

數位敘事在課程設計與發展的應用

吳俊憲

國立高雄科技大學師資培育中心教授兼主任

臺灣教育評論學會第六屆理事

一、前言

敘事（narrative）也可稱為敘說，它是人類思考和組織知識的基本方法，例如人們常會以敘事方式進行思考、表達、溝通及理解事件。一個好的敘事應包括場景、角色、主題、事件及情節（plot）等要素，透過說故事、聽故事，可以提供人類彼此理解及溝通的脈絡，也幫助人們更加瞭解身處的世界（國家教育研究院，2012）。

國內因為推動十二年國教新課綱，導入「核心素養」作為課程設計與發展的最高指導原則，所謂核心素養是指：「一個人為適應現在生活及面對未來挑戰，所應具備的知識、能力與態度。」因此，學校應提供生活情境及脈絡化的學習，整合運用知識和能力以處理真實世界的問題，強化跨科、跨領域並發展學生具有統整、歸納、分析、說明、溝通及表達等多元能力。

為推動及實踐素養導向教學，鼓勵教師進行主題/議題/專題導向、跨領域、探究式及敘事力的教學設計，高等教育階段也倡導「教育部議題導向跨領域敘事力培育計畫」，引導學生探索社會議題，學習敘事及溝通表達，例如：「為什麼在地有這麼多的東南亞移工，他們在什麼樣的工廠工作？」「水汙染事件發生的原因是什麼？」「食品安全事件發生後造成哪些影響？」「為什麼事件/衝突發生後，一個環保議題的官司會持續那麼多年？」學習過程中增進學生理解事件或議題背後社會、政治及經濟等因素，學習觀察、參與及分析議題，學習運用文本或數位敘事方式，透過團隊合作及社會行動，最後產出及展示敘事成果，並向社會大眾傳播具意義性的訊息。

回應教育部推動「新課綱前導學校協作計畫」，前導學校帶領校內教師理解並轉化新課綱理念與內涵，並試行新課綱內涵，包含擬訂部定課程和校訂課程架構及計畫，實施素養導向教學/評量設計、課程評鑑，以及教師專業學習社群共備和觀議課等。前導學校協作計畫實施至今已逾三年多，作為新課綱的種子學校，近來有前導學校成立數位敘事工作坊，透過專家帶領及研習增能，試圖運用數位敘事來記錄和呈現歷年課程實施的經驗和成果，希冀發揮和擴大課程推廣效益。

基於上述，本文先闡述數位敘事的意義與特性；其次說明數位敘事在課程設計與發展的應用方式及相關問題；最後提出結論。

二、數位敘事的意義與特性

（一）數位敘事的意義

過去的報導大多以文字為主的報紙、雜誌，或是影像為主的電視。但近年來因為新媒體的出現及普遍運用，已開始轉化並使用數位敘事來產出報導。讓每一則報導或故事可以有更多元的表達形式。加上現今人們閱聽習慣的改變，媒體與網路的整合運用，促使數位敘事成為當前媒體傳播的新趨勢。所謂數位敘事（digital storytelling）是指運用數位媒體來說故事，包含文字、聲音、影像、照片、地圖、資料圖表、動畫及遊戲等方式相互混搭、融合呈現，而且內容必須有焦點、有主軸、簡明又生動。

（二）數位敘事的特性

1. 敘事要先擬訂故事結構，包含人物角色和發展歷程等

數位敘事具有超文本、多媒材、高互動、易混搭的特性，敘事要先擬訂故事結構，故事結構有兩種：其一是線性（直線式）結構，優點是產製數位敘事成果比較容易；其二是非線性或多線性結構，是一種放射式、樹枝狀的結構，優點是故事豐富度高，因為故事情節和結局可能會出現多種版本，缺點是產製成果不易。本文建議學校課程設計與發展在應用數位敘事時，採直線式敘事結構較簡明易行。故事結構通常包含主題、核心議題、人事時地物、發展歷程/階段及結局等。

- （1）主題、核心議題：故事要設定主題、核心議題或發展主軸，其中的核心議題應連結到社會重大議題，或建議連結到聯合國永續發展目標（Sustainable Development Goals, SDGs）。
- （2）人事時地物：就像電玩一樣，玩家須扮演角色人物，然後一人或多人共同解決一個謎題或案件。應用於學校課程設計與發展亦然，角色人物可以是一位教師、一個教師社群或是一群師生。例如一個教師共學社群，共同探討教學困境議題或創新教學模式，增進社群成員有更多跨領域的專業對話和交流。
- （3）發展歷程/階段及結局：規劃課程發展歷程/階段並進行蒐集資料，過程中可以導入公民行動、專題學習策略、問題解決策略、分組合作學習、敘事力教學、參與觀察、訪談及行動研究等方式。例如帶領學生進行場域實地探勘及蒐集資料，透過田野調查實際觀察、體驗，認識在地文化之美，並瞭解在地產業發展的困境和需求，最後運用影片或展演方式呈現數位敘事學習成果。

