

本文章已註冊DOI數位物件識別碼

▶ 臺灣幼兒園課綱美感領域學習指標發展初探—以戲劇指標與量表之建構歷程為例

The Development on the Learning Indicators of Aesthetic Domain for Kindergarten Curriculum in Taiwan-Using the Construction of Drama Indicator and Scale as Example

doi:10.6151/CERQ.2012.2004.01

當代教育研究季刊, 20(4), 2012

Contemporary Educational Research Quarterly, 20(4), 2012

作者/Author: 林玫君(Mei-Chun Lin)

頁數/Page: 1-44

出版日期/Publication Date: 2012/12

引用本篇文獻時，請提供DOI資訊，並透過DOI永久網址取得最正確的書目資訊。

To cite this Article, please include the DOI name in your reference data.

請使用本篇文獻DOI永久網址進行連結:

To link to this Article:

<http://dx.doi.org/10.6151/CERQ.2012.2004.01>



DOI Enhanced

DOI是數位物件識別碼 (Digital Object Identifier, DOI) 的簡稱，是這篇文章在網路上的唯一識別碼，用於永久連結及引用該篇文章。

若想得知更多DOI使用資訊，

請參考 <http://doi.airiti.com>

For more information,

Please see: <http://doi.airiti.com>

請往下捲動至下一頁，開始閱讀本篇文獻

PLEASE SCROLL DOWN FOR ARTICLE



臺灣幼兒園課綱美感領域學習指標 發展初探——以戲劇指標與量表之 建構歷程為例

林政君*

摘 要

爲因應臺灣幼稚園與托兒所整合後的幼兒園教保活動課程大綱，教育部於2006~2008年底委託國內學者，針對幼托新課綱的六大領域學習指標，進行研究計畫。本研究是以「美感領域」的實徵研究成果爲基礎，透過其中「戲劇面向」之指標和量表建構歷程，來呈現「美感領域」指標的發展訂定。第一年研究，先經由文獻探討美感及戲劇遊戲之理論基礎，建構美感領域戲劇量表與指標之初稿。接著，經過專家效度與兩階段預試，完成量表之定稿。之後，透過分層隨機抽樣，在全國25個縣市（含離島）中抽取1,330位3~6歲不同年齡之幼兒（3歲、4歲和5歲），進行全國施測。回收樣本以12.0版SPSS軟體進行統計分析，瞭解不同年齡層幼兒在各項戲劇扮演能力之表現。第二年將資料轉換成「美感領域」戲劇學習面向之指標，以施測中70%以上幼兒可以達到的能力，轉換成文字敘述。最後，透過幾次全國專家諮詢會議，持續修正美感指

* 林政君，國立臺南大學戲劇創作與應用學系教授

電子郵件：imaginelin@gmail.com

投稿日期：2012年1月30日；修正日期：2012年6月8日；接受日期：2012年11月19日

標。研究者希望研究成果奠定「美感領域」在學前階段臺灣幼兒發展之基礎研究，而指標建構的歷程及實徵研究資料可提供後續研究之參考。

關鍵詞： 幼托課綱、幼托整合、美感領域、學習指標、戲劇行為量表

Contemporary Educational Research Quarterly
December, 2012, Vol.20 No.4, pp. 1-44

The Development on the Learning Indicators of Aesthetic Domain for Kindergarten Curriculum in Taiwan—Using the Construction of Drama Indicator and Scale as Example

Mei-Chun Lin*

Abstract

In order to prepare for the Curriculum Guideline after the integration of preschool and kindergarten in Taiwan, the Ministry of Education commissioned some scholars to construct the learning indicators for six learning domains in the new preschool and kindergarten curriculum guideline between 2006 and 2008. Based on the empirical research findings, this paper is intended to use the process of constructing a drama indicator and scale as an example to show the development of the Aesthetic learning indicators. In the first year, preliminary drafts of the drama scale and learning indicator were individually built through literature reviews on theories of Aesthetic Domain and Dramatic Play. Then, the drafts were validated and revised by experts in the field. Meanwhile, those drafted scales were revised through

* Mei-Chun Lin, Professor, Department of Drama Creation and Application, National University of Tainan

E-mail: imaginelin@gmail.com

Manuscript received: Jan. 30, 2012; Modified: Jun. 8, 2012; Accepted: Nov. 19, 2012

pilot tests in two different phases. Afterwards, a national survey was conducted through stratified random sampling in 25 cities and counties in Taiwan (including small islands outside Taiwan) in which 1,330 young children at 3 different age level (3's, 4's and 5's) were involved. Through statistical analysis with SPSS software, the performances of Dramatic Play behaviors of children at different age levels were analyzed. In the second year the statistical data which reflected 70 percent of the children's behaviors meeting the standards for Dramatic Play at different age level were converted into the drama learning indicators in the Aesthetic Domain. The new draft of indicators was under further revisions through several national expert advisory conferences. It is hoped that the findings will provide foundations for theory and studies in both the Aesthetic Domain of young children in Taiwan and the process of constructing learning indicators, and that the empirical data will provide references for the follow-up study.

Keywords: preschool and kindergarten curriculum guideline, integration of preschool and kindergarten, Aesthetic Domain, learning indicators, drama behavior scale

壹、研究緣起

在面對二十一世紀科技的進步與產業的升級，各國對於未來人才的培育都相當地重視，並開始積極地從基礎教育中進行規劃。對於現代教育的目標，普遍認為，除了培養從事生產與製造的基礎人員外，更需要培育具備創意、勇於開發，集知性與感性於一身的全方位人才。尤其在面對全球急遽競爭的時代，如何能夠創造出符合大眾的需要，又具備美感與個人特色的產品，是未來取勝的關鍵。美國蘋果創辦人Jobs，就是由於其個人的獨特創意與人性化設計，使「蘋果」系列成為全球風靡的產品。一個國家或產業想要在如此競爭的時代脫穎而出，培養一群具備高感性、高體會及高品味的創意人才，就是當務之急。天下雜誌（2002：120）曾提出「人才培育，藝術不缺席」，強調「美」是新世紀最重要的競爭力。

「美」是一種天性，主觀地存在每個人的感受之中，而「美感」是由個體內心深處所主動建構的一種「感知」外在美好事物存在的能力。這種「感知美」的能力，需要經由敏銳的感官來覺察各種外在的訊息，同時又能連結個人的想像與經驗，繼而引發內在心靈的感動和歡欣愉悅的感覺（Jalongo & Stamp, 1997）。這種「愉悅的美感經驗」能鼓動兒童好奇探索之心及對生活周遭環境的正向情意，間接地形成個體對自然關懷、社會意識與文化認同的基礎（Kemple & Johnson, 2002）。幼托新課綱「美感領域」的目標，就是希望在早期幼兒階段，透過計畫性的幼兒園教保活動與課程，喚起幼兒對周遭環境事物的敏銳感受力，激發豐富的想像與創作潛能，並培養個人的美感偏好與判斷能力。長遠之計，期盼這些在幼年時期所累積的美感經驗與能量，能夠成為個體未來思考與生活的習慣，甚至成為其工作競爭的重要能力。

「美感能力」的基礎需從「敏銳的感官知覺」開始。從發展的觀點來

看，幼兒天生就是一個「美的探索者」，在生活中，他們常會運用敏銳的感官來探索並認識外在的世界。透過視覺、聽覺、動覺和情緒感覺等各類五官知覺，幼兒會主動與周遭自然或社會環境互動，體驗箇中的微妙感受，並累積自己的美感經驗。然而，在進入小學後，隨著年齡的增長，幼兒認知的發展已從具體運思進入形式運思的階段，而這種敏銳的覺察力也可能隨之改變。因此，如何把握學前幼兒「感官發展」的關鍵時期，提供豐富的環境、材料與適當的引導，讓這種敏銳的感官能力持續發揮功用，與時俱進，是幼托階段課程必須重視的問題。

美感能力的另一個面向就是「創作表現」的部分。幼兒天生就是一個「美的創作者」，常會透過不同的方式來表現自己天馬行空的想像，且沉浸在遊戲與創作的樂趣中，透過各種視覺圖像、音韻節奏、肢體動作及角色扮演等各種不同的表現媒介，以個人獨特的方式展現自我。因此，如果把握幼兒在學前階段這種充滿想像與熱愛創作的動機，轉換成個人思考與做事的習慣，未來就可能成為具有獨特創意的人。

除了運用感官、好奇探索周遭的事物，並運用各種媒介來表現自我外，幼兒更是一個「美的欣賞者」。憑藉與生具備的直覺能力，幼兒對於自己、朋友或其他藝術創作的感動，常會以直覺的方式回應，其對事物的欣賞與感覺也會透過言語或肢體的表現自然地流露出來。在生活中若能累積足夠的美感經驗，就能逐漸發展自己對於美的判斷與偏好，個人的品味也會隨之增長。

既然「美感能力」是未來國家競爭的基礎，也是兒童發展學習的關鍵，教育部也相當重視學前階段幼兒「美感素養」的發展。早在1987年修訂頒布之《幼稚園課程標準》中，「工作」與「音樂」教材教法，這些與美感教育有關的領域就已經存在。教育部更在1999年委託黃富順（2000）進行《幼稚園課程綱要》的初步研究工作，其中是以「藝術領域」來實踐美感教育，包括美勞、

音樂及戲劇等面向。接著，盧美貴、陳伯璋與江麗莉（2003）也接受國民教育司委託，進行「我國五歲幼兒基本能力與能力指標建構研究」，其中訂定了5歲幼兒在藝術的「表現與創作」之基本能力。隨後，教育部又特別為2012年開始實施的幼托整合政策，進行一系列的委託計畫。在2005年教育部委託的《國民教育幼兒班課程綱要之能力指標》研究中，幸曼玲與簡淑真（2005）首先嘗試從「發展」的觀點，探討5~6歲幼兒在「美感」領域的能力，研究主要以「回應式」及「生產式」兩種「美感經驗類型」，和「視覺藝術」及「表演藝術」兩種「藝術形式」做為探討的主軸。不過，受限於當時研究時程與人力等因素，本研究僅針對「視覺藝術」中「回應式」的部分進行研究。無論如何，這已為臺灣幼兒「美感發展」的實徵研究奠定良好的基礎。

