

## 《不一樣的長假期作業——以桌遊創作設計為例》

### 《Board Game Design of Creative Vacation Homework》

21 世紀，世界語言教與學模式的變遷，促使海外華文傳統教學模式也發生著很大的轉變。除了擷取傳統模式優質形式之外，在第一線的海外僑校華文教師，也需與時漸進創新思考，以新的教學模式為語言學習者帶來優質的學習體驗。

本文探討不一樣的長假期作業“桌遊設計”(Board Game Design)。一般傳統作業設計形式大部分都是固定的填寫或造句模式，對學生而言較無新意。他們認為桌遊設計是透過多元形式的作業設計，以學生已具有的先備知識和所學，及應用其個人的綜合技能；藉由思考啟發學生創意空間完成其桌遊創意設計作品，最後成果總是讓人驚艷，及意想不到！

**關鍵字：**Board Game Design，Creative Vacation Homework，創意作業設計，桌遊設計

#### 目錄

- 一、研究背景
- 二、教學標準
- 三、不一樣的長假期作業 —— 桌遊創作設計  
Board Game Design of Creative Vacation Homework
  - 1. 基本概念
    - 1.1 遊戲設計目標
    - 1.2 教 材
    - 1.3 教學規劃
    - 1.4 桌遊設計材料
  - 2. 設計實例
    - 2.1 桌遊創作設計
      - 2.1.1 課堂活動任務：〈紙骰子製作〉小組協作
      - 2.1.2 假期作業任務：桌遊創作設計
    - 2.2 課堂評量活動：超級比一比，“桌遊”誰來挑戰??
      - 2.2.1 評量活動：“桌遊”誰來挑戰??初賽
      - 2.2.2 評量活動：“桌遊”誰來挑戰??決賽
- 四、反思
- 參考論文
- 圖表清單：
  - 桌遊創作設計：圖一、二
  - 紙骰子寫作成品：圖三
  - 紙骰子模型學習單：圖四
  - 遊戲配件：圖五
  - 遊戲設計：圖六
  - 女生優秀桌遊設計者：圖七
  - 男生優秀桌遊設計者：圖八

## 一、 研究背景

僑校每週上課時數有限，所以家庭作業作為中文學習的延伸，有鞏固課堂學習的重要作用。傳統作業形式一般是填充、造詞、造句、問答題、選擇題、看圖說故事、錄音或短文寫作等，屬於較制式的形式作業，一般假期作業也都是沿用此毫無新意的形式，缺點是學生缺乏思考和生活應用，無法啟發創意和趣味性。

在學期中，學生一般忙於課業較沒時間做報告或完成耗時較長的作業。教學多年，一直有著使命感，希望能夠創新設計假期不一樣的作業給學生習作，讓學生利用所學在長假期中有較為充分的時間去思考及完成遊戲設計作業。近兩年，正好有機會規劃設計了桌遊為 2015 聖誕節長假期作業，已是第二年執行，規劃也比先前完善。

北半島中文學校位於美國北加州舊金山地區，是灣區著名的僑校，已有近四十年歷史。以下稱加州北半島中文學校為“學校”，2015-16 學年度四年 A 班稱為“該班”，2015 年聖誕節長假期的綜合複習作業為例。

**學生背景**，該班為男女混合班，總共有 20 位學生，開學起以顏色分為五組（紅組、黃組、藍組、綠組、紫組）。學生平均已學習中文 5 年左右，華裔學生 17 人、美國裔 1 人、混血兒 2 人；學生在家庭中使用語言的情況為：國語 6 人、廣東話 8 人、英語 6 人。

## 二、 教學標準：

桌遊設計是以美國 21 世紀語言學習技能標準 5C' s（溝通、文化、貫連、比較、社區）為教學標準和外語溝通三種模式，及 Common core，外語教學學會（ACTFL）的 Task-Based Activities: Effectively Fulfill the Can Do Statement 為基礎做教學和課程作業設計。

