體，其他較不明確主題的 Logo 則分為抽象類。就分類方式列表整理如下：

表 4.13 Logo 圖像分類總表

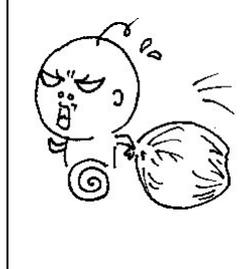
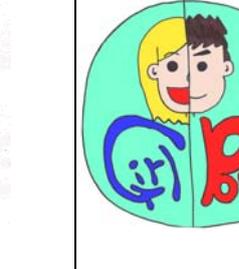
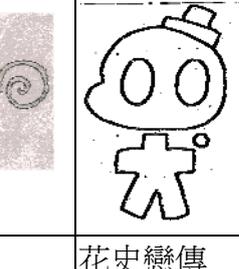
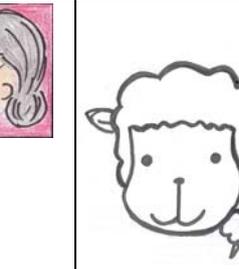
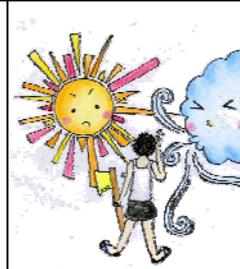
Logo 設計		音樂劇名稱
手工繪製	漫畫形式	光陰的故事、都是垃圾惹的禍、黑白配、殺很大、摳男尋奶記、Battle、丸子公主、口臭公主、瘋狂格林、The Best Family、天使的眼淚、花史戀傳、雪中送蛙、斑點啾啾、台灣婆婆 vs. 越南媳婦、羊劇、灰姑娘的異想世界、樵夫的奇幻旅程、公主變「蟾蜍」、印度尋歡記、涼衫薄與注音台、聖誕夜。
	具體形式	命運、Wow 3p、冰之 Meet、歌頌愛、幻滅殘想、撿角九號、小紅帽奇幻之旅、木蘭粽。
	抽象形式	春嬌與志明、木蘭傳奇、乘著歌聲的翅膀、金銀島、極道魔王、舞動之情、俗女變淑女。
電腦繪製	漫畫形式	醜王子招親記。
	具體形式	紅鞋女孩、致命紅玫瑰、逢場作戲、舞動青春夏令營、金蘋果、小美人魚、Body off、心靈交流。
	抽象形式	灰姑娘的玻璃 Mp3、公主相親去。

(1) 手工繪製部分：

A、漫畫形式的 Logo 圖像：

以漫畫手繪表現的 Logo 計有音樂劇：光陰的故事、都是垃圾惹的禍、黑白配、殺很大、摳男尋奶記、Battle、丸子公主、口臭公主、瘋狂格林、The Best Family、天使的眼淚、花史戀傳、雪中送蛙、斑點啾啾、台灣婆婆 vs. 越南媳婦、羊劇、灰姑娘的異想世界、樵夫的奇幻旅程、公主變「蟾蜍」、印度尋歡記、涼衫薄與注音台、聖誕夜。

表 4.14 以漫畫形式手繪表現的 Logo 圖像

光陰的故事	都是垃圾惹的禍	黑白配	殺很大
			
搵男尋奶記	Battle	丸子公主	口臭公主
			
瘋狂格林	The Best Family	天使的眼淚	花史戀傳
			
雪中送蛙	斑點啾啾	台灣婆婆 vs. 越南媳婦	羊劇
			
灰姑娘的異想世界	樵夫的奇幻旅程	公主變「蟾蜍」	印度尋歡記
			

涼衫薄與注音台	聖誕夜		
			

B、具體形式的 Logo 圖像：

以具體形式手繪表現的 Logo 圖像有：命運、Wow 3p、冰之 Meet、歌頌愛、幻滅殘想、撿角九號、小紅帽奇幻之旅、木蘭粽。

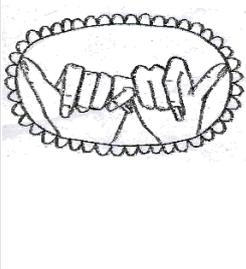
表 4.15 以具體形式手繪表現的 Logo 圖像

命運	Wow 3p	冰之 Meet	歌頌愛
			
幻滅殘想	撿角九號	小紅帽奇幻之旅	木蘭粽
			

C、抽象形式的 Logo 圖像：

以抽象形式手繪表現的 Logo 圖像有：春嬌與志明、木蘭傳奇、乘著歌聲的翅膀、金銀島、極道魔王、舞動之情、俗女變淑女。

表 4.16 以抽象形式手繪表現的 Logo 圖像

春嬌與志明	木蘭傳奇	乘著歌聲的翅膀	金銀島
			
極道魔王	舞動之情	俗女變淑女	
			

(2) 電腦繪製部分：

A、漫畫形式的 Logo 圖像：

以漫畫形式呈現，採用電腦繪圖的 Logo：醜王子招親記。

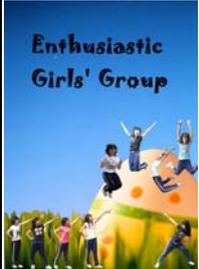
表 4.17 以漫畫形式電腦繪製表現的 Logo 圖像



B、具體形式的 Logo 圖像：

以具體形式呈現，採用電腦繪圖的 Logo 有：紅鞋女孩、致命紅玫瑰、逢場作戲、舞動青春夏令營、金蘋果、小美人魚、心靈交流、Body off。

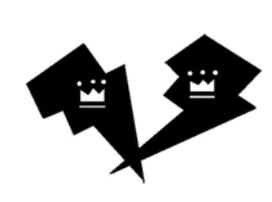
表 4.18 以具體形式電腦繪製表現的 Logo 圖像

紅鞋女孩	致命紅玫瑰	逢場作戲	Body off
			
金蘋果	小美人魚	舞動青春夏令營	心靈交流
			

C、抽象形式的 Logo 圖像：

以抽象電腦繪圖表現的 Logo：灰姑娘的玻璃 Mp3、公主相親去。

表 4.19 以抽象形式電腦繪製表現的 Logo 圖像

灰姑娘的玻璃 Mp3	公主相親去
	

從學生 Logo 的作品中，讓人不禁會心一笑他們的創意與巧思，各組都十分有特色（R 觀察-20090402）。同學們將自己腦海中的想法，轉為具體的圖像，搭配上科技資訊化的應用，將圖檔皆製成電子檔案，創作出實體的符號意象，讓人能透過 Logo 對其音樂劇作品更為印象深刻。

2.創意周邊商品

創作出 Logo 之後，嘗試性的引導學生開發藝術表演之周邊創意商品，但因爲有很多物品學生無法真實的做出來，所以在研究者引導進行創意周邊商品設計的過程裡，主要目的是啓發學生創意發想把藝術與商品的結合，能有獨特的設計爲主，採取以鼓勵學生多方面思考可推行的商品爲主，無法製作的部分可以選擇適合商品後，將 Logo 貼上，象徵其創意商品。

因此學生所做的創意商品，部分是 Logo 拼貼於商品的設計，也有部分是實際作品原創。整理如下：

(1) 以拼貼方式設計出的創意商品有：

以拼貼方式設計出的創意商品眾多，大致可分爲生活用品、文具用品、裝飾用品、服飾用品。

表 4.20 拼貼方式的創意商品清單

文具用品	年曆、日誌手冊、筆記本、畢業紀念冊、資料夾、便條紙盒、夾鍊袋、CD、原子筆、賀年卡片、鉛筆盒、蠟筆盒、筆袋、小夾子、桌上名片夾、夾子、小書夾、名片、磁鐵
生活雜貨	馬克杯、杯墊、環保購物袋、紙袋、包包、塑膠袋、束口袋、手提袋、面紙包、口罩、隨手杯、爆米花桶、便當盒、糖果罐、飲料罐、牛奶瓶、化妝水瓶、乳液瓶、香水瓶、乳霜瓶、鑰匙圈、手機套、手機座、雨傘、雨衣、飛盤、浴帽、相機、寵物用品、眼鏡盒
裝飾用品	扭蛋、面具、水晶球音樂盒、相框、鏡子、耳環、髮夾、別針、胸針、太陽眼鏡
服飾用品	T 恤、帽子、上衣、短褲、鞋子、內衣、襪子、夾腳拖鞋、紙拖鞋、涼鞋

學生會以取材方便為其主要推廣的商品，將其設計的 Logo 與商品作一個簡單的結合，目的想表達其為音樂劇所推出的周邊商品，研究者選出其中較有創意的拼貼周邊商品：

表 4.21 拼貼方式的創意商品圖示

<p>環保購物袋（丸子公主）</p> 	<p>原子筆（小美人魚）</p> 	<p>夾腳拖鞋（木蘭粽）</p> 
<p>鑰匙圈（The Best Family）</p> 	<p>CD(心靈交流)</p> 	<p>牛奶瓶（光陰的故事）</p> 

(2) 以實品原創設計出的創意商品有：

以實品原創的方式設計出的創意商品，較不容易製作，大致可分為生活用品、文具用品、裝飾用品。

表 4.22 實品原創方式的創意商品清單

文具用品	資料夾、名片卡、拼圖、貼紙、撲克牌、幼兒繪圖本、橡皮擦、書籤、筆袋、筆套、筆筒
生活雜貨	手機吊飾、手機套、手錶、面紙盒、插針墊、紙箱、扇子、杯墊、杯墊組、水果叉、筷架、礦泉水瓶、存錢桶、小玩具、束口袋、眼罩、眼鏡布、雨傘、鑰匙圈、臨時停車卡
裝飾用品	別針、飾品盒、絲巾、耳環、鑰匙盒壁飾、戒指、手鍊、項鍊、水晶指甲

學生希望能實際作出周邊商品，才是真正獨一無二的。選取的材料非常的多樣化，有黏土、壓克力、不織布、木頭、紙張.....等等。其中較有創意的手工商品如下：

表 4.23 實品原創方式的創意商品圖示

貼紙 (花史戀傳)	拼圖 (丸子公主)	手機吊飾 (俗女變淑女)
		
絲巾 (都是垃圾惹的禍)	水果叉 (The Best Family)	扇子 (幻滅殘想)
		

