

教育局 語文教學支援組

2025 周年分享會

趣學議論——

巧用互動式學習，照顧學習多樣性，
提升學生的思維素質和議論技巧

棉紡會中學

科主任楊國勇老師、副科主任黃鳳儀老師

分 享 大 綱

一、學校背景與科組文化

二、單元設計理念與教學流程

三、教學策略

四、學與教的成果、反思

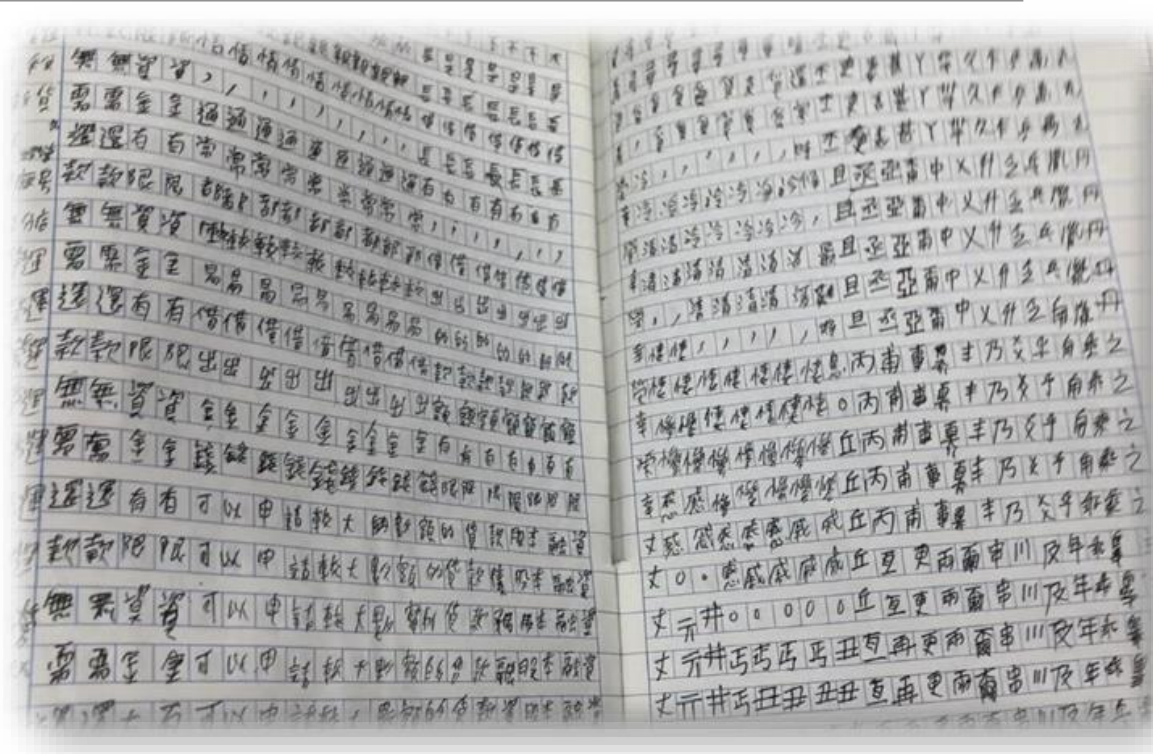
五、問答環節 / 桌遊展示

一、學校背景



- 棉紡會中學由1975年創校，今年是50週年校慶；前身為職業先修中學

