

國立台東大學幼兒教育學系碩士班
碩士論文

指導教授：簡淑真 博士



幼兒『玩』文字~~
幼兒在中文識字教學活動的學習歷程

研究生：洪木蘭 撰

中華民國九十六年八月

博碩士論文授權書

本授權書所授權之論文為本人在 國立台東大學 幼兒教育學系碩士班

九十六 學年度第 _____ 學期取得 _____ 碩 士學位之論文。

論文名稱：幼兒『玩』文字~~幼兒在中文識字教學活動的學習歷程

本人具有著作財產權之論文全文資料，授予下列單位：

同意	不同意	單 位
☒	☐	國家圖書館
☒	☐	本人畢業學校圖書館

得不限地域、時間與次數以微縮、光碟或其他各種數位化方式重製後散布發行或上載網站，藉由網路傳輸，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

本論文為本人向經濟部智慧財產局申請專利(未申請者本條款請不予理會)的附件之一，申請文號為：_____，請將全文資料延後半年再公開。

公開時程

立即公開	一年後公開	二年後公開	三年後公開
√			

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與不同意之欄位若未鉤選，本人同意視同授權。

指導教授姓名： 簡淑真 (親筆簽名)

研究生簽名：洪木蘭 (親筆正楷)

學 號：3193029 (務必填寫)

日期：中華民國 96 年 8 月 23 日

- 1.本授權書 (得自 <http://www.lib.nttu.edu.tw/theses/> 下載) 請以黑筆撰寫並影印裝訂於書名頁之次頁。
2.依據 91 學年度第一學期一次教務會議決議:研究生畢業論文「至少需授權學校圖書館數位化, 並至遲於三年後上載網路供各界使用及校內瀏覽。」
- 授權書版本:2005/06/09

授權書版本:2005/06/09

國立台東大學

學位論文考試委員審定書

系所別：幼兒教育學系碩士班

本班 洪木蘭 君

所提之論文 幼兒『玩』文字~~

幼兒在中文識字教學活動的學習歷程

業經本委員會通過合於 ☒ 碩士學位論文 條件
☐ 博士學位論文

論文學位考試委員會： 林育娟
(學位考試委員會主席)

陳淑芳

簡淑真

(指導教授)

論文學位考試日期：96年8月16日

國立台東大學

謝 誌

感謝曾經鼓勵我考研究所的每一個人，
因為準備考試期間有你們的支持與鼓勵，
讓我有機會來到美麗的後山求學。

論文的完成首先感謝我的三位恩師，
指導教授簡淑真博士，
不厭其煩的指導與督促，並詳加指正。
兩位口試委員幼教系的淑芳主任，
台灣師範大學人類發展學系的育璋主任，
於百忙之餘，悉心審閱，提供許多寶貴意見與見解，
在此致上最誠摯的感謝。

研究所課程學習與獲得，
感謝師丈曾世杰博士、宗文老師、懷芬老師、東鐘老師、慧娟老師
教誨與啓迪。

謝謝同門的師姊妹~~惠蘭、惠瑩，
以及同甘共苦、挑燈夜讀的好姊妹~~藝芬、英春、淑菁
勉勵與協助，
讓我在美麗的後山
留下美好的讀書回憶！

謝謝我的最佳工作夥伴~~蔚秀、世儀、碧惠，
包容我四年暑假求學的辛勞
以及研究期間對我的協助與支持。

謝謝北師的好友~~翠華

士商的好友~~慧玲

始終對我友情的關懷。

謝謝我的先生和兩個可愛的女兒，

因為你們的獨立自主，

讓我在台東可以專心唸書。

更感謝我的媽媽和哥哥~~

從小對我的期望和鼓勵。

感謝所有關心我的朋友，

我終於順利的完成碩士班的學業與論文。



幼兒『玩』文字

~幼兒在中文識字教學活動的學習歷程

洪木蘭

國立台東大學幼兒教育學系碩士班

摘 要

教學是一種循環的歷程，從教學計畫到教學互動的過程、以及教學後的省思，這樣不斷的反省過程才能成為下一次教學活動的回饋，教學才會有進步。本研究旨在探討幼兒在遊戲式中文識字教學活動的學習歷程表現？以及影響教師並企圖去探索教學決定、教學省思為何。本研究採用行動研究法，在一整學年的研究中，所收集的資料包括正式與非正式的家長訪談紀錄、教學日誌、幼兒學習觀察紀錄表以及學校相關文件的蒐集等。研究結果簡述如下：

- 一、 遊戲式中文識字教學活動的行動歷程中，幼兒的學習採用各種團體遊戲進行，不斷加強幼兒的學習興趣和中文識字能力發展。
- 二、 識字能力不同的幼兒，在中文識字教學活動過程中不同的學習表現。
- 三、 幼兒知道文字在生活上的運用、學會討論圖畫書內容、將文字帶進幼稚園的各種學習活動。

除上述研究結果加以討論外，並提出若干在幼稚園教學課程與未來進一步研究的建議。

關鍵字：遊戲、識字教學、幼兒閱讀



Children play with Words

Children's Learning Process in Character

Recognition Teaching Activities

Mu-lan Hung
Department of Early Childhood Education,
National Taitung University

Abstraction

Teaching is a process of circulation which starts from planning of teaching to the interactions during teaching and eventually ends with the reflections after the entire course. It is continuous progress of reflection that contributes to the teaching activity afterward and results in the progress of teaching. This study aims at children's performance in the learning course of character recognition in the form of game; as well as factors which affect the teacher's decision on teaching and reflections. This study applies the concept of action research. During the on-year course of research, data collected includes a) either formal or informal record of interview with parents, b) teaching journal, c) observation chart of children's learning and d) related document from school authority. This research reaches conclusions as follow:

- I. During the action process of character recognition in form of game, children learn by various group activities which constantly enforce the learning interests of children and the development of the ability of character recognition.
- II. Children with different levels of ability of character recognition react differently in the teaching activity of character recognition.
- III. Children is able to apply character or vocabulary in real life situation, discuss the content in the picture book, bring the character and

vocabulary into various learning activities in kindergarten.

Besides the research result mentioned above, several suggestions on kindergarten curriculum and further studies are provided in this research.

Keywords: Game, Teaching of Character Recognition, Children Reading



目 次

第一章 緒論.....	11
第一節 研究動機.....	11
第二節 研究目的.....	14
第三節 名詞釋義.....	14
第四節 研究範圍與限制.....	15
第二章 文獻探討.....	17
第一節 幼兒遊戲理論.....	17
第二節 閱讀識字相關理論.....	22
第三節 中文識字能力.....	28
第三章 研究方法.....	35
第一節 研究架構.....	35
第二節 研究現場.....	40
第三節 研究參與者.....	43
第四節 教學活動設計.....	48
第五節 研究資料蒐集與整理分析.....	54
第四章 研究結果與討論.....	57
第一節 幼兒在行動歷程第一階段的學習表現.....	57
第二節 幼兒在行動歷程第二階段的學習表現.....	66
第三節 幼兒在行動歷程第三階段的學習表現.....	74
第四節 識字能力不同的幼兒，在中文識字教學活動過程的學習表現.....	83
第五節 遊戲式中文識字教學活動後對幼兒的影響.....	89
第五章 結論與建議.....	95
第一節 結論.....	95

第二節 研究反思	97
第三節 研究建議	99
參考書目	101
一、中文部分	101
二、英文部分	107
附錄一 教學行事曆	107
附錄二 教育部幼兒二百字中文量表	111
附件三 家長同意書	112
附件四 教學活動設計	113
附錄五 語文學習單	131



表 次

表 3- 1 臺北市●●國小附設幼稚園九十五學年度園舍位置平面圖暨面積現況.....	42
表 3-3- 1 幼兒家長教育程度統計表.....	45
表 3-3- 2 幼兒家長職業統計表.....	45
表 3-3- 3 大三班幼兒語文學習起始點.....	46
表 4- 1 行動歷程第一階段教學活動檢討表	63
表 4- 2 行動歷程第二階段教學活動檢討表	71
表 4- 3 行動歷程第三階段教學活動檢討表	80



圖 次

圖 2- 1 閱讀歷程圖	22
圖 2- 2 Gagne的閱讀歷程模式	24
圖 2- 3 閱讀歷程與成分模式	24
圖 2- 4 閱讀互動模式圖	27
圖 3- 1 研究流程圖	36
圖 3- 2 大三班教室位置圖	41



第一章 緒論

遊戲就如同潛藏的金礦，它可以提升讀寫能力。首先，它提供許多線索幫助整理出不同層面的書面語言。例如：遊戲可以幫助孩子明白一個不熟悉的標誌的意義、如何使用一張名單、一張地圖的用途或者一句話的意思。孩子遊戲的內容經常是他們所熟悉的，因此遊戲通常提供有意義的脈絡讓孩子建構新知識及讓教師提升這個建構。

Grethen Owodki 〈1993〉
〈引自謝夢岑等譯，2006〉

第一節 研究動機

閱讀是學習的一切基礎，讀寫啟蒙教育和成功的閱讀計畫，確實影響著幼兒的心智發展。從幼兒教育階段養成良好的閱讀習慣，將有助於日後的學習。及早進行正確的閱讀，更有助於腦力的開發、語言的發展，啟發個體想像力、增進創造力〈曾志朗，民 90〉。

閱讀是一個複雜的歷程，包含識字〈word recognition〉和理解〈comprehension〉兩個主要成份，而識字能力又是閱讀理解的基礎，在閱讀過程中扮演關鍵性的角色，最適用於說明兒童的閱讀行為〈Kamhi & Catts, 1991〉。綜合許多相關研究之後，即指出識字是兒童閱讀發展早期階段最具決定性的關鍵因素。如果缺乏識字的能力或者識字有困難者，往後的閱讀、學習都將受到影響。在閱讀時，學習者可能因此浪費很多時間，以致無法進行有效的學習或影響學習的成就〈方金雅，民 85；吳宜真，民 86；陳慶順，民 89；湯平治，民 90〉。

在幼稚園教學活動裡，字彙〈vocabulary〉和概念〈concept〉的發展扮演著重要的角色，字彙和概念的發展可以幫助幼兒在以後能夠理解更複雜的書本內容；因此，字彙和概念的發展、個人經驗及書本知識，以及擴展對話的能力形成了幼兒能夠成功的學習讀寫能力的重要基礎〈Hargrave & Senechal, 2000；Schickedanz et al, 2001〉。這些活動像是自然生活上的一部分時，幼兒每天透過遊戲活動的接觸

學習，可以有效學習更多有關文字的功能。

幼兒玩遊戲是不學而能，天經地義的事，遊戲對幼兒的發展及統整的重要性在聯合國聲明中被明文強調：「遊戲乃是世界性且不可被剝奪的兒童權利。」人類學家 Schwartzman (1978) 認為遊戲具有傳遞文化的功能，幼兒透過遊戲，將可以學習到社會角色、規則以及價值 (潘慧玲, 1991)。識字必須來自幼兒自發的興趣，且必須用遊戲學習的型態，及避免幼兒視覺功能與小肌肉發展未臻成熟的個別差異，不以「寫字」為鵠的，界定以「識字」為學習焦點。通常五歲幼兒就會分辨、學習每個國字的準確發音。對於同音字的意義提出疑問，例如：「夏天」→「下」雨天，「瞎」子→「蝦」子，「簡」單→「剪」刀等等。幼兒能將語音、字及語意聯結為一整體，就完成學習文字的第一步，亦是關鍵的一步。

研究者在 2005 年 7 月份參加『弱勢兒童早期閱讀教育研習』，聽到邱上真老師和曾世杰老師的演說後，讓我對『幼兒中文識字教學』產生共鳴。邱老師從各種層面介紹閱讀的科學實徵研究，從文字、動畫、歌聲談起。邱老師大力推薦許多學習網站、透過對話式繪本如何進行有系列的教學認字、詞彙教學—圖文配對、字型練習、處理注音符號問題等。曾老師分享弱勢兒童早期閱讀教育，以特殊教育的學術背景和經驗分享識字教學的經驗、讓我產生感動的心，原來識字教學可以如此生動、活潑、生活化、趣味化。可運用幼兒繪本的文字用更簡單明白的語言方式表達出來；並且將一些簡單歌謠改編讓幼兒認識國字，並與幼兒的生活經驗相結合，讓我對閱讀教學產生新的理念。

雖然我國教育部現行幼稚園標準課程標準，將課程分為健康、遊戲、音樂、工作、語文、常識等六個學習領域，其中語文領域包括口說語言和書面語言，書面語言只有閱讀，並未列入書寫識字部分 (教育部，民 76)。同樣使用繁體中文文字的香港地區華人，即開始學習中文字教學活動 (何志恆、廖佩莉、劉社堯，2002)。在國內、幼稚園中正式教幼兒寫字或注音符號的情形仍相當普遍 (黃意舒、王珮玲，1990)。未教寫字或者識字的幼稚園中、教學活動設計以及學習環境佈置，多提供幼兒許多文字刺激。

我個人十六年的幼稚園教學經驗中，從沒嘗試讓班級中的幼兒認識字彙。多年教學經驗中，除了我自己的觀察和發現，多數幼稚園老師也普遍發現一些學習的現象。「語文區」幼兒參與度不高，反觀「娃娃家」、「益智區」、「積木區」等，往往是幼兒的最喜歡的學習區活動。最主要原因是幼兒覺得語文區不夠好玩！不夠有趣。我從另一個層面思考，發現幼兒本身識字量較多者，參與度較高。常常在自由活動時間會主動閱讀幼兒繪本。假若幼兒的識字量太少，對於語文區參與度不高；幼兒的表點往往是無奈的參與學習或者隨意翻閱繪本，根本無法體會閱讀的樂趣。基於以上原因，促使我想進一步探討將遊戲方式融入中文識字教學活動，提升幼兒的識字量逐漸養成喜歡閱讀為目的。因此在教學活動設計上，採用各種遊戲方式、融入維高斯基和皮亞傑的觀點，幼兒語言的發展歷程、幼兒生活經驗、符合以幼兒為本位的教學方式，提升幼兒中文識字能力為此研究目的。並希望藉由研究結果，作為日後幼稚園進行中文識字教學活動的參考依據。



第二節 研究目的

本研究主要的目的在進行「遊戲式中文識字教學活動」在幼稚園教學的可行性，以及研究者在中文識字教學歷程的反思。其研究目的如下：

- 一、探討幼兒在遊戲式中文識字教學活動的學習歷程。
- 二、探討識字能力不同的幼兒，在中文識字教學活動過程的學習表現。
- 三、探討遊戲式中文識字教學活動後對幼兒的影響。

第三節 名詞釋義

一、幼兒

就兒童發展而言，除了胎兒、嬰兒與嬰幼兒之外，幼兒一般是指學齡前的孩子。本研究所指的幼兒，是指滿五足歲就讀大班的學齡前幼兒。

二、中文識字能力

本研究中考慮幼兒身心發展之原則，對於中文識字能力僅限於文字符號辨識的能力。本研究中受試幼兒在「教育部幼兒常見二百字中文量表」評量中可以正確唸出讀音即算「識字」成功。各項測驗得分越高表示中文識字能力越佳。

三、遊戲式中文識字教學活動

利用玩文字遊戲的方法，指導學生認識中文文字，提供學生識字興趣及增進識字練習〈胡永崇，2005〉。本研究的遊戲式中文教學活動，依照幼兒身心發展、遊戲行為發展為原則；採用遊戲競賽、分組遊戲、扮演遊戲等方式帶領幼兒從遊戲中學習辨認國字。

第四節 研究範圍與限制

本節將指出研究的範圍，並提出本研究在研究對象、時間和方法上的限制：

一、研究範圍

〈一〉研究對象

本研究的研究對象係以就讀台北市●●區●●國民小學附設幼稚園融合班幼兒〈滿五足歲〉為主要研究對象。

〈二〉研究內容

就研究內容而言，本研究主要探討幼稚園大班幼兒在接受「遊戲式中文識字教學活動」，幼兒在學習過程中的表現、中文識字能力發展；幼稚園老師的教學循環歷程的反思。

〈三〉研究方法

本研究採行動研究，以「教育部幼兒常見二百字中文量表」和「修訂畢保德圖畫詞彙測驗」為輔施測幼兒識字能力之發展。蒐集教學過程中幼兒的學習紀錄、研究者的教學省思、協同教師的教學討論紀錄、家長深入訪談和回饋單等資料，作為質性資料分析之依據。

二、研究限制

〈一〉就研究對象而言

因為研究者服務的學校屬於台北市新興商業計畫區的幼稚園，主要對象為滿五足歲大班融合班，由於不同的班級有不同的教學脈絡，因此本研究的結果不能推論到其他幼稚園的教學情境。

〈二〉就研究方法而言

行動研究雖然是解決實務問題最有效的方式，仍有施行上的限制，如研究者在研究中身兼教師、活動參與者及研究觀察者的多重角色、又得處理班級事務，有時無法即時對於當下的問題與過程做詳盡的記錄，採用錄音的方式，記錄每次教學進行之情形，以彌補人力上的不足，作為研究者事後反省教學過程，尋找解決之道。但有些幼兒的表現或對話，無法即時作詳盡的記錄，有時礙於錄音品質不佳，在研究紀錄上可能造成限制而無法具體呈現問題的真實面，故此為本研究的一大限制。



第二章 文獻探討

本研究文獻探討共分成三節，第一節幼兒遊戲理論，第二節閱讀識字相關理論，第三節中文識字能力。

第一節 幼兒遊戲理論

在遊戲中，孩子會有超齡的表現，會超越他的平日行為；在遊戲中，孩子似乎已經長大了。如同在聚焦的放大鏡內，遊戲包含全部的發展趨勢在一個凝結的形式；在遊戲中，孩子好像嘗試超越他正常的行為水準。

L. cv Vygotsky 〈1966〉

〈引自鄭舒丹譯，2006〉

幼兒在幼稚園中最常進行的活動就是遊戲，對於幼兒而言，遊戲即是學習、遊戲就是他們整合學習過程中的力量，幼兒是透過遊戲中學習與成長。本節探討遊戲的定義、幼兒團體遊戲、遊戲與語言發展相關理論。

一、遊戲的定義

遊戲的定義，範圍可從蒙特梭利的觀點—「遊戲是孩子的工作。」、杜威的觀點—「遊戲是我們陶醉在正在做的事情；而工作是在我們陶醉在完成事情的時候。」關於遊戲，從佛洛伊德主張遊戲提供驗證的機會和控制情感的論點、皮亞傑主張遊戲使孩子能以符號代替現實〈Frost,Wortham, & Reifel,2001〉觀點，維高斯基主張遊戲非常具有價值，在遊戲時，孩子必須遵從遊戲的規則和假扮的角色，能使孩子趨近於最近發展區的邊緣，並且提供學習控制衝動行為機會；接下來，只要成人引導孩子，保持這樣進步是很可能發生的。因此維高斯基重視遊戲的價值，他認為遊戲鼓勵孩子以假裝的物體來替代真實物，幫助孩子把想法與具體的物體分開。

〈一〉Wood 和 Attfield 〈1996〉依據過去研究的結果，將遊戲定義的特質綜合歸納如下〈引自魏渭堂，民 88〉：

- 1.遊戲最大的吸引力來自於活動中的滿足感，是由個人引發出來，既不被基本需求或驅力所促動、也不是被社會要求所掌握。
- 2.遊戲者關心活動過程甚於活動目標。目標是強加的、而遊戲行為則是自發的。
- 3.遊戲發生於熟悉的物體，或對不熟悉物體進行探索。兒童自會對遊戲活動賦予他們自己的意義、並且自己來控制遊戲活動。
- 4.遊戲活動可能不是實際的。
- 5.遊戲不受外在強制的規則所約束，並且存在的規則可以被遊戲者修改。
- 6.遊戲需要遊戲者的積極參與。

〈二〉Fromberg 〈1999〉依據各家理論觀點，認為幼兒遊戲的定義特質為：

- 1.遊戲是象徵性的：認為幼兒以「有如……」或「若是……又怎麼樣？」等想像性的態度來進行遊戲。
- 2.遊戲是有意義的：認為遊戲與幼兒之經驗相聯結或彼此有關係。
- 3.遊戲具主動性：幼兒是主動去從事遊戲行為的。
- 4.遊戲是愉悅的：即使是嚴肅的遊戲活動，幼兒仍是感覺愉悅的。
- 5.遊戲是自願且由內在機動所激發：幼兒遊戲之動機不論是好奇、熟練或者是其他，皆是自願性且由內在動機所驅動的。
- 6.遊戲是規則所導引：認為不管是內涵或外顯的，遊戲具有其規則。
- 7.遊戲是一段插曲：遊戲是幼兒朝目標躍進時，自然而然發展的一段插曲。

總之，遊戲是在無壓力的自然情境中，順從自己的意願、主動地去從事有目的或無目的的活動，並從中獲得樂趣與滿足。

二、團體遊戲

〈一〉團體遊戲的意義

幸曼玲〈1999〉綜合教育家、心理學家哲學家等各家對團體遊戲的論述歸納下幾點：

1. 團體是由一群人組成，人與人結合成複雜的關係。
2. 團體中人與人之間的關係可能是相互依存的，也可能是相互對立的。
3. 由於彼此間關係的複雜，為使遊戲繼續進行，彼此間必須制定規則，相互遵守。
4. 由於彼此間關係持續演變，規則可以被推翻，也可以重新制定，願意遵守。

因此，任何團體遊戲的規則並非一成不變的，規則可以因需要而制定，規定也可以因需要而改變。孩子在遊戲的過程中必須模擬彼此間的關係，是合作或對立，而發展出遊戲的方法；孩子也在遊戲過程中透過玩的意向和贏的策略而思考如何在群體中運作。

〈二〉良好團體遊戲的標準

1. 遊戲內容是否有趣、具挑戰性，足以讓兒童思索如何玩。
2. 有沒有讓兒童自己評量其行為結果的可能。兒童在遊戲時都想要有好的結果，自然地會關心自己的努力是否成功，因此，遊戲的結果應該要明顯，以使兒童能自行評量其成就。
3. 在整個遊戲中，所有的成員是否能主動參與。

三、遊戲與幼兒語言發展

幼兒時期是語言發展的重要階段，語言的學習是在自然情境中的學習是最有效的方法。如果幼兒的生活就是遊戲，遊戲就是增進幼兒語言發展的良好媒介之一，提供很多語言互動的機會。

幼兒約兩歲起即常進行各種語言的遊戲，包括：聲音的遊戲〈將無意義的音節重複串連一起〉、造句遊戲〈將相同文法領域的字相互替換〉、和語意遊戲〈以玩笑和相關語有意地扭曲語意〉，研究指出這類語言遊戲不僅能讓幼兒練習和精通語言，而且能增進幼兒的內在語言知覺，即認識和分析自己的語言形式和規則能力〈黃瑞琴，1994〉。

幼兒期常常從遊戲中學習與練習語言，包含嘗試說出各種方式或者不同規則的語言、隨意改變語言的用法、複誦押韻的兒歌童謠或說笑話取悅自己，這些活動對幼兒語言表達能力都有增進作用〈Garvey,1977〉。此外，透過與同伴的遊戲互動，幼兒如何使用語言與他人溝通，如輪流、等候、不插嘴〈Garvey,1977；Keenan,1974〉；也有機會發現語言的社會功能、如利用語言解決人際的衝突。透過遊戲，幼兒還可以學到新字彙、新概念及後設語言的知識，並作有聲思考〈Levy,1984〉。

貝勒格尼〈Pellegrini,1991〉發現，學齡前幼兒語言的產出〈language production〉受到遊戲類型以及遊戲情境的影響，這兩個因素經常交互影響遊戲與語言的關係。在各類遊戲中，以扮演遊戲提供幼兒最多的語言練習機會。許多遊戲觀察都顯示幼兒在扮演角的遊戲比在建構角和積木角的遊戲，有較多的語言互動，使用的語句也較複雜。研究顯示在很小年紀就能閱讀的幼兒，通常有很多遊戲經驗，尤其是扮演遊戲，比功能和建構遊戲與幼稚園幼兒的讀寫技巧之間，有較高的正相關〈Pdllegirini,1980〉。由於象徵或扮演遊戲中的孩子使用語言的機會最多，因此一些語言與遊戲相關的研究也此類探究為主。

Levy〈1984〉以大量文獻探討五歲幼兒在遊戲中語言的運用，她發現一個「無法否認的連結」〈undeniable association〉結論：遊戲是一個刺激語言發展與創新語言運用的有效媒介，特別是在澄清新字彙內容的相關情況下，遊戲促進了語言的使用與練習，發展語言學上的知識並鼓勵語彙的思考〈引自 Moyles,1989〉。有許多研究發現，在孩子語言表達及遊戲過程中，其使用象徵符號能力的發展是相似的〈Athey, 1984；Garvey， 1977，1979；Giffin，1984；McCune Nicolich & Bruskin，1982；Pellegrini，1984；Sachs，1980〉。

Smilansky〈1968〉最常被引用的遊戲訓練研究—提供以色列低收入家庭兒童機會參與以醫療診所和雜貨店為中心主題之社會扮演遊戲。經過一段時間的介入，Smilansky 發現經過遊戲指導的兒童不僅比控制組兒童參與更多的扮演遊戲，以表現較好的計算與溝通發展。Smilansky 影響的研究者之研究也發現：扮演遊戲訓練增進幼兒瞭解他人思考、感情、文字觀點〈literal viewpoint〉的能力。透過扮演遊戲的機會，幼兒對自己日常生活所見的讀寫文字概念也能充分地展現出來〈Roskos，1988；Schrader，1989〉。

另外有些研究也發現，成人之參與有助於幼兒把讀寫相關的主題融入遊戲之中〈Morrow & Rand，1991；林玫君，民 88〉。幼兒偶而會使用讀寫的材料於自己的遊戲中，在「材料加上成人參與」組的紀錄中，則顯示幼兒讀寫遊戲的頻率相對地高，而且常常都是透過成人的建議或示範而增強。記錄中也顯示幼兒常在遊戲開始時需要較多的建議與協助，以便將讀寫相關的材料融入自己的遊戲中〈林玫君，民 88〉。

第二節 閱讀識字相關理論

國內近幾年大力推動兒童閱讀相關活動，從識字與理解成分的分析，識字是閱讀理解的基礎，識字在閱讀過程中有著關聯性的地位。因此，本節探討閱讀理論、識字與閱讀理解兩者之間的關係，以歸納出識字理論的基礎。

一、閱讀的意義

(一) J. A. Dauzat 和 S. V. Dauzat 以為閱讀的進程應是一種心智活動，人類接觸印刷符號之後，再轉化為有意義訊息的過程。也就是把閱讀視為讀者與印刷字圖的溝通歷程（引自談麗梅，2002），其歷程圖如下：

