

媒體與圖像素養融入教學之通識歷史課程

—以中國醫藥大學通識核心課程 「歷史懸案與神話解析」為例

王文景

中國醫藥大學通識教育中心講師

摘要

人文素養與通識教育提昇是大學教育精進的主要目標。在教育部倡導「全人」教育理念下，制式僵化的通識課程設計漸被摒棄，容納多元題材與國際視野的培養，成為課程改革重點。隨著科技進展，資訊時代來臨，知識獲取管道也在改變，結合影視、數位資料的資訊素養培訓成為另一個趨勢與重心。過去，在全人教育的口號下，大學通識課程曾著重生活情意與技能培養，忽略大學教育應以知識傳承與學術發展為重心，如何強化建立以學生為中心的學習，將兩者結合於課程將是一大考驗。

本人先前於教育部顧問室補助下執行過《歷史神話與懸案-從影視與虛擬角度的觀察》計畫，現透過教育部教學卓越計畫補助執行《歷史懸案與神話解析》課程。這門課程的重點在結合傳統講授、閱讀及影視資料與數位資訊，透過系統化的課程設計，達成歷史知識的傳承與發展。

本文欲探討在上述趨勢與潮流下，當前大學通識教育該如何針對傳統歷史課程的盲點改進，破除制式一元化的思維，鼓勵、啟發並引導學生主動學習，再結合現代資訊素養能力的養成，訓練學生運用影視與數位資料重建歷史，最終希望能讓學生藉此習得通識教育的核心能力，建立主動學習、深入閱讀的良好習慣，學以致用，深化通識教育的內涵。

關鍵詞：媒體素養、圖像素養、核心課程、影視史學、虛擬歷史

一、前言

歷史是人文學科中極為重要的一環，歷史是往事重要記錄的研究。透過研究往事的記錄來還原事實，其過程本身就是一種對資料的分析與運用，掌握此一特點，本課程結合資訊化時代的數位資料與資訊素養，引領學生在歷史重建的過程中逐步使用並融入其它學科優點的實際應用，以達成融入資訊學習之目的。

對現今許多大學生而言，面臨數位資訊或電子資料庫等資料的使用時往往會有不知從何著手的茫然，即使有眾多的資料擺在面前，卻還是不知道要選擇何者來使用。對於這樣的情況，本課程便是利用通識課程設計，挑選特定主題的歷史專題討論，訓練學生閱讀、視聽及搜集與分析資料，並將資訊素養（Big6）融入教學中，訓練學生瞭解資訊的使用與學術研究上的運用，並透過實作評量來驗證學習效果。

本課程除上述之教學策略外也將以視聽方面的歷史資料為題材，分析歷史是否能以影視的方式呈現與重建，及探討未來的可能發展趨勢。此外，多元題材的提供與國際觀的培養也是當前通識教育的發展重心。面對未來的國際競爭，我們的學生應具備怎樣的學術能力與學識涵養，是本課程所要訓練及引導的方向。

二、多元化、國際化與當前臺灣大學通識教育之展望

通識教育是大學教育中重要的一環，少了通識的大學教育便不是完整的大學教育。由於通識教育是如此重要，故各大學無不費盡心力規劃與改革，從紛紛成立通識教育中心到規劃各校專屬或獨特的通識課程的作為，積極爭取教育部的積優計畫補助與教學卓越發展等等，通識教育成為各校顯示自身教學水準提昇的重要指標。

回顧過去，大學的通識教育已由早年的共同必修科進入到領域課程的選修，並進一步強化為通才能力的核心課程等，各校一直都在努力改善與變革通識教育的內涵。¹其實臺灣的通識教育一直都是以國外大學發展為借鑒，特別是美國。以通識教育著稱的美國哈佛大學在日前宣佈新的通識教育規劃。哈佛大學現行的核心課程，是在 1970 年代形成，實施以來已有長達三十年的時間，未做大幅度修改。此次哈佛大學通過更改核心課程，是哈佛三十年來最大規模的課程修改。

²

¹ 以本校為例，當大學法實施後廢除共同必修課，便以七大領域課程重新規劃。七大領域課程為語文、人文藝術、社會、自然、體育等等。

² 新浪新聞中心據中廣新聞網報導，2007 年 5 月 17 日。網址：
<http://news.sina.com.tw/life/bcc/tw/2007-05-17/174812506593.shtml>

在此次變革中哈佛將在核心課程內增加宗教和文化教育的比重，希望藉著高等教育，扭轉美國人思想愈來愈狹隘的現象。新增加的八項新課程，其中之一的認識世界，目的就是要讓學生了解與美國不同的價值觀、習俗及制度，讓他們用更宏觀的眼光看世界。最初，哈佛計畫將宗教議題，單獨開設學分，但後來予以調整，還是把它納入文化與信仰的課程中。這門課將帶領學生從社會、政治、宗教和經濟的觀點，認識不同的思想、藝術和宗教觀念，這也標示著哈佛通識教育所重視的是思想的宏觀與多元。

雖然美國哈佛大學將施行多年的「核心必修課程」改以「通識教育課程」取代，面對這一個哈佛三十多年來最大的課程改革，國內通識教育學者卻多認為臺灣在短期內難以跟進。哈佛的「通識教育課程」是以人格教育為目標，旨在提升學生人格教育、公民素養，但國內大學礙於課程結構，如果想跟進，恐怕在技術面上有困難。³

通識教育主旨是「通才教育、菁英養成」，但執行面上卻有困難，由於學生一次只能修一門課，因此很難獲得該學門通盤知識（不是完整的學群課）。哈佛的新通識課程分為八大領域，畢業學分龐大，每一領域又有三十多門課，每學期都規劃不同課程；相較國內大學每學期一領域只常設性的開三到四門課，台灣的高等教育很難望其項背。中央大學副教務長陸洛指出，「理想上想給學生通才教育，讓他涉獵各種領域，但實際上課程設計最後又常淪於單一領域，講得太深」（此即知識的零碎化與專業化缺點）。⁴

檢視當前各大學的通識課程多半採領域或學科分類制，普遍存有三大通病，一是課程結構過於零碎化，缺乏整體化設計，人文、科學、社會科學類課程比例嚴重失衡；二是知識過於淺顯；三是教學過於僵化，缺乏課堂互動，學生沒有參與感，自然引不起學習動機。⁵

因此許多大學計畫將以「核心課程」的模式，全面提升通識教育品質，分為數種領域，較常見的分類以「文化與思想」、「自然科學」、「應用科學」、「社會思潮與現象」等等。⁶ 面對前述美國哈佛大學對通識教育大加改革，已實施二十四年通識教育的台灣大學，因應瞬息萬變的世界局勢，計畫自下學年起，增加通識課程學分，擴充原有的核心課程，自九十六學年度起，將不再開設「歷史」、「本國憲法」、「公民教育」課程等傳統共同必修科目。⁷ 而是擴充為文學與藝術、歷

