

# 數位故事教學方法對編導課程學習之個案研究

吳 璿

李世忠

淡江大學教育科技學系

淡江大學教育科技學系

碩士研究生

教授

wu1993512@qq.com

scleeet@gmail.com

## 摘要

大陸影視產業發展蓬勃，人才培養體系日趨完備，各高中相繼成立編導班作為因應，以期培養出符合高校甄選標準及未來產業需求的預備人才。編導班教學目前存在以下問題：(一)專業師資不足，大陸師範院校暫無培養高中編導教師之專業，專業院校培養的編導人才則側重實踐，缺乏必要教學知識；(二)生源基礎參差，部分學生因文化課基礎薄弱，遂選擇編導以期考取理想院校，故編導班整體生源基礎差距較大；(三)教學模式混亂，因各地各校考試模式不一，各高中編導課教學模式亦較為混亂。本研究針對安徽馬鞍山市兩所高中 15 名二年級志願學生進行研究，運用訪談法對學生課堂表現進行調查，探討以數位故事為教學框架的新型教學方式能否幫助學生提升學習興趣，並協助學生更有效掌握專業知識。研究發現：(一)大部分編導生對故事有極高興趣和關注，對故事輔助專業教學持肯定態度；(二)相較文本故事，學生認為數位故事長於展示細節，有助於理解，但若表現形式單一且流於表面，不利於學生深入學習；(三)數位故事助益教學的程度受學生先備知識的影響。本研究透過探討數位故事對學習興趣和學習成效的影響，可作高中階段編導類課程教學方法發展之研究參考。

關鍵詞：編導教學、故事化教學、故事素養

## 壹·前言

近年來，各地相繼出臺關於編導類專業的藝術統考方案，改變了長期以來「以學校為招生主體」，各自為政，缺乏統一標準的現象。各地新出臺的統考考試說明中，「故事」一詞成為高頻詞彙。江蘇省出臺的考察要求強調「重點考查考生影視作品分析及故事創作的的基本能力、藝術表現能力和語言表達能力」（江蘇省教育考試院，2018）；安徽省出臺的考試內容中，亦要求考生能「根據給出的材料進行故事創作」（安徽省教育考試院，2018）；廣東省出臺的編導統考考試科目，將「故事編創」列為其統考科目二，要求「考生在限定條件下編創出一個有吸引力的故事」，以「根據給定的條件和要求，編寫一個適合影像製作的故事」（廣東省教育考試院，2019）。

自此可見，各省考試院所組織的「地方編導專業統考」，無一例外的側重於對學生「故事能力」的考察。其目的在於檢驗考生是否具有良好的敘事能力和創作意識。編導專業寫作課程的授課內容也是從認識故事、熟練復述一個故事到訓練學生自主講述故事過程中，傳遞如何選題、建立結構、矛盾衝突、懸念巧合、塑造人物、敘事角度、設計場景等具體資訊(齊夢若，2016)。

人類在本質上是一種說故事的動物(Jacobs, 1996)，故事總是可以和人們的思想產生獨特的交流，影響著人們的思維和行為(吳靖國、魏韶潔，2007)。說故事的思維對於人類而言，是至關重要的進化適應。這一思維使我們能夠體驗到連貫，有序和有意義的生活(Gottschall, 2012)。因而，親近「故事」，樂於「聽故事」，擅於「說故事」是人類的天性。

除此以外，故事與人類的資訊處理亦存在密不可分的關係。從宏觀來看，希伯來大學歷史系教授 Yuval Noah Harari(2012)認為：人類正是擁有了虛構故事的能力，因而才能更好地傳遞關於虛構概念的資訊。就微觀而言，普通人善於以故事形態處理資訊，因

為人們習慣於在事情間尋求因果性，而故事會讓因果性更顯而易見(Weinschenk, 2011)。

如今，故事已經從早期的口耳相傳，到後來的印刷文字傳播，發展為最新的數位影像。如今的高中生作為數位時代的原住民，相較於傳統的紙本閱讀，更樂於接受數位形式的故事。

綜上所述，本研究目的在於透過探討數位故事對學習的影響，作為高中階段編導類課程教學方法發展之研究參考。本研究的問題為：(一)瞭解數位故事對於教學的重要性為何？(二)瞭解數位故事作為教學方式框架對於學生的學習的影響為何？(三)探討在實際教學情境中利用數位故事進行教學時存在哪些限制？

