

## 敘事探究對敘事教學的啓示—理念與實例

### 摘要

我們每個人都需要故事，它讓我們在時、空脈絡中得以定位，它賦與我們意義。故事是敘事探究的核心，敘事探究有兩種意義，一種是將敘事當作一種研究方法，一種是將敘事當作一種研究內容來處理。「敘事探究」一詞，係強調敘事具有的認知功能和轉化功能，也就是運用敘說各類故事的方式，來達到探究世界、理解個人生活意義的目的，這也是本文對「敘事探究」所持有的觀點。若將敘事運用於教學為例，看待敘事的方式可以是，我們選取一個故事或說一個故事，並把這個故事當作是課堂學習的主要課程內容、教學探索的主要來源，這種方式就是敘事教學的方式之一。另外，我們也可以將我們的課程或教學內容編排成一個故事，讓學生經歷這個故事時就完成了課程的學習過程，這也是另外一種的敘事教學方式。當我們要進行敘事教學時，首要之務就是要先建構敘事課程，這也是本文的一個主要任務。筆者試著引介國外二位學者的敘事課程建構模式，並提供一個實例以作為對此議題有興趣者的一個參考，目的則在鼓勵教師善用敘事課程以進行敘事教學，寓教學於故事中。

關鍵字：故事、敘事探究、敘事課程、敘事教學

---

投稿日期：2005年4月19日，2005年7月25日修正完畢，2005年10月6日通過採用。

曾肇文：新竹縣麻園國小教導主任，E-mail: cwayk@yahoo.com.tw



## 敘事探究對敘事教學的啓示—理念與實例

先從幾個回憶來切入。第一，廟旁榕樹下一群人圍著一位老者，聽他談天說地、話古言今，擄獲了眾人的目光。第二，低年級老師在講台上比手劃腳說著某個故事，孩子迷醉地聽著…「老師，我們還要聽故事…」。第三，同學年的老師聽著一位老師訴說「那時，我剛畢業進入學校第一天上課，…」。

每個人都想聽故事、看故事，每個人的一生似乎也在說故事，故事在我們的生命流轉中一直扮演著重要的角色，所以，我們就來一窺故事的奧秘！

### 一、敘事的重要性

#### （一）敘事是什麼？

既然敘事幾乎等同於故事（莊明貞，2005，15）。那麼故事是什麼？誰來說故事呢？故事有什麼作用呢？故事可定義為，一些按時間順序及因果關係排列的事件，具有衝突、解決過程及結果的真實或想像的故事性散文敘述（洪曉菁，2000；Coleman, 1997）。所有的文化都有敘事的形式。故事是我們溝通、回憶、計劃、希望、害怕的一部份。不論老、少當我們開始解釋或描述事件和行動、感覺和動機時，我們都是在訴說故事。從故事中，我們會聽到我們如何感覺、什麼是我們所認為的重要價值、什麼是我們所認為的真理等（Grugeon & Gardner, 2000）。

敘事是一種藝術、科學、生活方式，它是最古老的溝通形式之一，它存在於每一個文化中。敘事存在於所有時空中，和人類的一般行為裡，它被使用於教育人們、鼓舞人心，和紀錄歷史事件，以維持、傳遞文化風俗（Collins & Cooper, 1997）。所以，故事是基本的方式——基礎能力（The rock bottom capacity），人們據以捕捉經驗，人們藉著生活故事來學習（Crag, 2003）。敘事變成是一種載具以讓我們發現我們是誰、對我們的世界賦與意義、促進學生和教師的學習／教學，並坦露我們過往的歡樂。也許最重要的是敘事創造了一種關係，使我們彼此相聚在一起。我們可以這麼說：敘事之心人皆有之，敘事之事人皆為之，敘事之用人皆需之。如同 Maxine Greene 所提到的：「在今日，到處都是說故事的聲音！」（Ritchie & Wilson, 2000）。我們總是在我們所生活的故事和其他人生活的故事之中。而故事是在轉變的、進展中的（Phillion, 2002）。所以，故事只要一開了頭，便不會結束。

#### （二）敘事對孩子的重要性

Egan（1995）表示我們的心靈都需要故事，就像我們的身體需要食物一般。在孩童的生



活中故事是特別地重要：故事協助孩童了解他們的世界並與其他人分享。孩子對故事是非常飢渴的，每一次學生進入班級，他們就帶著對故事的需求進入教室（Wright, 1995）。在缺乏一種敘事聲音的處境中，我們將感覺到失去連繫和孤寂（Paley, 1995）。孩子說故事對他們的情緒發展有助益（Grugeon & Gardner, 2000）、提升語文學習樂趣（李培鈴，2002；林佳燕，2003；林素蓮，2003；姚淑華，2003；鄒碧雲，2002；趙淑雲，2003；劉雪芳，1999；蔡玉蓉，2003）、促進語文理解（保心怡，2003；郭俐伶，2001）、增進創造思考（王淑娟，2003；姚淑華，2003）、促成自我成長（鄔時雯，2002；鄒碧雲，2002；高仲謀，2002）、強化同儕友誼（鄔時雯，2002；邱愛真，2004）、提高社會能力（蕭麗珠，2004）、傳達環保倫理（劉美玲，2002）、引發科學學習（高仲謀，2002）和提升審美能力（李培鈴，2003）。Wright（1995）和 Collins & Cooper（1997）以較偏向故事對語言學習的觀點來闡釋故事的重要性，提出了故事具有：增進聆聽、說、讀、寫的流利；提高對語言的注意（語感和腔調）；學習溝通；增加語彙等作用。上述文獻都指出故事對孩子的重要性，所以在一般的教學中，故事是常被使用的，也有其必要的功用。

### （三）敘事對老師的重要性

故事對學生重要，那故事對於老師又如何呢？鍾麗文（2003）發現職前國小英語教師認為說故事的價值為：寓意啟發、娛樂、教學、引發閱讀興趣、介紹不同文化。另外，許多學者（王淑娟，2003；林佳燕，2003；洪銀杏，2001；高仲謀，2002；鄔時雯，2002；趙淑雲，2003）表示教師進行故事教學後，深有收穫包括：1. 更像人師；2. 專業的成長（包括選書、課程設計、圖畫書賞析、行動研究、說故事技巧、討論技巧等）；3. 觀點的調整（教學信念）；4. 班級經營與教學更順手。另外，敘事探究對於教師個人實務知識的實踐（吳臻幸，2001；阮凱莉，2002；林泰月，2003；張重文，2002）、課程改革的歷程（何怡君，2003）、課程改革的教師轉變（范信賢，2003）、教師個人意識覺醒（蕭又齊，2003）等都提供了豐沛的描述與認知途徑。

### （四）敘事的功能

Jackson（1995）指出了故事擁有兩種功能，1. 認識論功能：因為許多故事包含著知識，如果能獲取這些知識便能很快認識外在世界，而這種知識也是個人要參與社會群體成為其中的一份子所需要的。2. 轉化功能：因為故事也會改變我們的意識狀態，使我們有新的看法，改變我們的觀點。事實上所有的故事一開始都是設計來發揮轉化的功能，它必須是個寓言，藉以啟示、感化孩子的心靈。例如：龜兔賽跑的寓言故事，或是狐狸與葡萄的故事，都有它隱含添加的道德寓意。Grugeon & Gardner（2000）也同意故事是有力量的說服者，



一個好故事可以是一個有效的變革原動力。他們也從：1. 教師即敘事者；2. 敘事即社會事件；3. 孩童即敘事者；4. 故事可以建立學習階段連接的橋樑等四點來論述故事／敘事的功能。

故事如何教育學生呢？其一，故事的教育功能主要是賦予學生知識，且會在以後證明這些知識是有用的。其二，則是假定運用故事可能達到較深入與深刻的教育目標（Jackson, 1995）。類似地，Paolo Freire（1991, 引自 Wilson, 2000）區別了”閱讀文字”（reading the word）和”閱讀世界”（reading the world）之間的不同。如果將故事閱讀概念化為一種閱讀書寫能力的事件，就是閱讀文字；若將故事閱讀修正為一種政治性行動、一種認知的和創造新的可能的方式，就是閱讀世界。事實上，閱讀故事必然包括了閱讀文字和閱讀世界。但是以前我們所注重的是前者，現在我們必須謹記，故事是一種社會性事件，帶有明確的文化的和政治性的面向。這也是當我們從事敘事教學時，應該注意之處。

Lauritzen & Jaeger（1997, 35-43）則從比較寬廣的、比較偏向社會學觀點來澄清敘事或故事的功能，包括，1. 為了牢記：故事以一種後設認知的方式，提供一種記憶的結構，而能當作法律、宗教、倫理、和價值溝通的載具。2. 為了對應（parallel）生活：我們每一個人的生活都是故事，是我們存在的一種栩栩如生的敘事。我們彼此間尊重我們的故事並從故事中來學習，而這有助於我們解決生活問題。3. 為了賦與意義：敘事是一種對現實和充滿我們生活的連結性事件，賦與意義的方式。4. 為了在一種有意義的脈絡中學習：一種敘事脈絡可引發探究和導致深度的研究，使得學習者可以開始了解知識在一種領域中是如何被使用的。5. 為了順應個別的差異：故事有一種獨特的吸引力可以擄獲所有的學習者。例如中國故事的西遊記可以邀請所有的學習者，依其能力水準和興趣而與故事交互作用。6. 為了加入一種社群：故事提供一種社群感（a sense of community）和它的共同參考點。以一種實踐的意義來說，使用故事以凝結社群是有力量的。

## 二、什麼是敘事探究

敘事是探究形式、認知的方式。1984年 Jerome Bruner 在美國心理學會 APA 發表提出兩種思考或認知模式，一是傳統邏輯科學，二是敘事的，兩種模式是互補的，無法相互化約的，它們都提供了經驗與建構真實的不同方式。邏輯科學模式的核心認識論問題是「如何知道真實」？敘事模式則關心經驗的意義，前者追求不受情境限制的、普遍的解釋，後者則強調脈絡的敏感度與特殊性。敘事是行動再加上意識，即包括行動及行動的感覺與想法（Lyons & Laboskey, 2002）。每一種敘事都有兩個部份：一個故事（內容或事件鏈和背景）和一個論述（表達，也就是內容溝通的手段）（Chatman, 1978）。

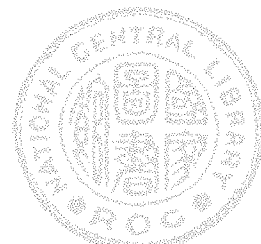


Crag (2003) 以學校改革為主題表示，敘事探究是經驗的，而非化約的、形式的、意識型態的，而是個人中心、學校為基礎的，換言之，人是重新建構學校改革的垂直線，故事是讓個人與經驗的集體閱讀密合的膠水。Phillion (2002) 以班級的多元文化學習為例主張，在一個班級中投入於一種敘事探究，就是在一個所展露的故事裡向其中的人們學習。用一種敘事觀點，可以了解在生活中、在研究中、或在一個班級的研究—生活中，我們都在一個發展性的故事之中。其中的人們、地方、和情節是持續在轉變。以往我們只有帶著理論的眼鏡來研究，這樣會使我們的能力受到限制，因為雖然理論投射一道光芒照亮某些事物，但是在光束之外我們卻不能了解發生了何事。用一種敘事的觀點，我們能夠將在光束中看到的片斷編織成更像整個生活。所以，人類學的核心就是敘事 (Fishman & McCarthy, 2000)。

