

103 學年度國民小學及學前特殊教育教學演示競賽教學活動設計

實習生組〈第二名〉

國小身心障礙教育特殊領域教學設計-赤壁英雄大百科

王劭予

壹、設計理念

一、課程緣起

曾經聽教授說過：「這世界上天才之所以這麼少，那是因為能讓把自己的想法傳達給別人的人不多。」在大學四年的求學過程當中，也發現如何讓他人能輕易理解自己在說什麼的重要性，很多時候堅持與覆誦無法解決問題，如此一來所造成的誤解會傷害彼此，而在接觸資優的這兩年之中，我發現有很多資優生無法順利地將自己的想法或概念表達（不管是口說或書寫）出來，最後換來的往往是不被認同與放棄溝通，因此，想要開這門課培養學生轉化資料的能力，使資料透過理解成為資訊；使資訊透過詮釋進而給予人知識。

二、資料選用——《三國演義》

本課程選用《三國演義》來當資料轉化的媒介，《三國演義》全名為《三國志通俗演義》，中國四大名著中唯一依歷史改編的小說，作者為元末明初的羅貫中，選擇原因有三：

一是其文體，明末清初文學家李漁說過：「演義一書之奇，足以使學士讀之而快，委巷不學之人讀之而亦快；英雄豪傑讀之而快，凡夫俗子讀之而亦快。」《三國演義》的文體為文言文，但閱讀起來不會過於艱澀，對於本班高年級的學生來說是難度偏高且具挑戰性的文本，雖然能夠直接知其大意，但很多字詞需要查詢才能精準的理解內容。

二是其內容，《三國演義》中有許多謀略與場景的描述教學過程中可搭配三十六計分析劇情，而在場景的部分，其能有條理的形容複雜的場景，方便學生理解與繪圖呈現。

三是《三國演義》的市面流通性，在市面上很容易看見經現代人詮釋之《三國演義》與其相關延伸作品，如：舞台劇、動畫、漫畫、電玩、小說等，利於教學者的典範蒐集並增加教學媒體的多樣性。

三、Project-Based Learning

以製作一本赤壁之戰時所出現的英雄百科為前提，課程前期為認識赤壁之戰，從《三國演義》四十三回到五十回以不同的方式呈現，過程中需要學生參與製作不同的產品以培養不同的資料處理方式。課程後期進入「赤壁英雄大百科」的製作階段，經過對赤壁之戰的了解，學生將會選擇一位英雄製作百科，百科之中會有許多不同呈現的，如：長相、關係人物、能力參數、重大事件……等，而其內容皆要能在《三國演義》中找到證據，能言之有理、言之有物。

四、創造力領域能力指標

本課程設計以培養學生資料轉化的能力為目標，其搭配創造力之中想像力、擴散性思考、聚斂性思考、產品製作等指標。

五、預期成果

設計者依據課程內容制訂願景：其一為「摘要與簡化」希望學生能將具挑戰性的文本資料，透過大意的摘要與內容的簡化找出重點。其二則是「生活化詮釋」透過前期的各種《三國演義》相關產品製作與後期的「赤壁英雄大百科」希望學生能將吸收的資訊經過詮釋後，以平易近人意理解的方式展

