

讓英語補救教學成爲受歡迎的學習活動

教師組

中山國小教師林秀雲

一、前言：

這是四年級的小朋友，在「攜手計畫」的方案中我認識了他們，一群對英語無言，無奈的表情寫在他們臉上的孩子。拜小班教學的恩賜，10 個孩子，是從根救起的好時機。接班之前，我思索著，該怎麼做？如何做？這補救教學才能在孩子心中激起漣漪，引起學習興趣，成爲有效的學習活動。

我知道，孩子的心理一放學回家總比留在學校學習得好，尤其玩個線上遊戲，強過上課千百倍。是的，孩子好玩，誰喜歡放了學還留在學校上課，儘管免費孩子也不見得領情，如此，補救教學豈不失了政府美意，這時，眼前閃過一個念頭，何不用遊戲當釣餌，引誘這群孩子上鉤，於是，用遊戲啓發孩子的學習興趣，用電腦提升孩子的學習能力，成了英語補救教學的首要任務。

二、教學目標：

這些名爲四年級的小朋友，其實英文 26 個字母還無法全面辨識，因爲學校採能力分級制，方便老師進行補救教學，所以，擬定以下學習目標：

- (一) 提高小朋友對英語的學習興趣
- (二) 會認會讀會寫英語 26 字母（包含大小寫）
- (三) 會英語 26 字母的自然發音
- (四) 會簡單英語單字的認讀及拼寫

三、過程與經驗分享：

學生喜歡遊戲的心理，無分年齡及性別，爲了激起小朋友的學習鬥志，於是，設計了許多遊戲，每堂課共同學習之後，就挑選一至二個遊戲給小朋友分兩隊玩，一方面增加熟練機會，一方面滿足好勝心及捍衛榮譽心，其次簡單測驗驗收成果，最後再交待功課回家完成，達到精熟學習的目的。

以下介紹幾個小朋友常玩的遊戲作爲分享：

（一）上山下海：遊戲目的—另類記分方式，增加小隊挑戰成功的渴望。

（二）瞎子摸象：遊戲目的—增加字母印象

1. 準備一個箱子，將教過的英文字母模型一個個帶著學生邊唸邊放入。
2. 將小朋友的眼睛蒙住，讓他從箱子裡摸出一個字。
3. 請小朋友用手撫摸英文字母模型，猜出是什麼字母。

（三）打擊魔鬼：遊戲目的—增加單字印象

1. 準備 2 支玩具槌當道具，遊戲分爲紅藍兩隊，黑板上放幾張學過的字母卡或單字卡。
2. 第一次由老師出題唸黑板上的某一張單字卡，紅藍兩隊各派一名小朋友參賽，聽到老師唸的字馬上上台敲出該字，最快敲出答案獲勝。（老師要讓小朋友再唸出該單字，確定真的會了）
3. 第二次就可以由其他小朋友當小老師出題，增加學習機會。

（四）鬥牛：遊戲目的—熟練字母

1. 兩位小朋友各抽一張老師教過的字母卡，正面向外放在背後。
2. 小朋友互相去看對方背後的字卡是什麼字？但彼此都保護自己背後的字母卡，不要輕

易讓對方看到。

3. 先看到對方字母卡並回答出答案者獲勝。

（五）對對碰：遊戲目的—訓練專心以及熟練大小寫字母配對

1. 老師先準備 6 個大寫字母及 6 個同樣字的小寫字母。
2. 老師帶著小朋友先念一個大寫字母隨即將之倒蓋貼在黑板左側，直至唸完 6 個大寫字母。
3. 再帶小朋友念一個小寫字母隨即將之倒蓋貼在黑板右側，直至唸完 6 個小寫字母。
4. 甲乙兩隊分派代表猜拳，贏的憑印象先翻左右各一張牌，若翻到相同字母即得分，若不同需再蓋回去。
5. 輪流至最後一張牌時，請輪到那一隊說出倒蓋的牌是什麼字母？
6. 統計得分最多者該隊獲勝。

1. 在黑板上畫幾格階梯，最下格的下面畫隻鯊魚，最上格的上面畫元寶或藏寶箱。
 2. 配合各種遊戲當做記分之用，輸的不動，贏的可以選擇上一格或者讓輸方下一格。
 3. 最先拿到寶藏或者對方被鯊魚吃掉，即為勝利隊。
2. 利用資訊融入的方式製作四年級學過的英語單字 Power Point 之測驗題，給學生過關，增加學生學習樂趣及信心。

