

教習劇場演教員培訓計劃 研習手冊

【說故事劇場培力工作坊】



開心劇團教習劇場人才培訓計劃

第一階段
**說故事劇場
培力工作坊**

講師 劉仲倫

2022年6月12日
9:30-17:00
台中市西屯區台灣大道779-7號7樓阿特文創

主辦單位 

贊助單位 

日期：111/06/12(日)

時間：9:30-17:00

地點：阿特文創

講師：劉仲倫


課程主題：說故事劇場培力工作坊

課程內容：介紹說故劇場的技巧與方法

主辦單位：開心劇團

贊助單位： 財團法人
國家文化藝術基金會
National Culture and Arts Foundation

教習劇場簡介 & 為何選擇教習劇場

教習劇場（簡稱：T.I.E）是以劇場演出為核心，以教育目標為依歸，過程中強調觀眾的參與互動的戲劇演出。

"教習劇場中的演員稱為「演教員」，不同於戲劇演員，需要對於社會議題有一定的敏感度，能操作運用戲劇策略來帶領觀眾進入議題的探討，並且在演出中適時的引導觀眾做有效的討論與建議。

因此，演教員除了必須具備演員的表演能力，以及參與集體即興創作的的能力，還要熟悉戲劇策略的操作，在演出中要能維持在角色的狀態內，同時也要具備教學者的引導能力，是一個不同於兒童劇或是現代戲劇的表演方式。

我們希望能培育中部地區教習劇場的創作人才，一起來推廣教習劇場，用戲劇來探討關懷各種社會議題。



說故事劇場培力工作坊6/12（日）



「說故事劇場」是一種極簡且充滿創意與想像的戲劇形式，不依賴道具、服裝、燈光等舞台技術，將表演回歸到「人」的身上，演員穿梭在各個角色之間，帶領觀眾用自己的想像力，編織故事的畫面，並在互動中領悟議題。



講師：劉仲倫（咪咪老師）

北藝大戲劇系畢業後，再赴美國紐約大學取得戲劇教育學位。也在同時習得說故事劇場的技法。

於1998年，在台中創立大開劇團。以戲劇教學與劇場人才培育為優先，以戲劇專業經營劇團為首要。

活躍於台中多所大學專心耕耘戲劇與劇場教學，從東海大學、逢甲大學、中興大學、亞洲大學、弘光科大、靜宜大學台灣文學系等，現為逢甲大學專任副教授。

於2019年出版說故事劇場工具書—「故事到劇場的循徑圖」。

本課程將運用戲劇活動，以及實務討論與操作練習，透過深入淺出的方式傳授說故事的訣竅與舞台表演技巧。

課程大綱：

1. 戲劇活動暖身
2. 說故事劇場方法練習
3. 找到自己說故事的方式
4. 說故事劇場的秘訣與要素



工作坊地點：台中市西屯區台灣大道二段779號7樓 阿特文創（近頂何厝站）

課程內容

說故事劇場的多元運用 第一篇:從遊戲到戲劇 From Play to Play

劉仲倫 (mimiliu107)

逢甲大學人社院副教授暨大開劇團創團團長

play → C.D. → Play

遊戲的類型1:

功能性遊戲

(專注力、觀察力的遊戲，如:探索人體等)

- --Listen & Read, 聽唸。
- --Find my difference. 找出三個變化。
- --雙人123。
- --雙人著陸。
- --冰河歷險記:利用巧拼。
- --123木頭人。

遊戲的類型2: 模仿性遊戲

- 同步模仿·EG:猜領袖、鏡子遊戲。
- 變形模仿:局部或整體誇張化→諧擬或是嘲諷。
- 無實物練習。
- 啞劇:處理想像的物體或情況來創造現實幻覺的藝術。
- 默劇:更為抽象·主要強調在表演者所創造的腳色動作。



遊戲的類型3 投射性遊戲

- 實物遊戲·如:椅子不是椅子·吸管不是吸管。
- 通常與象徵性遊戲結合(這些實物代表是自身以為的東西)
- EG:周星馳“國產凌凌柒”(大哥大的刮鬚刀、刮鬚刀的吹風機、吹風機的刮鬚刀·要你命3000·狡猾的槍。)



遊戲的類型4 建構性遊戲

運用材料、肢體所建構的遊戲
EG:電火布從身體到空間架設的世界)



遊戲的類型5. 戲劇性遊戲(角色扮演)

遊戲的類型6. 規則性遊戲

(不同種類的遊戲，通常含有競爭、攻守、甚至是隱藏的角色)

- 吸血鬼
- 紅綠燈
- 老鷹抓小雞
- 想想看，還有甚麼...

