

領域／科目		國語	設計者	
實施年級		五年級	總節數	共五節，200 分鐘
單元名稱		第四課 來場快樂的桌遊		
設計依據				
學習重點	學習表現	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-1 觀察生活情境的變化，培養個人感受和思維能力，積累說話材料。 4-III-4 精熟偏旁變化和間架結構要領書寫正確及工整的硬筆字。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 6-III-5 書寫說明事理、議論的作品。	核心素養	國-E-A3 運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。 國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。 國-E-C1 閱讀各類文本，從中培養是非判斷的能力，以了解自己與所處社會的關係，培養同理心與責任感，關懷自然生態與增進公民意識。
	學習內容	Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Bc-III-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。 Bc-III-4 說明文本的結構。		
議題融入	學習主題	品德教育【品德發展層面】 生涯規劃教育【生涯教育與自我探索】 閱讀素養教育【閱讀的歷程】		
	實質內涵	品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 涯 E7 培養良好的人際互動能力。 閱 E7 發展詮釋、反思、評鑑文本的能力。		
跨領域／科目的連結		自然與科技／綜合活動		
教材來源		翰林版國語課本第九冊		
教學設備／資源		1.電子教科書 2.小白板		
學習目標				
一、聽出文章的主要內容，依據主題進行討論和回饋。 二、用理解監控策略輔助理解字義和詞義。 三、掌握文章要點，說出課文主要的大意。 四、認識並理解說明文本取材、組織與遣詞造句的特徵。 五、了解文章的主旨。 六、培養觀察與思考的寫作習慣。				

教學活動設計			
教學活動內容及實施方式	時間 (分)	評量方式	備註
第一節 一、主題思考 (一)教師提出話題，請學生自由分享個人經驗。 ◎你曾玩過桌遊嗎？你喜歡玩桌遊嗎？為什麼？ （我曾和家人玩過「大富翁」，我很喜歡玩，每次收過路費的時候都很高興。） （我曾和朋友玩過「矮人礦坑」，我們要想辦法挖到寶箱，還有人會偷偷搗亂，我覺得很有趣。） (二)教師引導學生閱讀單元主題，開展想像。 ◎本單元主題是什麼？你覺得會包括哪些內容呢？ （單元主題是「生活大小事」，我猜大事指的可能是嚴重的事，例如生活中不小心觸犯法律的事，小事可能是指和家人或和同學相處發生的事情。） 二、概說全文 (一)教師提出課文題目，引導學生思考。 1.本課是「來場快樂的桌遊」，你覺得和單元「生活大小事」有什麼關係？ （桌遊也是生活中會發生的事情，並且題目有「快樂的」，可能也會告訴我們怎麼玩才會快樂。） 2.說一說，你覺得怎樣才算是「快樂的」桌遊？ （可以一直玩，沒有時間限制。能跟家人或朋友一起玩，就是快樂的桌遊。如果我能贏，就更好了。） （玩桌遊的時候，有人因為怕輸或想贏就斤斤計較，本來大家都很開心，就變得不高興了。我覺得不要太計較輸贏，才是快樂的桌遊。） (二)學生默讀課文，比較課文和自己想法的異同。 ◎說一說，課文內容和你原本想的有哪些不一樣？ （我以為桌遊是那種有卡牌或道具的遊戲，原來圍棋、象棋、跳棋都是桌遊。） （課文內容大部分是寫玩桌遊的好處，例如製造歡樂、拉近距離、培養耐心等，跟我以為會寫怎麼玩桌遊不一樣。） （課文最後寫「不要把輸贏看太重」，跟我想的一樣。） (三)教師彙整學生的回答，引導學生說出全課重點。 ◎試著用簡單的幾句話，說出本課的內容。 （圍棋、象棋、跳棋、撲克牌都是桌遊，玩桌遊的好處有很多，但不可以沉迷，也不要把輸贏看太重，才能真正享受桌遊的快樂。） 三、朗讀課文 (一)分段朗讀：學生分組（個別）朗讀。 (二)流暢性指導：教師分段指導，修正學生朗讀錯誤的地	15 10 10	實作評量 口頭評量 實作評量 口頭評量 實作評量	能專注聆聽 能用清晰完整的語句表達自己的想法 能專注聆聽 能回答本課重點 能正確朗讀課文

