

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	: GEM1038 (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)
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

本科目旨在讓學生把語言和文學知識轉化，與課堂內外的活動結合，深化學生對語文活動的認識。第一，提升學生設計、製作、優化「活動」的能力，學生設計課餘活動，由設計到具體操作，都由學生直接參與。學生會到受眾機構（包括學校和非牟利團體，以非華語學童及新來港學童優先，原則上可與 4-8 所機構合作）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。第二，開闊學生視野，通過到校嘉年華或者教育類的義工活動，學生可以接觸多元化的中文學習者和教育工作者，在完成任務的過程中，瞭解不同程度和背景的中文學習者的情況，與不同背景的中文教育工作者進行交流和溝通，有助積累教學實踐的經驗。同時，亦培養學生溝通能力和解決問題的能力。

## 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	科目預期學習成果 (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
● 活動的規畫與實踐	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	科目預期學習成果 (CILOs)
(a) 小組活動設計與演練（口頭報告附簡報）(9 課時)	20%	成果一 成果二 成果三

評核課業	所佔比重	科目預期學習成果 (CILOs)
(b) 實踐活動：準備到校或機構（共 11 小時），直接服務實踐（共 25 小時），共計 24 課時 <sup>1</sup>  評估主要參考受眾學生的反應、機構的意見和導師的觀察三方面	50%	成果二 成果三
(c) 活動實踐與反思：個人書面報告（包括改善建議，以及能夠反思本科目要求的溝通能力和解難能力等）（不少於 1,000 字）（6 課時）	30%	成果三 成果四

如遇不可抗力因素，無法外出活動，將用以下課業評估替代方案：

評核課業	所佔比重	科目預期學習成果 (CILOs)
(a) 小組設計網上教學活動與演練（口頭報告附簡報）（9 課時）	20%	成果一 成果二 成果三
(b) 實踐活動：準備教學活動，參與漢語工坊 <sup>2</sup> （共 11 小時），線上直接教學服務實踐（共 25 小時），共計 24 課時 <sup>1</sup>  評估主要參考受眾學生的反應、機構的意見和導師的觀察三方面	50%	成果二 成果三
(c) 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（能夠反思本科目要求的溝通能力和解難能力等），不少於 1,000 字。	30%	成果三 成果四

## 5. 指定教科書

無

<sup>1</sup> 根據 Handbook and Guidelines for Co-curricular and Service Learning Courses 第四頁註腳一，每 1.5 小時課堂外活動約等於 1 課時，資料見

<https://www.eduhk.hk/re/modules/content/item.php?categoryid=19&itemid=145>

<sup>2</sup> 漢語工坊是一個線上中文教學系列課堂，由科目導師主導。學生以小組為單位設計語文課，通過 Zoom 會議實時為中小學生上課。學生會以錄影或拍照的方式記錄服務時間。學生亦需要在 2-5 月期間進行教學服務，具體日期、時間、主題，均由學生自行擬定。每次課節約 45-60 分鐘，導師會觀看錄影評分。

## 6. 推薦書目

- 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。
- 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。
- 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。
- 方淑貞 (2010):《Fun 的教學: 圖畫書與語文教學》, 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。
- 黃麗卿 (2006):《創意的音樂律動遊戲》, 台北, 心理出版社。
- 吳敏而 (1998):《語文學習百分百》, 台北, 天衛文化有限公司。
- Andrew Wright, David Betteridge, Michael Buckby (2012) Games for Language Learning (Cambridge Handbooks for Language Teachers). New York: Cambridge University Press.

## 7. 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](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](http://ed-services-ncsc.hkedcity.net/TL_Chin_lang.html)

## 8. 相關期刊

無

## 9. 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。

## 10. 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>

2022年3月2日