

的科學知識應用在實際的教學工作上 (Herinich et al., 1993)，教育學者也希望能將教學媒體科技應用在課堂，使學生能控制個別學習的情境。一般而言，媒體包括影片、錄音帶、磁碟片及光碟片。多媒體具備多功能的角色，可使教師的角色從資訊散播者成為促進學習者 (Kalmbach, 1994)。

第二節 文學教學與多元智能理論

西洋文學是西方語言藝術表達極致的作品，經得起時間的考驗，往往以經典 (canon) 一詞稱呼。在台灣，英語仍列為外國語言，閱讀英美文學作品無形中也是語言學習的一部份。就語言學習者而言，學習之成敗跟學習者之動機、態度、人格、智能及學習者偏好有關。其中「智能」(intelligence) 一詞，通常指的是智力測驗 (IQ tests)。智力測驗分數高的學習者可能在語言分析及學習語言規則方面佔優勢，但在口語溝通及語言互動方面就不具影響力了 (Lightbown & Spada, 1999)。因此，在研究語言學習之成敗，不能單以智力商數來作為判斷的準則，還需考慮到學習者其他的層面。多元智能理論較能涵蓋學習者各個層面，可讓研究者更深入去瞭解學習者人格特質及學習偏好，考慮如何提高學習者學習的動機及培養良好的學習態度。外語教學的方法推陳出新，也不斷在影響著文學教學實施的方式，以下將以多元智能理論的觀點為引導，參酌語言教學的方式，整合文學教學與個別智能的教學方法，建立一套多元智能文學教學可行的模式：

一、文學教學與語文智能：

就語文智能的觀點而言，語文智能的培養，離不開聽說讀寫四項

技能，能將語文智能發揮到盡善盡美的境界，極可能成為作家或演說家。就文學教學而言，文學作為語言學習的教材，其價值普遍受到高度的肯定。例如 Spack (1985) 就表示文學作品是學生閱讀及寫作上很好的題材，可藉由文學作品，將閱讀與寫作結合在一起，不但可激發學生（尤其是理工科的學生）學習之動機，也藉由學生對文學作品的反應，逐步訓練其寫作能力。Bushman & Bushman (1993) 歸納許多研究者的論點指出，學習要有所進步，文學與寫作被視為不可分離的主題，藉由閱讀/寫作之連結，鼓勵學生為自己的閱讀負起更多的責任，如此一來，學習者才能在閱讀與寫作方面，更加勝任及具備辨別的能力。

Armstrong (2000) 談到語文智能的教學方法時，列出了一些範例，如講故事 (storytelling)、腦力激盪 (brainstorming)、錄音 (tape recording)、寫日記 (journal writing)、出版 (publishing) 等。

就講故事而言，Armstrong 認為應該被當作最重要的教學工具，因為它在世界各個文化中已經存在幾千年了。事實上，文學作品本身就是講故事最好的題材，重點在於如何把故事講好，說故事的人除了語言能力好以外，也要具備組織力、想像力及富幽默感，才能娓娓道來，生動有趣。相關的語言活動如故事接龍可運用於文學教學上；就腦力激盪而言，文學作品的主題本身就是腦力激盪很好的題材，可以讓學生分享其獨特的看法；就錄音的方式而言，學生可以學習將文學作品錄製成有聲書，學習如何藉著聲音來表達作品當中的思想和感情。

就寫日記而言，學習者可隨時對文學作品以寫日記方式發表自己的感想，讀者無法一下子就能完全瞭解作品，寫作可以幫助讀者瞭解作品，寫日記如同草稿一樣，日積月累，可一點一滴的幫閱讀者建構

作品的意義，增進讀者批判與創造思考的能力。文學教學的趨勢逐漸重視讀者的反應，許多寫作的活動的設計，常常被當作是對作品反應的主要模式（Bushman & Bushman, 1993）。如果能集合學習者對作品看法的智慧結晶，以出版的方式發表，學生能具備實際解決問題的能力，能創造出文化產品，就更符合多元智能理論的精神了。

