

子計畫四：英語學習護照

計畫主持人：李維德、莊淑雯

一、前言

台灣英語教學深受升學主義的影響，考試導向式的教學長久以來成為英語教學的主流，且因為高中基測與大學入學考試只考筆試，英語教學的重心於是偏向教授字彙、文法、結構、及寫作。此外，在外語學習的環境(learning English as a foreign language)中，上課時數非常有限，且學生課在後，很少有機會運用英文，所以學生從國小就開始學英語，但在進入大學後絕大數的學生仍無法使用英語做為溝通的工具，他們多年學習所付出的時間與精力並無法獲得相對的成果，心中自然充滿了挫折，也漸喪失了學習英語的興趣。因此，如何讓學生再次產生學習英語的興趣，相信自己可以把英語學好，這是英語教育者應該努力的目標。

二、計畫目的

本計畫的目的在於介紹給學生一種突破傳統教室學習英語之模式，讓學生能像參加課外活動一般，帶著愉快的心情，在一個讓人感到輕鬆的場所，自然地學習英語。希望學生發現學習英語也可以很好玩，而願意把握任何學習的機會，英語能力應可逐漸提升。

三、執行經過、初步成果、重要發現及主要建議意見

本計畫的具體執行策略為：利用語言中心已建置的的英語咖啡屋和小劇場做為情境英語之學習場所，定期舉辦下列活動：(1)「英文歌曲樂歡唱」，(2)「綺麗世界瞧電影」，(3)「精靈布偶說故事」，(4)「英語歡樂嘉年華」，及(5)「咖啡屋內任哈拉」。為了鼓勵學生參加，語言中心將發給「英語學習護照」，每參加一次活動，都可在護照上蓋章，章數累積到達了一定的數量，可以參加抽獎贏得獎品。每學期舉行1次英語才藝競賽，表演不拘形式，可以唱歌、說笑話、繞口令、英語相聲或演布偶戲均可，由所有觀眾投票來決定優勝者的名次，優勝者可得到獎品。為了讓更多的學生能參與比賽，每學期也會舉行1次英語趣味競賽(game show)，題目有難有易，採搶答的方式，答對就有獎品。此外，學習護照的章數，亦可在學期末做為英文課加分的依據。

其下為本學期按專案之規畫而舉行之各項英語活動之成果報告(實施時間為98年9月21日至98年11月17日)：

1. 英文歌曲樂歡唱

課程名稱 Course Title	英文歌曲樂歡唱
授課老師 Instructor	李維德老師、賴天恩助理

授課時數 Hours	每堂課 2 小時，共 2 次 4 小時。
參與學生 及人數(次) Participants	第一次 39 人，第二次 18 人，共計 57 人。
課程目標 Learning Objectives	1. 培養學生興趣與學習動機。 2. 培養簡單聽力。 3. 增加英文字彙。 4. 進一步補強英文基本聽說能力。
教材 Materials Used	1. 主要教材為 80 至 90 年代英文歌曲。 2. 老師預先製作投影片與 MV 示範與講解。
執行經過 Procedures	1. 課程活動主要是透過英文歌曲教唱來進行。由老師先利用投影片與 MV 示範與講解歌詞，並帶領大家一同歌唱。 2. 將同學分成小組，不同的組別可選擇所喜歡的歌曲上台表演。 3. 為增加趣味性老師特別模仿電台 call in 節目，讓同學以英文對話方式點選想學習的英文歌曲。 3. 表演的同學都可獲得光碟片留念。
成果 Outcomes	滿意度調查結果顯示，學生對本課程之總體滿意度(僅計算非常同意及同意二項)為 58%;多數(80%)參與學生都認為本課程對英文聽力有所幫助(滿意度調查統計與分析詳細內容，見表十一)。
重要發現 Findings	1. 80%多數參與學生都認為本課程對英文聽力有所幫助。 2. 71% 認為此項活動有助於提升學習英文的學習動機。 3. 50% 認為對增加英文字彙方面有所幫助。 4. 71% 認為有助於提升英語的口語能力。
建議 Suggestions	立即可行建議 Short-term Suggestions
	1. 可以多辦此類活動，因趣味性高，有利學習。 2. 建議老師日後能多以英文歌曲教唱的活動來帶動英語學習，讓同學能在毫無壓力的情境之下自然學習。 3. 發現許多同學對於學習英文毫無興趣，但是英文歌曲活動是一項非常好的練習英文發音的方式。

	中長期建議 Long-term Suggestions 1. 有些同學的英文基礎低落，主要原因來自於發音的基礎不好，以至影響整體英文能力的發展，先透過英文歌教唱的活動來培養基本英文發音。 2. 然後老師可慢慢導入培養增加字彙量、閱讀文章與英文文法觀念。 3. 有了比較紮實的英文聽、說、讀、寫的基礎，再進一步引導同學如何參加一些語言的考試。
--	--

