

# 學習障礙協會販售品介紹

| 編號           | 產品名稱                  | 作者           | 介紹  | 圖片  |
|--------------|-----------------------|--------------|---|---|
| <b>一、VCD</b> |                       |              |   |   |
| A001         | 認識學習障礙-小宇的故事          | 中華民國學習障礙協會   | <p>這是一個有一些些不一樣的孩子，他的故事，這樣的孩子一個班級裡可能就有一個或兩個。</p> <p>他們需要您的瞭解，他們需要以不同的方式學習，他們需要制度為她們做一些些的改變，瞭解他們，才能幫助他們。</p>  |    |
| <b>二、書籍</b>  |                       |              |   |   |
| A002         | 他們的故事 1               | 中華民國學習障礙協會   | <p>如果您沒有接觸過學習障礙的孩子，請您讀讀他們的故事，瞭解這群看來無異，又有一些些不太一樣的孩子。</p> <p>如果您是學校裡的老師，從這些故事中，可能會讓您對班級中的某些孩子，開始有一些些不一樣的想法。</p>   |    |
| A004         | 走出學習的迷宮-一個學障生的成長      | 王秀紅、林玉涓 / 著  | <p>國中時同學笑他是白痴，媽媽不忍心，想寫聯絡簿請老師幫忙，孩子說：「沒關係！以後我想辦法考一百分就不怕他們笑了。」</p> <p>只有功課不夠好的，缺乏信心與尊嚴的人，才會欺壓比他弱勢的人，來壯大自己的聲勢。真正有實力的人會樂意從付出與奉獻中，增添自己生命的價值。</p>                                    |  |
| B001         | 幫助學習障礙孩童-首部曲          | 台北市學習障礙者家長協會 | <p>此書結集了醫學界、特殊教育界及學障家長們，從不同角度闡述如何幫助學習障礙孩童，讓閱讀過此書的家長、老師等社會大眾，能對學習障礙多一點瞭解，並且幫助學習障礙孩童成長。</p>   |  |
| C001         | 從失落到接納：特殊兒童家長心理支持團體實務 | 張英熙 / 著      | <p>自從孩子被診斷出障礙開始，家庭在財力、體力、治療、教育各方面皆倍受挑戰。母親愛的決心就像貝殼一般堅硬，不但要抵擋外在現實環境無情的衝擊，也要忍受內心失落悲傷情緒的折磨。</p> <p>本書以八位學障兒母親於心理支持團體的互動，當母親道出不為人知的憤怒、沮喪與自責時，因彼此聆聽而獲得平靜的力量，更能接納自己和家人，更有力量關愛孩子。</p> |  |

| 編號   | 產品名稱  | 作者                              | 介紹  | 圖片  |
|------|---|---------------------------------|---|---|
| C002 | 發現不一樣的<br>心智：一本<br>關於能力<br>與學習障<br>礙的小學<br>生讀物<br>(附光碟) | Mel Levine/著<br>呂翠華/譯<br>洪琬喻/錄音 | <p>這是一本特別為小朋友寫的書，雷文醫生撰寫此書目的在於幫助七到十一歲的孩子了解他們是如何學習，以及每個人在某些學習領域裡，他（或她）是如何擁有和別人不一樣的長處及弱點。</p> <p>雷文醫生強調，大人應多賞識孩子的優點及興趣，有時我們過度急於幫助孩子克服他們的弱點，卻忽略去仔細檢視及發展孩子的長處。然而，每個人所擁有的長處是成人世界裡最足以信賴，讓人堅信「我一定可以成功」的力量。每個孩子都擁有珍貴的心智資產！他們期待著被發現！這些優勢都足以將這些孩子帶入成人時期所選擇的任何職業生涯。教師和家長將決定，如何針對擁有不同形式優勢的孩子，提供不一樣的機會。</p> |    |
| C003 | 普通班教師的教學<br>魔法書：<br>改造學習<br>困難的孩子                       | S. Winebrenner<br>/著<br>呂翠華/譯   | <p>所有老師都有一些掙扎於學習的學生，他們的學習問題每天都在挑戰你。如果你感到洩氣，想像一下孩子的感覺如何！沒有一個孩子想要落後或不及格。</p> <p>許多人從未被教過適合其思考或學習方式的策略。一旦教會他們恰當的技巧，學習問題就會顯著的減少了。本書是個策略寶庫，可用來幫助任何一位學生成為成功的學習者。</p>  |  |
| C004 | 帶好每一<br>個學生－<br>有效的補<br>救教學                             | 台灣學障學會/<br>策劃<br>陳淑麗、宣崇慧<br>/主編 | <p>本書內容嘗試以貼近教學現場的方式，提供有效的補救教學做法，希望能幫助老師帶起每個孩子，許孩子一個美好的未來。</p> <p>書中分享了執行補救教學必備的專業知能，對第一線的教育者而言，書中許多成功的案例都一再告訴我們，「帶起每一個孩子」並不是夢想，在有計畫的步驟之後，是可能實現的。希望這本書的出版，能對教育現場執行補救教學有所助益。</p>  |  |
| C005 | 突破閱讀<br>困難－理<br>念與實務                                    | 台灣學障學會/<br>策劃<br>王瓊珠、陳淑麗<br>/主編 | <p>要確認閱讀的重要性可能並不容易，而如何發現閱讀困難、解決困難，甚至預防、突破閱讀的困難，更不是一件容易的事。</p> <p>本書不僅架構完整，且理念、教學策略與實力密切連結。</p>  |  |



