

子計畫四：英語學習護照

計畫主持人：楊純暖、李維德、莊淑雯

一、前言

傳統語言學習多侷限在教室之中，但因教室中所有的教學活動都是預先設計好的，教學內容之重點及順序也是按照規劃而進行，如此學生的學習偏向語言知識的獲得(learning)，而少有自然習得(acquisition)和活用的機會。為了彌補此項不足，本計畫規劃各樣富有趣味性的英語課外活動，讓學生在無成績的壓力下，帶著愉快的心情，於一個讓人感到輕鬆的場所，自然地學習並運用英語。

二、計畫目的

本計畫的目的在於推動英語學習護照，即鼓勵學生參加在語言中心的英語咖啡屋和小劇場所舉辦的「情境英語」系列活動。學生每參加一次活動，都可在語言中心發給「英語學習護照」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，亦可在學期末做為英文課加分的依據。希望學生透過參加活動的方式，得到實際使用英文的機會，進而增加其對英文的信心和學習動機，而願努力學習英文以提升英文能力。

三、執行經過及初步成果報告(實施時間為 98 年 4 月 1 日至 98 年 6 月 30 日):

本計畫規畫舉辦的活動有(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」。
其下為執行經過及初步成果報告：

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	楊純暖
授課時數 Hours	共計二次，每次兩小時。
參與學生 及人數(次)	第一次 27 人，第二次 34 人，共計 61 人。

Participants	
課程目標 Learning Objectives	本課程的目的在於介紹給學生一種突破傳統教室學習之模式；像參加課外活動一般，學生帶著愉快的心情，在一個讓人感到輕鬆的場所，自然地學習英語而逐漸增進英語能力。
教材 Materials Used	授課老師自行搜尋錄音帶所附之西洋老歌或利用英語教學雜誌 <i>Live ABC</i> 所提供近年來之 MV 西洋歌曲。歌曲多以情歌為主，播出方式以錄音機或電腦為主，每位學生都擁有事先列印之歌詞。
執行經過 Procedures	1. 學生利用週三或週四課後的第七與第八節兩小時於小劇場參加此次活動。 2. 第一次活動以西洋老式情歌為主，部分歌曲以錄音機撥放，部分歌曲結合科技由電腦撥放，老師講解歌詞內容，重覆撥放並希望學生跟著一起唱。 3. 為增加趣味性老師特別選些老歌新唱讓學生比較新舊歌手唱腔之不同。 4. 第二次活動除了保留一些學生較喜歡的老歌外又增加一些較現代的新歌希望學生比較西洋新舊歌曲有何不同。
成果 Outcomes	學生對於本項活動之整體滿意度(非常滿意及滿意兩項)為 61.48% (滿意度調查詳細內容，見表十一)。
重要發現 Findings	1. 大部份的學生希望老師能多選些流行新歌，並認為選歌太過老舊沉悶，已脫離時代過久不易引起興趣。 2. 許多學生似乎只在意歌曲的旋律是否動聽，卻不想積極主動學習歌詞裡的重要內容。 3. 許多學生只是來聽歌而已。如不喜歡該首歌曲則不想重聽，更無法融入老師比較西洋歌曲新舊之差異與中西歌曲文化之異同。 4. 學生往往利用課餘時間去打工而不能參加此次活動。 5. 學生主動參與的很少，須以加分方式才能說服他們前來參與。
	立即可行建議 Short-term Suggestions

建議 Suggestions	1. 在準備活動時，老師可以做一個調查，或請學生提供資料，選出學生喜歡的歌來做為活動中教唱的歌曲，並事先公佈出來，這樣才能吸引學生來參加。 2. 學校每位英文老師也可利用上課時間教些歌詞簡單、旋律輕快的歌曲。唯有多聽多唱才能使學生領會一首歌的美並積極參與舉辦的歌唱活動。
	中長期建議 Long-term Suggestions
	英研社或語言中心可經常帶領學生英語歌曲教唱，並定期舉辦歌唱比賽，或師生共同參賽以增加趣味性。

