

臺北市第 24 屆中小學及幼兒園  
教育專業創新與行動研究

徵件類別：專業創新經驗分享

徵件主題：課程教學及評量

作品網路序號：1123413J02001

KTAV 學習食譜設計遊戲融入教學——  
以五柳先生傳、平仄判讀、愛蓮說、題辭應用為例

作者：林亮好

服務學校：臺北市立百齡高中

## 摘要

本研究旨在分享以 KTAV 學習食譜，設計遊戲融入國文教學之教案，以及學生學習之成效。所舉之課程含有國中文言重點課文——五柳先生傳與愛蓮說、國學基本常識——詩詞平仄字判別、題辭運用等學生容易望之卻步的單元，期望以自製密室逃脫與桌遊來引起學習動機，進而達到有效教學。

研究中所使用的遊戲包含：「密室逃脫」、「誰是臥底」、「心臟病」、「機密代號」等，結合解謎遊戲、改良傳統撲克牌與時下流行之桌上型遊戲，將遊戲融入國文課中。

本教學之參與對象，是國中一年級與二年級學生，按照學校課程計畫之學習步調，針對重點課文與學生容易放棄之單元，以遊戲式教學法增強參與動機，提升學習效能。

教學成果分析，係以利用小組合作、學習單書寫、課後問卷、測驗結果等，檢視學生學習成果。

本遊戲式教學，可再套用於其他相關之教學活動，或作為未來研究之參考。

**關鍵字：**KTAV 學習食譜、遊戲式教學法、活化教學

## 壹、前言

學生拿到課本後，最先引起興趣、選擇優先翻閱的大多是白話文章，而文言文和語文常識因常有艱澀難懂、考很少的刻板印象，又在過去的學習經驗中較少出現，又或是常使學生覺得難以與時俱進，而選擇忽視或放棄該單元之學習。

然而這些單元中又常有基礎概念或爾後運用之必要，因此期望在這些較容易出現學習動機低落的單元中，設計以學習者為中心的遊戲式教學，達到提升自主學習內在動機、高層次認知思考、有效學習等目的。

在遊戲過程中，設計提問、討論、反覆練習等內容，使學生能夠積極參與，並確實檢視所學習到的基本概念。利用 KTAV 學習食譜所設計之課程，能讓學生在反覆練習與實際操作下獲得相關能力與發展出價值。

接下來的章節，試分享如何用遊戲式教學和活動，來輔助學生理解與增強記憶，以下幾點是各單元都含有的期望、方法與目的：

- 一、透過遊戲中的挑戰情境使學生投入其中，達到探索知識的內在動機。
- 二、在遊戲中加入學生應學習到的知識，適時給予引導和回饋，達到學習效果。
- 三、在遊戲教學開始前，均為學生進行基本講解以及給予預習任務，使其能夠運用先備知識來產生更有效的認知思考。
- 四、藉由喜歡玩遊戲的內在動機延展到深度投入的興致，有效減輕其對該單元未學習前所產生的焦慮。
- 五、遊戲結束後給予後測或學習單，使學生能檢視自己的學習歷程。

## 貳、教學設計

### 一、五柳先生傳之密室逃脫

#### (一) 課程說明

在對陶淵明進行介紹、對注釋進行解說後，第二堂課程使用「密室逃脫」遊戲，結合文本設計解謎情境，使學生在迷霧森林中找尋陶淵明蹤跡，當中搭配時代背景、陶淵明歸隱志向、居住環境等，一步

步帶學生進入陶淵明所處的時空，理解其辭官歸隱的原因，進而掌握作者在文本中所透露的個人心志。

透過分組教學，從基礎到進階的解謎任務，使學生均能在與同儕的合作中達到最有效的學習。

在完整課程結束後，學生能獲得「文言文閱讀與理解」的能力。

## (二) 謎題設計理念與進行方式說明

### 1. 關卡一：生難字判別

因為這是一篇文言文，學生要讀懂文本內容，首先必須對本課程使用到注釋、文言文常見用字與生難字有基本概念，因此將本課重要單字集結起來，學生若圈選出正確的字與讀音，則可以找到隱藏其中的圖案，即可解開謎題。

