

起心動念齊樂樂——以ARCS動機模式探討 音樂劇場通識課程設計及大學生的學習成效

王維君*

摘要

廣義的「音樂劇場」是指以音樂為主導，結合文字、戲劇、舞蹈、舞臺等其他元素的一種綜合表演藝術形式。本研究採行動研究法，以研究者任教的科大生為研究對象，旨在探討融合注意、關聯、自信、滿足四大要素的ARCS動機模式及合作學習策略而開發的音樂劇場通識課程之教學策略及課程內涵，以及科技大學學生於該課程中之學習歷程及學習成效。課程進行音樂劇場相關理論研習與實務應用，以音樂劇形式玩創意，開展綜合藝術的探索與創造。本研究結合教學現場觀察及相關文獻交叉檢視之成果，有效激發學生的學習動機、提升學習成效及藝術涉入。

關鍵詞：合作學習、音樂劇場、涉入程度、動機理論、通識教育、學習成效



DOI: 10.6870/JTPRHE.201912_3(2).0002

投稿日期：2019年10月22日，2020年1月1日修改完畢，2020年1月10日通過採用

*王維君，國立臺灣科技大學人文社會學科副教授，E-mail: vgnwang@mail.ntust.edu.tw

壹、前言

一、研究動機與目的

多數科技大學學生的專才養成過程，較缺乏通識培育與藝術薰陶。來自家庭、升學、情感、人際互動等壓力，且對生命的探索及自我的定位有些茫然，需要有傾聽內在聲音、抒發情緒的管道，以及釐清自我存在的意義與增進人我健全互動與溝通的引導。「探究」是學習過程中最重要的歷程，加上科技大學學生習慣以動手實作模式來學習的特質，因此課程設計由實作中發掘問題、探索解決問題的方法，再連結認知概念及相關理論。因應全球經濟型態之改變，迎接知識經濟時代，跨域整合能力是二十一世紀公民處裡複雜且多元問題所需培養的能力；但現今教育過度的專業分工，導致知識的學習被分割，無法因應複雜多變全球化社會的挑戰，所以新世紀的大學教育，尤其是通識教育的使命，應以鍛造學生核心能力，包含「人文精神」、「宏觀視野」與「跨學術領域知識力」，培養具轉化能力及統整思維的人才（王維君，2017；林從一，2014）。

廣義的「音樂劇場」是指以音樂為主導，結合文字、戲劇、舞蹈、舞臺等其他元素的一種綜合表演藝術形式。無論寫實或抽象，透過音樂、語言、動作及其他視聽覺之元素，音樂劇場以一種高度縝密的時空定位與視聽結合，表達人類內在與外在經驗之生命歷程（王維君，2013）。由於「音樂劇場」外在顯現為綜合表演藝術之形式，內容本體的創作歷程更是敘說生命故事、審視人我關係的極佳載體。而跨界劇場形式，因其敘事性以及多元感官之刺激，往往較純音樂更容易貼近人心，更能作為引領學生親近經典的音樂教育之媒介。故而開設「音樂劇場」通識課程，以音樂劇場理論為教學主題及音樂劇場實作為媒介，讓學生經由主動參與及動手實作的歷程，而親近經典，更藉由演奏、演唱、創作之過程，將理性的知識轉化為個人內在的認知概念，更進一步達到以音樂自我表達之目的。此外，戲劇中的扮演與反思，促進其人格的成長，更可引導學生透過戲劇的情境進入學習的主題，以發展其對相關議題的深度瞭解（王維君，2016）。課程中安排小組討論與創作，透

過跨領域團隊的合作學習，成員間分享知識、技術與經驗，有助增進解決複雜問題的能力。

美國佛羅里達州立大學Keller教授於1970年代末期提出ARCS動機設計模式，以教學設計之觀點加以探究動機理論，其中蘊含四大要素，即attention（注意）、relevance（關聯）、confidence（信心）、satisfaction（滿足），強調運用此四要素，達到激勵學生學習的作用（Keller, 1983）。研究者累積近年來音樂劇場課程的實務經驗以及先導研究的結果，將進一步以Keller的ARCS動機理論的四大要素來統整課程設計與教學策略，並以此作為課程設計的診斷向度。

本研究採行動研究法，以研究者任教的科大生為研究對象，研究目的為：(1) 開發融合ARCS動機模式及合作學習策略的音樂劇場通識課程之課程內涵及教學策略；(2) 探索科技大學生於音樂劇場通識課程中之學習歷程及學習成效；(3) 檢視教學設計與學生學習的相關性，以及於過程中生命經驗、美感素養、與跨領域能力的建構。

二、文獻探討

（一）ARCS動機模式

ARCS動機設計模式，蘊含四大要素，即Attention（注意）、Relevance（關聯）、Confidence（信心）、Satisfaction（滿足）。分述如下（許淑玫，1999; Keller, 1983; Shellnut, Savage, & Knowlton, 1998）：

1. 注意：模式中第一要素是教學者需掌握學習者之興趣，並且刺激其對於學習的好奇心，因此適當運用教學策略及教材，引起學生興趣和維持學生注意力於課程學習上為其要務。

2. 關聯：模式中的第二要素是讓學生對學習產生切身相關的體認。學習者在學習過程中，對教學內容和活動進行覺察，並評估其所接受的教學與個人之需求、目標、成就及未來應用等之相關性。因此，課程設計需考量符合學生的特性、知識與文化背景、甚至生涯規劃，且連結先前的經驗，以引發其學習動機。

3. 信心：信心主要建立在學習者對於學習任務的正向期待，包含害怕失敗和渴望成功等要素。在模式中，信心包含了三個概念，分別為對能力的自覺、對控制的自覺以及對成功的期許。因此在教學計畫中，設計配合學生個別能力的課程，協助每個人獲得成功，確保其繼續學習的信心。

4. 滿足：當學習者使用新習得的知識或技能，所獲得的學習成就與期望一致，對於學習成就產生正向感受時，則可激發持續學習的動力。影響滿足的因素眾多，主要包含增強、回饋、內在獎賞和學習成就等要素。

Visser與Keller（1990）依ARCS動機模式之四大要素，形成子概念，以及教學過程中思考的問題，並提出教學策略（表1）。

表1

ARCS動機模式之教學策略

要素	子概念	教學過程中思考的問題	教學策略
注意	1. 感官的吸引	1. 如何捕捉學生的興趣？	1. 用新奇、非預測的方式捕捉學生的注意。
	2. 問題的探究	2. 如何激發學生探究的態度？	2. 用奇特的問題維持其好奇心。
	3. 用變化維持	3. 如何維持學生的注意和興趣？	3. 變化教學方式
關聯	1. 似曾相識	1. 如何連結教學與學生舊經驗？	1. 結合學生的先前經驗，提高課程熟悉度。
	2. 目標導向	2. 如何讓學生瞭解課程能滿足學生需求？	2. 藉著陳述教學與個人目標的相關性，以產生實用的知覺。
	3. 過程導向	3. 如何在學生學習過程中，提供學生適當的責任、自我訓練的表現機會？	3. 提供符合學生動機與價值學習機會，如自我學習或合作學習等。
信心	1. 明訂標準和期待	1. 如何讓學生瞭解要成功的完成這門課所必備的條件？	1. 訂定明確的教學目標，協助學生創造正向的成功期望。
	2. 成功的機會	2. 如何使學生知道哪些學習活動和經驗可協助其提高學習能力？	2. 提供學習者在適當的範圍內，可以自我掌控自我的學習。
	3. 操之在我	3. 如何讓學生知道成功是控制在自己的努力？	3. 提供學習者有機會可以成功地達到具有挑戰性的目標。
滿足	1. 立即知識運用	1. 如何提供機會讓學生應用新學習的技能？	1. 提供情境讓學生一展長才。
	2. 正向回饋	2. 我能提供哪些增強鼓勵學生成就？	2. 提供正向的結果，諸如：口頭讚美、獎勵。
	3. 維持公正	3. 如何協助學生對成功創造正向積極的感覺？	3. 對於成功維持一致的標準與結果，學習的最後結果與起始設定的目標與期望一致。

在探討ARCS動機教學模式與學習動機、學習成就之相關研究中，多數研究肯定ARCS動機教學模式有助於提升學生的學習動機，不僅支持教師的提醒和鼓勵等外在增強可以維持學生的努力，更證明外在動機、內在動機、挑戰、機會等策略對學習動機的重要性（ChanLin, 2009）。其他相關研究結果也顯示，當教學能引起學生的興趣，便可增加學習之專注力；提供與學生切身相關或富有熟悉感的教材，能使學習變得更有意義。

（二）合作學習

「合作學習」是一種藉由學生共同進行作業，以達教學目標的學習方式。教師運用不同的教學方法，讓學生在小組中彼此相互幫助來學習課程內容，不僅透過不斷的討論來瞭解彼此的想法，並要確保小組中的每一成員精熟學習內容（Slavin, 1995）。將學生作異質性的分組，藉由小組中團體互動的歷程，鼓勵學生彼此相互協助，以達成共同的目標並發揮最大的學習效果。小組間成員必須兼顧自己的學習與他人的學習，強調的是團體的績效而不是英雄式的個人成就（陳彥廷、姚如芬，2004）。異質性小組易於營造同儕指導與支持的機會，增進不同背景的同儕關係，且有助於班級管理等因素（Cohen, 1986）。

