

動畫電影融入國小課堂情意教學初探

A First Look at Integrating Animated Movies into Affective Education Classrooms in Elementary School

曾惠卿 Hui-Ching Tseng

南華大學美學與視覺藝術學系碩士班

雲林縣永光國小教師

Graduate Program in Aesthetics and Visual Art, Nanhua University

A Teacher of Yong Guang Elementary School, Yunlin County

【摘要】

本研究以行動研究法進行研究，主要在探討運用動畫電影作為國小低年級課堂進行情意教學的可行性。所以根據文獻探討及教學實務，先選擇一部皮克斯具有情意教學及問題解決的動畫影片，發展出前導性課程架構實施教學。為了達成研究目的，以觀察法、訪談法、問卷調查法及文件分析法進行資料蒐集。經由資料的檢核及解釋，本研究所獲致的結論為：

- (一) 動畫電影融入低年級課堂進行情意教學具可行性。
- (二) 藉由媒體素養教育，學童的電影媒體素養能力有提昇。
- (三) 動畫電影融入課堂的情意教學能使學生理解相關情意內涵。

最後對本研究結果進行反思與改進，作為之後進行研究時的參考架構，並希望相關成果能提供教育現場的教師們未來電影結合教學時的參考方向，及後續相關研究之依據。

關鍵詞：動畫電影、情意教學

【Abstract】

This study was mainly to explore the possibility of applying animated movies to the affective education classroom of lower-grade elementary school students by action research. According to the literature review and the teaching practice, firstly choose a Pixar animated movie with the meaning of affective education and problem solving in it to develop the framework of the polite curriculum and conduct teaching. In order to achieve the purpose of this study, use observation method, interview method, questionnaire survey, and document analysis method to collect data. Through the test and the explanation of the data, the conclusions of this study are as follows :

1. It was possible to exerting the animated movies on the classroom of lower-grade elementary school students to conduct affective teaching.
2. Students' abilities of media literacy from movies were enhanced by the education of media literacy.
3. The affective teaching of exerting the animated movies on the classroom of lower-grade elementary school students could make students understand the related affective connotations.



In the end, aim at the result of this study to work on the reflection and the improvement as a framework of reference for the following study and hope that the relevant result can provide teachers in education scene with the reference direction of combining teaching with movies in the future and the following basis of relevant researches.

Keywords: Animated Movies、Affective Education

一、緒論

科技日益發達的今日，在人們的休閒娛樂當中，觀賞電影佔了很重要的一部份，而動畫電影更在這幾十年來受到許多大人與小孩的喜好。動畫語言形成人類表達思想的一種形式，它透過視覺、影像以及具體化的故事，讓我們走出真實規則與世界，在虛擬的情境中徜徉，從中經驗及體現生命的價值與意涵。皮克斯動畫在這十幾年來已成為經典動畫的代名詞，故事內涵、角色設定與虛擬世界，建構成皮克斯動畫的中心主軸，其將藝術、科技與娛樂結合，讓我們在觀看動畫影片的過程中，一方面讚嘆其技術的高超及豐富細膩的藝術表現外。同時也體認其中所蘊含的人生哲理與生命的價值觀，在娛樂之餘，也不斷的進行深思反省。從教育的層面來看，對這一代的孩子情意的發展與教學，應具有一定的功效與助益。本文即試圖運用動畫電影作為國小低年級課堂進行情意教學的可行性，進行探討以達到研究的目的。

因為國小教育正是孩童學習態度與人格發展奠基的重要階段，因此實施情感教育最能發揮實質的功效，並能產生長遠的影響。前教育部長曾志朗（1999）指出「教改的列車除了唯智、唯形、唯物的改革外還，要重視情意調和，這要培養學童對生命的尊重開始做起。」¹動畫電影是一種大眾流行文化，也是兒童相當熟悉且極易親近的媒體，當兒童遇到動畫，除了因畫面及劇情張力引起的情緒反應之外，學校教師若能選擇適合的影片來作欣賞教學，並以此透過教學活動的引導啟發，則動畫中所要傳達的意涵與價值觀，將成為情意教學上的利器。

1. 研究背景與動機

去年底「皮克斯動畫 20 年展」正由北台灣移到南台灣展出，吸引了大量參觀人潮。筆者基於對藝術文化的愛好及對皮克斯動畫的興趣，也去高美館享受了一場藝術的饗宴。二十年來皮克斯動畫履創票房紀錄，並成為親子假日共渡歡樂的休閒娛樂。皮克斯用動畫來講故事，其將整個拍片的大部份時間花在故事的處理，將生活中的經驗與觀察轉化為劇情，而通常在裡頭也隱含著珍貴的價值觀。在教育的改革創新教學及科技日益發達演變的今日，以繪本及電影多元媒材融入課堂教學已是一種風氣。行政院新聞局為將豐富有趣的電影課程帶進全國中小校園，打破臺灣年輕觀眾的既定觀賞習慣，並提升師生們賞析電影的能力，特別整合電影界與教育界之資源，首度辦理『國片影像教育扎根計劃』相關活動。因而各縣市政府已積極培育「電影教學種子教師」，如：「高雄市電影教學課程種子教師培訓研習計畫」讓教師採用電影片為教學題材，使教學活潑多元，以提高學生學習興趣，可見採用影片教學已是一股潮流。

在研究者任教的班上，常見學生對自我認識不清，也不懂尊重欣賞別人，一遇到挫折或困難就以哭或逃避來解決。而在情緒的表達上，一生氣不是緊握拳頭就是怒目相向來因應，讓教

¹ 鄭宏財著，郭聰貴編，〈生命教育的本質與實施策略-以國小為例〉，《生命教育》，台南，台南師院，2001，第 109-125 頁。



師常感無力與無奈。而在新聞報導中，也履見青少年對自我的迷罔並把自己放逐在飆車、吸毒、網咖的世界中，或糾眾結黨以暴力解問題及自我摧殘。於是研究者認同學者唐淑華所言，情意教育的本質乃是一種初級預防的心理教育。尤其在義務教育階段實施時，更應該將之融入於一般正式課程中以進行情意教學²。因而研究者認為動畫電影此種寓教於樂以輕鬆幽默，非教條式的表現手法是身為教師教學上有利的教學器具。但在教學現場中，研究者發現觀賞電影似乎常成為學生在考試過後，或課程告一段落，教師暫且紓發學生壓力的一種放鬆娛樂方式，而無後續相關的延申活動對影片進行不同角度層面的探討。研究者認為如果只是純粹娛樂，就大大消弱了影片欲傳達的意涵，或藝術創作品中美與情感的傳遞功能。若能夠對兒童在觀賞電影時給予適當的引導，並融入在課堂中，在認知、技能、情意上的啟發將會有所助益。

皮克斯動畫的創作者從不稱自己是電腦工程師或設計師，而是藝術家，堅信 3D 動畫從概念到完成的過程就是一種藝術創作³。皮克斯動畫以原創故事為主，許多故事的發想，多來自皮克斯工作室藝術創作者的日常生活經驗及觀察，除了強調故事之外，角色及銀幕世界也是其核心主軸。有感於此，及基於筆者對於藝術的探索愛好，除了想以情意教學作為教學內涵，並探討片中解決問題的方式以呼應九年一貫十大基本能力中：獨立思考與解決問題的基本能力，另外在未來，研究者也想利用動畫結合到情意中的欣賞，讓學生知道動畫的角色造型表現及場景藝術層面如何產生，並試著從了解藝術家呈現皮克斯動畫作品的創作歷程中，啟發學生對藝術的探索與表現、審美與理解、實踐與應用。劉英台⁴認為電影此種第八藝術，若從中反思到自己生命探索歷程，「看電影、聊故事、談自己」這是符合近代敘事治療法效果其佳的團體輔導模式。所以除了娛樂之外，動畫電影其實是藝術也可以是教育，基於此，研究者欲嘗試將動畫電影融入教學現場。