Ritchie & Wilson (2000) 則以教師為主角，提出敘事可以當做一種研究方法，據以研究老師的故事。早期教師的故事是被屏除在外的，只能當做軼事而已。教師的故事不被檢視、毫無疑問，也沒有被理論化。到現在敘事可以當做一種研究方法。它可以提供引人注意以及具說服力的教學觀點，因為故事就像教學一樣，具有豐富的脈絡性並且具有個人特色。教師可以在教室與學校文化中，運用反省日誌、學生個案研究與自傳研究來敘述其經驗。Lyons & Laboskey (2002) 也說明在敘事中所包含的幾個探究形式與認知方式的重要特質：

- (一) 有意圖地反省人類行動：敘事探究是人類心智活動的基礎，敘事的意義不只是說明的、歷史的、故事的或當成是說故事，同時是一種認知。
- (二) 社會脈絡的情境依賴：敘事的發生必須有一組人（教師、學生）在特定情境與時間裡，其中的活動是人際、物質與表徵系統互動的結果。
- (三) 藉由說故事瞭解教學的問題：敘事探究處理對於教學的質疑、驚訝或疑惑，敘事是建構教學知識的一種方式，這些知識包括教學實務、對學生的知覺、理論、實踐倫理等。
- (四) 涉及認同問題：這些探究往往涉及個人與專業的自我認同，換言之，個人與專業身份透過探究與知識能夠被發現、重新定位或被影響。
- (五) 邁向意義與知識的建構：敘事探究包括意義建構，教學本來就是詮釋的活動，教師必須在學生學習與理解互動中，建構知識改善實務，做為一種認知的方法，敘事必須與當今認識論研究結合。

從本節分析中，我們可以發現「敘事探究」有兩種意義，一種係以「敘事」為一種研究方法。它是帶有意圖的反省行動，發生在人際互動的社群情境中並使得教師得以認清教學問題、建立專業認同，以及建構教學實務知識。在這個意義上，對於研究的發動者又有兩個不同的看法，一種看法係強調敘事者在敘說的過程中，帶著一定的探究目的、企圖，而能在敘說過程中不斷的會有新發現、收穫和改變，敘說就是一個探究發現的歷程（成虹飛，



2005，8），這個探究的發動者歸於敘事者本身。第二種看法則認為敘事探究，就是一種了解生活經驗的方式。係由研究者和研究對象在某一個情境或連續相關的情境中，經過一段時間的接觸和相處，和其所處社會及其周遭環境互動合作的結果。研究者利用進入由敘說者生活經驗所組成的故事，而走進敘說者的世界中，並研究這些生活故事（莊明貞，2005，15；黃月美，2005，32；Clandinin & Connelly, 2000，20），這個探究發動者則歸於研究者。當然這二種觀點都同意對於聆聽者或其他參與敘說者來說也會有收穫。

另一種則以「敘事」為一種研究內容，也就是以故事為探究的材料。而這些故事的來源可以是繪本故事或歷史故事、兒童個人生活故事、教師生命史、教師課程實踐和教學故事等，端視探究者的需求和目的而定。於是便衍生了課程故事的研究（莊明貞，2005，18；黃月美，2005，33）和教師課程／教學實踐方面的敘事研究（范信賢，2005，46-47；莊明貞，2005，16-22；黃月美，2005，33-36）。所以，不管敘說者是敘說自己的故事或聆聽別人的故事、是反省自己的故事或理解別人的故事、在閱讀某本故事書或某個敘事文本，總能在參與中產生一種認知的功能，特別是當敘說者與這種敘說脈絡、文化工具箱（范信賢，2005，48）交互作用後，總會衍生出另一種新的意義出來。

因此「敘事探究」一詞，強調敘事具有的認知功能，也就是運用敘說各類故事的方式，來達到探究世界、理解個人生活意義的目的，這也是本文對「敘事探究」所持有的觀點，筆者係以敘說者（說故事者，包括學生、老師）為主要關注點，強調「敘事」這種研究方法對敘說者的意義；也強調探究各類敘事文本對於探究者的可能啟發與理解。而這種「敘事探究」也可以作為當前火紅的「行動研究」之一種方法取徑，因為每個人的行動都是一種故事的發生，而每個人的故事都是處於變動，乃至於反應出行動研究特徵的循環特性。由此可知，在敘事或敘事探究之中，故事是個重要的關鍵詞。敘事與故事是相連接的（Sarbin, 1986）是同義的（Polkinghorne, 1988）。敘事是研究人類如何藉由無止盡的訴說，和再訴說關於他們自己的故事，而對經驗賦與意義。總結來說，經驗是敘事式地發生，敘事探究是敘事式經驗的一種形式，其本身就是一種經驗的敘說。因此，教育經驗應該被敘事式地研究（蔡敏玲、余曉雯譯，2003）。

### 三、敘事探究對敘事教學的啟示—兩種敘事課程的建構模式實例

敘事的英文字包括「narrative」和「storytelling」，而其核心元素就是「故事」。而故事本身就具有認知和轉化的兩種重要功能，這兩種功能也是敘事探究的重要支柱。以教學為例，看待敘事的方式可以是，我們選取一個故事或說一個故事。如果將這個故事當成是我們教學



的一個插曲、一個點綴、一個課堂教學的策略，這種方式就是傳統的「說故事教學」策略，常用於生活與倫理、道德等科目，老師把它當作是教學內容的具體實例，用來點化、啓示學生。如果我們把這個故事當作是課堂學習的主要課程內容、教學探索的主要來源，這種方式就是敘事教學的方式之一，也是目前國內談論敘事的一個主要焦點。另外，在教學上看待敘事的方式也可以是，我們將我們的課程或教學內容編排成一個故事，讓學生經歷這個故事時就完成了課程的學習過程，這也是另外一種的敘事教學方式。當我們要進行敘事教學時，首要之務就是要先建構敘事課程，這也是本文的一個主要任務。

「敘事教學」或「敘事課程」是國內學術實務界最近興起的熱門議題。相關論文、文獻還在起步階段，筆者查諸國內文獻，只有在周淑卿（2002）所主編的《課程統整模式—原理與實作》中，介紹了 Drake, S. M.（1998）的「說故事的課程」及「故事模式」兩種課程設計型態。因此，筆者乃不揣淺陋，試著引介另外兩位國外學者的敘事課程架構，希望能對國內的敘事拓墾工作提供些微的助力。

#### （一）以 Egan 的模式為例

Collins & Cooper（1997）認為故事是教學和學習的真正核心，學生透過他們的故事而探索個人的“角色”和“可能的世界”。敘事是一種有力量的教學／學習工具。藉由傾聽我們的學生，老師可以學到對他們來說什麼是真實的，因此，我們就知道要問什麼問題、評論什麼問題，而能提升他們的學習。當學生透過他們的故事來分享他們的關心、願望、害怕、成就、和夢想時，他們就變成 Bruner 所稱的“文化創造社群”的一分子。敘事的元素可被用於所有的層級和所有的對象。例如，敘事可被使用於：1. 介紹一個單元；2. 協助解釋一種概念；3. 為一種科學實驗設定舞台。因此，敘事可被使用於各種課程中，而且它是一種有力量的教學工具，有以下幾個理由：1. 敘事允許教師提供間接地教學；2. 敘事激發質問和會話；3. 當使用故事時，學習變得有趣。

Paley（1995）指出學校的任何一個的科目，都需要故事。Egan（1986）則從故事教學對孩子想像力培養的重要來切入。他表示想像力也是一種學習工具，而且在早年時是最有潛能和力量的一種。後來，Egan（1995）探討童話故事對學習的影響時，指出如果要使內容對年幼孩童來說是最可接近和最具吸引力，則故事應該以抽象的二元概念來組織，如安全／危險、善／惡。也就是說，故事要混合具體內容和具有力量的抽象概念，以使得年幼孩子能最輕易地了解教材。而且我們也能夠根據這種概念來組織數學和科學內容，就如同我們能夠輕易地根據它們來建構童話故事一樣。這也是敘事教學可以著力發揮之處。但是要如何進行敘事課程建構呢？Egan（1986）提出了一個「故事形成的模式」（如表一）可為參考。



表一 敘事課程的參考模式 (Egan, 1986)

- 
1. 確認重要性：
    - 1.1 對於這個主題來說，什麼是最重要的？
    - 1.2 爲什麼它對孩子有重要性？
    - 1.3 在情意上來說，它的魅力何在？
  2. 尋找二元對立：
    - 2.1 何種有力的二元對立最能抓住這個主題的重要性？
  3. 將內容組織成故事的形式：
    - 3.1 何種的內容最能戲劇性地嵌入二元對立，以便提供對主題的接近？
    - 3.2 何種的內容最能將主題詳細描述於一種發展的故事形式中？
  4. 結論
    - 4.1 對於二元對立所固有的戲劇性衝突來說，最好的解決方法是什麼？
    - 4.2 對於這些對立所能尋求的最適切調和程度是什麼？
  5. 評鑑
    - 5.1 如何能知道是否該主題已被了解？它的重點已被掌握？它的內容已被學習？
- 

筆者參酌 Egan 觀點，試著建構一個以敘事爲主軸的數學故事（如表二，課程如附錄）以供參考，這只是一個例子，讀者可以採取這種精神再加一些情節以容納更多的數學概念或提供更多的數學概念的練習機會。其他類似課程文本讀者可參考《進入數學世界的圖畫書》（安野光雅，1984）和《鈴德拉公主數學之戀》（江藤邦彥，2002）二本書。當然讀者也可以建構其他學習領域的敘事課程。

表二 《搶救小花》故事形成的模式

- 
1. 確認重要性：
    - 1.1 這個故事最重要的在使學生認識各種數學概念，以及獲得價值澄清和培養民主的風範。
    - 1.2 這個故事包括序列（符號、數字）、數數量、時間、加減法、比較長度、空間概念、比較容量等數學概念的學習。
    - 1.3 這個故事融入了友情的可貴和親情的偉大，並且在文本中蘊涵了一些價值的取捨、領導獎勵的實施。而且最重要的是在解決文本問題中，養成合作互助、開放討論、容納異己的民主精神。這個部份其實就是一種批判教育學的實踐，希望學生能尊重多元聲音，在相異中尋求共同性，以消除異化、排除、屈從的關係，從而建立民主的想像（kanpol, 1999, 292-295）。





## 2. 尋找二元對立：

2.1 這個故事採用對於孩童來說最為普遍的善／惡，和利己／利他二元對立概念。

## 3. 將內容組織成故事的形式：

3.1 這個故事以充滿冒險犯難的奇魔幻想性，來吸引孩童對學習主題的興趣，並配合孩童日常電視節目所熟悉的人物「小魔女 DO RE ME」為主角，更添加了故事的吸引力。

