

參考文獻

中文部份

- IT168 軟體應用 (無日期)。數碼故事 2005 V4.9.3 大眾版。2007 年 7 月 4 日，取自：
<http://www.skycn.com/soft/10283.html>
- e時代勇士--暨大阿諷的故事 (無日期)。2006年5月3日，
取自：<http://d1m.ncnu.edu.tw/ajay/>
- 王文科 (1996)。課程與教學論。台北：五南。
- 王文華 (2006, 10 月 5 日)。公益的 1001 夜。王文華的樂活日記，15。2006 年 12 月 20 日 取自：
<http://www.readingtimes.com.tw/authors/tomwang/works/LOHAS15.htm>
- 王文華 (無日期)。童話公園---幸福語文街的「吹牛劇場」。2006 年 5 月 12 日取自：
<http://home.educities.edu.tw/fest1/streen4.htm>
- 王文華 (無日期)。童話公園---童話小舖的「腦海裡的神奇國」。2006 年 5 月 12 日
取自：<http://home.educities.edu.tw/fest1/story7.htm>
- 王文華 (無日期)。童話公園---講義區的「鯊魚機和章魚小丸子」，2006 年 5 月 12
日取自：<http://home.educities.edu.tw/fest1/new67.htm>
- 王柔晴、丁友信、鍾佩芝 (2006 年 10 月 12 日)。智威湯遜展現 MAZDA5 有深度的
親情。銘報即時新聞。2006 年 12 月 1 日 取自：
<http://mol.mcu.edu.tw/show.php?nid=79843>
- 王堯政 (2005)。網路互動式腦力激盪之分析與實作。國立中央大學資訊工程研究
所未出版之碩士論文，桃園。
- 方鄒珍(2006)。「創作性戲劇寫作教學方案」對國中七年級學生寫作能力、寫作興趣
之影響。臺灣師範大學教育研究所教育心理與輔導學系出版之碩士論文，台北。
- 成章瑜 (2007, 6 月 18 日)。水蜜桃阿嬤。商周電子雜誌，1021。2007 年 8 月 4 日，
取自：<http://www.businessweekly.com.tw/article.php?id=27338>
- 吳靜吉 (1998)。新編創造思考測驗研究。教育部輔導工作六年計畫研究報告。台
北：學術交流基金會。
- 吳靜吉、吳乙峰 (2005)。用影像寫生命故事座談會。於二〇〇五年創新與創造力研
究中心第三屆「創新與創造力」研討會的對談。台北：國立政治大學。
- 吳靜吉 (2006, 1 月 10 日)。去去去，去美國讀數位遊戲！留美雙週報，137。2006
年 4 月 13 日取自：<http://www.ustudy.org.tw/eaper/137/137.htm#M4>
- 李筑音 (2006, 3 月)。7 萬數位娛樂大軍，小兵立大功---軟勢力，向前衝。Cheers
雜誌。2007 年 7 月 30 日取自：<http://www.cheers.com.tw/content/068/068094.asp>。
- 杜麗琴 (2005)。數位閱讀製作面面觀。出版年鑑，6。2006 年 7 月 2 日 取自：
<http://info.gio.gov.tw/Yearbook/94/06-03.htm>

