

南華大學人文學院幼兒教育學系

碩士論文

Department of Early Childhood Education

College of Humanities

Nanhua University

Master Thesis

利用故事敘說引導孩子編創故事之探究

The Study of Using Story Narration to Guide Children to
Create Story

李芷寧

Zhi-Ning Li

指導教授：劉惠君 博士

Advisor: Huei-Chun Liu, Ed.D.

中華民國 111 年 12 月

December 2022

南華大學
幼兒教育學系
碩士學位論文

利用故事敘說引導孩子編創故事之探究
The Study Of Using Story Narration To Guide Childr
Create Story

研究生：李芷寧

經考試合格特此證明

口試委員：歐慧敏
唐紹峰
劉忠君

指導教授：劉忠君

系主任(所長)：張忠文

口試日期：中華民國 111 年 12 月 7 日

謝誌

你走得多慢都無所謂，最重要的是絕不停下腳步。

—安迪·沃荷 Andy Warhol

回首三年的漫漫研究路途，從一開始的熱衷學習與鬥志滿滿，中間的不夠自律和身心壓力，到現在終於將論文寶寶生出來了，是的，我終於完成了。從忙碌的幼教生活中撥出時間回到學生的身分，無論是時間或是體力都是一大壓力。雖然比別人多花了一點時間，但這些辛苦、忍耐與焦慮的心情和體會，我相信都將化為明日更甜美的果實。

感謝惠君老師陪伴著我鼓勵著我，每一次的「孩子，加油。」、「相信你可以的。」都成為支撐我的力量，謝謝老師從未放棄過我，總是溫柔的鼓勵我，我想這就是幼教人的特性，無論遇到什麼樣的狀況，都能用著溫和的態度面對一切，且永遠都是正向的鼓勵著每個人。

感謝我的家人在我焦慮不安時給我大大的力量，會因為我每一次的成就而感到真心喜悅，也會因為我在夜晚因壓力落淚時感到心疼。謝謝有你們的陪伴，小女三年的苦讀碩士生涯終於走到最後了。

謝謝研究所的同學佳欣、恩揚，謝謝園所的珊珊園長、秋梅老師、盈靜老師、雅瑀老師，因為有您們的協助幫忙，讓我研究這一條路可以更加順利與不寂寞。謝謝綉珠老師和慧敏老師，將寶貴的經驗和建議無私的教導給我，用心的為我檢視論文，幫助我的研究能夠更加完善。

謝謝陪伴我的孩子們，有你們的協助與幫忙，我的研究才能得以完成。編創故事是不簡單的任務，需要多次的練習和努力，但你們不僅能做到還超出老師的期待，能夠在你們成長的過程中陪伴你們學習真的很幸福。要感謝的人還有很多，無法一一致謝，謹以誠摯的祝福，感謝每一位支持我、鼓勵我的你！

健康快樂，平安順心。

李芷寧謹誌 2022.12

摘要

本研究目的是想利用繪本幫助幼兒建立對故事四元素的概念，並在瞭解聖誕節教堂建造與壁畫故事敘說過程中，探究幼兒對聖誕節教堂與其壁畫的瞭解情形，以及分析幼兒編創故事的內容與四元素。

研究方法是用繪本作為媒介對幼兒進行故事四元素教學，透過教學期、引導期以及獨立編創期，讓幼兒能掌握故事四元素的使用技巧並編創出故事。同時也結合校本課程的教堂傳承活動進行認識聖誕節教堂壁畫故事與內容，讓幼兒學習從教堂壁畫故事中找出故事四元素。最後教學過程中蒐集故事記錄與分析表、教育方案與省思、壁畫故事與物品學習單、教堂壁畫故事評分表等，輔以錄音、拍照、觀察等方式進行資料蒐集。研究結果發現：

- 一、藉由繪本教學幼兒可以理解故事四元素並運用
- 二、幼兒能敘說介紹聖誕節教堂內容與其壁畫和找出故事四元素
- 三、幼兒在故事四元素的教學後，皆能在編創故事的內容中運用到四元素。其表現內容分為：(1)結合生活經驗編創故事，(2)豐富想像的編創故事，(3)結合壁畫故事的編創故事，(4)連接詞使用不明確的編創故事，(5)非編創內容的敘事故事。

關鍵字：繪本教學、故事敘說、編創故事

Abstract

The purpose of this research is to use picture books to help children establish the concept of the four elements of the story, and in the process of understanding the construction of the Christmas Church and the storytelling of the murals, to explore the children's understanding of the Christmas Church and its murals, and to analyze the content of the children's creation of the story with four elements.

The research method is to use picture books as a medium to teach children the four elements of stories. Through the teaching period, guiding period and independent creation period, children can master the skills of using the four elements of stories and create stories. At the same time, it also combines the church inheritance activities of the school-based curriculum to understand the story and content of the Christmas church murals, so that children can learn to find out the four elements of the story from the church mural stories. In the final teaching process, we collected story records and analysis sheets, educational plans and reflections, mural stories and object learning sheets, church mural story scoring sheets, etc., supplemented by audio recording, photographing, observation, etc. for data collection. The results of the research found that:

1. Children can understand and use the four elements of stories by teaching picture books .
2. Children can narrate and introduce the content of the Christmas church and its murals, and find out the four elements of stories.
3. After teaching the four elements of stories, children can all Four elements are used in creating the content of the story. Its performance content is divided into: (1) creating stories combined with life experience. (2) creating stories with rich imagination.(3) creating stories combined with mural stories.(4) creating stories with unclear conjunctions.(5) creating stories that are not clear. Narrative stories for authoring content.

Keywords: picture book teaching, storytelling, creating stories

目錄

謝誌.....	i
摘要.....	ii
Abstract	iii
目錄.....	iv
圖目錄.....	vi
表目錄.....	vii
第一章 緒論.....	1
第一節 研究背景.....	1
第二節 研究動機.....	2
第三節 研究目的與問題.....	5
第四節 名詞解釋.....	5
第二章 文獻探討.....	7
第一節 幼兒編創故事.....	7
第二節 故事敘說.....	17
第三節 故事四元素定義.....	21
第四節 故事敘說相關研究.....	23
第三章 研究方法.....	31
第一節 研究流程.....	31
第二節 研究場域與對象.....	35
第三節 研究工具.....	43
第四節 資料蒐集與分析.....	44

第五節 資料可信度與研究倫理.....	45
第四章 研究結果.....	47
第一節 故事元素教學之歷程.....	47
第二節 聖誕節教堂壁畫認識之歷程.....	64
第三節 幼兒對壁畫故事的四元素了解程度.....	73
第四節 幼兒編創故事內容之表現.....	75
第五章 討論與建議.....	87
第一節 討論.....	87
第二節 建議.....	89
參考文獻.....	93
附 錄.....	99
附錄 1 故事記錄表.....	100
附錄 2 口語故事敘事檢核表.....	101
附錄 3 教育方案與省思.....	102
附錄 4 學習單.....	144
附錄 5 紀錄單.....	145
附錄 6 壁畫學習單.....	146
附錄 7 教堂故事評分表.....	147
附錄 8 家長同意書.....	148
附錄 9 幼兒故事分析統整表.....	149

圖目錄

圖 3-1 研究流程圖	32
圖 3-2 課程設計流程圖	33
圖 3-3 音樂班教室平面圖	37
圖 3-4 大班一日作息表(由品德幼兒園所提供).....	39
圖 4-1 前測四元素表現圖	50
圖 4-2 故事元素樹枝圖	51
圖 4-3 教學流程圖	57
圖 4-4 幼兒操作角色圖卡故事場景說故事	58
圖 4-5 幼兒操作場景與角色	60
圖 4-6 幼兒分組編創故事	62
圖 4-7 幼兒編創故事遊戲	63
圖 4-8 教堂傳承流程圖	64
圖 4-9 壁畫故事與物體名稱	70
圖 4-10 壁畫故事與物體內容.....	72
圖 4-11 教堂壁畫故事評分圖.....	74
圖 4-12 故事四元素達成人數長條圖.....	75

表目錄

表 3-1 幼兒基本資料與性格分析	42
表 3-2 資料編碼對照表	44
表 4-1 認識神父	65
表 4-2 教堂禮儀與壁畫	65
表 4-3 學習壁畫故事	66
表 4-4 教堂寫生	67
表 4-5 傳承活動	69
表 4-6 檢核標準表	71
表 4-7 評量結果分類標準	71
表 4-8 故事評分表之評分標準	73
表 4-9 大喬口語故事敘事檢核表	77
表 4-10 涿涿口語故事敘事檢核表	78
表 4-11 小蕊口語故事敘事檢核表	81
表 4-12 小瑩口語故事敘事檢核表	84
表 4-13 莉莉口語故事敘事檢核表	86

第一章 緒論

本研究旨在探究利用故事敘說引導幼兒編創故事之成效，本章說明研究背景與動機，並依據研究背景與動機提出研究目的與問題、名詞解釋。

第一節 研究背景

語言是人與人溝通與學習的方法，雖是人類與生俱來的一種本能，但也需要後天的訓練，才能靈活運用。語言發展的好，對日後的學習和人際關係都有幫助；反之，則可能造成學習落後與社交畏懼。

鄭荔和周兢(2005)指出語言在社會生活中有著重要的功能，對成人來說，語言可以幫助交際且幫助思維，而幼兒期更是語言學習的關鍵期。殷紅博(1998)認為語言是人類思考對談的主要工具，語言能力的發展，更是其他各項技能發展的基礎。幼兒的語言能力之發展若較佳，其之後的書面文字能力亦會隨之提昇(引自施蘊珊，2009)。教育部(2017)在幼兒教保課程大綱中提到語文可視為一種社會溝通系統。對幼兒來說，二到六歲正是學習有效、合宜與快樂參與這個社會溝通系統的歷程。

鄭荔與周兢(2005)指出語言在社會生活中有著不可取代的作用，語言有兩大功能，一是幫助交際，二是幫助思維。幼兒期是語言學習的關鍵期，幼兒需要在這一時期大力發展語言能力。教育部(2017)提出幼兒園宜主動扮演銜接的角色，幫助幼兒面對新環境的挑戰、建立與經營幼兒園、家庭與社區，三者間的夥伴關係。期許藉由教保活動課程，培育幼兒對文化的認同與投入。面對多元化的社會，培養幼兒欣賞、面對、接納不同文化的態度。

鄭荔與周兢(2005)認為幼兒在各式領域活動中使用語言經驗，能提高對語言的興趣。幼兒會產生自編自唱的衝動，體會運用語言創編的快樂；用形象生動的詞語描述繪畫內容，能同時激發幼兒繪畫與語言敘述的動機。陳淑琴(2000)指

出教師經常對幼兒說故事、講故事，甚至演故事，就能達到示範的目的，提供幼兒觀察、模仿與練習的機會，幼兒很自然會對語文產生認知的興趣，對文字產生愉悅的練習。而在自然語文環境下，孩子創作故事，模仿製作書籍可以培養孩子組織與邏輯思考能力，加深加廣幼兒語文活動，也關係到美感能力，是多方面發展的統整學習。

簡楚瑛(1988)提出幼兒是從故事中學習與促進自我認知、社會性、創造性的發展以及增進親子之間的關係。幼兒在聽故事、說故事、看故事的活動中，可學習語言文字的運用，也獲得許多生活知識，並更接近正確的觀念。林良(1974)提出說故事在教育上是一種很有價值的方法。張湘君(1998)認為故事是幼兒的最愛，以故事引導的方式進行教學，能吸引孩子的興趣，使溝通更為容易，幼兒的學習成效將大為增加(引自邱皓青，2013)。

吳靖國；魏韶潔(2007)認為教師善用故事的特質和把握故事教學原則，藉由故事教學將能夠使教學更具有吸引力，師生的互動更加良好活潑，讓幼兒顯現出主動學習的行為，達成理想教學效果。

第二節 研究動機

常雅珍(2009)表示即使幼兒尚未學會識字，但能藉由故事認識外面的世界，並藉由故事啟發想像力，帶來歡樂的童年。林敏宜(2000)認為說故事是傳承文化、思想、語言和情感的方法。倡導兒童閱讀，說故事的活動變成學校、社區所積極推廣的文化活動。

陳人慧、徐新逸(2005)認為聽說故事不只可以豐富幼兒的想像力，還可以增進幼兒的口語表達與聆聽能力，進而增進文字的認識和運用正確的語法、優美辭彙的書寫能力，更是幫助幼兒有效學習文字的方法之一(引自邱皓青，2013)。李萍(2009)提出故事教育的確有助於增加幼兒尊重他人的能力，能讓幼

兒更有自信與更愛自己。雖然故事教學在提昇幼兒自尊成效較為緩慢，但影響是深遠長久，故將故事融入教學中是值得推廣的。

教育部(2017)在幼兒教保課程大綱中也提到故事是文化的靈魂，讓幼兒擁有合適的空間接觸與享受聽、說故事的經驗，能發展聽、說與編創故事的能力。研究者有三年的幼兒教學經驗，注重幼兒語文發展的能力且善用繪本作為引導教學，刺激不同面向有的發展和成長。在敘說故事活動上，研究者喜愛用鼓勵與讚美讓幼兒愛上說故事這件事，同時也設計不同的活動讓幼兒喜愛說故事，其中有個活動為「故事接龍」。研究者想藉由「故事接龍」培養孩子能以清晰的口語表達想法並能編創情節連貫的故事，並引導思考延續故事開頭編創情節與事件。但在幾次的故事接龍進行下來，研究者發現情節開始發生重複且空洞沒有改變，研究者觀察後得出以下原因：(1)一人一句的模式使得劇情沒辦法完整推展；(2)沒有參考的文本來依循的內容。

研究者在探討繪本故事與幼兒的相關文獻後，發現目前相關研究大多是直接使用市面上販售的繪本來提升幼兒的不同能力，例如認知理解方面：劉于菁(2008)、洪藝玲(2008)、邱寶玲(2012)、蕭娜慧(2015)、李慧如(2017)；語言表達方面：林秀慧(2011)、林旻美(2019)、陳思仔(2020)、吳怡靜(2021)、許雅涵(2021)；情緒領域方面：戴冠慧(2018)、陳怡伶(2019)、涂欣宜(2020)、鄭好嬋(2021)；社會互動方面：陳淑娟(2004)、陳玲玫(2007)、張家華(2015)；生命科學方面：賴怡辰(2014)、陳慧芸(2020)、范鈺樺(2021)；創造力方面：符苓倩(2013)、郭小華(2016)、許馨文(2016)。發現雖有許多研究都是運用繪本來協助幼兒增強技能或引導學習，但運用繪本故事來引導幼兒編創新故事的研究較少。研究者想知道透過繪本教學並了解故事架構後再編創故事的效率如何，故本研究動機一是運用市售繪本來建立幼兒對故事基本架構的認識，建構與學習對編創故事基礎，來加深故事架構概念進而延伸培養編創故事能力。

在教育部(2017)於幼兒園教保活動課程大綱社會領域的目標為探索自己與生

活環境中人事物的關係以及認識生活環境中文化的多元現象，可知道認識在地文化為幼兒培育的素養核心價值。在總目標的第八點為建構幼兒文化認同，即可知道從幼兒園教保活動課程大綱的架構來看，皆強調了文化對幼兒的重要性。鍾欣玲(2015)在地文化教學要踏查參觀才能挖掘在地生活故事。多元的故事教學，能讓幼兒體驗在地生活故事的內涵，加上環境規劃與配合故事主題，有相輔相成之功效。而且在地生活故事若是貼近幼兒生活經驗，將讓故事教學更加有意義。

故研究者想以園所在地文化資源為出發點來敘說故事，並藉以激發孩子創作故事來提升幼兒語言能力創作，同時也發現這部份的文獻較為缺乏。研究者所服務學校是天主教幼兒園，最主要的校本活動內容為大班孩子在畢業之前需要認識園所旁的聖誕節教堂（化名）壁畫故事，並能透過自己的口語描述壁畫內容。因此，本研究動機之二是想要藉由校本活動進行時，透過敘說聖誕節教堂的故事來探究孩子對於教堂建造與壁畫了解情形，並從繪本故事教學過程來了解孩子對故事結構的理解與其表現。在本研究中為使孩子能簡單理解，故從故事結構中選出四個觀察面向，稱為故事四元素，於文獻探討第二節加以說明討論。

依循著上述校本主題活動，在幼兒教保課程大綱中的語文領域，課程目標語-2-6 回應敘事文本中學習指標語-大-2-6-1 為大班說出、畫出或演出敘事文本的不同結局。可得知幼兒語言能力在大班時，可發展做到編創自己的故事，且擁有不同的結局。在閱讀潘信華(2019)幼兒編創故事之探究的研究中，發現他先邀請幼兒講故事給他聽，進階到幼兒會主動編創故事，內容為零散多元但沒有一定的主軸發想。故研究者想藉由教堂壁畫故事敘說來引導孩子編創故事，希望幼兒可以從認識聖誕節教堂壁畫與故事的活動，在沒有教師特別「教導」的情境下，自由進行故事編創，給予教堂壁畫故事新的發展與脈絡，創造出屬於自己的教堂小故事。故本研究動機之三是想探究幼兒編創故事的內容與元素，

和透過訪談幼兒的方式來瞭解他們對於編創故事的想法，協助記錄幼兒編創故事的完整樣貌，也能作為引導幼兒發展敘事能力相關活動的教學參考。

第三節 研究目的與問題

依據上述研究背景與動機，本研究採用質性研究方式，探究幼兒對聖誕節教堂建造故事與壁畫了解狀況，以及編創故事的內容為主要目的。具體的研究目的條列如下：

- (一) 利用繪本幫助幼兒建立對故事四元素的概念
- (二) 瞭解在聖誕節教堂建造與壁畫故事敘說過程中，幼兒對聖誕節教堂與其壁畫的瞭解情形。
- (三) 探究故事敘說過程中，幼兒編創故事的內容與四元素。

依據本研究研究目的，本研究提出問題如下：

- (一) 繪本幫助幼兒建立對故事四元素的概念成效如何？
- (二) 幼兒對聖誕節教堂建造與壁畫故事了解程度為何？
- (三) 幼兒編創故事的內容與四元素為何？

第四節 名詞解釋

一、孩子

教育部重編國語辭典標示孩子為未成年與幼兒親暱稱呼，研究者的班級經營在呼喚幼兒時使用暱稱或以孩子來稱呼，視為自己的小孩一樣照護與疼愛。依據全國法規資料庫中幼兒教育及照顧法，幼兒是指二歲以上至入國民小學前之人。在本研究中研究者實施對象為品德幼兒園（化名）大班孩子，故將本研究中孩子定義為 5～6 歲大班幼兒。

二、故事敘說

教育部重編國語辭典將故事定義為傳說中的舊事，或杜撰的事情。教育部

(2017)將敘說定義為以口語敘述事情，是涉及至少兩個時間點的經驗。莊琬琦(2006)表示敘說是指敘說者透過表達描述、來傳達自己所知的經驗或事件，使得聽者可以藉由敘說內容中理解敘說者想傳達的訊息，達到溝通目的。林敏宜(2000)認為故事敘說是大人將自己對故事的詮釋、情感、態度傳遞給孩子，讓孩子的心靈與思緒跟著大人所建構的情境同步，進入自由想像的世界。本研究將故事敘說定義為老師教學故事四元素時講述繪本的過程，以及講述聖誕節教堂建造的歷史與壁畫上所描繪內容的教學過程，同時藉由教學省思與觀察記錄孩子給予的回饋與反應。

三、編創故事

潘信華(2019)指出幼兒說的故事包含有個人生活經驗的敘說、看圖畫書本上的故事重述故事、看圖說故事、自編故事等。本研究定義編創故事指幼兒在認識學習聖誕節教堂的歷史、壁畫後，從壁畫寫生作品所產生出自由發想、創造出來的新故事。

第二章 文獻探討

基於本研究的目的，研究者蒐集相關理論及研究加以探討，以作為研究架構與依據。本章內容主要分為四節，第一節探討幼兒編創故事，內容包含幼兒語言發展、幼兒說故事、幼兒編創故事的重要性、幼兒編創故事的方法；第二節闡述敘說故事，內容包含：說故事的意義、說故事的方法、故事架構；第三節探討說故事相關研究。

第一節 幼兒編創故事

一、幼兒語言發展

孩子學習走路大約在二歲完成，但是要發展較成熟的語言能力，至少要花七年的時間，由此可知語言發展的重要及語言學習的複雜程度。

Kleech&Richardson(1990)認為語言是人類溝通思想、表達情感的工具，同時也是思考和學習的工具(引自楊惠娟，2009)語言的獲得與進步是一個主動學習的過程，是在被需要的時候使用。語文能力可以幫助幼兒接觸刺激與探索外在的世界、增進人際互動的技巧與學習、提升幼兒面對事情的積極態度。田佳靈、林秀錦(2016)認為語言是傳遞訊息與溝通理念的媒介，同時也是幼兒邁向社會化的工具。擁有良好的語言能力，能拓展幼兒和他人情感思想的交流互動。

張心戊(2014)認為幼兒要精熟自己的母語，必須學會語言的規則組成，與熟知成長的五種知識基礎：語音、語形、語意、語法和語用。以下對其加以解釋：

語音：指使用的聲音基本單位，或音素，以及組合這些聲音的規則。各種語言都只用到一部份人類可發出的聲音，而且沒有任何兩種語言有完全相同的語音體系。

語形：語形的規則具體說明聲音如何構成字句。

語意：是指字和句子表達的意義。

語法：說明如何組成文字已形成有意義的片語和句子的規則。

語用：有關語言如何被用來有效溝通的知識。也包括社會語言知識，這是文化的特殊規則，規定在特定的社會背景中該如何使用語言。

張心戊(2014)在發展心理學中指出，要成為有效溝通者，不只是需要上述五方面的語言知識，也要有能力適當地詮釋和使用非語言符號（臉部表情、音調線索、姿勢等等），這種能力當有助於澄清口語訊息的意義，而本身就是最重要的溝通方式。

Holdaway(1986)指出自然學習語言有四個步驟：(1)示範觀察：幼兒透過仔細觀察教幼兒透過仔細觀察教師的示範，產生學習動機。教師要正確且經常示範乾目標行為，例如：經常與幼兒交談或為幼兒朗讀故事、(2)參與：教師必須提供機會並鼓勵幼兒參與學習、(3)角色扮演練習：幼兒自由自在的在學習區學習，包括閱讀、朗讀圖畫書、畫字寫書、聽或說故事，幼兒在自然情況下自主學習，能自然發展語文能力、(4)成果發表：幼兒從上述步驟逐漸發展成熟練的使用者，教師必須給予幼兒發表的機會，並對其表現給予肯定和鼓勵，幫助幼兒建立自信心(引自陳淑琴，2000)。

學習論者在他們的語言學習理論中，強調模仿與增強。1957年，Skinner主張，兒童學會適當的說話是因為他們正確的語法被增強，他相信成人能透過增強最接近字的咿呀聲來形塑兒童的語言，由此增強這些聲音被重複的可能性。也有其他學習論者認為，兒童的語言學習是透過仔細聆聽和模仿較大夥伴而來，因此根據學習觀點，照顧者可藉由示範和增強合乎文法的話語來教導幼兒語言。先天論學者的觀點，人在生物上就已設計好可習得語言。喬姆斯基主張是認為即使是最簡單的語言結構都極為精緻，相信這對認知不成熟的幼兒來說太過複雜，不可能是父母教導或經由試誤發現就能學會。於是提出人類本身就有一套語言習得裝置，內含普遍文法，或所有語言共有之規則的知識。而互動論者認為學習論者和先天論者都有部分是正確的，語言發展出自物種的生物成

熟、認知發展，和持續改變之語言環境間的交互作用，而這受到兒童與其同伴溝通意圖的強烈影響(張心戊，2014)。

林君玳(2012)指出建構主義原是科學教育相關用詞，後來被廣泛的運用於各領域教學當中，並以皮亞傑及維高斯基為代表，透過幼兒學習語言的過程與語言認知的關係，提出一套語言發展理論，並以認知發展和學習理論為基礎，認為學習是個體學習新概念或基模建構的過程。當幼兒獲得新的概念時便是學習的開始。

教育百科(2022)指出幼兒語文教學指的是幼兒語言發展的歷程，設計靈活運用的教材教法。能激發幼兒語言的潛能，增進語言的能力、培養幼兒良好說話的態度與習慣、發展幼兒欣賞、思考和想像的能力。培養幼兒閱讀、問答的興趣，來陶冶幼兒優美的情操及健全的品格。

陳淑琴(2000)在幼兒語文教材教法中提到學好語文有幾項條件：(1)提供豐富的文字環境、(2)教師經常為幼兒朗讀故事,為幼兒示範正確閱讀行為、(3)幼兒主動從事目標導向活動、(4)肯定幼兒入學前的語文經驗、(5)強調幼兒學習責任,增進幼兒主動學習、(6)主動嘗試與探索語文、(7)允許與鼓勵幼兒在自然情境下大量使用語文、(8)成人與幼兒語文互動時，能有鼓勵肯定的回應。

陳得蓉，張璣文(2018)指出課程大綱有助於幼兒園教師以幼兒為中心來發展課程、幫助幼兒園教師在規劃幼兒學習活動有明確的方向、使幼兒園教師能覺知自身在課程大綱中的角色。教育部(2017)列出幼兒語文教學的目標包括：1.啟發幼兒語言潛能，增進幼兒語言能力。2.培養幼兒良好說話與聽話的態度與習慣。3.發展幼兒欣賞、思考與想像的能力。4.培養幼兒閱讀、問答和發表的興趣。5.陶冶幼兒優美的情操及健全的品格幼兒文學對幼兒發展的影響。

在兩歲半到五歲這短短幾年間，兒童開始能產生相當複雜和類似成人的句子，推論出正在精熟語形和語法刺激了語言爆發，學習到提問、否定以及產生複雜句。學齡前兒童語言變得更複雜的另一個理由是兩到五歲的兒童開始了解

並表達關係對比（大小、長短、這裡那裡）也正學習有效地溝通，一個有效的溝通者並非只是能說清楚、不含糊的訊息，也要能偵測他人話語中的任何模糊性並要求澄清。孩童學習語言的對象觀察下來，是父母、手足、同儕與老師。在生活中需常刺激孩子的語言，多與幼兒溝通且有效地建立正確的語法觀念，語言不是一蹴即成，也非填鴨式的學習，而是藉由與他人互動，修正所使用的詞彙，讓他人能理解想敘說的內容，達到溝通的目的(張心戊，2014)。

石素錦、陳瑞慧(1999)認為五歲左右的幼兒，對於基本語音、語意系統大致發展完成，能夠用簡單的語言與他人溝通互動。此階段幼兒能夠表達、理解未聽過的句子，透過一系列的語法規則來建構語言語感和知識，不過未能掌握複雜的語法概念，因此建議在教學上使用具體、生活化、實用的物品名稱來引導(引自田佳靈、林秀錦，2016)。

楊惠娟(2009)指出幼兒期是語言發展的敏感期，提供足夠的語言環境互動和刺激，可讓幼兒奠定良好的語文能力，使他們能在認知發展、情意互動、社會接觸以及課業學習上會有更優質的表現。

六歲的幼兒語文發展在字彙能力約 6000 個字左右、母語中的語音系統和語法及大量語意的知識幾乎俱全、可以句子的形式問問題，而非幾個字的問題、連接詞或附屬連接詞的使用愈複雜、喜歡參與遊戲扮演而說一些日常生活的對話、喜歡聽人家說故事，討論故事中人物行為的意義、能寫出自己的姓名、當工作或遊戲需要，能抄寫或自己寫字、幼兒可用自己的話，將故事內容以圖畫方式寫出 (引自楊惠娟，2009)。

Sen (2021)指出口語方面的研究應重視於幼兒本身的故事，才能了解兒童文學對他們的影響，並得知兒童文學的教育意義和價值。陸佩欣(2012)認為大班幼兒語言發展能達到專注傾聽短篇故事，並回答與故事有關的問題、傾聽並理解在學校及家中的對話。且能清晰的說話、句子中可說出很多細節、說有主題的

故事、輕易和其他幼兒及大人對談與除了相似音，能說出大部份正確的音，並能和大人使用一樣的文法。

從上述可了解四到六歲的幼兒語言表達能力已經與成人差不多，並且開始發展社交能力，發展語言相關活動，會與玩伴談話、制定遊戲規則、編創故事等，也是自我興趣的培養期。

二、幼兒說故事

故事敘說可幫助孩子語言發展與回憶，以皮亞傑認知心理學角度來看，幼兒正處於具體運思前期，幼兒需透過具體實際的動手操作與親身體驗來累積經驗，從而建構自己的知識。

蔡敏玲(2005)覺得幼兒在教室談論和課程不一定相關的生活經驗，總會趁著老師沒注意到的瑣碎時間與空檔,或是在老師所允許的時機。如 Cazden(1988)所言，製造個人經驗敘說的情境是兒童可以創造口說文本的機會。編創文本內容並從中增進表達敘說能力，也關乎自我建構，具有創塑自我之意義的潛力。

引自陳芊蓉(2020)認為故事重敘對於幼兒語言能力有重要的影響，更是幫助幼兒對於故事理解的方法之一。因此利用故事重述方式，可以培養幼兒呈現不同故事意識和語言發展(谷瑞勉,2010)。但是教師在幼兒重述故事時，在策略使用上應注意，年紀小的孩子適合簡短圖畫書，故事內容應該要簡短且輕易熟記，更重要的事不要把重述故事成為孩子的工作，抹殺了孩子興趣(陳宏淑譯，2006)。

信誼基金會(2022)提倡敘說故事就是一項很好的親子互動。為幼兒說故事，能提供幼兒娛樂，更重要的是能提供幼兒「語料」增加，為將來的說話、寫作累積經驗與內容。而語文發展是有階段性的，它是由聆聽、說話，進步到識字、閱讀與寫作。對 4-6 歲階段的幼兒而言，因為識字有限，現階段最適合的是包含聆聽、說話與識字能力的培養，敘說故事正為最好的發展活動。

林敏宜(2000)認為說故事與討論故事是幼兒進入圖畫書世界的重要途徑。對幼兒來說，這些活動可以和大人建立親密關係；對大人來說，這些活動是幫助幼兒了解圖畫書的良好方法。大人若是能將說故事與討論故事融入日常中，則不僅能引發出幼兒的好奇與驚異之心，還能在幼兒的內心種下尊重、欣賞與合作思考的幼苗。

柯華葳(2012)指出有不少研究會利用有圖無字的繪本，請幼兒邊看邊說故事，來探討幼兒敘事能力的發展。將幼兒所說的內容分析，其中能反映他們的詞彙豐富程度、想像力、生活經驗、敘事文法、時序概念、事件連結關係等。幼兒讀繪本說故事有四個階段：看圖命名、敘述圖片中的行為、看圖編故事、看圖說故事。

敘說故事在教學的場所是常用的技巧與方法，無論是挑選繪本或是從圖片進行發想，說故事一直都是幼兒最愛的活動，喜愛扮演著聆聽者或敘說者，隨摺故事得情節脈絡或情緒起伏編創開心的時光。

洪曉菁(2000)指出說故事的人除非將書本上的故事拿起來唸讀，或將故事內容一字不漏的背出來，不然每次的敘述都不會一樣。說故事的過程是活潑且充滿生命力的。從來沒有兩個被講出來的故事會一模一樣，不論其中的差別有多細微。每一次的講述，都是故事生命的重新詮釋，是一種再創造的過程。

陳芊蓉(2020)指出在說故事這方面，師生都是故事敘說者，幼兒在教師的引導示範下學會如何敘說、使用故事圖文、展現肢體動作、表情與語調來建構故事，發展延伸相關說故事活動。幼兒說故事不僅只是拿書本的唸讀，成人需鼓勵幼兒多閱讀書本內容與理解故事意涵，在初期更需要陪同幼兒閱讀引發興趣，幼兒才會主動拿起書本，將書本內容吸收內化後以自己方式與口語流暢說出。在師生共讀故事過程中，幼兒更是容易被故事中富含趣味的內容吸引，當幼兒喜歡翻閱圖書後，更願意站在台上分享自己所知，進而組織自己所想來說出故事。

進行故事描述或重述活動時，與孩子對故事理解有關，除了可以評量孩子對故事的理解外，更是協助孩子對故事記憶，詞彙增加量與表達能力的方法，因此，也有人說幼兒階段是培養幼兒喜愛閱讀與增長語言能力的關鍵時期。

魏淑君(2015)指出要讓幼兒學習說故事時，首先讓幼兒與畫中的角色共享喜怒哀樂，引導者也需熟讀圖畫與文字與情節之間的轉折與小細節，再接納兒童對於運用圖畫的創造力與想像力，這是兒童創作的來源，要容許兒童超越情節的言語與內容，並抱著欣賞尊重的態度來聆聽。

Bruner(1986)指出，幼兒在進行故事敘說時有雙重層次的思考，一是故事事件間的順序串連，另一個則是對故事人物想法、信念和情緒的認知。當故事敘說進行時，越成熟的述說者越能清楚的掌握這兩個層次的思考(引自周育如、張鑑如，2008)。

教育部(2017)在幼兒園教保活動課程大綱的內容也強調，幼兒語文領域的學習，有一項重要目標就是慣於敘說經驗與編織故事。當幼兒擁有了豐富的敘說和其他使用語文的經驗，加上老師適時的示範與引導，能夠發展幼兒對自身之表達內容與方式的自覺，而將變成語文能力持續發展的重要基礎。

三、幼兒編創故事的重要性

編創故事對幼兒來說是從被動的聆聽者轉為主動的敘說者重要過程，他們無須依照著繪本上文字一字不漏的唸讀，而是觀察圖片中場景與角色的變換，享受著發揮想像力的喜悅並樂於與友伴分享。

林敏宜（2000）指出孩子說故事有以下好處：在輕鬆的氣氛下享受聽故事的樂、培養專注力及語言運用能力、培養對故事、對書籍以及對閱讀的喜好、拓展生活見聞，培養思考能力。

王秀香（2017）提出幼兒園教保活動課程大綱語文領域中，希望可以培養幼兒擁有理解與表達的能力，並藉由肢體、口語、圖像符號及文字功能等面相來進行學習。教育部（2017）指出語文可看成是一種社會溝通系統。嬰兒在母

腹中就已經處於這個系統內，對幼兒來說，二到六歲這段時光，正是學習有效、合宜與快樂參與這個社會溝通系統的歷程。在日常生活中，幼兒學習用合宜的方式和他人互動，理解互動對象以肢體和口語表達的意義。在團體互動情境裡，學習仔細聆聽別人說的話，合適表達自己的看法。

教育部（2017）提出語文領域的學習面向，包含肢體、口語、圖像符號和文字功能。簡單的肢體動作能表達許多的意義、複雜的肢體動作也有構成藝術創作的潛力。人們經常綜合運用肢體動作和口說語言來表達需求、想法、感情與感覺。除了表情，口語的特性，以及社會中使用各種語言狀況也是幼兒學習的重點。圖像符號圍繞於生活環境，富有指示、提醒和說明等功能。圖畫書中的圖像，則是充滿美感的符號，常與文字一起敘說故事。而文字有著記錄、備忘與將思考具象化的功能，讓幼兒學習認識這些功能，也學習以自創符號表達。

其中以語-2-7 的課程目標是編創與演出敘事文本，大班的學習指標是「語-大-2-7-2 創作圖畫書」（教育部，2017），強調老師可經由課程設計引導中大班幼兒，提供他們編創故事經驗的重要性。

四、幼兒編創故事的方法

陳正治(1990)認為故事創作最先發想的是主題和題材，主題就是作品要傳達的意涵，要讀者一眼就能看出這則故事要告訴我們的內容，題材就是表現主題的材料，當主題與題材都確定後，接下來就要考慮刻劃人物的特性、故事結構的安排、語文的表達（引自王秀香，2017）。

