



## 教學單元摘要 / Unit Summary

學生將在社會學課堂上研究中世紀時代並重現該時期人們的生活。學生會思考核心問題：*我們是否可以隨心所欲為所欲為呢？* 在這個單元中，他們將從個人以及中世紀人們的角度，去探索這個問題。全面研究中世紀生活之後，學生將回答不同的問題，例如：*在中世紀時代，個人的角色如何影響其日常生活？中世紀社會的人有哪些生活資源？中世紀社會中如何組織權利結構？* 學生會選擇一個中世紀的角色進行深入研究，然後為全班同學製作角色扮演。所有學生會根據研究結果，藉由設計自己的中世紀菜單、夢想城堡及盾形紋章，親身體驗中世紀的食物、居所，瞭解該時期不同徽章的意義。在單元完結之前，學生將回答單元問題：*中世紀的生活，與你的生活有何不同？* 並根據答案撰寫短文，以聯繫學習與個人生活。

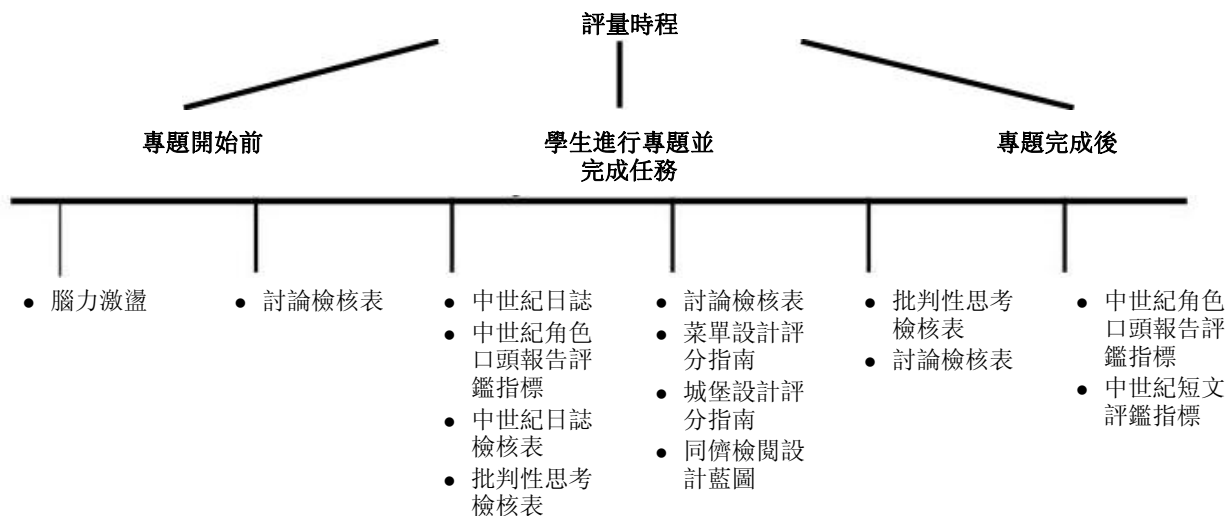
## 課程引導問題 / Curriculum-Framing Questions

- **核心問題**  
「我們是否可以隨心所欲？」
- **單元問題**  
中世紀的生活，與你的生活有何不同？  
在中世紀，個人的角色如何影響其日常生活？  
中世紀城堡的外觀與功能有何關連？
- **具體問題**  
中世紀社會的人有哪些生活資源？  
中世紀社會中如何組織權利結構？  
中世紀社會中的城堡由哪些部分組成，其功能又是什麼？

## 評量計畫 / Assessment Plan

### 評量時程

以下時程根據時間順序，顯示教學單元中正式及非正式的評量。下表解釋每項評量的使用方法、使用者及使用目的。



評量	評量的過程與目的
腦力激盪	學生運用腦力激盪獲得先備知識。教師則透用腦力激盪，評估學生參與中世紀學習的意願。
中世紀日誌	學生透過日誌，整理有關中世紀角色的概念及文獻資源，並建立關聯。學生在日誌中回應教師的提問，藉此深入瞭解中世紀時代。學生使用日誌中的資訊，製作報告及各種文物。教師利用日誌督導學生的研

