

# 桃園市113學年度國民中小學教師素養導向優良教學示例評選 課程活動設計

## 壹、課程設計理念

🌀 課程名稱：《解碼漢字的魔法世界：六書 × 部件獸 探險記》

《解碼漢字的魔法世界：六書 × 部件獸 探險記》是一門以學生為學習主體、以漢字結構為教學核心，結合文字邏輯、圖像思考與創意思維的跨域課程。課程以「六書造字法」與「部件結構識字法」為主軸，串聯語文教學、策略桌遊與AI創作等元素，規劃成四節課的主題式探究歷程，讓學生在動態的學習場域中完成「識字 → 組字 → 應用 → 創作」的學習循環。

在本課程中，學生將從文本出發，以「心智圖」作為可視化工具，進行六書分類知識的架構整理。這一過程不僅協助學生理解「象形、指事、會意、形聲」等造字邏輯的差異，更透過圖像、關鍵字與延伸線條的組織，讓抽象語文知識具象化、結構化。課程特別強調「分類、關聯、舉例、統整」的心智圖設計原則，學生將以中心詞「六書」為出發，放射出六種造字法，再接續延伸實例、語詞與生活應用，完成一張個人化且具邏輯層次的知識地圖。透過這樣的圖像思考方式，學生能強化記憶、培養組織能力，並為後續「拆字、造字、創作」任務建立深厚的理解基礎。

本課程設計依循「黃金圈教學邏輯」(Why→How→What)與「ORID討論策略」架構，讓學生從動機激發、結構學習、創作實作到作品分享，逐步內化語文素養。設計上結合數位與實體學習素材，如：動畫導入、心智圖繪製、桌遊對戰與AI圖文創作，重視學生學習歷程的真實互動與創作價值，並對應能將文字演變與實際生活情境相聯結，以及熟習活用，並能分辨獨體文與合體字的差別。

## 貳、課程架構

本課程以說明文文本為主軸，南一版第二冊語文常識一〈認識漢字的造字法則〉為文本，設計四節課，課程設計特色簡述如下：



### 🌀 Why | 為什麼學？

漢字，是華人文化的靈魂，字裡行間蘊藏著歷史的智慧與情感的記憶。現代學生對漢字的認識多流於「筆畫書寫」與「形音義對應」，然而造字的邏輯與圖像的起源往往被忽略。這門課程希望從「文字如何產生」、「怎麼構造」、「為什麼會這樣寫」出發，重

構學生與漢字的連結。藉由角色化的「部件獸」卡牌與故事情境，引發學生對漢字世界的探索慾望，讓文字學習不再只是機械的記憶，而是一段具備邏輯、情感與創意的語文冒險。

此外，我們也希望透過遊戲化與視覺化的學習歷程，降低學生對傳統語文學習的抗拒感，讓「識字」變得有趣，「造字」變得有感，「學字」變得有用。每個學生都將成為能觀察、能拆解、能創作的「文字馴獸師」，在探索漢字的過程中，找到屬於自己的語文魔法。

## How | 怎麼學？

課程設計為四節課的學習模組，採用黃金圈與 ORID 對話架構：

節次	單元主題	學習重點	對應策略
第 1 節	<b>課本文本統整：</b> 六書與字的身世	理解六書造字法與基本分類，從圖像與生活連結文字邏輯。	*簡報導學 *動畫導入 *六書分類練習 *心智圖建構
第 2 節	<b>部件結構解析：</b> 字形拆解與類型辨識	辨識獨體文與合體字、部件與偏旁，提升字構觀察與分類能力。	*拆字操作練習單 *字卡排序活動 *對照發表與概念歸納
第 3 節	<b>部件獸桌遊對戰：</b> 組字策略與語詞應用	桌遊挑戰進行部件配對與組字任務，理解組字邏輯與語詞搭配。	*桌遊回合挑戰 *語詞任務表 *團隊對戰演練
第 4 節	<b>AI 創作應用：</b> 故事生成與視覺發表	結合 AI 生成平台進行文字故事與插畫創作，發表學習成果。	*關鍵詞輸入創作 *生成故事 *圖像排版 *Padlet 張貼與口頭分享