### 2. 關卡二：與貧窮相關的成語

文本中有段描述是敘述陶淵明當時身處的環境是貧困的，教學上會希望學生閱讀後要能掌握此段內容，並根據文意進行理解，進而舉一反三，將學習加深加廣。因此，這關主要目標是學習到與貧困相關的成語，以此設計成語填空題，並搭配藏詞詩來提示，讓學生以與組員分工合作的方式完成答題。

### 3. 關卡三：使用平板進行線上答題

觀看介紹陶淵明的動畫後，將字號、不為五斗米折腰等重點設計成問答題，以小組線上答題的方式，進行分組競賽。



### 4. 關卡四：完成五柳先生的簡歷表

在學生理解文意後，應能從文本中歸納出五柳先生的個性、興趣、經濟情況等內容，此任務搭配課本應用練習題，請學生進行小組討論，教師則適時從旁給予引導。

5. 透過以上四關的串聯，完成五柳先生傳的第二堂課程，讓學生初步掌握文本內容，爾後對課文進行重要內容分析與延伸時，學生能更進入狀況，並再與舊經驗連結，對文本就能更加熟悉，並掌握學習要點。

(三) 新五倫智慧創客教育「KTAV 單元學習食譜」

知識	知識名稱及意涵	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能理解<u>五柳先生傳</u>的寫作背景與文意。</li> <li>2. 能從閱讀中養成基礎訊息擷取能力。</li> <li>3. 能從文本歸納出作者的生平、個性與人生觀。</li> <li>4. 了解<u>陶淵明</u>託五柳先生以自況的筆法。</li> <li>5. 培養學生簡樸、不愛慕虛榮的性情。</li> <li>6. 體會<u>陶淵明</u>潔身自愛的情操。</li> <li>7. 能分別從個性、生活等角度描述人物的個性。</li> </ol>	知識解碼要領	<ul style="list-style-type: none"> <li>■鷹架</li> <li>■步驟</li> <li>■成因</li> <li>■脈絡</li> </ul>
技術	教學活動與學習步驟	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 密室逃脫中的故事背景： 以<u>陶淵明</u>第三次辭官為背景，讓學生化身為小吏，從文本多方認識<u>陶淵明</u>，理解他歸隱的想法。</li> <li>2. 學習重點： 文本資料擷取與文意理解。</li> </ol> <p>關卡一：整理文本中的生難字</p> <p>關卡二：根據第二段句意，選出符合文章環境的描述。</p> <p>關卡三：觀看影片後，使用 Holiyo 回答問題，了解主角五柳先生就是<u>陶淵明</u>。</p> <p>關卡四：根據課文，完成五柳先生的簡歷表。</p> <p>關卡五：將完成的簡歷表交給教師，報告<u>陶淵明</u>的歸隱的心志，即完成解謎遊戲。</p>	知識螺旋焦點	<ul style="list-style-type: none"> <li>■內化</li> <li>■對話</li> <li>■活化</li> </ul>
能	師		知	■真(致)

力	生	1.學生合作解謎	2.學生使用 Holiyo 回答問題	識	用知識)
實	物			重	■善(經
作	品			組	營技術)
				系	■慧(共
				統	好價值)
價	成	1. 能從傳記文學作品中，認識傳記人物的個性與價值觀。		知	■真實
值	果	2. 能知道處於匱乏或困境時，如何面對以及調適心境。		識	■體驗
價	值	3. 能學習如何透過自傳行銷自我。		創	■適性
詮	釋			新	■創新
				價	
				值	

(四) KTAV 作品卡

課程包 QRcode 與網址	 <p>五柳先生傳</p>  <p><a href="#">五柳先生傳 課程包</a></p>
教學資源概要	 <p>劉裕</p> <p>這是秘密任務，務必謹慎小心，若被桓玄的遺軍發現，就算未死，也必定受傷！</p>
	 <p>陶淵明</p> <p>我已經下定決心要退居山野，請將我的志向告知劉裕大人，說服他成全我。</p>

