

## 實施故事結構創作教學之成效

張冬梅\* 黃秀霜\*\* 陳惠萍\*\*\*

本研究旨在了解運用故事結構創作教學對國小三年級學童故事創作能力之影響。故事結構創作教學能提供學童故事結構的安排設計，幫助兒童思考整篇故事的來龍去脈，促使前後故事內容連貫，使學童對故事創作更得心應手。其教學程序由教師呈現故事內容、並示範如何找尋故事結構內容、等學生熟悉後由學生獨立找尋故事結構，再根據新的故事結構，創作一篇全新的故事。

故事結構創作教學提供了很好的架構模式，在故事創作時只要循著故事結構的模式，即組成一個具備故事主題、主角、情境、開始事件、事件經過、主角反應及結局的故事。

最後，根據故事結構創作教學的主要發現及研究結論，對於學童、教師、教育相關單位及未來相關研究提供可行建議。

關鍵字：故事結構、故事創作能力、故事結構創作教學、國小三年級

\* 作者現職：臺南市海東國小教師

\*\*作者現職：臺南大學教育學系教授

\*\*\*作者現職：臺南大學教育學系副教授

## 壹、前言

學童因喜愛故事而接受故事，因接受故事想把自己化爲故事中的主角寫下親身的經驗和感受，把小小腦海中想像的世界化作文字，分享自己的喜、怒、哀、樂。這是一個身爲教師最值得珍惜的時刻，因爲在創作的故事中可以看到孩子的內心世界。但是教師要如何引導學生寫出一個完整的故事呢？是否有一些可供依循的教學模式或策略呢？如同音樂理論的學習，有了理論作爲依據才能成就如「命運交響曲」、「四季」等曠世鉅作。使能在故事創作的教學之中提供學生一個可遵循的脈絡，運用豐富的想像力，創作故事對學生而言將更具效果；每位學生均有一篇屬於他內心深處的故事，如何讓他寫出動人的故事成爲現代教師的一大創舉，小小「安徒生」或許就是眼前的小學三年級學生。這樣的期待與渴望，啓發研究者探究如何透過故事結構創作教學引導兒童創作故事的脈絡。

故事結構教學和故事基模的關係如何？談到故事基架的研究，吳英長（2005）指出兒童愛聽故事，生活中也經歷過各種經驗，如果故事基架建立起來，就能藉著故事中的訊息來處理生活中的各種事件，或藉著故事中的基架來閱讀或寫作。劉素梅（2006）也運用故事結構策略引導學童寫作教學，發現故事結構策略對學童寫作有促進成效，只是由教師訂定寫作題目，而兒童擁有不同生活背景，或許無法滿足兒童個別創作需求。

本文旨在了解運用故事結構創作教學是否對增進國小三年級學童故事創作能力有提昇效果。運用故事結構創作策略使學生熟悉故事結構的六項主要元素（主角、情境、開始事件、事件經過、主角反應、結局），運用故事結構創作策略創作全新的故事結構，結合新的六項主要元素來創作一篇全新的故事。透過故事結構教學和故事創作的相關理論結合，把故事結構創作教學運用在三年級學童，分爲實驗組和閱讀心得大意寫作教學組，在教學前後測驗其故事創作能力，探討故事結構創作教學是否能提升學生故事創作之能力。

## 貳、文獻探討

### 一、故事結構分析

故事結構名稱和分類雖各不相同，但故事的組成要素卻是大致相同；本研究針對國小三年級學生故事結構創作教學時將參考陳姝蓉（2002）和王瓊珠（2004）對故事元素的分類，即是主角、情境、主要問題、事情經過、主角反應和結局，在分析故事結構元素時使用之，在故事創作評分時加入「主題意義」

「文句表達」、「基本技巧」，在故事創作的作品評分時使用。

Mandler 和 Johnson (1977) 把故事分為背景和事件結構 (如圖 1)；背景分為情境和事件，而事件結構包含了故事開始、發展及結束，情節發展包括複雜反應和目標途徑，而目標途徑包括嘗試和後果。

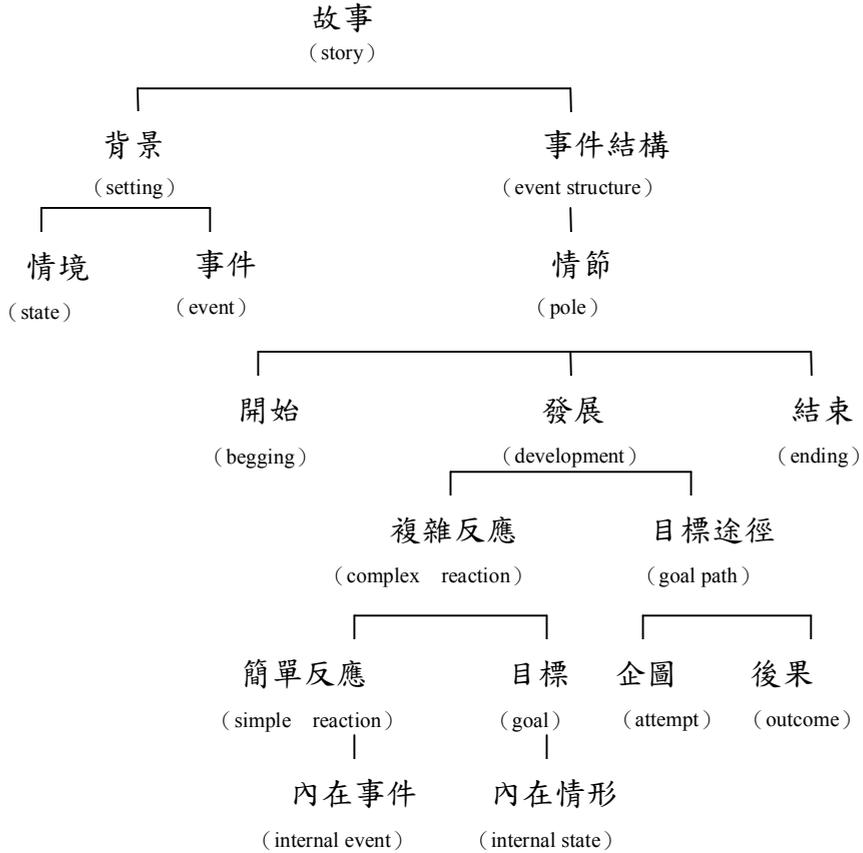


圖 1 Mandler 和 Johnson (1977) 的故事結構圖

## 二、故事結構教學相關研究

國內、外探究故事結構教學均指出其具有成效；國內、外在非學習障礙學生故事結構教學，雖然研究方法和對象不盡相同，但是對於提升閱讀能力和寫作能力均有相當成效如：Calderon, Slavinc 和 Hert-Lazarowitz (1998) 以 222 位

