

KESAN PENGGUNAAN “PERMAINAN MENAMPAL, MENERBALIK KAD KOSA KATA” TERHADAP MURID PEMBELAJARAN KURANG UPAYA DALAM MEMPELAJARI AKSARA BAHASA CINA
探讨“贴、翻字词游戏”对提高学习障碍生识字成效

Oleh

Wong Ik Chuo

黄育全

b.elvinwong@yahoo.com.my

ABSTRAK

Penyelidikan ini dijalankan untuk mengkaji kesan penggunaan “Permainan Menampal, Menerbalik Kad Kosakata” terhadap murid pembelajaran kurang upaya dalam mempelajari aksara bahasa Cina. Responden kajian ini merupakan seorang murid tahun 4 yang mengalami pembelajaran kurang upaya. Instrumen pengumpulan data dalam kajian ini ialah borang penilaian perkembangan pengenalan aksara, soalan sesi temu bual dan borang pemerhatian dan catatan. Hasil penyelidikan menunjukkan bahawa “Permainan Menampal, Menerbalik Kad Kosakata” dapat membantu responden mengingat aksara yang dipelajari. Responden juga menunjukkan minat belajar yang tinggi dalam kajian ini.

Kata Kunci: Permainan Menampal, Menerbalik kad kosakata, murid pembelajaran kurang upaya, mengingat aksara bahasa Cina, minat belajar.

摘要

这项行动研究进行的目的是探讨“贴、翻字词游戏”对提高学习障碍生识字成效。”这项行动研究的对象是一位中华 A 校的四年级学习障碍生。我通过识字表现评估表、访谈、观察法（田野笔记记录）来收集数据。研究成果显示“贴、翻字词游戏”能帮助研究对象识字，也提高了研究对象的识字兴趣。

关键词：贴、翻字词游戏，学习障碍生，识字兴趣，优缺点

研究背景

回顾初次的实习，23 位三年级学生当中，就有一位学生无法识字。其主要原因是因为这位学生的学习进度比一般同龄的儿童慢，导致他在听说读写语言技能上只同于一年级学生，甚至不如。因此，每当教师在讲解或提问时，这位学生默默地坐在一旁，从不参与教师的教学。

其次，在第二次实习当中，42 位四年级学生里，我发现有三位学生患有学习障碍。细探之下，竟发现这三位学生只能书写自己的名字和一些基本的独体字。由于这几位学生根本无法参与课堂教学，我便在课余时间特别指导这三位学生。当时，我要求他们写“我用耳朵听”简单的句子，这三位学生却写不出任何一字。这种现象的存在，是悲哀的，可被极度视为不乐观。接着，我曾在课后与这几位学生谈话，竟发现他们无法与教师的沟通，包括不明白教师说话内容，答非所问。在他们的话语之中，也加杂了许多方言。

接着，在第三次的实习里，我则负责教导四 A 班，共 40 位学生。我发现其中的一位学生无法识字，各学科成绩分数处于 10 分以下。通过与导师的谈话，我得知这位学生是学习障碍生。基本上，这位学生的问题与前者大同小异，只能认得简单的独体字，语文程度远远处在幼儿的水平。

总的来说，学习障碍生无处不在的，教师在教导某一个班级时，都有可能面对这个问题。身为一名普通的教师，我们不能以没有“教导学习障碍生这方学术及技能”为理由，推卸责任。要做到“让每一位学生都成才，让学生的每一天都有收获”虽不是一件容易之事，但如果每个教师能尽我所能来帮助这群正呐喊求救的学生，效果是可赞的。

研究焦点

2012 年 2 月 29 日，是我在古晋 A 校实习的新起点。堂上，我特别关注韩同学，从外貌上看，一身平凡，与他人相比看不出有什么分别。可在他的练习簿和听写簿上却留下重点的痕迹，透露了他的烦恼：“字体潦草、笔画百漏、听写写不出字”。特此，我通过“贴、翻字词游戏”来帮助韩同学识字。这个游戏不但活泼有趣，又能学中取乐。其教学法主要是实用、操作性强，对学习障碍生识字方面有良好的效果。