現並能言之有物。

貳、教學分析

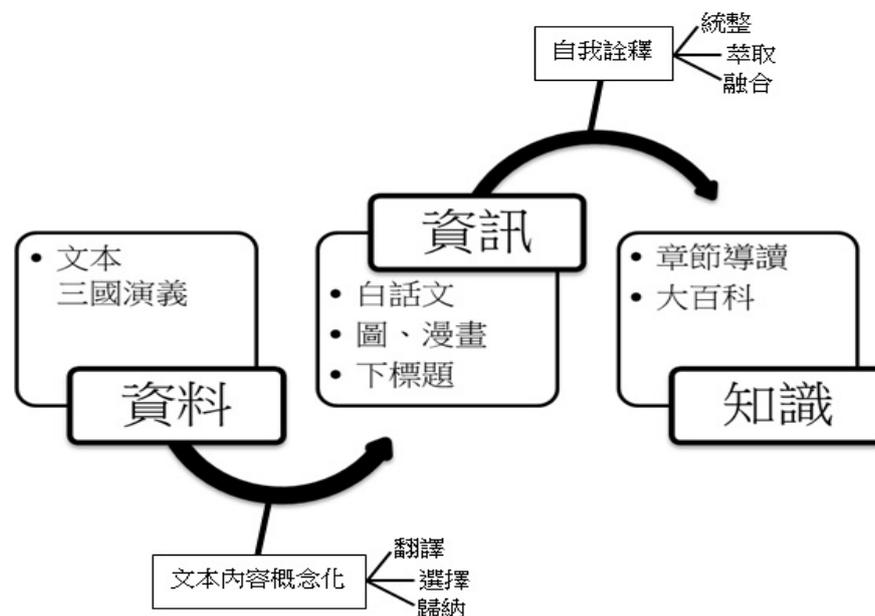
一、學生能力分析

湛湛	(1)做事負責，能完成教師交代的事物。 (2)不習慣領導的位置，受到關注會緊張焦慮。 (3)上課主動發言回答問題，下課主動詢問作業。 (4)會思考但表達成語言的反應較慢，透過詢問可以知道他的想法，但並不一定能夠主動說出來。
鑫鑫	(1)講話容易結巴與代名詞過多易讓他人無法理解其義。 (2)有想法，腦筋也動得很快，能發現他會在二擇一的選項之中回答自己認為最佳的第三個答案。 (3)對於繪圖沒有自信，面對需要繪圖的作業會以草率、快速的方式解決。 (4)喜歡閱讀三國相關延伸作品，常於課後留下與老師討論。
超超	(1)對於文字的敏感度高，面對第一次閱讀的文本能夠即時翻譯文本中的對話且語句順暢。 (2)常常會遲到與不帶作業。 (3)與同儕較難相處，思考模式過於主觀，常認為自己可以做到的事別人也要可以。
其其	(1)對於文字的敏感度高，能快速瞭解文本中的場景敘述，優勢能力在於書寫，文本轉白話的故事時，文字平易近人。 (2)不會繳交繪圖相關作業。
廷廷	(1)喜歡動手操作。 (2)面對自己組別的混亂，會挺身而出領導隊友。 (3)上課時常坐在教室最後，偶爾會舉手發言。
瑄瑄	(1)思路清晰，願意主動發表自己的看法。 (2)美術能力佳。
語語	(1)洞察事理能力強，時常能命中問題的癥結點。 (2)領導能力強，但是會因為擔心而不願意分派工作給隊員，但不是領導職位時會給予組長不同意見並請組長決策。 (3)表達能力佳，詮釋文本時語意流暢並會添加生活化的幽默。
品品	(1)十分熟悉三國歷史，所以上課時會分心看課外讀物。 (2)說話偶爾結巴不流暢。
婕婕	(1)喜愛畫畫。 (2)發言次數少，面對教師時聲音小且沒自信。
全全	(1)有自己的想法，但不一定會表達出來。 (2)理解力強，善於解釋他人的想法。
婷婷	(1)在小組中配合度高，會完成小組任務，品質佳。 (2)思路清晰，做事主動，面對不懂的事會查資料。 (3)將資訊吸收後較難以自己的語言說出來。

貞貞	(1)做事比較大而化之，常常會忘記他人交代的事項與作業。 (2)時常觀察教師與同儕。 (3)說話時常會只說一半，不完整表達。
----	--

二、課程概念架構圖與教材分析

(一)課程概念圖



(二)教材分析

學生對三國有陣營名稱與領導者的基本概念，其中有幾位對三國不熟悉，而五年級曾有《三國演義》相關指定讀物，六年級的國語課上過「草船借箭」，少部分同學看過三國的連續劇與玩過三國相關電玩，無人閱讀過《三國演義》的原文。

