

2016 / 2017學年教學設計獎勵計劃



參選編號：P102

科目：中文

適合年級：小三至小四

簡介

成語是中華民族的瑰寶，它的歷史源遠流長，蘊含著深厚的中國文化底蘊，倘若能在語言表達中適當地運用成語，不單止能入木三分，更有畫龍點睛之效。

從認識成語、熟記成語至活用成語對三年級的學生有一定的挑戰，但我希望透過設計多元化的自主學習方案，把課堂歸還給學生，拋開以往照本宣讀，死記硬背的學習模式，利用圖書館、電腦網絡等學習資源，創設有效而又充滿趣味的自主學習環境。學生在合作中學習，在學習中成長，讓學生真正成為課堂的主人和學習的主導者，積極投入學習，樂在其中，提昇他們的學習效能。

設計的八個課節中，除了解讀課文外，更設計了豐富的教學延伸活動，讓學生的學習範圍不只局限於教科書中寥寥可數的成語中，因此我把成語分為三大主題-動物、大自然、歷史人物拓展開去。讓學生以小組形式通過合作、解難、統整、匯報等形式去學習、理解和運用成語。學生不單止在含意豐富的成語中感受中華民族語言的精煉，更能受中華文化的薰陶，培養對中華文化的熱情。

自主學習方案讓學生自由選擇吸收知識的方式和渠道，亦讓他們發揮創意，動手動腦去參與課堂，激發他們的學習積極性，相信這樣的學習模式一定能激發起學生對成語的興趣，讓笑聲和創意揮灑整個課堂，引領他們走出課本，學會更多。

目次

簡介	i
目次	ii
教學進度表	iii
壹、教學計劃內容簡介	1
一、教學總目標	1
二、主要內容	1
三、設計創意和特色	1
四、教學重點	3
五、教學難點	3
六、教學用具	4
七、教學課時	4
貳、教案	5
第一課節 初探成語	5
第二課節 《蜻蜓點水與對牛彈琴》	7
第三課節 《蜻蜓點水與對牛彈琴》	11
第四課節 《杯弓蛇影》	16
第五課節 《杯弓蛇影》	19
第六課節 《鵲蚌相爭》	23
第七課節 教學延伸活動(攤位遊戲及微話劇創作)	27
第八課節 教學延伸活動(微話劇創作及演出)	29
參、總體試教評估	31
參考資料與文獻	35
附錄	36
一、 教學相片	36
二、 教材和教具圖片	58

教學進度表

課節	課題	課題內容	授課時間	課時
第一課節	初探成語 (補充教學)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識成語的特點和由來。 2. 認識成語與諺語和歇後語的基本區別。 3. 劃分三大學習主題-與動物有關、與大自然有關及與歷史人物有關。(每兩組主題相同，共六組) 4. 學生分組，抽籤決定題目。 5. 以主題學習形式讓學生組織設計攤位活動遊戲。 6. 派發成語學習單，由老師帶領前往圖書館，分組按主題搜集資料。 7. 設計一張介紹成語特點的海報。 8. 交代繪製電子成語圖畫注意事項。 	04-27	1
第二課節	蜻蜓點水和對牛彈琴	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生利用自己設計的成語海報來進行回顧。(成語的特點和由來；成語與諺語、歇後語和慣用語的基本區別。) 2. 利用拼音讀準字詞並運用其造句。 3. 認識第三聲字的變調規律。 4. 學習劃分意義段。 5. 了解「蜻蜓點水」的寓意。 6. 聯繫生活經驗，結合成語意思作口頭表達。 	04-28	1
第三課節	蜻蜓點水和對牛彈琴；成語大擂台	<ol style="list-style-type: none"> 1. 回顧字詞讀音及成語意思。 2. 了解「對牛彈琴」的寓意並運用其造句。 3. 複習第三聲的詞語。 4. 各組報告攤位分工及進度。 5. 檢視學生堂上學習及自學成果。(成語大擂台) <p>-交回成語學習單、電子成語四格圖。</p> <p>-成語大挑戰： 老師利用網上「成語大挑戰」程式，截圖讓學生看圖猜成語。</p> <p>-成語對對樂： 老師利用工作紙，根據成語大挑戰的內容，以配對形式檢視學生對成語的掌握及理解。</p>	05-02	1
第四課節	杯弓蛇影	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用拼音讀準字詞並運用其造句。 2. 運用六何法理解課文內容。 3. 歸納段意。 4. 引用事例說明文中的人物性格特點。 5. 了解「杯弓蛇影」的意思。 6. 聯繫生活經驗，結合成語意思作口頭表達。 	05-04	1
第五課節	杯弓蛇影；成語大擂台	<ol style="list-style-type: none"> 1. 回顧字詞讀音及成語意思。 2. 各組報告攤位進度及困難問題討論。 3. 共同訂正成語學習單。 4. 檢視學生堂上學習及自學成果。(成語大擂台) <p>-成語大 BINGO： 要求學生運用成語填空，檢視學生對成語的理解及運用。</p> <p>-成語解圖： 學生以小組方式展示日前使用電腦程式小畫家</p>	05-05	1

		繪製的成語圖，讓其他組別猜出成語。		
第六課節	鷸蚌相爭	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用拼音讀準字詞並運用其造句。 2. 了解童詩內容，提取大意。 3. 認識童詩和故事的分別 4. 了解「鷸蚌相爭」的意思 5. 以口頭形式，發揮想像力為故事創作不同的結局。 6. 檢測對本單元所學字詞的掌握。 	05-08	1
第七課節	攤位遊戲；	<ol style="list-style-type: none"> 1. 抽籤決定各組進行攤位遊戲的順序。 2. 進行攤位遊戲。(每三組進行，分兩場) 3. 總結活動及提出建議。 	05-09	1
第八課節	成語微話劇創作及演出	<ol style="list-style-type: none"> 1. 進行投票。 2. 成語應用示範。(寫作上) 3. 學生運用成語寫作，改編為簡短劇本。(需具備對白、場景和旁白) 4. 進行微話劇表演。(每組 2-4 分鐘) 5. 總結及建議 6. 展示成果(成語小小書、海報、報告、遊戲用品) 	05-10	1

壹、教學計劃內容簡介

一、教學總目標

1. 讓學生認識成語的特點和由來；認識成語與諺語和歇後語基本區別。
2. 本單元涉及的成語較少，只有四個(蜻蜓點水、對牛彈琴、杯弓蛇影和鸛蚌相爭)，故以課文為藍本，老師再透過主題學習形式開拓補充，讓同學增加感受成語的魅力有機會。
3. 培養學生從閱讀中學會摘錄、分類和篩選資料的能力。
4. 培養自主積極的學習態度及勇於解難的精神。
5. 激發和拓展學生的行動力和創造力，讓學生透過真正的實踐去感受成語、感受學習的樂趣，真正自主地從組織、策劃及籌備，舉辦一場屬於他們自己的「成語嘉年華」。
6. 以討論和合作的形式學習，提高學生之間的合作精神、溝通和表達能力，增強學生的自信心和學習上的成功感，共同分享創作和動手的樂趣。
7. 培養學生學習成語的興趣和鼓勵他們應用於生活中及寫作上。
8. 把電腦科的教學小畫家融入應用於中文科，為學生帶來實踐的機會，運用所學的電腦程式小畫家繪圖，增強學生的科技應用能力。

二、主要內容

本教學設計根據小三年級所選教材，我不但要學生記得成語的基本特點，更要求他們對所學的成語有充分透徹的理解和活學活用的能力。設計內容以激發他們的學習興趣為出發點，採用多元教學方式，例如講述、報告、小組討論、活動實踐、話劇創作等形式認識、理解及運用成語，帶領學生進入成語的世界，感受成語的魅力，刺激和喚起學生對學習的熱情和對自主學習的嚮往，讓學生樂於理解、樂於學習。學生透過自行組織活動、安排合理分工、事前如何籌備等，培養和提昇學生的統整能力、分析能力、合作能力、行動力和創造力。最後透過一連串的趣味活動，如「成語大挑戰」、「成語解圖」、「成語對對樂」、「成語 BINGO」、「成語微話劇」及成果展示作為總結。

三、設計創意和特色

1. **培養積極的學習態度和合作精神**：透過小組間的互相合作去完成整個單元的所有活動，當中促使每個學生都成為參與者，避免出現被動學習的情況。組員間能起到互相監督和扶持的作用，老師在過程中容現發現學習能力較弱的學生，能給予及時的輔助和鼓勵。透過連串的活動提高學生之間的合作精神、溝通和表達能力，增強學生學習上的自信心和成功感；共同分享創作和動手的樂趣，共享學習成果。
2. **放手讓學生自行組織、設計及籌備完整的活動，培養自主學習能力**：對於三年級的學生來說，以分組形式自行去組織、設計及籌備完整的攤位活動遊戲，這真是一個大

膽的嘗試和挑戰。各組員間要通過合作、磨合和交流達至共識，在思想猛烈的碰撞下，激盪出知識的火花。學習過程中，學生漸能勇於發表己見，能接納他人意見，這樣的學習才是真正的學習！透過舉辦活動，激發和拓展學生的行動力和創造力，讓每個學生都有參與、付出和學習的機會，這個教案的設計可以把課堂歸還給學生，老師只偶爾從旁引導，而這次活動的確確使班上的學習氣氛活躍起來，下課小息期間，很多學生選擇爭取時間準備活動，如不斷前往圖書館借閱相關圖書、在課間休息討論資料的使用和篩選、與組員商量遊戲方式、演練遊戲過程、改善遊戲形式或方法、同心協力製作遊戲用品等，甚至把集點卡和宣傳海報也製作出來，他們所呈現出來的心思、行動力、對知識的渴求程度，真的遠遠超過我所預期，不過這樣正是設計本教學活動的真正目的和意義，亦是我最渴望看見的積極自主學習態度！

3.多元化學習方式及多元化評估：每個學生的學習能力都是有差異的，所以我在規劃教學目標、內容、層次和方法時，不忘一直問自己該「如何教」會使學生更易吸收明白；學生該「如何學」才能學得主動，較易獲得成功感。為了照顧學生在學習上的差異，故設計評估上除了兼顧紙筆評量外，亦加入多元化的教學方式和評量方法，如口頭表達、學習單、小字卡等，務求讓學生在學習過程中得到自我肯定、成功感、鼓勵和被欣賞的價值。

4.從閱讀中學會摘錄、分類和篩選資料的能力：我們的學生處於資訊爆炸的時代，在網上隨時都能找尋到成千上萬的資料，但我們的學生是否具備篩選和統整資料的能力呢？因此這次的活動對於三年級的學生是有挑戰的，但也是他們需要面對和學會的。我設計出成語學習單，帶領學生前往圖書館，學生須按主題分類成語，再篩選出適合組別使用的成語，此時要作詳細的考慮，如該成語是否適宜繪製圖畫、是否符合主題、該如何應用於遊戲中等。學生從第一步選材已經要學習如何分類和篩選資料，選材後便要進行閱讀，從閱讀中再次篩選出有用的資訊，繼而摘錄下來。主題把成語按字面意思或背景故事劃分為三個主題(動物、大自然和歷史人物)，讓學生帶著學習單，有目標和系統地去學習，讓學生在成語之海裏能遨游之餘而不會迷失方向，並在自主學習中不斷發掘成語的趣味。

5.微話劇展示應用能力：話劇創作對於三年級的學生來說是十分新鮮的課題，為了讓學生能把所學的成語運用和體現於寫作上，所以決定以微話劇創作作為對本單元的總結。這樣的新嘗試對他們來說，比起平日常規的作文更能刺激他們的創作思維，更能提昇他們的表達能力。基於學生對話劇的認識並不是太了解，所以我只要求他們的劇本中具備對白、旁白和交代清楚故事的緣起和結果便可。學生首先要運用成語創作一句合理通順的句子，之後再為句子創設語境，繼而把句子延長成段，成為一篇完整的文章。這個一步一步慢慢延伸的寫作模式，不單讓個別學生克服了寫作的恐懼，更讓他們在寫作上得到成功感。微話劇激發了學生的寫作興趣及滿足了初小學生的表演慾，所以在活動中表現都十分專注和投入。這個活動的設計不單能檢視學生對成語的掌握情況，更對他們把成語應用於生活中及寫作上有很大的幫助。

6. 學生能通過互相評鑑，達至見賢思齊：我為成語嘉年華攤位活動設計了投票表，目的是為了讓學生在參與的過程中亦不忘透過觀察學會欣賞別人、肯定別人和反思不足。學生能在投票單中表達己見，更能鼓勵及讚揚同儕。學生所表達的意見是最真誠的，而且感受亦是最真切的，他們重視同儕間的意見，所以同儕的反饋對他們來說更深刻和更有影響力。學生通過公平公正的互相評鑑，以收見賢思齊之效，也讓老師透過學生的真實感受，反思整個教學活動的不足。

7. 善用科技，融入資訊教學：(1)把電腦科的教學小畫家融入應用於中文科中，為學生帶來實踐的機會，運用所學的電腦程式小畫家繪圖，增強學生的科技應用能力。(2)利用網上資源程式「成語大挑戰」進行截圖，截取遊戲當中的圖片後再向全班展示，進行看圖猜成語。圖片中還會顯示出該成語的出處，圖文並茂，有利於學生對成語的理解、鞏固和學會更多的成語，讓學生學會合理地使用網上資源，感受資訊科技帶來的便利。(3)向學生推廣「常用國字標準字體筆順學習網」，學生可以利用網上資源進行自學和複習。網站首頁有標題顯示「筆劃查詢」、「單字查詢」、「部首查詢」等，只要輸入生字便可得知其筆順，更設有書寫筆順練習。老師在平日課堂上亦較多使用此網站，結合資訊科技教學，令學生掌握字的筆順和架構。

8. 推廣環保意識：老師要求學生在製作遊戲用品時首選是環保物料，讓學生親身感受和實踐廢物利用，打破對廢物製作的玩具的一些舊有想法，從而加強環保意識。學生既有的活動概念，在活動過後都有大量的剩餘物資或只用了一次的物資，這樣的安排令學生親身經歷明白，我們是有能力去改變的，更不會因一次的活動後而產生大量廢物，反而為嘉年華增添一層環保意義。

四、教學重點

1. 認識成語的特點和由來；成語與諺語和歇後語的基本區別；
2. 運用拼音讀準字詞並理解字詞含義；
3. 運用六何法理解課文，歸納大意；
4. 認識童詩和故事的分別；把童詩轉化為故事；
5. 了解成語的出處及寓意；
6. 以口頭形式，聯繫生活經驗，結合成語表達；
7. 培養學生從閱讀中摘錄、分類和篩選資料的能力；
8. 培養學生自主學習的能力；
9. 提昇學生應用成語於生活中和寫作上的能力；
10. 培養學生的創造力、行動力；合作、溝通和表達能力；
11. 培養學生對成語的興趣和對中華文化的熱愛。

五、教學難點

1. 理解成語寓意，於生活中或寫作上運用成語；
2. 閱讀大量的資料後摘錄、分類和篩選；
3. 培養自主學習的能力和積極性；

4. 認識童詩和故事的分別；把童詩轉化為故事。

5.

六、教學用具

電子課本、實物投影機、相機、PPT 教學簡報、A4 白紙、分組名單表、工作紙(成語學習單、成語寓意配對單、BINGO 紙、投票單、小字卡)、小獎狀。

七、教學課時

共八節，每節 40 分鐘。

貳、教案

第一課節 初探成語

學科：小學中文科	班級：P3B	人數：33 人	
教材：自編補充	教學日期：2017年4月27日	教學時數：40分鐘	
課題：初探成語			
教學用具：電子課本、課本、PPT 教學簡報。			
教學目標：(第一課節，共40分鐘) 1. 說出成語的特點和由來。 2. 說出成語與諺語和歇後語的基本區別。 3. 培養學生從閱讀中摘錄、分類和篩選資料的能力； 4. 培養學生自主學習的能力； 5. 培養學生的創造力、行動力、合作、溝通和表達能力； 6. 培養學生對成語的興趣和對中華文化的熱愛。		教學內容： 1. 認識成語的特點和由來。 2. 認識成語與諺語和歇後語的基本區別。 3. 把成語劃分為三大主題-與動物有關、與大自然有關及與歷史人物有關。(每兩組主題相同，共六組) 4. 以主題學習形式讓學生組織設計攤位活動遊戲。 5. 學生分組，抽籤決定題目。 6. 派發成語學習單及白紙，由老師帶領前往圖書館，分組按主題搜集資料。 7. 設計介紹成語的海報。 8. 交代繪製電子成語圖注意事項。	
教 學 過 程			
教學程序 (教學目標)	教學活動	教學資源	時間
一.引入	1.老師展示數個詞語。 (當中包含成語、諺語、歇後語和普通四字詞語) 提問：(1)你們認為哪些是成語？哪些不是成語？為甚麼？ (2)你們認為怎樣才能成為成語？ 2.老師刪除其他詞語，只保留成語。 提問：你們認為這些成語有甚麼共同特點？	簡報	3
二.發展	(一)認識成語 1.認識成語的特點和由來。 2.認識成語與諺語和歇後語的基本區別。 (二) 介紹活動--成語嘉年華 1.向學生介紹舉辦成語嘉年華的目的和舉行日期。 2. 說明活動需要準備的工作及注意事項。 3.老師把成語劃分為三大主題。		10

<p>三、總結</p>	<p>(與動物有關、與大自然有關及與歷史人物有關) 4. 學生分組，抽籤決定題目。(每兩組主題相同，共六組)</p> <p>(三)交代作業事宜 1.派發分組名單、白紙(記錄之用)及成語學習單(每人一張)。 2.講解如何完成成語學習單。 3.說明製作成語海報的要求。(需具備成語的來源、特點和你對成語的感覺) 4.說明繪製成語圖的注意事項、交件形式和日期。 (以小組為單位)</p> <p>老師帶領前往圖書館分組搜集符合主題之資料，對材料進行摘錄、分類和篩選。(帶上智能卡、白紙、學習單及文具) 1.利用成語學習單，找出成語的寫法、拼音、解釋及造句。 2.如有需要可用白紙從圖書上摘錄所需資料。 3.各組討論、組織和籌劃活動事宜。 4.安排作業：完成學習單、設計一張介紹成語的海報</p>	<p>白紙、分組名單、成語學習單</p>	<p>5</p> <p>22</p>
-------------	---	----------------------	--------------------

