

輔仁大學 112 年度高等教育教深耕計畫

【敘事力課程】

成果報告書

課程名稱	大二日語會話
開課單位	進修部日文系
開課學期	112-1
修課人數	30
授課教師	李桂芳

中華民國 113 年 1 月

一、課程簡介

(一)課程概述

本教學實踐研究以本系進修部二年級上學期「日語會話」課程為研究場域。該科目為本系進修部大二學生的必修課，一週授課二次，每次授課時間為2節課100分鐘，總計歷時有18週。於本校進修部的傳統教室內進行。

研究對象主要為研究者擔任的大二「日語會話」的D班學生，人數30人。他們自大一開始學習日語，在大二時已具有初級後半～中級的日語程度。

(二)敘事主題

本系近2年持續以介紹台灣文化為題，舉辦大一、大二的日語影片製作比賽。影片長度為6分鐘。影片製作以小組合作模式進行，每組約為4人左右。比賽方式主要由每年級會話班級於下學期開學後一個月左右，各自推薦2組作品參加，由大三日籍會話老師擔任評審選出優秀作品。

本次的敘事主題有二，一為「台灣早餐店介紹」，另一題目為「台灣某地方景點的敘事說明」。

二、成果說明與分析

(一)課程設計

(1)教學策略實施

在教學上，本研究採取以下模式：

I. 融入科技應用，結合學系活動，於課程內導入多模態敘事學習活動

如前所述，本系近2年持續以介紹台灣文化為題，舉辦大一、大二的日語影片製作比賽。影片長度為6分鐘。影片製作以小組合作模式進行，每組約為4人左右。比賽方式主要由每年級會話班級於下學期開學後一個月左右，各自推薦2組作品參加，由大三日籍會話老師擔任評審選出優秀作品。

過去以來，影片製作被視為課程外或寒假的活動，各班會話老師主依照教科書內容作為課程進度，並未特別針對影片製作提供完整的課程與指導。但是，研究者發現，在這樣的自主學習下，多數學生所完成的影片除在內容的構成過於平面外，也無吸引觀眾的設計，整體來說，學生普遍欠缺製作多模態敘事影片的能力。

考慮到在讓學生完全自主學習製作多模態敘事影片前，教師有必要協助學生培養相應的應用能力。因此，本研究決定將多模態敘事影片的製作納入學期中的課題，以鷹架的概念，逐步地培養學生多模態敘事影片製作相關能力。

II. 建立「活動型」會話教室，搭設教材鷹架，逐步地培養學生多模態敘事影片製作相關能力

本系的日語會話課程過去以來是以搭配文法課「進階日語」進行。上學期的進階日語課程所使用的教材為『大家的日本語 進階 I』(大新書局)，以教授課本內的文型為主，會話課程則是以教授同本教科書內的會話練習部分。在此學習背景下，學生往往會僅滿足於可以運用文型說出日文即可，對於日語會話比較欠缺「觀眾意識」，較忽略溝通的後設認知能力。考慮到日語會話課程應可有更具整合性、活潑的課程規畫，因此本研究決定調整課程進行方式，建構出以協助學生創作多模態敘事影片的「活動型」的日語會話教室。

「活動型」的日語教育概念是由細川 2004 年所提出。細川(2008:7-9)解釋「活動型」的重點並非是要辦「活動」，而是要藉由專題導向學習來達成以學習者為主體的教育目的，讓學生自己可以在學習活動中發現並解決自身的問題，建構出屬於自己的知識體系。

為協助學生最後能夠有效地運用課程所學，創作出好的多模態敘事影片，同時兼顧本學系的會話課程規劃的主概念，以及打造一個學習者為主體的教室環境，本計畫將課程內容重新調整。整學期的課題安排如圖 1 所示，為一個鷹架型的課程內容規畫，擬整合教科書內的主要文型，並搭配不同的課題活動，在課題安排上將由淺至深，逐漸培養學生對於溝通的後設認知以及多模態表現的相關知識與能力，以利最後的多模態敘事學習活動應用。