2. 研究目的

本研究目的主要探討在國小課堂中運用動畫電影實施情意教學的可行性與成效，以及了解低年級學童的電影相關先備經驗。並針對教學現場，教師實際教學活動過程中，所遭遇到的問題及困難，尋求解決之道，藉由不斷修正策略，以獲得理論與實務之間的平衡。

綜上所述，本研究的目的如下：

- (1) 探討低年級學生的電影觀賞經驗與電影媒體素養。
- (2) 了解透過欣賞動畫電影，兒童在情意方面各議題的理解情形。

3. 研究方法與限制

本研究方式採取行動研究法，輔以文件、訪談、觀察、學習單、省思札記進行資料搜集與分析。課程主要運用動畫電影，發展出適合國小一年級的情意教學內容。因時間限制，故本課程初探只針對一部皮克斯動畫電影及「認識自我」此一情意目標來進行試探性教學，經由此試探性研究的反思與修正，希望能在未來投入的教學行動研究中，設計符合上述研究目的的教學活動課程。在資料的檢核上，則以研究資料（訪談資料、觀察紀錄、學習活動單）與研究方法

² 唐淑華，《情意教學-故事討論取向》，台北，心理，2004，第 13 頁。

³ 陳俊明，〈皮克思崛起之路-科技與人文整合的創造性動畫產業〉，《現代美術第 145 期》，2009 年 8 月，第 21-31 頁。

⁴ 現為國立台灣師範大學心輔系/國立空中大學/台北社區大學兼任講師，本處引自其對《開心成長必看的 30 部電影》推薦序。



(訪談、觀察等)，並請何老師⁵做教室觀察的指導與回饋作為成員的檢測進行三角校正，以提昇本研究的真實性與一致性。

二、文獻探討

文獻探討的主要目的為支持本研究之立論，以下將針對情意教學理論、媒體素養教育、電影與教學、皮克斯動畫電影四個部份做說明。

1. 情意教學理論

兒童福利聯盟文教基金會於2004年公布了一份「台灣心貧兒現象觀察報告」，結果發現竟有四成六的孩子覺得不快樂(46.2%)、近半數的孩子覺得生活很無聊(48.4%)、甚至有三成的孩子否定自己存在的價值(30.6%)、約四成三的孩子遇到挫折容易放棄(42.5%)、有四成的孩子覺得自己不受歡迎(40.4%)...，可見目前很多孩子正處在不快樂、生活空洞、負向自我概念...等心靈貧窮的狀況下，實在值得我們進一步關注⁶。本研究即是希望透過情意教育課程的實施，希望學生能提升人與自己、人與他人的內涵，所以必須先對情意教學理論做一相關之探討。

(1) 關於情意一詞

討論情意教育的理念非常多,本研究在閱讀相關文獻時亦發現情意一詞有相當多且多元的解讀方式，以下就學者有關情意一詞做說明。

張春興(1989)⁷在其《張氏心理學辭典》中將「**effection**」譯為「情感」，並認為是包括情緒、感情、心境等一切屬於情感方面的心理歷程。其他學者(Gazada, 1984、Okun, 1987、Gaylin, 1987, 引自黃月霞, 1989)則認為情感或情意(affect)是指「感覺和情緒」⁸。Brown(1971)(引自黃月霞, 1989)認為情感**effective**是指任何「學習與經驗」時的感覺或情緒的一面⁹。具體言之，黃月霞¹⁰認為情感是用來形容對個體最具支配力之情緒狀態，特別用來形容我們在辨認他人的感覺時產生之相關情緒。鍾聖校(2000)¹¹則認為情意包含情感和意向，「情感」指對先前經驗或事物刺激的感受；「意向」指基於情感而有的進一步行動。

(2) 情意教育

張春興在辭典中將**affective education**譯為情感教育、情意教育、情感領域等詞，並認為「情意教育的目的在使學生學到適當的感情表達，學到與人相處時的同情與體恤的情操，從而培養其自愛、愛人、被愛的能力」。唐淑華(2004)¹²將情意教育的內容分為學業方面和非學業方面，研究者將之整理如下：

⁵ 何老師為本校退休教師，服務年資近四十年，教學經驗豐富。何老師對待學生極有耐心，也很熱心，退休後常回學校當志工。本次研究請何老師做教室觀察，給與指導與建議。

⁶ 摘錄自台灣心貧兒現象觀察報告

http://www.children.org.tw/database_report.php?id=151&typeid=4&offset=35(上網日期:2010年5月9日)。

⁷ 張春興，《張氏心理學辭典》，台北，東華，1989，第22頁。

⁸ 黃月霞著，《情感教育與發展性輔導-情育課程對兒童態度與學業成績的影響》，台北，五南，1989，第53頁。

⁹ 同註8，黃月霞，第54頁。

¹⁰ 同註8，黃月霞，第53頁。

¹¹ 鍾聖校著，《情意溝通教學理論-從建構到實踐》，台北，五南，2000，第18-20頁。

¹² 唐淑華著，《情意教學-故事討論取向》，台北，心理，2004，第24-77頁。



- (a) 學業方面分為情意教育的積極面：培養樂在學習的態度如提升勝任感、提升自主性；情意教育的消極面：培養適度的挫折忍耐力內容如教導負向情緒的調整策略、適當的失敗歸因、提升意志力與責任感。
- (b) 非學業方面有「人與自己」方面的情意教育，分為兩個層面，生理方面的自我理解與接納：如認識內在觀點的自己和認識外在觀點的自己；心理方面的自我理解與接納：對自身情緒的理解與掌控。「人與他人」方面的情意教育則為建立關係、維持關係、分享資源。

黃月霞（1989）¹³所謂「情意教育」(affective education)，就狹義而言乃是指情緒—感覺教育為主；但就廣義來說，情意教育包括的範圍較廣，它包括了人際溝通技巧、價值澄清、情緒教育、職業教育等能直接間接提昇學生的情緒成長之要素，促進學生發展對自己、他人、學校正向態度、信念與價值，藉著這些情感的力量幫助學生導向豐富、有效率的生活。謝水南（1995）¹⁴亦認為情意教育可分為狹義和廣義兩種說法，所謂狹義的情意教育指的是對學生的情緒發展進行輔導，使之敏於感受，學習控制情緒，使情緒穩定、成熟，進而獲得健全的自我適應與良好的人際關係；廣義的情意教育則除上述要件外，還包含精神教育、道德教育、品德教育等內容。

(3) 情意教育課程目標

根據Krathwohl（1964）的分析，情意學習和認知技能學習一樣，可依學習深淺程度分為接受（receiving）、反應（responding）、價值判斷（valuing）、價值組成（organization）和品格形塑（characterization）五個層次。¹⁵黃月霞(1989)認為情育課程強調的是預防性與教育性，不同於上述較偏向學習層次分類的問題，其具體目標如下：

- (a) 了解自己並接受自己：此項包括了解並接受自己的感覺與情緒、信念、價值，需求與優、缺點，達到個人最大發展並增進心理健康。
- (b) 了解與他人的關係：此項包括了解他人並接受異於己的人，並發展人際技巧，培養建立有效人際關係的能力。
- (c) 發展自我指導、自我負責。

根據Keat(1974)所提出的九項輔導學習（guidance learning），亦可視為情意教育課程的目標（轉引自黃月霞，1989）¹⁶其內容如下：

- (a) 瞭解與接受自我：發展正面的自我概念，並對自我有合乎現實的期望。
- (b) 覺察及瞭解感覺和情緒：學會適當的辨別自身的情緒感受，並進一步藉著昇華、發洩或純語言化來表達情緒。
- (c) 成熟的情緒：由環境的支持轉變為自我的支持。
- (d) 發展自我責任感：接受並擔負自身的行為後果。
- (e) 建立人際關係：學習如何與人相處。
- (f) 學習如何「做決定」和「解決問題」：學習在情境中選擇適當的方式解決問題。

¹³ 同註 8，黃月霞，第 55 頁。

¹⁴ 謝水南，〈情意教育的特質與教學策略〉，《北縣教育第 6 期》，1995，第 18-22 頁。

¹⁵ Krathwohl, D.R., Bloom, B.S., & Masia, B.B., *Taxonomy of Educational Goals, Handbook 1: Affective domain.* (New York: David McKay Company, Inc.), 1964, p26.