³ 蕃薯藤新聞據中央社報導，2007年1月9日。

<http://news.yam.com/cna/garden/200701/20070109809250.html>

⁴ 據中央大學新聞網載，原文轉載自 2007-05-17/中廣新聞網。

<http://www.ncu.edu.tw/~ncu7009/news/printNews.php?id=6114>

⁵ 參閱教育部顧問室網頁，96-99 中綱計畫說明會中指出當前臺灣通識教育的許多缺點。

<http://www3.nccu.edu.tw/~cyberlin/index-4.htm>

⁶ 同註 4。

⁷ 台大於校內網頁上的說明，通識課程學分數：

共同必修課程：共計十二學分「國文」六學分：「外文」六學分：通識課程：九十六學年度(含)以後入學學士班學生，應修習通識課程十八學分。以上總共修習三十學分。

史思維、世界文明、哲學與道德思考、公民意識與社會分析、量化分析與數學素養、物質科學、生命科學八大領域，提倡全人教育。

中央大學也決定比照美國哈佛的菁英培養模式，推動優質教學「核心課程」，在九十六學年度大一新生開始實施，以「核心課程」取代現行的「通識課程」，校方將以重量級師資投入最基礎的課程，充實通識教育。⁸

其它如輔大、實踐、東海、政大、高雄師大、長榮等校，近年也陸續開設數門全英語授課的通識課，鼓勵學生，希望讓通識課更國際化。輔仁大學全人教育課程分為人文與藝術、自然與科技、社會科學三大領域，要求學生須在三大領域課程中各修滿四至六學分。

不論各校的規劃與構想為何，基本的通識教育的主體還是應該回歸到學生身上，學生是受教者，為了讓他們能廣泛地學習，為了讓學生有學習的興趣及動機，課程的設計與教學是重點（本文將在第二及第三部分詳述），本校在盱衡未來數年內國內高等教育之實施及前瞻國際化的發展下，針對通識教育課程進行重大的改革，將原有之領域課程更改為核心課程。（請見附錄二）

另一方面，大學生常把通識課程當作營養學分，在課程中睡覺、聊天，這情形由來已久。課程怎麼改變是一個問題，最重要的是「教的人的心態、學的人的心態」，如果老師和學生都把通識教育當成是「營養學分」，再精心的設計也是白費。現今各校在教育部要求下紛紛設立通識教育中心，但很多大學卻又沒有經費多開通識課，通識教育師資也不足，要大學落實通識教育是有些困難。⁹

此外，通識課程實施以來面臨到最大的問題便是專業凌駕通識的問題（此一問題以技職體系最為嚴重），解析臺灣大學校院的決策者與學生，普遍受到來自於集體潛意識層面之社會意識型態的宰制（即社會風氣的影響），特別是「技術等同職業」、「科技與物質至上」的迷思。在「自我認同」方面，盲目追逐物質與實用的「功利價值」與「工具理性」，沈溺於網路世界的虛擬化而失去實體的存在意義，缺乏自我主體性的喚醒以及人生終極價值的建構，陷入將通識當作專業

選修方式：

一、通識教育課程分為「文學與藝術」、「歷史思維」、「世界文明」、「哲學與道德思考」、「公民意識與社會分析」、「量化分析與數學素養」、「物質科學」、「生命科學」八大領域。

二、學生應修習通識學分應包括至少五大領域之課程。各學系學生應修習之通識課程領域請依各學系指定且經共教會審查通過後之結果為標準。另外，課程如兼跨兩個領域者，僅能選擇計入其中任一領域。

三、認可為通識課程之各學系（所）專業課程，如與學生就讀學系之必修課程相同者，不得採計為通識學分。

四、通識教育課程若屬系（所）經常開授之專業課程，其學分數採計以共教會核定通過後之學分數為準。

⁸ 參閱大紀元據中廣新聞網之報導，2007年1月14日

<http://www.epochtimes.com/b5/7/1/14/n1589521.htm>

⁹ 大紀元時報據中廣新聞網報導：陽明大學通識中心教授張曉風指出這些缺失，2007年1月14日。<http://tw.epochtimes.com/bt/7/1/14/n1589521.htm>

教育的肥料的迷思。黃俊傑就此指出：

一些醫學院校的負責人認為這些學校的通識教育應開臺灣醫療史，再加開一些刑法、民法等課程，因為醫學生畢業之後，常常會有醫療糾紛，通識教育可以幫我們開這一類的課程。這種心態認為通識教育存在的理由是為了專業教育。在這個基礎上，通識教育是一個手段，它不是一個目的。

10

點出此一迷思與缺失，這樣的心態造成教育學習上的「隧道效應」。這種開課政策引導學生好像開汽車進入隧道裏面，只見到隧道內一定角度的狹隘視野的景象，卻忽略了隧道外還有更美好的景緻可以欣賞。¹¹面對各學校高層的專業取向規劃，許多學生不願用心面對甚至輕視通識課程，便是基於此一積習已深的成見的具體展現。¹²

所以為什麼我們要為學生開設多元觀點的通識課程？為什麼我們要開設融合媒體（圖像）素養的通識課程？這兩個問題的提出其實正突顯當前大學通識教育的盲點，前述美國哈佛大學通識課程的變革也正是基於此一點。重視通識教育是不是只要為了學校評鑑才來辦通識或革新通識？通識課程可廣納各學科，歷經多年來的努力，逐漸形成的得來不易的通識理念，期盼各校有志之士能持續發揚通識理念並落實於課程規劃中。

三、核心能力培育與資訊（媒體）素養融入教學

據美國哈佛大學近期一項調查結果顯示，美國 12 歲至 17 歲的中學生有 28% 不關心世界時事，另有多達 46% 的中學生完全不讀報，只看網路資訊。¹³國科會也曾於 2006 年對國內大學生進行過類似調查研究，所得到的報告內容一樣也是讓人憂心。¹⁴大學生不愛讀書，應該是指不讀與修習課程有關的書。不願深入閱讀，是大學生普遍為人詬病之處。這似乎是目前多數學生的通病，因此課程的設計如果可以往學生感興趣與容易獲得的管道來著手，或許較能引發學生學習動機，當前學生最常接觸便是網路與電腦多媒體。

¹⁰ 黃俊傑，《全球化時代大學通識教育的新挑戰》，（臺北，中華民國通識教育學會，2004 年 7 月初版），頁 129。

¹¹ 參閱上書，頁 130。

¹² 本校某高階主管曾令其於國外讀書的兒子於回國期間，至各課程旁聽，於某次校內會議中提出觀察，認為學生在上「專業課程」時都很專心認真，較少有打瞌睡的情形，而通識課程則是普遍有遲到、睡覺、分心他務的情形，他以此認定通識課程是不受學生喜好的課程，通識課程必須要進行重大的變革，甚至提出通識課程教學法落伍等看法。