表十一：英語歌曲樂歡唱滿意度調查問卷分析統計(人數：61)

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.	我認為本課程的整體設計適當	10	16.39	32	52.64	18	29.51	0	0	1	1.64	61	69.03
2.	我認為授課老師的準備充份	15	24.59	29	47.54	16	26.23	1	1.64	0	0	61	72.13
3.	我認為授課老師的教法適當	14	22.95	31	50.82	15	24.59	1	1.64	0	0	61	73.77
4.	我認為本課程的內容能提升我學習英語的興趣	9	14.75	27	44.26	23	37.70	2	3.28	0	0	61	59.01
5.	我認為本課程對我的英語聽說能力有所幫助	11	18.03	26	42.62	19	31.15	5	8.20	0	0	61	60.65
6.	我認為本課程對我英文字彙的增加有所幫助	9	14.75	34	55.74	15	24.59	3	4.92	0	0	61	70.49
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	19.67	18	29.51	27	44.26	4	6.56	0	0	61	49.10
8.	我認為自己相當投入參與本次課程	15	24.59	15	24.59	25	40.98	6	9.84	0	0	61	49.10
9.	我還會再參加類似課程	8	13.11	25	40.98	22	36.07	6	9.84	0	0	61	54.09
10.	我會向朋友推薦此類課程	16	26.23	19	31.15	19	31.15	7	11.48	0	0	61	57.38
	平均滿意度												61.48
其他意見	1. 老師所教的歌曲大多是老歌，學生不太感興趣。 2. 學生參加本活動，是因為可以加分，並非對此活動感興趣。												

註：總滿意度為前二項之和。

2・綺麗世界瞧電影

課程名稱 Title	綺麗世界瞧電影 全方位數位科技----(實驗性)看電影與熱門新聞學英文 Maxi Multimedia Technology Learning English With Movies and Hot News
授課老師 Instructor	詹村陸
授課時數 Hours	二次，每次 2 小時，共 4 小時
參與學生 人數(次) Participants	四技一、二年級學生 35 人次
課程內容 Content	1. Just Like Heaven (Movie) 2. Little Black Book (Movie)
課程導向 Orientation	虛擬導向—讓學生仿佛置身在英語文的國度裡—染缸效應。 即時導向—即時新聞與世界同脈動，同軌跡—國際接軌效應。 全域導向—情境演出深入瞭解母語者造字遣詞之奧妙。 教材取用浩瀚廣袤，廣角涉獵—浸淫效應。 同步導向—使學生透過互動式學習活用英語，透過互動機制與遠端即席播報平台，營造零距離學習環境—同軸效應。 情緒導向—多媒體豐富的聲光內容激發學生高昂的學習精神---共振效應。 層次導向—多元化學習培養學生濃厚的學習興趣—觸感效應。 科技導向—統籌運用國內外軟體，整合解碼、編碼介面—多功效應。 平台導向—課前、課後透過平台 SOP 作業，完成鏈環功能—e 化傳輸效應。

教材 Materials Used	1. 數位多媒體教材 MPEG1, MPEG2 , MPEG4, MOV, AVI RM, WMV, FLA, VOB 2. 數位多媒體教材 MKV---264 3. 數位多媒體教材 PowerPoint 4. 數位互動式教材 swf files 5. 聽力教材 APE 6. Handouts CNN, ABC, CBS, VOA, ICRT
教學方法 Teaching Methods	1. 多種播放軟體交叉使用，視課程內容來決定 2. Panel discussion 3. Role play 4. Super-mini debate (Con and pro speakers will alternate; speaking 1-1/2 minutes each). Yielding to another speaker will lose 0.5 credits. 5. Go-over creams. 6. String up related scenes. 7. Clinic-style diagnose and consulting. 8. Follow up activities.
執行經過 Procedures	1. 課前作電子教材適性分析、綜合評估 2. 課前作<u>千分微秒</u>數位教材之前置配套作業 3. 課中授課層次與原理 (1) 感官錨點軌跡之旅--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 (2) 高承載同步協同共振活動--LAD 系統化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 (3) 87 數位播放體系 SOP 化作業流程介紹採用全方位多媒體播放軟體數種做主軸交叉式播放。 (4) 採用多元廣角數位資料庫&Mobile Learning System--語彙詮釋、衍繹、分類 4. Follow-up (multi Or Voice-Ip) 追蹤輔導體系，實施課後問卷調查