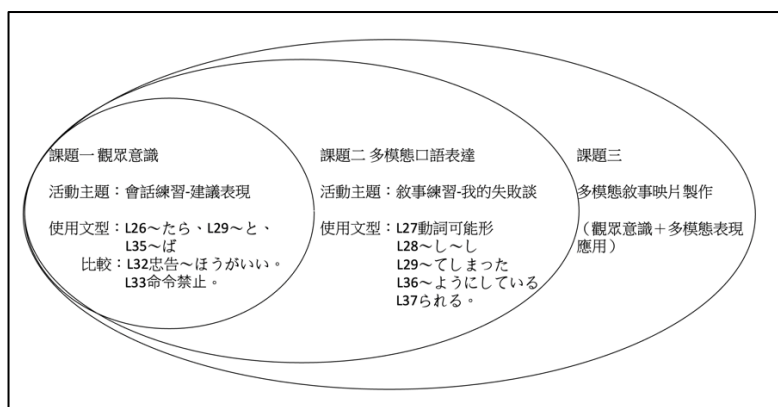


圖 1 本計畫之鷹架型課程規畫

在會話溝通中，為達到良好的溝通交流，意識到「對象」是一件非常重要的事。所以，本計畫規劃以培養學生的「觀眾意識」訂為**課題一**，讓學生了解真正的會話並非是自己一廂情願地說，而是必須留意對方的感受。

「建議表現」算是在日語待遇表現中一個重要的子課題。建議提供者必須仔細聆聽對方的困擾，根據對方狀況，委婉地誠摯地給予建議，並避免引起對方的不快。整體來說，是一個必須重視「對方」感受的一個課題。因此，本研究規劃搭配教科書內容，以「建議表現」作為訓練「觀眾意識」的第一個課題活動。

課題二為培養學生多模態口語表達能力。在此階段，會搭配學生口語發表與圖像、肢體語言等的訓練，加強學生敘事能力。對應教科書中「~てしまった」「~し、~」「~られる」等文型表現，本單元最後以「我的失敗談」為發表主題，請學生來陳述個人的失敗經驗。

為強化學生意識到口語發表上的多模態呈現，在口語發表技巧指導上，研究者捨去傳統型教師講授的方式，改以「個案學習」¹的模式進行，希望藉由個案的討論，讓學生可以自行找出提升日語溝通的多元方法（圖 2）。

<p>考えましょう。アドバイスをあげましょう！</p> <p>マリーさんは今、日本語を勉強しています。時々授業で自分の国や家族のことを日本語で紹介しています。しかし、マリーさんが時々言葉の発音を間違えたり、クラスメートたちがマリーさんの国もよく知らないの で、お互いに分かり合えないことがよくあります。</p> <p>マリーさんが悩んでいます：一体どうしたら、クラスメートたちに話した内容を理解してもらえますか。</p> 	<p>いい発表なら何が必要ですか。</p> <ol style="list-style-type: none">1. 発音の練習：google翻訳、録音2. わかりやすいことば、発音しやすいことばの使用3. 大切な部分：大きい声で、ゆっくり、繰り返し4. 内容分類：メタ言語5. 写真、イラスト6. 発表のポイント7. ボディランゲージ8. インターアクション：質問9. 実物（道具）
--	--

圖 2 口頭表現個案學習指導例與解決方案

課題三為多模態敘事學習活動。本校為強調學生對於課程所學的實務應用，大力地推動授課教師於課程最後的 5~6 週進行學生自主學習的活動設計。請學生分組，並融合之前的觀眾意識與多模態的表現，發揮溝通的後設認知能力，透過影片的製作，進行多模態敘事學習。

