

## 第二章

### 初中·單元二

### 寫作表達能力

# 初中· 單元二

## 寫作表達能力

設計示例	課題	行為目標	寫作技能	頁次
一	記人和記事	1.能敘述人物形象 2.能敘述事情發展經過 3.能認識作者身份、立場和動機	記敘	59
二	記事和記景	1.能敘述景物特徵 2.能敘述事情發展經過 3.能選取題材 4.能草擬大綱	記敘 描寫	61
三	記敘序列	1.能運用時間順序表示序列 2.能通過腦衝擊法創意	記敘	63
四	記敘序列	1.能運用空間順序表示序列 2.能通過腦衝擊法創意	記敘	65
五	記敘序列	1.能運用事物發展階段表示序列 2.能通過腦衝擊法創意	記敘	67
六	不同角色敘述	1.能運用事物發展階段表示序列 2.能運用不同角色敘述	記敘	69
七	空間序列	1.能運用空間順序表示序列 2.能通過腦衝擊法創意	記敘	71
八	時間序列	1.能運用時間順序表示序列 2.能通過腦衝擊法創意	記敘	73
九	人物描寫	1.能理清描寫對象 2.能描寫人物形象 3.能用創意策略：觀察法	記敘 描寫	76
十	事物描寫	1.能理清描寫對象的特徵	描寫	80

		2.能描寫事物 3.能用多種感官輸入的策略		
十一	景物描寫	1.能理清描寫對象的特徵 2.能描寫景物 3.能用創意策略：觀察法	描寫	83
十二	描寫外貌	1.能掌握觀察的策略 2.能用文字描寫別人的五官、外型、神態等	描寫	85
十三	描寫言行	1.能掌握白描和細描技巧 2.能用文字去描寫自己的五官、外型、神貌及行爲	描寫	88
十四	描寫場景	1.認識在觀察某些事物時，可配合人所處身的不同位置（或不同觀點），而從不同角度去描述景物 2.能較全面描寫事物	描寫	91
十五	多角度描寫	1.能認識多角度觀察法 2.能從多角度描寫	描寫	93
十六	說明事物	1.能寫定義和界說 2.能選取題材	說明	96
十七	說明事理	1.能寫概說 2.能整理資料	說明	98
十八	說明事物	1.能用分類、列舉及比較的技巧幫助說明 2.能用思潮泉湧法協助提取寫作資料	說明	100
十九	說明事物	1.能運用進程分析、數字分析及圖表分析說明問題 2.能在寫作前進行資料蒐集	說明	102
二十	說明事物	1.能用分類、列舉及比較的技巧幫助說明 2.能用腦圖提取寫作資料	說明	105
二十一	說明事理	1.能用定義、比喻、詮釋和引用等技巧幫助說明 2.能用思潮泉湧法協助提取寫作資料	說明	108

二十二	說明事理	1. 能用比喻、詮釋、引用等技巧幫助說明 2. 能用腦圖提取寫作資料	說明	111
二十三	說明事理	能運用進程分析、數字分析及圖表分析說明問題	說明	114
二十四	情緒經歷	1. 能利用影像追憶法經歷情緒 2. 能通過記敘和描寫抒發情感	抒情	116
二十五	情感再現	1. 能利用影像追憶法再現情感 2. 能通過記敘和描寫抒發情感	抒情	119

# 設計示例一

## —記人和記事—

### 一、教學行為目標

1. 能敘述人物形象
2. 能敘述事情發展經過
3. 能認識作者身分、立場和動機

### 二、寫作技能

記敘

### 三、理論和經驗

1. 一般學生寫作記敘文時，未能理清事情的始末，如能通過有效的方法引導，學生可以親歷其境，整理事情始末，寫出有條理的記敘文。
2. 「腦衝擊」法是集體創意的方法。早在四百多年前，印度的宗教團體已採用這方法幫助思考。到了一九三八年，美國人奧斯本也採用了這種小組集中思考問題的方法。
3. 「腦衝擊」法的運作方式如下：
  - 3.1 首先由數人一起針對特定的題目發表意見，每人都有發言權，構想愈多愈好，設想愈荒唐就愈有價值。
  - 3.2 討論時不得取笑別人任何意見，批評只能在討論會後進行。
  - 3.3 討論完畢，便可綜合和改進原有設想，寫成定稿。這方法最適用於創作故事或寫議論文。

（謝錫金、林守純，1992）

### 四、教學組織

四至五人一小組

### 五、教學步驟

1. 教師提供一件事情的開端（事情可以是虛擬的，也可以是真人真事），要求學生根據開端，用「腦衝擊」法把整件事的前因後果推想出來，並想想這件事情的結果怎樣。例如：學生張小強某天

哭着跟家長投訴，說遭到補習社教師毒打。家長檢查學生身上的傷勢，深感憤怒，於是帶張小強，到補習社那裏，要求道歉。補習社負責人武德贊接見這位家長，交談之下，竟發現事有蹊蹺……。教師可以要求學生根據以上的內容，推想整件事的前因後果。

2. 運用「腦衝擊」法時，同組學生之間可以提出不同的意見，同組學生不能取笑提出意見者，但可以追問。
3. 討論時間完畢，每組派代表報告討論結果。
4. 學生投票，選出最完整的故事。
5. 請學生用以下其中一個人物的角度，寫一篇記敘文，記述這次事件。
  - 學生張小強
  - 張小強的家長
  - 被指控的補習教師

#### 六、注意事項

學生進行這類情境寫作時，往往寫得不夠具體，欠缺真實感，所以教師應強調學生需要當成真人真事來寫，代入自己選擇的人物，設身處地，想像人物的處境、立場、感受等。

#### 七、參考文獻

謝錫金、林守純（1992）。《寫作新意念》。香港：朗文。

## 設計示例二

### —記事 and 記景—

#### 一、教學行為目標

1. 能敘述景物特徵
2. 能敘述事情發展經過
3. 能選取題材
4. 能草擬大綱

#### 二、寫作技能

1. 記敘
2. 描寫

#### 三、理論和經驗

學生寫作記敘文，往往只記事情，而忽略了可以透過描寫場景或其他事物來襯托內容；另外，學生又只記述事件的大概，重要的細節卻往往遺漏了。通過有效的引導，例如：「影像追憶法」，讓學生重構一些事情片段，喚起學生回憶，能提升學生記敘的能力。

#### 四、教學組織

兩人一組

#### 五、教學步驟

1. 教師請學生先放鬆身體，選擇一個最舒服的坐姿，閉上眼睛。
2. 教師播放輕鬆的背景音樂，引導學生回憶一次經驗，例如：到醫務所或醫院看病的經過。教師緩緩的以輕柔的聲線，邊走邊說：  
（以下文字只是教師進行引導時的梗概，詳情可由教師根據教學情況而即興改動）：

「現在，讓我們放鬆身體，感覺一下你的四周。你是否仍然在腦海裏看見課室裏的情況呢？聽得出我站在哪裏呀？好了，讓我們一起飄……飄呀飄……飄，飄到很久之前，或者不久之前，隨你喜歡吧。時間就像一列往後走的火車，隨著時光飛逝，我們各自在不同的站停下來。你找到你的站沒有？在那個站，你

多少歲呢？好了，停站了。這一天，我們都回到自己某一次看病的情況。每個人看的病都不同。有的同學是大病、有的同學是小病。你還記得你那天幹嗎去看病？你去哪裏看病？醫院？診所？中醫館？跌打館？看甚麼病？是誰帶你去的呢？你為甚麼要看那個病呀？你還記得患病的原因嗎？你記得看病之前做過甚麼嗎？醫生是怎樣的？護士呢？看病的地方是甚麼地方？你記得你進去時的每一個細節嗎？你記得那面牆壁嗎？你記得面對醫生時你的心情怎樣？……」

3. 教師認為提問的內容已足夠，便可以停止，然後請學生把剛才腦海裏浮現的東西，用筆記下。
4. 教師將全班分為兩人一組，然後讓兩人分享該次經驗，並紀錄要點。
5. 請個別學生複述（可問在公立醫院/私家醫院/私家醫生/跌打醫師/急症室的分別）對方的一次經驗。
6. 板書題目：看病記。
7. 教師請學生試用腦圖，為題目先擬大綱（方法可參考初中單元一設計示例三）。學生可以根據剛在腦海浮現的影像的次序擬寫。
8. 教師抽問一兩名學生，請他們把大綱說出來，教師透過學生的大綱架構，講述「記敘文」的「序列」（順序、倒序、插序等）。
9. 學生開始寫作。

## 六、注意事項

1. 教師進行影像追憶法時，提問的內容沒有固定的模式，但須注意事情發生的先後次序。教師不妨盡量引導得細緻一點，刺激學生記憶。
2. 教師宜選擇學生一般共有的經驗，擬設寫作題目或範圍。
3. 教師可先在閱讀教學課節嘗試使用「影像追憶法」教學。
4. 教師引導學生回憶時，須控制課堂秩序。

## 設計示例三

### —記敘序列—

#### 一、教學行為目標

1. 能運用時間順序表示序列
2. 能通過腦衝擊法創意

#### 二、寫作技能

記敘

#### 三、理論和經驗

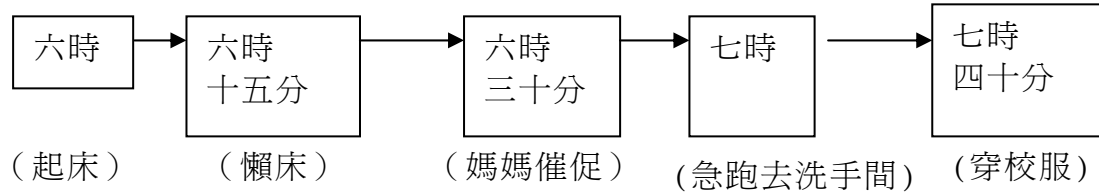
1. 學生寫作記敘文，一般都流於流水賬式的記述，未能把握記敘文的記敘模式。不同的記敘內容，可以採用不同的記敘模式，例如：時間、空間、事物發展過程，學生掌握並善加運用，可使記敘文寫得靈活生動。
2. 時間序列是以時間的序列記述事情，「時間詞」成了「時間序列」的記敘文重要的記述段落標記，例如「六時正」、「上午」、「下午」、「午後」、「昨天」、「今天」、「明天」、「兩年前」等，主要以時間為脈絡安排文章結構，讓事件的來龍去脈一目了然。關於序列模式的資料，可參考《理論》第三章的〈記敘能力〉部分。
3. 社會上的各種現象，可能只是事件或問題的冰山一角，只要發揮創意，增添枝葉，便可以組織出動人的故事。
4. 關於「腦衝擊」法的運作方式，可參考本單元的設計示例一。

#### 四、教學組織

四人一組

#### 五、教學步驟

1. 首先把全班分組。
2. 教師先請一位學生講述當天由起床至上學的經過。
3. 學生講述經過時，教師把學生講述時使用的「時間詞」以及跟這個時間詞配合的事件簡約的寫在黑板上。如：