遊戲的類型7:關係型遊戲

- 我是國王、我是法官

戲劇教育工作的構建模式

- 戲劇教育與一般活動不同之處在於用不同手段和角度去探索問題。
- 有多個階段要思考，但不一定是線性的：
 - 1.進入戲劇世界、建構腳色與場景。
 - 2.進入扮演腳色。
 - 3.虛構世界之外的反思與討論。

基於遊戲的前提之下的教師

- 前提條件
 - 1.框架條件(限制)
 2. 教師對於戲劇和遊戲的認識。
 3. 教師的應變力。
 4. 外力及物質環境的影響。
- 戲劇教師的任務與責任
 - 1.觀察者。
 - 2.參與者:
 - a.孩子們主動把教師帶入遊戲。
 - b.從社交上和教育上的視角來幫助出現問題時恢復遊戲的進行，或是協調矛盾或激勵身處弱勢的參與者。

教學互動入戲三種腳色

- 一、旁述指導
- 二、教師入戲
- 三、教師作為引導者、主持人或是丑客

- 一個人有兩個兒子。
- 小兒子對父親說：『父親，請你把我應得的家業分給我。』他父親就把產業分給他們。
- 過了不多幾日，小兒子就把他一切所有的都收拾起來，往遠方去了。在那裡任意放蕩，浪費資財。既耗盡了一切所有的，又遇著那地方大遭饑荒，就窮苦起來。
- 於是去投靠那地方的一個人，那人打發他到田裡去放豬。他恨不得拿豬所吃的豆莢充飢，也沒有人給他。他醒悟過來，就說：『我父親有多少的雇工，口糧有餘，我倒在這裡餓死嗎？』
- 我要起來，到我父親那裡去，向他說：「父親，我得罪了天，又得罪了你。從今以後，我不配稱為你的兒子，把我當做一個雇工吧！」
- 於是起來，往他父親那裡去。相離還遠，他父親看見，就動了慈心，跑去抱著他的頸項，連連與他親嘴。

• 兒子說：『父親，我得罪了天，又得罪了你。從今以後，我不配稱為你的兒子。』

• 父親卻吩咐僕人說：『把那上好的袍子快拿出來給他穿，把戒指戴在他指頭上，把鞋穿在他腳上，把那肥牛犢牽來宰了，我們可以吃喝快樂！因為我這個兒子是死而復活，失而又得的。』他們就快樂起來。

• 那時，大兒子正在田裡。他回來，離家不遠，聽見作樂跳舞的聲音，便叫過一個僕人來，問是什麼事。

• 僕人說：『你兄弟來了，你父親因為得他無災無病地回來，把肥牛犢宰了。』

• 大兒子卻生氣，不肯進去。他父親就出來勸他。他對父親說：『我服侍你這多年，從來沒有違背過你的命，你並沒有給我一隻山羊羔，叫我和朋友一同快樂。但你這個兒子和娼妓吞盡了你的產業，他一來了，你倒為他宰了肥牛犢！』

• 父親對他說：『兒啊！你常和我同在，我一切所有的都是你的。只是你這個兄弟是死而復活、失而又得的，所以我們理當歡喜快樂。』





1 匹故事好馬

- 觀點建立
- 聲音與肢體
- 內容設計
- 記憶力與即興
- 互動策略

2個部分的訓練

- 1.肢體:
 - A. 無實物練習
 - B. 角色建立與轉換
 - C. 肢體的流轉
- 2.聲音:
 - A. 速度、輕重、曲直。
 - B. 語言
 - C. 動機與情緒

3個方法安排場景調度

1. 關鍵句
2. 分鏡圖
3. 走位圖

4種說故事劇場的方法

1. 一人說，一人演
2. 一人說，眾人演
3. 眾人說，一人演
4. 眾人說，眾人演

常見的幾種建構方法、技巧或是戲劇習式

- 定格(靜止畫面)
- 形象劇場
- 論壇劇場
- 儀式(通常與全體入戲有關)
- 舞蹈
- 啞劇
- 集體即興表演
- 集體繪畫
- 紙片人腳色設計
- 創建空間(用電火布)
- 做針氈(受夠了·可離開；可以拒絕回答問題)
- 記者會(會晤腳色)
- 聲音拼貼
- Solo soap box
- 生命中的一天
- 腳色中的寫作
- 良心巷

【演教員培力工作坊】



演教員培力工作坊7/3（日）

演教員（actor-teacher）是教習劇場的靈魂人物，除了擁有專業演員的表演能力之外，更是互動演出中專業的教學引導者。教習劇場的演教員需要對於社會議題有一定的敏感度，能操作運用戲劇策略來帶領觀眾進入議題的探討，並且在演出中適時的引導觀眾做有效的討論與建議，是一個不同於兒童劇或是現代戲劇的表演方式。

講師 曾令羚

思樂樂劇場執行長

教育劇場／社區劇場／青少年劇場講師

- 教育劇場《巧一尤!青春變奏曲》全台巡演141場、〈蚵田啟示錄〉全台巡演20場，擔任製作人、演教員、主持人
- 《世界公民教育互動式教案發展計畫》計畫主持人暨戲劇講師，議題包括：氣候變遷、能源轉型、無家者、移工、貧窮、高齡化。NGO培訓、教師培訓及進校工作坊累計50場以上



本次工作坊將以思樂樂劇場的TIE作品為例，讓學員練習分析作品，藉此傳授TIE的創作心法，並讓學員實際進行戲劇排練，以及練習操作策略。

課程大綱：

1. TIE劇本實例分析
2. 演教員實例排練學習
3. 策略運用與操作技巧
4. 議題討論與方向制定



工作坊地點：台中市西屯區台灣大道四段839號B1大開劇團戲聚場

教習劇場簡介 & 為何選擇教習劇場

🎭教習劇場（簡稱：T.I.E）是以劇場演出為核心，以教育目標為依歸，過程中強調觀眾的參與互動的戲劇演出。

👤教習劇場中的演員稱為「演教員」，不同於戲劇演員，需要對於社會議題有一定的敏感度，能操作運用戲劇策略來帶領觀眾進入議題的探討，並且在演出中適時的引導觀眾做有效的討論與建議。

