

課程操作的難題及解決方式

雖然在共備課程時，我們已經設想各種可能發生的問題並進行調整，但實際操作中仍然遭遇困境，有賴當下的調整與解決，如：

1. 製作時間不足

本課程最早設計為三週課程，在操作後卻發生時間嚴重不足的情形，於是再放寬一週，但學生仍然感受到製作的壓力。因此，往後設計課程時，建議再延長課程時間，使學生有更多課堂手作的時間，以減少回家製作的負擔。故若能以八週為進度，較能使學生有更充裕的時間吸收教材與製作作品。

2. 文本理解不足

製作命運卡牌時，學生誤將「林木忽斷」文句理解為「橋梁斷掉」。教師在此時發現，要求學生在短短的兩節課中理解一篇陌生的文本，實在有其困難度，於是提醒學生善用教材配套，如隨身讀翻譯等資料。建議往後此單元課程可以安排在國文課程進度之後，更能加強學生對文本的熟悉度。

3. 文字表述不足

製作說明書時，會發現學生的說明書文字敘述不清，影響試玩時的閱讀。此時教師需適時提醒各組，引導學生要以玩家的角度設計說明書，並加強指示的清晰度。建議往後進行此課程時，可安排製作的最後十分鐘讓各組交換說明書閱讀，並提出修正建議。

三、設計建議

本課程若要延伸為一學期的課程，可以設計為跨科合作的共備課程，因為〈北投硫穴記〉特殊的時空背景，涉獵到康熙年間未開發的北臺灣面貌、康熙臺北湖的特殊地貌、大屯火山特殊景觀、北臺灣原住民生活風貌和採硫製作的特殊過程。屆時可以結合國文、歷史、地理、地科、美術等科教師進行跨科共備討論，應當可以互相

激盪出更加豐富而多元的學習實況。尤其對於大屯火山形成過程及康熙臺北湖的解說，若能夠結合地科老師的專業指導與多元媒體資源的引導，學生的感受會更深刻。結合歷史老師對郁永河紀錄的引導，對於康熙年間的臺灣族群當能夠產生更立體而豐富的了解，不再是平面式的歷史知識而已。

此外，本教案雖以〈北投硫穴記〉為教材，實則可以開發更多新的教材篇章來操作，而國文教材中仍有適宜桌遊設計的課程，因此，本課程具有發展的無限性，值得每位教師進行嘗試。

四、結語

整體而言，本次課程得到學生極大的迴響，特別是在學生試玩各組桌遊的過程中，個個不亦樂乎，欲罷不能，展現出對於他組設計的好奇與驚豔的眼神，這樣的畫面讓授課教師感到無限的欣慰。在課程過程中，學生不但能主動深入了解〈北投硫穴記〉的各種知識，亦能有充足的空間發揮自己的創意與想法。而藉由此次的課程實施，不但應證了「從做中學」的學習效果，也為國文課堂增添了不同的可能性。



▲ 學生作品成果

國文多元選修+ 04

本期焦點

地圖式桌遊創意教學——以郁永河〈北投硫穴記〉為例

- part1 規劃過程
- part2 教案分享
- part3 設計建議
- part4 結語



南湖高中／陳佩君、陳姿蓁

一、規劃過程

手作傳達創意與溫暖

這是一個科技資訊當道的時代，人們倚賴資訊取得一切便利，卻也輕易地迷失了一顆創意的心，因此，這更是一個手作的時代。手作傳達的創意與溫暖是任何印刷機都無法取代的。107課綱高一多元選修課程目標之一：「培養學生『做中學』及歸納整理的能力」，本課程便是依此目標設計的，希望透過文學與文創桌遊製作的過程，使學生從活動中學習，將學校裡的知識與現實生活中的桌遊活動聯結起來，從而達到「從做中學」的學習目標。