學生特性

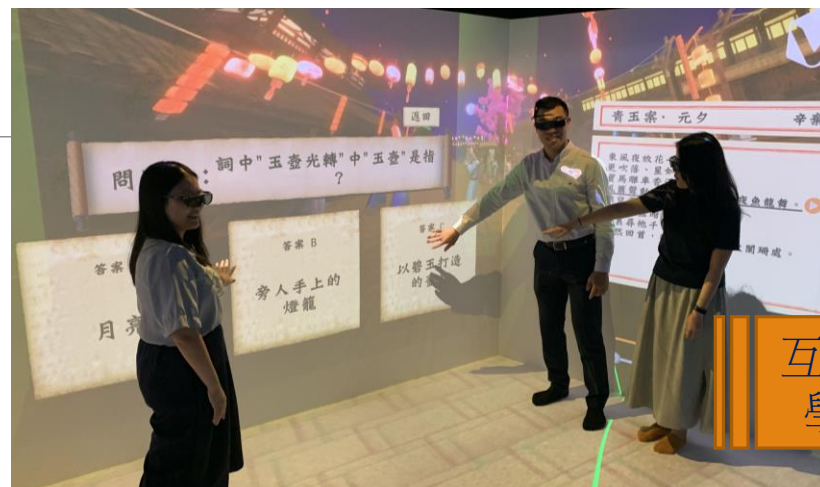


- 多屬處於起步點的學生，不擅長理解抽象概念；
- 視像化、動手做、感官式學習等體驗式活動的表現較佳

一、科組文化



天馬行空，願意交流，嘗試創新



互動式
學習

注入創意，打破傳統



遊戲式
學習

探索「遊戲式」學與教的過程



運用「摺紙」教授〈岳陽樓記〉，
把抽象的景物描寫以具體的形象展示

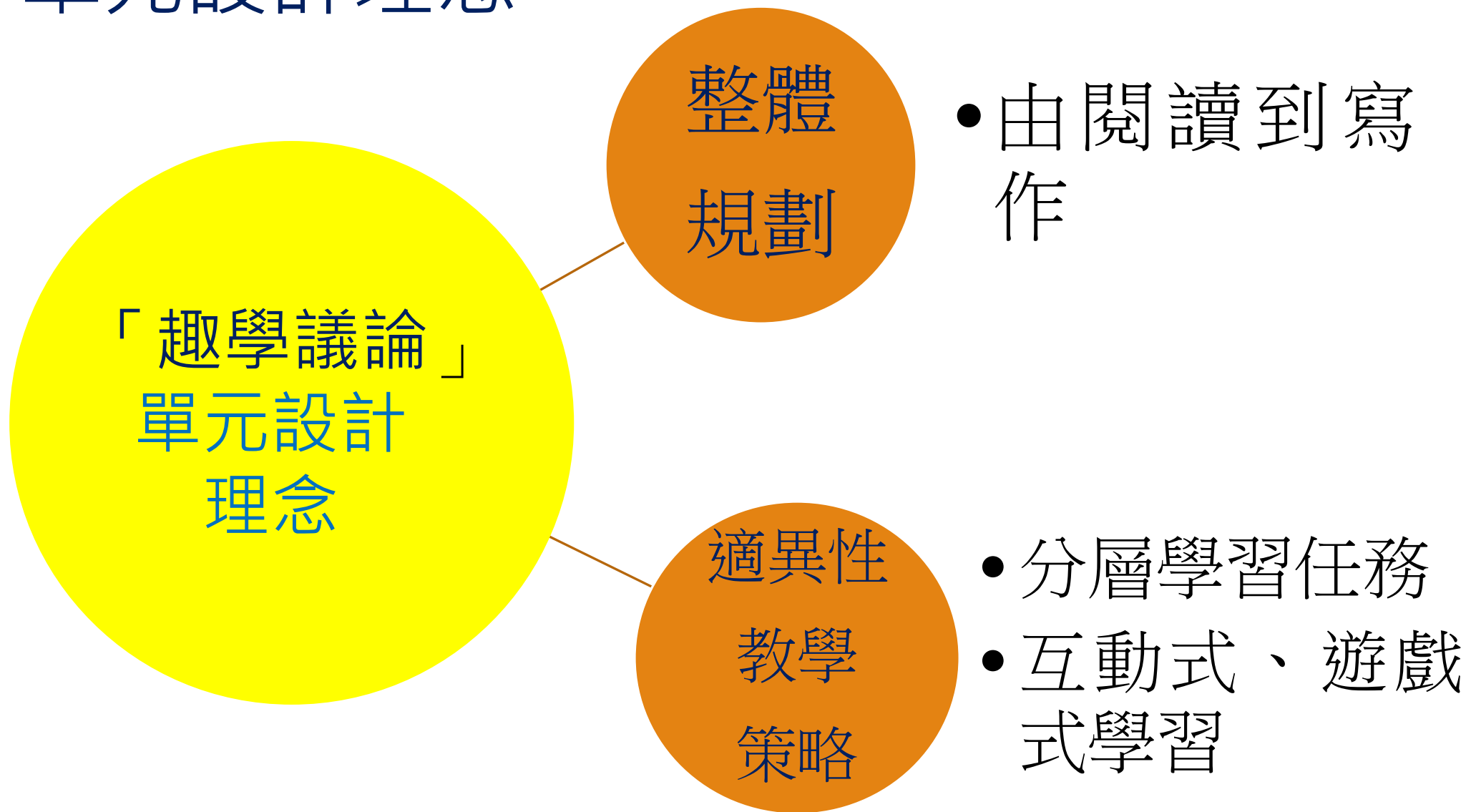