從上列作品中可以看出，使用拼貼手法的成品比較居於多數，因為有很多的商品，例如瓶罐類的東西，可能無法一一用手工的方式自製，所以學生大部分採取拼貼合成的方式。

學生的作品相當獨特，有的親手縫製 Logo 圖像到實體物品上；有的自行加工以壓克力版做出 Logo 鑰匙圈；有的用紙黏土雕塑出創意小巧的物品，讓研究者見識到學生的用心（R 觀察-20090427）。教室裡堆滿數十個箱子的作品，同學們都嘖嘖稱奇，又是讚賞又是驚奇的討論著，還有同學提議是否能量產，很想購買其中某些商品，可見學生們的周邊商品設計相當的成功。

表演藝術活動的本質，不只是在於音樂或是演出而已，而是一種體驗（夏學理，2003）。而從學生表演藝術實作歷程中，針對文化創意啟發可顯著閱讀出來的實作成品，即是 Logo 符號與創意周邊商品、劇本創想與歌詞創作。

記號是一種象徵（Symbol）（勵忠發，1996）。引導學生從事 Logo 設計的工作，希望能讓他們理解符號訊息的傳遞，可以用來象徵其音樂劇的精神或意義，讓他人在接受某些特定的符號時能產生一些聯想，進而達到為音樂劇宣傳的效果。平面廣告也可以用圖影像來表達其在文化、社會美學上的種種價值觀念，而這種負責傳遞社會文化價值的圖影像，果紐名之為「品質象形符號」（Pictogrammes Qualifiants）（Cornu，1992）。除了表演本身所能給觀眾的美感經驗之外，更能設計具有行銷概念的週邊產品，讓表演剎那間美好、愉悅的感覺，能繼續透過有形產品延伸其藝術經驗。

對初次接觸的創作學生而言，要達到原創性劇本、歌詞的目標難度較高，因此，藉由團體構思有故事情節結構的劇本、配合現成既有的歌詞進行改編，以集體創作的方式進行，讓學生互相交流以激發更多創新的靈感，實際體驗到劇本編導、詞曲創作等藝術工作，除了勇於嘗試與眾不同的創意之外，更需要有其專業知識與技能，才能創造出非凡的藝術價值。

4.3 學生心得分析

從學生所設計「音樂劇劇本書」中顯露出其豐富的創意，以膠膜、不織布、錫箔紙、瓦楞紙來包裝成不同質感的封面，靈活運用表格、照片、圖檔來使內容編排更為清晰。在其各組之音樂劇劇本書當中，有每位同學對整個音樂劇創作過程的一些個人心得分享，也讓研究者能透過文字更深入的分析從整個活動的開始到結束，對音樂劇課程的整體想法，還有他們在活動進行中最有興趣的或是最感困難的地方，及其各方面的經驗能力與學習成長，故極具研究分析價值。

從中可以讀出學生在音樂劇中的付出與成長，一個從無到有的實作過程；一種從抱怨到熱衷的轉變。在表演藝術的創作展演中，甚至發現自己在文字創作、音樂表演、商品設計的潛力，更能體會藝術工作的價值。以下就擷取學生的部分心得分為六類，進行分析整理。

4.3.1 表演藝術實作的困難與挑戰

宣布音樂劇的大工程之後，研究者觀察同學的心情由興奮、好奇到不安、憂慮，只因爲每一項工作都是未曾在課堂所經歷過的學習，因此剛開始都會感到有一點困難。事實上，其實都是學生所具備的能力來組成的，例如：演唱、美工、設計，只是少有機會在表演藝術領域上發揮他們的才藝。表演藝術實作進行前，研究者也非常擔心學生會因爲太複雜而有反彈的聲音出現，所以儘可能的將整個製作的流程，分成細項來操作，事前先給予時間表讓學生先有心理準備，並按照週次繳交每一項工作的成品，幫助學生能一步步的完成其音樂劇。

一開始我徹夜未眠、努力趕工打出來的劇本交出去的時候被老師退件，當下其實會覺得有一點點挫折，但聽了老師的指導後才知道劇本哪裡出了問題。劇本不能只是像新聞稿一樣，像在述說一件事情，而是要有對話、動作、角色個性的鮮明程度與感情，這點真的讓我覺得受益良多。

(心得-C4-1-35)

在接下來的小組討論中也學到很多從未嚐試和接觸的事。例如，我竟然在全班面前唱出了「舞女」改編版！我從以前就很害怕在別人面前唱歌，而這次為了音樂劇完成了這項壯舉。和同學一起編舞也非常有趣，從零開始到全部的舞蹈都帶給大家很大的成就感。其中我最喜歡的部份是開發周邊產品，大家天馬行空的想像力也為過程增加不少樂趣。可惜的是，不是每一樣設計都能製成產品。我想我在五年後看到這次拍下的 DVD 應該會覺得很新奇吧！

(心得-S1-2-36)

對我來說最困難的地方就是音樂檔，因為我負責的是音樂檔，不僅要上網試聽各式各樣的音效，光是開門就有五六百種，另外還要消除人聲、剪接等，花了很多時間，不過這次的音樂劇讓我發現自己原來很會剪接。在假日排演的時候聽到大家稱讚配樂配得很好，一切的辛苦也都不算什麼了。

(心得-S1-3-33)

讓我覺得最困難的是，時間似乎稍嫌甚少，常常找不到全組可以到齊的時間排演，這是讓我們最頭疼的地方，所以只能靠著傳話轉達的方式告訴沒到的人哪邊該修正哪邊該如何詮釋，彌補無法到的差距。

(心得-S5-2-22)

我覺得我們大家投入的很盡興，雖然途中面對了許多困難，尤其是各個組員補習的時間都不同，排演的進度就形成了一大問題，又加上組員中有不少家長反對活動，擔心影響功課，無形中便變成了一股阻力，但大家還是用最大的能力擠出時間共同練習、討論、檢討和溝通，其中，有人無私的付出多一點力，且不計較多費心思的貢獻，我想，這應該就是使大家維持熱情的原動力吧。

(心得-S5-4-28)

這其中最困難的是整理，就像拼拼圖一樣，把有關聯的東西帶到劇本中是最困難的，而其中音控是我最注重的。為求放音樂的過程不要有不順暢，除了上網找適當的音樂外，也要消音，最重要的是不讓劇拖太長，或是讓音控不好操作，還要把音樂剪重要的地方就好，這些不只是因為我想做，更希望能為這部音樂劇能夠順利的結束。而當然在製作的過程，被老師，被家長，罵的體無完膚，但是最後看到我們的音樂劇能夠完成，這也讓我感到很高興，覺得一切的努力都值得了。而且老師還特地來問說音樂是誰做的，覺得做得很好，我真的很高興。雖然在製作過程中一度想放棄，但現在想想若我放棄了，那就沒有這樣的結局。

(心得 S5-4-31)

從學生的心得中可以發現，他們剛開始在劇本的創作上，以及選擇劇中配樂的部分，並不是那麼輕易即能完成工作，在反覆討論、修改之後，才慢慢有音樂劇的雛形出現。緊接著要從忙碌的課業中需要挪出練習的時間，並要去克服舞台表演的心理障礙，體驗到全面性的整合工作並不容易，最後還是能用自己的智慧並有同伴的協助之下，達成音樂劇展演及完成所有相關工作。

4.3.2 實作課程後的成長

透過實際動手去操作與體驗的學習才是學生忘不了的經驗，因此藉由音樂劇製作，可以發揮創意實作的機會，製造在課堂中新鮮的話題。實作課程設計中，對學生而言有許多充滿未知的挑戰，更能激發其主動的運用思考、組織、策劃的能力，探索自我成長更多的可能性。

從未真正接觸過音樂劇，當真正接觸到它的時候，才發現並不是你想像中的那麼簡單。必須尊重每個人的想法，卻又不要隱藏了自己的意見，在討論過程中，要學習參考大家的想法而不是一味堅持自己的主張。

(心得-S4-2-48)

我覺得要呈現出好的作品就是要看你有沒有那一顆心，一顆想要盡全力做好的心、一顆不畏艱難的心，只要我們有共同的理念、能團結一致朝一個目標邁進，我相信我們都可以做的很好。在這段期間，我學會如何去帶領一個團隊，讓每個組員有一份共同的向心力，我相信我做了一個良好的示範，我比他們更積極更上進，我做的他們一定的感受的到，因為我要他們去重視這次的演出，這是每個人的工作，不是我一個人就能完成的。

(心得-S3-3-30)

音樂劇是一個融合音樂和戲劇的活動，我們在演戲時還必須邊唱邊跳，這不是一件容易的事，但我們並沒有因此而退縮，反而更努力的去學習。以前我總是覺得我是個五音不全的人，常常缺乏自信而不敢開口，但經過這次的活動，我發現我的歌聲並沒有我想像中的糟，而我能夠站在大家面前很有自信的唱出來，這對我來說又是跨出自己的一大步。而在戲劇方面，我們必須扮演好自己的角色，還要揣摩劇中的表情、動作，我認為這是當中最困難的一部份。以前我總覺得電視上的每位演員演起來都好逼真，看似簡單，但當我親身體驗時我才知道這是一件不容易的事。

(心得-S3-3-29)

每個活動都有每個活動的意義。在活動的過程中學習著，從不會到會，從空白到豐富，從無趣到有趣，從努力到成果。每個過程都很有趣，不只是學習，更是在開發自己的潛能，在測試自己的興趣，知道自己的興趣在哪，自己的能力在哪，自己又喜歡嘗試哪些工作。

(心得-C3-5-46)

我很開心能成為這齣音樂劇的女主角，平常的最喜歡唱歌了，能夠在音樂劇裡表現我的長處與興趣，真的很開心也很有成就感。

(心得-S1-1-22)

活動中漸漸的發掘其實它沒那麼可怕，只要我們用心去體會與實踐，就會發覺其中的樂趣，在這個活動中讓我們學習到如何與同學溝通討論、一起完成一個目標，與同儕間相處更融洽，班級更有向心力，同時也激發了我們的創意與潛能，也訓練我們的膽量與口才，能在眾多人面前表現自己的才能，與發掘自己不為人知的另一面。

(心得-S5-4-23)

經由這次的音樂劇的開演，讓我學到許多課外的經驗，包括：訓練膽識、說話技巧和表情的展現，還有背詞的功力、隨機應變的能力等，真的讓我又驚又喜。

(心得-S4-2-17)

