

桃園市政府 112 年度閱讀推動實施計畫—  
閱讀教學設計徵選摘要說明及閱讀教學設計表

桃園市 潛龍 國民小學 閱讀教學活動設計			
適合年級	閱讀教學組 國小：1-3 年級 <input checked="" type="checkbox"/> 國小：4-6 年級 <input type="checkbox"/> 國中：7-9 年級		
參賽姓名	陳淑怡 老師		
領域類別	語文領域/閱讀	學科名稱	國語(閱讀課)
議題融入	閱讀素養 E2 認識與領域相關的文本類型與寫作題材。 閱讀素養 E14 喜歡與他人討論、分享自己閱讀的文本。		
單元名稱	我的故事會轉彎		
設計理念	1. 運用故事元素的擴寫，進行故事改編之創作 2. 分組合作學習-運用共同學習法，小組共同完成故事創作，學習溝通表達 3. 數位科技互動教學：課堂運用 loilonote school 教學 app，完成小組及個人童話故事改編之筆記，學習科技融入語文寫作課程，精進學生數位學習之能力		
學習重點	學習表現	2-III-3 靈活運用詞語和說話技巧，豐富表達內容 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力 6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品 6-III-4 創作童詩及故事。	核心素養 A 自主行動 <input type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進 <input type="checkbox"/> A2 系統思考與解決問題 <input type="checkbox"/> A3 規劃執行與創新應變 B 溝通互動 <input checked="" type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/> B2 科技資訊與媒體素養 <input type="checkbox"/> B3 藝術涵養與美感素養 C 社會參與 <input type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> C2 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3 多元文化與國際理解
	學習內容	Cb-III-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文化內涵。 Ad-III-1 故事、童詩、現代散文、少年小說及兒童劇	
閱讀能力指標	<input checked="" type="checkbox"/> 直接提取能力 <input checked="" type="checkbox"/> 直接推論能力 <input checked="" type="checkbox"/> 詮釋、整合觀點及訊息能力 <input checked="" type="checkbox"/> 檢驗、評估與批判文中內容訊息能力 <input checked="" type="checkbox"/> 加入 ePIRLS 指標(1. 搜尋、2. 瀏覽)		
學習目標	1. 學生能掌握寫作重點，利用故事元素的延伸聯想，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品 2. 學生能了解故事的轉折點是故事最吸引讀者的地方，藉由故事轉折點的寫作訓練，進而提升個人思考力及聯想力的發展。 3. 學生透過共同學習法，互動完成學習任務。 4. 學生能欣賞他人作品並適時給予回饋或建議。	教學節數	6 節
教材來源	1. 學科內容：翰林版5上國語第七冊《統整活動一：寫作進階-寫出轉折》 2. 參考書籍來源： (1)《因為所以有故事：解構創作思維》一書，謝文賢，幼獅文化，2020年 (2)《寫作教練在你家》一書，郝廣才，格林，2017		

3. **故事取材資源:**安徒生童話故事:愛火柴的小女孩、花衣魔笛手
4. **影片資源:**
1. 泰國廣告【童話，詼諧，有趣，創意，惡搞】很有想法的香水廣告  
<https://www.youtube.com/watch?v=7f5aUTlQWcw>
  2. 泰國廣告【詼諧，創意，童話，好笑】長頭髮灰姑娘真的很加分  
<https://www.youtube.com/watch?v=Pb0CdsxYMg4>

教學設備資源 故事元素學習單、教學簡報、平板(loilonote school 教學 app)，相關故事篇章：安徒生童話《賣火柴的小女孩》、《花衣魔笛手》；史達柯頓的《是美女？還是老虎？》；歐亨利短篇小說《最後一片葉子》等文章

**教學流程**

目標號碼	教學活動步驟	時間	注意事項
------	--------	----	------

	<p style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px;">第一節 認識故事元素</p>														
	<p><b>【先備經驗】</b></p> <p>1. 五上國語(翰林版)第一單元統整活動中，透過第三課<u>廉頗與蘭相如</u>的故事，學生明白故事的基本結構是由角色、場景和情節所組成，而寫作時，先呈現角色遇到的難題，再藉由意料之外的發展，讓情節出現轉折，並進而改變結局，這是故事吸引讀者的重要環節。</p> <p>2. 練習過兩兩配對學習法+增強「給她/他一個鼓勵」進行分享。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin: 10px 0;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">第一節</th> <th style="width: 15%;">第二節</th> <th style="width: 15%;">第三節</th> <th style="width: 15%;">第四節</th> <th style="width: 15%;">第五節</th> <th style="width: 15%;">第六節</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">認識故事元素</td> <td style="text-align: center;">故事ABC接龍</td> <td style="text-align: center;">彎來彎去的故事</td> <td style="text-align: center;">我的故事會轉彎 (童話故事改編1-意外的轉折)</td> <td style="text-align: center;">我的故事會轉彎 (童話故事改編2-最後的結局)</td> <td style="text-align: center;">故事欣賞評分</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>【準備活動】</b></p> <p>引起動機:教師揭示 A+B=C 的圖卡，利用 3W(what、why、how)思考模式進行提問</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. what: 請問你覺得 A+B=C 是什麼? 可能答案:是英文、是數學公式</li> <li>2. why: 為什麼在閱讀課會出現這個算式? 可能答案:要上數學</li> <li>3. how: 我們要如何運用這個算式在閱讀課堂?</li> </ol> <p>教師揭示答案: 簡單的公式「A+B=C」，也可以運用在故事寫作上，這個單元我們要練習認識許多的故事元素，並運用算式，來幫助我們進行故事創作</p> <p><b>【發展活動】</b></p> <p style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px;">活動一:認識故事元素</p> <p>1. <b>認識故事 ABC:</b>教師逐一示範並揭示 A+B=C 的故事元素組合，並說明 A、B、C 是完全不同的故事元素，彼此不得重複，故事元素的加總會產生無盡的想像力。</p> <p>示範例句如下:</p>	第一節	第二節	第三節	第四節	第五節	第六節	認識故事元素	故事ABC接龍	彎來彎去的故事	我的故事會轉彎 (童話故事改編1-意外的轉折)	我的故事會轉彎 (童話故事改編2-最後的結局)	故事欣賞評分	2'	
第一節	第二節	第三節	第四節	第五節	第六節										
認識故事元素	故事ABC接龍	彎來彎去的故事	我的故事會轉彎 (童話故事改編1-意外的轉折)	我的故事會轉彎 (童話故事改編2-最後的結局)	故事欣賞評分										
		8'													

6-III-2  
培養思考力、  
聯想力等寫作  
基本能力

滿樹的山茶花 + 金色的陽光 = 春天來報到  
虛弱的老狗 + 充滿笑容的小孩 = 無止盡的愛  
數不完的書 + 無聊的雨天 = 圖書館驚魂夜  
沒寫完的功課 + 快到來的開學日 = 噩夢的開始  
魔法師的咒語 + 會說話的烏鴉 = 黑森林的秘密

**2. 故事元素大猜謎:**依據學生日常經驗所閱讀的故事，拆解出下列故事元素，請學生依據故事元素，猜出所組成的經典故事或小說的名稱

例如：

壞皇后的詭計 + 善良的小矮人 = 公主奇遇記 白雪公主  
閃電般的印記 + 邪惡的佛地魔 = 邪不勝正的勝利 哈利波特  
迷人的金彩券 + 神秘的工廠 = 奇幻的冒險 巧克力冒險工廠  
神奇的魔法藥水 + 美麗的大海 = 悲傷的愛情 小美人魚  
男女之間的競爭 + 校長的阻撓 = 不平靜的校園 校園小說:不要講話

教師總結：故事可以用 A+B+C+D+……來創作，所以這些 ABCDEFG……..就是故事組成的重要元素，可以稱為故事元素

### 活動二 故事元素大挑戰

1. 教師說明：透過日常生活的觀察，蒐集故事元素，創造無數的 ABCDE……為自己製造個人專屬的情節資料庫，而故事元素的內容，可依據人、事、時、地、物等不同角度來發想，教師舉例示範說明，故事元素需要加入形容詞、動詞或成語，讓故事元素充滿想像空間：

	ABCD 的內容可以是……	舉例(說明不同詞性所帶來的故事張力)
人	形容性格或情緒	( )的國王，可填入：聰明、愚笨、自大、自私……
事	加上事件的狀態	( )的地震，可填入突如其來、驚天動地
時	寫上特殊的時間~ 季節或天氣狀態	( )的暴風雨，可填入無情的、驚人的、可怕的
地	各式各樣的地點	( )的地下室，可填入漆黑的、明亮的、熱鬧的
物	讓你特別有感覺 的物品	( )的冰箱，可填入會說話、會走路、打不開

1. 教師說明：國王的新衣故事裡的國王，如果要用一個形容詞來形容這位國王的性格，可以使用的形容詞有那些？

(學生回答：愚笨的國王、愚蠢的國王)

12'

1. 學生能掌握寫作重點，利用故事元素的延伸聯想，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品

2. 教師進一步提問:如果老師將國王的性格設定為聰明的國王、機智的國王，請問國王的新衣的結局會不會有什麼變化?