教師需依照學生講述內容的次序記下。

4. 學生講述完畢，教師請全班學生留意黑板上的「時間詞」，並向同學介紹以事件發生的「時間」做記敘的序列方式。
5. 學生的敘述可能夾雜其他的序列方式，例如：學生可能會說「我早上大便秘了，從廁所裏出來，便去換校服」。教師可以請學生立即補充「時間詞」；或者先讓學生講述下去，容後再補充。
6. 教師把各「時間詞」的先後次序調換，用以說明「順敘」、「倒敘」和「插敘」的分別，讓學生掌握「記敘模式」這概念。
7. 選取一則新聞，請學生閱讀。（本教學設計以一九九九年間發生的一連串無證兒童的新聞事件為例。）
8. 教師向學生交代新聞事件的經過。
9. 教師以抽籤的形式安排各組學生，分別代表不同的角色：
  - 無証兒童
  - 無証兒童在港的父親
  - 無証兒童在內地的母親
  - 社會工作者
10. 教師給予適當的時間，讓每組學生用腦衝擊法，互相就各自的角色，編一個故事。進行腦衝擊法時，組員可以自由發言，提出的理由儘管天馬行空，同組成員不得取笑對方的意見，但可以追問。
11. 討論完畢，請每組組織一下故事裏的人物的遭遇、性格等資料，並嘗試把故事發生的時間先後次序整理一下，時間可用年份、月份、或者主角的年歲等等表示。
12. 請各組派代表講述自己創作的故事。其他同學仿照剛才教師的做法，記下該組故事的「時間詞」。
13. 每一組匯報完畢後，引導學生討論各組使用的「記敘模式」。
14. 請學生以自己組別抽中的角色的角度，作文一篇，題目自擬。

## 六、注意事項

為方便蒐集資料，教師宜選擇較近期的新聞。

## 設計示例四

### —記敘序列—

#### 一、教學行為目標

1. 能運用空間順序表示敘列
2. 能通過腦衝擊法創意

#### 二、寫作技能

記敘

#### 三、理論和經驗

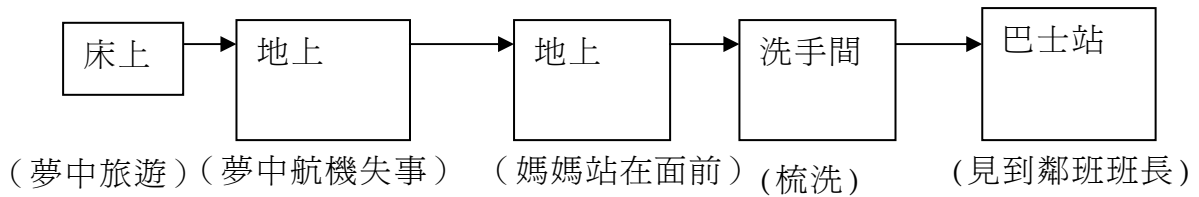
1. 空間序列是以空間的次序來記述事情，「空間詞」成了「空間序列」的記敘文重要的記述段落標記。空間詞有很多類，例如地理分佈上的（廣州、珠海、汕頭、福建、香港）、社會功能上的（鄉間的家、村派出所、酒家、碼頭、「大飛」、后海灣、黑夜公路）、建築結構上的（一樓、二樓、三樓、四樓）等等（詳情可參考《理論》第三章的〈記敘能力〉部分）。
2. 「腦衝擊」法是一種集體的思考方法，特別適合於創作故事。學生個人的生活經驗有限，通過「腦衝擊」法創作故事，能結合不同人的經驗和想像，可減低在人物、情節等方面寫得單向平面的問題。關於「腦衝擊」法的理論和運作方式，可參考本單元的設計示例一。

#### 四、教學組織

個人

#### 五、教學步驟

1. 教師先請一位學生講述當天由起床至上學的經過。
2. 學生講述經過時，教師特別把學生講述時使用的「空間詞」以及跟這個空間配合的事件簡約地寫在黑板上。如：



3. 學生講述完畢，教師請全班學生留意黑板上的「空間詞」，並向學生介紹以事件發生的「空間」做記敘的序列方式。
4. 學生的敘述可能夾雜多於一種序列方式，例如，學生可能會說「我早上七時三十分便大便完，然後更換校服」。教師可以請學生立即補充「空間詞」；或者暫時讓學生講述下去，容後再補上。
5. 教師把各「空間詞」的先後次序調換，用以說明「順敘」、「倒敘」和「插敘」的分別，讓同學掌握「記敘模式」這概念。
6. 教師請學生憶述一次去海洋公園遊玩，或逛大型商場的經驗。
7. 學生用白紙把該次活動的過程，用空間次序繪成流程圖，然後根據流程圖寫作記敘文一篇，題目自定。

## 六、注意事項

教師可以選取報章上的時事新聞，新聞原用時間序列寫作的，請學生改為空間序列，作為本教學活動的「變奏」。

## 設計示例五

### —記敘序列—

#### 一、教學行為目標

1. 能運用事物發展階段表示序列
2. 能通過腦衝擊法創意

#### 二、寫作技能

記敘

#### 三、理論和經驗

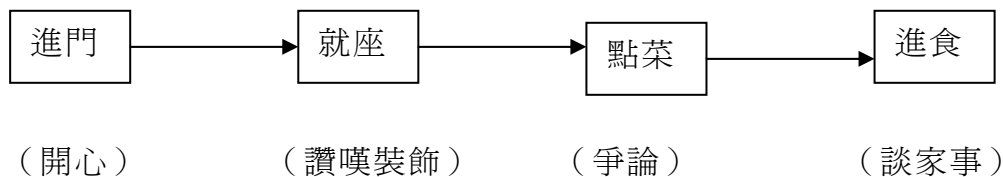
1. 學生寫作記敘文時除了可用時間或空間序列之外，尚可用事物發展階段序列。
2. 事物發展階段序列更適用於記敘生物、植物、人類的成長過程之類的題材，也適用於記敘一件事情的發展，效果往往更勝時間序列。
3. 不同的記敘模式（時間、空間、事物發展過程），適用於不同的記敘內容，學生掌握並善加運用，可使記敘文寫得靈活生動。

#### 四、教學組織

四人一組

#### 五、教學步驟

1. 首先把全班分組。
2. 教師先請一位學生講述一次上館子的經過。
3. 學生講述經過時，教師把學生講述時使用的「事物發展階段詞」以及跟發展階段配合的事件簡約的寫在黑板上。如：



4. 學生講述完畢，教師請全班學生留意黑板上的「事物發展階段詞」，並

向學生介紹以事件發生的「事物發展階段」做記敘的序列方式。

5. 學生的敘述可能夾雜多於一種序列方式，例如：學生可能會說「來到餐廳時，已經八時，但爸爸媽媽之間怒氣還未平息。」教師可請學生說明這些事情是處於事物發展的哪一個階段；或者暫時讓學生講述下去，講述完畢，才請其他學生補充「事物發展階段詞」。
6. 教師嘗試把各「事物發展階段詞」的先後次序調換，用以說明「順敘」、「倒敘」和「插敘」的分別，讓學生掌握「記敘模式」這概念。
7. 教師可請學生回家觀察家人煮晚餐的過程，然後用事物發展階段序列寫作一篇記敘文。題目自定。

# 設計示例六

## —不同角色敘述—

### 一、教學行為目標

1. 能運用事物發展階段來表示序列
2. 能運用不同角色來敘述

### 二、寫作技能

記敘

### 三、理論和經驗

1. 學生寫作記敘文，一般都流於流水帳式的記述。不同的記敘內容，可以採用不同的記敘模式，例如：時間、空間、事物發展過程，學生掌握並善加運用，可使記敘文寫得靈活生動。
2. 不同的事件都有一定的事物發展階段，用事物發展階段作記敘序列，能清楚地記述事情。
3. 事物發展階段是指任何事情發展的必經過程，例如種花，必先經過翻土、播種、澆水、發芽、成長，然後才開花。
4. 寫作時，不同的角色，對同一事件可以有不同的取材角度，也有不同的觀點。

### 四、教學組織

四人一組

### 五、教學步驟

1. 首先把全班分組。
2. 選取一則新聞，請學生仔細閱讀。（本教學設計以一九九八年間發生的「行為藝術家」破壞維多利亞公園女王銅像的事件為例。）
3. 教師向學生交代事件的經過。
4. 教師以抽籤的形式安排各組學生，分別代表不同的角色：
  - 事件中的「行為藝術家」
  - 經常到維園休憩的市民
  - 銅像鑄造者

- 銅像

5. 教師給予適當的時間，讓每組學生用腦衝擊法，互相就各自的角色，編一個故事。進行腦衝擊法時，組員可以自由發言，提出的理由儘管天馬行空，同組成員不得取笑對方的意見。
6. 討論完畢，請每組嘗試把故事發展的過程整理一下。如：

「銅像鑄造者」：

接獲通知——→到達公園——→檢查銅像——→與潑漆者爭執——→  
報警拘人

「行為藝術家」：

準備油漆——→到達公園——→向銅像潑漆——→「展覽」  
——→被捕

7. 請各組代表出來講述自己創作的故事。
8. 請學生以自己組別抽中的角色的角度，作文一篇，題目自擬。

## 六、注意事項

爲了讓學生更容易理解，教師可另選較接近施教期間的新聞作素材。

# 設計示例七

## —空間序列—

### 一、教學行為目標

1. 能運用空間順序表示序列
2. 能通過腦衝擊法創意

### 二、寫作技能

記敘

### 三、理論和經驗

1. 一般學生寫作記敘文，都傾向於流水賬式的記述方式，沒有運用記敘文的記敘模式。
2. 不同的記敘模式（時間、空間、事物發展過程），適用於不同的記敘內容，學生掌握並善加運用，可使記敘文寫得靈活生動。
3. 空間序列適用於記敘那些以空間帶動事情發展的事情，如旅遊。
4. 有關空間序列的詳情，可參考《理論》第三章的〈記敘能力〉部分和本單元示例四。

### 四、教學組織

四人一組

### 五、教學步驟

1. 首先把全班分組。
2. 選取一則新聞，請學生閱讀。本教學設計採用一九九九年間揭發的校園賭波事件作例。
3. 教師向同學交代事件的經過。
4. 教師以抽籤的形式安排各組同學，分別代表不同的角色：
  - 校長
  - 在校內做賭波「莊家」的學生
  - 參與賭波的學生
  - 駐校社工
  - 學生家長

5. 教師給予適當的時間，讓每組學生用腦衝擊法，互相就各自的角色，編一個故事。進行腦衝擊法時，組員可以自由發言，提出的理由儘管天馬行空，同組成員不得取笑對方的意見。
6. 討論完畢，請每組嘗試把故事發生的地點先後次序整理一下。
7. 請各組代表出來講述自己創作的故事。
8. 請學生以自己組別抽中的角色的角度，作文一篇，題目自擬。

