

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：PHA1080096

學門專案分類/Division：人文藝術及設計學門

執行期間/Funding Period：108 年 8 月 1 日至 109 年 7 月 31 日

計畫名稱：歷史的設計思考：說書人腳本撰寫之教學實踐研究
Applied Design Thinking in Teaching History:
Teaching Practice Research in Writing Storyteller's Scrip

配合課程名稱：先秦秦漢史

計畫主持人(Principal Investigator)：高上雯

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：淡江大學歷史學系

成果報告公開日期：立即公開

繳交報告日期(Report Submission Date)：中華民國 109 年 9 月 15 日

摘要

本計畫之課程以史學專業為基礎，將「設計思考」的五大設計流程融入教學，安排演講引導學生跨領域學習，並藉由團隊合作的方式，讓學生以寫故事的實作練習，學習史學應用的能力。

本計畫配合「先秦秦漢史」的課程，選擇「春秋五霸」作為撰寫故事的主題，透過前測、後測來比較學生在一個專題上深入研究、反覆學習之後，其史學知識是否提升。學生透過「做中學」的實作練習，以指定主題之史學專業知識為素材，練習轉化成為自己寫的故事，並在團隊合作中互相學習。

計畫之執行帶給學生一次史學應用的實作機會，在長達一年的過程中，學生逐漸期待自己寫的故事能印刷成書，增加其成績以外的學習動機，大多數的同學皆能認真完成任務。然而，故事寫作與團隊合作是充滿挑戰的過程，包括寫作修改與校對、組員磨合、各組之間的協調等問題。

整體而言，學生在整個學習中歷經先苦後甘的喜悅，透過此次的實作不僅是新的學習經驗，同時也對於寫作與出版有了初步的概念，本計畫促成學生一次小小的成功經驗，期待教與學的新嘗試能帶來正面的改變。

關鍵字：歷史、設計思考、故事書寫

一. 報告內文(Content)

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

研究者長期於大學歷史系任教，過去大學教師上課大多採取傳統的教師講授法，課程內容著重在史學專業上，加上史學專業需要大量閱讀的特色，有關課程設計亦著重於專業內容的安排。然而，網路時代的來臨對傳統的教育方法產生極大的衝擊，傳統的教師講述法已經無法滿足新時代的學生，學生取得知識的方式更迅速，取得知識的內容更容易、更廣泛。面對知識爆炸的時代變化，教師在教學現場除了更仔細安排課程內容之外，同時也遭遇學生在學習動力、專注力、書寫力等方面日趨低落的現象。身為教育工作者有必要反思如何因應「學」與「教」的困境，並重新設計課程與經營課堂的方式，發展出具體可行的教學方式。

大學歷史課的教學主要分為兩類：一類是歷史學系的專業科目，主要由歷史學系的學生來修課；另一類是通識教育中的歷史課，屬於全校學生自由選課的課程。不論是哪一類的課程，本人在長期的教學生涯中，經常反思如何引導歷史系的學生具備史學專業的能力，通識課程的學生能找到歷史的樂趣。本計畫是為歷史學系的學生進行課程設計與創新，基於近來提倡「做中學」的教學方式，本人已在過去兩年的課堂中進行應用史學的嘗試，並在課堂中加入跨領域的協同教學，引導學生了解史學應用的各種表現方式，鼓勵學生結合自己的興趣與專長，以史學為基礎產出作品。

為了解決上述「學」與「教」的困境，並強化課程的成果，本教學實踐研究目的有二：

其一，學生學習方面：本計畫申請之初，期待藉由教育部教學實踐研究計畫經費的挹注，發展更多可能的史學應用方式。本課程持續引導學生透過「做中學」的方式，團隊合作共同產出作品，提升學習興趣與學習成效，達到史學專業的核心能力訓練。

其二，教師成長方面：採用設計思考(Design Thinking)的五個步驟，重新檢討教學內容、進度、評分標準，尋求教學問題的解決之道，並透過行動研究，從教育實務工作中持續反思個人的教學方法對學生學習成效的影響。

2. 文獻探討(Literature Review)

