

創意數位說故事教學之成效

第一章 緒論

有句話說「讓數據講話」，似乎認為數字是真憑實據，可以說明一切，但數字真的在所有情況下都這麼強而有力嗎？舉個例子來說，詹志禹在上統計課時，跟學生說台灣目前有十萬個小朋友生活在貧苦家庭，無法接受良好教育，但這群大學生對於十萬沒什麼感覺。但如果換成商業週刊曾報導南投小如的故事，影響力似乎比較大，這個故事一被報導，小如就被一個企業領養，這就是數字不如故事的例子（吳靜吉、吳乙峰，2005）。數位說故事是一種結合影像和聲音的說故事應用，它可以編製成短片、power point。數位說故事要注意兩個部分，一個是創造故事，一個是分享故事，故設計出的內容不但要「創新」、「容易理解」，更需「容易重複傳播」。一篇好的故事它不說教，但會感染你，數位說故事重點應放在故事內容的感動人心，而非酷炫的影音效果，創意來自於感動力，就像莎士比亞寫的故事，到今天還是感動許多人。英國的story telling就做得很好，像《哈利波特》、《魔戒》、《霍爾的移動城堡》、《納尼亞傳奇》，都是英國人寫的故事，英國人認為「想像力」是立國的基礎；法國人認為「品味」是立國的基礎，台灣人該如何講出自己的故事？尋找華人文化素材，講自己的故事（李筑音，2006）。

台灣發展「內容為王」的數位內容產業，面對的最大問題，常在於缺乏真正會說故事的人才。年輕人往往學了一大堆技術，但是腦子裡幾乎沒有故事，只能用別人的故事做產品（李筑音，2006）。然而，說故事的能力卻是創意的核心，在學生年紀越小的時候，應該讓他們多感受、多感動，才能激發更多的想像力。

一則好的故事需要有良好的語文表達能力，適當的修辭、創意的內容、感人的情節，這些能力都需要從基礎寫作能力培養起。數位說故事被用來介紹或增強寫作的力量，經由寫作的過程和精煉（refinement），在數位工具的幫助之下，學生們發現了個人表達能力和創造力的增加，科技的進步，給人們有機會成為線上的數位說故事家（Digital stories Niles Township H S District 219, n.d.）。如此，相信數位說故事與創意作文教學的結合能激盪出更多火花，讓學生在說故事中學習、在趣味中成長。此外，在電腦網路科技的協助下，數位說故事也可以

鼓勵學子去培養應用個人的多元識讀能力、藝術技能、和批判能力，向更多人表達個人所關心的事件。

第一節 研究動機與目的

聽故事的人總是遠遠多於喜歡說故事的人，在一般的情況下，人寧可被告知一個故事而非向別人訴說自己的故事，這是一種很奇妙的行為模式，原因在於說故事的人必須費盡心思創作，所以在說故事的當下，也提升了個人的創造力，然而不論是在聽故事或說故事，都能得到更多的人生智慧。

翁紹凱（2008）提到一個會說故事、愛聽故事的小孩，往往比一般小孩充滿「想像力」、「創造力」與「專注力」，更可激發他們潛在內心深處的「思考力」、「編輯力」與「邏輯力」。千萬別小看小孩子的這六項能力，因為這六項能力將會一直跟著小孩子到青少年、青年甚至成年。這六項能力將會決定小孩子未來與同儕、朋友相處是否融洽，也可增加小孩未來出社會的競爭力。

隨著數位閱讀時代的來臨，目前數位說故事的創作正逐漸展開，像 2006 年國家圖書館曾舉辦過老照片說故事，2004 年政大也舉行過數位說故事比賽，美國印第安那州的 Ball State University 也有數位說故事的碩士學位，就連強調正向思考的影片——「佐賀的超級阿嬤」也是數位說故事的一種，它是用影像來說一個阿嬤和孫子的生命故事。另外，HP 推出的一款手機也強調隨時拍下照片，再錄下自己的旁白，以多媒體簡訊的方式將自己旅遊或所見所聞跟親朋好友分享，這也是一種用手機來說自己數位故事的方式。

有一部電影「不願面對的真相」，拍這部片的公司就是「參與者」，「參與者」的專長是說故事，他們就發揮這項專長，引發大眾對問題的關心的企業口號是：「用一則一則的故事，慢慢改變世界」，就像《1001 夜》，讓世人認識了阿拉伯世界，「參與者」要用好的故事，讓世人認識公益的本質（王文華，2006）。