方。 1.漏讀的字詞：提醒以指讀方式再重讀一次。 2.誤讀的字詞：「寓教於樂」的「樂」讀做「ㄌㄜˊ」，是快樂的意思。「要求」的「要」讀做「ㄧㄠˋ」。「提供」的「供」讀「ㄍㄨㄥˊ」。 3.錯誤的斷句：教師示範正確的讀法，學生模仿。 例：「桌遊店如雨後春筍般出現」應讀做「桌遊店／如／雨後春筍般／出現」。 「臺灣近幾年桌遊進口總值逐漸上升」應讀做「臺灣／近幾年／桌遊進口總值／逐漸上升」。 (三)全文試讀：請學生以自然的速度嘗試朗讀課文（全班讀、分組讀、個別讀），感受文章讀起來的感覺。 本節學習回顧 (一)教師引導學生分享「概說全文」的收穫。 1.根據主題寫相關的事物或研究。 2.除了快樂之外，玩桌遊還有其他好處。 (二)請學生說出最喜歡哪位同學的分享及理由。	5	口頭評量	能正確、流暢、有感情的朗讀
第二節 一、隨文識詞 (一)提出語詞：引導學生注意課文下方的語詞，並從課文中指出含有該語詞的句子。 雨後春筍 餐廳 眾多 根據 圍棋 撲克牌 大富翁 單純 寓教於樂 超過 炒熱 氣氛 年齡 心智 例如 記憶 培養 患得患失 (二)認讀語詞：請學生指讀語詞，教師進行字音指導。 1.筍：聲母是「ㄣ」不是「ㄩ」。 2.筍、純：韻母是「ㄣ」，不是「ㄥ」，要注意舌尖需頂到上顎。 (三)試說詞義：請學生概覽全文後，找出不懂的語詞，再運用理解監控策略來輔助詞義的理解。（詳見「備課資料」） 1.圖像理解：某些具體的名詞或動詞，可以透過圖片、插畫或動畫等呈現其意義。 如：雨後春筍 圍棋 撲克牌。 2.文意理解：某些語詞可以透過句段的上下文，讓學生推論其義。 如：單純 寓教於樂 患得患失。	10	實作評量 實作評量	能找出正確生字並認讀 能找出語詞並了解詞義
二、字詞識寫 筍、廳、眾、據、棋、撲、富、純、寓、超、炒、氛、齡、智、例、憶、培、患 (一)認讀生字 1.複習本課語詞。 2.教師引導學生從語詞中比對出生字。	15	口頭評量 實作評量	能說出字形結構與組字的方法

(二)習寫生字 1.本課生字中，哪些字不需要教師教，就可以自己寫出來？ (左右結構的生字，例如：棋、純、炒、憶等字，可以藉由拆解左右邊的部件，讀出讀音來記憶。) (有些學過的國字只要換掉部首或加部件就是這一課的生字，例如：廳、富、氛、智等字。) 2.生字書寫指導：教師依字形結構分類，指導學生正確書寫。 (1)廳：部首是「广」，屬於半包字。「聽」字的左下角是「壬」，不是「王」。 (2)眾：上方的「四」為「目」的橫寫。 (3)據：左右字，右邊是「疒」和「豕」。 (4)棋：「其」中有兩短橫。 (5)撲：左右字，右下有三筆橫畫，不是「美」。 (6)富：上為「宀」，底下有一短橫。 (7)純：最後一筆是豎彎鉤。 (8)寓：第八、九筆相交非相接，第十筆到第十二畫寫作「內」，而非「厶」。 (9)炒：右上中豎不鉤，下撇不接豎。 (10)齡：左邊的齒，包括四個人，而非四個「乂」。 右邊是「令」，不是「今」。 (11)智：下方為「日」，不作「曰」。 (12)憶：「立」中間兩筆輕觸上下橫筆，下橫較長。 (13)培：右為「立」+「口」。			能寫出正確且工整的國字
習作指導 (一)第一大題「填寫國字或注音」 1.請學生發表本課生字字形書寫應注意的地方。 2.請學生念讀文章，說明「勞累」、「堅硬」、「距離」詞義後，完成練習。 (二)第二大題「語詞應用：填入適當的語詞」 1.請學生說出語詞意思和應用情境，再進行答題。 2.提醒學生答題後，要回顧詞意和語句情境，判斷是否合理正確。 本節學習回顧 (一)請學生說一說，本節課學會理解詞義的策略有哪些。 (二)請學生想一想，如何記住本課不好書寫的生字。	10 5	實作評量	能正確完成習作
第三節 一、理解內容 (一)教師指導學生細讀課文。 (二)教師藉由提問，引導學生回答問題，理解課文內容： 1.看到課名「來場快樂的桌遊」，你認為課文內容可能寫些什麼？詮釋整合 (可能寫玩桌遊時發生的有趣的事，或者教我們玩桌遊	10	實作評量 實作評量	能分組討論或兩兩討論 能根據討論結果回答問題