III. 透過多模態敘事學習工作坊協助學生深度學習

在多模態敘事學習方面，因搭配學系的影片比賽，研究者將不另行出題，而是沿用學系規定主題，以介紹台灣飲食、旅遊、文化為主，請學生製作長度為 6 分鐘左右的多模態敘事影片。

考慮到文獻中提到多模態影片製作耗時，且學生可能不擅長規劃內容等問題，本研究提供學生 6 週的時間進行多模態敘事學習。過程中，參考半沢・矢部等(2020)的「工作坊」指導方式，以「多模態敘事影片製作工作坊」形式進行。研究者於課堂中先後舉辦「影片觀摩會」「構想分享會」以及「影片發表會」，讓各組學生熟悉多模態影片創作的特色、彼此針對創作概念、素材、以及成品等進行意見交換，達成教室內的對話與交流。

「影片觀摩會」主要是提供學生鷹架，讓學生知道好的敘事影片須具備哪些特徵，以利學生應用在自身的創作中。

「構想分享會」主要由各組報告影片的構想、內容安排等。

「影片發表會」則是由各組發表各自的作品。並進行同儕互評，選擇優秀作品給予獎勵。並進行感想分享、意見交流，促進作品的修正。

(2)敘事力學習活動紀錄

請參考範例填寫工作坊或講座等與**數位敘事力**相關之學習活動紀錄，亦可附上企劃書、海報電子檔等資料(為節省紙張消耗，請優先提供電子檔案)

¹ 「個案學習」為近藤彩・金孝卿等(2013)引用管理學的個案分析至日語教育的教學法。為教師提出一事實個案，請學生透過協同學習導出解決方法，促進學生反思的學習方式。

主題	多模態敘事影片製作工作坊-影片觀摩會		
時間	112. 11. 23(四) 8:30~10:10	地點	ES407
流程	時間	內容	
開場	8:30~8:40	教師開場 說明本學期影片拍攝主題	
小組實作	8:40~8:55	各組搜尋優秀的敘事短片，並分析其優點	
影片觀摩	8:55~9:55	各小組向全班分享優秀的敘事短片，並說明其優點	
總結	9:55~10:10	活動結語：講師從優秀影片規模中整理出敘事影片製作的重點。並提供學生敘事影片規劃工作單，跟學生說明。	
主題	多模態敘事影片製作工作坊-構想分享會		
時間	112. 11. 30, 31(四, 五) 8:30~10:10	地點	ES407 409
流程	時間	內容	
開場	8:30~8:50	教師開場 提示敘事影片規劃重點	
敘事影片規劃分享	8:50~9:50	各小組依選定的拍攝主題討論短片大綱。討論過程中教師即時指導與協助學生大綱撰寫和提問	
總結	9:50~10:10	活動結語：教師根據學生影片規劃問題點進行總結與建議告知下次活動內容與時間	
主題	多模態敘事影片製作工作坊-影片發表會		
時間	112. 12. 28, 29(四, 五) 8:30~10:10	地點	ES407 409
流程	時間	內容	
開場	8:30~8:40	教師開場 提供學生敘事影片評量表，請學生觀摩彼此影片進行自評與互評	
蓄勢待發影片發表	8:40~9:50	各小組發表影片並簡述製作感想	
總結	9:50~10:10	活動結語：評選出優秀作品，並說明其優點	
活動照片			



說明：12/28 影片發表會



說明：12/29 影片發表會

(二)成果說明

(1)成果展現(可複選)

請勾選成果展現方式，並依下表提供佐證資料

類型	提供資料	類型	提供資料
影片/微電影	影片網址	數位出版品	電子檔

類型：

- 影片/微電影
- 影像作品
- 數位出版品
- 線上策展
- 其他(請說明)：

佐證資料：

- G1 <https://youtu.be/QNre6xbhQOU>
- G2 <https://youtu.be/lf10cQoeIEw?si=5K2XECbhNVZgVVad>
- G3 <https://youtu.be/MLrio9AaiLk?si=9IEeJaRWaFNukxyw>
- G4 <https://youtu.be/DfdotCKdtxI>
- G5 <https://youtu.be/hvMFY5AJr7Q?feature=shared>
- G6 <https://youtu.be/UBnQrIg45fI?si=cBX7jmplE1RJK7v>
- G7 <https://youtu.be/M33hIRRqVxw?si=gzMMEM4Kas8-SWlf>
- G8 https://youtu.be/HRnL-Klw0m8?si=nq3_ftNzNmpT9GtS