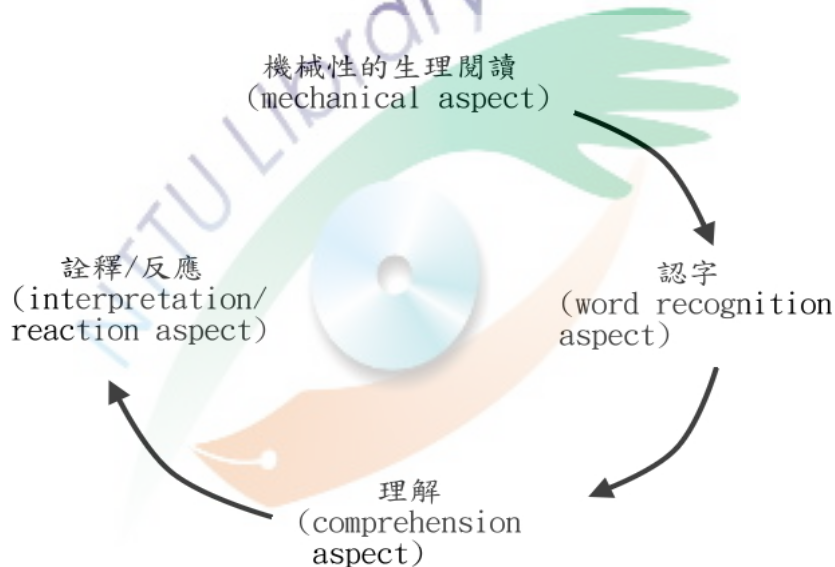


圖 2-1 閱讀歷程圖

資料來源：兒童閱讀運動中教師推行信念，學校策略與兒童閱讀態度之研究。談麗梅 2002。

由上圖所示，可知閱讀乃是由生理的視覺先行接受文字的符號，經由認字、理解的歷程，最後個體再加以詮釋，反應出文章的意義（談麗梅，2002）。

(二) 語言學家 Noam Chomsky 把閱讀形容為「嘗試性的訊息處理」，也就是說閱讀時，讀者會運用現有的訊息，但是也隨時保持可以接受相衝突的訊息，而這訊息的猜測替換，其目的就是為了尋求意義的理解。

Goodman 在西元 1996 年提出，閱讀是視覺、感知、語法、語意不斷

循環的歷程。由此，可知閱讀是一個相當複雜的認知歷程，包含視覺、感知、語法、語意的多重環境，而意義的建構為其目標，以意義的連貫與否，決定其搜尋文章訊息時的循環方向。

(三)認知學派對學習理論之主張：閱讀的定義涉及作品中的語意符號信息，以及讀者意義的選擇；閱讀是個人的、動態的、讀者和語言分享的關係。

Gagne 在西元 1985 年對於閱讀歷程上的成分，提出的看法。

- 1.解碼 (decoding)：即「認字識義」。可區分為二：一是「比對」，即見字而直接接觸字義；一是「補碼」，見字而間接觸接字義，也就是見字先讀出字音，再從長期記憶中檢索出字義。
- 2.文字上的理解 (literal comprehension)：從印刷文件上獲取文字上的意義。包含兩個過程：一是「字彙接觸」，運用解碼處理後的結果以確認及選擇合適的字義一是「解析」，將個別字詞的意義相聯，形成較大的意義單元，如片語、子句等。此過程必須共同運作，方能促成文字的理解。
- 3.推論上的理解 (inferential comprehension)：對於閱讀內容更深一層的理解。包含三個歷程：一是「統整」，使文字概念的心理表徵前後一貫；一是「摘要」，在讀者記憶對文章的主要概念，產生「鉅觀結構」；一是「引申」，引入先前知事以增添意義的表達。
- 4.理解監控 (comprehension monitoring)：檢視自己是否瞭解文章意義。包含四個歷程：「目標設定」、「策略選擇」、「查核目標」、「補救」。前兩者是指閱讀者在閱讀之初設定一目標後選擇合適的閱讀已達成此目標，而後二者則是用以確信目標的達成。此階段又稱為「後設認知」(引自談麗梅，2002)。以上四項在整個閱讀歷程的循環關係，如圖。

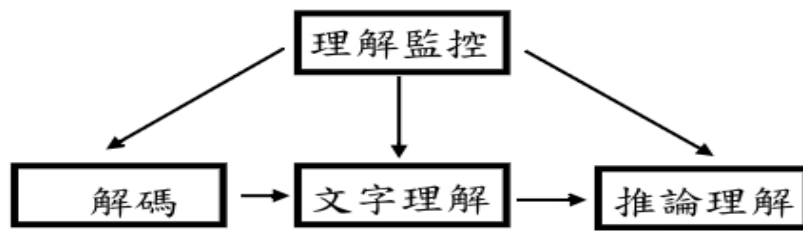


圖 2- 2 Gagne 的閱讀歷程模式

(四) 柯華蕓 (1999) 認為在閱讀歷程上，若要達成理解的目標，其中必須以「閱讀理解的成分」，包括閱讀理解所需要的能力和知識兩方面：

- 1.能力：字形辨認、字義抽取、語句整合、文章理解、後設認知等。
- 2.知識：組字知識、字彙知識、語法知識、一般知識、學科知識、文體知識

知識以上各閱讀理解的成分在閱讀歷程上的運作關係，如圖

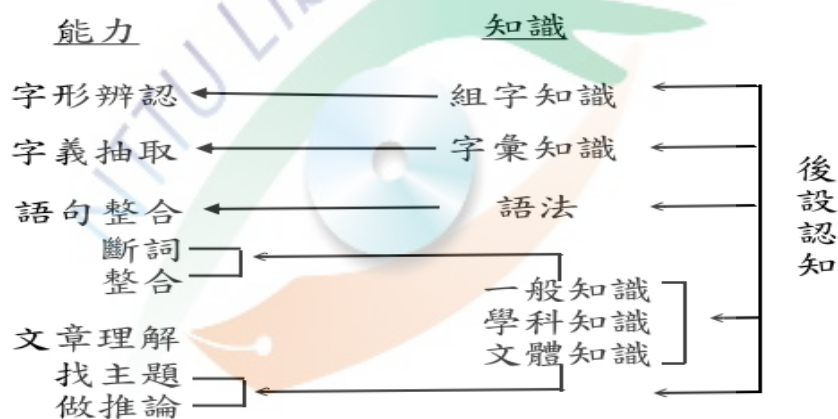


圖 2- 3 閱讀歷程與成分模式

資料來源：閱讀能力發展（頁 83），柯華蕓，1999，載於曾進興（策劃），語言理學基礎，台北市。

由以上學者之研究論述，其看法各有其特色和殊異之處。前兩者強調閱讀歷程的「循環」：早期，J. A. Dauzat 和 S. V. Dauzat 在西元 1981 年把閱讀看成是程序性的單循環，單純地由文字符號的接收、辨認、理解，最後再加以詮釋，反應出意義，讀者在閱讀歷程中之地位，強調讀者預期和感知的嘗試，閱讀是視覺、感知、語法和語意之多重循環，意義乃讀者經嘗試訊息而建構。後二者則是強調閱讀歷程中「成分的細部化」；Gagne 在西元 1985 閱讀歷程中除了解碼、文字理

解和推論上的理解之外，尚應增列「理解監控」的成分，讀者預設目標、選擇策略、查核和補救，強調了讀者的主動積極性，將之提升至高階地位。柯華蕙（1999）則將成分在加以解析成「能力」和「知識」，「能力」方面的內涵實與 Gagne 的解碼、文字理解和推論理解的性質相仿，後設認知及為理解監控，特殊的是增列了「知識」，強調讀者的各種先備知識，以使閱讀流暢，語意通達。

閱讀是一種極為複雜之認知歷程，個體必須運用到各種的策略和知識，與文字圖像相互交易，搜尋可用的訊息，去獲取文章意義的理解。李連珠（1992）幼兒學習閱讀最大助力是書本閱讀，特別是兒童書閱讀。兒童書閱讀是指幼兒聽別人為其出聲悅讀圖畫書。幼兒發展幾個基本的語文概念包括：文字功能（function of language）之知覺：知道文字傳達意義；故事概念（sense of story）：知道故事的基本結構；書本概念（concept of book）之知覺：知道書本是如何運作的；文字書寫方向（writing directionality）之知覺；口頭語言與書寫語言之知覺：知道二者以特定方式互為代表，以特定形式相對應；文字形式之知覺：注意字形、詞、句之結構；及閱讀態度（attitude toward reading）。

二、閱讀歷程的模式和識字的相關性

閱讀歷程的模式是根據讀者在進行閱讀時，如何運用各種閱讀成分而能從文字中獲取意義的過程所發展的理論基礎。閱讀理解是閱讀認知歷程上的重要目標，它是一項複雜的認知活動，不同的學者提出的模式大致分成三類（胡永崇，1992；陳蜜桃，1999）：

（一）「由下而上」模式〈bottom-up model〉

主張識字能力是閱讀理解的基礎，識字能力會影響閱讀的表現。此種模式乃在於強調訊息的處理過程，是由語言成分中單位較小的字、音、詞等之精熟為起點，拓展至較大部分的意義理解。亦即閱讀理解是奠基於大量字詞的精確辨識，再轉譯為語言，而至文意的瞭解。所以此模式認為識

字能力在閱讀的歷程是一個重要能力。

(二)「由上而下」模式〈top-down model〉

讀者以其先前知識或主觀策略，對於文章內容進行預測，將視覺輸入的訊息加以統整與確認，進而建構文章的意義。由於這種論點強調以讀者的預測和驗證為動力，而去抽取文章的訊息，所以又稱「概念主導歷程」。則認為讀者在閱讀時不需要認識或讀到文中的每一個字，讀者的先備知識幫助理解文章，若遇到不認識的字，可以透過既有的知識與上下文的線索，來理解文意〈Goodman, 1967〉。洪碧霞、邱上真、葉千綺、林素微〈2000〉認為，識字〈認字、解碼〉在此模式所佔地位不如在由下而上的模式重要。此模式適合閱讀能力較好者，以及對某一位特定文章已具有豐富常識或經驗者的閱讀歷程。

(三)「互動」模式〈interactive model〉

D. E. Rumelhart 在西元 1977 年指出，閱讀並不是一種訊息的單向流動，而是由許多知識來源的同時交互應用，其模式如圖 2-4（引自陳蜜桃，民 81），由圖可知在閱讀歷程中，讀者在接收文字圖像訊息後，摘其要點，再應用句法知識、語意知識、拼字知識和字彙知識，作出最有可能的意義詮釋。而且這些感官、語意的及知識的不同來源是同時提供訊息，而非一直線式地依序作用。

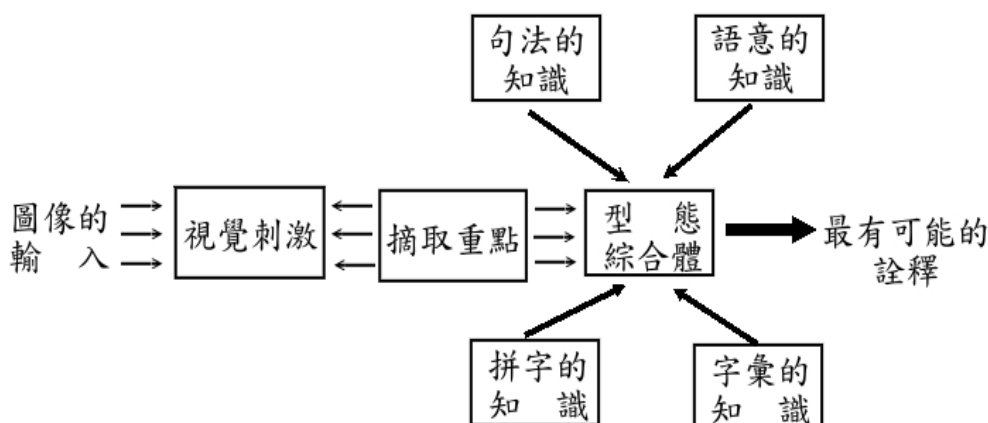


圖 2-4 閱讀互動模式圖

資料來源：從認知心理學的觀點－談閱讀教學，陳蜜桃，1992，國立高雄師範大學「教育文粹」21，13

柯華蕓〈1999〉認為在閱讀過程中，「由上而下」和「由下而上」兩種模式是互補的。例如讀者遇到不認識的字可由上下文來猜即是以「由上而下」的模式來補「由下而上」認字的不足。假若太過度依賴「由上而下」模式閱讀，運用自己所知來解文章，常因過度簡化文章而形成錯誤概念。因此柯華蕓〈1999〉認為如何教導學生逐字逐句讀，由文章中吸取文意，是閱讀教學中很重要的一件事。

綜合上述閱讀理論模式可以發現，一位精熟的讀者，其閱讀過程可以「由上而下」和「由下而上」兩種模式交互運用。對於幼兒而言，教師引導閱讀教學活動時，應加強幼兒的識字能力外，也應強調字在文句中的意義，發展閱讀理解能力。

三、閱讀歷程的性質

認知心理學興起後，改以訊息處理模式，來檢視複雜、成分眾多的閱讀認知歷程。Hyde 和 Bizar（1989）認為閱讀歷程具有以下性質，茲分別說明之：

〈一〉閱讀是整體的歷程

閱讀是一個整體（holistic）、不可分割的歷程，包含了各種的子技巧，諸如尋求重要意義、確認主題句子、尋找細節，種種資訊都必須加以統整，成爲一個圓融協調的整體。

〈二〉閱讀是互動的歷程

閱讀文章時，讀者和作者彼此進行互動以產生意義。讀者的基模如先前知識、語彙、結構，決定了所能與作者互動而推衍出意義的程度。如果讀者對於該文章主題缺乏合宜必要的基礎，則無法理解其內容。

〈三〉閱讀是建構的歷程

意義並非依附在文章字面之上，而是存在於讀者心中，也就是讀者的心智，在與文章字句交易互動後，逐步地建構意義。因此，流暢的閱讀乃是一種不斷進行推論，填補文章空缺的歷程。

〈四〉閱讀是策略的歷程

熟練的讀者會視其閱讀目的及難易度，運用不同的閱讀策略，以達成意義的理解。讀者必須隨時監控自我不斷進行中的理解活動，以確認他們閱讀的目標是否達成。也就是運用後設認知的覺察，能視理解與否，採取適當的閱讀策略，諸如補碼、推論、修正，以維繫閱讀理解的進行。

第三節 中文識字能力

閱讀歷程包括識字〈word recognition〉和理解〈comprehension〉兩個主要成分胡永崇〈2002〉。認為理解才是閱讀教學的最終及最主要的目標，識字才是理解的基礎，適當識字量及流暢的識字速度，是閱讀理解的基本條件。柯華葳〈1994〉認為對剛開始學習閱讀的兒童而言，要先學會認字。

識字與閱讀能力有重要的關聯，根據教育部〈2003〉公佈九年一貫課程綱要，

小學階段識字目標為常用中國文字 2200 至 2700 個字。識字教學對於推展兒童閱讀是必須的，因為成功的閱讀者，必須認識足夠的字彙。本節探討識字的意義、歷程、發展階段與特徵。

一、識字的意義

識字又稱為字的解碼〈word decoding〉或字的辨認〈word identification〉。其內容包含字形辨認〈letter recognition〉、字音辨讀〈phonetic recognition〉及字義搜尋〈semantic encoding〉〈Perfetti,1984，引自柯華蕙，1991〉Kamhi & Catts 〈1991〉認為識字是確認字的知覺特徵，以激發個體心理辭典中字彙，或和先前概念連結一起。柯華蕙將識字定義為將文章中的字一個一個唸出來，並找其意義。何三本〈2002〉認為識字是讀準字音，辨清字形，了解字義，要求做到聞音而知形、義，見形而知音、義，表義而能寫字形、辨字義，三者合一，識字才算完成。

二、中文識字的歷程

在中文系統中，學者多從字形和字音在識字歷程中分別所扮演的角色探討，提出中文識字歷程的模式。國內以曾志朗〈1991〉提出的「激發—綜合」二階段模式及胡志偉、顏乃欣〈1995〉提出的「多層次字彙辨識理論」，柯華蕙〈1986〉探討「兒童識字方式」較具代表，分別敘述如下：

〈一〉曾志朗的「激發—綜合」二階段模式

曾志朗參考 Tzeng 和 Hung 〈1982〉針對中文識字提出「激發—綜合」二階段模式，以同時平行分配處理訊息的觀點，來說明中文識字的歷程。此模式認為讀者在辨識文字時會採用字形和語音等多重線索〈mutiple cues〉來認字，而不同線索之間是會互相合作非彼此競爭。換言之，這些中文字的字形、字音、字義等不同的訊息是以平行分佈的分式儲存在記憶系統之中，在識字時，讀者易用各種線索所提供的訊息，經過「激發—綜合」二

階段過程中，在「激發」階段，刺激字的各種相關訊息〈包括與刺激字之聲旁有關的所有可能的發音〉都會被激發起來；在「綜合」階段，讀者將綜合這些訊息，「合成」一個最有可能的發音，然後做出反應，也就是說中文字的各種線索被激發出來後，經過合作的過程，達到識字的目標。

〈二〉胡志偉、顏乃欣提出的「多層次字彙辨識理論」

胡志偉、顏乃欣參考 Glushko〈1979〉以及 McClelland 和 Rumelhart〈1981〉的「多層次交互激發模式」〈interactive activation model〉提出「多層次字彙辨識理論」。該理論認為讀者依據多年習字、閱讀經驗，來分析呈現在視覺系統中的文字。讀者首先運用長期記憶中的字形記憶，此字形記憶通常與字音、字義有強弱不等的連結，這些連結彼此產生交互激發或抑制的作用，直到有最高位階的字形記憶、字音記憶與字義記憶超過辨識值，便完成文字辨識的工作。

在長期記憶中，字形記憶並不是孤立存在的，它和字義與字音的記憶表徵，以及和其他形式的字形記憶之間均有或強或弱的連結。當一個字出現在視覺系統中，會有以下發生的現象：

1. 蘊含在這字中的各種構形會分別激發他們在記憶中的字形記憶。例如看到「好」這個字，「女」、「子」、「好」的字形記憶同時受到激發。
2. 受到激發的字形記憶又會去激發和他們形似的字形記憶，字音記憶會受到由形似字的字形記憶傳來的回饋激發。例如：「女」可能激發「媽」、「好」、「如」等形似字的字形記憶。當這些字的字形記憶被激發後，它們又會激發組成他們的部件，以及和他們相似的字形記憶。
3. 被激發之字形記憶的活動位階有低高的差異，因為字的熟悉度與回饋激發的影響，一些熟悉高度及接受許多回饋激發的字形記憶會有較高的活動位階。
4. 被激發的字形記憶間會產生相互的抑制，使對方的活動位階降低。某些被

連續激發的字形記憶監會有較強的活動位階，而且他們對其他字形記憶的抑制力也較高，所以總會有一個具有最高活動位階的字形記憶，先使和它相連的字音與字義記憶表徵的活動位階超過閾值，到達意識的層面。

5.這些字音與字義記憶表徵會被當作文字辨識的結果，並在以後的閱讀歷程中，和其他字的辨識結果進行句意和文章內容的整合工作。

依據「激發—綜合」和「多層次字彙辨識理論」理論顯示，會中文的人記憶系統中，存在有中文的字形記憶，當讀者看到中文字時，字形記憶將被激發出來。讀者在辨識中文字時，包含一個「構形分析」的階段，總之中文字會被解離成幾個部分再整合。

〈三〉柯華葳探討兒童識字方式

由兒童會錯意的字，進一步分析探討兒童識字的方式。

- 1.以部件來幫助識字—初學識字的兒童通常以形狀相似為著眼點，以字的某一部件來幫助其認識新字或不熟悉的字。
- 2.以音來幫助識字—若給兒童一個不熟悉的字音時，兒童會以音為猜字的依據。
- 3.根據文章脈絡來幫助識字—若以上下文的方式呈現，學生會捨棄形而根據文章上下文的脈絡來識字。

從柯華葳針對兒童會錯意的字提出之認字假設，可以發現中文文字和拼音文字有些許的相似，兒童皆會利用字根〈中文之部件〉、語音以及文脈線索來幫助其認出不認識的字。除此之外，可以得知在辨識中文字時，讀者是經過一連串與字的形、音、義有關的訊息，在腦海中相互激盪後產生的。

三、識字發展階段

洪儷瑜〈1999〉指出，識字發展階段可分為三個階段：

〈一〉學前階段

此階段幼兒會以簡單的視覺線索或形素線索區辨字，對字形、音、

義三者的關係模糊。此階段幼兒可以認出街上或是電視上的商標或是符號。然而該視覺線索只是字的一部分特徵，因此容易認錯字而且幼兒並沒有辨認不熟悉文字的策略，一般是以強記來認字。萬雲英〈民 80〉稱此階段為泛化階段，此時的幼兒對字形結構各組成部分與形、音、義之間仍是模糊的泛化階段，在寫字時會有偏旁部首「張冠李戴」或是基本字「移花接木」的結構混淆發生，如「欣、攷」「香、春」。或者增減筆劃，如將「冷」寫成「泠」等現象發生。

〈二〉六至七歲〈小學一年級〉

此階段學童開始學習形音的連結，雖然對細微的規則尚不熟悉，但大致可掌握字形的基本結構。此階段兒童容易對字母相同者，視為同一字，其次是字尾相同者，因此容易出現錯別字的情形，萬雲英稱之為初步分化階段。

〈三〉七至九歲〈小學二年級至四年級〉

此時認字解碼策略更為複雜，解碼技巧更為成熟，已可運用組字規則進行字的辨識，並熟識形、音、義三者的關係，以達到自動化識字的階段，萬雲英稱為牢固精確分化階段。不論讀寫，均能迅速完成，並能認識構字規則與瞭解偏旁部首標義。

從上述識字發展階段來看，兒童在識字時，錯讀、別讀或寫錯字、寫別字的情形是時常會發生的。從兒童的讀寫錯誤中，表示兒童對於字的學習尚未達到精熟階段，才會產生混淆、部件錯誤或是筆劃錯誤的情形。幼兒階段，父母親或者幼稚園教師與幼兒溝通的同時，會在適當的生活情境中，引導幼兒自然的發展讀寫能力。

四、識字發展特徵

〈一〉識字來自於與社會的互動下發展

幼兒在很小的時候就會注意四周環境所使用的口語外，同時也觀察到環境中的各種文字和其他符號，且他們會嘗試了解這些符號所代表的功能和意義。我們所處的是一個互動的社會，幼兒可以藉著一些人類在各種場合情境中，各種語文的或非語文的暗示，自然的做猜測的工作。當幼兒進行猜測之後，或許是得到正確的答案，或產生錯誤需要修改的狀況，不論何種情形都能使幼兒對文字有進一步的認識。

幼兒的讀寫階段，是與週遭環境中的人們互動和主動參與下學習，識字發展就是一種文化適應的歷程，幼兒經由各種社會活動，並藉由他人的引導、協助、內化活動中使用的口語及書面語言，而逐漸增進語言能力。

幼兒在初始讀寫萌發階段，尚未接觸到正式的讀寫教學，經由與環境中人、事、物的互動，逐漸的開始瞭解印刷字〈print〉的功能，如傳遞訊息、溝通、提供娛樂等。此時音素覺識及字母發音知識的概念正在發展中，互動的項目包含自己單獨閱讀或是與人分享閱讀的經驗。

〈二〉正式與非正式的學習環境皆會影響識字能力的發展

Olson & Dillner 〈1982〉則認為識字技能〈word recognition skills〉是幫助讀者從書本中得到意義或是知道如何發音，主要分成二部分：〈1〉視覺字技能：讀者能一看到字快速地認出字。〈2〉解碼技能：讀者能很快的認出字，但不是以視覺字的方式，這些技能包括外型線索

〈configuration clues〉、圖畫線索〈picture clues〉、文脈線索〈picture clues〉、語音線索〈phonic clues〉、詞素線索〈morphemic clues〉等。

Gough & Juel〈1991〉認為，以視覺線索所記憶的單字數量有限，還必須學習字母與音的對應關係，以及培養音素覺識的技巧，方可獲得組字結構分析〈cryptanalysis〉的能力。因此入學後，幼兒透過自己獨自閱讀或是與他人共同的大聲朗讀、重複閱讀的經驗，發展音素覺識的技巧並以字母語音的相對知識來閱讀單字。

總之，幼兒的識字能力是在環境中與人、事、物的互動下發展而成。而識字策略除了正式教育之外，非正式的學習環境也相當重要。幼兒從不斷練習摸索中學習到經驗，當單字解碼的經驗不斷累積後，幼兒即開始處理單字中所有的字母，建構字義。

綜合上述對於幼稚園幼兒，識字的心裏歷程仍處於模糊泛化階段，陳金明〈民 84〉指出中文字字形多樣、結構複雜，初學兒童不易掌握，且中文字為表意文字，多數不能把讀音表示出來等特性，更突顯有效識字教學的必要性。研究者希望透過一系列遊戲化識字教學活動，就是希望能提升幼兒的識字能力以及閱讀動機，讓幼兒在無壓力的學習環境下接觸閱讀活動。

第三章 研究方法

本研究以台北市●●區●●國民小學附設幼稚園大班幼兒，在「遊戲式中文識字教學活動」的學習歷程。本章分為研究架構、研究現場、研究參與者、教學活動設計和研究資料蒐集與整理分析。

第一節 研究架構

本研究採用行動研究，係由實際從事教育工作者在參與實務運作過程當中擔任研究工作，系統地蒐集資料、分析問題、提出改進方案、付諸實施、仔細檢驗革新的影響，研究者在實際的教育情境進行研究，並以研究結果為依據，進行教育改革，以提升學校教育品質〈蔡清田，2000〉。本章共分為研究現場、研究參與者、教學活動設計、資料蒐集與分析、研究步驟各節說明如下：