本研究範圍以數位故事對學習的影響為主要範圍，探討高中階段的編導類課程教學中，故事對教學的影響，並不涉及文學和藝術層面的探討。本研究以安徽省馬鞍山某私立高中為研究對象，運用訪談法對學生課堂表現進行調查。本研究的預期貢獻有三方面，在學術上，豐富故事教學法的研究內容，瞭解高中階段學生對於故事教學法的看法；在實務貢獻上，可作高中階段編導類課程教學方法發展之研究參考；對於研究者本身而言，通過現場教學和學生回饋，更有系統地理解編導類學生對於教學的具體訴求和期待，以此反求諸己，為日後的教學和研究活動提供經驗。

## 貳·文獻探討

### 一·故事在教學中的應用

人類對故事有天然的親近性，無論年齡、性別、身份背景、階層閱歷，幾乎人人都愛聽故事，故事能激發聽眾的共鳴，讓他們從中收穫獨屬於自己的體悟。正是其老少咸宜的特性，故事可稱為「教學」的重要活動之一。許多道理、理念，如果配合有趣的故事到來，往往更易深入人心(陳秋紅，2004)。講故事的人參與了教育和經驗的轉移，從而確保了一代又一代的經驗的連續性(Parkin，2010)。

因此，故事化教學的歷史源遠流長，就中國而言，早在春秋戰國時期，就存在有故事化教學的相關事件。當時的諸子百家中，道家的代表莊子，便是其中的翹楚，其代表作《莊子》僅存的 33 篇中，總計出現了 261 則寓言(陳蒲清，1996)，即便去除掉重複的，尚還有 255 則之多，佔據全作總字數的 83.7%(蔣振華，1999)，除此以外，《韓非子》、《呂氏春秋》、《戰國策》等先秦著作，亦有以「寓言故事」進行教育、遊說或勸諫的記載。在西方，古希臘著名悲劇詩人歐裏庇得斯在其代表作《Heracles》中亦曾有關於底比斯國王以故事勸誡媳婦的記載(鍾家瑄，1992)。

有學者認為，說故事活動在歷史發展中所呈現的功能大致可總結為五個方面，包括：傳遞文化、娛樂大眾、心靈治療、思想控制和宗教傳播(吳靖國、魏韶潔，2007)。其中，傳遞文化的功能與教育的訴求相契合，娛樂大眾的功能亦符合當下寓教於樂的教育主張，故而故事在當下社會的教育實踐中有著不容忽視的可用武之地。

#### (一) 故事是群體共識

以色列歷史學家 Yuval Noah Harari 在其暢銷書《人類簡史：從動物到上帝》中聲稱：人類之所以成為地球的主宰，就在於人類能創造並且相信「虛構的故事」。人類正是

擁有了虛構故事的能力，才能更好地傳遞關於虛構概念的資訊，從而進一步構建起了更為廣泛的共識(林俊宏，2014)

在教育情境中，一旦維繫師生關係的「教育共識」發生斷裂，雙方各執己見，衝突就在所難免。近年，各類師生衝突頻現，甚至不乏影響惡劣的惡性事件。從社會學功能論的視角來看，便在於師生間缺少必要的「教育共識」(李長偉，2007)。

教育共識問題是教學雙方能否保持有效互動的基礎，是教學活動得以進行的保障。故事化教學場景，有助於師生共用同一個價值觀，在同一個故事情境中獲得共鳴，繼而增進師生間的互動，重塑教育共識。

## (二) 故事是模仿產物

亞裏士多德認為：模仿是人的天性，人從孩提時代起就擁有著模仿的本能，經由欣賞模仿的成果中得到快感，並透過模仿獲得知識。他同時也指出：所有的藝術活動都源自於模仿，故事的情節亦與模仿又密切關係(唐淑華，2004)。

人們基於模仿的天性創造故事，並通過口耳相傳、文本印刷、數位媒體，讓故事穿越時空的限制得以廣泛傳播。作為故事的受眾，人們進一步通過故事獲得超乎個體日常經歷的全新體驗，豐富體悟、收穫新知。

## (三) 故事是敘事思維

布魯納指出，人們對於現實的意義性建構主要存在兩種思維模式，即邏輯科學思維(logico-scientific mode of thought)和敘事思維(the narrative mode of thought)，並認為正是敘事思維下富有想像力地運用創造出了好故事，並指出故事的特殊性在於「平凡的頓悟(epiphanies of the ordinary.)」(Bruner，2009)。

所謂的敘事認知，通俗來說及並非通過將特定事件歸入某一範疇或概念來進行認知，而是採取情節化的處理將特定時間放入整體的故事中進行理解。其主要目的在於「詮釋」，是對行動或經驗的意義理解(向眉，2014)。Sarbin(1986)提出「敘事原則」概念，認為人們的生活習慣通常根據敘事結構來進行思考、知覺、想像、互動及進行道德選擇，故事將反映人類的情感、目的、價值和判斷，情節將影響故事中敘事人物的行動動走向。

