



# StoryStarter (故事启发套装) 课程包



StoryStarter  
2045100



education

# 目录

## 1. 简介

目标受众 .....	4
所起的作用 .....	4
关于 StoryStarter (故事启发套装) .....	5
StoryStarter (故事启发套装) 核心组合 .....	5
旋转机 .....	7
使用方法 .....	8
活动类型 .....	8
使用方法二 .....	10
活动结构 .....	11
四要素模型 .....	13

## 2. 课程

课程 .....	14
课程列表 .....	15
共同核心标准 .....	17
评价标准 .....	19

## 3. StoryVisualizer 创作软件

课堂中使用的 StoryVisualizer 创作软件 .....	21
系统要求 .....	22
StoryVisualizer 安装方法 .....	23
StoryVisualizer 创作软件详细信息 .....	24
使用默认布局模板 .....	25
使用自定义布局模板 .....	25
使用文本 .....	26
使用图像 .....	27
使用图像隐藏 .....	28
使用图像捕获 .....	29
使用其他图像设备 .....	30
使用剪贴画 .....	30
保存和发布 .....	31
创建新项目或者打开项目文件 .....	31

## 4. 提示和技巧

拼砌百科 .....	32
背景 .....	33
摄影师提示 .....	33
旋转机拼砌说明 .....	34
建构百科模型 .....	35

## 5. 活动

### 入门

开始转起来吧 ..... 42

设置情绪 ..... 44

### 每日故事会

多么棒的体验! ..... 46

解救大树 ..... 48

火山喷发 ..... 50

老人的礼物 ..... 53

逃跑的小猫 ..... 55

浮木岛 ..... 57

冬季乐园 ..... 59

超级体育场 ..... 62

篝火派对 ..... 65

突发新闻 ..... 68

马戏好酷 ..... 71

### 拼砌和讲故事

油漆未干 ..... 74

害羞的西蒙在公园溜旱冰 ..... 77

孤单的机器人 Rivet ..... 80

威廉的梦想 ..... 83

神秘地图 ..... 86

选我, 选我! ..... 89

博物馆之夜 ..... 92

### 复述和分析故事

海的女儿 ..... 95

胆战心惊 ..... 97

我的小诗 ..... 99

长长的传说 ..... 101

## 6. 常见问题 ..... 103

## 7. LEGO® 元件目录 ..... 105

## 简介

LEGO® Education 乐高教育很荣幸能为您提供一个包含45100 StoryStarter（故事启发套装）核心组合的课程包。



### 目标受众

StoryStarter（故事启发套装）是适用于小学2-5年级学生的语言文学类课程。StoryStarter（故事启发套装）解决方案用于发展听说、阅读、语言、写作，以及技术学习和电子学习的能力。



### 所起的作用

StoryStarter（故事启发套装）是独特的创造式学习工具，通过为学生带来叙事性体验从而使他们能够以自然的方式构建故事。它可以增强听说读写和理解能力。StoryStarter（故事启发套装）解决方案能从一开始就抓住学生的注意力，激励他们运用自己的想象力来创造出故事的内容、角色和情节。

辅助结构中的讲述故事和构建故事是提高读写能力的有效利器，同时鼓励学生更加自信地交流故事、传说和日常生活中发生的事情。按照自然逻辑排列事件的顺序可以提高理解能力和激发想象力，从而提升创造力，并帮助学生迸发创造性的新思路。

通过动手拼砌故事板、创造场景、放置物体和动植物、塑造人物、创建对话、摆出兴奋的动作，加上跌宕起伏的情节、预先设定的开头和结尾、时间轴和有条理的事件等，学生可以提高语言能力、创造性和批判性思维能力。教师可以根据学生的教育水平设置多样性的学习场景，包容多样性并鼓励学生与他人合作并分享自己的想法、意见和体验。

**StoryStarter（故事启发套装）解决方案可以让学生掌握以下能力：**

- 在多种环境下自信地讲故事
- 创作、排序和复述故事
- 提高听说和理解能力
- 开发阅读和写作能力
- 分析故事、角色和情节
- 认识并理解不同的体裁
- 自然地结合技术和电子学习方法

## 关于 StoryStarter（故事启发套装）

StoryStarter（故事启发套装）解决方案由包装在坚固的存储盒中的LEGO®元件组成，盒内还包含两个元件托盘、一张贴纸片和元件目录。元件目录可以作为清单使用，让课堂管理更加容易。一套 StoryStarter（故事启发套装）解决方案适合五个学生一起合作创作故事。



解决方案还包含课程包和StoryVisualizer创作软件，其中引入的24个活动涵盖了语言文学课程的多个方面。本材料还可以用在跨课程的应用中。



## StoryStarter（故事启发套装）核心组合

StoryStarter（故事启发套装）核心组合包含1,144件精选的乐高®元件，其中包括已分类的角色、动物、配件、标志元件、基本积木、用于构建多达五个故事场景的拼砌板，以及用于拼砌StoryStarter（故事启发套装）旋转机的一个附加拼砌板。组合包含两个元件托盘，托盘上的独立隔间用于分类放置元件。隔间用于在构建故事的过程中提供一些结构形式。元件分类的方式多种多样，没有对错之分，但我们还是建议您花一点时间按照此处的标签指导或者根据您自己的标准进行分类。



### 角色

此隔间可用于放置动物以及拼砌人物的元件，如头部、躯干、腿、头发和帽子。



### 道具

此隔间可用于放置角色可以拥有的物体，如食物、工具，以及火、水、水晶和其他元件。还可以用于放置标志元件，如链条、轮子部件、盒子和旗帜。



### 场景

此隔间可用于放置精选的基本乐高积木，它们用于构建描述植物的场景。



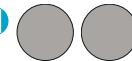
### 详细信息

此隔间可放置多种小型的元件，以便为场景添加更为详细的说明。



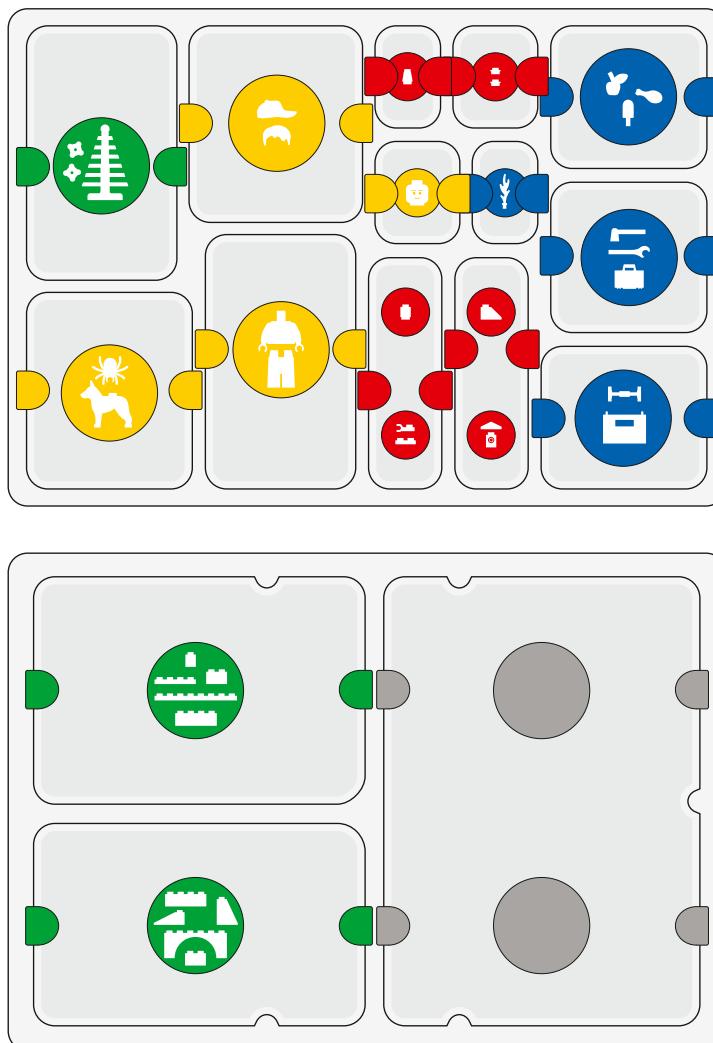
### 场景

此隔间可以放置用于构建场景的拼砌板，以及拼砌StoryStarter（故事启发套装）旋转机的元件和拼砌板。场景也称为“场景结构”。每个场景结构使用一个拼砌板。StoryStarter（故事启发套装）故事可以包含一个、三个或者五个场景结构。



**贴上贴纸**

首先，按照下图将贴纸贴到相关的隔间里。然后，将元件分类并放到隔间里。完成此过程可能需要花些时间，但是从教育的角度看，这对于课堂的学习环境是大有益处的。



## 旋转机

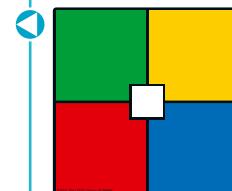
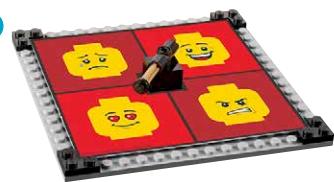
独特的旋转机配上四张旋转机卡片（两张正反面均有图片的卡片），可以让学生通过介绍角色、场景和情节来构建故事。旋转机是一种很有吸引力的游戏设备，通过加入机会因素使得使用更加有趣。它有助于激励学生踊跃参与，并在构建故事的过程中注入多样性和创造性。

四种旋转机卡片为：

### 类别旋转机

此旋转机卡片提供简单易学的开始方式。学生转动旋转机，然后按照旋转机箭头所指的颜色分类选择元件：

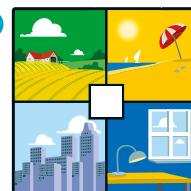
- 绿色代表场景
- 黄色代表角色（学生可以选择完整的人物或者动物）
- 蓝色代表道具（学生可以选择完整的项目，例如旗帜和旗杆）
- 红色代表细节元件



### 场景旋转机

此旋转机卡片提供场景选择。使用旋转机决定故事的场景：

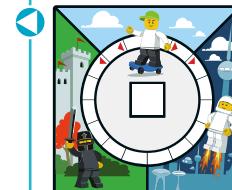
- 绿色代表公园、森林、花园、城镇或者家庭场景
- 黄色代表海滩、沙漠、岛屿或是炎热或者异域的场景
- 蓝色代表内部、外部、海洋或者河流场景
- 浅蓝色代表城镇、村庄或者外国场景



### 时间旋转机

此旋转机卡片决定故事发生的时间：

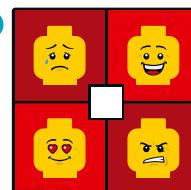
- 绿色（过去）
- 浅蓝色（现在）
- 深蓝色（未来）



### 情绪旋转机

此旋转机卡片决定角色的情绪以及故事的基调。使用旋转机决定故事的情绪：

- 悲伤（左上）
- 高兴（右上）
- 浪漫（左下）
- 生气（右下）



学生还可以根据自己的具体需要制作旋转卡片。

# 使用方法

## 活动类型

有四种活动类型：

- 入门
- 每日故事会
- 拼砌和讲故事
- 复述和分析故事

### 入门

学生是否熟悉本材料，以及能否识别出各个元件并掌握使用方式非常重要。如果学生没有充分熟悉材料，那么在构建故事的过程中可能无法有效利用这些工具。入门活动重点关注这一问题，可以有效促进“快速入门”。

This screenshot shows the 'Getting Started' activity page. It features a large image of a colorful cube, a brief description of the activity, and a 'Start Activity' button.

### 每日故事会

教师可以利用这些活动让学生们讨论相关的事件和体验，例如生日派对、户外旅游、电视纪录片、社区相关活动以及书籍和文章的评论等。“设置情景”下面的示例显示了学生拼砌单个情景结构时出现的问题。

This screenshot shows the 'Daily Storytelling' activity page. It includes a small image of a volcano, a description of the activity, and a 'Start Activity' button.

### 拼砌和讲故事

学生可以通过这些活动探索故事结构的基本元素。故事结构一般也称为“情节起伏”，包含不同的情景。每个情景都代表故事顺序中的一个独立组成部分。

根据学生的年级和能力水平，故事结构可以采用三个情景结构，即开头（铺垫）、经过（行动）和结局（结果）；或者采用五个情景结构，即开头、发展、高潮、结局和收尾。故事最多可以由五名学生一起构建，他们一起决定故事的情节发展，然后各自拼砌故事的其中一个情景结构。

This screenshot shows the 'Building and Storytelling' activity page. It features a small image of a castle, a description of the activity, and a 'Start Activity' button.

## 复述和分析故事

这些活动为学生根据自己的能力水平对著名故事进行改写提供了一个机会，并且为分析和掌握不同体裁奠定了一个基础。为学生们朗读一个故事，然后让他们重新编一个情节并进行复述。使用此方法分析文体特点和角色。

学生还可以添加自己的情节和结局，还可以为著名的故事添加新的开头，并随之更改角色的感受、情绪和故事场景。然后，学生可以探索变更对于情节和故事顺序产生的结果和影响。



## 活动方针

上述所有活动都可以视为资源库，并可根据课程的关注重点、老师的个人偏好或者学生的年级水平自由使用。但是，我们建议以入门活动作为开始，然后进入精选的“每日故事会”活动，这一活动将会与拼砌和讲故事活动紧密结合。这可以保证学生们循序渐进地掌握构建故事的能力。在任意阶段都可以引入复述和分析故事活动。

## 使用方法二

课程包内的活动也可以打乱顺序按照课堂需求和不同主题上课，建议预留1-2课时的入门课程时间，不同主题可以根据本课程包的内容展开，同时增加地域特色的语言文学特点。

### 入门

开始转起来  
设置情绪

### 童话故事

海的女儿/老人的礼物/孤单的机器人Rivet/威廉的梦想/选我，选我！/博物馆之夜/  
长长的传说

### 时事主题

解救大树/火山喷发/突发新闻

### 游乐主题

冬季乐园/超级体育场/篝火派对/马戏好酷/害羞的西蒙在公园溜旱冰

### 记叙主题

多么棒的体验！/逃跑的小猫/浮木岛/油漆未干/胆战心惊

### 诗歌主题

我的小诗

## 活动结构

每个活动的结构都能提供自然的学习流程和成功的学习体验：

### 设置情景

情景的设置包括一个具有开放式问题情景的 StoryStarter（故事的开头）。既可以大声朗读，也可以借助 StoryStarter（故事启发套装）插图进行复述。这些插图的设计有意避免了定义具体结果。这么做的目的是为了促进学生进行讨论，并且有助于学生判断情节起伏的演变过程。

在文本材料或者辅助插图中，一般会标明话题、问题、难点或者机会。但它们都较为笼统。这些指南足以让高年级的学生理解。低年级的学生则可以在“拼砌故事”和“思考”部分中得到更多的指导。让学生就自己对问题的理解做出评价，然后提出可行的解决办法。

### 拼砌故事

使用 LEGO® 积木进行拼砌是一项系统的、流畅的活动。学生们可以使用纸张、故事板制定计划，或者直接在头脑中构思。不过，在构建的过程中，伴随着新可能性的出现，计划也会自然而然地随之发生改变。

当学生开始拼砌后，他们会逐步设定角色、场景、道具以及故事的发展，其中包括是否应该拼砌一个、三个或者五个背景结构。



## 思考

思考过程包括校正、修改、质问、改编和进一步的拼砌。学生的任务就是创造出有气势的、能引人共鸣的实体场景，使鲜活的多位角色能够有序进行一组表演。在拼砌和思考的过程中，学生们可以沟通、表达和开发重要的语言能力。

随着他们继续拼砌，会出现他们在故事板或早期对话草稿中未预料到新的戏剧性变化。为了应对这种情况，并不适合让学生严格遵循预定的计划。他们可以互相沟通，并在拼砌的过程中逐渐发展故事情节。

当学生思考自己所做的拼砌和构建时，可以帮助学生将注意力放在任务上，并在使用StoryVisualizer创作软件软件创建的文章中找出核心课程因素。

下面列出了一些常见问题，可用于帮助学生在拼砌的过程中进行自我评估。这些问题还有助于在学生展示特定课程成果时了解他们的熟练程度。

- 你能简单地讲一下情景和情节吗？
- 在你设计的所有场景中，你最喜欢哪一个，或者哪一个的效果最好？为什么呢？
- 你的角色在每个场景中都有怎样的感受？
- 你准备如何在故事中表现这些感受呢？
- 如何在情节起伏中制造出高潮呢？
- 可以先透露一点你会用到的对话和语言吗？（根据学习的重点，列出一些会实际用到的形容词、描述性词语或者代词）
- 你最喜欢故事里的哪个角色？为什么呢？



## 共享和记录

在共享和记录过程中，学生需要向观众展示自己的故事顺序，或者在学生之间互相展示。每次表演之后都应该让学生们自由提问。提醒学生这些故事都是独一无二的，而且故事永远没有“对错”之分。但是作者可以自主对情节进行说明、调整和扩展。故事可以通过实际的情景结构或者使用投影仪来呈现。

