

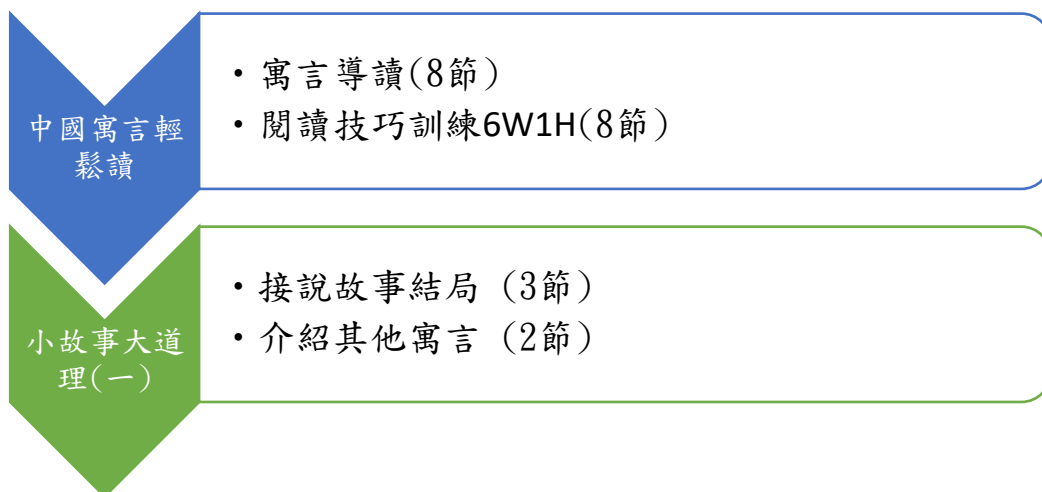
高雄市鳳山區曹公國小校訂課程—欣喜閱讀教案

一、教學設計理念說明

四年級欣喜閱讀主要核心主軸定為「快樂讀寓言(上)」，分為兩個單元——一為「中國寓言輕鬆讀」；一為「小故事大道理(一)」。

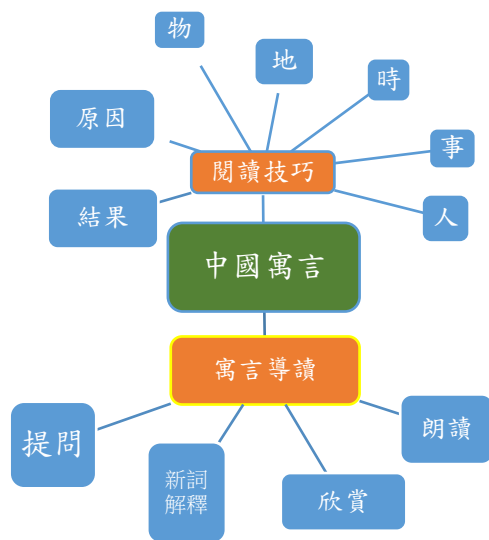
- 理念說明如下：
1. 四年級學生已具備基本的閱讀能力，故選擇「中國寓言」為閱讀文本，其文字量多於以前低年級常閱讀的繪本，情節結構完整，可以引導學生從理解故事發展，進而了解故事內容深一層的意義。
 2. 中年級的閱讀技巧訓練著重於如何獲取故事內容重要訊息，故以 6W1H(人、事、時、地、物、為何、如何、結果)提問，訓練學生提取訊息→推論訊息→比較評論，進而產生自己的看法和心得。
 3. 藉由學生喜歡聽故事、看表演，從網路或繪本資源讓學生從欣賞者變成參與者、分享者，得到更多閱讀的樂趣。

二、主題與單元架構



三、教學活動設計

領域/課程 (統整領域)	國語文/綜合	設計者	四年級教學團隊
實施年級	四年級	總節數	16 節
單元名稱	中國寓言輕鬆讀		
設計依據			
核心素養			
總綱核心素養		領綱核心素養	

