

臺北市113年度區域性資賦優異教育方案

壹、課程計畫說明

方案名稱	語文遊樂場～當語文遇上桌遊
目的	(一)激發學生語文潛力、培養學生創作能力 (二)提供多元學習環境、營造相互切磋學習 (三)培育獨立學習能力、積極追求自我探索
方案類別	<input checked="" type="checkbox"/> 一般智能 <input type="checkbox"/> 學術性向 <input type="checkbox"/> 藝術才能
辦理型態	<input type="checkbox"/> 資優教育課程 <input checked="" type="checkbox"/> 資優教育活動
招生對象	(一)階段： <input checked="" type="checkbox"/> 國小(年級： <u>三-四</u>) (二)區域： <input checked="" type="checkbox"/> 東區 <input checked="" type="checkbox"/> 南區 <input checked="" type="checkbox"/> 西區 <input checked="" type="checkbox"/> 北區 (三)人數：30位
甄選標準	(一)報名標準： 現就讀本市公私立國民小學三、四年級學生，一般智能資優班學生、資優方案學生或語文領域表現優異者，經由老師推薦者(請老師填寫報名表內推薦理由，報名表請參閱附件一)，並由學生親自完成審核內容(請參閱附件二)。 (二)錄取標準： 1. 依各校在報名截止日(113年5月31日星期五)前完成送件者(已送達本校)為優先，逾時則不予受理。 2. 由承辦學校組成審查小組，依報名表(附件一)及審核內容(附件二)進行評選；倘若報名人數過多時，錄取人數將以每校平均分配為原則。
辦理期程	113年7月1日(一)~113年7月5日(五) 上午9:00~下午16:00(計5天，共30節課)
辦理地點	臺北市立西門國民小學
報名方式	(一)報名時程： 1. 原就讀學校請於113年5月31日(五)下午四時前截止報名，承辦學校之截止收件時間為113年6月7日(五)下午四時止。 2. 承辦學校彙整審核報名資料後，將於113年6月14日(五)下午四時前公布錄取學生名單於承辦學校網站，並另通知各校錄取之學生。 3. 報名費用請各校錄取學生於113年7月1日(一)開課當天繳費，每位學生1,000元(含每日午餐費80元，由校方統一代訂)。 (二)採學校推薦統一報名：將報名文件統一裝訂，請於報名日期結束前，以聯絡箱送達至臺北市西門國小特教組。
參加學員獎勵方式	(一)活動期間全勤者，將頒予課程學習之證書。 (二)除了活動教材、活動照片及課程證書外，上課表現優良之學童，也會頒發獎品獎狀以資鼓勵。
學生收費	經錄取者，每人收費1,000元，共新台幣30,000元。

