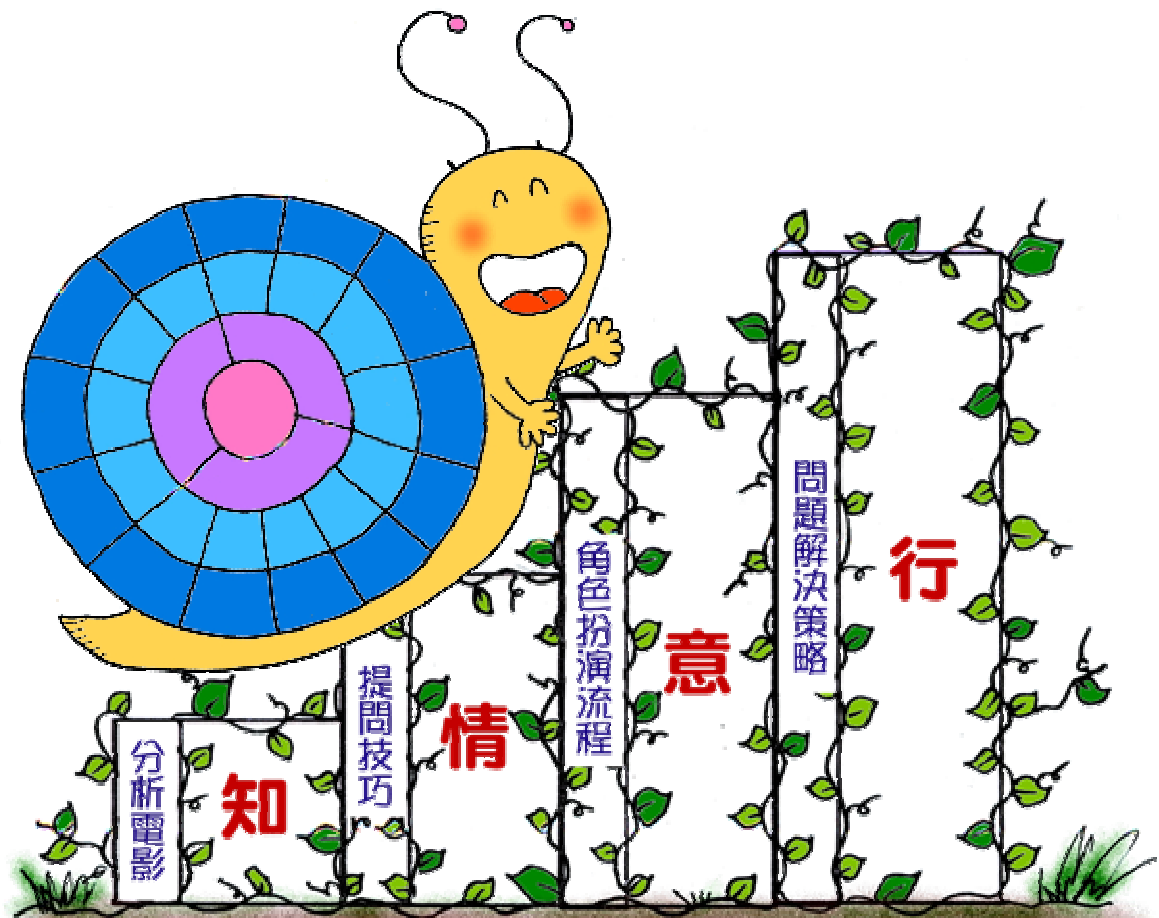


2006 SO COOL 影展

「電影魔法學校」教師研習營



從電影開啟生命智慧

主講人：台北市忠孝國小資訊組長 陳建榮

Part I：透視電影的 72 變

◆ 拾起一把記憶中的生命膠卷

You have to look life in the face
To live in the face
To live what it is
And then you can put it away
～「The Hours」

那一刻，肉身的我佇立在街頭，來往交通的景致層疊穿梭，靈魂的我，卻留在銀幕裡，眷戀著由三位不分軒輊的女演員，讓人參透生命本質的「時時刻刻」(The Hours)，帶著檢視反省自我的心，走出戲院、走進人生。我就是愛上了看完電影這種心有戚戚焉的豐盈饗宴。

到底自己的生命與電影是如何結緣的？從大學從高中時代對升學主義的另類逃叛？從國中階段的感情寄託？還是打從娘胎裡的遺傳？其實有些事情不需要追根究底，原因不見得重要，至今我依舊記得那些在課堂上未曾遺忘的電影痕跡：音樂課時「真善美」(The Sound of Music) 的歌舞場面，讓我體驗邊走路、邊吟唱的自在解放、「阿瑪迪斯」(Amadeus) 的雙角辯證，啟迪我人性的多重面向。陳年舊事的課堂影像，因為膠卷的傳遞烙印在我的心頭，至今歷久彌新，感謝有幸身為教師的我，將繼續藉由電影，扮演學生探索生命的橋樑，點燃孩子的生命之海，勇敢面對屬於自己的時時刻刻。

來辦公室打掃的這位三年級小朋友，是老師眼中的麻煩人物，也是學習成就較低的學生。那天一時興起詢問他是否還記得上學期進行電影實驗教學的「冰淇淋的滋味」，他不僅眼神突然為之一亮，滔滔不絕的說出電影情節，當然，他回答的場景不見得是影片中重要的片段，卻是孩子心目中有趣的記憶畫面。從他的回應想起了當時疲於奔命進行實驗教學的殘酷景象；電腦裡的照片紀錄著學生上課時的點點滴滴；手邊滿滿的文件資料呈現課後的學習成果，那時雖然疲憊，如今感受喜悅。因為從與孩子的互動中，我更深深明白電影的情意功能；因為這次實驗的沈澱，完成挑戰自我的極限。

■ 開啓潘朵拉盒子 嗅到電影芬芳遍野

那段實驗教學的日子確難熬，不僅有學校原本的課務與行政工作，再加上研究所的各科作業，幾乎每晚都需要熬夜來批閱孩子的學習單與撰寫田野札記。但是從孩子的作業回饋中，你會知道辛苦總是有代價的：「我好高興有這堂電影課，讓我體會拍電影是多麼辛苦，也知道爸媽對我們的用心！」。孩子直接的反應，的確讓老師更於熱情付出！這部「冰淇淋的滋味」不僅探討親子關係，更在學生與家長的真實生活中持續發酵，達成了探討生

命教育議題的教學目標。有位六年級學習成就低的女生則說：「我對電影課印象最深刻的

是，老師稱讚我學習單寫得不錯！」、「我喜歡老師會給作業的回饋，因為大部分的老師很少給獎勵與鼓勵！」。可見，孩子實在需要教師多多給予讚美與鼓勵。

由於實驗教學進行前，已經告知家長這次的研究計畫，其中許多家長皆樂觀其成。從學生的問卷中，家長則肯定這次實驗教學的成果：「從電影的學習中更能體會生活中的樂趣，去了解世界的視野，應該要多多舉辦！」、「利用看電影來分享一些有意義的想法或觀點，對於小朋友而言，是比較容易感受的好方式！」、「讓孩子了解生活中的學習並不限於學校的書本，從休閒娛樂中，更有意想不到的收穫，真是很好的機會教育啊！」、「現在的小朋友很喜歡看電視、影片，但是常常不會判斷片子的好壞，若能從學校中學習到是很不錯的。希望可以多安排這樣的活動！」、「透過劇情及畫面給小朋友不同的生活感受和經驗，這次電影課是個輕鬆學習的科目！」、「老師精心挑選的這部電影，聽孩子回家後敘述片中內容，連我們也一同分享感染了片中的感動，也可看出孩子對現實生活中有所思考與珍惜之心！」。

然而，參與觀察之教師則一致肯定討論與放映交錯的觀影方式，因為對孩子而言，一次放映整部電影會傳遞過於複雜的訊息令人難以消化，而分段放映可以讓學生容易整握內涵，使得討論時能因記憶深刻而熱烈發表，並可維持每次課堂的學習動機，於是有學生寫到：「我好喜歡這部電影，每次都好期待上電影課，看今天演到哪裡，因為讓人好想看結局！」所以，認為片段式放映電影可達到更有效的教學目標，擴展課堂討論的深度。在自己的田野札記中紀錄，教學設計時放入了過多的活動，延誤了學生的下課時間；也因為自己本身精神狀態的能量差異，使得每個班的課堂互動有所差別，所以排課時更應該考慮自己的體能週期狀態。在這段日子裡，自己與孩子在電影的美麗時光中一同歡笑、思考、啟發。由於大家的參與，讓我的收穫比付出更難能可貴！