### 簡介

年級：6-8  
學科：社會學  
主題：世界歷史、中世紀歐洲生活  
高層次思考能力：決策、創意  
學習重點：封建制度、中世紀生活、古代建築  
所需時間：3 至 4 週，每週 3 至 4 小時，每節 45 分鐘

### 需要的資料

教學活動步驟  
標準指標

	究進度，指出誤解，必要時也為學生提供說明。
中世紀角色口頭報告評鑑指標	學生使用評鑑指標，有效規劃口頭報告。教師則使用評鑑指標，評量中世紀角色口頭報告中，學生的理解及表現。
中世紀日誌檢核表	學生利用檢核表，掌控研究過程中的學習進度，確認已完成專題中所有必要的研究內容。
批判性思考檢核表	教師利用批判性思考檢核表，在學生學習時進行提問，並記錄重點。檢核表有助於追蹤學生在教學單元進行時，所運用的批判性思維。教師也可利用檢核表，為學生提供回饋，並在專題結束時進行評量。
討論檢核表	教師可利用討論檢核表觀察學生，記錄學生參與討論的程度，並檢視教學單元期間的學習情況，以調整問題並提供回饋。專題結束後，教師也可以使用檢核表進行最後的評量。
菜單設計評分指南	學生可利用此評分指南，自我評量所設計的菜單，也可作為教師的最後評量。
城堡設計評分指南	學生利用此評分指南，自我評量設計藍圖及城堡製作。教師則可利用此評分指南，針對中世紀城堡的目的、組成部分及製作，評量學生的理解程度。
同儕檢閱設計藍圖	學生可透過同儕檢閱，評量其他學生的藍圖品質。此指南為學生提供完整的外觀及功能簡介，可幫助學生進行比較。教師可藉此瞭解學生提供客觀回饋的能力，並在需要時調整教學指導。
中世紀短文評鑑指標	在本教學單元的最後一課，學生需要回答單元問題： <i>中世紀的生活，與你的生活有何不同？</i> 教師利用此評鑑指標，評量學生將學習內容與個人生活連結的能力。

## 感謝 / Credits

威廉·布魯克斯參加 Intel® Teach 未來教育計畫，並完成此評量計畫的構想，再由教師團隊進行修改及擴充，製作成以下實例。

備註：此PDF文件中的網頁連結可直接下載和列印

## 專題評量：中世紀 教學活動步驟

### 教學活動步驟 教學單元介紹

1. 提出核心問題：「我們是否真的可以隨心所欲？」提出引導學生思考的問題，讓學生在小組中進行討論，並在小組中分享他們的想法。
2. 學生是否認為，不同歷史時期的人，皆可隨心所欲？請學生舉例說明，某個時代的人無法達到他們想做的事。讓學生瞭解他們學習的那個時代，人們不能做他們想做的事，而學生會在本教學單元中發掘背後的原因。
3. 播放影片片段，以呈現中世紀的風格，例如亞瑟王或羅賓漢。影片結束時，請學生針對中世紀時代，寫下幾個注意到的特點，並讓兩人一組討論交流。讓全班進行腦力激盪，討論中世紀的主題，此時可讓學生分享所有觀點，先不要做任何評論。將腦力激盪的結果列表，並貼在牆上做為研究指引。
4. 為學生提供今後活動的時程，讓學生知道之後數週各自負責的工作。

