

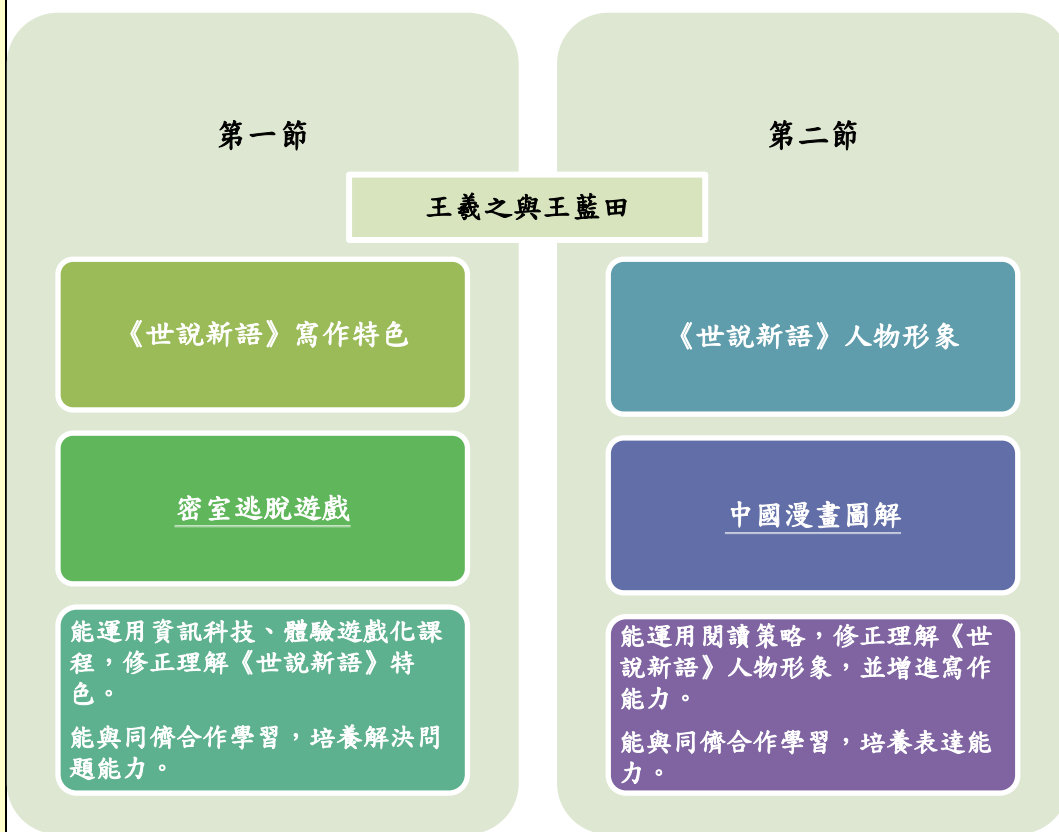
國家教育研究院  
110 年度愛學網系列徵集活動  
---教師創意教案教案設計表單

<p>單元名稱</p>	<p>《世說新語》中的人物形象 ——Line@密室逃脫遊戲課程、漫畫圖解閱讀策略應用</p>	<p>設計者</p>	<p>林僊樺</p>
<p>教學設計 理念</p>	<p>說起文言文，總是令學生望而卻步，宛如無法說出名字的「佛地魔」，推測其原因，可能與辨識字詞數量過多、多與生活環境脫節等息息相關。為解決前述教學對象的學習問題，筆者選用108學年度翰林版八年級上學期、內容較生動有趣的文言文短篇小說——〈六朝名士畫廊——世說新語選〉，一文中的〈坦腹東床〉與〈王藍田食雞子〉為例。</p> <p>教學目標為提升學生對文言文文本的學習動機與成效。為有效達成教學目標，教學方法以「遊戲化課程 (Gamification of Learning)」、「資訊科技融入教學 (Information Technology Integrated into Instruction)」、「圖像化策略 (Visualizing)」為主，期許學生終能成為「終身自主學習者」。教學方法與教學成效、教學目標的關係如下圖：</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>再者，教案設計中的議題融入、素養導向、教材教法之要素如下圖：</p> <div style="text-align: center;"> </div>		

此外，教案節次為〈六朝名士畫廊——世說新語選〉單元課程的最後兩節，其餘課程內容則列為學生的先備知識：

1. 能透過愛學網的教學影片，了解閱讀策略的運用方式。
2. 能運用統整策略，了解中國小說的演變、筆記小說的性質。
3. 能運用摘要策略，了解《世說新語》特色，包含編纂作者、寫作技巧，以及魏晉南北朝的社會風氣、文人事蹟與衍伸成語。
4. 能參考注釋與白話文翻譯，並運用預測、推論、找重點策略，個人自學〈坦腹東床〉、〈王藍田食雞子〉兩篇文言文文本。
5. 能參考注釋與白話文翻譯，並運用預測、推論、找重點策略，小組共學〈王右軍少時甚澀訥〉、〈王右軍年減十歲時〉、〈王右軍與謝太傅共登冶城〉、〈王藍田為人晚成〉、〈謝無奕性羸彊〉、〈王右軍素輕藍田〉等六篇文言文文本（筆者暫以首句命名，文本詳見教案文末）。


而教案設計此二節以「王羲之」與「王藍田」兩位人物為中心，藉由「密室逃脫遊戲」、「中國漫畫圖解」等教學活動，作為形成性評量，修正理解學生於先前課程所學的《世說新語》特色與人物形象，並進一步建構脈絡化文意理解，塑造情境式鮮明人物。其中的課程主題、教學活動、教學目標如下圖：



領域／科目	國語文	實施年級	國中八年級
總節數	2節90分鐘		
	學習內容		
	Ad-IV-4非韻文：如古文、古典小說、語錄體、寓言等。 ©Cb-IV-2各類文本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。		

<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b>
	1-IV-3分辨聆聽內容的邏輯性，找出解決問題方法。 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。
	<b>核心素養</b>
	國-J-B2運用科技、資訊與各類媒體所提供的素材，進行檢索、統整、解釋及省思，並轉化成生活的能力與素養。 國-J-C2在國語文學習情境中，與他人合作學習，增進理解、溝通與包容的能力，在生活中建立友善的人際關係。
<b>議題融入</b>	<b>議題</b>
	資訊科技 閱讀素養
	<b>實質內涵</b>
	資J8選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 閱J1發展多元文本的閱讀策略。
	<b>教材來源</b>
	108學年度翰林版國中八年級上學期自學選文一〈六朝名士畫廊——世說新語選〉。
	<b>教材設備／資源</b>
	電腦（倒數計時器、愛學網影片、蔡志忠漫畫範例、學生漫畫成果）、投影機、圖卡（王羲之戲鵝圖、王藍田食雞子圖、山腳、河畔、樹下）、手機（Line）、王羲之與王藍田相關文本六篇、彩繪用具、學習單（特色修正理解學習單、中國漫畫格式學習單、人物形象比較學習單）。
	<b>學習目標</b>
	（一）第一節課 能運用資訊科技、體驗遊戲化課程，修正理解《世說新語》特色。 能與同儕合作學習，培養解決問題能力。 （二）第二節課 能運用閱讀策略，修正理解《世說新語》人物形象，並增進寫作能力。 能與同儕合作學習，培養表達能力。
	<b>授權方式</b>
	創用CC-姓名標示-非商業性-禁止改作4.0

