

國立東華大學教學卓越中心  
111-1 三創教學課程成果報告書

計畫主持人：吳佩儀  
單位：洄瀾學院/語言中心

# 目錄

壹、111-1 期末成果報告確認-----	1
貳、執行成果總報告-----	2
參、附件-----	8

**國立東華大學-三創教學課程  
111-1 執行成果報告書確認表**

課程/學程名稱：英語溝通一級 AF, AE, AG		
授課教師：吳佩儀		
服務單位：洄瀾學院語言中心 / 專案教師		
班級人數: AF, AE, AG 各 35, 35, 33 人，共 103 人		
勾選	繳交項目	說明內容
<input checked="" type="checkbox"/>	本確認表	請確實填報，以俾利核對
<input checked="" type="checkbox"/>	執行成果總報告表-電子檔 (Word)	字型：標楷體 (中文)； Times New Roman (英文) 行距：單行間距 字體大小：12 號字
<input checked="" type="checkbox"/>	活動記錄表	當期程全部活動紀錄，如講座、參訪、期末成發展等
<input checked="" type="checkbox"/>	本年度活動照片 (原檔請 <a href="#">按此連結</a> )	精選 5-8 張即可 (請將檔案另外上傳並控制在 20 MB 以內以便日後回報教育部)

- 繳交期末成果報告時，請確認繳交項目是否齊全
- 本年度所有受補助課程/學程之成果報告，將上述資料匯集成冊(封面、目錄、內容、附件)，做為本期成果報告書
- 若有相關疑問，請與承辦人郭心怡助理聯繫  
(#6591；imyeee@gms.ndhu.edu.tw)

# 三創課程-執行成果總報告

## 單一課程/跨領域課程

### 一、課程內容特色

配合行政院 2030 雙語國家政策，教育部於 2021 年開始啟動「大專校院學生雙語化學習計畫」，期待學生建立英語溝通能力及全球移動力，為了有效結合英文溝通與在地關懷，本課程計畫期待結合遊戲式學習，建立同學的學習心流後，應用於東華比鄰的在地場域，將愉悅的學習過程傳遞到在地小學裡，創造東華的在地共學印象。

### 二、特殊創意/活動規劃

本課程的教學規劃中，除了進行教材中的情境對話、主題單字、小組筆記、文法解析、字詞選擇以及自學資源外，配合三創教學設計，規劃以下工作坊，以強化同學的英文溝通中在地關懷的應用與思考。

#### (一) 走繩挑戰 X 英文遊戲工作坊—校內實作

使用新興的低空繩索運動—走繩，配合清楚易懂的中英文指令，在不確定性的環境，採團隊合作方式，盡力完成冒險任務，帶領同學在自然與冒險中找到平衡和舒心的片刻，詮釋身邊的自然與心靈的感觸，同學藉由不同面向的觀點，重新思考冒險體驗和合作信任的關係，並搭配活動學習單，進行英文闖關活動，過程需與同學進行溝通討論並分配工作後，才能完成任務，同學再使用這些溝通協調的過程與經驗，應用於期末的成果發表中。

#### (二) 走繩探險 X 團隊建立工作坊—校外教學

邀請亞洲體驗教育學會專業冒險療癒引導員團隊於「高山森林基地」進行走繩及繩索擺盪之探險活動，透過團隊合作的溝通與協調，同學才能有效完成走繩協作與孤島飄移挑戰，用不同的方式訓練學生的口語表達，活動也融入了布農族的特色文化，分享關於這片土地的故事、介紹山中的生態鏈及安全注意事項，讓活動增添在地情懷。

#### (三) 玩走繩學英文工作坊@志學國小—成果發表

應用英文遊戲與團隊建立工作坊的經驗，讓同學們以小組進行英文學習遊戲關卡的設計，以志學國小為基地，設計符合學童英語能力又有趣的英語字彙與聽力遊戲關卡，同學擔任輪流擔任關主（引導員），協助參加者完成任務，學生必須了解自己負責的遊戲規則，需用英文正確解說，如若小朋友聽不懂，或在遊戲時產生障礙，學生必須改用較簡易的詞彙，或利用肢體語言替孩子們解決隔閡，引導其成功破關。讓大學生與國小學童能在互動中，用英語進行雙向交流，提高雙方口說意願、累積經驗，讓參與者對英文口說都留有美好的印象，而不恐懼開口，並讓同學有機會實踐所學，實現永續發展目標（SDGs）第 4 項「優質教育」中有教無類、公平且高品質教育的在地關懷。