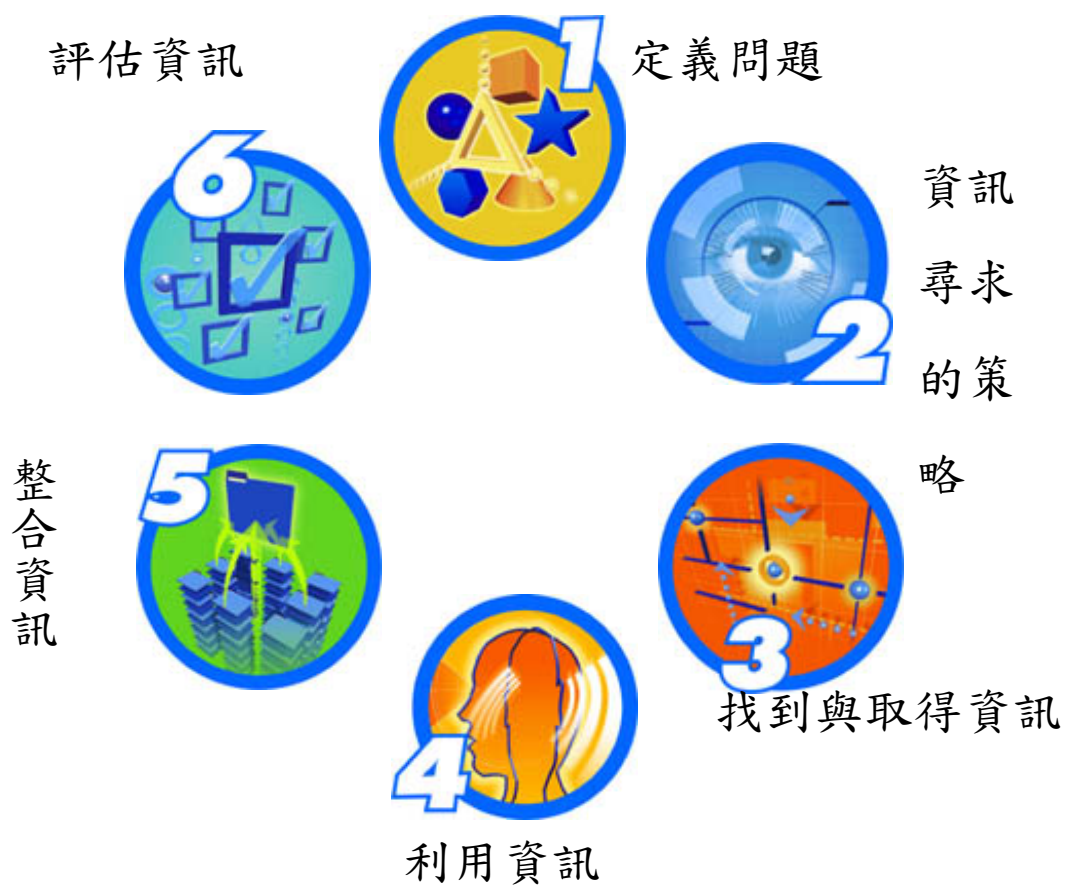
¹³ 大紀元時報據中廣新聞網報導，2007 年 1 月 14 日。

<http://tw.epochtimes.com/bt/7/1/14/n1589521.htm>。

¹⁴ 2006 年國科會公布一份調查報告，提到現在大學生願意花在書本上閱讀的時間有下降的趨勢，多數的時間是放在上網或其它影音媒體上（或漫畫之類的圖像）。

國內大學校院對通識的規劃及願景正如前述，是以培養學生具備核心能力為目標。而核心能力中，與現代人生活息息相關的便是資訊素養。資訊素養主要有四個層面：即傳統素養、媒體素養、電腦素養、網路素養。¹⁵資訊素養是由美國圖書館學會（ALA）所規劃提出，現已廣泛被採用於各學科，學生常接觸的網路與電腦多媒體等都已包含其中。本文主要探討的便是在資訊素養中的媒體（圖像）素養的融入教學，但是資訊素養能力的核心是上述的四種素養，缺一不可，所以還是不可偏廢，在課程實施中一併介紹給同學瞭解。

本課程將運用 Big6 的技能六階段，結合中文數位資料融入教學，以實作評量方式，訓練學生建立核心知識能力。因為現今學生多數有上網使用電腦等資訊媒體的習慣，不妨利用現代學生的此一先天優勢，藉以訓練學生正確使用資訊。



圖一：Big6 示意图

圖片取自 <http://sasd.k12.pa.us/SAHS-Login.aspx?id=3260>

¹⁵根據麥克魯爾 (C.R.McClure) 將資訊素養分為四個層面：

- 1、傳統素養 (trditeracy literacy)：讀、寫、說和計算的能力。
- 2、媒體素養 (media literacy)：使用後印刷式媒體 (post-print media) 由其是電子媒體，以解讀、評估、分析、製作、傳播知識的能力。
- 3、電腦素養 (computer literacy)：使用電腦完成一些基本工作的能力。
- 4、網路素養 (network literacy)：了解網路資源的價值，能利用檢索工具在網路上尋求特定的資訊，並加以處理利用的能力。

(一) 定義問題 (Task Definition)

- 1.使用電子郵件及線上討論群體(如 listserv, newsgroup)與教師或工作群溝通作業及資訊問題。
- 2.利用電子郵件及線上討論群體提出問題，並形成區域性或全球性的合作學習群體。

(二) 資訊尋求策略 (Information Seeking Strategies)

- 1.利用網路檢索各種電子資源，如線上資料庫、光碟資料庫、商業性資料庫、網際網路資源、社區資訊、政府資訊等，這些資料可能被收集在各類型圖書館的館藏中，並呈現在網頁上；但是使用者需具備資訊地圖的知識(map of information)，也就是資訊找尋的途徑與策略。
- 2.利用電腦繪置流程圖、甘特圖、組織圖、計畫表等，以便有效管理複雜的工作。

(三) 找到與取得資訊 (Location and Access)

- 1.連上各類型圖書館找到合適的資訊資源，如線上目錄、期刊論文索引、全文資料庫、多媒體電腦工作站、光碟資料庫、政府資訊等。
- 2.透過網際網路找到合適的網路資源，包括：Newsgroup、Listserv、WWW site、FTP 等。透過網路與相關專家連絡並取得幫助。

(四) 利用資訊 (Use of Information)

- 1.取得有關某一工作的資訊，並閱讀相關指南手冊。
- 2.會將資料下載、解壓縮、並打開各種格式的文件。
- 3.會將資料剪下與貼上並編輯電子資料。
- 4.能使用試算表、資料庫及統計軟體以處理及分析資料
- 5.能分析及過濾電子資訊，以擷取與工作相關之資訊。

(五)、整合資訊 (Synthesis)

- 1.能利用文書處理軟體、試算表、資料庫等工具將資料分類。
- 2.能使用及製作各種電腦圖形。

- 3.會使用文書處理及簡報軟體呈現資料。
- 4.能建立多媒體、超連結的電子資源。

(六)、評估資訊 (Evaluation)

