

【附件三】教育部教學實踐研究計畫成果報告格式(系統端上傳 PDF 檔)

教育部教學實踐研究計畫成果報告
Project Report for MOE Teaching Practice Research Program

計畫編號/Project Number：PGE1080137

學門專案分類/Division：通識(含體育)學門

執行期間/Funding Period：2019-08-01-2020-07-31

多文本閱讀策略對大學生推論理解能力之影響

中國語文能力表達

計畫主持人(Principal Investigator)：李蕙如

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：淡江大學中國文學學系

成果報告公開日期：

立即公開 延後公開(統一於 2022 年 9 月 30 日公開)

繳交報告日期(Report Submission Date)：2020/08/28

多文本閱讀策略對大學生推論理解能力之影響

一. 報告內文(Content)

1. 研究動機與目的(Research Motive and Purpose)

以往教學模式大多是教師將單一教材內的知識透過教室教學傳輸給學生，稱為傳輸模式(transmission model)，而現今知識理論者認為學習者應該主動把資訊轉為知識，並將新、舊知識結合，溫故知新，透過消化或調整，創造新知識架構來整合新舊知識，才是真正的學習，這種主張意即建構觀點(constructive view)。強調真正學習不是在儲存知識，而是在建構個人的知識架構(洪儷瑜，2012)。

在網路資訊普及的時代，各種專業知識的取得較以往容易，然而，如何梳理龐雜內容則考驗學生的推論理解能力，也牽涉到教師的教學目標。當龐雜的資訊唾手可得時，其實除了經由語言性刺激(例如文字或語言)之外，還可以經由非語言性刺激(例如靜態圖像或動畫)來進行多方面連結(connections)，當訊息間的相關越多，那麼可提取的線索也越多，記憶也會比較深刻(邱惠芬，2002)。因此，多文本閱讀策略便是一個適合運用的教學策略。

2. 文獻探討(Literature Review)

「多文本」(multiple text)一詞中的「多」，是「大量閱讀」或是「形式多元」？學者們有不同看法(唐淑華、蔡孟寧、林烘煜，2015)。就前者而言，重點在於逐漸增加其字彙量與知識視野，展現透過閱讀而學習的精神。因此，要避免閱讀效果有限，則不應選擇讓學生閱讀難度相同或觀點類似的文本，應著眼於多文本的「文本互織」(intertextuality)關係(Hartman & Allison, 1996)。透過補充式文本(complementary texts)、衝突式文本(conflicting texts)、控制式文本(a controlling text)、綜觀式文本(synoptic texts)及對話式文本(dialogic texts)等五種文本組織方式，進行促進學生多文本互文性的教學。所謂「補充式文本」，是指根據一個中心主題，安排多篇相關文章環繞著這個主題來進行延伸閱讀，以使學生學習由不同文本來建構、重建或統整相關訊息；「衝突式文本」是指提供對立或衝突觀點的文章，以訓練學生能以多角度、不同立場來思考事情；「控制式文本」乃是以某一文本為參照架構，透過此文本的權威地位來閱讀其他相關文本，並以之作為審視及批判的對象；「綜觀式文本」指針對某一故事或事件呈現不同對象的思考角度，抑或是單一故事不同版本的比較。「對話式文本」則指針對某個主題採用一系列書籍，進行持續對話與討論，以使學生對某主題、角色、人物、事件有更多元面向的探討。

而就後者而言，多元的閱讀形式指包括各種傳統的文本(multitext)之外，也應涉獵各種視、聽、非語言等各種管道的文本類型(multimodal text)。綜上，多文本閱讀是針對單一事件(主題)提供不同角度和知識的文本，可以讓學生在該主題建構更豐富、更詳細的表徵。在國際常見的評量國際閱讀素養研究(Progress in International Reading Literacy Study, PIRLS)和 PISA 的文本經常採用多文本的閱讀。在現今臺灣教育現場中，多文本閱讀策略教學常運用於國小社會科或是國中歷史科教學上。當學生閱讀多文本時，必須評估文本內的資訊與其他文本或舊有知識的關係，看法則較多元，亦能組織其理論架構，此即閱讀歷程中的推理。透過多文本的閱讀教學策略，兼具文本的多元形式及不同層面的內容，除了使學生涉獵視聽等多種管道的文本類型，也能因文本互織，而對單一人物或事件予以審視及批判，教師可經由學生的報告、前後測、學習單回饋等檢測方式考察成效。