由于韩同学是位学习障碍生，学习比一般小孩慢，导致他在识字上日趋远差、极度虚弱。通过贴、翻图片游戏来帮助韩同学识字，可行度高。游戏融入教学后，韩同学在识字上有了很大的兴趣。一旦识字兴趣被提高，他会更加积极地学习，对记住字形、字义和字音上会更加容易。

江妮颖（1996），学生在阅读之前必须先学会识字，如果识字发生了困难，对阅读和其它科目的学习将有严重的阻碍。因此，识字补救教学是必要的。通过贴、翻字词游戏来识字，我发现这个游戏操控性强，容易进行，而且所需的研究材料不多。基本上，在这次的研究中，我只须准备字卡、黏土及图片，就能让整个研究得以实行。这次行动研究中时间操控方面很强，在每一轮研究里，我只花了约三十分钟就能收集所需的资料，不费时。

收集数据方面，我是以识字表现评估表、访谈及观察法（田野笔记）来进行。这三种方法简单，容易实行。而且通过这三种数据的收集，我估计我的行动研究成功率可达至 80%以上。在我的研究里，研究对象识字内容是“吼、鳄、格、橡、壮、异”。我估计他能识到这些字词的读音及字义，字形方面则可能较难达致。

除此，我的研究也得到了校方的同意。通过与校方的讨论，校方允许我帮助韩同学识字。而且校方也期望通过“贴、翻字词游戏”，韩同学的识字兴趣及能力能被提高，学习态度也可以更加积极。因此，我在这次的行动研究中，我不会辜负校方所给予的期望，会认真地进行我的研究，努力地帮助韩同学识字。总之，我预测通过“贴、翻字词游戏进行后，能逐渐培养研究对象对识字的兴趣。最终可以达至自动自发、自主识字。

研究目的

- a) 探讨“贴、翻字词游戏”对提高学习障碍学生识字的功效。
- b) 探讨“贴、翻字词游戏”对提高学习障碍学生识字兴趣。
- c) 探讨“贴、翻字词游戏”对学习障碍学生识字的优缺点。

研究课题

- a) 使用“贴、翻字词游戏”对学习障碍学生识字的功效如何？
- b) 使用“贴、翻字词游戏”是否能提高学习障碍生的识字兴趣？
- c) 使用“贴、翻字词游戏”对学习障碍学生识字有哪些优缺点？

相关文献

什么是“贴、翻字词游戏”？张丽娟（2009）提出，贴、翻字词游戏实施方法可以多样，包括（一）部件组合、（二）翻图片读字词及（三）图文组合。前者的部件组合也就是将一些合体字拆开，分别贴出来，让学生以最快速度组合后朗读。其次的翻图片读字词则是在图片后面写上生字，学生翻一翻图片背后的生字，再读出来。后者所提到的图文结合游戏方式大体上是把色彩鲜艳、生动有趣的图片贴上相应的生字词，并让学生充当小老师教同学读。

贴、翻字词游戏识字教学，还能让识字变得活泼不枯燥，学生只记得自己在玩游戏，忘了识字却能做到识字。

学习障碍生识字特点有哪些？根据胡永崇（1988），识字困难的原因有短期记忆和工作记忆的缺陷、讯息处理策略的缺乏及长期记忆的储存与提取有困难等因素。而识字主要包括字形辨认、字音辨读及字义搜寻。方金雅（1996），学习障碍学生在识字上常出现无法记得学过的字、字形相近与字音相近所导致的误认及位置颠倒等现象。识字困难学生之识字量有限或未能自动化识字，使得他们在低层次的识字解义就有困难。贺丽琼（2010）则认为，学习障碍生对游戏比较感兴趣，乐于参与。国庆丰（2010），儿童以具体形象思维为主，不易过早接受单调抽象识字教育。接着，识字中最好是获得大人的表扬，让儿童对识字产生兴趣。

怎么样才算做到识字？赖富美（1997）指出，“识字”包括字形辨认、字音辨读及字义搜寻。因此，字形上要写得没有错误；字音要念得准确；看字懂得字义。若只知其一或其二，只能算是半识字。

