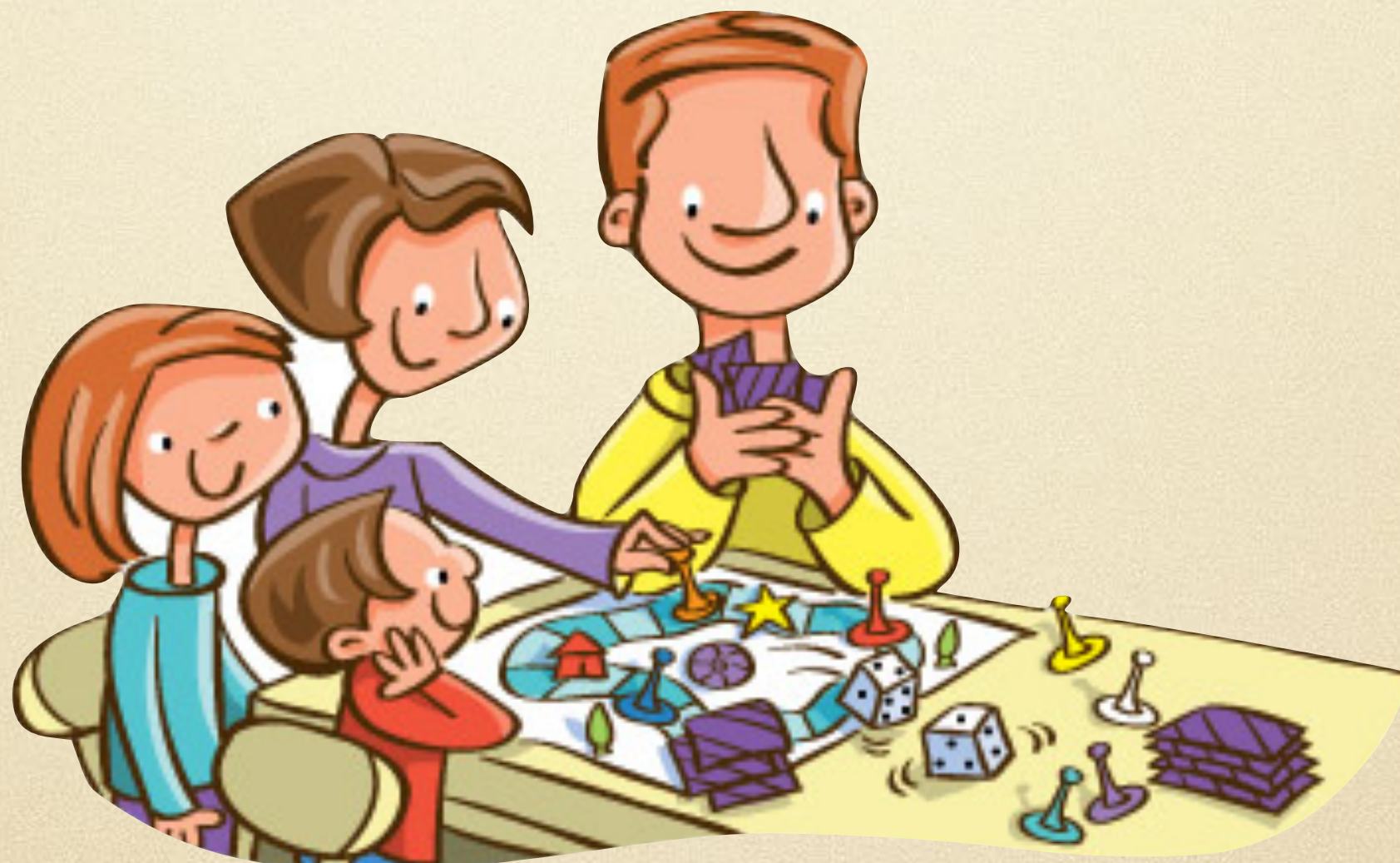


兒童華語遊戲設計與實務

台北歐洲學校 小學部 蔡昀曄
yunyeh.tsai@tes.tp.edu.tw



我是誰？



