

史學原典與動畫軟體

開課班級：歷史二

授課老師：楊俊峰老師

課設課程：108學年第2學期三國志選讀(一)

教學目標

- 一、以同學對三國人物之興趣，引導閱讀三國志和三國演義等原典、名著。
- 二、透過史傳人物事蹟的精讀，訓練同學思考文本與歷史敘述的問題。
- 三、訓練同學解讀史料的能力。
- 四、訓練同學思考人物歷史形象的形成的問題。
- 五、訓練同學思考歷史與當代遊戲與數位科技整合的問題。
- 六、訓練兼具閱讀史學原典與動畫說歷史能力的人才

教學方式



Step1：

教師先帶領同學閱讀《三國志》的文本，提示各卷的重點並提供教師個人對此書的理解與詮釋，配合不時拋出問題讓同學們思考，以利學生能深入解讀此一經典。

Step2：學生藉由分組合作學習的方式，討論老師拋出的問題，輔以網路查閱相關資料，結合二者，俾於深化學生的學習，也讓同儕間的交流更加多元。

Step3：邀請多媒體專業的講師，教導學生如何使用IClone的軟體、Crazy Talk以及剪輯軟體的單色去背等技巧，俾學生製作敘述三國史橋段的影片能更加細緻與生動。

Step4：學生們結合文本與動畫、影片，活潑生動的呈現自己所理解的三國史事與觀點，以達成兼具史學經典閱讀與動畫學習技巧的目的。

學生成果



以分組或個人的方式，製作與三國事件或人物有關的動畫影片，以下舉兩個例子：

1. 以高平陵政變為主題，先簡要訴說高平陵政變的背景，接著學生們再各自扮演參與政變的郭太后、司馬懿、曹爽、司馬師等角色，藉由講古的方式，述說各自理解的人物處境與想法，讓歷史文本中的人物為自己發聲，最後總結時，加上後世的評價，讓觀者深入了解此一政變的歷史面貌。
2. 影片先講解為何赤壁之戰一筆帶過，用詼諧淺顯易懂的方式，讓觀者明白史家或後世記錄事情的想法。藉此讓人明白，史書的記載，不僅是作者當時對此一事件的理解，也混雜史家欲美化傳主的想法，帶來更深刻的歷史理解。