

成语乐园

MAVIS LEE SHIN HUI

PISMP BC2 Jun 2017

SINOPSIS 简介

《成语乐园》是一个互动式的三年级成语创新教学产品。它涵盖了教学、练习和评估。在教学方面，产品会以有声书的方式呈现并附有详细的说明、例子和影片，以便学生能有效掌握成语（冯娟，2011）。接着，为了吸引学生，有声书也有各种可爱的动图与插图(徐盛华，2014)。此外，练习也会结合现今科技，以虚拟实境游戏来加深学生对成语的情感体验，同时巩固学习成果（李喆，2014）。在评估方面，学生也会用Quizizz来进行。它刺激、紧张，能激发学习的兴趣。另外，它也提供测验版的学习笔记及让学生回顾答错的问题。因此，学生可在答题后再次巩固复习，提升自己的学习能力。

OBJEKTIF 目标

1. 设计有趣的成语教学平台来激发学生的学习兴趣
2. 以有趣的教学、练习、考察来提升学生的成语知识
3. 提供学生一个可随时随地可进行成语学习的教材

ASPEK INOVASI 创新元素

在学习成语的过程中，学生面临了两大问题：

1. 他们对学习成语失去了兴趣，因为它拥有历史的实用性和意义的整体性特点，所以若不晓得成语的历史来源便无法真正掌握。
2. 成语不是教学重点，因此教师缺乏给予学生相关的练习导致学生的成语能力有所影响。

因此，针对以上两大问题，《成语乐园》创设了各种不同的教学活动。例如：虚拟实境游戏、影片和有声书来吸引学生的学习。此外，产品也设置互动性教材，以便培养学生学习兴趣。最后，产品也有详细的解释、例子、影片和游戏式的练习与测验，目的是为了提升学生的成语能力。

KELEBIHAN INOVASI 创新产品的优点

通过对产品的检测，我发现产品的最大优点在于其内容的呈现方式。首先，统计显示所有人都非常赞同这一点，因为它非常清楚、有趣且容易明白。接着，调查结果也分别有 80% 和 60% 的人选择5（非常赞同）产品的教学步骤和教学内容、语言的使用。他们认为产品的教学很清楚而且有紧扣内容。此外，教学内容也适合学生的学习程度；所使用的语言也通俗易懂。第二，在产品的可操作性上，大部分的人也认同产品是对教学非常有效的，因为它能不限时间、地点地被任何人使用。第三，在产品的美观上，大部分的人也都认为颜色的搭配很好、图片和影片也非常清晰、动画和反馈的使用也适当，非常吸引学生的学习。

KEJAYAAN INOVASI 创新产品的实践效果

创新产品能激发学生的学习兴趣，从不爱学到主动学，因为产品包含了各种不同的教学活动，能有效刺激学生的多种感官，让他们体验不同的学习方式。例如：虚拟实境游戏、影片和有声书。接着，产品也能培养学生独立、快乐地学习，因为它是互动式教材，学生能随机地选取想学的内容。此外，它也能提升学生的学习能力，因为产品不仅有详细的解释、例子、影片，同时也有游戏式的练习与测验。

前后鼻音样样行，舌尖声旁助我行

黄靖恬

PISMP BC2 Jun 2017

简述

前后鼻音不分是学生常见的问题，但此软件能有效解决这类问题。事实上，此软件由 *Thunkable* 制作而成，并由介绍、方法、测验和游戏 4 大部分组成，能技巧性地帮助学生读准和分辨前后鼻音的字。“教学”包含前后鼻音的韵母和发音；“方法”有“咬舌法”和设计在 *Instagram* 的“声旁推断法”；“测验”会用网上的 *Quizzi*；“游戏”则在 *PowerPoint*。有趣的软件跳脱书上的沉闷，带领学生去探索前后鼻音字的奥秘。

目标

1. 学生掌握“咬舌法”读准前鼻音，改掉前鼻音读成后鼻音的习惯。
2. 学生掌握“声旁推断法”，从声旁推断该字属于前鼻音或后鼻音。

创新方面

问题一，学生把前鼻音念成后鼻音，如：“船上”变“床上”。苏濛（2013）指出前后鼻韵母不分是指前后鼻韵母发音混杂，主要指互相对应的“an”和“ang”。图一显示“咬舌法”的页面，学生可点击按钮并跟着念。透过念“na”，再把“na”轻化来读准前鼻音。

问题二，学生不能区分前后鼻音的字，如：学生知道“正”是后鼻音，却混淆“证”的读音。可见，学生还没掌握此方法。图二显示“声旁推断法”的页面，有一系列用此方法的例子。故此，学生可根据声旁来推敲大量生字的读音。



图一



图二

产品好处

第一，学生可以反复使用这个产品，无需付费。再来，此产品简单明了，学生可在任何时候独自操作。学生学习了“咬舌法”和“声旁推断法”后，可用“测验”和“游戏”检测自己对前后鼻音的了解。一些基础较差的学生可在“介绍”部分念对一系列前后鼻音的韵母才继续下个部分。一些基础中等的学生可直接跳过“介绍”的部分，进入“方法”（图三）。第三，游戏教学符合学生们的生理和心理特点，激起学生学习情绪并开发学生的自主学习能力（金齐，2014）。测验和游戏也具有挑战性，能满足学生的好胜心。



图三

产品成功之处

学生可在课中或课后使用此软件，直到完全掌握以上的两种方法。另外，教师可发给学生链接下载 *Thunkable* 即可使用，不需另外自费。

傻傻分不清

萧家彬

PISMP BC2 Jun 2017

问题提出

现如今，学生每天的生活被一堆的学习课程所充满，这导致学生长久之下对教师的教学开始出现倦怠的情况，渐渐发展成不愿意或是不专心的学习态度。

除此之外，最主要的问题就是汉字中大量的形近字让学生对汉字的认识产生了偏差，进而影响了小学生的读、写能力的发展。其次，现今许多教师还是采用传统式教学，也就是以读音、释义及反复抄写进行形似字教学，简单粗暴，让学生对汉字的感知更加苍白无力。这种机械的复述和机械的“刺激—反应”教学让学生的学习效果变得更差（蔡韩燕、何向阳，2019）。

为了帮助学生提高对形似字的了解与辨认，我设计了一款名为“傻傻分不清”的教学辅助软件。这款产品主要分成三个部分，也就是单元学习、趣味游戏和在线考察。通过与课本中各单元匹配的形似字教学，让学生一步步了解辨认一些汉字的形似字，从而让学生通过形似字在形音义上区别提高对形似字的认知。

目标

我制作这款产品的主要目的是为了配合小学三年级华文的语文基础知识标准让学生能达到三年级小学课程标准里的 5.3.1 通过阅读，认识各类词语，辨析及理解词义，并能正确地应用词语。

通过这款产品的制作希望学生能够有一个途径去学习形似字，并且让学生能改变枯燥的学习模式，换以趣味学习的方式让学生认清各个单元的形似字，以此激发学生的学习动力和提高他们的学习兴趣。除此之外，学生也能通过与各单元课文相配合的形似字教学从形音义上认清形似字的区别。

新产品简介

我所制作的新产品名称为“傻傻分不清”，是一款以卡通动物为元素的教学软件，并涵盖了教学、趣味游戏、考察和反馈的软件。

通过以卡通动物为主的设计风格，是为了让学生能有一个轻松有趣的学习氛围，脱离古板的学习模式。除此之外在形似字的教学上，主要是制作了配合课本内的各个单元的形似字学习课件。通过对形似字在形、音、义上的区别帮助学生认识以及辨认各个形似字。接着，趣味游戏的出现则是为了让学生能通过游戏的模式来进行考察，在轻松的模式中复习以及让自己了解自己对学习内容的了解程度。



图一：产品各页面



图二：形似字单元学习课件



图三：形似字学习内容

新产品实践效果

这款产品经过实践我初步得到了以下几项回馈。在优点方面，这款产品的制作成本低且操作简单，容易上手，适合小学生独立使用。除此之外，产品的色彩、图片和内容上也得到了使用者的喜爱。