合作學習特點為：1. 異質性分組；2. 高度互賴，成員負責自己和他人的學習，焦點在於聯合表現；3. 團體和個人績效均重；4. 成員相互促進學習的成功，真正一起工作，彼此支持和協助；5. 重視小組工作技巧，教導成員運用社會技巧，領導地位由成員分享；6. 運用團體歷程反省工作品質和小組工作效能，強調持續的改進（黃政傑、林佩璇，1996）。Johnson與Johnson（1989, 1994）亦強調：合作學習應包括積極的相互依賴（positive interdependence）、面對面的互動（face-to-face interaction）、個人學習績效的責任（individual accountability）、人際與社會技巧的培養（interpersonal and small-group skills）與團體的歷程（group processing）等五個基本要素，方能達成合作學習的有效性。

（三）涉入程度

涉入（involvement）概念適用於政治、休閒、消費行為、廣告等多種領域。Antil（1984）定義涉入為個人在特定的情境之下，由特定的刺激所決之的重要性或興趣。Zaichkowsky（1985）認為涉入是個人基於本身的需求、價值觀和興趣而對某事物所感覺到的攸關程度。進一步分析其涉入因素，含個人、實體、情境三類因素：個人因素包含需求、價值觀、經驗和興趣；實體因素涉及替代品的差異性、溝通的來源及內容；情境因素則包含購買與使用時機。社會心理涉入的衡量指標包括重要性、愉悅價值、象徵價值、自我表現、中心性等五個向度（王庭華，2009）。而對藝術觀賞者的調查研究發現，觀賞者的涉入程度與流暢經驗間的確有正向的關係存在，當涉入的程度越高者所獲得的體驗程度就越深，愈容易產生流暢經驗（楊哲維，2005）。非藝術科系之大學生在修習戲劇通識課程後，對戲劇藝術產生更正面的涉入，有助觀賞頻率及消費金額的提升，促使他們成為戲劇藝術潛在觀賞人口（游志青、王子駿，2013）。

貳、教學理念與特色

本課程融入ARSC動機模式四大要素，以及合作學習的精要，並參酌羅馬時期學者波埃提烏斯（Anicius Manlius Torquatus Severinus Boëthius）之全人音樂理念、二十世紀卡爾奧福（Carl Orff）的「完全劇場」（Total Theater）、與凱勒（Wilhelm Keller）及魏德曼（Manuela Widmer）的「基礎音樂戲劇」（Elemental Music Drama），發展成結合音樂、語言、舞蹈、戲劇的音樂劇場之音樂教育形式。本課程秉持奧福「原始自然」（The Elemental）的精神，以參與者為學習中心，以其潛能與意願為前提，安排每個人在團體中發揮其專長，由全體共同參與完成綜合式戲劇呈現（王維君，2017）。

一、教學目標

本課程重視記憶、理解、應用、分析、批判、演唱演奏等複雜心向動作反應之實作與創造，因此訂定以下教學目標（王維君，2013）：(1) 能主動的聆聽、分析與評鑑、演奏和創作的過程，來體驗音樂中的音樂元素，進而強化音樂的學習，並增進審美的經驗與層次提升；(2) 引發對音樂及五感的探索與嘗試，增進對自我肢體與感官的認知，啟發與提升創造力；(3) 在即興的氛圍中，享受創作樂趣，並由表演藝術活動的參與及創作滿足自我實現；(4) 自我生命價值的探索且能注意時事，關懷社會議題，且能運用媒體發聲，並遵守媒體倫理；(5) 能結合音樂藝術之表達與多媒體劇場形式之運用，對舞蹈、色彩、光影、建築等藝術的鑑賞與連結應用，並探索人文與科技的交會，進行理論與實作的對話；(6) 從小組的討論與創作中，學生們有許多跨領域整合與交流的機會，增進思辨、領導統御、整合、表達能力，以及與他人協調合作的能力。

呼應教育部教學創新先導計畫的推動重點，及本校通識課程的培育目標，本課程設定培育學生的核心素養及能力指標如下：

1. 溝通表達：

(1) 透過個人反思、小組討論及共同創作，學習與他人協調溝通的能力，並將此技能具體反映在口語和書寫表達。

(2) 藉由音樂的創作與演唱，作為情緒抒發，並以歌聲及肢體為媒介傳達心象意念。

(3) 結合音樂藝術之表達與多媒體劇場形式之運用，傳達音樂劇場創作的中心主題，構思並創作屬於自己的生命故事。

2. 鑑賞美感：

(1) 增進對藝文或生活事物的觀察、感知、審美等情意整合能力。

(2) 培養觀察、聆賞、評析藝文作品的能力與省思。

(3) 透過相關舞蹈、色彩、光影、建築等藝術的鑑賞與連結應用，色覺與聽覺及五感間共感覺之聯繫，增進審美的經驗與層次提升。

(4) 美國音樂教育哲學家Elloit音樂教育實踐哲學的體現，以主動的聆聽、分析與評鑑、演奏和創作的過程，來體驗音樂中的音樂元素，進而強化音樂的學習。

(5) 透過演唱及演奏感受音樂的美感，理解各時代及各樂種音樂藝術的特色與精髓、與社會文化發展。

3. 問題解決：

(1) 在課程中，作業及專題製作皆為實作方式，由動手實作中發現問題，再尋求解決方案。過程著重在經由與他人合作時而自己建構的知識與技能。

(2) 發現問題、提出問題、解決問題的能力建構。具備面對內在或外在挑戰與變化，能夠形成假設，透過實證假設以因應或解決問題。

(3) 分組討論之合作學習模式執行跨域探索專題，教學者擔任促進者的角色，引導學生透過小組討論及反思，結合群力共同擬定策略、執行實現，學習整合，以提升合作學習效能及互動溝通經驗。

4. 創造能力：

(1) 創作音樂劇場作品之主題與時事及社會脈動結合，關懷社會與人倫思維。

(2) 透過劇場形式拓展美感經驗，採用音樂、語言、肢體、視覺、舞臺空間等元素之融合，發揮個人藝術創造的潛能。

(3) 從戲劇的表演中，由揣摩角色及角色扮演來培養同理心，整合知識情感與生命經驗的歷程；由肢體與聲音的開發，產生自我認同，創造自我生命的意義與價值。

(4) 學習相關科學理論及聲音製作、多媒體製作、色彩工程、空間硬體設計、與音效規畫為科技的整合應用。

5. 國際視野：

(1) 研讀世界經典作品及世界音樂的習唱，認識各國文化特色及拓展外國語言能力。

(2) 學習欣賞及尊重不同的文化族群與特質，並激發對文化承傳的使命。

二、教學現場發現之問題及解決

問題一：學生對於音樂之接觸及技能知識程度不同，雖有音樂演出及欣賞舞臺劇、音樂劇改編電影之經驗，但對於以音樂為主體，結合文

本、戲劇、舞蹈等元素之音樂劇場概念較不熟悉。

解決方案：介紹音樂劇場所涵蓋之五個範疇，例如西方歌劇、音樂劇、音樂會形式的器樂劇場和合唱劇場，以及中國戲曲等演出形式；結合先前課程展演結果為例，分享學生製作演出之成果，以及激發音樂劇場創作的無限可能性。並且儘量取材自與學生的先備經驗連結，減少其挫敗感。

問題二：部分學生雖有演出經驗，但對於大型舞臺演出之規劃經驗較為缺乏。

解決方案：透過實際演出場景，請學生實際演練音樂劇場所需的規劃分工，除演員外，還有編導組、舞蹈組、服裝組、道具組、舞臺組、燈光組、音效組、樂手組、宣傳組等，讓學生思考自己感興趣及可能適合之組別，透過實際分工的提案和每週進度討論，進行音樂劇場之演出規劃，學習問題解決、溝通協調、和規劃執行的能力。

問題三：學生之音樂技能及專長領域較為懸殊，在音樂風格的整合及搭配上有待琢磨。

解決方案：學生對於能發揮音樂技能相當感興趣，皆渴望有表現機會，因此針對學生專長及興趣的發揮，將樂曲的原有編制重新編寫，一方面可適材適用，達到事半功倍的效果；二方面則利於音樂在新編文本內容的發揮和音樂風格統整。

