

遊戲融入中文教學之應用與實例分享

Implementation of Game-based Learning in a Heritage Chinese School

鍾令恬 tienvinu@gmail.com、石鴻珍、梁愛珍、張勵仁、李昭儀
芝加哥西北郊中文學校

摘要

本文為介紹芝加哥西北郊中文學校的五位幼兒班和 CFL 的老師，根據學生華語文程度，以課程單元及日常會話為主，融入團康活動而設計出適用於低、中、高年級、以及 CFL 等各年級不同程度之華文教學課堂互動遊戲。期望藉由中文傳承教育研討會的實例發表，與全美僑校先進教師們得以切磋交流，為中文教學法的不斷創新及發展繼續努力，也為能推動”全球參與”貢獻我們華語文教育者的一份心力，讓中文教學的未來注入更多新能量。

關鍵字: 遊戲教學

一、前言

在近年的問卷調查顯示，不論男女老幼，75%的受調查者都熱衷於遊戲 (Gawliu, 2014)。將教學活動以遊戲的型態帶入學習，一直是老師們常使用的教學方法。然而有效的使用遊戲教學設計，引導學習者的學習動機，增進認知能力，加強學習記憶力，創造力和問題解決的能力，進而能實踐團隊互助互動的目的，是老師們希望能達成的目標。本文將以實例示範單元主題式的遊戲教學方式，與老師們分享教學活動設計。

二、教學設計程序

近年來愈來愈多非華語家庭或雙語家庭加入學校學習中文，家庭型態的改變使教師們有感課堂上活潑教學的必要性。為配合學生年齡及中文程度並能引發其學習興趣，教室互動遊戲最能達到成效。

教學設計的程序，首先由老師們訂定單元主題教學目標，例如課堂上將要教授顏色、方向、交通等主題，再適當使用各種互動遊戲以達到寓教於樂的學習目的。在遊戲的互動過程中，老師觀察並評估學生學習的成果。此外，于教室運用各項遊戲後，由學生們在課後給予回饋及意見。老師們在設計遊戲教學教案時，以下是要注意的幾點事項：

- 1) 在有時間及場地的限制下，選擇適當的遊戲教案；譬如”限於室內”及”30分鐘內”可完成的遊戲。也可由人數多少調整遊戲型態。
- 2) 老師及助教直接參與演練，即可熟悉每項遊戲的規則與方法。
- 3) 在遊戲過程中若有不理想之處，討論後立即修正調整以求完善。

老師們對於每項活動也可舉一反三，衍生變化出不同的玩法。

三、遊戲教學實例

1) 遊戲名稱：一二三變紅燈

- 1-1 遊戲目的：加深同學中文聽力，熟悉有關交通的詞彙、加強說的能力。
- 1-2 適用年級：CFL, 低中年級較適宜

1-3 使用道具：字卡

1-4 前置作業：準備有關交通的詞彙，“變紅燈”，“變綠燈”，“變黃燈”，“停”，“走”，“要小心”，“過馬路”，把字卡貼在牆上。

1-5 遊戲方法：復習交通的字彙，由老師抽籤一人當交通警察的角色，抽到的學生到牆前背著同學發號施令，“，其他學生要站在離交通警察 10 尺之處。遊戲一開始，同學就慢慢移動到交通警察站的地方。交通警察的一說“紅燈”就轉頭，其他學生聽到“紅燈”必需停止任何動作（凍結），否則淘汰出局。交通警察可說“綠燈”或“黃燈”測試同學的聽力。交通警察的一說“過馬路”，“要小心”的指令，學生們要做慢動作的移動，“綠燈”的指令則是稍快的走路動作。

最後能夠到達交通警察所在處並觸摸到牆面是最後贏家。

1-6 變化提示：1. 學生可用其他指令，譬如說“一二三冰淇淋”或“一二三木頭人”。
2. 老師可把關鍵字放在課文，一聽到關鍵字就做動作。
3. 用動作名稱做指令，學生必需按照指令做，譬如“一二三轉圓圈”，



2) 遊戲名稱：大富翁

2-1 遊戲目的：加深同學認字，發音，數字與錢的概念、加強會話的能力

2-2 適用年級：中低年級較適宜

2-3 使用道具：骰子，顏色棋，玩具鈔票，自製遊戲板和機會卡

2-4 前置作業：混合程度分組，並要求同學遊戲前，一起複習字卡和錢的數法以準備比賽。

2-5 遊戲方法：同學分成兩組，4 人一組，各組有一位做銀行員，每一組有一個骰子和五張機會卡，每一人選自己的顏色棋，由最左邊的組員開始，順序是由左到右。每人有 5 元為本金。

輪到的組員投骰子後，按骰子的數字移動幾步，到達的方格上有詞彙和錢數，組員必需讀出正確的字和解釋字義，才能要求銀行員給方格裡的錢數。錢數依照字彙的深淺度不一，難度高的字錢數較多，以此類推。

若走到的方格是機會，組員必需抽一張機會卡，機會卡有可能“中頭獎，獎金 5 元”，或是“修腳踏車 扣 5 元”，“買菜 扣 2 元五毛”，“幫爸爸洗車，得三元”等。