在缺点上，我得到的反馈有有些人的设备不兼容这款产品的某些活动，造成了无法顺利使用产品的状况发生。接着，一些部分的活动模式不变，用了一会儿就容易乏味。

新产品成效

“傻傻分不清”有效解决学生对于辨认形似字的问题并成功达至了提高三年级学生辨别形似字的目标。在制作费用上，这款产品虽用了极低的成本，却能制作出一款实用的教学辅助软件。这让所有的教师和学生，无论贫富都能受惠，享用这个产品。

古诗乐园

谢丽晴

PISMP BC2 Jun 2017

简介

随着科技的发展，今天的教育技术也有了很大的提高。语文教学也应配合当今教育的需要，采用现代教育技术进行教学。托尔斯泰说过：“成功的教学所需要的不是强制，而是激发学生的兴趣。”为此我跟上如今科技发达时代的脚步，利用人人喜爱的网络科技来创设一个古诗乐园的网络平台，来补充学生对诗歌的理解，让学生学习古诗时能更加得心应手，还能够快乐地学习，培养对古诗的兴趣，也让减少教师的负担。

我选用 **Scratch** 平台创设“古诗乐园”。这个平台的页面能插入编辑者想要的图片并能改变图片的大小来设计网络页面来吸引学生学习的兴趣。此外，我也可以自己创设需要的按键让使用者轻松使用此产品。我会先在互联网上搜索并下载与古歌有关的图片以及相关资料然后设计与古诗有关的背景。

目标

在使用我创设的“古诗乐园”后能够让语文教师和三年级学生达到以下几点：

- i. 让三年级生能够在轻松的环境下学习《悯农》这首古诗。
- ii. 三年级学生能够理解及背诵《悯农》。
- iii. 激发学生自主学习古诗的欲望，提升学生对学习古诗的兴趣。
- iv. 提高学生之间和师生之间互动。
- v. 减少教师进行古诗教学时的准备工作。

问题提出

古诗词教学是小学语文教育中的一个难点，而通过诗词教学让小学生获得审美体验更是一个值得研究的课题（张敏，2012）。古诗教学的进行方式往往乏味无趣，几乎都是教师在扮演着主导角色带领学生朗诵及讲解。学生没有自主探索诗歌内涵，只负责用耳朵接收信息。久而久之，学生便失去了学习古诗的兴趣。

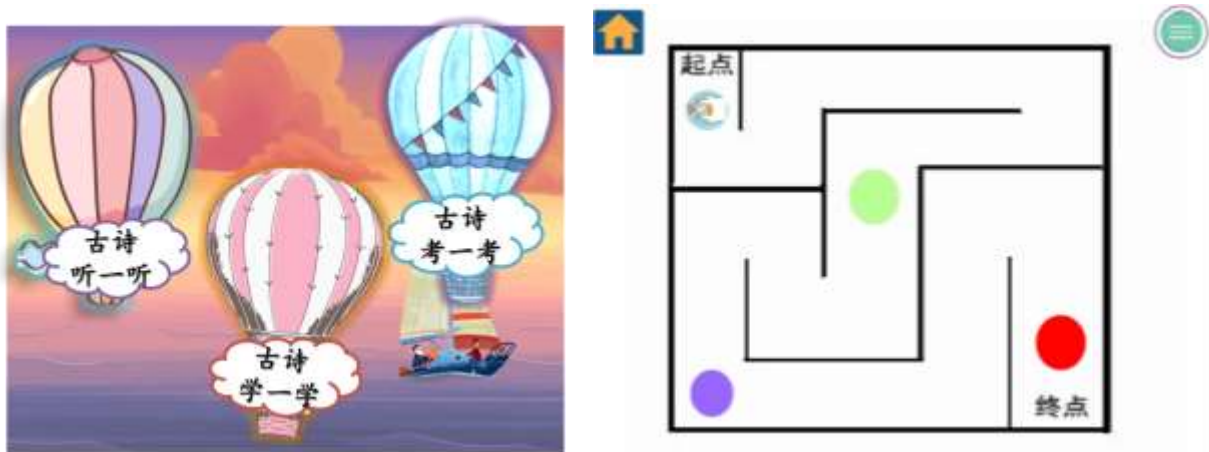
教师大多在准备阅读、写作、识字教学时都花费较多时间与精力，而同是能让学生感受到语言美的古诗却没有受到一样的待遇。这是因为对于师生来说，诗歌在考试里占的部分不大，而且语言太过精简短悍，不像课文里的内容一样有浅白易懂的语言。不止学生难以理解诗词的意思，连教师在诗歌方面的准备功夫比起课文内容来得繁琐复杂，造出教师注重课文而古诗教学只是随便带过，缺乏时间让学生理解诗歌的精髓之处，造成学生在回答有关的诗歌的问题时，往往是错误百出，抹杀了学生想要学习古诗的兴趣，觉得学古诗是一件难事。课标 4.2 要求学生能背诵古诗，初步理解诗歌的内容并且感受语言的优美。其实，大马小六统一的鉴定考试里部分包括了古诗，学生升到中学的时候古代文学的基础就更加重要了。



创新新产品的优势

在这个产品里面所包含的部分有朗读部分、教学和游戏考查。游戏考查形式能促使低年生自发性地产生积极的、愉悦的和浓厚兴趣的状态，从而达到更好的学习效果（马秋芬，2007）。小学语文古诗教学应该注重培养学生自主探究的能力，读中感悟。教师要

放开自己，放开学生，让学生自主探究，深切体会古诗的美，让学生在古诗学习中，能力与素质得到全面发展与提高（多杰，2016）。这个平台操作起来很简单，方便学生自主学习。



创新新产品的成功

通过我的产品，学生将会更有兴趣自主探索古诗的内涵。教师也能节省备课的时间，使用此产品和学生一同感受古诗之美。在使用完毕后，学生便可达到课标 4.2，不仅能在录音的带领下背诵古诗，在生动的教学中初步理解诗歌的内容、感受语言的优美，还能在游戏中考查自己对古诗的理解。

-创新新产品商业宣传策略

现代社会是信息社会，信息通过大众传媒渗透于人们生活的各个方面，并且导致现代社会中人们容易受到具有极大影响力的传媒的左右（王薇薇，2008）。因此，我会为创新产品制作海报再通过社交媒体推广出去。在海报上，我会精简说明产品的优势有哪些。

奇幻世界大冒险

谢婷婷 SIA TIN TIN

PISMP BC2 JUN 2017

摘要 SINOPSIS

我是巴都林当师范学院的学员，现今修读小学教育学士课程，主修华文科。第五学期时，我在古晋 A 小学进行了为期三个月的实习。期间，我教导三年级的三 C 班华文。实习期间，我发些这班学生存在识字能力较低的问题。例如在活动卷和写话练习上，学生时常书写错误或者出现留白的地方。通过观察，这班学生本身都有良好的口头表达能力，只是在书写时却不能很好将其转化为书面语言。因此，我认为学生不会认读及书写，关键原因是他们对汉字字形的掌握能力低。

丁庆慧（2017）提出了趣味识字法对于学生识字有极强的针对性，有效调动学生识字的热情，从而帮助学生提升识字能力。故此，我主打趣味识字的方式，开发了“奇幻世界大冒险”创新教学产品，希望有效帮助三年级学生掌握汉字的形音义，以提升他们对识字的兴趣及能力。鉴于此，该创新产品当中也引入游戏，期盼为学生营造一种愉悦的氛围，让他们在这种学习环境下，学习起来，自然热情高，主动地参与学习中。再来，这一年龄段的学生对某一事物产生热情的时间不会维持太久，尤其是刚学过的生字。因而，该创新产品有效帮助学生巩固在课堂上所学习的识字知识，提高学生的识字效率。由此可见，“奇幻世界大冒险”是一种集趣味性与知识性一体的创新教学产品。