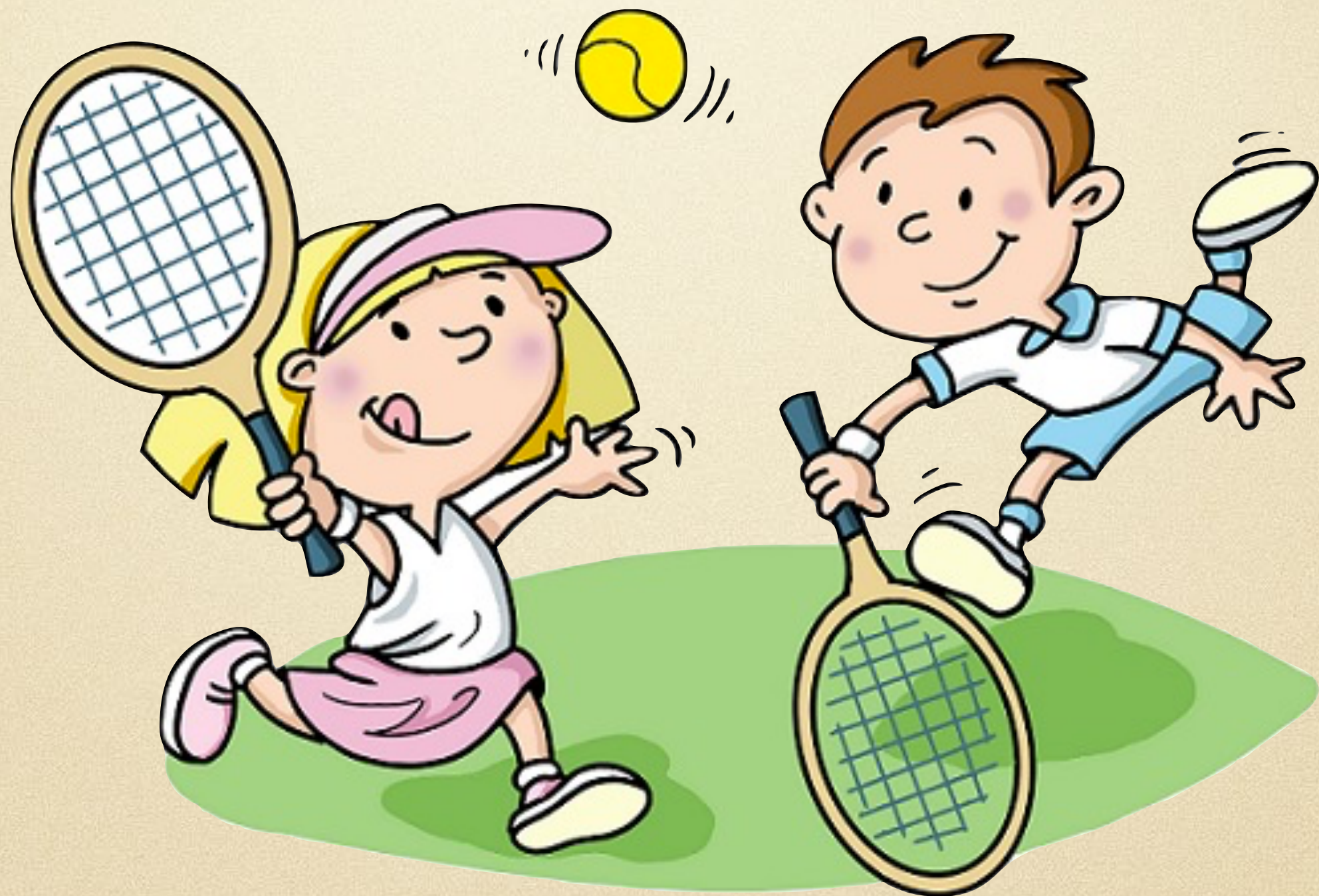
Outline

- 遊戲的角色
- 兒童認知理論
- 遊戲與活動
- 生詞遊戲 / 句型遊戲 / 團康遊戲
- 創造一個遊戲

小時候最喜歡.....



