

國文科學習歷程 指引步驟

- | |
|---|
| 1. 搭配教師整學期的課程規劃，要求學生的學期間的課堂作業、報告或學習單 |
| 2. 學生首先設定本學期該學科，期望達成目標。如：九宮格能力表、六邊形圖、矩陣圖… |
| 3. 附檔列出相關學習成果證明 |
| 4. 再列出學期末實際列出達成的目標或未達標的項度。(如：雷達圖) |
| 5. 最後，分析達成或未達成待改進，亦即省思。 |

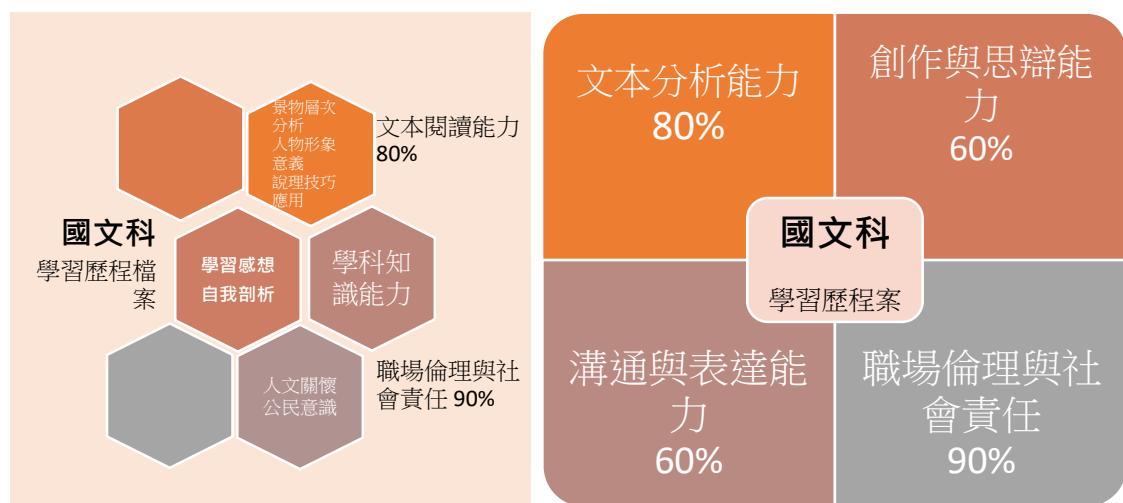
■ 範例

Step1/本學期欲達成之目標：

高階版

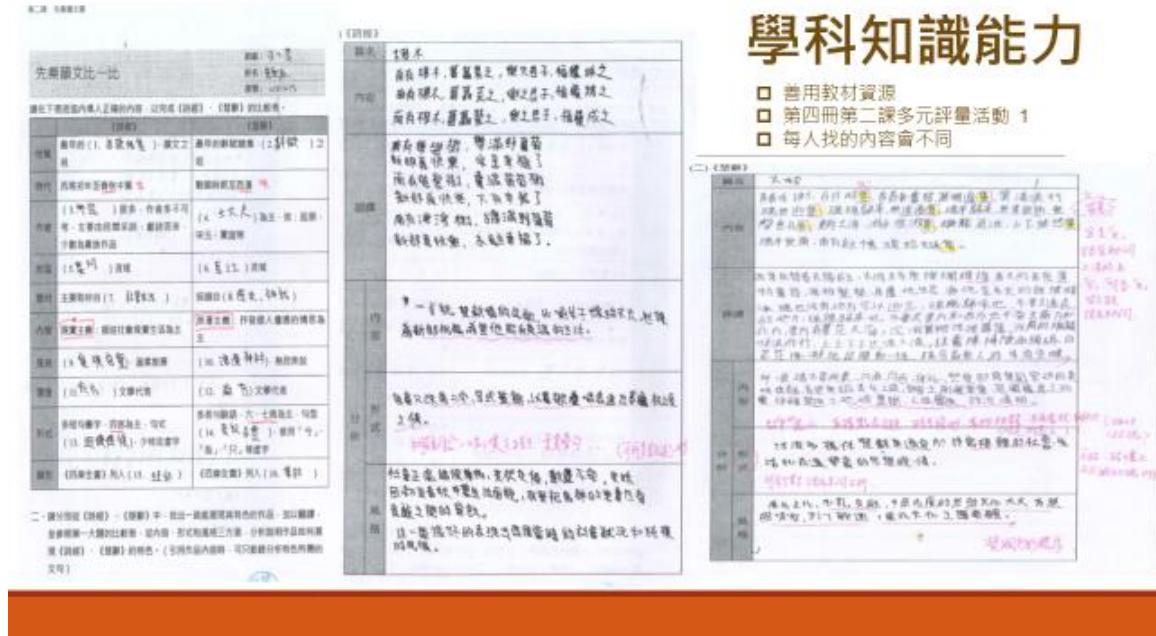


中階版



Step2/主要內容：

➤ 學科知識能力：(可包含學習單、考卷訂正、習作、筆記…等內容)