| 編號   | 產品名稱                       | 作者        | 介紹  | 圖片  |
|------|----------------------------|-----------|---|---|
| C006 | 不要比較，只要教我：親師教育貼心手冊         | 孟瑛如／著     | <p>孩子生來的天賦權利便是做最好的自己，我們應該好好協助他們試探自己的各項潛能，擁有屬於自己的快樂人生；畢竟成功是得到自己想要的，但幸福卻是喜歡自己得到的。然而，教會孩子「想要任性做自己，就要有做自己的韌性」的負責任學習，是一種藝術！</p> <p>在與父母接觸的過程中，總覺得現代心急的父母太多，喜歡比較的父母太多，但願意好好花時間在孩子身上，在孩子學習任性做自己的過程中，扮演他人生最重要的引導者，引導他有做最好自己準備的韌性者少。</p> |    |
| C008 | 看見特殊，看見潛能：特殊生教師家長貼心手冊（第二版） | 孟瑛如／著     | <p>所謂「看見特殊，看見潛能」，就是希望孩子能看見潛能、聚焦潛能、開發潛能，因為特殊孩子消失的可能只是聽力、視力、閱讀能力等，只要信心未消失，任何事情都是有可能的。</p> <p>但怎樣維繫孩子的信心呢？所以才希望師長、父母及孩子的信念是在看見自己特殊的同時，也能看見潛能的所在，才能在限制之中，努力做到最好的自己！</p>   |   |
| C009 | 孩子可以比你得更專心：談注意力訓練          | 孟瑛如、簡吟文／著 | <p>注意力被視為學習上不可忽視的一項能力，尤其是在課堂學習時，孩童更需要集中心思來看、聽或觀察老師在課堂所呈現的教學內容。若能針對課程或是在日常活動中融入注意力訓練，相信對孩童的學習會有所助益。</p> <p>希望藉由本書兼顧理論與實務成效的說明，能提供讀者教學和思考的啟發及方向。</p>  |  |
| C010 | 孩子可以比你得更專心：我的注意力遊戲書（附光碟）   | 孟瑛如、簡吟文／著 | <p>本書是根據注意力訓練理論所編製的相關教材與遊戲，這些教材與遊戲不單只是訓練，而是希望能在訓練過程中，幫助孩子發展出自我指導的注意力策略能力，進而提升學業成就的學習效能。</p> <p>不僅是要幫助孩子將心思聚焦在學習事物上，同時也必須讓孩子對於訊息的出現或改變產生注意與動機，進而減少分心、不專注的情形。</p>   |  |

