

## 國小組

評審會議記錄

時間：106年8月7日下午2時

地點：新北市政府文化局會議室

紀錄整理：夏筱芳

二〇一七玩字時代手寫字徵件比賽國小組總收件數一千二百七十五件，由林煥彰、湯芝萱、吳鈞堯三位評審各由分配到四百餘件的參賽作品中，各選出二十篇，於評審會議進行討論，預計選出二十五篇得獎作品。

評審委員推選湯芝萱為召集人，主持會議的流程。首先，由評審委員講述此次作品的整體觀感與評審標準。

## 整體觀感與評審標準

林煥彰：「玩」字時代之概念，著重於「玩」，其主旨透露出輕鬆、創意的遊戲趣味。不限主題的設計，表達寫者的個人經驗及其思維。於作品中，創新的想法是審評的標準核心。其玩出什麼？「玩」的精神為何？考驗創作者的意念與文字。進行評審的作業時，擔憂眾多的參賽作品，題材雷同、程度相仿，不易區分高低，並且不因其為國小身分而異，故細心評選。排除參賽者於指導老師的教學下之寫作慣性、以及固定題目與模式的作品。針對高、低年級的語文能力之差異，酌情其表現是否給予考慮和照顧？此為審稿之重要看法。

湯芝萱：於參賽辦法中，文類不拘的設定是一大挑戰，卻因此看見更多的創意。創作者不受束縛，表現益加全面，令人目光為之一亮。在評選時，不乏有作文形式的文章出現。其寫作格式完整、文風四平八穩，但缺少心意。所以，「打動我心」是審評的中心原則。關於「命題」，大多數的國小生不擅長由自己來設定題目，為寫作的文章下標題。雖然命題極為不易，但是於審稿之中，發現參賽者擁有此項能力，其表現可圈可點。

吳鈞堯：「玩」，即玩字時代之重點，蘊含衝突與創意之元素。其強調非制式的作文比賽，突顯「玩」的心態，藉此激發無限的想像力。文體類別的不拘，擁有開放與衝撞的彈性空間，少之，則流於「作文」，進而產生束縛。評選時，將作品分為三種型態：作文、散文、新詩。作文是必備能力，於升學考試中具有關鍵的地位。散文為創作的模式，與作文相異。著重挑選與參賽者生活相關的題材，因此，故事性尤為吸引人的目光。並且，重視作品的個性與主張，其反映創作者自身的觀看世界之方法。

## 第一輪投票

評審從入選的六十篇作品中，各自圈選二十五篇，再交集淘

## 國小組



選。第一輪投票結果：獲得三票之作品九篇、二票之作品十三篇、一票之作品二十二篇，零票之作品十六篇。記錄人員逐一報告各篇的票數，評審一致同意可淘汰零票作品，再各自從一票作品中討論推薦，進行第二輪投票。

### 第二輪投票

經過推薦與討論之後，一票作品中，有三篇入選，三位評審無異議通過。

### 評審結果

於兩輪投票之後，三位評審皆無異議，選出本屆國小組二十五篇入選得獎佳作，順利完成評審作業。