



數位腳本與動畫的多種嘗試——ICT 融入教學的創意與運用

海大附中許瑩純、永春高中葉淑芬

新豐高中蔡承君、家齊高中曾安琪

壹、前言

ICT (information communicational technology) 資訊與溝通科技乃是利用聲音、影像或網際網路等資訊科技作為學習媒介，以促進學習成效。運用上應以教學為主軸，以科技輔助教學或學生自主學習，而非科技載具炫技或軍備競賽的場域。依此概念，推動 ICT 教學應以簡易直覺，善用既有或已開發的平台與內容，以能降低數位落差、促進理解與教學成效為首要目的。

本次研發結合數位教學特色的教案，有從電子化產出數位腳本應用於國文教學，亦有將故事腳本、動畫應用於加深加廣(專題研究)與自主學習性質的課程內容，亦嘗試利用動畫來呈現出高三生在自傳中想突顯的學習感悟。不管在利用既有平台(思多利平台)的功能與模組開發劇本或寫腳本、利用數位工具前，都必須先探索分析其中的故事元素及合理的轉折安排，並不是一下子就跳入數位工具的創發及塗塗改改。

本次教學研發的幾種嘗試，讓學生多所接觸「改編」的概念並在其中融入自己的意念，進一步可依自己所鎖定的學群（如本教案第肆部分）發展出的自傳動畫來呈現獨特的自我面向，且其他性向 / 科系的學生均可依此類推，希望能為 ICT 應用於國文教學上帶來不一樣的風景。

貳、數位腳本在國文教學的應用

一、設計理念

身處 3C 世代的新人類，加上疫情的推波助瀾，左擁「手機」、右持「平板」，將臭皮匠「創意」揮灑於平臺，已然成為課堂的一種新風貌。配合既有課程的進度，將〈赤壁賦〉課程充滿哲思義理的課文，結合生活情境進行劇本創作，並以「思多利」寫作平臺，搭配平板，可以讓〈赤壁賦〉產生什麼樣的新風貌？此為課程之發想。

由於哲學抽象難解，教學上，前三週會集中於文本閱讀分析、戲劇元素教學，期間搭配各項雲端資源，如 Google Classroom、Jamboard、雲端文件編輯軟體...，第四週進行「劇本實作」，亦為本教案所側重的重心。利用專案「思多利平臺」和「生生有平板」計畫，融入 ICT 輔助，教導學生平板電腦操作方式，借助平臺進行劇本撰寫。

二、課程流程

(一) 流程圖



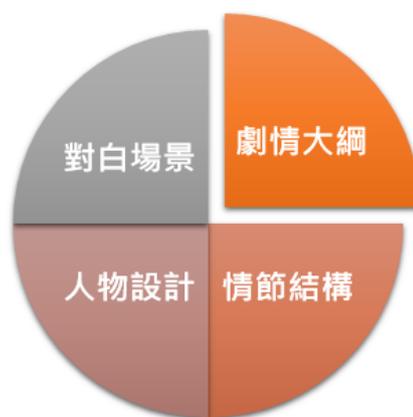
1. 〈赤壁賦〉文本分析

第一週教學重點概述如下：

- (1) 正確理解文意內涵，透過閱讀與議題的設立，建構〈赤壁賦〉與自身生命情境的聯結。
- (2) 整合〈赤壁賦〉背景相關知識，辨析文本的寫作主旨、風格、結構及寫作手法。

2. 劇本要素說明

第二到三週以拼圖的方式，構築學生對於戲劇劇本創作的各項元素的認知，搭建學生建立劇本內容的鷹架，期間輔以 Google Classroom 以及 Jamboard 白板討論的應用。



3. 思多利平臺實作

當劇本雛形初具之後，進行「思多利平臺」操作以及使用之說明，並讓學生上平臺進行基本介面之操作。

4. 劇本輸出

※點選「我的劇本」，新增劇本



※輸入劇本基本資訊後，點選「新增」



※新增劇本後，點選「劇本」



※新增劇本後，點選「劇本」開始編輯



二、發展活動

(一) 進行分組

第一組 (劇名主題):	
組長 :	成員 1 :
成員 2 :	成員 3 :
分工說明 (合作分工說明):	
劇本編寫 :	統整記錄 :
美編道具 :	錄製上傳 :
音效場地 :	其他 :
腳色分配 (腳色 / 扮演者):	

(二) 進行實作

利用平板操作思多利平臺各項介面，由教師出題目，讓學生找尋各種功能位置，讓學生進行實作，並截圖上傳作業區。

【第二節】

(三) 思多利平臺使用介面說明

教師登入平臺，說明利用平臺製作的方式和步驟。

1. 登入平臺，設定完基本資訊後，點選「劇本」進入內容：



5

25

15

2. 編輯「劇情大綱」

依據小組所建立的情節內容，將劇本按照「三幕劇」的形式，按「+」進行編輯。分別簡述每一幕發生的事件，此部分之後再使用 Canva 再以 3W 圖像方式輸出，取代文字大綱。



3. 建立「人物腳色」

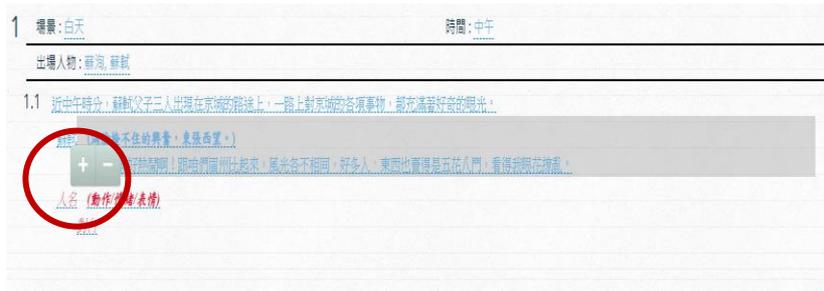
利用思多利內建的「人物表」，按照劇情內容，依序將出現的腳色基本資料輸入。腳色性格可利用之前學過的「人物功能」以及「人物小傳」表單，加以增減，「內在動機」即「內在腳色」；「小傳」為「外部劇情」。

