

由「罐頭俗套」到「創新趣味」 ——情境式演說的現場觀察

「紋切型」から「創造的な面白さ」へ——イラストスピーキングの現場観察
From “Cliché” to “Innovation”: On-site Observation of Situational Speech

文 | 程俊源 (國立台中教育大學台灣語文學系副教授)

圖 | 教育部

台灣的「鄉土教育」自民國87年(1998)正式進入正規的教育體制，爾後民國89年(2000)亦實施了「九年一貫」的國民教育，從「體制化」的角度看，本土語言(原、客、閩)的正規教育施行與推廣迄今至少也20餘載。然則，這20多年的戮力經營，這原當屬於「第一語言」的母語教育成果是否能適當地回應我們的教育期望？有意思的是一年一度的全國語文競賽中，本當是每年可驗收語文教育成果的好時機，不過這麼多年來，我們卻時而得見，學童上臺時無論是朗讀比賽，抑或演說比賽，總能捷口慧給、舌燦



蓮花，但到了臺下卻忽然轉而囁囁嚅嚅、顯得拙舌笨口，連日常簡單的口語對談都說不得好。究其原因，興許並非比賽評比出了問題，而是競賽準備方式需要再行調整，培訓師長們看似善意地協助「備稿」，卻讓學生的賽前準備流於「背稿」，最終擬表現口語能力的語文競賽，變成了一場口語藝術的展演。

為對治此一問題，2020

年後教育部所領軍舉辦的全國語文競賽，首次試行了「本土語文情境式演說」的競賽模式，利用「四格圖」所營造的情境，讓學童抽題後自行發揮創意來「看圖說故事」，演說的進行可據景以生情、可據情以述事、亦可據事以評論(曹天瑞，2021)，重點都在於「如何說故事」。台灣以往的語文教育多少有點重「文」輕「語」，因此即令真正需評

從「立題」到「解題」，最後還需「布局」，即如何講好一個故事。建議最好能將自身的生活體驗與圖片的訊息內容相結合，所有的「起、承、轉、合」都有自己的日常體驗與身影在其中，茲因自己的事，也最易於清楚地與別人分享。



估口語能力時，也常以文稿背誦權代口語自然表達，以至台灣社會缺少了能說故事的人。事實上「四格圖」之設計，原即是現行大部分語言能力檢定中常見檢測「口語能力」的題型之一，以茲做為口語能力競賽的形式，方法上有著語言能力檢證與評估的經驗與學理保證，確實恰如其分。筆者忝任幾屆「本土語文情境式演說」競賽評審的經驗，僅提供以下



幾點現場觀察的經驗與淺見，俾供社會大眾卓參。

立題與布局

知參賽選手抽題後僅有30分鐘的準備時間，因此如何謀劃構思與編排內容自是「情境式演說」的關鍵，個人建議「訂題目」是個能較迅速地處理問題的手法與策略，茲因「立題」也表示了畫下此次演說範圍的畛域，除選手較易於在有限的時間構思內容所擬涉及的範疇外，當選手上臺報讀演說題目時，勢較能引導評審委員關注題目所涉之論題，當可兼收演說後提問聚焦而不至過度發散之效。

「四格圖」之故事經營，首當抓住圖畫裡故事中的「主角」，任何故事的情節鋪排都必定與主角相繫，以主角做為中心，敘事無論

是以第三人稱的上帝視野關照，抑或直接代入以第一人稱訴說，只消說得怡然理順都是一篇完整的故事敘述經營。而圖內除主角外的人、物或事，建議可以筆先行圈畫標識，如

此臨場演說時可避免遺漏，進而影響了故事敘述的完整性。

圖中資訊量倘若繁複雜沓，如何令思慮化繁為簡，俾利將訊息內容裁剪編排，建議可採「六何分析法(5W1H)」的解題策略，所謂「六何分析法」的「5W1H」即是由「何時(When)」、「何處(Where)」、「何人(Who)」、「何事(What)」、「為何(Why)」及「如何(How)」等六大解讀要素，前四項為靜態因素，對敘事而言當中尤為重要的是後兩項的動態因素，因為「為何(Why)」可說明事件的原因，「如何(How)」可敘明事件經過與處理，都是解構一事件的

應的質問。

容，可能讓人提出什麼對

備想像什麼樣的演說內

構思準備期時，就應當預

旨，因此演說者在故事的

問的問題能聚焦不離題

者的敘事過程或圖片所展

目前的評判委員皆經過培



訓極具經驗，大致會依演說

的訊息內容來提問，務使

動態過程的利器。總之，善用「5W1H」便可輕易地整理出故事的全貌，也更利於讓聽者能清楚地掌握說話者建構的故事整體與具體重點，畢竟「說故事」是一「雙向」的話語行為，除說者易說外，也需要聽者易解。