### 古老卷軸

組別：\_\_\_\_\_

**任務一** 一堆密密麻麻的文字中，隱藏著線索，究竟如何解開……

提示：在下方表格中用鉛筆圈出各題正確的答案，按順序連線，會浮現一個終極密碼。

01 陶「滯」？

02 「益」號？

03 黔「婁」？

04 無穢氏之民「猷」？

05 曾不「吝」情去留？

06 「口×\」名而來？

07 舐「尸尤」賦詩？

08 「ㄐ一ノ ㄐ一ノ」營營？

09 「父ㄉ∨」示己志？

10 動「出ㄉノ」得答？

一、	<一ノ∨	頤	《ㄉノ	口∨	概
浪浪	暴	則	乃又∨	殤	急急
ㄐ一ノ\	觸	擇	乃一ノ\	割	ム
瀟	ム\	基	拱	折	睦
<一ノノ	臣	口	舐	婁	口ノ
啣啣	乃一ム\	商	尸ノ	乃又ノ	乃又ノ

終極密碼？\_\_\_\_\_

### 古老卷軸

組別：\_\_\_\_\_

**任務二** 被法術封印而散落的文字，各自成為一組神秘指引……

根據工具書記載，裡面有著一段古老咒語：「環堵蕭然……以此自終。」依照內容所述，你能瞭解隱隱士的家境嗎，請根據封印的字找出來吧！

一		如	洗						
	文	食							
		繼	煇	襪					
		果	家	徒					
		腹	牛						
			鵝		百	結			
		弊	衣	薰		對			

提示：字排列成詩，請由字排列

提示詩句	四舍雖遠常 歸心何處 白鷗歸去 是始相逐 莫道無消息 結草色何曾 自來不絕 動馬逐逐 如合已又 星漢共如 自來滿 金風滿 雲滿 此情不覺 吟嘯不覺 嗚嗚不覺 嗚嗚不覺 馬蹄食 馬蹄食	一年芳草 風吹不絕 風吹不絕 風吹不絕 風吹不絕 風吹不絕 風吹不絕 風吹不絕 風吹不絕 風吹不絕	衣履破爛不堪 三餐不繼 吃不能	環堵蕭然 以此自終 以此自終 以此自終 以此自終 以此自終 以此自終 以此自終 以此自終 以此自終
辨識方向	←	←	←	←
填入方向	→	→	→	→
成語解釋	家中只剩下四周的牆壁。	衣服破爛不堪。	三餐不繼。	吃不能。

課程  
剪影



(五) 學生回饋  
盧\*婷：

老師開學就說會有一堂課可以玩密室逃脫的遊戲，所以一直都很期待。今天這堂課看到老師精心做的投影片和解謎遊戲，有簡單也有困難的題目，但都可以透過小組討論來完成，讓我不那麼害怕，很喜歡這堂課，希望之後還能再上到，謝謝老師。

#### (六) 教學省思

在關卡設計上，以盡量減少複雜度為目標，減輕學生解題負擔。但當中的藏詞概念，雖是燈謎或解謎遊戲常用的手法，仍是屬於國一階段尚未學習到的內容，因此應再另外設計說明的投影片。

這是國一學生學習到的第三篇文言課文，有前兩課短篇文言的經驗，可見大部分學生已可自行嘗試解讀，但仍有學生課後反應，在碰到不熟悉的文言題目時，若沒有足夠的注釋輔助，還是會想要先跳過。因此筆者期望未來能再根據文言識讀方法，進行文言解讀的輔助教學，幫助學生能夠自在遨遊於文言文文中，不再碰壁退縮。

### 二、以心臟病遊戲來精熟平仄判讀

#### (一) 課程說明

國一學生在進入近體詩的學習時，除了格律是首要學習內容，字的平仄也是新概念。由於古音與現代注音仍有差異，若是不熟悉本土語的學生，對於急促音的入聲字就更難判別出來。因此，在詳細解說後，筆者先設計詩詞學習單，請學生對題目先做初步的平仄判別，再結合 google classroom 給予查詢工具——對聯平仄查驗網站，教導學生正確使用網路輔助學習。學生在對學習單進行批改後，筆者要求其將首次嘗試而答錯的字做記號，在檢討完成後就可以進入遊戲。

#### (二) 遊戲設計理念與進行方式說明

##### 1. 設計理念：

此遊戲主要是運用心臟病的緊張節奏感，讓學生能快速精熟幾個比較常出現的急促音，加強學生印象，以達到有效的學習。

2. 進行方式：

將學生分組與分工，安排4至6位學生一組，兩人先進行對抗，其餘人當紀錄與裁判，將答錯的卡牌紀錄下來，並一起監督答題是否正確。一隊答完結算分數後找老師換卡牌，再進行下一隊的對抗。

