

適用年段&amp;科目

國小中高年級

國語

主題領域

遊戲化學習

跨域成語

# 《動成語》

## 數位互動桌遊 - 國語科

### 含實體桌遊、工具書

「myViewBoard動成語數位互動桌遊」最跨域的數位桌遊登場啦！本產品利用成語教學為基礎，結合成語中既有的數字與身體部位元素，讓孩子可以用最簡單的卡牌玩法學到最精華的成語內容，透過有趣且高互動數位桌遊設計，讓整個班級的學生都能跟著教師的脚步，漸漸愛上成語。

有鑑於傳統的成語學習方式為死背、死記，或是學生僅能接觸到從課文中出現的成語，這樣的方式不但量少又無趣，學生很快就失去學習的動機。而動成語桌遊作為成語學習的第一塊敲門磚，主打遊戲化與主題式學習，讓學生沉浸式拓展詞彙量，玩過一次就不會忘！



#### 遊戲化學習

- 吸引學生玩中學、學中玩，讓學生在玩樂當中巧妙地接觸大量成語。



#### 成語與自然、數學的結合

- 成語教學融合身體部位與數感練習，幫助孩子熟悉自己與對數字更有感！



#### 師生高效互動

- 與平板、手機及教室內互動顯示器等設備互動，課堂教學不中斷。



#### 教師的備課夥伴

- 隨開即用且簡單易懂的操作介面與遊戲內容，幫助教師省去大量的備課時間。

# 動成語

一款桌遊、兩種主題、三個學科跨域融合  
讓學生快樂學習成語、培養數感與認識身體

**遊戲關卡**

動成語，帶你進入詭異的動世界！  
遊戲總共有四個關卡，並非循序，學生可以選擇自己喜歡的遊戲關卡。

**第一關 成語暖身題**  
遊戲規則：點選題目，回答問題。  
適合低年齡者學習如何運用遊戲的入門步驟，並能初步了解遊戲的步驟。

**第二關 忽大忽小**  
遊戲規則：點選題目，回答問題。  
適合常常被叫上來讀之人稱號的同學，他們對於成語卡大小對手比大小，看看誰更懂得之王！

**第三關 心裡有數**  
遊戲規則：點選題目，回答問題。  
適合想增加一點創意數學提升專注力的玩家，利用手牌將對應的數字寫在白板上並說出該字的讀音或詮釋吧！

**跨領域成語與遊戲化學習的融合**

**忽大忽小**

「踏入桌遊的世界  
讓成語動起來！」

**高互動遊戲建立學習鷹架**

**成語接龍**

考驗成語熟度與出牌策略

**清楚的操作介面增強遊戲體驗**

本套實體桌遊、工具書