#### 六、注意事項

新聞可選擇較近期的，有助同學理解。

# 設計示例八

## —時間序列—

### 一、教學行為目標

1. 能運用時間順序表示敘列
2. 能通過腦衝擊法創意

### 二、寫作技能

記敘

### 三、理論和經驗

1. 一般學生寫作記敘文，都傾向於流水賬式的記述方式，沒有運用記敘文的序列模式。
2. 「序列模式」是記敘文的結構方式。它是指作者依循怎樣的方式去把故事鋪陳開來，令記敘文裏所述說的事件能有條理的展現在讀者面前。
3. 「序列模式」有三種，分別為「時間序列」、「空間序列」及「事物發展階段序列」。不同的序列模式（時間、空間、事物發展過程），適用於不同的記敘內容，學生掌握並善加運用，可使記敘文寫得靈活生動。
4. 「時間序列」是指以事件發生的時間先後次序來記述，適合於記敘那些與時間發展緊密相關的事件，例如記述一個因意外失去雙足的人如何奮發向上成為馬拉松輪椅田徑高手的故事，這人遇到意外失去雙足以後，他的奮鬥的進程跟治療的時間緊密相關，用時間序列記述就清楚得多了。

### 四、教學材料

時間序列表

### 五、教學組織

四人一組

## 六、教學步驟

1. 首先把全班分組。
2. 著學生在課前蒐集一位知名運動員的資料。如李麗珊、黃金寶等。
3. 教師派發時間序列表，請學生填寫。
4. 同組學生以抽籤的形式，分別代表故事裏不同的角色。如李麗珊、黃德森、黎根（啓蒙導師）、艾培理（教練）等。
5. 教師給予適當的時間，讓每組學生用腦衝擊法，互相就各自的角色，編一個故事。進行腦衝擊法時，組員可以自由發言，提出的理由儘管天馬行空，同組成員不得取笑對方的意見。
6. 討論完畢，請每組嘗試整理事件發展的時間先後次序。時間可用年份、月份、或者主角的年歲等等表示。
7. 請各組代表出來講述自己創作的故事。
8. 請學生以自己組別抽中的角色的角度，作文一篇，題目自擬。

## 六、注意事項

題材可選擇廣為人知的真人真事，有助學生理解。

### 設計示例八

#### —時間序列—

#### 時間序列表

姓名：\_\_\_\_\_（    ）                      級別：\_\_\_\_\_

時間	事件	細節	人物情緒

# 設計示例九

## —人物描寫—

### 一、教學行為目標

1. 能理清描寫對象的特徵
2. 能描寫人物形象
3. 能用創意策略：觀察法

### 二、寫作技能

記敘、描寫

### 三、理論和經驗

1. 要有細微的觀察，才能有深入的描寫。
2. 不同的素材，不同的觀察角度，都能影響作品的內容深度。

### 四、教學材料

1. 不同面部表情的圖片
2. 肖像描寫工作紙
3. 輔助字詞表

### 五、教學組織

四人一組

### 六、教學步驟

1. 教師請學生在課前蒐集不同面部表情的圖片。
2. 教師請學生展示圖片，並把圖片編號。
3. 派發輔助字詞表和肖像描寫工作紙。
4. 教師指導學生利用輔助字詞表刺激思維，按圖中的人物的表情填寫肖像描寫工作紙。
5. 填寫完畢，教師可請幾位學生讀出其中一個肖像描寫，但不要說出圖片編號，讓其他學生猜想是哪幅圖。
6. 誰的肖像描寫給同學猜中，誰的描寫便較準確。

7. 請學生利用他們的十個肖像描寫資料，串連成一個故事，以描寫和敘述的方法，寫作一篇文章，並為文章自擬題目。

### 設計示例九

### —人物描寫—

### 肖像描寫工作紙

姓名：\_\_\_\_\_ (      )                      班別：\_\_\_\_\_

圖片編號	圖	圖	圖	圖
臉龐				
眼睛				
眉毛				
口				
牙齒				
鬚髮				
表情				

## 設計示例九

### —人物描寫—

#### 輔助字詞表

1. 臉龐：方臉 圓臉 長臉 尖臉 哭喪着臉 臉帶稚氣 滿臉笑容 滿臉紅光
2. 眼睛：大眼睛 小眼睛 水汪汪 眼睛有神 怒目而視 兩目如劍 目光呆滯 目不轉睛
3. 眉毛：粗眉 細眉 眉如新月 眉清目秀 濃眉大眼 愁眉不展 愁眉苦臉 愁眉緊鎖
4. 口：大嘴巴 小嘴巴 如櫻桃 咀角上揚 咀巴緊閉
5. 牙齒：門牙 咬牙切齒 切齒痛恨
6. 鬢髮：茸茸短髮 滿頭青絲
7. 表情：憤怒 呆傻 笨頭笨腦 興奮

# 設計示例十

## —事物描寫—

### 一、教學行為目標

1. 能理清描寫對象的特徵
2. 能描寫事物
3. 能用多種感官輸入的策略

### 二、寫作技能

描寫

### 三、理論和經驗

1. 學生寫作描寫文時，多憑視覺所見及記憶所及，故文章常流於片面及單調。
2. 五官幫助我們體會人生，也可透過五官接觸外界。
3. 觀察不只是通過視覺來進行，其他的感官（聽覺、嗅覺、味覺和觸覺等）也是人類用來觀察事物的途徑。
4. 利用感官並用的教學法，學生掌握全面的描寫角度，令文章層次更豐富更全面，也能從中發掘新穎的角度和寫作材料。

### 四、教學材料

1. 一個不透明的袋，裏面盛載若干水果，例如：榴槤、香蕉、士多啤梨、奇異果(水果種類可自由選擇，但需有特色)。
2. 觀察記錄表

### 五、教學組織

個人

### 六、教學步驟

1. 派發觀察記錄表。
2. 教師用四個不透明的袋盛載若干水果(如上述四種水果)。
3. 教師邀請四位學生嗅袋中的水果，然後嘗試向在座學生形容該種氣味的特色。在座的學生需利用觀察記錄表記下他們的描述。

4. 教師邀請另外四位學生用手觸摸袋內物件，並形容觸摸之感覺。獲邀請的學生不能說出水果的名稱，而在座學生需記下他們觸摸物件的感覺。
5. 教師著學生透過剛才有關氣味及觸覺的描述，猜測袋中物件的名稱。
6. 教師揭開謎底，然後分別用書本、筆和尺來輕拍該四種水果，讓學生留意碰擊時所發出的聲音，並記下它們的聲音特徵。
7. 教師請學生用眼睛先觀察水果外表的特點(例如：顏色、形狀等)，然後切開水果，讓學生觀察其內在的特點。學生將觀察所得，記錄下來。
8. 教師讓學生品嚐水果，並請他們記錄其味道。
9. 教師讓學生整理嗅、觸、聽、視、味五種觀察所得的資料，寫成一篇描寫該四種水果的短文。
10. 學生完成寫作後，教師請學生互相交換修改，讓學生認識從不同的感官來描寫一種水果的手法。

#### 七、注意事項

1. 教師可選取其他物件作教材，但需要包含視、聽、嗅、味、觸的感官元素，而水果、糖果是較為容易在課堂上處理的材料。
2. 教師可以配合其他學習範疇及學生的能力，指導他們運用不同的修辭手法，以豐富作文的內容。

### 設計示例十

#### —事物描寫—

#### 觀察記錄表

姓名：\_\_\_\_\_（    ）                      級別：\_\_\_\_\_

觀察方法	觀察物件			
嗅覺				
觸覺				
聽覺				
視覺				
味覺				

# 設計示例十一

## —景物描寫—

### 一、教學行為目標

1. 能理清描寫對象的特徵
2. 能描寫景物
3. 能用創意策略：觀察法

### 二、寫作技能

描寫

### 三、理論和經驗

學生缺乏觀察自然景物的訓練，詞彙的儲積又不足夠，寫作時更未有着意運用已學過的修辭格，所以在描寫景物時不夠細緻和準確。視覺刺激是觸動寫作的重要一環，假如學生能夠自覺地細心觀察，再掌握一定的技巧，描寫的能力便會提高。

### 四、教學材料

1. 以自然景象為主的彩色圖片（可選自彩色風景月曆）
2. 描寫自然景物的範文兩篇

### 五、教學組織

全班分為八組，約五人一組

### 六、教學步驟

1. 教師派發範文（如朱自清《荷塘月色》、老舍《在烈日和暴雨下》）兩篇給各組學生，然後引導學生集中討論兩篇範文中景物形象的描寫，以及運用了寫作技巧的生動句子。
2. 教師總結學生討論的結果，然後引導學生綜合描寫景物文章的寫作特點。
3. 教師提出幾種景物（教師已準備了該幾種景物的彩色圖片，將派發給學生討論），問學生可如何描寫。學生發表意見後，教師將要點板書，並可補充更多描寫自然景物的詞彙給學生參考。

4. 教師派發彩色圖片給各組學生，學生用十分鐘時間，集中觀察圖中景物的特徵，如圖中顏色，景物的形態或位置等。
5. 學生按照圖片的景象，討論適合的詞彙，並記錄下來。
6. 教師讓每組學生整理觀察及討論的結果，用十五至二十分鐘寫作一篇描寫圖片裏景物的短文。
7. 學生完成寫作後，教師讓同組學生互相交換閱讀，並可修改對方錯處，目的是讓學生在觀察同一景象時學習其他同學的描寫手法。

### 七、注意事項

1. 教師宜選取色彩豐富、景象鮮明的圖片作為教材。
2. 教師如想學生注意描寫文的特色，可以借助欣賞範文的機會，請學生把文中所有形容詞或修辭技巧的字詞刪去，以比較兩者之不同。

## 設計示例十二

### —描寫外貌—

#### 一、教學行為目標

1. 能掌握觀察的策略
2. 能用文字描繪別人的五官、外型、神態等

#### 二、寫作技能

描寫

#### 三、理論和經驗

1. 觀察是蒐集寫作素材的第一步。學生雖然知道觀察的重要性，但他們的觀察卻常流於表面，同時不能掌握觀察的方法。(李孝聰，1998)。
2. 觀察的策略有多種，包括外在觀察（外表、形狀等）、內在觀察（透過行為、小動作、神態、語言、衣飾等去觀察個人的內心世界），個人主觀的觀察（從自己的角度去觀察），也可從第三者的角度進行觀察（即透過別人的描述和反應來反映某人）。

#### 四、教學材料

1. 人像攝影海報／人像特寫高映片
2. 腦圖工作紙

#### 五、教學組織

四人一組

#### 六、教學步驟

1. 教師展示一張巨型的人像攝影海報，或一幀人像特寫高映片，讓學生仔細觀察。
2. 教師引導學生說出要描寫人物，可以描寫他的哪些方面，說時可以不分次序、不分類別，看到甚麼，想到甚麼，便說甚麼。例如：眼睛、耳朵、鼻、口（唇）、臉部輪廓、膚色、神態、外型等。
3. 教師可以用「腦圖」總結學生描寫人物所用的資料類別。

4. 教師將全班學生分爲四人一組，以小組討論形式，討論每項類別所運用的形容詞，如眼睛：單眼皮、雙眼皮、大眼、細眼等。
5. 待學生完成後，教師引導學生討論結果，以期互相刺激，找出更多、更適合的形容詞。
6. 請學生參考結果，撰寫一篇以人物爲描寫對象的描寫文。