学生在使用StoryVisualizer创作软件软件之前，可以用纸和笔对故事板、故事和学习成果进行粗略记录。



## 延伸

延伸部分将为原有的概念添加更多其他的想法，以便进一步发展故事。这些建议适用于所有学生，并带来课外挑战与启发。

这部分所包含的其他软件辅助活动创意可进一步提供记叙和写作体验。



## 四要素模型

任何活动都可以用来实施四要素模型。这一模型能够提供故事结构，并帮助学生将注意力集中在构建故事的主要元素上。请注意，在构建故事的整个过程中都应该考虑这四个元素。

### 角色

此问题可以鼓励学生思考故事的角色。

### 地点

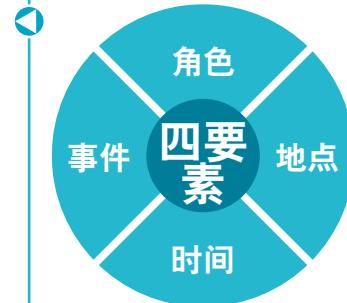
此问题可以鼓励学生思考合适的故事发生场景。

### 时间

此问题可以鼓励学生思考故事发生的时间。

### 事件

此问题可以鼓励学生关注情节描述，即描述构建故事的事件，以及互相关联的形式或者顺序。

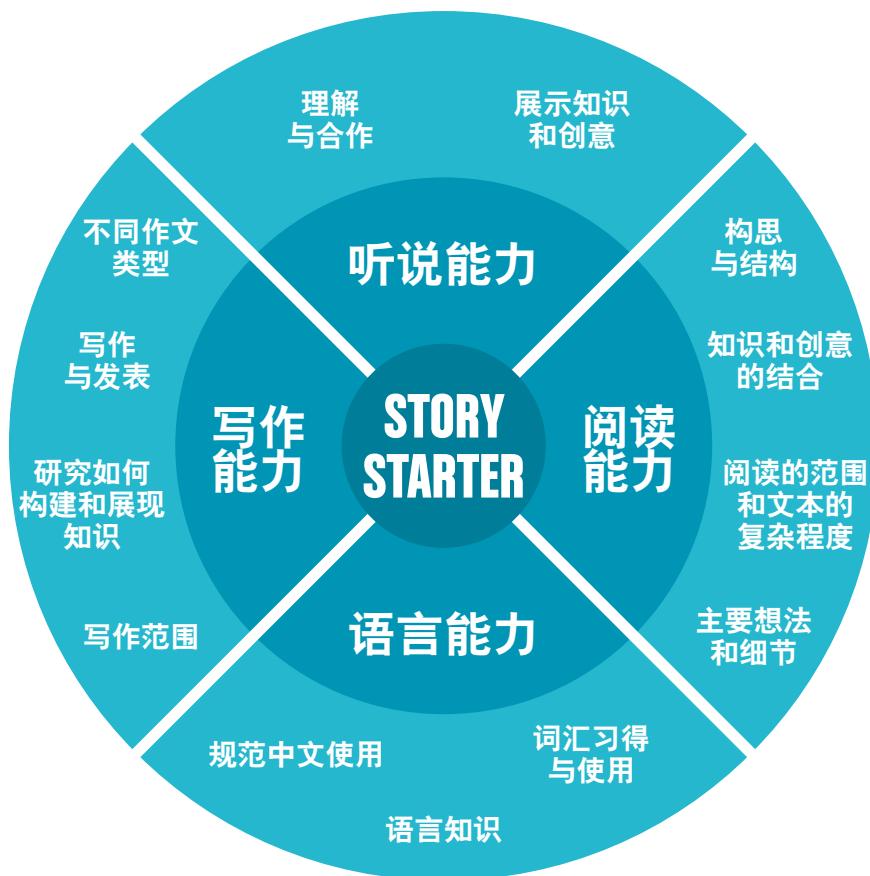




## 课程

### 共同核心标准

语文课程的核心标准构成了所有活动材料的出发点。在积极主动地进行探索、创造、拼砌、讲故事、询问和交流的过程中，学生得以广泛发展各种技能。StoryStarter（故事启发套装）有助于学生发展听说、阅读、语言和写作的技能、知识和理解，下面的课程圆盘对此进行了详细说明。



每一个活动都用于产生特定的学习成果，并符合与特定年级相关的共同核心标准。随附的每个活动中均提供此信息。

有关详细说明，请参阅第17到18页的共同核心标准概述。





## 课程列表

下面的课程列表显示了所有与语言文学类课程中共同核心标准相关的活动。

活动标题	活动类型	听说能力	文学阅读能力	说明文阅读能力	语言能力	写作能力
开始转起来吧	入门	●	●		●	●
设置情绪	入门	●	●		●	●
多么棒的体验	每日故事会	●	●		●	●
解救大树	每日故事会	●	●	●	●	●
火山喷发	每日故事会	●		●	●	●
老人的礼物	每日故事会	●	●	●	●	●
逃跑的小猫	每日故事会	●	●		●	●
浮木岛	每日故事会	●	●	●	●	●
冬季乐园	每日故事会	●	●	●	●	●
超级体育场	每日故事会	●	●	●	●	●
篝火派对	每日故事会	●	●	●	●	●
突发新闻	每日故事会	●	●	●	●	●
马戏好酷	每日故事会	●		●	●	●
油漆未干	拼砌和讲故事	●	●		●	●
害羞的西蒙在公园溜旱冰	拼砌和讲故事	●	●		●	●

活动标题	活动类型	听说能力	文学阅读能力	说明文阅读能力	语言能力	写作能力
孤单的机器人 Rivet	拼砌和讲故事	●	●	●	●	●
威廉的梦想	拼砌和讲故事	●	●		●	●
神秘地图	拼砌和讲故事	●	●		●	●
选我，选我！	拼砌和讲故事	●	●		●	●
博物馆之夜	拼砌和讲故事	●	●	●	●	●
海的女儿	复述和分析故事	●	●		●	●
胆战心惊	复述和分析故事	●	●		●	●
我的小诗	复述和分析故事	●	●		●	●
长长的传说	复述和分析故事	●	●	●	●	●

# 共同核心标准

听说能力
<b>理解与合作</b>
针对与不同伙伴的对话与合作，进行有效的准备并积极参与其中；以他人的想法为基础进行清晰、有说服力的表述
将多种媒介和形式（包括视觉、数量和口头）表现的信息进行整合与评估
评估演讲者的观点、推理以及论据和修辞的使用
<b>展示知识和创意</b>
展示信息、发现和证据，让听众可以遵循正确的思路；另外，故事的组织、发展和形式对于任务、目的和观众应合乎情理
恰当地使用数字媒体以及数据的可视化显示，以此传达信息并增强理解和表达能力
适应多种场合以及交际任务中的演讲，在得到指示或者合适的时候展示对正式英语的掌握
<b>文学阅读能力、说明文阅读能力</b>
<b>主要想法和细节</b>
仔细阅读，然后明确文本所要表达的意思，并从中得出逻辑推理；在书写或者口述时，引用具体的文本论据为自己提取的结论提供支撑
明确文章的中心思想或者主题，并分析情节发展；总结主要的支撑细节和想法
分析人物、事件和思想在文章中发展和互动的方式与原因
<b>构思与结构</b>
解释课本中使用的文字和短语，其中包括判断它们的技术、内涵和比喻含义，并分析如何通过选择词语形成含义或者语气。
分析文本结构，其中包括具体的句子、段落和大篇章（例如，节、章、小节或者段）之间的关联方式以及与整篇文章的关联方式
评估使用观点或者目的形成文章内容或者风格的方式
<b>知识的整合</b>
将多种媒介和形式（包括视觉、数量和文字）表现的内容进行整合与评估
描述和评论文章中的论点以及特定主张，包括推理的正确性，以及论据的关联性和充分性。
通过分析观点或者主题相似的两篇或多篇文章，以便用于构建知识或者对比作者采用的方法
<b>阅读的范围和文本的复杂程度</b>
独立熟练地阅读和理解复杂的文学与说明文本

<b>语言能力</b>
<b>语文学科规范</b>
在练习写作和口语的时候，展示出对标准语法和用法规范的掌握程度
在练习写作的时候，展示出对书写标准的掌握程度
<b>语言知识</b>
应用语言知识来理解语言在不同上下文中所起的作用，这将有助于有效选择含义和风格，同时在阅读和听力时更加充分理解文本
<b>词汇习得与使用</b>
通过利用上下文线索、分析有含义的词汇以及参考一般的或者专用的资料来合理地判断或者说明未知以及多义词语或者短语的含义
展示出对于比喻、词汇关系以及词义细微差别的理解
学习并正确使用一系列的一般学术和特定领域词汇，以便满足大学和职业所需要的阅读、写作、口语和听力要求；展示出当碰到影响理解和表达的未知词汇时，能够独立收集词汇信息的能力
<b>写作能力</b>
<b>不同类型的作文</b>
在实质性主题或文章的分析中，使用有效的推理和相关的充分论据写下论点以支撑主旨
通过有效的内容选择、组织和分析，写出说明性/解释性的文本，以便清晰准确地检查并传达复杂的思想和信息
在记叙文写作过程中，使用有效的技巧、精心选择的细节以及结构完善的情节来形成真实的或者想象的体验或者故事
<b>写作与发表</b>
写作的内容应清晰一致，使得故事的发展、组织和风格对于任务、目的和观众都合乎情理
根据需要通过计划、修正、编辑、重写或者尝试新方法来发展和提高写作能力
使用互联网等技术进行写作和发表，并与他人互动合作
<b>研究如何构建和展现知识</b>
根据关注的问题引导简短且更加可持续的研究项目，以此展示对于调查主题的理解
从多种出版物或者数字资源收集相关信息，评估每种来源的可信性与准确性，然后将信息整合在一起，同时避免发生剽窃行为
从文学或者说明文本中提取论据，以支撑分析、思考和研究
<b>写作范围</b>
平时应该针对不同的任务、目的和受众，经常按照长时段（用于研究、反思和修改的时间）和短时段（单次或者一天或者两天）的方式锻炼写作能力

## 评价标准

在 StoryStarter（故事启发套装）解决方案中，评价标准可以得到有效使用

- 清楚地传达对学生在以下方面的期望值：

- 作业质量
- 重点项目
- 目标和目的

- 作为学生的自我评估工具

- 培养学生更加独立自主

- 为学生提供项目或者任务的反馈：

- 正在进行的——保持跟踪
- 进度评估
- 为最终成果进行评级

根据年级和学习成果的不同，评价标准会有所差异下面是关于“观点”的评价标准示例。

此类评价标准可以轻松适用于任意课程，并与不同类型的分级系统进行整合。

## 评价标准

元素	精通水平1	精通水平2	精通水平3	精通水平4	得分
<b>角色思考</b>	能够确定角色，但未能描述角色可能的感受	能够描述角色可能的感受，但未能为其解释提供论据	能够描述角色可能的感受，并能在提问时为其解释提供论据	能够描述角色可能的感受，并能为其解释提供详细的论据	
<b>观点确定</b>	难以确定观点	能够确定观点	能够确定观点，并能与整个故事的含义关联起来	观点阐述完善，并与整个故事的含义结合在一起	
<b>联系</b>	无法分享相关联系	能够提供与故事或者角色相关的联系	能够使用观点建立与故事或者角色相关的联系	能够通过分析角色观点以建立故事的深度联系	



## StoryVisualizer 创作软件

### 课堂中使用的 StoryVisualizer 创作软件

学生们学习通过写作描述真实的以及虚幻的体验和事件、表达和巩固自己的观点，并展示对于所学习的对象的理解。他们学着体会写作的主要目的之一，即以简单易于理解的方式与外界的观众（通常是不熟悉的人）交流信息，并逐步学会根据手中的任务采用合适的风格和内容进行写作。学生们还可以发展这样的能力：通过研究获取知识，并对文学以及说明性资料做出相应的分析。要实现这一能力水平，学生必须投入大量的时间和精力进行写作和写作练习。

许多学生可以没有障碍地进行阅读，但是写作却有困难。他们的头脑中有想法，但是缺乏写作语言的技能，无法创作出开头、理清条理以及写出合乎逻辑的结尾。这一类学生喜欢用画图的方式对自己的写作进行解释说明，并表达自己的想法。

学生可以使用 StoryVisualizer 创作软件将文字与图像进行结合，从而克服无法单独使用文字讲述故事的困难。老师可以为学生提供所需的帮助和指导来强化这一学习过程。此软件包含多种布局模板，用于按照学生的学习水平提供适用的工作平台。例如，“连环漫画”模板可以让学生使用内含文字的一系列图像来讲述故事。通过使用此模板，学生还可以学习将特定的元素直接置入仅含文字的内容中，例如可以把对话气泡中的文字放到引号里面。还可以根据用户的喜好和能力自定义模板。

StoryVisualizer 创作软件为学生带来全新的发表媒体。借助软件，可以轻松地写作、打印、发表并与其它学生分享故事。可以用电子邮件将文档发送给父母或者发布到网站上。

### StoryVisualizer 创作软件具有以下优势：

- 优异的可视化知识展示
- 便于记忆的关键信息图形化表示
- 吸引学生积极投入思考、构思和写作
- 提供完美的对话写作途径
- 对缺乏写作兴趣的学生予以鼓励
- 通过讲故事和故事板提高语言组织能力
- 提供的可视化图像可为故事或者主题赋予意义
- 开发创意和高层次的思维过程
- 通过可视语言的关联，增强写作技巧
- 提高阅读、写作和思考能力
- 作为评估工具使用



StoryVisualizer创作软件可以用于记录StoryStarter故事。简单易用的图形用户界面让学生们可以轻松创建高质量的故事，便于打印或者与他人分享。

StoryVisualizer创作软件提供多种理解功能，让学生可以借助导入的图像、摄像头捕捉画面、背景、剪贴画图像和简单的文本工具进一步发展故事。软件可以轻松地提高用户的创造力，并帮助他们实现富有创意的写作技能。

## 系统要求

### Windows

- 2.33GHz或更快的x86兼容处理器
- 512MB可用RAM
- 128MB显存
- Microsoft® Windows® XP（32位）、Windows Vista®（32位）、Windows 7（32位或64位）或者Windows 8（桌面模式，不支持Metro风格）
- 宽带Internet连接（用于下载软件）
- 最低屏幕分辨率：1024 x 768像素

### Mac OS

- Intel Core™ Duo 1.33GHz或更快的处理器
- 512MB可用RAM
- 128MB显存
- Mac OS X v10.7或v10.8
- 宽带Internet连接（用于下载软件）
- 最低屏幕分辨率：1024 x 768像素

## StoryVisualizer 安装方法

### PC 和 MAC 版本：

从 LEGO® Education 在线资源 (LERO) 网站下载并安装 StoryVisualizer 软件：  
<http://legoeducation.com/LERO>。

您可以在自己学校的多台 PC/Mac 上复制并安装 StoryVisualizer 软件。请参阅安装指南  
 (该指南也可在 LERO 网站上找到)。



<http://legoeducation.com/LERO>

### 平板电脑版本：

在平板电脑上查找 LEGO Education StoryVisualizer 应用并安装。通过输入平板电脑应用访问码来运行此应用。



<http://legoeducation.com/LERO>

有关 StoryVisualizer 平板电脑应用和访问码的更多信息，请访问  
<http://legoeducation.com/LERO>。

StoryVisualizer 软件的平板电脑版本在总体功能上与 PC/Mac 版本相同，但针对平板电脑平台进行了特别定制。如果在使用平板电脑版本的过程中存在问题，请参阅课程包的软件部分以获取指导。



### 在 PC/Mac 版本中更改语言或检查更新：

要更改语言，请单击顶部菜单栏中的“更改语言”，然后选择另一种语言。

如果您可以访问互联网，那么当有新版本的软件可用时，顶部菜单栏中会出现“有可用更新”字样。单击“有可用更新”，将会重定向到 LEGO Education 在线资源网站，您可以在这里看到所有可用更新。

## StoryVisualizer创作软件详细信息

### 软件概述

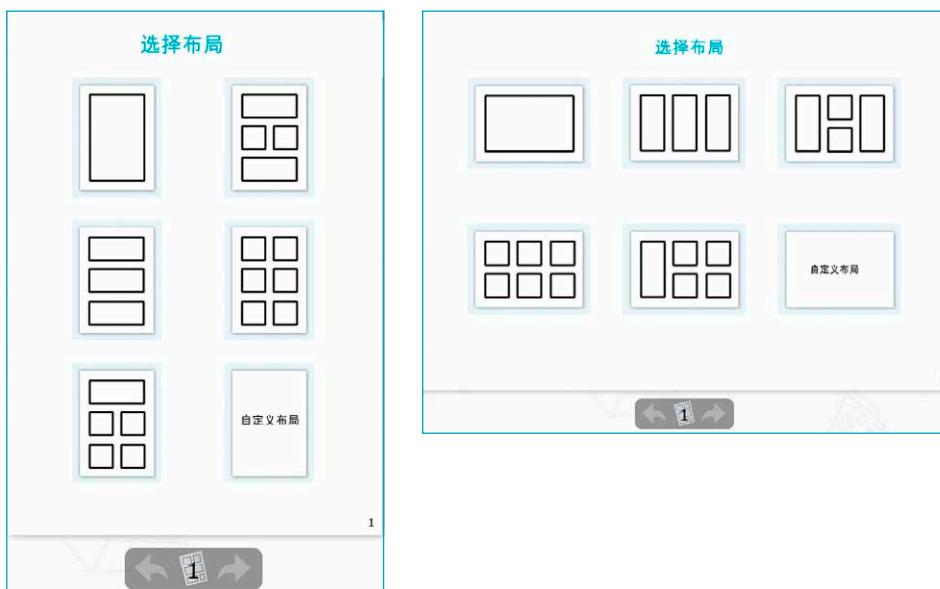
StoryVisualizer创作软件包含以下部分：

1. 主菜单栏——包含执行任务的菜单。
2. 页面管理器——可以快速访问所选的StoryVisualizer页面。还可以在此处重新布局页面。
3. 资料库区域——包含多种StoryVisualizer元素，例如对话气泡、图像、摄像头捕捉、背景和文本工具。
4. 工作区——为故事的创建提供多种布局模板。
5. 属性面板——允许您更改属性，例如文本颜色、大小等等。



## 使用默认布局模板

首先，选择页面方向（横向或纵向），然后通过单击一个默认的布局模板来选择布局。可以选择默认的模板，也可以自定义模板。每个页面可以使用不同的模板，也可以为整个项目使用同一个布局。



