

附錄一：互動組數位說故事教學課程設計

教學單元	第一單元： 故事拼盤（抽籤說故事）	教學日期	96年10月4日 96年10月5日
教學來源	研究者自編	教學時間	5堂課(200分鐘)
設計者	黃蕙君	教學者	黃蕙君
能力指標	F2-6-7-1 能練習利用不同的途徑和方式，收集各類可供寫作的材料，並練習選擇材料，進行寫作。 E2-8-9-4 能主動記下個人感想與心得，並對作品內容摘要整理。 F2-8-2-1 寫作時能理解並模仿使用簡單的修辭技巧。 5-3-2 利用光碟、DVD等資源搜尋需要的資料。		
單元目標	1.認知方面 熟悉童話故事 2.情意方面 發揮創意，融入情感，創作故事 3.技能方面 能應用軟體創作數位故事	具體目標	1.重新喚起童話故事的記憶 2.透過故事拼盤，學習重組整個故事 3.透過聯想，編造出個人風格的故事 4.能熟練數位故事軟體的使用
準備活動	教師	1.瞭解學生對教學主題的先備知識和相關經驗 2.熟悉教學流程 3.準備課程進行所需的教材 4.準備課程進行所需的軟體	
	學生	依照教學進度完成數位說故事	

教學流程	教學目標	教學活動	時間(分鐘)	教學資源	教學評量	注意事項
前導活動	一、引起動機	一、暖身活動：「童話故事大風吹」遊戲 1.把耳熟能詳的童話做簡單描述，寫成線上的空白方格上，在這空格裡不寫出故事的名稱，方便玩大風吹遊戲時的辨識趣味。如：「可惡的大野狼,很快就把懶惰的大寶、二寶蓋的房子吹倒踢垮了，只有勤勞聰明的小寶，房子沒被吹倒，最後大寶、二寶全躲在小寶的磚頭房子內，並想辦法把大野狼趕跑了」(答案：三隻小豬)、「那是一個寒冷的除夕夜，人們緊裹大衣，匆忙趕路回家準備歡度佳。沒有人注意到那	10	電腦、螢幕、經典童話故事範例	1.實作評量 (將童話的提示寫在空白方格上)	學生如有字詞不懂者，請查詢線上國語辭典

		<p>個蜷縮在角落的可憐小女孩，正試著點燃她原本打算在街上兜售的火柴取暖。當每一根火柴閃爍火光時，她就會看見奇特的影像，並且感受充滿愛和希望的溫暖光芒」(答案：賣火柴的小女孩)</p> <p>2.請學生上傳在方格中寫的故事描述。</p> <p>3.主持人說：大風吹 大家一起說：吹什麼 老師指的其中一人(如甲)，請他回答「童話的名稱」。每個人從線上選取任一方格，各自打開，逐一唸出方格中的內容，讓甲分辨出內容是屬於哪一個童話故事，依此方式，每個人可輪流被吹到，遊戲玩到方格都被取用為止。</p> <p>二、趣味創作練習 創造新的造形除了改變顏色之外，還可以改變的材質，請學生按這十句例句練習開發新的造形，還要附上----後面的說明，讓大家對這個造型更了解。</p>	10	線上十個語文例句	2.實作評量 (寫出是哪一個童話，將答案寫在線上答案格上) 電子腦力激盪
發展活動	二、故事腦力激盪：童話金頭腦---問題創意解決	<p>一、電腦螢幕播放《一吋蟲》</p> <p>1.故事的問題是：「一吋蟲還會遇見哪些危險呢？一吋蟲到底用什麼方法量夜鶯的歌？夜鶯的歌有多長呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>二、電腦螢幕播放《善意的謊言》</p> <p>1.故事的問題是：「藍國的王子到底是想出了什麼絕妙好計，來化解兩國的戰爭呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>三、電腦螢幕播放《獅子燙頭髮》</p>	10 15	《一吋蟲》動畫 《善意的謊言》動畫 《獅子燙頭	電子腦力激盪

		<p>1.故事的問題是：「一向聰明的狐狸，這下子想到了什麼方法，要讓獅子的頭髮變得捲捲的？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>四、電腦螢幕播放《海上小精靈》</p> <p>1.故事的問題是：「尼可拉會找回圖畫書並救回紅衣小精靈嗎？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>五、電腦螢幕播放《蝴蝶風箏》</p> <p>1.故事的問題是：「小刺蝟不小心拉斷風箏的線，風箏飛走了，這下子該怎麼辦？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>六、電腦螢幕播放《小貓咪第一次看滿月》</p> <p>1.故事的問題是：「小貓咪想要喝牛奶，他應該怎麼辦呢？他會喝到牛奶嗎？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>七、電腦螢幕播放《小波的新玩具》</p> <p>1.故事的問題是：「小波的新玩具掉進河裡，還來不及撿，就被鱷魚咬碎了，他該怎麼辦？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>八、電腦螢幕播放《匆忙的一天》</p> <p>1.故事的問題是：「沈大個能不能順利找到醫院呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	<p>15</p> <p>15</p> <p>10</p> <p>15</p> <p>15</p> <p>10</p>	<p>髮》動畫</p> <p>《海上小精靈》動畫</p> <p>《蝴蝶風箏》動畫</p> <p>《小貓咪第一次看滿月》動畫</p> <p>《小波的新玩具》動畫</p> <p>《匆忙的一天》動畫</p>		
應用階 程	三、線 上故	1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故	50	電腦、圖片 檔、數位說故	獨立 寫作	每個 學生

	事創作	<p>事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事</p> <p>2.故事題目可修改，主角也可換名字</p> <p>3.在網路上搜尋與故事相關的圖片</p> <p>4.在故事簡報中插入適當的圖片</p> <p>5.編製數位故事並修正</p>		<p>事軟體 (Power Point、Medi@Show)</p>		<p>可以自行操作創作故事</p>
發表階段	四、線上故事分享與回饋	<p>分享優良的作品，互相觀摩、精益求精</p>	25	<p>電腦、螢幕、單槍、學生的數位故事</p>	<p>實作評量 (故事發表)</p>	

趣味創作練習例句 (引自想像力開發創造教室，陳璐茜，2005，頁 75-76。台北：幼獅)

- (1) 葉子貓---貓的每根毛都是一片葉子，秋天來了就落葉。
- (2) 釘子刺蝟---刺蝟身上的刺都是釘子，可以當木匠，邊拔刺邊拔釘子。
- (3) 冰塊小熊---用冰塊做的小熊，融化時好像在流淚。
- (4) 花瓣鳥---鳥的每根羽毛都是花瓣，牠飛過的地方充滿了花香。
- (5) 海綿兔子---兔子的身體是海棉做的，淋了雨就走不動，因為吸飽水太重了。
- (6) 巧克力大象---巧克力做的大象，遇見牛奶糖大象，就會生下牛奶巧克力小象。
- (7) 木頭鱷魚---木頭刻成的鱷魚，牙齒是兩片鋸子。
- (8) 蛋糕羊---羊的身體是鮮奶油蛋糕做的，眼睛是葡萄乾、嘴巴是櫻桃。
- (9) 羽毛獅子---獅子的每根毛都是羽毛，風一吹來，牠就輕飄飄的飛起來。
- (10) 藤蔓狗---狗的身體是藤蔓纏繞出來的，牠的眼睛是兩粒果實。

教學單元	第二單元： 想像作文~異想天開說故事	教學日期	96年10月11日 96年10月12日
教學來源	研究者自編	教學時間	5堂課(200分鐘)
設計者	黃蕙君	教學者	黃蕙君
能力指標	F2-6-7-1 練習利用不同的途徑和方式，收集各類可供寫作的材料，並練習選擇材料，進行寫作。 E2-10-10-2 能夠思考和批判文章的內容。 C2-1-1-2 能与他人交換意見，口述見聞，或當眾做簡要演說。		
單元目標	一、認知方面 能透過圖片，組織出一個故事 二、情意方面 能依圖片中主角的表情，瞭解他的處境 三、技能方面 能善用和熟悉電腦操作	具體目標	1.看完影片，會為新的法寶取名字 2.能根據問題，發表自己的感想和經驗 3.熟悉軟體操作，並順利編制數位故事
準備活動	教師	1.瞭解學生對教學主題的先備知識和相關經驗 2.熟悉教學流程 3.準備課程進行所需的教材 4.準備課程進行所需的軟體	
	學生	依照教學進度完成數位說故事	

教學流程	教學目標	教學活動	時間(分鐘)	教學資源	教學評量	注意事項
前導活動	一、引起動機	<p>一、暖身活動：創意四射 請學生打開線上資料夾中的改編笑話</p> <p>播放簡報：烤肉最怕... 烤肉最怕肉跟你裝熟，木炭耍冷，蛤仔搞自閉，烤肉架搞分裂，火種沒種，肉跟架子搞小團體，香腸跟肉耍黑道，蔥跟你裝蒜，玉米跟你來硬的，香腸扮起黑面蔡，甜不辣跟你耍俗辣，來的朋友都吃素。(取自yahoo的笑話簡訊)</p> <p>二、趣味創作練習 「請小朋友將這則笑話改編，可以使用『對比』的方式，越誇張越好笑，就越能發揮創意。」</p>	5 15	《烤肉最怕》 簡報、電腦、螢幕	實作評量 (發表想法)	電子腦力激盪

發展 活動	二、故事腦力激盪：快樂標創意---生活教育故事屋	一、電腦螢幕播放《用愛心說實話》	15	《用愛心說實話》 動畫	電子 腦力 激盪
		1.故事的問題是：「用愛心說的實話永遠不會錯，你覺得呢？莉莉聽得懂媽媽說的話嗎？莉莉應該怎麼做呢？」			
		2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法			
		二、電腦螢幕播放《怕浪費的奶奶》	10	《怕浪費的奶奶》動畫	
		1.故事的問題是：「怕浪費的奶奶會把橘子皮拿來做什麼呢？奶奶還會有那些絕招，或什麼有趣的事情呢？」			
		2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法			
		三、電腦螢幕播放《怪叔叔》	15	《怪叔叔》動畫	
1.故事的問題是：「你知道還有什麼方法可以讓怪叔叔抓走嗎？」					
2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法					
四、電腦螢幕播放《子兒吐吐》	10	《子兒吐吐》 動畫			
1.故事的問題是：「胖臉兒的頭上會發生什麼事呢？」					
2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法					
五、電腦螢幕播放《小熊包力刷牙記》	15	《小熊包力刷牙記》 動畫			
1.故事的問題是：「你覺得小熊包力要怎麼做才能找回他的牙齒呢？」					
2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法					
六、電腦螢幕播放《好想吃榴槤》	15	《好想吃榴槤》 動畫			
1.故事的問題是：「小朋友，你吃過榴槤嗎？那是什麼味道呢？」					
2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法					
七、電腦螢幕播放《薩琪想		《薩琪想要			

		<p>要一個小寶寶》</p> <p>1.故事的問題是：「故事的線索中，薩琪到底有沒有懷孕呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>八、電腦螢幕播放《鱷魚怕怕牙醫怕怕》</p> <p>1.故事的問題是：「鱷魚牙痛，請牙醫拔牙，但牙醫拔牙時，鱷魚太痛，咬住牙醫的手，結果會如何呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	15 10	<p>一個小寶寶》 動畫</p> <p>《鱷魚怕怕牙醫怕怕》 動畫</p>		
應用 階程	三、線上故事創作	<p>1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事</p> <p>2.故事題目可修改，主角也可換名字</p> <p>3.在網路上搜尋與故事相關的圖片</p> <p>4.在故事簡報中插入適當的圖片</p> <p>5.編製數位故事並修正</p>	50	電腦、圖片檔、數位說故事軟體 (Power Point、Medi@Show)	獨立寫作	每個學生可以自行操作創作故事
歷程 反思	四、線上故事分享與回饋	<p>分享優良的作品，互相觀摩、精益求精</p>	25	電腦螢幕、主控台、學生的數位故事	實作評量 (故事發表)	

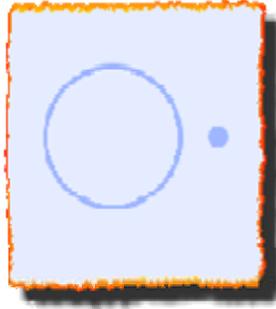
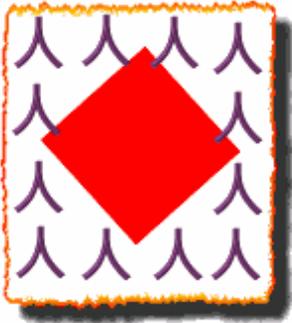
教學單元	第三單元： 看圖說故事	教學日期	96年10月18日 96年10月19日
教學來源	研究者自編	教學時間	5堂課(200分鐘)
設計者	黃蕙君	教學者	黃蕙君
能力指標	F2-10-2-1 能在寫作中，發揮豐富的想像力。 F2-10-3-2 能嘗試創作(如童詩、童話等)，並欣賞自己的作品。 1-3-2 構思藝術創作的主題與內容，選擇適當的媒材、技法，完成有規畫、有感情及思想的創作。(藝文) 2-3-9 透過討論、分析、批判等方式，表達自己對藝術創作的審美經驗與見解。(藝文)		
單元目標	一、認知方面 學生了解成語的意思和用法 二、情意方面 能融入感情和想像力，為相互關聯的圖畫說出一個完整的故事 三、技能方面 能使用電腦軟體完成數位故事	具體目標	1.學生能根據圖片的暗示說出正確的成語 2.能依照相關聯的圖片，發揮自己創意，說出一個合邏輯的故事 3.能將動畫故事完成改編，創作出一個完整的故事
準備活動	教師	1.瞭解學生對教學主題的先備知識和相關經驗 2.熟悉教學流程 3.準備課程進行所需的教材 4.準備課程進行所需的軟體	
	學生	依照教學進度完成數位說故事	

教學流程	教學目標	教學活動	時間(分鐘)	教學資源	教學評量	注意事項
前導活動	一、引起動機	一、暖身活動：看圖說成語 老師在線上讓學生看圖片，再由學生線上回答圖片中所隱含的成語	15	電腦螢幕、線上成語圖片	實作評量	老師可以多找幾個成語圖片，讓學生嘗試猜測
		二、趣味創作練習：圖說八道 讓學生看幾張內容有相互關聯的圖畫，然後，請學生以這幾張圖編成一個故事，寫在線上答案方格中與大家分享。 老師說：看過看圖說故事或是故事接龍吧？請發揮你的聯想和創意巧思，用線上的昆蟲照片，可以任意組合搭配，試著接說一段故事，可	15			

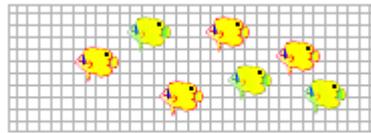
		以是生動的表情、動作或對話，你有好點子嗎？看你的囉！這是很有趣的過程喔，開始動手囉！				
發展活動	二、故事腦力激盪：創意寶盒---生命的回憶	一、電腦螢幕播放《豬奶奶說再見》	15	《豬奶奶說再見》 動畫	電子腦力激盪	學生也能自行找一些相關無字的圖片，再用聯想的方式把這些圖片串成一個故事
		1.故事的問題是：「從豬奶奶告別的方式中，你有什麼領悟？」				
		2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法				
		二、電腦螢幕播放《walktour》的生命教育	15	《walktour》 動畫		
		1.看完故事後，請學生在線上寫下自己對這個動畫的感想				
		三、電腦螢幕播放《想念巴尼》	15	《想念巴尼》 動畫		
		1.故事的問題是：「巴尼的第十件好事是什麼呢？」				
2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法						
四、電腦螢幕播放《好好哭吧》	10	《好好哭吧》 動畫				
1.故事的問題是：「死神會聽孩子的話不帶走生病的老祖母嗎？接下來死神會怎麼跟孩子們解釋呢？」						
2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法						
五、電腦螢幕播放《曼先生的旅行》	15	《曼先生的旅行》 動畫				
1.故事的問題是：「曼先生和小男孩之間會交織出怎樣感人的故事呢？」						
2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法						
六、電腦螢幕播放《老媽您好嗎？》	15	《老媽您好嗎？》 動畫				
1.故事的問題是：「這封信是寫給老媽的信，還會繼續寫出什麼事情呢？」						
2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法						
七、電腦螢幕播放《我們家	10	《我們家的				

		<p>的長板凳》</p> <p>1.故事的問題是：「你們家有長板凳嗎？你們會把長板凳拿來做什麼呢？故事中神奇的板凳還可以做什麼呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>八、電腦螢幕播放《全部都是我的寶貝》</p> <p>1.故事的問題是：「媽媽拿出一紙紙盒，裡面有雙像洋娃娃穿的小鞋子，小朋友請你發揮想像力把故事說下去。」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	10	<p>長板凳》動畫</p> <p>《全部都是我的寶貝》動畫</p>		
應用 階程	三、線上故事創作	<p>1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事</p> <p>2.故事題目可修改，主角也可換名字</p> <p>3.在網路上搜尋與故事相關的圖片</p> <p>4.在故事簡報中插入適當的圖片</p> <p>5.編製數位故事並修正</p>	50	電腦、圖片檔、數位說故事軟體 (Power Point、Medi@Show)	獨立寫作	每個學生可以自行操作創作故事
歷程 反思	四、線上故事分享與回饋	<p>分享優良的作品，互相觀摩、精益求精</p>	25	電腦螢幕、主控台、學生的數位故事	實作評量 (故事發表)	

看圖說故事
圖片的暗示如下：



喻偷竊的行為



喻罪犯沒有被逮捕歸案



喻原來事態不明,突然轉為明朗



提出一事而能領悟相關的事



圖說八道

圖一



圖二



一起來舞龍吧！

看我們高難度的演出。 給點掌聲吧！你看過這麼精彩的舞龍嗎？

《累了，不玩了？》
『誰說的，舞龍裡不是也有繞圈圈嗎？
我在繞圈……』

(上面圖片和對話取自網址: <http://freebsd.tspes.tpc.edu.tw/~afu/story.htm>)



教學單元	第四單元： 接龍說故事	教學日期	96年10月25日 96年10月26日
教學來源	研究者自編	教學時間	5堂課(200分鐘)
設計者	黃蕙君	教學者	黃蕙君
能力指標	F2-10-3-2 能嘗試創作(如童詩、童話等)，並欣賞自己的作品。 B2-2-3-4 能在聆聽不同媒材時，從中獲取有用的資訊。 C2-2-4-5 能說出一段話或一篇短文的要點。		
單元目標	一、認知方面 學生能了解「對比」的修辭 二、情意方面 學生能站在小男孩或企鵝的觀點來說故事 三、技能方面 能善用軟體製作數位故事，並避免智慧財產權侵犯	具體目標	1.能使用「對比」的方式創作一則短文或笑話 2.能同理故事主角的觀點，開始延伸一則富情感的故事 3.熟悉軟體操作，並避免圖片智慧財產權的侵犯
準備活動	教師	1.瞭解學生對教學主題的先備知識和相關經驗 2.熟悉教學流程 3.準備課程進行所需的教材 4.準備課程進行所需的軟體	
	學生	依照教學進度完成數位說故事	