■ 電影也許停格 生命依舊放映

當一年級的學生接受愛樂電台的音樂欣賞課程，紀念今年莫札特兩百五十週年誕辰，之後我於音樂課放映電影「阿瑪迪斯」的片段，原本擔心這麼小的孩子會感到無趣，事實發現我多慮了，因為小朋友驚嘆的發現貴族的假髮風情；訝異的解讀天才的另一面；專注的體會「安魂曲」的創作由來，從此，莫札特不只是個音樂家，更像是個走出歷史的人物。電影不僅抓住了孩子的目光，就連該班老師也都流連忘返，經典的電影在教師的設計下穿越時空傳遞、在不同世代的學生心中繼續埋下種子。喜歡電影的人，易於感受生命的能量，相信無論生命週期如何變化，皆能在電影中覓得繼續昂首闊步的新方向。於是……

電影放映時 啟動了夢想 追尋對生活中眾多事物的呼應
電影結束後 啟發了思考 佇立在生命中細微自我的改變

◆ 關於永不退伍的阿榮

讓電影活化教學、讓教育撼動生命

那是渴望夜晚的歲月，星期六深夜時分，和哥哥姊姊偷偷摸摸地打開電視，引領期待今天的華視「閃亮電影院」。懵懂的我實在抵不住漫漫長夜的睡意，但是依舊不願上床就寢，只因想知道景翔先生如何評論電影。那時候的我～十歲，心中埋下電影的種子。

填鴨掛帥的慘綠年代，考卷握在手上、綠油精抹在頭上、聯考在老師的藤鞭上、電影卻在我的心坎上。每次模擬考後，踩著單車奔向台南的全美戲院，這裡不僅有聲色俱佳的好萊塢鉅片，更有令我讚嘆不已的獨立製片。我在電影裡找到激發生命能量的元素、脫離現實枷鎖的理由、有機會與自己對話。那時候的我～十七歲，二輪電影是我心靈成長的首映典禮。

人不痴狂枉少年，我的大學時代，社團第一、打工第二、睡覺第三、功課總是擺在最後一位，曾創下一年內趕場一百六十五部電影的記錄。最後決定延後教育實習，選擇至電影公司打雜，只因為愛電影。那時候的我～二十二歲，生活裡不是只有電影，但生活中不能沒有電影。

現在的我是學生口中的麻辣鮮師，喜歡在傳統中挖掘新價值，嘗試在教學中融入電影，讓學生品嚐生活的酸甜苦辣、生命的悲歡離合。三十而立之年，我不只在電影裡找到自己的生命軌跡，也在教育裡發現電影的文化蹤跡。

電影是彼此認識、彼此感受、彼此學習的一種共同語言（劉世南，1994）。喜歡電影的人，易於感受生命的能量，相信無論生命週期如何變化，皆能在電影中覓得繼續昂首闊步的新方向。

學歷：國立台北師範學院（社會科教育學系）、現今就讀淡江大學教育科技研究所

經歷：國立台北師範學院→電影社社長/顧問/學生會會長

春暉電影公司→「絕色影展」規劃/組長、「絕色影城」開幕活動企劃統籌

「絕色星球報」主編、法國「坎城影展」隨行人員

美商環球電影公司「十月的天空」特約電影宣傳企劃

中央電影公司「電你網」文案設計

「Happy Student 開心成長必看的 30 部電影」統籌與主編

現職為台北市忠孝國小資訊組長，研究「電影融入教學」多年，目前研究論文為

「電影融入教學於國小生命教育課程教學模式之設計與應用」。

◆ 如何把教室變成電影院

一、電影的教學優勢：

- 經驗具體●知識明確●印象深刻●瞭解容易●興趣濃厚●學習多元●記憶持久
- 感官敏銳●官能均衡●思考靈活●改變態度●普遍受益

二、電影的教學功用：

- 可介紹有動作關係的事物經驗●可維持長期注意●可增加真實的效果●可放大縮小
- 可幫助克服時間與空間的困難●能為某件事物做紀錄●可加強生動化與趣味化
- 可獲得特別的美學經驗●可使學生得到共同經驗●可啟發對抽象事物關係的瞭解
- 能影響改變對特定事物的態度想法

三、電影的教學過程：



四、進行電影教學的先備知識：

- 簡略電影史●寫實主義●表現主義●魔幻寫實●電影風格●器材操作概念

五、電影教學的活動方式：

●佳句改寫 ●故事接龍 ●角色扮演 ●改編情節 ●語文學習 ●口語討論 ●學習單

六、帶領電影討論的技巧：

●暢所欲言 ●拋磚引玉 ●兩難情境 ●角色扮演 ●印象深刻 ●主題探討
★ 不管採用何種技巧或是交叉運用，最後，都應該再進行『歸納統整』★

七、編製學習單的建議事項：

●瞄準對象 ●循序漸進 ●故事簡介 ●基本資料 ●相關圖片 ●重點提示
●電影佳句 ●家長互動 ●同儕互評 ●參考資料 ●字體清晰 ●美化版面

八、結論：

●『電影可以不只是娛樂』

教導同學認識電影、欣賞電影及批判電影是本設計的目的。從電影中，同學可解構該片所傳遞的價值觀念，並了解導演所採用的美化技巧。他們亦能學習從更多角度去欣賞電影及了解電影的愛情觀與價值觀。

●『電影亦有心理治療的效果』

英國利茲大學講師兼電影專家瑪吉魯斯亦發現電影對學生產生類似效果。她說：“學生看過電影後，便會向我傾訴心事一然而，以前他們不會。”她又說：“電影治療法最成功的地方，是可令不常開口的人盡訴心事。”

●『電影的商業利益與附加價值』

總而言之，學生經過這次學習經驗，了解到電影劇本內容往往反映編劇的興趣及觀眾的口味，並認同電影是商人藉以賺錢的途徑。學生亦思考到自己被某些電影吸引的原因，及反省電影帶給他們那些深一層的啓示。另外，學生亦認識到電影中的美化技巧及價值觀念。

●『電影的影響無遠弗屆』

電影可藉著傳遞訊息，影響學生的思想、態度及行為。因此，電影教學的功能在於加深學生對傳媒的認知和提供另一觀點，以擴闊學生的眼界。學生透過主動地與老師或其他人及周遭的訊息互動，從而自省、理性思考及批判思考，並為自己尋找意義和建立自己的價值觀。更重要的是，最後，教師與學生在教學過程中更可以一起成長。