以西班牙語為母語的英文能力低落之學生。運用故事地圖 (story map) 教學策略，實施整合閱讀及寫作教學，研究發現故事地圖教學策略提升全體學生之閱讀理解能力及寫作能力。許文章 (2001) 以國小六年級學生為對象，使用故事圖的方式進行寫作教學，寫作能力有顯著的提升。Gardill 和 Jitendra (1999) 六至八年級的學習障礙生 6 人，兩人一組進行教學。由教師示範使用的策略，誘發學生反應，逐漸去除教師的示範到達獨立學習階段，系統化的寫作策略教學改善了故事寫作結構及長度，故事寫作類化至短文寫作。蔡銘津 (1995) 以國小三年級及五年級學生八十名，把學生分為實驗組及控制組，以文章結構分析故事體及說明文的閱讀及寫作教學，提升學生的閱讀及寫作教學。Simmons (1993) 以九十八位八年級學生，其中有十位讀寫障礙學生，分兩組為讀寫合一和讀寫分開兩組，使用故事結構法由教師示範、討論到獨立閱讀，教導寫作策略，最後獨立寫作，發現讀寫結合教學組在寫作能力和故事結構方面表現較佳。

### 三、兒童故事創作之理論分析

以下分別探討兒童故事創作的動機、構思的重要。

#### (一)兒童故事創作的動機

提到故事創作的動機，到底在怎樣的情形之下有助於故事創作呢？來自於日常生活經歷或見聞所得都可以成為創作動機，從生活中的事件、新聞報導、書籍閱讀、電視、電影、電腦中所見所聞都可成為故事創作的動機；人們週遭多采多姿的世界，一件微不足道的事件，一句信口而出的話語，一件意外事件，一幅報上刊登的照片，一次氣候突變，在街上遇見的乞丐、歌手、老人，皆可能是故事的概念來源。腦海中常思考或擅於想像及小時候記憶清楚片段愈多的人，愈有機會成為優秀的兒童文學作家 (林文寶，1994；林鍾隆，2005)。總之，引起故事創作的動機是對周圍人、事、物的所見所聞加以誇飾或描述，運用豐富的想像力和生動的語詞加以形容，再結合縝密的構思就能成就一篇作品。

#### (二)構思的重要

故事創作的成敗，常常決定於構思的好壞。張清榮 (1991) 在「兒童文學創作論」中指出故事的撰寫需要「構思」而「構思」指的是醞釀一段故事，不但能使兒童覺得親切，並且從故事內容獲得啟發，從故事的閱讀獲得快樂。吳正吉 (1981) 引用劉玉琛的話說寫作就好比蓋房子或演一齣戲，一定要設計藍圖，然後才能依照藍圖來按部就班的施工建築；寫作也是一樣，一定要先擬定大綱，然後才能依照大綱來下筆寫作。

陳正治（1990）也引用任大霖在「兒童小說創作論」一書中，提到「構思」跟「筆述」間的關係：「有的作家必須等構思完全成熟才能坐下來寫作，有的作家先有一個較粗的構思，然後寫邊邊做進一步的構思；由此可知，構思和文學創作有非常密切的關係。另外他也舉例說明童話創作也需要構思，就像蓋房子需要藍圖；拍電影需要劇本；想寫成童話故事必須深入思考，研擬主題，確定環境背景，設計生動的情節，安排最好的結構，訂定妥善的題目。

張春榮（2003）在「文學創作的途徑」一書中論及結構的基本觀念時就引用元朝喬吉「鳳頭、豬肚、豹尾」的觀念，所謂「鳳頭」意指「起」、「豬肚」意指「承、轉」、「豹尾」意指「合」；整篇文章的連貫必須在構思時事先設計好，才能有佳作出現。否則如唐朝李涉「題鶴林寺僧舍」為例：「終日昏昏睡夢間，忽聞春盡強登山；因過竹院逢僧話，又得浮生半日閒。」如果換成「又得浮生半日閒，忽聞春盡強登山；因過竹院逢僧話，終日昏昏睡夢間。」原本賞心悅目的山林尋幽之旅，卻變成乏味無趣的勞累之舉，更增添內心的疲倦。雖然只是一首古詩的例子，卻告訴莘莘學子對於結構的安排設計，應該加以慎思處理。

可見，古今中外在文學創作時構思的重要性，教師在指導學童故事創作之時，必須教導兒童思考整篇故事的來龍去脈，對於主角、情境、開始事件、事件經過、主角反應、結局方面，教師可以協助安排設計，讓學生妥善構思，必能寫出一篇完整的故事，增加學生對故事創作的信心，提升學習的興趣。

## 四、故事結構創作教學策略及評量之探討

### (一)故事結構創作教學的教學策略

故事結構創作教學可結合故事結構教學的策略與故事創作的教學策略，如劉素梅（2006）指出故事結構教學原則必須故事結構賞析與寫作教學兩者並行，等逐步熟練故事的整個結構後再加入寫作訓練，並結合兩種能力。由團體到個別、由具體到抽象、由教師示範到學生獨立完成，最後學生可以獨立內化故事結構策略。

Idol（1987）指出故事圖非常適合小組討論，故事圖可以使故事結構視覺化，能把故事的主要結構透過圖表展現，在分析故事或創作故事時皆能掌握故事結構元素，在創作故事時能作為教學時的前導組織，讓學生產生概念性的架構，用來建構故事的創作；而故事圖就是學生「看得見的基模」，透過故事結構教學，故事圖可幫助學生了解故事裏的重要概念，有效提升組織與表達的能力。

