成長希望基金會
CHANGING YOUNG LIVES FOUNDATION

# 故事遊學園
# Story Wonders 2.0

資助機構

兒童事務委員會
Commission on Children

(兒童福祉及發展資助計劃 - 由兒童事務委員會贊助)

## 地點/時間

### 成長希望基金會

成長希望基金會致力培育本地兒童身心的健康發展，透過免費的教育及多元發展項目，讓兒童拓展視野，啓發他們發掘潛能，追尋理想，活出快樂豐盛的人生。

### 計劃簡介

「故事遊學園」計劃旨在透過故事閱讀、創作及演說，提升兒童的讀寫能力及演說技巧，啓發兒童思考及發揮創意。計劃內容分為「故事創作/演說訓練工作坊」及「故事演說比賽」兩部份：「故事創作/演說訓練工作坊」由專業故事/戲劇導師教授兒童故事改編及台上演說技巧；「故事演說比賽」提供舞台讓參加工作坊之兒童演說其創作的故事。

### 小冊子使用指南

本小冊子涵蓋故事創作及演說技巧兩部份。

學生可隨機翻開小冊子各頁面，把四個書角上的詞語連繫起來，創作出不同的故事情節：

左上角的地點/時間 (粉紅色)
左下角的人物 (黃色)
右上角的物品 (綠色)
右下角的事情 (紫色)

## 人物

物品

# 故事遊學園

姓名：

班別：　　學號：

## 車票

| 車號 | 閘口 |
| --- | --- |
| SW001 | G20 |
| 座位 | 行李 |
| 30A | 背包 |
| 出發地 | 目的地 |
| 學校 | 故事堡 |

「故事遊學園」旅程由此開展…

事情



超級市場

“閱讀令人增進知識，
知識令人擴闊眼界。”

蘇斯博士（Dr. Seuss）作家

弟弟

零食

# 閱讀有法

美國教育心理學家羅賓遜教授(Prof. Francis P. Robinson)設計了一套有效的閱讀策略SQ3R，有助提升閱讀效率：

## S
**概覽**
**SURVEY**

先對故事的主題及內容有概括的認識，並透過閱讀：

- 封面
- 封底
- 序
- 目錄章節

就像我們進行探險一樣，也要先看看地圖

## Q
**發問**
**QUESTION**

建立初步認識後，提出問題，例如：

- 故事的時代背景?
- 主角曾遭遇試甚麼事?
- 主角目的是甚麼?
- 作者想傳遞甚麼訊息?

對探險過程提出疑問

哭泣



動物園

# 閱讀有法

## R
**閱讀**
**READ**

代入故事角色及情節。在閱讀過程中尋找問題的答案，並隨時提出新的問題，例如:

- 為何主角要這樣做?
- 主角用甚麼方法解決困難?

尋找解決方法

## R
**記憶**
**RECALL**

嘗試以自己的方式記錄故事的關鍵內容

- 可借助心智圖(Mind Map)幫助記憶
- 列點形式記下關鍵內容

在地圖上劃上記號，記下探索關鍵

## R
**重溫**
**REVIEW**

翻閱筆記，憶述問題與答案

- 總結故事主題及意義

翻看資料，發掘隱藏寶物

熊

“故事是對事件賦予感情或戲劇性的描述。”

