

# 臺北市第十六屆 教育專業創新與行動研究徵件



類 別：創新教學活動設計類

題 目：

一卡在手學習樂無窮—

「妙語說書人」桌遊融入中年級國語文教學研究

作者姓名：葉伯瑋、李靜怡、郭郁涵

服務機關：臺北市松山區民生國小

# 一卡在手學習樂無窮--

## 「妙語說書人」桌遊融入中年級國語文教學研究

服務學校：臺北市立民生國民小學 教師

作者：葉伯偉、李靜怡、郭郁涵

### 摘 要

本研究旨在研發創新思考的方法，幫助中年級學生提升語文的能力，並且增進學生對於語文學習的動力。

研究者為臺北市民生國民小學教師，研究對象為民生國民小學四年一班和四年五班中年級學生共 58 人。研究方法主要採用實作評量以及問卷調查等方法。所得資料除進行文字歸納整合外，並進行簡單之人數統計及百分分析。結果發現：

- 一、學生透過「妙語說書人」桌遊圖卡，增加國語文詞彙的學習與各種詞性的認識。
- 二、學生藉由「妙語說書人」桌遊圖卡，訓練觀察力、並發揮想像力，以能啟發創作靈感，促進學生表達想法。
- 三、學生透過「妙語說書人」桌遊圖卡，從遊戲中學習，增進對國語文的學習興趣。

**關鍵字：**語文類桌遊、圖像學習、創意寫作

## 目 錄

壹、前言.....	4
貳、教學設計理念.....	5
參、教學架構.....	6
肆、教學活動內容.....	6-15
(一) 語詞的家.....	6
(二) 主題高手.....	10
(三) 我是故事達人.....	12
伍、學生學習成果.....	15-17
(一)「語詞的家」海報作品.....	15
(二)「主題高手」學習單作品.....	16
(三)「我是故事達人」作文單作品.....	17
陸、教學活動實施回饋.....	18-19
柒、檢討與省思.....	20
參考資料.....	21
附錄.....	22-24
(一) 附錄一、「主題高手」學習單.....	22
(一) 附錄二、「我是故事達人」作文單.....	23
(三) 附錄三、學習心得問卷.....	24

「妙語說書人」桌遊融入中年級國語文教學研究

葉伯瑋、李靜怡、郭郁涵

## 壹、前言

我們發現這學期開始班上有不少的孩子們，在課餘時間，喜歡討論桌遊，而且他們樂在其中的專心態度，更勝於課堂。於是想到曾經玩過的「妙語說書人」桌遊遊戲，對於學生的學習等應該有所助益，因此設計了桌遊卡融入國語文教學的課程。「語詞的家」希望能讓學生從遊戲中啟發對國語文的學習樂趣，除了增進國語文詞彙，透過觀察「妙語說書人」桌遊卡的圖片，引導學生多方思考，希望能幫助學生在創作時，可以運用關鍵字，寫出小短文。

「妙語說書人」桌遊卡有 84 張，每張的圖卡都能啟發學生豐富的想像力，「主題高手」則設計讓學生藉由看圖思考，除了能靜心觀察，並學習如何訂定題目，幫助自己更了解訂題目在文章中的重要性。

「我是故事達人」創作部份，則希望學生能透過教師的引導，先運用九宮格找出關鍵詞句、人事時地物的思考模式想出基本架構，完成一篇故事，和同學互相分享彼此創作。

## 貳、教學設計理念

### 一、關於「妙語說書人」桌遊

「妙語說書人」是目前很受歡迎的桌遊之一。從第一代的八十四張圖卡，目前已經到第四代，每張圖卡都非常精美且具有故事性。本教案以第一代桌遊卡玩法為教學教材。第一代「妙語說書人」玩法是三到六名玩家，每人選一隻造型兔和相同顏色的卡牌作為計分用。遊戲流程是從各玩家中先選一人當說書人，說書人則須選一張牌做簡單的敘述，其描述可以是一個字、一個詞或一句話…等，唯不能讓其他玩家看到該張牌的圖案。其他玩家，則從自己的卡片中選相似說書人敘述的牌卡，加入票選。有猜中說書人的牌者即可得分。

### 二、「妙語說書人」桌遊對教學助益

#### (一)減少使用 3C 產品

目前多數的教學因為廠商都會提供精美的教學光碟，教師和學生都習慣聲光俱佳的軟體，「妙語說書人」圖畫吸引人，又有遊戲性，能幫助教師活化課堂學習，學生從遊戲中獲得學習樂趣。

