



領航魔法

經驗分享

鼓勵同學重新想像「壞人」的性質

大部分同學看到故事中出现巨大的黑色蝙蝠，都會直覺認為蝙蝠是來攻擊島國的壞人；而創作的故事結局，往往以戰爭、逃難為主題。老師引導時，可以嘗試挑戰同學的想法：為甚麼你會覺得蝙蝠是壞人？日常生活中，有甚麼事物看起來很恐怖，但事實上並不會傷害人？鼓勵同學思考「壞人」的觀感從何而來。

放大「同心合力」、合作的重要性

在同學埋頭創作的時候，可以不時以「除了主角，其他島上的居民會在做甚麼／怎樣面對大蝙蝠？」等問題，引導他們把其他島民的參與也畫進故事的圖畫裏，讓同學明白與他人合作的重要性。

給予空間，讓同學發揮創意

同學在創作故事時，想法未必符合邏輯，例如在問到故事主角的家鄉在哪裏時，曾有學生回答「三維世界」；亦有學生想像在面對大蝙蝠時，有顆牛油果突然現身。創作無分對錯，導師不必糾正學生天馬行空的想法，反而可以邀請他們向全班分享，鼓勵其他同學發揮創意。

照顧個別同學，鼓勵他們參與

每次課堂都會有個別同學表示自己「畫錯了」、「不懂得」，導師可以嘗試解釋各個小任務的內容，並引導他們設身處地思考，如果他們是角色會如何反應，最後強調創作沒有對錯，鼓勵他們繼續嘗試。