教學流程	教學目標	教學活動	時間(分鐘)	教學資源	教學評量	注意事項
前導活動	一、引起動機	一、暖身活動：培養想像力的句子練習 請學生打開線上資料夾中的問題，依問題提示開始練習： 「如果....的話，會.....」做句子練習， 1.如果....的話，會....。 2.如果....的話，會.....。 例如：如果我有能力的話，我會好好照顧他	15	電腦、螢幕、	實作評量	
		二、趣味創作練習： 想像力的種子可能種出任何東西，小朋友你也可以想想看，這顆希望種子種下去之後，會長出什麼呢？ 請學生打開線上「想像力種子」資料夾中的問題，開始練習	5	線上語文例句	電子腦力激盪	

發展活動	二、故事腦力激盪：繪本e起變動畫---小故事大道理	<p>一、電腦螢幕播放《一片披薩一塊錢》</p> <p>1.故事的問題是：「有一天阿比起發財夢，決定一片披薩要賣一塊錢！這下子，好朋友會不會鬧翻呢？阿比和阿寶在路邊相遇了，會發生什麼事呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>二、電腦螢幕播放《第一百個客人》</p> <p>1.故事的問題是：「阿比和阿寶開的餐館，後來還有發生什麼事？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>三、電腦螢幕播放《蜘蛛和蒼蠅》</p> <p>1.故事的問題是：「單純的蒼蠅小姐，聽了蜘蛛的好話就輕輕飛回來了，接下來他會遇到什麼遭遇呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>四、電腦螢幕播放《狐狸孵蛋》</p> <p>1.故事的問題是：「鴨子咬住狐狸的耳朵，這下子狐狸該怎麼辦呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>五、電腦螢幕播放《在圓木橋上搖晃》</p> <p>1.故事的問題是：「接下來兔子和狐狸還會發生什麼事？他們會一起離開圓木橋嗎？狐狸還會想抓兔子嗎？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>六、電腦螢幕播放《藏起來的房子》</p> <p>1.故事的問題是：「你猜，梅</p>	15 15 10 15 10 10	<p>《一片披薩一塊錢》動畫</p> <p>《第一百個客人》動畫</p> <p>《蜘蛛和蒼蠅》動畫</p> <p>《狐狸孵蛋》動畫</p> <p>《在圓木橋上搖晃》動畫</p> <p>《藏起來的房子》動畫</p>	電子腦力激盪	
------	---------------------------	--	--	--	--------	--

		<p>希、羅夫和溫內克會不會很期待被人發現呢？被遺忘的木頭娃娃會不會有新主人來重新愛他們呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>七、電腦螢幕播放《森林裡的秘密》</p> <p>1.故事的問題是：「天空打開了一扇門，門的後面是什麼？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>八、電腦螢幕播放《走進生命花園》</p> <p>1.故事的問題是：「孩子看到了一個童話逐漸消失的世界，他決定該如何解決和面對呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	10	《森林裡的秘密》動畫		
		<p>1.故事的問題是：「孩子看到了一個童話逐漸消失的世界，他決定該如何解決和面對呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	10	《走進生命花園》動畫		
應用階程	三、線上故事創作	<p>1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事</p> <p>2.故事題目可修改，主角也可換名字</p> <p>3.在網路上搜尋與故事相關的圖片</p> <p>4.在故事簡報中插入適當的圖片</p> <p>5.編製數位故事並修正</p>	50	電腦、圖片檔、數位說故事軟體 (Power Point、Medi@Show)	獨立寫作	每個學生可以自行操作創作故事
歷程反思	四、線上故事分享與回饋	<p>分享優良的作品，互相觀摩、精益求精</p>	25	電腦螢幕、主控台、學生的數位故事	實作評量 (故事發表)	

趣味創造練習---想像力種子(引自想像力開發創造教室,陳璐茜,2005,頁 111-112。台北:幼獅)

例句:

- (1) 種一顆綠豆,長出一碗綠豆湯。
- (2) 種一棵樹,樹上長出小木偶。
- (3) 種一朵花,花苞裡開出一個小娃娃。
- (4) 種一隻鞋,長出了十隻鞋。
- (5) 種一塊磚塊,長出了一棟房子。
- (6) 種一本書,長出一個圖書館。
- (7) 種一朵雲,長出一個陰天。
- (8) 種一張車票,長出一輛火車。
- (9) 種一個心願,長出一座漂亮的城市。
- (10) 種一口氣,長出新鮮的空氣。



教學單元	第五單元： 取名的創意	教學日期	96年11月1日 96年11月2日
教學來源	研究者自編	教學時間	5堂課(200分鐘)
設計者	黃蕙君	教學者	黃蕙君
能力指標	E2-10-10-1 能思考並體會文章中解決問題的過程。 E2-8-5-2 能理解作品中對週遭人、事、物的尊重關懷。 F2-8-2-1 能理解簡單的修辭技巧，並練習應用在實際寫作。 F2-10-2-1 能在寫作中，發揮豐富的想像力。		
單元目標	一、認知方面 了解語言中「諧音」修辭的創意 二、情意方面 能同理故事中主角的處境，替她想想解決的辦法 三、技能方面 能善用軟體，製作數位說故事	具體目標	1.運用諧音修辭，替店名取個有創意的名字 2.發揮創意，替主角想一個與眾不同的解決方式 3.能搭配故事，選取適合的圖片
準備活動	教師	1.瞭解學生對教學主題的先備知識和相關經驗 2.熟悉教學流程 3.準備課程進行所需的教材 4.準備課程進行所需的軟體	
	學生	依照教學進度完成數位說故事	

教學流程	教學目標	教學活動	時間(分鐘)	教學資源	教學評量	注意事項
前導活動	一、引起動機	一、暖身活動：「名店大蒐集」 請學生打開線上資料夾，內容如下： 高雄天祥二路附近有一家店的店名，一開始會讓您猜不出是何意；其招牌上寫：「狼來了」，這三字字超大，然後還有一行小字：「你來了就宰羊，不來還是莫宰羊」(台語)，後來才知道那是家羊肉店。有些老闆會用諧音來幫自己的店取一個令顧客印象深刻的名字，例如有家開在三民路上的簡餐店叫「三民煮藝」、賣茶的店：「煎茶院」、「警茶局」、鳳山市青年路上有一間專賣雞鴨的，它的名字叫「台雞店」？如果能在店名上想個有趣響亮的	10	電腦、螢幕、「名店大蒐集」的文字內容	實作評量 電子腦力激盪	將「名店大蒐集」的內容寫在線上資料夾內

		<p>名稱，相信更能獲得大家的青睞，我們也來讓小朋友玩玩這樣的遊戲吧，取店名一般不外乎要叫起來響亮，最好讓人看過一次就難以忘懷最好。請學生在線上寫下自己取的店名。</p> <p>二、趣味創作練習：請學生完成「名店大蒐集的學習單」</p>	10	「名店大蒐集」的學習單		
發展活動	二、故事腦力激盪：創意小工坊——朋友類	<p>一、電腦螢幕播放《大手握小手》</p> <p>1.故事的問題是：「就在他們要離開圖書館時，阿修突然停下腳步，出現了令阿修害怕的……。」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	10	《大手握小手》 動畫	電子腦力激盪	
		<p>二、電腦螢幕播放《獅子大開口》</p> <p>1.故事的問題是：「從獅子的喉嚨裡飛出來的小東西是什麼？獅子的病會好嗎？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	10	《獅子大開口》 動畫		
		<p>三、電腦螢幕播放《獨自去旅行》</p> <p>1.故事的問題是：「兔子離開了朋友，浣熊和大家要怎麼去獲得面對和失去朋友的勇氣和雅量呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	15	《獨自去旅行》 動畫		
		<p>四、電腦螢幕播放《帶來幸福的酢漿草》</p> <p>1.故事的問題是：「小白鼠和小黑鼠，誰會先找到四葉酢漿草呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	15	《帶來幸福的酢漿草》 動畫		
		<p>五、電腦螢幕播放《色彩的翅膀》</p> <p>1.故事的問題是：「丹汀和馬丁再這一片通紅的平原，看到什麼美麗的景象呢？」</p>	15	《色彩的翅膀》 動畫		

		<p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>六、電腦螢幕播放《你是我的朋友嗎》</p> <p>1.故事的問題是：「你知道小狐狸到哪裡去了嗎？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>七、電腦螢幕播放《我想和你做朋友》</p> <p>1.故事的問題是：「小鯨魚會幫大白熊找到小企鵝嗎？大白熊還有機會把心裡的話告訴小企鵝嗎？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>八、電腦螢幕播放《天鵝》</p> <p>1.故事的問題是：「天鵝飛走了，小池要如何去追呢，它會達成心願嗎？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	15	《你是我的朋友嗎？》動畫		
			15	《我想和你做朋友》動畫		
			10	《天鵝》動畫		
應用階程	三、線上故事創作	<p>1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事</p> <p>2.故事題目可修改，主角也可換名字</p> <p>3.在網路上搜尋與故事相關的圖片</p> <p>4.在故事簡報中插入適當的圖片</p> <p>5.編製數位故事並修正</p>	50	電腦、圖片檔、數位說故事軟體 (Power Point、Medi@Show)	獨立寫作	每個學生可以自行操作創作故事
歷程反思	四、線上故事分享與回饋	<p>分享優良的作品，互相觀摩、精益求精</p>	25	電腦螢幕、主控台、學生的數位故事	實作評量 (故事發表)	

名店大蒐集的學習單參考自王文華的童話公園中的「鯊魚機和章魚小丸子」，網址：
<http://home.educities.edu.tw/fest1/new67.htm>，同時也刊登於 2002.04.19 刊於國語日報

名店大蒐集

五年 班 號
 姓名

店名
泰好吃
茶號台
鏡然如此
拈花惹草
無餓不坐
以帽取人
一毛不拔
一呼四應
白手起家

經營項目	店名
山產店	嗜啡館
眼鏡行	中正雞場
理髮店	衣拉客
冷飲店	揚梅吐氣
花店	上海灘
音響公司廣告	無所不包
石灰廠廣告	當之無愧
帽子公司廣告	自討苦吃
滇緬料理店	不打不相識

經營項目
賣炸雞店
咖啡座
製梅工廠
海產店
服飾店
藥店廣告
打字機廣告
當舖廣告
賣餃子小吃

由老師出幾種行業讓小朋友動動腦，例如鹽酥雞的攤子，牛肉麵的攤子，咖啡店等等，都可以讓小朋友在語文課玩一玩。

例句：服飾店	店名：衫缺衣
題目：租書店	店名：
題目：賣牛肉麵的店	店名：
題目：理髮店	店名：
題目：KTV	店名：
題目：寵物店	店名：
題目：玩具店	店名：
題目：賣冰淇淋的店	店名：
題目：飲料店	店名：
題目：賣手機的店	店名：
題目：文具店	店名：
題目：賣水果的店	店名：
題目：大賣場	店名：
題目：賣家俱的店	店名：



		你有夢想嗎?請學生在線上寫下自己的夢想(可參考以下十個例句)		句	腦力激盪		
發展活動	二、故事腦力激盪：人際互動圈	一、電腦螢幕播放《真是太過分了》	15	《真是太過分了》 動畫	電子腦力激盪		
		1.故事的問題是：「這件事一直傳開，最後會傳到誰的耳朵？小貓咪還會繼續爆出什麼驚人的內幕，你覺得是女主人做得太過分了，還是小貓咪做得事太過份了呢？」					
		2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法					
		二、電腦螢幕播放《是蝸牛開始的》	10	《是蝸牛開始的》 動畫			
		1.故事的問題是：「蝸牛應該怎麼做？是不是應該向豬道歉呢？」					
		2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法					
三、電腦螢幕播放《小奇和他的藍絲帶》	15	《小奇和他的藍絲帶》 動畫					
1.故事的問題是：「小奇所有的項目都是得到第五名，不過，最後還是得到五枚藍絲帶，他是怎麼做到的呢？」							
2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法							
四、電腦螢幕播放《酷老師逛動物園》	15	《酷老師逛動物園》 動畫					
1.故事的問題是：「『好酷幼稚園的老師』帶小朋友進來了，接下來會發生什麼事呢？」							
2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法							
五、電腦螢幕播放《我是老大》	10	《我是老大》 動畫					
1.故事的問題是：「如果你是呂西安，你會怎麼做？」							
2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法							
六、電腦螢幕播放《我變成一隻噴火龍了》	15	《我變成一					

		<p>1.故事的問題是：「阿古力接觸的所有東西都會被燒焦，他該怎麼辦呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>七、電腦螢幕播放《比利騎士的偉大冒險》</p> <p>1.故事的問題是：「比利和大蒼蠅之間的友誼到底出了什麼問題呢？突然掉了下去的大蒼蠅會有危險嗎？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>八、電腦螢幕播放《擁抱》</p> <p>1.故事的問題是：「小刺蝟會不會把汽球弄破呢？有沒有什麼辦法能讓小刺蝟不會傷害到其他動物？小刺蝟會交到好朋友嗎？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	15	<p>《比利騎士的偉大冒險》動畫</p> <p>《擁抱》動畫</p>		
應用階程	三、線上故事創作	<p>1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事</p> <p>2.故事題目可修改，主角也可換名字</p> <p>3.在網路上搜尋與故事相關的圖片</p> <p>4.在故事簡報中插入適當的圖片</p> <p>5.編製數位故事並修正</p>	50	電腦、圖片檔、數位說故事軟體 (Power Point、Medi@Show)	獨立寫作	每個學生可以自行操作創作故事
歷程反思	四、線上故事分享與回饋	<p>分享優良的作品，互相觀摩、精益求精</p>	25	電腦螢幕、主控台、學生的數位故事	實作評量 (故事發表)	

趣味創作練習---夢想的資料(引自想像力開發創造教室,陳璐茜,2005,頁 99-100。台北:幼獅)

- (1) 我的夢想是蓋一棟大房子,讓所有的家人住在一起。
- (2) 我的夢想是當一個鋼琴家,到世界各地演奏。
- (3) 我的夢想是到海邊過夏天,和表哥一樣學會游泳。
- (4) 我的夢想是有一輛和爸爸一樣的車,這樣我就可以載玩具熊去兜風。
- (5) 我的夢想是開一家書店,我可以有看不完的書。
- (6) 我的夢想是和阿力做好朋友,因為他懂很多事情。
- (7) 我的夢想是大人不要吵架了,因為我會很害怕。
- (8) 我的夢想是養一隻小狗,我可以幫牠洗澡、帶牠去散步。
- (9) 我的夢想是擁有一個遊樂園,可以招待沒錢買票的小孩子。
- (10) 我的夢想是將來做一個有錢人,可以買很多東西。

(資料來源:

<http://eusa-taiwan.org/06Publication/Understanding%20Europe/Understanding%20Europe03%20Ireland/UE081>)



教學單元	第七單元： 小小夢想家-----繪本改編	教學日期	97年 5月 8日 97年 5月 9日
教學來源	研究者自編	教學時間	5堂課(200分鐘)
設計者	黃蕙君	教學者	黃蕙君
能力指標	B2-2-3-3 能發展仔細聆聽與歸納要點的能力。 F2-4-3-1 能應用改寫、續寫、擴寫、縮寫等方式寫作。 F2-10-3-2 能嘗試創作(如童詩、童話等)，並欣賞自己的作品。		
單元目標	一、認知方面 能根據繪本名稱的提示，猜測可能的內容 二、情意方面 能感受故事中所要表達的情感，例如友誼和交易 三、技能方面 能熟悉軟體，編制數位故事	具體目標	1.能根據老師唸的繪本名稱，猜故事可能的內容、場景、主角、配角、發生的時間 2.能改編繪本「一片披薩一塊錢」的故事 3.能運用軟體，搭配適當的圖片，製作出數位故事
準備活動	教師	1.瞭解學生對教學主題的先備知識和相關經驗 2.熟悉教學流程 3.準備課程進行所需的教材 4.準備課程進行所需的軟體	
	學生	依照教學進度完成數位說故事	

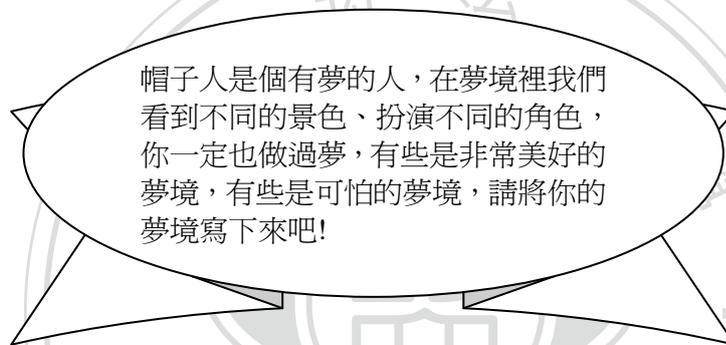
教學流程	教學目標	教學活動	時間(分鐘)	教學資源	教學評量	注意事項
前導活動	一、引起動機	一、暖身活動：顧名思義 老師在線上展示五本繪本的名稱，由學生猜故事可能的內容、場景、主角、配角、發生的時間，這些繪本是學生較少聽過的，這樣會比較多猜測和想像的空間。 譬如： 線上展示：「三橘愛」這本書的內容在說些什麼？ 小毛說：主角是三顆橘子 小湄說：是說有一種花叫做「三橘愛」 小郁說：是講有關橘子和愛情的故事 二、「正確內容是：為了博得罹患憂鬱症的王子一笑，宮中所有人士想盡辦法、使出渾身解數，但都無法治癒王子的病情，女巫在一怒之下，對王子下了詛	10	電腦、螢幕、繪本圖片「石頭湯」、「小黃和小藍」、「三橘愛」、「灰王子」、「無敵鐵媽媽」	實作評量 電子腦力激盪	