3.2 這個故事以闖關方式來設計整個文本的佈局，以一個關來代表某一種的數學學習概念，而每個關貫串起來就成為一個完整的故事文本。而且每一關都為下一關埋下伏筆，關關相連，使故事具有發展性與連續性。

## 4. 結論

4.1 這個故事預設了善／惡和解的設計，以及利己／利他二難的抉擇。

4.2 這個故事預設了「了解惡中其實也有它善良的一面」，來調和善／惡的對立。並預設了兼顧自己與他人的利益」來調和利己／利他的二難困境。

## 5. 評鑑

5.1 這個故事使用「結果評量」以確定數學概念的習得，即檢視其在各項題目的答案。以及學生對於故事的寫作或改寫。以「實作評量」來確定其數學測量的過程技能學習，即檢視其是否會使用標準單位（例如尺）來比較無參照基準點的長度、容量，是否能使用時鐘教具調出各種時間，以及是否能使用積木實際堆出實際的圖形。「過程評量」以確定其情意領域的學習狀況，即檢視其小組討論的溝通、表達、尊重等能力表現。

## (二) 以 Lauritzen & Jaeger 的模式為例

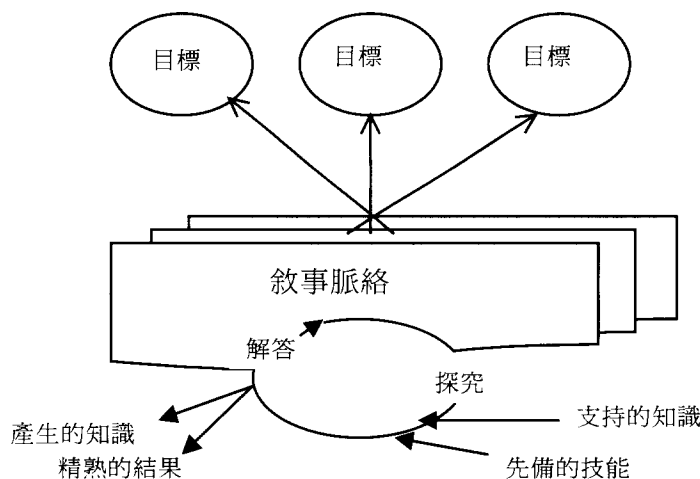
Jackson (1995) 提到學校的每一科目都是故事，Grugeon & Gardner (2000) 也主張故事是跨越課程的，他們也在著作中介紹了科學、數學、歷史、地理、環境教育、個人社會健康教育、戲劇等的故事。Lauritzen & Jaeger (1997) 則更進一步地提出了敘事課程，其模式如圖一，底下對模式的各部份加以解釋，並以實例操作以供其他有志於敘事課程者一個參考架構。

### 第一部份 模式的解釋

1. 目標：教師可以反省什麼使得課程有意義，並且可以讓學生合作以創造有意義的學習機會。教師首先會對可以引發學生興趣的目標有興趣。他們會提出學生的需求，並配合學校、學區、州、國家所認為的學生需要精熟的部份。目標是課程的浮標——氣球高舉，並給予課程指引。在任何其他活動進行之前，這些目標必須獲得同意。這個模式首先描述目標，以提供和支持課程的目的。圖中呈現三個氣球，但是可以更多或更少。少量的目標是重要的，因為教師比較有能力去計畫和評量它；如果目標太多，將對教師造成較大負擔，而且課



程單元也會太多（Lauritzen & Jaeger, 1997, 115-117）。當我們設計課程時，也可以用當前「九年一貫課程綱要」（教育部，2000）當成目標來源。



圖一 敘事課程模式（Lauritzen & Jaeger, 1997, 114）

2. 脈絡：一旦我們確認了目標，接下來就要尋找一個有意義的教學故事。教師對所欲目標的覺知，可以讓他們檢視一個故事是否有可能可以達成這些目標。所以問題就變成“我們透過這個故事來達成我們的目標嗎？”只有在反省和腦力激盪之後，才可以判斷故事是否有價值可以當作這個教學單元的載具。要提醒教師的是，我們要超越我們自己的觀點，而要從學生的視野來看待所選的故事。它們有趣嗎？它們可以連結到更深的意義或主題嗎？他們可以發現某些他們想要追求的事物嗎？它們具有挑戰性嗎？選擇脈絡的規準，不僅在於故事、敘事、也在於學習者的興趣（Lauritzen & Jaeger, 1997, 117-118）。

3. 學習理論：接下來關心的就是學生的學習。我們將故事與學習者的交互作用描述為一種循環的圖。當教師或學生閱讀或參與了故事，問題、困境、懷疑、意見、主張，和感覺就產生了。在這個模式中，我們將這種反應稱為“探究”（inquiries）。在學習迴圈中，輸入包括先前知識、先備技能。先前知識將有助於學習這個故事，而先備技能也將有助於提升學習者去提出問題，和蒐集及處理資料的能力。例如，電腦資訊能力、圖書館使用能力、訪談能力等。學生的成長始於他們目前的知識水準和擁有的技能。新知識和技能的獲得立基於學習者目前的水準和他們的敘說探索之間的交互作用。這個模式的箭頭方向代表對學習的一種建構主義的取向，代表學習的循環性質。我們在一種社會性背景中，利用先前知識，提供挑戰性經驗，以促進新知識和技能的獲取。學習的結果和問題的解決將有助於對故事的了解。我們將可以利用下表的問題來檢測模式（Lauritzen & Jaeger, 1997, 118-119）。



表三 用以檢測課程模式的問題 (Lauritzen & Jaeger, 1997, 120)

目標	<ul style="list-style-type: none"><li>• 是否它只是受到少數重要學習目標的支持？</li><li>• 你認為這單元的學習目標是什麼？</li><li>• 是否這些探究都關注在一些已被詳細說明的目標上？</li></ul>
脈絡	<ul style="list-style-type: none"><li>• 是一種敘說的脈絡嗎？</li><li>• 是否這種故事可激發興趣而可作為生活的一個片斷？</li><li>• 這個故事富含角色、背景、情節嗎？</li><li>• 這個故事受到一種普遍的主題所支持嗎？</li></ul>
學習理論	<ul style="list-style-type: none"><li>• 學習者是否建構意義？</li><li>• 先前知識被普遍承認、接受和釋放？</li><li>• 是否呈現新的經驗以挑戰學習者？</li><li>• 是否產生新的知識？</li><li>• 是否可證明這種課程是從圖一所描述的敘說架構中塑造而成？</li><li>• 是否從這故事中產生了一些問題？</li><li>• 是否尋求到解答？</li><li>• 是否這個解答有助於更進一步了解這個故事？</li></ul>

## 第二部份 模式的實作

我們要如何設計敘事課程呢？如何操作呢？**計畫模板** (the planning template) 將可協助我們創造敘事課程。模板 (圖二) 提醒我們敘事課程的原則。模板的上端羅列了目標的關鍵字，這些目標是我們選擇以作為指導課程計畫所用。我們可以根據自己的計畫而有不同的目標。箭頭表示目標與模板的所有其他部份有交互作用。底部的部份則是提醒我們，何時是考慮敘事角色和學科角色的時機。模板的其餘部份是從左邊到右邊，代表一個計畫的順序。理想上，在結果之後應該有箭頭回到脈絡，但是在平面圖上要顯示立體的圖形，有其困難 (Lauritzen & Jaeger, 1997, 124-126)。

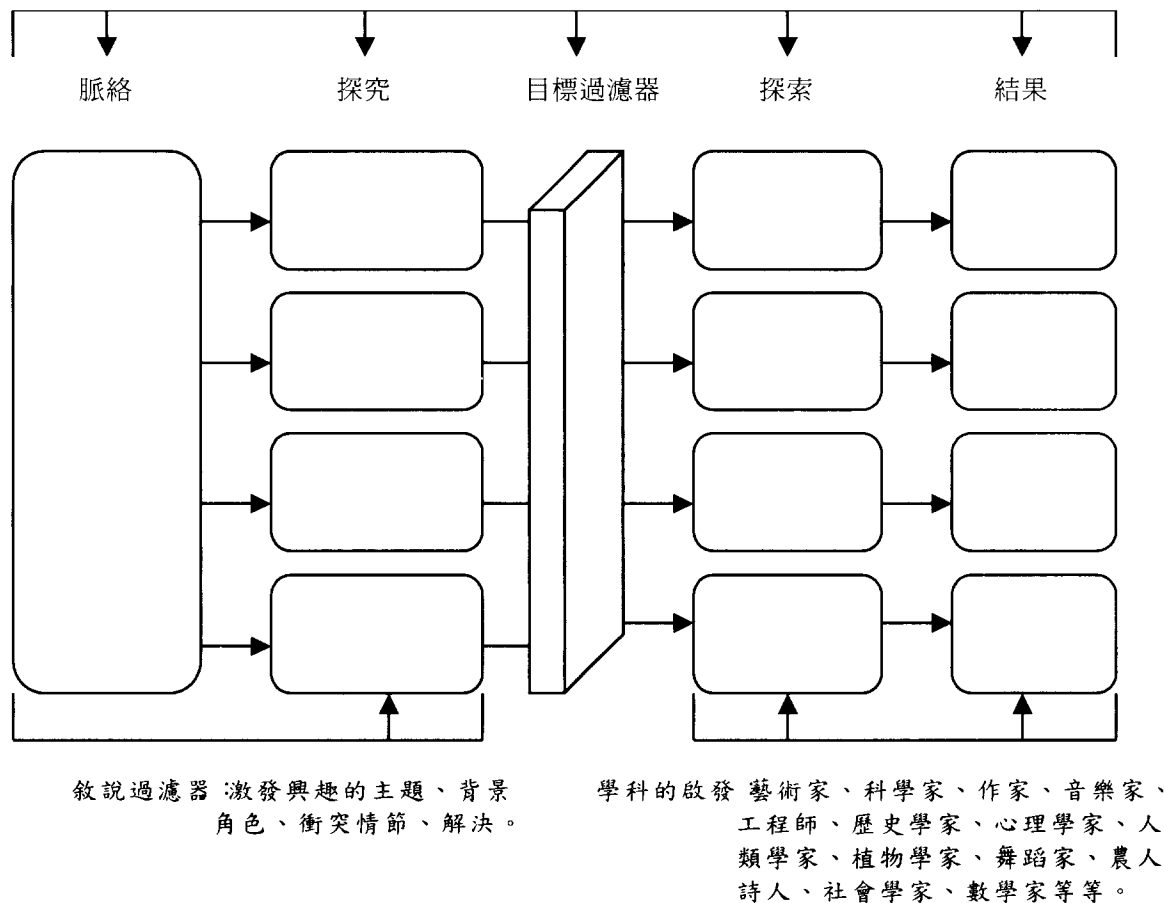
底下筆者將以實際例子《費得》(王蘭、張哲銘, 2003) 這個故事來操作，以說明敘事課程的建構程序。而筆者進行這個敘事課程的目標包括：1. 關心魚類的生存環境；2. 培養表達、溝通和分享的合作能力；3. 領悟認清事情真相、謙虛以對的處世態度；4. 重新改寫一個有個人特色的故事。以下將依計畫模板的各部份，以實例加以說明。