接續前述的委託計畫，教育部又於2006年起，擴大研究範圍與經費，進行《幼兒園教保活動與課程大綱》之委託計畫，由楊國賜與幸曼玲教授主導，結合認知、身體動作、語文、情緒、社會及美感六大領域專家學者，共同進行兩年的實徵研究。研究者在該計畫中主要負責「美感領域」的部分，本研究就是整理兩年的研究報告成果，在教育部的支持下，以「美感領域」的研究成果為基礎，透過其中「戲劇面向」之指標和量表建構歷程，來呈現「美感領域」指標的發展訂定。

第一年研究，先經由文獻探討美感及戲劇遊戲之理論基礎，建構美感領域戲劇量表與指標之初稿。接著，經過專家效度與兩階段預試，完成量表之定稿。之後，透過分層隨機抽樣，在全國25個縣市（含離島）中抽取1,330位3~6歲幼兒，進行全國施測，回收率達79%。回收樣本以12.0版SPSS軟體進行統計分析，瞭解不同年齡層幼兒在各項戲劇扮演能力之表現。第二年將資料轉換成「美感領域」戲劇學習面向之指標，以施測中70%以上幼兒可以達到的能力，轉換成文字敘述。最後，透過全國專家諮詢會議，持續修正美感指標。

以下內容將分為三個部分：第一，呈現美感領域的共同理論基礎；第二，分析實徵研究中戲劇量表的發展與3~6歲幼兒在戲劇遊戲面向的表現；第三，說明美感領域指標的發展與修訂內容。研究者希望研究成果奠定「美感領域」在學前階段之理論基礎，而指標建構的歷程及實徵研究資料可提供後續研究之參考。

貳、美感領域的理論基礎

一、美感與美感經驗

「美感」的字源來自希臘，原文aisthetikos是指以「透過感官去覺察感受的能力」。依據Jalongo與Stamp（1997）的說法，「美感」是個體受到外界刺激，經由各種感官知覺接收到此一訊息，並與思維或想像產生連結，繼而引發內在心靈的感動，所湧現的一種「幸福、歡欣、愉悅的感覺」。這種由個體內心深處所「主動建構」的一種「感知」外在美好事物存在的能力，是每個人與生俱有的潛能，只要有機會經歷類似的經驗，並連結個人的正面情感，就會成爲一種生活習慣與體會事物的方式。

Dewey（1980）對於美感也有類似的看法，並提出「美感經驗」的重要性，在其著述《藝術即經驗》（*Art as Experience*）中，建議美感可以從日常生活中提煉，而其歷程應該是一種具備美感性質的「完整（圓滿）經驗」（consummatory experience）。所謂的「完整（圓滿）經驗」，意指當經驗的主體沉浸於一個事件之中，他們真誠而專注的參與其中，使自己的理性與感性相融合，成就了一種具統一性質的經驗，並於經歷過後，具有滿足、淋漓盡致的感受，這樣就能稱爲一種「完整（圓滿）的經驗」（Lim, 2004）。一個「完整（圓滿）的經驗」包含四個要素：情感的融入（emotional）、統一性（unity, a

single coherent experience)、做 (doing) 與受 (undergoing) 之間平衡的交互作用 (continuous interaction)、愉悅、完滿自足的感受 (enjoyment, inclusive and fulfilling perception) (陳伯璋、張盈堃, 2007; 陳錦惠, 2005; Dewey, 1980)。「情感的融入」是指全程情感的參與, 如此才能使整個經驗得以持續和轉變, 讓活動中的事件朝向自我完成, 形成一個完整的經驗。「愉悅、完滿自足的感受」是指當人能真誠專注地參與某件事, 它能帶給人鮮明的印象及結束後淋漓盡致的完滿感受。Dewey (1980) 認為, 人類日常生活中的各種經驗是雜亂而沒有美感的, 必須要經由某種完整的經驗才能「突出」於一般的生活, 而得到「完滿自足的感受」, 這也連結到「統一性」的部分。Dewey認為, 每個經驗的組成都是連續不可分割的, 它是有機持續的併合, 具有內在的同質性, 得以自由的流動, 交融於整體之中。最後, 「做與受之間平衡的交互作用」是指完整經驗包含「做與受」兩種形式, 而理想上, 這兩者之間必須加以平衡。

從Dewey (1980) 的觀點分析, 美感教育應該是一種美感的完整經驗, 而在此經驗中, 必須與「正面」的情意結合, 讓參與者不斷地得到心靈的感動與愉悅的感受。范瓊方 (2003) 認為, 「感動」是美感教育的基礎, 幼兒對生活的周遭能多一份感動, 就能多一分美感的態度和心靈。由此可知, 要讓幼兒得到美感經驗, 就必須給予幼兒更多機會去「體會」及「感動」。

在另一方面, Dewey (1980) 也強調美感必須透過實際的經驗和體會, 在不斷地「做」與「受」的互動交融中, 得到持續又統一的完整經驗。Dewey指出, 「藝術」就是一種「做」的過程, 與人類經驗息息相關, 是人類經驗的最高表現形式, 當經驗被徹底統整與完成之時, 藝術就會油然而生。Dewey又進一步闡述, 藝術的經驗不需外取, 從平日的生活過程中, 就能直接找到美感經驗的連續性。換言之, 生活中的藝術行動可能成爲一種美感經驗的重要媒介。

范瓊方（2003）認為，藝術是實踐美感教育的最佳方式，透過視覺、音樂及戲劇等多元的「藝術媒介」，融入幼兒的生活環境中，就是提升幼兒美感能力的管道。

二、美感經驗與幼兒的關係

誠如上述，美感經驗的累積是美感教育重要的基礎，而從幼兒的發展分析，Steine認為，從出生到7歲的幼兒正處於美感經驗吸收與發展的關鍵時期，因為此時幼兒的知覺比起成人更具有想像力與活力（引自Lim, 2004）。若是常常接觸幼兒，就可以發現在日常生活中，他們常透過視覺、聽覺、動覺和情緒感覺等五官知覺和身體動作，主動與周遭自然或社會環境互動，體驗箇中的微妙感受，其美感經驗自然累積而成。同時，幼兒也嘗試運用視覺圖像、音韻節奏、肢體動作及角色扮演等各種藝術媒介進行創作，以獨特的方式表現自我，並在過程中感受遊戲與創作的樂趣。隨著知覺經驗的發展，幼兒對於生活中各種的藝術展現，漸漸有能力去分辨並且發展自己的美感偏好。

Kostelnik、Soderman與Whiren（2004）指出，「美感經驗」與幼兒「自我」、「社會」、「發展」與「學習」都有相當密切的關係。在「自我」部分，促進幼兒發覺自我圖像，和他人溝通想法與感受，並欣賞不同的觀點與文化。在「社會」部分，提供幼兒對自然環境與各式藝術做出情感性的回應，這些早期的情感性連結可以形成對社會意識、關懷和認識的基礎。同時，透過多元的藝術媒介，幼兒共同歌唱、創作、跳舞等合作性行為，間接建立團體的凝聚力和社會的團結。在「發展」部分，會促進許多技巧的發展，包括手眼協調、好的工作習慣、創造力、情緒的抒發等，也提供經驗成功的機會（Alvino, 2000）。在「學習」的部分，經由美感經驗中的多元媒介，幼兒可以透過視覺、音樂律動與戲劇扮演等各種非口語的形式學習，它不僅是連結各學習領域的重要橋

樑，也間接提供幼兒在某些知識層面的學習，包含物理現象的探索、數學邏輯的推理、表徵符號的運用及社會文化的傳承。在美感經驗的實作中，幼兒不僅對上述的知識層面有所接觸，他們也必須進一步思索「為什麼」與「如何做」的過程，這對幼兒「後設認知」的能力也有幫助。

三、美感能力的發展

美感經驗有各種不同的形式，伴隨著經驗的累積，幼兒的美感能力就能逐漸提升。根據Kostelnik等人（2004）研究指出，幼兒的美感經驗可以分為「回應式的」（responsive）與「生產式的」（productive）兩個層面。其中，「回應式」的美感經驗，包含探索式（discovery activities）、欣賞式（exposure activities）和評估式（evaluation activities）等三種不同的類別，「探索式」的經驗重視幼兒與日常生活與自然環境的接觸，並透過視覺、聽覺、動覺和情緒感覺等感官，來體察環境中事物之美；而「欣賞式」與「評估式」的經驗，是以各種人造物或藝術形式的欣賞與回應為主，透過欣賞自我及他人藝術創作的機會，累積對各類創作分享與回應的經驗，進而逐漸形成自我對美的偏好與判斷。「生產式」的美感經驗以「創造性」或「表達性」的經驗為主，強調幼兒能發揮想像，主動使用材料、道具、樂器和工具，進行藝術、音樂、戲劇或舞蹈等自發性的創作。這些創作能激發幼兒的想像力，並提供其自我表現的機會，只要稍加鼓勵，幼兒就能主動投入並連結情感。

基於上述，可以瞭解「生產式」及「回應式」的經驗是培養幼兒美感能力的兩大主軸。換言之，美感領域就是透過「生產式」的經驗，培養樂於表現並積極從事創作的幼兒；透過「回應式」的經驗，鼓勵幼兒好奇探索的行為並慣於表達對自己與他人創作的感受與回應，進而形成自己的美感偏好。此外，若從Dewey（1980）的分析，此兩種美感經驗就是其所謂的「做」與「受」的

體驗，「做」就相當於「生產式」的經驗，而「受」就是屬於「回應式」的經驗，兩者之間必須互相交融、連續循環，如此才能達到「完整美感經驗」的境界。對美感領域的敘寫而言，會以「發現與探索」、「表現與創作」與「回應與賞析」三大核心能力為主（如圖1）。