## What | 學生學什麼？

學生將具備下列素養與能力：

- \*認識象形、指事、會意、形聲等造字法則與實例
- \*能區分獨體文與合體字，並理解部件組成邏輯（上下、左右、包圍等）
- \*能以部件卡進行組字遊戲、造詞與語境應用
- \*能以 AI 平台生成圖文故事並透過 Padlet 與同儕交流觀摩
- \*培養從漢字結構思維轉化為語文創作的的能力與信心

## ORID 應用導引：

階段	應用活動範例
O：觀察	觀看字形演變動畫、拆解部件、分類獨體文與合體字。
R：感受	分享對象形故事或角色卡片的聯想與情感投射。
I：詮釋	分析部件如何組合、討論哪些造字邏輯合理或有趣。
D：決策	選擇組字策略、創作新字獸與語詞、產出故事並上傳發表。

## 🌱 素養導向核心培育

面向	實踐方式
自發	1. 學生自主選擇卡牌、提問部件含義、主動規劃創作故事與角色。 2. 學生能主動參與課程情境，從卡牌選擇到角色設計皆展現高度學習自主性，並能在創作過程中提出問題、表達觀點。
互動	1. 小組桌遊對戰、語詞討論、創作互評與 AI 成果共展。 2. 課程透過桌遊機制與語詞挑戰，促進學生之間的溝通與合作，同時鼓勵學生對創作成果進行互評與分享，提升語文表達與批判思考。
共好	1. 任務分工合作、Padlet 留言回饋、展示日全班學習成果互賞。 2. 透過明確分工與共作任務，學生在 Padlet 發表與全班展示中彼此欣賞與給予回饋，實踐共享學習成果與團隊共榮精神。

## 📁 教學資源整合亮點

- \*教師自製《說文解字》簡報：清晰呈現六書與字形演變關係
- \*學習單：《象形字設計》《拆字分類》《造詞故事創作單》
- \*部件獸卡牌：視覺化部件設計與功能性操作，融合識字與策略
- \*數位工具：AI 寫作平台 (ChatGPT)、圖像生成平台 (Craiyon、Bing Image Creator)
- \*互動雲端：Padlet 任務牆張貼創作與成果互評

## 📅 學習歷程與應用遷移

教學階段	學習活動	成果產出與應用
課前導入	播放動畫、導讀字源與部件、提問互動	啟發動機與理解脈絡架構
概念學習	六書分類圖解、拆字練習、心智圖統整	建構字形邏輯、繪製心智圖與分類表
策略實踐	桌遊組字與語詞挑戰、小組合作 PK	卡牌對戰記錄、語詞任務挑戰表
延伸創作	故事寫作與 AI 生成圖像、角色設定與發表	Padlet 展示牆創作分享、同儕評比與反思
統整評量	學習單補充、反思單書寫、成果彙整	完整的學習歷程記錄與省思回饋

## 🌟 總結：打造一場跨域融合、結構導向、創意驅動的語文歷險

這是一門用結構看見文字、用創作擁抱語文的課程。在這場以「部件獸」為導引的學習旅程中，學生走進漢字的魔法世界，從象形到會意，從拆解到創造。他們不只是識字者，更是新字的創造者，是故事的講述者，是文化的傳承者。透過這門課，我們希望每一位學生都能找回對語文的感動與好奇，並在充滿邏輯與想像的探索中，練習成為思辨而有感的語文使用者。打造一場跨域融合、結構導向、創意驅動的語文歷險。這趟語文歷險不只是學習歷程，更是創造與感動的結晶，讓學生在遊戲與創作中重拾對語文的熱愛與信念。