¹⁶ 引自康嘉玲，《人事智能取向情意教學方案對國小四年級學童挫折容忍力之影響》，國立台南教育大學課程與教學研究所，2007，第 17 頁。



- (g) 培養生活適應能力：克服困難的技巧，發展獨立及自我依賴。
- (h) 發展對教育的正確判斷及工作世界的瞭解。
- (i) 發展價值系統和理想。

所以必需依照情意教學的目標，循序漸進由淺入深的設計出適合學生的情意課程，才能使欲達成的情意目標真正內化到學生心裡與具體行動中。為了符合本教學的情意目標與課程設計，本研究利用唐淑華的非學業方面的情意教學內容，修改成較為合宜的模式。

2. 媒體素養教育

在商業媒體激烈競爭的環境中，現今傳播科技突飛猛進，媒介資訊對社會環境的影響無所不在，更成為我國青少年和兒童的另一套教育課程¹⁷。因此教育部在 2002 年，頒佈了「媒體素養教育政策白皮書」，推動媒體素養教育，以建構一個健康的媒體社會。以下就媒體素養教育進行探討：

(1) 媒體素養教育的意義

吳翠珍（2002）¹⁸認為媒體教育在教學生如何從自身的媒體行為反思，瞭解媒體與個人社區與整體社會文化的關係，其積極目的在於創造社區品味，實踐與體現傳播公民的主體性。另外楊洲松（2003）¹⁹認為媒體素養（Media Literacy）是公民「接近使用」、分析與生產資訊的能力，包括媒體如何產生知識、如何建構意義、如何作為一種文化形式及其如何在日常生活中運作等問題。媒體素養不僅教學生瞭解訊息，更重要是教學生思考（Eisler 著，方志華譯，2006）²⁰。

本研究中媒體素養教育的意義，著重在學生欣賞影片的同時，能對接近的媒體有正確的判斷力並思考真偽，提出自己的看法，因此教師必先提昇自己的媒體素養，設計合宜的課程以達到研究目的。

(2) 媒體素養教育的重要性²¹

(a) 媒體是第二個教育課程（Second Curriculum）

電視興起以及大眾傳播媒介發達的過去這四十年，媒體已經成為國內青少年和兒童的第二個教育課程，甚至直逼「學校」，有取而代之成為第一個教育體制的可能。媒體在教育上，不但進一步邊緣化了家庭的教育角色，也逐步瓦解、威脅與動搖了學校的權威地位。國內國小兒童每天扣除上學、睡覺、交通時間外，看電視的時間幾乎佔兒童休閒時間的二分之一。而青少年接觸電視、使用電腦遊戲、上網的時間逐漸增多，大量的媒介化資訊已成為兒童、青少年族群與一般民眾資訊來源最重要的管道。青少年與兒童接觸媒體時間（包括網際網路、電玩），已經超過在中小學教室上課的總時數，因此，如果主張媒體是第一教育體制，並不為過。

因此，未來數位化發展的社會，媒體素養教育亦顯得格外重要，而使教育行政機關格外重視這項教育給付—媒體素養教育。動畫電影若能善用媒體配合情意教學，相信將可發揮更大的教育效果。

¹⁷教育部，《媒體素養教育政策白皮書》，台北，教育部，2002。

¹⁸吳翠珍，〈媒體教育不教什麼〉，《人本教育札記》，164。

¹⁹楊洲松等著，〈媒體文化與媒體素養教育〉，《E 世代教師的科技媒體素養》，台北，高等教育，2003，第 91-118 頁。

²⁰Eisler, R.T. 著，方志華譯，《明日的孩子—21 世紀夥伴關係教育藍圖》，台北，紅葉，2006。

²¹研究者整理自註 17，第 2-5 頁。



(b) 國際媒體教育現況

國際上許多國家如英國、加拿大、澳洲等，早已把媒體教育納入正規教育體系中，而亞洲的日本、香港也持續關心媒體教育的需求，把大眾傳播媒介稱為「看不見的學校」(invisible school) 或「同步學校」(parallel school)，而這所無形學校的課程，甚或比傳統學校的課程更具有吸引力和影響力，因此體認到將「媒體教育」(media education) 納入正規學校課程與終身教育有其必要。

(1) 媒體素養教育的目標²²

媒體素養主要培養國民洞察媒體資訊時，應具備以下基本能力。(1) 在媒體素養方面：為瞭解媒體訊息內容、思辨媒體再現、閱聽人的意義、分析媒體組織、影響和接近使用媒體。(2) 在媒體教育方面：使社區民眾具有推廣「健康媒體社區」的能力、在媒體落實「接近使用媒體權」，彰顯其為人權也是公民傳播權。在社區(團體)創造討論媒體的公共論壇或對話空間，提供社區媒體製作技術和實驗場域，以社區的自主力量，藉由集體參與來改善文化環境，提升生活與文化品質，並使高素質的文化品質成為未來的核心價值。

綜合上述，得知許多國家非常注重媒體素養教育，國內也將之納入教育體系，未來在媒體素養教育方面，學校將是責無旁代。

3. 電影與教學

(1) 電影教學的意義

電影教學具有兩種含意，其一為電影專門科系的專業訓練教學，如大專院校中的電影科系所教授的電影製作、電影批等課程；其次就是利用電影這門藝術，作為教學的媒介與教材，其教學主旨並非專業的電影製作與分析(籃慧蓮，2006)²³。本文所指即是以上述第二項含意，藉由電影作為教育現場的教學題材來進行相關活動，「利用能綜合人生故事和戲劇手法的影片，訓練學生的獨立思考和討論表達的能力」(李小芬，2001)²⁴。

(2) 電影教學的功用

籃慧蓮²⁵認為依電影的三個特性，「文化性」「逼真性」「群眾性」可延伸出電影教學的幾種功用，研究者整理如下：

- (a) 電視是社會文化的縮影常反映當代的價值與人文觀。
- (b) 利用電影教學，可讓學生學會用自己的心靈去感受體會。
- (c) 藉由電影影像的呈現，可使電影教學具有生動活潑有趣的教學特性，學生會有較高的參與感。
- (d) 電影融合了各種教學法，藉由電影的欣賞、觀影後的討論、和落實於生活情境等教學過程，讓學生達到教學目標。
- (e) 觀賞後的討論可增進師生間的情感交流。

²² 研究者整理自註 17，第 9-11 頁

²³ 籃慧蓮，〈電影教學在國小生命教育課程上的應用〉，《視聽教育雙月刊第 48 卷第 1 期》，2006 年 8 月，第 26 頁。

²⁴ 李小芬，〈高雄市推動電影學〉，《社教雙月刊第 103 期》，2001，第 55-56 頁。

²⁵ 同註 23，籃慧蓮，第 26-27 頁。



(f) 電影的通俗娛樂性可以增進師生間的情感交流。

(g) 影片根據師生的需求而選擇，從後續的安排及實踐練習中，學生遇到類似情境即學會因應。

綜合上述，研究者想藉由動畫電影中的故事劇情，使學生能夠了解故事中所觸及的經驗，幫助學生將自己想法和感情投射於故事之中，察覺學生的某些觀點；使學生將省察過的感覺和觀點，與影片中的角色進行比較，以產生新的體悟；最後希望從動畫電影的參與討論中，能促使學生評估、統整、自我覺醒與改變。