### 三、教學策略/教學方法

本課程應用團隊導向學習法 TBL (team-based learning)於遊戲活動中，同學透過課程中學到的遊戲與團康方案，先完成個人的遊戲引導學習單，並在學習低空繩索技巧與遊戲帶領方式後，完成與英文學習遊戲相關的個人檢測，再以 TBL 進行小組的團隊檢測，進行組內討論，進行跨組的討論，再由教師進行回饋與反思，討論過程完成後，各組應用所習得的遊戲關卡的設計原則，決定欲進行的英語遊戲或活動。教師在過程中會建議小組同學以自身英文學習經驗相關的主題出發，進而創造遊戲或活動方式，期待能在遊戲中結合一些英文學習的要素。成員間必須不斷溝通與討論，透過協調產生對遊戲引導與執行的共識。而同學們在成果發表中分別操練了老師說 (Simon Says)、單字/成語比手畫腳 (charade) (高年級生)、數字/字母比手畫腳 (charade) (低年級生)，以及顏色尋寶 (Treasure Hunt) 等具學習及娛樂性之英語活動。

#### 四、課程/學程相關產業分析

自從全球化與國際移動力的能力逐漸受注目以來，英語溝通能力的培養早是高等教育急需儲備學生重要的職能。國發會主委陳美伶亦於 2019 年 English Career 的專訪裡指出在「雙語國家」政策中，公私部門需協力合作才能有效提升國家的競爭力，國際化強調的是溝通能力，英語作為世界共通語言，在交流頻繁的現今，訓練好口說能力，能幫助學子增加未來的職場升遷及跨國外派機會，讓英語不是只要考試的功能，而是在生活及職場上有用的「工具」，這也是本次計畫將重點擺在應用英文外語進行口說訓練的要因。

#### 五、整體活動執行成果效益

此課程設計將能讓同學將英文學習與遊戲探索連結，搭配戶外體驗，創造更多東華的社區參與。各項成效衡量指標如下：

##### 【質化衡量指標】

1. 教師能運用教學創新方式進行教學與多元評量，有效衡量學生學習。
2. 修課學生能融合遊戲設計與英文使用，深化學習成效。
3. 透過英文遊戲進行在地參與，實踐 SDGs 永續指標四「優質教育」，打造東華社區的共學共好印象。

##### 【量化衡量指標】

1. 建立課程多元評量尺規 2 式。
2. 辦理校內走繩挑戰 X 英語遊戲工作坊 3 場，參與人數 94 人。
3. 辦理校外走繩探險 X 團隊建立工作坊 1 場，參與人數 32 人。
4. 辦理志學國小「玩走繩學英語」成果發表 2 場，參與人數達 90 人。
5. 參與活動執行之教師，能於本校三創課程活動成果圓桌會議進行發表一場次。

#### 六、多元評量尺規

依照既有之課程教學計畫表，成績評量細則如下

平時成績 (30%)：依照同學課堂參與及小組討論表現進行計分

作業成績 (20%)：課堂進行的合作學習之學習單

期中考試 (25%)：個人聽力 (10%) 與口說考試 (15%)

期末考試 (25%)：個人聽力 (5%) 與個人/團體口說考試 (20%)

此部分的規劃列入期中口試與期末口試以及部分的平時成績中，即總成績之 30%。取代被動式聽講課堂，本課程目標中的英文表達能力，會以遊戲活動引導的口說過程做為成績計算。依照通識基礎能力之學習成效指標 (Learning Outcomes)，評量方式大分以下幾項：

##### (一) 工作坊 (平時成績 10%)

學習成效指標	評分項目	級別	配分
● C. 互動溝通解決問題	團隊合作分配	3	3%
● E. 文化素養尊重差異	英文文字使用與表達適切度	3	3%
◎ A. 自主學習創新思考	遊戲進行與規劃的創新	2	2%
◎ F. 在地關懷公民責任	結合在地文化的強度	2	2%

