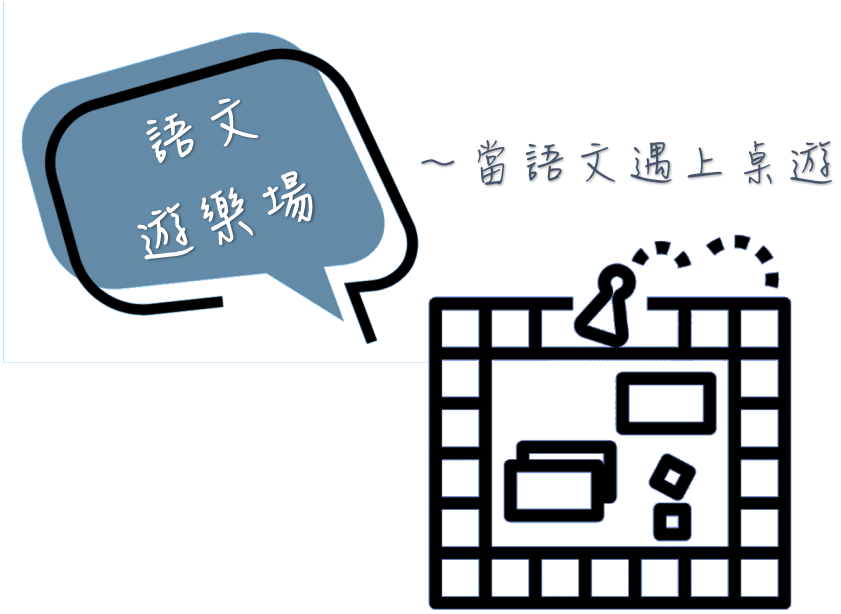
臺北市 112 年度西門國小區域性資賦優異教育方案簡章
語文遊樂場～當語文遇上桌遊

壹、課程計畫說明

一、方案名稱	語文遊樂場～當語文遇上桌遊
二、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
三、辦理單位	(一)主辦單位：臺北市政府教育局 (二)承辦單位：臺北市立西門國民小學 (三)協辦單位：臺北市立民權國民小學
四、辦理型態	□資優教育課程 ■資優教育活動
五、辦理類別	■一般智能 □學術性向 □藝術才能 □創造能力 □領導才能 □其他特殊才能
六、參加對象	(一) 階 段 別 ： ■國小 □國中 □高中職 (二) 區域(可複選)： ■東區 ■南區 ■西區 ■北區 (三) 人 數 ： 30 人
七、甄選標準	(一)報名標準： 現就讀本市教育局公私立國民小學三、四年級學生，語文領域表現優異，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) (二)錄取標準： 1. 依各校在報名截止日(112 年 5 月 26 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)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。
八、辦理期程	112 年 7 月 3 日(一)～112 年 7 月 7 日(五)上午 9：00～下午 16：00 (計 5 天，共 30 節課)
九、辦理地點	臺北市立西門國民小學
十、報名方式	(一)報名時程： 1. 原就讀學校請於 112 年 5 月 26 日(五)下午四時前截止報名，承辦學校之截止收件時間為 112 年 6 月 2 日(五)下午四時止。 2. 承辦學校彙整審核報名資料後，將於 112 年 6 月 9 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 112 年 7 月 3 日(一)開課當天繳費，每位學生 1,000 元(含每日午餐費，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。
十一、辦理經費	學 生 收 費 ： 經錄取者，每人收費 1,000 元，共新台幣 30,000 元。
十二、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)除了活動手冊、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。

備註	1. 為落實嚴重特殊傳染性肺炎（COVID 19）防疫工作及降低群聚感染風險，本活動將依中央流行疫情指揮中心最新公告配合修正辦理期程、方式及防疫措施等，並公告於本校校網首頁最新消息，請務必自行留意相關最新公告。 2. 如遇自然災害（如：地震、颱風等）或不可抗力之因素，致活動日期或地點更動，將於本校校網首頁最新消息公告。