目标 OBJEKTIF

该创新教学产品的目标在于开发小学信息技术游戏化教学的应用程序，帮助学生掌握汉字的形音义，从而提升学生的识字能力。学生可以在教学过程中或者教学后使用该产品，以调动他们的学习兴趣，使学生边娱乐边识字。

创新教学产品的关注方面 ASPEK INOVASI

我在古晋 A 小学进行为期三个月的实习，并教导三年级三 C 班华文。实习期间，我发现这班学生的识字能力较低。通过观察，这班学生在朗读课文上，差不多有 3 至 5 个汉字不会认读，导致他们不能顺畅地读完整篇课文。此外，由于学生对汉字字形的掌握能力低，导致他们时常在活动卷或写话练习上留白，或者错误书写汉字。

为此，我将针对以上教学问题，开发这项创新教学产品。这款产品是以识字教学为目的，通过虚拟现实场景(VR)、讲故事、游戏活动及考核，与教学目标和内容整合。故此，利用信息技术开发产品的优势不仅丰富识字的教学内容，也辅助学生的识字过程，制造愉快的学习氛围，从而提升识字效率（郭丽芬，2019）。

以下为“奇幻世界大冒险”的版面设计：



主页面



识字世界



游戏世界



挑战世界

创新教学产品的优势 KELEBIHAN INOVASI

首先，该创新教学产品的优势在于它以形象具体的“图、文、声、像”来创造教学情景，使抽象的教学内容具体化和清晰化，联系每个汉字的形音义，让学生在理解的基础上掌握生字的形音义，自主地参与教学活动（蔡丽，2015）。这一年龄段学生的抽象思维能力较差，学生的注意力受到教学的具体性和生动性影响，容易受到新颖刺激的激发。学生容易记住具体形象的事物，对生动形象和活泼丰富的想象有着极大的兴趣。由此，我引入了现代信息技术，制作颜色鲜艳，形象逼真的卡通形象，以趣味教学法，把单调乏味的汉字具体化、生动化、调动学生的感官，激发他们的学习兴趣。

此外，创新教学产品中的游戏符合学生的童心童趣，从而吸引学生的注意力，帮助学生在快乐中掌握识字技能（朱尔满，2014）。通过游戏的有效运用可以激发学生的识字兴趣，促进学生理解字义、牢固掌握字形、提升学生的识字能力。由此，当中的游戏有效地把字形与某一些具体事物联系起来，使字形本身形象化或赋予字形本身以意义来帮助辨认与记忆。

总结，该创新产品在教学过程中注重激发学生的学习兴趣，考虑学生的认知特点，把抽象概况的知识形象化，提升学生的识字能力，让学习识字充满新鲜活力。

创新教学产品的成功 KEJAYAAN INOVASI

通过实践，“奇幻世界大冒险”确实有效帮助学生通过现代信息技术，掌握汉字的形音义。该创新教学产品也给予学生自主学习的能力，通过形象生动的VR以及有趣的故事内容，把知识化繁为简，激发学生识字兴趣，提高了识字效率。其次，该创新教学产品无需任何研发经费。《奇幻世界大冒险》适用于教师与学生。该创新教学产品只需通过网址下载，便可开始使用。总结，该创新产品结合识字教学和数码产品，增强识字教学的趣味性，达到提高识字教学的效率。

古诗天地

沈慧圆

PISMP BC2 Jun 2017

简介 SINOPSIS

古诗是中华文化几千年的结晶，然而，古诗里所使用的文言文与现今的白话文有些差距，造成学生在理解古诗内容上有一定的难度，进而让学生对古诗有了距离感。对小学生而言，古诗内容大多过于沉闷再加上教师的教学方式无趣，导致学生对古诗难以产生好感和兴趣。为此，我设计了一个古诗数码产品：古诗天地。古诗软件是一个“三合一”配套，里面除了有古诗教学影片，还有音乐和考查。教学影片和音乐的加入能使课堂学习气氛活跃并助学生更快地把整首古诗背诵下来。再者，产品中的考查主要考查学生对古诗中出现的生字、词语以及内容的掌握能力。进行了产品测试时，学生的专心、好奇心和笑容更是证明了古诗天地能够帮助学生认识、理解、背诵并喜欢上古诗。

目标 OBJEKTIF

古诗天地主要目标：

- i. 通过影片、音乐来激发学生对古诗的兴趣，对古诗内容有个初步的认识和了解。
- ii. 作为辅助教师进行古诗教学的辅助教具。
- iii. 通过影片和图片帮助学生以更形象的方式去理解和感受古诗语言的优美。

创新产品元素 ASPEK INOVASI

古诗天地的制作主要是为了提高学生对古诗的兴趣。通过分析，学生对古诗不感兴趣主要是由两大因素造成：一、学生难以理解古诗里所使用的文言文。二、教师的教学活动沉闷。

古诗天地的“三合一”配套，即古诗教学影片、音乐和考查就可以帮助解决以上的难题。根据魏金华（2015），利用多媒体图、文、声、像、动等特点，可营造良好的学习氛围，又可使信息传输畅通，达到突破教学难点，启迪学生思维。因此，古诗教学以影片的方式呈现给学生，希望通过影片和图片把古诗中难懂的文字形象化，让学生在情境中更快地掌握古诗的内容，同时也感受古诗意境的优美。

除此之外，为死气沉沉的古诗加入一些音乐元素能够帮助学生更快地把整首古诗背诵下来。加入了音乐元素的古诗课还能够活跃课堂学习气氛，引起学生的注意。再者，古诗天地中有两种不同的考查方式。第一种是把考查题目放入 Quizziz，并且设定回答时限。全班同学可以同时进行测试，一较高下。第二种是让学生进入虚拟现实的情景，回答问题。这两者考查方式只有一个目的，那就是以更轻松欢快的方式考查学生是否能明白和掌握古诗里出现的难懂的词语内容。



图 1:古诗天地首页



图 2:古诗天地涵盖的教学活动



图 3:古诗天地教学内容的其中一种呈现方式

创新产品优点 **KELEBIHAN INOVASI**

古诗天地主要特点就是让学生以生动、有趣的动画和图片来掌握和了解古诗中所要带出的内容和意境。古诗的创作背景为古代，古诗里所使用的事与物、语言、文字都与现今学生的认知有些出入。因此，图片和影片可以帮助学生对古诗中使用的文字、出现的陌生事物有个形象的理解。借此，教师才能够带领学生更深入地探讨古诗的内容并感受其中意境和语言的优美。

古诗天地中的音乐让学生能够在欢乐、轻松的学习环境把古诗唱出来。通过测试，以唱的方式代替“死记”更能帮助学生顺利地把整首古诗背诵下来。在欢乐的音乐气氛中学习古诗，教师更不用担心学生感到烦闷、疲惫。接着，古诗天地的考查方式也帮助学生更乐意接受课后考查。通过使用 Quizziz 和 COSPACES 的虚拟现实的情景回答问题方式，学生会觉得考查就好像“玩游戏”、不会因为考查而感到压力或者烦躁，反而会为了能够在“游戏”中得到高分而跟更专心和认真学习古诗。

创新产品成果 **KEJAYAAN INOVASI**

古诗天地是一项能够把古诗与数码产品结合的课堂辅助教具。它帮助教师以最低的成本，提升和改变课堂中古诗教学的方式，让学生以欢乐、轻松的方式去理解古诗的内容并感受古诗语言和意境的优美。学生对古诗的印象不再是“难懂”、“很闷”，而是“有趣”、“享受”。

超级飞侠·欢乐游学堂

陈丽娣

PISMP BC2 JUN 2017

简介

根据刘鸿（2016），传统的识字教学，教师单纯地只注重知识的灌输，教学过程简单机械，学生体验不到识字的乐趣，还容易产生厌学的情绪。不少学生认为汉字的发音和结构书写都比较难，且一堂课上出现的生字过多，因此很难提起对汉字学习的兴趣（凌玲，2020）。