我們從一開始的不知道如何著手到最後成功的演出，在這過程中我們曾經有意見不合、理念不同的時候但憑著我們對音樂劇演出的熱誠及重視，我們經過不斷的溝通及協調，最終我們達到了共識，使我們這組的音樂劇更順利的演出。這次從最初的籌備到最後的演出都將會成為我難忘的回憶之一，我從音樂劇上學到了許多課本上沒教的事。

(心得-C5-4-10)

這過程中，雖然最終我們做出的商品，與我們本來想像中要做的商品差距甚大，但仍是在這過程中，學到了許多的東西，更讓我為了做出讓這個美術極差的自己，能做出點像樣的商品，與掌心大小一樣的小鑰匙，搏鬥到半夜三點才敢放下美工刀及滿桌子的紙，上床睡覺去。在看到自己的商品，被同學讚揚的那刻，就會感覺那一切，真的都很值得了！

(心得-S5-2-42)

在這場音樂劇的準備過程中，我發現我比以前更有勇氣表達自己的意見以及想法，不像過去的我，只會依附他人的意見，不敢表達自己內心的想法，這樣的我也永遠不會跨出自己的第一步，但是這場音樂劇，我開始能夠漸漸融入群體活動中，不在只是躲在一角的幕後人員了，而是一個能夠發表自己的意見的重要幹部了。

(心得-S4-5-01)

很辛苦！很累！但是到最後，這都不算什麼！只有榮幸與高興！從開始討論劇的主題到正式演出以來，對我來說，雖然起步和過程很辛苦，因為要忙著準備音樂劇的事情還要兼顧課業真的會忙不過來！但是在這過程中，老實說我也學到了不少，我也因為劇本、歌曲剪接、編舞 …等等，每個禮拜幾乎都沒有好好休息，一直不停的動腦筋、舞編不出來就一直跳、一直跳，為了找出那感覺，這些就是為了最後能讓我們的演出能夠不讓觀眾失望，反而是喜歡！

(心得-C3-5-48)

剛聽到老師說要作這樣的活動時，我很驚訝！同時也感到害怕，害怕自己無法做到老師的要求，但老師一步步的指導帶領我們一個階段一個階段的去完成，每個步驟都有他的難處，我們不怕困難的努力克服，從劇本、服裝、舞蹈、歌曲，每個小細節都是我們一點一滴努力的成果，所以在演出時大加的心理都很緊張澎湃，每個演員都仔細的注視著觀眾，想在每個觀眾的臉上看到自己努力的成果。每個演員的心理都有很多的感動和感謝，感動自己努力的成果沒有白白的浪費掉，感謝的是謝謝老師有了這個想法讓我們去挑戰實現，在高中生涯中留下了特別的回憶。

(心得-C2-1-27)

汗水的背後總算有了收穫，原本以為平淡無奇的表演不會有什麼看頭，結果出人意料大獲好評，深獲大家肯定讚美，我們的付出是值得的！因為表演，讓我

們見識到同學的潛力與爆發力；因為表演，讓我們的情緒可以借由角色盡情抒發；因為表演，讓我們更了解音樂劇的內涵與意義，凡此種種，都是音樂劇帶給我們的收穫與啟發！

(心得-S2-2-22)

實作的表現超乎研究者原先的預期，從學生所創作活潑搞笑劇本，到他們盡情賣力的演出；從剪剪貼貼的美工勞作，到一張張懸掛在走廊上的宣傳海報、一本本手工精美的音樂劇劇本書，都十足展現出學生努力學習後的成果。因為親身體驗更能感受到自己從不會到會；從沒有到有的那種成就感，透過學生分享他們在音樂劇準備工作過程辛苦的點滴與成長的喜悅，給予研究者極大的鼓舞，也肯定了表演藝術實作所帶給學生的學習成效是正面且值得肯定的。

4.3.3 開發個人創意的潛能

多元化教學方式的發展趨勢，強調學習動機的引導，而教師的角色也轉變為啟發學生潛能的領導者（張世忠，2002）。研究者試著擺脫統一、規範性的課程，改以創意的教學方式，欲提高學生對藝術學習的興趣，也期望學生自由發表個人想法在表演藝術實作學習的不同的面向上，開發出不一樣的自己。

看到別組的作品，覺得大家的創造及想像力無限大，這點我覺得在將來社會上會是很重要的優勢。

(心得-S4-5-30)

我很喜歡做勞作方面的東西，可是大型道具真的有他的難度在阿！我有在走廊上看到很多別人的海報，大家都超有創意的，而且大家的手都很巧，都做出很好看的海報！可是我還是覺得我們這組的最亮眼！！老師的網站上放了好多周邊商品都超酷的，如果真的有在賣，我可能會真的跑去買吧！

(心得-S3-3-32)

從這次的音樂劇中，發現到自己有設計一些商品的潛能，在主題構思時，都可以很快的聯想出關於商品和人物的角色、或是一些相關情節，讓商品真的很有能夠販售的感覺。在海報展中看到其他班級的作品，有很多變化其實是我們未曾想過的嘗試，又收集了很多靈感，每種東西都富有創意又非常的恰當好處，真的從中學到了很多。

(心得-S1-3-31)

我發現到其實不只是我，其他組員也都十分有潛力，編舞、唱歌，甚至是懂得拿捏彼此在台上的默契等，都令我刮目相看。在海報展及 Blog 中，看到別人的創意，發覺原來大家都是「狠角色」。

(心得-S5-4-34)

經過了這次經驗，讓我知道其實只要用一點腦袋、發揮一點創意，我們也是能夠作出出色的作品，甚至在未來也能朝向這方面發展。

(心得-S4-2-04)

練習時，我們一邊照著劇本演出，一邊不斷激盪出新的火花，總是演著演著，就有人想出新的橋段，希望能把表演做到最好。果然演出的時候，聽到觀眾的笑聲總是不斷發出。

(心得-S6-3-34)

這次的音樂劇很好玩，尤其是在改歌詞的時候，每當想破頭都想不出來的時候，就會有人突然天外飛來一筆的接下去。憑著毅力，改到清晨四點！我只能說我們是神！哇哈哈哈哈，都差點改去當作詞人了，接的又順又有意義，又很搞笑！

(心得-S5-1-41)

一齣音樂劇從無到有事要包涵很多面向，這一次的經驗雖然很辛苦，但是也讓我學到很多東西，一個作品的完成是需要很多人靠著自己的專長協力合作，從創作、包裝到行銷，而現在文建會也極力發展文化創意產業，文化創意產業所注重的是創意，而音樂劇的所有內容都是我們的創意，其實創意是最值錢的，因為沒有人可以抄襲，老師讓我們有這次的機會體驗，讓我學習到書本上所學不到的東西，我相信對未來也會很有幫助。

(心得-S1-2-01)

在這次的音樂劇中學到許多，學到課本學不到的團體合作精神，從本來陌生的音樂劇中慢慢摸索到享受這其中的樂趣。雖然我不擅長於演戲，但我很享受改歌詞的樂趣，想辦法把歌詞改的比較搞笑一些，要怎樣才可以讓觀眾覺得看了這場音樂劇是值得的。本來就喜歡設計一些東西的我，在看了每組不同的周邊產品之後收穫很大，原來別人的設計、材料都很特別，讓我知道既然是創作那就別侷限於一般常見的材料上，可以有更多的發揮空間，想弄什麼就大膽的展現出來。

(心得-C5-4-25)

創意的表現從劇本創作、Logo 設計、歌詞改寫、音樂劇劇本書等實品的呈現裡，可以看到學生透過個人內在的潛力，經過思考再創造而體現出來。在彼此激盪的火花中，看到更多創意的可能性，藉由團體互動、競爭的趣味性，開發學生多方面不同能力的展現。

4.3.4 建立與人合作的關係

音樂劇實作活動設計的範疇包括很多不同的面向，使每一個組員都能夠找到自己能夠盡情表現的部分來發揮，也需要透過共同努力才能打造一個屬於自己構思出來的創作，在團體中學習自行建立起溝通、合作的默契。

我覺得這種音樂劇要實際去做過之後才知道其實我們有很多不懂的事情，無論是編劇、編舞、海報設計、周邊商品等，都不是靠自己能完成的，需要大家合力去作才行。

(心得-S4-5-30)

音樂劇，對於原本的我來說，根本就是只有在電視上才會看到的東西，從來都沒有想過自己會有演出音樂劇的一天，然而音樂課給了我這次的機會去演出音樂劇，感覺很新奇、很興奮也感到有些許的壓力。要做的話，就要盡力的去把它做到最好，這大概可以說是我們這組的精神吧，在這整個音樂劇的製作過程中，理所當然的會有開心、難過、辛苦、爭執、意見不合、向心力…等等種種的事物發生，俗話說的好，一件事情最重要的並不是在於它的結果，而是在於自己參與它的過程，結果必然重要，但是，往後回想起來總是那一段段辛苦以及快樂的過程，大家一塊兒努力、奮鬥的感覺，總是教人最難忘的。

(心得-C3-5-44)

在半年的日子裡我們如期的交出一張漂亮的成績單，音樂劇是一場團體戰，靠著是團結、包容、互助才可以將他完成，而並不是你我兩個人可以輕易完成的作品，在過程中難免有磨擦而這些磨擦正是測試著我們是否能夠向前邁進的考驗，很開心的大家攜手通過這個考驗了。

(心得-S4-4-24)

在籌備的過程中，我們都很努力，每個人都有負責的部份，讓我們分工合作，包括服裝組、舞蹈組、文書組…等。其實，我感覺大家都在過程中無意間的成長，以快樂的心態、堅強的毅力，不斷的勇往直前，看著別人的優點，修改自己的缺點，用心去體會為何別人能做的這麼好，我卻不能，並且學習自己能力不及的地方，進而加強，讓自己更加卓越。

(心得-C4-2-27)

這次音樂劇的活動很好玩也讓我學到很多，從一開始的劇本編寫到全劇彩排，這就好像看著自己的孩子慢慢長大一樣，很有成就感。原本以為這會是項困難的任務，但在策劃的過程中卻是輕鬆又歡樂的，組員們都很積極的參與討論，有人提出天馬行空的構想讓大家笑成一團，我也學到接納別人意見的重要性，討論服裝時大家都不吝於貢獻自己的資源，或是自告奮勇的提供道具，每個人都投注很多心力。

