

# 《椅子設計師》

設計者：伍美宜、李偉能、甯明敏

日期：2018年4月18日

地點：基督教神召會梁省德小學

導師：甯明敏、（伍美宜、李偉能）

對象：有舞蹈背景的小一、小二學生

人數：37

材料：椅子（每人一張）；四款不同的椅子圖片（四張大卡及一人一張神秘卡）

音樂：Yoshi Fall、Metronome 60 BPM、Goldmund - *Finding It There*

時間	內容	實況	檢討
13分鐘	<p><u>熱身</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>起身——坐低</li><li>起身、「一、二、三」後坐低</li><li>離開櫈走往中間，導師給指示後返回座位</li></ul> <p><u>「登登登櫈」（爭櫈仔）</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>音樂播放後於椅子圈內遊走</li><li>助教隨機逐少移走椅子數目</li><li>導師與沒有椅子的小朋友一起「登登登櫈」</li><li>增加難度：<ul style="list-style-type: none"><li>向後行</li><li>四腳爬地</li><li>單腳跳</li></ul></li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>坐不到櫈的小朋友做「登登登櫈」顯得有點尷尬。</li><li>當Emily補充一些提示、指示及提醒，而小朋友亦已給了</li></ul>
10分鐘	<p><u>討論日常見的椅子</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>問小朋友家中椅子甚麼形狀</li><li>再問甚麼顏色</li><li>除了家外，問其他地方的椅子</li></ul> <p><u>椅子圖卡</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>學生排成一橫排</li><li>圖卡鋪在地上</li><li>二人一組</li><li>每人或每組取一張自己喜歡的椅子圖。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>不論是討論環節或觀看圖片時，安排學生的位置都有點混亂，指示亦不清晰。</li><li>圖片取出後，一放地上所以小朋友也混亂地圍著地上的圖。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mon很常命令小朋友「咪郁」、「無郁」。</li><li>為何可以二人一張，又可以一人一張？</li></ul>

時間	內容	實況	檢討
10分鐘	<p><u>椅子設計師 (I)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 示範：助教Emily做設計師，將導師Mon塑成圖片上的椅子</li> <li>• 每組小朋友分一號及二號</li> <li>• 二號做設計師，用廿秒設計一號成其中一張圖片的櫈。</li> <li>• 設計師走到課室一旁看</li> <li>• 導師助教檢查「椅子」是否穩妥</li> <li>• 導師選一張「椅子」讓其他組模仿，設計師可以試坐「椅子」</li> <li>• 掌聲鼓勵</li> <li>• 導師收回椅子圖片</li> </ul> <p><u>椅子設計師 (I)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 一號當設計師，將二號設計成任意想像的「椅子」</li> <li>• 之後要檢查是否穩陣及可否坐到。</li> <li>• 助教Joseph選一張特別的櫈，讓其他組模仿。</li> <li>• 完成後給予掌聲鼓勵。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 示範前未先捕捉學生的注意力，示範效果一般。</li> <li>• Mon「每組也有兩張相，是嗎？」學生：「一張。」</li> <li>• 足見指示或意圖不清晰。到底課堂設計原意是一人一張抑或一組一張？</li> <li>• 倒數廿秒導師有需要出聲倒數嗎？又或為何選用音樂？</li> <li>• 「好犀利喎，俾啲掌聲他們先」</li> <li>• 讚賞的語氣略帶敷衍</li> </ul>
5分鐘	<p><u>椅子遊戲</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 導師倒數後，所有小朋友各自做自己的櫈</li> <li>• 小朋友在空間走動。老師倒數後叫號碼的做櫈，然後設計師「登登登櫈」展示「椅子」。</li> <li>• 加入音樂，然後停止後被叫號碼的做櫈，然後設計師「登登登櫈」展示「椅子」。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 指示不清晰甚至混亂，小朋友先不知道是各自做櫈。又輪流做時，大部分不是做櫈的小朋友也是選擇了坐上櫈仔，而不是「登登登櫈」。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mon「喂，你做咩呀？唔駛坐架。」</li> <li>• 從課堂開初至這階段，「登登登櫈」也未能成為深下的口號，小朋友亦未知為可以「登登登櫈」。</li> <li>• 即使Mon後來在混亂中有說「設計師介紹自己的椅子」，但無法傳遞給小朋友。</li> <li>• 應將這口號設計成讚美的話。</li> <li>• 時而用數數，時而用音樂，效果一般。何不全都是用音樂？</li> </ul>
10分鐘	<p><u>椅子騷</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 一號與二號小朋友分成兩排</li> <li>• 兩排小朋友中間留有足夠空間形成天橋步道。</li> <li>• 設計師與椅子走過天道，到末端一人做櫈一人坐上去，其他同學「登登登櫈」</li> <li>• 導師與助教做第一組，起示範作用。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 三分一後已貼鏡，無法做到設計展的天橋步道。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 尚餘5分鐘還開始一個新的部分。</li> <li>• 「快啲啦，無時間啦」</li> <li>• 小朋友未坐定就「一二三，登登登櫈」</li> <li>• 概念雖好，但予人草草了事或忙亂之感</li> <li>• 走完天橋，誰人做櫈誰人坐，並不清晰。</li> </ul>

### 高橋教授評語：

- 熱身一開始可以是多些人沒有椅子，避免第一輪只有得一個小朋友輸的尷尬場面。
- 音樂好重要，所以要事先檢查確保在嘈吵環境都有足夠音量。
- 需要檢討如何縮短時間，尤其是設置(setting)的時間。
- 問完日常椅子後，可以問他們美術館的展品是怎樣，讓小朋友進入另一個思維。
- 臨時想到的點子，宜與伙伴商量，讓他們可以配合。

### Namstrops評語：

- 小朋友（尤其輸了的）會困惑為何要「登登登櫈」。
- 這次主要是Mon教，Joseph及Emily可以多些參與。
- 導師示範時，可以示範怎樣是好，怎樣是不好。而示範要十分認真及仔細，可以緩慢地及退後一點再望。強調這個過程能讓學生看到藝術家怎樣做事，亦能讓眾人感受到自由度。
- 導師可以考慮選些甚麼櫈，
- 老師言詞可以說，例如：下一張會出現咩呢？
- 小朋友是否一定要坐上去呢？抑或只是擺個姿勢便可？
  - 因為當櫈很高的話，坐上去後便會改變了原本的設計，例如：縮低了。
- 天橋可以是一來一回：一來，設計一；一回，設計二。
- 教學目的實踐到嗎？如果沒有了最後的「椅子騷」，目的會如何實踐呢？