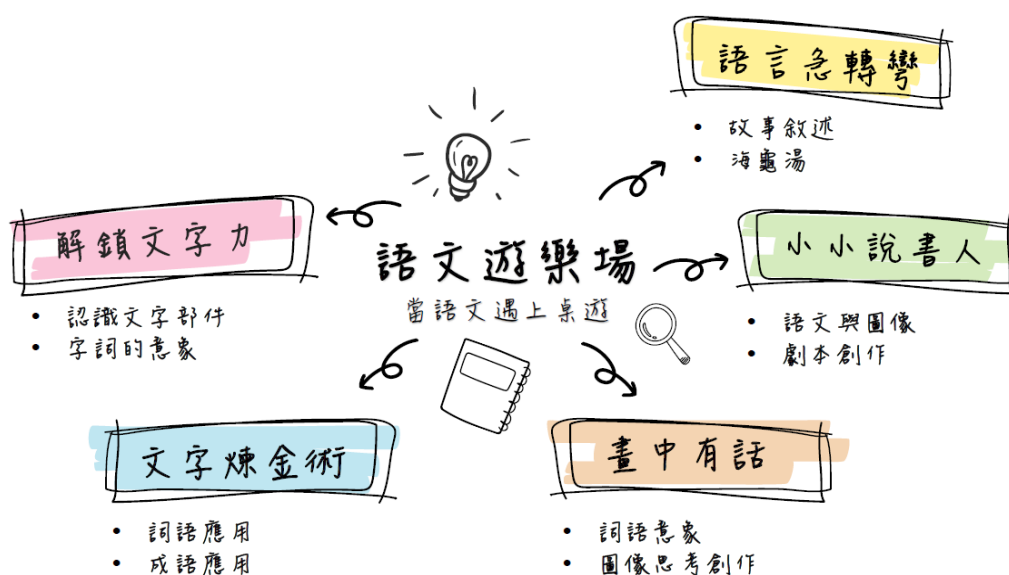
貳、課程或活動概述

一、課程或活動內容

主題	子題	課程、師資、時數			預期成效
		課程/活動內容說明	師資	時數	
語文遊樂場 — 當語文遇上桌遊	解鎖文字力1 7/1 DAY1 9:00~12:00	<p>【認識文字部件】</p> <p>透過創意識字教學法，增進學生識別文字部件的能力，進而更加了解中文文字。以桌遊「動文字」為媒介，讓學生透過遊戲的進行，更加熟悉文字部件。藉由遊戲結束後分享遊戲過程中的覺察(例如獲勝的方法)，進而引導文字部件組成中文字的概念，加速學生認識文字的能力。</p>	林依婕 老師 (助教： 許慧如、 許筱茹)	3	了解文字的拆解，增進學生對文字部件的靈敏度。 (成果評量： 口頭發表、 學習單紀錄)
	解鎖文字力2 7/1 DAY1 13:00~16:00	<p>【字詞的意象】</p> <p>透過「說文解字」讓學生了解字的生成與由來。以「甲骨文」為例，體現文字圖像化的特色並引導學生針對所學的字詞進行創意有趣的圖像化設計。第二階段則透過過年吉祥話與坊間招牌詞語運用的特性，發現諧音字或雙關字的運用創意，引導學生嘗試運用策略與創意提升對字詞的記憶與理解。</p>	許慧如 老師 (助教： 林依婕、 許筱茹)	3	能嘗試將字詞結合意義或運用諧音字與雙關字詞的意義，以創意的形式展現字詞的意象，並對自我的作品給予肯定。 (成果評量： 作品創作)
	文字煉金術1 7/2 DAY2 9:00~12:00	<p>【詞語應用】</p> <p>透過桌遊「形動派」的應用，增進語詞的理解，融入生活情境，培養溝通表達能力。在遊戲中運用聯想、說故事、趣味猜謎的形式，引導學生更加了解生活中常使用詞語的詞性，進而引導學生靈活運用於溝通表達與短文寫作任務上。</p>	林依婕 老師 (助教： 許慧如、 許筱茹)	3	能理解詞彙的詞性意義，並能適當運用對應的詞性來表達。 (成果評量： 口頭發表、 學習單紀錄)
	文字煉金術2 7/2 DAY2 13:00~16:00	<p>【成語應用】</p> <p>以成語遊戲引導學生建立遊戲的邏輯能力，增進學生對成語的應用；進而引導學生結合遊戲設計能力與成語應用能力設計成語小遊戲。</p>	林依婕 老師 (助教： 許慧如、 許筱茹)	3	增進對成語的認識，並能依照情境與題意正確應用合適成語。 能夠主動挑戰覺得困難的活動並盡力去完成。 (成果評量： 作品創作)

<p>畫中有話1 7/3 DAY3 9:00~12:00</p>	<p>【詞語意象】 運用「妙筆神猜」桌遊的應用，增進學生對字詞意象的聯想並加以具象化的能力。遊戲過程中，學生不僅要能將詞語圖像化呈現，亦要試圖理解對方的表達形式。進一步結合運用空白骰合力創作詮釋成語或俗語的連環圖像。</p>	<p>王敬 老師 (助教： 林依婕、 許筱茹)</p>	<p>3</p>	<p>能理解詞彙的詞性意義，並能適當運用對應的詞性來表達。了解各種溝通互動的方法並能運用適合情境的方式，進行表達或溝通。 (成果評量： 口頭發表)</p>
<p>畫中有話2 7/3 DAY3 13:00~16:00</p>	<p>【圖像思考創作】 以本課程「語文遊樂場」為核心，新詩創作為媒介，藉由教師主題概念的說明(例如語文與遊戲激盪出的火花)，引導學生創作出一首新詩，並轉化為圖像設計，完成圖畫作品；新詩與圖畫作品須相結合，並進行排版設計。</p>	<p>林依婕 老師 (助教： 許慧如、 許筱茹)</p>	<p>3</p>	<p>學生能發揮創意，將文字使用圖樣表達，在小組合作中，互相觀摩、學習。於作品完成後能正向解讀自己的能力與表現。作品分享時能讚美他人的優點並從中學習。 (成果評量： 作品創作)</p>
<p>小小說書人1 7/4 DAY4 9:00~12:00</p>	<p>【語文與圖像】 以桌遊「妙語說書人」讓學生練習以口語的方式完整描述出圖畫的內容，並進階至以看到的圖畫為媒介，利用寫作表達創作出與圖畫相符的一段文字，創作出小短文。</p>	<p>許筱茹老 師 (助教： 許慧如、 林依婕)</p>	<p>3</p>	<p>運用創造力，將圖畫利用文字表達意涵。 (成果評量： 口頭發表、 學習單紀錄)</p>
<p>小小說書人2 7/4 DAY4 13:00~16:00</p>	<p>【劇本創作】 以戲劇為課程主題，引導學生從中探討劇本在短時間內可以迅速傳達意念的方式，並分析不同劇本故事傳達的方式，進而練習設計具有完整架構之短篇劇本。</p>	<p>林依婕 老師 (助教： 許慧如、 許筱茹)</p>	<p>3</p>	<p>能從戲劇中提取創意表達方式，轉化概念至設計中，展現獨特的創意。 (成果評量： 作品創作)</p>
<p>語言急轉彎1 7/5 DAY5 9:00~12:00</p>	<p>【故事敘述】 桌遊「驢橋」運用學生的專注記憶力與口語表達能力，遊戲過程中學生將以故事接龍的方式，以完成完整故事為目標，培養學生口語表達能力、組織能力與應變能力，從中學習故事的完整架構所需要素與連結。</p>	<p>許筱茹老 師 (助教： 許慧如、 林依婕)</p>	<p>3</p>	<p>培養學生對語文內容的記憶，能將自身創作與他人創作串聯出具架構性的故事。 (成果評量： 口頭發表、 學習單紀錄)</p>