潘信華(2019)指出在幼兒故事創作的發展上，學習環境非常重要。需要給幼兒一個自由敘說故事的空間，營造舒適學習的氛圍，鼓勵幼兒自我表達與傾聽，讓屬於幼兒故事裡獨特的想像力、創造力和藝術性，可以自我揮灑展現。給幼兒擁有敘說自創故事的機會與經驗，將會有多種方式使他們成長。身為教師的任務是要能了解幼兒敘說故事發展的節奏，在幼兒表現的基礎與特色上，

建構適合的環境，鼓勵幼兒創作故事，進而幫助幼兒編創故事的表現與成長。

王秀香(2017)認為學齡前的幼兒尚無抽象思考的能力，無法憑空創作一則故事，需仰賴多元經驗提供想法，再由有能力的成人示範創作技巧，進而逐步發展出故事內容。而引導幼兒進行故事創作的的方法有很多種，李欣蘋(2011)認為可依據學生的年紀與能力給予不同的指導方式；

(一) 聽寫故事

學生在聽完老師述說的故事後，將故事內容寫下來，從中可以了解故事結構、寫作的技巧，由於角色、故事情節皆為他人所創，對學生來說壓力較小。

(二) 看圖寫故事

教師提供數幅有關聯的圖畫，或是學生自己閱讀無字書，從這些圖像中找出脈絡、關係，運用想像力編寫出一個完整的故事。

(三) 故事接龍

教師先拋出故事的開頭，刺激學生思考接下來故事可能發展的情節，再由學生接續後面的故事。

(四) 續寫故事

運用原有的故事情節作為題材，讓學生從故事結果開始發想，為故事創造不同的結局，敘說另一則不同的故事。

(五) 仿作故事

教師提供一則故事，學生在討論後，模仿其故事架構或形式，撰寫另一篇故事。

(六) 改寫故事

教師藉由口語描述、圖畫呈現等表達故事內容，與學生共同討論故事主題、角色特徵、故事情節後，引導學生利用不同主題、角色及結果的寫作方式改寫故事。

(七) 縮寫故事

教師呈現一篇長篇的故事內容，讓學生在聽完或看完後，將長篇故事縮寫短篇故事。

(八) 自由創作故事

教師引導學生自行設計題材，設定故事主題、主角、引發事件及結果，進行故事創作。

在經歷前七種故事創作方式，教師提供引導或提示，讓學生逐步完成一則故事。第八種方式看似隨興、自由發想，但需要前七種創作經驗的累積，學生才能具備能力獨立完成故事創作(引自王秀香，2017)。

也可以藉由重述故事來增進幼兒說故事的能力，謝易真(2018)指出重述是讀後或聽後的記憶，也就是讀者或聽者說出他們由讀或聽中所記的事物。故事重述提供孩子有機會以自己的語言，再次探索或建構故事情節的意義，增進孩子對故事意義的詮釋。

林秀慧(2008)指出幼兒故事重述內容之情節特色是能清楚描述情節順序，且會強調緊張刺激的部分，還會加入自己想像的對白與情節，並以以圓滿結局作為故事結尾。

莊琬琦(2006)指出孩子在畫圖與創作會讓我們看到，故事是如何從無到有地被生出來，孩子創作的步驟與他們繪製的符號圖示怎麼影響敘說。有些孩子的故事會在繪圖的過程中形成，他們一邊畫圖佈置場景，一邊敘說補充故事內容、加強畫面細節與角色人物間的關聯。通常繪畫完成，故事也已經成形。

根據上述內容可以知道到故事創作對幼兒語言發展的重要性與意義，也能從文獻中了解幼兒如何編創出故事與技巧。故研究者將參考李欣蘋所指出幼兒創作故事的步驟來設計規畫活動，讓幼兒能達到編創故事的目的。也結合莊琬琦指出的幼兒故事繪畫過程中形成，讓幼兒在描繪聖誕節教堂時，再內心編織出屬於自己的故事。

第二節 故事敘說

Mem Foxm:「為孩子朗讀故事，最大的樂趣莫過於與孩子經營出一種僅限於你與孩子之間獨一無二的親密感。」（引自家·生活，2022）教保服務人員必備的技能就是說故事，知道故事能讓孩子增進專注力、創造力與想像力，培養閱讀習慣和發展聽覺學習並增進與敘說故事者的感情和依附關係。以下探討故事敘說的意義、方法，與了解故事的結構，使研究中使用的教案更能有效達到故事教學。

故事可載著孩子們飛向廣闊、新鮮神奇的天地。給孩子講故事不僅是一門藝術，更是幼教工作者須掌握的一項基本技能。林敏宜(2000)指出圖畫書對閱讀者有不可抹殺的價值，例如增長認知學習、增進語言學習、提供生活體驗、涵養美學、增進閱讀樂趣、培養創造想像的能力。

蔡尚志(1994)認為很多人會對他在兒時讀過某篇故事，終身難以忘懷；尤其是他從這些故事中所得到的印象、觀念、意識、或啟示，更會深深刻印在他的內心，直接或間接地影響到他日後立身、處世、為學、待人的態度，關係著他的人生(引自謝易真，2018)。

王淑俐(1994)認為老師若是了解各種各類的故事，且在上課中適時的穿插神奇冒險、勵志與真人真事等趣味及擁有啟發性的故事，學生們在活動中必能隨著故事而情緒起伏，不會再覺得上課乏味無趣，而會感到課程活潑且容易吸收。

吳靖國、魏韶潔(2007)指出故事可激發幼兒想像力與創造力。葉鎂鳳(2010)、Geisler(1997)則是認為故事增進師生關係與班級經營，還有助於幼兒語文能力培養、增進閱讀興趣和學校課程與教學實施 (引自潘世尊，2013)。

Baker(1987)指出故事的意義與價值在於經驗的分享、可介紹並傳遞文學、正向刺激幼兒傾聽的技巧、創造兒童的想像力、幫助兒童學習與觀察洞察成人的行為、可支援學校活動與教學、延續民族的文化傳統、帶給說故事者和兒童

無限的歡愉 (引自黃佳琪，2007)。

吳靖國、魏韶潔(2007)認為敘說故事是教育大眾和傳播文化的一種方式，對人類來說還具有強大的吸引力，所以成為許多課堂上所使用的教學技巧。幼兒俱有的敘事思維能力和喜愛模仿的天性，再加上故事中包含使人類感興趣的元素如。因此故事具有吸引人的獨特魅力。另外，從幼兒心理層面來看，聽故事的情境更可以讓他們更放心的表達自我，讓他們擁有自主的思考空間。綜合上述我們可以知道，故事對幼兒來說附有價值且關係著未來，且若是老師運用得當，故事也能吸引孩子注意，讓活動更加豐富有趣。

游璧如(2005)認為「故事」是指特定事件的敘述，「敘說」則包括將故事作為基礎事件的敘述與其他形式的溝通。

說故事要能讓聽者感受到故事的情節，產生共鳴、感動和啟發。不過要做達到這些目的，除需流暢且完整將故事說完、還需依照故事情節與人物特質，搭配適當的聲音、語氣、聲調、肢體動作表情及輔助教具來說故事。

Rothlein&Meinbach(1991)提出幾個步驟供說故事者參考：

- (一)將整篇故事朗讀數次
- (二)分析情節，決定開場、結束即不同的場景
- (三)分析故事已決定情節、衝突及高潮
- (四)留意重複的字句揣摩角色，賦予角色生命，以利於傾聽
- (五)摹想情境並決定故事的氣氛考慮
- (六)何種姿勢、臉部表情及語調是和烘托故事的氣氛
- (七)列出故事大綱
- (八)在鏡子前練習手勢、臉部表情及適當的抑揚頓挫
- (九)故事錄影或錄音
- (十)將故事大綱儲存下來做為未來的參考。(林敏宜，2000)

林敏宜(2000)認為當我們要說故事留意：安排一個適當而溫馨的場地、設計

簡單而特殊的開場、保持眼光的接觸並留意反應、設計簡單的活動使孩子參與其中、伺機變化音量、語調、語氣，使故事聲聲入扣、運用孩子的疑問引發思考與討論、妥善運用道具來說故事、不要死記故事內容、準備評量表作為回饋的依據

林敏宜(2000)指出說故事也有幾項原則：選擇一本自己所偏愛的圖畫書、朗讀故事前，先預讀幾遍、揣摩有效的朗讀技、安排一個有易於傾聽的舒適情境、呈現插圖以輔助閱讀、鼓勵重新檢視書籍、觀察孩子的反應。綜合以上所述，這樣孩子在聽大人示範說故事時，才能模仿學習到正確的說故事方法。

洪曉菁(2000)認為在兒童文學作品中，對故事是非常重視的。當要從挑出故事來說給兒童聽的時候，一定要特別注意故事的結構問題。一個線性結構的故事又分為開頭、發展和結束。

蘇慧玲(2015)也指出，漸進式故事結構教學，可幫助幼兒對故事結構的概念，有效幫助幼兒在重述故事時將故事結構內化，對故事敘述的完整性也有明顯進步。

王瓊珠(2010)指出人們在述說故事時都依循著某種模式或型態，整個故事內容大致包括：主角、問題或衝突、問題解決經過和結局，而構成故事的這些主要元素被稱為「故事結構」(引自潘信華，2019)。

王秀香(2017)認為故事創作要先建立在幼兒對故事結構的理解、圖畫表徵的經驗及語文的表達，若是在幼兒沒有先備經驗下施行，會因為生活經驗不足或是發展能力受限而產生困擾。劉于菁(2008)表示故事理解是由外到內的接收訊息與思考，是由廣到深的理解歷程。當幼兒能從單純文字閱讀並思考文章的脈絡及意義，才能對文本有所理解，但幼兒往往受限於背景知識不足及發展限制，無法對故事有深層的理解；若能透過故事結構的引導，將有助於他們提升理解能力。如何有效掌握故事結構技巧，教師的角色就相當重要(引自王秀香，2017)。

王秀香（2017）也指出進行故事結構法時，教師需要為幼兒準備結構完整與情節簡單的繪本，用多元、豐富的方法呈現故事內容，在進行過程藉由提問搭配學習單的方式來建立幼兒對故事結構的認識，再以重述故事的方式組織文本，了解事情的前後因果關係。隨著年紀的增長，幼兒對故事結構可以逐漸掌握，也能敘說出複雜情節，當幼兒對文章脈絡擁有概念後，閱讀故事時就可以理解所說為何。

王瓊珠（2010）也提出有效的故事結構教學四個策略：

- （一）直接教導明確的故事結構策略：教師應將故事結構策略直接教導給學生，協助學生建立內在的心智故事結構圖，並使用提問策略，以引導學生找出故事內的重要資訊。
- （二）逐步引導學生學習故事結構策略：教師在教學過程中應做適當的安排，由具體而抽象、由團體討論到個別學習、由教師示範方法到學生獨立作業。
- （三）圖示故事結構法：使用圖示或表列出故事結構，加上視覺的對照刺激，可以幫助學生組織故事內容。
- （四）綜合口語及書寫方式的訓練：閱讀後有讓學生進行重述故事的機會可讓學生再次重整與組織資訊的機會，也可確認學生的閱讀理解情況。劉麗毓（2008）指出故事結構教學在幫助幼兒對故事的理解；幼兒敘說故事內容、與故事長度的增加，和對結構瞭解的能力，都具有提升成效（引自林靜，2019）。

王瓊珠(2004)指出人們在說故事時，大多跟循著故事內容裡的某種型態，包括六項結構元素：主角和主角特質、時間地點情境、主要問題與衝突、事情經過、主角反應、故事結局，這些稱為故事結構。

李美鵬(2012)是以考慮幼兒為對象，故事結構元素理解重點在於具體幾項因素：

- (一) 背景：包含主角、時間、地點。
- (二) 事件：主角面對的問題的解決問題過程。
- (三) 結果：故事的結局。

黃瑞珍(1999)則認為故事結構包括：情境、問題、動作、結果(引自蘇惠玲，2015)。

綜上所述，研究者發現在進行幼兒編創故事內容架構教學時，大多都出現了主角、地點、事件、結果等結構，為使幼兒能理解並順利完成編創故事活動，所以在本研究選擇四種面向的結構，分別是：(1)角色、(2)場景、(3)事件、(4)結局，將四種結構稱為故事四元素，並會從四個元素與幼兒討論並設計活動流程，作為資料蒐集和分析。

第三節 故事四元素定義

在上個章節的故事架構中，研究者選擇了角色、場景、事件、結局，四個元素作為教學與檢核的內容項目，並稱為「故事四元素」，讓幼兒能記得編創故事時需使用到的四種元素。以下分別敘述：

一、角色

教育部《國語辭典簡編本》(2022)指出角色是戲劇表演中演員所扮演的劇中人物。有主角、配角之分。

許寶蓮(2010)認為故事中不論是敘述方式或著重在事件發生的時間前後，又或者是邏輯關係，角色都是最基本的單位。

林敏宜(2000)認為角色是圖畫書的靈魂，可以是人物、動物，甚至是虛構的東西。 欖培元(2012)指出角色必有故事，才能體現出自身的價值。

水狼陽介(2020)認為角色在故事中，是擔任推動進程與演繹劇情，以及承擔情感寄託與象徵。每個角色的設計都應該是獨特的，也是所需要具備的最重要性質。兔娜(2012)認為在故事中人物的外貌、體型、年齡不需要寫得鉅細靡遺，只要寫出你對他的第一眼印象、最重要的特徵即可。

根據上述與研究者翻閱許多繪本觀察，發現在故事中角色又可細分為；主角、配角、副角與閒角。為了能讓幼兒簡易學習到角色的概念，故在本研究中將角色定義為故事中所出現的所有人，在教學過程也會用口語化的方式讓幼兒更能明白其意義。

二、場景

教育部《國語辭典簡編本》(2022)將場景定義為在攝影場內搭 的布景，用以表示實景，又或者是場面、情景。

王華懋，林巍翰，呂雅昕，黃詩婷，鄭玉凱(譯)(2018)認為故事裡的場景並非單純準備一個舞台。那些「地點」對故事裡的人物來說充滿著意義，是能夠喚醒特定的感情，包含個人的情緒以及能夠帶來成長機會的地方。例如出生的故鄉、自己的房間、學校、職場、公共遊樂設施和旅行地點等地方，都具有相當重要的功能。唯唯(2015)覺得場景就是指故事發生在什麼樣的地方。除了現場的擺設、建築、天氣等比較基本的東西，也可能是故事本身所處的時代背景等。場景對故事本身的影響較為間接，但能為整個故事增添色彩。

根據上述與其他文獻的探討，研究者在本研究中將場景定義為故事中所出現的地點:發生事情的當下所在的地點，可以是從生活經驗或是憑空想像出現的場景，讓幼兒從場景中思考會發生的事情，進而發展出故事的事件與結局。

三、事件

教育部《國語辭典簡編本》(2022)將事件定義為事情、事項。

林敏宜(2000)指出一般繪本的情節事件是由開端、發展、高潮、結局四個部分組成:開端為故事情節的起點、發展為故事個展開，為故事的主軸、高潮為故事的最高點、結局是情節的最後階段。

李洛克(2015)認為故事的變化過程，是通過事件行動，向結尾推進。而故事就是一連串的事件組成，編創者可以選擇在故事中寫些什麼，或是不寫什麼。

研究者在本研究中，將事件定義為「發生的事」、「特別的事」，為故事中想

傳達的想法或是分享的事情。對孩子來說要設計編排核心理念與中心價值實屬困難，故研究者想讓幼兒從角色和場景進行思考，創造出來的角色會在那些做哪些事?說什麼話?幼兒所編創出來的內容，就是故事中的事件。

四、結局

郭家華(2007)指出簡單溫馨的結局，能讓讀者感到溫暖，而一個好的結局能令人意猶未盡，彷彿美好音樂般的餘音繞樑。

教育部《國語辭典簡編本》(2022)將結局定義結果、收場。

林敏宜(2000)指出結局是情節發展的最後階段，此時故事的衝突或困難已獲得解決，主題也將呈現出來。李洛克(2015)認為故事若沒有結局，就像開車沒有目的地。

Joseph(2014)認為好的故事結局，並不在於角色能成功達成他們的目標，而是結局的收尾是可以能引起觀眾興趣。Kress (2008)指出故事結局的好壞，會直接的影響觀眾對故事所產生的觀感。由此可知，故事的結局對於故事編創而言，是非常重要的(引自陳柏宇，2014)。

洪嘉穗(2013)認為會因為學生的想法、創造力並進行思考、發揮，讓故事會發展出不同的結局。在故事四元素的教學過程，研究者會在每本繪本教學的結局，都用「最後」兩字來暗示與加深幼兒對結局的印象，讓幼兒知道當使用到了最後兩字時，就代表故事進入結局尾聲，要結束了。故本研究中「最後」兩字出現時，該句就定義為「結局」。

第四節 故事敘說相關研究

根據研究者文獻蒐集，以說故事相關的論文大多採用質性研究，且在研究結果上都能看到編創故事與故事結構的成效，因為研究上條件不相同，所以設計上也會不相同，故研究者將蒐集文獻如下部份:故事結構教學、繪本介入教學、故事敘說活動、編創故事，作為研究架構之參考。

一、故事結構教學

蘇惠玲(2015)於用故事結構教學促進幼兒重述故事能力之行動研究中探討故事結構教學對於幼兒故事重述能力的影響。了解教師在結構教學歷程中所遇到的困境與解決策略。透過行動研究，以繪本搭配故事結構教學，幫助幼兒聽故事後對繪本理解，增進幼兒重述故事的能力。過程中蒐集幼兒重述故事學習單、敘事評分表，輔以錄音、錄影、訪談、教室觀察、教學省思等資料，進行三角驗證。本研究的結果如下：(1)漸進式的故事結構教學介入鷹架，建立幼兒對故事結構元素的概念透過故事屋與故事學習單，師生同儕的互動討論，認識主角、事件發生經過、結局等故事元素。(2)幼兒在重述故事後能力有所提升、在幼兒聆聽故事後並輔以角色扮演與延伸活動會加深對故事內容的記憶，藉由前導期、示範期、獨立練習期，三次的口語敘事評分表的評分，可以發現幼兒在重述故事時將故事結構元素自我內化，完整敘述故事的能力有明顯的提升。(3)行動研究中教師對於幼兒在結構教學的歷程，與重述故事的討論及分析不斷進行檢討與省思，將促進教師在教學知識、方法與能力獲得專業成長。

林靜(2019)在運用故事結構教學提升偏鄉幼兒故事理解能力之研究採行動研究法，對象為混齡班幼兒五位，以繪本為媒介對幼兒進行故事結構教學。教學過程蒐集幼兒學習單、故事結構評分表，並以錄音、錄影、教室觀察、教學省思、協同研究教師回饋單進行資料蒐集。在研究前後運用畢保德圖畫詞彙來檢測幼兒語文詞彙理解能力，從中發現瞭解幼兒故事理解能力改變。透過行動研究的歷程，增進研究者的教學專業成長。研究結果發現：(1)研究者選擇生活化的繪本進行故事結構教學，教學歷程共分為三個時期：示範期、協助引導期和獨立練習期，每個時期都會透過故事臉的分析讓幼兒理解故事元素。(2)透過故事結構教學，幼兒將提升故事元素與理解能力及詞彙理解能力。(3)行動研究的實施，在教學過程中可觀察學生學習狀況調整教學、改善教學方式，同時能提升對故事結構分析能力與行動研究能力，促進教學專業成長。

研究者從上述文獻發現故事結構教學與說故事都能幫助幼兒故事理解能力且有正向成長，教學過程由老師先做示範，再進行討論，最後讓幼兒獨立操作，這樣的教學模式對幼兒成效佳。相關研究大多都是以質性研究，參與觀察、訪談及文件蒐集進行相關資料的整理。尤其以潘信華(2019)幼兒編創故事之探究產生極大共鳴與感觸，喜愛文中與幼兒編創故事的模式，讓孩子能開心的享受編創故事樂趣。目前眾多文獻的教學模式上都是憑藉著現有繪本或是天馬行空想像的內容來讓幼兒敘說故事與進行編創，和研究場域結合或以在地文化故事敘述來引導幼兒編創的故事研究較為缺乏，故研究者想藉著讓幼兒認識聖誕節教堂歷史與壁畫的機會，引導幼兒進行編創故事。

二、繪本介入教學

郭美雲(2008)在幼稚園繪本教學之歷程分析—以大班幼兒說故事能力為例針對大班幼兒說故事缺乏結構性的問題，藉由師生對話式閱讀、故事結構鳥與網狀圖式法組合而成的繪本教學策略，結合聽、說、畫、唱、編與演的繪本教學活動，提昇幼兒的故事結構性能力。採行動研究質化分析，依據研究發現與討論，所得研究結論為：漸進式繪本教學策略模式可提升幼兒故事結構的能力、不同的繪本教學活動與適當的繪本教學策略結合，有助幼兒故事結構能力建立、學習能力不同的幼兒，擁有不同的故事結構性學習歷程與研究者在繪本教學策略、教學活動與幼兒故事結構能力的交織歷程中，增加自己專業知能。

蔡幸怡(2005)在圖畫書教學與幼兒說故事能力發展之行動中研究採取行動研究的方式，將圖畫書融入單元主題課程，設計延伸活動並探討圖畫書教學前後，幼兒說故事能力發展轉變及其他的學習成效。也了解研究過程中教師省思與成長，還有所面臨的困難與解決方法。研究過程也會藉由觀察記錄、文件蒐集、訪談、教學日誌、省思札記等方式收集資料。研究結果發現：圖畫書教學能提昇幼兒的說故事能力、語言表達能力、閱讀興趣、想像創造能力發展、自信心發展。增進師生之間的情誼與家長對於圖畫書教學活動持肯定的態度。教

師在圖畫書教學過程中也能增進教學的省思能力，專業能力也能有所提升。在教學所面臨的困難與解決方法：教師可自製教具或與其他學校進行資源分享彌補鄉下學校教學資源匱乏、教師彈性調整教學時間與內容培養平時培養隨機應變的能力、在外籍配偶子女的教養問題，除了增進幼兒的學習，幼兒母親的中文基礎教育及教養能力的訓練也是需要增強。在鄉下地區推動閱讀最大的困難，是家長對於開放式教學的認同度不足，和家長建立良好溝通管道是教學成功的秘訣。

葉秣彤(2021)在繪本結構教學對幼兒故事理解之探討，了解幼兒園教師進行繪本結構教學，藉由教學策略引導、發現與省思來調整教學設計，進而幫助對故事的理解表現。透過示範期、引導期、獨立期三個階段進行教學，以幼兒在重述故事及故事結構評分結果表現，來分析幼兒對故事的理解表現。最後發現繪本結構教學應由簡到繁漸進引導，並善用教學策略來輔助釐清。繪本選擇與安排應由易到難，以結構簡單及貼近生活的出發，有利於建立幼兒重述故事的自信心。學習單設計需考量幼兒繪畫能力發展，故事屋宜採小組運作效果較佳。幼兒在故事結構元素的學習表現，主角最容易掌握，接著是結局，最後是情節。藉由故事結構學習單幼兒只能簡述故事大綱，重述故事透過繪本插圖引導更能完整展現。繪本結構教學可提升幼兒語言表達及故事理解能力，但要考量其語言發展的差異性。

研究者從上述文獻和第一章節分享的繪本教學發現，將繪本融入主題課程設計延伸活動，幼兒說故事能力與其他領域學習皆有成效，且透過繪本結合故事結構教學後對於編創故事能力更加進步。

三、敘說故事活動

陳芊蓉(2020)在幼兒說故事活動之歷程及影響中探討進行幼兒說故事的發展與策略與幼兒對說故事活動的反饋。採質性研究法對班級 21 位幼兒，以參與觀察、訪談和文件分析蒐集資料，用三角檢證法檢視。研究結果：(1)實施幼兒

說故事活動環境：物理情境上需要規劃教室的語文區並鼓勵幼兒敘說不同圖書資源，還要安排合宜的說故事空間與時間、社會情境需透過教師引導與增加同儕互動和說故事活動規則的設定。(2)教師要觀察幼兒不同能力給予不同引導，嘗試編列不同人數小組進行幼兒說故事，增加幼兒說的勇氣。並使用不同的呈現方式引起幼兒興趣，教師帶領幼兒創作故事與分享不同種類故事。且要以正向鼓勵增進幼兒說故事信心，協助幼兒有一個完整說故事經驗。(3)幼兒說故事活動會讓幼兒說故事能力成長，家長也認同幼兒說故事活動，看見幼兒的進步。

邱皓青(2013)在幼兒園實施幼兒說故事活動之研究探討在幼兒園的班級中實施幼兒說故事歷程與教師所採用的方法、以及幼兒說故事對幼兒產生的影響。研究者採用質性研究，參與觀察、訪談及文件蒐集進行相關資料的整理，並以三角驗證法深入分析研究資料。研究結果發現：(1)實施幼兒說故事的歷程分為物理情境與社會情境。在物理情境上要安排適當空間、設定說故事時間與鼓勵使用多元敘說素材。在社會情境中共同建立活動的規則、教師的正向回應以及同儕的良好互動，還要提供幼兒社會學習的機會與說故事能力的鷹架。(2)幼兒教師在班級中進行幼兒說故事活動可以採行依幼兒個別能力給予不同的協助、示範故事在生活上不同的呈現方式、接納與鼓勵來建立幼兒說故事的信心與提供機會挑戰鼓勵幼兒嘗試不同的故事。(3)說故事活動能幫助幼兒對說故事想法的轉變、圖書認知的提升、符號與語文的運用與說故事時的表現。

莊琬琦(2006)於托兒所幼兒說故事的情境與敘說文本結構中比較幼兒在不同情境敘說故事在結構上展現特色，也關注幼兒說故事時情境對敘說的影響。蒐集故事的情境有幼兒在全班面前說故事、老師在不同活動中邀請幼兒說故事、幼兒工作後的自由時間、年齡大孩子說故事給年齡小孩子聽，以及早上學習區時間與放學後的自由時間。研究者對蒐集來的故事進行轉譯與分析，發現這些故事呈現九種敘說結構。得知幼兒對情境的感受、物理性情境和社會性情境中

細節都會影響敘說文本的結構。在明確目的的活動情境下，幼兒多選擇敘說功能明確的故事。沒有活動規則限制情境下，幼兒多會依照自己的偏好，選擇擅長的敘說類型來說故事。這些故事呈現出多元的結構，也會反應幼兒掌握敘說的能力。

林秀慧(2008)在幼兒故事重述之內容分析研究想瞭解幼兒重述故事時之內容特色，例如：情節、角色與口語技巧。研究方法採取故事重述方式，對象為一位中班幼兒，讓幼兒自選圖畫故事書。研究者會先與幼兒共讀一次，接著拿掉書本讓幼兒自行複述故事。研究結果如下：(1)幼兒故事重述內容情節能清楚描述順序且會強調緊張懸疑刺激部分。為了讓故事敘述更為順暢，也會加入自己想像情節與對白，並喜歡以圓滿結局作為故事收場。(2)幼兒編創故事會將沒有對話內容之情節改編為角色間的對話，並以具體行為描述角色言行，忽略角色內心感受。(3)幼兒故事重述內容之口語技巧習慣使用「然後」作為劇情轉折點之連接，對抽象形容詞及成語較不會使用。(4)使用語詞會受到生活經驗影響。

研究者從上述文獻結果學習到，設計說故事活動時能嘗試以小組進行幼兒說故事，來增加孩子說的勇氣，並使用不同的呈現方式引起他們興趣。同時也注重教師的正向回應以及同儕的良好的互動，並留意使用的詞語是否如同林秀慧的結果為生活經驗的影響。

四、編創故事

黃麗惠(2014)於幼兒園繪本創作教學之行動研究旨在探究幼兒園實施繪本創作的教學歷程、困境與因應策略，還有教師與幼兒在這段歷程中的轉變。採進行動研究法，蒐集研究日誌、省思手札、觀察記錄、訪談紀錄、教學討論記錄、幼兒作品等，並藉由三角檢核反覆驗證，提高資料的信實度。研究結論是幼兒園實施繪本創作，歷經行動、省思及修正之循環過程、繪本創作課程的困境有幼兒、教師、課程、學校資源等四方面，與老師增加繪本創作課程的教學經驗、精進教學研究的專業、增進課程設計的能力、提升專業能力與自我肯定

的轉變。幼兒增進創造力、繪圖能力、語言能力和自信心，以及培養描述故事的能力與喜歡閱讀的興趣的轉變。

王秀香(2017)在從心智繪圖觀點探究幼兒故事創作以心智繪圖作為學習工具，將故事結構分為主角、引發事件、採取行動及結果四個部分繪製心智繪圖。採用質性研究的方式進行，採性別異質性分組將幼兒分為三組，每組幼兒進行十二堂課。研究者將錄影與觀察、幼兒繪製心智繪圖及自編故事作品、訪談幼兒與家長及協同教師的資料，加以歸納分析，作為改善教學和增加幼兒學習成效，並依據故事結構評分表分析幼兒故事創作。本研究結果如下：(1)建立故事結構概念後再教幼兒使用心智繪圖，能幫助於學習、(2)心智繪圖可幫助幼兒建立故事結構模式、適合作為故事創作的學習策略並鼓勵幼兒發揮想像力進行故事創作。(3)幼兒喜愛相互合作勝於獨自故事創作。(4)幼兒對心智繪圖有興趣，對故事創作有信心且能培養新課綱六大領域能力。

潘信華(2019)在幼兒編創故事之探究中探討幼兒編創故事的內容、分析幼兒編創故事的敘事結構與瞭解幼兒對編創故事的觀點。採用質性研究方法透過觀察、訪談及錄音蒐集26位大班幼兒編創故事並加以分析。結果顯示：幼兒編創故事的角色、場景與主題具多樣性，能發現幼兒已經擁有編創故事的能力、幼兒編創故事的內容，可觀察出擁有個人獨特的風格與能和同儕共編故事、幼兒編創故事的敘事結構有初步完整性，能運用不同故事結構元素、幼兒對於編創故事有想法，且能表達個人看法感受，顯示幼兒對編創故事的觀點具有後設認知能力。

研究者從上述文獻結果得知，能發現大班幼兒已經擁有編創故事的能力，且幼兒編創故事的角色、場景與主題富有多樣性，並從中孩子可以增進創造力、繪圖能力、語言能力和自信心，和培養描述故事的能力與喜歡閱讀的興趣。老師也可以增加繪本教學的教學經驗、精進教學研究的專業、增進課程設計的能力、提升專業能力與自我肯定的轉變。

第三章 研究方法

Bogdan & Biklen(2007)表示質性研究是一個涵蓋不同研究的策略，包含以下幾項特質：(1)研究者是主要研究工具，而且是在自然情境蒐集資料、(2)強調描述為研究焦點，使用文字與圖片為蒐集的資料、(3)重視過程非結果、(4)用歸納的方式分析資料、(5)專注的主軸是研究的意義。(引自紐文英，2017)

紐文英(2017)說明質性研究探究的是(1)描述性問題、(2)過程性問題、(3)解釋性問題、(4)差異性問題。以據上述故本研究採用質性研究法進行，研究者是研究者同時是協同教學者，研究重點在利用故事敘說建立大班幼兒對品德幼兒園聖誕節教堂（化名）的認識，再進行自由編創故事的歷程。期許在研究實施與進行過程，發展具體可行的教學方法。資料蒐集與分析將是採幼兒作品分析、教學省思、錄音、錄影、與主要教學者等多元資料進行三角檢證。本章節分為四個章節，第一節研究流程、第二節研究場域與對象、第三節研究工具、資料蒐集與分析、第四節資料可信度與研究倫理。

第一節 研究流程

本研究採質性研究中的行動研究法。行動研究是由實務工作者，針對工作場所的特定問題進行研究，並結合學者專家的力量，採取有計畫的行動，來解決實際所遭遇的問題。行動研究的目的是在於解決當前的問題，以收即時應用之效。甄曉蘭(1995)認為行動研究是一種學習與成長的過程。陳惠邦(1999)覺得行動研究是由實務工作者在工作現場進行的、探究實踐的專業活動。陳佩正(2000)指出行動研究法是教學者成長的工具(引自陳鈺婷，2018)。

行動研究的特徵有下列幾項：行動研究的研究對象是與實際工作情境中有關的問題或人物。行動研究的研究設計是一種綜合性的整體架構，以解決實務

上所遭遇的問題以及尋找新的發展為目的。行動研究的研究設計及過程具有彈性與適應性。

進行行動研究包含以下幾個步驟：(一) 界定問題與確定目標、(二) 大量閱覽文獻，瞭解是否他人也發生類似的問題，或已完成有關的成果、(三) 建立可供考驗的假設或探討的策略、(四) 安排研究的環境，並建構敘述程序和條件、(五) 明定評鑑標準、評量技術，以及可取得有效回饋的工具與方法、

(六) 分析研究資料與結果(引自國家教育研究院，2022)。研究者探討研究設計過程，將研究動機、方向、目的確定後進行文獻探討，並依主題課程設計、教學實施（團體討論、觀察記錄、進行編創故事），最後進行資料分析，提出研究結論。如下圖 3-1：

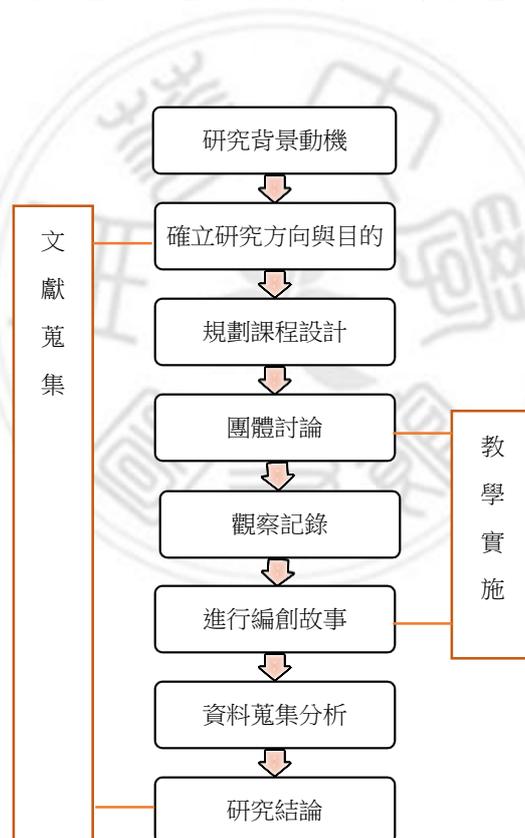


圖 3-1
研究流程圖

本研究會先與每年負責講述教堂故事的老師討論，討論活動進行的流程與發現問題，先與幼兒建構教堂知識基礎。接著以幼兒教保課程大綱新課綱語文領域學習面向，為課程設計基礎與班導師共同規劃主題的走向與計畫實施故事

創作教學，並透過教學歷程記錄，進行幼兒編創故事能力觀察與分析，研究結果將呈現幼兒創作故事內容、內容架構分析與教師反思。由於本研究時程安排與校本活動聖誕節教堂傳承活動同時進行，故本章節介紹編創故事活動的安排，傳承活動將於第四章節再探討，如下圖 3-2：