以下依《三國演義》各章節重點與其教學上的運用分析，為本堂課的前置課程

章節	重點	教學上的運用
第四十三回：諸葛亮舌戰群儒，魯子敬力排眾議	吳國策士因為想避免孔明干擾孫權決定而產生的激烈辯答	以一問一答為單位口語的翻譯內容，藉此理解赤壁之戰的起因與熟悉文體
第四十四回：孔明用智激周瑜，孫權決計破曹操	文官與武官之間對於降曹與結劉的辯論	給予《三國演義》降曹與結劉的各種論點為基礎，讓學生選擇立場開一場簡易的辯論會 三十六計——指桑罵槐
第四十五回：三江口曹操折兵，群英會蔣幹中計	孔明在面對周瑜的威脅以挑釁保命，蔣幹在遊說周瑜的同時被設局中計	因為故事連貫，讓學生在找出重點後下段落標題，再以四格漫畫呈現 三十六計——反間計
第四十六回：用奇謀孔明借箭，獻密計黃蓋受刑	孔明逃過周瑜的陷害，黃蓋與周瑜聯手的欺敵之戲	給予詮釋典範廣播劇——《歡樂三國志》 三十六計——苦肉計
第四十七回：闞澤密獻詐書，龐統巧授連環計	吳國欺騙曹操兩次，替赤壁之戰的勝利打下基礎	由教學者給予詮釋示範(旁白劇方式) 三十六計——連環計
第四十八回：宴長江曹操賦詩，鎖戰船北軍用武	赤壁之戰前的曹操陣營的準備	學生導讀——魏國
第四十九回：七星壇諸葛	由吳國開始的赤壁之戰	學生導讀——吳國

祭風，三江口周瑜縱火		
第五十回：諸葛亮智算華容，關雲長義釋曹操	赤壁之戰結束與曹操三中蜀國埋伏	學生導讀——蜀國

(三) 課程架構表

教學成果	教學活動	教學重點
人物畫像	淺嚐三國	<p>相關指標：</p> <p>3-2-1-1 能以各種方式與素材表現事物的構想與概念</p> <p>介紹《三國演義》各陣營的基本人物，擷取《三國演義》中對該人物的長相形如或是其他角色如何形容他的個性，搭配該角色有名的小故事，讓學生理解赤壁主要角色，並依形容繪製成圖。</p> <p>※問題：一幅理想的角色畫像需要具備什麼要素？</p> <p>(1)資料上的文字是什麼意思？</p> <p>(2)你覺得老師為什麼除了長相形容外，還要告訴你們角色的個性與故事？</p> <p>(3)如何將角色的個性呈現在畫像中？</p>
		<p>教學資源：</p> <p>(1)學習單——三國赤壁人物介紹</p> <p>(2)赤壁人物介紹 PPT</p>

語句翻譯	舌戰群儒 問與答	<p>相關指標：</p> <p>2-2-1-2 能從不同來源蒐集與任務或作業相關的資訊</p> <p>2-3-2-2 能在眾多資料中提出關鍵性的問題或結論</p> <p>依照學生能力分配不同的段落，發下講義後給予學生翻譯的時間，教師扮演東吳的各個策士，學生輪流扮演諸葛亮依文本內容回答教師的提問。</p> <p>※ 問題：在翻譯時要注意什麼？</p> <p>(1)如何找出段落重點？</p> <p>(2)如果有不懂的字詞該怎辦？</p> <p>(3)以現代口語的方式表達需要注意什麼？</p>
		<p>教學資源：</p> <p>(1) 學習單——舌戰群儒</p>

簡易辯論	結劉降曹 辯論會	<p>相關指標：</p> <p>2-3-2-2 能在眾多資料中提出關鍵性的問題或結論</p>
		<p>教師整理《三國演義》吳國文官與武官的觀點給予學生，經過閱讀與找出兩方中心思想後，依學生立場分主戰派與主和派舉行簡易版的辯論會。</p> <p>※ 問題：主戰／主和派的中心論點是？</p> <p>(1)主戰派的人如何說服孫權？</p> <p>(2)主和派的人如何說服孫權？</p> <p>(3)如果是你會怎麼選擇？為什麼？</p>
		<p>教學資源：</p> <p>(1)學習單——有勸我降者有勸我戰者</p>

下標題、 四格漫畫	標題模仿 我繪三國	<p>相關指標：</p> <p>3-2-1-1 能以各種方式與素材表現事物的構想與概念</p> <p>1-3-3-1 能抽取學習內容重要的元素，做成大綱（如：主題大綱）</p>
		<p>學生閱讀指定段落，並依照《三國演義》中章節的下標規則替自己負責的段落下標並繪製四格漫畫。</p> <p>※ 問題：原文與標題與四格漫畫間的關係為何？</p> <p>(1)《三國演義》在替每回下標時有哪些原則？</p> <p>(2)在繪製四格漫畫時，如何分配？</p> <p>(3)大家的漫畫連接起來會是什麼樣子？</p>
		<p>教學資源：學習單——三江口曹操折兵,群英會蔣幹中計</p>