### 研究中世紀社會

1. 將中世紀日誌發給學生，學生可在日誌中整理專題相關的研究資訊。
2. 為學生提供各種線上及圖書資源，以便研究中世紀社會階層及人物。促使學生藉由收集資訊時找出單元問題及具體問題的答案：
  - 在中世紀，個人的角色如何影響其日常生活？
  - 中世紀社會的人有哪些生活資源？
  - 中世紀社會中如何組織權利結構？
  - 中世紀社會中的城堡由哪些部分組成，其功能又是什麼？
3. 促使學生在中世紀日誌中使用組織結構圖，以比較不同階層的宗教、健康、需求、權力及生活水準的差異。收集日誌，確保學生理解學習內容，並提供回饋意見。
4. 學生逐漸熟悉中世紀社會後，請學生選擇一個角色進行深入研究，並偽裝角色進行口頭報告討論中世紀角色口頭報告評鑑指標，指出不同的評量等級，確保所有學生瞭解口頭報告的要求。
5. 提醒學生在進行研究時，要將某角色的重要資訊記錄在日誌中，例如中世紀的日常生活、宗教、健康、工作、困難及責任。鼓勵學生使用中世紀日誌檢核表，檢查是否已收集好所需的資訊，以製作口頭報告及相關文物。可在教室內走動以督導學生的研究進度，並向學生提出引導問題，以瞭解學生的理解程度，並鼓勵進一步研究。使用批判性思考檢核表記錄要點。
6. 學生完成研究後，檢閱學生的中世紀日誌，檢查是否有錯誤的概念或問題，並提供回饋意見。
7. 為幫助學生連接現代與中世紀時代的生活，可提出單元問題：*中世紀的生活，與你的生活有何不同？*請學生在中世紀日誌中，儘量寫下他們想到的差異，並在小組中分享。然後進行全班討論，讓學生從研究資料中，提供具體的實例。使用討論檢核表，評量每位學生對討論的貢獻。

## 製作中世紀文物

1. 綜合研究中所學到的知識，讓學生製作數個中世紀文物：
  - 當代騎士精神標誌及規範，讓全班同學共同遵守。
  - 根據中世紀的徽章，設計個人徽章，並解釋設計及所選顏色的意義。
  - 針對中世紀不同階層製作真實的菜單，使用**菜單設計評分指南**，以確保作品品質。
  - 利用城堡藍圖及按藍圖製作的 3D 模型，透過單元問題「*中世紀城堡的外觀與功能有何關連*」的解說，並使用**城堡設計評分指南**，幫助學生理解學習目標。

如果有需要，允許學生進一步研究，並收集所需資訊。

2. 學生以個人或小組方式製作文物時，可使用**批判性思考檢核表**，觀察學生的表現。舉行討論會向學生提供回饋，澄清誤解，必要時可引導學生進一步研究。
3. 開始製作模型前，讓各小組學生針對不同的城堡藍圖，提供回饋意見。請各組學生仔細考慮城堡設計、外觀及功能的準確性。提供**設計藍圖的同儕檢閱表**，以幫助學生評量藍圖的品質。

## 準備展示

1. 讓學生檢視**中世紀角色口頭報告評鑑指標**，開始規劃中世紀角色的報告。讓學生設計及組裝道具，鼓勵學生以評鑑指標作為報告的評分依據。
2. 把握教學時間，讓所有學生皆可完成報告。利用**中世紀角色口頭報告評鑑指標**，評量學生的表現。
3. 報告結束後，請學生以中世紀時代的角度，重新思考核心問題：*「我們是否真的可以隨心所欲」*。討論中世紀時代中，特定階層的束縛，要求學生運用專題期間收集的證據，支持他們的論點。提出單元問題及具體問題，以引導討論。
  - *中世紀社會中如何組織權利結構？*
  - *在中世紀，個人的角色如何影響其日常生活？*
  - *中世紀社會的人有哪些生活資源？*

使用**討論檢核表**及**批判性思考檢核表**，督導學生的思考及參與。

4. 讓學生總結學習成果，撰寫一篇短文，以回答單元問題：*中世紀的生活，與你的生活有何不同？*使用**中世紀短文評鑑指標**評量最後成品。此外，可檢視在每個學生的中世紀日誌中，專題一開始時針對此問題所列出的腦力激盪列表，以確保經過此課程專題每位學生皆有所成長。