據此，「敘事」(說故事)本就是人們內在的思維結構，在故事化教學中，基於這樣的敘事思維，故事更容易為學生帶來感動和啟示(吳靖國、魏韶潔，2007)。

#### (四) 故事是生理反應

故事可增強記憶和學習，優秀的故事，可以使受眾沉浸其中，從而幫助他們減輕壓力和肌肉緊張。有學者對故事受眾的唾液進行測試，發現他們的皮質醇(cortisol)，即常說的壓力荷爾蒙(the stress hormone)水準明顯降低。相應的，受試者的免疫球蛋白A(Immunoglobulin A)的水準卻上升了(Parkin，2010)。

基於這樣的生理反應，故事化教學中，學生的壓力將得以有效緩解，從而使他們能更好地接受新知。

除此以外，最新腦科學研究進一步顯示，故事會在腦海中創造影像，這些影像可能也會激發鏡像神經元(Weinschenk，2011)。有學者基於以上研究成果，探討提議將故事化作為一種刺激鏡像神經元發展、促成信仰形成的機制，提供一種在宗教教育中加深共情學習的有效途徑(Hess，2012)。

由於高中階段編導教學是近些年才興起的新興事物，亦是我國高考制度下的特殊產物，故現有文獻缺乏關於該類課程的「故事化教學方法」的描述和討論。

## 二·高中階段編導教學現狀

近年來，由於我國廣播電視事業及相關影視產業的蓬勃發展，電視臺、廣告公司、影視公司等對編導類人才的需求與日俱增，相關專業也因之成為熱門，得到諸多考生的追捧。

相較於傳統類專業的按文化分錄取，很多學校的編導類專業被統歸入藝術大類。每年年初，設有該專業的高校便開始組織專業課考試。在此之前，考生會在高中階段完成必要的編導課學習，以應對招生。

目前，高中階段編導教學主要存在以下困境和特點：

### （一）專業師資缺失

我國師範院校暫無培養高中階段編導教師之專業，因而有些學校或機構，只能聘請文科專業出身的師範生來進行教學，專業性的缺失使其教學品質大打折扣。而專業院校培養的編導人才則更側重實踐，擁有較強的實操能力，理論基礎相對較弱，缺乏必要的教學知識(高翔華，2014)。根據針對某地區高中階段編導教師之調查顯示，教師主要來自於編導本科畢業生，執教經驗缺失，且執教動機集中在增加收入，而非育才(張新剛、周傑，2017)。

高中階段教學看似簡單，實則卻離不開教師的教學經驗的積累，以及對考試和考生的特點進行透徹的分析，去瞭解不同學生的不同培養方法(張弛、張羅厚澤，2014)。這一切，正是目前所嚴重缺失的，專業師資的缺失也導致教學方法的落後。

### （二）生源基礎參差

由於絕大多數高校廣播編導專業是按藝術類招生，進入該專業學習的學生，除卻部分因對編導抱有興趣而選擇該專業的同學外，大多數同學單純是因文化課成績較差，無

奈選擇了這個專業，只因為錄取時文化課考試分數要求較低。

這也導致了高中階段編導班的整體生源基礎相對較差，使得很多學生在進行編導專業的學習時，學習興趣不高，理解能力偏弱，導致學習效能和學習成效普遍偏低，進一步形成惡性循環。

### （三）教學模式混亂

長久以來，高中階段編導教學多以各民辦培訓機構為教學主體。近年來，各省開始組織編導類專業統考，各高中亦開始組織編導班作為因應，然而在具體操作上，由於經驗不足，編導班的教學管理依舊由培訓機構所外包承接。

這一過程中，許多機構缺乏系統化的教學培訓方案，也沒有成型的教學體系，部分機構在專業教學階段甚至於採取「放羊式」管理，影響了專業知識的學習(張新剛、周傑，2017)。同時，過分強調「應試技巧」，授之以魚而非授之以漁，忽視學員本身藝術素養和文化素養的提升。教學方式上以照本宣科的講授式為主，強調填鴨式教學，忽視學習過程中學員的感受。

### （四）故事學習的地位

編導類的專業考長期以校招為主，導致「令出多門」，各校在專業要求上雖用互通之處，但卻有著不同的傾向性。各省開始編導類統考後，考核標準開始呈現系統化。縱觀各省考試院發佈的說明文件可發現，「故事」在考核大綱中佔有極高的位置。