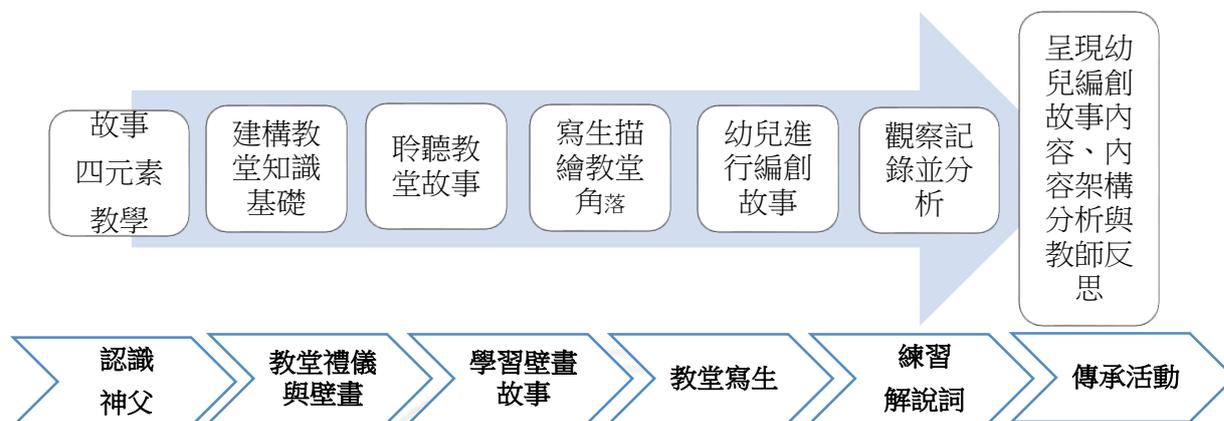


圖 3-2
課程設計流程圖

編創故事活動如下：(1) 故事四元素教學、(2)聆聽教堂故事、(3)寫生描繪教堂角落、(4)幼兒編創故事，以下敘述四項活動介紹：

(1)故事四元素教學

研究者與班導師共同挑選繪本，符合主題與班級經營現狀，並結合幼兒教保課程大綱設計教案以及文獻探討中說故事技巧，設計教學讓幼兒認識故事四元素並達到可以編創故事的能力。教學內容將透過三階段的引導(教學期、引導期、獨立編創期)，並檢視過程中遇到的困境和解決策略，讓每一次的教學能更達到目標與成效，於第四章第一節說明。

(2)聆聽教堂故事：

幼兒園既定的校本課程中，大班階段有項傳承活動是要認識教堂的故事與每幅壁畫所代表含意，研究者會透過「小天使課」(於研究場域與對象會詳細描述)請一位專門介紹教堂的老師協助講故事與帶著孩子認識壁畫，與班導師討論後設計規劃活動，讓孩子透過繪本大書和親自到教堂欣賞壁畫，增進孩子對教堂故事的印象。

由於每堂小天使課所安排進度不相同，不會一次性將教堂壁畫故事講述完。研究者在當週小天使課老師講述完故事後，會在隔天轉銜時間再與幼兒進行故事重述與團體討論，嘗試讓幼兒分享對壁畫的感覺或想法，加深幼兒對教堂故事的經驗。

(3)寫生描繪教堂角落

黃麗惠(2014)指出故事是以圖畫和文字兩種媒介來講述一個完整故事的讀物，是圖畫與文字的合奏曲。劉于菁(2008)把故事內容設計成圖解，故事元素涵蓋其中，讓幼兒藉由故事圖解，組織故事元素的概念，有效提升幼兒對故事的理解與回憶能力(引自蘇惠玲，2015)。故研究者會請美感領域有專長的老師協助教學寫生，描繪出自己在聽完教堂故事後，喜歡或產生感觸的角落或景象，並讓幼兒加入自己的想法（人物、物品、背景），組織故事的畫面。

(4)幼兒編創故事

幼兒完成寫生繪畫後，研究者為了不影響班導師主題活動的進行，將會利用午休時段且不過多影響幼兒休息時間(12:00~13:00)，用三天時間將幼兒分組，請他們看著完成的圖進行故事編創並與研究者分享，。即使出現圖畫中沒有的物件內容也可以，故事情節內容也不限長短。過程中研究者不提供任何劇情發展引導句，僅會詢問：「然後呢？、還有嗎？」知道幼兒是否已經完成編創故事。故事完成後研究者會先整理完文字檔，並在文字旁加入注釋^①號輸出，裝訂於圖畫的後面成為幼兒自己的故事，並詢問幼兒意願，是否放置於語文區供大家欣賞。

第二節 研究場域與對象

一、品德幼兒園

品德幼兒園（化名）是一所天主教準公共化幼兒園，座落於嘉義市區，室內面積 2 5 2 坪，室外面積 4 1 0 坪。室內設施有教室、廚房、餐廳、圖書室、保健室、浴室、多功能活動室、體能遊戲室、辦公室、視聽教室、文化走廊（公佈欄）、才藝教室。室外設施有草坪、P U 地板、體能遊樂區、植栽區、魚池、體能訓練場。辦學宗旨為敬主愛人、正直樸實。教學理念是真誠、誠實、負責，進步比成功更美。園所願景是擁有活力的園所、自信的教師、寬容的心態、遠見的思想。教保內容採主題教學、品格教育、角落活動與多元化課程。

品德幼兒園共有八個班級，大班兩班、中班兩班，小班兩班、幼幼班兩班。每班合乎幼兒教育及照顧法配置兩位教師或教保員。品德幼兒園在教學上老師們擁有高度的教學自主權，抱持開放教育的精神，老師們可以盡情發揮個人的教學特長，使活動充滿不同特色。主題活動方面，每學期會事先擬定一個主題，由老師們透過班群合作與園長協助的方式一起討論規劃，課程內容會依照幼兒的興趣和發展，共同建構而成，讓孩子藉由做中學、開啟五感觀察與認識世界的方式來學習，培養在各方面領域都能獨立自主的能力。除了主題教學、角落活動、品格教育的實施之外，閱讀也是幼兒園所重視的。學校每學期會給予班導師一筆班級經費，鼓勵老師購買主題相關繪本或是適合幼兒的書籍，並落實親子共讀活動，實施閱讀護照並由班導師給予獎勵，培養孩子閱讀習慣。

二、聖誕節教堂

創建年代是民國 5 0 年，為臺灣宗教文化資產，被登錄理由有以下四點：
(1)具備歷史文化價值，見證天主教在本市之發展歷史。(2)精緻馬賽克鑲嵌藝

術，表現地域風貌或民間藝術特色。(3)當代設計之教堂建築，具建築史或技術史價值。(4)具宗教文化、建築與藝術之價值。

聖誕節教堂為荷蘭籍畢耀遠神父募資興建、美籍墨西哥裔藝術家鮑博所設計，座落於嘉義市區。以「一雙祈禱的手」作為設計理念，將雙手側視圖的意象轉化為斜頂式建築表達，運用馬賽克，彩色玻璃，壓克力，玻璃纖維等各類素材組合裝飾建造，呈現東西方融合的在地風味。同時見證西元1950年代後，天主教來臺傳教史及荷人於臺灣傳教的經歷，也是臺灣首座採用馬賽克藝術拼貼的教堂，有「南臺灣最美教堂」的美譽，可謂充滿西方宗教、藝術等珍貴價值的文化資產。

建造過程有些小插曲，但設計者運用巧思，例如以黑色油墨將十字架塗黑，再拿去瀆油將油墨擦掉，使磁磚空隙變黑使得十字架變成立體；將設計圖修改為立姿的耶穌聖心，以表達「三位一體」唯一天主的概念；教堂外牆馬賽克象徵耶穌聖心的「紅心」，鮑博將紅色玻璃菸灰缸打碎，用碎片拼貼等，皆顯示設計者們的用心。

聖誕節教堂於每星期六晚上進行主日彌撒，也培育幼兒園的孩子導覽教堂增加孩童自信與地方認同感，其不只是藝術創作與文化資產，也見證天主教來臺傳教史與人與人真誠互動付出的一面。(引自臺灣宗教文化地圖，2021)

三、音樂班（化名）

(1)教室規畫

音樂班位於二樓最右邊教室，教室內主要分為三個區塊、角落區、團討區、主題區。教室後方則時有個洗手台與植栽區。面對白板教室右側延伸至後側是一整排的置物櫃，大部分櫃子是幼兒用來收納教學物品的工作櫃，其他的櫃子便是老師可以利用的空間。角落區，設置了三個不同的學習區，每個學習區依其屬性與功能放置不同的教具和材料。

扮演區提供與主題相關或是日常扮家家酒用具及扮演服裝和道具等，幼兒

能發揮想像力進行角色扮演，增進與同儕互動的交流機會；建構區提供各式積木，讓孩子可以合作搭建出立體作品，自由拆解操弄、進行創作建構，並可以放到櫃子上作展示；創作區準備多樣化的素材及美勞用品，促進幼兒精細動作發展、也同時強化想像創造的能力，也會在天花板上垂掛鐵網，將幼兒的作品佈置上去，給予大家欣賞的與增加幼兒自信的機會；語文區擺放故事繪本、圖卡、仿畫用具，並布置情境給予幼兒可以放鬆閱讀的環境。老師會視幼兒的需求不定期更換各式各樣素材，透過每一次的學習區活動，孩子都能夠學會主動探索、發現問題並解決；與同儕合作與分享、建立自信培養各式能力。

團討區是在活動進行過程中，與幼兒重述故事的地點。教師會透過教堂圖片與幼兒進行團討，蒐集幼兒所記得的故事內容，再重述故事內容一次，並鼓勵幼兒藉由教堂圖片重述故事。之後會再與班導師協調時間，請有美感領域專長的老師帶著孩子前往教堂寫生，完成後會先將作品收在主題區中，等待學習區時間請幼兒來編創故事。考慮到人力問題，一次只會先請一位幼兒到主題區中編創故事，在主題區內研究者會放置錄音設備記錄孩子的故事內容，作為資料的分析處理。以下圖 3-3 為音樂班教室平面圖：

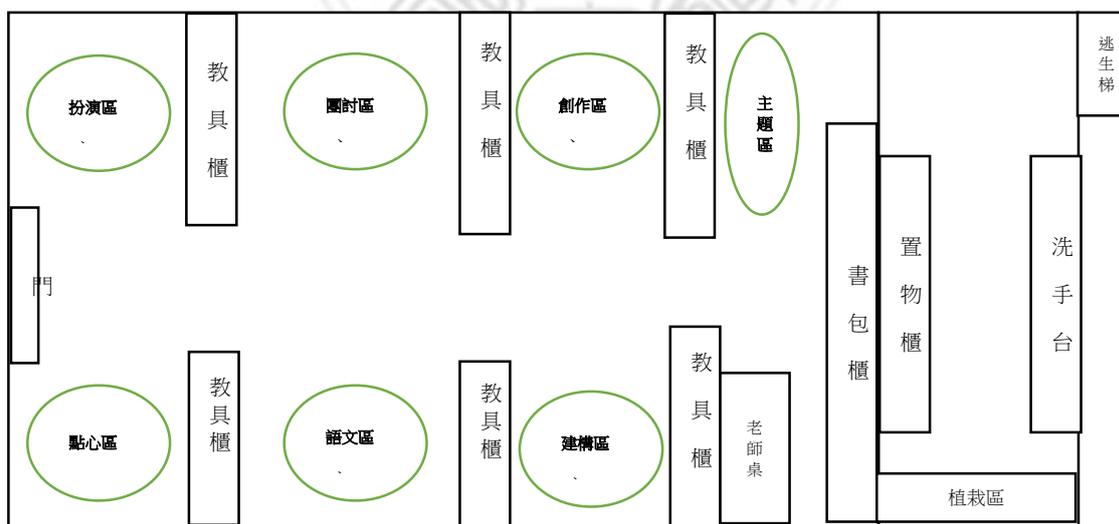


圖 3-3
音樂班教室平面圖

(2)音樂班一日作息

幼兒每天到校後會先到校園的彩虹廣場活動，此時會有值班老師協助看顧。8：00後由各班老師將幼兒接回教室，收拾好書包與資料夾、整理好自己的物品後，再到彩虹廣場一起做暖身操與晨間運動正式展開一天的學校生活；8：40享用美味的早餐後，可以到語文區閱讀繪本等待教師分享品德或是生活故事；9：00－9：40會進行經驗分享與團體討論活動；9：40－10：30會有小組活動或學習區操作時間，此時學習區操作為主題活動的延伸，故研究者不會使用這段時間進行研究，而是讓幼兒自由探索操作學習區；10：30－11：20進行主題學習活動，此時大多為分享時間，討論剛才在小組活動或學習區所學習從事的事物；11：20－12：00吃午餐，12：30用餐完的幼兒需完成個人座位的清潔、刷牙、幫忙整理教室地板等生活自理工作，12：30－14：00是香甜的午睡時間，起床後收拾自己寢具與整理自己服裝儀容。14：20－15：00為大肌肉活動，天氣晴朗會到彩虹廣場運動、當天若是下雨則會到藝能教室從事運動器材；15：00－15：30會與幼兒回顧整天活動，並預告明日活動，需要準備攜帶哪些物品到校；15：30－16：00是點心時間與生活教育時間，16：00之後家長可以接幼兒回家，尚未回家的幼兒會讓他進學習區操作上午未完成的活動，研究者會利用這段時間蒐集幼兒編創的故事。下圖 3-4 為品德幼兒園所公告在官網上的一日作息表：

星期 時間	一	二	三	四	五
07:30-08:30	幼生入園 (生活自理、自由探索、分享)				
08:30-09:00	早餐時間&生活教育				
09:00-09:40	主題學習活動 (經驗分享、團體活動)				
09:40-10:30	主題學習活動 (小組活動、學習區操作)				
10:30-11:20	主題學習活動(綜合活動)				
11:20-12:00	午餐時間				
12:00-12:30	衛生與健康(轉銜時間)				
12:30-14:00	午睡時刻				
14:00-14:20	收拾寢具與服儀整理				
14:20-15:00	大肌肉活動				
15:00-15:30	一日回顧&活動預告				
15:30-16:00	點心時間&生活教育				
16:00-17:00	快快樂樂回家				

圖 3-4
大班一日作息表(由品德幼兒園所提供)

四、研究參與對象

(1) 小天使課程老師：

品德幼兒園為天主教學校，每週有一次的小天使故事時間，教導幼兒品德與多元文化的學習。在研究者進行研究期間，小天使課程的授課老師（以下化名為 JUJU 老師）會協助班導師教學聖誕節教堂歷史與壁畫故事，讓幼兒可以透過口語傳承的方式，讓中班弟妹認識聖誕節教堂。JUJU 老師幼教年資共有 25 年，是嘉義市幼兒園教師研習講師與勞動力發展署之企業人力資源提升計畫講師，且擁有教育部閩南語語言能力中高級認證。聖誕節教堂教學活動一直都是 JUJU 老師負責，故對聖誕節教堂的建造歷史與壁畫非常了解，平日也會透過說聖經與品德故事讓幼兒學習自身良好習慣與認識天主教，在說故事方面十分擅長。

(2) 美感領域專長老師：

品德幼兒園除了注重幼兒品德之外，對於美感也是十分的重視，小則校園一角，大則校園布置，每個地方都能看見美感的展現。每當老師們要布置或事進行美感活動時，都會詢問美感領域專長老師（以下化名盈盈老師）的意見與想法，來讓美感更落實於我們環境中。盈盈老師幼教年資 18 年，同時是品德幼兒園專任藝術教師也是勞動部企業人力提升計畫講師。從小班開始就與研究者配合進行多次美感活動，中班時也帶著幼兒戶外教學，進行三次的寫生活動。故這次讓幼兒描繪寫生聖誕節教堂活動依然請盈盈老師協助，相信在她的專業協助下，幼兒可以畫下教堂且融入自己的想法，作為編創故事的圖片。

(3) 大班班導師

研究者在 110 學年度將擔任音樂班的協同教師，而阿梅老師（化名）將擔任音樂班的班導師且協助研究的進行。阿梅老師幼教年資共 25 年，也是勞動力發展署之企業人力資源提升計畫講師，在民國 91 與 105 年榮獲嘉義市優良教保人員，同時也是優秀童軍，擁有銅質青松獎章及銀羊獎章。在教學上

善於透過說故事方式引導幼兒，擁有大量敘說繪本故事的經驗，常鼓勵幼兒透過繪畫方式將想法記錄下來再由教師協助整理。在美感領域方面也擁有專長，擅於操作各式素材讓幼兒將「美」形體化，阿梅老師經驗豐富且隨時擁有創意的想法，都能給予研究者建議與方向，是研究者在教學與研究過程中的好夥伴。

(4) 研究者本身背景

研究者畢業於南華大學幼兒教育學系，在畢業後立即在品德幼兒園就職，目前教學年資 5 年(以到 2022 年 6 月計算)，擔任過小班協同教師、大班協同教師、小班班導師、中班班導師，與不同年齡層的幼兒皆有接觸與教學經驗。

研究者在實習時設計過不同說故事活動，幼兒給予回饋與反應都很好，幼兒在活動結束後會找研究者討論故事內容，啟發研究者對說故事的興趣。在擔任班導師後設計活動上喜愛使用繪本與故事作為引起動機，讓主活動進行更順利且增加幼兒舊經驗，也會給予幼兒需多機會進行畫作賞析與發表自己看法，並試著透過幼兒創作的作品進行故事接龍遊戲，讓美感與語文發展並行。研究者曾發表過兩篇期刊：(1)繪本教學在色彩運用能力提升之成效、(2)利用名畫提升幼兒以「點」之創作能力，可得知研究者對繪本故事教學有經驗且有興趣，研究者也鼓勵並嘗試讓幼兒從畫中敘說故事。在中班教學時進行故事接龍時所遇見的困境加上大班有敘說聖誕節教堂故事的機會，引發研究者想挑戰幼兒編創故事的研究，並探究幼兒對聖誕節教堂的了解和幼兒在編創故事的內容與架構。

(5) 音樂班幼兒

本研究對象是研究者場域班級大班幼兒(以下簡稱音樂班)，17 位女童、9 位男童，共 26 位幼兒。音樂班從小班就是研究者所陪同成長的班級，在說故事方面有一定的能力基礎，且有許多語文方面的經驗和口語表達的機會。每週轉銜時間所進行的故事接龍遊戲更協助孩子編創故事這項活動有舊經驗。在

正式進行研究資料的蒐集工作之前，研究者會發下 26 份「家長同意書」(附錄 8) 給全班幼兒，取得全部家長同意，願意讓幼兒協助參與本研究，成為研究參與者。為了保護孩子的隱私，所有幼兒的名字皆為化名，以下為幼兒目前基本資料與性格分析。如下表 3-1：

表 3-1

幼兒基本資料與性格分析

姓名	年齡	性別	個性
大喬	5·8 個月	女	心思細膩，語言能力佳，創造力豐富
小醜	5·7 個月	男	建構能力佳，但在有自信的事物上勇於展現自我
莉莉	5·7 個月	女	語言能力佳，喜愛與好朋友對話，個性較為倔強
小宇	5·6 個月	男	性格靦腆害羞，樂於與熟悉的人分享事物
小瑩	5·5 個月	女	語言能力佳，想像力豐富，模仿能力強
小逸	5·5 個月	男	樂觀開朗，大方敢表現，喜歡分享自己想法
媛媛	5·5 個月	女	心思單純可愛，模仿能力佳，藝術作品鮮豔生動
凡凡	5·5 個月	男	想像力佳，喜愛分享與領導遊戲內容
叢叢	5·5 個月	男	心思細膩，樂於分享與表現，自尊心極強
竹竹	5·4 個月	女	學習速度快，善於觀察，繪畫能力佳
涿涿	5·4 個月	女	個性沉穩安靜，喜愛繪畫與靜態活動
小瑜	5·4 個月	女	喜愛分享且想像力豐富，動作表現大方。
小庭	5·3 個月	女	喜歡領導與發表想法，藝術作品表現奔放多變。
芸芸	5·3 個月	女	繪畫能力佳，模仿能力佳，樂於分享想像。
小芯	5·1 個月	女	語言能力佳，心思細膩，想像力佳
彭彭	5·1 個月	女	性格靦腆，自尊心強且較為倔強
小妍	5·1 個月	女	性格靦腆，樂於分享，繪畫能力佳
小妤	5 個月	女	樂於分享，模仿能力佳，藝術表現奔放多變。

續下頁

表3-1

幼兒基本資料與性格分析

姓名	年齡	性別	個性
小儀	5 個月	女	語言能力佳，心思細膩，藝術作品鮮豔生動。
小彘	5 個月	男	充滿好奇心，勇於嘗試與表現，善於模仿。
安安	4 · 9 個月	男	個性沉穩安靜，善於觀察模仿，想像力佳。
暄暄	4 · 9 個月	女	個性開朗大方，模仿能力強，想像力佳。
珊珊	5 · 2 個月	女	繪畫能力用色鮮明，想像力佳，樂於分享。
諒諒	4 · 7 個月	男	心思細膩善於觀察且喜愛模仿，個性較靦腆。
小喬	4 · 7 個月	女	性格靦腆，樂於分享，繪畫能力佳
昊昊	4 · 7 個月	男	開朗樂觀，心思細膩，善於模仿。

第三節 研究工具

本研究以質性研究之行動研究方式進行故事敘說引導孩子在學習區中編創故事，在過程中蒐集資料與分析同時進行，研究工具包括：故事記錄與分析表、教育方案與省思、壁畫故事與物品學習單、教堂壁畫故事評分表等，並綜合資料歸納、分析、統整，形成教學模式與結論。

(一) 故事紀錄：

透過故事紀錄表（見附錄 1）與口語故事敘事檢核表（見附錄 2），紀錄幼兒編創故事架構與出現的角色、情境、內容，藉由教保大綱語文領域「表達」能力，作為幼兒說故事依據。

(二) 教育方案與省思（見附錄 3）：

活動實施前研究者會先設計教育方案，並於教學後藉由省思，檢視研究者的故事教學與幼兒學習反饋情形，紀錄教學過程發現的問題與反思檢討。

(三) 壁畫故事與物品學習單：

教學活動結束後研究者會透過壁畫故事與物品學習單（見附錄 6），檢核幼

兒對壁畫故事與物品的認知和了解程度。檢核項目分為兩個部分，一是能說出壁畫或物品名稱，二是能說出故事內容或物品用途。

(四) 教堂壁畫故事評分表（見附錄 7）：

研究者於教學活動結束後再複習故事四元素和教堂壁畫故事，透過教學和複習故事四元素其意義與壁畫內容，檢核幼兒對壁畫故事的四元素掌握情況。

第四節 資料蒐集與分析

本研究以行動研究方式進行教學，在過程中蒐集資料與分析資料同時進行。以下呈現資料編碼、資料檢核與資料分析

(一) 資料編碼：

將幼兒故事內容、教師紀錄的文字資料、幼兒寫生作品，都標上日期與編碼，以顯示資料在研究進行中的重要性與辨識度。再評估幼兒的學習狀況及結果，並分析教師教學的情形，以做為改進教師教學行為之依據。編碼方式如下表 3-2:

表 3-2
資料編碼對照表

編號	資料項目
觀20210813	20210813的觀察紀錄
前20210811莉莉	20210811故事前側莉莉的資料

(二) 幼兒編碼暱稱：

根據研究倫理，參與研究的幼兒將採取化名暱稱的方式進行編碼紀錄，不以數字為依據，而採用幼兒的小名。幼兒的小名呈現在上表 3-1。

(三) 資料檢核：三角檢證：

行動研究是質性研究，為提高本研究之信、效度，將蒐集整理後的資料，採用三角檢證法分析。陳鈺婷(2018)指出三角檢測是透過使用不同資料、方法與人員進行交叉檢證，對研究問題須結合不同的資料收集方法，對照和比較同

一情境之不同詮釋，特定情境的資料是由三個觀點而成。故本研究將以研究者之教育方案與省思、大班班導師觀察與建議、幼兒故事記錄等多元資料，以不同角度的觀點進行探討

(四) 資料分析：

透過三角檢證法來分析，其分析過程如下：

(1)初步分析：

將收集到的資料依時間先後排列、按類別歸類、研讀資料、分析其中可能表達的涵義，進行編碼。

(2)歸納分析：

經過初略的編碼之後，按照研究問題、時間、流程等，將原始資料做比對，將不同時間、不同來源和不同類別的各項資料進行交叉比對，並且比較各編碼間的屬性，方便統整與歸納各項編碼資料。

(3)撰寫研究結論：

研究者對資料進行分析與歸類，加上研究過程的文字與照片記錄，著手敘述與詮釋資料，觀察幼兒運用視覺藝術課程的經驗紀錄與故事內容分析。

第五節 資料可信度與研究倫理

在質性研究方面，為避免研究者的主觀意識偏頗，本研究採取三角檢證法與研究者反思來增加研究效度。說明如下：

(一)三角檢證

潘淑滿(2003)指出三角檢證指的是研究者使用不同的資料蒐集方式或來源，來蒐集與研究有關的資料(引自潘信華，2019)。為了瞭解本研究所蒐集到的研究資料具多元性，會請JUJU老師、盈盈老師、阿梅老師給予意

見，也會訪談家長對幼兒編創的故事的看法。蒐集資料的方式，研究者是採用錄音、訪談、手寫筆記的方式進行，而資料來源除了研究者自己的觀察，也會請班導師阿梅老師協助觀察記錄，已符合不同資料來源之檢證。

(二) 研究者省思

本研究採用質性研究法，研究過程中研究者的省思是非常重要的部分。研究者要提醒與反思自己是否中立，研究焦點是否正確，並時時檢視自己在資料蒐集和分析有無缺失，且避免個人對研究資料的敘寫與理解過於主觀或偏頗。研究者也會定期與指導教授進行研究問題的討論，並與班導師阿梅老師討論在研究過程中遇到的問題與尋求協助幫忙。多種角度的對話交流，都可以提供研究者更加多元且周全的想法建議，讓研究更順利進行，也會讓研究結果更具有信實度。

引自潘信華(2019)研究中研究者與參與者之間，需要建立信賴關係，其中最基礎的共識就是必須與研究相關參與者告知並取得同意，避免造成不良的影響和傷害(蔡美華譯，2008)。在進行研究前我會先經過園方同意，和尊重協助研究老師們的想法，來獲得對本研究的肯定與支持。在家長方面，研究者會主動與家長說明本研究的目的、教學過程與背後意義，還有參與研究對幼兒的成長與收穫。也會讓家長清楚知道，研究者在研究過程中所蒐集資料的方法，幼兒編創故事相關的文件檔案、幼兒的訪談內容，皆會用錄音與錄影的方式記錄孩子編創故事的過程。為了尊重和保護研究參與者與相關人員的隱私，研究論文中研究參與者和幼兒的姓名皆以化名呈現，研究過程中所蒐集到的資料也用於為事後資料分析，僅供學術研究上使用，不會做為其他用途。等待取得全部家長的同意書(附錄8)後，研究者於新學年度才會進行研究。

第四章 研究結果

本研究是以行動研究的方式，探討幼兒對聖誕節教堂故事與壁畫了解狀況、研究者運用故事元素教學實施歷程，以及幼兒結合聖誕節教堂進行編創故事並在實施故事元素教學所面對的困境並找出解決方法，研究者也會透過教學的修正與省思，進而發展出故事元素教學之策略。

本章節分為四節，第一節為故事元素教學之歷程；第二節為聖誕節教堂壁畫認識之歷程；第三節為幼兒編創故事內容之表現；第四節為幼兒對壁畫故事四元素了解程度

第一節 故事元素教學之歷程

本節探討教師教導故事四元素的教學方法與策略、實際進行繪本教學的狀況，以及最後蒐集故事的過程，依研究階段的三個時期說明。第一期為教學期，教學日期為 110 年 8 月 12 日到 110 年到 9 月 7 日，教學過程透過繪本讓幼兒了解故事四元素的組成。第二階段為引導期，教學日期由 110 年 9 月 9 日到 110 年 10 月 6 日，藉由故事四元素設計活動與教案，讓幼兒透過四元素嘗試編創故事並分享。第三階段為獨立編創期，實施日期為 110 年 10 月 12 日到 110 年 10 月 14 日，讓幼兒利用上節描述寫生活動所繪畫完成教堂的壁畫，結合故事四元素來編創屬於自己的故事。藉由這三個時期的教學，累積幼兒對故事四元素的經驗，且能理解與創作故事，並於 111 年 6 月 27 日檢測幼兒對壁畫故事的四元素了解程度。

Loizou , Kyriakides , Hadjicharalambous (2011)指出幼兒的故事內容，大多圍繞在自身的經歷、他人的經歷或已知童話故事並加以編創。故為了瞭解在四元素教學後，幼兒的故事編創內容與對四元素的呈現，故在教學實施前有先進行故

事創作前測(110年8月11日)，測驗方法為讓幼兒自由創作一幅畫，再透過繪畫編創故事並與研究者分享。編創故事結果如下：

1. 擁有角色與事件，但缺乏場景與結局

莉莉：那個白雪公主去外面散步，然後呢有一個虎姑婆來了，然後他拿了一個毒蘋果，他（白雪公主）就死掉，王子就叫小矮人過來看。

小宇：小藍在工作，小橘也在跳水，小綠在跳水，小黃在游泳，小紅也在游泳，小花也在游泳。

媛媛：有一個公主要吃東西，然後走走走就找到了，吃完飯就沒了。

竹竹：有一天有一個姐姐和妹妹，姊姊約定妹妹去打掃，妹妹就哭了，掰掰。

從編創故事記錄中得知，有 10 名幼兒編創故事的時候能出現角色與事件，但缺乏場景與結局，對於故事發生的地點與結束尚未能敘述。

2. 結局不完整

小喬：仙杜瑞拉跟兩個兔子，兩個兔子要送禮物給仙杜瑞拉，然後她跟兔子，他們要去城堡，就跟王子說可以給我水喝嗎？王子說可以。

小妍：從前從前有一個王子，他約公主去派對玩，他生日他們玩得很開心。

小彥：有一天，他要出去公園玩的時候下大雨，明天沒有下大雨了，小藍就出去玩了。

從編創故事記錄中得知，有 9 名幼兒編創故事的時候能出現角色、場景與事件，但對結局沒有詮釋形容，詢問時幼兒會直接說：「我講完了。」、「沒了」來代表故事的結束。

3. 改編或重述童話故事

大喬：從前從前有一個非常愛漂亮的小女孩，名叫雅琪，他還有媽媽住在城堡裡面，雅琪有一天有一隻兔子，他急急忙忙地說，好冷好冷呀快點我想進去城堡裡面，雅琪聽到說，不行不行不行這是我女兒的城堡，你快走開，然

後皇后進來後說，喂，小公主，讓青蛙進來吧，之後小公主讓青蛙進來之後，青蛙說我想睡覺了，請給我一個晚安晚安，小公主一點都不想親青蛙，然後他就親一晚，青蛙就變成帥氣的王子了。

小逸：有一隻羊媽媽，跟他們的七隻小羊說，媽媽要去買東西了，你們不可以被大野狼騙喔，然後山羊媽媽走了以後大野狼就過來了，第一次他說：羊們，我是媽媽，媽媽回來了，結果小羊聽了：那不是媽媽的聲音，而且他的手又是黑色的，第二次他又改聲音，然後說我是媽媽，媽媽回來了，然後七隻小羊其中一隻好開心，其他的說等等，那隻手是黑色的，你明明就不是媽媽，快走開，然後第三次他真的被騙了，他把手用成白色的，說我是媽媽，請開門。然後他們說：是媽媽耶，然後大野狼真的被騙了，然後那個小羊把門打開，竟然不是媽媽是大野狼，然後他四處躲，全被大野狼吃掉了，最後一隻藏在老爺鐘裡沒有被發現，然後那個媽媽回來後很傷心，最小隻的就說哥哥姊姊都被大野狼吃掉了，然後媽媽聽了很生氣用一把大剪刀把大野狼的肚子剪開，然後把小羊們救都出來，放幾顆石頭縫回去了，結果大野狼起來覺得肚子很飽想要喝水，喝水的時候肚子太重，重到沒有力氣了就摔到水底了，沒有了。

叢叢：我畫的是瑪莎與熊然後他們在追來追去，然後這隻貓熊他覺得很累，他就先休息一下，瑪莎就很調皮就幫他拍照，然後貓熊就很生氣，就追來追去，那個大熊很像頭暈了，然後有個蜘蛛他就過來要準備跳芭蕾舞，他就說好，他們有兩隻，然後想要打開（盒子）就打不開，蜘蛛就笑他，然後他就開始吵架了，晚上就開始跳舞，跳得很開心，然後就沒了。

從編創故事記錄中得知，有6名幼兒編創故事的時候是依照舊經驗回想，再改編或重述童話故事，非自己原創故事。

4. 擁有故事四元素的故事

小醜：有一天，小孩在大樓房間裡面亂玩火，火就燒起來了，媽媽就直接跑

下去，跑下去廣場時候消防車就來了，然後就噴火，然後火噴滅了之後，他們就回去了，結束了。

從編創故事記錄中得知，僅有 1 位幼兒創出擁有故事四元素的故事，但研究者發現該幼兒並不懂得故事四元素的元素，再測驗另一幅畫作後沒有場景的出現。

從前測的故事內容，研究者發現在幼兒的畫作中若沒有描寫背景的部分，幼兒編創故事的時候就不會描寫場景的模樣。對於結果的詮釋幼兒大多會說：「沒了。」或「我說完了。」，而非完整的結尾句子。且會依照自己畫作畫出來的角色進而回想聽過的故事是否有出現雷同的角色，然後變成重述童話故事內容，而非自己的故事。

研究者將 26 位幼兒的故事內容以口語故事檢核表(見附錄 2)進行檢核，得到下圖 4-1:

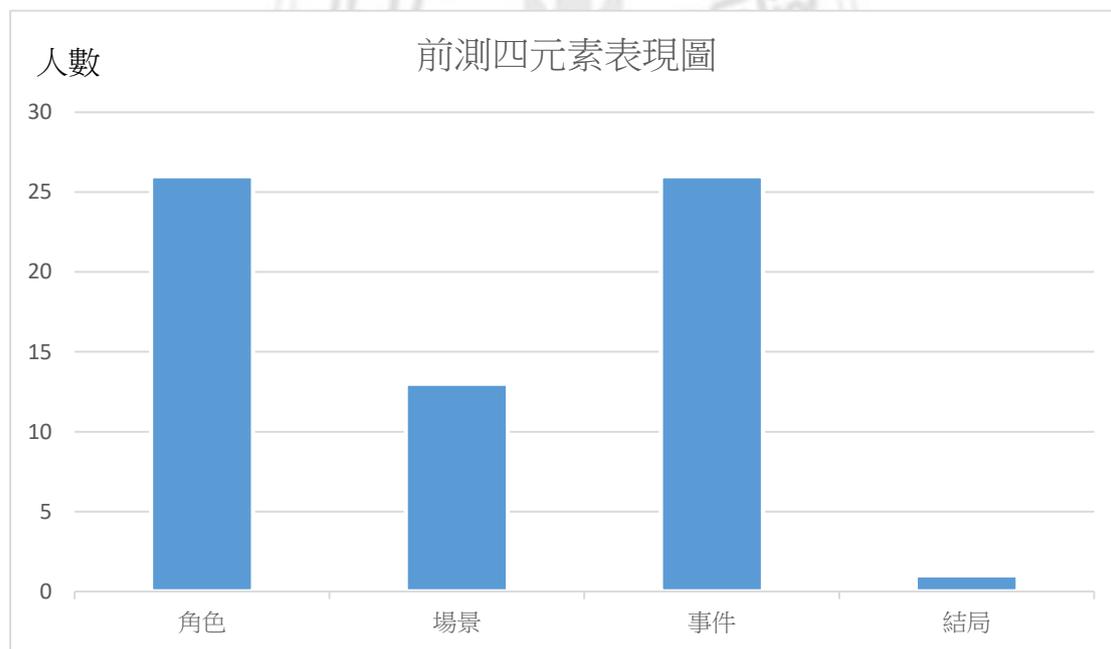


圖 4-1
前測四元素表現圖

由上圖可得知，在幼兒前測的故事內容中，有 26 位幼兒使用角色元素、13 位幼兒使用場景元素、26 位幼兒使用事件元素，僅 1 位幼兒使用結局元素(非原創內容將不收錄結局元素內)，可得知幼兒對故事四元素尚未掌握，尤其以場景