- 1.能就內容與格式來評鑑電子報告。
- 2.會使用檢查拼字及文法軟體來檢查作品。
- 3.了解且遵守網路與電子資源相關法律、禮節與道德。
- 4.利用電子郵件、討論群體、電子會議等與老師及合作群討論工作及問題解決的成效。

透過上的 Big6 技能六階段訓練，可以讓學生在面對資訊時有所遵循與規範，但是還是必須配合實作來驗證與累積經驗（本文將於第四部份實作評量中討論）。通識課程如果是為了培養學生核心能力而規劃，我們就必須前瞻性評估未來十到二十年的環境，為學生提供足以掌握時代脈動的知識能力。可以預見的是資訊素養對知識的獲得而言是重要的，現代資訊更新的速度極快，所以融入資訊素養的課程已是刻不容緩的事情。從媒體素養 (Media Literacy) 的角度來看，是指在各類處境中存取、理解及產製媒體訊息的能力。「媒體素養教育」或「媒體教育」有別於培養媒體從業人員的媒體專業教育，教育對象的主體是全體公民，教育目標在於培養全民具備思辨與產製資訊的能力，可以以批判性的角度去解讀媒體訊息。故本課程透過上述概念訓練修課學生培養建立基本資訊素養與學術研究基本能力，並進一步運用於網際網路等媒體中。有關課程的實施將在下一節中學例說明。

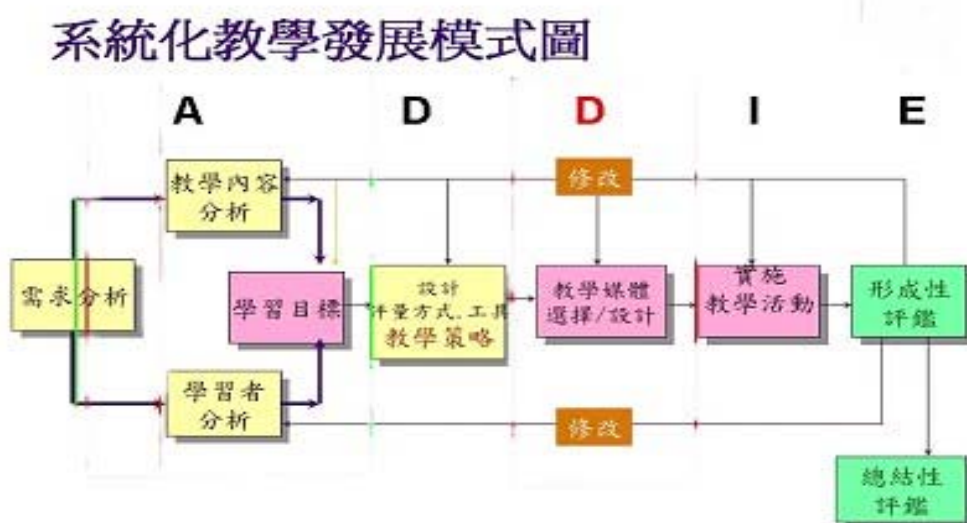
四、通識課程規劃與實施以〈歷史懸案與神話解析〉課程為例

以下就以本人在九十六學年度所開設的「歷史懸案與神話解析」一課為例，來說明課程如何融入資訊素養、影視教育（特別指影視史學）、虛擬歷史與多元題材。¹⁶

本課程規劃之初即參考一般數位課程之 ADDIE 的程序規劃，以學習者為考

¹⁶ 95 學年度課程名稱為《歷史模擬》，96 學年度起更名為《歷史模擬與重建》。

量，以求取教學風格與學習風格之平衡。¹⁷（請參看圖二）：



圖二：系統化教學發展模式（ADDIE）

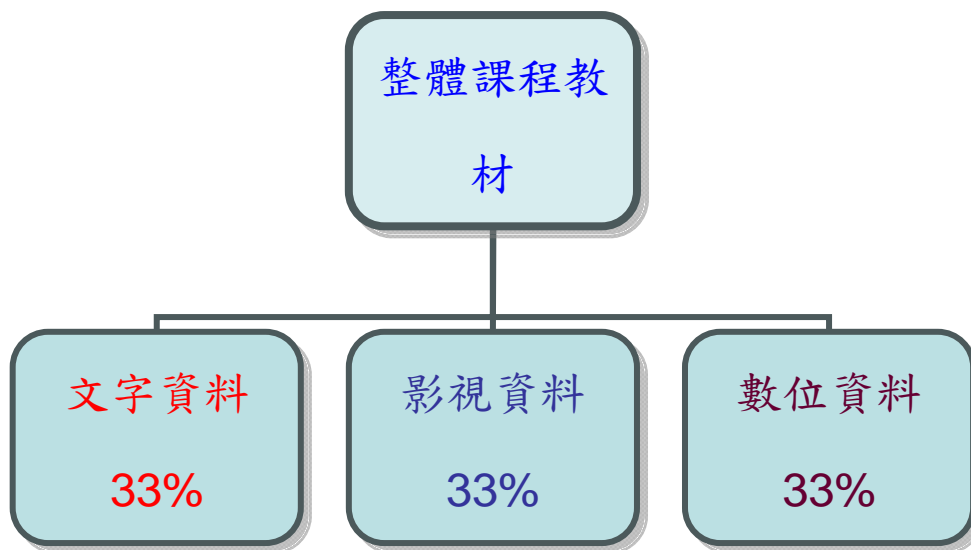
本課程每週藉由影視方式（紀錄片或劇情片播放）呈現與主題相關的歷史觀點陳述，再利用虛擬歷史的反事實分析法誘導學生對歷史陳述進行分析與探討。課間進行小組討論，課後上網發表心得，期末則進行學期成果發表。全課程專題如下：

- 導論一：歷史盲點：神話與懸案的出現
- 導論二：歷史盲點的解讀與觀察：虛擬歷史反事實提問與影視史學的觀察
- 專題一：東西方神話中的圖騰意識
- 專題二：東西方神話英雄的解構
- 專題三：歷史懸案探討名人之生死
- 專題四：歷史懸案探討歷史謎團
- 專題五：歷史懸案探討意外悲劇—鐵達號談沉船意外
- 專題六：歷史懸案探討意外悲劇—興登堡飛船意外
- 專題七：歷史懸案探討犯罪，從開膛手傑克談起
- 專題八：歷史懸案探討上古文明發展與消失之謎

※詳細課程大綱請參閱文後附錄一。

整體課程教材內容分配請參看下頁圖三：課程教材內容分配圖

¹⁷ ADDIE 分別是五個英文單字的縮寫，包含分析（Analysis）、設計（Design）、發展（Development）、實施（Implement）、評鑑（Evaluation）五步驟。