A2 系統思考與解決問題		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。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。	
學習重點	學習表現	語文領域 5-II-1 以適切的速率朗讀文本，表現抑揚頓挫與情感。 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。 綜合領域 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。	語文領域 Bb-II-1 自我情感的表達。 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。 綜合領域 Aa-II-3 自我探索的想法與感受。
概念架構		導引問題	
		1. 提問：這則故事的人、事、時、地、物分別是什麼？ 2. 提問：看完這則故事，你的感覺是什麼？為什麼？ 3. 提問：你從這則故事當中了解了什麼道理？	
議題融入	所融入之學習重點	環境教育 環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。 閱讀素養 閱 E3 熟悉與學科學習相關的文本閱讀策略。	
教材來源		教師自編	
教學資源		圖書館、YouTube	
學習目標			
1. 能以適切的速率朗讀篇章的大意。 2. 在自我探索過後，能向他人展現自己能力、興趣與長處。			
表現任務			
1. 能以 6W1H 閱讀技巧理解文本內容。 2. 能透過提取訊息→推論訊息→比較評論，進而產生自己的看法和心得。			

教學活動設計			
教學活動內容及實施方式	時間	教學資源	評量
活動一 接說故事結局 【準備活動】 1. 運用線上影片資源動畫。	5 分	YouTube	觀察
【發展活動】 (以掩耳盜鈴為例) 1. 默讀故事 2. 分段朗讀：輪流讀、個人讀、分組讀。 3. 欣賞和評論：發表哪一個小朋友朗讀得最好？為什麼？(聲音大小，語調高低) 4. 新詞解釋： ①請學生把不懂的語詞圈起來，舉手發問，老師詢問其他學生，提供解釋，老師再加以說明。 ②圈詞：老師口述，請學生把優美詞語圈起來，如成語。老師再加以解釋說明應用例句。	25 分	故事文本	實作朗讀
【綜合活動】 教師提問，學生回答問題： 以中國寓言〈掩耳盜鈴〉為例： ①這篇故事有幾段？(3 段) ②第一段說明鷓鴣鳥和蚌發生甚麼事？(鷓鴣鳥要吃河蚌，嘴巴被河蚌咬住) ③鷓鴣鳥如何回擊？(威脅河蚌鬆口，不燃河蚌會被烤焦死掉) ④最後誰出來解決了問題？(漁翁) ⑤結果如何？(鷓鴣鳥和河蚌都被漁翁帶走) 老師綜合故事大意。	10 分	故事文本	口試（問答）
—第一節—			
【準備活動】 回憶故事情節（可運用相關資源例如線上故事、兒歌） 1. 請學生接龍讀一遍故事	5 分		口頭發表
【發展活動】 1. 發下故事重點問答單 2. 教師提問，學生把自己的答案寫在問答單上： ①主角是誰？是人？還是動物？還是…… (鷓鴣鳥和河蚌) ②發生什麼事？ (鷓鴣鳥要吃河蚌，嘴巴被河蚌咬住) ③是什麼時候發生的事？ (古時候) ④為什麼會發生這件事？ (鷓鴣鳥發現河蚌在河邊張大嘴巴休息) ⑤發生在什麼地方？ (河邊) ⑥發生過程如何？	20 分		口頭發表 筆試

(原因：河蚌張嘴休息→鷸鳥發現要吃河蚌→嘴巴被河蚌咬住→兩個互不相讓→漁翁發現帶走) ⑦結果如何？ (河蚌想休息→鷸鳥想吃河蚌→雙方皆失敗→漁翁成功) 【綜合活動】 ①學生發表自己的答案 ②教師總結： 這是古人把自然現象和動物習性編成的小故事，藉此故事提醒我們許多人生哲理或生活啟示，小朋友可以多去閱讀相關寓言故事分享給大家。 —第二節— —以兩節為一單元重複此模式教學，共十六節—	15 分		口述
---	------	--	----

中國寓言介紹：★我的第一本：中國寓言故事【注音版】

1. 鷸蚌相爭 2. 杞人憂天 3. 揠苗助長 4. 邯鄲學步 5. 刻舟求劍
 6. 杯弓蛇影 7. 守株待兔 8. 亡羊補牢 9. 畫蛇添足 10. 自相矛盾