1. 檢視脈絡：首先是將《費得》這個故事依脈絡的檢視規準 (如表四)，以確定這個故事是否適合當作脈絡 (如圖三)。



基礎目標：解決問題、批判思考創造、使用科技、溝通、數量、自學、合作

應用：對公共議題的慎思能力、解釋人類經驗、理解差異、健康的習慣、科學/數學關係、人性



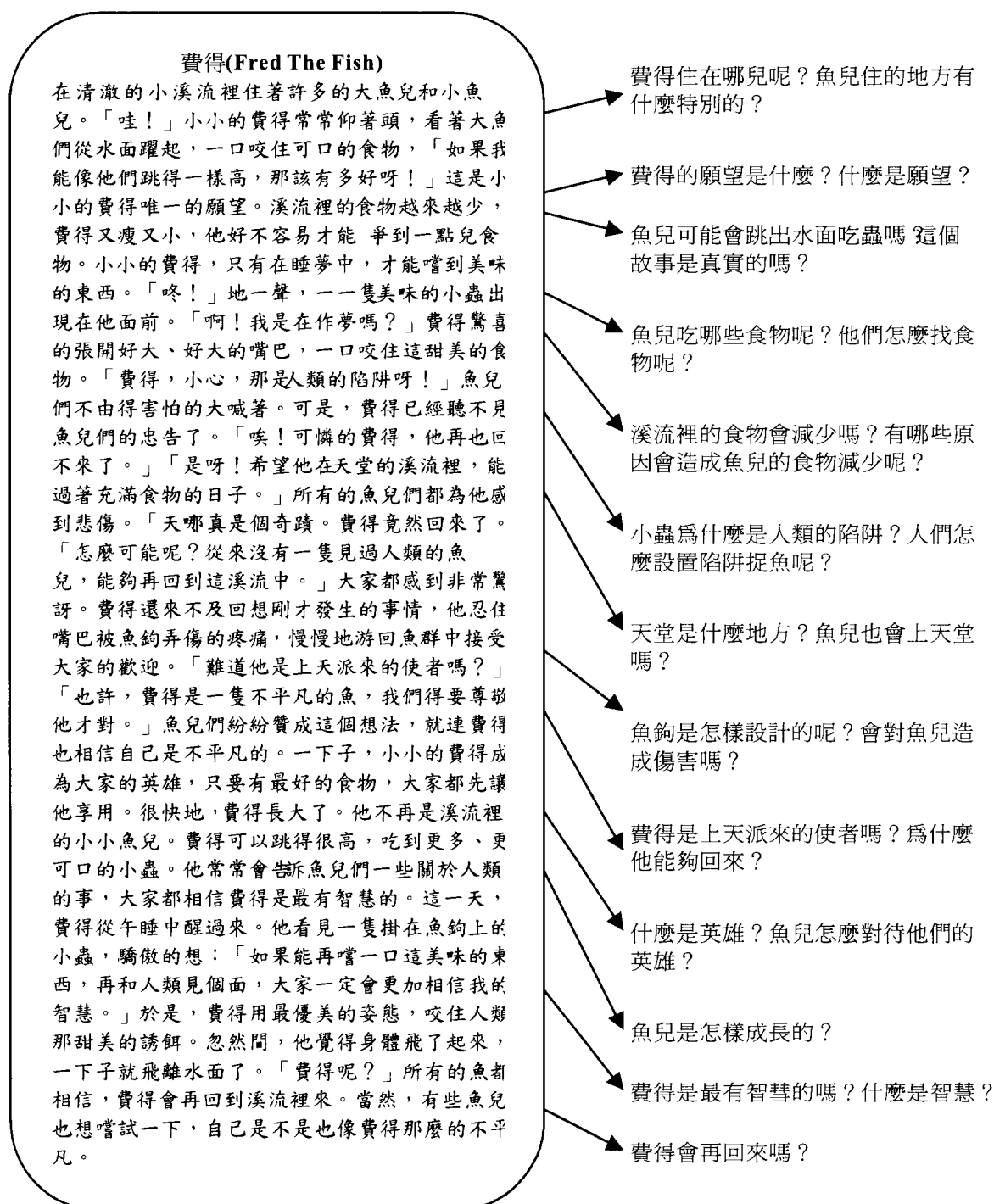
圖二 敘事課程計畫模板 (Lauritzen & Jaeger, 1997, 125)

表四 脈絡的規準 (Lauritzen & Jaeger, 1997, 135)

脈絡的規準

1. 在結構上它是敘說嗎？  
我們可以發現故事的核心要素嗎？  
它具有一個重要的基礎主題嗎？
2. 可能的探究和探索對於故事來說是真實的嗎？
3. 這是一個足以引發學生興趣的故事並且符合學生的興趣嗎？  
你能夠在你的學生中間激發興趣嗎？
4. 有機會可以接近學科嗎？



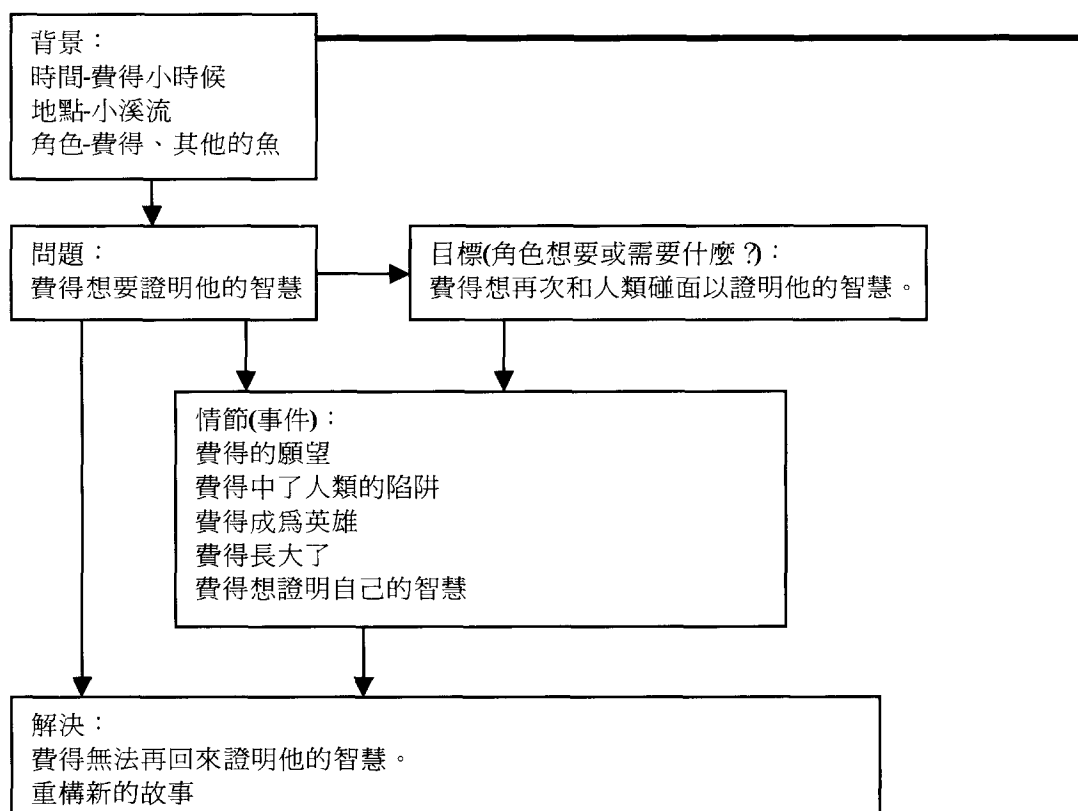


圖三 將《費得》作為一種敘說脈絡的檢視

2. 敘事的過濾器：我們要如何回答課程設計是否有效呢？要回答這個問題我們需要使用故



事地圖（如圖四）。故事地圖可以讓我們檢測，以確信故事擁有一個詳細說明故事的所有關鍵元素，而且它使課程計畫者維持與故事主要推進方向的連結。這個地圖協助我們決定，是否故事的確是一個充分說明的故事，它也可協助確認哪些議題是與文本直接相關，而哪些是離題的或不相關的。當我們計畫可能的探究和探索（exploration）時，我們會參考地圖以確定，是否我們的意見是直接與故事相關，或者只有鬆散地關聯而超出邊界。這個地圖協助尋覓我們可能的興趣，並且讓它們維持在故事的核心中（Lauritzen & Jaeger, 1997, 129-130）。



圖四 《費得》的故事地圖

3. 可能探究的問題：這個過程至少涉及了三個意識行動：（1）決定應該鼓勵哪些探究和探索；（2）根據一種學科的啟發形塑探索；（3）計畫與我們所選擇的目標相一致的探索。教育者對“探究”一詞，代表從陳述一個問題這種行動到定義一種學習理論。我們使用“探究”以意指對真理、訊息、或知識的搜尋。這種定義導引著一條寬廣的道路，並邀請學習者以所有可能的方式來探索世界（Lauritzen & Jaeger, 1997, 136-137）。對於探究我們可以利用下列的規準來作一檢視。對於規準的檢視答案是由教師個人或教師小組來決定，這裡只是一個例子而非標準答案。



表五 探究的規準 (Lauritzen & Jaeger, 1997, 139)

探究的規準

1. 是否這種探究與故事的主要要素有直接地關聯？
2. 是否這種探究所導致的解決（結果）將協助學習者更了解故事？是否這種探究支持學習的遞歸（循環）性質？
3. 是否探究尊敬學科的啟發？
4. 對於探究是否已得到來自於學生的認可？

表六 檢查可能的探究

對於《費得》可能探究的腦力 激盪表列	可能的探究和探索 對於故事來說是 真實的嗎？	這是一個足以引 發學生興趣的故 事和探究嗎？	有機會可以存取 學科嗎？
費得住在哪兒呢？	Yes	Yes	Yes
費得的願望是什麼？	Yes	Yes	No
魚兒可能會跳出水面吃蟲嗎？	Yes	Yes	Yes
這個故事是真實的嗎			
魚兒吃哪些食物呢？	Yes	Yes	Yes
溪流裡的食物會減少嗎？	Yes	Yes	Yes
小蟲為什麼是人類的陷阱？	Yes	Yes	Yes
為什麼說魚兒也會上天堂？	Yes	Yes	Yes
魚鉤會對魚兒造成傷害嗎？	Yes	Yes	Yes
費得是上天派來的使者嗎？	Yes	Yes	No
費得會很快地長大嗎？	Yes	Yes	Yes
費得是最有智慧的嗎？	Yes	Yes	No
費得會再回來嗎？	Yes	Yes	No
這篇故事有什麼涵意？	Yes	Yes	No