重要發現 Findings	1. 教材挑選寶典原則： (a) 活潑生動又能啟發人性、意味深長的教材，能夠使學生內心產生共鳴迴盪不已。好的數位電子教材搭配錨點鋪設對白與刻意營造的氣氛，使得語言、語音、語意、語涵、語流都在瞬間推向高峰讓人專心凝視、心魂都在無形中與電子畫面內容同周波、同頻率、同步脈動，經常有令人感動、洗滌心靈之感。課堂學習時情境高潮迭起、好的語彙、語句不斷湧泉浮現，令人有如入寶山之感，在再驚喜不已。 (b) 好的數位電子教材須要有前置、中置、後置全套作業 因此專案教師必須要有相當的素養且須隨著科技之進步 upgrade 自己之能力，否則很快就淪為落伍之士，甚至慘遭淘汰出局。所以專案教師需要密切注意此領域與相關領域之交叉演進情形，積極努力跟上大環境之訊息潮流。 (c) 好的數位電子教材如何與 ESL 或 EFL 或 CALL 教學法相結合且須與全球大環境相契合才有意義，學生畢業時英文要有某種程度才能在業界生存，故電子數位時代的教學法必須務實、研發創新、整合軟硬體或介面或機制，它的發揮性仍然大有空間。 2. 學生滿意度調查結果顯示，此次看電影與熱門新聞學英文的教學活動頗受到學生的鍾愛，總體滿意度為 88.29%（滿意度調查詳細內容，見表十二）。
建議 Suggestions	立即可行建議 Short-term Suggestions 由於授課時間太短(只有 6 小時), 學生都覺得意猶未盡，希望能將時間延長，如此一來，課程後端的相關活動得以和主軸課程相輝映，彼此相輔相成。配套活動包含角色扮演、問題探討與解決之道、小組討論、pro and con 辯論、延伸作文、互動式電子論壇合作寫作、平台資料供應、遠端多點 follow-up 機制等。 中長期建議 Long-term Suggestions 1. 將數位多媒教材納入正軌核心課程，讓學生得以在校或居家都得上機接受聲音與影像的長期浸染，建立虛擬的 native speaker 語言生態環境，如此 long exposure、加上導引暨追蹤機制必能發揮學習累方相乘功效。 2. 小班制的學習確實能加強師生之間的互動、學生學習效

	果較佳. 此為日後可行之方式。
--	-----------------

表十二：電影與熱門新聞滿意度調查問卷分析統計(人數：35)

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	
		次數	%	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%
1.	我認為本課程的整體設計適當	19	54.29	14	40.00	2	5.71	0	0	0	0	35	94.29
2.	我認為授課老師的準備充份	25	71.43	9	25.71	1	2.86	0	0	0	0	35	97.14
3.	我認為授課老師的教法適當	19	54.29	15	42.86	1	2.86	0	0	0	0	35	97.15
4.	我認為本課程的內容能提升我學習英語的興趣	17	48.57	16	45.71	2	5.71	0	0	0	0	35	94.28
5.	我認為本課程對我的英語聽說能力有所幫助	13	37.14	18	51.43	4	11.43	0	0	0	0	35	88.57
6.	我認為本課程對我英文字彙的增加有所幫助	16	45.71	16	45.71	3	8.57	0	0	0	0	35	91.42
7.	我認為本課程增加我對西方文化知識的了解有所幫助	14	40.00	13	37.14	7	20.00	1	2.86	0	0	34	77.14
8.	我認為自己相當投入參與本次課程	18	51.43	10	28.57	6	17.14	1	2.86	0	0	34	80
9.	我還會再參加類似課程	15	42.86	12	34.29	8	22.86	0	0	0	0	35	77.15
10.	我會向朋友推薦此類課程	17	48.57	13	37.14	5	14.29	0	0	0	0	35	85.71
平均滿意度			49.43		38.86		11.14		0.57		0		88.29