(心得-S2-5-49)

藉由這次活動，我覺得學到了很多，從一開始的分配工作就讓大家學習到如何分工完成同一件事，每個人負責的事情都不同，有的編舞，有的找音樂，有的做節目單，所有人都得對自己分內的工作負責任，只要有一樣沒做好，就很可能會拖到下一個人的工作進度，所以這讓我們了解到責任心的重要。我覺得在所有準備工作中，最有趣的就是大家一起編劇本，因為每個人的想法常會不一樣，所以要將多種意見融合成一個橋段其實並不容易，再加上討論過程中總難免會有意見不一致的摩擦產生。但在這次討論過程中，我們學會如何確實地表達自己的想法，彼此間和諧的溝通與配合，若遇到事情都只用爭吵的方式是無法解決問題的。

(心得-S6-4-25)

一開始，大家對於音樂劇抱著滿滿的熱情，不僅熱烈的討論，連分工也分的不亦樂乎。一直到後來，令人忙得不可開交的工作才真正開始，抱怨變多，怠惰變多，原本的熱情也漸漸消散。隨著演出的日子漸漸逼近，大家的動力好像也跟著恢復，甚至假日集合在文化中心一起練習，很辛苦卻也歡笑聲不斷。我認為這次音樂劇對我來說最有趣的地方就是，不管是劇本音樂甚至是道具都由組員們親手打造，真的一點也沒有想過自己有這份能力可以演出一場這麼縝密的音樂劇，雖然過程中紛爭難免，在演出之後大家都覺得很值得。

(心得-S1-3-33)

在實作過程中，最棒的是研究者觀察到小組間的合作能慢慢凝聚出一種共識，逐漸地把組員分歧的意見整合起來，讓每個人都有參與的空間，學生能自己從中體會到唯有合作才能達成目標，也願意調整自己並聆聽別人的聲音（R 觀察-20090522）。透過爭執、抱怨的過程，學習彼此接納、彼此包容，而最後能共享成果的喜悅。這樣的學習經驗有別於單打獨鬥的學習模式，讓學生能從中協調以團體的力量來完成一件事情是非常有意義的。

4.3.5 對藝文態度的轉變

藝文活動對大多數的學生而言是一種高尚可以觀賞的活動，沒想到自己除了上台唱唱歌之外，還能參與音樂劇劇本創作、歌詞編寫、週邊產品設計等等整體企畫的活動，真實的去經驗到一個表演的呈現，從無到有的過程，讓學生對藝術工作有更深的認識。也透過多元化藝文活動的接觸，打開感官的觸角，樂意去探索相關的訊息，增加個人的視野。

真的很開心有這個機會可以自己籌備一齣音樂劇，雖然過程曾經是那麼的不順遂，而且又非常的辛苦，不過自從表演完，我才真正的體會到原來籌備一齣劇是那麼的不簡單，我不禁開始對現實生活中的種種表演，想要對他們深深的一鞠躬。

（心得-S3-4-09）

在這次的音樂劇演出過程，讓我體驗了非常多的事。以前雖然參加過一些話劇比賽與舞蹈表演，但這次將兩者混合，再加上歌唱部分，讓我體會到另類的表演方式。其中的困難程度，也讓我了解到歌舞青春劇中，演員們的努力與辛苦，使歌舞青春一劇，提高在我心中的地位，也讓我對劇中的演員更加的崇拜。假如將來還有類似的音樂劇演出機會，我一定要再參加，再次體驗那種又跳又唱的快樂感覺。

（心得-S6-1-07）

在做完這個活動後，不免開始佩服藝術工作者，要將一個表演從無到有，從有到完美，都是極困難的工作，而我深深的感受到他們的付出，我認為是非常有意義的。

(心得-S6-3-06)

對這次參與的經驗後，對於音樂劇也有了一些概念，對劇場工作人員這個職業也漸漸產生一點興趣和好奇。

(心得-S4-2-28)

我認為在這次的製作與演出過程中，我從未曾演過戲到知道音樂劇的演出方式與過程，對我來說，都是很難得的經驗，我也在過程中發現了，其實我在設計音樂劇票券上滿有潛力的，我才發現原來我的美工還不錯。

(心得-S4-3-44)

音樂劇已經演出完畢，演出結束也有很大的成就感，但回頭一看才了解到，這次的音樂劇幕前幕後的所有活動，除了表面上呈現的作品外，也讓我們學習到團隊分工的重要，也對表演工作有進一步的了解。在高中參與音樂劇的製作真的是一個很特別的經驗，藉由這個活動也能激發同學這方面的潛能和興趣，也更加佩服表演工作者的專業和辛苦！

(心得-S6-4-15)

音樂劇，對我來說算是一個相當陌生的領域。從學期開始得知要完成一個音樂劇的演出，當時的我對於這個名詞毫無概念，而不知從何著手，有點慌亂驚恐，但就在老師一步步循序漸進的帶領下，我們也越發現對音樂劇的興趣。

(心得-S1-3-07)

我覺得這次的音樂劇對我們學生來說真的是一種創新，更是一種挑戰。如果當初學到音樂的領域，只是手拿著厚厚的課本，看著白紙黑字和一些些圖片，根本是不會有現在的這種成就感，且對音樂劇這三個字也不再陌生。如果在漫漫的未來裡還有機會參與音樂劇這種活動，我會從另一個從未試過的工作下去作，並且我相信我一定可以作的更好。

(心得-S6-2-10)

團隊合作也是很重要的一个課題，藉由這次機會，學習跟大家意見交流和真正的溝通，真正落實人與人之間互動所需有的基本交談模式及尊重。最後，看到大家都那麼努力的製作海報、產品，發揮想像力及許多時間，出來的成品令人讚嘆，這是可取的，假如未來有機會為自己做些什麼，當然要試一試創造自己的品牌囉！

(心得-S5-2-06)

欣賞各組的音樂劇後，讓我對表演藝術更有興趣，以後如果有表演來台灣演出的話，會讓我更想去參加，因為有這次的經驗，所以讓我更瞭解有關於音樂劇的幕後製作。

(心得-S4-1-43)

透過實作才能真正的體驗到表演藝術不僅僅是舞台呈現的那一刻，在幕後點點滴滴的策劃、成形、推行一直到展演，是那麼的不容易。從學生親自參與製作的機會去探索藝術工作，體會藝文活動的豐富性與多元性，進而影響學生能主動觀察、參與、欣賞各類藝文展演活動的興趣。

4.3.6 創造生命的美好回憶

從國小、國中、高中的藝術課程學習時間很漫長，對學生而言數十年後過去，不知道還能記得多少課堂上的學習經驗。但是，一個專屬於學生自己所創作的音

樂劇活動，除了展演之外，還有各式各樣不同的相關活動，不斷挑戰自己的能力所成就的作品，卻可以成爲他們一輩子永遠的回憶。

這次音樂劇是個很特別的經驗，每次練習或準備的時候，大家都會笑到翻過去，尤其是改歌詞的時候，每改一句就會傳出爆笑聲，改完整首歌就會拍手歡呼。

(心得-S2-5-37)

一開始聽到老師說要演音樂劇時，我真的很興奮，老師說的音樂劇，不單單只是演演戲而已，是要讓我們學習策劃活動的能力，但是很好的，老師還是先幫我們寫好規劃的單子，讓我們比較有方向去執行，一個高中生有辦過小型音樂劇的經驗，這真是一個很棒的體驗。

(心得-C5-4-21)

許多時候，我們班的確是挺沉默的，但討論起音樂劇的內容，可真是七嘴八舌，大家彷彿都變的活潑。準備過程中的熱烈討論、瘋狂 ideas、小紛爭等等，我想這些種種都會成爲我們最珍貴的回憶，這些豐富的經驗是我們無法從別的地方得到的。

(心得-S1-2-10)

當看到音樂劇越來越像那麼一回事的時候，感覺真的很神奇，當然也很感動，畢竟這是一個非常具有挑戰性的活動，而我們正一步一步慢慢的克服它、完成它。在這當中，我們學習到的也不少，從剛開始的不可能到後來的成功演出，這中間可能有些辛苦、有些洩氣，但是無論如何，最後還是成功的把它完成了，這並不僅僅只是一個單純的音樂劇而已，它更代表了我們的努力、合作、創意、辛苦、歡樂等等，這是個很值得去珍惜的回憶與經驗。

(心得-S2-2-35)

我們每個人都很珍惜參與這整個音樂劇的時間，我們也都把握著那每一分，每一秒，整齣音樂劇由零，到初步完成，到漸漸的成型，再到完整。每位組員，無一不努力的將整齣音樂劇以像拼拼圖的方式拼湊成一整張完整的圖畫，在這個過程之中，我感覺到了大家越來越有團結心，越來越懂得如何去執行所謂的分工合作，雖然，在這之中難免會有爭吵，難免會有衝突的地方，但是，我相信這在往後的回憶之中也是有趣的一部分。

(心得-C3-5-44)

「人有無限可能」這句話映正了我們這次所參與的音樂劇，從這次接到要做音樂劇開始，我們從茫然無知到絞盡腦汁用心策劃，到最後的盡力演出，這過程中有苦有累，每個人希望做到最好，一起努力做道具；一起改編歌詞寫劇本，不知道有多少個夜晚我們抱著心驚膽跳的心情入睡，這一切的辛辛苦苦只為了讓音樂劇能夠最做到最完美。

(心得-C4-4-04)

與同學同心協力完成了我人生中的第一齣音樂劇，雖然我們的演出生澀但是卻又別有一番滋味，在準備的期間，大家一起發揮創意想出許多誇張搞笑的情節，搭配著精心改寫的歌曲，營造出屬於我們自己的感覺。練習時爆笑連連，看到同學們用盡全力的演出，甚至拋開舊有的形象大膽表現，真的十分有趣！同學間也增添了不少開心的回憶。理所當然我們的表演並非專業，但是，嘗試過的感覺真不錯，況且與同學們一起做出來的作品更具有意義與價值。

(心得-S1-3-17)

很開心老師能舉辦這個活動，讓我們能從死板的課本教材跳脫出來實際去參與實作，這個活動真的比在課本還更可以學習到更多東西，將所學的應用在音樂劇裡，讓這個音樂劇更加創意十足，不僅如此，我們彷彿是一個藝文團體，還可以擁有屬於自己的周邊產品跟入場券，真的是很新鮮。不管演出好或壞，這都是