4. 利用目標過濾器：目標必然是課程計畫者基模的一部份，當在選擇故事時就同時發生作用。然而，我們想讓探究對於學生和教師所提出的可能性都保持開放性。當位於腦力激盪時，所有的意見都先予以接納，然後再接受評鑑。因此，在這個時間目標就需要再加以思考。目標同時扮演對故事的選擇，而且它們在探索設計之前，要先過濾“探究”，其規準如表七。以這種方式，使用目標以過濾“探究”和接下來的探索，因此，可以更有效率地集中



我們的精力（Lauritzen & Jaeger, 1997, 140-141）。圖五為筆者試作的一個實例，非標準答案。

表七 目標過濾的規準（Lauritzen & Jaeger, 1997, 144）

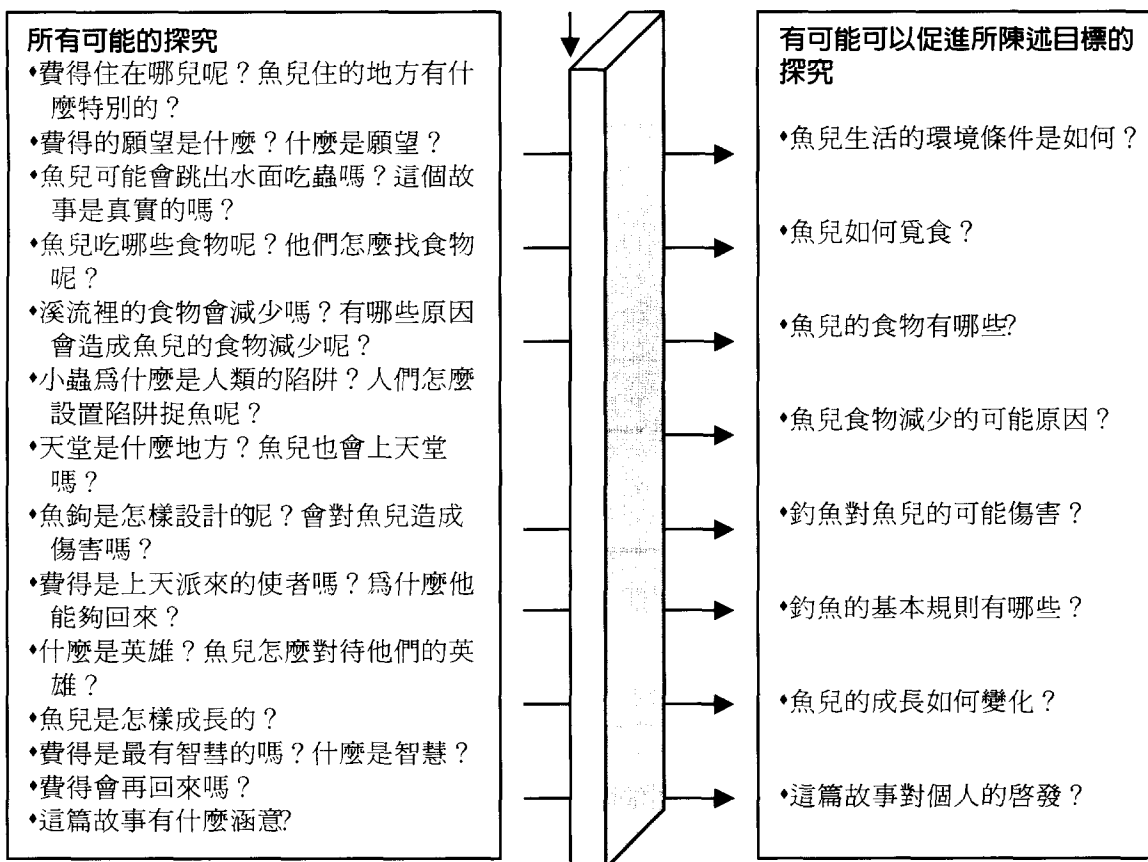
**目標過濾的規準**

1. 對於促進學校教育的目標來說，故事是否具有潛能？
2. 分配給故事的目標與浮現的可能探究和探索是否很清楚地相關聯？
3. 是否所分配的目標是意圖教學的核心，或者它們是在活動已被選擇後才被歸因的？

**目標過濾器**

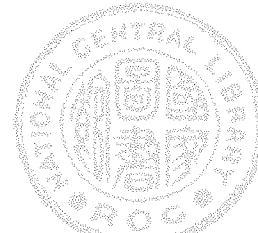
基礎目標：解決問題、批判思考創造、使用科技、溝通、數量、自學、合作

應用：對公共議題的慎思能力、解釋人類經驗、理解差異、健康的習慣、科學/數學關係、人性



圖五 在行動中（action）的目標過濾器

5. 審查學生可能進行的探索：探索就是在發現過程中的研究、冒險。根據韋伯字典，探





索有三種意義：第一，探索就是調查、研究、分析、並藉由檢測和實驗而變得更精熟。第二，探索意謂著，藉由新的領域來旅行，以冒險或發現。第三，探索意指詳細地檢驗。拉丁字根提醒我們探索就是搜尋。我們的探索概念是這些意義的混合。探索意謂著學習者是主動地做事情。計畫性探索的關鍵元素，係根源於先前關於目標和學科啟發的對話。探索必須邁向目標，而且必須尊重學科所要求的認知方式（Lauritzen & Jaeger, 1997, 146）。其審視規準如表八，筆者並以實例說明如表九，其中的答案只供參考而非標準答案。

表八 探索的規準（Lauritzen & Jaeger, 1997, 150）

**探索的規準**

1. 是否探索對學生賦權增能，可以決定問題的解答？
2. 對於所提出的問題，探索是否提供學生一個直接的連結？換言之，假如我們著手進行這些計畫好的探索，它將可能提供關於這個問題的洞見，並對敘說提供回饋嗎？
3. 是否探索可以促進我們分配給教學單元的目標？例如，假如在模板中你已經指定一個”協力和合作學習”的目標時，是否這個探索可能以一種直接的方式促進這個目標？
4. 是否探索提供學生機會以獲得新的過程技能或者精練之前所學過的過程技能？
5. 是否這種探索在某種程度來說，學科專家是可能參與的？

表九 以《費得》為例審查可能的探索

從《費得》探究而來的學生探索腦力激盪表列	是否探索對學生賦權增能,可以決定問題的解答?	是否探索提供學生機會以獲得或者精練過程技能?	是否探索可以促進我們分配給教學單元的目標?	是否探索提供學生對於所提出的問題一個直接的連結?	是否這種探索在某種程度來說,學科專家是可能參與的?
探究 1：費得住在哪兒呢？ 可能的探索：學生可能會尋找魚兒生長環境的特色和條件。	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
探究 2：費得的願望是什麼？ 可能的探索：學生可能會尋找願望的意義以及它對人有什麼作用。	Yes	Yes	No	Yes	No
探究 3：魚兒可能會跳出水面吃蟲嗎？這個故事是真實的嗎 可能的探索：學生可能會蒐尋魚兒的種類和其覓食方式。	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
探究 4：魚兒吃哪些食物呢？					



可能的探索：學生可能會尋找魚兒的種類和其食物來源。	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
探究 5：溪流裡的食物會減少嗎？					
可能的探索：學生可能會探查有哪些原因會造成魚兒的食物減少。	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
探究 6：小蟲為什麼是人類的陷阱？					
可能的探索：學生可能會蒐集人們設置陷阱捉魚的方式。	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
探究 7：為什麼說魚兒也會上天堂？					
可能的探索：學生可能會查閱天堂的意義，以及這種寫作的比喻方式。	Yes	Yes	Yes	Yes	No
探究 8：魚鉤會對魚兒造成傷害嗎？					
可能的探索：學生可能會蒐集魚鉤的設計種類，以及它可能對魚造成的傷害。	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
探究 9：費得是上天派來的使者嗎？					
可能的探索：學生可能會討論為什麼費得能夠回來，和一般釣魚的規則是什麼。	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
探究 10：費得會很快地長大嗎？					
可能的探索：學生可能會蒐集魚兒是怎樣成長的。	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
探究 11：費得是最有智慧的嗎？					
可能的探索：學生可能會尋找智慧的意義，以及如何表現我們的智慧。	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
探究 12：費得會再回來嗎？					
可能的探索：學生可能會蒐集資料以了解一般人對於所釣獲的魚是如何處理的。	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
探究 13：這篇故事有什麼涵意？					
可能的探索：學生可能會反省一個人要如何表現才能避免自大、錯估情勢。	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes



6. 學習結果（終點）：計畫過程的結束，就要考慮當學生在完成他們的工作時，可能提供的結果（culmination）。結果意指達到高潮、頂點、決定性點。我們探索的成果就是結果。當我們發現時，我們就會從我們的研究中，溝通傳達我們的洞見和任何有形的成果，這些全都可歸屬於結果。結果為學習者提供公開分享他們探索成果的機會。因為結果係在學習者社群中分享，它們告知我們與其他人在相關的研究中共同投入參與。結果也是一個機會，可將學習展示給外部觀眾。當學習者有一個機會可以將他們的發現與父母、專家和其他校外人士分享時，學習也變成可獲得外部的確認（Lauritzen & Jaeger, 1997, 150-151）。學習結果也包括評量在內，其規準如表十。

表十 結果和評量的規準（Lauritzen & Jaeger, 1997, 154）

---

**結果的規準**

1. 這個結果將在一種反映所陳述探究的真實社會情境中，提供學生一個機會以分享學習的成果？
2. 學生的學習結果是否直接地與所陳述的目標相關聯？而且它可以協助我們確定是否學生已向目標更邁進一步？

**適切評量的規準**

1. 學習過程和結果將如何評量？換言之，是否這個探索本身的持續性過程就是學習的結果？或者探索的結果是重要的嗎？
  2. 我們在找尋什麼？當我們看到時，我們能認識它們嗎？
- 

學習結果的評量可以分成過程和成果兩部份，以筆者所舉的實例來說，根據目標我們可以用下列的指標來評量學生的學習成果。

表十一 以《費得》為敘事脈絡的可能評量指標

---

**過程評量：**在下列配對的方格中，勾選一個最能適切描述小組成員的描述句。

- 能有效地與小組成員合作
- 有時勉強地合作
  
- 熱心的
- 認為工作是難以克服的
  
- 問題解決者



- 跟隨其他人的領導來解決問題
  
- 自我學習
- 需要人提醒和在時間截止前才能完成工作
  
- 能有效地蒐集資料
- 需要他人協助才能找到資料
  
- 能有效地和適切地溝通
- 溝通技巧雖適切，但需要受到提示

**成果評量：**在下列每個方格中，勾選最能適切描述學生作品的句子。

- 寫作是清晰的、有焦點的，和有趣的。
  - 文字以一種有趣的、正確的，和自然的方式來傳輸所想表達的訊息。
  - 格式、結構、或呈現是引人興趣的，並透過文本而能感動讀者。
  - 作者能適切掌握標準的寫作規範。
  - 句子的建構良好，有一致性的強度和有變化的結構，而容易口頭朗誦和有趣味。
  - 作者以一種個人的、富有意義的，和吸引人的方式直接傳達給讀者。
  - 字體清晰、書面整潔。
- 

