

## 多元智能的學習活動

### 目標任務

在教學策略中，常提及互動，而老師亦常運用「遊戲」和「角色扮演」以達致互動的效果。「遊戲」和「角色扮演」不但可發展學生的學科知識，還可發揮學生的多元智能。

本課程主要分為四個學習階段，每個學習階段主題如下：

- 甲、透過一連串的課堂例子，學習利用「遊戲」於教學的好處及技巧
- 乙、透過一連串的課堂例子，學習利用「角色扮演」於教學的好處及技巧
- 丙、總結「遊戲」和「角色扮演」在教學上的功能
- 丁、多元智能如何在小學課堂設計中發揮

### 甲、「遊戲」

「遊戲」在那些情況下用得有效？在那些科目可以用？請大家觀看課堂上運用「遊戲」的例子，並作出評鑑，評鑑影片中老師用了什麼技巧、怎樣對學生給指示、怎樣控制學生秩序。

(一)請參閱[參考資料 A](#)，作為學習上的參考。

(二)利用「遊戲」於教學中，有以下好處：

- 增強合作：在「遊戲」教學中，常涉及分組活動。透過小組進行「遊戲」，可以給予機會學生協作，培養合作精神。
- 增強學習動機：藉著富趣味性的「遊戲」，可以吸引學生，讓學生喜歡學習、上課，增強學生的學習動機。
- 探討知識或鞏固知識：學生可從遊戲中探討知識，及透過「遊戲」鞏固已學的知識。

(三)(例子一)的老師運用遊戲教學時，用了什麼技巧，請以[工作紙 A](#)完成。

科目：數學科

課堂目的：鞏固學生剛學的知識(代數)，練習擬方程式和計出答案。

遊戲玩法：學生把自己生日的「月」和「日」以兩組代數方程式列出，並與同學互相交換，互相找出對方的「生日日期」。

**例子一情境：**

這班已有基本分組，每組有一位組長。老師首先講解遊戲玩法，請每位學生以自己的出生「月」和「日」擬出兩題方程式，請組長收集與其他組交換解題。老師指出如果擬題正確的學生有獎品一份，解對題的學生也有獎品一份。老師鼓勵學生，當老師未表示把工作紙收集時，可以在組內互相檢查，希望學生可以幫助其他組員取得獎品。接著老師巡視學生活動時的情況，適時幫助學生。當一位學生活動時，進行得比較緩慢，老師問學生需不需要幫忙。整個過程學生們都合作無間，由組長收集、交換再收集，每個人都有自己的角色。

完成工作紙後，請自行參考意見答案。

(五)老師展示棋盤(例子三)，請看【[簡報：「天空星體」棋盤](#)】，觀賞此設計如何利用棋盒去鞏固一個主題的學習。你能看出這設計的好處嗎？請欣賞「天空星體」的課堂遊戲設計後，在[工作紙 C](#) 寫出這設計的好處。

科目：常識科

課題：天空星體

遊戲設計的目的：在總結部分以棋盤遊戲來鞏固學生剛學的課題「天空星體」

對象：全班

遊戲玩法：以坐位的直行作單位，由第一行第 1 組組員 1 先擲骰子，然後第一行第 2 組組員 1 擲，依次到第一行第 3 組組員 1 擲骰子，如此類推到第二行第 1 組組員 2 擲骰子……第三行第 1 組組員 3 擲骰子等。直至任何一組最先到達終點為勝利者。當組員擲骰子，骰子移動至需回答問題的方格時，老師提問，讓同一組的任何成員回答問題，答對前進和獲分，答錯後退而不扣分。【[簡報：「天空星體」坐位圖](#)】

請看【[簡報：「天空星體」擬題](#)】，這是上述教學例子中老師的擬題。完成遊戲後，老師會展示答案，作為總結。

完成工作紙後，請自行參考意見答案【[參考意見](#)】

(六)例子四—環保棋。請看【[簡報：環保棋](#)】。觀賞此設計如何利用棋盒去鞏固一個主題的學習。

課題：「電與生活」

整體課堂目的：1.認識電在生活上的應用

2.培養學生的環保意識

3.認識有關電一些的基本概念

科目：常識科

遊戲設計要達成的目的：讓學生明白各種能源對環境的影響。

遊戲玩法：學生四人為一組，每組需有一張環保棋積分表，並在表上填上組別及組員。由其中一位組員開始擲數字骰及上下左右骰決定方向及步數。當棋每次去到棋盤上的方格，需記錄方格的位置和得分。有些方格會加分，有些方格會扣分。五個回合後，看看誰最高分。

最後，老師會跟進及總結，老師會問學生為何會高分或低分，引導學生明白是和棋子踏中的「再生能源」和「非再生能源」有關，「非再生能源」是會污染環境，所以在遊戲中是會扣分的，而「再生能源」則對環境沒有污染，因此是加分的。藉此環保棋遊戲增強學生的環保意識，帶出要保護能源這信息。