3. 研究問題(Research Question)

本課程採行動研究法，試圖依計畫、行動、觀察、反省為序，以解決實務問題並提升教師專業知能(陳惠邦，1998；蔡清田，2000)。由於多文本閱讀是針對單一事件(主題)提供不同角度和知識的文本，因此，當時本擬定「對秦始皇焚書坑儒的看法」或是「對商紂酒池肉林的看法」，甚至「宮廷劇的劇情討論」也在考量之中。然而，在設計討論主題前，必須面對的問題即是學生科系特質。筆者在108學年度第一學期所教授的學生是國際企業學系，為商管學院，入學分數較其他科系高，學生出席率高、參與度也高。不過，班上有兩位日籍學生，對中國傳統文化及歷史知悉甚少，因此，後來決定選擇在日本相關小說、漫畫、遊戲俯拾即是三國人物—諸葛亮，做為討論對象。基此，課程進行選擇個案研究，即以單一人物諸葛亮為研究對象。以下則為課程計畫書：

表1 課程計畫書

*開課時段	<input type="checkbox"/> 上學期 <input type="checkbox"/> 下學期 <input type="checkbox"/> 寒假 <input type="checkbox"/> 暑假 <input checked="" type="checkbox"/> 其他(請說明_上下學期均有此課程，單學期)
*授課教師	李蕙如
*開課系(所)	國企系
*中文課程名稱	中國語文能力表達
*英文課程名稱	ABILITY OF EXPRESSING IN SPOKEN AND WRITTEN CHINESE
*課程屬性	<input type="checkbox"/> 系所必修(_____系所) <input type="checkbox"/> 系所選修(_____系所) <input type="checkbox"/> 共同科目 <input checked="" type="checkbox"/> 通識課程 <input type="checkbox"/> 學程(_____學程) <input type="checkbox"/> 其他_____
*學分數	____2__學分(如無學分數，請填「0」)
*上課時數	總計____2__小時(__2__小時/週) (實習時數不計入)
實習時數	總計____0__小時(____0__小時/週)
*授課對象	<input type="checkbox"/> 專科生(_____年級) <input checked="" type="checkbox"/> 大學部學生(____一____年級) <input type="checkbox"/> 碩士生 <input type="checkbox"/> 博士生
*過去開課經驗	<input checked="" type="checkbox"/> 曾開授本門課程 <input type="checkbox"/> 曾開授類似課程 <input type="checkbox"/> 第一次開授本門課程
*修課人數	63
*授課語言	<input checked="" type="checkbox"/> 中文 <input type="checkbox"/> 英文 <input type="checkbox"/> 其他(_____文)
*教學目標	現今網路普及的時代，各種資訊取得顯得較以往容易，然而，如何梳理龐雜內容則考驗學生的推論理解能力，也牽涉到教師的教學目標。本課程重點在於讓學生學習如何釐清文義，辨別關鍵論點，並著手分析資料，以有效促進學生推論理解能力。

*教學方法	本課程採用「探究式教學法」。不同於以往在教學現場常用的直接教學法，本課程的教學重點不在教師的講述，而是以學生為主體。透過多文本的閱讀教學策略，兼具文本的多元形式及不同層面的內容，除了使學生涉獵視聽等多種管道的文本類型，也能因文本互織，而對單一人物或事件予以審視及批判，教師經由學生的報告、前後測、學習單回饋等檢測方式考察成效。			
*成績考核方式	◆出席率：10.0 % ◆前後測：10.0 % ◆線上討論：20.0 % ◆課堂報告：30.0 % ◆線上互評：10.0 % ◆課堂討論：10.0 % ◆回饋單：10.0 %			
*課程進度	每週課程主題與內容簡述如下			
	週次(堂次)	課程主題	內容說明	備註
	1	課程說明暨導論	介紹本課程的構思與設計。	
	2	語言與中國文字	語言與文字是人類文化不可或缺的元素。本周從漢語與漢字體系的角度出發，介紹語言與文字等相關知識。	本周主要為教師講授，對於第十周、第十一周的報告有先導作用。
	3	構思原理與取材策略	分別針對寫作情境的判斷、擬定寫作主題、蒐集寫作材料以及修改與補強進行說明。	本周主要為教師講授，對於第十周、第十一周的報告有先導作用。
	4	語理分析與思考方法	說明語詞的定義(外延及內涵)及語句的分析(認知與非認知)。	本周透過iclass線上系統以課程學習單先行測驗，再由教師講授，對於分組報告有先備作用。
5	推論與謬誤	說明推論(inference)、推理(reasoning)、論證(argument)及相關謬	本周透過iclass線上系統以課程學習	