## 參、課程內容

主題/單元名稱	解碼漢字的魔法世界： 六書 × 部件獸 探險記	設計者	陳曉君、蘇郁琰
實施年級	七	節數	共 4 節，180分鐘
課程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 主題式課程 <input checked="" type="checkbox"/> 融入 <u>科技</u> 領域 <input type="checkbox"/> 跨_____領域	課程實施時間	<input checked="" type="checkbox"/> 國文領域/閱讀科目 <input type="checkbox"/> 校訂必修/選修 <input checked="" type="checkbox"/> 彈性學習課程/時間
核心素養	具備語文表達、結構邏輯與創意應用的跨域素養		
核心素養 代碼與名稱	對應課程說明		
國-J-A1 身心素質與自我精進	學生能在課程中保持積極參與，面對桌遊挑戰與創作任務展現學習耐力與自主學習態度，養成良好的學習習慣與目標設定能力。		
國-J-A2 系統思考與解決問題	能覺察與界定問題，並運用分析、歸納、推理等策略進行解決。課程設計透過六書分類、部件拆解與心智圖練習，強化結構性理解與系統思維。		
國-J-A3 規劃執行與創新應變	學生需針對字卡與創作任務規劃組合策略，並能因應桌遊進程進行即時調整與應對，提升創新應變與執行任務的能力。		
國-J-B1 符號運用與溝通表達	能運用口語、文字、圖像、符號等方式進行表達與溝通。課程中學生透過語詞創造、圖像識字、Padlet 發表等實踐多元表達能力。		
國-J-B2 科技資訊與媒體素養	能運用科技、資訊與媒體素材進行統整、詮釋與轉化，課程結合 AI 平台創作、QR 操作與線上展示牆，發展數位應用與媒體識讀能力。		
國-J-B3 藝術涵養與美感素養	學生可在部件獸造字與 AI 圖像生成活動中，展現色彩構圖與語義想像的能力，培養字形與畫面美感的創意設計素養。		
國-J-C1 道德實踐與公民意識	能尊重同儕觀點，參與團體合作與責任分工，學生在合作桌遊、角色扮演與討論創作中展現良好互動與共好態度。		
國-J-C2 人際關係與團隊合作	課堂設計強調合作挑戰與共創任務，學生需學會傾聽與協調，提升同儕互動與跨小組合作能力。		
國-J-C3 多元文化與國際理解	學生透過理解漢字演變與造字邏輯，進一步連結東亞文字文化背景，提升文化比較與跨文化視野的敏感度與認同。		
國-J-C4 生活情境與應用實踐	學生能將造字邏輯轉化為創作故事與語文應用，並從生活語境中覺察文字結構與意義，達成語文實踐與語境遷移的能力。		

學習目標	1. 認識象形、指事、會意、形聲等造字原理。 2. 能拆解字構、辨識部件與部件獸邏輯。 3. 運用部件創作漢字故事，展現創造與組合能力。 4. 利用「部見獸」桌遊，學習使用配件。 5. 能欣賞同學作品的寫作風格、特色。 6. 善用運用科技與資訊。 7. 能和同儕討論，分享成果，並發表作品。
教學資源	平板電腦、電子白板《說文解字》PPT、部件獸桌遊卡、象形學習單、綜合評量單、AI 圖文創作平台、Padlet 雲牆。
教學策略	概念為本、黃金圈導學、ORID 閱讀引導、任務導向、合作學習、創作延伸。
核心概念	字形結構、造字邏輯、圖像對應、語意創作。
教學優勢	1. 「多元教學」，語文桌遊融入教學，提高學習動力，增加趣味性。 2. 「自主學習」，共讀討論心智圖筆記，梳理思路，強化學習主動性。 3. 「差異教學」，異質分組，分工、討論、協調、分享，照顧差異。 4. 「數位工具」，利用 AI 圖文創作平台、Padlet 雲牆讓教學互動即時。
教材來源	1. 南一國文第二冊語文常識一〈認識漢字的造字法則〉。 2. 「部見獸」桌遊。

### 課程流程總覽表

課程階段	學習重點	學習活動	成果產出
第一節 課本文本統整	理解六書分類，將課本內容轉為心智圖	PPT 導學、講解六書、分類練習、繪製心智圖	《六書心智圖》初稿與回家版
第二節 部件結構探索	拆解字構、辨別部件邏輯與結構類型	字形拆解活動、部件分類練習、小組討論	學習單分析、字構分類圖示
第三節 部件獸桌遊對戰	組字策略挑戰、語詞應用、角色運用	卡牌翻牌組字、語詞 PK、最強字獸挑戰	得分統計、策略紀錄卡與對戰評語
第四節 語文創作與 AI 視覺發表	撰寫文字創作、AI 圖像生成與展示	生成故事與圖像、上傳 Padlet、發表成果	Padlet 創作貼文、角色故事與圖像