貳、課程或活動概述



解鎖文字力	文字煉金術	畫中有話	小小說書人	語言急轉彎
・認識文字部件 ・字詞的意象	・詞語應用 ・成語應用	・詞語意象 ・圖像思考創作	・故事敘述 ・劇本創作	・Once Upon A Time ・海龜湯

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)，提供學生有趣的語文探索教材，提升學生對於語文的興趣，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，學生也樂於在這樣的氛圍下學習；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。

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 7/3 DAY1 9:00~12:00	【認識文字部件】 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。	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 7/3 DAY1 13:00~16:00	【字詞的意象】 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。	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。 (成果評量：作品創作)
	文字煉金術 1 7/4 DAY2 9:00~12:00	【詞語應用】 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。	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 7/4 DAY2 13:00~16:00	【成語應用】 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。	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。 (成果評量：作品創作)
	畫中有話 1 7/5 DAY3 9:00~12:00	【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。	許慧如老師 (助教：林依婕、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)

	畫中有話 2 7/5 DAY3 13:00~16:00	【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。	林依婕 老師 (助教： 許慧如、 許筱茹)	3	學生能發揮創意，將文字使用圖樣表達。 (成果評量： 作品創作)
	小小說書人 1 7/6 DAY4 9:00~12:00	【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。	許筱茹 老師 (助教： 許慧如、 林依婕)	3	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)
	小小說書人 2 7/6 DAY4 13:00~16:00	【劇本創作】 以廣告為課程主題，引導學生從中探討廣告在短時間內可以迅速傳達意念的方式，並分析不同種類的廣告故事傳達的方式，進而練習設計具有完整架構之短篇劇本。	林依婕 老師 (助教： 許慧如、 許筱茹)	3	能從廣告中提取創意的表達方式，並轉化概念至自己的設計。 (成果評量： 作品創作)
	語言急轉彎 1 7/7 DAY5 9:00~12:00	【Once Upon A Time】 「很久很久以前，在一個神奇的王國裡.....」，這是許多童話故事最常見的開頭，桌遊「很久很久以前」，學生藉由手中的故事卡來創造故事的遊戲，但創作故事的過程中將會有不同的講述者成功打斷故事的創作，成為新的講述者，所以如何運用故事卡並利用所抽到的結局結尾，才能成為最大贏家喔！	許筱茹 老師 (助教： 許慧如、 林依婕)	3	培養學生從有限的條件下，如何結合創意進行發散思考，並從中學習創作故事中所需的起、承、轉、合要素與連結。 (成果評量： 作品創作)
	語言急轉彎 2 7/7 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」遊戲類型的創造脈絡，並能嘗試設計出此類型的遊戲題目。 (成果評量： 作品創作)

	成果發表 7/7 DAY5 15:00~16:00	許慧如 老師 （助教： 林依婕、 許筱茹）	1	回顧及回饋 頒發結業證書

二、師資背景說明：

✧ 許慧如老師
臺北市萬華區西門國小資優班教師
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

✧ 許筱茹老師
臺北市萬華區西門國小資優班教師
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

✧ 林依婕老師
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

【附件一 報名表】

臺北市西門國小112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	學校電話	
學校聯絡箱		學校聯絡人姓名	
二、學 生 基 本 資 料 欄			
學生姓名		性　別	□男　□女
就讀班級	年　　班	用　餐	□葷食 □素食
家長姓名		家長聯絡電話 （緊急聯絡電話）	(O) (H) (手機)
家長E-mail			
推薦理由 （**請推薦教師填寫並簽名，謝謝！**）	**推薦教師簽名：**＿＿＿＿＿＿		
審核內容 （**請學生親自填寫**）	請問你為什麼想參加「語文遊樂場」的活動呢？請寫下你的想法！		
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 5/26(五)請交至各校特教組，再請於 6/2(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6/9(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 鄭棕懌老師(電話：2311-3519 #1153)		
審核結果 （本欄由西門國小審核後填寫）	□ 錄取 □ 不錄取	說明	核章