姓名	性別	職業/身分	外型特徵	內在動機	小傳
蘇洵	男	文人	留有鬍子，略有年紀	期許兩個兒子能夠金榜題名的父親。	蘇洵從外遊學回
蘇軾	男	文人	英姿颯爽的年輕男子	離開四川到京城參與考試，面對前程，既有自己的雄心壯志，也有一種不安。	文才極度優秀的拾。

4. 編輯「內容」

按照一、二、三幕，進行場景、人物、對白和動作等的編輯。「人物對白」上點按「+」可新增人物：

三、上回課堂操作過，學生對於平臺使用仍有疑問，此處再進行細部說明。



5. 編輯「分鏡」

在「分鏡頁面」加入演出的提示。



在分鏡頁面可以看到整個故事的樣貌，以及填入更細部的時間和音效指示，以便演出時作為參考依據。



三、綜合活動

(一) 利用「思多利」平臺將戲劇內容建構完成。

(二) 進行初稿討論及實作。

平臺必須先新增大綱和人物，後面才能設定情節，讓學生操作平臺，教師巡視和解決學生使用問題。

課後延伸閱讀 (學生)

S-tory 使用手冊。

四、學生學習成果

(一) 劇本初稿

承:

第2幕

人物：蘇轍、王適、蘇軾、蘇邁、舒亶、沈括、宋神宗、御史

場景：商丘>太湖>御史台獄下

劇本:

△在商丘，蘇轍得知哥哥被捕消息，也知道這是因為許多人陷害的緣故。

△蘇轍為了救哥哥，決定擔下罪刑，堅毅地向王適說。

蘇轍：哥哥大概是逃不過這罪刑了，王適，請你幫我照顧好我的家人們，我決定要替哥哥擔下罪刑。

△王適有點猶豫地說。

王適：我明白了，我會照顧好你的家人，但你確定要這麼做嗎？

△蘇轍突然拿起紙筆寫信，寫完後交給了王適

蘇轍：請你幫我把這封信上書給宋神宗，我願以官職贖兄長之罪！

△王適看蘇轍心意已決，無奈地答應他

王適：好，你多保重。

△王適前往宮殿並向宋神宗稟報。

△王適把信封上書給宋神宗並說。

使用平板，先運用雲端文件進行共編，繳交初步的腳本內容。

令人羨慕的感情

(第三組)

第一幕

赤壁夜

VO:在一個安靜的夜晚，一位文才並茂的文人，和他的友人一起到赤壁遊玩 文人:我好傷心，我竟然無法憑我的力量來報效國家，但這裡的美景真是令人心曠神怡 友人:對!

你的文才如此傑出竟然要在這種鬼地方甚麼事都做不了

VO:這時友人拿起了他的簫，並吹出了一憂傷的音樂

文人:欸!景色那麼的美麗，你幹嘛吹個音樂吹得那麼悲傷?

友人:在這時候吹快樂的音樂還真是愜意，呵呵！就算景色如何，你現在還是無法回去朝廷!你不覺的你很沒用嗎?都到這種下場了還不趕快補救!

文人:你才沒用!就算被貶官還是要好好地面對事實!美景如此美麗不就是應該要好好的享受嗎?

<>文人非常的生氣

第二幕

長江上一艘小船夜

VO:文人為了能與友人的觀念達成共識，便與友人辯論了起來

文人:都出來遊玩了，那麼悲傷真是令人厭惡，就不能快樂一點嗎，幹嘛總想著不愉快阿被貶官這就是事實，你到底要逃避到什麼時候，那不如好好的體驗現在的生活，好好的欣賞景色

VO:友人聽到文人說話後，非常的憤怒，覺得文人根本沒辦法體會他的心情! 友人:都淪落到這地步了，你怎麼還怡然自得!真隨性!你是不是搞不懂情況! 文人:嘿!好吧!那麼你知道那個水月的故事嗎?總是以同個觀點思考事情，強求不屬於自己的事物，麼會快樂呢?其實生活中還是又很多美好的事情，用心去體會還是可以發現的! VO:聽完文人的解釋後，思考了很久，最後簫聲也才逐漸改變

文人:你終於了解我的意思了，心情又好了許多了~

正式開始撰寫之後，還有一些符號運用的問題，但也可以看出學生能漸漸理解腳本撰寫的方式。

(二) 課堂小組討論



分組討論時，運用平板可以即時記錄討論內容。

有組別採取一位同學負責打字，其他給予意見。



學生們針對腳本內容，時而爭論、相視而笑，氣氛頗為有趣。

關於思多利平臺的想法：

無法插入圖片

匯出來的結果太複雜

出來的圖片與想查詢的差異過大

打字的地方有時候會跳掉

還不夠直覺

刪除多餘的太慢 須一個一個慢慢刪除

結束發表後，利用 Jamboard 搜集學生們使用平臺的意見。

(三) 劇本內容

1	場景：京城	時間：日
出場人物：蘇軾、蘇爸、其他考生		
1.1 蘇軾一家進京考試		
蘇軾有信心		
旁白：蘇軾是一名飽讀詩書的四川地方學士 蘇軾：我要考上第一名當上官員為家裡爭光（有信心的口氣） 蘇軾：謝謝爸爸（輕鬆的口氣） 蘇爸：那蘇軾你去考試吧（要兒子去考試別遲到了的口氣） 蘇軾：好上了其他同樣來考試的考生們 蘇軾：怎麼辦他們看起來都好強（擔心的樣子與口氣） 其他考生：欷地就好沒事來這湊什麼熱鬧（無語無奈的口氣） 蘇軾：鄉巴佬就不能來考試了嗎 我也想要考個好樣看我以後當官了怎麼弄死你（心想）（氣憤的樣子） 旁白：考試時間到 考生儘速進入考場考試 旁白：考試結束~ 蘇軾：太棒了 都是我會寫得 那個作文部分更是我特別自信的部分（自信的口氣） 蘇軾（瞧不起的口氣） 旁白：蘇軾與他家人重逢並跟他爸說 蘇軾：爸我剛剛遇到一個都市猴子欸講話有猴有猴子？還會說話？（疑惑的口氣）		
2	場景：改考卷	時間：日
出場人物：歐陽修		
2.1 歐陽修改考卷		
歐陽修驚喜		
旁白：歐陽修在批改此次科舉考試的考卷，突然改到其中一份 歐陽修（內心）：這篇文章寫得不錯，選作品，為了不被其他人拿來說三道四，我還是不要給他第一名好了		
3	場景：蘇軾與地一名擦身而過	時間：日
出場人物：蘇軾		
3.1 蘇軾有信心覺得自己可以一展抱負		
蘇軾信志高昂		
旁白：這篇文章其實就是蘇軾的【刑賞忠厚之至論】，於是蘇軾便因此與當屆的榜首擦身而過，不過與官職，還受到歐陽修的青睞，接下來的幾年在官場可說是混得順風順水。 蘇軾（內心）：太好了，我終於		
4	場景：朝中	時間：日
出場人物：蘇軾、王安石、皇帝		
4.1 蘇軾在官場中		

