

\* 敘事工具融入通識課程  
之探究

幼兒保育系 馮瑜婷

111.6.13

# \*簡報大綱



- \* 一、何謂敘事？敘事力的類型？
- \* 二、骰子敘事的目的
- \* 三、骰子敘事的製作過程
- \* 四、我們也來練習一下。

# 何謂敘事？

- 1、開啟敘事培力：文學的閱讀、聲音影音的訓練、文化的體驗
- 2、始於**建構經驗**，敘事（動詞）變成 **記錄人類生活世界與生活歷史的方法**，敘事者秉持著某種「意義」或想法，反省經歷及重組各種「現象」成為故事類型 Clandinin & Connelly, 1996
- 3、簡言之，對於**故事的描述**。

# \* 敘事類型



隨著思潮演變及科技發展之助，出現不同型態的敘事。人類敘事

活動發展得很早，從歷史中發現敘說經驗有：

- 1、壁畫的形式(西藏、埃及)
  - 2、口語敘事 (oral narrative )
  - 3、編織民俗歌謠傳唱
  - 4、故事傳說
  - 5、文字以後書寫敘事(written narrative )
- 等型態流傳先人生活智慧。



# 骰子敘事—性別、健康與科技課程模組

---

# \* 骰子

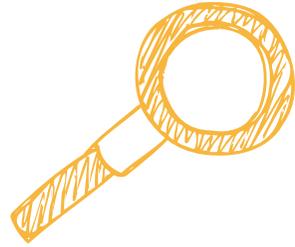
\* 稱之為色子，有六個面，各面帶有標記，以隨機的呈現的投擲道具，為古老的賭具。相傳骰子是曹植發明的，一開始是用玉石做成的，直到唐朝才改用野獸的牙齒或是野獸的骨頭來做骰子。

\* 期通常用於桌上遊戲，如：骰子遊戲、棋盤遊戲、博奕遊戲等、

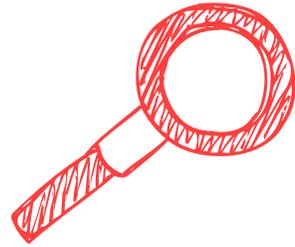




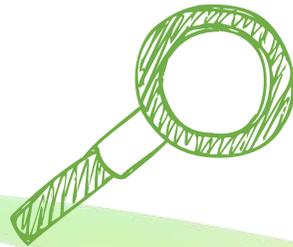
# 骰子敘事的目的



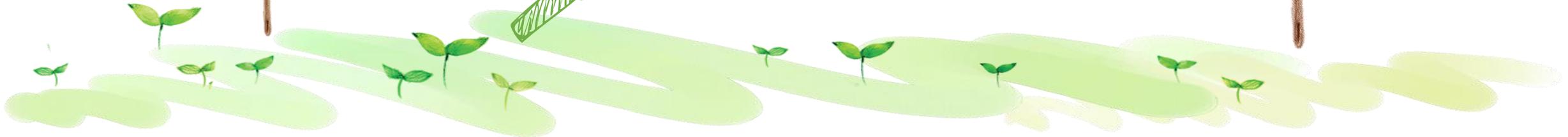
創意與訓練表達能力



提升敘述事情的能力  
(人文關懷)



激發想像力(聯想、造句)



# 骰子製作流程

說明:1. 骰子上的圖案來編織故事。

2. 將所有的圖案串聯成一篇故事。(就如故事接龍)