## 專題評量：中世紀 標準指標

目標課程綱要及標準

亞歷桑納州課程綱要

社會學科：歷史

- 示範並應用研究歷史的基本工具，包括如何建立時程、建構架構問題以引導歷史的研究與探索，以及如何從不同的角度，分析與評量歷史資料，並注意下列各點：
  - 為研究的重要事件、人物及歷史時期，建立各種時程。
  - 建構引導問題，並運用歷史研究及搜集的資料以回答有關問題。
  - 說明直接史料與間接史料之間的差異，以及兩者之間的關係。
  - 評量直接史料及間接史料的可信度，從中取得有力的結論。
- 說明歐洲中世紀社會的政治經濟事件與地理特點，及其對世界文明的影響。

### 學習目標

學生的學習目標如下：

- 在小組中與他人合作。
- 搜集並記錄重要資訊，以深入瞭解中世紀社會。
- 綜合各種來源的資訊，包括：文獻資料、影片及網際網路。
- 運用各種「現有」的資源，製作中世紀城堡的歷史模型。
- 製作中世紀菜單，說明貴族及農家的典型日常飲食，以及飲食習慣與方式。
- 綜合各種中世紀徽章的資訊，結合現代生活的符號，製作徽章。
- 舉例說明中世紀封建地主、牧師、騎士及農奴之間的各種關係。
- 以口頭報告的方式，介紹一個中世紀社會的角色。
- 比較現代生活與中世紀的生活。

# 專題評量：中世紀 評量口頭報告

## 中世紀角色口頭報告

### 活動說明：

請詳閱下列各點，並利用這項評鑑指標規劃口頭報告。練習口頭報告，並就以下各項標準自我評量。結束報告後，省思剛剛的報告有何優點，以及值得改進之處，以評量最後的口頭報告。

	4	3	2	1
<b>對中世紀角色的認知</b>	報告人透過不同角色，展現中世紀日常生活、宗教、衛生環境、工作、種種困難與責任的相關知識。	報告人對中世紀角色展現充分的知識。	報告人對中世紀角色展現一定的知識。	報告人對中世紀角色展現的知識不足。
<b>道具或圖板</b>	道具符合史實，忠實反映中世紀的生活。視覺輔助材料加強報告的效果，有助於對歷史人物的了解。	道具符合中世紀的史實。視覺輔助材料可加強報告效果，但不一定提升對歷史人物的了解。	使用的道具無法忠實反映中世紀的生活。使用的道具不一定提升對歷史人物的了解。	報告使用的道具並不符合史實。
<b>第一人稱</b>	報告人全程採用第一人稱，使用「我、我的、我們、我們的」等用詞，彷彿就是中世紀角色本人。	報告人偶而會脫離角色，但多數時間採用第一人稱，聽起來仍感覺是中世紀角色本人。	報告人有時採用第一人稱，有時感覺是局外人。	很少真正進入角色，聽起來像在為別人報告，而不是角色本人。
<b>報告聲音</b>	報告的字句清晰，觀眾理解沒有任何困難。報告人利用不同的音量（強弱）、聲音變化（聲調）、手勢以及臉部表情，傳達熱情或活力。	少部分表達不清楚，或少部分聽眾聽不到。報告人努力傳達資訊，讓觀眾理解。	報告有些部分表達不清楚，或部分聽眾聽不到。報告大部分的聲調缺乏活力，或不適當。	報告大部分表達不清楚，或大部分聽眾聽不到。報告語氣平淡。報告聲音單調。缺乏活力，無法傳達感情。
<b>報告速度</b>	報告速度及聲調相當自然。沒有不適當的暫停或靜音。	報告有時稍快或稍慢。有時會稍作停頓，但不影響觀眾理解。	報告速度有時稍快或稍慢，或者語調適當，但偶而出現明顯停頓。	報告速度明顯過快或過慢，或者停頓過久。