二、文學教學與邏輯/數學智能：

Armstrong (2000) 指出，邏輯/數學智能一般被限制在數學和科學課程裡，然而這項智慧有某些成份是適用於全部課程上的。有五種發展邏輯/數學的主要教學方法，可用於學校所有的學科當中：(1) 計算與定量 (calculations and quantifications)；(2) 分類與分等 (classifications and categorizations)；(3) 蘇格拉底式問答 (Socratic questioning)；(4) 啟發式教學法 (heuristics)；(5) 科學思維 (science thinking)。

就計算與定量而言，Armstrong (2000) 強調在非數學科目中導入數字，可以使邏輯強的學生喜歡參與，而且其他學生已可以看到數學不僅屬於數學課，而是屬於整個生活。對文學作品而言，有許多小說（如愛麗絲夢遊記）與數字有關聯，科幻小說是最明顯的例子，而且台灣學生閱讀西洋文學，有時得透過單位換算，才能瞭解西方文化的狀況，隨時注意文學作品當中一些有意義的數字，或許也可以挖掘作品中深層的意義。

就分類與分等而言，Armstrong (2000) 指出，完全不同的訊息可以圍繞中心思想或組織起來，更方便於記憶、討論和思考。好的文學作品含有豐富的主題，值得學生討論，不同主題有不同的證據，學生可以加以歸類，甚至製成圖表，有系統將論點呈現出來，也是一種很

好的思考訓練。

就蘇格拉底氏問答而言，Armstrong（2000）指出，教師不能一味對著學生講課，教師與學生有其對話之必要性，目的在揭開學生思想中的是與非，此舉並非要學生丟臉或證實他們錯了，而是幫助他們增強批判思維的能力。就文學教學而言，若針對初學者，教師的引導有其必要性，教師閱讀的觀點，具示範的作用，從教師與學生互動當中，可瞭解學生不懂的地方，幫助學生釐清作品的意義，甚至作價值澄清，隨著學生批判思維能力的增強，學生可形成自己的觀點，有一套自己的看法。

就啟發式教學法而言，Armstrong（2000）指出，啟發式教學法指的是集合不很嚴謹的方法、規則、實際經驗、準則及建議於一體，來解決邏輯問題的一種方法。事實上，文學作品本身反映著人生百態，有些問題不是光靠邏輯思考就可以解決的，以小說為例，可試著讓學生站在不同角色的觀點，當自己也同樣面臨到某種人生困境或衝突時，該如何解決？如何避免悲劇的發生？現實生活當中，每位學生的背景及生活經驗都不一樣，是否具備實際解決問題的能力，也是文學教學可以思考的方向。藉由啟發式教學法，可培養學生創造思考的能力。

就科學思維而言，Armstrong（2000）指出，科學可提供另一個觀點，可以充分豐富學生對事物的看法。就文學研究的領域而言，文學批評無疑提供了科學思維的觀點，讀者可透過新批評、心理學、人類社會學、女性主義、後結構主義...等等不同的科學思維來檢視作品。對未受過文學批評訓練的初學者而言，基本上也可以質疑故事情節的邏輯性，人物描述及結尾的合理性，以分辨出文學作品的好壞。因此科學思維可加深學習者對作品的理解與判斷。

三、文學教學與空間智能：

人類未發明文字以前，實際上以圖畫來記錄一切，史前時代人類之洞穴壁畫可為證明。由此可知，人類溝通訊息之工具不僅僅只有文字而已。文學作品雖然是文字印刷的成品，但其訊息的傳達，亦可透過其他方式。文學作品（literary texts）廣義的定義應包括三類：（1）視覺作品（the visual texts）如影片、電視、廣告、卡通、相片...等等；（2）口述與書寫的作品（the spoken and written texts），如廣播劇、訪談、影片及電視評論、廣播節目、詩、小說、劇本、新聞、報紙、學術著作、手冊...等等；（3）音樂性作品（the musical），如唱片、CD...等等（Basnet & Mounfold, 1993）。此一定義幾乎涵蓋人文藝術的成品，也說明了瞭解文學作品本身不僅限於探究其文字的呈現而已，亦可探討其它藝術表現的形式來幫助學生瞭解作品。