前人研究

江妮颖（1996）在研究中，用了游戏法来对识字困难生进行研究。在衡量学生识字成效方面，分别为立即成效和保留成效。立即成效是指受试者于每单元识字教学后，实施“识字学习立即成效评量”。而保留成效是识字学习的短期保留成效。短期保留于每个单元教学结束两周后实施。江妮颖的研究结果显示，“游戏式教学法”实施后，受试者的识字进步了。其识字测验通过百分百比例增加，从 63.8%提升至 84.3%。

黄秀霜（1999），在《不同教学方式对学习困难儿童之实验教学助益分析》研究中以学习困难儿童作为研究对象。她把研究对象分成两组，第一组教学方式是以游戏式，第二组则没有使用游戏式教学。通过游戏教学后，第一组学生在听写及书写上优于第二组。

吴惠如（2005）在《基本识字教材对学习障碍学生及智能障碍学生识字学习成效之研究》中，她以部件识字及图文相结合教学方法，来测试学习障碍生的识字效果。受试者分别进行两次的评估，亦立即评估及两周后的评估。两周后的评估目的是测试受试者在识字中能否保留。研究结果显示，通过部件识字及图文结合教学方法，学习障碍生在识字方面能达到平均水准，识字能力也提升了。

行动计划与实施

研究对象

韩同学是一位四A班的男同学，今年10岁。大体上，韩同学只能认知一些简单的独体字。他能边看字词范例边写字，书写缓慢，时常把笔画遗漏。堂上的写字听写分数为0，平时考试分数10分以下。每当教师在堂上说笑或以趣味形式（图、影视等）教导生字新词时，韩同学会笑得很开心。

考虑到研究对象的语文程度，我从四年级华文课本第六、七课中各选出三个较简单、形象生动的生字词作为教材研究。在未进行“贴、翻字词游戏”前，我先教导所筛选的生字新词。进行教导生字新词后，“贴、翻字词游戏”会在堂上进行。我在行动研究里，所采用的“贴、翻字词游戏”实施方法有两种，分别是部件组合、翻图片读字词。其教学范围可做到字形、字音、字义方面的识字。

	部件组合（形、音）	翻图片读字词（形、音、义）
生字词	吼、鄂、壮、橡、格、异	吼、鄂、壮、橡、格、异
游戏步骤	<ol style="list-style-type: none">1. 教师说明游戏规则。2. 教师把每各生字的部件写在字卡上，把他们随机摆在桌上。3. 教师说：“吼叫”的“吼”。学生从凌乱的部件中组成“吼”字。4. 搭配所有字的部件后，学生将读音读出来，过程中教师鼓励及激励学生努力识字。	<ol style="list-style-type: none">1. 教师说明游戏规则。2. 教师将有关“吼、鄂、壮、橡、格、异”六个生字的图片粘在白板上，每幅图后有一个字。3. 学生把图片采下来，看一看后边的字，并读出来。4. 过程中教师鼓励及激励学生努力识字。

表1：游戏进行方式

数据搜集方法

我用了三种数据收集的策略。分别为识字表现评估表、访谈及观察法（田野笔记）。识字表现评估表记载了学生在识字字形、字音、字义上的进展。接着，我以访谈方式与测试者作交流，以了解他的学习情况、对“贴、翻字词游戏”的看法。我也与华文导师进行访谈交流，从中收集导师对贴、翻字词游戏的看法，学生背景、学习表现、行动研究对学生在识字上的效果、兴趣等。此外，我还选用观察法（田野笔记）来搜集数据。在这次的研究当中，我使用观察法，主要是能把教学过程、学生进行游戏时的情态录下来。

数据收集方法	问题 1	问题 2	问题 3
识字表现评估表	√	X	X
访谈	√	√	√
观察法（田野笔记）	√	√	√

表2：数据分析方法

数据分析

问题 1：使用“贴、翻字词游戏”对学习障碍生识字的功效如何？
识字表现评估表分析成果（行动一）

在行动一里，我筛选了四年级课本《第六课》与《第七课》各三个生字，来实行我的识字教学。进行贴、翻字词游戏之前，我事先对研究对象说明了生字的结构、读音、意义。接着，我说明游戏规则后，就指示研究对象参与游戏。研究对象在游戏过程中的表现，我都一一记录到了识字表现评估表。在部件组合及翻图片游戏进行的时候，每当研究对象将部件搭配正确及读准字音时，我都鼓励研究对象，激励他识字。听写考查的时候，我读出字的读音，要求研究对象写下生字，接着师生进行订正后，一起找出错误的地方。表下是我在行动一里所收集到的数据：

