



表 1、教學觀察（公開授課）－觀察前會談紀錄表

授課教師：**周柏廷** 任教年級：五年戊班 任教領域/科目：國語翰林版第 9 冊

回饋人員：卓建維 任教年級：(5 年級) 任教領域/科目：(國語)

備課社群：**周柏廷**卓建維

教學單元：來場快樂的桌遊(共計 5 節、200 分)

觀察前會談(備課)日期：113 年 11 月 6 日 13 時 30 分 地點：5 年戊班教室

預定入班教學觀察(公開授課)日期：113 年 12 月 10 日 11 時 20 分 地點：5 年戊班教室

一、學習重點(含核心素養、學習表現與學習內容)：

●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

□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。

●配合議題

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】

●教學重點

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。

二、學習目標

一、能聽出文章的主要內容，依據主題進行討論和回饋。

二、能用理解監控策略輔助理解字義和詞義。

三、能掌握文章要點，說出課文主要的大意。

四、能認識並理解說明文本取材、組織與遣詞造句的特徵。

五、能了解文章的主旨。

六、能培養觀察與思考的寫作習慣。

三、教學評量方式（請呼應學習目標，說明使用的評量方式）：紙筆測驗、學習單、提問、發表

四、觀察工具：表 2-1、觀察紀錄表

五、回饋會談日期與地點：

日期：113 年 12 月 12 日 13:30--15:00

地點：5 年戊班教室



表 2-1、觀察紀錄表

授課教師：周柏廷 任教年級：5 年戊班 任教領域/科目：國語翰林第 9 冊					
回饋人員：卓建維 任教年級：5 年級 任教領域/科目：(國語)					
備課社群：卓建維 周柏廷					
教學單元：來場快樂的桌遊(共計 5 節、200 分)					
教學節次：共 6 節，本次教學為第 5 節					
入班教學觀察(公開授課)日期：113 年 12 月 10 日 11 時 20 分 地點：5 年戊班教室					
層面	指標與檢核重點	事實摘要敘述 (含教師教學行為、學生學習表現、師生互動與學生同儕互動之情形)	評量 (請勾選)		
			優良	滿意	待成長
A 課程設計與教學	A-2 掌握教材內容，實施教學活動，促進學生學習。			V	
	A-2-1 有效連結學生的新舊知能或生活經驗，引發與維持學生學習動機。				
	A-2-2 清晰呈現教材內容，協助學生習得重要概念、原則或技能。				
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。				
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。				
	A-3 運用適切教學策略與溝通技巧，幫助學生學習。			V	
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。				
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。				
	A-3-3 運用口語、非口語、教室走動等溝通技巧，幫助學生學習。				
	A-4 運用多元評量方式評估學生能力，提供學習回饋並調整教學。			V	
	A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。				
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。				

授課教師：周柏廷 任教年級：5 年戊班 任教領域/科目：國語翰林第 9 冊

回饋人員：卓建維 任教年級：5 年級 任教領域/科目：(國語)

備課社群：卓建維 周柏廷

教學單元：來場快樂的桌遊(共計 5 節、200 分)

教學節次：共 6 節，本次教學為第 5 節

入班教學觀察(公開授課)日期：113 年 12 月 10 日 11 時 20 分 地點：5 年戊班教室

層面	指標與檢核重點	事實摘要敘述 (含教師教學行為、學生學習表現、師生互動與學生同儕互動之情形)	評量 (請勾選)		
			優良	滿意	待成長
	A-4-3 根據評量結果，調整教學。				
	A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)				

層面	指標與檢核重點		評量（請勾選）		
			優良	滿意	待成長
B 班 級 經 營 與 輔 導	B-1 建立課堂規範，並適切回應學生的行為表現。			V	
	B-1-1 建立有助於學生學習的課堂規範。				
	B-1-2 適切引導或回應學生的行為表現。				
	B-2 安排學習情境，促進師生互動。			V	
	B-2-1 安排適切的教學環境與設施，促進師生互動與學生學習。				
	B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。				



彰化縣 113 學年度精進國民中小學教學專業與課程品質整體推動計畫

花壇國民小學「學校增能活動-教師專業學習社群」

表 3、教學觀察（公開授課）－觀察後回饋會談紀錄表

授課教師：周柏廷 任教年級：5 年戊班 任教領域/科目：國語第 9 冊

回饋人員：卓建維 任教年級：5 年級 任教領域/科目：(國語)