## 教學活動設計

節次	教學活動方式及實施方式
第一節	<p>*本教案搭配單元課程：108學年度翰林版國中八年級上學期自學選文一〈六朝名士畫廊——世說新語選〉。</p> <p>*本教案節次：〈六朝名士畫廊——世說新語選〉單元課程的最後兩節，其他課程內容參見準備活動中的「學生先備知識」一欄。</p> <p style="text-align: center;"><b><u>第一節課開始——《世說新語》密室逃脫遊戲</u></b></p> <p>一、準備活動</p> <p>(一) 教師自製教材：line@密室逃脫遊戲、特色修正理解學習單。</p> <p>(二) 器材資源：電腦（倒數計時器、愛學網影片）、投影機、圖卡（王羲之戲鵝圖、王藍田食雞子圖、山腳、河畔、樹下）、手機（Line）、學習單。</p> <p>(三) 學生先備知識</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能透過愛學網的教學影片，了解閱讀策略的運用方式。 <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 望前知後一葉秋：讀寫策略直接推論 <a href="https://stv.naer.edu.tw/watch/569">https://stv.naer.edu.tw/watch/569</a></li> <li>(2) 前敲後推斷因果：讀寫策略間接推論 <a href="https://stv.naer.edu.tw/watch/14001">https://stv.naer.edu.tw/watch/14001</a></li> <li>(3) 鐵証如山三百兩：特定訊息讀寫策略 <a href="https://stv.naer.edu.tw/watch/1229">https://stv.naer.edu.tw/watch/1229</a></li> </ol> </li> <li>2. 能運用<u>統整策略</u>，了解中國小說的演變、筆記小說的性質。</li> <li>3. 能運用<u>摘要策略</u>，了解《世說新語》特色，包含編纂作者、寫作技巧，以及魏晉南北朝的社會風氣、文人事蹟與衍伸成語。</li> </ol> <p>(四) 引起動機【10分鐘】：教師播放愛學網「世說新語品人物」部分影片（<a href="https://stv.naer.edu.tw/watch/210003">https://stv.naer.edu.tw/watch/210003</a>），<u>監控理解</u>學生前揭課程所學的《世說新語》特色。</p>
	 <p>The four thumbnails show different aspects of the 'Shi Shuo Xin Yu' video series:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Top-left: Two women in traditional Chinese clothing, with the caption '把當時的社會風貌' (Capturing the social atmosphere of the time).</li> <li>Top-right: A man in traditional clothing sitting at a table, with the caption '善於記事' (Good at recording events) and '將事件作重點式誇張的描繪' (Exaggerated description of events in a key-point style).</li> <li>Bottom-left: A man in traditional clothing standing in a courtyard, with the caption '善於記言' (Good at recording words) and '利用對話展現人物的性情' (Using dialogue to show the temperament of the characters).</li> <li>Bottom-right: Two men in traditional clothing, with the caption '善於記人' (Good at recording people) and '運用對比刻劃人物' (Using contrast to depict characters).</li> </ul>

## 二、發展活動【25分鐘】

(一) 小組共學密室逃脫遊戲：教師引導學生進入遊戲故事。學生呈分組座位，使用手機加入Line帳號開啟遊戲，並搭配教室布置的情境地點，促進沉浸式體驗氛圍。教師於學生體驗過程中進行教室走動，並依據各組狀況增加謎題提示。

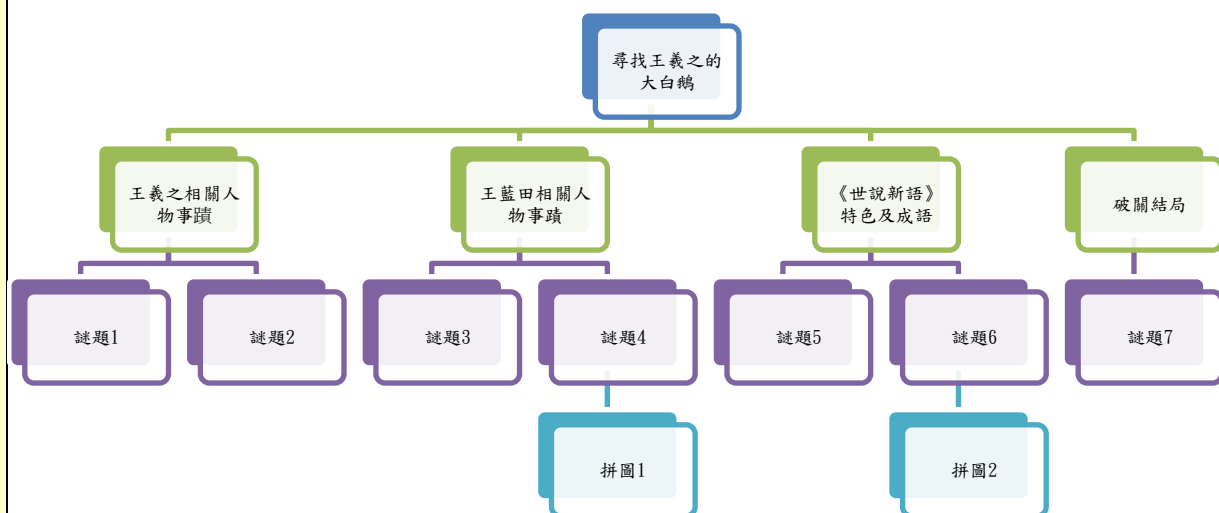
### (二) 遊戲設計之教學目標與方法

1. 遊戲化課程與資訊科技融入教學：藉由遊戲的情境式學習，整合學生的知識、技能與情意。不光是創造心流狀態，提升學生的學習動機；更能增進學習成效，於遊戲過程中作為形成性評量，修正理解學生所學的《世說新語》特色。

2. 異質分組與跨領域學習：遊戲故事多線進行，具備難易不等、跨領域學科的題目。不僅適合差異化教學，讓學生適性發展，亦能在與同儕的合作學習中，培養學生的解決問題能力。

### (三) 故事主題——尋找王羲之的大白鵝

1. 故事設定與謎題安排：故事從教室突然走進一位瀟灑人物，尋求學生幫助開始。學生依據其行為判斷來者何人，便能進入三條並行支線，依評量重點分為「王羲之相關人物事蹟」、「王藍田相關人物事蹟」、「《世說新語》特色及成語」，不須按照順序解謎。完成三條支線共六題謎題後，可得兩片拼圖，拼圖謎底即是寶箱密碼，打開寶箱便能找到王羲之走失的大白鵝。



