

Board Game Time: Let's Learn Chinese

桌游乐翻天

张兆丽老师、彭慧雯老师、杨笑琦老师、谢颖老师
指导特教：周淑君博士

2024年9月14日



Thinking Individuals, Gracious Citizens



“

Play time is not a waste of time. In fact play brings very important values in developing the self-confidence and social skills of our children, in stimulating their curiosity to explore the world around them and in nurturing their creativity. ”

--Mr Heng Swee Keat (2014)



Thinking Individuals, Gracious Citizens



分享纲要

- 在有意义的游戏（Purposeful Play）中学习：概念和设计原理
- 游戏学习在华文课堂上的实践与成果
 - ❖ 学习目的
 - ❖ 华文桌面游戏：游戏玩法
 - ❖ 学生的体验与反馈
 - ❖ 桌游的“提升版本”：激发孩子们的创新和适应性思维
- 亲子互动工作坊：设计桌面游戏



什么是有意義的游戏 (Purposeful Play)?

教师、家长设计有意義的游戏，让儿童在游戏中学习，并不断观察他们在游戏中的行为表现，引导他们达成学习目标。

- 激发儿童积极认识自我和周围环境
- 帮助儿童获取基本知识和技能
- 使学习变得愉快，并发展儿童的想象力

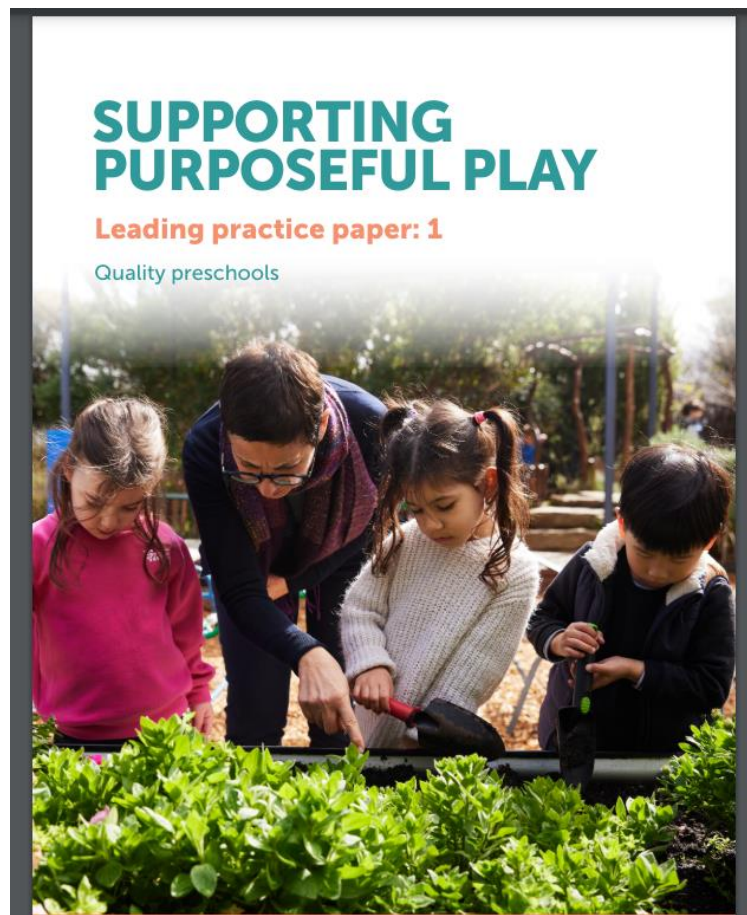
(Ministry of Education, 2022)



Thinking Individuals, Gracious Citizens



专家学者怎么说？



- 有意义的游戏为儿童提供一系列的动手、动口、动眼、动脑的机会，儿童在游戏中**体验、冒险、犯错、探索**，**批判性和创造性思维**因此得到发展。
- 儿童将自己的想法、想象与游戏中接触的事物进行连接整合，然后表达出来，举一反三、**潜移默化地学到新知识、新概念**。
- 在参与设有规则的游戏时，儿童会对外部压力做出反应，以符合社会要求的方式行事。儿童在游戏中学会**自我调节和自我控制**。
- 儿童也能学习**合作、沟通的技能**，因为他们在与他人合作游戏时会倾听他人的想法或观点。



专家学者怎么说？

儿童在游戏中使用语言，练习单词和句子，这使得语言对他们来说更加熟悉。游戏创造了一个有趣且吸引人的**环境**，让儿童可以无所畏惧地**尝试使用语言**。儿童在游戏中学到的语言技能可以应用到日常生活中。

(Ratner & Bruner, 1978)

游戏包含许多可以**增强语言技能的社会互动和认知元素**，有助于儿童学习语言，促进儿童的语言发展。

(Weisberg et. al, 2013)