(學生回答:國王就不會被騙了，裁縫師會被捉去關)

3. 教師揭示故事元素可依據不同詞性，產生多種組合，例如：

**形式一：( 形容詞、成語或動詞 )的( 名詞 )**

例如：驕傲的神燈、會說話的烏鴉、不可告人的祕密、深不可測的無底洞

**形式二：( 名詞 )的( 名詞 )**

例如：巫婆的詭計、神燈的魔咒、水桶裡的精靈、窗外的黑影

4. 利用圖卡，參考故事 ABC 公式，進行故事聯想：



天使的魔爪+無情的暴風雨=死亡的到來

善良的使者+沉沒的戰艦=天外的奇蹟



寶盒的祕密+刺眼的陽光=白費的努力

消失的寶物+門外的黑影=密室裡的謀殺案

5. 完成學習任務:請翻開筆記本的第18頁，完成【故事元素大挑戰】，每一個故事元素都要加上合適的形容詞、動詞或成語，請參考前後故事元素，在空格內填入自己的創意故事元素吧!

編號	A	+	B	=	C
1	隨風掉落的樹葉	+	孤苦無依的老人	=	
2	懶惰的農夫	+		=	慘痛的教訓
3		+	寒風刺骨的冬天	=	悲慘的世界
4	傷心的眼淚	+		=	無言的結局
5	暴風雨的來襲	+		=	恐怖的驚魂夜
6		+	神奇的豌豆	=	不可思議的冒險
7		+		=	
8		+		=	

**【統整活動】**

教師總結:故事元素的形容詞會讓故事結局產生大轉彎，不同詞性會帶來不同的故事張力，甚至讓故事結局大轉彎，同學完成的故事元素都可以成為個人的故事情節錦囊。

6-III-2  
培養思  
考力、  
聯想力  
等寫作  
基本能  
力

16'

2'

## 第二節 故事 ABC 接龍

### 【引起動機】

1. 教師揭示同學的故事元素作業，摘錄優異的故事元素，說明生活處處皆有故事元素，而這些故事來源就是最好的故事資料庫

莫名的腳步聲  
可怕的病毒  
思念的母親  
悲傷的音樂  
寂靜的校園  
漆黑的森林  
空洞的教室  
扭曲的四肢  
窗外的黑影  
幽靈的出現  
失敗的感情

恐怖的尖叫聲  
會說話的烏鴉  
邪惡的女巫  
不捨的眼神  
膽小的巨人  
故障的玩偶  
數以千計的蝗蟲  
善良的野獸  
頑皮的公主  
殘酷的現實  
神燈的魔咒

正義的代價  
無情的戰火  
孤獨的雕像  
人間的地獄  
無止盡的惡夢  
無家可歸的小孩  
不見天日的無底洞  
消失的世界  
穿越時空的冒險  
童年的回憶  
黑衣人的詭計

### 【發展活動】

#### 活動一 故事元素運用(一):

故事元素是很重要的故事寫作來源，現在我們來練習將不同的故事元素，串接起來，發揮你的聯想力，將元素組成一則小故事

#### 短篇故事分享範例一：好友的聚餐+天真的服務生=誰來付帳？

故事內容：

五個朋友到餐廳聚餐，大吃大喝後，每個人都搶著付帳。

當中一人跟服務生說：「我有個好主意！這樣吧，我們用布條把你的眼睛蒙起來，由你來抓我們，誰被抓到，就該他付帳。」「好主意！」他們異口同聲喊道，服務生大笑不已，就用布條把眼睛蒙住。

天真的服務生把布條綁好後，開始抓人，服務生找了半天，誰也沒抓到，還撞翻了一把椅子，沒想到這群人卻早已經悄悄溜出門去了。

#### 短篇故事分享範例二：花園裡的盲人+好奇的路人=美麗的相遇

故事內容：

在美麗的大花園裡住著一個盲人，他把所有的時間都用來照料這個花園，雖然他的眼睛看不見，花園卻管理得非常好。

一個好奇的路人看著美麗的花園，問道：「你為什麼要這麼用心管理？你根本就看不見這些美麗的花呀！」盲人笑了，他說：「因為我喜歡邊工作邊聞花香。還有一個理由就是~~因為你！」

「我？但你根本不認識我呀？」路人說。

「是的，我是不認識你，但是我會因為這花園而和許多停下來欣賞的人相遇，這不是一件很美好的事嗎？」

6-III-2  
培養思  
考力、  
聯想力  
等寫作  
基本能  
力

10'

**活動二：故事短文接龍練習**

20'

6-III-4  
創作童  
詩及故  
事。

1. 請小組組員從成員的故事資料庫中，找出3個最有想像空間的故事元素，練習將三個故事元素，串接成一則短篇故事



蒐集小組的故事ABC



將ABC故事元素寫在白板上



小組故事接龍練習

10'

2. 利用兩兩小組，進行小組的故事交流與分享



兩小組為一個分享圈

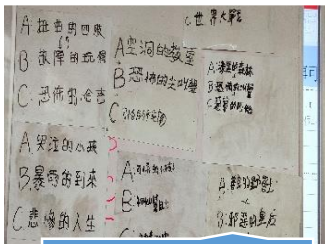


進行各組別故事分享



小組故事接龍分享

3. 推薦優秀組別上台發表



小組故事ABC大集合



推薦小組上台發表



故事接龍真有趣

**【統整活動】**故事元素可持續疊加，讓故事一直不停的說下去。下一堂課要挑戰運用更多故事元素來進行更多變化的故事創作

**第三節 彎來彎去的故事**

**【引起動機】**

**1. 複習故事結構及故事轉折點**

情節是呈現出故事的經過與變化，故事的情節安排可依據靶心人公式進行拆解。靶心人公式將故事氛圍 1. 目標 2. 阻礙 3. 努力 4. 結果 5. 意外 6. 轉彎 7. 結局等七個階段，此單元將把故事階段簡化為

目標、阻礙	努力、結果	意外、轉彎	結局
1. 故事背景	2. 遇到的問題/挑戰	3. 意料之外/ 怎麼解決?	4. 最後結局?

