

模組、桌遊、科技三重「奏」～聽說讀寫「議」起來

壹、課程設計理念

一、設計原則

議論文對於國中階段的學生而言，在閱讀、寫作上易產生學習困難，學生對於作者觀點的判別上容易混淆，對於讀者觀點的寫作闡述又常陷於空有論述、無法聚焦的困境。整體而言，有別於記敘文、抒情文容易與生活經驗連結，學生善於主觀情感表達；議論文相對需要客觀表述，學生在寫作上又難以連結生活時事舉例。

十二年國教課綱對於議論文本表述的定義為：「以論點、論據、論證方式，表達對人、事、物看法的文本」，對此，在課程的設計上以模組化的教學協助協助學生理解「論點、論據、論證」三項議論文組成的要素，並培養其理解作者觀點，表達自身看法的能力。

二、教學理念

本課程設計以模組化（What 結構→How 脈絡→Why 目的）的教學，逐步培養學生對議論文本的閱讀能力；搭配議起上奏桌遊，在玩的過程中，逐步熟悉議論文本組成的要素（論點、論據、論證），由取材自時事、課文的牌卡內容，擴充寫作時靈感取材，並能利用桌遊完成一篇議論文寫作，表達自我看法；最後藉由科技媒材，提供學生閱讀的多元面向。

- （一）藉由議起上奏桌遊認識議論文的基本要素（論點、論據）、敘議結構，透過桌遊的卡牌遊戲學習寫作時題文扣合、正反例判別、事理相應的能力，。
- （二）學習閱讀議論文事理區分、判別敘議結構的能力，理解如何架構一篇議論文。
- （三）藉由《議起上奏桌遊》學習以生活事例表達自我觀點的寫作方式。

三、教學對象

本課程教學對象以七年級學生為主，雖然學生在小學時（第三學習階段）即開始學習議論文本，但對於議論文本的結構梳理、脈絡分析、觀點目的仍缺乏有效的閱讀技巧，不甚熟悉。在議論文的教學上，考量「論證方式」對於七年級學生相對困難，因此側重於「論點、論據」的理解與判別。

四、教學方式與評量

由於議論文本的內容相對晦澀難懂，故以桌遊作為媒材，提高學生學習動機。透過分組互動的模式，由教師提問引導，學生上台發表，學生小組互評，達到學習共好的目的。

貳、課程架構(地圖)

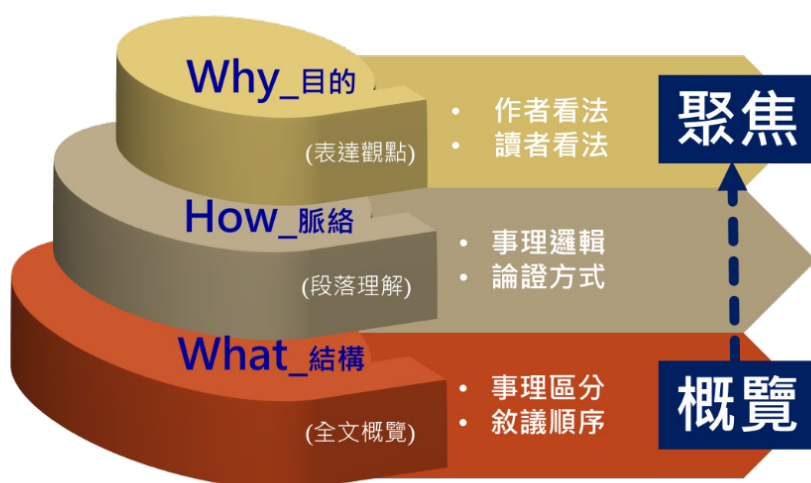
	教學單元	教學活動	教學媒材
What 結構 第 1 節	「議起悅讀」—— 認識議論文	題文扣合 判別正反例 事理相應	議起上奏桌遊 規則引導簡報
What 結構 第 2 節	「議起上奏」—— 架構議論文	事理區分 敘議結構	議起上奏 app 〈音樂家與職 籃巨星〉課文
How 脈絡 Why 目的 第 3 節	「議起寫作」—— 議論文輕鬆寫	組織文章 觀點表達 寫作議論文	議起上奏桌遊 議論文寫作版