設計思考原本是設計師在進行創意發想的一種方式，2004年，大衛·凱利(David Kelley)將這套設計思考的概念帶入學術領域，後來成為企業界與教育界爭相學習的創新方法。設計思考共分為五個步驟，包括：同理心、定義問題、發想、製作原型、測試等，不斷地循環來找到創新的解決方法，且美國史丹佛大學的「創意引擎」設計學院(d.school)，特別成立「中小學教師實踐網絡」(K-12 Lab Network)，持續引爆老師、校長的創新教學提案和行動(《親子天下》編輯部、台大創新設計學院、Design for Change 台灣團隊，2017)，設計思考的運用拓展至各個領域，運用設計思考來解決問題，已成為一種新的學習方式。全球獲獎最多的設計顧問公司 IDEO 運用設計思考創造許多改變的案例，他們認為設計思考是一套相當人性化的方法，鼓勵人用直覺，去詮釋觀察所見，進而引導出為使用者設身處地考量、能「感動」使用者的解決方案，這些技能對於教育工作者一點都不陌生，甚至可說是老師原本就具備的看家本領(IDEO, 2019)。本計畫依照設計思考(Design Thinking)的方式，嘗試重新思考課程安排，以解決目前教學現的困境。

美國哈佛大學教授 David Perkins 亦認為教育的核心必須從關心「如何教」，轉移

到「如何學」上(許芳菊,2013)。2008年國際閱讀協會(PISA)的年會中,Schleicher提出二十一世紀的素養(literacy,或稱讀寫能力)是有關個人如何蒐集、管理、整合以及判斷文書資訊,進而解決問題,生產新知識,達到參與社會運作與貢獻社會的能力(何琦瑜、錢欽昭,2013)。Literacy(讀寫能力)與歷史學系培養學生的核心能力不謀而合,歷史學系的課程應加強學生的實務經驗,因此,本研究採取歷史故事書的形式,作為從史學專業到應用的原型。

行動研究(action research)是由教師研究者、校長、學校諮商員,或者學校環境的利害關係人(stakeholders)所執行的任何的系統性探究,以蒐集有關他們的特定學校的運作方式、他們如何教學,以及他們的學生學習效果有多好等資訊(Geoffrey E. Mills 著,蔡美華譯,2012)。行動研究進行的步驟,包括計畫行動、付諸行動、觀察行動的效果、觀察後的反思等要素(林素卿,2012)。國立政治大學通識教育中心執行教育部「頂尖大學計畫」、「公民素養陶塑計畫」,已經累積許多成功、可行的案例,並出書分享通識教育創新精進的理念、課程設計、執行成效及反思,並透過行動研究方法書寫自我課程的反思與探索歷程(陳幼慧,2015)。此類人文學科在行動研究的成功案例,值得人文學科的教師反思如何改進課堂經營的參考,對於教師修正課程設計方面,提供更具體改進的參考。

3. 研究問題(Research Question)

本研究之初,依照設計思考的五個步驟同理(Empathy)、釐清(Define)、發想(Ideate)、原型(Prototype)、驗證(Test),重新設計課程。基於多年來對於教學現場師、生面臨挑戰的同理心,研究者先釐清教學現場的問題,並與同業、業師發想可能解決的方案,決定以運用課堂習得的史學專業知識、練習團隊合作,並產出作品的概念來執行,並以此作為突破課程的原型,進而驗證學生在特別設計的課程中,是否能夠達到加強學習動機、提升史學專業的目的。因此,本研究稱之為「歷史的設計思考」。

本研究針對歷史學系大二為主的修課學生進行行動研究,課堂教授史學專業知識、分組報告是過去課堂既有的必要部分,故事書的撰寫則是應用學生課堂習得的史學知識進行書寫練習的一種形式,本研究將探討撰寫故事書的方式,是否能提升學生興趣與史學專業知識提升的實際成效。

4. 研究設計與方法(Research Methodology)