5'

3. 學生透過共同學習法，互動學習任務。

6-III-2  
培養思  
考力、  
聯想力  
等寫作  
基本能  
力

2. 複習第三課廉頗與藺相如課文內容，試著以「藺相如」為人物主軸，利用靶心人公式進行故事情節分析：

1.故事背景	2.遇到的問題/挑戰	3.意料之外/怎麼解決?	最後結局?
目標、阻礙	努力、結果	意外、轉彎	結局
藺相如得到大王賞識、引起廉頗不滿，想當面羞辱他	藺相如刻意躲避廉頗、部下認為他太懦弱，不想追隨他	藺相如因顧及國家安全，才避免和廉頗發生衝突，廉頗得知藺相如的用心後，負荊請罪	兩人成為肝胆相照的好朋友
忌妒的開始	刻意的迴避	用心良苦的告白	真摯的友誼

3. 教師提問：故事的精彩之處通常出現在哪個部分？  
學生回答：用心良苦的告白、意外及轉彎的地方

### 【發展活動】

#### 活動一：故事元素運用(二)故事大接龍-九彎十八拐

教師整理說明：

轉彎，就是情節的轉折，是一篇故事裡最吸引人的地方。精彩的故事一定要會轉彎，不管大彎小彎，明著轉，暗著轉，愈好的故事轉得愈厲害，而故事的轉折點是最能吸引讀者好奇心的決勝點，這一堂課我們要來動動腦筋，讓故事來的劇情急轉直下，見證故事轉彎的魔力。

有了故事元素資料庫，善用無數的故事元素 ABCDE……組合，就可以創造出不斷轉彎、意想不到的故事內容。

1. 找出一位同學完成的故事元素表(如下圖)，師生一起進行故事元素大接龍。

1	隨風掉落的樹葉	+	孤苦無依的老人	+	孤單的人生
2	懶惰的農夫	+	妻子的離世	+	慘痛的教訓
3	一場大病的來臨	+	寒風刺骨的冬天	+	悲慘的世界
4	傷心的眼淚	+	朋友的背叛	+	無言的結局
5	暴風雨的來襲	+	無家可歸的女孩	+	恐怖的驚魂夜
6	好奇的男孩	+	神奇的豌豆	+	不可思議的冒險
7	真摯的眼神	+	可靠的友情	+	四葉幸運草的祝福
8	擁有魔法的靈食	+	幸運的客人	+	神奇雜貨店

教師示範接龍：

公園裡到處都是隨風掉落的樹葉，公園旁邊住著一位孤苦無依的老人，他沒有親人，過著孤單的人生，有一天，他在公園旁遇到了一位懶惰的農夫，農夫因為妻子的離世而學到了慘痛的教訓，沒想到又生了一場大病，再加上寒風刺骨的冬天，對農夫而言真是個悲慘的世界。

2-III-3  
靈活運  
用詞語  
和說話  
技巧，  
豐富表

10'

2. 學生能了解故事的轉折點是故事最吸引讀者的地方，藉由故事轉折點的寫作訓練，進而提升個人思考力及聯想力的發展。

學生持續利用接龍：


老人聽著農夫的遭遇，不禁流下了傷心的眼淚，因為這也讓他想到朋友的背叛遭遇，兩個悲傷的人碰在一起真是個無言的結局。幾天後，突如其來的暴風雨來襲，門外出現了一個無家可歸的小女孩，沒想到小女孩居然有三隻眼睛，讓老人度過了一個恐怖的驚魂夜。天亮後，門口出現了一個好奇的男孩，他送給老人一包神奇的豌豆，豌豆讓老人可以爬上巨人國，展開一場不可思議的冒險，他從巨人真摯的眼神中，明白他終於得到了可靠的友情，巨人送給老人四葉幸運草的祝福，讓他擁有魔法的零食，能夠吸引幸運的客人，最後老人經營了一家神奇的雜貨店，從此過著幸福快樂的日子。

教師總結：只要善用想像力及適當的连接詞，故事元素可以讓故事一直說下去。

活動二：彎來彎去的故事

1. 欣賞故事轉彎的魔力(教師提供範本)，改編自因為所以有故事一書  
教師示範：隨意擷取 8 個故事元素，讓故事彎來彎去。

6-III-4  
創作童  
詩及故  
事。

故事元素	彎來彎去的故事
A 高級的餐廳 B 熱騰騰的飯 C 奇裝異服的人 D 醜陋的生物 E 聽不懂的咒語 F 男孩的名字 G 倒下的身體 H 小小的種子	 <p>小男孩坐在高級的餐廳裡， 他吃一碗熱騰騰的飯， 飯裡跑出來一個奇裝異服的男人， 那人抓著一隻醜陋的生物， 那生物講著聽不懂的咒語， 突然叫出小男孩的名字， 男孩直接被嚇暈了， 倒下的身體不斷縮小縮小， 成為一顆小小的種子。</p>

2-III-6  
結合科  
技與資  
訊，提  
升表達  
的效  
能。

2. 學習任務：我的故事會轉彎

- (1)以三人為一小組，請依照所提供的 8 個故事元素順序(順序不可更換、刺激自己的故事轉彎功力)，創作一個彎來彎去的故事，每一個故事元素都要讓情節轉一個彎。

故事元素	彎來彎去的故事
A 寧靜的校園 B 莫名的腳步聲 C 可怕的病毒 D 思念的母親 E 會跳舞的鉛筆 F 漆黑的森林 G 會說話的烏鴉 H 頑皮的公主	<p>在一間寧靜的校園裡，</p> <p>(小組利用平板進行故事創作)</p>

2-III-3  
靈活運  
用詞語  
和說話  
技巧，  
豐富表  
達內容

3. 各組的作業長，登入 loilonote school，建立故事 ABC 筆記，接收老師的故事任務卡片，小組合力完成故事創作，將作業上傳到作業繳交區。



3. 學生透過同學互動學習，完成任務。



教師示範說明



小組進行故事創作



完成線上作業繳交

【統整活動】

同樣的故事元素，卻能產出多個不同版本的創意故事，彎來彎去的故事，讓人有意想不到故事發展，各組要將作業繳交到平台，下堂課進行分享。

loilonote school 分組作業繳交區及學生小組作品

故事ABC 發布畫面

繳交順序 隱藏回答 分享答案 一次回覆

<p>賢來習去 邱仲得</p> <p>11月29日 09:25</p>	<p>賢來習去 胡育誠</p> <p>11月29日 09:25</p>	<p>賢來習去 字心好</p> <p>11月29日 09:25</p>	<p>賢來習去 何昀珊</p> <p>11月29日 09:25</p>	<p>賢來習去 吳彥霆</p> <p>11月29日 09:26</p>	<p>賢來習去 林泊存</p> <p>11月29日 09:29</p>	<p>賢來習去 劉靜嫻</p> <p>11月29日 09:30</p>
<p>賢來習去 林維芸</p> <p>11月29日 09:31</p>	<p>賢來習去 翁祖誠</p> <p>11月29日 09:32</p>	<p>蔡承霖</p>	<p>溫奕安</p>	<p>蘇恩祐</p>	<p>李柏毅</p>	<p>張洛豪</p>
<p>楊智皓</p>	<p>孟佑展</p>	<p>范丞安</p>	<p>巫東晉</p>	<p>段武毅</p>	<p>邱伊廷</p>	<p>李采潔</p>

5'

小組作業

彎來彎去的故事

組員座號:17,18

- A寧靜的校園
- B莫名的腳步聲
- C可怕的病毒
- D思念的母親
- E會跳舞的鉛筆
- F漆黑的森林
- G會說話的烏鴉
- H頑皮的公主

在一間寧靜的校園裡，有一個小男孩聽到了莫名的腳步聲，結果他引來了可怕的病毒，這場病毒讓他想起了思念的母親，這時突然走來了一隻會跳舞的鉛筆，小男孩跟著鉛筆走進了漆黑的森林裡面，看到了一隻會說話的烏鴉，走著走著，前面出現了皇宮，走進去之後，發現一切都是頑皮的公主搞的鬼。

小組作業

彎來彎去的故事

組員座號:6、14、15

- A寧靜的校園
- B莫名的腳步聲
- C可怕的病毒
- D思念的母親
- E會跳舞的鉛筆
- F漆黑的森林
- G會說話的烏鴉
- H頑皮的公主

在一間寧靜的校園裡，在研究室突然響起一陣莫名的腳步聲，小男孩四處尋找聲源卻沒有找到任何東西，於是繼續用顯微鏡觀察實驗體，突然發現奇怪的球型狀的物體正在扭動，仔細一看竟然是幾年前殺死自己母親的可怕的病毒，讓他不禁思念起他已過世的母親，突然看到他的鉛筆開始跳起了舞，然後一本書忽然打開了把小男孩吸了進去，然後一轉眼就來到了漆黑的森林，遇見了會說話的烏鴉，烏鴉站著一位公主，她很頑皮的在逼著會說話的烏鴉，公主也看見了小男孩，她放開烏鴉，淺淺一笑，拉著小男孩去自己的城堡玩，結果小男孩就永遠被困在故事書裡了。故事結束。