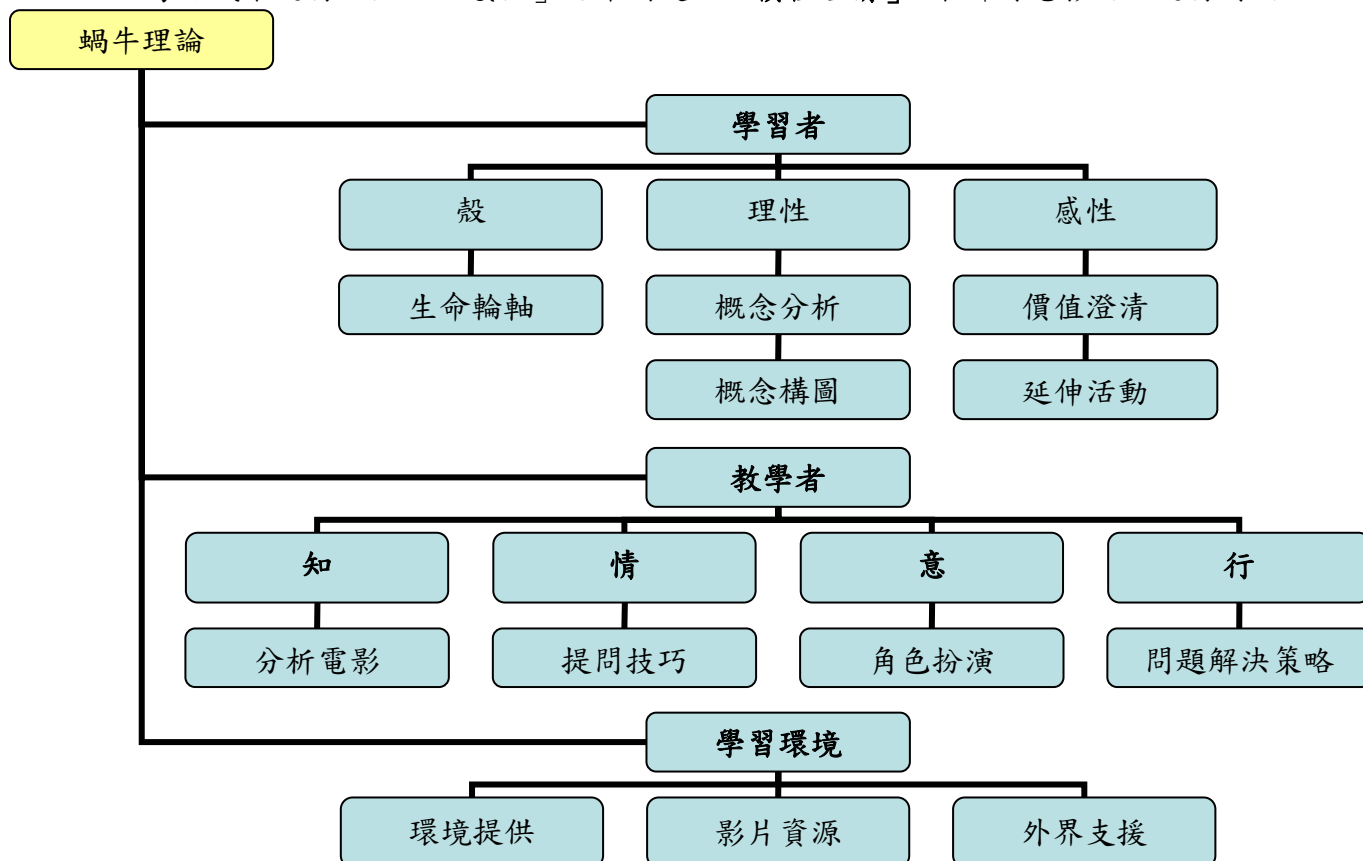
Part II：電影融入教學之「蝸牛理論」

■ 「蝸牛理論」之緣起與概述

提到「蝸牛」，我們會馬上想到什麼？桌上佳餚？法國？房屋？緩慢爬行？蝸牛雖然是屬於小而迷人的生物，但是從它而產生的聯想與作品實在不少，例如歷年來有許多繪本故事、民謠歌曲，皆是從「蝸牛」引發的啟示，然而在這些作品中最耳熟能詳的便是著名的兒歌「蝸牛與黃鸝鳥」，簡單排列的歌詞，述說了蝸牛的毅力與堅持，慢步爬行的蝸牛，能夠引領我們看到更多的世界。於是本研究開始用牠們的語言說人生的故事，並用牠們的行為來思考人生的道理。

若將蝸牛比喻成「學習者」，則其一步一步地往上爬的葡萄藤支架，便可說是「教學者」所架設的學習鷹架；而架設鷹架的根基，便是實際「學習環境」的支援情形。蝸牛重重的殼，反觀在我們身上亦是甜蜜的負荷，因為於整个人生歷程中，需要學習與面對的生命課題是具有相當程度的重量，故電影融入教學之「蝸牛理論」，將蝸牛背負的殼類比為學習者在人生階段對「生命教育」的學習議題，如同蝸牛一樣背載著「生命輪軸」。

蝸牛的身體構造使其以不溫不火的肢體伸展方式，向著葡萄藤的高點邁進，便如同在學習的道路上不得揠苗助長，以穩定的步伐向人生學習的目標駛進。而蝸牛頭上的兩邊長觸角可比喻成閱讀電影時所需要的能力：「理性」（sense）與「感性」（sensitivity）。如何以「理性」精神分析電影，便可使用「概念構圖」的結構化思考方式來進行；然而「感性」思維則是以「價值澄清」，來針對電影內涵進行討論。



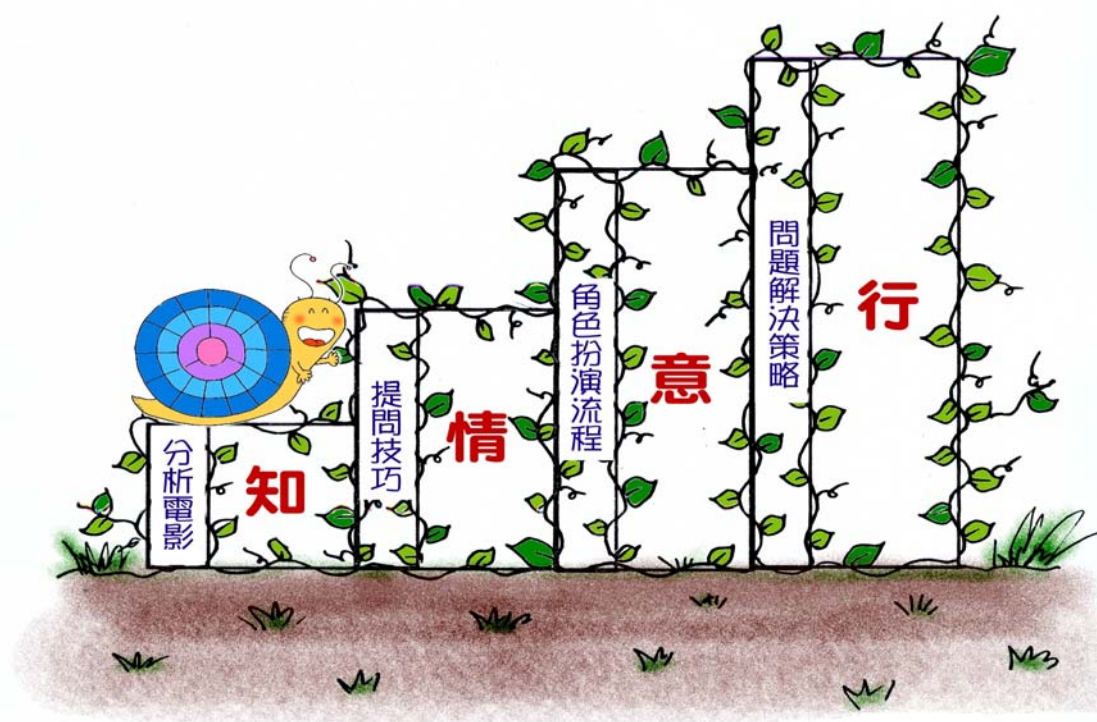
■ 蝸牛→「學習者」

➤ 理性：概念分析→概念構圖

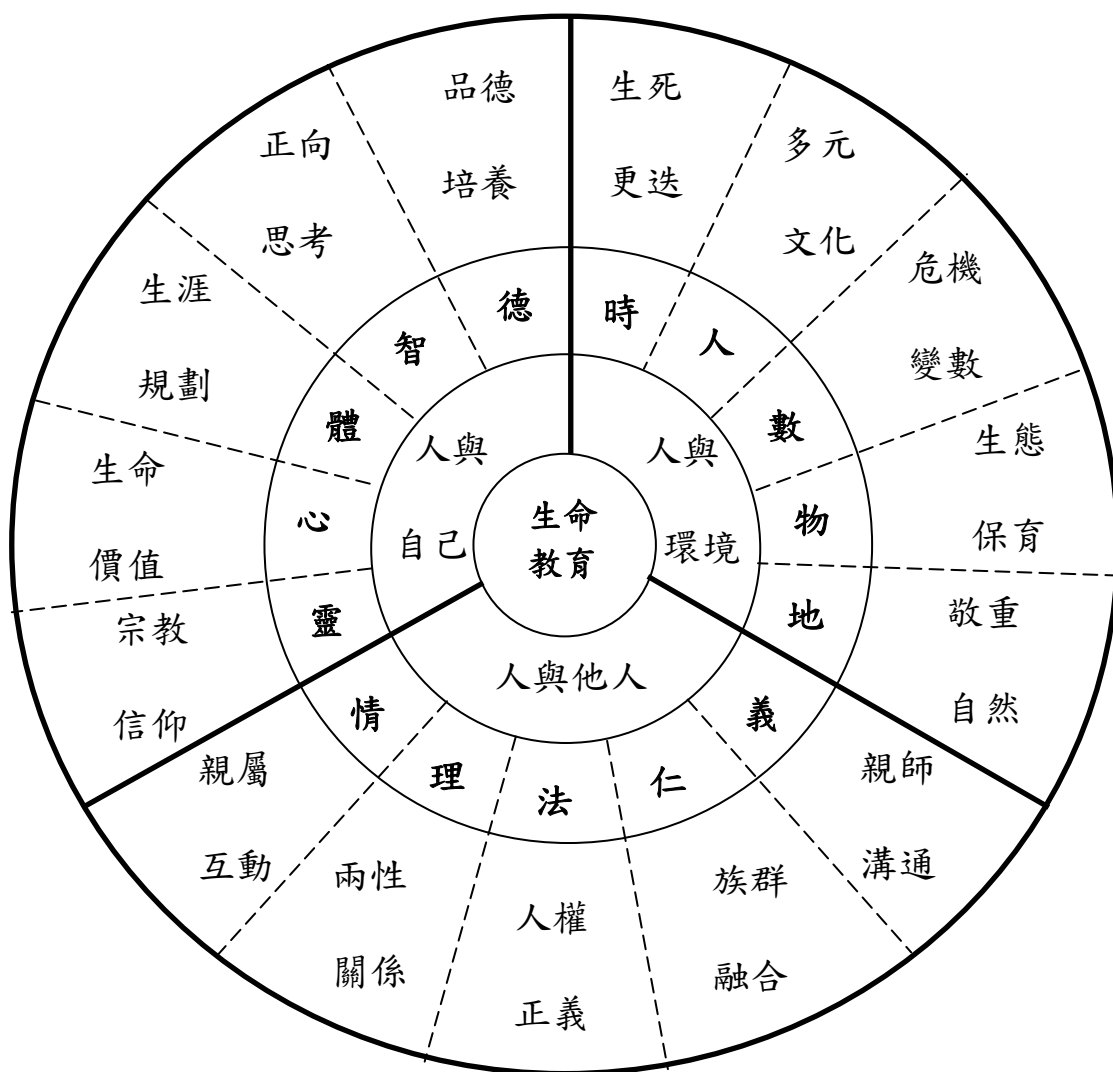
「概念構圖」結合了有意義的概念學習理論和後設認知、建構主義等理論，鼓勵學習者主動掌握自己的學習認知歷程，自行建構出屬於自己對於某一主題概念的內在意義（謝真華，1999）；因此，「概念構圖」的方式適合於「電影融入教學」，讓學生自行建構出互異的內容解釋與架構。學生具備「概念構圖」之能力後，能以更多元、更完整的角度來分析電影之意涵，並可主動遷移用到其他生活領域或學科經驗。

