

方案名稱：穿越異次元的行李箱

主要領域：TD. 社會 009

參賽者姓名：楊品秀 徐兆正 張憶如 羅玉珊 楊紫麗

學校名稱：越南胡志明市臺灣學校

創意方式：小組合作、數位遊戲式

創意成效：高參與、自主學習

壹、創新教學背景

越南胡志明市臺灣學校創校於民國 86 年，係由當時旅越臺商捐款募集成校，為旅越臺商子女提供與臺灣正規教育接軌的一所海外學校，創校初期筭路藍縷教師流動率大，但在歷任校長的努力下學校已具相當之規模並趨穩定，學校學生人數也從草創時期的 66 人，至今已超過 1200 人，而早期畢業生返臺完成大學學業後，也大多選擇回到越南創業或就業。學校為 15 年一貫包含幼兒園、小學部、國中部及高中部。

為配合十二年國教 108 課綱的課程發展，本校於 106 學年度聘請國內教育學者專家蒞校指導，以 K-12 垂直系統規劃校本特色課程，並選定以認識越南文化與歷史為主軸的「西貢時光機」作為本校之校本特色課程，因此 107 學年度首先在高中部開設了「西貢時光機」之校本課程，108 學年度國中部也加入此課程，109 學年度本校國小三年級試行新課綱課程，因此在本年度小三課程也開始施行校本課程「西貢時光機」。

108 課綱的重大信念是期望學生從生活經驗中學習，學生以統整的方式學習知識，對於國小學童而言，新奇、有趣的學習方式更能喚起他們的學習興趣，因此本案教學團隊在進行「西貢時光機」的課程發想過程中，希望以學習者為中心的教學模式，進行課程開發設計。而遊戲式的闖關學習模式是吸引學童主動探索學習、持續挑戰的一個有效的創新教學方法。因此，西貢時光機以來自異次元的神祕行李箱做遊戲模組設計的主軸，行李箱帶領學習者穿越了越南的文化習俗，用節慶活動為主題，例如：雄王節、中秋節、過年、婚禮…等，認識越南節慶活動中的習俗與源由，此外，行李箱也同時穿越時空回到台灣，帶領學習者了解台灣相同節慶的習俗活動之異同。

貳、創新教學目的與核心素養具體內涵

藉由「西貢時光機」的課程，以節慶活動為主題，從與節慶相關的越南神話故事為開端，帶領學生認識越南傳統節慶活動的文化與習俗，並以遊戲闖關提升學生學習動機，增進學生對當地文化的理解。

一、核心素養具體內涵：

- A 自主行動 社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。
- B 溝通互動 社-E-B3 體驗生活中自然、族群與文化之美，欣賞多元豐富的環境與文化內涵。
綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。
- C 社會參與 社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。
社-E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。
綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。
綜-E-C3 體驗與欣賞在地文化，尊重關懷不同族群，理解並包容文化的多元性。

參、創新教學之理念與作法




一、創新教學之設計理念

Prensky (2001)曾說：「Today's students are no longer the people our educational system was designed to teach.」現在的學生已經不再是我們現有的教育系統所適用的對象。在日新月異的

科技發展下，3C 產品在學生生活中無所不在，因此採用科技載具結合學生生活經驗，已是未來學生學習，與教師教學有利的工具。在課程中加入遊戲式的互動學習，可以引發學生的自主學習。讓學習者想要參與而且享受參與是因為遊戲擁有重要的六大關鍵因素：1.規則 (Rules) 2.目標 (Goals & Objectives) 3. 成果反饋 (Outcomes & Feedback) 4. 衝突/競爭/挑戰/反對 (Conflict/ Competition / Challenge / Opposition) 5. 互動 (Interaction) 6. 故事呈現 (Representation or Story)

本案開發了穿越時空的遊戲模組，以來自異次元的神祕行李箱中裝載著不同的學習任務與指引，讓學習者在藉由行李箱裡的學習指引在小組合作的過程中自主學習，而在完成任務的同時學生小組也自主性地探索了越南文化，另外，結合行動載具的使用讓學習者能即時進行資料搜尋、學習討論及而最後教師利用 kahoot 即時互動回饋機制，設計了統整評量，讓學生在闖關過程中也檢視了學習成效。

