

應用蓮花綻放法啟發幼兒創作故事之研究

沈翠蓮*

摘要

本研究旨在觀察六歲幼兒理解蓮花綻放法意義後，參與創作創意故事之表現情形。本研究採行質性研究，以「沙漠金蛇和戴隱形眼鏡的強盜」作為觀察分析幼兒創作故事內容和創新歷程表現之依據。本研究獲致以下結論：（一）說聽故事的創意思考：以物品和動作有較佳的創意構想；外移成另一核心主題幼兒可以表現想像、利用和新穎等創意；動態完成創作故事：幼兒以生活經驗建構故事內容。（二）說聽故事的文本內容：創作故事全文有五個段落 631 個字。（三）說聽故事的創意應用：應用蓮花綻放法有助幼兒創作創意故事。（四）說聽故事的創新表現：幼兒對於說出新奇事物、回應遺漏問題和具體化最具創新表現。本研究提出以下建議：1. 幼兒教師應用蓮花綻放法在說聽故事，可多融合多種創意方法，選擇具有延伸性主題，配合活動設計，經營連貫性情境。2. 幼兒學習宜常詰問給予增強，並鼓勵創新字彙和故事情節。

關鍵詞：蓮花綻放法、創作故事、幼兒說聽故事、創造力教學

* 沈翠蓮，國立虎尾科技大學通識教育中心教授

電子郵件：tlshen@nfu.edu.tw

來稿日期：2010 年 12 月 31 日；修訂日期：2011 年 2 月 18 日；採用日期：2011 年 5 月 23 日

A Study on Teaching Young Children to Develop Creative Stories Using Lotus Blossom Technique

Tusi Lien Shen^{*}

Abstract

The purpose of this study was to use the Lotus Blossom technique to teach a six-year-old child to develop creative stories. Conducted in qualitative research, this study observed and analyzed the process in which the child developed the story “*Desert golden snake and the pirate with contact lens*.” The findings of this study are as follows: 1. The child performed more smoothly, and demonstrated more original ideas with articles and movement than with colors and places. Life experience was more helpful than other factors in story construction. 2. The child developed a story of 631 words in two and half hours. 3. Lotus Blossom was effective in process of the child’s story development. 4. The child performed better in telling novelty, answer missing questions and concretization than in showing concerns and opportunities. The following suggestions are given: 1. Teachers may use lotus blossom technique and many creative methods to teach children to develop creative stories. 2. Young children should be encouraged through reinforcement to be a questioner

Keywords: lotus blossom technique, creating story, children’s telling and listening story, creative teaching

^{*} Tusi Lien Shen, Professor. Center for General Education, National Formosa University
E-mail: tlshen@nfu.edu.tw

Manuscript received: December 31, 2010; Modified: February 18, 2011; Accepted: May 23, 2011

壹、前言

創意故事的熱情分享和專注聆聽，是提供幼兒成長學習解決生活問題和深化思考學習的重要關鍵。特別是充滿戲劇性和想像力的創意故事，故事內容題材對於幼兒的語言發展、合作學習問題解決、做出決定和洞察力的培養具有明顯的益處（Donelan, 2002; O'Neill, 1994; O' Toole, 2002）。因此，Deans, Brown 及 Young（2007）觀察 20 位 4 到 5 歲的幼兒為研究對象，嘗試從師生說聽故事彼此參與創作故事互動，以及發展說聽故事為戲劇表演過程，是否有助於幼兒教師創意教學進行研究，結果指出採用袋鼠故事為前提發展成為戲劇表演過程，創意的故事確實對於提供教師和幼兒在動態互動過程，觀念發想和形成構想虛構故事情節，產生創意闡述故事內容歷程，轉化行動和發展錯綜複雜情結，完成高潮和結局，具有提供師生反思教學作用。簡言之，創作故事教學影響師生教室日常互動行為作用力相當大。

許多幼兒教室在今日社會多元生態中，明顯的充滿多元文化學生和家庭，包括不同種族、俗民誌、宗教、語言、價值觀、社經背景和家庭成員（Lynch & Hanson, 2004）。當然，如何帶領學生玩出創意的活動，讓幼兒感覺在教室上課學習是有趣又可以培養能力，對於今日許多幼教老師是一種挑戰。因此，如何創新課程與教學符應家長和幼兒需求，顯得相當重要。

蓮花綻放法（Lotus Blossom）是由日本的 Clover 管理顧問公司總裁 Yasuo Matsumura 所創建的，此方法是觀察蓮花綻放的連續性和電腦軟體 Lotus 123 所延伸出來，透過寫下創意主題、創意構想或應用、外移成另一核心主題、動態完成構想、評估構想等步驟，從一個九宮格（9 squares）變成 81 個小宮格，再擴展思考又可以變成更多的創意構想，每個原創構想主題或另移新主題，經常可以創造不同面貌或出乎意料之外的答案。

如何讓經驗學習創新能量是教育重要關注議題。Kolb（1984）認為經驗學習含具體經驗和抽象概念的攝受經驗（grasping experience），以及含省思觀察和行動實驗的轉換經驗（transforming experience），個體以分化（diverging）、吸收（assimilating）、整合（converging）和調適（accommodating）等四種方式，進行攝受經驗和轉換經驗的學習。Beckman & Barry（2007）研究指出：說故事創新歷程包括關注、說出新奇事物、回答遺漏問題、展現機會、具體化

等五個步驟，掌握觀察經驗、問題架構、概念原則和解決方法，運用分析和綜合能力，處理具體和抽象事實，才能使個體創新說故事歷程。而創新歷程和學習風格息息相關，個體偏好分化學習方式擅長產出構想型的活動；偏好吸收學習方式擅長蒐集大量資訊並具邏輯性的排列資訊；偏好整合學習方式擅長完成技術任務高於社交和人際間的議題；偏好調適學習方式擅長完成實作經驗以及行動目的學習。

本研究期望應用蓮花綻放法啟發幼兒說聽創意故事歷程，探析幼兒創作故事的創意思考、文本內容、創意應用和創新表現的情形，提供幼兒教師或家長啟迪幼兒說聽故事的創意方法，轉化幼兒在現實世界既抽象又具體的豐富思維，參與傳遞創新故事行動。

貳、文獻探討

一、蓮花綻放法的意涵

（一）蓮花綻放法的創意緣起

Michalko (1998) 研究指出，蓮花綻放法 (Lotus Blossom) 是由日本千葉市 (Chiba City) 的一家管理研究中心 (Yasuo Matsumura of Clover Management Research) 所發展的創意技法，此一技法是模仿主題圖 (theme mapping) 的大主題、中主題、小主題等一一延伸創意構想而來 (沈翠蓮，2010)。由於蓮花綻放法係利用九宮格的圖譜做為創意發想工具，又稱為九宮格法。所以，扣除九宮格中心的創作主題，所剩下 8 格可以不斷外移成另一新的九宮格 (如圖 1 所示)，創作者如果擅長以聚斂思考或擴散思考進行創意聯想，其創意點子可以不斷發散為 8 的多次方，換言之，創意點子可以有 64、512、4096……等不斷衍生新的點子。

