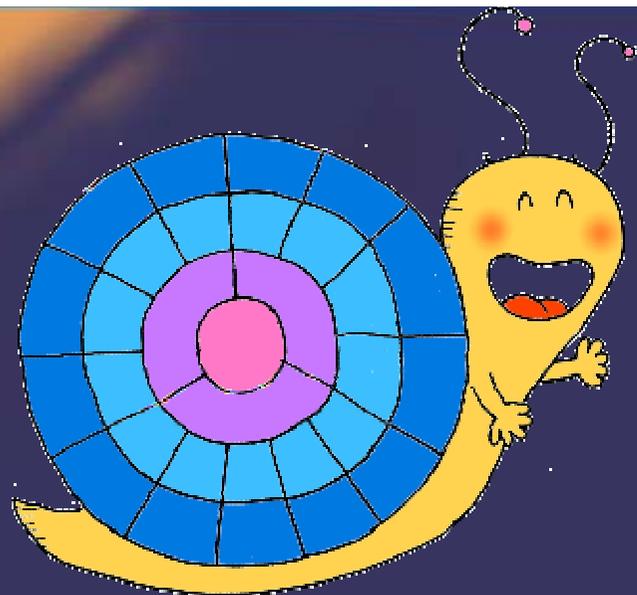


2006 SO COOL「電影魔法學校」：
教師研習活動



蝸牛理論

電影融入教學教學模式之設計

台北市忠孝國小資訊組長 陳建榮

「蝸牛理論」之緣起

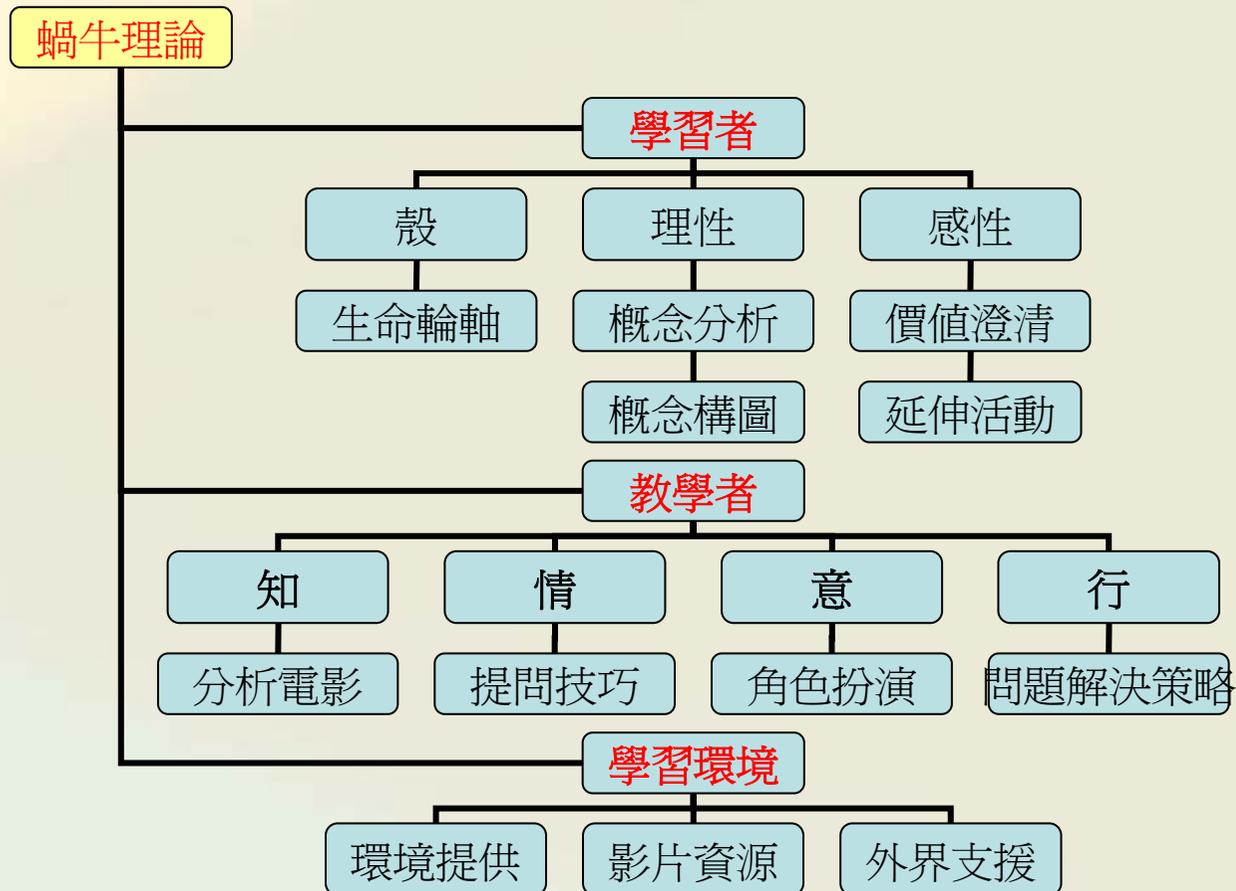
