

對談四

課堂中的實踐 怎樣教？怎樣學？

〈四．一〉動手做與文化學習



所以說到尾，非遺項目的學習活動，應該是一個「體驗式的學習過程」。透過「動手做」的過程，老師與學生們一起探究，而不只是對相關知識的「知道與否」。所以，絕不能只跟教科書教，而是要設計學習活動讓學生有所體驗。對吧？

你明白這點的話，就會知道挑選一個「能讓學生有所經歷」的非遺項目去開展，是多麼的重要了。若所選取的主題，大部分都是知識，沒有體驗、實作、探究學習式參與的話，學生往往會興趣不大。



所以，我校選擇主題，以及設計教學活動時，都需要注意必須能讓學生們可以「動手參與」。你說過小學生對可以「動手」的項目都會較有興趣。那麼，例如「紮作技藝」或「粵劇表演」等，學生可以自己製作或練習，從而進行展示或表演的，都應該是很不錯的選擇吧？

此外有些學校會選擇與「食物」相關的項目，例如「點心製作」、「食盆」等。學生對飲食食一定有濃厚的興趣，如果能處理到衛生問題，可以讓學生試食甚至現場製作飲品或食物，學生就會欣喜若狂呢。





嘩！自己製作「菠蘿包」、自己「沖奶茶」……光是想，已經流口水了啊！

哈哈！從我校的經驗也看到，**老師其實比學生更愛學習非遺項目呢**！不少項目內容對老師來說，不單止有新鮮感，還可以透過親身參與及體驗重拾學習新知識的興趣！



不用臉紅呢，這其實是好事情啊！因為很明顯看到，**老師們對項目的熱忱，其實能大大影響學生們的學習興趣**。就好像學生看到專家們的熱誠時會深深被打動一樣。你可以先參考一下非遺名錄，看看哪一個項目較適合你的學生，而老師們也會感興趣？



好！讓我先看看……嘩！粵劇、紮作、剪紙、傳統小食、涼茶、客家圍村、山歌……每一項都很有趣呢！慢著！如此一來，豈非會變了「手工堂」？非遺教學項目的目標，不是應該是學習中華文化那些嗎？

啊呀！你看穿了許多學校會犯的毛病呢！因為手藝活動太開心，結果忘了學習，這可是真的會發生的啊！所以在設計教學時，必須不時提醒自己，「動手」的背後，目的是要**讓學生們了解與非遺及中華文化相關的知識及價值觀**。雖然知識不宜太深或太多，但是也必須緊扣「體驗、實作、探究學習」期望能帶出的相關知識。

要緊扣學習其實也不難吧？非遺項目都來自生活，不可能和文化、歷史等脫節。因此體驗過後，要**回到文化知識的學習**，是一定沒問題的。

是的。相反，以往我們教授文化、歷史等課題時，往往也因為獨立地教，脫離生活情景而變得枯燥乏味。**透過非遺學習活動去學**這些課題，我們的老師們全都發現效果很好呢！



我已經想像到，還可以**提供課堂以外的學習經歷**，如參觀、表演欣賞等，從而擴闊學生的視野呢！這種「體驗式學習」真叫人「未動先興奮」！



補充小貼士

透過「動手做」去體驗，必能引發小學生們的興趣，所以挑選主題時不妨考慮能讓學生動手參與製作或練習的項目。然而，設計教學時必須提醒自己不要變成文化學習成份低的手藝班，而要結合相關文化底蘊的學習。

事實上，好像「香港今昔」和「族居文化香江尋」這類歷史課題，教和學的往往都覺枯燥。所涉及的知識和概念老師往往不大掌握，所以一般都只能依照教科書的編排而直述教授。非遺教育項目若能結合戶外參觀、薈藝教育元素，遊戲設計等，令學習的模式多元化和添新意的話，學生們自然能從體驗中趣味盎然地學習及反思。

〈四．二〉從體驗傳統文化到實踐箇中智慧



可是，即使我們沒有忘記這些不是「手工藝」課，會加入相關文化底蘊的學習也好，始終不少課時都會用了來進行手作或學習關於技藝的東西……要我們騰出寶貴的課時來做這些……家長必定會投訴呀！



投訴？



「做手工能上大學嗎？花時間多閱讀、多寫作、多計數不是更好嗎？」

誰說手藝或技藝的訓練，就沒有**學習及應用語文、算術、人文學科等知識**的份兒？粵劇唱詞、口白之精煉不下於文言、紮作技藝對力學及物料認識的要求也高、圍村的格局與演變跟社會歷史與經濟發展息息相關……就以粵劇為例，除了教學生欣賞戲曲、了解它的歷史及演變之外，我們更要求學生自編自演一小段折子戲呢！學生要親身演繹自己寫出來的對白，這便等於是在真實的情境中應用語文。這反而讓學習更「貼地」呢！



「親身演出來」？嘩！那豈不是需要很多配套嗎？燈光、音響、化妝……還要學生們反覆練習，需要更多課時呢！

我們可以調整對表演的要求啊。我們的重點不是要學生都變成大老倌，而是要**學生都能有信心地「表達」**。對呀！那是「表達能力的培訓」，不是「表演培訓」。只要認清教學目標，便不會走錯路了。