#### 七、注意事項

提醒學生進行描繪時，應採取尊重同學的原則，不要取笑任何人。

#### 八、參考文獻

李孝聰（1998）。《創意寫作教學》。香港教育學院。

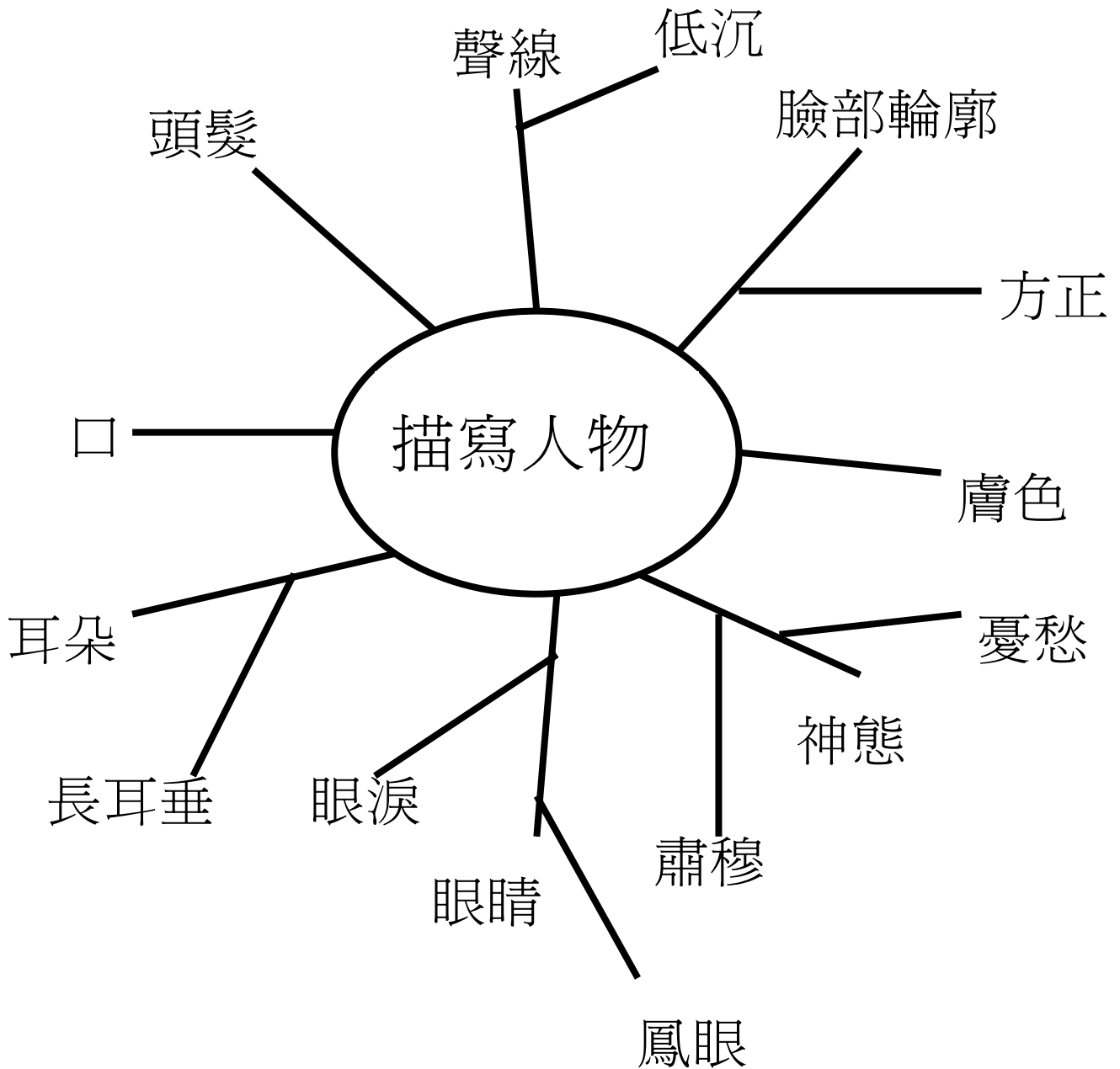
設計示例十二

—描寫程度—

腦圖工作紙

姓名：\_\_\_\_\_（ ） 級別：\_\_\_\_\_

請繼續填寫下列腦圖，完成後把腦圖上的線及資料歸類。



## 設計示例十三

### —描寫言行—

#### 一、教學行為目標

1. 能掌握白描和細描技巧
2. 能用文字去描繪自己的五官、外型、神貌及行爲

#### 二、寫作技能

描寫

#### 三、理論和經驗

1. 一般學生往往忽視自我認識的重要，又或者不知怎樣認識自己；有些學生雖然比較認識自己，只可惜都限於表面化，不懂得較深入地刻劃自己。因此通過有系統地觀察別人，更能認識自己的存在。
2. 有關觀察策略，可參考本單元設計示例十二。
3. 描寫的方法，可分為白描、細描等。白描是用簡練的文字，不加渲染，抓住事物的主要特徵，勾勒出鮮明生動的形象的表現手法。細描則要求文字絢麗多彩，對描寫對象加以渲染和鋪陳，通常還運用對比、誇張、擬人等修辭手法進行描繪。（黎尚誠、徐明珏，1995）。有關白描和細描的細節，可參考《理論》第三章。

#### 四、教學組織

四人一組

#### 五、教學材料

腦圖工作紙

#### 六、教學步驟

1. 教師先請全班學生一起集中精神，想出一至兩位歌影視紅星，由學生口述他們特別的言談舉止，用腦圖記下。
2. 學生可以互相補充不足。

3. 教師要求學生用具體的事件來描述該歌影視紅星。
4. 教師總結說明白描和細描的技巧。
5. 教師請全班學生分組。
6. 每組選出一個同班（或鄰班）同學來描寫。描寫焦點集中於該同學的言行舉止，並請用具體事例來描述，用腦圖記下。
7. 各組同學分別讀出描寫的內容，請其他同學猜猜他們描寫的是誰。
8. 課業：撰寫一篇自描的文章。

#### 七、注意事項

提醒學生進行描繪時，應堅守尊重同學的原則，不要取笑任何人。

#### 八、參考文獻

黎尚誠、徐明珏，1995。《簡明寫作常識詞典》。貴州人民出版社。

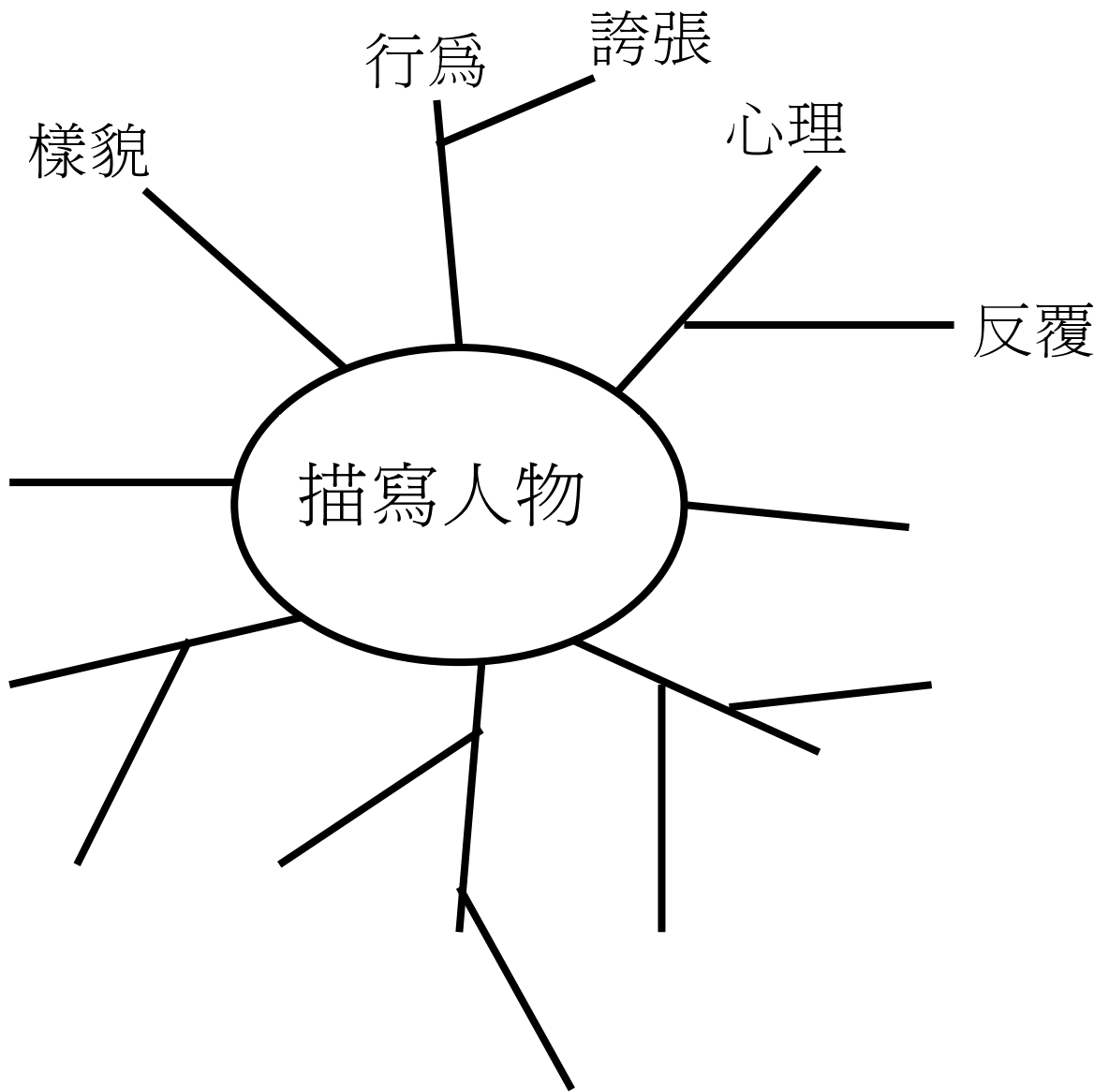
設計示例十三

—描寫言行—

腦圖工作紙

姓名：\_\_\_\_\_（    ）                      級別：\_\_\_\_\_

請繼續填寫下列腦圖，完成後把腦圖上的線及資料歸類。



## 設計示例十四

### —描寫場景—

#### 一、教學行為目標

1. 認識在觀察某些事物時，可配合人所處身的不同位置（或不同觀點），而從不同角度去描述事物
2. 能較全面描寫事物

#### 二、寫作技能

描寫

#### 三、理論和經驗

1. 學生描寫事物時，有時只局限於某一視點，而忽略其他的觀點，描述因此未得深入、未夠細緻。
2. 若從不同的角度觀看，可能會有截然不同的意趣。而從多種角度描寫景物，也可給讀者較清晰的概念。特別是在描寫較宏大的場景時，能適當的捕捉描寫角度，描寫便會較全面，也會讓讀者感到場景更活靈活現。
3. 有關描寫場景的方法，可參考《理論》第三章〈描寫能力〉部分。