儿童的语言表达能力在活动中发展，也在交往中体现。游戏中大量的语言输入与输出……儿童在玩游戏时比不玩时更可能使用复杂的语言，这有助于**语言技能的提升**。

(Tomlinson & Masuhara, 2009)





MATTERS OF THE HEART

Our Desired Outcome



Vision: Learning School GIVER³S Heart

Mission: To nurture thinking individuals and gracious citizens

Motto: Zeal, Progress, Success

Our Focus

- Build student confidence, communication and collaboration skills.
 - Develop STAR Dispositions (Self-Directed, Thinking, Active, Reflective Learner)
 - Enable and uplift student body (HA and HNS).
 - Imbue GIVER³S values and 21 CC skills.
 - Strengthen mental resilience and motivation.
 - Provide global outlook and nurture civic literacy.
- Competent in professional knowledge and practice
 - Uphold professional practice and conduct.
 - Role model GIVER³S values and care for students

Our Desired Culture
Care & Learning

GIVER³S Values

Graciousness, Integrity, Versatility, Empathy, Responsibility, Respect, Resilience, Sincerity

Our Guiding Principles and Behaviours



Thinking Individuals, Gracious Citizens



桌游乐翻天——活动目的

掌握语言知识

老师提供资源，例如桌游板，让学生在轻松愉快的游戏氛围中，手脑并用、积极主动地练习华语。学生通过各种游戏**建立字音和字义之间的联系，甚至使用学过的字词进行会话。**

自主学习

- **改变传统**的华文华语学习方式
- 当孩子们在游戏中有**主导权**时，能够激发他们的**兴趣和好奇心**，让他们**更愿意进行探索**，例如：在游戏中遇到不熟悉的词语时，学生会更积极地寻找答案，以便继续游戏。老师合时宜地引导也更能促进学生学习。



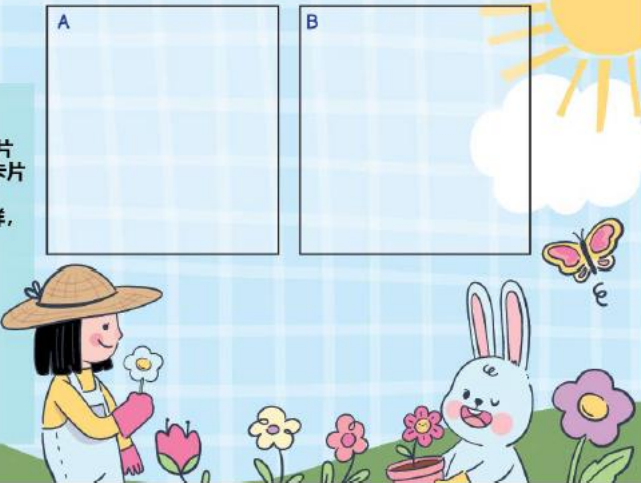
桌游乐翻天 - 桌游板

钓钓乐

规则:

- 人手一叠卡片
- A和B同时将手里的一张卡片放在对应的格子里, 说出卡片上的词语
- 如果两个格子里的词语一样, 喊出词语后, 谁先喊出“一样!”, 谁就能获得这两张卡片
- 卡片最多的人获胜

目标:
认识词语
认识汉字
建立图片-词义联系



吸吸乐

规则:

- 把图卡 / 字卡放进袋子里
- 磁卡盖着图卡 / 字卡
- 每个学生用吸板翻开磁卡
- 每翻一张磁卡, 就要说出卡片上的词语 / 图意
- 卡片最多的人获胜

目标:
认识词语
认识汉字



宾果乐

规则:

- 把9张字卡\图卡放在格子里
- 根据老师读的汉字\词语, 把小彩片放在对应的字卡\图卡上
- 小彩片连成一条直线=宾果

目标:
认识词语
认识汉字



翻翻乐

规则:

- 老师或双分发卡片
- 图卡-图卡
- 字卡-字卡
- 图卡- 对应的字卡
- 扣着放在格子里
- 每个学生可以翻两次
- 每翻一张卡, 就要说出卡片上的词语
- 翻到成对的卡, 获得那两张卡片