2. 敘事要設定節點和情節點

故事就跟戲劇腳本一樣，會設定節點和情節點。節點就像桁梁、橫梁及剛構架一樣，結構元件的組合點就是節點（node points）。情節點（plot points）在電影或電視編劇中通常是指一個重大事件、衝突點或待解決的問題，因為情節點會帶出整個故事的轉折，然後再推向另一個方向，故事才會引人入勝，也逐步把故事引入結局。透過串連數個節點及使用情節點，就可以支撐起整個故事結構，並豐富故事內容，將故事推向高潮。

應用到課程設計與發展上，學校經營問題及困境、社區背景及環境條件、跨域教師社群經營、教學增能培力機制、創新教學模組建立、專業成長與回饋、核心議題深化或延伸、學生學習成效分析、數位敘事成果產出、課程實施效益擴散等，以上可以作為故事節點，也可以納入作為故事結構的一部分。

至於故事情節點，例如：「行政想要改變和調整教師教學的慣性思惟，引發教師抗拒革新，或者和教師產生對立，如何化解僵局？」「學校想要推動課程共備及觀課、議課機制，促進教師專業對話及成長，但教師不願開放教室，甚至質疑行政是想要藉以監督教學，如何打開心結？」「學校要規劃及推動校訂課程，並導入素養導向教學及評量設計，但教師認為會考又不考校訂課程，而且也不知道如何進行教學設計，為何要浪費時間做這些事？」「教師在發展課程遇到碰壁時，適時引進專家作為課程協作夥伴，陪伴社群成員及共學成長。」以上可以作為情節點。此外，情節點在故事的開始和結局必須互相呼應，例如故事最後是否化解僵局、平息衝突呢？問題解決問題了嗎，還有哪些沒有解決？

由於故事發展歷程通常會分成幾個階段才會進入結局，因此，在某個階段快結束前，也會因為發生關鍵事件（情節點）而導向下一個階段，可能是問題獲得解決，也可能是遭遇到其他困難。

3. 敘事強調互動和參與

數位敘事強調互動性，其有兩種意涵：其一，傳統是使用印刷文本說故事，走向用數位媒體說故事之後，改採實拍的人物和景物來說故事。由於數位敘事強調互動和參與，編劇或作家在說故事時，會先設想好既定的故事情節和結局。但是，現在也會開放給觀眾投票，選擇想要什麼樣的故事情節發展或結局，讓閱聽者也可以參與其中。其二，互動性的數位敘事，可以由許多小故事去建構成整個故事，每個小故事等於是整個故事在進行互動敘事時的分枝情節，例如學校裡許多個別的課程方案成果（小故事）串連成學校總體課程方案成果（大故事）。

三、數位敘事的應用方式與相關問題

(一) 應用方式

1. 撰寫敘事架構（腳本）

應用數位敘事來記錄和傳播課程設計與發展的歷程和結果，首要建立敘事架構或模式，也就是要擬訂故事腳本/劇本。故事中要有豐富的人、事、時、地、物，也鋪陳具有前因後果的課程發展脈絡，讓學生、教師、教師社群或家長共同擔任故事中的人物角色。敘事架構可以採線性結構方式來簡明呈現，包含地點、人物、生活方式、特別事件及行動等，敘事結構可參考圖 1，數位敘事影片腳本可參考表 1。

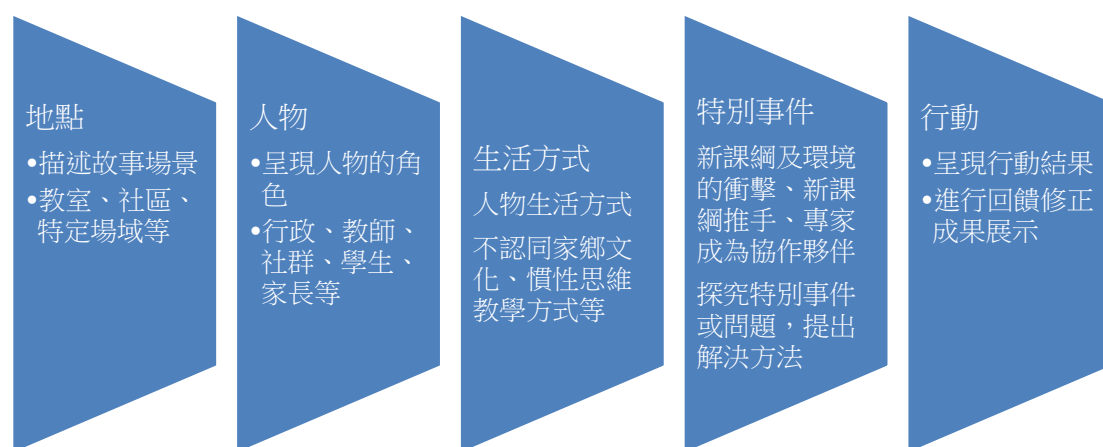


圖 1 敘事結構示意圖

表 1 數位敘事影片腳本示例

場次/場景/字卡/字幕	人物/臺詞
第一場 000	人物：吳老師、林老師、陳同學、王同學
場景：教室	吳老師：000
字卡：000	林老師：000
字幕：000	陳同學：000
	王同學：000