在松菸咖啡館產出的課程

這個課程是由我們二位南湖高中的國文老師私下共備所產生的實驗課程。我們對於文創都有極大的興趣，某天一起逛松菸文創園區，看到每位創作者的創意最後躍上展示架，成為充滿趣味又實用的商品，真是驚艷又佩服。突然姿蓁老師不經心的一句話引燃了火苗：「我們一起來做個文創課程吧！」於是，就在松菸的咖啡館中，我們就著昏黃的燈光與裊裊環繞的咖啡香，研擬出了文創課程的雛形，其中一個單元就是郁永河〈北投硫穴記〉地圖式桌遊課程。會以「桌遊」做為發想，除了受到當時桌遊的熱潮啟發之外，亦是希望學生可以從製作桌遊與玩桌遊的過程中真正落實「寓教於樂」的教育方針。



教案的規劃

因為此課程是一系列文創課程中的一個單元，在規劃時，我們設計以四週時間完成此課程。本系列文創課程分為四階段：首先是文創產業概念的介紹；其次是文本解說，這個階段強調多元教材資源的運用，而資料蒐集對於本次文創製作的成果能否展現出特色具有重要的影響力；接著是最重要的分組製作階段，包含分組討論、構思、製作、試玩與修正，也是本次創意製作成果的關鍵。最後階段便是製作學生的反省與觀摩回饋，並將成果分享給全校師生以提升學生的榮譽心。本課程除了引導學生深入吸收教材知識，使學生嘗試文創製作以發揮創意想像力之外，主要目標在於期望學生在製作過程中學習團隊合作、解決問題與反省修正、相互分享欣賞的能力，因此教師於學生製作階段須有敏銳的引導能力，時時觀察提醒並調整學生的學習狀況。

學習講義的輔助

1. 活動說明講義

為避免學生在操作時遺忘課堂中的提醒，將進度與提醒製成講義以利閱讀。

三、內容細項

- (一) 遊戲地圖一張：大小不要小於 B4 紙張，可用任何材質、任何方式製作。
- (二) 牌卡(機會、命運)共 12 張：一般大富翁牌卡分為「機會」和「命運」，可以依照這個名稱或者另外為這兩種牌類另取新名，以連結〈北投硫穴記〉。
 1. 機會(至少六張)：必須使用〈北投硫穴記〉課文中的文句進行改造。亦可使用銜接文句的方式(某段的文句與另段的文句結合)，但文句要通順，也不可違反〈北投硫穴記〉的原意。
 2. 命運(至少六張)：設計與〈北投硫穴記〉這課相關的問題。
- (三) 遊戲角色(至少三人)：至少三人，此三人是〈北投硫穴記〉文中有出現的三個角色。
- (四) 說明書：配件清單、事前準備、配件使用方式、遊戲規則、勝利條件
- (五) 包裝盒：務必要注意攜帶的方便性。
- (六) 簡報：將你們的作品拍攝後製作成 ppt，並用 10-15 分鐘的時間向全班同學推銷你的產品。

▲ 課程進度及注意提醒 (局部)

2. 人物時空背景學習講義

為了讓學生能夠對郁永河時代的時空背景有更深刻的了解，我們提供郁永河的〈番竹枝詞〉作為參考，特別是具有原住民外表描述的文本，

希望使學生掌握當時原住民的具體形貌。

◎郁永河的平埔族印象

裸體 平埔族不論男女於夏季都赤裸上身，下半身則圍上三尺布；冬天則僅著毯子做成的單衣蔽體。而到了老年，即使不穿衣服到處走來走去，鄭婦也不會迴避。
郁永河土番竹枝詞：「生來曾不識衣衫，裸體年年耐歲寒；橫鼻也知難免俗，烏青三尺是圍圍。」

