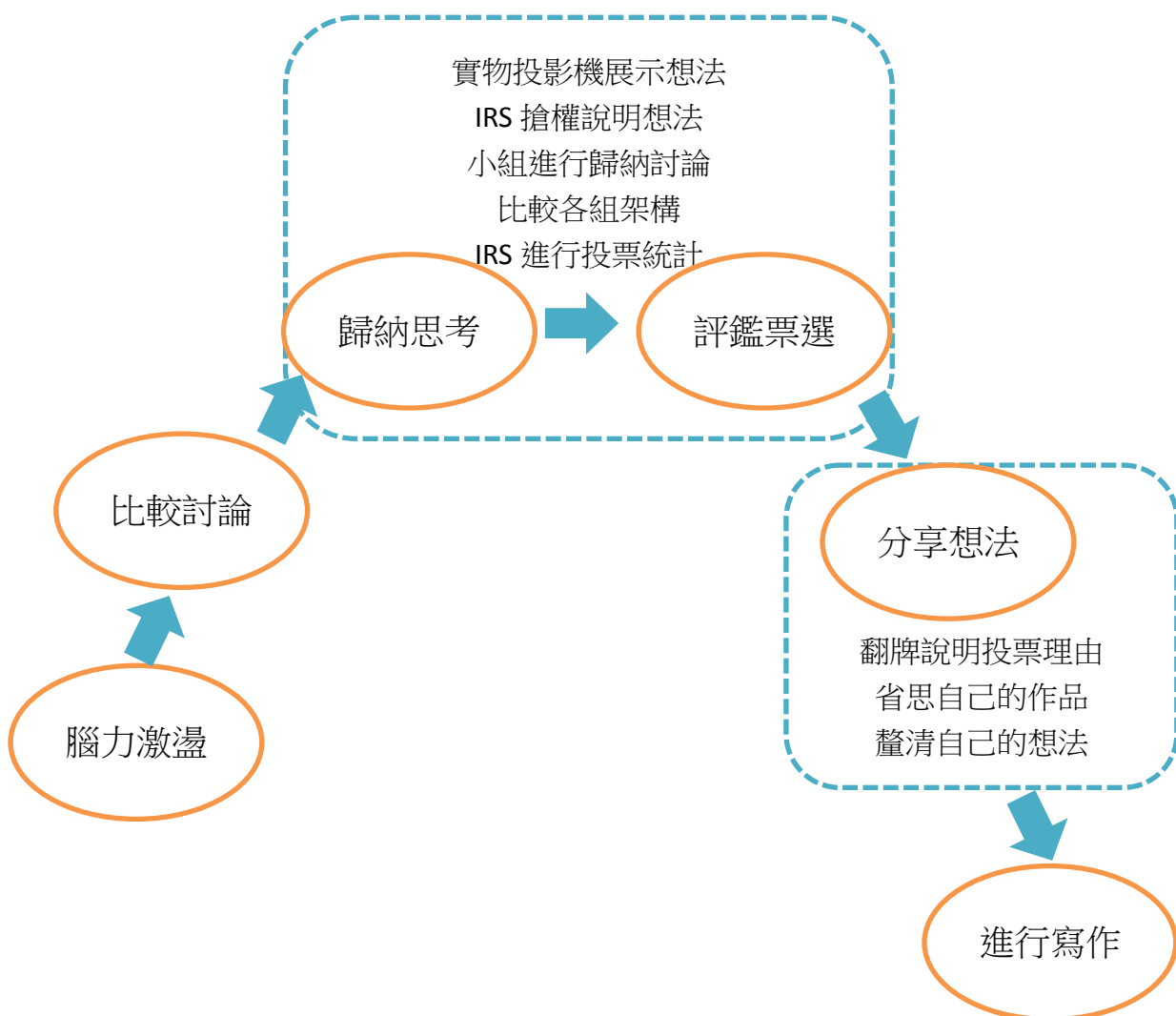


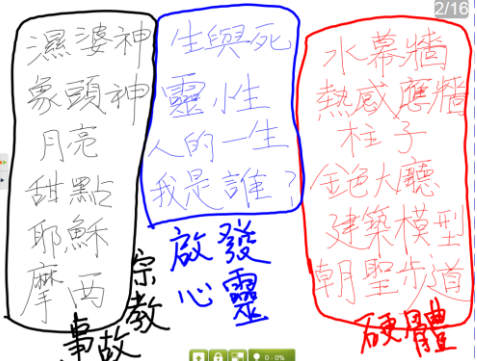

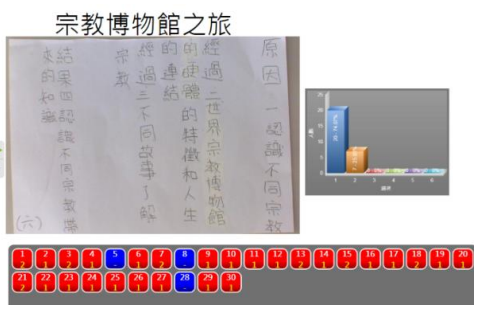
## 來一堂腦力激盪的寫作課


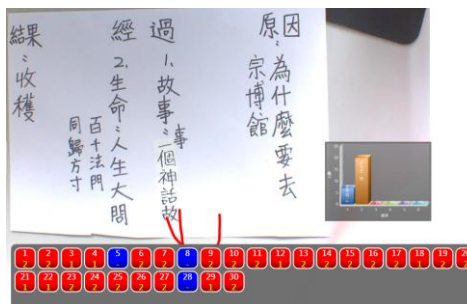

### ～我思、我想、我寫

- 一、教學模式名稱：問思寫作教學模式
- 二、思考力分析：聯想、比較、歸納、理解、評鑑、省思
- 三、適用領域：語文領域
- 四、資訊設備：電子白板、單槍投影、實物投影機、IRS 反饋系統
- 五、設計者：賴慧珉、施秀美、李佩怡、張雅甄、林倩瑛、廖淑玲、黃淑苓
- 六、教學模式架構圖



七、教學模式簡介：

| 情境照片   | 文字說明   |
|--|--|
|                   | <p>【腦力激盪】教師依據寫作主題，引導學生進行聯想。</p> <p>(1)結構性聯想：教師給架構，學生激盪架構下的細部概念。</p> <p>(2)非結構性聯想：學生自由聯想，教師引導歸納成數個概念。</p> |
|                  | <p>【比較討論】小組練習將各種不同聯想內容進行比較討論，歸納成寫作架構(大綱)。</p>  |
| <p>宗教博物館之旅</p>  | <p>【歸納思考】教師展示各組寫作架構，引導學生說明歸納的方式與原因。</p>  |

|  |  |
|--|--|