本研究流程上參酌夏林清等〈1997〉、甄曉蘭〈1998〉與蔡清田〈2000〉等對行動研究流程的觀點，配合本研究的問題及目的，將研究流程分述如下：

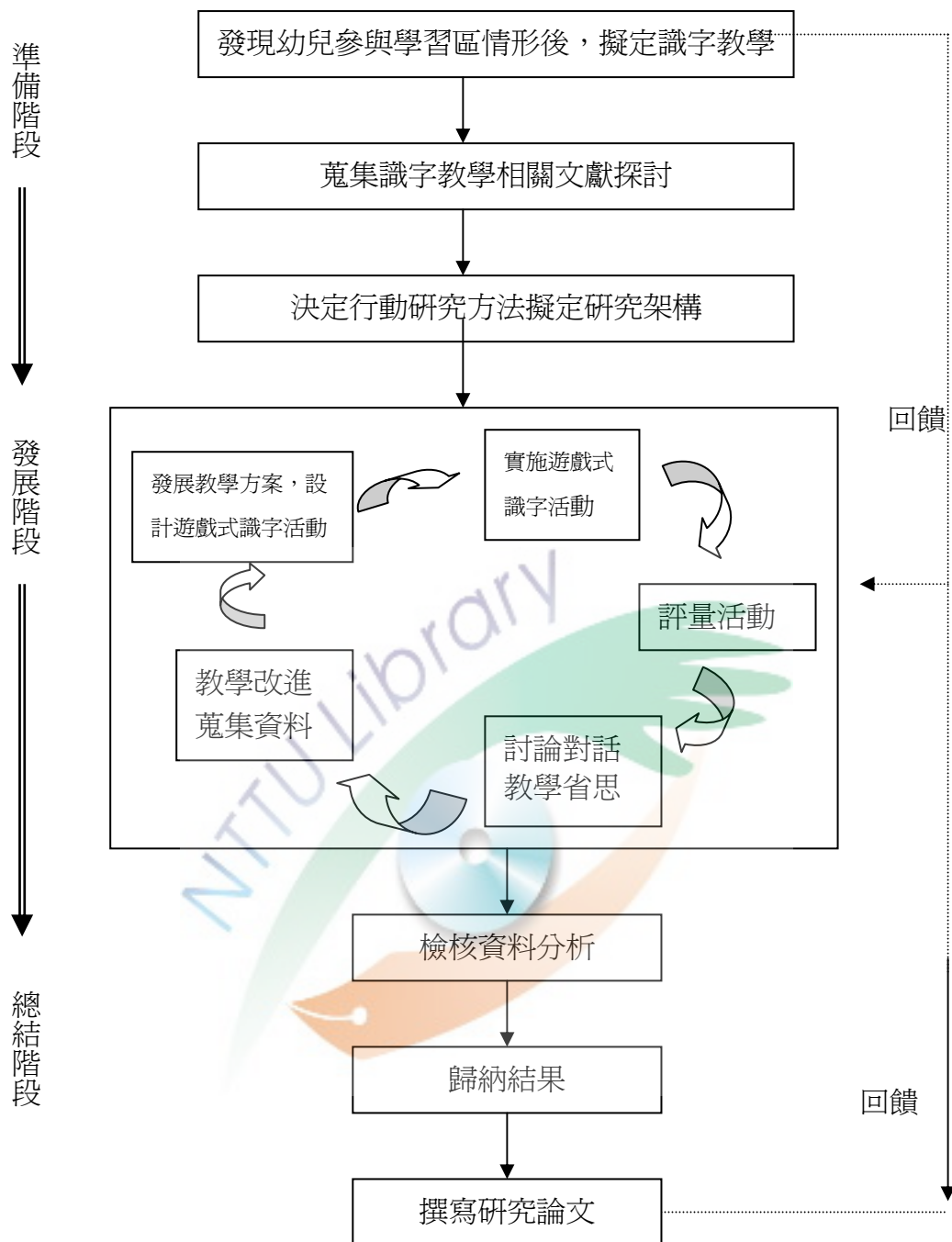


圖 3-1 研究流程圖

〈一〉、準備階段

1. 我的發現~

我從過去的教學經驗中發現，幼兒普遍對「語文區」參與度不高，反觀「娃娃家」、「益智區」、「積木區」等，往往是幼兒最喜歡的學習區活動。

原因是幼兒覺得語文區不夠好玩！不夠有趣！以及近幾年來教育部鼓勵推動兒童閱讀活動。讓我深深體會閱讀對未來學習的重要性，唯有提升幼兒識字量才能養成主動閱讀的好習慣，從閱讀幼兒繪本中體會「悅讀」的樂趣。所以「識字活動」該如何引進我的教學現場？成為我研究思考的問題。

2. 蒐集國內外文獻

確定研究主題之後，我長時期蒐集國內外有關的「幼兒遊戲語言理論」、「幼兒讀寫發展理論」、「閱讀識字」、「中文識字教學法」等相關文獻，閱讀文獻後，我思考哪種方式最適合幼兒身心發展？且可獲得識字成效？與指導教授討論後，決定採用「遊戲式中文識字教學法」，讓幼兒接觸文字並認讀文字。

3. 採用行動研究方法，研擬研究架構

我先行作初步文獻探討後及現況初步分析後，因為一個好的教學活動必須獲得協同老師的肯定，所以必須與協同教師討論識字教學活動的可行性。且分析這幾年公立附幼出現幾種現況：

- 〈1〉就讀公立幼稚園有些幼兒上午在幼稚園就讀半日制，中午十二點放學過後到學校附近的安親班。另一群幼兒是在下午四點放學後，到安親班學習ㄅㄆㄇ注音符號和珠心算等才藝課程。
- 〈2〉幼兒在小班未符合領取「教育券補助」就選擇學費便宜的公立附幼就讀，直到滿五足歲可申請教育券補助資格後，某些家長認為私立幼稚園的課程有助於小學後的學習。造成近幾年台北市多數公立幼稚園大班幼兒流失率日益嚴重，造成招生不足面臨減班的窘境。
- 〈3〉課後留園的課程安排設計，也特別邀請小學教師指導幼稚園的幼兒，學習ㄅㄆㄇ正音教學活動以及英文課程。這些現象也造成未參加課後留園家長的疑慮。

我與協同教師討論「遊戲式中文識字教學活動」的可行性、活動設計

內容。討論整個研究架構，作為行動研究教學歷程和教學策略的藍圖。

〈二〉、發展階段

1. 發展教學主題，設計教學活動

確定研究主題的可行性後，我與同班協同教師溝通討論整個中文識字教學活動實施時間？最後我們一致認為以不影響班級平日「課程的主教學」、「幼小混齡教學」、「全園性綜合活動」等的活動時間，決定利用每星期五【快樂晨光】時間實施中文識字教學，並設計一系列遊戲方式進行教學活動。

2. 實施遊戲式中文識字教學活動

行動研究是一個不斷的循環，反思自己的教學經驗、作為下次教學活動的修正依據。如幼兒在遊戲活動中的學習表現、教師的教學過程遇到的問題、家長的回饋等，都是行動研究的歷程必須思考與澄清。我必須經過不斷的省思和修正，透過這樣的循環教學，讓自己以敏銳的觀察力，去感受幼兒的學習樂趣在哪？何種遊戲要素可提升幼兒識字學習成效是我研究的重點。

3. 評量活動

當我進行中文識字教學活動之前，透過「教育部中文量表」和「修訂畢保德圖畫詞彙測驗」兩項測驗，瞭解幼兒「識字量」和「概念」的語文學習能力起始點。透過每次中文識字教學活動中，觀察幼兒的學習表現，遇到哪些困難？哪些地方是幼兒進步的地方？哪些教學活動受幼兒喜愛的？成為我評量的重點。並於整個行動研究後，再做一次後測，知道幼兒在中文識字教學活動的學習成效。

4. 對話與教學省思

每次教學活動後，我主動和協同教師進行討論和對談，並請教她現場教學中發現哪些缺失？以及她在現場教學中觀察到幼兒有哪些學習現象？幼兒透過哪些遊戲方式可提升學習興趣？回家後我將教學活動中的

發現一一紀錄下來，作為下一次教學活動進行時修正的指標。

5. 教學改進蒐集資料

我從行動研究開始，不斷蒐集的相關文獻，並在每一個行動階段後檢視，幼兒在中文識字教學活動過程中的學習表現、幼兒的學習檔案、園內教學研討會其他附幼教師給予教學的回應、教學活動照片以及教學省思與家長的回饋，以多方蒐集資料的方式進行，作為我省思、修正與改進教學策略的依據。

〈三〉、總結階段

1. 檢核資料分析

轉錄教學活動階段的錄音、活動照片等資料，幼兒學習觀察紀錄表之結果，以及其他文件相關資料，進行資料的編碼、歸類，並進行多元資料的交叉檢核。

2. 歸納結果

我和協同教師討論十二次教學活動過程幼兒的學習表現、幼兒平常學習觀察等，分析歸納行動研究的結果。

3. 撰寫研究論文

研究者將資料分析的結果與指導教授進行討論後，進行研究報告的撰寫。

第二節 研究現場

台北市●●區●●國民小學附設幼稚園成立於民國 79 年，從最初創園一班逐漸增班；目前招收四足歲小班三班，五足歲大班四班之規模。位於台北新興計畫區，緊鄰市政中心、商業區和公園。

雖為附設幼稚園，卻擁有獨天得厚的學習空間。規劃七間活動教室分布在一、二樓、教師辦公室、教具室、儲藏室、廚房。遊樂場、彩虹舞台、沙坑、和三間專用教室〈積木、體能、圖書〉，供幼兒平常學習使用之空間。並與小學教部共同使用資源區如：大操場、觀察自然區〈魚池〉、種植區、花圃區等。雖處在寸土寸金的都市中心，這裡的幼兒卻擁有最好的學習空間、提供廣大的戶外空間，讓幼兒盡情的遊戲和奔跑。

本園所從早期大單元教學法後，檢討園所設備和教具等各種優勢和劣勢後，採用各班幼兒需求、學習興趣後，各班自行發展「主題教學」。讓幼稚園教師可以更靈活運用教學資源。同時大班幼兒必須與小學一年級學生，進行每學期十次幼小銜接教學，讓小一生和幼兒產生交流學習，學習輪流、等待、領導、服從等社會化行為發展。

研究者擔任本園「大三班」的教師一職，和我的搭班老師協同教學已經八年經驗，彼此熟悉教室常規的運作、教學環境的規劃、教學課程的發展等。「大三班」活動空間設計，採取學習角方式〈如：語文區、工作區、積木區等〉。平日在語文區提供豐富的圖畫書、語文學習單、故事錄音帶、蓋印遊戲等充實幼兒對語文學習的興趣。

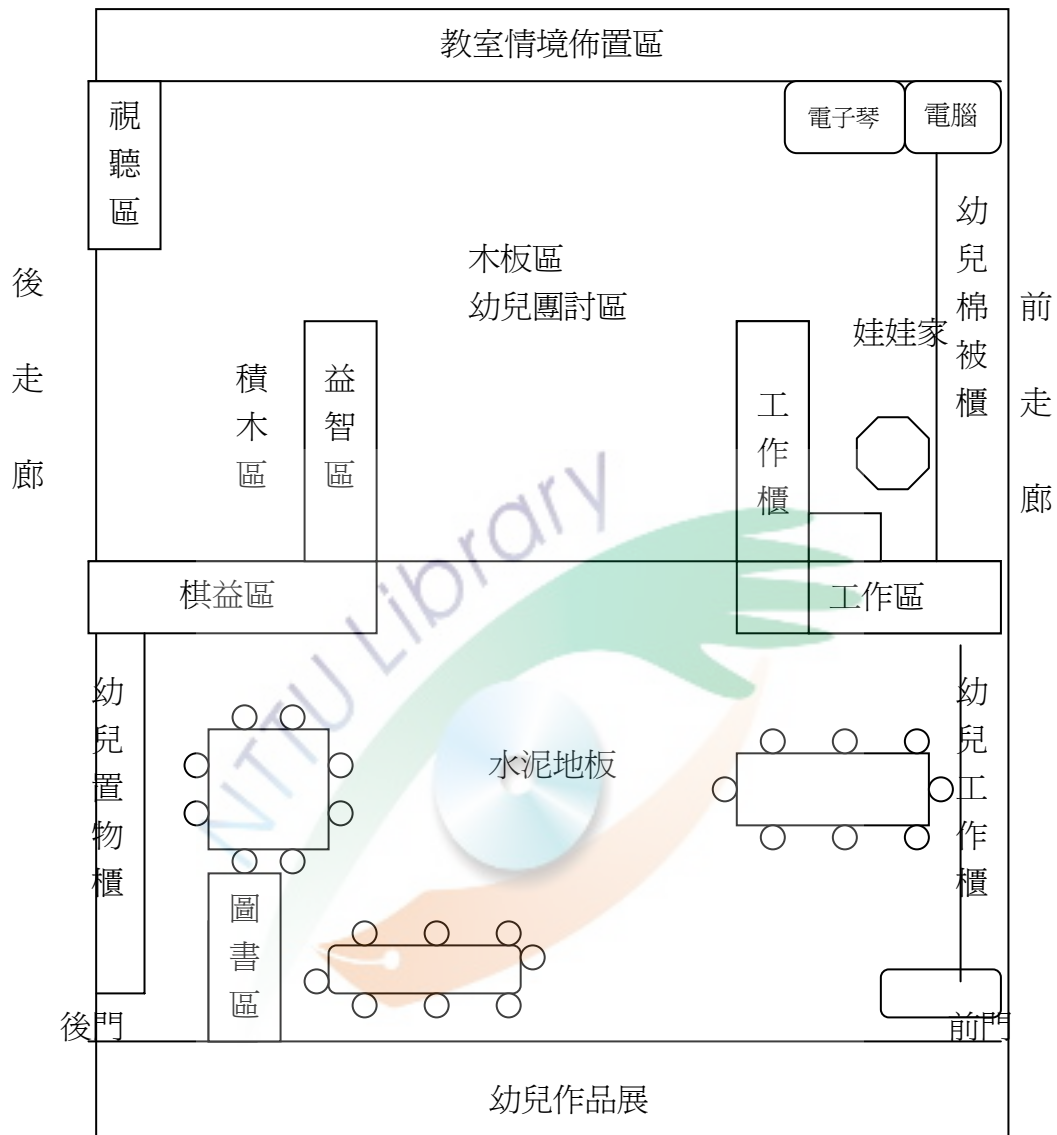


圖 3-2 大三班教室位置圖

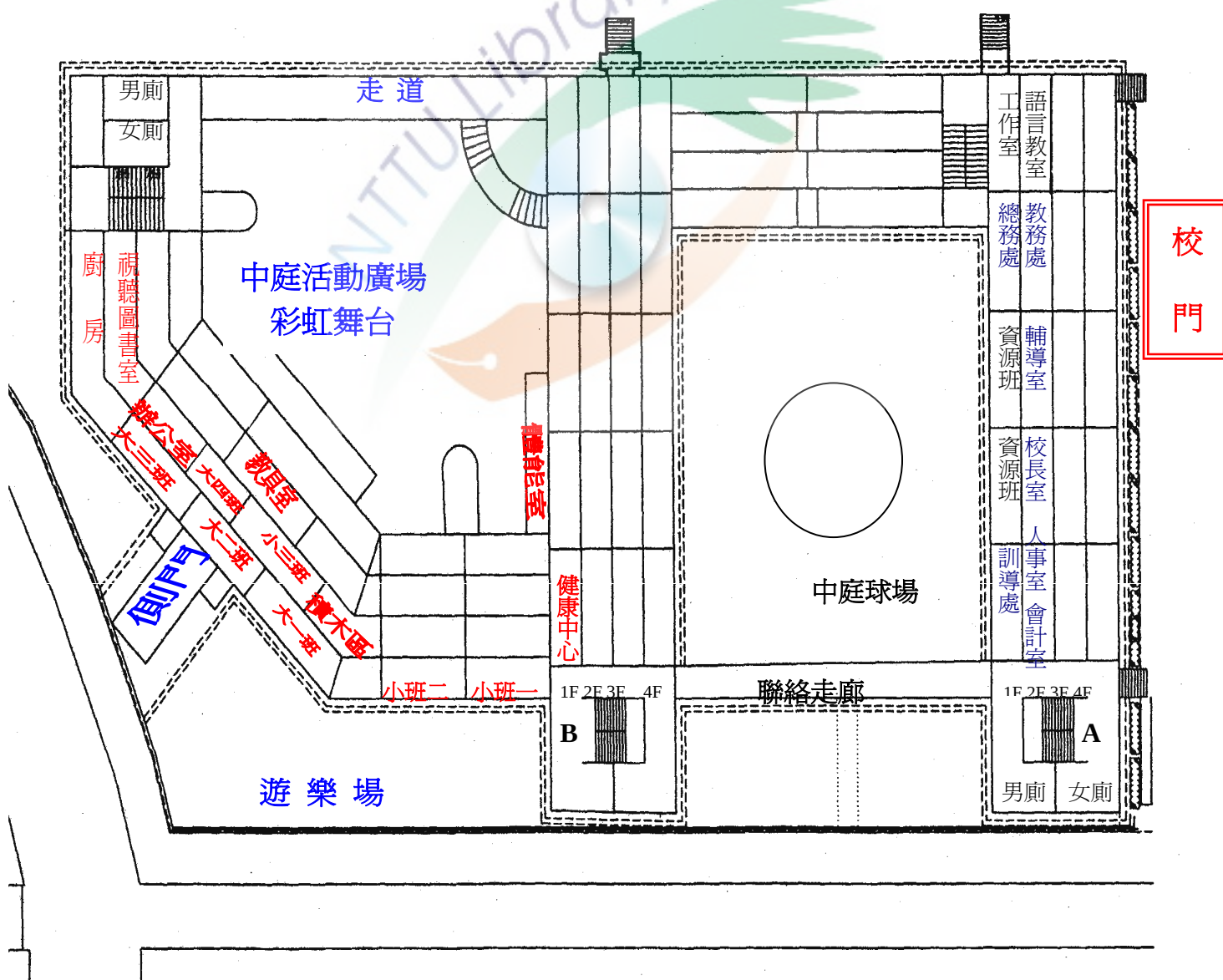
除了進行中文識字教學活動利用「大三班」教室外，有時因教學需要會將空間移到戶外空間如：彩虹舞台、遊戲場等。整個園所空間如下：

表 3-1 臺北市●●國小附設幼稚園九十五學年度園舍位置平面圖暨面積現況

壹、園舍面積現況

活動室	遊戲運動場所	廁所	保健室	廚房	辦公室	儲藏室	教具室	室內活動總面積	室外活動總面積
680	320	128	64	52	32	20	64	1360	6000
平方公尺	平方公尺	平方公尺	平方公尺	平方公尺	平方公尺	平方公尺	平方公尺	平方公尺	平方公尺

貳、園舍位置平面圖



第三節 研究參與者

一、研究者的背景與角色

我擔任公立附幼教師共十六年經歷，八十學年至八十三學年期間，負責全園性大學習區『語文區』的協同教學。這三年期間，同事常和我討論大學習區教學的優缺點時，在給予語文區教學活動常提出一些具體建議，例如；利用增加語文戲劇扮演活動、提供多元豐富的語文教具操作，吸引全園幼兒的學習焦點和興趣。這三年的教學經歷，讓我在幼兒的語文教學具有實務的經驗，和了解幼兒在學習語文過程中所遭遇的學習問題。

我的教學生涯中，曾參與「台北市第四屆和第五屆教師行動研究幼稚園組發表行動研究」，並於九十四學年度和九十五學年度與幼稚園同事、低年級老師共同進行「幼小師資合流培育」教育部專案之研究，在研究過程中合作愉快，讓我感受到專家的參與和協同合作者互動的重要性，因為唯有透過他們的實地觀察、建議以及和他們不斷討論、對話、省思、修正教學才能真正改善教學過程中的問題及幫助我在專業知能的成長，所以此次行動研究過程中，邀請多年合作教學經驗的劉老師作為我研究中的協同教師。

研究者本身就是教學現場的老師，在此雙重的角色下，研究者似乎很難在教學過程中，一面進行教學活動、一面客觀的觀察每位幼兒在活動中的學習表現。為了讓教學活動流程的順暢及現場資料順利蒐集，便有賴於協同教師的幫忙和協助。

二、協同教師

劉老師是位資深幼稚園教師，從早期擔任私立幼稚園教師、園長至今教學經歷三十年。劉老師每學年會固定參與校內外各項教學研習知能活

動，提升自己的專業素養。本身經歷過六十年代傳統教學法、大單元教學法、主題教學法，是個經驗豐富的現場老師。我們同事十一年中、協同搭班共八年，彼此教學理念相同，我們都希望幼兒能夠在遊戲中，快樂有效的學習。

在教學理念方面，劉老師認為各種教學法都有其優缺點，所以不論何種教學方法？自己的教學信念是最重要的。同時也願意嘗試新的教學活動，從不同的教學活動中反省、檢討找尋對幼兒最有幫助的教學策略。對於中文識字教學活動研究目的，相信對幼兒未來的閱讀學習是實質的幫助。

三、教學諮詢專家

〈一〉本校低年級教師：因進行『幼小銜接教學活動』之關係，每學期會定期開會檢討幼小銜接教學活動內容，因低年級老師在幼小銜接活動負責『大三班』幼兒的協同教學，所以略知『大三班』幼兒彼此之間的學習狀況。若遇到『中文識字教學活動』問題時，如：幼兒無法認讀國字，或遊戲中參與度低等學習問題，請教這群教學經驗豐富的低年級教師提出對國語文教學的看法和建議。

〈二〉本校附幼教師：全園幼稚園教師共十四位，平均教學經歷為十七年左右，碩士學位教師四位、目前進修在職專班教師五位。園所特別注重教師的「在職進修活動」，每學年針對教師專業需求，規劃不同的專題，安排學者專家到園輔導。歷年「到園輔導專題」分別如下：主題教學規劃、幼兒作品檔案評量、園務推展與規劃、幼兒繪本介紹及教學應用、幼小混齡銜接、幼兒藝術教學等。

本校附幼教師注重教學現場的問題，多位老師曾採用「合作行動研究」之經驗，在國內發表過多篇行動研究。並連續二年獲得台北市教育局教師專業創新「行動研究團體獎」。每學期定期召開園

務會議、教學會議、各項活動以及經費等會議。尊重教師的專業知識，開會討論決定園務事項、交換彼此教學經歷、透過會議提供一個良性的溝通平台。

每雙週『教學研討會』，各班提出教學問題，透過附幼老師開會討論的過程中、交換彼此的教學經驗、找尋最佳的教學策略。

四、研究對象

〈一〉基本資料

本班為大班融合班，幼兒人數為 19 人，包含二位發展遲緩的特殊幼兒、其中男生 12 位，女生 7 人。大多數家長均屬於中產階級並認同研究場域的教育理念、在幼兒滿五歲後就讀本園大班的新生。以下簡述幼兒的基本資料。

表 3-3- 1 幼兒家長教育程度統計表

父 親	博士	碩士	大學	專科	高中職	國中	國小
	1	3	8	1	5	1	0
	全部 5%	全部 16%	全部 43%	全部 5%	全部 26%	全部 5%	全部 0%
母 親	博士	碩士	大學	專科	高中職	國中	國小
	0	2	6	5	6	0	0
	全部 0%	全部 10%	全部 32%	全部 26%	全部 32%	全部 0%	全部 0%

表 3-3- 2 幼兒家長職業統計表

父 親	公	教	商	工	軍人	保險業	服務業
	3	1	10	1	1	1	2
	全部 16%	全部 5%	全部 53%	全部 5%	全部 5%	全部 5%	全部 11%
母 親	公	教	護士	商人	家管	保險業	服務業
	1	1	2	4	9	1	1
	全部 5%	全部 5%	全部 11%	全部 22%	全部 47%	全部 5%	全部 5%

〈二〉幼兒識字能力起始點

使用『教育部常見二百字中文量表』和『畢保德圖畫詞彙測驗』測驗，最主要的目的讓我在最短的時效內，最有效瞭解幼兒學習『文字』的起始點。

表 3-3- 3 大三班幼兒語文學習起始點

畢保德圖畫詞彙測驗平均數	畢保德圖畫詞彙測驗標準差	中文量表平均數	中文量表標準差
113.16	13.30	33.38	44.34

經過『行動研究的前測』後，發現幾點現象：

- 1.『大三班』班級幼兒的識字量落差太大。最大值為 179 個國字，最小值為 0 個。
- 2.畢保德詞彙測驗中，發現『大三班』班群中有一位普通幼兒心智年齡發展落後。
- 3.『大三班』有位發展遲緩的幼兒，「中文識字量」達到平均水準之上；但「畢保德詞彙測驗」卻顯示為平均水準之下。

發現以上這些現象，經過與協同教師以及家長訪談後，我們找尋原因瞭解幼兒起始能力的學習情形：

- 1.『大三班』識字量達到平均水準之上幼兒，全部在中班就讀過私立幼稚園或者父母在家中隨機指導國字認讀。識字量未達到平均水準之上的幼兒，通常是第一次就讀幼稚園、且家中父母屬於勞工階級、忙於生計無暇照顧幼兒生活。另一種現象就是『隔代教養』出生後交給中南部由祖父母照顧，直到滿五歲後就讀公立幼稚園大班時，再由鄉下帶回台北生活的幼兒。
- 2.畢保德圖畫詞彙測驗比心智年齡落後原因，家庭生活屬於勞工生活階級。幼兒本身排行老大、父母雙親無育兒經驗加上文化刺激較少；對於生活中很多概念和詞彙均無法理解。

- 3.『中文識字量表表現於平均水準之上，畢保德圖畫詞彙表現於平均水準之下』之幼兒。家庭生活屬於「社工人員」介入的個案家庭，媽媽年紀輕、沒有育兒經驗，只要小孩一吵，就盡量滿足幼兒需求。這位幼兒在小小年紀透過電腦和電視字幕學會許多國字，因父母親不斷增強、學習效果良好。關於日常生活中，父母很少隨機教導小朋友這是什麼東西？很多生活中日常用品名稱呈現不知道的情形。
- 4.識字量最多的幼兒，唸大班之前在私立幼稚園讀經班就讀。加上幼兒本身對文字興趣濃厚、學習效果顯著。



第四節 教學活動設計

一、課程時間的安排

首先我與協同教師討論教學活動進行的時間，考慮幼稚園有固定的教學行事曆必須執行〈如附件一〉，每週一早上全園性綜合活動、每學期十次週三的幼小銜接教學活動後，決定不影響班級每天將進行的主教學外，決定利用每週五 08:30-09:10 快樂晨光時間進行「遊戲式中文識字教學活動」。本班幼兒作息時間表如下：

表 3-4-1 幼兒作息表

時 間	教 學 流 程
08:00~08:30	快樂時光《幼兒來園》
08:30~09:20	快樂晨光 《選區、分組活動、自由探索時間》
09:20~10:00	生活教育、衛生教育、戶外活動
10:00~10:30	點心時間
10:30~11:30	主題教學活動
11:30~11:40	半日班放學、全日班午餐預備
11:40~12:40	午餐時間
12:40~13:00	整理收拾、生活教育
13:00~14:30	午睡
14:30~14:40	如廁、整理儀容
14:40~15:30	點心時間、班級活動
15:30~15:50	放學
15:50~18:30	部分幼兒需求課後留園

※ 各群組配合小學部 09:40~11:10 進行幼小銜接教學活動。

二、擬定教學計畫

遊戲式中文識字教學為本研究的主要研究方法之一，其主要目的是在增進大班幼兒的中文識字能力發展。遊戲式識字教學法即利用玩文字遊戲如：文字接龍、猜謎等方式，指導幼兒認識文字，提高幼兒識字興趣即增進識字的練習。茲將課程的「設計理念」和「設計內容」加以說明如下：

「設計理念」：遊戲對幼兒而言是最有效的學習方法之一。為了增進幼兒中文識字能力，整個實驗教學設計利用遊戲方法、不斷操作練習增強幼兒對文字的知覺。Vygotsky 強調學習必須透過互動的過程，及同儕合作的交流過程中，才能發展出超越階段性發展的能力〈張翠娥，1998〉。