目标:
认识词语
认识汉字
建立图片-词义联系



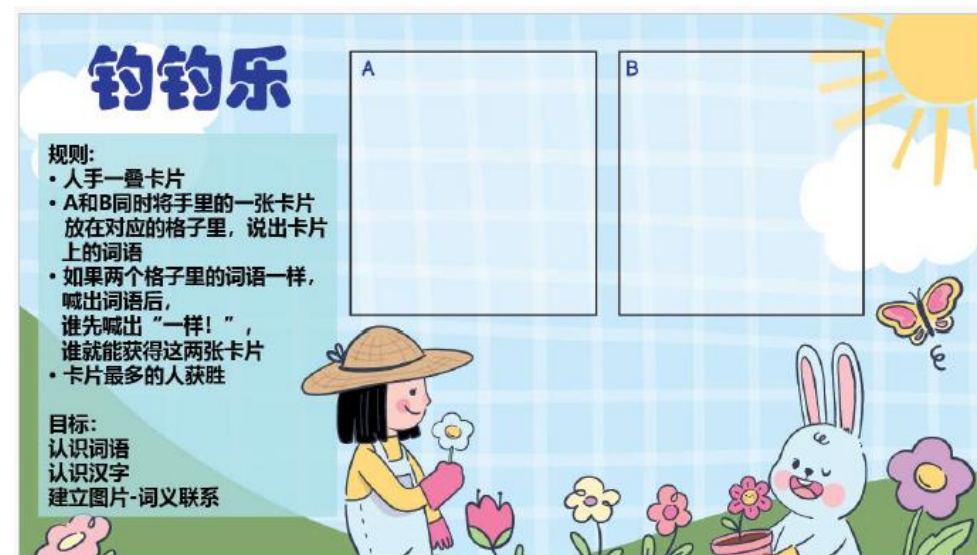
Thinking Individuals, Gracious Citizens



桌游乐翻天 – 游戏玩法

钓钓乐

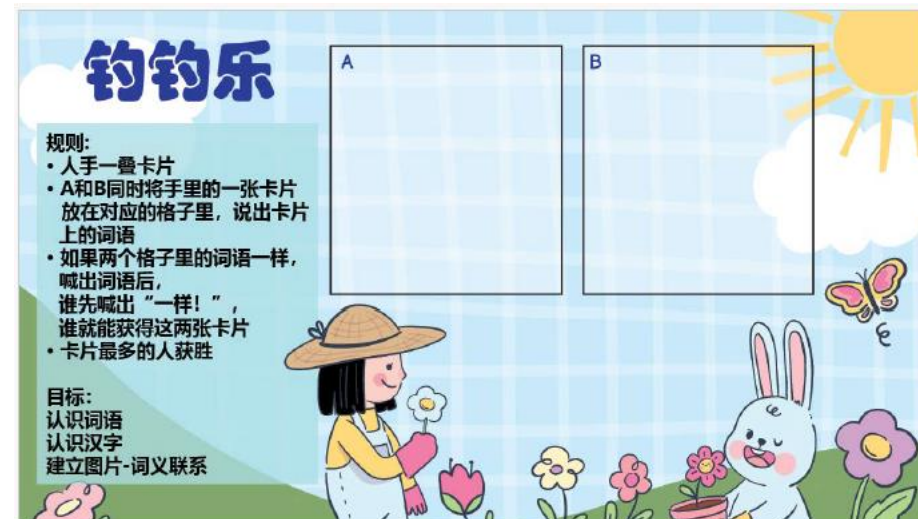
- 学生两人一组
- 轮流放字卡在各自的格子中
- 如果两个人放到同一个字，学生需要抢答，先读出那个字的学生可以得到这两张字卡
- 最后得到字卡较多的学生获胜



桌游乐翻天 – 游戏玩法

读字组词

- 学生三人一组
- 其中两个学生轮流放字卡在游戏板上，并读出字卡上的词
- 当游戏板上的两个字可以组成一个词时，学生需要举手抢答，说出组成的词，进行练习
- 第三个学生用组成的词造句



Thinking Individuals, Gracious Citizens



桌游乐翻天 – 游戏玩法

宾果-选读字卡

- 将字卡放在宾果游戏板上
- 学生轮流选读字卡上的字，读完后将字卡翻到背面
- 当已经读过的字能组成一条直线时，学生抢答说出“bingo”
- 学生继续轮流读字卡，直到所有字卡上的字都读完了



Thinking Individuals, Gracious Citizens



桌游乐翻天 – 游戏玩法

宾果-盲读字卡

- 将字卡正面朝下放在宾果游戏板上
- 学生轮流翻开一张字卡，读字卡上的字
- 当已经读过的字能组成一条直线时，学生抢答说出“bingo”
- 学生继续轮流读字卡，直到所有字卡上的字都读完了



Thinking Individuals, Gracious Citizens



桌游乐翻天 – 游戏玩法

宾果-字卡组词

- 学生轮流把字卡放在宾果板上
- 放字卡时，学生需要读出字卡上的字，并用这个字组词
- 当宾果板上的字能连成一条线时，学生需要抢答说出“bingo”
- 学生继续放字卡，直到放满游戏板