## 四、結論

我們每個人都需要故事，包括學生與老師，故事讓我們與他人產生連結，讓我們在時、空脈絡中得以定位，故事也賦予我們意義，故事也具有認知探究的認識論本質，是敘事探究的主成分。當然故事也會發揮它的教育功能或轉化功能。在教學上處理敘事的二種方式包括：將所選取的故事當作課程建構的起源，教學據以開展；其次，則是故事化課程的建構，而課程之實施就是一個完整故事的經歷過程。筆者在本文中介紹了二位國外學者提出之模式，並據以建立二個實例提供參考。然而，前述二個模式所建立的實例仍處於課程設計階段，仍有待對此議題有興趣者的實踐經驗來加以檢證，這也是「有志之士」努力的方向，我們大家共勉之。



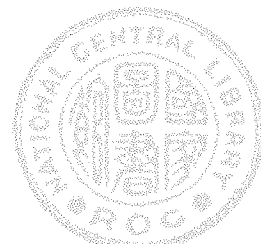
## 參考書目

### 中文部分

- 王淑娟（2003）。兒童圖畫書創造思考教學提升學童創造力之行動研究。國立台南師範學院國民教育研究所碩士論文，未出版。
- 王蘭、張哲銘（2003）。費得。台北：童書藝術國際文化事業有限公司。
- 成虹飛（2005）。乘著歌聲的翅膀：「飛」越敘說與課程實踐。教育研究月刊，130，5-13。
- 安野光雅（1984）。進入數學世界的圖畫書。台北：信誼基金出版社。
- 江藤邦彥（2002）。鈴德拉公主數學之戀。台北：創智文化有限公司。
- 何怡君（2003）。交織一片藍天——我與一位女校長投入課程改革的生命史研究。國立台北師範學院課程與教學研究所碩士論文，未出版。
- 李培鈴（2002）。兒童圖畫書應用在幼稚園鄉土教學之行動研究。國立台北師範學院課程與教學研究所碩士論文，未出版。
- 阮凱莉（2002）。理論與實踐的辯證——國小教師實踐知識之敘說性研究。國立台北師範學院課程與教學研究所碩士論文，未出版。
- 吳臻幸（2001）。我的班、我的故事——國小導師形塑班風歷程的敘說性研究。國立台北師範學院課程與教學研究所碩士論文，未出版。
- 邱愛真（2004）。以兒童繪本增進幼兒友誼互動之研究。屏東師範學院國民教育研究所碩士論文，未出版。
- 林佳燕（2003）。運用「故事」統整國小三年級藝術與人文學習領域課程之行動研究。國立新竹師範學院美勞教學碩士論文，未出版。
- 林泰月（2003）。蝶變——一位國小教師課程自主實踐的敘事探究。國立台北師範學院課程與教學研究所碩士論文，未出版。
- 周淑卿主編（2002）。課程統整模式—原理與實作。嘉義市：濤石文化。
- 保心怡（2003）。幼兒對於心智理解作業的理解情形及運用故事活動介入的效果研究。國立臺灣師大學人類發展與家庭研究所碩士論文，未出版。
- 范信賢（2003）。課程改革中的教師轉變：敘事探究取向。國立台北師範學院國民教育研究所博士論文，未出版。
- 范信賢（2005）。敘說課程實踐的故事——一種敘事性觀看教師經驗的方式。教育研究月刊，130，45-55。



- 洪銀杏（2001）。「教師即研究者」之行動研究：故事教學在低年級教室之實施。國立嘉義大學國民教育研究所碩士論文，未出版。
- 洪曉菁（2000）。說故事研究。國立台東師範學院兒童文學研究所碩士論文，未出版。
- 姚淑華（2003）。故事教學在國小英語課程之實施研究。國立高雄師範大學英語學系碩士論文，未出版。
- 高仲謀（2002）。科學本質教學模組對學童自然科學習影響之研究—以氣象故事為例。國立屏東師範學院數理教育研究所碩士論文，未出版。
- 張重文（2002）。一位不會跳舞的老師怎麼教跳舞：我的專業成長與課程發歷程探究。國立新竹師範學院課程與教學研究所碩士論文，未出版。
- 教育部（2000）。國民中小學九年一貫課程暫行綱要。台北：教育部印製。
- 莊明貞（2005）。敘事探究及其在課程研究領域之發展。教育研究月刊，130，14-29。
- 郭俐伶（2001）。幼兒圖畫故事指導活動之研究。國立屏東師範學院國民教育研究所碩士論文，未出版。
- 黃月美（2005）。敘事研究——一種理解課程與教學的新途徑。教育研究月刊，130，30-44。
- 鄔時雯（2002）。以故事教學增進兒童同儕友誼之行動研究。國立台北師範學院課程與教學研究所碩士論文，未出版。
- 鄒碧雲（2002）。台灣高中教科書中短篇故事之教學研究。國立高雄師範大學英語學系碩士論文，未出版。
- 趙淑雲（2003）。運用說故事活動推動兒童閱讀之研究。國立台東師範學院兒童文學研究所碩士論文，未出版。
- 蔡玉蓉（2003）。從聽說故事提昇國小低年級班級閱讀能力之研究。國立新竹師範學院台灣語言與語文教育研究所語文教學碩士論文，未出版。
- 劉美玲（2002）。以繪本為媒介進行環境議題教學之研究。國立台北市立師範學院科學教育研究所碩士論文，未出版。
- 蔡敏玲、余曉雯譯（2003）。敘事探究：質性研究中的經驗與故事。台北：心理出版社。
- 劉雪芳（1999）。全語文教師運用故事教學之個案研究。國立台北師範學院課程與教學研究所碩士論文，未出版。
- 鍾麗文（2003）。職前國小英語教師說故事概念、技巧及風格之研究。國立嘉義大學國民教育研究所碩士論文，未出版。
- 蕭麗珠（2004）。社會故事教學對亞斯伯格症幼童社會能力之影響。國立屏東師範學院國民教育研究所碩士論文，未出版。



## 英文部分

- Chatman, S. (1978). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. London: Cornell university press.
- Clandinin, D. J. & Connelly, F. M. (2000). *Narrative inquiry: Experience and story in qualitative research*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Coleman, N. L. (1997). *Step-by-step narrative: Illustrated lessons for telling and writing stories*. Wisconsin: Thinking publications.
- Collins, R. & Cooper, P. J. (1997). *The power of story*. Scottsdale: Gorsuch scarisbrick, publishers.
- Crag, C.J. (2003). *Narrative inquiry of sSchool reform: Storied lives, storied landscapes, storied metaphors*. Information Age Publishing Inc.
- Egan, K. (1986). *Teaching as story telling: An alternative approach to teaching and curriculum in the elementary school*. Chicago: The university of Chicago press.
- Egan, K. (1995). Narrative and learning: A voyage of implications. In McEwan, H. & Egan, K. (eds.). *Narrative in teaching, learning, and research* (116-123). NY: Teachers College Press.
- Fishman, S. M. & McCarthy, L. (2000). *Unplayed tapes: A personal history of collaborative teacher research*. NY: Teachers college press.
- Grurgeon, E. & Gardner, P. (2000). *The art of storytelling for teachers and pupils*. London: David fulton publishers.
- Jackson, P. W. (1995). On the place of narrative in teaching. In McEwan, H. & Egan, K. (eds.). *Narrative in teaching, learning, and research* (3-23). NY: Teachers college press.
- Kanpol, B. (1999). *Critical pedagogy: An introduction*. Westport: Greenwood Publishing Group, Inc. 宋文里審訂(2004)。 *批判教育學導論*。台北：心理出版社。
- Lauritzen, C. & Jaeger, M. (1997). *Integrating learning through story: The narrative curriculum*. NY: Delmar Publishers.
- Lyons, N. & Laboskey, V. K. (2002). Why narrative inquiry or exemplars for a scholarship of teaching? In Lyons, N. & Laboskey, V. K. (eds.). *Narrative inquiry in practice* (11-27). NY: Teachers college press.
- Paley, V. G. (1995). Looking for Magpie: Another Voice in the Classroom. In McEwan, H. & Egan, K. (eds.). *Narrative in teaching, learning, and research* (91-99). NY: Teachers College Press.
- Phillion, J. (2002). *Narrative inquiry in a multicultural landscape: Multicultural teaching and learning*. London: Ablex publishing.
- Polkinghorne, D. E. (1988). *Narrative knowing and the human sciences*. NY: State university of



New York press.

Ritchie, J. S. & Wilson, D. E. (2000). *Teacher narrative as critical inquiry: Rewriting the script*.

NY: Teachers college press.

Sarbin, T. R. (1986). *Narrative psychology: The storied nature of human conduct*. London: Praeger publishersn.

Wilson, C. (2000). *Telling a different story*. NY: Teachers college press.

Wright, A. (1995). *Storytelling with children*. NY: Oxford university press.






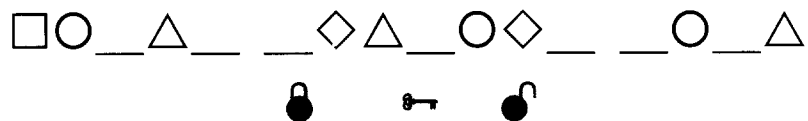
## 附錄


# 搶救小花





小花中了「邪惡魔女」的魔法，昏睡不醒，而且女王所給的皇室象徵「水晶手環」也被奪走，只有到魔法森林去尋找神奇解藥才可以解救小花的性命，也才可能把手環拿回來，不然小花性命不保也無法當上女王了。「小魔女 DO RE ME」爲了小花，決定要前往魔法森林，但是這趟旅程可不輕鬆，充滿了各種挑戰、陷阱，如果沒有你的協助，她是不可能達成任務的，現在就請你當「小魔女 DO RE ME」的伙伴，提供她幫助以便早日找到神奇藥水吧！祝福你們！Let's go！

### 第一關 大迷宮

(一) 他們走了一天來到魔法森林的入口「大迷宮」，但是要進入迷宮要先拿到鑰匙。所以，請依符號「□○◇△」的順序將\_\_處填入正確符號才能拿到進入迷宮的鑰匙，請你幫忙小魔女 DO RE ME 吧！




(二) 拿到進入迷宮的鑰匙後就可以打開鎖頭進入迷宮，而且依照下列說明前進，就可以走出迷宮也可以拿到喚醒魔幻武士的「魔法令牌」。











1. 依符號順序前進。
2. 每次只能依上、下、左、右方向前進，不可以走斜線













## 第二關 喚醒魔幻武士











「小魔女 DO RE ME」拿到了「魔法令牌」，想要喚醒武士來協助她。但是，每個武士都睡在一個密室裡，每個密室都有密碼，如果要喚醒武士，一定要正確寫出（ ）內的密碼數字，請仔細看，不要寫錯了，否則武士就長睡不起了。