利用思多利平臺輸入腳本資料。

成果展示

出場人物：蘇轍、太皇太后、王安禮、宋神宗、王安石、蘇軾友人	4 場景：黃州、宮殿	時間：整天
3.1 營救蘇軾 旁白 蘇軾陷入生死交關時，好友們為求自保，避免受牽連，都不敢出聲，而弟弟卻力挽狂瀾，想救哥哥，並上書給神宗陳情。 蘇轍 皇上，我願意貶官降職來贖免兄長之罪，換取兄長之命。 宋神宗 好，朕就相信你們一回！ 旁白 宋神宗起身，大聲的向宮殿裡的所有人說。 宋神宗 朕在此宣布赦免蘇軾之死刑！但取而代之的是即刻起，朕要貶謫蘇軾至黃州！ 旁白 蘇軾至黃州後，交了不少朋友，並寫下不少風趣幽默的小品文。 蘇軾 吃完飯了，我們來下棋吧。 蘇軾友人 好，來吧，但李岩怎麼又在睡覺了。 蘇軾友人 等等打沒幾盤，他就會醒來說：我睡了一回合，你們下了幾盤啦？	4.1 貶自黃州並寫赤壁賦 旁白 蘇軾陷入生死交關時，好友們為求自保，避免受牽連，都不敢出聲，而弟弟卻力挽狂瀾，想救哥哥，並上書給神宗陳情。 旁白 蘇軾邊調一杯酒喝下肚邊感嘆說到。 蘇軾 唉...沒想到我的晚年生活竟是在當酒監啊...還要掌管官方酒務和鹽務...真是累人阿。 旁白 蘇軾愜意地望向山水說道。 旁白 蘇軾說完話後仰天長笑離去。 旁白 不久，太皇太后崩逝，烏臺詩案也在一個月後正式結束。 宋神宗 張方平和范鎮，朕要罰你們各紅銅三十斤！至於司馬光其餘等人各罰紅銅二十斤。	



此為部分劇本呈現 更多劇本內容請掃右方QR-code

將成果彙整成學習歷程檔案一隅。

五、教學省思

(一) 教學優勢

1. 平臺建基已久，腳本模組底定

思多利平臺的申請使用，主要是因應高中端教學「跨領域」教學設計，也為充實高中生戲劇教育素養而應用，前幾年思多利平臺的發展，主要側重在國中小「表演藝術」課程中，但實際在高中端操作，也可以達到相同的成效。由於平臺已經內建好戲劇的基本架構，在教師課堂提供題材、分組完成之後，學生只需按照平臺模組，按部就班地輸入小組討論成果即可。

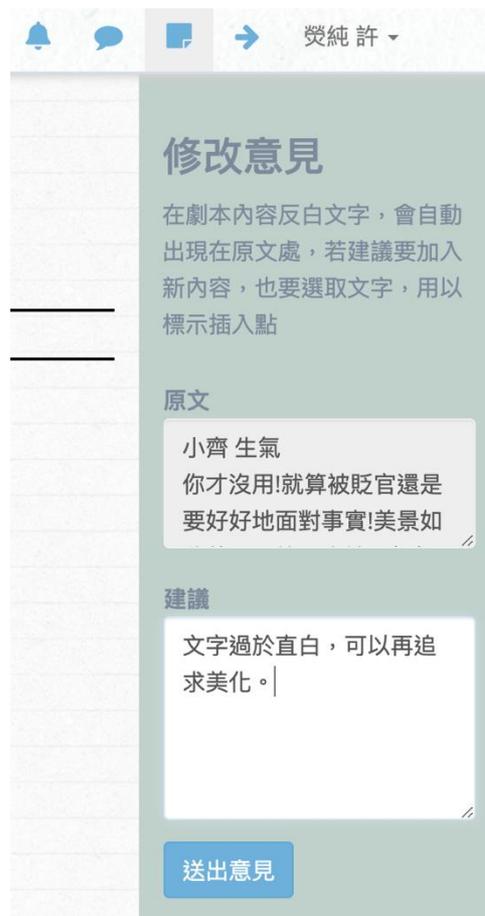
2. 操作簡易上手，使用隨心所欲

在進行完三週文本和戲劇教學之後，利用學生已知的戲劇概念，進行思多利平臺的實際操作。針對整體使用的狀況而言，上手度高，而且也能隨心所欲地操控。平臺亦內建「故事山」情節圖，引導學生設計故事時，依據事件經過，合理推敲出合乎邏輯和充滿創意巧思的腳本。

3. 提供即時回饋，師生同享觀摩

平台的另一項優勢是：即時回饋。教師可在後臺觀看學生創作，並讓學生開放創作腳本，讓提供同儕觀摩；教師亦可在反白內容文字，給予修正建議的互動。

平臺能進行同儕回饋，觀摩他人作品。



學生帳號收到修改意見之畫面呈現。

教師可在劇本內容反白文字，提供修改建議。

(二) 教學改進

1. 平臺優化

鑑於未來的學生形象多元，各有專擅，不僅止於文字，希望平臺之後能提供圖像插入，如「人物關係圖」的呈現，可以載入學生自行手繪，或者自行利用軟體繪製的圖像檔案。並提供下載可編輯的文字檔。

2. 時間掌控

教學部分，因為劇本教學需要耗費較多時間，最後在時間的濃縮之下，不及細部地去修正學生腳本之中表述不足的地方，也不及讓學生嫻熟平臺。未來進行課程設計修正時，將規劃時間，讓學生能充分嫻熟平臺的操作方式。

