

# 2007 / 2008 學年教學設計獎勵計劃

## 以角色扮演遊戲對提昇 3-4 歲幼兒 口語表達能力之研究

參選編號：R005

## 摘要

研究者希望透過角色扮演遊戲教學過程中，給予口語表達能力較低學生於表達上適當的幫助，來提昇 3-4 歲幼兒在口語表達能力的發展。研究者透過口語表達評量表(見附錄一)在班內隨機選出五位學生為受試者。本研究採用實驗研究法中的單組設計和問卷調查法進行。觀察評量表(見附錄一)及家長訪談記錄表(見附錄二)作輔助研究工具。

研究結果顯示，透過角色扮演遊戲對有效提昇 3-4 歲幼兒口語表達能力。幼兒學習口語表達環境不只侷限於學校語文的課程，教師的語文教材和教學如何量化幼兒語文領域。尤其是在口語表達上的目標和內容，此外；家長在家庭生活中對幼兒口語表達的態度和鼓勵，訓練模式也是本研究結論的要點之一。

實行角色扮演遊戲的過程所遇到的困難包括有：1. 教學時間不足和進度的緊迫，2. 學校環境和資源的限制，3. 家長對幼兒口語表達的誤解。根據本研究的結果作出以下建議：

1. 優化師生比例
2. 多元的評核，重視課程和教材篩選
3. 教師和家長合作，幼兒的遊戲對提高語言表達能力

## 目錄

摘要.....	i
目錄.....	1
第一章 緒論.....	4
第一節 研究動機及背景.....	4
第二節 研究目的.....	5
第三節 研究問題.....	5
第四節 名詞解釋.....	5
第五節 研究範圍及限制.....	6
第二章 文獻探討.....	8
第一節 幼兒口語表達能力.....	8
第二節 3-4 歲幼兒語言溝通發展特徵及溝通障礙.....	10
第三節 角色扮演遊戲在教學上的應用及策略.....	14
第三章 研究方法及設計.....	17
第一節 研究方法.....	17
第二節 研究對象.....	18
第三節 資料搜集及處理.....	18
第四章 研究結果分析與討論.....	20
第一節 研究結果簡介.....	20
第二節 角色扮演遊戲的實施及成效.....	23
第五章 結論與建議.....	24
第一節 結論.....	24
第二節 建議.....	26
參考文獻.....	28
書籍部分.....	28
論文部分.....	29

附錄.....	30
附錄一：口語表達能力評量表.....	30
附錄二：家長訪談記錄表.....	31
附錄三：實驗活動一.....	32
附錄四：實驗活動二.....	33
附錄五：實驗活動三.....	34
附錄六：實驗活動四.....	35
附錄七：實驗活動五.....	36
附錄八：實驗活動一評量結果.....	37
附錄九：實驗活動二評量結果.....	38
附錄十：實驗活動三評量結果.....	39
附錄十一：實驗活動四評量結果.....	40
附錄十二：實驗活動五評量結果.....	41

## 表次

表 1	研究前和後口語表達評量的比較.....	20
表 2	家長訪談的統計表.....	22

## 第一章 緒論

語言是心靈的窗口，更是個人展現自我、融入團體、進入社會的重要關鍵。口語表達能力是現代人融入社會所必備的能力，然而能力的養成並非一朝一夕或必然發生的，面對知識快速變化的環境，溝通互動的情境日益頻繁，口語表達能力也日漸受到重視。良好的口語表達能力，可以提升幼兒的素質，幫助幼兒思考及學習。吳敏而於 1993 年指出幼兒在語言發展階段的口語能力，可能是入學後學習語文和閱讀的重要基礎。雖然有不少學者提出要重視提昇學生口語表達能力，但是在研究者任教的學校中，卻發現長期以來「說話」訓練常被忽略，甚至更被視為「擾亂課堂秩序」的行為，因此如何透過適切的教育方式以培養學生的口語表達能力，便是本研究的重點。

### 第一節 研究動機及背景

語言在人類所發展的符號系統中佔有重要地位，幼兒透過語言學習事物，與他人溝通，建構不同語意，以及自我控制(洪毓瑛譯，2000)。B.F.Skinner於 1957 年指出，人類語言的使用上，有 50% 以上的語言都與請求(mand)有關，而最具有功能性與控制性的語言行為，亦屬於求這類語言行為；因此依學理的論述，在教學項目如下：與個人生理需求相關之表達、與日常生活物品需求相之表達(請求水杯、衛生紙等)、與生活資訊相關之需求(詢問物品、詢問電視節目等)、要求參與活動、請求協助等(靳洪剛，1994)。

近年來，中外學者憂心忡忡的指出，現在幼兒口語表達變得愈來愈貧乏，迷失在簡單和成人化的口語表達中，造成表達能力日漸退化。研究者所任教班中的學生在玩具分享和自由交談時，發現他們之間的交談都十分少，班中甚至有 4 位學生(全班共 31 人)都不與人溝通或未能正確表達自己的意思，以致學生之間常發生打架事件。例如大小便的需求、身體狀況的不適、被他人欺負或說出接送自己放學的人物等，這些學生經常不能清楚表達這些生活上的需要，只能以哭泣表示。經過一段時間的觀察，研究者和全班進行角色扮演活動時，他們都格外專注和投入，甚至會代入角色和情境而歡呼，模仿說出角色的對白喃喃自語；更會主動與研究者和其他學生產生牽涉情境的對話。

口語表達是人類異於其他動物的一大特性，也是高智慧的象徵，人類的語言除了表達感覺、情緒之外，在於其他動物之處，就是因為人的口語表達亦在傳遞思想和情感，內含有意義的聲音及經過思考建構的內容，因此，口語表達的能力，對於人類而言是表達及溝通上不可或缺的基本工具(陳淑敏，1999)。所以研究者希望透過角色扮演遊戲教學過程中，給予口語表達能力較低學生於表達上適當的幫助，來提昇 3-4 歲幼兒在口語表達能力的發展。

於 1999 年由澳門教育暨青年司(現澳門教育暨青年局)出版的澳門學前教育的課程大綱內的總目標亦包含：養成與人溝通、發展母語的運用能力，特別在理解及口語的表達能力方面(教育暨青年司課程改革工作組，1999 年)。然而，目前大部份的幼稚園語文課程安排，往往偏重認知及記憶的訓練(如：認字，背誦，默寫和寫作等)和書面的表達，並且，把該成績的分數和語言能力高低成正比。另語言的理解和運用，都傾向以覆述故事或詩歌的方式，更會把外語(英語)內容也納入口語表達的評估之內；反而，若幼兒常與人對話、發問和時常表達自己的意見，他們大多會被視為「多嘴」的學生。

不少中外學者都認為學前教育不應只重於知識和單一教學和評估的形式，去評定學幼兒的能力和學習成果。如蒙特梭利提出遊戲是兒童的工作，杜威則鼓吹讓孩子在遊戲中學習，對皮亞傑及艾瑞克森而言，學前階段的發展任務都是要精通遊戲，而從兒童的發展特徵來看，幼兒最喜歡的是遊戲，所以我們應該以幼兒的興趣去設計教學。研究者發現所任教學校 3-4 歲幼兒都十分愛扮演和模仿他人說話的方式，而且班中的幼兒都很愛模仿研究者的說話用語和語氣，更對故事課中的角色扮演遊戲十分投入和興奮，因此，研究者想利用角色扮演遊戲的方式增進 3-4 歲幼兒的口語表達能力。

## 第二節 研究目的

本研究目的，主要分為下列二點：

1. 探討角色扮演遊戲，對 3-4 歲幼兒語言口語表達的影響。
2. 分析角色扮演遊戲提升 3-4 歲幼兒口語表達能力的運用策略及技巧。

## 第三節 研究問題

本研究探討的問題為：

1. 角色扮演遊戲對 3-4 歲幼兒口語表達學習有哪些影響因素？
2. 如何運用角色扮演遊戲協助幼兒融入情境，從情境的演繹中，怎樣影響幼兒的口語的表達能力？

## 第四節 名詞釋義

### 1. 角色扮演

兒童藉著角色的扮演和情景的模仿，表現自己的感覺、慾望和對成人社會參與的學習(汪荃，1986)。

陳淑敏（1999）指出角色扮演遊戲又稱為假裝遊戲（pretend play, make-believe play）、戲劇遊戲（thematic play）、想像遊戲（imaginative play）或象徵遊戲（symbolic play）。這些名詞的意義雖然有些微差異，但是它們常常被互換使用。

角色扮演遊戲就如同字面上的意義，這是一種由遊戲者扮演角色的遊戲，在遵守既定規則的前提下遊戲者搖身一變成爲某個角色，自己決定採取哪些行動，讓遊戲發展下去。（<http://www.iecs.fcu.edu.tw/>）

簡楚瑛（1993）指出角色扮演遊戲是幼兒假裝或扮演別人的某一角色、裝扮幼兒所接觸過的人、事、物以及象徵物或實物來代表其所欲代表的東西。

## 2. 口語表達能力

就狹義的定義而言，我通稱的「口語表達」是指以有意義的聲音來表達思想情感，溝通交流意見的一種符號或工具（羅秋昭，1996）。

口語表達能力爲個人表達思想與情意，並藉此與人溝通的能力（靳洪剛，1994）。

本研究所指的口語表達，係指受試幼兒進行角色扮演期間以及教學之後其主動表達的口語行爲，如：藉由角色扮演遊戲中增進幼兒的主動溝通能力，再進一步使用自發性語言說出溝通對話的內容。經研究者分析紀錄於自編的「口語表達能力評量表」（見附錄一）中作爲評量具。

