

# 文字圖像化——從文本到投影片，以〈北投硫穴記〉為例

基隆市立暖暖高中 林玉如

## 一、前言

在數位學習快速崛起的今日，傳統文本的教學面臨前所未有的挑戰與契機。如何讓艱澀的文言文，不再成為學生心中的學習障礙？如何在有限的注意力時代，發展出既精練又深刻的學習材料？「文字圖像化」不只是美化教材的技術，更是一種重新詮釋與重構知識的教學設計思維。本文以〈北投硫穴記〉為例，分享筆者參與「線上教室任你學」影片製作的歷程，從文本分析到視覺化呈現，細緻拆解影片規劃、教學設計與工具應用，期望為同儕教師提供一條從文本到數位教材的實踐路徑，也為國文科在數位浪潮中的自我轉化與專業升級提供參照。



圖 1(來源：高中國文學習網)

其中「線上教室任你學」已有 12 篇文章上架，有課綱選文，也有現代小說及散文。陸續仍有更多文章在製作及建置中。本次筆者以「線上教室任你

編號	篇名	朝代	作者	文類	課綱選文	點閱數
1	諫逐客書	先秦	李斯	古典散文	課綱選文	3,425
2	大同與小康	先秦	禮記	古典散文	課綱選文	2,304
3	鴻門宴	秦漢	司馬遷	古典散文	課綱選文	2,266
4	出師表	秦漢	諸葛亮	古典散文	課綱選文	1,594
5	師說	隋唐五代	韓愈	古典散文	課綱選文	1,929
6	赤壁賦	宋	蘇軾	古典韻文	課綱選文	2,487
7	勸和論	清	鄭用錫	古典散文	課綱選文	1,382
8	畫菊自序	日治	張李德和	古典散文	課綱選文	1,265
9	一桿稱仔	1900年以前	賴和	現代小說		3,714
10	髻	1910~1919年	琦君	現代散文		1,629
11	天才夢	1920~1929年	張愛玲	現代散文		2,601
12	玉山去來	1940~1949年	陳列	現代散文		2,137

圖 2(來源：高中國文學習網)

學」參與製作的身分，並以〈北投硫穴記〉為例，分享個人教學影片製作（還沒上線）的過程，向全國教學夥伴們揭開這些教學影片產製過程中的設計理念、製作執行過程、使用的工具以及審稿經過，也希望鼓舞有志豐富「線上教室任你學」的夥伴，可以一起來參與。

## 二、「線上教室任你學」製作介紹

### (一) 製作目的及團隊成員

「線上教室任你學」由學科中心麗明老師主導，目的是希望由學科中心的種子教師，共同建置課綱中重要選文的教學影片，讓數位時代的學習者，有製作嚴謹，內容無誤，甚至觀點精闢的自學資源。製作團隊分成 B1 及 B2 二組。筆者隸屬後來才成立的 B2 團隊，由高雄師大附中許靜宜老師擔任小組長，台北市立景美女中黃淑貞老師及基隆市立中山高中林煜真老師擔任審稿教師。目前 B2 團隊中有 8 位產製教師。

### (二) 影片架構與片長限制

團隊中的教師，每一位認領一篇文章，依照學科中心設定的架構，從基本的字詞義理解、段旨、修辭，到文章結構、核心概念、重要寫作筆法，以及作者生平、寫作動機、時代背景、文體特色，其至文本可連結的現代議題，對應的寫作練習等，全都收攏在以下由學科中心所擬定的 6 個主題中：(1)說文本、(2)說賞析、(3)說作者、(4)說文體、(5)說技法及(6)說議題。

上述 6 個主題，除了「說文本」可製作多支影片外，其餘每一主題限定 1 支影片，而每支影片以 5 分 59 秒為上限。製作團隊希望以 6~8 支影片，將一篇文章解說完畢。為何影片限制在 6 分鐘內呢？這個長度，是短影音時代受眾們能夠接受上限了。

試想在實體課堂中，一篇文章我們約要花上 4 小時(一週)來教學，而線上教室任你學，只能有 36~50 分鐘。可想而知，每支影片的內容絕對是精煉再精煉，力求脈絡清晰，句句重點不囉唆。



圖 3(來源：許靜宜老師)

