

國立台東大學兒童文學研究所
碩士論文

指導教授：林文寶 先生

幼兒創意故事之教學研究

研究生：何珮芸 撰
中華民國九十八年八月

國立台東大學

學位論文考試委員審定書

系所別：兒童文學研究所

本班 何 珮 芸 君

所提之論文 幼兒創意故事之教學研究

業經本委員會通過合於 ☒ 碩士學位論文 條件
☐ 博士學位論文

論文學位考試委員會：

郭建華

(學位考試委員會主席)

郭李宗文

林文星

(指導教授)

論文學位考試日期：98 年 8 月 11 日

國立台東大學

附註：1. 一式二份經學位考試委員會簽後，送交系所辦公室及註冊組或進修部存查。

2. 本表為日夜學制通用，請依個人學制分送教務處或進修部辦理。

博碩士論文授權書

本授權書所授權之論文為本人在 國立臺東大學 兒童文學研究 系(所)

組 98 學年度第 學期 取得 碩 士學位之論文。

論文名稱：幼兒創意故事之教學研究

本人具有著作財產權之論文全文資料，授權予下列單位：

同意	不同意	單 位
☒	☐	國家圖書館
☒	☐	本人畢業學校圖書館
☒	☐	與本人畢業學校圖書館簽訂合作協議之資料庫業者

得不限地域、時間與次數以微縮、光碟或其他各種數位化方式重製後散布發行或上載網站，藉由網路傳輸，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

☒ 同意 ☐ 不同意 本人畢業學校圖書館基於學術傳播之目的，在上述範圍內得再授權第三人進行資料重製。

本論文為本人向經濟部智慧財產局申請專利(未申請者本條款請不予理會)的附件之一，申請

文號為：_____，請將全文資料延後半年再公開。

公開時程

立即公開	一年後公開	二年後公開	三年後公開
			☒

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與不同意之欄位若未勾選，本人同意視同授權。

指導教授姓名：林文豪 (親筆簽名)

研究生簽名：何珮芸 (親筆正楷)

學 號：1596007 (務必填寫)

日 期：中華民國 98 年 8 月 23 日

1. 本授權書 (得自 <http://www.lib.nttu.edu.tw/theses/> 下載) 請以黑筆撰寫並影印裝訂於書名頁之次頁。

2. 依據 91 學年度第一學期一次教務會議決議: 研究生畢業論文「至少需授權學校圖書館數位化，並至遲

於三年後上載網路供各界使用及校內瀏覽。」

授權書版本: 2008/05/29

博碩士論文電子檔案上網授權書

(提供授權人裝訂於紙本論文書名頁之次頁用)

本授權書所授權之論文為授權人在 國立臺東大學 兒童文學研究所 _____ 組 98
學年度第 _____ 學期取得 碩士 學位之論文。

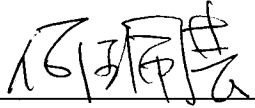
論文題目： 幼兒創意故事之教學研究

指導教授： 林文寶

茲同意將授權人擁有著作權之上列論文全文(含摘要)，非專屬、無償授權國家圖書館及本人畢業學校圖書館，不限地域、時間與次數，以微縮、光碟或其他各種數位化方式將上列論文重製，並得將數位化之上列論文及論文電子檔以上載網路方式，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

- 讀者基非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印上列論文，應依著作權法相關規定辦理。

授權人： 何珮芸

簽名： 

中華民國 98 年 08 月 24 日

謝 誌

背起行囊來到台東
三個夏天就這麼過去了
美好回憶就此定格 儲存

在完成任務的這一刻，心中真是感慨萬千…
能夠順利達成目標，要感謝的人實在是太多了
首先是這一路上陪伴我學習成長的老師們
林文寶老師的生活哲學
郭建華老師的尊尊教誨
游珮芸老師的優雅大方
楊茂秀老師的幽默風趣
吳玫瑛老師的指點功夫
張子樟老師的關懷叮嚀
以及郭李宗文的細心指導
都將是我心目中永遠的偶像

想感謝的還有 這段日子 公主對我們的疼愛與加持
和 那群陪伴我三年的 96 兒文暑的同學們
雖然 低調是我們的口頭禪 愛搞大是我們的特色
但是 用心認真卻是我們的不變的初衷
因為有了你們 這三個夏天著實精彩無比 熱鬧非凡
我只想說：「謝謝大家！」

再來就是 班上那群天真無邪的孩子與包容我的工作夥伴
因為有了你們的協助才会有今天的我
還有要謝謝夙岑、佩蓉和雅琳一家人
提供全年無休的到府服務
隨時補充持續不懈的戰鬥能量

最後要感謝是我最親愛的家人
尤其是爸爸和媽媽那份無私奉獻的愛
讓我這輩子都沉浸在溫暖的國度中…
謝謝大家！！

何珮芸 2008.8.23.

幼兒創意故事之教學研究

何珮芸

國立台東大學 兒童文學研究所

摘要

本研究的目的是探究大班幼兒塗鴉故事中的創意表現，與影響其創作的要素，以及提升大班幼兒在圖文方面的學習能力表現。本研究以研究者任教班級的29位大班幼兒為對象，時間為九十七學年度第一學期（2008.09.01.~2009.01.09.）所進行的創意思考教學之行動研究，參考義大利作家羅達立《幻想的文法》一書而擬定的三大主題，分別為「拼貼秀」、「幻想二元」和「卡通沙拉」，加上「故事前奏曲」共九次的故事創作。研究者運用觀察、錄音、拍照、訪談等方法，進行相關資料的蒐集與分析。本研究的結果發現：

- 一、幼兒的創意在流暢、豐富和精細方面均有卓越的表現。
- 二、影響幼兒塗鴉故事的創作因素，除了來自個人的生活經驗與背景的差異之外，亦受到同儕間的模仿學習，以及思緒的沉寂與醞釀兩方面的影響。
- 三、幼兒圖文創作的學習能力，在想像創造、塗鴉創作、語言表達、組織架構和邏輯思考等方面的表現均有一定程度的提升。

並根據上述的研究結果，提出兩方面的建議：

- 一、對幼教工作者及幼兒家長的建議，包括環境的營造與安排、正向鼓勵是自我認同與自信的來源，以及閱讀是激發創造力的最佳來源。
- 二、未來後續研究可採個案研究，和配合故事的戲劇演出。

關鍵字：幼兒、創造性思考教學、創造力、塗鴉故事

An Action Research on Children's Creative Stories

PEI-YUN HO

Graduate Institute of Children's Literature

National Taitung University

Abstract

This research aims to observe the creativities and factors in children's graffiti stories, and increase children's learning abilities in words and pictures creating. The twenty nine subjects are aged six to seven from the researcher's teaching class at kindergarten; the observation time is from September of 2008 to September of 2009. This is an action research on creative thinking teaching based on three themes from Gianni Rodari's *GRAMMATICA DELL FANTASIA*. There are total nine creating story activities. The researcher first shows the students what graffiti stories are, and then gives them creation topics about collage, fantasy, and cartoon characters. The method is to take observation, recording, picture taking and having interviews as study materials while the pupils are working on their graffiti stories.

This research has three discoveries: First, children have excellent performance in fluency, richness and fineness while creating. Second, the factors of children's graffiti storied are not only from personal living experience and environments, but also by imitation from classmates and calmness with development. Third, children's imagination, graffiti creativities, language expression, organization abilities and logical thinking advance well in words and pictures creating.

Two advices are listed. The first one is children's teaching workers and parents need to build children's learning environment, give children encouragement as their fountainhead of self identification and confidence. More, reading is the best power to work creativity up. The other one is to suggest other researchers to take individual case study and add in story drama shows in their future research.

Keyword : children, creative thinking teaching, creativities, graffiti stories

目次

第一章 緒論.....	1
第一節 研究背景與動機	1
第二節 研究目的與問題	7
第三節 名詞解釋	8
第四節 研究限制	9
第二章 文獻探討.....	11
第一節 幼兒的發展	11
第三節 幼兒的故事	19
第四節 幼兒的創造能力	26
第三章、研究方法與設計.....	37
第一節 研究方法與流程	37
第二節 研究場域與對象	40
第三節 實施歷程與分析	43
第四節 資料蒐集與編碼	47
第四章 教學活動的設計與實施.....	51
第一節 教學理念	51
第二節 教學流程	60
第三節 教學方法	61
第四節 評量方式	71
第五章 結果與討論.....	73
第一節 幼兒塗鴉故事創意表現	73
第二節 幼兒塗鴉故事創作表現	89
第三節 幼兒圖文學習能力表現	108
第六章 結論與建議.....	119
第一節 結論	119
第二節 建議	123
參考書目.....	126
附錄一 教學活動設計.....	133
附錄二 幼兒故事自評表（訪談紀錄表）	143
附錄三 家長回饋單一.....	144
附錄四 幼兒的塗鴉故事創作範例.....	147

表次目

表 2-2-1	國內學者的繪畫發展階段	16
表 2-3-1	故事創作的教學研究	22
表 2-4-1	與創造力相關的教學研究	33
表 3-2-1	天使班家長年齡、學歷和職業之統計表	42
表 5-3-1	幼兒創作故事自評表	109
表 5-3-2	家長回饋統計表	112

圖次目

圖 3-1-1	研究流程圖	39
圖 3-3-1	研究實施歷程圖	44
圖 3-3-2	研究分析之關係圖	46
圖 4-1-1	教學理念架構圖	52
圖 4-2-1	教學流程圖	60
圖 4-3-1	創造思考教學參考架構	66
圖 4-3-2	創造思考教學的三階段模式	67
圖 4-3-3	教學研究三階段模式圖	68
圖 4-3-4	愛的 (ATDE) 創造思考教學模式	69
圖 4-3-5	本研究之創造思考教學模式	69
圖 5-1-1	幼兒作品 S2-G6-20081002-C	74
圖 5-1-2	幼兒作品 S2-G19-20081002-C	74
圖 5-1-3	幼兒作品 S2-G28-20081002-C	74
圖 5-1-4	幼兒作品 S2-B29-20081002-C	74
圖 5-1-5	幼兒作品 S3-B1-20081016-C	75
圖 5-1-6	幼兒作品 S3-B5-20081016-C	75
圖 5-1-7	幼兒作品 S3-G6-20081016-C	75
圖 5-1-8	幼兒作品 S3-G11-20081016-C	75
圖 5-1-9	幼兒作品 S3-B14-20081016-C	76
圖 5-1-10	幼兒作品 S3-G17-20081016-C	76
圖 5-1-11	幼兒作品 S3-G23-20081016-C	76
圖 5-1-12	幼兒作品 S3-G24-20081016-C	76
圖 5-1-13	幼兒作品 S4-B18-20081030-C	76
圖 5-1-14	幼兒作品 S4-B21-20081030-C	76
圖 5-1-15	幼兒作品 S4-G23-20081030-C	76
圖 5-1-16	幼兒作品 S4-B29-20081030-C	76
圖 5-1-17	幼兒作品 S4-G7-20081030-C	77
圖 5-1-18	幼兒作品 S4-B14-20081030-C	77
圖 5-1-19	幼兒作品 S4-B30-20081030-C	77
圖 5-1-20	幼兒作品 心-G19-20081017	78
圖 5-1-21	幼兒作品 心-G19-20081024	78
圖 5-1-22	幼兒作品 心-G28-20081107	78
圖 5-1-23	幼兒作品 心-B30-20081028	78
圖 5-1-24	幼兒作品 心-B30-20081106	78
圖 5-1-25	幼兒作品 心-B30-20081107	78

圖 5-1-26	幼兒作品 S5-G4-20081113-C	79
圖 5-1-27	幼兒作品 S5-G17-20081113-C	79
圖 5-1-28	幼兒作品 S5-B18-20081113-C	79
圖 5-1-29	幼兒作品 S5-G24-20081113-C	79
圖 5-1-30	幼兒作品 S6-G17-20081127-C	80
圖 5-1-31	幼兒作品 S6-G24-20081127-C	80
圖 5-1-32	幼兒作品 S6-B26-20081127-C	80
圖 5-1-33	幼兒作品 S6-G27-20081127-C	80
圖 5-1-34	幼兒作品 S7-G2-20081211-C	80
圖 5-1-35	幼兒作品 S7-B5-20081211-C	80
圖 5-1-36	幼兒作品 S7-B18-20081211-C	80
圖 5-1-37	幼兒作品 S7-G19-20081211-C	80
圖 5-1-38	幼兒作品 S8-G2-20081223-C	81
圖 5-1-39	幼兒作品 S8-B21-20081223-C	81
圖 5-1-40	幼兒作品 S8-B30-20081223-C	81
圖 5-1-41	幼兒作品 S9-G4-20090107-C	81
圖 5-1-42	幼兒作品 心-B5-20080926	82
圖 5-1-43	幼兒作品 心-B21-20081006	82
圖 5-1-44	幼兒作品 心-B21-20081212	82
圖 5-1-45	幼兒作品 心-G28-20081013	82
圖 5-1-46	幼兒作品 心-G24-20081117	82
圖 5-1-47	幼兒作品 心-G24-20081124	82
圖 5-1-48	幼兒作品 S1-B9-20080918-C	83
圖 5-1-49	幼兒作品 S4-B9-20081030-C	83
圖 5-1-50	幼兒作品 S1-G6-20080918-C	84
圖 5-1-51	幼兒作品 S7-G11-20081211-C	84
圖 5-1-52	幼兒作品 S5-B26-20081113-C	85
圖 5-1-53	幼兒作品 心-B15-20081103	86
圖 5-1-54	幼兒作品 心-G19-20081120-1	86
圖 5-1-55	幼兒作品 心-G28-20081128	86
圖 5-1-56	幼兒作品 S7-B26-20081211-C	87
圖 5-1-57	幼兒作品 心-G24-20081009	87
圖 5-1-58	幼兒作品 S7-B13-20081211-C	88
圖 5-1-59	幼兒作品 S7-G24-20081211-C	88
圖 5-2-1	幼兒作品 S1-G11-20080918-C	89
圖 5-2-2	幼兒作品 S2-G23-20081002-C	90
圖 5-2-3	幼兒作品 S3-B15-20081016-C	90
圖 5-2-4	幼兒作品 S5-G17-20081113-C	91

圖 5-2-5	幼兒作品 心-B14-20081007·····	91
圖 5-2-6	幼兒作品 心-G7-20081021 ·····	92
圖 5-2-7	幼兒作品 心-B14-20081029·····	92
圖 5-2-8	幼兒作品 心-B14-20081024·····	92
圖 5-2-9	幼兒作品 心-B14-20081120·····	93
圖 5-2-10	幼兒作品 S7-G24-20081211-C·····	94
圖 5-2-11	幼兒作品 S3-B26-20081016-C·····	94
圖 5-2-12	幼兒作品 心-B14-20081023·····	95
圖 5-2-13	幼兒作品 心-G24-20081202·····	95
圖 5-2-14	幼兒作品 心-G24-20081203·····	95
圖 5-2-15	幼兒作品 S1-G2-20080918-C·····	97
圖 5-2-16	幼兒作品 S1-B25-20080918-C·····	97
圖 5-2-17	幼兒作品 S1-G4-20080918-C ·····	97
圖 5-2-18	幼兒作品 S1-G27-20080918-C·····	97
圖 5-2-19	幼兒作品 S5-G19-20081113-C·····	98
圖 5-2-20	幼兒作品 S5-B25-20081113-C·····	98
圖 5-2-21	幼兒作品 S8-G24-20081223-C·····	98
圖 5-2-22	幼兒作品 S8-G27-20081223-C·····	98
圖 5-2-23	幼兒作品 S8-B29-20081223-C·····	98
圖 5-2-24	幼兒作品 S3-B10-20081016-C·····	99
圖 5-2-25	幼兒作品 S3-B9-20081016-C ·····	99
圖 5-2-26	幼兒作品 S3-B13-20081016-C·····	99
圖 5-2-27	幼兒作品 S6-G4-20081127-C ·····	100
圖 5-2-28	幼兒作品 S6-G6-20081127-C ·····	100
圖 5-2-29	幼兒作品 心-B9-20081031 ·····	101
圖 5-2-30	幼兒作品 心-B10-20081031·····	101
圖 5-2-31	幼兒作品 S6-B9-20081127-C ·····	101
圖 5-2-32	幼兒作品 S6-B10-20081127-C·····	101
圖 5-2-33	幼兒作品 S4-B29-20081030-C·····	103
圖 5-2-34	幼兒作品 心-B29-20081128·····	103
圖 5-2-35	幼兒作品 S2-G22-20081002-C·····	104
圖 5-2-36	幼兒作品 心-G22-20081006·····	104
圖 5-2-37	幼兒作品 S5-G11-20081113-C·····	104
圖 5-2-38	幼兒作品 心-G11-20081027-1·····	105
圖 5-2-39	幼兒作品 S5-B1-20081113-C ·····	105
圖 5-2-40	幼兒作品 心-B1-20081121-2 ·····	105
圖 5-2-41	幼兒作品 S8-B9-20081223-C ·····	106
圖 5-2-42	幼兒作品 心-B9-20081224-1·····	106

圖 5-2-43	幼兒作品 心-B9-20081224-2·····	106
圖 5-3-1	幼兒作品 美-B5-20090416 ·····	113
圖 5-3-2	幼兒作品 美-G7-20090416 ·····	113
圖 5-3-3	幼兒作品 美-B12-20090416·····	113
圖 5-3-4	幼兒作品 美-G19-20090416·····	113
圖 5-3-5	幼兒作品 美-G22-20090416·····	113
圖 5-3-6	幼兒作品 美-G23-20090416·····	113
圖 5-3-7	幼兒作品 摺-B1-20090202 ·····	114
圖 5-3-8	幼兒作品 摺-B30-20090218·····	114
圖 5-3-9	幼兒作品 摺-G16-20090305·····	114
圖 5-3-10	幼兒作品 摺-G3-20090312 ·····	114
圖 5-3-11	幼兒作品 摺-B14-20090312·····	114
圖 5-3-12	幼兒作品 摺-B5-20090319 ·····	114
圖 5-3-13	幼兒作品 摺-B1-20090402 ·····	114
圖 5-3-14	幼兒作品 摺-G4-20090409 ·····	114
圖 5-3-15	幼兒作品 摺-B1-20090430 ·····	114
圖 5-3-16	幼兒作品 S1-G7-20080918-C ·····	116
圖 5-3-17	幼兒作品 S7-G7-20081211-C ·····	117
圖 5-3-18	幼兒作品 S9-G7-20090107-C ·····	117

第一章 緒論

本章共分成四節，分別敘述本研究的背景與動機，以及欲探究的問題和目的，同時也會針對名詞解釋和研究限制，進行說明與解釋。

第一節 研究背景與動機

一、研究背景

幼兒究竟是個什麼樣的個體呢？在成人眼中他們可以是天真無邪、乖巧聽話的小天使，也可以是調皮搗蛋、無理取鬧的小惡魔，更可以是鬼靈精怪的點子發明王。在與他們相處的過程當中，他們時而扮演富有詩意與哲理的小詩人、時而轉變成為充滿好奇與追根究柢的小科學家、時而變成盡情揮灑與宣洩情感的小藝術家、時而則是富有想像與創意的小發明家，雖然只有小小的身軀，卻宛如魔術師般隨意變換角色並樂在其中，讓人怎能不對擁有無限發展潛能的他們驚歎佩服呢！佩服之餘也不得不對那一顆顆的小腦袋瓜好奇了起來，究竟那裏面都裝了些什麼樣稀奇古怪的想法呢？他們又是用什麼樣的眼光與心情來看待自己所處的世界呢？又是怎麼學會與這個世界開始交流溝通的呢？這是出於與生俱的天賦本能呢？還是得仰賴後天的學習呢？相信這個答案就如同雞生蛋、蛋生雞的問題一樣，各有其合理的解釋與擁護者，為了一窺幼兒的神秘世界，各界紛紛投入幼兒的研究國度，而有了更多關於幼兒智能、發展、情緒、學習與技能等研究報告的出爐，可以讓我們更了解幼兒並與之相處。

只是每位專家學者的對幼兒的發展論點各不相同，又該如何做為判別幼兒發展的準則依據呢？前台大醫院徐澄清醫師（1976）在《因材施教》一書中提及，

每個人出生就具備了不同的氣質，¹理應針對不同氣質類型²的幼兒採取不同的教育方式；迦納（Gardner）（1997）提倡的多元智慧，則認為每位幼兒都兼具有八種智能，³只是有些智能高，有些智能低，身為教育者所要做的是設法找出每位幼兒的強項智能，並以此作為學習的根據。例如，幼兒本身以音樂智能為強項智能，語文智能為其弱項智能，教師所能提供的協助是利用其音樂的強項智能作為學習語文智能的輔助工具，像是將課文改編成歌曲以協助其背誦等，或如同孔老夫子所提倡「因材施教」的理念般，尊重每個人都是不同的個體，各自擁有獨立的自我，理應採取不同的教育方式。皮亞傑（Piaget）（1996）認為幼兒的智能發展是有固定的發展階段，若是尚未到達該發展階段，不管大人如何地努力協助，幼兒的學習仍有一定的限制與成效，他也強調與同齡同儕間的衝突和爭議，可以讓幼兒看到與自己的不同觀點，並透過「同化」與「適應」的相互作用，來修正自己去適應他人的觀點。而維高斯基（Vygotsky）（1999）的鷹架（Scaffolding）⁴理論，則是認為教師應在每個幼兒的「最近發展區」(zone of proximal development，簡稱 ZPD)⁵中，盡量提供可以同時挑戰幼兒能力與在成人引導之下完成的學習經驗，透過與成人或同儕的合作學習來增進自己各方面的能力。站在教育最前線的我們究竟該順應其發展步調，放手讓他們自由的發展呢？還是應秉持能增進其能力而作教學上的努力呢？如果說每個幼兒都是獨立成長的個體，他們各自擁有獨特的學習方式與發展步調，是否又會為了能順應社會團體而在無形中剝奪了其

¹ 氣質是指一個人對於內在或外在刺激的反應方式，由活動量、規律性、趨避性、適應度、情緒本質、反應強度、反應閾、注意力分散度和堅持度九個向度的強弱，所組合。【參閱徐澄清口述，徐梅屏撰文，《因材施教》（台北市：健康世界雜誌社，1976年11月），P1-16】

² 根據氣質的九個向度歸納出三種不同類型的小孩，分別為安樂型、磨娘精型、慢吞吞型三種類型。【同註1，頁50-83】

³ 由美國哈佛大學心理學家豪爾·迦納（Howard Gardner）在一九八三年提出的「多元智慧論」，（簡稱MI理論），將人類的心智能力分成七種---語言、邏輯—數學、空間、肢體—運作、音樂、人際、內省，亦稱為七大智慧。【參閱Thomsa Armstrong 著，李平譯，《經營多元智慧》（台北市：遠流出版事業股份有限公司，1997年8月），編輯室報告】而後又增加自然智能，變成八大智能。

⁴ 孩子被看成建築物，積極建構他自己，而社會環境則是必要的鷹架或支援系統，允許孩子繼續前進，建構新的能力。【參閱L. E. Berk & A. Winsler 著，谷瑞勉譯，《鷹架兒童的學習：維高斯基與幼兒教育》（台北市：心理出版社，1999年1月），頁45-46】

⁵ 指幼兒能獨力解決問題，到獲得成人或該文化中有能力份子的協助，而完成工作之間的距離。【同註4，頁9】

與生俱來的獨特天賦呢？

研究者承襲幼教先輩們的教育理念，明瞭每個幼兒都是一個獨立的個體，理應尊重其不同的發展階段與特質，讓他們能在自由開放的環境之下快樂的學習與成長，但在實際的教學現場中常爲了配合望子成龍、望女成鳳的家長們的殷殷期許，以及顧及教學活動順利的進行，實在是很難真正兼顧到每個幼兒的獨特性與發展步調，在這個凡事要求不可輸在起跑點的年代，爲了提早學會適應國小生涯的必備技能的壓力之下，讓人不禁猜測、懷疑傳統的教學方式是否真的適合於每個幼兒的學習和發展呢？若是採用幼教專家的開放自主的學習方式，對傳統教育仍根深蒂固的家庭背景下成長的幼兒，真的較有其助益嗎？亦或者該思索的是，如何在傳統填鴨與開放自主兩種教學理念之間取得平衡才是！傳統的填鴨式教育在這個講求開放且自主學習的時代，已經可視爲是落後、不合世代的教育觀念，但是在一味強調幼兒本位的開放教育似乎又過了頭，變成溺愛與放縱的負面現象，而非真正是以孩子爲本位的自主學習之教育觀。在研究者任教的學區中擁有這兩種觀念的家長皆有，近幾年來似乎有前者多於後者的趨勢，如何在根深蒂固傳統教育包袱的氛圍下，融入開放教育的自主學習精神於教學活動當中，讓家長不但可以放心之餘，又可兼顧幼兒快樂成長的學習空間，的確是值得令人深思的課題之一。

再者，研究者在長時間與幼兒的相處互動的過程中，常常可以聽到幼兒們發自內心那不可思議的想法，或是無厘頭、讓人啼笑皆非的童言童語，也見到他們手腦並用的將看似平凡的東西，變成一樣樣稀奇古怪、富有創意的作品，像是原本做爲角落區域用的拼裝式的塑膠地墊竟變成是秘密的城堡、用來增長知識的繪本也可搖身一變成爲打字機或電腦的鍵盤；除此之外，更別說是事先準備的各式各樣資源回收物品，同樣也能在他們巧手之下，創造出任何你想的到與想不到的藝術作品，讓人對於那些小蘿蔔頭的腦袋裡，那層出不窮的稀奇點子或念頭感到十分地好奇，許多藝術工作者都提到要培養幼兒的創造能力，則需要仰賴他們的雙手，唯有透過雙手的操作才可以平衡左右腦的均衡發展，並進而協助幼兒統

整生活經驗和知識學習的概念。在此令人感到疑惑的是，創造力真的只能仰賴雙手的創作而得以在現嗎？還是說它隱藏在任何一種的智能當中，只是需要伯樂的慧眼識英雄與刻意的栽培呢？創造力究竟是我們與生俱來就擁有的珍貴天賦，還是需後天栽培學習而獲得的能力呢？

最後，在維高斯基（Vygotsky）（1999）的社會文化理論中，「語言」扮演了非常重要的角色，它除了是最根本的溝通方式外，也是促進思考和將社會經驗內化再現的媒介，更是與別人心智交流互動的途徑；同時透過「想像遊戲」的練習，不但有助於幼兒本身各項能力的發展與統整之外，對於融入團體的社會化行為更是助益良多，這可從平日幼兒間的相處以及角落活動⁶中一窺究竟，我們常可見到他們自成一局的玩法，或是出乎我們預料之外的特殊規則，讓一旁的人看的「霧煞煞」，但他們卻是個個陶醉其中、不亦樂乎！讓人不禁猜想著，在那一顆顆的小腦袋瓜中，是否住著看不見的小矮人或外星人，正在操縱著大家的一舉一動呢？不然怎麼會有無數個截然不同的幻想情境充斥在幼兒的腦海中呢？維高斯基（Vygotsky）曾提到：「幼兒階段的假裝是非常重要的準備，為後來的抽象與想像思考的發展奠定基礎」（引自 Berk & Winsler，谷瑞勉譯，1999，頁 95）。而這階段是否能視為是培育創造力的最佳時機呢？透過這些遊戲的練習，幼兒獲得了應用想像力的機會，更在彼此的互動、模仿和學習的過程中得以廣泛的提升與運用，而這天馬行空的想像力又將會是成為幼兒的不動資產，還是會隨著團體生活的影響而成了變動起伏的股票資產呢？

二、研究動機

對大多數的人而言，年幼的兒童是一群懵懂無知的孩子，尚未學會以文字

⁶ 指幼兒每日到校後到上午九點前的這一段活動時間，他們可以自由在教室內選擇自己想要的角落（分成語文角、積木角、益智角、美勞角和娃娃家），和選擇同樣角落活動的幼兒一同進行教具的操作或是想像遊戲的扮演與互動。

的方式來表達出自己的想法，只能以純粹的直覺來體驗這個世界帶給他們的感受，就如同海底的海葵般伸出他那無數的觸手，將他所聽、所聞、所接觸的一切都緊緊的抓牢。讓人好奇的是，一個呱呱墜地、只懂得吃喝拉撒睡的生物體，究竟是如何融入整個社會群體的生活呢？難道幼兒如同白紙一般，任由書寫者所欲書寫的內容呢？還是說如同海綿般，出自本能的將他生活周圍的一切事物全數吸收並加以統整的呢？

研究者從裴利（Paley）一系列與幼兒討論、演說故事的著作當中，發覺到幼兒的語言並不如我們想像中所認為的幼稚或無意義，而是藉由想像遊戲的扮演，將已知的詞彙、概念和用語加以串聯和應用的重要媒介，更是他們建構自我的重要工具。他們透過幻想遊戲的方式來增進自己與這個世界的接觸，藉由情境的述說、音效的模擬、幻想角色之間的對話，以及情感上的表達，讓他們與同儕的相處或對社會文化的認知能更加趣味和具體，如同幼教專家們所倡導「在遊戲中成長」的理念般，堅信幼兒們能在自由、無壓力的環境下，其學習和表現是最能看見成效的，相信此一契機是探究幼兒內在思緒表現的最佳時機。

除了可以從平日幼兒間的扮演遊戲中，發現他們那充滿幻想、不可思議的思路歷程之外，還可以藉由什麼樣的活動得知幼兒的想法呢？「塗鴉」則是另一個幼兒們最熱愛的活動，在每日心情日記畫⁷的活動中，常常可以看見他們三五好友自成一區，在塗塗畫畫之餘，嘴裡一刻也不得閒的吱吱喳喳訴說個不停，彷彿有說不完的秘密般開心的跟對方分享彼此畫中的小祕密，甚至還會興致勃勃的拿著畫跟老師分享畫裡的故事內容，我們即使振筆疾書也跟不上其思緒漫遊的步伐。但我們若是放慢腳步、打開心胸且張開耳朵去仔細聆聽他們述說的內容，不難發現那是一則則充滿溫馨、浪漫、爆笑、打鬥、幻想或是與自己生活經驗相關

⁷ 指每天上午的點心時間後，幼兒會在自己專屬的聯絡簿兼心情日記圖本（以單元主題為裝訂成冊的依據，每個單元以五週的上課天數為主；在橫向 A4 大小的白紙上方標註當天的年月日及星期天數，其下方則有三個不同的臉讓幼兒作為記錄當天心情的選擇，旁邊則是晴天、因天和雨天三種不同的天氣讓幼兒圈選；另外在橫向 A4 大小的右半邊約 1/3 的地方規劃為親師聯絡事項---上方為託藥表，下方則為每日的教學活動紀錄和親師交流部分，左半邊 2/3 的地方則是幼兒的塗鴉區）塗鴉，然後再輪流跟老師說明自己塗鴉的內容，由老師協助加以文字紀錄。

的故事，對於他們源源不絕的創作內容，讓研究者不禁對他們的小腦袋瓜好奇了起來，究竟為什麼他們可以這樣隨性、毫不做作地說出一個接著一個的故事呢？

「故事」對他們而言，似乎如同吃飯、睡覺或遊戲般的自然，彷彿信手拈來處處都是故事的來源，究竟這是他們的天賦能力呢？還是經由後天環境所塑造而成的結果呢？從蘇珊·恩傑（1998）的論述中可得知，故事對幼兒而言，不僅僅是一種內心需求的創作行為，也是建構概念與價值的最佳媒介，更是抒發情緒的重要工具。因此，若想要了解幼兒這個個體，除了要懂得他們的發展與心理之外，更重要的還是要懂得如何去解讀他們故事中所透露出來那獨樹一格的敘事語氣，如此一來，才能真正進入幼兒創作的故事世界裡一同地翱翔與奔馳。

綜合以上所述，研究者決定結合幼兒的「說」與「畫」，做為大班幼兒故事創作的表現方式，如同范瓊芳（1996）提到：「要傳達思想（意見和觀念），語言是最好的手段；要傳達情感，繪畫（色彩和線條）是最好的方法」（頁3）。希望藉由幼兒的塗鴉與口述來探究幼兒故事創作的創意思維，進而探討影響幼兒創意表現的因素，以及在創意性教學活動的引導下，對幼兒學習能力的表現有何影響？

第二節 研究目的與問題

依上述的研究動機，本研究的目的如下：

- 一、探究大班幼兒塗鴉故事中的創意表現。
- 二、探究影響大班幼兒塗鴉故事創作的要素。
- 三、探究提升大班幼兒在圖文方面的學習能力表現。

根據其目的，延伸的研究問題為：

- 一、幼兒塗鴉故事作品中，在流暢、豐富和精細三方面的表現如何？
- 二、影響幼兒創意塗鴉故事創作的因素為何？
- 三、提升幼兒圖文創作的學習能力，在想像創造、塗鴉創作、語言表達、組織架構和邏輯思考等方面的表現如何？

第三節 名詞解釋

為了使本研究的內容更加明確，將其中所涉及的幾個重要名詞，作以下的詮釋與釐清：

一、幼兒：

根據幼兒教育法的規定：四歲至入國民小學前之兒童為幼稚園年齡的兒童（詳見《幼稚教育法令彙編》）。若依托兒所設置辦法第三條規定：托兒所收托兒童之年齡，以初生滿一月至未滿六歲者為限，滿一月至未滿二歲者為托嬰部，滿二歲至未滿六歲者為托兒部（詳見網路資料：基隆市幼兒教育資源中心）。因此，我國學者通常稱兩歲至六足歲的兒童為幼兒。本研究中所指的幼兒，是指快樂幼稚園天使班⁸的二十九位幼兒，即指大班（五足歲至六足歲）的孩子。