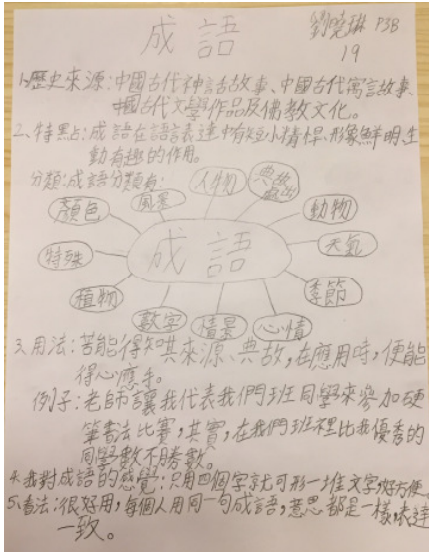
試教評估：

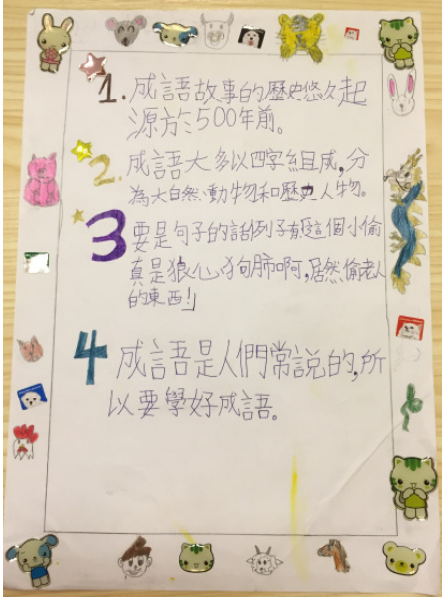
- 1.本課節的教學內容和資源都是自編的，因教材書上只是簡介成語，故我在內容上加以補充說明。本課節主要內容是讓學生認識成語和為參與按下來的成語活動作好準備。
- 2.學生能利用成語學習單，協助和鞏固學生對成語的理解，能找出成語的寫法、拼音、解釋及造句；能補充成語的一些基本情況，亦能理解老師要求去完成活動。
- 3.總結部份要學生製作一張介紹成語特點的海報，老師不但能利用這些海報檢視學生對成語基本特點的掌握情況，更能成為後期成語嘉年華中的場地佈置裝飾，一舉兩得。

反思及建議：

- 1.個別組別在按主題選取成語時，感到花多眼亂便盲目地把成語按書目順序抄下來，老師巡視時看見某些組別所選成語過於艱深，可見學生未能考慮成語內容是否符合自己和同學的認知程度，建議老師提供如何篩選的方向或指引，如需考慮同學能否透過字面略知內容、字詞會否過於生澀等，讓學生學習掌握篩選資料的方法和方向。個別學生在分辨成語時會有困惑，如「聞雞起舞」，到底是屬於有關動物還是關於歷史人物呢，建議老師要給予適當的提示或指引。
- 2.有些學生把成語書中的句子範例直接抄下來，使學習單中的運用成語造句部份失去意義。建議老師在派發學習單時要強調句子的原創性。

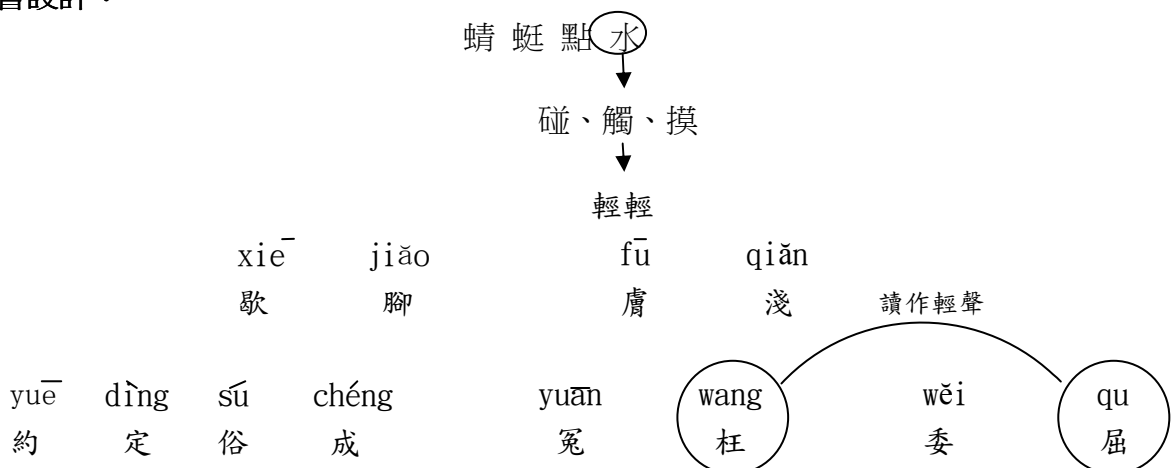
第二課節 《蜻蜓點水與對牛彈琴》

學科：小學中文科	班級：P3B	人數：33 人	
教材：快樂學語文	教學日期：2017年4月28日	教學時數：40分鐘	
課題：《蜻蜓點水與對牛彈琴》			
教學用具：電子課本、課本、PPT 教學簡報、板書。			
教學目標：(第二課節，共40分鐘) 1. 回憶成語的特點和由來； 2. 回憶成語與諺語和歇後語的基本區別； 3. 認識字詞的讀音及含義，並運用其造句； 4. 認識第三聲字的變調 5. 學習劃分意義段； 6. 了解成語寓意。 7. 運用成語，聯繫生活經驗，進行口頭創作。		教學內容： 1. 學生展示介紹成語特點的海報。 2. 利用拼音讀準字詞，注意筆劃和部件； 3. 了解字詞含義並造句； 4. 認識第三聲字的變調規律；正確讀出第三聲的詞語。 5. 學習劃分意義段； 6. 了解「蜻蜓點水」的寓意； 7. 聯繫生活經驗，結合成語意思作口頭表達。	
教 學 過 程			
教學程序 (教學目標)	教學活動	教學資源	時間
一.引入	(一)回憶成語。 1.請個別學生介紹自己設計的海報來進行回顧。 2.說出成語與諺語和歇後語的基本區別。 	學生設計的海報、簡報	4
			2

<p>二.發展</p>	 <p>1. 成語故事的歷史悠久起源於500年前。</p> <p>2. 成語大多以四字為句，分為大自然、動物和歷史人物。</p> <p>3. 要是句子的話請列子有段這小偷真是狼心狗肺啊，居然偷我的東西。</p> <p>4. 成語是人們常說的，所以要學好成語。</p> <p>(二)老師展示蜻蜓產卵的圖片。</p> <ol style="list-style-type: none"> 你們看看，圖中的蜻蜓在做甚麼？(牠正在產卵。) 蜻蜓在產卵時會沿著水面低飛，尾巴不時會碰到水面，這樣牠們就能把卵產於水中。我們可以怎樣形容牠這個動作呢？(蜻蜓碰水、蜻蜓觸水、蜻蜓摸水) 「碰」、「觸」和「摸」都能表示輕輕接觸物件表面的動作。除了以上的動詞，我們還可以用「點」來形容，如平時我們說的「點點頭」，所以「點」字是不是更能帶出輕輕的感覺呢？ 老師展示課題「蜻蜓點水」。 <p>(一)認識字詞 (歇腳、膚淺、約定俗成、冤枉、委屈)</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師板書字詞的拼音 學生拼讀後板書字詞於黑板上 老師糾正字詞讀音 學生跟著拼讀 老師利用「常用國字標準字體筆順學習網」，提醒學生需注意的部件和筆順。 <p>(二)了解字詞意思</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師解釋字詞意思 歇腳：歇，休息；腳因走路疲乏而停下來休息。 膚淺：(學識)淺，(理解)不深。 約定俗成：指某些事物名稱或行為規範是由人們共同認定或共同習慣形成的。 冤枉：無辜的人被誣指為有罪，無過錯的人受到指責。 委屈：受到不應該有的指責或待遇，心裏難過。 運用詞語口頭造句。 	<p>板書、課文</p> <p>6</p>	<p>8</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>簡報、課本</p> <p>5</p>
-------------	--	-----------------------	--

<p>三、總結</p>	<p>(三)認識第三聲字的變調 1.老師板書第三聲的詞語。(老鼠、展覽、點水、產卵) 2.要求學生為字詞標出聲調。 3.請學生讀出字詞。 4.老師糾正讀音，說明第三聲字的規律。 5.學生跟讀。</p> <p>(四)認讀課文 1. 為課文標上段號。 2. 使用適當的語調和語速朗讀課文。 3. 老師糾正讀音及語調。</p> <p>(五)學習劃分意義段 1.學生找出每段段意。 2.把表達相同意思的自然段合併為同一意義段。</p> <p>1. 學生書空字詞，鞏固對字詞結構的瞭解。 2. 理解成語寓意。 提問：(1)蜻蜓點水，「點」這個動作表達了甚麼意思？ (輕輕接觸水面的意思。) (2)蜻蜓點水的寓意和「點」這個動作有甚麼關係？ (「點」是指輕觸水面，表示停留在表面，跟寓意比喻人做事膚淺不深入，只停留於表面一樣。) 3. 聯繫生活經驗，運用成語進行口頭創作。 4. 安排作業：做硬筆書法冊 P.20-21</p>		5
-------------	---	--	---

總體板書設計：

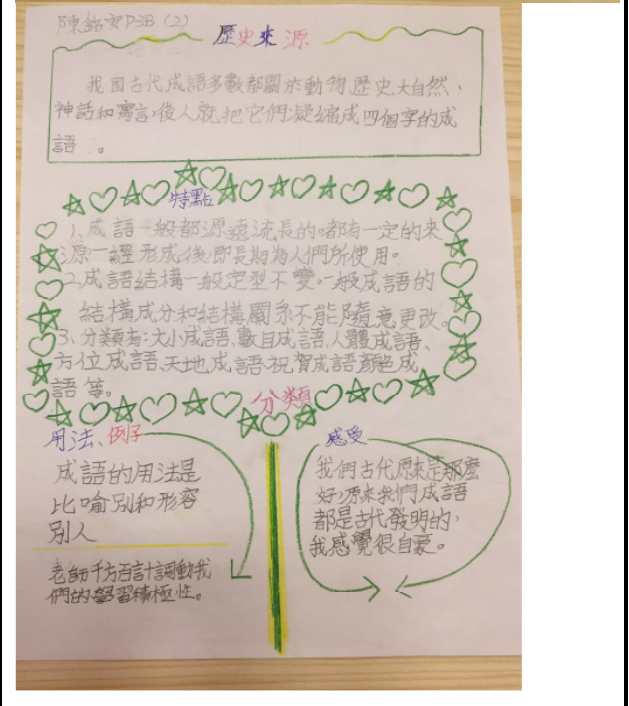
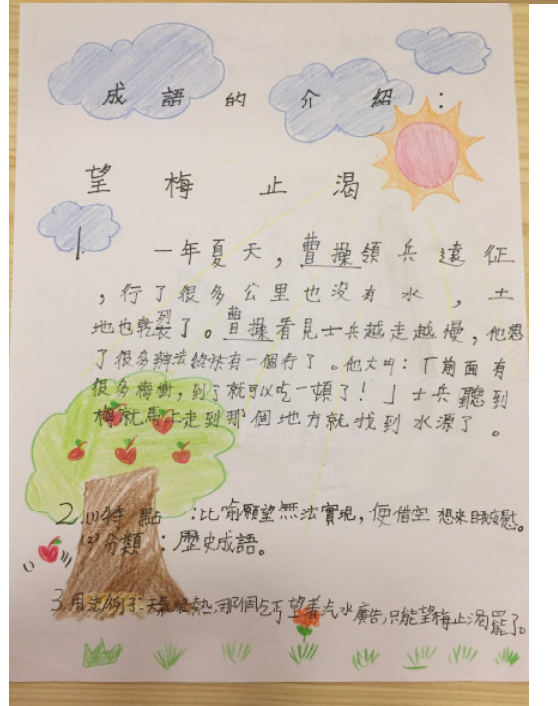
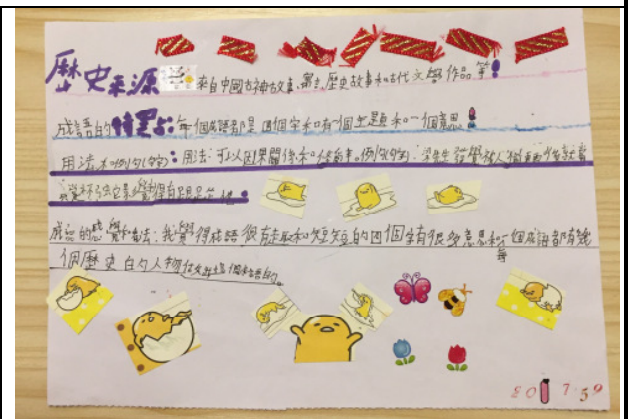
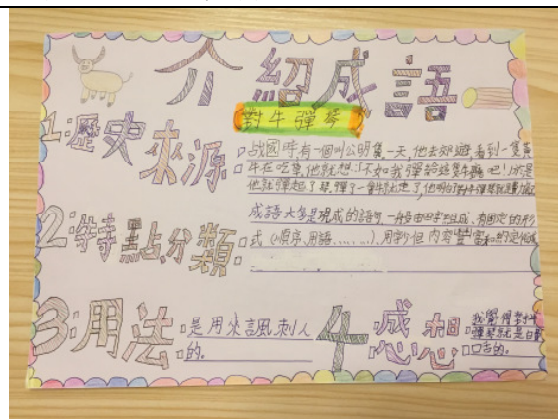


試教評估：

1. 本節課以回顧作為引入之一，學生在利用自製海報介紹成語特點時十分投入，從作品中亦看出學生製作十分認真，而在座學生亦聽得份外投入，可見學生對成語的基本特點掌握牢固透徹。
2. 老師透過蜻蜓點水的圖片帶出「點」這個動作，使學生把「點」帶有輕輕觸碰的意思與成語寓意「做事停留在表面，不深入。」做成連結，使成語的寓意更形象和深刻。利用日常生活例子「點點頭」讓學生更能領會字詞意思。
3. 以形、音、義三方面學習字詞，透過拼讀、板書、書空筆劃順序、運用詞語造句、網上資源等方式協助學生學習和理解字詞，鞏固字詞教學。
4. 總結部份要求學生運用成語口頭造句，學生都能運用恰當，這樣能快速檢視學生對成語的掌握情況。

反思及建議：

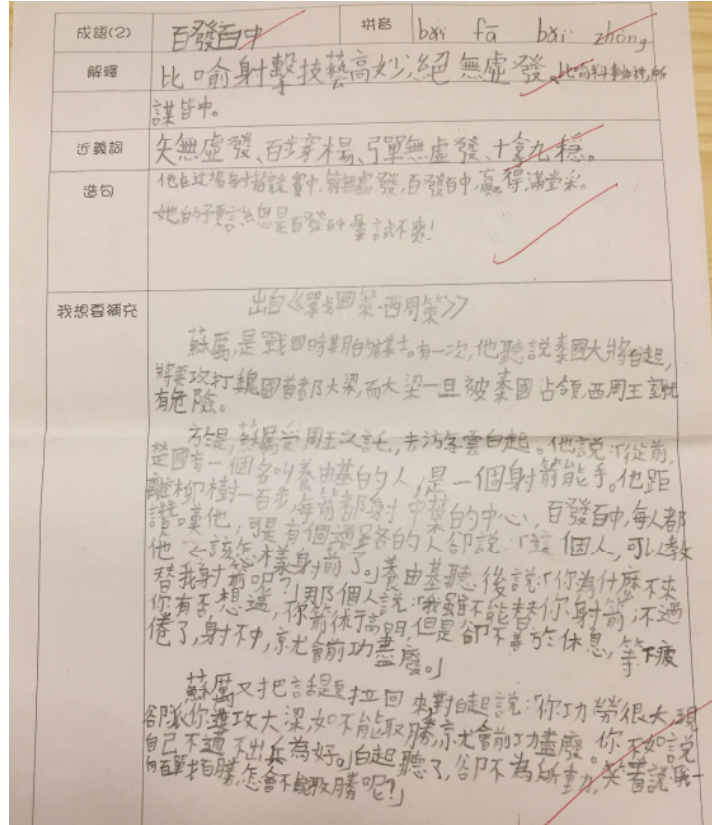
在引入部份，學生介紹成語海報的環節我認為可以安排較多時間，如把 4 分鐘改為 6 分鐘更為適宜，因為當中部份海報更加入了成語出處、背景和造句部份，這樣可以讓更多優秀的作品得到呈現的機會。



第三課節 《蜻蜓點水與對牛彈琴》

學科：小學中文科	班級：P3B	人數：33 人	
教材：快樂學語文	教學日期：2017年5月2日	教學時數：40分鐘	
課題：《蜻蜓點水與對牛彈琴》			
教學用具：電子課本、課本、PPT 教學簡報、word 文字檔、板書。			
教學目標：(第三課節，共40分鐘) 1. 讀準字詞的讀音及造句； 2. 說出成語寓意； 3. 讀準第三聲的詞語； 4. 培養自主積極的學習態度及勇於解難的精神。 5. 提昇合作精神，溝通和表達能力。 6. 應用成語。		教學內容： 1. 讀準字詞讀音及運用其造句； 2. 了解「對牛彈琴」的寓意並運用其造句。 3. 複習第三聲的詞語。 4. 共同訂正成語學習單。(三組) 5. 各組報告攤位進度及困難問題討論； 6. 檢視學生堂上學習及自學成果。 (成語大擂台：成語大挑戰、成語對對樂) 7. 收回成語學習單及電子成語圖。	
教 學 過 程			
教學程序 (教學目標)	教學活動	教學資源	時間
一.引入	回顧： (歇腳、膚淺、約定俗成、冤枉、委屈) 1. 複習字詞讀音。 2. 運用詞語造句。(學生自由作答) 3. 說出成語「蜻蜓點水」寓意。(比喻做事膚淺、不深入。)	板書	3
	1.老師設定情境：當你興高采烈地完成了一首歌的創作，正想與人分享時，眼看四周無人，只有一頭牛在你面前，你會…… 2.請學生代入情境幻想，說出當下做法和感受。 (牛無法理解我興奮的原因吧；對牛彈奏感覺很無聊、很傻；牛會聽得懂美妙的旋律嗎？即使我彈奏得多好也是白費力氣。) 3.老師根據學生感受，總結出「對牛彈琴」的寓意。(比喻對不懂道理的人講道理，對外行人說內行話，白費力氣。)	板書、課本	5
二.發展	(一)複習第三聲的詞語 1.請學生說出第三聲詞語的規律。 2.請學生讀準書本 P.17 的詞語。 (二)共同訂正學習單(三組)	課本 成語學習單、實物投	2 10