問題四：學生對於舞臺演出態度較為拘謹，對於在觀眾面前演出略有膽怯。

解決方案：營造課堂自由氣氛，並輔以聲音表情、肢體開發等活動，協助學生瞭解及體驗舞臺演出者所需特質。

參、課程內容與教學設計

一、課程架構

融入ARSC動機模式四大要素，全人教育理念以及合作學習的精要，發展成結合音樂、語言、舞蹈、戲劇的十八週音樂劇場通識課程。課程內容見表2。

表2

十八週課程大綱

週次	課程內容	指定閱讀／教學活動安排
		【指定閱讀】「時間延展型」出自姚一葦：音樂劇場之元素與符號戲劇原理p. 179～207。
1	1. 課程介紹、作業及評分方式說明 2. 主題討論：何謂音樂劇場？音樂劇場的發展與其背景	【問題討論】以歌劇《杜蘭朵》為例，討論故事設定成因及其文本歷史背景，作曲家為何選擇此題材？反應之社會事實？
2	1. 音樂劇巡禮（1）文本 音樂劇：西城故事／概念音樂劇：星期日與喬治在公園 2. 劇場表演初探：情緒大觀園、間諜遊戲	【指定閱讀】邱瑗《Show Time! 音樂劇的九種風情》。 【問題討論】西城故事文本內容反映移民的社會參與可能遭遇之問題？如何解決？
3	1. 音樂劇巡禮（2）中文 音樂劇：四月望雨／民歌十年 2. 導讀莎士比亞	【小組討論與活動】閱讀莎士比亞討論／學習單 【指定閱讀】《莎士比亞故事集》 【問題討論】討論主角在經歷困境，以此事實為基礎，討論若身為主角該如何解決問題？
4	1. 劇場聲音訓練 2. 「閱讀莎士比亞」發表	【小組發表】閱讀莎士比亞
5	劇場肢體訓練：圖像模仿秀	【小組討論與活動】樂讀莎士比亞討論／學習單
6	「樂讀莎士比亞」發表	【小組發表】樂讀莎士比亞
7	1. 文本結構 2. 腳本設定與寫作	【指定閱讀】「劇本寫作」「導演須知」「走位術語」出自陳晞如譯「上課好好玩——兒童戲胞 發與遊戲」p116～137 【行動實踐】透過日常生活經驗，以及各種形式文本閱讀，引導學生改寫音樂劇故事梗概，呈現欲反應之議題。

（續下頁）

		【小組討論】改寫音樂劇故事梗概／學
	1. 【專家演講】「讓聲音 開出一朵花」聲音表演 工作坊	習單 【行動實踐】藉由角色、時空設定與臺 灣／音景元素之融入，考慮時間與空間
8	2. 【小組討論】音樂劇新 演繹：改寫音樂劇故事 梗概	敘事之「場面調度」，進行劇本梗概的 創作。需詳細列出時空背景交代、場景 設定、人物性格、歌曲安置及呈現，並 簡略敘述。
9	1. 音樂劇故事梗概	【小組發表】音樂劇新演繹
		【指定閱讀】王維君《音樂劇場教學理 論與實務》
10	1. 期末製作職務分組 2. 選角audition	【行動實踐】透過選角活動進行，討論 該名角色所具備之聲音特質、外在形 象，共同訂定選角標準及依據，公開評 選最適合該劇之演員。
11	1. 錄音工程與音效製作 2. 劇場排練及演出曲目練唱	【問題討論】透過錄音工程與音效製作 的技術操作，討論錄音及音效製作時可 能面臨之問題，例如：因應演員聲音特 質進行的參數調整依據、設備架設對於 錄音工程的影響等。
12	1. 劇場排練及演出曲目練唱	【指定閱讀】王維君《音樂劇場教學理 論與實務》
13	1. 【專家演講】設計師的 移動舞臺 2. 劇場排練及舞蹈律動練 習	【指定閱讀】王世信《劇場視覺設計情 報》
14	《西城再見，不見》音樂 劇劇場整排+技術淨排	
15	《西城再見，不見》音樂 劇排練+技術彩排	
16	《西城再見，不見》音樂 劇場總彩排	
17	《西城再見，不見》音樂 劇正式演出	
18	期末檢討與回顧	

以主題式的貫穿，授課教師進行課堂講授、樂曲教唱、聲音及肢體的開發；穿插學生之小組實作活動形式，藉由小組討論與活動，讓學生能共同體驗感受創作樂趣，並且觀摩同儕間優秀成果，提高學習成效；更安排校外專家講座，讓學生們有與實務專家學習及對話的機會，打開更廣闊的音樂藝術視野；學習獨立思考與團隊力量整合，探索人文與科技的交會，進行理論與實作的對話。課程內容則分前後兩段。前段有兩大主軸，一為經典作品的研究，包括歌劇、音樂劇、崑曲、京劇、歌仔戲等之介紹，以累積其創作的靈感與養分；二為培養展演的能力與技術，包括劇本寫作、演奏、演唱、肢體開發、佈景道具之製作、燈光服裝之設計等，以達期末音樂劇場的整合演出。後段則是實際製作自編自導自演的音樂劇。

（一）學期前段，為實作先備能力與知識建構期及音樂劇場前製期，兩者是交叉進行。

1. 實作先備能力與知識建構期：包含授課教師對音樂劇發展史，表演形式與風格的介紹，及業界專家之實務經驗分享，還有教師為培養學生創意思考、肢體表演、聲音表情、劇本寫作、舞臺設計等技能所設計小組討論、活動及小創作。

2. 期末音樂劇展演前製期：包含角色、場景之設定、劇情架構之建立，還有選角及分工。分工包含編劇、導演、舞臺監督、演出組（演員、鋼琴伴奏、樂團、合唱、舞者）、技術組（服裝、化妝、道具、燈光、音效、舞臺設計）及宣傳等。

（二）學期中後段，則進入排演、製作、宣傳、整合、以及最終的展演期。期末為達成完整的教學歷程，則涵蓋檢討、回饋與反思的階段。

二、作業設計

適逢2018年為20世紀音樂巨人美國指揮家及作曲家伯恩斯坦（Leonard Bernstein, 1918~1990）之百年冥誕，因此選擇期末改編演出伯恩斯坦的音樂劇《西城故事》（*Westside Story*）。西城故事的文本來自於莎士比亞的《羅密歐與茱麗葉》。因此本學期的專題作業以莎士比

亞出發，逐步引領至期末的製作演出。

（一）閱讀莎士比亞

1. 單元設計：以小組為單位，選擇一部莎士比亞原著改編之戲劇、電影、音樂作品等，研討原作品與改編作品間，演出形式與內容元素之異同及變革。

2. 評分標準：採教師評分與小組互評，評分重點如下：(1) 簡報呈現30%；(2) 重點掌握30%；(3) 口條清晰20%；(4) 時間掌控20%；(5) 列出參考資料含書目、網頁、影片等。

3. 小組專題探討：各組探討的原著及改編作品如表3。

表3

各組專題探討作品一覽表

組別	原著	改編作品	演出形式
1	《仲夏夜之夢》	《仲夏夜魔法》	動畫歌舞片
2	《哈姆雷特》	《獅子王》	動畫電影
3	《李爾王》	《亂》	戰爭電影
4	《馬克白》	《慾望城國》	京劇
5	《暴風雨》	《禁忌星球》	驚悚電影
6	《第十二夜》	《足球尤物》	喜劇電影

（二）樂讀莎士比亞

1. 單元設計：將作業一之作品，運用肢體構圖，以四格停格畫面說故事，並融入一首主題歌曲。建構學生說故事的能力，對空間、肢體、聲音表達的初體驗，累積未來發展音樂劇作品之實力。

2. 評分標準：採教師評分與小組互評，評分項度如下：(1) 主題曲表現30%；(2) 戲劇效果25%；(3) 畫面呈現25%；(4) 表演創意度20%。

3. 優選學生小組作品：馬克白懶人包

(1) 原作表達：人生不過是行走的影子，害人終將會害到己，最終找不到意義。

(2) 重新詮釋：充滿心機的人生，終究是一場空。呈現其孤獨淒涼。

(3) 過場歌曲：“Castle on a cloud”。

(4) 改寫歌詞：Life us bit a walking shadow. Signifying nothing.