因此，演教員除了必須具備演員的表演能力，以及參與集體即興創作的的能力，還要熟悉戲劇策略的操作，在演出中要能維持在角色的狀態內，同時也要具備教學者的引導能力，是一個不同於兒童劇或是現代戲劇的表演方式。

我們希望能培育中部地區教習劇場的創作人才，一起來推廣教習劇場，用戲劇來探討關懷各種社會議題。

課程表

活動主題	時間	課程大綱	目標
量化	09:30-10:00 (30 mins)	1. 暖身/聲 2. 量化分享	暖開身體以及聲音，感受夥伴，也感覺自己今天的狀態，透過統一量化的方式有共識的分享、討論，並準備開始課程
雕像	10:00-10:30 (30 mins)	主題：《教育》 第一階段： 討論，做各自認定的雕像，並選出覺得最適合主題的。 第二階段： 一起做出一個合體且符合主題的雕像。	刺激學員想像、聯想力，打開肢體來表達情緒或是氛圍，並自然的接收回應別人的想法，不論在語言上或是肢體上，並討論想法的差異與跳躍性。
教習劇場文本引導	10:30-11:10 (40 mins)	《流言蜚語》引導 由主持人傳出跟角色有關的流言，請大家儘量加油添醋 往誇張的方向再延伸流言的內容。接著，請大家分享傳述流言的心情。 然後，請大家分享假設自己是角色，聽到流言的感覺，在講之前，主持人請大家閉眼，在學員之間走動，讓大家再體驗一次被傳流言的感覺。 《前導影片》 第一階段：事件 第二階段：故事角色	透過策略和前導影片了解故事脈落以及人物關係、個性，還有遇到的問題。
文本分配及討論	11:10-12:00 (50 mins)	《小傑的心聲》 主持人依照親情、友情、愛情分組發劇本，排練討論，前面用影片引導大家了解角色的形象，還有角色背景動機。	實際參與劇本排練練習與討論分析。
午休 12:00-13:30			
排練	13:30-14:30 (60 mins)	各組針對劇本片段排練並且呈現	

<p>策略 帶入</p>	<p>14:30-16:30 (120 mins)</p>	<p>【母與子的對話】 將學員分成代表媽媽跟代表孩子的兩邊，一邊各表達一句話來對談，也可以一邊表達多次，但都是從「我希望…」開始</p> <p>【坐針氈】 讓角色坐在場上，觀眾可以自由對於戲中的角色提問，但角色要自己判斷怎麼回答。 * 小組討論：形象劇場/百寶箱網站的朋友</p> <p>【論壇劇場】（取代） 主持人會在一些問題的關鍵時刻暫停劇情，跟觀眾討論現在角色遇到的問題，並請有想到可以怎麼解決的觀眾上來，取代他們覺得可以是解決問題的關鍵人物角色演出一樣的片段，看看會怎麼影響或是改變後面的故事。</p>
<p>課程 尾聲 討論 與 Q&A</p>	<p>16:30- 17:00 (30 mins)</p>	<p>講師整理今日課程所使用的所有策略重點，與學員討論使用時機或方法、要注意的事項，學員自由提問與討論。</p>

巧一大!

青春變奏曲

臺灣 Smashed 教育劇場計畫
—— 啟動記者會 ——

主辦單位： 🇹🇼 臺北市政府教育局 | 🇳🇨 新北市政府教育局
🇩🇪 高雄市政府教育局 | 🇬🇧 英國文化協會

協辦單位： **DIAGEO** 帝亞吉歐有限公司臺灣分公司

執行單位： 👤 Collingwood Learning | 🇯🇵 思樂樂

《ㄎ一ㄤ！青春變奏曲》劇情大綱

現就讀高二的痞子平時是班上同學欺負嘲諷的對象，他唯一的好朋友，同時也是暗戀的對象，是從國小就認識的輕輕。不過輕輕喜歡的，卻是班上大哥級的人物：強哥。強哥平時也愛帶頭嘲諷痞子，痞子對他是又羨慕又嫉妒。不過在一次事件中，痞子選擇幫強哥擋下麻煩，兩人就此成為了朋友。他們發現在彼此不在乎的表情背後，有著不為人知的家庭背景；但在輕輕生日聚會的那天，表面和諧的三角關係，卻在酒精與情緒的刺激下，失去了平衡。

《ㄎㄨㄛ! 青春變奏曲》教育劇場演出流程
(依現場演出互動狀況進行調整)

活動時間總長	分項活動時間	活動	說明	活動目標	備註
5	5	進場	●老師帶學生進場就坐		
10	5	介紹角色- 我想要	●演員介紹將演出的角色，並說出角色想要的事	●藉由角色說出想要的與事物，觀眾可連結的異對和自身想要的	
12	2	流言蜚語	●班上有些關於角色痞子的傳聞，請同學下聽，到傳聞繼續傳給下聽，到個人的傳言誇大	●帶領觀眾進入戲劇情境 ●觀眾藉活動連結自己周遭發生的類似狀況	
17	5	討論	●主持人詢問觀眾傳遞流言時感覺如何聽到 ●主持人訪問同學，並關於痞子是否平時也有類似狀況	●意識到言語霸凌的起因 ●討論玩笑與言語霸凌的界線	
20	3	第一幕- 霸凌部分	劇情大綱： 同學聽到流言蜚語後欺負痞子		
28	8	千夫所指	●主持人邀請觀眾思考主角痞子在劇中有被霸凌的地方 ●主持人邀請觀眾上台指出被霸凌的身體部位 ●主持人訪問觀眾原因	●同理被霸凌者的感受	
38	10	第一幕- 成為好友	劇情大綱： 痞子雖不爽強哥將醜照po網，但沒有告發強哥喝酒的事情，因而和強哥建立友誼		
48	10	第二幕	劇情大綱： 強哥的母親因工作關係長期的飲酒、強哥為接喝醉的母親和輕輕失約，又讓痞子看到母親醉酒醜態		

