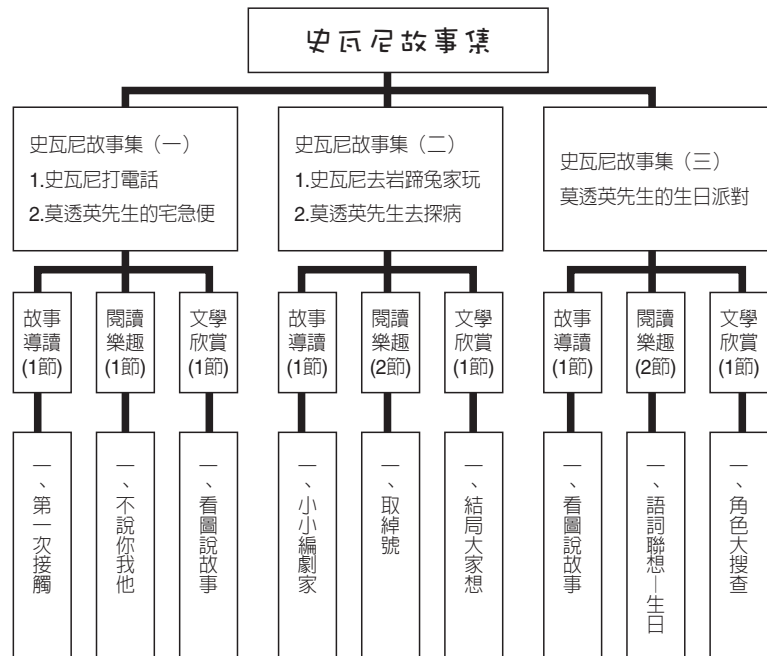


小鱷魚史瓦尼

低年級教學設計

- 一、教學設計者：吳恩穎、張維斌
- 二、教學總節數：12節（加日記教學一節共13節）
- 三、教學架構



類別	教學流程	時間	教學資源	備註
「小鱷魚史瓦尼」(一)	<p>活動名稱：小小編劇家</p> <p>1. 老師用說故事方式 (PPT) 導讀第一篇故事，只導讀到第十頁。</p> <p>2. 結局改編：針對第一篇故事預測結局，全班進行討論與改編。</p> <p>3. 老師領讀第二篇故事，學生以對話分組方式進行第一篇故事朗讀。</p>	20分	電腦 故事 PPT	因本節需進行結局預測，所以本集不事先讓孩子閱讀。
「小鱷魚史瓦尼」(二)	<p>活動名稱：取綽號</p> <p>1. 介紹綽號的涵義</p> <p>2. 為自己的特徵取綽號 (擬動物、家電、水果等等，可用「我的○○像□□」的句型引導學生發表)</p> <p>3. 活動分享：</p> <p>(1) 怎樣的綽號可以讓人印象深刻？為什麼？</p> <p>(2) 你覺得剛剛誰的綽號取的最棒？為什麼？</p> <p>(3) 怎樣的綽號會讓你不舒服？</p>	15分 20分 5分	電腦 故事 PPT	
「小鱷魚史瓦尼」(三)	<p>活動名稱：打電話</p> <p>1. 討論生活中會利用電話做什麼事？</p> <p>2. 引導出打電話禮儀：</p> <p>(1) 問候語 (2) 說出自己的姓名及找誰 (3) 說明事由 (4) 說聲再見、謝謝……。</p> <p>3. 打電話演練：設定生活中常發生的事件，請學生上台表演。(例如：發生火災、跟老師請假、邀請同學到家裡玩……等)</p>	30分 5分 5分	電腦 故事 PPT	
文學欣賞 (情節安排)	<p>活動名稱：結局大家想</p> <p>1. 挑選三則四格漫畫，先給予學生前三格，讓學生預測最後將發生什麼事情。</p> <p>2. 進階版：挑選三則四格漫畫，先給予學生前兩格，讓學生預測後兩格將發生什麼事情。</p> <p>3. 四格漫畫創作：</p> <p>(1) 挑選兩則四格漫畫，將第四格內容空白，由學生自由創作圖畫與對白，完成學習單。</p> <p>(2) 創作分享。</p>	20分 10分 10分	電腦 故事 PPT 學習單	