目標:是希望藉著不同的圖案激發玩家的想像力。

方法:1. 從場域思考起

2. 主題性別・健康與科技

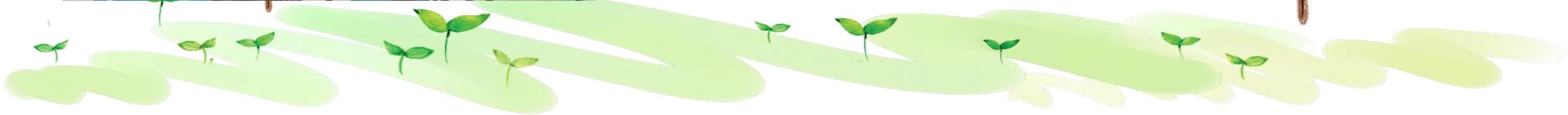
3. 適用對象

4. 玩法:等待你來設計

# 一、構思及繪製(只能用圖畫，不能用文字描述)



## 二、製作過程



### 三、完成，並討論遊戲規則

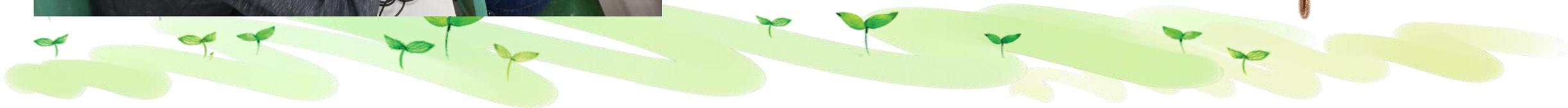


# \* 遊戲規則 (自訂)

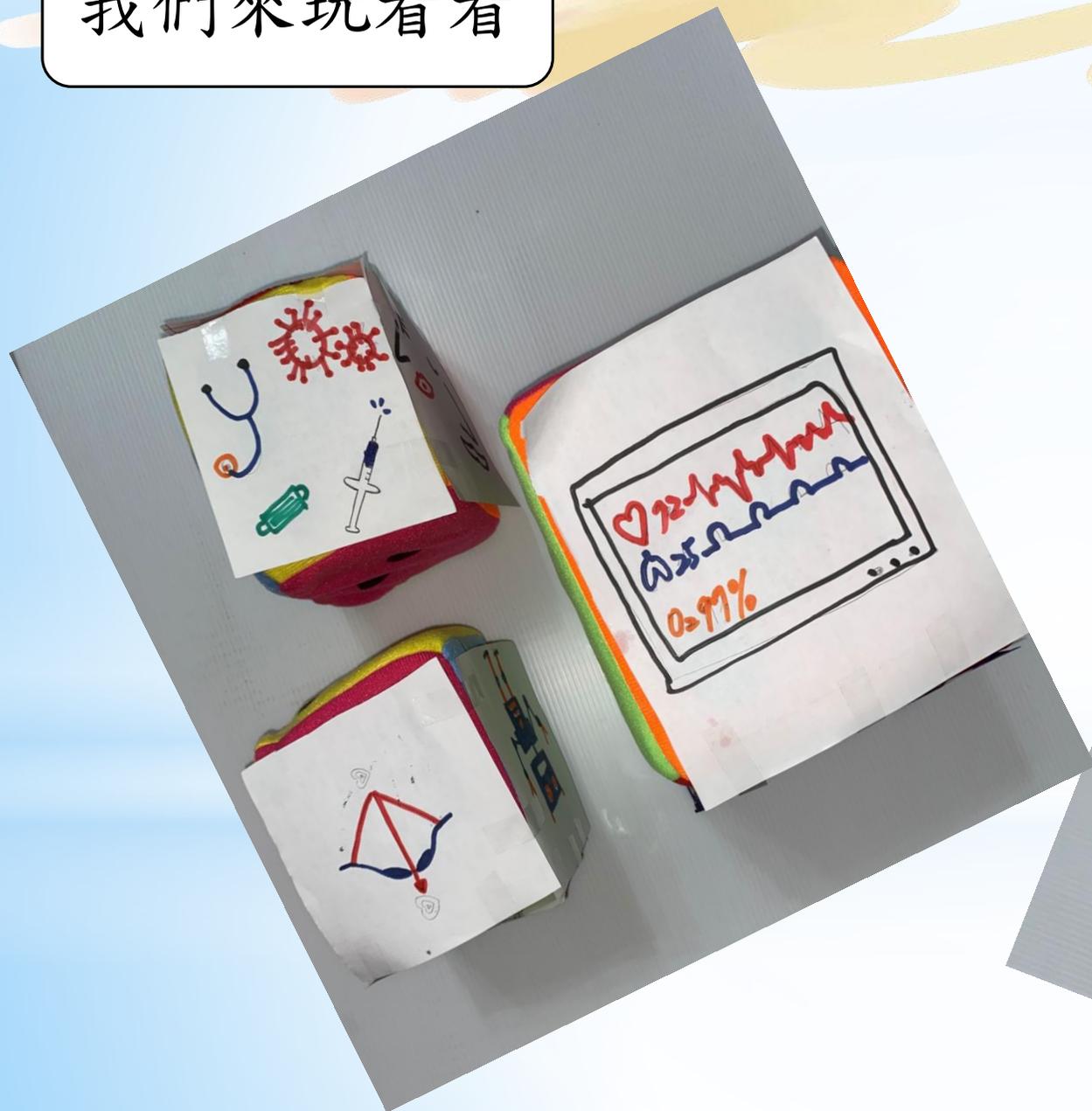


- ① 3顆骰子一起骰或是一人擲一個等
- ② 決定骰子和說故事者順序
- ③ 第一個開始，每人一分鐘

## 四、進行遊戲

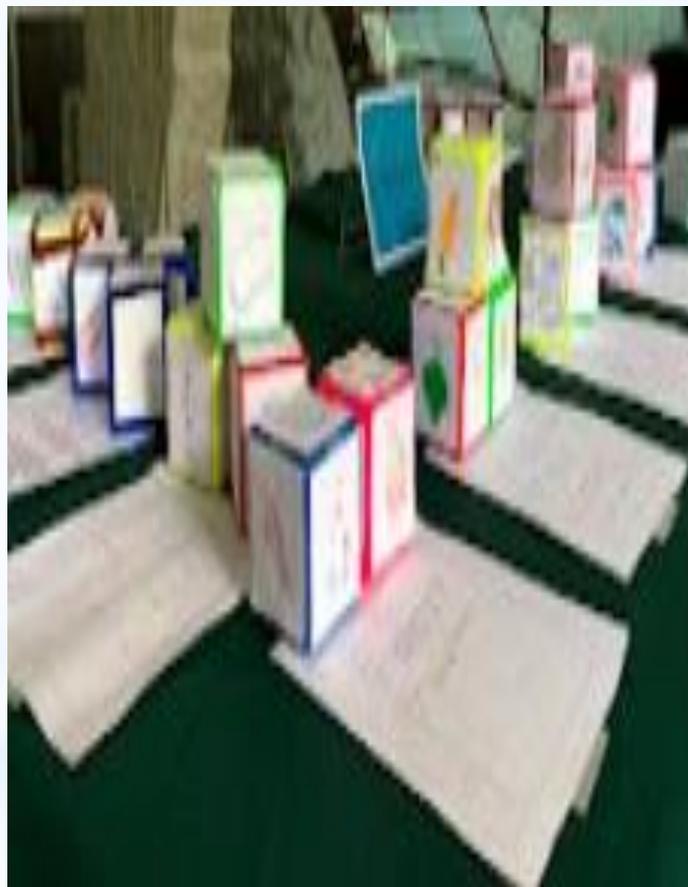


我們來玩看看





# 成果作品





---

**THANK ~ 😊😊😊**