教學活動設計原則包含：〈1〉引發幼兒的學習動機，搭配生動有趣的故事或者圖片欣賞等作為課程的引起動機。〈2〉以幼兒的生活經驗為基礎，課程設計強調舊經驗的類化，增加學習興趣。〈3〉給予幼兒參與的機會，透過遊戲及肢體創作，增加互動學習的機會。〈4〉教學富有變化性、以及分組競賽等活動，掌握學習的熱絡氣氛。

三、選定中文識字教學的教材

台北市●●區●●國民小學附設幼稚園，每學期末召開「教學研討—選用幼兒輔助教材會議」尊重教師專業、由附幼教師開會討論各家出版的輔助教材內容及教材本身的優缺點後，選擇各班的輔助教材。本園大班八名教師考量全園一致性、避免各班家長造成「班級之間」的比較、以及考慮大班幼兒即將邁入小學學習階段，有關語文教材選擇希望公立附幼畢業的小朋友，可以循序漸進認識注音符號，幫助幼兒能順利銜接適應小學生活、不再畏懼注音符號的學習。整個教材選擇過程中，請教「幼小教學群組一年級教師」對國語文教學的經驗提供看法和建議。

在眾多教材選用中，挑選康軒幼教小組出版【ㄅㄆㄇ動物園讀本】成為中文識字教學中的重要教材。其原因如下：

- 1.教材多元化【包含兒歌讀本、練習本、認詞小書、兒歌掛圖】等。
- 2.兒歌易懂易學【如：北極熊真帥氣!背著書包上學去!】。
- 3.印刷精美、圖文配對，幼兒藉由圖片就可以知道國字的讀音。
- 4.【ㄅㄆㄇ動物園讀本】中的認詞小書，圖文配對說明易於幫助幼兒在語文方面的學習和理解。

基於以上種種因素，我和協同教師再次討論。我們不想造成『大三班』幼兒太多學習的困擾後，決定將『康軒ㄅㄆㄇ動物園讀本』輔助教材裡面的字彙，並配合一些與班級主題教學相關文字為主，設計各種遊戲方式進行，達到幼兒對國字精熟為原則。每次中文識字教學活動時間提供幼兒充分的遊戲時間，亦有計畫地充實幼兒的遊戲經驗，財不致於流於空洞無義，幼稚園每次的遊戲時段基本上可循著「計畫—做—檢討」〈plan-do-review〉的順序〈Weikart & Schweinhart, 1987〉，進行中的遊戲即是其中「做」的部份，而每次遊戲之前和之後，分別約有十五分鐘的計畫時間和檢討時間，讓幼兒計畫和檢討當日的遊戲經驗，「計畫—做—檢討」這三段時間即統整地構成幼稚園日常的遊戲時段〈引自黃瑞琴，1994〉。

表 3-4- 2 中文識字遊戲時間分配

時 間	教 學 流 程
複習時間	一、字卡閃示卡讓幼兒複習
08:30~08:40	二、複習二首ㄅㄆㄇ動物園兒歌讀本內容
	三、圖文配對探索
引起動機	一、引起動機：影片欣賞、圖畫書、觀察等
08:40~08:50	二、和幼兒討論生活日常中的用品名稱
	三、請幼兒發表生活經驗
遊戲時間	一、介紹遊戲的規則和玩法
08:50~09:10	二、示範遊戲如何進行
	三、開始進行遊戲

分享時間	一、分享進行遊戲的感覺
09:10~09:20	二、學到哪些國字？
	三、國字在日常生活中有哪些功能？

四、教學成分和教學設計

識字教學主要成分是「認讀生字」，整系列遊戲式中文識字教學以交互模式為基礎，包含「閱讀理解」、「詞彙」和「生字」三種層次成分。遊戲式識字教學採用多種遊戲方式，減輕幼兒學習認知負擔，並增加趣味性。每個識字教學活動以幼兒生活週遭為起點，從遊戲中取字，進入解碼活動；透過一系列教學活動和教具操作，反覆練習、甚至理解和運用到各種遊戲活動中，達到對國字自動化的速度練習，最後會有綜合性、運用性的高階能力活動，每個教學活動中都可反覆練習認讀國字的目的。

表 3-4-3 遊戲式中文識字教學活動教學成分與教學設計

成分	教學目標	教學方法	評量
理解	理解內容	1.透過多元方式讓小朋友對文字產生知覺	圖文配對
		2.圖文配對遊戲	連連看
		3.流暢性訓練、重複練習	畫圖
詞彙	1.認讀	1.詞彙的說明、解釋	造詞
	2.應用	2.造詞	記憶卡
		3.相似詞、相反詞	
字彙	1.認讀	1.字彙說明、解釋	認字
	2.應用	2.文字遊戲	扮演活動
	3.自動化	3.造詞練習	
		4.字卡閃示練習	

資料來源：簡淑真 曾世杰〈2007〉扶助幼稚園弱勢幼兒閱讀學習與教材研發研究計畫結案報告教育部 p25

我和協同教師討論後，針對每次國字運用習性和生活經驗相結合，分成十三次遊戲式中文識字教學活動進行，識字量共 301 個，設計綱要如下：

表 3-4- 4 中文識字教學大綱

活動順序	活動時間	活 動 名 稱	識 字 內 容
一	96.03.02	大風吹	窗戶、大門、茶杯、圖書架、桌子、椅子、電子琴、茶杯架、茶桶。
二	96.03.09	學校真有趣! 中文跳棋卡	複習上次字彙、學校、老師、朋友、同學、校門、校長
三	96.03.16	圖文配對~找答案	杯子、臺北、貝殼、乒乓球、胖嘟嘟、蘑菇、抹布、泡沫、風鈴、縫紉機。
四	96.03.23	坐火車旅行	台北、桃園、新竹、苗栗、台中、彰化、斗六、嘉義、台南、高雄、屏東、台東、花蓮、宜蘭、基隆。
五	96.03.30	謎語遊戲~猜一猜	縫紉機、臺北、苦瓜、炸雞、榨汁機、洗澡、香皂、舉手、貝殼、胖嘟嘟、雨傘、舉手、唱歌、油漆。
六	96.04.04	記憶卡配對	ㄅ ㄆ ㄇ 認詞小書字彙
七	96.04.13	比一比、猜一猜	運動、選手、棒球、桌球、體操、跑步、跳高、跳遠、游泳、排球、羽毛球、籃球、拍球、足球、溜冰、身體。
八	96.04.20	看誰的速度快？	家具、油漆、騎馬、氣球、蜥蜴、草蓆、戲劇、炸雞、榨汁機、柵欄、蟾蜍、鏟子、耳朵、人參片、身體、桑甚、乳酪、調味乳、洗澡、香皂、爐灶、體操、水槽、草地、三角形、雨

			傘、散步、爺爺、椰子、葉子。
九	96.04.27	比手畫腳~猜猜我是誰？	警察、水手、畫家、工人、教授、老師、歌星、醫生、護士、商人、工程師。
十	96.05.04	可愛的動物~猜猜我是誰？	小豬、老虎、獅子、金魚、蜜蜂、公雞、章魚、蝌蚪、青蛙、猴子、山羊、蝴蝶、蜻蜓、瓢蟲、螃蟹、蚱蜢、綿羊、馬、小鳥、蜥蜴、蟾蜍。
十一	96.05.11	我是大廚師	葡萄、草莓、西瓜、鳳梨、橘子、茄子、竹筍、玉米、豌豆、白菜、木瓜、桃子、蘿蔔、香蕉、香瓜、香菇、高麗菜、蕃茄、青椒、蘋果、包心菜、花椰菜、花生、絲瓜、菠菜、蓮霧、楊桃、桑葢、苦瓜。
十二	96.05.18	相反國	快、慢、大、小、高、矮、胖、瘦、輕、重、長、短、遠、近、上、下、左、右、多、少、前、後、新、舊
十三	96.05.25	動動腦大考驗	複習這學期教過的國字

※ 遊戲式中文識字教學活動設計〈如附件四〉

第五節 研究資料蒐集與整理分析

一、資料的蒐集

資料的完整性是行動研究的目標之一，多元方法的蒐集資料則是達成完整性目標的途徑。本研究採取現場拍照和錄音、教學省思、幼兒觀察紀錄、協同教師討論草稿、家長回饋單和訪談紀錄等蒐集資料，以求得厚實描述〈thick description〉的資料基礎。

二、資料的種類

〈一〉現場拍照和錄音

在每次進行教學活動中，礙於學校錄影器材使用不便；我選擇用『錄音筆』將現場教學的過程錄製下來，以及使用『數位相機』將幼兒在活動過程中拍攝照片，隨時將資料以電腦檔案存檔保留。因活動進行中幼兒聲音比較吵雜，擔心錄音品質不佳；回到家後，我必須盡快的將活動一一紀錄，同時檢視拍攝活動照片的過程。避免因時間的流逝模糊當時的教學情境和感受，同時在轉譯的過程中也澄清自己的教學迷思。

〈二〉教學省思

教學省思的主要用意在於紀錄現場教學工作的反省，包括我在教學過程中的進行方式、看法、幼兒的反應為何等等。通常我整理完錄音稿後進行教學省思，檢視教學活動過程中的缺失，作為下一次進行教學活動修正的依據。

〈三〉幼兒觀察紀錄

我和協同教師互相利用幼兒在遊戲式中文識字教學活動中的學習表現、學習區時間學習情形、自由活動時間和其他幼兒互動的行為詳實紀

錄。以便我隨時檢視幼兒在『中文識字能力發展』的學習表現。

〈四〉協同教師討論草稿

每次進行『遊戲式中文識字教學活動』後，我和協同教師利用幼兒午睡時間，檢討活動內容的改進之處以及幼兒在學習過程中有哪些學習表現？協同教師給予回應，簡略紀錄在我的手札，讓我可以隨時檢視教學過程中的缺失和改進之處。

〈五〉家長回饋單和訪談紀錄

『遊戲式中文識字教學活動』進行一半時和結束時，請家長填寫回饋單。檢視哪些教學活動是小朋友最喜歡的？幼兒學會認讀國字後，對於日常生活中文字運用是否改變？

同時利用接送小孩時間，徵求家長同意後；對『遊戲式中文識字教學活動』作深入訪談。訪談內容包含：對於『遊戲式中文識字教學活動』看法和意見、幼兒認讀國字後，日常生活中有哪些改變和幫助？閱讀習慣有哪些改變？幫助我瞭解幼兒除了在幼稚園外學習國字應用之情形。

綜上所述，本研究的資料編碼方式如下：

- 1.教學省思 960422：表示九十六年四月二十二日進行教學活動中的省思日記。
- 2.幼兒觀察紀錄 C12-960301：表示九十六年三月一日 C12 小朋友的學習記錄。
- 3.T 劉討論手稿 960321：表示九十六年三月二十一日表示與協同教師討論活動後的缺失。
- 4 家長回饋單 C3：表示 C3 家長對『遊戲式中文識字教學活動』給予的回饋。
- 5 C5 家長訪談 960501：表示 C5 家長於九十六年五月一日和我進行訪談內容和交換意見。

〈六〉量化資料

主要為『畢保德圖畫詞彙測驗』和『教育部幼兒常見中文量表』，原則

上是第一次活動前和最後一個活動結束後施測，擬就量表前後測分數進行分析，以瞭解幼兒其學習效果之情形。

三、資料的整理分析

質性研究中，資料的蒐集與分析是同時進行的，而且縱貫整個研究過程。分析的目的主要幫助我找尋可理解的原因，也可以是對解釋的檢核與省思，作為下一次行動的參酌。分析包含兩種活動：即檢視「發現」的證據信度及其反證。這兩個活動一在研究的發現豐富化，一在使研究發現接受再一次的檢核，使發現更清晰明朗。

本研究的分析步驟是：整理資料→閱讀資料→轉譯資料→呈現資料→解釋資料找尋原因→下一次的研究活動→蒐集資料→再接續閱讀資料等成一環狀的連結，不斷閱讀檢視研究資料。



第四章 研究結果與討論

本章根據研究目的，將為期十三週分為三個行動階段，每週一次，每次五十分鐘的遊戲式中文識字教學活動紀錄及幼兒學習觀察紀錄、量表測驗資料、與協同教師討論內容、家長回饋單等加以詮釋和討論。第一節幼兒在中文識字教學活動第一階段的學習歷程。第二節幼兒在中文識字教學活動第二階段的學習歷程。第三節幼兒在中文識字教學活動第三階段的學習歷程。第四節識字能力不同的幼兒，在中文識字教學活動過程的學習表現。第五節幼兒接受遊戲式中文識字教學活動後對於幼兒的影響。

第一節 幼兒在行動歷程第一階段的學習歷程

本研究第一階段關心的研究焦點是幼兒如何『從遊戲中學習識字』？在遊戲過程中這些孩子的學習反應是什麼？到底學會哪些國字內容？成為我的行動研究目標之一。從整個行動研究的歷程中、我將幼兒『從遊戲中學習識字』的觀察過程，依照教學計畫實施時間分成三階段，第一階段 96.03.02~96.03.30 共四次教學活動，記載幼兒的在遊戲中的感受、識字能力的發展以及我在現場的教學觀察和省思。

一、幼兒從團體遊戲為起點

第一次進行「遊戲式中文識字教學活動」時，採取小朋友最喜歡、最熟悉的「大風吹」遊戲。這個教學活動剛進行時只有少數幾個識字量多的幼兒玩得很盡興、識字量少的小朋友常搞不清楚狀況。進行幾次遊戲後，反覆練習交換字卡後；多數小朋友學會簡單少許的國字後，參與性變得極高。

開始計分時，C7, C9, C10, C11, C12, C14, C16 對於字卡上寫的國字不是分辨很清楚；他們拿到字卡後會問隔壁的小朋友或者老師，這是國字怎麼念？

剛開始進行幾回時，我會告知這些小朋友字卡上國字怎麼念。小朋友進行幾次遊戲後，為了增加遊戲趣味性、以及培養小朋友的專注力；我告知小朋友：「當大風吹！吹什麼？老師數到三秒鐘必須將字卡黏在物品的地方。」玩幾次之後，字卡全部收回，再重新分給每一位小朋友新的字卡。

今天的活動，發現 C7, C9, C10, C11, C12, C14, C16 剛開始進行時，常常會搞不清狀況。例如：常常坐在椅子上發呆、或者拿錯字卡貼錯位置。其中 C8 小朋友認識國字【電子琴】，卻粘錯位置：藉此機會教他什麼東西是電子琴。小朋友對於字卡大風吹遊戲，反應都十分熱烈！幾次交換字卡後，這些小朋友已經學會不少國字。而且玩得十分盡興！〈教學省思日記 96.03.02〉

從這次玩『大風吹遊戲』發現，幼兒雖會識字且知道讀音，對於國字的意義並不是很清楚。以認知學派學習理論的看法，幼兒對識字處於解碼還無法對文字產生理解。同時也認我發現班上有些幼兒對於教室內的物品名稱不認識，比如：電子琴是什麼東西？小朋友並不清楚。只知拿著「電子琴」字卡出來，卻不知道要放在何處？

「大風吹遊戲」屬於口令遊戲的一種，對幼兒注意聆聽口頭指示有許多好處。一旦弄錯了！他們可以由同伴之間獲得立即回應，其他同伴也會互相提醒手中的字卡。同時我和協同教師也會改變「大風吹遊戲」一些小小的遊戲規則，增加幼兒的學習興趣。

這次活動結束後，第二天一大早 C2 媽媽就問我們：「小孩回家告訴我們，老師和她們以前玩的大風吹遊戲不一樣喔！」可以感受到幼兒喜歡「大風吹」的遊戲，幼兒喜歡在遊戲過程中可以跑，或者搶椅子之間的感覺。

二、幼兒再次透過玩大風吹遊戲

我與協同教師討論後，將大三班識字量多和數字量少的幼兒平均分配在每次的分組活動，藉由識字量多的小朋友帶動其他小朋友的學習能力。我們再次利用學習區活動時，在語文區活動進行小型的「大風吹」遊戲，並將字

彙改成簡單、易認、從原本十多張不同字卡改成少數幾張字卡進行小組遊戲。

上星期五玩【大風吹】遊戲，班上小朋友都非常喜歡。今天進行學習區活動時，將人數限制在七位。礙於上次活動字卡名稱比較多，此次我們只留下【桌子】、【椅子】、【大門】各二張進行活動。因為字卡內容比較少，小朋友容易區別、整個活動進行很流暢。小朋友對於這三種字卡熟悉後，我再發給小朋友另外三種字卡如：【窗戶】、【椅子】、【茶桶】讓小朋友反覆不斷的練習，直到小朋友不會弄混為原則。〈教學省思日記 96.03.05〉

經第一次「玩大風吹團體遊戲」時，只有識字量多的幼兒可以很正確聽從老師的口令，班上多數的幼兒還呈現模糊不清的概念。此次我和協同老師進行分組教學活動時，考慮到多數幼兒的識字能力，將國字上的字彙改成簡單些、易認的國字如「桌子」、「椅子」讓幼兒些學會認得這三個國字後，再加「大門」循序漸進的慢慢認識教室內物品名稱的國字。

四、幼兒玩『兒歌跳棋卡』遊戲

基於上次和小朋友進行「識字大風吹」遊戲，小朋友學會了『白板』、『大門』、『窗戶』、『電子琴』、『茶杯架』、『圖書架』、『茶桶』、『桌子』、『椅子』等國字並指導認識新的字彙。同時增加遊戲的趣味性，加強小朋友對國字的印象，設計類似大富翁遊戲，每個關卡設計不同的語文或者遊戲趣味性。

今天利用快樂晨光時間，在班上和小朋友介紹這個遊戲玩法。並告訴小朋友這個遊戲可以二個人或者三個人四個人同時進行，必須用不同的顏色替代。介紹完後，我和協同教師依上次遊戲經驗，將小朋友識字能力不同者分成幾組進行『兒歌跳棋卡』，c5, c14, c17, c19, c13 五人，第一次進行時，我在旁邊看著他們玩，順便告訴他們遊戲方式，其中 c5 玩得非常高興！尤其看到其他同伴【暫停一次】或者【退後幾格】都會笑得很開心。c14 從上次玩「識字大風吹」遊戲時，對國字陌生的樣子、參與度不

高。對「中文跳棋卡」遊戲卻感到興趣，裡面的文字透過同伴引導後，可以正確唸出來。〈教學省思日記 96.03.09〉活動照片如下。



小朋友第一次嘗試玩『兒歌跳棋卡』，當其他同伴正好停在『前進幾格』時、或『退後幾格』時，小朋友會顯現失望或高興的情緒！

Gove〈1961〉指出團體遊戲的定義：「遊戲是一種根據規則進行的身體或心智的競賽，參與者互為對立，每一方皆想贏得勝利，並且阻撓對方獲勝。」〈引自張鳳燕，孫敏芝譯 p2〉。從這定義中，當小朋友停在「退後幾格」或者「前進幾格」時，已經知道自己在遊戲中獲勝機會顯現。



四位小朋友一起比賽『兒歌跳棋卡』看誰先到達終點？誰就獲勝。整個遊戲過程中，發出笑聲和討論聲！吸引另一位小朋友觀望、看看這個遊戲是怎樣進行的？

從這次遊戲過程中，小朋友的笑聲和討論聲吸引著另一位小朋友圍觀。C16 透過觀察遊戲過程中，學習到有關『兒歌跳棋卡』的遊戲規則。以及在旁邊等待下一回合遊戲的開始，加入『兒歌跳棋卡』的遊戲。

四、幼兒玩『圖文配對~找答案』遊戲

我和協同教師利用「ㄅㄆㄇ動物園認詞小書」內的圖文配對分成幾部分進行教學活動，貼在海報上放置在教室情境佈置中。我們先指著圖片問小朋友這是什麼東西？小朋友會回答：「這是紅豆。」、「這是鳳梨。」，我們依照第一次孩子們的識字能力起始點以及幾次遊戲進行中的觀察，將幼兒識字能力平均到各組中。每組小朋友依照老師口令，去『敲字卡』。



這是小朋友分組競賽，小朋友非常喜歡拿槌子的感覺，尤其是『敲』字卡時所發出的聲音。其他成員也會主動幫忙告知字卡的位置。

從文獻探討中 Olson & Dillner (1982) 認為識字技能 (word recognition skills) 分成兩部分：1. 視覺字技能：讀者一看到字快速地認出字。2. 解碼技能：讀者能很快的認出字，但不是以視覺字的方式，這些技能包括外型線索 (configuration clues)、圖畫線索 (picture clues)、文脈線索 (picture clues)、語音線索 (phonic clues)、詞素線索 (morphemic clues) 等。

我們為增強幼兒對文字產生解碼技能，配合圖文配對海報的內容，設計一系列的語文學習單，放置語文區活動，供幼兒平日自由活動時間操作學習。(如：附件五)

五、幼兒玩扮演活動『搭火車』遊戲

「搭火車遊戲」活動只是我們的教學策略之一，重點是希望幼兒能將文字和生活經驗相結合以及學會文字有哪些功能。班上大多數幼兒都有搭乘火車或者捷運的經驗，先和幼兒討論台灣鐵路名稱和台灣一些大都市的地名。如：C5 知道高雄，C6 知道彰化，C10 知道嘉義，但是這些位於台灣哪個位置？小朋友就不是很清楚了？所以我們配合「台灣地圖」大略介紹台灣各大都市和位置。



小朋友第一次玩『坐火車』遊戲時，只要音樂一放『火車快飛』這首兒歌時，小朋友的心情也跟著飛揚了！等待老師的口令後，念到相同的地名時，小朋友必須將車票交出來，坐在椅子上等待。

老師先將台灣地圖畫在小白板上，再將有磁性的字卡依序貼在台灣各地名的位置上，先讓大多數幼兒認識台灣各地名大略位置概念。緊接著，請幼兒依自己想到達的目的地購買車票，當全部幼兒購買車票後個接著一個接火車排列好，等待火車出發。當『火車快飛』歌曲停止後，我會說：「台中已經到了！」小朋友和協同教師會幫忙檢查手中的車票是否是「台中」？假若拿到「台中」火車票的幼兒，必須下火車坐在中間椅子等待下一回合遊戲的進行。



當列車長說：「台北的旅客要下車了！」小朋友會仔細檢查自己手中的車票。玩過幾次後，將全部的車票收回，再隨機發給乘客。透過『坐火車』遊戲，熟悉台灣各地方的地名。



小朋友自行當列車長，透過買車票活動，在找尋乘客想到到達的地點。兩個小朋友邊討論邊找尋車票的過程。

表 4-1 行動歷程第一階段教學活動檢討表

活動順序	活動名稱	幼兒學習反應	修正後的活動
一	大風吹——利用玩團體遊戲之方式，認識教室內物品的名稱。	1. 識字能力較強 的幼兒，很快就學會全部的字彙。 2. 識字能力較弱 的幼兒，對於老師的指令不是很熟悉。有的坐在椅子上發呆不知所措，有的幼兒看見其他人跑也跟著跑。	1. 採用分組活動，每次分組成員包含各種不同識字能力的幼兒。 2. 將字卡種類名稱減少，直到幼兒能夠辨別。
二	學校真有趣!——利用兒歌跳棋卡遊戲，複習教室物品名稱外，再認識學校人事物的國字名稱。	1. 識字能力較強 的幼兒在遊戲比賽中希望自己可以先達到終點？ 識字能力較強 的幼兒會主動讀出「兒歌跳棋卡」每站的文字說明和遊戲規則。 2. 識字能力較弱 的幼兒，參與	1. 對識字能力較弱的幼兒，我和協同教師會單獨陪著幼兒一起玩。

		度不高、屬於旁觀行為。	
三	圖文配對!找答案—利用康軒兒歌讀本一部分的字彙為主要學習範圍。	1. 識字能力較強的幼兒，在分組競賽遊戲過程中可以快速拿著槌子敲在正確的字卡。 2. 識字能力較弱的幼兒，往往會拿著槌子、不管字卡上得讀音，就毫無目的亂敲。當其他幼兒說：「敲錯了！」又再次拿著槌子亂敲。 3. 識字能力較弱的幼兒，站在字前找不到字卡時，同組員識字能力較強的幼兒會主動告知字卡的正確位置。	1.為加強幼兒識字能力較弱者，〈協同教師、識字能力較強的幼兒〉會加入情境海報指導國字的讀音。並設計相關語文學習單，提供識字能力較弱的幼兒重複練習機會。
四	坐火車旅行—利用搭火車遊戲，讓幼兒學會認識台灣各地名。	1. 幼兒喜歡搭火車在跑動的感覺，當火車停止時。識字能力較強的幼兒之間會互相檢查手中的車票是否相同？ 2. 拿到相同地名的車票的幼兒，當到達目的地時，幼兒必須跑到座位上，搶坐椅子。如果沒有搶到座位，就必須當列車長的角色。這個搶椅子的過程中，識字能力	1.放置台灣地圖於教室情境中，隨時提供幼兒閱讀以及認識各地方的位置關係。 2.設計台灣各地名的語文學習單，提供重複練習的機會。 2.將搭火車的經驗與搭捷運的經驗

		較強的幼兒搶座位速度比較快。 3. 搭火車遊戲，車票地名配合台灣各地方地名，所以幼兒購買車票的過程中，先學會和『台』相關的地名，例如：台北、台中、台南等地名。但對無『台』國字出現的地名，如：花蓮、新竹、桃園等地名，需要比較多時間學習。	相結合，放置在娃娃家，讓幼兒在扮演遊戲中反覆認讀有關之國字。
--	--	--	---------------------------------------

六、行動歷程第一階段綜合討論

第一階段的行動歷程中，進行遊戲式中文識字教學活動後，班上語文起始點較弱的幼兒發展呈現兩種現象：

1. 識字能力較弱的幼兒，在進行遊戲的過程中，在旁邊觀望、不知如何融入遊戲進行學習。
2. 班上前測識字分數不高的幼兒，透過遊戲式中文識字教學活動的過程後，對於在學校所學的國字都會念、回家後遇到不懂的國字時會主動問父母親這國字怎麼念，大量提升中文的識字量。

從第一階段行動歷程中發現，中文識字能力較強的幼兒非常喜歡團體遊戲競賽的過程，因為從競賽過程中可以獲得成就感。識字能力較弱的幼兒喜歡參與角色扮演遊戲的過程，參與度增加許多，透過幼兒快樂的歌唱、其他同伴的協助〈如：找尋火車票的過程中〉，逐漸融入團體扮演活動中。正與 Levy 〈1984〉研究指出五歲幼兒在遊戲中語言的運用，遊戲是一個刺激語言發展與創新語言運用的有效媒介，特別是澄清新字彙內容的相關情況下，遊戲促進了語言的使用與練

