

教學方案附件二

改寫故事

改寫故事即是運用自己的創意為故事增添新元素或結局，那麼我們應從何入手呢？

- 「六何」策略
 1. 何時：從時間上改變。(故事背景可由古代轉變為現代)
 2. 何地：從地點上改變，可把故事原有場景轉換。(故事發生的地點可由市集轉為森林)
 3. 何人：人物角色互換、性格特徵改變或增刪人物。
 4. 何事：從原本的故事結局作延伸，改變原有道理。
 5. 為何：誘使角色改變或角色動機轉變的原因。
 6. 如何：角色怎樣改變。(即角色對事情作出的回應)

孟母帶着孟子定居在市集附近。他們家在鬧市中，叫賣聲不斷。孟子和其他鄰居的小朋友一起學起商人做生意的樣子。有一次，孟子和其他小朋友又玩起了做生意的遊戲。正在假裝客人的小孩向扮演商人的孟子問：「你這裏寫蘋果一個五元，那我買七個蘋果，總共是多少？」不懂算數的孟子答不上來。於是，他被其他孩子們說他不適合扮演商人這個角色。孟子為此很不開心。因此，他去找市場上的商人教他算數。過了一段時間，孟子精於計算。他發現自己精於數學，醉心研究，終成為一個數學家。

時間：沒有轉變

人物：加插角色——小朋友和市集中的商人。

地方：承接孟母三遷故事原有的地點設定——市集

事情：原本故事的設定中，母親帶同孟子遷往私塾。但在新編故事裏，他們則選擇繼續居住於市集，而孟子更向商人學習算數。

為何：因為孟子被朋輩取笑他不懂算數。

如何：由原本被動受環境影響的設定變成主動求學，靠自己努力突破環境局限。