圖三：課程教材內容分配圖

有鑑於現代大學生基本能力較為薄弱，所以在課程設計上採取以下策略。雖然是以資訊素養為主，第一階段是以傳統素養為主，著重在聽說讀寫能力的運用，配合實作評量的實施。

本課程以影視教學為輔助，影視教材的運用輔助教學在國內外早已是司空見慣的。而在歷史學中更因與影像視覺結合而產生「影視史學」的研究法。¹⁸雖然利用影像研究歷史的理論基礎仍有受到史學界的質疑之處，但面對這樣的一個新興研究法，個人覺得不必過度堅持本位主義，而加以排斥，特別是本人在醫學大學中任教，屬自然類組的醫學院生本就較少接觸文史課程，在文字理解程度不似文學院學生深入，面對龐雜的歷史資料，若過於著重在經典與史料的解讀恐會斷傷他們對歷史課程的興趣。¹⁹

影視史學可以視為是視聽教育的一種，但它有其獨特性，在此不再贅述。²⁰張霄亭曾指出視聽教育的是與不是，可藉此釐清視聽教學生的錯誤印象：「視聽教育必須要利用實際的材料；是一種教學方法；是各種教學方法的一部分；是注重教學效果的教育；是充分利用感官學習的教育；是以心理學為基礎的教育；是利用科學的教育。但它不是電影教育；不是電化教育；不是直觀教學；不只是視

¹⁸ 影視史學 (Historphoty) 是由美國史學家海登懷特所提，在台灣由逢甲大學周樑楷教授將其翻成中文“影視史學”一詞。有關影視史學之討論請參閱周樑楷〈影視史學：理論基礎及課程主旨的反思〉一文。

¹⁹ 根據本人歷年來授課後問卷調查，多數大一學生在進入大學後皆驚訝於仍要上“歷史”課。他們先入為主的以為大學的歷史課仍是類同於高中的內容，即背誦一堆人名、地名、條約與事件的考試導向教學，但上完一個學期的課程後，才發現原來歷史的內容是可以多樣而且活潑的，歷史思維有助於他們思考歷史的真與假，對歷史課程也開始給予正面肯定的評價。

²⁰ 參閱周樑楷〈影視史學：理論基礎及課程主旨的反思〉一文。

與聽的教育；不是電視教育；不是娛樂性的；不是新發明；更不是國外特有」。²¹ 教學可以活潑但非娛樂，影視教學是一種方法而非目的。

另外本課程還有採取虛擬歷史教學法，是一有別於傳統歷史研究的思考模式，雖然還未成為學術界正式的研究法，卻吸引不少人的目光。一向強調實錄述事的史學家，當面對史料不足時，便無法繼續研究下去，即使心中有所猜測推估，也無法形諸於文字，所以歷史上懸案與謎團不少。有鑑於此，虛擬歷史則是以歷史上已經發生過的事件或人物，進行反向推論，論證歷史事件是否一定會按照某種線性式發生的必然性結果。²²

本課程主要是利用這兩種教學法讓學生理解瞭解歷史過去的發展。透過視聽教育的聲音與畫面結合，強化學生印象及提起學習興趣。傳統課程僅有文字與部份圖片的授課內容，在非歷史主科的他系學生學習起來較為吃力，據美國視聽教育權威的戴爾博士提出的經驗金字塔，經過此一歷程可達到強化學習之效果。²³ 有關戴爾博士的經驗金字塔請參看下圖四：



圖四：戴爾的經驗金字塔示意圖：

摘自國立教育資料館之視聽教育

http://3d.nioerar.edu.tw/2d/av/lesson/lesson_0301.asp

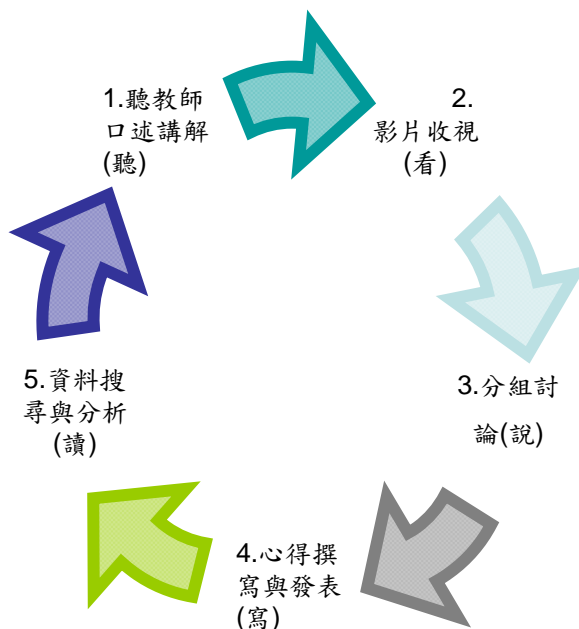
透過戴爾的金字塔經驗，本課程擬定出課程實施的步驟，主要是仿歷史的發展。當一個歷史事件發生了，人們要如何得知整個事件的來龍去脈？是聽他人的口說（傳），聽老師課堂的講授，還是自己去看相關文獻史料或研究成果，亦或

²¹ 參閱頁 6~10。

²² 參閱英國史學家尼爾佛格森所編之《虛擬歷史》(Virtual History) 一書，提出以“反事實分析法”及“混沌理論”來反推研究歷史發展究竟是必然還是偶然。

²³ 經驗金字塔理論內容：知識是自個人直接（親身活動）或間接（透過文字、語言、圖片等媒體）的經驗中獲得經驗。緊密關連著人類的感官作用，其中以視覺及聽覺為重，塔上的層次並非一不變嚴格的分界經驗的概述與歸納。

是自己親眼所見，還是看影視（紀錄片或電影）還原的模擬演出，最後當自己把所有的資訊都消化吸收後，學生能否有能力寫下完整報告或以自己的理解考證後說給別人聽（對象包含老師與同學）。所以課程分為五個面向，分別是課堂講授、資料搜集閱讀、影片收視、分組討論、筆記心得分享，這個過程並非絕對不能改變，也可以逆推或交叉運用。（請參考下圖五）



圖五：課程進行循環圖

以上即為透過系統化模式分析後所設計之課程，配合視聽教育策略，強化學生印象，鼓勵並要求學生從聽、說、讀（看）、寫的過程中逐步整合與融合歷史知識，再從虛擬歷史來反思或反駁單一史觀，呈現多元包容不同意見，最終建構並還原歷史的原貌，這是本課程設計與實施的重點。

五、通識課程的實作評量-課程規劃與學習成果的驗收

現代資訊發達，學生對電腦多媒體的操作運用都相當在行，反而逐漸失去了傳統聽說讀寫的基本能力。一個好的通識課程不單要在教學策略上有所進步，更重要的是如何正確檢驗出學生的學習習成效，這一點其實比課程的規劃要來得困難。

傳統課程或說一般課程檢驗學生學習成效的方法多半採取紙筆測驗。紙筆測驗又分為隨堂或固定時間（期中、期末測驗）。臺灣的學生一向習慣與這類的應考模式，也可以說是得心應手，許多學校科系存在已久的考古題、課堂筆記、考