为了解决学生的识字问题，在设计这款趣味识字的数码创新产品时，除了学习汉字的基本知识以外，也结合了一些小游戏，培养学生学习的兴趣，激发识字的热情（盖白杨，2019）（孙艳红，2019）。比如：学了“木”部首，教师可展示树木的图画来让学生猜“木”部首跟什么有关，再带出：一棵树“木”，两棵树“林”，三棵树“森”。学完生字的基础知识后，我会让学生进行“闯关游戏”，帮助学生巩固生字知识。此外，我还增加了额外知识，如看视频、线上测验等，帮助学生在趣味识字教学中提高掌握生字知识的功效。

目标

根据游婉妍（2019），教师应该运用教学设备，展示汉字规律，加深学生对汉字结构、形状等特征的解读效果。如，在这款设计的数码创新产品中，我融入了许多趣味识字方法，如看图识字、闯关游戏、线上测验、视频等等。既可以满足学生玩耍的天性，又可以使其在玩中学到更多的内容，进而开拓了识字途径，有利于识字教学顺利进行（樊小瑛，2015）。

产品内容

根据刘鸿（2016），传统的识字教学，教师单纯地只注重知识的灌输，教学过程简单机械，学生体验不到识字的乐趣，还容易产生厌学的情绪。不少学生认为汉字的发音和结构书写都比较难，且一堂课上出现的生字过多，因此很难提起对汉字学习的兴趣（凌玲，2020）。因此，我将数码产品“Thunkable”与汉字教学相结合，再进行创新，并遵循小学生的认知特点，开发出《超级飞侠·欢乐游学堂》识字软件。



产品优点

根据李玉梅&张会芳（2018），趣味识字教学在生动的学习中，可充分发展学生的形象思维，让他们感受到识字的乐趣。通过教师与学生有效互动，学生能感受到识字的乐趣，能够在学习中主动找到问题，并努力找到解决方案（刘振华，2018）。

在设计数码创新产品中，除了基本的生字知识，还加入一些小游戏、动画片、趣味测验等等，这样可以瞬间提升学生学习的兴趣，并且能够拉近教师与学生之间的距离，可以充分保证教师的教学质量（盖白杨，2019）。



产品反馈

这款识字软件具有感官上的冲击力，充分运用了动画、声音、游戏等手段，能够增添课堂上识字教学的吸引力，学生也能体验到识字的兴趣（陈赛楠，2017）。在测试这款识字软件后，学生表示通过结合游戏进行识字教学会比以往的识字活动更能激发他们对识字的热情。

学生也认为这款识字软件就有利于他们思维能力的发展。比如，在识字软件中，其中一道谜语：行人分两边，双土放中间。以猜谜语的方式让学生开动脑筋，认真思考生字，激发了学生的想象力、学习的主动性，促进了学生思维能力的发展，从而更加深刻地识记“街”字。

“同音字，同意思？”

陈燕琳

简介

首先这是一款以轻松且有趣的方式让学生学习从句子中区别“同音字”的应用程序。此应用程序有三个部分，分别是“同音字”教学、游戏和小测验。此应用程序通过Scratch教学的方式，让学生在动态画面的情况下帮助学生从句子中去区别“同音字”。另外，此应用程序使用了闯关游戏的方式让学生进行一场有趣的区别“同音字”的练习。最后，再通过小测试帮学生验收学习成果。整个产品的背景设计主题是“机器猫”，此背景主题的设计是希望此应用程序除了能让学生学习，也能贴近学生的生活，更重要的是快乐学习。

目标

这个教学产品主要的目的是希望可以通过句子的方式教会三年级的学生区分同音字。我所设计的新产品分成三个部分，分别是单元一、二、三的同音字教学、游戏和小测验。应用程序内的闯关游戏能让学生在愉快的氛围下去练习区别同音字。当然，闯关游戏的设计也希望能引起学生的兴趣，因为兴趣是最好的老师，兴趣可以让学生更积极地学习。一旦学生的兴趣激发出来，教学就会取得事半功倍之效（见文中，2020）。另外，考查部分可以鉴定学生是否能够通过应用程序学会区别同音字。此应用程序教学的研发是因为如今资讯与科技都非常发达的时代，当然也应该让科技元素融入汉语学习，这样才能确保学生掌握与时俱进的知识（光华网，2017；赵晓霞，2019）。

创新元素

现代汉语里同音字特别多，所以学生在文字的学习上会面临一些困难，错别字多数是由于同音（北京语言文字工作协会，2017；刘岳，2013）。同音字就是现代汉语里语音

相同，但字形、意义不同的字（彭冬霞，2016）。由于同音字的读音相同，加上有些生字除了读音相同，字形也相似，所以学生容易混淆。除此之外，若教师没有很好地教导学生区分同音字，认清字形，学生在同音字的使用上将会更加困难。由于同音字占汉字新增量比重较高，所以教师从初级阶段就应该重视同音字的教学（吴真，2016）。

因此，我便设计了一款应用程序为“同音字，同意思？”。此应用程序有三个部分，分别是“同音字”教学、游戏和小测验。此应用程序通过 Scratch 教学的方式，让学生在动态画面的情况下帮助学生从句子中去区别“同音字”。另外，此应用程序使用了闯关游戏的方式让学生进行一场有趣的区别“同音字”的练习。最后，再通过小测试帮学生验收学习成果。



创新产品的优点

我所设计的应用程序内的不但教学内容合适，背景设计也具有一定的吸引力。在课程联系方面我已经很好地涵盖同音字的教学和课文中的生字，而整个产品的背景设计主题是“小叮当”，除了能吸引学生，还贴切他们的生活背景，更重要的是快乐学习。除此之外，背景音乐的植入和应用程序内的闯关游戏能让学生在愉快的氛围下去练习区别同音字。学生会因为科技学习的新鲜感而更认真去学习同音字的区别，也因此能清楚地区别同音字。当然，此产品也适合在课室内或户外进行，因为只要有电脑，此应用程序就能进行。

创新产品的实践效果

首先，实践的效果不错，因为可爱的主题背景和图片设计能提升学生的兴趣。我使用的是“机器猫”的主题背景，非常贴近学生的生活。另外，学生因为科技学习的新鲜感而更认真去学习同音字的区别，也因此能清楚地区别同音字。此产品也适合在课室内或户外进行，因为只要有电脑，此应用程序就能进行。学生能随时随地地进行学习和自我考查，非常方便。

但是，此产品也存在一些需改进的部分。例如，在游戏和考查部分应多加些题目，以便更能清楚的鉴定学生的进步效果。除此之外，技术方面例如背景与文字颜色的搭配应该再调整，以便能呈现最清晰和适合的教学内容让学生学习。

孪生聚会

TING YI LING

PISMP BC2 Jun 2017

SINOPSIS 简介

“孪生聚会”创新产品是配合小学二年级学生学习形似字的应用程序。我选择二年级华文课本的一些单元里的9组形似字，即18个生字作为题材。此产品包含了“迷宫闯关学习”、“打地鼠之形似字游戏”以及“汉字王国探险挑战赛”。我通过VR结合QR code让学生自主学习及透过挑战赛和小游戏来巩固学生对形似字的识记和掌握。

OBJEKTIF 目标

根据我国华小标准课程，二年级学生应达到学习标准 5.3.1 通过阅读，认识各类词语，辨析及理解词义，并能适当地应用词语。因此，我使用电子产品如 cospaces、二维码、演示文稿以及游戏软件来进行教学和考查。

此目的是为了

- i) 帮助二年级学生能够掌握汉字尤其是形似字的基本知识，加强形似字的识记，并对学习形似字产生兴趣。
- ii) 打破传统教学的方式，而利用电子产品进行教学，以引起学生的学习动机。
- ii) 新颖有趣的教学方式和考查方式，让学生对学习和测验不再“恐惧”。