本課程的修課學生是歷史學系大二的學生,在大一時期已修習「中國通史」的課程,具備基礎的史學知識。除了既有的課程進度之外,本課程針對大二學生,進行蒐集、閱讀、分析史料的基本訓練,並要求學生分組合作,共同完成一本「春秋五霸」為主題的故事書。本課程安排跨領域專家進行分組討論、寫故事、出版、說故事等主題的演講,引導學生對撰寫故事書有更多的認識。

本研究採用行動研究法,由教師擔任研究者,於108學年「先秦秦漢史」課程進行教學實踐行動,並將課堂觀察到的問題、前測與後測的結果,進行檢討修正,必要時微調既有之規畫,發展適合的教學模式,持續反思,改進教學現場的問題。

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

(1) 教學過程與成果

本計畫選擇以「春秋霸主」作為課程創作的主题,在先秦秦漢史的課程中,配合課程的進度與安排,帶領學生完成《霸政迭起:春秋五霸故事集》的歷史故事書。授課教師協同跨領域的專家帶領學生完成一本歷史故事書的過程中,培養學生蒐集史料、閱讀史料、分析史料等能力,達到歷史學系設定學生應具備之核心能力。「春秋霸主」故事書的創作,邀請設計師、出版編輯、寫故事與

說故事專家進行跨領域的教學，讓學生能夠學習以歷史專業為基礎，學習如何應用的其中一種方式。本計畫帶領學生整合史料、練習書寫，是一次難得的學習機會。

「先秦秦漢史」課程的規劃根據本系培養學生之核心能力，期望學生習得蒐集、解讀、組織及運用史料的基本能力，學生能夠根據史料，練習改寫成歷史故事，便是史學應用的展現。本計畫以「春秋五霸」為主題，期待學生們運用史學知識，為初學中國歷史的八年級學生，寫出一本淺顯易懂的故事書。

創作過程中參與本計畫協同教學的專家一共四位：程東奕、楊智明、郝逸杰、林天心四位老師親臨教學現場，分別帶領同學運用「腦力激盪法」凝聚共識、釐清說故事的對象、瞭解書籍出版的流程，以及如何說一個好的故事，他們為課堂帶來跨領域學習的專業與新知。

學生長期習慣教師講授的傳統教學法，起初並不習慣課程創新教學的要求，從一開始的新鮮感，到寫故事的階段之後，很快地進入痛苦的書寫過程，分組合作亦歷經磨合、勞逸不均、組員退選的考驗。各組陷入「交作品」與「交作業」的抉擇，故事經過三次大修改，逐漸找到各組之間在故事架構的共識，也學會留意組員之間的故事連貫性與協調性。

故事內容定稿之後，我提出目錄的修正，由於楚莊王這組採用成語作為標題，我建議其它標題也試著改為四個字，並要求各組也嘗試看看。學生們共同討論，腦力激盪的結果，電腦的投影布幕逐漸呈現整齊的四個字目錄，結果真令人驚喜。

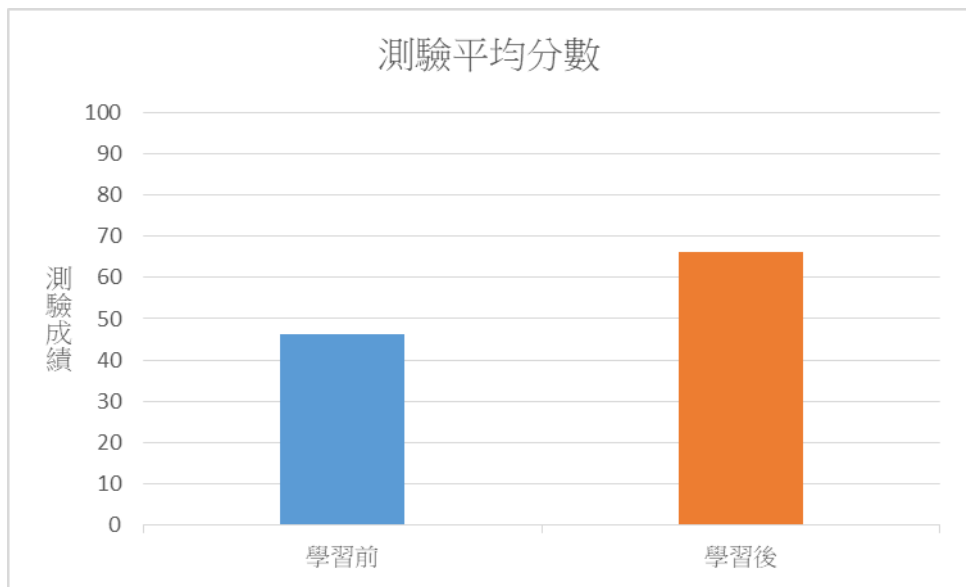
最後，透過精美的排版與印刷，將學生書寫的文字印刷成書，是鼓勵他們成為「作者」的最大誘因，能協助他們交出「作品」，亦是我教學生涯中感動的一刻。這本故事書的完成，承蒙教育部 108 學年教學實踐研究計畫的支持，謹此虔申謝忱。