(5) 四格畫面呈現：(i) 女巫預言；(ii) 馬克白作惡殺人；(iii) 馬克白夫婦踩著他人屍體成為國王皇后；(iv) 夫人慘死、馬克白發瘋，終成一場空（四格畫面分鏡圖如圖1，表演截圖見圖2）。

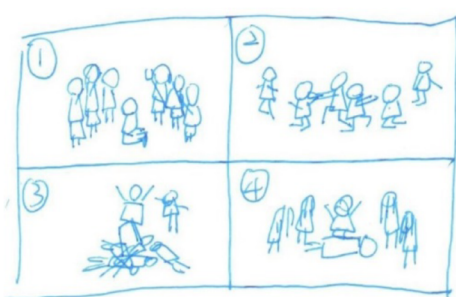


圖1 四格畫面分鏡圖



圖2 表演截圖

（三）音樂劇新演繹

1. 單元設計：運用《西城故事》文本內涵，並從教師指定的選曲出發，分析歌詞內容、樂曲調性及風格等，編纂一原創的故事結構。可保留原故事架構及元素也可完全拆解訂定新時空與角色，重新排列曲目的順序，進行編劇本梗概發想創作。

2. 教師指定選曲：

(1) “Simple Gift”：R. E. Schram編曲；(2) “For the beauty of the earth”：F. S. Pierpoint詞，J. Rutter曲；(3) “Hallelujah”：L. Cohen詞曲，R. Emerson編曲；“Choral selections from West Side Story”：S. Sondheim詞，L. Bernstein曲，W. Stickles編曲；(4) “Maria”；(5) “America”；(6) “One hand, one heart”；(7) “Tonight”；(8) “I feel pretty”；(9) “Somewhere”；(10) “Something’s coming”；(11) “A boy like that”。

3. 作業指引：

(1) 分析各選曲之歌詞內容、樂曲調性及風格等。

(2) 文本改編：(i) 套用原故事脈絡，或故事未詳細敘明的部分發展出新細節；(ii) 運用原故事的部分元素，將時間向前或後推進，加入新角色或事件；(iii) 僅擷取原故事概念，創造新的時間、地點、人物和事件，重組新的戲劇脈絡。

(3) 交代時空背景、場景設定、人物性格、歌曲安置及呈現，並簡略敘述故事發展的結構。

(4) 故事結構：(i) 可以沿用「頭、中、尾」起承轉合的傳統寫法：開頭—主題鋪陳，呈現主要的人、地、時、事件；中段—加入衝突與危機；結尾—問題解決、完成使命；(ii) 或者以反傳統的寫法：以一個主題來貫穿。

(5) 戲劇脈絡 5W+2H+1P

What：對白內容及動作表演／When：時間及時序／Where：地點及場景變換／Why：事件發生之因果／Who：人物角色／How：過程及轉變／Hints：埋下伏筆／Props：服裝道具之安排。

4. 評分標準：採教師評分與小組互評，並全班投票決定期末公演劇本，評分項度如下：(1) 歌曲安排及意義的發揮20%；(2) 主題呈現20%；(3) 戲劇結構完整而流暢20%；(4) 創意20%；(5) 可執行性20%。

5. 優選小組作品：家原

(1) 保留的元素：對立的群體。

(2) 時空背景：臺灣七、八十年代，政府積極往山區開發。

(3) 角色設定：

男主角—警察：在臺東部落長大的原住民，成年後北漂打拼，在臺北市做基層警員。

女主角—初戀女友：男主的青梅竹馬，在同一部落長大，成年後留在家鄉。

男主父親—部落頭目：希望男主留下來接任部落頭目，與憧憬都市生活的男主發生爭吵。

女主父親—部落長老：與男主父親是好朋友，希望女兒能留在部落發展。

男配角—同事：男主的警局同事，也是原住民。

長官：男主負責土地開發案的上級長官。

女配角－長官的女兒：在舞會對男主一見鍾情。

(4) 故事結構與曲目安置：

第一幕1985年臺北市

原住民男主角是個在警局裡飽受欺侮的基層警察，同事們常常罵他「番仔」，並把粗重工作都推給他做，幸虧同辦公室裡另一原住民族人男二陪他度過艱辛的日子。某天男主角承接一份同事推給他的棘手土地開發案，文件上的地址，是他再熟悉不過的地方，頓時讓他震驚，陷入了回憶中……

第二幕1975年臺東部落

部落裡舉行豐年祭時，族人快樂地跳著舞，男主角自己卻在一旁悶悶不樂（“For the beauty of the earth”）。祭典結束，他抱著對都市繁華生活的憧憬，打算前往臺北尋找工作，卻和希望他留在部落接任頭目位置的父親陷入爭吵（“America”）。他與初戀女友相約私奔到都市生活，但她遭父親阻攔，無法赴約，男於是主角獨自一人前往都市（“Somewhere”）。

第三幕1985年臺北女二房

當晚市中心將舉辦一場新年舞會，長官的女兒（女二），正為參加這場舞會精心打扮，期待遇到心儀的對象（“I feel pretty”）。男二看出男主的低落，邀他去舞會，遇到女二，女二很欣賞他，在回家的路上不斷的惦記著男主（“Maria”）。

第四幕1986年臺東部落

男主與長官們回部落探查，內心忐忑，不知如何面對族人與父親（“Something's coming”）長官們喜歡這處地，讓男主驅趕部落族人，男主陷入兩難。當晚男主遇到女主，得知當年沒有赴約的原因，且始終等著男主回來，雙方重修舊好（“Tonight”）。男主決定與族人發動叛變對抗，但傷亡慘重。

第五幕1986年臺北女二家中

女二聽聞男主的消息，回家求爸爸放棄土地建案，並坦言自己愛上男主（“A boy like that”）。

第六幕1986年部落頭目交接儀式

男主在戰鬥中改變了族人對他的看法，被視作領袖，男主父被槍射中傳位於他（“Hallelujah”）。當晚舉辦了男主繼承頭目的儀式，並與女主互許終身（“One hand, one heart”）。擔心男主的女二趕來部落卻親眼撞見他們相擁的畫面，很是心碎。

第七幕1986年部落

男女主攜手經營部落，推廣部落文化成觀光產業，讓世人重視原民文化。女二亦成長了，踏上自己人生的冒險（“Simple Gift”）。

（四）期末製作

學期前半段，著力於實作先備能力與知識的建構；而學期中後段，教師引導全體學生以創造性戲劇及教育劇場之精神與策略，逐步將劇情的架構、對白，以及場景道具的設計等建構完成，並針對每位同學的能力與興趣進行劇場工作分組。組內或組間，透過溝通、達成協議、分工製作、彩排等過程，逐漸將音樂劇展演內容建構成型，合力打造《西城再見，不見》音樂劇。其成果的評量，採教師評分，依各組分工的任務成就評定。

除運用課內時間排練、製作外，同學們也自發性地於課外時間，找老師及助教練唱、對戲及走位排練。在每週的排練前，舞監及導演先備好排演流程表及燈光走位圖，且集合各組組長共同完成Cue表。排練過後，教師與助教會同各組組長進行檢討。授課教師在排練現場的工作，主要是負責表演組戲劇及演唱演奏的排練，以及對音樂、戲劇、舞蹈、技術部門的整合指導。主要歌唱演員之角色，從修課學生中甄選。此外，全場除過場配樂是事先錄製好，其餘的音樂皆是現場演唱、演奏。因此，教師根據修課學生的樂器專長而組的特殊編製樂團並為其編曲，並擔任指揮，以指揮主角們及合唱團的演唱、鋼琴伴奏及其他器樂的演奏。

1. 音樂劇結構及曲目

改編自伯恩斯坦著名音樂劇《西城故事》的新編音樂劇《西城再見，不見Somewhere, Someday》（演出海報如圖3）。



圖3 宣傳海報

第一幕 | 生與死

一聲巨響打破了西城醫院的寧靜。生死交關中，他拉住了她的手。一個神祕的連結就此產生。她，開始能聽見他的呼喚；他，腦中揮之不去她的倩影……

“Something’s coming”、“The wonderland”、“Maria”

第二幕 | 愛與渴望

他厭倦了這世界，渴求解脫。再相遇時，他們被對方深深吸引。她，有了愛他的渴望；他，則愛上了他的渴望……

“Tonight”、“I feel pretty”、“One hand, one heart”

第三幕 | 真相與救贖

事實炸開，隨之而來的是一連串的抉擇。愛或是放棄、懷恨或是原諒、面對或是逃避、生或是死。她和他，都將做出選擇。

“A boy like that & I have a love”、“Somewhere”、“Simple gift”、“Hallelujah”、“For the beauty of the earth”