蓮花綻放法經常使用的時機是在：1. 你想要發展創意的構想。2. 你正想從有些問題激發出更多構想。3. 你已陷入一種思維的單一模式困境。4. 你需要創發構想的種子，可以發發出更深入的好構想 (Michalko, 1998)。換言之，蓮花綻放法可以像精靈一般，深入淺出創作許多創意點子，從點、線、面和網狀的拋開相關創意發想與實踐議題。

（二）蓮花綻放法的創作步驟

蓮花綻放法圖譜中間是核心主題，外有 A、B、C、D、E、F、G、H 等八

個格子，八個格子可以再擴散思考到每一個九宮格角落，當成核心主題。以下說明蓮花綻放法的進行步驟（沈翠蓮，2010；Michalko, 1998）：

1. 寫上核心主題：在蓮花綻放圖方形中心寫上核心主題。
2. 寫下構想或應用：在核心主題的 A、B、C、D、E、F、G、H 等八個格子，寫下構想或應用。
3. 外移另成一核心主題：把 A、B、C、D、E、F、G、H 分別置放到另一個九宮格中間當核心主題，繼續擴散思考所有的構想和應用。
4. 動態完成：每個主題一直修改、填滿到蓮花綻放圖滿意為止。
5. 評估構想。

圖 1 蓮花綻放思考圖譜

6	3	7	6	3	7	6	3	7
2	F	4	2	C	4	2	G	4
5	1	8	5	1	8	5	1	8
6	3	7	F	C	G	6	3	7
2	B	4	B		D	2	D	4
5	1	8	E	A	H	5	1	8
6	3	7	6	3	7	6	3	7
2	E	4	2	A	4	2	H	4
5	1	8	5	1	8	5	1	8

資料來源：Michalko, M. (1998)。 *Cracking creativity: The secrets of creative genius* (pp. 66). Berkeley, California: Ten Speed Press.

二、經驗學習歷程和說故事創新歷程

（一）經驗學習歷程的主張

經驗主義學者主張經驗的發生是因學習的必要性而產生，誠如杜威（J. Dewey, 1859-1952）提出學習是經驗不斷地重建，由於持續的學習過程調和新經驗與舊經驗，創造思考問題教學法，主張經驗知識是做中學，方有利於學習者學習興趣和動機，教育不能只限於以前知識或經驗的重複，而應將其重組，有效地適應新環境，因此教學方法應重視培養學生縝密思考，將已獲得之知識或觀念加以重組與發現，特別是教導學生問題解決的學習方法最能把握學習的重點，達到知行合一的方法。杜威經驗學習理論重要主張如下所述（Dewey, 1997）：

1. 知識是解決生活問題的改造經驗。
2. 知識來源是人與環境交互作用。
3. 知識是進步創新且是主動攝取的。

（二）說故事創新學習歷程

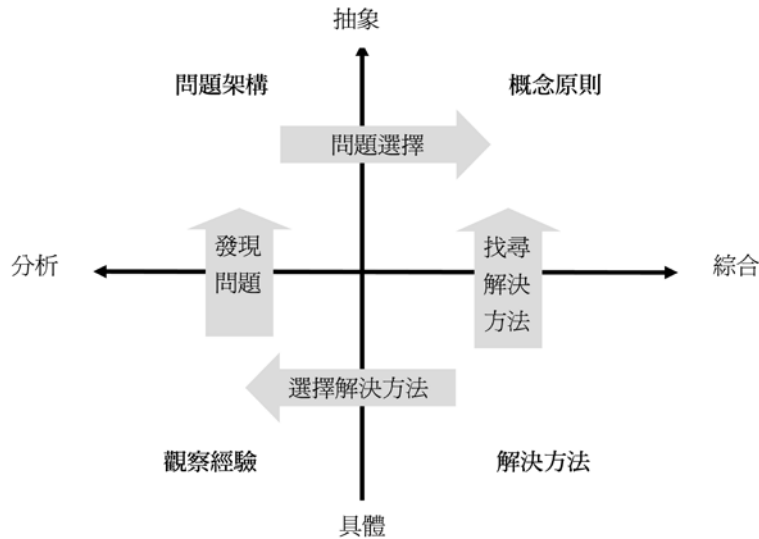
Beckman 與 Barry（2007）從創新是一種學習歷程的觀點，提出問題解決、發現和選擇的創新歷程，從圖 2 可以發現個體在具體經驗和抽象概念之間的學習歷程，需要透過問題解決、找尋解決方法、選擇解決方法和發現問題的循環歷程，以及分析問題架構和觀察經驗，綜合概念原則和解決方法創新學習歷程方能產生。

從圖 3 和圖 4 可知：說故事創新歷程和學習風格的表現，包括觀察經驗、問題架構、概念原則和解決方法四個象限，透過關注的投入期待、展示新奇事物、告訴我遺漏了什麼、展現機會、具體化等五個說故事步驟，從具體觀察經驗讓說聽故事者都能對故事抱持關注態度，從具體事實到鋪陳分析展示新奇事物的故事情節，所架構出來的問題，提供說聽故事者彼此提供回應遺漏，或提供具有想像力的抽象概念世界，並由熟知概念原則展現說故事機會模式，最後綜合故事情節具體化，展露創意且兼容具體和抽象故事的解決方法，創新歷程意味著運用現有資源，不斷分化、吸收、整合和調適產生價值改變的學習歷程。

三、幼兒說聽創意故事的影響

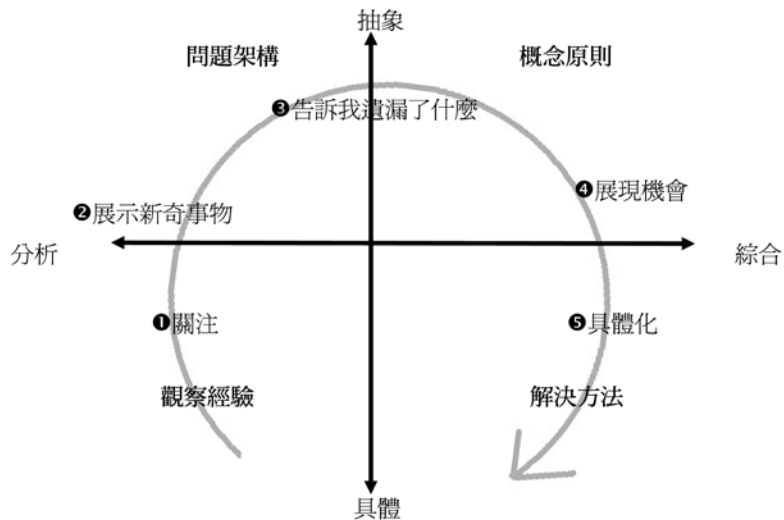
說故事是把具體觀察經驗轉化為抽象概念，或把抽象概念透過具體架構說出來的雙向互動方式，對於幼兒聽故事而言，具有下列影響：