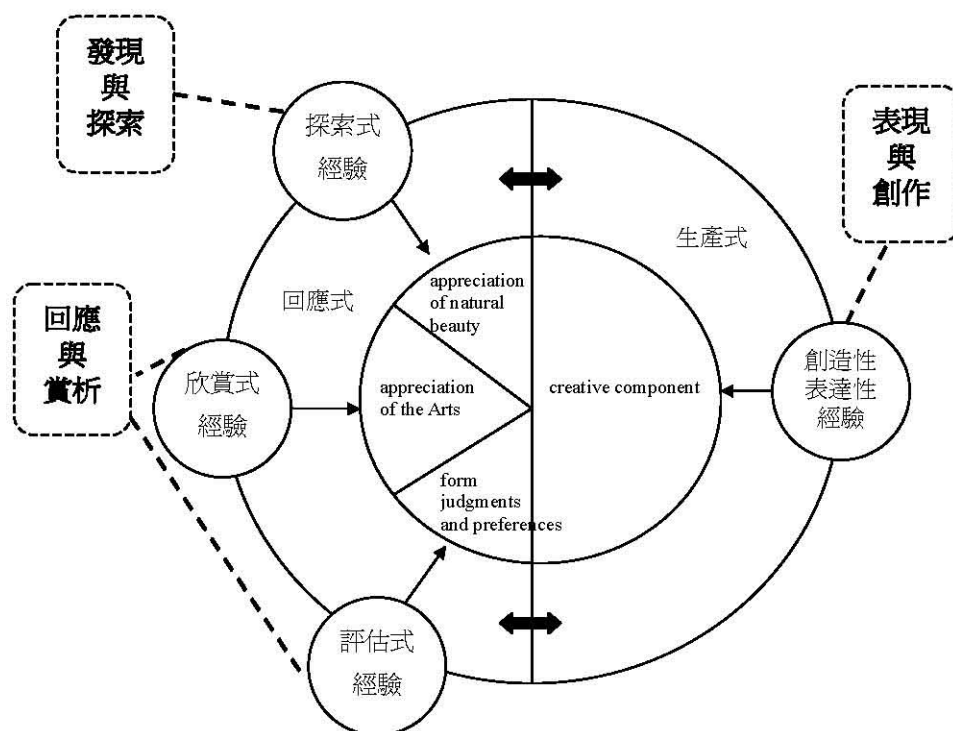


圖 1 美感經驗與核心能力對照圖

參、實徵研究的發展——以「戲劇」量表之建構為例

量表建構共有四階段，先從美感理論基礎中發展量表架構後（階段一），再依據文獻勾勒出量表初稿（階段二），接著交錯進行專家效度與現場預試

(階段三)，最後進行全國性的施測(階段四)，圖2為各階段的人員及工作分配圖，並於後詳述之。

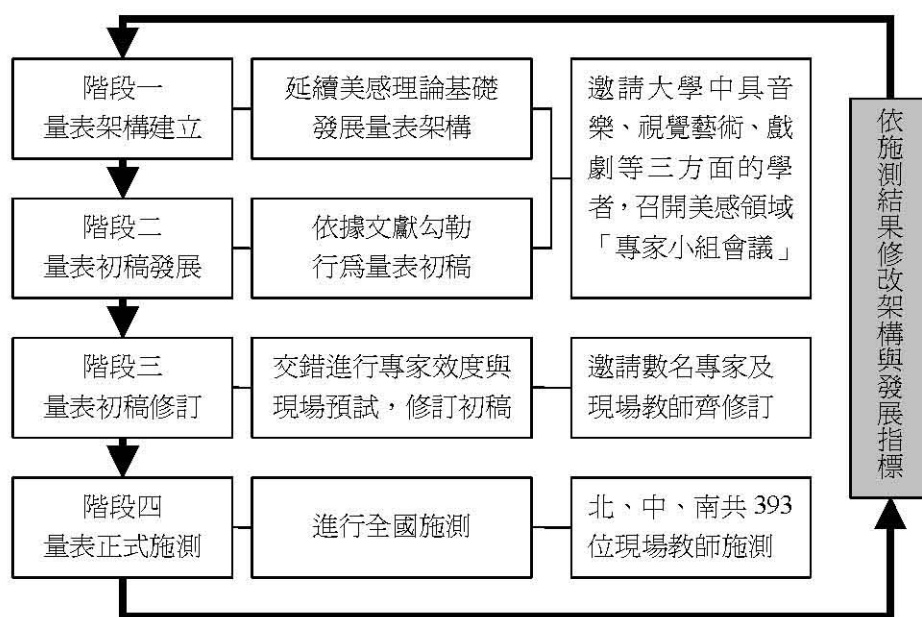


圖 2 量表建構歷程及工作圖

一、量表架構建立階段：延續美感理論基礎發展量表架構

根據前述的研究分析，美感領域是以「發現與探索」、「表現與創作」與「回應與賞析」三大核心能力為主；另外，在學習的面向上，是透過「視覺藝術」、「音樂」及「戲劇／扮演遊戲」等媒介產生愉悅的美感經驗。本研究將以戲劇量表之建構為主，再經由兩週一次「美感領域專家小組會議」^❶的反覆修

❶ 包含大學幼兒音樂教育學者兩名、視覺藝術教育學者兩名、戲劇教育學者一名及數

訂，將核心能力從原始的三個整合為兩個部分：「探索與表現」及「回應與賞析」。

接著，運用雙向細目表方式撰寫（如表1），做為戲劇指標及量表建構之基礎。直向的部分，是前述的核心能力，也就是「過程能力」；而橫向的部分就是「學習的面向」，分別為「視覺藝術」、「音樂」及「戲劇／扮演遊戲」。

表1 雙向細目表

	視覺藝術	音樂	戲劇／扮演遊戲
探索與表現			
回應與賞析			

二、量表初稿發展階段：依據戲劇／扮演遊戲文獻，勾勒出行為量表初稿內容

在架構建立之後，必須針對不同的學習面向，建立個別的評量工具，以做為未來施測的依據。因此，持續召開「美感領域專家小組會議」，先針對個別面向的文獻資料進行分析，再將分析之結果放入個別的量表初稿中。以下將為「戲劇／扮演遊戲」之文獻分析。

在學前階段，依據幼兒的發展理論，所謂戲劇／扮演遊戲的媒介主要以幼兒自發性的扮演為主，不同於一般對於戲劇為展演結果的印象，幼兒的戲劇／扮演遊戲來自於生活中自發性的表現，和遊戲的本質一樣，具備「主動自發」、「重過程不重結果」、「彈性」、「正面情意」及「不求實際」（林玫君，2005）。

另外，依據Bateson（1976）、Sutton-Smith（1979）、Wolf與Grollman（1982）和Smilansky與Shefatya（1990）的研究，戲劇扮演的內容包含：

（一）「物體取代能力」（object substitution）是兒童能將一件物體取代另一件物體之能力。Piaget認為，在兩歲前「物體或玩物」提供了嬰幼兒使用動作基模的機會，透過再製、類推、同化等方法，嬰幼兒的動作技能臻於專精成熟。此時，物體提供嬰幼兒反覆練習大小肌肉及探索與熟悉實物功用之機會，也為下一個階段實物之轉換與替代奠定良好的基礎。

（二）「符號抽離實際情境」（decontextualization）是指將抽象的象徵性符號與實體意義分離開來的能力。早在嬰兒12~13個月大時的假裝行動就可觀察到（Fein, 1981; McCune-Nicolich, 1980; Rubin, Fein, & Vandenberg, 1983）。小嬰兒會在非睡眠時間假裝睡覺或假裝舉杯喝茶而實際上杯中並無飲料，像這類「假裝」的行為就表示他們已經有能力利用象徵性的動作來代表實際並不存在的意義，而且他們已能將某些生活情境（context）中包含的基本要素抽離出來。

（三）「自我中心轉換」（decentralization）是指以自我為中心的活動轉移到他人為中心的活動。從發展的角度看，「角色取代」的趨勢仍由「指向自己」（self-directed）的活動開始，待15~21個月之間，假裝的活動才開始由自己轉向他人（other-directed）。幼兒在3、4歲時，常利用洋娃娃或想像中的夥伴來進行對話互動，就是在發展中角色行為轉換的實例，也就是戲劇遊戲中角色之扮演與轉換的萌芽。可見，戲劇遊戲是幼兒的本能之一，透過遊戲逐漸發展出各項戲劇扮演的能力。

Smilansky（1968）及Smilansky與Shefatya（1990）又特別針對3歲以上的幼兒進行觀察，認為早期的象徵或戲劇遊戲到了3歲後，會逐漸隨其社會的發展而增加了「持續性」、「社會互動」與「口語溝通」等特質，這類的遊戲稱為

「社會戲劇遊戲」(sociodramatic play)，其包含下列六個向度：

(一)「物體」之轉換，是指利用任何玩具、材料或動作口語的描述來代替真實的物體。從發展的角度看，4歲左右的幼兒都已具備物體轉換的能力 (Elder & Pederson, 1978; Jackowitz & Watson, 1980)，而且引起「物體」轉換的動機常是因為行動與情節發展的需要，因此，許多的學者都建議教師必須提供充足的玩物材料，以便幼兒進行戲劇扮演時「實物轉換」的需要。

(二)「行動與情境」之轉換，是利用口語的描述來替代真實的行動與情境。在「行動與情境」的早期轉換中，透過實物與實境的提示，幼兒較容易進行轉換；在後期，幼兒不需過度依賴實物與實境就能進行轉換 (Ungerer, Zelazo, Kearsley, & O'Leary, 1981)。Wolf與Grollman (1982)認為，幼兒的遊戲腳本結構由簡而繁，分為三個層次：1.基模 (scheme)：在單一事件之下的基本行動單位稱為「基模」。2.事件 (event)：當兩個或三、四個基模重組在一起，且朝向完成某一件事的目標時，稱為「事件」。3.情節 (episode)：當兩個或更多的事件連結且朝向同一個目標時，就稱為「情節」。遊戲內容代表幼兒對其個人生活經驗的瞭解與嘗試，當幼兒的智能逐漸發展時，他們的詮釋與表達的能力就更好。

(三)「角色」之轉換，是利用口語及模仿性的行動來表達一個假裝的角色。從發展的觀點分析，角色轉換是由單一角色至同時扮演數位角色 (Roger & Sawyers, 1988)，而內容是由與自己親身經驗有關的親屬關係 (如母子、父女) 至與周遭生活環境有關的人物 (如社區中的醫生、員警)。年齡增長，隨著電視卡通媒體或童話故事的接觸，幼兒扮演的對象與主題就會擴張至想像世界中的虛構人物 (Fein, 1981)。通常5~6歲的兒童對幻想人物或動物 (如巫婆、精靈、會說話的動物) 及強壯機械式的聲音與動作 (如機器人或汽車、飛機等交通工具) 也感到相當地有興趣 (Siks, 1983)。

(四)「口語溝通」是指與戲劇情境相關的交談或對話。3歲左右的幼兒，隨著同儕遊戲的機會增多，同儕的交談也會增加。在3歲半左右，各種型態的語言結構都被使用在幼兒的社會戲劇遊戲中。這些語言包括自發性的押韻和單字遊戲、幻想與胡言亂語、交談等 (Garvey, 1977)。同時，他們也會利用模仿性的聲音溝通，當幼兒玩車子或動物時，幼兒會運用聲音與語言在自己的遊戲情境中。