研究者以《安徽省 2020 年普通高等學校招生藝術專業考試簡章》為範例進行簡要說明。該簡章中關於編導類的考試性質及目的論述如下：主要測評考生文學素養、藝術素養、寫作、鑒賞等素質和能力，為高校選拔編導、藝術理論等專業人才提供基本依據。

專業總成績滿分為 300 分，細分為：文學素養、藝術素養、編導創作及影視評論四大模組。其中，編導創作要求考生在規定的條件下進行敘事作品創作，旨在考查考生的創新意識、敘事能力及從事本專業所必需的寫作能力；影視評論考查考生對影視作品感悟能力、鑒賞能力，影視作品主題、結構、藝術手法等的分析能力。此兩大模組總計分數為 180 分，占專業總分的 60%，而此一部分之核心素養，皆與「故事」有著密切關係。

教學過程，教師必須讓學生體會故事、學習故事；繼而瞭解故事、熱愛故事，最終能創作故事、評析故事。因此，「故事素養」在高中階段編導課程中具備有不容忽視的核心屬性。

現有文獻中，關於高中階段編導教學的教學方法論述不足，缺乏必要的探索創新。且文獻著述者大多並非一線的專業課教師，對於學生的所需所想所求缺乏必要的理解。

## 叁·研究方法

### 一、研究設計

本研究以安徽省馬鞍山市兩所私立高中為個案，進行以數位故事教材為輔助的實驗性教學，並在教學完成後，採取深度訪談的形式來分析學生學習興趣和學習成效的變化。

研究首先進行國內外故事化教學、數位故事在教學場景中的運用以及高中階段編導教學之相關文獻蒐集，進一步整理分析，將分析結果作為後續訪談調查的參考之用，擬定訪談大綱。接著，設計實驗教學計畫，選取 15 名 2 年級編導班的志願學生進行為期 3 天的實驗教學，教學期間對學生學習狀況進行跟進了解，以此作為教學計畫調整的依據；教學完成後，對學生進行深度訪談，從中歸納出數位故事教學對學習的影響。研究者在教學過程和訪談過程中記錄志願者的具體表現，進行整理及內容分析。

表 1 受訪者基本資料

代碼	訪談日期	性別	年齡	專業學習時間
S01	20200117	男	16-18	1 年
S02	20200117	男	16-18	1 年
S03	20200117	女	16-18	1 年
S04	20200118	女	16-18	1 年
S05	20200118	女	16-18	1 年
S06	20200118	女	16-18	1 年
S07	20200119	男	16-18	1 年
S08	20200119	女	16-18	1 年
S09	20200119	男	16-18	1 年
S10	20200120	男	16-18	1 年
S11	20200120	女	16-18	1 年

S12	20200120	男	16-18	1 年
S13	20200121	男	16-18	1 年
S14	20200121	男	16-18	1 年
S15	20200121	男	16-18	1 年

其中，實驗教學環節為期 3 天，每日 8 個課時，具體教學安排包括：數位教材觀摩環節、教師講解環節和學生反饋環節。

表 2 授課綱要

時間	第一天	第二天	第三天
第一課時	科幻劇《危月夜》	科幻劇《逆時旅人》	科幻劇《倔強的紅薯》
第二課時	故事基礎講授	視聽語言學習	故事寫作技巧
第三課時	故事基礎講授	視聽語言學習	故事寫作技巧
第四課時	故事基礎講授	視聽語言學習	故事寫作技巧
第五課時	教材用故事評鑒	教材用故事評鑒	教材用故事評鑒
第六課時	教材用故事評鑒	教材用故事評鑒	教材用故事評鑒
第七課時	教材用故事評鑒	教材用故事評鑒	教材用故事評鑒
第八課時	故事修改	影評寫作	故事文本寫作

授課完成後，對參與實驗教學的 15 位學生進行了一對一深度採訪。

表 3 訪談問題

<b>訪談問題</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 你覺得對於編導類學生而言，最應具備的素質應該是？</li><li>2. 在上專業課時，你覺得較難理解的課程內容是？</li><li>3. 在上專業課時，你覺得最感興趣的課程內容是？</li><li>4. 比起傳統的文化課，你覺得專業課在哪些方面更有吸引力？</li><li>5. 你怎麼看待專業老師以數位故事(影片)作為教學導入的行為？</li><li>6. 教學過程中，故事教材的運用對理解課程內容的影響？</li><li>7. 對於以故事為架構來協助理解專業內容，你的觀點和看法是？</li><li>8. 非虛構故事和虛構故事你更喜歡哪種類型？</li><li>9. 文本(讀故事)或影像(看故事)這三種故事類型你覺得各自的優劣是？</li><li>10. 你覺得故事對於你學的是否有影響，如果有的話，其影響更多在於專業教授(更多的知識點)的還是心態調整(更高的專注度)？</li></ol>
-------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 二·研究限制

