

遊戲語法教學設計與實務

高雄師範大學 華語文教學研究所
方麗娜

大綱

1. 前言
2. 華語教學語法與語法教學的異同
3. 哪些語言點適合使用遊戲教學法
4. 遊戲法在語法教學上的應用實例
5. 結語

1. 前言

- “Education must be fun.”
- 愛因斯坦：「興趣是最好的老師」。
- 在華語文教學中，恰當地運用遊戲能夠使課堂變得生動、有趣，有利於培養學生的學習興趣。

暖身運動

- 請十位同學出來
- 1. 老師給大家一張紙，兩人一組。彼此訪問：姓名、生日、出生地、喜好。
- 2. 再向大家介紹自己的夥伴給其他人。
- 3. 找同鄉：同一個縣市的在一起。
- 4. 排地圖：同鄉一起找回家的路。
台灣東部：花蓮、台東，
台灣西部：台北、新竹、台中、嘉義、台南、高雄
- 5. 看月曆：
(1) 你的生日在幾月幾日？
(2) 同鄉的生日在幾月幾號？星期幾？

語法教學的要領

句型教學的主要任務是介紹句型的構成、意義和用法，並通過大量的練習使學生能夠靈活運用。[把字句教學.ppt](#)

突然

- | | |
|------------|------------|
| ■ 1 聽寫教學法 | ■ 2 提問教學法 |
| ■ 3 情境教學法 | ■ 4 實物教學法 |
| ■ 5 道具教學法 | ■ 6 圖片教學法 |
| ■ 7 動作演示法 | ■ 8 替換練習法 |
| ■ 9 擴增練習法 | ■ 10 線圖簡畫法 |
| ■ 11 定式教學法 | |

華語文遊戲教學

- 並非完全以娛樂孩子為主的課程，而是在特定的目的下所設計的教學模式。真正意義如下：
 - (1) 以語文為形式或內容的遊戲
 - (2) 富有競爭性與趣味性的能力
 - (3) 經過妥善規劃的設計教學法
 - (4) 為增進語文能力而玩的遊戲

[一邊....一邊....ppt](#)

[遊戲語法 workshop](#)

[歌唱學華語\(娃娃的故事\)](#)

情境教學：「怎麼」

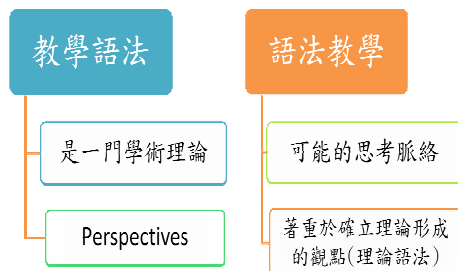


2. 華語教學語法與語法教學的異同

您如何進行語法教學？

- 步驟：
詞彙教學 → **漢字教學** → **語法教學**
- 一、一般詞彙的教學(字詞教學)
- 二、重點詞彙的教學(語法教學)

熟練「字詞」再進行語法教學



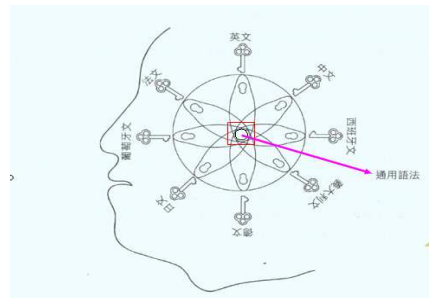
3. 哪些語法點適合使用遊戲教學法

- (1)不適合的：所有必須先經過對比、認知的語法點，不宜立即使用遊戲教學
- (2)適合的：詞語意義已掌握、概念清晰、功能性強、構式語法等適合使用遊戲語法
- 建議：遊戲教學法最好結合聽、說、讀、寫

模仿、機械、訓練→應用、活用、交際

- 「語法教學」應以「教學語法」為教學範疇，遵循：
 - 1)先模仿後應用，
 - 2)先機械後活用，
 - 3)先語言訓練後交際活動的程式。
- 可概括為
 - 1)預交際活動(機械性結構和半交際活動)
 - 2)交際活動(功能性和社會文化交際活動)

- (1)為什麼要先經過認知？
- (2)再過渡到行為學習



「核心」

- 動詞詞組裡的動詞，ex. 買書
- 介詞詞組裡的介詞，ex. 在台北

英語、漢語 **日語**

a. 核心在前 b. 核心在後

Buy a book at Taipei 本を 買う テーブル の上
買 書 在 台北 (書本 買) (桌子 上)