提到「蝸牛」，我們會馬上想到什麼？桌上佳餚？法國？房屋？緩慢爬行？

蝸牛雖然是屬於小而迷你的生物，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。

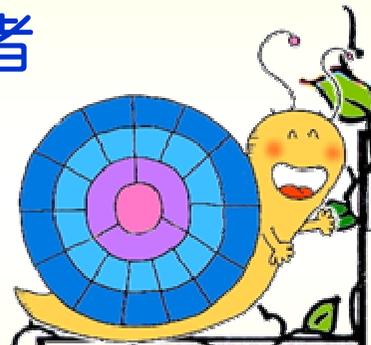


研究結果：教學策略「蝸牛理論」



「蝸牛理論」示意圖

學習者



分析電影

知

提問技巧

情

角色扮演流程

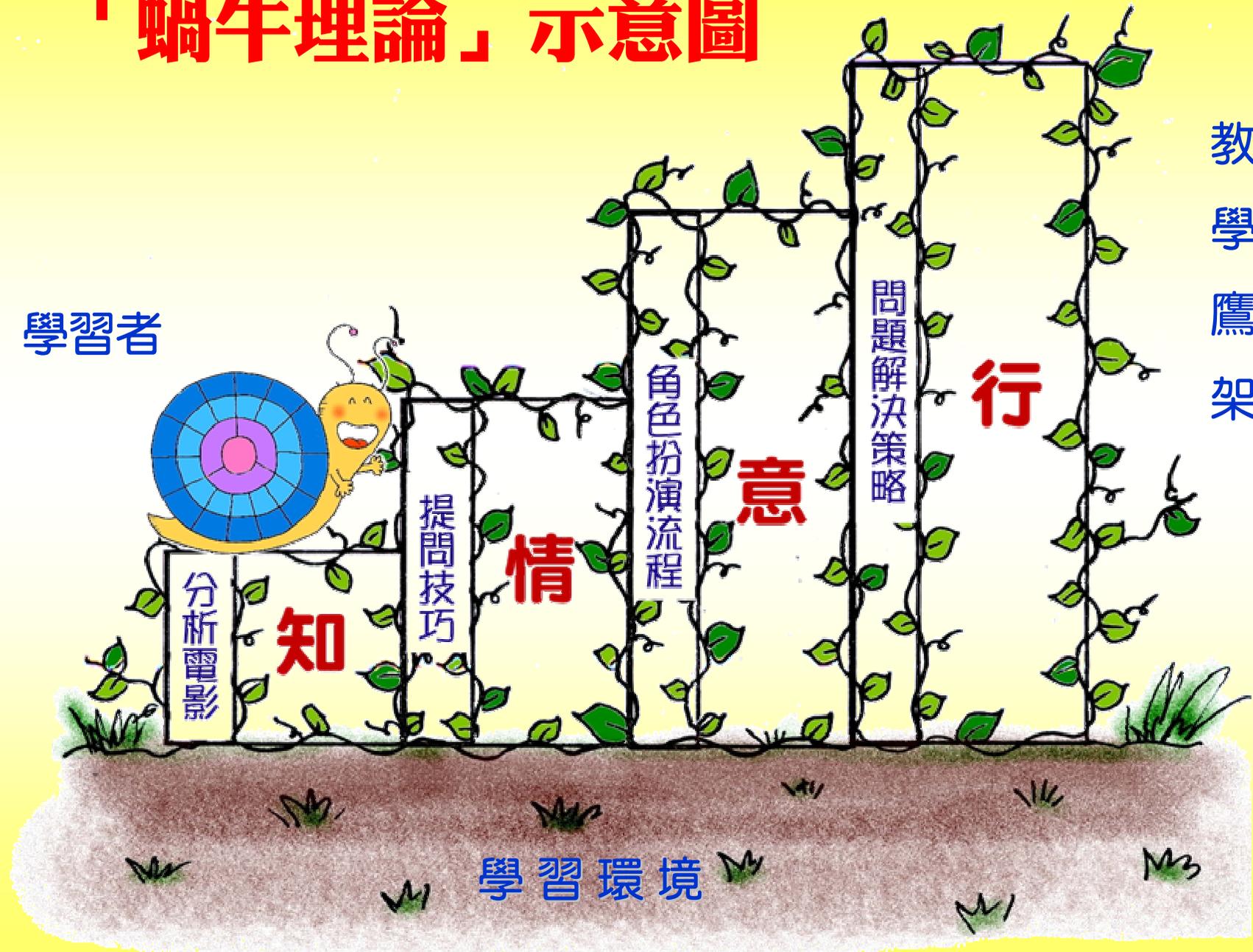
意

問題解決策略

行

教學鷹架

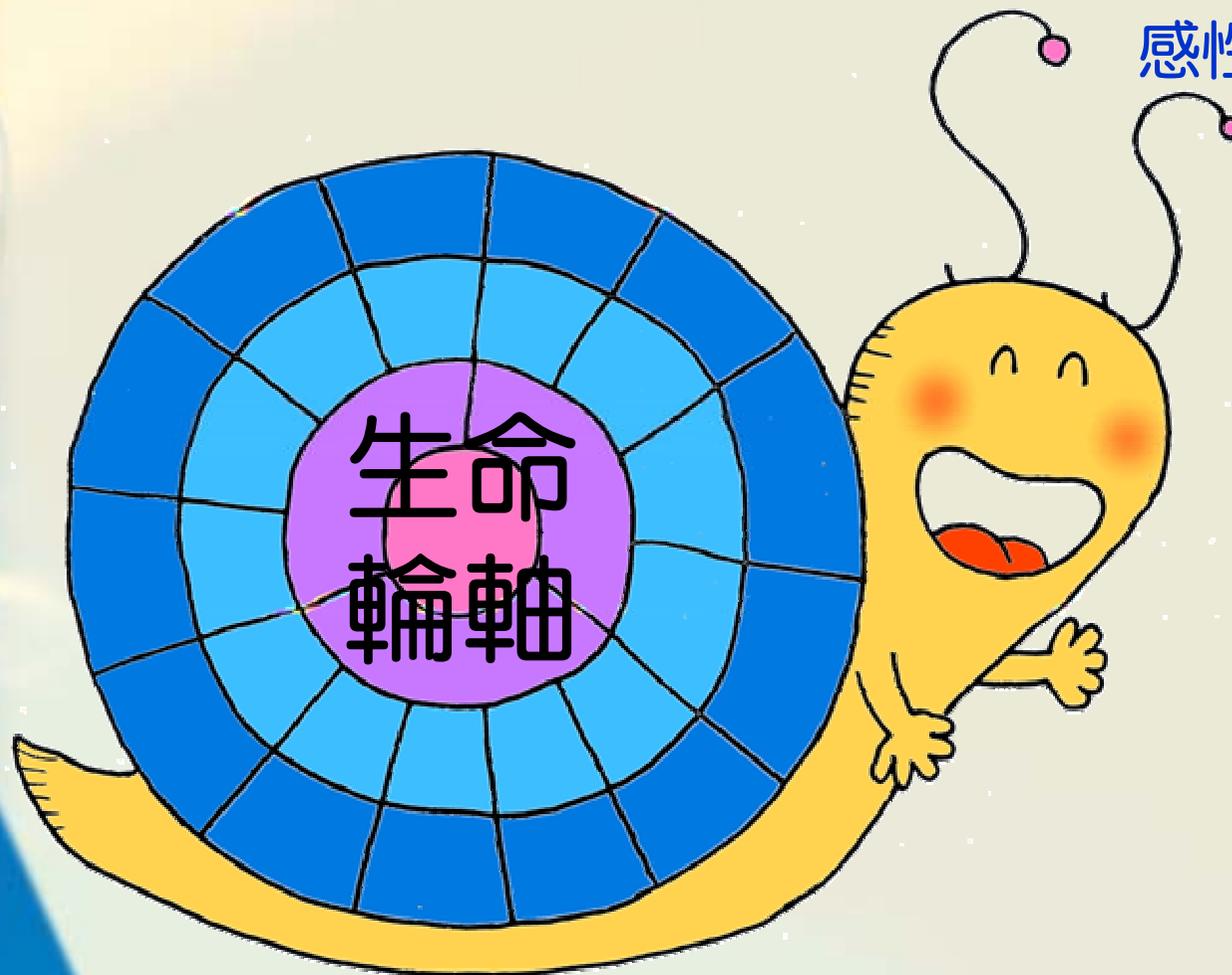
學習環境