圖 2 問題解決、發現和選擇的創新歷程



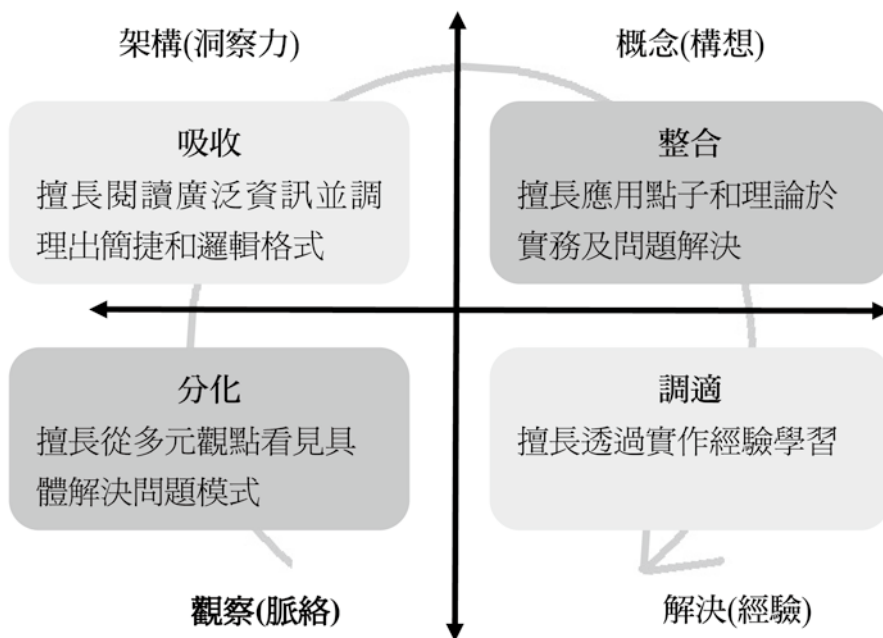
資料來源：Beckman, S. L., & Barry, M. (2007). Innovation as a learning process: Embedding design thinking. *California Management Review*, 50(1), 44.

圖 3 說故事創新歷程



資料來源：Beckman, S. L., & Barry, M. (2007). Innovation as a learning process: Embedding design thinking. *California Management Review*, 50(1), 46.

圖 4 創新歷程和學習風格



資料來源：Beckman, S. L., & Barry, M. (2007). Innovation as a learning process: Embedding design thinking. *California Management Review*, 50(1), 47.

(一) 發展幼兒思考力和行動力的連續延伸

幼兒透過參與創意故事歷程，發展延伸思考和行動的專注力、學習力、洞察力、構想力和問題解決能力，具有實質作用。Curtis (2009) 研究幼兒在工作中的心靈，發現其在遊玩學習思考且成為一個科學家時，他會表現下列行為：

1. 驚喜和提問。
2. 學習意識性思考。
3. 緊密觀察和詳細注意每個細節。
4. 描述繪圖和記錄所見所思。
5. 小心謹慎的比較和排序。
6. 有比較性的計算和測量。
7. 經由嘗試錯誤經驗培養預測力。
8. 持續性的一遍又一遍嘗試。
9. 和他人共同合作時時覺得有趣。

透過說聽有關科學故事的過程啟迪，可以讓幼兒感受成為科學家有意義的學習之旅，當他聽過創意故事在日後呈現相似情境時，幼兒通常會產生聯想、表達、轉換和檢索記憶庫的資訊，連續延伸思考和行動，回應或探索相關問題。

（二）提供教師發展新故事的思考步驟

Fowler, Yates 及 Lewman（2007）研究指出：幼兒教師可以利用下列發展新故事的思考步驟來發展新故事。

1. 選擇故事

（1）故事是否包含了與幼兒們經驗有關的要素？（2）故事對於多元文化是否有著一定的敏感度，能避免刻板印象，並且有來自不同種族的角色出現？（3）故事中的字彙對其年齡是否適當（太難或太容易）？（4）故事中的圖解或註釋是否適當，是否每頁都有？（5）故事中的圖解或註釋是否有鮮明的顏色？

2. 擷取故事中的觀念或主題來增廣知識基礎

給幼兒閱讀故事通常包含一些不同的主題，老師們可以從這些主題中，每天選一個不同的主題，使幼兒有機會將主題與自身的生活經驗相連結，達到更深入的了解。

3. 為每一個概念或主題設計活動

活動可以是一個開放性的創作或永久性的作品（例如：用手指印上顏料作畫或廢物利用做品製作）。

4. 將課程與國家標準及幼兒不同需要相結合

例如設計氣象和音樂活動指標包括：重述故事中的資訊指標、幼兒透過主動地探索尋找問題的答案、幼兒能運用感官去探索和觀察物質和自然現象、使用動作技巧參加活動、調查音樂的要素、參與音樂相關活動、輪流進行資料與經驗分享等等指標。

（三）昇華親子互動關係的優質經營

說聽故事的人都扮演著多重角色，有時候是故事中的調節者、情境模擬者或創意問題解決者，特別是從故事的骨牌效應，幼兒很容易被引發探索更有意義的主題（Winston & Tandy, 2001）。假如說故事的是父母親，聽故事的是家中幼兒，對於親子互動關係的經營，在分化、吸收、統整、調適故事情節脈絡，到現實情境對話溝通的轉移應用，可以促進昇華親子對話互動溝通的優質經營。

（四）促進理解文化內涵建構文化資本

對於幼兒而言，文化攝受意味著對幼兒成長提供理想的狀態，如此文化攝受是可以促進幼兒發展的（Cole, 1998）。由於父母親忙碌於工作，很少意識到或去創造「對幼兒成長提供理想的狀態」，家庭和學校是提供幼兒文化陶

治的重要場域，幼兒帶著家庭文化到學校，也因為帶著家庭無形的文化資本（culture capital）參與學習，部分兒童在教室學習文化攝受有差異性，致使對於學校課程所教的知識技能，呈現學習困難的經驗（Brooker, 2010）。父母或教師可以經由說聽故事的創意歷程中，啟發幼兒學習更多各面向的社會、情緒、知識、道德、需求等文化差異感受促進學習。

（五）創新幼兒活動課程與教學思維

誠如 Lewman 與 Fowler（2001）為創新幼兒課程與教學模式，提出幼兒活力課程（the Spark Curriculum for Early Childhood）模式，該模式指出使用活動要點包括：1. 活動和教學策略列舉許多發展標準，宜考慮到幼兒年齡、能力（包括資賦優異、發展遲緩和第二語言不利幼兒），讓特色能建置在許多方案中。2. 活動是提供幼兒每天在家和在學校一種連續性的生活感受，以及文化多樣性、信念和社區語言的榮譽感。3. 活動是充分提供給幼兒展現特殊發展和個別性教育目標的機會，有能力的教師應陳述清楚的在地學習標準。4. 活動包括在每天和每週分享平常的主題，且可以擴展和豐富學習時光，支持幼兒語言發展，以及早期知識能力和創造力。5. 活動有關每週故事本的選擇，應該是可以讓幼兒發現許多知識，包括許多故事知識層面，預測故事內容機會和重說故事行動，以及有關故事可以在每天扮演角色並時常接近書本。是以，故事是幼兒每天活動的重要設計，亦是創新課程和教學的重要設計。

參、研究設計

本研究採取質性研究，運用蓮花綻放法的步驟一一鋪陳故事內容，在說聽創作故事時進行觀察、晤談、文件蒐集等資料蒐集，資料分析則依照閱讀、整理、描述、分類、詮釋等步驟（林生傳，2003）。幼兒相關研究由於觀察時間、解讀作品、遊玩教導、追求研究信效度等因素，幼兒多為提供研究資訊的重要夥伴，有的採行田野研究（Jarvis, 2010）、對話式探討（Hall, 2010）、行動研究（Ring, 2010）。研究者採取完全參與者（complete participant）角色，研究者真正的身分及目的並未告知幼兒，研究者在觀察過程中同時扮演說故事者、故事情節提問者、創作故事紀錄者和經驗學習分享者等角色，研究過程採錄音方式協助觀察紀錄表格的分析。

