

一、作品名稱：思、境、語核心教學理念－以『遊戲』為核心的國語文課程

Core Instructional Concepts of Ideas, Scenarios and Language-A “Game” Based Mandarin Chinese Course

二、製作單位：臺南市安平區石門國小

三、作者：林逸馨

四、適用領域：國語文領域

五、適用對象：國小中、高年級

六、設計動機：

2018年PISA國際學生能力評量計畫，除評量閱讀、數學、科學能力之外增加全球素評量，學生可利用閱讀文本學習，了解各地歷史，營造『全球村』浸潤式環境，從點、線、面進行螺旋式、系統式、整體性的認識與了解，因此「閱讀」對於「全球素養」有關鍵性影響；臺灣學生在此次的PISA2015國際評量中，「科學」的平均成績在國際的排名為第4名，「數學」的平均成績在國際的排名為第4名，「閱讀」的成績則落在第23名。故『閱讀』有其增進的空間。

七、功能：

1. 『生字詞學習』有困難，建議使用生字詞學習單，建立學生生字詞規則後再進入閱讀。
2. 『閱讀理解』有困難，需先評估其字詞能力，若字詞有困難，建議從生字詞學習單開始，在此階段加強字詞學習及閱讀的基礎能力。也可依據學生的需求選用，如不會抓重點，可選擇摘要策略的學習單；讀不懂文章隱含意思，可選擇數推論策略的教材。

八、製作方法：

1. 圖片精美的繪本(專業畫家插畫)及電子書(MV)。
2. 教學(生字詞列表揭示教學重點、詳細策略說明、完整教學流程、遊

戲活動彙整)。

3. 課堂中練習的學習單。
4. 教具(電子檔、紙本、木製、光電)。
5. 評量單-前測、後測。

九、使用說明：

閱讀理解

1. 引起動機
2. 內容深究
3. 教導閱讀策略

生字

1. 部件教學法
2. 字群教學法

生詞

1. 詞組教學
2. 語詞概念圖
3. 詞彙網教學

十、使用效果及建議（或注意事項）：

主要效益：

量化資料分析：以國語文實驗學生為例

1. 生字(識字量、國字聽寫)、生詞、閱讀理解各項測驗的原始分數，皆有進步。
2. 在生字(識字量、國字聽寫)、閱讀理解測驗中，實驗組與對照組達到顯著差異。
3. 在班級成就測驗曾學習該策略評量平均數與通過率越來越高。
4. 讀寫合一的教學對閱讀障礙學生較一般學生更具成效。

質性資料列舉：

家長回饋

| | | |
|--|---|---|
| <p>資源班老師簽名</p>  | <p>資源班老師簽名</p>  | <p>資源班老師簽名</p>  |
| <p>家長意見及簽名</p> <p>老師用心 我能感受到 很感恩</p>  | <p>家長意見及簽名</p> <p>最近真的進步 很多。不論是課 業上的。或人際 關係上的 互動! 真的 非常謝謝 老師們 的 努力 肯定</p>   | <p>家長意見及簽名</p> <p>謝謝老師 的 教導 喜歡去學校上課</p>  |