单击页面管理器面板中的“添加页面”按钮，然后向项目添加新的模板页面。

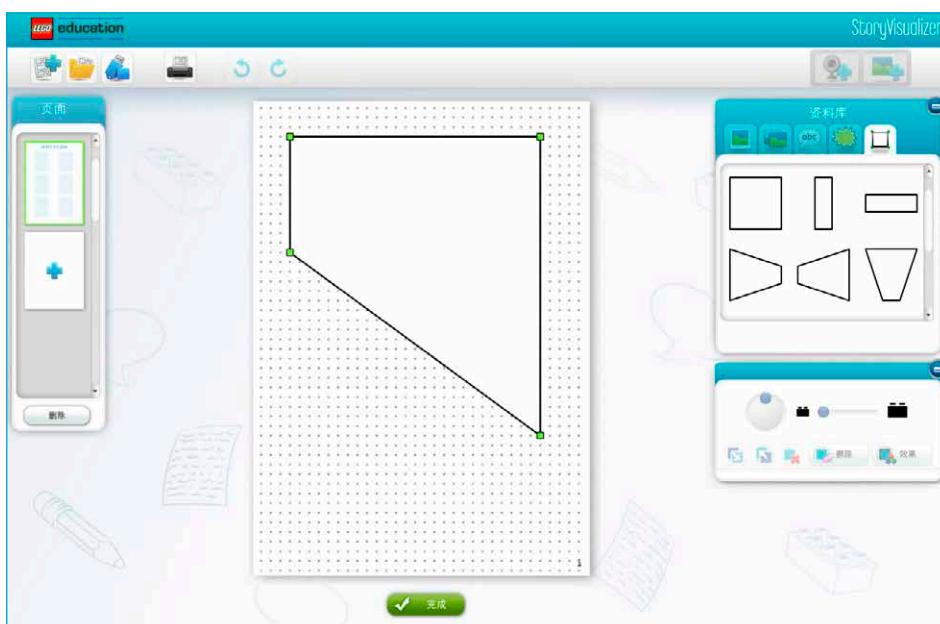
## 使用自定义布局模板

要创建自己的模板，请单击布局面板上的“自定义布局”。

然后，将图形从资料库面板拖放到默认的自定义模板中。

单击图形将其激活，然后使用绿色的控制点调整大小和形状。可以创建多个模板。

如果要接受自定义模板，别忘了单击“完成”按钮。请注意，一旦您单击了“完成”按钮，将无法再编辑自定义布局。



## 使用文本

在“资料库”面板上单击文本选项卡。将对话气泡或文本框拖放至工作区。对话气泡中将显示“写上一些炫酷的内容”文本。根据需要，可以双击以编辑文本。对话气泡/文本框将自动调整大小，以自动适应输入的文本。



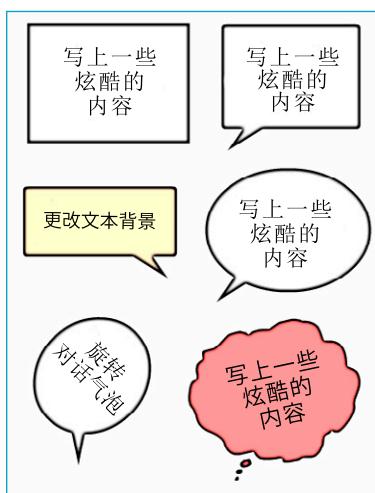
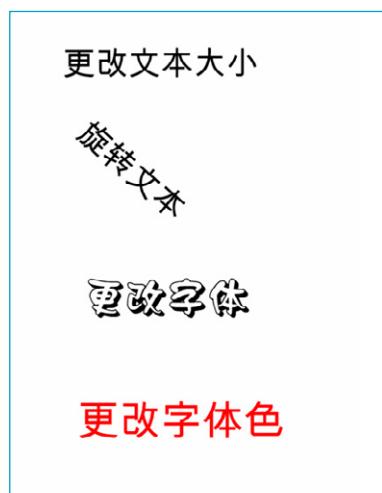
### 使用文本面板可以进行以下操作：

- 旋转文本
- 更改文本大小和字体
- 更改字体颜色
- 对齐文本

您可以将对话气泡移到任何位置。要移动对话气泡的尾部，请将光标放到尾部的末端，然后将绿色的控制点拖动到所需的位置。



单击对话气泡尾部可以重新定位对话气泡。



文本功能示例

## 使用图像

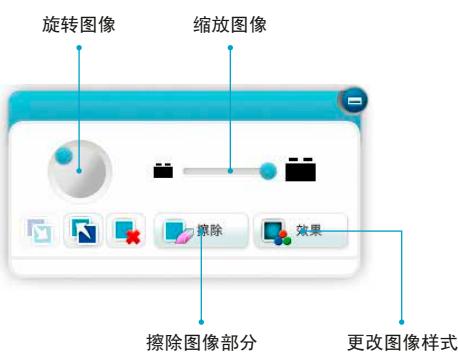
要向项目添加图像，必须首先将其导入图像资料库。单击主菜单栏的“导入图像”按钮，然后浏览计算机的硬盘上存储的图像。StoryVisualizer创作软件会过滤图像，只显示受支持的图像文件。受支持的图像文件包括JPEG和PNG。

将“图像资料库”中的图像拖放至工作区。

可以在模板框架内移动图像。

要删除导入的图像，请单击复选框，然后单击“删除”按钮。

如果项目中未使用图像，则只能从图像资料库中删除导入的图像。



单击图像“效果”按钮，更改图像的外观。可以从图像样式效果集合中进行选择。



添加图像



可以选择不同的图像样式效果。



单击“图像背景”选项卡，选择一个默认的背景图像。



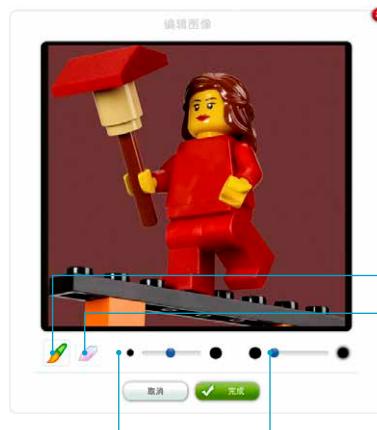
从默认的背景图像中进行选择。

## 使用图像隐藏

用户可以使用此选项删除图像的背景。

将图像从“图像资料库”面板拖放至工作区，然后单击“擦除”按钮以使用图像橡皮工具。

图像橡皮工具有两种，一种是硬边圆形，另一种是柔化圆形。橡皮工具的大小可以使用滑块进行调整。



图像隐藏前



图像隐藏后

## 使用图像捕获

用户可以使用此选项从外部或者内置的摄像头直接抓取图像。

单击主菜单中的“捕获图像”按钮来捕获摄像头图像。



单击“图像捕获”按钮

当您首次单击“捕获图像”按钮时，StoryVisualizer创作软件将搜索可用的摄像头。完成搜索后，将看到可用摄像头来源的列表。



单击您想要使用的摄像头来源。

现在，您可以使用选定的摄像头进行拍照。单击“照相机”按钮，向图像资料库添加图像。如果想要拍摄更多照片，只需重新单击“照相机”按钮。单击“关闭”按钮退出图像捕获区域。

现在，用户可以将捕获到的图像拖放到工作区，并使用“使用图像”章节中提及的工具。



## 使用其他图像设备

您可以使用数码相机、智能手机或者任意含内置摄像头的手机作为图像捕获设备。



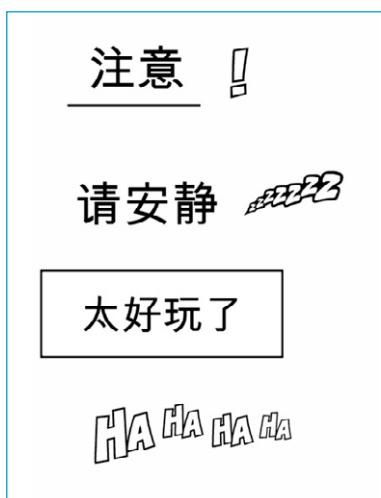
**如果使用智能手机，请遵循以下步骤：**

- 拍照
- 将智能手机连接到计算机上
- 将智能手机上的图像复制到计算机的硬盘中
- 单击 StoryVisualizer 创作软件的“图像导入”按钮，然后浏览到包含智能手机图像的文件夹

## 使用剪贴画

单击资料库面板中的“剪贴画”选项卡，然后将剪贴画拖动到工作区。

剪贴画图像可以采用与导入的 JPEG 或者 PNG 图像相同的方式进行处理。



**使用属性面板可以：**

- 旋转
- 缩放
- 更改样式

## 保存和发布

StoryVisualizer创作软件支持您以两种不同格式保存项目。

单击“保存”按钮，将项目保存为StoryVisualizer创作软件项目文件(.LSP)或者PDF文件。文件将保存到硬盘中。

**注意，您只能重新打开StoryVisualizer创作软件项目文件！**

如果要使用电子邮件分享项目，则可以打开电子邮件程序，并在邮件中附上保存的文件。还可以使用主菜单中的“打印”按钮打印项目。



使用打印按钮打印项目。

## 创建新项目或者打开项目文件

要创建新项目，请单击主菜单中的“+”按钮。

要打开StoryVisualizer创作软件项目，请单击主菜单中的“打开项目”按钮。

创建或打开项目。



通过使用StoryVisualizer创作软件，用户只能打开StoryVisualizer创作软件项目。

# 提示和技巧

## 拼砌百科

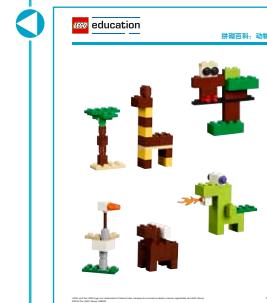
在学习过程的初始阶段，建议为学生提供简单易学的故事构建和情景结构创建方法。

“拼砌百科”部分以图像显示了一些简单的模型，用于激发学生的灵感以及鼓励思考和创新能力。为了便于使用和简化故事创建的过程，拼砌百科划分成了七个类别。

- 动物
- 人物
- 建筑
- 交通工具
- 室内
- 室外
- 自然

## 拼砌百科的使用方法

为了有利于激发创意，可以全彩色打印图像，并在压膜之后分发给每个学生或者学生小组。另外，也可以把打印出来的图像作为海报挂在教室的墙上，以便为情景结构和故事创建提供提示和灵感。



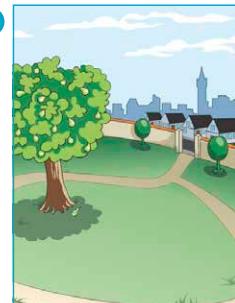
只用一会儿，学生们就会开始形成自己的构思，而且其创意和新颖程度远远超过成年人。

将学生的构思以照片的形式展示是一个非常好的想法，这些照片可以打印出来并压膜，作为学生们自己的创意资料库以便激发大家的灵感。通过使用这种方法，可以有效地在学生们互相沟通和分享想法的时候营造出团队合作氛围并提供创意灵感。

## 背景

StoryVisualizer创作软件软件中现成的背景集合用于描述可供多种故事类型使用的常用情景。这些背景可以根据学生的情景结构进行自定义，并在摄影和使用软件的时候使用。背景可以打印出来并压膜，这样就能反复使用。

让学生们使用相同的格式制作自己的背景，并进行打印和压膜，从而构建全面的背景设置资料库。



## 摄影师提示

学生表演之后，学生可以要求更改故事或者修改情景结构。学生们喜欢在更改故事构建之前先为情景结构照相。可以选用摄像头，也可以选用任意类型的数码相机。建议为每个情景单独拍照；有时候还可以为结构细节拍摄特写。

通过与学生讨论拍照技巧，如特写、特效和角度，让学生参与其中。以下为几个示例：

### 夜景效果

在一个局部黑暗的房间内为情景结构照相。使用黑色的背景或者一块黑色的卡片，并使用闪光灯突出画面内容。



### 仰视图

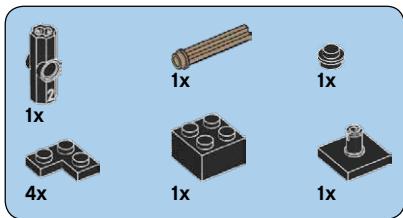
将情景结构定位在合适的高度，然后从下方拍照。



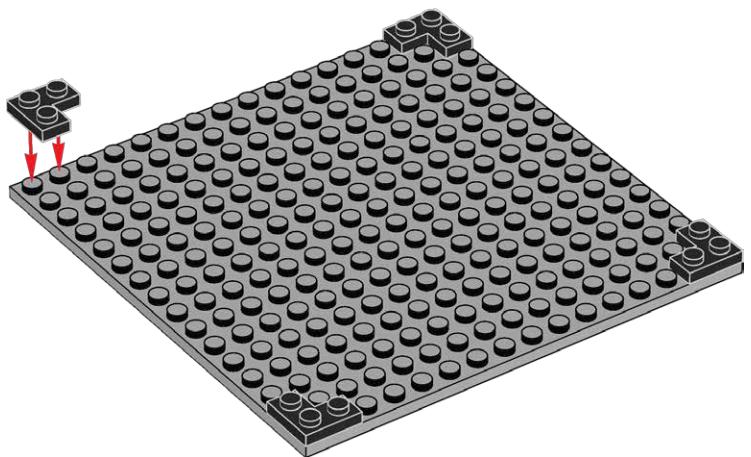
### 角色特写

对角色、特殊情景或者突出的细节拍摄特写。这一技巧尤其适用于塑造角色和分析故事。

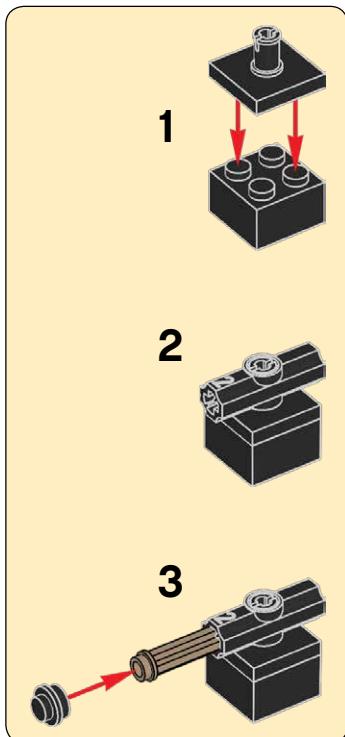
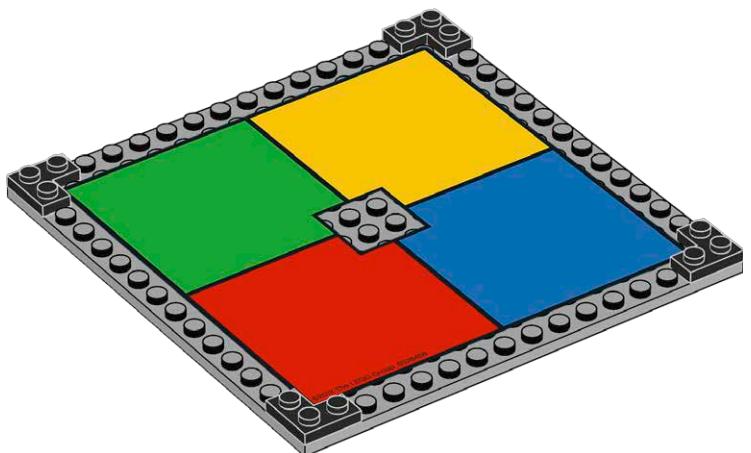




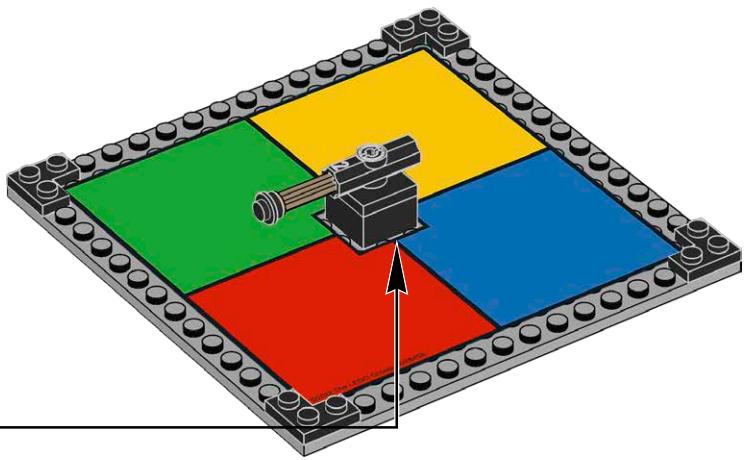
1



2

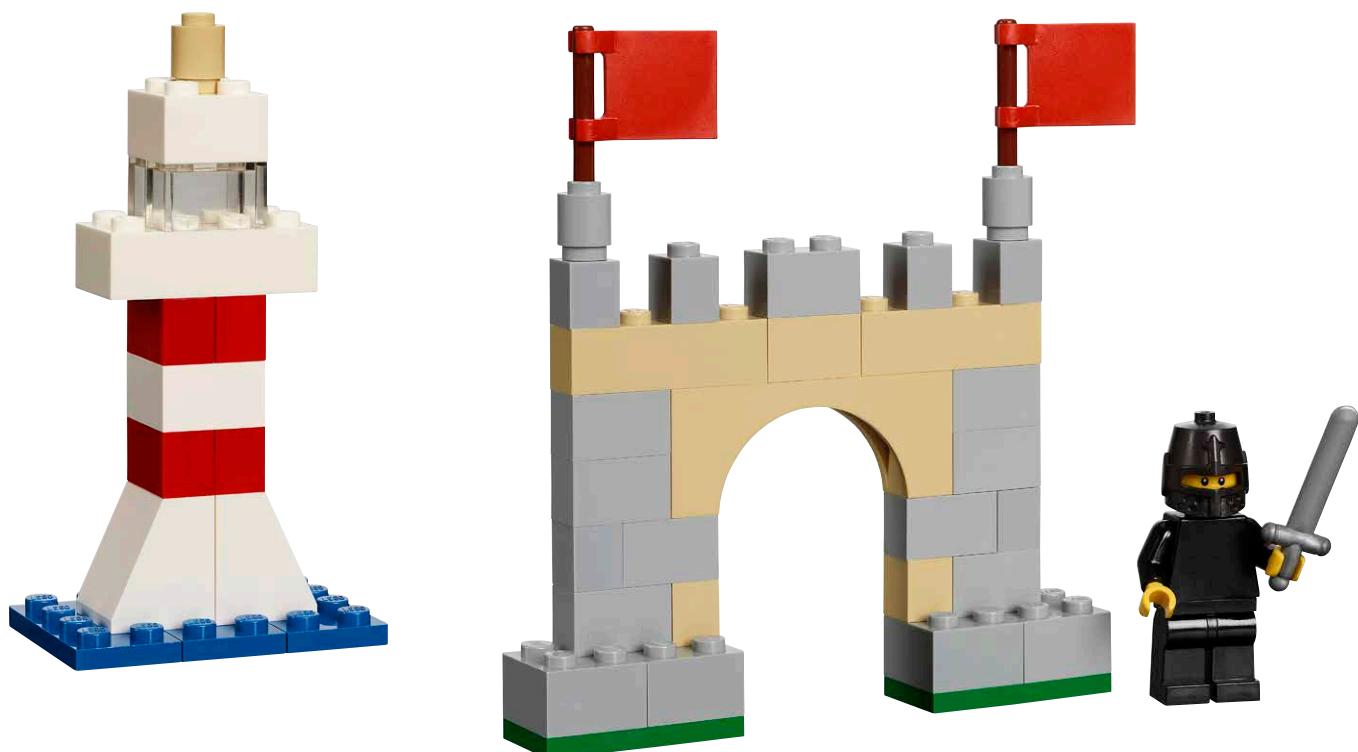


3





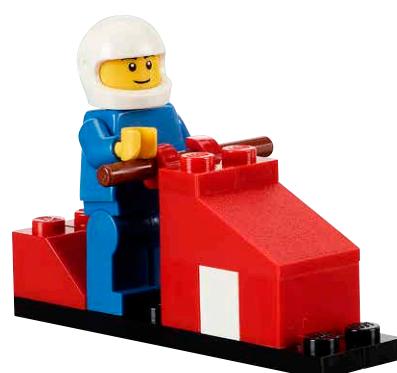
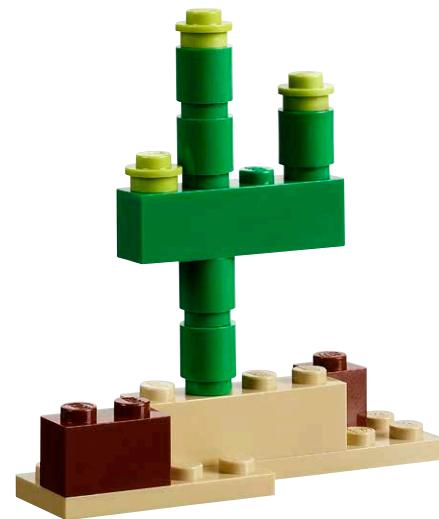