63	15	內心的秘密	<ul style="list-style-type: none"> ● 主持人請大家分組，哥什哥 ● 一半的組別思考強哥 ● 母親的承受壓力討論強哥 ● 心裏另派一人上台雕刻像 ● 心每表示，並說出其內心 	<ul style="list-style-type: none"> ● 理解角色行為背後的 ● 原因考慮親子間的互動關 ● 係會不理性的飲酒對家 ● 體庭造成的危害 	
73	10	第三幕	<p>劇情大綱：</p> <p>強哥心情不佳，想用愛 情、友情證明自己，痞子 後還想使用毒之掙扎</p>		
83	10	坐針氈	<ul style="list-style-type: none"> ● 主持人跟觀眾說明將 ● 邀請強哥出來，請觀 ● 眾想問強哥的問題 ● 主持人引導觀眾與強 ● 哥對話 	<ul style="list-style-type: none"> ● 藉與角色對話，發現 ● 藉與角色對話，發現 ● 藉與角色對話，發現 ● 藉與角色對話，發現 	
93	10	討論	<ul style="list-style-type: none"> ● 主持人說明等一下會 ● 邀請觀眾替上台角解 ● 決色，試圖在第二幕解 ● 分組討論輕輕和痞子 ● 的困境與解決的方式 	<ul style="list-style-type: none"> ● 思考在劇中狀態下可 ● 採取的行動策略 	
113	20	論壇	<ul style="list-style-type: none"> ● 主持人邀請觀眾上台 ● 取代表角與演員 ● 觀眾對戲討論適 ● 主持人的取代是否有效 	<ul style="list-style-type: none"> ● 藉由觀眾實際的行動 ● 與演教員的反應， ● 發現策略實際執行的 ● 效果 	
115	2	謝幕	<ul style="list-style-type: none"> ● 主持人、演員謝幕， ● 感謝觀眾參與 	<ul style="list-style-type: none"> ● 觀眾與演員去角色， ● 回到真實生活中的自 ● 己 	
120	5	反思	<ul style="list-style-type: none"> ● 觀眾填寫反思問卷 	<ul style="list-style-type: none"> ● 從觀眾自身的角度回 ● 顧今日感想與學習 	

A. 跟《丐一尤！青春變奏曲》劇情有關的後續活動：

活動一	心裡的祕密 ◎	
活動目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 同理不同角色心理的感受和想法。 2. 辨察與表達自己心中的需求。 	
活動時間	20-30 分鐘	
材料	四張椅子，四張紙寫有角色的名字	
活動流程	補充引導語與提醒	
1. 老師可以用四張椅子上面貼四位角色名字，回憶一下四個角色。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 稍微提醒一下或請學生回憶一下： 強哥、痞子、輕輕、媽媽的特質，他們有不同的物質依賴或情感勒索。 強哥：毒品 痞子：菸 媽媽：酒 輕輕：男友 	
2. 請兩人一組依序分享下列題目，分享完後，可以請同學站在他選擇的角色背後。老師可以請同學說說他們的想法。 題目：你比較能認同或熟悉哪一個角色？為什麼？你覺得他需要什麼？或在意、擔心什麼？你會想對他說什麼？	<ol style="list-style-type: none"> 2. 如果班上同學蠻活潑，老師也習慣用動態方式教學，提問時可以請學生用定格姿勢來表現角色的心情，一次看一組學生，其他同學觀看，老師輕拍其中一位就可以動起來，在角色中表達自己的想法。 	
3. 同上面活動。 題目：你最不喜歡或不認同哪一位？為什麼？你覺得他需要什麼？或是在意、擔心什麼？你會想對他說什麼？	<ol style="list-style-type: none"> 3. 如果老師不擅長用戲劇的方式，可以請孩子寫下來：需要、擔心。進行大團體討論。 	

活動二	探討物質依賴的原因 ②	
活動目標	1. 就家庭層面透過戲劇元素讓同學探討物質濫用的成因 2. 並思考如何面對依賴的方法	
活動時間	50 分鐘	
材料	《ㄎ一ㄤ！青春變奏曲》每幕的劇情提示	
活動流程	補充引導語與提醒	
1. 老師以報數或其他方法將學生分成約 4-5 個人一組，讓同學回憶劇中的情節，分成八組，分別討論強哥、痞子、輕輕、媽媽，他們個別有不同的物質或情感依賴，請同學討論它們的成因。	1. 每個角色都有兩組，老師可從家庭(社經背景、習慣、觀念...等)、心理及同儕...等面回引導，若沒有劇照，也可老師引導學生回顧思樂樂劇團演出的片段，讓同學討論。	
2. 每組就討論的結果，做二到三個跟每個角色會依賴物質的原因，有關的定格畫面。	2. 提醒每組的主角都要出現，這兩個畫面不一定要跟劇情有關，但要邏輯觀念。老師可以在每組討論時道旁傾聽與提醒不同面向的思考。	
3. 回大團體分享討論，從畫面中看見物質依賴的成因有哪些？	3. 老師可以在白板上做紀錄。	
4. 每組討論有沒有建議或方法面對這些成因？再用一個 2 分鐘廣告的方式，演出這些建議來。	4. 老師可以提醒各種廣告的方法。例如默劇、Slogan、一般話劇、背景音樂、警示劇、宣導劇。	

