

中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵期末成果報告書

壹、計畫名稱

日本文學課程導入互動式小說遊戲創作之嘗試

貳、實施課程、授課教師姓名

實施課程：日本當代文學賞析

教授教師姓名：沈 美雪

參、前言

本人在任教的日文系講授人文素養科目之一的「日本文學」相關課程，而主要擔任的是大四的文學課程。在課程中，設定了四項教學目標，其中如「透過精讀理解文章，加強讀解力並能正確掌握內容及主旨」，以及「在接受發問的過程中培養思考力和想像力，進而能自我發問並思考作中人物的生活方式並提出想法」等設定的目標所示，課程的重點放在提升學習者的讀解力以及邏輯思考力。而作為檢證方式，申請者嘗試多元的評量方式，從筆試、繳交報告等常見的評量法之外，亦曾課以電影製作、朗讀、口頭發表、繪本製作等具有活動性的評量考察。

而在新學年度的「日本當代文學賞析」課程中，申請者將設定透過偕同學習（peer learning）來提高邏輯思考能力的新目標，並以太宰治的「奔跑啊！梅洛斯」（「走れメロス」）作為教材，指導學習者來製作「互動式小說遊戲」（日文也稱ヴィジュアルノベル visual novel 為冒險遊戲 Adventure game 之一種）。

會有此構想是因為在媒體混合戰略（跨越文本）中常會看到動漫作品的遊戲化，而事實上也有小說直接改編成遊戲的例子。而遊戲在現代，無疑是受到全世界年輕人喜好的載體之一，而透過「日本文學」課程中以「日本文學名著」為文本來製作遊戲不僅能提高學習者對於作品本身的理解度，同時亦能公開「互享」（share），讓外部者也可以透過「遊戲作品」來享受學員的創作，同時並認識日本文學作品。因此本計畫預計以申請者擔任大學日文系文學課程教師的教學經驗，透過偕同學習來指導同學利用「文學文本」來創作「互動式小說遊戲」。

肆、計畫特色及具體內容

4-1 計畫特色

「日本當代文學賞析」為日文系大四上學期的一門選修課，本系的文學課程非常少，大三加大四才總共 8 學分，所以對於想要瞭解日本文學的學生來說，本課程的存在彌足珍貴。而申請者自 99 學年度 (2010) 起擔任此一門課，而本課程以設定聽、說、讀、寫、譯等五種言語活動為指導的目標，具體希望的達成的指標則為以下四點：

- ①透過精讀理解文章，加強讀解力並能正確掌握內容及主旨。
- ②理解言語文化的特質及表現上的特色，更加豐富語彙。
- ③在接受發問的過程中培養思考力和想像力，進而能自我發問並思考作中人物的生活方式並提出想法。
- ④鑑賞詩歌，並能從事創作。

課程的內容主要是賞析日本近現代的文學作品，特別是小說的精讀。另外第四點目標「鑑賞詩歌，並能從事創作」之內容，具體而言便是「俳句的創作與鑑賞」之指導實踐。

課程希望達到的主要目標除上述日語相關能力之外，身為一名文學研究者，最希望的還是想培養學生對日本近現代文學的興趣，並具體掌握日本近現代文學的輪廓。本課程評量方式多元，除傳統的紙筆考試之外，亦有拍攝短片、做簡報發表、創作俳句、朗讀、做電子繪本等，但講課方面還是以教師講述為主。而近年來流行翻轉教育、學生自主學習、課程帶入程式語言與邏輯思維等風潮，因此本課程便在 110 年度上學期接受本校資訊處主辦之高教深耕計畫「A3-1 紮根程式教育，培養學生具備運用程式語言能力」計畫的培訓，因此決定再加上第五點的學習目標如下：

- ⑤能採納他者的試點，培養能與他人合作的協調性，並具有自由的想像力、運算

(Computational thinking) 與邏輯思維 (Logical thinking)。

透過利用範例操作練習，讓學生運用資訊工具，進而引起學習意願，並激發自主學習動機；而思考下決定採取透過文本分析 (心智圖 mind map 等)，讓學生設計「互動式小說遊戲」(日文也稱ヴィジュアルノベル visual novel 為冒險遊戲 Adventure game 之一種) 的嘗試。在經過一學期的嘗試後，發現了許多問題點，同時也瞭解到需要更加精進程式語言的使用能力。

而本計畫之特色在於將邏輯思維以及活用程式工具帶入高年級選修課的日本文學課程中，並利用文學文本來製作 PPT 簡報完成互動式小說遊戲。

教學目標：日本文學課程運用心智圖製作 PPT 簡報完成互動式小說遊戲

課程：日本當代文學賞析

課程對象：日文系大四、或具日檢能力 N2 能力以上之學生 (含外系生、日籍生)