			。	
<b>報告排練</b>	報告人準備完善，偶爾會看提示卡或摘記，但仍與觀眾目光交流。	報告大部分已排練過，但有時會看提示卡或摘記。	報告的排練不足，報告人只將提示卡或摘記的內容讀出來而已。	報告全無準備，無心呈現高品質的報告。
<b>時間控制</b>	報告在規定的時間內結束。	報告有點超時或提前一點結束。	報告超時許久或提前結束。	報告嚴重超時或提前結束。

## 專題評量：中世紀 督導研究過程

### 中世紀日誌檢核表

我的中世紀日誌包括：	是	否	意見
回答教學單元問題及具體問題 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 在中世紀，個人的角色如何影響其日常生活？</li> <li>• 中世紀社會的人有哪些生活資源？</li> <li>• 中世紀社會中如何組織權利結構？</li> <li>• 中世紀社會中的城堡由哪些部分組成，其功能又是什麼？</li> </ul>			
組織結構圖可解釋各階層結構的關係。			
為我的中世紀角色提供準確的資訊，包括日常生活、宗教、健康、工作、艱苦及責任。			
針對我的角色接觸的其他中世紀角色，提供概要資訊。			
有關不同時期服飾類型的研究要點或草圖。			
對中世紀騎士精神的解釋，以及相關解釋要點。			
針對中世紀徽章的目的及功能，提供解釋。			
每個階層的飲食類型。			
針對城堡各部分的外型及功能之間的關係，提供解釋。			
記錄所有研究資料及資源，並列出各種資源，以收集資訊，並確認資訊的準確性。			



## 專題評量：中世紀 評量批判性思考

### 中世紀批判思考

	日期與評語
<p><b>闡釋</b> <b>簡介</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 簡介重要概念及中世紀社會的關係。</li></ul> <p><b>釋義</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 透過連接經驗、知識及信念，解釋資訊的特別意義。</li><li>• 說明與資訊相關的目的及主題。</li></ul> <p><b>創意</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 運用與眾不同的手法，為聽眾帶來驚喜，以吸引聽眾並加深他們的理解。</li></ul>	
<p><b>分析</b> <b>簡介系統中的各部分</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 準確分辨中世紀社會中的各個部份。</li><li>• 說明中世紀社會中各部分如何相互作用。</li></ul> <p><b>簡介系統內的關係</b></p>	

<ul style="list-style-type: none"><li>• 運用推理策略及學科知識，簡介中世紀社會中的各種關係。</li></ul> <p><b>立論</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 透過分析得出結論，並針對核心問題建立個人見解：「我們是否可以隨心所欲，想做什麼就做什麼？」</li></ul>	
<p><b>推論</b> <b>建立關聯</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 運用知識與經驗，連接及推論中世紀與我們生活的關聯。</li></ul> <p><b>監控</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 運用知識、經驗及有力的理由建立關聯，並進行推論。</li><li>• 持續修正推論並建立新的推論。</li></ul>	
<p><b>評量</b> <b>形成觀點</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 根據各種可信的資源綜合所得的合理理據，形成個人觀點。</li><li>• 透過研究各種觀點並綜合有關資訊，瞭解中世紀社會中議題的複雜性。</li></ul> <p><b>溝通</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 清楚表達觀點，並以數個合理的理據支持立論，而有關理據應由可信的資源中所得。</li></ul>	

<ul style="list-style-type: none"><li>• 深入瞭解中世紀社會環境議題的複雜性，並進行溝通。</li></ul>	
<p><b>歸納</b></p> <p><b>分辨模式</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 分辨中世紀社會中不同群組的模式。</li></ul> <p><b>闡釋模式</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 由各種模式中形成具有意義的見解。</li></ul> <p><b>運用模式，進行歸納</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 運用以上模式所獲得的見解，將更廣泛、更有意義的概念類別，運用到個人生活中。</li></ul>	