設計VR遊戲—
帶領學生「遊歷」南宋學古文



發展卡牌、桌遊教學設計

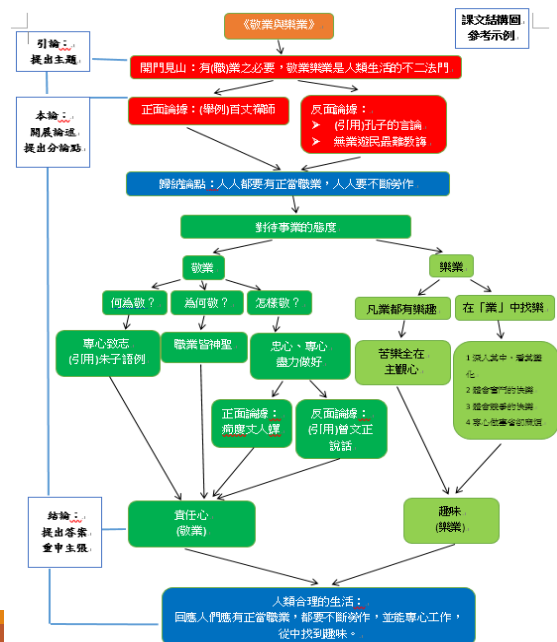
二、單元設計理念



二、單元教學流程

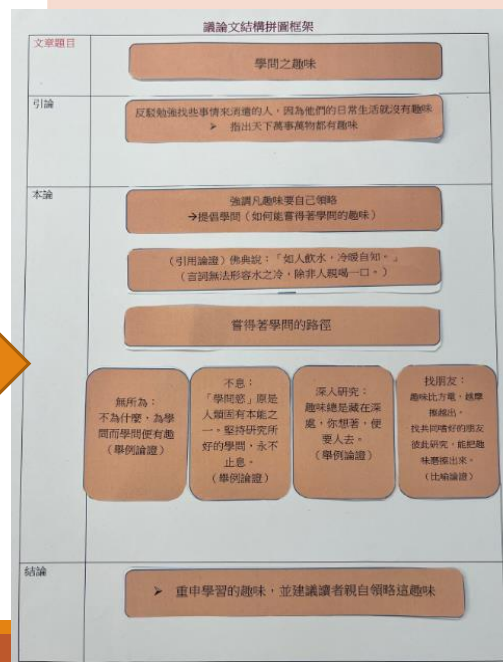
閱讀教學

- 學習目標：掌握議論方法、提升思維素質、培養良好學習態度
- 精讀〈六國論〉
- 導讀〈敬業與樂業〉
- 利用圖表教學：掌握議論文結構（引論-本論-結論）與論證方法