二、塗鴉：

根據夏勳（1969）和胡寶林（1986）等人所述：所謂的塗鴉，通常是指二到四歲間的幼兒，可以掌握筆桿時隨意畫出的東西，通常以點、線為主，它並無特別意涵，也無特別目的，純粹是一種本能遊戲，也可說是人類最初的繪畫行為。本研究的對象早已脫離嬰幼兒時期單純的本能遊戲。因此，在此所指的是幼兒在本研究中所創作的圖畫內容。

三、故事畫：

夏勳（1969）明確的指出幼兒將所聽到的故事內容轉化成繪畫的形式呈現，稱之為「故事畫」。但本研究是以幼兒的自創故事為主要的研究題材，故在此指的是幼兒塗鴉並口述自己所創作的故事內容，稱之為「故事畫」。

⁸ 快樂幼稚園天使班（化名），為研究者所服務幼稚園之任教班級。

第四節 研究限制

本研究限於客觀因素之影響，在研究的範圍上多有限制，分別說明如下：

一、就研究對象而言

本研究進行的對象為基隆某公立小學附設幼稚園的二十九位大班幼兒，有特定的研究對象、研究場域和施教者，無法像一般正式的科學研究採取具有代表性的研究樣本，故研究結果只適用於本班特定的教學情境，無法類推至其他班級。

二、就研究時間而言

本研究的時間為九十七學年度第一學期，日期是從 2008 年 9 月到 2009 年 1 月，共歷經四大主題之創意故事的思考創作。因創意的展現需長時間的培養才能見其成效，故在有限的時間裡，幼兒的表現和效果多少都會有所限制。

三、就研究者而言

本研究採取行動研究的方法，以研究者任教之班級為研究情境，研究者即為教學者。過程中除了扮演教師的角色之外，還需扮演觀察者、紀錄者、參與者和訪談者……等多重的角色，更著重在個人的省思與檢討上，雖時時提醒自己保持客觀、中立的角度，去看待幼兒們的創作表現，但仍難免會受到主觀意識的影響。

四、就研究主題而言

現階段的幼教工作環境多為單元或主題式的教學方法，加上園所配合校方每學期排定的大型活動，因此在主題的設定與活動內容的安排上，自然會有所限制。

第二章 文獻探討

本章將分別從幼兒的發展、繪畫表現，以及幼兒的故事和創造力四方面，去探究幼兒的學習發展與能力的表現。

第一節 幼兒的發展

一、皮亞傑（Piaget）的認知發展

根據詹棟樑（1994）、王文科（1996）、陳萍（2001）和李茂興（1998）等對於幼兒的認知發展，統整出以下的概念：

皮亞傑（Piaget）認為幼兒的認知發展，仰賴兒童的成熟度、具體和抽象經驗的吸收與轉換、訊息的傳遞和社會的交互作用，以及個體認之結構改變的歷程。其中又以「同化」和「調適」為基本的發展歷程。所謂的同化（assimilation）指的是將新經驗納入已有的認知結構，也就是仰賴「基模」來處理所遇到的問題，例如：當孩子已經知道狗有四條腿，那下一次看見有四條腿的動物時，都會認為牠就是小狗。而調適（accommodation）指的是個體主動修正原有的基模，以適應環境達到目的的心理歷程。也就是當孩子的新認知，與原本的認知產生衝突時，個體會自動產生新的認知，來趨使認知達到平衡的狀態。承襲上述的例子，當孩子發現有四條腿的動物，但卻不是汪汪叫時，便會產生認知上的衝突，而產生新的基模認知---貓咪也是四條腿，但卻是喵喵叫。藉此來解決認知上的衝突以便達到平衡的歷程。另外，他將幼兒的認知發展分成四大階段，其中與研究對象相符合的階段為：

（一）**感覺動作期（sensorimotor stage）**：指出生到兩歲的幼兒。此階段的幼兒全然憑藉自己的感官去探索環境，進而認識世界。

(二) 前運思期 (preoperational stage)：指兩歲到七歲的幼兒。此階段的幼兒開始嘗試使用語言、圖形等符號來從事思考的活動，對於辨別形狀、大小等物體的特徵，以及顏色的區分已能達成，但對邏輯推理的能力仍不夠縝密。又可細分為兩個階段：

1. 前概念或象徵思維階段：以二到四歲的幼兒為主，此階段幼兒的特徵為以自我為中心、會以擬人化的方式賦予物體生命的萬物有靈論，以及對於不合理的事物，常歸咎於冥冥之中的主導者；而在語言的使用上，雖然還無法掌握明確的表達方式，但已經能夠把某種個別的現象的說詞套進另一種現象之上。例如：協調幼兒最常見的爭執時，雙方的說法皆是先責備對方的錯，而非自己的粗心大意。
2. 直覺思維階段：以四到七歲幼兒為主，其主要特徵有能藉由符號、象徵和語文文字，來說明外在世界與內在的情緒感受；仍以自我為中心，常以直覺來判斷事物的觀感或對錯；以具有過去、現在和未來的時空概念；以及對於所觀察的事物，只能將注意力集中於某個顯著的特徵上，無法綜觀論之。

(三) 具體運思期 (concrete operational stage)：指七到十一歲的兒童。其特徵為能將邏輯思考的歷程和方法運用於解決具體的問題上；以具備物體的保留概念，以及運算和邏輯關係的可逆性。

二、維高斯基 (Vygotsky) 的社會發展

根據谷瑞勉 (1999) 和李茂興 (1998) 對於幼兒的社會發展，統整出以下的概念：

維高斯基 (Vygotsky) 認為幼兒的發展受到內在和外在力量的影響，所謂內在的力量，指的是幼兒本身自然成熟的過程，而外在的力量則是來自於社會歷史

的影響。他認為每個孩子都有符合自己現階段的能力發展區域，稱之為「基本的成長域」(zone of proximal growth)，就是決定幼兒的學習方式，是跟隨父母或同儕的互動學習，還是由自己獨自完成的能力。

他主張發展包含兩種層次，一種是實際發展層次，就是皮亞傑 (Piaget) 所主張的認知發展階段。另一種則是潛在發展層次，即是在成人的陪同、合作下，可以解決問題的能力，這兩者之間的距離，稱之為「最近發展區」(zone of proximal development, 簡稱 ZPD)。也就是指從幼兒能獨力解決問題，到獲得他人協助而完成工作之間的距離。並根據發展層次而提出鷹架 (Scaffolding) 的理論，即是教師應在每個幼兒的「最近發展區」中，盡量提供可以同時挑戰幼兒能力與在成人引導之下完成的學習經驗，透過與成人或同儕的合作學習來增進自己各方面的能力。在教學上可運用的方法有：師長的示範和講解、優秀的楷模或具體的範例可供模仿、解釋事情處理的步驟、指出關鍵特徵、激勵學生的參與、減輕學習得負擔，以及有系統的培養必備的基礎技能，以完成更複雜的任務等。

總而言之，維高斯基 (Vygotsky) 的社會 / 認知發展理論，強調的是文化的影響，即幼兒透過成人和同儕的合作學習，來跨越自己現階段的能力發展區域，提升至下一成長的發展階段。因此特別著重在教育的功能上。

第二節 幼兒的繪畫發展

一、繪畫是幼兒的代言人

陳輝東(1998)在《兒童畫的認識與指導》的著作中，曾轉述弗洛伊德(Freud)所說：「幼兒們在四歲或五歲，大抵上，已變成一個完成的人。在這時候，那被埋沒在他內心裡的东西，才隨著年齡一丁點地現露到外面來」(頁142)。當嬰幼兒可以手握著筆桿在紙上畫出點或線條時，就已轉動塗鴉之鑰，開啓一個神祕的奇幻世界。剛開始雖只是出自本能的肢體運動，但隨著年齡的發展而逐漸具有某種具象的意涵或是表現的意圖。看似懵懂無知的他們，似乎早已懂得善用自己的塗鴉內容，來表達自己對外界的認知或是內心的想法和感受。

「兒童畫」究竟為何能夠成為幼兒表達自我的代言人，讓成人得以藉此認識他們並瞭解其想法和感受呢？鄭明進(1986)曾在《幼兒美術教育》一書中提到：「兒童畫是兒童利用某一種形式，來表現他的心理生活和他對外界的認識。所謂心理生活，就是他感覺到的內在東西，把這些內在東西表現出來就是兒童畫」(頁65)。對於尚未學會以文字表達的幼兒來說，繪畫是他們跟外界溝通最好的方式，他們的「畫」就如同他們的「話」一樣，是一種傳達情意的媒介，更如同照相機般，可將自己生活經驗的印象和視覺記憶的圖像予以再現的工具。因此，透過深入的研究幼兒的繪畫內容，自然可探究其內在思緒、想法和情感等。

二、幼兒的繪畫發展

以下便是研究者從專家學者的研究論述中彙整出幼兒的繪畫發展階段：

（一）國外學者的論述：

1.羅恩菲爾（Lowenfeld）是從發展心理學的角度切入，將兒童發展共分成七大階段，其中符合幼兒的發展階段如下：

- （1）塗鴉期（2-4 歲）：從沒有區別的塗鴉到縱橫線、圓圈的塗鴉至塗鴉的命名。
- （2）前樣式化期（4-7 歲）：沒有有建立固定的觀念，所以經常改變形體的符號，來表現同一物體。
- （3）樣式化期（7-9 歲）：主觀經驗的表現，常會將重要部份誇張；忽略或省略不重要或受抑制的部份；和改變感情有意義部份的記憶。
- （4）寫實萌芽期（9-12 歲）：步入群體階段，開始使用有感情意意之細節部分的累積來替換表現方法。（引自蘇振明，2002，頁 68）

2.艾斯納（Eisner）則是偏重美感與課程的觀點，將兒童發展分成四大階段，其中符合幼兒的有兩大階段，分別是：

- （1）機能快感階段（1-4.5 歲）：此時期兒童的興趣不再預先想到的意象或理念，而是視覺與運動知覺的刺激，這些刺激乃來自材料的使用，從其過程中獲得自我滿足與實現。
- （2）圖畫記述階段（4.5-9.5 歲）：大約三、四歲時兒童開始創造象徵

其世界之意象，其活動具有說故事之特徵；透過圖畫記述以簡化的、平面的與二次元的形來象徵物體。(引自蘇振明，2002，頁 68)

(二) 國內學者的論述：

研究者將國內專家學者對兒童繪畫發展階段的描述，彙整如下表 2-1-1。

表 2-2-1 國內學者的繪畫發展階段

與繪畫相關的國內學者			符合幼兒階段的繪畫發展		
著作	出版 年月	作者	發展 階段	符合 年紀	繪畫能力的表現
兒童 畫的 認識 與指 導	1998.4	陳 輝 東	錯 畫 時 期	三、四 歲	這個時期的繪畫內容是沒有形象的，也不必牽強附會說它是什麼，這只是幼兒的一種遊戲的創造活動。
			空 想 畫 時期	四、五 、六歲	這個階段的幼兒總是充滿著奇異的空想與自我的陶醉，對他們而言無論是在遊戲或是工作，舉凡他們的一言一行、一舉一動，總是充滿著豐富的想像力。
			想 像 畫 時代前 期	六、七 、八歲	這個時期的兒童仍處於自我中心的階段，雖然說他們仍未完全脫離空想的時代，但是已經可以試著將對象物經由自己的內心感受，並透過畫筆的再現。
兒童 美術 之開 拓	1969.5	夏 勳	錯 線 期 (塗 鴉 期)	二 ~ 四歲	純粹為幼兒的一種本能的遊戲和塗鴉的活動，也是個體最初的繪畫活動。
			圖 式 象 徵期(位 置 排 列 期)	四 ~ 六歲	仍未脫離錯線畫的階段，但是隨著語言與思想的增進，試著將不關聯的東西畫在同一個畫面上，並加上各種不同的命名，可以說是想到什麼就畫什麼的表現方式。
			圖式期	六 ~	作畫仍以畫其心中所知的而非眼睛所

				九歲	見的東西，但已能顧及事物的機能 and 關係，繪畫的特徵為誇張的、強調的、透明的（X 透式樣的畫法）、視點移動的、擬人化的、反覆的、平面化的（二度空間的）。
幼兒美術教育	1986.10	鄭明進	塗鴉期	一 ~ 二歲	由無意義的點、線反覆錯畫交錯而成，並由左右橫向進而上下縱線，慢慢地看出圖形的混合表現。
			象徵期	兩 歲 前後	幼兒會對自己所畫的內容予以解說。
			前圖式期	兩 歲 半 ~ 四歲	此時所畫出的形象較為明晰，內容大多與所接觸的生活環境相關。
			圖式期	四 ~ 八歲	這時期更能眼手配合，將所知道的心象事物具體的呈現。

綜合以上國內外專家學者的論述中可得知，幼稚園大班的幼兒正處於「圖式期」的階段，其繪畫的特徵是以自己為出發點，除了將自己在意的人、事、物以誇張的手法表現，放置在畫面中最顯眼之處，無論動物、星象或是無生命體等萬事萬物皆賦予生命的素質，即採擬人化⁹的表現手法，也會廣泛運用圓形、正方形和三角形等幾何圖形，加上點線的組合變出成千萬種不同的圖像造型；在內容的取材上，大都跟自己所在意的人、事、物或是自身的生活經驗息息相關；在空間技法的表現上則是出現基底線和天空線，或是以展開（摺疊）、X 光透視和鳥瞰等，許多藝術專家都認為，此階段幼兒的繪畫表現，是最豐富、天真爛漫、天馬行空與最多樣貌的，因而將他們此時的畫作，稱為是最富有想像力的時期。

研究者透過對幼兒繪畫發展的認識，得以更清楚瞭解各年齡層幼兒的繪畫能力與特色。同時也明瞭塗鴉對幼兒來說，更是成長過程中經驗再現的表現手法。繪畫對他們而言，不再只是個遊戲，一個能將自己安全地隱身在圖畫世界中

⁹ 指幼兒在繪畫動物或是太陽、星星等圖形時，都會出現如同人臉般的五官，或是睡覺、走路等行為舉止。

的遊戲；更是個故事，一個能讓自己置身於不同情境下的冒險國度。如同繪畫治療師 Malchiodi（2003）提到：「繪畫提供幼兒擁有說故事的潛能，傳達隱喻和現在世界的觀點，兩者都是透過圖形本身，和他們自己對於圖形的反應傳達出來的」（頁 53）。繪畫本身能夠讓幼兒的故事自然浮現，透過塗鴉所敘事的內容，更是另一種藝術的展現，即為「說」的藝術。幼兒們常常喃喃自語地看似與人互動，其實大多是以自言自語式的私語來回應自己的想法和行動，如同維高斯基（Vygotsky）曾說過：「私語的最初的目的並不是用來跟別人溝通，而是為了自我規範的目的、和自己溝通，或是引導自己的思考過程及行動」（引自 Berk & Winsler，谷瑞勉譯，1999，頁 62）。而熊本高工和福井昭雄（1991）也提出類似的看法：「孩子自言自語其實就是跟自己的對話。透過繪畫也就是跟自己本身在對話」（頁 80）。也就是說，幼兒透過雙手將內心的世界轉化成具體的形象，以繪畫的方式表現在外。它更如同是一把鑰匙，一把開啓時空的魔法之鑰，讓成人得以進入窺見其未知的幻想國度。

第三節 幼兒的故事

一、敘事

林文寶（2000）在〈兒童文學學刊第三期〉裡提到：「敘事（narrative），就是對一個或一個以上真實或虛構事件的敘述。也就是用一種特定的言語表達一敘述，來表達一個故事。換言之，敘事就是敘述加故事」（頁 50）。

蔡尚志（1992）提到：「敘事，又稱『序事』。『事』是事件、事實；『序』是『次序』、『次第』的意思，敘，既有『次序』、『次第』的意思，可知，『敘事』的本意是：按照事實發生的先後順序，一一加以描述出來」（頁 136）。

蘇珊·恩傑（Susan Engel）（1998）則是認為：「敘事是一些連續性經驗和事件的報告，同時也傳達一些意念。它可以是每天生活中發生的事，也可以是想像出來的」（頁 40）。

綜合以上所述，「敘事」就是按照某個時間的先後順序，一連串所講述的事件或經驗，它可以是與家人間的相處情形或對話內容；也可以是和朋友間發生的爭執或彼此關愛的情感。因而可透過其內容的敘述，來探究其內在思緒的運作與建構。

二、故事

故事啊故事，什麼是故事呀？看看「故事」這兩個字，把它們分解一下，就明白了。「故」，可以分解成「十」、「口」、「文」。「口」，就是人的嘴。十個口，就是用許多人的嘴去說，後來有了文字，把它們記錄下來，就成了「十口文」的事，也就是故事（何本三，1995，頁 6-7）。它如同最早的傳說一樣，是以口傳

口、以一傳百的方式廣為流傳下來。

故事為何能那麼吸引人的目光與注視呢？它應具備怎樣的架構，才能稱之為故事呢？英國小說家佛斯特（Forster）（1973）在《小說面面觀》中提到：「故事是一些按時間順序排列的事件的敘述—早餐後午餐，星期一後星期二，死亡後腐爛等等」（頁 23）。由此看來「時間」是極為重要的核心要素，除此之外呢？這個疑惑想必能從專家學者們的論述中窺見其貌，例如：

林文寶（1994）說到：「故事是指一些時間順序排列的事件的敘述。…其結構的組成要素有：情節、人物、環境，以及它們的構成形態」（頁 53-54）。

林守為（1988）提到：「有人以為，故事就是過去的事跡，如典故、掌故、軼事等。又有人以為故事是童話、神話、預言、小說等的總稱。凡一切有人物、有情節的演述材料，只要有故事體裁的，都可稱為故事」（頁 128）。

黃瑞琴（1993）認為：「故事一詞含有『過去的事跡』的意思，而現代人的看法，故事泛指一切有人物、有情節的演述資料」（頁 125）。

吳英長（2007）指出：「故事乃是『用一定的次序，把事件組合起來』。所謂『一定的次序』，乃指先提出衝突，然後敘述解決衝突的過程，最後交待解決的結果。強調的是因果排列的敘述技巧」（頁 35）。

艾莉絲（Alice）（2008）提到：「故事包含了事件、依順序連結、跨越時間線和依據某種情節」（頁 25）。

蘇珊·恩傑（Susan Engel）（1998）則認為：

故事就是過去、現在與未來的描述，其中一定包含事件，而每個事件當中也一定有人物、地點和活動，如某人在某個地方做某件事。除此之外，所有的事情都是在某一段時間內發生的，但也許在另一段時間才被呈現出來。故事有各種明確或不明確的感覺依序出現，彼此之間互相有關聯，可能是因果關係，或是幾件有共同主題的事情。（頁 37）

綜合以上論述，「故事」是在轉述某個人在某個地方所發生某件事情的過程，它可能是個人的親身經歷或他人的遭遇，也可能是轉述聽來的事件或內容，而且它對該事件有更完整性的描述---即具備開頭、事件和結尾的基本結構，更重要的是將事件發生時的前因後果交代清楚。

三、故事裡的敘事

從小到大，我們經常將生活中的經驗賦予意義，敘事就像一條線，將事件編織起來，形成故事。像是小時候聽爸爸轉述昔日的童年生活，爲了賣魚得要翻過整個山頭到台北的城鎮去，或是媽媽爲了去上學，每天赤著腳走個一、兩個鐘頭到學校去…的童年事跡等，都是生命中不可缺少的回憶過往，就如同艾莉絲（Alice）（2008）提到

我們在生活中經驗許多事件，試圖創造出意義。透過將某些事件以特別的順序，跨越時間線連在一起，並且找到解釋或是理解的方式，因而創造了自己的生命故事。在生活中，我們經常為我們的經驗賦予意義，敘事就像一條線，將事件編織起來，形成故事。（頁 25）

另外，蘇珊·恩傑（Susan Engel）（1998）提到：

敘事要成為故事，它必須要符合某些既定的條件。故事所描述的事件必須被放置在時間和空間的架構內，它必須傳達出平常和不平常的區隔，必須包含某些戲劇的特點、張力感，或事物的變化。故事也應該要表現某種程度的主觀性，這可以從描寫作者或主要角色的意識，或安排一個有意圖、感覺的主要角色來表現。（頁 109）

對幼兒來說，故事與敘事之間並沒有多大的差異，它可以是簡單的針對某一事件的描述，或是與人分享自身所遭遇的事件或感受，例如：「我跟媽媽出去散步，看到好多美麗的花。」或是更詳盡的描述事件的內容，如：「昨天，我跟媽媽去公園散步，看到一隻蝴蝶飛來飛去，我覺得牠好漂亮，就跟著牠跑來跑去的，結果一個不小心我就跌倒了，然後我哭得好傷心，媽媽安慰我說沒關係，下次小心點就好啦！然後媽媽就去買我最喜歡的冰淇淋給我吃，就開開心心的回家了。」或「跌倒後，蝴蝶就帶我去看醫生，然後還送我一對漂亮的翅膀，讓我可以跟著他一起到天上飛來飛去。」有的只在於是否更深入的針對時間、地點和事件的來龍去脈作完整地說明。但以上兩者的敘述方式，皆可視為幼兒的故事創作。研究者便是以此原則，作為日後分析幼兒塗鴉創作的依據準則。

四、與故事相關的研究論文

研究者彙整與故事相關的學位論文，製作出表 2-4-1 作為幼兒故事創作的參考依據。

表 2-3-1 故事創作的教學研究

研究者 (年代)	研究 題目	研究 對象	研究結果
莊 瓊 惠 (1994)	幼兒說 故事內 容與結 構之分 析研究	小學一 年級、幼 稚園大 班及中 班學生 (48名)	一、故事基模架構 1. 角色：真實人物、動物角色和虛構角色。 2. 地點：室內、戶外（包括學校、百貨公司、動物園…）、在地球上較遠的地方（包括森林、外國、大海、天空…）、不在地球上（包括外太空、幻想之王國）以及無法說明 3. 故事中的重要事件：暴力事件、玩、尋找、友善的表達、家庭活動、奇遇、比賽、生病、說明好與壞、學校活動、幽默和無法歸類。並將故事中的「玩」檢選出來分析歸納幼兒玩的形式及玩的地點。

			二、情節架構 1.綜合 Applebee 與 Sutton-Smith 的分類方法，將故事分為無情節結構與有情節結構，無情節結構由高而低分三個層次，有情節結構分六個層次，共計九個層次。 2.故事情節結構類型：分為危難和危難的消除、需要和需要的滿足。 3.故事情節結果的正負面。
洪慧娟 (2001)	幼兒說 故事內 容及結 構之分 析研究 --- 以 一個全 語言幼 稚園為 例	幼稚園 幼兒(十 九位) (103個 故事)	一、故事基模架構 1.角色：人物類、動物類、虛構類、童話類、影視媒體人物類、天體自然類、神仙鬼怪類、植物類和物品類。 2.場景：家庭類、社區類、自然類和神怪想像類。 3.主題：家庭生活類、攻擊競爭類、童話想像類、友情類、學校生活類、意外類、神秘力量類、愛情類、描述現象或願望類以及歷險類。 二、故事情節結構： 依據 Botvin, Gilbert J.; Sutton-Smith (1977) 的故事情節結構七層次，來分析幼兒說的故事情節結構。
劉宴伶 (2004)	從孩子 的故事 更瞭解 孩子一 分析「 阿俊的 班」學 童口述 自創故 事的文 學特性 、內涵 及呼應 現實生 活之關 係	三年級 學童 (32位) (131篇 故事)	※故事基模架構 1.主題： (1) 人與自我的關係：指的是主角心中的觀念，對事物的想法。主角依自我中心的觀念來行事而產生的種種好或壞的結果。例如：歷險、生命經歷、克服恐懼、悔過、成長喜悅、學習態度。 (2) 人與他人的關係：指的是主角和自身以外的人產生互動關係，而造成種種情節與結果。例如：善惡有報、友情、親情、報復、尊重生命。 (3) 人與環境的關係：指的是主角的行為與所處環境的互動關係，而造成的種種情節變化與結果。例如：愛護動物、環保概念、認識自然。 2.人物形象： (1) 常人：指現實中正常人的形象。包含小女孩、小男孩、一個人、一些人、同學、我、親人。 (2) 擬人：指常人的形象加上神的特徵，賦予特殊的能力。包含動物擬人、日用品擬人、交通工具擬人、植物擬人、自然界現象擬人。

			(3) 超人：指賦予非人的各種事物常人的特徵。包含長人賦予超能力、動物賦予超能力、典故中人物。 3.時空背景： (1) 現實世界 (2) 現實、虛幻結合 (3) 虛幻境界。
黃麗靜 (2004)	幼兒說故事的類型與故事基模架構之分析研究	中到大班幼兒 (30位) (103篇故事)	一、故事基模 1.故事背景 (1)「人物」是指幼兒故事裡的角色。分成六類：人類、動物類、植物類、神鬼類、無生物及其他。 (2)「地點」是指幼兒故事發生的地方。分成七類：家庭、學校、社區、房子、大自然、未說明地點及其他。 (3)「時間」是指幼兒故事發生的時間。分成三類：模糊的時間、明確點的時間、未提出時間。 2.「故事主題」歸納成四種類型：主角中心的主題、與他人互動的主題、與環境互動的主題及無明確主題。 3.「故事結局」分成五類：圓滿結局、悲劇收場、未完的結局、沒有結局及其他。 4.情節結構層次 二、故事類型： 以自我的虛構幻想為主題，且受童話故事的影響頗大，而個人經驗的故事並不如預期的成為幼兒創作故事的主要題材，至於取材自影視媒體的故事僅佔少數的部份。
蕭裕奇 (2007)	兒童電子故事創作研究－以看圖說故事為例	國小六年級	※故事內容結構： 1.主題：人與自己、人與社會和人與自然。 2.角色：擬人、常人和超人。 3.場景：現實世界、虛幻世界和現實與虛幻世界。

上述五篇論文研究的共同點，皆偏重在故事基模結構的分析上，其中又以角色、場景和主題的分析為主，從研究中得知，幼兒故事內容的角色不外乎為真

實人物、幻想虛構的人物或是擬人化的人物；在情節主題上則主要以生活經驗的再現或變形為主，或深受童話、影視媒體的影響。其中劉宴伶和蕭裕奇二人以國小學童為對象，故更進一步探討人與自己、社會和環境的關係。另外，在莊瓊惠、洪慧娟和黃麗靜三人的研究中，也針對學生所創作的故事內容，進行情節結構的分析。因此，本研究擬參考主題的研究向度作為對照和比較的依據。

本研究著重於幼兒塗鴉故事中的創意表現，故將以故事的構圖、豐富和流暢三大面向，作為幼兒塗鴉故事中創意表現的評量向度。

第四節 幼兒的創造能力

本節將從創造力的專書和學位論文兩方面，去探究創造力的意涵以及學童在創造力方面的表現成果。

一、創造力的涵義

所謂的「創造力」，指的是人類在某些方面的心智活動，它包含了「想像」和「思考」兩方面，董奇（1995）的觀點提到：創造性的想像，是根據語言或以圖形、符號、圖解等非語言的描繪，在腦海中形成互相對應之新形象的心理過程，而創造性思考則是一種辯證思考的形式，它能夠以具體、綜合，或抽象的方式，將事物間的關聯完整地掌握和呈現。兩者之間存在著密切的聯繫，亦是創造力不可或缺的兩大支柱。另外，米哈里（Mihaly）（1998）說道：創造力是一種系統性的整體表現，而非個別的現象，它是個人思維與社會文化互動的結果。由此看來創造力包含的層面廣泛而非單一，故以下便是研究者彙整出的創造力意涵：

（一）創造是一種態度

Louise 和 Frances 在《你的六歲孩子》一書中指出：「創造力是一種態度。它是從人類想要傳達個人獨特經驗的衝動下衍生出來的。每個人的經驗都是獨特的，因為每個人都是空前絕後的獨特個體，沒有兩個人完全相同」（頁 58）。因此，在情意態度方面，應具備以下幾種心理特質：

1. 好奇心：就是對事物感到懷疑，疑問即伴隨而來。問題產生時，便去

調查、探詢、追問，雖然感到困惑，卻仍能繼續思索、沉思，以求明白事情的真相。「好奇心」是經由懷疑、思考、困惑而形成的一種能力，它是開始去發問、思索及嘗試的關鍵，好奇心經常是伴隨在能滿足於欲知未來如何的意念中而產生的。

2. 冒險心：冒險就是有猜測、嘗試、實驗或面對批判的勇氣，它包括堅持己見及應付未知情況的能力。

3. 挑戰心：挑戰或複雜性是一種處理複雜問題與混亂意見以尋求解決問題的能力，它將邏輯條理帶入情境中，並洞察出影響變動的因素。

4. 想像心：所謂的想像力是指在腦中將各種意象構思出來，並加以具體化。它使我們能超越現實的限制，進入一個無所不能的世界。

（引自陳龍安，1988，頁 33-35）

透過以上心理特質的描述得以知悉，這四種能力皆屬於我們的天賦本能，其中的「好奇心」是當我們遇到未知的事物或問題時，內心所自然湧現的探究動力，亦是所有的問題和事物的本質得以建立的初衷。「冒險心」和「挑戰心」是讓人能勇於探索事物的真相，面對挑戰與挫折時，能夠不畏艱辛、勇往直前的基本配備。「想像心」則是讓人能夠懷抱新的夢想和希望，並勾勒出未來光景的面貌，亦是面對挫敗打擊時，能夠持續奮戰下去的能量來源，同時亦能增添多采多姿的生活情趣，豐富生活樂趣。

（二）創造是一種能力：

對創造力頗有研究的毛連溫、陳龍安、朱湘吉等人皆提到，所謂的創造力（Creativity）指的是一種能力，一種創造和思考的能力，一種將前所未有的想法或事物呈現在外的能力，就如同美國心理學家羅森堡博士所認為的是一種「製造新奇並且有價值的作品才能」（引自林青青等，1993，頁 146）。

創造力專家陳龍安（1998）綜合國內外學者的看法後，所提出其獨特的見解：「創造力是指個體在支持的環境下結合敏覺、流暢、變通、獨創、精進的特性，透過思考的歷程，對於事物產生分歧的觀點，賦予事物獨特新穎的意義，其結果不但使自己也使別人獲得滿足」（頁 37-38）。也就是說，將個人內心想法呈現或具體表現出來的能力，稱之為創造力。它偏重在人類智力中的思考能力，其中又可細分成以下五大常見的創造能力，研究者將更進一步與幼兒塗鴉故事的創作方式相互結合，並予以解釋和說明：

1. 敏覺力：指敏於覺察事物，具有發現缺漏、需求、不尋常及未完成部分的能力。
2. 流暢力：指產生觀念的多少，即是思索許多可能的構想和回答，是屬於記憶的過程，因人會將資料聚集貯存在腦中以供利用。
3. 變通力：是指不同分類或不同方式的思考，從某思想列車轉換到另一列車的能力，或是以一種不同的新方法去看一個問題。
4. 獨創力：指反應的獨特性，想出別人所想不來的觀念；亦即「和別人看同樣的東西，卻能想出和別人不同的事物。」
5. 精進力：是一種補充的概念，在原來的構想或基本觀念上再加上新觀念，增加有趣的細節，和組成相關概念群的能力。

（引自陳龍安，1988，頁 33-35）

就幼兒的塗鴉創作而言，即能針對設計者所提供的物件做立即性的聯想與創作，例如：如何將「鞋子」和「燈光」兩種不同屬性的物件相結合在一起，進而創作自己獨一無二的塗鴉畫面和故事內容，是為「敏覺力」。若是將曾經聽過的故事內容，或平日的生活經驗、源源不絕的點子想法等，融入於自己的故事創作中，讓故事得以更加的流暢、完整，是為「流暢力」。在創作故事的當下，能立即透過不同的思考方式，和想像的內容或形式，讓故事情節更加與眾不同，

像是如何從拼貼式的外星怪物，進化到由自己設計、發明的變身怪物，以及如何在相同的物件下，創造出不同的情境與內容，則為「變通力」的表現。若是在創作過程裡表現出異於旁人的故事主題，則可視為「獨創力」的表現，像是在「幻想二元」的系列故事中，雖然都是相同的二元物件，例如：鞋子和燈光、建築和動物、橋和昆蟲等為主題，卻仍然可以發展出各自獨一無二且不同的故事架構。最後，在故事結構上從原本單純的只有跟家人或朋友出去玩，進而演變成變成超人去外太空冒險的故事情節，或是多重層次的故事結構之創作內容，則是歸屬於「精進力」的範疇。綜觀創意的表現其實很難將該能力一一細分，而應是同時具備的，只是個人在展現創意的當下，何種能力的呈現顯著，而何種能力較不易被看見。

（三）創造是一種歷程：

勒柏夫（1991）認為：「創意是經過一個隨時間而變且隱約可以測出來的過程」（頁 67），其歷程可分成五個階段，與其他研究創造力的專家學者間之差別在於，多了一個最初的發軔（First Insight）過程，即為念頭的產生，而其他四個階段分別為：1.準備期（preparation）：當產生念頭之後，便要徹底的分析其可行性，因此除了要全方位的蒐集相關資料外，還要設法將舊經驗與新知識相互結合，藉此激發更多的可能性。2.醞釀期（incubation）：當準備工作就緒之後，便是潛意識上場工作之際，這時候外表雖看不出端倪，但其實內在早已摩拳擦掌，等候時機一到，便可派上用場。正如勒柏夫（1991）所說：「這種情形有如母雞孵蛋，雖然從蛋的外表上看不出任何癥候，但其內部已有生命在成長」（頁 68-69）。3.豁朗期（illumination）：此時腦海中突然萌生出嶄新的主意，心情上則是冒出「啊哈！」或「有了！」的歡呼聲，彷彿如同「電燈泡」般靈光乍現的效應，可說是整個創意過程中的最高潮。4.驗證期（verification）：頓悟的觀念通常都來的太過突然，還需時間來加以驗證其是否可行。總而言之，創造力的產生是