標記理論的一般性概念：
「有標」、「無標」

可測量的屬性	無標記形式		有標記形式	
	old	大	young	小
age	tall	高	short	矮/低
height	Big/large	大	small	小
size	heavy	重	light	輕
weight	Hot/warm	熱/暖	Cold/cool	冷/涼
temperature				

發現語法現象

1. John is five years old .	? 2. John is five years young .
1. How old is John?	? 2. How young is John?
1. 五歲 大 的小孩很聰明。	? 2. 五歲 小 的小孩很聰明。
1. 這個人的個子有多 高 ?	? 2. 這個人的個子有多 矮 ?
1. 這條蛇 長 幾公分?	? 2. 這條蛇 短 幾公分?

(2)適合使用遊戲語法

- 熟練的詞語，功能性強、構式語法等
- 構式語法(construction grammar)是當前的語言研究的一種新的視野和新的方法
ex. 一個比一個，說什麼都，難.....極了
- 構式語法主張：句子整體意義大於其組成成分意義的簡單相加，句法結構本身具有某種獨立於詞義之外的意義
- 因此，我們研究語言應該把語法與詞彙、語義、語用、韻律作為一個**整體**來分析。

遊戲：「了1」蘿蔔蹲

內容：一天生活的描述，用「了1」造句，組句成篇

遊戲步驟：

- 使用八張帶有動作與賓語的圖卡。
- 任意找八位同學，同學各自選定代表自己的一張圖卡，依圖卡內容，以「動作+了+賓語」來為自己命名。
- 遊戲過程中，每人允許失誤次數限在兩次(含)以內。
- 失誤達第三次者則遊戲停止，失誤者必須接受處罰。

內容：用「了1」造句述一天生活

刷牙 洗臉 吃早餐

打球 唱歌 寫功課

關門 上課 洗澡

跳舞

構式語法：A+死+(人)+了(2)

1. 最高程度：A + 死(人)了

A(只能是單音節形容詞，如：熱、樂、氣、急、餓、痛、累…)後面的「死」是補語，補充說明A的強度極限。

- (1) 熱死(人)了!
- (2) 急死(人)了!
- (3) 嚇死(人)了!

補充：程度的極限

2. 最低程度：

可用「絲毫」、「一點」、「一點點」，作狀

評。用「絲毫」、「一點」、「一點點」修飾動詞，表最低程度。但「絲毫」只在否定句，而「有一點(點)」成為構式，不是原義的「點」，已帶有「些微」的程度義。

- (1) 我絲毫不擔心。
- (2) 我有點擔心。
- (3) 我有一點點擔心。(我有些微擔心。)

遊戲種類

- **機械性遊戲**：如「傳悄悄話」
- **半交際遊戲**：如「邀約打電話」。是模擬情境的設計，在充分考慮語法功能的基礎上，設計出接近學生學習和生活的場景，使學生在生動又自然的語言運用中完成學習任務，從而達到學習目的。

例1：「傳悄悄話」

- 「傳悄悄話」遊戲屬於機械性結構活動
- 它要求學生針對某一結構作出快速反應。在此種活動中，學生的注意力要高度集中。

例1：「傳悄悄話」

- 「傳悄悄話」遊戲屬於機械性結構活動
- 它要求學生針對某一結構作出快速反應。在此種活動中，學生的注意力要高度集中。

悄悄話內容：

用「了1」造句，描述一天的生活

刷牙 洗臉 吃早餐
打球 唱歌 寫功課
關門 上課 洗澡
跳舞

例2：「模擬打電話」

- 半交際活動要求教師創設出結合學生生活的情景，讓學生在其熟悉的情景中用學過的語言表達意義。
- 例如，模擬打電話遊戲中使用句型。
我想邀請…
時間是…
地點是…
- 這類半交際性活動是外語教學中的交際遊戲，能有效訓練學生理解和表達的能力。

例3：自我介紹

- 在定式語法、具體情境下，學生比較容易帶著目的或任務來造句子。例如：
- (1) 介紹人物：「你好，我來介紹一下，這位是方麗，方是美麗大方的方，麗是美麗的麗。」（「是」字句）
- (2) 介紹年齡、籍貫、家庭：「我今年10歲，我是美國人」（名詞謂語句，「是」字句），「我家有爸爸、媽媽、姐姐和我」（「有」字句）