註：總滿意度為前二項之和。

3. 精靈布偶說故事

課程名稱 Course Title	精靈布偶說故事 English and Puppy Shows
授課老師 Instructor	陳慧琪
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	全校二、三年級學生共 90 人。
課程目標 Learning Objectives	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. 學生增加閱讀的興趣。
教材 Materials Used	1. 投影片--布偶故事劇本解說。 2. 工具與材料—布偶、布偶劇場小舞台、道具、麥克風數隻。 3. 故事繪本、故事劇本、學生故事書。
執行經過 Procedures	1. 老師先以投影片來介紹繪本故事，讓學生聆聽光碟片中故事內容及對白。 2. 老師介紹並講解故事中之英文單字、發音，並帶著學生練習。 3. 老師示範用布偶講故事，使用簡短的句子，放慢講速且重覆，以利學生理解。 4. 學生分組動手操作布偶演出。在排練的過程中，老師不斷地針對學生的動作與發音來指導，並反覆練習來複習故事劇本的內容。 5. 學生分組在布偶劇場舞台表演。 6. 學生表演後，讓同學票選最受歡迎的組別，頒獎於該組。
成果 Outcomes	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)結果接近 80 % (詳細內容見表十三。)

重要發現 Findings	1. 學生對藉由動手操作布偶演出的活動來學英文，有強烈的興趣—74%肯定本課程有助於提升英語學習的興趣。 2. 82%認為本課程有助提升英語聽講能力；74%認為對增加英文字彙方面有所幫助。 3. 發現同學對於用布偶講故事十分有興趣，因為故事與人物引起他們學習動機，而講故事讓他們有成就感。 4. 有些同學原本對於英文學習興趣低落，但卻喜歡藉由聲光音效豐富之聽講故事，間接對英文產生興趣。 5. 然而，學生因混班上課的關係彼此較不熟默契較不夠，故部分參與的同學在其他同學練習時，參與度較差。 6. 在活動過程中，學生如能克服演出之緊張，語言的運用可達最佳狀況，提升其成就感。
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與效果。 2. 建議活動設計應延長為一系列帶狀時間課程，由同一班學生共同施行較易推展。課程並由淺入深；由看圖說短故事，進入較有劇情故事，最後甚至鼓勵學生說自編、自演、自說故事及其故事之舞台呈現。 中長期建議 Long-term Suggestions 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。可開一門選修課程讓有興趣之學生參與。

表十三：精靈布偶說故事滿意度調查問卷分析統計(人數：62)

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.	我認為本課程的整體設計適當	18	29.03	35	56.45	8	12.90	0	0	1	1.61	62	85.48
2.	我認為授課老師的準備充份	20	32.26	37	59.68	5	8.06	0	0	0	0	62	91.94
3.	我認為授課老師的教法適當	21	33.87	34	54.84	7	11.29	0	0	0	0	62	88.71
4.	我認為本課程的內容能提升我學習英語的興趣	18	29.51	27	44.26	14	22.95	1	1.64	1	1.61	62	73.77
5.	我認為本課程對我的英語聽說能力有所幫助	18	29.03	33	53.23	9	14.52	1	1.61	1	1.64	62	82.26
6.	我認為本課程對我英文字彙的增加有所幫助	16	25.81	30	48.39	16	25.81	0	0	0	0	62	74.20
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	25.81	30	48.39	16	25.81	0	0	0	0	62	74.20
8.	我認為自己相當投入參與本次課程	18	29.03	27	43.55	16	25.81	0	0	1	1.61	62	72.58
9.	我還會再參加類似課程	15	24.19	33	53.23	12	19.35	1	1.61	1	1.61	62	77.42
10.	我會向朋友推薦此類課程	18	29.03	30	48.39	14	22.58	0	0	0	0	62	77.42
平均滿意度													79.80