教学实施及考察：第1次							
行动日期：9/04/2012							
教学、考查内容：《第六课》与《第七课》各三个生字词（吼、鄂、壮、橡、格、异）							
考察目的：立即成效/保留成效							
	生字词						
	吼	鄂	壮	橡	格	异	
部件组合游戏（形、音）							
部件搭配正确=1分	1	0	0	0	1	1	3
读音正确=1分	1	0	0	0	1	1	3
翻图片读字词游戏（形、音、义）							
读音正确=1分	1	1	0	0	1	1	4
听写（形）							
书写正确=3分	3	0	0	0	0	0	3
							总分：13/36

表 3：行动一的数据收集

从表 3 中，我发现韩同学的识字未能做得很好，在部件组合游戏中，他只能认得“吼、格、异”的字形与读音。而在翻图片读字词游戏中，他认读了“吼、鄂、格、异”。听写方面，他只写对了“吼”字。根据上表，36分总分里，韩同学得到了 13 分，其识字百分比是 35.11%。由此可见，韩同学除了无法完全认识六个生字新词，识字上也无法达到立即成效性。观察中的反思及反馈，我发觉这次行动中不足的原因有两方面。第一，研究对象与教师之间缺乏互动。堂上，研究对象的眼神飘移，没看着在前边说边写字的老师。第二，究对象不清楚贴、翻字词游戏的规则，还没做好准备在堂上学习生字。因此，我以简单的话边说游戏规则边示范游戏方式。在确保研究对象完全明白游戏规则及进行方式后，我针对同样的识字教材，进行了第二次的贴、翻字词游戏在识字方面及数据收集。

行动二的数据分析

这一轮的行动里，我讲解生字的结构、读音、含义及游戏示范后，便让研究对象参与贴、翻字词的游戏。测试中，每当研究对象将部件搭配正确及读准字音时，我都说一些激励话，鼓励韩同学。听写考查的时候，我读出字的读音，要求研究对象写下生字，接着师生进行订正，一起找出写错的字。研究对象进行贴、翻字词游戏过程中，我把他的表现记录到了识字表现评估表里，表 4 是我在第二轮行动中所收集的数据。

		生字词					
		吼	鄂	壮	橡	格	异
教学实施及考察：第2次							
日期：11/04/2012							
教学、考查内容：《第六课》与《第七课》各三个生字词（吼、鄂、壮、橡、格、异）							
考察目的：立即成效/保留成效							
部件组合游戏（形、音）							
部件搭配正确=1分		1	1	1	1	1	6
读音正确=1分		1	1	1	1	1	6
翻图片读字词游戏（形、音、义）							
读音正确=1分		1	1	0	1	1	5
听写（形）		3	0	3	3	3	15
书写正确=3分							
							总分：32/36

表 4：行动二的数据分析

通过第二轮的贴、翻字词游戏教学，韩同学的识字效果很好，在部件组合游戏中，他完全答对。而在翻图片读字词游戏中，他读错了“壮”字。听写方面，他只写错了“鄂”字。根据上表，36分总分里，韩同学得到了32分，其识字百分比是88.89%。

两周后的测试结果（保留成效）分析

为了测试研究对象通过贴、翻字词游戏后，其识字程度能否在记忆中有所保留，我在第二轮行动后的第二周，测试了研究对象的识字保留程度。在这次测试当中，我没有再进行讲解生字得部件、读音及含义。而是直接讲解游戏规则后，就让研究对象参与贴、翻字词的游戏。