參、課程內容

領域/科目	語文領域國語文		設計者	龍潭國中 黃秋琴、青埔國中 郭致廷、 大園國中 許志維、大成國中 曾怡菁、 大成國中 羅昭婷、龍潭國中 周亞霓
實施年級	七年級		總節數	共 3 節
單元名稱	模組、桌遊、科技三重「奏」～聽說讀寫「議」起來			
設計依據				
學習重點	學習表現	2-IV-2 有效把握聽聞內容的邏輯，做出提問或回饋。 5-IV-3 理解各類文本內容、形式和寫作特色。 5-IV-4 應用閱讀策略增進學習效能，整合跨領域知識轉化為解決問題的能力。 5-IV-6 運用圖書館(室)、科技工具，蒐集資訊、組織材料，擴充閱讀視野。 6-IV-3 靈活運用仿寫、改寫等技巧，增進寫作能力	核心素養	<ul style="list-style-type: none"> ● 總綱 J-A2 具備理解情境全貌，並做獨立思考與分析的知能，運用適當的策略處理解決生活及生命議題。 J-B1 具備理解及使用語言、文字、數理、肢體及藝術等各種符號進行表達、溝通及互動，並能了解與同理他人，應用在日常生活及工作上。 ● 領綱 國-J-A2 透過欣賞各類文本，培養思辨的能力，並能反思內容主題，應用於日常生活中，有效處理問題。 國-J-B1 運用國語文表情達意，增進閱讀理解，進而提升欣賞及評析文本的能力，並能傾聽他人的需求、理解他人的觀點，達到良性的人我溝通與互動。
	學習內容	Ad-IV-1 篇章的主旨、結構、寓意與分析。 Bd-IV-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。		
議題融入				
教材來源		<ol style="list-style-type: none"> 1. 康軒版第二冊國語文課本、教師備課手冊 2. 議起上奏學習桌遊與 app 		
教學設備/資源		<ol style="list-style-type: none"> 1. iPad 結合《議起上奏 app》、Padlet 2. 《議起上奏學習桌遊》 3. 教師自編講義、自製寫作版卡 4. 智慧白板 		
課程目標				
<ul style="list-style-type: none"> ● 透過卡牌遊戲學習題文扣合、正反例判別、事理相應的能力，藉由議起上奏桌遊認識議論文的基本要素、結構。 ● 學習閱讀議論文事理區分、判別敘議的能力，理解如何架構一篇議論文。 ● 藉由《議起上奏桌遊》學習以生活事例表達自我觀點的寫作方式。 				

運用之學習策略

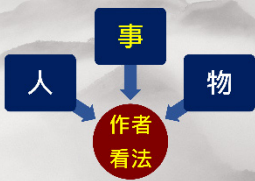

議論文學習模組：



教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	備註
<p>課堂分組說明：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生以小組模式上課，四人一組，每組分大、小師父及徒弟。 2. 學生的成績是以小組為單位統計，避免徒弟遭受冷落。 3. 小組發表給分：大徒弟 4 分、小徒弟 3 分、小師父 2 分、大師父 1 分。 <p>第一節：「議起悅讀」——認識議論文</p> <p>一、《議起上奏》桌遊四大主題的牌卡概述</p> <p>議起上奏桌遊中一共有四大主題的牌卡，分別為「興趣、勤勉、慢活、客觀」四個學生生活中需要關注的元素。每個主題的牌卡內都有「說理（論點）」、「事例（論據）」兩個類型的牌卡數張，每張牌卡上都有一則短文，內容取材自國中國文選文、生活中的名人示例、膾炙人口的名人典故等等。</p> <p>本節課的教學活動設計，旨在讓學生於牌卡遊戲的過程中，熟稔議論文中「論點（說理）」、「論據（事例）」兩要素，以解決學生在議論文寫作時事理不分、題文不合的問題。</p> <p>二、揭示課程主題，引起動機：</p> <p>教師以生活中常見的表達困境，連結至議論文的組成，說明表達自身想法（論點）需要合適的事例（論據）佐證，兩者缺一不可，並簡要說明議論文三要素：論點、論據、論證。</p> <p>承接議論文的要素，連結議起上奏桌遊牌卡，說明說理卡及代表論點；事例卡代表論據。其次介紹這些牌卡都屬於各自的主題（興趣、勤勉、客觀、慢活），為接續的活動鋪陳準備。</p>	5	

