


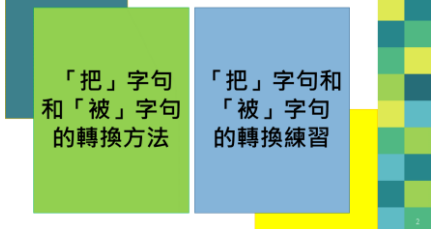
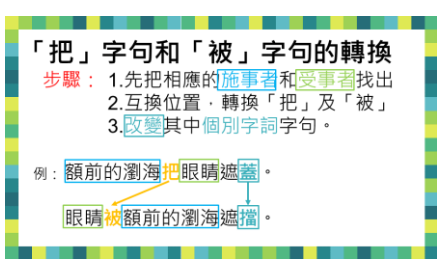
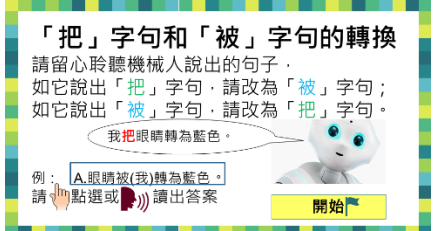
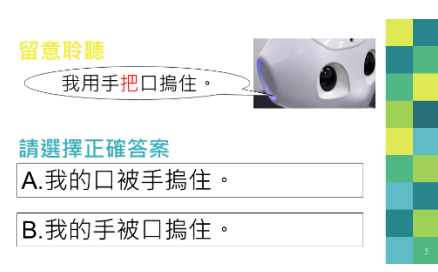
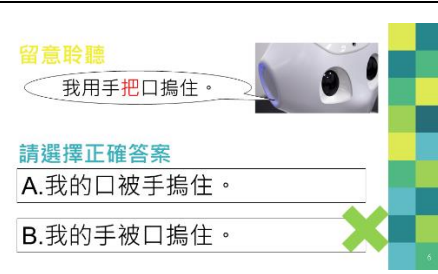
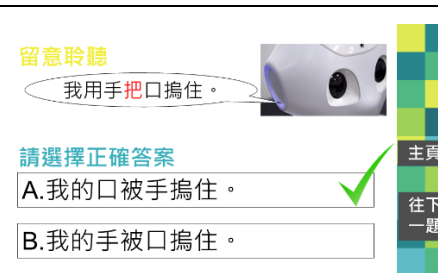
滙豐 150 週年慈善計劃  
特殊學習需要學童 智能機械人教育方案 – Robot4SEN 計劃

- 課 件 名 稱 : 把被同遊(把字句和被字句的學習與運用)
- 科 目 : 中國語文
- 教 學 單 元 : 閱讀/寫作
- 對 象 : 輕度/主流
- 年 級 : 小六/小四
- 學 習 階 段 : 第二學習階段
- 授 課 形 式 : 個別 小組 全班
- 課件運作時間 : 10 至 15 分鐘
- 智能機械人 : Pepper NAO
- 演 示 模 式 : 講解 屏幕顯示 動作配合課題的需要
- 收集學生回應  
的 方 式 : 屏幕點選或互動 學生口頭回應 觸感功能(頭、手或腳)  
視像訊息(包括面部情感或動作)  
聲音訊息(例如拍手發出的聲音) 其他電子訊息
- 已 有 知 識 : 學生對句式及字詞運用有初步認識, 約說話 S2、閱讀 S4 及寫作 S1 水平
- 學 習 目 標 : 1. 學生能選出正確的把字句和被字句  
2. 學生對句子結構有初步認識  
3. 學生能將把字句和被字句互換

教 學 安 排 :

教學內容 / 步驟	教具/備注
課堂準備：打招呼 (一)引入 師：「今日我帶左邊個黎上堂？啱啦, 我把機械人帶來教室。」 PEPPER:「我被老師帶入教室」同學有冇留意我同 pepper 講嘅話有乜野唔同？我地講嘅意思其實都係一樣。今日我地一齊黎學。」 學：「好啊。」	
(二)發展 1. 老師/學生順序觀看「把字句和被字句的轉換方法」部分，教師可視乎學生反應是否需要作深入解釋及說明。	POWER POINT 簡報
2. 學生點選「轉換」部份，點選屏幕或語音回答問題。老師也可讓學生先不看選項作答，教師可按機械人左或手，隨時由機械人讚賞學生。	
(三)總結 教師與學生重溫重點。如學生能力勝任，可試行寫作其他內容。	

# 機械人互動流程

PEPPER/音檔內容	PEPPER 熒幕顯示	流程/互動方式/ 按鈕
<p>大家好，呢個教案叫把臂同遊，係「把」字句和臂字句的學習與運用。</p>		<p>點選屏幕+ 隨機動作 只是第一次播放介紹,之後不用再播</p>
<p>學習內容分維兩部分：第一部份先了解把字句同避字句嘅轉換方法,然後我地玩下練習遊戲。預備好就開始啦</p>		<p>隨機動作</p>
<p>我地一齊黎學下把字句和避字句嘅轉換.有三個步驟： 1.先把相應嘅施事者同受事者找出.....眼睛避額前的瀏海遮擋。</p>		<p>隨機動作</p>
<p>遊戲玩法好簡單，請你留心聆聽我講出嘅句子，如果我講「把」字句，就請你改維避字句；如果我講避字句，就請你改維「把」字句。</p>		<p>隨機動作</p>
<p>請留心聽住我講的嘅句子，我用手把口搵住(停 3 秒) 講個答案我知 (做完動作立即聽辨 STT) (先 STT,再觸屏點選)</p>		<p>Motions&gt; Animation&gt; Mood&gt;pepper&gt; bored</p>
<p>(答錯)"DID" 你未答啱,再試吓啦 (5 秒不回答也當錯) (第一次錯後,去問題頁,講個答案我知啦.....) (補答都錯,顯示答案頁, 但不用讚,只需跟讀)</p>		<p>隨機動作 (按情況)</p>
<p>啱勒,你真係醒目 跟我讀一次，我的口被手搵住。 (停 5 秒) 做得好好</p>		<p>隨機動作 (按情況) (按制去下一題)</p>

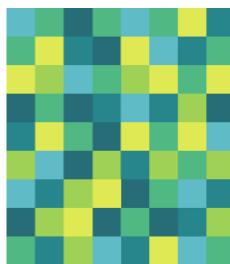
以上九題隨機回答三題

「把」字句係強調施事者；避字句則強調受事者。

一般黎講，兩者可以轉換，但避字句多表達負面嘅事情，「把」字句則冇呢個意思；因此，使用時要多加注意！

把「被」同遊

「把」字句強調施事者；  
「被」字句強調受事者。  
一般來說，兩者可以轉換，  
但「被」字句多表達負面的事情，  
「把」字句則沒有這個意思；  
因此，使用時要多加注意！



隨機動作

完