4. 皮克斯動畫電影

本研究以皮克斯系列動畫電影中的其中一部，作為上課的主要教學媒材，因此以下將針對動畫的定義及皮克斯動畫逐一做探討。

(1) 動畫的定義

動畫的英文名字Animation 源自於Anima，拉丁語是「靈魂」的意思，而Animate的意思是「賦予生命」、「使有活力」，就字面上的意思是會「動」的「畫」（黃玉珊，1996）²⁶。動畫一般被定義為，藉著組合一段連續的靜態影像而創造出動作的幻覺。所羅門先生在〈動畫的定義〉中提出動畫有二度空間的、三度空間的，以及各種不尋常的技巧，但它們彼此間共通的地方有兩點：一、它們的影像是用電影膠片或錄影帶以逐格記錄的方式製作出來的；二、這些影像的「動作」幻覺是創造出來的，而不是原本就存在，再被攝影機記錄下來的（引述自李道明，1997）。²⁷

(2) 動畫的類型

因為動畫與卡通同樣都可以屬於電影類型，但卡通比較著重於平面性的畫面，而動畫的類型較為廣泛，尤其在製作材質上，動畫可以包含更多種素材，除了平面，還有立體上的表現，而卡通多指傳統上有關賽璐璐片的製作²⁸。綜合上述，將動畫與卡通兩者作比較，不難發現動畫在定義和類型上通常比卡通更為廣義，也比較有彈性，但兩者之間不完全是從屬關係，甚至是曖昧難分²⁹。

(3) 關於皮克斯動畫

皮克斯動畫工作室的前身，其實是【星際大戰】大導演喬治盧卡斯電腦特效公司的一個部門，負責製作電影中所需要的電腦動畫。後來在1986年時，蘋果電腦的創辦人 Steve Jobs 以一千萬美金將其買下，成為一個獨立的製片公司，取名為『皮克斯』。皮克斯始終堅持「故事才是王道」，為了保證故事精采，往往花上兩三年只為了決定劇本³⁰。皮克斯動畫片的風格向以精巧著稱，企圖在藝術性、想像力和真實之間創造一種平衡。其導演都具備了將生活中的觀察，轉化為原創故事的才華與能力。此外在皮克斯的動畫故事中通常埋藏著一項珍貴的價值觀，皮

²⁶ 黃玉珊，〈卡通動畫再探-動畫的起源和發展〉，《影響電影雜誌第74期》，1996，第49-73頁。

²⁷ 黃玉珊，余為政編，〈什麼是動畫〉，《動畫電影探索》，台北市，遠流，1997，第21頁。

²⁸ 影響電影雜誌編輯，〈卡通動畫研究〉，《影響電影雜誌第1期》，1990，第38頁。

²⁹ 引述陳伯拯，《以符號學觀點分析動畫角色圖像的象徵性》，中原大學商業設計學系碩士論文，2005，第8頁。

³⁰ 引述自皮克斯與迪士尼—畫夢拍檔合為一家細說從頭
<http://disney.lovesakura.com/Special/2006/060517/index.htm>。（上網日期：2010年6月29日）。



克斯在講這些道理時是以幽默有趣「表演而不說教」的表現手法，將「故事」展現在觀眾眼前，這也正是皮克斯的動畫魅力所在。在皮克斯電影中沒有典型的情感距離存在，距離感消失了，是強大情感力量的來源³¹。皮克斯歷來作品的成功在於一個銀幕世界不只是「眼見為憑」而已，更為內在的層面，則包含了故事發生的「世界」的時空氛圍，甚至主宰者（編導）的生命觀與價值體系。截至 2010 年為止，皮克斯共製作了十一部動畫劇情長片，部部皆得到很好的評價，也創造了無數家庭的歡樂時光³²。

因此利用皮克斯動畫吸引人的故事情節，及其中隱含的價值觀融入課堂中，教室就像電影院，而教師也能不露痕跡的「說教」，達成情意內化目標。

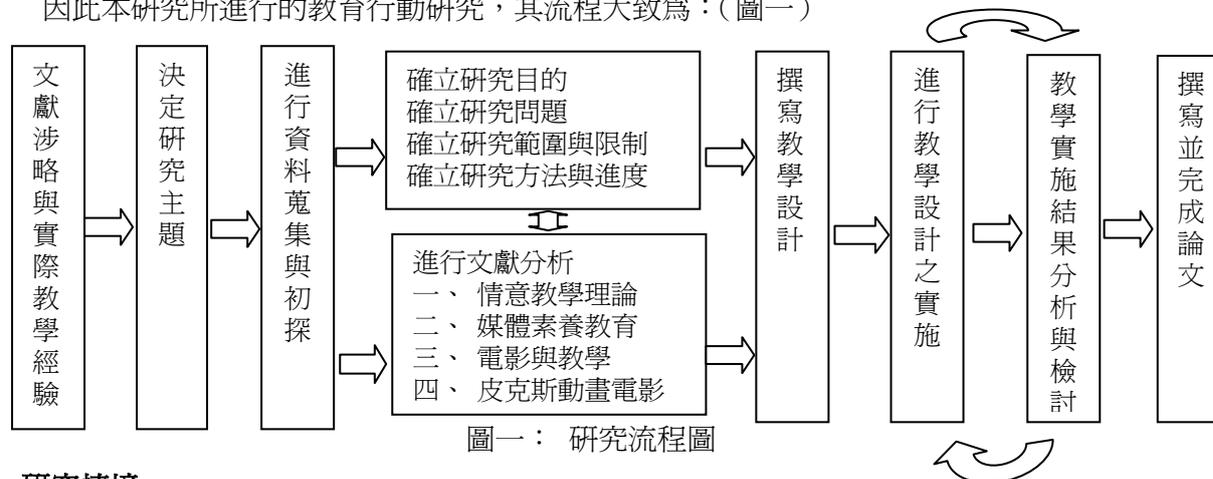
三、課程設計與實施

本研究以動畫電影做為教學媒材，雲林縣T國小一年A班³³為研究對象，進行動畫電影融入課堂情意教學行動研究。本章主要在說明本研究的實施方法，共分成四個部份，第一說明研究方法與流程，第二說明研究情境，第三動畫電影之選用與分析，第四是課程設計內容，以下分別加以說明：

1. 研究方法與流程

基於上述之研究目的與文獻探討，本研究採取行動研究的方式進行課程設計並進行本次的課程試探教學。為了達成行動研究目的，本研究以觀察法、訪談法、問卷調查法及文件分析法進行資料蒐集。並根據唐叔華的情意教學理論，設計自己認為可行的教學模式，進行教學。

因此本研究所進行的教育行動研究，其流程大致為：(圖一)



圖一：研究流程圖

2. 研究情境

(1) 研究場域

本研究於研究者所任教之雲林縣T國小一年A班進行，全校共有十二班，學生人數 278 人。地理位置位在大尖山麓離主要道路有段距離，校園綠意盎然，環境優美。當地社區民風淳樸，相對的學生所能接受到的文化刺激較少。近年來學校在資訊設備上擴充許多，所以班班有單槍