習，發展語言學上的知識並鼓勵語彙的思考〈引自廖信達，2003，p4-8〉。

從 Piaget 遊戲理論看待幼兒的發展。當幼兒逐漸進入具體運思期，慢慢的超越自我中心的束縛，逐漸能接受他人看法，並了解在團體中的遊戲規則之存在即必須遵守的重要性。規則性遊戲具有社會意義的作用，從此階段開始，幼兒與社會接觸愈來愈多，會更進一步將「練習性遊戲」及「表徵性遊戲」以單獨、或重疊的方式與「規則性遊戲」組合。其遊戲內容附加了規則、或同時使用了競爭方式，使得幼兒以更具心智組織和抽象運作能力，來掌握遊戲規則。

由上述的觀察，我決定在行動歷程第二階段採用分組競賽方式進行，藉由 Vygotsky 提出的「最近發展區」（zone of proximal development）的概念，和鷹架（scaffolding）學習理論，經由成人的活動引導、讓識字能力較差的幼兒在真實、有趣、有意義的情境中探索和學習，過程中也能獲得同伴以及老師的社會性支持。

第二節 幼兒在行動歷程第二階段的學習歷程

「大三班幼兒」在第一階段行動歷程後，識字能力較弱的幼兒逐漸認識簡單的國字、通常幼兒先學會認讀和班上小朋友名字有關聯的國字。例如：張小明的『張』、林大華的『大』等。我和協同老師討論後，將第一階段所學的國字、再透過各種遊戲融入教學活動中。讓幼兒可以透過遊戲方式，除重複接觸第一階段所學的國字內容外，再補充一些和幼兒生活經驗相關的國字後，逐漸增加識字量後，養成獨立閱讀的好習慣。

同時針對行動歷程第一階段，發現幼兒識字能力的落差後；行動歷程第二階段 96.03.30~96.04.20 共四次教學活動、採分組競賽之方式，將「大三班」各種不同識字能力的幼兒平均分配到各小組，藉由成員中識字能力較強的幼兒帶動其他幼兒的學習興趣。該行動歷程採用「同儕團體」，進行「分組競賽遊戲」促進識字能力較弱幼兒的學習動機。

一、謎語遊戲猜一猜？

這是分組活動競賽方式之一，我將「大三班」幼兒分成四組進行猜謎遊戲。每組成員中，我刻意安排不同識字能力的幼兒，最主要目的希望識字能力較強的幼兒可以影響識字能力較弱幼兒的學習動機，對識字能力較弱的幼兒，也可以感受在競賽遊戲中獲得「得分」的樂趣。

語遊戲國字內容以第一階段識字範圍相同，只希望大多數幼兒將國字的短期記憶，透過另一種遊戲進行後變成長期記憶。所以將之前出現過的國字由「印刷字體」改成用「手寫字卡」，希望幼兒能夠真正學會辨別字音、字形、字義。同時猜謎語遊戲必須考慮到幼兒平常生活經驗，我用平日的生活提示讓幼兒從眾多字卡內，找尋正確「字卡」，速度最快者得「四分」，速度第二名者得「三分」，速度第三名者得「二分」，速度第一名者得「一分」，假若找出的字卡是錯誤者不予計分。

每組幼兒拿到字卡後，有些小組會依序將字卡整齊排列，有些小組將字卡隨意放置木板地板，等待老師的口令。例如：「媽媽會用什麼東西縫衣服？」、「世界上第一高樓在哪裡？」、「我們最喜歡到海邊撿什麼？」小朋友一邊回答、一邊用最快速度將字卡找出來。幾次遊戲後，小朋友慢慢發現離白板最近者好像速度會比較快，多數小組開始會慢慢將位置往前移動。



分組遊戲競賽過程中，有些幼兒會幫忙找尋字卡，有些幼兒會站著，等待其他幼兒找到正確字卡後，會用最快速度將字卡貼在小白板上。相對的，小組成員中有幼兒發現白板上的國字是錯誤時，會將正確字卡貼在白板上，並將錯誤字卡拿走。

二、記憶卡配對

根據「訊息處理論」將「訊息」→「短期記憶」→「長期記憶」，改變遊戲的方式，設計一套中文識字教學的語文教具。首先我將「ㄅㄆㄇ動物園認詞小書」的字卡和圖卡，做成一張一張圖卡和字卡分開的圖文配對，當我要介紹記憶卡玩法時，C2 立即說：「以前念中班，就玩過記憶卡!」



先示範『記憶卡』遊戲的方法，每張記憶卡背面朝上，且隨機放置在桌面上即可。幼兒可以隨意先翻閱一張記憶卡後，再翻閱下一張記憶卡。假若二張記憶卡正好是圖文配對成功者，即可拿走。假若不對的話，放置原來位置。

我先示範記憶卡的遊戲方法，告訴幼兒此次記憶卡遊戲和過去的玩法不同？文字和圖卡正確配對才算成功。再請另一位小朋友翻閱一張記憶卡後，再隨意翻另一張記憶卡，假若翻的記憶卡正好是正確才可以拿走，這樣才算是得分。即可將字卡和圖卡同時拿起來，拿越多者就是獲勝者。



這個遊戲可以不限定人數的參加，請幼兒先依序將記憶卡排列整齊方便遊戲進行。幼兒可以憑著自己的記憶，找尋曾經出現過的圖卡和字卡位置關係。

這個記憶卡遊戲剛進行時，識字能力較強的幼兒比較容易配對成功。對於其他幼兒而言，記憶卡遊戲類似「撲克牌的釣魚遊戲」，我和協同教師會提醒識字能力較弱幼兒圖卡的位置。識字能力較弱的幼兒對於記憶卡遊戲，他們比較會實際參與。如果翻錯了！再將記憶卡翻至背面，並不會影響到下一次遊戲的進行。整個遊戲的過程，反而樂於接受挑戰。



透過記憶卡遊戲學習後，班上多數幼兒慢慢知道圖片和字卡的關連性。同時抽走的空位不可以隨便移動，會影響到其他幼兒的記憶位置。遊戲過程中，在旁邊觀望的小朋友，偶爾會提醒記憶卡的位置曾出現在哪裡。

這是我利用「ㄅ ㄆ ㄇ 認詞小書」的圖卡和字卡製作成「記憶卡配對遊戲」，剛開始進行遊戲時，小朋友只是隨意翻翻、碰碰運氣看看是否可以連成一對？當我加入遊戲後，告訴小朋友當別人在翻記憶卡時，你要專心看，看看哪張字卡？看看哪張圖卡出現在哪個位置裡面？並且將出現過的記憶卡位置記在自己的金頭腦裡面。當你下次再翻記憶卡後就可以知道圖卡或字卡在哪裡？當小朋友知道遊戲秘訣後，孩子們的字彙認讀更多了！因為他們知道進行每一個遊戲的步驟時，需要經過思考和記憶的。 〈教學省思日誌 96.04.20〉

從記憶卡遊戲中其研究結果與洪儷瑜〈1999〉指出中文識字發展特徵相同。幼兒的讀寫階段，是與週遭環境中的人們互相和主動參與下學習的，識字發展就是一種文化適應的歷程，幼兒經過由各種社會活動，藉由他人的引導、協助、內化活動中使用的口語及書面語言，而逐漸增進語言能力。識字策略除了正式教育之外、非正式的學習環境也相當重要。幼兒從不斷練習摸索中學習到經驗，當單字解碼的經驗不斷累積後，幼兒即開始處理單字，建構字義。

三、比一比、猜一猜

此次識字範圍是配合班級進行的主題教學相結合，讓幼兒學會與運動項目有關的種類名稱，例如：跑步、打球、跳遠等。



首先讓幼兒觀賞投影片介紹運動會常見的運動種類，和幼兒分享每種運動項目的特徵。由協同教師陪著幼兒做示範教學，如何使用肢體語言將運動特徵表達出來，讓其他幼兒依照肢體語言去猜猜看是何種運動項目。幼兒口語說出後，識字能力較弱的幼兒必須依賴識字能力較強的幼兒，才有辦法將正確字卡找出來。我們進行『比手畫腳』遊戲結束後，我和協同教師討論如何再次加強這些國字的辨認，最後我們決定採用第一期階段進行的『兒歌跳棋卡』方式，讓幼兒分組進行此遊戲，彼此互相引導和學習。



這是運動項目的『兒歌跳棋卡』，每一格裡面呈現不同的「圖文配對」和指令。最主要目的讓幼兒透過圖片學習與運動種類相關國字。並將這些『兒歌跳棋卡』放置語文區，提供幼兒平日重複操作練習使用。

四、看誰的速度快

這是延續第一階段『打地鼠遊戲』，再稍做不一樣的遊戲規則變化。識字的範圍與生活日常用品息息相關如：家具、香皂、三角形等。首先依照幼兒識字能力不同平均分成兩組競賽，聽到老師口令後，找到正確字卡後立即用槌子敲出來，看看兩組哪一邊敲得比較快且字卡位置正確者即「得

分」，全部結束後再計算兩組的總分，分數較多的一組代表全組獲勝。每一回合遊戲進行，兩組出來比賽的幼兒，其識字能力相同是相同的。假若這一回合兩組都遇到識字較弱的幼兒時，其他成員的小朋友會衝出來幫忙敲字卡或者告知正確字卡位置在哪裡？



這是兩組成員出來比賽，等候聽從老師的指令。後面已經站著一些幼兒幫忙找尋正確位置。當小組成員答對時，其他同伴會十分高興。因為他們知道自己的得分是不斷累積中。

表 4-2 行動歷程第二階段教學活動檢討表

活動順序	活動名稱	幼兒學習反應	修正後的活動
一	謎語遊戲 猜一猜~~ 幼兒先練習聽從口令提示 後，再找出正確的字卡	1. 識字能力較強的幼兒，可以聽從老師的口令，將正確的字卡找出來。 2. 識字能力較弱的幼兒，聽從老師的口令後，可以口說答案，但找字卡的速度仍是較慢。 3. 識字能力較弱的幼兒不大參與活動，他會告訴其他幼兒：「你們去找，我幫你們看東西。」或者躲在角落玩其他玩具。 4. 有一位特殊幼兒認識很多國字，但是對於比如日常生活中的食物水果有何特徵？概念上顯得不清楚。無	1. 猜謎語遊戲，我和協同老師再次行動後，請識字能力較弱的幼兒先口語回答後，再逐步將正確字卡找出來。

		法參與猜謎語遊戲。	
二	配對記憶卡~~利用記憶卡找尋「圖卡」和「字卡」的關連性	1. 識字能力較強者幼兒，喜歡找識字能力較弱的幼兒挑戰，覺得自己獲勝機會比較大。 2. 識字能力較弱的幼兒，不排斥記憶卡遊戲。在隨機圖卡和字卡配對成功後，也會顯得很高興。 3. 識字能力較強的幼兒，進行幾次遊戲後，會專心記憶圖片和字卡曾出現的位置。 4. 識字能力較弱者，需要老師在旁邊幫忙提示位置。	1. 配對記憶卡遊戲圖卡和字卡必須相同才能配對成功，剛開始進行時幼兒對這兩者關係不清楚，會依循教室情境的海報找尋答案。 2. 指導過後幼兒相當喜愛，並運用到語文區活動中提供幼兒反覆操作的機會。
三	比一比，猜一猜~~知道運動項目名稱，分辨和運動相關的國字	1. 讓幼兒發表自己認識的運動名稱時，每位幼兒都可以口語表達運動項目的特徵。 2. 不論幼兒識字能力如何。若無老師做動作示範時，幼兒常常站著發呆不知如何利用肢體語言表達運動特徵。若由老師做肢體示範，幼兒就猜得很高興。 3. 因為與運動項目有關，對於識字能力較弱的幼兒只要求學會辨別具	1. 針對識字能力較弱的幼兒，我和協同老師商量後設計語文學習單。幼兒只要將「球」這個國字圈出來即可。 2. 因為行動歷程第一階段時，幼兒非常喜歡「兒歌

		體運動工具中的至少一個國字如「球」。 4. 識字能力較強的幼兒，可以分辨「排球」、「棒球」、「羽毛球」等國字內容。	跳棋卡」遊戲，針對「運動」項目設計教具，提供幼兒平時辨認運動項目有關的國字內容。
四	看誰的速度快？~~ 採分組競賽，每次挑戰的幼兒識字能力相似	1.將不同識字能力幼兒平均分散到各組，識字能力相同的幼兒出列比賽。識字能力較強的幼兒不需要透過別人的提示，可以在很短的時間內敲出正確字卡。或者發現同組成員找不到字卡時，會主動跑出來告知。 2. 識字能力較弱的幼兒，失誤率較高，有時會站在前面無所是從，經由同伴告知後，會在才能將正確字卡找出來。	1.根據情境海報內容，設計相同的語文學習單。讓幼兒透過探索、觀察、以及同伴之間的指導慢慢認識這些國字內容。 2.每天會利用等待點心時間請小朋友念讀，增加識字能力。

五、行動歷程第二期綜合討論

從文獻探討中幼兒的讀寫階段，是與週遭環境中的人們互相和主動參與下學習的，識字發展就是一種文化適應的歷程，幼兒經過由各種社會活動，藉由他人的引導、協助、內化活動中使用的口語及書面語言，而逐漸增進語言能力。識字策略除了正式教育之外、非正式的學習環境也相當重要。幼兒從不斷練習摸索中學習到經驗，當單字解碼的經驗不斷累積後，幼兒即開始處理單字，建構字義。

行動歷程第二階段識字能力較弱的幼兒，經由其他同伴合作遊戲後慢慢融入活動中，開始願意體驗「敲國字」的樂趣。

此階段我重視的問題，這些文字對幼兒而言：到底會不會認字？幼兒懂或不懂這些文字的應用？從文獻中識字又稱為字的解碼〈word decoding〉或字的辨認〈word identification〉。其內容包含字形辨認〈letter recognition〉、字音辨讀〈phonetic recognition〉及字義搜尋〈semantic encoding 〈Perfetti,1984，引自柯華葳，1991〉〉。成為我思考的方向之一。

整個教學活動歷程中，逐漸觀察到幼兒們開始會對文字討論。如：搭火車的過程中，孩子學會買火車票、看的懂地名名稱。這些地名名稱對多數幼兒而言，概念是模糊的。必須引用多元化的教具，幫助幼兒反覆不斷的練習操作。成為我第三個階段行動歷程必須改變的地方。

第三節 幼兒在行動歷程第三階段的學習歷程

從文獻探討中識字發展階段來看，兒童在識字時，錯讀、別讀或寫錯字、寫別字的情形是時常會發生的。從兒童的讀寫錯誤中，表示兒童對於字的學習尚未達到精熟階段，才會產生混淆、部件錯誤或是筆劃錯誤的情形。幼兒階段，父母親或者幼稚園教師與幼兒溝通的同時，會在適當的生活情境中，引導幼兒自然的發展讀寫能力。

第三階段 96.04.27~96.05.25 共五次教學活動，主要以不同遊戲方式來進行，透過老師和其他同伴引導學習。將前面歷程所接觸過的國字讓幼兒反覆練習，從短期記憶學習類化成變成長期記憶，培養幼兒可以帶著走的閱讀能力。

一、比手畫腳~猜猜我是誰？

這是配合班上進行的主教學活動，此次遊戲活動所呈現的國字都與職業有關。由於第二階段的歷程中發現，多數幼兒無法發揮想像力利用肢體語言表達執業的特徵。所以這次教學活動在引起動機時，先請一位幼兒看圖片中的職業後，

請這位幼兒用口語將職業的特徵描述：

C10：我們常常會看到的人？有時會幫我們捉壞人？有時會騎著摩托車在馬路上開罰單？

C15：警察

當幼兒說出職業名稱後，老師就會將該職業的字卡和圖卡掛在教室情境展示板上。之後，我再請另一個幼兒先看圖片後，再請他依循圖片的特徵描述出來。

C1：我們生病了！通常會到醫院找誰幫我們看病？

此時大家搶著回答：醫生

我就將醫生的圖片和字卡同時放在白板上，讓幼兒清楚知道文字和圖卡這兩者的關係。

〈教學省思 96.04.27〉

幼兒清楚知道遊戲規則後，老師依照幼兒的識字學習能力分成三人一組。請幼兒聽從老師給予的口語提示後，找尋職業的相關字卡，找出正確者即獲得一分。看看哪一組的得分是最多的，即是此次活動的「冠軍王」。

同時配合「各行各業」的進行，我們也是設計語文學習單找找看正確的圖文配對黏字學習單，幫助幼兒增強認字的學習效果。



爲了增強幼兒的識字學習，將各行各業的名稱和圖片作「圖文配對」語文學習單。最主要的目的，讓幼兒透過思考找尋國字和圖文的關連性，增強幼兒識字能力。並透過同伴關係，互相幫忙和探索學習。

二、可愛的動物~猜猜我是誰？

班上剛舉行校外教學活動後，幼兒對於動物園的每種動物的特徵都非常熟悉，加上國北教大大二實習老師的『昆蟲』的教學活動時，幼兒曾非常熱烈討論昆蟲的名稱和特徵。



今天是國立台北教育大學大二學生來園試教，進行教學主題「昆蟲」。大二實習生準備許多昆蟲圖卡，她們非常驚訝班上小朋友可以將「圖卡」後面寫的國字一個一個唸出來。這群大二實習老師覺得很驚奇！班上每個小朋友認讀國字能力都非常好。試教後這群大二學生問：「從來沒遇到一個幼稚園大班幼兒，識字能力幾乎一樣好，怎麼做到的？」我簡略和這群大學生討論進行研究的心得和發現。〈教學省思 96.04.24〉

因為與大二實習教師的「昆蟲」動物教學時間僅隔一天，我和協同老師再將這套圖文配對和小朋友進行討論動物的特徵和種類名稱。此次進行的方式略微改變，我在白板上寫「蝴蝶」時，協同教師拿著「蜜蜂」圖卡時，代表圖文關係是錯誤時，幼兒立即用手勢比「X」。如果我寫「老虎」時，協同教師拿著「老虎」圖片時，圖文配對是正確時，幼兒立即用手勢在頭上比「M」。識字能力較強的幼兒可以在最短時間判斷圖片和字卡之間的相關性，立即用手勢比出來「X」或「M」，識字能力較弱的幼兒會先觀望其他幼兒的手勢後，再將手勢動作比出來。

三、我是大廚師

幼兒參與遊戲式中文識字活動後，從第一階段行動歷程對文字顯得茫然、演變到後來；只要老師拿出一大疊的字卡時，全班幼兒就會顯得十分高興。在幼兒的印象中，等會又有好玩的遊戲要進行了。甚至識字能力較差的小朋友，開始積極參與遊戲式中文識字教學活動的各種扮演遊戲活動、團體遊戲競賽方式。



進行『我是大廚師』活動時，將活動空間延伸到戶外場地進行，幼兒每人拿一張圖卡，依序坐在木頭椅子上等待媽媽來購買。每一次遊戲結束後，讓幼兒彼此之間自行交換字卡。



當這位媽媽走過去時，幼兒會主動將『字卡』閃示出來，提醒這位媽媽要記得買『蘋果派』。因為幼兒會期待自己被叫到！因為她們想要參加起來走動，當媽媽喊：『炒菜時!』，可以參加『搶椅子』遊戲。

第一次進行「我是大廚師」遊戲開始，由我示範當媽媽的角色。然後我發給每位幼兒一張正面是圖、背面是文字的字卡。由於坊間購買的現成教具，印刷錯誤。小朋友已經有校正的概念，馬上會告知我。我再找一張正確的圖文字卡給幼兒進行遊戲。之後，被我點到食物名稱的幼兒，一個一個排在我的後面。例如：當我說：「買香腸!」拿香腸字卡的小朋友依序排在我後面走。當我說：「買芒果!」拿芒果字卡的小朋友依序排在後面。當我喊：「回家炒菜時!」小朋友必須找座位坐下來。沒有座位者的小朋友輪流當起爸爸媽媽的角色。之後換小朋友當起爸爸媽媽的角色時，坐在椅子上的小朋友們會說：「趕快來買水果!買壽司!買漢堡!」大家喊得很高興，相對的也期待爸爸媽媽會買手中那張字卡的食物。透過這樣的遊戲可以訓練小朋友的說話和聽力能力，相對的可以讓小朋友清楚認識【字卡】和【圖卡】的配對關係。 〈教學省思 96.05.11〉

我是大廚師活動是綜合「鬼抓人」和「搶椅子」的遊戲方式，這個遊戲提

供的「自由」可以是它的受幼兒喜愛的因素。因為幼兒可以決定做什麼、什麼時候去做、以及如何做，「媽媽」的角色可決定要去追誰？什麼時候去追？是否繼續追同一個人。其他幼兒同樣地可決定是不是要找個座位坐下來，或者想盡辦法變成「媽媽」的角色。這個遊戲似乎特別有益於幫助幼兒的社會發展，做為一個互補角色的遊戲，也可以發展良好的人際關係。這樣的遊戲帶入識字教學活動內容，每個幼兒都非常期待自己手中拿的食物圖片，可以被叫到，這樣就有機會起來跑動和搶椅子。而在「叫食物名稱」時，幼兒有機會去認讀和食物相關的文字。

從這個活動能讓幼兒達到對文字的「理解」能力。幼兒可以發現自己手中拿的圖卡和字卡是錯誤的。此時幼兒已經將識字能力發展到字音、字形、字義結合的能力。

五、相反國

對幼兒而言，文字不只是「辨讀」必須學會「理解」，這樣才能應用到日常生活中。設計「相反國」教學活動，最主要評量幼兒是否學會文字的理解。

「相反國」在引起動機部分，我將自己比喻成「相反國的皇后」，專門和別人唱反調。以下是我和幼兒們的對話：

T：我是相反國的皇后，如果有人告訴我：「我要很少的食物！」你們猜猜看我會怎麼做？

C1：就是很多的食物。

T：有人告訴我：「想要住在高樓的房子！」我會給他什麼樣的房子？

C15：就是矮矮的房子。

T：有人告訴我：「他喜歡甜甜的食物！」我要給他什麼食物？

C19：就是鹹鹹的食物。

T：老師現在考考小朋友，看看小朋友知不知道「相反詞」？因為「相反」就是和別人不一樣的意思？如果是「大」，那相反詞是什麼？

此時一群小朋友異口同聲回答：小

T：如果是「高」，那相反詞是什麼？

一群小朋友異口同聲回答：矮

T：如果是「胖」，那相反詞是什麼？

小朋友異口同聲回答：瘦

T：如果是「遠」，那相反詞是什麼？

停了一會。

C18 舉手回答：近

〈幼兒觀察紀錄 96.05.18〉

從這些活動中，幼兒歸類幾個相反詞「大→小」、「胖→瘦」、「多→少」、「高→矮」、「輕→重」、「遠→近」、「美→醜」、「前→後」、「快→慢」、「上→下」。

評量方式：分組競賽二人一組，當老師說「大」，小朋友必須將相反詞的字卡放置白板上即得分。

六、動動腦大考驗

教學活動設計的重點，讓這些文字從「短期記憶」可以演變成「長期記憶」。所以將本學期所進行的識字內容讓幼兒來個動動腦大考驗，玩玩文字接龍、打地鼠活動。以下就是玩文字接龍小朋友腦力激盪的結果。

T：如果我說「學校」，小朋友可以接著說「校長」或者「校門」。

T：如果我說「大海」，小朋友可以說「海洋」或者「海獅」。

T：這是利用兩個字的最後一個字，小朋友要想出一個新的造詞。現在老師來考考小朋友的金頭腦？

T：大學

C2：學校

T：「學校」之後，還有沒有什麼可以接下去？

C8：校長

T：長之後，我們還可以接什麼？

C12：長大

以下是小朋友大家一起腦力激盪的文字接龍如下

大學→學校→校長→長大→大小→小朋友→友情→？〈全班小朋友是乎已經接不下去了〉

大海→海獅→獅子→子孫→孫子→子女→女兒→兒子→？

這個文字接龍遊戲，有時幼兒想到的是「同音字」，會立即告知小朋友那是不一樣的字？這個教學活動屬於挑戰性比較高，幼兒如果平常喜歡閱讀圖畫書、識字能力較強的幼兒參與度較高。識字能力較弱的幼兒屬於在旁邊觀望、聆聽的角色。

在「玩敲敲看」就是利用兒歌讀本，老師會利用兒歌進行教學，先設定某些字彙看到後不念，改成敲木魚方式帶過。

例如：北極熊真帥氣，背著書包上學去。

T：請小朋友「北極熊」不要用，改成用木魚敲三下

C：X X X 真帥氣，背著書包上學去。

T：請小朋友「書包」不要用，改成用木魚敲二下

C：北極熊真帥氣，背著X X上學去。〈註：X X表示木魚敲的部分〉

幼兒們就非常喜歡敲木魚的感覺，有時忘記了！就會將木魚敲下去。當敲錯時，小朋友也會敲得很開心。這樣的活動不論識字能力如何？小朋友都想出來挑戰玩玩木魚敲一敲的感覺。

表 4-3 行動歷程第三階段教學活動檢討表

活動順序	活動名稱	幼兒學習反應	修正後的活動
一	比手畫腳 ~猜猜我 是誰？ 口說各行	1. 識字能力較強 的幼兒，看到字卡上的職業後，可以簡單說出這些職業有哪些特徵？讓其他幼兒進行猜猜看的遊戲。	1.介紹各行各業 時，先仔細介紹 每一張圖片上 職業所代表的

	各業的職業特徵進行猜謎活動	2. 識字能力較弱的幼兒，可以從幼兒口說職業特徵，憑著自己的經驗猜猜看是哪種職業？ 3. 分組競賽玩圖文配對時，識字能力較強的幼兒主導識字能力較弱的幼兒對文字的學習。	意義。這樣小朋友進行猜謎語遊戲時，可根據引起動機部分的提示進行。
二	可愛的動物~猜猜我是誰？ 當圖卡和字卡相同時，幼兒立即用手勢作答	1. 已經累積校外教學參觀木柵動物園、大二實習老師帶過「昆蟲」活動，所以在進行可愛動物時，全部幼兒都樂於參與。 2. 在口說部份，大部分幼兒可以根據動物的特徵說出是哪一種動物名稱？假若用文字作答，識字能力較弱的幼兒就無法正確找出字卡。 3. 大多數幼兒可以認讀「老虎」、「海獅」、「山羊」、「馬」國字。	1. 口說活動和認字活動同時配合，請識字能力較強的幼兒帶著識字能力較弱的幼兒將字卡找出來。 2. 為增進識字能力較弱的幼兒，設計相關的語文學習單，提供練習的機會。
三	我是大廚師~藉由搶椅子和鬼捉人的遊戲之間，讓幼兒學習認	1. 全班幼兒在遊戲進行中，都非常期待自己可以當「媽媽」的角色，可以上街買東西。不論識字能力發展如何？每個幼兒都非常期待自己手中拿的字卡可以被買走後，然後進行搶椅子遊戲。 2. 識字能力較強的幼兒，可以分辨圖	1. 這個教學活動全班幼兒都非常喜歡，當媽媽的角色只需要看圖片就可以知道食物名稱？ 2. 遊戲進行後，再