二、創新策略

創新策略	說明	活動照片
設計遊戲式情境 學生為主動學習者	以學生最喜愛的寶可夢為情境主題，設計了來自異次元的神祕行李箱，學生接獲不同的學習任務與指引，在執行任務的過程中學生為主動學習者。	
善用科技設備與軟體，打破疆界學習帶得走	善用電腦、平板及 APP 等 E 化輔具，設計多元影音教學內容，培養學生資訊科技的運用能力，不管是在實體課程或線上課程，豐富多元的學習方式，能提高學習興趣並有效達成教學目標。	
結合越南語學習 跨科整合	邀請本校越語老師共同開發設計課程，並配合主題教授與節慶相關的越南語，結合當地生活經驗，讓學生更真實地了解越南文化，並進一步強化本土語言的學習。	
重視分組合作學習 展現學生天賦	藉由小組合作學習，帶動每一個孩子，重視差異化教學，因材施教，讓學生各司其職，各展天賦	
數位與實體的激勵策略	藉由平台上學生喜愛的寶可夢累積進入學生異次元行李箱中。	

二、創新教學實施方式:

三、 創新課程教學

越南節日	過年	雄王節	端午節	中秋節
特色	送神日 吃粽子	祭祖 吃粽子 麻糬	殺蟲節 糯米酒釀	兒童節日 提燈籠 吃月餅
對應臺灣節日	越南農曆新年	清明節	端午節	中秋節

註:越南非常重視的華人文化節慶,全國的國定假日一年就只有農曆過年、國慶日、解放日、雄王節四個假日,其中華文文化節就佔了2個,足見越南對於華人傳統文化的重視。

教師進行穿越異次元課程介紹	教師進行旅行箱介紹	學生自製的鞋盒旅行箱
		

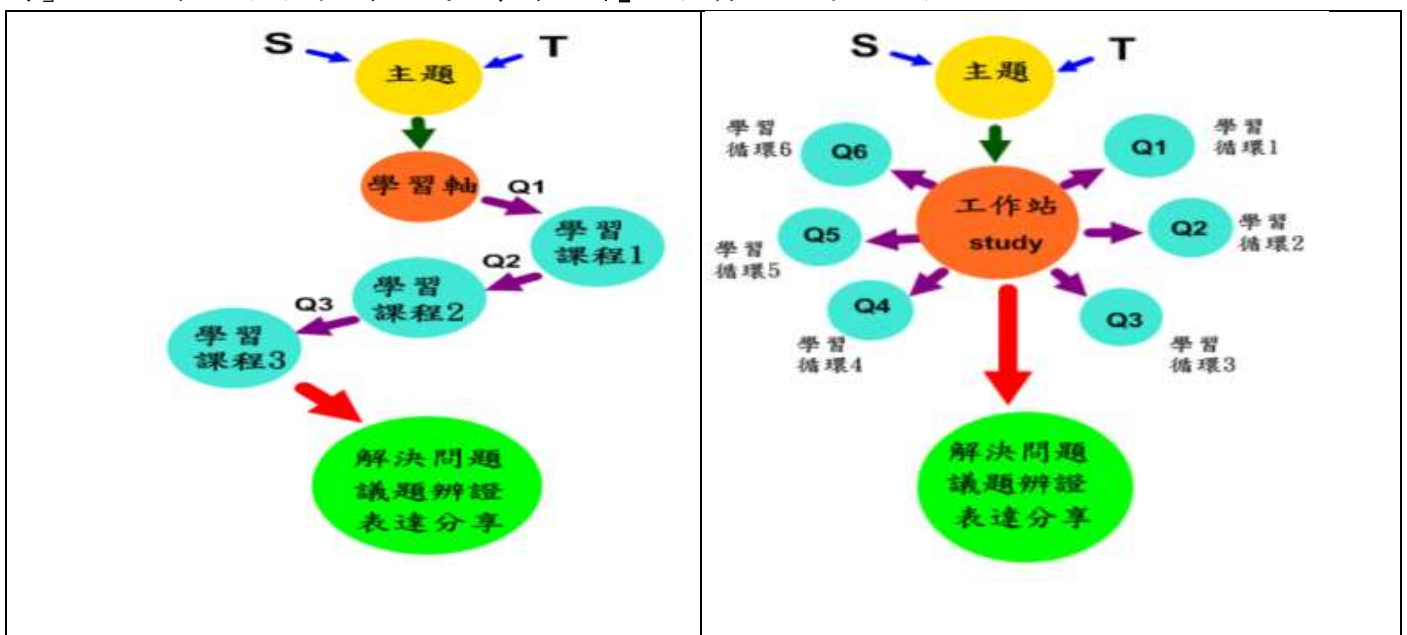
四、將學生分為六組,每一組依照行李箱內的提示,完成任務。

- (一)神話故事:行李箱中提供小學三年級學生可讀之神話故事文本,培養學生閱讀素養,並透過小組自學及教師引導,學生以說故事或戲劇方式,將神話故事呈現出來。
- (二)習俗活動:行李箱中提供任務單及 iPad,學生利用 iPad 查詢節慶相關習俗活動,並將資料貼於 Jamboard 上進行小組口頭報告。
- (三)時空旅人:行李箱帶領學生穿越時空到臺灣,學生透過行李箱中的 iPad,查詢臺灣節慶的習俗活動,完成任務單並將資料貼於 Jamboard 上進行小組口頭報告。