➤ 感性：價值澄清→延伸活動

價值澄清（Values Clarification）的定義：教師輔導學生在選擇過程中，經由對事裡的重要性及社會意義性的瞭解，從而形成或改正自己合於道德的價值觀。最早由瑞斯（L. E. Raths, 1966）和西蒙（S. B. Simon, 1972）提出來，主要目的是協助學生察覺並確定自己或他人的價值，在面對問題時，能有很明確的看法，以尋求較為合理的解決方法。價值澄清教學法，與傳統的灌輸或注入特定的觀念不同，它給予個人更多選擇的自由和機會，去思考判斷並形成自己的價值觀。因此，價值澄清教學法相當講求民主精神，尊重每個學生都有自由選擇的權利，而非單一式觀念灌輸。教師營造出開放、鼓勵、接納與尊重的教室氣氛，也相信每個學生都有作選擇的能力，價值是在經驗、生活中經由個人自由選擇後獲得。



➤ 蝸牛殼：生命教育同心輪軸圖



■ 教學鷹架→「教學者」

➤ 鷹架階層：知→情→意→行

生命教育的內涵應涵蓋四個向度（孫效智，民 90），分別為「深化人生觀」、「內化價值觀」、「整合知情意行」與「發展多元智慧與潛能」。知情意行整合，屬於倫理（生活）教育、品德教育、情緒教育與人格統整等領域，旨在：幫助學生將在知性上內在化的價值理念統整於人格之中（誠於中），並在實踐抉擇上生活出來（形於外）；提升學生的情緒智商、交談傾聽能力以及同理心；培養學生面對憤怒，貪婪，情慾時的處理能力。

➤ 先備知識：

● 知：分析電影方法：

（一）電影片名：

有畫龍點睛之妙，片名能讓觀眾更加迅速地融入劇情中，但是國內電影片商為使不過中文片名或英文片名何者較為精闢則需視情況而定。

（二）電影類型：

所謂的類型就是公式，以類型來歸納電影是個容易研究電影的方式，但是嚴格來說，沒有一部電影是屬於單一類型，各種電影都是一種綜合類型。

（三）電影背景：

每個人都看過電影，而每個人的成長經驗與歷史，其實就是電影的發展史。因為，任何一部電影都可以顯示出那個時代的歷史意義。

（四）人物分析：

在好萊塢電影常見的角色設定，通常好人與壞人都是有明顯區別，角色的複雜性與多面向則較為少見。

（五）二元對立：

好人與壞人、男性與女性、現實空間與夢幻空間。

（六）劇情邏輯：

故事的發展是以什麼作為主軸，每部電影一定會有發生事情作為引子，而這個引子會讓觀眾逐漸入戲。

（七）高潮安排：

通常會以建立高潮來作為讓觀眾期待的結局，例如動作片會以接近尾聲的飛車追逐或是爆破場面，來解決電影中出現的問題與謎題。這為好萊塢慣用的手法。

（八）導演風格：

電影導演好比是小說的作者，每個導演皆會有其特性，觀眾需要將其多部作品加以比較，才能歸納出其拍攝風格。研究其第一場戲，因為通常一部電影的風格、特色、以及想要表達的主題，在電影專業術語稱為「建立鏡頭」。

（九）電影形式：

有人認為電影可以稱為八大藝術之龍頭，因為其統籌了其他知識與藝術，而且能兼容並蓄。電影不只是獨立的知識體系，如有其他藝術豐富其內涵，電影的內容將詮釋得更為完整，可謂是「外行看熱鬧、內行人看門道」。

（十）社會批判：

電影最為難能可貴之處在於它不僅只是單一的藝術產品，同時具有強烈的文化、政治、社會意涵，而任何一部電影都能反映出當下時代的意義與看法。但是些層面在好萊塢電影較難看到，因為其基本目的是以娛樂觀眾為目的。電影的迷人之處在於不會強迫觀眾接受其觀點。

★資料來源：陳儒修（1999）。如何閱讀電影。高中教育（8），86～89。

● 情：提問教學技巧：

論述發問是重要教學技術之一，而教師若能有效運用，可以提高教學效果。

「桑達士問題分類法」依據布隆姆的六項認知性教育目標分類為基礎，雖然分類法詳細清晰，但僅於認知層次，但是於實施「電影融入教學」的過程中應先從「觀察」進入「認知」，再進一步到「思考」階段。因此，本研究以桑達士問題分類法為基礎加以重整，特別將適合於「電影融入教學」之提問技巧共分類為以下四層次：以下便是針對，來應用於電影融入教學，而發展出來發問問題的類別法如下：

（一）觀察性問題：

學生可以從自身五官直接察覺之事物，只要有五官能力便可以回應。在「電影融入教學」中教師可以從此類問題開始提問，因為學生可從電影情節中直接回答，藉此營造出熱烈討論之氣氛。

(二) 感受型問題：

以上一層次為基礎，從五官的客觀觀察後，加上本身主觀的意見、想像、揣摩，而產生的回應。藉由電影題材的激發，從理解進入思考，而產生與本身內在的聯繫，譬如針對電影內容中某人、某事、某物的感受為何等。

(三) 綜整型問題：

上述兩層次皆為電影材料之討論，此一層次則需將題材之案例與本身經驗相結合，作為個人的詮釋與驗證。例如，針對電影案例的感受，引導參與學生提出在日常生活中之經驗，讓學生結合電影情節與本身經歷，加以詮釋。

(四) 啟發性問題：

此階段為提問之最高層次，主要希望藉由提問，讓學生在學習後引導出新發現。因學生經過分析事件、綜合經驗，進而評鑑此價值，體認人性共通處與深層面，產生不同以往之啟發。例如，如果你是這個主角，會做什麼樣的決定等等。