文身 在郁永河眼中，平埔族人的外觀愈往北有愈醜之趨勢；文身的情形亦是愈往北愈多，而其花樣也各有特色：有鳥翅膀、網目、虎豹斑紋等。當他在諸羅山社時，還見過在全身上下，甚至到手臂上都文有人頭斷頭紋樣的刺青，十分瘳瘳可怕。而這些平埔族女性也認為文身是一種美的象徵。
郁永河土番竹枝詞：「文身舊俗是雕青，背上盤旋鳥翼形；一變又為文豹腳（弓又已、去毛的皮），蛇神牛鬼共辟躄。」（原註：半線以北，胸背皆作豹文，如半臂之在體。）¹⁰半線，今彰化市。

▲ 郁永河眼中的平埔族形象 (局部)

3. 郁永河《裨海紀遊》原文講義

除了課本節錄的選文之外，我們也補充《裨海紀遊》其他原文，以加強學生對採硫過程與遭遇的了解，此階段可以加強學生更多閱讀與理解的能力。

《裨海紀遊》節選

出戶，草沒肩，古木樛結，不可名狀；忽竹叢生其間，咫尺不能見物。搜地瘴^①項者，夜聞聞鳴枕畔，有時聲如牛，力可吞鹿；小蛇逐人，疾如飛矢，戶闔之外，幕不敢出。海風怒號，萬巖響答，林谷震撼，屋榻欲傾。夜半鐘鳴，如鬼哭聲，一燈焚焚，與鬼高垂危者聯榻共處。以視于御絕塞、信國濕法為如何？柳子厚云：「播州非人所居^②。」今子厚知有此境，視播州天上矣。

○：出門後，便見高過肩膀的野草，老樹枝幹糾結盤繞之景無法形容；其中又生長了許多惡竹，以至於近在咫尺都無法視物。膝長了瘤的蛇晚上會在枕邊聞地鳴叫，有時聲音大如牛的打鼾聲，足以吞下一頭鹿；而小蛇追逐人時，就如飛箭般快速，所以到了晚上，大家都不敢邁出門外。海風的怒號，大地所有的孔竅都發出聲響回應，以至使樹林和山谷都受到震撼，房子和床榻仿若要傾倒似的。半夜的猿啼聲如鬼哭，在微弱的燭光下，與得了怪病的垂危者隔榻相處。此景，與過去蘇武被拘留在塞外、文天祥被囚困在低濕的牢中相比，究竟如何？柳宗元曾說：「播州不是個適合人所居住的地方。」假使讓柳宗元知道這個地方，他就會把播州視為天堂了。

①瘴：音「ㄉㄨㄛˋ」，頸部的囊狀腫瘤。②韓愈，柳子厚墓誌銘：「其召至京師，而復為刺史也，中山劉夢得禹錫，亦在道中，當道播州。子厚泣曰：『播州非人所居，而夢得親在道，吾不忍夢得之窮，無辭以白其大人；且無無母子俱往理。』」播州，今貴州省遵義縣。）

▲ 《裨海紀遊》(局部)

課程規劃的難題及解決方式

雖然有了初步的構想，但在教案的形成與課程的規劃過程中仍遭遇到諸多困難：

1. 篇章選擇的困境

最初課程發想的出發點是源於文創的嘗試，最後我們決定以文創中的桌遊作品做為文學與文創活動的結合。首先遭遇的困難即是適宜篇章的選擇問題，因是高一新生選修課程，教材的選擇空間有限，我們分析地圖式桌遊的特質，發現適宜結合的篇章必須具備下列特質：（一）空間的順序性、（二）清晰路徑的描寫、（三）景觀的特殊性、（四）特殊遭遇、（五）特色人物。再

檢視第一冊國文教材，才發現適宜的教材真的取得不易，而〈北投硫穴記〉具備這些特質，適合設計成文創作品。

2. 相關資源的蒐集

一份地圖式桌遊的成敗關鍵在於地圖的設計，因此，為了帶領學生創作有特色的〈北投硫穴記〉地圖式桌遊，教師在文本解說時必須運用各種資源以營造現場感，在各種視聽刺激下，方能使學生對蠻荒時期的北投場景產生強烈的想像力，並加深對郁永河採硫路線的印象。因此，相關資訊的蒐集與刺激是本課程極為重要的階段。