## 开始转起来吧

### 学习目标

- 在讲故事时，使用相关的描述性细节来支撑主要观点
- 使用关键细节来明确和描述故事中的角色、场景以及主要事件
- 写一篇记叙文，在其中构建场景并介绍角色
- 展示口语熟练程度

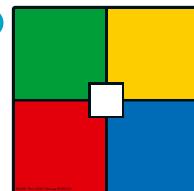


### 共同核心标准

- 听说能力
- 文学阅读能力
- 语言能力
- 写作能力

### 设置情景

- 让学生分成小组，每个小组使用一套 StoryStarter（故事启发套装）核心组合。
- 拼砌旋转机并附上四色类别卡片。
- 现在旋转机有一个箭头和四个彩色区域，分别与元件的托盘隔间颜色相对应。学生轮流转动旋转机。当箭头停下的时候会指向其中一个颜色。旋转箭头的学生此时可以从相应颜色的隔间里挑选两件积木。
- 学生们还可以随机挑选两个自己喜欢的“完整的”角色。
- 每名学生在集齐他或她的积木以及收集拼砌板之前可以使用五次旋转机。



### 拼砌故事

要求学生在自己的拼砌板上拼砌出自己的第一个故事。

- 确保学生考虑到两个要素：“人物”（角色）和“地点”（场景）
- 让学生在描述角色特点和行为的时候具体一些。
- 故事发生的地点在哪里？如何传达这一点？

### 思考

让学生思考并讨论他们拼砌的每个角色。他们在做什么？他们在说什么？他们有怎样的感受？学生是否展现出模型对他们表达创意的帮助？

## 共享和记录

- 要求学生在进行表演之前，先与伙伴练习故事。可以分小组表演故事，也可以面向全班表演。允许学生提出问题并做出相应回应。
- 为每个情景结构拍照，并使用StoryVisualizer创作软件将其导入。根据每个学生的年级和能力水平，从布局模板菜单中选择匹配的模板，然后让他们写下拼砌的故事。



## 延伸

- 让学生选择其他元件来增添更加详细的描述。
- 如果条件合适，可以让学生交换元件以便匹配故事发展。
- 让学生们成对或者分小组构建故事，并在故事中用上他们所有的元件和拼砌板。在开始拼砌之前，先让学生们协商好角色和场景。告诉学生，他们需要用手中现有数量的角色、动物和情景完成故事，并保证每个情景之间具有连贯性。

## 设置情绪

### 学习目标

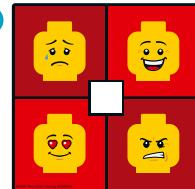
- 在讲故事时，使用相关的描述性细节来支撑主要观点
- 使用关键细节来明确和描述故事中的角色、场景以及主要事件
- 解释故事的特定因素如何对情绪、角色或者场景产生影响
- 故事的笔调和风格应保持一致
- 在创作记叙文时，使用描述性的细节和感受来推动故事情节发展或者形成故事中的角色对于不同场景的反应

### 共同核心标准

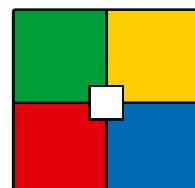
听说能力  
文学阅读能力  
语言能力  
写作能力

### 设置情景

- 让学生分成小组，每个小组使用一套 StoryStarter（故事启发套装）核心组合。
- 拼砌旋转机并附上情绪旋转机卡片。旋转一次旋转机，然后从高兴、悲伤、生气/凶恶或者浪漫中定下故事的基调。
- 此时，用类别旋转机卡片替换情绪旋转机卡片。
- 现在旋转机有四个彩色区域，分别与元件的托盘隔间颜色相对应。学生轮流转动旋转机。当箭头停下的时候会指向其中一个颜色。旋转箭头的学生此时可以从相应颜色的隔间里挑选两件积木。
- 学生们还可以随机挑选两个自己喜欢的“完整的”角色。
- 每名学生在集齐他或她的积木以及收集拼砌板之前可以使用五次旋转机。



情绪旋转机



类别旋转机

### 拼砌故事

要求学生在自己的拼砌板上拼砌故事。

- 确保学生考虑到三个要素：“人物”（角色）、“地点”（场景）和“事件”（情绪）。
- 故事发生的地点在哪里？如何传达这一点？
- 要求学生在进行表演之前，先与伙伴练习故事。

### 思考

让学生思考并讨论他们拼砌的每个角色。他们在做什么？他们在说什么？他们有怎样的感受？学生是否展现出模型对他们表达创意的帮助？

## 共享和记录

- 可以分小组表演故事，也可以面向全班表演。允许学生提出问题并做出相应回应。
- 为每个情景结构拍照，并使用 StoryVisualizer 创作软件将其导入。根据每个学生的年级和能力水平，从布局模板菜单中选择匹配的模板，然后让他们写下拼砌的故事。

## 延伸

- 让学生选择其他元件来增添更加详细的描述。
- 如果条件合适，可以让学生交换元件以便匹配故事发展。
- 让一部分学生负责故事的开头，一部分负责经过，剩下的负责结局。
- 让一部分学生只拼砌故事的结局。然后让这些学生考考其他同学，让他们编写开头和经过。
- 让学生们成对或者分小组构建故事，并在故事中用上他们所有的元件和拼砌板。在开始拼砌之前，先让学生们协商好角色和场景。告诉学生，他们需要用手中现有数量的角色、动物和情景完成故事，并保证每个情景之间具有连贯性，

# 多么棒的体验！

## 学习目标

- 使用正确的事实和相关的描述性细节，以有序的方式详述一次体验
- 在写作和说话的时候，构建正确的动词时态
- 写一篇记叙文，描述真实的体验或者事件
- 使用具体的词语、短语和可感知的细节来转述体验和事件。
- 形成并使用动词进行时（我当时正走在，我将会走在……）

## 共同核心标准

- 听说能力  
文学阅读能力  
语言能力  
写作能力

## 设置情景

安排全班讨论或者小组讨论，并询问下述的一些问题。

- 你们是怎么过周末（假期）的呢？
- 你们有没有参加一些活动呢？
- 和谁在一起呢？
- 玩得开心吗？
- 你们去了什么地方呢？
- 有什么故事要和大家分享吗？

## 拼砌故事

要求学生拼砌出能够展现自己体验的故事

- 重点是什么？
- 和谁在一起呢？
- 场景是什么？发生了什么事？

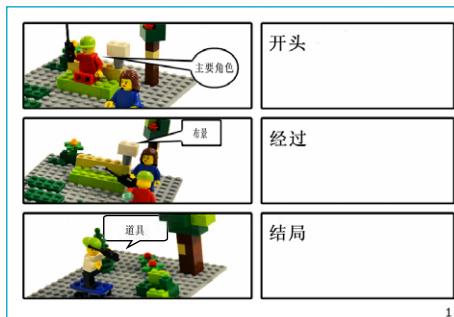
## 思考

让学生思考并讨论他们拼砌的每个角色。他们在做什么？他们在说什么？他们有怎样的感受？学生是否展现出模型对他们表达创意的帮助？



## 共享和记录

让学生根据文章和模型的重点，从StoryVisualizer创作软件中选择模板，以记录他们的体验并在同学之间分享。



## 延伸

- 为学生们所有的超棒体验举行一个大汇展。将他们的StoryVisualizer创作软件叙述作品制成大幅海报，并在班级或/和学校里其他同学可以看到的地方进行展示。邀请同学参加展示。

## 解救大树

### 学习目标

- 区分角色的观点
- 明确特定观点的原因和论据
- 选择单词、短语、方言和标点增加表达效果
- 分析角色的观点如何对角色的描述、行动和事件产生影响
- 写下评论，用推理和信息证明观点
- 区分解说员使用的正式语言和角色使用的非正式语言

### 共同核心标准

- 听说能力  
文学阅读能力  
语言能力  
写作能力



### 设置情景

抗议者与护林员委员会之间对“百年无花果树”产生了争议。

镇议会表示，滑溜溜的树叶会对行人造成安全隐患。他们还担心儿童会在树下滑倒，汽车也可能被枯枝砸坏。因此，他们计划今天把这棵树砍掉。“拯救我们的无花果树”抗议者认为，这些问题是可以其他途径解决的。一直以来，孩子们就很喜爱攀爬这棵树，而且这里也是理想的野餐去处。有些珍奇的鸟类在树上筑巢并以无花果为食。无论是旅游指南还是市镇宣传册上都有这棵树的介绍。停止砍伐，解救大树！

我们该怎么做才能帮他们拿出有效的理由留下这棵树呢？

邀请学生们讨论不同的问题，然后拼砌并表演代表不同观点的故事。

### 拼砌故事

让学生进行以下活动：

- 拼砌出自己“独特”的百年无花果树。
- 添加抗议者。
- 使用多种角色。
- 决定哪些类型的人喜欢大树？他们会抗议什么？原因是什么？



### 思考

让学生思考并讨论他们拼砌的每个角色。他们在做什么？他们在说什么？他们有怎样的感受？让学生使用他们的情景结构表达自己的想法和观点。

## 共享和记录

让学生使用 StoryVisualizer 创作软件描绘各种观点。让他们向观众讲述自己的故事。学生应该强调角色之间的不同之处，其中包括年龄、观点以及对于百年无花果树的看法。

内容提示：

“树上住着一只很稀有的猫头鹰，是受到法律保护的。”

“爷爷总会带我们到这里野餐，我们经常在这棵老树上爬上爬下的，可有趣了！我们能留下它吗？”

“这棵树已经很老了，枝桠也很脆弱，落叶还把路弄得滑溜溜的。要是出了什么意外，人们就会把气撒到当地政府的头上，所以非常抱歉，必须得把它砍掉！”

“没有了这棵树的遮荫，我该把婴儿车停在哪里呀？”

## 解答示例



## 延伸

- 十年过去了。同样的角色又聚在同一个地方，准备来次丰盛的野餐。这时会发生什么？他们此刻会有怎样的观点、看法和意见？这是一个快乐的结局吗？拼砌故事的结局。
- 添加一位电视记者。想象他正在做现场报道。电视记者对这个事件会采取什么样的视角呢？

### 火山喷发

#### 学习目标

- 用纪实性的文本解释事件，包括发生的事情以及原因
- 大声朗读文本或者阅读来自于各种媒体的信息（纪实性）之后，明确主要事实和具体细节
- 围绕经历、事件和角色对于情景的反应创建对话
- 选择单词、短语、方言和标点增加表达效果
- 在交流关键问题的时候，可以适当夸张改编真实的事件，使得情节更加有趣

#### 共同核心标准

- 听说能力
- 文学阅读能力
- 语言能力
- 写作能力

#### 设置情景

“现在，我正从位于西马格纳维拉郊区布洛格斯女士的花园发回报道。您所看到的烟云并不是来自其他地方——它正是从我后面的花园里冒出的！不管您信不信，布洛格斯女士的花园里真的发生了火山喷发！地质学家和各路记者都已经云集在这里，共同见证这一奇观，街头巷尾更是热议非凡。”

对于可怜的布洛格斯女士而言，这意味着什么？马格纳维拉将会发生什么事情？他们会向谁寻求帮助？有人能想象出当时的场景吗？

#### 拼砌故事

让学生拼砌他们自己“独特”的火山，并加上记者和摄影师角色。

- 如何表现出这是一座火山呢？
- 可以用哪些道具来制作火山？
- 谁会来看火山呢？可以是记者、地理学家、当地居民、市长、保险业务员，等等……
- 谁会因为这座火山感到担心？他们的顾虑是什么？

#### 思考

让学生思考并讨论他们拼砌的每个角色。

- 布洛格斯女士在哪里？她的家人在哪里？
- 她在做什么，说了些什么？
- 布洛格斯女士及其家人有什么感想？
- 明天的头版头条中会如何描述此事件？



可用于设置情景：

#### 您知道吗

1943年2月，墨西哥一位农民的玉米地里突然出现了一座新火山。这是有史以来人们第一次看到火山在平地上形成。全世界的地理学家和火山学家都视此为千载难逢的研究机会。开始的时候，火山还只是一个小丘，就像第51页的示例情景那样。这座火山短时期内让当地的人们出了一次风头，但却永久地破坏了他们的农田，以及周围的土地和村庄。

幸运的是，火山喷发没有造成人员伤亡，但是由于火山灰引发的雷击却导致三人丧生。一年以后，火山灰已经掩埋了农田和两座村庄。所以，这样的事情确实有可能会发生在现实世界中。

<http://baike.baidu.com/view/281829.htm>

## 共享和记录

让学生使用StoryVisualizer创作软件描绘故事以及记者的视角。让他们向观众表演自己的故事。

内容提示：

“这真是一大自然奇观——一座刚刚诞生一周的新火山。能够亲眼见证这一奇迹真让人激动。”

“我们亲眼见证了大自然无法阻挡的力量对农田造成巨大破坏。真是太可惜了。”

“身为一名记者，我的工作就是要深入事件的中心，哪怕让自己暴露在危险之中也在所不辞。这次的报道做起来真的是险象环生。我的四周到处都是流淌着的熔岩。”

“我们试着想采访布洛格斯女士，可她太紧张了，无法面对镜头。”

## 解答示例



## 延伸

- 使用StoryVisualizer创作软件，让新闻记者采访布洛格斯女士和其他角色。他们在想什么？关于这场可怕的火山喷发，他们有什么要说的吗？
- 根据真实的事件创作并表演每周新闻故事。

# 每周



# 新闻

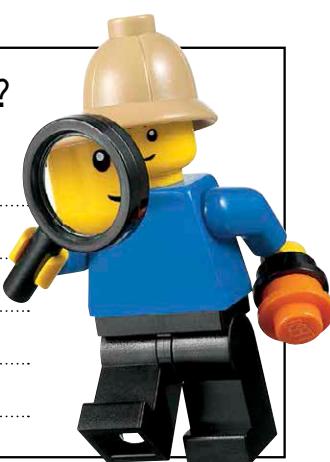
国家之声，创刊于1864年

2月21日，星期六

## 一座火山 在花园中喷发



接下来发生了什么？  
一位火山学家解释道：



星期四的清晨，当花园中的巨大隆隆声把珍妮·布洛格斯吵醒时，她简直不敢相信自己的眼睛和耳朵。地上裂开了一条口子，灼热的火山灰和岩石飞到了空中。布洛格斯女士亲眼目睹了一座新火山的诞生——地点就在自家的后院！

每周新闻记者报道  
当时的场景是……

## 老人的礼物

### 学习目标

- 明确原因和线索，以便支撑故事中描述的事件或者特定观点
- 描述故事的角色，并解释角色的行为如何对事件的发展产生影响
- 选择单词、短语、方言和标点增加表达效果
- 想象并讨论后续的结果或事件
- 写一篇记叙文，描述想象的体验或者事件
- 在说话和写作的时候，区分正式用语和非正式用语

### 共同核心标准

- 听说能力  
文学阅读能力  
语言能力  
写作能力



### 设置情景

“谢谢你帮助我这个老头过马路，”这位全身黑色打扮的神秘人说道。莎莉本来上学就快迟到了，但这位老人坚持让她再等一会儿。

“我现在一定得回报一下你的善举，”他继续说道，“带上这条魔法鱼和这些金色的水晶去上学吧，我保证会有奇迹发生，一切都会变得不一样了。”老人笑了起来，然后消失在了一缕轻烟之中。

当莎莉带着礼物到达学校之后，你觉得会发生什么呢？

### 拼砌故事

让学生拼砌自己“独特”的情景，描述莎莉带着魔法鱼和金色水晶到达学校之后发生的事情。

- 事情会和谁有关？以什么样的方式关联？
- 莎莉学校的朋友们会怎么想？他们会作何反应？
- 在事情的后续发展中他们会如何参与其中？
- 使用多种角色。

### 思考

让学生思考并讨论他们拼砌的每个角色。

- 他们在做什么？他们在说什么？
- 会发生什么神奇的事情？
- 其他角色会有什么反应？他们有怎样的感受？

## 共享和记录

让学生使用StoryVisualizer创作软件写下在学校发生的神奇事件。然后向观众表演，其中可以加入一些戏剧、声音和其他出人意料的效果。

内容提示：

“当太阳光照射到金色水晶上后，奇迹发生了……”