文章結構拼圖

- 按學生能力分組比賽
- 以拼圖形式分析議論文（延伸篇章）
- 〈學問之趣味〉
- 小組遊戲重溫中心論點、本論、結論等各部分的關係



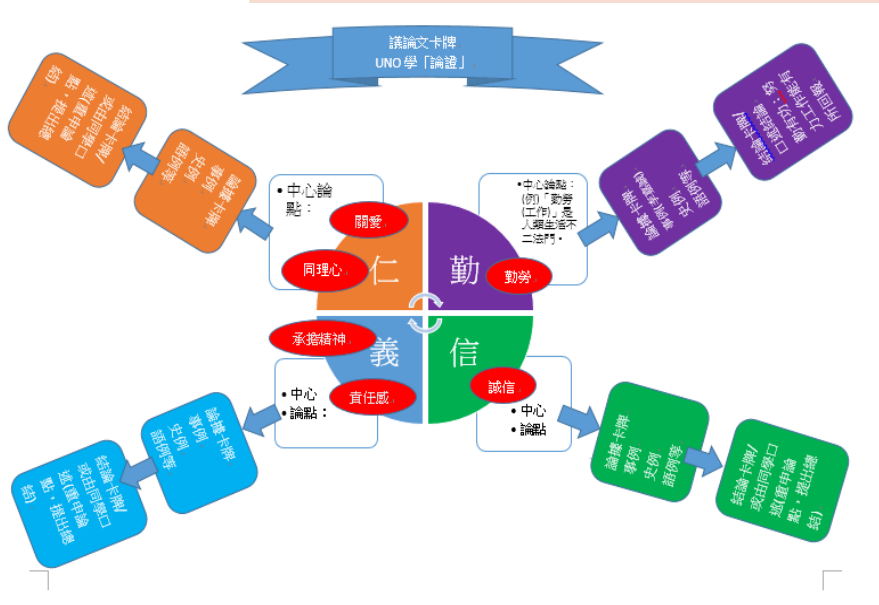
二、單元教學流程

卡牌 遊戲 設計

「趣學議論遊戲」

卡牌遊戲：

- 歸納人物性格特徵、建立論點
- 積累寫作素材（論據）



寫作 教學

寫作指導節：

運用結構圖表，分
組構思寫作

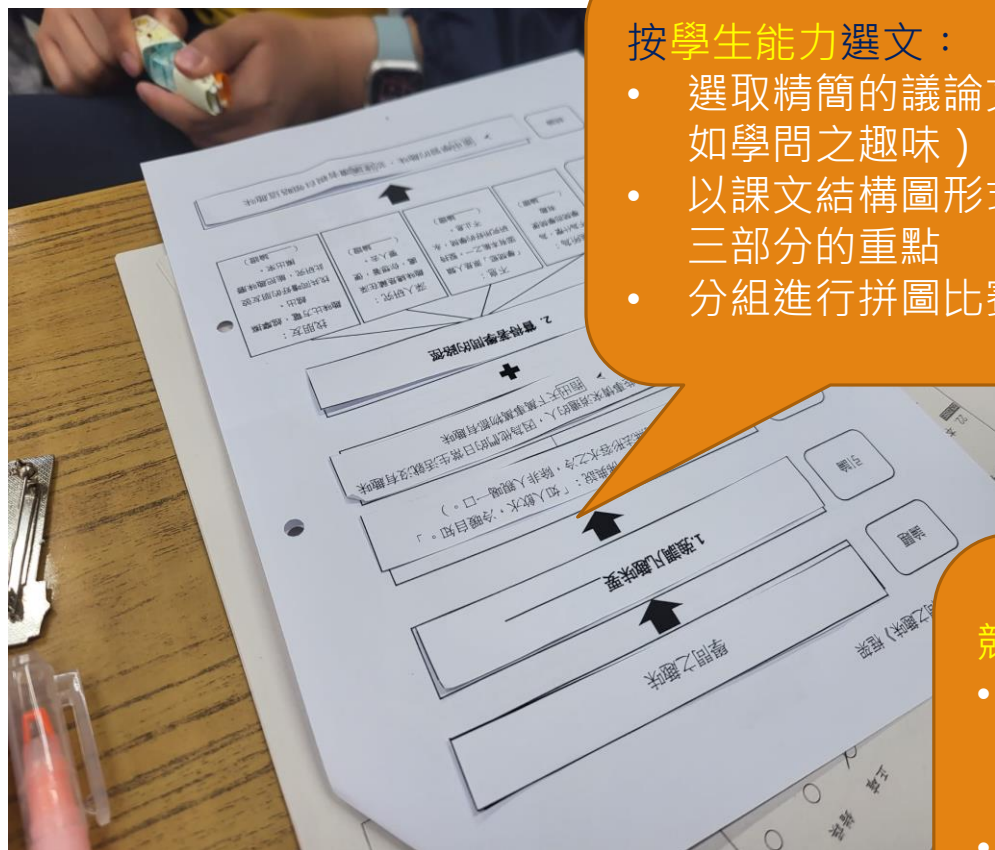
錦紡會中學
中五級 中國語文科
議論文寫作

姓名：_____ 班別：_____ () 日期：_____

請論框架創作

論題	
可論	反駁 > 指出
本論	論點一： 論據： + 論點二： 論據： + 論點三： 論據：
	結論 > 重申

三、教學策略：拼圖遊戲



按學生能力選文：

- 選取精簡的議論文（例如學問之趣味）
- 以課文結構圖形式臚列三部分的重點
- 分組進行拼圖比賽



競賽形式（由個人到小組）：

- 比賽完結，教師考問各組的拼合原因→釐清議論脈絡
- 帶領學生重溫論證三部曲，掌握議論結構

分析文章結構

訓練思維能力

三、教學策略：卡牌遊戲

設計理念

- 配合學習目標，透過卡牌遊戲認識學校校訓——**勤信仁義**，加強對學校歸屬感，培養良好的學習態度

- 透過多元活動例如桌遊、協作學習等互動學習策略，加強師生、朋輩的交流，提升學生的學習興趣和思維能力

- 透過收集校訓卡牌，**集思廣益**，為學生累積更多古今中外名人事例，加強對論據的掌握，積累寫作素材

- 同學在完成遊戲後，紀錄卡牌內容例如人物、事例（論據）、性格優點等，輕鬆掌握論證手法



遊戲卡牌說明

趣學議論遊戲卡共有**80**張卡牌，其中**2**張是說明卡牌；附設錢包區、校訓卡區及領卡牌處。

勝出方法：首名集齊三套校訓卡牌（每套三張）為勝出者