蝸牛理論之「學習者」說明

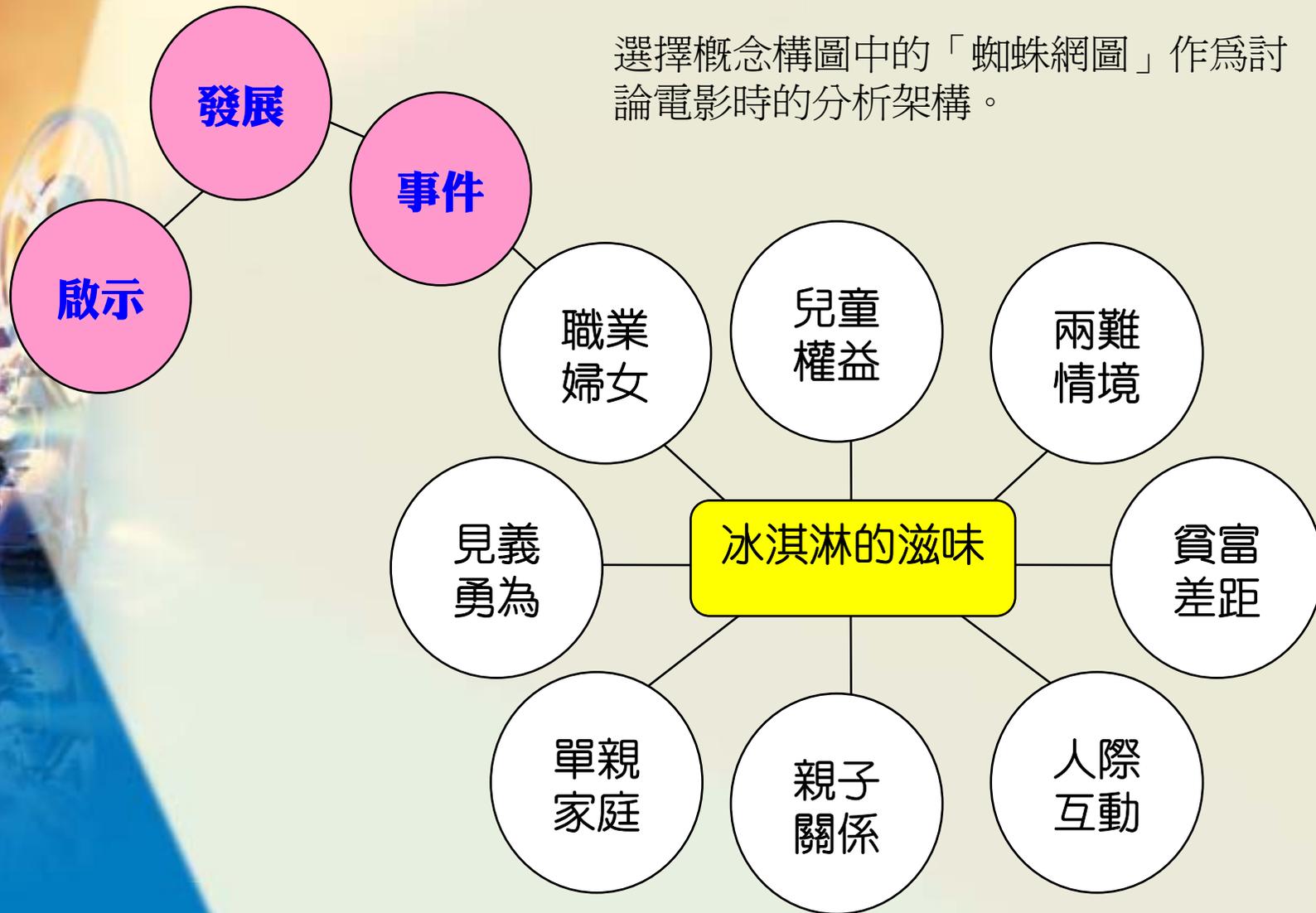
理性：概念構圖

感性：價值澄清



「蝸牛理論」 理性：概念構圖

選擇概念構圖中的「蜘蛛網圖」作為討論電影時的分析架構。



「蝸牛理論」感性：價值澄清

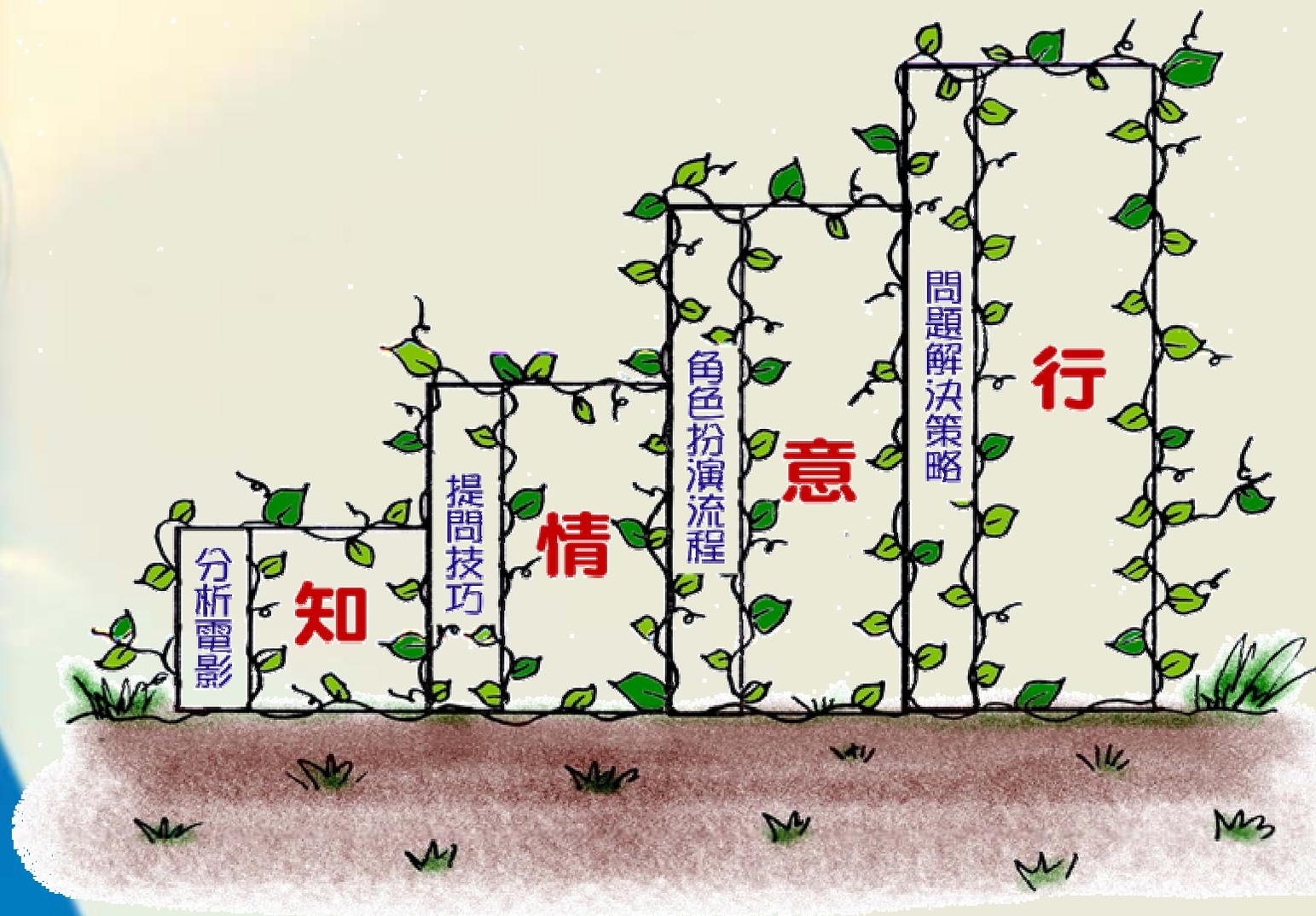
- Raths認為可分為三個階段、七個準則：

階 段	準 則
選擇 (choosing)	1 自由的選擇。 2 從不同的情境中選擇。 3 經過考慮後才選擇。
珍視 (prizing)	1 重視和珍視自己的選擇。 2 公開表示自己的選擇。
行動 (acting)	1 根據自己的選擇採取行動。 2 重複實施