課程特色：此次要帶入的運算思維主要為樹狀圖、心智圖及 PPT 的活用。培養學生運用資訊工具，以範例操作練習，引起興趣、激發自主學習動機為目的。而將學生以 3-6 人為一組，在偕同學習下活用 PPT 技巧，設計利用故事文本重製或改編成互動式小說遊戲 (日文也稱ヴィジュアルノベル visual novel 為冒險遊戲

Adventure game 之一種)。

主要步驟為下:

1. 利用心智圖分析作中人物的心理、處境以及思維方式，分析可能引起故事變化的選項。
2. 發展可能的選項及結果。
3. 利用 PPT 製作成互動式小說遊戲。(也有 2 組採用 RPG 遊戲)
4. 拍攝微電影，發展運用多媒體之能力。
5. 每組展示其作品，發表與互相評價成果。

4.2 每週之實際執行內容如下:

周次	學習目標	備註
1	課程介紹、日本文學作品與作者簡介 課程前半採用文豪太宰治之作品	說明學習目標，以及需要分組等
2-4	精讀文本，引導同學分析作中人物的選擇、處境等	帶入心智圖、樹狀圖之概念
5-7	分組完成、討論及分工。 解析文本後，解釋互動式小說遊戲。	每週上課撥出 20 分鐘作小組討論
8	解說如何利用 PPT 製作互動式小說遊戲之技巧，並實際演練並示範（實際展演）	同學開始利用線上編寫功能，偕同製作故事分歧劇本，以及 PPT 遊戲之製作
9	期中考（筆試）	
10-16	進行另一部作品：新海誠執筆的年度暢銷小說：『小説 君の名は。』（角川書店）之探討，由同學朗讀負責部分、講述問題點或發表鑑賞文，非由老師講解（翻轉）	本周與教師匯報製作進度，協調分工，促進同儕間的偕同學習 由同學自動分組拍攝微電影
17	分別介紹成果，互相玩別組的遊戲 期末總評以下二項活動： (1)互動式小說遊戲之成果、(2)微電影	藉由互評與自評，以及給其他組的回饋，更加瞭解自己的學習 教師加以總評及給予適當建議
18	因期末為提交報告，故開放同學補交作業	

4-3 執行方法如下

(1) 課程講述

每週皆有明確的講述目標，搭配 PPT 作為主要教材，並以 word、數位影片等為輔。同時為了刺激學習者思考，會於課程中不斷發問，並要求同學回答，讓學習者能維持高度的專注力。

(2) 「心智圖」「樹狀圖」之講解、實際演練與指導

學習利用「心智圖」「樹狀圖」來解析作中人物之心理、行為，並剖析成為關鍵的環境或契機。

(3) 分組討論腳本

在上述「心智圖」等分析後，製作腳本。

(4) 口頭研究發表

進行另一部作品：新海誠著『小説 君の名は。』（角川書店）之探討，每位同學分配 2 頁之篇幅，由同學朗讀及發現問題點、講述閱讀感想等，而非由老師講解（翻轉）。口頭發表可培養學生思考主題、演講等口語表現等方面的技巧。

(5) 期中考

本課程採多元評量，除作業、口頭發表、實體討論之外，擬舉行一次筆試，作為衡量學習成果的依據之一。希望透過在準備筆試的過程中，學生能複習所學，透過回顧及思考來加深對學科主題之認知。

(6) 「互動式小說遊戲」（製作與成果發表）

活用邏輯思維以及程式語言。並包括小組的自評與互評，以及對其他組的評論。

(7) 「微電影」（製作與成果發表）

活用數位程式語言，分組製作『君の名は。』的真人版電影。

本計畫之特色在於將邏輯思維以及活用程式工具帶入高年級選修課的日本文學課程中，並利用文學文本來製作 PPT 簡報完成互動式小說遊戲、以及運用透過拍攝微電影來學習多媒體的活用技巧。

伍、實施成效及影響（量化及質化，且說明是否達到申請時所期之學習目標與預期成效）

5.1 實施成效—量化

本課程規定有個人作業、與小組一起進行的偕同作業，而繳交率（期中考為應試人數）如下（總人數 45 人）：

多元評量	參與人數	繳交率
期中考（個人）	43	96 %
互動式小說遊戲「走れメロス」（小組）	43	96 %
「走れメロス」心智圖（個人）	43	96 %
「君の名は。」微電影（小組）	43	96 %
「君の名は。」口頭發表（個人）	43	96 %
「君の名は。」朗讀（個人）	27	60 %

由上表可以看出，作業繳交率高達 9 成。而未達 100% 的原因是，有 2 名同學一直缺課，也沒申請棄修。另外，〈「君の名は。」朗讀〉繳交率之所以只有 6 成，是因為此作業已是最後一則、繳交截止日接近期末，且佔分比只有整體的 5%，學生在期末有其他科目的考試或作業要處理，所以導致繳交意願不高的緣故。