## 第五節 研究範圍及限制

### 1. 學校環境和時間的限制

由於研究者所任教的學校正進行校舍擴建工程，且工程地點就在研究者課室，距離若 6 米的地方；故此，日常的課堂時間都免不了噪音和教學活動空間的規限。爲免影響學生的安全和學習效果，以致大部分教學時間都集中在課室內進行，因此；他們相處的時間相對變得更多，本研究主要在任何教學時間和場地進行角色扮演活動，扮演的內容亦是按班中幼兒最感興趣的動物或卡通人物爲主，另校方訂定幼兒班上、下學期的教學進度所編排緊湊，故此研究者也不只在課堂上進行研究活動，意爲要減低對教學進度做成的阻礙。

### 2. 研究實施者的限制

由於研究者所任教學校是以一位教師擔負整班的工作，雖說某些課堂會增多一位教師協助，但都是協且學生完成堂課作業的角色，且每天只會在規定時

間 25 分鐘內入室，光是要完成當天編排的堂課就已十分理想，其他的課餘活動就是一「等」吧！是次研究中的研究活動會由研究者來全部負擔，原因是研究者對活動時間的操控性和沒有其他能提供協助的參與者。

## 第二章 文獻探討

語言，可以被定義為人類的話語，一種用來溝通的某種方式。語言的發生遵循著一個可以預見的順序。它與年齡的階段發展有關，這過程同時包括息的發出和接受(陽琬譯 1999)。而重要的在於明確語言是在使用的過程中被學習的。幼兒與生俱來便有好奇心和跟別人溝通的渴望，這都有助於他們的語言發展。透過遊戲和歡樂氣氛中學習語言，自然地學習他們的語言(黃瑞琴，1999年)。

本章主要目的在探討口語表達的相內容，以及口語表達教學的相關文獻探討，全章共分為三節：第一節是幼兒口語表達能力；第二節是 3-4 歲幼兒語言溝通發展特徵及溝通障礙；第三節是角色扮演遊戲在教學上的應用及策略。

### 第一節 幼兒口語表達能力

#### 1. 口語表達的重要性

語言在人類所發展的符號系統中佔有重要地位，兒童透過語言學習事物，與他人溝通，建構不同語意，以及自我控制。(林寶貴，1994)人們善用口語表達為互相交際、交流思想的一種工具或手段。(陳美如，2001)指出口語表達能力也是一種文化工具，學生學習口語表達能促進他與別人之間的社關係，滿足社會的需求，並建立自我的歸屬感。

#### 2. 口語表達能力的內容

言語即是口頭語，指一個一個民族，與其他懂得語言系統規範的人士，以「聲音」作為符號來溝通、傳遞信息，這有聲音的符號，代表感情、思想、意見，或意念(任白江，2006)。溝通能力的發展一也就是能用語言表達與理解的能力，也深受幼兒的生活經驗及環境的影響。洪毓瑛於 2000 年指出幼兒的字彙能力、句式長短、交談、口語表達能、非語言的行為、文法的難度、組織能力等都與年齡有關。美國心理學家 F.Allport(1924)首先提出語言從模仿而來的觀點，後來另一位心理學家 O.H.Mowror 也強調，兒童學習語言主要是透過模仿而來。羅秋昭(1996)也認為語言開始是源於模仿，專心聽話可以加強說話的能力，聽話是對知識的吸收，而說話是對思想的表達。學齡前幼兒的重要發展特徵就是逐漸能夠將語言融入思考中，不需再用嘗試錯誤的方式解決新問題。

#### 3. 學習語言的過程

喬姆斯基相信人類天生具有學習語言的能，也就是我們所謂的「天賦」才能。孩子的語言發展往往配合體態語言的認知和感受。T.G.R Bower 指出：「兒童似乎有一種內在的模仿別人語音的能力。嬰兒可以複製呈現在他們面前的成

人的面部表情和姿勢，這可能是這程先天能力的表現。」(任江伯，2006)。美國心理學家 F.Allport(1924)首先提出語言從模仿而來的觀點，後來另一位心理學家 O.H.Mowrer 也強調，幼兒學習語言主要是透過模仿而來。假使一個人無法模仿，好像一個耳聾的人，他無法感受聲音，無法模仿，就不會說話，這也就是啞巴多因耳聾的關係(引自張春興、林清山，1981)。

皮亞傑(Jean Piaget)及蘇俄心理學者維高斯基(Lev Semenovich Vygotsky)都認為幼兒的聲音有兩種功能：第一種是社交化的功能，就是發出各種不同聲音來逗人歡喜和引人注意，希望聽者與他溝通；第二種是自發性的功能，也就是說抒發情緒和表達內心世界。根據米爾·李文的《心智地圖》一書，他認為小孩子心智的成長及其語言的開發有密切的關係，倘若幼兒自幼開始就培養正確，透過幾個階段語言發展，他們便會隨著年齡的增長而提高學習成就，那麼運用語言的時候能得心應手。米爾·李文強調：「無論語文能力好壞，都對孩子的整體學習表現有關鍵性的影響。」總的來說，語言的培訓會影響幼兒閱讀和口語的能力，所以父母與教育工作者都不能忽視幼兒的語言心理發展。因為語言心理與思維方法的整合是性格修養和表達能力的基本條件。

綜合上述來說：語言的學習過程是由周遭生活環境和人物相互交流及影響而生成的情感表達產物。當中其模仿對象(父母、親戚、教師、朋輩、照顧者或生活周邊的成人)和語言背景(如：民族、社會文化、習慣、宗教和禮節)都直接影響幼兒的語言思考和口語表達能力的個性培養。

#### 4. 口語表達能力的評量

每個人都有他的語言心理特色，如不同的音質、音色、音量等；語調表達不同的感情及情緒。有時我們由於找不到恰當的字眼、字眼、詞彙，或語法，以致「詞不達意」，令原有的意歪曲了。(任伯江，2006)。英國語言家什斯威特說：「語言是概念的表達，它透過語言組成詞語，詞語組成句。這種組合與成思想的各種概念的組合相通應。」他對語言和思考的關係十分重視。

對口語表達能力的構成因素進行分析，原因是進行「口語表達能力評量表」(見附錄一)的基礎工作。關於說話基本能力的教學目標，相關的評定工具，也都是進行口語表達能力評量時的依據。以下則針對此三項進行探究：

##### 4-1 語言的組成結構

對於語言的組成結構，有以下學者的觀點：

##### 4-1-1 林寶貴(1994)綜合整理出的語言要素包括：

- (1) 語音：音素的使用規則。
- (2) 語形：音素連結的規則。
- (3) 語法：詞素連結的規則。

- (4) 語意：物體和事件符號的相關。
- (5) 語用：社會環境中使用語言的規則。
- (6) 音韻：語調變化、重音、延長與連結。

4-1-2 黃振中(1986)列舉如下幾項關於說話能力的要素：

- (1) 根據目的組織語言的能力。
- (2) 根據對象決定說話方式的能力。
- (3) 隨機調節語言計劃的能力。
- (4) 控制發音的能力。
- (5) 運用體態語的能力。
- (6) 說話的速度。

4-1-3 朱作仁(1991)則提出說話能力的結構要素應包括下列五項：

- (1) 語言材料與法則：詞彙、語法的運用。
- (2) 言語組織：表現為說話的計劃、順序、連貫。
- (3) 說話方式：根據不同對象、不同情境選擇話方式。
- (4) 言語形式：對音量、音高、語調、語速等的應用。
- (5) 體態語言：說話的表情、神態、身勢、手勢。

綜合以上學者的說法，研究者歸納出「口語表達能力」包含了以下幾個因素：

- (1) 語音：說話者對於發音、音調高低、及聲音大小的準備掌握。
- (2) 語法：字詞的正確使用。
- (3) 語意：能清楚而流暢的表達自己的想法。
- (4) 態度：手勢、肢體動作的配合，並能適切的與他人應對。

在本研究中即以研究者歸納的「語音」、「語法」、「語意」、「態度」四個為主要參考評量項目，以自編「口語表達能力評量表」(見附錄一)，做為是次評量的工具。

## 第二節 3-4 歲幼兒語言溝通發展與特徵

### 1. 幼兒語言及溝通能力的平均發展概況

溝通的發展—也就是能用語言表達與理解的能力—也深受孩子的生活經驗及環境的影響。雖然語言及溝通能力與認知發展息息相關，但是，在三到四歲之間，語言及溝通能力的發展卻是這段時期的重要發展特徵。幼兒長大至三歲以後，他們的抽象思維(symbolic thinking)日漸成熟，對符號如語言、文字建立了認知基礎(利純慧，2004)。三歲前顯然是口語能力發展的最佳時期(當然，語言發展遲滯的原因也可能是身體或環境缺陷所致，這類的問題雖然可以靠矯正彌補，但是通常需要付出很大的努力。)成人如果觀察三到四歲的孩子並與之

交談的話，會發現幼兒的語言發實在是很複雜的過程，而且個差異甚大。「在不同的時間點，幼兒學到的語言形式及結構都不同，而且每個人的語言學習速度也各不相同；即使是文化與社會背景相似的幼兒，其語言學習的差異也是很大。」(洪毓瑛譯，2000)。

3-4 歲的幼兒由於實踐活動(包括遊戲、學習、勞動)的進一步複雜化，跟成人交往的範圍日益擴大，語言能力也有了很大發展(鄧靜雲，2003)。觀察一群幼兒的語言發展，我們不難發現幼兒的字彙能力、句式長短、交談、口語表達能力、非語言行為(情感表達)、文法的難度、組織能力等都與年齡有關。就 3-4 歲幼兒語言及溝通能力的平均發展概況，研究者把該年齡層的發展特徵歸納並列表如下：