表十一：英文歌曲樂歡唱滿意度調查問卷分析統計(人數：52)

題次	題目內容	非常同意		同意		沒意見		不同意		非常不同意		總滿意度	
		人數	%	人數	%	人數	%	人數	%	人數	%	人數	%
1	我認為此項活動有助於我的英語學習動機	13	25	24	46	13	25	2	34	0	0	52	71
2	我認為此項活動增加了我的團隊合作的能力	4	8	12	23	29	56	4	8	2	3.8	52	31
3	我認為此項活動有助於我整體英語能力的提升	6	12	20	39	24	46	2	4	0	0	52	50
4	我認為此項活動有助於提升我的英語聽講能力	14	27	23	44	14	27	1	2	0	0	52	71
5	我認為此項活動有助於提升我的英語口語能力	12	23	25	48	14	27	1	2	0	0	52	71
6	我認為此項活動有助於提升我的英語字彙能力	7	14	19	37	23	44	3	6	0	0	52	50
7	我認為此項活動有助於提升我對英文的學習動機	15	29	23	44	11	21	3	6	0	0	52	73
8	我認為此項活動有助於提升我的英文聽力	17	33	25	48	9	17	1	2	0	0	52	81
9	我認為此項活動有助於對西方文化的了解	7	14	18	34	22	42	3	6	1	1.9	52	48
10	我認為此項活動有助於提升我的組織能力	5	10	13	25	30	58	2	4	1	1.9	52	35
平均滿意度			19		39		36		4		0.7		58

註：總滿意度為前二項(非常滿意及滿意)之和。

2. 綺麗世界瞧電影

課程名稱 Course Title	綺麗世界瞧電影
授課老師 Instructor	詹村陸老師、賴天恩助理
授課時數 Hours	共計二次，每次兩小時。
參與學生 及人數(次) Participants	第一次 30 人，第二次 14，共計 44 人。
課程目標 Learning Objectives	1. 學生學會影片中重要的語彙 2. 學生學會影片中重要的口語、成語。 3. 學生學會會影片中重要的俚語與俗語 4. 學生學會會影片中重要的句型與語法 5. 學生學會會影片中重要的連音、匿音、變音、滑音 6. 學生學會會影片中重要的典故、語源與延伸用法 7. 學生學會透過軟體來追音、過音、攔音、辨音等技巧 8. 學生增加西方社會文化的知識。
教材 Materials Used	Little Black Book (Movie) CNN News----Service with a smile, H1N1 I Dreamed a dream (from Les Miserable)---Susan Boyal No Matter What-----Stephen Gately
執行經過 Procedures	A. 課前作電子教材適性分析、綜合評估 課前作千分微秒數位教材之前置配套作業 B. 課中授課模組: 1. 感官錨點軌跡之旅 2. 利用迴圈與陣列原理鼓勵參與之同學作過音、攔音、追音、迴音、析音、斷音、擬音----等眼、耳、腦、心高承載同步協同共振活動 3. LAD 系統化 4. 鼓勵學生重建自己的 LAD(Language Acquisition System)系統,並且與時並進 upgrade 全腦原件浮點運算速率 5. 數位播放體系 SOP 化作業流程介紹 6. 採用全方位多媒體播放軟體數種做主軸交叉式播放 7. 採用多元廣角數位資料庫&Mobile Learning System
成果 Outcomes	第一次活動： 由滿意度調查結果來看，大多數的學生肯定本課程對其英語學習的幫助。總滿意度調查(非常滿意或滿意)達 89 %(滿意度調查問卷統計分析詳細內容，見表十二)。參與的同學表示很高興參加此課程，顯然數位化精準與虛擬實境的教學方式獲得同學的認同。 第二次活動： 由滿意度調查結果來看，大多數的學生肯定本課程對其英語學