類別	教學流程	時間	教學資源	備註
「小鱷魚史瓦尼」(一)	<p>活動名稱：第一次接觸</p> <p>1. 老師用說故事方式 (PPT) 導讀</p> <p>2. 學生分為兩組，一為史瓦尼，一為莫透英，老師為旁白，以對話方式進行朗讀。</p> <p>3. 故事內容提問：</p> <p>(1) 故事中是誰在打電話？他們用電話玩什麼遊戲？ (故事一)</p> <p>(2) 你什麼時候會想要打電話？打電話給誰？ (故事一)</p> <p>(3) 哪些事情你希望由別人幫你做？ (故事二)</p> <p>(4) 哪些事情是一定要自己做，不能由別人代勞的？ (故事二)</p>	10分 30分	電腦 故事 PPT	學生先行閱讀故事
「小鱷魚史瓦尼」(二)	<p>活動名稱：不說你我他</p> <p>1. 活動說明：「你、我、他」可用「本人、在下、大家、兄臺、先生、小姐」等詞代替，活動過程中不得說出「你、我、他」。</p> <p>2. 設定任務主題，進行活動。例：跟同學借東西、介紹我的家人、朋友……等。</p> <p>3. 活動分享：你用哪些方式來完成任務？</p>	5分 30分 5分	電腦 故事 PPT	不說你我他任務紙條
「小鱷魚史瓦尼」(三)	<p>活動名稱：二二三頭人</p> <p>1. 介紹老師童年的團體活動，並請學生發表自己玩過的團體遊戲。</p> <p>2. 遊戲時間：(依時間選擇進行)</p> <p>(1) 一三木頭人</p> <p>(2) 老鷹抓小雞</p> <p>(3) 三個字</p> <p>(4) 超級比一比</p> <p>(5) 支援前線</p> <p>3. 活動分享：哪些遊戲你覺得最好玩？為什麼？</p>	25分 10分	電腦 故事 PPT	優先建議玩一二三木頭人，較接近書中主角所玩的遊戲。
文學欣賞 (圖像表現)	<p>活動名稱：看圖說故事 (四格漫畫)</p> <p>1. 以第一集中的四格漫畫做為範例，先由老師講解其中一則。</p> <p>2. 選取一則第二集中的四格漫畫，學生接力依圖片順序發表對白。</p> <p>3. 選取另一則第二集中的四格漫畫，請每位學生自由創作填入對白。</p> <p>4. 作品分享：教師展示四格漫畫圖片，學生個別口頭發表創作。</p>	10分 15分 10分 5分	電腦 故事 PPT 學習單	課後張貼學生作品
文學欣賞 (人物刻畫)	<p>活動名稱：角色大搜查</p> <p>1. 第二集故事回顧：</p> <p>(1) 請學生說一說故事內容。</p> <p>(2) 說一說自己最喜歡的角色？為什麼？</p> <p>2. 角色介紹：</p> <p>(1) 將全班分為四組，抽籤分配本書中四個主要角色。</p> <p>(2) 針對各組角色，在4個圖畫紙上寫出角色的外型、個性、口頭禪，他在這三集故事中有哪些特別的事。</p> <p>(3) 分組報告：將各組的圖畫紙張貼在黑板上，請各組發表，其他各組可提出問題。</p> <p>(4) 老師統整：將四組發表的結果統整出四個角色的特色。</p>	30分 5分 5分	電腦 故事 PPT 4張圖畫紙	
閱讀樂趣	<p>活動名稱：設計邀請卡</p> <p>1. 邀請卡：針對本學期班級慶生會進行邀請。</p> <p>(1) 邀請卡範例介紹。</p> <p>(2) 討論邀請卡上需有那些項目。</p> <p>(3) 製作時的注意事項。</p> <p>2. 進行邀請卡製作。</p>	30分 10分	邀請卡材料	
故事導讀	<p>活動名稱：語詞聯想-生日</p> <p>1. 活動說明：</p> <p>(1) 說明遊戲規則，以生日為主題開始進行聯想。</p> <p>(2) 套用句型為「一想到○○○，就想到「x x」」，各組以接力方式進行，接不出者淘汰。</p> <p>(3) 語詞不可重複。</p> <p>2. 活動進行。</p> <p>3. 活動分享。</p>	5分 30分	電腦 故事 PPT	1. 學生課前先行閱讀故事。 2. 故事圖片文字需塗掉。
延伸活動	<p>活動名稱：寫日記</p> <p>1. 播放故事中的 PPT，並做討論。</p> <p>(1) 你有沒有寫過日記的經驗？</p> <p>(2) 那些事情可以寫在日記裡？</p> <p>2. 回想昨天發生過的趣事，請學生發表他最感興趣的事件。</p> <p>3. 日記寫作：先完成文字部分，圖畫部份可回家完成。</p>	15分 10分 15分	電腦 故事 PPT	