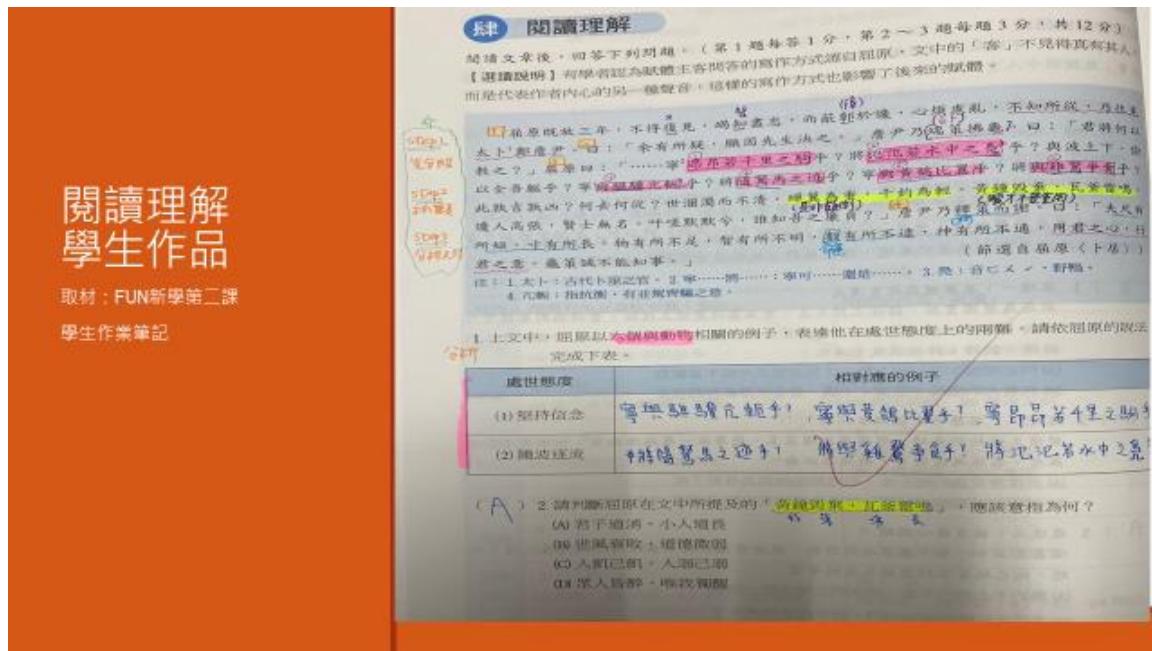
➤ 文本分析&閱讀理解能力 (學習單蒐集掃瞄)

國文科學習歷程檔案			級別:
↓單元: 鮑浩清〈岳陽樓記〉			姓名:
↓小學習成果: 文本分析能力			座號:
↓本文寫作特色:			
1、層次分明，即景抒情；2、融合記敘、寫景、抒情、論證為一體之結構；3、文中運用對比作用。			
層次分明，即景抒情。			
本文第四段主要描寫岳陽樓的晴景，並轉以抒情， 層次分明 ，分析整理如下列表格所示：			
項目		內容	相對應的課文文句
寫 景 → 景 象	遠 景	天氣：	<input type="checkbox"/> 風和日麗 <input type="checkbox"/> 蟬聲鼎沸 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 盡晴高照
		湖面：	<input type="checkbox"/> 波濤洶湧 <input type="checkbox"/> 湖面平靜 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 湖來湖往
		湖光：	<input type="checkbox"/> 天光水色上下輝映，碧然無邊。 <input type="checkbox"/> 湖光山色暎淡迷離，一碧萬條。
	近 景	動物 (動 物)	<input type="checkbox"/> 砂鷺 <input type="checkbox"/> 遊鳴 <input type="checkbox"/> 沙鷗飛翔 <input type="checkbox"/> 鮑鷗潛泳
			<input type="checkbox"/> 虎鳴 <input type="checkbox"/> 遊鳴 <input type="checkbox"/> 中
		植物 (靜景)	<input type="checkbox"/> 沙鷗飛翔 <input type="checkbox"/> 鮑鷗潛泳
			<input type="checkbox"/> 白芷 <input type="checkbox"/> 菖蒲 <input type="checkbox"/> 香樹 <input type="checkbox"/> 菊花
		<input type="checkbox"/> 香氣濃郁 <input type="checkbox"/> 汗而無味	
寫 景 → 夜 景	仰 觀	天空：	<input type="checkbox"/> 明月星宿，月色龍淵 <input type="checkbox"/> 畫若無雲，月色皎潔
		傍 晚	<input type="checkbox"/> 月光照射在活動的水面，如閃爍的黃金。 <input type="checkbox"/> 價游在水中的金色鱗輝，如閃爍的金盞。
			<input type="checkbox"/> 月影倒映在平靜的水中。 <input type="checkbox"/> 参互連部至繁茂的植物。
	中 間	人物：	<input type="checkbox"/> 商旅往來顰蹙。 <input type="checkbox"/> 渔人相呼噓吸。
		<input type="checkbox"/> 焉景當前，我復得失。 <input type="checkbox"/> 乘舟臨勝，仍覺覺懼。	
抒 情			

