

以多媒體進行高中國文領域文言文教學的優缺之我見

樂可淳

銘傳大學教育研究所在職班研究生

一、緒論

對邁向 108 課綱新紀元的高中國文領域來說，最重大的改變莫過於文言文比重調降及授課時間變少。課綱中規定高中中等學校階段，文言文除中華文化基本教材外，其課數比率須符合 3 年平均 35%至 45%，且文言選文須兼顧不同時代、不同作者、不同文類為原則（教育部，2018）。本文所謂高中國文領域文言文係指為教育部推薦選文 15 篇古典文學及符合課綱要求的古代經典文章。

在現代文學的部分，因為文字語法與學生生活上使用模式大致相同，書寫內容也與學生生活的氛圍貼近，因此學生理解課文時上沒有太大的隔閡，在課程參與以及學習表現也較積極向上；但在文言文的部分，學生普遍對於文言文的文化背景、用字遣詞不熟稔，學生無法透過文字缺乏勾勒課文圖像，無法對課文建立一個完整認知，當老師上課只著重於字詞的分析上，學生忙於抄寫、背誦，僅能對課文大意有個大概瞭解，無法針對文章內容進行深入瞭解，外加被選入課文的文章，大多數偏向講述人生態度哲理的部分不免過於沉悶，更加打擊學生對文言文的學習興趣。

因應時代潮流，國文教學逐漸從傳授瞭解字彙意義、詞性與語法的結構，轉向著重於整體閱讀理解。然而這樣的改變依舊無法克服學生不喜閱讀文言文的狀況。據筆者在教學現場的觀察，學生普遍對文言文反感的理由是：「讀不懂」，讀不懂的原因與文言文的語法結構與現代不同、學生缺乏先備知識無法瞭解文章書寫背景及其意涵所致。

二、以多媒體進行文言文教學

多媒體（Multimedia）係指使用電腦結合文字（text）、圖形（graphics）、聲音（audio）、視訊（Video）等資料，透過相關的電腦資訊工具與連結技術，讓使用者可以作瀏覽、互動式操作。多媒體教學的特色是不論任何媒體均以數位化（digitized）方式，透過電腦螢幕呈現，以達更有效的教學及學習效果。國文相對於其他學科，應用範疇十分廣泛，生活中一切與文字有關的東西都是國文科的教學範疇，因此以多媒體來教授文言文，相得益彰。本研究以講述法、問思教學法、觀察法、合作學習法等教學法，進行多元化的教學活動，以多媒體進行文言文教學的程序如下：

（一）準備階段

將流行歌曲歌詞、廣告詞、連續劇諸如此類貼近學生生活的題材納入教學中，更能引起學生興趣。以古典詩詞為例，可先播放類似的流行歌曲，讓學生從不同的角度來理解這些古典詩詞；且許多古典詩詞常常是古代的流行歌曲，只因為時空環境改變，學生不了解詞彙的意義，因此覺得晦澀難懂。利用學生熟悉的歌曲引入進行主題式的教學，方便學生的基模進行調適與同化，從而引發學生閱讀古典詩歌的興趣。這個部分若能使用中國風歌曲的歌詞最佳，因中國風歌曲中常使用到文學典故以及文字意象的部分，可以強化學生對於典故與文字意象的認識。

（二）發展活動階段

Pavio（1991）的雙碼理論提到，語文及圖像系統之間能藉由互相參照產生連結（referential connection），這樣的連結能強化認知，能有效地增強記憶。而王詩妮、吳東光與孟瑛如（2014）等人的研究結果，亦顯示使用多媒體註解方式可有效提高多數低閱讀能力的意願與動機，降低其挫折感，進而讓學生們能較有信心並肯定自己可讀懂文章。因此適時地使用多媒體註解方式來進行教授文言文應有助於學生學習文言文。如以電子書的方式授課，只要點選字詞，可以跳出相關影片，進行完整的解說。

另外，透過文字欣賞文學，揣摩作者的情意是語文教學非常重要的一部分。但情意是主觀而抽象的，作者與讀者可能因時代、背景、閱歷、個性的不同，產生體會理解的落差。因此需要透過一些具體的物象，讓讀者貼近作者的想法（羅鳳珠，2005）。如教授紅樓夢時，可以播放相關表演藝術的影片，讓學生對於人物角色有更直觀的感受。

（三）綜合活動階段

以往的紙筆評量也可用 Kahoot 等的時即反饋系統平台取而代之，此一平台能讓老師與學生在課堂上透過 PC、NB、手機、平板等裝置，在裝置可以連上網路的狀況下，直接在課堂上進行互動。老師須將自己設計的題目上傳至 Kahoot 平台上，在上課時準備透過電腦將題目展示給學生看，讓學生在自己的手機作答。此時若採取合作學習法，學生參與高，成效最佳。

（四）施行多媒體教學的原則

過多的多媒體可能會造成學生認知負荷過重（王詩妮等人，2014），反而造

成反效果，設計時應考量學生對媒材組合的吸收能力，以免弄巧成拙，且多媒體素材必須緊扣授課內容。

讓學生持續閱讀文言文的關鍵，在於學生能否順利讀懂文章，而讀懂文章的關鍵在於詞彙是否理解，仰賴學生本身的先備知識及老師的解說能力。倘若學生缺乏足夠先備知識，並不得其門而入，若改利用多媒體的方式來授課，學生可在需要時可以隨時點選。然多媒體只是一種教學輔助，不宜整堂課都以播放影片或投影片的方式授課，老師須隨時觀察學生學習情況，適時拋出問題引導學生思考，使學習更加深化。