（六）賓果遊戲：遊戲目的—訓練聽寫以及熟練大小寫字母

1. 白紙上畫出九宮格，請小朋友將老師唸的英文字母，寫在格子中的任一位置，聽寫完 9 個字母。
2. 將老師或小朋友唸出的字圈起來。
3. 看誰在九宮格中 fastest 連成一直線、一橫線或一對角線，誰就獲勝。

（七）電腦互動式教學：

1. 利用資訊融入的方式製作四年級該學的英語單字之 Power Point，學生點選字母排序成爲一個單字，再呈現中文意思，幫助記憶。

(八) 作業單之製作：設計簡單易懂可以獨立完成的作業單，回家負擔不大，學生願意做，老師容易批改，加深學習後記憶，上課時利用「一顆曼陀珠」（糖果）、一個電腦遊戲過關，就可以讓小朋友樂不可支，對學英文這件事更是樂此不疲了。

(九) 多元式評量：對學習不算主動的小朋友，激起學習動機之後，仍須不斷給予鼓勵及成就感作爲肯定，多元評量方式頗值得一試。

四，對學習成效之評估及實質幫助：

遊戲學習方式的補救教學進行一個月之後，聽任課英文老師談及她發現：

1. 小朋友對英語學習興趣提高很多，下課常繞在她身邊談補救教學的上課情形，上課會主動要求回答，甚至建議老師可以玩什麼英文遊戲，由此可見英文學習動機真的燃起了。
2. 回家自動完成英文功課，英文的夢魘遠離了。
3. 在原班的英語定期評量成績明顯改善。
4. 我們的期許目標通過下學期的英語檢測。

五、過程遭遇困境及解決策略：

剛上課時，小朋友顯得無精打采，交代的功課也無法如期完成，觀察發現原來是不懂、沒興趣，所以提不起勁，因此，調整上課內容的難易度及方式成了首要工作。

1. 與任課之英語老師溝通，了解學生狀況，明確訂好教學目標，並且告訴學生，在上課時間內大家努力一定可以完成。

2. 採用遊戲教學方式，提高學習興趣。
3. 製作英語單字 Power Point，給予電腦輔助學習機會。
4. 改變評量方式，採用多元評量，增加成功機會，提高學習意願及成就感。
5. 擬訂獎懲改變作業方式，讓學生願意書寫，因為完成功課才可以參與遊戲，遊戲就更有獲勝機會，如此環環相扣，學生願意配合。

六、實施心得及對其他人之建議：

從擔任輔導組長開始，即從事補救教學（注音符號、九九乘法、英文字母、自然發音、單字）從規劃至現場教學，感觸良多也從中學習許多得到無限樂趣，我想——捉住孩子的心，「同理、激勵」是幫助他（她）的秘方，遊戲教學是學生學習的泉源，變通方法有效教學，老師、小朋友一輩子都受用。

建議願意使用遊戲教學方式的老師，一堂課遊戲只玩一項，否則胃口養大心收不回來，也就適得其反，反而應驗「快樂學習安樂死」，那絕不是我們的本意。而是善用遊戲，善用方法，遊戲之後必做統整，讓英語補救教學成為受歡迎的學習活動。

1. 白板評量：老師出聽寫題，小朋友各自使用白板回答，馬上可以知道小朋友是否學會？這種方式可幫助程度較弱的同學，他會瞄一下別人就知道答案可以作答。而老師也可以馬上口頭獎勵大部分同學，省卻批改時間。
2. 遊戲評量：遊戲時越快過關成功，表示對學習內容越熟悉，名為遊戲實際是在評量，學生歡喜老師自然也輕鬆。
3. 闖關活動：配合學校英語文活動設計之闖關活動（三年級萬聖節活動，四年級聖誕節歌謠表演活動，高年級情境闖關），小朋友學會聖誕歌曲，能上台與同學唱跳表演也是評量之一。
4. 紙筆評量：針對學習目標，製作的評量試卷，是最終的評量方式，因為有先前的學習基礎，紙筆測驗對大部分小朋友不再是害怕的經驗。