| 編號   | 產品名稱                    | 作者                        | 介紹   | 圖片  |
|------|-------------------------|---------------------------|--|---|
| C011 | 戰勝讀寫障礙                  | Sally Shaywitz/著<br>呂翠華/譯 | 本書出自於閱讀與讀寫障礙領域裡，居世界領導地位的專家，是本廣泛且實用的書，能幫助我們瞭解、鑑定和克服那讓當今全美孩童飽受折磨的閱讀困難。對於那些每五人中就有一位患有讀寫障礙的兒童，以及另外有成千上萬無法依自己年級程度閱讀的兒童—以及他們的父母、老師與家教—這本書可以改變一切。   |    |
| C012 | 其實融合很簡單－教導障礙學生的450個策略   | Peggy Hammeken/著<br>呂翠華/譯 | 有太多學生每天掙扎於學習之中。教育工作者所面臨的挑戰，不僅是把這些學生教會，還有如何在普通班提供適當的調適。這不是一件簡單的工作！這本實務手冊能幫助你把這項工作變得更容易。<br>本書將引導你深入認識融合教育的樣貌：從融合方案的實施，到如何與學生及同事在普通班更有效率的工作。   |    |
| E001 | 學習障礙與補救教學：教師及家長實用手冊(2版) | 孟瑛如/著                     | 學習障礙是個高異質性的團體，國內教師養成體系在對這類學生的補救教學訓練，至目前為止仍有極大發展空間，而家長在面對這類孩子時更是惶恐。<br>本書的主要目的乃針對學習障礙學生常有的106項學習特徵作實務性的補救教學建議，以與上課有關之教學輔導原則優先介紹，平時練習、家庭教養或其他解決方法在後，另以淺顯文字介紹學習障礙定義、鑑定流程、鑑定工具、資源班、個別化教育計劃等，期盼能提供作為教師及家長在日常教育學習障礙學生時的實用手冊。 |  |
| E002 | 資源教室方案－班級經營與補救教學(第三版)   | 孟瑛如/著                     | 資源教室方案乃國內重要的一個研究與實務領域，作者於從事資源班補救教學與支援系統研究工作十幾年以來，深深體會唯有用孩子能接受的方式來教他，他才能享有學習的成就感，秉持此種精神。<br>作者本次依據近幾年資源教室領域的新趨勢及國內新修正之特教相關法規，大幅度改寫原書的九個篇章，將之濃縮為七大領域來探討資源班中的班級經營與補救教學。   |  |



| 編號  | 產品名稱                            | 作者                                 | 適用年齡                  | 遊戲人數     | 介紹  | 圖片  |
|---|---------------------------------|------------------------------------|-----------------------|----------|---|---|
| <b>三、桌遊</b> （詳細介紹-心理出版社桌遊粉絲團 <a href="https://www.facebook.com/psytalegames">https://www.facebook.com/psytalegames</a> 。） |                                 |                                    |                       |          |   |   |
| D001  | 爆笑十二月<br>(學習英文 1 月到 12 月的唸讀及拼音) | 孟瑛如、<br>盧玉真、<br>周文聿/<br>設計         | 10 歲<br>以上            | 3-8<br>人 | 玩家能以圖像記憶法和首音提示的方式，快速記住十二個月的英文發音和意義。<br>透過圖像檢索以及單字首音的提示，玩家便能夠很容易記住每個單字的唸法。 |    |
| D002  | 爆笑星期天<br>(學習英文星期一到星期日的唸讀及拼音)    | 孟瑛如、<br>盧玉真、<br>楊淑伶、<br>楊佩蓁/<br>設計 | 10 歲<br>以上            | 3-8<br>人 | 對於星期一到星期日的英文唸法，本遊戲採用諧音法以及故事法，讓玩家能夠快速記住英文讀音，以及讀音與中文意義的順序配對。                |    |
| D003  | 春夏秋冬<br>(認識中國詩、詞、曲、散文中的季節判斷)    | 孟瑛如、<br>盧玉真、<br>周文聿、<br>許婉容/<br>設計 | 5 歲<br>以上             | 2-4<br>人 | 玩家能於歡樂的氣氛中，了解大中華地區在一年四季中，幾個重要的自然景觀與人文風俗，且能熟悉在國文詩篇與文章中，用以判斷季節的幾個重要元素。      |   |
| D004  | 蟲蟲危機<br>(學習國文識字及自然昆蟲分類)         | 孟瑛如、<br>張淑蘋、<br>楊佩蓁/<br>設計         | 9 歲<br>以上             | 2-5<br>人 | 遊戲結合了語文字形與形聲字等的分類，以及昆蟲特徵的分類標準等兩大元素，玩家能在遊戲的過程中，學習到語文及昆蟲的相關知識。              |  |
| D005  | 識字 High 客：基礎版<br>(學習中文識字及組字規則)  | 孟瑛如、<br>張淑蘋、<br>周文聿/<br>設計         | 基礎<br>版 7<br>歲 以<br>上 | 3-6<br>人 | 玩家能運用部首和偏旁的組成，在遊戲中學習中國文字的組合方式，同時也能學習辨認真字與假字的區別，以便對文字的組合更有概念。              |  |
| D006  | 識字 High 客：進階版<br>(學習中文識字及組字規則)  | 孟瑛如、<br>張淑蘋、<br>周文聿/<br>設計         | 進階<br>版 8<br>歲 以<br>上 | 3-6<br>人 | 玩家能運用部首和偏旁的組成，在遊戲中學習中國文字的組合方式，同時也能學習辨認真字與假字的區別，以便對文字的組合更有概念。              |  |