### ◎黑武士

									
1	2	3	( )	( )	6	( )	( )	9	( )











									
11	12	( )	( )	15	16	( )	( )	( )	( )











### ◎影武士

									
2	4	6	( )	10	( )	( )	16	( )	( )











									
22	24	( )	( )	30	( )	( )	36	38	( )

### ◎鐵武士

									
5	10	( )	( )	25	30	( )	( )	45	( )

									
55	( )	( )	70	75	( )	( )	( )	95	( )


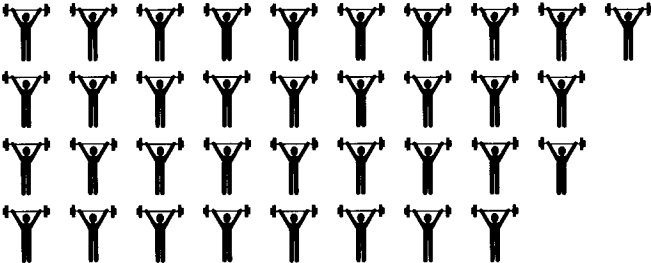
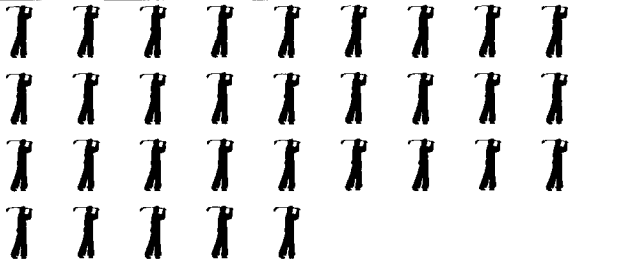
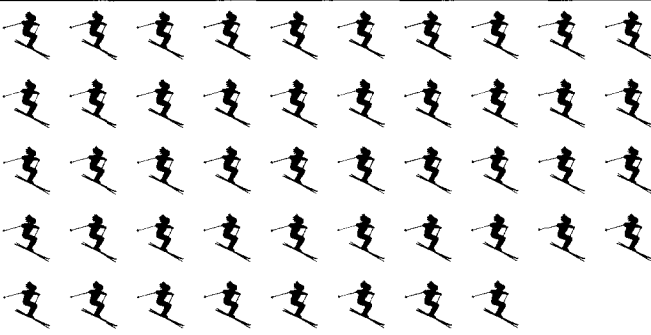
### ◎飛武士

									
10	( )	30	( )	50	60	( )	80	( )	( )

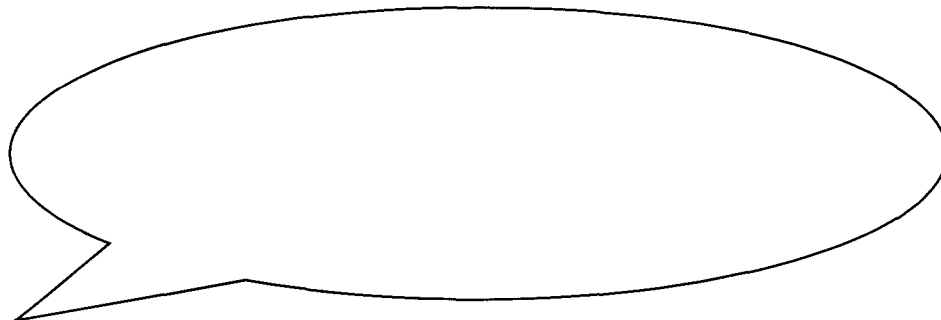


### 第三關 武士集合大點名

「小魔女 DO RE ME」正確寫出密碼後，真的喚醒了許多武士，但是到底有多少人，她也不知道。請你協助糊塗的「小魔女 DO RE ME」，將各種武士的人數寫在右邊的（ ）裡。

	<p>◎黑武士 (                    )</p>
	<p>◎影武士 (                    )</p>
	<p>◎鐵武士 (                    )</p>
	<p>◎飛武士 (                    )</p>

點完名後，要選武士的大隊長，請問「小魔女 DO RE ME」應該怎麼選比較好？為什麼？



#### 第四關 武士練功

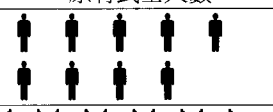
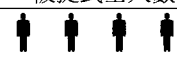


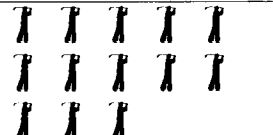

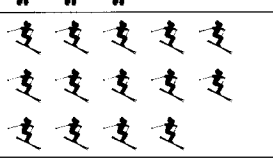
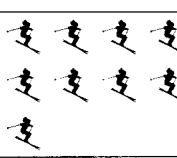

因為這些武士已經沈睡一百年了，功力大減，要利用三天的時間加以訓練才能恢復功力，底下是「魔幻武士訓練秘笈」所記載的一天作息時間表，請你協助連手錶都不會看的「小魔女 DO RE ME」，將顯示正確時間的時鐘「✓」出來。










 睡覺時間 (12:00)	<input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 
 起床時間 (5:00)	<input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 
 早餐時間 (6:30)	<input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 
 打掃時間 (7:00)	<input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 
 操練時間 (8:30)	<input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 
 點心時間 (10:00)	<input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 
 午餐時間 (1:00)	<input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 
 兜風時間 (3:30)	<p>請在右邊圓圈中將正確時間畫出來。</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 100px; height: 100px; margin-right: 20px;"></div> <div style="text-align: right;"> <p>教師可提供 時鐘教具供 學生操作</p> </div> </div>




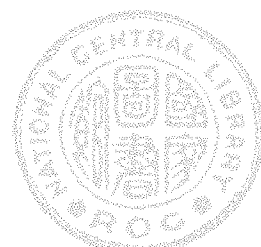
### 第五關 武士大對決

「小魔女 DO RE ME」帶領武士前進時，「邪惡魔女」派出魔獸來應戰，武士有損傷也有收穫，請協助「小魔女 DO RE ME」依照下列指示將正確數字填入。

	原有武士人數	被捉武士人數	還有多少武士
黑武士			$9 - 4 = ( \quad )$
影武士			$10 - ( \quad ) = ( \quad )$
鐵武士			$( \quad ) - ( \quad ) = ( \quad )$
飛武士			$( \quad ) - ( \quad ) = ( \quad )$
 請問哪一種武士保留最多的人數：( <input type="text"/> )			

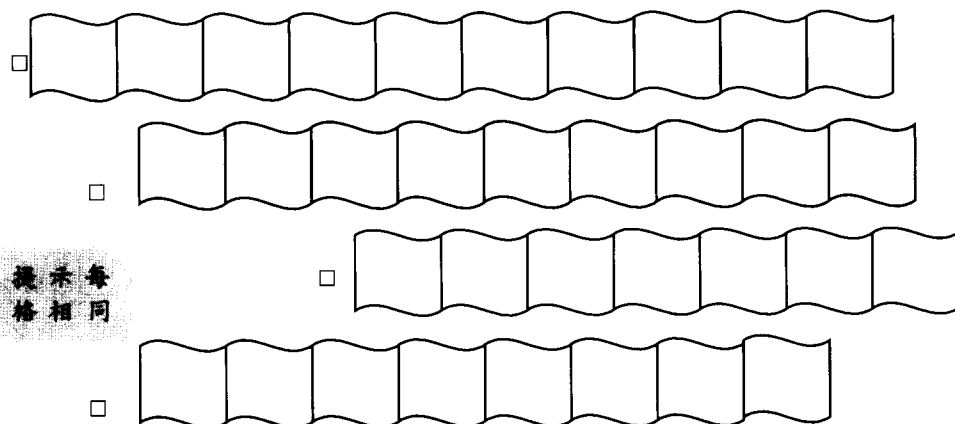
	捉獲大魔獸數量	捉獲小魔獸數量	總共捉住多少魔獸
黑武士			$8 + 6 = ( \quad )$
影武士			$( \quad ) + 9 = ( \quad )$
鐵武士			$( \quad ) + ( \quad ) = ( \quad )$
飛武士			$( \quad ) + ( \quad ) = ( \quad )$
 請問捉住敵人最多的是哪一種武士：( <input type="text"/> )			

「小魔女 DO RE ME」拿出一袋  要獎賞她的武士，請問她要如何做比較公平？



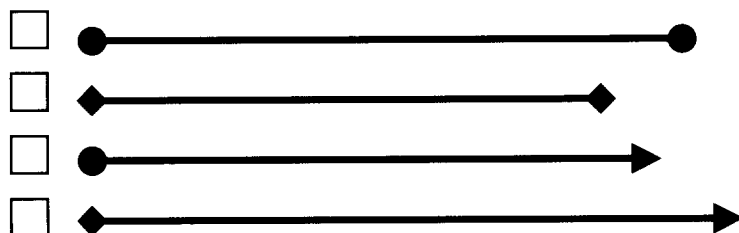
### 第六關 魔女大戰

「小魔女 DO RE ME」終於找到「邪惡魔女」的魔洞了，但是洞前有一條「惡水河」，水中有會吃人的鱷魚，請你協助「小魔女 DO RE ME」，挑選最長的梯子安全過橋吧！請在□打✓。



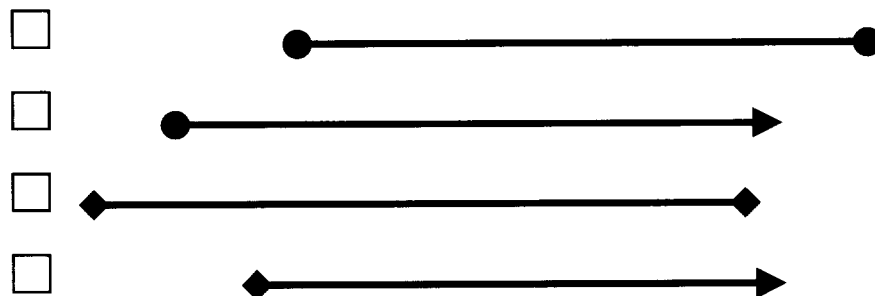
過河後，「邪惡魔女」很臭屁，要讓「小魔女 DO RE ME」自己選兵器，而且也讓「小魔女 DO RE ME」替她選一件兵器。說實在的，「小魔女 DO RE ME」的功夫不是「邪惡魔女」的對手，她如果想贏，自己一定要選最長的兵器，而且要替對方選最短的兵器，請你幫幫「小魔女 DO RE ME」吧！

◎「小魔女 DO RE ME」的兵器



有共同參照點，比較長度

◎「邪惡魔女」的兵器





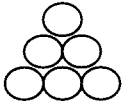
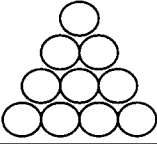
教師可提示使用尺測量或其他標準單位來比較








### 第七關 智力大考驗

「小魔女 DO RE ME」和「邪惡魔女」大戰六回合，終於在緊要關頭獲得勝利。可是，魔法藥水藏在祕洞深處的「靈法堂」中，由四位長老分別掌管四道門，必須通過考驗才能進得去。請你動動腦筋協助「頭腦簡單、神經大條」的「小魔女 DO RE ME」成功打開四道門吧！

