



## 表 1、教學觀察（公開授課）－觀察前會談紀錄表

授課教師：陳怡珊 任教年級：五年丁班 任教領域/科目：國語翰林版第 9 冊  
回饋人員：周柏廷 任教年級：五年級 任教領域/科目：國語  
備課社群：陳怡珊、周柏廷  
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 10 月 17 日 16 時 00 分 地點：五年丁班教室  
預定入班教學觀察(公開授課)日期：113 年 10 月 25 日 9 時 30 分 地點：五年丁班教室

### 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】

閱讀素養教育【閱讀的歷程】

## ●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

1. 能聽出文章的主要內容，依據主題進行討論和回饋。
2. 能用理解監控策略輔助理解字義和詞義。
3. 能掌握文章要點，說出課文主要的大意。
4. 能認識並理解說明文本取材、組織與遣詞造句的特徵。
5. 能了解文章的主旨。
6. 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 10 月 25 日 16:00--17:00

地點：五年丁班教室



表 2-1、觀察紀錄表

| 授課教師：陳怡珊 任教年級：五年丁班 任教領域/科目：國語翰林第 9 冊              |                                     |                                           |         |    |     |
|---------------------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------------|---------|----|-----|
| 回饋人員：周柏廷 任教年級：五 任教領域/科目：國語                        |                                     |                                           |         |    |     |
| 備課社群：周柏廷、陳怡珊                                      |                                     |                                           |         |    |     |
| 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 10 月 25 日 9 時 30 分 地點：五年丁班教室 |                                     |                                           |         |    |     |
| 層面                                                | 指標與檢核重點                             | 事實摘要敘述<br>(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<br>課程<br>設計<br>與<br>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。         |                                           |         |    |     |

|  |                                |  |
|--|--------------------------------|--|
|  | 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<br>班<br>級<br>經<br>營<br>與<br>輔<br>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：陳怡珊                         | 任教年級：五年丁班 | 任教領域/科目：國語第 9 冊 |
| 回饋人員：周柏廷                         | 任教年級：五    | 任教領域/科目：國語      |
| 備課社群：周柏廷、陳怡珊                     |           |                 |
| 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 10 月 25 日 16 時 00 分 |           |                 |
| 地點：五年丁班教室                        |           |                 |

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) 教師運用適合該班學生的教學策略與溝通技巧。

(2) 學生能針對討論的主題舉手分享。

(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<br>(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<br>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：陳怡珊

教學班級：五年丁班

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       | v                        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2  | 運用有效教學技巧       | v                        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3  | 應用良好溝通技巧       | v                        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4  | 運用學習評量評估學習成效   | v                        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5  | 維持良好的班級秩序以促進學習 | <input type="checkbox"/> | v                        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6  | 營造積極的班級氣氛      | v                        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

