

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	: 民俗傳人 (Chinese Folklore Ambassador)
科目編號	: CSL1055 / GEM1049
負責學系	: 中國語言學系
學分	: 3
教學課時	: 39 課時: 理論研習、活動設計– 7.5 課時; 服務活動– 36 服務小時 (相等於 24 課時); 反思– 7.5 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

本科目旨在讓學員透過研習中國民俗故事承傳民族文化，培養正面價值觀，並認識和欣賞世界各民族的文化，吸收精華，發展具備國際視野和容納多元文化的胸襟，進而將中國民俗故事知識轉化，結合課堂內外的活動，將有關故事推廣至中小學生。科目不但深化學員對中國民俗故事的認知，以至應用和評估的能力，也提升學員設計、反思、優化「活動」的能力。學員須與受眾單位（香港中小學）合作，提供活動服務，讓受眾（中小學生）通過學員設計和組織的活動，提升學習中國民俗故事的興趣及能力。學員透過理論學習、教學實踐和反思，發展和提升其個人語文教學專業效能。

2. 科目預期學習成果

- 成果一： 分析中國民俗故事的語文教學功能；
- 成果二： 設計中國民俗故事推廣活動，培養創意思維，提升口頭溝通和社交能力；
- 成果三： 實踐中國民俗故事推廣活動，學會解決問題，提升口頭溝通和社交能力；
- 成果四： 反思中國民俗故事推廣活動的功能與效能，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/教學策略
<ul style="list-style-type: none">● 中國民俗故事的內容主題（例如神話傳說、歷史故事）及表達方式（例如故事情節、人物塑造），以及語文教學功能（包括文化認知，反思，認同）	成果一	<ul style="list-style-type: none">● 中國民俗故事的講授、討論、講座、故事研讀、分析● 故事例子：《夸父逐日》（神話）、《牽牛織女》（傳說）
<ul style="list-style-type: none">● 針對學校需要設計中國民俗故事推廣活動	成果二	<ul style="list-style-type: none">● 學校探訪、教師/學生訪談（蒐集學校學與教的需要）、小組活動設計、反思比較（例如《梁祝》故事（中學應用）、《愚公移山》（小學應用）、製作教材、教具。

● 在學校實踐中國民俗故事推廣活動	成果三	● 小組實踐教學、觀察教學、蒐集反思數據資料
● 結合實踐觀察反思中國民俗故事推廣活動	成果三 成果四	● 小組討論、反思、學校教師/學生訪談、分析活動成果、報告

4. 評核

評核課業	所佔比重	預期學習成果 (CILOs)
1. 小組故事推廣設計：小組就民俗故事設計推廣方案，並作報告、課堂預演、同儕互評。	30%	成果一 成果二 成果三
2. 小組反思及修訂故事推廣設計：根據同儕及教師回饋，以及小組自我反思故事推廣設計及預演，撰寫一份不少於 1,450 字的小組反思及故事推廣設計修訂。	20%	成果二 成果三
3. 實踐反思報告：經過學校推廣實踐，撰寫一份不少於 1,450 字個人書面報告，內容包括： <ul style="list-style-type: none"> ● 活動觀察數據、 ● 個人反思與感想、 ● 活動改善建議。 	50%	成果三 成果四

5. 指定教科書

鄭銳強、王良和、唐秀玲、鄭佩芳、謝家浩、司徒秀薇編著（2007）：《初中文學教學：理論與實踐》，香港，文星圖書有限公司。

司徒秀薇、王良和、唐秀玲、鄭佩芳、鄭銳強、謝家浩編著（2007）：《小學文學教學：理論與實踐》，香港，文星圖書有限公司。

6. 推薦書目

Andrew Wright, David Betteridge, Michael Buckby (2012) . *Games for Language Learning (Cambridge Handbooks for Language Teachers)* . New York: Cambridge University Press.

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。

陳龍安（1995）：《創造思考教學》，香港，青田教育中心。

程裕禎（1996）：《中國文化要略》，北京，外語教學與研究出版社。

方淑貞（2010）：《Fun 的教學：圖畫書與語文教學》，台北，心理出版社。

高丙中（2009）：《中國民俗概論》，北京，北京大學出版社。

課程發展議會編訂（2014）：《基礎教育課程指引— 聚焦·深化·持續（小一至小六）》，香港，香港特別行政區政府教育局。

課程發展議會編訂（2017）：《中國語文教育學習領域課程指引（小一至中六）》，香港，香港特別行政區政府教育局。

劉守華、陳建憲主編（2009）：《民間文學教程》，武漢，華中師範大學出版社。

王懷興主編（2002）：《中國文化簡史》，濟南，齊魯書社。

韋政通（2003）：《中國文化概論》，湖南：岳麓書社。

吳敏而（1998）：《語文學習百分百》，台北，天衛文化有限公司。

葉濤（2006）：《中國民俗》，北京，中國社會出版社。

袁珂（2005）：《中國古代神話》，香港：商務印書館(香港)有限公司。

張玉成（1993）：《思考技巧與教學》，台北，心理出版社。

鄭佩芳、唐秀玲、王良和、司徒秀薇、鄺銳強、謝家浩編著（2007）：《高中文學教學：理論與實踐》，香港，文星圖書有限公司。

鍾敬文（1998）：《民俗學概論》，上海，上海文藝出版社。

7. 相關網絡資源

教育統籌局 中國文化傳統：

https://resources.hkedcity.net/resource_detail.php?rid=1788217411

思方網：

<http://philosophy.hku.hk/think/chi/>

以遊戲為策略課程設計：

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

教育局語文學習支援組：

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

中國非物質文化遺產網：

<http://www.ihchina.cn/>

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

無

2022年4月4日