領域/課程 (統整領域)		國語文/綜合	設計者	四年級教學團隊
實施年級		四年級	總節數	5 節
單元名稱		小故事大道理(一)		
設計依據				
核心素養				
總綱核心素養		領綱核心素養		
A2 系統思考與解決問題		國-E-A2 <u>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。</u> 綜-E-A2 <u>探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。</u>		
學習 重點	學習 表現	語文領域 5-II-8 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。	學習 內容	語文領域 4-Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。 4-Ad-II-3 故事、童詩、現代

		綜合領域 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。	散文等。 綜合領域 Aa-II-3 自我探索的想法與感受。
概念架構			導引問題
為何 物 地 時 表演 說故事 介紹寓言 小故事大道理(一) 接說寓言結局 評論 共同創作 提問 欣賞			1. 提問：這則故事的人、事、時、地、物分別是什麼？ 2. 提問：如果故事主角選擇了不同的事情去做，會有什麼發展？ 3. 提問：你會運用什麼樣的肢體動作、表情、語氣來表演這則故事？
議題融入	所融入之學習重點	生命教育 生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。 閱讀素養 閱 E14 喜歡與他人討論、分享自己閱讀的文本。	
教材來源	教師自編		
教學資源	圖書館		
學習目標			
1. 能運用預測、推論、提問等策略，了解篇章的大意與架構。 2. 能在自我探索過後展現自己的能力、興趣與長處。			
表現任務			
1. 能與同儕進行分組合作，接寫出不同的故事結局。 2. 能推測故事寓意，並欣賞不同的故事結局。			
教學活動設計			
教學活動內容及實施方式		時間	教學資源
活動一： 接說寓言結局			
【準備活動】 請學生課前讀一讀中國寓言〈守株待兔〉的故事		10 分	繪本花園 電子書 〈青蛙王子〉故事
【發展活動】(守株待兔) 1. 請學生大約講述〈守株待兔〉的故事 2. 觀看故事 3. 提問： ① 農夫工作時，草叢竄出甚麼動物?(兔子)		25 分	
			實作 態度

4. 公布寓言故事的寓意。 5. 故事寓意與日常生活的經驗連結。 6. 沒有上台報告同學，簡略說明故事大意及猜測故事寓意。（大約 10 人輪流報告） 【綜合活動】 1. 發表：最喜歡哪一則寓言 2. 互相分享剛發表的寓言，分組共同閱讀。 —第四、五節—	15 分 10 分		口述
--	--	--	----

閱讀評量規準

表現等級 基準向度	A	B	C	D
能以適切的速率朗讀篇章的大意。	能以適切的速率朗讀篇章的大意，上台表現自己。	大致能能以適切的速率朗讀篇章的大意，上台表現自己。	<u>在協助下</u> 能以適切的速率朗讀篇章的大意，上台表現自己。	未達 C
在自我探索過後，能向他人展現自己能力、興趣與長處。	學生能 積極且主動地 透過各項討論活動探索自我，向他人展現自己能力、興趣與長處。	大致能透過各項討論活動探索自我，向他人展現自己能力、興趣與長處。	<u>在引導下</u> 能探索自我，向他人展現自己能力、興趣與長處	未達 C

中國寓言簡介

一、(一)起源：

中國一春秋戰國時代，策士(如孟子、莊子、列子、韓非子)為了遊說國君，運用故事來進行「小故事大啟示」，如：齊人之福、涸轍之魚、精衛填海、鷸蚌相爭。

西方一源自伊索藉由動物之間的互動來說道理，如鷹和夜鶯或龜和兔或螞蟥和蚱蜢等。

寓言，是用比喻性的故事來寄託意味深長的道理，字數不多，言簡意賅。主人公可以是人，可以是動物、植物或者其他事物。該詞最早見於《莊子》，在春秋戰國時代興起，當時，一些辯論家把寓言當成辯論的手段，後來成為文學作品的一種體裁。在先秦諸子百家的作品中《列子》《莊子》《韓非子》收錄的寓言故事最多。很多成語也是來源於這些寓言故事。如刻舟求劍、南轅北轍、揠苗助長等等。