3. 創作推廣

本次課程採團體腳本創作，加上平臺綁帳號，一次只能一個人操縱，在課堂上輸入劇本時，有些同學呈現閒置狀態，亦有同學創作興致爆發，希望能推廣到個人腳本創作應用。

戲劇的教學可以是多元的，本次教案嘗試利用平臺預先建立的模組，方便學生進行創作，作為 ICT 輔助教學的一環，然而更重要的是劇本的質量，也是國文教學不可或缺的一環。利用科技，而不被科技侷限，使其能為教學所用，發揮更大的教育價值，「科技始終才自於人性」，才是科技最終的目的。

貳、動畫創作在加深加廣課程的應用

一、設計理念

筆者這學年教授高二社會組 B 群，也就是文法傳播設計學群，在教學過程中發現班上選擇傳播與設計的學生特別多。因此在準備國文加深加廣課程的「專題閱讀與研究」時，便希望能擺脫傳統的小說、新詩、散文的教學素材，期盼以創新思維來設計課程。

(一)跨領域之整合：以動畫創作，靈活媒合文學創作與美術設計，讓學生在跨領域閱讀與寫作中，拼貼出更多創意的火花。

(二)扣合生涯發展：專題閱讀時的文本選擇更扣和學生未來的生涯發展，協助學生探索興趣。張愛玲的小說相當多被改編成電影，甚至有些小說在寫作時已想到改編成劇本的可能。因此，以張愛玲的小說為閱讀文本，希望同學閱讀時不僅關注情節的發展，也能特別注意張愛玲有意識的畫面書寫。

(三)重視動手操作：取代過多的老師單向講述，讓同學在做中學，有更多自主學習的機會，於是課程設計中加入大量的實作與討論。

(四)小組創作，各展所長：故事腳本、動畫繪製、文本摘要，所需能力有所不同，難度也甚高，因此選擇小組創作，以群體力量讓同學共同解決創作的難題。

二、教學流程：每週一節課，共十八週課程

週次	教學單元
第 1-2 週閱讀	〈傾城之戀〉小說閱讀與分析、《夢鏡與浮花》摘要與討論
第 3-4 週觀摩	動畫簡介與動畫觀摩與分析
第 5-6 週構思	故事結構介紹與構思故事腳本
第 7-8 週手繪	分鏡圖介紹與手繪分鏡圖
第 9-16 週創作	動畫教學與完成動畫影片創作
第 17-18 週分享	小組動畫成果分享

三、教學活動

(一) 小說文本閱讀與分析

以張愛玲的〈傾城之戀〉為文本，延伸閱讀鍾正道《夢鏡與浮花：張愛玲小說的電影閱讀》一書，觀察張愛玲小說的畫面描寫、顏色隱喻、光影變化、意識流和獨白的處理手法，也從文學評論中反推張愛玲小說的精彩之處。

1. 共讀〈傾城之戀〉

全班共讀張愛玲的短篇小說〈傾城之戀〉，觀察張愛玲小說中的畫面描寫，師生從情節推進、人物性格、敘事觀點、主題設定等方面共同討論。

2. 分讀《夢鏡與浮花：張愛玲小說的電影閱讀》

將全班分成七組，每組讀一章節，摘要重點，上台簡報發表，章節主題如下：

第三章特寫鏡頭：細節的力量（特寫鏡頭的揭示功能、另一次元的現實、女性凝視）
第四章色彩：蔥綠桃紅中的白色鬼影（白色，記憶，構型、荒涼鬼域、失血女體）
第五章影調：陰暗而明亮的世界（光線作為語言、低調：整體結構造型、硬調：畫面形象造型）
第六章構圖：風格化的佈局（動感與景深、靜態構圖、動態構圖）
第七章蒙太奇：破碎中的圓滿（電影蒙太奇、敘事蒙太奇、表現蒙太奇）
第八章畫外音：鏡頭外的主角（聲畫同步、聲畫對位、聲畫對立）
第九章·鏡與夢：假象中的真實（鏡、夢）

3. 技巧的遷移

將《夢鏡與浮花》一書中所提及的電影分析技巧，運用到〈傾城之戀〉的小說中，如特寫鏡頭、色彩寓意、光影語言、動態構圖.....等，請同學們從小說文本中找出具體例證來說明。

(二) 動畫影片的觀摩與分析

1. 選擇動畫影片

小組可自行選擇一部動漫影片，如日、韓動畫 MV、進擊的巨人、間諜家家酒等動漫，加以研究，觀摩其技巧，研究時分別針對這部動漫的分鏡、性格、畫面等加以分析。以下茲以日本動漫 given 為代表，加以說明：

2. 動漫簡介

《GIVEN 被贈與的未來》是由日本知名漫畫家キツナツキ所創作，故事是以搖滾樂團為主，涵蓋文學、藝術和心理學領域，內容呈現青春群體偶像的成功經歷，後改編成動漫，畫風細膩，故事相當吸引人。

(1)given 動漫的顏色分析摘要說明：

動畫畫面	主色調與光影	人物	表現的情緒
	橘色，暗與亮的分界線	佐藤真冬	暗喻從原本毫無期待的生活中，遇見救贖的茫然與隱約的喜悅
	黃色+橘色，暗面多籠罩在女學生身上	笠井朱乃	朱乃因為喜歡立夏，忌妒真冬跟立夏關係太好，所以把聽到的有關真冬的不好傳聞說給立夏聽
	深藍色+淺藍色，肩膀處則有暗面籠照	上山立夏	立夏在聽到朱乃說真冬的傳言時，感到些許的不知所措、嫌棄，最後他內心的自白直接表明噁心想吐
	金黃色+紅色+橘色	佐藤真冬	暗指真冬被音樂所拯救，音樂讓他感受到周遭世界的溫暖。