與結局部分更不熟悉。

研究者依據上述結果設計教案，透過三階段的教學引導讓幼兒能從繪本中認識故事四元素，並呈現出擁有四元素的完整故事。

第一階段為教學期，Vretudaki,H. (2022)指出故事重述練習能提高幼兒加深理解的能力，同時也能提高對故事結構的理解。故教學過程會先教學繪本內容，再透過四元素結構的引導重述，讓幼兒能理解其內容，教學情形如下：

(一) 教學準備：

1. 設計教案：研究者與班導師共同挑選七本繪本，融入故事四元素設計教學活動內容及規劃教學流程。
2. 製作故事圖片：研究者將故事四元素的內容圖片輸出做成提示板，幫助幼兒釐清故事情節與四元素。

(二) 教學實施

教案內容分為三部分，以下以愛哭公主繪本教學做說明：

1. 引起動機

研究者在白板上畫出故事元素樹枝圖(圖 4-2)，複習故事的四元素並與幼兒討論舉例



圖 4-2
故事元素樹枝圖

T：還記得我們昨天教的四元素嗎？有人還記得什麼是「角色」嗎？

小瑩：就是故事裡面會出現的人還有動物。

T：答對了。那什麼是「場景」呢？

觀觀：就是地點。像我們的彩虹廣場還有幼兒園，教室也是場景。

T：回答的很棒耶，那什麼是「事件」呢？

芯芯：跟平常不太一樣的事情，比較特別的事情。

T：就像是寫日記一樣，你會想記錄下比較特別發生的事情，而不會去寫上了幾次廁所或是什麼時候打哈欠。「事件」就是你最想分享的內容，成為故事的主題與最重要的事情。

T：那什麼是「結局」呢？

小庭：就是最後，最後發生的事情，像是王子跟公主結婚過著幸福快樂的日子。

T：謝謝你的分享，很棒喔。(觀 20210813)

2. 發展活動

(1) 研究者拿出愛哭公主繪本，引導幼兒觀察封面。

(2) 老師講述愛哭公主故事內容，並運用說故事的技巧與方法吸引幼兒說明：派對才剛開始，愛哭公主突然大叫（提高音量與變換語氣）：「那個黃色的東西是什麼？」原本熱鬧的會場，一下子安靜了下來。大家緊張的看著愛哭公主（停留數秒營造讓幼兒感到緊張的氛圍）。「黃色的，氣球，媽媽，為什麼會有黃色的氣球？嗚哇！我不要黃色的氣球！粉紅色派對不可以有黃色的氣球！」（改變語調與聲音，讓幼兒知道愛哭公主的情緒變換）

（3）與幼兒討論故事內容並找出故事四元素

3. 綜合活動

老師與幼兒再複習一次故事結構四元素，並請幼兒於學習區時間閱讀

『生氣王子』繪本（下一次教學所使用繪本）

以下為繪本教學所使用說故事的技巧與方法和幼兒互動回饋

三隻小豬

說明：豬大哥剛回到家，就聽到大野狼的聲音（變化語氣）：「砰砰砰（敲牆壁）！小豬朋友，快給我開門！」野狼叫門叫得好兇。豬大哥嚇得臉都白了（配合肢體動作發抖），他趕緊拿一把大鎖，把門緊緊鎖了起來（模擬鎖門的動作）。可是野狼哈哈大笑說：「你這個大傻瓜，這種稻草屋，我吹一口氣就倒了。」他說完話，用力一吹（做出呼的動作與聲音），果然把稻草屋吹倒了，豬大哥嚇得直跑到豬二哥家（適時留意幼兒的反應）。

幼兒可以清楚說出三隻小豬角色、事件、結局，並透過研究者引導能說出場景。但在研究者尚未拿出圖卡時，有幾位幼兒不太知道場景意思，而是

舉手回答出事件內容或是角色元素，看到場景圖卡後才能正確回答場景元素。

生氣王子

說明：「都是你，在家不好好吃早餐，中途又去找東西吃。」「你自己還不是開錯路！」「後來你又要便便！」「你自己還不是又睡了一覺！」「因為你讓我太累了！」生氣王子和國王互相抱怨，眼看怒火一點一點的冒出來（透過音調與音量的轉換，吸引幼兒並了解到故事角色的變換與情緒）

研究者嘗試先不拿出圖卡，讓幼兒回答故事四元素內容，幼兒可以說出主要角色、事件和結局。場景部份這本繪本較多，幼兒能回答出遊樂場、客廳、房間等場景，透過引導能再說出浴室、廚房其它場景。

貝拉的生氣天

說明：午餐的時候，莎夏和她媽媽到家裡來玩。我們在餐廳一起吃花生醬、葡萄和餅乾，可是…我的餅乾破掉了！（聲音提高表示貝拉生氣的情緒）後來我們到房間一起玩遊戲，遊戲一點也不好玩，我不停的說：不行！你們不能當公主！（老師多重複一次，且改變語氣，讓幼兒知道貝拉的情緒）結果莎夏和她媽媽就回家了。

研究者刻意停留在場景轉換的畫面並提起場景名稱，用手指圈出場景畫面加深幼兒印象，例如：我們在餐廳一起吃花生醬，研究者會用手圈出餐廳的廠警，並加重餐廳兩字，讓幼兒知道餐廳場景的出現。在分享故事四元素時幼兒能回答出房間、浴室、餐廳、街道等場景，透過圖卡引導可以回答出教室。

南瓜湯

說明：鴨子快快走回臥房（腳踏著地板發出聲音），高舉著湯匙說：「今天輪到我來攪湯。」松鼠尖叫說（改變語氣發出尖銳的聲音）：「那是我的！攪湯是我的事，還我！」貓凶巴巴的說（壓低聲音）：「你太小了，我們要按照原來的方式煮湯。」可是鴨子把湯匙抱得緊緊的，直到松鼠使出全部的力氣拼命拉，忽然（提高音量），哎呀！湯匙飛到空中轉呀轉，打中貓咪的頭（模擬東西打到頭的模樣，觀察幼兒反應）。

這本繪本場景較少，研究者使用上次加重場景的方法，幼兒能正確回答出所有場景，並能回答角色、事件與結局。對故事四元素掌握能力越來越進

步。

小兔彼得的故事

說明：彼得一路上既沒有停下來，也沒有回頭看，一直跑到大樅樹下的家（做出跑步的姿勢），才敢停下腳步。他太累了，撲咚一聲，便倒在樹洞裡，那柔軟舒適的沙地上，閉上眼睛休息（閉上眼睛假裝睡著）。他母親正忙著煮飯，不知道他究竟把衣服弄到哪裡去了（聳肩表示疑惑）。

此繪本內容對幼兒來說較艱難，故研究者決定進行改編故事的策略與教學。先講述完原本故事內容後進行改編，讓幼兒藉由不同的故事內容了解同個含意，並也主動分享研究者如何看圖進行改編故事，讓幼兒了解故事改編的樂趣。

T：剛才講完小兔彼得的改編版，有人可以跟我分享故事的四元素是什麼嗎？

大喬：角色有彼得、兔媽媽、小福、小毛、小白，還有麥先生。

暄暄：場景是森林跟菜園。

小儀：事件就是彼得他沒有經過同意就跑進麥先生的菜園里偷吃菜，然後麥先生想要抓他但是沒有抓到。彼得就一直跑跑跑然後回家被媽媽罵，其他的小兔子有乖乖就可以吃好吃的東西。

小庭：結局是彼得沒有乖乖又亂跑，所以不舒服就睡覺了。

T：哇，你們好厲害喔，那我改編的故事你們覺得跟原本的故事有不一樣嗎？

孩子：不一樣。

T：是呀，我剛剛是看著圖片說故事的喔，所以會有些地方不太一樣。有時候如果一本書裡面的文字你看不懂，你可以觀察圖片告訴你發生了什麼事。當你拿到一本書的時候我們不是都會先看封面猜猜看這本書的內容嗎？我們也可以用同樣的方法，先不要看繪本裡面的文字，而是看圖片來編故事，這樣也很有趣喔！（觀20210902）

我能做什麼事

說明：快，快噴水！咻咻-

好極了！多虧小象弟弟幫忙，才能撲滅這場火，哇你們看，小象弟弟的鼻子噴出好多水，這間房子的火就被撲滅了。謝謝你，小象弟弟！你願意成為消防隊員？小象弟弟很開心，他就說：嗯，當消防隊員，最適合我了。（語氣變換與調整語速，讓幼兒知道火災的緊急和小象弟弟的喜悅）

這本繪本沒有明顯的場景，只能從背景物件去猜測這是什麼地方，研究者引導幼兒觀察並分享覺得是在什麼場景，刺激幼兒想像力。

熱呼呼的下雪天

說明：「要抓緊喔，媽媽！」波波和咪咪大聲喊（大聲的模擬）。樂樂卻翹起嘴巴（嘟著嘴模仿表情），小聲的說：「怎麼還輪不到我們呢？」噢，媽媽的圍巾什麼時候也拿下來了（語氣加強）。哇！真是一個暖呼呼的下雪天。

從這幾次的教學發現幼兒對故事四元素的概念越來越好，能正確說出答案之外，也能主動分享故事細節與所觀察到有趣的地方。

(三) 教學遇到的困境與解決策略

1. 場景元素幼兒較不熟悉

在幾次繪本教學後，發現幼兒對於「場景」兩字較不熟悉，雖然能知道場景為地點的意思，但卻對繪本中的畫面即為地點這件事模糊。於是在講述繪本的過程中，研究者會刻意加重語氣並說出故事發生的地點，例如：午餐的時候，莎夏和她媽媽到**家裡**來玩。我們在**餐廳**一起吃花生醬、葡萄和餅乾……後來我們到**房間**一起玩……在尋找故事元素時，幼兒比起前幾次繪本教學時，更能說出場景，且看到圖卡後，能更直接說出正確名稱。

說明：三隻小豬故事有草原這個場景，詢問時幼兒會回答，森林、外面、草很多的地方、草原等不同的答案。在研究者有特別提醒「草原」時，幼兒能正確回答出場景名稱，且看見圖卡時也能回答正確答案。

2. 繪本挑選內容是否引起幼兒興趣

在繪本教學前，研究者都會鼓勵幼兒可先到語文區翻閱下一個活動所使用的繪本，一方面可以讓幼兒先了解繪本內容，增加印象並能與研究者互動產生共鳴；另一方面也想讓幼兒觀察故事四元素有哪些。但在貝拉的生氣天這本繪本教學時，發現有 14 名幼兒沒看過這本繪本內容（活動進行時會先詢問有沒有看過這本書，看過的請舉手），詢問原因後幼兒表示因為封面的小女生看起來兇巴巴的愛生氣，所以就不喜歡這本繪本，所以不想去看。這個原因是研究者一開始沒設想到的，原來封面的圖像會影像到幼兒的喜好與選擇，故之後在做其他研究時，應把幼兒的喜好也列入繪本選擇的條件之一。

3. 部份幼兒沒有回答的機會

繪本教學是團體活動方式進行，在回答問題過程大多都是由幾名擅於發表與觀察的孩子來回答問題，少數幾名幼兒需要由研究者點名回答才會分享。故研究者在學習區時間講述其他繪本內容進行小組活動，讓較少發言的幼兒能回答出故事四元素，並確保這些幼兒皆能理解故事四元素內容。



第二階段為引導期，教學流程如下



圖 4-3
教學流程圖

第一階段的故事四元素教學完後，進入到第二階段引導幼兒進行編創故事，分為故事角色好好玩、故事場景說故事、我是小小故事家、故事遊戲好好玩，以下以實際進行教學方案的流程來說明：

故事角色好好玩

日期:110年9月9日

時間:40分鐘

課綱指標：語-大-2-2-4 使用簡單的比喻

美-大-2-2-1 運用各種視覺藝術素材與工具的特性,進行創作

引起動機：

1. 老師講述「公主四點會來」繪本，再複習一次故事四元素
2. 老師請幼兒拿出自己創作的角色圖卡進行命名與觀察，給予角色個性或是設定

T：現在請你拿出之前你們在學習區時間畫好的角色圖卡，幫他取一個名字，再幫我想想看，他是什麼職業？他是個脾氣好的人還是愛生氣的人？他是喜歡肉還是喜歡吃菜的人？他有沒有好朋友？請你們幫我想想看，如果今天他要來做自我介紹，你會怎麼介紹他？

小彥：我（畫）的弟弟叫做小皮蛋，因為他很調皮，所以是小皮蛋。

小儀：我是畫一個公主，她叫做艾莎公主，她會冰的魔法。

小媛：我的也是公主叫做露娜，她喜歡穿粉紅色的衣服，喜歡吃水果。

發展活動：

1. 老師將幼兒分組，互相介紹自己的角色(見圖 4-4)
(尚未完成的幼兒可在這時間創作，完成後進入活動)
2. 研究者請幼兒想一想，如果他們在同個班級會發生什麼事呢？
3. 如果是在海邊會發生什麼事？在森林會發生什麼事？
4. 請幼兒上台分享扮演遊戲後編創的故事

小諒：我的是超人傑特

小庭：我的是小兔子波波，他們兩個要一起去游泳。

T：然後呢？他們是去哪裡游泳呢？有發生什麼事呢？

小諒：他們是去宇宙游泳，宇宙有一個游泳池，那邊還有很多外星人

小庭：然後波波就不小心溺水了，超人傑特就來救她，他們就繼續游泳了。

T：還有嗎？

小庭：沒有了，他們就繼續游泳，然後游完就回家了。(觀 20210909)

5. 研究者與幼兒複習剛才每組分享的故事，再與幼兒找找故事中的四元素。

綜合活動：

1. 研究者再複習一次故事四元素
2. 請幼兒繪畫喜歡的場景，並於下次活動前完成並帶來。



圖 4-4

幼兒操作角色圖卡故事場景說故事

故事場景說故事

日期:110年9月17日

時間:40分鐘

課綱指標：語-大-2-4-1 看圖片或圖畫書敘說有主題的故事

美-大-3-2-1 欣賞視覺藝術創作,依個人偏好說明作品的內容與特色

引起動機：

1. 研究者提起**故事角色好好玩**活動，詢問幼兒還記得做了哪些事？（運用角色說故事）

2. 複習故事四元素

角色：出現的人物

場景：地點

事件：發生特別的事情，為故事的想分享的重點

結局：最後

發展活動：

1. 老師與幼兒討論什麼是場景？有哪些呢？

幼兒：教室、彩虹廣場、我們跳舞的教室、山上……

2. 老師示範如何加入場景編創故事

T：我這邊有三張圖卡，海邊、房子跟廚房。還有幾個你們上次畫的角色圖卡。接下來我要來說一個小故事。有三個兄弟，大哥二哥還有小弟，有一天小弟發現大哥跟二哥不見了，就在家裡找呀找呀，小弟想起來大哥最喜歡去廚房吃東西，於是就到了廚房尋找（拿出廚房場景），但沒有找到任何人，於是決定到外面找，離開房子後（拿出房子圖卡），小弟決定先去問問鄰居有沒有看到他們……終於在海邊找到了他們了（拿出海邊圖卡），最後他們就一起玩，玩得好開心呀。（觀 20210917）

3. 老師將幼兒分組，請他們用製作好的場景圖卡與角色圖卡編創故事(見圖 4-5)

4. 老師請幼兒上台分享故事

綜合活動：

1. 研究者再複習一次故事四元素

2. 請幼兒繪畫喜歡的角色與場景，並於下次活動前完成並帶來。



圖 4-5
幼兒操作場景與角色

我是小小故事家

日期:110年9月24日

時間:40分鐘

課綱指標: 語-大-2-4-1 看圖片或圖畫書敘說有主題的故事

美-大-3-2-1 欣賞視覺藝術創作,依個人偏好說明作品的內容與特色

引起動機:

1. 老師與幼兒複習故事場景說故事活動
2. 複習故事四元素, 並其代表含意

角色: 出現的人物

場景: 地點

事件: 發生特別的事情, 為故事的想分享的重點

結局：最後

發展活動：

1．老師與幼兒團討事件的編創方法

T：我們上次有編創了很多故事，我們來分享其中一個故事，再請告訴我，這個故事你覺得有沒有可以修改或是更進步的地方？

森林裡有一個城堡，王子起床後就覺得好餓喔，就去吃早餐，吃完之後就和公主參加舞會，然後又覺得好餓喔，就去吃飯，然後去上廁所，又和公主到城堡參加舞會，跳一跳又肚子餓了，然後就又要去吃飯，然後又去上廁所。吃完之後就走走走到外面要去摘草莓，摘一摘就沒有了，故事結束了。

T：聽完這個故事，你們覺得哪裡可以改變一下呢？

大喬：我覺得這個故事的結局不要說「沒有了。」故事書的結尾都不會說沒有了。

安安：一直在吃飯跟上廁所，好像沒有其他的事情。

小醜：後面跑去摘草莓了，跟跳舞好像沒有關係。

小珊：我覺得上廁所可以不用說出來，跟主題沒有關係的可以不用說。

T：都分享的很棒，事件是故事裡很重要的一部份，請你們編創故事前先討論看看，你們的故事的主題是什麼？是想要交朋友的故事？還是學跳舞的故事？或是探險的故事？決定好了之後想想看，那個主題會如何發展。例如交朋友，我可以先想一個人要上幼兒園，做了什麼事情，最後交到了好朋友。這樣就是一個有主題的故事了。

T：今天我們要再練習一次編創故事，請你們編完後先試著講一次，講完後討論想想看，剛剛講的故事有沒有少了故事四元素？或是有沒有可以變得更棒的故事內容呢？(觀 20210924)

2．幼兒分組編創故事(見圖 4-6)

3．老師請幼兒上台分享故事

綜合活動：

1．老師與幼兒再複習一次故事四元素

2．請幼兒回家與家長分享自己所編創的故事



圖 4-6
幼兒分組編創故事

我是小小故事家

日期: 110 年 10 月 6 日

時間: 30 分鐘

課綱指標: 語-大-1-5-2 理解故事的角色、情節與主題

語-大-2-2-4 使用簡單的比喻

引起動機：

1. 老師拿出故事四元素小卡吸引幼兒注意。
2. 老師與幼兒複習故事四元素和其意義

發展活動：

1. 研究者請四位幼兒上台示範如何運用四元素圖卡編故事

T：我要請四位小幫手來幫我的忙（從舉手的幼兒挑選四位），好的請你們一人拿一個，角色站第一位、場景第二位、事件第三位、結局第四位。如果今天我們要編一個故事，請先告訴我，你的故事裡面會出現什麼角色？（問第一位幼兒）

小莉：有我跟爸爸媽媽。

T：好的，那是可能會是在什麼樣的場景呢？（問第二位幼兒）

小凡：恩……是在公園裡面。

T：在公園裡面呀，好的，我跟爸爸媽媽在公園裡面做什麼呢？（問第三位幼兒）

小妍：我跟爸爸媽媽在公園裡面玩。

T：玩了什麼呢？除了玩之外還有沒有做其他事情？

小妍：我們玩了溜滑梯、盪鞦韆、還有搖搖馬，玩完之後我們再去買冰淇淋來吃。

T：哇，那最後發生了什麼事呢？（問第四位幼兒）

叡叡：最後我們都覺得很開心，我跟爸爸媽媽就手牽手回家了。

T：謝謝你們的分享，我來整理一下喔。在天氣晴朗的時候，我跟爸爸媽媽一起到公園玩，我們玩了溜滑梯、盪鞦韆、還有搖搖馬，玩完之後我們再去買冰淇淋來吃，還跟爸爸媽媽一起手牽手回家了，哇，今天好開心啊。哇～是一個很棒的故事耶，謝謝你們的幫忙。（觀 20211006）

2．老師隨機挑選四位幼兒，請他們編創故事與大家分享。（見圖 4-7）

綜合活動：

1．老師預告下次將進行寫生活動，請幼兒在寫生的過程可以想想看，可以從畫作中編創出什麼故事呢？

2．老師再複習一次故事四元素圖卡，並將教具放入學習區中，鼓勵幼兒學習區時間可以進行編創故事的遊戲。



圖 4-7

幼兒編創故事遊戲

第三階段為獨立編創期，此階段實施於寫生活動結束後，研究者於午休時間(12 點到 1 點)，請幼兒到主題區與研究者分享自己所編創的故事內容。10 月 12 日 9 位幼兒、10 月 13 日 9 位幼兒、10 月 14 日 8 位幼兒編創故事。分享的幼兒坐在主題區與研究者進行故事編創的活動，其於幼兒先到植栽區輪流等待。過程中原先有錄影，但由於是在午休時間拍攝，光線昏暗的原因，影片檔案觀看效果不佳，不過在蒐集故事的過程中有錄音，可做為資料處理的依據。在編創故事過程研究者只會在幼兒停頓時詢問：「然後呢？」、「還有呢？」不會給出引導式問句影響研究最後結果。

第二節 聖誕節教堂壁畫認識之歷程

品德幼兒園將聖誕節教堂的壁畫傳承活動列為校本課程，故研究者與班導師共同討論並規劃課程，以幼兒認識聖誕節教堂壁畫為目的並能完成傳承活動。研究者與班導師討論設計出認識教堂與壁畫的教案(附錄3)，讓幼兒可以認識教堂壁畫和能重述故事內容，在JUJU老師教學完壁畫故事後會再與幼兒複習故事內容，並在學習區時間藉由自製教具陪同幼兒複習加深印象。研究者與班導師以聖誕節教堂的壁畫傳承為主題，規劃每個月的日程與教學的方向，流程如圖4-4:



圖 4-8
教堂傳承流程圖

1. 認識神父（8月）：

研究者與班導師先透過影片讓幼兒認識教堂和神父，並與幼兒團討整理出想知道的問題並整理成訪問稿，於前一週將訪問稿寄給神父，邀請神父前往教堂接受幼兒訪問。(見表4-1)

表 4-1
認識神父



神父分享親身經歷與為幼兒解答

幼兒發問了解與認識神父

2. 教堂禮儀與壁畫（8月）：

研究者先與JUJU老師討論想讓幼兒學習教堂的禮儀，包含進教堂先向耶穌像致意、服裝儀容整齊、坐姿端正。再請JUJU老師講解每幅壁畫所代表的涵義（傳承內容為十四苦路壁畫、聖家像、萬民之母、懺悔室、聖奧斯汀與小童等30處）。研究者與班導師將十四苦路壁畫內容製作成翻翻書後讓小孩放置於學習區翻閱，嘗試用自己的方式介紹壁畫內容。（見表4-2）

表 4-2
教堂禮儀與壁畫



JUJU老師教導幼兒學習教堂的禮儀



幼兒認識教堂壁畫

續下頁

表4-2

教堂禮儀與壁畫



聖誕節教堂教具翻翻書

幼兒重述壁畫內容

3. 學習壁畫故事（9月）：

JUJU老師介紹完教堂壁畫後，隔天研究者立刻與幼兒再複習一次壁畫內容，過程中同時會引導幼兒觀察壁畫中故事四元素的內容，並學習用自己的語言重述故事內容。（見表4-3）。

表 4-3
學習壁畫故事



J U J U老師介紹教堂壁畫

幼兒透過壁畫圖片學習用自己的語言重述故事內容。

4. 教堂寫生（9月）：

幼兒了解壁畫故事後，研究者與老師規畫讓幼兒繪畫聖誕節教堂哪些角落，並由老師協助引導幼兒從哪裡開始著手（見表4-4）。繪畫完後成品將做為重述故事的圖畫（於下一節敘說重述故事內容）

表 4-4
教堂寫生



老師引導幼兒寫生方法



幼兒觀察教堂壁畫寫生



幼兒觀察教堂壁畫寫生



幼兒觀察教堂壁畫寫生

5. 練習解說詞（10月～12月）：

在幼兒認識教堂故事後，依照幼兒對壁畫的熟悉度與喜好，分配負責的解說詞給幼兒。藉由紀錄表與學習單，和家長一起協助幫助幼兒熟悉解說詞，並讓幼兒在學校與家中都能複習。以下介紹紀錄表與學習單：

學習單：將解說詞內容放在學習單，研究者陪同幼兒在學校練習之外，也請家長協助引導幼兒背誦解說詞內容並用自己的方式講述解說詞(不用逐字背)。(見附錄4)

紀錄單：將解說詞內容放在紀錄單，幼兒在家中練習時請家長於欄位簽名並寫上日期，當幼兒紀錄表寫滿後，研究者會給予正增強物鼓勵幼兒並給一張空白紀錄單讓幼兒繼續練習。(見附錄5)

6. 傳承活動（12月～1月）：

傳承活動用意為將壁畫故事與教堂故事分享給每一位就讀品德幼兒園的幼兒，讓他們認識在地文化資產與產生喜愛和歸屬感。在經過三個月得練習後，研究者確認班上幼兒熟記解說詞與了解壁畫故事後，與班導師一同調整幼兒介紹故事時的肢體動作、引導解說動線、在教堂與教室重複練習解說詞與順序、請幼兒互相當小老師聽對方念解說詞並給予正向鼓勵和支持於傳承活動前也邀請中班弟妹來聆聽，模擬傳承活動流程以培養幼兒勇氣與增加傳承經驗。活動當天幼兒也順利的完成傳承活動，家長也給予正向回饋與鼓勵，讚賞幼兒的成長與進步。(見表4-5)



表 4-5
傳承活動



傳承壁畫故事內容給弟妹聽。



幼兒介紹教堂外觀壁畫故事。



幼兒介紹教堂建物故事。



幼兒講解壁畫故事（十四苦路）。

在教堂壁畫故事教學過程中，所遇到的困境與策略，以下兩點敘述：

1. 解說詞背誦與家長的標準不同

在與幼兒練習解說詞內容時，以教學者的角度期望幼兒可以達到獨立說出壁畫故事完整內容，並能每天練習，增加幼兒記憶力與內化成長期記憶。但發回學習單與紀錄單後，少部分家長並沒有每天陪同練習，也有家長採用能看圖說物品的互動方式來編造故事。於兩週後，幼兒對解說詞的敘說能力出現明顯落差。研究者在學習區或彈性時間多陪伴落後的幼兒練習，並與家長溝通回家陪同幼兒複習，也用正向鼓勵的方式讓幼兒能自主回家找家長練習並簽名。

2. 場地動線問題

在教室解說時，當幼兒說完後，下一位幼兒上台翻閱下一處的壁畫圖片就能直接解說。在教堂練習時，需要依據不同壁畫位置而設計動線，並練習讓幼兒解說完後能傳遞麥克風給下一位幼兒進行解說，還要考慮當天家長的位置與動線。所以在練習時修改了多次，也邀請不同班級老師前來聆聽與發現問題，並協助修正。

在教堂傳承活動結束後，幼兒經過約5個月的練習，對於教堂壁畫都十分認識。透過壁畫故事與物品學習單（見附錄6），研究者於學習區時間請每位幼兒至主題區作答。第一階段先用手指出圖片詢問幼兒壁畫（物體）名字，回答正確打勾，回答錯誤或是說不出來打叉。檢核幼兒對教堂壁畫故事與物品名稱認知，得出以下圖4-9：

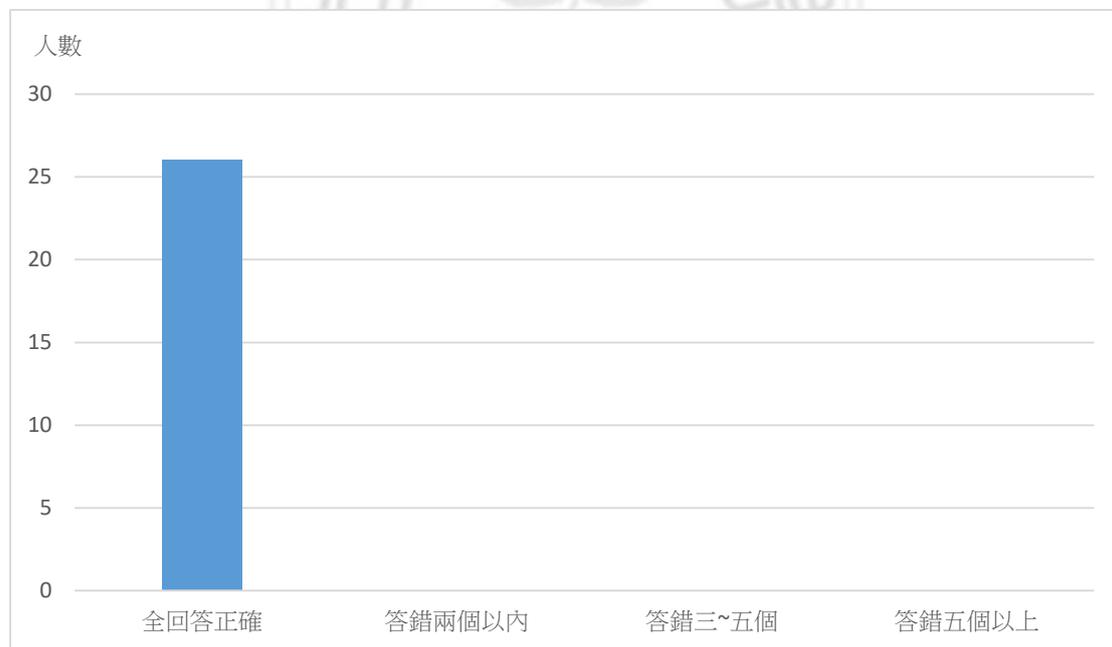


圖 4-9

壁畫故事與物體名稱

由上圖可得知，26位幼兒皆能正確回答壁畫故事與物品名稱。可得知幼兒對壁畫故事與物品名稱非常熟悉。

第二階段研究者再指圖片，請幼兒回答出壁畫故事內容或物品用途，以

下為檢核標準表：

表 4-6

檢核標準表

評量標準	評量圖示
能詳細敘說該壁畫故事與物品內容	✓
僅能簡單敘說該壁畫故事與物品內容	△
僅能省略敘說該壁畫故事與物品內容	X

統計完數據後，研究者進行分類，以下表4-7為分類類別，並整理完後可

得以下圖4-10：

表 4-7

評量結果分類標準

評量結果	評量類別
獲得24個勾	第一類
獲得5個三角形（沒有打叉）以內	第二類
獲得5個三角形以內但有打叉題	第三類
獲得5個三角形以上並有打叉題	第四類

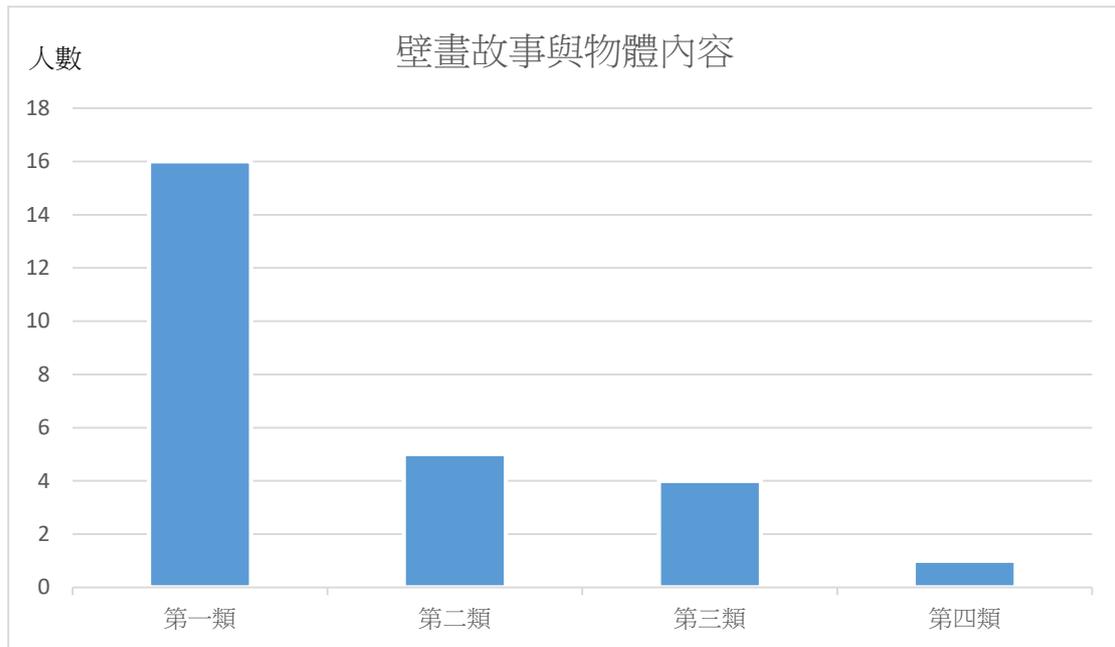


圖 4-10
壁畫故事與物體內容

由上圖可得知 16 名幼兒能詳細敘說壁畫故事與物品內容，5 名幼兒能簡單敘說壁畫故事與物品內容，4 名幼兒雖能簡單敘說壁畫故事與物品內容但尚有不清楚的部分，1 名幼兒僅省略敘說該壁畫故事與物品內容。而這 1 位幼兒在認知與記憶上有比同儕較弱，雖可以透過引導與協助回答出故事四元素與編創故事，但在重述故事壁畫與物品內容時，自己負責的解說詞練習三個月後背得十分純熟，但測驗其他壁畫故事與物品時，僅能回答壁畫名稱，故事內容只能簡單說出大概；物品部分名稱部分可以回答出來，但內容部分則是直接表示自己不會然後不想說，後續則是採取不配合的態度。原先考量是否將該幼兒的測驗結果捨棄，但研究者認為這是研究過程中真實的一部份，且不影響實驗結果，所以將其資料保留下來。

第三節 幼兒對壁畫故事的四元素了解程度

教育部(2017)認為文化是人們為了適應生活環境達到與他人和諧共存的目的，產生精神、制度或物質活動的共同規範。全國法規資料庫(2022)指出文化資產是指具有歷史、藝術、科學等文化價值，經登入指定之有形或無形文化資產。其中無形的資產又為傳統表演藝術、傳統工藝、口述傳統、民俗、傳統知識與實踐。研究者認為藉由校本課程，幼兒能透過參與幼兒園的故事傳承活動後，對園所文化有了更進一步的認識，也能領會家庭的重要，並了解各種各樣的人物角色和與活動意義，所以重視此傳承活動並融入為研究的一部份。

若是希望能將教堂壁畫故事傳承並留在幼兒心中，則需知道幼兒對壁畫故事的了解與和記憶。Atkinson&Shiffrin 在 1968 年提出了記憶理論，將記憶分為短期與長期記憶，短期記憶為幾秒或幾分鐘的記憶，但透過複習能輸入進長期記憶中(引自張春興,1994)。故研究者在教堂傳承結束後半年想透過複習來檢測幼兒對教堂壁畫故事的了解與對故事四元素的認知，藉以達成加深幼兒印象，將傳承文化內容烙印在幼兒心中。

檢測工具為教堂壁畫故事評分表(見附錄 7)，由研究者與指導教授討論設計，透過教學方案複習故事內容後於學習區時間進行測驗，評分方式為請幼兒說出在壁畫故事中有哪些四元素，並從對故事四元素的認知來檢核出對壁畫故事內容與記憶。經過測驗後將結果如下表 4-8，並將統計結果呈現得圖 4-11：