註：總滿意度為前二項之和。

4. 英語歡樂嘉年華

A.

課程名稱 Course Title	烘焙西點學英文
授課老師 Instructor	楊聖心
授課時數 Hours	每單元課程 2 小時（共四小時），分兩梯次進行
參與學生 及人數(次) Participants	四技一、二年級學生，共 40 人。
課程目標 Learning Objectives	在輕鬆、愉快的氣氛中寓教於樂學會器具、材料的英文名稱，以及學會用英文表達操作過程。
教材 Materials Used	1. 紙張教材與電腦簡報片交互使用 2. 鼓勵提問及討論 3. 實際操作 4. 給予輕鬆愉快的教與學的環境
執行經過 Procedures	1. 講授食譜：器具名稱、材料名稱、容量的說法、相關動詞 2. 課程活動： A. 聽力練習：講授相關英文的名詞與動詞 a. 認識器具 b. 學習操作中使用的動詞 c. 容量單位的說法 B. 以所學分組實際操作 C. 講授技巧： b. 適當的說話速度 c. 正確使用所學的動詞與名詞 d. 鼓勵同學用完整的句子述說操作過程

成果 Outcomes	學生對本課程顯示出高度的興趣，總體滿意度高達 97.73% (滿意度調查詳細內容，見表十四)。
重要發現 Findings	1. 趣味性高且可實作的活動，的確可吸引學生的參與度。 2. 滿意度調查顯示，此種活動在增進學生英語能力、提高學習動機方面都很有效。
建議 Suggestions	立即可行建議 Short-term Suggestions
	可廣泛推廣此活動訊息，讓更多同學參與。
	中長期建議 Long-term Suggestions
	可再添器材，確實執行小組進行，使同學都能有機會實作練習。

表十四：烘培西點學英文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	%	人數	%
1.	我認為本課程的整體設計適當	20	71.43	8	28.57	0	0	0	0	0	0	28	100
2.	我認為授課老師的準備充份	20	71.43	8	28.57	0	0	0	0	0	0	28	100
3.	我認為授課老師的教法適當	19	70.37	8	29.63	0	0	0	0	0	0	28	100
4.	我認為本課程的內容能提升我學習英語的興趣	18	64.29	9	32.14	1	3.57	0	0	0	0	28	96.43
5.	我認為本課程對我的英語聽說能力有所幫助	14	50.00	12	42.86	2	7.14	0	0	0	0	28	92.68
6.	我認為本課程對我英文字彙的增加有所幫助	17	60.71	11	39.29	0	0	0	0	0	0	28	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	57.14	11	39.29	1	3.57	0	0	0	0	28	96.43
8.	我認為自己相當投入參與本次課程	18	64.29	9	32.14	1	3.57	0	0	0	0	28	96.43
9.	我還會再參加類似課程	18	64.29	9	32.14	1	3.57	0	0	0	0	28	96.43
10.	我會向朋友推薦此類課程	18	64.29	9	32.14	1	3.57	0	0	0	0	28	96.43
平均滿意度			67.11		30.62		2.27		0		0		97.73

註：總滿意度為前二項之和。

B.

