

淺談遊戲融入英語節慶活動

黃千宜

桃園市龜山區大坑國小教師

臺東大學教育學系課程與教學碩士班

一、前言

談及遊戲，是兒童的本能也是天性，而遊戲在其成長及生活過程中均扮演著重要的角色，也對兒童的心理及社會層面產生重大的影響。遊戲理論可分成兩大學派，即古典遊戲理論學派和現代遊戲理論學派，前者代表學者有 Schiller&Spencer 的精力過剩說（Surplus Energy Theory）認為遊戲能消耗兒童過剩的精力，Lazarue 的心弦理論則認為遊戲有助於恢復消耗掉的能量，Hall 的重演論（Recapitulation Theory）倡導遊戲可反映出人類的發展歷程，及 Groos 提出練習論（Practice Theory）主張兒童可透過遊戲學習及實踐未來生活所需之技能；後者的現代遊戲理論學派中，心理分析論學者 Freud 認為遊戲有助於宣洩情緒，認知發展論學者 Piaget 認為遊戲可反映兒童的認知發展階段，Vygotsky 的社會文化互動論提出遊戲中的鷹架學習有助於認知發展，Bruner 主張遊戲的方法與過程的重要性勝於遊戲的結果（吳杏玲，2003）。綜觀以上兩大學派，遊戲對於兒童的學習與發展的重要性不容忽視，具有其意義及價值。近年來，遊戲融入課堂教學中掀起一股熱潮，遊戲化的學習能幫助提升孩童的學習動機的，透過寓教於樂的學習情境以增進教學樂趣及學習興趣。此外，相關研究指出遊戲融入英語教學能獲得學習上顯著成效，也能提升學生的學習動機與興趣。因此，筆者進行遊戲與英語節慶主題做結合的課程設計，讓孩童在輕鬆自在的遊戲情境中透過不斷的練習與應用，進而達成語言習得及體驗西方文化的目的。

二、遊戲融入英語節慶活動課程之實施

遊戲是孩童們愛好的首選，總是散發強大的魅力能讓孩子在快樂的氛圍中學習。筆者每每思索著如何讓課程變得活潑有趣、創新多元的方式來吸引孩子學習，在英語節慶融入教學課程中，除了節慶由來介紹、直接式單字教學、動手實作及歌曲律動等，透過遊戲融入的多元化學習模式帶給學生不同的體驗。

節慶活動課程以「萬聖節」為主體，「遊戲」為核心，進行「遊戲融入萬聖節的英語活化課程」，課程主要目的為透過遊戲化的方式以學習萬聖節相關單字與韻文，輔以情境學習角的規劃以營造節慶氣氛，希冀學生能從遊戲中學習以體驗學習英語的樂趣並激發其學習動機，藉此學習英語單字及感受西方文化的節慶氛圍。

萬聖節主題活動課程分別為「節慶講述教學」、「遊戲學習角」及「趣味闖關體驗」三部分。第一部份的「節慶講述教學」為學生搭建鷹架，從學生對萬聖節的先備知識概念為出發，運用繪本介紹萬聖節的由來及背景，透過歌曲及韻文律動學習萬聖節相關單字，讓學生對萬聖節能有完整的認識及其文化特色。

第二部分為「遊戲學習角」，透過學習角的設置將學習延續到課室外，讓孩子能在課餘時間進行自主學習。學習不僅止於課堂上和教室內，提供多元的學習方式與環境，能激起孩子的好奇心及興趣。語言教學活動的目的在於讓孩子們能開口說而實際運用，而語言的習得透過反覆的練習與活用更能印象深刻。遊戲學習角是一個有規劃且具趣味性的學習環境，孩童能依自己的能力有效的完成某種學習活動，配合萬聖節主題佈置背景以營造節慶氛圍，放置教具及手作桌遊讓學生能自行運用和學習。遊戲的發想源自於適合各年齡層的拼圖、圖片配對和井字遊戲，以萬聖節單字及圖片為題材設計，希冀學生在下課之餘能透過遊戲進行自主學習。

第三部分的「趣味闖關體驗」為深化學生的萬聖節英語字彙學習與句型應用，透過遊戲過程加強學生口語表達及認字練習，讓學生在闖關過程中能獲得學習英語的趣味性、參與感及成就感。闖關遊戲的目的在於整合學生課堂習得的內容，藉由動態的活動讓學生呈現學習結果並從中感受到學習英語的樂趣。關卡設計方面依據字彙多寡及難易度共區分為六大關卡，闖關內容以萬聖節的相關單字及韻文為主軸，著重於辨識及唸讀英語單字及句子，並設定時間限制以增加遊戲時的刺激感。

闖關內容如下：1.「拼拼湊湊（Puzzle）」，在指定時間內完成拼圖，並說出圖片中的英文單字。2.「天生一對（Matching）」，考驗學生對單字的辨識度，完成萬聖節圖卡與字卡的配對即可過關。3.「地鼠打通關（Hitting）」，學生需聽辨單字並拿玩具槌依序敲擊單字卡。4.「幸運輪盤（Spinning Wheel）」，闖關者轉動輪盤，當指針停止時，唸讀指針所指的短句，唸讀正確即可過關。5.「咬文嚼字（Chanting）」，透過有節奏的唸讀「Trick-or-treat」韻文，讓學生練習英語口說。6.「猜一猜（Guessing）」，從恐怖箱內拿出一項萬聖節代表物並依提示運用句型完成造句。

三、結語

從傳統制式的課堂講述教學過渡到生與生及師與生互動的學習模式－遊戲學習角及趣味闖關體驗，在這轉換的過程中可發現到，透過遊戲的融入除了能增加學習英語的趣味性，也激發學生主動學習的可能，讓學生成為學習的主角。學生因著遊戲的吸引而能在課餘時間主動運用遊戲學習角的手作小遊戲進行學習，

此外，遊戲也能提升學生彼此討論與互動的機會。而闖關體驗的過程讓孩子在輕鬆好玩的環境中學習並帶給孩子成功的學習經驗，看到學生能在遊戲活動過程中快樂的學習，是教學最大的樂趣，學生能從遊戲活動中學會英語，是教學者最大的成就感。

參考文獻

- 吳杏玲（2003）。**兒童遊戲與發展**。臺北市：揚智文化。
- 高鵬家、陳渝苓（2011）。**遊戲與兒童發展之關係論述—理論與實際**。**大專體育**，113，15-21。