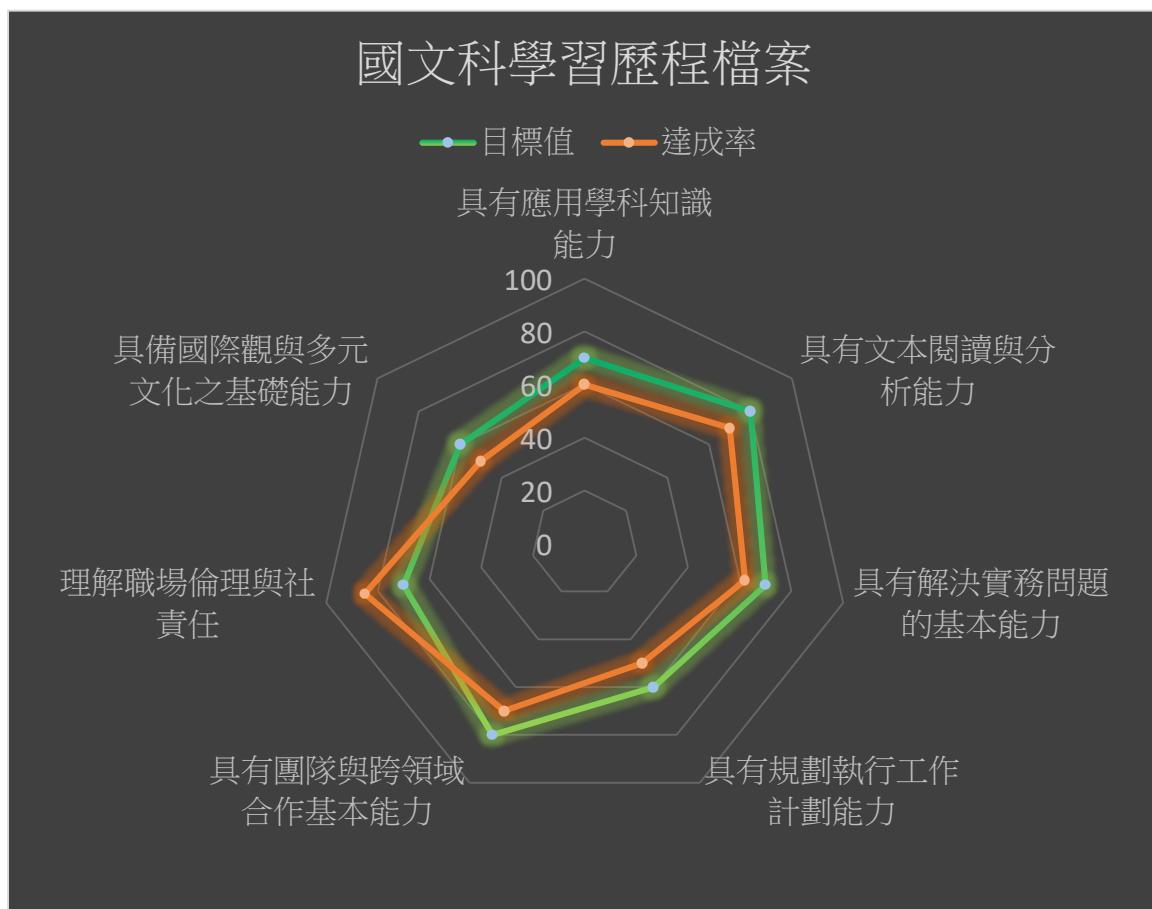
國文科學習目標：……單元：慈仲清〈岳樓記〉。
◆學習成果：文本分析能力；
◆文本寫作特色：1、層次分明，即景抒情；2、融合記敘、寫景、抒情、論點為一體之結構；3、文中運用對比作用。