所以數位說故事的影響力真的不容小覷，它的影響力就在於故事的魅力。吳靜吉（2006）指出今天的中小學生在進入職場之時，至少 50% 他們屆時從事的工作，在今天都尚未發明，這都是時代變化中的必然趨勢，誰知道未來數位說故事會不會成為第九藝術呢？以往的作文多為紙上寫作，如今結合數位說故事，還要學習電腦操作的技巧，寫作難度勢必提高許多，為避免造成雙重的負擔，故以國小五年級為研究對象，讓他們儘量能發揮自己的想法在作文創作上，而不是在

軟體的使用上就造成重重的困難。本研究的主旨在探討創意數位說故事對培養國小學生作文能力的學習效益，以高雄市一所國小五年級共兩班的學生為研究對象，一班為互動組數位說故事，一班為欣賞組數位說故事，互動組數位說故事接受「創意數位說故事」的課程，欣賞組數位說故事則是「欣賞故事並將故事數位化」。在這十二週(六十堂課)的研究期間，共十二單元，每單元有五堂課，每單元的課程實施是先由老師播放創意數位故事，然後進行全班線上討論發表，在團體互動過程中，學生互相腦力激盪，再讓學生製作出屬於自己的數位故事。

本研究是屬於實證取向的準實驗研究，希望透過研究從中發現問題，並發展出解決問題的方法，藉由課程提升學生的創造力和數位說故事的能力，評量的項目是以學生作品的創意、故事的品質為評估的依據。

本研究在於探討國小教師實施「創意數位說故事」的課程規劃與實施歷程，為激發學生語文創意，希望藉由創意數位說故事教學的循序漸進，幫助學生在寫作時能培養良好的寫作能力並提升寫作興趣。故本研究設定欲達到的目的如下：

- (一) 實施「創意數位說故事課程」後，互動組與欣賞組在數位故事創作的品質是否有提升。
- (二) 實施「創意數位說故事課程」後，互動組與欣賞組的創造力是否提高。
- (三) 實施「創意數位說故事課程」後，互動組與欣賞組對作文態度是否有改善。
- (四) 瞭解「創意數位說故事課程」應用於國小高年級作文教學的可行性及侷限性。

第二節 待答問題與研究假設

壹、待答問題

依據上述研究目的，本研究就學生方面來評估「創意數位說故事課程」實施的意義和成效，而提出以下四點待答問題：

1. 實施「創意數位說故事課程」後，互動組與欣賞組在數位故事創作的品質比教學以前高嗎？哪一組進步較多？
2. 實施「創意數位說故事課程」後，互動組與欣賞組在新編創造思考測驗的得分有提高嗎？哪一組分數增加較多？
3. 實施「創意數位說故事課程」後，互動組與欣賞組對作文態度的改變是否有