一串連續的過程---首先要有個創新的念頭，然後是一段漫長的蒐集資料與研究的時間，再接下來便是潛意識的醞釀階段，等到靈光乍現，有了好主意後，便是驗證想法的可行性，使之可行。

若以幼兒的塗鴉來說，當他們決定下筆畫出心中所想的動物時，首先要先懂得該動物的形象（準備期）；然後透過大腦的思考與分析該動物各部位的組合位置與型態等，像是有幾隻腳，長什麼模樣，在什麼位置等（醞釀期）；接著突然頓悟了動物型體各部位的組合位置，像是以三角形代表耳朵，圓形代表頭，橢圓形代表身體，直線或長方形代表腳，分別由上到下組合在一起，就是某種動物的形體外觀（豁朗期）；最後則是透過畫筆加以呈現出來（驗證期）。另外，以幼兒的故事創作來說，則是要先去思索曾聽過哪些故事（準備期），故事的類型與元素有哪些（醞釀期），明瞭了故事的元素要如何放入創作中（豁朗期），自己試著將心中所構思的故事內容畫出來，或是用語言表達出來。這種內在思考的過程，其實是很難判斷的，通常要藉由作品的呈現，才容易讓人得以一探究竟。因此，本研究才想到藉由幼兒的塗鴉故事來探究其創造力的表現。

二、創造與想像

（一）潛在的想像能力

在 Rebecca 和 Shirley 合著《幼兒創造力與藝術》一書中說到：「想像力（imagination）是指對虛有的人、事、物、地方或狀況產生豐富的、多變的影像的能力」（2004，頁 24）。

布利斯（2003）指出：「想像本身是一種心理過程，它以人所已有的經驗為基礎，通過這些經驗的改組，創造出一個新的形象來。」（頁 74）。又說：「想像並不是胡亂猜想，而是具有內在的邏輯必然性，是思維統攝下人類理性的一種存

在方式與表現方式」(頁 75)。

蕭承思則是說到：「兒童之想像，乃感覺的經驗與知覺的經驗之在現。…兒童之想像，有係重演過去之經驗者，亦有係綜合過去之經驗而產生新情況新事物者」(引自林文寶，1994，頁 237)。

陳龍安(1988)則指出：「所謂的想像力是指在腦中將各種意象構思出來，並加以具體化。它使我們能超越現實的限制，進入一個無所不能的世界」(頁 35)。其型態可歸納為兩大類：一種像幻覺、錯覺和夢靨般的思緒，是自動奔馳且無法控制的；另一種則是可以控制且促使其奔馳者，是以「思想的眼睛」來看見事物當中所蘊含的創造性，故稱之為「視覺想像」，或「創造性想像」。

綜合以上論述，「想像力」是一種將腦海中的意象具體呈現的天賦本能，著重在個人的經驗累積與轉換的能力。藉由語言或非語言的描繪，在腦海中形成相對應之新形象的心理過程。想像的發達，始於回憶，繼而憶想，終為構想，故透過回想、憶想和構想的模式，將腦海中的意象得以具體的連結，和完整地呈現。

(二) 創造中的想像

勒伯夫(1991)曾轉述量子力學之父麥斯普朗克(Max Planck)的話：「有創見的科學家必須具有『…活潑的想像力，其創意的產生不是依靠分析，乃是經由如藝術家般的想像力』」(頁 7)。那何謂藝術家般的想像能力呢？林文寶(1994)則提到：「一個藝術家的工作是如何收集資料，以及如何剪裁、組織、整理這些資料，組織而成一個全新的秩序。…其想像活動是一種意識的活動，一種思維的活動」(頁 242)。換句話說，「想像」只是思維上的運作方式，經由它的運轉過程，就能從中生產許多的情境畫面，進而組織、彙整而產生創造的動機與來源。

又如同蕭伯納(George Bernard Shaw)曾說：「有了想像力之後便能產生創造力，因為有所期乃有所想，有所想乃有所為，有所為終才能有所成」(引自勒

伯夫，1991，頁 1)。也就是說，一但啟動了想像的思維活動，就能更進一步激盪出創造的能力。究竟何謂創造性的想像能力呢？董奇（1995）提到：「創造性想像」是一種具備新穎、獨立和創造性的想像歷程，更是從事創造性活動不可或缺的重要環節，它不是將過去表象的簡單重現，而是經過加工、改造後的創新成品。幼兒的想像，最初只是一種沒有特別意涵的自由聯想，而後經過學習、處理、重新組合等方式，在腦海中創造出該事物的新形象，因而造就了創造力的啓發與運作，故創造力是需仰賴想像和思考雙管齊下的密切合作的。

三、創造力的展現

「創造力」(creativity) 在說文解字中有兩個字源：CREARA 拉丁文的意思是「去製造」。KRAINIR 希臘文的意思是「去實現」。所以創造力不僅是一種想像力、一種天賦，它更是一種把你的想法付諸實現的能力（引自貝拉·布萊雪、莎莉·巴瑞兒著，趙惠群譯，2007，頁 36）。它是一種能力，一種將看不見的想法轉變成具體的能力，也是一個從無到有的生產過程，更是積極展現自我的表現，它存在於各個領域中，透過不同的形式呈現，像是有的孩子透過形狀、顏色的組合來表現，有的孩子以肢體動作的演出，有的以音樂律動的協調運作，有些則仰賴語言的表達…等。雖然幼兒的創意，往往可從遊戲或藝術作品中得以被窺見，也被稱為是訓練想像力最有效的時期，但是要他們憑空創造是很困難的，周宗奎和范翠英（1999）提到：「要培養孩子的創造力，必須先消除把創造力神秘化的誤解，應充分認識到每個孩子身上都凝聚著創造的潛能，不是只有天才才能創造」（頁 105）。而 Louise 和 Frances 合著《你的四歲孩子》一書中提到：「孩子不但能用任何一種你想像的到的材料或器具去創造，也能不需要任何的材料，只用自己生動的想像力從事創造的活動。有的孩子也許在和想像性的玩伴（人或動物）玩耍時，或者在他們自己把動物擬人化的當兒，表現出高度的創造力」（1987，頁 113）。

由此得知，要想創造力發揮到極致，就得要設法去激發幼兒創作的動機，陳龍安曾說：「創造力的培養，奠基於深厚的經驗及知識基礎上，幻想、空想都不是創造力的表現。真正的創造是『推陳出新』，在原來的基礎上求改變、求創新」（引自游乾桂，1990，頁 9）。因此，除了讓幼兒擁有多采多姿的生活體驗之外，還可透過環境的布置和創作氛圍的營造，以及提供靈活運用的表現機會，才能激發出更多創造才能，使其創造力得以發光發熱。

四、與創造力相關的研究論文

研究者彙整創造力相關的學位論文，製作出表 2-3-1 作為創造力教學研究的參考依據。

表 2-4-1 與創造力相關的教學研究

研究者 (年代)	研究 題目	研究 對象	研究方法	研究結果
郭 靜 緻 (2005)	創造性藝術教學對幼兒創造力表現之影響	以屏東縣某幼兒園兩個大班為對象	1. 採用實驗與對照組的方式進行。 2. 以「非參與觀察法」、「內容分析法」，和「訪談」等方式蒐集和分析資料。	1. 經單因子共變數分析得知，實驗組與控制組在測驗之流暢力、獨創力與整體表現上達顯著差異，且經調整平均數比較後，實驗組之得分皆優於控制組；而兩組在精密力、變通力與標題上無差異存在。 2. 經教學觀察記錄分析獲知，實驗教學者以解凍與暖身策略為主，配合教學實物的運用，引發幼兒對於主題探究的好奇心與興趣；並善用創造性發問技巧、希望構想法與直觀表達法等策略，激發幼兒對主題的積極想像。此外，教學者採以視覺化技術策略，鼓勵幼兒將創意的想法轉換於創作上。 3. 從幼兒作品創造力分析得知，多數幼兒在流暢力、獨創力、精密力、想像力、好奇心、合成、不尋常的視覺感受、幻想與命名等方面，皆具創造力的表現；

				而在作品變通力方面，僅有少數幼兒有此表現。 4. 經訪談得知，教學者實施創造性藝術教學可增進教學成就感，並可提昇幼兒創造力之表現；但園所與家長對升學主義的重視，也成為實施創造性教學得一大阻礙。
廖慧雪 (2005)	從創造力的觀點比較「圖像導引」和「文字導引」的繪本創作教學策略之研究	以雲林某公立國小四年級51名學童為對象	1. 採用實驗與對照組的方式進行。 2. 採《繪本圖像創造力評分表》、《繪本文字創造力評分表》和《繪本創作之創造傾向量表》為量化的研究工具。 3. 時間：歷時七周。	一、「圖像導引」的繪本創作教學策略，能促使本研究之四年級學童在繪本圖像創作之創造力表現。 二、「圖像導引」與「文字導引」的繪本創作教學策略，對本研究之四年級學童在繪本文字創造力表現上有差異： (一)「圖像導引」的繪本創作教學策略，對本研究實驗組學童在繪本文字創造力「再定義」表現具有顯著成效。 (二)「文字導引」的繪本創作教學策略，對本研究對照組學童在繪本文字創造力「變通性」、「精進性」表現具顯著影響。 (三)「圖像導引」與「文字導引」的繪本創作教學策略，對本研究兩組學童在繪本文字創造力「流暢性」、「敏感性」、「獨創性」及整體創造力表現上未具顯著差異。 三、接受不同繪本創作教學策略之四年級學童，在創造傾向表現上無差異。 四、兩種繪本創作教學策略皆能提升學童對於故事創作及繪圖的興趣。
張素紋 (2007)	幼兒創造想像作業的發展與其相關因素之探討	五歲以上的大班幼兒(101位)	1. 採用訪談的方式。 2. 以「行動與動作創造思考測驗」得出其流暢性、獨特性與想像性的分數	1. 幼兒善於運用增量、添加物、不可見、減量、缺乏、誇大、扭曲、胖圓、尖刺、捲爆炸、幾何、不對稱、位移、結合動物、結合植物、結合物品、動態、禁忌等十八種技巧，歸納出加減怪物、變位怪物、混種怪物和合體怪物四種怪物類型與四種怪物類型內的四個複雜等級。 2. 幼兒在正常怪物與好笑怪物創造想像作業的怪物類型與複雜程度有顯著差異。 3. 不同性別在正常怪物與好笑怪物創造想

			3.運用卡方考驗、百分比同質性考驗、單因子獨立樣本變異數分析的統計方法。	像作業中產出得怪物類型無顯著差異，但在第三級的複雜等級有差別。 4.在正常怪物創造想像作業中，產出不同複雜等級的幼兒，於「行動與動作創造思考測驗（TCAM）」想像性分數有顯著差異。 5. 在正常怪物與好笑怪物創造想像作業中產出怪物類型轉換變通程度高的幼兒，於「行動與動作創造思考測驗（TCAM）」想像性分數有顯著差異。
蘇月霞 (2007)	繪畫創意教學方案對幼兒創造力影響之研究	台北市某國小附設幼稚園大班幼兒	1.採用實驗與對照組的方式進行。 2.採統計分析個項分測驗之前測分數為共變量，後測分數為依變數，進行單因子共變數分析。 3.時間：為期8周共16小時的課程。	參與「繪畫創意教學方案」的實驗組在語文創造力與圖形創造力兩方面，皆優於控制組的一般教學模式。
詹斯匡 (2008)	兒童創造力開發之教學研究——以圖畫書創作為例	國小六年級的學生為對象（35位）	1.採用聯想遊戲、強迫思考組合法和逆向思考法的創意思考模式，並結合思考與討論的方式。 2.時間：兩個月	圖畫書創意思考策略有助於提升學生思考的多樣性、可能性，和創作的興趣，並開發學生的想像力，且應用思考的流暢性和獨創性等，表現在圖畫故事書的創作上。

從以上與創造性教學相關的研究中得知，創造性思考教學對於幼稚園和國小學童的創造力表現有所助益，其中郭靜緻、廖慧雪和蘇月霞的研究，採用實驗組與對照組的方式，可以比較不同組別學童在創意方面的展現；而張素紋和詹斯匡的研究，則直接以分析學童的作品，來分析創造性教學活動對學童創造力的成果表現。研究者有鑒於創造性教學活動對學童，在想像創造方面的能力展現，以及依據創造力的可教育性的原則為考量，秉持諸多專家學者所提倡「創造力應從小開始培養」的理念，選擇以研究者任教的大班幼兒為對象，實行「塗鴉故事創作」的創造性思考教學模式，希望藉由有目的的想像歷程，以及有計畫的教學策略，來增強幼兒在想像創作的表現。

第三章、研究方法與設計

本研究採用質的研究當中的行動研究法，透過創意教學的活動設計與思考故事的引導方式，來探究幼兒在塗鴉故事的內容表現與創意的展現。本章節將分別透過研究方法與流程、研究場域與對象、活動實施與評量以及資料蒐集與分析等方面，來說明本研究實施的歷程。

第一節 研究方法與流程

一、研究方法

黃瑞琴（1991）提到：「質的研究（qualitative research）廣義的解釋是指產生描述的（descriptive）資料的研究，描述的內容包括人們說的話、寫的字、和可觀察的行為，其資料是以文字的形式而非數字呈現」（頁 3）。在陳向明（2002）《社會科學質的研究》一書中提及，爲了讓研究能更加反映社會現實和滿足實際工作者的實際需求，故有越來越重視行動研究的趨勢。另外，在《質的研究方法》一書中，蔡清田（2002）更提出：「行動研究是建立在質性途徑之基礎上，透過應用的或行動的研究，協助教師更能反思其實務工作」（頁 336-337）。也就是說，行動研究是質性研究的眾多方法之一，更是最能貼近與符合實際教學工作所需，和提供更適切的解決策略的研究方法。

蔡清田（2002）指出：「行動研究由實務工作者在實際的工作情境當中，根據自己的實務活動上所遭遇的實際問題進行研究，研擬解決問題的途徑策略方法，並透過實際行動付諸實施執行，進而加以評鑑反省回饋修正以解決實際問題」（頁 308-309）。它強調的是將研究理論與實務經驗的相互結合，並透過研究者

實際的行動和省思的交互作用，讓問題得以獲得實際的改善。它著重在於研究者的實務反省，且透過反省的過程，去思索並設法解決所面臨的困境，以期達到所預設的目標。簡而言之，就是透過計畫、實施、檢討和省思的交互過程，使研究能更符合實際的需求。因此，研究者針對教學現場的實際問題與需求，決定採用「行動研究」做為研究的方法，協助自己對於教學實務上的反思與檢討改進的方向。

二、研究流程

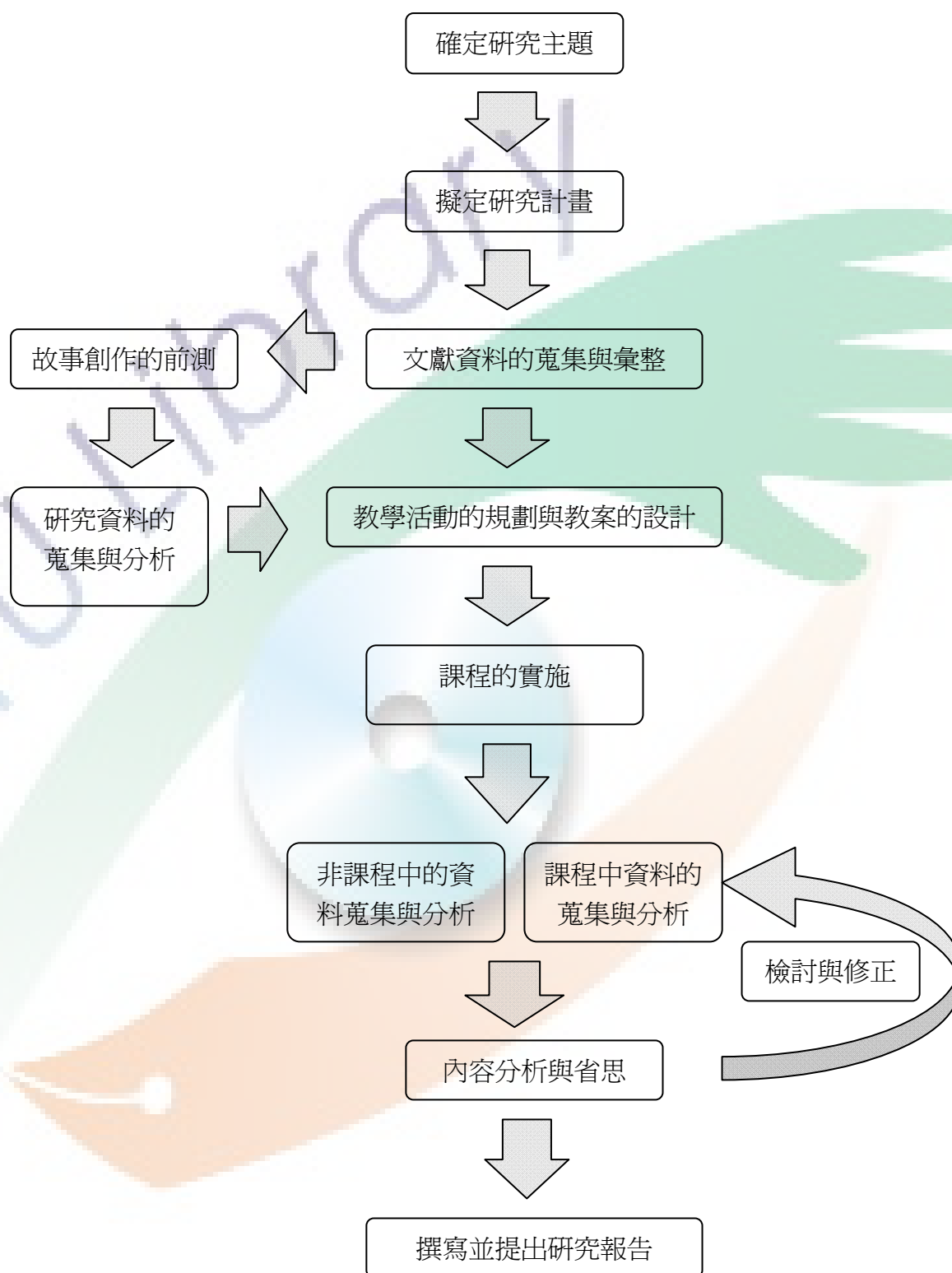


圖 3-1-1 研究流程圖

第二節 研究場域與對象

一、研究場域

本研究進行的場域為基隆某所公立小學的附設幼稚園，園內共有三班，其中一班是中班生，共二十七名幼兒，年齡均為四足歲～五足歲；一班則為大、中混齡班，幼兒年齡則是四足歲～六足歲，共有二十八位；另一班則均為大班生，年齡為五足歲～六足歲，共二十九位幼生，即為研究者任教之班級。

全園共有三間教室、一間廚房、一間教師準備室（收納教材教具、體能器材與圖書的地方）、一間寢室兼活動室，以及與國小生共用的大、小操場，其中大操場是為 PU 跑道，小操場則附有兩座溜滑梯和一座攀爬架，供幼兒體能活動用。

園內的事務統一由校長決策，但由園長統籌規劃，並由六位皆為師院體系培育下的專任幼稚園教師擔任教學與兼任各項行政工作，¹⁰廚房阿姨則為幼稚園專任的廚工，只負責上、下午點心¹¹的烹飪，其手藝大受幼兒的歡迎。

在教學方面，由於本區家長們對於幼兒的教育仍以仰賴教師的功能為主，希望在各方面都能面面俱到，不但重視均衡飲食與生活自理能力的養成，也看重生活禮儀和應對進退的相處方式，同時，更是著重於課業方面的能力培育，尤其是強調幼小銜接的數學和語文能力，¹²不希望他們一開始就輸在人生的起跑點上。因此希望他們在各方面能力的培養上都能有所收穫。當然其中仍不乏許多家長們是希望他們的小寶貝都能在一個快樂學習的環境下成長，擁有一個難忘的童

¹⁰ 園內行政工作，分成行政、教學、活動、保育、安全和總務六個組別，由六位教師輪流兼任園內之各項行政相關業務。

¹¹ 每月的餐點設計則由六位教師根據幼兒成長所需與營養均衡為考量，輪流設計而成。

¹² 因應招生的壓力與家長的需求，園方另外訂購輔助教材，加強幼兒在數學和注音方面的基本能力，其中數學以操作性教材為主，強調以操作建構取代傳統紙筆的填鴨式學習；注音教材則以認讀為主，中班以認識三十七個注音符號為主，大班則以拼讀為主。

年生活。因此，本園所在各方兼顧的考量下，其教學方式雖採大單元式教學，但在課程的實施上則採開放式教育的觀念，希望幼兒能在一個輕鬆自在的環境下，快樂的學習成長。

二、研究對象

本研究之研究對象為研究者 2007 年到 2009 年任教之幼兒：九十六學年度（2007.09.~2008.06.）任教班級是為中班，上學期有三十位幼生，男女各佔一半，其中有兩位為半日制，其餘皆是全日制；下學期則有二十八位的幼生，男生十五人，女生十四人，當中只有一位是半日制，其餘皆為全日制。九十七學年度（2008.09.~2009.06.）重新編班後，研究者所任教的班級大多仍是自九十六學年度直升大班之幼兒，除其中七位為轉入的新生之外，其餘二十二位皆是中班直升大班之舊生，總共有十五位女生，十四位男生，總計二十九位的幼生中，只有兩位就讀半日制，其他均為全日制。

研究者根據幼兒綜合資料卡上的資料，歸納出本班幼生的家長的年齡、學歷和職業等背景（詳見表 3-2-1），從統計圖表中可以得知：天使班的家長大多位居 30~50 歲的年齡；在學歷方面則以高中職為主要學歷，其中父親又以高中職最多、大學次之，而母親則大多以高中職和國中的學歷為主；至於職業方面，父親以從事勞動力為主的工作和服務業為主，母親則大多為家管，其次則為服務業。

表 3-2-1 天使班家長年齡、學歷和職業之統計表

年齡	父親	母親	學歷	父親	母親	職業	父親	母親
20~30	1 人	2 人	國小	0 人	1 人	工	7 人	0 人
30~40	13 人	20 人	國中	5 人	8 人	商	2 人	1 人
			專科	4 人	3 人	軍公教	4 人	4 人
40~50	11 人	5 人	高中職	8 人	9 人	科技業	4 人	1 人
			大學	6 人	5 人	服務業	6 人	6 人
50~60	1 人	0 人	研究所	3 人	1 人	家管	0 人	11 人
歿	1 人	0 人	歿	1 人	0 人	歿	1 人	0 人
無法得知	2 人	2 人	無法得知	2 人	2 人	無法得知	5 人	6 人

第三節 實施歷程與分析

一、實施歷程

本研究分成兩個階段進行：第一階段於九十七學年度第一學期（2008.09.01.～2009.01.09.），採隔週¹³上課的方式，進行相關的教學活動並收集相關資料。在課程活動的安排上，主要配合園所每學期初既定的教學單元主題，¹⁴設計相關的創造性教學活動，讓幼兒能在輕鬆自在的情境下，能盡情發揮天馬行空的想像力，去創作屬於自己獨一無二的創意故事。其次，爲了讓幼兒在述說故事時能夠思緒流暢，採用先錄音後撰打成逐字稿的方式，如實去呈現幼兒的塗鴉創意故事。

第二階段則是在九十七學年度第二學期進行研究資料的分析、彙整與內容的撰寫。首先，將幼兒在主題故事創作與心情日記上的創作，進行分類統整。其次，以豐富、精細和流暢的單位，去分析幼兒在故事主題創作中塗鴉和故事內容的表現。最後則是進行研究彙整和撰寫。研究者根據以上的論述，統整出圖 3-3-1 的研究實施歷程圖：

¹³ 班級的師生比爲一比十五，兩位教師輪流一週上午主教、一週下午主教。非主教者會視教學活動或課室情況進行協同教學，或是負責處理相關的行政業務。

¹⁴ 九十七學年度第一學期的單元以小康軒的兒歌讀本爲主，其主題分別爲：快樂來上學、動物王國、建築大不同和小小傳播站，每個單元進行時間爲五個禮拜，期末則是以複習課程與收拾整理教室爲主。

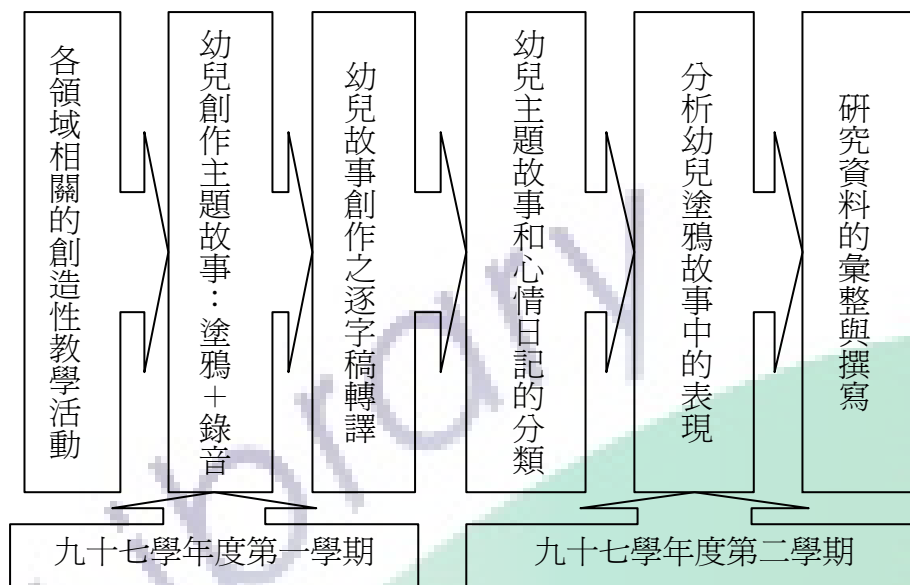


圖 3-3-1 研究實施歷程圖

二、分析方式

為求研究的客觀性而採用教師、幼兒和家長三方面的觀點（圖 3-3-2），作為分析依據。說明如下：

（一）研究者的觀點：

本研究以藝術表現的豐富、精細和流暢¹⁵為單位，來分析幼兒在主題故事的塗鴉創作，以及心情日記圖上的表現。研究者將分別從幼兒的「塗鴉」和「故事內容」兩方面進行分析和論述。所謂「豐富」，主要是指創作者在藝術作品中描繪主題時的想法和知識，或是在藝術知識和技巧之間的轉換、運用。以幼兒的塗

¹⁵ 指幼兒在藝術作品中所展現的特質指標。【參閱 Rosemary Althouse、Margaret H. Johnson、Sharon T. Mitchell 著，郭妙香譯，《創造學習的色彩》（台北市：光佑文化事業股份有限公司，2003 年 5 月），頁 208-213】

鴉表現來說，幼兒能透過故事的主題，將思緒轉換成具體的圖像，以及在整體畫面的配置或表現，皆能顯示出自己獨特的想法或表現手法。在幼兒故事創作方面，則是指幼兒能夠創作出與故事主題相符的內容情節，在情節的安排上富有多樣化的表現，像是源自於生活的經驗、改編自童話故事的內容，或是來自幻想杜撰的內容。

所謂「精細」，主要是指創作者對於所呈現的物體、圖形或事件特徵的延伸了解，以及將平時所見的事物，以更精緻細微的表現手法加以裝飾，以及針對所呈現個別物體的某特定細節的知識。以幼兒的塗鴉表現來說，除了將自己欲創作的主角、物品或是事件過程表現出來之外，並以線條、色彩加工的方式，在細微之處著墨，使其無論在主角的造型，或場景的搭配等皆呈現精緻貌。像是在主角的衣服造型上，以線條交錯、幾何形狀的串聯，或是不同色彩的搭配等，使其在畫面的呈現上更加的亮眼。而在幼兒故事創作方面，則是能夠加以描述故事中的主角，或是具體的陳述情節的發展過程。

所謂「流暢」，主要是指創作者在藝術作品中，能夠有自信、有技巧的運用某項媒材或工具。以幼兒的塗鴉表現來說，可以從塗鴉作品中對於色彩的運用，或是線條的力度表現等，來評斷幼兒作畫時的態度是肯定、充滿自信的，還是怯弱、沒信心的。若以幼兒的故事創作來說，則看其能否完整、流暢的敘述其所創作的故事內容，以及能否以自信的口吻和姿態加以表達。

（二）幼兒的觀點：

於活動全部結束之後，利用課餘時間，採用一對一的訪談方式，詢問幼兒對於該活動的看法，以及故事創作中表現最好、最不滿意、最喜歡和最有趣的故事和塗鴉分別為何及其原因何在，最後則是這個活動的前後，自己有哪些地方的改變？（幼兒故事自評表參閱附錄二）

（三） 家長的觀點：

教學活動結束後，請家長以問卷回饋的方式，先針對幼兒創作故事中的個別表現給予評價，再針對故事創作的內容和塗鴉表現的整體性予以說明，最後則是針對幼兒在塗鴉故事中幼兒在語文表達、塗鴉創作、想像創造、邏輯思考與組織架構等能力的改變而予以說明。（家長回饋單參閱附錄三）

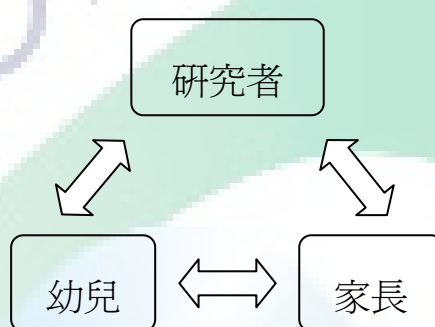


圖 3-3-2 研究分析之關係圖

第四節 資料蒐集與編碼

一、資料蒐集

本研究的資料蒐集包括有觀察、錄音、拍照、撰寫教學日誌與省思札記、幼兒訪談與蒐集幼兒塗鴉故事、家長回饋單（問卷）和幼兒心情日記圖等方法，分別詳細說明如下：

- （一）**觀察**：將教學活動進行當下所觀察到的幼兒表現或反應等情況記錄下來。
- （二）**錄音**：將幼兒塗鴉後所說的故事，以錄音筆詳實記錄下來，以便能夠如實轉譯。另外，為深入了解研究者本身的故事引導方式與技巧，也將課堂上的活動進行、團討內容和與幼兒訪談的結果，分別錄音紀錄，除了能自我檢視在教學上的盲點之外，更以此做為改進的參考。
- （三）**拍照**：將活動進行中幼兒的表現情形和幼兒創作的作品等，以拍照的方式加以保存、記錄。
- （四）**幼兒訪談**：針對本研究所進行的故事創作，請幼兒分享自己故事創作中的表現好壞、最喜歡與否，以及該教學活動對自己的影響等問題，進行訪談記錄，以做為研究檢視的參考依據。
- （五）**幼兒的塗鴉故事**：於故事創作錄音的當天，立即將幼兒所創作的故事內容以電腦撰寫的方式，將其所說的內容一字不漏的打字存檔，於隔天列印出來後黏貼在幼兒創作塗鴉故事的圖畫紙的背面，並在分享活動中唸給大家聽。而活動的最後，將幼兒所有創作的作品裝訂成冊，變成一本自己專屬獨一無二的創作故事集。
- （六）**撰寫教學日誌與省思札記**：教學活動過後，都會將課堂上觀察到的情況記錄下來，並針對活動內容、幼兒的反應和表現，和自己的心路歷程或反省、建議等記錄下來。

(七) 家長回饋單(問卷)：故事創作的活動結束後，請家長針對這學期幼兒在故事創作的表現成果給予看法或建議。

(八) 幼兒心情日記圖：在創作故事進行的中途，發現有些幼兒在活動進行的隔天或當週的心情日記圖中表現優異，故增加蒐集幼兒的心情日記圖，以做為研究的佐證。

二、資料編碼

研究資料的處理與分析對研究者來說是項龐大的建築工程，同時也在研究中扮演著舉足輕重的重要角色。研究過程中，若有系統、有組織地將各個研究項目細分並將所蒐集到的資料分門別類的歸檔，不但可以更容易看出問題的端倪，同時更可達到自我檢視的目的。因此，在面對龐大的資料內容時，資料的編碼即為刻不容緩之事，如同夏林清(1997)在《教師動手做研究》一書中提到：「資料編碼的工作最好在資料收集之後越快進行越好，因為剛收集到的資料記憶比較深刻，同時資料的編碼也對研究的下一步有幫助」(頁160)。

有鑑於此，研究者通常會在當天將幼兒創作的塗鴉故事內容，以逐字稿的方式轉成電子檔，並參閱黃麗靜(2004)的編碼方式，做為主要的編碼方式，如：

S 數字 S 是 Story 的縮寫，S1 代表第一個創作的故事，以此類推。

B/G 數字 B 是 Boy，代表男生，G 是 Girl 的縮寫，數字則是幼兒的座號。

例如：B2 代表男生 2 號；G18 則是代表女生 18 號

20080901 是指幼兒故事創作的時間。

例如：20080901 代表此故事創作的時間是在 2008 年 9 月 1 日

C Class 的縮寫，表示是在課堂上進行的故事創作

綜合以上所述，用以下的例子作為完整的描述：

編碼 S1-B1-20080901-C

解說 故事編號-男生、座號-故事創作時間（西元年月日）-課堂上

【意指：一號男生於 20080901 在課堂上所創作的第一則故事】

另外，幼兒在其他作品的編碼方式為：

心情日記圖 心-B1-20080901 一號男生於 20080901 在心情日記上所創作的
單一故事

心-B9-20080903-1 九號男生於 20080903 在心情日記上所創作的
第一則故事

美術作品 美-B9-20080903 九號男生於 20080903 所做的美術作品

摺紙作品 摺-G2-20080901 二號女生於 20080901 所做的摺紙作品

最後，則是其他資料的編碼方式：

觀察 觀-20080902 研究者於 20080902 的觀察記錄

錄音 錄-S1-B1-20080901-C 一號男生於 20080901 在課堂上所創作的第
一則故事的錄音資料

錄-幼訪-G3-20090314 研究者於 20090314 訪談三號女生的錄音資
料

拍照 照-S1-B1-20080901-C 一號男生於 20080901 在課堂上所創作第一
則故事的照片檔案

照-心-B5-20080903 五號男生於 20080903 在心情日記上所創作
的故事照片

照-摺-G2-20080901 二號女生於 20080901 所摺的摺紙作品的照
片

幼兒訪談 幼訪-G3-20090314 研究者於 20090314 訪談三號女生的資料

教學日誌	教-20090314	研究者於 20090314 的教學日誌內容
省思札記	省-20090314	研究者於 20090314 的省思內容
家長回饋	家-B9-20090119	九號男生家長於 20090119 的回饋資料