			誤	單先行測驗，再由教師講授，對於分組報告有先備作用。
6	敘事與小說寫作	介紹小說情節、主題、敘事觀點		以學習單檢視學生是否知道敘事觀點的不同。
7	圖漫與視覺藝術	講解漫畫以及視覺文學的相異之處，檢視漫畫圖像在視覺藝術表現上之創作		本周透過影片欣賞，對於第十二周的報告有先導作用。
8	舞台與戲劇演出	介紹戲劇藝術的組成要素、類型範式		本周透過影片欣賞，對於第十四周、第十五周的報告有先導作用。
9	多文本閱讀策略、前測	介紹多文本閱讀→前測→提出探究→討論(課堂及iclass線上討論)→分組報告(一組約10至11人，分成正史、演義、漫畫或手遊、現代小說、電影電視、傳統戲曲六組)		運用icalss線上系統。
10	正史中的個案研究	《三國志》中的孔明形象		以投影片呈現，並上傳至iclass作業區。
11	其他典籍中的個案研究	《三國演義》中的孔明形象		以投影片呈現，並上傳至iclass作業區

	12	漫畫或手遊中的個案研究	漫畫或手遊中的孔明形象	以投影片呈現，並上傳至iclass作業區
	13	現代小說中的個案研究	現代小說中的孔明形象	以投影片呈現，並上傳至iclass作業區
	14	電影、電視中的個案研究	電影、電視中的孔明形象	以影片呈現，並上傳至iclass作業區
	15	傳統戲曲中的個案研究	傳統戲曲中的孔明形象	以影片呈現，並上傳至iclass作業區
	16	線上互評與討論	根據分組報告內容進行互相評論，討論相關內容	運用icalss線上系統
	17	後測、回饋單填寫	根據報告的內容填寫回饋單	運用icalss線上系統
	18	課程總檢討	回應學生回饋單內容，並對課程進行總檢討	填寫綜合書單並製作海報
*學生學習成效	學習釐清文義、辨別關鍵論點，具備分析資料與推論理解能力，提高思維水平。			
*預期個人教學成果	首先，申請學校二月或九月的圖書館提案。(圖書館與課程合展，展覽與本計畫相關的主題書單。)其次，在圖書館閱活區與各系所分享交流，並透過海報呈現，使計畫成果更易展現。最後，則撰寫相關論文，分享執行計畫的相關經驗，參加通識教學的研討會，並在會議上聽取專家學者建議，以便會後修改，投稿至期刊，並以此為線索，在日後出版專書。			

4. 研究設計與方法(Research Methodology)

本課程擬針對個案研究(單一事件或人物)進行前測→提出探究→討論(課堂及iclass線上討論)→分組報告(一組約12人，分成正史、演義、漫畫或手遊、現代小說、電影電視、傳統戲曲六組)→學生互評(iclass線上互評)→老師講評分析→後測→回饋單填寫。基於前述，學習成效評量工具主要為前後測與學生互評、教師評分。

5. 教學暨研究成果(Teaching and Research Outcomes)