ASPEK INOVASI 创新元素

在学习形似字的过程中，二年级学生面临的问题是对所学习过的形似字没有印象。根据奚珍珍（2010），区别形似字的读音关键在于注意词语书写上的细微差别，千万不可“一瞥而过”。可见，我在教导形似字的过程像奚珍珍所说的“一瞥而过”，没有让学生对形似字产生深刻的印象。这导致他们过目就忘，不能深刻地记在脑海中。我只让学生死记生字的字形及字义并通过纸笔测验来考查，很少深入地与学生分析形似字的组成部件。这样的教学法不但乏味，也使学生对学习形似字失去了兴趣，从而不能达到教学的效果。

因此，《孪生聚会》创设了各种不同的教学活动。例如：“迷宫闯关学习”、“打地鼠之形似字游戏”以及“汉字王国探险挑战赛”。“迷宫闯关学习”是通过 VR 并结合 QR code 让学生自主学习，并能引起学生学习的动机及培养学生的学习兴趣。此外，“打地鼠之形似字游戏”和“汉字王国探险挑战赛”不但能让学生一边玩一边学习，进而巩固学生对形似字的识记和掌握。



图一：《孪生聚会》创新产品中的教学活动



图二：《孪生聚会》创新产品中的内容

KELEBIHAN INOVASI 创新产品的好处

整体上《孪生聚会》创新产品的优点是动画颜色鲜艳，非常吸引小学生。此产品也具有丰富和清楚的内容，而且非常符合教学目标即通过有趣新颖的方式进行教学和考查，帮助二年级学生掌握形似字，并对学习形似字产生兴趣。它也富有创意性和有趣性，让学生积极参与其中，间接提高学习效率。不仅如此，对于教师而言，此创新产品能帮助简短教师教学的时间，进度效率非常快，而且也能提升教师的自信心。

KEJAYAAN INOVASI 创新产品的实践效果

《孪生聚会》创新产品的实践效果是能帮助学生掌握汉字尤其是形似字的基本知识，并加强形似字的识记，进而对学习形似字产生兴趣。此产品也能帮助学生从被动接受式的学习转变为自主操作、探索的方式。此外，电子产品如 cospaces、二维码、演示文稿以及游戏软件的加入能使学生的学习兴趣和投入程度得到增强，进而达到“寓教于乐”的教学目的。

熊熊乐园-识字教学

黄琮富

PISMP BC2 JUN 2017

概要

识字教学是华文教学当中不可或缺的技能。但是，在汉字当中，每个汉字都有其特殊且不同的形状、读音和意义。这就不可避免的造成了学生对于识字教学的掌握与理解上的困难。识字教学不纯粹只是认识生字的形状，还得学习每个生字的内涵以及背后的意义。根据传统教学，大多数学生都认为识字教学是非常难掌握的技能，这是因为汉字的特殊性以及课堂学习往往是非常枯燥乏味。在这个教学创新当中，我主要是针对三年级的学生。在这个阶段的学生是很容易出现厌学的现象。因此，我设计了一项名为“熊熊乐园”的电子教学以尝试提升学生对于识字学习的学习。这个电子教学结合了一些动画以及游戏等，可以减少学生在学习时候的烦躁感以及增强他们对于生字学习的吸收能力。

目标

熊熊乐园主要是为了提升：

1. 提升学生对于识字学习的乐趣
2. 加强学生对于识字学习的吸收能力
3. 发掘学生在识字学习当中的自主学习能力

创新事项：

“熊熊乐园”主要是帮助及加强学生对于识字学习的学习能力。通常学生在识字学习所遇到的问题如下：

1. 学生对于生字的字形和结构的理解较为生疏

在我的电子教学当中，我采用了图片拼接以及趣味解说（演示文稿）等方式来让学生可以直观的去了解一个生字的造字由来和造字原理。除此之外，我在这个电子教学当中配合一些简易的口诀，让学生可以更加容易去识记一个生字的构造（字形）。



(趣味记字法)

2. 学生对于一个生字的拼音掌握较弱

对于这个问题，我在电子教学当中加入生字的拼音，学生不只可以看得到的生字的拼音，也可以直接去听一听该生字是如何发音。为了让学生更有兴趣去学习生字的拼音，我也针对生字拼音设计了一项游戏。这个游戏主要是考察学生对于生字拼音的掌握。学生会因为想取得胜利而仔细去学习生字的拼音。



(游戏)



(游戏)

创新优点:

这一个电子教学的主要优点是学生可以非常容易下载这个电子教学程序。这也表示学生可以随时随地利用这个教学程序进行学习。除此之外，这个学习程序是免费开放给学生使用，学生可以在空闲时间使用该项程序进行学习。

根据陈赛楠（2017），教师可以通过多媒体，展示汉字演变和造字规律，可以提高识字效率。因此，在这个教学程序当中，我结合了好几个教学平台。学生不只可以看到有声有色的动画，也可以在学习后玩一些小游戏来帮助巩固所学习到的东西。此外，这个电子教学程序也给予学生一个自主学习的机会。这是因为学生可以自己操控教学进度，这也表示他们并不会遇到跟不上教学进度的问题。这是因为他们完全可以在彻底了解某个生字后才进入另一个生字，甚至是倒回去学习之前的生字。这可以减少学生对于学习生字的心理压力。当他们的心理压力减少了，他们对于识字教学就不会有太大的抗拒。

这个教学程序当中所应用的动画、图片、示意图和动画等都符合学生的年龄。这也表示这个教学程序可以有效提升学生的学习兴趣。学生可以更加理解生字的结构构成以及造字原理。基于在课堂上的教学时间有限，所以教师所设计的内容有时就不能太过地深入，例如教师只能单单透过口头的方式进行解

释。有时候教师并不知道这些解释对于学生是抽象的。因此，通过这个电子教学程序，学生可以利用空闲的时间，好好地去深入学习一个汉字的“形音义”。

创新成就

这个电子教学成功提升学生的学习兴趣。这是因为这个电子教学程序当中所包含的动画、影片和游戏等都非常适合三年级的学生。在这个阶段的学生通常都需要通过大量的实物来提升他们的学习兴趣。因此，这些动画和影片等自然就可以给予学生一个直观的画面，提升理解能力。

不仅如此，教师在课堂上也可以妥善使用这个教学程序。学生不只可以接受教师课堂的引导，在同一时间也可以自行通过这个教学程序进行学习。这符合郑洪涛（2016）的观点，即教学设备与传统手段的双结合将推动教学水平的提升。学生在学习过后还可以玩游戏来进行巩固。这自然地可以提升学生的学习乐趣。毕竟，每个小孩子都喜欢玩。通过玩游戏的方式，学生在学习时候的压力就会大大的被减低。

最后，这个电子教学也成功提升学生自主学习的能力。这个教学程序可以让学生根据自己的学习进度进行操控。从这里，学生才可以成为自己学习的主人。这也说明他们完全不需要匆匆忙忙来学习生字。反之，他们可以好好深入了解一个生字的字形、字音和字义。

创作学习之旅

钟美玲

Winne Chung May Ling

PISMP BC 2 JUN 2017

SINOPSIS

写作教学是写话教学的延续和提升，目的是让学生掌握写作各种体裁文章的基本能力，并懂得写作是为了自我表达和与人交流。然而，学生在写作上常会面对无法掌握各种体裁文章的基本能力的问题。因为，写作体裁多样化，学生会混淆各种体裁文章的写作方法，间接导致写作水平（耿红卫，2016）。另外，学生对传统的写作教学不感兴趣也是其中一个问题。根据高英（2015）指出写作教学的刻板化和传统化，会导致学生无法享受写作的快乐。因而，学生的写作质量不但没有提高反而越写越枯燥。侯俊姝（2015）曾提出在班上创设情景培养学生的写作兴趣。然而，我认为除了在班上创设情景，我的创新教学新产品也能培养写作兴趣，让枯燥的知识变得形象化。于是，我设计“创作学习之旅”让学生有机会应用知识，培养写作兴趣。我运用 *Thunkable* 作为一个平台，将学习内容、游戏、线上写作、线上评估和参考资料纳入其中。产品是以低成本制作，非常有实用和实际，可重复使用。这不但有效提高学生的写作兴趣，而且能够解决学生所面对的学习困难。