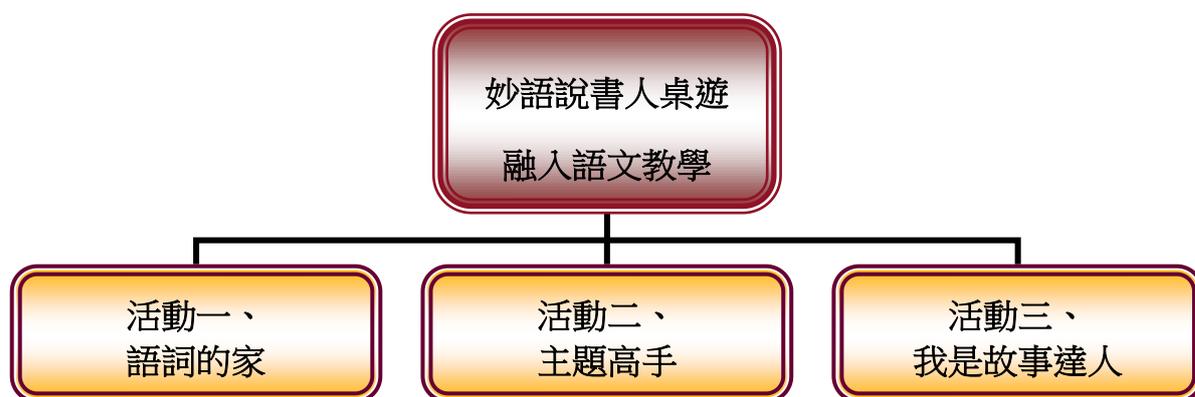
#### (二)增進學生同儕互動

「妙語說書人」桌遊不只可融入學生互動學習，課餘時間也可當休閒遊戲。課程以小組討論方式進行，能增加學生腦力激盪的訓練，且能發揮學習共同體之成效。而且透過課堂的教學也更能幫助他們私下遊戲時，發揮思考力和想像力。

#### (三)圖像學習幫助創意寫作

「妙語說書人」桌遊每張圖卡皆充滿故事性，且主題多元，可發展出不同型態的故事。學生在以往傳統模式的作文寫作上，因寫作能力尚未成熟，故嘗試以圖卡做引導，學生可藉由觀察圖卡作為寫作素材，並能藉此發揮創意，完成短篇故事創作。

### 參、教學架構



### 肆、教學活動內容

#### (一)活動一：語詞的家

領域 名稱	語文領域	主題 名稱	語詞的家
教材 來源	自編教材；妙語說書人桌遊卡		
能力 指標	<p>相符合之能力指標</p> <p>語文領域指標：</p> <p>國語文學習領域：</p> <p>2-2-1-1 能養成仔細聆聽的習慣。</p> <p>2-2-2-3 能發展仔細聆聽與歸納要點的能力。</p> <p>3-2-1-1 在討論問題或交換意見時，能清楚說出自己的意思。</p> <p>6-2-1-2 能相互觀摩作品。</p> <p>6-2-1-3 能經由作品欣賞、朗讀、美讀等方式，培養寫作的興趣。</p> <p>6-2-2-1 能練習寫作簡短的文章。</p> <p>6-2-5-1 能養成觀察周圍事物，並寫下重點的習慣。</p> <p>6-2-9 能瞭解標點符號的功能，並在寫作時恰當的使用。</p> <p>6-2-10 能發揮想像力，嘗試創作，並欣賞自己的作品。</p>		

教學時間	三節( 120 分鐘)
設計者	李靜怡、郭郁涵
教學目標	<p>1.能分辨出語詞的詞性。</p> <p>2.能利用桌遊卡中想到的相關語詞寫出小短文。</p>
教學內容	<p>事前準備：教師將桌遊卡做成簡報檔。</p> <p><b>活動一、詞性大考驗</b></p> <p><b>壹、準備活動</b></p> <p>(一)引起動機：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.教師請學生先觀看簡報檔中的圖片。</li> <li>2.教師引導學生從圖片中想出語詞，並寫在黑板上。</li> <li>3.教師請學生將黑板上剛才回答的做分類。</li> </ol> <p><b>貳、發展活動</b></p> <p>(二) 語詞大進擊：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.教師介紹常用的語詞詞性。 名詞、動詞、副詞、形容詞</li> <li>2.請學生將信封袋中的桌遊卡拿出觀看，並分組討論從卡片中想出各種語詞寫在海報上。</li> <li>3.教師展示簡報檔中各組的桌遊卡，但不說明是哪一組，請每一組將想到的語詞說出，看哪一組最快被猜中。</li> <li>4.教師將各組的語詞口述，請學生說出該語詞的詞性。</li> </ol> <p><b>參、綜合活動</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.教師總結歸納名詞、動詞、副詞、形容詞的特性。</li> <li>2.請學生將討論的語詞草稿單收好，提醒下節課創作故事會使用。</li> </ol> <p style="text-align: center;"><b>第一節課結束</b></p>