我們這一組的辛苦結晶、最美好的回憶，同時也要謝謝老師給我們這個機會表現自我、發揮創意。

(心得-S1-1-22)

學生成果的展現深深感動了我，從文字中，我更看到他們背後的付出與努力，我看到他們發揮創意與想像力的快樂。這不但是幫助學生在音樂課程中建立美好的回憶，也使研究者在教學的歷程中，經驗到創造力的培養和啓發是需要給學生環境和機會，並從表演藝術實作中觀察到學生的成長與改變，更感受到藝術教育的力量對孩子來說多麼深遠。將學生的心得分析，整理後列表說明如下：

表 4.24 學生心得分析摘要

學生心得類項	分析說明
1.表演藝術實作的困難與挑戰	1.編寫故事結構鬆散，沒有劇情起伏。 2.配樂使用的音效剪接與整理，需花費很多時間。 3.家長、老師擔心影響功課，課餘時間的練習無法全組到齊。 4.需克服個人在舞台演出的心理障礙。
2.實作課程後的成長	1.成功的挑戰邊唱邊演的功力。 2.展現領導小組的個人風範，以帶領團隊共同齊心工作的信念。 3.學習溝通、激發創意、表現自我，以達成目標。 4.透過團體互動凝聚共識，學習尊重他人，也更能表達自我，感受到被同伴肯定。 5.從中獲得課外的經驗，訓練膽識，懂得應變，學習用語言、表情來溝通與表達。 6.彼此為共同的創作而喜悅、感動。
3.開發個人創意的潛能	1.從同儕作品中，激發出更多的靈感。 2.集體合作激盪出歌詞改編、表演橋段的巧思。 3.體驗創意的獨特價值是一種可以發展的優勢能力。

	4.挑戰創新的思考與表現,是傳統教科書所無法給予的。
4.建立與人合作的關係	1.從爭執摩擦到團體向心力整合的過程。 2.學習接納別人意見,貢獻自己的能力。 3.共同分擔團體的責任,更能感受凝聚的力量。 4.相互學習同儕間的模範表現。
5.對藝文態度的轉變	1.對劇場、表演工作有進一步的瞭解。 2.對藝術工作的專業價值認同。 3.實作後的成就感,甚至以後想自創品牌設計。 4.增加對音樂劇的興趣,提升參與的意願。
6.創造生命的美好回憶	1.與同伴互動的經驗裡,有紛爭、衝突但更體會到團結合作的力量。 2.辛苦準備音樂劇的過程,也更珍惜每一項成果展現,創造快樂、珍貴的回憶。 3.真實體驗表演藝術的專業工作。

4.4 教師、家長訪談資料分析

綜合上述研究者之分析整理,並輔以參考其他從旁觀察之教師、家長的訪談資料,深入瞭解學生主動探索、建構出來的表演藝術實作,整合文字、聲音、肢體、視覺各方面的設計,並以歌、舞、劇的元素組合成屬於他們自己的音樂劇創作。藉由音樂劇延伸到其他相關表演藝術演出宣傳海報、入場票卷、演出節目單、Logo 符號、周邊商品等設計,在小組分工合作之下,能加深藝術領域的延伸學習。以下就訪談摘要分析整理如下:

一、對音樂劇實作歷程的整體印象:

我觀賞的是 S206 資優班的演出,學生的表現給我的感覺是,她們的表現很符合資優班學生『獨立學習和個別研究』的精神(C1 訪談 20090623)。耳目一新。當我看到學生製作道具,音樂老師製作每班每組表格,以確認每個環節無誤,

Logo、配樂、票卷、節目單是否準備齊全，道具製作是否精美時，我才發現這個音樂劇展演對音樂老師或學生而言，是一個不小的工程（C2 訪談 20090626）。我很喜歡這樣的課程，因為她們很多人可能在學業上她們的成就感只是一般，但是在創意表現上，她們是可以做的不錯的（T1 訪談 20090622）。本班學生原來 3/5 是屬於低成就，被動、又不太團結的班級，但是因為音樂劇的課程活動，使得她們不得不與其他組員協同合作。那些活潑、積極的學生漸漸展露出她的領導能力，另一些不合群、消極的同學則被排擠更厲害（T2 訪談 20090624）。每個孩子由編劇、編舞、改寫歌詞演出皆盡心盡力去做，在過程中包括彼此的腦力激盪，互相討論都是朝著相同的目標—「為使音樂劇更好」而努力。高中生可塑性極高，參與創意音樂劇的製作，給孩子帶來成長的機會，也賜予學生自我肯定的機會（P1 訪談 20090625）。看到小孩子有不同凡響的另一面。同小孩用心去經營、在意，就讓人覺得高中生能有此層面的能耐（P2 訪談 20090630）。

二、在歷程中對實作者的觀察

學生表現出非常「敬業」和「同儕合作」，很不錯。部分學生放不太開，對於舞台語言、動作不夠誇張，有點太過內斂了。我發現有些很「悶燒」學生，就是好像很內向，但在音樂劇中，卻有她們突出的表現，且感覺到她們樂於表現。我覺得這個音樂劇活動設計可以發掘出學生隱藏、潛在的才能（C1 訪談 20090623）。有些組別的表演很棒：演員的動作、走位確實不含糊，音樂與劇本情節搭配恰當，流程非常順暢，想必應該花了不少時間構思練習；最重要是演員大方，動作夠大，舞台的張力即可顯現，這就成功了一半。有些組別的表演可惜：演員對自己的動作不清楚，流程稍混亂，個性又含蓄，可能是練習準備的時間不足或是其他因素（C2 訪談 20090626）。我很驚訝「興趣」竟可以影響到這麼大。學生那麼非常投入、堅持是因為這個東西，她做的好，是她所擅長的。最後的結果，雖然是大家讚賞的，但是學生還是哭了好一陣子，她可能覺得表演的不好，因為她覺得她可

以更好 (T1 訪談 20090622)。學生大多持正面、肯定的態度，且學生對她們自己的成果很有信心，覺得自己的作品很棒。實作過程當中，學生也在學習、成長，這樣的彼此觀摩學習，竟激發她們的榮譽感，願意追求表現更好的態度。顯露出與平時班級氣氛不同之處，這是音樂劇活動給她們的改變 (T2 訪談 20090624)。整組人馬集思廣益，才能完成音樂劇。孩子很開心的參與，經歷整個音樂劇的活動，家長覺得孩子除了讀書之外還會編劇、演出、製作音樂劇本書，要懂得犧牲個人時間來進行，以成全大我。我覺得各方面的學習都可以給孩子帶來成長 (P1 訪談 20090625)。孩子非常投入、在意這個課程活動，對於音樂劇活動非常興奮、表現出認真、積極的態度。我覺得孩子很有創意，能有自我編劇、編舞及運用歌曲搭配的表現，相當不錯 (P2 訪談 20090630)。

三、對教學實作的看法

多元化的教學，讓學生發掘自己的才能，藝能科老師能夠讓學生願意做且投入，這是一個很值得嘉許的地方 (C1 訪談 20090623)。我覺得實施音樂劇的教學很棒，培育學生領導、合群、創意、負責...等等，在一般課程之外的才能。因為不只是教學者傳授的知識，學生也能從活動中也能自我學習 (C2 訪談 20090626)。我非常喜歡這個音樂劇活動，且覺得這是一個創舉，我覺得音樂課可以這樣上，是很精采的。用音樂劇的方式去呈現，且甚至有創意商品的產出，這是一個完整的過程呈現，我覺得這是一個很好的部分 (T1 訪談 20090622)。整齣音樂劇的產出，寫劇本、商標、週邊商品的設計、道具、服裝、音樂.....花了學生很多時間。音樂課不再是傳統唱唱歌，毫無壓力的藝能科，而是在老師規劃下，培養並開發出多元的能力 (T2 訪談 20090624)。我覺得這樣的活動可以培養學生臨場反應，對於高中生要面對推甄面試時，也是必要的一種能力之一。參與藝文表演活動是需要的，文化層面的培養是很必要的，像這樣子的一種體驗課程，對孩子就是一種很好的成長與學習，我抱持正面肯定的態度 (P1 訪談 20090625)。讓小孩能勇

於創作，融合音樂、編劇、演戲，這是一個很好的經驗（P2 訪談 20090630）。

整體而言，擔任參與學生之該班導師與科任老師以及學生的家長，從生活中側面共同觀察到學生們對表演藝術創作的熱情與投入，透過團體性的展演活動確能實際感受並體驗表演藝術的魅力，也開發出他們在表演藝術領域上的多元能力。訪談資料中，充分顯示其合作學習的歷程積極啟發學生的創意展現，並在智識能力、生活感知的文化涵養上，帶入豐富的美感經驗。

第五章 結論與建議

本章旨在歸納論述本研究之結論與建議，由研究者所任教之高中二年級學生進行以音樂劇為主題之表演藝術實作教學，以探究表演藝術實作教學在音樂課程之可行的實踐途徑，以及學生在藝術領域學習成效，啟發其在文化創意層面創意的表現。提出下列研究的結論並給未來相關研究的建議，以供參考。

5.1 研究結論

本研究之課程活動是依據《普通高級中學藝術生活科課程綱要》表演藝術類之核心能力，結合文化創意思維的相關理論，試圖將理論與實務相配合，根據第四章的研究結果得知，針對實施音樂劇之表演藝術實作教學，對高二學生藝術學習成效及在文化創意層面的啟發影響，有以下的結論：

一、表演藝術實作教學能符應高中藝術生活科表演藝術類之課程綱要

本研究探討以實施音樂劇主題之實作教學，能讓學生開發其表演藝術多元能力的應用。從劇本的編寫、歌詞的創作、舞蹈的編排，另外應用 Logo 符號、海報文宣及創意商品之設計，充分表現出學生將其能力在藝術創作上的表現。透過學生的音樂劇的實際展演，讓學生體驗到表演藝術除了在劇場中的演出，還能運用在其他的場域當中，雖然並沒有在正式的表演場所中演出，但是學生仍然是非常慎重且盡情的表現自我。