另外，研究者爲了如實呈現幼兒當時的敘述口吻，在轉譯過程中，以下列符號來表示其特定的語氣和特殊涵義：

- … 敘述時口氣停頓
- ～ 敘述時語氣拉長
- ？ 難以從錄音中聽出其所敘述的故事內容

第四章 教學活動的設計與實施

創造力是可以經由計畫性的培訓而有所增進的一種能力。研究者具此概念設計相關的創造思考教學活動，希望藉由教學活動與情境的相互搭配之下，讓幼兒的想像能力能夠廣為發揮，使其在塗鴉故事的創作上能更具有創造力。本章將從教學理念的建立、教學流程的規劃、教學的實施和評量方法四方面來加以說明。

第一節 教學理念

爲了讓幼兒在原有的地基上搭建出富有創意的建築物，研究者在營造一個開放與支持的情境下，結合幼兒所擅長的塗鴉繪畫和口說能力，將眼中所見、心中所想的，都透過塗鴉的方式盡情揮灑，且藉由口頭的述說暢其所言，並設法從中一窺其創造力的展現。研究之初，考量到創作故事對幼兒們來說是一項全新的不同體驗，因而決定讓他們來個初體驗，爲日後的研究鋪路之外，亦可做爲研究分析的參考依據。

在教學設計理念上，主要是配合任教園所既定的教學主題和節慶活動，做爲擬定主題的參考依據。其次，在研擬故事主題方面，則是參閱義大利作家羅達立（2008）在《幻想的文法》¹⁶一書中所提及的創造性遊戲內容並稍做修改而定。希望藉由充滿趣味的主题，來啓發幼兒的想像思考和創作能力且激發幼兒創作故事的動力，並透過創作故事的過程來享受「畫」故事和「說」故事的樂趣。

以下是研究者所設計的教學理念架構圖（圖 4-1-1），並以條列式來說明其教學設計的理念。

¹⁶ 羅達立在該書中提及了許多富有創意、有趣的方式，像是：幻想二元、燈光和鞋子、要是……的話會怎麼樣？以及童話沙拉、小玻璃人、逆童話等激發想像和創作的點子。

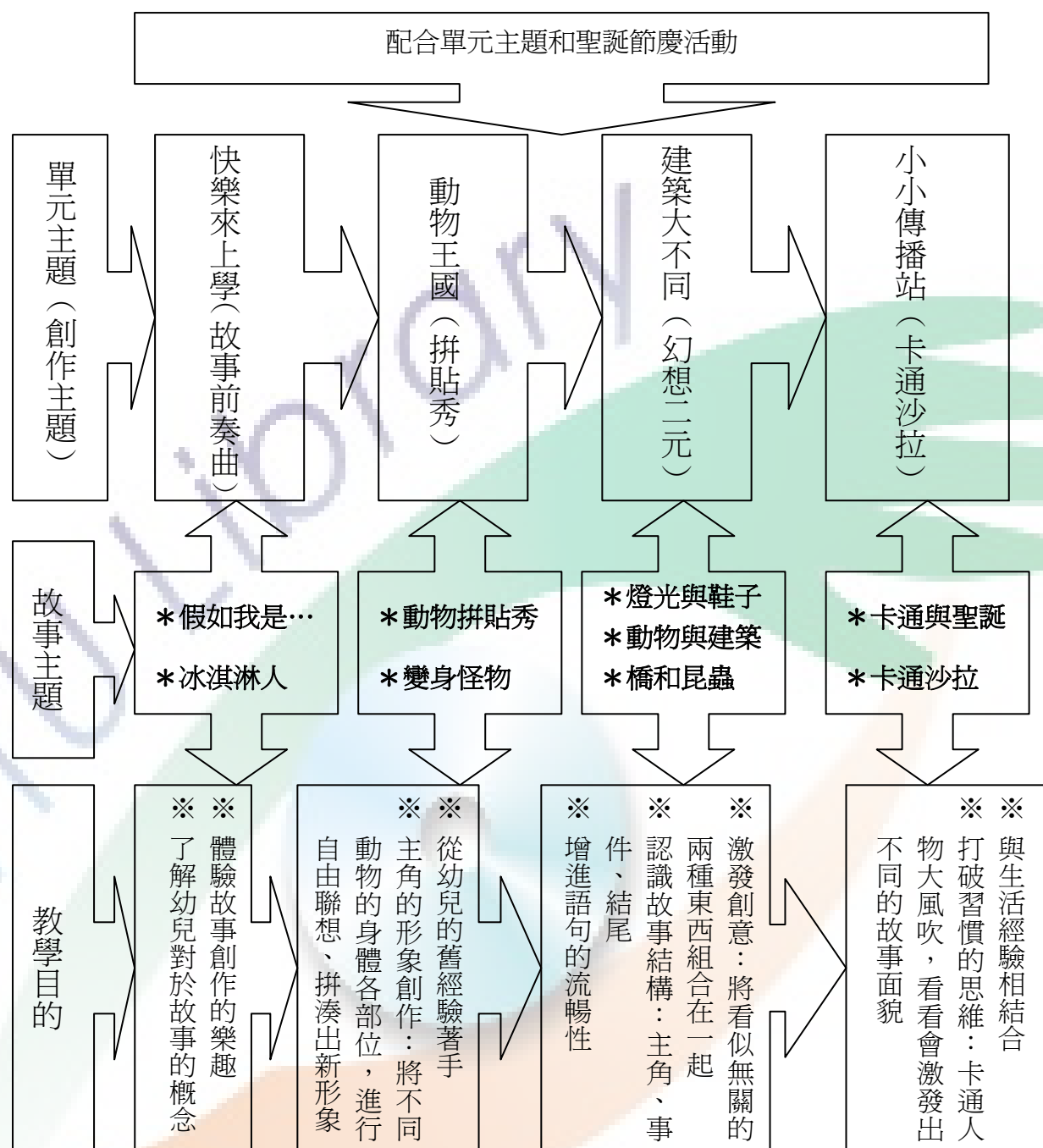


圖 4-1-1 教學理念架構圖

研究者依據單元主題的內容，將創作區分為「故事前奏曲」、「拼貼秀」、「幻想二元」和「卡通沙拉」四大主題，而後再依據教學理念延伸出九個故事主題，進行幼兒創意故事的教學活動。以下將分別闡述四大主題的教學設計概念：

一、故事前奏曲：

基於幼兒創作故事的初體驗和配合「單元主題---快樂來上學」的概念，故以貼近幼兒的生活經驗，做為幼兒創作故事的先發投手。其主要目的在於，讓研究者了解幼兒對於故事的概念，以及提供他們創作的樂趣。所以，在故事主題的擬定上，先以「如果我是…」的思考問題作為故事創作的切入點，再來仿照羅達立提到「小玻璃人」的特性，創作出「冰淇淋人」的故事主題。分別說明如下：

（一）假如我是…

從小到大我們都曾幻想過自己變換成數不清的不同角色，若是將那些年幼時曾出現過較為稀奇古怪或天馬行空的念頭記錄下來，足以稱的上是一則則具有個人特色的故事內容。對於年幼的孩童來說，因其天真無邪的本質，加上直率灑脫的個性，總是能將腦海裡的念頭，不加思索的直率展現，彷彿順手拈來處處皆是想像的素材，羅達立（Rodari）（2008）提到此技巧的形式來源於『要是……的話，會怎麼樣？』的問題概念，此概念又與陳龍安（2000）所提倡創造思考教學中的發問技巧---「假如的問題」或是「想像的問題」，以及布利斯（2003）所提到的「假想性推測法」有異曲同工之妙，皆是透過問題的形式，去刺激其思考能力，且善用無限豐富的聯想，藉此大大的提升發明與創造的能力。因此，研究者採用這類的思考問題做為故事創作的先鋒，讓幼兒可以盡情發揮其天馬行空的想像力，並體驗創作故事的樂趣。

（二）冰淇淋人：

生活周遭的人事物皆可成為幻想的元素與來源，只要能突破舊有的觀念，以不同的眼光去看、不同的角度去思考，都能從當中找到創作故事的好點子。第二個創作故事的主題「冰淇淋人」，靈感源自於羅達立（Rodari）（2008）的「小玻璃人」，他從玻璃的這個材料去分析，這個角色應具備的法則，像是透明的材質、容易碎裂的特性、可以上色和容易清洗等原則上，去設定出故事當中角色應有的特質，而去激發出另類的事情節。羅達立（Rodari）（2008）說道：「這一類型的故事中，幻想在真實與虛構之間來回遊玩這樣的擺盪，是很有啟發性的。或者更可以說，徹底的掌握現實，甚至予以重塑，也是不可或缺的步驟」（頁142）。即透過「強迫思考」的方法，讓幼兒打破舊有的思考模式，以不同的思考面向，激盪更多異想天開的念頭。決定以「冰淇淋人」做為故事主題，是源自於「冰淇淋」是每個孩子都知道且難以抗拒的美食之一，若是將思考問題設定在「不是自己在吃著美味的冰淇淋，而是將自己變成冰淇淋的模樣」或是「當自己親近的人或心愛的東西變成了冰淇淋的外貌時，那將會是個什麼樣的情況，或是有怎樣的事件與冒險會發生呢？」

研究者希望藉由更有目的的想像歷程來活躍幼兒的思維能力，進而從中增強其創意的展現。因而決定透過以上兩則故事主題，做為本研究之塗鴉創作的開端之外，也以幼兒在這兩則故事創作的表現，當作日後分析的起始參考依據。

二、拼貼秀：

結合幼兒的舊經驗與配合「動物王國」的單元主題，以幼兒熟悉的動物為主角，打破既定的動物形象，來激發幼兒更豐富、多元的想像力，創造出獨特的故事主角。會有這樣的設計，主要是因為研究者所接觸的對象都是滿四足歲到七

足歲的幼兒，依據皮亞傑（Piaget）（1996）的概念，這個階段的幼兒處於「運思前期」的發展階段，其特徵是具體性、自我中心觀、直接推理，以及具有泛靈觀等。他們以自我為出發點來看待生活中所遭遇的事情，並將萬事萬物都視為是有生命的個體，而且最主要的學習方式，也是他們最大的特色是：透過自己身體的感官去實際操作與親身經歷而累積成的概念與價值觀。

研究創造力的專家學者布利斯（2003）曾說過：「……頭腦的功用與手工的技術擁有相輔相成的作用。懷特罕德說：『停止手的勞動是使貴族的大腦退化的原因。』…使用廢物製造器具或裝飾品也是訓練獨創力的有效方法。」（2003，頁 143）而勒伯夫（1991）在《如何善用想像力》中指出：「要發揮創造力，思考時就得充分運用左右雙腦的功能。突來的念頭或直覺是右腦工作的結果，至於分析這些奇想是否可行就要靠左腦了。且根據調查所得，發現那些具有創造力的人在思考時大量運用右腦的直覺功能」（頁 6-7）。因此，現代人對幼兒的教養方式，不能再只是強調左腦的功能，而是要兼具右腦的創意開發，更如同許多藝術工作者所奉行的最高指導原則，強調「雙手萬能」，唯有透過雙手的操作才能讓左右腦均衡發展，進而協助幼兒統整生活經驗和知識學習的概念。

另外，在創意的培育方面，近年來也主張遊戲的重要性，認為孩子透過遊戲的互動，可以激發腦力的發展、整合邏輯思考的能力，以及協調人際的互動均佔有很重要的地位。維高斯基（Vygotsky）指出：「在幫助孩子分離物品的本身和意義時，幼兒階段的假裝是非常重要的準備，為後來思考及想像思考的發展奠定基礎」（引自 Berk & Winsler，谷瑞勉譯，1999，頁 95）。而布利斯（2003）則認為：「『玩』像處於兩輪工作之間的彈簧，有積蓄精力的作用。…『玩能生智』，就是這個道理」（頁 36）。也就是說，想像遊戲有助於幼兒抽象及想像思考能力的發展，也是培育其創造力的最佳時機。透過遊戲孩子有了可以發揮想像力的表演舞台，且藉由同儕間的模仿、學習，使其能力更能廣泛的提升或加以運用。

綜合以上所論，幼兒的學習方式是採「做中學」，他不像成人可以仰賴抽象的思考或推理能力，一切的知識與價值觀皆要仰賴自己的親身經驗才能理解、懂

得，而創意的培養更是透過自己的雙手，邊做邊思考而慢慢形成的。因此，在故事創作之初，決定從大多數人在中班¹⁷曾經有過的經驗中著手，讓幼兒已動手拼貼去創作自己的故事主角，又因為是打破既定的動物形象，擷取不同身上的某個部位，像是兔子的耳朵、大象的鼻子、鹿的角、烏龜的殼、花豹的身體、猴子的尾巴等，藉此激發幼兒的想像力，創造出屬於自己獨一無二的故事主角。

三、幻想二元：

此單元在讓幼兒嘗試運用「組合創新法」的思維，將兩個看似毫無關聯的事物放在一起，經過天馬行空的催化與衍生的結果，自然能激盪出獨特的發明與奇想。在「單元主題-建築大不同」的架構下，將幼兒所熟悉的物品兩兩相結合，藉此搭起創意的橋樑。彼此不相干的概念為何能激盪出充滿創意的故事呢？

羅達立（Rodari）（2008）曾轉述瓦隆（Wallon）所說：「思想是以成雙的觀念構成的，『柔軟』的概念只有在『堅硬』的概念形成時才並存出現。柔軟之形成必不在堅硬之前，也不會在後，必是同時形成，兩相遭遇後出現它們的後代：思想的基本元素是這個二元的結構，思想的構成不可能是單元式的，而是成雙成對先於單一元素的存在。」（頁 41）既然世界上任何一種的概念必然是成雙成對的存在，有長就有短、有乾就有濕，有漂亮就會有醜陋的存在，有失望的沮喪相對的就會有希望的期待，若是如同保羅·克利（Paul Klee）所言：概念不可能沒有相反的概念與之並存，概念並不單獨存在；其依靠的規則是「概念的二元並存」。（引自羅達立，2008，頁 41）那麼概念之間又如何能彼此相互影響而激盪出創造力的火花呢？

羅達立（Rodari）更進一步說明：在「幻想二元」中的字詞，我們採取的意義不是它們平常的意義，它們脫離了平常會將它們連在一起的文字鍊之掌控。它

¹⁷ 指本班二十二位中班直升大班的舊生，他們於九十六學年度第二學期「小小畢卡索」的單元中，曾做過相同的拼貼活動，當時的活動目標是讓幼兒學會使用剪刀，以及激發創意的初體驗。

們疏離、轉移，卻在空中相遇，撞在一起，而那在以前是未曾有過的。(2008，頁 43) 也就是說，任何兩種不同的事物，相遇在同一個時空中，往往就能激盪出其獨特的想法或是產生異想不到的創意點子，只不過那兩個字之間，必要隔著相當的距離。它們之間必要彼此充分陌生，十分不同，之所以能組成在一起必要有斷然肯定之不平常。因為想像是會被迫動搖起來，在兩者之間，搭建起（幻想的）關係，使這兩個陌生互不相識的元素得以生活在一起。(羅達立，2008，頁 42)

這樣的概念與勒伯夫(1991)的「硬是扯為一談(Forced Relationship)」，或是詹宏志(1996)的「拼圖遊戲」，或是布利斯(2003)所提的「組合創新法」的想法不謀而合，他們均認為將兩個看似毫無關聯的事物放在一起，進行隨意的配對遊戲，或是如同拼圖遊戲般一一配對組合，經過天馬行空想像力的催化與衍生的結果，自然能激盪出不同異於平常的新觀念或是獨特的發明奇想，而這樣的練習其用意就如同羅達立(Rodari)所說：讓想像力從過去平凡的框架中解脫，讓眼睛可以抓住任何一丁點的火花，而由看似普通的字眼中激發出各種的可能。(2008，P72) 是爲了要喚醒想像精靈，激盪出更多異於常理的創意組合。

在這個主題中，首先挑選了建築物裡的物品---電燈做為故事創作的楔子，也就是轉述羅達立(Rodari)在《幻想的文法》一書中所學的「燈光和鞋子」，讓幼兒先體驗幻想二元的創作方式與樂趣，而後則是採用建築物和橋的靜態物件，分別搭配幼兒們所熟悉的動物和昆蟲之動態物件，兩者看似各自獨立、毫無關聯的兩個名詞或是兩種不同型態的物件，運用其獨特的想像力，將兩者相互結合，搭起一座創意的點子橋樑，進而發展出一則則充滿奇特的故事旅程。其次，爲了讓幼兒能對故事結構有更深刻的認識與了解，在故事引導過程中，增加了「看圖說故事」的活動：利用「動物和建築」與「橋和昆蟲」故事中的兩大主角，配合事先預備的圖卡情境，試著創作出一則簡單的故事，其中應包含「什麼人(主角)在什麼時間、什麼地方，發生了什麼事情。」其用意和目的在於，讓幼兒能夠認識故事的基本架構---主角、事件和結尾之外，在語文表達能力上能夠更加流暢。

最後，則是在活動過程中，發現有些幼兒雖在創作的當下，無法見其相關的故事表現，但卻在過幾天的心情日記畫作中，發現與先前故事主題相關的創作內容。有此發現讓研究者在驚訝之際，也試著從不同的角度來思考、看待幼兒們所創作的故事，故將幼兒平日的心情日記畫作，一併納入作為本研究的分析資料。

四、卡通沙拉：

在「小小傳播站」這個單元主題裡，什麼會是與幼兒和傳播最有關聯的事物呢？「卡通節目」是不遑多讓的最佳人選，它是幼兒最為熟悉的活動，亦是最貼近幼兒生活的最佳寫照。但要如何將它與塗鴉故事相結合呢？又該如何讓它充滿創作的驚奇呢？在羅達立（Rodari）《幻想的文法》一書中，提到有關「童話沙拉」的創作點子，其概念為「將不同的童話的角色人物，同時存在一個畫面，奇幻的生活在一起。…這類型主宰著遊戲的幻想的二元性，不同的是它是由兩個固有名詞所組成的，而非兩個普通名詞（一個主詞，一個賓詞）構成的」（2008，頁 106）。其確切的做法是，將幼兒們耳熟能詳的童話故事，像是灰姑娘、白雪公主、小紅帽等主角或劇情，運用自己的想像和創意，將故事內容重新打散、組合，放在同一個故事的情境中，而形成另一則有趣的創意故事。因此，研究者思考：如果讓幼兒將卡通中所熟悉的角色、情節來場大風吹，那會激盪出怎樣的故事火花呢？因此，決定用「卡通沙拉」當作是本單元故事創作的主题，又因該主题進行的這段時間裡，恰巧碰上園所每年的大型盛事---「聖誕節」的節慶活動，考量到該週可運用的課堂時間¹⁸，以及他們對「聖誕節」期待與興奮的情緒，因而讓幼兒先以不同的卡通人物為主角，創作了一則「卡通與聖誕」的塗鴉故事，而後再於隔週進行「卡通沙拉」的故事創作。

¹⁸ 該週的主要課程內容為師生共同製作像是聖誕樹、雪人、聖誕襪等節慶的相關布置，以及排練表演節目等活動項目，故該次的故事創作不像先前能有較長的時間可以慢慢蘊量創作的方向或內容。

爲了讓幼兒能更具體的了解「卡通沙拉」的意涵，研究者先自行創作出一則「卡通沙拉」的故事（詳見附錄一教學活動設計），當作該主題創作的引起動機和參考範例。在教學情境的布置上，除了聖誕節慶的相關布置之外，也挑選相關的繪本故事，放置在圖書角內供幼兒閱讀、觀賞；另外，透過網路資源的搜尋與編輯，將幼兒們耳熟能詳的卡通人物，製作成教學情境圖卡，藉此激發靈感之神進行卡通創意故事的創作。

第二節 教學流程

爲了讓幼兒瞭解每次欲創作的故事主題，研究者規劃出如圖 4-2-1 的教學流程圖，以此來說明本研究的實施歷程。

首先，在負責主教的星期一到星期三，設計與故事主題相關的創造性教學活動，像是音樂肢體、美勞創作或是語文表達等不同的領域，除了讓幼兒有更多元化的體驗外，希望能從中激盪出更多采多姿的想像力和與眾不同的創作能力。

其次，在與故事主題相關的引導活動後，便是讓幼兒自行塗鴉並創作屬於自己的故事內容，爲了讓幼兒在述說故事時能夠思緒流暢，不受研究者記錄速度的干擾，決定採用先將幼兒所說的故事以錄音筆錄音後，並於當天撰打成逐字稿，再於隔天和大家分享創作內容。

最後，則是分享活動，將幼兒前一天的故事逐字覆誦一次，除了讓大家可以互相觀摩他人的創作之外，研究者也會針對每個幼兒的故事內容和結構、語句的流暢性及創意的表現等，給予正向的鼓勵或具體的建議。

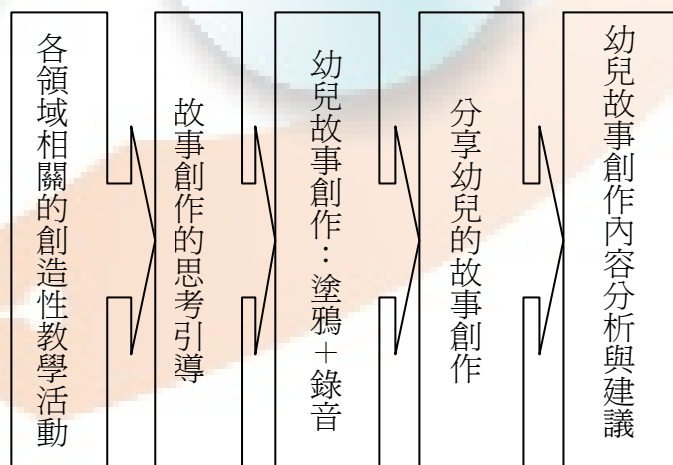


圖 4-2-1 教學流程圖

第三節 教學方法

本節將從環境的營造與布置、故事主題的引導，和塗鴉創作進行的方式，分別具體說明本教學研究的實施方法。

一、環境的營造與布置：

陳龍安（1999）說到：「環境之於創造，正如土壤之於種子。沒有良好的環境，創造力無從孕育」（頁 136）。創造力的培養如同智力的栽培，同樣需要適當的環境來相輔相成，逐漸發展、茁壯。而昔日的「孟母三遷」，更是大家耳熟能詳的故事，由此可見，環境對於人格的養成與創造力的培養，是多麼的重要。究竟它的重要性何在呢？陳龍安（1999）在創造力的專書中提到：「所謂創造的環境，就是一個可以孕育創造者的創造動機，培養創造者的人格特質，發展創造者的思考技能，以助長創造行為的環境」（頁 137）。在這樣的環境之下，不但可以有更多自由發展的空間之外，亦能使創造的行為，不受壓抑而消失。

而研究者根據多年的教學經驗，發現「環境」對幼兒的影響至深，往往配合單元教學的情境布置，與充實相關圖書、教具，都能豐富幼兒的認知、延伸更多巧妙的想像力，以及激發獨特的創作能力。因此，在進行故事創作之初，決定先從教室環境的變更下手，進行全面性大改造。以下就從「教室情境的布置」和「教學環境的營造」兩大方面，分別進行闡述、說明：

（一）教室情境的布置：

1.配合單元主題的情境佈置

製作與單元主題相關的情境布置，藉此營造該主題的學習氛圍。例如：在「動物王國」的單元主題中，以不同動物擬人化的形象予以呈現，像是粉紅色的兔子載歌載舞的模樣、淺藍色的大象安靜坐在一旁看書的模樣，以及一列長長的火車上，載著活潑好動的猴子、圓圓胖胖的棕熊，和長頸鹿、企鵝等不同的動物，讓幼兒能沉浸在動物世界的幻想國度。

2.配合「聖誕節」的節慶布置

除了在教室內擺放聖誕樹、裝飾聖誕花圈、聖誕襪等節慶飾品，讓教室內充滿濃厚的節慶氣氛之外，研究者也製作與故事主題相關的卡通圖卡，例如：哆啦 A 夢和其他主角在丟雪球、皮卡丘玩雪橇、史努比聖誕老人去送禮物，或是搖滾麋鹿、雪人公主，和七彩絢麗的聖誕樹造型等，提供幼兒更多元的想像空間。

3.更換單元主題相關的繪本圖書

挑選跟單元主題相關的文類，像是在「動物王國」中，除了挑選《親親自然》系列相關的文類，讓幼兒認識且充實動物的相關知識之外，也會挑選以動物為主角的故事繪本，例如：三之三系列重書《好想要一個娃娃》、《小羊睡不著》、《阿文的小毯子》、《是鍋牛開始的》、《勇敢的莎莎》等書，或是信誼出版的《逃家小兔》、《子兒吐吐》、《愛吃青菜的鱷魚》、《怪叔叔》等書，或是上誼出版的《拼拼湊湊的變色龍》等書，讓幼兒透過廣泛的閱讀而培養創作的動力與學習的樂趣。

4.搜尋與製作與故事主題相關的圖卡教具

例如：在「建築大不同」的主題中，製作世界各國獨特的建築圖片，像是埃及的金字塔、巴黎的比薩斜塔、東京鐵塔、羅馬的競技場、北極的雪屋、蒙古的帳篷等，以及大象、長頸鹿、企鵝、熊貓、無尾熊…等不同類型的動物，希望藉由提供豐富多樣化的二元物件，激盪出與眾不同的創作方式。

（二）教學環境的營造

1.建立自由開放的創作氛圍

讓幼兒能夠卸下心防、隨心所欲的發表意見，或是在開放的氛圍下，自由自在的進行創作。當幼兒參與討論的時候，成人應有開闊的胸襟和容忍的雅量，去接受不同的意見和看法，不應以批判性的態度和結論，使其怯步不前，而以全神貫注的神情去傾聽幼兒真正的想法。而在創作展現的過程中，鼓勵他們自發性的學習動機，和在錯誤中學習、成長的機會，透過正面性的鼓舞取代惡意的批評，使其能放寬心從中吸取經驗，進而獲得成功的喜悅。

2.以讚美和鼓勵來增強幼兒的自信和創作的動機

多用讚美和鼓勵的口吻，讓幼兒能勇於嘗試各種不同的創意性教學活動，像是肢體律動、音樂遊戲、語言表達或是美勞創作等，不以成人刻板印象的標準去衡量幼兒的作品或表現，而以正向性的話語，如：「很棒！」、「你的想法很特別！」、「你的故事很有趣！」、「我很喜歡你畫的人物，大大的臉配上蝴蝶結，很可愛！」等具體的用語，來增強幼兒對自我的信心，以及激發創作的動機。

3.提供豐富、多樣的創作素材與展示幼兒的作品

多方提供豐富、多樣的創作素材，避免幼兒遵循傳統的教學方式，而造成墨守成規、不思改變的思維，或是降低幼兒創作的興趣和動力，應鼓勵幼兒不受拘束、自由的創作風格，並以個人秀的介紹、作品的展示與張貼等形式，來加深幼兒對自我創作的認同與自信，以及提供同儕觀摩、欣賞學習的機會。

總而言之，在創意環境的營造方面，冀望能在自由、民主的開放空間之下，營造出與主題創作相關的情境氛圍，或是相關圖片或繪本圖書的展示，讓幼兒除了能在放眼所及的環境中，感受到多元、豐富的資訊來源，激起更多采多姿、獨特巧妙的創作之外，還能以放鬆的心情來享受創作的樂趣，並從師長、同儕的互動之中，增強對自我的認同與自信的來源，進而培養健全的人格。

二、故事主題的引導：

從布利斯（2003）的論述中得知：「想像本身是一種心理過程，它以人所已有的經驗為基礎，通過這些經驗的改組，創造出一個新的形象來。……它並不是胡亂猜想，而是具有內在的邏輯必然性，是思維統攝下人類理性的一種存在方式與表現方式」（頁 74-75）。因此，研究者以「想像振奮法」，做為創作故事前的主要引導方式，即在每次創作故事之前，都會讓幼兒閉上眼睛，伴隨老師的口頭引導，先行在腦海中想像、醞釀、構思與主題相關的角色造型與故事情節，而後再進行故事的塗鴉創作。

最大目的在於，希望藉由分想、聯想、串想和強調等技巧的運用，來改變幼兒舊有的思維習慣、豐富多元的想像能力，以及增強自我的創造性，更能透過有目的的想像活動來活躍其思維的能力，進而增強其創造力。以下將進一步說明

「想像振奮法」中的想像技巧：

- (一) **分想**：將平日貯藏在腦海中的生活經驗轉化成創造想像的資料來源，即我們日常生活中的一切經歷，都將成為日後思維的重要燃料，使得創意之火得以源源不絕的燃燒下去。
- (二) **聯想**：位於分想的基礎上，將若干事物賦予巧妙的關係，和創造出新的形象。例如：在「幻想二元」的故事創作主題裡，便是讓幼兒將看似兩個毫不相關的東西，設法讓彼此有所關連，成為故事的主軸核心。
- (三) **串想**：按照某一種思路為「軸心」將若干想像活動組合起來，形成一個有層次、有過程並且是動態（發展）的活動。它需要更強、更嚴密的思維活動的參與，體現出「串想」進程中彼此的邏輯遞進關係。（引自卡特·布利斯，2003，P78）例如：在「卡通沙拉」的故事創作中，便是讓幼兒設法將不同的卡通人物加以串連、重組，進而發展出一則充滿創新的故事內容。
- (四) **強調**：將某種性質或關係加以凸顯，建立其特殊的形象。這部份對於正處於自我意識階段的幼兒來說，是他們發展過程中最率直的表現，也是創作內容最容易吸引注意的原因。

三、塗鴉創作的進行：

創造思考教學可謂是培養創意人才的一種教學模式，為了啟發幼兒源源不絕的創意，故以創作思考的教學模式，作為本教學研究的實施方式。以下將進一步介紹創造思考教學的主要概念，以及研究者所採的施行方式。

（一）創造思考教學的概念架構

所謂的創造思考教學，陳龍安（1988）提到：「就教師本身而言，乃是鼓勵教師，因時制宜，變化教學的方式。其目的是在啟發學生創造的動機，鼓勵學生創造的表現，以增進創造才能的發展」（頁 43）。它與傳統「填鴨式」慣用的教育方式大異其趣，不再只是強調教師的地位與專業，而忽略了學生自由發表的機會。它著重教學環境的營造與開放，期許學童能在自由、民主、開放的環境之下，能夠運用多元的策略去激發想像思考的能力，並隨心所欲的發表意見或進行創作。教師所扮演的角色，應是在教學的過程中，避免出現批判性的結論，使學童怯步不前，而改以開闊的胸襟去容忍不同的聲音，接納不同的意見，更要以讚美的正向鼓勵取代惡意的批評，並鼓勵他們在錯誤中學習成長。其概念如圖 4-3-1 的參考架構。

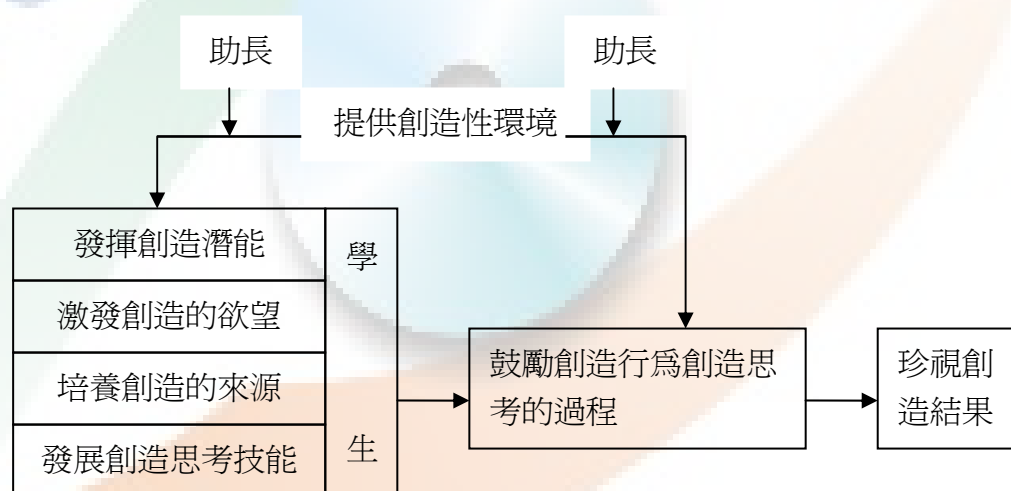
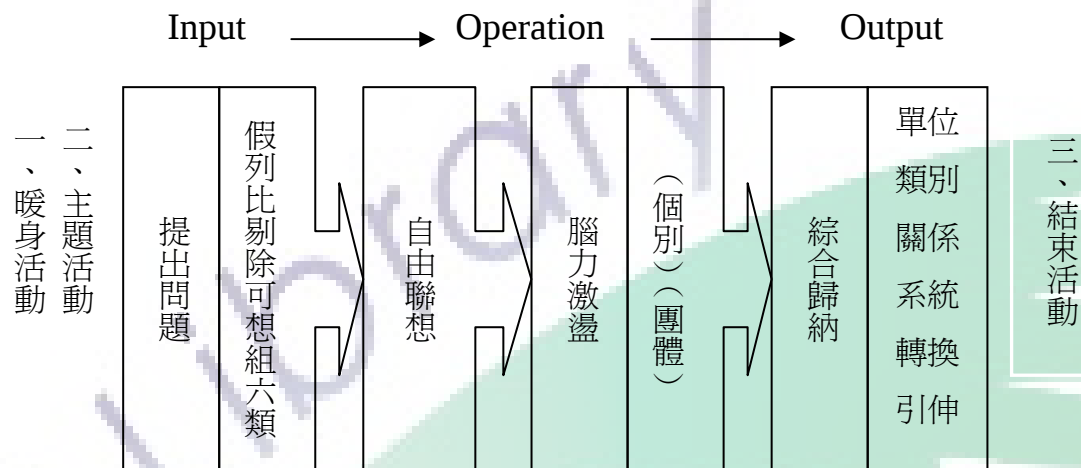


圖 4-3-1 創造思考教學參考架構
（資料來源：引自 陳龍安，1991，頁 228）

（二）創造思考教學的三段模式

「創造性教學」通常需歷經三大階段，即為暖身活動、主題活動和結束活

動，其中的主題活動則包括了「問、想、說、寫」四個主要步驟，但步驟之間的模式不限，可一教學情況予以更動。如圖 4-3-2 即為創造思考教學的三階段模式。



(註：此一模式可變化，例如：問、想、寫、說；問、想、說、問、想、寫、說；...)