### 學習成果評量表

評量面向	具體指標	評量工具
知識理解	能解釋六書分類與部件意義	課堂提問、心智圖作品、分類學習單


技能操作	能正確拆解與組合字形，參與卡牌任務	部件操作記錄、桌遊對戰表現
創意表達	能創作角色故事與插畫，展現語意與圖像連結	AI 產出作品、創作說明書與 Padlet 展示
合作互動	能分工合作進行對戰、創作與展示	小組互評紀錄、自評表
省思反饋	能整理學習歷程並提出個人觀點與建議	課後反思單、口頭省思分享

### 課程活動設計表--教學活動設計(活動進行步驟)

#### 第一堂課：課本文本統整--六書造字法與心智圖轉化 (45分鐘)

教學環節	教學活動	教學策略	評量方式	教學佐證
引起動機 (5分)	觀賞古文字演化動畫，引導學生從『日』觀察象形演變。	*啟發式提問 *視覺導讀	學生參與度與回應情況	
講解重點 (10分)	操作 PPT 講解象形、指事、會意、形聲；鼓勵舉例。	*概念講解 *圖像輔助	學習單填答、口頭互動	
轉化實作 (15分)	學生依文本整理知識重點，完成象形字學習單、畫出六書心智圖 (分類、例字、造字邏輯)。	*心智圖策略 *摘要統整	心智圖完整度與組織性	
分享交流 (10分)	學生展示初步心智圖，老師提問補充講解，進行互評與歸納。	*全班共學 *同儕觀摩	口語表達與架構分析	
作業說明 (5分)	指派回家作業：完成精修版《六書心智圖》。	*任務導向 *延伸學習	作品呈現與內容正確性	

#### 第二堂課：部件結構探索--從字形拆解到部件邏輯 (45分鐘)

教學環節	教學活動	教學策略	評量方式	教學佐證
回顧引導 (5分)	學生展示回家心智圖，教師引導歸納六書關聯。	*回顧統整 *口語整理	心智圖展示與回應表現	

概念 深化 (10分)	操作 PPT 講解部件概念 (如言+吾=語)。	*對照教學 *圖像說明	概念說明與筆 記紀錄	<p>什麼是會意？</p> <p>比類和誼</p> <p>☆合併兩個或兩個以上的字，將它們的字義畫展起來， 以免掛漏</p> <p>即可表現出新字的意義所在。</p> <p>☆會意字的組合為 形符 + 形符</p>
練習 活動 (15分)	操作象形學習單與綜合 評量單，進行拆字與分 類。	*任務操作 *小組互助	學習單正確率 與拆解邏輯	<p>說文解字綜合評量單</p> <p>標題： 意義： 補充：</p> <p>一、象形和指事的主要區別？</p> <p>二、會意和形聲的主要區別？</p> <p>三、判斷哪些是象形的字？哪些是會意的字？</p> <p>1. 水 2. 鳥 3. 舟 4. 火</p> <p>5. 星 6. 鹿 7. 山 8. 隹</p> <p>9. 瓜 10. 針</p> <p>四、哪些是會義字？哪些是形聲字？</p> <p>1. 月 2. 忠 3. 德 4. 品</p> <p>5. 姓 6. 完 7. 枝 8. 度</p> <p>9. 象 10. 美</p>
策略 討論 (10分)	部件組合排序與對應字 構結構分類、小組討論 分享。	*合作學習 *結構歸納	討論內容與分 類表達	<p>什麼是形聲？</p> <p>以事為名</p> <p>☆依事物的類別，拿一個字作為形符， 取聲相成</p> <p>☆再取字音相同或相近的字作為聲符，最 後再把形符和聲符結合，便形成了一個 新的字。</p> <p>形聲字的構成： 形符 + 聲符</p>
課堂 統整 (5分)	口頭統整學到的部件與 結構邏輯。	*提問 *條列分享	口頭整理與反 思完整性	<p>形聲舉例</p> <p>江 河</p> <p>形符 聲符 形符 聲符</p> <p>江水會流連連，所 發出工工的聲音</p> <p>河水會流連連，所 發出可河的聲音</p>
<b>第三堂課：部件獸對戰 × AI 創作應用 (45分鐘)</b>				
教學環節	教學活動	教學策略	評量方式	教學佐證
情境 導入 (5分)	播放部件獸影片，設定 遊戲任務「召喚字獸！」 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LJHF8w-Zrpk">https://www.youtube.com/watch?v=LJHF8w-Zrpk</a>	*角色帶入 *動機引發	學生角色投入 與提問回應	<p>部件獸 對戰吧, 部件獸!</p> <p>廣捲校園的國語文識字遊戲</p>
桌遊 說明 (10分)	說明卡牌規則與組字邏 輯(配對、打怪、造詞)。	*操作示範 *規則討論	學生理解與舉 例操作	<p>部件獸 戰鬥力</p> <p>簡介</p> <p>可成獸卡組字 集上組字與獸卡</p> <p>組字 配對 造詞 拆字</p> <p>集字 集字 集字 集字</p>
實戰 體驗 (25分)	小組進行卡牌翻牌與組 字任務對戰。	*遊戲挑戰 *任務合作	桌遊任務完成 與組字正確性	<p>#1-1 翻牌配對</p> <p>1設置 · 翻開4張牌，其餘一疊(背朝上)</p> <p>2行動 · #每人輪流翻1張牌 · 可與桌上牌1張卡牌配對組字， 則拿回2張卡牌(=得分) (桌上維持最少4張卡牌)</p> <p>· 否則卡牌放回上</p> <p>3結束 · 得分最高者，獲勝</p>
書寫 心得 (5分)	書寫桌遊心得、組員互 相分享心情亮點	*發表互評 *成果激勵	內容完整性與 心得呈現	<p>玩完這個遊戲後我學到了更多字的組合與說上 · 玩完這個遊戲後我學到了更多字的組合與說上 · 玩完這個遊戲後我學到了更多字的組合與說上</p>

