

《撞脸兄弟》帮助学生辨清形似字

夏韵忆

PISMP BC1 JUN 2017

简介

清代著名文学家王筠（1985）提出的“蒙养之时，识字为先”。要发展其他语言技能，就得先掌握识字技能。识字本身是枯燥的，而对于枯燥的事物，人们的情绪总是比较消极和被动。因此，《撞脸兄弟》数码产品作为趣味的学习平台共有五组形似字和一组总考查，以游戏希望通过数码产品内的游戏帮助华小三年级学生辨清形似字。这项产品内的每组形似字教学都包括学一学、玩一玩、考一考、通行证和想一想环节。

目标

运用数码产品的游戏帮助三年级学生辨清形似字。

创意方面

马来西亚语文课程标准（2017）和王立刚（2018）都提到教师应重视指导学生辨识字形相似、读音相近或其他容易出现混淆的字，提高识字教学质量与效率。这是因为传统的汉字教学多为读音、释义及反复抄写让学生对汉字的感知苍白而无力。尤其是对于形似字的教学，机械的复述和机械的“刺激—反应”教学导致学习效果差（蔡韩燕&何向阳，2019）。实习期间，我发现学生遇到形似字时，往往没仔细看或想清楚就动笔写，因此对字形的记忆不那么精准。在进行阅读教学时，学生可以很快地掌握新的生字，有一定的识字的能力，但是无法联系字形和字义，辨清形似字。除此，以活动卷为巩固活动时，大部分学生很难专心，如会做其他活动、打扰其他同学、试图吸引其他同学等行为；在玩游戏时，学生则积极参与活动。

在理解学生的需要后，我运用数码产品为学生创设生动有趣的识字情景，激发学生多种感官参与识字活动。这能让学生在轻松愉快的氛围中学习汉字，联系汉字的形音义以达到辨清形似字的教学目标。

此产品创意如下：

1. 形象互动：

通过 Thinkable 并结合了虚拟现实 Virtual reality (VR) 和几种主题性趣味游戏，为学生提供更有趣的学习环境，帮助三年级学生辨清形似字。在动画、游戏和故事中习得每个汉字的字义。在顺口溜和造句环节可以与教师互动和其他使用者交换意见。

2. 活学活用：

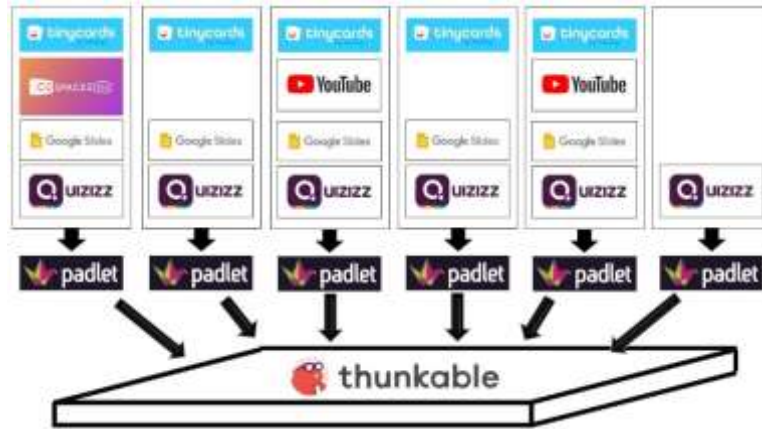
根据张莉（2017），巩固认字最好的方法是复现。当堂和认字之后的两三天之内进行复习巩固尤为重要。因此，通过组词，全方位理解和语用汉字让学生不断操练，巩固知识。

3. 五大主题：

这包括“莫”堡里的故事、环游世界、杰克迷路了、二十四节气和砂拉越寻幽探秘之处。

4. 识字游戏不单单是识字：

孩子们在形似字一和形似字三通过有趣故事推进故事发展，强化记忆；在形似字二通过环游世界，认识各个国家，培养全球公民意识；在形似字四可以认识二十四节气，传扬中华文化；在形似字五可以认识砂拉越国家公园，培养爱国精神及学习爱护环境。



图一：产品架构



图二：学一学环节内容架构



图三：VR内容架构

产品优点

第一，《撞脸兄弟》符合廖美红&伦怡（2016）提到的人本主义理论。人本主义理论说明了教师的任务是为学生提供各种学习的资源，倡导以学生为中心的意义学习，从一定

程度上说明了创设情境的重要性。例如，通过《撞脸兄弟》内 Cospaces 里的 VR 创设情景，更是能让学生在学的过程中展现自我。

第二，《撞脸兄弟》解决了信息化教学的时空限制。师生可以利用信息技术随时随地使用电脑和智能手机等设备进行 4A 模式（Anyone, Anytime, Anywhere, Any device）的教与学，符合杨孝堂（2011）提到的泛在学习理论。《撞脸兄弟》扩展了应用场景，例如学生可以使用产品内的“学一学”为课前预习，“练一练”为课后复习，以及“想一想”为翻转课堂实践。

创新优势

为了得知产品是否能帮助学生辨清形似字，我引用 Lee & Cherner（2015）的评价表编制评量《撞脸兄弟》数码产品的反馈表，让使用者即学校教师、补习中心教师、父母和学生等对《撞脸兄弟》数码产品的各方面进行评分。