要平心靜氣，才能快樂的享受桌遊。)

2.作者提出哪些事例，說明桌遊越來越受到國人喜愛？

提取訊息

(桌遊店如雨後春筍般出現、不少桌遊主題餐廳開幕、臺灣近幾年桌遊進口總值上升。)

3.為什麼桌遊發展到現在，已經不只是單純的遊戲？

推論訊息

(因為桌遊內容和數學、地理、生物、文學等方面結合，不只是玩，也可以學到其他內容。)

4.假如有新朋友參加桌遊聚會，你建議選用哪一種桌遊？請從課文找出建議的理由。

推論訊息

(我建議玩容易炒熱氣氛的桌遊，當大家都玩得很歡樂的時候，就可以幫助新朋友融入群體中。)

5.除了快樂之外，桌遊還能讓人提升哪些能力？

詮釋整合

(可以提升認知技能，例如：推理思考、記憶形成、語言表達與專注力等。也能提升視覺和動作協調的反應力。)

6.你認同玩桌遊可以培養耐心嗎？為什麼？

比較評估

(我認同，因為每次玩「大富翁」就要一個小時以上，如果沒有耐心，就沒有機會成為最後的大富翁。)

(我不認同，因為桌遊的類型有很多種，沒有耐心的人會去玩比較快結束的桌遊，就不會培養耐心，但也許可以培養其他能力。)

7.你認為作者想透過本課，傳達怎樣的看法？

推論訊息

(玩桌遊好處多，但要懂得適可而止。)

8.作者認為玩桌遊有哪些壞處？為什麼？

詮釋整合

(1)過度沉迷桌遊，可能會忘記做自己該做的事情。

(2)玩桌遊長時間坐著不動，對身體不好。

(3)太在意輸贏，影響友誼。)

9.如果這篇文章的目的是要推廣桌遊，你覺得還需要增加哪些內容？

詮釋整合

(我覺得可以列出哪些桌遊能提升哪些能力，因為並不是每個桌遊都能提升反應力或耐心。)

(可以加上桌遊適合的年齡層、人數和遊戲時間，讓人能快速找到適合自己的桌遊。)

二、歸納段意

(一)教師指導學生分意義段閱讀課文。

1.如果把整課分成幾個意義段，你會怎麼分？

(我會分成三個意義段，作者先介紹什麼是桌遊，玩桌遊的好處，最後是提醒玩桌遊要注意的事情。)