第四堂課：AI 圖文創作與故事發表上傳 Padlet (45 分鐘)

教學環節	教學活動	教學策略	評量方式	教學佐證
情境 導入 (5 分)	回顧上一節部件獸牌卡上的故事，說明今日創作目標：創作故事與生成圖像。	*回顧統整 *任務明確化	學生回應與任務理解情況	
故事 創作 (15 分)	小組使用 AI 寫作平台輸入部件邏輯，生成故事主軸。	*關鍵字提示 *語意統整	故事段落完整度與語意邏輯性	「卡牌創作」精靈 
圖像 生成 (10 分)	依據故事輸入圖像平台，選擇風格並生成角色插畫。	*圖像對應 *主題設計	插畫與故事連結性、美感表現	
展示 發表 (10 分)	運用〈英雄旅程〉或〈故事山〉的寫作技巧，將故事與圖像整合於 Padlet 牆面，學生口頭發表創作亮點。	*作品展示 *口語訓練	學生發表流暢度、創意內容完整度	
互評 回饋 (5 分)	組間留言互評、點讚喜歡作品。	*同儕回饋 *欣賞共好	是否主動發表作品與給予鼓勵	
實施 歷程	<p>本課程主題《六書與部件獸桌遊》融合了戰略對決、故事探索、競技挑戰、創造發明、跨學科融合五種教學方式，並結合素養導向的課程理念進行設計。</p> <p>課程特別聚焦於國語文領域的「能將文字演變與實際生活情境相聯結」及「熟習活用，並能分辨獨體文及合體字的差別」，確保教學內容緊扣課綱要求，並讓學生將漢字知識與生活經驗相互連結融會。</p> <p>在教學目標方面，本課程從認知、情意與技能三個面向規劃具體目標。</p> <p><b>認知層面</b>著重引導學生認識漢字的演變歷程與「六書」基本造字法則(象形、指事、會意、形聲)。</p> <p><b>情意層面</b>旨在讓學生體會漢字的優美及其所承載的文化意涵。</p> <p><b>技能層面</b>則培養學生辨別各種造字規則，並能實際組字、識字，進而提升文字的運用能力。</p>			