- 1.請學生按組別坐好
- 2.利用實物投影機投映學生的成語學習單，請學生共同檢視單中內容是否具備成語特質，篩選出成語。
- 3.老師訂正學習單中的讀音、錯字、寓意和句子。



- (三)各小組報告攤位活動進度
(我們是第__組，我們的攤位主題是關於__的成語，現時我們做了__，尚有__未完成)
- (四)各小組提出籌備過程中的疑惑或困難。(學生按組內情況表達)
- (五)同學和老師為有阻力的小組提供建議或跟進。

三、總結

1. 以小組比拼形式，利用工作紙、學習單檢視學生對課堂掌握及自學成果。
2. 成語大擂台—成語大挑戰(活動)
 - (1) 派發成語寓意配對單。
 - (2) 利用網上「成語大挑戰」程式，截圖讓學生看圖猜成語，之後會揭示答案和出處。

影機

成語寓意配對單、word 文字檔

20



- (3) 學生此時需把配對單反到背面，在猜成語的過程中可利用空白地方，把難寫或易寫錯的字用筆記下來，但不能把整個成語抄下來。



- (4) 進行下一個活動(成語對對樂)

3. 成語大擂台--成語對對樂

- (1) 當看完所有成語圖片時，需反到配對單的正面，回憶剛才學習的成語，根據表中的意思寫下相對的成語，以檢視學生的掌握情況。
- (2) 共同訂正答案改正。

1	一丘之貉	✓	比喻彼此同樣低劣，並無差異。
2	如魚得水	✓	比喻得到志同道合的人或適合於自己發展的環境。
3	打草驚蛇	✓	比喻對付敵人時，行事不密，致使對方有所警覺而預先防備。
4	畫蛇添足	✓	比喻多此一舉，反而把事情弄糟。
5	狡兔三窟	✓	比喻有多個藏身的地方或多種避禍的準備。(狡兔三窟)
6	狡兔三窟	✓	比喻一個人避諱得勢，左右有關係的人也跟著發跡。
7	兔死狗烹	✓	比喻事成之後，有功之人即遭到殺害或見棄的命運。(兔死狗烹)
8	魚躍龍門	✓	比喻登上高位
9	魚目混珠	✓	比喻用錯方法，徒勞無功。
10	魚在碗下	✓	比喻處劣下的人成事。
11	混水摸魚	✓	比喻趁混亂時說取不正當的利益或指互作不認真。
12	投鼠忌器	✓	比喻想害確害，但因有所顧忌而不敢下手。
13	狗急跳牆	✓	比喻走投無路時，不顧後果地冒險，只求一條生路。

4.安排作業：做習作 P5-8

總體板書設計：

蜻 蜓 點 水

xiē jiǎo fū qiǎn
歇 腳 膚 淺

yuē dīng sú chéng yuān wang wěi qu
約 定 俗 成 冤 枉 委 屈

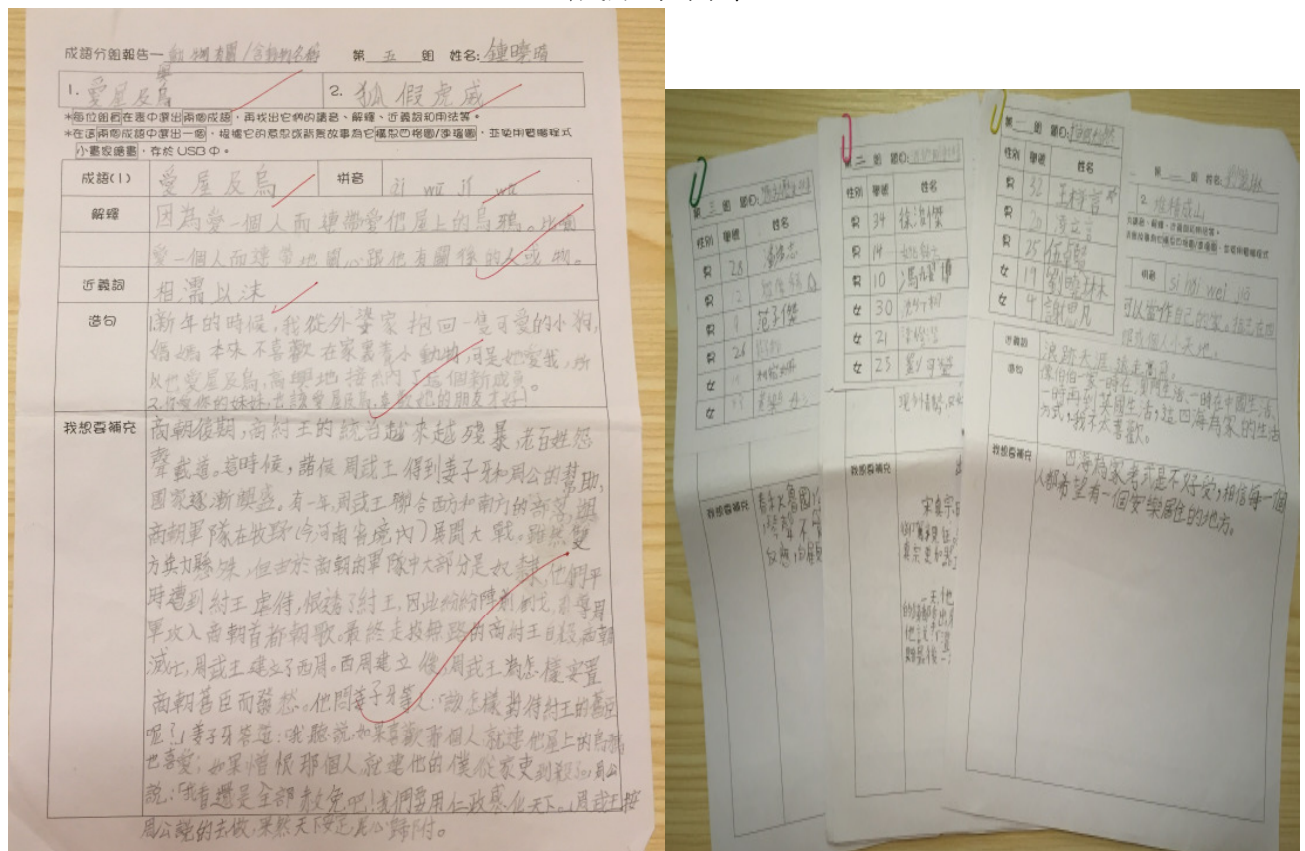
試教評估：

- 1.除了運用口頭造句理解成語外，這次老師在引入部份設定情境讓學生代入，把寓意帶出。學生都能從情境中身同感受，產生共鳴。
- 2.在複習第三聲字詞時，大部份學生都能牢記第三聲字詞的規律，能讀準第三聲詞語。
- 3.在訂正成語學習單時所用時間較多，以致後面教學較趕。
- 4.為了能使學生能在籌備活動中不斷反思及完善，故在課節中加入小組進度報告環節，這樣不單可以令老師及時知道各組的進展情況，更能及時給予幫助和調解。
- 5.報告和解難期間，很多小組都有共鳴，大家共同討論、商量和交流，為對方提供解決辦法和建議，運用同理心和不同角度的思考模式，把互助精神和積極學習的氣氛推到高潮。
- 6.利用活動「成語大挑戰」和「成語對對樂」作為總結，檢視學生對課堂和自學的掌握情況，活動過程流程順暢，學生都很投入，能積極參與活動，從中學會更多課外成語。

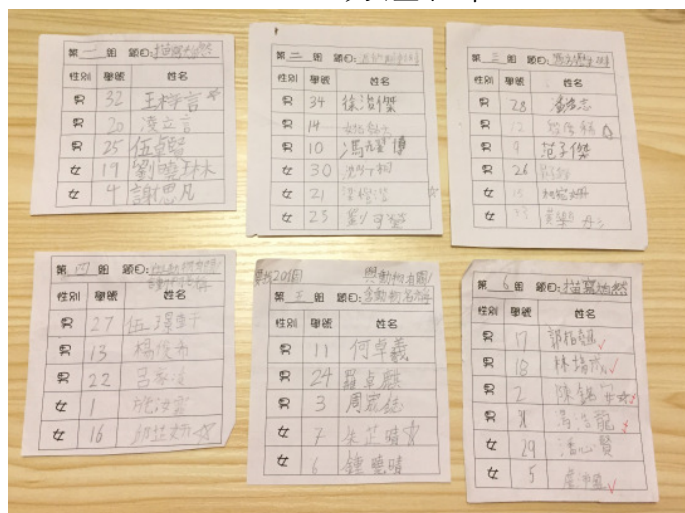
反思及建議：

1. 個別學生在讀第三聲字詞時不能按變調規律發準每個字的聲調，建議老師補充第三聲字詞，讓學生多作練習。
2. 在共同訂正成語學習單時只有十分鐘，但老師在訂正運用成語造句和成語出處部份這兩個部份時需要較多時間。批閱句子時除了要留意用法是否恰當外，更要注意其完整和通順程度；而成語出處的資料必須準確，學生在訂正時未能判斷是否正確，所以建議老師預先批改這個部份，在班上訂正時講解便可，而不會導致花上太多時間。也建議老師可在班上準備數本成語書，讓學生可以隨時翻查學習。

成語學習單



分組名單



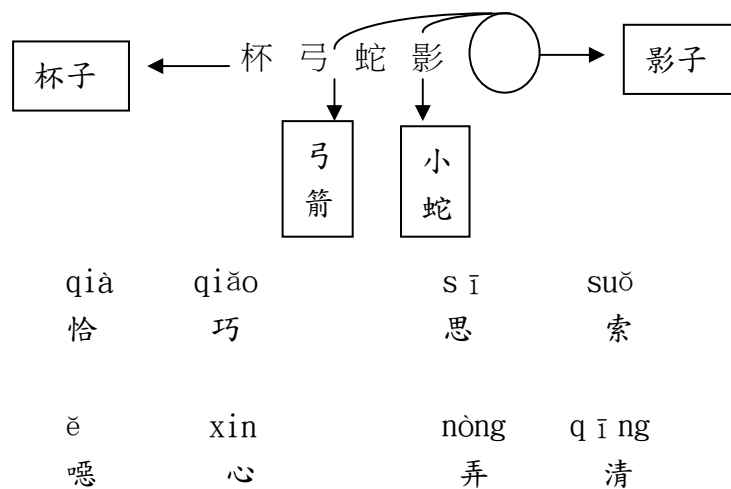
第四課節 《杯弓蛇影》

學科：小學中文科	班級：P3B	人數：33 人	
教材：快樂學語文	教學日期：2017年5月4日	教學時數：40分鐘	
課題：《杯弓蛇影》			
教學用具：電子課本、課本、PPT 教學簡報、板書。			
教學目標：(第四課節，共40分鐘) 1. 認識字詞的讀音及含義，並運用其造句； 2. 運用六何法理解課文； 3. 歸納課文大意； 4. 用事例說明人物性格特點； 5. 了解成語的寓意； 6. 運用成語口頭表達。		教學內容： 1. 利用拼音讀準字詞，注意筆劃和部件； 2. 了解字詞含義並造句； 3. 運用六何法理解課文內容； 4. 歸納課文大意； 5. 利用事例說明人物性格特點； 6. 了解「杯弓蛇影」的意思； 7. 聯繫生活經驗，結合成語意思作口頭表達。	
教 學 過 程			
教學程序 (教學目標)	教學活動	教學資源	時間
一.引入	1.老師板書課題「杯弓蛇影」，請學生觀察課題後說出相關的事物。 (杯子、弓箭、蛇和影子) 2.你們認為這個影子是屬於誰的？為甚麼？ (蛇，因為成語說蛇影) 3.你們猜這個成語與甚麼動物有關？ (蛇) 4.你們曾經學過哪些與蛇有關的成語？可以把它們說出來嗎？ (畫蛇添足、虎頭蛇尾、打草驚蛇、蛇鼠一窩……) 5.現在讓我們一起看看這個成語故事是否真的和蛇有關，蛇與杯子和弓箭又是甚麼關係呢？	板書	3
二.發展	(一)認讀字詞 (恰巧、噁心、思索、弄清) 1. 老師板書字詞的拼音 2. 學生拼讀後板書字詞於黑板上 3. 老師糾正字詞讀音 4. 學生跟著拼讀 5. 老師利用「常用國字標準字體筆順學習網」，提醒學生需注意的部件和筆順。	板書、課本	5
		課本、簡報	5

	<p>(二)了解字詞意思 1.根據課文的上文下理猜想字詞。 (1)弓的影子恰巧落在朋友的杯子裏。=正好、巧合 (2)看見酒杯有條小蛇正在游動，他感到十分噁心。=想吐 (3)他仔細觀察、細心思索，發現原來是客廳牆上掛著的那張弓在作怪。=思考 (4)弄清原因後，他再次請那位朋友喝酒。=查明、想明白</p> <p>2.老師訂正字詞意思 3.運用詞語口頭造句</p> <p>(三)認讀及理解課文 1.為課文標上段號。 2.使用適當的語調和語速朗讀第一段。 3.跟隨老師朗讀課文，注意讀音及語調。 4.在第一段中圈出六何法中的何時、何人和何地。 (何時—晉朝) (何人—樂廣和他的朋友) (何地—樂廣家中的客廳) 5.使用適當的語調和語速朗讀第二、三段。 6.跟隨老師朗讀課文，注意讀音及語調。 7.提問： (1)樂廣的朋友發生了甚麼事？在第二段劃下答案。(何事) (他喝完酒之後便病倒了。) (2)樂廣的朋友為甚麼會病倒了？在第二段劃下答案。(為何) (因為他以為自己喝下了小蛇，所以病倒了。) (3)樂廣怎樣幫助朋友找出病因？結果如何？在第三段劃下答案。(如何) (樂廣再次請朋友到家中喝酒，讓朋友明白杯中的小蛇是牆上弓箭的倒影，結果朋友的病不藥而癒。) 8.結合六何答案，加上適當的连接詞，歸納成課文大意。 9.分析人物性格 提問： 樂廣是個怎樣的人？從哪些事情可以證明。 (學生自由作答，但必須有依據……樂廣是個好客的人，因為他請朋友喝酒。樂廣是個關心朋友的人，因為朋友生病了他會前去探望。樂廣是個細心愛思考的人，因為他去查明朋友的病因。)</p>	<p>簡報、 課本</p>	<p>18</p>
<p>三、總結</p>	<p>1. 學生書空字詞，鞏固對字詞結構的瞭解。 2. 利用六何答案，梳理出課文大意。 3. 思考成語，理解寓意。 提問：(1)小朋友們，你們現在認為這個成語和甚麼有關？和我們一開始的猜想是一樣嗎？</p>		<p>8</p>

	<p>(這個成語是跟弓箭和蛇影有關，但這裏的影子不單指蛇影，還指弓箭的影子。這個成語是說因為牆上掛著弓箭，它的影子剛好倒映在酒杯中，讓喝酒的人誤以為酒杯中出現蛇的蹤影。)</p> <p>(2)杯弓蛇影的寓意是甚麼？(比喻因疑神疑鬼而引起恐懼。)</p> <p>4. 聯繫生活經驗，運用成語進行口頭創作。</p> <p>5. 安排作業：做硬筆書法冊P.22-23</p>	
--	--	--

總體板書設計：



試教評估：

1. 利用觀察法作為引入，讓學生觀察課題，猜想成語背後的故事。學生能從字面中猜想成語背後的故事，由起初簡單直接把「杯弓蛇影」中的蛇影理解為「蛇的影子」，但經過課文的理解後，到總結時再次審視課題，此時對課題有更深入的理解，得出「蛇影」裏的影子不單指蛇影，還指弓箭的影子。這樣的引入使學生對課文內容更有興趣，並且有助於理解課文內容和寓意。
2. 透過課文內容，根據上文下理的意思去理解字詞含義，明白字詞在不同的語境中會有不同的解釋。藉著問題去理解和梳理課文，歸納課文大意，這樣的學習模式更有層次。
3. 總結部份要求學生運用成語口頭造句，學生都能運用恰當，如「是他在搖桌子，不是地震，你別杯弓蛇影地嚇自己了。」這樣能快速檢視學生對成語的掌握情況。

反思及建議：

在隨堂練習中，個別學生只能單一地、簡短地根據六何問答回答，未能利用為答案加上適當的連接詞梳理成大意，以致在歸納課文大意上顯得有些吃力。建議老師利用腦圖，向學生展示文中的事情順序和發展關係，培養學生利用腦圖去理解課文，讓學生有更清晰的思路。