任何形式的 章節導 讀	如果我們來說	<p>相關指標：</p> <p>1-2-2-2 能將各種經想像的構想或概念加以具體化與步驟化</p> <p>2-2-1-2 能從不同來源蒐集與任務或作業相關的資訊</p> <p>2-3-2-2 能在眾多資料中提出關鍵性的問題或結論</p> <p>3-2-1-1 能以各種方式與素材表現事物的構想與概念</p> <p>1-3-3-1 能抽取學習內容重要的元素，做成大綱（如：主題大綱）</p>
		<p>全班分成魏蜀吳三組，分別給予相關章節，每週依順序輪流導讀，同學聽完導讀後撰寫老師編撰的導讀問卷。</p> <p>※ 問題：如何導讀才能讓觀眾能夠在輕鬆的情況下記住章節的重點與主要脈絡？</p> <p>(1)目前為止見過什麼方式介紹三國？有哪些特色與優缺點？</p> <p>(2)這一章的主要脈絡為何？</p> <p>(3)如何加深觀眾對故事的印象？</p>
		<p>教學資源：</p> <p>(1)學習單——如果我們來說</p> <p>(2)學習單——第四十八、第四十九、第五十回導讀問卷</p>

★此單元分成十堂，前五堂為討論與訂定，後五堂為製作，此處僅列出前四堂架構，本教案為該部分第一堂課

<p>角色百科</p>	<p>赤壁英雄大百科</p>	<p>相關指標：</p> <p>1-2-2-2 能將各種經想像的構想或概念加以具體化與步驟化</p> <p>2-2-1-2 能從不同來源蒐集與任務或作業相關的資訊</p> <p>2-3-2-2 能在眾多資料中提出關鍵性的問題或結論</p> <p>3-2-1-1 能以各種方式與素材表現事物的構想與概念</p> <p>1-3-3-1 能抽取學習內容重要的元素，做成大綱（如：主題大綱）</p>
		<p>第一堂——粗談百科</p> <p>讓學生討論一個角色百科之中應該要有什麼內容，給予學生各種圖鑑方便參考歸納，但先排除角色類的百科，讓學生有初步構想。</p> <p>※ 問題：赤壁英雄大百科之中，需要哪些項目？</p> <p>(1) 為什麼需要百科或圖鑑？</p> <p>(2) 市面上的百科會有那些共同項目？</p> <p>(3) 哪些項目適合角色百科？為什麼？</p> <p>第二堂——細看百科</p> <p>參考資料增加角色類型百科，並提醒：我們只有學過赤壁之戰的範圍，讓學生再次檢視上一堂課所提出的項目，討論增減並定案。</p> <p>※ 問題：增加了角色百科當參考與思考自己的認知範圍後，赤壁英雄大百科之中，需要增減哪些項目？為什麼？</p> <p>(1) 角色百科與其他種類的百科有何不同？</p> <p>(2) 可以給予讀者什麼特殊知識？</p> <p>(3) 替赤壁之戰想出一個專屬的項目。</p> <p>第三堂——撰寫作者序</p> <p>學生依想要做的角色所屬國家分組，先使用便利貼的方式讓學生用擴散性思考來回答，再透過聚斂性思考整理，回答作者序上列出的問題，釐清對《赤壁英雄大百科》的想像與特色確定，而作者序的內容可以在製作百科的過程中隨時修改。</p> <p>※ 問題：《赤壁英雄大百科》是一本_____的百科全書。</p> <p>(1) 《赤壁英雄大百科》與一般的百科全書有何不同？</p> <p>(2) 我們希望《赤壁英雄大百科》能讓第一次接觸赤壁之戰的讀者有何感受？</p> <p>(3) 我們希望《赤壁英雄大百科》能讓已經了解赤壁之戰的讀者有何感受？</p>