测试考查：第3次

日期：25/04/2012

考查内容：《第六课》与《第七课》各三个生字词（吼、鄂、壮、橡、格、异）

考察目的：立即成效/保留成效

	生字词						
	吼	鄂	壮	橡	格	异	
部件组合游戏（形、音）							
部件搭配正确=1分	1	0	1	1	1	1	5
读音正确=1分	1	0	1	1	1	1	5
翻图片读字词游戏（形、音、义）							
读音正确=1分	1	0	1	1	1	1	6
听写（形）							
书写正确=3分	3	0	3	0	3	3	12
							总分：27/36

表 5：两周后的数据收集

研究对象记忆中很好地保留了“吼、壮、格、异”四个字的读音及其部件构造。翻图片读字词游戏中，韩同学有了图片的帮助，读对了所有生字的读音。在听写方面，他写错了“鄂、橡”字，原因是这两个字的构造及笔画复杂，难以记忆。整体上，韩同学在36分里获得了27分，百分比列为75%。由此可见，贴、翻字词游戏对学习障碍生识字上还是有一定的保留成效性。

4.1.2 访谈分析成果

题目	韩同学的回答内容
贴、翻字词游戏有没有帮	有。我认得图片里“吼”是动物的“口”加一

助你识字？给例子？	个“孔”。我看图片知道字的意思。
你觉得这个游戏对你学习有没有帮助？哪一方面？	有。知道生字的意思。能够看图片读生字。两边配起来，比较容易学生字。

表 6：与韩同学的访谈成果

与韩同学的访谈，不难发觉韩同学非常喜欢贴、翻字词游戏。他认为通过这个游戏学生字，有图片可作参考，帮助自己学习生字的字义。部件搭配的游戏，显得帮到了韩同学记住“吼”是由“口”及“孔”组成。

题目	导师的回答内容
你觉得使用贴、翻字词游戏来帮助学习障碍生识字有效吗？哪一方面？	虽然不能把韩同学识字提高到很好的水平，但我看到这种方法的却让这位学生认真去学习，上课时也很专心。平时我要求他读，他都不肯开口，考听写都是拿 0 分。可是这个贴、翻字词游戏进行后，他能读，听写上能对超过一半，是很难得的。

表 7：与导师的访谈成果

我的导师则认为贴、翻字词游戏能提高韩同学识字，培养研究对象认真、专心地上课。接着，这游戏也有助研究对象开口读生字，为识字教学起得很好的作用。因此，贴、翻字词游戏是能帮助学习障碍生识字的。

观察法（田野笔记）分析成果 行动一的田野笔记分析

我把研究对象的表情、动态都记录了下来。由于我指示韩同学独自来到图书馆里进行教学，他误认为自己做错了什么事，上课时心情焦虑、东张西望，没在听教师的教学。我发现韩同学不清楚贴、翻字词游戏的进行方式及规则，导致他在识字表现上不理想。因此，我进行了第二轮的行动。教学前，我在堂上示范了贴、翻字词游戏后，才让研究对象参与。

行动二的田野笔记分析

我发现贴、翻字词游戏能够提高韩同学识字。无论是在翻字词游戏、听写上，韩同学积极参与游戏。韩同学以往的听写表现都处于 0，而在贴、翻字词游戏后，他的听写能达到 6 个生字中写对 5 个。

问题 2：使用“贴、翻字词游戏”究竟能否提高学习障碍生识字兴趣？ 访谈分析成果

题目	韩同学的回答内容
你希望老师继续使用这样的方式上课吗？为什么呢？	希望。我容易学生字。配字很好玩。我很开心。

表 8：与韩同学的访谈成果

通过与韩同学的访谈成果，不难发觉韩同学非常喜欢贴、翻字词游戏。除了能帮助韩同学更容易地学习生字，他认为搭配部件、图片的游戏非常有趣、生动，学习过程中带给了他快乐。可见，贴、翻字词游戏成功帮助提升研究对象学习生字的兴趣。

题目	导师的回答内容
您觉得通过贴、翻字词游戏，韩同识字兴趣有被提高吗？何以见得？	有啊。当你叫他组配字词和贴在白板上时，他就立刻站起来。还有，他也很主动回答你的问题。