- 邱婉芬 (2007)。繪本創意教學對國小二年級學生譬喻修辭創造力表現之影響。淡江大學教育科技學碩士班研究所未出版之碩士論文，台北。
- 林敬順 (2006)。以童話故事情境為主題的國小視覺藝術教學研究。大葉大學造形藝術學系研究所未出版之碩士論文，彰化。
- 林建平 (1997)。創意的寫作教室。台北：心理。
- 洪蘭 (譯) (2003)。H. Gleitman 著。心理學 (Psychology)。台北市：遠流。(原著出版於1997)
- 洪蘭 (2008)。歡樂學習，理所當然。台北市：天下。
- 袁振國 (2003)。教育新理念。台北：洪葉文化。
- 翁紹凱 (2008)。培養說故事的孩子——父母給孩子最好的97個禮物。台北市：意識文化。
- 郝廣才 (2006, 3月17日)。標準答案死得快。郝廣才的創意觀測站，2008年12月15日取自：
<http://mypaper.pchome.com.tw/news/grimmpress/3/1266201010/20060317184144/>
- 陳人慧 (2004)。國小學童說故事之行動研究。淡江大學教育科技學研究所未出版之碩士論文，台北。
- 陳智文(譯) (2006)。West S., & Anthony M. 著。說故事銷售金融商品--Storyselling for Financial Advisors : How Top Producers Sell。台北：商智。(原著出版於2000)
- 陳龍安 (1991)。智能結構模式的思考教學策略。創造思考教育，3，19-31。
- 陳龍安 (2000)。創造思考教學。台北：師大書苑。
- 陳龍安 (1990)。「問想做評」創造思考教學模式的建立與驗證。台灣師範大學教育研究所未出版之博士論文，台北。
- 陳穎全 (2007)。數位說故事教學理論應用於數位學習之探討-以國民小學自然與生活科技領域為例。長榮大學資訊管理研究所未出版之碩士論文，台南。
- 陳璐茜 (2005)。想像力開發創造教室。台北：幼獅。
- 陳嫻如(2007)。創造性繪本教學方案對國小低年級學生創造力之影響。臺灣師範大學教育研究所教育心理與輔導學系未出版之碩士論文，台北。
- 教育部 (2000)。國民中小學九年一貫課程暫行綱要。台北：教育部。
- 張苑珍 (1997)。鷹架理論在成人教學實務之應用。成人教育，40，43-52。
- 張藍云 (譯) (2008, 6月23日)。Brian Satterfield 著。八種用數位方式說故事的技巧。2008年10月21日，取自：
http://www.npo.org.tw/PhilNews/show_news.asp?NEWSID=8609
- 曹澤華(2003)。網路環境下故事新編的實驗報告。2007年7月20日取自：
http://engine.cqvip.com/content/1/85099x/2001/006/002/jy06_13_5883267.pdf
- 黃秀雯、徐秀菊 (2004)。繪本創作之創意思考教學研究—從觀察、想像到創意重組。藝術教育研究，8，29-71。
- 黃勝融 (2007)。數位故事創作在國小高年級課程上的應用與個案研究---以鄉土教學為例。嘉義大學教育科技研究所未出版之碩士論文，嘉義。
- 葉玉珠 (2005)。科技創造力測驗—指導手冊。台北：心理出版。
- 葉玉珠 (2006)。創造力教學--過去、現在、未來。台北：心理。
- 詹志禹 (1996)。知識與認識：建構論 VS 接受觀。教育研究雙月刊，49，25~38。

- 詹志禹(2005)。討論法融入大學統計教學之行動研究。當代教育研究季刊, 13(4), 167-208。
- 楊幸娟(2005, 8月8日)。用 mobile storytelling 說台灣的故事。聯合新聞網---數位文化雜誌, 1。2006年6月30日取自：
http://mag.udn.com/mag/dc/printpage.jsp?f_ART_ID=16367
- 楊竣翔(2007)。多媒體協同說故事系統對於學生故事創作的成效。元智大學資訊工程學系未出版之碩士論文, 桃園縣。
- 鄒慧英(2001)。課程、教學、評量三位一體的專題學習。台南師院學報, 34, 155-194。
- 維基百科(最後修訂在2008, 10月3日)。什麼是數位說故事。2008年12月15日取自：
<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E6%95%B8%E4%BD%8D%E8%AA%AA%E6%95%85%E4%BA%8B&variant=zh-tw>
- 歐用生(1984)。課程研究方法論—課程研究的社會學分析。高雄：復文。
- 歐用生(1985)。課程發展的基本原理。高雄：復文。
- 劉佳麟(2004)。電子腦力激盪對學習成效之研究。國立台北科技大學商業自動化與管理研究所未出版之碩士論文, 台北。
- 盧玫仔(2007)。繪本教學融入擴寫作文之行動研究。淡江大學教育科技學碩士班研究所未出版之碩士論文, 台北。
- 賴美蓉(1998)。創造性英文教學策略對國小資優學生創造力和學業成績之影響。國立臺灣師範大學特殊教育研究所未出版之碩士論文, 台北。
- 龜兔賽跑(2006年9月6日)。Lepont 時尚生活館電子報。2006年4月13日取自：
http://store.pchome.com.tw/lepont/HM/view_sup_epaper.htm?sup_paper_no=000015572
- 蕭淑美(2007)。紙本繪本與電子繪本對學童語文創造力的差異性影響。高雄師範大學工業科技教育學系系未出版之碩士論文, 桃園縣。
- 鍾生官(2006)。數位說故事在統整藝術教育之應用。國際藝術教育學刊, 4(1), 51-63。
- 魏秀恬(2001)。國中科技教育實施創造性問題解決教學之研究。國立台灣師範大學工業科技教育學系未出版之碩士論文, 台北。
- 闕帝丰(譯)(2006)。A. Glassner 著。編故事: 互動故事創意聖經。台北：時報。(原著出版於2001)
- 龐文真(2006, 6月1日)。Platial.com用地圖說故事串連城市情感與回憶。數位時代雙週。2006年11月2日取自：<http://66jacky.blogspot.com/2006/06/platialcom.html>
- 饒見維(1994)。知識場論：認知、思考與教育的統合理論。台北：五南。