除此之外，對從事國語文教學的老師，蔡銘津（1995）提出以下建議：教師宜根據學生的個別差異選用不同深度的文章作結構分析策略的教學，可採用

文章結構分析策略加強學生的寫作組織能力。寫作配合過程導向的寫作教學，配合各種策略或教法，以提昇整體寫作層面。指導學生閱讀或評鑑作文時，應多注意文章結構，多教導學童閱讀時摘取重點，訓練學生行程大綱，把握文章的中心思想，更應教導學童閱讀理解的應用策略，尤其文章結構的訓練以提升寫作的成效。葉淑美（2002）提出合作故事圖解教學法之教學程序，由教師選定閱讀教材，學童以故事文法找出故事結構，透過合作學習的方式，採異質同組，經過小組共同討論後完成「故事圖」，協助學童理解故事內容。教學程序包括：閱讀指定的故事、擷取故事重點、完成故事圖解及討論故事。在整理國內外故事文法教學之研究中發現，故事圖能有效提升閱讀理解能力、並增進理解故事要素及內容，更能加強學生的寫作能力。

可見，故事結構分析有助於故事創作的實施，本研究將運用故事結構創作教學來協助學生賞析故事的內容及認識更多語詞，找出故事結構元素，讓學生漸漸熟悉故事創作，直到學生能獨立創作一篇故事，教師才停止協助。研究者認為故事結構教學和故事創作教學的成效將相輔相成，基於這樣的理念，進行故事結構創作教學，如（圖 2），學生在故事理解和故事創作的成效如何，期使研究成果的呈現和理念相符合。

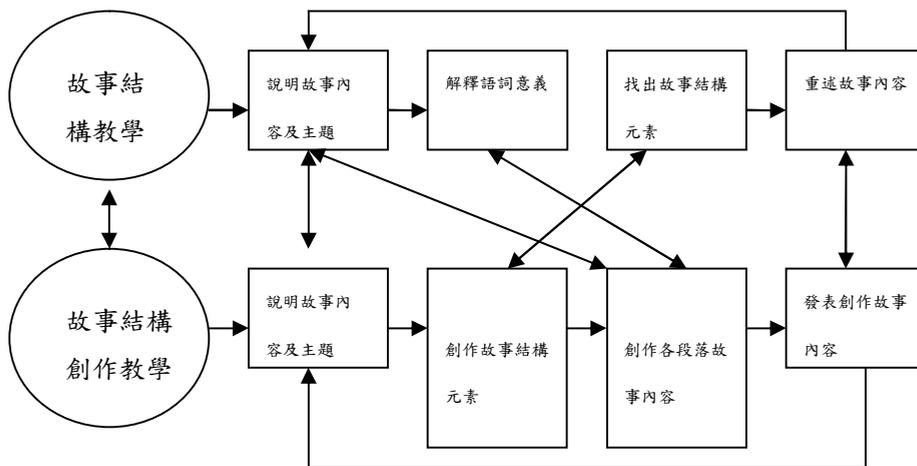


圖 2 故事結構創作教學流程圖

## (二)故事結構創作教學評量

故事創作實屬寫作記敘文的一種方式，國小三年級學童剛開始接觸作文教學，可先從記敘文的寫作開始，而故事寫作正符合三年級學童的身心發展。故事中不外乎主角、情境、開始事件、事件經過、主角反應及結局等，因此評分時應該同時兼顧寫作評分要素及故事結構評分要素。

針對研究的重點與評量的目的，大致分為寫作評量與故事結構要素分析兩大類。寫作評量方面，蔡銘津（1998）編制敘述文評定量表，其內容分為文字修辭、內容思想及組織結構；許文章（2001）的寫作評量項目包括文句表達、內容思考、組織結構等；曾慧禎（2002）設計的作文評定量表，內容思想方面包含中心思想明確、取材適當、敘述合理、見解獨特及描寫生動，組織結構方面，包括分段清楚、銜接恰當及架構完整，計分以 1、3、5 分等三個等級，並訂定明確的評分標準；周文君（2002）的寫作評量項目包括內容思想、組織思想、通則規範如標點符號正確、一般用詞正確、用字正確、文句通順、使用譬喻修辭等。歸納其內容可發現評分項目以內容思想、基本技巧、組織架構、文句表達為主，這樣的內容可提供故事結構創作教學故事創作評分規準之參考。

除分析寫作評分項目外，亦需要探討故事結構教學時的評分項目。在故事結構要素分析的評量向度方面，連淑鈴（2003）把評量項目依主角、背景、目標、感覺、結局、主旨作資料分析與評量；王瓊珠（2004）依主角、情境、問題、事件經過、結局、主角反應探討學生對故事理解的分析與討論；劉素梅（2006）同時使用寫作評分表和故事結構評分表分析學童寫作的同一篇故事。本研究擬以故事結構創作教學探討學童故事創作的的能力提昇與否，更應該同時探討寫作評分和故事結構評分項目。

綜合上述，本研究擬以表 1「故事創作評分規準」為評分項目，評分的目的希望學童能寫出完整結構的故事內容更要符合寫作的基本要素，希望學童創作的故事具有各向度的內涵，能符合九年一貫國語文領域第二階段的寫作能力指標，故事創作能力是本研究探討的重點，本研究在計分時，以「故事結構」為評分主軸附加寫作評分項目，創作作品分 A、B、C 三級，代表「優良」、「不錯」、「加油」，「A」依項目的不同可給予 3 至 5 分，「B」依項目的不同可給予 1 或 2 分，「C」各項目均是 0 分。再分別統計各項分數，以評定學童故事創作能力。以下詳細說明之：

1. **主題意義**：故事主題具有正面意義且和故事內容相符合。
2. **文句表達**：文句通順且表達清楚。
3. **基本技巧**：文字、文句正確且標點適當。

4.故事結構：分為六個項目。

- (1)主角：寫出主角且描述主角，例如：可描寫主角的習慣、脾氣、好惡、長相、想法、口頭禪等。
- (2)情境：寫出故事發生的地點和時間。
- (3)開始事件：詳細描述故事一開始發生了什麼事。
- (4)主角反應：清楚詳細的描述主角的內在感覺和外在行動。
- (5)事件經過：寫出三個以上的事件。
- (6)結局：結局符合主題意義。