活動三	角色大對抗 (Boxing) ③	
活動目標	1. 刺激不同立場的思考，知己知彼，才能有效溝通。 2. 思考如何面對與化解衝突。	
活動時間	20-40 分鐘	
材料	《丐一尤！青春變奏曲》最後一幕的劇照	
活動流程	補充引導語與提醒	
1. 請回想最後一幕衝突發生前的場景。	1. 先口頭詢問還記得最後一幕嗎？發生了什麼事？為什麼？再拿劇照給大家看。	
2. 全班分成五組(一組是強哥、一組是痞子、一組是輕輕、另兩組是老師、同學)，去想與討論一下三個人內在在想什麼，再請各組派出一位各扮演強哥、痞子、輕輕，同組其他成員像教練般給三位同學給策略和意見。給完意見，三位角色回到舞台上從衝突畫面開始對話(像拳擊賽般對打，我們稱 Boxing)，一旦當舞台上的角色不知如何應付，就可以喊停，三位都下台請夥伴給意見。	2. 規則：老師可以限制喊停時，角色可以下台跟教練們討論三分鐘；三分鐘到可以詢問同學需要長一點時間嗎？如不需要就帶著新策略上台。 提醒：採用的策略須符合邏輯思考，老師可以到各處聽一下他們採取的策略，如果太誇張或不合實際的(例如請超人來)老師可以提醒真實處境可能發生嗎？	
3. 另外有兩組：一組是學校同學、另一組是老師。Boxing 結束後，分享看到什麼？(旁觀者)，接下來討論同學和老師可以做些什麼？	3. 可以用說的，試著去讓衝突化解，或用演的，三人正當衝突時，旁觀者有沒有新的看見與策略，介入三人的衝突，試著不讓悲劇發生。	
4. 團體討論	4. 提問：例如從這個活動中，看見衝突的當下，有沒有什麼新發現和學習？其他人要介入衝突有沒有要注意的事項？	

活動四= 回音巷 ②	
活動目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 投射自己的情感與想法在角色裡，可以抒發與釐清。 2. 學習表達情緒、想法與立場，並傾聽他人的聲音。
活動時間	15-20 分鐘
材料	無
活動流程	補充引導語與提醒
1. 可以延續活動三，請剛剛扮演的同學再次扮演強哥、痞子和輕輕。	1. 請三位同學不用說話，試聽聽其他人看待他們(故事中的角色)、其他人有什麼話想說，當有人說話時就停下腳步，也感受一下若是角色聽到這些話心中的感受與想法。
2. 其他同學排成兩排，一次一個角色從頭走到尾，每個人可以選擇一個角色以上的角色，對他說自己內心的想法，一次一個人發言。	2. 每次限制在八對(16 人)左右，其餘同學坐在台下聽。才不會太長，後面說的人前面聽不到，容易躁動。
3. 請每一位角色說說他們走過的經驗。	3. 提問：聽完這些同學對你的想法，你(可區分在角色中與現實的你)想說些什麼？哪些話你聽了有感覺？
4. 大團體討論	4. 聽到大家對不同角色的想法，你有什麼感覺？這些角色或議題出現過在你的實際生活中嗎？對你有什麼新的學習或看見？

活動五 霸凌三階段 ③	
活動目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解霸凌形成的階段與成因。 2. 一起去思考解決策略。

活動時間	45 分鐘
材料	白板
活動流程	補充引導語與提醒
<p>1. 討論霸凌的故事，用定格形象表現五至六人一組，可以從活動四中選出其中一個畫面，或是一起討論曾經聽過或看過的故事，請先做出霸凌時的畫面。</p> <p>再次扮演強哥、痞子和輕輕</p>	<p>1. 在分享故事時，提醒學生請重視同學的隱私，聽完後不隨便散播。並分享自己願意分享的部分，可以是自己的經驗、亦可以是親友的經驗，但仍不公開親友的真實姓名。</p>
<p>2. 故事三階段，用定格形象呈現另外兩個畫面，一個是潛伏期、另一是萌發期。每個時期至少相隔一周。前兩個畫面可以照原先的故事有些修改，但請大家一起合作討論出符合邏輯的因果。兩個畫面是指：</p> <p>* 潛伏期：當一些不均衡的權力存在，但當事者並未覺察權力的濫用</p> <p>* 萌發期：一些當事者逐漸了解霸凌已經發生</p> <p>第三階段是</p> <p>* 爆發期：受霸凌者已經受害且霸凌</p>	<p>2. 提醒學生霸凌的起因與發生有時間性與邏輯性的。故事中除了霸凌與被霸凌者，盡量有旁觀者的角色。或許不是直接旁觀，可能是聽到或是相關人物例如老師、同學、家人。</p>
<p>3. 霸凌劇情編排</p> <p>請每組輪流展示這三個畫面。每個畫面，每個角色可以有一句台詞，再呈現一次。之後再用這三個畫面串聯成一個二到三分鐘的劇情故事，所以每個角色可以有對話、動作，故事開始在第一個畫面，最後停留在最後一個畫面。</p>	<p>3. 老師也可以省略三個畫面的呈現，在每組每個畫面都排好後，請他們每個角色各加入一句台詞。用慢動作轉化三個畫面。再做呈現。學生可以看完每一組，給一點建議。之後再進行二到三分鐘的劇情排練。</p>
<p>4. 論壇劇場</p> <p>每個故事演過後可以重演一次，問觀看的同學，可以在何處喊停？畫面中的角色，誰可以有不同的處理方式，讓事情有不同的結果？</p>	<p>4. 如果時間有限老師可以選擇較成熟的故事小組來進行論壇劇場，做深入的討論。之後可以小組討論，自己小組的故事，可能會有什麼地方可以轉變？論壇中我們不取代霸凌者，因為他會霸凌其實有很多的成因，不容易在短短的戲劇中改變性格或是想法，主要是讓被霸凌與其他旁觀者思考要如何面對此議題。</p>