由於針對高中階段編導教學的研究相對較少，加之許多專業教師缺乏足夠的培訓來適應全新的教學方式，因而研究者只能親自實施教學，在教學過程中無法更為客觀中立的對學生狀態進行有效觀察。

同時，研究者發現很難找到完全符合需求的數位影像故事教材，其要求是能契合學生的整體學習進度，有合理的單元劃分與知識點設計，有能吸引學生的故事和視聽效果。在此情況下，研究者經過挑選，最終以國內首檔大型科幻科普綜藝《從地球出發》為基礎，進行適當裁剪處理，作為本次教學實驗的數位故事教材，同時根據其故事內容調整

教學計畫，以便將兩者更好連結。

另外由於時間和志願者人數限制，本次實驗無法有效設置對照組和實驗組。只能以安徽省兩所私立高中為個案研究，未能進一步瞭解其他地區和其他學校的具體情況。教學時間的限制，使訪談結果的差異性較小，同質性偏高。

## 肆·結果與討論

### 一·你覺得對於編導類學生而言，最應具備的素養應該是？

受訪者對於這一問題，有著各自不同的認知，但大多都集中於「積累」、「專注力」、「興趣」這三個層面。

- 「我覺得閱片量還是比較關鍵的……有了足夠的積累、首先需要的是文化素養、文學素養的積累很重要、一些對於文學的一些知識的瞭解」[S01]、[S04]、[S06]、[S09]
- 「自己的心都放在編導這個上面，又有足夠的專注力、要認真地學編導這一門課、有那種要求知的那種求知欲」[S02]、[S07]
- 「我覺得最主要還是要有興趣吧、還有興趣愛好也很重要、還有就是興趣、得有一顆熱愛電影的心，就是說至少要有興趣、對這個專業有那種熱愛的精神」[S03]、[S04]、[S10]、[S11]

編導班同學的文化課基礎相對較差，自律性不很高，故學習的「專注力」基本取決於他們對於課程的「興趣」。在編導課程的教學中，如何有效激發學生對於專業課程的興趣，直接影響著學生的學習專注度，是其能否學好編導課程的關鍵所在。

### 二·比起傳統的文化課，你覺得專業課在哪些方面更有吸引力？最感興趣的課程內容是？

大部分受訪者都認為，相較於日常的文化課，他們更樂意上編導類的專業課程，其關鍵便在於這些專業課程「沒有那麼枯燥」，而使受採訪者不感到枯燥的原因，大多集中於「看電影」、「讀小說」、「接觸故事」這一層面。

- 「(編導專業課上)可以看很多的電影、我挺喜歡聽故事的、就有機會接觸到各

種類型的故事，上課的話也不會太過於無聊、應該更看重故事、電影是那種故事性然後很有意思」[S01]、[S02]、[S09]、[S10]、[S13]。

無獨有偶，當受訪者被問及「最感興趣的課程」時，他們給出的答案大多是與「故事」有關的影片鑒賞和故事創作類課程。

- 「我個人對影評課最感興趣、影片分析、可以聽故事的課、分析電影中的鏡頭語言、最感興趣的課程就是分析影片故事和鏡頭的時候。」[S01]、[S04]、[S06]、[S07]、[S10]
- 「感興趣的話肯定是寫故事的課了、寫故事還是比較有意思的、最感興趣的，我覺得應該就是故事文本的創作、然後就會比較期待故事寫作的課、比如說這幾天你教我們怎麼編故事，我就覺得挺喜歡。」[S09]、[S12]、[S13]、[S14]、[S15]

在課堂上，學生們幾乎大部分都表現出了對於「故事」的喜好，他們喜好聽故事和看故事，也喜歡鑒賞故事和創作故事。無論是觀看電影還是閱讀小說，學生們都在接觸故事、感受故事，故事中的懸念和場景，都無一例外可以激發學生的興趣，從而真正做到「以疑激趣，以境引趣」（韋文煥，2011）。

### 三·你怎麼看待專業老師以「數位故事(影片)」作為教學導入的行為？

幾乎所有被採訪者都認為：課程中，「數位故事(影片)」作為教學導入的行為，對於個人學習興趣起到了正向的作用。但在被追問「為什麼覺得『故事的使用』能激發個人的學習興趣」時，採訪者卻做出了不同的解釋。