表 1 故事創作評分規準

項目		類別		項目			
		優良 (A)	5~3 分	不錯 (B)	2~1 分	加油 (C)	0 分
主題意義		* 故事主題具有正面意義且和故事內容相符合。	5~3 分	* 故事主題具有意義。 * 故事主題符合故事內容。	2~1 分	* 故事主題無意義。 * 故事主題和故事內容不符合。	0 分
文句表達		* 文句通順且表達清楚。	5~3 分	* 文句通順。 * 表達清楚。	2~1 分	* 文句不通順、表達不清楚。	0 分
基本技巧		* 文字、文句正確且標點適當。	5~3 分	* 文字正確。 * 文句正確。 * 標點適當。	2~1 分	* 文字、文句不正確、標點不適當。	0 分
故事結構	主角	* 寫出主角且清楚的描述主角。	5~3 分	* 寫出主角沒有清楚描述主角。	2~1 分	* 沒寫出主角。	0 分
	情境	* 寫出故事發生的地點和時間。	5~3 分	* 只寫出故事發生的地點。 * 只寫出故事發生的時間。	2~1 分	* 沒寫故事發生的地點和時間。	0 分

表 1 故事創作評分規準（續）

開始事件	* 詳細描述故事一開始發生了什麼事。	5~3分	* 只簡單寫出故事的開始發生了什麼事。	2~1分	* 沒寫出故事的開始發生了什麼事。	0分
主角反應	* 清楚詳細的描述主角的內在感覺和外在行動。	5~3分	* 只寫出主角的內在感覺。 * 只寫出主角的外在行動。	2~1分	* 沒寫出主角的感覺和行動。	0分
事件經過	* 寫出三個以上的事件。	5~3分	* 寫出兩個以下的事件。	2~1分	* 沒寫出事件。	0分
結局	* 結局符合主題意義。	5~3分	* 結局不符合主題意義。	2~1分	* 沒有結局	0分
總分						

資料來源：研究者自行設計。

## 叁、研究方法

### 一、研究流程

根據前述文獻探討的結果，本研究旨在探討故事結構創作教學是否能提昇國小三年級學童故事創作能力，研究流程如圖 3：

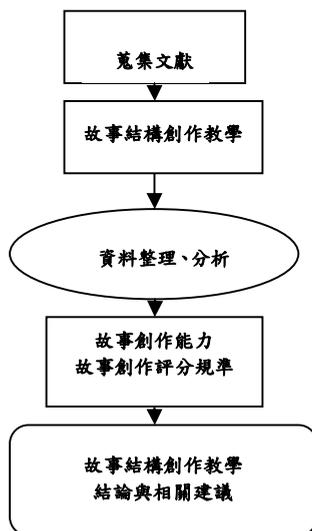


圖 3 本研究流程圖

## 二、研究設計

本研究的「自變項」為故事結構創作教學實驗，「依變項」是故事創作能力。根據小朋友書寫前、後及延後測的「故事創作單」進行分析。故事結構創作教學時間於每週四下午 2：30 到 4：00 兩節課，每節課 40 分鐘，兩堂課中間有 10 分鐘的休息時間，共進行十週，合計二十節課。教學場所在臺南市一所國小三年三班和三年八班教室，教室內有研究對象與研究者之外，沒有其他學生，兩組學童之教學實驗過程皆由研究者進行，教學對象皆為未曾接受過故事創作之國小三年級學童，兩組的教學節數皆為二十節課，實驗組教學設計的重點在提供學童具備「理解故事創作脈絡」的能力，即是理解故事結構，進而創作具備完整故事結構的故事，控制組提供故事書自由閱讀，再教導學生習寫故事大意。

## 三、實驗設計

本研究採取準實驗研究法之不等組前後測設計。以國小三年級兩個班級學童為研究對象，一班為實驗組接受實驗教學，另一班為控制組接受一般故事閱讀心得大意的寫作練習。實驗教學前兩組學童施予前測，實驗教學後實施後測，在實驗教學結束一個半月後，實驗組和控制組實施保留測驗。主要之教學流程如下：

- (一)學生朗讀整篇故事內容。
- (二)教師說明故事主題及內容。
- (三)師生賞析故事中的語詞。
- (四)教師提問協助學生尋找故事結構元素。
- (五)創作新的故事結構。
- (六)寫出新的故事內容，完成故事創作。
- (七)發表新的故事內容。
- (八)評析作品。

## 四、研究對象

本研究的正式實驗對象選自臺南市某一所國小兩個班級的學童，其中一班為實驗組，有三年級學生三十四人，接受「故事結構創作教學」；另一班三年級

學生三十九人爲控制組，兩組學童皆爲未曾接受過故事創作教學之國小三年級學童。

## 五、研究工具

研究工具以研究者自編之故事創作能力測驗，由小朋友自定題目，並創作故事，再依故事創作評分規準算出故事創作得分，如表 1。

## 六、資料處理與分析

將搜集各組受試在各個測驗後的答案卷，並檢查是否有資料不全或做答不認真的現象發生，如果發生前述現象應及時妥善處理或將其資料刪除，不列入統計，計算各測驗得分，將測驗得分登錄於電腦中，以利統計分析之進行。根據本研究三個假設，分別以 t-test 來考驗實驗組和控制組在前測、後測和延後測時各項能力之差異情形。

## 肆、研究結果與討論

經過實驗教學後，可發現實驗組學童故事創作的作品，在主題意義、文句表達、基本技巧和故事結構方面有大幅度的提升，而控制組學童雖有些微的進步，然而在作品中故事主題和故事內容難以搭配，文句表達和基本技巧進步有限。以下根據故事主題意義、文句表達、基本技巧和故事結構方面，加以分析討論創作故事內容的差異：

