

新北市 112 學年度第 1 學期 國語文領域輔導小組

淡水區分區輔導素養導向教學設計

一、教學設計理念說明

本教學單元為五上康軒版第二單元「生活中的藝術」，希望透過三課內容讓學生發現、欣賞生活中的創作及美好。第四課〈恆久的美〉描述蔣勳搭車所見，想起從米勒畫作中感受到土地寬闊深遠、人民困苦中仍慷慨分享之美；第五課〈他抓得住你——商標的故事〉說明商標傳達了公司企業歷史、發展背景、服務項目及產品特色；本次教學為第六課〈故事「動」起來〉，透過三種不同類型動畫的演變，讓讀者了解動畫發展歷程。

〈故事「動」起來〉為一篇說明文，說明文在內容上多用數據、圖表、圖片、工具列。本課運用小標題、表格及流程圖整理課文內容，使學生更易掌握重點，課本在「語文讀寫」中特別呈現流程圖及表格，足見其重要性。其中，作者於流程圖旁特別提醒讀者留意「時間軸」，說明透過時間軸排列每部動畫產出時間，可使讀者更易看出動畫上映順序。該時間軸流程圖包含表格訊息、文本重點，學生在閱讀時可從圖示中的年代、特色、片名、箭頭清楚了解動畫發展的歷程並推論出重要訊息。

鑑此，讓學生讀懂時間軸流程圖、了解時間軸流程圖的作用，使學生了解動畫發展為本節課學習重點。首先，為了讓學生讀懂流程圖，先請學生分析時間軸流程圖，發現圖示所具備的要素有：年代、箭頭、片名、特色。接著，再從作者的角度為流程圖命名。透過比較流程圖尾端有無箭頭，使學生發現箭頭代表的意義；藉由比較圖示及文課文字敘述、要素與文本之關聯，讓學生知道時間軸流程圖具有幫助讀者快速理解內容、掌握重點的作用。最後，教師再以生活中常見用藥〈阿斯匹靈的發現與發展〉學習單，讓學生從文中找出重要線索，繪製流程圖，以檢視學生本節學習是否達學習遷移。

教學單元案例

領域/科目	國語文	設計者	卓秋汝、游靜秋、陳聖元老師
實施年級	五年級	總節數	共 <u>五</u> 節， <u>200</u> 分鐘 本節為第五節
單元名稱	〈故事「動」起來〉		
設計依據			
學習重點	學習表現	◎5-III-3 讀懂與學習階段相符的文本。 5-III-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。	核心素養 國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。
	學習內容	◎Bc-III-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。	

議題融入	學習主題	閱讀素養教育
	實質內涵	閱 E3 熟悉與學科學習相關的文本閱讀策略。
教材來源		課本（康軒版國語五上第九冊第二單元第六課）、習作、教師手冊
教學設備/資源		電腦、大屏、IPAD
教材分析		<p>一、文體：說明文</p> <p>二、內容摘要：動畫是融合繪畫、漫畫、電影、文學的影音藝術。動畫發展從黑白到彩色，從無聲到有聲，從短篇到長篇；內容由簡單的畫面呈現，到改編童話故事、融入不同題材，表達人文關懷。先進的科技給了故事不同的生命樣貌，它們除了為觀眾帶來感官享受，也為人們的心靈注入活水。</p> <p>三、教材特色：</p> <p>(一)、文章結構：</p> <p>本文篇章結構為「總、分、總」結構。首段總說揭示動畫是繪畫、漫畫、電影和文學的影音藝術，並要讀者一起看看人們是如何將故事製作成動畫；第二到第四段為分說，列舉迪士尼動畫、吉卜力動畫、皮克斯動畫的特色；末段以先進的科技給了故事不同的生命樣貌，它們除了為觀眾帶來感官享受，也為人們的心靈注入活水作為總結。</p> <p>(二)、本課所具備之說明文特色：</p> <p>1.小標題：</p> <p>本文為說明文，文中三個小標題：迪士尼動畫的創舉現、吉卜力動畫的人文關懷、皮克斯動畫的3D創意與特色，除了具有使讀者更易掌握動畫特色外，也呼應課文標題〈故事「動」起來〉。</p> <p>2.圖示：</p> <p>(1)表格：</p> <p>以表格呈現出吉卜力三種動畫主題，並補充三種主題的片名及年代。</p> <p>(2)時間軸流程圖：</p> <p>本課流程圖為「時間軸流程圖」，訊息結合課文、表格中年代、片名、特色等訊息，加上代表先後順序的箭頭，使讀者更易看出動畫發展的歷程。</p>
學生學習經驗分析		<p>一、先備經驗</p> <p>1.知道說明文可運用標題、圖片、數字順序使讀者更易掌握重點。</p> <p>2.已學過列舉、順序、描述寫作手法的說明文。</p> <p>二、學習難點</p> <p>1.學生較難從流程圖中推論出隱而未顯的訊息。</p>