### 三、〈北投硫穴記〉的設計理念

筆者認領的〈北投硫穴記〉，已完成的影片是【說文本】及【說賞析】，因此，以下將以這二支影片來說明設計理念。

#### (一) 【說文本】影片

為協助學生循序漸進理解篇幅較長的文言遊記〈北投硫穴記〉，【說文本】影片共分為四個教學單元：「題目檢索訊息」、「課文字詞義解釋」、「分段摘要統整」與「修辭寫作手法」，從初步的語詞理解與篇章組織，到進一步的修辭技巧與寫作策略，構成由淺入深、層層推進的學習歷程。這四個單元也將對應在各張投影片上方設置「標題列」，幫助學生掌握觀看進度與內容脈絡。



圖 4(來源：筆者提供)

## 1. 題目檢索訊息：

教學從「題目解析」切入，帶領學生辨識〈北投硫穴記〉中的關鍵詞語（如：北投、硫穴、記），並搭配圖文輔助，引導學生以直觀、簡要的方式掌握文章主題與背景，為後續閱讀建構基本認知架構。（圖 5）



圖 5(筆者提供)

## 2. 課文字詞義解釋

在進入段落解讀之前，先整體分析全文結構，使學生建立對篇章起承轉合的宏觀掌握。接著針對各段進行字詞義詳解，設計投影片時特別標示段

落、以藍字呈現生難詞、綠底顯示詞義，並附上語譯與段旨摘要，輔以閱讀理解策略如「斷句」、「補主語」，協助學生逐句釐清文意。特別是對學習基礎較弱的學生，這一單元能有效支撐其句讀與理解能力。

以第一段為例，由於本文屬記敘類型，亦引導學生運用「五何法」（人、地、時、物、事）摘取訊息，使其能快速提取主旨，進入文本世界。



圖 6(來源：筆者提供)

**第一段**

余問番人硫土所產，指茅廬後山麓間。  
省略主詞：  
番人

平埔族中的凱達格蘭族 硫礦

山腳

明日拉  
省略主詞：  
余

隔天

顧君偕往，坐莽葛中，命二番兒操棹。  
省略主詞：  
我們

獨木舟

划船

緣溪

顧敷公，與作者同行採硫的人

沿著 磺港溪

入，溪盡為內北社，呼社人為導。  
盡頭 是 今北投一帶

當嚮導

**語譯：**  
我問原住民硫土的產地，原住民指著茅屋後面的山脚下。第二天我拉著友人顧敷公一同前往，坐上了獨木舟，由兩位原住民划船。順著磺港溪進入，溪流的盡頭是內北投社，我們叫來部落裡的人當嚮導。

**• 人：作者、顧君、二番兒+導人**  
**• 地：煉硫所→內北社→硫穴**  
**• 時：康熙36年(1697年5月)**  
**• 物：莽葛**  
**• 事：探勘硫土產地(硫穴)**

作者找當地原住民擔任嚮導，進行硫穴探勘。

圖 7(來源：筆者提供)