### 一、主題意義方面

實驗組學童所創作的故事都具有正面意義，主角在故事開始都遭遇困難，經過一番挫折與策略運用，結局中能圓滿收場，故事主題與內容得以結合是其特色。而控制組所創作的故事均平淡、無味，事件經過無法感動人心，故事主題缺乏意義，和故事內容難以搭配。兩組學童在實驗教學後有極大的差異，這樣的結果和第四章第三節的統計分析結果吻合。

### 二、文句表達方面

經過二十節課的故事結構創作教學，實驗組學童在文句表達的能力大幅提升。在描述主角、情境、事件經過時，能運用適當語詞，使讀者跟著故事內容，一探整個故事經過。閱讀時相當清楚易懂，雖有些辭不達意，然而與控制組比較之下，已看到相當豐碩的成效。控制組雖有進步，然而，常出現難以閱讀的文句，可見自由閱讀寫故事大意，不易提升文句表達能力。

### 三、基本技巧方面

從實驗組書寫的字句裡，發現錯字已減少許多，注音符號的運用漸趨成熟，寫作時該具備的基本技巧進步許多；而控制組學童雖然錯字及注音符號的運用稍有提升。然而，在故事內容中仍然存在許多不分段的文字，基本技巧能力提升不多，可見故事結構創作教學比傳統的故事閱讀大意寫作更能提升學童寫作時的基本技巧。

### 四、故事結構方面

實驗組創作的故事具備完整故事結構的特徵，其中的情境、主角利用語詞加以敘述，在沒找到寶箱以前、心願未了時、糖果老公公消失時、山、水年獸存在時、水管壞掉時，都是困境，但是經過努力與歷經挫折，困境得以解除，結局圓滿成功，這樣的故事經過符合兒童心理需求，更是兒童故事的典型特色。反觀，控制組所創作的故事，找不到故事情節，更沒有生動的劇情，所以談不上圓滿的結局。以下就故事結構內容之主角、情境、開始事件、事件經過、主角反應、結局分別說明之：

#### (一)主角：以「擬人」或周遭生活中的人所發生的故事居多。

將動、植物或週遭的人變成故事主角，呈現寓言式的故事是三年級兒童創作故事的主要特色之一。在表 2 兩組學童創作作品之故事結構—「主角」內容中可發現媽媽、弟弟、三姐妹、小廚師、爺爺屬於「現實中的一般人」。小蝌蚪、小蜻蜓、小熊、黃金鼠、小狗、狐狸、花等屬於「非人類但有一般人能力的生物或無生物」。山、水年獸、魔法 鍋子屬於「一般人或非人類但有超能力的人」。

表 2 兩組學童創作作品之故事結構—「主角」內容

組別	「主角」內容					
實驗組	小蝌蚪	小蜻蜓	三隻小豬	媽媽	山、水年獸	小狗皮皮
	三姐妹	露亞小公主	魔法鍋子	小熊	小叮噹	小紅帽
	弟弟	雪人	波波的豬	黃金鼠	花	皮皮
控制組	小老虎	小廚師	瓢蟲	企鵝	小紅帽	人魚
	小狐狸	猴子	小狗	蠟筆小新	小狗	小羊咩咩
	小蛇	小兔	獨角獸	皮卡丘	爺爺	三隻小豬

#### (二)情境

對兒童故事場景的選擇，從表 3 兩組學童創作作品之故事結構—「情境」

內容中，可以很清楚發現森林、草地、農場、洞裡、山上、海底、池塘、大海屬於自然地理類。家裡、家庭生日派對屬於家庭類。村里、市場、學校、蛋糕店、廟裡、王伯伯家、飯店裡屬於社區類。快樂村、快樂森林、糖果公園、林國屬想像類。這些情景的選擇源自於生活經驗、童話故事、電視卡通。在生活中的親身經歷，閱讀故事內容和電視、電玩的所見所聞就成為創作情境的來源，使得兒童故事場景得以千變萬化，在幻想中存有生活經歷，在生活經歷中又帶著一些想像，隨著學童的喜好轉換情境。雖然如此，三年級兒童仍以生活經驗為故事情境的主要來源。

表 3 兩組學童創作作品之故事結構－「情境」內容

組別	「情境」內容					
實驗組	森林	教室	山上	家庭生日派對	孤兒院	學校
	從前的國家	村里	家裡	王伯伯家	大海	快樂村
	糖果公園	快樂森林	和平公園	池塘	老奶奶家	林國
控制組	草地	洞裡	海底	蛋糕店	飯店裡	廟裡
	市場	農場	學校			

### (三)開始事件

從表 4 兩組學童創作作品之故事結構－「開始事件」內容中可以發現，生日、生命存亡、錢財、正義、人際關係成為孩子關注的焦點，在故事的開頭常以這些事件為主。實驗組學童所創作的故事都具備「開始事件」，而控制組學童的作品中「開始事件」較少。可見，故事結構創作教學讓多數學童學習在故事的「開頭」遇見問題，才能使故事高潮迭起，感動人心。

表 4 兩組學童創作作品之故事結構－「開始事件」內容

組別	「開始事件」內容	
實驗組	小明很想賺錢買電腦。	小狗一出生看不到媽媽，要去找媽媽。
	小小想要找朋友。	老虎吃掉許多動物，動物們要設法趕走牠。
	糖果老公公忽然沒賣糖果。	小花想學畫畫，可是媽媽不讓她學。
	小杉的水管壞了，沒有錢買水管。	可可的生日到了，可是美美不知道要送什麼禮物。
	森林裡發生火災了。	小明家的電燈壞了。
	皮皮要去找寶箱。	山、水年獸把村里的動物吃個精光。
控制組	老虎的爸媽被獵人殺死了。	不小心撞到機器人
	有一個女人的先生死了。	小羊咩咩想要一個爸爸。
	學校常鬧鬼	

## (四)事件經過

在表 5 兩組學童創作作品之故事結構—「事件經過」內容中發現，實驗組學童擅長製造一連串事件，如人際關係碰到瓶頸、生命交關、親人生病，都足以讓學童成為內心世界的焦慮並難以解決，然而運用策略，還是一一化解問題。控制組學童作品中的事件經過較平淡，難度較低，甚至於沒有難度，只是敘述做過的事，也稱不上事件。