各節次教學設計重點	節次	學習重點	學習活動	
	第一節	讀出課文架構(形式、層次)	1.瀏覽課文，發現課文書寫形式(說明文、小標題、圖表) 2.切分意義段 3.發現課文標題與小標題的作用	
	第二節 第三節	1.讀懂標題 2.讀懂圖表 3.知道圖文互補之妙	1.解讀三個小標題(範圍、特色) 2.表格整理，理解第一個小標題的內容及「創舉」詞意。 3.圖文轉換，發現第二個小標題內容圖文互補訊息，掌握「人文關懷」詞意。 4.圖表補充訊息，讀懂第三個小標題，認識2D、3D詞意及列舉說明法。	
	第四節	1.結構寫大意 2.找主旨	1.以小標題串聯文章主要概念，寫出課文大意。 2.開頭結尾找主旨	
	第五節	1.讀懂時間軸流程圖 2.延伸學習	1.解析時間軸流程圖 2.讀懂生活中常見流程圖並能學習遷移。	
學習目標				
1. 學會閱讀時間軸流程圖。 2. 知道時間軸流程圖的作用。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	備 註
【第五節課開始】 壹、引起動機：複習說明文體特色 一、教師引導學生回顧說明文獨有的形式特色： 1. 小標題：快速找到重點。 2. 圖表：能補充文本訊息、將大量的資訊化繁為簡。			3分鐘	統問統答 適時鷹架
貳、發展活動 一、讀懂時間軸流程圖： (一) 為讓學生對於圖表功能更加了解，教師帶領學生觀察課本第65、67頁，以「時間軸」呈現的流程圖。 1. 分析圖表要素： 教師引導學生分析此圖表包含哪些要素？ (年代、特色、片名、箭頭)(片名會用書名號標示)			12分鐘	鷹架：選詞填

<p>2. 思考、討論製圖步驟：</p> <p>教師請學生從作者角度思考，製作此張圖表的步驟，是如何依序安排「年代、特色、片名、箭頭」四個要素？</p> <p>（教師透過教學PPT，呈現步驟化歷程）</p> <p>二、從整體找主題概念，為時間軸流程圖命名：</p> <p>（一）為讓學生了解時間軸流程圖用以說明主題的演變歷程，讓學生分組討論為時間軸流程圖命名：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師運用智慧教學系統，將題目推送至學生平板上，請學生統整流程圖中四個要素的關聯性，為此時間軸流程圖命名。 2. 教師讓學生先獨立思考→倆倆討論→小組討論，小組統整想法後，再拍照回傳任務。 3. 教師引導學生思考時間軸流程圖命名的適切性。（先進的科技仍持續再給故事不同的生命樣貌。） <p>（二）發現時間軸流程圖作用：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師引導學生比較流程圖尾端有無箭頭所代表的意思。 2. 比較閱讀時間軸流程圖與整篇文字的兩種方式，對理解訊息有何差異，以發現時間軸流程圖的功能。（繁雜內容可以透過流程圖，讓人快速掌握演變重點） 3. 連結文本： <p>教師請學生思考，此張圖表所呈現的四個要素與文本的關聯及對理解本篇文本的重要性為何？</p> <p>三、運用其他文本，練習學習遷移：</p> <p>（一）教師發下「阿斯匹靈研究發展史」文章，先由教師示範如何找出重要線索，再讓學生透過個人獨立思考→倆倆討論→小組合作找出本篇文章的重要訊息，以完成流程圖。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師運用智慧教學系統，將學習單推送至平板上，小組統整想法後，再拍照回傳任務。。 2. 教師透過PPT帶領學生認識其他種類的流程圖，進行歸納。 	<p>8分鐘</p> <p>15分鐘</p>	<p>寫方式</p> <p>小組命名不限一個，有不同想法都可以寫下來。</p> <p>「基礎研究小故事-阿斯匹靈」可事先發給學生閱讀</p>
--	------------------------	--