- 有人認為是因為故事可以帶來思考：「因為故事能給人一點思考。對人生的一些思考。」[S10]

- 有人認為是因為聽故事或創作故事可以更好表達自我：「故事可以幫助我表達我自己的情感、我覺得完全就屬於你的那種，個人的思維，個人的想法」[S11]、[S13]
- 也有人認為以「數位故事(影片)」作為教學導入，以此來引導教學活動，有別於傳統的講授式教學，會讓人感到輕鬆愉悅：「會讓人覺得輕鬆、比起聽老師講理論，這樣更自由一點兒、我們就是(喜歡)那種更有趣的。」[S02]、[S07]、[S14]
- 還有同學認為教學活動中所使用的數位故事教材(科幻劇)有較強的流行性「即時性比較強一些，現在科幻也比較火嘛，是當代現在比較比較流行的東西。契合現在的流行的文化。」[S03]

諸如以上諸多觀點，不一而足，大體可歸結為「故事」所具備的「個人性」、「創意性」和「流行性」的特點。雖然這些觀點受限於不同個體對於故事的不同認知和見解，但卻殊途同歸，都承認了故事在教學活動中的使用，有益於提高個體在學習過程中的學習興趣。

#### 四·教學過程中，故事教材的運用對理解課程內容的影響？其影響更多在於專業教授(更多的知識點)的還是心態調整(更高的專注度)？

在教學前後對志願學生進行前後測，測試以筆試和面試形式展開，涉及故事文本寫作和視聽語言理解兩塊內容。測試發現，雖然只進行了為期三天的實驗教學，但參與教學的志願學生，在視聽語言和故事文本兩方面的專業知識都有了成足的進步。學生釐清了數位教材中視聽語言與故事文本間的聯繫，基本掌握了故事中人物、環境和情節的三要素的設計原則，能夠創作出符合應試要求的故事文本。

大部分受訪者認為：相較於單一的理論講解，以故事為輔助的教學可以幫助他們更容易理解相關的知識。

- 「通過故事加以協助肯定就會比較簡單一點、可以幫你更好的去理解、印象就比較深刻、如果這個故事我應該理解的比較透徹的話，對這個課程的話也會就是比之前(理解的)應該好一點」 [S01]、[S03]、[S06]、[S07]

為何在故事的幫助下，更容易理解相關專業知識，對此很多同學提到了「聯結」和「引導」的概念：

- 「對於小故事的理解讓我對所講內容進行一些連接、故事的話就是一個整體……就會就聯繫它前面和後面來分析這個……看到類似風格的故事的話，就可以通過類比，來更好地幫助理解。以劇情作為牽引、這種代入感能幫助我聯繫到自己的生活，引導我去反思自己的生活、它會引導你去思考一些問題、可以加以運用結合自身、故事很多的是身邊的事、生活中的事，自己很能感受。」 [S04]、[S07]、[S08]、[S10]、[S13]

「聯結」指某情景能夠喚起某種反應的傾向，而在上個世紀初，美國著名心理學家桑代克更是提出「學習即聯結，心即人的聯結系統」(楊立能、沈德燦，1981)由此可見，「故事」在教學情境中所起到的「聯結」對於學習者本身是一大重要的助益。

除此以外，也有同學提到：用於輔助教學的故事本身也是一種專業知識的積累，而種積累同樣有助於其日後的故事文本創作。同時，當作為一個「欣賞者」的時候，能夠更容易地發現故事中所存在的一些不足和缺點，以此作為提醒，在進行創作的時候可以更好地加以避免。

- 「我會去取其精華吧……會用老師這故事寫到自己的那個創作裏面去、可以幫助我們更好地理解故事的注意事項。」 [S07]、[S13]

## 五·非虛構故事和虛構故事你更喜歡哪種類型？文本(讀故事)或影像(看故事)這三種故事類型你覺得各自的優劣是？

雖然採訪證實了實驗教學中，數位影像故事教材的使用，對於學生的學習都起了正向作用。但需要明確的是，通過對志願學生的深度採訪，同樣可以發現其中存在的不足之處。

### (一) 學生們對於故事的喜好不一

故事作為一種「文藝創作」，是一種「個性化」產物。不同的個體對於同一個故事存在有完全不同的感受和傾向性。但就故事的大類而言，可以統分為「虛構類故事」和「非虛構類故事」。在採訪中，志願學生的喜好發生明顯分歧。