## 第二節和第三節課開始

### 活動二、語詞大串聯

#### 壹、準備活動

- 1.教師發下各組的桌遊卡及海報紙，請各組的學生先將上節課的語詞草稿單上的語詞寫在海報上。

#### 貳、發展活動

- 1.教師請學生運用剛才語詞草稿單的關鍵詞配合桌遊卡想故事內容。
- 2.請學生先將草稿擬寫在空白紙，內容完成後，再抄寫在海報紙上。
- 3.教師在學生討論過程中，分組輪流指導。
- 4.教師請完成創作的組別，依故事內容畫上插圖。

#### 參、綜合活動

- 1.教師請學生分組上臺分享海報和故事內容。
- 2.請學生分享本次活動的心得。

## 教學活動紀錄

### 教學過程照片：



教師引導學生從圖片中想出語詞，並寫在黑板上。

### 教學過程照片：



學生討論桌遊卡，並想出各種語詞。

## 教學活動紀錄

教學過程照片：



學生認真觀看桌遊卡想內容。

教學過程照片：



學生認真觀看桌遊卡想內容。

教學過程照片：



學生用心討論編寫故事。

教學過程照片：



教師巡視並指導學生故事及海報可以加強的地方。

教學過程照片：



學生認真分享故事。

教學過程照片：



學生認真分享故事。

(二)活動二：主題高手

領域 名稱	語文領域	主題 名稱	主題高手
教材 來源	自編教材；妙語說書人桌遊卡		
能 力 指 標	相符合之能力指標 語文領域指標： 國語文學習領域： 2-2-1-1 能養成仔細聆聽的習慣。 2-2-2-3 能發展仔細聆聽與歸納要點的能力。 3-2-1-1 在討論問題或交換意見時，能清楚說出自己的意思。 6-2-1-2 能相互觀摩作品。 6-2-1-3 能經由作品欣賞、朗讀、美讀等方式，培養寫作的興趣。 6-2-5-1 能養成觀察周圍事物，並寫下重點的習慣。 6-2-9 能瞭解標點符號的功能，並在寫作時恰當的使用。		
教學 時間	一節( 40 分鐘)		
設計者	李靜怡、郭郁涵		
教學 目標	1.能運用桌遊卡想出適合創作的題目。 2.能知道訂定題目的基本原則。		
教學 內容	<b>壹、準備活動</b> 教師將桌遊卡做成簡報檔。 <b>貳、發展活動</b> (一)引起動機： 1.教師播放桌遊卡簡報檔請學生將桌遊卡和題目配對。 2.請學生說一說配對的理由。		

	<p>3.教師說明桌遊卡設定題目的原則。</p> <p><b>(二)主題高手</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.教師發下各組的信封袋，每組袋內都有一張桌遊卡。</li> <li>2.請學生觀察每張卡並分組討論在小白板寫出題目。</li> <li>3.請學生將題目和訂定的理由寫在學習單上。</li> <li>4.各組上臺報告討論的結果。</li> <li>5.請學生想一想各組題目訂定的優點和缺點。</li> </ol> <p><b>(三)主題大風吹。</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.教師學生觀察其他組(選二組)的桌遊卡。</li> <li>2.請學生個別將題目和理由寫在學習單上。</li> </ol> <p><b>參、綜合活動</b></p> <p>教師總結訂題目的基本原則。</p>
--	--

<b>教學活動紀錄</b>	
<p><b>教學過程照片：</b></p> 	<p><b>教學過程照片：</b></p> 
<p>教師講解訂主題的原則。</p>	<p>學生分組討論桌遊卡題目。</p>
<p><b>教學過程照片：</b></p> 	<p><b>教學過程照片：</b></p> 
<p>學生上臺報告討論的結果。</p>	<p>教師展示各組討論的答案。</p>