學生作品：



目錄		目錄	
序.....	2	獨霸西戎的秦穆公.....	30
目錄.....	4	穆公即位.....	31
尊王攘夷的齊桓公.....	6	讓才尊賢.....	32
桓公即位.....	7	許留由余.....	33
管仲拜相.....	8	輔山覆滅.....	34
齊國始霸.....	9	東遷受阻.....	36
伐成救燕.....	10	王官谷恥.....	37
召陵之盟.....	11	後世評論.....	38
桓公之死.....	12	輔光襄陽的楚莊王.....	39
後世評論.....	13	莊王即位.....	40
愚者之仁的宋襄公.....	14	一鳴驚人.....	41
襄公即位.....	15	問鼎中原.....	42
助齊公子.....	16	樊鄴淩夫.....	43
雍上會盟.....	17	兩派之役.....	44
泓水之戰.....	18	止戈為武.....	45
襄公去世.....	20	後世評論.....	46
後世評論.....	21		
大器晚成的晉文公.....	22		
驪姬之亂.....	23		
逃亡各國.....	24		
返國即位.....	26		
文公擁王.....	26		
加幣奉禮.....	27		
城濮之戰.....	28		
後世評論.....	29		

本課程在 108 學年第 1 學期課程進行之初，對學生進行一次有關春秋五霸的測驗，測驗以選擇題進行，了解學生在史學專業知識的程度；並在第 2 學期完成故事書之後，同樣以選擇題進行後測，以了解學生對春秋五霸的專業知識是否提升。本研究共 51 名研究參與者，接受說書人腳本撰寫前與後之知識程度分析，由表 1 的數據可知，研究參與者在接受說書人腳本撰寫法教學前對於史料知識熟悉度的平均分數為 46.32 分。而在學習說書人腳本撰寫法後對於史料知識熟悉度的平均分數為 65.49 分。



從平均數的高低可以看出，學生在學習說書人腳本撰寫之後，對春秋五霸的相關專業知識的平均成績有顯著提升。

(2) 教師教學反思

1.對教學所遭遇實務問題

本課程的執行過程中，經常面臨學生「安於故俗」心態的挑戰，上學期課程開始的時候，部分學生因成績評量的一部分是共同合作完成故事書而感到不安，新的挑戰讓學生感到修課負擔變重而產生壓力或排斥。少數學生有特殊狀況，他們想繼續修課，但不願或不能配合故事書的分組撰寫等活動。課程進行到下學期，受到疫情的影響，一部分學生無法入境，線上教學的方式並不利原本設計的分組討論。分組討論的形式一直存在著不盡人意之處，然而，學習團隊合作亦是學生的重要學習，有時教師應協助各組解決各種困境，亦是教學實際面臨的問題。撰寫故事的初期與修改過程，學生經常需要鼓勵，才能順利進行，但也漸入佳境，表現愈來愈好。

2.未來應用於教學實務現場之反思與建議

教師透過行動研究，探究自己課堂的問題、尋求改進之道的確可以提升學生的學習興趣與成效，然而，現在學生經常有畏難、玻璃心、安於現狀的情形，教師需要給予學生更多的鼓勵，創新教學的方式才得以順利進行。因此，未來課程設計的難易程度可以適度地調整，作品產出的形式也可以變化，以符合大多數修課同學的程度與能力。