OBJEKTIF

1. 帮助学生理解记叙文和日记的写作技巧。
2. 创设情景，提高学生的学习动机。
3. 帮助学生将抽象性的资料形象化，激发学生对写作的兴趣。

ASPEK INOVASI

“创作学习之旅”为了解决学生在写作方面遇见的问题。其中包括：

1. 无法掌握各种体裁文章

文章体裁过于繁多，学生会混淆各种体裁的写作方法和格式，导致学生在写作常常说“不会写”、“没事情写”，间接导致学生的写作水平下降。

2. 对写作感到无趣

传统的写作教学过于死板无趣，让学生感到写作是一件非常痛苦的事情，无法享受写作“我手写我口”的乐趣。所以，学生会常常为了应付考试和课业而死记硬背一些作文。

“创作学习之旅”是运用 *Thunkable* 作为一个平台，将微软幻灯片软件，*CoSpaces*、部落格和面子书知识库纳入其中。里面包含学习内容、游戏、线上写作、线上评估和额外参考资料。



图一：“创作学习之旅”的封面和页面



图二：虚拟故事



图三：快速考一考



图四：知识库城



图五：创作小天地



图六：神奇寻宝记

KELEBIHAN INOVASI

通过学生对“创作学习之旅”的测试，结果显示学生的学习问题得以解决。学生通过寻宝游戏的方式认识和理解各种文章的体裁，在写作时更加有自信和能够以正确的格式写出各种文章。学生以有趣的游戏和创设情景方式学习写作，这不但能化“无趣”成“有趣”，且能让学生学以致用，将知识应用在“创作小天地”的平台上写作，抒发和表达情感。这样，写作无趣的学习问题能够得以解决，不会再感到写作是抽象、死板且无趣的任务。伟大的科学家爱因斯坦也曾说过：“兴趣是最好的老师。”一个人一旦对某事物有了浓厚的兴趣，就会主动去求知、去探索、去实践。可见，“创作学习之旅”不但能够提高学生的写作兴趣，且能间接提高写作能力。

KEJAYAAN INOVASI

“创作学习之旅”成功解决了学生所面对的学习问题，并且达致了各项目标，提高了学生的写作能力。另外，产品的设计是以低成本制作，非常实用和实际，可重复使用，能够减少师生的负担。在学习过程中，可减轻师生的情绪压力，不会感到写作是难熬且无趣的课目。

猜猜我是谁

黄婷婷

PISMP BC2 JUN 2017

简介

汉字是依形、音、义三者的关联形成的一套文字系统。某些汉字的形体相似，读音相近，但含义不同；某些则虽形体相似，但读音与形体完全不同。这些形体相近的汉字被称为形近字。形近字展现了汉字的独特，但同时也为华文教学领域带来了一些挑战。由于字形相近，小学生们，尤其是低年级学生在识字方面经常把字混淆，在书写上也时常出现错误。《猜猜我是谁》就是为了帮助学生们辨别形近字而创建的创新产品。这个产品涵盖了教学和游戏两个部分，它能让学​​生透过教学部分轻松学习形近字并且透过游戏培养学生学习形近字的兴趣以及提升他们对形近字的识记能力。

目标

《猜猜我是谁》的创建所要达致的目标是帮助二年级学生：

- i. 学会分辨形近字。
- ii. 识记形近字。

创新产品方面

《猜猜我是谁》的创建是为了帮助学生辨别形近字。这个产品涵盖了教学和游戏两个部分，让学生能够学习形近字，再通过游戏巩固他们所学习的。由于小学生的观察能力很低，他们经常疏忽了形近字在字形上的细微差别，如笔画、部首等。这个问题导致他们时常出现将形近字混淆的情况，他们在识字上容易把字认错也因而导致他们在发音和书写上的错误。

教学部分：《形近字海洋》

《形近字海洋》是产品中的教学部分。这个部分是以课件的形式呈现不同类别的形似字教学以供学生学习形近字。课件内包含所有形近字的解析、例子，有些教学内容更以字形的演变解析形近字以帮助学生掌握形近字。此外，大部分的教学内容也配上图片以作为辅助帮助学生轻松学习形似字。此课件主要通过形近字的对比让观察能力低

的小学生们能够直接发现形近字之间的不同之处，当中使用的语句精简易懂，符合小学生的识字程度。



图 1：不同类别的形似字



图 2：语句精简易懂及加以配图



图 3：对比点明形近字的不同之处

游戏部分：《识字鲨鱼》

《识字鲨鱼》是产品中的游戏部分。这个游戏是以海洋为主题，是一个鲨鱼捕捉海星并回答海星题目的游戏。游戏的设计主要是为了巩固学生在教学部分所学习的知识以及考察他们对形近字的辨别能力。此外，游戏的设计也是希望以边玩边回答问题的方式培养学生的学习兴趣，从而提升他们对形近字的识记能力。游戏的景物设计是围绕小学生的身心特点而设计，能为学生带来视觉效果。游戏当中也添加了音效以吸引学生，让学生在游戏中的提升对形近字的识别能力。此外，游戏中含有反馈功能，学生在回答问题后能及时给予他们反馈。



图 1：考察巩固



图 2：反馈功能

创新产品的优点

教学部分包含形近字的解析、例句等，所使用的语句精简易懂，当中更是包含图片作为辅助，小学生能够容易吸收，不必教师或是大人的陪读。另外，教学内容以字形对比以及字形的演变教导学生辨别形近字，这能让学生学会以这些方式自行辨别形近字。

这些教学内容教会了学生辨别形近字，让学生在课外时间能够自行学习形近字，这同时减轻教师的负担，节省课内教学时间，将精力投入在更重要、更难的教学上。

游戏的设计帮助学生轻松学习并且乐于学习。

创新产品的成效

学生们在使用此产品后在没有教师或是他人的辅助下能够自行分辨形近字。此产品能以最低成本的制作提升学生们对形近字的辨别能力，同时减轻教师的负担，把精力分布在重点和难点教学上。

华语王者

黄湘婷 Wong Xiang Ting

PISMP BC2 JUN 2017

简介

《华语王者》是一款根据三年级课本单元里指定词汇创新的学习应用程序。每一个单元都被分为“学”与“玩”两大部分。在“学”的部分里，学生将会通过虚拟现实（VR），卡通角色对话或自制影片认识并理解指定词语；在“玩”部分里，学生则可以通过我创新的游戏或网上考核应用程序来考察自己是否掌握所学的词语。各个单元里每个“学”与“玩”活动设计都有些许不同以激发学生的动力与兴趣。其中，虚拟现实完美创造出身临其境学习环境，提升学习效率。此外，为了考察与巩固，我采用的游戏法也考虑到玩不仅是小学生的天性，而且也是他们的学习形式的说法。

目标

这款创新产品《华语王者》，主要的目标是：

- 帮助学生认识各类词语并理解词义。
- 考察学生是否能准确地应用词语。
- 增加学生的词汇量，让学生不只停留在识记生字的水平，能在日常交际和文章书写中熟练运用各类词语。

问题提出

在第一次实习时，我负责教导三年级华文。在写话课时，我发现学生虽然有许多创意的想法，但却总是表达不出。这种障碍严重影响了学生在说话环节的参与度与积极性。自然而然，最终作品都不太理想。在观察了学生作品及对导师与学生的访谈后，我得出了学生在写话课表现不佳的原因正是因为词汇量有限，才会出现这种“话到嘴边说不出”的问题。