6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力

彎來彎去的故事

組員座號:14,15,16

- A寧靜的校園
- B莫名的腳步聲
- C可怕的病毒
- D思念的母親
- E會跳舞的鉛筆
- F漆黑的森林
- G會說話的烏鴉
- H頑皮的公主

在一間寧靜的校園裡，安靜的圖書館突然傳出莫名的腳步聲，原來是一位枯苦無依的小男孩，小男孩的媽媽得了可怕的病毒，他十分思念他的母親，這時，一隻會跳舞的鉛筆說世界上有死而復生的藥丸，他帶著小男孩去一座漆黑的森林，一隻會說話的烏鴉突然攻擊小男孩一行人，他說：「想得到『死而復生』的藥丸，必須先過我這關！」一位頑皮的公主就把「死而復生」的藥丸偷偷拿走，導至小男孩在打贏烏鴉之後空手而歸，在月光的照射下，小男孩傷痕累累……。

彎來彎去的故事

組員座號:18'19'20

- A寧靜的校園
- B莫名的腳步聲
- C可怕的病毒
- D思念的母親
- E會跳舞的鉛筆
- F漆黑的森林
- G會說話的烏鴉
- H頑皮的公主

在一間寧靜的校園裡，傳來莫名的腳步聲，最近因為社會流傳種可怕的病毒，讓他想起思念的母親，想到傷心事，突然手上的鉛筆跳起舞來，變成會跳舞的鉛筆，一瞬間，學校變成了一片漆黑的森林，小女孩正想著自己到底在哪裡時，突然一隻會說話的烏鴉飛來了，告訴她那裡有一座城堡，裡面住著一位頑皮的公主，他可以告訴他要怎麼回到學校。

**第四節 我的故事會轉彎(童話故事改編 part1-意外的轉折)**

5'

**【引起動機】**

1. 欣賞各組創作的彎來彎去的故事(如上圖之學生作品)，複習故事轉彎的練習
2. 練習用 8 個故事元素，進行童話故事改編

**【發展活動】**

10'

**活動一:利用故事結構重述童話故事重點**

1. 閱讀原版故事內容，請學生閱讀兩篇安徒生童話故事(人物主角鮮明)，依故事結構重述原版故事內容

**範本(一)賣火柴的小女孩的故事結構表**

原版故事發展	遇到的問題/困難	如何解決?	結局?
一個寒冷的夜晚，一位衣衫襤褸可憐的小女孩在街上賣火柴，冷風使她打顫和失溫，她的父親會因為女孩賣不掉火柴而會毆打她，因此她不敢回到家裡。	小女孩努力的叫賣，但是一整晚卻沒有人願意停下腳步來買火柴，看著路旁屋內的一家人正在享用美味的聖誕大餐，冷得發抖的女孩卻只能瑟縮在街邊的角落休息。	飢餓難耐的小女孩點亮一根根火柴來幫自己取暖，她在火光中看到一些幻影，包括聖誕樹和聖誕大餐。此時她見到天空中有流星劃過，便想起祖母的話，流星代表著人的死亡。	當她劃了下一根火柴後，她看見了自己的祖母，為了維持祖母的幻影，她不斷地劃下火柴。在最後一根火柴燃盡後，女孩死了，她看到了她祖母，然後她的祖母就把她的靈魂帶去了天堂，她們就過著幸福的生活。

**範本(二)花衣魔笛手的故事結構表**

原版故事發展	遇到的問題/困難	怎麼解決? (意料之外)	結局?
德國有個村落名叫哈梅恩，那裡鼠滿為患，讓村民非常困擾。某天突然有位身著花衣的外地人自稱是捕鼠高手，村民向他許諾，如果他 能除去鼠患的話，村民會給付重酬。	和鎮民談妥交易後，外地人掏出了魔笛，他用笛聲將鎮裡的鼠群們引誘到河邊，讓牠們掉進河中，消滅了整個小鎮的老鼠，但事後鎮民卻反悔，沒有給魔笛手應有的報酬，魔笛手只好悻悻然離開村落。	過了數周，正當村民在教堂聚會時，魔笛手再次返回，他在巷弄吹起笛子，而這次笛聲旋律吸引的卻是鎮上所有的孩子，聽到笛聲的孩子們隨之起舞，然後跟著魔笛手離開了小鎮。	後來魔笛手帶著 130 名孩子離開了城市，從此消失得無影無蹤。結果當村民們發現時，早已為時已晚，所有的孩子早已下落不明，村民們為此感到懊悔不已。

4. 學生能欣賞他人作品並適時給予回饋或建議。

6-III-4  
創作童  
詩及故  
事

6-III-3  
掌握寫  
作步  
驟，寫  
出表達  
清楚、  
段落分

活動二:我的故事會轉彎(童話故事改編 part1-意外的轉折)

1. 說明學習任務:在兩篇故事中選擇一篇，進行故事改編。

教師說明:保留故事的主角、原始發展、遇到的問題/困難等部分，試著從故事特定時間點切入，在怎麼解決?(意料之外、故事轉彎處)的部分，加上指定的8個故事元素，讓故事發展有意想不到的情節發展，讓原版故事大轉彎。

故事切入點	教師指導說明
怎麼解決? (意外的轉折)	1. 加入新的故事元素 ABCDE……，讓故事來個大轉彎 2. 要保留故事的主角~ <b>花衣魔笛手或賣火柴的小女孩，所以故事的敘寫必須要使用第三人稱:他或她</b> 3. 每個元素都要用通順的句子進行接寫，要加上標點符號 4. 要善用連接詞，將故事元素擴充句子或段落，形成一小篇完整的文章: 例如:沒想到……; 突然…; 因為……所以…… 但是…, 而且…… 先…再…接著…然後…最後…

範本(一)賣火柴的小女孩

我的故事會轉彎 賣火柴的小女孩(安徒生童話)			
原版故事發展 (保留)	遇到的問題/困難 (保留)	怎麼解決? (意外的轉折)	結局?
一個寒冷的夜晚，一位衣衫襤褸可憐的小女孩在街上賣火柴，冷風使她打顫和失溫，她的父親會因為女孩賣不掉火柴而會毆打她，因此她不敢回到家裡。	小女孩努力的叫賣，但是一整晚卻都沒有人願意停下腳步來買火柴，看著路旁屋內的一家人正在享用美味的聖誕大餐，冷得發抖的女孩卻只能瑟縮在街邊的角落休息。	加入新的故事元素 ABCDEFH，讓故事彎來彎去  A. 詭異的哭聲 B. 隱形的斗篷 C. 不捨的眼神 D. 會跳舞的玻璃鞋 E. 被遺忘的城堡 F. 法老王的詛咒 G. 善良的野獸 H. 樹上的最後一片葉子	會產生什麼新的結局?

5'

2. 學生能了解故事的轉折點是故事最吸引讀者的地方，藉由故事轉折點的寫作訓練，進而提升個人思考力及聯想力的發展。

2-III-6  
結合科技與資訊，提升表達的效能。

## 範本(二)花衣魔笛手

### 我的故事會轉彎 花衣魔笛手(安徒生童話)

原版故事發展 (保留)	遇到的問題/困難 (保留)	怎麼解決? (意外的轉折)	結局?
德國有個村落名叫哈梅恩，那裡鼠滿為患，讓村民非常困擾。某天突然有位身著花衣的外地人自稱是捕鼠高手，村民向他許諾，如果他 能除去鼠患的話，村民會給付重酬。	和鎮民談妥交易後，外地人掏出了魔笛，他用笛聲將鎮裡的鼠群們引誘到河邊，讓牠們掉進河中，消滅了整個小鎮的老鼠，但事後鎮民卻反悔，沒有給魔笛手應有的報酬，魔笛手只好悻悻然離開村落。	加入新的故事元素 ABCDEFH，讓故事彎來彎去  A. 隱形的斗篷 B. 詭異的笑聲 C. 無情的暴風雨 D. 消失的地圖 E. 神秘的圖書館 F. 失蹤的小孩 G. 布萊梅的樂隊 H. 樹上的最後一片葉子	會產生什麼新的結局?