表 5 兩組學童創作作品之故事結構—「事件經過」內容

組別	「事件經過」內容	
實驗組	山、水年獸把村里的動物吃個精光。村長派射箭高手和槍擊兵，使用深水炸彈，可是無法打敗牠們。又派法師和盜賊，仍然無法打敗牠們，最後讓射箭高手、槍擊兵、法師和盜賊，終於打敗山水年獸。(後測作品 30316)	皮皮爲了找寶箱，遇見大蟒蛇、大鱷魚、又經過水流很急的河流，到達山洞的門仍無法打開門，直到第二扇門才打開。(後測作品 30305)
	小小找了美美、愛愛、森森、林林當朋友，都被拒絕。突然美可表明要和他當朋友。(後測作品 30315)	小杉向王伯伯、陳媽媽、洪先生、周先生要水管，都遭到拒絕。最後找到胡師父幫他解決難題。(後測作品 30309)
	糖果老公公本來在公園賣糖果，有一天忽然沒來賣糖果，後來跟著老公公身邊的白貓才找到老公公，原來是材料被螞蟻搬走了，爲老公公解決難題後，老公公又回來賣糖果了。(後測作品 30321)	小蜻蜓不會飛，被同學嘲笑，他找小松鼠、小狗、小貓都沒辦法幫他的忙，後來發生火災，小蜻蜓一緊張就飛起來了。(小蜻蜓學飛行) (後測作品 30305)
	小花想學畫畫，可是媽媽不贊成，有一天媽媽生病了，小花先向老師請假，在家照顧媽媽，又煮好吃的飯菜給她吃，後來媽媽讓她完成心願。(後測作品 30320)	兔子被主人遺棄，小青蛙安慰他，他們成爲好朋友，小青蛙帶她去認識更多好朋友，有一天青蛙不見了，兔子到處找，總是找不到，後來發現一隻身上斑點不同的青蛙，原來就是好朋友，因爲他長大了，外觀已經不一樣了。(後測作品 30324)

表 5 兩組學童創作作品之故事結構－「事件經過」內容（續）

控制組	小美生日，猴子和小狗去買蛋糕，買了蛋糕就和小美一起吃蛋糕，吃完蛋糕就回家了。（後測作品 30827）	媽媽帶小新去菜市場買魚肉，回家吃完飯就去公園散步，又去逛夜市，回家睡覺之後又去爬山，在海邊看海吃午餐。（後測作品 30817）
	瓢蟲寶寶叫小紅，去上學害怕的哭了，名叫小白的瓢蟲就安慰他，她們見到螞蟻卡在石縫中就把它救出來，有一天小虹家失火了，大家一起滅火，小紅的傷就好了。（後測作品 30804）	美玉二十歲生日，弟弟買蛋糕請姐姐吃，我們唱生日快樂歌，就一起吃蛋糕。（後測作品 30820）
	小黑跑到一個很黑的山洞，走到一半太累了就睡著了，後來媽媽找到他，把它帶回家，洗完早吃完飯一家人快快樂樂的過日子。（後測作品 30826）	有一顆種子小新被阿呆種下後幾個月後，終於開花結果，阿呆每天都吃好吃的水果。（後測作品 30806）

### (五)主角反應

「主角反應」包含動作反應或內心感受，在實驗組的作品中可以清楚看見主角因事件發生而產生的動作反應或內心感受，因喜、怒、哀、樂而產生不同的動作反應，透過學童語詞的描述，讓讀者清楚看見主角的內心世界，這對初次學習創作故事的兒童而言實屬不易。而控制組學童雖然也閱讀過一些故事，然而卻無法透過故事創作，了解故事主角的動作反應或內心感受。只有幾篇故事稍微提到主角的反應。如：「好開心」、「生氣的」、「驚訝的哭出來」、「快快樂樂的」等。

表 6 兩組學童創作作品之故事結構－「主角反應」內容

組別	「主角反應」內容		
實驗組	動作反應 或 內心感受	結果全部的人都死在他手中，當村長知道這件事時，村長火冒三丈，大發雷霆。(後測作品 30316)	熊爺爺過生日，大家睡不著，因為很開心。(後測作品 30307)
		今天小明看電視的時候，聽到連續三天要下雨，小明趕緊把花搬進屋裡，……(後測作品 30329)	如果真的找不到，美雷師一定會很擔心。(後測作品 30334)
		小小一個人，心情好像溫暖的春天掉到了冰天雪地的地方。突然牠班上的「美可」要和她交朋友。小小好高興，好像回到溫暖的冬天似的……(後測作品 30315)	他氣喘吁吁的深呼吸幾下，然後坐下來上課，……，就在回家的路上，心想：今天過的真好！(後測作品 30325)
		……馬上把小臭抬起來歡呼三聲說：「你真是我們的大英雄。」(後測作品 30321)	……大雄看到哆啦 A 夢壞掉了，急的掉下眼淚。大雄哭著說：「哆啦 A 夢！哆啦 A 夢！你不能死啊！」(後測作品 30322)
		牠們的客人看了覺得非常美麗，還一直問這花在那兒買的，在那兒摘的。(後測作品 30331)	他領了三萬元，高興的跑到賣電腦的地方，買了一台全新的電腦，然後飛快的開車回家；他又去領了一百元，買了一個便當，高興的吃完了。(後測作品 30309)
		……小花下去一樓，聞到了一種味道，結果小花嚇了一跳說：「媽媽您的病好了嗎？」(後測作品 30320)	……一聽到媽媽這麼一說，妹妹高興的像天堂上的天使一樣。(後測作品 30319)
控制組	動作反應 或 內心感受	我們玩得好開心。(後測作品 30835)	冒失鬼生氣的走回家。(後測作品 30816)
		爸爸媽媽在兒童節那一天送給芬芬一隻小狗，芬芬驚訝的哭出來。(後測作品 30839)	小黑一家人過著一個快快樂樂的日子。(後測作品 30826)
		小紅家失火了，小紅被困住了，大家忙著滅火。(後測作品 30804)	小虎生氣的衝上去咬他。(後測作品 30822)