長大之後……



遊戲的角色？



遊戲與活動



團康遊戲





Piaget 遊戲理論

遊戲類型	年齡	例子
練習遊戲	0-2	
象徵遊戲	2-6 (5-6最盛)	
規則遊戲	7-11 (8-9最盛)	

Piaget 遊戲理論

遊戲類型	年齡	例子
練習遊戲	0-2	1. 你丟我撿 2. 拍打物 3. 重複搖鈴
象徵遊戲	2-6 (5-6最盛)	1. 扮家家酒 2. 裝病 3. 騎掃把裝巫婆
規則遊戲	7-11 (8-9最盛)	1. 捉迷藏 2. 老鷹抓小雞 3. 象棋

遊戲的規則

1. 互動性 (interactivity) :

遊戲包含自然的互動與互動程度。

2. 故事性 (storytelling) :

引人入勝，讓學習者能夠融入其中。

3. 平衡度 (balance) :

遊戲時的公平性與一致性。



有關生詞的遊戲

- 目的是什麼
- 學生最後的成果是什麼





認字

- 空中寫字
- 瞎子摸字
- 我的另一半
- 撿紅點
- 名實相符



訓練聽說的遊戲

- 目的是什麼
- 學生最後的成果是什麼
- 一問一答(用人、事、物)/ Speed dating / 心電圖 / 唱雙簧



閱讀的活動

- 目的是什麼
- 學生最後的成果是什麼
- 卡在頭上 / 吃吃漢堡 / 課文接龍



Main Idea:

Detail #1:

Detail #2:

Detail #3:

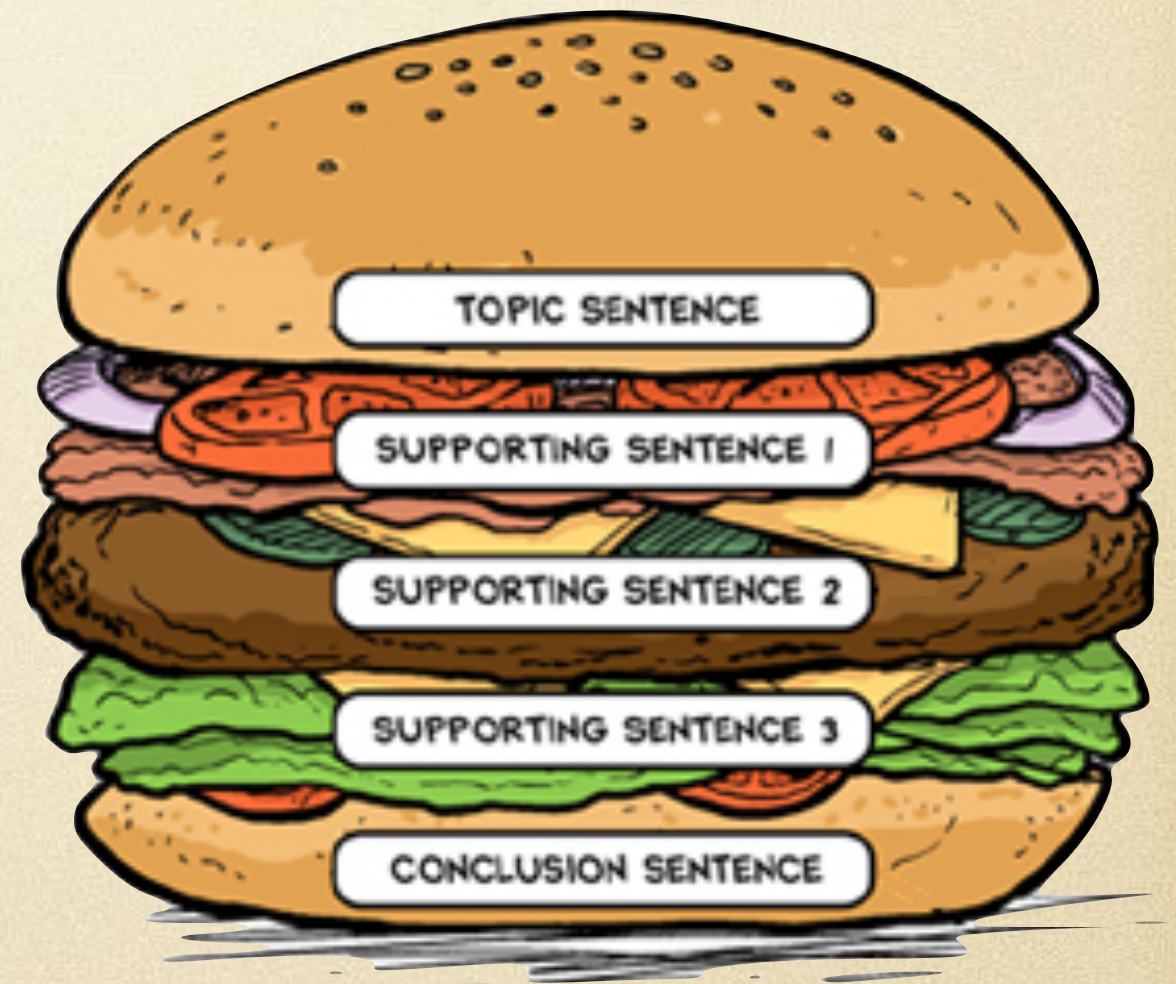
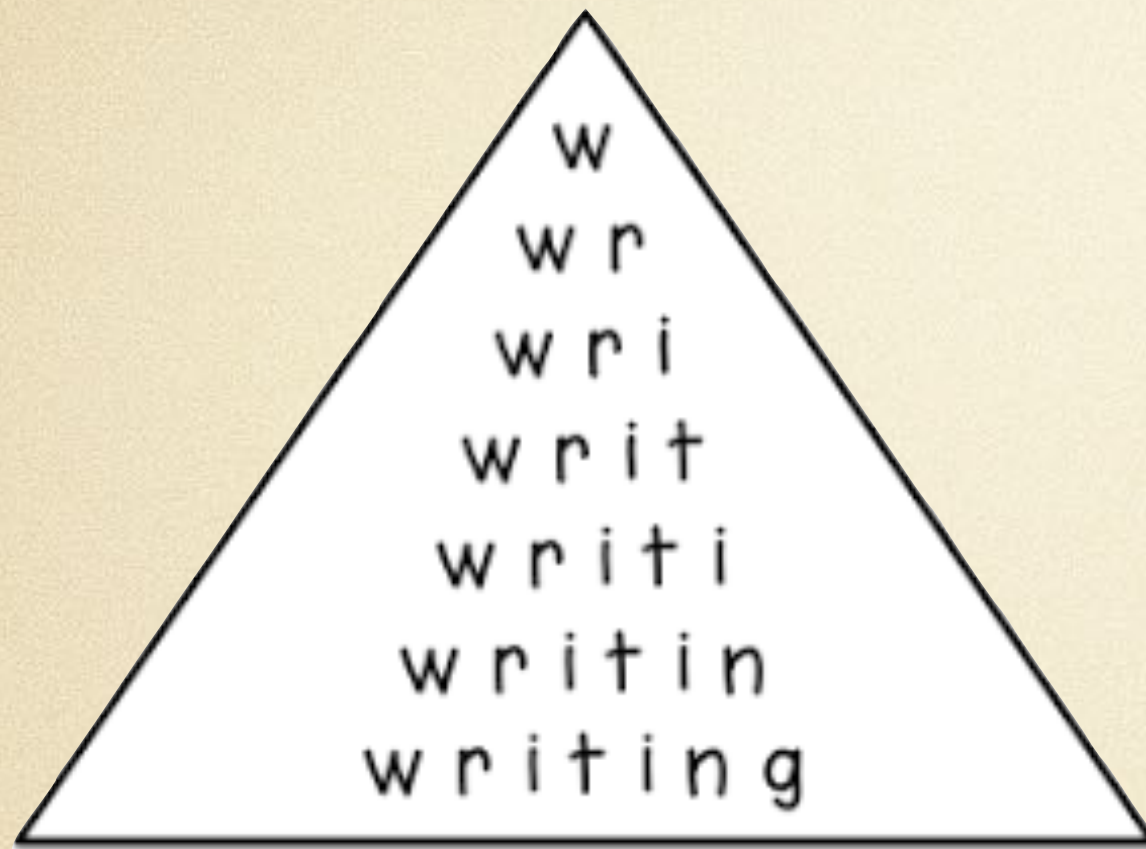
Concluding Sentence:

寫作的活動

- 目的是什麼
- 學生最後的成果是什麼
- 金字塔造句



Pyramid Writing



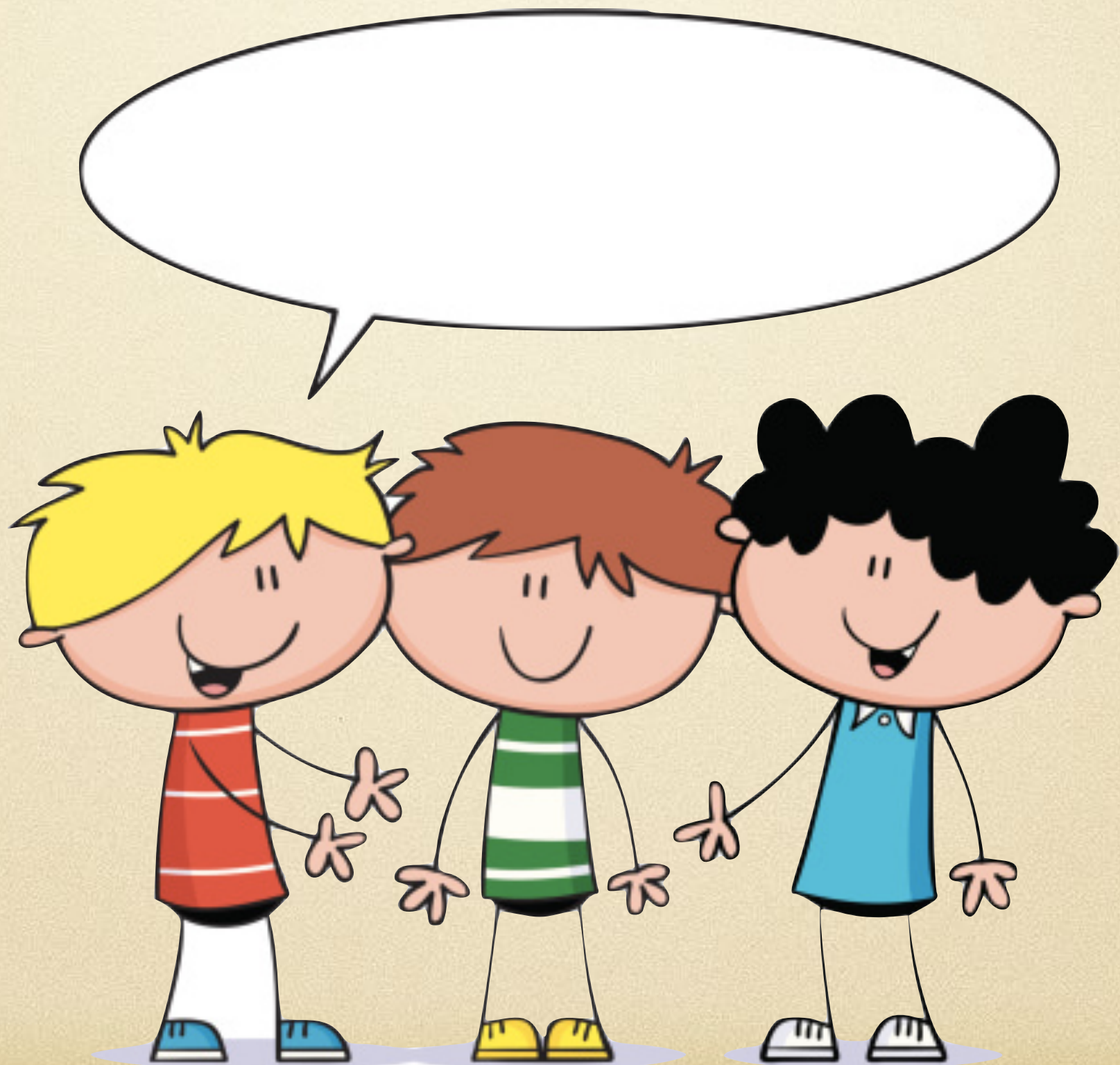
Now, it's your turn...



遊戲規則

- 目的是什麼？
- 對象是誰？
- 這個遊戲屬於：
- 講解規則
- 大家一起玩
- 回饋與反思

分享時間







Thank
You