(1) 教學過程與成果

為了測驗的信效度，前後測以紙本進行。Iclass 線上系統則以設計選擇題填答為主。為了解學生對諸葛亮的認識，因此在討論及報告進行前先實施前測，以開放式填答，並未設計題目，僅規定列點敘述，以期讓學生充分發揮。在前測中，由於考驗學生的先備知識，因此有些諸如「他的事蹟都太瞎了」、「韓國藝人」、「好像是高富帥」、「偉人，已經死了」、「周遊列國」、「桃園三結義的人物」、「寫過陳情表」等光怪陸離的回答；至於後測時，則未出現令人啼笑皆非的回答。今擇取有效標目，呈現回答人數如下：

表 2 前後測結果

分類	條目	前測 / 後測
人物	劉備	13 / 20
	劉禪	10 / 10
	阿斗	3 / 0
	周瑜	10 / 14
	曹操	1 / 3
	司馬懿	4 / 4
	臥龍	0 / 21
	孟獲	0 / 10
	姜維	2 / 2
	黃月英	7 / 24
	龐統	0 / 1
	孫權	0 / 1
	事件	草船借箭
借東風		15 / 8
火燒船		6 / 3
三顧茅廬		31 / 32
空城計		16 / 9
出師表		11 / 20
失街亭、斬馬謖		0 / 14
赤壁之戰		8 / 5
長坂坡之戰		1 / 0
七星燈		1 / 0
病死五丈原		2 / 3
三國演義		2 / 4
七擒七縱		3 / 4
三個錦囊		3 / 3
隆中對		2 / 9
孔明燈		5 / 5
發明饅頭		1 / 6
八卦陣		1 / 4
木馬	2 / 11	

	連弩	2 / 8
	擔任丞相	0 / 7
形象(內在)	忠心愛國	5 / 18
	靈機應變	1 / 2
	神機妙算	1 / 4
	擅兵法、星象	5 / 2
	上知天文下知地理	1 / 2
	足智多謀	24 / 15
形象(外在)	山羊鬍	0 / 2
	羽扇綸巾	18 / 31
	高	0 / 3
其他	軍師	15 / 6
	手遊	1 / 3
	略懂	2 / 0
	操勞	3 / 2
	蜀國	0 / 16
	南陽	0 / 2
	徐州琅琊陽都	0 / 4
	出生農家	0 / 1

根據前、後測可看出以下兩點：其一，關鍵詞變多，可見學生經由報告能夠對諸葛亮有更多的認識與了解。在前測未出現卻於後測出現的關鍵詞有臥龍、孟獲、孫權、龐統、失街亭斬馬謖、山羊鬍、高、丞相、蜀國、南陽、徐州琅琊陽都、出生農家，計有十二則。凡此，可看出學生對諸葛亮人物的了解有明顯進步。其二，將前、後測關鍵字次數相較，可發現互有消長。後測高於前測的關鍵字計有：劉備、周瑜、曹操、黃月英、三顧茅廬、出師表、病死五丈原、三國演義、七擒七縱、隆中對、發明饅頭、八卦陣、木馬、連弩、丞相、忠心愛國、靈機應變、神機妙算、上知天文下知地理、羽扇綸巾、手遊，計有二十一則；至於後測低於前測的關鍵字有草船借箭、借東風、火燒船、空城計、赤壁之戰、長坂坡之戰、七星燈、擅兵法星象、足智多謀、軍師、操勞，計有十一則。由內容觀之，多為《三國演義》中故事，今舉《三國志·周瑜傳》注引《江表傳》說明：「至戰日，蓋先取輕利艦十舫，載燥荻枯柴積其中，灌以魚膏，赤幔覆之，建旌旗龍幡於艦上。時東南風急，因以十艦最著前，中江舉帆，去北軍二里餘，同時發火，火烈風猛，往船如箭，飛埃絕爛，燒盡北船，延及岸邊營柴。」此外，裴松之在為《三國志·賈詡傳》作注時亦謂：「至於赤壁之敗，蓋有運數。實由疾疫大興，以損凌厲之鋒，凱風自南，用成焚如之勢。天實為之，豈人事哉？」是故，曹操於赤壁之敗，實乃天意，而非人為，更與諸葛亮無涉；此外，《三國志》及裴松之注諸葛亮為法治良相，陳壽曾謂：「諸葛亮之為相國也，撫百姓，示儀軌，約官職，從權制……，刑政雖峻而無怨者，以其用心平而勸戒明也。可謂試治之良才」，又謂：「然亮才，於治戒為長，奇謀為短，理民之幹，優於略將。」意即諸葛亮以治理國家為長，軍事奇謀為短。元代《三國志平話》中諸葛亮形象為軍師，與正史中的丞相形象不同，不但有「提劍殺人」、「揮劍成河」的描述，也有「喝一聲，絕倒千人」、「撒豆成兵」、「諸葛本是一個神仙」的敘述，然而，就正史而言，諸葛亮形象實則忠心愛國，亦非足智多謀。因此，就學生回答的前後測內容可看出受分組報告內容影響，亦可看出學生在分析各組報告後能培養推論理解的能力。

