

附表二

桃園市 110 學年度國民中小學教師素養導向優良教學示例獎勵計畫 課程活動設計

(各領域、議題及跨領域，可依所需逕行修改)

壹、課程設計理念

進到三年級，孩子們對於語文的認識漸漸的從對字彙的理解進階到對於語句、文意的理解，甚至開始要練習寫作。而修辭正是寫作很關鍵的一環，屬於特別的寫作手法，如能了解並善用修辭，將為學生的寫作增添幾番趣味。因此，選擇本次授課主題為修辭。而在眾多修辭中，又以譬喻修辭最常被使用，課文也時常運用到譬喻修辭。此修辭法也是較容易入門的修辭法。因此，選用譬喻修辭作為本次教學主軸。同時，配合 Hiteach 的使用及學校特色的佈題，能使學生學習修辭習寫更便利，同時，也能對學校更有感。

貳、課程架構 (含主題、活動、目標、學習對象年級、學習活動名稱、評量等，以及這些要素的關係)

領域：國語領域

課程主題：譬喻修辭

學習對象：三年級

學習目標：

1. 能欣賞童詩中運用修辭的語句。
2. 能運用想像力將生活中的美感事物以文字紀錄。

活動一：情境營造與引導活動

活動二：循序漸進發展活動

活動三：上台發表

教學歷程

情境主題：章魚遊戲

任務說明：需完成三個關卡活動方能存活。

展示課文：連結舊經驗，引導入修辭課程。

評量：口頭回答

教學歷程

關卡一：聯想畫家
圖畫聯想，並以文字紀錄
(教師引導、師生共作)

關卡二：組別對抗賽
以學校景物為主題，練習聯想並以文字紀錄。(師生共作)

關卡三：章魚遊戲
以錦囊妙計中的提示進行譬喻描寫。
(小組合作)

評量：運用平板繪畫、寫作

評量：口頭發表

參、課程內容 (黃色區塊為議題課程設計需填寫)

主題/單元名稱		文字化妝師—譬喻修辭	設計者	蔡瑄	
實施年級		三年級	節數	共 1 節， 40 分鐘	
課程類型		<input type="checkbox"/> 主題式課程 <input type="checkbox"/> 融入___領域 <input type="checkbox"/> 跨___領域	課程實施時間	<input type="checkbox"/> (跨) 領域/ (主題) 科目 <input type="checkbox"/> 校訂必修/選修 <input type="checkbox"/> 彈性學習課程/時間	
總綱核心素養		B3 藝術涵養與美感素養			
領域 學習 重點	核心素養	國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。	議題	核心素養	
	學習表現	寫作 6-II-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力。		學習主題	
	學習內容	篇章 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。		實質內涵	
學習目標		1. 能欣賞童詩中運用修辭的語句。 2. 能運用想像力將生活中的美感事物以文字紀錄。			
教學策略		1. 概念發展： 透過已學課文導入，引導學生認識譬喻修辭法，並利用生活中接觸到的物品進行譬喻聯想練習，經老師指導、師生共做、小組完成的多次練習，讓學生能一組完成一段詩。 2. 合作學習： 透過異質性分組，使不同程度的學生能一起激盪出更多的創意聯想。 3. 情境營造：配合趣味的情境，增加學生學習動機。			
教材來源		自編及參考網路資料、翰林三上第一課 時間是什麼？ http://www.sups.tp.edu.tw/xses-7/data%5C104-3-4.pdf (童詩)			
教學設備/資源		師用：Hiteach、智慧面板 學用：平板、錦囊妙計 (提示單)			
教學活動設計(活動進行步驟)					
教學內容及實施方式				時間	評量

一、情境營造與引導活動

1. 教師準備
授課投影片

2. 學生準備
平板、文具

3. 情境設計：章魚遊戲

這間教室裡所有人都已被限制，不得出教室。能出教室的辦法只有通過老師所設下的三個關卡，凡事闖關失敗和拒絕參賽的人將被章魚用墨汁噴滿臉並永生永世都得在教室內無法回家。