Armstrong (2000) 指出，有五種用來活躍學生空間智能的主要教學方法，可用於學校所有的學科當中：（1）影像立體呈現（visualization）；（2）彩色記號（color cue）；（3）圖畫比喻（picture metaphor）；（4）思維速寫（idea sketching）；（5）圖解符號（graphic symbol）。

就影像立體呈現（visualization）而言，許多文學作品皆改編成電影，這是將文字立體呈現的最好例子，而且電影也提供語言學習真實的材料，普遍受到肯定，例如 Wood（1995）指出，影片乃融合了三種溝通的模式—聲音、視覺及文字，這三種模式廣泛包含了一些特質如主題、語言、溝通的情況、想像力及文化，好的電影其藝術價值並不輸給文學。因此，文學教學若可以將文學作品與電影作一對照比較，不但可引發學生興趣與想像，加深其印象之外，對語言的學習及作品的探討也會有莫大的幫助。

就彩色記號而言，Armstrong (2000) 希望課堂上不要只有黑白的顏色，空間智能高的學生對顏色十分敏感，應把各種顏色引進教室，當作教學工具之一。在語言教學上，默示教學法 (The Silent Way) 便使用各種顏色的棒子來講解文法，讓學生主動發現文法規則。就文學教學而言，教師作資料呈現時，事實上可以透過電腦軟體，將文字作字體及色彩的編輯，甚至某些文字以圖案來取代，加深學生的印象。Orstein (1991) 即指出透過視覺意象來看到結果，比老師用寫的還來得印象深刻。

就圖畫比喻而言，指的是用視覺圖像來表達想法。文學作品當中，許多詩讀起來就像一幅畫，所謂「詩中有畫，畫中有詩」，甚至有的詩人就把詩寫得像一幅畫的樣子。文學作品要傳達什麼意義，通常非三言兩語可道盡，嘗試用圖畫來表達，可以將文學作品中的顏色、意象、象徵、讀者的想像...等等突顯出來，表達自己對作品的瞭解。其他如思維速寫或圖解符號都是透過視覺思維，以簡易的圖畫來表達想法。

四、文學教學與肢體/動覺智能：

Armstrong (2000) 指出，肢體/動覺學習傳統上被認為是體育課和職業教育的範圍。然而有一些方法顯示把這類的學習活動與傳統學科（如閱讀、數學及科學）統合起來是如此輕而易舉，有五種主要的教學方法：(1) 使用肢體語言回答問題 (body answer)；(2) 課堂劇場 (classroom theater)；(3) 概念動作化 (kinesthetic concept)；(4) 操作學習 (hands-on thinking)；(5) 肢體圖 (body map)。

人與人之間的互動有所謂語言及非語言的互動 (verbal and non-verbal communication)，肢體/動覺智能較敏感的學生，善於運用身體來表達想法和感覺。有些學生拙於用語言表達，「使用肢體語言回

答問題」這個方法，可讓學生用自己的身體作為表達的媒介，對教學做出反應，加強師生之間的溝通。而語言學習所倡導的動作肢體反應教學法 (Total Physical Response)，便是讓學生以肢體動作經驗語言代表的訊息，就「概念動作化」而言，當然是更進一步能讓學生使用肢體語言來表達作品抽象的意義。同一部作品，學生可能有不同的詮釋，即使想法想同，學生亦可透過不同的肢體語言，來表達獨特的感受。Armstrong (2000) 即指出，概念動作化是指教師運用肢體或讓學生用手勢來表達所要傳達的概念或術語，簡單的手勢可以擴展成為複雜而有創意的動作經歷和舞蹈。而「課堂劇場」這個方式，就是讓每個學生的表演天份發揮出來，學生將課文、問題或其他學習材料的內容編成劇本之後，在課堂上演出。