“一开始，鱼就像死了一样安静，突然，它动了起来，下面的鱼鳍发出奇怪的光芒，鱼肚子慢慢打开，里面出现了……”

“当我挥动神奇的金色水晶时，所有人都安静下来。大家听到门外传来咔哒咔哒的声响。是什么呢？我真的梦想成真了吗？”

“我的老师看着我，眼神像水晶一样和蔼温柔，她对我说，我被选为唯一一位代表我校的学生，去参加……”

## 延伸

- 你还知道其他故事中也含有像算命师和巫师一样的角色吗？
- 列举一些著名的文学作品，然后阅读其中一本并写下读后感。与班上的同学分享自己的看法。
- 选择两本文化背景不同的奇幻作品。研究文学作品中那些为人熟知的奇幻场景背后的历史、传奇和科学道理。
- 假设自己是揭开魔法神秘面纱的记者。为当地的报纸创作一篇封面故事。

## 逃跑的小猫

### 学习目标

- 分析故事结局以便创作相关的开头
- 使用连接词和带感知的细节描述体验和事件，从而构建故事的开头
- 明确虚构故事的基本元件
- 选择单词、短语、方言和标点增加表达效果
- 学着找出并仔细构造鬼怪的元件
- 通过文章和纪录向大家转述经历

### 共同核心标准

- 听说能力  
文学阅读能力  
语言能力  
写作能力



### 设置情景

“真是太险了！”说话的是珍妮，她把逃跑的小猫带回来了。她非常激动，很想赶快说出她所经历的事情。实在太惊险了，她从山上一座古老而阴森的大宅子里救出了“小猫”。人们说这座宅子闹鬼，还有人说里面住着个老巫婆。事实上，直到今天人们都不知道这古老的大房子里到底发生过什么。

你觉得珍妮和小猫在这座古老的大宅子里经历了怎样的传奇故事？珍妮如何解救小猫？

### 拼砌故事

让学生以快乐的结局为基础，拼砌出他们自己的“独特”的“逃跑的小猫”故事：

- 如何让这座古老的大宅子看起来很吓人呢？
- 可以加些什么道具？
- 小猫在宅子里会遭遇到什么呢？

### 思考

鼓励学生在拼砌的时候思考并讨论元件的条理性和连续性：

- 解救小猫的起因？
- 珍妮和小猫遇到了什么情况？
- 有哪些元件有助于构建正确的故事情节和背景？
- 让学生使用他们的情景结构创作连贯的故事。

## 共享和记录

使用 StoryVisualizer创作软件创作故事，并清晰说明在古老的大宅子里发生的事情以及解救小猫的起因。将表现出危险和恐怖情景的元件纳入其中。

## 延伸

- 想象一下，当小猫独自在古老的大宅子里时会发生什么可怕的事情。她可能会掉入一大碗水里——要知道小猫是非常讨厌水的，这对她来说，那是非常可怕的。写下闹鬼的房子里可能会发生的恐怖事情。
- 故事已经定下了“快乐的结局”。以从古老大宅子里解救小猫为素材，制作一个简短的电视纪录片。
- 作者通过词汇的使用让故事贴近生活。他们历经多次草稿和反复修改，才最终达成了完美的词汇搭配。通过三个插图为“逃跑的小猫”故事拼砌一个短故事板（开头、经过和结局）。通过书写题注来练习精确语言的使用，题注中应说明每幅插图背后的含义、经历或者感受。

### 您可以使用：

三个比喻性的语言示例

• 明喻

• 暗喻

突出语义的三个形容词

• 例如：受惊的、可怕的、恐怖的

## 浮木岛

### 学习目标

- 明确具体的输入内容和标准，并借以构建故事
- 想象并创作自然的行为流程
- 通过合作讨论，在他人想法的基础上表达个人观点
- 使用连接词和带感知的细节描述角色体验和事件，从而构建故事的结局
- 基于经历、事件和角色对危险情景的反应创建对话
- 描述个人的观点如何对反应、事件、理解和叙述产生影响
- 基于虚构的体验创作纪实性的文本

### 共同核心标准

- 听说能力
- 文学阅读能力
- 说明文阅读能力
- 语言能力
- 写作能力

### 设置情景

“好了，现在我们该怎么做呢？”宝拉说道。彼得说，“现在我们困在了茫茫大海中，还有个疯子海盗觉得自己是浮木岛的国王，”

“更糟糕的是，我们都已经被绑起来了”。

“但是，嘿，我们可没有统统都被绑起来！看看小狗‘咸菜’，它还是自由的！”宝拉大声说道，“我有个好主意！”

您认为宝拉的主意会是什么？接下来会发生什么事呢？

### 拼砌故事

要求学生拼砌自己“独特”的营救故事。角色之间要如何协作才能从浮木岛脱困呢？

- 明确故事中已经存在的角色。有疯狂的海盗、宝拉、彼得和小狗“咸菜”。定义他们的角色和行动。
- 使用情绪旋转机决定海盗角色的情绪特点。他会是可爱的、卑鄙的、愚蠢的还是聪明的呢？

### 思考

让学生思考并讨论他们拼砌的每个角色。他们在做什么？他们在说什么？他们有怎样的感受？

- 让学生们讨论逃离浮木岛的可能性，并借助他们的情景结构表达自己的想法和观点。
- 逃离小岛最好的办法是什么？原因是什么？

## 共享和记录

让学生使用 StoryVisualizer 创作软件描绘他们不同的观点。让他们向观众讲述自己的故事。重点关注各种观点、解决办法和兴趣点。

内容提示：

“现在，如果我们能够安抚疯狂的海盗，将他的注意力转移到……”

“或者我们可以让他睡着，这样我们就能松开捆绑了，然后建个……再逃出这儿。”

“宝拉，我想去和他谈谈。说不定我可以把他引到……”

## 延伸

- 假设你在报纸上读到了关于宝拉和彼得的文章。想象一下文章的布局会是什么样的？为了读起来既有趣又吸引人，文章中会有哪些组成部分呢？写一篇以纪实性特点为主的文章，并且要写得生动有趣。文章可以包含：标题、照片、题注、图表、地图等等。
- 添加一位女电视记者。让她乘坐直升机环绕小岛，并现场直播。记住，这是要播放给成千上万观众看的节目。

### 冬季乐园

#### 学习目标

- 使用正确的相关事实和描述性细节，以有序的方式详述一次体验
- 选择单词、短语、方言和标点增加表达效果
- 写下评论，用文本中的推理、信息和论据证明观点
- 区分角色使用的正式用语和非正式用语
- 在写作和说话的时候，构建正确的动词时态
- 基于经历、事件和角色对情景的反应创建对话
- 描述个人的观点如何对反应、事件、理解和叙述产生影响

#### 共同核心标准

- 听说能力  
文学阅读能力  
说明文阅读能力  
语言能力  
写作能力

#### 设置情景

“雪终于停了！城市的街道和公园都覆盖了厚厚的一层白雪。这个季节可不适合玩无板篮球和足球。”

“但是，小镇上那些喜爱运动的孩子们到底会玩些什么呢？”

“他们都在电视上看过冬奥会。如果要把冬奥会搬到自己的家乡来，孩子们该怎么做呢？”

#### 拼砌故事

要求学生拼砌自己“独特”的后院冬奥会。

- 如何让它看起来像寒冷的冬天呢？
- 你会如何为冬奥会的明星配置装备呢？
- 会有激烈的竞争吗？有评论员吗？

#### 思考

让学生思考并讨论他们拼砌的每个角色。他们在做什么？他们在说什么？他们有怎样的感受？

- 他们如何集中精力？
- 他们会与其他角色角逐吗？
- 是滑雪比赛吗？
- 滑雪比赛的时候你一般会看什么？
- 所有的安全因素都考虑到了吗？



可用于设置情景

## 共享和记录

让学生使用StoryVisualizer创作软件从不同的视角描绘冬奥会。让他们向观众讲述自己的故事。

内容提示：

评论员：“在这个美丽的冬日早晨，迎来了城市跳台滑雪比赛……现在所有人都期待着发令员的一声令下。”

发令员：“红色选手：准备好了吗？蓝色选手：准备好了吗？”

红色和蓝色选手：“报告，所有人员已就绪！”

发令员：“踩上滑雪板，预备……出发！”

## 解答示例



## 延伸

- 添加一位电视记者。想象他正在报道当前的活动。记者的说话方式会与其他角色一样吗？他具体会关注哪些方面？
- 冬季运动充满了惊险刺激。在你的比赛中发生了什么有趣的事情？将故事拼砌出来并为大家表演。
- 你能打造出一个独一无二的既有趣又刺激的冬季运动会吗？创作自己的规则并向世界宣布！



# 超级体育场

## 学习目标

- 分析并表达不同的观点
- 明确各种媒体以及不同格式的文本或信息传达的主要看法和具体细节
- 利用文本中的具体细节，深入描述角色、场景或者事件
- 调查角色和行为如何传达感情
- 在说话和写作的时候，区分正式用语和非正式用语

## 共同核心标准

- 听说能力
- 文学阅读能力
- 说明文阅读能力
- 语言能力
- 写作能力

## 设置情景

多数的大城市都缺乏足够的空间容纳大型体育场地。有些城市甚至连公园都没有。

但是，孩子们都活泼好动，为了让他们能够安全玩耍，家长更愿意带孩子在附近游玩，一般都是在自家后院或者住房附近的街道。

帮他们构建一个迷你体育场，这样小朋友就可以邀请他们的伙伴和家人观看精彩的比赛。

## 拼砌故事

要求学生拼砌自己“独特”的迷你体育场。

- 体育场有球门吗？
- 观众坐在哪里？
- 如何区分不同的队伍？
- 有裁判员和评论员吗？



可用于设置情景

## 思考

让学生思考并讨论他们拼砌的每个角色。他们在做什么？他们在说什么？他们有怎样的感受？

- 超级体育场有哪些特色？
- 要想容纳运动员和观众，有什么样的要求？
- 所有的运动项目都有比赛规则，那么足球的“比赛规则”是什么呢？
- 球员之间如何互动，又如何与裁判沟通？
- 媒体和评论员有自己的特定区域吗？

## 共享和记录

让学生使用StoryVisualizer创作软件描绘迷你体育场、发生的行为以及所说的话。让他们向观众讲述自己的故事。

内容提示：

评论员：“……红队带球向前一直穿入场地中心，漂亮，他晃过了蓝队后卫，对方目瞪口呆……然后……”

红队守门员：“射门，射门，射门！”

蓝队守门员：“越位！他越位了！裁判，你怎么不吹哨？！”

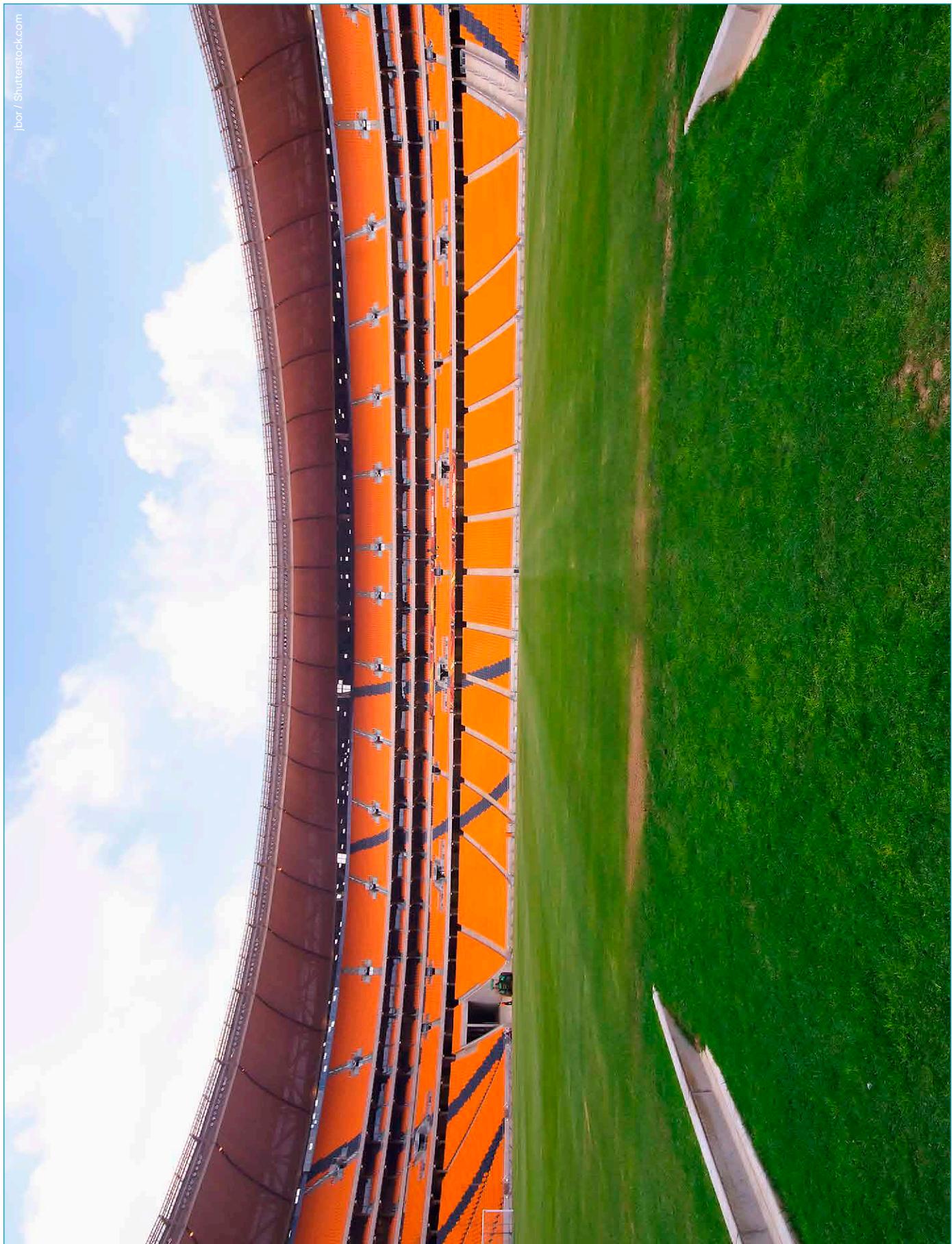
红队球迷：“我们是冠军，我们是冠军……！”

## 解答示例



## 延伸

- 为球队编一个后院运动拉拉队口号。写下来，并为班上的同学表演。
- 为体育场制作赛事日历。
- 设计一份分发给当地居民的宣传册。宣传册应宣布新体育场的开幕时间。强调体育场为父母、儿童以及整个社区带来的好处。
- 这是体育场的开幕仪式。大家都非常兴奋！假定你是一位当地记者。采访不同年龄段的观众。草拟一篇文章，说明体育场对于被采访者的意义，以及如何造福当地社区。



# 篝火派对

## 学习目标

- 评论活动过程中其他学生表达的主要观点，并交流自己的想法
- 选择单词、短语、方言和标点增加表达效果
- 调查角色和行为如何传达感情
- 利用文本中的具体细节，深入描述角色、场景或者事件
- 基于经历、事件和角色对特定情景的反应创建对话
- 在说话和写作的时候，区分正式用语和非正式用语

### 共同核心标准

- 听说能力  
文学阅读能力  
说明文阅读能力  
语言能力  
写作能力

## 设置情景

对于许多生活在都市的孩子来说，去郊外游玩或者参加篝火野营都是遥不可及的梦想。在都市里，没有让人惊叹的野生动物，城市的霓虹也让夜空的星星显得暗淡无光。在郊外，可以说是天广地阔，夜晚也特别的黑。星星在苍穹中闪烁，小爬虫在黑漆漆的夜里忙碌个不停。想象你和小伙伴们一起去露营，点燃了有生以来的第一把篝火。

你准备如何开始露营呢？当夜幕降临时，需要做些什么呢？

## 拼砌故事

要求学生拼砌自己“独特”的有篝火的露营地。

- 准备如何描述郊外？
- 夜幕降临后会发生什么？
- 会有野生动物来拜访吗？是哪些野生动物呢？

## 思考

让学生思考并讨论他们拼砌的每个角色。他们在做什么？他们在说什么？他们有怎样的感受？

- 面对野生动物，他们会如何应对？遇到的又是哪些动物呢？
- 露营时，有些人开始觉得害怕或者想家，有些人则兴奋得睡不着觉。篝火四周是怎样的情景？
- 角色们会吃些什么？
- 他们如何准备和烹饪食物？



可用于设置情景

## 共享和记录

让学生使用StoryVisualizer创作软件描绘故事以及露营者的对话。让他们向观众讲述自己的故事。

内容提示：

角色1：“看天上的星星……可以看到银河！”

角色2：“我跟你们说过吗，关于两个露营者和灰熊幽灵的故事，我朋友说这是真事……”

角色3：“我喜欢这里安安静静的，只有虫鸣、篝火燃烧的噼啪声，还有烤棉花糖的香味……真好吃！”

角色4：“……还有蚊子的嗡嗡声、饿狼的嚎叫声……”

## 解答示例



## 延伸

- 写一首有趣的露营之歌。歌词应该围绕露营的正反两个方面。不同的角色可以演唱并表演不同的段落。
- 组织周末露营活动，邀请游客到你的露营地。有足够的空间吗？如何让露营地更加舒适呢？设计一个广告单，宣传你的露营地。你会在哪里发布消息？如何发布？
- 研究并描述露营地本土的一种动物。以小组为单位，每个人可以负责动物的一个与众不同的特点。
- 阅读一些虚构和纪实性的文本，并记录下不同的作者描述郊外的方法。



### 突发新闻

#### 学习目标

- 从虚构和纪实性文本中收集论据，以便报告主题/事件或者详述经历
- 描述文本中的事件、观点和信息的整体结构（起因、效果、问题和解决办法）
- 描述个人的观点如何对反应、事件、理解和叙述产生影响
- 基于经历、事件和角色对特定情景的反应创建对话
- 选择单词、短语、方言和标点增加表达效果
- 在交流关键问题的时候，可以适当夸张改编真实的事件，使得情节更加有趣