(三)活動三：我是故事達人

領域 名稱	語文領域	主題名稱	我是故事達人
教材 來源	自編教材；妙語說書人桌遊卡		
能力 指 標	相符合之能力指標 語文領域指標： 國語文學習領域： 2-2-1-1 能養成仔細聆聽的習慣。 2-2-2-3 能發展仔細聆聽與歸納要點的能力。 3-2-1-1 在討論問題或交換意見時，能清楚說出自己的意思。 6-2-1-2 能相互觀摩作品。 6-2-1-3 能經由作品欣賞、朗讀、美讀等方式，培養寫作的興趣。 6-2-2-1 能練習寫作簡短的文章。 6-2-5-1 能養成觀察周圍事物，並寫下重點的習慣。 6-2-9 能瞭解標點符號的功能，並在寫作時恰當的使用。 6-2-10 能發揮想像力，嘗試創作，並欣賞自己的作品。		
教學 時間	二節(120 分)		
設計者	李靜怡、郭郁涵		
教學目標	1.能從桌遊卡中找到關鍵詞。 2.能運用曼陀羅九宮格完成架構表格。 3.能運用關鍵詞寫出小故事。		
教學內容	<b>壹、準備活動</b> 教師將桌遊卡做成簡報檔。。 <b>貳、發展活動</b> (一)引起動機：		

- 1.教師展示前兩次活動的作品請學生回顧。
- 2.教師朗讀自己運用桌遊卡寫出的故事讓學生欣賞。

## (二)我是故事達人

- 1.教師請學生說一說剛才的故事中聽到什麼。
- 2.教師指導學生寫故事的技巧。
  - (1)訂定題目
  - (2)運用九宮格分析人事時地物
  - (3)找出可運用在內容中關鍵詞
- 3.請學生按照教過的技巧分析故事的內容。
- 4.請學生分組討論運用相同的人事時地物，編寫出不同的故事情節。

## 叁、綜合活動

- 1.請學生上臺講述重新編寫的故事。
- 2.教師再次統整寫故事可運用的技巧。

第一節課結束

第二節課開始

## 壹、準備活動

作文學習單

## 貳、發展活動

### (一)引起動機：

教師講述關鍵語詞請學生猜猜看是哪張桌遊卡。

### (二)天馬行空寫故事

- 1.教師每人發下一張桌遊卡和作文學習單
- 2.請學生運用上節教過的寫故事技巧，依序訂定題目、找出人事時地物、關鍵詞。
- 3.請學生想出大意。
- 4.教師指導學生在課堂完成故事創作。
- 5.請學生將創作故事畫上插圖。

## 叁、綜合活動

※教師請學生上臺說故事。

## 教學活動紀錄

教學過程照片：



教學過程照片：



學生自編故事。

發揮創意看圖卡創作短文故事。

教學過程照片：



教學過程照片：



創作故事分享。

學生上臺念出自編故事。



伍、學生學習成果(二)

「主題高手」學習單成果照片

**主題高手** (四)年(一)班 座號:26  
姓名: 李彩榛

一、我們這組的桌遊卡主題是 仙子歷險記  
我們選擇這個主題的理由是 仙子帶著生命危險 拯救小男孩



二、各組題目的優缺點(評分高到低3分到1分)

組別	題目	主題明確	簡單有力	富有創意	容易發揮	總分
一	老師的化學實驗	2	1	2	2	7
二	冷清的蜘蛛屋	2	2	1	1	5
三	勇者與阿龍	2	2	1	1	6
四	雅麗無比的家	1	2	1	1	5
五	兄妹的陰影	3	3	3	2	11
六	仙子歷險記	3	3	3	3	12

三、請你從其他五組中再選兩組,幫他們重新想一個新題目

- 第(一)組的桌遊卡,主題 女巫的鬼計
- 第(四)組的桌遊卡,主題 豐富的美食

作者:李○榛

**主題高手** (四)年(一)班 座號(21)  
姓名: 陳芊卉

一、我們這組的桌遊卡主題是 雅麗無比的家  
我們選擇這個主題的理由是 因為桌上的食物都 看起來很棒 很有趣



二、各組題目的優缺點(評分高到低3分到1分)

組別	題目	主題明確	簡單有力	富有創意	容易發揮	總分
一	老師的化學實驗	3	1	2	3	9
二	冷清的蜘蛛屋	3	2	1	3	9
三	勇者與阿龍	3	1	3	2	9
四	雅麗無比的家	3	3	3	3	12
五	兄妹的陰影	2	3	1	3	10
六	仙子歷險記	1	2	3	2	8

三、請你從其他五組中再選兩組,幫他們重新想一個新題目

- 第(二)組的桌遊卡,主題 空城良藥的家
- 第(五)組的桌遊卡,主題 慌張的兄妹

Help!!