5.2 實施成效—質化

此處參考了計畫案的審查意見，設計的前後測問卷如下：

(1) 前測

調查表

【課程主題】：前測

日期：2022 年 11 月 14 日(一)

(一)【課程內容】請就認同度勾選 (非常同意 5、非常不同意 1)

	5	4	3	2	1
1. 我認為「文學」「閱讀故事」可以滋潤生活	<input type="checkbox"/>				
2. 上完「走れメロス」後，我了解整個故事內容	<input type="checkbox"/>				
3. 上完「走れメロス」後，我對太宰治有深一步認識	<input type="checkbox"/>				
4. 我會想要更進一步了解太宰治的其他作品	<input type="checkbox"/>				
5. 講師在本課程開始時有說明要分組作業	<input type="checkbox"/>				

(二)【課程活動安排】請就認同度勾選 (非常同意 5、非常不同意 1)

	5	4	3	2	1
1. 我知道什麼是「心智圖」(maid map)	<input type="checkbox"/>				
2. 我會製作「心智圖」	<input type="checkbox"/>				
3. 我知道如何利用 PPT 製作「互動小說遊戲」	<input type="checkbox"/>				
4. 我能運用 PPT 功能	<input type="checkbox"/>				
5. 我喜歡閱讀、或寫作故事	<input type="checkbox"/>				

(2) 後測

調查表

【課程主題】：後測

日期：2022 年 12 月 26 日(一)

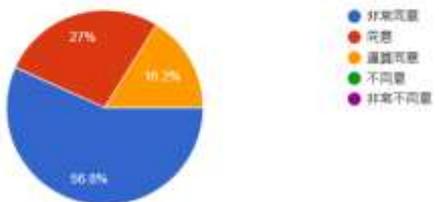
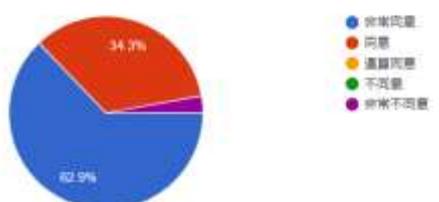
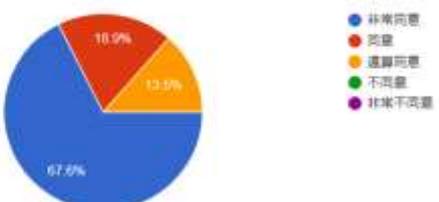
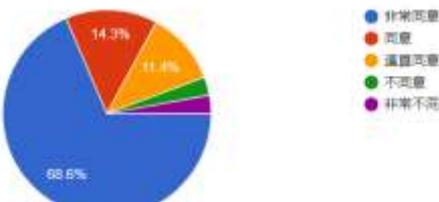
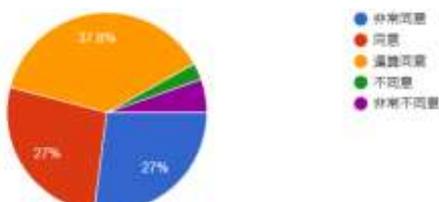
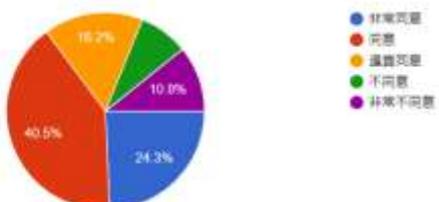
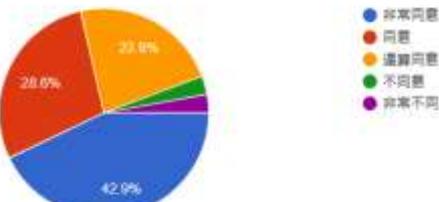
(一)【課程內容】請就認同度勾選 (非常同意 5、非常不同意 1)

