

四、嘉義縣 安和 國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4) (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	五、六 年級(混齡)	年級課程 主題名稱	五六年級閱讀課程 小說創作初體驗	課程 設計者	林直昇	總節數/學期 (上/下)	40/下學期
符合 彈性課 程類型	<p>■第一類 統整性探究課程 ■主題 □專題 □議題</p> <p><i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i></p> <p>□第二類 □社團課程 □技藝課程</p> <p>□第四類 其他 □本土語文/臺灣手語/新住民語文 □服務學習 □戶外教育 □班際或校際交流</p> <p>□自治活動 □班級輔導 □學生自主學習 □領域補救教學</p>						
學校 願景	適性發展 多元學習 培養優質公民	與學校願景呼 應之說明	<p>1. 讓學生在除了國語習作、作文外，能自行創作小說。</p> <p>2. 小說創作設定背景，需要考量時空背景，情節、劇情故事也需發揮豐富想像力的多元學習。</p> <p>3. 上學期共讀作品，下學期創作小說。</p>				
總綱 核心素 養	E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	課程 目標	<p>1. 透過小說創作需要思考、人物設計、情節安排。</p> <p>2. 定期發表，讓學生互相欣賞並學習同儕的故事情節內容、給予意見回饋，互相學習。</p> <p>3. 學生透過問答，自我探索精進寫作</p> <p>4. 將所學的語文能力(詞語修辭)在小說中運用出來。</p> <p>5. 學習發想繪製簡易插圖，讓讀者更融入劇情。</p>				

教學 進度	單元 名稱	連結領域(議題)/ 學習表現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第 (1) 週	小說 創作 說明	國-1-III-2 根據演講、新聞話語情境及其情感，聽出不同語氣，理解對方所傳達的情意，表現適切的回應。 國-2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。	1. 五種小說類型 2. 小說評比規準 3. 選定創作主題	1. 教師引導學生能說出不同的小說類型。 2. 學生能說出小說評比的規準。 3. 學生分組討論自己有興趣的主題 4. 學生選定想要創作的主题類型，並訂出題目 5. 學生分享選定主題的內涵。	1. 學生能說出五種不同類型作品(如歷史、冒險、校園、志怪、溫馨)。 2. 學生能說出老師評比著重的小說重點(角色設計、情節安排、結構完整、文字流暢) 3. 學生能分組，依照五種類去討論選擇。 4. 學生能從討論中理解主題、並擇一主題創作，並訂出題目 5. 學生能說出自己小說選定的主题為何。	1. 活動一 教師依照全班共讀經驗，引導學生小說的簡單分類(如歷史、冒險、校園、志怪、溫馨，並請學生分享自己讀過不同類型小說作品，並能夠指出是屬於哪一種類型。 2. 活動二 教師指出未來評比小說的規準(角色設計、情節安排、結構完整、文字流暢) 3. 活動三 學生分組，討論分享自己想做的主题。 4. 活動四 學生選定主题，並試著訂出題目。 5. 活動五 學生分享預計創作的內容。(如現實或是想像世界，主角有幾人)		2

國-2-III-5 **把握**說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。

國-6-III-1 **根據**表達需要，**使用**適切的標點符號。

國-6-III-2 **培養**思考力、聯想力等寫作基本能力。

國-6-III-3 **掌握**寫作步驟，**寫出**表達清楚、段落分明、**符合**主題的作品。

國-6-III-4 **創作**童詩及故事。

國-6-III-6 **練習**各種寫作技巧。

國-6-III-7 **修改、潤飾**作品內容。

國-6-III-8 **建立**適切的寫作態度

藝 1-III-6 能**學習設計思考**，進行**創意發想和實作**。

1. 小說角色、情節設計

2. 作品的分享與回饋

1. 作者學生**分享自己創作**之小說角色及故事情節，讀者同學**聆聽**並給予建議。

2. 作者學生仔細**聆聽**完讀者學生意見後，能有所得，並給予**回饋想法**。

3. 學生聆聽教師總結讀者與作者意見，並學習全班適切的寫作技巧與態度。

4. 進行創意發想，簡易創作小說插圖。

1. 學生能說自己作品主角及概述故事基本設定(人事時地物)

2. 讀者學生能仔細聆聽作者同學作品並給予意見。(角色人數多寡、背景設定是否合理等)

3. 作者學生聆聽讀者意見後給予回饋。(如人數與篇幅的關係、是否為現實世界或是架空世界、異世界等等)

4. 學生能聆聽教師總結兩方，學習實際創作情況的寫作技巧補充(如修辭技巧、角色數量、世界觀、寫作態度與時間分配等等)