	讀字卡	卡和字卡的關連性，發現印刷錯誤時，可以馬上告知老師。 3. 識字能力較弱的幼兒，可以利用圖片知道食物的名稱。 4. 識字能力較強的幼兒會互相幫忙檢查其他幼兒拿的圖字卡是否正確？ 5. 遊戲進行中，幼兒會用圖字卡提示或者用口說如：趕快來買麵包喔！或者趕快來買青菜等等，不斷提醒媽媽。	和幼兒討論食物的分類和國字的辨別。再將活動融入娃娃家扮演活動。
四	相反國~口說字彙 相反的意義	1. 透過故事引導，幼兒可以知道相反的意思。 2. 識字能力較強的幼兒可以理解相反詞的意義，討論到相似詞時，幼兒就比較無法舉出例子說明。	1 透過肢體和幼兒進行相反動作，比如高，幼兒可以蹲下來。 2. 設計一些相反詞的學習單，讓幼兒思考。
五	動動腦大考驗~運用節奏樂器，讓幼兒複習國字內容	幼兒很喜歡敲打節奏樂器的感覺，如果配合敲字卡，縱使兒歌的字卡敲錯了，幼兒也感覺非常好玩。	將全部認字範圍再練習一次，可以利用更多的節奏樂器，加強幼兒的學習興趣。

六、行動歷程第三階段綜合討論

遊戲式中文識字教學活動，從全班團體活動開始進行；教學過程中我與協同教師不斷的改變遊戲方式，提升幼兒的學習興趣。每次活動後的修正，改成「分組活動」或者「語文區」、「娃娃家」等各學習區讓幼兒不斷重複的進行活動。

歷經三個階段的識字教學活動後，從幼兒的平日觀察紀錄中，我發現識字能力較強幼兒喜歡進行「競賽的遊戲」例如：打地鼠、看看誰的速度快等競爭成分較高的遊戲。識字能力較弱的幼兒喜歡進行「扮演活動」、「搶椅子」或者「輔助教具」如：打地鼠、節奏樂器遊戲時，幼兒參與度較高，縱使發生錯誤時，幼兒也會跟著大家一起玩。如果是「找字卡活動」，識字能力較弱的幼兒就會在角落觀望，甚至毫無目標玩玩那些字卡。整個行動歷程中，遊戲成分中可以讓幼兒走動著如：「大風吹！」或者「搶椅子」、「搭火車」遊戲，不論幼兒識字能力如何，都可以玩得很盡興。識字教學的過程中，讓幼兒學會平常生活中的文字是如何運用的。

當幼兒達到識字量約二百個字左右，幼兒會自行探索一套的學習模式。逐漸的幼兒對於閱讀圖畫書不懂的地方，開始會討論、或者問老師這個國字怎麼念？爲了增強這些孩子的學習能力，和協同教師商量後；我們透過圖文配對黏字學習單、放置語文區提供幼兒練習。最主要之目的，透過學習單黏字練習，不斷增強幼兒對字彙的記憶力。

第四節 識字能力不同的幼兒，在中文識字教學

活動過程的學習歷程

班上每個幼兒的認讀文字起始點能力不同。識字量最多可以達到 179 個國字，最少是 0 個國字，此節就分析這兩種不同識字能力的幼兒在整個學習歷程中的表現。

一、識字能力較弱的幼兒部分

識字能力較弱的幼兒，從可能開始是完全不知道如何進行的，而後會模仿同伴的動作，對於文字的概念完全不了解，必須藉由老師再次說明文字的意義。第一個玩「大風吹」的遊戲開始，首先出現的學習現象就是看見別人跑，自己也起來跑。

C9 在中文量表測驗起始點為零的幼兒，剛進行第一次活動時，我並沒有觀察到這個部分的學習，只是將教室內相關的物品全部列出來。讓幼兒從生活息息相關的物品開始學習。

今天進行大風吹遊戲時，將每一張字卡發給每一個幼兒，並沒有提示幼兒手中拿到字卡是什麼？我就開始玩起大風吹遊戲。幾次進行遊戲時，我和協同教師發現 C9 只要看見自己的好朋友起來跑，她就毫無目標也跟著跑。之後，我們再發給她一張新的字卡時，會順便再提醒她手中字卡代表什麼意義。情形仍未改善，當念到他手中字卡時，依舊坐在椅子上發呆等待。當她的好朋友起來跑時，C9 完全不管手中拿到什麼字卡，又起來跑動了！

後來我和協同教師也發現遊戲情形未改善，我們就請 C9 隨意拿一張她喜歡的字卡，我們就告訴她：「你手中拿的地卡是【茶桶】兩個字，老師念到【茶桶】你才可以起來跑！其他老師念到什麼，你都不可以跟著別人亂跑喔！」接下來進行的大風吹遊戲，我們就不再幫她換字卡，一直讓【茶桶】字卡始終拿在手中，之後 C9 聽到【茶桶】就會起來跑動了！ 〈幼兒觀察紀錄 96.03.02〉

從這樣的教學活動後，我和協同老師開始進行「每日一字」教學法，讓幼兒可以每天學會至少一個國字為原則。接下來，我和協同教師特別針對識字能力較弱的幼兒進行個別化的指導。

我為了再次增強 C9 的學習效果，請他將昨天的字卡找一找【茶桶】兩個字。C9 又隨便拿的一張字卡，我表示不對時，C9 又隨便亂抽一張字卡。我發現對於昨天進行的大風吹遊戲字卡似乎沒有感覺！

後來我發現字卡中有許多「桌子」、「椅子」，決定從這個筆劃最少的國字教起。首先，那不同顏色的字卡上面都寫著「子」，問她：「哪一個是【子】？」C9搖頭表示不知道。我們將全部【子】字卡抽出來，告訴她這個字念【子】。並請C9從眾多字卡中將【子】找出來。〈幼兒觀察紀錄 96.03.03〉

這是C9學會的第一個國字是【子】，我們同時設計許多分組活動的遊戲如：兒歌跳棋卡。有時會刻意安排C9和她的好朋友一起進行遊戲。希望透過同儕團體一起進行遊戲，引起C9的學習興趣。從一次分組競賽活動中，我發現好玩的現象如下：

從今天的教學中，觀察到許多有趣的現象。如c9只認識【茶桶】兩個字，就將這二個字的字卡一直拿在手上。如c9告訴其他人：「你們找字卡，我幫你們看餅乾。」可是當我念到【茶桶】這兩個字後，他會很快速將【茶桶】這兩個字交給小組中的成員。〈幼兒觀察紀錄 96.03.12〉

從這幾次的觀察中，對於識字能力較弱的幼兒，需要不斷的提醒和複習。因為C9可以從字形中分辨【子】和【茶桶】三個國字，在晨光時間或者下午午睡後的時間，我和協同教師會輪流指導C9的識字能力。有時我們就玩玩兒歌跳棋卡，或者將字卡一個字一個字剪下來，透過分組活動同伴影響進行玩遊戲方式。



將字卡貼反後，我們請識字能力較強的幼兒，將字卡重新排列出來。讓識字能力較弱的幼兒分辨國字，每張字卡的不同讀音。

將字卡一張一張剪開後，有時我們會將全部字卡放在一起，請C9將一些常認讀的國字找出來後，貼在白板上。於是我看到C9將字卡貼反了，【學生】兩張字卡貼反變成【生學】。有時利用分組活動或者自由活動時，會請C9重複練習個

別化指導的國字學習。在遊戲進行中我們不會要求 C9 要學會多少國字？如「搭火車」活動中，C9 可以說出購票地名的名稱即可，或者請她的好朋友在遊戲進行中輔助。將台灣全部的地名可以簡略說出、認讀【台】這個國字就算達到學習效果

我和協同老師爲了不斷增強 C9 的識字能力，我們曾經討論過一個問題，C9 會不會連自己的名字都無法認出。我針對 C9 將班級小朋友的姓名章一個一個蓋在紙張上，讓她找尋自己的名字。結果 C9 可以辨別自己的名字。這次的發現我們決定從 C9 好朋友的名字中一個字一個字拆開，先指導 C9 認識好朋友的名字。例如：張小明的「小」，王大華的「王」。設計語文學習單時，請 C9 好朋友依照班上的情境海報指導他如何完成學習單？慢慢學習圖卡和字卡的相關性。



小朋友之間會互相討論，互相找尋正確圖文配對的關係。同時讓識字能力較強的幼兒，可以獲得學習成就。慢慢的 C9 知道完成學習單的秘訣後，他說：「你不用急的告訴我！我可以慢慢找到答案的。」

由於這樣的過程，我發現對識字能力較弱的幼兒，必須要從他本身生活相關的文字著手。比如：好朋友的名字、或者筆劃簡單易於辨認的國字。逐漸提升幼兒的學習能力後，透過各種遊戲或者熟悉的兒歌慢慢引導幼兒認讀國字。

二、識字能力較強的幼兒部分

我們班上將識字能力比較強的幼兒，分成兩個部分。一個部分本身起始點就屬於班級平均數之上的幼兒、另一個部分是屬於經過遊戲式中文識字教學活動後引起學習興趣的幼兒。其中我以認讀起點較弱的 C5 為例，他是個美國出生的小孩，過去生活環境都是接觸英文，對於中文學習是來幼稚園的學習。這個幼兒本身學習能力即不錯，加上「好勝」的因素下，從遊戲競賽中學習效果特別佳。

班上進步最明顯屬於 C5 小朋友，前測時量表分數不高；但是經過幾次遊戲式教學後，整個程度進步神速。和 C5 媽媽閒聊時，媽媽表示到了大班開始對於國字充滿興趣。比如姐姐唸小三，看見姐姐的國語課本不懂的字，開始會主動問別人怎麼唸？路上看到招牌開始會試著讀一讀，如 C5 指認識【水】和【包】；孩子就開始憑著過去的經驗唸唸看、猜猜看；就這樣將【水煎包】三個國字正確唸出來。

〈教學省思 96.04.04〉

識字能力較強的幼兒，已經會利用閱讀「由上而下」和「由下而上」兩種模式互補。幼兒遇到不認識的國字可由上下文來猜即是以「由上而下」的模式來補「由下而上」認字的不足。幼兒在接收文字圖像訊息後，會應用自己的語意知識、拼字知識和字彙知識，作出最有可能的意義詮釋。

今天早上進行學習區活動時，C5 選擇工作區，在畫畫時他想在紙張上寫的【平平安安】這四個字，【平平】寫出來後，他獨自走到圖書角拿起一本安徒生童話故事書，再走回到工作區，一邊看著圖畫書一邊將【安安】兩個字寫出來。

〈幼兒觀察紀錄 96.04.30〉

從這樣的觀察紀錄中，可發現幼兒會循著自己以往的經驗找尋那些國字曾經出現在哪？而且會依照幼兒圖畫書的內容一筆一劃描寫出來。

三、家長的回饋

中文識字教學活動，經由遊戲競賽方式可以帶動學習能力較強的幼兒。識字能力較強的幼兒經過學校啓蒙認讀之後，回到家中開始不斷的問父母親這些國字怎麼念？舉例說明：

- 中文識字教學，對孩子是有幫助的，做家長的感受孩子有顯著的進步，請老師繼續給予指導。孩子對於街道的文字敏感度提升並常敘述、提問討論文字的用意。〈C18 家長回饋單〉
- C8 現在不管是在家中看【巧連智】或者是走在路上，有時不懂的字或是不會的字就會發問。甚至有次在街上看到一家賣鍋貼的店，【鮮天下】，

C8 一看到就很高興的大叫【魚羊天下】。C8 最近對國字有明顯的提升，尤其是看書或者刊物的次數和時間都有較多或較久的情形，甚至能一邊看注音一邊看國字將一小段文章唸完。我覺得遊戲式識字教學有其正面的收穫。謝謝老師的費心！〈C8 家長回饋單〉

- 孩子最大的改變就是在看電視時，對於字幕上的文字；只要認識的文字快速的唸出來，在看書時配合圖解和字的關連性圖文並用。對於不懂的字彙要求爸爸媽媽提出解釋和比較。在逛大賣場時，會對商品分類上的文字和數字提出意見。對新聞所提馬英九的『馬』、謝長廷的『謝』、呂秀蓮的『呂』帶來的相關信息。〈C15 家長回饋單〉

- 國字識字量增加許多，閱讀次數也增加，可以和姊姊討論些數學家科學家的漫畫。平日生活中閱讀皆多，商品廣告大多皆認得。只是出現一些現象如：宣傳車上的「微笑出沒」唸成「微笑出門ㄟ」、「兵馬俑」唸成「兵馬去ㄣㄣ」。識字教學對孩子有正面的幫助。〈C19 家長回饋單〉

- 非常謝謝老師在認字方面的指導。小孩學會一些國字後，回家後遇到不認識的字，會主動問這個字怎麼念？孩子的主動性變強了。〈C13 家長訪談 960505〉。

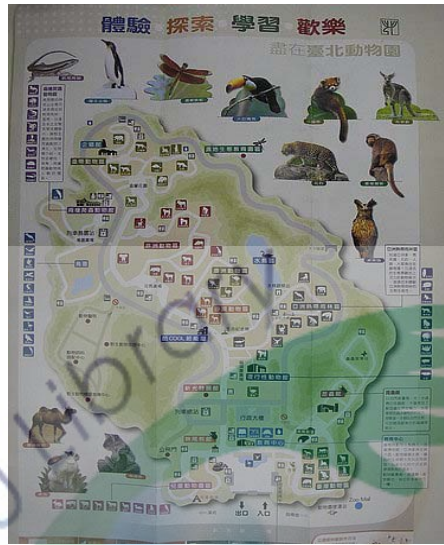
四、綜合討論

從 C5 翻閱安徒生圖畫書的歷程，和胡志偉、顏乃欣參考 Glushko〈1979〉以及 McClelland 和 Rumelhart〈1981〉的「多層次交互激發模式」〈interactive activation model〉提出「多層次字彙辨識理論」相似。該理論認為讀者依據多年習字、閱讀經驗，來分析呈現在視覺系統中的文字。讀者首先運用長期記憶中的字形記憶，此字形記憶通常與字音、字義有強弱不等的連結、這些連結彼此產生交互激發或抑制的作用，直到有最高位階的字形記憶、字音記憶與字義記憶超過辨識值，便完成文字辨識的工作。

第五節遊戲式中文識字教學活動後對幼兒的影響

全班幼兒識字量逐步增加中，我和協同教師發現許多現象；原來幼兒的學習能力是如此驚人！以下是我在幼兒平常學習的觀察現象。

一、閱讀木柵動物園的導覽圖



今天是校外教學，我們帶著小朋友到木柵動物園旅行；一走進動物園後，先讓小朋友去休息區上廁所順便休息一下。休息區正好放著動物園導覽圖，小朋友們紛紛拿著導覽圖七嘴八舌在討論動物園的位置。我心中好感動喔！代表識字教學終於開花結果，多數小朋友可以正確將導覽圖的每一個國字讀出來。甚至對話討論如：

C5：等等我們就是要到這個『企鵝館』。

C16：我們等一下就會到這裡搭乘遊園車到企鵝館玩，還可以去爬蟲館。

C10：這後面有企鵝館也有兩棲館，如果我們這樣走下來！可以到達非洲動物區玩。

看到這樣的現象，我覺得好感動！小朋友可以利用導覽圖的文字說明和圖解清楚知道木柵動物園的大略位置。

〈教學日誌省思 96.04.18〉

二、幼教系大二學生見習~昆蟲活動和烹飪活動



今天是國立台北教育大學大二學生來園試教，進行教學主題「昆蟲」。大二實習生準備許多昆蟲圖卡，她們非常驚訝班上小朋友可以將「圖卡」後面寫的國字一個一個唸出來。這群大二實習老師覺得很驚奇！班上每個小朋友認讀國字能力都非常好。試教後這群大二學生問：「從來沒遇到一個幼稚園大班幼兒，識字能力幾乎一樣好，怎麼做到的？」我簡略和這群大學生討論進行研究的心得和發現。〈教學省思 96.04.24〉



這群實習教師領教過班上小朋友的識字後，和我討論下一次常識教材教法的試教教案時。曾詢問我爆米花的流程圖用國字呈現可以嗎？不需要將注音符號註明於海報裡。我告知實習老師：「因為注音符號小朋友並不會拼音，只要國字做說明，我想小朋友就可以清楚知道你的烹飪活動程序在做什麼？」。

當天小朋友邊看流程圖、邊聽大二實習老師說明，透過烹飪活動和流程圖

後。幼兒又學會『文字』的另一個功能，可以幫助我們在日常生活運用。

三、運用在學習區活動



小朋友在工作區摺紙時，不需要大人的協助。會主動的翻閱『摺紙小書』內容的指示，練習摺紙。幼兒也會互相交換意見。



幼兒玩娃娃家時，開始會要求老師將扮演角色的名稱寫在卡片上，方便她們辨別。很多扮演活動，幼兒們也會仿寫文字。

幼兒學會認字後，對於很多感興趣的事情，自己會主動翻閱書籍尋找答案。例如「摺紙小書」剛放置工作區時，幼兒通常翻到他想要的東西後，直接將色紙和書本拿給老師，請老師幫忙摺紙或者教他們怎麼摺紙？當幼兒識字量增多後，對於「摺紙小書」使用上，會自己先閱讀書上所說的每一個步驟後，嘗試做做看。

幼兒逐漸將文字帶入娃娃家的扮演活動，比如食物的名稱、角色的名稱、以及各種日常生活中的情境時，幼兒也會跑來要求我和協同老師寫些文字，讓她們在娃娃家扮演遊戲中使用。

四、閱讀看板上的文字：世界和平文化展覽

今天起學校安排『世界和平展』，讓導師自由選擇適合時間參觀導覽。解說員阿姨一看到幼稚園小朋友，很開心的說：「這群幼稚園小朋友真的好可愛喔！」相對的，也考驗阿姨和小朋友說話的本領。解說員阿姨無意間問小朋友：「你們知道看板上寫些什麼字嗎？」班上小朋友異口同聲說：「知道！」小朋友開始將看板上的每一個國字唸出來。解說阿姨們露出驚訝的表情直說：「沒想到幼稚園小朋友這麼厲害，可以讀這麼多國字！」

〈教學日誌省思 96.05.01〉



回教室後我們和幼兒分享文字的功能，假若展覽場地沒有解說員，小朋友可以看看文字上面寫些什麼？圖片呈現什麼？這樣就可以知道展覽的內容了。

五、讀閱通知單和點心表上的文字

C6 告訴其他小朋友：「今天下午吃蛋糕和牛奶！」我很好奇的問 C6：「你怎麼知道今天要吃什麼？」C6 立即帶著我到教室外面的公佈欄說：「這是點心表上面寫的，今天是 16 號所以吃蛋糕和牛奶。」逐漸的，班上的小朋友學會看點心表上面寫的國字。

〈幼兒觀察紀錄 96.05.16〉

當識字量不斷成長後，每當老師發通知單給家長時，班上的幼兒會試著將文字讀出來，對於學校的通知單文字理解可以略知七八成左右。

六、閱讀科學性繪本



幼兒學會認字之後，開始對著班上的海報或者通知單等等，進行討論。閱讀圖畫書不再是敷衍的翻翻書本，書中文字的描述幼兒會仔細的閱讀進行討論和分享。例如：討論孔雀魚生長的情形如何？繁殖情形如何以及飼養過程我們應該注意哪些事情？閱讀故事書時，小朋友也會對有興趣的話題邊討論如：如何分辨锹形蟲哪個是公的？哪一個是母的？這樣的閱讀經驗，可以將幼兒的學習視野變寬變廣。

七、認字在延伸活動中的運用

幼兒學會文字後，可以將文字應用到更廣泛的學習領域。如進行象棋活動、健康領域、推理能力各方面的學習產生息息相關。



小朋友學會識字後，運用到象棋。最大不同點：每個小朋友都很熟悉象棋內的文字，幾乎不會出現問：「老師！這個是什麼？」



學會識字後小朋友進行大富翁遊戲，對於【機會】和【命運】卡都可以自己讀出文字上的說明。並依指示進行遊戲規則。



幼兒學會認讀國字後，可自行探索認識身體器官各部分的名稱。

閱讀是學習的一切基礎，當幼兒學會識字後，開始對生活日常中的各種學習充滿興趣。會主動翻閱圖畫書、和其他同伴進行討論對話、自由探索學習更多元化的知識。

八、綜合討論

綜合上述幼兒在識字能力的發展，和洪儷瑜〈1999〉指出幼兒觀察到環境中的各種文字和其他符號，且他們會嘗試了解這些符號所代表的功能和意義。我們所處的是一個互動的社會，幼兒可以藉著一些人類在各種場合情境中，各種語文的或非語文的暗示，自然的做猜測的工作。當幼兒進行猜測之後，或許是得到正確的答案，或產生錯誤需要修改的狀況，不論何種情形都能使幼兒對文字有進一步的認識。

第五章 結論與建議

本節將第四章的重要發現統整之後，分成三個部分加以說明，包括：遊戲式中文識字教學活動的行動歷程、遊戲式中文識字教學活動的迴響和遊戲式中文識字教學活動後對於幼兒的影響。歸納主要結論如下：

第一節 結論

一、遊戲式中文識字教學活動的行動歷程

研究者發現在每個遊戲式中文識字教學活動的歷程中，幼兒的學習表現和識字能力發展各具特色。『行動歷程的第一階段』：以團體遊戲為班群中學習的起點，識字能力強的幼兒對於活動積極參與。起始點識字能力較弱的幼兒呈現二種現象：〈一〉對於遊戲式中文識字教學活動時參與度不夠，遊戲進行中常處於觀望的行為或者搞不清楚遊戲規則。〈二〉幼兒覺得遊戲式中文識字教學活動非常有趣，開始對於國字產生興趣。回家後看見招牌或者商家不懂得國字，會主動問父母親或者兄姊這些國字怎麼念。

『行動歷程第一階段』：我和協同教師對於識字能力較弱的幼兒進行個別化指導。並於行動歷程第二階段修正教學策略採用幼兒同儕團體力量學習，分組競賽遊戲方式學習識字教學活動。並將第一階段使用過的語文教具放置語文區，提供幼兒反覆操作的學習機會，不斷增強幼兒的識字能力。

『行動歷程第二階段』：藉由同儕團體分組競賽遊戲、融入音樂活動等，增加更多元的遊戲方式，藉由識字能力強的幼兒帶著識字能力較弱的幼兒一起學習、一起遊戲、一起探索環境中的文字。此階段幼兒在扮演活動中，開始會對文字內容產生討論行為。如搭火車遊戲中，幼兒學會買火車票、看的懂地名，逐漸運用到日常生活中的人、事、物。

『行動歷程第二階段』研究目標瞭解幼兒對文字解碼能力，發現多數幼兒對

於很多概念呈現模糊不清的，必須運用各多元化的教具、協助幼兒理解。並設計語文學習單，讓孩子在充滿文字的環境中自由探索學習。

『行動歷程第三階段』：全班幼兒的積極參與識字活動，透過第二階段的「記憶卡圖文配對遊戲」之後，全班幼兒識字能力大量提升，並且學會運用到各學習區內如娃娃家扮演活動、工作區摺紙、象棋活動等。同時幼兒對於文字和圖片也出現校正的能力，顯示幼兒對文字達到理解的能力。此階段不斷提供『第一階段』、『第二階段』所接觸的國字利用各種遊戲進行，增強幼兒的學習記憶。

綜合上述閱讀理論模式可以發現，一位精熟的讀者，其閱讀過程可以「由上而下」和「由下而上」兩種模式交互運用。對於幼兒而言，教師引導閱讀教學活動時，應加強幼兒的識字能力外，也應強調字在文句中的意義，發展閱讀理解能力。

二、識字能力不同的幼兒，在中文識字教學活動中的學習表現

中文識字能力較弱的幼兒除了參與遊戲式中文識字教學活動外，教師必須利用自由活動時間，進行個別化的教學活動。透過同儕團體學習從文字環境中慢慢探索學習，引發識字能力較弱幼兒的學習興趣。這些識字範圍必須常出現在幼兒生活相關的文字，例如：班上幼兒姓名可逐步將國字一個字一個字拆開認讀，或者是筆劃簡單、出現率比較高的國字讓幼兒反覆練習，達到精熟練習為原則。

幼兒對於文字的喜愛，來自教室中每一個快樂的遊戲。幼兒對於教室內的每一張兒歌掛圖、教學活動流程圖、公佈欄的通知單和點心表，都可以充滿自信的念出來。不論在學校或家庭中、甚至與父母外出時的表現，總是獲得許多的讚美。最常聽到的是：「這麼小的小朋友，竟然可以認識這麼多國字!」、「好厲害!可以將整個圖畫書讀出來!」這些來自外在的讚美，讓幼兒們更喜歡接觸識字教學活動的學習。

對於班級進行的每一個遊戲活動均積極參與，回到家中後在路邊看到招牌或

者站牌，看到不會唸的國字？會主動問父母親或者哥哥姊姊。回家後主動翻閱書籍頻率提高許多，對於幼兒繪本中閱讀，也會依照閱讀過程可以「由上而下」和「由上下而上」兩種模式交互運用。

幼兒在初始讀寫萌發階段，經由與環境中人、事、物的互動，逐漸的開始瞭解印刷字〈print〉的功能，如傳遞訊息、溝通、提供娛樂等。文字概念正在發展中，互動的項目包含自己單獨閱讀或是與人分享閱讀的經驗。

三、遊戲式中文識字教學活動後對幼兒的影響

幼兒經過一系列的中文識字教學活動後，在學習上有極大的幫助，也培養「帶著走的能力」。例如：參觀木柵動物園時，幼兒們會主動拿張導覽圖進行討論和交流。實習教師的試教活動時，幼兒可以閱讀活動流程和活動說明講解、烹飪活動時可以先交換流程圖的意義和說明。幼兒可以主動翻閱工作區的書籍、進行自由探索的美勞活動。參觀世界和平文化展覽活動，大聲的將看板的每一個國字正確念出；再透過解說員說明、對於展覽活動更具意義。幼兒彼此之間學會識字後、對於班級上的圖畫書可以進行交流和分享。

閱讀是一種極為複雜之認知歷程，個體必須運用到各種的策略和知識，與文字圖像相互交易，搜尋可用的訊息，去獲取文章意義的理解。

第二節 研究反思

在此論文的研究歷程中，由初步的構思到行動研究的歷程，在行動歷程中對自己研究焦點的疑惑，不斷修正自己研究的分析角度，摸索出詮釋的架構。如此變動的思維歷程和自己的分析觀點，來自文獻資料蒐集與來自我教學現場所發現的問題和省思、以及指導教授給予的思考方向，產出本文實質的內涵。經由本節的省思，呈現在研究互動中自己最真實的感受與收穫。