| 編號  | 產品名稱                             | 作者                           | 適用年齡  | 遊戲人數   | 介紹   | 圖片  |
|---|----------------------------------|------------------------------|-------|--------|--|---|
| <b>三、桌遊</b> （詳細介紹-心理出版社桌遊粉絲團 <a href="https://www.facebook.com/psytablegames">https://www.facebook.com/psytablegames</a> 。） |                                  |                              |       |        |  |   |
| D007  | 識字 High 客：我的識字寫字遊戲書（附光碟）         | 孟瑛如、張淑蘋、鍾曉芬、陳虹君 / 著          |       |        | 識字是進入知識大門的鑰匙，識字的意義在於對字彙的視覺、聽覺與理解三方面共同達到明白的水準，即見到了字形，可以讀出字音，也可以了解該字的意義。     |    |
| D008  | 挑三揀四之動動腦、玩組合（學習數學形狀、顏色、數量）       | 孟瑛如、呂美玲 / 設計                 | 6 歲以上 | 1-10 人 | 玩家在尋找符合「組合規則」的牌時，能夠同時訓練左右腦的圖像直覺能力，以及邏輯思考的判斷能力，能迅速找到最多組牌的玩家就是大贏家！           |    |
| D009  | 挑三揀四之動動腦、玩組合：學習手冊                | 孟瑛如、呂美玲 / 著                  |       |        | 除了透過遊戲《挑三揀四之動動腦、玩組合》讓玩家學習數學中的形狀、顏色、數量，搭配學習手冊，使得學生學習更透徹。                    |   |
| D010  | 拍案叫答（學習數學形狀、顏色、數量）               | 孟瑛如、呂美玲 / 設計                 | 6 歲以上 | 2-6 人  | 玩家可以利用遊戲卡上的形狀、數量、顏色以及數量組合，訓練自己的手眼協調、圖像直覺，以及邏輯順序的能力。                        |  |
| D011  | 拍案叫答：學習手冊                        | 孟瑛如、呂美玲 / 著                  |       |        | 除了透過遊戲《拍案叫答》讓玩家學習數學中的形狀、顏色、數量，搭配學習手冊，使得學生學習更透徹。                            |  |
| D012  | 心想是{乘}之乘虛而入（學習九九乘法、倍數、因數、注意力訓練。） | 孟瑛如、邱佳寧、簡吟文、林幸宜、陳虹君、楊佩蓁 / 設計 | 8 歲以上 | 2-5 人  | 玩家能在遊戲中學習乘法概念，亦可進行加、減、乘、除的練習，以進一步了解相關的數學概念。單獨使用圖片卡更可擴充成兩套桌遊，並能在歡樂中自然的學習數學。 |  |