西文部份

- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context*. Boulder, Colorado: Westview Press.
- Benmayor, R.(2008). Digital Storytelling as a Signature Pedagogy for the New Humanities . *Arts and Humanities in Higher Education: An International Journal of Theory, Research and Practice*,7(2), 188-204.
- Berger, C. (1999). *Teaching children science: A project-based approach*. Burr Ridge, IL: McGraw-Hill.
- Coventry, M. (2008). Engaging Gender: Student Application of Theory through Digital Storytelling . *Arts and Humanities in Higher Education: An International Journal of Theory, Research and Practice*. 7(2), 205-219.
- Dennis, A. R., & Valacich, J. S. (1993). Computer brainstorms: More heads are better than one. *Journal of Applied Psychology*, 78(4), 531-537.
- Dennis A. R., & Williams M. L. (2003). *Electronic Brainstorming: Theory, Research and Future Directions*. Group creativity innovation through collaboration, 160-178.
- Digital storytelling. (n.d.). Retrieved July 8, 2007, from <http://www.storytell.com.au/digital.html>
- Didital stories Niles Township H S District 219. (n.d.). Retrieved August 8, 2007, from <http://www.digitalstories.org/>
- Educational Uses of Digital Storytelling (n.d.). Retrieved August 1, 2006, from <http://www.coe.uh.edu/digitalstorytelling/evaluation.htm>
- Farr, R., & Tone, B. (1998). *Portfolio and performance assessment*(2nd.). Orlando, FL: Harcourt Brace College Publishers.
- Gardner, H. (1983). *Frame of mind: The theory of multiple*. New York : Basic Books.
- Chung S.- K.(2007).. Art Education Technology: digital storytelling. *Art Education*. 60(2), 17-22.
- Gregory, K. & Steelman, J.(2008). Cresting the Digital Divide . *Community College Journal of Research and Practice*, 32(11), 880-882.
- Hull, A.G., & Katz, M.-L. (2006). Crafting an Agentive Self: Case Studies of Digital Storytelling. *Research in the Teaching of English*, 41(1), 43-81.
- Herman J.L., Aschbacher, P.R., & Winters, L. (1992). *A practical guide to alternative assessment*. Alexandria, VA : Association for Super-vision and Curriculum Development.
- Howell, D. D. & Howell, D. K. (2003). *Digital storytelling: creating an eStory*. Ohio: Linworth Press.