而就各組報告而言，各有可觀，簡述如下：

三國志這組學生在報告時皆說明對諸葛亮有不同以往的認識，如對其形象從神化至凡人，從軍師到良臣，也對空城計、草船借箭有進一步了解。

三國演義這組將《三國演義》中諸葛亮的形象與重要事件加以臚列，並引原文及分析，同時指出與《三國志》相同及相異之處。

漫畫及手遊組的學生都能針對漫畫內容或手遊人物設定進行推論，例如「《戀姬無雙》中的諸葛亮(朱里)擅長的料理為何是饅頭」、「《閃電十一人GO》中的諸葛亮為何會化身為龍」、「《三國無雙》推出的各代中的諸葛亮形象有何不同？哪一代最符合正史中的記載」、「《王者榮耀》中的諸葛亮屬性為何是法師」，部分問題為學生做報告時發現並加以解答，然部分則需由老師引導。另外，亦能剪接遊戲音效，報告的同時讓同學們也彷彿身歷其境，感受聲光效果。而且該組還能分析不同國家的手遊有何特色，並思索原因。凡此，皆可見學生在經由多文本閱讀後能有所推論，並進而理解，也更能體會遊戲公司的用心。

小說組中，特別值得提出的是報告日文小說，由日籍學生自行翻譯、報告。《白帝城に想う～趙雲独白～》：BL小說，作者胡姬。內容則以趙雲為第一人稱，描述劉備、諸葛亮、趙雲三人間的糾葛。

電影電視組的學生則整理電影、電視中諸葛亮的選角進行分析，並推論角色特質而能理解導演用心，並比較同樣情節在不同電影電視的相異表現。

報告中國傳統戲曲的學生則發現諸葛亮一角多以老生所演，身穿印有八卦圖案的外袍，手持羽扇。而劇目多來自《三國演義》，計有《諸葛亮吊孝》、《收姜維》、《群英會》、《借東風》、《三氣周瑜》、《空城計》、《戰馬超》(又名《兩將軍》)等劇。

(2) 教師教學反思

本文試圖討論多文本閱讀策略對大學生推論理解能力之影響，以「單一人物—孔明」、「六種文本內容」的模式來設計中國語文能力表達課程，從擬定教學目標至撰寫課程計畫、預備題目、提出討論、提供發表機會為序，筆者使用學生前測、後測的書寫狀況、課堂及線上討論、教師省思札記等方式來蒐集資料，以了解學生的學習狀況、教師教學歷程的困境與成長，並藉以修正行動策略。歸結後發現對大學生推理論解的能力有如下影響：