| 編號  | 產品名稱                                  | 作者                               | 適用年齡  | 遊戲人數 | 介紹   | 圖片  |
|---|---------------------------------------|----------------------------------|-------|------|--|---|
| <b>三、桌遊</b> （詳細介紹-心理出版社桌遊粉絲團 <a href="https://www.facebook.com/psytablegames">https://www.facebook.com/psytablegames</a> 。） |                                       |                                  |       |      |  |   |
| D013  | 心想是{乘}之乘龍快婿<br>(學習九九乘法、倍數、因數、注意力訓練。)  | 孟瑛如、邱佳寧、簡吟文、林幸宜、陳虹君、楊佩蓁 / 設計     | 8歲以上  | 2-5人 | 玩家能在遊戲中學習乘法的概念，利用題目卡搭配數字卡的乘積，進行因數分解的遊戲，進而了解「因數和倍數概念」的數學問題。   |    |
| D014  | 心想是{乘}之接龍與吹牛<br>(學習九九乘法、倍數、因數、注意力訓練。) | 孟瑛如、邱佳寧、簡吟文、林幸宜、陳虹君、楊佩蓁 / 設計     | 8歲以上  | 2-5人 | 玩家能在遊戲中學習乘法的概念，利用數字卡進行數字倍數之接排，或是公因數配對的遊戲，進而了解「因數和倍數概念」、「公因數和公倍數」等數學問題。   |    |
| D015  | 心想是{乘}：我的乘法遊戲書                        | 孟瑛如、邱佳寧、簡吟文、范姜雅菁、周文聿 / 著         |       |      | 本遊戲書的目的在增進孩子的數學乘法能力，希望能提升其數學學習動機，讓腦袋更靈活，並可依照其現況能力調整教學活動之進行，可用在補救、替代教學，亦可進行加深、加廣學習。本遊戲書的內容涵蓋乘法概念、記憶策略，並能指導孩子有關時鐘的判讀(5的乘法)和錢幣、鈔票的認識(10的乘法)。本書另附有六小張貼紙，可讓學習更有趣。 |  |
| D016  | 時間軍團大進擊<br>(學習數學秒、分、時、日之換算)           | 孟瑛如、黃欣儀、陳虹君 / 設計<br>謝芝萱、朱惠甄 / 繪圖 | 10歲以上 | 2-4人 | 本遊戲以時間概念設計日帝國、時軍團、分大隊、秒小兵等軍隊卡，依規則從國家自由軍團增減兵力，讓玩家能從遊戲中學會時間的概念。  |  |

| 編號  | 產品名稱                     | 作者                                    | 適用年齡 | 遊戲人數 | 介紹   | 圖片  |
|---|--------------------------|---------------------------------------|------|------|--|---|
| 三、桌遊（詳細介紹-心理出版社桌遊粉絲團 <a href="https://www.facebook.com/psytablegames">https://www.facebook.com/psytablegames</a> 。） |                          |                                       |      |      |  |   |
| D017  | 時間軍團大進擊我的時間遊戲書           | 孟瑛如、黃欣儀、陳虹君 / 著                       |      |      | 本遊戲書之目的是希望讓學生經由趣味化的學習方式進行秒、分、時、日的加、減、乘、除計算，以練習時間的計算問題，也希望藉由記憶策略、步驟分析、圖示法等方式，運用生活化、具趣味性的數學題目引導學生學習。               |    |
| D018  | 句型 High 客 (學習語文九大句型之境演練) | 孟瑛如、范姜雅菁、邱佳寧、簡吟文、楊佩蓁 / 設計<br>張瓊瑤 / 繪圖 | 7歲以上 | 2-4人 | 本遊戲分為「押寶樂」、「尋寶樂」、「抽寶樂」等三種，利用情境板指導玩家搜尋圖片中的生活語詞，輔以九大句型增進句子的豐富性，教學的主要概念為組織語詞成句、心智圖腦力激盪，期能激發玩家潛在的閱讀與寫作能力。            |   |
| D019  | 句型 High 客:我的句型遊戲書        | 孟瑛如、范姜雅菁、邱佳寧、簡吟文、楊佩蓁 / 著              |      |      | 以增進學生的造句能力與口語表達能力為目的，藉由生活中常用的語詞指導學生看圖識字、分類語詞和認識九大句型。讓學生學會語詞分類，進而組織語詞成完整句子，最後加入九大句型，例如：並列句、因果句、承接句…等，以增加句型練習的豐富性。 |  |
| D020  | 情緒森林探險(情緒辨識與社交技巧)        | 孟瑛如、陳志平 / 設計<br>朱惠甄 / 繪圖              | 6歲以上 | 2-6人 | 玩家透過遊戲可在情緒森林地圖上進行探險，並依照各種條件換取或執行卡片任務，遊戲結束時再以幸福指數結算各種卡片的價值，達到追求幸福的目的。   |  |