最後以 Kahoot!即時互動式回饋,以小組為單位合作討論並搶答,透過學生作答瞭解學生對課程理解程度。

肆、創新教學圖:

本創新教學的作法,一採「共織學習網」教學機制,由教師和學生產生「探索主題軸」,經由學生的交互討論形成「學習主軸」。二採「工作站學習 MAP」教學機制,由學生問題產出「分支學習島」,經由學生拼圖式分享形成「學習地圖」。其實施方式如下圖



伍、教學活動歷程：

活動一：越南婚禮不一樣

一、創新教學背景

為什麼越南有兩個婦女節？越南婦女節的由來八十年前越南胡志明宣導男女一致，越南一年兩個婦女節，一個是國際婦女節（3月8日），一個是越南婦女節（10月20日）。國際婦女節的來由自不必說，就說是越南婦女節來源。胡志明在1930年越南的第一個綱領中確定“男女一致”觀點。胡志明一直對婦女在歷史中的重要地位予以肯定。胡志明一再囑咐關注婦女工作、女性培養工作，並致力於婦女事業。為了紀念越南婦女節，越南婦聯每年都要組織隆重的頒獎典禮，向在國家建設和社會發展事業中取得傑出成績的女性代表頒獎。在越南漫長建設上，女性是不可或缺的重要角色。胡志明曾經用“勤勞、不屈、忠厚、能幹”8個字來概括越南女性的高貴品質。

越南的婦女政策對凝聚各階層婦女的智慧，發揮廣大婦女的力量，滿足新時期的要求，發揮婦女工作中的核心作用。每位婦女會員繼續努力學習，勞動創新，提高生產率和品質，主動地融入並創建溫馨、進步、幸福、文明的家庭。

二. 越南當地婚禮習俗

（一）相親（納彩）DAM NGŌ

男家擇定良辰吉日后，携礼金和礼品到女家。男家需要纳聘礼后才可成婚。北方和中部的聘禮一般是單數：5、7、9，而南方的是雙數：4、6、8、10由未婚男子做伴郎。聘禮將由這些伴郎來端。

通常指男女雙方由長輩或媒人介紹互相見面交流以確立戀愛和婚姻關係的一種形式。男女雙方

會在此時互贈禮物，同時也將結婚日子定下來。

現在越南婚禮也是簡化很多，傳統越南節婚要經過三步驟→提親、訂婚、結婚，準備時間需要半年，但是現在社會變遷和跨國婚禮，時間沒辦法那充裕，所以在禮俗也是減少，雖然簡化，越南婚禮會有聘禮有所謂六禮包含：

1. 聘禮

在越南婚禮有所謂六禮，其中一定會有檳榔、酒、水果、餅（綠豆碰和夫妻餅），而這些禮品上會用紅色雙喜字蓋住，代表喜慶。檳榔在越南傳統婚禮也是很重，所以一定會檳榔，檳榔代表男女因為戀愛而黏在一起。