課程設計採取概念為本的教學方式，強調從核心概念出發來構建知識，使學生理解漢字造字原理背後的整體脈絡，而非僅止於記憶零碎知識。

教學過程中運用多元的互動式教學策略，例如師生問答、情境討論、小組合作遊戲等，以提升學生的參與度和專注力。同時融入差異化教學，根據學生的不同程度和學習風格提供適切的任務挑戰與支援，確保每位學生都能自發投入學習並獲得成長。



結合 108 課綱素養導向理念的識字桌遊「部件獸」，將漢字部件化身為各具特色的神獸卡牌（圖為遊戲盒裝），學生以「馴獸師」身分透過組合部件來對戰學習文字。本課程一大特色是在教學中引入實體桌遊「部件獸」作為主要活動載體。

透過遊戲化的學習設計，將每個漢字部件擬人化為神獸角色，學生彷彿化身為馴獸師，收集並指揮各種部件獸來組合漢字、組詞造句，在競技場上進行文字對決。這種活潑有趣的方式不僅大幅提升了學生的學習動機，也讓他們在玩樂中反覆練習識字、辨字與組字的技能。

漢字學習因此由抽象變得具體、生動，學生能在輕鬆愉快的氛圍中掌握漢字結構規則，厚植其語文素養基礎。

為了使學習歷程步驟清晰且循序漸進，課程中規劃了〈黃金圈教學邏輯〉（Why→How→What）〈ORID 討論策略〉學習模組，引導學生逐步深化對文字的探索與理解。

首先，透過策略性的桌遊對戰讓學生熟悉遊戲規則及漢字部件的組合技巧，以競爭情境激發學習興趣。接著，結合故事情境與角色扮演，引導學生了解每個部件獸背後的漢字源流及文化故事，將文字演變與真實生活情境相聯結。隨後採取分組競賽或闖關的形式，讓學生在限定時間內完成識字組字任務，在緊張刺激的比賽中強化熟練度與反應能力。然後鼓勵學生應用所學的六書原理，大膽創造新字或設計獨特的部件組合，藉此培養創意思維並鞏固對造字規則的掌握。

最後，將漢字學習延伸到其他領域。例如，結合美術課進行文字圖像創作，或融入社會與自然領域探討漢字與歷史文化、自然萬象的關聯，讓學生體驗知識跨域應用的樂趣，同時培養統整思考與遷移運用的能力。

透過以上模組的層層推進，學生的學習從基礎知識內化到高層次應用，步步井然且環環相扣。

整體課程特別強調學生「自發、互動、共好」核心素養的養成。透過桌遊競賽與合作任務，學生自主投入學習挑戰（自發）；在對戰切磋和討論交流中積極互動，分享知識與策略（互動）；並於團體活動中彼此支持、共享經驗，達成共同成長（共好）。在這樣的學習歷程中，學生不僅深化了漢字能力，也培養出良好的溝通合作態度與團隊精神。

此外，課程還透過課後的延伸活動來鞏固學習成果。教師精心設計學習

單，讓學生整理並反思當堂所學；安排創作任務，鼓勵學生運用新知進行作品創作與發表；同時配合適當的評量來檢視學習成效。課堂內外的緊密連結，使學生的學習歷程從課前引發動機、課中互動探究，到課後練習應用形成完整的循環，每個環節皆有明確的目標與步驟。這樣的課程設計不僅結構嚴謹、有條理，更能有效提升學生語文素養，落實課綱素養導向的教育目標，為學生奠定終身學習基礎。