2. 教室布置：教師利用投影機播放倒數計時、圖卡布置教室情境地點。學生須與其互動，才能獲得解謎提示。

### (四) 謎題設計

#### 支線一：王羲之相關人物事蹟

##### 謎題1.

評量目標：能運用已知策略，連結七年級下學期所學的漢字結構流變與王羲之書法作品。

遊戲題目：□□□□（國字）





參考答案：依照時間順序為金文（毛公鼎）、隸書（曹全碑）、楷書（九成宮醴泉銘）、行書（蘭亭集序），可得四色為一成語「青紅皂白」。

## 謎題2.

評量目標：能了解中國詩文的閱讀順序，字序由上而下、句序由右至左；又能了解王羲之的生平事蹟。

遊戲題目：□□□□□□□□（國字）

水	臨	羈	閨	來	灘	桐	白
漲	岐	心	裡	歲	聲	柏	虹
花	空	嬾	猶	如	汨	山	貫
塘	羨	向	應	今	汨	頭	日
未	獨	不	愁	歸	碓	去	報
得	行	然	未	未	床	不	讐
鵝	換	經	寫	床	東	腹	坦

參考答案：藏尾「坦腹東床」、「寫經換鵝」。

## 支線二：王藍田相關人物事蹟

## 謎題3.

評量目標：能依據文本的文意與解釋，推論人物的情緒。

遊戲題目：模仿王藍田「又不得，瞋甚」的表情，並拍成照片。

參考答案：須表達「更加憤怒」。

## 謎題4.

評量目標：能依據文本的文意與解釋，推論人物的行為。

遊戲題目：王藍田為了吃到雞蛋，依序做了哪些動作呢？□（數字）



參考答案：文本使用「刺」、「擲」、「踉」、「齧」、「吐」等動詞，依照圖片順序可得出數字「6」。

### 支線三：《世說新語》特色與成語

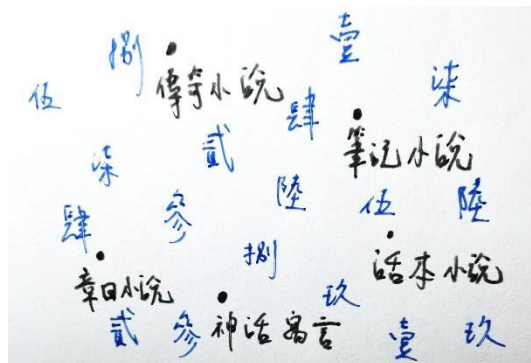
謎題5.

評量目標：能了解中國小說演變的時序與性質。

\*中國小說演變

先秦神話寓言→魏晉南北朝筆記小說→唐傳奇小說→宋元話本小說→明清章回小說

遊戲題目：中國小說歷經朝代更迭，在時空中有哪些交會呢？□□（數字）



參考答案：依照時間順序連線後，線與線的交點分別出現數字「6」、「8」。

謎題6.

評量重點：能了解文本所述的魏晉人物事蹟，其中的衍伸成語及其含義。

\*已學文本成語

擲果盈車：形容男子貌美，而受婦女愛慕的情形。

洛陽紙貴：比喻著作風行一時，流傳甚廣。

自慚形穢：比喻自愧不如。

看殺衛玠：比喻為群眾所仰慕的人。

小時了了，大未必佳：人在幼年時聰明敏捷，表現優良，長大之後未必能有所成就。

東床快婿：比喻好女婿。

遊戲題目：▲★●◆■▼=□□□□□□（國字）

1	擲	■		
2			◆	貴
3	●	慚		
4	★	殺		
5		▼		了
6		床	▲	

- 1形容男子貌美，而受婦女愛慕的情形。
- 2比喻著作風行一時，流傳甚廣。
- 3比喻自愧不如。
- 4比喻為群眾所仰慕的人。
- 5人在幼年時聰明敏捷，表現優良，長大之後未必能有所成就。
- 6比喻好女婿。

參考答案：快看自紙果實（指示學生移動至教室布置的大樹下）

## 破關結局

謎題7.

評量目標：能增進學生成功逃脫密室的成就感。

遊戲題目：彎彎一座橋，架在半山腰，沒人到得了，雨後最招搖。□□□（數字）



參考答案：將三張拼圖依照謎底彩虹顏色重新排列，可得數字「520」。

## （五）Line@串聯故事

噹——噹——噹——，上課鐘聲響起，你們回到座位，翻開課本，這時突然走進一位風流倜儻的人物。

哎呀，這不就是課本才剛上過的？

（輸入人名）

王羲之

沒錯！就是大名鼎鼎的

1

沒錯！就是大名鼎鼎的王羲之呢！不過，王羲之怎麼會來你們班呢？

（輸入問號）

「我最心愛的……去哪了……」王羲之一邊喃喃自語、一邊來回踱步，看起來很焦慮的樣子。這時從王羲之的衣袖裡掉出一張紙。

2

啊——原來這就是王羲之苦惱的原因呀……

（輸入三個國字）

大白鵝

你們願意幫助王羲之，在教室四周找找離家出走的大白鵝嗎？

麻煩你了

3

王羲之向你招了招手：「請留步，平常大白鵝都看著我揮毫，或許牠就躲在這些碑帖裡……。」找一找教室哪一個角落有書法字帖呢？

（輸入兩個國字的地點）

河畔

你在河畔發現一疊書法字帖。

4





一、

此次遊戲內容皆是你以前所學，關於世說新語的提問共有四題、古詩十九首共有一題、成語共有九題。依序回答下列問題：

## 1. 世說新語

(1)



關係：

(2)



(3)



姓名：

姓名：

姓名：

字：

官位別稱：

字：文舉

官位別稱：

時代：

時代：東漢末

時代：

個性：

個性：

嗜好：

地位：建安七子之

地位：

(4) 此次遊戲是否增進你對世說新語的「人物性格」的了解？
☐ 1 非常不符合 ☐ 2 不符合 ☐ 3 普通 ☐ 4 符合 ☐ 5 非常符合

## 2. 古詩十九首

(1) 時代：\_\_\_\_\_ (早／等／晚於孔融)

(2) 收錄於：\_\_\_\_\_ (書名)，此書為\_\_\_\_\_ (時) \_\_\_\_\_ (人) 所編

(3) 詩名：以\_\_\_\_\_ 為詩名

(4) 此次遊戲出現的古詩十九首中的七首，一一列出其詩名：

(A)

(E)

(B)

(F)

(C)

(G)

(D)

(5) 此次遊戲是否增進你對古詩十九首的「作者」與「詩名」的了解？
☐ 1 非常不符合 ☐ 2 不符合 ☐ 3 普通 ☐ 4 符合 ☐ 5 非常符合

## 3. 成語

(1) 列出此次遊戲與數字有關的成語與其解釋：

(A)

(F)

(B)

(G)

(C)

(H)

(D)

(J)

(E)