³¹ 整理自蕭淑文，〈充滿情感張力的皮克斯世界〉，《藝術家第 411 期》，2009 年 8 月，第 120-131 頁。

³² 整理自石昌杰，〈皮克斯的故事、角色與電影世界〉，《現代藝術第 145 期》，2009 年 8 月，第 4-19 頁。

³³ 本文所指 T 國小及一年 A 班皆為化名。

投影機、大螢幕及數位相機，另外校內也有三面電子白板可進行教學。因此本研究得此優勢，選定在原班級教室進行教學，少了往返教室與視聽教室的時間，而能更充份掌控上課流程。爲了利於進行課程，在座位安排上，欣賞電影時採取口字形座位，討論及延申活動則採異質性分組，以利小組討論分享、腦力激盪。

(2) 研究對象

本研究是以雲林縣T國小一年A班十八位學生作爲研究的對象，以下針對這 18 位學生的家庭背景，及上課學習情形做分析。

本研究班級導師即研究者本身，班級人數男生 8 人，女生 10 人，共 18 位學童，其中一位爲聽障生。學生父母職業以務農居多約占 50%，其次工約占 44%，公務員約占 6%。學生家庭狀況方面，7 人爲外籍配偶子女（當中同時有 2 名爲單親家庭），4 人單親家庭，班上經濟狀況多爲普通及貧困。學習情形上，班上的男生女生皆很活潑，平常上課大部份同學都很熱衷於討論，但其中仍有兩三位同學上課較不專心或常偏離討論主題。

(3) 研究者的背景

任教老師即研究者本人，民國 87 年畢業於一般大學，89 年自嘉義大學國小師資班結業，民國 90 進入本校服務，迄今有八年多的教學經驗，任教年級爲低年級，今年擔任一年A班導師，授課科目中包含國語、數學、生活領域。研究者本身對於影片融入教學極有興趣，因此，研究者決定嘗試進行以動畫電影做爲媒材，並以情意教學理論協助學生處理情意相關議題之行動研究。

3. 動畫電影之選用與分析

本研究將情意教學的重點放在九年一貫課程目標中人與自己、人與他人，人與自然三大主題軸的前兩項目標，依此目標及情意教學理論，選用了皮克斯系列動畫電影中的其中一部來進行情意教學。茲將選用原因及影片內容分析如下：

研究者任教的低年級學童處於皮亞傑認知階段的第三階段：具體運思期，認知發展能根據具體經驗思維以解決問題。研究者認爲皮克斯系列動畫除了角色動作造型能吸引低年級學童，而故事也常取材自真實生活與學生的生活經驗較接近，另外在故事情節上的安排轉折，也能讓處於此階段的孩童接受了解。「玩具總動員」爲皮克斯的第一部長篇電影作品，故事內容起伏跌宕，很吸引人，電腦 3D 的技術使作品非常生動，節奏也很緊湊。另外影片內容中的主要議題（見表一）符合本研究的人與自己、人與他人的兩大主題軸，故選用了此部影片作爲教學媒材。

表一：影片基本資料

中文片名	玩具總動員	影片分級	普遍級
原文片名	TOY STORY	影片長度	81 分鐘
主要議題	認識自我、欣賞別人	相關議題	合作、友誼



劇情簡介



傳統胡迪牛仔玩偶是小主人安迪最喜歡的玩具，也是玩具們中的領導人物。在新型玩具巴斯光年來了之後，胡迪頓失小主人的寵愛。在一次意外之中，胡迪和巴斯不幸陷入玩具虐待狂阿薛的手中，在一同抵抗阿薛的瘋狂虐待中，巴斯發現了自己只是一個玩具，但經過胡迪的鼓勵他又重新認識了自己。於是最後他們一起合作渡過危機，回到小主人安迪的身邊。

(研究者整理)

(1) 重要人物角色分析：

- (a) 胡迪：有領導能力，對朋友有責任感，樂觀積極，缺點即是有時也會情緒化、絕望及嫉妒。
- (b) 巴斯：樂於助人，心胸寬大，一直認為自己是太空突擊隊隊員主要任務是來拯救地球。
- (c) 阿薛：把快樂建築在別人的痛苦之上，有暴力的傾向。
- (d) 蛋頭：屬於喜歡加油添醋、興風作浪的人，在劇中常對胡迪冷嘲熱諷。
- (e) 抱抱龍：易被別人牽著走，較缺乏定見與勇氣。
- (f) 彈簧狗：對胡迪很忠誠，在團體之中會發出正義之聲。
- (g) 牧羊女：溫柔且善解人意。

(2) 影片故事意涵分析

研究者本身藉由對「玩具總動員」影片幾次的觀賞後，分析出故事本身與本研究相關的主要情意意涵有二：(1) 認識自我，天生我才必有用。(2) 去除嫉妒心，學會欣賞別人，才能受到尊重並獲得友誼。

4. 課程設計內容

本研究旨在以動畫電影作為教學媒材融入到課堂中進行情意方面的教學，故以本次欣賞的皮克斯動畫電影「玩具總動員」為主軸，設計出一系列與情意相關的討論體驗活動，以下將針對本研究的教學時間安排與教學策略做說明。

(1) 教學時間安排

本課程主題為「我真得很不錯」，全部單元活動皆在一 A 教室進行，課程共分成六個單元，時間從九十九年四月二日到四月二十六日，以一個月，共八節課，320 分鐘來進行本研究。課程安排主要以每週三的晨間活動及週四的團體活動時間為主，其中三節課因學校行事而另行調整。

(2) 教學策略

邱志忠(2002)³⁴認為「教學策略」是指教師為順利地完成教學目標，達成預期的教學成果，所採取一系列有意義、循序漸進有組織的細部教學計劃、教學方法與教學技術。因此針對「我真得很不錯」這一主題課程，實施方式如下：

- (a) 暖身活動：在進行動畫影片教學前，研究者先藉由電影觀賞習慣問卷的填寫活動，引導學生針對提出的舊經驗做分享。
- (b) 問題討論：開始播放動畫影片時，先跟學生約法三章，希望能遵守觀賞影片的禮儀。在整

³⁴ 邱志忠，《國小教師應用資訊科技融入學科教學之教學策略研究》，國立高雄師範大學工業科技教育學系 碩士論文，2002。



個動畫影片欣賞教學中，討論是非常重要的一个環節，在討論過程中，雙方在提出疑問與表達意見中，產生應用、解釋自己的觀念和改變、重組自己的看法。

- (c) **延伸活動：**在觀賞完動畫影片，經過師生對劇情的討論之後，要讓學生對於動畫影片內容有更進一步的體驗與感受，延伸活動所扮演的角色是非常重要的。在延伸活動的設計上，除了設計媒體素養教育課程指導學生如何正確觀賞適合的影片外，主要以學習單的填寫來進行後續的情意教學活動，研究者依據動畫影片的情節及特色，設計了觀察、省思、體驗等活動，儘可能地讓研究者的動畫影片教學活動更多元化，以最能吸引學生們的活動為最佳。

綜合上述，整理本課程的設計內容如下（表二）

表二：課程內容設計表

課程主題	單元名稱	單元目標	單元活動內容	時間
我真得很不錯	電影觀賞經驗	正確填寫自己的電影觀賞經驗	本節課進行電影觀賞習慣問卷討論與填寫，針對問卷內容逐題說明並指導學生填寫。	99年4月2日 40分鐘
	「玩具總動員」影片欣賞	1.了解影片的內容 2.專注的欣賞影片	1.先提醒學生觀賞電影應注意的禮儀。 2.進行影片欣賞，並適時做補充說明，以引導學生觀注欲習得的情意內涵。	99年4月2日 80分鐘
	影片劇情討論	1.對影片內容有更深的認知 2.察覺影片欲傳達的情意內涵 3.對照到自己的生活經驗 4.反思與體悟自己與他人的想法	1.劇情的簡略說明以喚起記憶 2.利用電影觀後學習單進行討論與分享。 3.第一部份為選擇題，指導學生依劇情選出正確的答案。 4.鼓勵學生踴躍發表並聆聽別人的想法經驗，將分享討論結果填入學習單中。 5.最後完成劇情大意敘述。	99年4月8日 40分鐘
	媒體素養教育	認識並分辨媒體的種類	1.利用簡報檔進行電影四種分級制介紹。 2.機智問答：以電影四種分級的辨別讓學生搶答。	99年4月14日 40分鐘
	人與自己的情意	認識自我	1.第一節課先指導學生填寫「猜猜我是誰」學習單。 2.課後將學生填寫完的「猜猜我是誰」學習單拍照製成簡報檔，進行第二節的教學活動。 3.讓每個學生依所秀出的投影片描述，去分辨是哪個同學。	99年4月22日 80分鐘