原文網址：<https://kknews.cc/culture/vyzqnk4.html>

(二)定義：

寓言是一種隱含著明顯諷喻意義的簡短故事。「寓」的意思是寄託，「寓言」也是寓託之言。

寓言作者把要說明的某個事理或哲理寓於一個虛構的短小故事中，讓讀者自己去體會領悟，從中獲得教訓。

寓言的故事只要求「情節簡單、語言精鍊、意象鮮明」，讓讀者察覺故事的弦外之音，言外之意。

故事是肉體，是軀殼；寓意才是靈魂，才是神髓。

只有寓意而沒有故事，寓意便無所寄託，即使勉強作為膚淺粗淺的比喻，必成道德訓詞，算不得是好的寓言；只有故事而沒有寓言，故事將喧賓奪主，縱使寫得再精采動人，勢必功敗垂成，同樣也不是成功的寓言。

(三)分類：

1. 哲理寓言：戰國策，如：《孟子》揠苗助長；《莊子》涸轍之魚、莊周夢蝶等。
2. 勸戒寓言：《韓非子》守株待兔，削足適履，自相矛盾等。

3. 諷刺寓言：《孟子》齊人之福，《淮南子》塞翁失馬等。

4. 詼諧寓言：明代劉元卿《賢奕編》爭雁，江盈科《雲濤諧史》雕鳥補鷄等。

(四)特質：

1. 題材廣泛，涵蓋人生現象

—法.拉封登所說，寓言作者所描述的，是一齣互不相同的百幕大喜劇，卻以世界為舞台。

—學者更深入的解說，這齣劇的舞台被是眾所熟悉的鄉間；……..拉封登賦予每個角色特殊的顏色與型態，作為象徵。譬如獅子是王，黃鼠狼的尖鼻，貓的絨毛…等。藉各種角色的對話，拉封登描述現實情境中人類的習俗，甚至影射當代人物。…作者似乎更有意嘲弄現實社會的小人物、僧侶、訴訟人等等。

—有些寓言的題材，雖然間接擷取自神話、歷史傳說、民間故事、成語典故、民謠諺語、童話或訓誡文，但其中的詼諧幽默、尖辛潑辣，卻十足地閃爍著人類的智慧火花，洋溢著淋漓多姿的人性本質，它們的精神歷久彌新，同樣是人生現象的真實體驗。

2. 寓意透過鮮明的比喻表現出來

比喻的鮮明處，在於生動有趣地突顯出人物事件的矛盾或荒謬，以觸發聽眾或讀者產生類推或類比的聯想。如：「漁翁得利」，柳宗元「永某氏之鼠」，伊索「鹽販和他的驢子」

(五)創作技巧：

1. 篇幅力求短小精悍，並強化故事的趣味性

寓言終究不是童話或小說，所以篇幅必須節制，以保持機智。為了節制寓言的篇幅，寫作時必須注意：

—故事情節需盡量地濃縮、緊湊、集中，扼要地交代事件的重點。

—人物不需要作細膩的刻畫，只能寫意式地輕描淡寫，以保持人物的神秘性。

—敘述精簡樸素，重要的是高潮與結局，開端與發展必須從簡。序幕與尾聲可以捨去。對話短潔有力，不做多餘的解說與無謂的議論，以保持故事的機趣與魅力。

2. 人物描繪要恰如其分

—根據「物性」進行擬人化「虛構」

- 對於反面人物的性格和行為要加以「誇張」描繪
- 講究寓意呈現的技巧：

技巧的呈現需注意到以下三點

- 要有積極正確的啟示性
- 要注入新的時代意識
- 要講究呈現的技巧

寓意呈現的方法包括

- 由作者直接宣示寓意
- 由人物言談以揭露寓意
- 讓故事情節暗示寓意

(六)名家名作：

伊索寓言 伊索原著 臺北市：志文，1983

[拉封登寓言](#) 拉封登原著 臺北市：志文，1983

智慧寓言 艾諾·洛貝爾原著 臺北市：信誼，1991

[一分鐘寓言](#) 洪志明著 臺北市：小魯出版社，1998

[臺灣\(1945~1998\)兒童文學 100 書目—寓言類](#)

中國寓言故事(1-10)