## ◎教學省思：

(1) 教師能運用適切教學策略與溝通技巧。

(2) 學生能舉手發表意見或主動回答問題。

(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因時間關係，討論時間太短。

(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。<br>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。<br>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。<br>5-Ⅲ-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。<br>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。<br>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。<br><br>國-E-B1 理解與運用國語文<br>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。<br><br>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。<br>Bc-Ⅲ-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。<br>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】<br>生涯規劃教育【生涯教育與自我探索】<br>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。<br>涯 E7 培養良好的人際互動能力。<br>發展詮釋、反思、評鑑文本的能力。<br>閱 E7                                                                                                                         |  |     |      |                                                                                                                                                    |  |
| 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<br>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<br>(分) | 評量方式         | 備註                        |
| <p style="text-align: center;"><b>第一節</b></p> <p><b>一、主題思考</b></p> <p>(一)教師提出話題，請學生自由分享個人經驗。</p> <p>◎你曾玩過桌遊嗎？你喜歡玩桌遊嗎？為什麼？</p> <p>（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。）</p> <p>（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。）</p> <p>(二)教師引導學生閱讀單元主題，開展想像。</p> <p>◎本單元主題是什麼？你覺得會包括哪些內容呢？</p> <p>（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。）</p> | 15        | 實作評量<br>口頭評量 | 能專注聆聽<br>能用清晰完整的語句表達自己的想法 |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |    |              |                  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|--------------|------------------|
| <p><b>二、概說全文</b></p> <p>(一)教師提出課文題目，引導學生思考。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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？<br/>(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。)</li> <li>2.說一說，你覺得怎樣才算是「快樂的」桌遊？<br/>(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。)<br/>(玩桌遊的時候，有人因為怕輸或想贏就斤斤計較，本來大家都很开心，就變得不高興了。我覺得不要太計較輸贏，才是快樂的桌遊。)</li> </ol> <p>(二)學生默讀課文，比較課文和自己想法的異同。</p> <p>◎說一說，課文內容和你原本想的有哪些不一樣？<br/>(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。)<br/>(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。)<br/>(課文最後寫「不要把輸贏看太重」，跟我想的一樣。)</p> <p>(三)教師彙整學生的回答，引導學生說出全課重點。</p> <p>◎試著用簡單的幾句話，說出本課的內容。<br/>(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。)</p> | 10 | 實作評量<br>口頭評量 | 能專注聆聽<br>能回答本課重點 |
| <p><b>三、朗讀課文</b></p> <p>(一)分段朗讀：學生分組（個別）朗讀。</p> <p>(二)流暢性指導：教師分段指導，修正學生朗讀錯誤的地方。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.漏讀的字詞：提醒以指讀方式再重讀一次。</li> <li>2.誤讀的字詞：「寓教於樂」的「樂」讀做「ㄌㄞˋ」，是快樂的意思。「要求」的「要」讀做「一ㄠ」，是提供的意思。「提供」的「供」讀「ㄍㄨㄥˊ」。</li> <li>3.錯誤的斷句：教師示範正確的讀法：學生模仿。<br/>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」。<br/>「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」。</li> </ol> <p>(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。</p>                                                                                                                                                                                                                                  | 10 | 實作評量         | 能正確朗讀課文          |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |   |      |                          |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|------|--------------------------|
| <p><b>本節學習回顧</b></p> <p>(一)教師引導學生分享「概說全文」的收穫。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.根據主題寫相關的事物或研究。</li> <li>2.除了快樂之外，玩桌遊還有其他好處。</li> </ol> <p>(二)請學生說出最喜歡哪位同學的分享及理由。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 5 | 口頭評量 | 能正確、流暢、有感情的朗讀            |
| <p style="text-align: center;"><b>第二節</b></p> <p><b>一、隨文識詞</b></p> <p>(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。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>雨後春筍 餐廳 眾多 根據 圍棋 撲克牌 大富翁 單純<br/>寓教於樂 超過 炒熱 氣氛 年齡 心智 例如 記憶 培養<br/>患得患失</p> </div> <p>(二)認讀語詞：請學生指讀語詞，教師進行字音指導。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.筍：聲母是「ㄣ」不是「尸」。</li> <li>2.筍、純：韻母是「ㄣ」，不是「ㄥ」，要注意舌尖需頂到上顎。</li> </ol> <p>(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」）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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、撲克牌。</li> <li>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。</li> </ol> <p><b>二、字詞識寫</b></p> <p>筍、廳、眾、據、棋、撲、富、純、寓、超、炒、氛、齡、智、例、憶、培、患</p> <p>(一)認讀生字</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.複習本課語詞。</li> <li>2.教師引導學生從語詞中比對出生字。</li> </ol> |   |      |                          |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 5 | 實作評量 | 能找出正確生字並認讀<br>能找出語詞並了解詞義 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 5 | 口頭評量 | 能說出字形結構與組字的方法            |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 5 | 口頭評量 |                          |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 5 | 口頭評量 | 能寫出正確且工整的國字              |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |    |      |             |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|------|-------------|
| <p>(二)習寫生字</p> <p>1.本課生字中，哪些字不需要教師教，就可以自己寫出來？<br/> (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。)<br/> (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。)</p> <p>2.生字書寫指導：教師依字形結構分類，指導學生正確書寫。</p> <p>(1)廳：部首是「广」，屬於半包字。「聽」字的左下角是「王」，不是「王」。</p> <p>(2)眾：上方的「𠂇」為「目」的橫寫。</p> <p>(3)據：左右字，右邊是「扌」和「豕」。</p> <p>(4)棋：「其」中有兩短橫。</p> <p>(5)撲：左右字，右下有三筆橫畫，不是「美」。</p> <p>(6)富：上為「宀」，底下有一短橫。</p> <p>(7)純：最後一筆是豎彎鉤。</p> <p>(8)寓：第八、九筆相交非相接，第十筆到第十二畫寫作「内」，而非「厶」。</p> <p>(9)炒：右上中豎不鉤，下撇不接豎。</p> <p>(10) 齡：左邊的齒，包括四個人，而非四個「人」。<br/> 右邊是「令」，不是「今」。</p> <p>(11) 智：下方為「日」，不作「曰」。</p> <p>(12) 憶：「立」中間兩筆輕觸上下橫筆，下橫較長。(13)培：右為「立」+「口」。</p> | 10 | 實作評量 | 能寫出正確且工整的國字 |
| <p><b>習作指導</b></p> <p>(一)第一大題「填寫國字或注音」</p> <p>1.請學生發表本課生字字形書寫應注意的地方。</p> <p>2.請學生念讀文章，說明「勞累」、「堅硬」、「距離」詞義後，完成練習。</p> <p>(二)第二大題「語詞應用：填入適當的語詞」</p> <p>1.請學生說出語詞意思和應用情境，再進行答題。</p> <p>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。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 5  | 實作評量 | 能正確完成習作     |