### 3. 分段摘要統整

影片每段落結束後即進行摘要統整，幫助學生複習重點並建立脈絡連貫性。

例如第一支影片講解至第四段即安排一次統整，預告下段學習內容；第三支影片則於全文講解結束後，再次進行全篇總結，協助學生由微觀轉向宏觀，掌握整體內容與結構層次。

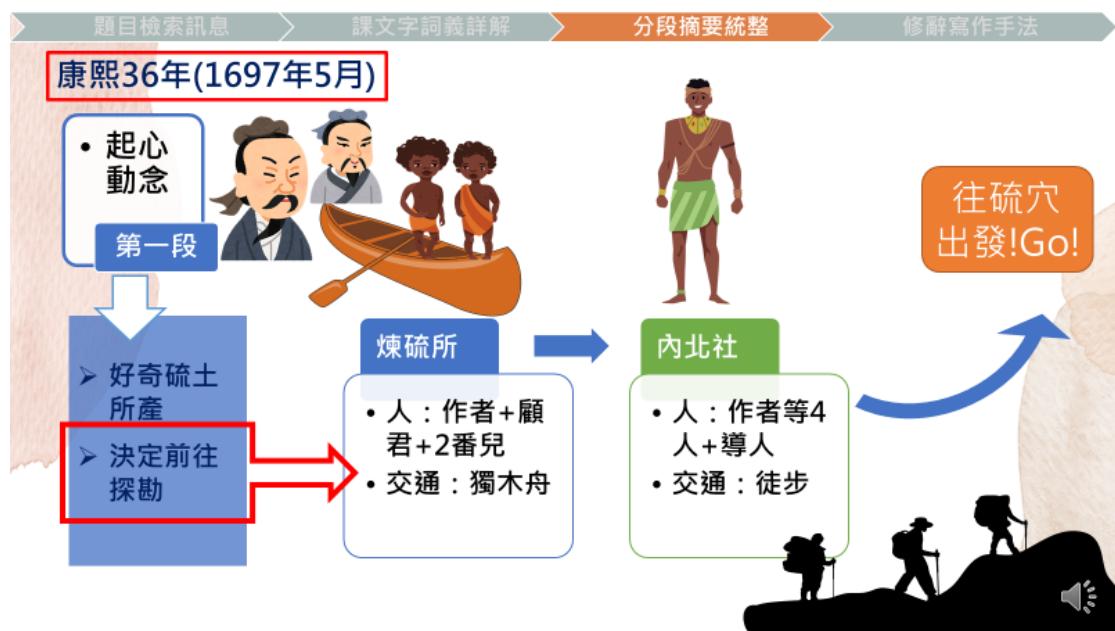


圖 8(來源：筆者提供)



圖 9(來源：筆者提供)

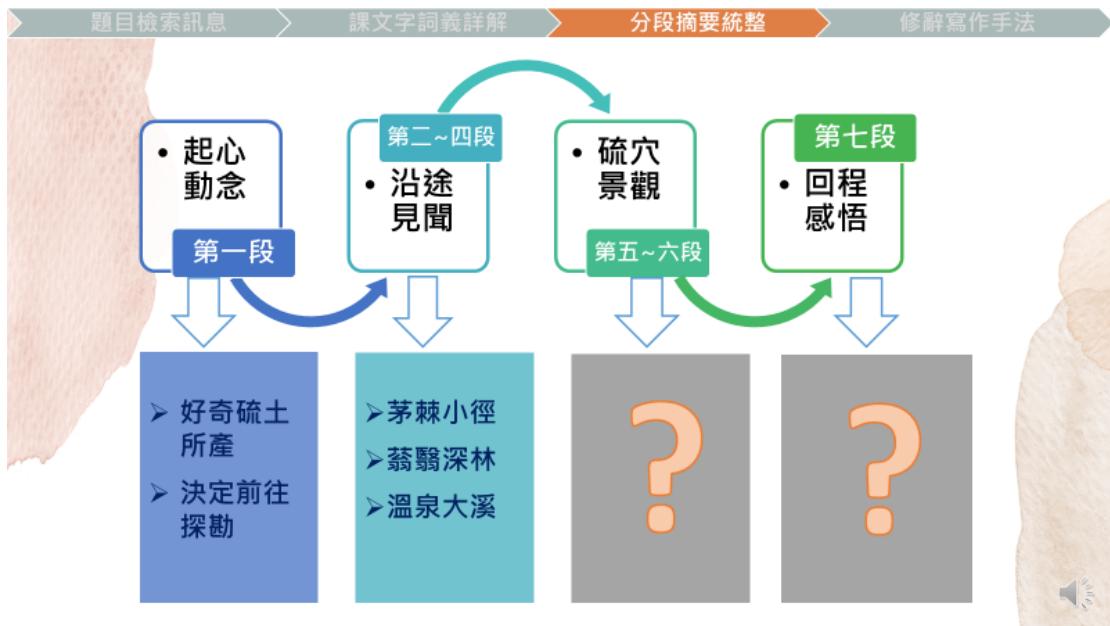


圖 10(來源：筆者提供)

