

一課兩構研討會 - 抗日戰爭

簡麗芳

香港大學教育學院

5/23/2016

利用漫畫分析中國抗戰成功的原因- 在教學上的考量

- 如何詮釋歷史資料 - 以漫畫為例
- 後續跟進 - 鞏固知識的課業

這歷史資料如何證明抗日成功的原因？

- 漫畫名稱：殺敵人一個措手不及 (1938年)
- 漫畫來源：胡考 武漢《新華日報》美術編輯



以資料作為證據(evidence):提問

1. 資料的性質

- 這資料屬於哪一類史料? (例如：漫畫、日記、書信、奏疏、報刊等)
- 該類型史料會否對某史事 / 人物的評價起一定的影響? 為甚麼?

2. 當時的境況

- 是誰繪畫 / 寫這資料的？
- 這資料是在甚麼情況下繪畫 / 寫的？
- 這資料是在甚麼時候繪畫 / 寫的？
- 這資料是在哪裡繪畫 / 寫的？
- 這資料是為誰繪畫 / 寫的？

3. 歷史知識

- 如果要全面詮釋這資料，我們 還需知道些甚麼？ / 我們可以找哪些資料？
- 資料涉及的論點 / 看法，在當時是 具代表性的抑或是非主流的，為甚麼？該論點 / 看法有何 重要性？

4. 對資料的評價

- 使用這資料前，你會提問甚麼問題？
- 這資料是否有自相矛盾的地方？（如多於一則資料，這些資料是否有互相矛盾的地方？）
- 這資料是否載有價值判斷？有沒有證據顯示這資料存有偏見？（蓄意的 / 無意的）
- 資料有什麼用處和局限？

- 這資料對瞭解某人物 / 某史事有何重要性？
- 你認為一個史學家、教科書作者、歷史小說家會怎樣利用這則資料？

(adapted: Teaching and Assessing Historical Understanding, Historical Association, Teaching of History Series, No.63)

幫助學生詮釋歷史資料(漫畫)

PICTURE

Person (source, for whom)

Influence of source

Caption

Things to ask

Underlying attitude of the author

Refer to the historical context

Explain the meaning of the source

詮釋漫畫後作鞏固學習的課業, 例：

中國抗戰成功的原因：

a. b. c. d. e. 五項

1. 揀選一個原因(因應學生能力調整數目)
解釋這原因在抗戰勝利中所擔當的角色
(**PEE** **P**oint **E**vidence **E**xplanation)
2. 你認為拿走哪一項原因，抗日戰爭就**不能成功**？拿走的原因是導致抗戰勝利的遠因、近因、還是導火線？拿走該項原因會導致甚麼後果？

資料題的一般評估準則：

例：評價該資料對解釋抗戰勝利的用處

L1：只就資料的**表述**作理解

L2：能**區別資料的性質**，並依此審視資料對詮釋事實是否有疏漏和偏頗

L3：能**評估資料的真確性和可信程度**，辨識資料對詮釋事實是否有疏漏和偏頗，並能聯繫**歷史境況**，評論資料對理解史實的價值

角色扮演在歷史教學上的考量

分析：

- 學生的認知發展
- 學生理解歷史人物言行的六個水平
- 角色扮演後的知識鞏固

角色扮演如何促進學習：

學生的認知發展：

皮亞傑(Piaget) - 兒童認知發展可按年齡劃分為不同的時期(developmental stages)

皮亞傑的發展時期Piaget's Stages of Development

<i>時期 Stage</i>	<i>Mental age range in years</i> 智能年齡-年歲
I Sensory-motor 感覺動作期 (利用各種感覺與動作吸收外界知識)	0 - 2
II Pre-operational 前運思期 (A) Pre-conceptual 前概念期 (B) Intuitive 直覺時期 (以自我為中心、只集中注意於事物單一向度或單一層面。無法瞭解守恆概念)	2 - 4 4 - 7
III Concrete operations 具體運思期 (推理思維能力只限於眼前所見的具體情境或熟悉經驗，這時期的學童可形容周遭的事物，而具較高層次抽象推理思維能力的學童，他們會嘗試解釋周遭的事物)	7 - 11.5
IV Formal operations 形式運思期 能作推理、有邏輯思維和抽象思維	11.5後