圖 4-3-2 創造思考教學的三階段模式
(資料來源：引自 陳龍安，1988，頁 80)

研究者根據以上所述的創造性思考教學模式，在教學活動的安排上區分為：暖身活動、主題活動（即為主題故事創作）和結束活動三大主軸進行。首先在暖身活動中，除了廣泛提供不同的繪本閱讀之外，也設計不同領域的教學活動，讓幼兒能透過多元的方式去激發不同領域的創作才能。其次，進入故事主題的塗鴉創作，讓幼兒能盡情的發揮想像力和創意，創作出自己獨特的創意故事。在最後的結束活動，則以展示作品的方式，提供幼兒相互觀摩的學習，以及增強自信的來源。

其中，在主題故事創作中亦再次區分為暖身、主題和結束三部份，該暖身則是故事創作的引導思考，搭配「想像振奮法」的創作技巧，讓幼兒能夠充分發揮自由聯想與想像串連等能力，進而成功營造出自己的創意故事。主題創作上尊重幼兒的自主性，得以自由選擇塗鴉的媒材與創作的環境，而後在輪流來跟研究

者述說自己的創作內容。最後的結束，則是以邊展示幼兒畫作，邊口頭覆述前一天的創作內容（或播放錄音的內容）的形式，讓幼兒得以觀摩學習，並彙整出圖4-2-3的教學研究三階段模式圖。

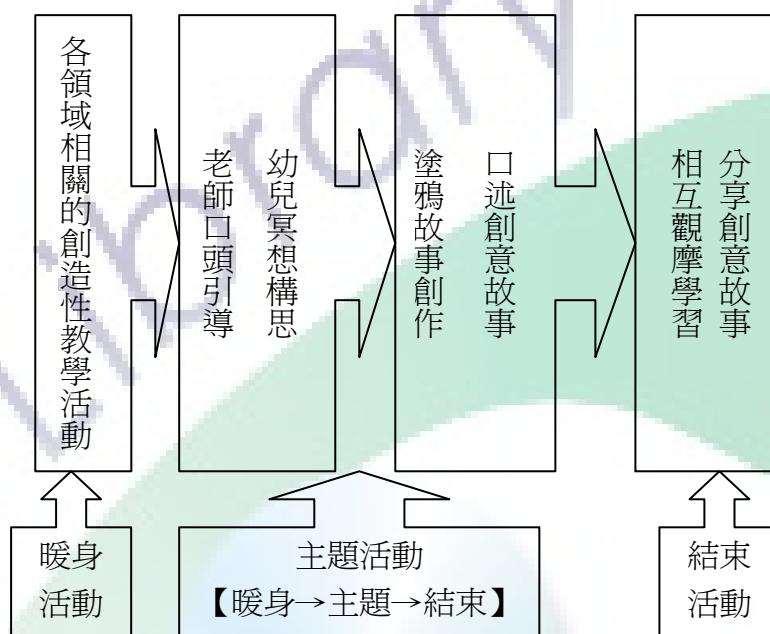


圖 4-3-3 教學研究三階段模式圖

（三）「問想做評」創造思考教學模式

此為陳龍安（1988）綜合許多國外學者專家的教學模式後，所提出的創造思考教學模式，意旨教師在教學的情境下，運用「問（Asking）、想（Thinking）、做（Doing）和評（Evaluation）」四組啟發創作思考的教學策略，以增進學生創造思考能力的一種教學模式，故稱之為「問想做評」的創造思考教學模式，或是愛的（ATDE）創造思考教學模式。

1. 問：就是「問題」，提出問學生的問題，或安排問題的情境。
2. 想：就是「思考」，鼓勵學生思考想像，提供學生思考的時間。

3. 做：就是「活動」，運用各種活動的方式，讓學生從做中學。
4. 評：就是「評鑑」，運用暫緩批判、欣賞創意的原則，重視形成性評量與自我評鑑的方式。(頁 86-87)

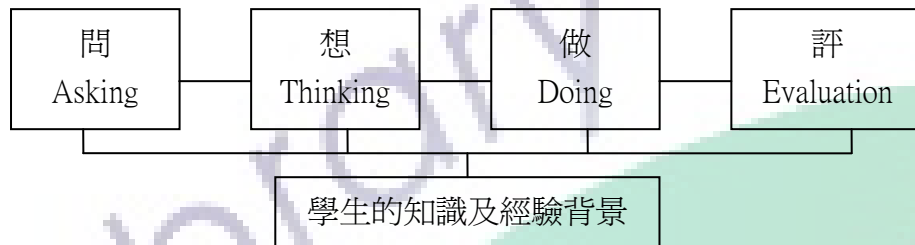


圖 4-3-4 愛的（ATDE）創造思考教學模式
（資料來源：引自 陳龍安，1988，頁 87）

「問想做評」的創造思考教學模式，非常強調學生的知識及經驗基礎，即創造思考並非是「無中生有」，而是「推陳出新」，在學生原有的基礎上，提供一個擴散思考的機會，讓學生能夠充分發揮潛能（陳龍安，1988，頁 87-88）。也就是說，它十分注重每個人的發聲權，有廣大的胸襟去包容每個不同的意見，而且希望學生能在自由民主的和諧氣氛和環境下，都能夠以自己的經驗背景為基礎，配合擴散性的思考策略，好讓創造力能夠盡情發揮效用。研究者因此彙整出圖 4-3-5 作為本研究的創造思考教學模式。

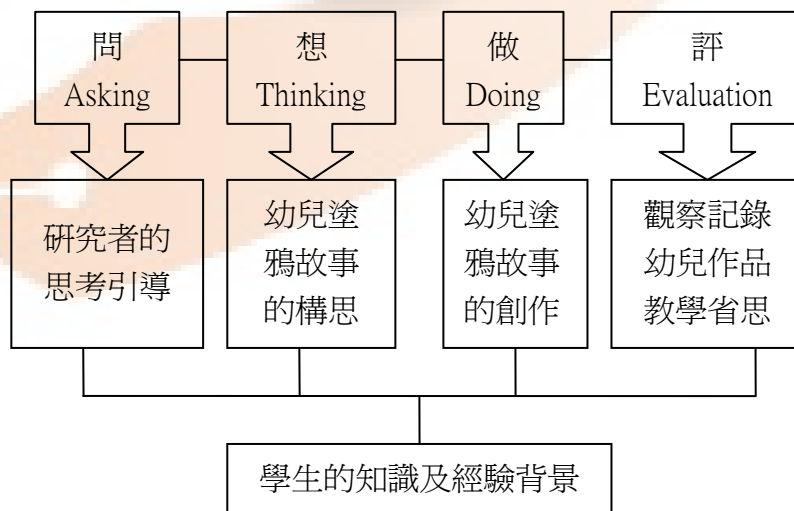


圖 4-3-5 本研究之創造思考教學模式

綜合以上所論，研究者在教學實施方面，冀望透過營造一個和諧的氣氛與情境，讓幼兒能夠勇於嘗試、自由發揮其多樣性的創作表現，並藉由有目的的想像歷程，來激發幼兒不同面向的思維能力，且延伸其天馬行空的想像能力，創造出更寬廣、開闊的創作空間。最後，則是仰賴有計畫的創意教學模式，讓幼兒能更大膽的參與創作，不畏懼挫折、失敗的打擊，而是從「做中學」裡培養對自我的認同感與增強自信心，並透過互相的觀摩、學習，激盪出更多采多姿的創意火花，展現獨特的創作風格。

第四節 評量方式

（一）觀察記錄

指觀察幼兒在課堂和非課堂上的表現。其中，課堂上的觀察包括：幼兒在創意性教學活動中的參與情形和表現，還有在主題故事創作方面，包含在思考引導中的表現、塗鴉故事的創作，以及在分享活動中的反應。另外，非課堂上的觀察是指幼兒在平日心情日記畫的表現，著重在同儕間互動的情況，和彼此作品中的表現。

（二）幼兒作品

主要是根據創意的主題與幼兒在塗鴉故事的表現，做為其創意展現的評量依據。在教學活動設計中，先將欲觀察幼兒在塗鴉（繪畫表現）和創作的故事內容（故事表現）的創意項目先在教學活動的教案設計中逐一條列，作為創意表現的評量項目。（活動教案參閱附錄一）

（三）教學省思

針對幼兒在創意性教學活動、主題故事創作時的參與和表現反應等方面，所進行教學活動的反思與建議。

NTT Library



第五章 結果與討論

本節將分別針對研究目的所提出的研究問題，進行深入的分析和討論。首先，從幼兒塗鴉故事表現作品去探究在豐富、精細和流暢上的創意表現。其次，從幼兒塗鴉故事中的表現去探討影響創作的因素。最後，則是論述幼兒在圖文方面學習能力上的表現與提升。

第一節 幼兒塗鴉故事創意表現

研究者彙整幼兒創作作品中的創意展現，可區分為「角色」、「主題」和「敘述風格」三大類型。本節將分別從「角色的創意造型」、「主題的創意表現」和「創意的敘述風格」三方面，來探究幼兒作品中的創意表現。

一、角色的創意造型

（一）故事前奏曲---冰淇淋人

同樣的主題，幼兒卻能發揮各自的想像力創作出不同冰淇淋的人物造型。例如：G6 的甜筒冰淇淋人，有著像雞爪般的四肢，頭上還戴著大大的蝴蝶結。G19 所畫的冰棒人，除了以藍色的身體來表現出清涼的感覺之外，每枝冰棒的面部表情也很生動。G28 則是將自己的面貌與冰淇淋相互結合，化身為甜筒冰淇淋的模樣。B29 則以頭頂著巧克力方塊，來呈現自己和老師變身為冰淇淋的外貌造型。當中只有 G28 純粹以線條塗鴉的方式來展現自己的主角外貌，其於幼兒則在外觀上，皆以線條構圖之後，再塗上顏色以顯示冰淇淋的口味。



圖 5-1-1 幼兒作品
S2-G6-20081002-C

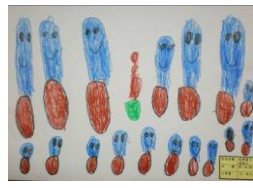


圖 5-1-2 幼兒作品
S2-G19-20081002-C



圖 5-1-3 幼兒作品
S2-G28-20081002-C



圖 5-1-4 幼兒作品
S2-B29-20081002-C

研究者的分析：以上四位幼兒對於故事主題的想法，和表現手法都有自己獨特的風格，首先，除了 G6 之外，其於三位皆以冰淇淋人爲主要的畫面配置；G6 除了有主角之外，也將場景列入畫面的組織架構當中，由此可看出「豐富」的特質所在。其次，在「精細」方面：G19 作品中只是單純的冰棒人造型，並未有更精細的紋路、花樣、圖案予以裝飾，故並不顯著。G6、G28 和 B29 除了將冰淇淋外觀在現之外，對於細部的描繪亦有所表現，像是 G6 以斜線條和色彩來凸顯冰淇淋甜筒的身體；G28 則完全以線條交錯的方式，成現自己的造型外貌；而 B29 則是將人物中的五官面貌、服裝予以精細化。最後，則是四位的表現皆非常的流暢，他們無論在媒材的使用、筆觸的表現、色彩的運用等，皆可看出其充滿技巧和自信之作，故在「流暢」的表現亮眼。

（二）拼貼秀---怪物造型

其次，則是在「怪物」造型的表現上，除了在「動物拼貼秀」和「變身怪物」兩大主題中的表現之外，在平日的心情畫作中，亦可見到其獨特的創作表現。

1. 動物拼貼秀

首先是在「動物拼貼秀」中的表現：B1 的作品是利用牛的頭、烏龜的殼、狐狸的尾巴和海豹的四肢所拼貼而成，再加上自己的想像力，以蠟筆增添怪物的長鼻子和耳朵的部份。G6 利用牛的頭、魚的尾巴和豹的尾巴拼貼出「章魚的外貌」（該作品中的右圖）。另外在利用魚和豹的身體和章魚的腳，創作出章魚的另一個「怪物」好朋友（該作品中的左圖）。在 G11 的怪物造型中，則是將狐狸的尖耳朵，搖身一變成爲怪物的牙齒，而整個畫面的配置上，放在兩隻怪物（另一隻爲鱷魚）正在打架的行爲上。B14 只運用了魚的身體、兔子和狐狸的耳朵這三個元素，創作出一隻「兔子怪獸」。G17 運用螃蟹、兔子、花豹、海豹、魚、狐狸和鳥等動物的某部份身體，分別組合、拼貼出兩個怪物的具體形象。G23 則是利用兔子耳朵、魚的身體、狐狸的尾巴和耳朵、海豹的手與動物細長的腳，組合出左圖中間的動物造型，畫面中透露出主角邁開腳步的動態感。G24 作品中最左邊的怪物造型，利用魚的尾巴、兔子的耳朵、螃蟹的身體、狐狸的耳朵（當成尖牙）、章魚的腳和豹的長尾巴組合而成，讓人聯想到「美女與野獸」動畫中的茶壺寶寶。當中又以 B5 的創作最爲獨特與亮眼。他突破所有動物形體的概念，利用這些動物身體的各部分組合成一個人的外貌，如：駱駝的駝峰變成人的頭髮、動物的腳變成他的身體、鳥的翅膀則是他的雙手、章魚的腳變成了人的腳。他更打破動物形體的刻板印象，將鱷魚頭變成他的手槍，狐狸頭則變成了盾牌。經過他巧妙的安排與組合，再加上隨手幾筆的線條塗鴉，就創造出獨一無二的角色形象。



圖 5-1-5 幼兒作品
S3-B1-20081016-C



圖 5-1-6 幼兒作品
S3-B5-20081016-C



圖 5-1-7 幼兒作品
S3-G6-20081016-C



圖 5-1-8 幼兒作品
S3-G11-20081016-C



圖 5-1-9 幼兒作品
S3-B14-20081016-C



圖 5-1-10 幼兒作品
S3-G17-20081016-C



圖 5-1-11 幼兒作品
S3-G23-20081016-C



圖 5-1-12 幼兒作品
S3-G24-20081016-C

研究者的分析：從這些作品當中，可以清楚看到幼兒對於自創怪物所顯現的自信，以及在角色造型的設計上，不但概念、組織都很清楚、完備之外，畫面的安排也頗為豐富、精彩。

2. 變身怪物

再來則是在「變身怪物」中的表現：其中 B18、B21 和 B29 這三位男生，都是以不同線條形式的組合，作為創作的表現手法；而 B18 和 G23 更是將畫面予以精細的元素，尤其是 G23 的作品中運用點、線和色彩的方式，豐富了主要角色的整體造型，與只用簡單線條的創作，有不同程度上的技巧與表現。作品的角色分別為 B18 的怪獸玩具和 B21 的章魚，而在 G23 的作品中，則是將自己和媽媽化身為「蝴蝶」的模樣，B29 則是將自己搖身一變成為邊吸東西邊大便的鹿。



圖 5-1-13 幼兒作品
S4-B18-20081030-C



圖 5-1-14 幼兒作品
S4-B21-20081030-C



圖 5-1-15 幼兒作品
S4-G23-20081030-C



圖 5-1-16 幼兒作品
S4-B29-20081030-C

研究者的分析：整體來看，這四幅作品在構圖方面的組織、配置，和畫面的豐富，皆以具體、凸顯的角色造型為主，其中又以 G23 所表現出來的精細度

最佳，其餘三位皆以線條交錯的方式呈現。

另外，以下三位幼兒的作品，皆是以「大象」為主要角色，但在外型上卻大不相同。例如：



圖 5-1-17 幼兒作品
S4-G7-20081030-C



圖 5-1-18 幼兒作品
S4-B14-20081030-C



圖 5-1-19 幼兒作品
S4-B30-20081030-C

作品分析如下：G7 的大象是有著長鬍子的老公公，有兩隻腳跟小狗一樣，因為要去溜滑梯而顯得很開心。在外型上，以來回線條的筆觸和顯眼的色彩來凸顯主角「長鬍子」的特徵，並以「俯瞰」的角度去呈現主角的所在位置。雖然主要以蠟筆的線條做為塗鴉的主要手法，但透過其流暢的筆觸，可見其對自己創作作品的自信。B14 的故事內容著重在大象怪物很渴要去喝水，結果把池塘下的怪物給吸進自己的肚子當中。因此，在畫面的設計上，以「大象要喝水」做為其塗鴉的主要構圖。塗鴉技巧的運用與 G7 的方式相同，皆以線條的方式完成整個畫面的構圖與配置，而後以顏色作為強調物件的手法，一個是在強調「長鬍子」，另一個則是在強調「喝水」的動作。而 B30 作品中的「大象怪物」，在外觀的設計上融合「現實」與「幻想」的考量，由長鼻子來判定「大象」的身分，但結合本身想像的元素，突破大象四隻腳的刻板印象，賦與角色有十條腿，來顯示其為「怪物」的角色，更透過自己的描述來加深對怪物造型的確認：「我的怪物就是大象的怪物，大象有長鼻子，有…有…三個耳朵還有一個尖尖牙齒…（S4-B30-20081030-C）」。

3. 幼兒的心情日記畫作



圖 5-1-20 幼兒作品
心-G19-20081017



圖 5-1-21 幼兒作品
心-G19-20081024



圖 5-1-22 幼兒作品
心-G28-20081107



圖 5-1-23 幼兒作品
心-B30-20081028



圖 5-1-24 幼兒作品
心-B30-20081106



圖 5-1-25 幼兒作品
心-B30-20081107

G19 的「怪物」，從原先不規則曲線的線條（心-G19-20081017），慢慢演進到平滑的線條，再搭配顏色的變化，讓怪物的形體愈來愈具體、精細和豐富（心-G19-20081024）。而 G28 的「怪物」，則是有很多的眼睛，嘴巴長在頭上，下面還有飛天翅膀。透過圓形曲線的交疊的方式來呈現「眼睛」，以對等排列的方式來顯現構圖上的平衡與和諧。最後則是 B30 的作品，主要都是以線條所構成的幾何圖形，組合而成不同外貌的怪物模樣。像是由不同幾何形狀所組成的「三角形大怪物」（心-B30-20081028）；或是由大大小小的矩形所組合而成的綠臉怪物（心-B30-20081106），還是張著大嘴、滿口尖牙的嚇人模樣（心-B30-20081107），都能看出作品當中所顯露的獨特性。

（三）幻想二元

1. 燈光和鞋子

在符合主題的創作中，先來看 G4 所創作的故事，作品中「人」的造型本身就是發光的電燈，將人物與電燈的概念相互結合，轉變為「人物電燈」在獨創性方面的表現亮眼。G17 將檯燈、鞋子和自己最喜歡的長頸鹿相結合，成為一隻穿著鞋子的長頸鹿，將奶奶送的禮物---檯燈揹在背上，並藉由音符的符號來表現愉快的心情。另外，雖然創作上與主題無關，卻仍以其獨特的想法和別緻的表現方式，來顯示主角的造型，像是 B18 純粹以線條和色塊的方式，來表現故事中的主角---阿比的床，因為故事內容將它設定為會吃人的床，因此畫面中床的左方，以鋸齒狀的線條，來回連續的將床包圍住，作為「牙齒」的代表，顯現出床吃人的可怕模樣。最後，B24 的作品以三角形和長方形的幾何形狀，當作是人的臉，亦是主角名稱的象徵，兩人分別為三角形公主，和長方形公主，故事為兩人相遇，透過對話的方式來當彼此的好朋友。



圖 5-1-26 幼兒作品
S5-G4-20081113-C



圖 5-1-27 幼兒作品
S5-G17-20081113-C



圖 5-1-28 幼兒作品
S5-B18-20081113-C



圖 5-1-29 幼兒作品
S5-G24-20081113-C

2. 動物和建築

G17 的作品主要表現的是，兔子力大無窮可以將房子搬來搬去的過程。G24 自認為自己講了一個好笑的故事。其故事是一隻小白兔，有一天在城堡睡覺作夢，結果夢到另一隻跟他長得一樣的兔子，然後醒來的故事。B26 純粹以線條和

紅、黑兩種色彩，來凸顯故事中動物間的戰爭。G27 的畫面充滿故事性，將健忘的大貓，以身形的大小和畫面的位置分配，來凸顯其為主角的部份；被遺忘找不到的小貓，則是畫面中右下角黑色模糊的形體，透過畫面的安排來顯示故事的情節，由此可看出 G27 對作品表現的想法，即為藝術作品中所展露的豐富性。



圖 5-1-30 幼兒作品
S6-G17-20081127-C



圖 5-1-31 幼兒作品
S6-G24-20081127-C



圖 5-1-32 幼兒作品
S6-B26-20081127-C



圖 5-1-33 幼兒作品
S6-G27-20081127-C

3. 橋與昆蟲

雖然 G2 的故事主角並非是昆蟲，但卻設計了一隻愛心造型的「螃蟹」，其故事內容為：「這個是一個螃蟹在走石頭橋，然後結果一個漁夫把他釣起來，他回家煮來吃（S7-G2-20081211-C）。」B5 的作品則是以昆蟲的外貌做為商店外觀的設計，頗具獨創性。B18 的故事則是由「蝴蝶機器人」擔綱演出。G19 的皇冠橋，以綠色拱橋為基座，搭配圓形的幾何圖形與線條，創作出其獨特的主體造型，另外在左邊的人物，同樣以幾何形狀、線條和顏色來顯現其作品的豐富與流暢的表現。



圖 5-1-34 幼兒作品
S7-G2-20081211-C

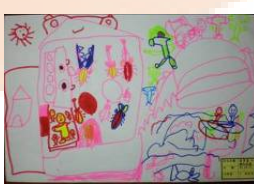


圖 5-1-35 幼兒作品
S7-B5-20081211-C



圖 5-1-36 幼兒作品
S7-B18-20081211-C



圖 5-1-37 幼兒作品
S7-G19-20081211-C

（四）卡通沙拉

首先在「卡通與聖誕」的主題創作，G2 的故事創作，這次安排「魚」取代了「馴鹿」的工作，肩負起送聖誕禮物的重責大任，在創意的獨特表現上十分地亮眼。B21 的聖誕老公公，以三角形和正方形的形狀作為主體，頭上搭配如雷達的天線，突破刻板的聖誕老人模樣，而以機器人的模樣展現其創意。而 B30 的聖誕老公公，則以線條繪製而成，並著重在聖誕老人腰帶和禮物的配備上，故在精細度的表現則較顯著。另外，在「卡通沙拉」中，G4 如實的呈現卡通人物造型上的獨特性，從其服裝的特色和打扮上，可確認其角色由左至右分別為：真珠美人魚、守護甜心、光之美少女和小魔女 Do Re Mi。



圖 5-1-38 幼兒作品
S8-G2-20081223-C



圖 5-1-39 幼兒作品
S8-B21-20081223-C



圖 5-1-40 幼兒作品
S8-B30-20081223-C



圖 5-1-41 幼兒作品
S9-G4-20090107-C

（五）心情日記畫作

以下則是幼兒在心情日記圖中的創作，其作品說明如下：B5 的「螃蟹飛機」。B21 的「大螞蟻」和「蜥蜴」。G28 所設計的「可愛的玩具城堡」。G24 的「大象公主他離開城堡要出去玩」，以及「機器公主」正要去散步。



圖 5-1-42 幼兒作品
心-B5-20080926



圖 5-1-43 幼兒作品
心-B21-20081006



圖 5-1-44 幼兒作品
心-B21-20081212

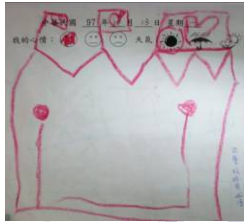


圖 5-1-45 幼兒作品
心-G28-20081013



圖 5-1-46 幼兒作品
心-G24-20081117



圖 5-1-47 幼兒作品
心-G24-20081124

研究者從以上各故事主題的作品中得知：幼兒在創意的表現手法，在畫面的豐富表現上，都能將主題具體的呈現，透過線條、筆觸將想法念頭在現。在精細方面的表現，則視幼兒的個性特質，或對主題活動的熱忱而定，較細心和熱忱的幼兒，則有足夠的耐心去進行較為精細的描繪，反之則否。最後在流暢方面，從幼兒的作品中均能看到其自信的展現。

二、主題的創意表現

一個…這是房子，有一天動了，然後遇到大巨人，大巨人就跟說…就跟他打了起來，然後他跳出來？就被他們兩個壓扁了。(S1-B9-20080918-C)



圖 5-1-48 幼兒作品
S1-B9-20080918-C

本來這個怪物是房子，結果我看看看…他就變一個怪物（聲音轉小），突然閃電就跑出來「咻—」，嚇的半死，然後死的…，然後怪物就把我吃掉了，就把我吃掉了，然後天神就把我救出來了。
(S4-B9-20081030-C)



圖 5-1-49 幼兒作品
S4-B9-20081030-C

這是 B9 分別在「假如我是…」和「變身怪物」主題的故事創作。第一則故事，在主題的安排上---假設有一天房子會動了，那他要做什麼呢？結果是遇到大巨人，和他發生鬥爭，結果竟是壓扁了從房子裡頭跳出來的人。第二則故事則是設定房子為主角，亦是怪物的身分，雖然自己在故事中先被怪物給吃掉了，但最後還是由天神出面拯救，讓故事得以圓滿。

研究者的分析：從 B9 這兩則作品中的表現，看到他雖無法藉由口語將思緒流暢的表達出來，但是透過畫面卻能見到他對自我創作流暢的自信和技巧，像是蠟筆在畫紙上的壓力，或是不遲疑的著色筆觸等技巧上，皆可看到他對創作所表現出來的自信。

有一隻小白兔走過來說，大家都覺得很奇怪，有一隻土撥鼠來說你的手怎麼一隻小一隻大，他說昨天晚上就這樣了，結果土撥鼠聽到就走了。有三隻蝴蝶飛過來說，你的手怎麼一隻小一隻大，小兔子說昨天晚上就已經這樣了；蝴蝶聽到了就？。有一隻蜻蜓飛過來說你今天好像怎麼怪怪的，你怎麼一隻手小一隻大，他說昨天晚上就這樣了，小兔子聽到了就走了。(S1-G6-20080918-C)



圖 5-1-50 幼兒作品
S1-G6-20080918-C

這是 G6 首篇故事創作，在主題的安排上，以「兔子的手一隻大一隻小」為主軸，藉由土撥鼠、蝴蝶和蜻蜓間的對話模式，構成故事的主要架構。從故事的敘述中，還可見到具備「三原則」的童話元素，以及幼兒讀物中常見的「重複性」---即故事中角色間的對話「你的手怎麼一隻小一隻大」，亦可透過覆述來體會故事中的音韻之美。

從前從前有四隻蝴蝶，一個是我、一個是媽媽、一個是哥哥、一個是爸爸。我們突然變成蝴蝶了，然後我們就發現一個屋子，結果那是我們的房子，也變成...，然後，後來有一座橋是讓我們上去的，他那個叫做雲雲橋，他們就是...然後爸爸就問，就說：「我有來過這個地方。」然後媽媽就說：「你有來過啊！」他就說：「你什麼時候來過的？」爸爸就說：「我很小的時候來過的。」然後我們就繼續玩以後，我們從此從此就是蝴蝶了，沒有了。
(S7-G11-20081211-C)



圖 5-1-51 幼兒作品
S7-G11-20081211-C

在 G11 的故事裡，除了將自己和家人變身為「蝴蝶」之外，也運用想像力搭建了一座「雲雲橋」，並將現實生活經驗中的對話內容也融入在故事中，創作出一則自己專屬的「橋與昆蟲」之故事。作品中除了靈活運用「蠟筆」和「彩色筆」不同媒材的特性之外，在構圖方面的位置分配也與他人大不相同，她不是以大畫面的方式來凸顯角色或情節的重要性，而是以遠景的鏡頭方式呈現場景的外貌，帶給觀者截然不同的感受。

這是我，然後跑進圖畫裡，有好多外星人都穿著鞋子，然後他們的嘴巴都有一個電燈，然後那些外星人就跑出殺豬，然後那些外星人都是壞人，然後就飛到天空裡，然後有一隻豬要跟外星人挑戰，然後外星人挑贏了，外星人就當老大，然後那個豬就當老小，然後每一次都要跟他挑戰，然後每一次都是外星人輸給豬，然後那隻豬他放棄了，跑走了，他跑走了，那些外星人他飛到天空裡，用望遠鏡看的時候，又看有一隻豬就跑來他們的地位了，他們就趕快降落到地下，我好了。

(S5-B26-20081113-C)



圖 5-1-52 幼兒作品
S5-B26-20081113-C

這是 B26 在「燈光和鞋子」主題的創作內容。在情節的設計上，將情境設定為「他跑進圖畫裡，看到好多外星人都穿著鞋子，嘴巴還銜著一個電燈。」將主題中的二原因子「燈光」和「鞋子」，巧妙融入外星人的角色造型上，而後將故事內容放在外星人與豬之間的戰爭描述。從這則作品中，可以看到 B26 對創作故事的「流暢性」，即以充滿自信的口吻，將故事主角的造型、故事中主要情節的橋段，都能以具體的外貌和行為模式加以表達，讓旁觀者可以清楚了解其故事情節中的發展。

除了在故事主題方面的表現之外，幼兒在心情日記畫作上，亦呈現多元、趣味的故事主題。例如：



圖 5-1-53 幼兒作品
心-B15-20081103



圖 5-1-54 幼兒作品
心-G19-20081120-1



圖 5-1-55 幼兒作品
心-G28-20081128

B15 的作品內容為「一隻獅子，他覺得草地太熱了，跟去斑馬家借被子（心-B15-20081103）。」在主題上非常具有「童話故事」的張力，獅子跟去斑馬家借被子，又會是怎樣的故事情節呢？因為課程的活動而無法延續該主題的創作，實為可惜！而 G19 的作品則是「有一天，她的臉就會變成皺皺的，因為每一天外星人都來弄她（心-G19-20081120-1）。」她運用豐富的想像力來解釋人類臉上皺紋的由來，頗有哲學家探究事物原由的樣貌。在 G28 的心情日記畫作中，結合了「變身人物」的元素，和「卡通沙拉」的角色，創作出一則「卡通人物大變身」的創意故事。其故事內容為：「美人魚。可是她忘記帶她的身體了，她就先跑了的時候，咦？我的身體呢？趕快跑回家。（心-G28-20081128）」成人難免都有忘東忘西的習慣，更有遺失物品的經驗。但是，如果忘記的是自己的身體呢？這類的問題與「冰淇淋人」有異曲同工之妙，差別在於角色間的互換，一個是有形的冰淇淋外貌，另一個則是無形的概念。但同樣都能提供不同面向的思維，激盪出奇特絕妙的創意組合。

三、創意的敘述風格

在彙整幼兒的塗鴉故事中，發現他們在表達故事方面，也充滿多元的面貌，依據創造力中的「獨創性」考量，其表現亦可視為其獨特的創意展現。而研究者從觀察幼兒敘述故事的模樣，和評析其作品中的表現兩方面，彙整出四種創意的敘述風格，又可分別從「作品的創作內容」和「故事的敘述表現」兩方面來看，分別說明如下：

（一）作品的創作內容

從幼兒作品的創作內容來看，可細分為「四格漫畫」和「詩的風格」兩種類型，以下將以幼兒的作品為例：



圖 5-1-56 幼兒作品
S7-B26-20081211-C



圖 5-1-57 幼兒作品
心-G24-20081009

這是 B26 在「橋與昆蟲」主題的作品。他在述說故事時，如同四格漫畫般，以中間的甲蟲主角為出發點，分別向左去救火和向右去救人的相關故事。(詳細內容請參閱附錄四)

而從 G24 作品的描述中，看到幼兒充滿「詩」意的表現：「長頸鹿在動物園，然後他們在吃東西。公主在船上坐著，他們在吃東西（心-G24-20081009）。」

（二）故事的敘述表現

在故事的敘述表現方面，則以「說書人」和「戲劇演出」的兩種形式的呈現。舉例說明如下：



圖 5-1-58 幼兒作品
S7-B13-20081211-C



圖 5-1-59 幼兒作品
S7-G24-20081211-C

B13 在描述故事時，如同說書人般的表演橋段，說得是口沫橫飛、手舞足蹈，十分地精彩。其故事大意是在描述兩隻甲蟲要過橋的經過。(詳細內容請參閱論文附錄)。而 G24 在敘述的過程中，除了聲音的改變之外，也配合故事內容到處在教室內邊飛邊作出蜜蜂叮咬的模樣，宛如一場戲劇的演出。