5. 欣賞同學為小說篇章繪製的簡易插圖，更融入小說情節閱讀。

\*規準  
(角色設計、情節安排、結構完整、文字流暢)

\*討論時用全班已經共讀過的小說為基礎

1. 活動一  
作者學生分享創作內容，讀者學生專心聆聽。

現今小說每章節均附有插圖，幫助讀者**具體化**小說情節。擬在每章節小說創作中，請作者學生將腦中情節**簡易畫出**，加入自己的**創意發想**。加入藝術的元素，也讓讀者學生能夠更容易理解角色與情節。

以下為舉例，作者學生會依自己的創作內容作出類似下面的分享  
因學生共讀過這些作品，有共同基礎，所以會以此五類作品當作範例內容。  
作者學生分享自己創作的故事屬於五種類別哪一種，讀者學生給予意見，看設定上需要有哪些需要被滿足

如歷史類型如《三》《詩》，  
需要有時間觀、選取某時代的間隔，  
包含典章器物的研究

如志怪類如《裏》，作品需要有一系列恐怖經驗，或鬼怪或為一恐怖氣氛為主體，內容需要往此方向營造

如校園類如《實》，需要有許多同學互動生活當作背景，人物設定及角色關係需要仔細準備

如奇幻類《刀》，設定通常為平行時空的奇幻冒險，雖可以任意幻想但仍需以現實世界思考當作基礎，以免流於空泛

溫馨類如《夏》，需要抓緊情感主題，要說喜怒哀樂哪一種，親情愛情仇恨還是孤獨哀傷，需要仔細選取並描寫，難度較高。

2. 活動二  
讀者學生給予作者學生回饋意見。

3. 活動三  
作者學生回應讀者學生的意見。

4. 活動四  
教師總結讀者與作者的意見，給予適切的補充引導。(因為是預設學生的表現，所以會隨時給予補充與提醒。)(學生文學造詣可能有高有低，畫可能讓學生以規準為基礎表現作

網路字典(教育部字典)

\*曾經共讀過的作品情節  
三國演義  
《三》  
裏世界遠足  
《裏》  
實力至上主義教室  
《實》  
刀劍神域  
《刀》  
詩魂  
《詩》  
夏目友人帳  
《夏》

國-2-III-5 **把握**說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。  
 國-6-III-1 **根據**表達需要，**使用**適切的標點符號。  
 國-6-III-2 **培養**思考力、聯想力等寫作基本能力。  
 國-6-III-3 **掌握**寫作步驟，**寫出**表達清楚、段落分明、**符合**主題的作品。  
 國-6-III-4 **創作**童詩及故事。  
 國-6-III-6 **練習**各種寫作技巧。  
 國-6-III-7 **修改、潤飾**作品內容。  
 國-6-III-8 **建立**適切的寫作態度  
 藝 1-III-6 能**學習設計思考**，進行**創意發想和實作**。

1. 小說角色、情節設計  
 2. 作品的分享與回饋

1. 作者學生**分享自己創作**之小說角色及故事情節，讀者同學**聆聽並給予建議**。  
 2. 作者學生仔細**聆聽**完讀者學生意見後，能有所得，並給予**回饋想法**。  
 3. 學生**聆聽**教師總結讀者與作者意見，並學習全班適切的寫作技巧與態度。  
 4. 進行創意發想，簡易創作小說插圖。

1. 學生能說自己作品主角及概述故事，與上週相比，需要深入角色的內心世界，包含個性及所做所為的理由(如熱情、復仇、愛慕；主角與其他角色之關係等等)。  
 2. 讀者學生能仔細聆聽作者同學作品並給予意見。(角色性格、場景設計、劇情推動方式是否合理、有無突兀等)  
 3. 作者學生聆聽讀者意見後給予回饋。(如性格與表現是否相符、表現方式是否恰當等)  
 4. 學生能聆聽教師總結兩方，學習實際創作情況的寫作技巧補充(如修辭技巧、角色的鮮明程度、情節的合理性、寫作態度與時間分配等等)  
 5. 欣賞同學為小說篇章繪製的簡易插圖，更融入小說情節閱讀。