皮亞傑的認知發展對教學的啟示：

- 認知發展是一累積過程：高階意念由初階發展而來
- 初中學生處於形式運思期 IV（能作推理），**但不少學生仍處於具體運思期 III**
- 老師的解釋應從**學童的經驗出發**

啟示：

角色扮演能擴潤學童的經驗（experiential learning），對學習歷史尤其珍貴

角色扮演如何促進學習：

學生理解歷史人物言行的六個水平

- 研究以學生能否代入歷史人物(神入)，異地而處，產生同感心(EMPATHY)而得出
(Concepts of History & Teaching Approaches)
(李彼得 (1996) 理性的理解與歷史教學，
清華歷史教學，6期，頁37-55)
- 同感心 (EMPATHY)
 - 是一種能力 (SKILL)
 - 這能力有助理解歷史

水平一：迷惑難解的過去

學童不能對歷史人物的行為作
概念上的思考，對當事人的動
機**缺乏理解力**

水平二：愚昧無知的過去

學童在構思歷史人物的行為時，是以**自己**的，而不是古人的條件去考慮的。他們不以為認識特定的價值觀和信仰是應該的。這個水準的主要特徵是：他們**排斥古人的**思想行為，對瞭解特定的處境和思想完全缺乏興趣和意圖

水平三：概括化的固定形象

學童以為**古人與今人差不多**，人的動機、價值觀和目的都有不變的**模式**，所有的行為、制度、社會習慣都可以借助這模式來理解。他們不排斥古人，但沒有跡象顯示學生有意重建歷史人物特有的處境和思想

水平四：攙用日常經驗的神入

學生開始考慮歷史人物特有的境況去理解各種行為，不過，他們的神入，是屬於以己比人的性質，並不曉得古人的價值觀、信仰、心態與今人是可以有很大差異的。這個水準的學生會就一些關鍵性的特徵進行認真的思考，不過在思考的過程裏，卻是依賴個人經驗和一些行為的概括來解釋那些特徵

水平五：受限制的歷史神入

學生認定古人與今人對事物的看法會有**不同**，也認為行為，習尚與制度措施，是依據**史料**掌握歷史人物事發的境況來理解的。但是，他們沒有進一步要求把具體的**境況**與那個年代所屬的**精神物質世界聯繫起來**

水平六：融於時代脈絡的歷史神入

學生認為在理解和解釋歷史行為措施時，不能忽略其所屬的時代或社會背景如價值和信仰等事物，而且還要能把它們和現在的區別開來

— 學童停留在哪一個水平

1 ? 2 ? 3 ? 4 ? 5 ? 6 ?

— 透過角色扮演，學童代入歷史人物，建構「間接經驗」(vicarious experience)

— 亦是一種經驗學習 (experiential learning)

蔣介石的戰前會議「國共合作、一致抗日」的角色扮演：

蔣介石

毛澤東

張學良

楊虎城

參謀長

宋美玲

放在課堂開端產生的效果？

作戰形勢分析的角色扮演

蔣介石、田中義一

分析：強、弱、機、危

角色扮演的困難：代入一個不認同的人物 - 田中義一

角色扮演完結

鞏固知識- 課業？

- 試從作戰方略上解釋中國抗日成功的原因
- 試設計一報章封面，報導中國抗日成功的原因
- 試設計一幅漫畫表達中國抗日成功的原因
- 試用舊曲新詞，表達中國抗日成功的原因
- 試設計一幅海報，表達中國抗日成功的原因
-

提問、分享