表 9：与导师的访谈成果

在这一个课题上，我的导师则认为研究对象在教学的过程中，的反应热烈，主动地参与贴、翻字词游戏，识字兴趣也有被提高。

观察法（田野笔记）分析成果

通过观察，我发现贴、翻字词游戏能够诱导研究对象识字兴趣。在研究对象知道教师已准备游戏时，他笑得很开心。当我说要进行游戏时，研究对象大声说“好”，上课时也非常专心。

问题 3：使用“贴、翻字词游戏”来提高学习障碍生识字有哪些的优缺点？ 访谈分析成果

题目	韩同学的回答内容
如果老师继续用这个游戏和你一起上课，哪里好？哪里不好？	我可以学到生字，我学得很开心，能够玩帖字；没有不好的。

表 10：与韩同学的访谈成果

韩同学认为，这个游戏可以让自己学习到新的生字。接着，游戏过程中边贴生字部件、图片，边玩游戏，学习变得有趣，开心地学习新的生字。至于缺点方面，韩同学则不认为有什么缺点。

题目	导师的回答内容
您觉得贴、	优点呢，当然有很多，我觉得最主要是能够帮他去识字。他

翻字词游戏 有哪些优缺点?	答对时受到鼓励、表扬，答错没被惩罚，所以是一个很好的学习、鼓励方式。至于缺点方面，我是认为你准备这些教具会花很多时间。还有，这个游戏比较着重在字音和字形上，在字义上可能要多让学生用自己的话说一说。
------------------	--

表 11：与导师的访谈成果

在这个课题上，我导师认为这个教学法能帮研究对象识字、教学上没有出现教师惩罚学生的情况，让学生很轻松地学习。缺点方面，我导师则认为在准备这个教学游戏时，是有些费时的。而且这个游戏过程中，是较少着重于生字的字义学习上。这方面的不足，我的导师建议我在教导生字字义时，可以让学生用自己的话来说已说，增加字义的理解。

观察法（田野笔记）分析成果

根据我本身在第一轮行动中的记录，我发现这个游戏如果只用言语述说，而没进行示范是有些复杂的。学习障碍生在语文能力上本来就不是很好的，与教师交流时也难以理解教师所说的话。而在实行第二轮教学里，我发现研究对象很积极参与游戏，表情很开心。因此，贴、翻字词游戏在教学上是帮助了学习障碍生在学习上的兴趣。

反思

研究成果反思

回顾这次行动研究的构架，是由问题的发现、行动策划、努力地去解决问题。整个过程中，都围绕三个课题所在，也就是贴、翻字词游戏对学习障碍生识字的功效、兴趣、优缺点。在这个章节里，我将会作出三方面的反思，分别是研究课题的可行性、行动策划与课题的衔接性、课题能否被解答性。

针对这次的研究中所设课题的可行性，主要得追溯“贴、翻字词游戏”这个教学法对学习障碍生识字功效、识字兴趣、教学的优缺点。在第一轮与第二轮的行动中，韩同学的识字率分别是 35.11%和 88.89%。而经过两周后的考查，韩同学识字保存率为 75%。通过所得的数据反思，贴、翻字词游戏虽然不能让韩同学做到 100%的识字效果，但他在这个教学法下，识字是有被提高的，生字词在记忆中的保留效果是不错的。至于这个教学法能否提高学习障碍生学习兴趣，无论是研究对象本身，还是我的导师，都很认同这个教学法。在教学的优缺点方面，前提是这个教学法是一种游戏贯穿教学，能取得寓教于乐的效果。缺点上，教师得准备足够的教材及教具，是需要花些时间及精力

的。总的来说，这次行动研究中采用“贴、翻字词游戏”来作为学习障碍生识字上的帮助，当中所设的三个课题都是可行的。

接着，行动策划与课题的衔接性的反思。我觉得这次行动研究的整个过程策划到实行，是要反思所选用的三种数据收集策略是否能很好地收集所要的数据。通过这次研究，我得知没有绝对的收集数据的工具，最主要是它能够帮助我们收集所要的数据。在这次的研究中，我针对所设的课题，分别使用了识字表现评估表、访谈及观察方式来收集数据。我发现，我所采用的这三种数据收集方法能够很好地收集到研究对象的学习的进展、兴趣及优缺点。因此，这次的行动研究，我的策划与课题是有衔接性的。

