

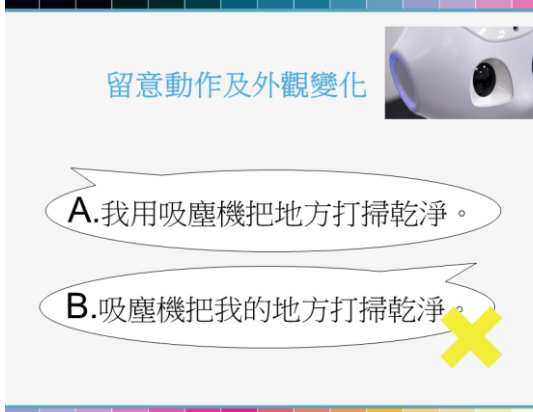
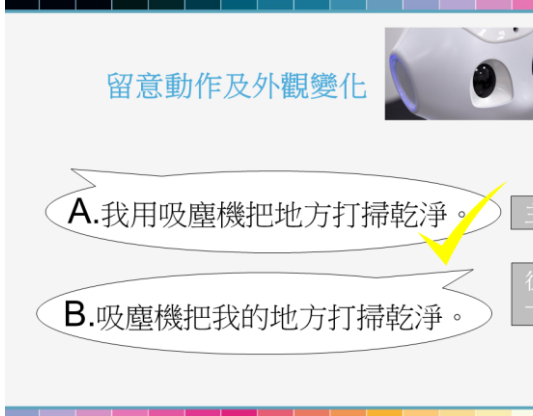
滙豐 150 週年慈善計劃
特殊學習需要學童 智能機械人教育方案 – Robot4SEN 計劃

- 課 件 名 稱 : 「把」玩不厭(把字句的學習與運用)
- 科 目 : 中國語文
- 教 學 單 元 : 閱讀/寫作
- 對 象 : 輕度/群育
- 年 級 : 初中/高小
- 學 習 階 段 : 第三學習階段/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 : 學生對被字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
2. 學生能說出把字句的特點(高組)
- 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。有冇留意「我把……」的句式呢？今日我地一齊黎學。」 學：「好啊。」	
(二)發展 1. 老師/學生順序觀看「甚麼是把字句」部分，教師可視乎學生反應是否需要作深入解釋及說明。	投影 POWERPOINT
2. 學生點選「練習」部份，點選屏幕或語音回答問題。在「練習」部份，學生留意外觀變化，也可以跟讀句式。	
(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，呢個教案叫把玩不厭,意思係指「把」字句常用又易用，一齊黎學習把字句啦</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>學習內容分為兩部分：第一部份先了解乜野係把字句,然後我地玩下練習遊戲。</p>		<p>隨機動作</p>
<p>「把」字句：表示對人或事物嘅處置，通常嘅結構維：施事者 + 把 + 受事者 + 動作 例如：牙齒的作用是把食物切斷及磨碎。 媽媽把房間收拾乾淨。</p>		<p>隨機動作</p>
<p>遊戲玩法好簡單，請你留心觀看我的動作同外觀變化，點選屏幕或讀出答案 A, 答案 B 或整句句子。預備好就開始啦預</p>		<p>隨機動作 (模頭去下一題> 再摸去主頁)</p>
<p>請你留心觀看我的動作同外觀變化(動作做 3 次) 講個答案我知 (做完動作立即聽辨 STT) (先 STT,再觸屏點選)</p>		<p>模擬動作</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) (補答都錯,顯示答案頁, 但不用讚,只需跟讀)</p>	 <p>留意動作及外觀變化</p> <p>A. 我用吸塵機把地方打掃乾淨。</p> <p>B. 吸塵機把我的地方打掃乾淨。</p>	<p>隨機動作 (按情況)</p>
<p>(答對)啱勒,你真係聰明 跟我讀一次, 我用吸塵機把地方打掃 乾淨。 (停 5 秒) 做得好好</p>	 <p>留意動作及外觀變化</p> <p>A. 我用吸塵機把地方打掃乾淨。</p> <p>B. 吸塵機把我的地方打掃乾淨。</p>	<p>隨機動作 (按情況) (按制去下一題)</p>
<p>下同(九題隨機選答五題)</p>		
<p>「把」字句係主動句嘅一種， 表示對某人、某事物施加某種動作， 同強調所產生某種結果或影響。同學 可多加使用，溝通表達就更有效了。</p>	<p>把，玩不厭</p> <p>「把」字句是主動句的一種， 表示對某人、某事物施加某種 動作，並強調其產生的結果和 影響。同學可多加使用，溝通 表達就更有效了。</p>	<p>隨機動作 完</p>
<p>完</p>		