作者:陳○卉

**主題高手** (四)年(一)班 座號:34  
姓名: 高婷婷

一、我們這組的桌遊卡主題是 兄妹的陰影  
我們選擇這個主題的理由是 看起來圖片裡的氣氛 感覺兄妹倆個 害怕似的



二、各組題目的優缺點(評分高到低3分到1分)

組別	題目	主題明確	簡單有力	富有創意	容易發揮	總分
一	老師的化學實驗	3	2	2	3	10
二	冷清的蜘蛛屋	3	2	2	2	9
三	勇者與阿龍	3	3	1	2	9
四	雅麗無比的家	3	2	2	1	8
五	兄妹的陰影	2	3	3	2	10
六	仙子歷險記	3	2	2	3	10

三、請你從其他五組中再選兩組,幫他們重新想一個新題目

- 第(四)組的桌遊卡,主題 豐富的餐廳
- 第(一)組的桌遊卡,主題 神秘的實驗室

作者:高○婷

**主題高手** (四)年(一)班 座號:35  
姓名: 陳柏騫

一、我們這組的桌遊卡主題是 勇者與阿龍  
我們選擇這個主題的理由是 因為拿著劍的人 都很像勇者



二、各組題目的優缺點(評分高到低3分到1分)

組別	題目	主題明確	簡單有力	富有創意	容易發揮	總分
一	老師的化學實驗	3	3	3	3	12
二	冷清的蜘蛛屋	3	2	2	2	9
三	勇者與阿龍	2	2	2	3	9
四	雅麗無比的家	3	2	3	2	10
五	兄妹的陰影	3	2	2	3	10
六	仙子歷險記	3	2	2	3	10

三、請你從其他五組中再選兩組,幫他們重新想一個新題目

- 第(一)組的桌遊卡,主題 邪惡的實驗室
- 第(六)組的桌遊卡,主題 仙子求生記

作者:陳○騫

**主題高手** (四)年(一)班 座號:22  
姓名: 榮○婁

一、我們這組的桌遊卡主題是 仙子歷險記  
我們選擇這個主題的理由是 仙子帶著生命危險 拯救小男孩



二、各組題目的優缺點(評分高到低3分到1分)

組別	題目	主題明確	簡單有力	富有創意	容易發揮	總分
一	老師的化學實驗	3	2	2	1	8
二	冷清的蜘蛛屋	3	3	2	2	10
三	勇者與阿龍	2	3	2	1	9
四	雅麗無比的家	3	2	2	1	8
五	兄妹的陰影	3	3	3	3	12
六	仙子歷險記	3	3	3	3	12

三、請你從其他五組中再選兩組,幫他們重新想一個新題目

- 第(一)組的桌遊卡,主題 魔法師的魔藥
- 第(三)組的桌遊卡,主題 勇敢的武士

作者:榮○婁

**主題高手** (四)年(一)班 座號:33  
姓名: 陳○正

一、我們這組的桌遊卡主題是 老師用化學實驗  
我們選擇這個主題的理由是 因為人物看起來 像老師,而且容易自 製化學物品



二、各組題目的優缺點(評分高到低3分到1分)

組別	題目	主題明確	簡單有力	富有創意	容易發揮	總分
一	老師的化學實驗	3	2	3	3	11
二	勇者與阿龍	2	2	1	1	6
三	勇者與阿龍	1	2	3	1	6
四	雅麗無比的家	3	2	1	3	9
五	兄妹的陰影	3	2	2	3	10
六	仙子歷險記	3	3	1	3	9

三、請你從其他五組中再選兩組,幫他們重新想一個新題目

- 第(二)組的桌遊卡,主題 逃往的家
- 第(三)組的桌遊卡,主題 戰士拯救環境

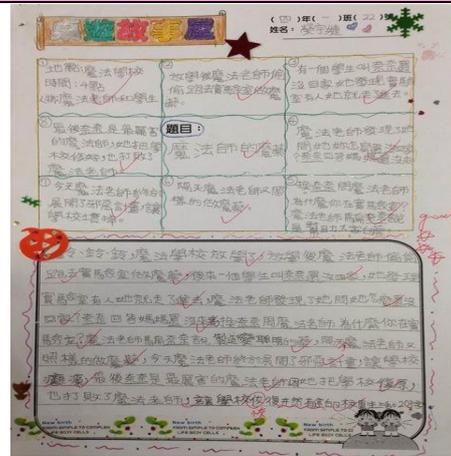
作者:陳○正

伍、學生學習成果(三)