	習的幫助。總滿意度調查(非常滿意或滿意)達 83 %。參與的同學信心大增，顯然愉快的虛擬教學環境對於學習可有事半功倍的成效。
重要發現 Findings	第一次活動： 1. 學生對藉由數位科技看電影與熱門新聞的活動來學英文，有濃厚的興趣—88%肯定本課程的多媒體內容能提升學習英語的動機 2. 86.21%認為本課程有助提升英語聽講能力，所有的情境透過好萊塢大導演的精心刻劃鋪陳；對白精簡洗煉，實用又有意義。而學生最擔心的聽力問題，透過高階軟體以千分微秒的 LOOP(迴圈)技術，可預知流程進展，隨時、隨點、隨句可循環重播講解。 3. 89%認為對增加英文字彙方面有所幫助。 4. 此種活動可以高度激發學生的興建與信心，且學生在活動結束，發現自己可以跟得上影片的節拍，融入情境且開始欣賞雙字幕間句子之美，相當有欣慰感。 5. 在活動過程中，老師可以就情節和學生互動討論；或角色扮演，或超迷你型辯論，語言的運用在輕鬆愉快的狀況下自然的演進。 6. 必須要求學生盡量要用英文交談，遇到溝通窒礙時，老師會隨時填補學生語彙缺漏之處，並匯入 E-portfolio 做成該生學習歷程檔案，以便它日作追蹤復習之依據。 7. 學生對熱門新聞，歌曲高度融入—Susan Boyal、Boyzone 主唱 Stephen Gately 英年早逝、H1N1 等，老師可帶領學生遨遊時空，領略人事之滄桑浮沈，順此訊流學到許多相關英文，同時練練聽力。 第二次活動： 1. 學生對藉由數位科技看電影與熱門新聞的活動來學英文，有濃厚的興趣—90%肯定本課程的多媒體內容能提升學習英語的動機。 2. 84%認為本課程有助提升英語聽講能力，所有的情境透過好萊塢大導演的精心刻劃鋪陳；對白精簡洗煉，實用又有意義。而學生最擔心的聽力問題，透過高階軟體以千分微秒的 LOOP(迴圈)技術，可預知流程進展，隨時、隨點、隨句可循環重播講解。 3. 92%認為對增加英文字彙方面有所幫助。 4. Immersive & virtual--- learning 教學方式得到相當的成效。 5. 此種活動可以高度激發學生的興建與信心，且學生在活動結束，發現自己可以跟得上影片的節拍，融入情境且開始欣賞雙字幕間句子之美，相當有欣慰感。 6. 學生對熱門新聞高度融入—Service with smile、The Death of Michael Jackson, Obama Visits China 等，老師可帶領學生神

	入各領域，體驗語流、音流、字流與境轉機流之相互牽動之悠微奧密關係，順此機轉許多相關英文，同時練練聽力。然而，解說加上 討論，2 小時的課程設計，時間不夠。實際上整個課程歷時 4 小時多才完成。
建議 Suggestions	立即可行建議 Short-term Suggestions
	建議大幅度增加此活動的時間，兩小時要完成一次活動顯然捉襟見肘，伸展力不足。
	中長期建議 Long-term Suggestions
	建議將數位科技看電影，新聞學英文延伸入通識課程，使之成為常態性課程。

表十二：綺麗世界瞧電影滿意度調查問卷分析統計(人數: 29)

題次	題目內容	非常同意		同意		普通		不同意		非常不同意		總滿意度	
		人數	%	人數	%	人數	%	人數	%	人數	%	人數	%
1	我認為本課程整體設計適當	10	50	8	40	2	10	0	0	0		29	90
2	我認為授課老師準備充分	15	75	4	20	1	5	0	0	0	0	29	95
3	我認為授課老師教法適當	14	70	5	25	1	5	0	0	0	0	29	95
4	我認為本課程的內容能提升我學習英語的興趣	15	52	12	41	2	7	0	0	0	0	29	93
5	我認為本課程對我的英語聽說能力有所幫助	13	45	12	41	4	14	0	0	0	0	29	86
6	我認為本課程對我英文字彙的增加有所幫助	17	59	10	34	2	7	0	0	0	0	29	93
7	我認為本課程增加我對西方文化知識的了解有所幫助	12	60	5	25	3	15	0	0	0	0	20	85
8	我認為自己相當投入參與本次課程	12	60	3	15	5	25	0	0	0	0	29	75
9	我還會再參加類似課程	11	55	6	30	3	15	0	0	0	0	29	85
10	我會向朋友推薦此類課程	13	65	6	30	1	5	0	0	0	0	29	95
11	我認為此項活動增加了我團隊合作的能力	2	22	3	33	4	44	0	0	0	0	29	56
12	我認為此項活動有助於我整體英語能力的提升	4	44	4	44	1	11	0	0	0	0	29	89
13	我認為此項活動有助於提升我的英語口語能力	3	33	3	33	3	33	0	0	0	0	29	67
14	我認為此項活動有助於提升我的英語閱讀能力	5	56	3	33	1	11	0	0	0	0	29	89
15	我認為此項活動有助於提升我的英語寫作能力	3	33	2	22	4	44	0	0	0	0	29	56
16	我認為此項活動有助於提升我搜尋資料的能力	1	11	7	78	1	11	0	0	0	0.00	29	89
17	我認為此項活動有助於提升我的組織能力	2	22	3	33	4	44	0	0	0	0	29	56
平均滿意度			49		34		18		0		0		83

