



CASE ANALYSIS for International Outstanding e-Learning Awards 2021 – 2022 Chinese Language Education

國際傑出電子教學獎 中文語文教育組別 教案闡析

Please elaborate your proposed pedagogical design with the analysis of special features with respect to the following judging criteria where appropriate.

請可就評審標準，分析及闡述教學活動設計，並列明教學活動的特點。你亦可加上評審準則之外的其他特點分析教學活動設計。

學校	匡智屯門晨崗學校
範疇	閱讀
年級	小一
科目	語文
學習目標	1. 認識擬聲詞 2. 能分辨不同動物的叫聲
電子學習工具應用	設備：iPad 應用程式：匡智溝通易、BookCreator、Wordwall

課堂簡介：小一班學生口語能力及溝通動機較弱，「匡智溝通易」對於低年級來說是一個很好的電子學習工具，由於只需簡單的操作便能發聲，學生喜歡運用，利用聲效辨別動物的叫聲學生學得到，較以前的傳統教學，學生更容易明白，是電子學習的成果顯證。

Romski & Sevcik (1993) 指出使用者在使用發聲溝通工具後，口語理解和表達能力提升。因此，透過電子學習工具，學生在課堂上的參與及表現更為投入，提升學習興趣。

教學目標：這次語文課堂期望學生透過電子學習工具「匡智溝通易」及 BookCreator，認識動物的擬聲詞，利用聲效引導學生模仿動物的叫聲，使擬聲詞變得具體化，加深學生對動物擬聲詞的認識。

課堂流程：

活動一：首先讓學生選出自己喜愛的動物，如：貓、狗或小鳥等，教師會把動物的圖片及詞語放在匡智溝通易內，並按學生能力排列圖咭數量，可以選擇以單卡顯示，或是以多卡（最多6張）顯示。讓學生在課堂自行預習及跟著錄音朗讀動物的名稱。（如圖一）



圖一:利用匡智溝通易認讀不同動物的名稱，加深學生對動物的認識。



CASE ANALYSIS for International Outstanding e-Learning Awards 2021 – 2022 Chinese Language Education

國際傑出電子教學獎 中文語文教育組別 教案闡析

活動二：教師請所有學生摹仿自己喜愛動物的叫聲，再配合動作，請同學猜猜是甚麼動物(圖二)；教師再把動物的叫聲效放在匡智溝通易內，讓初組學生聆聽不同動物的叫聲(圖三)；高組學生利用 BookCreator 以配對方式，選出正確動物的圖咭及讀出擬聲詞，再自行加入音效(圖四)。



圖二：教師展示動物影子，學生根據影子摹仿動物的叫聲，配合動作，同學表現非常投入，能有效提升學習動機。



圖三

步驟 1:

學生在版圖選取圖卡後，會聽到真實的動物叫聲，再聽到由教師錄製的聲效。
(如公雞喔喔叫)



公雞喔喔叫

驟 2:

學生按發聲鍵，自行聆聽後跟讀及重覆選擇動物的叫聲作練習。



圖四：高組學生可利用 Book Creator 在網上搜尋自己喜愛的動物相片，再利用語音輸入或書寫文字，並進行錄音。

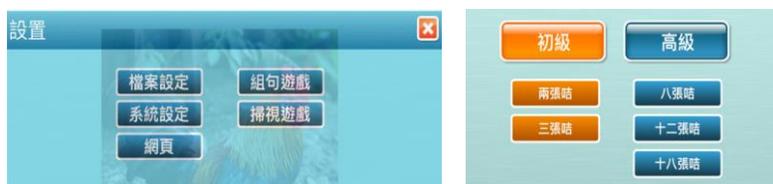


CASE ANALYSIS for International Outstanding e-Learning Awards 2021 – 2022 Chinese Language Education 國際傑出電子教學獎 中文語文教育組別 教案闡析

活動三：利用匡智溝通易設置的掃視遊戲，作加強練習，評估自己的認讀字詞的程度，學生聆聽詞語後，然後選擇正確的答案，幫助學生鞏固學習。(圖五)

初組學生，先選擇兩張咭級別，逐漸增加圖卡數量，循序漸進設計版面，當學生遇到不懂的或聽不清楚的字詞，可按重覆播放，提升學生的說話及聆聽能力。

高組學生，會挑戰高級級別，學生要牢記學過的動物名稱及不同的擬聲詞，如完成十題題目後，學生可嘗試自行錄製圖咭的聲音，把檔案分享給初組同學練習，學生聽到自己的聲音會感到很有趣，變得更主動學習。



圖五

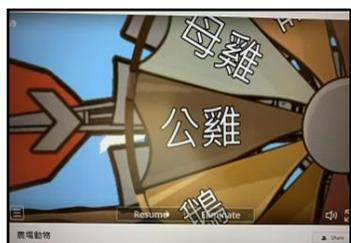


圖六

圖六：匡智溝通易設有掃視遊戲，目的為提升學生的掃視能力，以訓練專注力及鞏固課堂所學的知識，掃視遊戲的音效有趣吸引，答對了題目會有讚賞，學生玩得非常投入，增加成功感。

活動四：學生利用電子學習工具回應教師的問題，評估學生能否分辨不同的動物或動物的叫聲。

1. 初組學生：教師利用 Wordwall 平台的輪盤遊戲，讓學生抽出動物圖咭，學生在溝通易選出正確的動物，再按動發聲功能，學生跟讀出動物名稱及擬聲詞。





CASE ANALYSIS for International Outstanding e-Learning Awards 2021 – 2022 Chinese Language Education

國際傑出電子教學獎 中文語文教育組別 教案闡析

2. 高組學生：利用學生喜歡的 BookCreator 製作擬聲詞書頁，透過學生自行上網搜尋相片，學習變得更積極、更主動，能加深對課文內容的掌握，累積不同的學習成果。



學習效能評估

運用溝通易的掃視遊戲作評估工具，教師透過觀察可了解初組學生對已學字詞的掌握程度，而學生已能逐漸增加圖卡數量，並能自行學習。另外，高組學生能把已學字詞自行加入 BookCreator 書頁，插入圖片、輸入文字及進行錄音，教師會展示書頁分享學生成果，並即時給予獎勵，提升學習動機。

延伸學習

教師在匡智溝通易建立檔案後，可透過檔案分享功能，把檔案分享至 BYOD(Bring Your Own Device Policy) 學生及家長，延伸在家中練習，從而提升自學能力。

教學反思

作為教師，我們必須要相信學生是喜歡學習、願意學習的，關鍵是我們能否先主動了解學生的學習需要和難點，並且因應學生的個別情況，以適當的教學策略協助他們突破困境，逐步協助學生重拾學習的樂趣。

運用平板電腦作為發聲學習工具打破了傳統的教學，以往多用圖卡進行課堂活動，學生很少主動讀出詞語，而課堂所運用的「匡智溝通易」容易使用，現有了發聲的功能，使學習更容易、更流暢，學生喜歡聆聽、喜歡跟隨下讀出動物的叫聲，令課堂變得有趣，此外，亦能減少輪候，提高實習的機會，真實地看到其成效。

運用電子學習，能引起學習動機及照顧學習差異，學生可按自己的能力選用匡智溝通易或 BookCreator 作學習工具；教師透過不同的課堂活動了解學生的學習難點，訂定適切的教學內容，提升學習興趣。