



藉多媒體互動參與 引導學生認識文學名著

學校：台山商會學校 | 科目：中文

課題：名著入門（小四）



中國不少經典文學作品能夠流傳至今，多為具深度之作，解讀時要求讀者擁有相關的背景知識，以至人生閱歷，這可真的難倒小朋友了！所以，文學教學一向面對不少難題，學生對文學作品未能產生共鳴，自然欠缺專注力和學習動機。再者，新一代在多媒體環境下長大，他們吸收資訊的習慣不同於非電腦世代。HKT Education把多媒體互動元素融入文學教學，促進老師達至他們的教學目標。

負責任教的林植年老師將《猜猜我是誰》的謎面用文字或朗讀方式呈現給學生，他們再以搶答形式回答，令學習過程增添樂趣，林老師以《西遊記》為例，「搶答遊戲緊張刺激，學生反應雀躍，對新的教學媒體甚感興趣。教材的互動性強，學生投入課堂活動中，學習氣氛熱烈。」林老師並補充：「學生可藉此增進對《西遊記》角色的認識，為學習課文《孫悟空，變變變》打好根基。」

即時分享 方便老師講解

另外，該校也曾使用中國語文科的《寫寫字》及《填填充》兩款互動學習內容。根據林老師的使用經驗，他認為活動可記錄學生的答案，方便老師了解學生對詞語的掌握；而即時展示學生作品的功能，則方便老師講解及學生分享，加強師生和生生之間的互動，以及提高課堂參與度。

學習過程樂趣化 學生反應雀躍

台山商會學校的兒童文學課程發展成熟，老師希望透過引入相關的電子學習方案，令學習成效事半功倍。該校使用HKT Education電子學習方案的《猜猜我是誰》互動學習內容輔助兒童文學教學。



多角度認識文學名著



深化內容理解

以影視搶答形式考考學生對《西遊記》一眾角色的認識，深化他們對文學作品的了解。



掌握詞匯

《填填充》的問題內容同樣圍繞《西遊記》，讓老師在課堂上即時得知全班學生對文中詞語的掌握。