表：1-1 3-4 歲幼兒語言及溝通能力的平均發展概況

	3 歲幼兒	4 歲幼兒
語音	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 不大會發音，還經常張冠李載，把字詞搞混。</li> <li>● 喜歡簡單的手指遊戲與歌謠。歌詞裡若常有重覆的字詞的話，他們會很快跟著朗朗上口。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 在別人的提醒下，可以暫時控制自己的音量。開始懂得一些人情世故。</li> <li>● 具有抽象性和概括性的詞，如玩具、水果、服裝等，但對這些詞的理解顯得比較幼稚、膚淺。</li> </ul>
語法	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 字彙能力穩定加，大約會講 2,000~4,000 個單字。用詞很不嚴謹，還會視情況需要自創字彙。</li> <li>● 會用語言系統化地表達想法，會連接兩個句子表達兩個想法。經常過度使用「但是」、「因為」等詞。但是講到「在··之前」、「在··以後」、「到··時候」等時間副詞時，又是錯誤百出。</li> <li>● 主要運用簡單句，容易出現語法錯誤。</li> <li>● 主要是從語言習慣上來掌握，而不是從語法則上來掌握。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 字彙能力擴增到 4000~6000。比較注意抽象字詞的使用。</li> <li>● 通常會講較長的子(約 5~6 個單字)。</li> <li>● 會使用比較高級語句結構(如相對子句及附加問句，如「她很好，不是嗎?」)也會自創句式，讓別人聽得迷迷糊糊的，會提問題。</li> <li>● 只要與自身經驗相關的字彙，都可以快速學會。</li> <li>● 可以重述故事發生的因果順序，但是仍不能說太複雜的故事，四到五個劇情轉折的故事應該是沒問題。</li> </ul>
語意	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 至少會用四、五個單字組合而作的簡單句子表達自己。</li> <li>● 比較不容易跟人一來一往地交談，想到什麼就說什麼，話題跳來跳去。</li> <li>● 會經常問有關人、事、地、及</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 喜歡唱簡單的歌謠。會唱很多歌謠，也會玩很多手指遊戲。</li> <li>● 會努力想表達自我，即使字彙能力不及，也會利用有限的字彙自行創意組合。</li> <li>● 掌握的詞類主要是名詞和動</li> </ul>

	<p>「為什麼」這類的問題。但是，當有人用同樣的句式問他們的時候，他們有時還是搞不清楚該怎麼回答，特別是「為什麼··」、「怎麼樣才會··」、「什麼時候你才··」等問題。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 說話較流利，會唱簡單的兒歌。</li> <li>● 掌握的詞類主要是名詞和動詞。</li> </ul>	<p>詞。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 懂得用運用禮貌用語。</li> </ul>
<p>態度</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 不同的文化都會有一些非語言的溝通方式。與人講話時，孩子也會使用這種非語言的詞語與型態，但是有時還是需要大人提醒。</li> <li>● 比較會用語言表達自己的感情。會在遊戲中用象徵的方式表達自己的感情。</li> <li>● 不能以溫柔的聲線去關愛別人。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 會在團體中發言，但是態度還是有點拘謹。喜歡將自己的家庭及生活經驗如數家珍地告訴別人。</li> <li>● 使用命令式的口吻進行各種聲稱與訴求；開始會嘲弄別人。</li> <li>● 會用面部表情表達情緒，也會從別人的肢體語言中看出別人的情緒。會模仿成人或年長幼兒的行爲(如手的姿勢)。</li> </ul>

資料來源：洪毓瑛譯(2000)《幼教綠皮書》、鄧靜雲(2003)《兒童心理(上)》。

## 2. 促進幼兒語言及溝通能力發展

幼兒對知識的獲得主要助於口頭語言。3-4 歲的幼兒，知識還比較貧乏，他們需要透過與外界事物的接觸擴大自己的知識面，在這個過程中當然離不開語言。

### 2-1 教師的角色

三到四歲之間，幼兒語言能力的發展可謂一日千。幼兒的語言學習對象當然是成人，但是，幼兒本身強烈的學習機才是語言能力加速發展的主要原因，因為這個年紀的幼兒多半十分渴望建構有意義的語句與外界進行溝通。教師在幫助幼兒語言發展時，主要必須讓幼兒有說話的機會、耐心傾聽幼兒說話，並在日常生活中示範正確的語句與字彙，幫助幼兒提昇表達能力(洪毓瑛譯，2000)。

### 2-2 家長的角色

幼兒的語言表達能力發展很快，三到四歲的幼兒就可以跟成人交談，但一般都是被動的，要使幼兒有很好的語言表達能力，需要家長耐心地下功夫，給幼兒潛移默化的影響和循序漸進的指導，同時要鼓勵幼兒積極表達(鄧靜雲，2003)。促進幼兒語言發展的途徑主要有：1.多讓幼兒接觸外界事物。2.讓幼兒

有更多的說話機會。3.用一些生動形象的文藝作品來激發幼兒說話的興趣。4.讓幼兒多模仿正確的語言(靳洪剛，1994)。

### 3. 影響幼兒語言及溝通能力的因素

人類語言發展的影響因素以環境論和先天論最受到語言學者的重視與討論(陳淑琴，2000)。語言是人類所特有的一種高級神經活動，是表達人的思想、觀念的心理過程。幼兒從出生到會說話要經過相當長的一段語言發育過程—即從發音到咿呀學語，從單音到連成詞，再組成句子直到會說話(鄧靜雲，2003)。

#### 3-1 先天性因素

鄧靜雲，2003 指出不是所有有嘴的人就能說話的。幼兒要學會說話，使語言及育完善，需要具備一定的條件，那就是要具備正常的聽覺、發音器官和大腦。有一部分幼兒雖然發音器官正常，但他們會因為聽力的缺陷或者大腦的問題而影響語言的發育，以致不會說話或說不好話。尤其是聽力的問題，容易被人忽視，等幼兒長大了不會說話再去找原因就太遲了。因此，為了確保嬰兒的語言能正常發育，在優生的前提下，要做好嬰兒出生後的聽力保健，防止因聽力損害而造成對語言發育的影響。

#### 3-2 後天生活環境

史金納(Skinner, 1957)認為人類的語，完全是學習模仿而來，外界環境具有決定性的影響力，這一派的主張自於行為主義的學者，又被稱為環境論(陳淑琴，2000)。

父母過分地順從幼兒，沒等幼兒開口要什麼，就已經把他想要的東西給他，這種作法會使他懶得去學說話，習慣用手指點，妨礙他學習用詞。或父母本身就沉默寡言，平時不愛說話在照料幼兒時，多默不作聲，缺乏與幼兒交流，這樣幼兒也會了許多學習說話的機會。另外一種是，生活環境的所接觸的成人中，口音雜，幼兒難以學習話，或家庭氣氛緊張，父母過分關注他們的說話；要求過高態度過於嚴厲，這樣也會在幼兒學說話中無形中地施加壓力(鄧靜雲，2003。學前教育雜誌四十六期，2005)。

綜合以上的分析，其實要解釋人類的語言發展和學習，必須採用較宏觀的角度來討論，在語言辨別和發音系統方面，人類似乎是先天具備語言學習的特殊能力；但是在語言發展方面，則少不了環境的刺激和增強，而語言學習內容若能與日常生活相結合，能調語言的功能和實用性，則更能促進幼兒的語言發展與學習。

### 第三節 角色扮演遊戲在教學上的應用及策略

幼兒言語活動是雙向的過程，是由聽和說共同構成的。兒童的言語是在交往中產生，在交往中發展的。其語言的發展都是幼兒在遊戲中積極主動地使用語言和教師有目的地滲透語言教育的結果。從學前幼兒口語表達能力的發展特質為依據，以選取各種強化語言的相關遊戲。

語言能力的發展是每個幼兒的一項重要發展，而口語溝通能力學習更需結合生活，學習可以應對、互動、表示需要的語言內容。所以，老師應把握教學及生活上的各種情境，教導個案學習語言、學會應對與互動(洪毓瑛譯，2000)。

#### 1. 遊戲是一種教學手法

遊戲是幼兒學習的重要媒介。藉著遊戲，亦可評量幼兒目前在社會、情意、認知、語言、和動作技能等各方面發展，也同樣的具正面的價值（盧明，民 83；Parsons,1986; Warren, 1984）。幼兒在認知領域的遊戲教學，是教師表現幼教專業的最佳發揮處。學齡前的認知學習亦唯有透過遊戲的生動、輕鬆與自然方式，最能符合幼兒的學習接受程度，也最能協助兒踏實學習、能夠真正幫助幼兒學得到、學得好的途徑。(黃世鈺，1989 年)

幼兒的遊戲是評量幼兒語言發展等資訊的重要來源(Parosns,1986; Skellenger & Hill, 1994)。在教育上及協助介入方面，遊戲能提供有系統的指示，並能鼓勵幼兒有較多的環境經驗(Quinn & Rubin, 1984;Skellengon hill, 1994)。

#### 2. 角色扮演遊戲在教學上應用的優點

角色扮演遊戲，兒童會藉著模仿成人的角色與對話來學習新的社會經驗，透過扮演他們所認知的模範角色，並且模仿他們的社會行為與語言，進而學習社會技巧，加深對於整個生活經驗的認知。以下是角色扮演遊戲在教學上的好處：

2-1 戲劇遊戲運用在教學上，正提供了活動、經驗的可能，以及探索角色、實際行動與探究教材的機會，因為戲劇結合於教學中正可以提供一個延伸的情境脈落，讓學習的內容可以架構於合作性的社會情境中。它提供的許多的優點如：幫助建立閱讀、表達與寫作的技巧；增加學生的學習動機。（王涵儀，2002）

2-2 相關戲劇遊戲與非扮演的遊戲（繪畫、拼圖）比較的研究發現，扮演活動中兒童的互動較持久、表現更多的參與、能帶更多孩子投入活動，有較多的

合作行爲。而花比較多時間於戲劇遊戲的幼兒，也有較好的人際知覺及社會能力，在想像力及創造力上的測驗分數較高，且將玩具用在較新奇的玩法中時，兒童會發現多的新關係，也促成彈性及創意思考的能力。（王涵儀，2002）