(2) given 動漫的分鏡分析摘要說明：

鏡號	分鏡畫面	聲音說明	畫面說明	鏡號	分鏡畫面	聲音說明	畫面說明
1-1 無背景音樂		春樹內心獨白加上打火機開的聲音	春樹從臥室出來陽台後點煙，接著進入回憶	2-1 無背景音樂		真冬內心獨白	一首沒歌詞的歌其實是氣氛低迷
1-2 無背景音樂		春樹內心獨白	春樹回憶起之前 live 表演時真冬的歌聲。	2-2 有背景音樂		吉他鼓 bass 合奏加真冬歌聲	真冬填好歌詞唱出來，其他隊友訝異
1-3 無背景音樂		春樹內心獨白，配合煙吐出畫面增加嘆息聲	獨自一人依靠陽台抽煙背影，營造出孤單氣氛	2-3 有背景音樂		吉他鼓 bass 合奏加真冬歌聲	真冬唱出積壓已久的情緒

(三) 構思自己的故事腳本

1. 拆解張愛玲小說〈傾城之戀〉的故事結構：如開端、發展、轉點、結局，尤其在「轉點」中，如何凸顯故事的高潮，甚至轉折出出人意表的結局。

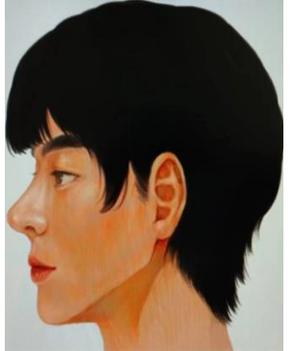
2. 人物形象塑造：如〈傾城之戀〉的男女主角范柳原及白流蘇。

范柳原：張愛玲筆下的風流浪子，表面看似無情，實則追求真愛，遊戲人生的態度只不過是對荒唐、市儈的世界的一種反抗。

白流蘇：生長於傳統家庭，無法忍受前夫家暴和外遇而勇敢選擇離婚，愛憎分明，抓住每個可以改變命運的機會，不怕他人鄙視的白眼，能突破傳統價值的框架。

3. 選擇故事的主題：小組成員從自己生活週遭來發想，選擇可發展的故事，師生共同討論與修改。

4. 設計人物形象：選定主角，塑造人物形象，然後繪製人物草圖，人物繪製摘要如下：

			
沁夏：炙熱夏季讓人想徜徉在清晨剛甦醒的叢林裡，光點強弱凸顯內心氛圍。	紈綺：馬戲團的男孩，獠牙暗示危險氣息，繽紛色彩吸引人不知不覺靠近	Y0u Are：很會照顧人，外表有點兇，但內心純潔而善良。	Hell Autumn：心境總如初秋般有西莫名的哀傷，曬曬日光，美好照亮內心

四、教學成果

(一) 我的分鏡設計

遷移動畫影片「鏡頭特寫」之技巧，注意影片細節的描繪，設計自己的分鏡畫面，並加上表情、音效及秒數。

鏡號	分鏡	畫面	音效	備註
1-1		側版		3秒
1-2		往右		3秒
1-3		往右		
1-4			睜眼(半)	3秒
1-5			睜眼(全)	
1-6			睜眼(特正)	3秒

(二) 我的動畫影片繪製摘要

每組同學完成一分鐘至三分鐘的動畫，動畫影片紙上呈現不易，故以部分截圖示範說明。

【作品一】

故事主題	動畫畫面截圖	
<p>幸福的特寫：</p> <p>藉由閃光、飄動的櫻花和泡泡飛越而出的鏡頭特寫，表達故事女主角內心的喜悅和祝福。</p>		
		

【作品二】

故事主題	動畫畫面截圖	
<p>悲傷的早餐：</p> <p>拼貼小組成員的自身經驗，以逐格漫畫的形式，敘述早餐的悲慘經驗。</p>		
		

五、教學省思

（一）發揮學生專長，成果令人驚艷：

以學生為本設計課程，而非從老師自身的專長或興趣來發想，最大的不同是，教學時會更符合學生的需求，學生自動自發所投注的專注力和時間，也遠勝於許多考試學科的學習，成果自然令人驚艷。

（二）嘗試跨域整合，創意令人感動：

小說閱讀的結果，如何實用於生活中？若能扣和學生的專長、興趣，必能激起強烈的學習動機，學習成效自然也令人激賞。學生們動畫影片活用了故事腳本、特寫鏡頭、細節描繪、人物形象……等，遷移文字敘述變成具體畫面，充分展現了新課綱所標示素養導向的教學，也看見不一樣的創意。

（三）整體時間運用，效率尚待改進：

動畫影片的腳本構思，畫面的繪製，往往需投注相當多時間，同學花費甚多時間討論與修改，實際製作影片時，時間明顯不足。未來施行時，若能以一學年上下學期為規劃，時間更為充裕之後，動畫影片的時間長度多一些，故事的細節也才能完整呈現。

（四）動畫門檻稍高，參與程度不一：

分組時刻意將班上會繪畫，尤其是電腦繪圖的同學刻意拆在不同組別，以期善用同學們說故事、繪畫設計的專長。影片製作時也降低難度，允許同學用簡報製作影片、定格漫畫、手繪圖像，或是運用各種繪圖軟體。然而小組內的分工合作，依舊有些勞逸不均，擅長繪圖者依舊承擔大半工作，未來如果課堂有更多時間，也許可以在動漫繪製技巧上投注多一些時間，讓更多同學參與影片繪製。

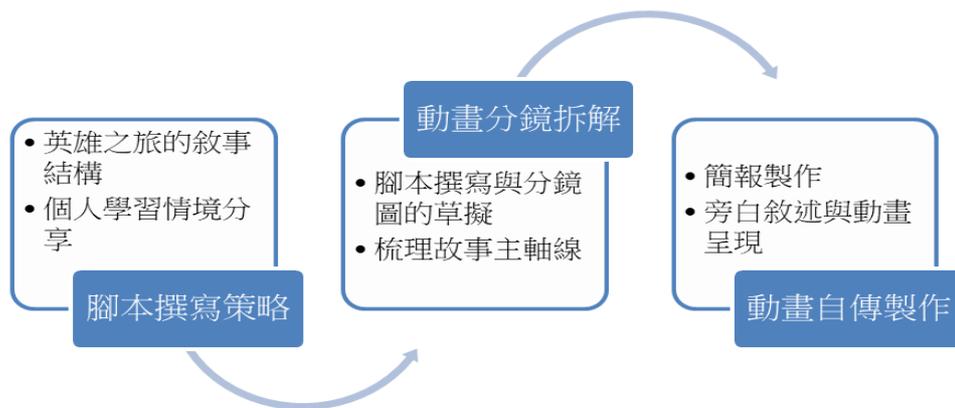
參、動畫與腳本在自傳書寫的應用

一、設計理念

鼓勵學生將自我學習歷程轉化成故事腳本，製作影音動畫，可幫助高三的學生整理、紀錄自己學習過程的收穫、難處和心境轉折。

製作的檔案形式，若是拍攝剪輯一支影片或為電影，的確是學習成果，但無法看出製作自傳、學習歷程作品與特色，本教學方案在於呈現學生一連串步驟的學習成果，如腳色設定、故事教本撰寫、對話旁白、配音剪輯、分鏡規劃...等。學生藉此練習「精讀」自己、「展現」自己。