最后，课题能否被解答性。在我的日常教学里，我特别关注到学习障碍生不能识字的问题。而在这次的行动研究里，我自然是要去改善这方面的问题。通过这次研究，我教学上的难题终于被解答了，“贴、翻字词游戏”这个教学法对学习障碍生起了很大的帮助。

行动反思

在这次的研究中，我进行了两轮的识字教学。在第一轮的教学里，我发现我的研究对象不明白我的话语和指示，这导致师生之间的教学不是很理想。因此，我在第二轮研究进行前，以简单的话语先和韩同学作交流，在确保韩同学明白游戏的程序后才进行我的教学。从这两轮的研究中，我深知要教导学习障碍生是一件很不容易的事。这包括对他们的要求不能太高，得循序渐进地教导他们，才能促使他们学习与成长。

在我看来，行动研究的策划、实行到完成报告，我都非常注重的几个问题。其中，文献综述和研究设计上，可说是花了很多的时间去完成的。其余的问题则与研究的意识、研究态度和研究素养有关。因此，在这次的行动研究中，我非常讲究客观、科学地看待所有问题。在完成报告时，我也特别注重清晰、精准，理性地看待每一件事情。

跟进活动

通过这次行动研究整体过程的反思及反馈，我总结了两项改善这次研究的不足之处。

第一，研究对象可以推广直三、四位，或以小组形式进行。而在这一次的行動研究中，我的研究对象只有一位。虽能做到激励学生学习，但无法达到学生之间的学习竞争。如果将研究对象推广至三、四位，或以小组形势进行，学生们势必会更加努力学习，争取优于他人。

第二，我的研究不会因此而结束，而是将这个概念用在识字课上，将它深化。比如，教师不必自行制作生字部件卡、找图片。而是让学生分组制作生字的部件卡、画上与字义相关的图片。接着，学生之间互相进行贴、翻游戏。如此一来，学生可在过程中生字，游戏时也可以教其他同学识字。

参考文献

- 江妮颖（1996）。《运用“游戏式教学法”提升识字困难学生识字学习成效之行动研究》。下载于2012年2月20日，取自于<http://www0.nttu.edu.tw/secenter/93secenter/test/test0303-96pdf/01.pdf>
- 张丽娟（2009）。《趣味游戏识字十法》。下在于2012年3月1日，取自于<http://www.docin.com/p-134851994.html>
- 胡永崇（1988）。《轻度障碍学生之研究——以学习障碍者及轻度智能不足者为主要对象》。下在于2012年3月1日，取自于http://spec.npue.edu.tw/front/bin/ptdetail.phtml?Part=book_009&Cg=18
- 方金雅（1996）。《国小学生一般字汇、认字能力与国语文学学业成就之相关研究》。下在于2012年3月1日，取自于<http://nccur.lib.ncnu.edu.tw/bitstream/140.119/32882/10/15700710.pdf>
- 贺丽琼（2010）。《采用多种途径对智障孩子进行识字教学》。下在于2012年5月3日，取自于<http://d.g.wanfangdata.com.cn/Periodicaljyjxlt201022138.aspx>
- 国庆丰（2010）。《识字是早期阅读的障碍吗》？下在于2012年5月3日，取自于http://d.g.wanfangdata.com.cn/Periodical_kjdk201018113.aspx
- 赖富美（1997）。《部件识字教学对国小学习障碍学生识字学习成效研究》。下载于2012年2月25日，取自于<http://ir.lib.nttu.edu.tw/bitstream/987654321/281/1/2008819934187.pdf>
- 黄秀霜（1999）。《不同教学方式对学习困难儿童之实验助益分析》。下载于2012年3月1日，取自于http://w1.dorise.info/JCSE/paper_detail.php?pid=091219990020010069
- 吴惠如（2005）。《基本识字教材教学对学习障碍学生及智能占该学生识字学习成效之研究》。国立台南师范学院特殊教育研究所。硕士论文。下载于2012年2月30日，取自于<http://140.133.6.46/ETD-db/ETD-search/getfile?URN=etd-0802104-100933&filename=etd-0802104-100933.pdf>