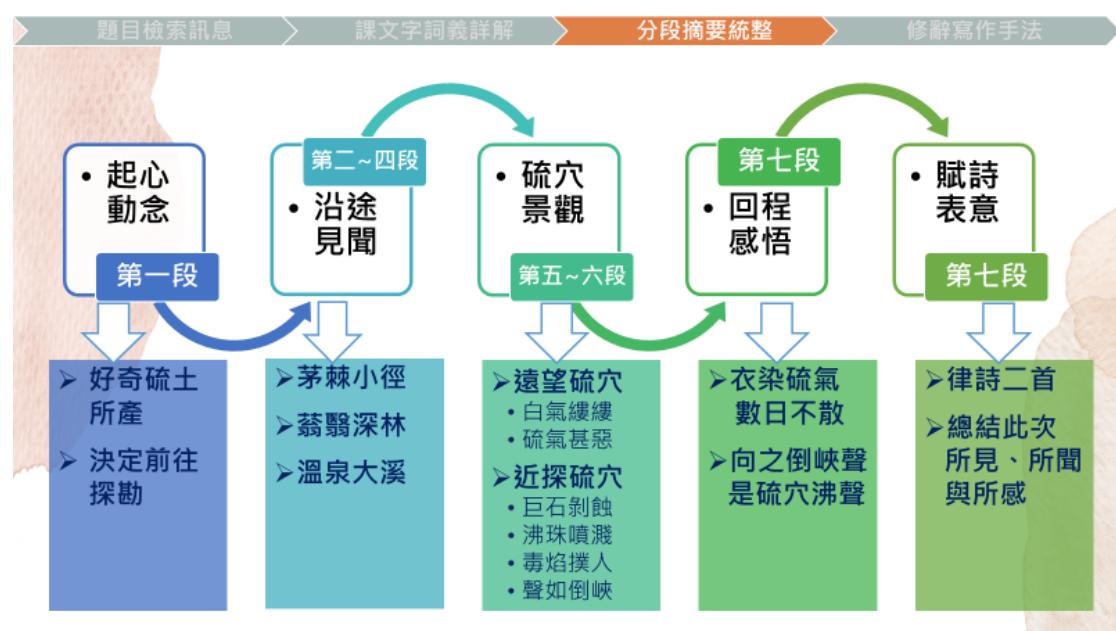


圖 11(來源：筆者提供)

#### 4. 修辭寫作手法

在學生理解全文內容後，最後進入語文賞析。本文大量運用「摹寫」來描繪場景，並在文末嵌入五言律詩，運用「互文」修辭；此外，「散韻結合」的篇章結構亦頗具特色。此單元挑選上述三項修辭與寫作技法作為重點，透過 PPT 動畫與視覺強化，引導學生從表層閱讀進階至技巧理解，培養語文美感與鑑賞能力。

綜觀四個單元之設計，旨在透過層層編排，讓學生從基礎理解穩固語詞句讀能力，逐步邁向篇章掌握與語文賞析。每一單元皆配合視覺化設計與策略導入，讓學生得以建立「讀懂—讀透—讀美」的學習歷程，落實素養導向的語文教學精

神。(圖 12~14)



圖 12(來源：筆者提供)

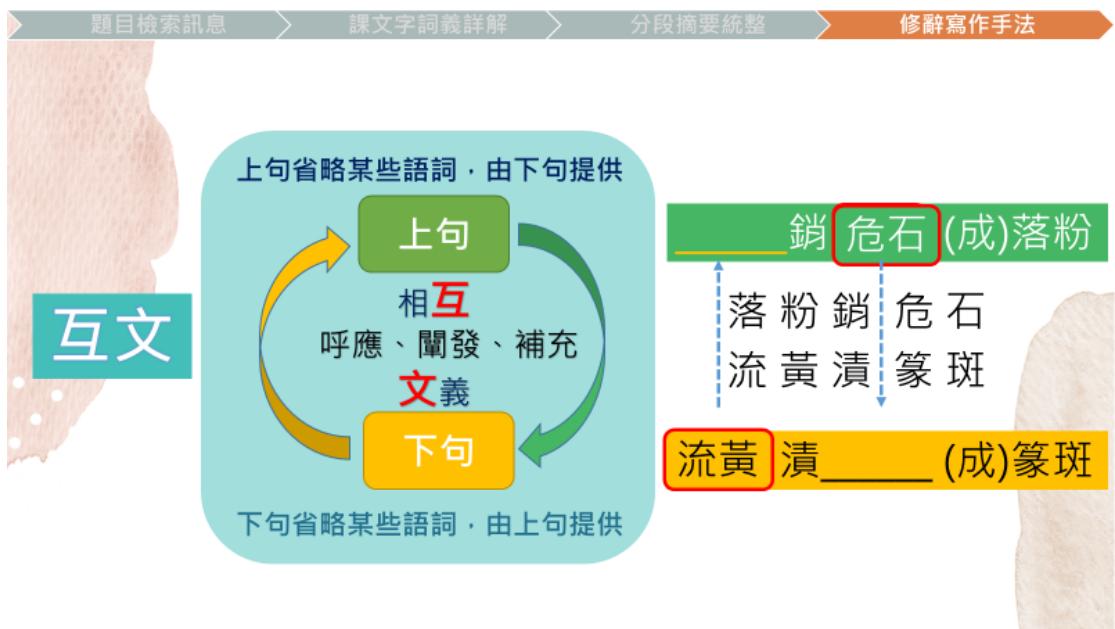


圖 13(來源：筆者提供)