一、研究對象

本研究對象係將進入國小一年級就讀的幼兒，說聽故事已有 2 年時間，因此，對於以蓮花綻放法參與創作故事的互動模式相當熟悉，甚至在每次說故事時，都會自備紙張參與九宮格的主題構想紀錄。

幼兒父親和母親教育程度均為博士且在大學任教，幼兒在家排行老大，下有一位妹妹，家境小康，由於健康考量並未讓幼兒上幼兒園所接受學前教育，由母親設計學習活動管家協助執行在家教育，學習內容包括語文、故事、數理百科、樂高、芭比娃娃、繪圖創作和遊玩等，幼兒學習好奇心強、喜愛閱讀、學習能力佳。

二、資料蒐集

（一）蒐集核心主題資料（創作題目）

核心主題蒐集資料重點在於訂定核心主題的時間點為何？訂定方式是如何決定？蓮花綻放圖核心故事主標題、附標題名稱為何？由於研究者已依照蓮花綻放法步驟連續四個月，每週說二到三次有關核心主題「沙漠金蛇」的故事，衍生副標題故事相當多，例如「沙漠金蛇的生氣湯」、「魔法師和沙漠金蛇」等約有 35 個故事。本研究核心主題「沙漠金蛇和戴隱形眼鏡的強盜」，是研究者和幼兒於說完故事後共同討論訂定。

（二）蒐集創意構想或應用資料（大主題）

創意構想蒐集資料重點是為了理解蓮花綻放法核心主題外的 8 個宮格內容為何？研究者和幼兒討論獲得：A：顏色、B：地點、C：人物、D：物品、E：心情、F：天氣、G：動作、H：笑聲等 8 個和故事相關的創意構想。

（三）蒐集外移另成一核心主題資料（中主題）

外移另成一核心主題蒐集資料重點是為了理解把 A、B、C、D、E、F、G、H，分別置放到外移九宮格中間當核心主題，可以繼續聯想所有的外移主題為何？如何引導對話？研究者經常利用 W 法則向幼兒提問（Who、Where、When、What、Why、How）來蒐集創作故事資料，例如研究者（Researcher, R）和幼兒（Child, C）的對話如下：

研究者（R1）：「沙漠金蛇會碰到誰？請說出 5 個他最有可能碰到的人」。

幼兒（C1）：「他會碰到小紅帽、大野狼、好壞巫婆、巫師、美人魚」。

研究者（R2）：「碰到巫師，沙漠金蛇會和他說什麼話？他會躲著？或是施用什麼魔法呢？」

幼兒（C2）：「巫師會送給沙漠金蛇巧克力戒指？」

蒐集研究者在外移另成一核心主題提問取向和舉例說明資料，如下表 1「蓮花綻放法外移主題提問表」所示。

表 1

蓮花綻放法外移主題提問表

核心主題	外移主題	外移主題提問取向	舉例說明 (可依照聽講幼兒年齡認知程度提問)
A	顏色	是單色、雙色、彩虹、漸層、很炫顏色、流行色嗎？	1. 沙漠金蛇衣服是漸層很炫的顏色嗎？ 2. 沙漠金蛇的帽子是什麼顏色呢？
B	地點	在學校、河邊、城堡、教堂、床上、天花板嗎？	1. 沙漠金蛇到哪裡旅行呢？ 2. 沙漠金蛇有可能在哪裡遺失眼鏡呢？
D	物品	是湯鍋、湯舀、瓦斯爐、圍巾、珍珠、辣椒嗎？	1. 沙漠金蛇為什麼喜歡加辣椒？ 2. 沙漠金蛇有了珍珠他如何裝扮？
G	動作	是遊樂、跳水、跳繩、跳舞、開門、擁抱、打字嗎？	1. 沙漠金蛇跳水要費多大力氣？ 2. 沙漠金蛇在跳舞時發生什麼趣事？

（四）蒐集動態完成故事資料（小主題展開創意故事創作）

動態完成故事蒐集資料包括：研究者如何使用制約的增強物、搶答、帶動氣氛、加分劃圈、蓋印章等方式？研究者和幼兒共同討論創作故事內容的銜接方式為何？偏離主題如何引導到創意故事內容？故事是否可以延伸續集，或發揮創意轉變成另一個創作故事的機會？

（五）蒐集評估構想資料

評估構想蒐集資料包括：九宮格的大中小主題表現在故事內容的評估要項為何？創新故事情節內容的評估要項為何？故事建構過程有哪些協調或衝突？特別是在意義詮釋、題材處理、採用尺度、延伸思考議題等現象如何評估？研究者最後決定有關顏色、地點、物品和動作的創意故事內容評估規準為：流暢力、變通力、獨創力、精密力、敏覺力（沈翠蓮，2010）、新穎性和想像力等作為評估規準；有關關注態度、說出新奇事物、回應遺漏問題、展現機會、具

體化的創新歷程表現評估規準為：說聽故事表現具體、抽象、分析、綜合能力（Beckman & Barry, 2007）。

三、資料分析

（一）閱讀整理

在閱讀整理階段，係以表 2「幼兒創意故事觀察紀錄分析表格」，和說聽故事創作錄音內容，作為閱讀整理依據，「創意故事內容」是以全部故事內容表現具有流暢力、變通力、獨創力、精密力、敏覺力、新穎性和想像力等進行初步判斷；「創新歷程表現」則以有關具體、抽象、分析、綜合能力等進行初步判斷。

表 2
幼兒創意故事觀察紀錄分析表格

觀察項目	觀察細項	觀察指標	表現情形			質化觀察紀錄
			優	良	可	
創意故事內容	A 顏色	☒ 流暢力				
	B 地點	☒ 變通力				
	D 物品	☒ 獨創力				
	G 動作	☒ 精密力				
		☒ 敏覺力				
		☒ 新穎性				
創新歷程表現	ㄅ 關注態度	☒ 具體				
	ㄆ 說出新奇事物	☒ 抽象				
	ㄇ 回應遺漏問題	☒ 分析				
	ㄋ 展現機會	☒ 綜合				
	ㄌ 具體化					

說明：1. 優、良、可表示在聽說故事過程中參與反應次數。

2. 優為反應 6 次以上，良為 3 次以上，可表示 0-2 次或該項次無可反應事項。

（二）描述和分類

研究者依照蓮花綻放法的創作步驟，利用九宮格圖譜記載幼兒創意構想，作為了解創作故事情境背景依據，並依照九宮格圖譜外移成另一核心主題（中主題）的分類表格，加以評估是否在完整故事中採用，因為每個中主題有許多創意思考的句子展現事件或情境。創作故事有 8 個外移主題，本研究僅選擇顏色、地點、物品、動作等 4 個外移主題，做為小主題進行創作故事的描述分類依據，整個故事相互間的關係緊密會形成故事類型（pattern），有些過於分歧或缺乏創意的外移主題，則由研究者和幼兒討論是否置入故事情節當中，最後再依照質化觀察結果，由研究者依照創意故事內容和創新歷程表現，加以分類為優、良、可等三種行為表現類別，此一行為展現情形分類可由有經驗專家依照個案實際表現訂定。