(2) 此次遊戲是否增進你對「數字成語」的了解？

☐ 1 非常不符合 ☐ 2 不符合 ☐ 3 普通 ☐ 4 符合 ☐ 5 非常符合

二、

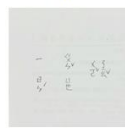
此次遊戲共有八關：

(A)

(B)

(C)

(D)



(E)

(F)

(G)

(H)



彎彎一座橋，架在  
半山腰，沒人到得  
了，雨後最招搖。



(1) 對你而言，哪一關最困難？原因為何？

哪一關最簡單？原因為何？

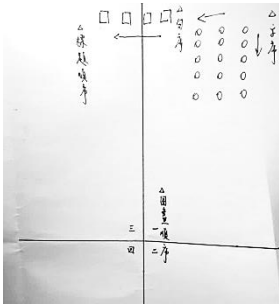
(2) 此次遊戲的進行過程中，有什麼令你印象深刻之處，並帶給你什麼樣的感受？

(3) 此次遊戲是否增進你與同組同學之間，互相合作、良性溝通的能力？

☐ 1 非常不符合 ☐ 2 不符合 ☐ 3 普通 ☐ 4 符合 ☐ 5 非常符合

(4) 此次遊戲是否增進你對國文課的興趣？

☐ 1 非常不符合 ☐ 2 不符合 ☐ 3 普通 ☐ 4 符合 ☐ 5 非常符合

	<p>(此學習單為結合同一學期的〈古詩選〉單元課程，本教案僅著重與《世說新語》相關部分)</p> <p style="text-align: center;"><b>時間</b></p> <p style="text-align: center;">45分鐘</p> <p style="text-align: center;"><b>學習評量重點</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="border: 2px solid red; padding: 10px; width: 22%;"> <p style="text-align: center; background-color: #d62728; color: white; margin-bottom: 5px;">表現優良</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>不需提示答案即正確，且快速完成</li> <li>能熟知《世說新語》特色，並實踐於解決問題中</li> <li>能有效溝通合作</li> </ul> </div> <div style="font-size: 2em;">→</div> <div style="border: 2px solid #8c564b; padding: 10px; width: 22%;"> <p style="text-align: center; background-color: #8c564b; color: white; margin-bottom: 5px;">表現良好</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>簡單提示後答案正確，且於時限內完成</li> <li>能部分熟知《世說新語》特色，並實踐於解決問題中</li> <li>能溝通合作，但偶有衝突</li> </ul> </div> <div style="font-size: 2em;">→</div> <div style="border: 2px solid #2ca02c; padding: 10px; width: 22%;"> <p style="text-align: center; background-color: #2ca02c; color: white; margin-bottom: 5px;">表現尚可</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>多方提示後答案正確，但未於時限內完成</li> <li>能部分熟知《世說新語》特色，但未能實踐於解決問題中</li> <li>經提醒後能溝通合作，但多有衝突</li> </ul> </div> <div style="font-size: 2em;">→</div> <div style="border: 2px solid #2ca02c; padding: 10px; width: 22%;"> <p style="text-align: center; background-color: #2ca02c; color: white; margin-bottom: 5px;">尚待加強</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>多方提示後答案錯誤，且未於時限內完成</li> <li>未能熟知《世說新語》特色，且未能實踐於解決問題中</li> <li>未能溝通合作，各自作答</li> </ul> </div> </div>
節次	<p><b>教學活動方式及實施方式</b></p>
<p><b>第二節</b></p>	<p style="text-align: center;"><u><b>第二節課開始——中國漫畫圖解魏晉人物</b></u></p> <p>一、準備活動</p> <p>(一) 教師自製教材：中國漫畫格式學習單、人物形象比較學習單。</p> <p>(二) 器材資源：王羲之與王藍田相關文本六篇（篇名後述）、彩繪用具、學習單、電腦（蔡志忠漫畫範例、學生漫畫成果）、投影機。</p> <p>(三) 學生先備知識</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>能透過愛學網的教學影片，了解閱讀策略的運用方式。 一柱擎天定江山：組織結構讀寫策略 <a href="https://stv.naer.edu.tw/watch/14002">https://stv.naer.edu.tw/watch/14002</a></li> <li>能參考注釋與白話文翻譯，並運用<u>預測、推論、找重點策略</u>，<b>個人自學</b>〈坦腹東床〉、〈王藍田食雞子〉兩篇文言文文本。</li> <li>能參考注釋與白話文翻譯，並運用<u>預測、推論、找重點策略</u>，<b>小組共學</b>〈王右軍少時甚澀訥〉、〈王右軍年減十歲時〉、〈王右軍與謝太傅共登冶城〉、〈王藍田為人晚成〉、〈謝無奕性麤彊〉、〈王右軍素輕藍田〉等六篇文言文文本（筆者暫以首句命名，文本詳見教案文末）。</li> </ol> <p>(四) 引起動機【5分鐘】：教師展示蔡志忠《漫畫史記·世說新語》一書內容，說明中西漫畫格式差異，並介紹中國漫畫畫法。</p> <div style="text-align: center;">  </div>

## 二、發展活動【30分鐘】

(一) 學生呈分組座位，並抽選一篇王羲之與王藍田相關文本，小組共學運用圖像化策略繪製中國格式漫畫。教師於學生繪製過程中進行教室走動，並依據各組狀況，運用提問策略修正學生對文本的理解。

\*提問模組：

1. 能依據文意轉折，適當將文本分為起、承、轉、合四段落（分鏡）。
2. 能清楚表達每一段落（分鏡）的人、事、時、地、物。
3. 能正確以白話文轉譯文本中的旁白與對話。

## (二) 圖解設計之教學目標與方法

1. 閱讀策略：不僅能依序建構文意理解成效，亦能連帶提升學習動機。其中藉由圖像化策略，將訊息結構化、知識視覺化，並培養生活美感；亦於繪製過程中作為形成性評量，修正學生對文本的理解。

\*閱讀策略模組：

- (1) 運用預測、推論、找重點策略，監控理解文意。（先備知識）
- (2) 運用圖像化策略，修正理解文意。（發展活動）
- (3) 運用統整策略，歸納「王羲之與王藍田的人物形象」、「王羲之與王藍田的人物關係」，二次修正理解文意。（總結活動）

2. 四格漫畫分鏡：學生思索如何安排中國格式漫畫的四格分鏡，同時亦是琢磨如何建構作文的起、承、轉、合四段落，諸如如何引人入勝、如何敘述故事、如何塑造嚴謹結構且前後連貫等。

## 三、總結活動【10分鐘】

(一) 小組共學：學生觀看各組漫畫圖解文本成果，並進行二次修正理解，討論是否合乎文本的文意與解釋。

(二) 教師給予兩項線索，引導學生運用統整策略歸納「王羲之與王藍田的人物形象」、「王羲之與王藍田的人物關係」：

\*線索一：自〈王右軍少時甚澀訥〉、〈王右軍年減十歲時〉、〈王右軍與謝太傅共登冶城〉三篇文本，可見王羲之的人物形象；自〈王藍田為人晚成〉、〈謝無奕性麤彊〉兩篇文本，可見王藍田的人物形象。