二、課程流程



三、教學活動

(一)腳本撰寫的策略

1. 博覽—英雄之旅的敘事結構

一個好文本是製作動畫的基礎，學生如何將自傳轉化為一個精彩故事呢？美國神學家約瑟夫·坎伯提出「英雄旅程」的敘述模式，其後克里斯多夫·佛格勒基於坎伯的原型，並結合榮格心理學，進一步提出英雄旅程的十二階段，除了展現人如何認識自己、自我成長的過程，也揭示了一個精彩故事或劇本應該具備的基本元素。筆者以為，自傳可視為自身的成長故事，其中有冒險、有挫折、從故事中流露情感，也從歷程中累積茁壯。因此，教師首先引導學生將自己的相關經驗「歷程化」、「結構化」與「情節化」，而英雄的十二階段是一種結構區分，卻不是必然且固定的發展順序，學生可依據自己的狀態過程對應、整併或簡化英雄旅程的階段發展，由此形成能聚焦、有起伏的情節線。

2. 細究—梳理個人學習情境

所謂「細究」指的是鉅細靡遺地蒐羅文本訊息細節，學生首先需要精細分析自己呈現的素材內容，找出可以「動畫化」的訊息。學生需將閱讀的訊息製作成腳本，需要有畫面草圖、對話（旁白配音），並說明畫面設計的細節及效果。

和學生討論時，請學生思考「學習過程中什麼事件觸發了之後的學習？」、「這場景要如何呈現」、「這人物的心理轉折會是如何？」、「碰到難處時是如何面對和解決的？」.....，師生

間拋接的對話是為了能讓學生更熟悉腳本細節，並嘗試蒐集資料來補足腳本內容。教師引導學生思考造成自己轉變的關鍵事件和人物互動是什麼，例如具體對話、情緒掙扎等，能使故事更有張力，打動人心。

以同學作品為例說明，期望就讀台灣藝術大學舞蹈系的黃怡萱同學，故事腳本側重的是個人習舞心路歷程的轉變，側重學習「身段」此類舞種的難點、困境和突破的過程，透過和自己、和老師、和舞蹈對話的方式呈現。

以報考戲劇系為目標的王禹蘋同學則著重從高一興趣索然的狀態，如何經由對舞台戲劇的好奇、探索，走到高三立定志向的歷程轉變，並規劃在高三下的彈性時間能增加劇場的實務經驗。

【例 1：學生故事腳本大綱】

第一幕：跳身段不自在

第二幕：上高中接觸更多舞蹈課

第三幕：老師的引導

第四幕：自己覺得沒有改善，尋求老師

第五幕：反覆練習、修正、獲得老師肯定

第六幕：不再那麼畏懼身段，懂得舉一反三，試著把情感帶入其他舞種，也更熱愛舞蹈

【例 2：學生故事腳本大綱】

(畫面一) 人物側臥在床上

(畫面二) 暑假階段：人物屈膝坐在電腦桌前；身後物件：吉他、琴

(畫面三) 高一衛武營課程

(畫面四) 教室場景：性向填寫，對舞臺劇及音樂劇開始有了嚮往，第一次把戲劇系納入考量

(畫面五) 高二《威尼斯商人》讀劇課程

(畫面六) 戲劇系的志向；加入「影響新劇團」16歲劇場體驗工作坊

(二) 動畫分鏡的拆解

1. 撰寫腳本大綱

請學生就羅列的故事腳本大綱，以六幕鋪陳細節，加進對話和心情感受。

【例：學生故事腳本】

第一幕：跳身段不自在

我從小學一年級開始接觸專業的舞蹈課程，在我學舞的整個過程中，對我而言比較難的是中國舞的身段。它不像制式化的古典芭蕾，也不像是現代舞那樣自由奔放，除了運用肢體表達，身段更注重的是情感的傳達。因為抓不到中國舞的韻味，身體僵硬，缺乏情感，所以在跳身段時會覺得渾身不自在。

第二幕：上高中接觸更多舞蹈課，同儕競爭下無形中施加壓力給自己

即使身段是我的罩門，但不足以抹滅我對舞蹈的熱愛。升上高中，我選擇就讀舞蹈班，開始了更為專業的訓練課程。在完全沒有舞蹈班的成長背景下，密集、多樣的舞蹈課對我的身體是吃緊且疲憊的。加上班上高手如雲，會不自覺的和別人做比較，無形之中施加壓力給自己。

第三幕：用不一樣的方法和心態面對身段

身段課教授的內容難度也提升，動作也更為複雜、需要處理的細節也變多了！老師會在教完組合後用幾句話引導同學，試著讓我們在跳舞時多點想像，情感也能夠更自然地浮現出來。聽完老師的描述，我的腦中開始出現一些畫面，中國舞身段的情感表達似乎沒有那麼的抽象，於是我嘗試忘掉先前跳身段不自在的經驗，大膽地用不一樣的方法和心態來面對、學習這門課程。

