

教學範疇及設計理念

科目：中文科

年級：四年級

出版社：教育出版社

冊次：《我愛學語文》四上1冊 及 四下1冊

設計理念

以「玩轉課文」為主題，設計一系列**配合課文內容**的學習遊戲，以**角色扮演遊戲(Role-Playing Game，簡稱RPG)**形式進行。在設計遊戲角色時，盡量使用班上同學的名字，讓同學在遊戲過程中更富**代入感**。

第一個「玩轉課文」遊戲是《**差不多先生傳**》，此課題於2021年2月(網課期間)讓同學試玩，同學對此**興趣極濃**，繼而有後續的課題。



相關課文

《我愛學語文》四上1冊：《那一瞬》、《掌聲》

《我愛學語文》四下1冊：《媽媽的變化》、《差不多先生傳》、《濫竽充數》、
《地球媽媽生病了》、《大樹的自述》



遊戲式學習 (Game-Based Learning)

學習者透過**遊戲**進行學習，在遊戲中透過**解決問題**、**克服挑戰**，獲得**成就感**。

遊戲式學習應同時兼顧**遊戲性**與**教育性**，達到寓教於樂的目的。

心流理論

心流 (Flow)，指人在進行某種活動時，進入**神馳**或**沉浸**狀態，過程中會有高度的**興奮感**及**充實感**等正向情緒。



「玩轉課文」特色

以**課文文本**為基礎，加上延伸創作部分，讓同學「走進」課文。同時，遊戲設計篩選與學習相關的元素，移除與學習無關的部分，例如等級、戰鬥場景等，避免出現遊戲式學習的窘境——玩而不學。

學習工具

- (1)使用**平板電腦**掃描二維碼進入相關遊戲網址(建議作為**課堂活動**)；
- (2)使用**電腦**進入相關遊戲網址(建議作為**課前預習**或**課後鞏固活動**)



體驗環節

《我愛學語文》
四下1冊
第十二課
《大樹的自述》

「玩轉課文」



密碼
Ite2022

大樹的自述

我們叫大樹，是森林家族的成員，也是人類的好朋友。我們的本領高強，是保護人類和自然環境的好衛士。

大樹是「製氧機」。我們每天會吸進二氧化碳，呼出氧氣，使空氣清潔、新鮮。要是沒有我們製造出大量氧氣，供應人類和各種生物，那麼地球上的生命就不存在了。



大樹是「吸塵器」。當大風經過樹林，風就會減弱，灰塵會被我們身上的葉子吸住，空氣就乾淨多了。煙囪林立的工廠區，也是我們大顯身手的地方，我們可以用密密層層的葉子去吸收工廠排出的廢氣，淨化環境。

大樹是「抗毒劑」。我們有一些兄弟能分泌出殺菌

素，殺死危害人畜的細菌。例如空氣中的白喉、肺結核、傷寒等病菌，一旦遇上成片的刺柏林，便難逃被消滅的下場。

大樹是「減聲器」。我們一起手拉手，組成一道道隔音屏，噪音一來就被我們驅散了。噪音是人類的敵人，我們極力消滅噪音，為人類創造安詳美好的環境。



大樹還是「空調器」。我們的葉子向天空蒸發水分，就會使氣溫降低，空氣濕潤。夏天，樹林中的氣溫要比樹林外面的大約低攝氏三至五度，所以大家都喜歡來我們這裏乘涼。

總之，我們大樹是人類的好衛士，我們十分樂意為人類創造美好的生活空間，希望人類在日常生活中，也能夠關懷和愛護我們。讓我們與人類成為永遠的朋友吧！



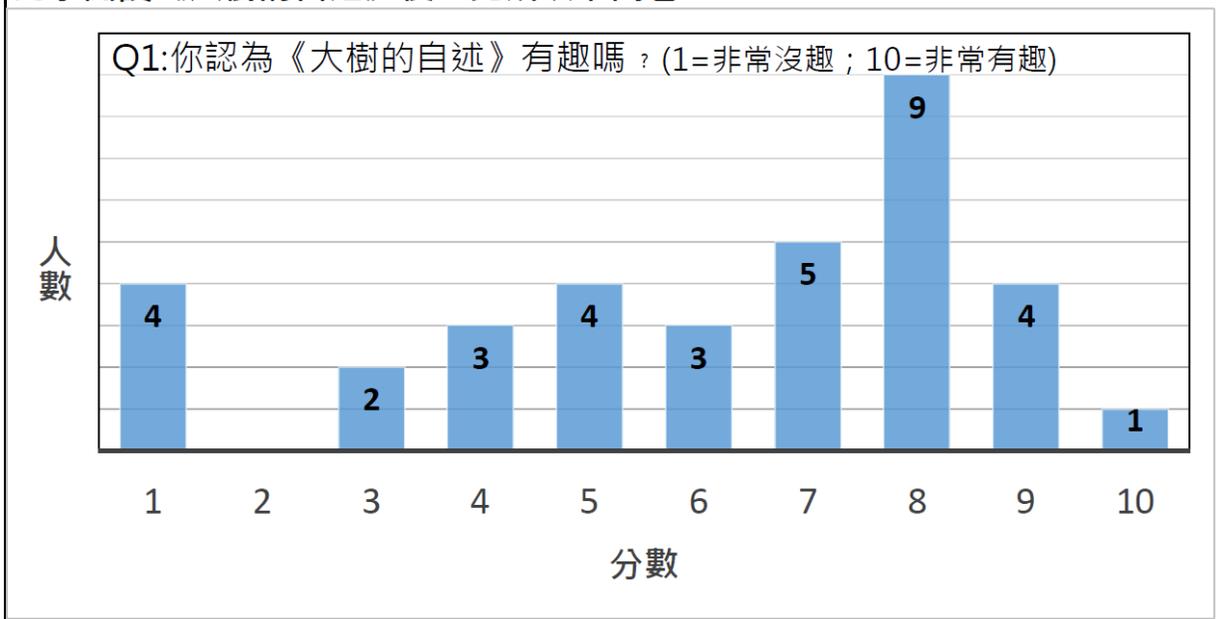
學生問卷調查(遊戲前後) - 《大樹的自述》

問題一：你認為《大樹的自述》有趣嗎？

全班人數：35 人

學習問卷調查(遊戲前)

同學閱讀《大樹的自述》後，完成以下問卷。



學習問卷調查(遊戲後)

同學通關《大樹的自述》課文遊戲後，完成以下問卷。