研究者希望透過實作讓學生理解到表演藝術的呈現面向，不僅只在於舞台演出，更需要透過多媒體的運用在其他文化創意的產業當中，讓表演藝術發展更多元。由此可知表演藝術實作教學符合高中藝術生活科之表演藝術類的核心能力。以下列表整理：

表 5.1 表演藝術課程綱要與本研究實作結果對照表

表演藝術主要內容	表演藝術教材綱要	本研究表演藝術實作結果
1.表演能力的開發	1-1肢體開發	<p>1.能運用創意的肢體揣摩音樂劇中人物的表情、動作。</p> <p>2.有14.1%的同學在經歷表演藝術實作後，願意再次嘗試編舞的工作。</p>
	1-2多元能力開發	<p>1.對藝文訊息的敏銳度提升，並培養體驗生活中的美感。</p> <p>2.有89%的同學肯定音樂劇實作有助開發個人想像力以及思考力。</p> <p>3.從自編劇本、改寫歌詞、編創舞蹈動作、設計文宣品、Logo及周邊商品，表現出學生在語言、肢體、思考等各方面豐富的創造力。</p> <p>4.有74.9%學生表示能在活動中流暢表達自我的想法。並能透過語言、肢體以文字或戲劇來表達思緒、情感。</p> <p>5.音樂劇多元系列課程，激起學生挑戰、表現的意願，並能專注在思考設計、戲劇表演的活動。</p>
2.表演的製作實務	2-1展演創作	藉由音樂劇整合學生在語言文字、聲音肢體、視覺、表演等創意設計，學習劇場藝術的創作。
	2-2劇場呈現	以戲劇架構輔以舞蹈肢體的表現，並加上音效、道具、服裝的安排設計，在教室內進行展演。

	2-3觀摩與賞析	積極參與小組音樂劇實作活動，並藉由各組展演彼此觀摩能討論、分析表達個人感受及想法。
3.表演與應用媒體	3-1表演與影視傳播	1.從電影與電視媒體節目的風格，尋找創作的題材。 2.學習影音媒體的操作與應用。
	3-2表演與多媒體	1.在表演實作中增加對電腦多媒體的應用及呈現。 2.搭配音樂劇展演，應用音樂剪輯的能力。
4.表演與社會文化	4-2台灣當代劇場	認識臺灣當代的表演藝術團體，並從實作中認識劇場工作。
	4-3表演藝術的文化產業	從音樂劇創作、Logo及周邊商品的設計、文宣行銷表演藝術的推廣、認識文化創意產業。
	4-4表演藝術的運用	在學校進行音樂劇展演，讓學生親身體驗表演藝術之實作，增進藝術學習的成效。

從教育部所規劃之教材綱要部分來看，音樂劇實作確實能開發學生的表演能力，用其生活的經驗，去想像、創造，並運用其肢體表達出所欲傳達的意念。在音樂劇整體企畫的課程安排中，學生紮實的體驗到一個表演的製作，嘗試整合小組團隊之多元能力，以文字、音樂、肢體、圖像等設計為運用在音樂劇表演當中，豐富了學生對音樂劇表現型態的認識，並瞭解到表演藝術產業生態，從實作中發掘自我能力。

二、表演藝術實作教學能提升學生對表演藝術的學習興趣

此次在音樂課程中實施音樂劇實作教學後，藉由學生的心得分享，及與學生討論後得知，實作的音樂劇教學確實能提升學生對音樂表演的熱情與興趣。這種實際操作的學習，屬於直接經驗（Direct Experiences）是具體且實際的一種體驗。由我們直接（Direct）而有意識的活動而獲得，是有目的的（Purposeful）；是最充實、最具體、最豐富的全體經驗；是由看、聽、做、品嚐、感覺、接觸、嗅等實際體驗中所獲得的（張霄亭、朱則剛，1998）。一開始，由於學生對音樂劇的實作完全沒有任何的經驗，對於進行實作有很多的擔憂，但在循序漸進的課程進行中，一步步產生故事的劇本、改編流行歌曲、創作肢體動作，還有歡樂爆笑的排戲過程中，從中慢慢體會到樂趣。在這樣的實作教學中，可以盡情的完全展現出個人與小組的多元能力，使原本制式的唱歌、欣賞音樂作品被動學習的態度，交由學生來主導進行。玩得開心，學得更好！

體驗教育（Experiential Education）是讓學習者經歷一個活動或一系列設計好的活動，在活動過後或活動中經由引導者或老師的引導，讓學習者透過活動裡發生的事情去反思，然後產生學習，進而應用在現實的生活（郭托有、廖淑惠、施慧怡，2009）。藉由音樂劇實作經驗，也給予學生一些引導，使其創作出屬於自己音樂劇的意象符號，為自己的音樂劇做宣傳；為自己的音樂劇設計商品，讓音樂劇的活動能更加生動有趣。教師藉此鼓勵創作，給予學生表現才藝與自信的機會，協助學生記錄在藝術學習的表現及成就。

杜威（Dewey）認為人在認識過程中是主動的，是透過行動思想和經驗結合起來產生知識的（鍾聖校，1995）。部份的學生表示，若有機會也願意再嘗試音樂劇的表演，或從事相關的工作類型。目前積極推動的文化創意產業，需要的就是學生這般熱情與勇氣。若能從高中時期，就帶給學生創意藝術產業認識，或許能激發更多莘莘學子願意投入文化創意的工作，可以為國家未來的競爭力注入新的能量。音樂劇是文化創意產業中核心的表演之一，本研究將音樂劇實作教學的過程

蒐集整理，期望能做為國內研究高中藝術領域教材設計的參考。

三、表演藝術實作教學能啟發學生對文化創意的思考與表現

在表演藝術實作的活動中，學生們能從自己的生活經驗中，創造出新的想法、觀念。在聽覺、視覺、動覺上充分的運用肢體感官，運用想像與創造力表達出一個完整的主題，並能運用音樂與表演藝術之相關產業的概念，在劇情架構、Logo 符號、創意商品、文宣廣告等平面表現上具有相當的趣味與創意。以學生為中心的活動（Student-centered Activities），教師只要隨時啟發學生思想，幫助學生「發現」，使學生真正能由經驗中學習（楊榮祥，1979）。

實作中發現，學生從演唱歌曲的抒情慢版，也能改編成搖滾爵士；從廣告台詞的鏗鏘有力，也能改編成為詼諧逗趣，足以見得學生的創意與潛力。這樣的創作對學生而言，是對思維的一種挑戰，學生喜歡對既定的東西，去改編、創作出屬於自己獨特的新風格。激發學生在表演藝術創作中的想像力、表現力與他人合作完成表演藝術實作，並啟發其在藝術文化相關方面之創意表現。整體而言，創意音樂劇的課程，讓學生充分發揮想像力進行音樂劇的編導工作，並企畫、執行演出活動相關行政，在教學活動中也能樂於學習！

其豐富想像力的表現，源自於生活中種種經驗的重新組合與創造，透過多元、趣味的藝術學習活動，可以進一步發展出學生的創意、對美感的反應，以及對藝術的批判、思考等等能力，並培養他們對藝術的終身興趣。

5.2 未來研究建議

經由本研究之結論可以得知，發現這樣的表演藝術實作教學，能激發學生的學習興趣且對學生有正面的學習意義，並能啟發學生文化創意的表現，因此提出以下幾點建議，以供未來研究之建議參考：

一、教學實務方面的建議

(一) 發展協同教學

藉由表演藝術學習與實踐的過程中，提升學生的創造力、思考力、表達力的表現，讓學生有機會能親自參與表演藝術創作的各類項學習。因此建議未來音樂劇實作之研究，能探討協同音樂、美術、藝術生活科老師來共同發展課程，運作在高中藝術領域的學習當中。

在 Logo 符號、宣傳海報、服裝道具等視覺設計，可以與美術或視覺應用之教師共同指導；在劇本寫作、歌詞語韻的創作，可以跨領域請國文老師給予學生建議；在劇情人物的角色扮演上，可以請表演藝術之教師協助學生肢體表現與詮釋。如此透過音樂、美術、表演藝術、國文等多領域之教師共同為音樂劇主題來給予學生不同層面的指導，可以讓學生表現的更好、更專業。

(二) 增進教師專業成長

本研究流程安排與學習活動是由研究者自行設計，找尋各類媒材並結合表演藝術產業的概念來進行教學實作。建議在高中藝術領域教材的後續研究上，可以更多元化的設計將視覺、音樂、表演藝術等綜合性活動，以及研發相關的教學材料，能增進教師在教材上的選擇與應用。

教師也可以透過參與研習活動、專業課程，在教學領域裡不斷的求新、求變，擴展其專業知識與技能，追求成長與進步。他人的創意往往是激發自身創意的有效工具，尤其在共同經驗上更是如此（楊幼蘭譯，2008）。研究者能將音樂劇的系列活動設計的更多元化，也是因為在研究所持續進修後，理解在國家積極推動文化創意產業的過程中，發現到創意人才的缺乏困境，所激發出來的創意構想，多些引導與規畫培育學生的創造力，讓學生能提早對藝術產業及工作發展方向有所認識。

因此教師透過多方資源與管道，蒐集各樣更符合學生興趣、經驗的主題，學

習不同或相關的教學方法，可以幫助教師將理論與實務充分的結合，提升教學的知能與效能，引導學生熱情的投入學習。

（三）提供學生多元藝文資訊的管道

從研究歷程中發現，原先對表演藝術概念較不敏銳的學生們，經過課程裡對音樂劇表演賞析的引導，並在歷經整個實作活動後，對藝文訊息的敏銳度明顯提升且能主動分享藝文的議題。由此可知，透過訊息提供、課程實作等適當的教學策略，可以加強啓發學生對藝文活動的興趣。因此任教之教師除既定的課程之外，能延伸介紹當期的藝文展演活動，並提供相關資料的途徑，例如：透過兩廳院、年代售票系統；文化中心外牆之看版；新聞媒體介紹等多種管道，引導學生蒐集近期的表演活動資訊，並鼓勵學生主動參與，能親臨體驗藝術文化的魅力。

二、課外學習延伸的建議

（一）舉辦公開的展覽及演出

研究者體會到學生其內在都具有想像、創作的的能力，若能給學生一個自由發揮的空間，他們可以作得很棒，有別於以往音樂課程中的表現。在實作過程中，學生除了得到老師的肯定與讚美之外，研究者更設立一個部落格能公開的展示他們的各項作品，也讓同學能有一個可以觀摩的平台，藉由彼此欣賞與鼓勵之中，更勇於展現自我。