(五)「社會互動」是指至少兩個人在一段戲劇的情境中互動。到了3歲以後，多數幼兒會從無所事事、單獨或平行的遊戲中進行「聯合」或「合作」的遊戲 (Parten, 1932)。根據研究顯示 (Fein, 1981; Saltz & Saltz, 1991)，社會戲劇遊戲中的人際互動的關係會隨著年齡而改變。年紀較小的幼兒能自行分配角色，而且角色中呈現互補的情況 (如媽媽與孩子)，但角色的演出各自獨立沒有明顯的組織互動 (如媽媽煮飯，小孩玩遊戲)。年紀較大的幼兒對自己的社會戲劇遊戲有比較多的控制與整合，角色與角色間的互動默契較好，每一個角色的活動都能與其他角色產生關聯，例如：媽媽會要小孩來吃飯，去照顧弟妹或乖乖在家等爸爸下班回來。

(六)「持續性」是指持續地扮演角色或進行戲劇主題長達至少10分鐘。一般年紀較小的幼兒其能持續互動扮演的時間較短，而年紀較長的幼兒其扮演的時間則能持續較久。

綜合上述文獻，在戲劇的面向，量表內容依據上述「物體之轉換」、「行動與情境之轉換」、「角色之轉換」、「口語溝通」、「社會互動」及「持續性」六個原則進行發展後，其「探索與表現」能力需「探索」感官、情緒的經驗，「表現」人物動作、人物口語、情節道具玩物、社會互動的創作等；而「回應與賞析」能力中需「回應」個人感受與想法、「賞析」人物特色、故事情節、特殊效果等，量表初稿詳見附件1。

三、量表初稿修訂階段：交錯進行專家效度與現場預試

此階段先邀請各藝術面向教育專家及現場幼兒園教師，召開「諮詢會議」，發展美感戲劇評量工具的內涵及形式，之後以座談會或書面資料審查的方式，進行兩階段的預試工作（如圖3），詳細的預試工作如下：

（一）第一次預試

包含「量表預試前說明會」、「第一次現場施測」和「現場教師諮詢會議」。

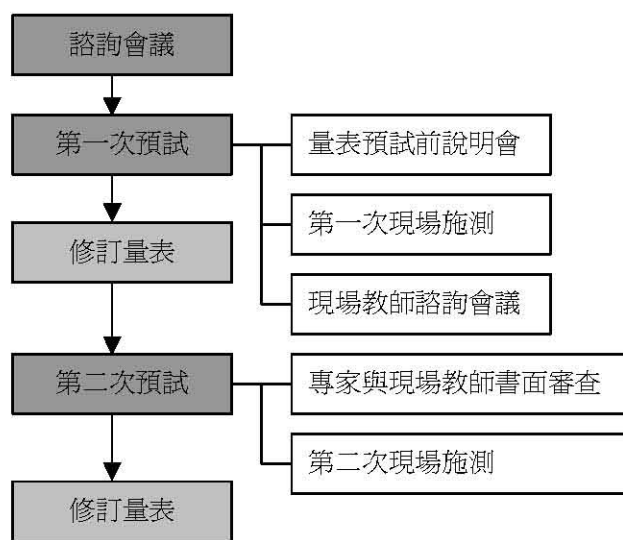


圖 3 量表初稿修訂流程

在「量表預試前說明會」中，邀請多位現場教師及公私立幼兒園園長出席，除了說明本量表填寫方式，也請參與者針對量表的內容、形式與填答說明、預試樣本的抽樣，以及開放式意見的部分做討論，並加以修訂量表，會後

的修訂建議包含：1.「創作具獨特性的作品」表現建議挪至大班；2.量表的「勾選形式」，建議以幼兒的「主動性」和教師的「提醒或協助」處理，而非行為出現的頻率；3.「填答說明」增加學校課程型態，若有學習區者亦需填寫學習區的時段與開放時間；4.「樣本抽樣」可增加樣本的區域性等。

「第一次現場施測」僅採便利抽樣，抽取臺南市公（私）立幼稚園（托兒所）108位幼兒，每位幼兒觀察某兩個領域的行為表現，共發出216份量表（內含視覺藝術、音樂和戲劇三種量表），回收216份量表，回收率達100%，去除無效問卷後，有效量表為186份量表（大班72份、中班78份、小班36份）。

「現場教師諮詢會議」邀請進行第一次現場施測之教師，針對實際填寫量表時所遭遇到的情況進行討論，並依據所提供的意見與實例，修正量表，修訂建議主要是：拆解量表題項概念，並分成數小題敘述，以免造成填答者在勾選上的混淆。

（二）第二次預試

量表歷經第一次預試後的修訂，再次進行第二次預試，過程包含「專家與現場教師書面審查」及「第二次現場施測」。

「專家與現場教師書面審查」邀請各藝術面向學者專家及現場教師共8名，針對幼兒的發展情形，調整字詞或年齡層的表现敘述等。書面審查討論發現，若事先將行為表現做年齡上的區分，等於是直接決定幼兒在該年齡的行為表現，而非依據幼兒的表現行為來訂定指標，故經由討論決定大幅修訂量表，刪除單一勾選的程度，改於每個題項下呈現三種不同程度的敘述（此敘述本為大、中、小班的題項敘述），且大、中、小班的行為量表皆為同一份，內容相同。

而在「第二次現場施測」中，仍以便利抽樣為主，但區域擴及臺南縣市及高雄市等園所，共360位幼兒參與（視覺藝術120份、音樂120份和戲劇120

份)，取得視覺藝術有效量表119份、音樂有效量表108份和戲劇有效量表108份。

最後，根據第二次現場施測的統計分析，以及學者專家與現場教師之建議，完成「美感行爲」各量表的定稿。

四、量表正式施測階段：進行全國施測

由於每一位教師需同時觀察同一位幼兒視覺、音樂和戲劇三方面的行爲表現，因此先舉辦「全國施測前說明會」，以助施測人員瞭解量表使用方式。說明會共分北、中、南五場，共393位教師出席。隨後，則以分層隨機抽樣抽出1,330位幼兒（小班400位、中班415位、大班515位），共計發出3,990份問卷，爲期兩個月。

分層隨機抽樣以2006年4月底內政部戶政司所公布的全國幼兒人口數爲準，先計算全國25個縣市（含離島）3~4歲、4~5歲及5~6歲幼兒人數與其各占分齡幼兒總人口數之比例，再將各縣市分齡比例分別乘上400位抽樣人數，所得即爲各年齡層在各縣市應抽樣的幼兒數（如表2）。

抽樣名冊將2006年5月教育部統計處網站所公布的全國公幼稚園名冊及2006年5月內政部兒童局網站所公布的全國公私立托兒所名冊，整理爲「全國公私立幼稚園及托兒所名冊」，並重新編號。接著，以每一園所需觀察五位幼兒數爲單位，例如：基隆市3~4歲應抽取人數爲5.97人，再以隨機方式抽出一園所做爲正式施測園所，並抽取備用園所名單（正取園所數*6倍）。各縣市實際參與研究的教師數與各年齡層實際發出的量表數，如表3。

回收量表有3,147份，回收率達79%，扣除無效問卷，有效問卷爲2,992份。量表回收後，研究小組進行研究資料的輸入，以12.0版SPSS軟體進行統計分析，將70%以上幼兒能夠做到的能力轉化爲「美感指標」。

表 2 全國各年齡層在各縣市應抽樣人數一覽表

區域性 (行政區)	3~4 歲幼兒 數(人)	占全國比例 (%)	應抽幼兒數 (*400)	4~5 歲幼兒 數(人)	占全國比例 (%)	應抽幼兒數 (*400)	5~6 歲幼兒 數(人)	占全國比例 (%)	應抽幼兒數 (*400)
北區									
基隆市	3,610	1.491%	5.97	3,771	1.510%	6.04	4,741	1.602%	6.41
臺北市	25,964	10.726%	42.91	25,988	10.405%	41.62	31,019	10.479%	41.92
臺北縣	36,944	15.263%	61.05	38,291	15.583%	62.33	42,248	15.961%	63.85
桃園縣	23,249	9.605%	38.42	24,518	9.816%	39.26	28,983	9.791%	39.16
新竹市	5,048	2.085%	8.34	5,155	2.064%	8.26	6,096	2.059%	8.24
新竹縣	6,579	2.718%	10.87	6,576	2.633%	10.53	7,516	2.539%	10.16
苗栗縣	6,529	2.697%	10.79	6,494	2.600%	10.40	7,128	2.408%	9.63
金門縣	873	0.361%	1.44	842	0.337%	1.35	974	0.329%	1.32
連江縣									
花蓮縣	3,576	1.477%	5.91	3,692	1.478%	5.91	4,080	1.378%	5.51
宜蘭縣	4,734	1.956%	7.82	4,859	1.945%	7.78	5,614	1.897%	7.59
中區									
臺中市	11,385	4.703%	18.81	12,282	4.917%	19.67	15,512	5.240%	20.96
臺中縣	17,585	7.265%	29.06	18,341	7.343%	29.37	21,436	7.242%	28.97
彰化縣	15,041	6.214%	24.86	15,428	6.177%	24.71	17,643	5.960%	23.84
南投縣	5,805	2.398%	9.59	5,993	2.399%	9.60	6,542	2.210%	8.84
雲林縣	8,327	3.440%	13.76	8,248	3.302%	13.21	9,280	3.135%	12.54
南區									
嘉義市	2,683	1.108%	4.43	3,003	1.202%	4.81	3,883	1.312%	5.25
嘉義縣	6,283	2.596%	10.38	6,302	2.523%	10.09	6,924	2.339%	9.36
臺南市	7,203	2.976%	11.90	7,656	3.065%	12.26	9,402	3.176%	12.70
臺南縣	10,719	4.428%	17.71	10,829	4.336%	17.34	13,014	4.396%	17.59
高雄市	14,350	5.928%	23.71	14,968	5.993%	23.97	18,983	6.413%	25.65
高雄縣	12,701	5.247%	20.99	12,829	5.136%	20.55	15,064	5.089%	20.36
澎湖縣	970	0.401%	1.60	1,000	0.400%	1.60	1,130	0.382%	1.53
屏東縣	9,241	3.818%	15.27	9,405	3.765%	15.06	10,834	3.660%	14.64
臺東縣	2,657	1.098%	4.39	2,670	1.069%	4.28	2,968	1.003%	4.01