遊戲時間：約**10**至**15**分鐘

參加人數：**2**至**5**人

The diagram illustrates the layout of a game card. It features a central blue-bordered card with a photo of a student, a '勤' (Diligence) icon, and a '2' badge. To the left, an orange box labeled '校訓' (School Motto) points to the card. To the right, an orange box labeled '優點數值' (Merit Value) points to the '2' badge. Below the card, an orange box labeled '任務是收集校訓卡牌' (Task is to collect school motto cards) points to the card. The card itself contains the following text:

勤

2
優點

蘇樺偉

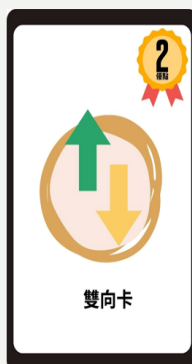
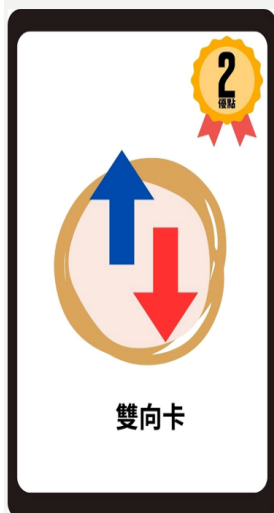
角色：殘疾運動員。

經驗值：

- 他患上黃疸病，導致天生患有痙攣。及後被傷健田徑教練發掘，經過不斷訓練，能有能力參加殘奧。
- 他天生不足、後天貧困，雖然曾想放棄，但始終堅持下去。
- 他在1996年至2004年，連續四屆奪殘奧冠軍。

Below the diagram, a photograph shows several game cards laid out on a wooden table, with a hand pointing to one of them.