人與他人的情意	欣賞他人	1.指導學生填寫「尋人啓事」活動單（優點大轟炸）。學生必須要仔細思考他人的優點。 2.將填寫完的學習單進行統計，並在課堂上發表。	99年4月26日 40分鐘
---------	------	---	------------------

四、結果與討論

1. 學生在電影觀賞上的經驗

爲了後續的電影教學活動，研究者先對學生的電影觀賞習慣進行問卷調查³⁵，本研究對象有18人，其中一人爲輕度聽障生，在抽象語彙的填答上較無法理解，造成隨便答題的情形。因此本問卷除了該生的作答，只以其它17位學生的填答來做分析說明如下（表三）

表三：電影觀賞習慣問卷

項目	選項	次數(百分比)
你喜歡看電影嗎	喜歡	17(100%)
	不喜歡	0
觀賞電影的原因（複選）	休閒娛樂	12(70%)
	作業需要	6(35%)
	趕流行	9(53%)
	欣賞藝術	9(53%)
	陪家人或朋友	10(59%)
	學習知識	1(6%)
家中欣賞電影的方式（複選）	租影片回來看	4(26%)
	播放自己家中的光碟	7(41%)
	去電影院看	3(18%)
	看電視台重播的	8(47%)
你平均一個月看幾次電影	1~5次	12(71%)
	6~10次	4(24%)
	11~20次	1(6%)
	20次以上	0
你「喜歡」看的電影類型	卡通片	14(82%)
	喜劇片	7(41%)
	動作片	7(41%)
	恐怖片	9(53%)
	劇情片	5(29%)
	其它	1(6%)
你通常都和誰一起看電影（複選）	自己一個人	12(71%)

³⁵問卷設計修改自林秀桃，《教室電影院之生命故事影展-以小三國語文領域教學行動研爲例》，台北市立教育大學課程與教學研究所碩士論文，2007。



	同學或朋友	5(29%)
	家人或親戚	11(65%)
你知道電影有分級嗎	知道	4(24%)
	不知道	13(76%)
電影能夠吸引你的原因 (複選)	劇情內容	9(53%)
	銀幕畫面世界	9(53%)
	拍攝場景	3(18%)
	主角	14(82%)

(本表格設計修改自林秀桃：電影觀賞習慣問卷)

(1) 電影欣賞習慣

從表三中得知，觀賞電影的方式多為看家中電視台重播的影片者 8 人 (47%)，最少的則是去電影院看者為 3 人 (18%)。而陪同他們看電影者以自己一個人看者最多為 12 人(71%)，家人或親戚陪同者 11 人(65%)人，最少是同學和朋友 5 (29%)。另外在看電影的頻率上，平均一個月看 1-5 次電影者 12 人(71%)最多。

綜合上述，現今社會中大人多忙於生計故較少帶學生去電影院看電影，而地理位置位於鄉下無電影院的設置，和大部份人基於經濟實惠的緣故，也是影響電影觀賞習慣的因素。一年級學生課後較少和同學一起觀賞電影，可能與其同儕之間的社會性互動經驗較不足有關。

(2) 電影欣賞類別

學生常看的欣賞電影類別以卡通片 14 人(82%)最多，其次為恐怖片 9 人(53%)，顯示學生較喜歡的是以角色鮮明的卡通，或具刺激性的恐怖片較能滿足其觀看心理。

(3) 電影觀賞原因

大部份學生觀賞電影的原因是為了休閒娛樂者為 12 人(70%)，而為了學習知識者僅 1 人 (6%)，趕流行與欣賞藝術則一樣各為 9 人(53%)，所以電影在學生的心目中還是以娛樂為主，如果教師能善加利用此媒體在課堂上，即是所謂的「寓教於樂」了。

(4) 電影分級的認識

在教育部 (2002) 的《媒體素養教育白皮書》中指出，看電視的時間幾乎佔了兒童休閒時間的二分之一。而楊洲松 (2003)³⁶也指出媒體是學生重要的資訊來源。因此在本選項的設計上想得知學生對於分級制的認識，問卷調查顯示大部份的學生不知道有電影分級制，即使知道也不能正確說出它所規範的內容。所以在此資訊科技發達，學生接觸大眾媒體頻繁的時代，實有必要對學生進行媒體素養教育。

1. 個案訪談

雖然大部份的問題已在上述要學生填答的問卷及學習單中寫過，但質性研究中為了要更進一步了解被研究者內心的真實想法，有必要對學生做一深入訪談。因此研究者以半結構式的訪談方式，引導學生針對訪談大綱的方向來回答。訪談目的即在於深入了解國小一年級學生觀賞

³⁶楊洲松等著，〈媒體文化與媒體素養教育〉，《E 世代教師的科技媒體素養》，台北，高等教育，2003，第 97 頁。



電影的經驗及認知以進行電影後續相關教學活動。

(1) 訪談個案背景介紹：

S16³⁷為雲林縣T國小一年A班女學生，家庭環境為單親家庭，無兄弟姐妹，家中照顧者為父親、奶奶及阿姨。S16 的個性活潑獨立熱心腸，一頭捲髮帶著耳環，個子高高的，在課堂上很會發表自己的意見，與同學相處時因為較會大小聲，易與人起爭執，但經老師勸戒後就會改進。研究者認為S16 有豐富的語言表達能力和語彙，應能使本研究欲探求學生的電影觀賞經驗及認知有更進一步的了解，所以以S16 為訪談對象，並於 99 年 4 月 21 日課後進行約十三分鐘的訪談。

(2) 訪談內容摘要³⁸：

訪談大綱大致是綜合了電影觀賞習慣問卷及影片觀後討論單，擬定要訪問的題目，總共有以下十六題：

問題 1：你喜歡看電影嗎？ S16：喜歡。

問題 2：你有沒有去過電影院看電影？ S16：沒有。

問題 3：你觀賞電影的原因？ S16：電影好看 ⇨ 休閒娛樂（箭頭所指為經研究者再次確認問題後的回答）

問題 4：家中常欣賞電影的方式是什麼？ S16：一開始是保護級的話都叫爸爸陪我一起看，如果是那個普遍級的話我就自己看，有時候就有人陪我看。⇨ 租回來看的Y有些是爸爸是 ...是不知道是什麼地方朋友送的， Y有些是用買的這樣子， Y有些是爸爸的朋友送的。（箭頭所指為經研究者再次確認問題後的回答）（S16 在家裡看電影的方式是用電視，用一台機器再把它播到電視機。）

問題 5：你多久看一次電影？ S16：昨天要看的時候就不能看然後我就看電視。很少（看電影），一個月一次左右。

問題 6：你「喜歡」看的電影種類是什麼？ S16：卡通片。

問題 7：你通常都和誰一起看電影？ S16：有時是爸爸有時是阿姨，我家裡沒有人知道我家。老師，一年乙班有幾個人知道我家，可是她不可以到我家看，就是因為他們一下子就要走了，所以沒有辦法看那麼久。

問題 8：你知道電影有分級嗎？ S16：知道。不是之前就知道，是你講的時候，我回去看盒子的那個盒子的前面那個那裡，↪如果是普的話我就自己看，如果是保的，有時候我就跟爸爸或是阿姨一起看。