授課時數 Hours	每堂課 2 小時，共 2 次 4 小時。
課程名稱 Course Title	復活節彩蛋繪製學英文 English and Easter Eggs
授課老師 Instructor	陳慧琪
參與學生 及人數(次) Participants	四技二年級學生共 50 人。
課程目標 Learning Objectives	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。
教材 Materials Used	1. 投影片—復活節彩蛋的歷史由來。 2. 工具與材料—白水煮熟蛋、食物染料、蠟筆、盛水容器、紙巾、舊報紙。
	1. 老師先以投影片來介紹復活節及彩蛋的歷史由來。 2. 老師教授所使用到的工具與材料的名稱。 3. 學生動手彩繪彩蛋。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。 4. 學生完成作品後，可玩尋找藏彩蛋、滾彩蛋的遊戲。 5. 學生完成作品後，陳列在語言中心，讓同學有成就感，並宣傳吸引英語趣味學習活動。
成果 Outcomes	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 81.71% (詳細內容見表十五。)
重要發現 Findings	1. 學生對藉由手工藝的活動來學英文，有強烈的興趣—80%肯定本課程有助於提升英語學習的興趣。 2. 73%認為本課程有助提升英語聽講能力；73%認為對增加英文字彙方面有所幫助。 3. 高達 95%的學生認為本課程能增加他們對西方文化的認識。

	4. 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。 5. 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。 6. 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。
建議 Suggestions	立即可行建議 Short-term Suggestions
	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效果。建議如果全校有共同不排課時段，安排此類型活動，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
	將英語課外活動納入一年一度季節性的教學一部份，可增加學生對西方文化的認識及提升對英語的興趣。

表十五：復活節彩蛋繪製學英文滿意度調查問卷分析統計(人數：41)

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.	我認為本課程的整體設計適當	16	39.02	20	48.78	5	12.20	0	0	0	0	41	87.80
2.	我認為授課老師的準備充份	21	51.22	16	39.02	4	9.76	0	0	0	0	41	91.24
3.	我認為授課老師的教法適當	19	46.34	17	41.46	5	12.20	0	0	0	0	41	87.80
4.	我認為本課程的內容能提升我學習英語的興趣	12	29.27	21	51.22	8	19.51	0	0	0	0	41	80.49
5.	我認為本課程對我的英語聽說能力有所幫助	13	31.71	17	41.46	11	26.83	0	0	0	0	41	73.17
6.	我認為本課程對我英文字彙的增加有所幫助	14	34.15	16	39.02	11	26.83	0	0	0	0	41	73.17
7.	我認為本課程增加我對西方文化知識的了解有所幫助	24	58.54	15	36.59	2	4.88	0	0	0	0	41	95.12
8.	我認為自己相當投入參與本次課程	16	39.02	15	36.59	9	21.95	1	2.44	0	0	41	75.61
9.	我還會再參加類似課程	15	36.59	18	43.90	7	17.07	1	2.44	0	0	41	80.49
10.	我會向朋友推薦此類課程	16	39.02	14	34.15	11	26.83	0	0	0	0	41	73.17
平均滿意度			40.49		41.22		17.80		0.49		0		81.71

註：總滿意度為前二項之和。

C.

課程名稱 Course Title	面具彩繪學英文 English and Carnival Masks
授課老師 Instructor	陳慧琪
授課時數 Hours	每堂課 2 小時，共 1 次 2 小時。
參與學生 及人數(次) Participants	全校各年級學生共 14 人。
課程目標 Learning Objectives	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。
教材 Materials Used	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)。
執行經過 Procedures	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。 4. 學生完成作品後，陳列在語言中心，讓同學有成就感。
成果 Outcomes	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 89.33%。詳細內容見表十六「滿意度調查問卷統計分析」
重要發現 Findings	1. 學生對藉由手工藝的活動來學英文，有強烈的興趣—100%肯定本課程有助於提升英語學習的興趣。 2. 84.62%認為本課程有助提升英語聽講能力；92.31%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，學生又可順此學更多相關英文，寓教娛樂。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效果。 2. 建議課程時間為 3 小時，學習效果才佳。 3. 本次參與學生皆為自願前來，學習動機及意願極強，成效、滿意度也極高。建議如果全校有共同不排課時段，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
	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。