遊戲卡牌（舉隅）



雙向卡

雙向卡牌兼具兩個校訓卡牌使用，玩家可自行選擇其中一個校訓。



天上掉下通行證，
可多抽2張卡牌。

行動卡

可即時多抽兩張卡牌。



行動卡

可接收對方整套校訓卡。



行動卡

可作為一張百搭校訓卡。



行動卡

可向對方交換一張校訓卡。

師生攜手製作卡牌



協作學習，提趣促學



共同創作，加強師生交流

提供框架，豐富卡牌內容，（撰寫論據）：

- 製作卡牌方程式
- 例子→與「勤」的關係→具體解說→人物成就
- 分組討論
- 異質分組，集思廣益
- 回家搜集資料，自行製作人物卡牌

師生攜手製作卡牌

棉紡會中學
中五級 中國語文科
撰寫論據

姓名：_____ 班別：_____ () 日期：_____

一、豐富咭牌公式

例子 + 與「勤」的關係 + 「勤」附加條件 + 成就

二、分組練習

製作卡牌
方程式

勤	
	
余潔珍	
角色：棉紡會中學老師	
經驗值：	
實證(例子)	她生病也會回校教書，經常 <u>加班</u> 為學生補課，她甚至 <u>星期天</u> 也回校處理文件。
與「勤」的關係(解釋)	她_____教授學生知識和處理學校職務，
「勤」附加條件(解釋)	她 靈活變通 / 不斷求進 / 堅持 / 專心 (圈出正確答案)
成就	因此，她_____司徒華好老師獎，也得到一眾師生尊重。

挑戰題：這運用了那個論證方法？
引用論證 / 舉例論證 / 反面論證

姓名：王鈺澄 班別：_____ () 日期：_____

一、豐富咭牌公式

例子 + 與「勤」的關係 + 「勤」附加條件 + 成就

二、分組練習(豐富論據)

勤	
	
陳偉光	
角色：棉紡會中學助理副校長	
經驗值：	
實證(例子)	他提早回校準備教學， <u>每天7:45便回到校接見學生</u>
與「勤」的關係(解釋)	他 <u>能堅持每天居心力力的對待學校的每件事和同學。</u>
「勤」附加條件(解釋)	他認真地備課， <u>每天都保持很精神的狀態</u> 為我們教學， <u>訓導同學。</u>
成就	因此，他 <u>曾獲</u> 兩屆敬師運動委員會頒授的優秀老師獎，也得到一眾師生尊重。

挑戰題：這運用了那個論證方法？
引用論證 / 舉例論證 / 反面論證

課堂討論
成果

四、家課

試運用豐富咭牌公式，豐富以下人物勤的經歷。

勤	
	
黃寶龍	
角色：5D 班長	
經驗值：	
實證(例子)	寶龍上學時很少請假，他亦每天完成功課，從不拖欠。
與「勤」的關係(解釋)	他_____
「勤」附加條件(解釋)	他 靈活變通 / 不斷求進 / 堅持 / 專心 (圈出正確答案)
成就	因此，寶龍成為全班第二名，也得到一眾同班同學欣賞。

挑戰題：這運用了那個論證方法？
引用論證 / 舉例論證 / 反面論證

課業安排

提供框架，照顧學習多樣性

分組討論，集思廣益

延伸學習，搜集資料

師生攜手製作卡牌



卡牌內容：

- 師生皆能投入創作
- 按學生能力，設計不同的卡牌

→照顧學習多樣性

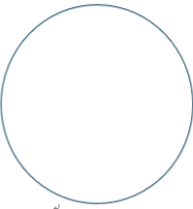
- 能力較弱學生：老師提供框架，指導較多，引導選取身邊熟悉的人物
- 能力較高學生：老師給予主題「勤、信、仁、義」，學習自行搜尋適合的人物，老師從中指導撰寫卡牌重點

卡牌桌遊：延伸學習活動

（遊戲後）延伸學習

- 老師指導同學完成工作紙（見左圖），並引導學生深入認識卡牌中的人物、事例及其過人之處。
- 引導學生認識名人的過人之處，與校訓的關係。
- 鼓勵學生自行舉出相似事例，推動學生積極學習。

勤信
仁義



姓名：_____

角色：_____

經驗值：_____

實驗(例子)	
與「」的關係(解釋)	
「」附加條件(解釋)	
成就	

挑戰題：這運用了那個論證方法？_____

積學儲寶，富豐寫作內容

- 分享遊戲體驗後，請同學完成工作紙（見下圖）
- 有條理地記錄剛才卡牌遊戲中出現過的人物
- 積學儲寶，累積寫作素材
- 協助學生組織論據，撰寫議論文。

姓名：_____ 班別：_____ ()