附件一

青少年相關法規 - 少年事件處理法

一、少年事件處理法

第 2 條：本法稱少年者，謂十二歲以上十八歲未滿之人。

第 3 條

左列事件，由少年法院依本法處理

之：一、少年有觸犯刑罰法律之行為者。

二、少年有左列情形之一，依其性格及環境，而有觸犯刑罰法律

之虞者：(一) 經常與有犯罪習性之人交往者。

(二) 經常出入少年不當進入之場所

者。(三) 經常逃學或逃家者。

(四) 參加不良組織者。

(五) 無正當理由經常攜帶刀械者。

(六) 吸食或施打煙毒或麻醉藥品以外之迷幻物

品者。(七) 有預備犯罪或犯罪未遂而為法所不

罰之行為者。

第 42 條

少年法院審理事件，除為前二條處置者外，應對少年以裁定諭知下列之保護處分：一、訓誡，並得予以假日生活輔導。

二、交付保護管束並得命為勞動服務。

三、交付安置於適當之福利或教養機構

輔導。四、令入感化教育處所施以感化

教育。

少年有下列情形之一者，得於為前項保護處分之前或同時諭知下列處分：

一、少年染有煙毒或吸用麻醉、迷幻物品成癮，或有酗酒習慣者，令入相當處所實施禁戒。

二、少年身體或精神狀態顯有缺陷者，令入相當處所實施治療。第一項處分之期間，毋庸諭知。

第 43 條

第二十九條第三項、第四項之規定，於少年法院依第一項為保護處分之裁定情形準用之。

二、兒童及少年福利與權益保障法

第 2 條

本法所稱兒童及少年，指未滿十八歲之人；所稱兒童，指未滿十二歲之人；所稱少年，指十二歲以上未滿十八歲之人。

第 43 條

兒童及少年不得為下列行

為：一、吸菸、飲酒、

嚼檳榔。

二、施用毒品、非法施用管制藥品或其他有害身心健康之物質。

三、觀看、閱覽、收聽或使用有害其身心健康之暴力、血腥、色情、猥褻、賭博之出版品、圖畫、錄影節目帶、影片、光碟、磁片、電子訊號、遊戲軟體、網際網路內容或其他物品。

四、在道路上競駛、競技或以蛇行等危險方式駕車或參與其行為。五、超過合理時間持續使用電子類產品，致有害身心健康。

父母、監護人或其他實際照顧兒童及少年之人，應禁止兒童及少年為前項各款行為。任何人均不得供應第一項第一款至第三款之物質、物品予兒童及少年。任何人均不得對兒童及少年散布或播送第一項第三款之內容或物品。

第 47 條

兒童及少年不得出入酒家、特種咖啡茶室、成人用品零售店、限制級電子遊戲場及其他涉及賭博、色情、暴力等經主管機關認定足以危害其身心健康之場所。父母、監護人或其他實際照顧兒童及少年之人，應禁止兒童及少年出入前項場所。第一項場所之負責人及從業人員應拒絕兒童及少年進入。第一項之場所應距離幼兒園、國民中小學、高中、職校二百公尺以上，並檢附證明文件，經商業登記主管機關登記後，始得營業。

第 91 條

父母、監護人或其他實際照顧兒童及少年之人，違反第四十三條第二項規定，情節嚴重者，處新臺幣一萬元以上五萬元以下罰鍰。供應酒或檳榔予兒童及少年者，處新臺幣一萬元以上五萬元以下罰鍰。供應毒品、非法供應管制藥品或其他有害身心健康之物質予兒童及少年者

，處新臺幣六萬元以上三十萬元以下罰鍰。供應有關暴力、血腥、色情或猥褻出版品、圖畫

、錄影節目帶、影片、光碟、電子訊號、遊戲軟體或其他物品予兒童及少年者，處新臺幣二萬元以上十萬元以下罰鍰。違反第四十三條第四項規定者，除新聞紙依第四十五條及第九十三條規定辦理外，處新臺幣五萬元以上二十五萬元以下罰鍰，並公布其姓名或名稱及命其限期改善；屆期未改善者，得按次處罰；情節嚴重者，並得由主管機關移請目的事業主管機關勒令停業一個月以上一年以下。