2. 角色設定

Tony：西城醫院的精神病患，試圖尋死多次而未遂。曾是一名天才外科醫師。他對於死亡的強烈渴望，竟引發了一段跨越生死的關係與連結……

Maria：天真爛漫資淺的女死神，覺得人間的一切新鮮卻又難懂，尤其對於被死神列為黑名單的**Tony** 感到好奇。

蔡烏：剛進入西城醫院的菜鳥醫生，個性衝動少根筋，卻擁有初生之犢不畏虎的熱情。

廖祖智：西城醫院的醫生，個性沈穩。對於**Tony**的消極感到無能為力，卻沒有一次放棄過他。

老約翰：西城醫院的病患，高齡九十，有嚴重的心臟病。是個幽默慈祥的老人，似乎知道**Tony**的過去，因此一直希望他振作起來。

張真妍：西城醫院的眼疾病患，愛看韓劇，非常照顧老約翰。

古哲：西城醫院的外傷病患，有嚴重的手機成癮，喜歡調侃**Tony**。

Anita：死神首領，外表威嚴、實則心軟，關心**Maria**，不希望她和人間有任何牽扯。

Vanessa：個性嗆辣的死神，雖然時常抱怨，但其實挺享受自己的工作，是**Anita**最信任的部下。

Becky：單純活潑的死神，資深卻常常搞不清楚狀況，是大家的開心果。

Claudine：優雅文靜的死神，和**Becky**是個性互補的好閨密。

3. 各組分工呈現（如圖4）

服裝造型	Tony Maria 祖智醫生 蔡鳥醫生 Anita Vanessa Becky Claudine 老約翰 古哲 張真妍
影像動畫	
道具製作	

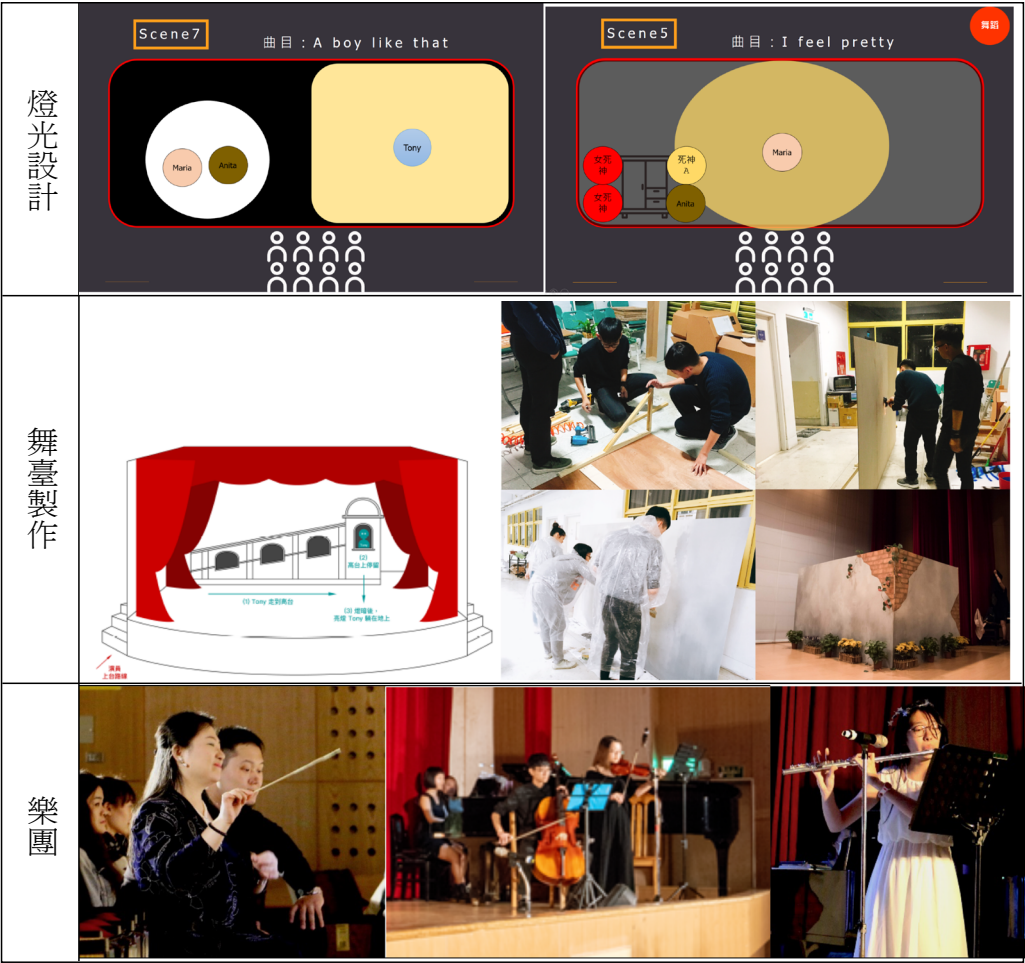


圖4 各組分工

4. 精彩演出劇照（如圖5）



圖5 精彩劇照

三、學習評量之方式與評分標準

（一）課堂參與、課後討論題之回應、藝文新聞分享與評論、講座心得及出席狀況占25%。

（二）小組活動：(1) 閱讀莎士比亞占15%；(2) 樂讀莎士比亞占15%；(3) 音樂劇新演繹占15%。

（三）專題製作：期末音樂劇《西城再見，不見》創作及展演占20%。

(四) 課程回饋占10%。

四、分組策略

(一) 期初：要求每位學生填寫「期初專長興趣調查表」，以瞭解每位學生的背景資料、專長及興趣，以利課程中後期之能力分組。修課學生來自各科系，彼此不熟悉，藉由報數或暖身小活動讓學生移動座位，隨機組合成新組別，進行隨堂活動、專題一「閱讀莎士比亞」及專題二「樂讀莎士比亞」。透過討論與即興表演活動，讓同組學生間加速熟悉彼此，且由於各自不同領域的背景，激盪出更多元的創作火花。

(二) 期中：以異質分組，特意排開學生的科系及專長，進行專題「音樂劇新演繹」，讓學生磨練異領域之對話與整合能力。

(三) 學期後段：老師及助教依照「期初專長興趣調查表」，並斟酌學生們的上課表現，將每位學生依照專長與意願，分派及協調到各展演製作的職務小組中，進行期末展演的分工合作，讓學生們能適才發展。

五、運用ARCS之教學策略

(一) 注意：1. 以創新、創意的課程活動設計，引發學生學習興趣及動機：如於樂讀莎士比亞單元中，老師帶領肢體、聲音開發，而後引導學生以靜態肢體四格畫面呈現說故事；2. 設計問題—解決導向的課堂作業，吸引學生更投入小組活動：如閱讀莎士比亞、音樂劇新演繹等單元；3. 變化教學方式，包含相關知識及技能之重點要領之講授、以經典作品為例而分析劇情結構及曲目、教師示範各種情緒的演唱詮釋、給予執行步驟引導學生創作，並安排校外專家講座，讓學生有機會與實務專家學習及對話。各種教學情境及方式交錯進行；4. 每單元的小組作品呈現，除老師的評論外，也以線上即時回饋系統讓學生填寫自評及互評，以增進專注度及收觀摩同儕之正向效應。

(二) 關聯：1. 結合學生的先前經驗，提高課程熟悉度。第一單元先以學生熟悉的莎士比亞作品開端，再逐漸融入其他戲劇元素之探討與

實作；2. 藉著陳述教學與個人目標的相關性，以產生實用的知覺；3. 以合作學習方式，提供符合學生動機與價值學習機會；4. 教師提供清楚作業指引細項，對學生做目標引導，並將課堂所學之表演藝術技能融入小組作業中；5. 訂定進度驗收，協助完成階段性任務，以循序完成最終成品；6. 與生命經驗連結：於建構角色時，要求學生撰寫角色自傳、揣摩演繹歌曲，都由生活經驗或曾研習的經典範例出發。

（三）信心：1. 訂定明確的教學目標，協助學生創造正向的成功期望；2. 提供學習者在適當的範圍內，可以自我控自我的學習；3. 提供學習者有機會可以成功地達到具有挑戰性的目標；4. 藉由原著與改編作品的比較，對戲劇結構更加掌握；5. 於課堂發表小組成果，並給予鼓勵及正面回饋，增加學生信心；6. 創作許多讓學生口頭報告或作品發表的機會，逐漸克服舞臺恐懼，增強展演自信；7. 單元活動的設計，引導學生逐步累積展演實力。

（四）滿足：1. 教師對學生的發表內容作正向回饋與鼓勵，也引導同儕發表心得與評論，提供學生心理上的滿足感；2. 提供情境讓學生一展長才，並在最終音樂劇創作展演中，安排學生適才適性之發揮；3. 維持一致的評分標準，讓學生明白掌握學習目標與期望；4. 營造友善信任的課堂氛圍，讓學生樂於參與課堂及小組活動，貢獻心力一同群策群力完成最終展演。

肆、教學實踐研究

一、研究架構

本研究以107學年度第一學期研究者於科技大學任教「音樂劇場」通識課程及學生為研究場域及對象進行研究。本研究採行動研究法，透過不斷的反省、思考、再計畫的過程，如本文前述教學現場發現的問題及現象，修正教學策略，並聚焦問題，進而解決問題。以ARCS動機模式來檢視音樂劇場課程中的教學策略及教學成效，並且進一步訪談參與課程學生之學習、以及創作展演歷程。教學及研究歷程中的回饋資料蒐集，輔以質性及量化的記錄及分析，更以此交叉檢視教學設計與學生學