卡牌	人物	角色	事例（論據）	亮點
例	李嘉誠先生	香港首富	李先生主要經營地產生意，少年家境清貧，曾從事手錶、茶樓及售貨員工作；以勤力見稱，日做16小時；晚上回家仍自修學習；力學不倦。	堅毅
1				
2				
3				

四、學習成果

勤



蘇炳添

角色：中國男子短跑運動員，被譽為「亞洲飛人」。

經驗值：

- 32歲要打破一百米「黃種人跑不進十秒大關」的嘲諷。
- 每日刻苦訓練，思考更快方法，日復一日。
- 中國「首位」闖入東京奧運男子百米決賽的運動員，創造亞洲紀錄「九秒八三」。

單元寫作：
只要勤力就能取得成功，你同意嗎？

只要勤力就能取得成功，你同意嗎？

成功的客观条件有天时，地利，人和。但唯有勤奮才是根本保证。一般人认为勤力不一定能取得成功，足够幸运或有天赋才是关键。而我却认为只要勤力就能取得成功。

古人云：『锲而舍之，朽木不折；锲而不舍，金石可镂。』勤力是每个人走向成功的阶梯。就如亚洲飞人苏炳添。梦想的实现浸透着奋斗的汗水，每一次的自我超越都离不开日复一日的训练。为了实现田径赛场上百米九秒的目标，苏炳添每日都进行刻苦的训练，钻研每个动作的细节。他一次次突破年龄和身体的极限，实现了首次进步零点几秒的挑战。在苏炳添三十岁时，腰伤和骨裂的困扰让他一度消沉，但最坚强的苏炳添凭借顽强的意志力反败为胜，苏炳添实现了中国首位短跑运动员闯入奥运男子百米决赛的突破，让世人看到黄皮肤中国人迸发出的运动潜力。苏炳添用自强不息的拼劲和自我超越

- 學生能善用卡牌所學
- 歸納「勤」的特質(堅持、刻苦)
- 事例具體，解說有力

四、學習成果

勤



王羲之

角色：東晉書法家。

經驗值：

- 從小練字，練習筆法、力度和用墨量，他練習的墨水足以盛滿多個池塘。
- 在練習的過程中，他不斷求取進步，追求字體更美觀。
- 行書、楷書至今仍被人臨摹。

的勇力为体育精神留下生动注脚。苏炳添在他人生文土中勤于付出，让梦种则种子生根发芽。同时也印证了只要勤力的付出，那一定能够获得成功。

勤力是获得成功的重要保障。只要有理想、有志向，就能激发出勤奋精神。「书圣」王羲之是东晋时期著名书法家。王羲之通过持之以恒的练习才能得以成就。在王羲之小时候，练字就十分刻苦。他练字时用坏的毛笔堆成一座小山。在王羲之家旁有一个小水池，他常在水池里洗毛笔和砚台，后来小水池的水都被染成了黑色。人们称这个池为「墨池」。在王羲之长大以后，他的字已经写得相当好了，但他还是每天坚持练字。在王羲之的勤学苦练之下，成为了一代「书圣」。他于勤奋中苦练本领，于勤奋中成就非凡人生。事实证明，越勤力，离成功越接近。

华罗庚曾说「勤能补拙是良训，一分辛苦一分才。」起初我并不能完全理解这句话的含义，直到我深入了解了爱迪生，才能设懂这句话。

- 善用論據
- 內容豐富
- 立場清晰



說服力強

四、學習成果

- 提升學習動機和趣味
- 訓練學生思維能力



四、學習成果

- 掌握議論文結構和技巧
- 動手製作遊戲卡，與朋輩共學，
在過程中接觸許多名人事例，見賢思齊
- 培養良好的學習態度



四、學與教成效

- 學生：學習方式、態度的改變：享受和喜愛學習
- 推動價值觀教育
- 教師：行動帶來轉變
- 促進團隊交流，建立分享文化

四、教學反思

「趣學議論」單元

- 由點至面（小步子）：文本分析、文章結構拼圖、卡牌學論證→逐步掌握議論文
- 遊戲式學習：由讀到寫，互動學習，在學習過程中建立良好的學習態度
- 因材施教，持續發展與優化教學策略

五、問答環節 / 桌遊展示及體驗