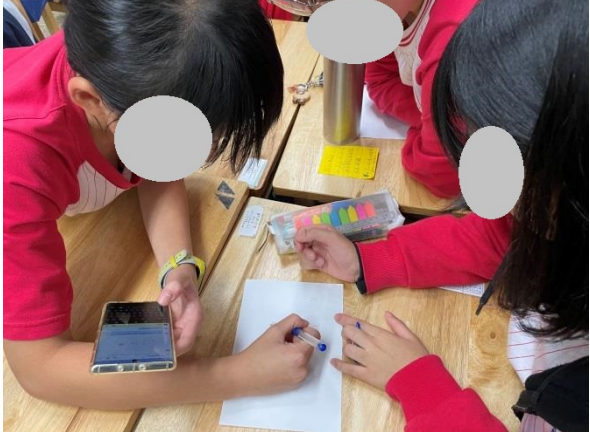
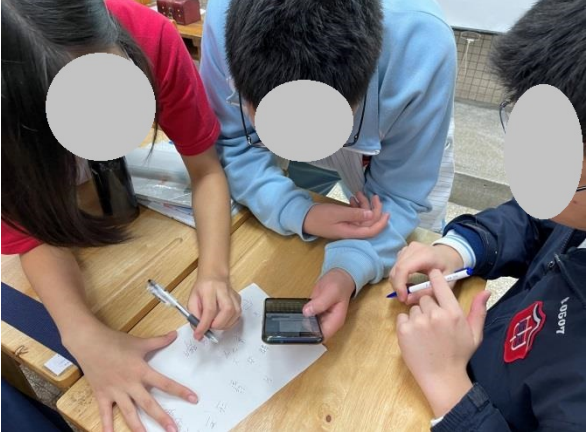

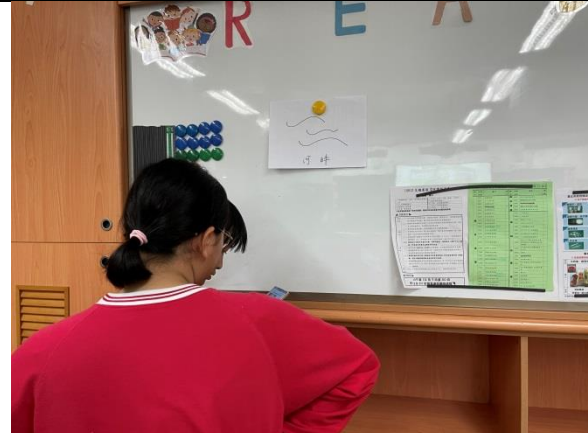
\*線索二：自〈王藍田食雞子〉文末：「王右軍聞而大笑，曰：『使安期有此性，猶當無一豪可論，況藍田耶？』」、〈王右軍素輕藍田〉兩篇文本，可見王羲之與王藍田的人物關係。

(三) 個人自學：學生書寫王羲之與王藍田的人物形象比較學習單，再度修正理解王羲之與王藍田人物形象塑造的學習成果。（回家作業）

時間

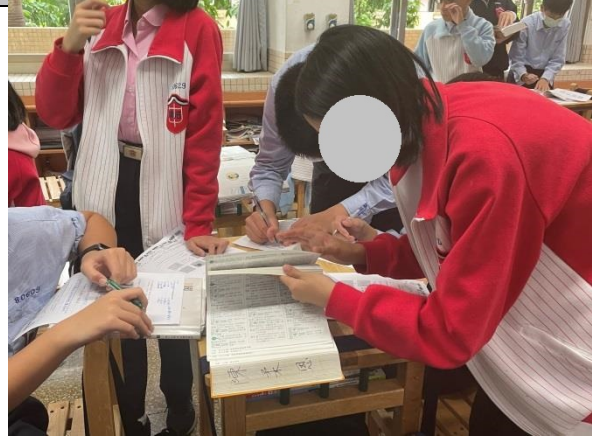
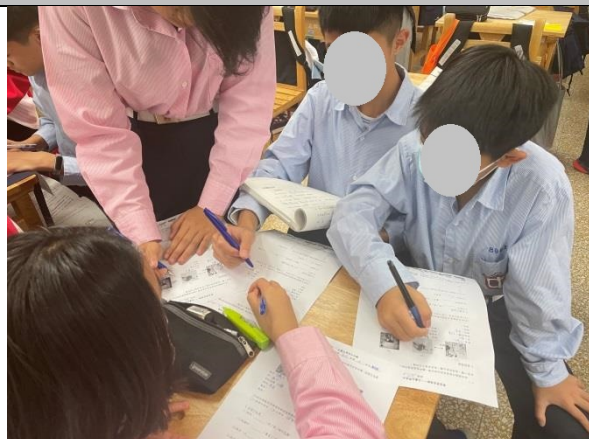
45分鐘



	<p style="text-align: center;"><b>學習評量重點</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="border: 2px solid red; padding: 10px; width: 22%; text-align: center;"> <p style="background-color: #e67e22; color: white; padding: 5px;">表現優良</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 能透過提問與圖像化等策略，完全修正文本理解</li> <li>• 能條理分明、架構完整，成功塑造人物形象</li> <li>• 能有效溝通合作</li> </ul> </div> <div style="font-size: 2em;">➔</div> <div style="border: 2px solid #d35400; padding: 10px; width: 22%; text-align: center;"> <p style="background-color: #d35400; color: white; padding: 5px;">表現良好</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 能透過提問與圖像化等策略，大多修正文本理解</li> <li>• 能具邏輯、架構有層次，但可再改善人物形象</li> <li>• 能溝通合作，但偶有衝突</li> </ul> </div> <div style="font-size: 2em;">➔</div> <div style="border: 2px solid #f1c40f; padding: 10px; width: 22%; text-align: center;"> <p style="background-color: #f1c40f; color: white; padding: 5px;">表現尚可</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 能透過提問與圖像化等策略，部分修正文本理解</li> <li>• 陳述冗長、架構缺乏關聯性，須再加強塑造人物形象</li> <li>• 經提醒後願意溝通合作，但多有衝突</li> </ul> </div> <div style="font-size: 2em;">➔</div> <div style="border: 2px solid #27ae60; padding: 10px; width: 22%; text-align: center;"> <p style="background-color: #27ae60; color: white; padding: 5px;">尚待加強</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 能透過提問與圖像化等策略，未能修正文本理解</li> <li>• 陳述矛盾、架構鬆散無連結，未能塑造人物形象</li> <li>• 不願溝通合作，各自作答</li> </ul> </div> </div>
<p><b>評量工具</b></p>	<p>課堂口頭提問評量、分組實作歷程評量、個人實作歷程評量、動態評量、學習單評量。</p>
<p><b>參考資源</b></p>	<p>(一) 閱讀理解策略</p> <p>1. 吳敏而。〈讀者常用的理解策略〉。取自  <a href="https://www.yjps.tp.edu.tw/chinese/uploads/7/reading%2010.pdf">https://www.yjps.tp.edu.tw/chinese/uploads/7/reading%2010.pdf</a></p> <p>2. 鄭圓玲。《有效閱讀：閱讀理解，如何學？怎麼教？》。臺北市：親子天下，民102年。</p> <p>(二) 《世說新語》相關</p> <p>饒宗頤、陳岸峰。《世說新語》。香港：中華，民101年。</p> <p>蔡志忠。《漫畫史記·世說新語》。臺北市：大塊文化，民102年。</p>
<p><b>教學過程記錄或成果</b></p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p style="text-align: center;">《世說新語》密室逃脫遊戲：解謎過程</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p style="text-align: center;">《世說新語》密室逃脫遊戲：與教室布置的情境地點互動</p>



