

48

猜一猜（「感官寫作」）

寫作策略：遊戲評量

表達能力：描寫

學習目標：學習因應讀者意見修訂作品

寫作思維過程：評鑑、修訂

教學階段：寫作後指導

適用年級：三至六

教學步驟	構思和備註
<ol style="list-style-type: none"> 1. 各組學生完成描述文字後，把作品張貼在黑板上。 2. 各組輪流閱讀貼出的作品，按文字描述猜測描述的對象是甚麼東西。 3. 閱讀所有作品後，請各組將答案寫在紙上，並列出猜測的依據。 4. 教師收集各組的猜測結果，選出最多人猜中的作品（最成功作品）和最少人猜中的作品。 5. 請猜中的組別解釋能正確猜中「最成功作品」的原因。 6. 請大家解釋為甚麼猜不到「最少人猜中作品」的原因。 7. 教師總結，指出「描述成功」的特點和「描述不成功」的原因。 8. 學生整理同學及教師的意見，修訂作品。 	<p>本活動為活動28「感官寫作」的延續。</p> <p>可綜合教師及同學的意見，製訂檢核表配合（見後附示例）。</p>

設計說明：

1. 作者的動機和情感，對寫作成果的影響很大。不少地方的調查都發現，中小學生普遍對寫作缺乏興趣，加上評分的壓力，所以甚至有厭惡和恐懼的感覺（祝新華，2001）。提高學生寫作興趣的方法很多，針對小學生的心理特徵，遊戲評量既可減輕壓力，又可營造愉快的學習氣氛，是一個十分有效的方法。

檢核表示例

檢核表

3	2	1
文章能突出對象主要特徵	文章能突出對象的部分特徵	文章不能突出對象的特徵
文章的描述準確	文章的描述大致清晰	文章的描述使人混淆或誤導讀者
文章的描述精簡	文章的描述恰當	文章的描述冗贅
文章的條理清晰	文章的條理尚可	文章的條理混亂

修訂建議：

- 找出對象的特徵（不同感官），重點描述
- 刪去誤導的部分
- 定出描寫的順序

修訂文字

※上列項目僅為舉例，可因應需要增刪項目。