		<p>咒，尊貴的王子將會愛上三個橘子」</p> <p>三、趣味創作練習：在夢境裡我們看到不同的景色、扮演不同的角色，你一定也做過夢，有些是非常美好的夢境，有些是可怕的夢境，請將你的夢境寫下來吧!(可參考下列的例句)</p>	10	十個有關「夢境」的例句	電子腦力激盪
發展活動	二、故事腦力激盪：奇幻故事創意SHOW---創作人物類	<p>一、電腦螢幕播放《艾蜜麗的玩具魔法》</p> <p>1.故事的問題是：「艾蜜麗要如何找回不幸在海上失蹤的爸爸呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	15	《艾蜜麗的玩具魔法》動畫	電子腦力激盪
		<p>二、電腦螢幕播放《森林裡的陌生人》</p> <p>1.故事的問題是：「冬天一場大雪過後，森林裡出現了陌生人。他是誰？他為什麼在森林裡？他將帶來什麼奇妙的驚喜？還有，誰才是真正的森林裡的陌生人呢？森林裡還有其他陌生人，他們又是誰呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	10	《森林裡的陌生人》動畫	
		<p>三、電腦螢幕播放《漢妮卡特小姐的帽子》</p> <p>1.故事的問題是：「把雞冠帶在頭上的漢妮卡特小姐，接下來會發生什麼事呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	10	《漢妮卡特小姐的帽子》動畫	
		<p>四、電腦螢幕播放《敲門人瑪莉·史密斯》</p> <p>1.故事的問題是：「敲門人瑪莉·史密斯到底發現了什麼可怕的事呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	15	《敲門人瑪莉·史密斯》動畫	
		<p>五、電腦螢幕播放《掉進畫</p>			

		<p>裡的女孩》</p> <p>1.故事的問題是：「尋找廁所的安娜接下來還會遇到什麼大師呢？他會找到杜象的馬桶嗎？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>六、電腦螢幕播放《春神跳舞的森林》</p> <p>1.故事的問題是：「在偌大的森林中，阿地將會有什麼樣的遭遇呢？你能幫阿地和動物們去尋找銀光珍珠嗎？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>七、電腦螢幕播放《魔法一點靈》</p> <p>1.故事的問題是：「皮寶發現自己學會了法術，打算用法術幫他做好一切的打掃工作，皮寶高興地昏了頭，根本沒發現煉丹池的水快滿出來了？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>八、電腦螢幕播放《賣翅膀的小男孩》</p> <p>1.故事的問題是：「在沒有翅膀的年代，出現了一個小男孩。他背著一個小籬筐，裡面裝著各式各樣美麗的翅膀，他走遍世界，邊走邊喊：「賣翅膀啊！」，接下來他還會把翅膀賣給誰呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	15	《掉進畫裡的女孩》 動畫		
			15	《春神跳舞的森林》 動畫		
			15	《魔法一點靈》 動畫		
			10	《賣翅膀的小男孩》 動畫		
應用 階程	三、線上 故事創作	<p>1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事</p> <p>2.故事題目可修改，主角也</p>	50	電腦、圖片 檔、數位說 故事軟體 (Power Point、 Medi@Show)	獨立 寫作	每個 學生 可以 自行 操作 創作 故事

		可換名字 3.在網路上搜尋與故事相關的圖片 4.在故事簡報中插入適當的圖片 5.編製數位故事並修正				
歷程 反思	四、線上 故事分享 與回饋	分享優良的作品，互相觀摩、精益求精	25	電腦螢幕、主控台、學生的數位故事	實作 評量 (故事發表)	

趣味創作練習---夢境的例句(引自想像力開發創造教室，陳璐茜，2005，頁98。台北：幼獅)



- (1) 我夢見下雨了，每一滴雨都是珍珠，我叫妹妹來看，可是她都不來。
- (2) 我夢見自己是爸爸，開車去上班，結果車子開不動了，因為好多房子也裝上輪子開到路上來。
- (3) 我夢見媽媽做了一個小蛋糕，我們切開蛋糕時，才看見裡面住了很多小小人。
- (4) 我夢見我的家裡長了很多藤蔓，我要上學時，腳被藤蔓捆住了。
- (5) 我夢見我是音樂盒裡的娃娃，發條沒有上，我一動也不能動，我一直喊叫，想找人來上發條。
- (6) 我夢見學校淹水了，所有的桌子都變成了小船，每個小船裡載了一個學生。
- (7) 我夢見天上開滿了花，我在彩色的花朵之間轉圈圈。
- (8) 我夢見媽媽不見了，找了好久，後來才在媽媽的床上找到她。

		客型態 2.這件東西的故事、由來?				
發展 活動	二、故 事腦 力激 盪：故 事小 宇宙 —家 庭教 育	一、電腦螢幕播放《好事成雙》 1.故事的問題是：「如果你是他們的孩子寶拉和丹米，你會怎麼辦呢？」 2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法	15	《好事成雙》 動畫	電子 腦力 激盪	
		二、電腦螢幕播放《紙作的城堡》 1.故事的問題是：「伊夫的城堡最後會發生什麼事呢？伊夫的爸爸哪天才會開始關心伊夫呢？」 2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法	15	《紙作的城 堡》動畫		
		三、電腦螢幕播放《小象歐利找弟弟》 1.故事的問題是：「小象歐利接下來還會遇到誰，又會發生什麼事呢？」 2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法	10	《小象歐利 找弟弟》動畫		
		四、電腦螢幕播放《小菲和新弟弟》 1.故事的問題是：「菲菲自己在雪地裡堆雪人，並大叫著，我不想要小寶寶了，接下來會發生什麼事呢？」 2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法	10	《小菲和新 弟弟》動畫		
		五、電腦螢幕播放《毛頭小鷹》 1.故事的問題是：「爸爸說：『毛頭長大了一定是律師』，媽媽說：『毛頭長大了一定是醫生』，可是，你猜毛頭長大了以後是什麼？」 2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法	15	《毛頭小鷹》 動畫		
		六、電腦螢幕播放《你還愛我嗎？》	15	《你還愛我 嗎？》動畫		

		<p>1.故事的問題是：「熊爸爸和熊媽媽一直吵架吵個不停，他們會聽小熊的要求嗎？他們還會愛小熊嗎？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>七、電腦螢幕播放《我自己玩》</p> <p>1.故事的問題是：「她把娃娃放在哪裡了？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>八、電腦螢幕播放《鱷魚怪》</p> <p>1.故事的問題是：「奧的媽媽懷孕了，李奧很不高興，為什麼還要另一個小孩，難道有他還不夠嗎？有一天晚上來了一隻鱷魚怪，不但吃光冰箱裡的食物，還吃掉媽媽的大肚子，哈，很好，這樣就沒有小寶寶了。鱷魚就要吃到熟睡的爸爸媽媽了，接下來會發生什麼事呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	15	《我自己玩》 動畫		
		<p>1.故事的問題是：「奧的媽媽懷孕了，李奧很不高興，為什麼還要另一個小孩，難道有他還不夠嗎？有一天晚上來了一隻鱷魚怪，不但吃光冰箱裡的食物，還吃掉媽媽的大肚子，哈，很好，這樣就沒有小寶寶了。鱷魚就要吃到熟睡的爸爸媽媽了，接下來會發生什麼事呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	10	《鱷魚怪》 動畫		
應用 階段	三、線上故事創作	<p>1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事</p> <p>2.故事題目可修改，主角也可換名字</p> <p>3.在網路上搜尋與故事相關的圖片</p> <p>4.在故事簡報中插入適當的圖片</p> <p>5.編製數位故事並修正</p>	50	電腦、圖片檔、數位說故事軟體 (Power Point、Medi@Show)	獨立寫作	每個學生可以自行操作創作故事
歷程 反思	四、線上故事分享與回饋	<p>分享優良的作品，互相觀摩、精益求精</p>	25	電腦螢幕、主控台、學生的數位故事	實作評量 (故事發表)	

夢想，就在自己的故鄉—橫網黑鮪的傳奇

(資料來源：

http://www.apecgender.org/Uploads/{5B3E7EF3-707D-46A6-9706-F9CED064FDF6}_%BE%E%BA%F5%B6%C2%C2C.doc)

『「翹船長 橫網黑鮪」這個事業，是如意和新春這兩名來自東港的好姊妹，共同打造出來的。兩人都嫁到高雄，因為小孩在同一個學區，在家長會碰面聊起來，發現彼此來自同樣的故鄉，便特別親近。

有天，新春送了如意一大塊黑鮪魚，不善廚藝的如意直接把黑鮪魚放到冷凍庫裡，直到某天心血來潮，跟老公兩人把魚解凍來吃，兩人咬下去卻都覺得納悶，為什麼這麼貴的東西，吃起來卻不怎樣？月入百萬的商機便從此開始。

有天如意跟新春喝咖啡時，聽到新春的弟弟說，現在有種真空技術可以讓黑鮪魚保鮮一整年，而且解凍後也不會喪失原味，對黑鮪魚一無所知，卻從話中聽見商機的如意，便天真的跟新春說：「那我們就買兩條來試賣看看，賣不掉就自己吃囉。」當然如意對於一條黑鮪魚有兩百斤重並沒有概念，有趣的是，出身漁業世家的新春也就這樣被說服了。

一開始新春如意會選擇網路通路，純粹是個人偏好，因為兩人都有照顧家庭的考量。尤其是如意，想要睡得飽飽的再起床，然後穿著睡衣開電腦看看有沒有生意上門就好，網路商店自然成為她的創業首選。

另外，幸運的新春如意正巧遇到宅急便有冷凍運輸的服務，於是便利的宅配加上彈性的網路門市，成為她們成功創業的要件之一。從接到網路下單到包裝出貨，顧客在短短幾天內就可以收到貨品。時間經濟、動作快速的經營模式，符合不能長時間工作婦女的需求，新春如意的「黑太郎元氣網」便在2002年開張。正好新春的爸爸是個有55年經驗的老船長，常有朋友拖他代買黑鮪魚，是這方面的行家，自然成為新春如意的顧問，不但幫她們選魚，也介紹很多客人來。

由於生意逐漸上軌道，她們需要大一點的店面，便想辦法取得空地的使用權，將原本的漁業文化館作一番整理，把一樓變成新門市，二樓則整齊陳列著東港漁業歷史和文化的資料，而旁邊原本亂七八糟的空地，則化身為一間氣氛浪漫的餐廳「海這裡」，供應東港美食。

會取名為「海這裡」，是因為常有遠道而來的朋友，直說會再來拜訪，如意總笑著回應：「沒問題，沒問題，我都在海這裡，隨時過來找我。」她們的事業，經營得很溫馨。四十幾歲了，新春如意從喝咖啡到走出家庭、決定創業，中間有講不完的故事，也有婦女特地來東港看她們，拉著她們的手直說：「女人這樣，很好很好…」或許，她們無形間也幫她們圓了夢想。因此，如意強調，「夢想不在遠方，其實，它就在自己的故鄉。」

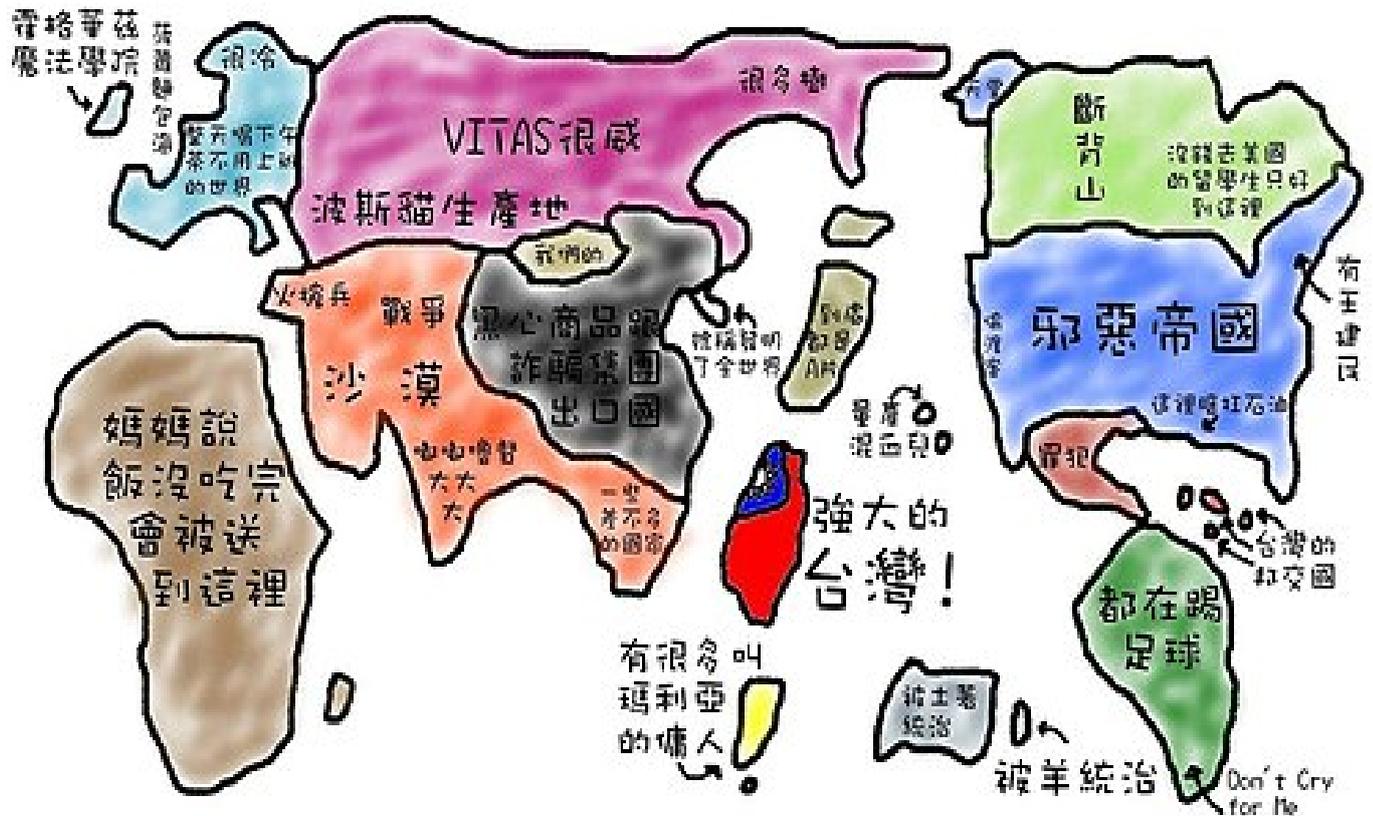
教學單元	第九單元： 創意烘焙坊	教學日期	97年 5月 22日 97年 5月 23日
教學來源	研究者自編	教學時間	5堂課(200分鐘)
設計者	黃蕙君	教學者	黃蕙君
能力指標	F2-4-3-1 能應用改寫、續寫、擴寫、縮寫等方式寫作。 E2-10-10-1 能思考並體會文章中解決問題的過程。 F2-10-2-1 能在寫作中，發揮豐富的想像力。		
單元目標	一、認知方面 了解謎語的涵義 二、情意方面 能了解故事中主角的想法，以他們的立場來發揮故事 三、技能方面 能善用軟體編製數位故事	具體目標	1. 能將所選擇的動畫故事改編 2. 能選擇一個地方，並用「小孩眼中地圖」的方式，用文字來描述 3. 能模仿「IKEA」的謎題方式，寫出一個謎語 4. 能搭配故事，選取符合內容的圖片
準備活動	教師	1. 瞭解學生對教學主題的先備知識和相關經驗 2. 熟悉教學流程 3. 準備課程進行所需的教材 4. 準備課程進行所需的軟體	
	學生	依照教學進度完成數位說故事	

教學流程	教學目標	教學活動	時間(分鐘)	教學資源	教學評量	注意事項
前導活動	一、引起動機	一、暖身活動：「小孩眼中的地圖」 (1).讓學生瀏覽這張「強大台灣」的地圖，老師稍作解釋。 (2).請學生選擇一個地方，模仿這樣的表達方式來介紹所選擇的國家或地名 謎語練習 (3)謎題：「他走了」，猜一家連鎖店店名（謎底：「IKEA」（台語）） (4)請學生依照這樣方式出謎題，並寫出謎底 二、趣味創作練習： 假設你扮演昆蟲或小動物，用不同的角度看這個世界，你會看到什麼樣的世界？請你把想到的世界寫下來。	15 5	電腦螢幕、 《小孩眼中的地圖》、謎語	實作評量 電子腦力激盪	
發展活動	二、故事腦	一、電腦螢幕播放《微笑的魚》	15	《微笑的魚》 動畫		

<p>力激盪：動物馬戲團</p>	<p>1.故事的問題是：「我以為我和我的魚都睡著了，接下來會發生什麼事呢？」 2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>二、電腦螢幕播放《我和我家附近的野狗們》</p> <p>1.故事的問題是：「後來他看到了想隻小狗，他想養牠們，但爸爸告訴他要自己帶小狗去散步、餵他吃飯、洗澡、清理大小便，狗生病了，還要帶牠們去看獸醫，小男孩想了想，結果會如何呢？」 2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>三、電腦螢幕播放《白鴿少年》</p> <p>1.故事的問題是：「有一天麥克接到甜甜的电话，甜甜說她有個大麻煩，到底發生了什麼事呢？」 2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>四、電腦螢幕播放《大鳥樹》</p> <p>1.故事的問題是：「海瑞不想將莎莉還給那些鳥，那些鳥就不肯走，但是氣象預報今年第一場大風雪就要來了，海瑞如何讓那些鳥離開，免得那些鳥被凍死呢？」 2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>五、電腦螢幕播放《鴿子天使》</p> <p>1.故事的問題是：「安吉羅為希薇雅的安危而擔心，你是否也跟他一樣，那一天晚上安吉羅出去，他到底做了什麼事，安吉羅和希薇雅一起窩在椅子時，他心裡的感觉是什麼？」 2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	<p>10</p> <p>10</p> <p>15</p> <p>15</p>	<p>《我和我家附近的野狗們》動畫</p> <p>《白鴿少年》動畫</p> <p>《大鳥樹》動畫</p> <p>《鴿子天使》動畫</p>	<p>電子腦力激盪</p>	
------------------	--	---	--	---------------	--

		<p>六、電腦螢幕播放《臘腸狗》</p> <p>1.故事的問題是：「臘腸狗最後向阿雷坦承是牠吃了臘腸，對於這個故事，你有什麼想法呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>七、電腦螢幕播放《星月》</p> <p>1.故事的問題是：「星月用大拇指鉤在樹上睡著了，聽到輕拍翅膀的聲音，接下來會發生什麼事呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>八、電腦螢幕播放《聽！葛驪兒在唱歌》</p> <p>1.故事的問題是：「當粉頭鴨出現時，王鷹上校輕聲奸笑，伸長了手中的網子，接下來會發生什麼事呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	<p>10</p> <p>15</p> <p>15</p>	<p>《臘腸狗》動畫</p> <p>《星月》動畫</p> <p>《聽！葛驪兒在唱歌》動畫</p>		
應用階程	三、線上故事創作	<p>1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事</p> <p>2.故事題目可修改，主角也可換名字</p> <p>3.在網路上搜尋與故事相關的圖片</p> <p>4.在故事簡報中插入適當的圖片</p> <p>5.編製數位故事並修正</p>	50	電腦、圖片檔、數位說故事軟體 (Power Point、Medi@Show)	獨立寫作	每個學生可以自行操作創作故事
歷程反思	四、線上故事分享與回饋	<p>分享優良的作品，互相觀摩、精益求精</p>	25	電腦螢幕、主控台、學生的數位故事	實作評量 (故事發表)	