《世說新語》密室逃脫遊戲：破關結局



《世說新語》密室逃脫遊戲：特色修正理解學習單討論過程

此次遊戲內容是依照前學，關於世說新語的視角共同編織，並請士九宮共有一題，或選擇共九題，依序解答下列問題：

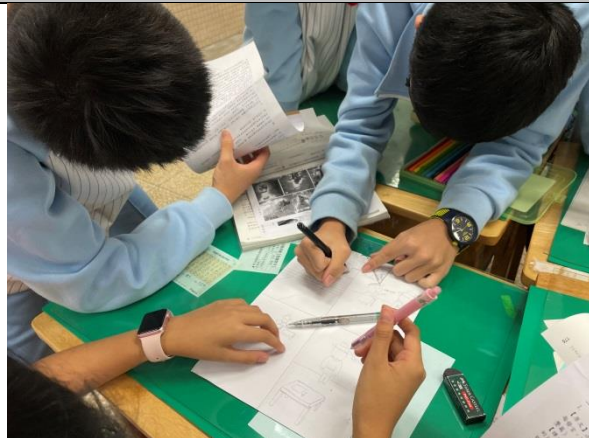
1. 世說新語

(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (12) (13) (14) (15) (16) (17) (18) (19) (20) (21) (22) (23) (24) (25) (26) (27) (28) (29) (30) (31) (32) (33) (34) (35) (36) (37) (38) (39) (40) (41) (42) (43) (44) (45) (46) (47) (48) (49) (50) (51) (52) (53) (54) (55) (56) (57) (58) (59) (60) (61) (62) (63) (64) (65) (66) (67) (68) (69) (70) (71) (72) (73) (74) (75) (76) (77) (78) (79) (80) (81) (82) (83) (84) (85) (86) (87) (88) (89) (90) (91) (92) (93) (94) (95) (96) (97) (98) (99) (100) (101) (102) (103) (104) (105) (106) (107) (108) (109) (110) (111) (112) (113) (114) (115) (116) (117) (118) (119) (120) (121) (122) (123) (124) (125) (126) (127) (128) (129) (130) (131) (132) (133) (134) (135) (136) (137) (138) (139) (140) (141) (142) (143) (144) (145) (146) (147) (148) (149) (150) (151) (152) (153) (154) (155) (156) (157) (158) (159) (160) (161) (162) (163) (164) (165) (166) (167) (168) (169) (170) (171) (172) (173) (174) (175) (176) (177) (178) (179) (180) (181) (182) (183) (184) (185) (186) (187) (188) (189) (190) (191) (192) (193) (194) (195) (196) (197) (198) (199) (200) (201) (202) (203) (204) (205) (206) (207) (208) (209) (210) (211) (212) (213) (214) (215) (216) (217) (218) (219) (220) (221) (222) (223) (224) (225) (226) (227) (228) (229) (230) (231) (232) (233) (234) (235) (236) (237) (238) (239) (240) (241) (242) (243) (244) (245) (246) (247) (248) (249) (250) (251) (252) (253) (254) (255) (256) (257) (258) (259) (260) (261) (262) (263) (264) (265) (266) (267) (268) (269) (270) (271) (272) (273) (274) (275) (276) (277) (278) (279) (280) (281) (282) (283) (284) (285) (286) (287) (288) (289) (290) (291) (292) (293) (294) (295) (296) (297) (298) (299) (300) (301) (302) (303) (304) (305) (306) (307) (308) (309) (310) (311) (312) (313) (314) (315) (316) (317) (318) (319) (320) (321) (322) (323) (324) (325) (326) (327) (328) (329) (330) (331) (332) (333) (334) (335) (336) (337) (338) (339) (340) (341) (342) (343) (344) (345) (346) (347) (348) (349) (350) (351) (352) (353) (354) (355) (356) (357) (358) (359) (360) (361) (362) (363) (364) (365) (366) (367) (368) (369) (370) (371) (372) (373) (374) (375) (376) (377) (378) (379) (380) (381) (382) (383) (384) (385) (386) (387) (388) (389) (390) (391) (392) (393) (394) (395) (396) (397) (398) (399) (400) (401) (402) (403) (404) (405) (406) (407) (408) (409) (410) (411) (412) (413) (414) (415) (416) (417) (418) (419) (420) (421) (422) (423) (424) (425) (426) (427) (428) (429) (430) (431) (432) (433) (434) (435) (436) (437) (438) (439) (440) (441) (442) (443) (444) (445) (446) (447) (448) (449) (450) (451) (452) (453) (454) (455) (456) (457) (458) (459) (460) (461) (462) (463) (464) (465) (466) (467) (468) (469) (470) (471) (472) (473) (474) (475) (476) (477) (478) (479) (480) (481) (482) (483) (484) (485) (486) (487) (488) (489) (490) (491) (492) (493) (494) (495) (496) (497) (498) (499) (500) (501) (502) (503) (504) (505) (506) (507) (508) (509) (510) (511) (512) (513) (514) (515) (516) (517) (518) (519) (520) (521) (522) (523) (524) (525) (526) (527) (528) (529) (530) (531) (532) (533) (534) (535) (536) (537) (538) (539) (540) (541) (542) (543) (544) (545) (546) (547) (548) (549) (550) (551) (552) (553) (554) (555) (556) (557) (558) (559) (560) (561) (562) (563) (564) (565) (566) (567) (568) (569) (570) (571) (572) (573) (574) (575) (576) (577) (578) (579) (580) (581) (582) (583) (584) (585) (586) (587) (588) (589) (590) (591) (592) (593) (594) (595) (596) (597) (598) (599) (600) (601) (602) (603) (604) (605) (606) (607) (608) (609) (610) (611) (612) (613) (614) (615) (616) (617) (618) (619) (620) (621) (622) (623) (624) (625) (626) (627) (628) (629) (630) (631) (632) (633) (634)