問題 9：影片「玩具總動員中」巴斯和胡迪經過冒險，發揮了什麼精神才回到小主人身邊？ S16：合作。

問題 10：你覺得你最喜歡影片裡的那個角色？為什麼？ S16：我喜歡牧羊女，因為她很可愛而且講話都很溫柔。

問題 11：你覺得你最不喜歡影片裡的那個角色？為什麼？ S16：阿薛。因為他都會破壞玩具，是玩具破壞狂。還有他牙齒都很黑，看起來很噁心、很恐怖。

³⁷本文學生姓名皆以代號 S 後面加上號碼作為學生化名。

³⁸以下訪談內容中有（）處，為研究者根據 S16 的回答加以補充說明。



問題 12：巴斯到最後發現他是什麼東西？S16：玩具。

問題 13：巴斯他知道自己只是一個玩具他心裡覺得怎麼樣？為什麼？S16：很難過欸.....因為他那個.....那個他去胡迪警長他家的那個時後，就認為自己是太空人，然後去阿薛他們家的時候，就看到電視節目，然後電視節目就說他自己是玩具，然後他就認為他自己是玩具他就很傷心難過。

問題 14：那你看完電影後，你有沒有從裡面學到什麼？S16：沒有。

問題 15：看完「玩具總動員」你的感覺是什麼？S16：很好看。

問題 16：你覺得在家裡看電視和跟在學校看有什麼不一樣？你喜歡那一種？為什麼？S16：學校銀幕比較大，家裡電視比較小；（學校）人比較多。（比較喜歡）在這邊看。大家一起看比較熱鬧。

(3) 訪談分析

(a) 影觀賞經驗

電影欣賞習慣：S16 從來沒有去電影院看過電影，透露出可能是因城鄉差距、家庭背景及父親忙於生計的關係。而家中看電影的方式多用租的或買的光碟片，顯示似乎一般人寧願在家看電影較經濟實惠方便。陪同觀賞者是 S16 的親人或獨自看，但從訪問中也透露出她似乎想和同學朋友一起看卻不能的失望心情。b 電影欣賞類別：S16 喜歡看卡通類型影片，符合其一年級認知心理年齡層，喜歡觀看情節緊湊、故事安排有高低起伏，及與生活具體經驗相關的影片，所以以角色特色鮮明的卡通最吸引。故在安排電影融入教學時，採行符合教學目標且又適合低年級學生認知心理的影片，我想動畫電影當是最佳選擇。c 影觀賞原因：休閒娛樂是 S16 主要觀賞電影的原因，顯示其它選項在低年級年齡層尚不足以造成觀賞的動機。

在科技資訊發達及影像媒體充斥的今日社會，如果教室就像電影院，教師能在課堂上善加引導並做討論，以各種層面及角度來欣賞電影並融入課堂當中，將是現今身為第一現場的教師的當務之急。所以娛樂之外，研究者相信利用影片進行教學相關活動，能賦予影片更多的可能性。

(b) 影觀賞認知

1.電影分級制：在欣賞電影之前研究者有先簡單的介紹電影分級制，但大部份學生不是很清楚，而在影片觀賞過後，利用一堂課的時間向同學介紹電影分級制，沒想到媒體素養教育已然生效，S16 已在潛移默化中學會分辨何謂普遍級與保護級等分級制，並能遵守觀看規定。2. 影片認知程度：在問題九、十、十一、十二、十三的答題中，從 S16 回答的答案中顯示出能正確答對影片中幾個關鍵問題，所以如「玩具總動員」般的動畫影片對一年級學生的認知能力而言，是可以理解且易懂的。3.對影片主角的看法：在問題十一 S16 談到討厭阿薛的原因之一，是因為牙齒是黑的讓人覺得恐怖，讓研究者感到驚訝。小孩子的觀察是如此敏銳（因為研究者本身都沒注意到阿薛的牙齒是黑的這點，以及先前訪問過班上另一個學生，她說討厭阿薛是因為她手臂上有刺青等）及觀注的角度是與成人不同的。另外，S16 談到喜歡的牧羊女特質之一是因為她講話很『溫柔』，讓研究者不禁想到 S16 自己本身的特質即是相對的大嗓門，或許在後續的「認識自我」教學中，可以讓學生再進一步對自我進行剖析，並學會欣賞別人，再看看自己，以改掉自己的缺點。



從訪談中了解 S16 觀賞電影的經驗及認知程度，得知從媒體素養教育觀點及情意教學進行影片教學的重要性與必要性，所以 e 世代教師必須先具備媒體科技素養，並有擬定並執行符合教學目標的課程設計能力。

2. 關於學生的媒體素養

關於媒體素養教育，研究者利用投影片先針對電影的分級做介紹，在介紹各種分級時學生都能熱烈討論並對應到自己看影片的生活經驗。「我姐姐未滿十二歲就在看保護級。」(S17)、「我家裡有很多打架暴力的影片，不過我都看我喜歡看的，不會去看那些」。(S16) 在上一節填寫電影觀後學習單時，研究者設計了一題「玩具總動員」是屬於何種分級的題目，因第一節課欣賞電影時就先提到它的分級，所以學生皆能答對。接著在本節介紹到普遍級時，有些同學也能提及先前看的這部影片是普遍級的。課堂最後 S8 提到「我在看“夜市人生”的時候，畫面上有出現像老師介紹的符號，好像是保護級。」S2 則呼應「那是“夜市人生”的第二代。」可見日後在觀看其它電視節目或影片時，學生們應該會留意並仔細分辨是否適合觀賞了。

3. 學生情意方面的啓動

在進行「猜猜我是誰」的活動前，研究者藉由提問請學生回顧影片劇情，學生在課堂上的回答如下：

巴斯最後知道他自己只是一個玩具時，它的心情如何？「很傷心」(S2)。「很難過」(S7)。「很痛苦」(S1)。

胡迪如何鼓勵巴斯讓他振作開心呢？「胡迪跟他說一些好話。」(S8)。「雖然你只是一個玩具，但是你有自己的功能。」(S14)。研究者在帶到學習單主題時，請學生針對「你真的認識自己嗎？」認識的請起立作答，學生有十二人起立，顯示有六位學生對自己還不瞭解。所以在填寫時，需個別針對自己的外表特徵、優缺點、個性與興趣還不清楚的學生做提醒才會填答。收回學習單後，發現大部份的學生都能針對題目描述，且符合研究者平日對他的觀察表現，但也有一些描述較不深入，只流於表面。第二節進行「猜猜我是誰」的猜謎活動中，許多同學都能針對投影片上所列的線索，猜出是哪一個同學，甚至第一個線索開始就猜出，可見學生觀察敏銳。此時研究者也會針對猜出投影片上同學的學生，請他再針對此位同學做其它觀察上的補充。

在「尋人啓事」的活動中，學生反應想不到別人的優點，大部份的學生低頭思考許久，「老師，有的人都想不到適合的優點來填。」(S2)。「老師，有的人的號碼可以填很多格嗎？」(S5)，可見學生皆絞盡腦汁在思考。另外何老師也對研究者本節課做了回應「老師引導學生努力去尋找每個同學的優點，藉由對別人優點的發現，而能欣賞別人，進一步能用更正面的價值觀來形塑自己。」(何老師教室觀察 990426—1)，「提問具引導性且發言相當熱烈：例如：S13、S9、S7、S8、S12、S10、S14.....都很踴躍發言。」(何老師教室觀察 990426—2)所以在互動過程中，情意中的認識自己與尊重他人的種子也已逐漸萌芽。