表 4-8

故事評分表之評分標準

測驗分數	評量結果
0分到6分	對故事四元素仍不熟悉
7分到9分	對故事四元素已能掌握,但內容細節可再加強
10分到12分	對故事四元素了解且能敘述完整

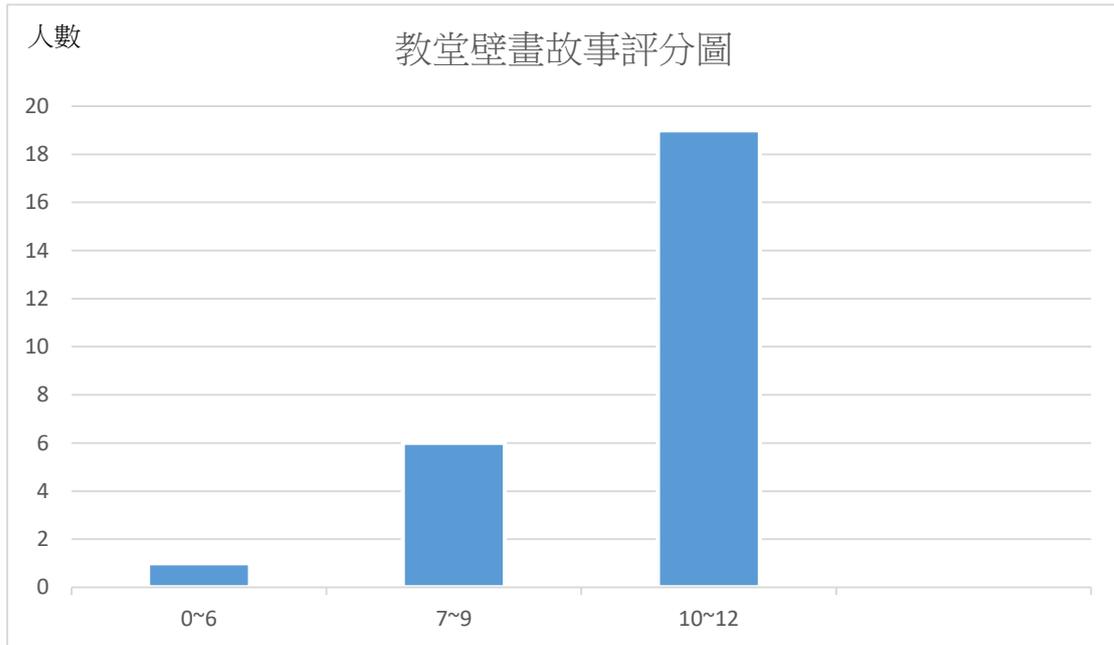


圖 4-11

教堂壁畫故事評分圖

可以從上圖得知有 19 位幼兒拿到 10~12 分，為對故事四元素了解且能敘述完整；有 6 位幼兒拿到 7~9 分，為對故事四元素已能掌握，但內容細節可再加強；僅有 1 位幼兒拿到 0~6 分，為對故事四元素仍不熟悉。這一位幼兒和測驗壁畫故事與物品學習單拿到第四類評分的幼兒為同一人，為研究真實數據故研究者依舊將其保留。

藉由測驗可知道幼兒透過複習後能回想起對故事內容與四元素的舊經驗，即使教堂傳承活動已經過半年的時間，但幾乎全部幼兒在複習後能對故事四元素掌握得宜，對故事內容是熟知且能透過語言進行口語傳播。

第四節 幼兒編創故事內容之表現

本節探討故事四元素教學對幼兒編創故事內容之表現。研究對象為音樂班 26 位幼兒，藉由故事元素分析表分析幼兒的故事並整理成表格(見附錄 9)，並將結果統計成下圖 4-12:

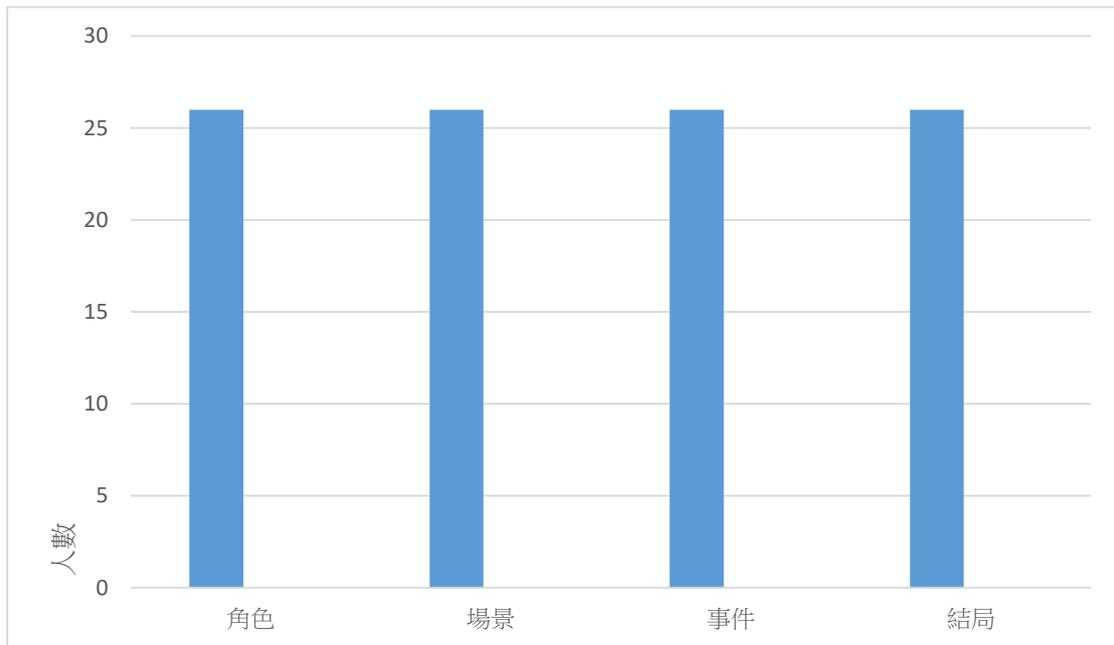


圖 4-12
故事四元素達成人數長條圖

可發現幼兒在故事四元素的教學後，皆能在編創故事的內容中運用到四元素。與故事前測的結果相互比較，能得知在場景與結局兩種元素上發現有明顯的進步。

幼兒編創的故事內容，經研究者整理後可分為以下五種表現：一、結合生活經驗編創故事，二、豐富想像的編創故事，三、結合壁畫故事的編創故事，四、連接詞使用不明確的編創故事，五、非編創內容的敘事故事，分別敘述如下：

一、結合生活經驗編創故事

研究者觀察到幼兒能結合生活經驗來編創故事，以大喬的口語故事檢核表為例(見表 4-9)。在她的故事內容中可發現出現了聖奧斯汀與小童的畫

作並結合園所的辦公室變成了聖奧斯汀與小童的辦公室（場景）。在一開始就直接描述了辦公室內有我（大喬）跟老師還有一些可愛的小魚（主角），以及我們曾有一起玩躲貓貓的經驗，大喬就將這件事放進了故事內成為故事中的事件。在結尾處也明確說到了**最後**這個關鍵字作為結局的暗示，由此可知大喬不但能結合生活經驗來編創故事，也能理解運用故事四元素。

大喬在美感與語文能力是班上發展較好的幼兒，能夠透過清楚的表達敘說自己的想法，也能藉由圖像傳達自己的想法。在蒐集故事的過程大喬是第一位分享故事的幼兒，故事蒐集過程研究者並未說出「然後呢？」等詢問語句來得知故事的後續，大喬流暢的指著圖像說出屬於自己的編創故事，且會用眼神留意研究者是否有在聆聽她的故事內容，當她發現研究者用肯定的眼神與微笑鼓勵著她繼續說故事時語氣更加堅定，並模仿著研究者在說故事時的模樣在圖畫上比畫著，用著不同的聲調描述故事的情節發展。與陳芊蓉(2020)的研究相符，幼兒在教師引導後學會述說故事，在正向鼓勵後更願意分享自己所知說出故事。

表 4-9

大喬口語故事敘事檢核表

故事名稱：我跟老師一起玩		姓名：大喬	評估者：李芷寧
故事內容： 在聖奧斯汀與小童的辦公室，有我跟老師，裡面還有一些很可愛小魚，老師覺得牠們太可愛所以就把牠們記錄下來，我就說來玩躲貓貓好不好，老師說好啊，老師就去躲起來，我就在那邊數1、2、3、4、5、6、7、8、9、10，我就說：躲好了沒？老師就沒有講話，所以我就找找找之後就找到了，最後老師就說：耶～我被找到了。		寫生作品： 	
檢核項目		檢核內容	檢核處
故事元素	角色	● 在聖奧斯定與小童的辦公室，有 我跟老師 ，裡面還有一些很可愛小魚	■達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註：
	場景	● 在 聖奧斯定與小童的辦公室	■達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註：
	事件	● 裡面還有一些很可愛小魚，老師覺得牠們太可愛所以就把牠們記錄下來，我就說來玩躲貓貓好不好，老師說好啊，老師就去躲起來，我就在那邊數1、2、3、4、5、6、7、8、9、10，我就說：躲好了沒？老師就沒有講話，所以我就找找找之後就找到了，	■達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註：
	結局	● 最後 老師就說：耶～我被找到了	■達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註：

二、豐富想像力的編創故事

有了故事元素教學的經驗，研究者發現幼兒大多都是從童話故事進行發想改編，或是依據生活經驗融入故事中。不過在蒐集故事的過程中，研究者發現有幾則故事不同於上述改編故事或是生活經驗延伸，而是運用天馬行空的想像力創造出一個新的故事，以涇涇的口語故事敘事檢核表(表 4-10)為例。從小光的家、聖家像後面，再前往品德幼兒園，就有三個場景的轉換，在故事內容中出現了由涇涇自己創造出小文與小光新角色，設計了一個到聖家像後方尋找寶藏並捐給孤兒院小孩的事件，也明確說出了最後兩字代表結局。是一篇很有創意且結構完整的故事。

「畫其所感，而非畫其所視」這是幼兒繪畫的一大特色，透過繪畫與故事就知道孩子最近接觸的人事物是什麼，而編創與所畫出來的內容，通常就是近期心中最有感觸與期待的人事物。涇涇是比起班上幼兒相對來說較內向的孩子，平常較不會主動分享自己的看法或是意見，但能從她的平常的繪畫能力與故事內容了解到她是個想像力非常豐富的孩子，希望能藉由說故事並得到正向讚美的經驗，讓她更加勇敢的分享想法。

表 4-10

涇涇口語故事敘事檢核表

故事名稱：小文小光的冒險	姓名：涇涇	評估者：李芷寧
故事內容： 有一天，在小光的家，小文去到小光的家跟小光說，聖家像那幅畫的後面有寶藏，他們就開（車）時速 150 去到品德幼兒園，看到了聖家像，他們就一起觀察，觀察到後面有一扇門，他們就進去看到很多寶藏，他們就捐給孤兒院的小孩，他們最後就回家了。	寫生作品： 	

續下頁

表4-10

涿涿口語故事敘事檢核表

檢核項目		檢核內容	檢核處
故事元素	角色	<ul style="list-style-type: none"> ● 小文去到小光的家跟小光說 ● 他們就捐給孤兒院的小孩 	<input checked="" type="checkbox"/> 達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註：
	場景	<ul style="list-style-type: none"> ● 有一天，在小光的家 ● 聖家像那幅畫的後面有寶藏 ● 就開時速150去到品德幼兒園 	<input checked="" type="checkbox"/> 達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註：
	事件	…看到了聖家像，他們就一起觀察，觀察到後面有一扇門，他們就進去看到很多寶藏，他們就捐給孤兒院的小孩……	<input checked="" type="checkbox"/> 達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註：
	結局	他們最後就回家了。	<input checked="" type="checkbox"/> 達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註：

三、結合壁畫故事的編創故事

在故事四元素的教學過程中，我們也同時進行聖誕節教堂傳承活動，每天陪伴著孩子複習與練習教堂故事內容，孩子也能熟悉故事內容並結合在編創故事中。以小芯的編創故事(見表 4-11)說明：故事中出现辦公室與教堂兩處場景，並有小芯與老師兩個角色出現，並將自己所負責解說的故事融入於編創的故事內，講解了聖誕節教堂其中一幅壁畫的故事內容，在結局的部分也明確提到了最後二字，作為故事的結束。從她的故事中不可以看出故事四元素的結構完整，且包含了教堂的故事，能知道她對教堂故事的熟悉與自信表達的能力。

小芯是班上語言能力佳的幼兒，媽媽任職為國中行政人員且擅長語文方面的教學，從小就讓小芯多閱讀故事書，在中班時已能自己拿著故事書

拼讀與背誦出故事內容。在教堂傳承活動進行時，小芯為班上第一位能背誦出所有教堂故事的幼兒，也協助研究者幫忙其他幼兒唸讀壁畫故事。小芯在編創完故事後得到研究者與班導師的讚美，媽媽分享小芯在課後時間主動到媽媽工作場域分享自己所編創的故事給同事聽，大家都稱讚著小芯的語言能力進步且對說故事的能力給予正向支持。這與陳芊蓉(2020)的研究中，幼兒說故事活動會讓幼兒說故事的能力成長，家長也認同幼兒說故事的活動，看見幼兒進步相符。



表 4-11

小芯口語故事敘事檢核表

故事名稱：我在說故事		姓名：小芯	評估者：李芷寧
故事內容： 我跟老師在辦公室前寫生，然後進去教堂裡聽十四苦路的故事，看完以後，小芯就講解聖奧斯定與小童的故事，聖奧斯定主教正在海邊思考天主聖山的道理，他怎麼想都想不通，這時看到一個孩童在沙灘挖了一個洞，一勺一勺將海水舀到這個洞裡來，主教問他他在做什麼，小孩回答我要把水舀到這個洞裡來，主教笑著說，傻孩子，海水這麼寬大，怎麼舀的完呢？，孩子也笑著說，對呀，聖山的道理也是，聖奧斯定主教終於明白天主聖山的奧秘不是自己有限的頭腦可以理解的，聽完故事以後我就跟老師出來繼續寫生塗顏色畫畫，畫完之後呢就回去教室，最後就喝水休息。		寫生作品： 	
檢核項目		檢核內容	檢核處
故事元素	角色	<ul style="list-style-type: none"> ● 我跟老師在辦公室前寫生 ● 小芯就講解聖奧斯定與小童的故事 ● 聖奧斯定主教正在海邊思考天主聖山的道理 ● 主教問他他在做什麼，小孩回答我要把水舀到這個洞裡來 	<input checked="" type="checkbox"/> 達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註：
	場景	<ul style="list-style-type: none"> ● 在辦公室前寫生，然後進去教堂裡聽十四苦路的故事 ● 聖奧斯定主教正在海邊思考天主聖山的道理 聽完故事以後我就跟老師出來繼續寫生塗顏色畫畫，畫完之後呢就回去教室	<input checked="" type="checkbox"/> 達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註：
	事件	<ul style="list-style-type: none"> ● 我跟老師在辦公室前寫生…看完以後，小芯就講解聖奧斯定與小童的故事 ● 聽完故事以後我就跟老師出來繼續寫生塗顏色畫畫 	<input checked="" type="checkbox"/> 達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註： 講解內容為壁畫故事

續下頁

表4-11

小芯口語故事敘事檢核表

	結局	● 最後就喝水休息。	<input checked="" type="checkbox"/> 達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註：
--	----	------------	---

四、連接詞使用不明確的編創故事

在第二章文獻探討中教育部(2017)提到語文教學目標為啟發幼兒語言潛能並增進語言能力。張心戊(2014)指出語言是藉由與他人互動修正讓人理解想續說的內容，達到溝通的目的。行動研究其中一個目的在於解決問題，同時也能讓研究者可以在過程中發現其他的問題並深入探討。

在此研究蒐集故事的過程中，研究者發現了班上有幾名幼兒雖可以了解故事四元素的定義與運用，但連接詞使用卻不明確。以小瑩的故事(見表4-12 為例說明：可以發現有我(小瑩)和大喬、小芯和老師共四個角色，並出現了教堂場景，事件主旨為遊戲過程中發生的事，以最後一個結果作為結局。雖可以知道小瑩運用到了故事四元素進行編創故事，但故事內容大量使用「結果」二字作為連接詞，並非暗示結局的意思。在故事四元素教學時有與幼兒提到可以用「最後」為結局的開頭，教學的過程也有幼兒使用「結果」來做為結局，研究者認為兩詞意思相近所以允許幼兒使用「結果」來替代「最後」。

蒐集故事時有請幼兒看著自己的寫生作品編創故事，完成後再來與研究者分享，不過在聆聽小瑩編創的故事時，能發現小瑩是一邊說一邊想，編創故事的同時也在整理自己的邏輯，當說出「結果」時卻又想將故事加以補充或有新的想法出現，故出現了用「結果」作為連接詞的現象。林秀慧(2008)有提到幼兒編創故事時所使用的詞語會受生活經驗影響，以口語技巧習慣作為劇情轉折連接，對抽象詞及成語較不會使用。從小瑩所編創的故事能知道她可以掌握故事四元素的結構編排，但對連接詞所使用的詞彙

不足與尚未在腦中先將自己的故事整理好就分享，這都是研究者可以在未來教學上再加強的部分，讓幼兒學習更多的連接詞彙與正確的語法使用。



表 4-12

小瑩口語故事敘事檢核表

故事名稱：開心的一天		姓名：小瑩	評估者：李芷寧
故事內容： 我跟老師還有大喬，我們在教堂的外面玩1 2 3木頭人，結果我說1 2 3木頭人，老師跟大喬在動，我就叫他們回去，結果小芯跟大喬他們就想玩別的，他們說要玩跳格子，我就跟著玩，一直玩結果我又想玩1 2 3木頭人，我猜贏了我就當鬼，結果玩完了我又去洗手，又想玩，結果老師想睡覺了，結果我就等待老師好了沒，老師就好了，結果我就是想要跟老師玩，我就在樹那邊休息，休息完就去貓頭鷹（洗手台）洗手了		寫生作品： 	
檢核項目	檢核內容		檢核處
故事元素	角色	<ul style="list-style-type: none"> ● 我跟老師還有大喬，我們在教堂的外面玩1 2 3木頭人 ● 結果小芯跟大喬他們就想玩別的，他們說要玩跳格子 	<input checked="" type="checkbox"/> 達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註：
	場景	<ul style="list-style-type: none"> ● 我們在教堂的外面玩1 2 3木頭人 	<input checked="" type="checkbox"/> 達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註：
	事件	<ul style="list-style-type: none"> ● 我們在教堂的外面玩1 2 3木頭人，結果我說1 2 3木頭人，老師跟大喬在動，我就叫他們回去… ● 他們說要玩跳格子，我就跟著玩…我猜贏了我就當鬼… ● 結果玩完了我又去洗手…休息完就去貓頭鷹（洗手台）洗手了 	<input checked="" type="checkbox"/> 達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註：
	結局	<ul style="list-style-type: none"> ● 結果我就是想要跟老師玩，我就在樹那邊休息，休息完就去貓頭鷹（洗手台）洗手了 	<input checked="" type="checkbox"/> 達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註： 以最後一個結果作為結局

五、非編創內容的敘事故事

蒐集 26 個幼兒編創故事時，能發現幼兒的天馬行空或是從生活經驗改編的有趣故事，使得研究者聆聽時感到喜悅並對孩子的成長和故事編創上的表現滿滿驕傲。不過在蒐集故事時出現了非編創內容的敘事故事，幼兒會介紹著所繪畫的內容，並敘說著當時發生的事情，非為研究者的原意由畫作所延伸的故事。以莉莉的編創故事(見表 4-13)進行說明：故事一開始介紹了畫作為萬民之母畫像，場景為教堂，角色為我(莉莉)、暄暄和安安，事件為寫生過程所發生的事情，並有「最後」兩字作為結局。以上述來看莉莉能使用故事四元素的結構來完整敘說一個故事，但由於研究者同時也是教學者，能知道莉莉所說的故事並非為編創出的內容，而是當下所發生的事情，所以定義上非編創內容而是偏向於敘事故事。

在研究者陷入困惑時重新尋找了解故事的定義，Vygotsky 認為幼兒不是獨自開創自己的世界，而是經由和他人互動來創造自己的世界。林敏宜(2000)覺得透過圖像描繪及文字的解說，讓人感覺到文字在說話，圖畫也在說話。李慧如(2017)指出孩子說故事時應採用自由討論的方式，讓幼兒能自由表達與提出想法。透過上述的思考後，研究者認為小莉的作品也為編創故事，雖內容非編創而是敘事性，但仿間也有許多的故事也是敘事性，例如歷史人物傳記或節慶故事。本研究目的在於讓幼兒能透過自己繪畫的作品運用故事四元素，探究其內容與架構。小莉不僅能運用故事四元素的方式呈現當時所發生的事，也讓研究者複習故事定義並了解到敘事性內容的故事也為編創故事的一部份。

表 4-13

莉莉口語故事敘事檢核表

故事名稱：萬民之母		姓名：莉莉	評估者：李芷寧
故事內容： 這是教堂裡面的萬民之母（畫像），旁邊有很多小羊，有黃色、粉紅色、黑色和橘色。我跟暄暄還有跟安安在畫萬民之母的地球，我們沒有綠色，我們就跟暄暄借綠色，結果畫錯，就去拿橡皮擦，最後我們就畫好了，就貼在牆壁上。		寫生作品： 	
檢核項目	檢核內容		檢核處
故事元素	角色	● 我跟暄暄還有跟安安在畫萬民之母的地球……	<input checked="" type="checkbox"/> 達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註：
	場景	● 這是教堂裡面的萬民之母，旁邊有很多小羊，有黃色、粉紅色、黑色和橘色……	<input checked="" type="checkbox"/> 達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註：
	事件	我跟暄暄還有跟安安在畫萬民之母的地球，我們沒有綠色，我們就跟暄暄借綠色，結果畫錯，就去拿橡皮擦……	<input checked="" type="checkbox"/> 達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註：
	結局	最後我們就畫好了，就貼在牆壁上。	<input checked="" type="checkbox"/> 達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註：

第五章 討論與建議

本研究的目的為藉由繪本教學故事四元素，輔以校本活動聖誕節教堂壁畫故事的傳承，來瞭解幼兒對聖誕節教堂與其壁畫瞭解情形，並探究幼兒藉由教堂寫生作品編創故事的內容與架構。本章第一節為討論，第二節為建議，分述如下。

第一節 討論

一、藉由繪本教學幼兒可以理解故事四元素並運用

研究者透過繪本教學，過程中藉由示範、引導與獨立編創，讓孩子循序漸進學習到故事四元素的定義與運用，並建構好鷹架讓他們能編創故事。蘇惠玲(2015)研究結果發現，經過故事結構教學後，藉由師生同儕故事的提問與引導策略來尋找故事結構因素，和獨立練習加深故事情節順序，能幫助幼兒對故事的理解與熟悉。

蒐集故事過程發現幼兒在口語分享方面也有明顯的進步，語句的敘說也更加流暢，且對因果關係也更加純熟。呂育萱(2020)研究結果發現，在故事結構教學方面幼兒都有不同的進步，尤其以幼兒口語敘事能力的進步，使得能將事件述說的完整，並與同儕相處融洽。敘述個人經驗時可以順暢敘述完一件事，能將事件因果描述完整。朱品潔(2020)研究結果發現，幼兒在經過故事結構教學法後，對於完整重述故事能力有明顯的提升。使用繪本融入故事結構教學，能建立幼兒對故事結構元素的深入理解，並透過師生同儕互動討論，能認識主角、事情發生經過、結局等故事結構中的元素。

研究者也發現使用繪本來進行故事四元素的教學，可以使幼兒對故事理解能力進步 Rijke (2021)認為繪本是閱讀實踐的核心，同時也包含了教學的意義。洪幼玲(2021)研究結果發現，繪本教學融入故事結構教學的活動，藉由教師示範、教師引導、與幼兒獨立完成，一般幼兒在閱讀理解能力能有進步。

最後研究者在繪本教學後發現孩子不只能瞭解故事四元素的意義並模仿研究者說故事的方式，還在語文區主動嘗試唸讀繪本或看圖說故事給其他幼兒聽。Nicolopoulou, Ilgaz, Shiro, Hsin (2022)研究結果指出對朋友講故事或為朋友講故事，並使用故事來檢核幼兒能力，能發現幼兒有明顯的進步，並可以發覺他們獨特的差異。且在教學活動中也能與同儕一起編創故事，學習掌握運用故事四元素編創新故事的方法，並在互動與嘗試中不斷進行修正和練習，可得知使用繪本是有成效的教學方法。

二、幼兒能敘說介紹聖誕節教堂內容與其壁畫和找出故事四元素

研究者設計繪本教學活動時，班級主題活動正在進行校本活動教堂傳承，所以輔以該活動，融入於故事四元素的教學中，讓幼兒認識聖誕節教堂內容物品與壁畫故事。而在最後的傳承活動中，孩子都能正確的介紹自己負責的部分。

藉由壁畫故事與物品學習單可以得知幼兒皆能正確回答壁畫故事與物品名稱。16名幼兒能詳細敘說壁畫故事與物品內容，5名幼兒能簡單敘說壁畫故事與物品內容，4名幼兒雖能簡單敘說壁畫故事與物品內容但尚有不清楚的部分，1名幼兒僅省略敘說該壁畫故事與物品內容。

在名稱方面幼兒皆能回答正確，內容部分有三分之二的幼兒是能敘說壁畫故事與內容，代表幼兒對聖誕節教堂內容與其壁畫是瞭解且熟悉的。

在傳承活動結束後，研究者再次利用壁畫故事測試孩子對故事四元素的掌握程度，統計後得知有19位幼兒拿到10~12分，為對壁畫故事四元素了解且能敘述完整；有6位幼兒拿到7~9分，為對壁畫故事四元素已能掌握，但內容細節可再加強。藉由測驗可知道幼兒透過複習後能回想起對故事內容與四元素的舊經驗，即使教堂傳承活動已經過半年的時間，但幾乎全部幼兒在複習後能對故事四元素掌握得宜，對故事內容是熟知且能透過語言進行口語傳播。

三、幼兒運用故事敘說編創結果與發現

研究者藉由教學活動後與編創故事蒐集與分析後，不僅發現幼兒在故事四元素的教學後，皆能在編創故事的內容中運用到四元素。且班上 26 位幼兒皆能運用故事四元素編創故事且有完成的編創內容。其表現內容分為：(一)結合生活經驗編創故事、(二)豐富想像的編創故事、(三)結合壁畫故事的編創故事、(四)連接詞使用不明確的編創故事、(五)非編創內容的敘事故事。

在潘信華的幼兒編創故事之探究研究結果中，了解到幼兒編創故事的角色、場景與主題等內容具多樣性，展現個人獨特的風格以及能與同儕合編故事的敘事特色、幼兒編創故事的敘事結構具有初步的完整性、與能清楚表達個人看法與感受。本研究分析的故事內容也皆擁有多樣豐富的編創、展現個人特色與包含故事四元素，發現與潘信華的研究結果相符。

第二節 建議

一、提供幼兒重述與編創故事的機會

研究發現，孩子透過故事四元素的教學與引導，可以編創出天馬行空富有個人色彩的故事。編創故事的能力非一蹴即成，多提供幼兒重述與編創故事的教學，能刺激幼兒語言發展。陳芊蓉(2020)也提出故事重述對於幼兒語言能力有重要的影響，更可以幫助幼兒對故事理解。想編創故事可以先從使用簡單的比喻、示範繪本說故事的方式與編排、給予機會唸讀與分享，最後讓幼兒獨立編創故事，循序漸進並正向鼓勵幼兒說出自己的看法，協助幼兒組織成一個故事，引導幼兒再次重述自己所編創的故事。對於幼兒所編創出來故事內容給教師應予正向的肯定與鼓勵，且可讓幼兒與同儕進行分享，建立欣賞尊重的品德。

二、使用教具與圖片提高幼兒學習動機與興趣

王秀香(2017)指出學齡前幼兒無抽象思考能力，需仰賴多元經驗提供想法，由成人示範創作技巧，發展故事內容。若只是單純用語言講述，幼兒可能會出現注意力不集中或是無法理解其意思，導致教學效果不如預期。

本研究發現在故事四元素的教學過程，讓幼兒嘗試製作故事創作的教具，發展美感經驗也能分享自己的作品，加上繪本的輔助教學，幼兒都能開心並投入於課程中，並期待這下一次的故事編創教學。

三、建立學習區讓幼兒編創故事

研究過程中，發現幼兒除了在教學活動中投入編創故事外，在學習區與轉銜時間，也喜歡到語文區翻閱教室翻翻書或是拿著手偶進行編創故事，且還會記得運用到故事四元素當作架構與朋友一起編創。除了在教室設立基本的學習區外，可在語文區中建立區中區，設置一張桌子讓幼兒進行編創故事。提供多樣的素材與繪本，理解故事的角色、情節與主題並嘗試用自己的方式敘說，能運用各種視覺藝術素材與工具的特性進行創作，讓幼兒延續編創故事的活動，享受腦力激盪與天馬行空展現自己小世界。也需設立一個展示牆讓幼兒能張貼自己的作品，可於轉銜時間讓幼兒分享自己的故事，讓幼兒建立自信與增進表達能力。

四、增加連接詞的教學

在研究者蒐集故事蒐集故事時發現幼兒所使用的詞彙多是從生活經驗累積與模仿學習的文字，但也發現在連接詞方面，幼兒會重複的使用「然後…然後…」，沒有其他的連接詞使用。楊秋華(2014)指出學齡前幼兒之語言能力是隨著年齡的增長而愈臻成熟。故可以增加連接詞的教學，進而教導幼兒因果關係的語句。除了讓幼兒愈加瞭解語法的使用，同時也要鼓勵幼兒並學習等待，藉以達到有效的溝通與理解。

給未來的研究者

本教學活動從小班就培養孩子說故事的機會與能力，並建立勇敢說的機會與自信，三年時光下來他們對於編創故事這件事是接受度高且願意嘗試，且結合了校本活動，對發想題材熟悉與喜愛。未來研究的方向可以考量到自身班級幼兒的興趣為何，並將其延伸發展，鼓勵幼兒大膽嘗試，編

創出屬於自身的故事。

由於本研究執行時在班級擔任協同教師，研究結束後需將場域與設計主題的主導權歸還給班導師，故在研究結束後沒能將編創故事活動繼續發展下去，建議未來研究者可以將編創故事發展成戲劇，讓幼兒製作道具與表演服裝，更加展現自我，豐富校園生活。



參考文獻

一、中文文獻

水狼陽介(2020年3月13日)。**如何設計出吸引人的「角色故事」?**【部落格文字資料】。取自:<https://medium.com/that-game-designer/%E5%A6%82%E4%BD%95%E8%A8%AD%E8%A8%88%E5%87%BA%E5%90%B8%E5%BC%95%E4%BA%BA%E7%9A%84-%E8%A7%92%E8%89%B2%E6%95%85%E4%BA%8B-eeb3cbe8c45a>。

王秀香(2017)。**從心智繪圖觀點探究幼兒故事創作**。國立臺南大學幼兒教育學系碩士在職專班碩士論文，台南市。

王淑俐(1994)。**說故事的教育意義**。師友月刊 329 期，26-29。

王華懋，林巍翰，呂雅昕，黃詩婷，鄭玉凱(譯)(2018)。**場景設定創意辭海：225 個 故事舞台，創作靈感一翻就來**(原作者:Angela Ackerman&Becca Puglisi)。如何 出版社有限公司

田梅娟(2020)。**繪本融入生命教育課程提升國小四年級學生尊重與負責成效之行動研究**。國立臺北教育大學生命教育教學碩士學位碩士論文，臺北市。

全國法規資料庫(2022年11月11日)。**文化資產保存法**。取自:
<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawSingleRela.aspx?PCODE=H0170004&FLNO=9&ty=L>

全國教保資訊網(2022年6月2日)。**幼兒園教保活動課程大綱**。取自：
<https://www.ece.moe.edu.tw/ch/preschool/course/child-syllabus/>

朱品潔(2020)。**電子繪本融入故事結構教學法提升幼兒故事理解及故事重述之能力**。健行科技大學資訊管理系碩士班碩士論文，桃園縣。

呂育萱(2020)。**以故事結構教學提升幼兒敘事能力之個案研究**。國立清華大學幼兒教育學系碩士在職專班碩士論文，新竹市。

李洛克(2015年2月6日)。**寫作教學 故事構成—劇情篇**【部落格文字資料】。取自: https://www.rocknovels.com/blog-post_92-3.html。

- 李慧如(2017)。繪本教學提升幼兒閱讀理解能力。南華大學幼兒教育學系碩士論文，嘉義縣。
- 兔娜(2012年2月4日)。[教學]故事編劇基礎入門(三)人物【部落格文字資料】。取自:<https://wpmatch.pixnet.net/blog/post/86823846-%5B%E6%95%99%E5%AD%B8%5D%E6%95%85%E4%BA%8B%E7%B7%A8%E5%8A%87%E5%9F%BA%E7%A4%8E%E5%85%A5%E9%96%80%EF%BC%88%E4%B8%89%EF%BC%89%E4%BA%BA%E7%89%A9>。2022年12月16日
- 周育如；張鑑如(2008)。親子共讀對幼兒敘說故事主角心智狀態之影響效果。教育心理學報，42(2),261-282。
- 林秀慧(2008)。幼兒故事重述之內容分析研究。幼兒保育學刊，6,97-115。
- 林敏宜(2000)。圖畫書的欣賞與應用。新北市：心理出版社。
- 林靜(2019)。運用故事結構教學提升偏鄉幼兒故事理解能力之研究。南華大學幼兒教育學系碩士論文，嘉義縣。
- 邱皓青(2013)。幼兒園實施幼兒說故事活動之研究。國立臺中教育大學幼兒教育學系碩士班碩士論文，台中市。
- 涂欣宜(2020)。運用情緒繪本提升幼兒情緒能力之歷程探究。國立屏東大學幼兒教育學系碩士論文，屏東縣。
- 施蘊珊(2009)。幼教課程與幼兒語言發展之關係－以方案課程與蒙特梭利課程為例。臺北市立教育大學幼兒教育學系碩士班碩士論文，臺北市。
- 洪幼玲(2021)。落實「閱讀起步走」教育政策－幼兒園運用繪本融入故事結構教學法之效益分析。元智大學社會暨政策科學學系碩士論文，桃園縣。
- 洪嘉穗(2013)。多重結局電子故事書對國小學童創造力之影響。國立臺灣藝術大學圖文傳播藝術學系碩士班論文。新北市。
- 洪曉菁(2000)。說故事研究。臺東師範學院兒童文學研究所碩士論文，台東縣。
- 家·生活(2022年10月20號)。講故事5大優點助兒童生心理發展。取自：

<https://design0027.wixsite.com/family/single-post/2015/01/22/%E8%AC%9B%E6%95%85%E4%BA%8B%E5%A4%A7%E5%84%AA%E9%BB%9E-%E5%8A%A9%E5%85%92%E7%AB%A5%E7%94%9F%E5%BF%83%E7%90%86%E7%99%BC%E5%B1%95>

紐文英(2017)。研究方法与论文写作二版。臺北市：雙頁書廊有限公司。

唯唯(2015年7月31日)。淺談構成故事的四大要素-場景【部落格文字資料】。取自：<https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=2914979>。

國家教育研究院(2022年6月2日)。行動研究 Action Research。取自：<https://terms.naer.edu.tw/detail/82fbe9f70f13c259c6eab93060c18beb/?startswith=zh>

常雅珍(2009)。幼保系學生說故事之學習歷程。長庚科技學刊，11,101-122。

張心戊(2014)。發展心理學。臺北市：新加坡商聖智學習亞洲私人有限公司台灣分公司。

張春興(1994)。教育心理學。臺北東華書局股份有限公司。

教育百科(2022年6月2日)。幼兒語文教學。取自：
<https://pedia.cloud.edu.tw/Entry/Detail?title=%E5%B9%BC%E5%85%92%E8%AA%9E%E6%96%87%E6%95%99%E5%AD%B8&search=%E5%B9%BC%E5%85%92%E8%AA%9E%E6%96%87%E6%95%99%E5%AD%B8>