#### 四、教學組織

四人一組

#### 五、教學步驟

1. 教師在學校舉行陸運會之前，替學生分組。
2. 每一組學生負責下列其中一個陸運會裏的場景及活動：
  - 徑賽起點及終點
  - 田賽場地
  - 看台
  - 小賣部
  - 司令台
  - 頒獎禮

- 運動場入口
- 3. 每一組在陸運會當天必須觀察、記錄上述場景及活動，記述內容包括場景的面貌及任何在該場景發生的事件。
- 4. 陸運會完畢後，各組學生須在中文課上匯報觀察及記錄所得。
- 5. 教師總結多角度描寫的技巧及策略。
- 6. 教師把各組的記錄內容貼在報告板上，作為全班學生本次寫作的素材。
- 7. 課業：作文一篇，題目為《陸運會》。

#### 六、注意事項

1. 教師分配學生組別及觀察場景時，宜與學生參賽情況、當值情況配合。
2. 除了陸運會外，也可以選取其他學校大型活動，如水運會、學校旅行、畢業典禮、開放日等等。

## 設計示例十五

### —多角度描寫—

#### 一、教學行為目標

1. 認識多角度觀察法
2. 能從多角度描寫

#### 二、寫作技能

描寫

#### 三、理論和經驗

1. 學生描寫景物時，有時只局限於某一視點，而忽略了其他觀察角度。若從不同的角度觀察，可能會有截然不同的意趣，也可給讀者較清晰、全面的概念。
2. 觀察景物的方法，可以包括下列各種：
  - 2.1 鳥瞰法——從高空俯視，寫出景物的全貌或縮影，例如：站在窗前，俯視校園或街上的景色。
  - 2.2 仰視法——從低角度描寫景物，從另一角度寫出景物的外觀，例如：坐下來仰起頭來觀察天花板上的吊扇。
  - 2.3 平視法——從平行的角度觀察景物，例如：請學生觀察前座的同學的背影。
  - 2.4 移進法（移步換形法）——人在景物中移動，觀察點不斷改變，景物也隨着視點的不同而變化，例如：教師可請學生環繞課室走一圈，然後觀察每走一步，眼中所見的事物。
  - 2.5 特寫法——採用近距離觀察，詳細刻劃景物的局部或某一側面，例如：請學生近距離觀察鄰座同學。

#### 四、教學材料

觀察記錄表

#### 五、教學組織

四人一組

## 六、教學步驟

1. 教師簡介鳥瞰法、仰視法、平視法、移進法、特寫法，並指導學生在課室內即時採用各種觀察法觀察事物。
2. 教師請學生帶備紙筆，然後帶領學生走出課室，運用上述的觀察法，依次觀察校園。
3. 先到課室外的走廊，從欄杆外望，由高處觀察操場及園圃的情況。
4. 再到校園內較低的樓層，請學生從這樓層仰視校園內的建築，並請學生用仰視法描寫校舍，盡量寫下眼前所見的景物。
5. 教師請學生留意往後經過的校園空間，用移進法並盡量記下所見的景物，字詞或句子均可。
6. 教師帶引學生到操場，騰出一些時間給學生自由活動，讓他們可以近距離觀察校園內某些他們感興趣的景物。
7. 教師帶引學生由操場走回課室，沿途請學生留意看到的景物。
8. 回課室後，學生分組討論記錄所得，並整理資料，填寫觀察記錄表。
9. 教師請學生寫作一篇描寫文，從不同角度描寫校園，題目自擬。

## 七、注意事項

1. 教師帶引學生在校園內巡遊時，要留意學生秩序，或者避免經過一些正在上課的課室。
2. 教師也可選擇使用大型的立體模型作為教具，引導學生從多角度觀察。

設計示例十五

—多角度描寫—

觀察記錄表

姓名：\_\_\_\_\_（    ）                      級別：\_\_\_\_\_

觀察對象：我的校園

觀察地點	觀察對象	觀察角度	觀察所得
(例) 走廊	操場	鳥瞰法	如一面塵封的大鏡、

# 設計示例十六

## —說明事物—

### 一、教學行為目標

1. 能寫定義和界說
2. 能選取題材

### 二、寫作技能

說明

### 三、理論和經驗

1. 學生在寫作說明文時，普遍忽略了說明的目的及對象，所以寫作說明文時多沒有留意要說明的深度、廣度及應運用的語言。
2. 學生未經資料搜集、仔細觀察及詳細討論，往往對要說明的事物或事理缺乏深入了解，寫出來的多是事物或事理的表面或片面。
3. 有關說明事物的方法和重點，可參考《理論》第三章〈說明能力〉部分。

### 四、教學組織

小組

### 五、教學步驟

1. 教師請學生從文具盒裏選出兩件自己最喜愛的文具，然後請他們仔細觀察這兩件文具的特徵，想一想自己喜愛它們的原因，並把想法寫在原稿紙上。
2. 教師可透過學生的文章內容，給「喜歡」下個定義和界說，讓學生明白說明文的技巧。例如：「喜歡」就是「你一天到晚都愛用」，「喜歡」就是「無論做甚麼事情都在想它」，「喜歡」就是「能夠發掘到它很多不為人知的優點」。
3. 教師把學生分成小組，由學生向同組組員介紹自己文具的特徵及喜歡的原因。
4. 學生介紹完畢後，同組投票，選出介紹得最好的一位。
5. 教師請每組當選的學生出來朗讀自己的文章，教師可以介紹學生

文章的優點。

6. 教師以學生的文章做例子，綜合說明文的基本特質。
7. 教師另擬題目，請學生作說明文一篇，文中必須包括定義和界說。

#### 六、注意事項

教師提醒學生尊重個人私穩，不要妄自批評同學心愛的物件。

# 設計示例十七

## —說明事理—

### 一、教學行為目標

1. 能寫概說
2. 能整理資料

### 二、寫作技能

說明

### 三、理論和經驗

1. 寫作說明文，主要是向特定的讀者對象說明某些事物；而說明的深淺程度，取決於讀者對要說明的事物的認識。
2. 產品說明書是針對產品用家而寫的說明文。讀者對象有特定之閱讀目標（理解並掌握物件的特性、使用方法等），寫作時便需要根據這些目標，決定說明內容的深淺程度。寫作產品說明書，一般需要運用說明能力裏的「概說」能力，可參考《理論》第三章裏的〈說明能力〉部分。
3. 學生透過閱讀一般產品的說明書，利用自己閱讀時的經驗，認識寫作說明文的要求。

### 四、教學材料

1. 說明文一篇
2. 產品說明書

### 五、教學組織

全班分爲八組（約五人一組），每組並選出組長一人。

### 六、教學步驟

1. 教師於課前吩咐每組組長準備一個集體遊戲。
2. 教師透過預先選定的說明文例子，從說明的深度、廣度及應用語言等層面向學生簡單提示說明文的特色。
3. 教師派發產品說明書，並請各組學生細心閱讀，然後引導他們討

論產品說明書的特性、結構、側重的地方及說明的技巧，請各組組長將討論結果記下來。

4. 討論完畢，教師請每組組長向組員口述先前已準備的遊戲活動的玩法，同學若有不明白的地方，可以即時發問。
5. 每組學生清楚知道遊戲的玩法後，便可以嘗試進行該遊戲活動。
6. 學生掌握及了解遊戲活動的玩法後，教師請他們嘗試把遊戲玩法及規則，用自己的文字寫下來，並可參照先前有關討論說明文的特點結構。
7. 文章完成後，同組學生可互相交換文章來看，並檢視文章是否寫得完備，說明是否清楚，而在檢視文章期間，組長不得給予任何意見。
8. 教師在各組檢視後，請各組組長選出該組幾篇遊戲規則，然後宣讀出來，看看別組的學生是否明白遊戲的玩法。
9. 教師評講各組擬寫的遊戲規則，總結它們的優點和缺點，從而總結及補充說明文的本質和說明規則或事件的基本技巧。

## 七、注意事項

學生選取遊戲時，須考慮遊戲的活動範圍、用具等，避免一些過於激烈的遊戲，以免騷擾別班上課。

# 設計示例十八

## —說明事物—

### 一、教學行為目標

1. 能用分類、列舉及比較的技巧幫助說明
2. 能用思潮泉湧法協助提取寫作資料

### 二、寫作技能

說明

### 三、理論和經驗

1. 學生因未經資料搜集、仔細觀察及詳細討論，而往往對要說明的事物缺乏深入了解，寫出來的多是事物或事件之表面或片面。
2. 學生在寫作說明文時，往往只是直書其事，甚少運用分類、列舉及比較的技巧協助說明，令寫出來的說明文不太能清楚說明事物。
3. 腦圖能幫助學生提取及整理豐富的資料，讓學生在無拘無束的自由暢想之後，找出有系統的寫作素材。

### 四、教學組織

三至四人小組

### 五、教學步驟

1. 教師請學生比較一張椅子和一張桌子的分別。學生可以自由列舉要點，列舉時，可透過思潮泉湧法提取要點。
2. 教師請學生列舉椅子和桌子的分別，並寫在黑板上（見七、板書示例）。教師引導學生從板書上的資料，掌握用分類、比較的方式來說明事物。
3. 如果要列舉說明桌子的功能，可以從功能、結構的方向來說明，這就是分類說明；而要更清楚說明桌子的獨特之處，則要拿它跟其他相同的東西比較，找出它獨特的地方，這就是以比較法來幫助說明。
4. 教師派發每位學生一張紙條，請學生在校園裏選一處地方來描述，並把這地方的名稱寫在紙條上，摺疊起來，在上面寫上自己

的姓名，然後交回給教師。

5. 教師請學生嘗試把剛才寫在紙條上的那個校園裏的地方，想想它在各方面的特點，即時以思潮泉湧法記下。
6. 學生試就自己對這校園裏的地方的印象寫作短文一篇，詳細說明這個地方。但文章裏不能寫及它的位置和名稱。
7. 寫作完畢，教師請學生分組，每人交換文章來看，並請看過的學生猜猜文章裏說的是校園裏哪一處地方，並把名稱寫在紙背。
8. 教師請部分學生出來朗讀文章，並請全班學生猜猜文章寫的是哪一處地方。
9. 教師另擬題目，請學生運用分類、列舉及比較等技巧作說明文一篇。

#### 六、注意事項

1. 在學生寫作簡短文字之時，教師應留意用了分類、列舉和比較技巧的文章，並讓他們朗讀出來，以起示範作用。
2. 技巧高低並不重要，最重要是讓學生放膽嘗試用這些方法寫文章。