本教學活動由香港教育學院榮譽學士課程學員彭耀權、廖芷婷、黃曉璐、區健豪、黃家樂提供，謹此致謝。

(四)觀看例子二之影片([遊戲過程節錄](#)及[老師的跟進和總結](#))，注意老師如何總結及跟進，並完成[工作紙 B](#)。

科目：數學科

課堂目的：練習兩數相乘的心算法

此節遊戲玩法：兩位學生為一組，運用擲骰子的方式，擲出乘數算式中的乘數和被乘數，在工作紙上填上，並計出積，再與組員核對。

課堂節錄：此節中，老師先向同學講解工作紙內容，再和一位同學示範遊戲玩法。然後同學進行遊戲，最後由老師跟進及作總結。

## 乙、「角色扮演」

請大家觀看課堂上運用「角色扮演」的例子，並作出評鑑，評鑑影片中老師用了什麼技巧、有什麼需要改善及注意的地方。

(一)

- 利用「角色扮演」於教學中的好處：
1. 增強互動和學習的趣味性，透過扮演不同的角色，可以增加學習上的趣味，從而吸引學生，令學生投入學習。
  2. 用於探討運用知識，學生透過「角色扮演」，可以投入他人角色，理解他人的感受，設身處地思考問題，從而探討及運用知識。
  3. 探討立場及價值取向，「角色扮演」讓學生代入角色，學生能經驗和實際生活有關的事物，了解每個人不同的立場和價值觀，令學生的思維開闊。
  4. 提升社交、創意、及表達，學生在角色扮演時，需與同學溝通交流，及使用無限創意把角色演繹出來，學生亦需把意念向老師和同學表達出來。

(二) 觀看 [影片二](#) (例子五)，看看片中老師如何進行「角色扮演」教學。請大家一面觀賞，一面把片中「角色扮演」教學設計的優點及與學生進行「角色扮演」時，老師應注意的地方摘錄下來，並完成 [工作紙 D](#)。

科目：常識科

課堂目的：藉著「角色扮演」活動，讓學生鞏固及運用剛學的課題「我們的社區設施」。

做法：學生以小組為單位，以角色扮演的方式，為一位小朋友解決如何運用社區設施的情境問題。

完成工作紙後，請自行參考意見答案。

#### 【參考意見】

(二) 請參閱 [參考資料 B](#)，作為學習上的參考

### 丙、總結「遊戲」和「角色扮演」在教學上的功能

沉悶的課堂會令學生的興趣減低，很多問題都會衍生出來，如學生注意力不集中，最後課室就會出現秩序問題。我們應如何利用有效的教學設計使課堂秩序良好？想一想，並在 [工作紙 E](#) 上寫下你的方法。

完成工作紙後，請自行參考意見答案。

**【參考意見】**

其實遊戲和角色扮演都是基於一個理念：為學生創造活潑的教室。

目的是：

一、發展 3C：溝通、批判能力、創意

學生在活潑的教室下：

1. 會敢於說話，能訓練學生的說話能力；
2. 有助學生辨識思考、研討及展開對話，培養學生的批判能力；
3. 「遊戲」、「角色扮演」教學可以給予空間學生思考聯想發揮他們的小宇宙。

二、發展社交技能，學生透過小組，與同學合作溝通，從而學習到如何待人接物，發展其社交技能。

三、培養責任感。透過活潑的課堂活動，學生不但想自己拿到好成績，亦要向同組同學交代，無形中會產生責任感，盡力去完成學習任務。

四、培育學生對規律及秩序的認同。在活動中，有很多規則，如時限、角色的選配及分工，學生從中學習遵守規則，分配時間等。

「**遊戲**」和「**角色扮演**」是呼應香港二千年的教育指引，學生在活潑氣氛、互動中學習，培養成為全球化外觀的人，有很強的應變能力去解決問題，擅於溝通、與人合作，懂基本數學、生活上時間管理，從而為迎接未來社會挑戰作準備。

最後，進行「**遊戲**」及「**角色扮演**」時，應注意一些地方。

進行「**遊戲**」及「**角色扮演**」時，應注意的地方：

1. 活動要有意義，要有知識的強化，有跟進。
2. 老師要有適當的控制，令不要因活動而變得更混亂。老師應使學生集中注意力，在適當的時間把學生的注意力帶回課堂。
3. 進行合作活動時，老師要留意及確保每一位學生都有參與。

## 丁、多元智能如何在小學課堂設計中發揮

「**遊戲**」及「**角色扮演**」都能配合 Howard Gardner 的多元智能學說。Howard Gardner 的多元智能論提示了教育作為培育人才，應該考慮多元的智能發展而不可偏狹。而與人合作，內省能力；與及平衡理性及創意方面都在現代社會中扮演重要的角色。

而透過教學時多運用活動(如「**遊戲**」和「**角色扮演**」)提供機會發展學生的多元智能。老師須考慮平衡，製造多一點機會，讓學生有均衡的發展。

大家可以細心思考一下以下兩項問題：

- 1.多元智能的理論對教育、小學教育有何含意？
- 2.多元智能的理論對教師的教學方法上有何啟發？

### **【參考意見】**

而透過教學時多運用活動(如「**遊戲**」和「**角色扮演**」)提供機會發展學生的多元智能。老師須考慮平衡，製造多一點機會，讓學生有均衡的發展。

請參閱[參考資料 C](#)，作為學習上的參考。