第五課節 《杯弓蛇影》

學科：小學中文科	班級：P3B	人數：33 人	
教材：快樂學語文	教學日期：2017年5月5日	教學時數：40分鐘	
課題：《杯弓蛇影》			
教學用具：實物投影機、電子課本、課本、PPT 教學簡報、成語學習單、寓意配對單、BINGO 紙、板書。			
教學目標：(第五課節，共40分鐘) 7. 讀準字詞的讀音及造句； 8. 說出成語寓意； 9. 培養對成語的興趣； 10. 培養自主積極的學習態度及勇於解難的精神。 11. 提昇合作精神，溝通和表達能力。 6. 運用電腦程式小畫家繪製成語圖畫。		教學內容： 1. 讀準字詞發音及運用其造句； 2. 說出成語寓意； 3. 共同訂正成語學習單。(三組) 4. 各組報告攤位進度及困難問題討論； 5. 檢視學生堂上學習及自學成果。 (成語大擂台：成語大 BINGO、成語解圖。)	
教 學 過 程			
教學程序(教學目標)	教學活動	教學資源	時間
一.引入	回顧複習 (恰巧、噁心、思索、弄清) 1.複習字詞讀音。 2.運用詞語造句。(學生自由作答) 3.說出成語「杯弓蛇影」寓意。 (比喻因疑神疑鬼而引起恐懼。)	板書	5
二.發展	(一)共同訂正學習單(三組) 1.請學生按組別坐好 2.利用實物投影機投映學生的成語學習單，請學生共同檢視單中內容是否具備成語特質，篩選出成語。 3.老師訂正學習單中的讀音、錯字、寓意和句子。 (二)各小組報告攤位活動進度 (我們是第__組，我們的攤位主題是關於__的成語，現時我們做了__，尚有__未完成) (三)各小組提出籌備過程中的疑惑或困難。(學生按組內情況表達) (四)同學和老師為有阻力的小組提供建議或跟進。	實物投影機、成語學習單	15

三.總結

1.以小組比拼形式，利用工作紙、學習單檢視學生對課堂掌握及自學成果。

2.成語大擂台--成語大 BINGO(活動)

(1)老師派發已批閱的成語寓意配對單，讓學生知道正確答案和

1	一敗塗地	✓	比喻被比同樣低劣，並無差異。
2	如魚得水	✓	比喻得到志同道合的人或適合於自己處境的環境。
3	打草驚蛇	✓	比喻對付敵人時，行事不密，致使對方有所警覺而先發制人。
4	畫蛇添足	✓	比喻多此一舉，反而把事情弄糟。
5	打草驚蛇	✓	比喻有多個藏身的地方或多種避禍的準備。(狡兔三窟)
6	左輔右弼	✓	比喻一個人發達得勢，左右有關係的人也跟著發跡。
7	功高震主	✓	比喻事成之後，有功之人即遭到被害或見棄的命運。(兔死狗烹)
8	捷徑通達	✓	比喻登上高位。
9	事半功倍	✓	比喻用錯方法，徒勞無功。
10	魚目混珠	✓	比喻卑劣低下的人或事。
11	水可載舟	✓	比喻趁混亂時謀取不正當的利益或相互不認帳。
12	狗急跳牆	✓	比喻想尋尋害，但有所顧忌而不敢下手。
13	狗急跳牆	✓	比喻走投無路時，不顧後果地冒險，只求一條生路。

複習。

(2)老師派發 3X3 格的 BINGO 紙，學生根據簡報(1)上的題目，在成語寓意單中為句子適選出適當的成語。

(3)答案按題號相對地寫於 BINGO 紙的空格中。

(4)填寫好成語後，便按簡報(2)的成語寓意圈出成語，進行連線。(直、橫、斜連成一直線時就是中獎 BINGO)

簡報(1)

請為以下句子選出正確的成語

- 那些江洋大盜都是小時候有_____的行為，然後慢慢把行為變成習慣的。
- 這些人都是助他開創事業的，如今_____，一個個被他開除。
- 這些流氓犯、盜竊犯、詐騙犯都是_____，應嚴厲打擊。
- 其實上班時間裡哪個員工_____，老闆都一清二楚。
- 他當了縣長以後，他全家都神氣活現起來，真是「一人得道，_____。」
- 警方為了避免_____，所以派出便衣員警埋伏在四周，恐怕劫匪有所行動。
- 他在作文最後又加了幾句，自認為是畫龍點睛，沒想到在老師眼裏卻成了_____。
- 小偷被群眾追得無路可逃，情急之下_____，跳進路旁的臭水溝裡去了。
- 歹徒不停地變換藏匿地點，就像_____一樣，讓警察四處奔波。

簡報(2)

BINGO 紙

請根據解釋圈出正確的成語

比喻卑劣低下的人或事。

比喻一個人發達得勢，左右有關係的人也跟著發跡。

比喻多此一舉，反而把事情弄糟。

比喻對付敵人時，行事不密，致使對方有所警覺而預先防備。

比喻走投無路時，不顧後果地冒險，只求一條生路。

比喻有多個藏身的地方或多種避禍的準備。

L O V E

簡報、成語寓意配對單、小紙條、BINGO 紙

20

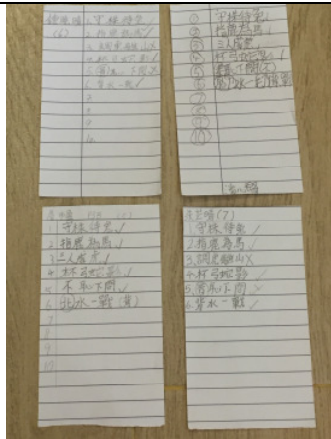


3. 成語大擂台--成語解圖(活動)

(1)事前準備：老師已收集各小組的成語圖作品，並把成語圖置於 PPT 簡報中，加入學習單上已訂正的成語解釋。



(2)小組成員向全班展示及介紹成語圖，讓其他同學進行競猜。
(3)學生把成語答案寫於紙上。



(4)小組成員揭示答案。

4.安排作業：做習作 P9-10

總體板書設計：

杯弓蛇影

qià	qiǎo	ě	xīn
恰	巧	噁	心
sī	suǒ	nòng	qīng
思	索	弄	清

試教評估：

1. 根據第三課節在訂正成語學習單的部份上費時較多，所以到這節課時老師已預先批改好成語學習單的成語造句和成語出處這兩個部份。當這節課再共同訂正時，明顯減省了訂正時間，使老師在講述近義詞時，有充分時間補充更多的成語，並且在造句方面，亦能請更多的學生舉出更多的例子，加深學生對寓意的理解和印象。
2. 這次各組報告進度的環節較快完成，因為學生已從上次吸取經驗，總結出解決辦法，因此這次所需時不多。
3. 在總結部份利用成語 BINGO(句子填空)檢視學生對成語寓意的了解和運用情況，學生答對率高，大多只出現錯別字情況。成語解圖(學生自製成語圖)檢視學生自學的學習成效，因他們繪製的成語都是從成語學習單中選取的。整節課堂學習氣氛投入積極，對成語的學習興趣亦日漸濃厚。

反思及建議

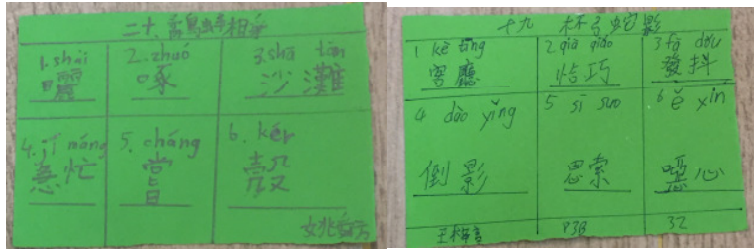
學生設計成語圖上，形式過於單一，都是運用四格漫畫形式把每一個字的圖象畫出來，較少能根據寓意畫出來。建議老師製作前提醒學生可用另一角度去表達成語，引導學生根據成語的寓意或當時的應用語境去作表達，避免局限於字眼表達上。

第六課節 《鵲蚌相爭》

學科：小學中文科	班級：P3B	人數：33 人	
教材：快樂學語文	教學日期：2017年5月8日	教學時數：40分鐘	
課題：《鵲蚌相爭》			
教學用具：電子課本、課本、PPT 教學簡報、卡紙、板書。			
教學目標：(第六課節，共40分鐘) 1. 認識字詞的讀音及含義，並運用其造句； 2. 從童詩中提取大意； 3. 歸納課文內容； 4. 說出童詩和故事的分別； 5. 了解成語寓意。 6. 運用成語，聯繫生活經驗，進行口頭創作。		教學內容： 1. 利用拼音讀準字詞並運用其造句； 2. 了解童詩內容，提取大意； 3. 透過大意，歸納出「鵲蚌相爭」的寓意； 4. 認識童詩和故事的分別； 5. 以口頭形式，發揮想像力為故事創作不同的結局； 6. 檢測對本單元所學字詞的掌握情況。	
教 學 過 程			
教學程序(教學目標)	教學活動	教學資源	時間
一.引入	1. 老師展示鵲鳥及河蚌圖片。 提問：(1)鵲鳥生活在哪裏？河蚌生活在哪裏？ (鵲鳥生活在靠近水的地方；河蚌生活在有水的地方。) (2)牠們有機會相遇嗎？(有) 2. 老師板書課題「鵲蚌相爭」。 3. 學生觀察課題後猜想成語故事內容。 (鵲鳥和河蚌相遇後，因為一些事而互相爭論、爭執)	簡報	2
二.發展	(一)認讀字詞 (鵲蚌相爭、啄、曬) 1. 老師板書字詞的拼音 2. 學生拼讀並板書字詞 3. 老師糾正字詞讀音 4. 學生跟讀 5. 老師利用「常用國字標準字體筆順學習網」，提醒學生需注意的部件和筆順。 (二)了解字詞意思 (鵲蚌相爭、啄、曬) 1. 老師解釋字詞意思。 鵲蚌相爭：爭，爭論、爭吵。	板書	5 5

<p>啄：鳥類用嘴敲擊並夾住東西。 曬：把東西放在太陽光下使它乾燥。 2.運用詞語口頭造句 (三)了解課文內容，提取大意。 透過觀察人物動作，理解故事的發生的起因、經過和結果。這樣能幫助學生從童詩中提取完整大意，把童詩內容改寫為故事。 1.圈出第一節童詩中的動詞。(躺、張開、曬) 提問：(1)誰做出這些動作？(河蚌) (2)河蚌躺在哪裏？在做甚麼？(河蚌躺在沙灘上張開殼曬太陽。) 2.提取第一節童詩的大意：河蚌躺[]在沙灘上張開殼曬太陽。 3.圈出第二節童詩中的動詞。 (飛、伸嘴、嘗、關、夾、放、拔、回) 提問：(1)是誰做出以上的動作？ (鷓鴣：飛、伸嘴、嘗、拔不出；河蚌：關、夾、不放、回不了) (2)你能說出這些動作的順序和關係嗎？ (鷓鴣動作：飛到沙灘上，伸嘴要嘗蚌肉。河蚌反應：立刻關上殼、剛好夾住了鳥嘴。)(關係：因為鷓鴣想吃蚌肉，所以被河蚌夾住了鳥嘴。因為河蚌夾住了鳥嘴不放，鷓鴣不能把嘴拔出，所以河蚌回不了水裏) 4.提取第二節童詩的大意：鷓鴣飛[]到沙灘上，伸嘴要嘗蚌肉，河蚌立刻關[]上殼、剛好夾[]住了鳥嘴。因為鷓鴣想吃蚌肉，所以被河蚌夾住了鳥嘴。河蚌夾住了鳥嘴不放[]，鷓鴣不能把嘴拔[]出，所以河蚌回不了[]水裏。 5.圈出第三節童詩中的動詞。(說、啄、不放、死、夾) 提問：(1)有誰說話了？(鷓鴣和河蚌說話了。) (2)牠們說了甚麼？(鷓鴣說要啄住河蚌不放，要牠死在沙灘上。河蚌回答說要夾住鷓鴣的嘴不放，要牠餓死在沙灘上。) 6.提取第三節童詩的大意：鷓鴣和河蚌說話[]了。鷓鴣說要啄住河蚌不放[]，要牠死[]在沙灘上。河蚌回答說要夾住鷓鴣的嘴不放[]，要牠餓死[]在沙灘上。 三.總結 7.總結課文內容，歸納得出成語寓意。 (四)認識童詩和故事分別。 1. 課題聯繫生活經驗，運用成語進行口頭創作。</p>	<p>啄：鳥類用嘴敲擊並夾住東西。 曬：把東西放在太陽光下使它乾燥。 2.運用詞語口頭造句 (三)了解課文內容，提取大意。 透過觀察人物動作，理解故事的發生的起因、經過和結果。這樣能幫助學生從童詩中提取完整大意，把童詩內容改寫為故事。 1.圈出第一節童詩中的動詞。(躺、張開、曬) 提問：(1)誰做出這些動作？(河蚌) (2)河蚌躺在哪裏？在做甚麼？(河蚌躺在沙灘上張開殼曬太陽。) 2.提取第一節童詩的大意：河蚌躺[]在沙灘上張開殼曬太陽。 3.圈出第二節童詩中的動詞。 (飛、伸嘴、嘗、關、夾、放、拔、回) 提問：(1)是誰做出以上的動作？ (鷓鴣：飛、伸嘴、嘗、拔不出；河蚌：關、夾、不放、回不了) (2)你能說出這些動作的順序和關係嗎？ (鷓鴣動作：飛到沙灘上，伸嘴要嘗蚌肉。河蚌反應：立刻關上殼、剛好夾住了鳥嘴。)(關係：因為鷓鴣想吃蚌肉，所以被河蚌夾住了鳥嘴。因為河蚌夾住了鳥嘴不放，鷓鴣不能把嘴拔出，所以河蚌回不了水裏) 4.提取第二節童詩的大意：鷓鴣飛[]到沙灘上，伸嘴要嘗蚌肉，河蚌立刻關[]上殼、剛好夾[]住了鳥嘴。因為鷓鴣想吃蚌肉，所以被河蚌夾住了鳥嘴。河蚌夾住了鳥嘴不放[]，鷓鴣不能把嘴拔[]出，所以河蚌回不了[]水裏。 5.圈出第三節童詩中的動詞。(說、啄、不放、死、夾) 提問：(1)有誰說話了？(鷓鴣和河蚌說話了。) (2)牠們說了甚麼？(鷓鴣說要啄住河蚌不放，要牠死在沙灘上。河蚌回答說要夾住鷓鴣的嘴不放，要牠餓死在沙灘上。) 6.提取第三節童詩的大意：鷓鴣和河蚌說話[]了。鷓鴣說要啄住河蚌不放[]，要牠死[]在沙灘上。河蚌回答說要夾住鷓鴣的嘴不放[]，要牠餓死[]在沙灘上。 三.總結 7.總結課文內容，歸納得出成語寓意。 (四)認識童詩和故事分別。 1. 課題聯繫生活經驗，運用成語進行口頭創作。</p>	<p>書本、板 書</p>	<p>15</p> <p>5 8</p>
--	--	-------------------	--------------------------

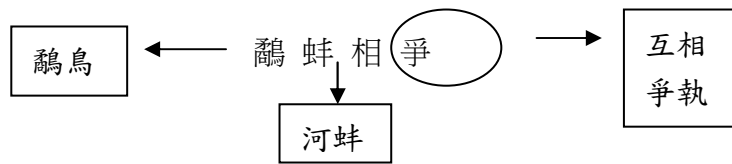
- 以口頭形式，發揮想像力為故事創作不同的結局；
- 老師板書本單元拼音，學生根據拼音在卡紙上寫上相對詞



語；

- 安排作業：做硬筆書法冊 P.24；做習作 P11-12

總體板書設計：



yù bàng xiāng zhēng
鴉 蚌 相 爭

shài zhuó
曬 啄

複習字詞(正面)

kè tīng	qià qiǎo	fā dǒu
dào yǐng	sī suǒ	ě xīn

複習字詞(背面)

shài	zhuó	shā tān
jí máng	cháng	ké

試教評估：

- 利用圖片作為引入，帶出故事中的兩位主角，讓學生觀察課題，猜想成語背後的故事。
- 因為童詩篇幅短小，用字亦較為簡煉，所以沒有很清楚交代故事的內容。要準確理解童詩和人物關係，需要清晰的思路，所以老師利用圈出童詩中的動詞去理解課文，學生透過詩中的動詞，觀察推斷做出該動作的人物，從而知道人物間的行為和關係，亦明白動作間的關係和事情的發展。從簡短精煉的詩句中找出動詞，除了能更準確了解人物的心理活動和行為，更能理解事情的發展關係。如童詩第二節其中的「河蚌急忙關雙殼，夾住鳥嘴不肯

放。」學生未必能簡短的兩句十四個字中讀取到角色的行為和事情因由，而透過動詞則能清楚知道做出動作的人物和促使這個動作形成的原因，這樣能幫助學生更準確清晰理解課文，亦有助於學生把童詩改寫為故事。

3. 總結課文歸納大意時，學生能透過猜想故事中兩位主角的結局而得出「兩敗俱傷」的結論，從而得出寓意。
4. 總結部份以拼讀形式默寫本單元所學的部份字詞，讓老師能檢視學生學習字詞情況。學生在為故事創作結局時能發揮豐富的想像力，更利為故事加入更多角色，使內容更生動有趣。

反思與建議：

1. 從童詩提取段落大意和課文大意時，對個別學生是有難度的，他們根據問題整理出完整的句子的能力較弱，以至未能把童詩內容轉化為完整故事。建議老師可以句子基本的「主謂賓」結構去協助學生理順思路，再逐步拓展。
2. 個別學生在口頭創作時過於天馬行空以致前言不對後語，或出現不合邏輯的情況，導致故事結尾奇怪或無疾而終。在口頭創作時亦會忽略角色的心理活動，直接單一地交代事情的經過和結局，以致內容過於簡短和單調，建議老師讓學生根據敘事六要素方式思考故事內容，再為人物角色設定性格特點和詳細交代情節的轉折，這樣能使創作內容更生動有趣。

第七課節 教學延伸活動(攤位遊戲及微話劇創作)