## 三、 不一樣的長假期作業—— 桌遊創作設計

### Board Game Design of Creative Vacation Homework

#### 1. 基本概念：

##### 1.1 遊戲設計目標：

綜合複習作業，以學生為中心，藉由其個人習得之中文知識和其他技能為基礎，啟發其思考與混成應用，創作產出具有個人特色和趣味性的遊戲作品，寓教於樂。

##### 1.2 教 材：學校指定教材《美洲華語第四冊》

##### 1.3 教學規劃：

首先，以課堂活動小組協作，每人製作 1 個紙骰子；然後聖誕節同學用海報紙在家創作設計個人遊戲作品；最後每位元同學把遊戲作品帶到教室，全班參加遊戲 PK 比賽。

遊戲 PK 比賽分初賽與決賽，在各小組中進行第一輪初賽，每個人都有機會向小組成員解說和一起玩自己設計的遊戲作品，然後選出該組男女各一名初賽，出線者需上台向全班口頭解說他設計的遊戲作品（可用英文或中文解說），再進行全班 PK 決賽票選出男女各一名，最後可各獲得一份禮物。

##### 1.4 桌遊設計材料：

- (1) 單元題材：第一課 字的對話（語文/生活）/說故事：你們都是天才（語文/生活）、第二課 我是一個紅蘋果（童詩/溫情）/說故事：摘蘋果（生活/社會服務）、第三課 感恩節說笑話比賽（節日/笑話）/說故事：感恩節大遊行（生活/節日活動）、第四課 我不姓王（小幽默）/說故事：馬馬虎虎（成語故事）、第五課 包餃子（生活/習俗）/說故事：石頭湯（寓言故事）
- (2) 教師預備：影印空白紙骰子 X 每人1張
- (3) 學生自備：大海報紙顏色不拘（22吋 X 28吋）、彩色筆或其他顏料、遊戲小零件等

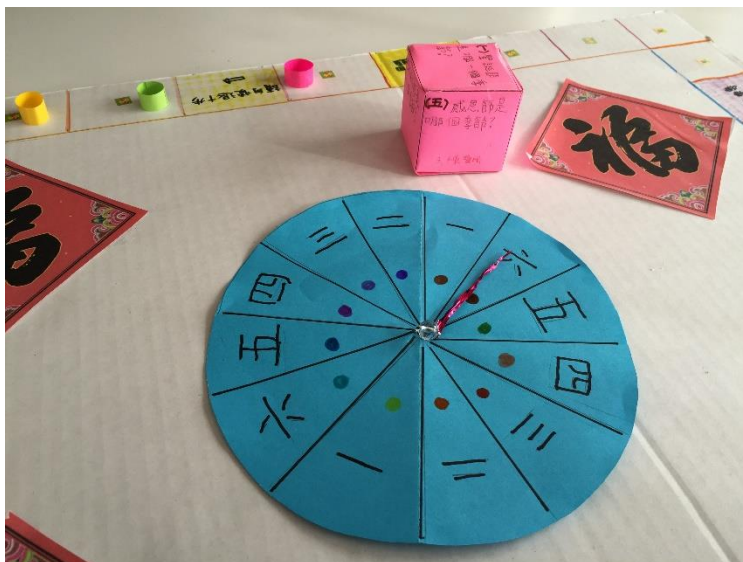


(圖一)

## 2. 設計實例

學校四年級使用的教材是美洲華語第四冊。聖誕節假期前，該班的進度已教完第四冊 第五課 包餃子；因此“不一樣的寒假作業桌遊創作設計”是以第一至五課為設計範圍來延展。

遊戲設計形式主要以學生為中心，及配合小組協作單元，將各課設計組合成獨立單元，總共五個不同主題的桌遊創作設計，如圖（圖一、二）。



(圖二)