3. 桌遊製作的美術引導能力挑戰

地圖式桌遊之創作大量依賴美工能力的運用，因此，教學者若能具備基本美術能力，方能於製作過程中適切的介入，進行創意的引導，使小組創作保持在強烈的創意表現情境中。因此，教學者的美術與創意引導能力會是課程成功與否的一大關鍵。本課程兩位國文教師皆是美術愛好者，因此願意嘗試挑戰此次課程。

二、教案分享

〈北投硫穴記〉地圖式桌遊課程四階段

此課程為高一多元選修課程，費時四週，共八節課，主要以學習共同體之分組模式進行。課程大約分為四階段：

第一階段（第 1 節）：文創產業介紹

文創產業正是歐洲乃至現今臺灣產業趨勢中重要的發展方向，因此在課程開端先簡介文創產業的相關訊息，期待學生能透過這個課程了解世界經濟及產業發展的概況，並帶領學生回復坊間地圖式桌遊的印象。

第二階段（第 2、3 節）：課文解說

除〈北投硫穴記〉文本解讀之外，更運用多元的多媒體資訊，如：以「裨海紀遊 HD 720p」的動畫呈現郁永河從大陸至臺灣採硫的路線；播

放「陽明山國家公園—大屯火山的故事—3min 版本」影片，使學生身歷其境地了解火山地形及附近的地理環境，並觀看火山噴發的模擬動畫，以增加臨場感。更為學生提供與文本有關的地理、歷史、地科等文史知識，期待以多元而豐富的教材讓學生對〈北投硫穴記〉的學習有著更深、更廣的思考。

第三階段（第 4—7 節）：桌遊製作

本階段詳細解說地圖式桌遊的製作方式及注意事項，如：遊戲地圖製作時要提醒學生，地圖中的大型節點須依照課文中的茅棘、深林、大溪、小巔的路線順序安排，最後至硫穴的地點為主軸的設計。設計機會卡牌時，必須使用〈北投硫穴記〉課文中的文句進行改造。設計命運卡牌時，必須設計出與〈北投硫穴記〉篇章的相關問題。設計說明書時必須提醒一邊討論規則一邊製作，並注意說明語句的邏輯性與流暢性。最後進行分組討論、構思與製作。製作完成後各組會進行試玩與修正活動，以學習團隊自省、思考與解決問題的能力。

第四階段（第 8 節）：試玩與回饋

本階段讓各組輪流試玩他組作品，再以回饋單方式給予各組建議，期許學生藉此機會觀摩他人之創意成果並獲取學習信心。

■【自評】

◎我完成「地圖式桌遊—北投探險記」，我給本組打分（1-10 分）

10 分

◎我覺得本組的優點是：

立體、可愛、原本還在煩惱收不起來，但最後還是成功了，合作團隊分工是我們的優點。

◎本組有待改進的部分是：

機會、命運的獎勵與懲罰未能說明清楚

■【他評】：我要為下列各組評分

1. 第一組桌遊，我給他們 10 分（1-10 分）

2. 第二組桌遊，我給他們 9 分（1-10 分）

3. 第三組桌遊，我給他們 6 分（1-10 分）

4. 第四組桌遊，我給他們 8 分（1-10 分）

■我的回饋

◎我在這個「桌遊課程」學到：

如何自製有趣的桌遊，和其他組員合作討論、分工進行

◎這個「桌遊課程」課程讓我最有成就的部分是：

每個人都認真的去完成自己的工作部分，合起來就是一個完美的 DIY 桌遊

◎這個「桌遊課程」課程讓我覺得辛苦的部分是：

立體的區域比較難做，財產配件的部分也需思考如何表達 (ex. 硫磺、和硫磺)

▲ 回饋單之一