「我是故事達人」故事創作學習單成果照片



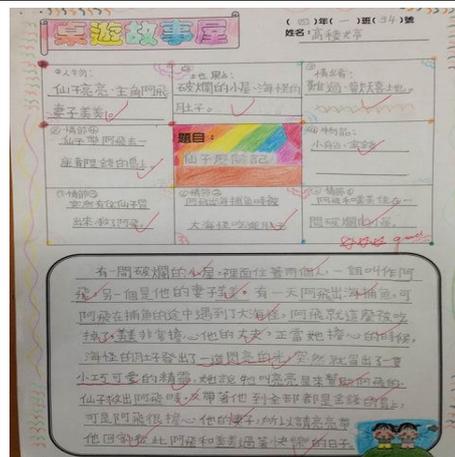
作者:邱○芸



作者:蔡○婕



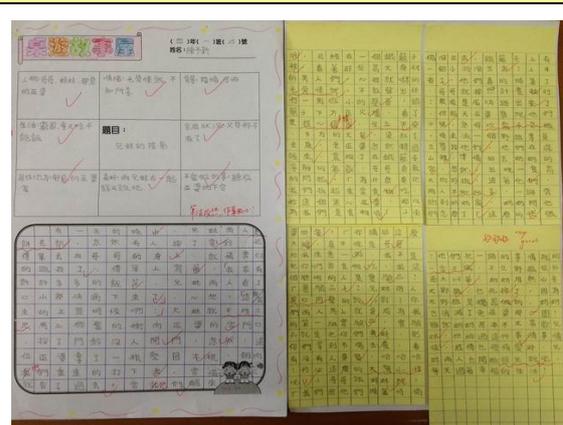
作者:李○榛



作者:高○婷



作者:陳○卉



作者:陳○新

## 陸、教學活動實施回饋

### (一)學生運用妙語說書人桌遊卡創意寫作成效問卷回饋

為評估學生運用「妙語說書人」桌遊卡創意寫作之成效。故以教學活動內容為基礎設計一份問卷，初步將之歸納為以下題目。並設計「同意、沒意見、不同意」為類別選項，期望從學生回收之問卷分析、探討出學生在學習及運用「妙語說書人」桌遊卡創意寫作之想法與收穫。

學生問卷結果，分析如下：

題目	同意		沒意見		不同意	
	人數	百分比	人數	百分比	人數	百分比
更容易找出適合文章的關鍵字	53	92.9%	3	5.2%	1	1.7%

題目	同意		沒意見		不同意	
	人數	百分比	人數	百分比	人數	百分比
我可以透過關鍵詞，創作故事。	52	91.2%	4	7.0%	1	1.7%

題目	同意		沒意見		不同意	
	人數	百分比	人數	百分比	人數	百分比
我覺得寫出一篇故事更容易了。	48	84.2%	7	12.2%	2	3.5%

題目	同意		沒意見		不同意	
	人數	百分比	人數	百分比	人數	百分比
「妙語說書人」幫助我在創作時更容易訂出故事主題。	50	87.7%	6	10.5%	1	1.75%