習的相關性，以及學生於過程中生命經驗與美感素養的建構。研究流程如圖6。

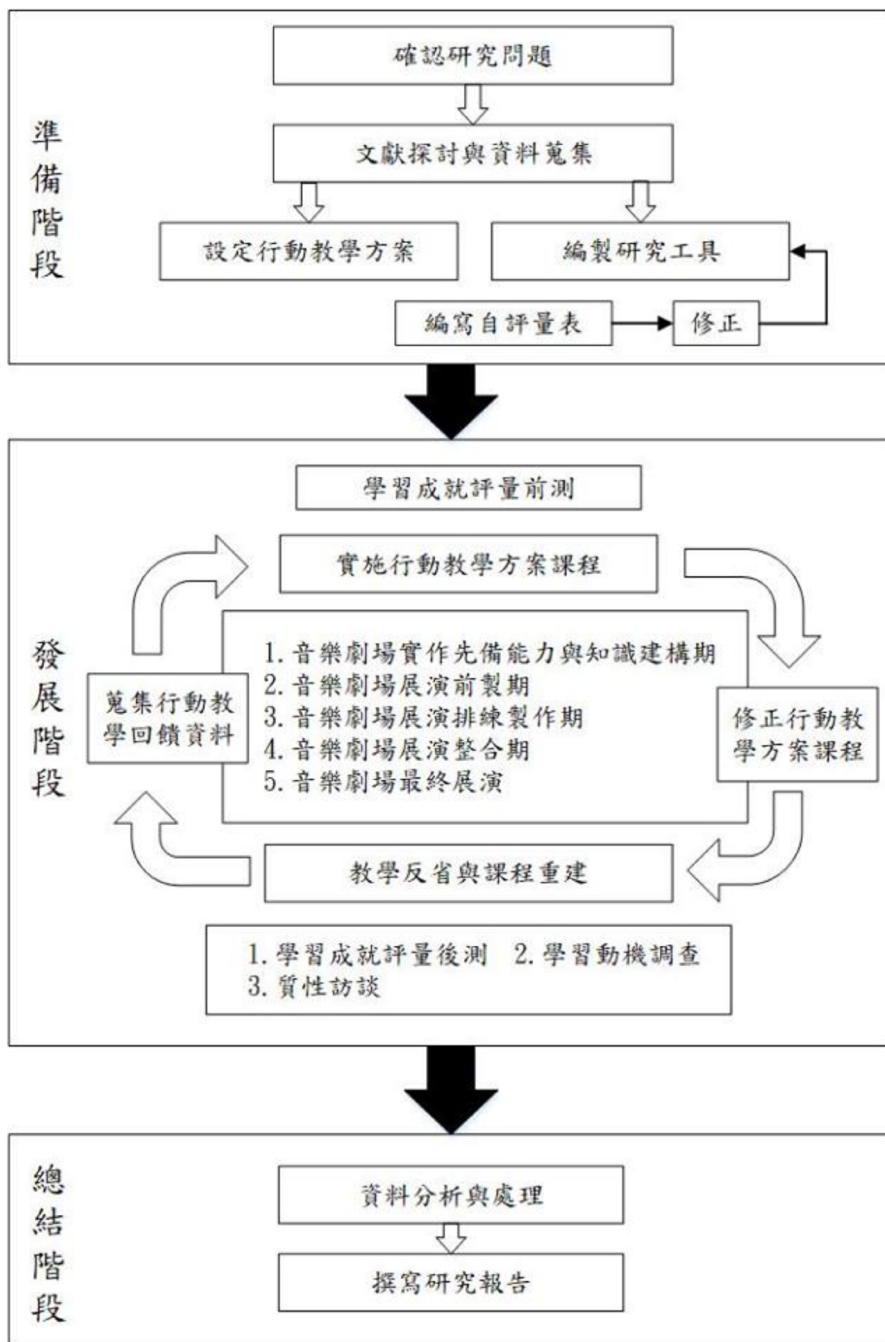


圖6 研究流程圖

二、研究對象

包含音樂劇場課程及修課學生。本音樂劇場課程由研究者開發及設計，融入ARSC動機模式四大要素、全人教育理念以及合作學習的精髓，發展成結合音樂、語言、舞蹈、戲劇的十八週音樂劇場通識課程。該學期參與整學期課程之學生有36人。

三、研究工具

本研究所使用的量表皆敦請二位具教育背景與實務經驗之學者專家協助修訂，以建構專家內容效度。

1. 學習動機量表：本量表係依據Keller的ARCS動機教學模式之理論內涵加以編製，共可分為：**Attention (A)** 注意（好奇心、注意力、趣味性）、**Relevance (R)** 關聯（相關性、經驗結合、目標引導）、**Confidence (C)** 信心（成功的期許、自我掌控、操之在我）、**Satisfaction (S)** 滿足（自然的結果、正向的回饋、樂於參加）等四個分量表，每分量表各7題，作答採用Likert 式五點量表，1到5分別為「完全不符合」、「部分不符合」、「一半符合」、「部分符合」及「完全符合」，於學期末填寫。本量表Cronbach's α 為 .93，顯示具高度內部一致性。效度檢核採因數分析，各題項因素負荷量達 .578～.927。

2. 學習成果量表：學習成果量表項度分為Bloom學習領域之認知、情意、技能三領域，作答採用五點式量表，1到5分別為「退步」、「無進步」、「進步少」、「進步多」及「進步非常多」，於學期末填寫。本量表Cronbach's α 為 .81，顯示具高度內部一致性。

3. 表演藝術相關知識測驗：從歷屆表演藝術及音樂教師甄試考題選取20題選擇題，內含基礎樂理、劇場技術、經典音樂劇、當代表演藝術發展等，於學期前後測驗。

4. 音樂劇場藝術涉入程度量表：本量表參考Zaichkowsky (1994) 及游志青與王子駿 (2013) 的涉入程度量表進行編制，採語意差異法（1～5分），於學期前後填寫。本量表Cronbach's α 為 .94，顯示具高度內部一致性。

5. 訪談：為蒐集學生參與課程學習及展演歷程的質性資料，於課程後邀請授課學生進行半結構式訪談。

四、研究結果與討論

（一）量化分析

本研究以量化資料處理部分，受測對象共36人，扣除無效問卷1份，有效問卷為35份，未全程參與前後測或答題不完整者，視為無效問卷。

1. ARCS問卷統計分析

對學生ARCS問卷結果進行描述性統計分析，其結果由表4可知，ARCS四項構面的平均值都在4以上，最高到最低依序為滿足（ $M = 4.34$ ）、注意（ $M = 4.29$ ）、關聯（ $M = 4.06$ ）、信心（ $M = 4.02$ ）。在滿足構面中，各項度之平均分數介於4.23至4.46之間，最高的三個項度依序為「S7我覺得很開心」（ $M = 4.46$ ）、「S1成就與滿足的感覺」（ $M = 4.40$ ）、「S5我樂於投入自己的心力」（ $M = 4.37$ ），學生於課堂上樂於參與及持正向回饋，獲得成就與滿足感。在注意構面中，各項度之平均分數介於4.11至4.51之間，最高的三個項度依序為「A2激發好奇心」（ $M = 4.51$ ）、「A3學到預期外的事物」（ $M = 4.43$ ）、「A4呈現方式有趣味性」（ $M = 4.40$ ），注意構面每項度皆達到4以上，顯示課程設計及教學策略成功引發學生好奇心、提升注意力、趣味性。關聯構面中，各項度之平均分數介於3.69至4.57之間，其中以「R3內容值得學習」最高（ $M = 4.57$ ），課程設計讓學生意識到音樂藝術其實離生活不遠，對生涯有所助益，「R6充分的時間進行小組討論」最低（ $M = 3.69$ ），可能肇因於課程為實作取向，安排緊湊，時間不足夠讓大家充分討論。在信心構面中，各項度之平均分數介於3.66至4.29之間，其中以「C4能運用本身具備的能力」最高（ $M = 4.29$ ），期末製作是基於學生的興趣及專長而分工，達到適才之發揮，「C1難度適中」最低（ $M = 3.66$ ），推測對於大多數修課同學而言，從無到有製作一齣完整的音樂劇，是不曾經歷過的、較為挑戰的。

表4

ARCS問卷描述統計表

構面	題目	M	SD	構面平均數	構面	題目	M	SD	構面平均數
注 意	A1集中注意力	4.11	0.68	4.29	信 心	C1難度適中	3.66	0.97	4.02
	A2激發好奇心	4.51	0.61			C2內容有條理， 令我容易掌握重點	3.91	0.70	
	A3學到預期外的事物	4.43	0.78			C3我有信心能夠 學好課程內容	4.11	0.80	
	A4呈現方式有趣味性	4.40	0.70			C4能運用本身具備的能力	4.29	0.57	
	A5教學及課程內容吸引	4.11	0.76			C5課程的組織方式能為我建立 學習信心	3.97	0.92	
	A6課堂活動安排	4.23	0.77			C6有信心獲得很好的成績	4.06	0.94	
	A7適時的提醒	4.20	0.72			C7我付出的努力和 要求相符合	4.14	0.91	
關 聯	R1舉例說明課程內容	4.23	0.65	4.06	滿 足	S1成就與滿足的感覺	4.40	0.91	4.34
	R2與我興趣相關	4.23	0.84			S2相當投入	4.23	0.94	
	R3內容值得學習	4.57	0.66			S3老師能給我鼓勵 的感覺	4.29	0.83	
	R4對我未來很有用	3.77	1.00			S4我覺得很有成就感	4.34	0.84	
	R5與同學們互動分享	4.23	0.91			S5我樂於投入自己的 心力	4.37	0.81	
	R6充分的時間進行小組討論	3.69	1.05			S6同學們會很主動的 參與	4.29	0.75	
	R7舉的例子與我生活相關	3.71	0.86			S7我覺得很開心	4.46	0.78	