- Hull, A.G., & Katz, M.-L. (2006). Crafting an Agentive Self: Case Studies of Digital Storytelling. *Research in the Teaching of English*, 41(1), 43-81.
- Hutcheson, B. (2008). 2008-2009 Davis Digital Storytelling Challenge: Showcasing 21st-Century Learning in the Art Classroom. *School Arts: The Art Education Magazine for Teachers*, 108(1), 40-41. (EJ807105)
- Hutchins, T. (1995). *Babies need more than minding: Planning programs for babies and Toddlers in group settings*. Watson, Australia : Australian Early Childhood Association, Inc.(ERIC Document Reproduction Service No.399056)
- Lambert, J. (2002). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. Berkeley, CA: Center for Digital Storytelling.
- Lampe, S.E.,& Cramer, S.R.(1994). *In response to the call for change:The University of Wisconsin Oshkosh Educational Leadership Program Model*. Paper presented at the 49th Annual Meeting of the association for Supervision and Curriculum Development, Chicago, IL, USA.(ERIC Document Reproduction Service No.379790)
- Leon, S. M.(2008). Slowing Down, Talking Back, and Moving Forward: Some Reflections on Digital Storytelling in the Humanities Curriculum. *Arts and Humanities in Higher Education: An International Journal of Theory, Research and Practice*, 7(2), 220-223.
- Long J. (2008). Telling Stories with Technology. *Technology & Learning*, 28(11), 62.
- Maier, R.B., & Fisher, M. (2007). Strategies for Digital Storytelling via Tabletop Video: Building Decision Making Skills in Middle School Students in Marginalized Communities . *Journal of Educational Technology Systems*, 35(2), 175-192.
- McLellan, H. (2008). Digital Storytelling: Expanding Media Possibilities for Learning . *Educational Technology Magazine: The Magazine for Managers of Change in Education*, 48(5), 18-21.
- McNeil, J.D.(1990). *Curriculum: A comprehensive introduction*. New York: Harper Collins Publishers, Inc.
- Nelson, M. E.(2006). Mode, Meaning, and Synaesthesia in Multimedia L2 Writing . *Language Learning & Technology*, 10(2), 56-76.
- Ohler, J. (2005). The World of Digital Storytelling. *Educational Leadership*, 63(4), 44-47.
- Ohier, J.(2007). Art, Storytelling, and the Digital Economy .*SchoolArts: The Art Education Magazine for Teachers*, 107(2), 58-59.
- Oppermann, M.(2008). Digital Storytelling and American Studies: Critical Trajectories from the Emotional to the Epistemological . *Arts and Humanities in Higher Education: An International Journal of Theory, Research and Practice*, 7(2),

- 171-187.
- Osborn, A. F.(1963). *Applied imagination*. New York : Charles Scribner's Sons.
- O'Tuel, F. S., & Bullard, R. K.(1993). *Developing higher order thinking in the content areas K-12*. Pacific Grove, CA : Critical Thinking Press and Software.
- Paivio, A. (1971). *Imagery and verbal processes*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Parnes, S. J.(1967). *Creative behavior guidebook*. New York : Scribner's.
- Paul, N., & Fiebich, C. (2002). *The elements of digital storytelling*. Retrieved August 28, 2006, from <http://www.elements.fiebich.biz/index.php>
- Porter, B. (2006). Beyond Words: The Craftsmanship of Digital Products . *Learning & Leading with Technology*, 33(8), 28-31.
- Posner, G.J., & Strike, K.A. (1976). A categorization scheme for principles of sequencing content. *Review of Educational Research*, 46, 665-690.
- Sadik A. (2008). Digital storytelling: a meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology, Research and Development*, 56(4), 487-506.
- Stuhlmann, J., Daniel, C., Dellinger, A., Denny R. K. & Powers, T. (1999). A generalizability study of the effects of training on teachers' abilities to rate children's writing using a rubric. *Journal of Reading Psychology*, 20, 107-127.
- Taba, H.(1962).*Curriculum development: Theory and practice*. New York: Macmillan, inc.
- Tyler, R.W.(1949). *Basic principle of curriculum and instruction*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.
- Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom . *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228.
- Vygotsky, L. S.(1978). *Mind in society*. Cambridge , MA: Harvard University Press.
- Ware, P. D., & Warschauer, M. (2005). Hybrid Literacy Texts and Practices in Technology-Intensive Environments . *International Journal of Educational Research*, 43(7-8), 432-445.
- Williams, F. E.(1970). *Classroom ideas for encouraging thinking and feeling*. (2 nd ed.)New York:D.O.K.publisher.Inc.
- White, N., Blythe, T., & Gardner, H. (1995). *Multiple intelligences theory: Creating the thoughtful classroom*. In R. Fogarty & J. Bellanca. (Eds.), *Multiple intelligences: A collection*. Palatine, (pp136-147). Illinois: IRI/Skylight Publishing.
- Wood, D.J., Bruner, J.S., & Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of Child Child Psychology*, 17, 89 - 100.