表3 全國各年齡層在北、中、南三區實際發出的量表數

區域	年齡層	應抽 教師數	參與 教師數	實發量表數 (參與教師數*5位幼兒)
北區				
	小班	39	30	150
	中班	39	38	190
	大班	39	48	240
中區				
	小班	20	23	115
	中班	20	24	120
	大班	20	28	140
南區				
	小班	22	27	135
	中班	22	21	105
	大班	23	27	135
共計				
	小班		80	400
	中班		83	415
	大班		103	515
全國			266	1,330 (*三領域)

肆、3~6歲幼兒美感領域「戲劇扮演」表現之情形

從前述「美感行為量表」之全國性施測結果，分析3~6歲幼兒之「美感」發展情形，發現「視覺藝術」、「音樂」、「戲劇」等三面向，其 α 係數依序為.60、.89及.72。效度部分，主要以各領域專家之構念做為專家效度；資料分析則以70%為標準，若該年齡之累積百分比達70%以上則稱為該年齡幼兒之行為能力，並依此做為指標訂定之參考。以下將針對「戲劇扮演」表現之分析，顯示研究者如何將數據轉換成指標敘述的歷程：

一、探索與表現

在「探索與表現」中，包含「探索」及「表現」兩能力，前者包含透過扮演遊戲，探索「感官」與「情緒」的經驗。從表4的「1.感官經驗」及「2.情緒經驗」中分析，可以發現小班幼兒階段，90%以上的幼兒，會在戲劇扮演的探索遊戲中，直覺地反映其感官或情緒的經驗。中班階段，幼兒在探索能力的表現與小班相當接近，而大班幼兒的表現就可以從直覺地「反映」進階到主動地試探並覺察其「感官與情緒」的經驗。

後者「表現」的能力中，評量表欲針對幼兒在戲劇扮演中，對「3.人物動作」、「4.人物口語」、「5.扮演情節」、「6.道具玩物」及「7.社會互動」等方面，進行瞭解。中、小班幼兒階段，在戲劇扮演的表現上都相當類似，在「人物」的部分，95%以上的中小班幼兒，都能夠「以簡單的動作及口語來表現」；在「情節」的部分，98%以上都能夠「以單一行動進行扮演」；在「道具」的部分，90%以上也可以「運用接近實物的玩具或服裝進行扮演」；最後，在「社會互動」的部分，多數中、小班幼兒的戲劇扮演較是「以自己及道具玩物的互動」為主。相對於中小班的基礎表現，大班幼兒在各方面的表現，就比較成熟。從數據上分析，近80%已經可以從簡單的動作、口語表現，進一步以「較複雜」的動作、口語來表現人物，但尚未能表現人物的細節處；而在「情節」的部分，大班幼兒也可以跳脫出反覆單一的行動，較能「連結」不同的行動，以「完成一個扮演事件」；另外，在「道具」的部分，也有近80%的幼兒已經能夠「利用環境中『半具體』的玩物」，進行扮演；最後，在「社會互動」的部分，除了與玩物互動外，接近90%的大班幼兒，已經能夠進行「兩人以上」的互動扮演，如醫生對病人、媽媽對小孩、老闆對顧客等。綜觀而論，臺灣中、大班幼兒在戲劇扮演方面，雖然有中等層次的表現，從數據中顯示，無論

在人物、情節、道具運用及社會互動等方面，只有40%左右的幼兒能達到同年齡最高層次的表現，到底是因為幼兒在幼兒園中能夠進行扮演遊戲的機會太少，還是因為城鄉差距，或單純因為幼兒本身的表現不如預期，是未來研究需要持續探討的。

二、回應與賞析

在「回應與賞析」的能力中，欲針對「8.個人感受與想法的表達」及其對於「戲劇元素」，如「9.人物特色」、「10.故事情節」及視覺／聽覺「11.特殊效果」等方面的看法，進行評量。中、小班幼兒的戲劇回應與賞析能力方面相當類似，表現都在最基本的層次上。在「個人感受」的部分，都能「簡單說出個人感受」；在「元素」方面，針對劇中出現的人物、故事情節的內容都能做簡單的描述，也會「注意」到視覺／聽覺的效果。大班幼兒和前述「戲劇表現」的部分類似，若與中、小班的基礎層次相比，大班的表現大部分落在中等層次上。在「個人感受」部分，近80%已經可以清楚地描述其個人的感受或想法，而在「元素」的部分，約有75%左右能夠進一步說出人物的特色、情節的過程及戲劇中出現的特殊效果（戲劇扮演表現行為量表分析如表4）。

表4 「戲劇扮演表現行為量表」交叉分析

		年齡						總和	
		3~4 歲		4~5 歲		5~6 歲		N	%
		N	%	N	%	N	%		
1. 感官經驗	3 清楚表達感官經驗	44	17.2	71	23	204	48.5	319	32.4
	2 練習表達感官經驗	43	34	84	50.2	108	74.2	235	23.8
	1 反映感官經驗	156	94.9	146	97.4	100	98	402	40.8
	遺漏值	13		8		9			
	總和	256	100	309	100	421	100		

表 4 「戲劇扮演表現行為量表」交叉分析（續）

		年齡						總和	
		3~4 歲		4~5 歲		5~6 歲		N	%
		N	%	N	%	N	%		
2. 情緒經驗	3 清楚表達情緒經驗	72	28	105	34.4	237	56.2	414	42.1
	2 練習表達情緒經驗	52	48.2	91	64.2	112	82.7	255	25.9
	1 反映情緒經驗	118	94.1	105	98.6	71	99.5	294	29.9
	遺漏值	15		4		2			
	總和	257	100	305	100	422	100		
3. 人物動作	3 以較細微的動作來表現	37	14.4	41	13.4	171	40.6	249	25.3
	2 以二至三項連續動作來表現	57	36.6	131	56.2	159	78.4	347	35.3
	1 以簡單動作來表現	159	98.5	130	98.7	86	98.8	375	38.1
	遺漏值	4		4		5			
	總和	257	100	306	100	421	100		
4. 人物口語	3 運用聲音或語調的變化來表現	53	20.7	71	23.2	190	45.3	314	32
	2 以較複雜的口語來表現	66	46.5	131	66	162	84	359	36.6
	1 以簡單口語來表現	130	97.3	100	98.7	64	99.3	294	30
	遺漏值	7		4		3			
	總和	256	100	306	100	419	100		
5. 扮演情節	3 以兩個以上的事件連結成完整的扮演情節	17	6.6	54	17.5	164	38.8	235	23.8
	2 以數個行動連結成來簡單事件	94	43.2	153	67	184	82.3	431	43.6
	1 以單一行動來扮演	141	98.1	101	99.7	74	99.8	316	32
	遺漏值	5		1		1			
	總和	257	100	309	100	423	100		
6. 道具玩物	3 運用替代性玩物，且移動桌椅或櫃架來營造扮演空間	25	9.7	52	16.8	180	43	257	26.1
	2 利用環境中半具體的玩物來扮演	93	45.9	118	55	151	79	362	36.8
	1 以接近實物的玩物或服裝來扮演	134	98	137	99.3	87	99.8	358	36.3
	遺漏值	5		2		1			
	總和	257	100	309	100	419	100		

表 4 「戲劇扮演表現行為量表」交叉分析 (續)

		年齡						總和	
		3~4 歲		4~5 歲		5~6 歲		N	%
		N	%	N	%	N	%		
7. 社會互動	3 角色間互動頻繁且複雜	39	15.2	81	26.4	185	43.8	305	31
	2 以兩人關係性角色互動為主	98	53.5	123	66.5	188	88.3	409	41.5
	1 以自己和玩物互動為主	106	94.9	101	99.4	45	99	252	25.6
	遺漏值	13		2		4			
	總和	256	100	307	100	422	100		
8. 個人感受與想法	3 說明並解釋個人的感受或想法	24	9.3	46	14.9	138	32.9	208	21.1
	2 清楚描述個人感受	74	38.1	124	55.2	191	78.4	389	39.5
	1 簡單說出個人感受	147	95.3	133	98.4	91	100	371	37.7
	遺漏值	12		5		0			
	總和	257	100	308	100	420	100		
9. 人物特色	3 描述並分析劇中人物特殊動作、語言	24	9.4	47	15.3	130	31	201	20.5
	2 說出劇中人物的特色	57	31.8	135	59.3	186	75.3	378	38.5
	1 指出劇中出現的人物或角色	157	93.6	118	97.7	101	99.3	376	38.3
	遺漏值	16		7		3			
	總和	254	100	307	100	420	100		
10. 故事情節	3 描述故事或情節精采處，並進一步說明原因	16	6.4	55	17.9	153	36.7	224	23
	2 描述故事或情節發展片段過程	54	28.1	120	57	178	79.4	352	36.2
	1 簡單描述故事或情節內容	153	89.5	123	97.1	84	99.5	360	37
	遺漏值	26		9		2			
	總和	249	100	307	100	417	100		
11. 特殊效果	3 描述並簡單解釋劇中視覺或聽覺效果	17	7.1	47	15.5	132	32.1	196	20.6
	2 仔細描述劇中視覺或聽覺效果	63	33.5	141	62	182	76.4	386	40.5
	1 注意視覺或聽覺效果	131	88.3	110	98.3	93	99	334	35
	遺漏值	28		5		4			
	總和	239	100	303	100	411	100		

伍、美感領域指標的後續發展與修訂

美感領域指標依據理論基礎建構之雙向細目表而發展，共分「探索與表現」和「回應與賞析」兩大能力，前者有五大項，後者有四大項（如表5），每大項之下，依照不同的年齡（5~6歲、4~5歲和3~4歲）敘寫各個面向的指標初稿與說明。

表 5 美感指標初稿

探索與表現		回應與賞析	
1-1	透過感官知覺，探索生活環境中的事物。	2-1	透過感官知覺，體驗環境中的自然事物。
1-2	實驗並逐漸熟悉自己或生活週遭的藝術表達媒介。	2-2	養成欣賞各種藝術創作與展現的態度。
1-3	實驗並逐漸熟悉生活中潛藏的藝術元素。	2-3	欣賞各種藝術創作與展現後，分享意見與感受。
1-4	透過各式的藝術表現，學習表達個人的感受與想法。	2-4	欣賞各種藝術創作與展現後，透過不同的方式來表達自己的感受。
1-5	透過各式的藝術創作，逐漸加入同儕，進行社會互動。		