教育部(2017)。幼兒教保課程大綱。取自：
<https://www.ece.moe.edu.tw/ch/preschool/.galleries/preschool-files/NEW1.pdf>

教育部《國語辭典簡編本》(2022年12月16日)。角色。取自：<https://dict.concised.moe.edu.tw/dictView.jsp?ID=24116&la=0&powerMode=1>

莊琬琦(2006)。托兒所幼兒說故事的情境與敘說文本結構。國立臺北教育大學幼兒教育學系碩士班碩士論文，台北市。

許寶蓮(2010)。從故事到劇本—以「台北市兒童藝術節優良劇本徵選」2002-2006得獎作品為例。國立台南大學戲劇創作與應用學系碩士班，台南市。

- 郭美雲(2008)。幼稚園繪本教學之歷程分析—以大班幼兒說故事能力為例。國立花蓮教育大學幼兒教育學系碩士班碩士論文，花蓮縣。
- 郭家華（2007）。國小低年級師生對圖畫故事書不同結局類型之反應。國立嘉義大學碩士論文，嘉義市。
- 陳芊蓉(2020)。幼兒說故事活動之歷程及影響。國立屏東大學幼兒教育學系碩士在職專班碩士論文，屏東縣。
- 陳思仔(2020)。幼兒繪本對提升幼兒語言表達能力之研究—以一對不同氣質的雙胞胎為例。國立嘉義大學幼兒教育學系研究所碩士論文，嘉義市。
- 陳柏宇（2014）。動畫短片故事結局之研究-「搖搖馬」創作論述。國立雲林科技大學碩士論文。雲林縣。
- 陳慧芸(2020)。運用繪本教學提升幼兒科學探究能力之行動研究—以昆蟲主題課程為例。國立臺北教育大學教育學系教育創新與評鑑碩士班在職碩班碩士論文，臺北市。
- 陳得蓉，張璣文(2018)。《幼兒園教保活動課程大綱》對幼兒園教師之影響。臺灣教育評論月刊；7卷9期，P81-84。
- 陳淑琴(2000)。幼兒語文教材教法。新北市：光佑文化事業股份有限公司。
- 陳鈺婷(2018)。從幼兒園藝術創作教學探討幼兒的美感經驗。國立臺北藝術大學藝術與人文教育研究所碩士論文，台北市。
- 游璧如(2005)。兩位站崗女的愛情敘說研究。國立政治大學教育研究所碩士論文，台北市。
- 黃佳琪（2022）。桌上遊戲對國小四年級學生社會學習成就與學習興趣之影響研究-以臺北市某國小為例。臺北市立大學歷史與地理學系社會科教學碩士學位班碩士論文，臺北市。
- 黃淑珍(2017)。幼兒園實施課綱語文領域之探究。正修科技大學幼兒保育研究所碩士論文，高雄市。

- 黃麗惠(2014)。幼兒園繪本創作教學之行動研究。國立東華大學幼兒教育學系碩士論文，花蓮縣。
- 楊秋華(2014)。學齡前幼兒語言能力與親子互動之相關研究。國立臺中教育大學幼兒教育學系碩士班碩士論文，台中市。
- 葉秣彤(2021)。繪本結構教學對幼兒故事理解之探討。樹德科技大學兒童與家庭服務系碩士班碩士論文，高雄市。
- 潘信華(2019)。幼兒編創故事之探究。國立清華大學幼兒教育學系碩士在職專班碩士論文，新竹市。
- 蔡幸怡(2005)。圖畫書教學與幼兒說故事能力發展之行動研究。國立臺東大學兒童文學研究所碩士論文，台東縣。
- 鄭荔，周兢(2005)。論幼兒語言學習的雙重性與語言教育的多領域滲透。幼稚教育。3,26-27。
- 戴冠慧(2018)。運用情緒繪本提升單親家庭幼兒情緒能力之探究。國立屏東大學幼兒教育學系碩士班論文，屏東縣。
- 謝易真(2018)。視聽故事融入說解對幼兒重述故事能力之調查研究—以花蓮縣普慧幼兒園為例。慈濟科技大學學報，6,83-117。
- 蘇惠玲(2015)。運用故事結構教學促進幼兒重述故事能力之行動研究。南華大學幼兒教育學系碩士論文，嘉義縣。
- 欉培元(2012)。故事角色之設計創作 --生命情境及其擬像表現。實踐大學產品與建築設計研究所碩士在職專班碩士論文。台北市。

二、英文文獻

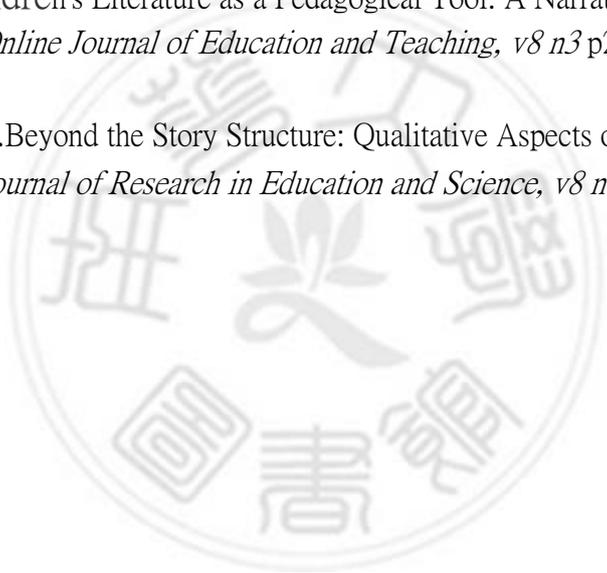
Rijke, D. (2021). Reading Children's Literature. *Education 3-13*, v49 n1 p63-78.

Loizou, E. , Kyriakides, E. , Hadjicharalambous, M. (2011). Constructing Stories in Kindergarten: Children's Knowledge of Genre ◦ *European Early Childhood Education Research Journal*, v19 n1 p63-77.

Nicolopoulou, A. , Ilgaz, H. , Shiro, M. , Hsin, L. (2022) ◦ "And They Had a Big, Big, Very Long Fight": The Development of Evaluative Language in Preschoolers' Oral Fictional Stories Told in a Peer-Group Context. *Journal of Child Language*, v49 n3 p522-551.

Sen, E. (2021). Children's Literature as a Pedagogical Tool: A Narrative Inquiry. *International Online Journal of Education and Teaching*, v8 n3 p2028-2048.

Vretudaki, H.(2022). Beyond the Story Structure: Qualitative Aspects of Retelling. *International Journal of Research in Education and Science*, v8 n1 p154-166.





附錄 1

故事紀錄表

日期：	時間：	幼兒姓名：
故事名稱：		編號：
故事內容		備註：
		

附錄 2

口語故事敘事檢核表

故事名稱：		姓名：	評估者：
故事內容：		寫生作品：	
檢核項目		檢核內容	檢核處
故事 元 素	角色		<input type="checkbox"/> 達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註：
	場景		<input type="checkbox"/> 達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註：
	事件		<input type="checkbox"/> 達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註：
	結局		<input type="checkbox"/> 達成 <input type="checkbox"/> 未達成 備註：

附錄 3

教育方案與省思

學年度：110 上學期	班級：音樂班	日期 8 月 12 日
教學時間：40 分鐘	教學主題：編創故事	教師：李芷寧
活動名稱：故事四元素		觀察者：黃秋梅
學習指標： 語一大一 1-1-3 懂得簡單的比喻 語一大一 1-5-2 理解故事的角色、情節與主題		
活動概述 讓孩子了解到故事由哪四元素組合建構而成，並透過熟悉的故事舉例與探討故事四元素的內容。		
引起動機： 老師在白板上畫出樹枝圖，並在中間寫上故事兩字與幼兒進行團討 老師：「我們從小班的時候就聽過好多好多的故事，有人還記得我們說過什麼故事嗎？」 幼兒：「好餓好餓的毛毛蟲、棕色的熊、小黃點大冒險……。」 老師：「我們也有玩過好多次的故事接龍，有記得我們創作出那些故事嗎？」 幼兒：「兔子不見了、巫婆不想哭、颱風天野餐去……。」 老師：「哇～你們都還記得耶。那有人可以告訴我，要怎麼創作故事嗎？」 幼兒：「要有很多的創造力跟好笑的事，還有很多的動物。」 老師：「創作故事需要有一些固定的結構，你們知道什麼是結構嗎？」 幼兒：「不知道耶。」 老師：「假如說一個機器人有頭、身體、手、腳，那這些部位就是組成機器人的結構，有這些結構我們才能組合成一個完整的機器人。那我們今天來認識一下，創作故事要有哪些結構，要怎麼創作出完整的故事。」		
發展活動： 1. 老師寫下並分別介紹組合故事的四結構，並用口語的方式去形容描述討論 老師指著角色兩字並問：「這兩個字是『角色』，你們知道什麼是角色嗎？」 幼兒：「是主角嗎？」 老師：「主角是角色之一，角色就是故事中出場的人物或是動物，例如在白雪公主裡面，有出現哪些角色呢？」 幼兒：「白雪公主、小矮人、王子、巫婆、獵人……。」 老師：「對的，這些人就是『角色』。接下來這兩個字是『場景』，你們知道什麼是場景嗎？」		

幼兒：「是風景嗎？」

老師：「風景也包含在場景裡面，但更正確的來說是地點，例如海邊、山上、小木屋內，是你當下所在的地方，就是『場景』，可以與我分享一下你知道有哪些場景嗎？」

幼兒：「教室、彩虹廣場、城堡、森林……。」

老師：「謝謝你們的分享，很棒呢。那接下來這兩個字是『事件』，有人知道這是什麼意思嗎？」

幼兒：「是發生的事情嗎？」

老師：「答對了，你可以選擇一件事情作為故事最主要發生的事件，例如他做了什麼特別事？發生了什麼特別的事？是跟平常不一樣的事，如果只有刷牙洗臉穿衣服每天都重複的事情，那作為故事會比較無聊一點點，我希望我們創作的故事都是有趣且特別的。」

幼兒：「如果是發生火災或是地震呢？」（前陣子剛做完防震宣導的逃生練習）

老師：「很棒的分享，當然可以。」

老師：「那你們知道什麼是結局嗎？」

幼兒：「就是王子跟公主結婚，幸福快樂的結局。」

老師：「對的，這個也是結局，一般故事的結局就是『最後』發生的事情，像是白雪公主最後跟王子在一起，小紅帽跟奶奶平安的一起生活，這就是故事的結局，知道了嗎？」

幼兒：「知道了。」

老師：「那我們來複習一次，什麼是角色？」

幼兒：「故事裡面有出現的人物。」

老師：「什麼是場景？」

幼兒：「發生事情的地點。」

老師：「什麼是事件？」

幼兒：「特別的事情。」

老師：「什麼是結局？」

幼兒：「就是最後。」

老師：「你們都記得了，好厲害！那等一下老師要來複習一個故事，叫做『三隻小豬』，不過要認真聽，因為等一下我會考考你們，故事裡面有哪些角色、場景、事件和結局。」

幼兒：「好。」

2. 講述三隻小豬故事內容，並運用說故事的技巧與方法吸引幼兒

說明：豬大哥剛回到家，就聽到大野狼的聲音（變化語氣）：「砰砰砰（敲牆壁）！小豬朋友，快給我開門！」野狼叫門叫得好兇。豬大哥嚇得臉都白了（配合肢體動作發抖），他趕緊拿一把大鎖，把門緊緊鎖了起來（模擬鎖門的動作）。可是野狼哈哈大笑說：「你這個大傻瓜，這種稻草屋，我吹一口氣就倒了。」他說完話，用力一吹（發出呼的聲音），果然把稻草屋吹倒了，豬大哥嚇

得直跑到豬二哥家（適時留意幼兒的反應）。

3. 與幼兒討論故事內容並找出故事四元素

老師：「故事說完了，謝謝大家。那想請問書裡面出現哪些角色？」

幼兒：「豬大哥、豬二哥、豬小弟、豬媽媽、大野狼……」

老師：「答對了，那有哪些場景呢？」

幼兒：「稻草屋、磚頭屋、小木屋、大草原、山坡……」

老師：「很好，那發生什麼事件？」

幼兒：「三隻小豬到外面蓋房子、大野狼吹掉豬大哥跟豬二哥的房子……」

老師：「哇！回答得真棒，那結局是什麼？」

幼兒：「豬小弟的房子很堅固吹不掉，大野狼就爬煙囪被火燙到逃跑了。」

老師：「太厲害了，都答對了。」

綜合活動：

老師與幼兒再複習一次故事結構四元素

老師：「那我們再看看白板，請告訴我，故事有哪些結構？」

幼兒：「角色、場景、事件、結局。」

老師：「謝謝你們認真的學習與分享，明天我要再介紹一本故事叫『愛哭公主』，我會放在學習區內，你們今天可以在學習區時間先看一看，明天我唸故事的時候就會覺得更有趣喔（吸引孩子主動翻閱故事書）。」

幼兒：「謝謝老師。」

省思 與 建議	第一次教學故事四元素，部分幼兒對於角色、場景、事件、結局等概念模糊與不清楚定義，而回答出不對的答案。例如當詢問場景時，幼兒會回答豬媽媽。希望能再透過多次的教學與複習讓幼兒了解結構的意涵與代表。
---------------	--

學年度：110上學期	班級：音樂班	日期8月13日
教學時間：30分鐘	教學主題：編創故事	教師：李芷寧
活動名稱：愛哭公主		觀察者：黃秋梅
學習指標： 語一大一1-1-3懂得簡單的比喻 語一大一1-5-2理解故事的角色、情節與主題		
活動概述 透過愛哭公主讓孩子複習故事由哪四元素組合建構而成，並能從故事中找到對應事物。		
<p>引起動機：</p> <p>老師在白板上畫出樹枝圖，複習故事的四元素並與幼兒討論舉例</p> <p>老師：「我們上次學過的故事四元素，還記得組成故事的四元素有哪些嗎？」</p> <p>幼兒：「角色、場景、事件、結局。」（老師依序寫下）</p> <p>老師：「答對了，那可以用上次說的三隻小豬故事來跟我分享一下，角色有哪些嗎？」</p> <p>幼兒：「豬大哥、豬二哥、豬小弟、大野狼……」</p> <p>老師：「哇很棒喔，那場景有哪些還記得嗎？」</p> <p>幼兒：「稻草屋、磚頭屋、小木屋、大草原、山坡……」</p> <p>老師：「對，哪事件是什麼呢？」</p> <p>幼兒：「三隻小豬到外面蓋房子、大野狼吹掉豬大哥跟豬二哥的房子……」</p> <p>老師：「那結局是什麼呢？」</p> <p>幼兒：「豬小弟的房子很堅固吹不掉，大野狼就爬煙囪被火燙到逃跑了。」</p> <p>老師：「哇你們都還記得耶，太厲害了。」</p> <p>發展活動：</p> <p>1. 老師拿出愛哭公主繪本，引導幼兒引導幼兒觀察封面。</p> <p>老師：「那今天我要講一個故事，叫做『愛哭公主』，你們看封面一個公主她在哭哭，為什麼她會哭哭呢？等一下請你們認真聽，幫我找出故事裡面有哪些角色、場景，發生什麼事件，最後怎麼了。」</p> <p>幼兒：「好。」</p> <p>2. 老師講述愛哭公主故事內容，並運用說故事的技巧與方法吸引幼兒</p> <p>說明：派對才剛開始，愛哭公主突然大叫（提高音量與變換語氣）：「那個黃色的東西是什麼？」原本熱鬧的會場，一下子安靜了下來。大家緊張的看著愛哭公主（停留數秒讓幼兒受到緊張的氛圍）。「黃色的，氣球，媽媽，為什麼會有黃色的氣球？嗚哇！我不要黃色的氣球！粉紅色派對不可以有黃色的氣球！」（改變語調與聲音，讓幼兒知道愛哭公主的情緒變換）</p>		

3. 與幼兒討論故事內容並找出故事四元素

老師：「故事說完了，你們覺得愛哭公主為什麼會愛哭呢？」

幼兒：「因為遇到不開心的事情。」

老師：「那當我們遇到不開心的事情，長大變厲害的我們可以怎麼做呢？」

幼兒：「我們可以學著說出來，或是可以用畫畫的方式畫出我們的心情讓別人知道。」

老師：「對的，很棒的答案。那要考考你們故事中有哪些主角呢？」

幼兒：「愛哭公主、皇后媽媽、國王、哥哥……」

老師：「有哪些場景？」

幼兒：「城堡、花園、浴室、房間……」

老師：「發生了什麼事件？」

幼兒：「愛哭公主舉辦生日派對，但是愛哭搞砸了，大家就不想參加她的派對……」

老師：「結局是什麼？」

幼兒：「愛哭公主學會不哭咒語，然後就沒有哭哭了。」

老師：「謝謝你們的回答，都答對了真棒。」

綜合活動：

老師與幼兒再複習一次故事結構四元素，並請幼兒於學習區時間閱讀『生氣王子』繪本

老師：「可以再跟我說一次有哪些故事四元素嗎？」（比著白板上的故事四元素樹枝圖）

幼兒：「角色、場景、事件、結局。」

老師：「答對了，我下次要唸生氣王子這本故事，我會先放在語文區，你們可以在學習區時間先翻翻看這本故事，並試著讀讀看裡面的文字與圖片喔。」

老師：「今天上課就上到這裡，下課囉。」

幼兒：「謝謝老師。」



今天是愛哭公主的粉紅生日派對，盛大的派對裡，妝點了滿滿的粉紅色。美麗夢幻的派對即將開始，一切都很美好。突然，天上冒出了一顆黃色氣球！派對裡不可以有黃色氣球！眼裡容不下一粒沙的愛哭公主開始嚎啕大哭，朋友都落荒而逃了。愛哭公主好傷心，沒想到好好的生日派對就這樣被自己毀了，她好希望再辦一次派對，可是，她有辦法控制自己的情緒嗎？

省思 與 建議	第二次教學故事四元素，部分幼兒對於角色、場景、事件、結局等概念依然模糊與不清楚定義，但能透過聆聽別人的答案來修正自己的回答，希望能繼續保持並進步。下次教學於一週後，想趁著在學習區的時間個別指導幼兒了解故事四元素的概念，期許在下一週的教學活動，可以更了解四元素的定義並嘗試舉例。
---------------	--



學年度：110上學期	班級：音樂班	日期8月16日
教學時間：25分鐘	教學主題：教堂導覽	教師：李芷寧
活動名稱：我想認識教堂		觀察者：黃秋梅
<p>學習指標：</p> <p>社—大—1—5—1 探索社區中的人事物、活動、場所及其與自己的關係</p> <p>語—大—2—2—2 針對談話內容表達疑問或看法</p>		
<p>活動概述</p> <p>透過聖誕節教堂圖卡，圍討整理出想知道的答案並設計問題</p>		
<p>引起動機：</p> <p>老師拿出聖誕節教堂圖卡（外部構造、內部構造，物體與壁畫側拍圖）並詢問幼兒喜歡哪一張</p> <p>老師：「今天我們要來認識聖誕節教堂，這些圖片都是聖誕節教堂的一部份，這幾張圖是外面的樣子、這幾張是裡面的樣子、還有教堂裡面的物體跟壁畫，你們最喜歡哪一張呢？」</p> <p>幼兒：「我喜歡壁畫，因為很漂亮。」、「我喜歡外面的樣子，因為很大。」…</p> <p>發展活動：</p> <p>與幼兒圍討共同想出想知道的事，由老師協助整理記錄於白板上。</p> <p>老師：「每一張圖都有人喜歡，那有沒有什麼事情是你想知道的呢？例如說你們知道教堂是誰建造的呢？」</p> <p>幼兒：「我不知道耶。」</p> <p>老師：「老師也不知道呢，那我們可以寫下來，等到下次小天使課的時候問 JUJU 老師好嗎？」</p> <p>幼兒：「好。」</p> <p>老師：「那除了教堂是誰建造的之外，還有想知道哪些事情嗎？」</p> <p>幼兒：「教堂內有什麼東西？」、「壁畫是代表什麼故事呢？」、「誰可以在教堂裡面工作？」、「教堂裡面的東西有什麼功用？」、「教堂是用來做什麼的地方？」、「可以在教堂裡面吃東西嗎？」……</p> <p>（老師立刻將問題寫在白板上，並請幼兒輪流舉手回答）</p> <p>綜合活動：</p> <p>老師複述一次所有的問題，並詢問幼兒是否還要增加。預告當天會請幼兒主動舉手詢問</p>		

省思 與 建議	對於教堂的歷史與壁畫的故事，幼兒聽一次後稍稍有印象。為了加深經驗，當下邀約 JUJU 老師再將十四苦路的壁畫詳細說一次，並將故事內容記錄下來，想做成翻翻書放置於語文區，讓幼兒可以翻閱熟悉故事。
---------------	--



學年度：110上學期	班級：音樂班	日期8月17日
教學時間：30分鐘	教學主題：編創故事	教師：李芷寧
活動名稱：生氣王子		觀察者：黃秋梅
<p>學習指標：</p> <p>語一大一1-1-3懂得簡單的比喻</p> <p>語一大一1-5-2理解故事的角色、情節與主題</p>		
<p>活動概述</p> <p>透過生氣王子讓孩子複習故事由哪四元素組合建構而成，並能從故事中找到對應事物。</p>		
<p>引起動機：</p> <p>老師在白板上畫出樹枝圖，複習故事的四元素並與幼兒討論舉例</p> <p>老師：「有小朋友可以跟我說故事四元素有哪些嗎？」</p> <p>幼兒：「角色、場景、事件、結局。」</p> <p>老師：「那故事中你們覺得會出現哪些角色呢？」</p> <p>幼兒：「爸爸、媽媽、哥哥、妹妹、我……」</p> <p>老師：「有哪些場景呢？」</p> <p>幼兒：「海邊、公園、幼兒園、餐廳……」</p> <p>老師：「那還記得什麼是事件嗎？」</p> <p>幼兒：「想要分享的事情，跟平常有點不一樣的事情。」</p> <p>老師：「那什麼是故事的結局呢？」</p> <p>幼兒：「就是最後發生的事情。」</p> <p>老師：「謝謝你們的分享。」</p> <p>發展活動：</p> <p>1. 老師拿出生氣王子繪本，引導幼兒說出故事內容。</p> <p>老師：「這個故事叫做『生氣王子』，生氣是一種每個人都會有的情緒，那生氣王子是因為什麼事情生氣呢？等等請你認真的聽故事，找找看有哪些故事的四元素喔。」</p> <p>2. 老師講述生氣王子故事內容，並運用說故事的技巧與方法吸引幼兒</p> <p>說明：「都是你，在家不好好吃早餐，中途又去找東西吃。」「你自己還不是開錯路！」「後來你又要便便！」「你自己還不是又睡了一覺！」「因為你讓我太累了！」生氣王子和國王互相抱怨，眼看怒火一點一點的冒出來（透過音調與音量的轉換，吸引幼兒並了解到故事角色的變換與情緒）</p> <p>3. 與幼兒討論故事內容並找出故事四元素</p> <p>老師：「故事說完了，請問當我們生氣時會有哪些表現呢？」</p> <p>幼兒：「會瞪大眼睛、心情不開心、會想大吼大叫、臉會變得紅紅的…」</p> <p>老師：「那故事中出現了哪些角色？」</p>		

幼兒：「生氣王子、國王、皇后、老鼠…」
 老師：「發生了什麼事呢？」
 幼兒：「生氣王子跟國王都很容易生氣，然後就來不及到遊樂園去玩…」
 老師：「故事的結局是什麼？」
 幼兒：「要生氣的時候唱『不生氣魔法歌』就不會生氣了。」
 老師：「哇你們都回答的好棒喔，謝謝你們的分享。」

綜合活動：

老師與幼兒再複習一次故事結構四元素，並請幼兒於學習區時間閱讀『貝拉的生氣天』繪本

老師：「那我們再看看白板，請告訴我，故事有哪些結構？」
 幼兒：「角色、場景、事件、結局。」
 老師：「謝謝你們認真的學習與分享，明天我要再介紹一本故事叫『貝拉的生氣天』，我會放在學習區內，你們可以在學習區時間先看一看，下次我唸故事的時候就會覺得更好玩喔（吸引孩子主動翻閱故事書）。」
 幼兒：「謝謝老師。」



艾迪有點生氣的時候會瞪著眼；艾迪生氣的時候會脹紅臉；艾迪很生氣的時候，會用耳朵蓋住眼睛；艾迪非常生氣的時候，鼻子還會打結；艾迪非常非常生氣的時候，就會大吼大叫。今天是美好的星期六，原本應該會是很棒的一天，沒想到一大早，艾迪就變成了生氣王子！起床、吃早餐、穿衣服，都讓艾迪好生氣，爸爸也好生氣！眼看時間一分一秒的過去，艾迪和爸爸究竟能不能順利完成這趟夢幻之行呢？

省思
與
建議

經過個別指導後，大多數幼兒都能理解故事四元素的代表與運用，少數幼兒會繼續在學習區時間加強。在引導幼兒說故事的時候大多都是句子回答，只有少數幼兒能完整說出有前因後果的一段話。例如：「艾迪他們遲到了。」、「他們唱歌和好了。」與期望值能說出：「因為艾迪他們一直生氣，所以遲到沒能去遊樂園玩。」不同，且在他們的描述中缺乏場景，大多都是角色與事件，在下一次的教學分享故事時會引導幼兒能說出場景，並在老師說故事時會強調場景的不同與變換。

學年度：110上學期	班級：音樂班	日期8月18日
教學時間：40分鐘	教學主題：編創故事	教師：李芷寧
活動名稱：認識教堂		觀察者：黃秋梅
學習指標： 社一大一1-5-1 探索社區中的人事物、活動、場所及其與自己的關係 語一大二-2-2 針對談話內容表達疑問或看法		
活動概述 前往聖誕節教堂認識教堂的建造歷史與構造，以及尋找設計師落款印章		
<p>引起動機：</p> <p>1. 老師帶著幼兒前往聖誕節教堂，並觀察教堂外觀與外面的兩幅壁畫</p> <p>老師：「我們學校有一座美麗的教堂，叫做『聖誕節教堂』，現在請你們用眼睛看看，覺得她是什麼形狀呢？」</p> <p>幼兒：「梯形。」</p> <p>老師：「答對了。看看在辦公室上的這幅壁畫，你們覺得它是用什麼方式製作的呢？」</p> <p>幼兒：「用很多小的顏色方塊貼一貼做好的。」</p> <p>老師：「是的，是用馬賽克拼貼製作完成的喔。那你覺得這一幅畫有什麼故事嗎？」</p> <p>幼兒：「一個老人家跟一個小朋友在說話，然後有沙灘，他們應該是討論要玩沙子的事情。」</p> <p>老師：「哦～有可能喔，我們等等可以問問 JUJU 老師，請她介紹這幅壁畫的故事給我們聽。接下來跟著我走，另一邊還有不一樣的畫喔。」</p> <p>老師：「這幅畫很大很大，一樣是用馬賽克拼貼製作好的，你們覺得是在說什麼故事呢？」</p> <p>幼兒：「那個老人家是天父爸爸嗎？他很像在看書，可能是在語文區玩，他的後面有太陽、月亮跟星星，應該是在宇宙裡面。」</p> <p>老師：「很有趣的回答喔，還記得我們上次討論的問題嗎？有誰可以告訴我有那些問題嗎？」</p> <p>2. 複習幼兒提出的問題，並請幼兒主動舉手詢問。</p> <p>(1)教堂是誰建造的？</p> <p>(2)教堂內有什麼東西？</p> <p>(3)壁畫紀載著什麼故事呢？</p> <p>(4)誰可以在教堂裡面工作？</p> <p>(5)教堂裡面的東西有什麼功用？</p> <p>(6)教堂是用來做什麼的地方？</p> <p>(7)可以在教堂裡面吃東西嗎？…</p> <p>老師：「你們都還記得，真棒。等一下我們可以問問 JUJU 老師，請她幫我們回答</p>		

喔。」

發展活動：

1. JUJU 老師先介紹教堂的歷史，再詢問幼兒想認識教堂什麼地方，幼兒舉手詢問問題

說明：畢耀遠神父1956年到美國為教區募款，用募來得款項建造了被稱為全台最美的馬賽克天主教堂—聖誕節教堂。設計師鮑傳設計，將自己的中文名字鮑步雲用幾種不同的字體鑲嵌在馬賽克壁畫中，目前一共找到五個印章。

2. JUJU 老師帶著幼兒認識教堂內物品（捐獻箱、告解室、天母像、聖體龕、壁畫）

3. 認識十四苦路壁畫故事

第一處：比拉多審判基督

羅馬總督比拉多雖然找不著耶穌有什麼罪，但在猶太人的抗議下，就將耶穌嚴厲的鞭打，周圍士兵還戲弄地為耶穌穿戴了荊棘冠冕及紫紅袍

第二處：基督背負十字架

因為民眾的威脅，比拉多終於將耶穌定罪，耶穌開始背上自己的十字架，沒有怨言的一步步往將被釘的地方走去。

第三處：基督第一次被十字架壓倒

耶穌被鞭打，祂帶著傷背負著沉重的十字架第一次跌倒。

第四處：基督遇見母親

耶穌的母親瑪利亞在路上，看見滿身傷痕的耶穌，瑪利亞非常難過，心像被刀割一樣。

第五處：外邦人西滿幫基督揹十字架

經過一夜的審問及鞭打，耶穌幾乎無法再背十字架前行，於是士兵隨便找了一位路人來幫忙耶穌背十字架，西滿因此而認識了主。

第六處：聖婦為基督擦拭面容

一個勇敢的女子，拿著手巾穿過人群，擦拭耶穌臉上的汗與血水。耶穌的聖容就印在手巾中。

第七處：基督第二次被十字架壓倒

耶穌的身體已經非常脆弱！就算有西滿幫忙背十字架，他仍然痛苦的跌倒。

第八處：揹十字架的基督勸慰悲慟的婦女們

耶穌安慰悲傷的婦女，不要為祂難過，提醒婦人要引導自己的兒女走正道！才不會讓耶穌受苦。

第九處：基督第三次被十字架壓倒

在生活中，我們會遇到許多困難，耶穌第三次跌倒象徵我們傷心難過時，祂也與我們一同承受這些苦楚。

第十處：基督被剝掉衣服

士兵搶走耶穌的衣服，耶穌身無一物的被釘上十字架，放下所有的權力與尊嚴，

忍受一切的羞辱。

第十一處：基督被釘十字架

耶穌的手被巨大的釘子刺透。但祂心中充滿愛，仍向天父祈求，原諒人們的罪。

第十二處：基督死於十字架上

耶穌看見母親瑪利亞和他的門徒一起站著，就對母親說：「母親，那就是你的兒子！」又對門徒若望說：「這就是你的母親！」在教會中瑪利亞成為萬民之母。

第十三處：聖母懷抱基督屍體

門徒將耶穌的身體從十字架取下，聖母瑪利亞悲痛的抱著耶穌。

第十四處：基督被埋葬

耶穌被人用細麻布包裹好放進石洞裡埋葬。三天後耶穌復活。

綜合活動：

讓幼兒自由參觀教堂，並預告下次再到教堂複習壁畫故事

省思 與 建議	對於教堂的歷史與壁畫的故事，幼兒聽一次後稍稍有印象。為了加深經驗，當下邀約 JUJU 老師再將十四苦路的壁畫詳細說一次，並將故事內容記錄下來，想做成翻翻書放置於語文區，讓幼兒可以翻閱熟悉故事。
---------------	--

學年度：110上學期	班級：音樂班	日期8月19日
教學時間：30分鐘	教學主題：編創故事	教師：李芷寧
活動名稱：貝拉的生氣天		觀察者：黃秋梅
語一大一1-1-3懂得簡單的比喻		
語一大一1-5-2理解故事的角色、情節與主題		
活動概述		
透過貝拉的生氣天讓孩子複習故事由哪四元素組合建構而成，並能從故事中找到對應事物。		
<p>引起動機：</p> <p>老師在白板上畫出樹枝圖，複習故事的四元素並與幼兒討論舉例</p> <p>老師：「我們已經學習過了故事四元素，複習一下故事四元素有哪些呢？」</p> <p>幼兒：「場景、角色、事件、結局。」</p> <p>老師：「什麼是場景？」</p> <p>幼兒：「就是故事發生的地點，海邊、教室、幼兒園……」</p> <p>老師：「什麼是角色呢？」</p> <p>幼兒：「就是在故事裡出現的人，都是角色。」</p> <p>老師：「什麼是事件？」</p> <p>幼兒：「發生的事情，想跟聽故事的人說的事情。」</p> <p>老師：「那什麼是結局呢？」</p> <p>幼兒：「最後發生的事情，就像是王子跟公主最後很開心，就是結局。」</p> <p>老師：「哇，你們都好棒，記得很清楚呢！」</p> <p>發展活動：</p> <p>1. 老師拿出貝拉的生氣天繪本，引導幼兒說出故事內容與場景。</p> <p>老師：「這個故事叫做『生氣王子』，生氣是一種每個人都會有的情緒，那生氣王子是因為什麼事情生氣呢？等等請你認真的聽故事，找找看有哪些故事的四元素，尤其是有出現哪些場景喔。」</p> <p>2. 老師講述貝拉的生氣天故事內容，並運用說故事的技巧與方法吸引幼兒</p> <p>說明：午餐的時候，莎夏和她媽媽到家裡來玩。我們在餐廳一起吃花生醬、葡萄和餅乾，可是…我的餅乾破掉了！（聲音提高表示貝拉生氣的情緒）後來我們到房間一起玩遊戲，遊戲一點也不好玩，我不停的說：不行！你們不能當公主！（老師多重複一次，且改變語氣，讓幼兒知道貝拉的情緒）結果莎夏和她媽媽就回家了。</p> <p>3. 與幼兒討論故事內容並找出故事四元素</p> <p>老師：「故事說完了，你們覺得貝拉是一個什麼樣的小女生呢？」</p> <p>幼兒：「愛發脾氣的小女生，一直大吼大叫。」</p> <p>老師：「那她最後還有大吼大叫嗎？」</p> <p>幼兒：「沒有了，她心情變好了。」</p>		