註：總滿意度為前二項(非常滿意及滿意)之和。

3. 精靈布偶說故事

課程名稱 Course Title	精靈布偶說故事
授課老師 Instructor	李維德老師、賴天恩助理
授課時數 Hours	每堂課 2 小時，共 2 次 4 小時。
參與學生 及人數(次) Participants	第一次 36 人，第二次 17 人，共計 53 人。
課程目標 Learning Objectives	1. 培養學生學習英文動機與興趣。 2. 培養簡單英語聽講能力。 3. 進一步補強基本英文組織能力與表達能力。
教材 Materials Used	主要敘述一位森林王子的成長故事： 單元一：森林小孩人物介紹 單元二：森林小孩之成長過程 單元三：森林小孩之冒險之旅 單元四：動物們營救森林小孩之過程 單元五：森林小孩與老虎之決鬥 單元六：森林小孩返鄉之旅
執行經過 Procedures	1. 講授一位森林小孩的冒險故事 2. 故事聽講課程活動： A. 培養興趣：讓同學願意進入這個學習環境 B. 學習情境與內容：同學在無壓力的情境中來學習 a. 英文單字基本發音 b. 從簡單說故事當中培養基本單字與句子結構 c. 從興趣出發點中培養理解力，其中包括簡單聽與讀的能力 C. 合作學習：學生與老師相互分享彼此感覺 D. 表演的同學都可獲得光碟片留念。
成果 Outcomes	滿意度調查結果顯示，學生對本課程之總體滿意度(非常滿意及滿意兩項)為 53%;多數(68%)參與學生都認為本課程對英文口語能力有所幫助(滿意度調查統計與分析詳細內容，見表十三)。
重要發現 Findings	1. 68%的同學都認為本課程對英文的口語能力有所幫助。 2. 60%的同學認為此項活動有助於增加團隊合作的能力。 3. 63%的同學認為此項活動有助於整體英語能力的提升 4. 58%的同學認為此項活動有助於提升英語聽講的能力。 5. 36%之同學認為此項活動有助於對西方文化的了解。

建議 Suggestions	立即可行建議 Short-term Suggestions
	1. 可以多辦此類活動 2. 建議老師日後能多以看圖說故事的活動來帶動英語學習，讓同學能在毫無壓力的情境之下自然學習。 3. 發現許多同學對於學習英文毫無興趣，但是說故事活動是一項非常好的激勵同學學習英文的方式，同學甚至可以安排自己喜歡的故事來分享。
	中長期建議 Long-term Suggestions 1. 有些同學的英文基礎低落，主要原因來自於以往傳統教學負面的學習英文經驗，先透過說故事的活動來培養基本英文閱讀能力，然後老師可慢慢導入比較深入的閱讀文章與英文文法觀念。 2. 有了比較紮實的英文聽、說、讀、寫的基礎，再進一步引導同學如何參加一些語言的考試。

表十三：精靈布偶說故事滿意度調查問卷分析統計(人數：40)

題次	題目內容	非常同意		同意		普通		不同意		非常不同意		總滿意度	
		人數	%	人數	%	人數	%	人數	%	人數	%	人數	%
1	我認為此項活動有助於我的英語學習動機	7	18	15	38	13	33	3	8	1	3	40	56
2	我認為此項活動增加了我的團隊合作的能力	8	20	16	40	13	33	1	3	1	3	40	60
3	我認為此項活動有助於我整體英語能力的提升	6	15	19	48	12	30	2	5	1	3	40	63
4	我認為此項活動有助於提升我的英語聽講能力	5	13	18	45	15	38	2	5	0	0	40	58
5	我認為此項活動有助於提升我的英語口語能力	7	18	20	50	12	30	1	3	0	0	40	68
6	我認為此項活動有助於提升我的英語字彙能力	8	20	9	23	20	50	3	8	0	0	40	43
7	我認為此項活動有助於提升我對英文的學習動機	8	20	13	33	17	43	1	3	1	3	40	53
8	我認為此項活動有助於提升我的英文聽力	4	10	16	40	19	48	1	3	0	0	40	50
9	我認為此項活動有助於對西方文化的了解	3	8	11	28	21	53	3	8	1	3	40	36
10	我認為此項活動有助於提升我的組織能力	2	5	15	38	18	45	3	8	1	3	40	43
平均滿意度			15		38		40		5		2		53