隨後，指標初稿依據「全國量表施測」的結果，將「實徵資料轉換成指標內容」後，又進行多次「專家效度」，才完成指標修訂（詳見附件2^②），綜合整理指標轉換修訂原則如下：

② 本研究是以2006~2008年教育部「幼托整合後幼兒園教保活動綱要及能力指標：美感領域」之實徵研究為主，2009年之後相關指標又持續修訂，故本研究呈現的指標，部分會與2012年10月公布的「暫行綱要」有所出入。

一、調整兩項過程能力為三項

從前述雙向細目表來看，美感領域核心能力為「探索與表現」及「回應與賞析」，在歷經量表修訂、全國施測、專家建議等資料分析，嘗試將「探索與表現」分為「探索與覺察」及「表現與創作」，而「回應與賞析」部分，則由於實徵研究發現，幼兒尚未能表現出「審美」能力，反倒能「回應」各項藝術作品之內容、形式或對其提出看法，因此，更名為「回應與賞析」，以符合資料分析結果。綜合而論，調整後的核心能力為「探索與覺察」、「表現與創作」及「回應與賞析」等三項。

二、加入「情意類」指標

「情意的感受與表達」是幼兒發展美感經驗的重要基石，專家會議中專家們也認為美感領域需與情意相連結，因此，在三項核心能力下，分別加入「情意」方面的指標，如「探索與覺察」中，加入「1-1-1」和「1-1-2」兩項指標，強調「幼兒接近美的事物後所產生喜樂愉悅的感受」；「表現與創作」中加入「2-1-1」、「2-1-2」兩項指標，強調「喜歡進行創作，並能發揮個人獨特的想像力」；「回應與賞析」中加入「3-1-1」、「3-1-2」兩項指標，強調「喜歡接觸並具欣賞後的樂趣」。

三、調整指標修辭與格式

指標轉換自原始的實徵資料，在指標修辭上，剛開始嘗試將過於工整的文字敘述加以修飾，以助內容「情感的抒發」，研究小組參考日本《幼稚園教育要領解說》（文部省，1999）內容，柔化指標敘述，如「1-1-2強烈的」、「3~5歲「2-2-1、2-3-1、2-3-2大膽地」、5~6歲「2-3-2喜歡」、5~6歲「3-3-1敏銳地」、5~6歲「3-3-3感性地、令人感動的情感」等。然而，在歷經多次專家諮

詢與預試後發現，這些具「情感的抒發」用詞，雖能使指標在閱讀上充滿情感，但對現場教師而言，卻是造成評量不易的問題所在，因此，研究小組選擇調整部分用詞，將之改為可以具體評量的敘寫方式，也保留其他較為中性且易於評量的用詞。此外，在句型架構上，也嘗試維持個別年齡層指標敘述的形式，以利教師分辨各個年齡層的發展差異。

四、增加「慣用語澄清」與「名詞解釋」以輔助解讀

研究中發現，教師閱讀指標時會產生疑惑，如「什麼是人造物？」，因此嘗試將慣用語做澄清，如「人造物」為生活周遭的物品，包含體積較小的物件或大型建築或作品，如城市景觀、街道等；「扮演遊戲」是「幼兒自發性的戲劇扮演行為」，有別於一般人對於「戲劇即上台演出」的刻板印象。此外，透過聯席會議之討論，發現其他領域亦有名詞的解讀問題，因此，嘗試統一在指標之後，加入「名詞解釋」，如美、體察、戲劇／扮演遊戲、戲劇扮演、戲劇遊戲、玩索、直覺地、藝術的形式、簡單的、基本的、綜合的、即興歌唱、對應式的節奏、行動、玩物、曲趣等。

綜合前述指標修訂原則，最後呈現的指標共有三項核心能力，包含「探索與覺察」、「表現與創作」和「回應與賞析」。在「探索與覺察」中，主要透過視覺、聽覺、動覺和情緒感覺等五官知覺，親近生活周遭美的事物來累積自己的美感經驗。故1-1強調幼兒去體驗生活中各式各樣的美，感受愉悅的感覺和啟發好奇心；1-2開始逐項敘述視覺藝術、音樂及戲劇三個面向，分別透過1-2視覺感官、1-3聽覺感官與身體動作，以及1-4扮演遊戲，探索生活周遭美好的事物。

在「表現與創作」中，幼兒會主動探索周遭環境中觸手可及的事物，並運用視覺圖像、音韻節奏、肢體動作及角色扮演等各種多元的藝術媒介，發揮

想像並以自己獨特的方式進行創作。故2-1中強調喜歡創作的主動性及發揮想像進行個人獨特的創作之情意，而從2-2之後，則是依序運用三個面向，例如：2-2是運用視覺藝術、2-3是運用音樂、2-4是運用戲劇之工具與素材，進行表現與創作。希望透過上述敘寫方式，讓教師對個別藝術媒介（三個面向）有所瞭解，但也提醒教師應避免過度重視技術性的指導，建議著重於鼓勵幼兒獨特表現的方向。

在「回應與賞析」中，強調幼兒在欣賞各類藝術創作後所產生的感受與偏好，並進而能敘述其中的細節。另外，也特別強調幼兒能愛惜作品，表現出尊重的態度。故3-1強調幼兒能喜歡接觸各類藝術創作，並對自我或他人美勞、音樂或戲劇創作與展現能有所回應或表現尊重的態度，從3-2開始針對個別面向的賞析進行論述，3-2為視覺藝術，3-3為音樂，3-4為戲劇。依照不同的年齡，幼兒能對生活中各種藝術的展現描述所見或做說明，並從中發展自己的藝術偏好。

陸、總結

本研究共花費兩年時間完成美感領域之「基礎理論」、「量表建構」、「3～6歲幼兒美感發展」及「指標修訂」等內容，以下將簡述本次研究之結果。

在美感領域「基礎理論」部分，依據Dewey（1980）的說法，認為美感的經驗對於幼兒的美感能力發展相當重要。另外，研究中也表示美感經驗與幼兒自我、生活及學習的層面，都有重要的關係與影響。最後，在美感能力的形式上，包含「回應式」與「生產式」兩種不同形式的美感經驗，但透過研究修正，最後發展出「探索與覺察」、「表現與創作」及「回應與賞析」三大美感領域之核心能力。

在「量表建構」的實徵研究中，主要發展以戲劇行為量表為例，說明如

何從美感理論基礎出發，先發展量表架構及雙向細目表，再依據戲劇遊戲發展文獻，填上各年齡層之細項內容，完成量表初稿。之後，交錯進行專家及兩次現場預試之工作，以修訂量表初稿，最後再以修訂後的量表進行全國施測。研究中分析，量表信度在「視覺藝術」方面， α 係數在 .88到 .98之間；在「音樂」方面， α 係數在 .94到 .97之間；在「戲劇」方面， α 係數在 .84到 .96之間，顯示各量表的內部一致性相當不錯。

在「3~6歲幼兒美感發展」部分，主要以不同年齡層次之幼兒在戲劇扮演的表現分析為例，顯示研究者如何將數據轉換成指標敘述的歷程。在「探索與覺察」中，小、中班的能力相當接近，都能直覺地反映其感官或情緒經驗，而大班已能從直覺地反映進階到覺察感官經驗。從「表現與創作」能力來看，小、中班幼兒在戲劇扮演的表現相當一致，除了能以簡單的動作口語進行人物扮演，也能運用接近實物的玩物進行扮演，只是在扮演中常以單一行動或與自己或玩物做互動；直至大班，其各方面表現似乎較為成熟，已能運用較複雜的動作口語、半具體的玩物等，透過兩人以上的互動，完成一個較為完整的事件。最後，其「回應與賞析」的能力，發展與前兩項能力雷同，都是小、中班幼兒能力接近，會針對劇中的人物、故事等做簡單描述或說出個人想法，或注意其中的特效；到了大班，已能進一步說出人物特色、情節歷程或特效出現處，且能清楚地說出自己的感受或想法。

在「指標修訂」部分，先依據雙向細目表規劃指標初稿，再依據全國施測結果，將實徵資料轉換為指標內容，最後，進行多次專家效度以完成指標修訂。在指標修訂上，最大的調整是將美感領域能力由「探索與表現」及「回應與賞析」兩項，修改為「探索與覺察」、「表現與創作」及「回應與賞析」三項核心能力；其餘修訂則包含「情意類指標的納入」、「慣用語的澄清」、「名詞的解釋」與「指標修辭及格式的調整」等。

在面對未來競爭激烈的時代，一個國家公民的美感能力已成為未來發展創意產業的重要基礎。當今面對這個幼托整合的重要關卡，「美感領域」成為新的幼托課綱領域之一，也充分展現臺灣教育對於幼兒在這個部分的能力培養之重視。經過前述2006年底至2008年兩年的研究歷程，「美感領域」學習指標及其他五大領域（認知、語文、動作、社會、情緒）終於完成，加上總綱部分，成為繼1987年的幼稚園課綱後的《幼保活動課程暫行綱要》。隨後，教育部為了更確定其在未來幼兒園實施的可行性，分別在2009~2010年持續委託各領域專家參與進行課綱實驗計畫；更在2010~2011年進行後續綱要修訂、理論建構與課程實例和評量等研究計畫。前述的努力都是希望最終在101學年度正式實施之際，能有令人滿意的結果。

近來在一些教育部的說明會或教師進修研習會中，部分幼教現場教師與教授專家對各領域之理論基礎、實徵研究及訂定歷程感到好奇，因此，希望有相關的文獻供大家進一步的參考。也因為此一緣故，在教育部的支持與同意下，研究者特別將「美感領域」的建構歷程做一個整理並發表，希望能為這段歷史做見證，同時，能提供未來幼兒美感研究和幼托課綱發展的參考。