\*討論時用全班已經共讀過的小說為基礎

1. 活動一  
 作者學生分享創作內容，讀者學生專心聆聽。以下為舉例，作者學生會依自己的創作內容作出類似下面的分享  
 將以下列對比曾經閱讀過的作品，聆聽作者學生作品的發展，並給予建議  
 以鬼怪類為例，《裏》以日本怪談及都市傳說為主，敘述主角在表裏兩世界探險的過程，包含角色關係等，檢視作者學生之設定  
 以學校類為例，《實》是學校生活中各班學生人際關係的作品，有人際關係的細膩描寫、班級內與班級間的鬥智比賽等，以此檢視作者學生之設定  
 以奇幻類為例，《刀》描寫主角跑到異世界成為絕頂高手，交友斬妖除魔的過程，需要大量情節劇情及幻想，以此檢視作者學生之設定

以溫馨類為例，《夏》描寫主角思念外婆的過程，中間遇到許多生活小事，由生活瑣事拼湊出外婆生前的形象與不與人知的一面，而主角也在其中漸漸認識到自己是一個怎麼樣的人。

2. 活動二  
 讀者學生給予作者學生回饋意見。  
 3. 活動三  
 作者學生回應讀者學生的意見。  
 4. 活動四  
 教師總結讀者與作者的意見，給予適切的補充引導。(因為是預設學生的表現，所以會隨時給予補充與提醒。)(學生文學造詣可能有高有低，盡可能讓學生以規準為基礎表現作品)

網路字典(教育部字典)  
 \*曾經共讀過的作品情節  
 三國演義  
 《三》  
 裏世界遠足  
 《裏》  
 實力至上主義教室  
 《實》  
 刀劍神域  
 《刀》  
 詩魂  
 《詩》  
 夏目友人帳  
 《夏》

國-2-III-5 **把握**說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。  
 國-6-III-1 **根據**表達需要，**使用**適切的標點符號。  
 國-6-III-2 **培養**思考力、聯想力等寫作基本能力。  
 國-6-III-3 **掌握**寫作步驟，**寫出**表達清楚、段落分明、**符合**主題的作品。  
 國-6-III-4 **創作**童詩及故事。  
 國-6-III-6 **練習**各種寫作技巧。  
 國-6-III-7 **修改、潤飾**作品內容。  
 國-6-III-8 **建立**適切的寫作態度  
 藝 1-III-6 能**學習設計思考**，進行**創意發想和實作**。

1. 小說結構、情節的設計 (伏筆、轉折)  
 2. 作品的分享與回饋

1. 作者學生**分享自己創作**之小說結構及故事情節(伏筆、轉折)，讀者同學**聆聽**並給予**建議**。  
 2. 作者學生仔細**聆聽**完讀者學生意見後，能有所得，並給予**回饋**。  
 3. 學生**聆聽**教師總結讀者與作者意見，並學習全班適切的寫作技巧與態度。  
 4. 進行創意發想，簡易創作小說插圖。

1. 學生能說自己作品結構及故事情節的轉折與伏筆設計(基本為起承轉合、順序法，能流暢表達劇情)。  
 2. 讀者學生能仔細聆聽作者同學作品並給予意見。(如轉折是否合理，伏筆線是否結構完整等)。  
 3. 作者學生能聆聽讀者意見後給予回饋(如會依照意見斟酌劇情、收拾各條劇情時注意伏筆等等)  
 4. 學生能聆聽教師總結兩方，學習實際創作情況的寫作技巧補充(如修辭技巧、情節安排、詞語精煉、寫作態度與時間分配等等)  
 5. 欣賞同學為小說篇章繪製的簡易插圖，更融入小說情節閱讀。

\*討論時用全班已經共讀過的小說為基礎

1. 活動一  
 作者學生分享創作內容，讀者學生專心聆聽，主要探究使否有轉折、伏筆是否精彩，以下為舉例，作者學生會依自己的創作內容作出類似下面的分享

伏筆和轉折的設計是傳統故事的重要環節，他往往能總結故事之前所述，並加入作者想表達的意涵。作者學生會在設計中重新審視自己的作品「想要說什麼」，而讀者學生也會透過轉折隨劇情起伏，感受作者想表達的內容。

鬼怪類以《裏》為例，鳥子在裏世界苦苦追尋的老朋友牙月，而牙月在作品中一直亦正亦邪，讓人無法摸透底細。而劇情驚爆牙月疑似就是第一女主角空魚(追尋的魔王就是身邊的女主角)，疑似為時空錯誤所致，震驚全班。作者學生需要依照自己的作品對不可思議的情況提出解釋。

校園類以《實》為例，清隆明明要低調度過校園生活，為何居然主動請纓擔任四班大戰的主要位置-司令塔? 事後證明這是一盤精密的計算，雖然比賽失敗卻贏得重要敵人有栖的敬意。作者學生需要依照自己的作品，對主角迥異於性格的選擇做出解釋。