★資料來源：張玉成（1993）。思考技巧與教學。台北市：心理出版社。

● 意：角色扮演流程：

角色扮演法是使教學內容劇情化，腳本化，讓學生扮演劇中的人物，進入角色，體驗生活，在角色扮演中學習知識，理解知識，掌握知識所採用的教學方法。

(一) 設定情境：

選擇一個電影中重要的情節或場景片段，作為可以提供各種不同的可能結果或角色詮釋情境。

(二) 說明任務：

教師講解或同學討論此重要的情節或場景之意義，以及此次扮演的主要目的為提供不同於電影的結果或是人物言行舉止等等。

(三) 分配任務：

教師可以因特定的原因選擇進行角色扮演的學生或小組，可讓學生自行分配角色或其他工作項目。

(四) 指定觀察者工作：

為避免未上台表演之學生無所事事，教師可指定觀察演出進行之重點或需要注意之事項。

(五) 進行表演：

設定表演時間，以免過於沉長。

(六) 討論時間：

可先由表演者報告心得，再由教師帶領進行班級討論。

★資料來源：賴慧玲（譯）（2002）。教學模式。台北市：五南圖書。

● 行：問題解決策略：

(一) **提出問題：**

教師應先營造出討論問題之氣氛，以刺激學生的情緒。

(二) **蒐集觀點：**

蒐集並討論有關資料和價值觀點，知識與價值的聯結是說明知識是用來解決問題的方法而非目的。

(三) **評估方法：**

討論並評估所有可能解決問題的方法。個人的價值觀不同，對事實的解釋與陳述自然也會不同。

(四) **正反討論：**

正反兩面討論每一個解決方式以及可能產生的後果。選擇一個最能配合個人價值系統的解答，未必是解決問題的最佳方法。我們應該讓學生有機會去質疑與分析有關某一問題的各種事實。教師宜採取旁觀者的態度，允許並進一步鼓勵學生盡可能表達自己的看法。

(五) **進行選擇**

使學生有機會從各種可能的解決方式中作選擇，並證明其選擇為正確！經過上述的過程後，在鼓勵學生於這些解決方法中進行選擇，教師可讓學生說明其原因，但勿讓學生產生「防衛」心理。

(六) **準備行動**

行動之前，以下這些問題必須進行徹底考慮，以免受到傷害，而教師應協助學生在不同的情況下，作不同的判斷，不要逃避較為爭議性的問題，因為這些問題是更值得價值澄清的學習重心。流程如下：1 行動的實用性為何。2 會不會有害於學校的校規。3 是否與其他團體的價值有無衝突。4 行動是否合法 5 行動的後果為何。6 何種為最佳途徑。7 應否準備一些工具（例如表格或問卷）。

(七) **付諸行動**

引導學生接觸真實世界，使得教學工作真實而有意義。這個階段的進行，有時難免會引起爭議或關切，而教師應設法協助學生完成其行動，並使其成為教學中的重要部分，完成後更要提供機會，讓學生評估其行動的重要性與實用性。

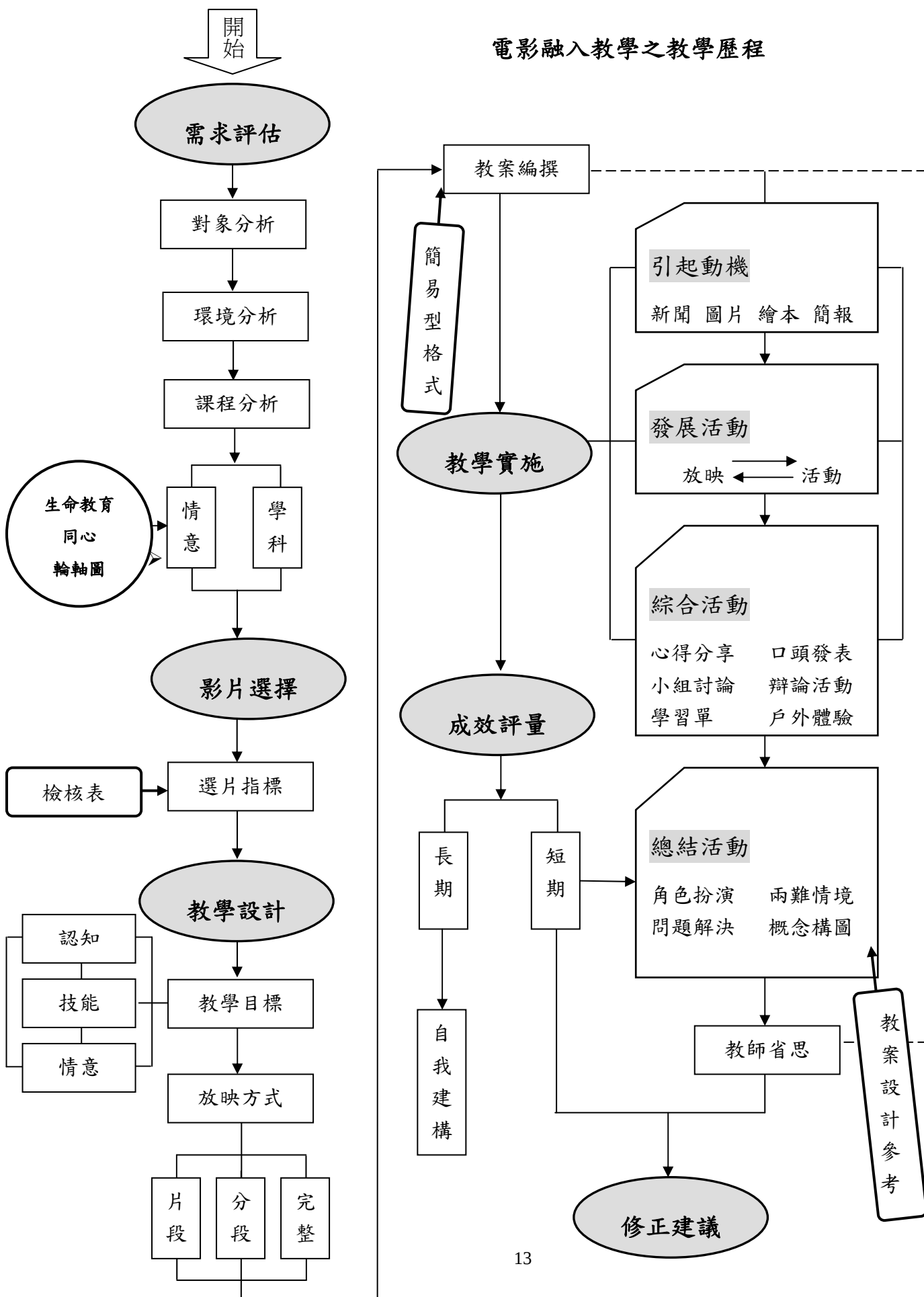
★資料來源：李緒武(1997)。社會科教材教法。台北市：五南圖書。

■ 土壤→「學習環境」

電影融入教學之「教室環境」比較表

地點	類型	考慮因素			
		分組討論	延伸活動	視聽效果	容納人數
班級教室	單槍投影機	良好	良好	良好	普通
	電視	良好	良好	普通	普通
視聽教室	集會階梯型	不佳	不佳	良好	良好
	會議馬蹄型	普通	不佳	良好	良好

電影融入教學之教學歷程



Part IV：電影的葵花寶典「概念構圖」

◆ 概念構圖技巧（concept mapping technique）

■ 何謂「概念構圖」：

「概念構圖」儼然已成為熱門的教學方法，其由來乃是美國康乃爾大學教授 Novak（1984）沿襲 Ausubel（1978）之「有意義的學習」之理論精神，設計出一套幫助學生學習如何進行學習（Learning how to learn）的技巧，統稱為概念構圖技巧（concept mapping technique）。Novak（1990a）進一步指出概念構圖不僅可以當成一種學習評量的工具，亦可視為一種學習的策略，即是後設認知學習策略，以用來幫助學生學會如何去學（引自余民寧，1999）。李咏吟（1999）則說明「概念構圖」便是意指教師引導學生應用空間性組織，以連結不同概念的關係（引自洪麗卿，2002）。因為它不像機械式的學習，而是要求學生記住原理原則，諳對學習內容的概念，進行階層性分類與分群，並將概念之間加以聯結，最後形成一幅網狀結構圖（余民寧，1999）。

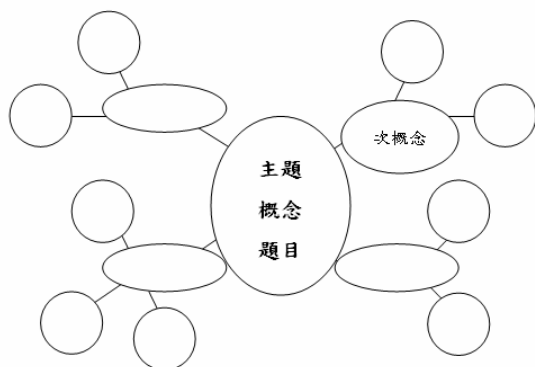
「概念構圖」結合了有意義的概念學習理論和後設認知、建構主義等理論，鼓勵學習者主動掌握自己的學習認知歷程，自行建構出屬於自己對於某一主題概念的內在意義（謝真華，1999）。「概念構圖」的方式適合於「電影融入教學」，讓學生自行建構出互異的內容解釋與架構。但是對學生而言，「概念構圖」的理解及應用需要重複多次的練習，因此需要藉由一定的步驟與程序，來帶領學生學習。總而言之，期望學生具備「概念構圖」之能力後，能以更多元、更完整的角度來分析電影之意涵，並可主動遷移用到其他生活領域或學科經驗。