生命教育同心輪軸圖



蝸牛理論之「教學者」說明



教學鷹架→知：分析電影的技巧

- **電影片名**：讓觀眾更加迅速地融入劇情
- **電影類型**：沒有一部電影是屬於單一類型
- **電影背景**：可顯示出那個時代的歷史意義
- **人物分析**：角色的複雜性與多面向則較為少見
- **二元對立**：好與壞、男性與女性、現實與夢幻
- **劇情邏輯**：故事的發展是以什麼作為主軸
- **高潮安排**：建立高潮來作為讓觀眾期待的結局
- **導演風格**：侯孝賢常用「長鏡頭」呈現故事
- **電影形式**：統籌其他知識與藝術，能兼容並蓄
- **社會批判**：具有文化、政治、社會意涵

教學鷹架→情：教師提問技巧

「桑達士問題分類法」

- **記憶**：回憶或是認知已看過的資訊，包括事實、定義、通則、價值觀念、技能、時間、地點等等。
- **轉譯**：學生回答問題前需要將原資料轉化為另一種符號或是語言來表達。
- **解釋**：對兩個或更多個別事實、通則、價值觀念、定義、或技能，基於常識性的瞭解，找出其間之關係，包括比較、應用、數據、歸納、因果關係。
- **應用**：能運用既有的之能力去解決新的問題。
- **分析**：依據事實以及思考法則或實例去分析其關係。
- **綜合**：應用想像，別出心裁地想出或發現前所未有的事物或辦法，允許學生自由尋求各種不同的答案。
- **評鑑**：設定自己的標準或價值觀念，依此考評某事物觀念。

教學鷹架→情：教師提問技巧

「桑達士問題分類法」

觀察性

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。此類問題屬於封閉性問題，能使大部分學生樂意回答。

感受型

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。從理解進入思考，而產生與本身內在的聯繫。

綜整型

將題材之案例與本身經驗相結合，作為個人的詮釋與驗證。引導參與學生提出在日常生活之經驗，讓學生結合電影情節與本身經歷，加以詮釋。

啟發性

藉由提問，讓學生在學習後引導出新發現。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。

教學鷹架→情：提問技巧練習

「冰淇淋的滋味」

安東和小不點是那個國家的孩子？

本節課的片段主要是表達什麼？

爲什麼安東會偷小不點家裡的東西？

你會做和安東同樣的事嗎？

小不點爲什麼會羨慕安東？

你認爲安東與小不點是什麼樣個性的孩子？

今天的片段中，哪一幕印象最深刻？爲什麼？

小不點在地鐵站唱歌，你有什麼樣的感覺？

你曾經在哪些地方看過街頭藝人？你的反應？

地鐵站出現了哪些不同的人？

導演爲什麼會有這樣的安排？

什麼是貧窮富有？擁有什麼是富有？失去什麼是貧窮？

從這部電影我們學到什麼？

觀察

綜整

感受

綜整

感受

綜整

綜整

感受

綜整

觀察

啟發

啟發

啟發

教學鷹架→意：角色扮演流程

- **設定情境：**
選擇一個電影中重要的情節或場景，作為可以提供各種不同的可能結果或角色詮釋情境。
- **說明任務：**
討論此重要的情節或場景之意義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。
- **分配任務：**
以特定的原因選擇進行角色扮演的學生或小組。
- **指定觀察者工作：**
避免未表演學生無所事事，指定觀察演出之重點或注意事項。
- **進行表演：**設定表演時間，以免過於沉長。
- **討論時間：**
先由表演者報告心得，教師帶領進行班級討論。

教學鷹架→行：問題解決策略

- **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。
- **蒐集觀點**：知識與價值的聯結，說明知識是用來解決問題的方法而非目的。
- **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。
- **正反討論**：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。
- **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。
- **準備行動**：行動的實用性為何、會不會有害於學校的校規、是否與其他團體的價值有無衝突、行動是否合法、行動的後果為何、何種為最佳途徑、應否準備一些工具。
- **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。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。

蝸牛理論之「學習環境」說明

- 環境選擇：

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

- 影片資源：

學校應提供公播版影片，以利教師教學使用。

- 外界支援：

許多人長期以為放映電影，為純娛樂、不具教學成效；教師「耗時間」之用。

「蝸牛理論」之 結論

- 蝸牛何處去？
- 「真、善、美」
- 「開放式結局」