| 編號  | 產品名稱                     | 作者  | 適用年齡 | 遊戲人數 | 介紹  | 圖片  |
|---|--------------------------|---|------|------|---|---|
| 三、桌遊（詳細介紹-心理出版社桌遊粉絲團 <a href="https://www.facebook.com/psytablegames">https://www.facebook.com/psytablegames</a> 。） |                          |   |      |      |   |   |
| D021  | 情緒森林探險-情緒教育輔導方案          | 孟瑛如、<br>陳志平 / 著                                 |      |      | 輔導者可以在進行「情緒森林探險」遊戲後使用本書，依據學生的情緒需求進行相關輔導活動，待活動結束後再依據教學目標，讓參與團體的成員完成學習單，達到最佳的學習效果。  |    |
| D022  | 情緒森林探險-補充包               | 孟瑛如、<br>陳志平 / 設計                                |      |      | 《情緒森林探險》無法涵蓋所有的生活事件，故設計有相關的補充包（含各類補充卡），可以讓玩家或教師／家長自行調整、設計符合需求的卡片和替代某些內容，使遊戲更具真實性與豐富程度，例如：所有卡片可以結合輔導活動的「價值拍賣」，自訂各種情緒卡、願望卡、行動卡的價值與漲跌。 |    |
| D023  | 十二生肖<br>（學習中國成語與識字）      | 孟瑛如、<br>張淑蘋、<br>陳虹君 / 設計<br>張瓊瑤、<br>朱惠甄 / 繪圖    | 9歲以上 | 1-5人 | 十二生肖是中國用來代表年份的十二種動物，即是以動物排出順序用來計算時間的方式，因此也有許多運用動物的特性來譬喻事物的成語。本遊戲運用十二生肖結合相關成語，讓玩家在遊戲中透過文字與圖像認識十二生肖，並能學會成語的使用。                        |  |
| D024  | 注音 High 客<br>（學習國語文注音符號） | 孟瑛如、<br>王怡蘋、<br>邱佳寧、<br>周文聿 / 設計<br>閻寧、李品諭 / 繪圖 | 4歲以上 | 2-4人 | 遊戲設計採具體的圖像和遊戲方式進行教學，圖像設計均結合注音符號學習，並有形、音、義三者同時呈現的原則做規劃，以協助孩子奠定良好的語文基礎。藉由遊戲增進孩子在注音符號學習的聽知覺、視知覺與後設認知能力。                                |  |

| 編號  | 產品名稱                       | 作者                                   | 適用年齡  | 遊戲人數  | 介紹   | 圖片   |
|---|----------------------------|--------------------------------------|-------|-------|--|--|
| 三、桌遊（詳細介紹-心理出版社桌遊粉絲團 <a href="https://www.facebook.com/psytablegames">https://www.facebook.com/psytablegames</a> 。） |                            |                                      |       |       |  |  |
| D025  | 注音 High 客：我的注音遊戲書          | 孟瑛如、王怡蘋、邱佳寧、周文聿 / 設計<br>閻寧、李品諭 / 繪圖  | 4 歲以上 | 2~4 人 | 本遊戲設計採具體的圖像和遊戲方式進行教學，圖像設計均結合注音符號學習，並有形、音、義三者同時呈現的原則做規劃，以協助孩子奠定良好的語文基礎。藉由遊戲活動，可增進孩子在注音符號學習的聽知覺、視知覺與後設認知能力。            |   |
| D026  | 文字小廚師（學習運用中文字特有的結構組合練習識字）  | 孟瑛如、張淑蘋、陳虹君、楊佩蓁 / 設計<br>黃伶儷 / 繪圖     | 8 歲以上 | 2-6 人 | 本遊戲運用中國文字的組合方式，結合食物圖像的點餐遊戲，運用日常熟悉的食物相貌，呈現中國文字的不同組合，讓玩家看見美味的食物圖像即容易引發學習動機，再透過遊戲來認識中國文字部件的組合，以建立文字的組字概念，進而擴展識字的能力與識字量。 |    |
| D027  | 聚一句（學習國語文各種句型，結合品格教育並延伸寫作） | 孟瑛如、郭興昌、鄭雅婷、吳登凱、張麗琴 / 設計<br>鄭雅婷 / 繪圖 | 6 歲以上 | 2-6 人 | 玩家利用語詞卡或句型功能卡造出一個完整且通順的句子即得分。本遊戲選用的句型均可搭配品格教育學習單使用，讓孩子能主動積極的在角色扮演中練習各種造句，自然融入品格教育的境教，兼顧教育性與趣味性原則。                    |   |
| D028<br>D029  | 聚一句：我的造句遊戲書（第一冊）<br>（第二冊）  | 孟瑛如、郭興昌、鄭雅婷、吳登凱、張麗琴 / 設計             |       |       | 本遊戲書選用目前國民小學的中年級和低年級之 34 個常用句型（第一冊 16 個，第二冊 18 個），提供造句範例及多樣化的學習單，讓學生認識並熟悉各種句型的正確用法。                                  | <br> |