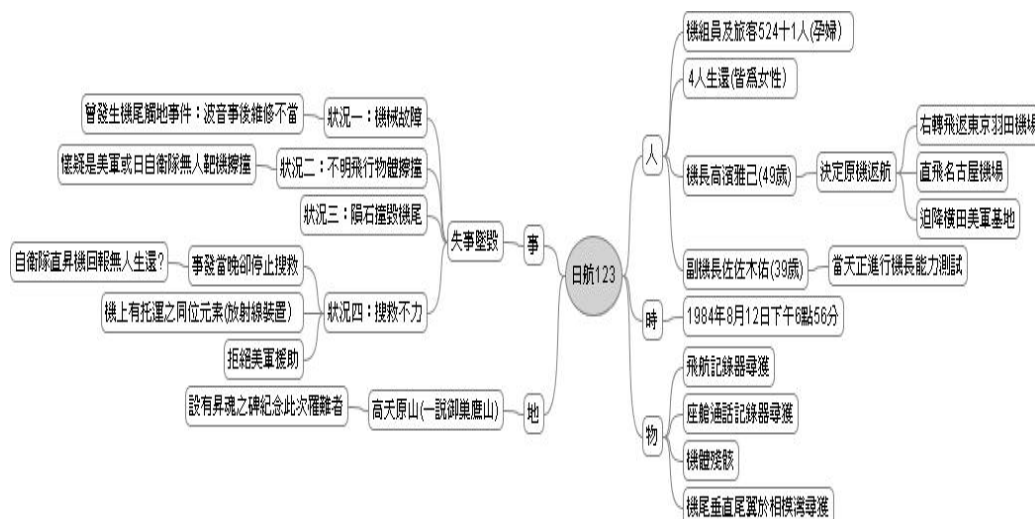
試共筆等都是因應紙筆測驗而產生的校園文化。²⁴有人甚至可以因此經常缺課而不至於成績被當。

相較於紙筆測驗的諸多缺點，有學者專家參考國外教育的優點而提出許多替代方式，如分組討論、互動式教學、專題報告、實作評量等等。²⁵本文專以實作評量為主，所以課程沒有期中、期末測驗，但每一專題皆有作業，需於規定時間內繳交。

關於「實作評量」的理論探討在此不再贅述，僅就個人實際授課經驗進行說明。本課程在前述的教學策略逐一實施後，便要求學生立即回應。在閱讀與收視影片後，首先透過組織概念圖，表達他對此專題理解程度。其次再次搜集資料整理比對，修正組織圖，與次週繳交助教。接下來發表心得與建構還原歷史重建，最後用口頭對全體同學進行歷史重建的報告。

在每一個專題中，我們設計出符合歷史專題的主題，為了誘導學生瞭解如何分析、理解、建構進而組織出完整的歷史，所以教師必須先立出一個標準與模範。

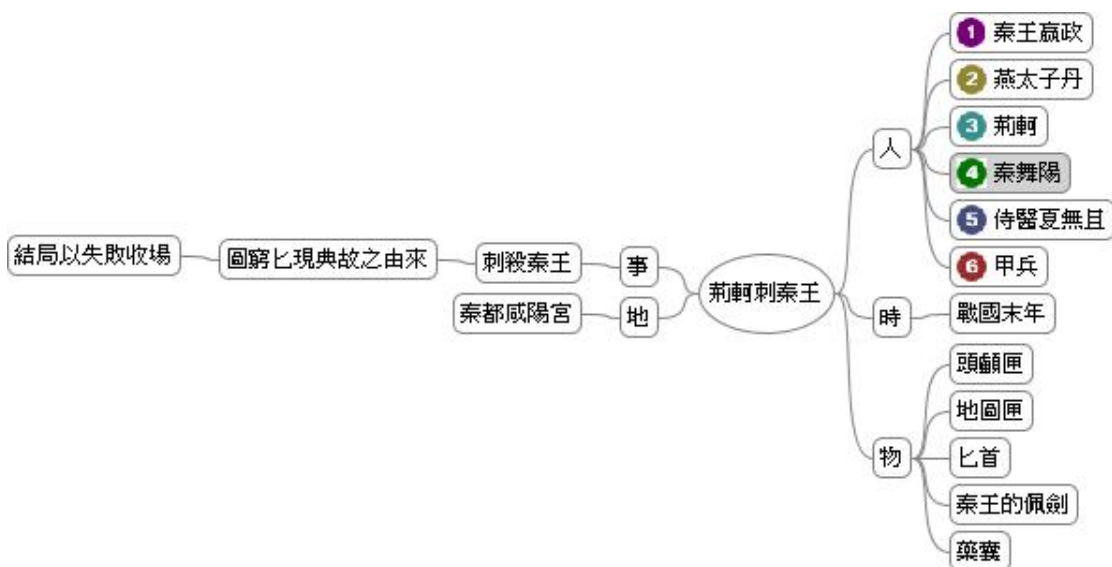
起初同學對組織概念圖有些生疏，只能大致上將他知道的人事物先畫出來，但再經過重整分析及小組討論後，從人、事、時、地、物為出發，反覆搜尋資料進行分析及與小組討論後，多數同學皆能建立符合該專題內容的組織概念圖。有關組織圖範例請參閱圖六之一與二。



圖六之一：日航空難事件組織圖(參考教材舉例)

²⁴ 中國醫藥大學各系學生將考試的筆記重點稱為“共筆”不但要指定專人負責（此人要負責全程出席某課程），還要列印成冊，以利全體修課同學準備考試之用，這已形成學校各系的傳統。

²⁵ N.Barootchi.&M.H.Keshavarz(2002).Assessment of achievement through portfolios and teacher-made tests. *Educational Research*.44(3),279-288。



圖六之二：荆軻刺秦王組織圖(參考教材舉例)

附帶一提的是教育部顧問室的四年期個別型通識教育計畫中，已成功證明一個優質的通識課程除了課程設計規劃之外，教學助理制度（TA）也是不可或缺的一環，特別是討論課程。一個班級修課人數有多有少，如果是大班上課，教師帶討論分組恐會力不從心，所以如能有良好的教學助理協助，對評量學生學習積效有一定程度的幫助。但是也有一個問題，私校或技職體系常受限於經費或人力資源不足（以本校為例，醫藥大學無文學院相關系所研究生可供擔任人文通識課程教學助理，必須向外校招聘）而未能推廣，這一點是亟需解決的問題。

本課程設有專屬教學網頁，其中有討論區供同學於課後繼續延伸課程及心得發表之用，各專題作業也都指定在此限期完成，由教師與助教追縱考核。（請參看圖七）另為避免同學虛應了事，下次上課時仍會繼續針對該專題再進行討論。



圖七：討論區的建制

最後針對課程的設計由學生進行心得報告與回饋。以專題一：東西方神話中的圖騰為例，本專題分析中各組同學提出他們組織與概念的想法：

討論---圖騰概念圖的延伸：

張哲維-045：

東方→仙人→烏龜→忍者→漩渦→寶藏→黑吃黑→毀屍滅跡→縱火→燒香拜拜
→All Pass
西方→精靈→大自然→桃花源→與世隔絕→陰森林→假扮怪物→萬聖節→糖果
→All Pass