暖身活動附錄：「小孩眼中的地圖」



趣味創作練習（引自想像力開發創造教室，陳璐茜，2005，頁122。台北：幼獅）

偶爾把自己想成一隻螞蟻，你會發現自己更容易滿足，當你透過昆蟲的眼睛去看這個世界，把他們寫下來，一定是一篇精采又有想像力的作文。

假設你扮演昆蟲或小動物，用不同的角度看這個世界，你會看到什麼樣的世界？請你把想到的世界寫下來。

例句：

- (1) 我是一隻蝴蝶，我看到陽台上的花沾滿了灰塵。
- (2) 我是一隻螞蟻，我看到桌上的蛋糕像一座山。
- (3) 我是一隻蜘蛛，我看到牆壁的裂縫就像老人的皺紋。
- (4) 我是一隻麻雀，我看到城市被無數黑色的電線緊緊的綁住。
- (5) 我是一隻蟑螂，我看到小弟弟為我在桌子底下準備了洋芋片大餐。

教學單元	第十單元： 尋找夢奇地	教學日期	97年 5月 29日 97年 5月 30日
教學來源	研究者自編	教學時間	5堂課(200分鐘)
設計者	黃蕙君	教學者	黃蕙君
能力指標	C2-4-10-3 能報告解決問題的方法。 F2-4-3-1 能應用改寫、續寫、擴寫、縮寫等方式寫作。 F2-10-3-2 能嘗試創作(如童詩、童話等)，並欣賞自己的作品。		
單元目標	一、認知方面 能了解改編的意義，多發揮創意 二、情意方面 能同理主角的立場，從他們的角度來發揮故事 三、技能方面 善用軟體，製作數位故事	具體目標	1.選一則廣告，並改編廣告內容 2.改編所選擇的動畫故事 3.搭配適當的圖片，讓故事更能感動人心
準備活動	教師	1.瞭解學生對教學主題的先備知識和相關經驗 2.熟悉教學流程 3.準備課程進行所需的教材 4.準備課程進行所需的軟體	
	學生	依照教學進度完成數位說故事	

教學流程	教學目標	教學活動	時間(分鐘)	教學資源	教學評量	注意事項
前導活動	一、引起動機	一、暖身活動：「溫度，使感情更有深度」廣告篇 老師在線上跟學生舉一個廣告的例子，讓學生了解要如何構思。先找一個能感動你的廣告，再下去做改編，可以改變廣告內容，以不同的方式呈現，也可以改變廣告的結局，讓人耳目一新，但選擇的廣告必須要有一個主要的觀點，例如：MAZDA5廣告主要是用「溫度，使感情更有深度」來描述父子間的感情。 (一)播放廣告三分鐘 (二)請學生將廣告改編 二、趣味創作練習：猜廣告 老師線上出題目，請學生	5 3 5 7	MAZDA5廣告、電腦、螢幕 廣告猜謎	實作評量 電子腦力激盪	

		回答問題，猜一猜它是在賣什麼的廣告				
發展活動	二、故事腦力激盪：創意大發現——自我認同	一、電腦螢幕播放《大腳丫跳芭蕾》	15	《大腳丫跳芭蕾》動畫	電子腦力激盪	
		1.故事的問題是：「這位大都會芭蕾舞的指揮對貝琳達的舞蹈有什麼評價呢？他會注意到她的大腳丫嗎？貝琳達對舞蹈的熱情還會持續下去嗎？」				
		2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法				
		二、電腦螢幕播放《多多的大麻煩》	10	《多多的大麻煩》動畫		
		1.故事的問題是：「多多在回家的路上遇到什麼大災難呢，他會惹出來的麻煩，會用什麼方式解決呢？」				
2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法						
		三、電腦螢幕播放《飛呀！蝗蟲》	10	《飛呀！蝗蟲》動畫		
		1.故事的問題是：「蝗蟲在學飛的過程中心情如何呢？因為長相的不同，他被蝴蝶、蜻蜓嘲笑，他一定很不舒服吧！蝗蟲還會經歷哪些事？還會飛去什麼地方呢？」				
		2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法				
		四、電腦螢幕播放《達文西想飛》	15	《達文西想飛》動畫		
		1.故事的問題是：「小企鵝達文西完成了一對翅膀，這個計劃有辦法完成他飛行的夢想嗎？」				
		2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法				
		五、電腦螢幕播放《蘇菲的傑作》	15	《蘇菲的傑作》動畫		
		1.故事的問題是：「蘇菲還會跑到哪些地方，遇到哪				

		<p>些事哪些人呢？發生哪些事？蘇菲最後的作品會是什麼樣子呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>六、電腦螢幕播放《皮皮放屁屁》</p> <p>1.故事的問題是：「皮皮像上升的熱氣球越飄越高？他要怎麼回家呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>七、電腦螢幕播放《公主四點會來》</p> <p>1.故事的問題是：「四點到了！來的是土狼小姐還是公主？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>八、電腦螢幕播放《小罐頭》</p> <p>1.故事的問題是：「不喜歡吃東西的強強，會喜歡哪一種罐頭？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	10	<p>《皮皮放屁屁》 動畫</p> <p>《公主四點會來》 動畫</p> <p>《小罐頭》 動畫</p>		
應用 階程	三、線上故事創作	<p>1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事</p> <p>2.故事題目可修改，主角也可換名字</p> <p>3.在網路上搜尋與故事相關的圖片</p> <p>4.在故事簡報中插入適當的圖片</p> <p>5.編製數位故事並修正</p>	50	電腦、圖片檔、數位說故事軟體 (Power Point、Medi@ Show)	獨立寫作	每個學生可以自行操作創作故事
歷程 反思	四、線上故事分享與回饋	<p>分享優良的作品，互相觀摩、精益求精</p>	25	電腦螢幕、主控台、學生的數位故	實作評量(故事發表)	

				事		
--	--	--	--	---	--	--

MAZDA5的廣告內容（引自王柔晴、丁友信、鍾佩芝，2006年10月12日）

『 在MAZDA5原本的廣告中內容大概是：兒子手貼著玻璃看著父親開車離去為開場，父親在飄著雪的馬路上開著MAZDA5，前往機場準備出國工作，到達機場時發現後車窗有1個小小的手印，因濕熱的霧氣而緩緩的浮現出來，父親頓時內心有所感觸，伸手觸碰小手印並露出滿足的微笑，字幕出現「溫度，使感情有了深度」，最後畫面出現大小手印重疊在後出窗的景象，開這部車的父親不只是愛家，而是對父子之間的親情有自己獨到的見解。現在的父親都很忙碌，在忙碌的時候會不小心忽略掉家庭生活，其實這並不是父親所想要的。以父親在前往工作的時候，發現一些事情為主軸，想起他忽略掉的家人，雖然只是小小的觀察，也能溝通出父親對家人的親情。』

趣味創作練習：猜廣告的題目和答案

- 1.眼睛是心靈的窗戶，為了保護您的心靈，請為您的窗戶安上玻璃。(眼鏡店廣告)
- 2.為了使地毯沒有洞，也為了使您肺部沒有洞，請不要吸煙。(公共場所禁煙廣告)
- 3.如果你的汽車會游泳的話，請照直開，不必剎車。(公路交通廣告)
- 4.本書作者是百萬富翁，未婚，他所希望的物件，就是本小說中描寫的女主角！(新書廣告)
- 5.請記住，上帝並不是十全十美的，它給汽車準備了備件，而人沒有。(交通安全廣告)
- 6.趁早下‘斑’，請勿‘痘’留。(化妝品廣告)
- 7.閑妻良母！(洗衣機廣告)
- 8.小別意酸酸，歡聚心甜甜。(酸味飲料廣告)
- 9.除鈔票外，承印一切。(印刷公司廣告)

教學單元	第十一單元： 腦海裡的神奇國	教學日期	97年 6月 5日 97年 6月 6日
教學來源	研究者自編	教學時間	5堂課(200分鐘)
設計者	黃蕙君	教學者	黃蕙君
能力指標	F2-10-2-1 能在寫作中，發揮豐富的想像力。 E2-10-10-2 能夠思考和批判文章的內容。 F2-2-1-1 能掌握詞語的相關知識，寫出語意完整的句子。		
單元目標	一、認知方面 能了解誇飾法的應用 二、情意方面 能欣賞別人的優良作品，並學習之 三、技能方面 能善用軟體，得心應手的 寫出數位故事	具體目標	1.能善用「誇飾法」完成吹牛劇場的學習單 2.能發揮創意，完成「腦海神奇國」所選擇的故事 3.能搭配適合的圖片，完成感動人心的數位故事
準備活動	教師	1.瞭解學生對教學主題的先備知識和相關經驗 2.熟悉教學流程 3.準備課程進行所需的教材 4.準備課程進行所需的軟體	
	學生	依照教學進度完成數位說故事	

教學流程	教學目標	教學活動	時間(分鐘)	教學資源	教學評量	注意事項
前導活動	一、引起動機	一、暖身活動：吹牛劇場 (一)老師線上播放「吹牛劇場」的簡報 (二)學生線上討論「吹牛劇場」的學習單題目，並完成「吹牛劇場」的學習單 二、趣味創作練習：根據「腦海裡的神奇國」，進行改編	10 10	簡報、螢幕、問電腦、學習單 句型練習	實作評量	
發展活動	二、故事腦力激盪：搞怪故事DIY, 秀創意--- 創意虛擬類別	一、電腦螢幕播放《咚倒吸歪》 1.故事的問題是：「小象歐寶的鼻子，又會噴出什麼新奇的東西呢？」 2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法 二、電腦螢幕播放《卡夫卡變蟲記》 1.故事的問題是：「卡夫卡到學校後，到底發生了什麼事呢？」 2.請學生在線上寫下自己對	15 15	《咚倒吸歪》動畫 《卡夫卡變蟲記》動畫	電子腦力激盪	

	<p>上述問題的想法</p> <p>三、電腦螢幕播放《白雲麵包》</p> <p>1.故事的問題是：「吃了白雲麵包的爸爸接下來會發生什麼事呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	15	《白雲麵包》 動畫		
	<p>四、電腦螢幕播放《小魔怪黏巴達》</p> <p>1.故事的問題是：「巧巧心都碎了，沒想到竟沒有人肯伸出援手幫助他，可憐的巧巧，可憐的山羊，現在該怎麼辦呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	15	《小魔怪黏巴達》 動畫		
	<p>五、電腦螢幕播放《吃星星的大黑貓》</p> <p>1.故事的問題是：「大黑貓真的把星星吃到肚子裡了嗎？星星吃起來是什麼味道？小星星能用什麼方法，救出其他的星星呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	15	《吃星星的大黑貓》 動畫		
	<p>六、電腦螢幕播放《阿達龍》</p> <p>1.故事的問題是：「馬蒂德走向地球中心，他會遇到什麼怪事嗎？他能順利找到阿達龍嗎？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	10	《阿達龍》 動畫		
	<p>七、電腦螢幕播放《小心大野狼》</p> <p>1.故事的問題是：「好仙女會如何解救皓皓呢？還是會把皓皓便成毛毛蟲呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	10	《小心大野狼》 動畫		
	<p>八、電腦螢幕播放《鼻子人》</p> <p>1.故事的問題是：「小小人們接下來會到什麼地方呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對</p>	10	《鼻子人》 動畫		

		上述問題的想法				
應用 階程	三、線 上故 事創 作	1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事 2.故事題目可修改，主角也可換名字 3.在網路上搜尋與故事相關的圖片 4.在故事簡報中插入適當的圖片 5.編製數位故事並修正	50	電腦、圖片 檔、數位說故 事軟體 (Power Point、 Medi@Show)	獨立 寫作	每個 學生 可以 自行 操作 創作 故事
歷程 反思	四、線 上故 事分 享與 回饋	分享優良的作品，互相觀摩、精益求精	25	電腦螢幕、主 控台、學生的 數位故事	實作 評量 (故 事發 表)	

吹牛劇場（資料來源：取自王文華的童話公園網站中的「吹牛劇場」，網址：<http://home.educities.edu.tw/fest1/streen4.htm>）

吹牛劇場位在幸福街口，寶藍色的瓦片搭在雪白的牆上，遠遠望去真是好大氣派。吹牛劇院和其他劇院不一樣，就拿門票來說吧，想去吹牛劇院看看，不用花一毛錢，吹牛老爹最喜歡說話帶點兒誇張的人了。他會冷不防問你：「來來來，說個最熱的一天怎樣？」如果你老老實實的回答：「哦！去年夏天，好熱呀！」這樣的回答太平淡，他鐵定請你站在一旁，聽聽別人怎麼吹牛，其實『吹牛』這件事，多聽個幾回也就駕輕就熟了。不信，你聽豆乾豆腐嫂怎麼說：「最熱的一天嘛！那天我的汗水二十四小時沒停過，擰出來的汗水呀，都可以拿去澆花啦！」穿上衣服，夠熱了吧！」

瞧見了吧，把事物的特性誇大一下，就有那麼點兒味道了！

下面是吹牛老爹最近常出的題目，先和同學練習說說看，下回去吹牛劇場就不用罰站了。

吹牛劇場學習單

姓名：

年 班

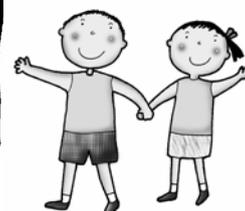


※說一樣自己的特質（要越誇張越好）。

※說一樣爸爸或媽媽的特質（要越誇張越好）。

※形容形容班上跑最快的同學，跑起來怎麼樣？

※形容一下世上最美的聲音？



腦海裡的神奇國（取自王文華的童話公園---童話小舖中的「腦海裡的神奇國」，網址：<http://home.educities.edu.tw/fest1/story7.htm>）

『 很多人喜歡幻想，優遊在他們自己創造出來的世界裡。多啦 A 夢裡的大雄，一遇到挫折，就跑到電話亭裡，去創作他自己的世界。數學考不好，他許願所有的人都不會數學，雖然最後搞得世界大亂，卻讓人心頭一陣狂喜——如果真有這樣的世界該有多好呀？

另外像愛麗絲夢遊仙境。愛麗絲跑進鏡中世界，和紅心皇后玩木球，那些侍衛都是紙牌做的，兔子會看時間，一切的事情是不是看起來又熟悉卻又帶點兒奇幻？綠野仙蹤的歐茲國；格列佛遊記裡的大人國小人國，甚至是西遊記裡頭的女兒國，這些國家都有一個共通性，就是作者利用幻想，創造出一個和平常世界不太一樣的國度來。

讀到這裡，你腦海裡，有沒有蹦出幾個神奇的靈感？想不想也來創造出一個神奇的國度？

大聲說出你的希望—夏天嫌天熱，冬天又怕冷，許個願望，讓你手中的筆幫你達成願望。

如果世界一切顛倒——男人會不會每天在家帶孩子，學生天天回家改老師的簿子？特異功能人人都有，想要飛？想有雷射光的手指頭？沒問題，只要你敢寫，你就有。縮小放大變變變—學學格列佛，讓自己變大或變小，視野隨高度而改變，想像也會加倍。超越時空到哪裡？—想不想去唐朝找李白聊聊天？到未來找哆啦 A 夢嗑牙？超越時空的點子比時光機器還方便。記得哦！想像出來的世界還是要合理，也就是你說出來的話，至少不能前後矛盾。哇！這下連我都很期待你會創造出什麼樣的世界來了呢！』

教學單元	第十二單元： 傳說 e 起來	教學日期	97 年 6 月 12 日 97 年 6 月 13 日
教學來源	研究者自編	教學時間	5 堂課(200 分鐘)
設計者	黃蕙君	教學者	黃蕙君
能力指標	F2-4-3-1 能應用改寫、續寫、擴寫、縮寫等方式寫作。 F2-10-2-1 能在寫作中，發揮豐富的想像力。 F2-10-3-2 能嘗試創作(如童詩、童話等)，並欣賞自己的作品。		
單元目標	一、認知方面 了解小玩意的功用，並結合科技，改善生活 二、情意方面 能在編制的故事中融入一些情感 三、技能方面 能善用軟體編制數位故事	具體目標	1.能說出想發明的小玩意，並說出這項玩意能改善的問題 2.能創作屬於自己的童話故事 3.能搭配適合的圖片，讓故事更容易感動人心
準備活動	教師	1.瞭解學生對教學主題的先備知識和相關經驗 2.熟悉教學流程 3.準備課程進行所需的教材 4.準備課程進行所需的軟體	
	學生	依照教學進度完成數位說故事	

教學流程	教學目標	教學活動	時間(分鐘)	教學資源	教學評量	注意事項
前導活動	一、引起動機	<p>一、暖身活動：未來的小玩意 請學生打開「未來的小玩意」的資料夾，裡面內容如下： 未來生活小發明：打造充滿創意的未來生活，讓我們從『現在』就開始生活在『未來』。從『現在』的生活當中發掘你覺得『有待改進』的地方，接下來為它『發明』出小發明來解決、改善你現在所看見的不足。</p> <p>(一)老師線上展示新奇的玩意，例如會播放 MP3 音樂的午睡枕、會播相片的數位相框</p> <p>(二)請學生線上發表他想發明的東西，並說明作用</p> <p>二、趣味創作練習</p> <p>☆ 名字會說話 線上先挑選幾個物件圖面，譬如說電燈、泰迪熊、</p>	5 2 3 10	電腦、螢幕、「未來的小玩意」的簡報 午睡枕、數位相框 幾個物件圖片	實作評量 電子腦力激盪	

		茶杯、課本、影片，老師可以引導學生如：「先說說它有什麼用處？」、「試試從它的用處為他想一個更貼切的名字？」，例如學生可以把「影片」改名為「超級大片子」；把「電燈」改名為「燈烽造極」。				
發展活動	二、故事腦力激盪：故事攪拌機 ---傳說童話大風吹	一、電腦螢幕播放《嫦娥奔月》 1.故事的問題是：「中秋夜到了，嫦娥看著手中兩顆仙丹，接下來會發生什麼事呢？」 2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法	10	《嫦娥奔月》 動畫	電子腦力激盪	
		二、電腦螢幕播放《國王的新衣》 1.故事的問題是：「大遊行的日子到了，國王會穿上騙子的新衣去遊街嗎？之後又會發什麼事呢？」 2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法	10	《國王的新衣》 動畫		
		三、電腦螢幕播放《豬頭三兄弟》 1.故事的問題是：「豬頭三兄弟接下來會有什麼樣冒險的故事呢？」 2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法	15	《豬頭三兄弟》 動畫		
		四、電腦螢幕播放《巧姑娘的鵲橋》 1.故事的問題是：「你如何幫牛郎織女搭起一座鵲橋嗎？」 2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法	15	《巧姑娘的鵲橋》 動畫		
		五、電腦螢幕播放《拇指姑娘》 1.故事的問題是：「接下來住在田鼠婆婆家的拇指姑娘，還會遇到怎樣的事呢？」 2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法	15	《拇指姑娘》 動畫		