五、結論與建議

情意教育在學校之推動可說是一項範圍廣、時間長、責任重的工作，絕非一日可速成，需要長時間的培育與持續不斷的體驗引導才能有些許成果。套句電影裡「單車環島日誌」的一句話「有些事現在不做就來不及了」，從此初探課程得知學生的上課反應很熱烈、討論也很踴躍。



每一次上課對學生及老師都有新的啟發，學生從每一次填寫學習單及相關的活動中，更努力的回想自己是怎麼樣的一個人，別人又是如何，讓學生能認識自己，也學會欣賞別人。研究者從與學生們的互動討論中，探求到學生的內心想法，並在此試探性課程中，讓研究者對未來欲投入的行動研究有了更進一步的想法與信心。茲將此次初探性課程研究結論與建議分述如下：

1. 結論

(1) 動畫電影融入課堂情意教學具可行性。

從最初的電影觀賞習慣問卷即得知學生都喜歡看電影，尤其是卡通類型的動畫影片。在一開始要播放影片時，學生們也都迫不及待、很好奇的紛紛詢問老師要看什麼電影。所以從觀察學生看電影時的專注神情與隨劇情起伏的心情，研究者即深深覺得電影真是致命的吸引力。

社會學習論³⁹中提到一些教室情境的相關課題，其中一點學習的社會情境特強調個體在日常生活中與他人相互學習的機制對不同楷模(家人、影片、電視)的觀察，.....都會對學生產生重大的影響⁴⁰。所以從上述對 S16 訪談中的回答得知 S16 喜歡看動畫影片，透過同儕互動討論，學生們應該會覺得很有趣也能呈現不同的觀點；另外大銀幕的觀看效果，能吸引孩童的注意與身歷其境的感覺。所以本校在班班有單槍投影機與大型投影幕等完善設備下，透過影片融入於課堂教學當能把研究限制降到最低。而學生的觀後學習單填答反應中，有三位學生表示不喜歡自己，更加深研究者投入後續情意相關教學，以使學生能慢慢的認識自己，進而賞識自己。

(2) 藉由媒體素養教育，學童的電影媒體素養能力有提昇。

經由分析學生填寫的影片觀後學習單中，全部 18 位學生皆能正確選出「玩具總動員」的電影分級屬於普遍級。另外從S16的個案訪談中，也得知學生在教師引導後，自己有能力及正確觀念去選擇適合自己年齡觀賞的電影，可見媒體素養教育的種子已悄悄萌芽。

(3) 動畫電影融入課堂的情意教學能使學生理解相關情意內涵。

藉由每一次單元活動的進行前，研究者都會將「玩具總動員」的情意問題導引出來，再喚起記憶。在平常的課堂中也會隨機教育，若遇到學生被其它同學指責時，有的同學會舉手表示每個人都有自己的優缺點；研究者就會從中請指責別人的學生覺察到自己本身，能作反省深思，而被指責的學生則能檢討改進，讓自己感覺「我真得越來越不錯」。所以研究者發現動畫電影融入課堂做欣賞討論，能使學生察覺影片欲傳達的訊息進而自省，認識自己。日後則希望利用動畫電影在情意態度的進步轉變上，也能看到有良好的成效。

2. 建議

(1) 對教學實務上之建議

- (a) 教學流程上，影片觀賞過程可適度刪減較不重要部分，可掌控教學時間以利影片欣賞。
- (b) 設計學習單或問卷的題目上，需考量低年級學生的認知發展心理，在對影片理解認知的題目設計上，可採選擇題的方式讓學生作答，並可事先針對題目做預試。
- (c) 欲進行情意教學，應針對情意教學領域參與相關的研習與進修，來提昇本身的教學能力與專業知能。

³⁹為班都拉 (Albert Bandura) 所提倡，加拿大人，其強調我們大多數的學習，通常要包括社會環境中的他人。

⁴⁰ Margaret E. Gredler 著，吳幸宜譯，《學習理論與教學應用》，台北，心理，1994，第 388 頁。



(2) 對未來研究之建議

- (a) 研究情意教學的重點是在探討以「玩具總動員」此部動畫影片引起學生對自我的初步認識、與覺察到他人的優點為目標。在學生情意方面的轉變，因相關情意內涵需一段時間來內化，故在此不作探討。未來在正式研究中，將實施一學期的情意教學行動研究，把學生情意方面的轉變列為研究目的之一。
- (b) 後續研究將採質、量並行之方式來調查研究，以增加研究之效度與信度。
- (c) 皮克斯動畫故事中常出現危機處理片段，研究者將使用圖像化組織的概念，讓學生整理出電影中的問題解決策略，並提出另一危機情境讓學生利用圖像化的概念做深入探討，訓練學生能夠臨危不亂發展多元智慧的能力。

參考文獻

一、中文著作編譯

1. Eisler, R.T. 著，方志華譯，《明日的孩子—21世紀夥伴關係教育藍圖》，台北，紅葉，2006。
2. Margaret E. Gredler 著，吳幸宜譯，《學習理論與教學應用》，台北市，心理出版社，1994。
3. 唐淑華，《情意教學-故事討論取向》，台北市，心理出版社，2004。
4. 張湘君、葛琦霞，《生命教育的理論與實務》，台北，寰宇，2000。
5. 張春興，《張氏心理學辭典》，台北，東華，1989。
6. 教育部，《媒體素養教育政策白皮書》，台北，教育部，2002。
7. 黃月霞著，《情感教育與發展性輔導-情育課程對兒童態度與學業成績的影響》，台北市，五南，1989。
8. 楊洲松、林志忠、簡成熙、方永泉、崔光宙、洪雯柔著，《E世代教師的科技媒體素養》，台北，高等教育，2003。
9. 鄭宏財著，郭聰貴主編，《生命教育》，臺南市，臺南師院實習輔導處，2001。
10. 鐘聖校，《情意溝通教學理論-從建構到實踐》，台北市，五南，2000。

二、期刊論文

1. 石昌杰，〈皮克斯的故事、角色與電影世界〉，《現代藝術第 145 期》，2009。
2. 陳俊明，〈皮克思崛起之路-科技與人文整合的創造性動畫產業〉，《現代美術第 145 期》，2009。
3. 謝水南，〈情意教育的特質與教學策略〉，《北縣教育第 6 期》，1995。
4. 影響電影雜誌編輯，〈卡通動畫研究〉，《影響電影雜誌第 1 期》，1990。
5. 蕭淑文，〈充滿情感張力的皮克斯世界〉，《藝術家第 411 期》，2009。
6. 籃慧蓮，〈電影教學在國小生命教育課程上的應用〉，《視聽教育雙月刊第 48 卷第 1 期》，2006。

三、學位論文

1. 林秀桃，《教室電影院之生命故事影展-以小三國語文領域教學行動研為例》，台北市立教育大學課程與教學研究所碩士論文，2007。
2. 邱志忠，《國小教師應用資訊科技融入學科教學之教學策略研究》，國立高雄師範大學工業科技教育學系碩士論文，2002。
3. 陳伯拯，《以符號學觀點分析動畫角色圖像的象徵性》，中原大學商業設計研究所碩士論文，2005。
4. 康嘉玲，《人事智能取向情意教學方案對國小四年級學童挫折容忍力之影響》，國立台南教育大學課程



與教學研究所碩士論文，2007。

四、網站

1. 台灣心貧兒現象觀察報告 http://www.children.org.tw/database_report.php?id=151&typeid=4&offset=35。
2. 皮克斯與迪士尼—畫夢拍檔合為一家細說從頭
<http://disney.lovesakura.com/Special/2006/060517/index.htm>。

五、英文編著

1. Krathwohl, D.R. & Bloom, B.S. & Masia, B.B.: *Taxonomy of Educational Goals, Handbook 1 : Affective Domain*.
New York: David McKay Company, Inc., 1964.