一、行動前的疑惑

「識字問題」在幼稚園教學中，產生極大的討論與回應。都會區的家長，均

希望幼兒趁沒有考試壓力時，可以學習更多先備知識。以致近幾年公立附幼招生問題逐年嚴重，大多數家長普遍認為「公立幼稚園都沒有教任何東西，上了小學後通常都會跟不上的錯誤觀念。」

「識字問題」成為我行動研究前的考量之一，唯有「識字教學」幼兒才能培養可帶走的基本能力。蒐集各國文獻資料與研究後，我決定採用「遊戲式中文識字教學」成為我的研究目的，檢視在幼稚園語文教學的可行性。

二、協同教師的討論

我和協同教師討論後，以教養自己子女的經驗中，非常肯定「識字教學活動」對幼兒學習實質的幫助，也希望成為班級教學特色之一。改變以往家長的錯誤觀念，讓家長清楚知道幼兒學習的過程中不一定要「寫字」才是教，識字教學也可以透過許多學習方式讓幼兒達到同樣的學習效果，並且達到日常生活中的運用。

三、行動歷程的澄清概念

在行動研究的歷程中，「反思」成為每次教學活動後的工作。教學活動結束後、想一想幼兒有哪些反應？那些東西對幼兒才是有意義的學習，成為我思索的方向之一。「字彙」和「概念」成為遊戲式中文識字教學的重點，透過文字和圖片的不斷反覆操作學習。

行動研究的歷程中，讓我感受幼兒快樂學習的情境、原來幼稚園小朋友的「識字教學」可以被啟發的。家長的支持與肯定才是我的最大動力，讓我對『遊戲式中文識字教學活動』產生教學的信心。

第三節 研究建議

本節根據本研究之結果、討論和限制，提出一些建議，以供未來教學及研究之參考。

一、對教學者的建議

識字是幼兒閱讀發展早期階段最具決定性的關鍵。在幼稚園教學活動裡，字彙和概念的發展可以幫助幼兒在閱讀書本內容的理解。近幾年來，教育部大力推展「親子共讀」和「幼兒 101 本好書」，最主要之目的希望幼兒在早期能建立良好的閱讀習慣。

九年一貫課程強調「可帶著走的基本能力」，識字能力提升可幫助幼兒閱讀的理解、以及平常生活中的應用和學習。如果在大班畢業前識字量達到二百個字左右，有助於往後閱讀的學習。在幼稚園教學可以透過各種教學方式、加強幼兒常見的字彙的學習。

〈一〉針對不同識字能力的幼兒分別給予不同的教學活動設計

識字能力較強的幼兒喜歡團體競賽遊戲方式，可以從中獲得學習成就。識字能力較弱的幼兒喜歡扮演活動或者多元的輔助教具如：節奏樂器可發出聲音的玩具，並給予個別化的指導教學。

教材內容方面識字能力較弱的幼兒，識字範圍不宜太多、最好和幼兒生活經驗常出現的國字為佳。同時能「圖卡」和「字卡」相互配合為佳，可幫助幼兒的理解能力。

〈二〉教室內充滿文字情境

教師可以將文字運用到教室每一個學習情境中，教室裡每一件物品貼上文字如：「鞋櫃」、「電視」等物品名稱。設計語文學習單時，可在教室情境中佈置相似文字情境，讓幼兒有充裕時間可以自由探索學習。

〈三〉語文教材

市場上到處充斥各種不良的「幼兒語文遊戲本」之類的教材，印刷粗造錯誤百出，反而誤導幼兒的學習。幼稚園老師可以根據自己教學現場需要，當個聰明的消費者，慎選坊間出版適合幼兒身心發展的語言教材，或自行設計一系列的語文教具和學習單放置語文角提供幼兒反覆自由操作的教材。

二、未來研究

〈一〉 研究時間方面：

本研究僅進行十三週的時間，無法瞭解幼兒長期教學效益，建議未來幼稚園識字教學實驗時間可延長，以確實瞭解遊戲式中文識字教學活動的長期效果。

〈二〉 研究對象方面：

本研究對象屬於中產階級家庭的幼兒，從出生後父母親給提供各種文化刺激、幼兒繪本、兒童文學、親子共讀、假日出外旅遊等各種經驗讓幼兒在各方面學習是有幫助的。建議未來研究者，可考慮到不同社經背景家庭的幼兒或者不同年齡層的幼兒為研究對象。

參考書目

一、中文部分

- 方金雅（1995）。國小學生一般字彙知識、認字能力與國語文學業成就之相關研究。國立高雄師範大學教育研究所為出版之碩士論文。
- 王淑貞（2000）。不同學習特質學習障礙學童接受字族文教學之歷程研究。國立新竹師範學院國民教育研究所未出版之碩士論文。
- 王瓊珠（2001）。台灣地區讀寫障礙研究回顧與展望。國家科學委員會研究彙刊：人文及社會科學，43，31-344。
- 王瓊珠（2004）。故事結構教學與分享閱讀。台北：心理出版社。
- 甘耀華（2003）。閱讀障礙學童與一般學童閱讀速度之比較研究。國立台東大學教育研究所特殊教育教學碩士班未出版碩士論文。
- 江麗莉（1997）。兒童遊戲與遊戲環境。台北：五南出版社。
- 吳宜貞、黃秀霜（1998）。認字薄弱群體之閱讀能力及相關變項探討。特殊教育研究學刊，16，203-224。
- 吳凱琳（2000）。幼兒遊戲。啓英文化公司。
- 吳宜貞（2002）。家庭環境因素對兒童閱讀能力影響之探討。教育心理學報，34，11-20。
- 吳敏而、陳鴻銘、賈文玲、侯秋玲、張友馨（2003）。聊書學語文。台北：朗智思維科技。
- 吳幸玲（2003）。兒童遊戲與發展。揚智出版社。
- 吳麗媛 楊淑朱 楊承達 楊曉苓 林妙徽 林玉霞 梁柏華譯（2005）。幼兒遊戲與發展理論。華騰文化股份有限公司 禾楓書局有限公司。
- 李淑媛（1998）。不同教學法對國小二年級學習障礙學童識字教學成效之研究。國立新竹師範學院國民教育研究所未出版之碩士論文。

- 李連珠譯（1998）。*全語言的「全」，全在哪裡？* 信誼基金出版社。
- 李連珠 林慧芬（2001）。適合發展的幼兒語文課程。*國立台南師範學院學報*，第 34 期，443-474。
- 谷瑞勉譯（1999）。*鷹架兒童的學習—維高斯基與幼兒教育*。心理出版社。
- 呂美娟（2000）。基本字帶字識字教學對國小識字困難學生識字成效之探討。*特殊教育研究學刊*，1820，7-235。
- 何三本（2002）。*九年一貫語文教育理論與實務*。五南圖書出版有限公司。
- 林玉體（1999）。*西洋教育史*。師大書苑。
- 林玫君（1999）。讀寫遊戲之介入對學前幼兒遊戲型與讀寫發展之影響。*國立台南師範學院學報*，第 32 期 4，95-515。
- 林文寶。（2000）。*台灣地區兒童閱讀興趣調查研究*。行政院文化建設委員會委託研究。
- 林育瑋等譯。（2005）。*方案教學的威力*。華騰文化股份有限公司。P3-13 P3-14
- 林麗卿（2002）。遊戲與幼兒語文教學。*國際兒童教育協會中華民國分會 2002 年年會集刊*，1-21。
- 林麗卿、張巧妙（2005）。鷹架幼兒書面語言的學習——一個全語文教室的探究。*2005 幼兒教育專業、品質與卓越學術研討會*，台北：國立政治大學幼兒教育研究所。
- 邱上真。（2005,7 月）。學前兒童閱讀的科學實徵研究。發表於扶助弱勢幼兒閱讀學習研討會。台東：台東大學。
- 洪月女譯（1998）。*談閱讀*。心理出版社。
- 洪儷瑜（1999）。國小學童之漢字視知覺與語文相關研究。載於柯華蕓、洪儷軒編，*學童閱讀困難的鑑定與診斷研討會論文集*，35-57 頁。中正大學心理系、認知科學研究中心。
- 洪碧霞 邱上真 林素微 葉千綺（2000）。國小學童國語文能力成長組型之探討。*測驗年刊*，47(1)，1-25。

- 洪儷瑜（2002）。國小學童漢字視知覺能力三年縱貫研究。《特殊教育研究學刊》，22，1-26。
- 胡志偉 顏乃欣（1995）。閱讀中文的心裡歷程：80 年代研究的回顧與展望。輯於曾至朗編，*中國語文心理學研究第一年度結案報告*，77-124。國立中正大學認知科學研究中心。
- 胡永崇（2000）。不同識字教學策略對國小三年及閱讀障礙學童教學成效之比較研究。《屏東師院學報》，14，179-218 頁。
- 胡美智 段慧瑩（2003）。幼兒園主題教學對幼兒讀寫萌發之影響探討。《慈濟技術學院學報》，第五期，187-208 頁。
- 胡永崇（2005）。國小四年級識字困難學生識字實驗教學後之學習表現與相關認知變項之相關研究。《屏東師院學報》，22，1-40 頁。
- 柯華葳（1986）。由兒童會錯意的字分析探索兒童認字方法。《華文世界》，39，23-32。
- 柯華葳（1991）。中文字的閱讀。《華文世界》，62，121-131。
- 柯華葳（1994）。從心理學觀點談兒童閱讀能力的培養。《華文世界》，74，63-67。
- 柯華葳（1999）。閱讀能力的發展。載於曾進興〈主編〉*語言病理學基礎第三卷*，心理出版社。
- 柯華葳 游婷雅譯（2001）。*踏出閱讀的第一步*。信誼基金出版社。
- 柯華葳（2006）。*教出閱讀力*。天下雜誌出版社。
- 陸莉 劉鳴香編製（1996）。*我國修訂畢保德圖畫詞彙測驗指導手冊*。心理出版社。
- 徐麗球（1999）。國語文低成就學童閱讀能力亞型探討。國立台東師範學院國民教育研究所未出版之碩士論文。
- 徐慧玲（2006）。銅鑼國小一年丁班常用部首識字教學之研究。國立新竹教育大學人力資源教育處教師在職進修語文學系碩士班未出版之碩士論文。
- 高敬文等譯（1999）。*幼兒團體遊戲~皮亞傑理論在幼兒園中的應用*。光啓文化事

業股份有限公司。

陶英琪譯 (2002)。《小遊戲·大學問 教師在幼兒遊戲中的角色》。心理出版社。

殷允芃 (2002)。閱讀即未來 要怎麼收穫，先那麼栽。《天下雜誌》，263，26-28。

秦麗花、許家吉 (2000)。形聲字教學對國小二年級一般學生漢學障學生識字教學效果之研究。《特殊教育研究學刊》，18，191-206。

郭靜晃 (2000)。《兒童遊戲：遊戲發展的理論與實務》。台北：揚智出版社。

陳密桃 (1992)。從認知心理學的觀點談閱讀理解。《教育文粹》，21，10-19。

陳淑櫻 (1997)。《成人識字教學實驗研究—先教國字與先教注音符號之教學成效比較》。國立中正大學成人及繼續教育研究所未出版之碩士論文。

陳靜子 (1997)。《國語低成就學童之生字練習：部首歸類與聲旁歸類教學效果之比較》。國立彰化大學特殊教育學系碩士班未出版之碩士論文。

陳淑櫻 (1997)。《成人識字教學實驗研究—先教國字與先教注音符號之教學成效比較》。國立中正大學成人及繼續教育研究所未出版之碩士論文。

陳淑敏 (1999)。《幼兒遊戲》。心理出版社。

陳惠珍 蔡登楸 (1998)。《幼兒的識字教育》。國家出版社。

陳淑麗、曾世杰 (1999)。閱讀障礙學童聲韻能力之研究。《特殊教育研究學刊》，17，205-223。

陳慶順 (1999)。《識字困難學生與普通學生識字認知成分之比較研究》。國立台灣師範大學特殊教育研究所未出版之碩士論文。

陳淑琴 (2000)。《幼兒語文教材教法》。光佑文化公司。

陳慶順 (2001)。識字困難學生與普通學生識字認知成份之比較研究。《特殊教育研究學刊》，21，215-237。

陳宜瑩 (2007)。《角落情境中幼兒合作遊戲歷程的混齡與同齡互動》。國立台北教育大學幼兒教育研究所未出版之碩士論文。

許嘉芳 (1999)。《基本字帶字加部首表義教材對國中輕度智能障礙學生識字成效之研究》。國立高雄師範大學特殊教育學系碩士班未出版之碩士論文。

- 湯平治（2001）。*小組合作學習對國小中年級學童識字能力閱讀理解能力暨閱讀態度影響之研究*。國立嘉義大學國民教育研究所未出版之碩士論文。
- 黃瑞琴（1993）。*幼兒的語文經驗*。五南圖書出版股份有限公司。
- 黃瑞琴（1995）。*幼兒遊戲課程*。心理出版社。
- 黃瑞琴（2005）。*幼兒讀寫萌發課程*。五南圖書出版股份有限公司。
- 黃美湄（2006）。原來語文這麼有趣。*學前教育*，5，68。
- 黃美湄（2006）。學習語言把握四不。*學前教育*，12，73。
- 黃俊瑋 羅丰苓（2005）。*語言遊戲 Games of learning language*。啓英文化事業有限公司。
- 張翠娥（1998）。*幼兒教材教法*。心理出版社。
- 張明麗（2002）。幼兒園大班識字教育實驗之研究。*國立政治大學「教育與心理研究」學報*，第25期，251-278。
- 潘慧玲（1991）。我國兒童之遊戲行爲。*師大學報*，37，111-131。
- 廖信達（2003）。*幼兒遊戲*。啓英文化事業有限公司。4-8~4-11。
- 劉書萍（2006）。故事接龍孩子會說話。*學前教育*，11，36。
- 劉書萍（2006）。在故事中冒險視野更開闊。*學前教育*，12，66。
- 劉幸玫（2006）。文學閱讀從教室發芽。*學前教育*，12，70。
- 劉書萍（2006）。在故事中冒險視野更開闊。*學前教育*，12，66。
- 談麗梅（2002）。*兒童閱讀運動中教師推行信念，學校策略與兒童閱讀態度之研究*。台北市立師範學院國民教育研究所未出版之碩士論文。
- 葉貞屏（2000）。情障兒童在兒童中心式遊戲治療中語言表達、非語言表達，遊戲活動及玩具選擇類型研究。*台北市立師範學院學報*，第31期，73-92。
- 塗秋薇（2005）。*部首帶字識字教學法對國小識字困難學生識字學習之成效*。台北市立教育大學身心障礙研究所未出版之碩士論文。
- 彭志業（2003）。*基本字帶字教學與重複閱讀識字教學對國小學童識字成效差異之研究*。國立新竹師範學院國民教育研究所未出版碩士論文。

- 曾志朗（2002）。*One brain for all:Differences across written languages are marginal*。發表於腦神經科學與語文教學研討會專題演講。香港：香港中文大學。
- 曾世杰（2005,7 月）。*弱勢兒童早期閱讀教育—以台東縣為例*。發表於扶助弱勢幼兒閱讀學習研討會。台東：台東大學。
- 齊若蘭（2002）。OECD 調查 哪個國家學生閱讀能力最強？。《天下雜誌》，263，52-60。
- 蔡淑苓（1993）。幼兒遊戲理論與應用。《台南家專學報》，第 12 期，151-174。
- 蔡淑苓（2004）。《幼兒遊戲理論與應用》。台北：五南圖書出版股份有限公司。
- 盧文啓（2003）。部首識字教學法對資優幼兒識字成效之影響。國立嘉義大學特殊教育學系碩士班未出版之碩士論文。
- 錡寶香（2000）。國小低閱讀能力學童語言能力之研究。《特殊教育研究學刊》，20，69-96 頁。
- 鄭淑俐（民 90）。幼兒遊戲與其角色取替能力正負向社會行為與同儕關係之相關研究。台北市立師範學院國民教育研究所碩士論文。
- 鄭舒丹 謝夢岑 楊素蓮 蔡慧姿 林乃馨 柳心琦譯（2006）。《全方位教育幼教適性課程與發展》。華騰文化股份有限公司 禾楓書局有限公司。
- 簡茂發等（1993）。《兒童為主導的自由遊戲在台灣幼稚園之運用》。國立台中師範學院。
- 簡淑真 曾世杰（2007）。《扶助幼稚園弱勢幼兒閱讀學習與教材研發研究計畫結案報告》。教育部。
- 謝夢岑 吳亞恆 江燕鳳譯（2006）。《幼兒語文讀寫發展》。華騰文化股份有限公司 禾楓書局有限公司。
- 薛曉華譯 李連珠審訂（1997）。《全語言幼稚園—教學之理論與實務》。光佑文化事業股份有限公司。
- 薛梅 薛映譯（2000）。《兒童語言發展遲緩問題》。遠流出版公司。

蕭金慧（2001）。電腦輔助教學在輕度智障兒童認字學習之研究。國立彰化大學特殊教育學系碩士班未出版之碩士論文。

韓孟蓉（2003）。不同識字教學法對國小低年級學生識字教學成效之研究。國立高雄師範大學教育學系碩士班未出版之碩士論文。

二、英文部分

Anglum , B.S., Bell , M.L., & Roubinek , D.L.（1990）. Prediction of Elementary Student Reading Achievement from Specific Home Environment Variables. *Reading improvement*,27(3),173-184.

Church , E . B (2006). Playing together. *Scholastic Parent & Child*,13(4),64.

Kuo , Huey-Shyan（1997）. The Importance of Implementing the Teaching of Instrument Playing in Primary Grades in ROC.

Wen-Yun Lin(2003).Child Language Development : The Literacy Stories of Tang-Tang and Tien-Tien.Tamkang University , 90-123

週次	起訖時間	園務教學行事	備註
一	01/21 ~ 01/27	• 消耗品盤點、教材教具申購 • 設備器材檢核 • 01/22~01/26 歲末活動 • 歲末活動檢討會 • 01/22~01/26 獅王爭霸 • 01/24 (三) 尾牙 • 01/25 (三) 期末大掃除 (全校) • 01/25 (四) 課後留園結束 • 01/26 (五) 期末園務會議 AM08:30 • 01/26 (五) 休業式 • 01/27~02/16 寒假開始	• 家長會
二	02/18 ~ 02/24	• 01/26、01/29、01/30 備課日 • 02/15、02/16 幼稚園外包清潔 • 01/29~02/16 冬令營 • 02/17~02/22 春假 • 02/23 彈性放假 (03/03 補課)	
三	02/25 ~ 03/03	• 02/26 (一) 開學、正式上課、大掃除 • 班級網頁更新 • 02/26 課後留園開始與報局 • 餐點用品申購 • 測量幼兒身高體重 • 輸入幼兒身份證字號 • 03/01 幼小活動期初會議 PM2:00 • 03/03 (六) 學校日 PM6:00~9:00 • 親職講座 • 03/1~03/7 大班融合生入學國小鑑定安置申請 • 02/28 和平紀念日放假一天	• 身高體重測量：各班教師 • ID：各班教師 • 輔導室、文書組 • 親職講座召集
四	03/04 ~ 03/10	• 03/05 全園綜合活動：品德教育宣導 • 03/06 A 組教學研討會 (1) • 03/07.03/08.03/09 幼小銜接 (1) • 教師會會員大會 • 03/8 教師主性進修 (1) • 戶外教學籌備會 • 二月份消耗品盤點、教材教具申購 • 三月份設備器材檢核 • 幼兒健康操籌備會 • 幼稚園升國小轉銜會議	• 戶外教學召集 • 衛生安全 • 幼兒健康操籌備 • 晤談個案及家長 • 大班幼小混齡教學

五	03/11 ~ 03/17	• 戶外教學 • 幼稚園、班級網頁完成 • 03/14.03/15.03/16 幼小銜接（2） • 性別平等會議	• 戶外教學召集會議 • 網頁更新：各班教師 • 性平委員會議
六	03/18 ~ 03/24	• 戶外教學檢討會 • 03/20 國小防震災活動 • 03/21 B 組教學研討會（2） • 03/21 教師 CPR 研習 • 03/22 教師主性進修（2） • 03/21.03/22.03/23 幼小銜接（3） • 兒童節親子活動籌備會	• 戶外教學召集會議 • 大班幼小混齡教學 • 兒童節召集籌備會議
七	03/25 ~ 03/31	• 03/27 全園綜合活動：法治教育宣導 • 03/28 實習老師會議 • 03/28.03/29.03/30 幼小銜接（4） • 03/29 拍攝畢業照（暫定） • 幼兒健康操 • 消耗品盤點、教材教具申購 • 設備器材檢核	• 幼兒健康操籌備會議 • 大班幼小混齡教學
八	04/01 ~ 04/07	• 招生說明會會議籌備 • 04/03 A 組教學研討會（3） • 04/04 兒童節親子路跑活動 • 04/05 清明掃墓節放假一天 • 04/06 彈性放假一天、04/14 補行上班	
九	04/08 ~ 04/14	• 兒童節親子路跑活動檢討會 • 04/12 教師主性進修（3）	• 兒童節檢討會
十	04/15 ~ 04/21	• 04/17 B 組教學研討會（4） • 04/18 實習老師會議	
十一	04/22 ~ 04/28	• 母親節籌備會 • 04/24 全園綜合活動：防綁架宣導 • 消耗品盤點、教材教具申購 • 設備器材檢核	• 母親節召集會議 • 實習老師
十二	04/29 ~ 05/05	• 招生說明會 • 設備器材檢核 • 05/01 A 組教學研討會（5） • 05/05 母親節園遊會	

十三	05/06 ~ 05/12	• 05/07 母親節園遊會補假一天 • 05/09.05/10.05/11 幼小銜接（5） • 05/10 教師主性進修（4） • 母親節檢討會 • 畢業典禮籌備會	• 大班幼小混齡教學 • 畢業典禮召集籌備會議
十四	05/13 ~ 05/19	• 05/15 B 組教學研討會（6） • 05/16.05/17.05/18 幼小銜接（6） • 05/16 實習老師會議	• 大班幼小混齡教學
十五	05/20 ~ 05/26	• 招生預備 • 05/23.05/24..05/25 幼小銜接（7）	• 園長籌備 • 大班幼小混齡教學
十六	05/27 ~ 06/02	• 05/28 家長參觀日 • 05/29 優先入園 • 05/30 第一階段招生 • 06/01 第一階段招生 • 05/29 全園綜合活動：防災教育宣導 • 05/30.05/31.06/01.幼小銜接（8） • 夏令營活動調查 • 幼稚園升國小轉銜輔導會議、期末 IEP • 消耗品盤點、教材教具申購 • 設備器材檢核	• 大班幼小混齡教學 • 個案老師、巡迴老師、家長
十七	06/03 ~ 06/09	• 夏令營資料報局 • 06/05 A 組教學研討會（7） • 06/06 實習老師會議 • 06/08 幼小活動期末會議 PM2:00	• 大班幼小混齡教學
十八	06/10 ~ 06/16	• 畢業典禮預演 • 06/12 B 組教學研討會（8） • 06/15 小學畢業典禮	
十九	06/17 ~ 06/23	• 06/18 彈性放假一天、06/23 補行上班 • 06/19 端午節放假一天 • 06/22 畢業典禮	
二十	06/24 ~ 06/30	• 期末園務會議 • 畢業典禮檢討會 • 消耗品盤點、教材教具申購 • 設備器材檢核 • 6/29 課後留園結束 • 6/30 休業式 • 7/01 暑假開始	

附錄二 教育部幼兒二百字中文量表

1	的	26	自	51	經	76	而	101	實	126	性	151	女	176	保
2	不	27	這	52	去	77	分	102	工	127	果	152	花	177	友
3	一	28	會	53	好	78	市	103	全	128	政	153	合	178	樂
4	我	29	成	54	開	79	於	104	定	129	只	154	場	179	關
5	是	30	家	55	現	80	道	105	美	130	此	155	海	180	品
6	人	31	到	56	就	81	外	106	理	131	代	156	者	181	書
7	有	32	爲	57	作	82	沒	107	頭	132	和	157	表	182	金
8	了	33	天	58	後	83	無	108	本	133	活	158	問	183	師
9	大	34	心	59	多	84	同	109	明	134	媽	159	立	184	產
10	國	35	年	60	方	85	法	110	氣	135	親	160	西	185	但
11	來	36	然	61	如	86	前	111	進	136	化	161	還	186	觀
12	生	37	要	62	事	87	水	112	樣	137	加	162	最	187	平
13	在	38	得	63	公	88	電	113	都	138	影	163	感	188	太
14	子	39	說	64	看	89	民	114	主	139	什	164	告	189	名
15	們	40	過	65	也	90	對	115	間	140	身	165	度	190	空
16	中	41	著	66	長	91	兒	116	老	141	己	166	光	191	變
17	上	42	能	67	面	92	日	117	想	142	灣	167	點	192	安
18	他	43	下	68	力	93	之	118	重	143	機	168	色	193	聲
19	時	44	動	69	起	94	文	119	體	144	部	169	種	194	路
20	小	45	發	70	裡	95	當	120	山	145	常	170	少	195	從
21	地	46	臺	71	高	96	教	121	物	146	見	171	風	196	爸
22	出	47	麼	72	用	97	新	122	知	147	其	172	資	197	口
23	以	48	車	73	業	98	意	123	手	148	正	173	她	198	很
24	學	49	那	74	你	99	情	124	相	149	世	174	期	199	真
25	可	50	行	75	因	100	所	125	回	150	北	175	利	200	許

家長同意書

親愛的家長您好：

這是一份有關幼稚園五歲幼兒中文識字能力發展之研究。本研究誠懇邀請您的寶貝參與本實驗實驗組的成員，將接受木蘭老師自編遊戲式中文識字實驗教學。並且於實驗教學前和結束後各作一次測驗，每次測驗時間為十五分鐘左右。測量結果將以編號代替、作為本人教學研究中遊戲式中文識字教學對五歲幼兒識字能力發展之參考依據，不作任何其他用途；有關寶貝各項測驗結果絕對保密。敬請您放心！

本實驗開始之前，希望能徵求您的同意，以求實驗教學過程中能夠順暢進行，請將您的意見填寫於下列表格，將會尊重您個人的決定。假若您對於幼兒的遊戲式中文教學活動有興趣者，歡迎您隨時和我進行交流。同時謝謝您對本研究的支持與熱誠，祝您順心如意！

國立台東大學幼兒教育研究所在職專班研究生 洪木蘭敬上

.....