中國漫畫圖解魏晉人物：小組討論所抽選到的文本文意與解釋



中國漫畫圖解魏晉人物：繪製過程



中國漫畫圖解魏晉人物：漫畫圖解〈王右軍少時甚澀訥〉成果





中國漫畫圖解魏晉人物：漫畫圖解〈王右軍年減十歲時〉成果

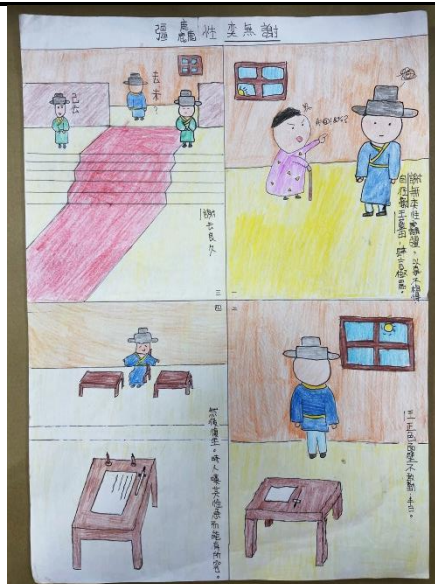


中國漫畫圖解魏晉人物：漫畫圖解〈王右軍與謝太傅共登冶城〉成果



中國漫畫圖解魏晉人物：漫畫圖解〈王藍田為人晚成〉成果





中國漫畫圖解魏晉人物：漫畫圖解〈謝無奕性麤彊〉成果



中國漫畫圖解魏晉人物：漫畫圖解〈王右軍素輕藍田〉成果

#### (一) 問卷調查

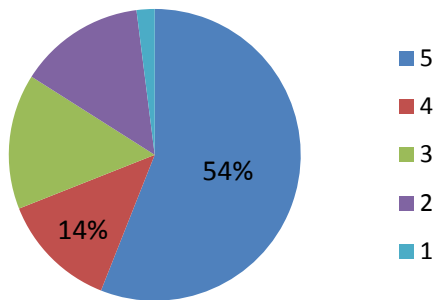
本教案實施三個班級，共88位學生，設計四項學習目標指標問卷，施測結果如下圖：

##### \*學習目標指標

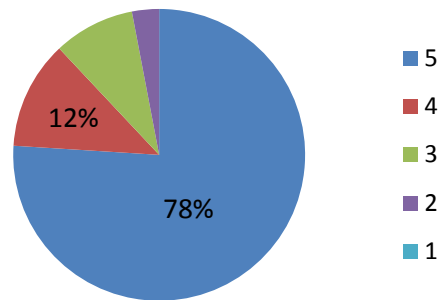
1. 能運用資訊科技，增進自主學習能力。
2. 能體驗遊戲化課程，提升學習動機與成效。
3. 能運用閱讀策略，增進寫作能力。
4. 能與同儕合作學習，培養溝通、表達、解決能力。

回饋  
意見

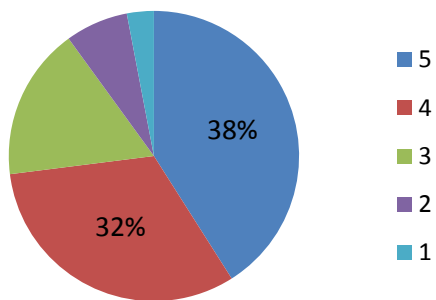
資訊科技  
增進自主學習能力



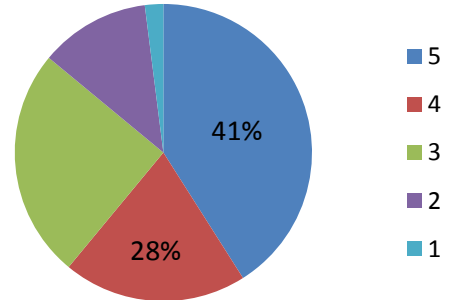
遊戲化課程  
提升學習動機與成效



閱讀策略  
增進寫作能力



合作學習  
培養溝通、表達、解決問題能力



■5分：非常符合 ■4分：符合 ■3分：普通 ■2分：不符合 ■1分：非常不符合

而學生意見列舉如下：

1. 與學習動機成效相關

(2)此次遊戲的進行過程中,有什麼令你印象深刻之處,並帶給你什麼樣的感受? <u>可以用玩遊戲來加深對國文的印象,以前國小都沒體驗過,很新奇</u>	(2)此次遊戲的進行過程中,有什麼令你印象深刻之處,並帶給你什麼樣的感受? <u>到時候不想放棄,但大家想破頭,把想出來時,很有成就感</u>
(2)此次遊戲的進行過程中,有什麼令你印象深刻之處,並帶給你什麼樣的感受? <u>很洗腦!平常課上講的很重要!刺激~</u>	(2)此次遊戲的進行過程中,有什麼令你印象深刻之處,並帶給你什麼樣的感受? <u>現在國文世界中的特殊感覺</u>

2. 與合作學習相關

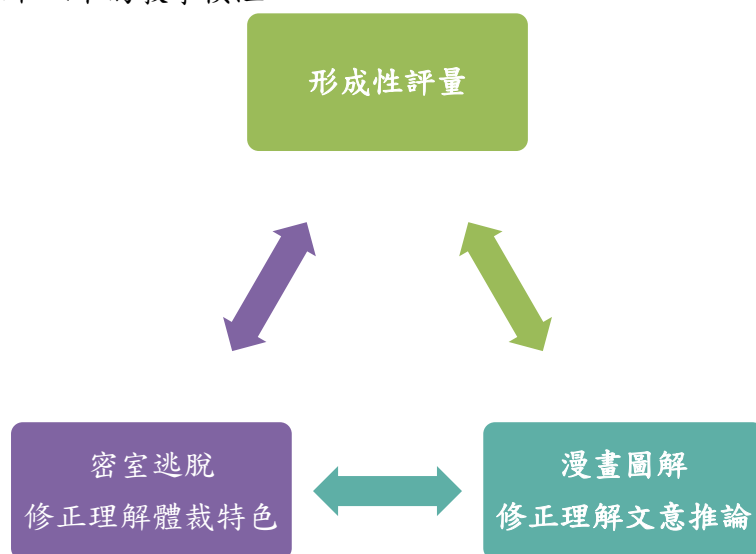
(2)此次遊戲的進行過程中,有什麼令你印象深刻之處,並帶給你什麼樣的感受? <u>開始的過程中,同組的意思可能有分歧,必須充分討論後再寫出答案。</u>	(2)此次遊戲的進行過程中,有什麼令你印象深刻之處,並帶給你什麼樣的感受? <u>很多人,有不同意見,要學會互相配合。</u>
(2)此次遊戲的進行過程中,有什麼令你印象深刻之處,並帶給你什麼樣的感受? <u>大家合作時感覺很好,過關了就會很開心,就像拼拼圖一樣,把大家作感交到拼湊起來,就能順利地找出答案。</u>	(2)此次遊戲的進行過程中,有什麼令你印象深刻之處,並帶給你什麼樣的感受? <u>大家同心協力,雖然沒有贏,但很好玩</u>

此外，筆者將學生對教學方法的優劣回饋整理於下表，並進行教學方法反思：

	優點	缺點	反思
運用遊戲化課程	新奇有趣、緊張刺激。	須加強或降低題目難易度、須增長解謎時間。	題目難易度不一的安排、解謎時間的限制、便是要促使學生合作學習。此議題亦適合加入教學活動後，小組檢討答題對策的討論。
運用圖像化策略	依據教師提問，按部就班梳理操作，便容易理解文本涵義。	未能理解文言文文本，更遑論以其他形式詮釋。	帶領學習成就低者一步一步操作，即使簡易線條也能構成圖表，並適時給予正增強。

## （二）延伸課程

本教案實施時期，與同一學期的〈古詩選〉單元課程年代相近、同屬文言文，故兩個單元課程皆採取以下的教學模組：



實施後皆成功提升學生對文言文文本的學習動機與成效。換言之，比起承載全新知識，密室逃脫遊戲與中國漫畫圖解教學活動，跳脫傳統的教學方式更能促使學生應用所學，可見適合用於修正學生對文本的理解。

## （一）王羲之

1.