		<p>六、電腦螢幕播放《老鼠娶新娘》</p> <p>1.故事的問題是：「小老鼠還會希望鼠爸爸幫她準備什麼嫁妝呢？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p> <p>七、電腦螢幕播放新編《龜兔賽跑》，看完故事後，請你試著改編新版的龜兔賽跑。</p> <p>八、電腦螢幕播放《聽聽泰雅族古老的傳說》</p> <p>1.故事的問題是：「在故事中『使命傳承』的典範，你有什麼體悟呢？泰雅族『射日』的傳說還有哪些版本？」</p> <p>2.請學生在線上寫下自己對上述問題的想法</p>	<p>15</p> <p>10</p> <p>15</p>	<p>《老鼠娶新娘》動畫</p> <p>新編《龜兔賽跑》簡報</p> <p>《聽聽泰雅族古老的傳說》動畫</p>		
應用階程	三、線上故事創作	<p>1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事</p> <p>2.故事題目可修改，主角也可換名字</p> <p>3.在網路上搜尋與故事相關的圖片</p> <p>4.在故事簡報中插入適當的圖片</p> <p>5.編製數位故事並修正</p>	50	電腦、圖片檔、數位說故事軟體 (Power Point、Medi@Show)	獨立寫作	每個學生可以自行操作創作故事
歷程反思	四、線上故事分享與回饋	<p>分享優良的作品，互相觀摩、精益求精</p>	25	電腦螢幕、主控台、學生的數位故事	實作評量 (故事發表)	

教材資源：龜兔賽跑故事的簡報（取自龜兔賽跑，2006年9月6日）

『龜兔比賽，但兔子半途中睡著了，等兔子一覺醒來，才發覺它輸了。這個故事給我們的啟示是：「像烏龜有毅力緩慢且持續努力下去的人會贏得比賽」。這是從小伴隨我們長大的龜兔賽跑故事版本。但最近有人告訴了我一個更有趣的版本。故事是這麼連續下去的。兔子當然因為輸了比賽而倍感失望，為此他做了些缺失預防工作（根本原因解析）。兔子很清楚，失敗是因它太有信心，大意，以及過分散漫。如果自己不要認為勝利是理所當然的，烏龜是不可能打敗它的。因此，兔子單挑烏龜再來另一場比賽，而烏龜也同意。這次，兔子全力以赴，從頭到尾，一口氣跑到終點，領先烏龜好幾公里。這故事有什麼啟示？「如果兔子不打混，那麼，動作快且前後一致努力的人，將可勝過緩慢且持續的人」。如果公司中有兩個人：一個緩慢，按部就班，且可靠，另一個則是動作快，且辦事還算牢靠，那麼動作快且牢靠的人會一直往上爬，陞遷的速度比那緩慢且按部就班辦事的人快。緩慢且持續固然很好，但動作快且可靠則更勝一籌。這故事還沒完。這下輪到烏龜要好好檢討，烏龜很清楚，按照目前的比賽方法，它覺不可能擊敗兔子。它想了一會兒，然後單挑兔子再來另一場比賽，但是是在另一條稍許不同的路線上。兔子同意，然後兩者同時出發。為了確保自己立下的承諾，兔子必須從頭到尾要一直快速前進，於是兔子飛馳而出，極速奔跑。直到……碰到一條寬闊的河流。而比賽的終點就在幾公里外的河對面。兔子呆坐在那裡，一時不知怎麼辦。這時候，烏龜卻一路蹣跚而來，撩入河裡，游到對岸，繼續爬行，完成比賽。這故事的有什麼啟示？「首先，找出你的核心競爭力（你會而別人不會的地方），然後改變遊戲場所，發揮你的核心競爭力」。故事還沒結束，這下子，兔子和烏龜成了惺惺相惜的好朋友。它們一起檢討，兩個都很清楚，在上一次的比賽中，其實它們可以表現得更好。所以，他們決定再比賽一場，但這次是團隊合作。它們一起出發，這次可是兔子扛著烏龜，直到河邊。在河邊，烏龜接手，背著兔子過河。到了河對岸，兔子再次扛著烏龜，兩個一起抵達終點。到達終點的時間，比起前幾次都要快，它們都感受到一種更大的成就感。這故事的有什麼啟示？「個人『表現優異』與擁有『堅強核心競爭力』固然不錯，但除非你能在一個團隊內（與別人）同心協力，並掌控互補使用彼此間的核心競爭力，否則你們的表現將永遠在標準之下。因為總有一些狀況下，你是技不如人，而別人卻幹得蠻好的。『團隊合作』要發揮的好，與領導者的態度很有關係。關鍵就在於……讓能發現並且勇於突破某種『情境』的人來引領團隊前進。從這故事中，我們可以學到更多，我們了解，在遭逢失敗後，兔子和烏龜都沒有就此放棄。兔子決定更拼，並且投入更多的努力。在盡了全力之後，烏龜本來天生速度就比不上兔子。因此，烏龜則選擇改變競爭策略。在人的一生中，當失敗臨頭時，有時我們需更加努力。有時則需改變策略，嘗試不同的抉擇。亦或者有的時候，兩者都要一起來。兔子和烏龜也學到了最關鍵的一課。當我們不再與競爭對手比較，而開始一起突破某一種『情境』時，反而能締造出最佳表現。遠遠勝過於自己單打獨鬥！」

附錄二：欣賞組數位說故事教學課程設計

教學單元	第一單元： 金頭腦----問題解決篇	教學日期	96年10月1日 96年10月2日
教學來源	研究者自編	教學時間	5堂課(200分鐘)
設計者	黃蕙君	教學者	黃蕙君
能力指標	F2-6-7-1 能練習利用不同的途徑和方式，收集各類可供寫作的材料，並練習選擇材料，進行寫作。 E2-8-9-4 能主動記下個人感想與心得，並對作品內容摘要整理。 F2-8-2-1 寫作時能理解並模仿使用簡單的修辭技巧。 5-3-2 利用光碟、DVD等資源搜尋需要的資料。		
單元目標	1.認知方面 解決故事中的難題 2.情意方面 發揮創意，融入情感，創作故事 3.技能方面 能應用軟體創作數位故事	具體目標	1.透過故事中提出的難題，幫主角想出的方法，把故事繼續說下去 2.透過聯想，編造出個人風格的故事 3.能熟練數位故事軟體的使用
準備活動	教師	1.瞭解學生對教學主題的先備知識和相關經驗 2.熟悉教學流程 3.準備課程進行所需的教材 4.準備課程進行所需的軟體	
	學生	依照教學進度完成數位說故事	

教學流程	教學目標	教學活動	時間(分鐘)	教學資源	教學評量	注意事項
前導活動	一、引起動機	跟學生介紹這次要播放哪些故事，這些故事的特色是什麼？簡介故事大綱。 《一吋蟲》：知更鳥想一口吞掉小小的一吋蟲……但是，一吋蟲發揮牠的機智，解除了這個危機。牠是怎麼辦到的？一吋蟲還會遇見哪些危險呢？ 《善意的謊言》：紅國的胡椒粉王子向藍國的藍波王子下戰書單挑，以決定這場戰爭的勝負，沒想到騎著羊上戰場的藍波，嚇壞了胡椒粉的馬，意外的把對方殺死了，也加深了兩方的結怨。 《獅子燙頭髮》：獅子的頭髮原來又直又長，但他想要將他直直的頭髮改變造型，要變成什麼樣子呢？愛漂亮的他請好朋友狐狸幫	40	黑板、粉筆、板擦	觀察評量	

		<p>忙，想辦法把獅子的頭髮變的捲捲的</p> <p>《海上小精靈》：小男孩尼可拉沒有兄弟姊妹，他成天都和爸爸在海上旅行，百無聊賴的他，只好把啃了一百遍的破破舊舊，還缺頁、缺結局的圖畫書，一再拿出來讀。因為圖畫書缺了頁，所以尼可拉每每讀到精采處就被迫中斷。</p> <p>《蝴蝶風箏》：小兔子做了一個蝴蝶風箏，非常漂亮。他在草原上放風箏，突然，小刺蝟跑過來把線扯斷了，這下子該怎麼辦？風箏飛到哪裡去了呢？</p> <p>《小貓咪第一次看滿月》：小貓咪第一次看到滿月的時候，他把滿月當成什麼了？可愛的小貓咪會遇到哪些驚險、有趣的事情呢？</p> <p>《小波的新玩具》：原始的雨林裡，來了一輛大卡車，ㄅㄛ ㄅㄛ 的，掉出了一樣怪東西。怪東西不會動，也不會叫，好奇的猴子小波走過來，用手撥撥上面的細線，又拿旁邊和它一起掉出來的長桿子敲一敲，沒想到，竟然發出奇妙的聲音！於是，怪東西成了小波的新玩具。</p> <p>《匆忙的一天》：這是一本由兩個故事結合成一個故事的圖畫書。書裡的圖可以連結成一幅好長好長的畫，由左邊或右邊看起都可以，急著去看病是以遊戲的方式來表現；趕著去探病則是用各式各樣的方法解決問題，合在一起就是匆忙的一天。</p>			
發展活動	二、線上播放故事動畫：金頭腦馬蓋先	<p>一、電腦螢幕播放《一寸蟲》</p> <p>二、電腦螢幕播放《善意的謊言》</p> <p>三、電腦螢幕播放《獅子燙頭髮》</p> <p>四、電腦螢幕播放《海上小精靈》</p> <p>五、電腦螢幕播放《蝴蝶風箏》</p>	<p>7</p> <p>9</p> <p>9</p> <p>10</p> <p>7</p>	<p>播放動畫</p> <p>《一寸蟲》</p> <p>《善意的謊言》</p> <p>《獅子燙頭髮》</p> <p>《海上小精靈》</p> <p>《蝴蝶風箏》</p>	觀察評量

		六、電腦螢幕播放《小貓咪第一次看滿月》	8	《小貓咪第一次看滿月》		
		七、電腦螢幕播放《小波的新玩具》	10	《小波的新玩具》		
		八、電腦螢幕播放《匆忙的一天》	10	《匆忙的一天》		
應用階段	三、線上故事創作	1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事 2.故事題目可修改，主角也可換名字 3.在網路上搜尋與故事相關的圖片 4.在故事簡報中插入適當的圖片 5.編製數位故事並修正	50 20 10 10	電腦、圖片檔、數位說故事軟體 (Power Point、Medi@Show)	實作評量	每個學生可以自行操作創作故事

教學單元	第二單元： 生活故事屋---教育篇	教學日期	96年10月8日 96年10月9日
教學來源	研究者自編	教學時間	5堂課(200分鐘)
設計者	黃蕙君	教學者	黃蕙君
能力指標	F2-6-7-1 練習利用不同的途徑和方式，收集各類可供寫作的材料，並練習選擇材料，進行寫作。 E2-10-10-2 能夠思考和批判文章的內容。 C2-1-1-2 能和其他人交換意見，口述見聞，或當眾做簡要演說。		
單元目標	一、認知方面 能了解故事中的教育意義 二、情意方面 能從故事中學用品德教育 三、技能方面 能善用和熟悉電腦操作	具體目標	1.能明辨是非，知道故事中所要表達的教育意涵 2.能根據問題，融合自己的感想和經驗完成自己的故事創作 3.熟悉軟體操作，並順利編制數位故事
準備活動	教師	1.瞭解學生對教學主題的先備知識和相關經驗 2.熟悉教學流程 3.準備課程進行所需的教材 4.準備課程進行所需的軟體	
	學生	依照教學進度完成數位說故事	

教學流程	教學目標	教學活動	時間(分鐘)	教學資源	教學評量	注意事項
前導活動	一、引起動機	跟學生介紹這次要播放哪些故事，這些故事的特色是什麼？簡介故事大綱。 《用愛心說實話》：媽媽厲聲告誡莉莉：「不可以說謊。」但是她開始說實話後，卻得罪了許多好朋友，這令她難過且困惑極了。看來，說實話似乎沒有那麼容易。 《怕浪費的奶奶》：你的臉上有飯粒嗎？水龍頭的水關上了沒？你有沒有在浪費什麼東西啊？注意喔...怕浪費的奶奶會來找你！ 《怪叔叔》：書中主角小豬胖臉兒和他的朋友小領結非常擔心會碰到怪叔叔，他們絞盡腦汁想光了他們可以想到的辦法要去對付不懷好意的怪叔叔……「那怎麼辦呢？」「反正我們什麼都不要理，我們什麼都說不要！」「只要我們走得很快，他就沒辦法抓我們了。」「我們可以用力吹求救用的哨子！」…… 《子兒吐吐》：小豬胖臉兒今天又是第一個把木瓜吃完的，咦？他的桌上怎麼沒有半顆吐出來的子	40	黑板、粉筆、板擦		

		<p>兒呢？大家七嘴八舌，引發許多有趣的想像，也掀起胖臉兒的心裡恐慌。</p> <p>《小熊包力刷牙記》：小熊包力很討厭刷牙。『如果可以不用刷牙就好了。』包力心裡這麼想。有一天，他起床後發現自己的牙齒都不見了！『太好了！那就可以不必刷牙了！』</p> <p>《好想吃榴槤》：小老鼠突然很想吃榴槤，可是他從來沒吃過，不知道是什麼味道。於是小老鼠就跑去問獅子、山羊、河馬……「你吃過榴槤嗎？」但是大家的回答卻很奇怪！</p> <p>《薩琪想要一個小寶寶》：有一天，薩琪問：「馬克思，你愛我嗎？」馬克思說：「對呀，薩琪！」薩琪又問：「你真的很愛我嗎？馬克思？」馬克思說：「當然啦，薩琪！」於是薩琪說：「好，我們來生一個小寶寶。」馬克思該怎麼辦？</p> <p>《鱷魚怕怕牙醫怕怕》：看牙醫不僅是孩子，也是大人的惡夢，當我們牙疼時，常自我掙扎：如不去看醫生，得忍受令人痛不欲生的牙疼；如果去看醫生，又得承受躺在牙醫椅上的痛苦折磨。</p>			
發展活動	二、線上播放故事動畫：生活小點子	<p>一、電腦螢幕播放《用愛心說實話》 10</p> <p>二、電腦螢幕播放《怕浪費的奶奶》 10</p> <p>三、電腦螢幕播放《怪叔叔》 9</p> <p>四、電腦螢幕播放《子兒吐吐》 7</p> <p>五、電腦螢幕播放《小熊包力刷牙記》 10</p> <p>六、電腦螢幕播放《好想吃榴槤》 7</p> <p>七、電腦螢幕播放《薩琪想要一個小寶寶》 9</p>		<p>播放動畫 《用愛心說實話》</p> <p>《怕浪費的奶奶》</p> <p>《怪叔叔》</p> <p>《子兒吐吐》</p> <p>《小熊包力刷牙記》</p> <p>《好想吃榴槤》</p> <p>《薩琪想要一個小寶寶》</p>	

		八、電腦螢幕播放《鱷魚怕怕牙醫怕怕》	8	《鱷魚怕怕牙醫怕怕》		
應用階程	三、線上故事創作	<p>1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事</p> <p>2.故事題目可修改，主角也可換名字</p> <p>3.在網路上搜尋與故事相關的圖片</p> <p>4.在故事簡報中插入適當的圖片</p> <p>5.編製數位故事並修正</p>	50	電腦、圖片檔、數位說故事軟體 (Power Point、Medi@Show)	實作評量	每個學生可以自行操作創作故事
			20			
			10			
			10			



教學單元	第三單元：故事寶盒	教學日期	96年10月15日 96年10月16日
教學來源	研究者自編	教學時間	5堂課(200分鐘)
設計者	黃蕙君	教學者	黃蕙君
能力指標	F2-10-2-1 能在寫作中，發揮豐富的想像力。 F2-10-3-2 能嘗試創作(如童詩、童話等)，並欣賞自己的作品。 1-3-2 構思藝術創作的主题與內容，選擇適當的媒材、技法，完成有規畫、有感情及思想的創作。(藝文) 2-3-9 透過討論、分析、批判等方式，表達自己對藝術創作的審美經驗與見解。(藝文)		
單元目標	一、認知方面 能了解生命的真諦 二、情意方面 能融入感情和想像力，為動畫未完成的結局說出一個完整的故事 三、技能方面 能使用電腦軟體完成數位故事	具體目標	1.能明白「生命是不斷創造記憶的回憶」，進而好好愛惜週遭的人。 2.能對故事的主角處境感同身受 3.能將動畫故事完成改編，創作出一個完整的故事
準備活動	教師	1.瞭解學生對教學主题的先備知識和相關經驗 2.熟悉教學流程 3.準備課程進行所需的教材 4.準備課程進行所需的軟體	
	學生	依照教學進度完成數位說故事	

教學流程	教學目標	教學活動	時間(分鐘)	教學資源	教學評量	注意事項
前導活動	一、引起動機	跟學生介紹這次要播放哪些故事，這些故事的特色是什麼？簡介故事大綱。 《豬奶奶說再見》：豬奶奶和孫女豬小姐住在一起好多年。她們彼此作伴，一起分擔家務。有一天早上，豬奶奶卻沒有像平常一樣起床吃早餐。豬小姐非常擔心。第二天，豬奶奶勉強下了床，撐著虛弱的身子到圖書館還書，終止銀行的戶頭，還結清了各種帳目，並且將剩餘的錢塞給豬小姐，要她謹慎使用。 《walktour》：家人、朋友、戀人都跟我們一起走著，這好像永遠都會繼續下去，但有時卻沒有辦法，停下了腳步的人，再也沒有辦法走下去了。 《想念巴尼》：小男孩的貓咪巴尼死了，他很難過，吃不下飯也睡	40	黑板、粉筆、板擦	觀察評量	