進三
月
後
不
能
再
有
這
樣
的
進步

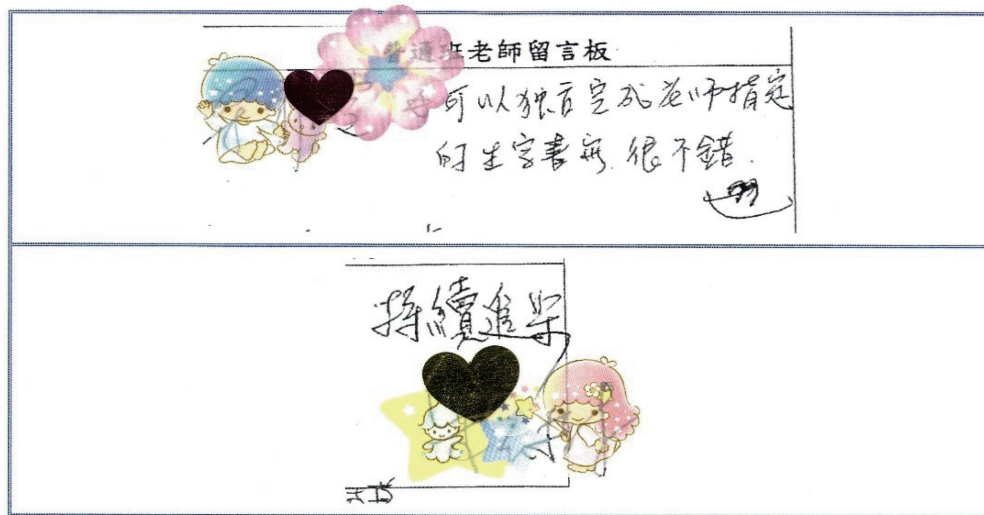
能
自
行
項
滿
但
對
判
別
時
間
整
所
需
半
鐘
常
鐘
鐘
鐘

小
可
在
鉛
筆
寫
好
多
財
或
做
記
號

家長回饋

| | |
|--|--|
| <p>4. 最近孩子常讓我擔心/頭痛的行為： *感謝老師用品物給予訓練。因老師協助 更重更訂是班上同學對她可觀感真可感 績優良，不但有助於自信心的建立， 兩用心良苦！</p> | |
| <p>學生在資源班學習行為表現概況</p> <p>書本用具及聯絡單 <input checked="" type="checkbox"/> 很不錯 <input type="checkbox"/> 部分做到 <input type="checkbox"/> 要改進 準時 <input checked="" type="checkbox"/> 很不錯 <input type="checkbox"/> 部分做到 <input type="checkbox"/> 要改進 專心、注意聽 <input checked="" type="checkbox"/> 很不錯 <input type="checkbox"/> 部分做到 <input type="checkbox"/> 要改進 用心、按時繳交 <input checked="" type="checkbox"/> 很不錯 <input type="checkbox"/> 部分做到 <input type="checkbox"/> 要改進 從老師的指令 <input checked="" type="checkbox"/> 很不錯 <input type="checkbox"/> 部分做到 <input type="checkbox"/> 要改進</p> | <p>資源班老師簽名</p>  |
| <p>學生在家學習行為表現概況</p> <p>自理 <input checked="" type="checkbox"/> 很不錯 <input type="checkbox"/> 部分要從旁協助 <input type="checkbox"/> 傷腦筋 家事 <input checked="" type="checkbox"/> 主動幫忙 <input type="checkbox"/> 不會主動幫忙 <input type="checkbox"/> 完全不 作業 <input checked="" type="checkbox"/> 自動完成 <input type="checkbox"/> 家人協助指導 <input type="checkbox"/> 在安親班完成 孩子常讓我擔心/頭痛的行為： ①最近寫功課，有進步了（至少字體比較不會亂飄了） ②唸書時，最近常出現將無聲調的注音，自動加上二聲或四聲。 ③她最近有比較喜歡聽故事了，但要討論到故事內容，就開始“害怕”真像腦筋!!</p> | <p>家長意見及簽名</p>  |
| <p>學生在資源班學習行為表現概況</p> <p>1. 帶齊書本用具及聯絡單 <input checked="" type="checkbox"/> 很不錯 <input type="checkbox"/> 部分做到 <input type="checkbox"/> 要改進 2. 上課準時 <input checked="" type="checkbox"/> 很不錯 <input type="checkbox"/> 部分做到 <input type="checkbox"/> 要改進 3. 上課專心、注意聽 <input checked="" type="checkbox"/> 很不錯 <input type="checkbox"/> 部分做到 <input type="checkbox"/> 要改進 1. 作業用心、按時繳交 <input checked="" type="checkbox"/> 很不錯 <input type="checkbox"/> 部分做到 <input type="checkbox"/> 要改進 3. 能聽從老師的指令 <input checked="" type="checkbox"/> 很不錯 <input type="checkbox"/> 部分做到 <input type="checkbox"/> 要改進</p> | <p>資源班老師簽名</p>  |
| <p>學生在家學習行為表現概況</p> <p>1. 生活自理 <input checked="" type="checkbox"/> 很不錯 <input type="checkbox"/> 部分要從旁協助 <input type="checkbox"/> 傷腦筋 2. 協助家事 <input checked="" type="checkbox"/> 主動幫忙 <input type="checkbox"/> 不會主動幫忙 <input type="checkbox"/> 完全不 3. 功課作業 <input checked="" type="checkbox"/> 自動完成 <input type="checkbox"/> 家人協助指導 <input type="checkbox"/> 在安親班完成 4. 最近孩子常讓我擔心/頭痛的行為： 最近，表現有進步很多，謝謝老師的幫忙!! 課業的</p> | <p>家長意見及簽名</p>  |