2-3 角色扮演遊戲在某種程度上將兒童的想像具象化，增強對事物的認知。

2-4 透過角色扮演，孩子們的想像力就像針線一般。把人和創意、教材和學習、個人思想和公眾事件等全都串聯在一起，因此隨著劇情的發展，他們說話的語句便漸漸變得更豐富、更有條理和連貫性，因而進入更高層次的語言表達能力。（[http://home.kimo.com.tw/npust\\_child/](http://home.kimo.com.tw/npust_child/)）

2-5 Vygotsky 特別強調象徵遊戲（symbolic play）的重要性，他提出想像遊戲對發展的影響包括：一般認知及社會技巧、記憶力、語言、推論、外觀與真實的界線、內在語言等方面。他認為孩子運用語言於扮演遊戲中時，他們會發現語言的正確用法，能從情境中學習新的字彙及用法，而在扮演遊戲過程中，不同觀點的交換、討論、說服、爭辯，都幫助兒童練習許多語言技巧（谷瑞勉譯，1999）。

運用角色扮演遊戲在教學上的優點多，貝爾悌 Janice J. Beaty（2000）指出在角色扮演遊戲中，幼兒獲得了各個層面的發展，包括：社會發展方面、認知發展方面、語言發展方面、情緒發展方面、身體發展方面、創造力發展方面。但角色扮演遊戲對幼兒的語言能力發展幫助最大。陳淑敏（1999）提出角色扮演遊戲提供幼兒最多的語言練習機會，它讓語言有限的兒童有機會和言語流利的兒童對話，能訓練兒童的語言流暢性，增進兒童的語言字數及增進其口語表達能力。

另一方面，幼兒時期是語言發展的重要階段，而語言的學習則以生活情境中的自然談話最為有效。如果說幼兒的生活就是遊戲，那麼遊戲可能是增進幼兒語言發展的良好媒介之一，因為遊戲提供幼兒很多語言互動的機會。在遊戲中，幼兒常常使用語言，而在 3 歲左右，各種形態的語言結構都被使用在幼兒的角色扮演遊戲中（陳淑敏，1999）。由此可知，角色扮演遊戲對幼兒的語言學習能力很有幫助。

### 3. 利用角色扮演遊戲增進幼兒語言能力的實施要項

幼兒的言語是為交往而產生，在交往中發展的。角色遊戲既是促進幼兒社會性交往能力發展的極好手段，又是幼兒在交往中學習語言的極好時機，幼兒在遊戲中運用語言的同時也在學習語言。並且更多地使用語言及表達自己的角色，從而滿足了其活動和要表達交往的需要。在利用角色遊戲培養幼兒交往的

同時，對促進幼兒的語言表達、描述、傾聽、概述等能力同樣有著非常重要的作用。

隨著主題的發展將遊戲逐漸角色化，有主題的角色性遊戲活動，促進幼兒語言能力的發展奠定了良好基礎。

### 3-1. 角色扮演遊戲中物質環境的創設：

物質準備是角色扮演遊戲中必不可少的。物質材料是否豐富，直接影響著角色扮演遊戲的質量，在物質環境的創設中我們需要注意以下兩點，（1）材料的選擇具有可操作性，因為幼兒在反覆的操作中不厭其煩，樂趣無窮，並充分激發了幼兒對遊戲的積極性及主動性。（2）幼兒對某種材料的使用不僅僅局限於一個主題內容，材料到底如何使用？用在哪裡？完全由幼兒自己決定、自己想像。同樣一種材料在幼兒的想像、創造中有了不同的用法，這些材料的提供充分推動了幼兒想像力和創造力的發展。（王衛紅，2002）

### 3-2. 角色扮演遊戲中精神環境的創設：

幼兒的遊戲需要寬鬆、愉快的環境，只有在心理徹底放鬆的情況下，幼兒才能按自己的意願自由發揮。幼兒在寬鬆的環境中無拘無束，自由發揮的情況下，遊戲內容自然不斷豐富，遊戲內容豐富了，遊戲的主題、水平也就不斷地深入和提高了。

創設寬鬆的角色扮演遊戲環境最重要的一點，那就是要充分尊重幼兒，對幼兒不要過多的干涉。當幼兒之間產生矛盾時，讓他們學會自己解決。當他們需要老師的幫助時，老師要以同伴或角色身份去熱情地幫助(王衛紅，2002)。

### 3-3. 角色扮演遊戲中情境環境的創設：

角色扮演遊戲中情境是以四種主要的方式產生，(1)從自由遊玩與孩子的興趣所衍生，(2)從一個角色扮演遊戲情境衍生至另一情境，(3)全班共同選擇一個主題，(4)老師的選擇或根據教學主題。(Bobbi Fisher，1999)

角色扮演遊戲中情境環境的空間規劃與佈置可能影響幼兒的遊戲行為。情境佈置適當，可以引發幼兒較高層次的遊戲行為。而空間的大小與安排會影響幼兒的遊戲品質。有關幼兒室內遊戲環境的研究顯示，每一位幼兒以擁有二十五平方英尺(2.3225 平方公尺)的空間為最適宜。少於這個面積，幼兒的攻擊和分心的行為都會增加(Smith & Connolly,1980)。擠擁的空間亦限制幼兒之間的互動(Van Hoorn et al.,1993)。透過角色扮演遊戲中情境環境之空間的適度規畫與安排，以及壁面適度的佈置，可以引發幼兒較為豐富的遊戲內容及較為複雜的遊戲行為(陳淑敏，1999)。

### 第三章 研究方法及設計

本研究之研究對象、方法、程序、資料處理及研究限制將分述於下列三節當中呈現本研究的設計與實施。

#### 第一節 研究方法

本研究採用實驗研究法中的單組設計和問卷調查法進行。實驗研究法是讓研究者進行是次研究設計及實驗取樣作依據，當中所獲得的數據便賴以問卷調查法中之觀察評量表(見附錄一)及家長訪談記錄表(見附錄二)作輔助工具，讓研究的量和質性相結合加強其真實性。

研究分為兩部分：

在分析學生的相關背景後，研究者認為先了解受試者口語表達前測試的能力基線；再按前測試所得的數據結果，來設定需提昇口語的項目。而每階段實驗結束後，則進行後測試並進行前後測試數據比較及分析，此外；還會訪談其家長收集家中生活的真實口語表達現況，看看實驗所得的結果是否同樣在生活上受到影響以及其的因素。

第一部分為兩階段五次實驗的觀察法，觀察所設定的各種角色扮演遊戲對受試學生表現的口語能力及興趣資料，並以評量表為收集資料的工具得出平均數據，進行整理及分析，以便改善下一階段的遊戲設計。

第二部分為訪談受試學生的家長，透過家長訪談記錄表(見附錄二)為工具收集家長們反饋訊息，了解學生家中口語表達能力的改善情況，以便論證研究者所採用的方法的成效。

研究主要採用實驗研究法中的單組設計(A-B 模式)，首先測量行為基線(A)，主要透過口言語表達能力評量表(見附錄一)，清楚了解每位受試幼兒的口語表達能力之基準，再從數據中分析口語表達能力需提昇的項目，並透過與其家長進行訪談(見附錄二)，了解他們在家中的口語表達狀況，然後導入處理條件(B)，透過對教學課堂和作息時間進行改變以及加入一些角色扮演遊戲來提昇幼兒的口語表達能力和興趣。

##### 1. 學校生活觀察

在研究過程中，研究者透過觀察每天的學習生活(恩物分享，唱遊、體能、排洗、餐點)記錄方式，對受試者進行口語表達能力評量的記錄，作為口語表達能力評量表的數據。

## 2. 家長訪談

在研究進行爲了真實了解受試者在家中口語表達能力和興趣，透過家長訪談記錄表(見附錄二)記錄，利用電話或接放學時間進行非正式的晤談，從而得到受試家長的真實現狀和感受。

## 第二節 研究對象

是次研究中的學校爲澳門中區一所私立學校，學生家庭背景都是富裕的小家庭類型；以研究者任教的 K1 學生爲主要的研究對象，全班人數共有 31 人，男生 5 人，女生 26 人，年齡介乎 3 至 4 歲。受試班級學生的母語背景若三分之二屬於雙語環境(廣東話、英語或廣東話、普通話)。研究者透過口語表達評量表(見附錄一)在班內隨機選出五位學生爲受試者。

## 第三節 資料搜集及處理

本研究過程中，資料的蒐集主要來自：(1) 幼兒「口語表達能力評量表」(見附錄一)，(2) 家長對幼兒的口語表達能力的看法和感受。訪談記錄表的資料和口語評量結果會利用 word 軟件製作統計表和統計圖，再對蒐集所得的數據進行分析和研究。學生在口語表達能力的興趣和能力是本研究的重點。在口語表達興趣主要反映在影響學生主動性因素方面。研究活動進行時間安排因學校的課程進度、課室空間的限制，故整個實驗活動分爲兩階段；第一階段爲 11-12 月進行三次實驗活動，第二階段爲 1-2 月進行二次實驗活動。合共五次實驗活動，整個研究計劃進程以下表所示：

研究計劃進程表

工作項目	時間							
	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月
蒐集資料及初定研究題目	■							
搜集文獻及編寫計劃書	■	■	■					
設計實驗教學及研究工具		■	■					
訂定題目及提交計劃書			■					
進行第一階段前測，再實施三次實驗教學及後測			■	■				
完成第一個階段實驗教學後，訪談家長對實驗教學的意見				■				
評鑑第一次實驗教學的設計與實施				■				
根據第一階段的實驗經驗，作出改善並進行第二次實驗教及後測，訪談家長對整個實驗教學的意見					■	■		
資料分析與統計						■	■	
撰寫研究報告	■	■	■	■	■	■	■	■