附件一

青少年相關法規 - 中華民國刑法、酒販賣場所設置專區專櫃管理辦法

三、中華民國刑法：

第 18 條

未滿十四歲人之行為，不罰。
十四歲以上未滿十八歲人之行為，得減輕其刑。滿八十歲人之行為，得減輕其刑。

第 89 條

因酗酒而犯罪，足認其已酗酒成癮並有再犯之虞者，於刑之執行前，令入相當處所，施以禁戒。前項禁戒期間為一年以下。但執行中認無繼續執行之必要者，法院得免其處分之執行。

第 185-3 條

【與酒駕有關】 駕駛動力交通工具而有下列情形之一者，處二年以下有期徒刑，得併科二十萬元以下罰金：

- 一、吐氣所含酒精濃度達每公升零點二五毫克或血液中酒精濃度達百分之零點零五以上。
- 二、有前款以外之其他情事足認服用酒類或其他相類之物，致不能安全駕駛。
- 三、服用毒品、麻醉藥品或其他相類之物，致不能安全駕駛。因而致人於死者，處三年以上十年以下有期徒刑；致重傷者，處一年以上七年以下有期徒刑。

四、酒販賣場所設置專區專櫃管理辦法

第 2 條

販賣酒品得以下列方式擇一展示陳列，並應與一般商品明

顯區隔：一、設置專區。

二、設置專櫃。前項專區、專櫃，應明顯標示「酒品專區」或「酒品專櫃」字樣，並應標示「飲酒過量，有害（礙）健康」或下列之一之警語，且其字體不得小於長寬各三公分：

- 一、飲酒勿開車。
- 二、未滿十八歲者，禁止飲酒。

三、本場所不販賣酒予未滿十八歲者。四、酒後不開車，安全有保障。

五、飲酒過量，害人害己。

六、短時間內大量灌酒會使人立即喪命。七、其他經中央主管機關核准之警語。

前項各款之警語，得與「禁止酒駕警示圖」（如附圖）合併標示。但前項第一款之警語，應與附圖合併標示之。前二項規定之標示，應使消費者清楚可見，且不得以任何方式移動或遮蓋，並應固定附著於酒品展示陳列處。

開心劇團 教習劇場演教員培訓計畫

教習劇場編創與展演研習手冊



教習劇場創作與展演課程 (10堂課含正式演出)

由開心劇團團長蔡依玲，帶領學員們運用前兩個工作坊所學到的表演方法與編創技巧，共同創作一個全新的作品，我們也邀請許瑞芳教授協助指導創作，從中學習教習劇場的操略運用、議題切入技巧與戲劇創作的技術，一同完成這個作品，並且進行公開展演。



講師：開心劇團團長 蔡依玲
台南大學戲劇創作與應用學系碩士
現為開心劇團團長、大開劇團團員
教學經歷：

南投高中表演藝術兼任講師、東海大學教學卓越計畫-『心領袖劇坊』戲劇老師，亞洲大學教學卓越計畫-『關懷弱勢』戲劇老師西大墩婦女中心戲劇指導老師，亞洲大學附設醫院志工劇團培訓教師...等。



!!本課程需要具備教習劇場的基本概念，僅接受已參加過第二階段的學員，或是已有參與過教習劇場演出的朋友。

本課程上課時間為：

7/13、7/20、7/27、8/3、8/10、8/17、8/24、8/25、8/31 晚上6:30-9:30

9/3 上午彩排下午演出

▲本課程主要為集體編創以及排練，加強演教員的表演實務與策略操作，最後一天的課程為呈現演出，因為TIE的演出需要與觀眾互動，因此十堂課程需要全程參與才能進行演出，請特別注意您的時間能否配合。



主辦單位：開心劇團

贊助單位： 財團法人
國家文化藝術基金會
National Culture and Arts Foundation

「什麼是教習劇場」

教習劇場 (Theatre-in-Education, 簡稱 TiE) 是一種以議題為核心的劇場模式及教育方法，也是一種應用劇場的形式，涵蓋了劇場演出、教育目標與觀眾參與等元素。教習劇院的特色在於，能讓觀眾透過觀賞戲劇，以及參與戲劇來「學習」有關社會、歷史及政治等方面的議題，也鼓勵觀眾不只是坐著看戲，而是能以真實的身分或角色扮演直接參與演出，同時在演教員的引導下，觀眾可以在演出過程跟角色互動，提出問題，甚至互相交流想法，促進思考。

教習劇場除了有戲劇演出的內容外，在劇情間也會加入多樣的戲劇策略 (或稱戲劇習式、Conventions)。戲劇策略是一種互動劇場活動，通常會安插在劇情之中，中斷情節，目標是要在「疏離」的情境中刺激觀眾思考，引導觀眾提供想法與意見，並且透過互動的形式，達到觀眾與角色、或觀眾與觀眾之間的思想交流。