備課社群：周柏廷卓建維

教學單元：來場快樂的桌遊(共計 5 節 200 分)、

教學節次：共 5 節，本次教學為第 5 節

回饋會談日期：113 年 12 月 10 日 13 時 30 分 地點：5 年戊班教室

請依據觀察工具之紀錄分析內容，與授課教師討論後填寫：

1、教與學之優點及特色（含教師教學行為、學生學習表現、師生互動與學生同儕互動之情形）：

(1) 教師運用適切教學策略與溝通技巧。

(2) 學生專心聆聽，並尊重對方的發言。

(3) 學生大部分都能樂於學習。

2、教與學待調整或改變之處（含教師教學行為、學生學習表現、師生互動與學生同儕互動之情形）：

無。

3、授課教師預定專業成長計畫（於回饋人員與授課教師討論後，由回饋人員填寫）：

成長指標	成長方式 (研讀書籍、參加研習、觀看錄影帶、諮詢資深教師、參加學習社群、重新試驗教學、其他：請文字敘述)	內容概要說明	協助或合作人員	預計完成日期
A2 A3 A4	109 學年度 校本課程-閱讀-來場快樂的桌遊-教師專業學習社群	校本課程 內容修定	社群成員	114.3.2

4、回饋人員的學習與收穫：

學生從課堂中培養邏輯是非判斷能力，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。

教師自我省思檢核表

授課教師姓名：周柏廷

教學班級：5 年戊班

教學領域：國語領域

教學單元名稱：翰林版第 9 冊來場快樂的桌遊

序號	檢核項目	優良	普通	可改進	未呈現
1	清楚呈現教材內容	√	☐	☐	☐
2	運用有效教學技巧	√	☐	☐	☐
3	應用良好溝通技巧	√	☐	☐	☐
4	運用學習評量評估學習成效	√	☐	☐	☐
5	維持良好的班級秩序以促進學習	√	☐	☐	☐
6	營造積極的班級氣氛	√	☐	☐	☐

◎教學省思：

(1) 教師能運用適切教學策略與溝通技巧。

(2) 學生專心聆聽，並尊重對方的發言。

(3) 盡可能培養學生團隊合作的能力。

(4) 內容延伸探討的部分過於匆促，討論時間太短，稍嫌不足待調整。

(5) 多讓學生閱讀各類文本，從中培養是非判斷能力，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。

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		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	
	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。				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。	
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。）	15	實作評量 口頭評量	能專注聆聽 能用清晰完整的語句表達自己的想法

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。)	10	實作評量 口頭評量	能專注聆聽 能回答本課重點
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	10	實作評量	能正確朗讀課文

方。

學地分享及理由。

口頭評量

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「一ㄠ」。「提
供」的「供」讀「
ㄍㄨㄥ」。

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

5

(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

能正確、流暢、有感情的朗讀

第二節

一、隨文識詞

10

(一)提出語詞：引導學生注意實作評量
課文下方的語詞，並從課

文中指出含有該語詞的句子。實作評量
雨後春筍 廳眾 據 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

能找出正確生字並認讀能找出語詞並了解詞義

(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來推論其義。
如：單純

口頭評量實作評量

能說出字形結構與組字的方法
能寫出正確且工整的國

二、字詞識寫

15

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。

(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「𠂇」為「目」的橫寫。 (3)據：左右字，右邊是「虎」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「人」。 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」。 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。	10 實作評量	字 能正確完成習作
--	-----------------------	-------------------------

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。	5		
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？<u>詮釋整合</u> (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。)	5	口頭評量	能正確說出段落大意
--	---	------	-----------

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？	10	實作評量 實作評量	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

(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。 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	小組互動表現	的內容 能積極參與 小組討論
(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。		實作評量	能正確完成 習作
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。因為桌遊越來越受到國人喜愛，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聯，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	20	口頭評量	能清楚說出 說明文本在

(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 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□ 述造句。例如：走路或遊戲時停看聽，對預防校園意外	實作評量	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：把要說明的事情分開要點，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。	實作評量	能利用本課句型造句

結構：由於（什麼原因），加上（什麼原因），所以

（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

勢，以免過度使用而傷害視力。 (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。 (4)玩球雖然有趣，但也要注意安全，以免發生危險。 (六)造句練習 1.證實 說明：證明屬實。 引導：先思考需要採用資料或說明「證實」的情況，再造出正確的句子。 (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。 (2)在記者的追問下，球王親口證實了明年底將退役的消息。 (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。 2.強調 說明：特別注重或加以鄭重表示。 引導：先思考生活中需要「強調」的情況，再造出正確的句子。 (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。 3.沉迷 說明：沉醉迷戀。 引導：先思考適合用「沉迷」形容的情境，再造出正確的句子。 (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	實作評量	能運用本課語詞造句
---	-------------	------------------

(七)修辭欣賞

修辭聚光燈（修辭相關內容僅供參考。敬請教師視學生學習程度，彈性運用。）

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

口頭評量

實作評量

能清楚說出
所學到修辭
能指出修辭
的特色

「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：描述一件事物時，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

10

實作評量

能正確完成
習作

在事實的第一格要填「教室」。

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： - 學校要選擇符合國家標準的兒童遊戲器	15	實作評量	能正確完成習作
---	----	------	---------

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。

5

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。

～本課結束～