## 專題評量：中世紀 促進學生的深層討論

### 中世紀討論檢核表

教師對每一個學生都應準備一張討論檢核表，每天重點觀察幾個學生，記錄觀察要點。

學生：

	日期與評語	日期與評語	日期與評語
<b>參與度</b>			
融入全班討論。			
認真思考別人的意見。			
願意聽取所有觀點。			
溝通時使用適當的肢體語言。			
<b>互動</b>			
提出一些個人經驗及觀點。			
就別人的意見，進一步發展自己的觀點。			
向同學提出問題，以深入解釋或說明。			
總結並解釋別人的意見。			
運用推理及可靠的資訊，支持論點。			
<b>合作</b>			
熱心參與討論，但不打斷發言。			
鼓勵同學參與。			
尊重反對的意見。			
尊重批評自己觀點的意見。			
可被不同的觀點說服，並改變主意。			
遵守班級討論規則。			

## 專題評量：中世紀 評量作品

### 適合國王還是侍從的菜單？中世紀菜單設計評分指南

活動說明：設計一份中世紀菜單，要包括適合封建地主／貴族及農夫／農奴的菜餚。

	5	3	1
	菜單內容準確，具有創意，適合對應的階層，並且齊全仔細。	菜單內容齊全，並適合對應的階層。	菜單內容不齊全或不適合對應的階層。
<b>封面</b> ：為菜單設計封面，封面上應有自訂的飯店名稱，也可使用圖片，為菜單增加視覺上的吸引力。			
<b>地主／貴族</b> ：設計與其社會地位相符的菜單。			
<b>農夫／農奴</b> ：設計與其社會地位相符的菜單。			
<b>開胃菜</b> ：為每個階層設計開胃菜，並提供相關簡介。			
<b>主菜</b> ：為每個階層設計三道主菜，並提供相關簡介。			
<b>甜點</b> ：為每個階層設計兩道甜點，並提供相關簡介。			
<b>飲料</b> ：為每個階層設計飲料，並提供相關簡介。			
<b>總分／35</b>			

## 專題評量：中世紀 評量外觀與功能

### 中世紀夢之家：城堡設計評分指南

#### 製作前

	35	25	10
	規劃極為仔細、準確。詳盡介紹城堡各組成部分及其功能。	規劃仔細。介紹了城堡的組成部分及功能，但搜集的教材不夠完整，也不夠準確。	規劃細節不足。沒有說明城堡各組成部分及其功能。
城堡藍圖			
教材			

#### 製作期間

	5	3	0
組成部分	模型準確、完整。	模型各部分齊全，但並不準確。	有些部分不包含在模型中。
城寨			
塔樓			
城牆或帷幔			
警衛室			
吊橋			
窗戶與射箭孔			
城垛			
護城河			
攻擊孔			
禮拜堂			
馬廄			
城門塔			
主城樓			
各列總計：			
總分／100			