20'

2. 登入 loilonote schoo APP，建立「故事寫作」筆記本，接收老師派發兩張的「我的故事會轉彎學習任務卡」，選擇其中一張任務卡，依據 8 個故事元素，開始進行個人故事改編創作，並於下課前繳交至線上作業繳交區。

**我的故事會轉彎** 雷火輪的小女孩(安徒生童話)

**原版故事** 一個寒冷的夜晚，一位衣衫襤褸可憐的小女孩在街上賣火柴，冷風使她顫和失溫，她的父親會因為女孩賣不掉火柴而會毆打她，因此她不敢回到家裡。

**遇到的問題/困難** 小女孩努力的叫賣，但是一整晚卻沒有人願意停下腳步來買火柴，看著路旁屋內的一家人正在享用美味的聖誕大餐，冷得發抖的女孩卻只能瑟縮在街邊的角落休息。

**怎麼解決?  
(意料之外)** 請利用下方的故事元素，進行故事改編

A. 隱形的斗篷  
B. 詭異的笑聲  
C. 無情的暴風雨  
D. 消失的地圖  
E. 神秘的圖書館  
F. 失蹤的小孩  
G. 布萊梅的樂隊  
H. 樹上的最後一片葉子

**最後的結局**

**我的故事會轉彎** 花衣魔笛手(安徒生童話)

**原版故事** 西元 1284 年，德國有個村落名叫哈梅恩 (Hameln)，那裡鼠滿為患，讓村民非常困擾。某天突然有位身著花衣的外地人自稱是捕鼠高手，村民向他許諾，如果他 能除去鼠患的話，村民會給付重酬。

**遇到的問題/困難** 和鎮民談妥交易後，外地人掏出了魔笛，他用笛聲將鎮裡的鼠群們引誘到河邊，讓牠們掉進河中，消滅了整個小鎮的老鼠，但事後鎮民卻反悔，沒有給魔笛手應有的報酬，魔笛手只好悻悻然離開村落。

**怎麼解決?  
(意料之外)** 請利用下方的故事元素，進行故事改編

A. 隱形的斗篷  
B. 詭異的笑聲  
C. 無情的暴風雨  
D. 消失的地圖  
E. 神秘的圖書館  
F. 失蹤的小孩  
G. 布萊梅的樂隊  
H. 樹上的最後一片葉子

**最後的結局**

### 【統整活動】

有趣的故事元素會讓故事有意想不到的發展，故事元素不要任意修改，試著去挑戰自己的轉彎能力，激發故事寫作潛能。



教師說明學習任務



領取個人任務卡



利用故事元素進行改編

## 學生作品 1-花衣魔笛手故事改編

我的故事會轉彎 花衣魔笛手(奇誕生靈話)	
原版故事	西元 1284年，德國有個村落名叫哈梅恩，那裡鼠風為患，讓村民非常困擾。某天突然有位身著花衣的外地人來到村莊，他自稱是捕鼠高手，村民向他許下承諾，如果他能除去鼠患的話，村民會給付重酬。
遇到的難題/阻礙	和鎮民談妥交易後，外地人拿出了魔笛，他用笛聲將鎮裡的鼠群們引誘到河邊，讓牠們掉進河中，成功消滅了整個小鎮的老鼠，但事後鎮民卻反悔，沒有給魔笛手應有的報酬，接著，魔笛手只好悻悻然的離開了村莊。
怎麼解決? (意料之外) 請利用故事元素， 進行故事改編	難題的魔笛手只好拿出他隱形的斗篷，後來，有一天突然有一陣詭異的哭聲在這個村子裡，全村的人都聽到了這個聲音，過了幾天之後，突然有一場無情的暴風雨降臨，全村幾乎都毀滅了，不過，全村唯一的世界地圖卻消失了。這張消失的地圖對全村可是非常重要的，因為那是唯一通往外面世界的路，所以他們想說先不管地圖好了，先看有沒有人受傷，或者有沒有房屋受損，還好所有的人都平安無事，雖然所有的房屋都毀了，不過有一間房屋卻毫髮無傷，可是，那間房屋以前都沒有見過，村民走近一看，發現那是一間神秘的圖書館，沒想到他們正要進去一探究竟的時候，圖書館竟然張開了嘴巴，把全村的人都出掉了！
最後的結局	

## 學生作品 2-花衣魔笛手故事改編

我的故事會轉彎 花衣魔笛手(奇誕生靈話)	
原版故事	西元 1284年，德國有個村落名叫哈梅恩，那裡鼠風為患，讓村民非常困擾。某天突然有位身著花衣的外地人來到村莊，他自稱是捕鼠高手，村民向他許下承諾，如果他能除去鼠患的話，村民會給付重酬。
遇到的難題/阻礙	和鎮民談妥交易後，外地人拿出了魔笛，他用笛聲將鎮裡的鼠群們引誘到河邊，讓牠們掉進河中，成功消滅了整個小鎮的老鼠，但事後鎮民卻反悔，沒有給魔笛手應有的報酬，接著，魔笛手只好悻悻然的離開了村莊。
怎麼解決? (意料之外) 請利用故事元素， 進行故事改編	魔笛手露出鮮紅的瞳孔，回到城堡中，拿起金色的烏龍，怨恨的靈魂在此滋養，他是「阿拉貝斯克」——邪惡的化身；他披上隱形的斗篷，發出詭異的哭聲，手一揮，無情的暴風雨來臨，代表著魔笛手的怒氣。他拿起一千零六十年前消失的地圖，到了神秘的圖書館，圖書管理員給他一把「索命鞭」恐懼襲來，哈梅恩小鎮籠罩在無知的邪惡中……
最後的結局	

6-III-3  
掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品

## 學生作品 3-賣火柴的小女孩故事改編

我的故事會轉彎~賣火柴的小女孩改編版		班級座號:
原版故事	一個寒冷的夜晚，一位衣衫襤褸可憐的小女孩在街上賣火柴，冷風使她打顫和失溫，她的父親會因為女孩賣不掉火柴而會毆打她，因此她不敢回到家裡。	
遇到的難題/阻礙	小女孩努力的叫賣，但是一整晚卻沒有人願意停下腳步來買火柴，看著路旁屋內的一家人正在享用美味的聖誕大餐，冷得發抖的女孩卻只能瑟縮在街邊的角落休息。	
怎麼解決? (意料之外) 請利用故事元素， 進行故事改編	沒想到，(腦海裡)突然浮現詭異的哭聲，有後來有一位神秘的男孩，送給他一件隱形的斗篷沒想到那個男孩是她失散多年的哥哥，她的哥哥突然消失，她的眼神浮現出一絲不捨，她穿上隱形斗篷後突然被傳送到一座被遺忘的城堡裡面，那個人跟小女孩說他被巫師詛咒了謝謝你幫我解除他的詛咒，他幫她變出一隻善良的野獸，野獸跟他說樹上的最後一片葉子掉下來之後接受就會死掉最後那兩片最後一片葉子始終還是掉下來了，野獸也變成了煙霧消失在她的眼前，小女孩也終於掙脫了這種痛苦到了天堂，她死也無憾了。	
最後的結局		

## 學生作品 3-賣火柴的小女孩故事改編

我的故事會轉彎~賣火柴的小女孩改編版		班級座號:
原版故事	一個寒冷的夜晚，一位衣衫襤褸可憐的小女孩在街上賣火柴，冷風使她打顫和失溫，她的父親會因為女孩賣不掉火柴而會毆打她，因此她不敢回到家裡。	
遇到的難題/阻礙	小女孩努力的叫賣，但是一整晚卻沒有人願意停下腳步來買火柴，看著路旁屋內的一家人正在享用美味的聖誕大餐，冷得發抖的女孩卻只能瑟縮在街邊的角落休息。	
怎麼解決? (意料之外) 請利用故事元素， 進行故事改編	突然，(身後莫名)傳來詭異的哭聲，她尋著聲音找到可以隱形的斗篷，她要離開時，突然感覺到不捨的眼神，她往後一看，看到一雙會跳舞的玻璃鞋，玻璃鞋叫她穿上它，她穿上玻璃鞋後，玻璃鞋帶小女孩到了一座被遺忘的城堡，玻璃鞋說：「穿上隱形的斗篷，不然妳會中巫師的詛咒。」走著走著她遇到了善良的野獸，那隻野獸帶著她走到一棵樹下說：「當這棵樹上的最後一片葉子掉下時，妳就會成為這座城堡的主人」說完野獸就走了，這棵樹最後一片葉子掉下來時，奇蹟發生了，本來冷清的城市突然生氣勃勃，小女孩的衣服變成了公主裙。	
最後的結局	小女孩變成了一位美麗的公主。	