		<p>第四堂——細想百科</p> <p>將之前討論出來的項目一個個拉出來請學生討論該項目的細節並做紀錄與達成共識，如：基本資料之中要有哪些資訊，討論的同時先以一個角色為預想做示範，最後，替每一個項目取一個創新的名字。</p> <p>※ 問題：每一個項目之中有哪些細節？</p> <p>(1)以基本資料來說，不可能把討論時所有的細節都放進去，那要如何選擇？</p> <p>(2)如果要用周瑜來寫這個項目該怎麼寫？</p> <p>(3)要怎麼取名才能夠吸引讀者？</p> <p>第五堂——組織百科</p> <p>安排百科的版面，前三頁為文本中的資料整理、分析與應用，分組討論後，第一組先說一個架構，第二組的安排如有不同再一起討論該怎麼辦才好。最後一頁開放讓學生討論出一個主題將赤壁武將運用於其中，如：如果武將們到了現代會從事什麼行業？最後，每位學生選擇一位赤壁之戰中出現過的人物，準備進行百科製作。</p> <p>※ 問題：這些項目要怎麼安排在這三頁之中能循序漸進的引導讀者閱讀？</p> <p>(1)一本好的角色百科在篇幅組織上會有什麼特色？</p> <p>(2)如何安排架構才會有邏輯？</p> <p>(3)每個項目預估會佔多少篇幅？</p> <p>教學資源：</p> <p>(1)各式圖鑑、百科</p> <p>(2)人物相關角色百科，如：日本戰國、三國角色百科</p> <p>(3)學習單——三國作者序</p> <p>(4)便利貼</p>
--	--	--

三、教學方法分析

(一) Project-Based Learning

以製作赤壁英雄大百科作為學習主軸，教師提供學生各種書本資源、詮釋典範，強調資料到知識間的過程，透過各種作品的產出逐漸看見資料轉化的不同面貌與方法，建構個人知識觀並呈現作品。

(二) 示範法

教師蒐集各種動靜態資源，《三國演義》相關的廣播劇、動畫、舞台劇、小說、漫畫、分析圖鑑……等，以上課演出、三國圖書館、每週週記的資源連結等方式呈現給學生。

(三) 討論法

在課程中會時常與學生討論資料轉化歷程中的做法與心得，藉此給予同儕經驗交流的機會，並透過討論法統整課程的概念與標準。

參、教學活動設計

單元名稱	赤壁英雄大百科，始動！	適用年級	高年級
教學時間	40 分鐘	教材版本	自編教材
設計者	王劭予		
教學準備	教材 1. 各式圖鑑 2. 各式百科 3. 磁鐵 4. A4 紙、紙條數張 學生 1. 依三國陣營分三組		
對應課程 綱要之能 力指標	各領域之能力指標	融入議題及其能力指標	
	【特殊需求領域—創造力指標】 1-2-2-2 能將各種經想像的構想或概念加以具體化與步驟化 2-2-1-2 能從不同來源蒐集與任務或作業相關的資訊 2-3-2-2 能在眾多資料中提出關鍵性的問題或結論	【生涯發展教育議題能力指標】 1-2-1 培養自己的興趣、能力。 3-2-2 學習如何解決問題及做決定。	
		十大基本能力	
		一、了解自我與發展潛能 四、表達、溝通與分享 十、獨立思考與解決問題	
學習目標	單元目標	具體目標	
	1. 能從各式圖鑑中歸納大百科需要的內容架構與項目	1-1 能寫出預想中赤壁英雄大百科所需要的項目(如:角色長相、關係圖等) 1-2 能夠說出需要那些項目的原因 1-3 能將概念較小的項目整併至概念較大的項目中	
具體目標 編號	教學內容	時間	評量方式 教材教具
	【第十二節課】 一、引起動機 (一)前期課程總結——說明課程進度與即將進入的課程內容 1. 教師透過提問總結過去做的產品如何改變資料 A 依文言文形容繪製英雄的長相 B 文言文翻譯成白話的句子 C 文武官的言論轉化成辯論的論點 D 摘取重點替故事下標 E 摘取重點繪製四格漫畫 F 各組分析章節重點以演戲等方式呈現 2. 學生發表	2 分鐘	口頭評量