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	備註
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p>壹 議有所指-議論文本是在寫什麼？</p> <p>以論點 論據 論證方式 表達對人 事 物看法的文本</p>  </div> <div style="width: 45%;"> <p>貳 議起上奏-卡牌相見歡 《客觀》《勤勉》《興趣》《慢活》</p> <p>《客觀》 避免偏見歧視 《勤勉》 努力才會成功 《興趣》 找到自己方向 《慢活》 平衡生活步調</p>  </div> </div> <p>(課程簡報：議論文簡介) (課程簡報：四大主題牌卡說明)</p> <p>三、教學活動一：「論點牌七」——訓練「題文扣合」的能力</p> <p>說明：</p> <ol style="list-style-type: none"> (一) 學生 3~4 人一組，每組有一份《議起上奏桌遊》，並只取說理卡（紅色）使用。 (二) 藉由排七的遊戲模式，將說理卡分類至對應的正確主題（興趣、勤勉、慢活、客觀），在遊戲的過程中培養學生「題文扣合」的能力。 (三) 遊戲規則： <ol style="list-style-type: none"> 1. 閱讀：將卡牌平分，同學於拿到卡牌後，寧靜閱讀一分鐘。 2. 判斷：讀出卡牌，判斷是哪一個主題，放到對應的四大主題空格內。 3. 計分：翻牌對答案，每張符合主題 + 1 分。 <p>四、教學活動二：「論據心臟病」——培養判別「正、反例」的能力</p> <p>說明：</p> <ol style="list-style-type: none"> (一) 承襲教學活動一的分組，本次改取事例卡（藍色）進行活動。 (二) 以心臟病的牌卡遊戲模式，讓學生學習判斷事例（論據）屬於正例或反例。在遊戲的過程中，若學生對於牌卡正、反例有疑慮時，教師可適時的引導學生判斷，亦可事先將各組可能有疑慮的牌卡抽出，以利教學活動進行。 (三) 遊戲規則： <ol style="list-style-type: none"> 1. 閱讀：將卡牌平分，同學於拿到卡牌後，寧靜閱讀一分鐘。 2. 判斷：讀出卡牌內容，並判斷該卡牌為正例或反例，放到對應的方格內。 3. 計分：出牌人判斷錯誤，則將所出的卡牌收回；若出牌人判斷正確，則其他人搶拍卡牌，最慢的人將檯面上所有卡牌拿走。直至有一人手上卡牌清空後即獲勝。 <p>五、教學活動三：「議論對對碰」——培養同一主題下「事理相應」的能力</p> <p>說明：</p> <ol style="list-style-type: none"> (一) 承襲教學活動一的分組，本次將會同時應用到說理卡（紅色）與事例卡（藍色）進行活動，同時應用《議起上奏 app》。 	13	
	13	
	10	

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
<p>(二) 學生於初始時各取說理卡 4 張、事例卡 4 張，將同樣主題的牌卡組成一對，在組合的過程中學習事理相應（同主題）的能力。</p> <p>在遊戲進行後，詢問學生為何牌卡分為紅、藍兩種？在內容上有何區別？以此引導學生理解論點（紅色說理卡）與論據（藍色事例卡）的差別：即論點是作者在一個主題下想說明的道理，陳述上較為明確；論據是為了說明論點所舉的例子，文章內容較具親和力，貼近生活，兩者相輔相成。</p> <p>(三) 規則說明：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 閱讀：拿到卡牌後，寧靜閱讀一分鐘。 2. 判斷：讀出卡牌內容，將事例卡與說理卡，依同一主題配對。 3. 計分：翻牌對答案，事理相應(同一主題)+1 分。 4. 補牌：每人任意補 2 張卡牌，上限 8 張，超過則棄牌。 		
<p>六、課堂總結：</p> <p>議論文文本表述是指「以論點、論據、論證方式，表達對人、事、物看法的文本」。「議起上奏」桌遊的說理卡、事例卡即是論點、論據，學生在遊戲的過程中，得以逐步的認識議論文組成的元素；但由於學生屬於七年級，因此只側重於「議論文=論點（說理卡）+論據（事例卡）」，讓學生初步認識議論文的架構。</p>	4	
<p>第二節：「議起上奏」——架構議論文</p> <p>一、複習並連結教學</p> <p>在前一節課學生認識了在同一個主題下，文本的內容可以區分為「論點（說理）」與「論據（事例）」，亦能理解論點與論據在撰寫模式上的差別。在這節課一開始教師以〈音樂家與職籃巨星〉一文為例，讓學生練習於完整的文本中事理區分的能力。</p>	5	
<p>二、教學活動一：「議論文本事理區分」</p> <p>讓學生在快速概覽〈音樂家與職籃巨星〉全文後，嘗試判斷各段落應屬於論據（事）還是論點（理），並且依據學生程度，可分為初、進階兩種模式：</p> <p>(一) 初階：搭建鷹架，教師先行區分意義段落，請學生判斷意義段落屬於「事」還是「理」。</p> <p>(二) 進階：請學生以事、理為原則，將自然段落切分為意義段落，並判斷判斷意義段落屬於「事」還是「理」。</p>	10	
<p>三、教學活動二：「撰寫奏摺」——學習議論文的敘議結構</p> <p>(一) 學生 2 人一組，配有一台 I-Pad，並安裝《議起上奏 app》。</p>	20	