2. 男女雙方家族互相介紹，和送聘禮的儀式

越南人很重視金飾，越南女生小時候就會穿耳洞，所以嫁妝中一定要有金耳環，如果沒有女方會不高興。

3. 拜女方家祖先

4. 父母賓客介紹奉茶

5. 交換戒子戴上金飾

新娘出門前交換戒子和請長輩金耳環（這個點跟台灣不同，台灣是男方母親幫未來媳婦戴上）

6. 回男方家最後回到男方家要喝交杯酒，代表結為夫妻，儀式正式結束。

其實越南跟台灣各方面都滿像的，在婚禮儀式也是，早期受中國儒家文化引響保留下來儀式。

台灣人印象認為越南的女生很強悍，其實不是，是因為環境的影響，在越戰時代男生都被派出去打戰，村內都沒男生，女性只能靠自己，才會造就這樣。

我本身親自接觸過越南婚禮，如果你另一半將會是越南人將會辦越南婚禮，也歡迎來問問我，我會很樂意分享婚禮氣氛。

			
綠豆碰	夫妻餅	糕點	綜合彩禮盤
			
檳榔/酒	香燭	檳榔	水果
			
拜女方家祖先	父母賓客介紹奉茶	父母賓客介紹奉茶	父母賓客介紹奉茶
			
交換戒子戴上金飾	交換戒子戴上金飾	典禮完成	新娘與男方合照
			
訂婚會場	在家宴客	親友穿著國服(奧雅)	越南大盤帽



與新人合影



飯店宴客



飯店宴客



飯店宴客

(二) 越南當地婚禮習俗

1. 按越族人的觀念，人生中有三件大事：“置水牛、娶媳婦、蓋房子”。同樣根據傳統觀念，辦喜事要按女方的年齡占算。如果年齡的尾數為1、3、6、8就不宜結婚。

2. 訂親的聘禮是根據女方家提出的要求準備的，通常包括檳榔和萋葉、酒、茶葉、冰糖蓮子、糕點等。聘禮因地而異。

“3. 訂親儀式上，彩禮將放在女方家的供桌上，並上香祭祀。隨後，一小部分彩禮將退還男方，作為“回禮”。其餘部分將分成許多小份。每份一般包括一隻檳榔、一片萋葉、一小袋茶葉、一小袋冰糖蓮子、一份糕點，這要看男方送來的彩禮而定。隨後，女方家將這些彩禮隨喜帖分發給親朋好友。男方則只需發喜帖，不用彩禮。”

4. 訂親之後是迎親，包括“請新娘”和“迎新娘”兩項儀式。迎親前，男方家將派人帶檳榔和酒到女方家“請新娘”，通知女方家，迎親團準備出發了。迎親時，走在前面的是男方家中德高望重的長者。

5. 在女方家，新郎新娘要站在供桌前點香祭拜，向祖宗報告。然後，兩人端著檳榔請雙方家庭的親戚嘗嘗。

6. 回到男方家後，新郎新娘也要燒香祭拜祖先。此外，入洞房前另一項備受重視的習俗是為新郎新娘鋪床。“出於對新婚夫婦白頭偕老、子孫滿堂的美好願望，人們通常找媒人、婆婆或一位老太太鋪新床。這些人必須慈祥仁厚、多子多孫。直到現在，這項習俗依然受到重視，特別是在農村地區。

(三) 文化體驗和生活

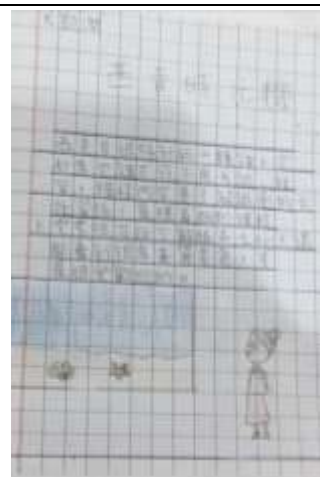
學生在這堂文化的洗禮中，發覺了很多和生活連結的地方，家庭作業是跟媽媽討論越南婚禮的點滴，每位學生得精彩作業中，才了解台灣爸爸越南媽媽從結婚開始就是兩中文化的融合，對於自己家中家庭學習有了不一樣的看法。