4. 學習目標說明：仿寫課文（詩歌體）

(1) 揭示寫詩的幫手：譬喻

用已學習的課文進行引導。

三上第一課 《時間是什麼》

等待的人說

時間是蝸牛

牠的腳步慢吞吞

一步只是一小寸

忙碌的人說

時間是飛奔的斑馬

一會兒是白天 一會兒是黑

夜

牠跑得實在太快了

也有人說

時間像彈簧

快樂的時候

它就縮短

悲傷的時候

它就伸長

更有人說

時間像流水

一去永不回頭

說了這許多

我還是不明白

時間到底是什麼

3分鐘

學生能依據先備知識（先前授課內容）進行口頭回答。

- (2) 統整詩的有趣處：
創意聯想、譬喻法書寫

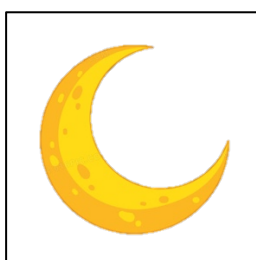
二、循序漸進發展活動

1. 第一關—聯想畫家（教師引導、師生共做）

- (1) 教師展示圖片，限時請小朋友以組別為單位進行聯想繪圖。

教師將先以月亮進行示範。

如：



聯想成香蕉



- (2) 將各組繪製的作品展示於前方白板，一一根據繪製的圖片進行語句的創作。

架構：

（ ）是（ ）的（ ）。

如：

（金黃）的（月亮）是（香蕉）。

- (3) 教師提問引導學生說出感受。

如：

教師提問：剛才說月亮像是香蕉，香蕉給你什麼感覺？

學生回答：香甜可口

教師提問：既然是香甜可口的香蕉，看到他會讓你有什麼反應？

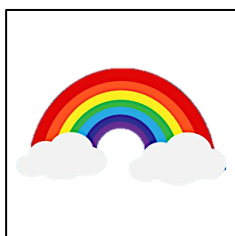
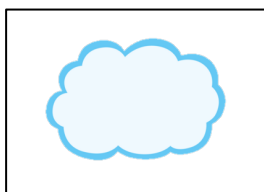
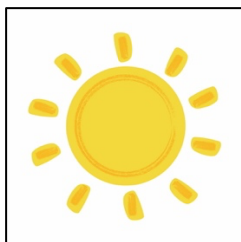
學生回答：想吃、流口水。

金黃的月亮是香蕉，讓我好想咬一口 / 口水直流。

10分鐘

學生能運用平板進行聯想繪圖。

(4) 其他題目：



(5) 關卡一總結

每個人都順利過關，也能知道要如何選擇適合、貼切的物品來作為譬喻的材料。

2. 關卡二—組別對抗賽（師生共作）

(1) 教師展示對抗賽的規則：

- ◇ 主題與大崗國小有關。
- ◇ 架構需同先前展示的課文《時間是什麼》進行仿作。
- ◇ 教師會協助引導

(2) 教師展示架構並說明各個框框內需填入何種內容。

() 說
() 是 () 的 ()
()

(3) 教師規定主題，並貼出圖片：樟樹



10分鐘

學生能口頭回答並能以樟樹為主題書寫成詩句。



(4) 教師引導寫作：

教師引導

在開放各組競賽之前，我們先來練習。
剛才我們繪製了許多聯想的圖片，現在，主角變成大崗國小的樟樹。請各位小朋友先想一想，大崗國小的樟樹有什麼特色？
我們可以先從樟樹的哪些部分來看呢？最簡單的就是外觀，還有呢？

學生可能的回答

地點、年紀

教師引導

現在，老師會將圖片傳送給你們，請各小組根據剛才提到的外觀、地點、年紀等特色進行觀察，並記錄下來（圈畫、簡單註記），飛遞上來。

教師引導

根據大家討論出來的特色，我們一起來做聯想，就像剛才畫畫聯想一樣，現在用腦袋來一起想想看。

學生可能的回答

高大、強壯、在大門口、外表粗糙、待很久

教師引導

如果我們把樟樹當成人，樟樹一直都在校門口，像誰呢？

學生可能的回答

警衛伯伯、老校友、士兵、守護神、門神

教師引導

(誰)說

(樟樹)是(大崗國小)的(守護神)