	語言急轉彎2 7/5 DAY5 13:00~15:00	【海龜湯】 透過海龜湯的遊戲，引導學生運用擴散性思考，以創造性的方式解決問題，依照自身生活經驗與創造能力推理事情經過；理解遊戲進行方式後，引導學生設計此類型的水平思考遊戲。	許慧如老師 (助教：林依婕、許筱茹)	2	了解「海龜湯」遊戲類型創造脈絡，並能嘗試設計此類型的遊戲題目。於解題歷程中善用問題解決策略提升自我效能與學習動機。 (成果評量：作品創作)
	成果發表 7/5 DAY5 15:00~16:00			1	回顧及回饋 頒發結業證書



本課程旨在透過「桌上遊戲」為素材，結合阮如禮(Renzulli)第一階段一般探索的概念，啟發學生語文思考能力。透過遊戲導向的教學(Aufshnaiter & Schwedes, 1984)，提供有趣的語文探索教材，提升語文的興趣，引發學習的熱忱。

「遊戲方法」(The Play Way)一書曾提到，「對年輕的孩子來說，最自然的學習方法就是遊戲，而最自然的教育就是藉著遊戲式的練習」。因此，藉由遊戲吸引人的魔力，觸發學生學習的動機，產生自然而然的理解。遊戲重過程輕結果的屬性，學生在遊玩的過程充分掌握學習的主導權，只要老師適時的給予提示和營造出思考的情境，就可以達到很好的教學效果；可見遊戲的確是很棒的教學素材。

透過遊戲隱含的邏輯思維因子，作為啟迪學生語文智能的媒介，透過創新的教學策略與遊戲課程設計，將許多語文能力從遊戲過程中建立，取代傳統抄抄寫寫的方式，培養學生語言溝通與理性思辨的知能，建立學生表達情意、解決問題與反省思辯的能力。本課程設計五單元10堂課的語文課程，除了桌遊的引導，也藉由多元的活動，期盼可以營造一個適異性的多元環境，激發學生語文潛能。

二、師資背景說明：

姓名	學經歷	現職 (單位、職稱)	專長
許慧如 老師	<ul style="list-style-type: none"> ● 國立臺灣師範大學特殊教育研究所資優組碩士 ● 持續參與跨縣市教師桌遊創作專業發展社群 ● 103~107年指導新竹縣光明國小桌遊創作夏令營 ● 臺北市101學年度特殊教育班優良教材教具評選優選 ● 資策會102年 IGCS 雲端教學創新應用競賽金質獎 	臺北市萬華區 西門國小 資優班教師	語文 創造力
許筱茹 老師	<ul style="list-style-type: none"> ● 臺北市立教育大學特殊教育研究所資優組碩士 ● 104學年度指導新北市跨區自然資優方案 	臺北市萬華區 西門國小 資優班教師	數理
王敬 老師	<ul style="list-style-type: none"> ● 臺中教育大學特殊教育學系 學士 ● 110-111學年度 臺中市南區國光國小課輔班老師 ● 112學年度參與臺北市創造力 CPS 資優方案 ● 科技部 行動化 CPS 創造力競賽 特優 	臺北市萬華區 西門國小資優組 實習老師	語文 創造力
林依婕 老師	<ul style="list-style-type: none"> ● 臺北市松山區民權國小資優班教師 ● 臺北市立大學特殊教育學系 學士 ● 國立臺灣師範大學特殊教育系研究班資優組(進修中) ● 臺北市109~106學年度特殊教育班優良教材教具評選 優選、佳作 ● 國教署109年海洋教育創新教學優質團隊選拔優選 ● 107學年度全國有愛無礙教材比賽 第一名 ● 指導學生參與2020網界博覽會 銀獎 	臺北市松山區 民權國小 輔導室特教組	語文 情意