學科：小學中文科	班級：P3B	人數：33 人	
教材：快樂學語文	教學日期：2017年5月9日	教學時數：40分鐘	
課題：教學延伸活動(攤位遊戲)			
教學用具：抽籤紙、相機、學生自製攤位用品。			
教學目標：(第七課節，共40分鐘) 1. 培養自主積極的學習態度及勇於解難的精神； 2. 培養學習成語的興趣； 3. 激發學生的行動力和創造力； 4. 組織學生策劃、籌備和舉辦活動； 5. 提昇學生的合作、溝通和表達能力； 6. 學會評鑑和欣賞。 7. 增強學生的自信心和學習上的成功。		教學內容： 1. 抽籤決定各組進行攤位遊戲的順序。 2. 學生進行攤位遊戲。 (每三組進行，分兩場) 3. 總結活動成效和建議。	
教 學 過 程			
教學程序(教學目標)	教學活動	教學資源	時間
一.引入	1. 抽籤決定各組進行攤位遊戲的順序。(每三組進行，分兩場) 2. 餘下三組成為參與者，按喜愛自行參加各組的攤位遊戲。 3. 說明活動時間。(每場 15 分鐘，兩場共 30 分鐘) 4. 共同定出活動進行時的規則並遵守。 (要合作分工、維持秩序……)	抽籤紙	5
二.發展	成語嘉年華攤位遊戲 (1)各活動小組安排桌椅擺放位置。 (2)各活動小組佈置，擺放活動用品。 (3)各活動小組再次確實分工時間、負責崗位、排隊位置等事項。 (4)各攤位開放，同學參與遊戲，學習成語。	學生自製活動作品	30
三.總結	1. 各組說出參與活動的感受。 2. 各組說出攤位中可改進地方。 3. 老師總結活動成效。		5

試教評估：

1. 這節課的活動，無論是設計、籌備、決策、製作和實踐都是完全由學生親自負責，真正成為課堂的主導者。老師在嘉年華這個活動中只是負責觀察和記錄，這個活動能調動學生的積極性和提昇學習的投入度，也能培養學生遇事的應變能力。
2. 在活動過程中有組別發生漏帶用品情況，學生都能即時作出補救。
3. 體現學生的合作精神、組織籌備能力和自學的成果，更能檢視教學設計和教學內容的成效。
4. 使學生快樂地、主動地學習，是本次活動的最大目的。學生在這個活動當中所設計的所有成語遊戲都能符合學習性質，透過攤位遊戲的設計，便得知學生已經找到如何學習成語的方法。正所謂授人以魚不如授人以漁，與其學生只吸收老師所教授的，不如讓學生學會如何去學習更多，如何尋找更多的學習樂趣，不是更好嗎？正如有一組的學生，她以人手方式繪畫了二十多張一模一樣的宣傳海報，她坦言很辛苦但很快樂，這不就是找到學習的樂趣嗎？
5. 活動能激發學生對學習成語的興趣，更能培養學生對自主學習的嚮往，成語嘉年華把學生的學習情緒推向最高峰，無論是參與者或籌備者都展現出自信心和對學習的滿足感和成就感。

反思與建議：

1. 由於舉辦活動地點是在課室，桌椅和書包使活動的空間十分有限，建議老師把學生書包先放出課室外，騰出更多空間。如條件許可，可選擇更寬闊的地方進行。
2. 學生在佈置攤位時花的時間較多，建議老師可以讓學生在下課期間早作準備。
3. 活動時間的限制使部份參與學生只能到一個攤位中進行遊戲，建議老師增加活動時間，讓學生有更充裕的體驗和學習時間。
4. 部份攤位遊戲時間過長，導致輪候時間過長，建議老師讓活動小組為遊戲設定時限，以控制人流。

第八課節 教學延伸活動(微話劇創作及演出)

學科：小學中文科	班級：P3B	人數：33 人	
教材：快樂學語文	教學日期：2017年5月10日	教學時數：40分鐘	
課題：教學延伸活動(微話劇創作及演出)			
教學用具：A4 紙，PPT 簡報、相機。			
教學目標：(第八課節，共40分鐘) 1. 培養自主積極的學習態度及勇於解難的精神； 2. 培養學習成語的興趣； 3. 激發學生的行動力和創造力； 4. 提昇學生的合作、溝通和表達能力； 5. 提昇學生創作和動手的能力； 6. 增強學生的自信心和學習上的成功感； 7. 培養學生的評鑑能力，達至見賢思齊； 8. 應用成語於生活中及寫作上。		教學內容： 1. 對成語嘉年華攤位進行投票 2. 成語應用示範。(寫作上) 3. 創作成語故事。 4. 把故事改編為簡短劇本。 (需具備對白、場景和旁白) 5. 總結。	
教 學 過 程			
教學程序(教學目標)	教學活動	教學資源	時間
一.引入	1. 播放節錄的話劇。(約 3 分鐘) 2. 觀看後讓學生說出話劇具備的基本特質。 3. 說出短片中的敘事六要素。	電腦	5
二.發展	1. 創作成語故事 (1)老師展示教學範例。 (2)要求小組運用成語造句。 (3)為句子創設語境，延長為段。 (4)撰寫完整段落，構成完整故事。 2.按故事內容寫出敘事六要素，檢視故事的完整性。 3.編寫微話劇劇本 (1)學生利用自創的成語故事，編寫簡短劇本。 (要求具備對白、場景和旁白) (2)安排角色，設定場景。 (3)設計對白、旁白。 (4)老師從旁協助和指導。	簡報、A4 紙、相機	17
三.總結	1. 各組演出微話劇。(每組 2-4 分鐘)		18

	2. 學生之間互相點評，提出建議，由老師板書。 3. 進行投票。 4. 老師總結本次活動的成效。 5. 展示學習成果。				
<p>總體板書設計：</p> <p style="text-align: center;">成語微話劇</p> <p style="text-align: center;">給予各組的建議</p>					
第一組	第二組	第三組	第四組	第五組	第六組
<p>試教評估：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用話劇短片作為引入，讓學生從片中內容找出敘事六要素，讓學生對微話劇創作建立基本概念。學生在觀看短片時都很投入，及後亦能說出話劇的特點。 2. 老師利用教學範例(寫作)向學生講述寫作成語故事的流程，讓學生掌握創作的步驟和方法。學生先選定成語再進行創作句子，老師會即時訂正句子，學生再為句子設定合適的語境，利用六何法把故事內容整理成段。個別組別在寫作時用表格形式寫出六何的答案，這樣對於創作完整故事有很大的幫助。 3. 要學生編寫成語故事和改編微話劇的教學活動設計，目的是為了能讓學生有實踐的機會，亦能讓老師檢視學生的自學成果和教學成效。 4. 因為學生對於創作話劇的模式並不熟悉，所以老師只是要求微劇本創作中具備對白、旁白、場景和故事發展交代便可，而學生都能於限時內交到作品，縱使內容卻不是太完整。 5. 總結部份由同儕反饋意見和建議，學生都能接受意見和對意見作出回應，從而作出改善。 6. 學生進行投票活動，過程中表現十分嚴謹認真，也能給予同儕正向的意見。這個對投票活動的設計讓學生培養評鑑能力，在給予同儕的肯定同時，也能反思整個活動。 7. 最後向學生展示活動中的所有作品，從展覽中獲得滿足感和肯定，總結學習成果。 <p>反思與建議：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 有些學生在創作句子時，有組別能理解成語的寓意，但在使用上存有誤解，有一組的造句是：熊三魚在香港的女人街看見有個外國人在賣東西，她向外國人詢問價格，但外國人不知道她說甚麼，這時熊三魚有對牛彈琴的感覺。學生是想表達外國人與熊三魚因語言不通而令大家都不明白對方所說的話，學生讀取到的寓意是：透過對話都不能使對方明白就是對牛彈琴，但真正的寓意是因為說話的內容各有不同而導致別人不明白，而不是語言種類。老師在訂正時已即時發現，讓學生重新創作。建議老師可要求學生先說出成語的寓意，再講述使用的用意和想表達的意思後才進行創作。 2. 學生經過投票後，得出一些得獎名單，但因課堂時間緊迫，以至另外找時間進行頒獎環節。 					

叁、總體試教評估

學生起初對成語的概念是很模糊的，認為四個字或能表達較豐富意思的便是成語，所以老師在第一節課便介紹成語的特點和由來，協助學生界定成語，亦利用與諺語和歇後語的對比，讓學生對成語有更深刻的印象和認知。

本單元教案設計是以課文為藍本，再配以豐富的教學延伸活動，讓學生感受成語的魅力，激發學生對成語的熱情和對自主學習的嚮往。在課堂學習中，學生能掌握本單元的知識點，能從課文中理解成語的寓意並加以應用，在口頭造句和微話劇的創作中都能得到充分的體現。教學設計多以活動形式作為總結，學生無論是在事前的準備或是參與過程中都表現得十分投入和積極，學習狀態由被動變為主動，學生十分享受成為課堂主人的感覺，變得更愛學習和發表，洋溢著濃厚的學習氣氛，成績也有明顯的提昇，使教學和學習的效果都十分理想。

學生在學習字詞、理解成語寓意和運用成語創作這些教學環節是掌握得比較牢固和透徹的，促使後面的各種延伸活動有出色的表現。而相對較弱的學習內容有兩項，一是對資料進行篩選、合併和統整，在成語學習單中，有些學生把書中對成語的解釋、造句、出處、背景等資料原封不動、一字不漏地抄下來，未能對資料進行篩選和整理；運用六何法加以整理歸納課文大意，有些學生只能得出六何答案，未能運用適當的连接詞或詞語使課文大意變得通順完整。二是把童詩轉為故事形式表達，教學過程中發現有些學生未能從簡短精煉的詩句中歸納提取大意和理解事情發展的關係，導致在改寫故事中出現句子不通順或內容前後矛盾等多種情況。

完成單元教學後，在教學延伸活動中，學生表現興奮雀躍，急於展示學習成果。在各活動中，學生都能專注、投入和配合，如「成語微話劇」，學生成為舞台的主人，充分發揮想像力和創造力，合作、組織和籌備的能力在活動中亦充分體現。舉行「成語嘉年華」時，無論是參與者或設計者；無論是遊戲設計或用具製作，都有很好的表現。

在課外時間進行頒獎時，學生都能從這次的活動中得到強烈的成功感和滿足感，嘗到自主學習、分組學習和多元教學下的甜美果實，並在活動後得到高度的肯定和表揚，這對提昇學生的學習效能有相當重要的作用。

肆、反思與建議

本次在教學設計上，為配合多元化教學，老師把很多不同又新穎的設計意念應用在設計活動上，老師利用多元的教學模式去激發學生學習成語的興趣，課堂中除了運用了講授法，分組教學、討論教學等各種方法，更以活動學習形式調動學生的積極性，引發學生的學習動機，在學與教過程中不斷讓學生嚐到成功的滋味，增強他們的自信心，在這樣的設計下，學生對於學習明顯變得有興趣和投入。

是次教學設計不單只圍繞書本的固定內容，而是跳出課堂，讓學生自由選擇學習的方式和渠道，在選材至完成的過程中，學生能根據自己能力不斷去調整適合自己的學習方式和步伐，這樣的學習模式使學生在學習的過程中增加自信心和成功感。利用豐富多元化的教學延伸活動，喚起學生對學習的熱情和對自主學習的嚮往，縱使在剛開始的時候，學生未能掌握有效的自主學習方法，但到後來，從各種活動和教學中，學生從挫敗、觀察和仿效中慢慢建立了屬於自己的一套學習方法，這樣符合了我預期中的教學目標，從而得到很好的印證。

多元的教學模式促進學生身心發展，養成良好的學習習慣，為學生建立了良好的學習基礎。如「成語解圖」、「成語對對樂」、「成語大擂台」等活動，以多元化形式讓學生對成語產生興趣，提昇學生學習及運用成語的能力，帶領學生進入成語的世界，感受成語的魅力，擴充詞彙，使他們的寫作的的能力慢慢得到提昇。

微話劇創作讓幫助學生更好地理解成語，讓他們有實踐的機會，讓學生發揮的無限創意，把成語的寓意融入劇中。學生先思考理解成語的含意，恰當應用，從句子到段落到一整篇完整的文章，再配以合理的角色、場景、語氣表情等去呈現成語之意，讓學生學習成語之餘，更能體現成語在日常生活中充當的角色和作用。過程中，學生對成語要有基本的認識，能分辨成語、理解成語及運用成語，這樣既是一個學習總結，又是一個學習驗收。以豐富的表情、動作和語氣生動地演繹劇中人物。在構思故事時，老師可以檢視到學生對成語的理解、掌握和運用，在寫劇本時能激發學生的創作興趣，訓練他們的想像力和語言表達能力，並培養合作精神。學生在創作劇本的時候，討論氣氛強烈，大家都有共同的目標，在不同的思想碰撞下，讓學生學會在不同的意見中達成共識，在創作的過程中互補不足。

在眾多的教學和活動環節中，老師發現學生有良好的組織、籌備和實踐能力。學生在活動中思考如何在遊戲中滲入成語元素，如何設計遊戲玩法和製作遊戲用品方面，具有良好的邏輯能力和實踐能力，尤其在攤位遊戲時，學生的投入度極高，並且對於這些活動的學習內容也記得更鞏固。總括來說，一些趣味性較高、自由的學習形式和分組形式的學習更能激發學生的學習興趣和滿足他們的學習需要。透過小組合作提昇學生的合作能力，學會欣賞別人，對他人和自己作出合理評價。學生全情投入於

輕鬆自主有趣的課堂中，有個別學生更運用以往製作小小書的方式去製作成語小小書，這充分體現了學生在過程中的享受和投入程度。通過集體和小組的互動學習、互相提問，以促進學生對所學的理解，學會了超出預期中的成語。

本次教學中，老師設計了很多不同形式的工作紙，都對學生的學習有肯定的幫助。如成語學習單讓學生在自學過程中找到方向和模式；成語寓意配對單讓學生能掌握成語的寓意；成語 BINGO 紙配合成語句子填空的簡報，讓學生學習到成語的應用；投票單讓學生學會反饋意見的能力和接納他人意見的正確態度。學生在活動完結後，紛紛想要回工作紙，除了是想回味自己的付出外，更把它們當成複習資料。

透過本單元的教學，看到學生的自主學習能力比老師預期更高，見證著他們從被動走向主動，從接受變成享受，這次有趣的學習經驗使他們體驗到學習的樂趣、成就感、被需要和被肯定的感覺，使老師明白到學生的學習態度與教學設計息息相關，也體會到教學準備的重要性。老師首先要跳出自己的「舒適帶」，嘗試不同的教學方式或策略，所以這次單元的教案和活動的設計，都跳出了自己的舒適帶，讓自己和學生都有機會接受更多元的學習經驗。作為老師要不斷接受新的刺激和知識，才能促使自己的教學更上一層樓。

總結整個單元教學，老師得出以下幾個建議：

1. 教學中設計了很多活動，但各活動的進行時間比較匆忙，老師可增加教學課節，以便深化教學。亦可以改善活動步驟的順序，省去使用課堂時間，如有些活動可先讓學生課前準備或記錄，這樣除了可節省時間外，還可以確保學生更有效地學習相關的知識。
2. 活動場地的限制讓學生活動範圍和形式有所限制，例如聲量不能太大，攤位佔地不能太多，場地佈置不能更豐富等，為了讓學生真正有走出課堂學習的感覺和有活動的空間，老師可以選擇合適且空間廣闊的場地舉行成語嘉年華活動，這樣能使學生拋開顧忌，享受學習帶來的樂趣和歡愉。
3. 個別課節的總結歸納部份，老師認為學生可以透過口頭形式或自行繪製表格去整理課文內容，但原來學生整理資料的能力較弱，未能運用一些方法去幫助自己整理課文內容。老師可引導學生運用表格方式或腦圖，讓學生學會整理資料的方法和技巧，讓學生有更充足的時間和更清晰的指引去完成練習。
4. 有些學生無論是在口頭創作或書面寫作時，都有出現過於天馬行空以致前言不對後語，或出現不合邏輯的情況，導致故事結尾奇怪或無疾而終。老師可先讓學生跟從敘事六要素的方式思考故事內容，再為人物角色設定性格特點，加以適當的心理活動和行為，與詳細有序的情節相配合，這樣能使創作內容更生動有趣，避

免內容過於簡短和單調。

5. 制定更明確和更清晰的教學目標和流程，讓老師和學生都能清楚知道單元的學習重點，老師在課堂上訂定清晰的學習重點及有序的學習步驟，讓學生明確知道課堂活動或作業目的，有助他們採取更適合的學習方法與途徑，以達到預期目標。
6. 學生在參與整個單元的教學活動，過程中累積了很多學習資源，包括一些工作紙和學習用品等，老師可於活動開始前告知學生準備一些文件夾，讓學生能把所有的學習資料整理並收藏，這個做法不但讓學生從滿滿的學習資料中見證到自己在整個活動中的參與和付出，更有利於學生日後複習和對自我肯定，從學習資料中獲從成功感和認同感。

參考資料與文獻

http://www.chiculture.net/0610/html/0610school/0610school_c04.shtml#a
成語學堂

http://rthk9.rthk.hk/chiculture/1minchinese/03_21.htm
網上中文一分鐘

<http://stroke-order.learningweb.moe.edu.tw/home.do>
常用國字標準字體筆順學習網

http://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/kla/chi-edu/resources/primary/lang/2012_6_7_a.pdf

<<照顧學生學習多樣性的教學與評量>>李孝聰博士

<<新編成語典(新版)>> 張智揚著 華威出版社

<<分類成語辭典(精裝版)>>許晉彰、邱啟聖著 五南出版社

附錄

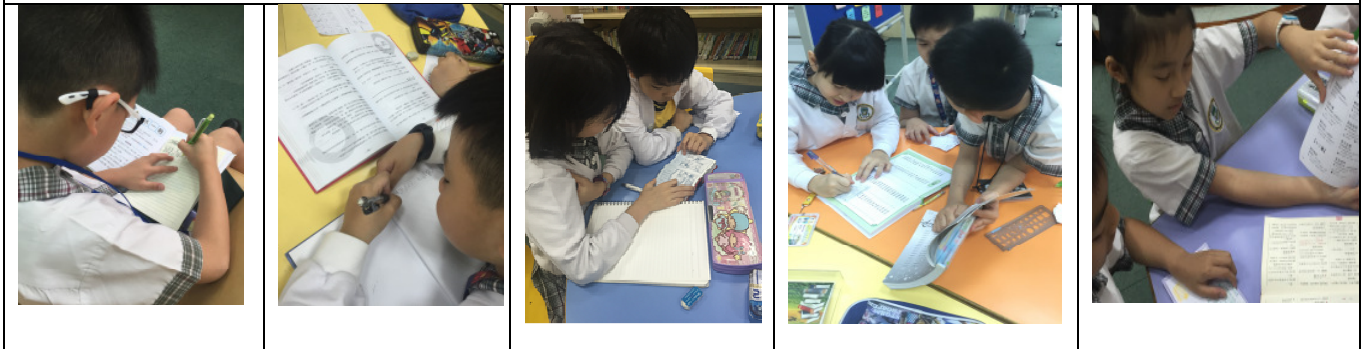
一、教學相片

(一)

於圖書館搜集資料



對資料進行分類、篩選和摘錄

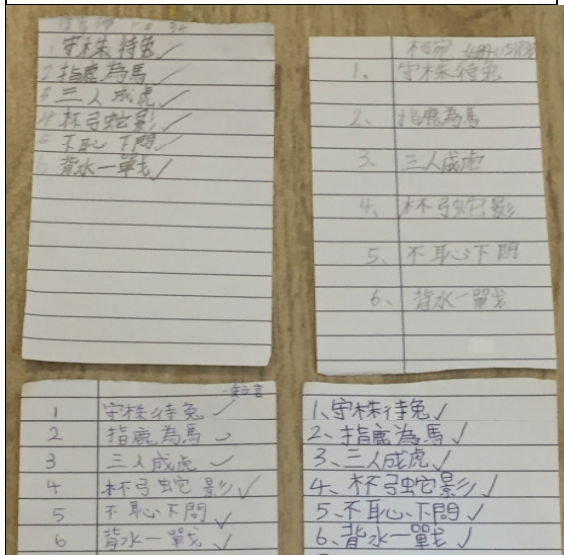


(二)

「成語解圖」活動，學生利用小畫家繪製成語圖讓同學進行競猜



學生利用小紙條按成語圖寫下
成語



(三)

成語微話劇活動



微劇本

杯弓蛇影

造句:

我的妹妹不知道從那兒聽來要地震的消息稍有震動就嚇得呆若木雞，真是杯弓蛇影啊!