|   | <p>【評鑑票選】教師展示各組寫作架構，學生進行票選。</p>                                |
|   | <p>【分享想法】學生透過認知衝突、對話澄清、反饋省思等歷程，釐清與理解架構內涵，並進一步建構與確認自己的寫作架構。</p> |
|  | <p>【進行寫作】學生依據寫作架構，進行寫作。</p>                                    |

## 八、效益分析

### (一)善用科技優勢，腦力激盪有活力

運用 IRS 反饋系統中的搶權作答，結合小組競賽機制，能夠有效激發學生在「自由聯想」階段的發表動機，因為在這個階段的答案要求是越多越好，只要與主題有關的任何想法都可以搶答發表。

### (二)學習交流想法，比較歸納有依據

學習不是孤立的、學習也不是獨斷的。模式進行到這個階段重視的是「合作討論」，學習夥伴們必須彼此分享想法、說明想法，學習將全班所發表出來的、眾多紛雜的想法，慢慢的

比較與釐清，慢慢地整理成有條有理的架構。接著教師可以立即利用實物提示機展示各組討論歸納的結果。科技的便利性、有效性不僅促進了討論的積極度，也呈現了想法的廣度與深度。

### (三)激盪釐清決策，評鑑票選重思考

模式進行到「評鑑想法」、「分享想法」階段，科技可以迅速協助統計票選結果，也可以運用統計結果來激發學生辯論與澄清想法。而「翻牌」則可視情況決定，教師可以讓小眾想法有機會發表，讓學生學習尊重多元想法；也可以讓大眾想法一一發表，讓學生更精確內化自己的想法。