第四幕：自己覺得沒有改善，尋求老師

經過一次又一次的自我挑戰，我發現沒有太多的改善，也覺得很挫折，於是尋求授課老師

我：老師我明明已經很努力想要改變，為什麼感覺沒有變化呢？

老師告訴我：妳太急於求成了！調整跳舞的習慣、方式是需要時間去用心體會和反覆的練習，不得急躁！

第五幕：反覆練習、修正、獲得老師肯定

聽完老師的建議，我決定再給自己一點時間。每當身段課有新的組合，我會利用課餘時間反覆的練習、琢磨和思考，也會和同學們一起複習動作。到後來我會用錄影的方式，來檢視自己跳舞的狀態，進而修正和調整。我漸漸發現自己越來越熟悉動作的串連，跳舞的不自在感減少了！身段課的老師也覺得我進步許多。在收到老師的回饋後，我覺得很開心，也獲得了滿滿的成就感！

第六幕：不再那麼畏懼身段，反思自己在跳舞的狀態，更深入的去探索身體

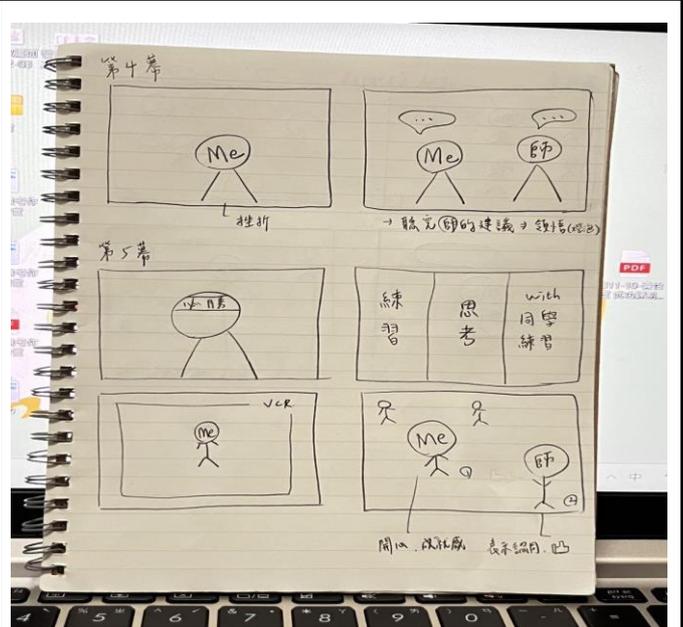
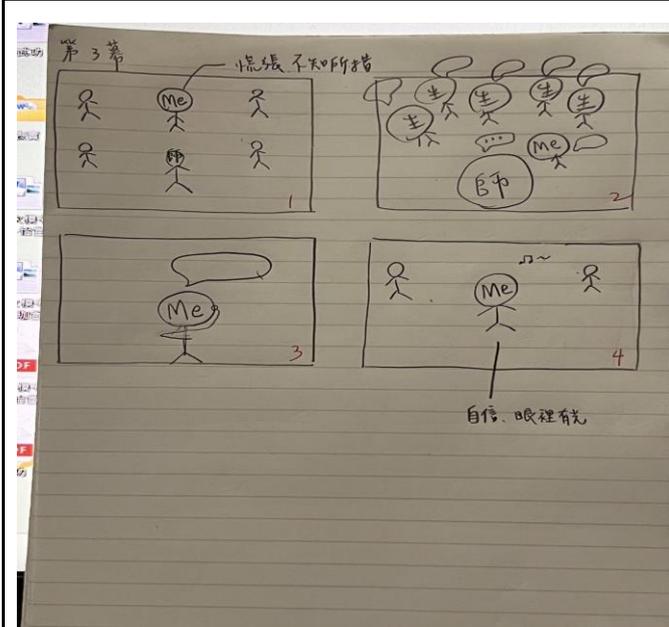
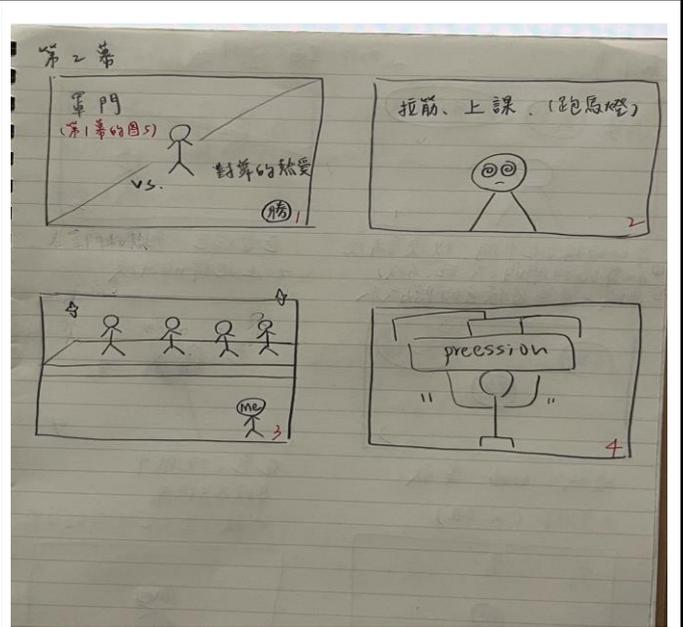
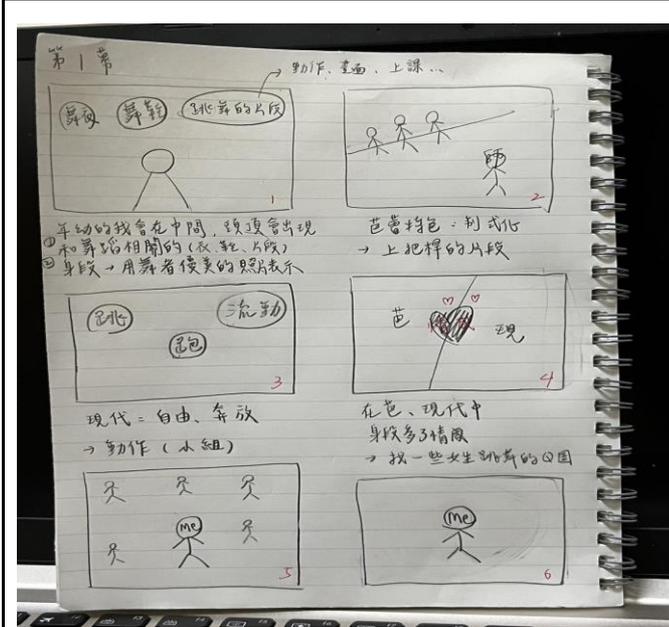
自信，是透過一次次練習建立的。從那之後，我不再那麼畏懼身段，可以感受每一次的呼吸，享受每個舞動的當下。轉眼來到高三，我開始反思在跳其他舞種的狀態，不再只執著於動作的準確性，會去思考動作和身心之間的關聯。