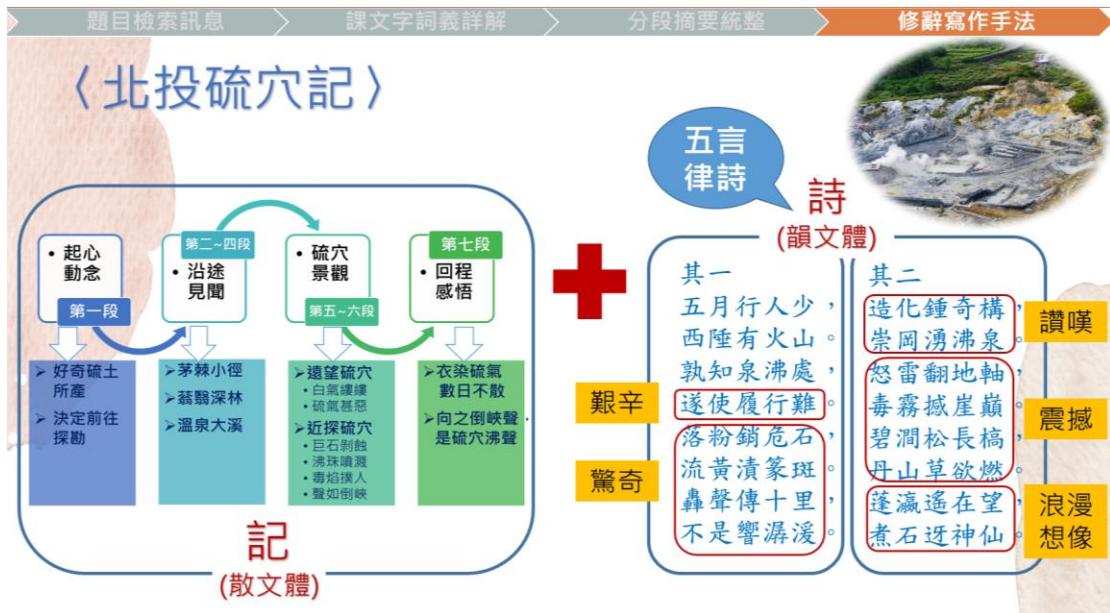


圖 14(來源：筆者提供)

## (二) 說賞析

**【說賞析】**影片旨在深化學生對〈北投硫穴記〉文本美學與寫作策略的理解，透過從「場景」這一核心概念切入，引導學生分析作者的視角選擇、景物描摹及修辭技巧，進而體會本文如何透過具體細膩的敘寫手法，建構出異域探奇的感官經驗與閱讀魅力。同時，影片最後亦設計延伸性的辯論問題，啟發學生從文本中延伸思考與自主評價，落實素養導向語文教學的多層次目標。

在教學設計上，筆者參考學科中心課程地圖中的「五大文本概念與寫作技能」，指出〈北投硫穴記〉作為記敘文，其五要素中最為突出的為「地（空間）」與「物（景物）」，據此確立「場景」作為文本核心概念，並進一步對應「選擇視角／記錄變化」的寫作技能，讓學生聚焦於作者如何透過觀察與敘述創造空間感與真實感。

本文以第一人稱視角敘寫，記錄作者因公來臺途中，親身探訪北投硫穴的過程。文中不著墨人文描寫，而著重自然景觀的觀察與描摹，展現作者強烈的好奇心與探險精神。筆者在影片中設計路線圖，梳理去程空間變化與地勢遞升，並運用不同色塊與箭線標示交通方式、順敘結構，幫助學生視覺化理解場景推移。