### 九、應用「問思寫作 教學模式」之教學活動設計


|        |  |                 |      |                   |               |
|--------|--|-----------------|------|-------------------|---------------|
| 學習領域   | 語文、數學、綜合   |                 | 教材來源 | 自編教材              |               |
| 主題名稱   | 熱鬧的園遊會   |                 | 教學對象 | 六年級               |               |
| 設計與教學者 | 賴慧珉、施秀美  |                 | 節次   | 共 6 節(模式應用為第 4 節) |               |
| 教學資源   | 教學簡報、校園照片、影片、網際網路、行動學習智慧教室(單槍、實物提示機、電子白板、Hiteach 系統、學生每人一台 PAD)  |                 |      |                   |               |
| 教學活動規畫 | 節次   | 教學活動內容簡述        |      | 節次                | 教學活動內容簡述      |
|        | 1  | 說明文創作與應用~海報設計   |      | 5                 | 問思寫作~熱鬧的園遊會寫作 |
|        | 2  | 基準量與比較量~成本效益分析  |      | 6                 | 作品自評、省思與修改。   |
|        | 3  | 生活經營~園遊會規劃與分工   |      |                   |               |
|        | 4  | 問思寫作~熱鬧的園遊會寫作引導 |      |                   |               |
| 能力指標   | 2-3-1 規劃個人運用時間、金錢，所需的策略與行動。<br>2-3-4 熟悉各種社會資源與支援系統，並分享如何運用資源幫助自己與他人。<br>3-3-2 覺察不同性別者的互動方式，展現合宜的行為。<br>5-3-4 能認識不同的文類及題材的作品，擴充閱讀範圍。<br>6-3-4 能練習不同表述方式的寫作。<br>6-3-2 能知道寫作的步驟，逐步豐富內容，進行寫作。<br>6-N-09 能認識比、比值與正比的意義，並解決生活中的問題。<br>6-N-13 能利用常用的數量關係，列出恰當的算式，進行教學模式與活動設計。 |                 |      |                   |               |
| 教學目    | 1. 能小組合作討論，設計園遊會的遊戲內容。<br>2. 能小組合作討論，完成說明文創作與應用~園遊會海報設計。<br>3. 能理解成本和售價之間的比率關係，訂妥各項食品標價。   |                 |      |                   |               |

|             |  |                                  |   |   |
|-------------|--|----------------------------------|---|---|
| <p>標</p>    | <p>4. 能小組合作討論，完成園遊會當天輪班工作、各項分工規劃表。<br/>5. 能小組合作討論完成寫作架構。<br/>6. 能透過思考討論，票選最佳架構，並省思與修正自己的架構。</p>  |                                  |   |   |
| <p>教學模式</p> | <p>教學流程</p>  | <p>時間</p>                        | <p>科技應用</p>   | <p>教學評量</p>   |
|             | <p><b>教學活動一：說明文創作與應用</b></p> <p>一、引導學生複習說明文的特性。<br/>二、引導學生發表「海報」的內容如何「說明」清楚。<br/>三、引導學生小組共同討論海報設計注意事項。<br/>四、各組運用綜合課時間完成海報設計。</p>  <p><b>教學活動二：基準量與比較量～成本效益分析</b></p> <p>一、運用教學簡報，引導學生複習數學單元二：何謂基準量？何謂比較量？<br/>二、引導學生討論下列問題：<br/>三、引導學生完成園遊會販售之食物的訂價。</p>  <p><b>教學活動三：生活經營～園遊會的規劃與分工</b></p> <p>一、引導學生討論園遊會當天需要哪些工作人員？<br/>(一) 產品組：負責各項產品標價、二手獎品整理。<br/>(二) 器材組：負責場地布置、復原，桌椅搬運、歸還。<br/>(三) 行銷組：負責活動宣傳、現場叫賣、移動式販售。<br/>(四) 總務組：負責點券整理、張貼、統計。<br/>二、引導學生討論當天輪班班表規劃、場地動線安排。</p> | <p>40分</p> <p>40分</p> <p>40分</p> | <p>電子白板、單槍投影機</p> <p>電子白板、單槍投影機</p> <p>電子白板、單槍投影機</p> | <p>能說出「說明文」的特性。</p> <p>能分工完成海報設計。</p> <p>能理解「基準量與比較量」的意義。</p> <p>能運用前述概念完成產品訂價。</p> |