## 專題評量：中世紀 同儕回饋

### 同儕檢閱設計藍圖

請檢閱小組的藍圖，並針對所評定的分數提供說明。然後，檢閱各項目的說明文字，並根據相應的評估標準為各項目評分。

### 藍圖

	規劃極為仔細、準確。	規劃仔細。	規劃細節不足。
藍圖			
教材			

評語：

組成部分	詳盡介紹城堡組成部分及其功能。	介紹了城堡的組成部分及功能，但搜集的教材不夠完整，也不夠準確。	沒有說明城堡各組成部分及其功能。
<b>城寨</b> ：在城堡中的一座塔或高聳的建築物，為遭受攻擊時最後的防禦物。形狀一般是方形或長方形，但不一定。			
<b>塔樓</b> ：每個城堡至少有2個塔樓。最完美的塔樓應該是圓型的，足以抵抗攻擊，通常用於守衛及偵查也會用於睡覺及關押犯人。			
<b>城牆或帷幔</b> ：製作時應注意高度及堅固性。許多城堡建有內外兩層城牆，以加強防禦。			
<b>警衛室</b> ：於城牆之內一堅固結構，出入城堡時都要經過。警衛室應設有厚重的木門或木柵，以及許多的防禦設施，如牆上的射箭孔及房頂上的攻擊孔。門前也應設有鐵閘門，可以放下以堵住出口。			
<b>吊橋</b> ：可升降的木製結構，以防止入侵者跨過護城河進入城堡。			
<b>窗戶與射箭孔</b> ：窗戶應又高又窄，有時會用彩色玻璃花紋裝飾。窗戶應設於城堡的高處，便於防禦，且設有可在裏面關閉的木製遮板。射箭孔為城牆上向下傾斜的洞口，讓弓箭手向入侵者射箭。			
<b>城垛</b> ：這是沿著城牆的主要戰鬥區域，有凹凸的射口及城齒。			
<b>護城河</b> ：圍繞著城堡的深水壕道。			
<b>攻擊孔</b> ：設於大門與內閘門之間，透過洞口可在房頂上射箭			

、投石及傾倒熱油。			
<b>禮拜堂</b> ：舉行禮拜儀式的地方，可為獨立的建築，或是城寨、塔樓或警衛室的一部分。一般是城主及其家屬的私人教堂。			
<b>馬廄</b> ：飼養動物及各類牲畜的地方。			
<b>城門塔</b> ：為城堡大門或主城牆向前突出的結構，用於防禦。			
<b>主城樓</b> ：位於核心區域的建築，裡面設有城堡中各人使用的會議廳及宴會場地、以及皇室宮殿。			



## 專題評量：中世紀 評量學習成果

### 中世紀短文評量指標

	4	3	2	1
<p>內容：可回答單元問題： <i>中世紀的生活，與你的生活有何不同？</i></p>	<p>學生的回答表示對相關概念深刻理解，並說明中世紀生活與學生生活之間的差異。</p> <p>提供個人說明或延伸討論，並提出題目相關的要點，包括但不限於以下各項：機會、教育、飲食、家庭雜務、服飾、貨幣、交通、朋友、傢俱、家居、音樂、宗教、健康、課外活動及娛樂。</p>	<p>學生的回答表示對主要概念的理解，並說明中世紀生活與學生生活之間的差異。</p> <p>但可能乏視或誤解某些觀點／細節。提供一般說明或延伸討論。</p>	<p>學生的回答表示在概念上，尚未完全理解中世紀生活與學生生活之間的差異。</p> <p>很少甚至沒有提供說明或延伸討論。</p>	<p>學生的回答表示在概念上，並未理解中世紀生活與學生生活之間的差異。</p> <p>回答中，沒有提供說明或延伸討論。</p>
<p>寫作</p>	<p>文章在語調及語氣上展現純熟技巧，並向讀者清楚表達訊息。</p> <p>運用成熟的語言，讓文章生動有力。</p> <p>句子流暢，句子長短及結構多變，有助於表達意思。</p>	<p>文章在語調及語氣上展現適當技巧，並向讀者清楚表達訊息。</p> <p>語言生動有趣。</p> <p>句型多變流暢。</p>	<p>文章可反映作者個人特色，並向讀者清楚表達訊息。</p> <p>語言一般。</p> <p>句型沒有太大變化。</p>	<p>文章內容貧乏，未能反映作者的個人特色，也無法向讀者清楚表達訊息。</p>
<p>寫作技巧</p>	<p>短文中沒有拼寫、語法或打字錯誤。</p>	<p>短文中有很少的拼寫、語法或打字錯誤，但不影響讀者的閱讀。</p>	<p>短文中充斥拼寫、語法或打字錯誤，有礙對短文內容的理解。</p>	<p>有多種拼寫及語法錯誤，影響讀者閱讀。</p>