2.這樣的分法，是否包含了所有課文的主要內容呢？

(第一段沒有被分進去，第一段是作者在生活中的觀察，先觀察桌遊受到國人喜愛，再介紹什麼是桌遊，說明玩桌遊的好處，最後提醒玩桌遊時要注意的

5

口頭評量

能正確說出段落大意

事。) (二)教師藉由提問，引導學生回答問題，理解每一段的大意： 1.作者為何要寫這篇文章？他在生活中觀察到什麼情形？ (桌遊店和桌遊主題餐廳越來越多，桌遊進口總值上升，顯示桌遊受到國人喜愛。) 2.什麼是桌遊？現在的桌遊有什麼特色？ (桌遊是指在桌上或平面進行的不插電遊戲，現在的桌遊具有寓教於樂的特色。) 3.玩桌遊的好處有哪些？ (玩桌遊能排解無聊，能製造歡樂、拉近距離、提升心智、加速反應和培養耐心。) 4.玩桌遊要注意哪些事，才能樂在其中？ (要適可而止，要記得起身活動，也不要患得患失，才能樂在其中。)			
三、全課大意 ◎請學生試著組織剛才各意義段的大意，保留重要的訊息，刪除重複的訊息，並用適當的連接詞將分段大意串聯起來。 (桌遊受到國人喜愛，現在的桌遊具有寓教於樂的特色，除了能排解無聊，還能製造歡樂、拉近距離、提升心智、加速反應和培養耐心。但玩桌遊要適可而止，不要患得患失，才能樂在其中。)	5	口頭評量	能正確說出段落大意
四、文章主旨 (一)請學生試著用自己的話，簡短的重述課文主要內容。 (二)學生分組討論本課作者想要表達的想法，找出本課主旨。 ◎從課名思考：為何桌遊使人快樂？說一說，你從文章的什麼部分找到答案？ (作者在文章中間列舉了五大項好處，第一項提到玩桌遊容易炒熱氣氛，讓人放鬆心情，第二項提到可以拉近距離。) (文章最後一段提到，玩桌遊要適可而止，不要過度沉迷，也不要患得患失。) (三)教師歸納可用概括語詞取代細節，引導學生說出主旨：玩桌遊好處多，懂得適可而止，才能享受快樂的桌遊。	10	實作評量 實作評量 小組互動表現	能用清晰完整的語句表達自己的想法 能根據問題找出相對應的內容 能積極參與小組討論
習作指導 ◎第三大題「課文小偵探：想一想，作者提到『 』中的內容，所持的理由是什麼？ 1.教師引導學生注意課文標題與內容的關係。 ◎課文標題是「來場快樂的桌遊」，第一段，段落最後一句寫到「顯示桌遊越來越受到國人的喜愛」。作者如何做出這個推論？他提出哪些事例來證明呢？	10	實作評量	能正確完成習作

(第一段寫桌遊如雨後春筍般出現，還有不少桌遊主題餐廳開幕，而且桌遊進口總值逐漸上升，作者用這些事例證明桌遊越來越受到國人喜愛。) 2.教師用類似方法，請學生對照課文的內容，並回答習作問題。 本節學習回顧 (一)能分出這一課的意義段、試說段落大意和全課大意。 (二)可以用課文標題和內容的對應找出文章主旨。			
第四節 一、結構特色 (一)本課是說明文本，先從生活觀察到的現象帶入主題，說明桌遊是不插電的桌上遊戲，再列舉玩桌遊的好處，最後提醒玩桌遊要懂得適可而止，才能樂在其中。文中透過列舉和引用，增加說明的可信度。 (二)分組討論第一、二段和最後一段在文章中的作用。 1.回顧我們討論的文章主旨，如果刪除第一個自然段，似乎也不影響作者的表達，文章讀起來也很通順。既然如此，作者為何要寫第一段呢？第一段對整篇文章而言，有哪些作用？ (第一段是寫從生活觀察到桌遊店越來越多的現象，到桌遊進口總值上升，顯示桌遊越來越受到國人喜愛。因為桌遊越來越受國人喜愛，所以需要寫關於桌遊的事情，才會有人想讀。) (從生活觀察到的事開始寫，讀起來貼近生活，能自然的進入主題，比較不會讓人覺得奇怪。) 2.第二段對整篇文章而言，有哪些作用？刪除第二段，會影響對全文的理解嗎？ (第二段很簡單，但我覺得不可以刪掉。可能有些人不知道什麼是桌遊，或者以為桌遊都是國外進口的大型遊戲，因此有了第二段，讀者一看就知道，原來以前玩的圍棋、象棋、跳棋等等都算桌遊。) (第二段說明了以前玩的圍棋、象棋、跳棋都算桌遊，讀者會覺得這篇文章內容跟自己有關係，就會想繼續讀。) 3.最後一段，既然玩桌遊有很多好處，為什麼作者要告訴我們玩桌遊要適可而止？作者原本的寫法有什麼效果？ (雖然玩桌遊有很多好處，但也有壞處，要預防壞處，才能享受桌遊的樂趣。) (作者寫出提醒和建議，感覺他考慮得很全面，思考比較完整，因此也比較可信。) (三)比較記敘文本和說明文本表述方式的差異。 ◎如果作者改用一家人玩桌遊的事情當文章的開頭，再用對話的方式寫出玩桌遊的快樂和好處，這樣的內容也很自然很生活化。哪一種方式比較能讓你相信玩桌	10	實作評量 實作評量	能專注聆聽 能說出段落 在文章中的 作用