【原文】王右軍少時甚澀訥。在大將軍許，王、庾二公後來，右軍便起欲去。大將軍留之，曰：「爾家司空、元規，復可所難！」（輕詆篇）

【譯文】右軍將軍王羲之少年時很不善於說話。他在大將軍王敦府上，王導和庾元規兩人後到，王羲之便站起來要走。王敦挽留他，說：「是你家的司空和元規兩人，又為難什麼呢！」



2.

【原文】王右軍年減十歲時，大將軍甚愛之，恆值帳中眠。大將軍嘗先出，右軍猶未起，須臾錢鳳入，屏人論事，都忘右軍在帳中，便言逆節之謀。右軍覺，既聞所論，知無活理，乃剔吐污頭面被褥，詐孰眠。敦論事造半，方憶右軍未起，相與大驚曰：「不得不除之！」及開帳，乃見吐唾縱橫，信其實孰眠，於是得全。於時稱其有智。（假譎篇）

【譯文】王羲之年紀不到十歲時，大將軍非常喜歡他，常常把他放在自己的帳中睡覺。大將軍有一次曾經先起來了，王羲之還沒有起來。不一會兒，（王敦的參軍）錢鳳進來，王敦屏退他人和錢鳳討論事情。都忘了王羲之還在帳子裡，他們說起要謀反的計劃。這時王羲之醒來，聽到他們的談論之後，知道自己沒有活的道理，就假裝吐口水髒了頭臉和被褥，假裝睡得很熟。王敦議論事情到了一半才想起王羲之沒起床。兩人大驚說：「不得不除掉他。」等到打開帳，卻見王羲之流口水，於是相信他確實還在熟睡，王羲之因此得以保全性命。當時的人稱讚王羲之聰明。

3.

【原文】王右軍與謝太傅共登冶城。謝悠然遠想，有高世之志。王謂謝曰：「夏禹勤王，手足胼胝；文王旰食，日不暇給。今四郊多壘，宜人人自效。而虛談費務，浮文妨要，恐非當今所宜。」謝答曰：「秦任商鞅，二世而亡，豈清言致患邪？」（言語篇）

【譯文】王右軍與謝太傅一道登上冶城。謝太傅瀟灑地凝神遐想，有超世脫俗的心意。王右軍對他說：「夏禹為國事辛勞，連手腳都長滿了老繭；周文王忙得無法按時吃飯，每日裡沒有一點兒空閒的時間。如今整個國家都處於戰亂之中，人人都應當貢獻力量；如果一味空談而荒廢政務，崇尚浮文而妨礙國事，恐怕不是現在該做的事吧！」謝太傅回答說：「秦國任用商鞅，只傳兩代就滅亡了，難道也是清談導致的禍患嗎？」

## （二）王藍田

1.

【原文】王藍田為人晚成，時人乃謂之痴；王丞相以其東海子，辟為掾。常集聚，王公每發言，眾人競贊之，述於末坐曰：「主非堯舜，何得事事皆是？」丞相甚相嘆賞。（賞譽篇）

【譯文】王藍田為人成就比較遲，當時的人就說他是呆痴。王導因為他是東海太守王承的兒子，所以徵召他為附屬官。常常在一起集合聚會，王導每說一句話，眾人就爭著讚許。王藍田坐在後座對王導說：「您又不是如同堯、舜一般的聖人，怎能說每句話都是對的？」王導因而非常讚賞他。

2.

【原文】王丞相辟王藍田為掾，庾公問丞相：「藍田何似？」王曰：「真獨簡貴，不減父祖，然曠澹處，故當不如爾。」（品藻篇）

【譯文】說明王藍田的率真與高貴為世人所看重，然於名利富貴的追求上，則需加以改進，以求與父親、祖父並駕齊驅。

3.

【原文】謝無奕性麤彊，以事不相得，自往數王藍田，肆言極罵。王正色面壁不敢動，半日。謝去良久，轉頭問左右小吏曰：「去未？」答云：「已去。」然後復坐。時人嘆其性急而能有所容。（忿狷篇）

【譯文】謝無奕性情粗野頑強，因為對一件事意見不合，親自去責備王藍田，把他大罵一頓。藍田臉色嚴肅，對著牆壁，不敢動彈，這樣過了半天。謝無奕離開很久後，他才回頭問左右的小吏道：「走了沒有？」小吏回答道：「已經走了。」然後才掉轉他的座



位。當時的人讚嘆他性子雖急，卻能有容忍他人的度量。

### (三) 王羲之與王藍田

【原文】王右軍素輕藍田，藍田晚節論譽轉重，右軍尤不平。藍田於會稽丁艱，停山陰治喪。右軍代為郡，屢言出弔，連日不果。後詣門自通，主人既哭，不前而去，以陵辱之。於是彼此嫌隙大構。後藍田臨揚州，右軍尚在郡；初得消息，遣一參軍詣朝廷，求分會稽為越州；使人受意失旨，大為時賢所笑。藍田密令從事數其郡諸不法，以先有隙，令自為其宜。右軍遂稱疾去郡，以憤慨致終。(仇隙篇)

【譯文】王羲之一向瞧不起王藍田，而藍田晚年，人們對他的評譽更高，王羲之為此忿忿不平。藍田在會稽正逢母親逝世而去職，留在山陰辦理喪事。王羲之代他做會稽內史，屢次說要去弔唁，卻一連好幾天都沒有行動。後來去了王藍田家，聽到主人已經哭號相待，居然不上前拜祭而離去，用以侮辱人，於是兩人之間的仇隙就更深了。後來藍田出任揚州刺史，王羲之還在會稽。剛得到消息，王羲之就派一名參軍到朝廷裡，請求把會稽分出去，成立越州。使者接受命令卻無法達成他的意願，結果大受當時賢士的恥笑。王藍田又暗地裡命令下屬挑剔會稽裡的諸多不法行為，因為王藍田與王羲之早已有嫌隙，王藍田讓他自己看著辦。王羲之於是稱病辭職，後來因內心憤恨不平而死。