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	備註
<p>(二) 教師說明議論文的基礎結構「先敘後議、先議後敘、夾敘夾議」(敘=事例、議=說理，並以《議起上奏 app》示範撰寫奏摺(組織文章)，再交由學生練習操作。</p> <p>(三) 結合前一節課所學習的提問扣合、事理相應，再加上敘議結構，讓學生在上奏的過程中培養議論文的組織架構能力。</p> <p>(四) 遊戲規則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 閱讀：遊戲開始後，系統隨機分配 4 張說理卡、4 張事例卡，拿到卡牌後，寧靜閱讀一分鐘。 2. 判斷：選取同一主題卡牌，依提示卡結構撰寫奏摺， 3. 計分：翻牌對答案，系統判斷為同一主題，敘議結構正確，對幾張，即得幾分。 4. 補牌：每回合可補 2 張卡牌(說理卡或是理卡任選)，上限 8 張，超過則棄牌。 		
<div style="text-align: center;">  <p>NTNU GBL Lab</p> </div> <p>(議起上奏 app 與操作畫面) (議起上奏 app 線上遊戲網址：http://myheroes.tw/yichi/)</p>	5	
<p>四、教學活動三：議論文本的敘議結構</p> <p>請學生依據教學活動一對〈音樂家與職籃巨星〉一文中區分的段落事理，判斷該文的敘議結構(夾敘夾議)，同時引導學生理解敘議結構對議論文的重要性。(全部說理：乏味可陳；全部敘事：無法聚焦)</p>	5	
<p>五、課堂總結：</p> <p>在國中學習階段的學生，對於議論文的困境常在於全文概覽時「事理區分」的判別，以及文本組成的敘議結構。藉由議起上奏撰寫奏摺，並連結課文，讓學生理解撰寫一篇議論文應包含：題文扣合+事理相應+敘議結構。</p>	3	
<p>第三節：「議起寫作」——議論文輕鬆寫</p> <p>一、複習舊經驗，引起動機</p> <p>教師以問答方式，引導學生回憶前兩節課學習的內容，統整議論文組成的要素、文章組織的敘議結構，為後續的教學活動鋪陳。</p>		

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
<p>二、教學活動一：篩出生活中的原味「興趣、勤勉、慢活、客觀」</p> <p>(一) 學生閱讀牌卡內容，將牌卡分類至四大主題，並藉由分辨的過程複習牌卡內容，分類素材，為接下來組織文章做準備。</p>	5	
<p>三、教學活動二：「議起寫作·一星大廚」選定主題，尋找素材，架構文章</p> <p>(一) 教師揭示寫作主題：生活不可缺少的一味</p> <p>(二) 學生從四個調味罐（勤勉、興趣、客觀、慢活）選定一個主題。</p> <p>(三) 選定文章架構，組織文章。</p> <p>小組從「先敘後議、先議後敘、夾敘夾議」的結構中擇一，並在同主題下的牌卡中尋找合適素材（道理卡+事例卡），組織全文，但必須注意所選說理卡與事例卡的前後連結是否合理。並且可適當的加入連接詞、轉折詞，使整篇文章更為通順。</p>	15	
<p>四、教學活動三：小組發表與互評</p> <p>(一) 發表</p> <ol style="list-style-type: none"> 以小組為單位拍照上傳最終討論成果。 每組派一員在 3 分鐘內說明各自組合的文章，說明應包含所選主題、敘議結構，並利用連接詞、轉折詞，將文章內容流暢的發表。 教師依據各組發表情形，適時給予引導，說明文章組織與連貫須注意的重點。 <p>(二) 互評</p> <ol style="list-style-type: none"> 以小組為單位在 Padlet 上匿名互評。 評論內容需具體，針對發表的過程，文章的內容；可應用句型「因為這組哪個部分……，所以我們覺得他們值得鼓勵……／建議可以這樣做……」。 	20	
<p>五、課堂總結：說明回家習作文章</p> <p>教師將今日討論結果與各組互評的建議，上傳至雲端教室供學生參考，學生回家後以「生活中不可缺少的一味是……」為題，書寫一篇議論文。</p>	2	

參考資料：

- 《臺灣師範大學陳志洪教授·議起上奏遊戲規則》
- 《龍潭國中黃秋琴主任·議論文學習模組研習講義》

實施歷程：



教師說明議論文組成要素



教師說明桌遊規則並引導學生進行遊玩



學生藉論點牌桌遊練習題文扣合



學生熱烈遊玩論據心臟病中



教師引導學生進行桌遊



學生將牌卡依主題分類



教師說明寫作版卡操作方式



學生利用桌遊排卡與寫作版組織文章



學生小組合作架構之文章成果-1



學生小組合作架構之文章成果-2



學生上台發表成果



學生以 Padlet 進行小組互評

肆、教學影片網址連結

20 分鐘精華版影片	https://drive.google.com/drive/folders/1XUQo-RDVfxRM2wn_h89OKpxnwrIuhgs-?usp=sharing
一節課完整版影片	https://drive.google.com/drive/folders/1RcVGFgZIPqoFfLUcNbsaLQWHtWpjCw8N?usp=sharing