幻想類以《刀》為例，男主桐人未能保護好女主幸，而導致幸的死亡，而幸死前似乎喃喃對自己述說著什麼，桐人卻因為戰場紛亂沒聽清楚。桐人從此一蹶不振，腦中只想再聽到她一次聲音。不料聖誕節，桐人居然收到幸往生前預先寄送的禮物-聖誕錄音盒。而幸往生前的最後遺言，就在錄音盒裡，是一模一樣的一段話。作者學生需要依照自己的作品，對不可思議的情況提出解釋。

溫馨類以《夏》為例。雖是拼湊外婆的記憶，但作者強調的是對「孤獨」的描寫。

文中妖怪菱垣是一隻孤獨的妖怪，她結識了夏目之後，覺得終於認識一個朋友了，從此不孤獨了。但，卻在朋友死後，發現自己更加孤獨，比沒

網路字典(教育部字典)

\*曾經共讀過的作品情節  
 三國演義  
 《三》  
 裏世界遠足  
 《裏》  
 實力至上主義教室  
 《實》  
 刀劍神域  
 《刀》  
 詩魂  
 《詩》  
 夏目友人帳  
 《夏》

<p>第 (14) 週 - 第 (17) 週</p>	<p>小說創作 4 結局與文字精煉</p>	<p>國-2-III-5 <b>把握</b>說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。  國-6-III-1 <b>根據</b>表達需要，<b>使用</b>適切的標點符號。  國-6-III-2 <b>培養</b>思考力、聯想力等寫作基本能力。  國-6-III-3 <b>掌握</b>寫作步驟，<b>寫出</b>表達清楚、段落分明、<b>符合</b>主題的作品。  國-6-III-4 <b>創作</b>童詩及故事。  國-6-III-6 <b>練習</b>各種寫作技巧。  國-6-III-7 <b>修改、潤飾</b>作品內容。  國-6-III-8 <b>建立</b>適切的寫作態度  藝 1-III-6 能<b>學習設計思考</b>，進行<b>創意發想和實作</b>。</p>	<p>1. 小說結局與精煉文字的作法  2. 作品的分享與回饋</p>	<p>1. 作者學生<b>分享自己</b>創作之小說之結局，讀者學生專心<b>聆聽</b>並<b>給予建議</b>。  2. 作者學生仔細聆聽完讀者學生意見後，能有所得，並<b>給予回饋</b>。  3. 學生<b>聆聽</b>教師總結讀者與作者意見，並學習全班適切的寫作技巧與態度。  4. 進行創意發想，簡易創作小說插圖。</p>	<p>1. 學生能說自己作品的結局安排。  2. 讀者學生能仔細聆聽作者同學作品並給予意見。(如結局由轉到合是否合理完善等)。  3. 作者學生能聆聽讀者意見後給予回饋。(如極短篇結局是否需要加大張力、結局設計的理由等等)  4. 學生能聆聽教師依照學生實際創作情況，學習寫作技巧補充(如結局合理性、詞語精煉等等)  5. 欣賞同學為小說篇章繪製的簡易插圖，更融入小說情節閱讀。  *討論時用全班已經共讀過的小說為基礎</p>	<p>1. 活動一  作者學生分享創作內容，讀者學生專心聆聽。以下為舉例，作者學生會依自己的創作內容作出類似下面的分享  以《裏》為例，是以鬼怪事件解決作為基礎篇章。學生要能夠在故事中提出問題情境，主角解決、完成事件作為結束。(如紅衣小女孩需要有被騙入山、完整安全離開山上回家)  以《實》為例，校園類結束通常在學期末，要升上新的年級。學生要能完整寫到學期末，中間穿插事件(如期中期末評量、線上教學等等)，並總結本學期人際關係及事件影響。  以《刀》為例，幻想類結束通常是回到現實世界。學生要能夠完成異世界冒險，之後設計方式回到現實世界。(如夢醒了)，需要有一個返回的儀式設計，並要合乎現實世界的物理及常識。  以《夏》為例，溫馨類最後能達到目標、完成心理願望。如講述家庭關係、親子關係等等，需要有親情事件的刻畫、情感的寄託與回應等等。主角首尾的情感表達須完整。  2. 活動二  讀者學生給予作者學生回饋意見。  3. 活動三  作者學生回應讀者學生的意見。  4. 活動四  教師總結讀者與作者的意見，給予適切的補充引導。  以共同的閱讀基礎給予學生建議，也讓學生有討論的基礎與內容。但學生完全可以有自行創作的自由，上述作品只是討論的基礎。</p>	<p>網路字典(教育部字典)  *曾經共讀過的作品情節  三國演義  《三》  裏世界遠足  《裏》  實力至上主義教室  《實》  刀劍神域  《刀》  詩魂  《詩》  夏日友人帳  《夏》</p>	<p>8</p>
----------------------------	-----------------------	---	---	---	---	--	---	----------