透過以上四則的塗鴉故事，讓研究者不但看到孩子身上所擁有的故事種子，還見識到他們藉由不同的敘述風格，讓故事之花得以成長、茁壯，就如同裴利(Paley)(2007)說過：「故事很早就開始了，在孩子還不會說話就先有故事了。圖畫在小小孩的心目中是會說故事的，要不然的話，戲怎們可能在那麼完整的形式下產生呢？戲中又怎麼會充滿別人故事呢？」(頁 P32) 幼兒從自身經驗為出發點，以五體感官去接觸、吸收來自四面八方不同的資訊和體驗，經過「同化」和「調適」的相互運作，搭配天賦本能所賜與的想像力，搭配計畫性的思維訓練和創作練習，讓幼兒有機會以語言、塗鴉的方式，將內在思緒和創意思維一一展現。

第二節 幼兒塗鴉故事創作表現

一、源自幼兒的生活經驗

對幼兒來說，生活周遭如同是整個世界，而生活中所發生大如鴻毛小如雞毛蒜皮之事，對他們而言，都是累積智慧來源之所在。

（一）生活周遭的體驗

從幼兒創作的塗鴉故事中，可以清楚的看他們對於生活經驗的轉述，或是將生活經驗融入在自己的故事中，成為獨特充滿創意的生活故事集。因此，

我畫我跟阿姨還有媽媽出去玩，爸爸跟哥哥上課，然後爸爸就罵了哥哥，因為哥哥都不寫英文。(S1-G11-20080918-C)



圖 5-2-1 幼兒作品

S1-G11-20080918-C

對 G11 來說，此為故事初體驗，因而並未出現與故事主題「假如我是…」相符的創作，而是如實呈現家人日常生活的點點滴滴，可說是生活經驗的再現。

我跟…我和…冰棒王國在玩，然後…然後他們就請我吃冰棒，然後我就睡在那邊，最後我就回家了。回家後來就在玩玩具，我看到媽媽就跟媽媽說：「你知道我在哪裡玩嗎？」媽媽說：「我不知道。」我就說：「我在冰棒王國玩。」

(S2-G23-20081002-C)



圖 5-2-2 幼兒作品
S2-G23-20081002-C

G23 將故事場景設定為，自己去冰棒王國玩耍後，回到家中和媽媽之間的日常對話上，其中也將在家中的生活方式「玩玩具」融入在故事當中。藉由故事的敘述，和畫面的呈現，可以清楚窺見幼兒的平日生活，像是故事中所提到的「玩玩具」或是塗鴉中的「遛狗」皆是如此。

這是一個怪獸，然後有三個怪獸，他們就出去散步，然後他們遇到了一個怪獸，就請他出去散步，再遇到了第二個怪獸，就請他去散步，然後第三個怪獸，這是一個家裡的主人，請他們兩個去散步，去公園玩，好了就回家，然後他們三個就回家了。(S3-B15-20081016-C)



圖 5-2-3 幼兒作品
S3-B15-20081016-C

B15 以日常生活最常見的「散步—回家」，作為該故事的主要架構。此外，也能從內容的敘述中看出其對故事概念的瞭解，像是：故事以三個怪獸出去散步為開端，半途中遇到怪獸，並邀請牠去散步，共歷經了三次的循環，最後以回家作為故事的結尾。透過「散步—回家—散步—回家」的描述，可研判對故事結構（主角—情節—結尾）概念的瞭解。

這是他的主人，長頸鹿他早上的時候他就吃樹葉，因為主人就把漂亮的燈送給他？，他就揹著那個燈去奶奶家，奶奶真的很開心，然後他就給他四雙鞋子，主人就幫他擠了一次牛奶，然後長頸鹿，然後長頸鹿就一直穿著這個鞋，到晚上的時候，主人就給他一個枕頭和被子，然後晚上的時候，他就會吃樹葉，早上呢然後他就會背著書包跟他的主人 bye-bye 一聲，他回來的時候，主人說：「妳今天跟老師教了什麼？」所以長頸鹿就跟主人說：「今天我玩的遊戲是擠牛奶的遊戲。」那主人他聽到了，長頸鹿就回來寫功課，就沒有了。

(S5-G17-20081113-C)



圖 5-2-4 幼兒作品
S5-G17-20081113-C

G17 巧妙將「電燈」、「鞋子」和「長頸鹿」相互結合，變成主要的角色造型，而後更將課堂上的「擠牛奶」活動，融入在後半段的故事情節中。從所創作的故事中得知---幼兒生活周遭所有的經驗，皆可成為創作的參考題材。

另外，在幼兒的心情日記畫作中亦有相同的表現：

畫面說明：

媽祖遶境的隊伍，前到後分別為小安和小恩拿著媽祖的神轎，小台在開鼓車，後面作的是我、我媽和我爸。



圖 5-2-5 幼兒作品
心-B14-20081007

B14 同樣以線條的方式，將假日生活中的經驗表現出來，同時將同儕好友和

家人也一同放進自己的想像故事中，並以塗鴉口述的方式，將假日的生活經驗再次呈現，藉此增強心智上的連結與運作。

陳、劉、何老師及媽媽一起坐雲霄飛車，我媽咪一直叫，因為不敢坐。(心-G7-20081021)



圖 5-2-6 幼兒作品
心-G7-20081021

在 G7 的作品中，以線條交錯的方式，將遊樂園中的雲霄飛車具體的呈現在畫面當中，並以口述的方式轉達了與家人出遊時的經驗與感受。

爸爸要將爺爺推到觀世音那邊。(心-B14-20081029)



圖 5-2-7 幼兒作品
心-B14-20081029

爺爺要去西方極樂世界。(心-B14-20081024)

【畫面說明：我在開車，後面躺著是爺爺還有他的小房子，車子前面是爺爺的照片，車子旁邊有小勇叔叔、阿嬤、小如和小曼，天上有太陽和阿拉丁雲。】



圖 5-2-8 幼兒作品
心-B14-20081024

我爺爺照片。從城堡出來，他剛好在裡面肚子痛，我不知道他肚子痛，因為我剛好去上面插國旗，我下去就發現他往生了。(心-B14-20081120)



圖 5-2-9 幼兒作品
心-B14-20081120

以上幾則作品皆為 B14 在心情日記上的創作。這期間碰巧 B14 爺爺過世，透過以上的畫作，可以看到他透過塗鴉的方式，來抒發對爺爺過世後的了解，以及宣洩對死亡的恐懼。謝明芳（2006）曾在〈蘊含在《小仙女愛莉絲》中的想像遊戲〉一文中提到：「透過想像，兒童可以在自由聯想的情境之下，進行反映真實生活的活動；透過想像，兒童得以擺脫真實世界，找到情緒發洩的出口，尋得滿足自我的快樂時光」（頁 136）。透過 B14 的畫作，讓研究者深刻的感受到「塗鴉」的重要性。對幼兒來說，它不單單只是表達思想的工具，更是讓情緒得以宣洩的管道，同時更是讓成人得以瞭解其思維運作的方式，因而學會了以不同的思維來判讀幼兒的塗鴉作品。

從以上的作品中，可以明顯看出其創作面向與自身的生活經驗息息相關。有人是將自身的生活經驗直接複製、轉述；有些是以平日與家人間的對話形式表現；有些則是將生活經驗轉化成為故事中主角的生活體驗。無論是哪一種方式，都能如實的將幼兒的思緒予以具體化的展現。研究中發現，幼兒之所以離不開生活的經驗，與幼兒發展階段的能力表現有關。皮亞傑（Piaget）（1998）指出：幼兒成長的歷程完全依賴自身的感覺經驗，透過五體感官的接觸和模仿來培育其智能的成長，而 2-7 歲的幼童屬於「前運思期」（pre-operational stage），該階段的幼童大都採「直覺式」的思考歷程，並以自己的觀點來詮釋問題，即俗稱的「自我中心」。因此，生活經驗對幼兒來說，是最直接、最貼近的第一類接觸，因而所

有一切的認知和感受，皆從自己為中心，以自己的舊經驗和知覺思考為基礎，去解讀未來所面對的所有經歷，因而從其創作中，隨手可見與生活經驗相關的影子。

（二）閱讀經驗的融合

幼兒創作題材的來源，除了生活周遭的體驗之外，還有閱讀相關經驗的連結和影響，首先幼兒在故事主題的撰述上，除了運用自身天馬行空的想像力之外，也融入童話故事的元素在故事架構中，以 G24 和 B26 的作品為例：



圖 5-2-10 幼兒作品
S7-G24-20081211-C



圖 5-2-11 幼兒作品
S3-B26-20081016-C

G24 故事中除了蜜蜂的角色造型為「方形臉」之外，也融入「玩具店」的生活經驗，更將蜜蜂特有的「刺」作為挑選玩具的工具，當他到處飛、到處叮，結果叮到最後肚子鼓起來，像大野狼的肚子裡有石頭般爬不起來，最後去「弄閉(台)」肚子就爆開了。而 B26 故事中所拼貼的怪物主角，因吃了島上的香蕉，身體忽大忽小，最後變回原來的樣子。從這兩則故事的劇情裡，皆能與耳熟能詳的「童話故事」，像是 G24 與《大野狼和七隻小羊》，或是 B26 與《愛麗絲夢遊仙境》當中的劇情段落，相互對應、相互連結。

除了展現在故事主題的創作之外，亦能從心情日記的畫作中，窺見其全貌。例如：



圖 5-2-12 幼兒作品
心-B14-20081023



圖 5-2-13 幼兒作品
心-G24-20081202



圖 5-2-14 幼兒作品
心-G24-20081203

B14 的故事內容為「白雪公主在七個小矮人家，巫婆說：『叩叩叩，請開門。』白雪公主說：『不能開。』後來白雪公主吃了毒蘋果就死了。(心-B14-20081023)。」故事當中的白雪公主，則是班上的幼兒小瑜（化名）。G24 的第一故事為「壞後母很討厭白雪公主，叫獵人殺白雪公主，白雪公主在森林裡哭，獵人就不殺她，七個小矮人就帶她回家去…，隔天七個小矮人去工作的時候，壞後母就騙她是沒有毒的蘋果(心-G24-20081202)。」第二個故事則是「公主帶著媽媽準備的食物去探望生病的奶奶，途中經過森林很害怕，但吃了媽媽準備的餅乾就變得很勇敢！(心-G24-20081203)」。

從以上幼兒所創作的故事內容來看，幼兒創作故事的經驗，除了源自於生活經驗中的體驗之外，還包括了閱讀、聽故事的經驗。幼兒透過成長的需求，將這些曾聽過或看過的童話內容，轉化成為自己創作中的一部份，更成為延伸創意的檔案資料。

布利斯（2003）曾說過：「讀書是培養創造力的麵包和咀嚼麵包的牙齒」（頁144）。對年幼的學童來說，「故事」是不可多得的好夥伴。它提供幼童更廣大的視角去體驗生活，更寬大的世界去冒險遊歷，同時更是學習不同生活技能的最佳工具。陳文德（1993）也曾提到：「幼兒的右腦主掌影像、圖畫，圖畫書可以協助幼兒作語言、數學、空間感、認知、推算、記憶、想像創造能力的學習。尤其幼兒的右腦本來就屬影像思考模式，圖畫故事書的訓練，有助於促使幼兒發揮神

奇的直覺記憶能力」(頁 210)。由此看來，「閱讀」不但可以激發幼兒的想像力之外，也能提升培訓創造力的功效。

但對於還在摸索與世界接軌的初學者來說，閱讀並不是件輕而易舉之事，而且幼童的學習，往往都從「聽話」開始。因此，透過故事的聆聽，同樣對於幼兒的學習是有所助益的，在《幼兒創造力與藝術》一書中也提到：「聽故事會促使兒童將印象和人物角色內化，幫助他們開始編故事」(頁 225)。雖說幼兒在故事創作的體驗，都是從「仿作」開始，但經過一段時間的練習之後，自然會有所改變，當他們對自我愈有自信時，就會開始嘗試創作獨一無二的專屬故事。

二、同中有異、異中有同

在 Rebecca 和 Shirley 合著《幼兒創造力與藝術》一書中提到：「合作（collaboration）是一個很好的工具，用以協助兒童在方案、分享創意、釐清思緒和解決問題時共同合作。在蒐集資訊時，教師提出問題、引導思考、挑戰孩子以新的思維思考。……如此，幼兒在教室中的小團體合作促進了獨立的發展」（2004，頁 17）。除了依此為考量之外，加上教學情境中，採取自由開放、不受局限的方式，尊重幼兒的自主性而去選擇自己想要的創作媒材、創作方式和創作地點。因此，通常在故事主題的引導之後，大部份的幼兒選擇與同儕在一起進行故事的創作，也因而能在幼兒的作品當中，發現相互影響後的觀摩之作。以下將以幼兒的作品，來逐一說明其中的雷同之處，和相異之點。

（一）幼兒的塗鴉作品



圖 5-2-15 幼兒作品
S1-G2-20080918-C



圖 5-2-16 幼兒作品
S1-B25-20080918-C



圖 5-2-17 幼兒作品
S1-G4-20080918-C



圖 5-2-18 幼兒作品
S1-G27-20080918-C

這是幼兒在「故事前奏曲」中「假如我是…」的主題中所作的塗鴉畫作。從畫面中可以很明顯得看出，以線條的方式區分出花園的範圍，其中 G2 和 B25 的畫作，以人物和花朵構成的主要畫面，相似度極高；而 G4 和 G27 同樣以髮圈似的皇冠造型，當作是花園的柵欄。兩者間的差異在於，G2 和 B25 的作品當中，花朵的型態和人物的數量是不相同的，還有就是兩者在表現手法上的力度是不相同的；G4 和 G27 則在天空的展現、昆蟲的數量和位置的配置上皆大不相同。



圖 5-2-19 幼兒作品
S5-G19-20081113-C



圖 5-2-20 幼兒作品
S5-B25-20081113-C

此為「幻想二元---燈光和鞋子」的創作表現，G19 以線條和色彩的方式來表現主要的人物造型，故事內容圍繞在主角的造型和色彩的變化上；但是 B25 則是自創故事中的角色之一，故兩者在構圖的組織架構上並不相同，雷同的只有角色造型。另外，比較兩者雷同的角色，發現當中不盡然是相同的，像是 G19 強調在色彩方面的表現，但是 B25 卻是著重在線條的表現上，而非色彩的考量。



圖 5-2-21 幼兒作品
S8-G24-20081223-C



圖 5-2-22 幼兒作品
S8-G27-20081223-C



圖 5-2-23 幼兒作品
S8-B29-20081223-C

最後，則是在「卡通沙拉---卡通與聖誕」中的表現，雖然在主要場景上，都是以聖誕節的雪景、聖誕樹和禮物等應景物品為主要畫面，但在配置上卻有些相異之處。首先以「雪」來說：G24 以彩色筆「點壓」的創作方式，來表現綿綿細雪的模樣；而 G27 以畫圈的方式來表是落雪紛紛，下雪的強度要比 G24 來的大；最後 B29 則以畫圈加塗色的方式來呈現「雪」的模樣，以黑壓壓且密密麻麻的表現手法，賦予「雪」的重量。其次，以「聖誕樹」來看：G24 以「飛鏢」似的造型堆疊而成，在酌以「星星」和「燈泡」的裝飾；G27 打破幾何圖形的概念，以樹的形體完整的呈現，而後以「星星」作為點綴；B29 則是單純以「三角形」的幾何圖形堆疊而成，並未有任何飾品的裝飾，而是以線條的方式凸顯出「聖誕

樹」的造型；最後，在其他配圖方面，配合故事情節的組織和架構而有所差異，像是 G24 的故事，將卡通人物 Do Re Mi 所扮演的聖誕老公公，所經歷的過程通通表現在一起；G27 的故事情節設計在聖誕老公公送禮物的工作上，因此「禮物」自然就成為畫面上的焦點；而 B29 以「賽車」為故事的主軸，因而在畫面的配置上，佈滿自己所喜愛的車子。

（二）教學示範的仿作



圖 5-2-24 幼兒作品
S3-B10-20081016-C



圖 5-2-25 幼兒作品
S3-B9-20081016-C



圖 5-2-26 幼兒作品
S3-B13-20081016-C

在教學引導過程中的仿作，以「動物拼貼秀」為例，雖然有像 B10 那樣完全仿照老師在課堂上的示範作品，但也有以此為根基，搭配自己的想像力，拼貼出不同的創意怪物。像是 B9 和 B13 的作品。其中，B13 更是在創作的過程當中，喃喃自語的述說著：「我的怪物拼的很好！很棒！我要繼續拼出一個最棒的怪物來（觀-20081016）」。從其對話內容中，可得知 B13 對該拼貼活動的喜愛，高度專注的參與熱忱，以及創意顯現時的自信。

（三）同儕的模仿與影響

首先來看 G4 和 G6 這對姐妹花的作品：兩者的塗鴉作品，皆以「房子」、「孔雀」和「樹」當作主要的構圖。但在故事情節的描述上，G4 的故事是關於「這隻孔雀第一天出去玩，過橋去買東西，遇見一隻山羊，和他打招呼。」而 G6 的故事則是「有一隻孔雀好天氣回到房子裡，沒事就去他的蘋果園看，蘋果園沒事，就進去房子裡吃東西了。」兩者的情節架構並不相同，像是在 G4 的故事中出現時間和角色對話的形式，但在 G6 的故事中則以主角為出發點，單純的在描述所作的事情。



圖 5-2-27 幼兒作品
S6-G4-20081127-C



圖 5-2-28 幼兒作品
S6-G6-20081127-C

再來則是 B9 和 B10 這對麻吉兄弟的創作表現。以下分別是他們在十月底和十一月底的創作。首先是「心情日記畫」中的故事表現，其主題皆以海綿寶寶、派大星和章魚哥為角色，但在故事內容的敘述上是不相同的。B9 的故事內容是「海綿寶寶要找派大星玩，派大星要去找章魚哥，章魚哥要去找蟹老闆，大家都玩得很開心，海綿寶寶就回家了（心-B9-20081031）。」而 B10 的故事內容則為「海綿寶寶去找章魚哥，章魚哥要去找派大星，然後派大星找蟹老闆，海綿寶寶的家爆炸了，跑去章魚哥家睡覺（心-B10-20081031）。」在構圖上則分別為一左一右的面貌，但都以「海綿寶寶」為主要的訊息畫面。

另外兩則故事則是在「動物和建築」中的創作表現。兩位同樣以大大三角形的房屋造型，作為其塗鴉故事的主要畫面，但在角色的選擇上則並不相同，

B9 選擇以烏龜作為主角，B10 則以老虎為當中的角色。就故事內容來看，B9 的故事大意为「烏龜在跳彈跳床，跳到沙漠蓋的房子上面，結果沙漠的手就跑出來，把他拖去箱子裡面繞一繞，然後飛下來，卡到他雞雞就沒有了。」而 B10 則是「老虎爬到上面，滾下去的時候，看到一個人，把他撞到下面，然後有一隻手再把那個人來回的丟來丟去，最後就被丟到水溝裡面。」在情節上雖然都是主角在場景中來回跳躍或飛躍的行動，但在故事架構的構思上卻有所差異，甚至在創作過程當中，B10 清楚跟研究者表明：「我們兩個人的圖雖然畫得很像，但講的卻是不一樣的故事。」（觀-20081127）



圖 5-2-29 幼兒作品
心-B9-20081031



圖 5-2-30 幼兒作品
心-B10-20081031



圖 5-2-31 幼兒作品
S6-B9-20081127-C



圖 5-2-32 幼兒作品
S6-B10-20081127-C

研究者從幼兒的創作過程和作品中的表現得知：雖說是模仿之作，但仍可見其獨樹一格的修飾或改造，正如郭有遙（2001）所言：「藝術家常師摹名家之筆法，等到技術精純，達到形似之後，便熟能生巧，開始截長補短，融一己之意而開拓神似之境」（頁 4）。而且，即使幼兒的塗鴉創作極為相似，但在故事的創作上，卻無任何抄襲之作。研究者推論：幼兒不同的生活經驗，造就了不同的解讀方式，如同布利斯（2003）所言：「任何創造都是在繼承的基礎上進行的，創造性的解決方案中，必須有相當大部份步驟和內容以再造思維為主，不可能全部都是純創造的。…再造性思維方式是通過學習、記憶、模仿、記憶遷移等方式來解決他人和自己已解決過的問題」（頁 44-45）。由此看來，幼兒藉由再造性的思維來創作故事，而創造性的思維方式又建立在幼兒經驗的基礎上，故以各自已有的知識為根基，設法尋求與新資訊相關的聯繫，而皮亞傑（Piaget）（1998）也認

爲，此階段的幼兒透過與他人的互動，來發展出對人、事和自我的概念。因此，團體的互動、同儕的觀摩，和夥伴的學習，都是激發思維、運用想像力、習得技術，和培養創意的重要方法。故研究者透過情境的安排、小組的觀摩、欣賞和學習，讓幼兒的創意得以發揮到更極致的境界。



三、思緒的沉寂與時間的醞釀

在研究過程中，因某日幼兒在心情日記畫作上的表現，而有了意外的發現與收穫。經過研究者長時間觀察的結果發現，並非所有的幼兒在故事主題創作的當下，都能有立即性的亮眼表現，而是需要一段時間的沉澱與醞釀。等待時機成熟時，自然會有所突破而創作出與昔日大不相同的作品。因而決定將幼兒平日的心情日記上的畫作，也納入本研究的參考資料。以下將從幼兒的作品表現一窺其貌：

這是我變成…那個…鹿…鹿…，然後我可以吸東西，然後我背上有毛，我在吸東西的時候，撞到一棵樹了，我就…就…就大便了，不小心就大便了，然後我的腳趾頭有樹根，很慘的是我不小心又跌倒了「兵…兵…」，然後就沒了。(S4-B29-20081030-C)



圖 5-2-33 幼兒作品
S4-B29-20081030-C

一隻羊，他在散步，然後他肚子餓，可是那裏沒有草，他就覺得自己的肚子空空的，走到家門口去吃草，都沒有吃到一根草，然後他覺得好熱喔！躲到房子裡面睡覺，他起來的時候說：「肚子好餓喔！」請主人給他一根草、兩根草、四根草。(心-B29-20081128)



圖 5-2-34 幼兒作品
心-B29-20081128

第一則故事是 B29 在「變身怪物」主題的故事創作，從內容的描述中可以看到大多以自身的生活經驗為主要情節。但是經過約一個月的時間，在 11 月 28 日這天日記畫上的表現，卻看到與課堂上截然不同的表現，同時也是他首次較為

完整的創作內容。從以上兩則作品可以清楚的看到，B29 在創作過程中思緒上的沉寂與醞釀後的表現。

G17 在城堡裡面，然後 G17 就…他去散步之後，看到 G24，然後這個…看到？然後去散步。
(S2-G22-20081002-C)



圖 5-2-35 幼兒作品
S2-G22-20081002-C

小鳥在追小白兔，小白兔就躲在他的房屋，躲在棉被下面，小鳥就找不到他了。(心-G22-20081006)



圖 5-2-36 幼兒作品
心-G22-20081006

這是 G22 在「冰淇淋人」的故事創作，而後將同儕間分享的故事情節融入在自己的心情日記畫作當中。

我畫…他們新娘還有新郎他們兩個要結婚，然後有壞人來，然後他們兩個就把他打敗了。然後他們也把他們打了，然後結果壞人就輸了，然後他…這個壞人是火做的，結果下雪了，他們就被融化了。沒有了。(S5-G11-20081113-C)



圖 5-2-37 幼兒作品
S5-G11-20081113-C

公主坐飛機，照過光之後就變小了。這是小人國。

(心-G11-20081027-1)



圖 5-2-38 幼兒作品
心-G11-20081027-1

在「燈光和鞋子」的主題中，G11 創作了一則壞火人要破壞新郎和新娘的結婚典禮，最後被雪融化消滅的故事情節；而後以「光」為元素，與卡通「哆啦A夢」相互結合，演變為一則角色縮小後的冒險故事。

然後這是直升機，然後他…這隻大白鯊的時候就打到石頭就打到他，然後這是直升機，這是我，然後有一個太空船他就這樣，然後那個…太空船的子彈就飛到大白鯊，就打到太空船，然後結果直升機的子彈就打到那個獅子，獅子的眼睛就被打到，燒掉了就沒有了。然後結果，那個電燈亮的時候，鞋子也亮了，然後就（加重語氣）沒有了。
(S5-B1-20081113-C)



圖 5-2-39 幼兒作品
S5-B1-20081113-C

有一架飛機看到一隻很大的水母，然後他把全部的房子都弄垮了，然後太陽的光弄到水母的腳就爆炸了。(心-B1-20081121-2)



圖 5-2-40 幼兒作品
心-B1-20081121-2

這是 B1 所創作的兩則故事，內容上雖然都是以「打鬥」的場面為主要的情

節描述，但是在故事情節的組織架構上，第二則的故事要比第一則故事來的清晰、有條理，在語句的表達上也比第一則創作來的肯定、有自信。

我畫大雄要去找聖誕老公公，結果他就去拜託哆啦 A 夢，結果哆啦 A 夢就給他帽子，結果他就去聖誕老公公那邊，然後聖誕老公公就去找他的鈴鐺，然後，剛好那個…他們的同伴不見了，沒有了。(S8-B9-20081223-C)



圖 5-2-41 幼兒作品
S8-B9-20081223-C

聖誕老公公有一天要去送禮物，結果龍捲風突然跑出來，然後聖誕老公公就變身成車子去國外。(心-B9-20081224-1)



圖 5-2-42 幼兒作品
心-B9-20081224-1

聖誕老公公把龍捲風送到國外，龍捲風不見了，就變成外星人。然後外星人就弄壞地球，外星人弄壞地球的時候，全部的人都出來，外星人把他們全部射死，就沒有了。(心-B9-20081224-2)



圖 5-2-43 幼兒作品
心-B9-20081224-2

以上三則是 B9 在聖誕節前後所創作的故事內容，其中第二則和第三則故事，則是同一天所創作的聖誕老公公系列故事。在心情日記圖上的創作，巧妙將「主角」與「變身」結合：「聖誕老公公」變成「車子」，「龍捲風」變成「外星人」，從意外的組合中看到幼兒敘事內容上的改變，從日常生活經驗的世界，進入一個充滿幻想的國度，讓故事創作的可能性更加向外擴展、綿延。

從以上的幼兒作品中得知，幼兒的創作表現是需要時間的醞釀與沉澱的，正如同皮亞傑（Piaget）（1998）的主張：「所有的活動都涉及同化與調適兩者。在沒有具備一些反應基礎之前，也即沒有能夠以同化新情境的相關與舊有的學習，我們不可能開始做基模的改變——去調適」（頁 108）。當幼兒初次接觸故事主題時，雖能在引導的過程中，能夠運用自己想像的思維，在腦海中進行組織和架構，但因生活經驗的不同而導致認知能力上的差異，透過計畫性的教學活動和幼兒自發性的學習動機，將每次所學習到的創作元素和想像的技巧，再加上時間的醞釀，自然能慢慢累積成為下次創作的根基，並經由「同化」與「調適」一來一往的過程，來增進心智間的連結與強化，進而建構更完善的心智系統。

第三節 幼兒圖文學習能力表現

經過長時間計畫性的創意性教學活動的實施，研究者發現幼兒在「藝術創作」和「語文表達」方面的表現，有顯著的進步與亮眼的成果展現。本節將分別從幼兒、家長和教師三方面去探究學習能力的成果。

一、從幼兒的觀點來看：

從幼兒的訪談記錄(詳見表 5-3-1)中發現：幼兒對於塗鴉故事的創作活動，均以同意的口吻表示喜歡該項活動。對於自我前後的差異改變，大多數的幼兒都認為自己「變得比較會畫畫」，理由如下：B1：「中班的時候，都只有畫人；讀大班之後可以不只畫人，還可以畫其他的東西，所以覺得自己畫圖變厲害了(幼訪-B1-20090408)」。B13：「會讓我很開心(幼訪-B13-20090415)」。G20：「我喜歡畫圖是因為我覺得自己畫得很漂亮(幼訪-G20-20090413)」從以上的訪談內容可得知：幼兒能以自身能力的精進或感受為考量，具體說出自己塗鴉能力的增進。

其次是「變的比較會說話」(包括變的比較會說故事)，理由有：B9：「因為不會在像以前那樣子匆匆忙忙的，覺得自己講得比較好(幼訪-B9-20090413)」。G19：「因為以前都不會講，現在變得比較會自己講故事(幼訪-G19-20090402)」。G28 則是說到：「班上的故事我都會講了，除了看圖說故事，班上的故事，連家裡的故事我都會講了。(幼訪-G28-20090414)」從以上的訪談可得知：幼兒能夠清楚的知道自己表達能力的改變與進步，甚至將故事創作的熱忱，帶進閱讀世界當中，遨遊於廣大無邊的書海。最後，則是「知道如何與朋友相處」，因為彼此之間變得比較有話題，並可透過共通的話題或喜好來拉近彼此的關係，增進融洽的親密感等。

研究者彙整幼兒的訪談資料中發現：創造性教學活動對幼兒來說，在「塗鴉技巧」和「語文表達」兩方面的助益最大，並藉由這兩種能力來拉近與同伴間的距離，對於初次接觸團體生活的幼兒來說，要想與同儕經營良好的人際關係是非常不容易的，尤其在現代少子化的社會趨勢下更不容易做到。透過創意性的教學活動，讓幼兒除了學會以塗鴉的方式拉近同伴的距離，降低不熟悉的陌生感之外，還能勇於發言，並學會如何將思緒表達的更清楚、更有條理。

表 5-3-1 幼兒創作故事自評表（來源：幼兒訪談紀錄）

問題	項目	人數統計
你喜歡故事創作這個活動嗎？為什麼？	喜歡	29 人
	不喜歡	0 人
這個活動讓你覺得自己有什麼變的不一樣？（可複選）	比較會說話 （包含比較會說故事）	15 人
	比較會畫圖	7 人
	知道如何與朋友相處	4 人
	敢表達自己的想法	2 人
	其他	3 人 （其中覺得頭腦變好有 2 人，心情愉快的有 1 人）

二、從家長的觀點來看：

（一）整體表現方面

當中雖然有家長看不懂幼兒所創作的故事內容，但對於該教學活動大都給予正面的回饋，也認為該教學活動，對於幼兒在各方面的學習表現成果，的確都有所進步。像是 B5 的家長說到：「有時聽不懂他說的話。但是想像力變得豐富多了（家-B5-20090119）。」G16 的家長則是提到：「雖然有時不知她在形容什麼，但她很認真（家-G16-20090312）。」而 G22 的家長，對於該創造性的教學活動，表示十分的贊同，而且還特別讚揚幼兒的成果表現，她說到：「本人覺得以上對於幼兒本身有很大的幫助，任何方面都對幼兒成長方面都不錯（家-G22-20090310）。」至於 B29 的家長則是提出不同的看法：「他還在探索學習中，沉潛後會有不同的表現吧！加油！（家-B29-20090309）」

研究者從家長的回饋中得知：班上家長對於該創造性的教學活動，皆抱持正面的鼓舞與贊同，並期望透過更多元的教學方式，讓幼兒在各方面的能力皆有所增進，並感謝老師們的用心付出。

（二）個別表現方面

從家長回饋的統計表中（詳見表 5-3-2）得知：絕大部分的家長認為幼兒在個別的表現上，以「想像創造」的表現最為突出，理由如下：G2 媽媽認為幼兒能「將不相關的東西能融合並賦予角色超脫現實的任務（家-G2-20090311）。」而於下學期在故事創作方面表現突出的 G7 家長則是認為：「可以增進變化的互動感（家-G7-20090310）。」從以上的回應中得知：家長對於該活動抱持正向性

的鼓勵，只是無法和研究者同為教室中的觀察者，因而只能單從幼兒作品中的表現一探究竟，無法深入了解幼兒整體性的發展，和創作當下的互動和表現。

其次，在「語文表達」和「塗鴉創作」兩方面皆有所助益。在「語文表達」方面，認為孩子們進步的理由有：G2 家長的「語句表達從短到長（家-G2-20090311）」、G11 家長的「比以前還能清楚表達自己的意思（家-G11-20090312）」、B25 家長的「可以前後連接描述他的想法（家-B25-20090317）」，和 G28 家長的「從剛開始得不太會表達，到愈後面內容便精彩、豐富了（家-G28-20090311）」。從以上的回應中得知：家長對於幼兒在語言表達方面的流暢性，有很高的支持度。

而在「塗鴉創作」方面的評語則是：B9 的家長認為孩子變得更喜歡塗鴉（家-B9-20090310）。G11 的家長則是發現，孩子在用色的技巧上有所增進，她的評價是：「用色豐富（家-G11-20090312）」。而 G24 的家長提到孩子對畫畫主題的聯想與發揮，她提到：「較知道針對主題去作繪畫的延伸（家-G24-20090312）」。最後 G27 的媽媽則是提到：「對色彩的運用更能掌握（家-G27-20090312）」。從以上的回應中得知：家長對於幼兒在塗鴉上的表現，透過幼兒的行為與作品的呈現，而能有深刻的感觸。

再者，則是在「組織架構」方面，理由像是 G2 媽媽提到：「故事的順序能思考後再組織表達出來（家-G2-20090311）」。G28 的家長則是說到：「可以把一、兩個圖畫變成內容精彩的故事，而且前後能夠連接（家-G28-20090311）」。最後才是邏輯思考的能力。

研究者彙整家長回饋的資料中發現：家長對於幼兒能力的展現與進步，仍以作品中的表現為主要考量的依據。首先，在「語文表達」的能力展現上，因與幼兒朝夕相處的緣故，所以更能輕易感受到幼兒在語文方面的進步，尤其是在口語的表達能力上，更是能深刻感受到其「突飛猛進」之貌。其次，透過幼兒的塗鴉作品，亦能見到在「想像創造」和「塗鴉創作」兩方面的表現。至於在「組織架構」與「邏輯思考」兩方面則較不容易窺見其面貌，而是需要更長時間的醞釀