	<p>二、發展活動</p> <p>(一)觀察百科——給予大量市面上的各式圖鑑、百科資料讓學生觀察從中歸納百科的呈現與項目</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師提問：「請問各位同學……」 <ol style="list-style-type: none"> (1)你看過那些百科全書？ (2)為什麼會需要百科的？（答：複雜零散的資料整理、讓人更容易了解） (3)百科真的什麼都要記錄嗎？（答：基本上要，但隨著需求不同會有所增減） (4)百科裡有哪些項目呢？ 2. 學生觀察手上的百科或圖鑑 3. 教師發紙讓學生紀錄 4. 學生發表 5. 教師總結 	<p>3 分鐘</p> <p>7 分鐘</p>	<p>口頭評量</p>	<p>各式百科 各式圖鑑</p> <p>A4 紙</p>
<p>1-1 能寫出預想中赤壁英雄大百科所需要的項目(如:角色長相、關係圖等)</p>	<p>(二)赤壁英雄大百科開始——</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師說明：「接下來即將進入最後的重頭戲——赤壁英雄大百科！」 2. 教師提問：「你們覺得赤壁英雄大百科會需要的項目，請討論並記錄在發下去的紙上，請列出十點，列出大項目就好，不用列細節，像是出生地、生日等都算在資本資料。」（可參考桌上的圖鑑） 3. 教師示範植物圖鑑內容如何轉化至百科的項目 4. 教師提醒 <ol style="list-style-type: none"> (1)要列出能夠達成百科目的的項目 (2)先列出可能的項目在精選出 10 個 (3)每組有 10 分鐘 4. 學生討論並記錄 5. 學生將討論結果貼上黑板(先討論好可先張貼) 	<p>3 分鐘</p> <p>12 分鐘</p>	<p>紙筆評量</p>	<p>紙條數張 磁鐵</p>
<p>1-2 能夠說出需要那些項目的原因</p> <p>1-3 能將概念較小的項目整併至概念較大的項目中</p>	<p>(三)意見大彙整——分析各組提出的項目找出相同與相異，請學生說明並歸類</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師將相同都有概念較大的項目相疊拉出 <ol style="list-style-type: none"> (1)每一組都有的 (2)其中兩組都有的 2. 隨機詢問學生：「為什麼這個項目需要放進大百科之中？」 3. 學生發表 4. 將只有單組列舉的項目拉出 5. 教師提問：「他們可否歸類在剛剛的項目之中？還是要獨立一類？」 6. 學生發表 7. 教師請學生上台協助整理 	<p>2 分鐘</p> <p>6 分鐘</p> <p>3 分鐘</p>	<p>口頭評量</p> <p>口頭評量</p>	

	<p>三、綜合活動</p> <p>(一)總結項目——總結學生所提出的項目</p> <p>1. 將確定的項目再次重複</p> <p>2. 簡述各項目內容</p>	2 分鐘		
	【第十二節課結束】			

肆、教學評量

具體目標	評量方式	標準描述	備註
1-1 能寫出預想中赤壁英雄大百科所需要的項目(如:角色長相、關係圖等)	紙筆評量	<ul style="list-style-type: none"> • 優於教師預期：能夠額外列出增加角色的項目，如：替角色想一個標語、角色名言等。 • 可以接受：列出多種資料整理後才能表達的資訊，如：角色關係圖、能力數值。 • 無法接受：只能列出最基本、可看見、不用經過整理的資料，如：出生地、陣營。 	左側本為教案之評量，但單元的最後評量為赤壁英
1-2 能夠說出需要那些項目的原因	口頭發表	<ul style="list-style-type: none"> • 優於教師預期：在不被追問的形況下，說出這些項目具代表性，可以具體說出如何讓人更理解角色的理由。 • 可以接受：說出這些項目具代表性，可以讓人更理解角色。 • 無法接受：說出因為其他圖鑑或百科也會放這些項目。 	
1-3 能將概念較小的項目整併至概念較大的項目中	口頭發表	<ul style="list-style-type: none"> • 優於教師預期：在提出項目時，是事先規劃內容，看見他人提出概念較小的項目時，可以主動說出應歸類在何處。 • 可以接受：教師提問時，經思考將概念較小的項目整併至概念較大的項目中。 • 無法接受：每一個被提出的項目都無法被整併。 	

伍、教學說明（含特色）與注意事項

一、特色(以完整單元之特色說明)

(一) Project-based Learning

依據 Project-based Learning 的精神，引導學生完成角色百科，從一開始的赤壁的多元認識，到最後會用影印作品了方式讓每個人都裝訂出一本完整的角色百科，除人各國的人物介紹外，也會透過讓學生撰寫作者序來加強理念。

(二) 文言文的閱讀

資料的給予選擇《三國演義》的原文，而非白話翻譯，透過事前的導讀或目的性的整理讓學生對文言文不會感到抗拒，對語文能力較好的學生來說具有挑戰性，甚至有學生從頭開始閱讀。

(三) 整學年的連貫課程

課程安排為上學期透過多元的方法認識赤壁之戰，主要目的為引起學生的動機並讓他們透過各種方式（如：畫圖、下標、辯論、導讀）處理資料。到了下學期正式進入百科製作，透過參考各式百科發想，安排並製作。