【備註】

本文改寫自教育部補助專案計畫（幼托整合後幼兒園教保活動綱要及能力指標：美感領域）。

參考文獻

- 天下雜誌（編）（2002）。美的學習：捕捉看不見的競爭力。臺北市：作者。
[Common Wealth Magazine (Ed.). (2002). *Learning of aesthetic ability: Catching the invisible competitiveness*. Taipei, Taiwan: Author.]
- 李思儀（譯）（2006）。文部省著。幼稚園教育要領解說。東京都：作者。
[The Ministry of Education. (2006). *Annotation of kindergarten curriculum guidelines* (S.-Y. Lee, Trans.). Tokyo: Author. (Original work published 1999)]
- 林玫君（2005）。創造性戲劇理論與實務——教室中的行動研究。臺北市：心理。
[Lin, M.-C. (2005). *Theory and practice of creative drama- An action research in the classroom*. Taipei, Taiwan: Psychological.]
- 幸曼玲、簡淑真（2005）。國民教育幼兒班課程綱要之能力指標專案研究。臺北市：教育部。
[Shing, M.-L., & Chien, S.-C. (2005). *Research in the ability indicator for the public kindergarten*. Taipei, Taiwan: The Ministry of Education.]
- 黃富順（2000）。幼稚園課程綱要修訂報告。臺北市：教育部。
[Huang, F.-S. (2000). *Report of the revision on the kindergarten curriculum guideline*. Taipei, Taiwan: The Ministry of Education.]
- 范瓊方（2003）。「藝術與人文」領域中談幼兒美感教育。國民教育，43（6），66-70。
[Fan, Q.-F. (2003). The aesthetic perception education of infant child in arts and humanities learning area. *Elementary Education*, 43(6), 66-70.]
- 陳伯璋、張盈堃（2007）。來自日常生活的教育學院：社區、課程與美學的探究。教育與社會研究，12，41-72。
[Chen, B.-Z., & Chang, Y.-K. (2007). The school of education from everyday life: The aesthetic inquiry in the community-based curriculum. *Formosan Education and Society*, 12, 41-72.]
- 陳錦惠（2005）。教學經驗中的美感特質探討——Dewey美學的觀點。課程與教學，8（2），15-24。
[Chen, J.-H. (2005). Explore the esthetic experience in teaching—Dewey's view. *Curriculum & Instruction Quarterly*, 8(2), 15-24.]
- 盧美貴、陳伯璋、江麗莉（2003）。我國五歲幼兒基本能力與能力指標建構研究。臺

北市：教育部。

- [Lu, M.-G., Chen, B.-Z., & Jiang, L.-L. (2003). *The construction of the basic ability and ability indicator of the five-year old children in Taiwan*. Taipei, Taiwan: The Ministry of Education.]
- Alvino, F. J. (2000). *Art improves the quality of life: A look at art in early childhood settings*. East Lansing, MI: National Center for Research on Teacher Learning. (ERIC Document Reproduction Service No. ED447963)
- Bateson, G. A. (1976). A theory of play and fantasy. In J. S. Burner, A. Jolly, & K. Sylva (Eds.), *Play: Its role in development and evolution* (pp. 119-129). New York: Basic Books.
- Dewey, J. (1980). *Art as experience*. New York: Perigee. (Original work published 1934)
- Elder, J., & Pederson, D. (1978). Preschool children's use of objects in symbolic play. *Child Development, 49*, 500-504.
- Fein, G. G. (1981). Pretend play in childhood: An integrative review. *Child Development, 52*, 1095-1118.
- Garvey, C. (1977). *Play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Jackowitz, E., & Watson, M. (1980). The development of object transformations in early pretend play. *Developmental Psychology, 16*, 543-549.
- Jalongo, M. R., & Stamp, L. N. (1997). *The arts in children's lives: Aesthetic education for early childhood*. Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.
- Kemple, K. M., & Johnson, C. A. (2002). From the inside out: Nurturing aesthetic response to nature in the primary grades. *Childhood Education, 78*(4), 210-218.
- Kostelnik, M. J., Soderman, A. K., & Whiren, A. P. (2004). *Developmentally appropriate curriculum: Best practices in early childhood education* (3rd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Lim, B. (2004). Aesthetic discourses in early childhood settings: Dewey, Steiner, and Vygotsky. *Early Child Development and Care, 174*(5), 473-486.
- McCune-Nicolich, L. (1980). *A manual for analyzing free play*. New Brunswick, NJ: Douglas College, Rutgers University.
- Parten, M. B. (1932). Social participation among preschool children. *Journal of Abnormal and Social Psychology, 27*, 243-269.

- Rogers, C. S., & Sawyers, J. K. (1988). *Play in the lives of children*. Washington, DC: NAEYC.
- Rubin, K. H., Fein, G. G., & Vandenberg, B. (1983). Play. In P. H. Mussen (Ed.), *Handbook of child psychology* (Vol. 4, pp. 693-774). New York: John Wiley & Sons.
- Saltz, R., & Saltz, E. (1986). Pretend play training and its outcomes. In G. Fein & M. Rivkin (Eds.), *The young child at play* (pp. 155-174). Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.
- Siks, G. B. (1983). *Drama with children* (2nd ed.). New York: Harper & Row.
- Smilansky, S. (1968). *The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children*. New York: Wiley.
- Smilansky, S., & Shefatya, L. (1990). *Facilitating play: A medium for promoting cognitive, socio-emotional, and academic development in young children*. Gaithersburg, MD: Psychosocial & Educational.
- Sutton-Smith, B. (1979). Epilogue: Play as performance. In B. Sutton-Smith (Ed.), *Play and learning* (pp. 295-320). New York: Gardner Press.
- Ungerer, J., Zelazo, P. R., Kearsley, R. B., & O'Leary, K. (1981). Developmental changes in the representation of objects in symbolic play from 18 to 34 months of age. *Child Development*, 52, 186-195.
- Wolf, D., & Grollman, S. H. (1982). Ways of playing: Individual differences in imaginative style. In D. J. Pepler & K. H. Rubin (Eds.), *The play of children: Current theory and research* (pp. 46-63). Basel, Switzerland: Karger.