與累積，才能見其能力增長的展現。

表 5-3-2 家長回饋統計表（資料來源：家長回饋表）

問題	能力項目	人數統計
您覺得塗鴉故事的創作對於幼兒在哪些方面有很大的改變？ （可複選）	語文表達能力	16 人
	塗鴉創作能力	16 人
	想像創造能力	18 人
	邏輯思考能力	7 人
	組織架構能力	10 人
	其他	2 人 （其中 1 人皆認同幼兒的表現，另 1 人則皆看不出其表現）
未填寫		2 人
未交回		1 人

三、從教師的觀點來看：

（一）在藝術創作方面

除了先前教學研究分析幼兒作品中的創意表現之外，幼兒還廣泛地將創意點子運用於「美勞角」的自由創作裡，或是表現在課堂上與藝術相關的活動上，像是在下學期「圓形創意畫」的聯想畫中，幼兒們個個發揮其想像力，創作出許多有趣的創意之作，例如：



圖 5-3-1 幼兒作品
美-B5-20090416



圖 5-3-2 幼兒作品
美-G7-20090416



圖 5-3-3 幼兒作品
美-B12-20090416

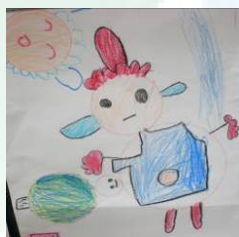


圖 5-3-4 幼兒作品
美-G19-20090416



圖 5-3-5 幼兒作品
美-G22-20090416



圖 5-3-6 幼兒作品
美-G23-20090416

在「有限制」的要求表現中，幼兒運用這段時間所啟發的思維能力與想像技巧，針對「圓形」進行不同面向的聯想和創作。像 G7 和 B12 的創作以動物為主，G19 和 G22 則以人物為主，而 B5 和 G23 則兩種類型皆有。B5、G7 和 B12 的動物角色，更顯現出「萬物有靈論」的表現，以擬人化的手法賦予角色的生命力。除了 B12 以外，其餘皆同時運用線條和色彩的元素，來表現對作品的創意成果，其中又以 G23 以堅定的筆觸和專注的耐力來完成對該作品的重視。在 G22

的作品中，其筆觸的力度雖不像 G23 那麼有力，但在角色的造型設計上頗有自己的風格，像是大大的頭、半眯的眼睛、三角形的服裝，再搭配上一雙圓球似的雙腳，就造就了獨一無二的人物造型。

另一個卓越的表現，則是表現在下學期的「摺紙」課程中，以幼兒作品為例：



圖 5-3-7 幼兒作品
摺-B1-20090202



圖 5-3-8 幼兒作品
摺-B30-20090218



圖 5-3-9 幼兒作品
摺-G16-20090305



圖 5-3-10 幼兒作品
摺-G3-20090312



圖 5-3-11 幼兒作品
摺-B14-20090312



圖 5-3-12 幼兒作品
摺-B5-20090319



圖 5-3-13 幼兒作品
摺-B1-20090402



圖 5-3-14 幼兒作品
摺-G4-20090409



圖 5-3-15 幼兒作品
摺-B1-20090430

B1 將茶杯變成人、西瓜成了某種閃著亮光的飛行器，而玉米則變成具有噴射飛行的機器人造型；B30 將愛心聯想成為恐龍的模樣；G16 的火箭，除了本身

具有眼睛、鼻子和嘴巴之外，還在火箭的下方畫了一個人的臉；G3 的鴨子，與最喜愛的珍珠美人魚相結合，而變成了鴨子美人魚；而 B14 的鴨子，更搖身一變成爲電影「海角七號」中的「阿嘉」，模擬演唱會的現場；B5 的甜甜圈則變身成爲機器人的身體；最後 G4 的蘋果成爲「日光表演秀」中的當紅明星，透過線條、符號的輔助，來凸顯角色又唱又跳的動作，顯得格外生動。

綜合來說，幼兒在藝術方面的表現，已突破對物體的刻板印象，將自己的聯想力、想像力，和創造力廣泛運用於創作之中，尤其是在摺紙課程上的展現，不但打破摺紙造型上的外觀，更與「繪畫」不同領域的藝術技巧相互結合，創造出獨特的藝術作品。從作品中可以發現，幼兒對於物體的聯想能力、角色的造型設計，與行爲動作的表現等，皆顯露出卓越的創造才能與亮眼的表現，像在茶杯、愛心、火箭或甜甜圈的物品，與西瓜、蘋果和玉米的食物，或是鴨子的動物、皆賦予其生命的特質，將皮亞傑（1996）提到「泛靈觀」的理論表現的是淋漓盡致，且在構思的過程中，該物體的形象已然出現，才能在摺紙後續的活動裡，賦予其不同的生命造型。另一個獨特的表現在於創作過程中，擁有高度的興致與參與熱忱，透過開心的笑容和滿足的神情，可以窺見幼兒對自我的肯定與認同，以及對創作所表現出來的自信心。

（二）在故事創作方面

從幼兒的創作資料中發現，他們不但在故事的闡述上具有完整的概念，也將創意精靈融入其中，使其創作充滿獨特的個人風格。尤其在下學期「幼小銜接」的心情日記¹⁹中，更有其亮眼的表現。透過幼兒的作品分析，可看到他們在語文的表達能力、故事情節的組織架構，和前後邏輯的一致性，皆有顯著的進步與卓越的表現。

¹⁹ 將平日的心情日記內容稍做變更，結合幼小銜接課程，增添拼音、看圖說故事與抄寫聯絡簿的部份。

以 G7 的作品表現為例，首先在第一則「假如我是…」的主題創作上，她的內容描述，仍停留在「命名式」塗鴉的內容介紹為主。第二則為第七次的故事創作---「橋與昆蟲」，在內容上，出現「從前從前」的時間單位詞，在情節的描述上則改以句子的形式，像是「有一個太陽被曬傷了，曬傷的時候也是原來的樣子，可是他是太陽巫婆，把一個蜻蜓變成一個小蝴蝶。」但在故事的結構上，只有開頭沒有結尾，也未見有情節的鋪陳。到了第九次的故事「卡通沙拉」，對角色身份轉換的聯想力增強了，像在故事中提到「將海綿寶寶變成女生」，故事情節的鋪陳與安排，則是以研究者示範「海綿寶寶去救派大星」的故事為主軸，而後以生活經驗為主延伸出「睡午覺」和「看醫生」的故事情節，仍無法見其思維的完整連結，像是前後邏輯觀念的一致性，和情節組織的完整等。

經過了一段醞釀沉寂的時間，終於在下學期的心情日記上見到卓越的表現：在 4 月 22 日以【優酪乳】為題的創作中，可以看到她對於故事中事件發生的邏輯概念變強了，像是「章魚哥會變帥，是因為喝了優酪乳的關係」，也將成人世界中的幽默、用詞，放進創作的故事中，即「護士融化了，醫生也昏倒了，全都是因為章魚哥變成了大帥哥。」另外，在 5 月 5 日以【豌豆】為主題的故事，除了在語言的表達能力更具完整、條理分明之外，更融入「童話」和「電影」的角色情節等元素，像是以「傑克和魔豆」為故事的主要架構，而後融入「哈利波特」和「超人」電影中的主要角色，串聯成一則獨特又有趣的故事。上述 G7 故事創作的作品表現如下：

這三個…有三個花，一個花，有這個花(指太陽花)，一個花有兩個蝴蝶，有一個有 1234 有四個蛋，還有另外一個蛋是四個蛋，這是小鳥。這三個電燈，停電了時候要開三角形的電燈就可以了。這一個兩個太陽，一個是男生(綠色)，一個是女生(紅



圖 5-3-16 幼兒作品
S1-G7-20080918-C

色)。(S1-G7-20080918-C)

從前從前有一個蝴蝶他去橋上，他看到河很開心。
有一個太陽被曬傷了，曬傷的時候也是原來的樣子，可是他是太陽巫婆，把一個蜻蜓變成一個小蝴蝶。沒了。(S7-G7-20081211-C)

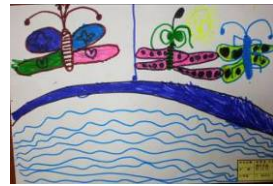


圖 5-3-17 幼兒作品
S7-G7-20081211-C

看到海綿寶寶變女生的時候，她去救別人，她去救派大星。他去獅子王那邊，被細菌人抓走了，然後他把他當成禮物，海綿寶寶給他變成一個好朋友了，去他們鳳梨屋開 Party，可是有一個睡美人去盯住細菌人，他就跑走了，他就去獅子王那邊了，跟他睡午覺。睡完午覺的時候，他又起來，又變好了，又變好，又變壞，他說：「怎麼回事？」然後他去看醫生的時候，醫生就沒開，因為是禮拜一，修成沒開的，就沒有了。
(S9-G7-20090107-C)



圖 5-3-18 幼兒作品
S9-G7-20090107-C

【優酪乳】

派大星喝優酪乳以後，看到章魚哥變成大帥哥，護士看到後就融化了，醫生也昏倒了，海綿寶寶叫大帥哥等一下，問他為什麼會變這麼帥，原來章魚哥會變帥是因為喝了優酪乳。(心-G7-20090422)

【勿又、豌豆】

有一隻小白狗很喜歡吃豆子，有一天有位老爺爺帶了一顆魔豆給小白，小白把豆子埋起來後，長出了大樹，一直長到天上，哈利波特就爬上豆樹，豆子樹上有大房子，裡面住了一個大巨人，他的名字叫小杰（化名），他和波特一起去玩躲貓貓，大巨人騙了哈利波特，把他抓起來，小白知道了就去救波特，他變成超人把巨人打敗，把波特救了出來。（心-G7-20090505） 【童話互文：傑克與魔豆】

經過一個學期塗鴉故事創作的創造性教學活動，研究者發現：幼兒在構圖能力的表現有其顯著的成果。分別以「豐富」、「精細」和「流暢」三方面來說明：幼兒在藝術作品中所描繪的主題，無論是在構圖上的設計、安排，或是畫面上突顯、平衡和和諧等層面的考量，表現手法是愈來愈加熟練、豐富，而且在角色造型的「精細」程度也愈加仔細、雕琢。另外，對於創作所顯現的自信、技巧與流暢的表現，亦能從幼兒的筆觸和用色中研判得知。以上所述，幼兒除了在構圖上的組織能力有所精進之外，在聯想力方面亦有所突破，不但在主題或是對創作的媒材上，皆能有所聯想而有其獨特的作品，其中又以「想像創造」和「塗鴉創作」的能力展現為主，像是對角色的造型、動作表現，或是線條、用色等，皆能一窺究竟。

第六章 結論與建議

本章節將針對研究結果做整合式的說明以及提供未來後續研究的方向。

第一節 結論

幼兒不論是在故事情節的架構上，還是在畫面的構圖上，處處可見其創意觸角的延伸與展現，均使得故事的內容更加生動有趣。像是就故事創作的創意來說，幼兒從與生活經驗相關的敘事內容，慢慢進到自己幻想的世界當中，盡情發揮天馬行空的想像力，創造出一個個看似平凡，或充滿想像的奇幻空間，讓人對其世界不禁充滿嚮往之情，而當中所展現的天真浪漫或是無厘頭的幽默童趣，更讓人不自覺露出會心一笑的面貌。另外，以塗鴉之作來說，更是大大地展現其寬廣的想像空間，其中以故事角色的造型最為顯著，看著那一幅幅充滿童趣的畫作，並不需刻意去營造整體的構圖，而是透過神奇之筆便能創造出獨樹一格的主角造型等，讓人感到佩服與欽羨。以下便是根據所蒐集而來的幼兒塗鴉故事之內容及表現，歸納出以下幾個特點：

一、幼兒的創意在豐富、精細和流暢三方面均有卓越的表現。

（一）塗鴉創作

幼兒在塗鴉方面的創意表現，主要是透過線條、筆觸和色彩等方式，將心中的角色造型、情節架構，都一一在畫紙上呈現。其中，線條的形式有很多的樣貌---有的是不規則、鋸齒狀或圓滑的曲線，有的是純粹的線條架構、有的則是以

線條匡成三角、方形或不規則的幾何外貌、或更錯綜複雜的線條網絡。在用色上仍以自己的喜愛為主，表現方式通常是一筆到底，或根據其情節的架構與需求而予以變化，像是以深色和用力的筆觸來表示要下雨的天空，或是運用不同的色彩搭配讓畫面更加豐富。在角色的造型或場景的配置上，均以幼兒獨特的表現手法，像是以大大的身軀、血盆大口中的尖牙，或是城堡模樣的怪物等，都能在畫面中凸顯和具體的呈現。另外，精細的表現則以角色身上的配件、場景中的建築物的表現為主，透過不同的線條、形狀來顯現精雕細琢刻劃的用心，或是以明亮的色彩搭配來凸顯所在位置的重要性。最後，在流暢方面的表現，幼兒透過不同媒材技巧的使用，像是筆觸的力度、線條的交錯，或是幾何形狀的搭建，來顯現對自己創作的肯定與自信。

（二）故事創作

幼兒在故事內容的創作表現上，從剛開始以己身相關的生活經驗出發，到後來嘗試將生活經驗與想像力相互結合的故事內容，甚至到最後仰賴獨特的創造力，去杜撰與現實截然不同的幻想世界，其中充滿了神秘、冒險、奇幻、滑稽和幽默等的故事元素。在故事的豐富性上，除了將時間的概念與角色間的對話模式，融入在個人的塗鴉故事創作中，更發展出多元、豐富的敘事風格，像是從單一故事架構中的聲調變化演變出的說書人，四格漫畫式的內容敘述或詩的風格，或故事中的角色扮演…等。另外，在故事的精細表現上，則是在故事情節的構思上，也從開始的無法連貫，到後來有具體事件的串聯而成的故事架構，以及在角色間的事件衝突，和結局發展愈來愈有組織，在故事的敘述上也愈來愈加完整。最後則是在故事的流暢表現，經過長時間練習的機會，大大地提升了幼兒的表達能力，從不知所云到後來的鉅細靡遺，或是從不敢發言到後來的滔滔不絕，皆可看出幼兒對自我認同的提升，與對自我創作故事創作的肯定。

二、影響幼兒塗鴉故事的創作因素，除了來自個人的生活經驗與背景的差異之外，亦受到模仿學習和思緒的沉寂與醞釀兩方面的影響。

（一）個人的生活經驗和背景

「一沙一世界，一畫一天地。」對幼兒來說，生活背景就是整個世界的縮影。因而，在生活中所發生大如鴻毛，或小如雞毛蒜皮之事，對他們而言，皆是組織經驗與累積智慧之所在。像是從幼兒的作品當中，可以看到生活經驗的轉述，或是將生活中的體驗融入在所杜撰的幻想故事中，抑是將曾聽過、看過的童話故事，彙整、延伸或轉化成爲自己故事當中的情節。他們藉由塗鴉故事的方式，將這些生活中的體驗，加以組織、統整而成爲內在思緒運作的基礎。

（二）模仿中的學習

團體的模仿互動是幼兒學習表現技巧、組織思維架構，與激發想像創意重要方式之一。其中又以塗鴉的影響最爲顯著，透過模仿中的學習，幼兒不論在色彩的應用、角色的創意造型、畫面的配置或繪畫的技巧上，均有顯著的改變與進步。透過模仿成爲創作的基模，結合己身的創意與技巧的運用，在表現上不但能激發更奇幻、多元和豐富的想像力，還能將創意推上更極致的境界，使其創作能有更獨特、亮眼的成果表現。

（三）思緒的沉寂與時間的醞釀

創意是一種需從準備到孵化，再透過孕育和靈光乍現的結果，進而轉換成行動的歷程。根據研究的結果發現，幼兒的創作技巧、想法構思，和創意表現，均需要時間的醞釀與孵化的。因此，幼兒在塗鴉故事的創作時，除了要有廣泛、多元的引導技巧之外，亦要有足夠的時間，讓他們得以醞釀、沉思和展現，如此一來，那蘊含在細胞中的創意自然會源源不絕的湧現。

三、透過創意性思考教學的活動，對於幼兒在想像創造、塗鴉創作、語言表達、組織架構與邏輯思考等能力均有一定程度的提升。

藉由創意性思考教學的活動，讓幼兒能有計畫地統整紊亂的思緒，使其在架構的組織、語句的表達、畫面的配置、技巧的運用和邏輯的推理等方面，能夠有所精進，並透過環境的布置與營造、主題故事的引導和創作，使其在想像創造、塗鴉創作、語言表達、組織架構，和邏輯思考等能力的提升有卓越的表現。像是團討時的腦力激盪，或是看圖說故事等方式，來引導幼兒能完整地表達內心的想法，而後透過互動、模仿來激發創意的點子，並透過不同主題故事的創作技巧，來讓故事的架構更加豐富、具體。

第二節 建議

一、對幼教工作者及幼兒家長的建議：

(一) 環境的營造與安排

環境的營造與安排對於創造力的啟發扮演著功不可沒的角色，所謂的「環境」指的是人、地方、物件和經驗之間的相互連結與影響。若以創造力而言，當幼兒擁有愈多與人、地方和物件之間的經驗，就能更廣泛的將彼此之間的可能性運用在創造性的活動當中，像是使用各種回收媒材組合成各式各樣的藝術作品、嘗試不同積木的組合方式或各式各樣的想像遊戲，甚至是廣泛地運用開放式的問題去激發幼兒的思考能力，進而表現在故事的想像與創作上。當幼兒的學習經驗經常和快樂的感受互相連結時，他們將能以充滿熱忱、愉悅和滿足的情緒，去面對學習上的挑戰。因此，成人所要做的就是設法營造出一個能夠自由探索的開放環境，同時本身也應具備有勇氣、有意願嘗試事物，以及會嘗試用不同的方式處理事情。因為，當一位教師設計出有趣的課程、創造出新的學習觀點，或是當一位家長能運用不同的方式去處理親子之間的衝突，規劃獨特的相處模式，想必與其相處的幼兒會從不同的角度來思考、以更多的創意來營造自己的生活態度。同時，在具有開放式特質的環境下，幼兒不但能夠輕鬆、自由的探索新事物，也能具備勇於嘗試的勇氣，以及堅持下去的恆心與毅力，使其不論在家中或在學校，都能設法透過腦力激盪的思考模式，或是合作學習與欣賞分享的方式，來激發出更多的創意點子。

（二）正向的鼓勵是自我認同與自信的來源

營造適當的創作環境是不可或缺的要素，但是空有適當的環境外殼也是枉然，身處其中的「人」更是重要的精神所在。一個有開闊胸襟，能夠容忍不同意見的成人，能以更包容的態度來接納孩子們的想法，以不同角度來看待孩子們做事的方法，或是用不同的眼光來欣賞孩子們所創作的作品。當幼兒所說、所做都能得到成人的贊同與認可，對他們而言，無疑是最大的讚賞與鼓勵，因為那是無比的光榮，更是對自我的認同與肯定。當自己所說的一言一行、所做的一舉一動皆獲得正面的肯定與鼓勵，自然能增進對自我價值的認同，或是增強自我的信心。當幼兒對自我充滿自信，自然能夠無罣礙的充分發揮那一肚子的鬼靈精怪，與滿腦子別出心裁的點子，使其在各方面均有其獨特的表現。因此，除了要提供沒有批判性的環境之外，還要學會傾聽孩子，鼓勵他從錯誤中學習，並善用讚美的魔力，讓他們能從中獲得自信心以及對自我價值的認同感，而這都將成為他面對未來挑戰的能量來源。

（三）閱讀是激發創造力的最佳來源

廣泛的閱讀是累積創意最佳來源，透過故事的內容，除了可以豐富幼兒的生活經驗之外，亦可增進其語文和藝術方面的表現能力。要培養幼兒從小喜愛閱讀的好習慣，可從「聽故事」開始著手，透過成人的轉述，可以引發幼兒對於故事的好奇，進而栽進圖畫書中的世界。同時，書中的圖像也能引起幼兒塗鴉創作的興趣。另外，將所閱讀的內容、摘要或心得感想，以塗鴉、口說和文字加以記錄，皆有助於幼兒組織和表達能力的發展。除此之外，也可善用閱讀的技巧來培養其創造能力，像是省略文字而只看圖，讓幼兒嘗試自己看圖說故事；或是只看前半段的故事內容，後半段改由自己的揣摩功夫去創作；或是與成人、同儕合作，

進行故事接龍的創作；或是替報章雜誌上的插畫創作短篇故事…等，皆有助於提升幼兒的創造力以及在創作方面的表現。

二、對未來後續研究的建議：

- (一) 與幼兒故事創作相關的研究類型，因受限於幼兒能夠表現的能力（能說卻不會寫），因此需仰賴研究者轉譯的步驟，故在研究方法上，可針對特殊案例，採取個案的觀察研究，對於其表現能夠更加深入。
- (二) 幼兒的故事創作類型以敘事為主要特色，而生活經驗又是他資料庫的主要來源，故透過心情日記圖的描述可進一步探討幼兒的內心世界，以及瞭解其觀看生活周遭的想法。因此，可從幼兒的心情日記畫作的蒐集與分析中著手，藉此進一步更瞭解幼兒複雜思緒的運作以及創意的演變歷程。
- (三) 可將幼兒所創作的故事與戲劇演出相互結合，讓幼兒除了紙上創作之外，進而以戲劇的面相加以呈現，藉此探究兩者之間的關聯和影響，看看透過戲劇方式的演出，是否對其故事創作的創意更具體的展現成果。

參考書目

一、圖畫書

艾瑞·卡爾著（2002.1），林良譯。《拼拼湊湊的變色龍》。台北：上誼文化實業股份有限公司。

光復書局編輯部（2002.1）。《新編光復百科圖鑑 1-動物的形狀》。台北：光復書局企業股份有限公司。

郭玫祯著（2004.11）。《聖誕熊》。台北縣：大好書屋出版有限公司。

康軒幼教編輯小組。《小康軒兒歌響叮噠-開車去旅行》。台北：康軒文教事業股份有限公司。

二、論著

中正大學教育研究所主編（2002.2）。《質的研究方法》。高雄市：麗文文化事業股份有限公司。

王家誠著（1975.7）。《了解兒童畫－兒童繪畫心理分析》。台北：藝術圖書公司。

毛連溫、郭有遙、陳龍安、林幸台著（2000.9）。《創造力研究》。台北市：心理出版社股份有限公司。

何本三著（1995.4）。《幼兒故事學》。台北：五南出版社。

吳英長著（2007.5）。《兒童文學與閱讀教學》。台北：吳老師文集編委會。

林守為著（1988.7）。《兒童文學》。台北：五南出版社。

林青青等著（1993.3）。《孩子的世界》。台北市：桂冠圖書股份有限公司。

林文寶著（1994）。《兒童文學故事體寫作論》。台北市：財團法人毛毛蟲兒童哲學基金會。

周宗奎、范翠英合著（1999.9）。《開發孩子的潛能》。永和市：上游出版社。

胡寶林著（1986.9）。《繪畫與視覺想像力》。台北市：遠流出版事業有限公司。

范瓊方著（1996.11）。《藝術治療—家庭動力繪畫概念》。台北市：五南圖書出版有限公司。

夏勳著（1969.5）。《兒童美術之開拓》。台北市：世界文物出版社。

徐澄清口述（1976.11）。徐梅屏撰文。《因材施教》。台北市：健康世界雜誌社。

黃瑞琴著（1991.12）。《質的教育研究法》。台北市：心理出版社有限公司。

----（1993.1）。《幼兒的語文經驗》。台北：五南出版社。

陳龍安著（1988.4）。《創造思考教學的理論與實際》。台北：心理出版有限公司。

----著（1991.7）。《創意的父母——快樂的孩子》。台北市：小暢書房。

陳龍安、朱湘吉著（1999.1）。《創造與生活》。台北：五南圖書出版有限公司。

陳文德著（1993.10）。《如何激發幼兒潛能》。台北市：遠流出版事業股份有限公司。

陳輝東著（1998.4）。《兒童畫的認識與指導》。台北市：藝術家出版社。

陳向明著（2002.2）。《社會科學質的研究》。台北市：五南圖書出版股份有限公司。

教育部編著（2001.2）。《幼稚教育法令彙編》。台北市：教育部。

郭有遙著（2001.1）。《創造心理學》。台北市：正中書局。

游乾桂著（1990.5）。《啟發孩子的創造力》。台北市：遠流出版事業股份有限公司。

董奇著（1995.2）。《兒童創造力發展心理學》。台北市：五南圖書出版有限公司。

詹宏志著（1996.6）。《創意人—創意思考的自我訓練》。台北市：麥田出版股份有限公司。

詹棟樑著（1994.10）。《兒童人類學—兒童發展》。台北市：五南圖書出版有限公司。

鄭明進主編（1986.10）。《幼兒美術教育》。台北市：財團法人洪建全教育文化基金會附設書評書目出版社。

蔡尙志著（1992.9）。《兒童故事寫作研究》。台北：五南出版社。

蘇振明等著（1998.3）。《藝術教育教師手冊--幼兒美術篇》。台北：國立台灣藝術教育館。

蘇振明編著（2002.1）。《台灣兒童畫賞析》。台北：國立台灣藝術教育館。

三、譯著

王文科編譯（1996.12）。John L. Phillips, Jr.著。《皮亞傑式兒童心理學與應用》。台北市：心理出版社有限公司。

卡特·布利斯著。王笑東譯（2003.3）。《創造力激發訓練》。台中市：晨星出版有限公司。

米哈里·契克森米哈賴著。杜明城譯（1999.4）。《創造力》。台北市：時報文化出版企業股份有限公司。

艾莉絲·摩根（Alice Morgan）著。陳阿月譯（2008.8）。《從故事到療癒：敘故事治療》。台北：心靈工坊文化事業股份有限公司。

佛斯特著（1973.9）。李文彬譯。《小說面面觀》。台北市：志文出版社。

李平譯（1997.8）。Thomsa Armstrong 著。《經營多元智慧》。台北市：遠流出版事業股份有限公司。

李茂興譯（1998.6）。Guy R. Lefrancois 著。《教學心理學》。台北市：揚智文化事業股份有限公司。

谷瑞勉譯（1999.1）。L. E. Berk & A. Winsler 著。《鷹架兒童的學習：維高斯基與幼兒教育》。台北市：心理出版社。

吳武烈譯（2003.5）。Cathy A. Malchiodi 著。《兒童繪畫治療－繪畫：兒童的心靈之窗》。台北：五南出版社。

貝拉·布萊雪、莎莉·巴瑞兒著。趙惠群譯（2007.11）。《換個腦袋學創意》。台北市：城邦文化事業股份有限公司。

林柳君譯（1986.12）。Louise Bates Ames、Frances L. Ilg 著。《你的六歲孩子》。台北市：信誼基金出版社。

夏林清等譯（1997.9）。Altrichter, Posch & Somekh 著。《行動研究方法導論---教師動手做研究》。台北市：遠流出版事業股份有限公司。

陳萍、王茜譯（2001.8）。Julia C. Berryman、David Hargreaves、Martin Herbert & AnnTaylor 著。《發展心理學導論》。台北市：五南圖書出版有限公司。

許麗玉譯（1987.3）。Louise Bates Ames、Frances L. Ilg 著。《你的四歲孩子》。台北市：信誼基金出版社。

黃秋玉、曾榮祥、黃錫權、魏麗卿、廖美瑩、謝佳吟、郭彩虹、張玲芬、吳貞宜譯（2004.6）。Rebecca T. Isbell Shirley C. Raines 著。《幼兒創造力與藝術》。台北市：洪葉文化事業有限公司。

郭妙香譯（2003.5）。Rosemary Althouse、Margaret H. Johnson、Sharon T. Mitchell 著。

《創造學習的色彩》。台北市：光佑文化事業股份有限公司。

勒伯夫著。李成嶽譯（1991.10）。《如何善用想像力》。台北市：聯經出版事業有限公司。

雄本高工、福井昭雄著。李英輔譯（1996.3）。《兒童是天才、塗鴉萬歲》。台北：聯明出版社。

喬安尼·羅達立（Gianni Rodari）著。楊茂秀譯（2008.3）。《幻想的文法》。台北：財團法人成長文教基金會。

維薇安·嘉辛·裴利（Vivian Paley）著。楊茂秀譯（2007.7）。《遊戲是孩子的功課：幻想戲的重要》。台北市：財團法人成長文教基金會。

蘇珊·恩傑（Susan Engel）著。黃孟嬌譯（1998.12）。《孩子說的故事：了解童年的敘事》。台北市：財團法人成長文教基金會。

四、學位論文

莊瓊惠（1994）。〈幼兒說故事內容與結構之分析研究〉。國立台灣師範大學家政教育研究所。

洪慧娟（2001）。〈幼兒說故事內容及結構之分析研究---以一個全語言幼稚園為例〉。國立台灣師範大學家政教育研究所。

劉宴伶（2003）。〈從孩子的故事更瞭解孩子—分析「阿俊的班」學童口述自創故事的文學特性、內涵及呼應現實生活之關係〉。國立新竹師範學院台灣語言與語文教育研究所。

黃麗靜（2004）。《幼兒說故事的類型與故事基模架構之分析研究》。國立台東大學兒童文學研究所。

蕭裕奇（2007）。〈兒童電子故事創作研究－以看圖說故事為例〉。國立台東大學兒童文學研究所。

周文敏。（2003）〈創造性圖畫教學對國小學童創造力與繪畫表現之研究〉。中山大學教育研究所。

郭靜緻（2005）。〈創造性藝術教學對幼兒創造力表現之影響〉。國立屏東科技大學幼兒保育系。

廖慧雪（2005）。〈從創造力的觀點比較「圖像導引」和「文字導引」的繪本創作教學策略之研究〉。國立嘉義大學視覺藝術研究所。

張素紋（2007）。〈幼兒創造想像作業的發展與其相關因素之探討〉。國立台灣師範大學創造力發展碩士在職專班。

蘇月霞（2007）。〈繪畫創意教學方案對幼兒創造力影響之研究〉。國立台灣師範大學創造力發展碩士在職專班。

詹斯匡（2008）。〈兒童創造力開發之教學研究－以圖畫書創作為例〉。國立台東大學兒童文學研究所。

五、期刊論文

林文寶著。〈敘述、敘事與故事〉《兒童文學期刊》第三期。2000年5月，頁20～63。

謝明芳著。〈蘊含在《小仙女愛莉絲》中的想像遊戲〉《繪本棒棒堂》冬 No.6。2006年12月，頁136。

六、網路資料

幼托辦法：<http://www.kids.kl.edu.tw/law8.html>(基隆市幼兒教育資源中心)



附錄一 教學活動設計

活動設計 1-1

單元主題		動物王國		教案設計者	何珮芸
活動名稱		動物拼貼秀	活動日期	97/10/14～97/10/17【每次約 40 分鐘】	
活動目標	1. 協助幼兒發展形象視覺化的技巧。 2. 解放幼兒的潛意識，培養其直覺力和創造力。 3. 增進幼兒故事的表達能力。			活動評量	1. 能夠將動物的形象表現出來。 2. 能夠發揮其獨特的直覺力和創造力，創作變身主角與故事內容。 3. 能夠清楚的表達自己故事的創作內容。
教學資源		《拼拼湊湊的變色龍》的繪本、八開圖畫紙、動物各部位的圖片、膠水、蠟筆或彩色筆、錄音筆			
教學活動		一、引起動機：講述《拼拼湊湊的變色龍》的繪本故事（內容簡介見附錄）。 二、繪本團討： 1. 故事出現哪幾種動物？ 2. 變色龍分別將動物身上的哪些部位加在自己的身上？ 3. 如果是你會跟變色龍一樣拼湊自己的身體嗎？為什麼？ 4. 你覺得拼湊後的變色龍身上哪一個部分是你最喜歡的？為什麼？ 5. 又有哪一個部位是你最不喜歡的？為什麼？ 三、故事創作活動： 1. 請幼兒利用準備好的八開圖畫紙、動物各部位的圖片、膠水和蠟筆或彩色筆去發揮創意，拼湊出屬於自己的變身主角。 2. 請幼兒為自己的變身主角創作出一個故事內容或情境（塗鴉創作）。 3. 跟老師講述其故事創作的內容（先錄音筆錄下後轉譯）。 4. 與大家分享轉譯後的故事創作內容。			
創意評量		繪畫表現		故事表現	
敏覺力		能夠利用所提供的材料進行拼貼的工作。		能夠針對自己拼貼的主角進行故事的聯想與創作。	
流暢力		能夠將內心的想法流暢地表現在外。		能夠流暢地說出自己的塗鴉故事。	
變通力		能夠突破動物形象，拼貼自己的創意動物秀。		能夠運用自己創造的動物拼貼作品，進行故事的創作。	
獨創力		能夠打破制式的動物圖像，拼貼		能夠創作出自己獨特的動物故事。	