本研究進一步將「概念構圖」應用於「電影融入教學」中，之方式，欲將在討論電影的內容，將其相屬概念及彼此關係，加以圖示化與邏輯化，以促進學生對電影內容之理解與統整。然而，學生面對複雜的概念與內容時，需要更多的時間加以統整與內化。洪麗卿（2002）於碩士論文《社會科概念構圖教學策略之建構》中蒐集出許多符合概念構圖意涵之圖示方法，主要是指以一個概念或一個主題為中心，加以組織、融合相關範疇之細節，由中心向外發展之概念圖示，共可分為三種主要類型。

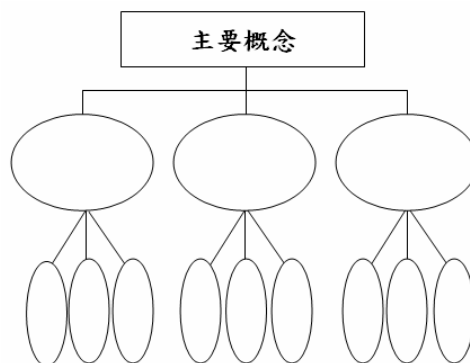
■ 聯結相關的概念圖示：

蜘蛛網圖（spider web maps）與階層圖（hierarchy maps）皆是主要聯結相關概念的概念圖示，實施方式為將欲討論之主要議題在中心的圓圈中，以全班或是小組的形式進行探討，將相關的概念和細節列出，再依照概念之隸屬關係，從最普遍到最特殊的概念加以排列，之後便可進一步加上跨接的聯結。兩者最主要之差別在於階層圖強調概念之間的上下階層

關係。此類圖示在發展批判思考、價值判斷、解決問題的能力較不顯著。



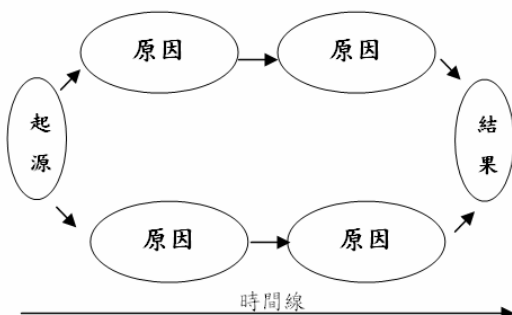
圖一：蜘蛛網圖



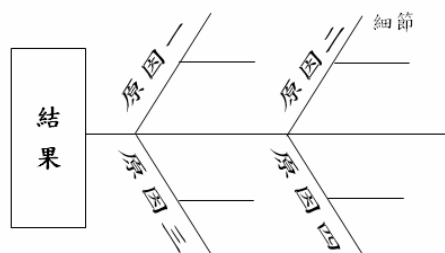
圖二：階層圖

■ 因果關係的概念圖示：

此圖示的特色在於檢視事件形成的過程，思考問題解決或規劃事情的流程，包含因果鍊圖 (causal chain map) 及魚骨圖 (fishbone maps)。因果鍊圖 (圖 2-3-3) 是以帶有箭頭的實線作為聯結線，意旨「導致」，前面的概念導引出後面的概念，形成步驟性關係。魚骨圖 (圖 2-3-4) 亦是用來分析一個複雜事件或是現象的發生原因，其方法是先列出結果，再歸納可能造成之原因，藉此可增進學生分析歸納之能力。此類圖示強調思考事件的前後、因果之脈絡，較為缺乏探討環境與人文的特徵與差異性之比較。



圖三：因果鍊圖

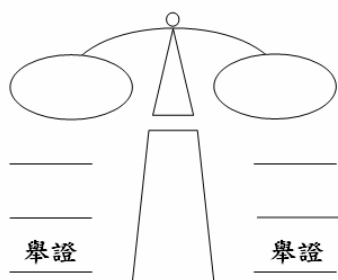


圖四：魚骨圖

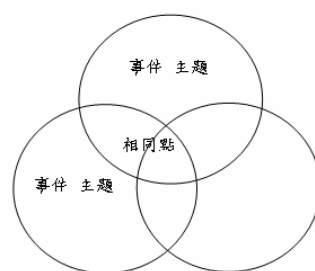
■ 評估想法的概念圖示：

此圖示既可描述主題特徵，又能分析事件，可比較時間、空間、場合變遷後的異同點，亦可發展批判思考、價值判斷等能力，以利學生分辨異同與統整調和，其中包含權衡秤 (weighing scales)、環扣構圖 (venn diagrams)。權衡秤 (圖 2-3-5) 用來評析整理雙方之意見，以評鑑事件的意義為何，特別適合用於開放性的爭論議題。環扣構圖 (圖 2-3-6) 則是一種思考策略，讓學生整理資訊，將兩個或多個概念之間區分出相同或相異的範疇。重疊部分為彼此相同之處，而環扣獨立的部分，則是該主題的獨有特徵，並且能達到認知

與技能之目標。



圖五：權衡秤圖



圖六：環扣構圖

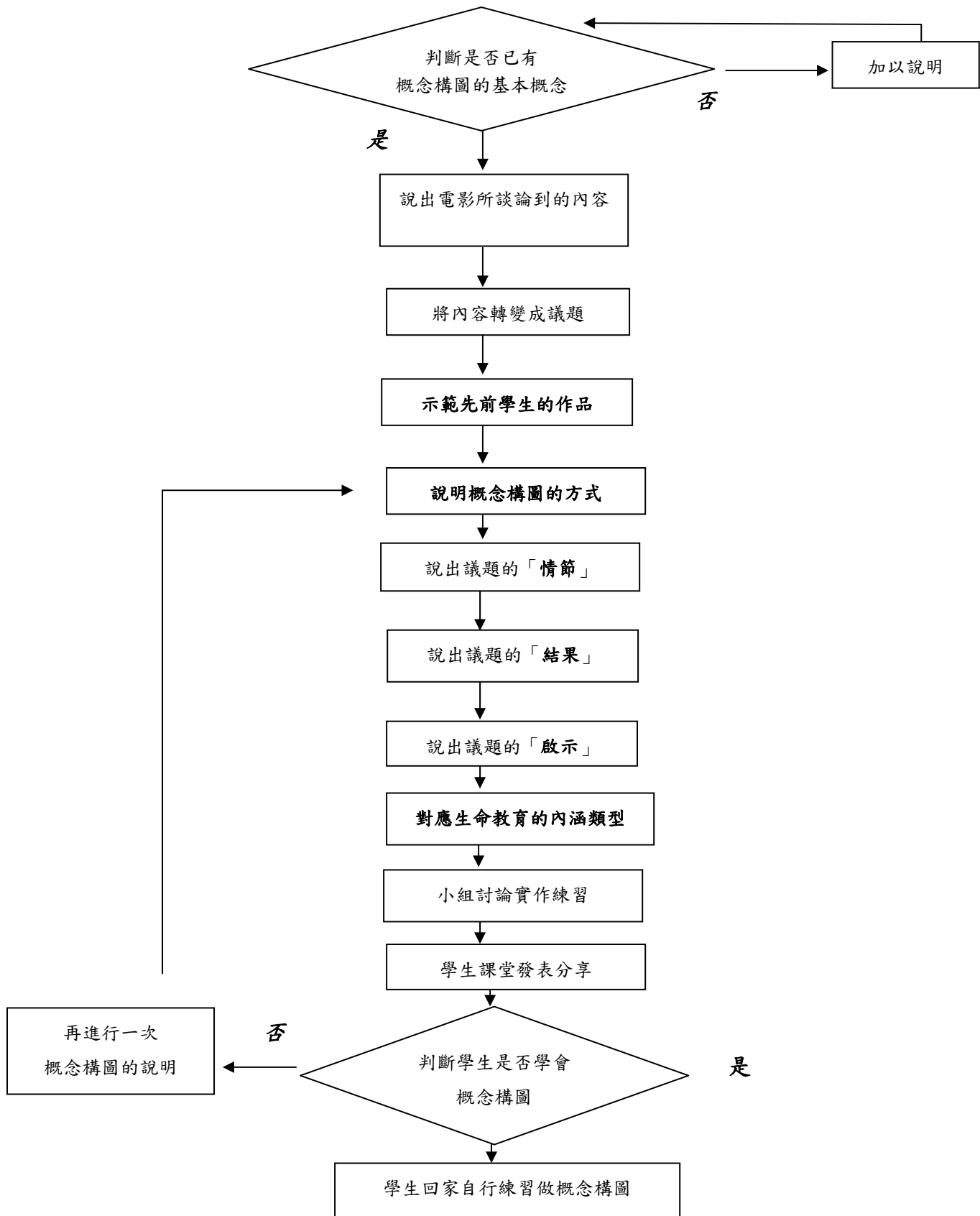
■ 「概念構圖」種類的電影融入教學應用：

這幾種概念構圖法，分別適用於不同層面的電影分析當中，例如：(1) 角色分析：適用蜘蛛網圖與階層圖；(2) 情節分析：適用因果鍊圖；(3) 主題分析：適用階層圖與魚骨圖；(4) 議題分析：開放式的議題，適用蜘蛛網圖；因果式議題，適用與因果鍊圖；辯論式議題，適用權衡秤圖；相關式議題，適用環扣構圖。(5) 拍攝手法分析：可應用魚骨圖；(6) 歷史背景分析：可應用因果鍊圖；(7) 其活用空間極大，可以隨教學目標與影片內涵再進行調整。