改善，哪一組改善的較多？

4. 「創意數位說故事課程」應用於國小高年級作文教學的可行性及侷限性為何？

貳、研究假設

基於上述待答問題，本研究提出下列假設以待考驗，計有數位作品中的故事品質、新編創造思考測驗的提升程度，以及作文態度等三方面。

假設一：排除了前測的影響後，在數位故事製作的品質方面，互動組數位說故事提高的分數多於欣賞組數位說故事。

假設二：排除了前測的影響後，在新編創造思考測驗的得分，互動組數位說故事提高的分數多於欣賞組數位說故事。

2-1 經過數位說故事教學後，「互動組」在『語文創造思考測驗』之『流暢力』後測得分數顯著高於「欣賞組」。

2-2. 經過數位說故事教學後，「互動組」在『語文創造思考測驗』之『變通力』後測得分數顯著高於「欣賞組」。

2-3. 經過數位說故事教學後，「互動組」在『語文創造思考測驗』之『獨創力』後測得分數顯著高於「欣賞組」。

2-4. 經過數位說故事教學後，「互動組」在『圖形創造思考測驗』之『流暢力』後測得分數顯著高於「欣賞組」。

2-5. 經過數位說故事教學後，「互動組」在『圖形創造思考測驗』之『變通力』後測得分數顯著高於「欣賞組」。

2-6. 經過數位說故事教學後，「互動組」在『圖形創造思考測驗』之『獨創力』後測得分數顯著高於「欣賞組」。

2-7. 經過數位說故事教學後，「互動組」在『圖形創造思考測驗』之『精進力』後測得分數顯著高於「欣賞組」。

假設三：排除了前測的影響後，在作文態度改善方面，互動組數位說故事提高的分數多於欣賞組數位說故事。

第三節 名詞釋義

壹、創意數位說故事

Meadows (2003) 描述數位故事為：「由個人內心出發的多媒體短文，不僅是一種工具；它是一種革新」。數位說故事是一則短片，通常 3~5 分鐘，伴隨說

故事者講故事的聲音。旁白是由數位圖片、掃描的檔案、音樂、聲音的影響，偶爾也加入簡短的影像。製作數位說故事不需要昂貴的設備或複雜的軟體，只需要一些引導學生就能夠在家、教室或有簡易軟體的商用電腦製作，例如 Apple 的 iMovie 或視窗版的 MovieMaker。創造一個數位說故事，特別是跟其他人在社區、學校或工作坊中工作，會是一個很完美和改變的過程（引自 digital storytelling, 2006）。

本研究的創意數位說故事是指數位說故事和創意教學的結合，在教學方面，研究者會採用一些能啟發語文創意的技巧，重點在於引發學生進一步思索的回應，讓他們能開拓想法，有不同於以往的創意表現。課程是由研究者自編十二週的創意數位說故事課程，主要是啟發學生在寫故事內容的「獨創力」、「流暢力」、「變通力」。在課程方面，儘量以數位說故事的方式上課，將它結合創意作文教學中，而形成所謂的「創意數位說故事課程」，研究者的教學設計共有十二單元，內容如附件一。本研究的課程主要是教導學生故事創作，並非泛指一般的作文教學，這一點需要特別說明。本課程分為兩個部份，一開始會有個二十分鐘的文字暖身活動，引發學習動機，再進入主題作文，老師會先示範一至數個跟作文題目有關的文章、句子練習、廣告或故事作序幕，再讓學生自由發言想法，接著老師作個總結，再由學生開始根據該節課的作文主題來創作故事。課程主要目的在於發展學生多元識讀的能力，除了內容的創作外，在操作數位軟體時，遇到突發狀況的機會很大，這正是可以激發學生潛能的時候，期望他們在學習的過程中，培養更精進的問題解決能力。

貳、創造力

這裡的創造力係指的除了作文組織的一貫性、內容與題目的符合程度、文字是否能正確表達學生的想法、文字的應用與修辭等內容之外，學生更能在寫作文或創造故事時，內容呈現獨特性、新穎性、精緻化、流暢性等項目。本研究修訂休士頓大學所編製的數位故事評量表（表3-5），作為數位作品中創造力前後測之工具。

除此之外，也使用吳靜吉（1998）所修訂之「新編創造思考測驗」，包括流暢力、變通力、獨創力和精進力等四個分數，測量學生在課程實施前後測圖文的創造力分數，以了解學生經課程實驗後，圖文創造力的變化。

參、數位作品

本研究的作文教學專指的是創意數位說故事的課程教學，數位作品指的是兩

組學生每單元結束後所完成的數位故事，包含故事內容、圖片、影片、背景音樂的整合，研究課程有十二單元，故每位學生也會有十二次的數位作品。

肆、作文態度

本研究的作文態度是指學生在接受課程後，互動組數位說故事與欣賞組數位說故事在「作文態度」問卷的得分而言，這一份問卷共八題，有一題是反向題，其餘是正向題，本問卷採用Likert五點量表勾選方式，內容包括學生對作文的喜好、厭惡、動機、態度和興趣等因素，並徵詢學者專家意見以建立效度，以便瞭解兩組學生對作文的學習反應，得分愈高代表受試者自身對「作文」的喜愛態度越高。正式施測時，問卷由互動組數位說故事與欣賞組數位說故事學生於在課程實施前和課程實施結束後填寫，以便蒐集到前、後測的資料。

第四節 研究限制

本研究為教學者之準實驗研究，就研究的方法及教學的歷程來說，對研究者而言都是一項新的嘗試。因此，本研究關注的是特定情境、特定問題的解決，不宜作過度的推論。