<p>第 (18) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>小說創作 5 分享會</p>	<p>國-2-III-5 <b>把握</b>說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。  國-6-III-1 <b>根據</b>表達需要，<b>使用</b>適切的標點符號。  國-6-III-2 <b>培養</b>思考力、聯想力等寫作基本能力。  國-6-III-3 <b>掌握</b>寫作步驟，<b>寫出</b>表達清楚、段落分明、<b>符合</b>主題的作品。  國-6-III-4 <b>創作</b>童詩及故事。  國-6-III-6 <b>練習</b>各種寫作技巧。  國-6-III-7 <b>修改、潤飾</b>作品內容。  國-6-III-8 <b>建立</b>適切的寫作態度  藝 1-III-6 能<b>學習設計思考</b>，進行<b>創意發想和實作</b>。</p>	<p>1. 最後定稿小說作品  2. 讀後心得與心路歷程的分享</p>	<p>1. 作者學生<b>分享</b>自己最後定稿的小說作品，讀者學生專心聆聽，之後給予讀後心得感想。  2. 作者學生仔細<b>聆聽</b>完讀者學生讀後感後，能有所得，並<b>給予回饋</b>。  3. <b>教師總結提問</b>  (1) 分享自己的創作心路歷程。  (2) 困難處、如何突破？  (3) 如何蒐集靈感？  (4) 創作時間如何安排？  (5) 是否後續繼續發展、寫新小說？  (6) 小說插圖繪製心得？  4. 學生聆聽教師總結讀者與作者意見，並學習<b>說出</b>給予每一個作品正向的評價。</p>	<p>1. 學生能分享自己的定稿作品。  2. 讀者學生能仔細聆聽作者同學作品並給予讀後心得。  3. 作者學生聆聽讀者意見後給予回饋，分享自己的創作心路歷程。(如困難處、如何突破、如何蒐集靈感、創作時間如何安排等等)  4. 學生能聆聽教師總結兩方，學習如何正向評價作品(從角色、劇情、架構、結局等面向)</p> <p>*規準  (角色設計、情節安排、結構完整、文字流暢)</p> <p>*討論時用全班已經共讀過的小說為基礎</p>	<p>1. 活動一  作者學生分享創作內容，讀者學生專心聆聽。以下為舉例，作者學生會依自己的創作內容作出類似下面的分享  2. 活動二  讀者學生給予作者學生讀後心得。  3. 活動三  作者學生回答教師總結的問題，分享心路歷程。</p> <p>各類作品均能分享出不同的創作困難：  如鬼怪類可能在描寫情景感到困難，如何營造恐怖的氣氛、之後如何維持恐怖的感覺，文字不像影像有聲音的輔助元素，只能純用文筆打動人。</p> <p>校園類困難出可能在需要描寫多位性格迥異的學生，還必須讓他們有足夠露臉的劇情演出，之後還必需參考意見，讓故事結局合理。</p> <p>幻想類困難在於想像力不足(或是太天馬行空)兩者均不行。養類還是必須基於現實，才能讓讀者有代入感，而設定也需要清楚可行。</p> <p>溫馨類困難在於需要描寫特定的情感。愛情對學生基礎不足、孤獨可能變成為賦新辭強說愁、較容易發揮的應該還是正向的勵志故事，這也是學生選材時可能遇見的困難。</p> <p>4. 活動四  教師總結讀者與作者的意見，給予適切的補充引導。  學生完全可以有自行創作的自由，上述作品只是討論的基礎。</p>	<p>網路字典(教育部字典)  *曾經共讀過的作品情節  三國演義  《三》  裏世界遠足  《裏》  實力至上主義教室  《實》  刀劍神域  《刀》  詩魂  《詩》  夏日友人帳  《夏》</p>	<p>6</p>
<p>教材來源</p>	<p><input type="checkbox"/>選用教材 ( ) <input checked="" type="checkbox"/>自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)(共讀作品、學生創作)</p>							
<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容  <input type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共( )節 (以連結資訊科技議題為主)</p>							
<p>特教需求學生課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙( )人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、( /人數)  ※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</p>							

	<p>※課程調整建議(特教老師填寫):</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名:</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名: 林直昇</p>
--	---

填表說明:

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。