（三）詮釋意義

研究者透過解釋、統整和反省歷程，嘗試應用蓮花綻放法的創意方法，啟發幼兒創意思考創作故事，觀察幼兒創意和創新行為。因此，依照完整故事的實際表現，加以詮釋和印證蓮花綻放法在創作創意故事的可行性。

肆、分析與討論

本研究應用蓮花綻放法的教學步驟，幼兒說聽故事在創意思考、文本內容、創意應用和創新表現等結果，整體而言，蓮花綻放法對於啟發幼兒創作故事，具有實質增益創意創新故事效益，獲致四部分結果如下所示：

一、說聽故事的創意思考

（一）創意構想或應用

從圖 5-8 的研究結果可知：研究者發現幼兒列舉的顏色、地點、物品和動作等四個創意構想，共有 21 個創意聯想點子，其中顏色和地點的聯想點子，偏向聚斂思考（convergent thinking）；物品和動作的聯想點子，偏向擴散思考（divergent thinking），從隱形眼鏡、化妝包、寶石、水晶、珍珠、書本、巧克力、霧等聯想點子較具流暢、變通和流暢力，可見幼兒觀察的物品和動作，已從自我世界走向重要他人世界，學會思考重要他人世界所應用的物品和動作，對自己故事創作產生影響。此亦符應 Beckman & Barry（2007）主張從多元觀

點：看見具體解決問題模式的觀察脈絡，不會僅用單一現象窄化視野，由於不斷架構洞察力，調理出簡捷和邏輯格式，有助於關注和表現新奇事物的分析和吸收創意思考能力培養。

圖 5 顏色九宮格構想圖

櫻桃紅	橘黃	金黃
銀白	A 顏色	水亮
彩虹	蘋果綠	葡萄紫

圖 6 地點九宮格構想圖

房屋	床上	浴室
海邊	B 地點	寶庫
洞口	書局	教堂

圖 7 物品九宮格構想圖

珍珠	寶石	水晶
隱形眼鏡	D 物品	巧克力
霧	化妝包	書本

圖 8 動作九宮格構想圖

玩球	躺著	寫功課
爬樓梯	G 動作	開窗戶
跳舞	跑步	交談

（二）外移成另一核心主題

從表 3-6 的研究結果可知：研究者引導幼兒從構想外移成為 32 個主題，最後應用到故事有 21 個外移主題較具想像、利用、新穎等創意表現，應用比率占 65.6%。

特別是在腦力激盪共同創作故事時，研究者經常向幼兒提問「告訴我遺漏了什麼？」、「你可以想像他想做什麼驚奇的事？」、從具體事物到抽象觀念不斷轉移提問激盪，研究者發現幼兒創造力潛能相當豐富，例如「彩虹色的霧出來了，沙漠金蛇看到狐狸娶新娘」，研究者問幼兒怎麼聯想到這個句子？幼兒回答是：「聯想到以前看黑澤明的『八個夢』影片，第一個夢『狐狸娶新娘』片尾最後，小男孩站在彩虹下的情景，以及因為好奇偷看狐狸娶新娘的劇情」。Brooker（2010）研究指出文化資本影響幼兒成長和學習，由此可見幼兒生活所接觸的電影，劇情文化是會潛在影響到認知和情感層面。

表 3

顏色九宮格構想圖外移成另一核心主題表

構想	外移主題	採用
櫻桃紅	1. 沙漠金蛇在浴室洗澡，裡面有櫻桃紅般的桃花……	✓
橘黃	2. 沙漠金蛇搬想把新家，漆成更有水果味的橘黃色……	
金黃	3. 有一天沙漠金蛇他想把他的鱗片變得更金黃色……	
銀白	4. 沙漠金蛇想要玩球他的球是銀白色的……	
水亮	5. 水亮色的花吸引住了沙漠金蛇……	
蘋果綠	6. 沙漠金蛇想化妝想把自己的鱗片漆成蘋果綠……	
葡萄紫	7. 有一天沙漠金蛇想做一個葡萄紫色的秘密基地……	✓
彩虹色	8. 彩虹色的霧出來了，沙漠金蛇看到狐狸娶新娘……	✓

表 4

地點九宮格構想圖外移成另一核心主題表

構想	外移主題	採用
房屋	1. 沙漠金蛇看見一棟有魔力的房屋……	✓
床上	2. 沙漠金蛇跑進魔力房屋的床上，躺下來發現這座床……	✓
房屋	3. 有一天沙漠金蛇不知道自己怎麼跑進了魔力屋……	✓
海邊	4. 沙漠金蛇想要到海邊吹風和輕聲的歌唱……	✓
浴室	5. 沙漠金蛇想要建造有桃花的浴室……	✓
洞口	6. 沙漠金蛇在一座神奇山洞遇到強盜……	✓
書局	7. 沙漠金蛇住在書局看書……	✓
教堂	8. 教堂上正在舉行婚禮，沙漠金蛇闖進去嚇得大家……	✓

表 5

物品九宮格構想圖外移成另一核心主題表

構想	外移主題	採用
珍珠	1. 沙漠金蛇跑到盜賊的寶庫發現裡面有好多珍珠……	✓
寶石	2. 沙漠金蛇借了魔法師的寶石發現了好多秘密……	✓
水晶	3. 天鵝湖中的奧潔塔把神奇水晶拋給了沙漠金蛇……	✓
隱形眼鏡	4. 沙漠金蛇很想沙漠中開隱形眼鏡公司……	✓
巧克力	5. 沙漠金蛇吃不到巧克力很生氣……	
霧	6. 沙漠金蛇忽然在彩虹色的霧下看到狐狸娶新娘……	✓
化妝包	7. 沙漠金蛇很想把化妝包的腮紅拿來擦在臉上……	
書本	8. 沙漠金蛇到沙漠書局看到一本有趣的書本……	✓

表 6

動作九宮格構想圖外移成另一核心主題表

構想	外移主題	採用
玩球	1. 沙漠金蛇和他的女朋友在玩球……	
爬樓梯	2. 沙漠金蛇氣喘吁吁的和蜥蜴老奶奶一起爬樓梯……	✓
飛翔	3. 沙漠金蛇想要學鳥在天空飛翔……	
跳舞	4. 沙漠金蛇想去郊遊和大家圍起來一起跳舞……	✓
跑步	5. 跑步中的羚羊姿態很優美，沙漠金蛇竟然被她迷住了 ……	
躺著	6. 沙漠金蛇躺在床上變成了一隻蜘蛛……	✓
開窗戶	7. 沙漠裡的冬天忽然下雪了，沙漠金蛇趕快去開窗戶看雪 ……	
談話	8. 沙漠金蛇發現山洞裡有談話聲音……	✓

（三）動態完成創作故事

研究者（Researcher, R）和幼兒（Child, C）共有 12 次對話，R1 表示研究者第一次提問，C2 表示幼兒第二次回應問題，創作故事動態歷程如下：