威爾・史托（Will Storr）作家

# 故事結構剖析

令人印象難忘的故事均包含「起、承、轉、合」四組結構，條理分明、節奏流暢地鋪排故事的情節發展。

**起（開首）**

交代故事的背景，引發讀者繼續看下去的興趣：

- 時間
- 地點/背景
- 主要角色
- 事件起因
- 主角的處境

「龜兔賽跑」故事例子：
有一天，白兔和烏龜在森林中相遇。白兔見烏龜走得很慢，對烏龜提出賽跑挑戰。

**承（經過）**

讓故事發展下去，帶讀者進入故事核心：

- 主角的經歷/遭遇
- 主角的想法及心理變化
- 為故事之高潮埋下伏線

例子：
白兔一直領先，烏龜一直墮後。

皇冠

**轉（高潮）**

故事的轉捩點，由相反或突然轉變的情節帶出高潮：

- 主角的處境改變
- 主角的應對
- 結局的伏線

例子：
白兔認為自己遙遙領先，便在一棵樹下休息；但烏龜沒有放棄，仍努力爬向終點。

**合（結局）**

故事的結局：

- 事件的終結
- 主角的下場或去向

例子：
最後白兔輸了比賽，烏龜反而獲勝。

**感想**

故事題材包羅萬有、不盡相同，但每個故事皆帶有作者期望帶出的訊息，讓讀者思考故事蘊含的意義，從而產生共鳴或反思。

例子：
白兔 - 因為驕傲，輸了比賽
烏龜 - 堅持完成比賽，最終獲勝

逃跑



城堡

在**動筆之前**，先給自己提出三個問題：

**我想寫什麼？如何寫？以及怎麼寫？**

馬克西姆．高爾基（Maxim Gorky）作家

守衛

城門

# 故事創作想一想

創作故事前，先問一問自己以下這些問題：

1 我想透過故事表達甚麼？

2 我想寫甚麼類型的故事？

3 我會用甚麼寫作手法？

4 故事發生的時間背景？

5 故事發生的地點、場景？

6 故事角色的設定會是？

7 故事的起、承、轉、合

讚賞



聯歡會

# 創作故事十指法

十隻手指包含了創作故事的重要元素，齊來試一試：

故事中出現的主角、配角及其他角色

角色

主要場景，如森林、太空

地點

時間

故事發生的時間，如很久很久以前、未來

寫作手法

編寫故事時，將採用甚麼寫作手法？

- 順敘法：由開始至結局順敘描述
- 倒敘法：先寫結局，再敘述故事經過
- 插敘法：由開始至結局順敘描述，在過程中加插其他不同時間的情節

故事的類型，如冒險、科幻

類型

冒險 科幻

主旨

故事傳遞的訊息

左手（故事設計）

小豬

獎品

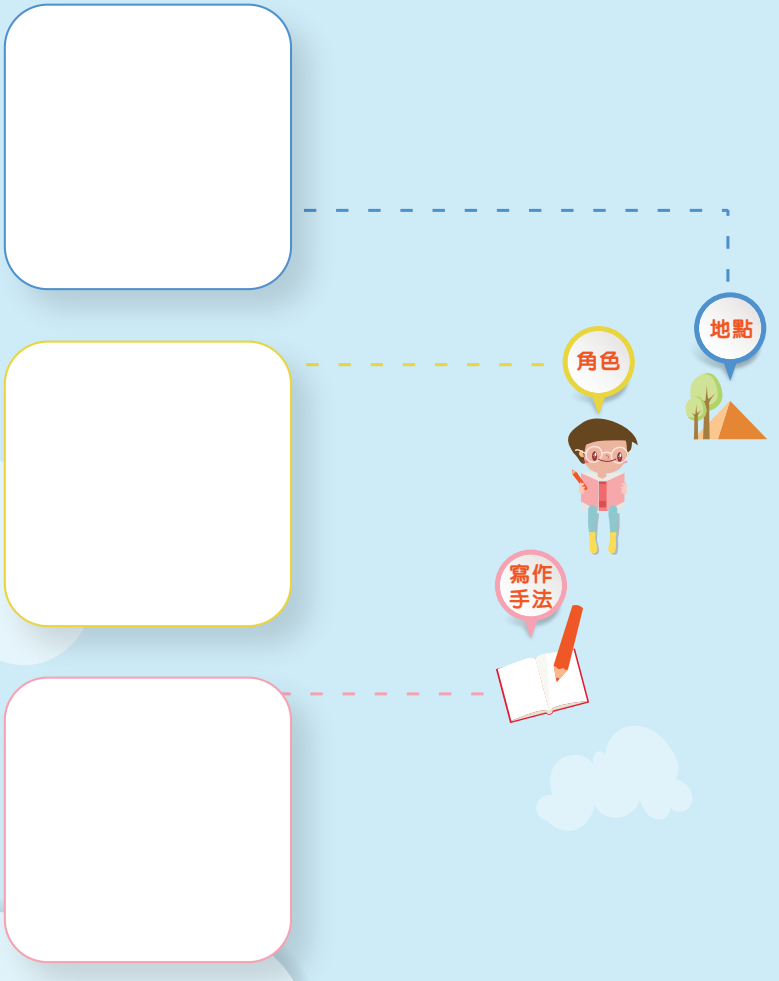
右手（故事大綱）

鼓勵



海底

## 自我學習天地（十指法）- 左手（故事設計）




蟹

金幣

時間

類型

主旨

大笑



未來

自我學習天地（十指法）- 右手（故事大綱）

鋪排

開首

主旨

弟弟

飛船

關鍵情節

事態發展

結局

成功



荒野

# 五感創意運用

創作故事時，利用人體的五種感官，加入生動的形容，能令描述更形象化，故事內容更豐富。

## 視覺

我看到：
顏色：紅色的、純白的、色彩繽紛……
形狀：圓圓的、不規則的……
大小：很大/小、巨大/細小、龐大/納米……
外形：美麗/醜陋、美若天仙/其貌不揚……

## 聽覺

我聽到：