### 第五節 我的故事會轉彎(童話故事改編 2-最後的結局)

#### 【引起動機】

1. 學生已完成故事結構的第三部分:怎麼解決?意外的轉折
2. 展示表現優異的作品，再次說明敘寫方式要以第三人稱的角度來進行，語句的流暢度要不斷回頭檢視

我的故事會轉彎~賣火柴的小女孩改編版		班級座號:
原版故事	一個寒冷的夜晚，一位衣衫襤褸可憐的小女孩在街上賣火柴，冷風使她打顫和失溫，她的父親會因為女孩賣不掉火柴而會毆打她，因此她不敢回到家裡。	
遇到的難題/阻礙	小女孩努力的叫賣，但是一整晚卻沒有人願意停下腳步來買火柴，看著路旁屋內的一家人正在享用美味的聖誕大餐，冷得發抖的女孩卻只能瑟縮在街邊的角落休息。	
怎麼解決? (意料之外) 請利用故事元素， 進行故事改編	突然， <del>身</del> 身後莫名 <del>身</del> 傳來詭異的哭聲，她尋著聲音找到可以隱形的斗篷，她要離開時，突然感覺到不捨的眼神，她往後一看，看到一雙會跳舞的玻璃鞋，玻璃鞋叫她穿上它，她穿上玻璃鞋後，玻璃鞋帶小女孩到了一座被遺忘的城堡，玻璃鞋說：「穿上隱形的斗篷，不然妳會中巫師的詛咒。」走著走著她遇到了善良的野獸，那隻野獸帶著她走到一棵樹下說：「當這棵樹上的最後一片葉子掉下時，妳就會成為這座城堡的主人」說完野獸就走了，這棵樹最後一片葉子掉下來時，奇蹟發生了，本來冷清的城市突然生氣勃勃，小女孩的衣服變成了公主裙。	

Good!

6-III-2  
培養思

【發展活動】

活動一：修改、潤飾故事內容。

1. 完成童話故事改編-怎麼解決? 教師再次說明要不斷重讀自己的文章，讓語句通順，並適當交代故事元素，如何出現?誰帶來的?從哪裡出現? 元素有何功能?帶來什麼影響?
2. 本節重點之一在於提醒學生要善用連接詞，將故事元素擴充句子或段落，更需善用進行修改及潤飾，讓文章通順形成一小篇完整的文章  
例如:沒想到……；突然…；因為……所以……；但是…,而且……；先…再…接著…然後…最後…；最終….

**我的故事會轉彎** 花衣魔笛手(安徒生童話)

原版故事	西元 1284年，德國有個村落名叫哈梅恩，那裡鼠滿為患，讓村民非常困擾。某天突然有位身著花衣的外地人來到村莊，他自稱是捕鼠高手，村民向他許下承諾，如果他能除去鼠患的話，村民會給付重酬。
遇到的難題/阻礙	和鎮民談妥交易後，外地人拿出了魔笛，他用笛聲將鎮裡的鼠群們引誘到河邊，讓牠們掉進河中，成功消滅了整個小鎮的老鼠，但事後鎮民卻反悔，沒有給魔笛手應有的報酬，接著，魔笛手只好悻悻然的離開了村落。
怎麼解決? (意料之外) 請利用下方的故事元素，進行故事改編	憤怒的魔笛手去找女巫幫忙，女巫給他一件 <b>隱形斗篷</b> 。晚上，村裡傳來一陣陣 <b>詭異的笑聲</b> ，天空下起了 <b>無情的暴風雨</b> ，這時，他手上的地圖突然消失了， <b>消失的地圖</b> 變成了一個會飛的音符，它帶著魔笛手來到了一個 <b>神秘的圖書館</b> ，音符說：『我的媽媽被村民殺害了，不如我們一起報仇吧!』，『好』魔笛手說。 於是他們就每天綁架一位小孩，一個月後，村民們發現村裡的小孩都失蹤了，村裡的每一個角落都貼著 <b>失蹤小孩</b> 的照片，村民的哭聲迴盪在村子裡，音符和魔笛手開心的看著這一切的發展， <b>接著</b> ，音符和魔笛手 <b>遠走他鄉</b> 一起加入布萊梅樂隊， <b>最終</b> ，邪惡的村民也得到了應有的報仇。 到了冬天，家家戶戶都很開心，唯獨這個村莊沒有任何的笑聲，當樹上的最後一片葉子掉落時，村莊裡再也沒有任何一個人了……
A.隱形的斗篷 B.詭異的笑聲 C.無情的暴風雨 D.消失的地圖 E.神秘的圖書館 F.失蹤的小孩 G.布萊梅的樂隊 H.樹上的最後一片葉子	
最後的結局	

活動一重點:學生自行檢視內文，並善用連接詞修改潤飾故事內容

活動二：故事結局自己說

教師說明:

一、結局的敘寫必須再次重新閱讀前面的內容，順便檢視

1. 是否有交代清楚故事元素之間的聯結?
2. 是否符合邏輯，需再修正？

二、說明故事結局敘寫的四種常見方式，供學生作為參考，整理如下

1. **喜劇結局**：把所有問題都解決，故事得到圓滿落幕

例如:從此，公主與王子過著幸福快樂的日子

2. **悲劇結局**：主角的目標沒有按計劃實現，出現了意外，悲劇發生了

例如:人魚公主的身體慢慢地，化做了許多五彩繽紛的泡泡。

15'

2. 學生能了解故事的轉折點是故事最吸引讀者的地方，藉由故事轉折點的寫作訓練，進而提升個人思考力及聯想力的發展。

8'

3. **精彩再次反轉**：你以為是 A 結果是 B，看到最後又出現大意外，最後才真相大白。

例如：耳邊鈴聲響起，她急忙坐起身來，原來一切都是一場夢~~

例如：昏暗的路燈下，朋友留下一抹詭異的微笑，離去的背影漸漸沒入夜色之中，手機傳來嫌疑犯的通緝照片，低頭一看，這~不就是剛剛那位熱心的朋友嗎？

4. **開放性結局**：沒有說明主角到底有沒有達成目的，留給讀者自己去想像

例如：昏暗的路燈下，黑衣人的背影漸漸沒入夜色之中，從此失去了蹤影~

例如：公主偷偷把手往右一指，侍衛往右邊的門走去，公主是會救他，讓他和美女結婚，還是讓他被老虎吃掉，門打開，是老虎還是美女？

三、四種結局敘寫方式事示範：以賣火柴的小女孩為例

1. **喜劇結局**：把所有問題都解決，故事得到圓滿落幕

例如：當最後一片葉子落下時，小女孩和……過著幸福快樂的日子

2. **悲劇結局**：主角的目標沒有按計劃實現，出現了意外，悲劇發生了

例如：最終，小女孩虛弱的身體慢慢倒下……，她……

3. **精彩再次反轉**：你以為是 A 結果是 B，看到最後又出現大意外，最後才真相大白。

例如：沒想到~當最後一片葉子被吹落時，小女孩不僅沒有……還……

4. **開放性結局**：沒有說明主角到底有沒有達成目的，留給讀者自己去想像

例如：當最後一片葉子飄落時，(命運之神)的到來，送給了小女孩(一瓶神奇藥水)，喝下，可以上天堂與思念的祖母相聚，不喝，可以離開父親安穩過生活？小女孩猶豫地拿起藥水，慢慢走入漆黑的巷尾，身影漸漸消失在夜色之中~~~

