

香港教育大學 科目大綱

第一部分

課程名稱	: Co-curricular and Service Learning (CSL)
課程 QF 程度	: I
科目名稱	: 語文嘉年華 (Language Carnival)
科目編號	: CSL1035
負責學系	: 中國語言學系
學分	: 3
教學課時	: 39(理論研習、活動設計及反思 15 課時，實踐活動 24 課時)
伙伴機構	: 漢基國際學校、香港教育大學賽馬會小學等
先修科目	: 無
授課語言	: 中文
程度	: I

第二部分

香港教育大學(教大)的畢業生素質(Graduate Attributes)及七個共通學習成果(Seven Generic Intended Learning Outcomes, 7GILOs) 分別代表了教大畢業生應具備的素質及能力。學習成果分為大學層面(GILOs)、課程層面(PILOs)以及科目層面(CILOs)，三個層面的學習成果相輔相成，共同培育學生發展所需的重要畢業生素質。

本科生、修課式研究生以及研究式研究生的畢業生素質包含以下三個範疇「英文簡稱“PEER & I”」：

- 專業卓越 (Professional Excellence)
- 道德責任 (Ethical Responsibility)
- 創新精神 (Innovation)

就上述三個範疇，大學為本科生、修課式研究生以及研究式研究生訂立了不同的指標，以反映其素質水平。

七個共通學習成果(7GILOs)分別是：

1. 解決問題能力 (Problem Solving Skills)
2. 批判思考能力 (Critical Thinking Skills)
3. 創造性思維能力 (Creative Thinking Skills)
- 4a. 口頭溝通能力 (Oral Communication Skills)
- 4b. 書面溝通能力 (Written Communication Skills)
5. 社交能力 (Social Interaction Skills)
6. 倫理決策 (Ethical Decision Making)
7. 全球視野 (Global Perspectives)

1. 科目概要

本科目旨在讓學員把語言和文學知識轉化，與課堂內外的活動結合，深化學員對語文活動的認識，提升學員設計、製作、優化「活動」的能力，學員設計課餘活動，由設計到具體操作，都由學員直接參與。學員會到受眾機構（包括學校、非牟利團體，以非華語學童及新來港學童優先，原則上可與 4-8 所單位合作）舉行課餘活動服務，包括問答比賽、肢體活動、集體遊戲、競技等，讓受眾可以通過比賽等相關活動學習中文。

2. 科目預期學習成果

- 成果一： 說明語文活動的性質，瞭解自己的文化並啟動與其他文化的互動；
- 成果二： 運用語文活動的要素，設計語文活動，培養創新性思維；
- 成果三： 實踐語文活動的設計，學會解決問題，提升口頭溝通和社交能力；
- 成果四： 反思語文活動的功能與效能，提升解決問題能力和書面表達能力。

3. 科目內容、預期學習成果及教與學活動

教授內容	預期學習成果 (CILOs)	教與學活動
● 介紹語文活動的類型	成果一	● 講授、討論、分析
● 設計語文活動的重點與要求	成果二	● 比較、小組研習
1. 活動的規畫與實踐 2. 運用科技手段設計語文遊戲 3. 遊戲設計的視藝技巧等	成果三	● 設計、實踐
● 活動的檢討與反思	成果三 成果四	● 應用、探究、分析

4. 評核

評核課業	所佔比重	預期學習成果 (CILOs)
1. 小組活動設計與演練：以現場遊戲為前提，設計方案、口頭報告附簡報、課堂預演。小組錄製模擬遊戲的過程，課堂討論，然後小組完善設計方案，提交 word 版本至 Moodle	20%	成果一 成果二 成果三

<p>2.1 個人完成 moodle 的練習：根據教師提供的素材，完善一款語文遊戲（10%）</p> <p>2.2 運用電子學習軟件，在電子（或網絡）教學情境之下，小組設計一款語文遊戲（20%）。如條件允許，會邀請服務學校的師生評分，如否則由兩位授課老師評分（10%）。</p> <p>2.3 每位同學須評價至少 2 組同學的設計，包括 1 和 2.2（10%）。</p>	50%	成果二 成果三
<p>3. 實踐與反思：個人書面報告，包括活動改善建議、個人反思與感想，不少於 1,450 字，須使用指定封面，提交 word 文檔。</p>	30%	成果三 成果四

3. 指定教科書

無

4. 推薦書目

- Kathleen Graves. 著，陳丁琪等譯（2007）：《語言課程設計與理論》，台北，新加坡商湯姆生亞洲私人有限公司臺灣分公司。
- Berk, L.E. 等著，谷瑞勉譯（1999）：《鷹架兒童的學習：維高斯基與幼兒教育》，台北，心理出版社。
- 方淑貞（2010）：《Fun 的教學：圖畫書與語文教學》，台北，心理出版社
- 黃麗卿（2006）：《創意的音樂律動遊戲》，台北，心理出版社。
- 李淑珍，蕭惠帆（2010）：《101 個教中文的實用妙點子》，台北，聯經出版事業股份有限公司。
- 舒兆民主編（2013）：《Fun 玩華語 123（上、下）》，台北，正中書局。
- 吳敏而（1998）：《語文學習百分百》，台北，天衛文化有限公司。
- James E. Johnson, James F. Christie, Thomas D. Yawkey 著，吳幸玲、郭靜晃譯（2003）：《兒童遊戲：遊戲發展的理論與實務》，台北，揚智文化。
- Andrew Wright, David Betteridge, Michael Buckby（2012） Games for Language Learning（Cambridge Handbooks for Language Teachers）. New York: Cambridge University Press.

5. 相關網絡資源

以遊戲為策略課程設計

http://cd1.edb.hkedcity.net/cd/k_and_p/play-based/main-03.asp

中國語文教育學習領域課程指引（小一至中三）

<http://www.edb.gov.hk/tc/curriculum-development/kla/chi-edu/curriculum->

documents/kla.html

語文學習支援組

<http://cd1.edb.hkedcity.net/cd/languagesupport/>

非華語兒童教育服務

http://ed-services-ncsc.hkedcity.net/TL_Chin_lang.html

6. 相關期刊

無

7. 學術誠信

本校堅持所有學術作品均須遵守學術誠信的原則，詳情可參閱學生手冊 (<https://www.eduhk.hk/re/modules/downloads/visit.php?cid=9&lid=89>)。同學應熟讀有關政策。

8. 其他資料

語文教學薈萃：校本經驗實錄（2004-2013）

<http://cd1.edb.hkedcity.net/cd/languagesupport/publications/compendium.htm>

2020年12月15日