#### 七、板書示例

	<u>桌子</u>	<u>椅子</u>
種類	家具	家具
製造物料	木	木
功能	書寫時承托紙筆	書寫時承托身體
結構	沒靠背 有抽屜	有靠背 沒有抽屜

# 設計示例十九

## —說明事物—

### 一、教學行為目標

1. 能運用進程分析、數字分析及圖表分析說明問題
2. 能在寫作前進行資料蒐集

### 二、寫作技能

說明

### 三、理論和經驗

1. 學生寫作說明文前沒有蒐集充足資料，對事物瞭解未足。下筆時，又未能運用適當的技巧幫助說明，所以寫出來的內容便流於片面了。如果學生能先蒐集資料，寫作時又運用進程分析、數字分析及圖表分析等方法幫助說明，寫出來的說明文當會更清楚明白。
2. 配合說明的對象，運用適當的寫作技巧，有助說明，例如：
  - 2.1 進程分析：事物發展、使用、運作等等皆有一個進程，作者如能把這些進程裏的各個重要階段以點列方式清楚指出，有助清楚說明問題。
  - 2.2 數字分析：數字之間的升降關係反映了一些不同的趨勢，作者通過比較不同的數字，能有助清楚說明。例如可以運用每季雨量的數字分析某地方適合作何種經濟活動，憑每季罪案數字的分析可得出某地方是否適合移民定居，或憑種族衝突事件發生的頻率，可以分析某地是否適合不同種族膚色的人移居等。
  - 2.3 圖表分析：包括各種統計分析的立體圖表，以及各種平面圖、位置圖等。作者在說明事理時，能清楚點明圖表上各項目的關係和意義。

### 四、教學材料

1. 座標紙
2. 兩個地方的統計資料

## 五、教學組織

全班分爲八組（約五人一組），每組選出組長一人。

## 六、教學步驟

1. 上課前四星期，教師請學生開始紀錄自己每天的支出數目，例如在零食、娛樂、服裝、禮物、飾物、擺設、影貼紙相等方面的支出，項目類別可由教師或學生共同決定。
2. 教師在課前搜集兩個地方（以下稱「甲地」、「乙地」）的資料，如「全年雨量」、「罪案數字」、「人口趨勢」等等以備用。
3. 教師先請學生指出加入某個學校學會的手續和程序。教師把這些手續和程序的重點寫在黑板上，並說明這個方法就是用「進程分析法」來寫說明文，目的就是要說明如何加入某個學會。
4. 教師詢問學生學校合作社的食品是否便宜。學生回答時，教師須要求學生舉出實際的價錢來加以說明。教師通過這一簡單的問答，說明數字分析法有助說明問題。
5. 教師請學生把過去四個星期的消費記錄拿出來，做一個分析。然後各自評論自己是否一個浪費的人。
6. 教師派發座標紙，請學生把過去四個星期的消費記錄製成座標圖，從中看出自己過去四星期的消費狀況。
7. 教師抽出其中一位學生的座標圖，試說明各項消費的走勢。例如：過去四星期，這位學生在服裝方面的花費，逐星期上升，而且上升的幅度很大，證明他花的錢愈來愈多，這位學生要暫時收斂一下。
8. 教師從上述例子，說明「圖表分析」是說明文裏的一個很有用的工具，它能很清楚讓讀者一看圖表便掌握清晰的概念。而配合圖表的內容進行描述，更能幫助作者說明事理。
9. 教師派發「甲地」及「乙地」的數據資料給每組學生。請學生看看這些數據資料，在組內討論一下，較爲喜歡生活在哪個地方，並舉出理由。
10. 每組討論完畢，請各組組長出來匯報，然後由教師補充及總結。
11. 教師請各組學生爲所喜歡的那個地方寫一篇介紹文章，文章裏要運用數字分析、圖表分析等方法。題目自擬。

七、注意事項

學生未必懂得分析各種數字，教師在課堂活動進行前可以舉例解釋進程分析、數字分析及圖表分析的方法。

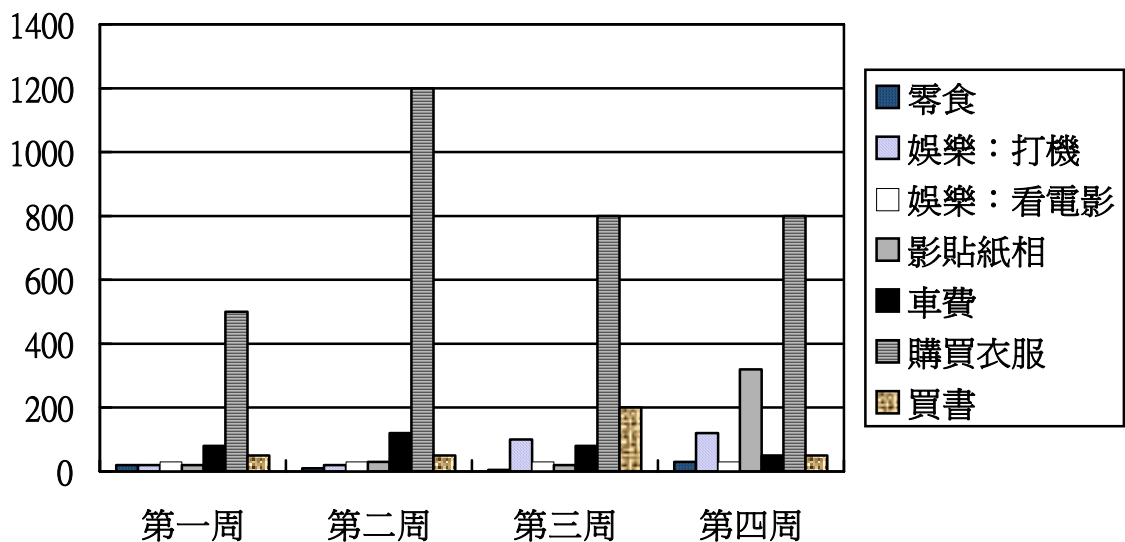
八、圖表分析法示例：

一、學生四週內的消費記錄

消費項目	星期一	星期二	星期三	星期四
零食	20	10	5	30
娛樂：打機	20	20	100	120
娛樂：看電影	30	30	30	30
影貼紙相	20	30	20	20
午膳	140	180	200	350
車費	80	120	80	50
購買衣服	500	1200	800	800
買書	50	50	200	50

(以上僅為示例，項目可由師生共同決定)

二、以座標紙顯示學生個人四周內的消費情況



## 設計示例二十

### —說明事物—

#### 一、教學行為目標

1. 能用分類、列舉及比較的技巧幫助說明
2. 能用腦圖提取寫作材料

#### 二、寫作技能

說明

#### 三、理論和經驗

1. 學生因未經資料搜集、仔細觀察及詳細討論，而往往對要說明的事物或事理缺乏深入了解，寫出來的多是事物或事理之表面或片面。
2. 學生在寫作說明文時，往往只是直書其事，甚少運用多種技巧協功說明，令寫出來的說明文不太能清楚說明事物。
3. 腦圖能幫助學生提取及整理豐富的資料，讓學生在無拘無束的自由暢想之後，找出有系統的寫作素材。

#### 四、教學材料

腦圖工作紙

#### 五、教學組織

三至四人小組

#### 六、教學步驟

1. 教師請學生分組。
2. 請學生仔細地想想自己學校的優點，以及形成這些優點的原因，並即時用腦圖記下。
3. 學生不需要系統地想，從校舍建築、設備、教師、校長、學生等等各方面，討論他們的優點。
4. 討論完畢，請學生把腦圖上的不同支線歸類。

5. 教師請學生把這些資料，寫成簡短的文字。並挑選部分學生出來朗讀。
6. 在學生朗讀完作品後，教師從學生的作品裏，抽取用了分類、列舉和比較的技巧部分，跟學生講解。
7. 教師另擬題目請學生作說明文一篇。

#### 六、注意事項

教師在學生寫作簡短文字之時，應留意用了分類、列舉和比較技巧文章，並選擇這些文章，讓學生朗讀，以起示範作用。

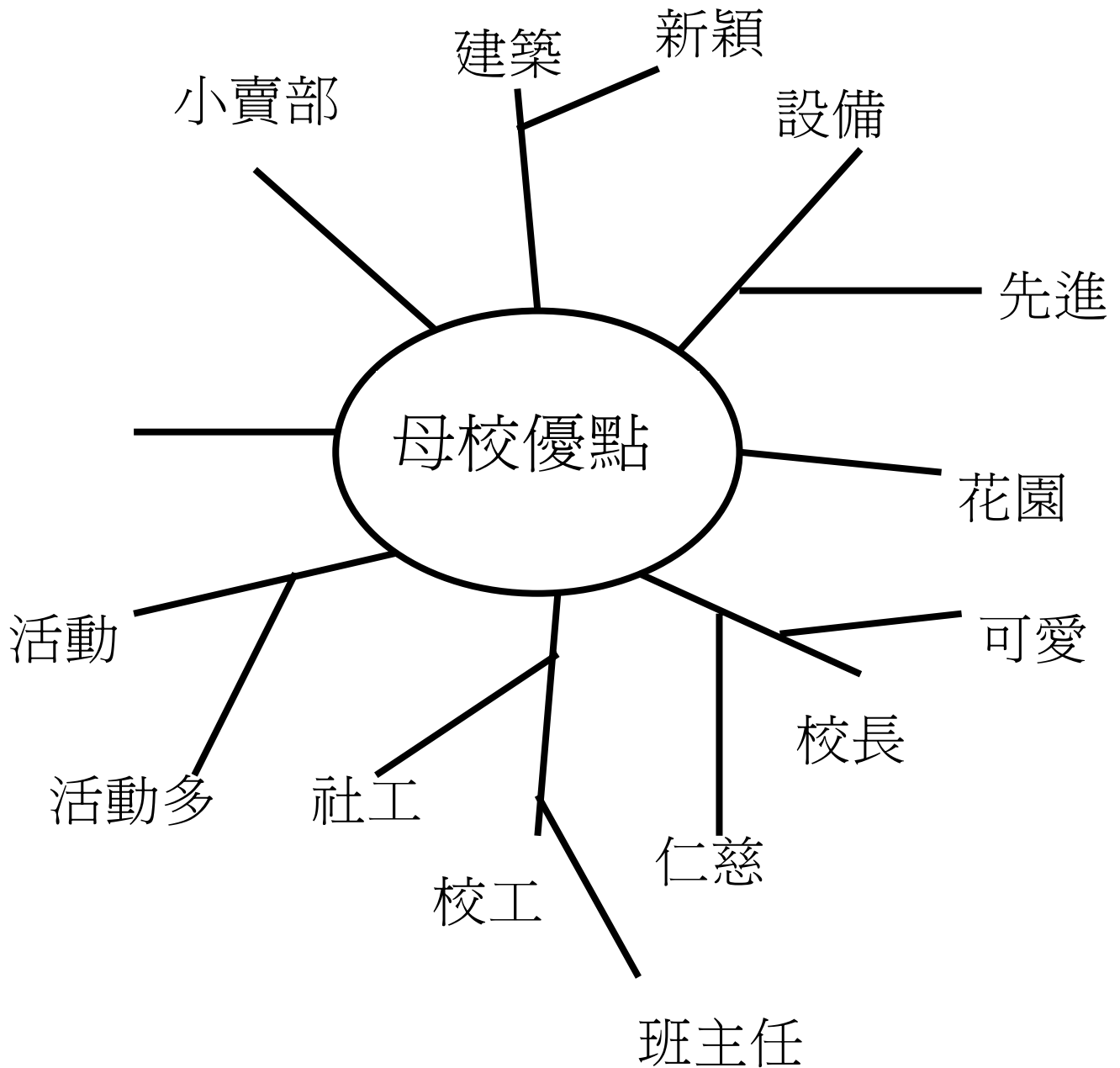
設計示例二十

—說明事物—

腦圖工作紙

姓名：\_\_\_\_\_（ ） 級別：\_\_\_\_\_

請繼續填寫下列腦圖，完成後把腦圖上的線及資料歸類。



# 設計示例二十一

## —說明事理—

### 一、教學行為目標

1. 能用定義、詮釋、比喻及引用等技巧幫助說明
2. 能用思潮泉湧法協助提取意念

### 二、寫作技能

說明

### 三、理論和經驗

1. 學生寫作說明事理的文章前沒有蒐集足夠資料，對事物瞭解不足。下筆時，又沒有運用定義、詮釋、比喻等技巧，或引用資料來幫助說明，所以寫出來的內容便流於片面。學生如能先搜集資料，寫作時多運用技巧，例如：運用圖表、數據等幫助說明，寫出來的說明文當會更清楚明白。
2. 適當地運用不同的技巧，有助說明，例如：
  - 2.1 定義：揭示概念的內涵及詞語的意義。
  - 2.2 比喻：運用形象化的事物來作比喻，能清楚說明事理的特點。
  - 2.3 詮釋：詳細的解釋及說明事理。
  - 2.4 引用：引述名人的說話、數據、例子來作說明的證據。