表十六：面具彩繪學英文滿意度調查問卷分析統計(人數：13)

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.	我認為本課程的整體設計適當	4	30.77	8	61.45	1	7.69	0	0	0	0	13	92.22
2.	我認為授課老師的準備充份	7	53.85	6	46.15	0	0	0	0	0	0	13	100
3.	我認為授課老師的教法適當	7	53.85	5	38.46	1	7.69	0	0	0	0	13	92.31
4.	我認為本課程的內容能提升我學習英語的興趣	6	46.15	7	53.85	0	0	0	0	0	0	13	100
5.	我認為本課程對我的英語聽說能力有所幫助	5	38.46	6	46.15	2	15.38	0	0	0	0	13	84.61
6.	我認為本課程對我英文字彙的增加有所幫助	6	46.15	6	46.15	1	7.69	0	0	0	0	13	92.31
7.	我認為本課程增加我對西方文化知識的了解有所幫助	6	46.15	5	38.46	2	15.38	0	0	0	0	13	84.62
8.	我認為自己相當投入參與本次課程	4	30.77	7	53.85	2	15.38	0	0	0	0	13	84.62
9.	我還會再參加類似課程	5	38.46	5	38.46	3	23.08	0	0	0	0	13	77.92
10.	我會向朋友推薦此類課程	7	53.85	4	30.77	2	15.38	0	0	0	0	13	84.62
平均滿意度													89.33

註：總滿意度為前二項之和。

D. 玩遊戲學英文

課程名稱 Course Title	玩遊戲學英文 (An effective treasure hunt of information)
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	資管一乙 45 人、四技機械一乙 44 人
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	pen and paper, electronic dictionary.
執行經過 Procedures	Students (in teams) are required to find information on the 6 th 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.
成果 Outcomes	After initial indifference, the majority of the students seemed to really enjoy the activity. The result of the survey indicates that 89% of the participants were satisfied with the overall design of the program.
重要發現 Findings	1. 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. 2. But an extra set of indoor tasks are needed in case the weather should be inclement.
	立即可行建議 Short-term Suggestions

建議 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
	1. We need more feedback from students, and also need students to suggest activities that they find interesting. 2. In order to ensure that they do learn something as a result of the activity, the students should have to complete a tiny assignment regarding some of the words/phrases/grammar used in the activity. (tiny, otherwise they wouldn' t do it)

表十七：玩遊戲學英文滿意度調查問卷分析統計(人數：49)

		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.	我認為本課程的整體設計適當	16	32.65	28	57.14	5	10.20	0	0	0	0	49	89.79
2.	我認為授課老師的準備充份	25	51.02	21	42.86	3	6.12	0	0	0	0	49	93.88
3.	我認為授課老師的教法適當	18	36.73	28	57.14	3	6.12	0	0	0	0	49	93.87
4.	我認為本課程的內容能提升我學習英語的興趣	16	32.65	26	53.06	5	10.20	2	4.08	0	0	49	85.71
5.	我認為本課程對我的英語聽說能力有所幫助	18	36.73	19	38.78	10	20.41	2	4.08	0	0	49	75.51
6.	我認為本課程對我英文字彙的增加有所幫助	19	38.78	20	40.82	9	18.37	1	2.04	0	0	49	79.60
7.	我認為本課程增加我對西方文化知識的了解有所幫助	10	20.41	20	40.82	16	32.65	3	6.12	0	0	49	61.23
8.	我認為自己相當投入參與本次課程	24	48.98	16	32.65	9	18.37	0	0	0	0	49	81.63
9.	我還會再參加類似課程	17	34.69	18	36.73	11	22.45	3	6.12	0	0	49	71.42
10.	我會向朋友推薦此類課程	21	42.86	17	34.69	9	18.37	2	4.08	0	0	49	77.55
平均滿意度													81.02