何人	妹妹我、老師
何時	有一個星期
何地	學校
何事	妹妹一聽到敲東西的聲音就嚇得呆若木雞。
為何	妹妹不知道從那兒聽來要地震的消息
如何	老師告訴她沒有地震，妹妹才喘了口氣

圖 32.20.25.4.19

學校街道上、學校。

需要道具：兩張桌子和一把椅子。

角色：二個路人、老師、我、妹妹。

對白：
 有一天，我和妹妹去上學，突然，妹妹跟我說：「快回家吧，兩個路人告訴我地震了！」我說：「沒事，別害怕！」現在樣和曉琳在學校。突然，我撞到了桌子，妹妹馬上躲到桌子下，呆若木雞。老師說：「沒事，妹妹喘一口氣，她真是杯弓蛇影啊。」

劇本

對牛彈琴 作圖主題

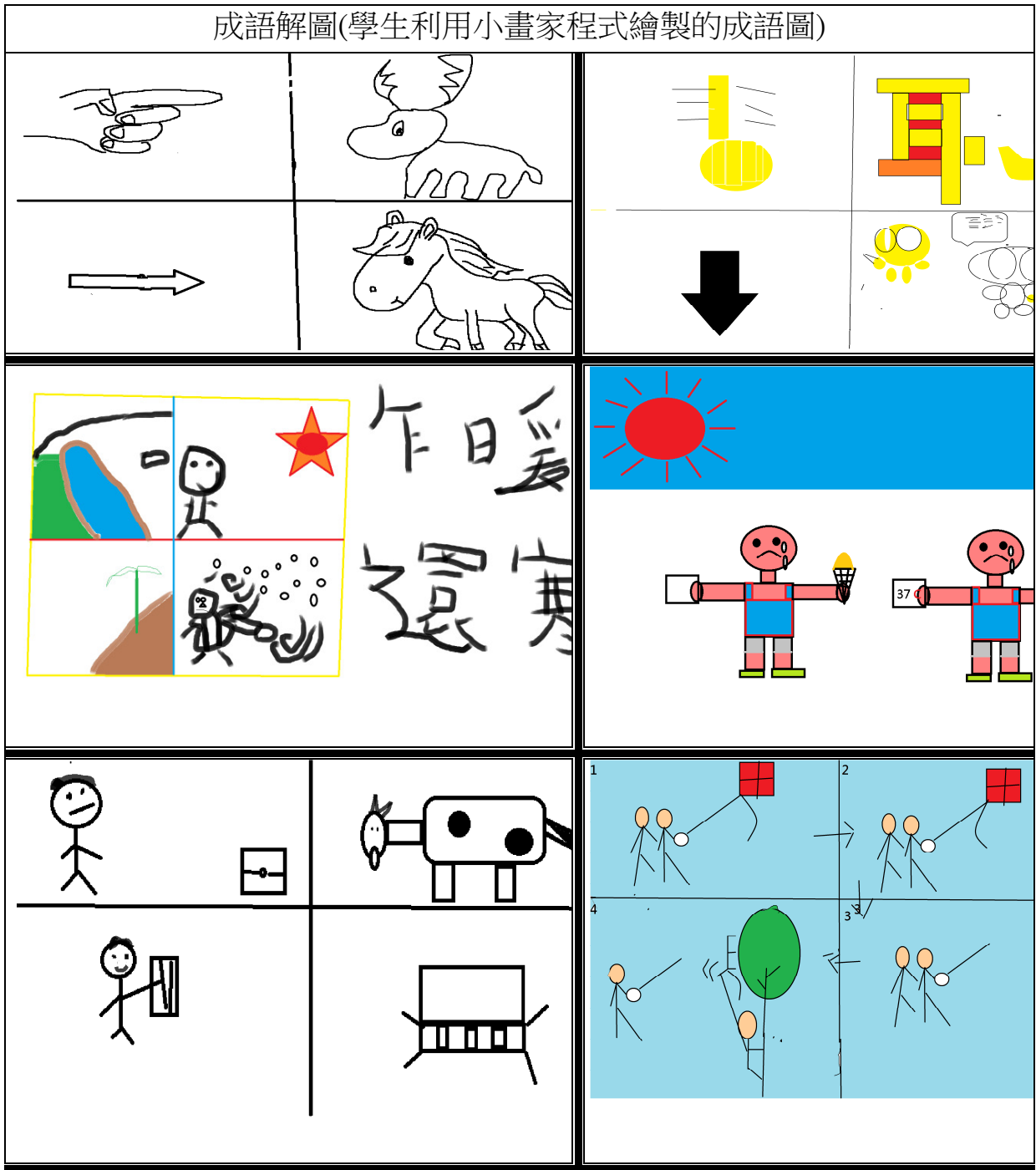
造句: 熊三魚在香港的女人街看見有個外國人在賣東西, 她說: 我想買這件衣服, 這個外國人說: 你在說什麼。熊三魚說: 真是對牛彈琴。

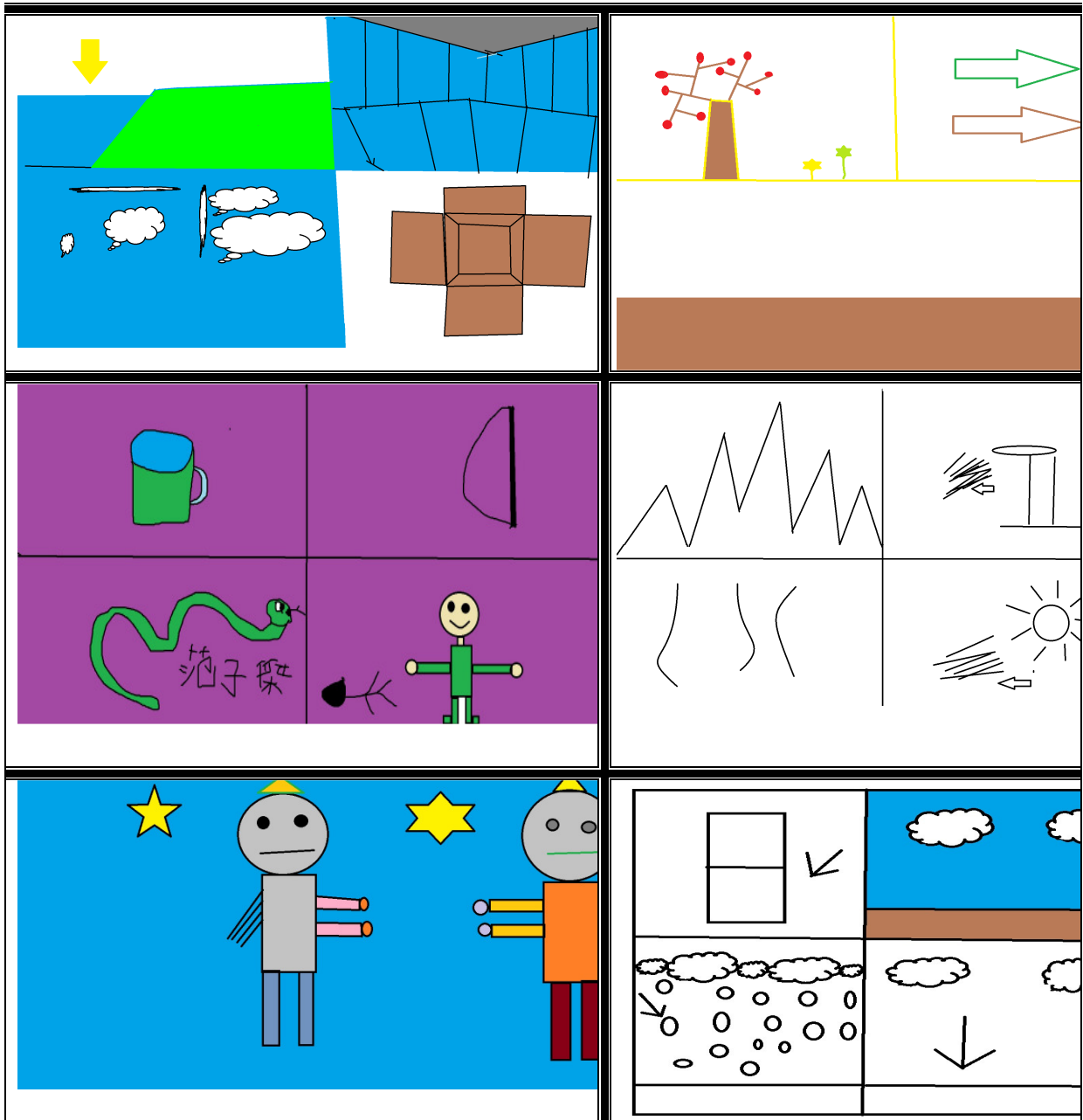
六何	
何人	: 外國人, 熊三魚
何時	: 下午
何地	: 女人街 (香港)
何事	: 外國人說: 你在說什麼
為何	: 熊三魚要買衣服
如何	: 熊三魚說: 真是對牛彈琴

場景: 女人街
 時間: 下午
 角色: 熊三魚, 外國人, 馮光華
 事件:
 H: 買東西
 H: 我在女人街裏買了一塊牛肉。
 L: 真香呀
 H: 看見你, 便起了不好的心
 R: 這是我的肉
 L: 不是, 是我買的
 H: 看見你, 想吃得說
 T: 我來分
 RL: 好
 H: 便宜一點, 一點的吃, 之後就完了
 RL: 真是對牛彈琴

(四)

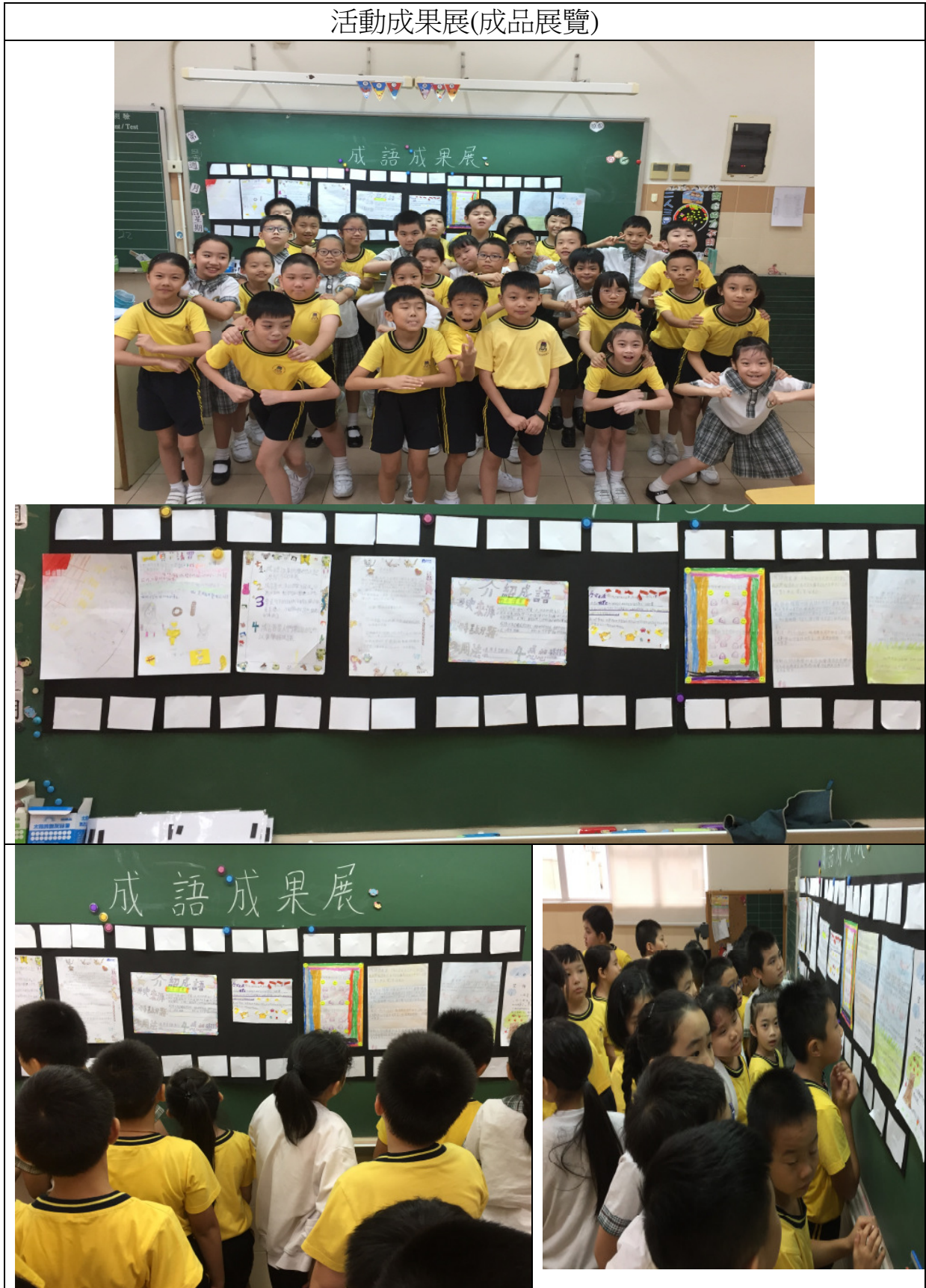
成語解圖(學生利用小畫家程式繪製的成語圖)





(五)

活動成果展(成品展覽)





(六)

學生設計海報

負荆請罪

①這個歷史來源：《史記·廉頗藺相如列傳》

②這個歷史的意義：他們的意義的廉頗很不服藺相如的地位高過自己，他想侮辱他，後來他明白了他的苦心，就背著荆條，向藺相如道歉。

③這個成語的寓意：用荊條比喻責備或懲戒。比喻道義高尚的人，可以做出一些好例子。如：妹妹把小弟弟打哭了，哥哥就背著荊條去道歉。

④我對這個成語的看法：很可笑，因為我覺得道歉是一個很可笑也很可怕的事。

我介紹的成語：打草驚蛇

1. 歷史來源

唐朝有個貪心、愛財、行為不正的官員名叫王魯。有一天，他收到一封投訴狀，狀子上寫的是魯和魯常用。看完狀子之後，他在狀子上寫了八個字：「汝輩打草，早已驚蛇。」

2. 特點：①結構的相對完整性 ②意義的整體性 ③時間和空間的實用性 ④加成的歷史性 ⑤內容和形式的民族性。

3. 用法：不要打草驚蛇，讓歹徒在逃脫的機會。

4. 我對成語的感覺看法是：每一句成語都像是一個故事，我覺得很有趣和很有教育意義。

小三日
黃梁丹

1 成語的來源

千年以前就有成語，成語主要是從民間諺語來的，其次是從優秀的古代文學作品、古詩、名言警句、典故、寓言等方面來的。

2 成語的特點分類

成語的特點是都有一個故事，大多是四個字的，現成的，有固定的形式（順序、用詞……），用字少，但內容豐富，是約定俗成的。成語可以分以動物類、大自然、歷史類、承折關係和轉折關係等。

3 用法、例子（句子）

暗渡陳倉用法：形容人表面好像沒有事，但心中有計。世界第二暗渡陳倉悄悄地，超過了世界第一。

4 我對成語的感覺和看法

我學得張良很聰明，因為暗渡陳倉是他想的，我覺得我們應該學習，但不是用來打架。

介紹成語

（九年一七）

歷史來源

古代有一名叫李陵的將軍，他帶著幾千兵一起攻打武市，很勇敢，但是有一次，他被敵軍打敗，他非常生氣，就把李陵的母親李陵打死了，後來的人便說他「打草驚蛇」。

成語特點

是比喻九頭牛身上的一根毛，比前小，單是優點，或很大數量的比少數。

成語類別

九年一七是故事類。

成語用法

性語、共語、定語，比前敘不定語。

成語例子

這些錢你就別再拿了，對我來說只是九年一七而已。


范子傑
P3B
(9)

未雨綢繆

1. 歷史來源:
《中. 風. 論語》: "未雨而綢繆, 猶及於桑土, 未雨而綢繆也"

2. 特點: 諺語
文學賞識: 成語

3. 用法
作諺語、定語。本指烏鴉在下雨前就築巢, 已覺欠修補, 因而, 以 "未雨而綢繆" 比喻提前做好準備。

4. 例子
馬上就要比賽了, 我未雨而綢繆, 做了很多準備。 

5. 我對成語的感想看法
我覺得這個成語很有詩意。

刻舟求劍

1. 楚國時, 有人坐船渡河時不小心把劍掉入河裏, 他在舟上刻下一個記號, 卻怎麼也找不到。

2. 這個歷史成語的特點是不懂變通, 墨守成規的意思。 ???