|                                                                                                                                                                                 |    |                         |                                             |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-------------------------|---------------------------------------------|
| <p><b>本節學習回顧</b></p> <p>(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。</p>                                                                                                  | 5  |                         |                                             |
| <p><b>第三節</b></p> <p><b>一、理解內容</b></p> <p>(一)教師指導學生細讀課文。</p> <p>(二)教師藉由提問，引導學生回答問題，理解課文內容：</p> <p>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></p> <p>(可能寫玩桌遊時發生的有趣的事，或者教我們玩桌遊</p> | 10 | <p>實作評量</p> <p>實作評量</p> | <p>能分組討論<br/>或兩兩討論<br/>能根據討論<br/>結果回答問題</p> |

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。)

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |    |                  |                                    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|------------------|------------------------------------|
| <p><b>二、歸納段意</b></p> <p>(一)教師指導學生分意義段閱讀課文。</p> <p>1.如果把整課分成幾個意義段，你會怎麼分？<br/>(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。)</p> <p>2.這樣的分法，是否包含了所有課文的主要內容呢？<br/>(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。)</p>                                                                         | 5  | 口頭評量             | 能正確說出段落大意                          |
| <p>(二)教師藉由提問，引導學生回答問題，理解每一段的大意：</p> <p>1.作者為何要寫這篇文章？他在生活中觀察到什麼情形？<br/>(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。)</p> <p>2.什麼是桌遊？現在的桌遊有什麼特色？<br/>(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。)</p> <p>3.玩桌遊的好處有哪些？<br/>(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。)</p> <p>4.玩桌遊要注意哪些事，才能樂在其中？<br/>(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。)</p> | 5  | 口頭評量             | 能正確說出段落大意                          |
| <p><b>三、全課大意</b></p> <p>◎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。<br/>(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。)</p>                                                                                                                                       | 5  | 口頭評量             | 能正確說出段落大意                          |
| <p><b>四、文章主旨</b></p> <p>(一)請學生試著用自己的話，簡短的重述課文主要內容。</p> <p>(二)學生分組討論本課作者想要表達的想法，找出本課主旨。</p> <p>◎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？</p>                                                                                                                                                                             | 10 | 實作評量<br><br>實作評量 | 能用清晰完整的語句表達自己的想法<br><br>能根據問題找出相對應 |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |    |        |                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|--------|----------------------|
| <p>(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。)</p> <p>(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。)</p> <p>(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。</p> <p><b>習作指導</b></p> <p>◎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？」</p> <p>1.教師引導學生注意課文標題與內容的關係。</p> <p>◎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？</p> | 10 | 小組互動表現 | 的內容<br>能積極參與<br>小組討論 |
| <p>(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。)</p> <p>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。</p> <p><b>本節學習回顧</b></p> <p>(一) 能分出這一課的意義段、試說段落大意和全課大意。</p> <p>(二)可以用課文標題和內容的對應找出文章主旨。</p>                                                                                                                                         |    | 實作評量   | 能正確完成<br>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