題目	同意		沒意見		不同意	
	人數	百分比	人數	百分比	人數	百分比
更容易想到可以寫些什麼	51	89.4%	5	1.5%	1	1.7%

題目	同意		沒意見		不同意	
	人數	百分比	人數	百分比	人數	百分比
我會更認真欣賞其他同學的故事作品。	53	92.9%	3	5.2%	1	1.7%

(二)學生學習感想：

1·我覺得透過「妙語說書人」桌遊卡創作故事，最有趣的事：

405○○：「透過語詞猜圖卡、編故事、和同學一起合作都很好玩。」

401○○：「能得到許多知識。」

405○○：「能和同學一起寫文章很有趣。」

405○○：「能和大家一起討論，很開心。」

401○○：「能跟同學一起猜圖片，猜對很有趣。」

401○○：「能推測故事的結尾。」

2·我覺得「妙語說書人」桌遊卡創作故事的優點是：

401○○：「可以更加認識語文。」

401○○：「可以練習寫作文變更厲害。」

405○○：「比較好發揮。」

405○○：「可以先想出適合放在文章中的詞，幫助寫作。」

401○○：「可以強化寫作的能力。」

401○○：「讓我更了解詞語的用法。」

405○○：「容易找出適合文章的詞。」

401○○：「讓我對創作故事更感興趣。」

405○○：「有圖片比較知道要用什麼形容詞。」

3·我對「妙語說書人」桌遊創作故事的想法是：

401○○：「覺得很好玩，還想再創作故事一次」

405○○：「圖卡可以更多，讓整個故事更完整。」

405○○：「可以讓不了解寫作的人，更容易知道如何寫作，我覺得很棒！」

405○○：「它對我們的用處很多，以後可以多多利用。」

405○○：「大家都很用心的在想故事」

401○○：「透過看圖說故事，我覺得很有趣！」

401○○：「故事可以自己創作，感覺不一樣！」

### 3·我對「妙語說書人」桌遊圖卡還能如何運用在學習上：

401○○：「寫劇本。」

401○○：「寫大日記、小日記可以用到它。」

405○○：「可以和同學玩猜圖卡的遊戲。」

405○○：「可以拿來造句。」

405○○：「可以創作一首詩。」

401○○：「可以找找看兩張卡相近處在哪？」

## 柒、檢討與省思

在教學現場中可發現，寫作課程大多限於對一個作文題目加以延伸，而此種寫作方式，對學生來說雖然熟悉，卻也時常感到困難。有鑑於此，在本次的教學創新研究創新中，乃發想透過時下流行的桌遊遊戲，藉著圖像的延伸及創意思考結合語文課程，進行一連串循序漸進的語文活動，期望學生能增加對詞性的了解，進而能歸納出關鍵字、詞、句，並能為故事訂主題，最後一步步完成故事型的短文創作。在教學的方法上，此教案設計也企圖也打破傳統寫作獨立進行的方式，而讓學生們以分組方式討論進行，各組成員藉著腦力激盪可創作出各種可能的故事情節及結尾，並集合大家的創意、詞彙，選擇出最適合該故事劇情的形容詞、動詞、名詞…等，互相學習、互相觀摩，彼此在寫作的園地中提攜！

從學生的創作作品中，我們可以發現，學生藉著圖像的引導，及同儕的討論，其完成的短文內容較以往更為多元、豐富與精準，甚至有部分同學已發展出類似「劇本」的模式。學生們對於此類寫作課程也相當感興趣，無論是訂主題的討論，

亦或是編故事劇情，各種天馬行空的想法，在孩子互相激盪下成了一幅幅美麗的作品，也讓孩子們童趣又有創意的思考力更能於此展現!

在問卷的回饋中，則不難發現學生對此種設計的語文創作活動頗感興趣，配合著詞性的教學、關鍵字的歸納，也有不少學生認為寫作較以往更為容易且富有趣味，於此，無形中也增加了孩子對寫作的興趣與信心!甚至也有些學生更已主動想到此桌遊活動未來在語文教學中還能有哪些延伸應用，在在都是我們所樂見的!

研究的過程中，我們在教學現場發現『妙語說書人桌遊』一工具能適合學生短文故事創作，對於寫作不再如此傷腦筋，亦可以幫助教師在指導學生語文學習上更事半功倍、輕鬆又有趣呢!

#### **參考資料**

周俊呈老師 / 妙語說書學國文—桌遊「妙語說書人」國語教學之應用。康軒國文元氣報第 3 期，第二頁到第五頁。

附件一、主題高手學習單



( )年( )班 座號：

姓名： \_\_\_\_\_

一、我們這組的桌遊卡題目是

\_\_\_\_\_

◎我們選這個题目的理由是

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

二、各組题目的各項評分表(分數最高3分、其次2分、最少1分)