未來進行表演藝術實作，若能協商校園中公開展示的空間，展覽他們的創意商品、音樂劇劇本書；亦或是藉由禮堂、中庭廣場來展演他們所創作的音樂劇，為學生來說更是一個可以大顯身手的機會。因為藉由這樣的表現，能激發學生主動、積極的學習，也讓表演藝術不再束之高閣，而是學生生活周遭即能體驗到藝術創作的美感歷程。

（二）提倡辦理藝術創作比賽

從活動中觀察到學生的積極投入與多元成就的表現，運用其團體巧思的力量，以主動探究的精神，在歌唱、律動、表演、肢體上進行藝術領域的創作與表達。實作後發現到，透過賦予具有挑戰性的音樂劇課程任務之後，學生所發展出來的創意與潛能是令人驚嘆的。

每年全省各地都有舉行不同類型的音樂比賽，也有全國性的學生音樂比賽，其項目有團體、個人的各類樂器及合唱（奏）的競賽，都是愛樂者參與的盛會。因此建議學校、縣市政府未來可以來辦理音樂劇創作之相關比賽，針對各年級給予不同階段、主題的設計活動，增加學生對於戲劇架構、音樂改寫、肢體律動的舞台表演經驗，讓學生的想像、創造力能充分的發揮，並得到他人的重視與支持。

表演藝術實作之課程能發揮學生個人的專長，實際整合行政事務以及演出活動，並與同學共同為創作一個音樂劇而合作。經由積極開發其創意構想的學習過程中發現，能有效增進學生對表演藝術的學習動機及成效，在展演中發掘到個人或團隊舞台演出的潛能，並培訓對表演藝術活動經營推廣的基本概念。同時能豐富其人文素養與文化層面相關的知識涵養，使能以更多元化的角度認識這個世界各種面貌。期許未來能有更多師資群投入運作，使表演藝術實作教學之教材更加豐富，並能給予學生適當的刺激與鼓勵，能為文化創意之專業人才基礎養成注入活水。

參考文獻

(1) 專書

- 丁連財 (1997)。現代用語百科。台北：書泉。
- 大美百科全書編輯部編譯 (1990)，大美百科全書，台北：光復。
- 中國大百科全書出版社《簡明不列顛百科全書》編譯部譯編 (1986)，簡明不列顛百科全書第九卷，北京：中國大百科全書。
- 中國大百科全書出版社編輯部編 (1993)，中國大百科全書—教育 (正體字版)，台北：錦繡。
- 中國文化大學中華學術院中華百科全書編纂委員會編 (1983)，中華百科全書第九冊，台北：中國文化大學中華學術院中華百科全書編纂委員會。
- 行政院文化建設委員會著 (1998)，文化白皮書，台北：文建會。
- 行政院文化建設委員會著 (2005)，表演藝術產業生態系統初探，台北：文建會。
- 行政院文化建設委員會著 (2006)，文化統計 2004，台北：文建會。
- 行政院文化建設委員會著 (2007)，表演藝術產業調查研究，台北：文建會。
- 行政院文化建設委員會著 (2009)，文化統計 2007，台北：行政院文建會。
- 李分明、莊耀輝編著 (2008)，創意思考，台北：新文京開發。
- 李錫津 (1987)，創造思考教學研究，台北：台灣書店。
- 沈翠蓮 (2001)，教學原理與設計，台北：五南。
- 夏征農主編 (1992)，辭海，台北：台灣東華。
- 夏學理、凌公山、陳媛編著 (1998)，文化行政，台北：空大。
- 夏學理著 (2003)，文化市場與藝術票房，台北：五南。
- 張世忠著 (2002)，教學創新：應用與實例，台北：學富文化。
- 張世慧著 (2007)，創造力：理論、技法與教學，台北：五南。
- 張春興著 (2006)，張氏心理學辭典，台北：台灣東華。
- 張霄亭、朱則剛 (1998)，教學媒體，台北：五南。
- 張瓊慧總編輯 (2003)，認識文化創意產業：行政院文建會主委陳郁秀特輯，台北：

生活美學館。

- 教育百科辭典編審委員會主編（1994），教育百科辭典，台北：五南。
- 郭托有、廖淑惠、施慧怡（2009），體驗教育理論與實務，台北：華都文化。
- 陳向明著（2002），社會科學質的研究，台北：五南。
- 陳向明著（2008），質的研究方法與社會科學研究，北京：教育科學出版社。
- 陳放、武力著（2008），創意的背後一定有方法，台北：海鴿文化。
- 陳瑞樺等撰稿（1998），台灣縣市文化藝術發展：理念與實務，台北：文建會。
- 曾惠青著（2006），新式多元智能藝術教學法，台北：藝術家出版社。
- 黃定宇著（2003），音樂劇概論，北京：中國戲劇出版社。
- 黃政傑著（1987），課程評鑑，台北：師大書苑。
- 黃瑞琴著（1991），質的教育研究方法，台北：心理。
- 楊裕富著（2000），創意活力—產品設計方法論，台北：田園城市文化。
- 經濟部文化創意產業推動小組（2006），台灣文化創意產業發展年報 2005，台北：工業局。
- 經濟部文化創意產業推動小組（2007），台灣文化創意產業發展年報 2006，台北：工業局。
- 經濟部文化創意產業推動小組（2008），台灣文化創意產業發展年報 2007，台北：工業局。
- 經濟部文化創意產業推動小組（2009），台灣文化創意產業發展年報 2008，台北：工業局。
- 葉玉珠（2006），創造力教學—過去、現在與未來，台北：心理。
- 鄒侑如編輯（2004），表演藝術：啟動創意新商業，台北：典藏藝術家庭。
- 廖順約著（2006），表演藝術教材教法，台北：心理。
- 劉思量（1992），藝術心理學：藝術與創造，台北：藝術家。
- 慕羽（2004），西方音樂劇史，上海：上海音樂出版社。
- 歐用生著（1995），質的研究，台北：師大書苑。
- 潘金定總編輯（2006），藝術教育法規彙編，台北：藝術館。

賴聲川著（2006），賴聲川的創意學，台北：天下雜誌。

勵忠發著（1996），記號.藝術.情報，台北：正中。

Cornu , G. (1992) , *Sémilogie de l' image dans la publicité*, Seuil, Paris

Department for Education and Employment(1999), *All Our Futures: Creativity, Culture and Education* . London: Dfee/NACCCE.

Lincoln , Y. S., & Guba, E. G (1985) , *Naturalistic inquiry*. Beverly Hills, CA : Sage.

Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1984), *Introduction to qualitative research methods : The search for meanings*, New York : John Wiley & Sons.

（2）期刊、雜誌、研討會

戈文義、張哲（2005），表演藝術是極其用心的藝術，北京電影學院學報，2005年05期，72-80頁。

吳思華（2004），文化創意的產業化思維（上），典藏今藝術，136期，114-117頁。

吳思華（2004），文化創意的產業化思維（下），典藏今藝術，137期，134-137頁。

邱貴發（1992），從教學實作中學習教學概念：以超媒體為例，視聽教育雙月刊，33卷第四期，1-11頁。

張曉華（2004），表演藝術戲劇教學在國民教育十大基本能力上的教育功能，台灣教育，628期，29-38頁。

張曉華（2005），「表演藝術」在國民教育「藝術與人文」領域的教學定位，藝術教育的前瞻與回顧學術研討會論文集，國立屏東師範學院，49-70頁。

黃志江、唐文（2003），論藝術高職教育與表演藝術人才培養的規律，遼寧高職學報，第5卷第4期，10-12頁。

楊榮祥（1979），戴爾的「經驗塔」（上）--教學資源運用的原則，科學教育月刊，25期，9-13頁。

楊榮祥（1979），戴爾的「經驗塔」（下）--媒體資源運用的原則，科學教育月刊，26期，8-13頁。

(3) 翻譯作品

- 方德隆翻譯(2007), Unlocking creativity: teaching across the curriculum/Robert Fisher, Mary Williams 原著, 開啓創造力之門: 跨課程領域的教學, 台北: 高等教育。
- 李乙明, 李淑貞譯(2005), Handbook of Creativity II: Practice/ Robert J. Sternberg 主編, 創造力II: 應用, 台北: 五南。
- 李伯黍等譯(2003), The Penguin dictionary of psychology/ Arthur S. Reber 作, 心理學辭典, 台北: 五南。
- 洪蘭譯(1999), Defying the crowd: Cultivating creativity in a culture of conformity/ Robert J. Sternberg, Todd I. Lubart 著, 不同凡想: 在一窩蜂文化中開拓創造力, 台北: 遠流。
- 徐宗國譯(1997), Basics of qualitative research: grounded theory procedures and techniques/ Anselm Strauss, Juliet Corbin 合著, 質性研究概論, 台北: 巨流。
- 楊幼蘭譯(2008), The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators/ Charles Landry 著, 創意城市: 打造城市創意生活圈的思考技術, 台北: 馬可孛羅文化。
- 鄭榮文、陳慧慈譯(2003), Globalization and culture/John Tomlinson 作, 文化全球化, 台北: 韋伯文化。
- 羅秀芝譯(2003), Shaping Culture: Arts & entertainment management/ Ruth Rentschler 等作, 文化新形象: 藝術與娛樂管理, 台北: 五觀藝術管理。

(4) 學位論文

- 王文信(2002), 國小教師實施表演藝術戲劇教學之個案研究, 國立新竹師範學院課程與教學研究所碩士論文。
- 吳正雄(2004), 國小五年級學童天文實作活動學習成效之探討, 國立台北師範學院數理教育研究所碩士論文。
- 吳佳玲(2005), 「表演藝術」課程對學生鑑賞能力影響之研究, 國立臺灣體育學院體育研究所碩士論文。