### 四、教學材料

1. 紙條
2. 水筆

### 五、教學組織

全班分為八組(約五人一組)，每組選出組長一人。

### 六、教學步驟

1. 教師先請學生分組，派發紙條及水筆。
2. 教師把黑板分成三大空間，把下列的問題，分別張貼於各空間的頂部：
  - 2.1 學校是甚麼？
  - 2.2 怎樣才是一所好學校？
  - 2.3 怎樣才是一所不好的學校？
3. 教師請學生分組回答上述的各道問題，並把答案寫在紙條上。每一紙條只能記下一道問題的答案，而每個答案只可寫一至兩個句子。
4. 完成後，把紙條貼到黑板上的適當位置。
5. 教師抽取學生的答案舉例講解，並藉以說明「定義法」、「詮釋法」、「比喻法」及「引用法」的分別。假設有關的例子如下：
  - 5.1 「定義法」例子：「學校是由教學人員和學生組成的教育機構」是定義，它是一句簡潔明白的句子，為「學校」提供一個清晰的解釋定義。
  - 5.2 「詮釋法」例子：「學校是讓學生學習的地方」。句子裏的「學習」指出了學校的其中一個特性，而不是全部，故這個句子是在詮釋「學校」的某部分意義。
  - 5.3 「比喻法」例子：「學校像個社會的縮影」，用社會的性質來比喻學校。
  - 5.4 「引用法」例子：「愈多人爭取報讀的學校愈是有名氣的學校，九龍某區私校林立，特別有名氣的私立學校共有五間，每年都有約二十萬名來自五千個家庭的家長徹夜不眠地排隊為子女報考入學試，據大衛王市場調查公司九六至九九年的調查顯示，輪候人龍裏首二百名家長，平均需要輪候二十日，足證它們有名氣。」句中引用了數據，又用了調查公司的調查資料，便是用了引用法。
6. 若學生未能運用不同的技巧說明，教師可抽取部分學生的句子，指導他們運用不同技巧即時改寫。
7. 如時間許可，教師可把黑板上劃分為四大空間：定義、詮釋、比喻、引用，學生可將運用了上述說明方法寫作的句子，貼到適當的空間裏。
8. 教師擬定說明文題目，請學生運用定義、詮釋、比喻、引用等技巧，作文一篇。

### 七、注意事項

學生初步寫出來的句子，運用的技巧高低並不重要，最重要的是讓學生先發掘寫作材料。

## 設計示例二十二

### —說明事理—

#### 一、教學行為目標

1. 能用比喻、詮釋、引用等技巧幫助說明
2. 能用腦圖提取寫作材料

#### 二、寫作技能

說明

#### 三、理論和經驗

1. 學生在寫作說明文時，普遍忽略了說明的目的及對象，故寫作說明文時多沒有留意要說明的深度、廣度及應運用的語言。
2. 學生因未經資料搜集、仔細觀察及詳細討論，而往往對要說明的事物或事理缺乏深入了解，寫出來的多是事物或事理之表面或片面。
3. 學生寫作說明文時，只注意用文字說明事理，忽略了運用圖表、數據等幫助說明，運用上述手法，可令文章內容更清楚明白。
4. 配合說明的對象，運用適當的寫作技巧，有助說明，例如：
  - 4.1 比喻：運用形象化的事物來作喻，能清楚說明事理的特點。
  - 4.2 詮釋：詳細的解釋及說明事理。
  - 4.3 引用：引述名人的說話、數據、例子來作說明的證據。

#### 四、教學材料

1. 說明事理的範文兩篇
2. 腦圖工作紙

#### 五、教學組織

1. 全班分為八組(約五人一組)，每組選出組長一人。
2. 分組原則以學生的居住地區為依據，住在相同地區的學生編為一組。

## 六、教學步驟

1. 首先，教師選取一篇學生曾學過的說明文作引例，藉以講解說明文的概​​念及其特色。
2. 教師每組派發兩篇說明事理的範文，先請各組學生細心閱讀，然後引導學生分組討論，討論重點包括這兩篇範文的內容、主題、結構及寫作技巧，從這兩個例子裏歸納出說明文的特質。組長須將討論結果記下來。
3. 指導學生仔細地想想自己居住地區的優點和缺點，以及形成這些優點和缺點的原因，並即時用腦圖記下。
4. 學生不需要有系統地想，可以考慮環境、設施、交通、教育、景觀等因素。
5. 討論完畢，請學生把腦圖上的不同支線歸類。
6. 教師請學生把這些資料，寫成簡短的文字。每一項優點都需用「詮釋」、「引用」或「比喻」的方法加以說明。
7. 教師挑選部分學生的文章，請他們朗讀出來。
8. 學生朗讀完畢，教師抽取作品中運用「比喻」「詮釋」、「引用」等技巧的部分，向學生講解。
9. 教師另擬題目，請學生用比喻、詮釋、引用等技巧，寫作一篇說明事理的文章。

## 七、注意事項

在學生寫作簡短文字之時，教師應留意用了比喻、詮釋和引用技巧的文章，並選擇這些文章，讓學生朗讀，以起示範作用。

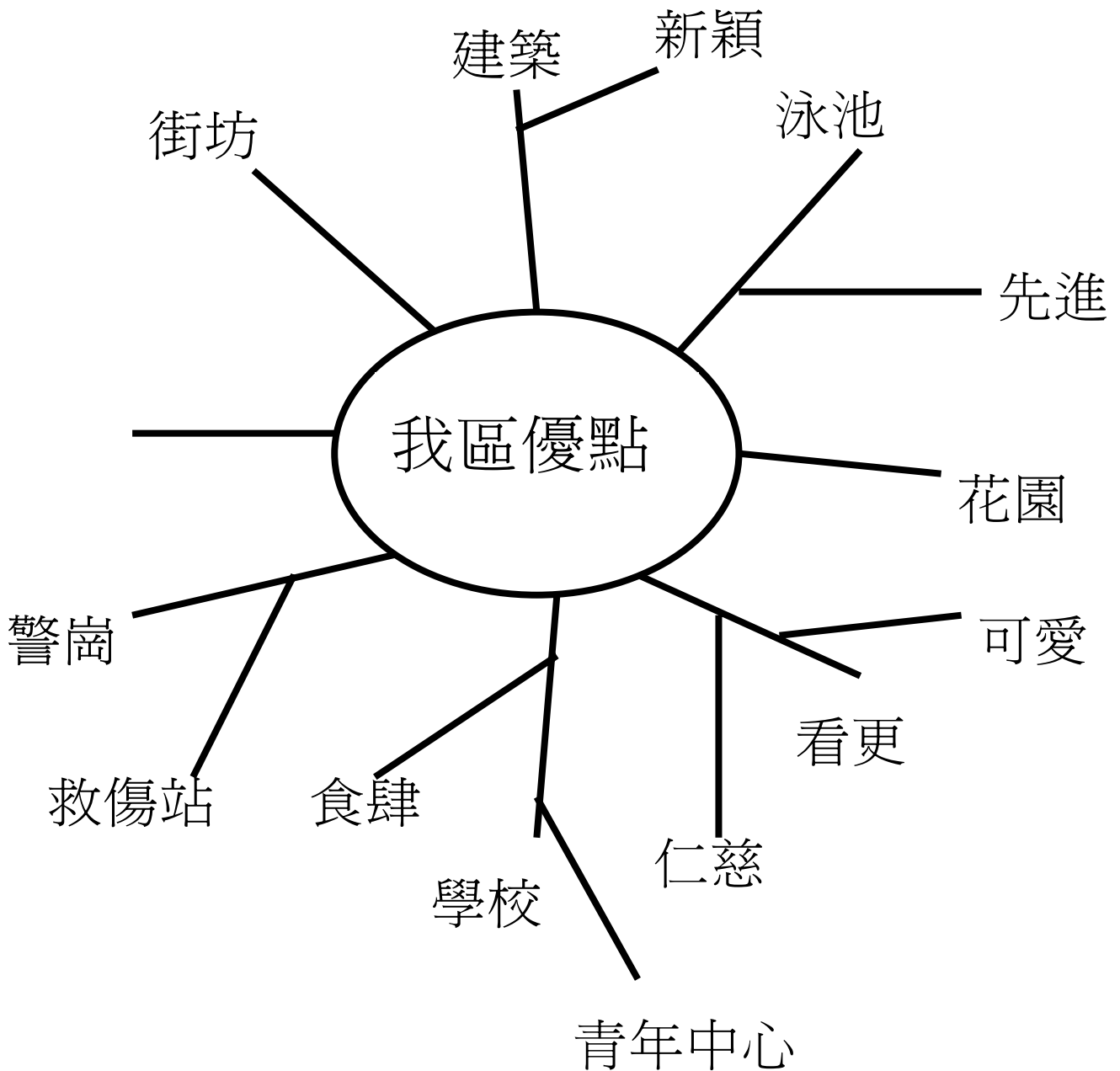
設計示例二十二

—說明事理—

腦圖工作紙

姓名：\_\_\_\_\_（    ）                      級別：\_\_\_\_\_

請繼續填寫下列腦圖，完成後把腦圖上的線及資料歸類。



## 設計示例二十三

### —說明事理—

#### 一、教學行為目標

能運用進程分析、數字分析及圖表分析說明問題

#### 二、寫作技能

說明

#### 三、理論和經驗

1. 學生在寫作說明文時，普遍忽略了說明的目的及對象，所以寫作說明文時多沒有留意要說明的深度、廣度及應運用的語言。
2. 學生因未經資料搜集、仔細觀察及詳細討論，而往往對要說明的事物或事理缺乏深入了解，寫出來的多是事物或事理之表面或片面。
3. 學生寫作說明文時，只注意用文字說明事理，忽略了運用圖表、數據等幫助說明，運用這些手法，可令文章內容更清楚明白。
4. 配合說明的對象，運用適當的寫作技巧，有助說明，例如：
  - 4.1 圖表分析：包括各種統計分析的立體圖表，以及各種平面圖、位置圖等。作者在說明事理時，能清楚點明圖表的各項目的關係和意義。
  - 4.2 數字分析：例如每季雨量、每季罪案數字等。數字之間的升降關係反映了一些不同的趨勢，作者通過比較不同的數字，能說明要說明的事問題。
  - 4.3 進程分析：事物及事理發展、使用、運作等等都有一個進程，作者如能把這些進程裏的各個重要階段以點列方式清楚指出，有助清楚說明問題。

