

適用年段 & 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

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

含實體桌遊

「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腳步，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。



師生高效互動

- 與平板、手機以及教室內互動式電子大螢幕等設備互動，課堂教學不中斷。



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！



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

遊戲關卡

動成語，帶你進入語文的動世界！

- 關卡一 成語暖身遊**
上手難度：★
遊戲時間：5分鐘
適合想先簡單嘗試如何進行遊戲的人們開學，你能又快又正確的回答每一個成語嗎？
- 關卡二 忽大忽小**
上手難度：★★
遊戲時間：15分鐘
適合常常被班上成績之人稱號的同學，比比數字成語卡牌對對手比大小，看看誰是學區之王！
- 關卡三 成語接龍**
上手難度：★★★
遊戲時間：15分鐘
適合想循序漸進成語與練習數字接龍的同學，請將一連成語中的數字皆可連續。

跨領域成語與遊戲式教學的融合

「踏入桌遊的世界
讓成語動起來！」

忽大忽小

1. 選擇一個數字比大小

2. 以 1 為單位 0 為 10 的單位

3. 全部 10 個數字都選完後，選擇一個數字比大小

4. 全部 10 個數字都選完後，選擇一個數字比大小

高互動遊戲建立學習鷹架

忽大忽小

利用數字成語牌比大小

1. 從牌堆中選出四張牌，並讓孩子決定所選的成語數字是「比大」還是「比小」。
2. 按照所選的成語牌，並開始比牌，若比成「比大」則數字最大的人為贏家，並獲得一分。
3. 如有成語牌「解甲兵」，則可通吃，不論比大或比小。

清晰的牌面設計，字體清晰，顏色鮮艷，讓學生一眼就能看懂！

清楚的操作介面增強遊戲體驗

含實體桌遊