遊很快樂，也還有好處？ （我覺得課文原本的方式比較有說服力，因為文章中有「根據統計」、「<u>加拿大</u> <u>多倫多大學</u>研究發現」，還有統計圖跟專家的說法，讓人覺得比較可信。如果是寫一家人玩桌遊的話，感覺就是一個故事，但每個人對故事的想法都不一樣。）			
二、寫作特色 (一)教師提問，引導學生發現說明文本的語句特色。 1.請問作者用哪些方法有條理的組織各項事例，告訴讀者「桌遊越來越受國人喜愛」？ （作者從桌遊店，寫到餐廳，最後寫桌遊進口總值，順序是由小範圍觀察到大範圍。） （作者寫桌遊店生意不差，再寫桌遊進口組總值逐漸上升，還用圖表輔助說明，強調桌遊是很值得注意的話題。） （作者用的一些語詞，如「根據統計」，可看出作者已經做過研究調查，讓人覺得可信。） （作者用「由於……加上……所以……」的句子，表達出不僅只有一個原因，由此得知桌遊餐廳生意大多不差。） 2.在第一段中，我們發現作者使用一些方法，如：用因果句說明原因，從生活觀察到的小現象寫到大範圍的桌遊進口總值，還提供統計圖，告訴讀者桌遊是值得注意的話題。請問在第二個自然段，作者還用了哪些方法說明？ （作者用自問自答的方法，先問「你知道什麼是『桌遊』嗎？」，再說明桌遊就是桌上遊戲。） （作者也用舉例的方法，列舉常見的圍棋、象棋等都算桌遊。） 3.現在我們知道用某些句子或語詞來說明，會讓文章讀起來更可信。再讀一讀其他段落，你還發現哪些方法？ （作者「具有……的特色」，讀起來像客觀的分析。「對……有正面的影響」，讀起來很像科學研究的文章。） （作者用條列式的方式，列舉桌遊帶來的好處，有製造歡樂、拉近距離等。） （作者用舉例來說明，「例如推理思考、記憶形成、語言表達與專注力等」。） （作者寫「<u>加拿大</u> <u>多倫多大學</u>的研究發現」，引用大學專門的研究結果，感覺很可信。） （最後一段，作者寫桌遊的好處，也寫了壞處。因為不是全都只寫好處，優缺點都有說，感覺比較可信。） (二)教師歸納學生的發現，並結合習作「預防校園意外」的話題或用其他生活相關話題，鼓勵學生用發現的方法口述造句。例如：走路或遊戲時停看聽，對預防校園意外	20	口頭評量 實作評量	能清楚說出說明文本在語句或用詞上的特色 能恰當的運用詞句說明話題內容