Thinking Individuals, Gracious Citizens



桌游乐翻天 – 游戏玩法

翻翻乐 – 谁走了

- 学生把九张字卡放在游戏板上，放字卡时需要读出字卡上的字
- 其中一个学生闭上眼睛，另一个学生拿走游戏板上的一张字卡
- 闭眼睛的学生能说出被拿走的字卡，就可以得到那张字卡
- 学生轮流闭眼，直至游戏板上的字卡全部被拿完



Thinking Individuals, Gracious Citizens



桌游乐翻天 – 游戏玩法

宾果-图卡

- 将九张图卡放在宾果游戏板上
- 学生轮流选择一张图卡，说出图卡内容，讲完后把图卡翻到背面
- 当已经说过的图卡能组成一条直线时，学生抢答说出“bingo”
- 学生继续轮流说图卡内容，直到所有图卡被选完



Thinking Individuals, Gracious Citizens



桌游乐翻天 – 游戏玩法

宾果-图卡

- 将九张图卡放在宾果游戏板上
- 学生轮流选择一张图卡，说出图卡上的词语，并用学过的句式与下一个学生进行对话
- 当已经说过的图卡能组成一条直线时，学生抢答说出“bingo”
- 学生继续轮流说图卡内容，直到所有图卡被选完



Thinking Individuals, Gracious Citizens



桌游乐翻天 – 游戏玩法

宾果-吸吸乐

- 将背面贴有磁片的字卡放在游戏板上
- 学生轮流用磁吸棒吸桌面上的字卡
- 如果学生能读出字卡上的字，则可以赢得字卡
- 最后得到卡片数量较多的学生获胜



Thinking Individuals, Gracious Citizens



桌游乐翻天 – 游戏玩法

宾果/吸吸乐模板-转转乐

- 将指针放在游戏板中间，八张字卡放在周围
- 两个学生轮流转动指针，并读出指针指到的字
- 如果学生能够读出指针指到的字，就能拿走字卡
- 直到字卡全部被拿走



Thinking Individuals, Gracious Citizens



桌游乐翻天 – 学生反馈

游戏很有趣

我想自己在家设计
游戏

我更想上华文课了

我学会了以前不会
的字词

我想教爸爸妈妈
玩这些游戏

我喜欢自己设计的
游戏玩法

我想通过桌游学习
更多字词



Thinking Individuals, Gracious Citizens



桌游乐翻天 - 学生作品
(会以照片的方式呈现)



亲子互动工作坊：设计桌面游戏

家长主导

儿童和家长共同主导

儿童主导

家长先根据孩子的个性与喜好，进行游戏。

之后家长在游戏过程中，尝试与孩子改编规则，讨论如何添加新元素，让游戏变得更有趣。

当亲子玩游戏变成一个习惯后，家长可以拿出空白卡片或名片，鼓励孩子自创游戏。



Thinking Individuals, Gracious Citizens



(Ministry of Education, 2022)

总结

有意义的游戏的特点：

- 对儿童来说是愉快的；
- 需要儿童积极参与探索、发展和应用知识和技能；
- 包含明确的学习目标，同时考虑到儿童的兴趣和能力；
- 需要教师/家长的引导，包括观察儿童在游戏的学习成果，然后调整活动，对准目标强化或拓展他们的学习。

(Sim, 2015)

有意义的游戏的重要性：

- 使学习充满乐趣；
- 培养儿童的想象力和创造力；
- 综合发展儿童的动作、语言和社交等技能；
- 让儿童在游戏中认识自我、探索世界；
- 为儿童提供冒险、犯错和应对失败的机会。

(Ministry of Education, 2015)



Thinking Individuals, Gracious Citizens



结语

- 实践游戏化学习可以点燃孩子们的学习渴望、激起他们对文华语的学习兴趣
- 家长的参与为改变传统学习方式带来了事半功倍的效果，也培养了孩子的适应性思维与创新能力，以及孩子们的自主学习能力

谢

谢



Thinking Individuals, Gracious Citizens



参考文献

- https://docs.google.com/presentation/d/1wf39MD90QWfvaSJFpV0TqFjFC6q04MjJ/edit?usp=drive_link&oid=100956737035199812517&rtpof=true&sd=true
- <https://www.education.sa.gov.au/docs/ce-office/leaders-day/early-years/Preschool-leading-practice-paper-1-supporting-purposeful-play.pdf>
- Ratner N, Bruner J. Games, social exchange and the acquisition of language. Journal of Child Language. 1978;5(3):391-401. doi:10.1017/S0305000900002063
- Weisberg, D. S., Zosh, J. M., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Talking it up: play, language development, and the role of adult support. American Journal of Play, 6(1), 39-54.
- Tomlinson, B., & Masuhara, H. (2009). Playing to Learn: A Review of Physical Games in Second Language Acquisition. Simulation & Gaming, 40(5), 645–668. <https://doi.org/10.1177/1046878109339969>