(2) 成果迴響(可複選)

請勾選成果展現方式，並依下表提供佐證資料

類型	提供資料	類型	提供資料
其他	請提供可說明該成果發表有得到班級師生以外他人回饋之證明	參加競賽	如佐證

類型：

- 點擊率/觀看次數
- 觀賞者回饋
- 他人的引用或使用
- 校內外合作機會
- 其他(請說明)：參加本校外語學院 Xplore 競賽，獲得特優

佐證資料：



圖 3 本班學生許榆綸參加外語學院 Xplore 競賽獲得特優



圖 4 本班學生許榆綸參加外語學院 Xplore 競賽獲得特優

(3)執行成果

請參考 [申請書內填寫之質量化預估](#) 填寫實際成果(請列點說明)

質化成果說明	量化成果說明
1. 促進學生的日語敘事溝通的後設認知能力的發展,使他們意識到語言是可以利用多模態來豐富自己的表現。 2. 提升學生對於敘事結構的概念 3. 提高學生會話學習認知與情意面的學習成效	1. 總計獲得8部作品,前3名作品將代表班級參加學系敘事影片競賽 2. 參加本校外語學院Xplore競賽,獲得特優。

(三)學生學習成效分析

(1)問卷回饋

問題一：在導入多模態敘事學習後，學生的多模態的問題點為何？

關於製作多模態敘事影片所面臨的問題，多集中在「收音」與「剪輯」兩大問題。收音問題是最多小組提及。除了每個人說話音量的差異外，另有外拍雜音的處理問題。但，學生最後都透過編輯技巧解決。至於，「剪輯」的問題，主要是日文科系的他們不擅長影片剪輯，有些學生必須從零開始學，過程除需花費更多時間準備外，也會遇到因剪輯後影片換場不順、字幕與聲音不一致等問題。對於這些問題，學生在製作中都設法自行尋求解決，也算是間接地培養他們的問題解決能力。

另外，除了提及上述影片製作問題外，另大部分同學都特別提到「組員」的合作是非常重要的，可以說這樣的影片製作也培養了學生團隊合作的經驗與處理能力。

問題二：在導入多模態敘事影片學習後，學生日語敘事溝通的後設認知能力發展如何？

以溝通的後設認知能力發展來看，作品成績優異小組的表現是相對較優異的。他們能在影片中不斷地意識到觀眾，嘗試透過與觀眾的對話或是補充說明等較活潑的方式與觀眾進行交流。且。在影片中有使用了較多的「總括」型後設言語表現。這意味著他們在日文的談話表現上，對於小話題的處理上更能聚焦，相對地也更讓人易懂。

問題三：在導入多模態敘事學習後，學生對於日語會話學習的認知有何變化？

為確認學生在製作完多模態敘事影片後的認知有怎樣的變化，在課後反思單中，研究者有設題：「關於用日語敘事，你覺得該留意到哪些部分？」請學生回答。依據 KJ 法，將學生回答的內容予以分類，大概可以分為六大類別，其中以「構成」「觀眾」「口頭發表」最多人提及。在構成方面，學生普遍意識到要有「起承轉合」。在觀眾部分，則提及：「要與觀眾有互動性」「要選擇觀眾有興趣的主題」「要用簡單明瞭的日文」等；口頭發表的部分，則提到要注意「發音」「語速」「適當的停頓」「可以用肢體語言來輔助」等。可以說，學生普遍意識到好的日語敘事影片，必須有清楚的內容「構成」、生動的「口頭發表」，以及「觀眾意識」。