- (1) 以心臟病的遊戲方式進行，翻牌後最先喊出正確平仄的人可以獲得該卡牌。
- (2) 答錯的卡牌先交給紀錄的同學，待卡牌都答完後，將答錯的卡牌洗牌後再繼續進行對抗，直到所有牌答題結束即可結算分數。
- (3) 每隊完成後都會換另一組卡牌再進行另外兩人的對抗，因此大家都能至少參與到兩組不同的題目。
- (4) 所有人答題結束，老師再根據常答錯字進行說明，加深學生學習印象。


(三) 新五倫智慧創客教育「KTAV 單元學習食譜」

知識名稱及意涵	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能清楚判別字的平仄。</li> <li>2. 能分析絕句與律詩中的押韻字和對仗句。</li> <li>3. 了解近體詩與現代詩格律的差異。</li> </ol>	知識解碼要領	<ul style="list-style-type: none"> <li>■編序</li> <li>■鷹架</li> <li>■步驟</li> <li>■原型</li> <li>■成因</li> <li>■脈絡</li> </ul>
技教	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 帶學生朗誦課文內的三首詩，加強每個字的四聲</li> </ol>	知	<ul style="list-style-type: none"> <li>■內化</li> </ul>


術	學 活 動 與 學 習 步 驟	<p>調，進行平仄說明與判別教學。</p> <p>2. 教導使用平仄查驗工具輔助學習。</p> <p>3. 以詩詞學習單檢測學習結果，並對於錯誤概念進行修正。</p> <p>4. 玩平仄心臟病的卡牌，與同儕互相檢視學習是否正確。</p> <p>5. 教師對於班級同學常錯字再次進行解說，加深學習印象。</p>	識 螺 旋 焦 點	<p>■外化</p> <p>■活化</p> <p>■深化</p>
能 力	師 生 實 物 作 品	<p>1. Google classroom 對聯平仄查驗工具</p>  <p>2. 平仄卡牌</p> 	知 識 重 組 系 統	<p>■真(致 用知識)</p> <p>■慧(共 好價值)</p>
價 值	成 果 價 值 詮 釋	<p>1. 能從遊戲中檢視自己的學習是否正確。</p> <p>2. 熟悉平仄後，對於之後判別格律、對仗、押韻等，都能信手拈來。</p>	知 識 創 新 價 值	<p>■真實</p> <p>■體驗</p> <p>■精緻</p> <p>■卓越</p>

(四) KTAV 作品卡

課程包  
QRcode  
與網址



平仄心臟病



[平仄心臟病 課程包](#)

教學資源概要



(黃)平仄心臟病 小組紀錄單 班級： \_\_\_\_\_

組員姓名：翻( )、紀錄( )、搶答( )

題目	答題者(座號)	答題者回答 平(一) 仄(1)	正確答案 平(一) 仄(1)	回答正確打勾
千			—	
白				
八				
巴				
德				
盧			—	
黑				
別				
決				
職				
百				
涕				
爺			—	
春			—	
賦				
拊				
盡				
仄				
平			—	
鶴				
窮			—	
目				
窮				
北				

**平仄心臟病 課前準備單**

班級： \_\_\_\_\_ 座號： \_\_\_\_\_ 姓名： \_\_\_\_\_

第一步：課內平仄字判別

請在字的右邊填入平仄符號

登	觀	雀	樓					王	之	漢	
白	日	依	山	盡	。	黃	河	入	海	流	。
歌	窮	千	望	日	。	更	上	一	層	樓	。
聞	官	軍	收	河	南	河	北			杜	甫
劍	外	忽	傳	收	窮	北	。				
初	聞	涕	洟	滿	衣	裳	。				
卻	看	妻	子	悲	何	在	。				
漫	捲	詩	書	喜	欲	狂	。				
白	日	放	歌	隔	嶺	滿	。				
青	春	作	伴	好	還	鄉	。				
即	從	巴	峽	穿	巫	峽	。				
使	下	襄	陽	向	洛	陽	。				