(一)「神腦門」由「明智長老」把關。請將魔法球按照下面一到四層的堆疊方式，繼續把五到八層的堆疊方式畫出來。如果通過就過關，魔法球也送給「小魔女 DO RE ME」。她的功力就會大大增加幾百倍。


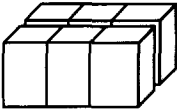
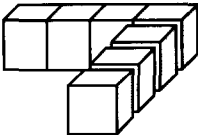
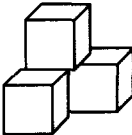
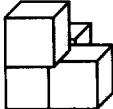
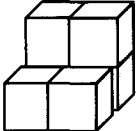
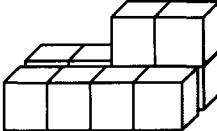
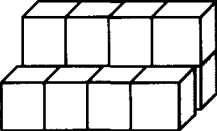
第一層	第二層	第三層	第四層
			
第五層	第六層	第七層	第八層
※教師可提供象棋 或花片供學生操作			

(二)「啓思門」由「悟空法師」掌管。下面是一歲到五歲的「魔法寶貝」使用的魔法棒形狀，請問在同樣地情形下，六到十歲的魔法兒童應該使用怎樣的魔法棒呢？請畫出來，答案正確就過關也可以得到所有的魔法棒了。她的法力就會更強。































一歲使用	二歲使用	三歲使用	四歲使用	五歲使用
				
六歲使用	七歲使用	八歲使用	九歲使用	十歲使用
※教師可提供筷子和紙片給學生操作				



(三)「開悟門」由「神龍尊者」把關。如果能夠正確地將下列所有圖形的魔法方糖數量寫出來，就可以過關也可以把魔法方糖帶回去吃，她的聲音就會更甜美。

( 2 )塊	( )塊	( )塊	( )塊
			
※教師可提供積本供學生操作			
( )塊	( )塊	( )塊	( )塊
			

(四)「誠心門」由「一修和尚」掌管。如果你能將下列各種「魔法神指」，依照右手畫○、左手畫×的方式，正確在□中寫出來，就可以過關也可以把魔法神指帶回去，她就可以隨心所欲地變出任何她想要的東西了。

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
					

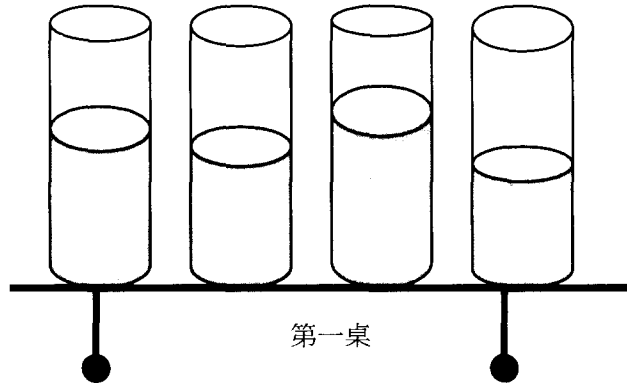




### 第八關 超級比一比

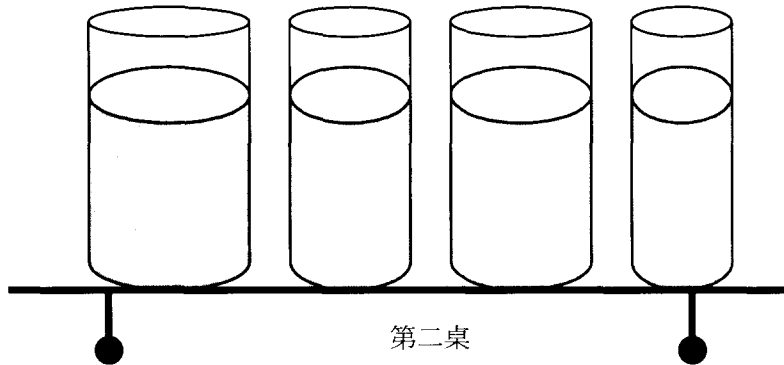
「小魔女 DO RE ME」一行人好不容易通過四道門，進入「靈法堂」了，「邪惡魔女」的奶奶「魔法婆婆」出現了，她長得很慈祥 and 和善，她知道「小魔女 DO RE ME」來這裡的目的，魔法藥水只有她才有。解藥需要三種藥水混合才可以，但是因為好久都沒有人使用，到底是哪一杯都忘記了。請你好人做到底，依照「魔法婆婆」提供的線索，找出正確的藥水，救救小花吧！（請在正確杯口打勾）

(一)開心湯：放在第一桌上，容量最多的一杯。



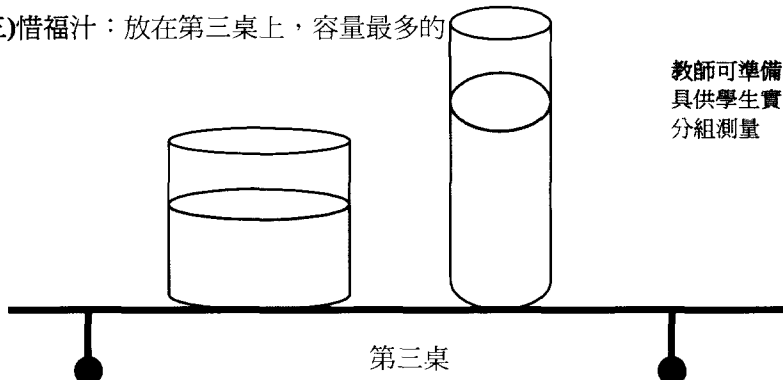
容器寬度  
相同，比較  
溶液高度。

(二)感恩茶：放在第二桌上，容量最少的一杯。



溶液高度  
相同，比較  
溶液寬度。

(三)惜福汁：放在第三桌上，容量最多的



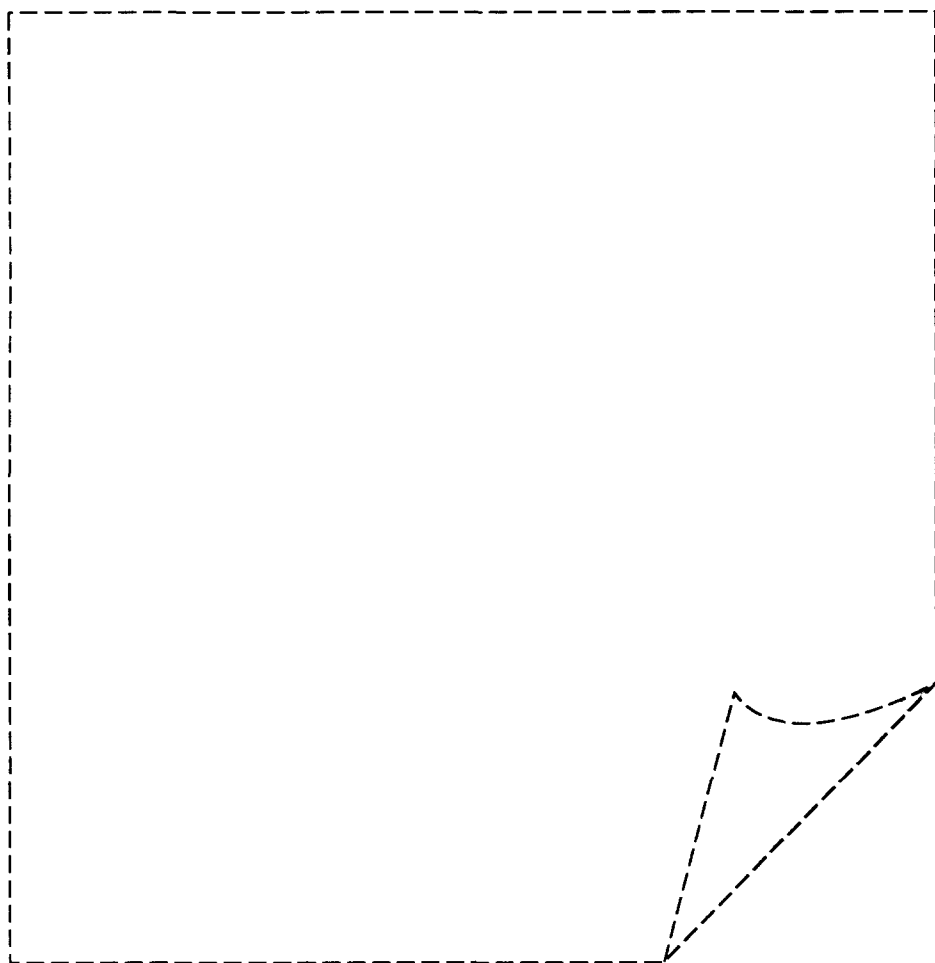
教師可準備器  
具供學生實際  
分組測量



## 第九關 大結局

最後，「小魔女 DO RE ME」在你和武士的協助下，終於分別找出正確的藥水，也調出了正確的解藥。「小魔女 DO RE ME」也開口向「魔法婆婆」討回被拿走的皇家「水晶手環」，這時，「魔法婆婆」卻有些為難，一直看著角落的床。突然，一個小孩有氣無力的喊著「奶奶！奶奶！我…我…我會死嗎？我不想離開媽媽！奶奶！」原來，「邪惡魔女」的孩子「元元」生了重病，只有小花手上的皇家「水晶手環」才能治療，所以，她才會使用魔法讓小花睡著，而且拿走小花的「水晶手環」。現在，她們都輸給「小魔女 DO RE ME」，「魔法婆婆」含著淚水表示「我會依照約定把解藥和「水晶手環」給你帶回去的。」

可是，現在問題來了，如果把「解藥」和「水晶手環」帶回去，小花會得救，以後也可以當上女王；但是，「元元」卻會死亡，請問「小魔女 DO RE ME」要怎麼辦？請你提供她一些建議吧！



※ 語文領域統整學習：將此個故事寫成一篇作文或改寫成不同故事。



## The inspiration of narrative inquiries on narrative teaching — Viewpoints and cases

### ABSTRACT

Everyone needs story, includes students and teachers. Story let us get relations with others, get positions in the context of time and space, get meanings of us. The center of narrative inquiries is story that has the essential of acknowledging inquiries and can develop the functions of education, epistemology, and transformation. Narrative inquiries have two meanings. First, they regard narrative (storytelling) as the methods of inquires; second, they regard narrative (storytelling) as the contents of inquires. When we use narrative teaching, we must build narrative curriculum. We can choose a story to act as the root of the curriculum and spread our teaching. We can also design the curriculum into the form of a story. So, teachers must properly employ narrative teaching, narrative curriculum and put teaching in the stories.

keywords: narrative curriculum, narrative inquiries, narrative teaching, story

---

Received: April 15,2005,Modified: July 25,2005.Accepted: October 6,2005

Tseng, Chao-Wen, Ma Yuan Elementary School Director of Educatioal & Student Affairs Division.

Email: cwayk@yahoo.com.tw