在我的进一步观察中，我还注意到少部分学生对于汉字的认识还停留在识记生字阶段，虽然能读对字音但却无法理解词义。教师若能有效地进行词语教学，这既能拓宽学生

的词汇量，为写作训练打下坚实的基础，又能提升学生的思想与审美。因此，要提升学生的写作能力就要归于根本重视词语教学，大量掌握词汇才是学生掌握一门语言的重要途径。

产品优点

这款创新产品《华语王者》的优点包括了：

- 帮助学生认识、理解并掌握各单元里的词汇，提升词汇量。
- 内涵多元化活动，能吸引学生注意力。

产品的成果

这款应用程序的实践效果不错，能够帮助学生随着课本单元认识并理解各类词语。考察活动也能够有效考察学生是否已经掌握词语。

《进入朵拉的冒险旅程》提高识字能力

容玉美

PISMP BC2 Jun 2017

SINOPSIS 概要

识字是低年级阶段最重要的一项技能。识字的基础若不够，它将会导致阅读和写作也有一定的困难。根据我在古晋三合兴小学的实习经验发现，识字教学是大部分教师面对的一项挑战。原因是对于现今 21 世纪的时代，传统授课模式，也就是老师讲，学生听，在识字教学策略这方面已经不受用了。低年级学生要识的字很多。若教师还是运用传统的方式授课，学生会因此对识字失去兴趣，觉得课堂十分枯燥沉闷。因为，低年级的学生注意力较短，不能长时间专心听老师讲课。另外，学生往往认为识字很困难，无法记牢生字。那是因为教师片面的讲解不能让学生真正明白汉字的形音义，而低年级学生是以形象具体的感知来理解一些事物。若学生一味地依靠死记硬背和抄写生字的方式学习生字，他们并不理解汉字形音义的运用。今天学，明天忘记的情况常常发生。基于以上分析，问题是出现在识字教学模式不适合低年级学生的学习模式、认知规律和性格特点。因此，识字教学的质量不能达到预想效果。我创设了《进入朵拉的冒险旅程》的一款软件游戏，打造一个游戏情景，让学生通过此平台提高识字兴趣，能轻松、快乐、有效地识字，让每一位学生都能参与动手动脑。我让三合兴的二年级学生使用这款识字游戏软件。收集到的数据显示学生对识字的兴趣有所提高。学生在使用的过程中很开心，同时也学习到巧用部首意义类推法来识记生字，减轻了识字负担。

OBJEKTIF 目标

《进入朵拉的冒险旅程》创设的目的是：

- i. 以游戏情景模式，融入识字理论和实践，让汉字形音义变得形象化，提高学生对汉字的理解和识记。
- ii. 游戏设定符合低年级学生认知规律，能激发学习兴趣，轻松地识字。
- iii. 提供一个识字平台，学生能通过玩自主建构知识，发挥想象和高思维能力。
- iv. 提高识字教学的质量。

ASPEK INOVASI 创新产品的要素

《进入朵拉的冒险旅程》创设的目的是为了解决学生识字方面出现的问题。他们经常面对的识字问题有：

对识字不感兴趣

学生不喜欢上识字课。识字课堂进行时，学生容易疲倦、打瞌睡、易分散注意力或不专心听课。传统的授课方式会令课堂沉闷。不变的识字教学策略会让学生对识字课堂失去兴趣。

难以在短时间内记牢生字

低年级学生要识的生字非常多。在一堂识字课里面，他们大约要识记十多个生字。对于低年级学生来说，要真正在一堂课里面记牢所有生字的形音

义是很困难的。低年级学生的感知是形象具体的。使用抄写生字和死记硬背的方式，学生根本不能记牢所有生字。

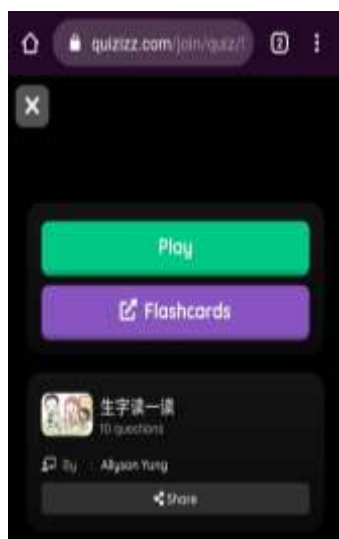
理解生字形音义

教师往往只是片面的讲解生字的形音义。低年级学生很难明白生字构造的理论。每个学生都有不同的生活经验，知识程度也不同。有些学生会明白老师的讲解，可是有些学生可能就一知半解了。

我创设的《进入朵拉的冒险旅程》总共有四个阶段。第一阶段，学生会通过小游戏来识记生字的形音义。游戏情景的创设可以提高学生的识字兴趣。在游戏当中，我融入了汉字的知识理论来进行识字教学。低年级学生有爱好玩乐、好奇心和好胜心强的性格特点，游戏识字更适合他们的“口味”。他们更喜欢动手动脑的活动。因此，识字在游戏的当下进行能提高学生的识字效率和兴趣。

第二阶段，学生需要进行测验。主要的目的是希望完成识字游戏教学后来验收他们的学习成果。第三阶段，学生可以通过观看视频来理解其他汉字的部首的规律，从而获得更多额外知识，达到自主学习建构知识的能力。第四阶段，学生和教师有一个平台来进行沟通。学生或教师都可以用发状态、留言的方式来提出问题或解答。交流的方式也就更有趣了。

另外，《进入朵拉的冒险旅程》中使用了大量的图片和声音来刺激他们的感官，就能给他们留下深刻的印象。记忆生字就会比较容易了。此外，《进入朵拉的冒险旅程》巧用部首类推法来识记生字，希望通过部首的意思来理解一组字的形音义，从中了解汉字的规律，提高识字能力。





KELEBIHAN INOVASI 优点

我以三合兴小学的二年级学生为研究对象，让他们来使用我制作的创新产品，并收集数据来检验产品的效果。根据收集到的数据显示，《进入朵拉的冒险旅程》的优点有很多。该产品推动了学生的识字动力，课堂气氛变得轻松愉快。教师应按照学生的学习风格有针对性地进行教学。低年级学生用色彩、声音和形象思维。产品运用了大量色彩鲜艳的图片，增加了视觉效果。“朵拉的冒险旅行”内的图片和“朵拉的黄金库”里的视频以丰富的图文信息调动多感官参与，引导学生直观地联系汉字形音义，减轻识字负担。因此，该产品的可行性是可激发识字兴趣，让爱好玩乐的低年级学生从游戏中识记生字。

除此之外，该产品达到了减轻识记汉字形音义的目标，提高识字效率。产品先以游戏形式进行生字形音义教学，让学生认识部首类推法的知识理论。然后以测验巩固学习成果。“朵拉的黄金库”内有其他部首类推法的资讯，增加了学生的堂外知识。最后以 Instagram 为平台让师生共享意见。21 世纪的学生有发动态的心理。学生用 Instagram 以创意的方式向老师提问，改变了以往问问题的枯燥，增强了趣味性。该产品内容组织和

设计循序渐进，符合学生认知规律。根据皮亚杰，尊重学生身心发展规律，教学应适应学生认知阶段发展。

KEJAYAAN INOVASI 成效

《进入朵拉的冒险旅程》的设计符合学生心理特征。识字教学融入了游戏，学生会喜欢，从而提高识字效率。这样一来，学生会对识字课堂改观，并且再次爱上识字课。三合兴二年级的学生在使用此产品时都玩得很轻松愉快。识字的负担也慢慢地消除了。

另外，学生操作起来也很简单，非常适合低年级的学生使用。识字过程创意有趣，但是制作的成本低，无需花费，只需下载软件使用。

“一字千金”解决识字问题
王蔼琳

PISMP BC2 JUN 2017

简介

识字是阅读和写作的基础，因此识字教学是低年级语文教学的重点（栾春丽，2018）。在刚刚接触汉字时，学生对识字是有很浓的兴趣，但随着汉字数量的逐渐增多以及识字难度的增加，他们的注意力容易分散，对识字的兴趣也逐渐降低，慢慢走地向下坡。再加上识字课教学方式过于单一，导致课堂上的教学内容枯燥无趣，学生学习起来也兴趣不高。这样大大降低学生识字的效率，导致学生无法增加识字量，在阅读和写作方面都会面临很大的困难。