動物的叫聲：吱吱、喵喵、汪汪……
機器發出的聲音：卡擦、……
別人的對話、歌聲……

獅子

## 味覺

我嚐到：
甜味：甜甜的、清甜的……
鹹味：鹹鹹的、鹹津津的……
苦味：苦苦的、苦澀的……
辣味：辣辣的、辛辣的……
酸味：酸酸的、酸溜溜的……

## 嗅覺

我嗅到……
香味：香香的、芬香的、芬香撲鼻……
臭味：臭臭的、惡臭的、奇臭無比……
腥味：腥腥的、腥臭的……

## 觸覺

我感覺到：
痛楚：疼痛、劇痛……
溫度：溫暖/清涼、炎熱/寒冷……
軟硬：軟熟/堅硬……
濕度：乾燥/潮濕、乾爽/濕潤……

# 自我學習天地（五感）

## 視覺

我看到……

## 聽覺

我聽到……

## 味覺

我嚐到……

## 嗅覺

我嗅到……

## 觸覺

我感覺到……

鞋

“講故事是把故事的中心劇情用自己的理解及方式演繹出來。”

尼爾・葛莉菲斯（Neil Griffiths）作家

比賽



地牢

# 故事演說技巧

故事演說三大關鍵：

- 聲線變化
- 面部表情
- 身體語言

## 聲線變化

故事演說中，聲線是最重要的元素：

1. 多扮演不同角色的聲音（如動物、男女、老人家）
2. 適當改變演說的速度/節奏來營造氣氛（如加快，表達緊張或焦急；減慢，表達休閒、動作緩慢）
3. 改變聲線高低來配合故事情節

1. 運用同一聲調演說故事
2. 運用唱誦方式說故事
3. 聲線太高或太低

女巫

## 咒語

### 面部表情

演說故事過程中，演說者的面部表情是表達角色性格及情緒的最佳工具：

1. 配合角色性格及情緒
2. 配合故事氣氛

1. 過多小動作
2. 過度誇張的表情
3. 表情呆滯

### 身體語言

動作能夠提升故事戲劇感，而且讓聽眾產生影像聯想：

1. 配合故事，做出簡單動作（如搖頭、擺動）
2. 以動作表達情緒（如哭泣時雙手放在眼前、雙手握拳表達憤怒）

1. 過多的手勢
2. 誇張的動作
3. 動作與說故事的節奏不配合

## 失憶

© 版權所有，不得翻印

本冊內容由成長希望基金會編定，未經授權，不得公開使用或轉載

成長希望基金會
Changing Young Lives Foundation
第二版(2022)
2nd Edition (2022)
2511 0505 www.changingyounglives.org.hk
changingyounglivesfoundation 成長希望基金會 Changing Young Lives Foundation
Changing Young Lives Foundation

在此刊物或物品上/活動內表達的任何意見、研究成果、結論或建議，並不代表香港特別行政區政府或兒童事務委員會的觀點。
Any opinions, findings, conclusions or recommendations expressed in this material/event do not reflect the views of the Government of the Hong Kong Special Administrative Region or the Commission on Children.