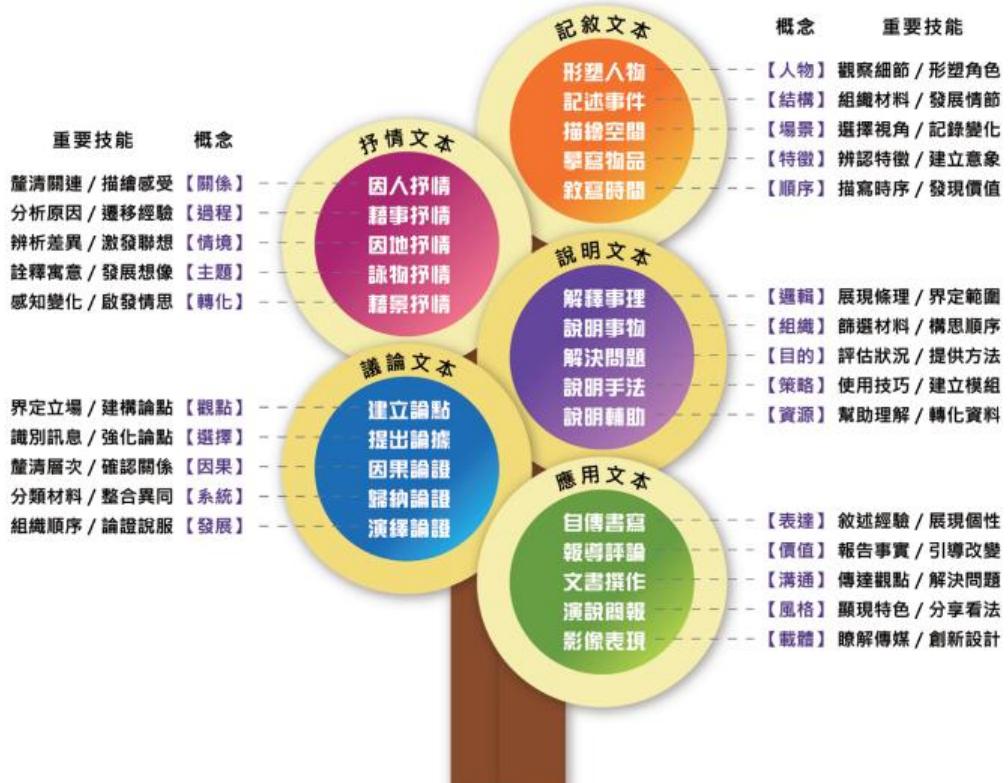


圖 1-4 五大文本單元概念及重要技能

圖 15(來源：新課綱國語文學科課程地圖)

文章結構韻散合 → 記遊散文重場景 → 寫景記物躍紙上 → 異域探險奇又奇 → 動腦思考想一想



圖 16(來源：筆者提供)

敘述策略上，作者使用「速記法」快速交代場景變換，亦透過「白描法」描寫具體動作與景物，使讀者彷彿隨作者一起踏查北投山林。而當面對奇特景觀時，

更以豐富的感官摹寫（視覺、聽覺、觸覺、嗅覺）強化氛圍營造，如描述茅棘叢生、鳥鳴萬態、泉聲如雷、暑氣蒸鬱等，讓學生感受到文字所營造的臨場感。



圖 17(來源：筆者提供)

## 第一人稱視角



圖 18(來源：筆者提供)

本文的重點在記錄此趟旅程的空間及景物變化。因此可從文本中梳理出「空間」的變化有哪些？文中去程提及的空間有煉硫所、內北社、茅棘、深林、溫泉大溪，小巔，硫穴。地勢有往上升的趨勢，沿途詳實記敘景物，因此在投影片設計上，筆者以帶有箭頭往上斜的實線來處理，去程共變換了二種交通工具(乘船、徒步)，分別以不同顏色分成二段來呈現，並以文字簡約標示。回程文本以「還就深林小憩，循舊路返」一句話略筆帶過。因此，設計上以虛線呈現。並標註出全文採用「順敘法」，記錄空間的推移。(圖 19)

## 順時敘寫



圖 19(來源：筆者提供)

而去程詳筆記錄，一方面體現作者的好奇心，也滿足讀者的求知慾。回程略筆以一句話交代，經過，不重複寫景，也讓讀者歷經去程豐富感官刺激後，情緒獲得舒緩，形成了詳略有致的筆法。(圖 20)

## 詳略有致



圖 20(來源：筆者提供)