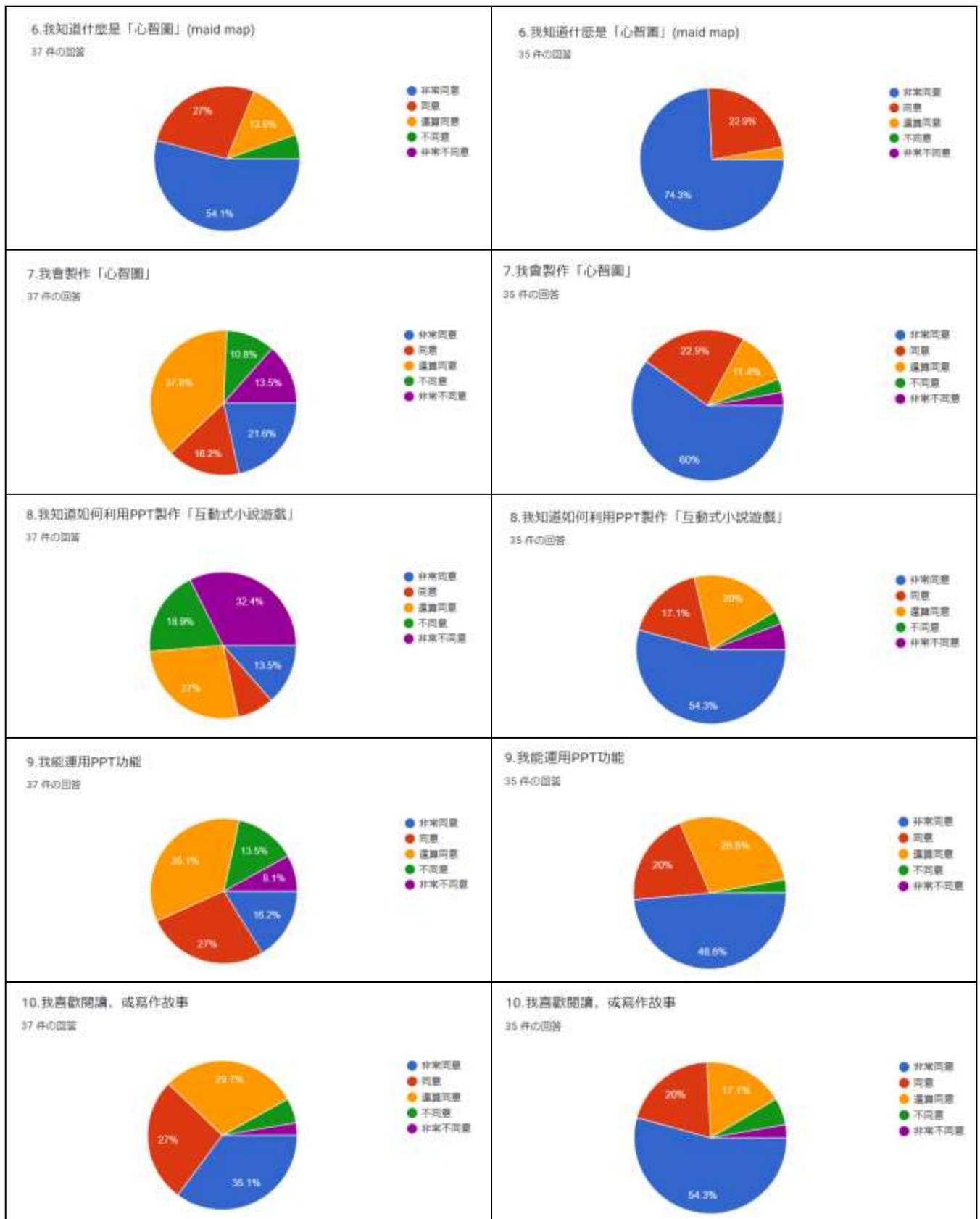
	5	4	3	2	1
1. 我認為「文學」「閱讀故事」可以滋潤生活	<input type="checkbox"/>				
2. 上完「君の名。」後，我更加了解故事內容	<input type="checkbox"/>				
3. 上完「君の名。」後，我注意更多關於內容的細節	<input type="checkbox"/>				
4. 我覺得在日本文學課中也可以加入電影劇本或改編小說	<input type="checkbox"/>				
5. 我可以接受「分組作業」(小組共同完成作業)	<input type="checkbox"/>				

(二)【課程活動安排】請就認同度勾選 (非常同意 5、非常不同意 1)

	5	4	3	2	1
1. 我知道什麼是「心智圖」(maid map)	<input type="checkbox"/>				
2. 我會製作「心智圖」	<input type="checkbox"/>				
3. 我知道如何利用 PPT 製作「互動小說遊戲」	<input type="checkbox"/>				
4. 我能運用 PPT 功能	<input type="checkbox"/>				
5. 我喜歡閱讀、或寫作故事	<input type="checkbox"/>				