3. 它是用來比喻做事很古板的人。
!!! 例子: 我們學習不能刻舟求劍。

4. 我覺得這個人太不懂得變通了, 做事前應該細心想一想。 ☺☺☺

P3B(15) 木可妮改冊

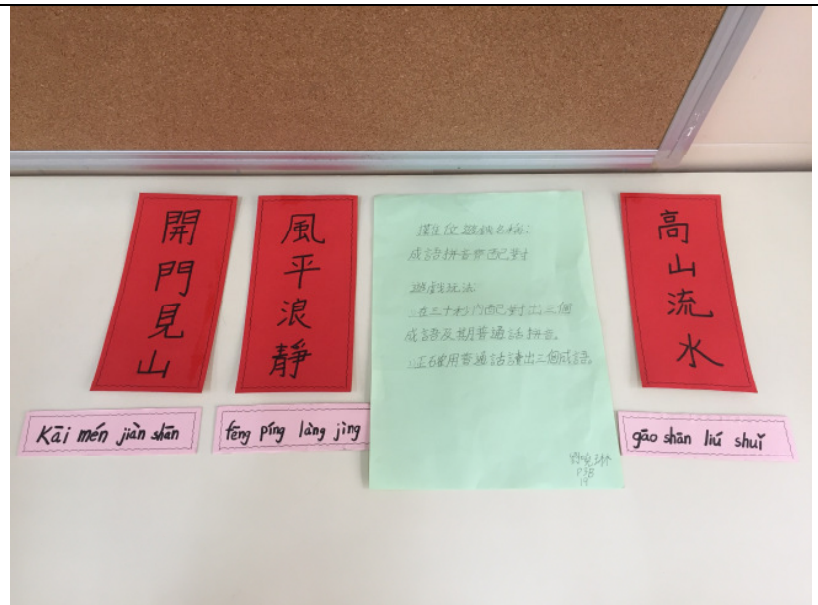
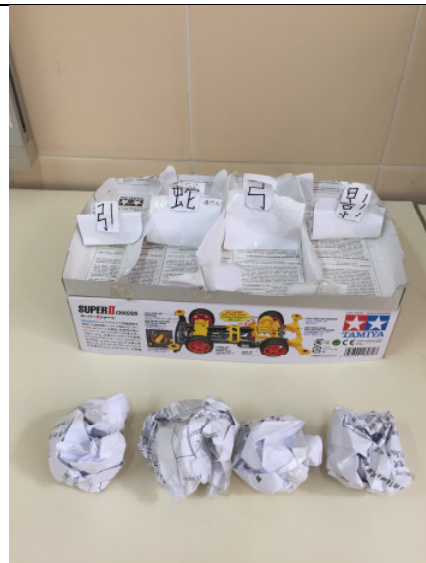
(七)

攤位遊戲用品及佈置

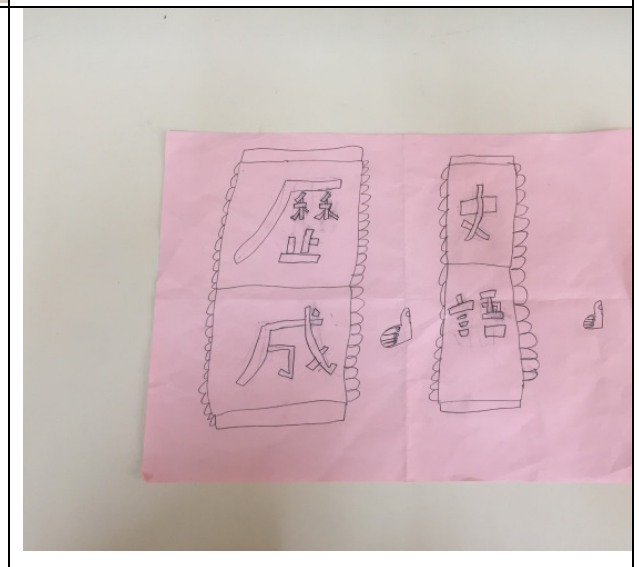
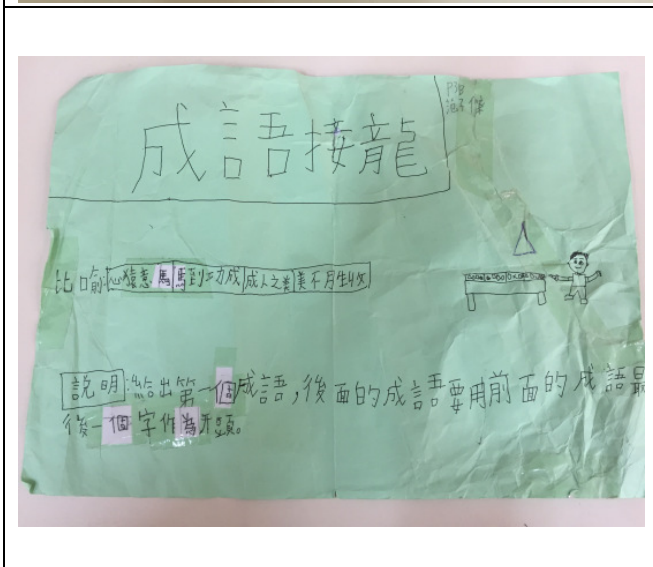
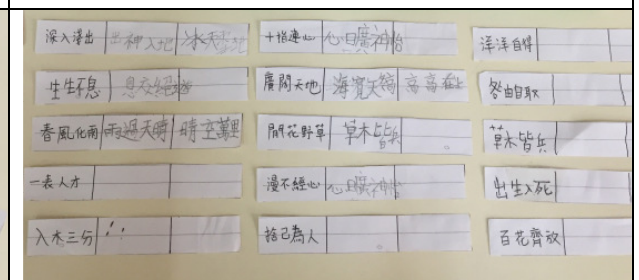
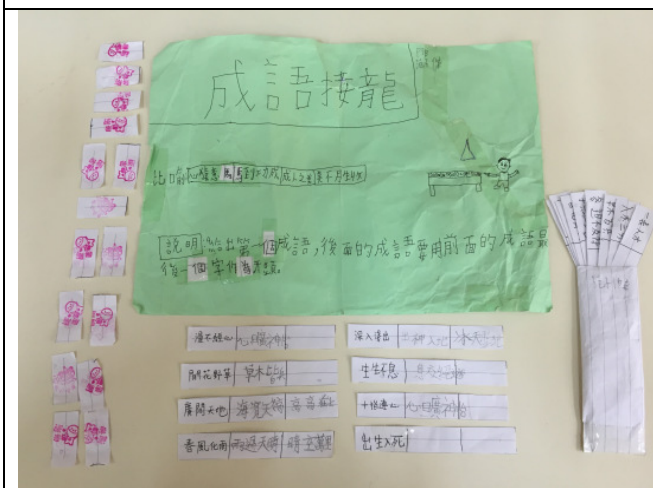
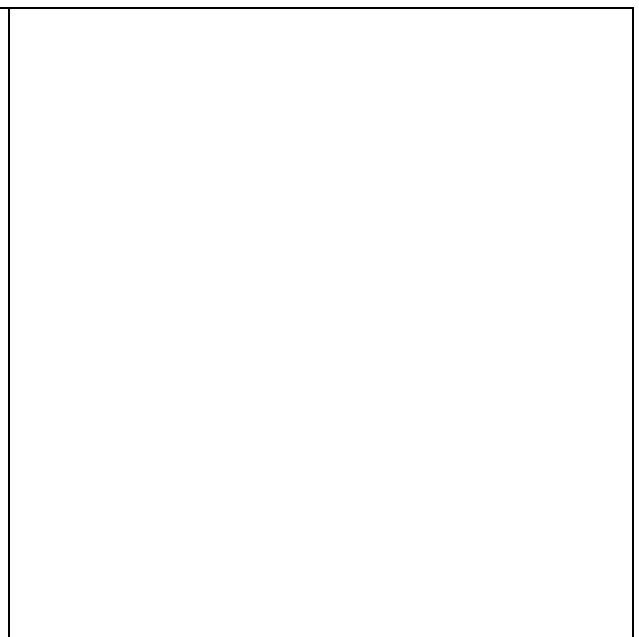
學生自製的遊戲卡(收集印章)

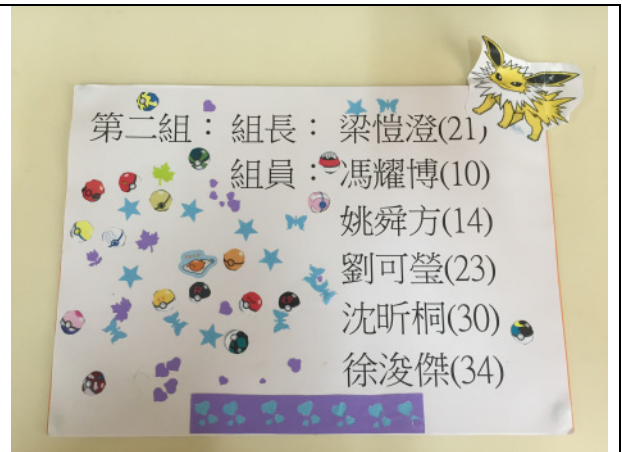
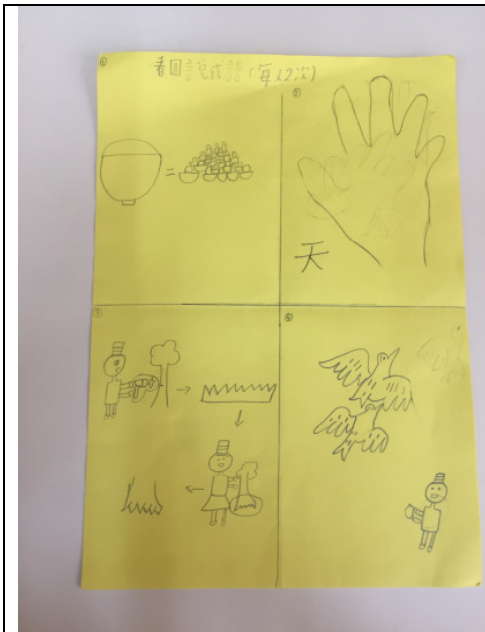


攤位遊戲用品









(九)

作業、練習及測驗

<二十課>鵲蚌相爭

(一) 抄寫字詞：

yù bàng xiāng zhēng yù bàng xiāng zhēng

鵲蚌相爭 鵲蚌相爭

鵲蚌相爭 鵲蚌相爭

shài shài shài shài shài shài shài shài shài shài

曬曬曬曬曬曬曬曬曬曬

zhuó zhuó zhuó zhuó zhuó zhuó zhuó zhuó zhuó zhuó

啄啄啄啄啄啄啄啄啄啄

(二) 造句：

舒服：因為我不舒服，
所以我要吃藥。

(三) 改正：

改正練習格

(一) 抄寫字詞：

yù bàng xiāng zhēng yù bàng xiāng zhēng

鵲蚌相爭 鵲蚌相爭

鵲蚌相爭 鵲蚌相爭

shài shài shài shài shài shài shài shài shài shài

曬曬曬曬曬曬曬曬曬曬

zhuó zhuó zhuó zhuó zhuó zhuó zhuó zhuó zhuó zhuó

啄啄啄啄啄啄啄啄啄啄

(二) 造句：

舒服：我感到很舒服。

(三) 改正：

改正練習格

<十七>蜻蜓點水和對牛彈琴

(一) 抄寫字詞：

xiē jiǎo xiē jiǎo xiē jiǎo xiē jiǎo xiē jiǎo

歇腳歇腳歇腳歇腳歇腳歇腳

fū qiǎn fū qiǎn fū qiǎn fū qiǎn fū qiǎn fū qiǎn

膚淺膚淺膚淺膚淺膚淺膚淺

chǎn luǎn chǎn luǎn chǎn luǎn chǎn luǎn chǎn luǎn

產卵產卵產卵產卵產卵產卵

diǎn xíng diǎn xíng diǎn xíng diǎn xíng diǎn xíng

典型典型典型典型典型

yuē dìng sú chéng yuē dìng sú chéng

約定俗成約定俗成

約定俗成約定俗成

qīng tíng diǎn shuǐ qīng tíng diǎn shuǐ

蜻蜓點水蜻蜓點水

蜻蜓點水蜻蜓點水

duì niú tán qín duì niú tán qín

對牛彈琴對牛彈琴

對牛彈琴對牛彈琴

yuān wāng yuān wāng yuān wāng yuān wāng yuān wāng

冤枉冤枉冤枉冤枉冤枉

huán jìng huán jìng huán jìng huán jìng huán jìng

環境環境環境環境環境

wēi qu wēi qu wēi qu wēi qu wēi qu

委屈委屈委屈委屈委屈

(二) 造句：

公平：風神基格爾德是
秩序寵物小精靈對待其
他精靈總是公平公正的。

(三) 改正：

改正練習格

<十九課>杯弓蛇影

(一) 抄寫字詞：

bēi gōng shé yǐng bēi gōng shé yǐng
杯 弓 蛇 影 杯 弓 蛇 影

qià qiǎo qià qiǎo qià qiǎo qià qiǎo
恰 巧 恰 巧 恰 巧 恰 巧 恰 巧

kè fīng kè fīng kè tīng kè tīng kè tīng
客 廳 客 廳 客 廳 客 廳 客 廳

è xīn è xīn è xīn è xīn è xīn
噁 心 噁 心 噁 心 噁 心 噁 心

sī suǒ sī suǒ sī suǒ sī suǒ sī suǒ
思 索 思 索 思 索 思 索 思 索

nòng qīng nòng qīng nòng qīng nòng qīng nòng qīng
弄 清 弄 清 弄 清 弄 清 弄 清

六、在方框內選出適當的成語填在橫線上，使下列句子補充完整。

老馬識途	膽小如鼠	雞鳴狗盜	井底之蛙
亡羊補牢	鵲蚌相爭	鶴立雞群	蜻蜓點水

- 我們要多讀書，多接觸別的地方，不能做 井底之蛙。
- 旅遊途中，導遊的角色非常重要，除了要介紹景點外，也要有 老馬識途 的能力。
- 這篇文章在所有參賽作品中 鶴立雞群 真是十分出色。
- 你難道沒有聽過「鵲蚌相爭，漁翁得利」這句話嗎？
- 如果只是擁有一些 雞鳴狗盜 的小本領，是很難成就大事的。
- 在學習知識的時候，絕對不能 蜻蜓點水 敷衍而過。
- 我的妹妹 膽小如鼠 你可別嚇她。

六、在方框內選出適當的成語填在橫線上，使下列句子補充完整。

老馬識途	膽小如鼠	雞鳴狗盜	井底之蛙
亡羊補牢	鷸蚌相爭	鶴立雞群	蜻蜓點水

1. 我們要多讀書，多接觸別的地方，不能做 井底之蛙。
2. 旅遊途中，導遊的角色非常重要，除了要介紹景點外，也要有 老馬識途 的能力。
3. 這篇文章在所有參賽作品中 鶴立雞群，真是十分出色。
4. 你難道沒有聽過「鷸蚌相爭，漁翁得利」這句話嗎？
5. 如果只是擁有一些 雞鳴狗盜 的小本領，是很難成就大事的。
6. 在學習知識的時候，絕對不能 蜻蜓點水，敷衍而過。
7. 我的妹妹 膽小如鼠，你可別嚇她。

七、在方框內選出適當的成語填在橫線上，使句子意思補充完整。

狐假虎威	亡羊補牢	呆若木雞	狼心狗肺	小試牛刀
畫龍點睛	蛇鼠一窩	投鼠忌器	車水馬龍	養虎為患

1. 人質在歹徒手中，使得警員 投鼠忌器 不敢對着歹徒開槍射擊。
2. 在這條 車水馬龍 街道，您可以找到各式各樣的傳統食品。
3. 如果沒有你 畫龍點睛 的一筆，這幅畫就沒甚麼看頭。
4. 屋內幾人被這突來的意外嚇得 呆若木雞，半天說不出一句話來。
5. 我上次救過他一命，不料他卻恩將仇報，真是 狼心狗肺。
6. 他是一個辯論高手，今天參加這場小型辯論會，不過 小試牛刀 罷了。
7. 小偉仗着自己是班長，整天 狐假虎威 欺負同學。
8. 亡羊補牢 這個成語告訴我們出問題後想辦法補救，就可以把損失減少。

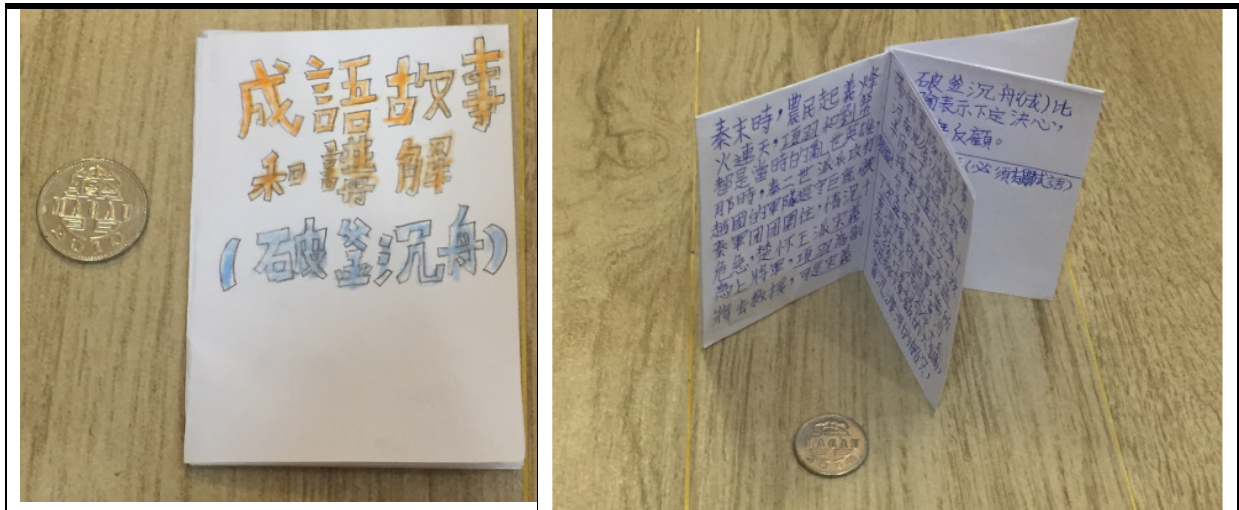
五、在方框內選出適當的成語填在橫線上。8%@2

杯弓蛇影 亡羊補牢 畫龍點睛 塞翁失馬 車水馬龍 蜻蜓點水

1. 這篇作文寫的真好，尤其是最後這段，起到了畫龍點睛的作用。
2. 你應該認真地學習，蜻蜓點水是收不到好效果的。
3. 小朋友在車水馬龍的大街上玩耍是很危險的。
4. 你不要怕，是他在搖桌子，並不是地震，你別杯弓蛇影地嚇自己。

