

壹、前言

一、簡介

於言談或文章中應用成語的主要好處是有助於更貼切而精簡的表達。然而，每則成語都蘊藏豐富的故事及深遠的意涵，若能擅用成語，即可發揮畫龍點睛的效果。因此，學習成語要先了解成語的涵義，才能避免張冠李戴，貽笑大方。

成語教學除了讓學生了解每則成語的意涵，還要以學生能實際應用的角度為考量。有鑑於此，研究者設計教學活動，讓學生依據成語典故創作數位成語故事，再進行分享活動，藉由探索、體會及省思等思考活動建立其對成語典故的了解及知識應用。

依據雙碼理論，若語文系統（logogens）能和圖像系統（imagens）同時呈現，會比單一種呈現方式更具加成效（Paivio, 1971）。而數位說故事藉電腦整合數位短文、圖像、影片和音效的多媒體呈現，可以作為一種活潑有效的成語教學方法（鐘生官，2006）。希望能藉由多媒體工具的使用，提高學生學習動機，建構自己的學習，加深對成語典故的了解。

二、研究目的與問題

本研究設計教學活動，將資訊科技融入成語教學，指導學生於了解成語典故後，利用Photo Story軟體製作數位成語故事，再進行分享活動。從學生創作數位成語故事過程中，探討學童創作數位成語故事需要哪些能力與素養，觀察學生所遭遇的問題，再藉數位成語故事的分享活動，探討學生對此教學活動的觀感為何、對學童學習成語的動機有何增強效果、學童如何藉此活動建構與整合成語的知識。在學習成效的評量上，以數位說故事評量表，針對認知、情意、技能三大面向的八個向度進行評量，並探討老師與學生對於以此數位成語故事的教學模式來學習成語的觀點與回應。

貳、文獻探討

一、成語教學的現況與教學困難

成語是由廣為流傳的典故，或人們所通用的格言諺語、名言嘉句、俗語俚語衍生為大家所認知的習慣用語。其來源有二：（一）源自古書和歷史故事的古語，又稱為「典故」，如：「應答如流」、「百金一諾」、「食言而肥」；（二）來自生活中創造出的語詞，如：「分秒必爭」、「歡天喜地」、「皇天不負苦心人」。在應用上，成語是語言中的精華，於口說或寫作中，只要擅於運用四字成語就能提升語文的程度（蔡智敏，2001）。

學習成語的主要好處是可助於表達，在日常言談中適當運用，可使談話簡潔有力；在作文中活用可增加文章的表現力與說服力。主要原因為成語具有4項優越性：（一）合乎語言之精簡省力原則；（二）合乎言談交際之禮貌原則；（三）具有高度修辭性；（四）具有高度教學效益（陳立元、陳怡靜，2003）。因此，學習成語可增進閱讀能力、提升表達能力，成語在華語文的表達上扮演重要角色（萬藝玲、鄭振峰、趙學清，1999）。

成語教學的實施在語言、文化和精神三方面可顯現其重要意義。語言方面，可提高學習者的用字遣辭能力；文化方面，可增加學習者對中國歷史文化的認同與了解；精神方面，可於潛移默化中陶冶學習者的品德與涵養（蘇靜芳，2004）。因此，陳立元與陳怡靜（2003）認為，教師若將成語帶入課程中，並安排適當的情境和語意，使學生了解其背景典故，能幫助學生確切掌握成語的使用。而成語教學的實施應以學生能實際應用的角度為考量。

目前國小的國語課程中並無獨立的成語教學，僅以生字、新詞的角色散見於各課文中，老師配合範文和作文教學來實施成語教學。有些老師會以「每日一句成語」的教學方式，在黑板上抄一句成語，讓學生回家背誦或作為成語造句的作業。另有老師會統一訂購成語相關教材，讓學生於晨光時間習寫或當作回家作業。然而，教師受迫於教學進度或其他因素的限制，僅解釋字面意思，並無機會詳加說明及探討其用法（葉素吟，2008），造成學生對成語一知半解，遑論分析歸納其完整的意義，更無法連結至其他知識體。倘若成語教學能搭配活潑有趣的教學方法，則可將成語在各方面的價值發揮得淋漓盡致（蘇靜芳，2004）。