### 2.1 桌遊創作設計



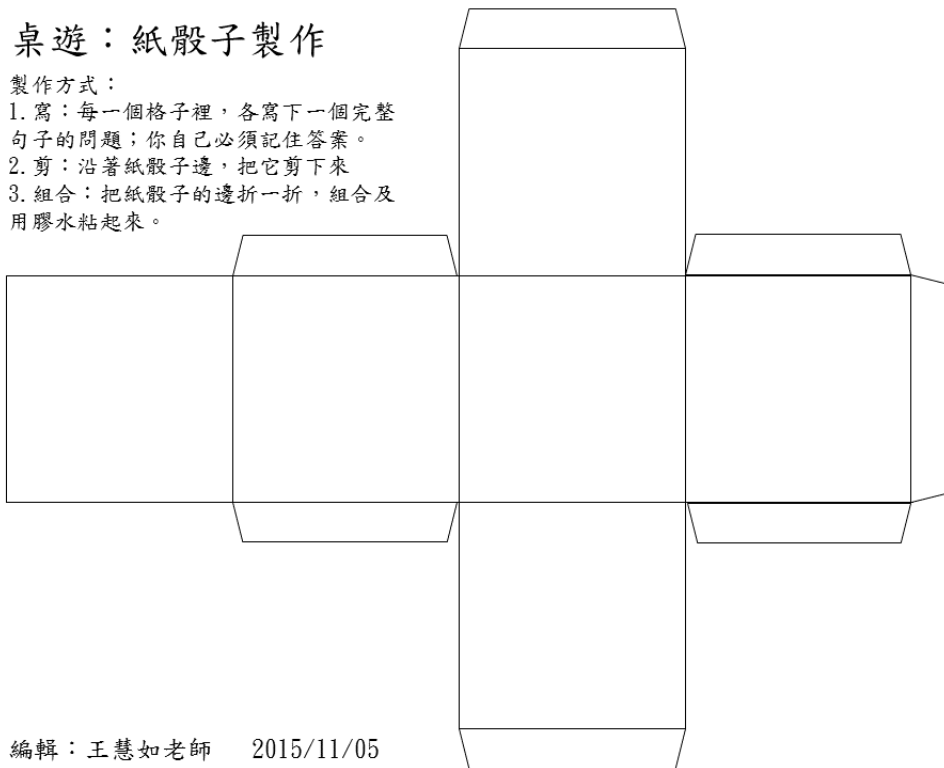
(圖三)

### 2.1.1 課堂活動任務：〈紙骰子製作〉小組協作

#### 桌遊：紙骰子製作

製作方式：

1. 寫：每一個格子裡，各寫下一個完整句子的問題；你自己必須記住答案。
2. 剪：沿著紙骰子邊，把它剪下來
3. 組合：把紙骰子的邊折一折，組合及用膠水粘起來。



編輯：王慧如老師 2015/11/05

(圖四)

放假前，課堂活動任務以小組為中心來製作紙骰子，任務中還包括了閱讀和寫作，及紙骰子手工製作；各組作答的題材由老師指派決定課別。

- (1) 預備六面紙骰子模型學習單 (67 磅厚紙)，每人一張；如 (圖四)。
- (2) 每張紙骰子有六個格子，必須寫六題不同的提的問題。
- (3) 題材任務分配：紅組第一課、黃組第二課、藍組第三課、綠組第四課、紫組第五課。



- (4) 每組題材規範：指定不同課，同學可由每課的課文中和說故事部分，自由選取其撰寫提問的題材。
- (5) 小組協作先進行課文閱讀和討論，再決定每個組員紙骰子上的 6 個問答題。
- (6) 紙骰子問答寫作：每個組員必須在課堂上，完成 6 題問答題寫作指定任務，不會寫的字可以問同學和老師及輪值家長，或查字典，自己必須記住答案。
- (7) 完成步驟 (6) 的寫作後，就可進行紙骰子手工製作，可依指示剪下圖形，組合及黏貼成骰子，如 (圖三)。
- (8) 評量標準：滿分 100 分，以錯一個字或拼錯 1 個漢語拼音扣 1 分為計算。



(圖五)

### 2.1.2 假期作業任務：桌遊創作設計（聖誕節長假期作業，個人遊戲設計）

- (1) 遊戲海報卡紙：Poster22 吋 X28 吋（顏色不拘）。
- (2) 遊戲設計：參考大富翁，或 Ladder Game；創作設計有趣的彩色遊戲；如 (圖六)。
- (3) 遊戲配件：紙骰子（班級課堂活動任務中完成），或者其他請自備；如 (圖五)。
- (4) 遊戲設定：你必須自己設定遊戲規則。
- (5) 试玩：請和家人在假期中试玩自己創作設計的中文桌遊。



