

臺北市 111 年度民權國小區域性資賦優異教育方案簡章

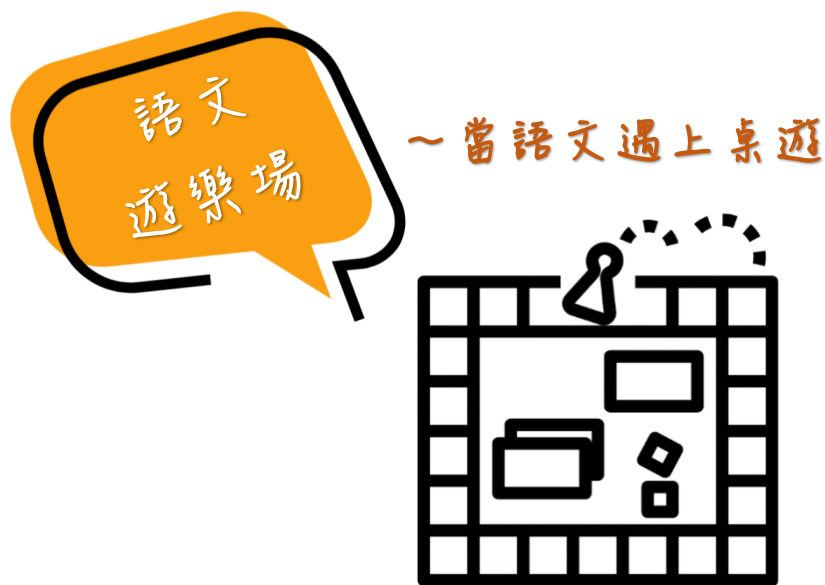
語文遊樂場～當語文遇上桌遊

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(內含特殊族群資優生 2 人)
七、甄選標準	(一)報名標準： 1. 現就讀本市教育局公私立國民小學三、四年級學生，語文領域表現優異之學生，其語文領域在 110 學年度上學期平均成績達 90 分以上。(報名表請參閱附件一)。 2. 現就讀本市教育局公私立國民小學三、四年級學生，經由老師推薦，在語文領域表現優異之學生。(請老師填寫推薦函。格式請參閱附件二，若有相關證明請檢附)。 3. 本方案所稱特殊族群資優學生須符合以下標準之一： (1) 對語文議題有興趣與潛能並持有之低收入戶卡(證明)，且經導師確認並撰寫推薦函。(格式請參閱附件二，同時檢附低收入戶證明) (2) 領有特殊教育學生鑑定證明或身心障礙證明(或手冊)且對語文議題有興趣與潛能之學生，並須經導師或特教教師確認並撰寫推薦函。(格式請參閱附件二，並檢附身心障礙手冊影本) (二)錄取標準： 1. 依各校在報名截止日(111 年 5 月 27 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)及推薦函(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。 3. 預計錄取 30 名(內含特殊族群資優生 2 名)，若於報名截止期限內已逾 30 名，抽籤決定之。抽籤順序如下： (1) 報名特殊族群名單若超過 2 名，則亂數編號後抽籤，正取兩名。

	若無特殊生，則將該名額併入一般生抽籤。 (2) 報名一般生若超過 28 人，則亂數編號後抽籤，正取 28 名。
八、辦理期程	111 年 7 月 4 日(一)~111 年 7 月 8 日(五)上午 9：00~下午 16：00 (計 5 天，共 30 節課)
九、辦理地點	臺北市立民權國民小學
十、報名方式	(一)報名時程： 1. 原就讀學校請於 111 年 5 月 27 日(五)下午四時前截止報名，承辦學校之截止收件時間為 111 年 6 月 2 日(四)下午四時止。 2. 承辦學校彙整審核報名資料後，將於 111 年 6 月 10 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 111 年 7 月 4 日(一)開課當天繳費，每位學生 700 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：將報名表與審核表填寫完畢後，一起裝訂，請於報名日期結束前，以聯絡箱(005)或郵寄方式送達至臺北市民權國小特教組。
十一、辦理經費	學 生 收 費： 經錄取者，每人收費 700 元。 (其中兩名特殊學生免費，若特殊族群學生超過兩名，其免費資格則以抽籤決定之；則其餘學生加入一般生抽籤名單進行抽籤。)
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