寓言故事順序為：

1. 鷸蚌相爭 2. 杞人憂天 3. 揠苗助長 4. 邯鄲學步 5. 刻舟求劍
6. 杯弓蛇影 7. 守株待兔 8. 亡羊補牢 9. 畫蛇添足 10. 自相矛盾

1、鷸蚌相爭

一隻大蚌慢慢爬上河灘，展開兩扇甲殼，十分愜意地曬著太陽。這時候，有一隻鷸鳥沿河飛來，看見河蚌裸露出肥白的身體，又饞又喜，用長而尖的嘴猛地啄去。大蚌吃了一驚，啪地合攏甲殼，便像鐵鉗一樣，緊緊地箝住了鷸的尖嘴巴。

鷸死死地拉著蚌肉，蚌緊緊地箝著鷸嘴，誰也不肯讓誰。鷸發怒地威脅說：「今天不下雨，你就會曬死在河灘上！」蚌也不甘示弱地說：「你的嘴今天拔不出，明天拔不出，你就會餓死在這裏！」鷸蚌相持不下，爭得精疲力竭。

這時，有個漁翁提著魚網沿河走出來，看見鷸蚌相持不下，便毫不費力地把牠們塞進魚簍裏。

寓意：

這是個膾炙人口的成語故事，經常用來說明：大敵當前，內部之爭應該讓位於敵我之爭，只有相互容讓，一致對外，才能保存自己，克敵制勝。也就是說，局部的利益要服從全局的利益，小道理要服從大道理。如像「鷸蚌相爭」，只會便「漁翁得利」。

2、杞人憂天

出自《列子 天瑞》刻畫了一個「杞國人」的形象，他頭頂藍天，腳踩大地，卻整天擔心藍天會崩塌下來，大地會陷落下去，以致於睡不著覺，吃不下飯。他還擔心天上的太陽、月亮、星星會掉下來，惶惶不可終日。在別人的勸導之下，他又放下心，開心極了。一個栩栩如生的形象就出現在我們的眼前了。另外一個人物，開導杞人的熱心人，他的解釋雖然不科學，但是他關心他人的精神還是值得肯定的。

寓意：該故事辛辣的諷刺了那些胸無大志，患得患失的人。比喻不必要的或者缺乏根據的憂慮和擔心。「天下本無事，庸人自擾之」。

3、揠苗助長

出自《孟子 公孫丑上》古時候宋國有個人，嫌禾苗長得太慢，就一棵一棵的往上拔一點，回家還誇口說：「今天我幫助禾苗長高了」。他兒子聽說後，到地里一看，禾苗都已經死了。

寓意：比喻違反事物發展的規律，急於求成，反而壞事。

原文網址：<https://kknews.cc/culture/vyzqnk4.html>

4、邯鄲學步

出自《莊子 秋水》戰國時期，一個燕國人聽說趙國邯鄲人走路的姿勢很漂亮，便來到趙國學習邯鄲人走路。沒有學會，反而忘記了自己是怎麼走路的，最後爬著回了燕國。

寓意：比喻一味地模仿別人，不僅學不到本事，還把自己原來的本事弄丟了。

原文網址：<https://kknews.cc/culture/vyzqnk4.html>

5、刻舟求劍

出自《呂氏春秋》楚國有個人過江，不小心把劍掉在了水裡，他在船幫上劍落水的地方刻上記號，等船停下，從刻記號的地方下水尋找寶劍，結果自然是找不到。

寓意：比喻拘泥於成例，不知道跟著情勢的變化而改變看法或者辦法。

原文網址：<https://kknews.cc/culture/vyzqnk4.html>

6、杯弓蛇影

出自《晉書 樂廣傳》樂廣在河南做官，曾經有一個特別親密的朋友，分別很久

也沒來看他，樂廣就問朋友為什麼不來的原因。朋友回答說：「前些日子到你家做客，承蒙你給我喝酒，但我端起酒杯，看見杯中有一條蛇，心裡十分噁心，不喝吧，對朋友不尊敬，喝了以後，就得了重病。」樂廣想到可能是牆上掛著的那隻弓，弓上有一條用漆畫的蛇。杯中的影子就是弓了。於是樂廣再次邀請朋友喝酒，還是在原來的地方。樂廣問朋友「看見了什麼？」朋友回答：「跟上次一樣，有一條蛇」。於是樂廣就告訴了他其中的原因，朋友心情豁然開朗，病也就好了。

