



LEARNING AND TEACHING EXPO – ECE THEATRE

9 DEC 2021 11:45-12:20 PM





A LITERACY PLAY KIT FOR SUPPORTING YOUNG CHILDREN'S ENGLISH LEARNING: DEVELOPMENT, EVIDENCE AND IMPACT

如何在家中及學校支援幼兒學習英語：語文遊戲套件的發展及成效

The Education University of Hong Kong 香港教育大學

Dr. Susanna Siu-sze Yeung
Associate Professor, Associate Dean (QA & E),
Department of Psychology

楊少詩博士
香港教育大學教育及人類發展學院副院長（學術質素保證與提升）、心理學系副教授

Dr. Mei-lee Ng
Assistant Professor, Ex-associate Head,
Department of Early Childhood Education

吳美莉博士
香港教育大學幼兒教育學系助理教授（教學）





- 第一部分 基本原理與內容
介入研究 (2015, 2018, 2020)
- 第二部分 評估
- 第三部分 社會推廣 (學校及社區層面)
- 第四部分 問答環節

簡報流程



第一部分：為何需要語文遊戲套件？

解決現時英語學習支援不足的問題，
支援幼兒學童在家學習英語

校本支援

- 在校接觸英語的機會有限
- 沉悶冗長的書寫練習
- 機械式抄寫
- 反複操練（大量工作紙／作業）

家庭支援

- 家長對學習第二語言的迷思或誤會
- 缺乏既合適、有趣，同時能協助家長在家支援子女學習的優質教材
- 社經地位較低的家長缺乏自信
- 欠缺生動有趣的學習材料，難以引起興趣

解決家長支援兒童在家學習時面對的困難，

提供合適的材料和學習方法





在家的學習語言環境



甚麼
對學習語言重要？



在校的學習語言環境

家校合作

對幼兒學習語言及識字能力的重要性



優質遊戲於在家語境的重要性

- 家長一同參與遊戲學習（透過遊戲學習語言和識字的過程）對幼兒特別有效。
- **遊戲**是學習語言非常強而有效的途徑 (McCune, 1995)。例如：角色扮演有助學習表達及回應的語言 (Lewis, Boucher, Lupton & Watson, 2000)。



幼兒英語 學習遊戲 套件 LITERACY PLAY KIT





研發語文遊戲套件的過程

2019

獲加拿大國際發明創新競賽 (iCan) 銀獎

2018 知識轉移計劃

- **80**個家庭 (上水一幼稚園)
- 進一步優化遊戲套件的內容，延長實踐期，集中於口語表達英文詞彙

2015 先導計劃

- **35**個家庭 (屯門一幼稚園)
- 口語及識字能力

2020 遊戲套件商品化、延續研究及社區支援服務

1. 「支援幼兒學童在家學習英語 (語文遊戲套件) 2.0」研究計劃：
 - 進一步研究家庭、遊戲、學習英語的關係和影響

- **157**個家庭 (六所幼稚園)

進一步探索：

- ~家長相關 - 家長參與及成就感
- ~兒童相關 - 詞彙知識和人際情感
- ~親子關係 - 與孩子的互動

2. 社區支援服務

- 與觀塘循道衛理社會服務中心及6間本地幼稚園合作
- 免費贈送套件於基層家庭，舉辦9場家長培訓工作坊

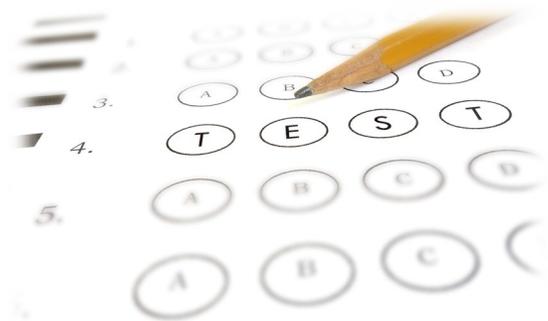
合共 **121** 個家庭受惠。



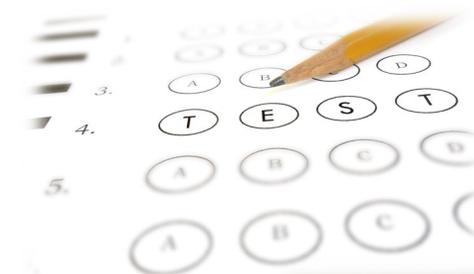


研究設計

- 培訓工作坊
- 家庭語文遊戲計劃，
在家使用語文遊戲套件進行
語言遊戲學習，為期12星期



前測



後測及
焦點小組訪問



前測及後測：

- 測試 - 指定詞彙知識
- 問卷調查、訪問
 - 家長自我效能感
 - 親子關係



家庭語文遊戲計劃

共12星期
口語遊戲 (每天15分鐘)

