



推斷話語的言外之意

人物的意思有時不會直接表達出來，但我們可以通過分析人物說話的目的，從而推斷人物話語所要表達的真正意思。



細心聆聽話語內容，運用上述策略，回答問題。



講者舉出學生參與智能壓感地板體驗的感受，用意是說明

- A. 遊戲學習的好處。
- B. 遊戲融入課堂的方式。
- C. 遊戲補充了課本內容的不足。
- D. 遊戲學習能夠有效減少學生的厭學情緒。



細心聆聽話語內容，然後回答問題。

1. 下列哪兩項是學校引入科技遊戲產品的原因？

- A. 提升學生興趣。
- B. 豐富學生的課餘生活。
- C. 減輕教師的教學負擔。
- D. 徹底改變舊有的教學模式。
- E. 響應政府推行科技教育的政策。



解題妙計

根據話語中的連接詞及關聯詞，判斷因果關係。

2. 根據話語內容，完成下表。

傳統課堂	學生：(1) _____ 教師：(2) _____
遊戲課堂	師生通過(3) _____ 或 (4) _____ 的遊戲形式進行互動教學
科技教育	包含元素：科技、(5) _____、工程、 (6) _____

可在此欄摘錄要點

3. 根據話語內容，運用智能壓感地板完成練習可以

- A. 讓學生更投入。
- B. 增加練習的題量。
- C. 提高練習的正確率。
- D. 縮短完成練習的時間。



留意話語中人物對事件的評價。

4. 根據話語內容，下列哪一項是正確的？

- A. 教師對遊戲學習十分歡迎。
- B. 學生喜歡遊戲課堂多於傳統課堂。
- C. 家長顧慮遊戲在課堂上所佔比重過大。
- D. 所有學校都能增設科技設備用於遊戲學習。

5. 家長和教師以往認為遊戲是「洪水猛獸」，是因為

- A. 玩遊戲會影響學生學習。
- B. 玩遊戲會令學生荒廢學業。
- C. 學生會利用學習時間來玩遊戲。
- D. 玩遊戲會影響學生的正常作息。

6. 話語中提到一些遊戲學習的方式，你最想體驗其中哪一種？為什麼？

7. 如果你的學校決定引入科技遊戲產品，用於課堂遊戲之中。你同意嗎？試結合話語內容說明原因。

(1) 立場： A. 同意 B. 不同意

(2) 原因：

可在此欄摘錄要點

聆聽