



文・圖 | 林信宏 (新北市三重區光榮國民小學學務主任)

イラストスピーキングにおける四コマ漫画とイラストスピーキングのテーマの適用性
The Feasibility of the Items of Four-Frame Comics and Picture Storytelling in Speech Contest

情境式演說四格漫畫、 看圖說故事題目的適用性

教育部於109年度試辦情境式演說，主要讓比賽的形式不再受限於「老師備稿，學生背稿」框架中，以及陷入比完賽後，學生語文能力依然沒有提升的漩渦裡。110年度成為正式項目之後，各縣市推動漸有成效，參賽人數也逐漸增加。筆者以參與培訓的角度觀察，對於「情境式演說四格漫畫、看圖說故事題目的適用性」有以下幾點淺見和大家分享。

生活情境的漫畫出題是有意義的母語傳承

對學生而言，比賽時題目以四格漫畫形式呈現，主要目的為讓選手易讀易懂，情境式演說的「情境」，就有賴出題老師在四格漫畫中構思串接而成，出題為何非單格，而是以四格呈現，就是轉換形式，讓學生在四格脈絡中能夠有起承轉合表達出故事的內容。因此，四格漫畫呈現只是框架，生活情境的意涵理解，才是選手比賽時要著重的地方，之所以要用生活情境為主軸，因為貼近學生的生活經驗，呈現出來的語境、用詞，才是活的語言；因為貼近選手的生活經驗，比賽過程中所訓練的內容，對選手而言是喚起母語使用的契機，而非脫離生活的比賽，是有意義的母語傳承工程。



比賽訓練模式須多元化。

四格漫畫呈現只是框架，生活情境的意涵理解，才是選手比賽時要著重的地方，之所以要用生活情境為主軸，因為貼近選手的生活經驗，比賽過程中所訓練的內容，對選手而言是喚起母語使用的契機，而非脫離生活的比賽。



四格漫畫形式呈現有引導性

對於學生而言，題目以文字呈現，思考模式有如作文，需要先理解題目要旨，才不至於文不對題，擬定好演說的架構後才能就細部內容抹粉施脂，但是以學生組所能運用的語彙看來，光是架構的堆疊便已是一項考驗，在有限的30分鐘內要能組織完成，充分表達，實屬不易。以國小學生組而言，因四格漫畫為圖稿呈現，只需理解圖中語境，依其引導的脈絡用其所具備的語彙說出來，每格漫畫內容可能因為其理解的程度表現多寡不一，但較不會出現在台前呆若木雞的情形，對於推廣增加參賽人數應該會是一項利多；對於國中生、高中生而言，語彙程度較佳的情形下，對於題目內容的引導性建構常常會是比賽勝負的關鍵。



選手的閱讀資料量要多和廣。

帶動學校教學現場更生活化、活潑化之教學方式

比賽形式改變，訓練方式也會跟著改變。以往傳統演說方式，大部分由指導老師寫完文稿，就讓選手背誦，校音之後再加入肢體語言、表情等訓練，等待都定稿之後，接下來選手就是一次次反覆背誦，務必以滾瓜爛熟為目標，等待上台時，都是經過無數次練習的呈現，如此僵化的訓練模式，選手容易彈性疲乏，重點是在比賽之後，縱使台上表現優異獲獎的選手，下台之後，母語的使用能力也沒有提升，所以才會發生獲獎選手頒獎完，記者採訪時請其自我介紹，選手表示他不會講的尷尬情形。

情境式演說在109年試辦開始，學校便開始在訓練和教學上有很大的變革，首先是教學內容生活化，貼近學生的生活經驗為起點，不再是脫離生活經驗的背稿，選手「只會演不會講」的情形。如果說考試引導教學，情境式演說應該是「比賽引導教學」，引導的是好的方向，引導的是學生可用的方向，引導的是連結生活經驗的方向，引導的是激發學生語言組織能力的方向。也因此，



身在第一線的教學者，便開始尋找更多的題材來精進教學，除了原先使用的演說資料外，更可加入許多線上的資源或各種類型的網站平台，如教育部的「本土語言資源網」、「李江却台語文教基金會」、「iTaigi 愛台語」、「閩南語動畫網」等等，甚至自媒體的興盛，創造許多台語網紅，引起風騷，如「美國阿勇」、「來自南法的台灣魂——吉雷米」、「阿華師——足英台三聲道磅米芳」、「百變YouTuber又仁的《逐工一句》」等，如雨後春筍出現，確實讓台語學習的氛圍變得活潑，對於新世代的孩子而言，不再是枯燥乏味的學習。