課堂  
記錄



學生作業

### 象形字學習單

這個遊戲讓我更深入了解象形、形聲、指事的分別也知道了很多字的部首，透過遊戲可以學到知識，希望下次還能再玩一次，很好玩。

姓名：陳嘉潔 座號：30

班級：707

試看看寫得嗎！

評分

### 象形字學習單

姓名：座號

班級

試看看寫得嗎！

評分

### 象形字學習單

我覺得這個遊戲很好玩，超刺激的，而且還可以讓我們學到字的組合，大大的增進了我們對文字的印象，也增進了我們班之間的情誼。

姓名：葉芝希 座號：31

班級：709

試看看寫得嗎！

評分

### 一、象形和指事的主要區別？

象形是依照物體的形狀把它描繪畫出來，具體的物  
指事用簡單的符號來表達抽象的事

### 二、會意和形聲的主要區別？

會意是兩個或兩個以上獨體字，將它們的意思結合在一起  
形體是形符和聲符組合成的字 形符+形聲

### 三、判斷哪些是獨體的文？哪些是合體的字？

1 魚文 2 鳥文 3 傳字 4 衣字  
5 製字 9 酒字 7 田文 8 話文  
9 瓜文 10 軒字

### 四、哪些是會意字？哪些是形聲字？

1 男會 2 忠形 3 瓏形 4 占會  
5 牲形 6 芝形 7 牧會 8 香會  
9 集會 10 臭會

一、象形、指事、形聲、會意的區別

象形：(一) 以圖畫為本  
指事：(一) 以標記為本  
形聲：(一) 以標記為本  
會意：(一) 以標記為本

六書

象形：以圖畫為本，描繪物體的形狀，如：日、月、水、火、山、石、木、禾、瓜、瓜、門、瓜。

指事：以標記為本，用簡單的符號來表達抽象的事，如：一、二、三、上、下、小、大。

形聲：由形符和聲符組成，如：魚、鳥、傳、衣、製、酒、田、話、瓜、軒。

會意：由兩個或兩個以上的獨體字組成，如：男、忠、瓏、占、牲、芝、牧、香、集、臭。

轉注：同音不同義，如：考、老、孝、考、老、孝。

假借：借音不借義，如：令、長、長、令。



71516

風語之林

**階段1 (背景):**  
在遼闊的浮嵐山脈之間，有一座終年低語著微風的森林，人稱「風語之林」。森林中居住著一位能與風對話的部件獸——嶺。牠身披銀灰羽翼，腳步無聲，長年守護風語之林的平衡。嶺能感知風中夾帶的訊息，常以風聲指引迷失的靈魂，也用風語療癒身心疲憊的生靈。然而，某日清晨，嶺發現林中不再流動溫柔調靜，而是傳來支離破碎的哭聲與憤怒的嘶吼。整座森林彷彿失去了方向，嶺心中泛起不安的漣漪。

**階段2 (發難):**  
不久後，風語之林出現一股陌生的氣流，那不是自然生成的風，而是被扭曲、強勁吹動的風柱，令樹木橫倒、鳥獸驚逃。嶺探查之下，發現原本沉靜於北境氣旋之中的部件獸——嶺，正在甦醒。嶺乃掌控風向與循環之力的存在，過去曾協助

歌——嶺，正在甦醒。嶺乃掌控風向與循環之力的存在，過去曾協助嶺引導季風，但如今似乎被某種力量壓制，正以猛烈氣旋重疊森林結構，使整片林地成為永無止境的風之迷宮。嶺試圖以風語與其溝通，卻發現嶺拒絕聆聽，已無法以昔日情誼喚回理智。

**階段3 (衝突):**  
正當嶺陷於困局，迷霧深處傳來熟悉的低語聲。那是嶺——一位曾記錄萬風語言的老者，也是森林最古老的觀察者。他緩緩現身，告知嶺：嶺之狂亂源於風語之石的破碎，那是維持風語穩定的核心寶石，而嶺身為防止其力量被濫用，曾親手將其分裂成三片，藏於祭壇、湖底與崖窟。若欲使嶺回復本心，需重新集齊風語碎片，使森林記憶重新整合。嶺與嶺踏上找回風語之石的旅程，一邊躲避嶺造成的亂流，一邊穿越失序的氣場。

**階段4 (解決):**  
歷經重重考驗，嶺終於集齊三片風語之石，並於天穹吹谷的靜風祭壇上完成重組儀式。嶺將恢復完整的風語石高舉於狂風中心，使其散發出記憶之風。這股風逐漸將森林間混亂的氣場，也讓嶺內心的痛苦逐漸釋放。嶺在嶺中傳遞過往共守森林的記憶與和平共處的溫暖片段，嶺感受到那股溫柔與誠懇，風之術式漸漸停止旋轉。