文學作品本身就是表演最好的材料，將作品改寫，搬上舞台，能將作品中的語言朗朗上口，表達出來，未嘗不是一種「操作學習」。

五、文學教學與音樂智能：

有一項研究音樂教學和閱讀成就的關係，顯示學過一年音樂的美國一年級學生的閱讀分數比他們的同學要高出一個年級的程度，而學過兩年音樂的學生的成績相當於三年級的程度，有的甚至達到四、五年級的水準，實際上，音樂可強化任何學科領域的學習 (Campbell, Campbell & Dickinson, 1996)。Armstrong (2000) 指出，有五種用來活躍學生音樂智能的主要教學方法：(1) 旋律、歌曲、饒舌歌及吟唱；(2) 唱片分類目錄 (discographies)；(3) 超記憶音樂 (supermemory music)；(4) 概念音樂化 (musical concept)；(5) 心情音樂 (mood music)。

就文學作品而言，與文學作品相關的音樂非常多，如民謠、歌曲、電影主題曲、音樂劇、歌劇...等等，幾乎可以加以蒐集分類，成為一

個視聽圖書館。文學作品可以探討的層次很多，可以讓學生從不同的角度來欣賞文學作品，如聽到某一個旋律或歌曲，大概可以聯想到與某一部作品的關係，學生也可以發揮創意，將詩歌以饒舌或吟唱的方式來表達。另外，Armstrong (2000) 也指出，如果教師講課時有背景音樂當襯托，學生可以有效地記憶信息，以巴洛克及四分之四拍的古典音樂最為有效。語言教學法當中的暗示教學法 (Suggestopedia) 也是根據這個原理，試圖以背景音樂舒緩學生情緒，幫助學生學習。

就「心情音樂」而言，可以為某部文學作品中的一段來進行配樂，這種音樂也可以加入聲音的效果，有朗讀聲，也有背景音樂。至於「概念音樂化」這個方式，Armstrong (2000) 指出，音調可以作為一種創意的工具，例如在講述莎士比亞 (William Shakespeare) 的《羅蜜歐與茱麗葉》(*Romeo and Juliet*) 時，可以運用節奏對立來表達兩個家族之間的衝突，當然也可以聽到和諧、安靜的節奏，代表羅蜜歐與茱麗葉的愛情，這個方法提供教師和學生有創意表達的機會。

也有學者嘗試用音樂的結構來探討作品，例如以奏鳴曲的結構討論艾倫坡 (Edgar Allan Poe) 的短篇小說，學生可以發現作品中的主題如何發展、如何重複、如何變奏以及如何與另一主題抗衡而達到結束 (劉紀蕙，民 80)。

六、文學教學與內省智能：

Armstrong (2000) 指出，教師需要經常為學生創造機會，讓他們可以感受自己擁有獨特的經驗和深切的個人感。有幾種方式可幫助達到此目的：(1) 一分鐘內省期 (one-minute reflection period)；(2) 個人經歷的聯繫 (personal connection)；(3) 選擇時間 (choice time)；(4) 情緒調整時刻 (feeling-toned moment)；(5) 制訂目標 (goal-setting)

session)。

文學本身反映出人生現實的一面，是讀者自我反省的最好材料。文學教學要求學生寫下心得感想，目的在於能對自我進行反思。最快的方式，便是在課堂上，讓學生針對某一主題或重點，進行一分鐘的反思；其實，學校教育的主要目的在提供學生有機會對人類經驗進行反思 (Tierney, Readence & Disher, 1995)，透過「個人經歷的聯繫」這個方式，可以將學生的文學經驗與學生的生活經驗作結合，學生思考其關連性，加深對作品的瞭解，以促進學習。