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」、「加拿大 多倫多大學研究發現」，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。）

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

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |    |                         |                                                  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-------------------------|--------------------------------------------------|
| <p><b>二、寫作特色</b></p> <p>(一)教師提問，引導學生發現說明文本的語句特色。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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」？<br/> (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。)<br/> (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。)<br/> (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。)<br/> (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。)</li> <li>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？<br/> (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。)<br/> (作者也用舉例的方法，列舉常見的圍棋、象棋等都算桌遊。)</li> <li>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？<br/> (作者「具有……的特色」，讀起來像客觀的分析。<br/> 「對……有正面的影響」，讀起來很像科學研究的文章。)<br/> (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。)<br/> (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」。)<br/> (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。)<br/> (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。)</li> </ol> <p>(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□<br/> 述造句。例如：走路或遊戲時停看聽，對預防校園意外</p> | 20 | <p>口頭評量</p> <p>實作評量</p> | <p>能清楚說出說明文本在語句或用詞上的特色</p> <p>能恰當的運用詞句說明話題內容</p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-------------------------|--------------------------------------------------|

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：「加拿大 多倫多大學（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

(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

能運用本課短語進行寫作

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

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |             |                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|------------------|
| <p>勢，以免過度使用而傷害視力。</p> <p>(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。</p> <p>(4)玩球雖然有趣，但也要注意安全，以免發生危險。</p> <p>(六)造句練習</p> <p>1.證實</p> <p>說明：證明屬實。</p> <p>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。</p> <p>(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。</p> <p>(2)在記者的追問下，球王親口證實了明年底將退役的消息。</p> <p>(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。</p> <p>2.強調</p> <p>說明：特別注重或加以鄭重表示。</p> <p>引導：先思考生活中需要「強調」的情況，再造出正確的句子。</p> <p>(1)這件衣服用鮮豔的色彩強調青春活力，大受年輕人歡迎。</p> <p>(2)氣象主播特別強調明後天將有大雨，提醒民眾注意安全。</p> <p>(3)他在課本上用螢光筆畫線，強調內容重點。</p> <p>(4)他將主角放在畫面中間，模糊背景，強調主角的面部表情。</p> <p>3.沉迷</p> <p>說明：沉醉迷戀。</p> <p>引導：先思考適合用「沉迷」形容的情境，再造出正確的句子。</p> <p>(1)他沉迷於電動玩具中，生活作息不正常，健康也受到影響。</p> <p>(2)畫畫是他的興趣，他經常沉迷其中，忘了時間。</p> <p>(3)春天來臨，萬物欣欣向榮，花團錦簇，美好的景色讓人沉迷。</p> <p>(4)經過這次教訓，他決定改頭換</p> | <p>實作評量</p> | <p>能運用本課語詞造句</p> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|------------------|

## (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」。

### 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。

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |    |                    |                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|--------------------|---------------------------------|
| <p style="text-align: center;"><b>第五節</b></p> <p><b>一、朗讀指導</b></p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(三)小組上臺發表（由教師選組，或小組輪流）。</p> <p><b>二、延伸學習</b></p> <p>(一)名稱：桌遊博覽會。</p> <p>(二)目的：鼓勵學生有條理的說明桌遊玩法及好處。</p> <p>(三)方法：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>2.學生向小組成員介紹常玩的桌遊玩法及好處。如： <ul style="list-style-type: none"> <li>「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。</li> </ul> </li> <li>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。</li> </ol> <p><b>習作指導</b></p> <p>(一)習作第五大題「聆聽練習：仔細聆聽，再回答問題。」</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.請學生先閱讀題目，嘗試圈出各題關鍵詞。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>4.聆聽內容： <ul style="list-style-type: none"> <li>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」。</li> <li>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。</li> <li>小主播 A：以下整理幾項專家的建議：<br/>安全的環境與器材：</li> </ul> </li> </ol> | 5  | 實作評量               | 能用符號標示句子結構、語氣或音調變化              |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 15 | 實作評量               | 能讀出適當的語氣                        |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 15 | 小組互動<br>表現<br>實作評量 | 能積極參與<br>小組討論<br>能積極參與<br>創作與表演 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 15 | 實作評量               | 能正確完成<br>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。

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～