- 一部分同學更鐘情於「非虛構類故事」。「最精彩的往往是最真實的生活、更貼近生活，能讓人感同身受、更容易理解一點兒、有種代入感、很真實，是發生在生活上的事情、喜歡一個真實的東西在面前」。[S03]、[S07]、[S09]、[S12]、[S15]
- 但另一部分同學則更傾向於「虛構類故事」。「角色非常的帥氣、更驚心動魄一點、可以承受別人的故事，把自己的情感代入別人的故事、會更精彩一點兒，想像力爆棚那種、能滿足自己的想像力」。[S01]、[S02]、[S11]、[S13]、[S14]
- 而傾向於非虛構的同學中，又有喜歡科幻、武俠、言情等諸多區別。

不同的喜好在很大程度上影響了個體對於輔助用的故事的興趣，以本次實驗教學為例，三天的實驗教學中，由於時間和教材限制，研究者採用了科幻劇作為數位影像故事教材，相較於男生而言，大部分女生的興趣明顯偏弱，課堂表現也遠不如男生活躍。

### (二) 文本與影像間存在差異

本次實驗教學採用了數位影像故事教材，學生們也對於「影像類故事」和「文本類故事」所存在的差異提出了個人見解。

- 大部分人同學都認為，影像類故事對於故事的演示直觀和透徹，且效率更高。

「更加形象、更多的細節、畫面衝擊感、更容易被大眾所接受。」[S01]、[S07]、[S10]、[S13]

- 但同時，他們也都認為影像無法取代文本，因為影像在表現故事方面，存在有必須依靠文本加以彌補的不足。「(影像)無法給人留出腦部想像的空間、(文字有)留白的空間，有想像的空間、1000 個人的心中有 1000 個哈姆雷特。」

[S02]、[S04]、[S03]

一言以蔽之，在志願學生眼中：影像類故事是一種「接受並理解」，而文本類故事則更需要「再創造並理解」，兩者彼此間是互補關係而非替代關係。

## 六·關於受訪者中所存在的特殊個案的探討

雖然絕大部分同學都對於「以數位故事作為輔助的教學法」表示了全面的肯定和接受，但亦有一位同學的態度值得單獨探討。

S04 同學作為十五位志願學生中文化課成績最好的一位學生，也是唯一一位非編導班的同學。作為所在高中「精英班」中的一員，在接受採訪時，S04 同學對於該教學法表現出興致缺缺的態度。

- 她對此有這樣的論述：「我說實話的話，這些(用故事來輔助教學)對我的幫助不是很大，功能性不是很強，因為首先寫故事對我來說就很難，而且我對於寫故事沒有多大興趣，散文我可以寫，小說和故事本身就是我的弱項，而且有些故事本身吸引力就不太夠，本身藝術價值就不那麼強，聽也沒什麼感受，所以

我覺得故事方面那些文學價值比較高，包含東西比較多，會更讓我有興趣。最後我覺得講的東西有點兒慢，比起純講理論，同樣時間內講的知識點明顯更少了，我覺得有點兒浪費時間。」

由此可見，對於基礎比較高、理解能力比較強的學習者，其會對於故事提出更高的要求，比如是否有足夠高的文學價值、是否有足夠多的知識點。對於一些質量相對較弱的故事，這些學習者反倒會有一種「受挫感」，從而對於其學習動機起到抑制作用。

## 伍·結論與建議

在編導類課程中，「故事創作」本身便是其核心課程，各地方考試院所給出的統考檔中都無一例外地強調「故事能力」。這一能力既包括理解故事、分析故事的能力，也包括編寫故事、創作故事的能力。同時，由於編導專業的大多數同學對於文化課抱有抵觸情緒，反感於傳統的「講授式教學」。同時由於個人學習能力的相對缺失，對於教師所講授的諸多專業知識往往難以做到充分理解，以致於喪失學習興趣，促成進一步的惡性循環。

造成以上現象的原因主要在於：首先是知識點的專業性過強，因而比較空洞乏味。比如視聽語言中的景別、構圖，故事中的人物、環境、臺詞和情節節奏，通過教師的「概念性講授」來進行教學時，不僅空洞乏味，學生亦聽得雲裡霧裡。理解尚不能達成，又如何期待學生可以加以有效運用；其次是知識點和生活經驗缺乏足夠的「聯結」，這種斷層進一步讓學生無法真正去理解相關專業知識內容。

### 一·數位故事教材為學習者構建起專業學習的鷹架

通過數位故事進行教學輔助時，整個教學環節被切分為「故事」和「課堂」兩個部分，前一部分讓學生欣賞數位故事，後一部分則以學生所欣賞的故事為框架，由老師結合影片進行專業知識點的講解，並讓學習者以此為立足點展開討論。