就「選擇時間」及「制訂目標」的方式而言，文學作品的閱讀，尤其是長篇小說，需要有計畫的訂定時間與目標，可藉此讓學生有機會安排自己每天閱讀的時間，根據自己的能力來制訂目標，主動閱讀，以培養良好的閱讀習慣。就「情緒調整時刻」的方式來說，Armstrong (2000) 指出，觀察一千個課堂中，大多沒有什麼真實的情緒經驗，如激動、驚奇、憤怒、喜悅或關心的表現，反倒是看見教師以中立的情緒對學生講課。事實上，文學作品欣賞的過程是一種情緒淨化 (catharsis) 的過程，讀者會因為移情作用，觸動情緒的反應。文學作品當中，人物的思想與感情是分不開的，讀者對於作品的情緒反應也很正常，因此，在文學的課堂，師生之間，除了知性的溝通以外，感性的交流也很重要。Armstrong (2000)指出，人類具有一個包含幾種下皮質結構的「情緒大腦」(emotional brain)，為了供養情緒大腦，教育者有責任在教學中創造讓學生歡笑、感覺憤怒、表達強烈意見、對某個題目激動或感覺其他各種情緒的時刻，學生在課堂上表達情緒是沒有關係的。

七、文學教學與人際智能：

就語言學習的原理來說，互動學習可以提供學習者實際使用語言的機會，也只有學習者能適時適地，表達出適當的語言，才有可能習得語言，畢竟語言是用來溝通訊息的。西洋文學作品固然是語言閱讀的好材料，但 Armstrong (2000) 指出，課堂上有些學生要把他們的想法多次反映給他人知道，才能有效的學習，這些喜歡交際的學習者最能夠從合作學習中受益，有五種用來結合人際互動的主要教學方法：

- (1) 同伴分享 (Peer Sharing)；
- (2) 人群雕像 (People Sculpture)；
- (3) 合作小組 (Cooperative group)；
- (4) 圖板遊戲 (Board Games)；
- (5) 模擬 (Simulation)。

與同伴分享看法是課堂上最容易實施的方式，不過教師須事先擬好討論的主題，多少時間討論須掌控好，才不致於內容流於空泛。另外，進行分組時，每一合作小組人數以三至八人，最能達到學習的效果 (Armstrong, 2000)。就「人群雕像」而言，每一組可根據書中人物，分派擔任不同的角色，學生有機會詮釋自己扮演的人物，如何塑造此人物，當然課堂上，可以即席演出的方式，讓學生「模擬」演出，溝通式教學的方式之一便是戲劇模擬 (simulation)。就「圖板遊戲」而言，Armstrong (2000) 指出這個方式是在非正式社交場合中有趣的學習方式；一方面，學生聊天、討論規則、擲骰子、有說有笑，但另一方面，他們學習的正是遊戲焦點的重要技能或某個科目。就文學教學而言，教師準備好一些相關的問題，讓各組去搶答，搶答之前，各組當然可以交頭接耳討論一下，最後看哪一組得分最高，這種方式提供學生競賽的機會，也是激發學生為團隊榮譽而學習的一種方式。

八、文學教學與自然觀察智能：

Armstrong (2000) 指出，大多數課堂教學都在建築屋內進行，此舉無非斬斷自然界豐富學習的資源。為解決此問題，一方面可安排在外面自然界的情境當中學習，另一方面，能將外面自然的世界帶進教室，有幾項教學策略可供參考：(1) 自然界中漫步 (Nature Walks)；(2) 窗外學習 (Windows onto Learning)；(3) 植物當作教具 (Plants as Props)；(4) 教室寵物 (Pet-in-the Classroom)；(5) 生態研究 (Ecostudy)。

就文學教學而言，文學作品有不少關於自然生態主題的探討，如果教到自然詩時，可安排在室外，讓學生實際去大自然中體驗，如果教到小說中的某一自然場景，也可以帶到類似的地方，讓學生模擬狀況。當然，也可以將作品中提到的實物，帶進教室，有助於作品的說明。由於現代科技進步，網際網路可以遨遊世界，因此，與文學作品相關的自然生態，都可以在課堂上，以圖文並茂的方式，呈現在學生眼前。