學習者對於利用 PPT 來製作互動式遊戲，相信都是第一次的體驗。因此平時更需要與小組的成員做溝通、協調。而本課程設計的問卷題目，獲得同學的回饋如下：

前測	後測
<p>1.我認為「文學」「閱讀故事」可以滋潤生活 37 件的回饋</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● 非常同意 ● 同意 ● 還算同意 ● 不同意 ● 非常不同意 	<p>1.我認為「文學」「閱讀故事」可以滋潤生活 35 件的回饋</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● 非常同意 ● 同意 ● 還算同意 ● 不同意 ● 非常不同意
<p>2.上完「走れメロス」後，我了解整個故事內容 37 件的回饋</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● 非常同意 ● 同意 ● 還算同意 ● 不同意 ● 非常不同意 	<p>2.上完「君の名は。」後，我更了解故事內容 35 件的回饋</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● 非常同意 ● 同意 ● 還算同意 ● 不同意 ● 非常不同意
<p>3.上完「走れメロス」後，我對太宰治有進一步認識 37 件的回饋</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● 非常同意 ● 同意 ● 還算同意 ● 不同意 ● 非常不同意 	<p>3.上完「君の名は。」後，我注意更多關於內容的細節 35 件的回饋</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● 非常同意 ● 同意 ● 還算同意 ● 不同意 ● 非常不同意
<p>4.我會想要更進一步了解太宰治的其他作品 37 件的回饋</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● 非常同意 ● 同意 ● 還算同意 ● 不同意 ● 非常不同意 	<p>4.我覺得在日本文學課中也可以加入電影劇本或改編故事 35 件的回饋</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● 非常同意 ● 同意 ● 還算同意 ● 不同意 ● 非常不同意
<p>5.講師在本課程開始時有說明要分組作業 37 件的回饋</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● 非常同意 ● 同意 ● 還算同意 ● 不同意 ● 非常不同意 	<p>5.我可以接受「分組作業」(小組共同完成作業) 35 件的回饋</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● 非常同意 ● 同意 ● 還算同意 ● 不同意 ● 非常不同意



陸、結論

在本課程中，如「透過精讀理解文章，加強讀解力並能正確掌握內容及主旨」，以及「在接受發問的過程中培養思考力和想像力，進而能自我發問並思考作中人物的生活方式並提出想法」等設定的幾點目標所示，課程的重點放在提升學習者的讀解力以及邏輯思考力。而作為檢證方式，有筆試、互動式小說遊戲製作、微電影製作、口頭發表、心智圖製作等具有活動性的評量考察。其中有別以往最大的嘗試與亮點，便是在本課程中，設定了透過偕同學習來提高邏輯思考能力的新目標，並以太宰治的「走れメロス」(「奔跑啊！梅羅斯」)作為教材，指導學習者來製作「互動式小說遊戲」。遊戲在現代，無疑是受到全世界年輕人喜好的載體之一，而透過「日本文學」課程中製作「名作」的遊戲不僅能提高學習者對於作品本身的理解度，同時亦能公開「互享」，讓外部者可以「遊戲」を「作品」，享受同學們的學習成果。

另外一項主要的學習活動，便是以『小説 君の名は。』(《小説 你的名字》)為教材，讓學生依照分擔的文章部分朗讀、分享新發現以及問題點。『小説 君の名は。』是由電影『君の名は。』的導演新海誠親自撰寫的小說版，本書亦是當年的最賣座小說。針對期中考前的作品「走れメロス」主要由教師講解，『小説 君の名は。』則主要由同學朗讀、發表看法的學習模式。此外並讓同學自由拍攝喜歡的段落，製作成微電影，以學習多媒體運用技巧。

而本課程因為作業出太多，所以可能同學會覺得比以往吃力。到底這種方式好不好呢？要看期末的教學評量了。很可能吃力不討好，同學反而會給出太麻煩之類的反饋。但至少教師希望能透過以學生自主學習、偕同作業的方式，讓學員能對「學習文學」有新的體驗。本研究案則以下述四點作為總結。

(1) 學習者對程式語言運用與邏輯思維等能力之提升

也許是因為本系是語文系所，所以對於包括資訊處理在內的 ICT 運用多數人並不熟稔，即使是 PPT 等也只會最簡單的功能，因此透過此次的高階 PPT 技巧教學與運用，學員基本上在運用技巧上都有所提升(當然有程度之差，請參考 pp.6-7 之問卷)。另外心智圖有利於學生分析文本，思考以及整理自己對作品之理解。

(2) 透過偕同創作與討論來提升學習者協調與溝通之能力

在偕同創作、實際討論、分工等過程中，學習者亦可學習到如何與同學溝通。且透過自評與互評，亦會發現有許多反思。這部分則是非常考驗溝通技巧、協調能力，從第(5)題的結果顯示，對於小組作業的接受度可看出差別。

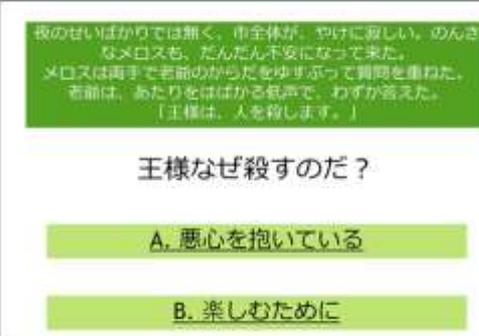
(3) 提升學習者對日本文學的興趣

文學無異是一個國家文化的精華，因此認識日本文學也有助於了解一個文化的精隨所在。在教學過程中，同學對於太宰治等日本作家的文學作品產生興趣，同時亦對由自己團隊對作品之詮釋、改編、解體與重新建構出的小說遊戲有成就感與完成感。從 pp.6-7 之問卷可看出，透過各式學習活動，學生對日本文學，展現出更高的興趣；並且大多數的同學都表示對作家及作品有更進一步的認識。而同學亦會於課堂內外主動與教師聯繫，商量構思(idea)是否可行，展現出積極、自發性的一面。