有正面的影響；校園中有些地方容易發生意外，比方說教室、走廊或操場。 (三)其他本課運用的說明方法，教師可視情況進行教學。 1.定義說明：用簡明準確的語言，概括說明對象的本質或特徵，通常用於解說原理和概念。 例：你知道什麼是「桌遊」嗎？它其實就是桌上遊戲，指的是在桌上或平面進行且不需插電的遊戲。 2.舉例說明：用具體的例子來說明事物或事理，能把抽象、複雜的事物或事理說得具體明白。 例：比方說常見的圍棋、象棋、跳棋、撲克牌、大富翁與UNO等都算是。 3.分點列舉說明：把要說明的事物分開要點，逐點說明，使文章層次清楚，條理分明，眉目清晰，使讀者更容易掌握全文的脈絡。 例：一、製造歡樂 二、拉近距離 三、提升心智 四、加速反應 五、培養耐心。 4.引用說明：引用典籍、諺語或重要人物的話來說明事物，具權威性，增加文章的說服力，也使內容簡潔明瞭，增添趣味。 例：「<u>加拿大 多倫多大學</u>（二〇〇五年，Castel等人）的研究發現」。			
(四)短語練習 1.好處遠遠超過你我的想像 結構：名詞（事物）＋遠遠超過＋名詞（誰）＋的＋名詞（事物） 說明：表達結果遠超過原本預期。 引導：先找出生活事物的因果關係，再強調與原本預期不同的情況。 (1)收穫遠遠超過大家的付出 (2)產量遠遠超過老闆的期望 (3)重量遠遠超過工人的負荷 (4)數量遠遠超過科學家的計算 2.打破年齡的界線 結構：動詞（動作）＋名詞（事物）＋的＋名詞（情況） 說明：表達突破原本限制而將有新進展的情形。 引導：先設想一件事，再連結突破限制的過程。 (1)看出魔術的破綻 (2)突破人體的極限 (3)破解宇宙的奧秘 (4)發現彗星的軌道		實作評量	能運用本課短語進行寫作
(五)句型練習 1.由於提供的桌遊種類眾多，加上消費大眾化，所以生意大多不差。 結構：由於（什麼原因），加上（什麼原因），所以		實作評量	能利用本課句型造句