註：總滿意度為前二項(非常滿意及滿意)之和。

4. 英語歡樂嘉年華

A. 烘焙西點學英文

課程名稱 Course Title	英語歡樂嘉年華--烘焙西點學英文
授課老師 Instructor	楊聖心老師、賴天恩助理
授課時數 Hours	4 小時(2 小時/次)
參與學生 及人數(次) Participants	30 人次
課程目標 Learning Objectives	1. 學生認識活動中所使用的字彙，並能略述製作過程。 2. 學習食譜中使用的材料、工具、做法的英語語句和詞彙。
教材 Materials Used	參照坊間食譜自編教材
執行經過 Procedures	1. 教同學認識食譜並逐字逐句學習。 2. 辨認器具、材料英文用字。 3. 學習操作步驟的語句，反覆口頭互動教學。 4. 同學按照食譜的做法實際操作，老師游走各組觀察並抽問執行時的步驟說法。 5. 作品完成後，師生共享，同時學習如何用英語表達對食物的評論。
成果 Outcomes	滿意度調查表顯示，90%以上的同學很高興參加此課程，顯然非制式的教學與寓教於樂的教學方式的確能吸引同學。 1. 100%同學肯定整體設計適當、授課老師的準備充分、授課老師的教法適當。 2. 對於本課程的內容能提升我學習英語的興趣，有 96%同學非常贊同，4%同學則持普通的看法。 3. 93%同學贊成本課程對英語聽說能力有所幫助，7%的學生則持普通的看法。 4. 100%贊成本課程對增加英文字彙有所幫助。 5. 97%同學肯定本課程增加對西方文化知識的了解有所幫助、認為自己相當投入參與本次課程、還會再參加類似課程、會向朋友推薦此類課程 3%同學則持普通的看法。 6. 本課程總滿意度為 100%。
重要發現 Findings	1. 寓教於樂的教學方式得到較大的成效。 2. 輕鬆愉快的教學環境對於學習可有事半功倍的成果。

建議 Suggestions	立即可行建議 Short-term Suggestions
	建議再縮減每次參加的人數，可以增加學生多用英語表達學習過程。
	中長期建議 Long-term Suggestions
	建議可以推行「餐桌禮儀」、「社交禮儀」之類的課程擴展同學的國際視野。

表十四：烘焙西點學英語滿意度調查問卷分析統計(人數: 28)

題次	題目內容	非常同意		同意		普通		不同意		非常不同意	總滿意度	
		人數	%	人數	%	人數	%	人數	%	人數	%	%
1.	我認為本課程的整體設計適當	20	71	8	29	0	0	0	0	0	0	100
2.	我認為授課老師的準備充份	20	71.	8	29	0	0	0	0	0	0	100
3.	我認為授課老師的教法適當	19	70	8	30	0	0	0	0	0	0	100
4.	我認為本課程的內容能提升我學習英語的興趣	18	64	9	32	1	4	0	0	0	0	96
5.	我認為本課程對我的英語聽說能力有所幫助	14	50	12	43	2	7	0	0	0	0	93
6.	我認為本課程對我英文字彙的增加有所幫助	17	61	11	39	0	0	0	0	0	0	100
7.	我認為本課程增加我對西方文化知識的了解有所幫助	16	57	11	39	1	4	0	0	0	0	97
8.	我認為自己相當投入參與本次課程	18	64	9	32	1	4	0	0	0	0	96
9.	我還會再參加類似課程	18	64	9	32	1	4	0	0	0	0	96
10.	我會向朋友推薦此類課程	18	64	9	32	1	4	0	0	0	0	9%
	平均滿意度		64		34		2		0		0	98%
其他意見	1.VERY GOOD! I LIKE IT 2.老師真好 3.好棒 4.GOOD!											

註：總滿意度為前二項(非常滿意及滿意)之和。

B. 彩繪學英文

課程名稱 Course Title	彩繪學英文
授課老師 Instructor	陳慧琪 老師
授課時數 Hours	共計二次，每次兩小時。
參與學生 及人數(次) Participants	第一次 42 人，第二次 10 人，共計 52 人。
課程目標 Learning Objectives	第一次活動： 1. 學生學會課程使用之材料與工具的名稱。 2. 學生學會顏色與圖案的名詞。 3. 學生學會手作過程中的動作詞彙與表達語。 4. 學生增加西方文化的知識。 第二次活動： 1. 學生學會課程使用之材料與工具的名稱。 2. 學生學會顏色與圖案的名詞。 3. 學生學會手作過程中的動作及關於重要耶誕節慶與傳統詞彙與表達語。 4. 學生增加西方文化（耶誕節慶與傳統）的知識。
教材 Materials Used	第一次活動： 1. 投影片--威尼斯嘉年華與面具的歷史沿革。 2. 工具與材料--紙漿面具、壓克力顏料、畫筆、調色盤、亮片、羽毛、膠水、鬆緊帶(固定面具)。 第二次活動： 1. 投影片—耶誕節的歷史沿革與耶誕卡與問候傳統之緣由。 2. CD 片—耶誕節歌曲，作為背景音樂。 3. 工具與材料—各式各色卡紙、色紙、貼紙、彩色筆、顏料、畫筆、調色盤、亮粉、緞帶、剪刀、美工刀、各種形狀打孔機、設計圖形印章、各色印泥膠水。
執行經過 Procedures	第一次活動： 1. 老師用以投影片來介紹威尼斯嘉年華與面具的歷史沿革。 2. 老師教授所使用到的工具與材料的名稱。 3. 學生動手彩繪面具。在實作的過程中，老師不斷地針對學生的動作與作品來，以問答的方式來複習先前教授的內容。學生完成作品後，陳列在語言中心，讓同學有成就感。 第二次活動： 1. 老師用以投影片來介紹耶誕節的歷史沿革與耶誕卡與問候傳統之緣由。 2. 老師教授所使用到的工具與材料的名稱。 3. 學生動手製作耶誕卡。在實作的過程中，老師不斷地針對學生的動作與作品來，以問答的方式來複習先前教授的內容。學生