第二步：課外平仄字判別

請參考學習單 P7 入聲字補充，在字的右邊填入平仄


千	白	八	德	盧	黑	別	決	職	百
峽	拊	北	一	仄	襄	襄	坤	孫	涕

第三步：運用工具，查驗平仄

參考資源：

1. 網路搜尋「對聯平仄查驗」或掃描 QRcode
2. 輸入步驟一、二表格裡的字，查詢正確平仄，並使用紅筆訂正。
3. 將訂正後的格子用螢光筆或紅筆框起來，記熟後就可以準備挑戰「平仄心臟病」的遊戲囉！

課程剪影





#### (五) 學生回饋

蔡\*澄：

我覺得一邊玩遊戲一邊學習十分有趣，也讓我記得更多字的平仄。比起傳統枯燥乏味的學習，我更喜歡這種把遊戲融入學習的活動，希望下次還可以再玩類似的遊戲。

林\*慧：

這個遊戲讓我更熟悉平仄，也很好玩。原本不太熟悉的字，透過遊戲也能更快狠準的判斷正確了。這次的課程我覺得真的很好玩，邊學邊玩讓我覺得很放鬆，希望下次還能有類似的課。

#### (六) 教學省思

雖然都是在檢討完課前準備單才進入遊戲，但仍有部分同學對基本的平仄尚不熟悉，當卡牌之中又加上急促音的字就更容易搞混，因此筆者下次會再將卡牌分類為基礎版與進階版兩種，讓學生能循序漸進的學習。

這次是以老師預先安排成員的方式去分組，按成員的程度先進行初次區分，但仍有部分學生礙於反應速度較慢、害羞等原因，導致有不好意思搶卡牌以及搶不到牌的狀況影響到得分，因此筆者觀察後會再以私下調配的方式，安排相同個性的學生互相對抗，減少此類的變因。

看到學生回饋之後還會想用這種方式學習，很開心能用這種簡單的小遊戲幫助到學生熟悉平仄，筆者未來會再多研發此類遊戲教學法，帶學生一關關突破對詩詞的心魔、發覺古典文學的可愛之處。

### 三、愛蓮說中的「誰是臥底」

#### (一) 課程說明

國二首先學習到的重點文言文是周敦頤的愛蓮說，這課的學習，除了要能解讀文本，更重要的是當中有以蓮比喻君子的形象，學完本課，學生要能夠將君子與小人做正確的區分，因此聯想到「誰是臥底」的遊戲，在學生對兩個概念有清楚的理解後，訓練其以從旁說明的方式試著講解，藉以檢測自己是否足夠清楚明白該詞的意義。

#### (二) 遊戲設計理念與進行方式說明

##### 1. 設計理念：

將「誰是臥底」中的角色名稱改為「誰是小人」，當中一樣有三個角色：君子、小人、白板。學生在看到題目後要對自己拿到詞彙的意思非常清楚，並以隱晦的方式去描述，在聽到別人的敘述後再去推敲哪些人是敵人、哪些人是隊友，是一個需要運用到較高階理解與判斷能力的遊戲。

為避免學生因對遊戲的不熟悉而影響到學習，因此會先讓學生玩一輪正常版的誰是臥底遊戲，觀察是否有不清楚之處，並適時給予引導，再進入課程。

##### 2. 進行方式：

遊戲進行前，會先引導學生找出本課出現的「相似」、「相對」、「易混淆」的詞彙，例如「隱逸者」與「富貴者」。帶學生先進行觀念釐清與猜題說明，再進入遊戲。



- (1) 每組8人，當中有一位學生是上帝視角，紀錄每個人的卡牌、引導遊戲進行。卡牌題目有四張君子、兩張小人、一張白板。
- (2) 學生拿到牌後可以翻課本，輪到發言時每人有1分鐘的時間可以闡述自己的卡牌，要注意在敘述上不可和別人重複。
- (3) 在聽過每個人的說明後，以投票方式決定小人是誰，票數最多的人退出比賽，兩個小人被投出或兩個君子被投出，遊戲即結束。
- (4) 遊戲結束後設計相關學習單，讓學生嘗試出題、解題、分析，加深對概念的釐清與理解。