增強學生組織邏輯及反應能力

情境式演說從學生抽題開始，要在30分鐘內，把四格漫畫的內容順利串接起來，除

出題的方式和思維，就需要讓選手有引導思考的空間，並且需要思考出題內容和選手的文化背景、生活經驗是否有相關性，要具有普遍性、生活性，否則容易因為出題方向導致只有特定區域的選手理解。不公的現象，造成的現狀。



讓學生上台發表可激發反應能力。

除了要掌握題目的精神主軸之外，也需要展現自己的認知及基本語言能力，在有限時間內充分表達對選手更是一大挑戰。以109年全國語文競賽試辦本土語文情境式演說題目為例（圖1），四格漫畫中情境只有「書店」及「各主題閱讀區」，學生在表達時容易侷限在全家人去書店各買了什麼書，然後高興回家就收尾，因此題目表達的廣度及深度都不夠，在四格的表達意旨也常會出現一樣的陳述內容，讓人聽完會有「全部都講了，但是全部都沒有講」的空泛感。這時候便是考驗學生組織邏輯及反應能力的好時機，圖①可以從全家人喜歡的共同休閒活動開始介紹，類型、時間、地點等說明完，才帶入逛書店的情境。圖②因為有「親子共讀區」的境內語和親子共讀的畫面，在表達時可以說明為何空間要如此規劃，對讀者而言有何吸引之處，和家人類似的互動經驗等。圖③又把主題拉到學生比較不會有類同經驗的情境，本

圖的表達便是本題目的關鍵，如果學生平常有相關生活經驗，對於家人、長輩喜歡看的書籍有研究，在此便能侃侃而談家人喜歡書籍的種類及原因，但是如果觀察的細膩度不夠多，就會一直在「家人喜歡生活保健的書」打轉，廣度的層次會拉不出來。圖④以家人都買到自己喜歡的書結尾，爸爸和弟弟的書籍種類比較明確，有的學生會著墨於介紹兩人買了什麼書，但是因為其他三人的書籍無法清楚說明，因此如此結尾會有不周全的情形，如果能以家人的共同休閒活動內容或是逛書店的感想當結尾，會有畫龍點睛的效果，也能讓評審看出選手對於题目的理解和掌握度。

上述的四格漫畫表達情況，是在比賽中常看到的情形，所以「增強學生組織邏輯及反應能力」，不但是「情境式演說四格漫畫、看圖說故事」比賽型式會提升選手能力的目標，更是比賽勝負的關鍵。

出題思維的改變

情境式演說的目的為改變傳統演說訓練模式，讓學生不再只是背誦文稿呈現，而是能真實提升語言使用能力，因此出題的方式和思維，就需要讓選手有引導思考的空間，並且需要思考出題內容和選手的文化背景、生活經驗是否有相關性，要具有普遍性、生活性，否則容易因為出題方向導致只有特定區域的選手理解，造成不公的現象。以下列109年全國語文競賽試辦本土語文情境式演說題目為例，和長輩做蘿蔔糕是一個溫馨的主題，但是如果是在都市的學生，可能沒有類似拔菜、做蘿蔔糕的經驗，容易對主題不了解而無法發揮。類似的情形，有關客家的「插茶文化」、「天穿日」主題、苗栗的「龍文化」、都會區「捷運搭乘經驗」等等的適用性，都是出題委員需要斟酌之處，尤其是全國性的比賽，選手來自四面八方，出題的普遍性更是重要。

即席演說是未來目標

現在全國語文競賽改變成四格漫畫、情境式演說的形式，就是一大進步，回應本文主題「情境式演說四格漫畫、看圖說故事题目的適用性」，當然適用，但這只是過渡期，等待母語推廣普遍而成熟時，仍要以即席演說的形式為目標，也期待在各界努力之下，母語運動的推行順利成功。◆



林信宏

西拉雅族，台南市佳里區人，1979年生。國立臺灣師範大學臺灣文化及語言文學研究所碩士。現為新北市三重區光榮國小學務主任。曾獲101學年度全國語文競賽閩南語演說教師組第二名、102學年度全國語文競賽閩南語演說教師組第一名。



圖1：109年全國語文競賽試辦本土語文情境式演說題目之一。