## 速記白描



圖 21(來源：筆者提供) 當遇到奇特景物時，作者則運用五感，細加「摹寫」，例如：從視覺，摹寫茅棘、老藤、落葉、楠木，再到小巔上的草木變化與硫泉噴發的景觀。以聽覺，摹寫禽聲萬態、水聲潺潺，泉沸聲，還有以觸覺，摹寫暑氣蒸鬱、涼風襲肌、溫泉水熱、再到硫穴的地熱如炙。甚至連「硫氣惡」都用嗅覺記錄了下來。五感摹寫的運用，讓讀者跟著作者的文字，見其所見，感其所感。(圖 22)

## 五感摹寫

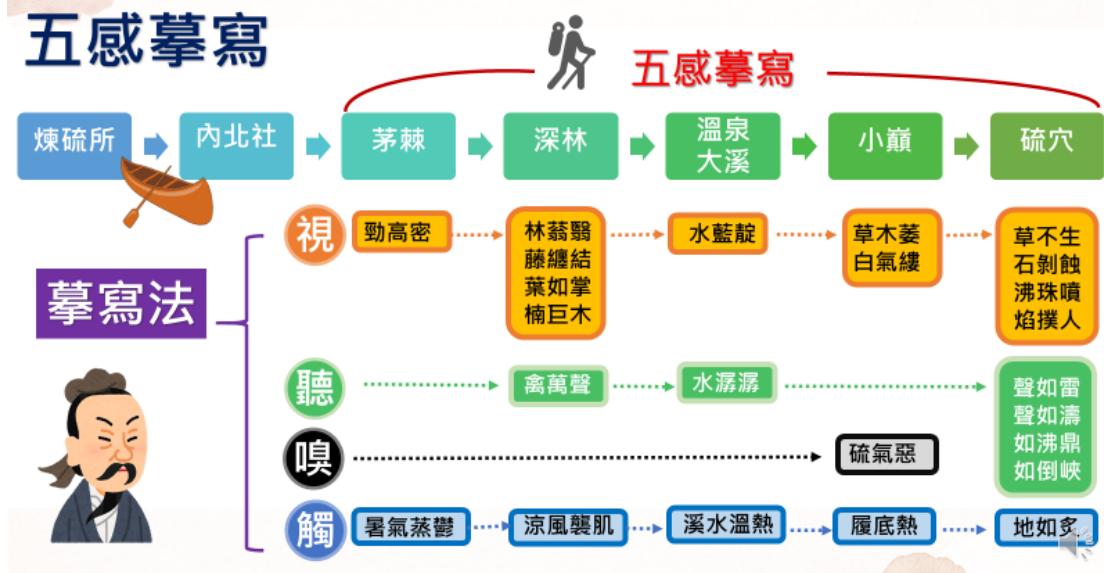


圖 22(來源：筆者提供)

為了讓遊記更加生動，「誇飾」及「譬喻」修辭更是少不了。例如：形容茅棘濃密到「僅容蛇伏」、深林「禽聲萬態」、硫穴毒焰撲人，須「急退百步」才能避開，都是運用了誇飾法。而老藤若虬龍、葉大如掌、硫穴的白氣如山雲乍吐以及地熱如炙、巨石剝蝕如粉、泉沸如怒雷、驚濤與沸鼎聲等譬喻，都讓讀者在腦

海中產生具體而生動的畫面。(圖 23)



圖 23(來源：筆者提供) 遊記最吸引人的就是異域的奇特風光，作者帶著「探奇」的心，用他的筆記錄五官見聞與感觸，因此「奇」可說是貫串全文的精神，整篇文章的靈魂。一開始，作者起了好奇心，「好奇」硫土何所來？動了出發探勘的念頭，然後付諸行動後，而這一路所見所聞、所感所觸，尤其親炙硫穴景觀，讓他「驚奇」連連，最後回到煉硫所，感悟衣染硫味數日不散，以及先前聽到轟耳不輟如倒峽崩崖聲，原來是泉沸聲，竟可傳得如此遠，又讓他「嘆奇」不已。(圖 24)



圖 24(來源：筆者提供)

此外，影片也解析文中大量使用的「誇飾法」與「譬喻法」，如「蛇伏」「虬龍」「如怒雷」等修辭語句，並透過動畫效果輔助說明，使學生更容易掌握其修辭結構與表現效果。

影片尾聲設計延伸思辨：本文偏重自然景觀描寫，較少人文鋪陳，是否構成記遊之不足？或是否能以「自然景觀」為核心，依然成就一篇成功的遊記？此一辯論性問題不僅引導學生反思作者選材策略，也激發學生思考自身若執筆遊記時的主題取向與敘述角度。

