

49

## 寫作錦囊（「故事新編」）

寫作策略：提示卡

表達能力：記敘

學習目標：

1. 學習選擇適當的寫作策略，解決寫作困難；
2. 學習運用提示卡刺激思維，修訂作品。

寫作思維過程：構思、修訂

教學階段：寫作後指導

適用年級：三至六

教學步驟	構思和備註
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 閱讀教師派發的參考作品《第二次龜兔賽跑》後，學生開始構思故事。</li> <li>2. 如學生覺得思維窒礙或想不到創新的意念時，可以要求教師協助。</li> <li>3. 教師請學生在「寫作錦囊」中隨機抽出思維策略或寫作策略，刺激思維（後附以「龜兔賽跑」為示例說明）。</li> <li>4. 按提示嘗試想出不同的點子或發展故事的構思，暫時放下文字、組織等考慮。</li> <li>5. 選定最佳方案後，將意念整理為大綱，然後繼續寫作，完成作品。</li> </ol>	<p>本活動為活動36「故事新編」的延續。</p> <p>教師事先準備不同創意思考策略，以提示卡或思考單的形式列出。</p>

## 設計說明：

1. 學生經常投訴缺乏靈感，無法創作，或在寫作過程中思維窒礙，寫作停頓(writer's block)。在創造思考教學中，借助提示卡或檢核表以刺激思維是其中一個常用的解決方法。提示卡或檢核表就是一份清單，列明解決問題或改革的可能方向，應用者可以據表逐一推敲，發掘意念。台灣的學者曾按奧斯本和 Eberle(1971, 1982)的「SCAMPER」模式，編了一個類似的檢核表，稱「代合調改用消排」（陳，張，1988），即「取代、結合、調整、修改、用於其他方面、取消、重新安排」。

### 創意策略：SCAMPER

代 號	功 用	例 子
S(Substitute)	取 代	<ul style="list-style-type: none"><li>• 用其他動物代替。</li><li>• 用其他比賽取代。</li></ul>
C(Combine)	結 合	<ul style="list-style-type: none"><li>• 與其他故事結合。</li><li>• 與其他比賽結合。</li></ul>
A(Adapt)	調 整	<ul style="list-style-type: none"><li>• 增加一個角色。</li><li>• 將比賽延續。</li></ul>
M(Modify)	修 改	<ul style="list-style-type: none"><li>• 改變事件。</li><li>• 改變時間。</li><li>• 改換背景。</li></ul>
P(Put to other uses)	用於其他方面	<ul style="list-style-type: none"><li>• 為了其他原因比賽。</li><li>• 用以帶出另一道理。</li></ul>
E(Eliminate)	取 消	<ul style="list-style-type: none"><li>• 哪部分可以刪除？</li><li>• 可以刪去角色嗎？</li><li>• 能不能再精簡一點？</li></ul>
R(Rearrange)	重新安排	<ul style="list-style-type: none"><li>• 改變一下順序又如何？（順敘、倒敘）</li><li>• 先寫出結局或結論如何？</li><li>• 步驟變更可以嗎？</li></ul>

2. 本教學活動的提示卡即是按上述意念整理而成，表中並不提供具體內容，僅提示思考方向，讓學生有充足空間自由發揮。如對能力稍遜的學生，也可以將思考策略變為以提問形式的思考單，並配合例子，使學生能較易掌握。
3. 這類在寫作過程中刺激學生思維或協助學生解決寫作困難的程序性指導，可以用提示卡、思考單或檢核表的形式進行，除發掘意念、增加創意外，也可以是寫作技巧的指導，如：文章開頭結尾的方法、鋪排情節的技巧等均可。

## 提示卡示例

提示卡（以「龜兔賽跑」為例）

- 可不可以從另一個角度出發？（例如：兔子是受害者）
- 可不可以改變結局？（例如：兔子得到勝利）
- 可不可以將比賽改到不同的地方進行？（例如：賽事在水上舉行）
- 可不可以將故事的時代背景改變？（例如：太空時代的龜兔賽跑）
- 可不可以加入一個新的角色？（例如：比賽評判）