例4：「還是……吧」

- 這個活動的目標是要學習者做句型「還是...吧。」的練習、掌握語義與用法，同時多說多練口語唸漢語對話
- 此活動以動畫、圖片吸引學生的注意力，是相當適合小學語法點教學的活動。

- 學生抽籤，教師開始講情境，再輪流給他們把抽到的籤提出來，用句型「還是...吧。」，如：教師：「我們來討論一下暑假班遊，你們想去哪裡玩，大家都可以提出意見。我想去台南，參觀孔廟、吃冰、喝木瓜牛奶，你們呢？」
- A：我想暑假天氣非常適合游泳，我們還是去墾丁吧。
- B：但是暑假很多人都去海灘，人太多了，還是去日月潭吧。聽說那邊的風景也不錯。
- 教具：籤、PPT(主題選擇)

4. 遊戲法在語法教學上的應用與實例

- 4.1. 如何設計
- 4.2. 遊戲實例



4. 遊戲法在語法教學上的應用與實例

(一) 以複習為主的遊戲教學

(二) 以學習新知識為主的遊戲教學



4.1.如何設計

- 明確遊戲的目的
- 在設計遊戲教學之前，教師首先應明確：遊戲不是目的，它只是一種方法，一種形式，一種途徑，學習知識與培養能力才是遊戲的根本目的。
- [也的遊戲教學PPT M9918716.ppt](#)
- [一邊....一邊....ppt](#)

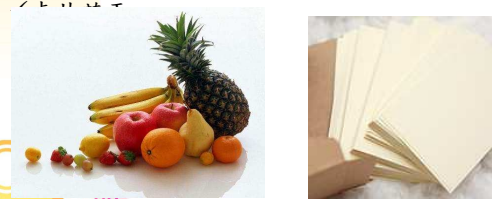
4.2.遊戲實例

- 例1：
<http://edu.ocac.gov.tw/culture/biweekly/99common/index.htm>



- 例3：句型「是.....還是.....」+「是不是.....」

- ✓ 教學準備
- ✓ 蔬菜或水果實物或相關圖片



- 遊戲過程
- ✓ 每個學生發一張卡片，寫下一種水果或蔬菜名稱
- ✓ 分組
- ✓ 老師挑卡片，讓第一組同學用「是.....還是.....」、「是不是.....」的句型問問題。
- ✓ 要求學生用完整句子回答。
- ✓ 一直問下去，直到猜中，記下問題個數，個數最少的組別獲勝

例4：「多+形容詞」

- 教師先準備一些圖片有關人、地方與商品特有的性質，如台北 101、全世界最高的人物（可用全班最高或最矮的學生）、全世界最長的河等圖片，以及查詢這些圖片中的相關資料，如台北 101 的高度、人物身高等
- 將所圖片與資料整理成 PPT 檔案或列印出來。

1. 將學生分組，一般分成兩組。
2. 老師說明遊戲規則：各組學生一看到圖片中出現的人或物時，要使用疑問副詞「多+形容詞」的疑問句型提問關於圖片中的特質。如看到台北 101 的圖片就要提問「台北 101 有多高？」。
3. 哪組先答對提問方式，哪組就先猜一猜答案，每一組有三次機會回答。
4. 哪組學生既答對「多」的提問方式又在第一次機會猜中就得五分。
- 如果猜錯就換下一組來猜：第二次猜中得三分：第三次猜中得一分。
- 沒答對先公開答案，再進行下一提。哪組學生得較高分數，哪組就贏。

5.結語

- 華語文遊戲教學應注意兩點：

(1)遊戲設計的目的性要明確

(2)遊戲設計的趣味性要強烈

歡樂派對

- 例如，教師可以設置一個情景：假如我們開一個派對，要邀請很多的親朋好友來參加，這時他們會如何介紹自己，以達到彼此認識的地步？要求學習者必須使用以下語法點：

1. 「是」字句
2. 「是……的」
3. 「有」字句
4. 「在」字句

- 思考：
- 一節課下來學生的收穫是什麼呢？
- 語文的工具性又體現在哪裡？
- 這是設計遊戲實必須注意的。語文課還是應上成語文課的樣子。

謝謝聆聽