R1：沙漠金蛇跑到盜賊的葡萄紫色寶庫，發現裡面有好多珍珠，結果有一陣馬聲和急促的交談聲傳過來，這時候發生了哪些不可思議情況，請你說說可能答案。

C1：（啊哈我知道了！）沙漠金蛇他看到了一顆閃閃發光的寶石，他趕快拿起有魔力的寶石，往屋頂一鑽就飛出去。飛出去結果就在寶庫洞口看到大約有 40 個騎馬飛奔過來的強盜，很兇的強盜，沙漠金蛇想起了在沙漠書局了看見一本書，寫著如何對付強盜的好方法，那就是把會飛的隱形眼鏡加上引擎動力，無聲無響拋到強盜的眼睛裡。

R2：結果怎麼了？

C2：說時遲那時快，沙漠金蛇利用精準的連續彈弓準確的射出了 20 副隱形眼鏡到強盜的眼睛裡，結果 20 副隱形眼鏡各有幻象（奇妙幻想的景象），20 個強盜忽然都從馬上摔下來了，圍成了一個大圈圈一起跳舞。

R3：圍成了一個大圈圈一起跳舞。結果這些強盜因為幻象，結果有什麼表現呢？

C3：在大圈圈跳舞當中的第一個強盜，在幻象中看到自己變成了一隻氣喘吁吁的蜥蜴老奶奶，和一隻金蛇正在爬樓梯；第二個強盜，在幻象中看到自

己變成了一隻跑步中的羚羊，牠的姿態很優美；第三個強盜，在幻象中看到自己正在教堂中進行結婚典禮，一隻金蛇忽然闖進來大聲說：「恭喜你！」把大家嚇得都躲到椅子背後。

R4：那你覺得其他盜賊有什麼幻象呢？說說你的靈感。

C4：第四個強盜，在幻象中看到自己變成一隻金蛇，被彩虹色的霧吸引了，彩虹色的霧出現了狐狸娶新娘；第五個強盜，在幻象中看到自己在天鵝湖裡遇見奧潔塔，正向一隻金蛇拋出一顆普通的水晶，這個強盜就飛快的跑上去接起來。第六個強盜，在幻象中看到一隻金蛇跑進一棟有魔力的房屋，到了房屋的床上躺下來，而自己卻是床上的一隻變形蜘蛛。

R5：你想得真好，也說得很好。想想看這 6 個戴隱形眼鏡強盜產生幻象在寶庫前跳舞時，其他 14 個戴隱形眼鏡的強盜接著會發生什麼幻象？其他 20 個沒戴隱形眼鏡的強盜，有沒有發現事情怎麼變得這麼奇怪？而這 6 個強盜怎麼都幻象到和金蛇有關的情景，他們有沒有彼此討論這是怎麼一回事？這時候沙漠金蛇想出什麼好法子來控制場面呢？

C5：我知道，如果沙漠金蛇能夠取出隱形眼鏡這些強盜就不會產生幻象。

R6：很好，最後呢？

C6：沙漠金蛇取下一片自己身上的鱗片，化成了 20 點迷濛霧飛進了 20 個強盜眼了，化解了他們的幻象，因為沙漠金蛇急著想回到他有櫻桃紅般的桃花浴室洗澡，然後把自己畫好妝，戴著寶庫中帶出來的寶石，和好朋友一起到海邊輕聲歌唱和漫步。

二、說聽故事的文本內容

（一）故事主題

研究者和幼兒討論故事主題，幼兒認為故事中最有趣的是「隱形眼鏡的威力」，所以決定採用兩個主角並陳方式，呈現「沙漠金蛇和戴隱形眼鏡的強盜」故事主題。

（二）故事完成版和分析記錄

故事完成版如下所示，文本內容分析則分別標示出現：A 顏色、B 地點、D 物品、G 動作；以 ˊ 關注態度，ˋ 說出新奇事物，□ 回應遺漏問題，ㄣ 展現機會，ㄣ 具體化等表現情形，全部故事共有五個段落 631 個字。

沙漠金蛇跑到盜賊的^A葡萄紫色^B寶庫，^ˊ發現裡面有好多^D珍珠，結

果^ㄗ有一陣馬聲和急促的^G談話聲傳過來，這時候^ㄇ發生了不可思議情況，沙漠金蛇^ㄗ看到了一顆閃閃發光的^D寶石，他趕快拿起有魔力的寶石，^ㄟ往屋頂一鑽就飛出去。

結果就在寶庫^B洞口看到大約有^ㄅ40個騎馬飛奔過來的^ㄟ強盜，沙漠金蛇想起了在沙漠^B書局裡看見一本^D書，^ㄅ寫著如何對付強盜的好方法，那就是^ㄗ把會飛的^D隱形眼鏡^ㄗ加上引擎動力，^ㄇ無聲無響拋到強盜的眼睛裡，^ㄅ說時遲那時快，沙漠金蛇^ㄇ利用精準的連續彈弓，準確的射出了^ㄅ20副隱形眼鏡到強盜的眼睛裡，結果20副隱形眼鏡都^ㄗ產生幻象（奇妙的景象），20個強盜^ㄇ忽然都從馬上摔下來了，^ㄅ圍成了一個大圈圈一起^G跳舞。

在大圈圈跳舞當中的第一個強盜，在幻象中看到自己^ㄅ變成了一隻氣喘吁吁的^ㄗ蜥蜴老奶奶，和一隻金蛇正在^G爬樓梯；第二個強盜，在幻象中看到自己^ㄅ變成了一隻跑步中的^ㄗ羚羊，^ㄇ牠的姿態很優美；第三個強盜，在幻象中看到自己正在^B教堂中^ㄇ進行結婚典禮，一隻金蛇忽然^ㄟ闖進來大聲說：「恭喜你！」^ㄅ把大家嚇得都躲到椅子背後。

第四個強盜，在幻象中看到自己^ㄗ變成一隻金蛇，被^A彩虹色的^D霧吸引住了，彩虹色的霧^ㄟ出現了^ㄅ狐狸娶新娘；第五個強盜，在幻象中^ㄗ看到自己在天鵝湖裡遇見奧潔塔，正向一隻金蛇^ㄗ拋出一顆神奇的^D水晶，^ㄇ自己就飛快的跑上去接起來。第六個強盜，在幻象中看到一隻金蛇^ㄗ跑進一棟有魔力的^B房屋，到了房屋的^B床上^G躺下來，^ㄟ而自己卻是床上的一隻^ㄗ變形蜘蛛。

最後，沙漠金蛇^ㄗ取下一片自己身上的鱗片，^ㄇ化成了20點迷濛霧飛進了20個強盜眼裡，^ㄅ化解了他們的幻象。因為沙漠金蛇^ㄇ急著想回到他有^A櫻桃紅般的桃花^B浴室洗澡，然後^ㄇ把自己畫好妝，^ㄇ戴著寶庫中帶出來的寶石，和好朋友一起到^B海邊^ㄅ輕聲歌唱和漫步。

三、說聽故事的創意應用

從表7「故事創意應用觀察紀錄分析」可以得知：在外移成另一核心主題時，幼兒選擇A顏色、B地點、D物品、G動作等四個構想，發展出共21個外移主題，特別是在地點、物品、動作三個構想的創意聯想，例如：「有一陣馬聲和急促的交談聲傳過來」、「跑步中的羚羊，牠的姿態很優美」、「自己卻是