註：總滿意度為前二項之和。

E. 咖啡屋內任哈拉

課程名稱 Course Title	English Coffee Shop
授課老師 Instructor	Caleb Ho
授課時數 Hours	92 小時
參與學生 及人數(次) Participants	四技一、二、三年級學生共 169 人次
課程目標 Learning Objectives	1. Provide students with speaking opportunities to a native speaker 2. Improve student confidence in speaking English 3. Develop student interest in learning English
教材 Materials Used	Grammar games, communicative speaking & listening activities
執行經過 Procedures	1. The “Presentation, Practice, and Performance” approach was quite effective with lower level to intermediate students and fits nicely with each class being a self-contained unit. 2. Overall series began with fun ice-breakers which forced every student to speak English and reduced their nervousness. 3. Later lessons contained vocabulary and basic grammar lessons followed up with communicative conversation games.
成果 Outcomes	1. Students who consistently attended Coffee Shop improved in speaking fluency and listening comprehension, but the biggest benefit was an increase in confidence and new interest in learning English 2. Students were willing to return to Coffee Shop due to the fun and relaxed attitude of the environment, and many repeatedly attended Coffee Shop on a biweekly basis

重要發現 Findings	1. Student responses were especially positive about gaining confidence in speaking and conversation 2. Students greatly enjoyed group interactions during game activities and suggest keeping the game format. 3. From the feedback, the primary reason why more students do not attend Coffee Shop is that most students lack the motivation to learn English and/or have poor English
建議 Suggestions	立即可行建議 Short-term Suggestions
	To make sure the maximum number of students can take advantage of English Conversation Coffee Shop we should be sure to communicate the program to upper-intermediate and advanced level English students, English club members, and graduate students. These students are more likely to be interested in attending an all English conversation class and have enjoyed Coffee Shop the most in the past.
	中長期建議 Long-term Suggestions
	Though the Coffee Shop tries to be as accommodating to all learners as possible, it is conducted entirely in English to facilitate students' speaking and listening skills. Beginner and low level English students were often discouraged because of the gap between themselves and the regular students in spite of higher level students' willingness to coach others. Developing a program that teaches basic vocabulary and grammar through fun and lively materials would be most appropriate to the abilities and needs of beginner and lower-intermediate level students.

表十八：咖啡屋內任哈拉滿意度調查問卷分析統計(人數：34)

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.	授課外籍老師具有教學熱忱	19	55.88	14	41.18	1	2.94	0	0	0	0	34	97.06
2.	授課外籍老師上課準備充份	19	55.88	14	41.18	1	2.94	0	0	0	0	34	97.06
3.	此英語學習活動有助於提升我的英語能力	14	41.18	18	52.94	2	5.88	0	0	0	0	34	94.12
4.	此英語學習活動有助於我較勇於開口說英文	14	41.18	16	47.06	4	11.76	0	0	0	0	34	88.24
5.	此英語學習活動比在傳統教室更能引發學習英文的樂趣	14	41.18	19	55.88	1	2.94	0	0	0	0	34	97.06
6.	此英語學習活動(情境式英語或其他活動)具有趣味性	16	47.06	15	44.12	3	8.82	0	0	0	0	34	91.18
7.	此英語學習活動難易適中能完全投入	15	44.12	16	47.06	3	8.82	0	0	0	0	34	91.18
8.	此英語學習活動次數如增加有助於學習成效	15	44.12	19	55.88	0	0	0	0	0	0	34	100
9.	我會再次參與此英語學習活動	18	52.94	13	38.24	3	8.82	0	0	0	0	34	79.41
10.	我會推薦其他同學參與此英語學習活動	15	44.12	12	35.29	6	17.65	0	0	1	2.94	34	79.41
平均滿意度			44.76		46.71		8.53		0		0.29		91.47

註：總滿意度為前二項之和。