		<p>不著覺。他的媽媽讓他回想一下十件有關巴尼的好事，好在隔天的葬禮上告訴大家。他想了九件好事，卻一直不知道第十件是什麼。爸爸拿了一些小種子要種，他說，所有埋進土裡的東西都會起變化，直到它們成了土壤的一部分。</p> <p>《好好哭吧》：小孫子們最愛最愛的老祖母就要被死神先生帶走了！他們拼命地想要留住死神，讓祂不要帶走老祖母，所以不斷地替祂倒咖啡，想要討好祂。死神先生其實並不是我們想像中那麼壞心、那麼無情，於是祂跟小孫子們講了一個故事。</p> <p>《曼先生的旅行》：一位爸爸在失去兒子後，決定帶著兒子的泰迪熊及一把椅子去旅行，途中他遇見一位同樣在戰火中失去家人的小男孩，兩人訴說著彼此的過往，而傷痛的情感藉此得到慰藉。這是一本融著淡淡憂傷卻隱含希望的圖畫書，將父親對兒子無比深沉的愛，傳述的淋漓盡致、感人肺腑！</p> <p>《老媽您好嗎？》：母親節到了，老師要同學們寫一封信，慰勞辛苦的媽媽。小男孩決定將埋在他心裡的事，一件一件的告訴媽媽~第一：請不要再喋喋不休的問我「知道嗎？」我已經不是小娃娃了。</p> <p>《我們家的長板凳》：小彩家裡的長板凳有很多的功能，它是工作檯、寫字桌；是供桌、是砧板，還是避難的高臺，午睡的涼床……你們家有長板凳嗎？你們會把長板凳拿來做什麼呢？</p> <p>《全部都是我的寶貝》：「丟掉」、「留下來」；「丟掉」、「不行」……故事在媽媽要把「沒用的東西丟掉」，與孩子堅持要把「垃圾留下來」中反覆進行著。因為——每一樣「垃圾」在主角小健的心中都有一個故事、一個回憶。</p>				
發展活動	二、線上播放故事動畫：天堂的美麗	<p>一、電腦螢幕播放《豬奶奶說再見》</p> <p>二、電腦螢幕播放《walktour》的生命教育</p>	11 10	播放動畫 《豬奶奶說再見》 《walktour》	觀察評量	

	境界	<p>三、電腦螢幕播放《想念巴尼》</p> <p>四、電腦螢幕播放《好好哭吧》</p> <p>五、電腦螢幕播放《曼先生的旅行》</p> <p>六、電腦螢幕播放《老媽您好嗎？》</p> <p>七、電腦螢幕播放《我們家的長板凳》</p> <p>八、電腦螢幕播放《全部都是我的寶貝》</p>	<p>10</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>11</p> <p>8</p> <p>7</p>	<p>《想念巴尼》</p> <p>《好好哭吧》</p> <p>《曼先生的旅行》</p> <p>《老媽您好嗎？》</p> <p>《我們家的長板凳》</p> <p>《全部都是我的寶貝》</p>		
應用 階程	三、線上故事創作	<p>1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事</p> <p>2.故事題目可修改，主角也可換名字</p> <p>3.在網路上搜尋與故事相關的圖片</p> <p>4.在故事簡報中插入適當的圖片</p> <p>5.編製數位故事並修正</p>	<p>50</p> <p>20</p> <p>10</p> <p>10</p>	<p>電腦、圖片檔、數位說故事軟體 (Power Point、Medi@Show)</p>	實作評量	每個學生可以自行操作創作故事

教學單元	第四單元： 小故事大道理	教學日期	96年10月22日 96年10月23日
教學來源	研究者自編	教學時間	5堂課(200分鐘)
設計者	黃蕙君	教學者	黃蕙君
能力指標	F2-10-3-2 能嘗試創作(如童詩、童話等)，並欣賞自己的作品。 B2-2-3-4 能在聆聽不同媒材時，從中獲取有用的資訊。 C2-2-4-5 能說出一段話或一篇短文的要點。		
單元目標	一、認知方面 學生能了解故事架構的意涵 二、情意方面 學生能站在主角的觀點來說故事 三、技能方面 能善用軟體製作數位故事，並避免智慧財產權侵犯	具體目標	1 能依照故事提示，組織故事架構 2.能同理故事主角的觀點，開始延伸一則富情感的故事 3.熟悉軟體操作，並避免圖片智慧財產權的侵犯
準備活動	教師	1.瞭解學生對教學主題的先備知識和相關經驗 2.熟悉教學流程 3.準備課程進行所需的教材 4.準備課程進行所需的軟體	
	學生	依照教學進度完成數位說故事	

教學流程	教學目標	教學活動	時間(分鐘)	教學資源	教學評量	注意事項
前導活動	一、引起動機	跟學生介紹這次要播放哪些故事，這些故事的特色是什麼？簡介故事大綱。 《一片披薩一塊錢》：會做披薩的大熊阿比和會做蛋糕的鱷魚阿寶是一對要好的鄰居，你請我吃蛋糕，我請你吃披薩，真是快活極了。可是有一天阿比起發財夢，決定一片披薩要賣一塊錢！這下子，好朋友會不會鬧翻呢？ 《第一百個客人》：大熊阿比和鱷魚阿寶又回來了！這回阿比開了一間披薩屋，阿寶平時幫忙看店，有時還大顯身手做甜點。開幕第一天來了一對祖孫，他們身上的錢只付得起一塊披薩，老奶奶心疼孫子，因此將披薩讓給孫子吃。阿比和阿寶看在眼裡，十分感動。 《蜘蛛和蒼蠅》：剛來到新環境的蒼蠅小姐，面對甜言蜜語的蜘蛛先生，總是小心而謹慎的防備著，然而蜘蛛不斷讚美的言詞，誘惑的	40	黑板、粉筆、板擦	觀察評量	

		<p>請求，最後讓單純的蒼蠅小姐禁不住的相信了蜘蛛先生的邀請，他會遭遇到什麼樣的危險嗎？</p> <p>《狐狸孵蛋》：狐狸好餓好餓，到處找東西吃。有一天，他發現了一個大鴨蛋，正要一口咬下去時，腦袋裡卻有個聲音說：「你想吃鴨蛋，還是肥嘟嘟的小鴨子呢？」狐狸決定忍住飢餓，把蛋孵出來，可是他又不是母鴨，他要用什麼辦法孵蛋？孵蛋時又會遇到什麼困難？最後他到底有沒有吃到鴨子呢？</p> <p>《在圓木橋上搖晃》：在連著好幾天的豪雨中，橋被沖壞了，現在橋面只剩下一根大圓木。一隻兔子從圓木的一端跑了過來，狐狸緊追在後，狐狸跳到圓木上。圓木往上一彈，兔子「哇」一聲，緊緊抱住圓木，接下來會發生什麼事呢？</p> <p>《藏起來的房子》：在森林深處，一棟被遺忘的小屋中，有三個木偶，隨著主人的消失，他們也被遺忘了。他們寂寞的度過許多春夏秋冬，他們和小房子一起被植物封藏起來，直到一個有愛與溫馨的家庭搬進去，三個木偶才重新開始繽紛的未來。</p> <p>《森林裡的秘密》：我在森林裡，藏著好多好多的秘密。有些秘密我也記不得了。我看到我遺失的夢，在黑暗中微微發著光，那是什麼樣的夢呢？</p> <p>《走進生命花園》：故事發生在在一個童話逐漸消失的世界，天空變的灰色憂傷，巫婆尖尖的鼻子長在穿西裝的人臉上，壯闊的大海上沒有北海小英雄，月亮因為人的登陸，而失去神秘的光。這個二十一世紀的童話，沒有魔法可以輕易地把障礙解除，世界如此真實，所有困難唯一的解決方法只有一個，是什麼呢？</p>			
發展活動	二、線上播放故事動畫：繪本童書坊	<p>一、電腦螢幕播放《一片披薩一塊錢》</p> <p>二、電腦螢幕播放《第一百個客人》</p> <p>三、電腦螢幕播放《蜘蛛和蒼</p>	10 10	<p>播放動畫《一片披薩一塊錢》</p> <p>《第一百個客人》</p> <p>《蜘蛛和蒼</p>	觀察評量

		<p>蒼蠅》</p> <p>四、電腦螢幕播放《狐狸孵蛋》</p> <p>五、電腦螢幕播放《在圓木橋上搖晃》</p> <p>六、電腦螢幕播放《藏起來的房子》</p> <p>七、電腦螢幕播放《森林裡的秘密》</p> <p>八、電腦螢幕播放《走進生命花園》</p>	<p>9</p> <p>8</p> <p>10</p> <p>9</p> <p>7</p> <p>7</p>	<p>蠅》</p> <p>《狐狸孵蛋》</p> <p>《在圓木橋上搖晃》</p> <p>《藏起來的房子》</p> <p>《森林裡的秘密》</p> <p>《走進生命花園》</p>		
應用階程	三、線上故事創作	<p>1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事</p> <p>2.故事題目可修改，主角也可換名字</p> <p>3.在網路上搜尋與故事相關的圖片</p> <p>4.在故事簡報中插入適當的圖片</p> <p>5.編製數位故事並修正</p>	<p>50</p> <p>20</p> <p>10</p> <p>10</p>	電腦、圖片檔、數位說故事軟體 (Power Point、Medi@Show)	實作評量	每個學生可以自行操作創作故事

教學單元	第五單元： 故事甜甜圈---當我們同在一起	教學日期	96年10月29日 96年10月30日
教學來源	研究者自編	教學時間	5堂課(200分鐘)
設計者	黃蕙君	教學者	黃蕙君
能力指標	E2-10-10-1 能思考並體會文章中解決問題的過程。 E2-8-5-2 能理解作品中對週遭人、事、物的尊重關懷。 F2-8-2-1 能理解簡單的修辭技巧，並練習應用在實際寫作。 F2-10-2-1 能在寫作中，發揮豐富的想像力。		
單元目標	一、認知方面 了解朋友相處之道 二、情意方面 能同理故事中主角的處境，替他想想解決的辦法 三、技能方面 能善用軟體，製作數位說故事	具體目標	1.能了解社交技巧，懂得人際關係的重要 2.能替主角在故事中的問題解決，發揮創意，有個與眾不同的解決方式 3.能搭配故事，選取適合的圖片
準備活動	教師	1.瞭解學生對教學主題的先備知識和相關經驗 2.熟悉教學流程 3.準備課程進行所需的教材 4.準備課程進行所需的軟體	
	學生	依照教學進度完成數位說故事	

教學流程	教學目標	教學活動	時間(分鐘)	教學資源	教學評量	注意事項
前導活動	一、引起動機	跟學生介紹這次要播放哪些故事，這些故事的特色是什麼？簡介故事大綱。 《大手握小手》：威利是一隻身材矮小的黑猩猩，他很孤單也沒有朋友，因為大家都說他沒用。可是他卻和高大強壯的賈修結為好友，又成功從大惡霸羅豹子的威脅中脫險，這一切到底是怎麼回事呢？ 《獅子大開口》：書中的主角一獅子生了重病，森林裡的動物們帶了各式各樣不同的禮物去看牠，希望獅子能早一點好起來。可是，動物們的禮物到底有沒有幫助？獅子的病會不會好起來呢？就讓我們一起去發掘！ 《獨自去旅行》：兔子要離開浣熊了，牠即將要越過一條大河，踏上一段新的旅程，浣熊目送兔子離去。朋友離開後帶來的心痛，讓浣熊不知所措。後來，浣熊藉著跟其他朋友——大象、鴨子和老鼠一起	40	黑板、粉筆、板擦	觀察評量	

		<p>回憶兔子，用音樂、唱歌來懷念兔子。</p> <p>《帶來幸福的酢漿草》：小白鼠和小黑鼠是一對感情很好的朋友，因為一件小事吵架了，誰也不肯道歉，心中種下了芥蒂。結果，原本會一起去做的事，不再一起做了；就連吃起飯來，也一點兒都不覺得好吃，後來他們會變得如何呢？</p> <p>《色彩的翅膀》：有一隻快樂的小牛丹汀，幸福的住在綠色大草原，直到有一天，他想去旅行，去看看外面的世界。他和好朋友馬丁，一隻專門捕捉大自然色彩的小鳥，一起發現了美麗的色彩世界，還有夢想。</p> <p>《你是我的朋友嗎？》：森林裡的大熊和小狐狸是好朋友，他們天天都在一起遊戲。但是有一天，大熊卻對小狐狸生氣了。</p> <p>《我想和你做朋友》：千年一次的大寒流來襲，就連大海都結冰了。小企鵝踏著結冰的海往北走，正巧遇上往南邊散步的大白熊。住在南極的小企鵝沒有看過大白熊，很努力地猜對方是什麼生物，猜了好久好久，小企鵝最後做出了結論：「不管他是什麼，我想和他做朋友！」</p> <p>《天鵝》：這是一個關於相信與愛的故事，一隻受傷的天鵝在小池裡療傷，小池用最溫暖的湖水治癒了天鵝的腳傷。小池與天鵝原是屬於兩個不同世界的個體，但在小池的執著下，他憑藉著愛的力量，勇敢跨越了藩籬，終於與天鵝一起遨翔於天際，相伴向南方飛去。</p>			
發展活動	二、線上播放故事動畫：朋友你我他	<p>一、電腦螢幕播放《大手握小手》</p> <p>二、電腦螢幕播放《獅子大開口》</p> <p>三、電腦螢幕播放《獨自去旅行》</p> <p>四、電腦螢幕播放《帶來幸福的酢漿草》</p>	<p>9</p> <p>8</p> <p>10</p> <p>8</p>	<p>播放動畫 《大手握小手》</p> <p>《獅子大開口》</p> <p>《獨自去旅行》</p> <p>《帶來幸福的酢漿草》</p>	觀察評量

		五、電腦螢幕播放《色彩的翅膀》	8	《色彩的翅膀》		
		六、電腦螢幕播放《你是我的朋友嗎》	9	《你是我的朋友嗎？》		
		七、電腦螢幕播放《我想和你做朋友》	9	《我想和你做朋友》		
		八、電腦螢幕播放《天鵝》	10	《天鵝》動畫		
應用階段	三、線上故事創作	1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事 2.故事題目可修改，主角也可換名字 3.在網路上搜尋與故事相關的圖片 4.在故事簡報中插入適當的圖片 5.編製數位故事並修正	50 20 10 10	電腦、圖片檔、數位說故事軟體 (Power Point、Medi@Show)	實作評量	每個學生可以自行操作創作故事

教學單元	第六單元： 創意魔法	教學日期	97年4月28日 97年4月29日
教學來源	研究者自編	教學時間	5堂課(200分鐘)
設計者	黃蕙君	教學者	黃蕙君
能力指標	E2-4-7-4 能將閱讀材料與實際生活情境相聯結。 E2-8-9-4 能主動記下個人感想及心得，並對作品內容摘要整理。 F2-6-10-2 練習從審題、立意、選材、安排段落及組織等步驟，習寫作文。 F2-10-2-1 能在寫作中，發揮豐富的想像力。		
單元 目 標	一、認知方面 了解「創意魔法」的涵義 二、情意方面 學生能發揮創意，讓人讀了故事有耳目一新的驚奇 三、技能方面 能善用軟體製作數位說故事	具 體 目 標	1.能創造出一個創意魔法的故事 2.能選擇一個動畫故事，並繼續創作完成 3.能熟悉軟體並製作數位故事
準備活動	教師	1.瞭解學生對教學主題的先備知識和相關經驗 2.熟悉教學流程 3.準備課程進行所需的教材 4.準備課程進行所需的軟體	
	學生	依照教學進度完成數位說故事	

教學流程	教學目標	教學活動	時間 (分鐘)	教學資源	教學 評量	注意 事項
前導活動	一、引起動機	跟學生介紹這次要播放哪些故事，這些故事的特色是什麼？簡介故事大綱。 《咚倒吸歪》：當電視裡的東西都不見了，世界會怎樣？小象歐寶每天待在家裡，好無聊，媽媽特別買了一個禮物送給他，希望歐寶可以解解悶，媽媽買的禮物會是什麼呢？ 《卡夫卡變蟲記》：小男孩卡夫卡早上起床，發現自己變成了甲蟲，可是他身邊的人都沒有注意到——除了他最好的朋友。在令人意想不到的情節中，告訴我們：「習以為常」使我們往往忽略了身邊最親近的人。 《白雲麵包》：故事從一朵在雨天失落樹梢的小白雲開始發想，它被揉成麵糰、烤成麵包，吃進小貓的肚子裡，然後發生一連串奇妙又親情濃郁的冒險歷程。 《小魔怪黏巴達》：小魔怪黏巴達最喜歡黏在山羊的身上，一旦黏巴達黏上可憐的山羊，山羊們就都	40	黑板、粉筆、板擦	觀察 評量	

		<p>嚇得擠不出羊奶了。法普村住著三戶人家，離海最近的小屋，住著一個小女孩名叫巧巧，有一天晚上，幾乎所有的黏巴達，全跑到巧巧家的羊群身上。</p> <p>《吃星星的大黑貓》：大黑貓餓得睡著了，他夢到自己飛上天空吃掉星星，唯一剩下的一顆小星星，決定拯救他的同伴。小星星毫不畏懼的對抗大黑貓，告訴孩子要像小星星一樣勇於面對困難。</p> <p>《阿達龍》：地球突然發生可怕的事，所有人與動物都變形，都不再是正常的模樣！阿達龍是誰？他為什麼要傷害居住在大地上的生物？</p> <p>《小心大野狼》：每天晚上睡覺前，浩浩的媽媽都會講一個故事給他聽。有時候是一個關於大野狼的故事，大野狼的黃板牙和鬼吼鬼叫聲，嚇壞了小女孩和她們的老奶奶。「救命啊！大野狼從書裡跑出來了」</p> <p>《阿達龍》：地球突然發生可怕的事，所有人與動物都變形，都不再是正常的模樣！阿達龍是誰？他為什麼要傷害居住在大地上的生物？</p> <p>《鼻子人》：巴貝羅先生有個大鼻子，他呼吸的時候就像火山在噴氣。巴貝羅先生的鼻子裡住了很多小小的人，他們喜歡鼻毛，因為抓在鼻毛上好舒服。有一天早上小大人起床的時候。</p>			
發展活動	二、線上播放故事動畫：創意色彩的冒險故事	<p>一、電腦螢幕播放《咚倒吸歪》</p> <p>二、電腦螢幕播放《卡夫卡變蟲記》</p> <p>三、電腦螢幕播放《白雲麵包》</p> <p>四、電腦螢幕播放《小魔怪黏巴達》</p> <p>五、電腦螢幕播放《吃星星的大黑貓》</p> <p>六、電腦螢幕播放《阿達龍》</p>	10 9 9 8 8 9	播放動畫 《咚倒吸歪》 《卡夫卡變蟲記》 《白雲麵包》 《小魔怪黏巴達》 《吃星星的大黑貓》 《阿達龍》	觀察評量

		七、電腦螢幕播放《小心大野狼》	9	《小心大野狼》		
		八、電腦螢幕播放《鼻子人》	8	《鼻子人》		
應用階程	三、線上故事創作	1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事 2.故事題目可修改，主角也可換名字 3.在網路上搜尋與故事相關的圖片 4.在故事簡報中插入適當的圖片 5.編製數位故事並修正	50 20 10 10	電腦、圖片檔、數位說故事軟體 (Power Point、Medi@Show)	實作評量	每個學生可以自行操作創作故事