五、教學設計：

類別	教學流程	時間	教學資源	備註
「小鱷魚史瓦尼」(一)	<p>活動名稱：第一次接觸</p> <p>1. 老師用說故事方式 (PPT) 導讀</p> <p>2. 學生分為兩組，一為史瓦尼，一為莫透英，老師為旁白，以對話方式進行朗讀。</p> <p>3. 故事內容提問：</p> <p>(1) 故事中是誰在打電話？他們用電話玩什麼遊戲？ (故事一)</p> <p>(2) 你什麼時候會想要打電話？打電話給誰？ (故事一)</p> <p>(3) 哪些事情你希望由別人幫你做？ (故事二)</p> <p>(4) 哪些事情是一定要自己做，不能由別人代勞的？ (故事二)</p>	10分 30分	電腦 故事 PPT	學生先行閱讀故事
「小鱷魚史瓦尼」(二)	<p>活動名稱：不說你我他</p> <p>1. 活動說明：「你、我、他」可用「本人、在下、大家、兄臺、先生、小姐」等詞代替，活動過程中不得說出「你、我、他」。</p> <p>2. 設定任務主題，進行活動。例：跟同學借東西、介紹我的家人、朋友……等。</p> <p>3. 活動分享：你用哪些方式來完成任務？</p>	5分 30分 5分	電腦 故事 PPT	不說你我他任務紙條
「小鱷魚史瓦尼」(三)	<p>活動名稱：二二三頭人</p> <p>1. 介紹老師童年的團體活動，並請學生發表自己玩過的團體遊戲。</p> <p>2. 遊戲時間：(依時間選擇進行)</p> <p>(1) 一三木頭人</p> <p>(2) 老鷹抓小雞</p> <p>(3) 三個字</p> <p>(4) 超級比一比</p> <p>(5) 支援前線</p> <p>3. 活動分享：哪些遊戲你覺得最好玩？為什麼？</p>	25分 10分	電腦 故事 PPT	優先建議玩一二三木頭人，較接近書中主角所玩的遊戲。
文學欣賞 (圖像表現)	<p>活動名稱：看圖說故事 (四格漫畫)</p> <p>1. 以第一集中的四格漫畫做為範例，先由老師講解其中一則。</p> <p>2. 選取一則第二集中的四格漫畫，學生接力依圖片順序發表對白。</p> <p>3. 選取另一則第二集中的四格漫畫，請每位學生自由創作填入對白。</p> <p>4. 作品分享：教師展示四格漫畫圖片，學生個別口頭發表創作。</p>	10分 15分 10分 5分	電腦 故事 PPT 學習單	課後張貼學生作品
文學欣賞 (人物刻畫)	<p>活動名稱：角色大搜查</p> <p>1. 第二集故事回顧：</p> <p>(1) 請學生說一說故事內容。</p> <p>(2) 說一說自己最喜歡的角色？為什麼？</p> <p>2. 角色介紹：</p> <p>(1) 將全班分為四組，抽籤分配本書中四個主要角色。</p> <p>(2) 針對各組角色，在4個圖畫紙上寫出角色的外型、個性、口頭禪，他在這三集故事中有哪些特別的事。</p> <p>(3) 分組報告：將各組的圖畫紙張貼在黑板上，請各組發表，其他各組可提出問題。</p> <p>(4) 老師統整：將四組發表的結果統整出四個角色的特色。</p>	30分 5分 5分	電腦 故事 PPT 4張圖畫紙	
閱讀樂趣	<p>活動名稱：設計邀請卡</p> <p>1. 邀請卡：針對本學期班級慶生會進行邀請。</p> <p>(1) 邀請卡範例介紹。</p> <p>(2) 討論邀請卡上需有那些項目。</p> <p>(3) 製作時的注意事項。</p> <p>2. 進行邀請卡製作。</p>	30分 10分	邀請卡材料	
故事導讀	<p>活動名稱：語詞聯想-生日</p> <p>1. 活動說明：</p> <p>(1) 說明遊戲規則，以生日為主題開始進行聯想。</p> <p>(2) 套用句型為「一想到○○○，就想到「x x」」，各組以接力方式進行，接不出者淘汰。</p> <p>(3) 語詞不可重複。</p> <p>2. 活動進行。</p> <p>3. 活動分享。</p>	5分 30分	電腦 故事 PPT	1. 學生課前先行閱讀故事。 2. 故事圖片文字需塗掉。
延伸活動	<p>活動名稱：寫日記</p> <p>1. 播放故事中的 PPT，並做討論。</p> <p>(1) 你有沒有寫過日記的經驗？</p> <p>(2) 那些事情可以寫在日記裡？</p> <p>2. 回想昨天發生過的趣事，請學生發表他最感興趣的事件。</p> <p>3. 日記寫作：先完成文字部分，圖畫部份可回家完成。</p>	15分 10分 15分	電腦 故事 PPT	