(三) 新五倫智慧創客教育「KTAV 單元學習食譜」

知識	知識名稱及意涵	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能掌握象徵的寫作手法。</li> <li>2. 能了解蓮、菊、牡丹所象徵的意涵。</li> <li>3. 能分析君子與小人的差別。</li> <li>4. 能更精準掌握本課重要詞彙。</li> </ol>	知識解碼要領	<ul style="list-style-type: none"> <li>■鷹架</li> <li>■步驟</li> <li>■原型</li> <li>■脈絡</li> <li>■系統</li> </ul>
技術	教學活動與學習步	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 帶學生對文本概念釐清後，各組發下卡牌開始遊戲。</li> <li>2. 每人每輪有1分鐘可以從旁闡述自己的卡牌，讓隊友找到自己、也隱藏身分不讓敵人發現。</li> <li>3. 所有人敘述完畢後，即票選出大家認為的小人，被票選出的人即退出遊戲。</li> <li>4. 兩個小人被投出或兩個君子被投出，遊戲即結束。</li> </ol>	知識螺旋焦點	<ul style="list-style-type: none"> <li>■交流</li> <li>■對話</li> <li>■深化</li> </ul>

	驟	5. 遊戲後的學習單，學生的角色換為出題者，要自行找兩個詞彙去做釐清與分析，進行高層次思考。		
能力	師生實物作品		知識重組系統	真(致用知識) 慧(共好價值)
價值	成果價值詮釋	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 培養旁敲側擊的能力。</li> <li>2. 能精確掌握文言文中文句精髓。</li> <li>3. 進行有效的邏輯與對話。</li> <li>4. 具有觀察與分析能力。</li> </ol>	知識創新價值	創新 精緻 卓越

(四) KTAV 作品卡

課程包 QRcode 與網址	 <p>愛蓮說中的誰是臥底</p>  <p><a href="#">愛蓮說中的誰是臥底 課程包</a></p>
----------------------	---

教學資源概要

**桌遊介紹**

「誰是臥底」的改編版桌遊角色為君子、小人、路人，必須清楚自己的身分和任務，千萬不可被敵方識破……

**愛蓮說**

1. 使用象徵手法寫蓮、菊、牡丹。
2. 不直接說明君子的形象，而是藉蓮的特質來展現不凡。
3. 以菊、牡丹來襯托出君子的美德。

**遊戲要點：**

1. 要能清楚掌握卡牌的含義
2. 從含義去推測對手的牌
3. 根據對話判斷盟友及是誰
4. 找出彼此的共通點及破綻

**課程能學到……**

1. 君子的形象
2. 植物的象徵
3. 精準掌握詞語含義

**遊戲能培養……**

1. 旁敲側擊
2. 掌握文句精髓
3. 邏輯與對話
4. 觀察與分析

**學習單說明**

1. 從課本中找出適合出題的兩個詞彙
2. 分別將詞彙的形狀或特色畫出
3. 說明兩個題目的正確解釋與描述
4. 以隱晦又不失去本義的方式闡述
5. 找出兩者的共通點與相異處

**Part1 換我來出題**

**題目1**

隱逸者

從本課中找出兩個相似或異運用的概念/重點

**題目2**

富貴者

為你的題目設計圖案

**Part2 解釋題目**

為題目各列出3種解釋

1. 這個詞語/字/成語的正確意思
2. 詞性/類別/特色/其他
3. 自由發揮

**1**

列點說明

1. 隱居的人
2. 居住在杳無人煙的地方
3. 不問世事

**2**

列點說明

1. 有錢人
2. 通常住在高級住宅
3. 比爾蓋茲

**Part3 以隱晦的描述來說明卡牌內容**

分別對兩個題目寫下模糊卻不失真的描述，思考如何隱藏身分也同時讓隊友辨認。(列舉3項)

**1**

1. 自由自在
2. 過很快樂的生活
3. 是一種人生選擇

**2**

1. 有人出生就如此，有人是靠自己努力
2. 可能會被討厭
3. 這類人可能掌握世界80%的資源

**路人自保妙方**

1. 住的地方對他來說很舒服
2. 是種理想中的生活方式
3. 這一類人可以決定自己想要什麼

假如抽到「路人」卡牌，需要找出這兩個題目的共通性，繪試著根據你設計的題目，想想兩者之間有哪些關聯。(列舉3項)

課程剪影





#### (五) 學生回饋

陳\*威：

還好老師在一開始有先播放教學影片、而且第一次先讓我們玩基本款，讓我更熟悉怎麼玩。在過程中大家講的內容都很像，所以很難猜，直到老師來叫我們把要講的內容寫下來，再個別教我們怎麼換句話說，遊戲才更順利進行。我覺得這堂課讓我對課文更熟悉了，希望之後有機會還能玩類似的桌遊，讓國文課更有趣。