教學單元	第七單元： 奇幻夢想世界	教學日期	97 年 5 月 5 日 97 年 5 月 6 日
教學來源	研究者自編	教學時間	5 堂課(200 分鐘)
設計者	黃蕙君	教學者	黃蕙君
能力指標	B2-2-3-3 能發展仔細聆聽與歸納要點的能力。 F2-4-3-1 能應用改寫、續寫、擴寫、縮寫等方式寫作。 F2-10-3-2 能嘗試創作(如童詩、童話等)，並欣賞自己的作品。		
單元目標	<p>一、認知方面 能了解故事的情節，並能按照故事發展，完成故事</p> <p>二、情意方面 能感受故事中所要表達的情感，例如親情</p> <p>三、技能方面 能熟悉軟體，編制數位故事</p>	具體目標	<p>1.能根據故事情節，把它繼續完成</p> <p>2.同站在故事主角的立場來思考問題</p> <p>3.能運用軟體，搭配適當的圖片，製作出數位故事</p>
準備活動	教師	<p>1.瞭解學生對教學主題的先備知識和相關經驗</p> <p>2.熟悉教學流程</p> <p>3.準備課程進行所需的教材</p> <p>4.準備課程進行所需的軟體</p>	
	學生	依照教學進度完成數位說故事	

教學流程	教學目標	教學活動	時間(分鐘)	教學資源	教學評量	注意事項
前導活動	一、引起動機	<p>跟學生介紹這次要播放哪些故事，這些故事的特色是什麼？簡介故事大綱。</p> <p>《艾蜜麗的玩具魔法》：小小艾蜜麗就擁有這樣的天賦，她只要把拳頭握緊、再張開，就能變出各式各樣的木製小玩具，她和她的父母都是很平凡的人，他們不知道有這種天賦到底是好是壞，於是就讓艾蜜麗順其自然發展下去了，接下來會發生什麼事呢？</p> <p>《森林裡的陌生人》：冬天一場大雪過後，森林裡出現了陌生人。他是誰？他為什麼在森林裡？他將帶來什麼奇妙的驚喜？還有，誰才是真正的森林裡的陌生人呢？</p> <p>《漢妮卡特小姐的帽子》：漢妮卡特小姐一直都是個隨和好相處的人。今天，漢妮卡特小姐仍一如往常上街買東西，不過，她戴了一頂不尋常的帽子，當他們看到漢妮卡特小姐的帽</p>	40	黑板、粉筆、板擦	觀察評量	

		<p>子時，全傻了眼。</p> <p>《敲門人瑪莉·史密斯》：你知道以前的人們沒有鬧鐘如何準時起床嗎？在英國，解決這個問題的方法就是僱個所謂的「敲門人」，這樣，不論你想要在何時起床，「敲門人」都會準時來叫醒你。</p> <p>《掉進畫裡的女孩》：在美術館裡尋找廁所的同時，安娜意外的掉進畫裡，遇見了梵谷、塞尚、畢卡索、馬蒂斯、夏卡爾等藝術大師，不但自己變成名畫的一景，最後還完成一幅屬於自己獨一無二的作品！跟著安娜，一場不可思議的藝術大冒險即將展開。</p> <p>《春神跳舞的森林》：鄒族少年阿地，帶著奶奶留給他的櫻花瓣，重回故鄉阿里山。一陣風吹走阿地手中的櫻花瓣，帶領阿地走進森林的迷霧中展開一場記憶與現實的冒險。</p> <p>《魔法一點靈》：小皮寶懷著大夢想到魔法城堡去學習，期待從此一展魔法樣樣靈。可是千算萬算沒想到，老師魔巴杜卻要他挑水打雜又擦地。可惡，可惡，真可惡，這些事不是只要魔法一點靈，為何要他累得慘兮兮？</p> <p>《賣翅膀的小男孩》：在沒有翅膀的年代，出現了一個小男孩。他背著一個小籬筐，裡面裝著各式各樣美麗的翅膀，他走遍世界，邊走邊喊：「賣翅膀啊！」</p>			
發展活動	二、線上討論 討論作文主題：故事的夢遊仙境	<p>一、電腦螢幕播放《艾蜜麗的玩具魔法》</p> <p>二、電腦螢幕播放《森林裡的陌生人》</p> <p>三、電腦螢幕播放《漢妮卡特小姐的帽子》</p> <p>四、電腦螢幕播放《敲門人瑪莉·史密斯》</p> <p>五、電腦螢幕播放《掉進畫裡的女孩》</p>	<p>9</p> <p>8</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>10</p>	<p>播放動畫 《艾蜜麗的玩具魔法》</p> <p>《森林裡的陌生人》</p> <p>《漢妮卡特小姐的帽子》</p> <p>《敲門人瑪莉·史密斯》</p> <p>《掉進畫裡的女孩》</p>	觀察評量

		六、電腦螢幕播放《春神跳舞的森林》	9	《春神跳舞的森林》		
		七、電腦螢幕播放《魔法一點靈》	10	《魔法一點靈》		
		八、電腦螢幕播放《賣翅膀的小男孩》	9	《賣翅膀的小男孩》		
應用 階程	三、線上 故事創作	1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事 2.故事題目可修改，主角也可換名字 3.在網路上搜尋與故事相關的圖片 4.在故事簡報中插入適當的圖片 5.編製數位故事並修正	50 20 10 10	電腦、圖片檔、數位說故事軟體 (Power Point、Medi@Show)	實作 評量	每個學生可以自行操作創作故事

教學單元	第八單元： 讓創意起飛---家庭篇...	教學日期	97年5月12日 97年5月13日
教學來源	研究者自編	教學時間	5堂課(200分鐘)
設計者	黃蕙君	教學者	黃蕙君
能力指標	C2-2-8-6 能具體詳細的講述一件事情。 E2-3-2-1 能了解文章的主旨及取材結構。 F2-6-10-2 練習從審題、立意、選材、安排段落及組織等步驟，習寫作文。 F2-10-2-1 能在寫作中，發揮豐富的想像力。		
單元目標	一、認知方面 瞭解家庭教育的意涵 二、情意方面 能同理故事人物的立場 三、技能方面 能善用軟體編製數位故事	具體目標	1.了解與家人的相處之道 2.能站從故事主角的觀點，來發展故事 3.能選取適當的配樂和圖片，搭配故事情境，讓故事更易感動人心
準備活動	教師	1.瞭解學生對教學主題的先備知識和相關經驗 2.熟悉教學流程 3.準備課程進行所需的教材 4.準備課程進行所需的軟體	
	學生	依照教學進度完成數位說故事	

教學流程	教學目標	教學活動	時間(分鐘)	教學資源	教學評量	注意事項
前導活動	一、引起動機	跟學生介紹這次要播放哪些故事，這些故事的特色是什麼？簡介故事大綱。 《好事成雙》：一對人見人愛的兄妹，卻有一對問題父母。他們每一件事情都合不來，還因此而在家中爭鬧不休。兄妹們都懷疑爸爸媽媽是不是因為生下他們才變得討厭對方。當他們終於搞清楚那其實是爸爸媽媽自己的問題之後，便想出一個辦法。 《紙作的城堡》：夢想要如何才能實現呢？伊夫想要一座堅固的真實城堡，但是他手上可用的建材，只有爸爸那成千上萬本的書，他該如何將城堡蓋起來，卻又不會被爸爸發現而被責難呢？ 《小象歐利找弟弟》：小象歐利過生日，朋友送給他各式各樣的禮物，但歐利最想要的是一個弟弟！到底歐利的心願能不能達成？漢斯比爾用輕柔甜美的筆觸和色彩，描繪出每個孩子都渴望有同伴的心願。 《小菲和新弟弟》：小菲菲有個	40	黑板、粉筆、板擦	觀察評量	

		<p>布娃娃，她總愛帶著布娃娃到草地上或樹林裡玩耍。有一天媽媽告訴小菲菲一個大祕密，就是家裡會有一個真正的娃娃陪伴她玩耍了。</p> <p>《毛頭小鷹》：毛頭說，他沒有爸爸、媽媽，是個孤兒，爸爸罵他：「說什麼傻話！」毛頭說他只是在演戲嘛！他好歡表演喔！爸爸給他假扮醫生和律師的玩具，媽媽讓他上很多表演課，包括踢踏舞，於是毛頭演了一齣戲，討爸爸、媽媽歡心，最後給你猜，毛頭長大以後作什麼？</p> <p>《你還愛我嗎？》：一隻年紀還很小的熊，他常常經歷熊爸爸和熊媽媽毫不留情的大聲吵架，他的心中感到很害怕、很無助，他不知道為什麼爸爸媽媽要這麼不客氣地惡言相向。</p> <p>《我自己玩》：早上爸爸、哥哥、姊姊都出門了，媽媽又忙著做家事，沒有人可以陪孩子玩，所以孩子只好一個人在家裡自己玩。不過，自己一個人玩也是很好玩喔！可以畫畫、演奏音樂、和娃娃玩，還可以在沙發上跳來跳去、在浴缸裡玩水。</p> <p>《鱷魚怪》：李奧的媽媽懷孕了，李奧很不高興，為什麼還要另一個小孩，難道有他還不夠嗎？有一天晚上來了一隻鱷魚怪，不但吃光冰箱裡的食物，還吃掉媽媽的大肚子，哈，很好，這樣就沒有小寶寶了。</p>			
發展活動	二、線上播放故事動畫：故事小宇宙—家庭教育	<p>一、電腦螢幕播放《好事成雙》</p> <p>二、電腦螢幕播放《紙作的城堡》</p> <p>三、電腦螢幕播放《小象歐利找弟弟》</p> <p>四、電腦螢幕播放《小菲和新弟弟》</p> <p>五、電腦螢幕播放《毛頭小鷹》</p>	8 9 8 9 10	<p>播放動畫《好事成雙》</p> <p>《紙作的城堡》</p> <p>《小象歐利找弟弟》</p> <p>《小菲和新弟弟》</p> <p>《毛頭小鷹》</p>	觀察評量

		六、電腦螢幕播放《你還愛我嗎？》	9	《你還愛我嗎？》		
		七、電腦螢幕播放《我自己玩》	8	《我自己玩》		
		八、電腦螢幕播放《鱷魚怪》	9	《鱷魚怪》		
應用 階程	三、線上故事創作	1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事 2.故事題目可修改，主角也可換名字 3.在網路上搜尋與故事相關的圖片 4.在故事簡報中插入適當的圖片 5.編製數位故事並修正	50 20 10 10	電腦、圖片檔、數位說故事軟體 (Power Point、Medi@Show)	實作 評量	每個學生可以自行操作創作故事



教學單元	第九單元： 動物狂想曲	教學日期	97年5月19日 97年5月20日
教學來源	研究者自編	教學時間	5堂課(200分鐘)
設計者	黃蕙君	教學者	黃蕙君
能力指標	F2-4-3-1 能應用改寫、續寫、擴寫、縮寫等方式寫作。 E2-10-10-1 能思考並體會文章中解決問題的過程。 F2-10-2-1 能在寫作中，發揮豐富的想像力。		
單元目標	一、認知方面 二、情意方面 能了解故事中主角的想法， 以他們的立場來發揮故事 三、技能方面 能善用軟體編製數位故事	具體目標	1.能將所選擇的動畫故事改編 2.能同理故事主角的立場 3.能搭配故事，選取符合內容的圖片
準備活動	教師	1.瞭解學生對教學主題的先備知識和相關經驗 2.熟悉教學流程 3.準備課程進行所需的教材 4.準備課程進行所需的軟體	
	學生	依照教學進度完成數位說故事	

教學流程	教學目標	教學活動	時間(分鐘)	教學資源	教學評量	注意事項
前導活動	一、引起動機	跟學生介紹這次要播放哪些故事，這些故事的特色是什麼？簡介故事大綱。 《微笑的魚》：我擁有一隻像狗一樣忠心，貓一樣貼心，像愛人一樣深情的魚，她始終帶著微笑的表情。 《我和我家附近的野狗們》：故事中的小男孩「裝作是一棵樹以避免被狗咬」，畫一張地圖表明要「找一條沒有狗的路」，這個故事充滿創意。 《白鴿少年》：白鴿少年麥克住在美麗的鄉村，那裡的鳥兒唱歌，花朵兒飄香，到了晚上，還有數不清的星星和月亮，麥克一直都很快樂。可是，有一天，天空突然飄來一朵大烏雲，整個天空變成一片漆黑，鳥兒、花兒垂頭喪氣，星星和月亮也不知道跑到哪兒去了！ 《大鳥樹》：莎莉是一隻熱帶綠冠鳥，在南飛途中被車撞到，翅膀受傷了。在小男孩海瑞的細心照顧下，漸漸康復。而窗外的樹上，停滿了她的同伴，一直等候著她歸隊，海瑞卻捨不得莎莉離開，她會	40	黑板、粉筆、板擦	觀察評量	

		<p>怎麼做呢?</p> <p>《鴿子天使》：安吉羅是一位修復古老教堂的老灰泥師傅，他向來不喜歡在教堂建築上築巢的鴿子。有一天，他發現一隻奄奄一息的鴿子，心不甘情不願的開始照顧牠，甚至為牠取名希薇雅，人鴿之間建立了深厚的友誼。然而隨著冬天來臨，安吉羅和希薇雅都即將面臨一個重大的改變！</p> <p>《臘腸狗》：臘腸店的老闆阿雷，養了一隻可愛的小狗。阿雷好喜歡這隻小狗！可是，自從小狗來了以後，店裡的臘腸便莫名其妙的常常失蹤；臘腸越來越少了，小狗的身體卻越來越長？這究竟是怎麼一回事呢？</p> <p>《星月》：小蝙蝠還不會飛的時候，有一天被貓頭鷹追趕和媽媽分開了，他掉進一個鳥巢裡，必須開始學習如何做一隻鳥，因此發生許多有趣而又不可思議的事。</p> <p>《聽！葛鸚兒在唱歌》：葛鸚兒是世界上最會模仿鳥兒叫聲的人，難怪，世界野鳥協會要選派她到遙遠的喜馬拉雅山，去呼喚這世界上最稀有少見的鳥類——粉頭鴨！但是，葛鸚兒並不知道，瘋狂收藏鳥類的王鷹上校也偷偷上山了。</p>			
發展活動	二、線上播放故事動畫：動物跑跳碰	<p>一、電腦螢幕播放《微笑的魚》 8</p> <p>二、電腦螢幕播放《我和我家附近的野狗們》 9</p> <p>三、電腦螢幕播放《白鴿少年》 10</p> <p>四、電腦螢幕播放《大鳥樹》 8</p> <p>五、電腦螢幕播放《鴿子天使》 9</p> <p>六、電腦螢幕播放《臘腸狗》 8</p> <p>七、電腦螢幕播放《星月》 9</p>	<p>播放動畫</p> <p>《微笑的魚》</p> <p>《我和我家附近的野狗們》</p> <p>《白鴿少年》</p> <p>《大鳥樹》</p> <p>《鴿子天使》</p> <p>《臘腸狗》</p> <p>《星月》</p>	觀察評量	

		八、電腦螢幕播放《聽！葛驪兒在唱歌》	9	《聽！葛驪兒在唱歌》		
應用 階程	三、線上故事創作	1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事 2.故事題目可修改，主角也可換名字 3.在網路上搜尋與故事相關的圖片 4.在故事簡報中插入適當的圖片 5.編製數位故事並修正	50 20 10 10	電腦、圖片檔、數位說故事軟體 (Power Point、Medi@Show)	實作 評量	每個學生可以自行操作創作故事



教學單元	第十單元： 夢想的國界	教學日期	97 年 5 月 26 日 97 年 5 月 27 日
教學來源	研究者自編	教學時間	5 堂課(200 分鐘)
設計者	黃蕙君	教學者	黃蕙君
能力指標	C2-4-10-3 能報告解決問題的方法。 F2-4-3-1 能應用改寫、續寫、擴寫、縮寫等方式寫作。 F2-10-3-2 能嘗試創作(如童詩、童話等)，並欣賞自己的作品。		
單元目標	一、認知方面 能了解改編的意義，多發揮創意 二、情意方面 能同理主角的立場，從他們的角度來發揮故事 三、技能方面 善用軟體，製作數位故事	具體目標	1.了解故事主角的問題 2.改編所選擇的動畫故事 3.搭配適當的圖片，讓故事更能感動人心
準備活動	教師	1.瞭解學生對教學主題的先備知識和相關經驗 2.熟悉教學流程 3.準備課程進行所需的教材 4.準備課程進行所需的軟體	
	學生	依照教學進度完成數位說故事	

教學流程	教學目標	教學活動	時間(分鐘)	教學資源	教學評量	注意事項
前導活動	一、引起動機	跟學生介紹這次要播放哪些故事，這些故事的特色是什麼？簡介故事大綱。 《大腳丫跳芭蕾》：貝琳達最愛跳芭蕾舞，因此想參加評選加入芭蕾舞團，可是舞團的評審官一口咬定貝琳達腳丫太大，舞不可能跳得好。愛跳芭蕾舞的貝琳達只好到餐廳當服務生。她跟著餐廳樂團的音樂起舞，沒想反而得到觀眾的肯定。 《多多的大麻煩》：多多好開心，因為冬天到了。但是，多多為了解決自己的麻煩，卻不小心害森林糟了殃，牠該怎麼辦呢？ 《飛呀！蝗蟲》：有一隻蝗蟲，躲在小樹叢裡生活。那兒有好多虎視眈眈的大蟲、小動物，等著要將牠吃掉！蝗蟲每天都過著提心吊膽的日子。漸漸的，牠對這種緊張的生活感到厭煩。有一天，牠終於下定決心。 《達文西想飛》：達文西總喜歡站在冰山的懸崖邊，展開他的翅膀，讓風吹過他的羽毛，並幻想著自己在海上自由自在的飛行。可是他的同伴們總是笑他愛作白日夢，因為從來就沒	40	黑板、粉筆、板擦	觀察評量	

		<p>有人見過會飛的企鵝。</p> <p>《蘇菲的傑作》：蘇菲不是普通的蜘蛛。蘇菲是藝術家。她能織出非常奇妙的網。她的朋友都誇她了不起。她的媽媽也以她為榮。大家都說，總有一天，她會織出偉大的傑作。</p> <p>《皮皮放屁屁》：小青蛙皮皮遇到一個問題，他停不住要放屁屁，醫生說這只是肚子裡有臭氣，慢慢會好起來。皮皮設法忍住放屁，結果更糟，他的肚子膨脹的像個氣球，帶著他飄向高空。</p> <p>《公主四點會來》：主角是一隻醜陋的生物----一隻土狼，為逃脫寂寞和排斥，替自己編織了一連串的謊言。</p> <p>《小罐頭》：小茶頭是一個菜心罐頭，他不喜歡自己。他想：「如果我能當牛肉罐頭或是鮭魚罐頭多好。不然，當個玉米罐頭也不錯！」直到有一天，學校來了一個小客人強強，從此改變了他的命運。</p>				
發展活動	二、線上播放故事動畫：自信的天空部落	<p>一、電腦螢幕播放《大腳丫跳芭蕾舞》 10</p> <p>二、電腦螢幕播放《多多的大麻煩》 7</p> <p>三、電腦螢幕播放《飛呀！蝗蟲》 8</p> <p>四、電腦螢幕播放《達文西想飛》 9</p> <p>五、電腦螢幕播放《蘇菲的傑作》 8</p> <p>六、電腦螢幕播放《皮皮放屁屁》 10</p> <p>七、電腦螢幕播放《公主四點會來》 9</p> <p>八、電腦螢幕播放《小罐頭》 9</p>	<p>播放動畫</p> <p>《大腳丫跳芭蕾舞》</p> <p>《多多的大麻煩》</p> <p>《飛呀！蝗蟲》</p> <p>《達文西想飛》</p> <p>《蘇菲的傑作》</p> <p>《皮皮放屁屁》</p> <p>《公主四點會來》</p> <p>《小罐頭》</p>	觀察評量		
應用階程	三、線上故	1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故	50	電腦、圖片檔、數位說故事軟體	實作評量	每個學生可以