組別	題目	主題明確	簡潔有力	富有創意	容易發揮	總分
一						
二						
三						
四						
五						
六						

三、請你從其他五組中再選兩組，幫他們重新想一個新題目

1. 第( )組的桌遊卡，題目 \_\_\_\_\_

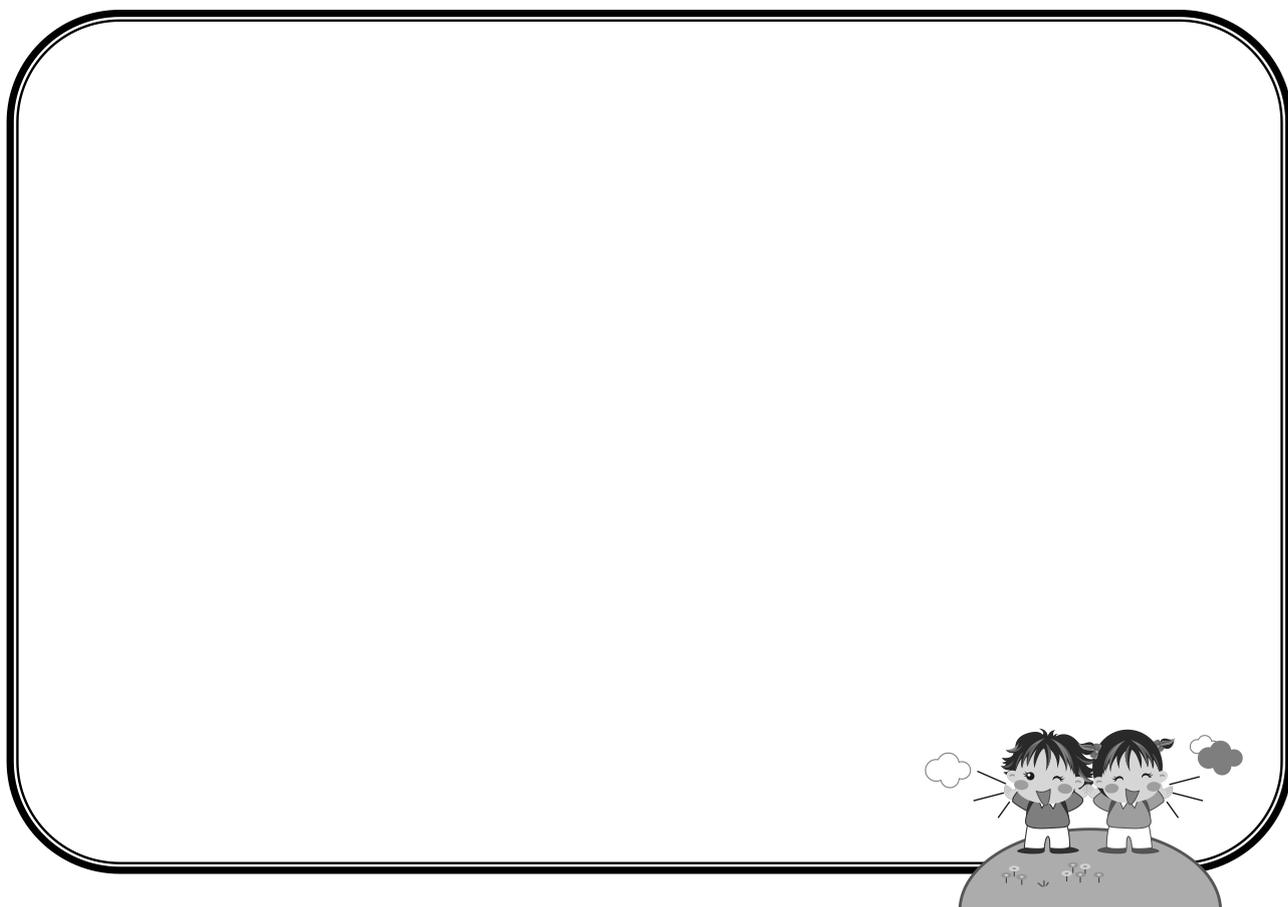
2. 第( )組的桌遊卡，題目 \_\_\_\_\_

# 桌遊故事屋

( )年( )班( )號

姓名： \_\_\_\_\_

	題目：	



附件三、學習心得問卷調查

附件二、我是故事高手作文 四年( )班( )號 姓名：

各位小朋友，這次語文創意寫作我們運用「妙語說書人」桌遊卡，幫助我們學習了不少語文的知識，請在下面  中勾選出你的學習心得吧！

(一)透過「妙語說書人」桌遊卡的使用，

我更容易找出適合文章的關鍵字 同意 沒意見 不同意

理由：

(二)運用「妙語說書人」寫故事，

我發現…

1.我可以透過關鍵詞，創作故事。…… 同意 沒意見 不同意

2.我覺得寫出一篇故事更容易了。…… 同意 沒意見 不同意

3.我喜歡自己運用「妙語說書人」所創作出的故事。

…… 同意 沒意見 不同意

4.「妙語說書人」幫助我在創作時更容易訂出故事主題。

…… 同意 沒意見 不同意

5.我會更認真欣賞其他同學的故事作品。

…… 同意 沒意見 不同意

(三)我覺得透過「妙語說書人」桌遊創作故事，最有趣的事是：

(四)「妙語說書人」對我的影響：

1.我覺得運用「妙語說書人」桌遊創作故事的優點是：

2.我對運用「妙語說書人」桌遊創作故事的想法是：

3. 我覺得「妙語說書人」桌遊圖卡在學習上還能如何應用：