老師：「那有沒有人可以告訴我故事中有哪些四元素呢？」

幼兒：「角色、場景、事件、結局。」

老師：「那有哪些角色、場景、事件、結局？」

幼兒：「角色：貝拉、媽媽、巴布……」

場景：房間、市場、餐廳……

事件：貝拉一整天都愛生氣，很多事情都大吼大叫……

結局：貝拉跟媽媽道歉後，隔天心情變好了，就開心得過一天。」

老師：「謝謝你們的分享，認真的聽故事，真棒。」

綜合活動：

老師與幼兒再複習一次故事結構四元素，並請幼兒到語文區挑選一本喜歡的書，作為下次活動分享的故事書（幼兒選中：南瓜湯）

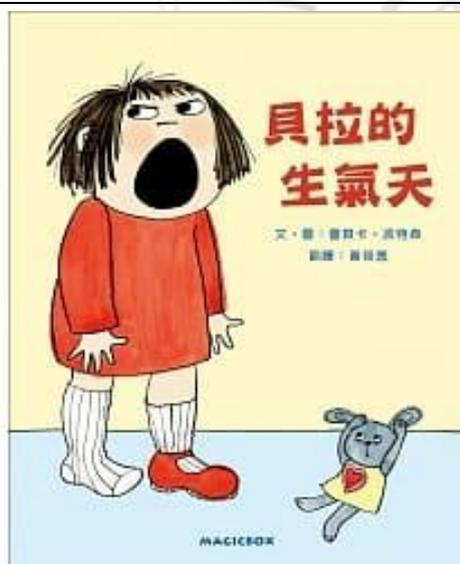
老師：「那我們再複習一次故事是由哪四個元素組成的呢？」

幼兒：「角色、場景、事件、結局。」

老師：「你們都記得了，好厲害。那我想請○○○到語文區選一本喜歡的故事書，我們下次來讀這一本書吧。」

幼兒到語文區拿了南瓜湯這本書

老師：「○○○拿了南瓜湯這本書，那一樣我會把這本書展示在語文區的書架上，你們在學習區時間看這本書，下次我們上這本繪本時，你可以更快找到有哪些故事四元素喔。」



昨天我起床的時候，發現巴布在房間裡，還伸出伸出舌頭舔我的項鍊…
我大叫：「快點出去！」
就這樣，我開始大吼大叫的一天。

從早餐到睡前，貝拉一整天的心情糟透了，所有的事情都不對勁，她只能不停的大吼大叫！

可是壞心情不會永遠持續下去，因為媽媽會在身旁給她擁抱和愛。

最後，貝拉學會了這個特別的字：「對不起！」

省思
與
建議

這次故事分享時，僅有少數幼兒看這本貝拉的生氣天，先前兩本生氣王子與愛哭公主繪本皆有半數以上到四分之三的幼兒去翻閱拼讀過，於是詢問幼兒原因。發現他們對這一本書較沒興趣，且不喜歡繪本的圖畫（幼兒表示看封面感覺貝拉是很討厭的小女生），後來請有閱讀過

這本繪本的幼兒分享看到什麼場景，並可以透過繪本圖片來輔助回答。

在綜合活動時原先想請幼兒看老師設計安排的下一本繪本，不過想著讓幼兒可以選擇偏愛的繪本，這樣不但可以引發他們主動翻閱的動機，還能有自己參與活動設計的感覺，成為教學上真正的主角。老師請今天的值日生到語文區挑一本繪本，他拿起了我曾說過的南瓜湯說：「我最喜歡這本書。」，於是『南瓜湯』這本繪本成為了下次教學討論的主題書籍。



學年度：110上學期	班級：音樂班	日期8月20日
教學時間：15分鐘	教學主題：編創故事	教師：李芷寧
活動名稱：學習分辨故事四元素（個別指導）		觀察者：黃秋梅
語一大一1-1-3 懂得簡單的比喻		
語一大一2-4-1 看圖片或圖畫書敘說有主題的故事		
活動概述		
於學習區時間陪同尚未學會故事四元素的幼兒個別指導學習，透過圖片與繪本來分辨認知。		
引起動機：		
老師拿出故事四元素樹枝圖圖卡，詢問幼兒知道有哪些故事四元素與其代表意義		
老師：「看一下這張圖卡，你記得故事四元素有哪些嗎？」		
幼兒：「角色、場景、事件、結局。」		
老師：「那你知道什麼是角色、場景、事件、結局呢？」		
幼兒：「角色是在故事裡出現的人、場景是故事發生的地點、事件是想跟聽故事的人說的事情、結局是最後發生的事情。」		
老師：「答對了，你好棒！」		
發展活動：		
1. 拿出四元素教學圖卡讓幼兒進行配對		
（家人—角色、公園—場景、大家在公園玩—事件、回家休息睡覺—結局）		
老師：「寶貝，請你看一下這些圖卡，可以幫我一起配對一下嗎？」		
幼兒：「好。」		
老師：「這張圖是一家人，他們會在故事裡面說話還會做很多事，你覺得它是故事四元素裡面的哪一種呢？」		
幼兒：「是角色。」		
老師：「答對了，那公園是一個地點，你覺得它是故事四元素裡面的哪一種呢？」		
幼兒：「是場景。」		
老師：「答對了，那接下來這兩張圖我們一起看，第一張圖是很多人到公園一起玩，天空是白色的是白天。第二張圖是小朋友在床上準備睡覺了。你覺得哪一張圖是事件？哪一張圖是結局呢？」		
幼兒：「第一張圖是事件，第二張圖是結局。」		
老師：「答對了。」		
2. 藉由貝拉的生氣天繪本與幼兒練習找出故事四元素		
老師：「那我們在看一次貝拉的生氣天，我們一起來找找看哪些是故事四元素好嗎？」		
幼兒：「好」		
老師講貝拉的生氣天繪本故事內容，並會適時引導提問幼兒注意故事四元素的出		

現

老師：「故事說完了，可以告訴我有哪一些故事四元素嗎？」

幼兒：「角色：貝拉、媽媽、巴布……」

場景：房間、市場、餐廳……

事件：貝拉一整天都愛生氣，很多事情都大吼大叫……

結局：貝拉跟媽媽道歉後，隔天心情變好了，就開心得過一天。」

老師：「謝謝你的回答，很棒喔。」

綜合活動：

請幼兒說出故事四元素，並再藉由教學圖卡復習一次

老師：「可以再告訴我一次故事四元素嗎？」

幼兒：「角色、場景、事件、結局。」

老師：「很棒的答案。那你可以試試看自己配對嗎？」

幼兒：「可以」

幼兒完成配對後給予鼓勵，並將教具放在學習區中，建議幼兒可在學習區時間再練習。

省思與建議	個別指導後能發現每位幼兒對哪一元素認知比較缺乏且不熟識，透過練習與引導，他們能了解故事四元素與意義。期許在下一次團體活動中能主動舉手回答。		
教具圖片			
	角色	場景	
			
	事件	結局	

學年度：110上學期	班級：音樂班	日期8月25日、9月1日
教學時間：40分鐘	教學主題：編創故事	教師：李芷寧
活動名稱：複習十四苦路故事		觀察者：黃秋梅
語一大一1-1-3懂得簡單的比喻		
語一大一1-5-2理解故事的角色、情節與主題		
活動概述		
讓幼兒再到聖誕節教堂認識壁畫故事，加深印象。		
<p>引起動機：</p> <p>老師拿出壁畫圖卡與幼兒再次複習壁畫故事</p> <p>老師：「還記得這些圖畫嗎？我們在哪裡看過呢？」</p> <p>幼兒：「我知道，在聖誕節教堂裡面，牆壁上有這些畫。」</p> <p>老師：「那還記得這些畫的故事嗎？」</p> <p>幼兒：「不太記得了。」</p> <p>老師：「沒關係，那我再講一次給你們聽。」</p> <p>羅馬總督比拉多雖然找不著耶穌有什麼罪，但在猶太人的抗議下，就將耶穌嚴厲的鞭打，周圍士兵還戲弄地為耶穌穿戴了荊棘冠冕及紫紅袍。在民眾的威脅下，比拉多終於將耶穌定罪，耶穌開始背上自己的十字架，走在街道上沒有怨言的一步步往將被釘的地方走去。過程中耶穌被鞭打，祂帶著傷背負著沉重的十字架第一次跌倒。耶穌的母親瑪利亞在路上，看見滿身傷痕的耶穌，瑪利亞非常難過，心像被刀割一樣。</p> <p>經過一夜的審問及鞭打，耶穌幾乎無法再背十字架前行，於是士兵隨便找了一位路人來幫忙耶穌背十字架，這個人叫做西滿，他也因此而認識了主。此時一個勇敢的女子，拿著手巾穿過人群，擦拭耶穌臉上的汗與血水，耶穌的聖容就印在手巾中。</p> <p>時間越久，耶穌的身體已經非常脆弱！就算有西滿幫忙背十字架，他仍然痛苦的跌倒。耶穌同時也安慰悲傷的婦女，不要為祂難過，並提醒婦人要引導自己的兒女走正道！才不會讓耶穌受苦。</p> <p>在生活中，我們會遇到許多困難，耶穌第三次跌倒象徵我們傷心難過時，祂也與我們一同承受這些苦楚。後來士兵搶走耶穌的衣服，耶穌身無一物的被釘上十字架，放下所有的權力與尊嚴，忍受一切的羞辱。耶穌的手被巨大的釘子刺透。但祂心中充滿愛，仍向天父祈求，原諒人們的罪。耶穌看見母親瑪利亞和他的門徒一起站著，就對母親說：「母親，那就是你的兒子！」又對門徒若望說：「這就是你的母親！」在教會中瑪利亞成為萬民之母。</p> <p>門徒在耶穌死後將耶穌的身體從十字架取下，聖母瑪利亞悲痛的抱著耶穌。耶穌被人用細麻布包裹好放進石洞裡埋葬，三天後耶穌復活了。</p> <p>老師：「故事說完了，我們一起到教堂再看看這些壁畫吧。」</p> <p>幼兒：「好。」</p> <p>發展活動：</p>		

1. 與幼兒到教堂重新複習壁畫故事

老師：「我們來看看這些畫，請認真聽我說壁畫的故事，等等你們說說看好嗎？」

幼兒：「好」

老師跟著壁畫順序重述故事內容

2. 請幼兒嘗試介紹壁畫故事並鼓勵其表現

老師：「有沒有人想試試看說壁畫故事呢？」

幼兒紛紛舉手嘗試，老師適時給予引導和提示並鼓勵

老師：「聽了你們的分享覺得很棒，謝謝你們認真的聽故事。大家都很棒喔！」

綜合活動：

教師總覽複習一次，鼓勵幼兒可到語文區翻閱教堂壁畫教具，學習壁畫故事

老師：「那我再講一次故事，請你們認真聽喔！」

老師跟著壁畫順序重述故事內容

老師：「我的故事說完了，下課或是在學習區時間，我會將壁畫圖卡跟翻翻書放在語文區中，你們可以試試看講壁畫故事給好朋友聽，也可以來講給老師聽喔。」

幼兒：「好。」

省思
與
建議

在 JUJU 老師介紹完壁畫故事並隔天複習完後，帶著幼兒再到教堂一次親眼看看壁畫的模樣與再次介紹壁畫故事，發現幼兒能跟著壁畫的圖樣與線索來說出壁畫的名稱，但具體內容只能說個大概。請幼兒介紹時，可能因為害羞或是因為不熟悉，所以大多幼兒雖然舉手表示可以，但上場後卻說個一兩句話就不說了，不過有勇氣舉手真的很棒，老師立刻給予大大的鼓勵希望幼兒能越來越進步。

第二次介紹完壁畫故事後，老師依循著此教案的模式再次帶著孩子前往教堂，並重新介紹了壁畫一次，這次孩子給的互動與回饋比上次多，對於壁畫故事越來越熟悉的孩子，期許能用自己的理解來口述故事的歷史與傳承喔。

學年度：110上學期	班級：音樂班	日期8月26日
教學時間：30分鐘	教學主題：編創故事	教師：李芷寧
活動名稱：南瓜湯		觀察者：黃秋梅
語一大一1-1-3懂得簡單的比喻		
語一大一1-5-2理解故事的角色、情節與主題		
活動概述		
透過南瓜湯讓孩子複習故事由哪四元素組合建構而成，並能從故事中找到對應事物。		
<p>引起動機：</p> <p>老師在白板上畫出樹枝圖，複習故事的四元素並與幼兒討論舉例</p> <p>老師：「我們已經學習過了故事四元素，複習一下故事四元素有哪些呢？」</p> <p>幼兒：「場景、角色、事件、結局。」</p> <p>老師：「什麼是場景？」</p> <p>幼兒：「就是故事發生的地點，海邊、教室、幼兒園……」</p> <p>老師：「什麼是角色呢？」</p> <p>幼兒：「就是在故事裡出現的人，都是角色。」</p> <p>老師：「什麼是事件？」</p> <p>幼兒：「發生的事情，想跟聽故事的人說的事情。」</p> <p>老師：「那什麼是結局呢？」</p> <p>幼兒：「最後發生的事情，就像是王子跟公主最後很開心，就是結局。」</p> <p>老師：「哇，你們都好棒，記得很清楚呢！」</p> <p>發展活動：</p> <p>1. 老師拿出南瓜湯繪本，引導幼兒說出故事內容與場景。</p> <p>老師：「這本書叫做南瓜湯，你們在學習區有看過這本書了嗎？」</p> <p>幼兒：「有。」</p> <p>老師：「那可以告訴我故事內容是什麼嗎？」</p> <p>幼兒：「貓咪、小鴨、松鼠一起煮湯，小鴨想要換工作，結果和松鼠吵架就離家出走……」</p> <p>老師：「那故事裡面有什麼場景嗎？」</p> <p>幼兒：「小白屋、森林……」</p> <p>老師：「回答的很棒喔，那我再來講一次南瓜湯的故事，你們再幫我找找還有些場景跟發生什麼事好嗎？」</p> <p>幼兒：「好。」</p> <p>2. 老師講述南瓜湯故事內容，並運用說故事的技巧與方法吸引幼兒</p> <p>說明：鴨子快快走回臥房（腳踏著地板發出聲音），高舉著湯匙說：「今天輪到我來攪湯。」松鼠尖叫說（改變語氣發出尖銳的聲音）：「那是我的！攪湯是我的事，還</p>		

我！」貓凶巴巴的說（壓低聲音）：「你太小了，我們要按照原來的方式煮湯。」可是鴨子把湯匙抱得緊緊的，直到松鼠使出全部的力氣拼命拉，忽然（提高音量），哎呀！湯匙飛到空中轉呀轉，打中貓咪的頭（模擬東西打到頭的模樣，觀察幼兒反應）。

3. 與幼兒討論故事內容並找出故事四元素

老師：「故事說完了，有誰可以跟我說說看完什麼感覺呢？」

幼兒：「好朋友要互相幫忙，也要學會溝通，才不會一直吵架。」

老師：「很棒的分享，那可以告訴我在南瓜湯裡面的故事四元素有哪些嗎？」

幼兒：「角色：貓咪、松鼠、小鴨子

場景：小白屋、森林、懸崖……

事件：小鴨子跟貓咪松鼠吵架後離家出走，貓咪跟松鼠找不到他……

結局：他們和好了，但是有一天小鴨子又想要吹手風琴，所以又吵架了。」

老師：「謝謝你們的回答，你們越來越能找到故事的四元素了真棒。」

綜合活動：

老師與幼兒再複習一次故事結構四元素，並請幼兒到語文區挑選一本喜歡的書，作為下次活動分享的故事書（幼兒選中：小兔彼得的故事）

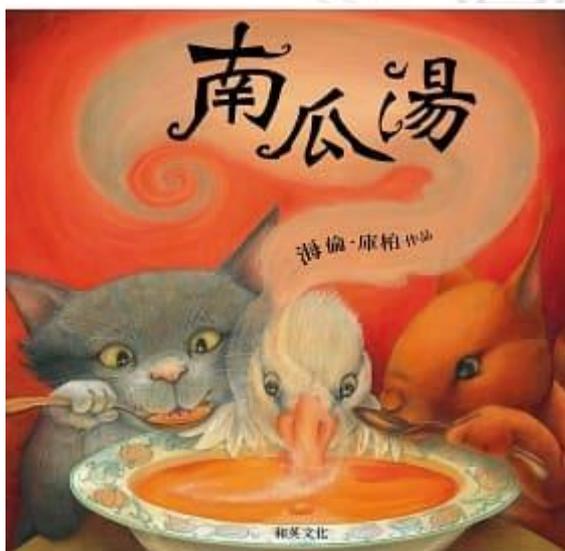
老師：「那我們再複習一次故事是由哪四個元素組成的呢？」

幼兒：「角色、場景、事件、結局。」

老師：「你們都記得了，好厲害。那我想請○○○到語文區選一本喜歡的故事書，我們下次來讀這一本書吧。」

幼兒到語文區拿了小兔彼得的故事這本書

老師：「○○○拿了小兔彼得的故事這本書，那一樣我會把這本書展示在語文區的書架上，你們在學習區時間看這本書，下次我們上這本繪本時，你可以更快找到有哪些故事四元素喔。」



在一幢非常古老的小白屋里，住着鴨子、貓和松鼠。這三個好朋友每天一起做南瓜湯，其中貓負責切南瓜，鴨子負責加鹽，松鼠負責攪湯，他們各司其職做出世界上最好喝的湯。直到有一天，鴨子因不滿分工而和好朋友們吵架，離家出走了！這下可怎麼辦呢？這是一個關於友情和分工合作的溫馨故事。

省思 與 建議	<p>也許是因為這本繪本老師講述過幼兒依然有印象，也可能是幼兒多次進語文區翻閱這本繪本（有小朋友主動拿著繪本說故事給其他幼兒聽），此次複習繪本內容時更能說出完整句子且得到更多迴響。幼兒對故事的四元素更加了解，對於角色、事件與結局能回答流暢，在場景部分能簡單提起印象深刻的點，我覺得就是大大的進步了。</p> <p>在挑選故事時延用上次的模式，有趣的是這次選擇的依舊是老師講過的繪本，在語文區內還有很多新書與未曾說過的繪本，可觀察出幼兒對熟悉的繪本喜愛度會提高。</p>
---------------	--



學年度：110上學期	班級：音樂班	日期9月2日
教學時間：30分鐘	教學主題：編創故事	教師：李芷寧
活動名稱：小兔彼得的故事		觀察者：黃秋梅
語一大一1-1-3懂得簡單的比喻		
語一大一1-5-2理解故事的角色、情節與主題		
<p>活動概述</p> <p>透過小兔彼得的故事讓孩子複習故事由哪四元素組合建構而成，並能從故事中找到對應事物。</p>		
<p>引起動機：</p> <p>老師在白板上畫出樹枝圖，複習故事的四元素並與幼兒討論舉例</p> <p>老師：「我們已經學習過了故事四元素，複習一下故事四元素有哪些呢？」</p> <p>幼兒：「場景、角色、事件、結局。」</p> <p>老師：「什麼是場景？」</p> <p>幼兒：「就是故事發生的地點，海邊、教室、幼兒園……」</p> <p>老師：「什麼是角色呢？」</p> <p>幼兒：「就是在故事裡出現的人，都是角色。」</p> <p>老師：「什麼是事件？」</p> <p>幼兒：「發生的事情，想跟聽故事的人說的事情。」</p> <p>老師：「那什麼是結局呢？」</p> <p>幼兒：「最後發生的事情，就像是王子跟公主最後很開心，就是結局。」</p> <p>老師：「哇，你們都好棒，記得很清楚呢！」</p> <p>發展活動：</p> <p>1. 老師拿出小兔彼得的故事繪本，引導幼兒說出故事內容與場景。</p> <p>老師：「這本書是小兔彼得的故事，可以告訴我這本書的內容嗎？」</p> <p>幼兒：「彼得沒有聽媽媽的話，跑到農夫的田裡面玩，差點被農夫抓到。」</p> <p>老師：「哇，你們回答的很棒喔，那我再來講一次故事，請幫我找找看有哪些故事四元素喔。」</p> <p>2. 老師講述小兔彼得的故事內容，並運用說故事的技巧與方法吸引幼兒</p> <p>說明：彼得一路上既沒有停下來，也沒有回頭看，一直跑到大樅樹下的家（做出跑步的姿勢），才敢停下腳步。他太累了，撲咚一聲，便倒在樹洞裡，那柔軟舒適的沙地上，閉上眼睛休息（閉上眼睛假裝睡著）。他母親正忙著煮飯，不知道他究竟把衣服弄到哪裡去了（聳肩表示疑惑）。</p> <p>3. 與幼兒討論故事內容並找出故事四元素</p> <p>老師：「故事說完了，可以跟我說說你們覺得彼得有什麼不對的地方嗎？」</p> <p>幼兒：「彼得不能不聽媽媽的話，自己偷偷跑到菜園玩。」</p>		

老師：「所以我們要聽大人說的話，不能調皮搗蛋做危險的事情。那可以跟我分享有哪些故事的四元素嗎？」

幼兒：「角色：彼得、媽媽、麥先生……」

場景：樹洞、菜園、麵包店……

事件：彼得跑到了麥先生的菜園玩，被麥先生發現後開始逃跑……

結局：彼得回家後嚇到了所以生病了，躺在床上休息。」

老師：「謝謝你們的分享，越來越棒了喔。」

綜合活動：

老師與幼兒再複習一次故事結構四元素，並請幼兒到語文區挑選一本喜歡的書，作為下次活動分享的故事書（幼兒選中：我能做什麼事）

老師：「那我們再複習一次故事是由哪四個元素組成的呢？」

幼兒：「角色、場景、事件、結局。」

老師：「你們都記得了，好厲害。那我想請○○○到語文區選一本喜歡的故事書，我們下次來讀這一本書吧。」

幼兒到語文區拿了**我能做什麼事**這本書

老師：「○○○拿了**我能做什麼事**這本書，那一樣我會把這本書展示在語文區的書架上，你們在學習區時間看這本書，下次我們上這本繪本時，你可以更快找到有哪些故事四元素喔。」



從前有四隻小兔子：小福、小毛、小白和彼得，他們和媽媽住在高大樅樹根底下的砂洞裡，他們的爸爸因為跑進麥先生的菜園裡，被做成了兔肉餡餅，所以媽媽叮嚀他們要遠離菜園。但是彼得不聽話，跑進麥先生的菜園裡，被麥先生發現，還弄丟了鞋子和有著黃銅釦子的藍夾克，還好最後逃出了菜園，可是彼得太累了，一回到家就倒在地上睡著了。那天晚上不舒服的彼得只喝了媽媽煮給他當藥吃的菊花茶，但是小福，小毛和小白卻有麵包、牛奶和黑莓子的晚飯可以吃呢！

省思
與
建議

這本書相比前面的繪本，對話比較少，擔心幼兒會感到乏味與無趣，所以老師製作了角色與場景教具，用演的方式重述故事。用這樣的方式發現幼兒對出現的角色與場景更加有印象，且能準確的回答出答案。未來在教學上也可以多嘗試製作教具輔助繪本來重述故事。

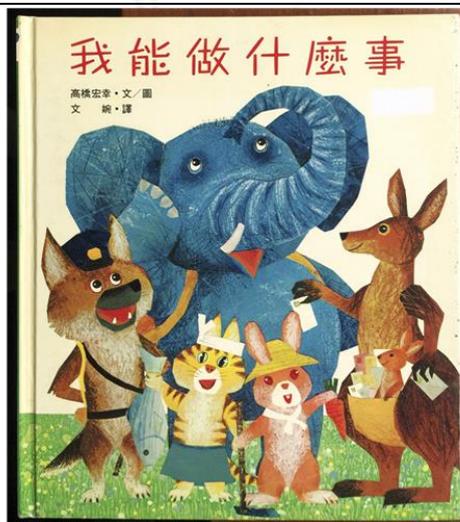
學年度：110上學期	班級：音樂班	日期9月7日
教學時間：30分鐘	教學主題：編創故事	教師：李芷寧
活動名稱：我能做什麼事		觀察者：黃秋梅
語一大一1-1-3懂得簡單的比喻		
語一大一1-5-2理解故事的角色、情節與主題		
活動概述		
透過我能做什麼事讓孩子複習故事由哪四元素組合建構而成，並能從故事中找到對應事物。		
<p>引起動機：</p> <p>老師在白板上畫出樹枝圖，複習故事的四元素並與幼兒討論舉例</p> <p>老師：「我們已經學習過了故事四元素，複習一下故事四元素有哪些呢？」</p> <p>幼兒：「場景、角色、事件、結局。」</p> <p>老師：「什麼是場景？」</p> <p>幼兒：「就是故事發生的地點，海邊、教室、幼兒園……」</p> <p>老師：「什麼是角色呢？」</p> <p>幼兒：「就是在故事裡出現的人，都是角色。」</p> <p>老師：「什麼是事件？」</p> <p>幼兒：「發生的事情，想跟聽故事的人說的事情。」</p> <p>老師：「那什麼是結局呢？」</p> <p>幼兒：「最後發生的事情，就像是王子跟公主最後很開心，就是結局。」</p> <p>老師：「哇，你們都好棒，記得很清楚呢！」</p> <p>發展活動：</p> <p>1. 老師拿出我能做什麼事繪本，引導幼兒說出故事內容與場景。</p> <p>老師：「這本書叫做我能做什麼事，封面上有一隻小象弟弟，你們覺得他能做什麼事呢？」</p> <p>幼兒：「力氣很大的事情。」</p> <p>老師：「那有什麼工作需要很大的力氣呢？我們一起來聽聽故事，一樣要請你們幫我注意故事中有哪些故事四元素喔。」</p> <p>2. 老師講述我能做什麼事故事內容，並運用說故事的技巧與方法吸引幼兒</p> <p>說明：快，快噴水！咻咻好極了！多虧小象弟弟幫忙，才能撲滅這場火，哇你們看（手指著繪本圖片），小象弟弟的鼻子噴出好多水，這間房子的火就被撲滅了（拍手鼓掌）。謝謝你，小象弟弟！你願意成為消防隊員？小象弟弟很開心，他就說：嗯，當消防隊員，最適合我了。（語氣變換與調整語速，讓幼兒知道火災的緊急和小象弟弟的喜悅）</p> <p>3. 與幼兒討論故事內容並找出故事四元素</p>		

老師：「你們覺得小象弟弟有找到自己適合的工作嗎？為什麼呢？」
 幼兒：「有，他當消防員了，因為他的鼻子可以噴出很多的水，幫忙滅火。」
 老師：「答對了，那可以告訴我故事中有哪四元素嗎？」
 幼兒：「角色：小象弟弟、狗警察、袋鼠郵差……
 場景：動物社區、街道、學校……
 事件：小象弟弟想要找工作，但是很多工作都不適合他……
 結局：最後小象弟弟幫忙撲滅火災，找到了適合的工作，成為一位消防員。」
 老師：「答對了，恭喜你們越來越能找到故事的四元素囉。」

綜合活動：

老師與幼兒再複習一次故事結構四元素，並請幼兒到語文區挑選一本喜歡的書，作為下次活動分享的故事書（幼兒選中：熱呼呼的下雪天）

老師：「那我們再複習一次故事是由哪四個元素組成的呢？」
 幼兒：「角色、場景、事件、結局。」
 老師：「你們都記得了，好厲害。那我想請○○○到語文區選一本喜歡的故事書，我們下次來讀這一本書吧。」
 幼兒到語文區拿了**熱呼呼的下雪天**這本書
 老師：「○○○拿了**熱呼呼的下雪天**這本書，那一樣我會把這本書展示在語文區的書架上，你們在學習區時間看這本書，下次我們上這本繪本時，你可以更快找到有哪些故事四元素喔。」



小象弟弟到了一個新城鎮尋找自己可以做的事，詢問了好多工作都不適合自己，最後能展現自己的長處找到最適合自己的工作。

省思
與
建議

班上幼兒現在看到樹枝圖，能直接反應我要教學故事四元素並能回答故事四元素的組成結構，對故事四元素的概念也越來越清晰，孩子皆能正確回答並主動舉手。

這本繪本文字較少，對大班的幼兒來說較為簡單，因此老師著重在角色情緒與表情的變化，適時拋出問題詢問幼兒，並請他們說出場景的不同。目前幼兒皆能根據故事內容正確回答四元素。

學年度：110 上學期	班級：音樂班	日期 9 月 1 0 日
教學時間：3 0 分鐘	教學主題：編創故事	教師：李芷寧
活動名稱：熱呼呼的下雪天		觀察者：黃秋梅
語一大一 1 - 1 - 3 懂得簡單的比喻		
語一大一 1 - 5 - 2 理解故事的角色、情節與主題		
<p>活動概述</p> <p>透過熱呼呼的下雪天讓孩子複習故事由哪四元素組合建構而成，並能從故事中找到對應事物。</p>		
<p>引起動機：</p> <p>老師在白板上畫出樹枝圖，複習故事的四元素並與幼兒討論舉例</p> <p>老師：「我們已經學習過了故事四元素，複習一下故事四元素有哪些呢？」</p> <p>幼兒：「場景、角色、事件、結局。」</p> <p>老師：「什麼是場景？」</p> <p>幼兒：「就是故事發生的地點，海邊、教室、幼兒園……」</p> <p>老師：「什麼是角色呢？」</p> <p>幼兒：「就是在故事裡出現的人，都是角色。」</p> <p>老師：「什麼是事件？」</p> <p>幼兒：「發生的事情，想跟聽故事的人說的事情。」</p> <p>老師：「那什麼是結局呢？」</p> <p>幼兒：「最後發生的事情，就像是王子跟公主最後很開心，就是結局。」</p> <p>老師：「哇，你們都好棒，記得很清楚呢！」</p> <p>發展活動：</p> <p>1. 老師拿出熱呼呼的下雪天繪本，引導幼兒說出故事內容與場景。</p> <p>老師：「封面有三隻小松鼠，牠們在做什麼呢？你們看看場景，覺得是什麼地方跟什麼季節呢？」</p> <p>幼兒：「牠們在玩雪橇，場景有樹木，所以是森林，有下雪所以是冬天。」</p> <p>老師：「答對了，那請認真聽故事，幫我找找故事四元素有哪些喔。」</p> <p>2. 老師講述熱呼呼的下雪天故事內容，並運用說故事的技巧與方法吸引幼兒</p> <p>說明：「要抓緊喔，媽媽！」波波和咪咪大聲喊（大聲的模擬）。樂樂卻翹起嘴巴（嘟著嘴模仿表情），小聲的說：「怎麼還輪不到我們呢？」噢，媽媽的圍巾什麼時候也拿下來了（語氣加強）。哇！真是一個暖呼呼的下雪天。</p> <p>3. 與幼兒討論故事內容並找出故事四元素</p> <p>老師：「你們最喜歡故事裡面哪一個畫面呢？」</p> <p>幼兒：「最喜歡在小松鼠玩雪橇、最喜歡爸爸媽媽一起出來玩……」</p> <p>老師：「那可以告訴我，有哪些故事四元素嗎？」</p>		

幼兒：「角色：小松鼠波波、樂樂、咪咪、爸爸、媽媽

場景：森林、松鼠的家

事件：小松鼠到森林裡玩雪橇，並邀請爸爸一起出來玩……

結局：松鼠爸爸跟媽媽玩雪橇玩得好開心。」

老師：「謝謝你們的分享。」

綜合活動：

老師與幼兒再複習一次故事結構四元素，並請幼兒在家中繪製自己喜歡的角色，於帶過來與大家分享，一起來說故事。

老師：「那我們再複習一次故事是由哪四個元素組成的呢？」

幼兒：「角色、場景、事件、結局。」

老師：「你們都記得了，好厲害。那下次上課的時候，我想做一點小改變，跟之前上課不太一樣喔。」

幼兒：「那我們沒有要上故事四元素了嗎？」

老師：「還是要繼續學習故事四元素，不過這一次要請你們先在家裡畫喜歡的人物，你們這幾天畫完後就可以先帶來學校，四天後我們上課的時候會用到喔。」

幼兒：「老師，為什麼要畫人物？」

老師：「因為我們要用你們畫的人物來說故事喔，請你們在畫的時候可以先想想看，要怎麼幫介紹你的角色喔。」

幼兒：「好。」



跟著波波、可可和小羅三隻小松鼠

一起在森林裡體會春夏秋冬。
他們看到了什麼？聽到了什麼？
找到了什麼？學到了什麼？
明明是冷颼颼的下雪天，
松鼠爸爸和三隻小松鼠卻流著汗，說：好熱好熱！
愛玩的小松鼠在冬天一樣會有熱呼呼的回憶。

省思
與
建議

目前幼兒皆能正確回答出故事四元素的內容，在幼兒重述故事方面從小班就開始培養能力，但在自編故事方面還需要加強，於是請幼兒在家中先設計自己喜歡的角色，期許他們在繪畫的過程中能給予角色一些故事性，並於下次分享。

學年度：110 上學期	班級：音樂班	日期 9 月 1 4 日
教學時間：5 0 分鐘	教學主題：編創故事	教師：李芷寧
活動名稱：故事角色好好玩（詳案）		觀察者：黃秋梅
學習指標：		
語—大—2—2—4 使用簡單的比喻		
美—大—2—2—1 運用各種視覺藝術素材與工具的特性，進行創作		
活動概述		
透過自己創作的角色，賦予故事並分享。		
引起動機：		
1．老師講述「公主四點會來」繪本，再複習一次故事四元素		
老師：小朋友早安，今天我要來講這一本繪本「公主四點會來」請你們幫我找找有哪些故事四元素喔。		
說明：她還不忘隨時配上兩口咖啡（發出咕嚕聲），而且稀哩呼嚕喝的好大聲（加強語氣）。直到我要替她到第二杯咖啡，她才稍稍停一下（停頓並觀察幼兒反應）。不一會兒她連杯底都舔得一乾二淨。		
老師：故事講完了，故事四元素是什麼呢？		
幼兒：角色、場景、事件、結局。		
老師：很棒呢，那有哪些故事四元素呢？		
幼兒：		
角色：土狼小姐、小渥夫（書中用第一人稱我來描述，研究者為了讓幼兒好理解故用作者名字）		
場景：動物園、小渥夫的家		
事件：土狼小姐騙了小渥夫自己是公主，到小渥夫的家享用點心……		
結局：小渥夫沒有生氣，牽起土狼小姐的手散步。		
2．老師請幼兒拿出自己創作的角色圖卡進行命名與觀察，給予角色個性或是設定		
老師：上次有請你們回家畫自己喜歡的角色，你們今天有帶來嗎？		
幼兒：有，我放在資料夾裡面了。		
老師：現在請你幫你畫的角色取一個名字，然後看看你幫他畫的衣服或是裝飾品，幫他想一下，如果要做自我介紹，可以怎麼去介紹他。		
幼兒：老師我們不知道要怎麼做？		
老師：我有畫了一個小女生，我幫她取了名字叫做莫莫，她有綁了蝴蝶結的髮飾，所以是一個愛漂亮的小女生。不過她呢害怕很多東西，又很容易害羞。所以是一個愛漂亮、又容易感到害怕和害羞的小女生。等一下你們也可以試著想想看，你畫的角色是什麼樣的個性喔。		
幼兒：好		

發展活動：

1．老師將幼兒分組，互相介紹自己的角色

(尚未完成的幼兒可在這時間創作，完成後進入活動)

老師：現在請你們回到位置上，同一個學習區的我會幫你們分成一到兩組。(老師幫幼兒分好組別)

老師：現在請你把你畫好的角色拿出來，想一想他有什麼外觀與個性，再跟大家自我介紹。

幼兒：好。(給幼兒5分鐘幫自己的角色介紹，老師會到每一組觀察並給予引導)

2．老師請幼兒想一想，如果他們在同個班級會發生什麼事呢？

老師：都介紹完了嗎？那我想增加場景跟事件的元素，你們可以說說看，在教室裡面我們會做哪些事情嗎？

幼兒：上課、玩遊戲、吃點心、畫畫、玩積木……

老師：謝謝你們的分享。那你們可以將你們的角色加進去教室裡面，然後說說看會做哪些事。例如說：莫莫有一個好朋友叫妮妮，他們會一起在教室裡面畫畫，畫了一隻好大好大的熊。接下來讓你們試試看好嗎？

幼兒：好。

3．如果是在海邊會發生什麼事？在森林會發生什麼事？

老師：分享完後我們可以再想想看，如果你們在海邊會發生什麼事？例如一起游泳、一起玩沙子、一起曬日光浴。如果在森林裡又會發生什麼事呢？請你們想想看，等一下我會請你們上來跟大家一起分享喔。(給10分鐘讓幼兒討論)

4．請幼兒上台分享扮演遊戲後編創的故事

老師：時間到了，請你們帶著角色圖片坐回團討區，現在我們先請第一組上來分享你們的故事喔。

(輪流讓每一組上來，老師在幼兒分享的過程將故事簡單紀錄在白板上)