6種遊戲玩法：

- 中文人 / 英文人
- 哪張圖於不見了？
- 拍拍卡
- Bingo
- 圖板遊戲「飛行棋」
- 自製圖卡

6大詞彙主題

- 食物
- 水果
- 動物
- 身體部份
- 職業
- 顏色及形狀

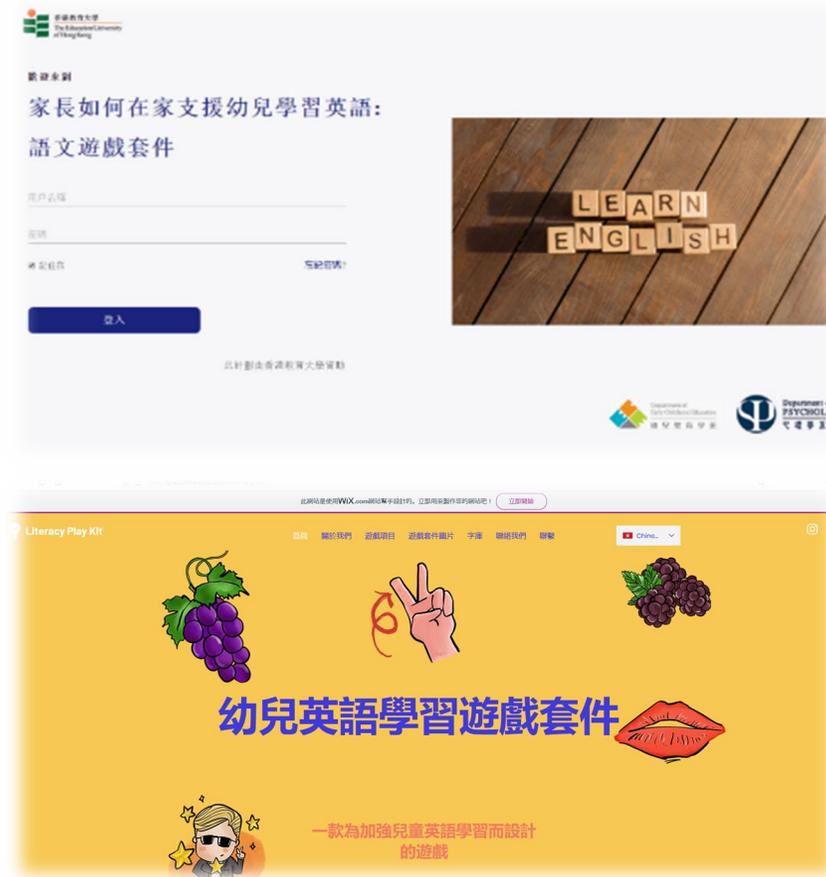
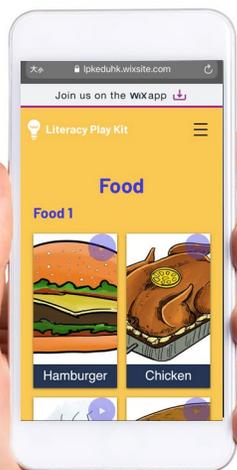




網上家長資源

透過手機瀏覽網站

- 遊戲使用指南
- 教學短片示範如何各類遊戲玩法
- 詞彙錄音
- 遊戲活動記錄表





於**2020年3月**開始「支援幼兒英語在家遊樂學習英語」(計劃文遊戲區支援)服務」研究計劃。

對象為**6**所本港幼稚園機構和**157**個家庭參與**9**場家長培訓工作坊，共**121**個家庭受惠。



2項計劃合共**278**個家庭受惠





第二部分：研究結果 (Yeung & Ng 2015, 2018)



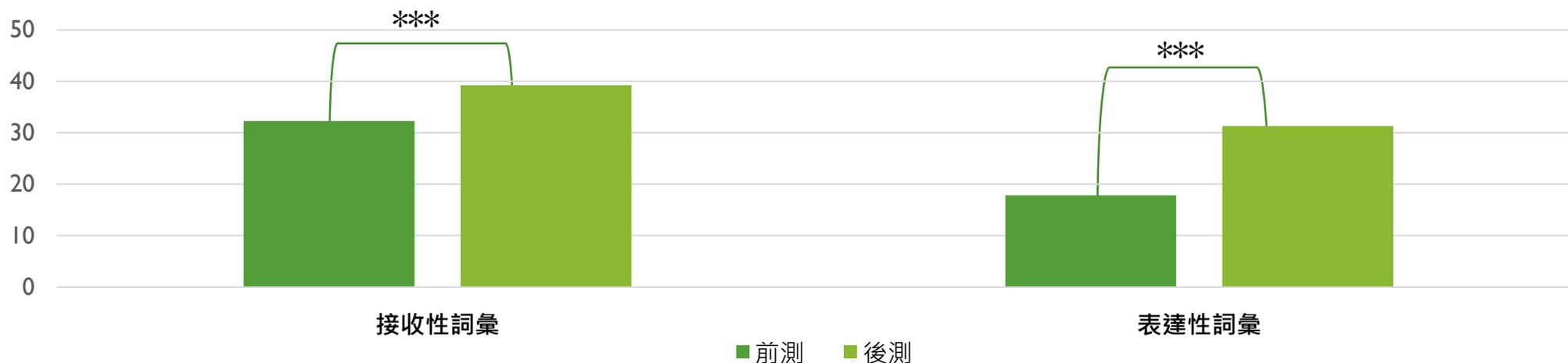
- 幼兒識字量有增長
- **兒童、家長、親子關係的轉變**
- 兒童學習英語的興趣增加
- 家長見證遊戲中學習的成效
- 親子關係輕鬆不少