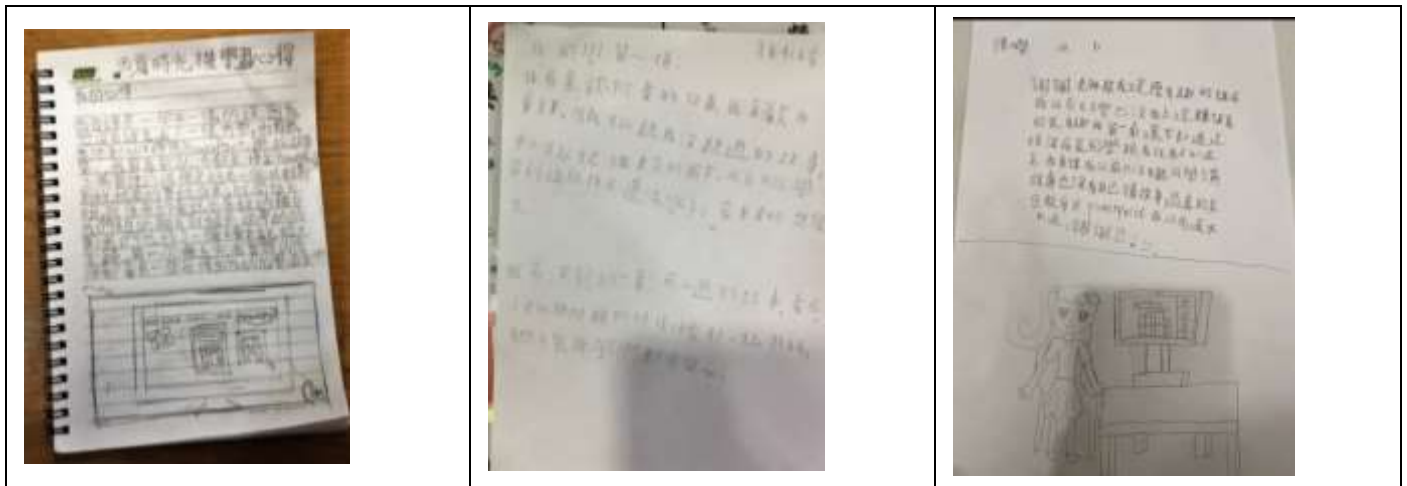
(四) 在時空旅行的筆記中，有了不一樣的紀錄，對於[越媽]的了解也增進關係。

陸、 教學成果

一、 學生回饋

學生將西貢時空旅行的點點滴滴想法寫成一本本屬於自己的西貢時光機報告筆記本。





二、教學成效

創意教學中數位遊戲式學習的重要因素能夠提升學習者的對於學習的興趣，像是：對於目標的追求能激發學習動力，未獲得成就而不斷嘗試，即時的反饋機制讓學習者能馬上了解自身的學習，成效並作調整；故事的代入感能夠引發學習者的使命感，讓學習者更加投入；這些為了解決問題與克服挑戰的過程，讓學習者能夠自主學習，而反覆練習與策略調整能讓學習者進行更高層次的思考學習。

透過西貢時光機課程的學習，學生不僅能透過自主學習及小組合作，對自己成長地的文化有更深入的理解，也能融入對臺灣文化的認識，比較兩地的節慶相同及相異之處，理解並包容文化的多元性。

中秋節活動	越南美食活動	雄王節慶典	分組討論與報告
遊戲與操作	學生努力的成果	數位與實體的戰績	數位教學與遊戲

柒、 結語：

一、看到不一樣的自己

穿越異次元的行李箱：教師的努力營造最佳思考力，從灌溉開始，每一步我們團

隊討論步步努力，團隊教師披星戴月，在越南從生活文化體驗出發，胡志明市台灣學校的學生一直對自己的父母的國籍以及自己的定位非常模糊，透過這樣有趣的探索課程，讓學生一點一滴找到自己在這個土地生活學習的喜愛，相較台灣的臺灣之子，本課程讓這群未來的台灣之子多了一份喜愛親近這差異性，更清楚自己未來學習中的想法，更能應用在各科的學習中。



二、108課綱課程的轉變與實踐

教師透過線上資源及電腦清晰實務互動操作讓學生發現問題，教師將發現問題與學生共同主題。教師在以素養導向的教學中，統整學生的學習歷程，將學生想法彙整為學習的脈絡。另採差異化教學策略進行分組合作學習，引領學生能有興趣地進行自主探索與深究。學童一開始設計題本可能準確度不足，但本方案著重「自主學習」、「創意發揮」與「溝通互動」，學生依照自己所理解的方式進行設計與操作學習，並運用不同的方式表現與分享，透過與他人的回饋、分享或省思中，以及學習進行中不斷發現自己的不理解，更進一步審視教師的教學歷程補充或修正，亦是「自主」、「互動」與「共好」的素養展現。

三、原來社會可以這樣教：

	穿越異次元的行李箱	傳統教學
知識來源	個人問題經驗轉化為知識	專業領域定義的客觀知識
教師角色	引導者和協助者	較多知識傳授者
學生角色	主動參與者與探究者	較多被動接收者
師生關係	互動、共同探究	單向、上對下的關
學習同儕	引導、合作、統整	無
教學方式	混合式學習、自主學習、同儕合作	囤積式教學
參賽需求	透過思考解決處理	父母師長準備
教學目標	學生自主學習，迎向自己的新競爭力	培育符合參賽需求去參加比賽
學習成效	增強對數學探索能量與批判態度	學習數學知識與參與活動態度

(一)增進知識運用能力，如記憶、理解、活用、辨證知識的能力。

(二)增進自我瞭解，養成學生自信心，發展個人潛能。

(三)提升生涯規劃與終身學
力。

(四)培養表達、溝通和分享
能。

(五)發展尊重他人、關懷社會的人文素養。

關鍵詞：合作學習、自主學習、數位遊戲式