(保護著大家上下學)

(5) 計時三分鐘，請各組同樣以樟樹為主題進行寫作競賽，並飛遞上來。

(6) 結論：各組都在時間內完成，並且都能切合主題書寫，可以進入最後一關。

3. 第三關—章魚遊戲(小組合作)

(1) 各組需自行完成一首詩，詩的主題均與大崗國小相關，並依老師錦囊妙計隨機分配。另，各組錦囊妙計配有提示紙張，依能力差異分配提示以完成詩。

(2) 教師給各組寫作架構

設限：最後一段必須要以「我說」開頭。

()說

()是()的()

()

()說

()是()的()

()

我說

()是()的()

()

(3) 教師分配主題與給提示：錦囊妙計包

教師請各組一號小朋友尋找藏在桌子下方的錦囊妙計紙袋，並請各組拿出紙張確認拿到的主題與提示。

◇ 各組拿到的主題

第一組：大崗國小

第二組：獨角仙

第三組：貢德氏赤蛙

第四組：樟樹

◇ 錦囊妙計提示紙張如附錄二。

◇ 會先在觀課前抽一堂課進行與學校相關主題的聯想引

12分鐘

學生能依
架構仿
寫、完成
詩的創
作。

	<p>導，並發放學習單回去訪問，提示紙張會依據各組回家討論的結果，教師收回後編輯成提示紙。</p> <p>(4) 各組進行實際習寫練習，並將作品上傳。</p> <p style="text-align: center;">三、上台發表及成果展示</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小組上台發表。 2. 情境呼應： 恭喜全數通過三個關卡，可順利下課，不用再被束縛在教室內，也順利獲得寫詩的技能。 3. 頒發通關獎牌。 <p style="text-align: center;">本節完</p>	5分鐘	學生能以口頭發表自己的作品。
參考資料	http://www.sups.tp.edu.tw/xses-7/data%5C104-3-4.pdf		
實施歷程	<p style="text-align: center;">情境營造與引導活動</p> <p style="text-align: center;">循序漸進發展活動</p> <p style="text-align: center;">上台發表及成果展示</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>情境主題：章魚遊戲</p> <p>↓</p> <p>任務說明：需完成三個關卡活動方能存活。</p> <p>↓</p> <p>展示課文：連結舊經驗，引導入修辭課程。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>關卡一：聯想畫家 圖畫聯想，並以文字紀錄 (教師引導、師生共作)</p> <p>↓</p> <p>關卡二：組別對抗賽 以學校景物為主題，練習聯想並以文字紀錄。 (師生共作)</p> <p>↓</p> <p>關卡三：章魚遊戲 以錦囊妙計中的提示進行譬喻描寫。 (小組合作)</p> </div>		

實施省思	<p>經實際教學，發現以下有幾點需再調整，以讓課程更完善。</p> <ol style="list-style-type: none">1. 教學時間：本篇教案適合拉長節數，應以兩節課來實施會較充裕。因本次課程當中，有許多需要實際操作、討論、分享的活動，當天實施發現時間相當不足，會因需趕時間而有所疏漏。若拉長為兩節課，會相較一節課來得更佳完整，且更有效。2. 平板操作：平板頁面過小，導致在活動進行中，有多組反應空間不足以書寫老師要求之內容。下次可調整書寫的量，不要一次讓組別書寫過多，避免不夠寫的狀況再發生。另，三年級要運用平板作答，實施上有些困難，因並非所有學生都能快速打出字、寫出字，因此，課程進行中，時常會受到書寫速度緩慢影響而延後教學進度，更讓課程無法完成。3. 教師引導：此次教學著重發揮想像力，並以文字紀錄。然教師引導的提問語句卻太過空泛、沒有方向，往往只能提問會聯想到什麼？無法提供很多線索讓學生回答。又學生對於感受、想像、聯想這一方面較弱，導致課程最後變得像是引導出老師心中預想的答案，而非學生的發想。此為本次課程當中最需更加精進之處。
------	--