- 認識文字部件
- 文字部件應用

文字煉金術

- 詞語應用
- 成語應用

畫中有話

- 語文與圖像
- 圖像思考創作

小小說書人

- 故事敘述
- 劇本創作

語言急轉彎

- 侃侃而談
- 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 7/4 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：鄭棕懌)	3	了解文字的拆解，增進學生對文字部件的靈敏度。
	解鎖文字力 2 7/4 DAY1 13:00~16:00	【文字部件應用】 透過文字遊戲培養學生邏輯能力，並增進學生對文字的提取能力，適當的應用文字。 針對以上的桌遊與文字遊戲概念進行遊戲設計的分析，引導學生以運用文字部件的原理，設計文字遊戲。(設計的成品將收錄學生個人成果冊中。)	蔡青橋 老師 (助教：林依婕)	3	連結文字的先備知識，增進文字連結的廣度，設計以文字部件為概念的遊戲。
	文字煉金術 1 7/5 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：鄭棕懌)	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。
	文字煉金術 2 7/5 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。(設計的成品將收錄學生個人成果冊中。)	鄭棕懌 老師 (助教：林依婕)	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。
	畫中有話 1 7/6 DAY3 9:00~12:00	【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，並以創作一首新詩為目標，將文字修改為一首新詩。	蔡青橋 老師 (助教：林依婕)	3	運用創造力，將圖畫利用文字完整表達意涵。

畫中有話 2 7/6 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)，引導學生以寫作的方式，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。(設計的新詩與圖畫作品為學生個人成果冊之封面設計。)	林依婕 老師 (助教： 鄭棕懌)	3	學生能發揮創意，將文字使用圖樣表達。
小小說書人 1 7/7 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。	鄭棕懌 老師 (助教： 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。
小小說書人 2 7/7 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。(設計的成品將收錄學生個人成果冊中。)	蔡青橋 老師 (助教： 林依婕)	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。
語言急轉彎 1 7/8 DAY5 9:00~12:00	【侃侃而談】 以桌遊「侃侃而猜」為媒介，讓學生從較容易接觸的生活經驗出發，運用語文邏輯能力，同時透過彼此生活經驗的口語表達，培養語文表達、傾聽的能力與邏輯思考能力。	鄭棕懌 老師 (助教： 林依婕)	3	培養學生敘述生活經驗的能力，並能學習如何傾聽與給予回饋。
語言急轉彎 2 7/8 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。(設計的成品將收錄學生個人成果冊中。)	林依婕 老師 (助教： 鄭棕懌)	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。
成果發表 7/8 DAY5 15:00~16:00		林依婕 老師 (助教： 鄭棕懌)	1	回顧及回饋 頒發結業證書

二、師資背景說明：

✧ 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

✧ 鄭棕懌老師

臺北市萬華區西門國小資優班教師

臺北市立大學特殊教育研究所資優組 碩士

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

107 學年度全國有愛無礙教材比賽 第一名

指導學生參與 2019 網界博覽會 銀獎

✧ 蔡青橋老師

臺北市松山區敦化國小資優班教師

國立臺北教育大學語文與創作學系 碩士

臺北市 109-107 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

指導學生參加 109 年源源不絕全國桌遊比賽北區 第一名

臺北市民權國小 111 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					☐ 正取(1、2)	
學校名稱	區 國 小			學校電話		
就讀學校輔導室 審核蓋章				學校聯絡人職稱		
				學校聯絡人姓名		
二、學 生 基 本 資 料 欄						
學生姓名				出生日期	年 月 日	
就讀班級	年 班	性別		身分證字號		
E-mail						
家庭住址				家長聯絡電話 (緊急聯絡電話)	(O)	
					(H)	
					(手機)	
語文領域相關 特殊表現	注意：1. 請附 110 年度上學期語文平均成績 90 分以上之成績證明，並經學校核章證明與正本無異。 2. 請以條列式寫上競賽獲獎之相關事蹟，並須檢附相關證明文件影本。(無則免附)					
特殊需求	如：特殊疾病史、需輔導員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：_____ 中華民國 111 年 月 日					
	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、名字、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：_____ 中華民國 111 年 月 日					
備註	報名方式：即日起至 5/27(五)前請交至各校特教組，再請於 6/2(四)下午四時前採團體報名方式將報名表與推薦函以聯絡箱(005)送達民權國小特教組，錄取名單將於 6/10(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：民權國小資優班 林依婕老師(電話：2765-2327#550)					
審核結果 (本欄由民權國小審核後填寫)		☐ 錄取 ☐ 不錄取		說明	核章	

推 薦 函
Letter of Recommendation

本人_____係擔任學生_____的_____
課程，察覺該生深具語文潛能，尤其是_____

令我印象深刻，所以本人極力推薦該生參加 貴校舉辦的資
優教育方案。

此致

臺北市松山區民權國小資優班

推薦人服務單位_____

推薦人簽章_____