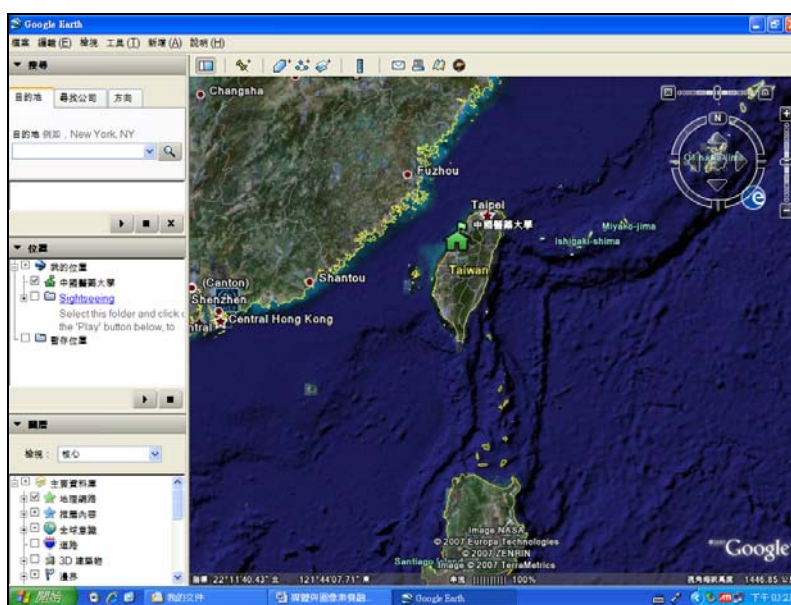
林宥余-027：

東方→中國→武僧→功夫→電影→李安→台灣→王建民→洋基隊→大聯盟→洲際盃→亞運會→台灣加油
西方→德國→第二次世界大戰→希特勒→納粹主義→集中營→猶太人→以色列
→巴基斯坦→戰爭→難民

余育霖-003：

東方→孔子→論語→西遊記→孫悟空→武術→輕功→忍者→黑衣人→趙建銘→貪汙
西方→耶督→十字架→吸血鬼→月亮→狼人→電影→好萊塢→演員甘迺迪→槍

從其內容中已可看出，透過小組討論與聽說讀寫的各種能力的配合下，經過實作評量的反覆演練、舉一反三，同學們對該專題已有一定程度之理解，雖然不是透過考試的方式，一樣能讓學生印象深刻。



圖八：google earth 的輔助運用

此外，運用不同的網際網路資源輔助學生理解課程也是一大趨勢。歷史與地理如能結合，對學生而言，即便不能前往歷史事件發生的現場，也能透過類似 google earth 之類的網路地圖，或空拍圖（請看附圖八）來理解時空環境對歷史發展所造成的影響，這一點是也可以切合上述組織概念圖中所提到的人、事、時、地、物的掌握，課程的實作評量中便要求修課同學將其專題討論中的地點都要上網去標記，在報告中要一併提出。

本課程的評量要求，最終是希望同學能以影像視覺的多媒體或數位資料來呈現他們從媒體素養能力中習得與評估後的結論，不管是人、事或物，但前提是，這個主題的挑選必須符合歷史學的要求，即重要性與正確性。受限於課程實施僅有一個學期，及本校相關軟硬體設備仍在擴充，目前仍在持續進行與修正中。

六、結論

通識教育是臺灣大學教育與國際化接軌的一個重要指標。多元化與國際化及核心能力的培養是現階段發展的重心，在通識教育的精神面，各校已能務實並認真看待通識教育，此為一好現象。另就實質面而言，通識課程的規劃與教學是要不斷推陳出新，切合時代脈動，包容多元文化，不要輕忽學生對時代脈動的敏感度，學生學習或許有時較為被動，但並不表示學生不會就此吸取經驗，教師除在研究領域持續精進外，教學也應如此。學生如果感受不到課程的進步與深度，自然而然便會以食之無味，棄之可惜的營養學分視之，如何設計出內容活潑又有深度的通識課程，讓學生覺得受用，激發學習意願（不論是否為強迫或半強迫），本課程的設計與實際僅是整體教學活動的一小部份，希望能藉此與各校師長先進交流，以持續精進通識教學經驗與相關研究能力。

參考文獻

- Robert Heinich 等原著，張霄亭等譯（2003），《教學媒體與學習科技》，臺北：雙葉書廊。
- 尼爾佛格森(Niall Ferguson)編，楊豫譯（2002），《虛擬歷史》，臺北：昭明出版社。
- 杜維運（1987），《史學方法論》，臺北：三民書局。
- 周樑楷（1992），〈以影視輔助中國史教學〉王壽南、張哲郎主編《中國歷史教學研討會論文集》，頁 189-203。
- 周樑楷（1993），〈影視史學：課程的主題、內容與教材〉張哲郎主編《歷史學系課程教學研討會論文集》，頁 149-162。
- 周樑楷（1999），〈影視史學：理論基礎及課程主旨的反思〉，《台大歷史學報第 23 期》，頁 445-470。
- 林志忠等合著（2003），《E 世代教師的科技媒體素養》，臺北：高等教育出版社。
- 馬克·卡爾尼斯(Mark C. Carnes)編（1998），王凌霄譯，《幻影與真實：史家眼中的好萊塢歷史片》，臺北：麥田出版社。
- 馬克·費侯(Marc Ferro)（1998），張淑娃譯，《電影與歷史》，臺北：麥田出版社。
- 張玉燕（1994），《教學媒體》，臺北：五南書局。
- 張廣智（1998），《影視史學》，臺北：揚智出版社。
- 張霄亭（1988），《視聽教育與教學媒體》，臺北：五南圖書。
- 張霄亭、朱則剛合著（1994），《教學媒體》，臺北：五南圖書。
- 喬伊斯·艾坡比（Joyce Appleby）等著，薛絢譯（1996），《歷史的真相》，臺北：正中書局。
- 黃坤錦（1995），《美國大學的通識教育》，臺北，師大書苑。
- 黃俊文（2006），〈試析 95 年高中歷史科暫行綱要〉南一書局編《歷史新視界 95 新課程暫行綱要特輯》，頁 45-63。
- 黃俊傑（2004），《全球化時代大學通識教育的新挑戰》，臺北，中華民國通識教育學會。
- 劉怡芳（2007），〈影視史學與歷史學科能力—簡介文華高中影視史學課程〉清華大學歷史研究所編《清華歷史教學》第 18 期，頁 107-135。

N.Barootchi.&M.H.Keshavarz(2002).Assessment of achievement through portfolios and teacher-made tests. Educational Reseach.44(3)