#### 共同核心标准

- 听说能力
- 文学阅读能力
- 说明文阅读能力
- 语言能力
- 写作能力

#### 设置情景

“他简直就是杰克·雪伯德再世，”洛佩兹老太太说道。

大盗拉里臭名昭著，他已经从当地监狱逃脱了好几次。昨天他又越狱了。这一次，当他正偷窃洛佩兹女士的餐具时，被抓了个正着。

今天，监狱里来了一些板着脸的人。其中有些人在问问题，并且希望越狱事件不会再次发生。难道拉里是劫富济贫的当代罗宾汉吗？他只是一时失足吗？或者他就是个彻头彻尾的大坏蛋？

人们也有一大团疑问没有解开：“他这次是怎么逃出来的？警察都在干吗？他又是怎么被抓住的？我们需要知道真相！”



可用于设置情景

#### 拼砌故事

让学生拼砌他们自己“独特”的监狱，并表演拉里的越狱。

- 情景中会出现那些角色（记者、警官、拉里……）？
- 如何描述拉里的逃跑？
- 如何描述对他的抓捕？
- 在故事中添加一些当地的居民。他们会想什么？他们会说什么？他们会作何反应？

#### 您知道吗

在18世纪的英国，杰克·雪伯德这个名字几乎家喻户晓，他以行窃和越狱出名。在美国，弗兰克和杰西·詹姆斯以“杰克·雪伯德”的署名给《堪萨斯城星报》写信。在英国的水手中，凡是姓“雪伯德”的人都会被人称为“杰克”。真正的杰克·雪伯德从监狱越狱了四次，被捕了五次。1724年11月16日，他在泰伯恩刑场被处以绞刑，当时有200,000名群众伤心地为他送行。

<http://zh.wikipedia.org/wiki/傑克·雪伯德>

#### 思考

让学生思考并讨论他们拼砌的每个角色。

- 角色们在做什么？拉里在情景中吗？或者他再次消失了？
- 警官有什么样的反应？警官说了什么？
- 有人对这件事感到气愤吗？他们抱怨的是什么？
- 角色之间如何互相配合？

## 共享和记录

让学生使用 StoryVisualizer 创作软件制作此事件的新闻文章。学生应该构建自己的“角色”脚本。解说员应使用标准用语，故事角色可以使用方言。

内容提示：

警官：“我们用了追踪犬来跟踪拉里衣服上的汗味，这样才抓到了他。从现在起，他就得‘呆在’里面了。”

记者：“我的问题是：他是如何越狱的？外面有人接应他吗？”

当地居民：“这个坏蛋迟早会被抓到。他不会逍遥多久的！”

## 解答示例



## 延伸

- 帮助警察找到拉里。写一篇广播帮助抓捕拉里，内容包含悬赏的具体信息。
- 使用 StoryVisualizer 软件自定义通知文档的布局模板。使用图像样式和效果剪贴画功能，为文档增添说服力。试验各种字体、字体大小、效果和图像样式。

# 每日新闻

全球畅销报纸

4月21日，星期五

大盗拉里  
再次越狱！  
并再次  
被捕！

抓住  
他！  
否则后患无穷！



警方表示难以置信！

“他的晚餐是一份三层汉堡。我们从检查口把它递进去。等熄灯时再过去查房时，发现他居然已经跑了！”格尼警官说道。

整个社区出离愤怒！

当地的商店业主洛佩兹女士是最近的一名受害者，她说道：“我们实在是受够了。等我们抓住他，一定要让他后悔自己的越狱行为。”



### 马戏好酷

#### 学习目标

- 使用描述性的细节，有条理地讲故事或者详述经历
- 构思并回答问题，以便展现出对给定文本的充分理解
- 在写作和说话的时候，构建正确的动词时态
- 描述个人的观点如何对反应、事件、理解和叙述产生影响
- 基于经历、事件和角色对特定情景的反应创建对话
- 选择单词、短语、方言和标点增加表达效果



#### 共同核心标准

- 听说能力  
说明文阅读能力  
语言能力  
写作能力

#### 设置情景

孩子们已经厌烦了电脑游戏。连着下了好几天的雨，实在闷坏了，他们需要活动活动。妈妈和爸爸早就答应了要在马戏团下次来小镇的时候带着全家去看表演。今天，马戏团来到了小镇，于是全家人准备痛快地玩一天！

回到家之后，大家谈论着看到的马戏表演。

“让我们自己也来表演马戏！”他们激动地喊着。我们可以使用家里的东西当道具！我们可以先练习一些小戏法，然后为家庭和朋友表演！”

他们准备表演什么神奇的戏法呢？

#### 拼砌故事

要求学生拼砌自己“独特”的迷你马戏表演：

- 如何介绍马戏表演？
- 有指挥吗？
- 可以说些什么来增添气氛呢？
- 观众坐在哪里才是看表演的最佳位置呢？

#### 思考

让学生思考并讨论他们拼砌的每个角色。

- 他们在做什么？他们在说什么？
- 哪些因素构成了有趣的表演，哪些没有？
- 指挥是如何调动观众的紧张和兴奋情绪的？
- 音乐、乐鼓和声音的效果如何？

让学生展现出情景结构对他们表达想法的帮助。



可用于设置情景

## 共享和记录

让学生使用StoryVisualizer创作软件构建自己的故事，并将重点放在参与者的观点上。让他们向观众讲述自己的故事。

内容提示：

指挥：“升起来吧！升起来吧！让我们一起看看可以神奇漂浮的“平衡贝蒂”女士走跳板。她会掉下来吗？就在今天……感受她的非凡技艺吧！”

大力米奇：“如果你们都吃菠菜的话，也可以轻松举起100个轮胎，毫不费劲！”

观众：“我在想这得有多难啊？等我回家，我也要试一试。”

小丑：“现在，谁想当我的牺牲品呀，嘿嘿，我的意思是……志愿者？谁想抓住从他们头顶飞过去的鸡蛋，嗯哼，我说的是……在盒子里。”

## 解答示例

从第33页的“提示和技巧”中的“摄影师提示”一节中，学习如何构建戏剧性的摄影效果。



## 延伸

- 制作一份商业广告或者漫画作品，借以宣传马戏团，并吸引更多的观众。
- 要增加戏剧性的效果，可以在进行马戏表演的时候关掉房间的灯光。使用手电筒作为聚光灯。



### 油漆未干

#### 学习目标

- 通过互相讨论表达和形成观点
- 解释情景之间如何互相配合构成连贯的衔接，以及如何形成故事、戏剧或者诗歌的基本结构
- 根据文本中的事实以及推理，详细描绘角色、场景和事件。
- 使用连接词、短语和带感知的细节描述角色体验和事件，从而构建故事的结局
- 在写作和说话的时候展示出对英语语法的正确使用

#### 共同核心标准

- 听说能力  
文学阅读能力  
语言能力  
写作能力

#### 设置情景

公园迎来了一个美丽温暖的早晨。波莉是一位油漆工，一大早就出门了，她想着，“我必须在游客进入公园之前完成长椅的粉刷工作”。但是波莉内急得厉害，不得不去趟厕所。

当她刷完最后一下的时候，她想着“我得记着竖块‘油漆未干’的告示”。“噢，不！我实在憋不住了！”她喊道，然后飞快地冲向厕所，没来得及竖告示牌。

麦克斯和米莉是今天的第一批游客，他们正沿着小路走来。晨光明媚，他们决定找个能看湖的椅子坐下，然后喂喂湖里的小鸭子。

接下来会发生什么呢？

#### 拼砌故事

将学生分成小组。让他们积极讨论，然后构建一个含有三个或五个情景的故事板。学生们需要考虑到情节、时间和地点、角色、道具和主要事件。

- 可以通过哪些事物来描述公园情景？如何构建？
- 如何表现黏糊糊的未干油漆？如何表现出油漆被粘掉了？

#### 思考

鼓励学生讨论他们拼砌的每一个故事情景。每一部分的基本细节是什么？情景的发展条理应该如何安排？

- 场景是什么？如何描述波莉的尴尬局面？
- 公园里有其他游客吗？他们在做什么？
- 如何描述每个情节变化的情绪和氛围？  
例如，放松、惊讶、生气或者幽默？

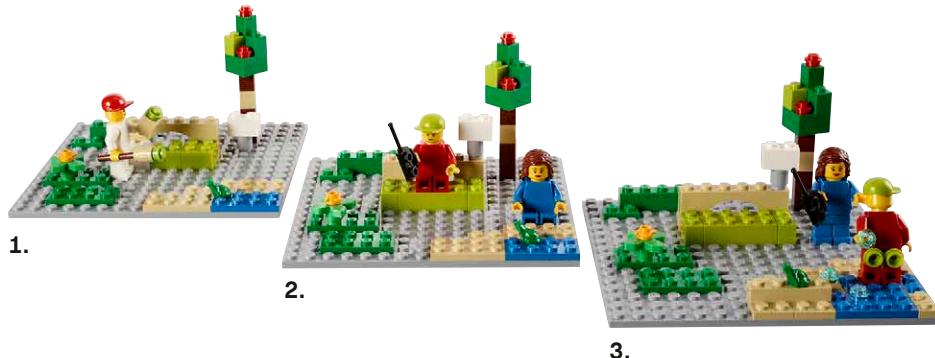


可用于设置情景

## 共享和记录

当学生面对观众进行讲述或者表演角色时，让他们注意区分各自不同的风格。让他们在记录和写作的时候使用描述性语言和口语标点。

## 解答示例



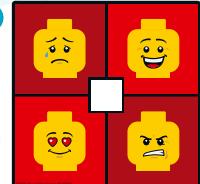
- 油漆工波莉刚刚刷完了公园的长椅。
- 麦克斯坐到了还没干的油漆上，并和坐在湖边的米莉说话。
- 麦克斯来到湖边想要洗掉身上的油漆。米莉用麦克斯的手机给他拍了照，作为今天的趣事留恋。



## 延伸

- 使用情绪旋转机卡片决定两个角色在最后一个情景中的诙谐桥段。然后从头到尾连贯地讲述故事。
- 使用 StoryVisualizer 创作软件制作连环漫画，表现麦克斯和米莉在公园里遭遇的趣事。

可以让学生为连环漫画使用两种布局模板，使任务变得更具挑战性。



1 3



### 害羞的西蒙在公园溜旱冰

#### 学习目标

- 通过互相讨论表达和形成观点
- 在评估话语的时候，理清故事的事件并进行复述
- 根据文本中的事实以及推理，详细描绘角色、场景和事件。
- 使用连接词和带感知的细节描述角色体验和事件，从而构建故事的结局
- 强化对形容词和描述性语言的使用

#### 共同核心标准

听说能力  
文学阅读能力  
语言能力  
写作能力

#### 设置情景

害羞的西蒙刚刚得到了他的第一块滑板。他并不希望让别人看到自己练习的样子，所以在一个雾蒙蒙的早晨，他去了当地的一个公园。这么一大早上的，他没想过会在公园里碰到其他人。但意外的是，当他到公园的时候，里面怎么到处都是人？原来这一天正是周末，人们都早早带着野餐篮子来公园占个好位置。

害羞的西蒙小心翼翼地踏上滑板，沿着一条湿滑的小路慢慢滑行。他突然意识到自己的速度越来越快，在碰到一个急拐弯时，变得摇摇晃晃，一下就撞上了……！

你的任务就是给故事起头并完成情节。



可用于设置情景

#### 拼砌故事

将学生分成小组。让他们积极讨论，然后构建一个含有三个或五个情景的故事板。学生们需要考虑到情节、时间和地点、角色、道具和主要事件。

- 西蒙撞到了谁/什么东西？他如何处理这个尴尬的情况？故事是什么？



#### 思考

鼓励学生讨论他们拼砌的每一个故事情景。每一部分的基本细节是什么？情景的发展条理应该如何安排？

- 在故事的开始，西蒙的情绪如何？他究竟是高兴、激动、悲伤还是无聊呢？为什么？
- 在故事中，西蒙如何与另一个角色互动？
- 如何构建情节的高潮？
- 西蒙在故事的结尾会作何感想？

## 共享和记录

当学生面对观众进行讲述或者表演角色时，让他们注意区分各自不同的风格。让他们在记录和写作的时候使用描述性语言和口语标点。

## 解答示例



- 害羞的西蒙打电话告诉他的妈妈，他正在玩滑板。
- 一只小猫跑到了他的面前。
- 他撞到了一个正在野餐的害羞小女孩。
- 他赶紧道歉并帮助小女孩把弄乱的东西收拾好。
- 两人成了好朋友，并一起共进野餐。

## 延伸

- 如果害羞的西蒙碰到处于其他情绪的另一种角色，会发生什么事情？使用情绪旋转机，并相应地更改角色的情绪。当角色情绪改变后，思考故事的发展条理并解释故事会出现什么不同。会有什么样的新对话？
- 假定你是一位图书出版商。你准备出版讲述西蒙在公园经历的书。设计海报来对这本书的发布进行宣传。





## 孤单的机器人 Rivet

### 学习目标

- 通过互相讨论表达和形成观点
- 解释情景之间如何互相配合构成连贯的衔接，以及如何形成故事、戏剧或者诗歌的基本结构
- 根据文本中的事实以及推理，详细描绘角色、场景和事件。
- 使用连接词、短语和带感知的细节描述角色体验和事件，从而构建故事的结局
- 在写作和说话的时候展示出对于英语语法的正确使用

### 共同核心标准

- 听说能力
- 文学阅读能力
- 说明文阅读能力
- 语言能力
- 写作能力

### 设置情景

机器人 Rivet 又无聊又孤单。她希望在这广阔的世界里，找到一个和她一样的机器人做朋友。她会在哪里找到朋友呢？他们会如何相遇？她的新朋友会是什么模样？

很幸运，Rivet 是一个“变形机器人”。她可以随心所欲地变为任何物体，还能去往任何她想去的地方。只需要一点小小的帮助就够了。

我们能帮 Rivet 吗？她会一直悲伤下去吗？她会在什么时候、什么地方、以什么方式找到朋友呢？她的新朋友会是什么模样？他或者她会做什么呢？

### 拼砌故事

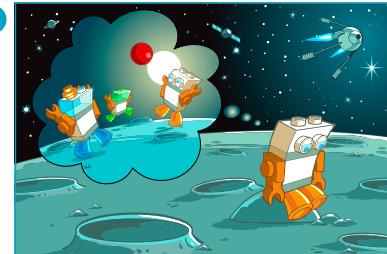
将学生分成小组。让他们积极讨论，然后构建一个含有三个或五个情景的故事板。学生们需要考虑到情节、时间和地点、角色、道具和主要事件。

- Rivet 可以随意变形，但是不管怎么变，都能够看到身上原有的零件。

### 思考

鼓励学生讨论他们拼砌的每一个故事情景。每一个情景的基本细节是什么？情景的发展条理应该如何安排？

- 如何表达出孤单机器人的心情？
- 她会说话吗？或者你能说出她的想法吗？
- 如何表现出故事发生在一个遥远的星球上？
- 她会找到多少机器人朋友？他们会如何庆祝？

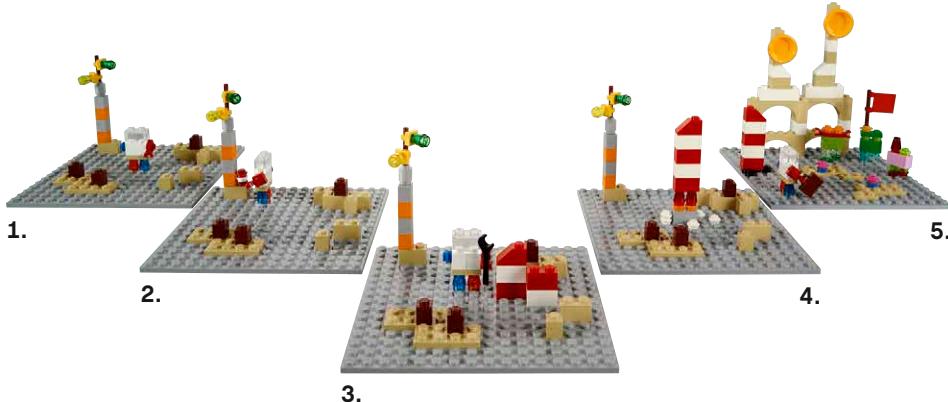


可用于设置情景

## 共享和记录

- 让学生们为观众讲述自己的故事。允许学生在听完故事后提问，并鼓励他们进一步解释或者复述故事。允许学生修改故事情节。
- 让学生使用 StoryVisualizer 创作软件记录自己的故事。
- 让学生在写作自己的故事或者记叙文的时候，将重点放在描述 Rivet 及其碰到的角色上。

## 解答示例



1. 在这个光秃秃的广阔星球上，Rivet 看起来既伤心又孤独，她必须找个朋友，不然她留的眼泪会把自己给锈蚀的。
2. 她把自己变成了一个火箭，然后发射到了太空里。
3. 她开始探索，想要找到个朋友。你可以看到 Rivet 与火箭合在一起。
4. 在太空里遨游了多年之后，Rivet 降落在了一个遥远的星球上，这里坐落着一个神奇的城堡。她的传感器接收到了从城堡发出的无线电信号。在这个星球上她找到了三个新朋友。
5. Rivet 和她的新朋友们正在策划一个大派对。一切就绪，是吗？