#### 四、教學材料

說明文範文多篇（附有圖表、數據、進程分析的說明文）

## 五、教學組織

全班分爲八組(約五人一組)，每組並選出組長一人。

## 六、教學步驟

1. 教師在課前搜集兩個地方(以下稱「甲地」、「乙地」)的資料，如「全年雨量」、「罪案數字」、「人口趨勢」等等。
2. 首先，教師選取一篇學生曾學過之說明文作引例，藉以講解說明文的深度、廣度及應用語言。
3. 教師每組派發兩篇說明文的範文，先請各組學生細心閱讀，然後引導學生分組討論，重點包括討論這兩篇範文的內容、主題、結構及寫作技巧，組長並須將討論結果記下來。
4. 討論完畢，教師派發「甲地」及「乙地」的數據資料給每組學生。請學生看看這些數據資料，組內討論一下，較爲喜歡生活在哪個地方，並舉出理由。
5. 每組學生討論完畢，請各組組長出來匯報，然後由教師補充及總結。
6. 教師請各組學生爲所喜歡的那個地方寫一篇介紹文章，文章裏要運用數字分析、圖表分析等方法。題目自擬。

## 七、注意事項

學生未必懂得分析各種數字，教師在課堂活動進行前可以舉例解釋圖表分析、數字分析及進程分析的方法。

## 設計示例二十四

### —情緒經歷—

#### 一、教學行為目標

1. 能利用影像追憶法經歷情緒
2. 能通過記敘和描寫抒發感情

#### 二、寫作技能

抒情

#### 三、理論和經驗

利用「影像追憶法」，刺激大腦，產生影像，可以幫助學生準確和詳盡的追憶往事，獲得大量的回顧素材，並重新經歷往日的情緒。

#### 四、教學材料

1. 白紙
2. 座標紙

#### 五、教學組織

四至五人小組

#### 六、教學步驟

1. 教師請學生在文具盒裏選一件文具，然後集中精神凝視這文具片刻。
2. 教師引導學生回憶當天獲得這件文具的經過，並請學生作口頭憶述。
3. 教師可適當的追問學生獲得這件文具的經過的細節，例如：購買地點的裝潢、店員的樣貌等，目的在盡量令學生發掘大腦裏的影像記憶。
4. 教師初步總結，指示人類大腦裏的影像記憶是很豐富的，寫作時一定要善加利用。
5. 教師先請學生閉目，然後放鬆身體。教師以溫柔的聲調引導學生進行追憶：

「現在讓我們放鬆身體，回憶一下我們過去的時光。你記得你是哪一年／幾歲開始懂事的呢？你記得你甚時候上學呢？你讀小學一年級時是怎樣的？過得開心嗎？你讀小學二年級時又怎樣？……（教師如此類推的引導同學回憶）你升上中學了。過去兩年，有甚麼愉快的記憶呢？遇到些甚麼事情或人物令你開心，還是令你不開心？……」

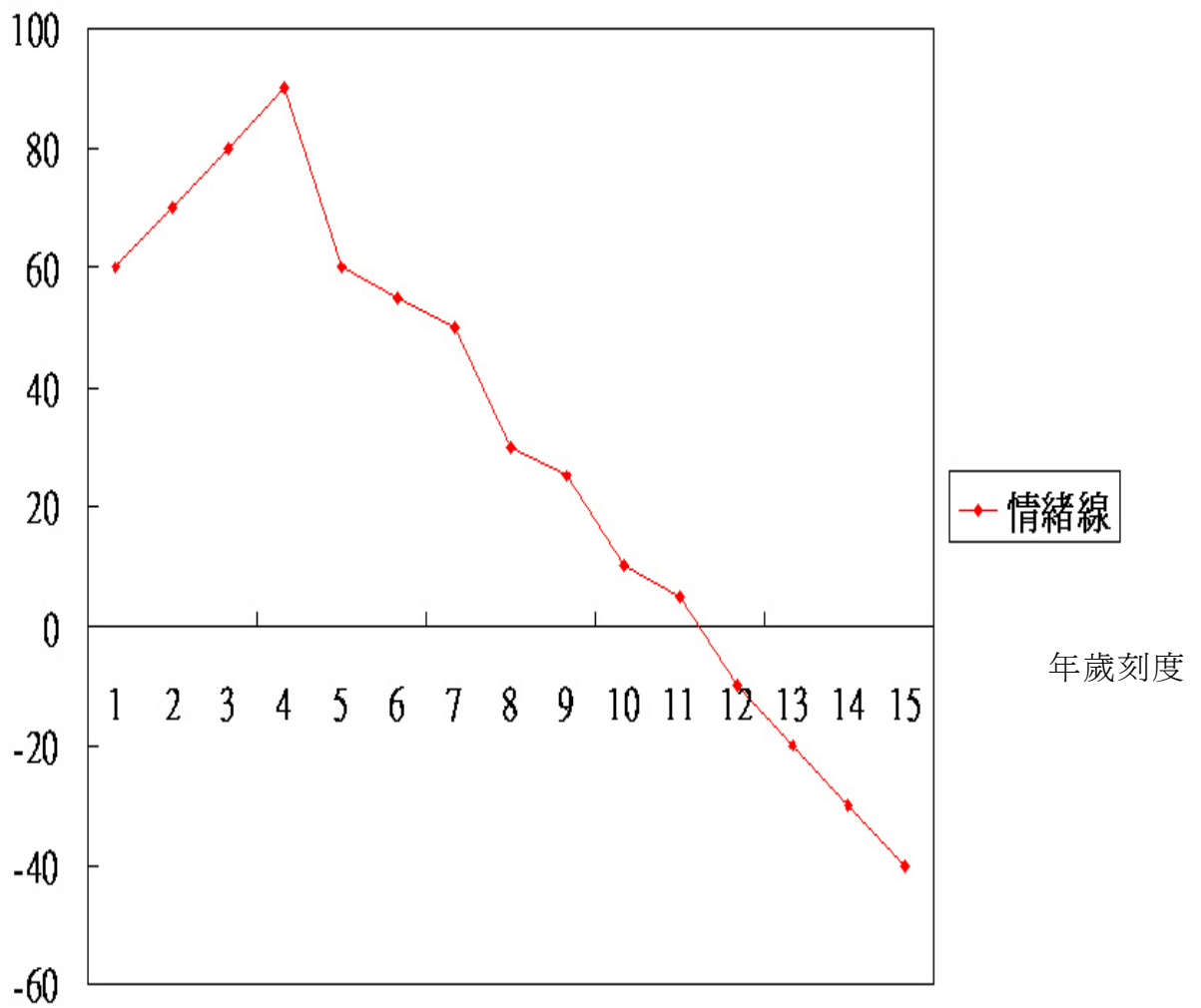
6. 教師引導學生追憶完畢後，請學生張開眼睛，立即在座標紙上記下剛才回憶往事時的情緒。
7. 橫軸代表年歲或時間，縱軸代表愉快程度。橫軸跟縱軸的交叉點為0，代表既不開心，也不悲哀，而0值以下則為不快樂。學生只要在橫軸上的年歲點出適當的愉快程度，如此類推，就能劃出一條學生歷年的情緒線（見附圖：情緒線圖示例）。
8. 教師請學生找尋情緒線上某一點（可以是快樂的一點，也可以是傷心的一點），作重點追憶。
9. 教師請學生閉目，引導他們追憶該年所發生的那件事情的細節。
10. 追憶完畢，教師請學生在白紙上把經過畫成漫畫。
11. 四至五人一組，討論及分享各人的漫畫。
12. 教師指導學生運用漫畫上的資料，以「我最難忘的一件事」為題，作文一篇。

## 七、注意事項

教師引導學生追憶往事時，說話應該是隨機應變，即興而來，要盡量圍繞事情的大略內容作引導，例如：在哪裏發生？甚麼時候發生？天色怎麼樣？跟誰一起？

## 八、情緒線圖示例

情緒線圖的縱軸代表「情緒刻度」，縱軸上的刻度代表情緒的高低，縱軸上的數值愈大，代表愈是開心、積極、愉快，情緒愈是高漲；縱軸上的數值「0」，代表不喜不悲，而負數的數值，則代表不開心、不積極、不愉快，負數值愈大，表示愈不開心。橫軸是「年歲刻度」，每一刻度代表一個年歲。學生總結自己在某個年歲，總體來說的情緒是怎樣的，把該年歲的情緒在座標上點出，如此類推，然後把各年歲的情緒點連起來，就得出情緒線。



情緒刻度

情緒線圖

# 設計示例二十五

## —情感再現—

### 一、教學行為目標

1. 能利用影像追憶法再現情感
2. 能通過記敘和描寫抒發感情

### 二、寫作技能

抒情

### 三、理論和經驗

1. 利用圖像或實物記憶是最有效的記憶方法之一。
2. 照片記錄了影像，同時也記錄了記憶和情感，是有效的回憶刺激物。
3. 利用影像追憶法，刺激大腦，產生影像，可以幫助學生準確和詳盡的追憶往事，獲得大量的回顧素材，並重新經歷往日的情緒。
4. 「情感再現」是指學生看見某物件，引起回憶，亦引發情感，這種情感是較為真實的。

### 四、教學材料

1. 白紙
2. 學生蒐集兒時到近期的生活照片

### 五、教學組織

個人

### 六、教學步驟

1. 教師先請學生細心觀看自己帶回校的生活照片。觀看次序由最年幼的照片開始到最近期的。
2. 教師請學生閉目，然後放鬆身體。教師以溫柔的聲調引導學生進行追憶：  
「現在讓我們放鬆身體，回憶一下我們過去的時光。你記得你是哪一年 / 幾歲開始懂事的呢？你記得你甚時候上學呀？你讀小

學一年級時是怎樣的？過得開心嗎？你讀小學二年級時是怎樣的？……（教師如此類推的引導同學回憶）你升上中學了。過去兩年，有甚麼愉快的記憶呢？遇到些甚麼事情或人物令你開心，還是令你不開心？……」

3. 教師引導學生追想完畢，請學生張開眼睛。
4. 教師請學生回憶剛才腦海裏出現得時間最長的影像，或最感人的片段（照片），請他在紙上記下與該影像或片段有關的事件及人物。
5. 教師請學生詳細感受內心根據這次回憶而產生的情緒，特別注意每一個細節引起內心的不同感應，如呼吸加速、心跳加快、體溫上升、手心冒汗（表示精神呈現緊張）。
6. 課業：教師請學生把這個感人的片段寫成文章。

#### 七、注意事項

教師應留意學生在閉目回想時的反應及身體語言，盡量避免勾起學生痛苦的回憶。如遇學生哭泣，應請該生立即停止活動，冷靜下來，再另選一個愉快的往事片段。