■ 「概念構圖」（蜘蛛網圖）運用於電影討論分析的步驟：

- (1) 學生說出在電影中看到什麼，電影談論、表達的主題為何。
- (2) 教師帶領學生將內容轉變成議題。
- (3) 教師示範並說明概念構圖的範例。
- (4) 再回到電影，使用概念構圖來閱讀文章。
- (5) 辨別該電影在「概念構圖」中生命教育的議題類型。
- (6) 再讓學生以分組討論的方式完成概念構圖的練習。
- (7) 讓學生在課堂上發表分享。
- (8) 讓學生回家自行練習做概念構圖。

在電影中的「概念構圖」對學生而言較為困難，故針對內容進行：情節→結果→啟示的討論、以及學生的作業展示。此外，應提供先前學生的範例，讓新學習的學生有更多的學習鷹架。由於「概念構圖」在「電影融入教學」的運用上的難度較高，因此，需要藉由一定的步驟與程序，來帶領學生學習。如此一來，學生能使用「概念構圖」來分析影片所要傳達的訊息與意涵，進行影片主題、議題、角色、情節與啟示的分析，並培養如何分析問題與解決問題的能力。期望學生具備「概念構圖」之能力後，以更多元、更完整的角度來分析電影之意涵，並可主動遷移到其他生活領域或學科經驗。



使用概念構圖進行電影討論分析之教學流程圖

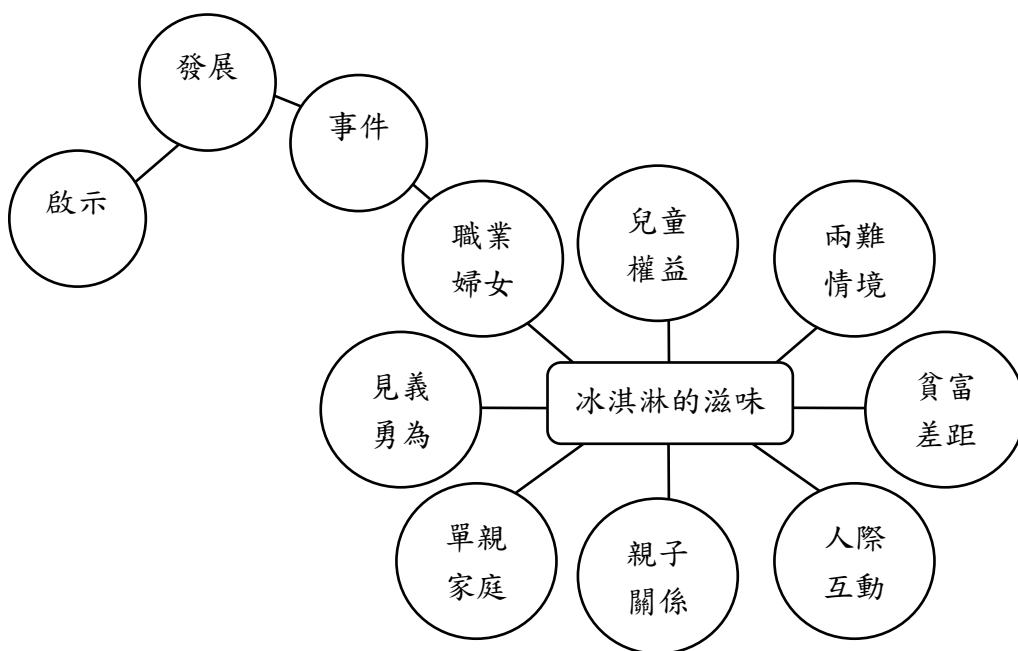


圖 7 內容轉換成議題 說明圖



圖 8 概念構圖的討論方式步驟圖

「概念構圖於電影融入教學」之教案設計

時間	教學內容	教學資源	教學事件說明
一、準備活動			
2 min	★ 作業獎勵： 教師發還上週學習單，與同學分享優秀作品，並加以獎勵。	戳戳樂 集點卡 印章 簡報 單槍投影機	引起注意： 從獎勵時間中讓學生們集中注意力。收拾心情，準備開始「看電影學生活」。
1 min	★ 教師說明： 我們已經看完這部電影，現在我們這一節課就要請大家用「概念構圖」分析這部電影。	口頭說明	確定教學目標： 讓學生們瞭解本節課的大綱，建立期望。
2 min	★ 影片回顧： 教師放映以製作好的簡報照片，內容呈現電影的重要片段。	PPT 單槍投影機	引起興趣及學習動機： 讓學生再次回憶電影情節，準備好思考「概念構圖」的分析步驟。
2 min	★ 示範說明： 教師放映之前學生作品的簡報，讓學生知道這次的概念構圖的難易程度。	PPT 單槍投影機	預習課程： 將學生作品的簡報進行介紹，讓學生能清楚學習內容。
二、發展活動			
3 min	★ 教師提問： 有哪位小朋友有聽過「概念構圖」？什麼是「概念構圖」？它有什麼優點？教師之後再進行統整歸納。說明概念構圖的優點以及要學習使用概念構圖的原因。	口頭說明	複習先備知識： 教師提問已經學習過的觀念，回溯「概念構圖」的定義與特性。
8 min	★ 教師提問： 我們現在一起來回顧這部電影的從頭到尾的重要情節，請同學踴躍發言。這部電影有談論到哪些生活上常見的議題？這些議題當中哪些是和「生命教育」相關的？ <u>（請一位打字快的同學摘要記錄於簡報中）</u> ★ 教師示範： 把學生提出的情節內容整理成議題，提問：	口頭說明 黑板	教學資訊呈現： 將「概念構圖」的進行流程，演示一遍。

	這些議題在電影是以什麼事件呈現？事件的結局是什麼？我們得到什麼啟示？再依照「情節」、「結果」、「啟示」步驟，示範一次。		
1 min	★ 教師歸納： 教師說明上述步驟需要特別注意的地方。	口頭說明 黑板	集中注意力： 強調需要注意的重點。
2 min	★ 教師提問： 請一位同學上台依照上述的步驟示範另一個議題的「情節」、「結果」、「啟示」。並請全班同學一起檢討，予以修正。	口頭說明 黑板	學員學習： 請學生再示範一次，請全班給予回饋，再強調步驟程序。
10 min	★ 分組討論： 請同學參考黑板上的範例，以概念構圖的方式，來分析這部電影所談論到的議題。請用彩色筆寫在大張的壁報紙上。	壁報紙 彩色筆 數位相機	練習： 同學分組即時操作練習，教師巡視，給予指導。
4 min	★ 上台發表： 請學生上台發表該組的「概念構圖」，並請同學給予回饋。	口頭說明 壁報紙 數位相機	評估回饋： 同學給予回饋，教師給予稱讚獎勵。
三、總結活動			
2 min	★ 票選活動：「概念構圖」 同儕互評，投票認為哪一組的概念構圖最為完整、豐富，並說明原因。	口頭說明 壁報紙 數位相機	摘要與回顧： 從學生的互評中，摘要回顧堂內容。
1 min	★ 作業說明：「概念構圖」 教師放映簡報說明本週作業，鼓勵學生繪製「概念構圖」的學習單。	口頭說明 PPT 單槍投影機	學習遷移： 鼓勵學生將「概念構圖」運用在生活來分析事物，並說明回家功課的練習。
2 min	★ 教師歸納： 有了「概念構圖」之後，我們是不是更容易來分析電影啊？希望大家能夠常常運用在生活中！這節課程就到這邊結束。	口頭說明	動機與終止： 告訴學生如果「概念構圖」繪製不錯會有較高的獎勵。