## 第四章 研究結果分析與討論

本次研究的實驗研究及問卷調查已完成。根據研究結果進行資料分析也接近完工。首先，本章將比較受試學生對角色扮演遊戲實驗的整體成效作為討論的基礎，再將敘述角色扮演遊戲的實施情況和成效，以及當中所遇到的問題及阻礙，將會是本文最後提出結論與建議的基礎。

### 第一節 研究結果簡介

總體來說，根據研究者的觀察、家長訪談以及學生在實驗活動的表現，五位受試學生的口語表達能力和興趣顯然較研究前提昇了不少，首先把受試學生前後測的數據結果(見表 1)，進行比較分析。

表 1 研究前和後口語表達評量的比較

項目	口語表達能力	A	B	C	D	E
語音	1.說話時，及發音大小。	2	4	4	1	1
		3	4	4	2	2
	2.說話時，發音的速度和清晰 度。	1	4	3	1	2
		2	4	4	2	2
	3.能正確運用字詞表達。	1	3	3	1	2
		2	4	3	1	3
語法	1.運用角色扮演時的字詞能力。	1	3	3	1	2
		2	4	4	2	2
	2.以簡單句表達時的語法能力。	1	3	3	1	3
		2	4	4	1	3
	3.用字有趣，自然表達意思。	1	3	3	1	2
		1	4	4	1	2
語意	1.說話時的組織流暢度。	2	3	3	1	2
		3	4	4	1	3
	2.說話時表達自己的清晰度。	1	4	3	1	1
		2	4	4	2	3
	3.說話時運用名、動詞的準確 度。	1	3	3	1	2
		2	4	4	1	3
4.運用禮貌用語的程度。	1	2	2	1	1	
	2	2	3	1	2	
5.運用簡單句回答別人的問題。	1	4	4	1	1	
	2	4	4	1	3	
態度	1.樂於與人分享自己經驗。	1	2	3	1	1
		3	4	4	1	3
	2.以溫柔的聲線去關愛別人。	1	1	2	1	1
		1	3	4	1	3
	3.使用命令式的口吻進行訴求。	1	3	3	1	2
		3	4	4	2	3

4.運用面部表情表達情緒。	1	3	4	1	2
	2	4	4	2	2
5.模仿他人說話的肢體行為。	1	3	4	1	2
	3	4	4	2	2

內化表實驗前數據

內化表實驗活動後的數據

A-E 代表五位隨機選出的受試者

優—4 分

良—3 分

中—2 分

尚待改善—1 分

從表 1 的顯示所知，受試者在「語音」、「語意」和「態度」的項目上都明顯的進步，表示學生在角色扮演遊戲裏，都能透過各種遊戲中得到與人對話的樂趣和口語表達對自己需要的重要性。現在試從這幾方作一詳細分析及探討：透過遊戲和歡樂氣氛中學習語言，自然地學習他們的語言(黃瑞琴，1999 年)。這些活動都可讓幼兒體驗與同儕間溝通的樂趣，更可以改變他們害怕與陌生人或未能清晰表達自己感受的觀念，然後在角色扮演遊戲中新身感受到口語表達的重要性，因透過口語表達能讓幼兒預發自己的情緒和意見，還使得他們會重複透過口語表達讓遊戲時間、樂趣和社交過程更為提昇。實驗活動前，學生都不能透過口語表達自己的需要；如：大小便、身體不適、跌倒、與同學發生爭吵的原因、接送者的人物等，以致他們常都用哭或打架來解決。故教師從前會花不少時間處理班中的紛爭、製造誇張肢體動作、大聲線和教具來讓教學效果更佳。實驗活動後；在排洗、課堂和玩恩物的過程中他們都較實驗前有更多的教學口語回饋、同儕交談和使用禮貌用語向別人求助或表達自己。這些行為態度上的改變都足以證明受試者的主動性口語表達能力已被得到提高。

上述都是研究者透過活動和學校生活觀察，比較受試者的行為和表現初步分析的結果。現從另一方面來了解受試者在實驗前和後的口語表達狀況，從家長訪談表中(見附錄二)可知道受試者的家長並不全是受試幼兒的主要照顧者，其中非獨生子女家庭的受試者口語表達能力都較獨生子女家庭的好；母語環境為兩種或以上的佔整體五分之四。由此可見，家長對幼兒的語言學習環境並不清楚其現實的需要。為使數據更清晰表示，研究者利用表 2 顯示：

表 2 家長訪談的統計表

評量項目	A	B	C	D	E
1. 父母為主要照顧者	▽	☺	☺	☺	☺
	☺	☺	☺	☺	☺
2. 獨生子女家庭	▽	▽	☺	☺	▽
	▽	▽	☺	☺	▽
3. 在家中口語表達主動性和頻率較多	▽	☺	☺	▽	▽
	☺	☺	☺	☺	☺
4. 與認識的成人或朋輩有較多的交談	▽	☺	▽	▽	▽
	☺	☺	☺	☺	☺
5. 樂於以口語表達自己的經驗或感受。	▽	☺	☺	▽	☺
	☺	☺	☺	☺	☺
6. 幼兒家中的母語為兩種或以上	☺	▽	☺	☺	▽
	▽	▽	☺	☺	▽

☺—是

▽—不是

□ 第一次訪談家長

■ 第二次訪談家長

#### A~D—受試者的家長

研究者向家長訪談後除了更深入了解受試者的家中口語表達狀況外，更讓家長明白幼兒口語能力的問題，不單影響其社交生活外，更會令幼兒自信心、學習成就、情緒管理和與家人間的感情建立成爲不可忽視的重要基礎。在第二次訪談時，受試幼兒的五位家長都表示幼兒在家中會時常與人交談、還不時主動分享自己的學校生活。大部分家長也關注環境和照顧者對幼兒的口語表達能力和興趣從而作出改善，如照顧者或父母的持著開放及鼓勵態度，注意自己的語句、聲線、語速和母語環景都是幼兒語言學習和表達的關鍵。此外；亦能透過幼兒生活扮演遊戲、從中不斷建立互相開放的交談話題，更重要的是堅持對幼兒以口語回應的程度拿捏。

從實驗研究結果的整體分析、比較得出角色扮演遊戲對都能提昇 3-4 歲幼兒口語表達能力。

## 第二節 角色扮演遊戲的實施及成效

角色扮演遊戲的主動實施，讓幼兒不單在學校生活裡有正面的影響外，還讓幼兒的生活以及心靈各方面有著不容忽視的優勢。為免給學校、家長以及教學進度帶來太大衝擊，在設計和執行遊戲方式上都較溫和，亦不影響學校傳統知識教學模式和科任教師入室協助的時間，把不同的角色扮演遊戲滲入教學時間中。藉由學生生活事件中找出口語表達問題精結，再透過遊戲活動達到所設定的目標。

### 1. 建立開放傾聽、積極回饋的愉快語言環境

幼兒是經由被聽到而學會說話，仔細傾聽幼兒話中所要傳達的訊息，並給予積極、正向的回饋，當幼兒獲得大人越多的肯定與尊重，則越樂意表達意見，正如嬰幼兒第一次發出「爸爸」「媽媽」聲音時，獲得父母極大的迴響與鼓舞。3-4 歲的幼兒處於語言學習和社交學習的轉接和高速發展時期；幼兒聽、說、讀、寫的過程中，難免會有用語不當，表達結結巴巴。教師應多給予示範、觀摩、閱讀的機會，鼓勵孩子大膽嘗試，不要擔心這個，擔心那個；教師採取積極或消極的態度都會影響幼兒語言學習的成效。另時常肯定幼兒的語言經驗，相信每一位幼兒都能成為成功的閱讀者與小小作家，對於幼兒在語言上的表現，都能適時、適地的給予反應、給予肯定。

### 2. 角色扮演讓口語表達更遊戲和生活化

因為是次研究活動目的在於提昇和讓幼兒如何透過口語表達來改善其學習和社交的能力。語言能力的發展是每個幼兒的一項重要發展，而語言溝通能力學習更需結合生活，學習可以應對、互動、表示需要的語言內容，而不是背誦唐詩或唱兒歌而已。所以，老師應把握教學及生活上的各種情境，教導個案學習語言、學會應對與互動。在設計和安排角色扮演的主題時，研究者都是透過日常觀察學生的口語表達對其學校和家庭生活上所遇到的問題為設計基礎。

研究者就上述實驗結果得出，幼兒學習口語表達環境不只侷限於學校語文的課程，教師的語文教材和教學如何量化幼兒語文領域。尤其是在口語表達上的目標和內容，運用個人對團體、團體對團體等角色扮演模式遊戲讓幼兒循序漸進地參與活動當中，此外，家長在家庭生活中也是一個重要的角色，他們對幼兒口語表達的態度和鼓勵，訓練模式也是本研究結論的要點之一。

## 第五章 結論與建議

本研究主要在了解幼兒口語表達的能力的發展情況，希望透過有效的遊戲策略和方法來培養幼兒的口語表達興趣和能力。首先探討角色扮演遊戲的優勢、實施情況、遭遇之困難以及實施過程中影響成效之因素，接著透過訪談、觀察、評量表等，設計及實施角色扮演遊戲活動等方式搜集資料，再利用資料進行分析及檢討，以回應本研究所提出的問題，研究發現與結論歸納如下，並根據研究結果提出具體建議以供幼教教師或家長作參考。

### 第一節 結論

研究者透過在學校實施角色扮演遊戲活動，瞭解其對提昇幼兒書寫能力和興趣的歷程，成效以及實施時的有利情境與面對的問題，提出建議作為日後運用角色扮演遊戲教學的參考。茲根據研究目的，回應研究的問題讓結論如下：

