

P030 多元智能學習倉頡字根

在資訊科關係到電腦的學習當中，中文輸入法是既必須而又關鍵的一個環節，而在眾多的繁體中文字輸入法當中，倉頡輸入法的地位到今天依然無人能夠取代，所以選擇倉頡輸入法來作為學生的學習目標是不二之選。

雖然學習倉頡輸入法不難，但是由於內容規律變化不大，而且文字與符號之間也未必有直觀的聯想關係，因此一般學生都會覺得學習字根、字符是件枯燥無味的事，對學習輸入法不大感興趣，甚至感到恐懼。為了改善學生怕乏味、記不牢的情況，本單元課堂運用了多個的互動環節來吸學生的投入，寓學習於遊戲。

教學單元通過字卡，配合遊戲、發聲、觀察、合作和肢體等活動，將智識滲入遊戲中，讓學生在愉快的氣氛中互動學習，將「死記硬背」的壓力降至最低，令孩子得以在不知不覺之中邊玩邊學邊記。同時，課堂還加入了小組討論和互相評比的部份，進一步刺激學生提起積極學習的動機，為學習倉頡輸入法打好第一步的基礎。

一、教學目標

1. 學會全部倉頡基本字根。
2. 集中掌握見字根而聯想英文字母對應鍵的能力。
3. 通過遊戲活動強化學生的觀察能力和反應力。
4. 在遊戲中跟其他同學互相體諒和合作，並對自我表現作出適當的反醒和檢討。
5. 享受寓學習於遊戲的樂趣。

二、教學策略

1. 字卡：減少板書時間，亦可作為遊戲道具，吸引學生。
2. 互動遊戲：加強思考及動作上的反應。
3. 小組討論：通過不同方式互相檢視，起監督提點作用。
4. 多元智能：通過肢體活動和發聲合作等多元的配搭，使學習動生起來。

三、教學時數

4 教節（每節為 40 分鐘）。