這樣就沒問題了。平時我們也會用大量時間訓練學生的說話能力呀！

還有，我們都知道，教學除了著重知識的傳遞，也著重技能及態度的培訓。學生**通過反覆磨練手藝或技藝、不停地反思及評價自己的表現**，有利於養成精益求精的態度，並體會到**要掌握傳統技藝是何等的困難**，從而學懂欣賞及**珍惜這些文化瑰寶**。再者，傳統技藝往往都蘊藏著分析、解難等的傳統智慧。就如戲曲妝容設計何以發展成譜系，且具有一定的程式？這跟當年的觀演文化與大眾知識水平有著莫大關係。為了讓觀眾能「一秒讀懂」角色特徵，便利他們在紛亂的戲棚中能緊跟情節發展，從而吸引觀眾追看下去，表演者就把妝容化成易於辨析的臉譜，這正正就是「解難」呀！

我也聽聞過紅色代表忠勇、黑色代表剛毅！

所以說，**以非遺項目為主軸進行教學**，能實踐所習得的「知識」，並通過「技能」訓練深化共通能力，又能培養正面的學習「態度」，這不正正是我們教育工作者一向所追求的吗？



補充小貼士

傳統手藝的智慧往往也牽涉跨範疇知識，是推行跨學科教學很好的切入點。這不單能更好地整合知識，亦切合現代社會對通才的需求。近年興起的創客文化（Maker Culture）就正正體現了這方向。創客文化提倡從實踐中學習，並知行合一地運用有限

的資源配合無限創意，創造所需。而且，它著重知識、技藝共享，實實在在地推動著人際交流。在校內推廣傳統手藝的承傳，這與創客文化實有著異曲同工之妙：在學習手藝或技藝的過程中，同儕間的交流及提點能有效營造正面的學習氛圍，而所有的學習成果，均具其「實用性」，使知識能更好的與生活連結，從而提升學習動機。

〈四．三〉承傳就等如臨揣？



換句話說，如果我校選擇的主題是「粵劇」，那麼下一步，我便也要立刻上網備課，搞清楚面譜上的其他顏色代表甚麼，再製作筆記！



甚麼？製作筆記？

對呀！我們不是要學生「動手做」嗎？學生要懂，才能應用出來吧？

慢著，你是希望學生按既有規則、依樣畫葫蘆地進行創作？



……其實也不是的。但是我想，這些不就是相關的「文化底蘊」、「傳統智慧」嗎？不就是我們要教的東西嗎？

不是說這些知識不重要、不能教。只是，要讓學生們明白這現象的來源，再找尋它的現代意義，才能緊扣生活，讓這些文化對學生的生命產生意義啊！再以臉譜的色彩與設計為例吧，它的出現，在於便利跟觀眾的溝通，當中既包含約定俗成的規則，同時亦具有創意展現的成份。因此，學習各顏色運用及構圖的傳統意義，重點就在於尋找有利溝通的方法，進而協助學生能設計出能與人溝通的圖像。



這點我是明白的。正如如果有學生要為一個忠勇而貪錢的角色設計面譜，我們就硬要他選用紅色加額上必須有一個大金錢圖像，可以想像這個創作是何等的乏味吧！但是，我想不到可以怎樣做啊！若果讓學生自由發揮自由創作，不就不做到文化承傳了嗎？

對啊！正是因為這樣，我們便要讓學生明白臉譜的傳意功能、明白色彩在不同文化中具有不同的意義，並通過資料搜集、整理及分析，說明他在今時今日，為甚麼用這顏色那圖像最能表達忠勇與貪錢，這不是更好嗎？

所以這裡說的文化承傳並不囿於規則的學習，更在於理解現象的底蘊……嘩！很深奧呀，小學生掌控得來嗎？

就看我們怎樣教呀。可以試試用**3R**的方法去理解，即 **Revisit（再訪）**，**Reinterpret（再演繹）**，**Reinvent（再創造）**。「再訪」就是去深入了解工藝、技藝或現象的文化底蘊；「再演繹」就

是把這些規律或思想，與今天的生活進行比較及融合；最後，就是「再創造」，即是把融合的結果，以創造的方法呈現出來。就好像近來很流行的現代化旗袍吧！設計師「再訪」旗袍的特色及塑造體態的長處（或反映過去對體態美的定義），並在切合現代人生活的方針下「再演繹」旗袍之美的特質與要求，然後「再創造」出時尚又舒適的現代化旗袍，把這種古雅的服飾發揚光大。



這三個步驟中，「再訪」不難，「再創作」學生也樂意投入，唯「再演繹」的要求較高……呀！所以你說「看我們怎樣教」，就是指這個「再演繹」的部份，我們可以選擇放手讓學生處理的程度！

對呀！沒信心的話，老師可以先完全消化及整理，再逐步開放創作空間讓學生去「再創造」。要是學生能力高的話，也可以讓學生自行演繹傳統文化的現代意義啊！不過，這當然是在老師的指引下進行啦！



補充小貼士

有老師指出，學習傳統技藝時，模仿、臨揣、長時間練習似乎是不二法門。然而，要學生不停練習又未免枯燥非常。這裡我們必要弄清，在校內推行非遺項目，並不是要培訓全體學生成為技藝超卓的「小師傅」。我們是希望透過親身的接觸，讓看似古老遙遠的東西，跟刻下學生的生活拉上關係。

就如粵劇花旦的頭飾有其嚴格規範，專家們都能指出各部份的特色與功能。然而，這些未必是我們進行頭飾設計及製作教學時的重點。相反，讓學生從傳統頭飾設計中，了解及分析其簡約寫意的美學（可配合白描花卉進行教學）、以線條造形的技巧（亦可配合藝術家David Oliveira及Martin Senn的作品進行教學，以突顯線條造形／雕塑並非過時的演繹）及製作物料的特性（可配合探究活動，讓學生掌握不同物料的造形能力、不同黏合劑的強度及適用面料）等，並實踐到自己的設計上，從而貫通古今、從古人智慧中推陳出新。