2. 學生學習成果量表統計分析

以學生自評之學習成果量表，探討各項度之進步幅度，進行描述性統計分析，其結果如表5所顯示：認知、情意、技能三構面學習成效皆進步許多，其平均值依序為認知（ $M = 4.36$ ）、情意（ $M = 4.00$ ）、技能（ $M = 3.66$ ）。認知構面進步幅度大，平均分數為4.36，其中「Cg2瞭解音樂劇工作團隊組織」達4.74，顯示學生經過期末音樂劇實作的實踐，更加瞭解並掌握音樂劇工作團隊組織。情意構面平均分數為4.00，進步幅度多，其中以「A1對多元文化的欣賞與尊重」最高（ $M = 4.23$ ），之後依序為「A2人文關懷」（ $M = 4.11$ ）、「A5對週遭人事務觀察的敏銳度」（ $M = 3.97$ ），顯示課程內容及教師的引導，成功引發學生的關懷力與觀察力。而技能構面平均分數為3.66，其中「P1合作協調能力」進步幅度最大（ $M = 4.09$ ）；因受限於劇場工作之分工，每位學生未有機會深入體驗各分項技能，使得劇場相關技能平均值皆小於4。但演唱演奏及肢體開發評量進步表現較高者，集中於演員及舞蹈組，而編劇說故事之技能，也是以有參與編劇工作的學生進步幅度最大。因此推論表演藝術相關技能，單是知識吸收與情境觀察之成效不如在實作中鍛鍊及建立的能力紮實。再者，越是在技能上鑽研，越發感知自身的不足，更是激發練習的動力。

表5
學習成果測驗描述統計表

構面	題目	<i>M</i>	<i>SD</i>	構面平均數
技能	P1合作協調能力	4.09	0.85	3.66
	P2編劇/故事創作	3.23	0.97	
	P3演奏/唱能力	3.40	1.04	
	P4口語表達	3.74	0.89	
	P5肢體開發	3.57	0.92	
	P6劇場技術	3.94	0.84	
情意	A1對多元文化的欣賞與尊重	4.23	0.73	4.00
	A2人文關懷	4.11	0.63	
	A3創造力	3.77	0.81	
	A4藝術鑑賞力	3.91	0.89	
	A5對週遭人事務觀察的敏銳度	3.97	0.92	
認知	C1對經典音樂劇的認知	3.97	0.95	4.36
	C2瞭解音樂劇工作團隊組織	4.74	0.74	

3. 表演藝術相關知識測驗統計分析

以學生表演藝術相關知識測驗前後測答對題數進行成對樣本 T 檢定分析，其結果達顯著 ($t(34) = 4.96^{**}$, $p < .01$) (見表6)。總題數20題，全班平均進步題數約為2~3題。測驗題目取自教師甄試，所涉略的專業深度及難度高於修課學生的程度許多，且不直接對應課程內容，但答對題數能有所精進，可見成功引發學生自發涉獵研修相關領域知識。

表6

表演藝術相關知識測驗前後測比較表 ($n = 35$)

變項	前測		後測		$t(34)$	p
	M	SD	M	SD		
相關知識測驗	8.23	2.77	10.86	2.61	4.96**	< .01

* $p < .05$. ** $p < .01$.

4. 音樂劇場藝術涉入程度統計分析

以成對樣本 T 檢定分析比較學生於期初及期末對音樂劇場藝術涉入程度，其結果顯示 (見表7)：與興趣相關的題項 (I2、I4、I6、I7、I9) 未達顯著，因為修課學生原本就懷抱著對表演藝術高度之興趣而來；但需求及價值相關的題項 (I1、I3、I5、I8、I10) 皆達顯著性，顯示因修習本音樂劇場課程後，對表演藝術產生更正面的涉入，與游志青和王子駿 (2013) 研究結果相似。扭轉了原本藝術與科技大學生專業無關的刻板印象，而形塑生命歷程的美感價值及意義。本課程的授課教師已成功地將美感教育融入他們的生活中，亦培養未來參與及支持表演藝術的潛在人口，有助於臺灣表演藝術產業的正向發展。

表7

涉入程度前後測比較表 ($n = 35$)

變項	前測		後測		$t(34)$	p
	M	SD	M	SD		
I1不重要的-重要的	3.74	0.82	4.14	0.69	2.59*	.01
I2無聊的-有趣的	4.43	0.56	4.43	1.01	0.00	1.00
I3毫無關係的-緊密相關的	3.31	1.05	3.74	1.01	2.45*	.02
I4不令人興奮的-令人興奮的	4.17	0.79	4.26	0.78	0.53	.60
I5沒有意義的-有特殊意義的	3.91	0.78	4.46	0.74	3.28**	<.01
I6沒有吸引力的-有吸引力的	4.43	0.66	4.46	0.70	0.21	.84
I7尋常無奇的-令人著迷的	4.11	0.83	4.20	0.87	0.59	.56
I8沒有價值的-珍貴的	3.91	0.66	4.60	0.11	5.65**	<.01
I9無法引人入勝的-引人入勝的	4.14	0.85	4.31	0.87	1.00	.32
I10沒有需要的-有需要的	3.34	0.94	3.94	0.84	4.19**	<.01

* $p < .05$. ** $p < .01$.

(二) 質性訪談

以下為對學生進行質性訪談，對應至ARCS各概念的整理。

1. 注意：教師創意的課程活動設計及教學策略，讓學生保持好奇、引發專注、啟動思考。

在各組報告後，不只對自己組別的內容瞭解外，也對其他改編作品有更多認識，甚至產生了些好奇。(ST07)

用類似四格漫畫那樣的手法用四個畫面呈現想表達的意境，很“強迫”啟動思考。(ST36)

在寫劇本救贖的那章中，思考到懊悔是很多人一直被困在當中的情緒，因為一些曾經犯下的錯誤覺得不該被原諒，但其實是有救贖的方式的。(ST18)

揣摩角色很需要思考。(ST35)

可以很完美體現PBL的一堂課，在課程中認識很多朋友以及學習團隊合作的精神，比起上過其他PBL課程要來的更有趣。(ST11)

跟其他通識課完全不一樣！在音樂劇場度過的日子裡，覺得比較像置身在某個劇團中共同籌劃一個音樂劇，而不是在修學校的課。不像其他通識課，只是在教室坐著聽著老師講課，更多是思考自己的肢體以及想法要怎麼發揮，雖然不敢說自己對於音樂歷史文化有多大的長進，但對於劇場實作上有更深刻的體會。再者，自己在修課時，從來沒有像音樂劇場這堂課一樣，花如此多時間在通識課上，可以說是整學期有一半的心思都在這上了，我想也是因為難得有這麼“活潑”的通識課可以修，不是一味運用背誦或知識來修課，讓我不知不覺一頭栽進去，同時也非常享受每個過程。(ST28)

2. 關聯：課程內容連結自生活經驗，撰寫角色自傳、建構角色、詮釋演唱曲目時，有自身生命歷程的投射。

原本就知道的有名鉅作，居然都是源自莎士比亞。(ST18)

在利用動作表達音樂中，由於學過舞，對於動作表達較能掌握。(ST13)

《西城故事》中有兩個對立的陣營，所以在建構劇本中的世界時，我腦中跳出的對立關係，像是發展經濟與保護環境，發展觀光與維護當地人的生活，以及臺灣政治立場對立的兩個政黨，我也想過人與鬼分隔陰陽兩界的故事，這些對立關係存在於當時的我的潛意識裡，來自於我日常生活中所聽到的所看到的，我的家鄉存在著經濟與環境保護與當地人文風俗的問題，我的身邊有兩個政黨各自的擁護者。(ST27)

期末製作中的角色自傳，我採用與自我連結的方式來創作，也將自己的家庭經驗投射進去。（ST36）

詮釋Maria角色時，與Anita 爭執的對角戲當下所表達的情緒是在「自己的戀情如果被我親密的家人朋友看不起或拒絕」的想像中營造出來的，這種衝突的戲碼也讓我著迷。而與男主角Tony的對戲，要不時表現羞澀，從回想與男友一開始相處的點滴去揣摩初識的甜蜜感。（ST28）

3. 信心：課程及實作歷程中，學生察覺自己的成長，變得更有自信。教師的鼓勵協助學生面對及解決問題。

對自己更有自信、敢接觸人群、放開自己；在摸索角色的過程中，同時也是在摸索自己、更理解自己的能力極限、短處、和自己想要的是甚麼。（ST36）

勇於接觸人群，及養成察言觀色的能力。（ST10）

懂得掌握作品的故事脈絡，並抓住引人入勝的精髓去演繹。（ST28）

我覺得我整個人都提升了，不管是在劇場的知識，又或是在整個人的個性上，就是覺得自己有稍微變的坦率一點吧。（ST27）

因從小學鋼琴，自願擔任鋼琴伴奏，不過剛練習和排練時很挫折也很沒自信，覺得自己唯一會的事情也做不好，但老師總是不厭其煩的教和再試一次，讓我不放棄自己，真的很謝謝老師。（ST08）