## 延伸

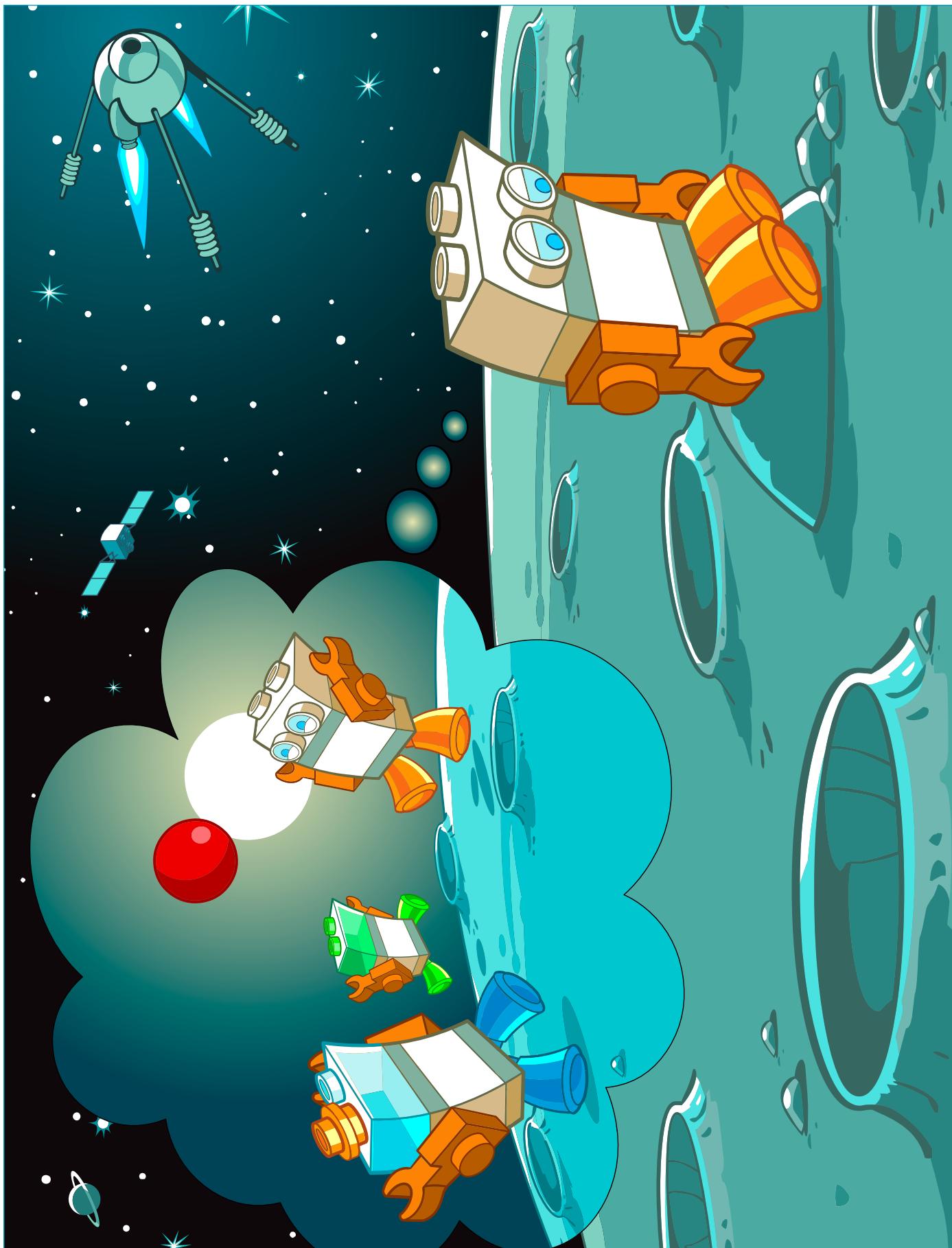
- 使用 StoryVisualizer 创作软件，给一个想象中的外星朋友写信。告诉你的朋友地球上的生活情况。研究并找出遥远星球和地球的照片。

**致我的外星朋友**

和你说一下我在地球上的生活吧。  
我九岁了，  
和我的爸爸妈妈还有姐姐住在一起。我姐姐基本上还算不错，  
就是偶尔会捉弄我。  
我们还养了一只猫。  
我们居住的小镇有 65,000 个人。  
我每天都要上学，还交了不少好朋友。  
这里的冬天很冷，但夏天很舒服。  
我喜欢到镇外面的湖里游泳，  
另外我还喜欢踢足球。

1





## 威廉的梦想

### 学习目标

- 通过互相讨论表达和形成观点
- 解释情景之间如何互相配合构成连贯的衔接，以及如何形成故事、戏剧或者诗歌的基本结构
- 根据文本中的事实以及推理，详细描绘角色、场景和事件。
- 使用连接词、短语和带感知的细节描述角色体验和事件，从而构建故事的结局
- 展示出对于词语韵律的掌握

### 共同核心标准

- 听说能力
- 文学阅读能力
- 语言能力
- 写作能力

### 设置情景

威廉正坐在椅子上悠闲地梦想着。一个玩滑板的人从旁边滑过，威廉心想，“想象一下，威廉的滑轮世界——滑板公园大不同！”

随着玩滑板的人逐渐消失在视野中，威廉想道，“啊哈，如果我能找到一些以前的宝藏，就能实现自己的梦想啦！”

想到这里，威廉激动不已。“我是名震天下的Wild Will Hiccup，非常擅长宝藏的探查。进入森林！进入森林！”……

让我们帮助威廉梦想成真。他会如何找到宝藏？还会发生什么？他会建造梦想中的滑板公园吗？它会是什么样子呢？谁会受益呢？

### 拼砌故事

将学生分成小组。让他们积极讨论，然后构建一个含有三个或五个情景的故事板。学生们需要考虑到情节、时间和地点、角色、道具和主要事件。

- 要记住，这次的重点是构建梦想！所以会发生一些真实生活中不可能出现的奇迹。尽情发挥创造力吧。

### 思考

鼓励学生讨论他们拼砌的每一个故事情景。每一部分的基本细节是什么？情景的发展条理应该如何安排？

- 情景结构如何描述梦想？
- 威廉梦想中的其他角色如何与威廉互动？
- 是否在梦想之外存在“梦想家威廉”，梦想中存在“Wild Will”呢？
- 如何得到他的宝藏呢？
- 分析威廉在不同情景下的情绪。



可用于设置情景

## 共享和记录

当学生面对观众进行讲述或者表演角色时，让他们注意区分各自不同的风格，并使用描述性的文字和押韵的单词。

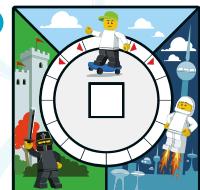
## 解答示例



1. 威廉朝森林出发。
2. 他发现一个神秘的洞穴，里面有熊熊大火在燃烧。“哇塞，这些火焰可真热！”“长毛赤焰蛛”和“幽灵火焰”守卫在洞穴的入口。
3. 威廉发现在这座神秘的洞穴外部，有一口井里藏着宝剑。这是“圣剑”！
4. 一番激战后，火焰被熄灭，赤焰蛛也被消灭了。威廉进入了洞穴，并找到了装满黄金的百宝箱。
5. 威廉现在成了大富豪，他修建了一座滑板公园，免费为所有人开放。他还修整了洞穴并作为旅游景点对外开放，游客们可以买门票进入参观被杀死的赤焰蛛。

## 延伸

- 使用旋转机改变情景。改变故事发生的时间。按照新定的时间复述故事。
- 使用 StoryVisualizer 创作软件设计一份海报，宣传威�新建的“溜冰公园”。





### 神秘地图

#### 学习目标

- 通过互相讨论表达和形成观点
- 根据文本中的事实以及推理，详细描绘角色、场景和事件。
- 使用连接词、短语和带感知的细节描述角色体验和事件，从而构建故事的结局
- 分析图形和多媒体元素对于文本的含义、笔调和行文的影响
- 使用短诗、韵律和诗歌

#### 共同核心标准

- 听说能力  
文学阅读能力  
语言能力  
写作能力

#### 设置情景

“哐当！哐当！”挖掘机阿丹铁铲上的轴嘎吱嘎吱发出很大声响。勘探员艾迪等这个声音已经很多年了。这一次，艾迪和他的伙伴挖掘机“阿丹”终于挖到了一个大家伙！

最近，他们找到了大家热议的神秘地图。它就埋藏在古老的丛林金字塔围墙的洞里。尽管挖掘机阿丹非常善于解读地图（甚至是指向性非常差的老地图），但是这个地图实在太难懂了，艾迪在镇上四处挖坑也一无所获，直到此刻才有了希望！

他们都非常激动，迫不及待地继续往下挖。对于他们将会找到什么，地图只给了一条线索。这条线索是一首短诗，他们需要在挖掘的时候背诵这首诗：

“勇敢的人啊  
财富就在前方”

你觉得他们会找到什么呢？

#### 拼砌故事

将学生分成小组。让他们积极讨论，然后构建一个含有三个或五个情景的故事板。学生们需要考虑到情节、时间和地点、角色、道具和主要事件。

- 情景如何构成故事的结构？他们挖掘的秘密会藏着什么危险呢？为小诗再加几句会有帮助吗？加哪几句呢？如何描述恐惧、激动、害怕和疑惑这些感受呢？艾迪、勘探员和挖掘机阿丹会找到什么？

#### 思考

鼓励学生讨论他们拼砌的每一个故事情景。每一部分的基本细节是什么？情景的发展条理应该如何安排？

- 挖掘机阿丹想要找到什么？
- 他们会发财吗？如果是的，他们会怎么用这笔财富呢？
- 可以进一步拼砌出激动的心情吗？如何拼砌？



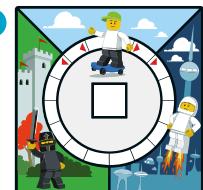
可用于设置情景

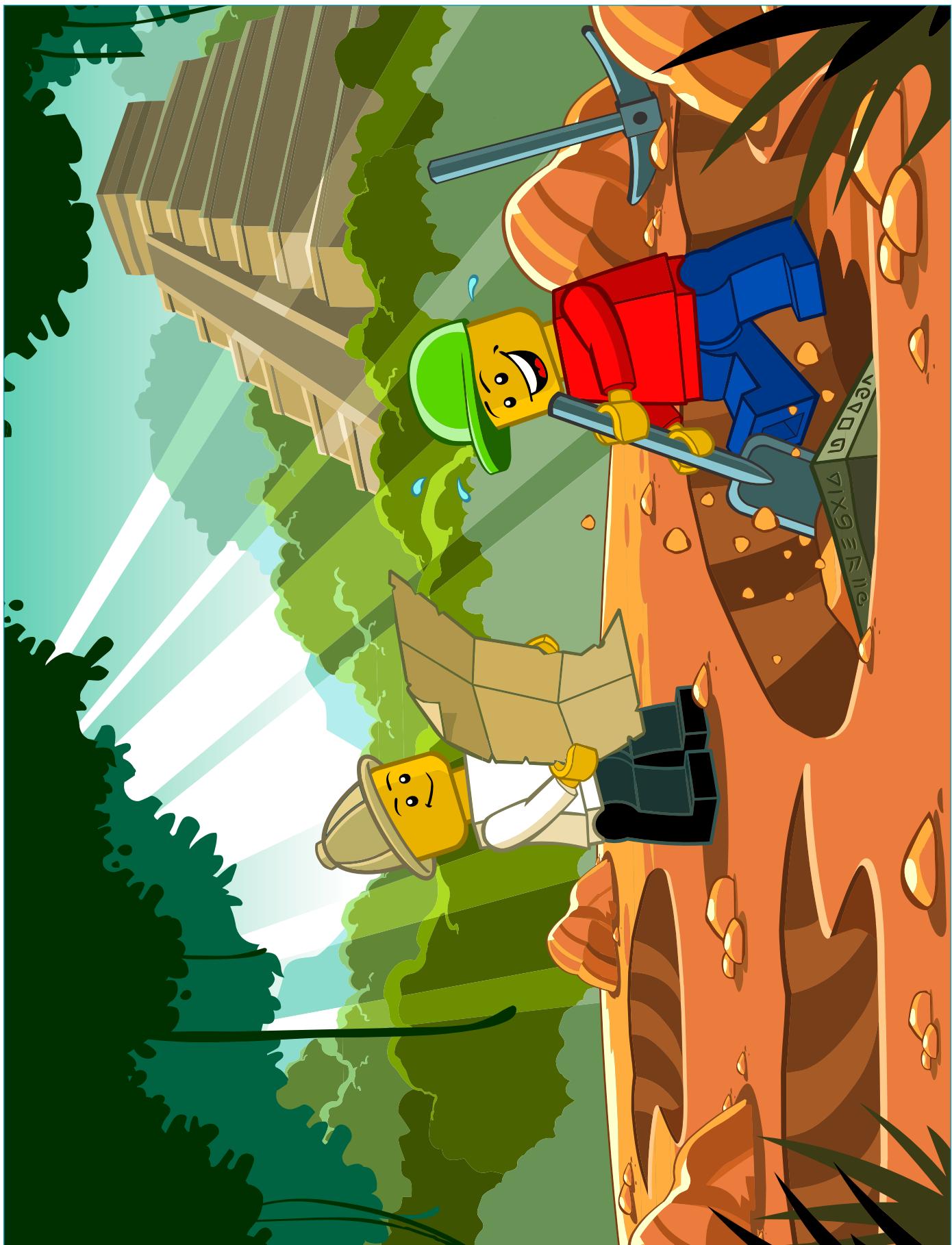
## 共享和记录

当学生面对观众进行讲述或者表演角色时，让他们注意区分各自不同的风格。在记录和写作的时候，让学生使用描述性的语言和形容词。

## 延伸

- 使用旋转机改变情景。改变故事发生的时间。按照新定的时间复述故事。神秘地图会是什么模样？挖掘员阿丹、艾迪和勘探员会发现什么？
- 使用StoryVisualizer创作软件写下自己的故事。使用照片并加入自己的诗歌或者口号。





## 选我，选我！

### 学习目标

- 在评估话语的时候，理清故事的事件并进行复述
- 根据文本中的事实以及推理，详细描绘角色、场景和事件。
- 使用角色、行动和记叙来表述故事、主题和情绪
- 通过合作讨论，在他人的想法基础上表达个人的观点
- 使用连接词和带感知的细节描述角色体验和事件，从而构建故事的结局
- 分析图形和多媒体元素对于文本的含义、笔调或行文的影响

### 共同核心标准

- 听说能力
- 文学阅读能力
- 语言能力
- 写作能力

### 设置情景

从前，有两位骑士分别住在深谷的两边。他们本来是好朋友，但是自从有一位美丽的公主搬到峡谷底的大城堡里之后，一切就变了。

一天，这两位骑士穿上了最好的盔甲来到城堡，想要赢得公主的芳心。

“选我！选我！”深色头发的骑士喊道。“我这身耀眼的盔甲虽然默默无声，但是坚固无比，我会牵着你的手直到永远。”

“选我！选我！”红色头发的骑士喊道。“我是国王骑士格斗的冠军，我会永远保护你，不让你受一点点伤害！”

但是公主左右为难，无法作出决定。两位骑士变得越来越妒忌对方，直到……”

接下来会发生什么呢？故事会如何发展，如何结束？

### 拼砌故事

将学生分成小组。让他们积极讨论，然后构建一个含有三个或五个情景的故事板。学生们需要考虑到情节、时间和地点、角色、道具和主要事件。

- 如何描述城堡或者古老的情景？
- 骑士们为了追求到公主，会怎么做呢？他们会遵循公平竞争的规则吗？

### 思考

鼓励学生讨论他们拼砌的每一个故事情景。每一部分的要点是什么？情景的发展条理应该如何安排？

- 如何表达出公主的困境呢？她心中会怎么想？她如何表达感想？
- 描述故事框架，展现出情节的跌宕起伏。是否有代表正义的一方和代表邪恶的一方呢？
- 故事的结局是“大团圆”还是出人意料呢？



可用于设置情景

## 共享和记录

当学生面对观众进行讲述或者表演角色时，让他们注意区分各自不同的风格。在记录和写作的时候，让学生使用描述性的语言和形容词。

## 解答示例



1. 两位骑士正在积极向公主表现自己。但是她有些厌倦了，疲惫地看着别处。
2. 深色头发的骑士绑架了红色头发的骑士，用铁链把他锁在了自己的城堡里。他在城堡的四周点上火焰，防止红发骑士逃跑。
3. 魔法青蛙很同情红头发的骑士，用舌头舔了一下就解开了绑住他双手的铁链。
4. 红发骑士打破了黑发骑士的计划，并向他发出了格斗挑战。
5. 红发骑士打败了黑发骑士，用铁链将他囚禁了起来。然后，他娶了美丽的公主，从此幸福快乐地生活在了一起。

## 延伸

- 在古时候，有着许多骑士、巫婆和巫师。只需几枚金币便可以让自己或者其他任何人变成任何一种动物。想象在你的故事中发生这样的事情：角色变成了动物！这会如何改变故事呢？
- 与伙伴合作，定下两个骑士的角色。每个人都应该给公主写封信，解释她应该接受求婚的原因。亲爱的公主殿下……





### 博物馆之夜

#### 学习目标

- 通过互相讨论表达和形成观点
- 在评估话语的时候，理清故事的事件并进行复述
- 根据文本中的事实以及推理，详细描绘角色、场景和事件。
- 解释情景之间如何互相配合构成连贯的衔接，以及如何形成故事、戏剧或者诗歌的基本结构
- 使用连接词和带感知的细节描述角色体验和事件，从而构建故事的结局
- 强化对形容词和描述性语言的使用
- 分析图形和多媒体元素对于文本的含义、笔调或行文的影响

#### 共同核心标准

- 听说能力  
文学阅读能力  
说明文阅读能力  
语言能力  
写作能力

#### 设置情景

嘎吱、咯咯、吱吱、哐当……

“那是什么吓人的声音啊？大家都在哪儿啊？我这是在哪里啊？”

“我只记得之前我是在车上啊？我们不是正在前往学校组织的无聊的活动——参观博物馆——的路上吗？难道我睡着了？大家在哪里？他们都丢下我回家了吗？”

天就要黑了，你被锁在了博物馆里。博物馆直到明天早上才会开门！这声音听起来像是什么东西正在移动？好像是从角落里发出来的……

从日落到日出的这段时间里会发生什么呢？那些可怕的声音究竟是从哪里来的？对此你会做什么？

#### 拼砌故事

将学生分成小组。让他们积极讨论，然后构建一个含有三个或五个情景的故事板。学生们需要考虑到情节、时间和地点、角色、道具和主要事件。

- 是什么发出了那可怕的声音？这是个危险的地方吗？为什么？为什么不是？
- 你在一个什么样的博物馆里？会碰到什么奇怪的事情？
- 为博物馆中的冒险之夜创作一个连贯的故事。