四、學生參考四種結局的模式，完成故事改編的最後結局，並再次將作業繳交至 loilonote school 作業繳交區。

故事結構	教師指導說明
最後的結局	1. 重新檢視前面的故事創作，參考四種結局形式，你的故事主角最後的結局是？ 2. 也可回到前面已寫過個故事元素裡去找線索，重新檢拾自己在前文情節裡所留下的麵包屑，只少找出 2-3 個可以讓故事延續下去的元素，讓故事結尾有前後呼應之語感。

#### 【統整活動】

作文就是寫故事，作文有起承轉合，故事有原因經過結果和結論，而合，就是結論。把前面故事主旨重新檢視，然後得出結論。結論要呼應前提。也可以運用寫格言的手法，寫下重複、有力量的結尾！

2-III-3  
靈活運用詞語和說話技巧，豐富表達內容

12'

第六節 故事賞析

5'

【引起動機】

1. 舊經驗:學生已練習過分組合作學習的拼圖法進行小組分享
2. 學生已完成自己的故事改寫,老師進行批閱後發回到學生的線上資料夾,學生須於課後完成修訂。

【發展活動】

活動一:故事分享 2 分鐘

1. 說明發表規則:  
每人口頭分享 2 分鐘,然後組員回饋 1 分鐘,故事分享 2 分鐘注意事項如下:
2. 練習重述自己的改編故事,然後進行個人口頭故事分享及回饋

介紹詞	大家好(注意眼神交會),我是_____,我今天要跟各位分享我改編的童話故事。
3 個事實	1. 第一次讀這個童話故事時,我的感受是:_____ 2. 我改編後的故事名稱是:_____ 3. 我改編的故事是這樣開始的:(開始唸故事改編內容)
2 個感受	當我改編好這個故事時,我的感受是 _____ 和 _____ 因為_____
1 個特別	我覺得這個故事中轉折最大的故事元素是_____ 很適合推薦給_____ 的人。謝謝你的聆聽。

15'

4. 學生能欣賞他人作品並適時給予回饋或建議。

3. 分組口頭分享:  
依照分組合作學習拼圖法第二式,進行新成員分組,以 4 人為一個故事分享小組,故事分享時以討論圈的方式圍坐在一起,依照時間進行分享。

14'



分組任務說明



故事分享時間



故事討論與回饋

活動二:故事推薦與分享

1. 分享完畢後,小組成員投票表決,從故事分享小組中,推薦一位同學的優秀作品進行全班發表
2. 教師選出優秀作品 3-4 則,公開表揚,說明故事亮點,鼓勵學生勇於嘗試創



3. 將全班作品派發到學生之線上筆記本，閱讀全班同學之故事改編作品。



組員說明推薦理由



獲推薦的作品上台發表



線上閱讀全班作品


學生完成之優秀作品

**我的故事會轉彎~賣火柴的小女孩改編版** 班級座號: 506


<b>原版故事</b>	一個寒冷的夜晚，一位衣衫襤褸可憐的小女孩在街上賣火柴，冷風使她打顫和失溫，她的父親會因為女孩賣不掉火柴而會毆打她，因此她不敢回到家裡。
<b>遇到的難題/阻礙</b>	小女孩努力的叫賣，但是一整晚卻都沒有人願意停下腳步來買火柴，看著路旁屋內的一家人正在享用美味的聖誕大餐，冷得發抖的女孩卻只能瑟縮在街邊的角落休息。
<b>怎麼解決?</b> (意料之外) 請利用故事元素，進行故事改編	突然，(街道上)傳來詭異的哭聲，小女孩抬頭一看，看到一件隱形的斗篷飄了起來，慢慢變成一個人的形狀，他用不捨的眼神看著小女孩，好像知道我會帶走她，突然一雙會跳舞的玻璃鞋衝了出來，玻璃鞋說：「不許帶走她」，剛說完，人影瞬移到小女孩面前把她抓走，當小女孩醒來時發現她在一座被遺忘的城堡，突然人影出現小女孩面前，她嚇得半死，這時人影突然露出他的額頭，小女孩說：「為什麼你會有巫師的詛咒印記？」人影旁邊突然出現一隻善良的野獸說：「因為有一天，樹上的最後一片葉子突然掉落在主人的額頭，沒想到葉子居然是壞心的巫師所設下的詛咒，所以才看到這一道印記」。小女孩又說：「那為什麼要抓住我」，人影說：「只有善良又可憐的你才可以讓印記消失」，這時小女孩把手抬了起來，輕輕碰了一下人影的額頭，沒想到印記突然就消失了。
<b>最後的結局</b>	可是，當印記消失的同時，小女孩卻突然呼吸困難，雙腿無力，原來印記會吸取小女孩的生命能量，所以，小女孩的身影慢慢變透明，最後或成一陣煙，消失在空空中了，

**我的故事會轉彎~賣火柴的小女孩改編版** 班級座號:506

<b>原版故事</b>	一個寒冷的夜晚，一位衣衫襤褸可憐的小女孩在街上賣火柴，冷風使她打顫和失溫，她的父親會因為女孩賣不掉火柴而會毆打她，因此她不敢回到家裡。
<b>遇到的難題/阻礙</b>	小女孩努力的叫賣，但是一整晚卻都沒有人願意停下腳步來買火柴，看著路旁屋內的一家人正在享用美味的聖誕大餐，冷得發抖的女孩卻只能瑟縮在街邊的角落休息。
<b>怎麼解決?</b> (意料之外) 請利用故事元素，進行故事改編	突然，身後莫名傳來詭異的哭聲，她尋著聲音找到可以隱形的斗篷，她要離開時，突然感覺到背後有股不捨的眼神，她往後一看，沒想到看到一雙會跳舞的玻璃鞋，玻璃鞋叫她穿上它，她穿上玻璃鞋後，玻璃鞋帶小女孩到了一座被遺忘的城堡，玻璃鞋說：「穿上隱形的斗篷，不然妳會中巫師的詛咒。」走著走著，突然她遇到了一隻善良的野獸，那隻野獸帶著她走到一棵樹下說：「當這棵樹上的最後一片葉子掉下時，妳就會成為這座城堡的主人」說完野獸就走了。小女孩靜靜坐在樹下等著葉子飄落，當最後一片葉子掉下來時，奇蹟發生了，首先，本來冷清的城堡突然生氣勃勃，接著小女孩的衣服瞬間變成了美麗的公主裙，後來身邊更是出現許多僕人，最終，小女孩真的變成了城堡裡的公主，從此過著幸福快樂的生活。 長大後，她有許多追求者，這天，突然出現一隻野獸，她還沒反應過來，野獸立刻變成了一位帥氣的王子，對她說：「謝謝妳之前救我」，小女孩一頭霧水，王子說：「我之前中了巫師的詛咒，巫師說想解除詛咒就要讓這座城堡有主人，我找過許多人，但他們都不願意停留，只有妳願意留下來，謝謝妳，妳願意跟我在一起嗎？」小女孩點點頭。最終小女孩跟著王子快樂的在一起了。
<b>最後的結局</b>	