- 李泳泰 (2007), 實作教學對原住民學生科學學習影響之研究-以「竹槍製作」單元為例, 國立高雄師範大學物理學系碩士論文。
- 李柏臻 (2009), 「面具」應用於表演藝術教學之探討-以大觀國中八年級為例, 國立臺灣藝術大學應用媒體藝術研究所碩士論文。
- 李惠瑄 (2007), 兒童音樂劇之教學與提升國小學童音樂能力之關係, 國立臺南大學音樂學系碩士論文。
- 林明儀 (2006), 社團音樂劇實作教學在大學通識教育之研究, 國立臺南大學戲劇研究所碩士論文。
- 林美宏 (2009), 舞蹈遊戲融入表演藝術課程之行動研究-以國中一年級班級為例, 台北市立體育學院舞蹈碩士班碩士論文。
- 范麗玉 (1999), 國中物理建構式教學策略之行動研究, 國立高雄師範大學物理學系碩士論文。
- 許尤美 (2002), 百老匯音樂劇對國中生音樂欣賞行為之研究-安德魯·洛伊·韋伯的「歌劇魅影」及「貓」, 國立臺灣師範大學音樂研究所碩士論文。
- 陳盈菁 (2007), 基礎音樂戲劇融入音樂與表演藝術教學創造力之研究, 國立新竹教育大學人資處音樂教學碩士班碩士論文。
- 辜憶昌 (2006), 實作教學對國小六年級學童自然與生活科技概念學習成效之研究---以物質的變化為例, 臺北市立教育大學科學教育研究所碩士論文。
- 黃美娟 (2008), 音樂劇在國小六年級藝術與人文課程之應用, 臺北市立教育大學音樂學系教學碩士學位班碩士論文。
- 楊進忠 (2005), 以融入動態評量的實作教學策略探究國小六年級學童「電磁作用」概念之概念學習, 國立台北師範學院自然科學教育研究所碩士論文。
- 楊淑珍 (2010), 一位國小教師實施兒童音樂劇教學歷程之個案研究, 國立台南大學教育學系課程與教學澎湖碩士班碩士論文。
- 劉淑惠 (2005), 戲劇教學之傳播溝通效果研究~以高雄市某國中表演藝術教學為例, 國立中山大學傳播管理研究所碩士論文。
- 黎煥鵬 (2007), 苗栗縣國民中學藝術與人文領域教師表演藝術教學現況研究, 國

立臺灣藝術大學表演藝術研究所碩士論文。

鍾佳蓉 (2007)。戲劇教學融入音樂劇欣賞及表演之行動研究-以如果兒童劇團《統不許動》音樂劇為例，國立臺北教育大學 音樂教育學系碩士班碩士論文。

(5) 網路

中小學一貫課程體系資訊網。<http://140.116.223.225/concourse/>

文建會 (2004)。2004文化白皮書。http://web.cca.gov.tw/intro/2004white_book/

文建會 (2010)。文化創意產業發展法。http://cci.cca.gov.tw/page/p_02.php

文建會 (無日期)。行政院文化建設委員會業務說明。

<http://www.cca.gov.tw/business.do?method=list&id=21>

行政院 (1997)。《藝術教育法》

http://ed.arte.gov.tw/uploadfile/Book/1515_art_edu_00020004.pdf

行政院文化建設委員會。<http://www.cca.gov.tw/business.do?method=list&id=21>

行政院文化建設委員會演藝團隊分級獎助計畫作業要點。

<http://www.cca.gov.tw/law.do?method=find&id=216>

「兒童音樂劇」教學設計之探析。

<http://www.tnua.edu.tw/~education/project/LessonPlan/91/15.pdf>

國家文化藝術基金會 http://www.ncafroc.org.tw/Upload/2002_文化創意產業概況分析調查.pdf

教育部 (1995)。《高級中學課程標準》

<http://140.116.223.225/98course/04/06-1-1/index.htm>

教育部 (2004)。《中小學一貫課程體系參考指引》。

[http://140.116.223.225/concourse/CurriculumGuide\(FinalText\).pdf](http://140.116.223.225/concourse/CurriculumGuide(FinalText).pdf)

教育部 (2004)。《後期中等教育共同核心課程指引》。

<http://www.cer.ntnu.edu.tw/cc/index.htm>

教育部 (2004)。《普通高級中學課程暫行綱要》。

http://140.116.223.225/98course/04/06-1-2_普通高中暫行綱要/index.htm

教育部（2008）。《後期中等教育共同核心課程「藝術生活」課程指引》。

<http://lkc.ed.ncku.edu.tw/UPPER/>

教育部（2008）。《普通高級中學必修科目「藝術生活」課程綱要》。

<http://140.116.223.225/98course/07/14-artlive.pdf>

教育部（2008）。《普通高級中學藝術生活科課程綱要補充說明》。

<http://140.116.223.225/98course/10/index.htm>

附錄一 音樂劇學生問卷調查表

問卷編號：

第一部份：社會生活感知部分

透過音樂劇實作，妳對於探索、感知生活周遭藝術相關的事物態度：

	非常 同意	同意	普通	不 同意	很不 同意
1.能主動蒐集藝術相關資料、增廣藝術生活知能	<input type="checkbox"/>				
2.對生活中藝術相關事物興趣提昇，並重視美感	<input type="checkbox"/>				
3.能尊重藝術工作者，並肯定藝術工作的價值性	<input type="checkbox"/>				
4.能靈活運用各類藝術媒材，激發創意的思考	<input type="checkbox"/>				
5.對藝文表演活動的參與意願有所提昇	<input type="checkbox"/>				
6.體驗音樂文化與創意的結合，豐富我生活經歷	<input type="checkbox"/>				
7.音樂劇活動使不同特性的同學都有表現的機會	<input type="checkbox"/>				

第二部分：自我學習的評估

在音樂劇的課程活動中，我對自己在學習上的一些看法：

	非常 同意	同意	普通	不 同意	很不 同意
1.音樂劇活動可以激發我更多創意的構想	<input type="checkbox"/>				
2.音樂劇活動可以增強自我想像力的提昇	<input type="checkbox"/>				
3.音樂劇活動使我有動腦的機會，提高思考能力	<input type="checkbox"/>				
4.音樂劇活動可以加深我的藝文賞析能力	<input type="checkbox"/>				
5.音樂劇活動讓我增加學習動機、增進學習成效	<input type="checkbox"/>				
6.音樂劇活動可以培養我解決問題的知識與能力	<input type="checkbox"/>				
7.除活動參與外，我也能有策劃、推展活動能力	<input type="checkbox"/>				

第三部分：人際互動與溝通

在音樂劇課程活動進行中，我與小組成員的互動情形：

	非常 同意	同意	普通	不 同意	很不 同意
1.我能流暢的表達自己的想法	<input type="checkbox"/>				
2.我有開放的心胸，可接受各種不同觀念和經驗	<input type="checkbox"/>				
3.我與他人進行有效溝通協調，並達成共識合作	<input type="checkbox"/>				

4.對自我情緒能有效的管理、控制	<input type="checkbox"/>				
5.對於別人的想法、表現，我能給予適當的回應	<input type="checkbox"/>				
6.我能設身處地為他人著想	<input type="checkbox"/>				
7.我能承擔可能的失敗與挫折	<input type="checkbox"/>				
8.透過團體合作可以降低面對問題時的壓力	<input type="checkbox"/>				
9.音樂劇實作活動，有助於責任分享	<input type="checkbox"/>				
10.音樂劇實作活動，可增進同學間的情感與互動	<input type="checkbox"/>				
11.音樂劇實作活動，有助於培養團隊合作精神	<input type="checkbox"/>				

第四部分：音樂劇實作技能類項的啓發 （除第四題外，皆可複選）

- 1、未進行音樂劇活動之前，妳想從事哪類型行業的工作？
行政文書 學術教育 專業人士(律師、醫生、會計師) 資訊科技產業
自由業 勞工 商業 服務業 軍公教人員 其他
- 2、妳對這次課程中的哪種活動較感興趣？
自編劇本 改寫歌詞 選用音樂搭配 編舞 設計 Logo
設計相關創意產品 文宣品(海報、票卷、節目單)設計
- 3、音樂劇實作後，如果再有一次機會妳想選擇哪些部分的工作再發揮？
自編劇本 改寫歌詞 選用音樂搭配 編舞 設計 Logo
設計相關創意產品 文宣品(海報、票卷、節目單)設計
- 4、參與音樂劇活動之後，對於自我未來可從事的工作，是否有新的想法產生？
是(請接第五題作答) 否(結束第四部分問卷)
- 5、未來若有不同的工作機會，妳會想要選擇的工作類項？
音樂工作 文字工作 文化行政 設計類項 劇場工作 其他

第五部分：基本資料

- 1、請問妳過去是否有過學習樂器的經驗？
是 否
- 2、請問妳喜歡音樂及表演相關藝術嗎？
非常喜歡 喜歡 還好 不喜歡 非常不喜歡
- 3、請問妳平均多久會參與藝術活動展演一次？
一~二個月 三個月~六個月 半年以上 一年以上
凡有興趣的都去
- 4、請問妳的父母親對於妳參與藝文活動的態度？
很支持 普通 不知道 不支持 非常不支持

附錄二

音樂劇歷程實作後深入訪談問題（針對老師）

一、整體印象

1. 您覺得這次音樂劇實作歷程，給您什麼整體感覺？
2. 爲什麼您會這樣覺得？

二、歷程中對實作者的觀察？

1. 就您的觀察，學生對於這次課程活動的態度如何？
2. 在正式演出時，您對學生整體的呈現評價如何？
3. 這個創意音樂劇的活動，有讓您發現到學生的另一面嗎？

三、建議

1. 這次的音樂劇活動中，您是否覺得教學者有值得嘉許的部分？
2. 這次的音樂劇活動中，您是否覺得教學者有需要改善的部分？
3. 對於高中生實施音樂劇實作教學，您有任何建議及對未來的期許嗎？

附錄三

音樂劇歷程實作後深入訪談問題（針對家長）

一、整體印象

1. 您覺得這次音樂劇實作歷程，給您什麼整體感覺？
2. 爲什麼您會這樣覺得？

二、歷程中對實作者的觀察？

1. 就您的觀察，孩子對於這次課程活動的態度如何？
2. 這個創意音樂劇的活動，有讓您發現到孩子的另一面嗎？

三、課程實作後的建議

1. 本次的音樂劇活動中，您是否覺得教學者有值得嘉許的部分？
2. 本次的音樂劇活動中，您是否覺得教學者有需要改善的部分？
3. 對於高中生實施音樂劇實作教學，您有任何建議及對未來的期許嗎？