#### (六) 教學省思

對於沒玩過誰是臥底的學生來說，這算是複雜的遊戲，所以用將近 15 分鐘讓學生熟悉玩法。之後在正式進行時，又因為學生對詞彙的了解都是前面課堂講過的內容，所以講出來的詞都很像，例如：抽到周敦頤的學生，直接說「他是一位君子」、「他用蓮花來自喻」，而對手上的牌是「陶淵明」，就會很快被猜出身分。因此筆者在巡視時，對於描述的部分有再加以指導，教學生把內容改為「不願與別人同流合汙」、「他用植物來象徵自己的志向」等較隱晦的句子，讓學生清楚如何描述才能避免自己被票選。

在課後學習單設計上，有再次提示本課學習重點，也因為是產出型的題目，所以讓學生花更多時間回家思考，期望在課程之後，能逐步培養學生舉一反三的能力，往後若有創造型遊戲，也能更快活用所學。

本課所使用的誰是臥底桌遊，在題目設計上需要花較多心思去搭配內容，因為這課能連結的概念較有限，因此筆者在未來帶學生進行大方向的總複習時，會再嘗試使用這套桌遊，讓題目可以更全方位，使學生能在遊戲中喚回所學的內容，進而進行知識的歸納與統整。

#### 四、題辭應用之機密代號

##### (一) 課程說明

題辭是生活中常見的應用之一，卻又因為範圍太廣，成為容易被學生放棄的主題之一，因此在對這單元進行基本講解和關鍵字說明後，筆者設計課前準備單，將常見題辭列出，讓學生事先判斷出類別，再以這些題辭為範圍去設計遊戲，讓學生在操作中加深印象，使其將所學更精熟，並且能做出歸納。

##### (二) 遊戲設計理念與進行方式說明


###### 1. 設計理念：

「機密代號」桌遊中，隊長和隊員要能夠精確判斷檯面上卡牌的關聯性，合力完成問題與答題，因此很適合讓學生透過這種方式去將相同類別的題辭作連結，加深記憶。

###### 2. 進行方式：



- (1) 每組6人，兩兩一組，分為紀錄組、紅隊、藍隊。
- (2) 紀錄組成員可以知道題辭該如何搭配，負責監督、發牌、紀錄等，協助遊戲順利進行。
- (3) 紅隊與藍隊選出隊長，輪流用提示的方式告知組員哪些牌是他們的領地。提示方式為：「男喪2」、「祝賀開業1」。讓隊員去判斷要在哪些題辭上放該隊的顏色牌。
- (4) 最先將所有領地找出的隊伍獲勝，組員不變，找教師換另一組牌，換紀錄組和輸的組別再次進行對抗。