（造的結果或影響）。

說明：因果複句，由前後兩個分句組成，前一個分句說明原因，後一個分句說出這個原因產生的結果。

解析：「由於」某種原因，加上另一種原因，「所以」導致某種結果或影響發生。

引導：先找出生活事物的因果關係（多因一果），再用「由於」連接原因，「所以」寫出結果。

(1)由於參加活動的人數眾多，加上交通堵塞，所以活動中心周圍居民的生活深受影響。

(2)由於氣候變化大，加上棲息地減少，所以許多動物面臨滅絕的危機。

(3)由於出門時太匆忙，加上衣服洗了還沒有乾，所以他沒辦法下水游泳。

(4)由於前一天住宿的客人才剛離開，加上需要時間整理房間，所以只能請你再稍等一下了。

2.不論是朋友或家人之間的聚會，一起玩桌遊，很快就能打破年齡的界線，增進彼此的情感交流，對於凝聚向心力有正面的影響。

結構：不論（任何條件），就（相同結果）。

說明：條件複句，前面分句表示任何條件都可以產生後面分句的結果。

解析：強調「不論」任何條件，「就」會有一樣的結果產生。

引導：先提出一個結論，思考這樣的結論是在任何條件下都不會改變的。

(1)不論是到鄰國做生意的商人或出外的留學生，知道國家遇到戰亂，就想趕緊回國支援。

(2)不論是從哪個國家來的人們，一起參加露營活動，很快就能成為朋友。

(3)不論是盡量步行或減少使用衛生紙，在生活中落實環保行動，就能為地球盡一分心力。

(4)不論是蛋糕或餅乾，照著食譜一步步製作，就能做出精緻美味的成品。

3.玩桌遊雖然好處很多，但也要適可而止，以免過度沉迷而影響日常生活。

結構：雖然（某種情況），但（另一種情況），以免（可能的後果）。

說明：轉折複句，由兩個有轉折關係的分句組成，前後分句的意思相反或相對。

解析：「雖然」處於某種情況，「但」要注意另一種不同的情況發生，「以免」發生不想要的後果。

引導：先設想一件事物的正反面，再思考預防的方法。

(1)烤肉雖然美味誘人，但也不能常吃，以免傷害身體健康。

(2)手機雖然功能多又方便，但也要注意使用時間和姿

(3) 蛋糕雖然香甜可口，但也不能餐餐都吃，以免攝取過多熱量。

(六)造句練習

說明：證明屬實。

(1)經過長期研究後，這份研究報告證實生活習慣會影響人體健康。

(3)公司倒閉的消息經過媒體證實，引發投資人的恐慌。

(4)地方官員證實運動場館存在危險，目前將封館整修。

說明：特別注重或加以鄭重表示。

(1) 這件衣服用鮮豔的色彩強調青春活力，大受年輕人歡迎。

(2)氣象主播特別強調明後天將有大雨，提醒民眾注意安全。

(3)他在課本上用螢光筆畫線，強調內容重點。

(4)他將主角放在畫面中間，模糊背景，強調主角的面部表情。

說明：沉醉迷戀。

(1)他沉迷於電動玩具中，生活作息不正常，健康也受到影響。

(2)畫畫是他的興趣，他經常沉迷其中，忘了時間。

(3)春天來臨，萬物欣欣向榮，花團錦簇，美好的景色讓人沉迷。

(4)經過這次教訓，他決定改頭換

(七)修辭欣賞

1. 譬喻：找出與所要描寫的對象有類似特點的人、事或物來做比方，加以說明，使文章內容表達得更具體、更生動的修辭方式。可分為明喻、隱喻、略喻、借喻四種。

●解析：

◎近年來，「桌遊店」如雨後春筍般出現。

例句中，用雨後迅速長出很多春筍來作比方，喻詞用

能運用本課
語詞造句

能清楚說出
所學到修辭
能指出修辭
的特色

實作評量

「如」，是明喻。

●練習：下列何者為譬喻修辭？

- (1) () 坐而言，不如起而行。我們就不要再遲疑了，開始行動，才是上策！（解析：引用）
- (2) (✓) 所謂：病來如山倒，病去如抽絲。多想無益，還是好好調養身體吧！（解析：引用兼映襯）

2.設問：不採用「敘述句」，故意改用「問句」來引起讀者注意的修辭法。設問包括：疑問，表示心中真有疑問；激問，表示答案在問題反面，也就是明知故問；提問，表示問題之後，附有答案，也就是自問自答。

●解析：

◎你知道什麼是「桌遊」嗎？

例句中，表示心中真有疑問。

●練習：下列何者為設問修辭？

- (1) (✓) 沒有人提出過這樣的主張，莫非這就是你研發多年的創見□（解析：□為問號）
- (2) () 你知道什麼時候做什麼事最適當，所以，不要再錯失良機□（解析：□為句號）

3.轉化：描述一事物時，轉變其原來性質，使它成為另一種本質完全不同的事物，再加以形容的修辭法。可分為擬人化、擬物化、形象化三種。

●解析：

(1)玩桌遊容易炒熱氣氛。

例句中，氣氛不是放到鍋裡去炒而熱起來的，這裡用「炒熱」使氣氛成為另一種本質完全不同的事物，幫助讀者更容易了解，採用的是轉化法的形象化。

(2)不論是朋友或家人之間的聚會，一起玩桌遊，很快就能打破年齡的界線。

例句中，年齡的界線是看不見的，這裡用「打破界線」使年齡成為另一種本質完全不同的事物，幫助讀者更容易了解，採用的是轉化法的形象化。

●練習：下列何者為轉化修辭？

- (1) (✓) 為了讓新同學儘早適應新環境，我們織起一張友善的網，隨時隨地關心他。
- (2) () 新同學的奶奶擅長手工藝，她用一根鉤針和一團毛線示範，教我們編織圍巾。

習作指導

◎第四大題「讀圖表，想推論」

- 1.請學生閱讀統計圖，發表讀統計圖的發現。
- 2.請學生完成習作練習，全班檢核，鼓勵學生說明填答與圖表的關係。例如，因為「樂樂國小111學年度受傷地點統計圖」中的受傷人數最多的地點是教室，所以在事實的第一格要填「教室」。