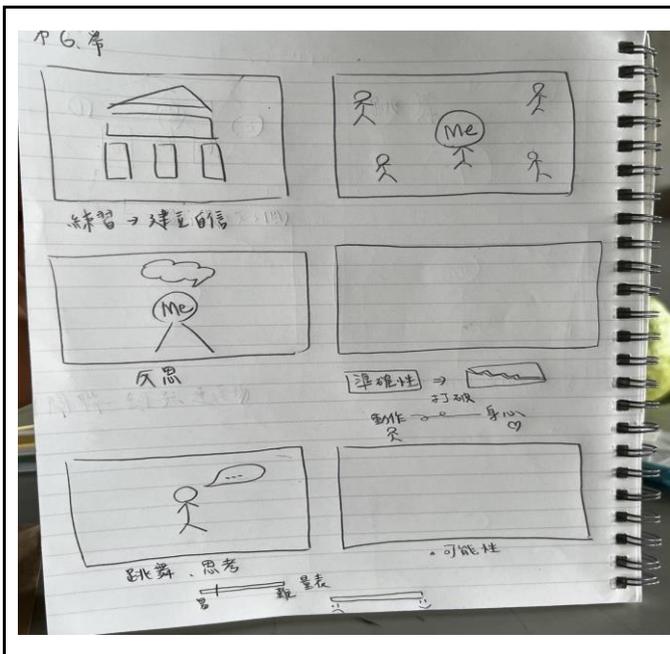
現在，跳舞對我的意義不僅僅只是完成動作，它也幫助我更深入的去探索身體的極限和真實感受。「從身上挖掘更多的可能性」，會成為我更加熱愛舞蹈的原因。

2. 草擬六幕分鏡圖

請學生依照故事腳本，先進行每一幕的草圖描繪，並思考每一幕故事的邏輯銜接是否順暢？要呈現某種心境時，需要依靠什麼物件、場景來烘托？要呈現大量訊息時，有沒有圖示或標語能精準呈現？...這些都是在描繪草圖時要思考的環節。

【例：學生手繪分鏡圖草稿】





3. 梳理、聚焦故事主軸線

依照英雄旅程的階段歷程，引導學生將事件找出關聯性，並擬定一個想表達的主題，作為自傳書寫的核心概念。學生根據所選學群的性質，在故事表達上採取不同的主軸形式。試以學生作品說明：黃怡萱以其就讀舞蹈班過程中漸次堅定未來選讀舞蹈系所的決心，而在接觸學習不同類型舞蹈時，面對「身段」的要求不斷揣摩、挫折與練習，以簡化版的英雄旅程來概念化她的「心境轉折」，作為動畫主軸呈現其所具備的舞蹈專長及心境與技巧的雙重突破，而王禹蘋所呈現的是經由探索而想報考戲劇系的過程，故以「場景歷程」作為敘事主軸，來凸顯藉由「舞台」觀賞--「課堂」讀劇--「劇場」實踐而逐漸了解自己特質和興趣的心路轉變。

四、學生學習成果—PDF 檔&動畫(掃 QR CODE)



五、教學省思

(一) 教學優勢

1. 圖文可視化

有別於純文字或圖文搭配的靜態形式，本教案嘗試在常見軟體中(如 powerpoint)運用不複雜的動畫功能，可讓靜態圖文「躍然紙上」，也能在敘事發展中穿插旁白娓娓道來，視聽效果上強化了文本的可讀性和自我表達的感染力。

2. 回顧與發現

在這樣的練習中，製作動畫前的蒐集整理分析才是更為精微可貴的過程。透過協助學生回顧其人生片段及有意義地串連起其中點滴，學生在其中也可領悟到後設思考就是回顧的一種形式，而且透過回顧賦予過程的意義與汲取力量，就像是蘋果創辦人賈伯斯曾說過的：「你不能把生命中的點點滴滴『向前』預先串聯起來；你只能把它們『向後』串聯成形。所以你必須相信這些點點滴滴會以某種未知的方式關聯你的未來人生。」(You can't connect the dots looking forward; you can only connect them looking backwards. So you have to trust that the dots will somehow connect in your future.)

(二) 教學改進

1. 敘事結構化之訓練

過程中，筆者發現學生在自傳敘事上在條列點狀的事件後，難以線型連結事件之間的關聯(如發展、因果、轉折等關係)，以致人生經歷缺乏合理的內在發展。再者，爬梳出事件間的主要情節後，也未能找到能突顯整體敘事與情感思想的著力點，易流於歷時性的流水帳，即便是運用了「英雄旅程」明確的階段性結構，仍需透過旁人引導、協助梳理脈絡、呈現主題。如果沒有這些工具和形式，難以引導學生找出自己的人生脈絡來呈現與定義。

2. 繪製動畫技術之門檻

在本次教案後半是希望學生透過 ICT 的工具來完成教學成果，但每每會遇到技術焦慮或門檻，困擾於不知道怎麼著手以及手繪後如何轉為數位型態，更遑論繪製分鏡表的練習所需的耐心和花費的時間，以及從一張張定稿圖片轉為輪播動畫時的順暢與否，都時常讓師生就美觀度、合理性和相關版權議題等拉鋸不已。是以，ICT 教學時常受制於在已有「內容」的

基礎上採取的「形式」的三心二意或自覺不足而躊躇。

伍、結論

ICT 研發小組這次嘗試將動畫創作與文學作品、個人故事相結合，運用現有的創作平台、簡報製作技巧、影音錄製程式，雖然技術層面難度較高，但是學生能利用多面向的故事架構、敘事策略將自己的想法轉化為劇本、動畫，所展現的作品有其獨特性、原創性。以數位腳本與動畫創作輔助國文教學、呈現學生學習歷程檔案的多種樣態，有趣也有用，是個相當不錯的教學嘗試，藉此拋磚引玉，邀請更多夥伴加入 ICT 教學研發。