(四)環境安排——三國分組與教室布置

1. 教室設有三國圖書館供學生借閱，其中有羅貫中撰寫的《三國演義》、經白話文翻譯寫成的小說、漫畫與市面上現有的三國相關角色百科等。
2. 會隨著學生的作品增加布置，也會隨著進度在角色陣營圖中增加角色。
3. 學生會依三國分組而坐，在教室的中間貼上長江，方便讓學生了解赤壁之戰三軍的方位。

(1)三十六計



(2)長江與方位



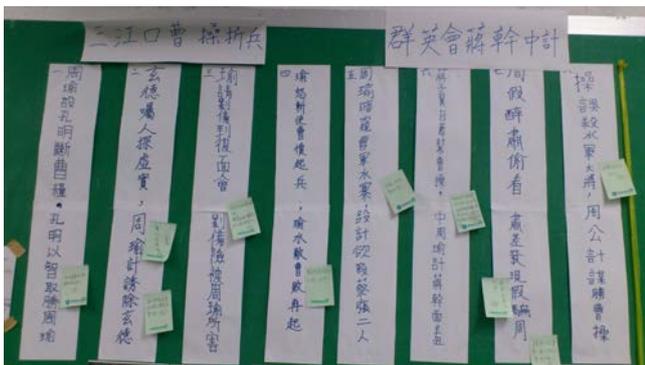
(3)三國圖書館



(4)角色陣營圖



(5)標題



(6)四格漫畫



(五)多元教法與媒材(網路)

在前期的赤壁之戰引導時，運用了各種媒體協助介紹，如：動畫、連續劇、廣播劇、演戲、舞台劇等，上課中也使用各種活動讓學生更加了解赤壁之戰。

二、特色(以該堂課程之特色說明)

(一) Design-based Learning

依據 DBL 的 6 又 1/2 步驟，先在百科製作的第一堂課避免現有角色百科書籍的干擾讓學生自由思考，第二堂課再增加人物角色百科讓他們參考、修改，可以與學生討論針對角色百科要怎麼給予新知識、分類如何前所未有的分類，能討論出特殊的知識是這門課學生要貢獻的，因為資優生是知識的生產者。

(二) 多元資料

給予學生各種不同種類的百科，有動物、花草、交通工具與大不列顛百科全書等，希望他們看對其他事物的百科、圖鑑如何轉化到角色百科上。

(三) 團體討論

在討論《赤壁英雄大百科》的項目時採團體討論，透過互相討論彼此磨合、協調，增加溝通能力。

三、注意事項(以完整單元之注意事項說明)

(一) 同學對三國的認知不同

雖然在國小五年級與六年級皆有與《三國演義》相關的課文，但有些學生喜歡連續劇或三國相關的電動，因此學生之間對三國這段歷史的理解程度會有落差，在進行課程時，要特別注意到《三國演義》中的角色或名詞是否有人不了解，適時予以補充。

(二) 給予學生思考時間

除了教材教具有挑戰性外，百科的製作還關係到分類學與詮釋學等，對學生來說都是陌生的體驗，所以要給予學生較多的時間處理資料。

四、注意事項(以該堂課程之注意事項說明)

(一) 用詞 (試教後發現的問題)

百科全書對學生來說是陌生的，更別說是要製作，所以在引導時要注意用詞來確保良好的溝通，像是：「項目」與「向度」的使用以及學生對詞彙了解的先備知識。

(二) 舉例示範(試教後加入教案)

百科全書對學生來說是陌生的，因此在提出項目的活動時，針對如何從各式百科的資訊轉化成角色百科的項目時，可以給予更多的舉例與示範，讓學生接受刺激，不要害怕侷限住學生，可以額外要求學生舉與教師不同的例子，確保學生了解活動目的。

(三) 黑板運用(試教後加入教案)

會有很多紙條放到黑板上，所以黑板運用的事前規劃要充分，如何讓學生能夠清楚的看到分類，相似的即可疊在一起，不用先向上拉，反而導致版面混亂需重新整理。

(四) 給予充分時間(試教後加入教案)

開放性的問題需要給予學生較多時間，討論與蒐集資料，如果學生進度不如預期，教師宜因各組不同的能力增加不同程度之引導並給予充分時間以達成目標。

(五) 避免學生等待(試教後加入教案)

項目整理時可以請學生協助不要教師一人在台前整理，亦可讓學生領導討論如何整併。