#### 1. 優化學校環境，得到資源支持

進行角色扮演遊戲活動時，幼兒之間的互動和教師與幼兒的互動都十分重要，因為這是促進語言產生的重要因素，例如：在研究過程中進行角色扮演活動以及恩物分享活動等都需要有不同的遊戲教具和學習環境才能促使口語表達發揮得更好和更有效度，澳門很多學校都標榜主題教學，創思教學、多元智能教學和愉快學習等，事實上都只不過是按教材出版社的教學目標，知識過度偏重失衡的教學進度，課程的空間和彈性狹小，校園開放活動和教室活動空間緊逼，在加上研究者任教的學校進行校舍擴建工程，領原本緊迫的校園空間更雪上加霜。因此課室內根本不能容納不同的學習區域，師生比例問題改善不到實際教學的活動障礙，更加劇課堂時間的緊迫節奏，讓教師為了只趕緊完成學校訂立的課程進度而教的傳統機械模式。另使教室表面上的改革，只在牆壁上張貼「語文角」、「英文角」、「識數角」和「圖書角」等的虛名罷了。現從環境和資源逐一陳述：

##### 1-1 建立母語為主的口語模仿和學習環境

幼兒的模仿能力很強，會模仿父母或照顧者、朋輩之間的對話和說話方式，因此在耳濡目染之下，幼兒深受他們的生活經驗及環境的影響。有的家庭口音雜，缺乏對話和人物，或家庭氣氛緊張，父母過分關注幼兒說話等都讓他們難以學習說話。

##### 1-2 學習區和學習資源

教師通常會按照主題來安排學習區，提供設備。還可透過設立「娃娃角」、「家庭角」或「扮演區」等，各學習區中的物品都能吸引和激發幼兒的

角色扮演遊戲活動。而他們在各個學習區中，不但能將語言統整融入活動和遊戲中，還能運用他們的已有知識和經驗來豐富這扮演遊戲。只要給予機會，容許他們自己管理各項學習材料，另再訂定一些共同遵守的規則，這可讓課室管理正面提昇外還增加自由表達和玩樂的遊戲環境。

## 2. 學校行政和教師對課程改革和態度

學前幼兒的教學模式，多以活潑、多元化、創造(提供點子)、遊戲等方式來呈現教學活動。好的教學活動是孩子願意參與，喜歡玩、並且是可操作並增加互動的教學策略，而不應是僵化地只要孩子坐下聽講或背誦而已。現時澳門的學前語文課程對口語表達並沒有明確的課程模式和教材，大部分學校只使按照教材出版社的語文課程和內容去訂定進度，因此，學校行政、部門或課程主任要擔當重要角色，按照校本課程的現況和資源去決定和篩選教材。而教師擔當著課程的前線實施者，如何讓課程活動實踐得有趣味性、靈活性和多變性的口語評核，所以，教學活動設計中，教材的準備及教學情境設計是非常重要的。教材並不在乎昂貴、複雜或製作精美，而是於日常生活中常見的、可多變的、重覆出現的教材。而教學情設計應結合生活事件，強調自然情境，使孩子學會以後可以很快應用於生活中，並提昇個案的能力。特別是學的慢的幼兒，他們所學有限，更應強調教學內容的實用性及生活化的教學情境。

## 3. 家長積極配合建立良好語言環境

幼兒接觸語言的首個對象和環境是其母語學習重要教導和學習場所，在日常生活中，支持幼兒說話的方式，除了不斷單向地對他們說話，如：說故事、唱歌、閱讀和封閉式提問等，應多給予幼兒自己自由抒發意見和創設多口語互動的遊戲。近年家庭裡的照顧者都不是父母本人，而是外籍保母、爺爺嫲嫲或外公外婆，此外，許多家長都十分渴望孩子能在學前時期學習一種或以上的外語，並為此安排很多形形色色外語音樂、故事戲劇、英語朗讀、外籍保母等，卻沒有考慮到他們學習母語時需要的模仿者和清晰的語言環境。研究實驗前，家長都發現到幼兒口語表達上的問題，但往往未能採取正確方法去糾正及改善幼兒的表達能力，經研究者對家長提供對幼兒教導及提昇口語表能力的角色扮演遊戲建議和處理態度。結果顯示大部分家長都能體現孩子樂於口語表達、主動與朋輩、成人和陌生人說話，另外語達語句也比實驗前流暢和明確。

綜合以上各點，可知幼兒在 3-4 歲這段從家庭生活進入到學校學習的語言發展的關鍵時期；學習語言的環境、模仿對象、照顧者、家長及教師開放寬容的態度，配合趣味性的遊戲引導、激發他們的主動表達的動機；再加上學校實行語文的課程和評核改革，這一切都是影響幼兒語言表達能力的主要因素。

## 第二節 建議

就研究結果顯示角色扮演遊戲對提昇 3-4 歲幼兒口語表達能力的成效是不容教育者和家長所忽視，現研究者從以上結果作出一些建議來優化其效果。

### 1. 優化師生比例

在研究者的研究動機和實驗設計裡發現，本澳的幼稚園師生比都屬高比例的數字，令教師在教學和保育工作上都未能全面照顧和作出均衡分配。在進行角色扮演遊戲的過程中研究深深體驗到，師生比例人數是本研究中的重要考慮因素，當實驗活動進行時雖然只觀察當中的 5 人，實際上另外的 26 人都需要受到教師的照顧和教學，故此，教師在進行實驗活動其間對於課室管理會有一定的困難，以致教師在實驗活動時未能把全副精神投入到實驗活動中，由於角色扮演遊戲絕大部分的時間需要教師從旁協助、鼓勵或以參加者的角色去進行，還要建立和維持遊戲其間的輕鬆愉快、有序投入、高專注的扮演遊戲環境，師生比例對角色扮演遊戲有著相互影響的重要考慮因素。隨著近年出生率下降，教育當局不斷提倡和規管學校降低師生比、課程和評核改革的建議，還大幅投入資源和資金在學校、教師培訓上。但一齊都未能使學校環境和教學工作上的得到預期的回報和效果。隨著澳門社會結構的變革、發展傾向國際化，教育界人士應放眼世界，積極嘗試；令本澳的教育突破傳統。

### 2. 多元的評核，重視課程和教材篩選

除了優化師生比例能改善教學效果外，另採取多元評核來代替全面測驗考試評核制度都有重要的影響，傳統認為語文和口語的能力都是成正比的，只要語文閱讀、書寫能力好，那口語能力就會一樣好；只要幼兒從少接觸多種外語便能學會並掌握母語和多種外語的能力；只要他們的故事講得好，那就是口語表達得優秀。幼兒不懂得如何表達自己，只是他們性格內向和害羞罷了。這一切都是現今家長對口語表達的錯誤了解。幼稚園實施評量的目的，主要是瞭解幼兒的發展現況和學習進展，所以研究者建議評量的方式應是日常持續進行、運用多種資料反映幼兒的不同情境行為。教師必須肯定自己的專業身份，因為教師就是課程的推動和主導者，透過角色扮演遊戲是能提昇 3-4 歲幼兒口語表達的興趣和能力。由於本澳幼稚園的教材，教科書以及教學模式都是單元主題教學為主，而且這些教材都是來自香港出版社的，澳門跟香港幼教課程和環境都是截然不同(如：人數，課程進度、社會經濟文化不同，教學制度)。令學校和教師不是建立課程而實踐教學，而是課程牽者教師走，甚至於學校和教師都為不斷追趕著而相當吃力。因此，絕大部分評核都會按照知識教材偏重的評核和測驗來作為評核，而語文課程上都没有切合幼兒口語表達的課程內容和評核方式，學校為切合家長的對測驗分數的期望，認為和安排「說故事」，作為

口語表達能力的高低，事實上口語能力的應體驗在幼稚園所有生活上(學習、人際社交、音樂和語文)。

### **3. 教師和家長合作，幼兒的遊戲對提高語言表達能力**

幼兒對知識獲得主要借助於口頭語言，培養他們的語言能力，就要給予多講、多練、更多機會講述自己的所見所聞，平時多和別人文談，讓幼兒根據自己的認識、掌握的辭彙及語法來組織語言。家長要多帶幼兒到公共場所或朋友家去交流，或請朋友到自己家來玩，使幼兒變得大方，善於交際，在陌生人面前敢說話。另教師家長對待幼兒說話態度和藹，不要訓斥和強迫，應給予鼓勵和表揚。利用日常照料幼兒的機會，多引導他們要什麼盡量用語言來表達，不會說或說錯時，再教他們如何正確去表達。

## 參考文獻

### 1. 書籍部分

- Bobbi Fisher 著。林佩蓉（譯）（1999）。《快樂的學習～全語言幼稚園的一天》。台北：光佑文化事業股份有限公司。
- Dorothy H.Cohen. Virginia Stern. Nancy Balaban. 陽琬譯(1999)。《兒童行為的觀察與記錄》台北：桂冠圖書股份有限公司。
- Robert J. Landy 李百麟、吳芝儀、吳士宏、洪光遠、曾蕙瑜譯(1998)。《戲劇治療》。台北：心理出版社。
- Sue Bredekamp/Carol Copple 洪毓瑛譯(2000)。《幼教綠皮書》。台北：和英出版社。王衛紅(2002)。《角色遊戲環境的創設與利用》。中國：山東教育。》
- 王珮玲(1984)。《幼兒發展評量與輔導》台北：心理出版社。
- 任伯江(2006)。《口語傳意權能：人際關係策略與潛力》。香港：中文大學出版社。
- 朱作仁(1991)。《語文測驗原理與實施法》。上海：上海教育出版社。
- 汪荃(2003)。《幼兒園遊戲課程模式》北京：中國婦女出版社。
- 利純慧(2004)。《教育心理學實用手冊》。香港：心理學會教育—心理學部。
- 林寶貴(1994)。《語言障礙與治療》台北：五南出版社。
- 胡寶林(1986)。《兒童戲劇與行為表現力》台北：遠流出版公司。
- 陳淑琴(2000)。《幼兒教材教法》。台北：光佑文化事業股份有限公司。
- 陳淑敏（1999）。《幼兒遊戲》台北：心理出版社股份有限公司，頁 30-31，頁 60，頁 166，頁 192-193。
- 張春興、林清山水(1981)。《教育心理學》。台北：東華。
- 黃瑞琴(1999)。《幼稚園的遊戲課程》。台北：心理出版社。
- 黃振中等主編成(1986)。《中學語文教學法》。廣西：廣西民族出版社。
- 鄧靜雲(2003)。《兒童心理(上)》。台北：未來書城。
- 靳洪剛(1994)。《語言發展心理學》。台北：台北五南圖書出版社。
- 鄭金洲、陶保平、孔企平(2004)。《學校教育研究方法》。中國：教育科學出版社。
- 謝錫金(2006)。《香港幼口語發展》香港：香港大學出版社。