(4) 本課程因應時代變化，嘗試更多元的教學與評量方式

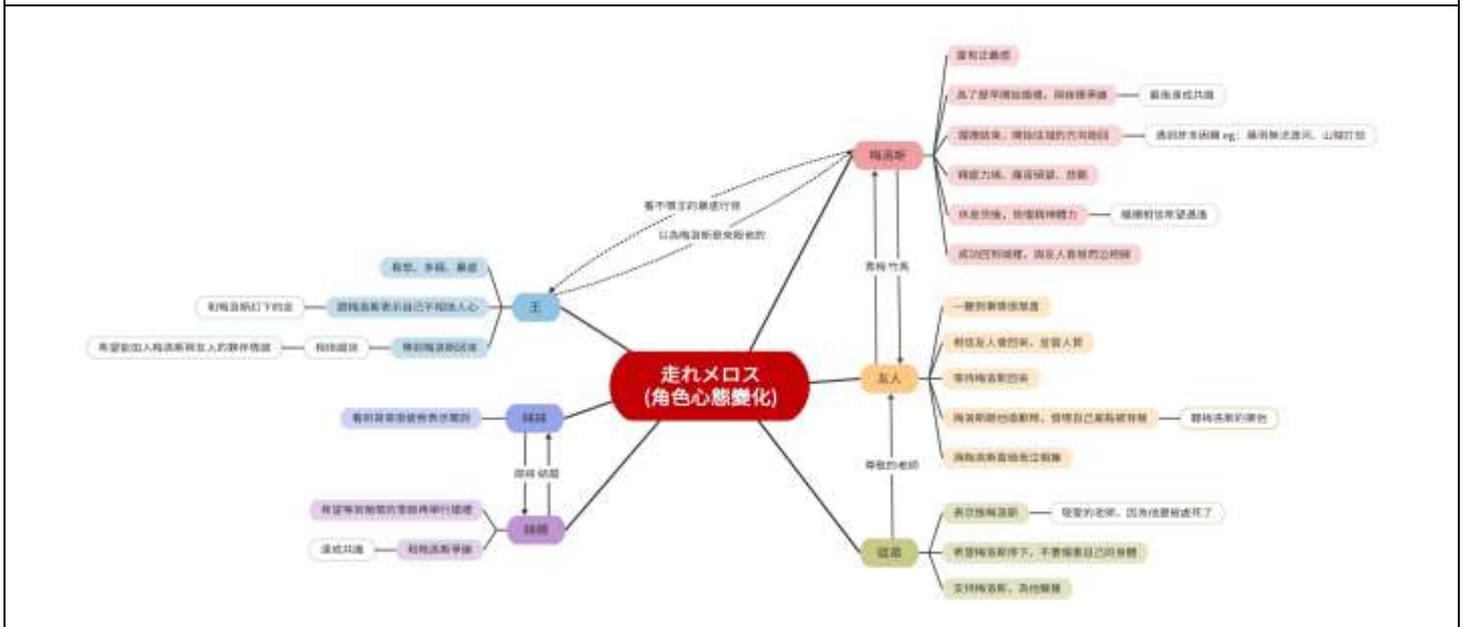
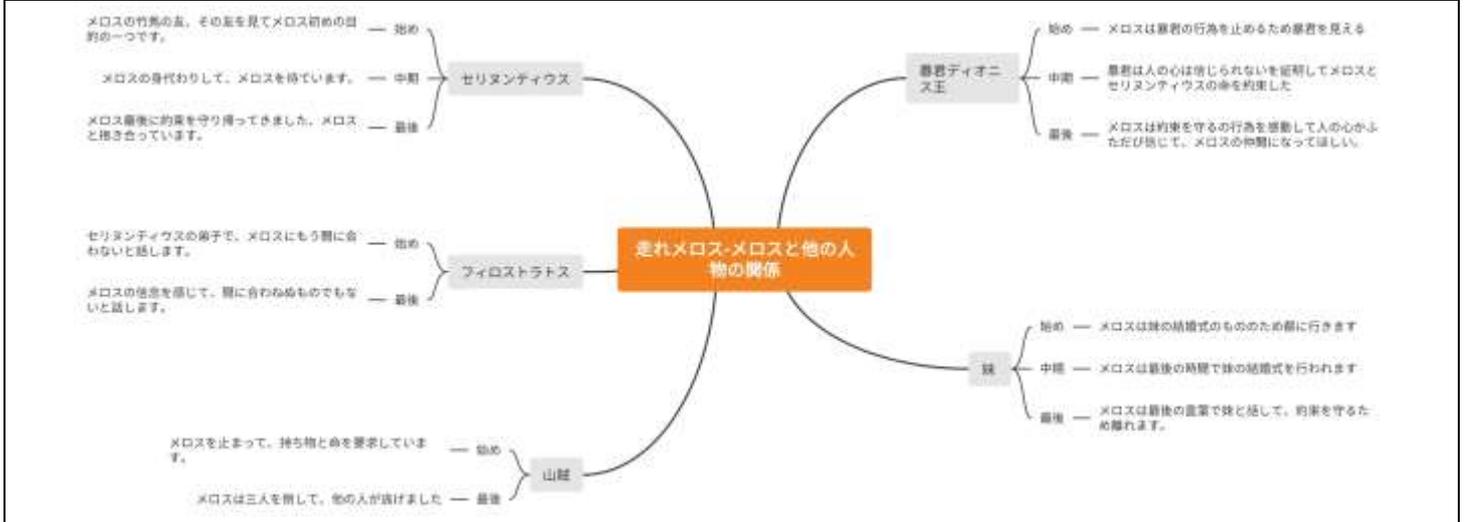
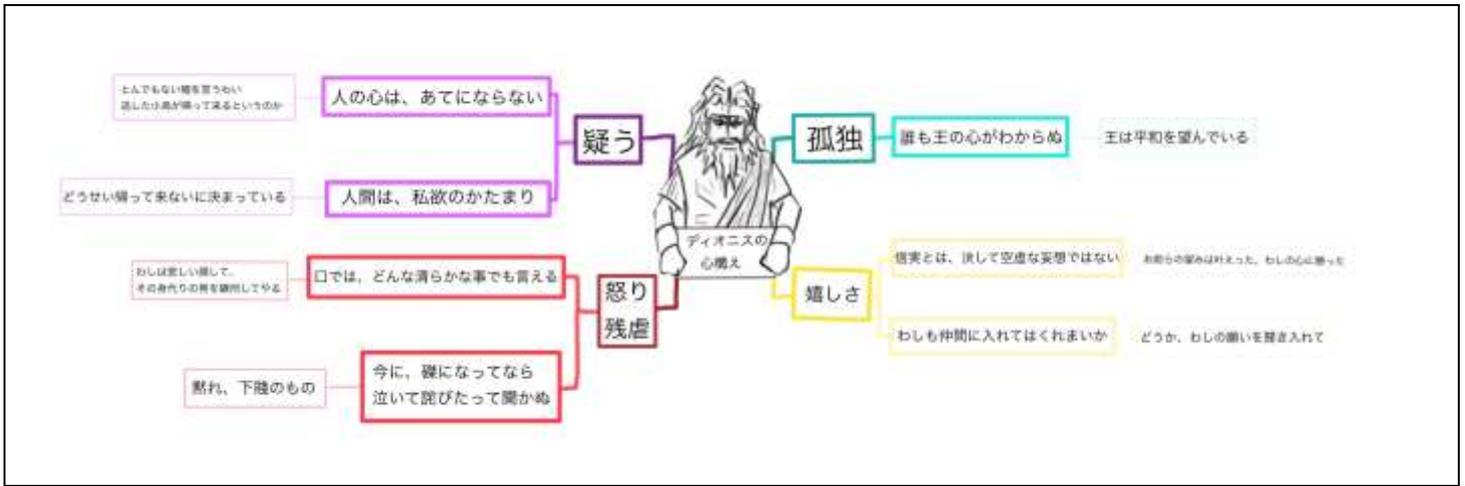
翻轉教育、偕同學習、程式工具運用、邏輯思維，現代的教育對比以前，更希望一名教師能在課堂上導入更加多元的指導方式與評量方法。而本計劃案便是思考在教師的專業(日本文學)課程中，嘗試導入上述要素的一個教學創新課程。