詞彙學習 (YEUNG & NG, 2018)

詞彙知識方面的評估



80個家庭，進行12星期的實踐

研究計劃中總使用的單詞共106個：

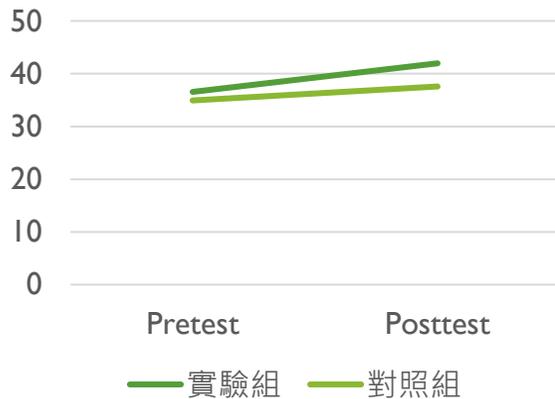
- 在接收性詞彙測試中，使用了52個單詞 (49.05%)
- 在表達性詞彙測試中，使用了54個單詞 (50.9%)
- 重複測量共變數分析 (ANCOVA) 顯示在接收性($F = 20.32, p < 0.001$; Cohen's $D = 1.04$)及表達性($F = 17.47, p < 0.001$; Cohen's $D = 1.29$)詞彙均有顯著受試者內效果，非言語智商為共變量。



詞彙學習及家長管教壓力 (YEUNG & NG 2021)

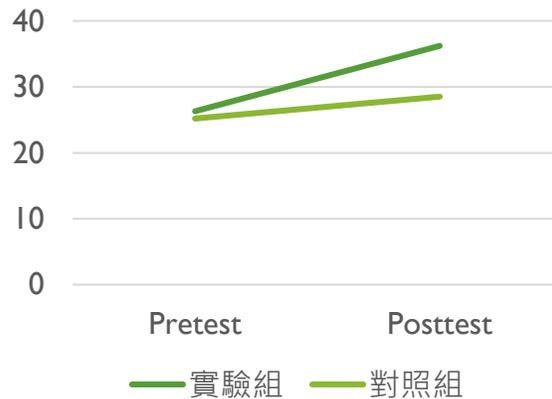
- 157個家庭 (78實驗組 , 79對照組)
- 接收性詞彙/表達性詞彙 
- 家長管教壓力量表 (不良互動、管教困難) 