序号	课文内容:	段落	精读精贴:
记叙	叙述【□□□□□□□□-】及本文的创作缘起。	一,	■ 开首第一段: 以紀夢起，清楚交代事情的 【□□□□□□□□□□□】，簡明 扼要。
写景	概括描写【□□□□□】所 见的【□□□□□】。	二,	■ 第二段: 以【□□□□□□□□□□□】兩句 来带出下面的不同景象和心情。
	描写【□□□□□□】蹲在 垂楊所见到的景象。	三,	■ 第三、四段: 透述不同天气下的景色變化及一般人 的心情反應，被托寓處 【□□□□□□】的偉大，當中寫景 與抒情變化萬千，取材廣泛，鋪墊盈 活，但生動地將集中，並貫穿全篇。
	描写【□□□□□□】蹲在 垂楊所见到的景象。	四,	■ 結尾第五段:
抒情	抒發【□□□□□□□□】的 心情。	三,	1.→帶出文章的中心思想： 【□□□□□□□□□□□□□□ □□□□】。
	抒發【□□□□□□□□】的 心情。	四,	2.→展示此為文章不畏艱難，不嫌已 老，為國民的無私胸襟與理想， 同時呼應前段的「縮」字，作者調 朋友【□□□□□□□□】互勉：跑虎 追龍，仍要堅守信念與情感。
	表达仰慕【□□□□□□】的 心情。	五,	
議論	借古代仁人君子之言，表達 「不以物喜，不以己悲」及 「先天下之憂而憂；後天下 之樂而樂」的政治理念及為 人處事的態度。	五,	

(學生習作掃瞄)



Step3/列示達成率



Step4/省思：

精簡版

■ 全學期僅針對一項能力作歷程，如：寫作能力

➤ 平日練習：形象化寫作能力之練習（教師課堂學習單）

形象化寫作能力

參考〈結核〉課本「創作與發表」(P.43) 模仿練習

〈結核〉中，作者以「惡魔」、「殺手」為喻，輔以「張牙舞爪」、「陰險」等敘述，來刻劃結核帶給人的健康危害和內心陰影，形象生動準確，成功傳達原本抽象的疫病概念。請就所學專業尋

找一個主題，依據個人經驗或進行資料蒐集，練習運用形象化語言呈現該主題特徵，創作短文，並能簡要陳述設計理念。

*說明

1.選擇主題	針對自身所學類科，描述一種專業術科領域的概念、知識或技巧，如烹調烘焙、耕種養殖、電路配置、硬體裝修、商品行銷等，主題須清楚明確
2.表達重點	思考該主題的重要特徵，聚焦所要表達的關鍵內容
3.發想形象	針對主題特徵加以想像，聯結具體鮮明的行為個性、角色身分等人物形象
4.組織詞句	寫下該人物形象的相關詞彙，根據所要描述的主題內容串成句，完成至少五十字的短文
5.發表理念	上臺發表短句創作，並針對前四項創作過程加以說明，簡要陳述設計理念

*示例

選擇主題	結核
表達重點	結核菌帶來深沉的恐懼，對民眾和醫護人員的健康極具威脅
發想形象	惡魔、殺手、猛獸
相關詞彙	埋伏、帶著惡意、陰險、冷冷地嘲笑、張牙舞爪
組織短句	結核菌感染之後，不一定會立刻發病。它陰險，它潛伏，有如一個老練的殺手，默默等待身體免疫力最衰弱的時刻，破土而出

- **前提：**〈結核〉一課，作者阿布以魔鬼、殺手和猛獸等兇殘形象，鮮明傳達結核菌對人體的威脅，使讀者能夠連結想像且產生共鳴。
- **創作要求：**請就你的專業課程尋找主題，練習運用形象化語言創作短文，以讓他人也能對其所學專業產生共鳴與理解。
- **寫作目的：**透過模仿，學習如何使文筆優美，並讓人感受專業的不同態度，並呈現不同的想像和創作功力。
- **我的創作**