	完成作品後，陳列在語言中心，讓同學有成就感。
成果 Outcomes	第一次活動： 由滿意度調查結果來看，大多數的學生肯定本課程對其英語學習的幫助。總滿意度調查(非常滿意或滿意)達 70 %。詳細內容見表「滿意度調查問卷統計分析」。 第二次活動： 由滿意度調查結果來看，大多數的學生肯定本課程對其英語學習的幫助。總滿意度調查(非常滿意或滿意)達 82 %。詳細內容見表「滿意度調查問卷統計分析」。
重要發現 Findings	第一次活動： 1. 學生對藉由手工藝的活動來學英文，有濃厚的興趣—70%肯定本課程有助於提升英語學習的興趣。 2. 80%認為本課程有助提升英語聽講能力；69%認為對增加英文字彙方面有所幫助。 3. 此種活動可以激發學生的創造力，且學生在活動結束，看到自己完成的作品時，相當有成就感。 4. 在活動過程中，老師可以逐一的和各個學生互動與對話；語言的運用在輕鬆愉快的狀況下自然的發生，可降低學習的壓力。 5. 老師必須一再提醒學生彼此間的交談要用英文，否則學生仍習慣用中文為談話的工具。 6. 學生對彩繪面具極度認真，面具上設計他們熟悉之造型—蜘蛛人、歌劇魅影等，老師又可順此學更多相關英文，寓教於樂。然而，解說加上彩繪，2 小時的課程設計，時間不夠。實際上整個課程歷時 3 小時多才完成 第二次活動： 1. 學生對藉由手工藝的活動來學英文，有濃厚的興趣—78%肯定本課程有助於提升英語學習的興趣。 2. 67%認為本課程有助提升英語聽講能力；78%認為對增加英文字彙方面有所幫助。此種活動可以激發學生的創造力，且學生在活動結束，看到自己完成的作品時，相當有成就感。 3. 在活動過程中，老師可以逐一的和各個學生互動與對話；語言的運用在輕鬆愉快的狀況下自然的發生，可降低學習的壓力。 4. 老師必須一再提醒學生彼此間的交談要用英文，否則學生仍習慣用中文為談話的工具。 5. 學生對彩繪、製作耶誕卡極度認真，耶誕卡上設計他們熟悉之圖形—耶誕老人、耶誕樹、耶誕襪、麋鹿、雪人等，老師又可順此讓他們學更多相關英文，寓教於樂。然而，解說加上彩繪，2 小時的課程設計，時間不夠。實際上整個課程歷時 3 小時多才完成。

建議 Suggestions	立即可行建議 Short-term Suggestions
	1. 可經常舉辦此類型的英語活動，以提升學生學習英文的興趣及效果。 2. 建議課程時間加長為 3 小時，學習效果才佳。 3. 因為很多學生 7、8 節有課,無法徵得足夠學生報名參加。如果採取老師安排該全班前來參加活動，則有些學生學習動機及意願不高，學習成效則不明顯、滿意度也較低。建議全校應有共同不排課時段，安排此類型活動，在語言中心大力推廣下，才能有機會給更多有意願同學參加。
	中長期建議 Long-term Suggestions
	應將英語課外活動納入正常教學的一部份，可增加英語實用的功能。

表十五：彩繪學英文滿意度調查問卷分析統計(人數：47)

題次	題目內容	非常同意		同意		普通		不同意		非常不同意		總滿意度	
		人數	%	人數	%	人數	%	人數	%	人數	%	人數	%
1.	我認為本課程整體設計適當	14	30	23	49	10	21	0	0	0	0	47	79
2.	我認為授課老師的準備充份	14	30	23	29	10	21	0	0	0	0	47	79
3.	我認為授課老師的教法適當	20	43	17	36	10	21	0	0	0	0	47	79
4.	我認為本課程的內容能提升我學習英語的動機	15	33	18	39	12	26	1	2	0	0	47	72
5.	我認為本課程對我的英語聽說能力有所幫助	9	19	27	58	11	23	0	0	0	0	47	76
6.	我認為本課程對我英文字彙的增加有所幫助	10	21	21	45	15	32	1	2	0	0	47	66
7.	我認為本課程增加我對西方文化知識的了解有所幫助	16	35	15	33	15	33	0	0	0	0	47	67
8.	我認為自己相當投入參與本次課程	17	38	13	29	14	31	1	2	0	0	47	67
9.	我還會再參加類似課程	18	38	15	32	12	26	1	2	1	2	47	70
10	我會向朋友推薦此類課程	14	30	19	41	13	28	1	2	0	0	47	70
	平均滿意度		32		41		26		1		0	47	73
其他意見	1. 希望想要參加這樣的活動 2. Very great! 3. 非常優秀 4. fun												