5．老師與幼兒複習剛才每組分享的故事，再與幼兒找找故事中的四元素。

老師：謝謝你們的分享，每一個故事都很棒喔。那我們來檢查看看每一組故事有沒有都有四元素喔。

幼兒：好。

老師簡單敘述每一組的故事，請幼兒找出故事四元素，如果有，就畫圈，沒有就畫叉。

組別／元素	角色	場景	事件	結局
第一組				
第二組				
第三組				
·				
·				
·				
·				
·				

綜合活動：

3. 老師再複習一次故事四元素

老師：「那我們再複習一次故事是由哪四個元素組成的呢？」

幼兒：「角色、場景、事件、結局。」

老師：「哇～你們對故事四元素越來越熟悉了喔！」

4. 請幼兒繪畫喜歡的場景，並於下次活動前完成並帶來。

老師：「你們喜歡今天的編故事遊戲嗎？」

幼兒：「喜歡。」

老師：「那下一次我要請你們先幫我一個忙，請你們先在家裡幫我畫『場景』。」

幼兒：「畫什麼地方都可以嗎？」

老師：「畫什麼地方都可以喔，不過我希望你在畫畫的時候可以想想看，你畫的場景可以做哪些事情，然後一樣完成後要帶來學校，我們要用你畫的場景來講故事喔。」

幼兒：「好。」

<p>省思 與 建議</p>	<p>幼兒對介紹自己的角色較不知道如何開始，需要老師介入引導，詢問角色的名稱與興趣等，讓幼兒從中進行編創故事。不過幼兒所編創出來的故事，尚未有完整的故事四元素，在事件的發展上幼兒還不太會編排，於是所編創出來的故事內容多為之前所聽過的故事內容或是從卡通改編，其中也有孩子是根據自己的生活經驗所編創，讓老師知道可以在學習區時間多陪伴幼兒唸讀繪本，增加他們對事件的因果關係和劇情編排。</p>
------------------------	---

學年度：110上學期	班級：音樂班	日期9月16日
教學時間：50分鐘	教學主題：編創故事	教師：李芷寧
活動名稱：故事場景說故事（詳案）		觀察者：黃秋梅
學習指標：		
語一大-2-4-1 看圖片或圖畫書敘說有主題的故事		
美一大-3-2-1 欣賞視覺藝術創作，依個人偏好說明作品的內容與特色		
活動概述		
透過加入場景元素，讓幼兒能在編創故事過程中描述場景內容或變換場景。		
引起動機：		
1. 老師提起故事角色好好玩活動，詢問幼兒還記得做了哪些事？		
老師：「寶貝，還記得我們上次用自己做的角色做什麼事嗎？」		
幼兒：「記得，我們上次用自己做的角色說故事。」		
老師：「那還記得要怎麼玩嗎？」		
幼兒：「幫自己的角色取名字還有介紹，然後跟別人的角色一起編故事。」		
2. 複習故事四元素		
老師：「哇，那你們還記得要編創一個故事需要哪些元素嗎？可以跟我分享嗎？」		
幼兒：「角色、場景、事件、結局。」		
老師：「謝謝你們都把故事四元素記起來了，好厲害喔。」		
發展活動：		
1. 老師與幼兒討論什麼是場景？有哪些呢？		
老師：「上次有請你們回家製作場景的圖卡，都完成了嗎？」		
幼兒：「完成了。」		
老師：「好，那妳們可以跟我說說看什麼是場景嗎？你們又畫了哪些場景呢？」		
幼兒：「場景就是事情發生的地點。我們畫了教室、彩虹廣場、我們跳舞的教室、山上、海邊……」		
老師：「謝謝你們的分享，都是很棒的場景喔。」		
2. 老師示範如何加入場景編創故事（會依照實際教學進行滾動式修正）		
老師：「上次聽了你們的故事，發現很多都忘記把場景加進去了，所以這次要請你們把畫好的場景融入故事中喔。」		
幼兒：「老師，要怎麼做呢？」		
老師：「例如說我畫了一個海邊的場景，然後我會想想看海邊會發生的事情，游泳、堆沙堡、打沙灘排球。那我的故事就可以說：『莫莫和她的爸爸媽媽約好了假日要到海邊一起玩堆沙堡。』那我的元素就有了角色、場景跟事件。」		

3. 老師將幼兒分組，請他們用製作好的場景圖卡與角色圖卡編創故事

老師：「請你們回到位置上坐好，拿出畫好的場景圖卡，等一下我一樣會幫你們分組，請你跟組員一起編故事。我會到每一組觀察你們編出了什麼有趣的故事喔！」（過程協助引導與讚美）

4. 老師請幼兒上台分享故事

老師：「時間差不多了，那我們請小朋友上台分享囉！」

（讓每一組輪流上台，並簡單在白板上寫出故事內容）

老師：「謝謝你們的分享，每個故事都越來越完整囉。」

綜合活動：

1. 老師再複習一次故事四元素

老師：「可以再跟我說一次故事四元素有哪些嗎？」

幼兒：「角色、場景、事件、結局。」

老師：「太棒了，你們都記得了。」

2. 請幼兒繪畫喜歡的角色與場景，並於下次活動前完成並帶來。

老師：「我們已經編了兩次故事了，在這兩次編創故事的時候我發現你們的故事角色越來越多、場景也越來越多。請你們回家的時候，可以試試看編故事，然後多畫一點喜歡的角色與場景，在下一次上課的時候帶過來分享，一起編故事。謝謝小朋友，下課囉。」

幼兒：「謝謝老師。」

省思 與 建議

加入了場景圖卡後，幼兒能在編創故事的內容中描述場景並切換不同場景發生不同事件，這是一個很大的進步與改變。不過對於故事的事件發展與結局讓需要再多訓練，有時會有過多的贅詞出現（然後、然後、然後），且事件發展沒有連貫性，兩個場景故事不連貫，在結尾處也是匆匆收尾的感覺，可在下次上課與幼兒分享並一起觀察。

由於小組一起編創故事的原因，雖故事編創過程是一起創作，但分享時會由較大方的幼兒擔任發語權，而出現了上台分享的故事內容與所討論時的故事不同，更偏向分享人的想法。故在人力充足的情況下，可以在幼兒討論時在旁紀錄是最妥善的方法。

學年度：110上學 期	班級：音樂班	日期9月24日
教學時間：50分鐘	教學主題：編創故事	教師：李芷寧
活動名稱：我是小小故事家（詳案）		觀察者：黃秋梅
學習指標： 語一大-2-4-1 看圖片或圖畫書敘說有主題的故事 美一大-3-2-1 欣賞視覺藝術創作，依個人偏好說明作品的內容與特色		
活動概述 與幼兒討論上次所編創的故事後在進行編創故事，讓幼兒能修正與調整編創故事的內容		
<p>引起動機：</p> <p>1. 老師與幼兒複習故事場景說故事活動</p> <p>老師：「寶貝早安，還記得我們上次說故事的遊戲做了什麼事嗎？」 幼兒：「用我們畫好的圖片（場景）編故事，然後分享。」 老師：「答對了，那我們上次編完的故事我再複習一次，請你們聽聽看，有沒有少了哪些元素呢。」 （老師將白板上記錄的故事與幼兒分享，並討論每個故事所缺少的元素）</p> <p>2. 複習故事四元素，並其代表含意</p> <p>老師：「你們對故事四元素越來越了解了，很厲害喔，那可以複習一次故事四元素有哪些？又是什麼意思呢？」 幼兒：「角色：出現的人物 場景：地點 事件：發生特別的事情，為故事想分享的重點 結局：最後。」 老師：「很棒的分享喔。」</p> <p>發展活動：</p> <p>1. 老師與幼兒圍討事件的編創方法</p> <p>老師：「我們聽過了很多的故事，都有出現故事的四個元素，所以在編故事的時候要記住，先想想看你的故事裡面會出現哪些角色，他們的個性或是有什麼特別的地方，或是他想要在什麼場景做哪些事情？例如在海邊玩水、在教室上課、在客廳看電視，那他做完這些事情之後還會發生什麼事件呢？最後的結局他怎麼了？」 （老師一邊描述，一編在白板上寫下故事四元素並圈起來）</p> <p>2. 幼兒分組編創故事</p> <p>老師：「跟上次一樣的組別，我一樣會到每一組聽聽看你們編的故事喔。」</p>		

(到每一組聆聽故事並引導，適時給予讚美和鼓勵，並提示有哪些四元素還沒有出現在故事中)

3. 老師請幼兒上台分享故事

老師：「大家好像都完成了不錯的故事喔，那現在我們來聽聽看大家的故事吧。」

(每一組輪流上台分享故事，老師在白板上簡單寫下故事內容)

綜合活動：

1. 老師與幼兒再複習一次故事四元素

老師：「聽完你們的故事覺得你們越來越進步了呢！那最後可以再告訴我故事有哪些四元素嗎？」

幼兒：「角色、場景、事件、結局。」

2. 請幼兒回家與家長分享所編創的故事

老師：「那今天給你們一個小作業，請你們回家跟爸比媽咪分享今天與朋友一起編的故事，講一次給他們聽可以嗎？」

幼兒：「可以。」

省思
與
建議

在這次教學發現幼兒對事件的編排較有概念，能說出有前因後果的故事內容，雖比前兩次教學所編創的故事內容都還短，但已能抓住故事四元素中事件的要點。共有7組幼兒進行故事的編創，其中已有5組幼兒能在編創故事內容中融入故事四元素；有1組幼兒忘了介紹角色的名稱，直接講起故事；有1組幼兒雖有拿出場景圖卡，但沒有在分享編創故事內容中提到場景，整體來說幼兒是進步的，下次教學將讓幼兒更了解故事四元素的運用。

學年度：110上學期	班級：音樂班	日期9月28日
教學時間：30分鐘	教學主題：編創故事	教師：李芷寧
活動名稱：我是小小故事家		觀察者：黃秋梅
<p>學習指標：</p> <p>語一大一1-5-2 理解故事的角色、情節與主題</p> <p>語一大一2-2-4 使用簡單的比喻</p>		
<p>活動概述</p> <p>幼兒藉由故事四元素圖卡，能更明確知道故事四元素的運用並編創故事。</p>		
<p>引起動機：</p> <p>1. 老師拿出故事四元素小卡吸引幼兒注意。</p> <p>老師：「寶貝早安，今天我準備了四張小卡片，有人認識上面的字嗎？」</p> <p>幼兒：「認識，上面寫了角色、場景、事件、結局。」</p> <p>2. 老師與幼兒複習故事四元素和其意義</p> <p>老師：「那可以跟我說說故事四元素代表的意義嗎？」</p> <p>幼兒：「角色：出現的人物 場景：地點 事件：發生特別的事情，為故事想分享的重點 結局：最後。」</p> <p>老師：「謝謝你們的回答，真的很厲害喔！」</p> <p>發展活動：</p> <p>1. 老師請四位幼兒上台示範如何運用四元素圖卡編故事</p> <p>老師：「那老師想跟你們玩一個小遊戲，等一下我會選出四個小朋友，每個人拿一張卡片，順序是角色、場景、事件、結局。」</p> <p>老師：「第一個拿到角色的小朋友，你要想想看你的故事裡面會出現哪些角色； 第二個拿到場景的小朋友，你要幫忙想想那些角色會在哪些地方出現； 第三個拿到事件的小朋友要想想看那些角色會在那些場景做哪些事情呢； 第四個拿到結局的小朋友要幫忙想最後發生了什麼事情。」</p> <p>老師：「那我們先試玩一次。請這四個寶貝上台。」</p> <p>（老師隨機點四位幼兒上台，並在編創故事的過程給予提示與引導，讓所有的幼兒理解遊戲進行方式）</p> <p>2. 老師隨機挑選四位幼兒，請他們編創故事與大家分享。</p> <p>老師：「剛剛示範過一次了，你們都會玩了嗎？」</p> <p>幼兒：「會了。」</p> <p>老師：「好，那我這一次選你們四位寶貝上台玩玩看喔。」</p>		

(老師讓每位幼兒都能有機會上台創作故事並在白板上記錄與協助整理故事內容)

綜合活動：

1. 老師預告下次將進行寫生活動，請幼兒在寫生的過程可以想想看，可以從畫作中編創出什麼故事

老師：「你們的故事太精彩太有趣了，給自己鼓鼓掌喔！」

老師：「那我們下次在太陽公公出來，舒服的天氣時，我們要到戶外進行寫生喔。」

幼兒：「好耶，要畫什麼地方呢？」

老師：「我們要畫聖誕節教堂，不過要畫聖誕節教堂的哪一個地方，請你們先想想看，下一次上課時跟我說說看，如果我覺得不錯，那我們就可以畫畫看喔。」

幼兒：「好。」

老師：「那在畫畫的過程中，你們可以把畫的地方當成場景，想想看再你畫的地方會有哪些人出現？又會發生什麼事件？最後怎麼了呢？我們要一起編個有趣的故事喔。」

幼兒：「好。」

2. 老師再複習一次故事四元素圖卡，並將教具放入學習區中，鼓勵幼兒學習區時間可以進行編創故事的遊戲。

老師：「再複習一次這些圖卡上面寫了哪些字喔，有角色、場景、事件、結局。那我會把這些圖卡放在語文區裡面，你們在學習區探索的時候可以跟好朋友一起編故事，編完故事可以來跟我分享，講故事給我聽喔。」

幼兒：「好。」

省思 與 建議	幼兒透過故事四元素的圖卡與合作，能編創出一個富有故事四元素的編創故事。在挑選幼兒上台創作故事時，老師有刻意挑選較內向害羞的幼兒擔當事件的位置，除了想讓她們能有機會分享之外，也想測試他們編創故事的能力。在這過程也能了解到幼兒對於故事創作都有想法與能力。希望透過之後寫生活動，能編創出有趣的故事。
---------------	--

學年度：110上學期	班級：音樂班	日期9月29日
教學時間：90分鐘	教學主題：編創故事	教師：李芷寧
活動名稱：寫生繪教堂（詳案）		觀察者：黃秋梅
<p>學習指標：</p> <p>美一大-2-2-1 運用各種視覺藝術素材與工具的特性，進行創作</p> <p>美一大-2-2-2 運用線條、形狀或色彩，進行創作</p> <p>美一大-3-1-2 樂於參與在地藝術創作或展演活動</p>		
<p>活動概述</p> <p>帶著幼兒前往教堂，觀察其特徵並描繪寫生</p>		
<p>引起動機：</p> <p>與幼兒複習教堂建造歷史與建物特色，並預告進行寫生活動</p> <p>老師：「請你們看一下這張圖片，是聖誕節教堂的外面，那還記得 JUJU 老師有說過是誰建造的嗎？」</p> <p>幼兒：「包勃藝術家。」</p> <p>老師：「那還記得他是用什麼樣的手法創作這些壁畫嗎？」</p> <p>幼兒：「馬賽克拼貼。」</p> <p>老師：「那他著名的外型是什麼樣子呢？」</p> <p>幼兒：「斜頂式。」</p> <p>老師：「哇你們都還記得，太厲害了。那待會我們要前往聖誕節教堂，進行寫生喔。」</p> <p>發展活動：</p> <p>1. 與幼兒圍討寫生教堂哪些壁畫或觀賞角度（教堂外觀）</p> <p>老師：「上次有請你們想想看想要畫哪些地方，請你們分享，我們一起選出五個想畫的地方好嗎？」</p> <p>幼兒：「好」</p> <p>實際教學幼兒選出了</p> <ul style="list-style-type: none"> （1）聖家像：因為線條很少感覺最簡單 （2）萬民之母：瑪利亞很漂亮，旁邊的小羊很可愛 （3）教堂側面：有很多的窗戶，旁邊還有貓頭鷹洗手台跟很多樹 （4）教堂正面：可以畫到斜斜的屋頂，還有很多人在牆壁上 （5）聖奧斯定與小童畫像：圖畫很漂亮，又可以畫沙灘 <p>2. 進行分組並進行引導觀察構圖</p> <p>老師：「我們選出了五個想畫的地方，那接下來我們要分成五組，請你們選擇你們想畫的組別排好隊。」</p>		

老師請盈盈老師引導幼兒分別進行畫面的構圖與觀察，示範寫生的方式、落筆的先後順序和物件的排列。幼兒專注進行寫生活動的過程，老師也會在一旁給予讚美和鼓勵，並適時詢問寫生的內容與提示幼兒可以在繪畫過程想想看編創的故事和元素。

綜合活動：

請完成的幼兒先分享繪畫內容，尚未完成的幼兒回到教室後再進行分享

省思 與 建議	謝謝有盈盈老師的協助引導，讓幼兒能透過觀察並知道從何處下筆能完成構圖與上色。從中班就累積寫生的經驗與能力，寫生已並非難事，不過還是需要老師示範與引導，讓整個寫生活動能順利與完成。在團討過程中，原先希望幼兒能找一些色彩內容較豐富的壁畫，這樣所呈現的作品繽紛又美麗。當幼兒提出想繪畫聖家像時，因為此處壁畫僅由幾條線條構成，所以希望幼兒能換一幅，但幼兒此時提出說因為感覺很簡單所以想畫這一幅，於是尊重他們的想法，只能鼓勵他們進行上色給點創意部分。
---------------	--



學年度：110下學期	班級：音樂班	日期6月28日
教學時間：40分鐘	教學主題：編創故事	教師：李芷寧
活動名稱：複習聖誕節壁畫故事		觀察者：黃秋梅
學習指標： 語一大一1-1-3懂得簡單的比喻 語一大一1-5-2理解故事的角色、情節與主題		
活動概述 再次複習故事四元素與教堂壁畫故事，於學習區時間檢測幼兒能力		
<p>引起動機：</p> <p>老師詢問幼兒是否還記得故事四元素的內容並複習</p> <p>老師：「寶貝早安。今天想與你們再複習一下故事四元素，想請問你們還記得嗎？」</p> <p>幼兒：「記得。」</p> <p>老師：「那可以跟老師說一下嗎？」</p> <p>幼兒：「角色、場景、事件、結局。」</p> <p>老師：「那還記得分別是什麼意思嗎？」</p> <p>幼兒：「角色：出現的人物 場景：地點 事件：發生特別的事情，為故事想分享的重點 結局：最後。」</p> <p>老師：「哇，你們還記得，很厲害呢。」</p> <p>發展活動：</p> <p>1．老師翻閱翻翻書的內容，重述聖誕節壁畫故事內容</p> <p>老師：「還記得這一本翻翻書嗎？這是聖誕節教堂的壁畫故事，你們還記得裡面的內容嗎？」</p> <p>幼兒：「記得，但有一些忘記了。」</p> <p>老師：「沒關係，那我再講一次故事，請你們認真聽喔。」</p> <p>老師重述壁畫故事內容，並於四元素部分加重語氣，配合故事情節增加手勢與語氣變換，並留意幼兒反應與視線，適時停頓並讓引導幼兒觀察圖片，回想舊經驗。</p> <p>2．老師引導幼兒找出故事中四元素內容</p> <p>老師：「故事說完了，想請你們找找故事四元素有哪些呢？」</p> <p>幼兒：「角色：耶穌、瑪利亞、比拉多、士兵、西滿、勇敢的女子、婦人、若望… 場景：街道、石洞 事件：過程中耶穌被鞭打，祂帶著傷背負著沉重的十字架第一次跌倒。耶穌的母親瑪利亞在路上，看見滿身傷痕的耶穌，瑪利亞非常難過，心像被刀割一樣… 結局：耶穌被人用細麻布包裹好放進石洞裡埋葬，三天後耶穌復活了。」</p> <p>老師：「謝謝你們的分享，真的很厲害呢！」</p>		

綜合活動：

預告將於學習區時間分別詢問幼兒對壁畫故事四元素的内容進行測試與評分

省思 與 建議	經過半年沒有複習故事四元素與壁畫故事，雖然教具放在學習區中讓幼兒進行操作，但還是擔心幼兒會忘記內容。不過團體活動進行時幼兒能透過複習可以回答出四元素與內容時真的讓我感到驚喜，希望在學習區個人測驗時也能順利進行。
---------------	---



附錄 4

學習單

財團法人天主教會嘉義教區附設嘉義市景仁幼兒園
大班『謝謝您』語文領域學習單

班級:莫札特班.....姓名:_____日期:110.11.26

滾底下這張照片是孩子們解說壁畫的部分,相信在家有爸爸媽媽的幫忙練習,孩子們一定可以很快的完成這個任務的,接下來,我們就要請孩子拿著學習單講給家人聽聽看我講得好不好,再請爸爸媽媽或家人給我一些建議,讓我講得更好!(請家長協助記錄)。



大家好,我是_____

今天我要介紹的是

耶穌被鞭打,祂帶著傷背負著沉重的十字架第一次跌倒。

請往下一處。

對象	請給予建議或鼓勵的話(家長協助記錄)		
評量項目(請家長勾選)	已發展	發展中	未發展
能清楚描述自己解說的壁畫			
能加入肢體語言及表情進行解說			

家長簽章:.....老師簽章:.....團長簽章:.....

附錄5

紀錄單

第一處：比拉多審判基督



羅馬總督比拉多雖然找不著耶穌有什麼罪，但在猶太人的抗議下，就將耶穌嚴厲的鞭打，周圍士兵還戲弄地為耶穌穿戴了荊棘冠冕及紫紅袍。

親愛的爸爸媽媽您好：

……十一月份孩子們將當起聖奧德堂的教堂「小小解說員」，這張圖片及文字是孩子要解說的內容，爸媽可多念幾次內容的原意，在孩子了解其意思之後可以用自己的話表達出來，相信每天在家有爸爸媽媽的幫忙練習，孩子們一定可以挑戰成功完成這項任務。

第1天練習日期		第2天練習日期		第3天練習日期	
聆聽者簽名		聆聽者簽名		聆聽者簽名	
第4天練習日期		第5天練習日期		第6天練習日期	
聆聽者簽名		聆聽者簽名		聆聽者簽名	
第7天練習日期		第8天練習日期		第9天練習日期	
聆聽者簽名		聆聽者簽名		聆聽者簽名	
第10天練習日期		第11天練習日期		第12天練習日期	
聆聽者簽名		聆聽者簽名		聆聽者簽名	

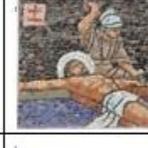
*此張學習單每天都要帶回來學校囉！

附錄 6

壁畫學習單

財團法人天主教會嘉義教區附設嘉義市景仁幼兒園
 大班『謝謝您』語文領域學習單(教師檢核用)

→ 請小朋友說說看，你認識幾幅傳承故事或壁畫呢？請說出壁畫名稱，並說說看壁畫的解說詞。

附錄 7

教堂故事評分表

活動名稱：教堂故事		日期：
幼兒名稱：	班級：大班	紀錄者：李芷寧
元素	評分標準	得分（勾選）
角色	無法說出故事中的角色得 0 分 能說出耶穌和瑪莉亞得 1 分 能多說出兩位角色得 2 分 能多說出三位以上(含三位)角色得 3 分	0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>
場景	不能說出場景得 0 分 無法說出正確場景得 1 分 能說出街道得 2 分 能說出街道與石洞得 3 分	0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>
事件	僅能說出耶穌背十字架得 0 分 能說出故事 50%以下內容得 1 分 能說出故事 51%~80%內容得 2 分 能說出故事 81%~100%內容得 3 分	0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>
結局	不能說出結局得 0 分 無法說出正確結局得 1 分 能說出耶穌復活得 2 分 能說出耶穌三天後復活得 3 分	0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>
總分	分	
評分結果	0 分到 6 分 對故事四元素仍不熟悉 7 分到 9 分 對故事四元素已能掌握, 但內容細節可再加強 10 分到 12 分 對故事四元素了解且能敘述完整	

附錄 8

家長同意書

利用故事敘說引導幼兒編創故事之探究－研究計畫

研究參與同意書

親愛的家長您好：

我是李芷寧老師，目前於南華大學幼兒教育學系碩士班進修，我的研究主題是「利用故事敘說引導幼兒編創故事之探究」，研究目的在於探究幼兒對聖誕節（化名）教堂建造故事與壁畫了解，瞭解幼兒的校園教堂的了解。以及探究幼兒編創故事的內容與架構，觀察幼兒對敘事能力發展，期望以此作為未來引導幼兒發展敘事能力相關活動之教學參考。

研究的進行預計於新學年八月初開始，蒐集資料的方式是邀請班上孩子於學習區時間與老師敘說他們自己編的故事。在蒐集資料的同時，也會使用錄音或錄影保留資料的完整性，並且透過鼓勵的方式激發孩子想編故事的動機和興趣。

基於尊重與保護研究參與者及相關人員的隱私，論文中幼兒的姓名皆以匿名呈現，所蒐集到的資料僅供學術研究之用，不會做其他用途的使用，請家長放心。研究期間家長若有任何疑問，歡迎與我聯繫，誠摯地期盼您能同意，感謝您的支持！

家長同意書回條

本人同意讓我的孩子參與「利用故事敘說引導幼兒編創故事之探究」的研究，並同意研究者在蒐集資料的過程，錄音或錄影保留資料的完整性，以利研究的進行。

家長簽章：

中華民國 110 年 6 月
南華大學幼兒教育學系碩士班
研究生：李芷寧
指導教授：劉惠君

附錄 9

幼兒故事分析統整表

圖	故事內容	故事四元素			
		角色	場景	事件	結局
大喬	在聖奧斯汀與小童的辦公室，有我跟老師，裡面還有一些很可愛小魚，老師覺得牠們太可愛所以就把牠們記錄下來，我就說來玩躲貓貓好不好，老師說好啊，老師就去躲起來，我就在那邊數1、2、3、4、5、6、7、8、9、10，我就說：躲好了沒？老師就沒有講話，所以我就找找找之後就找到了，最後老師就說：耶～我被找到了。	■	■	■	■
小醜	這裡是教堂的外面，下午J U J U老師在教我們上小天使課，我們在學習練習所有教堂的壁畫，然後我們上完很開心，是因為我們都學會了，最後我們就回教室。	■	■	■	■
莉莉	這是教堂裡面的萬民之母，旁邊有很多小羊，有黃色、粉紅色、黑色和橘色，我跟暄暄還有跟安安在畫萬民之母的地球，我們沒有綠色，我們就跟暄暄借綠色，結果畫錯，就去拿橡皮擦，最後我們就畫好了，就貼在牆壁上。	■	■	■	■
小宇	這是聖家像的上面，有耶穌爸爸還有耶穌跟耶穌媽媽，走樓梯下去玩躲貓貓，還有玩飛盤，耶穌的爸爸就帶他去我們家，後來爸爸就煮了炒麵給耶穌爸爸還有媽媽跟耶穌吃了，最後他們就回家了。	■	■	■	■
小瑩	我跟老師還有大喬，我們在教堂的外面玩1 2 3木頭人，結果我說1 2 3木頭人，老師跟大喬在動，我就叫他們回去，結果小芯跟大喬他們就想玩別的，他們說要玩跳格子，我就跟著玩，一直玩結果我又想玩1 2 3木頭人，我猜贏了我就當鬼，結果玩完了我又去洗手，又想玩，結果老師想睡覺了，結果我就等待老師好了沒，老師就好了，結果我就是想要跟老師玩，我就在樹那邊休息，休息玩就去貓頭鷹（洗手台）洗手了	■	■	■	■
小逸	我是畫教堂的外面，這是小逸跟聖奧斯汀，我跟聖奧斯汀說哈囉，然後聖奧斯汀也跟我說哈囉，我就走去說你那個拐杖是什麼，他就說是椅子的後面，結果我就那為什麼會	■	■	■	■

	有圓圈圈，他就說有時候我會去爬山，我就拿起來看，看到這麼長的拐杖，我就插進去，然後我就問聖奧斯汀在做什麼，他就說我在工作啊，最後我是小逸，我打開這個門就走進去唱歌了				
㉔	故事內容	故事四元素			
		角 色	場 景	事 件	結 局
凡 凡	凡凡跟甄甄就到景仁幼兒園，他們進去教堂裡面看萬民之母的畫像，然後接下來又到外面看聖奧斯汀與小童畫像，最後他們就回家了。	■	■	■	■
叻 叻	這是在教堂的裡面，有（研究者）老師跟阿梅老師，還有跟耶穌他們在玩躲貓貓。然後她們（老師們）就在找他們（耶穌），但她們都找不到，因為她們不知道他們躲去哪裡了，她們找了很多很多地方，結果快累死了，她們就躺在地上，然後她們終於聽到他們在說話，就說『安靜喔』～後來就找到他了，最後她們就一起回去學校吃好吃的東西。	■	■	■	■
竹 竹	我要說的故事是耶穌被釘在十字架，這裡是聖奧德堂，我跟媛媛還有老師在這邊唱聖歌還有寫生，我們（寫生）完了之後就出去，然後回家，我的故事講完了，謝謝大家。	■	■	■	■
漾 漾	有一天，在小光的家，小文去到小光的家跟小光說，聖家像那幅畫的後面有寶藏，他們就開時速150去到景仁幼兒園，看到了聖家像，他們就一起觀察，觀察到後面有一扇門，他們就進去看到很多寶藏，他們就捐給孤兒院的小孩，他們最後就回家了。	■	■	■	■
小 瑜	我畫的是聖奧斯汀與小童，我跟安安在聖奧斯汀與小童的前面玩躲貓貓，安安就躲在大樹的前面（數123），大樹的身上有一堆螞蟻，他就找小瑜找不到找很久，然後雲出現了，就說雲怎麼有那麼多眼睛鼻子嘴巴，之後就去一個城堡裡面裝了很多玻璃的東西，之後雲就說看你的後面，全部都是螞蟻，原來小瑜城堡躲在桌子底下，他們就去餐廳看到小瑜躲在桌子底下，之後他（安安）就說你怎麼可以進來，小瑜就說魔法大樹帶我進來的，之後他就說原來是這樣子，之後他們就沒有玩躲貓貓，就玩123木頭人，最後他們	■	■	■	■

	就跟雲還有大樹一起玩。				
圖	故事內容	故事四元素			
		角色	場景	事件	結局
芸芸	我跟老師在聖奧德堂的外面玩氣球傘，把一些氣球傘的小球球倒進去，（氣球傘）膨脹起來後撒得滿地到處都是，沒有人想要去撿，我們玩一玩之後還去拔草，拔草拔完後太累了，因為太熱了沒有帶斗笠帽，我們就先上去上課，最後我們又下來玩得很開心。	■	■	■	■
小芯	我跟老師在辦公室前寫生，然後進去教堂裡聽十四苦路的故事，看完以後，小芯就講解聖奧斯汀與小童的故事，聖奧斯汀主教正在海邊思考天主聖山的道理，他怎麼想都想不通，這時看到一個孩童在沙灘挖了一個洞，一勺一勺將海水舀到這個洞裡來，主教問他他在做什麼，小孩回答我要把水舀到這個洞裡來，主教笑著說，傻孩子，海水這麼寬大，怎麼舀的完呢？，孩子也笑著說，對呀，聖山的道理也是，聖奧斯汀主教終於明白天主聖山的奧秘不是自己有限的頭腦可以理解的，聽完故事以後我就跟老師出來繼續寫生塗顏色畫畫，畫完之後呢就回去教室，最後就喝水休息。	■	■	■	■
彭彭	這是萬民之母的像，我跟媛媛在寫生，我們寫生的時候，看到媛媛寫得不好，我就教她畫，然後我還有數幾隻羊，有四隻羊，然後我們就回家了，最後寫生很好玩，掰掰。	■	■	■	■
小妍	這裡是教堂的裡面，耶穌被釘在十字架上，媽媽發現他太久沒回家了，就去看看他在哪裡，然後媽媽發現他被釘在十字架上，爸爸也過來了，他們兩個就哭哭了，最後他們兩個也被釘在十字架上。	■	■	■	■
小好	這是教堂裡面的聖家像，有爸爸跟媽媽還有弟弟，他們一起玩足球，然後弟弟就進球，爸爸說弟弟很厲害，弟弟就去足球場比賽然後弟弟就贏了，爸爸就說弟弟很厲害，然後弟弟拿到獎杯，第二次弟弟又進球又拿到獎盃，最後他們就把弟弟一起帶到教堂，把弟弟丟到上面，最後他們就一起住了。	■	■	■	■
小	這是教堂的裡面，這是耶穌被釘在十字架上的畫，而且我們在裡面畫畫，有小瑩、小儀、小儀、小彘、大喬，我	■	■	■	■

或	們在畫畫，我們畫完的時候，我們去睡午覺，早上再起來後再畫一次，最後我們畫完我們就去休息了。				
㉔	故事內容	故事四元素			
		角色	場景	事件	結局
安安	我跟珊珊在萬民之母的前面，然後我們一起唱兩隻老虎，兩隻老虎，跑得快，跑得快，一隻沒有尾巴，一隻沒有耳朵，真奇怪，真奇怪。萬民之母說很好聽，最後小羊說他想學，我跟珊珊就回家了，就不給他練習。	■	■	■	■
暄暄	這是教堂的裡面，萬民之母，我跟哥哥還有姐姐一起拍照，然後他們就回家，遇到阿嬤，阿嬤說要去她家，然後他們就去阿嬤家，然後去阿嬤的房間玩黑暗遊戲，最後就玩得很開心。	■	■	■	■
珊珊	這是聖奧德堂的前面，我走到大樹，走到馬路的那邊看到耶穌很高，我就說耶穌耶穌你怎麼那麼高，耶穌就說因為我是假的，然後聖奧斯汀又說珊珊你怎麼那麼矮，然後我就說，因為我是一個小女孩，他們兩個就笑了，我就走回去草皮上面了。	■	■	■	■
諒諒	這裡是教堂，小醒跟凡凡跟我在裡面玩積木，是吸管積木，第一次凡凡把他弄倒，第二次小醒去尿尿的時候不小心把他踢倒，第三次是我不小心碰到就倒了，小醒就哭了，凡凡就安慰他，說再重組就好了，然後他們就合好了，之後他們就和平了。	■	■	■	■
小喬	這是教堂的裡面，這是耶穌，這是小喬，然後這是阿妹老師，這是瑪莉亞，他們四個在玩球，結果耶穌就說，他們兩個要繼續玩球，耶穌就把釘十字架的釘子拔掉，他們就可以玩了，他們就分類說他們兩個（耶穌跟阿妹老師）要先玩，在玩的時候呢他（耶穌）就輸了，他（阿妹老師）就贏了，他（耶穌）就生氣了，然後他（耶穌）之後就哭哭了，因為瑪莉亞生氣了，阿妹老師就說耶我贏了，他（耶穌）就說我們兩個來玩吧，小喬跟耶穌比賽，小喬贏了耶穌輸了就哭哭，最後他們跟好朋友就去溜滑梯玩了。	■	■	■	■
昊	這是教堂的聖家像，瑪莉亞就說：你不要亂跑了，他就跑來跑去，結果耶穌爸爸就叫他不要再跑了，他就跑來跑	■	■	■	■

昊	<p>去慢慢長大，耶穌爸爸就說，怎麼都看不到耶穌，結果瑪莉亞也說看不到他，結果她問水果老闆，老闆他也說沒看到這個兒子，結果他就躲在水果店的後面，耶穌爸爸就用跑的，瑪莉亞就找到了他，他就看到，瑪利亞跟耶穌爸爸，瑪莉亞跟耶穌爸爸他們就衝很快，不要讓耶穌衝過這裡，她就接住她了，耶穌爸爸就很興奮，瑪莉亞看到她就想哭抱了他兒子，瑪利亞就抱他，耶穌爸爸就說你不要再亂跑了，最後耶穌他知道了就有爸爸媽媽聽話，慢慢長大，變成了一位耶穌，結果耶穌跟爸爸說再見，但是耶穌爸爸就很擔心他的兒子，最後還是說了再見，耶穌就往天空飛了。</p>				
---	---	--	--	--	--