原文網址：<https://kknews.cc/culture/vyzqnk4.html>

7、守株待兔

出自《韓非子 五蠹》宋國有一個農民，每天在田地里勞動。一年四季，早上天一亮就起床，扛著鋤頭往田野走；傍晚太陽快落山了，又扛著鋤頭回家。他實在是很辛苦。

有一天，這個農夫正在地裡幹活，突然一隻野兔從草叢中竄出來。野兔見到有人而受了驚嚇。它拚命地奔跑，不料一下子撞到農夫地頭的一截樹樁上，折斷脖子死了。農夫放下手中的農活，走過去撿起死兔子。他非常慶幸自己的好運氣。

晚上回到家，農夫把死兔交給妻子。妻子做了香噴噴的野兔肉，兩口子有說有笑美美地吃了一頓。

第二天，農夫照舊到地裡幹活，可是他再不像以往那麼專心了。他做一會兒就朝草叢裡瞄一瞄、聽一聽，希望再有一隻兔子竄出來撞在樹樁上。就這樣，他心不在焉地幹了一天活，該鋤的地也沒鋤完。直到天黑也沒見到有兔子出來，他很不甘心地回家了。

第三天，農夫來到地邊，已完全無心鋤地。他把農具放在一邊，自己則坐在樹樁旁邊的田埂上，專門等待野兔子竄出來。可是又白白地等了一天。

後來，農夫每天就這樣守在樹樁邊，希望再撿到兔子，然而他始終沒有再得到。而農夫地裡的野草卻越長越高，把他的莊稼都淹沒了。農夫因此成了宋國人議論的笑柄。

寓意：把一次偶然的事件當作常有的現象、看成是一種必然規律的做法是缺乏根據和十分輕率的。一個人如果那樣去看問題，就會做出像這個宋國人一樣的蠢事來。比喻不主動的努力，而存萬一的僥倖心理，希望得到意外的收穫。

原文網址：<https://kknews.cc/culture/vyzqnk4.html>

8、亡羊補牢

出自《戰國策》從前，有一個人，養了一圈羊，一天早上，他發現少了一隻羊，原來羊圈有個窟窿，夜間，狼就把羊叨走了。鄰居勸告說：「趕緊修一修羊圈吧。」他說：「羊都丟了，修羊圈有什麼用？」第二天，他去放羊的時候，發現羊又少了一隻。他很後悔，不該不接受鄰居的勸告，就趕緊把羊圈修好了。從此，再也沒有發生過羊被狼叨走的事情了。

寓意：比喻出了問題以後，想辦法補救，可以防止繼續受到損失。

原文網址：<https://kknews.cc/culture/vyzqnk4.html>

9、畫蛇添足

出自《戰國策》楚國有一個人請人喝酒，酒少人多，大家約定：在地上畫蛇，誰先畫好，誰喝酒。一個人最先畫好了，左手拿過酒準備喝，同時用右手為蛇畫腳，並說：「我還能給蛇畫腳呢！」腳還沒有畫完，另一個人已經把蛇畫好，說：「蛇本來是沒有腳的，你怎麼給他添上腳了呢？」於是，拿過酒，一飲而盡。

原文網址：<https://kknews.cc/culture/vyzqnk4.html>

寓意：比喻做多餘的事情，反而弄巧成拙。

10. 自相矛盾

出自《韓非子》楚國有個賣矛和盾的人，有一天，他來到集市上，準備賣他的矛和盾。於是，他舉起了他的盾說：「我的盾很堅固，任何武器都刺不破他。」緊接著，又誇起了他的矛，說：「我的矛很鋒利，沒有東西穿不透的。」這時候，有位老人走了過來問道：「拿你的矛去刺你的盾，會怎麼樣？」那人便答不上話來了。

寓意：比喻說話辦事前後牴觸，不能自圓其說。

原文網址：<https://kknews.cc/culture/vyzqnk4.html>