(十)成語小小書





(十一)成語嘉年華獲獎攤位

最被欣賞	最有團隊精神	最用心設計(攤位佈置)
最友善檔主	最吸引遊戲	最有環保意識

投票單

成語嘉年華一擲 周麗鏡 充說說

類別/名稱	組別	原因
最欣賞	第 6 組	因為遊戲好玩,學到的成語還
最用心設計	第 6 組	因為他們很精緻。
最有團隊精神	第 6 組	因為他們知道團結就是力量。
最有環保意識	第 6 組	因為他們會把用過的紙盒再用。
最吸引的遊戲	成語接龍	因為我小的時候很喜歡玩的。
最友善樞主	陳銘安	因為他經常幫我完成遊戲。

在活動中,我學到的成語有: 車水馬龍、畫龍點睛、畫蛇添足、彈琴

我最想給第 6 組一些建議: 我教你們一個方法,你們可以大聲喊,喊過來玩的就送二個印章,就會多人來玩的。

我認為這次活動 很精彩,真的很感謝林老師。 很多回意的。

成語嘉年華一擲 湯浩龍 充說說

類別/名稱	組別	原因
最欣賞	第 2 組	有兩個玩具做
最用心設計	第 1 組	因為做了很多手工
最有團隊精神	第 5 組	因為分為小組做遊戲
最有環保意識	第 4 組	因為以前買的玩具盒來裝做
最吸引的遊戲	成語接龍	用乒乓球 放進指地的地
最友善樞主	梁禮登	不僅會教

在活動中,我學到的成語有: 車水馬龍、對牛彈琴、晴蜓是冰、閉門見山。

我最想給第 5 組一些建議: 不要做一些的。

我認為這次活動 用改的是 觀察是誰因為很難。

成語嘉年華一擲 沛盈 充說說

類別/名稱	組別	原因
最欣賞	第 2 組	他們很容易(遊戲)
最用心設計	第 5 組	因為他們的設計很漂亮和遊戲
最有團隊精神	第 5 組	他們會互相幫助
最有環保意識	第 5 組	很多都是有環保元素。
最吸引的遊戲	看圖猜成語	因為可以讓我想學到更多成語。
最友善樞主	朱芷晴	因為其他組都不會甚麼她會教他。

在活動中,我學到的成語有: 遮天蔽日,打草驚蛇,杯弓蛇影,畫蛇添足

我最想給第 3 組一些建議: 他們可以動作快少少

我認為這次活動 可以學到更多成語

成語嘉年華一講 劉嘉琳 來說說

	組別/名稱	原因
最欣賞	第 4 組	因為這組很友善，還有認真做。
最用心設計	第 3 組	因為我看見他們很用心和認真做的。
最有團隊精神	第 6 組	他們很努力地，叫同學來玩。
最有環保意識	第 5 組	他們用一些廢物紙張來做的。
最吸引的遊戲	成語轉轉	它轉時會人很吸引。
最友善檔主	劉可榮	她很認真地教我。

在活動中，我學到的成語有：杯弓蛇影

我最想給第 3 組一些建議：他們是歷史的成語，但他們做了動物的成語。

我認為這次活動對我們很有趣，與每一位同學很開心。

成語嘉年華一講 李怡盈 來說說

	組別/名稱	原因
最欣賞	第一組	因為很好玩。
最用心設計	第四組	他們很努力
最有團隊精神	第六組	一直一起幫忙
最有環保意識	第一組	用很多用過的東西
最吸引的遊戲	抽去格	速度很快
最友善檔主	第一組	全部人都很好

在活動中，我學到的成語有：狼入室，杯弓蛇影，守株待兔，早若夕徒。

我最想給第 5 組一些建議：要快一點不要慢吞吞。

我認為這次活動是我玩過遊歷最好玩的一次。

成語嘉年華一講 呂家滂 來說說

	組別/名稱	原因
最欣賞	第 2 組	他們人品好
最用心設計	第 6 組	好好玩
最有團隊精神	第 1 組	他們團隊精神最好
最有環保意識	第 2 組	他們用的都的東西也好
最吸引的遊戲	成語接龍	我喜歡接龍
最友善檔主	34	他人好

在活動中，我學到的成語有：對牛彈琴，杯弓蛇影和 蜻蜓點水……

我最想給第 5 組一些建議：不要拖我們的東西

我認為這次活動很有用讓我們學會很多東西

成語嘉年華——講 伍卓賢 來說說

	組別/名稱	原因
最欣賞	第 2 組	因為我不會他們也不會罵我。
最用心設計	第 3 組	因為他們有很多海報。
最有團隊精神	第 6 組	因為他們想盡辦法招些客人。
最有環保意識	第 5 組	因為他們用了許多廢物來製作遊戲。
最吸引的遊戲	成語滾球	因為我學得它很好玩。
最友善樞主	楊俊稀	因為我不懂規則，他會解釋給我聽。

在活動中，我學到的成語有：一飯千金、蛇鼠一窩。

我最想給第 6 組一些建議：我建議他們有多一些遊戲，遊字摩卡不要太悶。

我認為這次活動 安排得很周到。

成語嘉年華——講 潘心賢 來說說

	組別/名稱	原因
最欣賞	第 2 組	因為他們的遊戲玩得很快，讓很多人解玩。
最用心設計	第 2 組	因為他們有很多很美麗的背景。
最有團隊精神	第 4 組	因為他們犯錯了也會一起解決。
最有環保意識	第 1 組	因為他們的拼音的紙是紙皮。
最吸引的遊戲	看圖猜成語	因為他們的圖畫很有挑戰性。
最友善樞主	梁惜澄	因為她很有才藝。

在活動中，我學到的成語有：一聽大、普水一戰、投鼠忌器。

我最想給第 4 組一些建議：不用給別人那麼多，欠機會。

我認為這次活動 可以學很多成語，我覺得很開心。

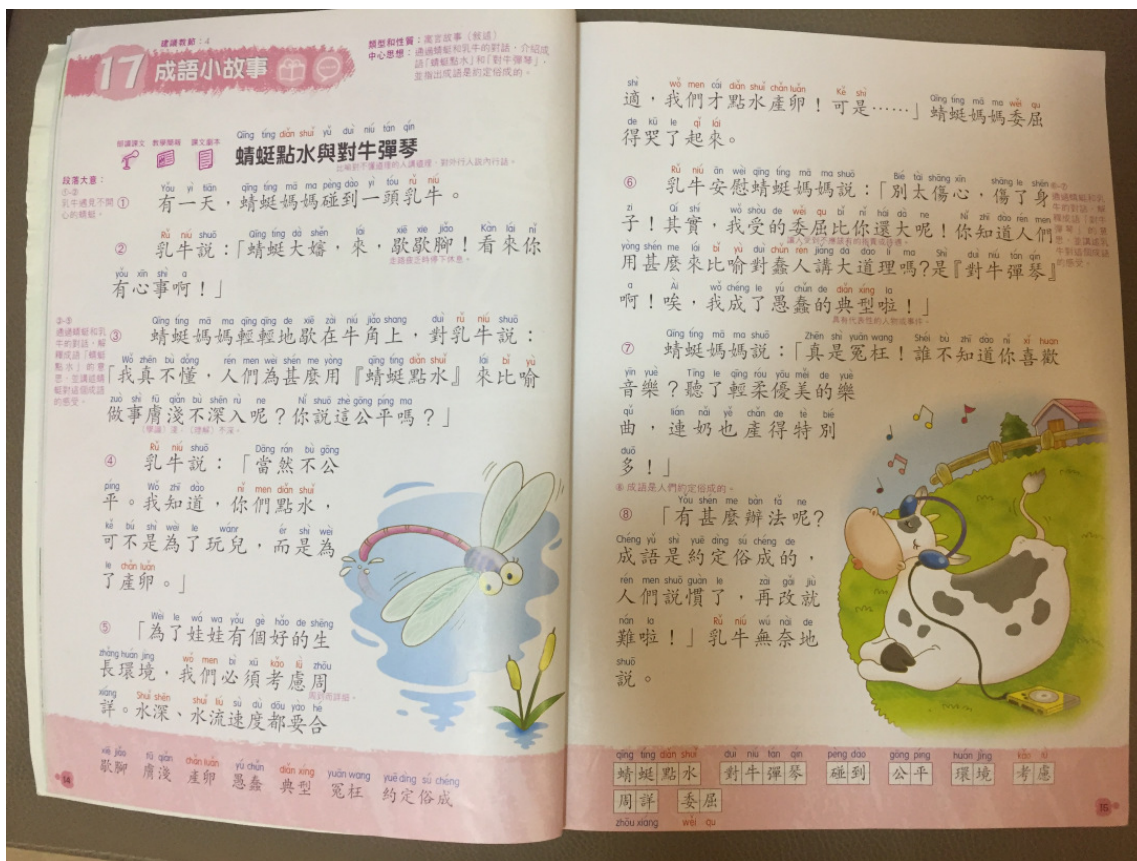
成語嘉年華——讓 施汝霏 來說說		
	組別/名稱	原因
最欣賞	第一組	因為他們幫助人們
最用心設計	第二組	因為這些紙皮很難剪
最有團隊精神	第六組	因為他們很合作
最有環保意識	第五組	因為他們用不需要的廢物來利用
最吸引的遊戲	第二組且	因為可以玩飛機
最友善鄰王	劉可瑩	因為很有才藝兒

在活動中，我學到的成語有：百發百中、背水一戰和破釜沉舟。

我最想給第三組一些建議：這個球很難入

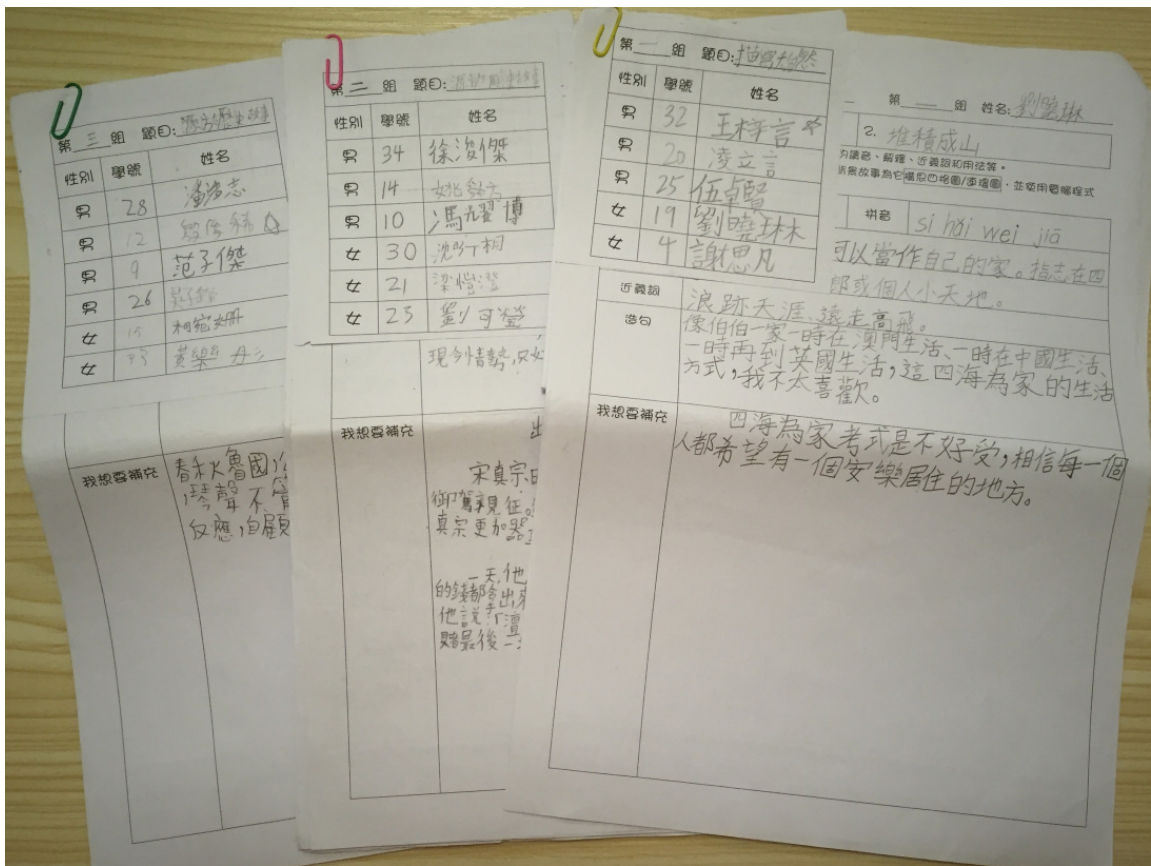
我認為這次活動：雖然做宣傳單張很累，但很開心

二、教材和教具圖片

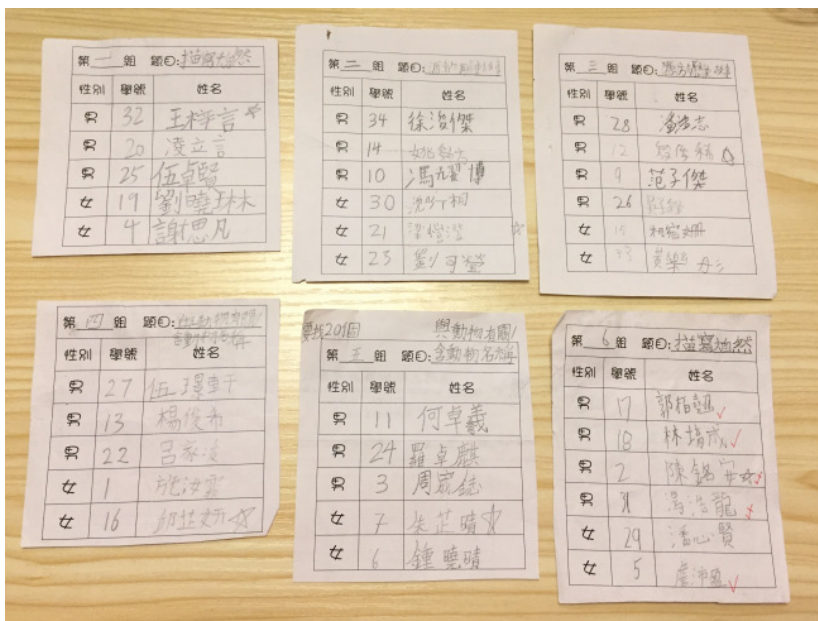




1. 成語學習單



2. 分組名單



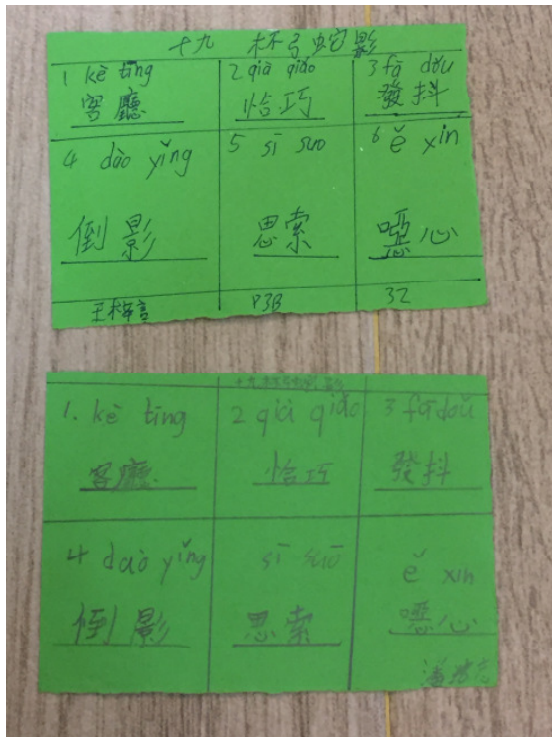
3. 成語



4. 成語寓意配對單

1	一丘之貉	比喻彼此同樣低劣，並無差異。
2	如魚得水	比喻得到志同道合的人或適合於自己發展的環境。
3	打草驚蛇	比喻對付敵人時，行事不密，致使對方有所警覺而預先防備。
4	狡兔三窟	比喻多此一舉，反而把事情弄糟。
5	狡兔三窟	比喻有多個藏身的地方或多種避禍的準備。
6	狐死狗烹	比喻一個人發達得勢，左右有關係的人也跟著發跡。
7	兔死狗烹	比喻事成之後，有功之人即遭到殺害或見棄的命運。
8	魚躍龍門	比喻登上高位
9	緣木求魚	比喻用錯方法，徒勞無功。
10	雞鳴狗盜	比喻卑劣低下的人或事。
11	混水摸魚	比喻趁混亂時謀取不正當的利益或指工作不認真。
12	投鼠忌器	比喻想害某人，但因有所顧忌而不敢下手。
13	狗急跳牆	比喻走投無路時，不顧後果地冒險，只求一條生路。

5. 拼音小字卡



6. 投票單