**我的故事會轉彎** 花衣魔笛手 (安徒生童話) 姓名: 

<b>原版故事</b>	西元 1284 年，德國有個村落名叫哈梅恩，那裡鼠滿為患，讓村民非常困擾。某天突然有位身著花衣的外地人來到村莊，他自稱是捕鼠高手，村民向他許下承諾，如果他能除去鼠患的話，村民會給付重酬。
<b>遇到的難題/阻礙</b>	和鎮民談妥交易後，外地人拿出了魔笛，他用笛聲將鎮裡的鼠群們引誘到河邊，讓牠們掉進河中，成功消滅了整個小鎮的老鼠，但事後鎮民卻反悔，沒有給魔笛手應有的報酬，接著，魔笛手只好悻悻然的離開了村落。
<b>怎麼解決？</b> (意料之外) 請利用下方的故事元素，進行故事改編	離開村莊後的魔笛手遇到了一位瀕臨死亡的將軍，他給了魔笛手一個隱形的斗篷，魔笛手披上斗篷，然後回到村莊，在寂靜的夜裡，製造出詭異的笑聲，讓村民感到不安，可是又找不到笑聲從何而來，突然一場無情的暴風雨下了起來，愈下愈大，變成冰雹，落在魔笛手的身上，隱形斗篷被打破，功能消失殆盡，房子裡的村民發現了他，他的復仇只好暫停，為了躲避村民的追捕，他拿出背包裡的村莊地圖，找到神秘的下水道來逃離，沒想到，地圖竟然消失了，他一不小心，走到了村子裡人人懼怕的神秘圖書館，發現裏頭有一位失蹤許久的小孩，而那個小孩正在看著《布萊梅的樂隊》的故事書，小孩突然轉過身來，面無表情的指著窗外的蘋果樹說：「魔笛手，你將會在樹上的最後一片葉子掉下來時，離開這個世界。」
<b>最後的結局</b>	沒想到，小男孩的話才一說完，葉子就隨風飄落，魔笛手還沒有完成復仇，就這樣孤單的過世了。

**我的故事會轉彎** 花衣魔笛手 (安徒生童話) 姓名: 

<b>原版故事</b>	西元 1284 年，德國有個村落名叫哈梅恩，那裡鼠滿為患，讓村民非常困擾。某天突然有位身著花衣的外地人來到村莊，他自稱是捕鼠高手，村民向他許下承諾，如果他能除去鼠患的話，村民會給付重酬。
<b>遇到的難題/阻礙</b>	和鎮民談妥交易後，外地人拿出了魔笛，他用笛聲將鎮裡的鼠群們引誘到河邊，讓牠們掉進河中，成功消滅了整個小鎮的老鼠，但事後鎮民卻反悔，沒有給魔笛手應有的報酬，接著，魔笛手只好悻悻然的離開了村落。
<b>怎麼解決？</b> (意料之外) 請利用下方的故事元素，進行故事改編	憤怒的魔笛手去找女巫幫忙，女巫給他一件隱形斗篷。晚上，村裡傳來一陣陣詭異的笑聲，天空下起了無情的暴風雨，這時，他手上的地圖突然消失了，消失的地圖變成了一個會飛的音符，它帶著魔笛手來到了一個神秘的圖書館，音符說：『我的媽媽被村民殺害了，不如我們一起報仇吧！』，『好』魔笛手說。 於是他們就每天綁架一位小孩，一個月後，村民們發現村裡的小孩都失蹤了，村裡的每一個角落都貼著失蹤小孩的照片，村民的哭聲迴盪在村子裡，音符和魔笛手開心的看著這一切的發展，接著，音符和魔笛手遠走他鄉一起加入布萊梅樂隊，最終，邪惡的村民也得到了應有的報仇。
<b>最後的結局</b>	到了冬天，家家戶戶都很開心，唯獨這個村莊沒有任何的笑聲，當樹上的最後一片葉子掉落時，村莊裡再也沒有任何一個人了……

6'

**【統整活動】** 創意來自童話

教師播放泰國創意廣告，

1. 泰國廣告【童話，詼諧，有趣，創意，惡搞】很有想法的香水廣告

<https://www.youtube.com/watch?v=7f5aUT1QWcw>

2. 泰國廣告【詼諧，創意，童話，好笑】長頭髮灰姑娘真的很加分

<https://www.youtube.com/watch?v=Pb0CdsxYMg4>

**教師結語：**統整平常可從生活中多點觀察，藉機多蒐集一些故事元素，適時加入個人創意，製造轉折點，故事也能有無限的的故事線發展喔！

延伸學習

1. 利用寒假期間，自行蒐集 8 個故事元素，依照故事結構四階段，自行創作一則短篇故事
2. 延伸閱讀書籍：《空下起帽子雨，三個結尾的故事》親子天下出版、歐亨利短篇小說

參考資料	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 翰林版 5 上國語第七冊，《統整活動一：寫作進階-寫出轉折》，以<u>廉頗與藺相如</u>一課為例</li> <li>2. 《因為所以有故事：解構創作思維》一書，謝文賢，幼獅文化，2020 年</li> <li>3. 善用不同連接詞，才不會一直「然後、然後」下去 <a href="https://flipedu.parenting.com.tw/article/004982">https://flipedu.parenting.com.tw/article/004982</a></li> <li>4. 童話《花衣魔笛手》的歷史真相 <a href="https://www.storm.mg/lifestyle/997023?page=1">https://www.storm.mg/lifestyle/997023?page=1</a></li> <li>5. 故事原來是有”公式”的 <a href="https://vocus.cc/article/614f26ebfd8978000199b475">https://vocus.cc/article/614f26ebfd8978000199b475</a> 【寫作教學】故事結局的 6 大類型 <a href="https://www.rocknovels.com/blog-post-2.html">https://www.rocknovels.com/blog-post-2.html</a></li> <li>6. 《寫作教練在你家》郝廣才教你如何寫出打動人心的故事結尾 <a href="https://www.parenting.com.tw/article/5075306">https://www.parenting.com.tw/article/5075306</a></li> <li>7. 泰國廣告【童話，談諧，有趣，創意，惡搞】很有想法的香水廣告 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7f5aUTIQWcw">https://www.youtube.com/watch?v=7f5aUTIQWcw</a></li> <li>8. 泰國廣告【談諧，創意，童話，好笑】長頭髮灰姑娘真的很加分 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Pb0CdsxYMg4">https://www.youtube.com/watch?v=Pb0CdsxYMg4</a></li> </ol>
教學成效	<p><b>一、優點方面</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過小組練習將故事元素擴寫成彎來彎去的故事，能為學生搭建改寫的鷹架</li> <li>2. 資訊融入教學，結合資訊載體上傳小組作業，並方便觀摩欣賞他人作品</li> <li>3. 學生能運用故事元素，培養故事聯想力，完成一篇個人專屬的創意故事</li> </ol> <p><b>二、可改進之處</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 各階段時間的掌控需要多加留意，若能給予學生更充足的時間進行創作，內容會更臻完整。</li> <li>2. 連接詞的運用宜是先利用課堂或回家作業方式讓學生事先練習。</li> <li>3. 第六節的故事分享，每人 2 分鐘時間稍嫌不足，必須調整時間。</li> <li>4. 學生進行個人分享時，部分學生沒有進入狀況，老師可再多從旁鼓勵</li> </ol>
教學省思與建議	<p><b>壹、教學省思</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 寫作時間的節數安排似乎不足，導致部分創作能力低落或閱讀背景不足的學生，來不及於指定時間內完成個人故事改編，創作時間需要再拉長或讓部分學生回家完成故事改編，內容會更臻完整。</li> <li>2. 故事分享：每個人的敘說時間是 2 分鐘，小組回饋是 1 分鐘，剛好三分鐘完成。但是，故事分享對部分語文表達能力不佳者較有困難，需要多給學生時間練習。</li> <li>3. 學生平常即有進行 loilonote school 上課的習慣，所以分組進行時流程還算順暢，學生利用平板進行小組故事創作及個人寫作時，學習態度頗為專注。</li> <li>4. 透過平板上傳小組創作時，學生的思緒得到更多的發揮，產出更多的答案，足見分組合作在學習上的的效益。</li> </ol> <p><b>貳、教學建議</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生用平板進行創作時，因為平板有口說、打字及手寫等三種輸入方式，學生可依個人程度進行選擇，在寫作時也會更勇於嘗試書寫及進行修改。教學現場發現，使用載具進行寫作，學生書寫意願較高也較專注，能看到不同的寫作風景。</li> <li>2. 全班的故事來不及在課堂上立即分享完畢，若能讓學生事先進行閱讀，然後在課堂上直接討論，比較能達到學習即時回饋的效果。</li> <li>3. 增加故事自評及修改的時間，以利讓學生在語句的修辭及連接詞的運用多下點功夫進行修改。</li> </ol>
字數統計	<p>本教案總字數 <u>10949</u> 字（設計者自行初步統計，稿費核定字數經承辦學校覆核為憑）</p>