床上的一隻變形蜘蛛」等相當具有流暢性和獨創性。

本研究核心主題是「沙漠金蛇」，副標題是「和戴隱形眼鏡的強盜」，所想像創作的故事一開始是和強盜有關，幼兒即聯想到阿里巴巴和四十大盜的「馬聲和談話聲」，顯見其思考的流暢性和變通性；此外，在想像強盜會有何種反應時，即聯想到沙漠中有駱駝，但駱駝走路太慢，幼兒期望「跑的很快的羚羊」出現。據此可知：以蓮花綻放法激盪幼兒創意確實相當有助益，特別是杜威所主張知識建構層面，在生活應用、改造經驗、人境互動、進步創新和主動攝取的引導上（Dewey, 1997），說故事者如能善用創意方法，從問題解決的詰問互動方法激發幼兒創意思考，有益創作創意故事。

表 7

創意故事表現觀察紀錄分析

觀察項目	觀察細項	觀察指標	表現情形			質化觀察紀錄
			優	良	可	
創意故事表現	A 顏色	☑ 流暢力		3		葡萄紫、彩虹色、櫻桃紅等
	B 地點	☑ 變通力				寶庫、洞口、書局、教堂、房屋、床、浴室、海邊等
		☑ 獨創力	8			
	D 物品	☑ 精密力				珍珠、寶石、書、隱形眼鏡、水晶、霧等
		☑ 敏覺力	6			
	G 動作	☑ 新穎性		4		談話、跳舞、爬樓梯、躺等
	合計	☑ 想像力		21		

四、說聽故事的創新表現

從表 8「故事創新應用觀察紀錄分析」可知：ㄅ關注態度有 2 次反應，ㄆ說出新奇事物有 13 次，ㄇ回應遺漏問題有 11 次，ㄋ展現機會有 5 次，ㄎ具體化有 9 次，全部共計 40 次。換言之，幼兒超越九宮格原有創意故事主題的能力算是相當優良，幼兒擅長在既有故事主題上，運用分化、吸收、整合、調適等學習風格，創新故事的想像價值，建構自我解決問題能力。

幼兒在「說出新奇事物」、「回應遺漏問題」和「具體化」最具說聽故事創新表現，就「強盜」和「隱形眼鏡」概念來說，以幼兒認知年齡來說是屬於抽象概念，但由於幼兒有 2 年運用創意方法說聽故事訓練，和豐富的閱讀經驗

和好奇探索想像等特質，把生活世界中的「強盜」和「隱形眼鏡」兩個不相關概念，組合壓縮成矛盾類比，反而更具創新事物和積極想把它具體化的期待。

在研究者的引導下，從 40 個強盜，變成 20 個強盜有戴隱形眼鏡要表演幻象，再利用 6 個強盜的想像，由多變少，再由少展開多項創新故事內容，從幼兒在蓮花綻放法的討論回應：「很喜歡看動物影集和天鵝湖，希望他們都能成為故事中的演出者」以及「我希望媽媽的隱形眼鏡也可以有些變化」，可以得知：創意和創新是一種心智運作歷程，幼兒善用文化連結的心智運作，可以創作超乎大人世界的規律想法。

表 8

創新故事歷程觀察紀錄分析

觀察項目	觀察細項	觀察指標	表現情形			質化觀察紀錄
			優	良	可	
創新歷程表現	ㄅ關注態度	☒ 具體		2		發現珍珠、說時遲那時快等
	ㄆ說出新奇事物	☒ 抽象 ☒ 分析 ☒ 綜合	13			傳來馬聲和交談聲、看到寶石、把會飛的隱形眼鏡、加上引擎動力、產生幻象、蜥蜴老奶奶、羚羊、變成金蛇、看到天鵝湖、拋出水晶、跑進魔力屋、變形蜘蛛、取下鱗片等
	ㄏ回應遺漏問題		11			發生不可思議、無聲無響拋到、利用精準的連續彈弓、忽然都從馬上摔下來、他的姿態很優美、進行結婚典禮、自己飛快跑上去接起來、化成 20 點迷濛霧、然後把自己畫好妝、急著想回到、帶著寶庫中的寶石等
	ㄘ展現機會		5			發生不可思議、無聲無響拋到、利用精準的連續彈弓、忽然都從馬上摔下來、他的姿態很優美、進行結婚典禮、自己飛快跑上去接起來、化成 20 點迷濛霧、然後把自己畫好妝、急著想回到、帶著寶庫中的寶石等
	ㄎ具體化		9			40 個騎馬奔過來、寫著如何對付強盜 20 副隱形眼鏡 圍成一個大圈圈、變成蜥蜴、變成羚羊、嚇到躲到椅子背後、玫瑰花的香味、化解幻象等
合計			40			

伍、結論與建議

一、結論

（一）說聽故事的創意思考

幼兒列舉顏色、地點、物品和動作等四個創意構想，發展 21 個創意外移主題聯想點子，其中顏色和地點的聯想點子，偏向聚斂思考，物品和動作的聯想點子，偏向擴散思考，從聯想點子可見幼兒已有從自我世界走向重要他人世界的思考能力。從創意外移主題聯想點子，可以推知文化資本影響幼兒成長和學習，幼兒生活經驗所接觸的藝術、教育、習慣、科學活動等，文化成長經驗會潛在影響到認知、情感層面的價值觀和行為表現。在動態完成創作故事：共透過 12 次對話完成創作故事，研究發現以生活經驗創意提問，作為擴展故事架構的主軸，幼兒在詰問對話中容易發展具體觀察和抽象省思的學習風格，並且熱情創作創意故事。

（二）說聽故事的文本內容

故事主題和副標題為「沙漠金蛇和戴隱形眼鏡的強盜」，幼兒認為故事中最有趣的是「隱形眼鏡的威力」，因為隱形眼鏡可以看得更清楚真相，所以決定採用兩個主角並陳方式呈現核心主題和副標題，故事全文是五個段落 631 個字，有 21 次的創意故事內容應用到九宮格的構想或外移主題，有 40 次的創新歷程表現。

（三）說聽故事的創意應用

幼兒在地點、物品、動作三個構想的創意聯想，所運用的創意主題相當具有流暢性和獨創性。幼兒熟稔應用蓮花綻放創意方法，相當熟絡表現其生活應用、改造經驗、人境互動、進步創新和主動攝取的知識，融入創作故事當中。因此，運用蓮花綻放法創作創意故事，對於幼兒的創意培養與發展，創新學習風格價值和行為的產值，有深耕作用和影響。

（四）說聽故事的創新歷程

幼兒在說聽故事的五個創新歷程共計 40 次創新表現，其中說出新奇事物有 13 次、回應遺漏問題有 11 次和具體化有 9 次為表現最高次數，亦即在研究者說聽故事的對話引導下，幼兒學習運用「分析」和「綜合」方法，以清楚的分析能力，說出新奇事物和回應遺漏問題來釐清問題架構，並根據問題架構所說出的各項特徵來定義概念原則，展現各項問題選擇和解決問題機會的綜合能力。