4. 滿足：教師營造友善學習氛圍，學生從實作中獲得成就感。與志同道合的同儕一起成長，獲得滿足。

演出結束後，一個我很崇拜的學姐說：「現場的觀眾應該都被這部戲迷倒了吧！我覺得你超有才華。」聽完感覺一切都值得了！（ST19）

完成自己的夢想，嘗試了原本認為不可能在我生命中完成的事，也感受到自己處理事物的能力。（ST07）

這場公演讓我跨出自己很重要的一步，原對於自己的歌唱技巧很沒有信心，也從不敢在別人面前唱歌，這次能在臺上表演並唱歌，是很大的進步！很感謝自己有鼓起勇氣選下這堂課和上臺徵選角色。（ST36）

看到同學從一開始不太敢表達意見，到最後很主動去表達自己的想法，頗能hold住場面，覺得超棒的，也看到有些人起初可能不太上心，但越來越享受在整個過程中，就覺得真的很有價值！（ST34）

大家共同經歷一段旅程，都變得有所不同，也有所成長，希望大家能記住這感覺，在以後能倚靠著在音樂劇得到的能量，更勇敢的去碰撞。（ST27）

很感謝有很多人給我很多意見幫助我，知道我想表達的和旁人接收到的落差，才能去努力縮短差距。（ST35）

大家從原本的「自己」，變成真的是一個“team”，開始為彼此考慮與修正，為了整體一起的成長。（ST20）

5. 加深學生藝術涉入程度

決定下學期或是以後修更多表演藝術相關的課程。（ST03）

期望以後能再來修一次，也期望自己、全班日後能將戲劇、表演藝

術融入自我生活中。在這堂課結束後，將如老師所說：「當口袋中有500元可供消遣，希望一張國家音樂廳、戲劇院的門票會是你的選擇之一，而非只有KTV和啤酒」。(ST36)

6. 引發學生的反思

在觀看改編自《仲夏夜之夢》的Strange Magic過程中，女主角和外型不討喜的男主角在月下漫舞，那時我感覺畫面有點衝突，我突然意識到，甚麼時候我腦海裡的完美愛情故事的是帥氣王子配上美麗公主，畫面的衝突感衝破了我的刻板印象。(ST05)

看到老師助教對演員們的指導，突然意識到其實那是我擔任導演被期望應該成為的樣子：明確的形容自己的想法、給演員們安全感、給大家確定的方向。還有來自另一位導演的激勵，其實他一直在用他的方式提醒我，我該扮演的角色，只是我太遲鈍了，太晚發現。(ST27)

因為大部分同學都是大三以上，我發現他們比起我來真的成熟很多，不論是思考、做事或是人際方面，跟大家相處約一個學期不到，我開始理解「長大」在他們身上的意義，還有本身的穩重及責任感，這是在同溫層所看不到的。開始對自己做很多的反思，是我學到最多的東西。(ST36)

如同老師說的，沒有一件事是理所當然，除了自己的努力，也學著要去觀察大家的背後付出。(ST08)

一個作品的完成，都是無數人的心血達成的，儘管我們看到的都是成果，但在這些成果之前都有很多前置，要感激的欣賞每一部作品。(ST16)

伍、結論

本研究融入ARCS動機理論——引起注意、切身相關、建立自信、及獲得滿足——的教學策略，作為課程設計的診斷向度，進行音樂劇場相關理論研習與實務應用，以音樂劇形式玩創意，開展綜合藝術的探索與創造。研究結果顯示本研究結合理論與音樂劇實作之教學確實可行，強調以學生為學習中心、重視過程導向，成功激發學生的學習動機及提升學習成效。課程活動之設計，兼顧認知、技能、情意三個構面，評量學生的前後測成績、以及觀察其課堂表現，學生在各構面之表現能力皆有顯著進步的趨勢，尤其又以實際參與製作音樂劇後，對音樂劇本質與內涵的認知，及製作流程、運作方式的瞭解，及劇場專業技能之磨練與增能，精進最多，且對戲劇的符號表達及跨領域的運用，敏銳度增加。教師以適才適用的分工方式，帶領跨領域之合作學習，學生從合作學習中，學習協調溝通技能，以及尊重他人、包容異己的精神，並拓展問題解決的能力。除此之外，不僅交到一群志同道合的好朋友，更從同儕身上學習優質的態度、價值和技能。本課程中演出文本採用集體創作的方式，在這樣的創作空間中，每位學生皆可自由表述自己的意見，投注自己的生活經驗與渴望，但還需學習與他人協調溝通，尋求大多數人可接受的平衡點，並凝聚共識，最終創作出師生集體智慧的精華。而學生在課程中獲得美學的薰陶與文化的洗禮，且由聲音、肢體的開發而強化自我認同；在共同創作中，學習與他人協調溝通的能力，更強化對社會議題的關注、及自我生命價值的探索。更因跨領域之整合與交流，讓學生學習獨立思考與團隊力量整合，探索人文與科技的交會，進行理論與實作的對話。期望本研究融入ARCS動機理論的音樂劇場教學策略及教材教法，及本研究中跨域整合型之音樂劇場展演實務經驗，以利音樂藝術及通識學門教師實務運用，並能提供國內表演藝術工作者之參考。

參考文獻

王庭華（2009）。從認知、涉入與體驗觀點探討藝術家駐校之意願——以彰化偏鄉地區春風、化雨國小為例。南華大學美學及視覺藝術學

報，1，55-66。

王維君（2013）。音樂劇場教學理論與實務。臺南市：臺灣柯大宜音樂教育學會。

王維君（2016）。游藝經典之解構與再現——「音樂劇場」課程發想與實踐。通識在線，67，45-49。

王維君（2017）。音樂通識課程的跨域探索。載於國立臺灣科技大學通識教育中心（主編），走進跨領域和自主學習的通識課（頁67-83）。臺北市：五南。

林從一（2014）。臺灣通識教育發展歷程。長庚人文社會學報，7(2)，191-253。

許淑玫（1999）。ARCS 動機設計模式在教學上之應用。國教輔導，38(2)，16-23。

陳彥廷、姚如芬（2004）。合作學習模式中學生學習表現之探討。臺東教育大學教育學報，15(1)，127-166。

游志青、王子駿（2013）。大學戲劇通識課程對非藝術科系大學生戲劇知識、涉入程度與觀賞行為之影響。藝術教育研究，25，37-71。

黃政傑、林佩璇（1996）。合作學習。臺北市：五南。

楊哲維（2005）。表演藝術節目觀賞者休閒涉入與流暢經驗之研究（未出版之碩士論文）。南臺科技大學，臺南市。

Antil, J. H. (1984). Conceptualizing and operationalization of involvement. *Advances in Consumer Research*, 11(1), 203-209.

ChanLin, L. J. (2009). Applying motivational analysis in a web-based course. *Innovations in Education and Teaching International*, 46(1), 91-103.

Cohen, E. G. (1986). *Design groupwork*. New York, NY: Teachers College Press.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1989). *Cooperation and competition: Theory and research*. Edina, MN: Interaction.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1994). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning*. Boston, MA: Ally & Bacon.

Keller, J. M. (1983). Motivational design of instruction. In C. M. Reigeluth

- (Ed.), *Instructional design theories and models: An overview of their current status* (pp. 383-429). Hillsdale, NJ: Lawrence Earlbaum Associates.
- Shellnut, B., Savage, T., & Knowlton, A. (1998). *Using the ARCS model to design multimedia college engineering courses*. Washington, DC: National Science Foundation.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Visser, J., & Keller, J. M. (1990). The clinical use of motivational messages: An inquiry into the validity of the ARCS model of motivational design. *Instruction Science*, 19, 467-500.
- Zaichkowsky, J. L. (1985). Measuring the involvement construct. *Journal of Consumer Research*, 12(3), 341-352.
- Zaichkowsky, J. L. (1994). The personal involvement inventory: Reduction, revision, and application to advertising. *Journal of Advertising*, 23(4), 59-70.

Exploring the Design of the Musical Theater General Education Course and the Learning Effects on University Students by Applying the ARCS Motivation Model

Wei-Chun Wang*

Abstract

Broadly speaking, musical theater is a performing style in which music dominates the whole performance that encompasses the elements of literature, drama, dance, and stage. This action research aimed to explore the teaching strategies and the content of a musical theater general education course and to examine the course's learning process for and its effects on technology university students using the ARCS (Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction) motivation model and cooperative learning strategy. Participants were non-music major undergraduate students who enrolled in a musical theater class taught as a general education course by the investigator. In this course, students develop the skill of comprehensive artistic exploration and creation by studying musical theater theories and their practical application. The results of this study show that the teaching modes and strategies have effectively stimulated students' learning motivation, improved their learning achievements, and enhanced their involvement in the arts.

Keywords: cooperative learning, musical theater, involvement, motivation theory, general education, learning effect



DOI : 10.6870/JTPRHE.201912_3(2).0002

Received: October 22, 2019; Modified: January 1, 2020; Accepted: January 10, 2020

* Wei-Chun Wang, Associate Professor, Department of Humanities and Social Sciences, National Taiwan University of Science and Technology, E-mail: vgnwang@mail.ntust.edu.tw