接收性詞彙



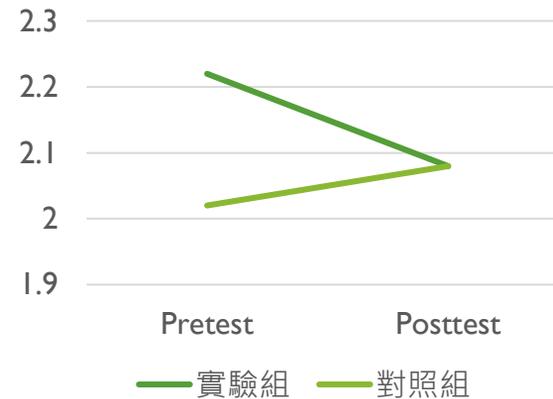
$F = 11.51, p < 0.001$

表達性詞彙



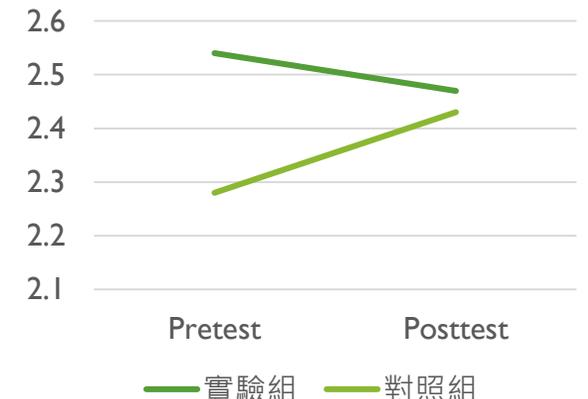
$F = 51.28, p < 0.001$

不良互動



$F = 4.91, p < 0.03$

管教困難



$F = 5.37, p < 0.03$



參與家庭的回饋





參與家庭的回饋

主動、開心

- 主動叫我玩英文遊戲
- 我發覺孩子由被動變主動
- 遊戲時候很開心
- 專注，主動，開心！
- 投入 愉快

興趣、 學習能力提升

- 「上次遊戲中學的英文生字在下次遊戲中都記得，可以再運用」
- 「對圖卡認知加深了」
- 「未學會英文生字但增強了對圖卡認知」
- 「認識很多英文生字與讀音」
- 「在玩遊戲的過程中，我觀察到小朋友對英文生字開始感興趣和開心咗。」
- 「我的孩子一直不願意去上英語輔導班，現在他主動參加了輔導班，而且沒有哭！」
- 「我兒子自信地指出了我的錯誤，並主動教他的祖父母不同圖片卡的英文名稱。」

促進、提升親子關係

- 在遊戲的過程，我和孩子都比以往的時候更開心。當我見到我的孩子開心時，我也感到高興。同時我對他的態度沒有跟以往一樣挑剔。
- 每天晚上，我們會先玩遊戲然後再去完成功課。我的小朋友感到滿足後，他就變得更有效率地去完成他的功課。
- 孩子在玩的過程中很开心又喜歡玩培養了親子的關係
- 我的小朋友會教爸爸玩遊戲

建立在家 玩遊戲文化

- 我們建立了一個「於晚餐後/工作後玩遊戲」的習慣
- 小孩初初好容易失望，失去興趣，之後玩多幾次習慣了就好些，而且自創同公仔可以去同公仔玩法
- 主動提到時間玩遊戲
- 我想到將卡牌遊戲的用途延伸至其他玩法及其他科目

有耐性、專注

- 耐性加強左小小
- 投入專注
- 專注力提高
- 學會了玩遊戲願賭服輸，要有耐心



第三部分：社會推廣（學校層面）

教育從業者在促進語言學習的家校合作方面的見解：

- 對於支援家長在家協助兒童學習英語的計劃表示非常歡迎
- 激發學校加強於**家校合作**支持兒童英語學習的新舉措，例如在家長室設立英語資源角等。
- 觀察到(1) 家長**提高了投入固定時間支持英語學習的意識和尋找英語教育資源的動力**；(2) 參與計劃的孩子**增加了對英語課的積極性**。



第三部分：社會推廣（社區層面） - 商品化

- 循證產品：可供幼兒教育領域及公眾領域人士使用
- 培養在家玩遊戲文化



聯絡銷售公司
請掃描QR Code
(Facebook專頁)
或致電 2802 6033








Literacy Play Kit 《幼兒英語學習遊戲套件》

6種玩法

哪張圖卡不見了?
圖卡遊戲

實果過關!
Bingo!

拍拍機
拍拍卡

自製圖卡

家長回饋

神召會華人同工聯會彩蒲幼稚園

我們現在的遊戲時間比以前開心多了。看見孩子開心，我也開心，我如願以償對面陪孩子挑戰。

每天晚上，我們先玩遊戲，然後做功課，孩子做得更有效率！

我正考慮將遊戲卡應用到其他學科，例如中文和數學。

兒子自信地指出我的英語錯誤，並主動教讀公公婆婆國語上的英文字。

6個主題內容 (共106張圖卡)

食物 (20張)	水果 (18張)	動物 (20張)	身體 (16張)	人物 (16張)	顏色和形狀 (16張)
----------	----------	----------	----------	----------	-------------

此遊戲套件包括:

- 1 本使用指南 (附QR碼網站連結)
- 12 套圖卡和實果卡 (Bingo Card)
- 12 張圖板

1枚骰子、12枚棋子、50張白卡片

榮譽
2015 香港大學
傑出教育貢獻獎
(E.A.R.A.)

科學方法評估證實:

- 提升幼兒對英語學習的興趣
- 豐富家庭英語遊戲
- 促進親子和諧關係

開發者

楊少詩博士
副校長(教育管理)

遊戲是幼兒教育不可或缺的部份，孩子可以透過使用此套件，在遊戲中學習英語。

這套件幫助家長養成與幼兒玩耍的習慣，促進高質素的親子互動；它適合各行各業和不同教育背景的家長使用。

開發者

吳美莉博士
助理教授

立即掃描QR code或
聯絡我們
(852)2802 6033



下一步？

- 尋求經費、捐款或資助，向更多弱勢或低收入家庭推廣此語文遊戲套件

○ 拉近學習差距





END OF PRESENTATION 簡報完畢

THANK YOU. QUESTIONS ARE WELCOME. 謝謝，歡迎提問。