註：總滿意度為前二項(非常滿意及滿意)之和。

D. 玩遊戲學英文

課程名稱 Course Title	玩遊戲學英文 (Learning English by Playing Games)
授課老師 Instructor	木大弘 (Andrew Macwood)
授課時數 Hours	每堂課 2 小時，共 2 次 4 小時。
參與學生 及人數(次) Participants	四技一、二年級學生共 32 人次
課程目標 Learning Objectives	To improve English subconsciously by involvement in an activity designed to use multiple skills (organization, thinking, etc.) and designed to be enjoyable, with little direct emphasis on English.
教材 Materials Used	Cards, pen and paper, electronic dictionary
執行經過 Procedures	First game: Teasure Hunting Students (in teams) are required to find information on the 6th floor, on other floors of this building, as well as outside the building, and in three cases outside the school boundary, with the first team to complete the list of tasks being declared the winner. Second games: Students are given cards. In each of the card, there is a half of a sentence. Students are required to walk about the room to match the cards in order to form complete sentences.
成果 Outcomes	1. The result of the survey indicates that of most of the participants (62%) were satisfied with the overall design of the program. 2. 83% of the participant thought the program helped to increase their interest in leanring English. 3. Only 34% of the participants said they were actively involved in the games.
重要發現 Findings	1. Some of the students were forced to take part in the program because their English teachers required them to do so. Therefore, they were quite reluctant to participate when the program started. However, after the initial indifference, the majority of the students seemed to really enjoy the activity. 2. From the students' feedback, it would probably be a worthy competition, with cash prizes, and an increased number of tasks,

	but only for groups/teams of students, so that they can use their organizational skills. 3. But an extra set of indoor tasks are needed in case the weather should be inclement.
建議 Suggestions	立即可行建議 Short-term Suggestions
	It may be prudent to get a few classes of students to perform this, or a variation of this activity, in order to get more feedback regarding how enjoyable it is, and whether or not they think it aids their learning of English, or at least, their attitude towards learning English (given that it is quite a fun game)
	中長期建議 Long-term Suggestions
	If it is a must for students to attend activities, enforce each class to attend at least one event each term, but during their class hour. This can be given to them by their teacher. From the feedback from the game show, some students (clearly the less lazy ones) like the treasure hunt activity, but many more like the written activities, such as crosswords, lian lian kan, anagrams, etc. These are easy to produce, and can be done so for different levels of ability, so that it would not be an obstacle for each class to participate in one of these activities. Regarding crosswords, for a class like dian ji, which is a pain in the arse, an easy crossword, and/or a crossword related to computer terminology could be created. If every student takes part in an activity like this as part of their class, the following term we could have a series of competitions, along similar lines, and of varying difficulty, and all the students would know what the competitions would be like, having taken part in something similar in advance. In addition, if students are willingly going to participate in any activities, then extra conversation opportunities may be worthwhile, especially as there are a number of students who would probably like talking to me, and/or they may not be able to attend during the allotted coffee shop times. There may also be one or two of the current activities which could be retained, but judging by the number of unforced attendees, I doubt it.

表十六：玩遊戲學英文滿意度調查問卷分析統計(人數: 24)

題次	題目內容	非常同意		同意		無意見		不同意		非常不同意		總滿意度	
		人數	%	人數	%	人數	%	人數	%	人數	%	人數	%
1.	我認為本課程的整體設計適當	10	42	12	50	0	0	0	0	2	8	24	92
2.	我認為授課老師的準備充份	8	33	10	42	4	17	0	0	2	8	2	75
3.	我認為授課老師的教法適當	2	8	18	75	2	8	0	0	2	8	24	83
4.	我認為本課程的內容能提升我學習英語的興趣	4	17	16	67	2	8	0	0	2	8	24	83
5.	我認為本課程對我的英語聽說能力有所幫助	0	0	14	58	8	33	0	0	2	8	24	58
6.	我認為本課程對我英文字彙的增加有所幫助	6	25	10	42	6	25	0	0	2	8	24	67
7.	我認為本課程增加我對西方文化知識的了解有所幫助	0	0	10	42	10	42	0	0	2	8	24	42
8.	我認為自己相當投入參與本次課程	4	17	4	17	16	67	0	0	0	0	24	34
9.	我還會再參加類似課程	2	8	10	42	10	42	1	8	0	0	24	50
10.	我會向朋友推薦此類課程	2	8	12	50	10	25	1	8	2	8	24	58
平均滿意度			16		46		27		2		6	24	62

其他意見:

1. 原先我是為了能加分才來參加這項活動，但因主持活動的老師很熱心也很有活力，我就也積極起來，後來覺得還蠻好玩的，也學到了一些英文。這活動不錯。
2. 主持老師是外國人，我英文程度太低，聽不太懂要怎麼做。還好有助理在場，可以翻譯，我才能參與，也覺得好玩。
3. 我希望英文老師不要強迫我們參加，感覺不爽，根本不想學。

註：總滿意度為前二項(非常滿意及滿意)之和。

5. 咖啡屋內任哈拉

課程名稱 Course Title	咖啡屋內任哈拉(English Coffee Shop)
授課老師 Instructor	Caleb Ho、Jan Sun 老師
授課時數 Hours	Jan: 28H Caleb: 28H
參與學生 及人數(次) Participants	365 人次
課程目標 Learning Objectives	Motivate and build student confidence in speaking English in the areas of: 1. Family Life 2. Times & Schedules 3. Home 4. Food 5. Clothes & Weather 6. Health 7. Shopping 8. Transportation 9. Sports, Hobbies, & Interests
教材 Materials Used	1. Flashcards 2. Communicative activities designed by Coffee Shop team for to all learner levels
執行經過 Procedures	1. Introduce vocabulary with flashcards 2. Reinforce vocabulary with fun speaking games and peer-review Mini-grammar lessons related to the weekly topic 3. Integrate vocabulary and grammar with the topic into a task-based speaking/listening activity.
成果 Outcomes	1. Students are having fun in class, improving their confidence, and more willing to speak. Overall satisfaction with the Coffee Shop is outstanding, with the program receiving an average score of 93% in this area. 2. Student attitude towards the Coffee Shop program is extremely high, with 98% of all students feeling that the program will improve their motivation to learn English, 95% feeling that they will improve their spoken English, and another 95% providing positive feedback with vocabulary learning. 3. Student motivation and oral abilities are the top goals of the program, but students are also very satisfied with the opportunities to develop teamwork skills through the small classroom environment and communicative activities of the program, providing a 98% positive feedback in this area

重要發現 Findings	The addition of skilled English to Chinese translators has been a tremendous success. Low level students are less intimidated and able to enjoy activities right away and high level students are able to move along at a faster pace. Classroom management is much easier and the result is that everyone is able to spend more time on practicing the important activities that reinforce the class topic.
建議 Suggestions	立即可行建議 Short-term Suggestions
	1. Keep encouraging students to come. It sometimes takes students one or two classes to adjust to the challenges of classes conducted entirely in English, but once students come a few times, they improve their confidence and find the coffee shop to be fun and interesting.
	中長期建議 Long-term Suggestions
	1. Students that are able to perform well on standardized tests are not always able to use spoken English fluently, so the Coffee Shop Program is an important opportunity to improve fluency outside of their normal English classes. The purpose of the Coffee Shop is to boost students' confidence and ability to speak and listen to English, but these improvements in spoken English do not necessarily translate to high performance in grammar and testing. Once students fall behind in the basic mechanics of English, it often becomes difficult for them to keep up with class. I believe a grammar program based around the small classroom environment and fun approach of our conversation Coffee Shop could be a great help to many of the students at CUST that directly impacts their academic performance on standardized tests and in their English classrooms.

表十七：咖啡屋內任哈拉滿意度調查問卷分析統計(人數：56)

		非常同意		同意		普通		不同意		非常不同意		總滿意度	
題次	題目內容	人數	%	人數	%	人數	%	人數	%	人數	%	人數	%
1.	我認為此項活動有助於我的英語學習動機	38	68	17	30	1	2	0	0	0	0	56	98
2.	我認為此項活動增加了我的團隊合作的能力	37	66	18	32	1	2	0	0	0	0	56	98
3.	我認為此項活動有助於我整體英語能力的提升	28	52	23	43	3	6	0	0	0	0	54	94
4.	我認為此項活動有助於提升我的英語聽講能力	26	47	26	47	3	5	0	0	0	0	55	95
5.	我認為此項活動有助於提升我的英語口語能力	32	57	19	34	5	9	0	0	0	0	56	91
6.	我認為此項活動有助於提升我的英語字彙能力	34	61	19	34	3	5	0	0	0	0	56	95
7.	我認為此項活動有助於提升我的英語閱讀能力	30	54	18	32	8	14	0	0	0	0	56	86
8.	我認為此項活動有助於提升我的英語寫作能力	33	59	17	30	6	11	0	0	0	0	56	89
9.	我認為此項活動有助於提升我搜尋資料的能力	30	54	22	39	4	7	0	0	0	0	56	94
10	我認為此項活動有助於提升我的組織能力	28	50	23	41	5	9	0	0	0	0	56	91
	平均滿意度		57		36		7		0		0	56	93
其他意見： 2. 很好玩阿 3. very good!! 4. 活潑有趣很喜歡 5. 可附一杯咖啡 6. 非常好，很 nice													

註：總滿意度為前二項(非常滿意及滿意)之和。