所有的組員都走過兩圈後，看誰的錢數最多就贏了。

2-6 變化提示：1. 老師可在走完第一圈後換新字。

2. 學生可以念字之後再說出相關的詞彙。

3. 老師可用不同錢數範圍，譬如說百，千等。



3) 遊戲名稱： 七彩羽毛球

3-1 遊戲目的： 借由耳，手，腦的配和，復習色彩中文字彙，加深聽的能力

3-2 適用年級： CFL 或低年級

3-3 使用道具： 磁膠帶、顏色膠帶， 羽毛球， 顏色字卡 寫在相對的色紙上

3-4 前置作業： 復習顏色的字。把字卡貼磁膠帶， 貼在白板上， 在白板前一尺的地上貼長條有顏色膠帶標示為站腳處。年紀小的可站離白板近一點。

3-5 遊戲方法： 宣布遊戲開始， 學生五個站在標貼的站腳處， 手拿羽球， 老師念顏色名， 學生就投羽球在顏字卡上。 正確的得一分， 學生丟五球， 最高分為贏家

3-6 變化提示： 1. 可用來復習更多種顏色

2. 老師也可念英文， 學生回答中文顏色名， 並投球在正確字卡上。

3. 也可以用來復習動物名或其他可以用圖片或視覺辨認的字卡。



4) 遊戲名稱： 資源回收

4-1 遊戲目的： 復習量詞， 數字念法， 學習隨身物品的字彙

4-2 適用年級： CFL 1-3 或低年級

4-3 使用道具： 字卡， 三張桌子

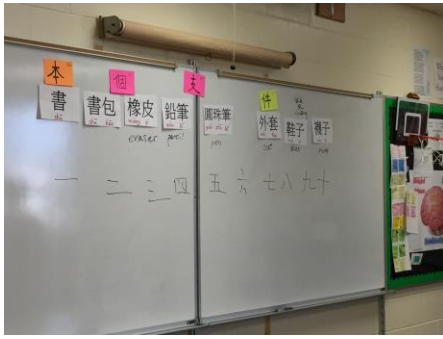
4-4 前置作業： 復習數字及量詞， 物品， 譬如 “書”， “筆”， “鞋子” 及 量詞， “一枝”， “一本”， “一雙”。 學生混合程度分成三組。

每一組有一位老師做為檢查員及收集者。

4-5 遊戲方法： 每組有一張桌子放置收集物品。

由一位老師出題， 譬如 “我要三本書”， 或 “兩雙鞋子”， 哪一組先收集到三本書， 放置在桌上， 由那組的老師確認收集的物品及數目正確後老師就舉手表示 “任務達成”， 最快舉手的小組得三分， 第二的得兩分， 最後的小組得一分。 出題幾次後得最高分的小組獲勝。

- 4-6 變化提示:
1. 可用來復習更多物品及量詞名稱
 2. 老師也可出題收集手，腳，襪子等等，使遊戲更加有趣。
 3. 可把顏色或大小，長短等形容詞用在收集品上，增加用詞深度及挑戰性。



資源回收卡片製作

數字	一	二/兩	三	四	五	六	七	八	九	十
量詞	本	個		支		件		隻		
物品	書	書包	橡皮	鉛筆	圓珠筆	外套	手	腳	鞋子	襪子

變化出題

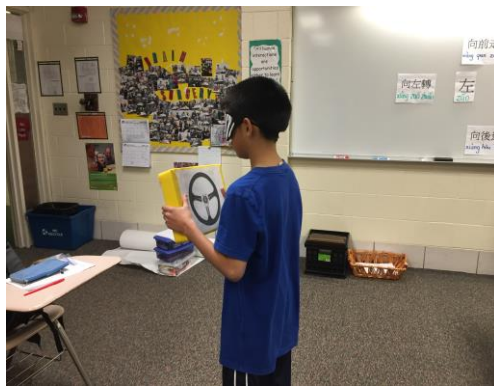
數字	一	二/兩	三	四	五	六	七	八	九	十
量詞	本	個		支		件		隻	雙	
形容詞	新	紅		長		白	左，	右，	藍色	
物品	書	書包	橡皮	鉛筆	圓珠筆	外套	手	腳	鞋子	襪子

5) 遊戲名稱: GPS

- 5-1 遊戲目的: 復習前後左右等方向的字彙, <前後左右, 向前走, 向後退, 向左轉, 向右轉, 停> 藉由活動增進對方向詞的聽力及說的能力
- 5-2 適用年級: CFL 班學生
- 5-3 使用道具: 方向盤的圖片貼在紙盒上做方向盤, 眼罩或布條遮眼
- 5-4 前置作業: 復習<前後左右, 向前走, 向後退, 向左轉, 向右轉, 停> 字卡。
一組兩個學生, 一個做駕駛, 一個做 GPS. 讓做駕駛的學生戴上眼罩, 帶領他/她先走走看, 適應只能用聽力判別方向的感覺。
- 5-5 遊戲方法: 宣布遊戲開始, 老師先定位終點在哪裡, 扮 GPS 的學生要給駕駛者明確的方向及距離感, 譬如說 “ 向前走五步, 右轉三步 ”, 若駕駛者即將撞到障碍物 (桌子或牆, 等等) GPS 的學生必需喊 “ 停 ”, 老師也在旁督導, 以學生安全為第一考量。

GPS 學生繼續用，<前後左右, 向前走, 向後退, 向左轉, 向右轉, 停> 指示駕駛者直到駕駛者到達終點為止。老師記錄每組完成全程花的時間，時間花的最少的是贏家。

- 5-6 變化提示: 1. 可用來復習東西南北，東南，西北，等方向詞彙
2. 老師也可復習 “開車“，” 停車“，” 倒車入庫“等停車用語



四、結論

遊戲教學寓教於樂，學生在遊戲中學習，提高其學習興趣與效率，使的教與學更具生動活潑性。

參考資料:

[1] Gawliu, H. (2014) Engaging instructional design & gamification. Retrieved from <http://www.litmos.com/blog/gamification/engaging-instructional-design-gamification>.

致謝：

感謝芝加哥西北郊中文學校家長與學生的協助，本文的相片已經由學生家長同意刊出。