羅秋昭(1996)。《國小語文科教材教法》台北：五南出版社。

(2005)。《學前教育雜誌二十五期—培育幼兒聽、說、讀、寫能力》香港：荷花出版社。

(2005)。《學前教育雜誌四十六期—培養孩子成為語言天才》香港：荷花出版社。陳美如(2001) 真實情境中的說話教學。台灣省國民學校教師研習會。

<http://www.iest.edu.tw./study/Chinese/talking/index.htm>。2007-8-29

## 2. 論文部分

幼兒在社會戲劇遊戲中協商行為之研究。王品雅，國立台北師範學院/幼兒教育學系碩士班/93

幼兒敘說無字圖畫故事書之內容分析—以 David Wiesner《瘋狂星期二》為例。程培儀，國立嘉義大學/幼兒教育學系碩士班/93

一位幼稚園教師實施創造性戲劇教學活動之行動研究----以台語兒歌為媒介。李宛儒，國立嘉義大學/幼兒教育學系研究所/95

教師使用戲劇技巧教學之相關因素研究。王涵儀（2002）。國立政治大學教育學系碩士學位論文，

創作性戲劇應用於國民小學國語文課程進行角色扮演教學活動—以中山國小四年級為例。黎淑慧，國立臺灣藝術大學/2004

全語言學習法對提高幼兒書寫興趣和能力之研究。陳凱詩，澳門大學/學前教育學士學位(2004)

利用合作學習配合故事教學法提升學生普通話口語表達能力的初探。李美寶，澳門大學/學前教育學士學位(2004)

以複講故事活動提升幼兒口語表達能力的研究。曾燕轉，澳門大學/學前教育學士學位(2004)

探討戲劇教學對小學三年級學生口語表達能力影響之研究。鄭佩琪，澳門大學/學前教育學士學位(2005)

探討角色扮演遊戲提高 K1 幼兒的識字能力。梁佩珊，澳門大學/學前教育學士學位(2005)

## 附錄一

### 口語表達能力評量表

在研究前，為清楚了解隨機選出受試幼兒的口語表達能力的基準而作的評量，此評量表共有 16 個項目，而評量標準分為優—最高可以得 4 分、良—可以得 3 分、中—可以得 2 分、尚待改善—可以得 1 分。

此評量表是參考 Vockell (引自王文科，1994)、羅秋昭 1999、王淑俐 (1997)、洪毓瑛譯(2000)、鄧靜雲(2003)及經研究者改編制訂。

被觀察者：\_\_\_\_\_ 日期：\_\_\_\_\_ 活動名稱：

項目	口語表達能力	評分			
		1	2	3	4
語音	1.說話時，及發音大小。				
	2.說話時，發音的速度和清晰度。				
	3.能正確運用字詞表達。				
語法	1.運用角色扮演時的字詞能力。				
	2.以簡單句表達時的語法能力。				
	3.用字有趣，自然表達意思。				
語意	1.說話時的組織流暢度。				
	2.說話時的表達自己的清晰度。				
	3.說話時運用名、動詞的準確度。				
	4.運用禮貌用語的程度。				
	5.運用簡單句回答別人的問題。				
態度	1.樂於與人分享自己經驗。				
	2.以溫柔的聲線去關愛別人。				
	3.使用命令式的口吻進行訴求。				
	4.運用面部表情表達情緒。				
	5.模仿他人說話的肢體行為。				

## 附錄二

### 家長訪談記錄表

訪談日期：

受訪者：

1. 幼兒的口語達能力在那方面有改善或進步？(可選一項或以上)

- (1) 咬字清晰及音量大小適宜。
- (2) 能清楚表達自己的意見。
- (3) 懂得運用禮貌用語。
- (4) 運用簡單句子回答問題。

2. 學生在日常生活中口語表達次數增加如何？

- (1) 很少
- (2) 較多
- (3) 很多

3. 學生在日常生活中會否主動與認識的人(成人和年長幼兒)進行口語交談？

- (1) 很少
- (2) 較多
- (3) 時常

4. 學生在日常生活中的口語表達自己的能力和狀況如何？

---

---

5. 對學生的口語表達能力有哪方面的期望或改善建議？

---

---

## 附錄三

### 實驗活動一

日期：2007-11-21 時間：生活教育、餐點時間 地點：課室及走廊 人數：28 人

教具：男布偶 活動名稱：愛心小寶寶

口語目標：1. 培養幼兒主動口語表達。  
2. 訓練幼兒以適當的語音說話。

活動內容：

情境引入：教師問男孩布偶哭說：「發生咩事呀？點解喊嘅？」。讓全班幼兒逐一來問問他哭的原因。教師問布偶：「話俾我知點解喊？等我幫吓你吓！好唔好？」

發展：男布偶說：「痾尿~痾尿呀~」。教師問全班倘若你們要去廁所需要哭嗎？讓學生回答。教師教布偶如何表達需要大小便？再問學生：「如果你地要去小便或者大便！要點樣話俾我知呀？」讓學生逐一回答。

教師再問學生：「如果你地係咪係度喊就冇事架？」。讓他們回答並教導其口語句說：「吳先生！我去小便/去大便/唔舒服/肚痛/被蚊咬/跌低！」，教師再讓學生教男布偶如何說出上述口語句，還讓他們逐一向自己組的幼兒說出口語句子。

教師讓個別學生逐一出來扮演教師教導男布偶如何表達需要。

總結：教師鼓勵男布偶說出口語句子，告訴他不再需要哭或默不作聲表達自己的需求。男布偶向全班道謝及給掌聲角色扮演的學生。

## 附錄四

### 實驗活動二

日期：2007-12-7 時間：唱遊、排洗時間 地點：課室及走廊 人數：30 人

教具：紙巾、天使印章

活動名稱：禮貌天使

口語目標：1. 培養幼兒主動口語表達。  
2. 加強幼兒以適當的語音說話。  
3. 讓認識幼兒禮貌用語。

活動內容：

情境引入：教師扮演學生不開心說：「唉！我今日唔記得帶紙巾呀！小便冇紙用呀！流鼻涕冇紙巾用呀！」再提問全班學生怎樣辦？

發展：教師扮演學生去搶其他學生的紙巾，並問全班此行為是否正確。讓學生說說不對的原因及解決方法。

教師扮演學生說：「吳先生，我有帶紙巾哦！」教師教導其口語句說：「XX 借紙巾俾我吖！唔該 XX。」再讓全班一齊問教師借東西。（如：玩具、紙巾、書等）。

以唱遊形式讓全班一起向不同的學生借東西。

總結：教師扮演學生說：「我問 XX 借咗紙巾啦？唔該 XX。」教師和全班學生一稱讚及以蓋印章獎勵教師所扮演的人物。

## 附錄五

### 實驗活動三

日期：2007-12-19 時間：生活教育、排洗時間 地點：課室及走廊 人數：31 人

教具：聖誕老人和聖誕鹿紙偶、禮物五份、聖誕節音樂。

活動設計及內容：我愛聖誕節

- 口語目標：
1. 培養幼兒主動口語表達。
  2. 加強訓練幼兒以適當的語音說話。
  3. 鞏固幼兒認識禮貌用語。

活動內容：

情境引入：教師播放寬音樂並調暗室內的燈光。出示聖誕老人整理禮物派給小朋友，讓全班學生想像用望遠鏡看看聖誕老人在做什麼？

發展：教師扮演紙偶說：「哈哈！今年有特別多嘅小朋友等著我派禮物俾佢哋（教師放禮物入袋準備出發。出示聖誕鹿說：「聖誕老人今年我哋去邊嘢派禮物先呀？」，聖誕老人拿乖乖名單出來看看說：「唔……就派禮物俾個啲禮貌嘅小朋友先啦。」聖誕鹿說：「哦？咁邊啲係有禮貌嘅小朋友呀？」聖誕老人說：「就係收咗別人禮物後會講『多謝』嘅小朋友囉！聖誕鹿。」聖誕鹿疑問：「哦……原來淨係講多謝嘅就係有禮貌嘅小朋友~」聖誕老人說：「唔單止咁，如果其他人幫咗你或者借咗嘢俾你都要識講『多謝』或『唔該』，咁先只係有禮貌嘅小朋友架。」

教師說：「原來要有禮貌嘅小朋友先會快啲收到聖誕老人份禮物架！等我你哋係唔係有禮貌嘅小朋友先」。教師扮演聖誕老人每次請十位學生扮演乖乖孩子在睡覺等聖誕老人派禮物，每當音樂停止時，收到禮物的學生要拿著禮物說：「多謝聖誕老人！」；其後可讓學生扮演聖誕老人，並自行選出十位學生扮演乖乖孩子；另加長句子為「多謝聖誕老人！多謝聖誕鹿！」。