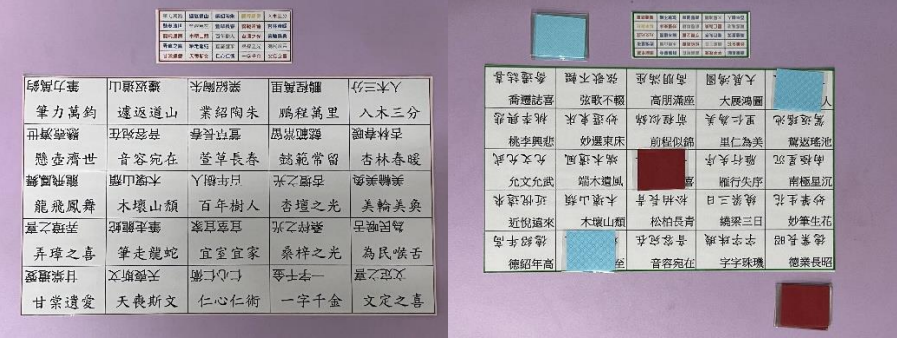
(三) 新五倫智慧創客教育「KTAV 單元學習食譜」

知識	知識名稱及意涵	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能清楚各題辭的意涵。</li> <li>2. 對於沒看過的題辭，能夠從關鍵字去判別可能蘊含的意義。</li> <li>3. 能將相同類別的題辭做統整與歸納。</li> </ol>	知識解碼要領	<ul style="list-style-type: none"> <li>■編序</li> <li>■鷹架</li> <li>■步驟</li> </ul>
技術	教學活動與學習步驟	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遊戲前帶學生確實完成課前準備單，熟悉各題辭的類別與關鍵字。</li> <li>2. 隊長根據提示告知隊員該隊的領地以哪些。假設檯面上有「懸壺濟世」和「杏林春暖」這兩個題辭，恰巧是藍隊的領地，則藍隊長的提示方式可以是「醫院2」或「醫生2」。</li> <li>3. 該隊隊員根據隊長的提示找出相對應的題辭，若選到的是另一隊的領地，則另一隊則可覆蓋顏色卡牌。</li> <li>4. 輪流進行答題，最先將所有領地找出來的隊伍獲勝。</li> </ol>	知識螺旋焦點	<ul style="list-style-type: none"> <li>■內化</li> <li>■對話</li> <li>■活化</li> <li>■深化</li> </ul>
能力	師生實物作品		知識重組系統	<ul style="list-style-type: none"> <li>■真(致用知識)</li> <li>■善(經營技術)</li> <li>■慧(共好價值)</li> </ul>

價值	成果價值詮釋	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能選擇適當的題辭在恰當的時機做應用。</li> <li>2. 能在未來題辭寫作時做到取材適當、措辭典雅。</li> <li>3. 對於題辭應用具有分析與歸納的能力。</li> </ol>	知識創新價值	■真實 ■傳承 ■創新
----	--------	---	--------	-------------------

(四) KTAV 作品卡

課程包 QRcode 與網址	 <p>題辭應用之機密代號</p>  <p>題辭應用之機密代號 課程包</p>
----------------------	---

教學資源概要	
--------	--

課程剪影	
------	--



#### (五) 學生回饋

葉\*瑜：

機密代號這個遊戲讓我更認識題辭，也引起我的學習動機，玩久了也把題辭和意義背起來了。

呂\*玠：

我覺得這個遊戲很考驗隊長的語言表達能力，不然一不小心就會讓隊員選錯，就浪費一次寶貴機會。用遊戲來學國文真的很有趣，能加深對這些詞語的記憶，而且大家都很投入，看得出來大家都很享受在這類課程中。

#### (六) 教學省思

曾經在線上教學時帶學生玩過線上版的題辭之機密代號，剛好在設備的限制下注意到應該要固定題目位置，因此將原本機密代號桌遊的隨機發牌方式稍作改良，才不會發生學生明明選到正確的題辭，卻因為不是該隊的領地而造成學習混亂。

介紹玩法的影片中是含有陷阱題的，一樣是怕影響錯誤的學習遷移而將這個項目移除。而在學生玩過兩輪，已經足夠熟悉題辭後，也有向我建議可以在設計領地上加上炸彈牌組，會讓遊戲更刺激。筆者在未來會再將題目改良，分為基本、進階、挑戰類，讓學生根據能力挑選適合的牌組進行學習。

很開心能看到學生藉由遊戲，悠遊於浩瀚文學之海，一點一滴累積學習，也不再排斥這類型的學習內容，看到他們樂在其中的笑容，是我繼續探索、研發課程的動力。

### 參、結語

筆者以 KTAV 學習食譜設計的這四堂遊戲學活動後，發現以此模式備課，能讓每個單元在知識、技術、能力、價值上都能顧及學習焦點，而達到有效、有互動、有溝通的學習，使這門課不單單只是教學，更讓師生在課程中能共創出新意。當學生與教師一同從做中學，就能建構出具有價值意義的創客，當中最有感的是，能以此讓學生於操作中達到教師所期望的知識遞移。

透過這些課程，可以感受到遊戲教學法為學生帶來的正面影響，在過程中不僅提升其學習動機，更透過合作與競賽，為學生帶來學習信心。對教師來說，遊戲是一項靈活、多元的教學工具，讓教學不會只是灌輸，而是能從中一步步引導學生培養思考能力。

筆者在這之中看見學生樂於學習、勇於面對難題、積極主動的參與、提出有效策略等，在國文教學中十分樂見這樣的學習態度與遞移，期望未來能與師生共創出更多創意文學桌遊，增加學生對於課程的興趣和參與度，從而達到更有效的學習。