當我們在提倡學生應具備終身學習能力的同時，做為一位致力於教學且願意改變的教師，也應該持續透過行動研究來重新檢視自己多年來教學現場的問題，並認知每一年新的班級都是一次行動研究新的循環開始，並持續進行反思，採取有效的方法。

(3) 學生學習回饋

學生表示從蒐集史料到寫故事是很新的一個學習與嘗試，其中經歷許多辛酸的過程，包括史料不足、討論故事書的一致性、多次修改與校對、分組磨合等問題。然而，大多數同學皆表示，不論在歷史知識、史學能力、學習興趣、書寫能力與自信心等方法，皆有所提升。

3.建議與省思(Recommendations and Reflections)

透過本計畫的執行，本人主張歷史學系的課程設計與創新，仍應以史學專業為基礎，至於提升學生的史學知識與史學應用的層面，則需要詳細的規劃，例如，教師在課程之中帶進跨領域的協同教學之前，應與課程的設計緊密結合，並與業師充份地協調、溝通，才能在緊湊的課程中，掌握課程進度，並提升學生成效。

本計畫協助學生產出作品具備誘因，的確能引發學生的興趣，並提升學習成效。計畫執行之初，涉及產出作品不同以往歷史課的要求，並不能立即引起所有同學的興趣，可以調整史學應用的表現方式採取更簡易的方式實施，除了減少學生在課程初期的抗拒心，也可使課程的進行較為順利。

教育部推行教學實踐研究計畫之後，各大學歷史學系的專業課程有了更多改變的機會，大學教師大多擅長傳遞自己的專業知識，文史哲科系的教師在培養學生的過程中，需要給予學生更多沉澱的時間，因此，行動研究適合作為持續改進課程的方法。本研究採取行動研究以教學現場為研究場域，在行動中加強自我反思、改進教學的實務工作，此一探究過程可以協助每一位有心改變的教師，在每一次新的學年之前提出課程精進與創新的可行方式，可以更具體的改變「學」與「教」的問題。

二. 參考文獻(References)

1. Barbara Oakley (2018)。大腦喜歡這樣學 (黃佳瑜譯)。臺北：木馬文化。
2. Gerffrey E. Mills (2008)。行動研究法：教師研究者的指引(蔡美華譯)。臺北：學富文化。
3. IDEO (2017)。教育工作者的設計思考實踐手冊(李岳霞、陳柏維譯)。臺北：新子天下。
4. Sam Wineburg (2020)。歷史思考大未來—勾勒歷史教學的藍圖(林慈淑、蕭憶梅、蔡蔚群、劉唐芬譯)。臺北：三民書局。
5. Stanislas Dehaene (2012)。大腦與閱讀 (洪蘭譯)。臺北：信誼。
6. Tim Brown (2017)。設計思考改造世界 (吳莉君譯)。臺北：聯經出版社。
7. Tom Kelley, Jomathan Littmantjka (2008)。決定未來的 10 種人 (林茂昌譯)。臺北：大塊文化。
8. 王瓊珠 (2004)。故事結構教學與分享閱讀。臺北：心理。
9. 吳翎君(2004)。歷史教學理論與實務。臺北：五南圖書。
10. 林素卿(2012)。教師行動研究導論。臺北：麗文文化事業。
11. 林慈淑 (2012)。歷史，要教什麼？英美歷史教育的爭議。臺北：臺灣學生書局。
12. 張德銳等著(2013)。教學行動研究：實務手冊與理論介紹。臺北：高等教育。
13. 莊德仁 (2017)。閱讀素養與中學歷史教材教法。臺北：五南圖書。
14. 陳幼慧(2015)。教學是一種志業：教學行動研究案例分析。臺北：政大出版社。
15. 曾進興編，(1999)。閱讀能力的發展。臺北：心理。
16. 親子天下編輯部、台大創新設計學院、Design for Change 台灣團隊(2017)。設計思考—從教育開始的破框思維。臺北：親子天子。