選擇主題	
表達重點	
發想形象	
相關詞彙	
組織短句	

➤ 學生作品範例：

能力培養

• 寫作練習：課堂文句創作練習

• 結核

選擇主題 電子科之專業技能
表達重點 焊接原理：溫度、融化連接電子元件電路板
發想形象 兩性人際交往
組織文句 我是一實心裸焊條，須要與母材產生電弧，在適當溫度和融點的掌控，才能有平穩的電流；我深知在焊點處驟增的發熱量，只會再回到原點。

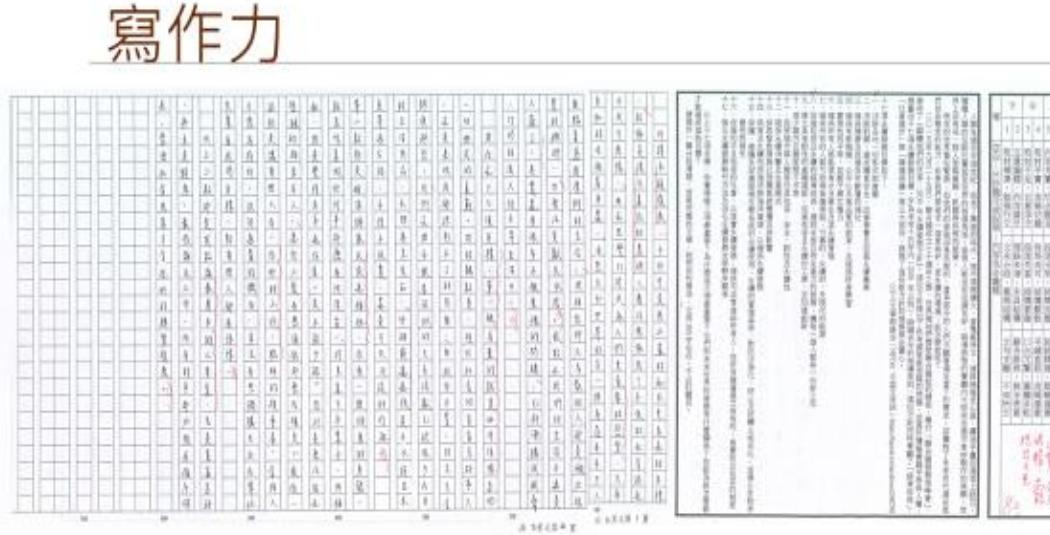
能力培養

• 課堂活動：文句創作練習

• 結核

選擇主題 電機科之專業技能
表達重點 PVC 塑膠管彎曲
發想形象 烤肉、人際交往
組織文句 • 嘶嘶聲響起，轟隆中如旋轉烤肉，要求均勻受熱，火候控制不佳，焦黑便告失敗。
• 適當的距離是完美尺度的前提；熱情過後，總須要有溫柔的冷卻，才能保有完美的曲度。

➤ 學習成果：兩次段考之寫作測驗



➤ 教師寫作測驗分析（國文科網站 公告）

上等作品

審題精準：

依提供訊息分析原因
掌握「新戒癮運動」

分析原因扣合心理機制

網路無邊無際，人們時而沉迷於遊戲或社群中無法自拔。耗去了很多時間、精神，甚至金錢。由上述兩則資料，我們發現其實遊戲乃運用了心理戰。創作者計算出使用者狀況，設立容易達成的目標，令人心動的回饋機制，讓人獲取成就感的升級制度，限制免費的人物角色，玩家只要準時赴約便能得到好處。(機一忠 許心)

手遊為何讓人上癮呢？這些手遊的設計者利用完成任務到獎勵，讓使用者覺得益處大於害處時，使用者往往無法抗拒。它啟動了神經機制，透過行為成癮，瓦解人們的自制力，讓玩家對遊戲死心塌地。欲罷不能，其中，這其中包括了五大元素，例如設定遊戲目標、即時回饋，讓玩家感受不斷成長和進步，引起懸念和赴約感。因此，戒癮的過程可能需要關注這些元素，以找到方法減少它們對使用者的影響。(子仁 楊曉晴)

較佳的作品

審題精準：

依提供訊息分析原因
掌握「新戒癮運動」

更新改變、具體戒除計畫

根據乙文所說的手遊五大元素，使人上癮的原因可能是手遊的強制性、獎賞刺激、快速反應、持續進階和社交屬性，要減少對手機的上癮，建議可以採取幾個做法。

- 一、限制玩遊戲的時間
- 二、選擇適當的遊戲
- 三、養手遊與現實聯繫起來
- 四、擴闊學習範圍
- 五、社交活動取代手遊時間

（摘錄：清華朗白）

➤ 省思：

加入自己學會了什麼，或了再寫一次。

5