## (六)結局

結局可分為快樂的結局和悲傷的結局，即是喜劇（故事結尾皆大歡喜、如願以償）、悲劇（故事結尾死傷慘重、希望落空、形單影隻等收場）。在實驗組的作品中可以清楚發現善有善報、惡有惡報，種什麼因，就得什麼果，很符合兒童充滿正義的心靈世界，尤其皆大歡喜的結局在許多作品中都可以清楚看見。而控制組創作的結局只有少數幾篇隱約可以見到，雖然，曾經參與故事閱讀，多數作品卻沒有結局，甚至不知所云，無法製造完美的結局，以致於創作之作品難成為完整結構的故事，表 7 是兩組學童創作作品「結局」內容。

表 7 兩組學童創作作品之故事結構－「結局」內容

組別	「結局」內容	
實驗組	胡師父拆下舊水管，裝上新水管，完成了水管的換裝後，小杉很高興，因為不用付錢就把水管修好了，同時小杉也送兩個麵包給胡師父。(小杉找水管)(後測作品 30309)	中中找到鉛筆盒後，老師看到中中不再像昨天那麼不專心，便給中中一張獎狀，希望他這樣持續下去。(中中最心愛的鉛筆盒)(後測作品 30304)
	小皮打開信箱，真的有賀年卡，看到可愛的企鵝和壯觀的冰山，這是臺中的朋友寄來的。(小皮的賀年卡)(後測作品 30302)	美美把花綁成一束，送到可可家，可可真開心，又帶她去山上看風景，可可覺得這是她最美好的生日。(給可可一個驚喜)(後測作品 30318)
	小綠幫小妹妹擦藥、扶老奶奶過馬路、救溺水的人，做完這三件好事後，他就得到一件新毛衣了。(小綠的新毛衣)(後測作品 30327)	小叮鈴沒辦法修好哆啦 A 夢，最後是大雄、靜香、胖虎、小夫和小叮鈴的眼淚，讓哆啦 A 夢好起來，大家從此和睦相處在一起。(好心的哆啦 A 夢)(後測作品 30320)
	小臭放臭屁趕走人類以後，從此大家不再叫她「小臭」，看到他，都叫他「大英雄」。(交到朋友的小臭)(後測作品 30321)	被大鯊魚吃掉之後，愚笨的大野狼就死在大鯊魚的肚子裡。(愚笨的大野狼)(後測作品 30328)
	電燈修好之後，就可以看電視、讀書、打電腦，家裡變得很方便，小明也不再覺得無聊、害怕了。(小明家的電燈壞了)(後測作品 30304)	小老鼠最後釣起大魚，小老鼠好開心，回家的路上告訴爸爸下次還要再來釣魚。(小皮去釣魚)(後測作品 30305)
弟弟問爸爸：「一場遊戲和考試有什麼關係呢？」爸爸說：「我以前把考試當成一場戰鬥遊戲。」弟弟說：「如果不認真讀書，就會陣亡了。」爸爸說：「對！」(一場遊戲)(後測作品 30310)	村長得知山年獸最怕火，水年獸最怕魔法後，就派火兵巫師、魔法忍者、盜賊兵和槍擊兵一起去打倒山年獸和水年獸，就把兩隻年獸打敗了。(山、水年獸一起被打敗)(後測作品 30316)	

表 7 兩組學童創作作品之故事結構－「結局」內容（續）

控制組	小明和小文一起開心的游泳。(上學記)(後測作品 30805)	狐狸媽媽和熊媽媽她們的孩子長大了,狐狸媽媽要幫小狐狸們取名字為小花、小綠、小黑。(上學記)(後測作品 30832)
	道士收服了所有的鬼,從此就過著沒有鬼的生活。(鬼故事)(後測作品 30813)	所有的動物無路可逃,就被火燒死,地球也遍的光禿禿,小羊咩咩也在這場逃亡中死了。(小羊咩咩的逃亡)(後測作品 30829)

## 伍、結論與建議

### 一、結論

以兩組學童在實驗教學前、後故事創作的作品為質性資料來分析,其分析結果如下:

#### (一)兩組學童在實驗教學前故事創作的的能力接近。

進行故事結構創作教學前,讓兩組學童自定題目,創作一篇故事,加以分析比較後發現:

##### 1.主題意義方面

實驗組的故事創作作品主題具正面且符合主題內容,而控制組的故事中有負面主題的故事和不符合主題內容的故事較多。

##### 2.文句表達方面

兩組學童均出現同樣的問題,即一個句子包含許多想法,讓讀者難以了解作者想表達的故事內容,但是這樣的問題出現在控制組的部分較多。

##### 3.基本技巧方面

兩組學童使用標點符號的能力很低,文字和文句的使用常出現錯別字,兩組學童均出現這樣的問題,基本技巧方面的能力接近。

##### 4.故事結構方面

實驗教學前兩組學童創作的故事均缺乏明顯的故事結構,故事中大部分具備主角、情境,但開始事件、事件經過、主角反應及結局缺乏詳細的描述。因

此，創作故事的故事結構相當不完整。

## (二)實驗教學後的故事創作能力實驗組進步程度大於控制組。

進行實驗教學後，兩組學童自定題目，創作一篇故事，加以分析比較後發現：

### 1.主題意義方面

實驗組學童所創作的故事，多數具有正面意義，故事主題與內容得以結合搭配。控制組所創作的故事，故事主題缺乏意義，和故事內容難以搭配，兩組學童在實驗教學後有極大的差異。

### 2.文句表達方面

實驗組學童在文句表達的能力大幅提升，在描述主角、情境、事件經過時，能運用適當語詞，使讀者跟著故事內容，一探整個故事經過；控制組學童在一個句子中表達幾個想法，文句表達不順暢，令人難以閱讀。

### 3.基本技巧方面

實驗組在寫作時，具備的基本技巧進步許多；控制組學童雖然錯字及注音符號的運用稍有提升，然而，在故事內容中仍然存在許多不分段的文字和錯別字。

### 4.故事結構方面

實驗組創作的故事具備完整的故事結構，對於主角和情境利用語詞加以形容，出現開始事件，設計困境，思考解決策略，困境得以解除，結局圓滿成功。控制組所創作的故事，多數沒有完整的故事內容，找不到故事的情節，使得故事乏善可陳。