10

實作評量

能正確完成
習作

本節學習回顧 (一)我們可以用某些語詞或句子，也可以用列舉或引用的方法，讓想說明的事情更有可信度。 (二)能說出本課學到的短語、句型和修辭。			
第五節 一、朗讀指導 (一)教師帶領學生回顧課文，以新聞主播為例，提醒用專業嚴肅的語氣朗讀，也要注意標點符號。 (二)分組、分段各自練習朗讀，找出文本中較長的語句，筆記標示句子結構，注意讀出停頓和長短。 (三)小組上臺發表（由教師選組，或小組輪流）。 二、延伸學習 (一)名稱：桌遊博覽會。 (二)目的：鼓勵學生有條理的說明桌遊玩法及好處。 (三)方法： 1.教師預先調查學生玩桌遊經驗，若家中有桌遊，可鼓勵學生帶到學校分享。若學生無實體桌遊可分享，教師可以市售大富翁、UNO或撲克牌卡遊戲代替。 2.學生向小組成員介紹常玩的桌遊玩法及好處。如：「妙語說書人」的玩法是由甲玩家根據要出的牌說一段故事，其他玩家根據故事內容出一張牌，大家再來猜哪一張是甲玩家出的牌。如果全部猜中或全部猜錯，甲玩家都無法得分。玩「妙語說書人」的好處是可以讓人練習看圖說故事，也可以聽到新奇或誇張的故事，可以培養聯想和表達能力。 3.教師可視情況，決定是否安排時間讓學生試玩體驗，或者進一步依桌遊性質、適玩年齡層或課本提出的玩桌遊好處加以分類，如：團隊合作類、角色扮演類、思考策略類等。 習作指導 (一)習作第五大題「聆聽練習：仔細聆聽，再回答問題。」 1.請學生先閱讀題目，嘗試圈出各題關鍵詞。 2.教師播放聆聽練習，學生答題，全班再檢核聽到的內容和答案。 3.第三題請學生口述發表，注意應以原因和結果的方式，用完整的語句表達意思。 4.聆聽內容： - 小主播A：歡迎收聽校園新聞。本節報導主題是「預防校園意外，避免安全危害」。 - 小主播B：小朋友待在學校的時間長，預防校園意外傷害，顯得格外重要。 - 小主播A：以下整理幾項專家的建議： - 安全的環境與器材：	5 15 15	實作評量 實作評量 小組互動 表現 實作評量 實作評量	能用符號標示句子結構、語氣或音調變化 能讀出適當的語氣 能積極參與小組討論 能積極參與創作與表演 能正確完成習作

學校要選擇符合國家標準的兒童遊戲器材，並且安裝在空曠的場所，以免玩耍時碰撞受傷。有的學校會在走廊或樓梯轉角處加裝反射鏡，讓小朋友可以看到轉彎的另一方是否有人；還曾有家長設計「測速器」，安裝在校園走廊或轉角處，只要偵測到有人奔跑，就會播放聲音，提醒小朋友「不要跑、慢慢走」。

小主播 B：認識校園環境：

家長可以事先陪小孩熟悉校園環境，認識廁所位置，告訴孩子避免到頂樓、地下室等人煙稀少的死角，上廁所時最好要結伴同行。

小主播 A：加強生活與安全教育：

遊戲是小朋友的天性，在合適的場合，才能玩得盡興安全。記得不要在教室、走廊奔跑或推擠，傳遞剪刀時要注意方向，上下樓梯時要注意腳步，遊戲器材上也不適合玩鬼抓人遊戲。

小主播 B：回想受傷原因，加強自我保護觀念：

比方說，要遵守遊戲規則、正確的使用文具、跟別人保持禮貌的身體界線，學會為自己負責的態度。

小主播 A：意外雖然難以預料，但透過我們的努力，還是可以預防和降低傷害。

小主播 B：「開開心心上學，平平安安回家。」也是每個父母師長的期盼。

小主播 A：以上是本節新聞播報，感謝您的收聽，下次再會。

(二)習作第六大題「寫作練習：預防校園意外傷害（列舉與引用）。」

- 1.引導學生分組以紙筆記錄前一大題的口述內容，作為寫作材料。
- 2.結合第四大題的圖表資訊和第五大題聆聽練習內容，引導學生分組討論，依據「觀察」、「說明」、「提醒」的順序口述各段主要內容。
- 3.寫作前，可配合統整活動二的「列舉與引用」，提示學生蒐集相關研究或報導，有條理的融入文章中，增加文章的可信度。

本節學習回顧

(一)說明文本的朗讀要讀出專業正式的態度，和記敘文本的朗讀不太一樣。

(二)說明文的每個部分都有不同作用，最後一段可寫提醒和建議。

5

～本課結束～