例如：故事第二段「把會飛的隱形眼鏡加上引擎動力，無聲無響拋到強盜的眼睛裡，說時遲那時快，沙漠金蛇利用精準的連續彈弓，準確的射出了 20 副隱形眼鏡到強盜的眼睛裡」，和第五段的「最後，沙漠金蛇取下一片自己身上的鱗片，化成了 20 點迷濛霧飛進了 20 個強盜眼裡，化解了他們的幻象」。幼兒充分利用「會飛的隱形眼鏡——引擎動力——彈弓射出——進入眼睛」的分析來架構問題開始，利用「取下鱗片——迷濛霧——強盜眼裡——化解幻象」的綜合能力來解決故事結束。

綜上可知：幼兒接受蓮花綻放法啟發創作故事，在創意思考層面已能應用生活經驗創意提問，作為擴展故事架構的主軸；在文本內容層面亦可以整合創意思考內容，創作有創意的故事；在創意應用層面可以創新學習風格價值行為的產值；在創新歷程層面具備綜合解決創作故事能力的培養。

二、建議

（一）對幼兒教師

1. 嘗試熟知並應用創意方法

幼兒教師要設計生動聯想力的故事活動是相當有挑戰性。本研究發現只要善用蓮花綻放方法來鼓勵幼兒參與創作故事，既可以融合幼兒生活文化又可產生多樣有創意的產值。創意是可教可學的，運用多種創意方法融入幼兒說聽故事，有益於幼兒聚斂或擴散思考的觸點連結，提供幼兒充滿既期待又好奇下一個故事結局，教師可嘗試熟用創意方法論，建構幼兒問題解決能力。

2. 選擇具有延伸性主題和副標題的故事

本研究發現研究者和幼兒以「沙漠金蛇」為主題，四個月創作相關副標題的延伸性故事 35 個故事後，以「沙漠金蛇和戴隱形眼鏡的強盜」互動模式，相當深化到生活情境的可能觸角。幼兒生活世界中經常有各式各樣的閱讀書籍、語言行為舉止、繪畫、旅行、家族聚會等話題，可以作為延伸知識深度和廣度的討論，研究者和幼兒在說聽故事對話中，有時講到精采之處，幼兒還會找出小百科或相關童話故事來印證事實。因此，選擇具有延伸性主題和副標題的故事，培養解決方法、發現問題、問題選擇和找尋解決方法的創新歷程，有助於幼兒世界的文化、教養、科學、習慣等發展。

3. 說聽故事可以配合相關活動設計

本研究發現「顏色」、「地點」、「物品」、「動作」等九宮格外移另一新主題，具有提供幼兒探索新知、印證新知的作用。如果教師在主題活動課程設

計，能延伸相關體能活動、繪畫活動、音樂活動等活動設計，對於整體創意知識而言是具有無限作用力。

4. 說聽故事情境重視連貫性經營

研究者發現幼兒在地點、物品、動作三個構想的創意聯想，所運用的創意主題相當具有流暢性和獨創性。在說出新奇事物、回應遺漏問題和具體化表現較優。研究者自省在說故事情境時，對於「物品」、「動作」、「說出好奇性」和「回應遺漏問題」，給予較多機會並要求明確描述，幼兒表現行為明顯。易言之，說聽故事情境如能連貫性經營，多給機會陳述將有較佳效益。

（二）對幼兒學習

1. 經常閱讀和詰問議題有助創意思考

研究者在說故事歷程，常會請幼兒「說出三個可能動作」、「沙漠金蛇喜歡在哪些地方出現，請舉出五個地點」，幼兒必須完成互動期待故事才能再進行，家長或教師如能提供閱讀和詰問機會，幼兒創意表現行為將較佳。

2. 給予幼兒適時讚美或回饋增強創意應用

研究者發現給予幼兒適時的擁抱或做出增強回饋，對於幼兒持續表現創意回應問題有明顯效益，家長或教師可以用讚美或續講故事等做為激勵方式，讓說聽故事成為幼兒有期待的心理。

3. 鼓勵幼兒創新字彙和故事情節建構創新產值

研究者發現說聽故事是最自然培養語言發展、合作學習解決問題、做出決定和洞察力的場境，家長和教師說聽故事時不妨多鼓勵幼兒創新字彙和故事情節，說聽故事的影響層面和知識力量將無可限量。

參考文獻

- 沈翠蓮（2010）。**創意原理與設計**。臺北市：五南。[Shen, T. L. (2010). *Creative principle and design*. Taipei: WuNan.]
- 林生傳（2003）。**教育研究法**。臺北市：心理。[Lin, S. T. (2003). *Educational research*. Taipei: Psychological Publishing.]
- Beckman, S. L., & Barry, M. (2007). Innovation as a learning process: Embedding design thinking. *California Management Review*, 50(1), 25-56.
- Brooker, L. (2010). Learning to play in a cultural context. In P. Broadhead, J. Howard

- & E. Wood (Eds.), *Play and Learning in the Early Years* (pp. 27-42). London: SAGE.
- Cole, M. (1998). Culture in development. In M. Woodhead, D. Faulkner and K. Littleton (Eds.), *Cultural Worlds of Early Childhood* (pp.11-33). London: Routledge / Open University Press.
- Curtis, D. (2009). Seeing children's lively minds at work. *Exchange: The Early Childhood Leaders' Magazine*, 186, 24-28.
- Deans, J., Brown, R., & Young, S. (2007). The possum story: Reflections of an early childhood drama teacher. *Australian Journal of Early Childhood*, 32(4), 1-6. (EJ799689)
- Dewey, J. (1938/1997). *Experience and Education*. New York, NY: Simon and Schuster.
- Donelan, K. (2002). Engaging with other: Drama and inter-cultural education. *Melbourne Studies in Education Journal*, 43(2), 26-38.
- Fowler, S. A., Yates, T., & Lewman, B. (2007). Using a weekly story to plan creative activities and promote early literacy in preschool. *Gifted Child Today*, 30(3), 26-33.
- Hall, J. (2010). Identity and young children's drawings: power, agency, control and transformation. In P. Broadhead, J. Howard, & E. Wood. (Eds.), *Play and Learning in the Early Years* (pp. 95-112). London: SAGE.
- Jarvis, P. (2010). 'Born to Play': the biocultural roots of rough and tumble play, and its impact upon young children's learning and development. In P. Broadhead, J. Howard, & E. Wood. (Eds.), *Play and Learning in the Early Years* (pp. 61-77). London, UK: SAGE.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the Source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Lewman, B. S., & Fowler, S. A. (2001). *Spark curriculum for early childhood: Implementation guide*. St. Paul, MN: Red Leaf Press.
- Lynch, E. W., & Hanson, M. J. (2004). *Developing cross-cultural competence: A guide for working with children and their families*. Baltimore: Brookes.
- Michalko, M. (1998). *Cracking creativity: The secrets of creative genius*. Berkeley, CA: Ten Speed Press.
- O'Neil, C. (1994). Here comes everybody: Aspects of role in process drama. *National*

Association for Drama in Education Journal, 18(2), 39-52.

O'Toole, J. (2002). Drama: The productive pedagogy. *Melbourne Studies in Education Journal*, 43(2), 39-52.

Ring, K. (2010). Supporting a Playful Approach to Drawing. In P. Broadhead, J. Howard, & E. Wood. (Eds.), *Play and Learning in the Early Years* (pp. 113-126). London: SAGE.

Winston, J., & Tandy, M. (2001). *Beginning drama 4-11* (2nd ed.). London, UK: David Fultion.