回 條

☐ 同意參加幼兒中文識字能力測驗

☐ 不同意

幼兒姓名：

家長簽名：

同意參與幼兒中文識字能力測驗的家長請繼續填寫以下問題

1. 請問您的性別 ☐ 男性 ☐ 女性

2. 請問您個人的學歷

☐ 國中畢業 ☐ 高中職畢業 ☐ 專科畢業 ☐ 大學畢業 ☐ 碩士以上

3. 請問您配偶個人的學歷

☐ 國中畢業 ☐ 高中職畢業 ☐ 專科畢業 ☐ 大學畢業 ☐ 碩士以上

4. 請問您在家中是否指導幼兒中文識字

☐ 有 ☐ 否

5. 請問您在家中是否會陪小寶貝閱讀書籍

☐ 有 ☐ 否

6. 請問您目前從事的工作

☐ 軍公教 ☐ 商業 ☐ 勞工 ☐ 自由業 ☐ 服務業 ☐ 醫護 ☐ 其他

7. 請問您配偶目前從事的工作

☐ 軍公教 ☐ 商業 ☐ 勞工 ☐ 自由業 ☐ 服務業 ☐ 醫護 ☐ 其他

台北市●●區●●國民小學 95 學年度第二學期 遊戲式中文識字教學活動計畫 (自編)					
活動名稱	大風吹!	週次	第四週	日期	96.03.02
教學具體目標	1. 認識「窗戶」、「大門」、「茶杯」、「圖書架」、「桌子」、「椅子」、「電子琴」、「茶杯架」、「茶桶」等國字。 2. 能夠流暢的認讀學校、幼稚園、老師、朋友。 3. 能用正確的單位數量。如一張桌子、一台風琴等。 4. 將中文字卡與教室物品作三項以上正確的配對。 5. 學會利用認字，提升說話及閱讀能力。				
教學活動流程	一、準備活動：製作與教室相關物品名稱的中文字卡。 二、發展活動 1. 先介紹教室內所有物品名稱。 2. 請小朋友聽從口令後，將物品名稱正確指出來。 3. 老師先簡單介紹「大風吹」的遊戲規則。 4. 老師說明字卡上面的讀音，並告知字卡上的國字在教室的哪些角落？ 5. 老師隨意發給每位小朋友一張字卡，請小朋友坐好；聽從老師的指令。 如：「大風吹！吹什麼？」老師說：「吹窗戶！」拿到「窗戶」字卡的小朋友，立即將字卡貼在教室內的窗戶。待全班小朋友驗收是否正確？假若有人拿錯字卡，並立即糾正並告訴正確的讀音是什麼？ 如：「大風吹！吹什麼？」老師說：「吹電子琴！」拿到「電子琴」字卡的小朋友，立即將字卡貼在教室內的電子琴。請全班小朋友驗收是否正確？假若有人拿錯字卡，並立即糾正並告訴正確的讀音和位置。 ※待多數小朋友熟悉中文字卡後，可以改變遊戲方式；增加活動的趣味性。 6. 等待小朋友對手上的字卡熟悉後，將全部字卡收回，再隨意發給小朋友，再進行以上的遊戲規則。 7. 全班小朋友對於字卡內容熟悉後，可以改變遊戲方式。當「大風吹時」，看哪位小朋友最快速並且正確者，可以得分。				

	三、分享活動 1. 請小朋友說說遊戲的感覺？ 2. 同時請小朋友幫忙將「字卡」貼在教室物品上，增強小朋友學習的印象。 3. 詞彙應用 利用小組競賽以語詞填空的方式進行，設計 5 個題目，以句子的方式呈現，讓小朋友找一找句子應該填上哪一個詞。 題目：(1)我在操場上()。 (2)幼稚園裡有()。 (3)教室裡有一張()。 (4)教室裡有一台()。 詞的選項：跳舞、跑步、桌子、椅子、風琴、打球。
學習評量要點	1. 能依照中文字卡指出正確物品。 2. 能順暢唸出三個以上的中文字卡的讀音。 3. 聽到讀音可以正確拿出中文字卡。 4. 樂於參與遊戲式中文識字活動。

台北市●●區●●國民小學 95 學年度第二學期 遊戲式中文識字教學計畫（自編）

活動名稱	學校真有趣!中文跳棋卡 卡	週次	第五週	日期	96.03.09
教學具體目標	5. 複習「活動一大風吹！」所教過的國字 6. 認識「學校」、「老師」、「朋友」、「同學」、「校門」、「校長」中文字彙和代表意義。 7. 能依照兒歌跳棋卡的指令完成，並且指出正確物品。 8. 了解「中文跳棋卡」的遊戲規則和簡易的國字讀音。 5. 進入教室後，會向老師同伴問好。				
教學活動流程	一、準備活動：製作【中文跳棋卡】。 註：【中文跳棋卡】內容包含活動一所設計的中文字彙、以及此次遊戲活動進行的中文字彙。   二、發展活動 1、校園參觀 - 帶著小朋友到校園散步 - 請小朋友仔細觀察學校裡有哪些人、事、物？ 2. 團體討論： - 發表到校園觀察的心得 - 討論學校裡有哪些人物和家裡不一樣？例如有園長、老師、同學、還有煮點心的阿姨等。 - 討論學校有哪些空間例如：遊戲場、操場、校門、教室等。 - 先複習：【老師】、【朋友】生詞。 - 和小朋友討論學校有哪些功能？小朋友在學校可以學到什麼東西？				

	3. 認讀新的字彙 - 教小朋友字卡上的讀音，如【校長】【老師】【朋友】等新字彙 - 老師先複習【活動一】所教過的中文字彙。 - 老師說明【中文跳棋卡】有哪些國字？遊戲規則有哪些？ 4、中文兒歌跳棋卡遊戲介紹 - 老師徵求一位小朋友做遊戲規則的示範。 【中文跳棋卡】遊戲內容如下： 遊戲人數：二人以上。 遊戲方法：1. 每個人拿不同顏色的目標物。擲骰子比點數？得到最多點數者第一個開始行進。 2. 如果擲骰子擲到「1」時，只可以往前進一步；然後依照方格內的指示做事。如：「唸校長一次」或者「暫停一次」或者「後退三格」等等。 3. 看誰最先走到終點？就是贏家。 - 分成小組遊戲進行。 三、綜合活動 - 請小朋友分享遊戲過程中所遇到事情？ - 請小朋友分享遊戲過程中有哪些好玩的事情？ - 之後將【中文跳棋卡】放置學習角落，可供小朋友學習角落時間或者自由時間遊戲學習。 - 老師拿出【校長】字卡時，小朋友可以說出校長在學校是負責什麼工作的？ - 老師拿出【老師】字卡時，小朋友可以說出老師的工作內容有哪些？ ※中文兒歌跳棋卡，放置語文角；讓小朋友平常可以自由反覆操作遊戲。
學習評量要點	- 觀察【中文跳棋卡】遊戲進行。 - 能說出字卡所代表的物品。 - 會正確念出老師、朋友、學校三個以上的詞彙。

台北市●●區●●國民小學 95 學年度第二學期遊戲式中文識字教學計畫(自編)

活動名稱	圖文配對~找答案	週次	第六週	日期	96.03.16
教學具體目標	1. 認識「杯子」、「臺北」、「貝殼」、「乒乓球」、「蘑菇」、「抹布」、「泡沫」、「風鈴」、「縫紉機」日常生活中常用物品名稱。 2. 透過教室情境中的圖片，完成圖文配對—『連連看學習單』。 3. 能獨立專注完成學習單。 4. 會運用教導過的詞彙，簡單的口語表達句子。 5. 知道日常用品中的單位數量名稱。				
教學活動流程	一、準備活動：製作【圖文配對海報】和【圖卡】、【字卡】三至四套。並將製作的圖卡和字卡布置在教室裡情境。 二、發展活動 1 引起動機：請小朋友找一找教室哪些地方有些不同？ 2. 字卡上有哪些國字小朋友已經會唸的？假若遇到不會唸的國字，可以引導小朋友看圖卡上面呈現什麼東西？老師引導『圖文配對海報』的國字是怎樣讀的？ 3. 【敲一敲，唸一唸】當老師唸到哪些國字？小朋友用玩具椎子去敲字卡。 ※遊戲方法可以改變的：老師可以視小朋友的熟悉度，調整遊戲玩法，增加趣味性。可以分組比賽，看哪一組敲的速度比較快？或者一組小朋友唸國字，另一組敲字卡；輪流比賽看誰的得分比較多？ 或者將全班小朋友分成三至四位一組，每組小朋友都有一套字卡，當聽到老師唸的讀音時、比賽哪一組可以在最快時間找到正確字卡？ 4. 介紹學習單內容，可以利用教室的「圖文配對海報」情境中的圖文配對完成學習單內容；主要目的文字知覺的記憶。 三、分享活動 1. 請小朋友分享遊戲過程的經驗。 2. 如何去完成學習單的圖文連連看？小朋友發表自己的				

	經驗。 3. 描述日常用品中的單位名稱。如：一個蘋果、一台汽車等。
學習評量要點	1. 能觀察教室中的圖文配對找尋答案。 2. 會使用正確的用品名稱單位。 3. 能依照指示，聽到國字的讀音時，可以在短時間內找到正確字卡。 4. 同伴之間會互相幫忙找尋中文字卡。



台北市●●區●●國民小學 95 學年度第二學期遊戲式中文識字教學計畫(自編)

活動名稱	坐火車旅行	週次	第七週	日期	96.03.23
教學具體目標	1. 認識台灣各地地名的國字。如：台北、台中、台南等。 2. 進行遊戲過程中，可以說出到達的地名。 3. 從字卡中找尋台灣地名。 4. 用「字卡地名」，練習口語表達。 5. 能說出火車和公共汽車有哪些的不同點。				
教學活動流程	一、準備活動：製作許多和台灣地名相關的車票和中文字卡、台灣地圖或者鐵路地圖等。 一、發展活動 1. 團體討論 a. 請小朋友發表自己搭乘火車或者高鐵旅遊的經驗。比如：和誰一起搭火車？搭火車之前應該怎樣？如購買火車票等等。 b. 火車和其他交通工具有哪些不同點？ c. 火車需要有哪些工作人員？ d. 介紹台灣地圖以及台灣有哪些火車幹道？ e. 介紹台灣地名時，將正確字卡閃示給小朋友辨別。 2. 遊戲~ 小朋友坐在椅子上，每位小朋友手上拿著一張車票，票上寫有站名，如：台北、台南、台中、高雄等等。老師拿著另一組寫有站名的字卡，一張一張地舉起字卡。小朋友看到老師舉起來的字卡和自己手上的相同，即表示「到站了!該下車」就輪到他下車〈每個車站下車人數可以不一〉。 ※ 老師在每次出示字卡之前，可以引導小朋友唱「火車快飛」，增添活動的趣味性，唱到最後一句時拿出字卡。 ※ 待小朋友熟悉文字後，可以改變遊戲方式。每個椅子上貼上台灣地名的中文字卡。當大家唱完「火車快飛」時，老師說：「台中火車站到了!要下車的旅客請下車!」拿著「台中」字卡的小朋友找尋貼「台中」座位坐下。				

	3. 延伸活動~ . 可將「坐火車遊戲」，延伸到「娃娃家扮演活動」讓小朋友自由發揮想像力遊戲。 二、 分享活動 1. 畫「坐火車遊戲」的情形。 2. 分享「坐火車遊戲」的過程。覺得哪些地方好玩？ 3. 練習簡單的口語表達。例如：我們全家要到台中去旅行。
學習評量要點	1. 能正確地將中文字卡配對，找到座位。 2. 學習辨認中文字形。 3. 能注意力專注。 4. 樂於參與遊戲式中文識字活動。



台北市●●區●●國民小學 95 學年度第二學期遊戲式中文識字教學計畫(自編)

活動名稱	謎語遊戲~猜一猜	週次	第八週	日期	96.03.30
教學具體目標	1. 學會分類、思考的能力。 2. 認識前幾次所教導的中文字彙。 3. 養成語文的理解能力。 4. 樂於參與團體遊戲。 5. 學會分工合作的重要性。				
教學活動流程	一、準備活動： 1. 利用不同顏色的書面紙，製作成四或五套的字卡。 2. 字卡完成後護貝，並在字卡背面貼上磁鐵。 3. 準備具有磁性的白板。 三、發展活動 1 先介紹『猜謎語』的遊戲規則。 如：老師問：「什麼水果吃起來酸酸甜甜的？」小朋友回答：「鳳梨」並將「鳳梨」字卡拿出來後，貼在白板上。 老師問：「媽媽用什麼東西縫衣服？」小朋友回答：「縫紉機」並將「縫紉機」字卡拿出來後，貼在白板上。 老師問：「最高的大樓 101 在哪？」小朋友回答：「臺北」並將「臺北」字卡拿出來後，貼在白板上。依此類推。 2. 依照小朋友識字能力不同・混合分組。 ※請每組小朋友將全部字卡依序排列整齊，再依循老師的謎語去找答案。 ※找到正確字卡後，貼在小白板上。 ※小朋友熟悉後，可以增加遊戲趣味性。看哪一組小朋友在最快速度將字卡貼在白板上。最快者可得四分，其次三分、二分。 ※遊戲結束後，累計每組得分的分數。 三、分享活動 4. 請得分最多那一組小朋友，分享遊戲過程如何得高分？ 5. 拿出「中文字卡」，請小朋友發揮想像力如何暗示答案？ 如何將謎語遊戲設計的更有趣？如「什麼水果吃起來酸酸甜甜的？」小朋友還可以提示「什麼水果摸起來刺刺的？」等。				
學習評量要點	1. 能判斷老師的提示，找到正確的中文字卡。 2. 學會互助合作和團隊精神。 3. 可以理解中文字卡所代表的意義。 4. 發揮想像力可以做更多的提示。				

活動名稱	看誰的速度快？	週次	第九週	日期	96.04.04
教學具體目標	1. 認識【家具、油漆、騎馬、氣球、蜥蜴、草蓆、戲劇、炸雞、榨汁機、柵欄、蟾蜍、鏟子、耳朵、人參片、身體、桑甚、乳酪、調味乳、洗澡、香皂、爐灶、體操、水槽、草地、三角形、雨傘、散步、爺爺、椰子、葉子】五個以上的中文字彙。 2. 能理解中文字彙的意義。 3. 養成主動學習的好習慣。 4. 聽到口令能立即將字卡找出來。				
教學活動流程	一、準備活動： 1. 製作成二套的中文字卡和圖卡。 2. 將中文字卡貼在教室的牆壁上，提供小朋友學習觀察的地方。 二、發展活動 1. 請小朋友觀察教室裡有哪些中文字卡不一樣？多了哪些中文字卡和圖卡？ 2. 請小朋友到中文字卡和圖卡前面說一說，多了哪些字卡？ 3. 老師請小朋友練習看圖說話，猜猜看中文字卡如何正確讀出來？ 4. 分組比賽，當聽到『家具』時，小朋友拿著玩具椎子往字卡上敲？正確者得分。假若分組比賽都敲對時，速度比較快的那一組得分？依此類推。 三、分享活動 1. 請得分最多那一組小朋友，分享遊戲過程如何得高分？ 2. 當小朋友累積許多字彙後，可以請小朋友當裁判或者請小朋友玩【詞句接龍】遊戲。				
學習評量要點	1. 能聽老師的讀音，找到正確的中文字卡。 2. 能找出五組以上的正確圖文配對。 3. 發揮想像力玩語句接龍遊戲。				

台北市●●區●●國民小學 95 學年度第二學期遊戲式中文識字教學計畫(自編)

活動名稱	比一比、猜一猜	週次	第十週	日期	96.04.13
教學具體目標	1. 認識和運動項目相關的詞彙。如：選手、棒球、桌球、體操、跑步、跳高、跳遠、游泳、排球、羽毛球、籃球、拍球、足球、溜冰。 2. 能發揮想像力、透過語言將中文字彙意義表達出來。 3. 學習使用運動項目有關的名詞。 4. 學習辨別球類的名稱。 5. 學會口語表達自己喜歡的運動項目。				
教學活動流程	一、準備活動： 1. 製作字卡以及圖文配對的海報。 2. 將中文字卡貼在教室的牆壁上，提供小朋友學習觀察的地方。 四、發展活動 1. 請小朋友觀察教室裡有哪些中文字卡不一樣？多了哪些中文字卡和圖卡？ 2. 請小朋友到中文字卡和圖卡前面說一說，多了哪些字卡？ 3. 老師請小朋友練習看圖說話，猜猜看中文字卡如何正確讀出來？ 4. 分組比賽，當聽到『家具』時，小朋友拿著玩具椎子往字卡上敲？正確者得分。假若分組比賽都敲對時，速度比較快的那一組得分？依此類推。 三、分享活動 1. 請得分最多那一組小朋友，分享遊戲過程如何得高分？ 2. 當小朋友累積許多字彙後，可以請小朋友當裁判或者請小朋友玩【詞句接龍】遊戲。				
學習評量要點	1. 能聽老師的讀音，找到正確的中文字卡。 2. 能找出五組以上的正確圖文配對。 3. 發揮想像力玩語句接龍遊戲。				

台北市●●區●●國民小學 95 學年度第二學期遊戲式中文識字教學計畫(自編)

活動名稱	記憶卡配對	週次	第十一週	日期	96.04.20
教學具體目標	1. 能將字卡和圖卡作正確配對。 2. 能正確知道字卡的讀音。 3. 能專心傾聽並聽懂詞彙的意思。 4. 學會記憶卡遊戲的秘訣。 5. 知道生活中常見物品的名稱。				
教學活動流程	一、準備活動： 1. 利用勺夕冂認詞小書的字卡和圖卡製作記憶卡遊戲。 2. 請小朋友依照教室中圖文配對情境朗讀一次。 二、發展活動 1. 老師先依序拿出字卡，請小朋友念一次。 2. 老師在拿出圖卡，請小朋友說一說圖片中的物品是什麼？ 3. 老師請全部字卡和圖片混合後放置桌面上，指導記憶卡遊戲的方法。 4. 請小朋友分組競賽，看看誰圖文配對誰的得分比較高？ 三、分享活動 1. 請小朋友分享遊戲中的樂趣。 2. 請得分高的小朋友，分享遊戲的方法。				
學習評量要點	1. 能將字卡和圖卡作正確的配對。 2. 學會玩記憶卡的秘訣。 3. 能正確念出字卡內國字的讀音。				

台北市信義區信義國民小學 95 學年度第二學期遊戲式中文識字教學計畫(自編)

活動名稱	比手畫腳~猜猜我是誰？	週次	第十週	日期	96.04.13
教學具體目標	1. 認識常見職業名稱的國字。如：警察、老師、護士等。 2. 能將圖卡和中文字卡作正確配對。 3. 練習敘述看圖說話的內容。 4. 能說出每個行業的特徵。 5. 學習敘事的方法，體會聽故師的樂趣。				
教學活動流程	一、準備活動：製作「各行各業」圖卡和中文字卡。 二、發展活動 1. 引起動機:觀賞親親出版的各行各業的 VCD。 介紹爸爸媽媽的職業。有哪些工作特質？ 2. 老師和小朋友分享圖卡上的內容，請小朋友一一舉例圖卡上的工作特質有哪些？ 3. 遊戲一~「比手畫腳」 請一位小朋友用動作手勢等模擬行業特徵，讓其他的小朋友猜猜看是哪個行業？ 看哪一組小朋友可以在最短時間內將正確行業的字卡舉出來？即得分。 4. 遊戲二~「記憶轉轉盤」 將各行各業的圖卡和中文字卡全部打散，背面朝上。正確的圖片和中文字卡都正確即可拿走。 看看誰得到的圖卡和中文字卡最多？ 5. 學習單~各行各業圖文配對 三、分享活動 1. 可以製作卡片送給警察、消防隊員或者學校的老師。讓小朋友表達感恩之心。				
學習評量要點	1. 能理解文字所代表的意義。 2. 能發揮想像力將文字代表的意義表達出來， 3. 注意力專注、完成記憶轉轉盤的圖文配對。 4. 樂於參與遊戲式中文識字活動。				

台北市信義區信義國民小學 95 學年度第二學期遊戲式中文識字教學計畫(自編)

活動名稱	可愛的動物~猜猜我是誰？	日期	96.05.04
教學具體目標	1. 認識二種以上常見動物名稱和文字。如：老虎、獅子、海豹等。 2. 可獨立完成圖文配對。 3. 知道二種以上國字的意義並將圖片找出來。 4. 能說出動物的特徵有哪些。 5. 用口語完整的將句子表達出來。		
教學活動流程	一、引起動機： 觀賞動物影片或者觀賞木柵動物園。 二、發展活動 1. 討論觀賞影片或者參觀動物園看見哪些動物？動物的正確名稱有哪些？ 2. 製作圖文配對教具卡數套，讓小朋友分組進行。看看哪組小朋友可以在最短時間內完成圖文配對卡。 3. 當老師模仿動物的特徵或者動作、叫聲時；請小朋友猜一猜正確的動物名稱？並找出正確字卡即得分。 4. 教唱單元歌曲【兩隻老虎】，可改變唱歌方式，如唱到兩隻老虎時的【老虎】，可以不用將歌詞唱出來，改成用節奏樂器或者拍手替代，增加幼兒的學習興趣。 三、延伸活動 1. 圖文配對卡可以配合學習單製作，讓小朋友先完成圖文配對後，依循圖文配對答案獨立完成學習單。 2. 可以利用圖文配對卡，改變成圖片一張、國字一張；翻至背面。考驗小朋友的記憶力「如記憶卡」，答對後可將圖卡抽走，比賽誰的得分高？ 3. 製作【跳棋卡】，讓小朋友分成二至三人競賽，依循跳棋卡的指示完成，看誰最先到達。 ※這些延伸活動的教具，可放置語文區讓小朋友自由操作。增加遊戲的趣味性。		
學習評量要點	1. 獨立完成圖文配對卡 2. 樂於接受記憶卡的學習 3. 發揮想像力模仿動物的特徵 4. 會運用身體動作模仿動物行走的樣子 5. 認識常見動物的中文名稱		

台北市信義區信義國民小學 95 學年度第二學期遊戲式中文識字教學計畫(自編)

活動名稱	我是大廚師	日期	96.05.11
教學具體目標	1. 認識三種以上常見蔬果名稱和國字。 2. 透過團體遊戲學會辨別文字。 3. 知道蔬果對身體的好處。 4. 會利用蔬果名稱做簡單的句子練習。 5. 引導幼兒從生活環境中學習文字。 6. 認識超級市場內文字的功能和重要性。		
教學活動流程	一、引起動機： 參觀傳統市場或超級市場。 二、發展活動 1 討論參觀市場看見那些蔬菜水果？當小朋友說出一種水果蔬菜名稱時，老師立即將水果蔬菜名稱寫在紙張上或者白板上。讓小朋友立即辨別文字。 2. 將全部的字卡和圖卡請小朋友作配對練習後，進行分組競賽。 3. 當老師提示說：「有一種水果彎彎的，外表是黃色的，小猴子最喜歡吃的水果是什麼？」小朋友從圖文字卡中將【香蕉】找出來者，即得分。 4. 團體遊戲：我是大廚師 請全部小朋友坐在椅子上圍成一個大圓圈，將圖文配對卡分給每位小朋友一張後，老師扮演大廚師上市場買菜。當老師說：「買小白菜！」拿小白菜的字卡要跟在老師後面走；當老師說：「買橘子！」拿橘子的字卡要跟在老師後面走；當老師後面跟著五到六個小朋友後，老師喊：「炒菜時！」跟著後面的小朋友，要趕快找座位坐著。沒有找到位子的小朋友，扮演大廚師角色。依此類推。 ※當小朋友都熟悉手中拿的字卡後，可全部收回。再重新洗牌後再發給小朋友。 三、延伸活動 娃娃家：將圖文配對卡放置娃娃家，讓小朋友扮演上街購		

	物的情境。 益智區：可製作圖文配對的記憶卡遊戲。 四、分享上街買東西的經驗 a. 請小朋友分享上菜市場看到什麼東西？ b. 請小朋友口述傳統市場和超級市場的不同點？ c. 畫圖~超級市場或者菜市場。
學習評量要點	1. 能認識三到五種蔬果名稱和文字 2. 知道超級市場內文字的功能 3. 依照蔬果的特徵描述找到正確蔬果名稱的文字 4. 樂於和同伴分工合作



台北市●●區●●國民小學 95 學年度第二學期遊戲式中文識字教學計畫(自編)

活動名稱	相反國	週次	第十四週	日期	96.05.18
教學具體目標	1. 學會相反的意義。 2. 知道快→慢、高→矮、大→小的意思。 3. 練習用「相反句子」的口語表達。 4. 指導幼兒將心中想法表達出來。				
教學活動流程	一、準備活動： 1. 準備一些相反詞的字卡。 二、發展活動 1. 說故事『相反國的國王』。 2. 老師問小朋友什麼是相反？比如：高矮、胖瘦、快慢等 3. 老師拿一張字卡後，小朋友先回答相反的字彙是什麼？然後將字卡找出來。 4. 練習說反話→小朋友可以自由發揮用口述說出反話 例如：我喜歡吃甜甜的蘋果。→我不喜歡吃甜甜的蘋果。 或者我喜歡吃酸酸的蘋果皆可。 5. 動作表演 老師將雙手舉高高的時候→小朋友立即將雙手縮的小小的。依此類推。 老師動作作出慢慢的跑步樣子→小朋友立即作出快速的跑步模樣。 三、分享活動 1. 請小朋友說出相反詞的種類。 2. 。				
學習評量要點	1. 知道相反詞的意義。 2. 了解並運用語詞的練習。 3. 能正確找出相反詞的字卡。				

台北市●●區●●國民小學 95 學年度第二學期遊戲式中文識字教學計畫(自編)

活動名稱	動動腦大考驗	週次	第十五週	日期	96.05.25
教學具體目標	1. 複習所教過的國字。 2. 聽從提示口令找出字卡。 3. 了解並運用文字意義。 4. 能指出認識的國字並念出來。 5. 能說出二點學會國字的好處。				
教學活動流程	一、準備活動：所有的字卡 二、發展活動 1. 複習打地鼠活動。 2. 文字接龍遊戲。 3. 練習相反詞意義。 4. 找出台灣地名位置。 三、分享活動 1. 製作小書。 2. 小朋友分享自己認識哪些國字？ 3. 小朋友表達認識國字後，哪些生活運用的幫助？				
學習評量要點	1. 知道文字在生活運用上的意義。 2. 知道相反詞的意義。 3. 運用自己的想法製作小書。				

附錄五 語文學習單

附幼 班語文學習單 姓名

黏黏看：圖文配對



附幼

班語文學習單 姓名

圖文配對：連連看

炸雞
チキン

騎馬
乗馬

尼龍繩
ナイロン

身體
からだ



戲劇
ドラマ

調味乳
調味乳

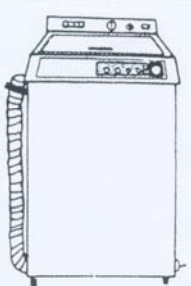
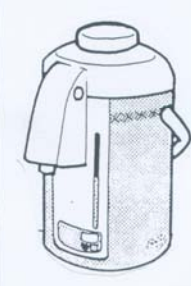
鎗子
銃子

氣球
気球



附幼 班語文學習單 姓名

黏黏看：圖文配對

			
塵	水	器	斗
機	洗	瓶	熱
電	吸	熨	衣