柒、執行計畫活動照片

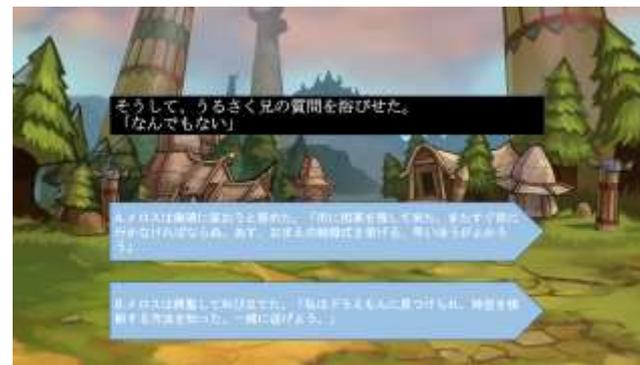
<p>PPT 講義-心智圖說明</p>  <p>What is mind map</p> <p>マインドマップとは？</p> <p>什麼是心智圖？</p>	<p>PPT 講義-互動式小說遊戲</p> <p> 日本名著選讀-總評①遊戲</p> <ul style="list-style-type: none"> • 遊戲內容(劇情) 10分 • 遊戲操作(順暢度) 10分 • 遊戲性(因為是遊戲) 10分 • 遊戲效果(畫面、音效) 加分1-5 • 引用出處說明、工作分配表 沒註解 減分1-5
 <p>図(4)ビジュアルノベル形式</p>	 <p>図(5)ADV 形式</p>
<p>同學分組討論</p> 	<p>同學分組討論</p> 
<p>同學分組討論</p> 	<p>同學分組討論</p> 