普通班老師回饋



「拔尖扶弱」的教育理想於學校國語文教學現象場實施策略

在「拔尖」部分「繪本創意教學」、「閱讀深耕」、「明日閱讀3D教學計畫」普及化教學。在「扶弱」部分透過「課後照顧」、「課後輔導」、「閱讀教學」予以輔助教學。

『教育是脫離貧窮的唯一途徑』—納爾遜·曼德拉，因深知這句話的重要性，所以我不斷追尋適合學生也適合自己場域的教學法，期望自己能提供高峰經驗，成就每個孩子的學習。故我取得永齡課輔教師國語文及數學科結業證書，以便隨時為弱勢學生服務。

「讀書是窮人唯一的翻身的機會，也是最便宜、最簡單的方法。」，也因此我把遊戲、自製教具及資訊融入國語文教學，讓學生從生活經驗中找到國語文學習樂趣以促使學生「做個有思想的人」，『給我看，我會記得；讓我做，我會瞭解；讓我玩，我會愛上』，每當老師、家長只要說出：「現在我們來玩個遊戲！」，所有孩子會眼睛一亮、精神一振，甚至歡聲雷動，彷彿所有靈魂剛從桎梏中釋放出來，因此遊戲不是附屬，而是學習中重要的一環。

道之根本依止善知識

離開學校後更需要人生的導師，人生說穿了，就是由無數的大小考驗組合而成，懂得為自己找到『人生導師』，絕對可以為自己的人生加分不少。

而什麼是人生的導師？『他』可能是一份信仰、一場演講、一部電影、

一本好書，重點是裡面的精神，能不能讓你在經歷悲歡離合時，多一點力量與勇氣，繼續朝能發揮自己最大價值的方向走下去？

勇敢做唯一的自己，成功的人，往往不是最聰明，也不是最幸運的，而是懂得關懷與付出……願每一個學生在人生的旅程中皆能御風而上。

創新之處

「以遊戲為核心的課程」是學生最好的整合式課程，它可以銜接和跨越達成任何學生提出以學習者為出發點作為主軸的各種合理性理由。教師絕對不是課程的臨護人或管理員，而是環境的園丁和鷹架師，需將遊戲視為主要的養分和架構。讓遊戲成為課程發展、設計、實施和評量核心，遊戲並非是放任課程，仍須運用遊戲本質與各國文化來設計適性遊戲，經由遊戲成為核心課程，整合所有在生活經驗中學習到的知識與概念，因而其身體動作、情緒、社交、智力、語言與美感和認知，能夠適性發展，而結合數學、語言、讀寫、科學、藝術、社會和科技媒體，讓遊戲支持兒童發展各領域學習。也呼應當前十二年國教「自主式遊戲、互動式遊戲、共好式遊戲」理念與精神。

。