從「立題」到「解題」，最後還需「布局」，即如何講好一個故事。建議最好能將自身的生活體驗與圖片的訊息內容相結合，讓故事的「開

始」、「發展」、「轉折」、「高潮」乃至「結束」，所有的「起、承、轉、合」都有自己的日常體驗與身影在其中，茲因自己的事，自己勢必最為諳熟，也最易於清楚地與別人分享。

俗套與創新

興許是以往傳統的演說「備稿／背稿」經驗使然，人們總習慣於一場演說中，總要加入一些「俗諺語」，倘若沒有這些用語，就會覺得演說內容不夠到位。「俗諺語」確然是前人用語智慧的結晶，用得時也確實可收畫龍點睛之妙，然則，需要知道的是現實語言的使用中，能在日常的話語中靈活並適洽地引入俗諺語者，多屬成年人。因此就這幾年來比賽現場的觀察經驗看，大多數的選手尤其是國中、小階段的學子，一場故事演說中能引用俗諺語者，幾乎都是如「一兼二顧，摸蚶仔兼洗褲」或是「人若衰，種匏仔生菜瓜」這一類的罐頭俗套用語，言之既不新穎有趣，聽之也令人覺得暮氣沉沉，失卻年輕孩童說話該有的自然童趣。



111年全國語文競賽，工作人員解說計時器使用方法。

時間分配與掌握

目前情境式的演說時間，國小及國中學生組是2至3分鐘，高中學生組是3至4分鐘。亦即大概3分鐘內就得要說完四張圖，且每一張圖又都必須要相對完整地陳述與描繪，那麼解讀構思內容後，一張圖所能分配到時間，平均其實不到一分鐘。因此現場常見的情況是，常常一格圖中因有自己較能發揮的空間，就把大多數的時間用於描繪這格圖，以致其餘的圖僅能點到即止，甚而計時鈴響時，猶有一、兩格圖未克說完。須知「故事」一定是有頭有尾，亦即闕漏了任何一格，勢必都將影響了故事的完整性，這也是上述為何建議解圖構思時能採用「六何分析法」的解題策略之緣故，我們必須在有限的時間內快速地掌握圖片中關鍵訊息的核心，掌握圖像、貫串訊息，搭配經驗再進而



111年全國語文競賽，競賽員在走廊等候走位。

具體描述，方才能在時間限制內說好一個完整的故事。

總結與點評

能在有限的時間內將故事的來龍去脈交代清楚，事實上已難能可貴了，但是，想想咱們以往的戲劇經驗，當「天橋下說書人」他們講完一場演義，一段故事後，必然也會有一恰如其分的「太史公言」最終「點評」，這樣的聽書經驗，其實也暗示了故事只是話語陳述行為的表象而已，更形重要的是揭發內中所隱括的微言大義。因此一場好的故事演說，不能虎頭蛇尾，而是要虎頭豹尾地立下結論，有力的結語與感言，能讓聽者清楚地看到演講者思維所演繹的結論，並能體會到演講者的經驗感受與生命體悟，這才是一完美的故事敘述與點評。

提問與回應

情境式演說除了考驗演講者自身對故事的謀劃經營外，賽事中還留有2分鐘的時間，讓評判委員能與演說者「對話」。這是因為完整的「語言能力」會表現於「聽、說、讀、寫」四大語言技能中，

「讀」、「寫」自然是屬「書面」系統的能力，而「口語」系統的能力則在「聽」與「說」之間。然則，傳統的演說方式僅能讓評判委員評估演講者「說」的能力，使得「口語」能力的評估失卻了一環，而今情境式演說的賽事加入了提問與應答，亦即演說者亦需具備「聽」的語言能力，如此藉由一問一答間兩相的對話，即能令評判委員更合理地評估演說者完整的口語表達能力。目前的評判委員皆經過培訓極具經驗，大致會依演說者的敘事過程或圖片所顯示的訊息內容來提問，務使問的問題能聚焦不離題旨，

因此演說者在故事的構思準備期時，就應當預備想像什麼樣的演說內容，可能讓人提出什麼對應的質問。一個更具智謀的策略展現是，演說者甚至也可以有意地留下故事的懸疑點讓評判委員能隨後提問，若能做到這樣自然也表示相關問題的答案，演說者其實已然成竹在胸，操縱隨手矣。

結語

總之，如今情境式演說的「四格圖」設計與情境營造，其實旨在回應現當今「十二年國教」所強調的「素養導向」，而所謂的「素養」毋寧正是能於「生活情境」中實踐的知識、能力與態度。因此本土語文素養也當是在日常生活的「情境化」與「脈絡化」中習得，情境式的「說故事」問答，毋寧正是一能整合演講者口語能力的語文素養表達方式，相信「說故事」的話語表達模式，必能使學生的本土語言素養與學習更形自然有趣。◆



程俊源

雲林縣西螺鎮人，1972年生。國立台灣師範大學國文研究所博士。現為國立台中教育大學台灣語文學系副教授、通識教育中心博雅教育組組長。曾任國立台中教育大學教務處教學發展中心主任。