整體而言，【說賞析】影片希冀帶領學生超越字句表層，體會文中異域場景背後的敘寫觀點與修辭意圖，並藉由辯論性問題的引導，培養其文本再思與創意思維能力。這正是素養導向語文教學中，從「理解」邁向「評鑑與產出」的關鍵實踐。



圖 25(來源：筆者提供)

#### 四、投影片的美學設計及工具運用

對文本有精確的分析是投影片設計最重要的基礎。但投影片的美學設計也非常重要，因為第一眼吸引人、看得順眼，才是讀者想要點進去看的關鍵。

在製作投影片的工具，筆者使用的是 Office 軟體中的 Power Point 製作。但用過 PPT 的人都知道它的模版少得可憐，也不夠美觀。因此，在美學設計上，一開始可以借助 Canva 或現有網站上設計好的模版(如優品 PPT)。或許讀者心中會有

疑惑：為何不直用 canva 就好？那是因為教學投影片，字數較多，而 Canva 模板美則美矣，較偏向商業用途，適合字數少的呈現。若採用 Canva 要微調的細節會較多，較耗時。另外，PPT 的好處是它是我們最早熟悉的軟體，其操作介面簡單，不需再適應，而「插入」功能底下也有「圖案」、「圖示」及「SmartArt」等，提供有一些圖、框、表等可以直接使用。

以〈北投硫穴記〉為例，筆者在挑選模版時，考量本文是前往山中探勘硫穴的遊記，因此在模版的視覺設計，有以下考量：

- 主視覺設計：挑選抽象的山、雲風格，顏色則挑選暖、冷混合的色調，希望讀者在學習本文時，能帶著平和愉悅的心情。
- 投影片背景則以白色為主：方便與字體、框、線、圖表及色塊搭配。
- 內文的文字框或色塊：則配合山林色調，也挑選藍、綠色為主。
- 要強調的重點：採用橘、黃或紅色來突顯。
- 字體：考慮讀者(學生)多以手機瀏覽影片，因此字體挑選微軟正黑體 28 以上，並且儘量放大加粗。(這點對於老花眼的人也是加分)。

製作過程，建議隨時留意畫面顏色搭配是否適合、順眼？每一頁投影片上方也建議加入「標題列」，該頁所屬標籤有顏色，其餘呈灰色，讓讀者可以隨時查看，清楚影片脈絡。以上這些重點，學科中心的指導團隊都要鉅細靡遺的提醒，並且在審稿過程，也會以其豐富的經驗給予指導。

除上述外，筆者在〈北投硫穴記〉每支影片的封面，在抽象的山雲風格設計上，另加上大屯山區硫礦谷(北投採硫地)的真實風景照(圖 26)，並在第 1 支影片【說文本】以 google 地圖截圖來標示遊記探訪的地點——北投所在地(圖 5)。文中提及的茅棘、深林、溫泉大溪，也輔以真實圖片，讓讀者更理解文中所述空間的具體樣貌。(圖 9)



圖片來源：北投溫泉博物館

大屯山區硫磺谷(大磺嘴)  
昔為採硫處

圖

26(來源：筆者提供)

至於投影片中的人物、獨木舟等小物件，則可從「いらすとや」免費素材庫 (<https://www.irasutoya.com/>)或其他網站上尋找或 PPT「插入」功能中的圖示來取用，增加畫面的活潑靈動感。(圖 27)



圖 27(來源：<https://www.irasutoya.com/>)

## 五、 結論：

「圖像化教學」的本質，是一場思維的重組與教學語言的再造。透過本文所分享的〈北投硫穴記〉教學影片製作歷程，筆者深刻體會：好的數位教材，來自於教師對文本的深度理解與對學習者需求的細緻觀照。它不僅改變學生學習的方式，也重新定義了教師的專業樣貌與角色使命。願更多國文教師能一同走入這場數位教學的轉譯行動，讓經典文本不再只是書頁上的知識，而是透過影像、圖表

與感官連結，在學生心中鮮活展現。未來的教學，不只是傳授，更是引路——從閱讀到思辨，從紙本到行動，從文本到世界。