課程表

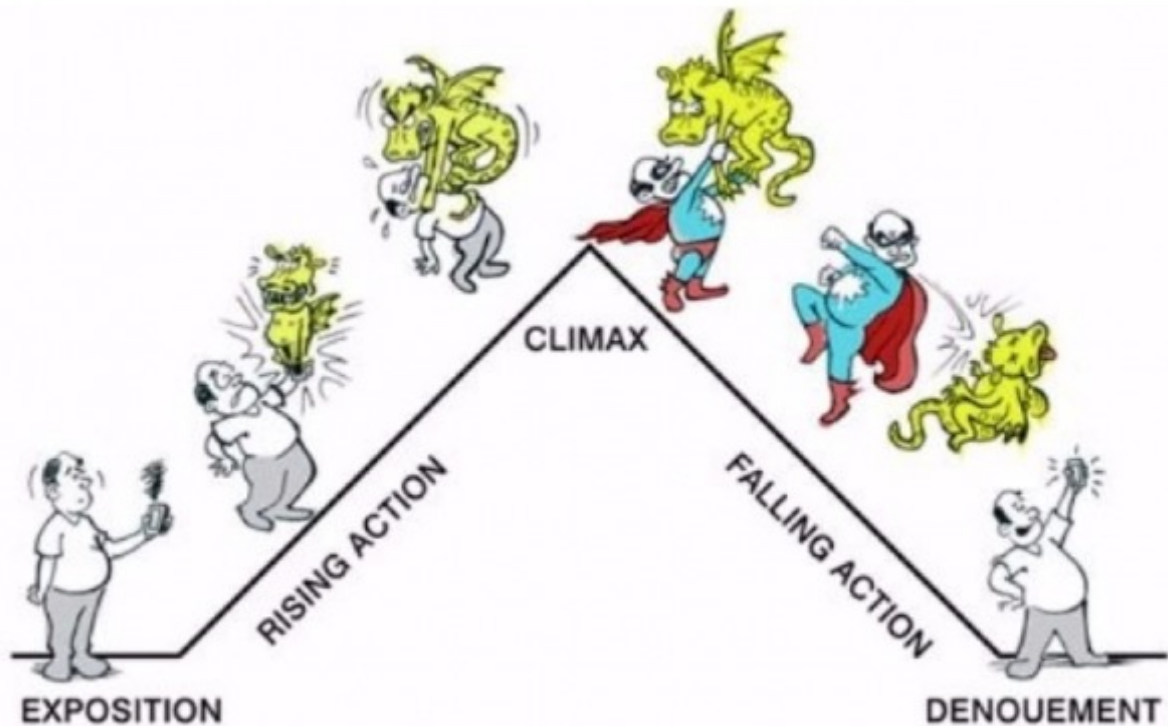
	日期	時間	課程內容
1	7/13	6:30-9:30	肢體開發 建立團隊默契 (椅子鬼、壓迫者的靜像畫面)
2	7/20	6:30-9:30	集體即興創作練習(五花八門 die、故事接龍)
3	7/27	6:30-9:30	議題發想/提出議題/確定議題
4	8/3	6:30-9:30	集體即興創作，分組故事發想
5	8/10	6:30-9:30	集體即興創作，確定故事大綱
6	8/17	6:30-9:30	集體即興創作，劇本完成，確定策略運用
7	8/24	6:30-9:30	排練
8	8/25	6:30-9:30	排練
9	8/31	6:30-9:30	排練
10	9/8	6:30-9:30	排練
11	9/10	9:00-17:00	彩排呈現演出

補充資料

常用戲劇策略：

1. 請聽我說：觀眾分為兩組，分別代表青少年和家長，互相向對方表達心聲。
2. 坐針氈：觀眾對戲中角色進行提問，以加強對角色的了解，或提供角色解決困難之道。
3. 選邊站：面臨兩難困境或角色間意見相左的情形，詢問觀眾比較贊成或反對哪種看法和理由。
4. 牆上角色：利用海報畫出角色人形，填上角色的特性、特徵，用來分析角色外在行為與內在心理變化。
5. 靜像畫面：以身體呈現靜止狀態，來表現事情發生的當下狀況，或是代表某種意義的畫面，或是強調某部分情節。
6. 思路拍起啟：在靜止畫面時，以拍擊肩膀為信號，當老師拍觸學生肩膀時，學生必須說出當時所扮演的角色內心的想法。主要在代入角色發言，了解人物感受。
7. 思路隧道：進行時，學生要面對面站成兩列，形成一條隧道由老師或一位同學扮演劇中人物甲，慢慢從隧道中走過，行進時，兩側的同學會發出聲音，表達意見。若想探討甲的想法，可請同學說出他可能的心境。
8. 即興表演：是指學員沒經排練，直接進入設定的角色來表演及說話。即興表演通常由老師入戲來帶動，以便掌握即興的方向。了解學生對情節及人物的了解培養分析能力、推論能力及創意。
9. 教師入戲：老師扮演劇中一個角色。這種方式使老師能在戲中與學員直接互動，由這個劇中人透露劇中其他訊息，並藉由這個劇中人刺激孩子思考。

戲劇結構



戲劇家維多利·薩杜曾整理出一套戲劇性發展的順序規則：

1. 開場：透過影片開場，觀眾可瞭解人物的身分、過去、計劃，以及他們彼此間的關係與情感。
2. 激勵動作：通常是在電影發展後不久所發生的一些困擾人物的事件，當它發生時觀眾可洞悉劇情將如何推展，以及人物可能採取的下一步行動。
3. 上升動作：發生在激勵動作後的事件，能加強戲劇性的趣味，使衝突逐步升高，並使情節複雜化。
4. 高潮：指電影故事中發生的事件、動作等的巔峰狀態，它集合各種事件與動作而塑造出扣人心弦的場面，在此關鍵點上主角所做的決定，往往會影響到戲劇衝突的結果。
5. 下降動作：在電影高潮後發生的事件或情節片段。
6. 結局：電影故事中的最後時刻，在這段時間內所有各自發展的故事線、懸疑、不明狀況都被揭發，糾纏的情節終得解開，所有情節的矛盾處都得到合理的解釋。