	出自己的故事主角。	
精進力	能夠廣泛運用想像力，創作出不同的動物造型。	能夠完整的描述故事內容與架構。

活動設計 1-2

單元主題		動物王國	教案設計者	何珮芸
活動名稱		變身怪物	活動日期	97/10/29~97/10/31【每次約 40 分鐘】
活動目標	1. 協助幼兒發展形象視覺化的技巧。 2. 解放幼兒的潛意識，培養其直覺力和創造力。 3. 增進幼兒故事的表達能力。		活動評量	1. 能夠將動物的形象表現出來。 2. 能夠發揮其獨特的直覺力和創造力，創作變身主角與故事內容。 3. 能夠清楚的表達自己故事的創作內容。
教學資源	《拼拼湊湊的變色龍》的繪本、八開圖畫紙、蠟筆或彩色筆、錄音筆			
教學活動	一、故事接力：由幼兒輪流講述《拼拼湊湊的變色龍》繪本的故事內容。 二、繪本團討：如果是你，最想要擁有哪些動物的身體的哪些部位呢？為什麼？ 三、思考創作：請幼兒閉上眼睛想像「自己擁有哪些動物身體的哪些部位」，這些動物的特徵如何與自己的身體互相結合，例如：頭上有鹿角、鼻子變成象鼻…等，以及變身後的自己又會有何特別的經歷過程。 四、故事創作活動： 1. 將自己剛剛想像的變身形象與經歷畫下來，替自己創作出一個變身的故事（塗鴉創作）。 2. 跟老師講述其故事創作的內容（先錄音筆錄下後轉譯）。 3. 與大家分享轉譯後的故事內容。			
創意評量	繪畫表現		故事表現	
敏覺力	能夠利用提示的內容，進行聯想並畫出自己的變身造型。		能夠針對變身主角進行故事的聯想與創作。	
流暢力	能夠將內心的想法流暢地表現在外。		能夠流暢地說出自己的塗鴉故事。	
變通力	能夠突破動物形象，設計自己的創意動物秀。		能夠運用自己創造的動物拼貼作品，進行故事的創作。	
獨創力	可以設計出自己獨特的變身造型。		能夠創作出自己獨特的變身故事。	

精進力	能夠廣泛運用想像力，創作出不同的動物造型。	能夠完整的描述故事內容與架構。
-----	-----------------------	-----------------

※附錄 1-1：《拼拼湊湊的變色龍》。【艾瑞·卡爾著，林良譯。《拼拼湊湊的變色龍》。台北：上誼文化實業股份有限公司。2002 年 1 月。】

活動設計 2-1

單元主題	建築大不同	教案設計者	何珮芸
活動名稱	「幻想二元」系列一 燈光和鞋子	活動日期	97/11/12～97/11/14 【每次約 40 分鐘】
活動目標	4. 鼓勵幼兒天馬行空的想法，培養其想像的能力。 5. 協助幼兒打開想像之門，勇於嘗試說故事的冒險之旅。 6. 增進幼兒的語文表達能力。	活動評量	1. 能夠發揮天馬行空的想像力創作故事。 2. 能夠勇於說出自己創作的故事。 3. 能夠流暢地表達故事內容。
教學資源	八開圖畫紙、蠟筆或彩色筆、錄音筆。		
教學活動	一、引起動機：口述〈燈光與鞋子〉的故事。（故事內容見附錄 2-1） 二、團體討論： - 你覺得這個故事有趣嗎？為什麼有趣？為什麼不有趣？ - 想想如果是你會如何運用「燈光」和「鞋子」創作不同的故事內容呢？ - 想想你的電燈是什麼模樣？是立燈？檯燈？或是吊燈？顏色、花樣和造型分別是什麼模樣？ - 想想你的鞋子是什麼模樣？是布鞋？高跟鞋？皮鞋？涼鞋？還是雨鞋？ - 你的鞋子與電燈如何相結合，變成一個有趣的故事？是兩個組合在一起變成一個東西的故事呢？例如：檯燈穿著一雙布鞋準備去參加馬拉松賽跑，結果…；還是分開來變成兩個不同的東西所組合而成的故事呢？例如：一顆會飛的電燈泡有一天突然從天空墜下，恰巧掉到雨鞋裡，竟發現它其實是個藏寶的秘密基地，結果… 三、故事創作活動： - 繪製自己「燈光」和「鞋子」的創作故事。（塗鴉創作） - 跟老師講述其創作故事的內容（先錄音筆錄下後轉譯）。 - 與大家分享轉譯後的故事創作內容。		
創意評量	繪畫表現	故事表現	
敏覺力	能夠利用所提供的二元物件進	能夠針對所提供的二元物件進行故	

	行故事畫。	事的聯想與創作。
流暢力	能夠將內心的想法流暢地表現 在外。	能夠流暢地說出自己的二元故事。
變通力	能夠善用想像力設計富有創意 的二元物件。	能夠將二元物件加以連結成故事的 內容。
獨創力	能夠打破物件的元素，發揮天 馬行空的想像力，嘗試構成自 己二元物件的獨特畫面。	能夠創作出自己獨特的二元故事。
精進力	能夠運用想像力，創作二元物 件的不同造型。	能夠完整的描述故事內容與架構。

※附錄 1-1：燈光和鞋子。

從前，有一個小孩，老是穿他爸爸的鞋子。有一天黃昏，他爸爸對他兒子老是穿他的鞋子覺得煩，所以他把他兒子吊起來，吊在吊燈上。到了半夜，男孩掉了下來，他的爸爸說：「什麼聲音？小偷嗎？」

他只好起身去查看，發現他的孩子掉落在地上，全身發光，所以那個爸爸沒別的辦法，扭他的頭，可是他還是亮光光；他拉拉他的耳朵，他還是亮光光；擠壓他的鼻子，他還是亮光光；擠一擠他的肚臍，他還是亮光光；最後把小孩腳上的鞋子脫下來，亮光熄滅了，小男孩被關掉了。

（引自喬安尼·羅達立著，楊茂秀著。《幻想的文法》。台北：財團法人成長文教基金會。2008 年 3 月。頁 47。）

活動設計 2-2

單元主題		建築大不同		教案設計者		何珮芸	
活動名稱		「幻想二元」系列二 建築和動物		活動日期		97/11/24～97/11/28 【每次約 40 分鐘】	
活動目標		1. 鼓勵幼兒天馬行空的想法，培養其想像的能力。 2. 協助幼兒打開想像之門，勇於嘗試說故事的冒險之旅。 3. 增進幼兒的語文表達能力。		活動評量		1. 能夠發揮天馬行空的想像力創作故事。 2. 能夠勇於說出自己創作的故事。 3. 能夠流暢地表達故事內容。	
教學資源		不同建築物的圖片、《新編光復百科圖鑑 1-動物的形狀》(附錄 2-2)、1/4 大的卡紙、八開圖畫紙、蠟筆或彩色筆、錄音筆。					
教學活動		一、引起動機： 活動一：房屋肢體造型遊戲					

	1. 利用圖卡，介紹不同的建築物造型。 2. 運用自己肢體的各部位，創作出建築物的造型。 3. 分成小組，利用每個人的身體各部位，創作組合出建築物的造型。 活動二：繪製建築&動物卡，並利用該圖卡玩「大風吹」的活動。 1. 利用圖書或圖卡介紹不同的動物和建築物。 2. 「大風吹」遊戲： (1) 請幼兒在發下的 1/4 大的卡紙，一面畫出自己喜歡的動物，另一面則畫出自己喜歡的建築物。 (2) 遊戲—類似「大風吹」的遊戲：依照幼兒繪製的圖案來當大風吹的內容，例如：「大風吹。吹什麼？」吹畫兔子的人；或是吹畫高樓大廈的人。 活動三：看圖說故事 1. 準備時間、地點和活動的圖卡數張，並請幼兒想好一種自己喜愛的動物的名稱。 2. 示範如何利用圖卡，組合成完整的敘述。例如：兔子在晚上的時候，要去公園散步。 3. 請幼兒輪流上前來進行該活動。 二、思考創作： 1. 想想你最喜歡的動物和建築物分別是什麼？它們的外觀造型分別會是什麼模樣？ 2. 還記得上次的「燈光」和「鞋子」的故事創作嗎？（挑選幾則幼兒創作的作品分享，藉此喚起舊經驗） 3. 這次要將上次的「燈光」和「鞋子」換成是你自己喜歡的東西來創作，內容則要換成「動物」和「建築物」相結合的故事創作。 三、故事創作活動： 1. 由幼兒各自挑選自己喜歡的動物和最喜歡的建築物造型來進行故事的創作。（塗鴉創作） 2. 跟老師講述其故事創作的內容（先錄音筆錄下後轉譯）。 3. 與大家分享自己創作的故事內容。	
創意評量	繪畫表現	故事表現
敏覺力	能夠挑選自己喜愛的二元物件來進行故事畫的創作。	能夠針對自己喜愛的二元物件進行故事的聯想與創作。
流暢力	能夠將內心的想法流暢地表現在外。	能夠流暢地說出自己的二元故事。
變通力	能夠善用想像力設計富有創意的二元物件。	能夠將二元物件加以連結成故事的內容。

獨創力	能夠打破物件的元素，發揮天馬行空的想像力，嘗試構成自己的獨特畫面。	能夠創作出自己獨特的二元故事。
精進力	能夠運用想像力，創作二元物件的不同造型。	能夠完整的描述故事內容與架構。

※附錄 2-2：《新編光復百科圖鑑 1-動物的形狀》。【光復書局編輯部。《新編光復百科圖鑑 1-動物的形狀》。台北：光復書局企業股份有限公司。2002 年 1 月再版。頁 6-11。】

活動設計 2-3

單元主題	建築大不同		教案設計者	何珮芸
活動名稱	「幻想二元」系列三 橋和昆蟲		活動日期	97/12/08~97/12/12 【每次約 40 分鐘】
活動目標	1. 鼓勵幼兒天馬行空的想法，培養其想像的能力。 2. 協助幼兒打開想像之門，勇於嘗試說故事的冒險之旅。 3. 增進幼兒的語文表達能力。		活動評量	1. 能夠發揮天馬行空的想像力創作故事。 2. 能夠勇於說出自己創作的故事。 3. 能夠流暢地表達故事內容。
教學資源	橋和昆蟲的圖片、《小康軒兒歌響叮噠-開車去旅行》（附錄 2-3）、桌子、椅子、吸管、毛根、標籤紙、通草、色紙、塑膠湯匙或叉子等回收物、透明膠帶、剪刀、八開圖畫紙、蠟筆或彩色筆、照相機、錄音筆。			
教學活動	一、引起動機： 活動一：不同的橋（體能）。 利用教室內的課桌椅，組合成各種不同高矮或造型的橋，讓幼兒利用自己的身體去感受「過橋」的感覺。 活動二：搭橋樂。 1. 利用吸管、毛根、標籤紙、通草、色紙、塑膠湯匙或叉子等回收物和透明膠帶、剪刀、蠟筆或彩色筆等工具，在八開圖畫紙上自己設計，創作自己心目中的「橋」的造型。 2. 幼兒分享（介紹）自己設計的橋。 活動三：看圖說故事。 1. 承襲上週的看圖說故事活動，只是將圖卡換成昆蟲，和增加橋的地點，讓上次尚未講到的幼兒也可以有機會試試看。 2. 示範如何利用圖卡，組合成完整的敘述。例如：獨角仙在狂風暴雨來臨的時候，朝著拱橋前進，想要去爬山。			

	3. 請上次未輪到的幼兒輪流上前來進行該活動。 二、思考創作： 1. 想想你最喜歡的「昆蟲」和「橋」的造型分別是如何？想想上次話過的昆蟲以及前一天所設計的橋的造型。（喚起舊經驗） 2. 這次的故事創作主題內容，要換成「昆蟲」和「橋」相結合的創作。 三、故事畫創作： 1. 由幼兒各自挑選自己喜歡的昆蟲和自己設計「橋」來進行故事的創作。（塗鴉創作） 2. 跟老師講述其故事創作的內容（先錄音筆錄下後轉譯）。 3. 與大家分享轉譯的故事創作。	
創意評量	繪畫表現	故事表現
敏覺力	能夠挑選自己喜歡的二元物件來進行故事畫。	能夠針對自己喜愛的二元物件進行故事的聯想與創作。
流暢力	能夠將內心的想法流暢地表現在外。	能夠流暢地說出自己的二元故事。
變通力	能夠善用想像力設計富有創意的二元物件。	能夠將二元物件加以連結成故事的內容。
獨創力	能夠發揮天馬行空的想像力，嘗試設計獨特的昆蟲與橋的造型。	能夠創作出自己獨特的二元故事。
精進力	能夠運用想像力，創作二元物件的不同造型。	能夠完整的描述故事內容與架構。

※附錄 2-3：《小康軒兒歌響叮噠-開車去旅行》。【康軒幼教編輯小組。《小康軒兒歌響叮噠-開車去旅行》。台北：康軒文教事業股份有限公司。頁 22-33。】

活動設計 3-1

單元主題	小小傳播站	教案設計者	何珮芸
活動名稱	「卡通沙拉」系列一之聖誕活動	活動日期	97/12/22~97/12/23 【每次約 40 分鐘】
活動目標	7. 協助幼兒發展形象視覺化的技巧。 8. 解放幼兒的潛意識，培養其直覺力和創造力。 9. 增進幼兒故事的表達能力。	活動評量	4. 能夠清楚畫出卡通人物的特徵(特色)。 5. 能夠發揮創意將卡通人物與聖誕節日結合創作出新的故事內容。 6. 能夠將自己的故事清楚的表達出

			來。
教學資源	繪本圖書《聖誕熊》(附錄 3-1)、聖誕節圖片、不同卡通人物的圖片、八開圖畫紙、蠟筆、錄音筆。		
教學活動	一、引起動機： 1. 繪本故事欣賞：《聖誕熊》。 2. 聖誕節相關活動介紹與聖誕節圖片欣賞。 二、創作思考： 1. 請幼兒想想曾經聽過的聖誕節相關故事內容。 2. 想想你最喜愛的卡通人物為何？如何為它創作一個聖誕節的故事，例如：海綿寶寶變成聖誕老公公要去聖誕老公公村送禮物；或是珍珠美人魚在準備過聖誕節的時候，突然被壞人襲擊，她們該如何脫離險境而度過聖誕節呢？或是閃電麥坤替聖誕老公公到銀河外太空去採購聖誕節的禮物… 三、故事創作活動： 1. 請幼兒挑選自己喜愛的卡通人物，與聖誕老公公和聖誕節日相結合，進行故事畫的創作。(塗鴉創作) 2. 分享自己創作的卡通人物聖誕節日之故事。(先錄音筆錄下後轉譯)。 3. 輪流上台與大家分享自己創作的故事內容。		
創意評量	繪畫表現	故事表現	
敏覺力	能夠利用卡通的主角與聖誕節日進行卡通故事畫。	能夠利用卡通的主角與聖誕節日創作自己的卡通故事。	
流暢力	能夠將內心的想法流暢地表現在外。	能夠流暢地說出自己的卡通故事。	
變通力	能夠善用想像力設計富有創意的卡通聖誕。	能夠將卡通與聖誕物件加以連結成故事的內容。	
獨創力	能夠結合卡通與節日的元素，創作自己的獨特卡通聖誕節。	能夠創作出自己的卡通聖誕故事。	
精進力	能夠運用想像力，創作不同卡通造型。	能夠完整的描述故事內容與架構。	

※備註：本週因配合全校性表演節目，以及園方「聖誕節」的節慶活動，故本次的故事創作提早至週一和週二舉行，並縮短成兩天的活動。

※附錄 3-1：《聖誕熊》。【郭玫祯著。《聖誕熊》。台北縣：大好書屋出版有限公司。2004 年 11 月。】

活動設計 3-2

單元主題		小小傳播站	教案設計者	何珮芸
活動名稱		「卡通沙拉」系列二	活動日期	98/01/06~98/01/08 【每次約 40 分鐘】
活動目標	1. 協助幼兒發展形象視覺化的技巧。 2. 解放幼兒的潛意識，培養其直覺力和創造力。 3. 增進幼兒故事的表達能力。		活動評量	1. 能夠清楚畫出卡通人物的特徵(特色)。 2. 能夠發揮創意將卡通人物重組創作出新的故事內容。 3. 能夠將自己的故事清楚的表達出來。
教學資源	不同卡通人物的圖片、八開圖畫紙、蠟筆、錄音筆。			
教學活動	一、引起動機：分享自創的「卡通沙拉」故事（詳見附錄 3-3） 二、團體討論： 1. 故事中有哪一些是你熟悉的卡通人物？ 2. 故事中有哪一些是你熟悉的劇情內容？你是從何得知的？為什麼？ 3. 如果是你最想變成哪一位卡通人物？為什麼？ 4. 那你最不想變成哪一位卡通人物？為什麼？ 5. 如果某個卡通人物，變成了另一部不同類型的卡通內容，那會發生什麼樣的劇情故事呢？例如：海綿寶寶或珍珠美人魚變成跑到閃電麥坤或是名偵探柯南的劇情時，會有什麼樣奇怪、有趣的事發生呢？ 三、故事創作活動： 4. 由幼兒自行決定感興趣的卡通人物與劇情內容，來進行故事的創作。（塗鴉創作） 5. 跟老師講述其故事創作的內容（先錄音筆錄下後轉譯）。 6. 與大家分享自己創作的故事內容。			
創意評量	繪畫表現		故事表現	
敏覺力	能夠利用卡通的主角與情節進行卡通故事畫。		能夠利用卡通的主角與情節創作自己的卡通故事。	
流暢力	能夠將內心的想法流暢地表現在外。		能夠流暢地說出自己的卡通故事。	
變通力	能夠善用想像力設計富有創意的卡通造型。		能夠將卡通物件加以連結成故事的內容。	
獨創力	能夠打破卡通的元素，創作自己的獨特卡通造型。		能夠創作出自己獨特的卡通故事。	
精進力	能夠運用想像力，創作不同卡		能夠完整的描述故事內容與架構。	

附錄 3-2：自創「卡通沙拉」的故事 / 文：何珮芸

大家都知道，海綿寶寶和派大星是形影不離的好兄弟、好夥伴，不管做什麼事情兩個人都是在一起的，他們是住在美麗的大海底下的生物。可是有一天，當派大星要去找海綿寶寶玩的時候，突然被一艘奇怪的不明物體給吸進去，並帶到了另一個世界去。那裏到處都是綠油油的草原和高聳入天的大樹，放眼望去都是一些有著尖牙、一頭亂糟糟的棕髮、四隻又尖又利的爪子以及超大的吼叫聲，其他的動物見到他們，都得跟他俯首稱臣的尊稱他們一聲「某某大王」！你們猜猜他被帶到哪裡去了？沒錯！那就是獅子王的地盤。沒想到那艘不明飛行物體原來是細菌人所駕駛的飛行太空船，得知有了一隻小獅王誕生，特意將派大星抓來，準備當成禮物送給獅子王的禮物，想藉此與獅子王變成好朋友，以便將來佔領森林時能有個得力的助手幫助他。派大星究竟要如何才能從森林裡回到自己的家呢？海綿寶寶又會來救他嗎？

別急！別急！聽我把故事繼續說下去……

話說當海綿寶寶左等右等，等不到派大星的到來，而四處去問章魚哥和蟹老闆：「有沒有看到派大星呀？」「你知不知道派大星在哪裡呀？」當海綿寶寶失望的時候，突然聽到有個歌聲傳來…我們知道派大星在哪裡！海綿寶寶睜大雙眼就見到三位有著一頭長髮的美人魚，在那不遠處的石頭上輕聲的說唱著「派大星被細菌人抓到獅子王住的森林裡啦！要想辦法遏止細菌人邪惡的計畫，不然世界就會被毀滅啦！」怎麼辦？海綿寶寶該怎麼從海底出發到森林裡去救派大星呢？細菌人邪惡的計畫是否會成功呢？你們覺得呢？

就當海綿寶寶苦惱不已的同時，「閃電麥坤」恰巧來到這個海底度假，得知派大星被擄走的消息後，二話不說，馬上載著海綿寶寶，加足馬力…衝…呀！靠著 Dola 與大家的指引，一路衝到了細菌人所駕駛的飛行太空船的停放地方，在一陣協調、溝通之後，才發現原來細菌人之所以想要攻佔整個森林是因為沒有人想要跟他做朋友，他很無聊也很孤單才想要這麼做，大家討論過後希望細菌人可以放了派大星，因為大家都願意跟他做朋友和一起玩。細菌人說只要大家願意跟我一起玩，我就不會再做壞事啦！就這樣解除了一場大危機……

附錄二 幼兒故事自評表（訪談紀錄表）

幼兒姓名：

訪談時間：

表現最好的	理由	表現最不好的	理由
☐ 假如我變成… ☐ 冰淇淋人 ☐ 動物拼貼秀 ☐ 變身怪物 ☐ 燈光與鞋子 ☐ 動物和建築 ☐ 橋與昆蟲 ☐ 卡通與聖誕 ☐ 卡通沙拉		☐ 假如我變成… ☐ 冰淇淋人 ☐ 動物拼貼秀 ☐ 變身怪物 ☐ 燈光與鞋子 ☐ 動物和建築 ☐ 橋與昆蟲 ☐ 卡通與聖誕 ☐ 卡通沙拉	
最喜歡的	理由	最有趣的	理由
☐ 假如我變成… ☐ 冰淇淋人 ☐ 動物拼貼秀 ☐ 變身怪物 ☐ 燈光與鞋子 ☐ 動物和建築 ☐ 橋與昆蟲 ☐ 卡通與聖誕 ☐ 卡通沙拉		☐ 假如我變成… ☐ 冰淇淋人 ☐ 動物拼貼秀 ☐ 變身怪物 ☐ 燈光與鞋子 ☐ 動物和建築 ☐ 橋與昆蟲 ☐ 卡通與聖誕 ☐ 卡通沙拉	
你喜歡故事創作這個活動嗎？為什麼？		這個活動讓你覺得自己有哪裡變的不一樣？	
☐ 喜歡 ☐ 不喜歡		☐ 比較會說話 ☐ 比較會畫圖 ☐ 比較敢表達出自己的想法 ☐ 知道怎麼跟同學相處、對話 ☐ 其他	

附錄三 家長回饋單一

親愛的家長您好：

由於從事學術的研究，這學期與幼兒共同進行故事創作的活動，我們總共進行了「假如我變成…」、「冰淇淋人」、「動物拼貼秀」、「變身怪物」、「燈光與鞋子」、「動物和建築」、「橋與昆蟲」、「卡通與聖誕」和「卡通沙拉」等的故事創作，每次的創作都是幼兒們自己塗鴉後所講述的故事內容，相信在這一段時間裡，您的寶貝們都有所改變，請您將您所見和所感受到的給予回饋，而您的回饋將會是本研究中最珍貴的資料喔！

☆ 經過這學期故事創作的活動，您發現了寶貝們在哪些方面有所改變呢？

☆ 其他回饋：

最後，請問您是否願意同意您的孩子的所有創作，做為該次的研究資料用。(為保障幼兒的隱私權，並不會公布其個人資料)

☐ 我同意提供幼兒的創作，做為學術研究用。

☐ 我不同意提供幼兒的創作，做為學術研究用。

PS.因研究之故，本學期幼兒的故事創作及心情日記圖，將會於下學期開學初全數發回，謝謝！

河馬班 何老師 98.1.14.

家長回饋單二

親愛的家長您好：

以下有幾個問題，想請您針對上學期幼兒創作的故事內容、繪畫的表現與創意的呈現等方面，予以回答：

一、幼兒創作故事的個別表現：

(一) 在這些故事中，在繪畫方面，有哪個故事是您覺得孩子表現最棒的？為什麼？

☐ 假如我變成…	☐ 冰淇淋人	理由：
☐ 動物拼貼秀	☐ 變身怪物	
☐ 燈光與鞋子	☐ 動物和建築	
☐ 橋與昆蟲		
☐ 卡通與聖誕	☐ 卡通沙拉	

(二) 在這些故事中，在繪畫方面，有哪個是您覺得孩子的表現還需要加強的？為什麼？

☐ 假如我變成…	☐ 冰淇淋人	理由：
☐ 動物拼貼秀	☐ 變身怪物	
☐ 燈光與鞋子	☐ 動物和建築	
☐ 橋與昆蟲		
☐ 卡通與聖誕	☐ 卡通沙拉	

(三) 在這些故事中，在故事內容方面，有哪個故事是您覺得孩子表現最棒的？為什麼？

☐ 假如我變成…	☐ 冰淇淋人	理由：
☐ 動物拼貼秀	☐ 變身怪物	
☐ 燈光與鞋子	☐ 動物和建築	
☐ 橋與昆蟲		
☐ 卡通與聖誕	☐ 卡通沙拉	

(四) 在這些故事中，在故事內容方面，有哪個是您覺得孩子的表現還需要加強的？為什麼？

☐ 假如我變成…	☐ 冰淇淋人	理由：
☐ 動物拼貼秀	☐ 變身怪物	
☐ 燈光與鞋子	☐ 動物和建築	
☐ 橋與昆蟲		
☐ 卡通與聖誕	☐ 卡通沙拉	

(五) 在這些幼兒創作的故事中，您最喜歡其中的哪一個故事呢？為什麼？

☐ 假如我變成… ☐ 動物拼貼秀 ☐ 燈光與鞋子 ☐ 橋與昆蟲 ☐ 卡通與聖誕	☐ 冰淇淋人 ☐ 變身怪物 ☐ 動物和建築 ☐ 卡通沙拉	理由：
--	---	-----

(六) 在這些幼兒創作的故事當中，哪一個故事讓您覺得最有趣或是最好笑呢？為什麼？

☐ 假如我變成… ☐ 動物拼貼秀 ☐ 燈光與鞋子 ☐ 橋與昆蟲 ☐ 卡通與聖誕	☐ 冰淇淋人 ☐ 變身怪物 ☐ 動物和建築 ☐ 卡通沙拉	理由：
--	---	-----

二、幼兒創作故事的整體表現：

(一) 在這些故事中，您覺得幼兒在塗鴉（畫圖）方面的整體表現如何？為什麼？

(二) 您覺得幼兒在故事內容創作整體上的表現如何？為什麼？

(三) 您覺得幼兒在塗鴉（畫圖）創作的創意表現如何？為什麼？

(四) 您覺得幼兒在故事內容創作上的創意表現如何？為什麼？

三、最後，您覺得塗鴉故事的創作對於幼兒在哪些方面有很大的改變？

（請勾選，並說明原因。可複選。）

- ☐ 語文表達能力 因為：_____
- ☐ 塗鴉創作能力 因為：_____
- ☐ 想像創造能力 因為：_____
- ☐ 邏輯思考能力 因為：_____
- ☐ 組織架構能力 因為：_____
- ☐ 其他 _____

最後，感謝您撥空參與問卷的填寫，本問卷的內容會將做為學術研究之用，謝謝！

附錄四 幼兒的塗鴉故事創作範例

有一隻甲蟲，他們要過橋，然後有兩個甲蟲，然後那隻甲蟲就說：「我先過！」結果他就說：「我不要！我不要！」結果他們看到蜘蛛了，然後…他們就被打倒的時候，這隻甲蟲就用他的尖刺把他打倒，然後他就讓他過，結果這麼小的橋，他過不過去，然後那隻甲蟲就先說：「先換你。」(改變說話的語氣，較低沉的聲音描述) S7-B13-20081211-C

然後他走走看。然後他不行。然後他們是用飛的，飛的過去，然後整個橋都斷了，剩下一隻橋還沒有斷，黑色的橋就快要斷的時候，他們就不知道，他們就自己走過去，然後他們就自己掉下去的時候，他就被踩扁了，踩扁了他就被殺掉。結果有一隻蜘蛛，他就用蜘蛛把他噴到他的…他的這個…必殺菌裡面，然後這隻甲蟲就用他的必殺菌把他打下去，結果他就哭了時候，他的腳(角?)歪歪的，結果他們壓到的時候，蜘蛛還是在上面，結果他們就沒有吃到蜘蛛，他們就被打死了，他們弄飛的來打，他們飛的時候，已經忘記有怎麼飛過去，然後他們…他就合翅膀，合這樣子，他還是歪歪的，掉下去的時候，他還不知道，結果那隻甲蟲就說：「你就快要掉下去了。」然後…那隻牆剩下一個…，那隻甲蟲就再一個過去，然後他跳的時候，他的翅膀就打開幫他飛，飛好的時候，他就被那個蜘蛛網黏到了，結果有一隻好蜘蛛，他把…藍色的蜘蛛把他黏住，結果就把他弄成他的大餐，他們兩個都是變成大餐，然後藍色噴到一隻蝴蝶，他就爬過去，然後那隻倒立的蜘蛛就黏到一隻大大的螳螂，然後他就吃不下去，結果這隻甲…這隻蜘蛛就死掉了，這個蜘蛛就死掉了，剩下紅蜘蛛還沒有死掉，然後甲蟲一直吵一直吵，一直吵到不停，然後甲蟲就把他一直PK PK，結果是獨…獨角仙贏了，結果這隻路快要斷的時候，「咻—」的時候，紅蜘蛛用尖角把他們接住了，然後還有一個蜘蛛網把他們黏住了，然後他們就不會掉下去了，結果他們的橋就斷了，然後那隻…那隻甲蟲哭一隻紅紅的眼淚，然後有一隻藍色蜘蛛，他那邊有寫叉叉，那隻甲蟲就按他的叉叉，然後甲蟲掉下去的時候，就「碰—」一聲，結果甲蟲…另外一隻甲蟲就假裝死掉，然後甲蟲就過去的時候，甲蟲用龍捲風打他一拳，然後他就飛出去的時候，他就用他的翅膀飛起來，結果紅蜘蛛把他弄好，弄到…弄好的時候，把他的音樂勾起來，勾好的時候，他就弄他的防護罩攻擊、揍他(撞他?)，還是撞不了，然後他就用他的龍捲風「咻—」打下去，然後他還是沒死，他被打得很慘，他被殺掉的時候，他一直飛來飛去，他就切到自己的手了，這樣子。(S7-B13-20081211-C)



有一隻蜜蜂啊，我覺得牠好奇怪，因為牠的臉型是方方的，可是牠很可愛。有一天呢蝴蝶…蝴蝶公主出來散步，就說：「你—好！」然後他就說：「你—好！」牠們兩個說：「為什麼我們兩個都一直說一樣的話呢？」然後那個蜜蜂就覺得這個人很奇怪，其實他不是啦！他是



S7-G24-20081211-C

那個…蝴蝶。然後蝴蝶跟蜜蜂說：「bye—bye」的時候，然後去探險，他走到一座愛心橋那邊，他就飛過去，然後就到了玩具店，玩具店就有很多不同的玩具，他都…沒有看過，然後呢這個蜜蜂就去隨便叮，我叮…我叮…我叮叮叮叮…全部都叮完（邊說還有邊有動作配合喔！）然後這個蜜蜂就（喘口氣繼續說）走掉，然後這個蜜蜂又走到別的国家，他竟然走橋走到城市裡面，然後這個城市住了很多人，可是他不知道該先去哪個房間，然後他就開始找，叮叮叮…叮叮叮…，我叮到哪裡去，然後就一直叮，然後他現在呢全世界的人要？，叮叮叮…從牆壁那邊叮叮叮…（邊說還有邊轉圈，到處叮。）叮完的時候（咳嗽聲）然後他又去一個花園，然後他又看到很多花，他又跑去叮花，叮叮叮…叮完之後，他的肚子就那麼大，鼓鼓的，他就躺在那邊睡覺，他睡…睡…睡到好久都沒有起床，結果有一個獵人，他也被叮到，很像大野狼，把他那個放石頭縫起來，蜜蜂飛？好像爬不起來，結果就弄閉—弄閉—弄閉—（撞牆的台語），肚子就裂開了，就沒有了。

（S7-G24-20081211-C）

那個是…那個很多甲蟲就是，他們要去救人的時候，他們搞糊塗了，但是他們的救護車沒有他們的名字，然後只有他的顏色，但是沒有黃色，它的顏色都沒有，只有一個才有，然後最後他有兩台，然後…那些甲蟲心裡想



著，有一些很多炸彈要來的時候，他們可以立刻去…救火，然後第二隻甲蟲就說：「不—是！（拉長語音）是螞蟻。」螞蟻是他們的客人要來了，那些消防局要把他們的帽子，還有衣服曬乾。然後有一天，有一個…小小的、大大的、有一隻會飛的，像是老鷹，老鷹飛啊飛，打破這些甲蟲的房子，竟然有一個太陽要保護他們，然後呢還有那個…底下就好了，然後修好了，那些人就叫警車來抓他，然後老鷹太多了，抓…太多了，都抓不到那些甲蟲，那些甲蟲要去…最後呢…他們呢甲蟲主要呢…跟別的甲蟲一起作好朋友，所以他去門的上面，找一些有的招牌把它拔掉，再換別的招牌，還有呢，就那個呢，車子就要把它換新的，最後呢，有人就說，一個大～巨人（語調的變化）他要把那些甲蟲給踩扁，把他抓掉，這樣有一個熱熱的東西去，那些甲蟲很聰明，要把火放在大巨人的腳上，大巨人一直踩，他好癢喔！那個火就黏住了，大巨人就爆掉了，最後有一個人選，就用他的東西，他的東西很重要，大巨人想偷，但是不是壞人（語調變化），他只要買東西而已。然後最後呢動物跟甲蟲好，不跟大巨人好，大巨人，很多大巨人，如果這些甲蟲想著很多大巨人來踩扁我們？但是我們只有一個蠟燭，還有一百個十二，他們說一百，一百六的時候，他就一個大～大的一百六把他踩下，那邊用打火機把他點上，大巨人踩到一把熱花他就會爆掉了，他就會消失，然後那些甲蟲有魔力，神奇的魔力，會用F來做這些甲蟲，然後呢整個世界就會被他們毀滅了，就是有一些船啊要去救他們，有一些在海灘玩的時候，這樣有一個人他潛到了…脖子這邊，給海，被浪給沖走了，所以他…那些車子就要來救他，而居然是人類，很小的人，他是小矮人，是那些看到的甲蟲到了一點點，跟他一樣高，然後之後呢，太高的時候，他去拿一個大鋸子，因為那個海被木頭給擋住了，那些海沒辦法走了，那邊有很大的海，然後鯊魚最喜歡…鯊魚就想著說：「這裡有木頭，我是不會走的，因為我最～喜歡很大～的海了，因為這些深的花，我就會住在裡面了。」那些消防局的人就叫工程師來了，工程師竟然是他們的好朋友，有很多蟲，整個蟲都來弄那個海，然後他…很多隻甲蟲都搬著鋸子，把那個…很大的木板給它鋸掉，然後他們再用一個大槍把它射～破掉，那個板子再用工程師再把它搬走，搬到別的地方做東西，我唸完了。（S7-B26-20081211-C）