其一，學生的學習比較深入，同時有效提升學生在課堂上的表現，讓每個學生都參與，多元方式也可以讓老師看到學生潛力。

其二，增進學生分析與批判的能力，刺激學生思考。學生的思維水平提高

其三，學生能夠分辨不同文本中的歷史解釋。

除此之外，教師也從教學中有所成長，藉由學生回饋與師生互動間的問答，亦能獲得以學生為主體的課堂實施能力。

(3) 學生學習回饋

本課程除了前、後測及討論、報告外，亦進行學生回饋。主要採開放形式書寫，教師僅提點學生可書寫此種課程方式的優缺點，並提及自身對諸葛亮的認識。以下擇要臚列：

1. 「經過同學的報告，看到孔明不同時代的形象，有身穿白衣、看起來很睿智，還有較為勇猛、粗獷的樣子，讓人感到很新鮮。現代化、動漫化之下的孔明，多數保持他粗獷的形象，但少數將其女性化或同人本的發展，也是另一種嶄新的觀感。」
2. 「諸葛孔明並非戰場上英勇的武將，他僅在幕後，安排用兵和戰術，實質上他是一名文官。」
3. 「一般正史，國文課本上所得知的諸葛亮，大多對他的有勇有謀，高深莫測、高風亮節有所稱讚，然後透過同學的報告發現在遊戲方面，可能主角(最強的)不是他，外貌也和正史的不一樣。」
4. 「我很喜歡改寫三國故事的文本，像手遊跟漫畫都很有趣。平常會玩三國的手遊，都不知道原來在人物設定上具有巧思。」

5. 「《三國演義》中的典故很多是真假穿插，目的是為了凸顯諸葛亮非人所能及的智慧謀略。」
6. 「一般大家都認為孔明足智多謀，神機妙算，但透過同學報告，我瞭解到不管是書上、漫畫、遊戲、電視劇當中孔明的各種形象，從不同的詮釋方式來看孔明的所作所為，也許與正史不同，但也足夠理解現代人對這位傳奇人物的喜愛程度。這讓我收穫很多，讓我了解原來自己其實並沒有好好讀正史，感到十分可惜。謝謝老師跟同學給我這個機會可以更認識孔明，大家都報告得不錯！」
7. 「在過去對孔明的認知，總是來自課文的學術，以及許多小故事的神化。然而經過了這麼多同學精彩的報告，以及在準備報告時所做的研究與調查，我更加深入的了解許多不一樣面相的孔明，有了更不一樣的認知與理解。而且，比起對於正史孔明的了解，戲劇、電影、遊戲、小說更令人感到新奇有趣。」
8. 「在我以前的認知中，孔明往往是足智多謀的軍事家，但在這次的討論中，我搜集到的資料都告訴我，他並不是一個傑出的軍事家，反而是個團結大家的象徵。最後，我認為藉由這次的活動，我得到了許多新穎和出乎意料的資訊，幫助我更加認識孔明。」
9. 「這次各組的報告是以各種角度討論孔明這個人。最令我印象深刻的是手遊的部分，因為他在手遊中的能力等皆代表了我們對他在歷史定位的肯定與刻板印象，我認為以過去與現在及科技的各種角度探討孔明是非常新穎且全方面的，不像以前一樣用課文抑或是口耳相傳中認識他！」
10. 「以往對諸葛亮的認識，往往都被神化了，透過這次的報告，讓我蒐集各方面的資料，也對諸葛亮這個人有更深的認識，他的確是一個好的政治家，在管理與用人方面的優秀不可否認，但不一定能說得上是一個傑出的軍事家。」

6. 建議與省思(Recommendations and Reflections)

- (1)教師藉由學生回饋與師生互動間的問答，亦能獲得以學生為主體的課堂實施能力。
- (2)應建立適當尺規，以進行質性研究。
- (3)思索如何進行高層次的閱讀研究。

二. 參考文獻(References)

- 邱惠芬(2002)。多媒體介面對國小學童學習動機、學習成就及學習保留的影響(未出版碩士論文)。國立屏東教育大學。屏東市。
- 洪儷瑜(2016)。多文本閱讀策略教學在國中歷史科教學之運用。人文與社會科學簡訊，17(2)，32。
- 唐淑華、蔡孟寧、林烘煜(2015)。多文本課外閱讀對增進國中生理解歷史主題之研究：以「外侮」主題為例。教育科學研究期刊，60(3)，66-67。
- 陳惠邦(1998)。教育行動研究。臺北市：師大書苑公司。
- 蔡清田(2000)。教育行動研究。臺北市：五南圖書出版公司。
- Hartman, D. K., & Allison, J. (1996). Promoting inquiry-oriented discussions using multiple texts. In L. B. Gambrell & J. F. Almasi (Eds.), *Lively discussions! Fostering engaged reading* (pp. 106-133). Newark, DE: International Reading Association.