数据（图四）分析表明：

A. 评估者给予 90% 的产品优点包括了：

1. 产品内容完整
2. 产品内图片选用非常有吸引力
3. 产品能帮助辨清形似字

B. 评估者给予 80% 的产品优点包括了：

1. 产品内的指示清楚
2. 产品内的活动游戏十分有趣

C. 评估者给予 70% 的产品优点包括了：

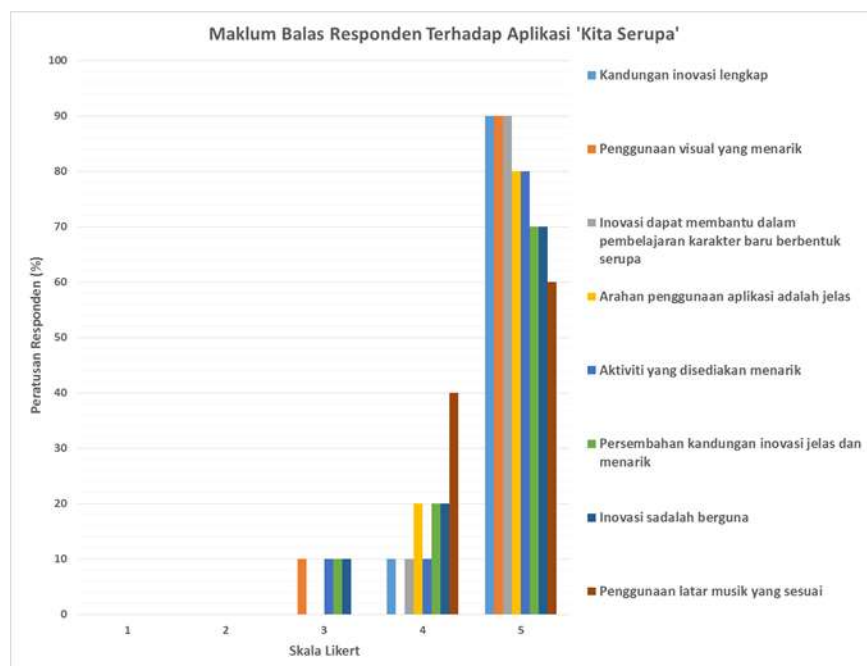
1. 产品的呈现方式很清晰，整体设计也很出色
2. 产品非常有价值

D. 评估者给予 60% 的产品优点包括了：

1. 产品内音乐选用合适

根据以上数据分析，可以断定《撞脸兄弟》数码产品是一款符合儿童心理发展，能丰富学生实际动手操作的能力和知识的发展，训练学生的思考、记忆力、判断力等功能的数码产品。这让学生动手体验，又可以动脑吸收知识，达到辨清形似字的目标，与张益勤，苏岱仑和林佑珊（2015）；李丽华（2019）和蔡文荣（2007）的研究相符。

Rachelle Dene Poth（2019）提出的数码创新产品不仅能提高学生自主学习的能力，也是提高教学质量和效率的重要途径，为翻转课堂教学提供了一个平台化解决方案。教师可以通过《撞脸兄弟》为学生提供文档、图片、音频、视频、附件等存贮服务，具有简单易用、安全可靠、灵活易扩展和费用低等特点。例如，教师在考查学生的环节以 Padlet 发布与批阅作业和 Quizizz 发布测验，直接瞄准“出题，作答，批阅”三个步骤，操作简单易用，大幅降低师生学习工具的成本。



图四：《撞脸兄弟》使用者反馈数据分析图表

参考资料

Kementerian Pendidikan Malaysia. (2017). *Kurikulum Standard Sekolah Rendah: Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Bahasa Cina Tahun 3*. Kuala Lumpur: Pusat Perkembangan Kurikulum.

Lee, C-Y. & Cherner, T. S. (2015). A comprehensive evaluation rubric for assessing instructional apps. *Journal of Information Technology Education Research*, 14, 21-53. Retrieved from <http://www.jite.org/documents/Vol14/JITEV14ResearchP021-053Yuan0700.pdf>

Rachelle Dene Poth. (2019, September 10). *Using Technology To Help Students Lead Their Own Learning*. Retrieved from <https://www.teachthought.com/pedagogy/using-technology-help-students-lead-learning/>

蔡韩燕&何向阳。(2019)。形似字学习游戏的设计与实现。《中国教育信息化·基础教育》，2019(11)。文章编号：1673-8454(2019)22-0089-04。

蔡文荣。(2007)。《活化教学的锦囊妙计(第二版)》。台北市：学富。

李丽华。(2019)。让学生乐于英语学习的策略探寻。《课程教育论文》。文章编号：2095-3089(2019)14-0-01。摘自 <http://www.scicat.cn/p/20190710/2602758.html>

廖美红&伦怡。(2016)。互联网+慕课在计算机基础课程教学改革中的应用。北京：Beijing Book Co. Inc. 摘自：
<https://books.google.com.my/books?id=sB61DwAAQBAJ&pg=PT216&lpg=PT216>

王筠。(1985)。教童子法。北京：中华书局，1-10。

王立刚。(2018)。中国传统识字教学的历史流变与现代启示。厦门大学学报哲学社会科学版，2018（4），89。

杨孝堂。(2011)。泛在学习：理论、模式与资源。中国远程教育，2011（6），69-73。
文章编号：1009 — 458x（2011）06 — 0069 — 05。摘自
<http://www.etc.edu.cn/public/pages/reference-chinese/36.pdf>

张莉。(2017)。低年级趣味识字教学策略。摘自
http://www.360doc.com/content/17/0709/14/28704984_670049722.shtml

张益勤，苏岱仑&林佑珊。(2015，7月1日)。学习30选多元能力玩中学。亲子天下杂志，69。摘自 <https://www.parenting.com.tw/article/50678> 87

KEJAYAAN INOVASI

Inovasi ini telah memperoleh kejayaan-kejayaan seperti berikut: Anugerah Perak Pertandingan Mind Inovasi Institut Pendidikan Guru, Peringkat Kebangsaan 2020