此外，学生也容易忘记学过的字，当要用到时，常常会写错或用别字代替（魏发兴，2017）。当学生学了生字却没有有效的巩固时，学生就会很容易忘记所学过的字。就算再有趣的教学法，若没有及时巩固，学生记得生字词只是短暂地。

因此，我为一年级学生设计了一款名为“一字千金”的识字应用程序来解决以上问题。

目标

“一字千金”的产生目的是为了：

- i. 激发学生学习汉字的兴趣。
- ii. 提高学生的识字效率。
- iii. 巩固学生所学的生字词。

创新的方向

“一字千金”是为了解决一年级学生在识字方面的问题：

无法激发学习兴趣

传统的教与学不但无法激发学生学习的欲望还会消除学生对学习生字的兴趣。兴趣是学习的好老师，唯有激发学生的兴趣才能有效提高学生学习生字词的效率。

注意力容易分散

低年级学生的性格及心理特点牵制着他们的注意力。小学低学段的学生智力还在不断地健全中，他们性格活泼、好动，自制力比较弱，注意力不能够持久，易受外界其他事物的影响。一堂识字课大概要学 10-15 个生字词，低年级学生对识字的兴趣会逐渐降低，再加上识字课教学方式过于单一乏闷，学生的注意力就很容易分散。这样会大大降低学生识字效率，导致学生无法为阅读和写作打下良好基础。

容易忘记识过得字

教师若不加以巩固生字词，学生就很容易忘掉所学过的生字词，导致学生的生字存储量不足。识字作为阅读和写作的基础，学生识字量不足就会影响阅读和写作。

创新的优点

在两次测试后，学生都得到很好的识字学习效果。“一字千金”并不是一个单一学习的创新应用程序，里面可分成三个部分，分别是学习，游戏和考察。通过科技来学习生字，也能通过不同游戏闯过方式来巩固生字词和计时答题来复习生字词。因此，“一字千金”是一款有趣且多样化的创新应用程序并激发学生的学习兴趣从而提高学生识字效率和巩固所学过的生字词。

多样化且有趣的学习方式不容易让学生感到乏味而无法集中注意力。“一字千金”以不同的闯过游戏来巩固字音字形字义不，学生不但能融入游戏更能集中他们注意力去闯过。

此外，“一字千金”内的计时答题是为了考察学生能掌握一个单元生字词的数量。这个考察环节不止计时也计分，让学生知道还没掌握生字词。这样就能让学生不容易忘记一个单元内学过的生字词。

创新的成功

“一字千金”是一款有趣且多样化的程序，并成功解决学生识字问题和提高了学生识字效率。这是一款低成本的创新应用程序，使用“一字千金”可以让学生跟进电子科技的同时又能有效得学习生字词，而教师也不用再烦恼识字教学太过单一乏味。教师也能通过创新应用程序内的闯过游戏来集中学生的注意力。不但如此，教师也能考察学生的学习程度从而反思不足之处。

“一字千金”创新应用程序计划可以为识字问题解决方案。

“一”和“不”的航海之旅

黄楷心

PISMP BC2 JUN 2017

简介

汉语拼音一直是小学生低年级这个阶段教学的重难点，其中“一”和“不”的音变也属于小学课程纲要里的项目之一（陆永全，2014）。《课程标准》特别在语文基础知识这块模块里提出，要求学生掌握基本的语音知识，能正确读出“一”“不”的变调，在说话和朗读时，做到语音标准。在汉语拼音的学习中，“一”“不”的变调偏误现象主要集中在低年级学习阶段，其原因是受到成长环境和认知发展水平的制约（周力，2015）。此外，教师单一和强调死记硬背的传统教学方式，也是造成学生无法掌握语音要领的原因之一（廖应芬，2016）。根据杨秀芬（2013）的说法，大部分小学生缺乏学习语音的兴趣，对学习内容感到难以掌握，因此造成学习过程中存在很多知识的漏洞。有鉴于此，我特制作出“一”和“不”的航海之旅数码产品来帮助改善学生对于“一”和“不”的音变。应用程序通过三大方面，即“学”、“考”和“玩”提供了全方位有关于“一”“不”变调的课程信息。其中不仅提供教学视频，还内置了游戏帮助巩固学习知识，以多媒体方式提供有效的课程信息。学生也能通过考查设置来检测自己掌握的程度，并通过内置的反馈的功能，给予任何的意见和需求，很好的体现以学生为教学中心的教学要求。

目标

制作“一”和“不”的航海之旅的目标在于：

- i. 帮助改善教师的传统教学，最大限度地吸引学生的学习兴趣，提高汉语拼音教学水平。

- ii. 教师能将此数码产品为教学辅助工具，改善教学方式，使语音教学课堂变得更加活泼。此数码产品不仅是一种教学应用，帮助教师“教”，更是一种学习应用，提供学生“学”。
- iii. 此移动应用程序能满足个性化教育的需求，使学生能随时随地获取学习内容，通过自主学习轻松掌握语音知识，以达致课程学习标准。

期望

结合实际教学经验，我发现学生在针对“一”和“不”的发音时常常倾向于不变调，或者变调规则混用，即将所有的“一”都发成阴平，所有的“不”都发成去声。部分学生虽有变调的意识，但在发音时却变调不到位，听起来甚是别扭。蒋菁云（2014）在其行动研究中也指出学生在尚未能很好地掌握汉语声调，便要面对复杂的变调，出现偏误是不可避免的。不仅如此，教师单一且无聊死板的教学方式也是造成学生不爱学习汉语拼音的原因之一。针对三年级在汉语拼音“一”和“不”变调偏误现象，我特制作出一项教学数码新产品——“一”和“不”的航海之旅，期望通过此应用程序成为教师教学上的辅助工具并能帮助学生轻松掌握“一”和“不”变调的语言规则。





优点

我的教学应用程序最大的优点是创造一个快乐的学习空间，成功激发学生的学习兴趣。正如吴晓凌、钟敏（2017）所说这种教学方式相对于传统的教学方式新颖有趣，因此可以激发学生们的学习兴趣。此外，通过多样化的考察和巩固方式，也很有效的调动学生学习的积极性和上课的参与度（张崇明、张玉，2018）。此教学应用程序也培养了学生自主学习的习惯，让学习可以随时随地进行。学习应用程序极大的丰富了学生的学习方式和手段，使学生们的学习更加个性化，也更加的有效。（李荣杰，熊靓男，何德鹏，2018）。简言

之，此教学应用程序不仅能帮助改善教师的“教”也能很好的帮助学生“学”，因为“一”和“不”的航海之旅教学程序能满足个性化教育的需求，让学生随时随地获取学习内容，也是一种很好的教学辅助工具，提高教师汉语拼音教学的水平，改善死板单一的教学方式，最大限度地吸引学生的学习兴趣，使语音教学课堂变得更加活泼。

成就

这项数码教学产品的研发和实践很有效的解决汉语拼音教学中“一”“不”变调的语音问题。这项教学应用不仅功能全面，使用便捷且操作简。因此它确实能很有效的帮助改善教师的教学方式，提升教学的趣味性和有效性，并且能激发学生学习汉语拼音的兴趣，以有趣的方式让学生轻松掌握“一”“不”变调的规则和要领。此外，此数码产品全程设计是通过网络上所提供的免费教学软件来设计，无需花费任何的研发经费和成本。在创新数码产品的商业宣传策略中，我通过最经济实惠的方式，即使用时下使用率最高的社交网络平台如面子书、INSTAGRAM、WHATSAPP 和电子邮件，来宣传和推广我所创造的产品。这些现有的网络资源，让我通过这些平台寻找所需的使用者并在短时间内得到反馈。