#### 思考

鼓励学生讨论他们拼砌的每一个故事情景。每一部分的基本细节是什么？情景的发展条理应该如何安排？

- 你在故事的开头是什么情绪，高兴、激动、悲伤或者无聊？为什么？情绪改变了吗？
- 如何在情节起伏中制造出高潮呢？
- 准备如何描述夜晚的黑暗呢？



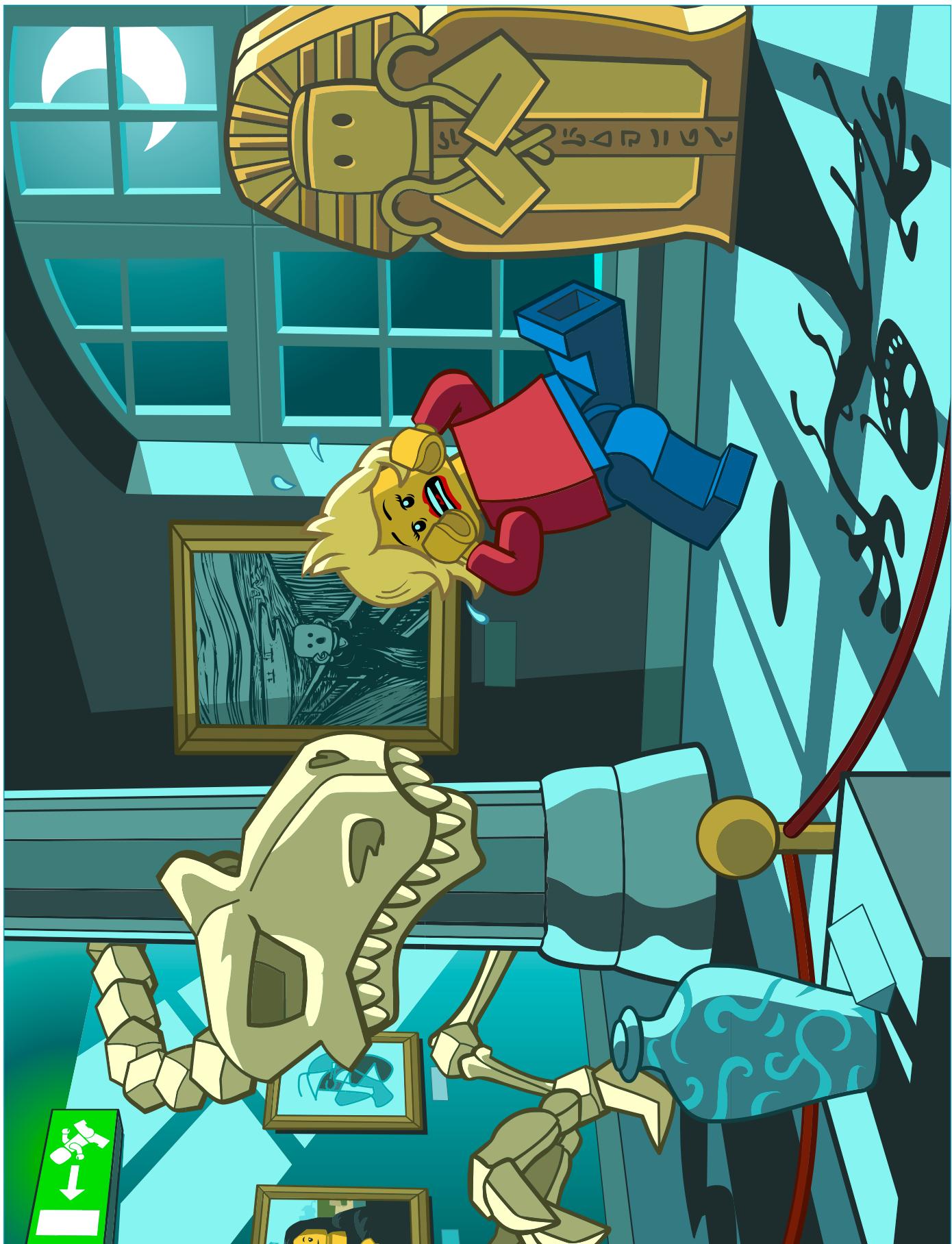
可用于设置情景

## 共享和记录

当学生面对观众进行讲述或者表演角色时，让他们注意区分各自不同的风格。让他们在记录和写作的时候使用描述性的语言和形容词，以便描绘博物馆里的动静以及角色在冒险时的心理状态。

## 延伸

- 写一篇日记，记下在博物馆度过的一夜所发生的事情。第二天你会和学校的同学说些什么呢？你碰到的最恐怖的三件事是哪三件？
- 从博物馆选一个展厅。准备一下展厅的简要介绍。记得包含相关的事和信息。
- 从博物馆选择几个展厅或者一个特殊的时间段。为这段时间制作时间表，重点突出关键的事件或者有名的人物。其中要有简要的说明，包括每个情景结构的日期。



### 海的女儿

#### 学习目标

- 通过互相讨论表达和形成观点
- 总结一份书面文本，大声朗读，然后判断故事、戏剧或者诗歌的主题
- 解释情景之间如何互相配合构成连贯的衔接，以及如何形成故事、戏剧或者诗歌的基本结构
- 发展角色分析能力
- 对比故事、童话和传统文学作品中的主旨、体裁、主题和事件类型
- 展现出对于比喻性语言的掌握

#### 共同核心标准

听说能力  
文学阅读能力  
语言能力  
写作能力

#### 设置情景

- 在班里朗读故事《海的女儿》。
- 和学生讨论故事的重点细节。
- 讨论并判断童话故事的特点和体裁。
- 故事的哪些部分变换出视觉解读？故事如何发展？

#### 拼砌故事

将学生分成小组。让他们积极讨论，然后构建一个含有三个或五个情景的故事板，以“很久以前……”开头。

以下是一些关键情景提示：

- 海王和小美人鱼们住在海的宫殿里。
- 王子的船在暴风雨中被毁坏了。
- 在王子快被淹没的时候，小美人鱼救了他。
- 海里的女巫给了小美人鱼一杯魔法饮料，将她变成了人的样子。
- 王子娶了小美人鱼（或者其他）。

#### 思考

这些问题用于激发学生灵感并鼓励学生思考：

- 如何区分每种体裁的特点？它们都有哪些特点？
- 你最喜欢的一个情景是什么？这个情景告诉了我们什么？
- 在你喜欢的情景之前和之后发生了什么？



## 共享和记录

让学生在写故事摘要时注意童话故事的体裁和角色分析。

## 解答示例



## 延伸

- 许多童话故事都是美好的结局，有些则是悲剧收场。汉斯·克里斯蒂安·安徒生的故事常常都是悲剧结尾。邀请学生改变故事的结局。改变的结局仍然需要带有原著的特征，但是最终结局不同。
- 用出人意料的转折为《海的女儿》创作不同的版本。分成小组，轮流构建故事情景，但不包括故事的结局。
- 使用StoryVisualizer创作软件为《海的女儿》的评论设计一个宣传单。使用宣传单邀请其他班级参与评论表演。

**海的女儿** 



快来听我们的书评吧! 

5

## 胆战心惊

### 学习目标

- 读一篇文章，然后写一个摘要并大声朗读出来
- 解释情景之间如何配合形成流畅的过渡，以及如何构成特定体裁（例如神话、科幻和恐怖故事）的基本结构
- 从文学文本中提取事实来辅助分析和思考
- 通过深入描述角色、场景或事件来发展角色分析能力。利用文本中特殊的文本细节
- 对比不同体裁中的主题、场景和情节
- 展示出对于比喻、词汇关系以及词义细微差别的理解

共同核心标准

### 设置情景

- 在班上朗读惊悚故事、科幻故事或者恐怖故事。
- 和学生讨论故事的重点细节。
- 讨论体裁的特征和特点。定义体裁的可识别特点。
- 故事的哪些部分变换出视觉解读？故事如何发展？



### 拼砌故事

将学生分成小组。让他们积极讨论，然后构建一个含有三个或五个情景的故事板。故事的开头为，“我永远也忘不了那个糟糕黑暗的一天，在这一天我意外地碰到了……”

以下是一些关键情景提示：

- 一种超自然的感觉出现在了情景中……
- 一些奇怪的声响从……发了出来它们是什么？
- 房间突然变得很冷，而且好像不仅仅只有一个人……
- 窗户发出无休止的噪音……

### 思考

这些提示用于激发学生灵感并鼓励学生思考：

- 如何区分每种体裁的特点？它们都有哪些特点？
- 你最喜欢的一个情景是什么？这个情景告诉了我们什么？
- 在你喜欢的情景之前和之后发生了什么？

## 共享和记录

让学生在书写摘要的时候关注体裁，例如恐怖故事、科幻故事和黑暗奇幻故事，其中尤其要注意角色分析。

## 延伸

- 将场景卡片附到旋转机上，然后将其旋转来决定场景的改变。更改的情景结构如何与新场景配合？对于故事现有的角色会产生什么影响？
- 使用StoryVisualizer创作软件，对未知的和非常恐怖的事件创建警方报告。在班上大声朗读报告并回答问题。
- 假设自己是个侦探，被邀请解决一桩谜案。写一份报告，并包含以下内容：
  - 当前情况的分析。
  - 证据和线索的描述。
  - 从侦探观点描述的事件、角色和情景。



## 我的小诗

### 学习目标

- 读一篇文章，然后写一个摘要并大声朗读出来
- 解释情景之间如何互相配合构成连贯的衔接，以及如何形成特定体裁（如诗歌）的基本结构
- 明确故事、戏剧或诗歌的主题
- 明确文本中用于描述重要角色的字词的含义，例如文学性的或非文学性的，以及比喻性的语言
- 展现出对于韵律的掌握
- 说明诗歌的结构和诗节的用法
- 写作的内容应清晰一致，并合乎任务、目的和观众的要求

### 共同核心标准

听说能力  
文学阅读能力  
语言能力  
写作能力

### 设置情景

- 在班里大声朗读诗歌，让学生们找出押韵的词语。
- 和学生讨论诗歌的重点细节。
- 讨论并识别诗歌的体裁和特点。
- 什么是韵律，如何运用？
- 什么样的诗歌才算是好的诗歌？哪些问题会导致产生一首糟糕的诗歌？



### 拼砌故事

将学生分成小组。让学生们积极讨论，然后创作诗歌和韵律。诗歌可以构建含有开头、经过和结局的故事，也可以基于单个情景结构构成故事。

### 思考

这些提示用于激发学生灵感并鼓励学生思考：

- 如何辨认这种体裁的特点？
- 你最喜欢的一个情景是什么？这个情景告诉了我们什么？
- 指出诗行和诗行的音步

## 共享和记录

让学生们在写自己的小诗时，指出韵律和诗行的音步，以及诗歌属于哪种体裁。

## 延伸

- 使用StoryVisualizer创作软件发表自己的诗歌，并添加表达诗歌含义所需的项目。练习背诵诗歌，然后在班上表演。
- 诗人运用语言和文字就像画家运用色彩一样。选择附有诗意的语言元素：韵律、头韵或者比喻（明喻、暗喻、习语），然后以此元素为重点创作一篇诗歌。
- 假设让你为一则广告写一篇小诗或者一首广告歌。首先，决定要推广的产品。然后，思考要采用的观点，可以从消费者角度或者制造商角度考虑。从这些观点中选择一个，然后写一首小诗或者广告歌。

## 长长的传说

### 学习目标

- 读一篇文章，然后写一个摘要并大声朗读出来
- 解释情景之间如何互相配合构成连贯的衔接，以及如何形成特定体裁（如传说）的基本结构
- 发展角色分析能力
- 对比故事、童话和传统文学作品中的主旨、体裁、主题和事件类型
- 展现出对于传统讲故事的掌握
- 在说话或写作的时候，区分正式用语和非正式用语
- 写一篇记叙文，描述奇幻体验或者事件

### 共同核心标准

听说能力  
文学阅读能力  
语言能力  
写作能力

### 设置情景

- 为同学们大声朗读传说，并明确故事概要。
- 和学生讨论传说的重点细节。
- 讨论并明确传说体裁的特点。
- 真实的含义是什么？什么是虚构？
- 包含历史内容和观点是什么意思？



### 拼砌故事

将学生分成小组。让他们积极讨论，然后构建一个含有三个或五个情景的故事板。用“古时候……”开头

### 思考

这些提示用于激发学生灵感并鼓励学生思考：

- 如何区分每种体裁的特点？它们都有哪些特点？
- 你最喜欢的一个情景是什么？这个情景告诉了我们什么？
- 在你喜欢的情景之前和之后发生了什么？
- 指出传说中真实的、虚构的和历史的内容。

## 共享和记录

让学生在写作摘要的时候，利用传说体裁的特点并重点关注角色分析。

## 延伸

- 使用StoryVisualizer创作软件表演包含历史内容的“长长的传说”。邀请其他的班级加入表演。
- 传说一般基于真实的事件，尤其是历史事实。选择一个传说，然后研究神秘故事背后的真历史。制作一个相关的小册子、报纸板或者文档。
- 用出人意料的转折为“长长的传说”创作不同的版本。分成小组，在不知道结局的情况下轮流构建故事情景。
- 将自己喜欢的传说改编成剧本，其中包含详细的对话和特定的舞台指导。与团队的伙伴一起表演这个传说。

## 常见问题

### 由我将贴纸贴在元件托盘上，还是由学生来贴呢？

贴纸的粘贴必须非常准确，因此我们建议由老师来执行这个操作。这个过程需要花些时间。

### 每项活动我应该分配多少时间呢？

在一开始，当学生们开始了解材料并熟悉所有元件和构建故事的结构时，可能需要一节课或者更多时间来准备情景结构和故事。然后用另一节课的时间使用 StoryVisualizer 创作软件来构思、书写和记录故事。慢慢地，学生会越来越熟练此过程。因此，完成活动所需的时间也会相应缩短。教师也可以根据课堂时间，把软件操作部分安排成作业或者不使用。

### 我可以将活动范围扩展到语言文学之外吗？

StoryStarter（故事启发套装）用于发展不同年级水平的语言文学能力。而且，它与其他学科之间存在着一种自然、共通的互动，例如历史、地理和社会科学。学习过程中的协作与分享环节同样有利于培养许多面向21世纪要求的能力开发和学习领域。

### 在处理分享的故事结果时，如何让学生小组集中注意力？

学着互相合作是一件需要花费时间的事情。在一开始，建议为单个学生分配单个任务。为小组或者全班设置情景之后，可以为每个学生分配一个特定的任务。例如，可以让一个学生构建故事的开头，另一个负责经过，第三个负责结局。这样一来，就可以在以小组为一个整体使用材料的初始阶段保持注意力。

对于年龄较小一些的组合，可以让一个学生扮演“StoryStarter 场景管理员”。这名学生将负责准备好要使用的场景。另一个学生可以扮演“整理管理员”，负责在使用场景之后进行分类和整理。第三个学生可以扮演“旋转机管理员”，负责在活动期间选择合适的旋转机卡片。

## 如果教室里的电脑数量有限，该如何使用StoryStarter（故事启发套装）呢？

学生们的学习水平和速度各不相同。有些学生为了增强故事效果，会在情景结构的细节上花费很多时间，有些学生的拼砌速度则相当快。这意味学生完成任务的时间各不相同。当部分学生在电脑上忙于写故事、漫画、广告时，其他人可以在纸上写下自己的想法，或者为情景结构拍照。

## 我可以让学生为他们自己的情景结构拍照吗？

首先，对于较低年级的学生来说，我们建议由老师拍照。不过，在测试StoryStarter（故事启发套装）解决方案的时候，我们发现学生很快就学会了自己拍照，并可以使用StoryVisualizer创作软件将相片导入。如果能够让学生使用相机和StoryVisualizer创作软件，他们就能够按照适当的个人水平独立更改、改编和学习。



### LEGO® 元件目录

为了便于管理班级和整理元件，组合中包含了LEGO®元件目录。元件目录可以作为清单使用，能全面了解组合中的所有元件。为了保证实现最佳的分类效率，建议复印目录并压膜，然后给每个学生或者每个小组一份复印件。



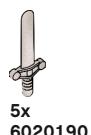
## 场景



## 人物和动物

5x  
45261105x  
45297555x  
46553715x  
45060035x  
41572705x  
45406525x  
42986095x  
45401075x  
45875575x  
42490635x  
41051755x  
6132015x  
452266810x  
46514415x  
41065135x  
45399515x  
41983165x  
456791110x  
46514425x  
41132095x  
44923415x  
46172245x  
45625445x  
41747435x  
46234815x  
45022685x  
42754615x  
42758725x  
42758155x  
42201845x  
93395x  
93275x  
93425x  
93415x  
4614195

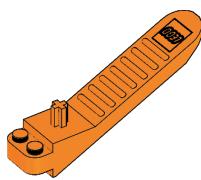
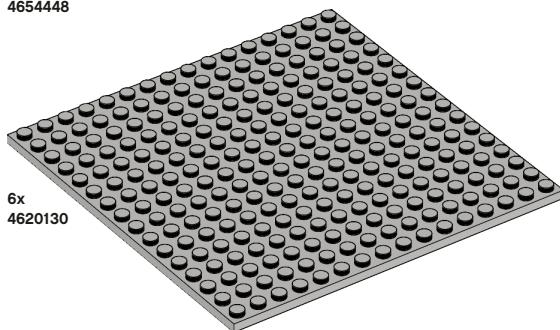
## 道具



## 详细信息

 10x 614101	 11x 614126	 10x 614123	 10x 614124	 10x 614121
 10x 4157103	 10x 4183133	 10x 4566522	 10x 4517996	 5x 3005741
 5x 4222960	 5x 4163917	 5x 3005749	 5x 3005748	 5x 3005740
 5x 4544720	 5x 4567338	 5x 4567331	 5x 4567332	 5x 4567333
 10x 4117070	 10x 306228	 10x 4211183	 10x 4211412	 10x 4558952
 10x 4113917	 10x 302328	 10x 6030719	 10x 4524644	 5x 4121932
 5x 4121934	 5x 330021			

## 情景

4x  
2420261x  
46544481x  
3003262x  
41077836x  
46201302x  
42583542x  
4566927



# 让语言“动”起来……

LEGO® Education StoryStarter 乐高教育故事启发套装将在语言艺术课程中开启创造力，提升读写能力。