「關於用日語敘事，你覺得該留意到哪些部分？」學生回答內容統計

項目	內容	構成	電腦編輯	口頭發表	觀眾	研究
人數	5	16	8	14	12	1

(2) 實施成效分析

整體來說，多模態敘事影片的製作是有助於學生的日語敘事溝通的後設認知能力的發展，使他們意識到語言是可以利用其他模態來豐富自己的表現。不過，以故事的技巧來看，本課程的學生還有很多成長的空間。

對應 Robin(2006)提及數位敘事可以培養學生(1)研究(2)作文(3)構成(4)科技(5)口頭發表(6)訪問(7)對人(8)問題解決(9)評鑑等 21 世紀素養，根據以上考察與分析，可以知道本次的多模態敘事影片，或多或少地刺激了學生(1)研究(2)作文(3)構成(4)科技(5)口頭發表(6)訪問(7)對人(8)問題解決(9)評鑑等素養的形成。其中，學生特別對(3)構成(5)口頭發表(7)對人等部分有所感悟，顯見學生透過影片製作，對溝通的掌控有更近一步的覺醒，教師也可以此為開端，給予更多溝通的後設認知方面的訓練。

不過關於(6)訪問，此次學生的影片仍較少涉及，未來將鼓勵學生在影片製作中多加入訪談，練習該如何與人對談、探究問題，並思考如何利用影片與觀眾進行對話，有更多的互動與交流。

三、照片錦集

請提供 1~2 張課堂或活動照片，並附上 10~15 字的文字說明



說明：學生發表作品



說明：學生發表作品

四、反思與檢討

1. 建立鷹架的必要性：本課程學生雖已不是初次拍攝影片，但因為非大傳科系，所以對於敘事影片的內容規劃與拍攝仍屬陌生。因此教師有必要提供學習鷹架，提高學生的學習成效，如：給予學生觀摩優良影片、透過工作單協助學生進行影片規劃等。雖然影片規劃時學生難免無法理解教師的要求與建議，但在執行後，學生多能理解教師的想法，並深刻體會到教師給予鷹架的意義。
2. 設備的支援：要能拍出收音清晰的影片需要好的設備，若是學生僅用手機來拍攝，整體的音質就會有不清楚、雜音多的問題。教師必須協助學生解決設備上的問題。
3. 多模態意識的建議：溝通的手段並非只有語言，在影片中，圖像、音樂、人物的肢體動作等多模態的表現都是溝通的手段。多模態的表現在影片中有利於吸引觀眾、獲得觀眾共鳴。不過，此次影片有部分小組發生語言敘事與圖像不符的問題，顯見學生在這部分的能力還有待改進。
4. 敘事影片製作動機的提升：學生拍攝影片的投入狀況會影響影片品質。計畫若能提供教師給予優秀學生作品獎勵，會更能激發學生製作好影片的動力。

五、結論及未來展望

敘事能力，通俗一點的說法，即是說故事能力。一個故事若說得好，是可以打動聽眾，感染人心的。當我們在培養學生日語的溝通能力時，自然也不可輕忽敘事能力的培養。然而，一個好的敘事能力並不是靠華麗的辭藻，往往更需要語言與非語言的相互搭配，將故事呈現的更有意義、更動人。

面對圖片、影像充斥的科技時代，其實多模態的敘事模式已經成為我們工作與生活的一部分，以會話教育來說，僅專注口語訓練已經不足以因應 21 世紀人才需求。因此，如何協助初中級日語學習者在日語能力有限的狀況下，把自己想表達的內容重整，有效地運用語調、表情、肢體、圖像、互動等非語言的多模態方式，把想說的內容更具體、簡而易懂地傳達給聽眾，這已是一個重要的課題。未來在語言課程中可以此作為專題導向學習，將有助於學生學習成效與信心的提高。