|                         |   |  |  |
|-------------------------|---|--|--|
| <p>腦力激盪</p> <p>比較討論</p> | <p>三、引導學生完成各項分工。</p>  <p>教學活動四：園遊會寫作引導</p> <p>一、<b>腦力激盪</b>：引導學生自由聯想與園遊會有關的任何概念、想法、詞彙、事件...；運用 IRS 即時反饋系統中的「搶權問答」，配合小組輪流機制，激勵更多學生參與發表討論。</p> <p>二、<b>比較討論</b>：引導學生分組討論，將所有聯想的內容，以顏色標記的方式，進行分類，將類似概念的分成同一類。</p>  <p>三、<b>歸納思考</b>：引導學生將分類完成的概念，透過小組共同討論形成寫作的架構。</p> <p>(一) 這些分成同一類的各種想法，有沒有一個共同的概念可以包含它們？</p> <p>(二) 這些不同的概念如果要成為我們寫作的材料，要如何去排列組合呢？</p> <p>(三) 記敘文通常有哪些寫作的參考模式？</p> | <p>40 分</p> <p>電子白板<br/>單槍投影機<br/>實物提示機<br/>IRS 即時反饋系統</p> | <p>能小組討論完成規劃與分工。</p> <p>能依據主題進行自由聯想與發表。</p> <p>能小組合作討論將聯想內容進行歸類。</p> |
|-------------------------|---|--|--|



|             |  |             |   |
|-------------|--|-------------|---|
| <p>分享想法</p> | <p>六、進行寫作：引導學生參考最佳架構，亦可參考各組架構另行創作自己的架構，開始進行寫作。</p>   | <p>40 分</p> | <p>因。</p>   |
| <p>進行寫作</p> | <p><br/>                 教學活動五：熱鬧的園遊會寫作<br/>                 全班進行現場寫作。<br/>                 教學活動六：作品自評省思與修改後上傳。</p> | <p>40 分</p> | <p>能完成作文。<br/>                 能依據評量表進行自評與省思修正。</p> |

十、教學省思

(一)層層追問，協助學生歸納：一開始引導時，從「想法越多越好」方向來引導，透過搶權激發動機，只要與「寫作主題」有關係的任何想法都可以，盡量讓每個孩子都能有發表的機會。有了很多的想法之後，再透過提問收斂的方式，協助學生將龐雜的內容逐一歸類，才能找出上層概念。

(二)抽絲剝繭、訓練邏輯思考：上層概念可以做為寫作架構，但無法成為寫作邏輯，同時還牽涉到寫作方式，例如順敘法？插敘法？倒敘法？不同的思考方式，就會產生不同的架構，過於籠統的架構，學生在票選時很自然就會放棄。此時，教師在引導學生「說明票選原因」的時候，可以協助學生釐清條理清晰與想法籠統的不同，訓練孩子批判思考的能力。

(三)組織取材，逐步建立架構：架構的完整性，與學生在討論時的「取材」非常有關係，同時牽涉到「題目」的設定。運用此模式進學寫作引導時，建議可以先給一個大主題，待學生架構逐一浮現後，再縮小範圍，為文章訂立更為明確的題目。

(四)拋磚引玉，再次修正省思：這個寫作引導過程有「拋磚引玉」的作用，且有時票選結果也會有遺珠之憾。因此建議課堂討論結束後，讓學生回家寫下自己的寫作大綱(可參考小組討論或票選結果)，如此不但可讓孩子有沉澱思考的機會，真正寫作的時候，也比較有依據。教師可以將所有各組討論出來的架構都提供給學生參考，幫助學生再次去蕪存菁，重新修正與思考出自己的寫作架構來。

