

快樂學華語~華語教學嘻遊記 50 招

2012 僑委會
美加東美南海外教師研習

張憶如

前言

教學魔術師

教學是工作 教學是藝術 教學是魔術

Ch1 「啟蒙」海外華人子弟學習華語

1-1 如何啟蒙海外華人子弟學習華語?

1-2 如何導引學生輕鬆學習華語?

學生學習的困難?

父母要求學習、方塊字千變萬化、正音困難模糊
缺少練習機會、沒有語言環境、得不到同儕認同

教華語教師教得辛苦?

學生程度不一、學生缺乏學習動力、課程上不完
錯字連篇、語法不正確、求好心切、補充教學無法吸收

教育學家杜威強調學生的學習動力是遊戲，從遊戲中獲取的經驗一直是傳達成功的教學不二法門。設計實施各種[以競爭性來引導積極參與的動機與興趣，領導學習者從事語言文字為型式或內容的教學活動，達到增進語文能力、提高語文程度之功效]的，都是語文遊戲。

Ch2 [遊戲]功能說

2-1 學生習得認知

Bloom 提出學習認知行為:知識→理解→應用→分析→綜合→評鑑

2-2 遊戲原理

Mitchell 提出:遊戲是為了表現自我能力。

遊戲是順應人類自我表現的活動，遊戲在兒童時期，是迎合兒童天性的活動，使其精神愉快進而整合學習；在成人時期，除了調節學習節奏，更可以增進學習連結。

Ch3 導引學生輕鬆學習華語的第一步

知己知彼	百戰百勝	深入文化
分門別類	掌握程度	教材分析
玩出語言	感覺遊戲	情境課程
課程精簡	目標明確	競賽學習
家庭學習	聽說得分	全身學習
教學活動	求新求變	新穎活潑

Ch4 華語教學秘笈

- A 說話標準的能力，全世界有十二億人會說華語，老師有什麼特別點？
- B 和學生有心電感應的能力，知道學生的偏誤點。
- C 超級的華語鷹架中介的能力，分析學生的學習動機為起點。
- D 資訊能力加強，能活用互動光碟或資訊。
- E 具備分析教材的能力，學生學習的橫向縱向的連結。
- F 超級年輕的一顆心，超級阿嬤、超級辣師。
- G 上課一定要每位學生多說，一個都不放過的決心。
- H 善用遊戲策略：啟發法、問思法、澄清法、發表法、集中學習法、直接反應法、自然輸出法。

Ch5 語文遊戲從 0 歲到 100 歲都適用

5-1 三要~ 必要性 趣味性 遊戲性

5-2 三多~ 多想 多動 多樣

語文遊戲是一種普遍受歡迎的活動，一個教育工作者，能夠善用遊戲方式來整合他的華語文教學，那麼教學必定更見生動活潑、更能適合學習者的心性了。

Ch6 語文遊戲特點

- 6-1 是一種規則範圍內的活動
- 6-2 是一種具有競爭性質的活動
- 6-3 是一種可以反覆進行的活動
- 6-4 是一種濃厚趣味的活動
- 6-5 是一種產生或然結果的活動

Ch7 遊戲教學設計要點

7-1 優點：

- 最有效的學習。以興趣為導向的學習是最有效的學習
- 增強學生專注力
- 加強學生學習興趣

7-2 原則：

1. 做法簡單，不耗時
2. 讓多數學生都有參與感
3. 以活動式代替紙筆練習
4. 遊戲前後需加強複習

7-3 教學效能：

1. 篇章閱讀、分析語句、語詞、單字、符號
2. 辨形辨音練習
3. 拼音練習
4. 內化發揮
5. 偵錯訓練
6. 綜合練習

7-4 語文遊戲設計要點

教師透過教材分析，擷取強化重點進行階段性總結性學習遊戲設計

A 時間 B 人數 C 能力 D 目標 F 安全

Ch8 華語文遊戲設計專業

- A 加強直觀教學
- B 充實情境佈置
- C 善用現成資源
- D 加強延申練習
- E share is power
- F 由淺入深
- G 研發創新

Ch9 語文遊戲設計建議方向

遊戲是學生的最愛，每堂課總結評量運用

遊戲是形式，搭配不同的教學目的

各種小偏方的階段性不同發揮

一種遊戲一種教學目的

各種延伸活動從基本教材中出發，遊戲之後拉回主題

掌握活動的比例

學生模仿 VS 思考

實施後的反省與修正

Ch10 全身學習 TPR 系列練習

[例 1] 中國文字功夫拳法

時間: 一字 30 秒

人數: 不限

能力: 學習生字初級中級皆可

目標: 1 熟悉漢字正確結構

2 訓練學生筆順正確度

過程:

- a) 教師隨機閃示牌卡，經由學生快速變認之後，抽出一張字卡，讓學生準備出拳。
- b) 學生依正確筆順打中國拳，並發出打拳撞擊聲音。
- c) 選一同學猜猜看打的是什麼字? 回家也可以和家人猜猜看。

[例 2] 一句搶攻

時間: 全班 3 分鐘

人數: 全班

能力: 1. 能開口清楚說出本課重要句型

2. 能熟記本課重要句型

3. 能檢核他組發音是否正確

語文遊戲

美國 Mitchell 在[遊戲原理]一書說:[遊戲是為了表現自我的能力]

憶如老師語文[百萬學堂大挑戰]

3	一句搶攻	句子	4	抓背癢	字
5	文字積木	字	6	救難小英雄	部首
7	今天晚上	句子	8	鑲嵌新詞	詞
9	口腔體操	詞	10	彩虹密碼	疊詞
11	黃飛鴻	句子	12	蘿蔔蹲	音
13	心跳一百	詞	14	比手畫腳	字.詞
15	神槍手	字.詞	16	相反快快快	詞
17	鬥牛	字詞	18	攻占城堡	詞
19	傳電	詞	20	接龍	詞
21	頭頂猜	字	22	賓果	字
23	大風吹	字	24	文字拳	字
25	外星人	音	26	文字火山	文字
27	大家來找碴	句	28	神秘箱	詞
29	配對	詞	30	通關密語	詞
31	口香糖	部首	32	打地雷	字
33	釣魚	字	34	對對碰	字
35	心臟病	音	36	音樂休止符	字詞
37	推銷員	詞	38	拼圖	字
39	加減戰士	部首	40	支援前線	詞句
41	誰不見	字詞	42	張冠李戴	句
43	最佳男主角	篇章	44	繞口令	部首
45	你說我做	詞	46	你說我指	字詞
47	花花世界	字	48	P&W	篇章
49	分分合合	字詞	50	你我他	篇章

教師的改變

- 多了魔法棒
- 年輕十歲
- 和學生心連心
- 兼顧個別差異

學生的改變

- 樂於思考
- 樂於尋答
- 樂於上課
- 累不累?
- 手握緊線放鬆，風箏才有高飛的機會。
- 花心思多啟發，學生才有學習的笑容。

為遊戲而遊戲?

- 從 Learn to teach 到現在 teach to Learn，

- 教師對教學的本質的清楚，對遊戲運用也就更清楚，
- 不為遊戲活動而去設計遊戲，而是為教學設計。

語文闖關卡 ()

	關卡名稱	老師認證	活動表現
1	誰不見(字)		
2	最佳男主角(文)		
3	支援前線(句)		
4	接 龍(字)		
5	通關密語(詞)		

賓果：

◎Benjamin[告訴我，我會忘記;教我，我會記得;讓我參與，我就學會了!]

◎賈伯斯養父對老師:[如果你不能引起他的興趣，那是你的錯!]