

設計者	顏慧敏				
繪本名稱	好一個餓主意				
出版社	遠流				
作者	瑪格·塞蒙克				
繪者	瑪格·塞蒙克				
譯者	琦君				
關鍵詞	餓主意、抱怨、民間故事、長老、苦命人				
領域與議題	<input type="checkbox"/> 身體動作與健康 <input type="checkbox"/> 認知 <input type="checkbox"/> 語文 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 情緒 <input type="checkbox"/> 美感 <input type="checkbox"/> 健康教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育				
語文類別	<input checked="" type="checkbox"/> 中文 <input type="checkbox"/> 英文				
文類： <input type="checkbox"/> 遊戲書 <input type="checkbox"/> 韻文 <input checked="" type="checkbox"/> 故事 <input type="checkbox"/> 散文 <input type="checkbox"/> 知識概念 適用讀者： <input type="checkbox"/> 入門(Beginning)、 <input type="checkbox"/> 一些(Some)、 <input checked="" type="checkbox"/> 多量(Experienced)的閱讀經驗 <b>共讀指引</b> 故事用生活環境的前後改造對比，來突顯主角一家人生活的窘境和最後的轉為滿足。引導共讀前引導觀察封面插圖，說說屋子裡的人生活環境的現況？開始感受故事中人為何一直抱怨家裡太擠。共讀中對照每一次苦命人接受長老建議後家裡的生活改變，討論為什麼苦命人最後能感到自己是快樂的，也可以討論對於長老的建議個人有什麼看法。					
閱 讀 素 養 評 量 指 標		項目	表現狀況		
			反應精熟	需提醒或 想嘗試	尚未表現
	1.	能說出封面屋裡人物的生活居住狀況			
	2.	能說出書中的情境或場景(如：說出文中屋裡的人發生什麼事及前後屋內場景的變化)			
	3.	能說出書中的情節、事件的前後關係(如：說出長老每次建議後苦命人家裡的改變)			
	4.	會來回對照、指出前後情節或人物的同異處(如：動物進屋前與動物出去後家裡的改變)			
	5.	會討論對人物、情節、主題的看法(如：對苦命人的抱怨及長老的建議說出個人看法)			
	6.	能說出前後事件的因果關係(如：什麼原因讓苦命人覺得快樂了)			
	7.	能指出書名的意義(如：說出《好一個餓主意》有什麼特別意義)			
8.	能提出作者意圖與個人現實經驗相同或衝突之處(如：說出家人如何一起相處，長老的建議可以用在生活上?)				

\*以上評量可分次進行，請家長與教師依照孩子閱讀經驗選擇適合其經驗的題目進行評量。