三、以多媒體進行文言文教學的優缺

(一) 優點

1. 提升學習興趣

相較於現代文學課程，學生學習文言文時，普遍成績表現不佳。當此一情況反覆出現時，學生自然對於文言文產生排斥感。以筆者遇到高中學生來說，因為以往接受的文言文課程經驗不佳，多數都有排斥文言文的傾向。然透過多媒體的幫助，從學生熟悉的東西切入，有效降低學生的排斥感，進而提升學生學習興趣。

2. 師生互動模式改變

以往教授文言文課程時因為內容脫離學生生活經驗，文章背景不瞭解，無法與原有經驗連結，學生只能被動等待老師、課本給予資訊，欠缺主動思考探究的部分。然而多媒體的出現，可以翻轉此一情況，讓學生變成主動學習者。

3. 提升學生的課堂參與度

即時回饋平台的出現，轉變了以往單向教學的情況，一方面能幫助老師快速了解學生學習情況，進而調整授課內容與教學進度。另一方面因系統在學生完成問題後立即的提供回饋，包括得分、排名與答對人數等，若能結合一些教學設計，如合作學習法，並可讓教室內的所有學生都能參與其中。

(二) 缺點

1. 施行門檻高

學校是否有足夠資訊設備，老師與學生操作資訊設備能力高低，直接關聯多媒體教學的成效。以筆者服務的學校來看，每間教室僅配置一台四十五吋的液晶電視，為民國九十八年購置，雖能透過 HDMI 線將筆電的內容傳送至電視中，

讓學生觀看。但是螢幕太小，時有學生反映看不清楚，且因購入時間太長，時有接觸不良的情況，常常為了設備正常運作就已經花了半堂課的時間，授課成效不佳。

2. 多媒體的侷限性

教學現場推行電子教科書與電子白板已行之有年。然而紙本閱讀跟多媒體閱讀之間的差異，也讓許多學者擔心是否會對學生造成不良影響（林珊如，2010）。Ferris Jab（2014）認為紙本教科書能給予學生書本內容跟架構細微提示，讓人在閱讀時生成一張實體書本的認知圖，這是目前的電子書尚無法取代的部分（鍾樹人譯，2014）。

3. 評估教學成果之難度高

教授文言文時，協助學生建立文言文語感是非常重要的工作，而文言文語感好壞與自身掌握多少文言文中的常見詞彙與基本語法結構有關，然目前尚未有使用多媒體能增進文言文語感的相關研究資料。

四、結論與建議

（一）結語

多媒體開拓紙本文本的視野，雖然有其侷限，但也有許多可能性有待展開，以不同感官體驗和遊戲的方式，更易引發學生的興趣與主動性。然多媒體的使用時機必須依照上課的狀況、學生的反應與程度來進行調整。多媒體只是一種輔助學生學習的媒介，而非上課的主體，目的在於讓學生能培養出對於文言文的興趣以及閱讀的習慣，從中學到更多東西。

（二）建議

1. 對教學實施的建議

由於近年來網路媒體蓬勃的緣故，人們獲取知識以及休閒娛樂方式改變，以致部份學生根本沒有閱讀習慣，缺乏對於讀書的耐心與興趣。運用多媒體，能促進學生學習興趣，並提高課程參與度，然使用時機必須依照上課的狀況、學生的反應與程度來進行調整。因課程時間有限，老師必須在上課之前再三確認設備能否流暢操作，而內容是否真符合授課所需，並掌握精華部分，適時介入解說或提出問題，強化學生學習深度，而非一味仰賴廠商所提供的資源。

2. 對多媒體輔具的建議

多媒體只是媒合學生和學習的一種輔助工具，因此學生需求與施行成效應該是設計的主軸，希望未來能以既貼近學生生活經驗，也能提升文言文語感的方向進行研發，以更廣泛去照顧學生需求，實現一個孩子都不能少的學習參與。

參考文獻

- 王詩妮、吳東光、孟瑛如（2014）。多媒體注解轉助低閱讀能力學生線上閱讀理解之成效研究。《國立臺灣科技大學人文社會學報》，10(4)，頁 333-352。
- 林珊如（2010）。數位時代的閱讀：青少年網路閱讀的爭議與未來。《圖書資訊學刊》，8(2)，頁 29-53。
- 吳聲毅（2004）。數位教材製作。臺北市：金禾資訊。
- 教育部（2018）。十二年國民基本教育課程綱要國民中小學暨普通型高級中等學校語文領域-國語文。取自<https://www.naer.edu.tw/files/15-1000-14113,c1594-1.php>
- 劉玉玲（2014）。數位原生與數位移民的網路科技運用。《臺灣教育評論月刊》，3(7)，頁 4-8。
- 鐘樹人譯（2014）。大腦偏愛紙本書。原著Ferris Jabr。《科學人雜誌》，144(2)，頁44-49。
- 羅鳳珠、張智星、許介彥（2005）。虛擬與實境的交錯：多媒體在文學教學的設計與應用。「2005年文學數位製作與教學研討會」發表之論文，國立成功大學。
- Paivio, A. (1991). Dual Coding Theory: Retrospect and current status. *Journal of Psychology*, 45(3), 255-287.