附件1 幼兒「戲劇扮演」表現行為量表初稿

一、探索覺察、表現與創作

1-1 透過感官知覺，探索生活環境中的事物

小 透過五官察覺生活環境中的事物

透過戲劇遊戲察覺並回應生活中各種感官與情緒的存在。

例如：在戲劇遊戲中，幼兒會一面抱著娃娃，一面安慰似地拍娃娃的背。

中 透過五官探索生活環境中事物之變化

透過戲劇遊戲，回溯過去感官和情緒的經驗。

例如：幼兒假裝當醫生幫病人打針，在打針前會告訴扮演病人的幼兒說：「會很痛哦！不要怕，等下會給你一張貼紙喔！」

大 透過五官探索生活環境中事物之細微處

透過戲劇遊戲，回溯感官與情緒經驗的細節部分。

例如：在戲劇遊戲中，幼兒會假裝將鼻子湊進一盤玩具做成的菜，接著慢慢抬起頭伴隨著深深吸一口氣，閉上眼睛陶醉地說：「好香喔！我都快流口水了！」

幼兒會利用默劇動作或表情來表現吃冰淇淋的感官經驗。

1-2 實驗並逐漸熟悉自己或生活周遭的藝術表達媒介

小 探索各種藝術媒介表達的可能性

在定點或空間中，探索並察覺自己身體運作的可能性。

例如：幼兒會實驗身體在定點，如彎、拉、轉、扭、擺、盪、彈、推等動作。

例如：幼兒會實驗在空間中，如爬、跑、跳、躍、滑動、滾動等動作。

聆聽並模仿環境中熟悉的聲音或生活中接觸到人物之口語表達。

例如：手上拿著玩具汽車，一面做出汽車前進的動作，一面發出：「ㄥ……」的馬達聲。

例如：幼兒一面拿著藍子，一面模仿媽媽的樣子說：「我現在要去買菜。」

中 操作並實驗各種藝術媒介的表達方式

在定點或空間中，操作並實驗各種概念性動作，如速度、大小、形狀、力道等變化，練習對自我身體的覺知與掌握。

例如：配合規律性的鼓聲節奏，直覺創造出如士兵、運動員的固定動作；配合急速的節奏，直覺創造出如小蜜蜂、警察抓人等快速的動作。

實驗各種聲音和口語的表達方式，並依不同的角色創造合適的對話。

例如：扮演媽媽的幼兒甲對幼兒乙說：「姐姐，快點幫媽媽擺碗筷，等一下客人就要來了。」

大 熟悉各種藝術媒介的創作方式

在定點或空間中，加入各種概念性的對比動作，如速度、快慢、強弱等，發展自己與他人在空間中的應對關係。

例如：鏡子活動中，幼兒甲能注意幼兒乙的動作，在不同的速度與距離上做出相對的動作。

熟悉多樣化聲音和口語的組合方式，並對動物或人物的語調、姿態、手勢和表情做細節的表達。

例如：幼兒甲假裝自己是一隻流浪貓，遇到扮演人類的主人時，會面露可憐狀做出討好的表情和依偎在主人懷中的動作，並以撒嬌的語調發出：「喵」的聲音。

1-3 實驗並逐漸熟悉生活中潛藏的藝術元素

小 實驗並逐漸表現出可辨識的藝術元素

合乎角色的簡單行為和口語表達，且扮演對象以熟悉的人物，如爸媽、姊妹等為主。

例如：扮演媽媽時，會做出炒菜、煮飯等與媽媽角色相關的行動或話語。

把數個扮演行動加以連貫，且朝向同一事件。

例如：「切菜」加「洗菜」、「炒菜」、「煮飯」等扮演行動，都朝向「準備晚餐」的事件。

使用玩物外，也以特定意義的肢體動作、聲音或話語來轉換玩物。

例如：隨手拿起娃娃家的「玩具電話」當成手機講電話；或當老闆的幼兒把雪花片當成通心麵煮給客人吃。

中 實驗並逐漸表現出基本的藝術元素

對角色特質、與他人的關係有進一步的瞭解，扮演對象擴充到生活周遭的人物、動物（如小狗、醫生、老闆）或幻想人物（如公主、超人）等。

例如：幼兒有向老闆買東西的經驗，故會扮演老闆招呼客人來向他買東西。

把兩個或更多的事件加以連貫，成一段較複雜的情節。

例如：「準備晚餐」加上「招待客人」，再加上「清理餐桌」、「與客人道別」，都屬於「家有來客」的情節內容。

運用更多動作、聲音、話語、玩物的組合，來進行角色扮演。

例如：幼兒甲捧著雙手做出端碗盤的動作，並告訴幼兒乙說：「小心，好燙喔！」

大 綜合表現出各種的藝術元素

創造生活或故事中真實或想像人物之特色，且在聲音、語調、手勢或動作上做出更細節的表現。

例如：幼兒因為曾經有過向老闆買東西的經驗，於是進行娃娃家扮演時，除了扮演老闆招呼客人來買東西之外，還會主動降價或使用買一送一的方式向客人促銷商品。

統整不同戲劇元素，有目的地創作較完整的故事或生活情節。

例如：在戲劇遊戲中，幼兒會共同為將要開張的超級市場或將要上演的白雪公主故事做計畫，並用戲劇扮演的的方式呈現出來。

統整及運用生活周遭的藝術媒材來豐富某個戲劇主題完整呈現的效果。

例如：在戲劇遊戲中，幼兒會挪動桌椅、櫃架來創造自己的扮演空間，有時他們會運用娃娃家或積木區現成的材料當成扮演中的服裝及道具。

1-4 透過各式的藝術表現，學習表達個人的感受與想法

小 透過各式的藝術表現直接反應情緒或想像力

透過戲劇扮演直接反應情緒或想像力。

例如：扮演三隻小豬的幼兒全部躲到教室的角落，一邊說：「大野狼很恐怖，快點躲起來。」

中 透過各式的藝術表現表達個人的感受與想法

透過戲劇扮演表達個人的感受與想法。

例如：當媽媽的幼兒告訴當嬰兒的幼兒說：「媽媽去上班的時候，你要假裝哭喔！」

大 透過各式的藝術表現表達感受與想法，並賦予個人或社會的意義

透過戲劇扮演與同儕共同完成作品，並賦予個人或社會的意義。

例如：老師問幼兒剛才扮演的時候，為什麼要……，幼兒會回答：「因為那是……啊！」

1-5 透過各式的藝術創作，逐漸加入同儕，進行社會互動

小 進行各式的藝術創作，能察覺同儕的關係

進行個人的戲劇扮演，察覺同儕的關係。

例如：幼兒在娃娃家自行扮演，偶爾會觀察周遭的小朋友在做什麼。

中 與同儕進行各式的藝術創作，並有初步的合作

與同儕進行戲劇扮演，並有初步的合作。

例如：扮演醫生的人會拿聽筒幫扮演病人的人問診。

大 與同儕分工，並合作完成各式藝術創作的呈現

與同儕分工，並合作完成即興戲劇的演出。

例如：一群幼兒扮演一家人，在教室的一角坐在餐布上假裝在野餐。

二、審美與賞析

2-1 透過感官知覺，體驗環境中的自然事物

透過感官知覺，貯存與累積對環境中事物之意象，並逐漸形成個人的美感偏好

欣賞幻想曲影帶中，對其中蘑菇的一段劇情吃吃發笑，表現特別的喜好。

欣賞彩虹後，運用大量的紅、黃、藍等色彩畫下想像中的彩虹。

2-2 養成欣賞各種藝術創作與展現的態度

依自己喜好參與各種藝術創作與展現，從中體驗愉悅的感覺，並對不同形式之表現也能學習瞭解與尊重

熱烈地參與並回應藝術、音樂、舞蹈或戲劇相關的活動。

參與藝術、音樂、舞蹈或戲劇相關的活動獲得滿足感。

接受並尊重同伴不同的美勞創作或戲劇扮演的想法。

參與兒童戲劇、音樂或舞蹈的演出時，能遵守基本的觀眾禮儀。

欣賞各種藝術作品時，能以開放的心胸接受不同的表現方法。

2-3 欣賞各種藝術創作與展現後，分享意見與感受

小 欣賞各種藝術創作或展現後，聆聽他人的發表並用簡單的話語回應

欣賞偶戲演出後的分享時間，幼兒會用簡短的話來表達，或是重複前一個幼兒的話語。

中 欣賞各種藝術創作或展現後，表達個人的感受與想法

同儕分享剛才在學習區扮演老闆的內容後，幼兒會發表當老闆的想法與概念，或具體建議扮演老闆的幼兒應該做哪些事等。

大 欣賞各種藝術創作或展現後，表達個人感受並針對其中的藝術元素加以描述、解釋或比較

欣賞各種藝術創作與展現後，描述並解釋有關角色、情節、對話與特殊效果的簡單概念。

例如：描述不同角色的特色或表達對角色的好惡。

描述故事開始、中間（高潮或精彩）及結束的部分。

知道配樂是用來營造戲劇效果。

2-4 欣賞各種藝術創作與展現後，透過不同的方式來表達自己的感受

觀賞戲劇創作後，會到娃娃家進行相關扮演。

例如：觀看教師演出的偶戲後，幼兒會到娃娃家使用類似的手偶和道具，將剛剛所觀看到的情節或對話重新演一遍。

附件2 美感指標暫行版

課程目標	2~3 歲學習指標	3~5 歲學習指標	5~6 歲學習指標
1-1 對各式各樣的美有所體驗與感覺	1-1-1 親近生活周遭美的事物，並產生愉悅的感覺 1-1-2 體驗生活周遭美的事物，並產生強烈的好奇心		
1-2 透過視覺感官，體察*環境中人事物的美	1-2-1 探索大自然或生活周遭事物的美	1-2-1 覺察自然物、人造物與藝術作品*的美	1-2-1 覺察自然物、人造物與藝術作品的美，並區辨其變化
1-3 透過聽覺與身體動作，體察各種聲音、節奏律動的美	1-3-1 樂於體驗大自然、周遭事物或樂器的聲音與節奏	1-3-1 覺察大自然、周遭事物或樂器聲音與節奏的不同	1-3-1 區辨大自然、周遭事物或樂器聲音與節奏的變化
1-4 透過扮演遊戲，體察生活中感官與情緒經驗	1-4-1 樂於參與簡單的扮演遊戲，並探索不同的感官與情緒經驗	1-4-1 透過扮演遊戲覺察人際互動中的感官或情緒經驗	1-4-1 透過扮演遊戲區辨人際互動中的感官或情緒經驗的差異
2-1 以不同的藝術媒介，表現自我並抒發情緒	2-1-1 主動探索周遭環境中觸手可及的事物，並以個人獨特的方式來表現 2-1-2 主動探索周遭環境中觸手可及的事物，抒發個人的想像、情緒或感受		
2-2 運用視覺的藝術媒材或元素，進行表現與創作	2-2-1 玩弄簡單的美勞工具與材料，嘗試創作 2-2-2 玩弄簡單的美勞工具與材料，隨意地塗鴉	2-2-1 嘗試基本的美勞工具與材料，進行表現與創作 2-2-2 實驗基本的美勞工具與材料，表現常見的人或物	2-2-1 運用各種美勞工具與材料，進行表現與創作 2-2-2 逐漸善用美勞工具與材料，表現個人的生活經驗

課程目標	2~3 歲學習指標	3~5 歲學習指標	5~6 歲學習指標
2-3 運用音樂的藝術媒材或元素，進行表現與創作	2-2-3 隨意地玩弄線條、色彩、形狀等，嘗試表現的可能性 2-3-1 玩弄各種聲音與身體動作的變化，並嘗試自我表現的可能性	2-2-3 實驗基本美勞媒材，表現可辨識的點、線條、色彩、形狀等 2-3-1 嘗試以即興哼唱或敲打樂器的方式與老師做互動	2-2-3 逐漸善用美勞媒材，表現有意義的線條、色彩、形狀與空間 2-3-1 逐漸熟悉使用即興哼唱或敲打樂器的方式與老師做互動
2-4 運用戲劇的藝術媒材或元素，進行表現與創作	2-4-1 運用簡單的肢體或口語表現，隨意地模仿周遭的人物或生活的片段經驗 2-4-2 在扮演遊戲中，隨意交談或體驗簡單的社會互動	2-4-1 運用簡單的行動或口語表現，嘗試扮演生活或故事中的角色或情境 2-4-2 在扮演遊戲中，多以家庭或社區的角色出現，有時會以兩人關係性的角色為主	2-4-1 逐漸善用較複雜的行動或口語表現，扮演生活或故事中的角色或情境 2-4-2 在扮演遊戲中，扮演家庭、社區或想像的角色，多以兩人關係性的角色為主，逐漸擴及團體角色的互動
3-1 欣賞視覺藝術、音樂和戲劇創作與展現後，回應個人的喜好與感受	3-1-1 對自己或他人的美勞、音樂或戲劇創作與展現能做出簡單的回應 3-1-2 能覺知自己或他人的作品	3-1-1 對自己或他人的美勞、音樂或戲劇創作與展現，樂於分享個人的喜好與感受 3-1-2 專注地欣賞或聆聽，並愛惜自己或他人的作品，表現出尊重的態度	3-1-1 對自己或他人的美勞、音樂或戲劇創作與展現，會以不同的方式表達自己的感受 →

課程目標	2~3 歲學習指標	3~5 歲學習指標	5~6 歲學習指標
3-2 欣賞視覺藝術創作與展現後，能瞭解其中的藝術元素	3-2-1欣賞自我或他人的美術創作後，簡單地說出自己看到的事物	3-2-1欣賞自我或他人的美術創作與展現後，能簡單地描述作品中的人或物 3-2-2欣賞自我或他人的美術創作與展現後，能使用線條、形狀或色彩等詞彙簡單地描述作品	3-2-1欣賞自我或他人的美術創作與展現後，能描述作品中人或物的細節 3-2-2欣賞自我或他人的美術創作與展現後，能使用線條、形狀或色彩等詞彙描述作品
3-3 欣賞音樂創作與展現後，能瞭解其中的藝術元素		3-3-1欣賞自我或他人的音樂後，嘗試簡單地描述音樂強弱與快慢的變化	3-2-3欣賞不同形式的藝術作品，並表達其間的差異 3-3-1欣賞自我或他人的音樂後，敏銳地發現並辨別聲音高低及強弱的豐富變化 3-3-2欣賞自我或他人的音樂後，主動地觀察並分辨各種聲音音色的不同 3-3-3欣賞不同形式的音樂，並表達其間的差異
3-4 欣賞戲劇創作與展現後，能瞭解其中的藝術元素	3-4-1欣賞自我或他人的戲劇創作與展現後，能注意特殊的聲音、動作或人物	3-4-1欣賞自我或他人的戲劇創作與展現後，能注意並表達其中的情節片段或人物特色 3-4-2欣賞自我或他人的戲劇創作與展現後，能簡單地表達對服裝、化妝、場景或道具等特殊效果留下片段的印象	3-4-1欣賞自我或他人的戲劇創作與展現後，能描述印象深刻的情節及人物細節 3-4-2欣賞自我或他人的戲劇創作與展現後，能清楚地表達對服裝、化妝、場景或道具等特殊效果留下深刻印象 3-4-3欣賞不同形式的表演藝術，並表達其間的差異