### 二·數位故事教材將空洞乏味的概念直觀化、趣味化

有了數位故事作為輔助，解決了知識點因專業性太強而顯得空洞乏味的問題，數位故事可以給為直觀地幫助學生理解視聽語言和故事策略。同時，故事中的非虛構部分更可以進一步幫助學生和個人的日常生活建立起必要的聯結，使所學知識有所歸附，可便於其記憶和理解。

### 三·數位故事教材的選擇應該考慮多元性

但同時需要看到的是，學生對於各類故事的喜好不一而足，因而在教學活動中，首先要選取「最大公約數」，選取眾人喜聞樂見的故事；其次要強調故事題材的多元化，在不同的學習階段使用不同風格、不同題材的故事加以引導輔助。

#### **四·數位故事教材應輔之以必要的文本作為補充**

除此以外，數位故事在教學環節中雖然有著時效快、更直觀的有點，但卻在一定程度上不利於學生的個體創造力和想像力的培養，因而研究者認為，在故事化教學中，對於故事性教材的選擇，應採取「文本」與「影像」並重的策略，在課堂上使用「影像故事」，提高效率；在課前和課後則向學生發放與「影像故事」相配套的「文本故事」，既可以進一步培養學生的個體創造力和想像力，同時也可以讓學生比較兩者間的區別，從而更好的理解鞏固。

結合本研究的探討可見，以故事為輔助的教學法可以更好地助力高中階段的編導教學，幫助學生構建起直觀與概念、理論與現實、自我與他人間的聯繫。在故事化的教學情境中，學生同時兼具著「欣賞者」、「評析者」和「創造者」著三重身份，從全方位地理解專業知識，對其學習興趣和學習成效都能起到正向促進作用。

## 參考文獻

- 江蘇省教育考試院(2018)。2019年江蘇省普通高校招生廣播電視編導專業統考考試說明。
- 安徽省教育考試院(2018)。2019年安徽省廣播編導與藝術理論統考考試內容及說明。
- 向眉(2014)。布魯納敘事教育思想及其啟示。課程.教材.教法, 34(11), 115-120。
- 李長偉(2017)。共識斷裂與師生衝突——基於功能論的視角。北京社會科學(03), 22-30。
- 吳靖國、魏韶潔(2007)。從聽故事的心理反應談故事教學之原則。教育科學期刊, 1, 7-10。
- 林俊宏(譯)(2014)。《人類簡史》(原作者:Yuval Noah Harari)。北京:中信出版社。
- 韋文煥。淺談學生學習興趣激發的良策。中學教學參考(30)。
- 陳秋紅(2004)。論故事教學在國文課程中的運用。正修通識教育學報(1), 229-243。  
doi:10.29966/chtscyhp.200406.0012。
- 陳蒲清(1996)。中國古代寓言史。湖南長沙:湖南教育出版社。
- 唐淑華(2004)。情意教學—故事討論取向。臺北:心理出版社。
- 高祥華(2014)。廣播電視編導專業人才培養現狀、存在問題及對策。池州學院學報, 28(04), 143-145。
- 張弛、張羅厚澤(2014)。淺談對廣播電視編導藝考生的教學法。影視藝術(6), 237。
- 楊立能、沈德燦(譯)(1981)。現代心理學史(原作者:DP Schultz)。北京:人民教育出版社。
- 廣東省教育考試院(2019)。廣東省2020年普通高等學校招生統一考試廣播電視編導術

科考試說明。

齊夢若(2016)。論編導專業寫作課程考試改革的必要性 高教學刊(18), 133-134。

蔣振華(1999)。關於《莊子》寓言定分種種。湖南教育學院學報(01), 43-45。

鍾家瑄(1992)。說故事之研究(碩士論文)。取自：<https://hdl.handle.net/11296/35u9ps>。

Bruner, J. S. (2009). *Actual minds, possible worlds*: Harvard University Press.

Gottschall, J. (2012). *The storytelling animal: How stories make us human*: Houghton Mifflin Harcourt.

Hess, M. (2012). Mirror neurons, the development of empathy, and digital story telling. *Religious Education*, 107(4), 401-414.

Jacobs, R. N. (1996). Producing the news, producing the crisis: narrativity, television and news work. *Media, Culture Society*, 18(3), 373-397.

Parkin, M. (2010). *Tales for coaching: Using stories and metaphors with individuals and small groups*: Kogan Page Publishers.

Weinschenk, S. (2011). *100 things every designer needs to know about people*: Pearson Education.