(圖六)

## 2.2 課堂評量活動：超級比一比，“桌遊”誰來挑戰??（時間：50 分鐘）

假期後, 同學帶自己創作設計的桌遊作品到課堂，參加課堂活動任務“超級比一比，“桌遊”誰來挑戰??”，這個單元分為兩部分，有初賽和決賽。



(圖七)

### 2.2.1 評量活動：“桌遊”誰來挑戰??初賽（時間：20 分鐘）

- (1) 小組成員逐一在小組中，展示和用中文或英文解說其遊戲規則給組員聽；每個遊戲限時 5 分鐘，就需輪換另一個遊戲。
- (2) 體驗每位同學桌遊作品後, 各組推選出男女各一位好玩的桌遊，共十位同學。



(圖八)

### 2.2.2 評量活動：“桌遊”誰來挑戰？？決賽（時間：25分鐘）

各組進階參與第二輪的決賽者，首先將會在黑板展示第一輪選出的十位最好玩遊戲作品，設計作者必須上台解說其作品，再與參觀者一起體驗遊戲；最後，再票選出男女各一位遊戲作品。

- (1) 桌遊設計決賽入圍者十位（男女各五位），上台自我介紹和展示其個人作品
- (2) 桌遊體驗：作者須用中文或英文解釋其設計的遊戲規則，及一起體驗遊戲。
- (3) 首先，每組自行決定男/女最好玩的桌遊，每組桌上只放一份遊戲；限於課堂時間有限，無法讓學生體驗每個桌遊作品。
- (4) 全班體驗最好玩桌遊：各組只留桌遊作品作者，小組其他三位同學需順時針方向，在限制的時間裡到各組去體驗桌遊作品；下課時間，同學可繼續玩他們喜歡，或者未玩過的桌遊。
- (5) 全班票選桌遊：經最後一輪的遊戲體驗，每人一票選出全班最好玩的桌遊創作男（圖八）/女（圖七）各一位者，各得一份精美禮物。
- (6) 反思：最後，利用5分鐘的時間和全班一起對“桌遊設計”進行簡短的心得分享、討論。

#### 四、 反思

長假期作業“桌遊創作設計”是屬於大型的教學規劃，這個規劃不止是單純的作業，其中也包含了課堂活動聽說讀寫四個技能的任務；以學生為中心，調動其先備知識和所學來做規劃設計，這是一個很特別的經驗和挑戰。

在執行計劃的過程裡，首先，老師除了確定範圍與學習目標外，也必須全盤周詳的考慮教學規劃，且需顧及到各個環節層次分明和延展，及注意環環相扣和執行性。其次，面對不同能力的學生要求須因人而異。最重要一環，必須讓學生參與成果票選評量，每位同學有機會以口語講解其原創遊戲設計理念，藉由表達訓練說話能力，以及體驗和觀摩之外，以幫助推動其學習！

教師的作業設計可以是多元、有趣，及藉由不同題材與變化形式來組合及呈現，引導學生藉由過去的習得、應用個人已有的綜合技能、生活體驗和認知，啟發潛能和發揮創意設計具有個人獨特的“桌遊”作品；而各組透過個人創意，也組合呈現出具有單元特色不同和有趣的“桌遊”系列作品。

假期作業，如何跳脫填鴨式的作業習作形式？在語言學習和應用上，值得大家去探究。嘗試新模式“長假期作業”，藉由本論文的分享，在傳承語言的教與學上，希望能拋磚引玉思考新的作業設計模式，在未來的長假期可設計出創新“不一樣的長假期作業”，讓我們在海外僑校學習者有優質和不一樣的學習體驗。

### 參考論文

- [1]金纓. 实用有效的课堂活动在中文教学中的应用. 2014. 03. 16
- [2]戴金惠. 《生活認知與中文教學》新學林出版股份有限公司 2014. 11
- [3]Sall Berman, 夏慧贤等译. 《多元智能与项目学习-活动设计指导》. 美. 中国轻工业出版社. 2004
- [4] 江离菲菲. 怎么设计高效的对外汉语家庭作业?  
<http://blog.tianya.cn/m/post.jsp?postId=42153022>