參、統整活動	2分鐘		
教師引導學生歸納課堂學習內容。我們學到：			
1. 流程圖的 <u>功能</u> 。			
2. 如何 <u>閱讀</u> 流程圖			
延伸學習參考資料			
六、故事「動」起來 游珮芸			
隨著技術的發展，動畫這種融合繪畫、漫畫、電影和文學的影音藝術，已經成為現代人不可或缺的娛樂。如果有人問你，喜歡的動畫節目或電影有哪些，相信你一定可以不假思索的回答。現在，就讓我們一起看看，人們如何將故事製作成精采的動畫。			
迪士尼動畫的創舉表現			
為了把歡樂帶給大家，華特·迪士尼公司在西元一九二八年，發行了聲音與畫面同步出現的動畫——汽船威利號，主角便是舉世聞名的米老鼠。在短短七分鐘的黑白影片裡，這隻吹著口哨，隨著輕快樂音躍動的老鼠，融化了觀眾的心。			
九年後，迪士尼改編德國的格林童話，推出動畫史上第一部彩色動畫長片——白雪公主，這也成了迪士尼經典故事動畫長片的開端。			
小木偶皮諾丘、夢遊奇境的愛麗絲都曾是迪士尼動畫的主角。			
吉卜力動畫的人文關懷			
吉卜力工作室的動畫透過不同題材，帶入人文的關懷，讓世人對動畫內容有不同於以往的想像。例如：以寫實的手法描寫戰爭的殘酷，表達反對戰爭的想法；以人類與動物之間的衝突，反思文明與自然的平衡；以磨難與考驗的情境，體現主角在自我追尋中的成長。這些故事往往能感動觀眾，引起廣大的共鳴。			
吉卜力工作室的作品不僅跳脫了世人對於動畫內容的框架，也因出色的電影配樂，開創了屬於自己的風格。影片中的樂聲響起時，悅耳的旋律與劇情故事融為一體，成為大家共同的記憶。			
主題	反對戰爭	生態保育	自我追尋
作品	螢火蟲之墓	魔法公主	神隱少女
你可以從動畫中欣賞到不同的人文關懷。			
皮克斯動畫的3D創意與特色			
隨著數位科技的進步，動畫電影已從2D進入到3D動畫，皮克斯動畫工作室就是在這樣的環境中創立。西元一九八八年，皮克斯以小錫兵獲得奧斯卡最佳動畫短片，開啟了3D動畫的新里程。除了有先進的技術，也要有好故事，皮克斯的作品有這些特色：			

雖然3D製作成本較高，但與2D相較，3D影像更立體、更真實。

(一) 創意好故事

在真實的生活中找到好點子，並畫成草圖貼在故事牆上，隨時修正故事，激盪想法。

原來這就是皮克斯創意的來源啊！

(二) 細膩真動作

為了畫出真實的場景與動作，考究場景，體驗角色生活，是不可或缺的過程。

沒想到工作人員真的到廚房實作，記錄動作的小細節。

(三) 神奇新科技

為了讓塑膠玩具看起來更有生命力，人物的毛髮更加輕柔，因此需要不斷研究更新的電腦技術。

好故事還要新科技的幫忙，才能帶來新體驗。

由於皮克斯動畫溫暖歡樂，題材別開生面，加上帶入了我們日常可能面對的問題與選擇，因此劇情每每能觸動人心。

先進的科技給了故事不同的生命樣貌，它不僅讓貼近人心的角色留在觀眾心中，更讓感人的故事廣為流傳。當然，這些動畫藝術師們的創作心血，除了為觀眾的感官帶來新的享受，也為人們的心靈注入新的活水。

阿斯匹靈的發現與發展

阿斯匹靈從最早期的用途—消炎、止痛、治風濕，到預防中風，防治心血管疾病，甚至近年來有研究證實阿斯匹靈可以治糖尿病、抗癌等等，阿斯匹靈在醫藥上的應用可說是五花八門、無奇不有。

■ 西元前的研發歷程

阿斯匹靈最主要的成分是水楊酸，也稱柳酸，存在於自然界的柳樹皮中。西元前 1543 年，埃及最古老的醫學文獻《埃伯斯紙草文稿》當時記載：從柳樹的樹皮中熬煮出粉末，可以治療關節疼痛及發熱。西元前五世紀，醫學之父希波克拉底也用這個成分止痛、退燒，以及減輕婦女分娩的疼痛。

■ 西元後的研發歷程

西元 1763 年，英國牧師史東將磨碎的柳樹皮加入水和啤酒，提供給 50 位發燒病人服用，發現效果非常好，是史上第一次有系統的臨床案例。西元 1828 年，德國畢希納首先將柳樹皮利用科技的技術，將物質中的雜質除去後的黃色物質，命名為「柳苷」。1838 年，義大利皮里亞把柳苷進一步製成了水楊酸。然而從柳樹萃取水楊酸是困難的，因此 1860 年化學家科爾貝研究出一種合成水楊酸的方法，將整個製程工業化，奠定了日後製藥工業的基礎。

1897 年任職德國拜耳公司的化學家霍夫曼研發的「乙醯柳酸」，改善了他父親因長年服用水楊酸而出現腸胃不適的症狀。1899 年拜耳公司正式將這個藥品命名為阿斯匹靈，上市後隨即成為最暢銷的藥物。

時至今日，阿斯匹靈仍是最普遍使用的藥物，也仍是世界上研究最廣泛的藥物。至今，阿斯匹靈老藥新用的臨床試驗，仍持續在進行中，相信未來應該可以繼續發現阿斯匹靈的其他新用途，並持續改善阿斯匹靈的配方，減輕其副作用，讓世上更多人受惠。

故事「動」起來延伸學習單 姓名_____

任務一：請先從文章中找出製作流程圖的三種共同要素
(記得加上箭頭)

阿斯匹靈的發現與發展		
①	②	③
任務二：請在下方空白處畫出時間軸流程圖		
<div></div>		