## 二、建議

以故事結構創作故事能提升學童創作故事的能力，對於學童實施故事結構創作教學，有以下的建議：大量閱讀故事能提供學童故事創作的材料，可由簡單的「看圖說故事」到「看圖寫故事」，進而自訂題目寫故事；創作故事結構即是練習擬定故事大綱，故事該如何進行，從開始到事件發生，結局如何收場，都需要事先計畫，如學會故事結構的創作，將能提升故事創作的的能力。

教師在實施故事結構創作教學時必須注意，故事結構創作教學的主體是學

## 專論

生，教師扮演協助的角色，在提問的過程中給予學童充分的自由，教師不需強勢主導，只需提示故事已發展到何階段。閱讀和創作兩者相輔相成，閱讀可提升創作能力，創作也能讓閱讀更深入。

除此之外，本實驗教學僅提供故事創作的脈絡，知道故事的結構內涵，如要使創作更具深度及廣度，尚需更多的閱讀活動及豐富的生活體驗才能使創作更上一層樓。喜愛閱讀的學童學習本實驗教學，對於創作將如虎添翼，然而不愛閱讀的學童經過本實驗教學，其創作故事雖具備完整故事結構，然其修辭和文句表達仍差強人意，還有很大的進步空間。可見，大量閱讀再搭配本實驗教學才是真正提升創作能力的最佳途徑。

至於，本實驗教學對其未來寫作能力的提升是否有幫助，有賴於未來研究針對實施故事結構創作教學和未實施的學童作一比較分析，以分析實施故事結構創作教學對寫作能力之延伸影響如何。

## 參考文獻

- 王瓊珠（2004）。**故事結構教學與分享閱讀**。臺北：心理。
- 吳正吉（1981）。**怎樣寫好作文**。臺北：文津。
- 吳英長（2005）。**臺東大學故事讀寫教學論文選集**。臺東：國立臺東大學。
- 周文君（2002）。「多元智能統整-合作-反省思考」寫作教學對國小學童寫作態度與寫作表現之影響。國立屏東師範學院國民教育研究所碩士論文，未出版，屏東。
- 林文寶（1994）。**兒童文學故事體寫作論著**。臺北：毛毛蟲兒童哲學基金會。
- 林鍾隆（2005）。童話與寓言的創作。載於吳英長、洪文瓊等作，**臺東大學「故事讀寫」教學論文選集**（頁 107-112）。臺東：臺東大學。
- 張春榮（2003）。**文學創作的途徑**。臺北：爾雅。
- 張清榮（1991）。**兒童文學創作論**。臺北：富春。
- 陳正治（1990）。**童話寫作研究**。臺北：五南。
- 陳姝容（2002）。**故事結構教學對增進國小閱讀障礙學生閱讀理解能力之研究**。臺北市立師範學院身心障礙教育研究所碩士論文，未出版，臺北。

- 連淑鈴 (2003)。電腦看圖故事寫作對國小二年級學童寫作成效及寫作態度影響之研究。臺北市立師範學院國民教育研究所碩士論文，未出版，臺北。
- 許文章 (2001)。故事圖教學對國小六年級學生記敘文寫作表現與組織能力之研究。國立花蓮師範學院國民教育研究所碩士論文，未出版，花蓮。
- 曾慧禎 (2002)。國小六年級學童在寫作歷程中後設認知行為之研究。國立屏東師範學院國民教育研究所碩士論文，未出版，屏東。
- 葉淑美 (2002)。合作故事圖解教學對國小低閱讀能力學生閱讀理解成效之研究。國立臺中師範學院國民教育研究所碩士論文，未出版，臺中。
- 蔡銘津 (1995)。文章結構分析策略教學對增進學童閱讀理解與寫作成效之研究。國立高雄師範大學教育學系博士論文，未出版，高雄。
- 蔡銘津 (1998)。文章結構分析策略教學對學童寫作成效之影響。課程與教學季刊，1(2)，139-160。
- 劉素梅 (2006)。國小三年級學童實施故事結構寫作教學之研究。國立臺中教育大學語文教育學系碩士論文，未出版，臺中。
- Calderon, M., Slavin, R., & Hertz-Lazarowitz, R. (1998). Effects of bilingual cooperative integrated reading and composition on students marking the transition from Spanish to English reading. *The Elementary School Journal*, 99(2), 153-165.
- Gardill, M. C., & Jitendra, A. K. (1999). Advanced story map instruction: Effects on the reading comprehension of students with learning disabilities. *Journal of Special Education*, 33(1), 2-17.
- Idol, L. (1987). Group story mapping: A comprehension strategy for both skilled and unskilled readers. *Journal of Learning Disabilities*, 20(4), 196-205.
- Mandler, J. M., & Johnson, N. S. (1977). Remembrance of things passed: Story structure and recall. *Cognitive Psychology*, 9, 111-151.
- Simmons, D. C. (1993, December). *Integrating narrative reading comprehension and writing instruction for all learners*. Paper presented at the Annual Meeting of the National Reading Conference. (ERIC Document Reproduction Service No. 365 943).

# Effects of Story Structure Writing Instruction in the Elementary School

**Tung-Mei Chang\***   **Hsiu-Shuang Huang\*\***   **Hei-Ping Chen\*\*\***

The aim of the study was to investigate the effects of story structure writing instruction on story writing ability of the third-graders in the elementary school. Story structure writing instruction provided children with a story structure design and helped children comprehend the whole story and integrate the story content, which helped children master the story writing. The procedure of the study began with the teacher's presentation of the story content and demonstration on how to look for the structure of the story content. After being familiar with the teacher's instruction, the student looked for the story structure independently and then imitated or created a story structure. Accordingly, the student created a whole new story of his or her own. Finally, based on the results, the study provided useful suggestions for children, teachers, educational institutions, and the future research.

Keywords: story structure, story writing ability, story structure writing instruction, third- graders

\* Tung-Mei Chang, Teacher, Tainan City Hai Dong Primary School

\*\*Hsiu-Shuang Huang, Professor, Department of Education, National University of Tainan

\*\*\*Hui-Ping Chen, Associate Professor, Department of Education, National University of Tainan