2. 設定主題、核心議題、節點、情節點及鑰匙問題

由於課程設計與發展是故事的核心，因此，課程應結合核心議題，並設定主題、節點、情節點和鑰匙問題（key question），例如課程結合社區發展議題，幫助學生理解、建構及詮釋知識；又例如學校推動各領域「翻轉課堂、跨域學習」議題，透過系統化引導學生發覺問題、跨域合作並解決問題。撰寫方式可參考表 2。

表 2 故事主題、核心議題、節點、情節點及鑰匙問題規劃表

故事主題	核心議題	故事階段	節點、情節點	鑰匙問題
		序曲：故事背景（呈現主題）		
		場景鋪陳、人物探討及生活型態 （人與環境、人與他人、 人與社會、人與自然）		
		特別事件、衝突		
		解決方案		
		實際行動		
		結局：行動結果		

3. 課程導入數位敘事力教學，記錄蒐集歷程，展示分享學習成果

課程導入數位敘事力教學，可以在教學過程強化學生日常生活經驗，進而引發其探索周遭環境的興趣與熱情，然後進行有興趣的個案故事發想。其次，要培力學生具有學習數位影像實作技能及敘事能力，包含從故事發想、腳本企劃、文本創作到數位敘事作品產出，然後可以舉辦數位敘事影片成果發表，也可以放到學校網頁平臺、YouTube 頻道，作為課程推廣用途。

(二) 相關問題

數位敘事應用於課程設計與發展，常見以下問題：

1. 學校未能設定一個故事主題，或未能結合核心議題。其次，未能完整的呈現故事（課程發展主題/主軸）的架構圖/表，故事架構可參考以下內容：「故事背景、問題阻礙、行動方案、結果反思、未來展望」，或是「發展困境、尋找契機、組成團隊、行動策略、展現成果、未來展望」。
2. 未設定故事的節點、情節點及鑰匙問題等，可參考以下內容：如何提升學生具有跨領域及問題解決能力？如何增進教師同僚性/專業成長？如何進行教師的跨域合作，如何建立夥伴關係及共學歷程？
3. 學生缺乏數位影像實作技能，或課程設計與發展未導入數位敘事力教學。
4. 雖然故事裡有許多人物角色，但必須設定主要的敘事者是誰？是校長、主任、教師、社群召集人或是學生？確立後，再據以調整故事情節重點，避免故事太過冗長、繁雜或片斷。
5. 學校裡可能有數個不同的課程方案同時進行（例如國際教育課程、社區走讀課程等），敘事呈現不宜各自獨立，可透過節點和情節點加以串連，須呈現

一個故事的整體脈絡。

6. 數位敘事不宜呈現太多的文字描述，例如不要直接呈現許多教案設計的文本資料、學生學習單或回饋問卷等，要呈現的是經過整理分析後而得出有意義的資訊。其次，可結合新媒體的多元形式來呈現，例如故事結局想要呈現師生的正向改變，除呈現文字說明外，可以輔以聲音影像（例如學生訪談）或圖表來強化。
7. 故事的頭尾要互相呼應，例如一開始的場景、人物描述或學校經營困境，故事結局是否改變了什麼？

四、結論

傳統的媒體主要是依靠報紙和電視向閱聽者進行單向式的訊息傳播，後來因為新媒體的出現，加上數位匯流改變了訊息產製方式，讓閱聽者也能參與、互動、分享及創造各種訊息。因此，數位敘事成為新趨勢，它重視閱聽者的需求，也鼓勵閱聽者參與和互動，例如可透過留言板接收閱聽者的意見，或是主動向閱聽者蒐集意見，以作為敘事的內容。由此可知，數位敘事重視並回應閱聽者的需求，且能主動邀請閱聽者參與及互動。

數位敘事應用於學校課程設計與發展，可以運用簡明的線性敘事結構，等技巧嫻熟後則可進一步運用非線性或多線性敘事結構。透過數位敘事可以引導學校課程領導人（校長、主任、教師社群召集人等）規劃出系統化的課程發展架構，過程中可以帶領師生一起討論和設定故事的節點和情節點，將課程發展當作撰寫故事腳本。由此可知，數位敘事的重點不是指導學生學習數位影像製作的技能，而是藉以改變學校課程設計和發展的模式，促進課程領導人和課程參與者共同學習並省思如何重構學校經營革新的故事。

參考文獻

- 國家教育研究院(2012)。敘事研究(narrative research)。取自<https://terms.naer.edu.tw/detail/1678852/>