【附件一 報名表】

臺北市西門國小113年度區域性資賦優異教育方案—「語文遊樂場」報名表

一、就讀學校資料欄			
學校名稱	區 國小	學校聯絡箱	
學校電話		學校聯絡人姓名	
二、學生基本資料欄			
學生姓名		性別	<input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女
就讀班級	年 班	用餐	<input type="checkbox"/> 葷食 <input type="checkbox"/> 素食
家長姓名		家長聯絡電話 (緊急聯絡電話)	(O)
家長 E-mail			(H) (手機)
推薦理由 (請推薦教師填寫 並簽名，謝謝！)			
	推薦教師簽名：_____		
特殊需求	如：特殊疾病史、需教師特別注意之事項或緊急事件處理……等。		
家長 同意書	本人同意子弟參加貴校辦理之「語文遊樂場」活動，願自行維護子弟上下學之安全，並遵守學校及指導老師之規定參與課程活動。如有因不接受輔導而發生違規情事及意外事件者，將由本人自行負責。 家長/監護人簽章：_____		
	本人同意貴校於課程中拍攝、修飾、使用、公開展示本人子弟之肖像、姓名、聲音、作品等，並展示於活動網站及其他相關成果上。 家長/監護人簽章：_____		
備註	即日起至5/31(五)請交至各校特教組，再請於6/7(五)下午四時前採團體報名方式將報名表以聯絡箱(055)西門國小特教組報名，錄取名單將於6/14(五)公布。實施計畫、報名表及錄取名單可至本校網站「最新消息」下載。 聯絡人：西門國小特教組 鄭棕憚老師(電話：2311-3519 #1153)		
審核結果 (本欄由西門國小 審核後填寫)	<input type="checkbox"/> 錄取 <input type="checkbox"/> 不錄取	說明	核章

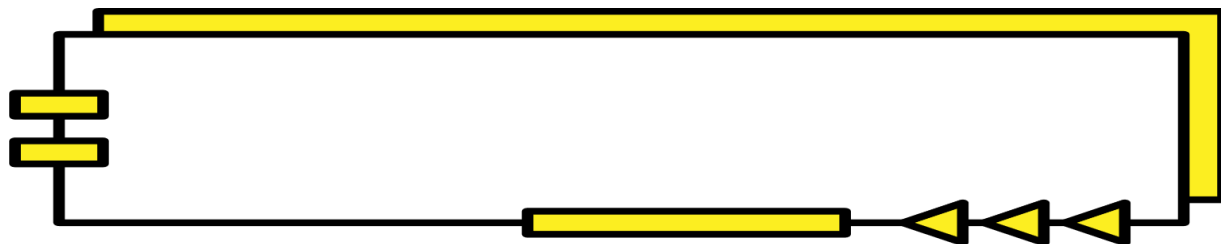
「語文遊樂場」報名審核內容(請學生親自填寫)

學校：_____國小 年級：_____年級 姓名：_____

小朋友，歡迎你願意報名語文遊樂場的活動，為了讓老師更了解你對語文的熱愛，現在老師要給你一個任務，請你化身為小小美食特派員，向老師介紹一項你認為最具特色的美食，請完成以下任務吧！

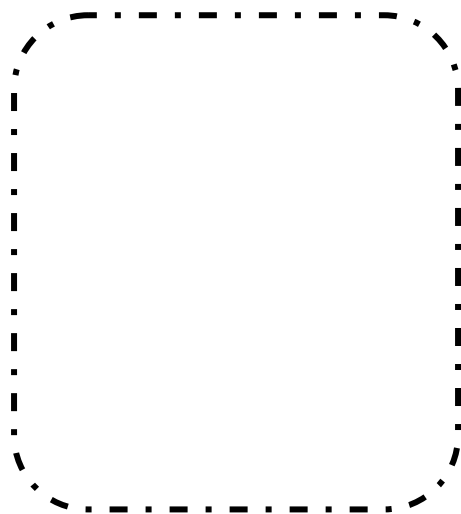
★請為美食下一個獨一無二的標題：

小提示：內容能吸引觀眾的食慾，善用修辭技巧。



★請畫下想要介紹的美食：

★請使用50字以內的短文推銷這項誘人的美食：



最後請你說說看為什麼想參加「語文遊樂場」的活動呢？請寫下你的想法！