事創作	<p>事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事</p> <p>2.故事題目可修改，主角也可換名字</p> <p>3.在網路上搜尋與故事相關的圖片</p> <p>4.在故事簡報中插入適當的圖片</p> <p>5.編製數位故事並修正</p>	<p>20</p> <p>10</p> <p>10</p>	(Power Point、Medi@Show)		自行操作創作故事
-----	--	-------------------------------	-------------------------	--	----------



教學單元	第十一單元： 歡樂故事屋---社交篇	教學日期	97 年 6 月 2 日 97 年 6 月 3 日
教學來源	研究者自編	教學時間	5 堂課(200 分鐘)
設計者	黃蕙君	教學者	黃蕙君
能力指標	F2-10-2-1 能在寫作中，發揮豐富的想像力。 E2-10-10-2 能夠思考和批判文章的內容。 F2-2-1-1 能掌握詞語的相關知識，寫出語意完整的句子。		
單元目標	一、認知方面 能了解誇飾法的應用 二、情意方面 能同理主角的心情 三、技能方面 能善用軟體，得心應手的寫出數位故事	具體目標	1.能善用「誇飾法」完成故事 2.能根據故事的問題，提出可行的解決之道 3.能搭配適合的圖片，完成感動人心的數位故事
準備活動	教師	1.瞭解學生對教學主題的先備知識和相關經驗 2.熟悉教學流程 3.準備課程進行所需的教材 4.準備課程進行所需的軟體	
	學生	依照教學進度完成數位說故事	

教學流程	教學目標	教學活動	時間(分鐘)	教學資源	教學評量	注意事項
前導活動	一、引起動機	跟學生介紹這次要播放哪些故事，這些故事的特色是什麼？簡介故事大綱。 《真是太過分了》：「喵！這是多麼不公平呀，我只是偷喝了點牛奶，就被趕出來了！」貓咪對動物朋友們哭訴，整個農場上的動物都知道貓咪受了委屈，可是貓咪真的只是「偷喝了點牛奶」嗎？ 《是蝸牛開始的》：蝸牛嘲笑豬太胖，豬又笑兔子太膽小；兔子笑狗太懶惰，狗又笑蜘蛛長得醜；現在蜘蛛會去嘲笑誰呢？ 《小奇和他的藍絲帶》：小奇每次總是得到最後一名，有一天，小奇發現可以得到第一名藍絲帶的方法，而且還是可以開開心心的上體育課，他是怎麼做到的呢？ 《酷老師逛動物園》：長頸鹿脖子長，大猩猩力氣大，小猴子好靈巧，然而，遇到懷有偏見的酷老師，他們幾乎都被批評得一無是處。不甘心的動物們，於是展開整人大計畫。 《我是老大》：呂西安孤零零的	40	黑板、粉筆、板擦	觀察評量	

		<p>在學校的中庭，他既生氣又難過。以前不是這樣的，他還是同學的老大呢！那時大家都很喜歡和他一起玩，後來發生了一些事，朋友一個個離開他，究竟發生了什麼事？</p> <p>《我變成一隻噴火龍了》：波泰是一隻會傳染噴火病的蚊子，專咬愛生氣的人。他看中愛生氣的阿古力，就狠狠地咬了他一口，阿古力果然生氣地大叫一聲，沒想到竟噴出火來，把他的家燒了一大半。啊！阿古力變成一隻噴火龍了！他的生活也變得非常不方便，他會想出什麼辦法把火熄滅呢？</p> <p>《比利騎士的偉大冒險》：嗡嗡嗡嗡…梅爾芭來了！她是一隻大蒼蠅，正在森林裡飛來飛去，尋找下午茶的小點心，突然，她聽到了奇怪的聲音。梅爾芭停下來，發現有一個小精靈，躲在蘑菇底下哭的好傷心。</p> <p>《擁抱》：小刺蝟不快樂，因為牠沒有朋友。大家都怕小刺蝟身上的刺，不敢靠近牠。每當小刺蝟熱情的靠近別人時，總是讓對方受了傷，小刺蝟難過得不知道該怎麼辦才好。</p>				
發展活動	二、線上播放故事動畫：擁抱友誼的甜蜜派	<p>一、電腦螢幕播放《真是太過分了》</p> <p>二、電腦螢幕播放《是蝸牛開始的》</p> <p>三、電腦螢幕播放《小奇和他的藍絲帶》</p> <p>四、電腦螢幕播放《酷老師逛動物園》</p> <p>五、電腦螢幕播放《我是老大》</p> <p>六、電腦螢幕播放《我變成一隻噴火龍了》</p> <p>七、電腦螢幕播放《比利騎士的偉大冒險》</p>	<p>10</p> <p>7</p> <p>9</p> <p>9</p> <p>8</p> <p>9</p> <p>10</p> <p>8</p>	<p>播放動畫《真是太過分了》</p> <p>《是蝸牛開始的》</p> <p>《小奇和他的藍絲帶》</p> <p>《酷老師逛動物園》</p> <p>《我是老大》</p> <p>《我變成一隻噴火龍了》</p> <p>《比利騎士的偉大冒險》</p>	觀察評量	

		八、電腦螢幕播放《擁抱》		《擁抱》		
應用 階程	三、線 上故 事創 作	1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事 2.故事題目可修改，主角也可換名字 3.在網路上搜尋與故事相關的圖片 4.在故事簡報中插入適當的圖片 5.編製數位故事並修正	50 20 10 10	電腦、圖片 檔、數位說故 事軟體 (Power Point、 Medi@Show)	實作 評量	每個 學生 可以 自行 操作 創作 故事



教學單元	第十二單元： 童話的新衣	教學日期	97年6月9日 97年6月10日
教學來源	研究者自編	教學時間	5堂課(200分鐘)
設計者	黃蕙君	教學者	黃蕙君
能力指標	F2-4-3-1 能應用改寫、續寫、擴寫、縮寫等方式寫作。 F2-10-2-1 能在寫作中，發揮豐富的想像力。 F2-10-3-2 能嘗試創作(如童詩、童話等)，並欣賞自己的作品。		
單元目標	1.認知方面 熟悉童話故事 2.情意方面 發揮創意，融入情感，創作故事 3.技能方面 能應用軟體創作數位故事	具體目標	1.重新喚起童話故事的記憶 2.透過故事重組，重新改編整個故事 3.透過聯想，編造出個人風格的故事 4.能熟練數位故事軟體的使用
準備活動	教師	1.瞭解學生對教學主題的先備知識和相關經驗 2.熟悉教學流程 3.準備課程進行所需的教材 4.準備課程進行所需的軟體	
	學生	依照教學進度完成數位說故事	

教學流程	教學目標	教學活動	時間(分鐘)	教學資源	教學評量	注意事項
前導活動	一、引起動機	跟學生介紹這次要播放哪些故事，這些故事的特色是什麼？簡介故事大綱。 《嫦娥奔月》：后羿射下了九個太陽，解除了百姓的危機，卻被玉皇大帝取消神仙的身分，就連妻子嫦娥也遭池魚之殃。后羿一心想在人間長生不老，向王母娘娘求得仙丹，結果如何呢？ 《國王的新衣》：國王所認為誠實可靠的大臣，為了保住名望與權位，竟然睜眼說瞎話；愛慕虛榮的國王蒙蔽了心眼，不好好治理國家還做出荒謬的事？ 《豬頭三兄弟》：這是一個有關小豬三兄弟的故事，跟你們以前讀的三隻小豬不一樣，裡面有一些他們進入圖畫書的冒險故事，十分精采。 《巧姑娘的鵲橋》：這是一個和七夕有關的故事。故事的主角名字叫做七姑娘，她的針線織得極棒；牛郎和織女要相會，還要靠她助一臂之力呢！ 《拇指姑娘》：被人瞧不起、處	40	黑板、粉筆、板擦	觀察評量	

		<p>處受到奚落的拇指姑娘，在這個世界上顯的多麼渺小。她雖然受到不平等的對待，仍然秉持著一顆善良正直的心，奮力脫離黑暗的泥濘與地洞，並幫助燕子恢復健康。</p> <p>《老鼠娶新娘》：傳說很久以前，一個古老頭年初一當晚，在家裡的老鼠洞裡找到了一包珍珠和項鍊。從那之後，每年除夕夜都會在牆角兒放一些食物，甚至還放一隻紅鞋，這到底是怎麼一回事呢？你一定很想知道吧！</p> <p>《龜兔賽跑》：如果烏龜和兔子再比一次，誰會是贏家呢？</p> <p>《聽聽泰雅族古老的傳說》：在這個泰雅族的「射日」傳說故事中，泰雅族人為能成功達成任務，不僅派出三位勇士，還各揀了一個年幼的小孩，長途跋涉去射日……他們的堅毅與智慧，最終讓他們完成了這不可能的任務！</p>				
發展活動	二、線上播放故事動畫：舊瓶裝新酒	<p>一、電腦螢幕播放《嫦娥奔月》 10</p> <p>二、電腦螢幕播放《國王的新衣》 8</p> <p>三、電腦螢幕播放《豬頭三兄弟》 9</p> <p>四、電腦螢幕播放《巧姑娘的鵲橋》 9</p> <p>五、電腦螢幕播放《拇指姑娘》 8</p> <p>六、電腦螢幕播放《老鼠娶新娘》 8</p> <p>七、電腦螢幕播放新編《龜兔賽跑》 9</p> <p>八、電腦螢幕播放《聽聽泰雅族古老的傳說》 9</p>	<p>播放動畫《嫦娥奔月》</p> <p>《國王的新衣》</p> <p>《豬頭三兄弟》</p> <p>《巧姑娘的鵲橋》</p> <p>《拇指姑娘》</p> <p>《老鼠娶新娘》</p> <p>新編《龜兔賽跑》簡報</p> <p>《聽聽泰雅族古老的傳說》</p>	觀察評量		
應用階程	三、線上故	1.在上述故事中，請學生選出一個自己想要繼續創作的故	50	電腦、圖片檔、數位說故	實作評量	每個學生

<p>事創作</p>	<p>事，然後將整個故事改編，或將故事繼續說下去，或是綜合這幾個故事自己再重新改編故事</p> <p>2.故事題目可修改，主角也可換名字</p> <p>3.在網路上搜尋與故事相關的圖片</p> <p>4.在故事簡報中插入適當的圖片</p> <p>5.編製數位故事並修正</p>	<p>20</p> <p>10</p> <p>10</p>	<p>事軟體 (Power Point、Medi@Show)</p>	<p>可以自行操作創作故事</p>
------------	--	-------------------------------	------------------------------------	-------------------



附錄三：參與研究同意書

敬愛的家長您好：

研究者是高雄市右昌國民小學教師，目前除在本校擔任教職外，同時在政治大學教育研究所進修，因為撰寫學位論文的需要，必須針對國民小學五年級學生進行創意作文教學；由於研究的題目是「創意數位說故事教學之行動研究」，惠請您能同意孩子參與並協助研究者完成學位論文研究。在研究過程中，研究者預備使用的研究方式包括創意作文課的實施以及課程實施完畢之後的感想，請您放心，所有的資料引用都會以匿名的方式處理，並且只作為學位論文研究之用，絕不會以其他方式傳播，而在授課的同時，也會有您孩子作品的分享，提供同儕們一起觀摩學習。請您在仔細考慮後，能同意給予研究上的協助。

若您同意參與並協助研究者進行研究，煩請在右下方簽名欄簽下您的大名，謝謝！

敬祝 健康快樂

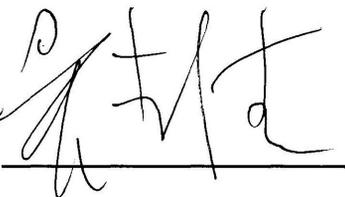
本人 同意 協助黃蕙君老師進行研究。

簽名欄：

國立政治大學教育研究所 研究生 黃蕙君 謹上
中華民國96 年九月 一 日

附錄四：「新編創造思考測驗」使用同意書

本人同意 黃蕙君 使用「新編創造思考測驗」作為「創意數位說故事教學模式的建立與成效評估」之評量工具。

簽章 

中華民國九十六年九月二十日

附錄五：作文態度問卷（預試版）

年 班 號 姓名：_____

親愛的小朋友：

這份量表的主要目的是想瞭解您對「作文課程」的看法，答案沒有對或錯，也不列入成績計算。請您根據自己的真實想法，誠實的回答，您的回答不會對外公開，請您放心作答。您的意見將供學術研究之用，作為改進作文課程教學之參考。

這裡一共有 45 個題目，都只和「作文課程」有關，請您不要聯想到其他科目喔！請您仔細閱讀題目，每個題目都有「1 非常不同意」、「2 不同意」、「3 沒意見」、「4 同意」、「5 非常同意」五個選項，請在最符合您想法的數字上畫「○」。請不要遺漏任何一題喔！謝謝您的協助，祝您 學業進步！

國立政治大學教育學系
研究生：黃蕙君
指導教授：詹志禹博士

☆學例說明：

	非 常 不 同 意	不 同 意	沒 意 見	同 意	非 常 同 意
例 1. 下課時，我喜歡跟同學一起玩。	1	2	3	4	5
如果你很喜歡跟同學一起玩，請你把「非常同意」下面的數字 5 圈起來，就像下面這樣：					
1. 下課時，我喜歡跟同學一起玩。	1	2	3	4	⑤
例 2. 我害怕跟同學意見不同。	1	2	3	4	5
如果你不但不害怕跟同學意見不同，而且還會勇於表達自己的想法，請你把「非常不同意」下面的數字 1 圈起來，就像下面這樣：					
2. 我害怕跟同學意見不同。	①	2	3	4	5

題目	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
1. 我喜歡作文。	5	4	3	2	1
2. 如果「作文課」可以不用上課，那我就會選擇不上課。	5	4	3	2	1
3. 寫作文能抒發個人情感，表達自己意見，我真高興有機會接觸到作文	5	4	3	2	1
4. 任何課外書只要跟作文有關，我就不會主動去閱讀它	5	4	3	2	1
5. 我覺得作文是一門很有用的學問，我很想把它學好	5	4	3	2	1
6. 我覺得作文是一門很有趣的課，我很想進一步的學習。	5	4	3	2	1
7. 寫作文就是寫出對生活的體驗與感觸，這並不是一件困難的事	5	4	3	2	1
8. 我覺得寫作文是一件輕鬆愉快的事。	5	4	3	2	1
9. 我有信心學好作文	5	4	3	2	1
10. 我討厭作文	5	4	3	2	1

★謝謝您的作答，請再檢查一次，不要遺漏任何一題喔!

附錄六：作文態度問卷（正式版）

年 班 號 姓名：_____

親愛的小朋友：

這份量表的主要目的是想瞭解您對「作文課程」的看法，答案沒有對或錯，也不列入成績計算。請您根據自己的真實想法，誠實的回答，您的回答不會對外公開，請您放心作答。您的意見將供學術研究之用，作為改進作文課程教學之參考。

這裡一共有 45 個題目，都只和「作文課程」有關，請您不要聯想到其他科目喔！請您仔細閱讀題目，每個題目都有「1 非常不同意」、「2 不同意」、「3 沒意見」、「4 同意」、「5 非常同意」五個選項，請在最符合您想法的數字上畫「○」。請不要遺漏任何一題喔！謝謝您的協助，祝您 學業進步！

國立政治大學教育學系
 研究生：黃蕙君
 指導教授：詹志禹博士

☆學例說明：

	非常 不同 意	不 同 意	沒 意 見	同 意	非 常 同 意
例 1. 下課時，我喜歡跟同學一起玩。 如果你很喜歡跟同學一起玩，請你把「非常同意」下面的數字 5 圈起來，就像下面這樣：	1	2	3	4	5
1. 下課時，我喜歡跟同學一起玩。	1	2	3	4	5
例 2. 我害怕跟同學意見不同。 如果你不但不害怕跟同學意見不同，而且還會勇於表達自己的想法，請你把「非常不同意」下面的數字 1 圈起來，就像下面這樣：	1	2	3	4	5
2. 我害怕跟同學意見不同。	1	2	3	4	5

題目	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
1. 我喜歡作文。	5	4	3	2	1
2. 寫作文能抒發個人情感，表達自己意見，我真高興有機會接觸到作文	5	4	3	2	1
3. 我覺得作文是一門很有用的學問，我很想把它學好	5	4	3	2	1
4. 我覺得作文是一門很有趣的課，我很想進一步的學習。	5	4	3	2	1
5. 寫作文就是寫出對生活的體驗與感觸，這並不是一件困難的事	5	4	3	2	1
6. 我覺得寫作文是一件輕鬆愉快的事。	5	4	3	2	1
7. 我有信心學好作文	5	4	3	2	1
8. 我討厭作文	5	4	3	2	1

★謝謝您的作答，請再檢查一次，不要遺漏任何一題喔!



附錄七：學生對課程反應的問題

97年6月24日 五年 班 學生：

- 1.上完這一段時間的作文課，你的收穫是什麼？
- 2.你喜歡這樣的課程嗎？原因是.....
- 3.這樣的作文課對你有什麼啟發嗎？
- 4.你覺得上課氣氛如何？
- 5.喜歡老師的教學方式嗎？
- 6.是否覺得自己比以前更會寫故事了？
- 7.這幾次自己創作的數位作品中，你最喜歡那一則故事？原因是.....
- 8.一般故事的創作(紙本)和數位說故事的創作，你比較喜歡哪一個？原因是.....
- 9.以後有這樣的課程，還會想參加嗎？原因是.....
- 10.你覺得自己十二次的作品有什麼變化嗎?(好壞、進步退步都可以講)
- 11.你最喜歡哪一次的課程，原因是.....
- 12.你是否在學習時遇到困難，當時都如何解決？
- 13.你覺得這樣的課程跟一般作文課有什麼不同？
- 14.這樣的課程對你有什麼影響？