

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