**階段5 (結局):**  
最終，風語之林的氣運重新平衡，林中微風重新舒卷，萬物呼吸漸漸平和。嶺選擇沉靜於中央氣柱之下，以嶺之姿的姿態長眠，只於必要時再次甦醒。嶺與嶺共同修復受損的風之旅線，使森林再度低語著引導旅人的溫柔聲音。從此，風語之林再次成為引領迷失靈魂的聖地，而嶺的羽翼在嶺中閃爍，守護每一道被嶺帶來的折痕。



題目：水之心，草之影

階段三：衝突

階段五：結局

階段一：背景

在遙遠的翠嶺山谷，部件獸「水」是一位溫柔的治療者，擁有淨化與滋養萬物的能力。她居住在靜謐的溪谷中，與自然和諧共處，為山谷帶來生機與平衡。

階段二：發難

然而，山谷的平靜被一股異常的植物蔓延所打破。部件獸「草」出現了，牠擁有操控植物的力量，但牠的野心使得植物無節制地生長，吞噬了其他生物的棲息地，破壞了生態的平衡。

階段四：解決

在「水」的協助下，「水」學會將自己的力量集中，針對「草」的弱點進行攻擊。經過一場激烈的對決，他們成功地限制了「草」的力量，使山谷逐漸恢復生機。

「草」被封印，山谷回復了往日的寧靜。「水」與「草」成為了守護自然的夥伴，繼續維護山谷的和平與平衡。牠們的故事成為了後人傳頌的傳說，提醒著人們珍惜自然的寶貴。

心得：故事中的「水」象徵溫柔與治癒，她力量守護山谷，維持自然平衡。而「草」則代表失控的慾望與無止盡的擴張。雖然植物能帶來生機，但若過度生長，反而會破壞生態。這讓我明白，凡事都應有節制，即使是好事，過量也會變成壞事。

我特別欣賞「水」的果斷與正義，他在「水」無法單獨對抗時伸出援手，兩人互相合作，發揮所長，才

《解碼漢字的魔法世界：六書 × 部件獸 探險記》以部件邏輯與六書原理為核心，融合桌遊策略與 AI 創作，開展一場跨域整合、語文探究與數位應用並進的主題式課程。課程不僅強化學生語文能力，也提升其科技應用與團隊合作素養。

#### ☑ 教學成效：

##### 1. 提供學生更豐富的學習體驗：

藉由部件獸桌遊與角色卡牌，學生得以以「遊戲」為載體進行組字與語詞挑戰，進而理解漢字結構邏輯，拓展了其語文學習的深度與趣味性。

##### 2. 增進學生結構化表達與創意思維：

課程中導入心智圖繪製與 AI 生成故事任務，讓學生從拆解字構到創造新字，歷經理解→組合→創作的思維訓練，有效促進結構邏輯與語意連結。

##### 3. 幫助學生發展科技應用與數位表達能力：

透過 AI 寫作與圖像生成平台（如 ChatGPT、Bing Image Creator），學生將語文內容轉化為圖像，並能利用 Padlet 展示與發表成果，實踐語文與數位素養的整合。

#### ⚠ 實施困境：

##### 1. 教師協作備課時間不足：

由於本課程融合語文、數位設計、圖像創作等領域，需進行跨領域備課與資源整合，但教師行政與授課壓力常使備觀議流程難以完整實行。

##### 2. 學生語文程度落差影響合作品質：

部分學生在語詞造句與故事邏輯上仍有困難，導致組內進度不一致，需教師適時引導與差異化支持。

##### 3. 科技操作設備與網路限制：

在 AI 圖文創作活動中，平板數量及連線穩定度偶有影響，需預留替代方案（如小組共用帳號、分組輪流操作等），確保活動順利推進。

#### 🌀 結構導向、創意驅動的語文歷險

這是一門用結構看見文字、用創作擁抱語文的課程。

在這場以「部件獸」為導引的學習旅程中，學生走進漢字的魔法世界，從象形到會意，從拆解到創造。

他們不只是識字者，更是新字的創造者，是故事的講述者，是文化的傳承者。透過這門課，我們希望每一位學生都能找回對語文的感動與好奇，並在充滿邏輯與想像的探索中，練習成為思辨而有感的語文使用者。

這趟語文歷險不只是學習歷程，更是創造與感動的結晶，讓學生在遊戲與創作中重拾對語文的熱愛與信念。

實施  
省思