捌、附件

8-1 學習成果：心智圖（「走れメロス」）

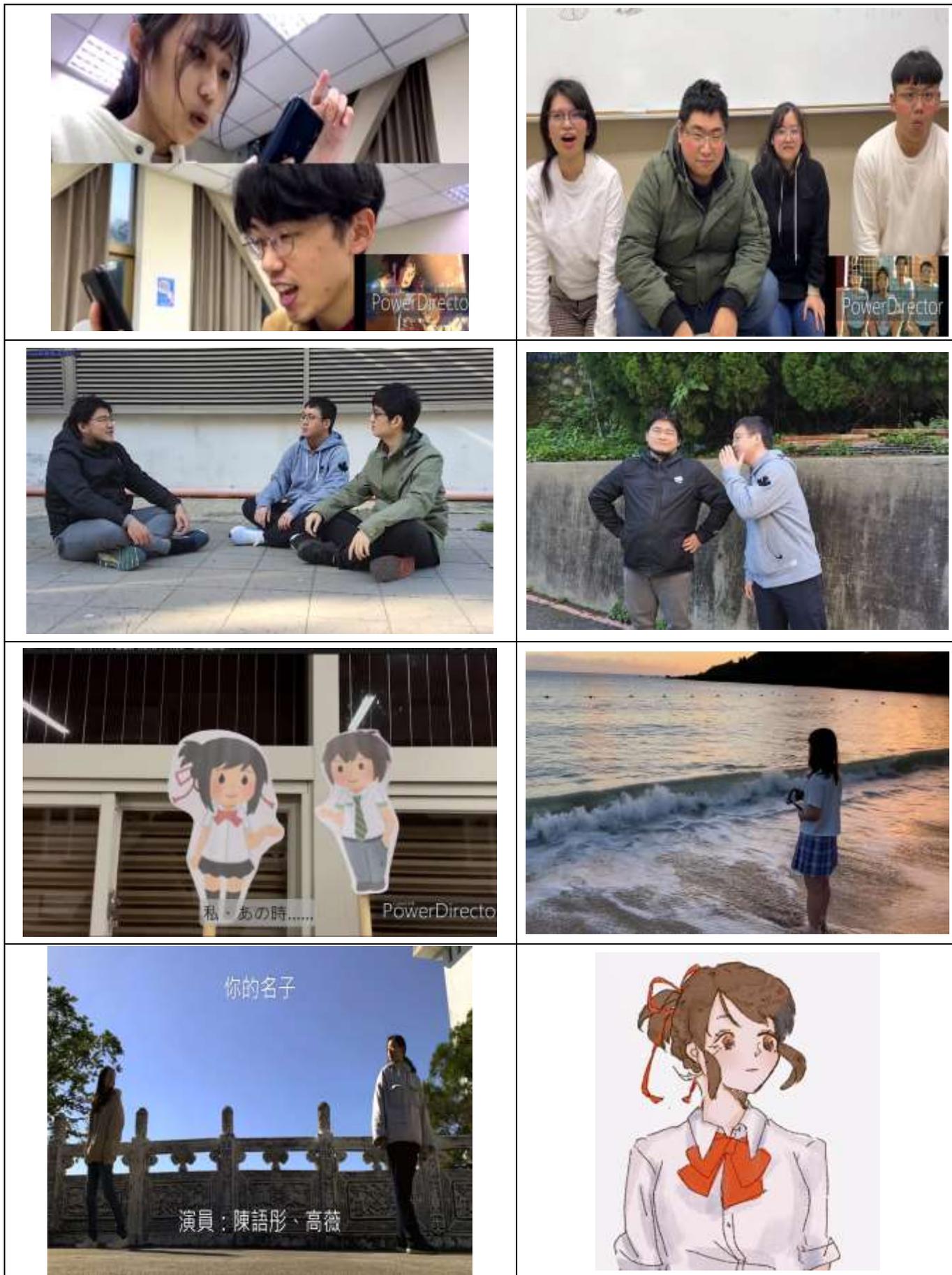


8-2 學習成果：互動式小說遊戲（「走れメロス」）ADV與RPG





8-3 學習成果：微電影（『君の名は。』）





備註：

本報告書大綱得視需要自行增列項目。