附錄一：課程大綱

中國醫藥大學 九十六 學年度第一 學期教學進度表

科目：歷史懸案與神話解析 學分數： 2 負責教師：王文景
 系別班級：通識選組 上課時間： 上課教室：

一、教學目標：

一、透過歷史懸案與神話解析，重建並提供多元樣貌的歷史發展與解讀，提供學生系統化歷史知識學習，培養並訓練其具有分析、批判史實的能力。

二、經由學期報告繳交，熟悉學術論文寫作的基本方法與技巧，培養日後的學術研究能力。

二、課程內容：

次數	日期	教學內容	授課教師	職稱
1	2007/9/17	導論一：歷史盲點：神話與懸案的出現	王文景	講師
2	2007/9/24	導論二：歷史盲點的解讀與觀察：虛擬歷史反事實提問與影視史學的觀察	"	"
3	2007/10/1	專題一：東西方神話中的圖騰意識	"	"
4	2007/10/8	專題一：東西方神話中的圖騰意識	"	"
5	2007/10/15	專題二：東西方神話英雄的解構	"	"
6	2007/10/22	專題二：東西方神話英雄的解構	"	"
7	2007/10/29	專題三：歷史懸案探討名人之生死	"	"
8	2007/11/5	專題三：歷史懸案探討名人之生死	"	"
9	2007/11/12	期中評量	"	"
10	2007/11/19	專題四：歷史懸案探討歷史謎團	"	"
11	2007/11/26	專題四：歷史懸案探討歷史謎團	"	"
12	2007/12/3	專題五：歷史懸案探討意外悲劇－鐵達號談沉船意外	"	"
13	2007/12/10	專題五：歷史懸案探討意外悲劇－興登堡飛船意外	"	"
14	2007/12/17	專題六：歷史懸案探討犯罪，從開膛手傑克談起	"	"
15	2007/12/24	專題六：歷史懸案探討上古文明發展與消失之謎	"	"
16	2007/12/31	分組報告	"	"
17	2008/1/7	分組報告	"	"
18	2008/1/14	期末評量	"	"

三、授課方式：課堂講授與討論、課前助教分組討論報告、影片分析討論。

四、評分標準：期中測驗，出席率，學期報告。

五、參考書目：張廣智《影視史學》；尼爾佛格森《虛擬歷史》；羅伯考利《史上 20 起重要事件的另一種可能》；卡爾佛瑞德里希《神話的誕生》

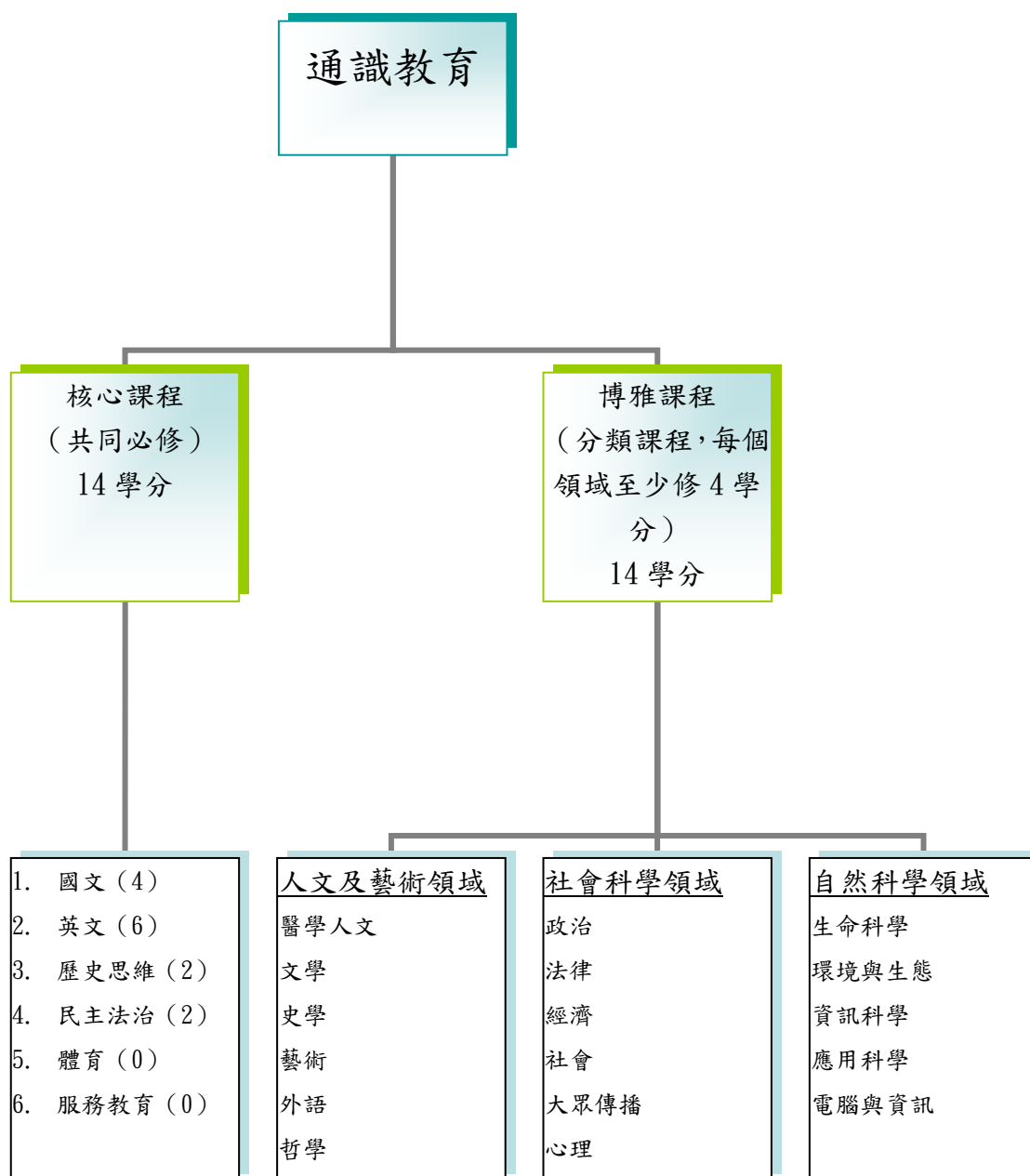
系主任(所長)簽章：_____

※ 負責教師請將此課程資料輸入教師資訊系統之教學綱要，此事項將列入教學行政配合考核。

附錄二：中國醫藥大學 96 學年度通識教育架構

中國醫藥大學通識教育 96 學年度新課程架構

經 95 年 6 月 19 日 94 學年度第 2 學期通識教育規劃委員會第一次會議通過



The Core Curriculum design and teaching by Media and Visual Literacy

Wen-Ching Wang

Lecturer of General Education Center, China Medicine University

Abstract

With the financial support of the Teaching Excellence Project sponsored by The Ministry of Education, the courses of general education have obtained the opportunity to make progress. This article is intended to share the teaching experiences and the learning outcomes of an innovative historical course. Utilizing lots of visual teaching resources and integrating media literacy into the content of the course, the author have set the goal to nurture the freshman's autonomous learning attitude. On the whole, the students have developed their ability to reconstruct the historical significance via the teaching strategy of media and visual literacy in the first-year's implementation process under the Teaching Excellence Project.

**Key words : Media Literacy, Visual Literacy, Core curriculum, Historiophoty,
Virtual History**