總結：聖誕老人說：「哦！好似有好多有禮物嘅小朋友等緊我囉？聽吓邊嘢有聲先」，讓全班或個別學生說出禮貌用語的句子。

## 附錄六

### 實驗活動四

日期：2008-2-4 時間：主題教學 地點：課室 人數：28 人

活動設計及內容：新春一舞彭獅

教具：故事圖片、彭獅、樂器、炮竹裝飾、利是封。

口語目標：1. 鼓勵幼兒主動以口語表達與人溝通。  
2. 訓練幼兒以適當的語音說話。  
3. 訓練幼兒說話時的清晰度。  
4. 鞏固幼兒認識禮貌用語。

活動內容：

情境引入：教師說農曆新年「舞彭獅」的新年習俗。

發展：教師讓一位學生進行舞彭獅，要對其他學生說一些新的祝福語句。如：「新年快樂、學業進步、鼠年大吉等。」其他學生扮演小朋友，每當彭獅走近時需說一些讚賞彭獅的說話，哪位扮演小朋友學生說讚賞說話清晰又响亮，教師則會送一封紅封包給他。而該位學生接過紅封包後也要說：「多謝。」

總結：教師讓學生自行決定扮演的角色進行遊戲。

## 附錄七

### 實驗活動五

日期：2008-2-26 時間：常識 地點：課室 人數：31 人

活動設計及內容：食物多營養

教具：蔬菜圖片、蔬菜圖的頭套、大積木。

口語目標：1. 鼓勵幼兒主動以口語表達與人溝通。  
2. 訓練幼兒以適當的語音說話。  
3. 訓練幼兒說話時的清晰度。  
4. 鞏固幼兒認識禮貌用語。

活動內容：

情境引入：教師出示鍋子圖片讓幼兒猜猜鍋子裡的東西。

發展：教師揭示鍋子裡的蔬菜有什麼？例：茄子、蘿蔔、馬鈴薯、蕃茄等。再讓學生扮演上述蔬菜製作雜菜湯。教師扮演媽媽，再引導扮演的學生需各自說：「我要沖干淨先得呀，快 D 去沖個涼先！」，且他們需要邀請全部扮演學生一齊手握著手唱歌。教師把已清洗的「蔬菜」切開再放進大積木砌成的鍋子裡煮熟。其間扮演的學生需互相問其他「蔬菜」：「你煮熟咗未呀？」

總結：教師讓學生問問扮演的學生：「好香呀？我可唔可以食你呀？」，再把煮熟的「蔬菜」湯與全班一起分享。

## 附錄八

### 實驗活動一評量結果

日期： 2007-11-21

活動名稱： 愛心小寶寶

項目	口語表達能力	A	B	C	D	E
語音	1.說話時，及發音大小。	3	4	3	1	2
	2.說話時，發音的速度和清晰度。	2	4	4	2	2
	3.能正確運用字詞表達。	2	4	3	1	3
語法	1.運用角色扮演時的字詞能力。	3	3	3	1	2
	2.以簡單句表達時的語法能力。	2	4	4	1	2
	3.用字有趣，自然表達意思。	2	3	3	1	2
語意	1.說話時的組織流暢度。	1	4	2	1	3
	2.說話時的表達自己的清晰度。	2	4	4	1	3
	3.說話時運用名、動詞的準確度。	2	3	3	1	2
	4.運用禮貌用語的程度。	1	2	1	1	2
	5.運用簡單句回答別人的問題。	2	4	3	1	2
態度	1.樂於與人分享自己經驗。	1	3	4	1	2
	2.以溫柔的聲線去關愛別人。	1	1	3	1	4
	3.使用命令式的口吻進行訴求。	3	3	2	1	2
	4.運用面部表情表達情緒。	2	4	4	1	3
	5.模仿他人說話的肢體行爲。	2	4	3	1	3

反思：就是次活動後的數據中，「運用禮貌用語的程度」，「以溫柔的聲線去關愛別人」的最低分數「1」出現次數最多，因此；下一活動目的中會加強其口語訓練。

## 附錄九

### 實驗活動二評量結果

日期： 2007-12-7

活動名稱： 禮貌天使

項目	口語表達能力	A	B	C	D	E
語音	1.說話時，及發音大小。	2	4	4	2	2
	2.說話時，發音的速度和清晰度。	2	4	4	2	3
	3.能正確運用字詞表達。	3	4	4	1	3
語法	1.運用角色扮演時的字詞能力。	3	3	4	1	2
	2.以簡單句表達時的語法能力。	2	4	4	1	3
	3.用字有趣，自然表達意思。	2	4	4	1	2
語意	1.說話時的組織流暢度。	3	2	4	3	4
	2.說話時的表達自己的清晰度。	3	3	4	1	4
	3.說話時運用名、動詞的準確度。	3	3	3	1	3
	4.運用禮貌用語的程度。	1	3	4	1	2
	5.運用簡單句回答別人的問題。	2	4	4	1	3
態度	1.樂於與人分享自己經驗。	1	3	4	1	2
	2.以溫柔的聲線去關愛別人。	1	2	4	1	3
	3.使用命令式的口吻進行訴求。	2	3	3	1	2
	4.運用面部表情表達情緒。	2	4	4	1	2
	5.模仿他人說話的肢體行爲。	3	4	4	2	3

反思：學生在唱遊課時的專注度和興趣都十分高，但他們的口語句卻未能完整表達，只會說出一些關鍵詞，如：「借、俾、好冇等」；而「唔該」的感謝詞都是多沒有說的。

## 附錄十

### 實驗活動三評量結果

日期： 2007-12-19

活動名稱： 我愛聖誕節

項目	口語表達能力	A	B	C	D	E
語音	1.說話時，及發音大小。	2	4	4	3	3
	2.說話時，發音的速度和清晰度。	2	4	4	2	3
	3.能正確運用字詞表達。	2	4	4	1	2
語法	1.運用角色扮演時的字詞能力。	2	4	4	2	3
	2.以簡單句表達時的語法能力。	1	4	4	1	3
	3.用字有趣，自然表達意思。	2	4	4	1	2
語意	1.說話時的組織流暢度。	2	4	4	2	4
	2.說話時的表達自己的清晰度。	1	4	4	1	4
	3.說話時運用名、動詞的準確度。	1	4	4	1	3
	4.運用禮貌用語的程度。	1	4	4	1	3
	5.運用簡單句回答別人的問題。	2	4	4	1	4
態度	1.樂於與人分享自己經驗。	2	3	4	1	2
	2.以溫柔的聲線去關愛別人。	2	3	4	1	3
	3.使用命令式的口吻進行訴求。	1	3	4	1	2
	4.運用面部表情表達情緒。	2	4	4	1	3
	5.模仿他人說話的肢體行爲。	3	4	4	2	4

反思：就上次活動的結果，在禮貌用語再加強訓練，是次可能受到節日氣氛和課室課佈置影響下，令全班學生在整個活動流程和投入感都十分高，沒有一個學生在是默不作聲的，他們都很主動說：「多謝！」，故此；研究者會利用更節日情境和環境佈置方面著手提昇角色扮演的趣味性。

## 附錄十一

### 實驗活動四評量結果

日期： 2008-2-4

活動名稱： 新春—舞彭獅

項目	口語表達能力	A	B	C	D	E
語音	1.說話時，及發音大小。	2	3	3	2	2
	2.說話時，發音的速度和清晰度。	2	3	3	1	3
	3.能正確運用字詞表達。	2	4	3	2	3
語法	1.運用角色扮演時的字詞能力。	2	4	4	1	2
	2.以簡單句表達時的語法能力。	3	4	4	2	4
	3.用字有趣，自然表達意思。	2	4	3	1	2
語意	1.說話時的組織流暢度。	2	4	4	2	3
	2.說話時的表達自己的清晰度。	1	4	4	1	3
	3.說話時運用名、動詞的準確度。	2	3	4	1	3
	4.運用禮貌用語的程度。	1	2	2	1	2
	5.運用簡單句回答別人的問題。	2	4	4	2	4
態度	1.樂於與人分享自己經驗。	1	4	4	1	3
	2.以溫柔的聲線去關愛別人。	1	2	3	1	3
	3.使用命令式的口吻進行訴求。	3	3	4	1	2
	4.運用面部表情表達情緒。	1	3	3	2	2
	5.模仿他人說話的肢體行爲。	2	4	4	3	2

反思：因學校校舍工程關係，還與中學的小息相撞，令活動採集數據時有困難，很多時都聽不清楚學生的對話，使到活動需要暫停一會，當小息完結後才繼續進行。但學生對是次角色扮演的興趣和要求卻影響不大。

## 附錄十二

### 實驗活動五評量結果

日期： 2008-2-26

活動名稱： 食物多營養

項目	口語表達能力	A	B	C	D	E
語音	1.說話時，及發音大小。	3	2	3	1	2
	2.說話時，發音的速度和清晰度。	2	3	3	2	3
	3.能正確運用字詞表達。	3	3	3	2	3
語法	1.運用角色扮演時的字詞能力。	2	2	4	1	3
	2.以簡單句表達時的語法能力。	2	3	4	2	3
	3.用字有趣，自然表達意思。	1	2	4	1	1
語意	1.說話時的組織流暢度。	2	3	4	1	3
	2.說話時的表達自己的清晰度。	2	4	4	1	3
	3.說話時運用名、動詞的準確度。	2	3	3	2	2
	4.運用禮貌用語的程度。	2	1	3	1	3
	5.運用簡單句回答別人的問題。	2	4	4	2	4
態度	1.樂於與人分享自己經驗。	2	3	4	1	2
	2.以溫柔的聲線去關愛別人。	1	2	2	1	2
	3.使用命令式的口吻進行訴求。	3	4	4	2	2
	4.運用面部表情表達情緒。	2	4	4	3	3
	5.模仿他人說話的肢體行爲。	2	4	4	2	2

反思：受試學生在活動進行時都十分主動對別人說話，並且不時描述自己所扮演食物的外形。(如：演蕃茄學生：「小心 d 唔好咁大力，會按扁呀!」) 若以積木砌成的鍋子再大些的話，可減少學生肢體碰撞次數以達致更好的效果。