Part III：從「冰淇淋的滋味」感受生活的甜蜜

■ 教案設計方式

本研究預計的觀察實施時間從民國九十四年五月十三日，至六月十七日，為期一個多月。本實驗教學設計以每班、每週兩節課八十分鐘為設計單位，可分為引起動機、發展活動、綜合活動三大流程；課程全長共計四週八節課。影片「冰淇淋的滋味」採取片段式完整放映，每節課分段觀賞並討論與進行其他教學活動。雖然課堂時間有限，但欲培養學生合作學習、發表意見之能力，故教學活動設計採取分組討論、口頭發表、上台發表等方式。其中，分組討論的過程、課堂互動與課後作業皆為評估學生反應的依據。其中，「概念構圖」則先由研究者加以說明並以範例演示，之後採取「做中學」的方式，讓學生分組進行課堂練習，經過全班討論評析後，再讓學生返家後自行完成「概念構圖」的學習單。以下為詳細之課程設計：

一、教學主題：生命教育之「親屬互動」（參考「生命教育輪軸圖」）

二、教學對象：台北市忠孝國民小學二年甲班、四年甲班、六年甲班

三、教學節數：八節課（每週兩節共四週進行）

四、教學準備：集點卡、戳戳樂、糖果、筆記型電腦、DVD 影片、投影片、單槍投影機、小白板、白板擦、白板筆、壁報紙、數位相機。

五、教學方式：講述法、分組活動、資訊融入教學、實作教學、角色扮演、問題解決

六、評量方式：口試、報告、表演、實作、作業、鑑賞、資料蒐集整理

七、影片名稱：「冰淇淋的滋味」（Annaluise and Anton）

（1999 年、107 分鐘、普遍級、德國）

八、影片簡介：小不點與安東是最要好的朋友，二人家境懸殊。安東是單親家庭的小孩，母親正臥病在床，由於每晚需到冰淇淋店代替媽媽打工，以維持家計；小不點，生長在一個極富裕的家庭，母親是社會義工，長年以「為世界貧苦兒童奉獻心力」自居，經常不在家。小不點想幫忙安東渡過難關，但父母只給她一點點零用錢。於是她在三更半夜偷偷到捷運站賣唱，在一連串的意外與巧合下，小孩的世界友誼與真誠，終於讓大人卸下冷漠的心防，一起品嚐了夏天最美妙的冰淇淋滋味。本片由「何處是我家」奧斯卡最佳外語片女導演卡洛玲林克改編自同名之兒童小說，全片流露出純真細膩，會讓你我洋溢滿滿的幸福時光。

九、教學目標：（一）能瞭解影片所要傳達的訊息與意涵，並反省自身經驗。

（二）能踴躍舉手發言與分組討論、上台發表。

（三）能分析主角家庭背景與成長歷程，並反省自身經驗。

（四）能從影片中學習如何與家人相處與人際關係的互動。

（五）能使用概念構圖、故事地圖，討論影片議題與角色分析。

(六) 能培養如何分析問題與解決問題的能力。

十、每週重點：(一) 第一週：討論主角家庭背景與成長經驗，並藉此反思自身的生活歷程。

(二) 第二週：能思考家庭的定義與構成要件，並且從影片中討論「貧窮」、「富有」的觀念，能培養積極正面的人生價值觀。

(三) 第三週：分析影片中的「親子互動」與「人際關係」，進而培養善解人意的同理心與解決問題的能力。

(四) 第四週：從進行影片的「故事地圖」與「概念構圖」中，學習如何多面向分析電影；將欣賞電影學習到的意涵運用在生活。

十一、延伸活動：(一)「手影劇場大公開」：

小組自編關於「親子」的劇本，以手勢影子表演。

(二)「創意歌詞變變變」：

結合學習單作業，將歌詞換成有關「友誼」的創意新詞，並上台演出。

(三)「音樂就在生活中」：

尋找生活的器具（例如：鍋碗瓢盆等等）來演奏音樂。

(四)「手舞足蹈 high 翻天」：

找一首歌曲，加以編舞，全組演出表現舞蹈的趣味。

■ 課堂獎勵方式

本實驗教學的回饋方式可分為有形的物質獎勵與無形的讚美。學習成就高的學生，喜歡獲得教師口頭上的稱讚；此外，教學活動為使學生更深入思考電影內涵，故設計學習單作業，但此對學生而言為額外之功課，所以特別採取「集點遊戲戳戳樂」刺激學生按時繳交作業。此外，教師的行間巡視與小組競賽方式可集中學生注意力。

於實驗前，事先研究者利用廢棄之底片膠捲，製作分組競賽海報，學生以小組榮譽的方式進行正增強遊戲「電影藏寶圖」，當日課堂獲勝的組別可以在集點卡蓋上印章，或學習單表現傑出之學生亦可蓋章。學生集滿點數十點後，便可進行「集點戳戳樂」遊戲，內有獎品紙條：「櫻桃小丸子」、「哆啦A夢」、「彈水阿給」三類，學生再依紙條上的名稱於該類獎品袋中任意挑選禮物，實用豐富的獎品深受學生喜愛，可說是極為成功的獎勵方式。

■ 學習活動之設計說明

- 第一週：省思活動：「家庭大不同」與「影片分析」
- 第二週：實作體驗「愛的發電機」、創意思考「創意趴趴走」、整理分析「新聞搜查線」
- 第三週：影片分析「小小影評家」、「向自己宣戰」、「福爾摩斯大調查」

第四

週：故

事地圖「大導演劇場」

「電影融入教學」簡易型教學設計格式

★ 電影放映方式： ☐ 片段 ☐ 分段 ☐ 完整		★ 設計人：	
時間	教學內容	教學資源	教學事件說明
一、引起動機			
min	★ 選擇方式： ☐ 新聞 ☐ 圖片 ☐ 繪本 ☐ 簡報 ☐ 遊戲 ☐ 作業獎勵 ☐ 其他：_____	☐ 電腦 ☐ 投影機 ☐ 光碟媒體 ☐ 數位相機 ☐ 獎勵措施 ☐ _____	★ 確定教學目標：
	★ 內容說明：		★ 預告課程：
二、發展活動			
min	★ 故事簡介： ★ 重點提示：	☐ 電腦 ☐ 投影機 ☐ 光碟媒體 ☐ 數位相機 ☐ 攝影機 ☐ 獎勵措施 ☐ _____	★ 呈現教學資訊：
min	★ 教師提問： 1. 電影的這個片段是在說什麼？ 2. 電影的這個片段有什麼意義？ 3. _____		★ 歸納意涵：
三、綜合活動			
min	★ 選擇方式： ☐ 分組討論 ☐ 口頭發表 ☐ 辯論活動 ☐ 戶外體驗 ☐ 學習單 ☐ 其他：_____	☐ 小白板 ☐ 海報紙 ☐ 獎勵措施 ☐ 數位相機 ☐ 攝影機 ☐ _____	★ 確定教學目標：
	★ 內容說明：		★ 評估回饋：
四、總結活動			
min	★ 選擇方式： ☐ 概念構圖 ☐ 兩難情境 ☐ 角色扮演 ☐ 問題解決 ☐ 其他：_____	☐ 小白板 ☐ 海報紙 ☐ 獎勵措施 ☐ 數位相機 ☐ 攝影機 ☐ _____	★ 摘要與回顧：
	★ 內容說明：		★ 學習遷移：

「電影融入教學」影片選擇檢核表

基 本 資 料			
教學領域		教學節數	
教學對象		教學地點	
影片名稱		影片國別	
影片年份		影片時間	
影片類型	☐ 動畫 ☐ 劇情 ☐ 紀錄	影片格式	☐ DVD ☐ VCD ☐ VHS

檢 核 項 目	檢 核	備 註
(一) 教 學 需 求		
1. 影片內容符合教學主題		
2. 影片內容適合學生程度		
3. 影片時間適用教學節數		
4. 影片培養生活態度的情意學習		
5. 影片提供寓教於樂的學習效果		
(二) 影 片 品 質		
1. 影片情節容易引起共鳴		
2. 影片內容充滿人文關懷		
3. 影片呈現多元文化觀點		
4. 影片美學風格印象深刻（攝影、音樂、美術等）		
5. 影片榮獲獎項或影評推薦		
(三) 相 關 考 量		
1. 影片分級符合學生年齡		
2. 影片沒有傳遞錯誤觀念		
3. 影片沒有呈現不當訊息		
4. 影片擁有公開播映版權		
5. 影片於市場上流通普遍		

檢 核 人：

檢核日期：