各項評分描述如下：

評分項目	不足 Poor	良好 Good	優秀 Excellent
團隊合作分配(3%)	學習單未繳交	學習單部分完成	學習單正確完成
英文用字與造句難易度 (3%)	用字/文法錯誤	用字/文法輕微錯誤	用字/文法恰當且 產生反思描述
個人自我學習紀錄 (2%)	無紀錄	--	2 句以上講座筆記
結合在地文化的強度 (2%)	無在地連結	--	呈現在地連結

(二) 玩走繩學英語之成果發表 (期末考 20%)

學習成效指標	評分項目	級別	配分
● C. 互動溝通解決問題	團隊合作分配	5	5%
● E. 文化素養尊重差異	英文文字使用與表達適切度	5	5%
◎ A. 自主學習創新思考	活動進行與規劃的創新	5	5%
◎ F. 在地關懷公民責任	結合英語能力學習的強度	5	5%

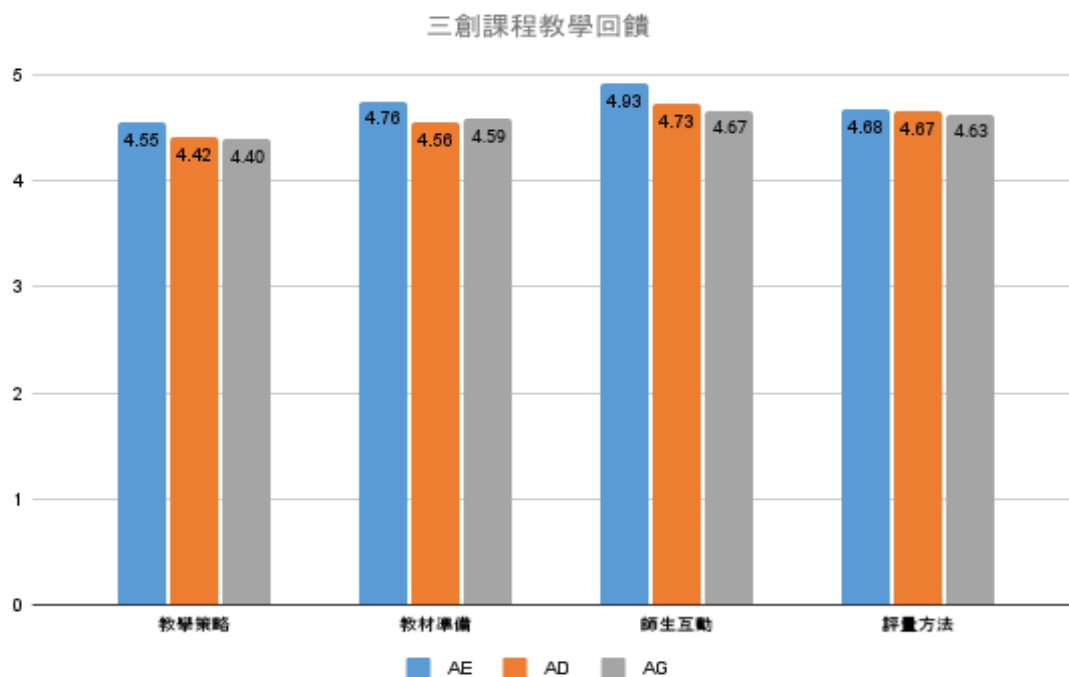
各項評分描述如下:

評分項目	差劣 Bad	不足 Poor	尚可 Fair	良好 Good	優秀 Excellent
英文文字使用與表達適切度(5%)	用字/文法錯誤	用字/文法較多錯誤	用字/文法輕微錯誤	用字/文法正確	用字/文法恰當精準
活動進行與規劃的創新(5%)	活動引導錯誤	活動引導不清楚	活動引導正確	活動引導正確清楚	活動引導創意呈現
結合英語能力學習的強度(5%)	未結合適當的英語學習	部分結合適當的英語學習	使用適當的英語學習	確切進行適當的英語學習	有效掌握適當的英語學習
團隊合作分配(5%)	未完成合作與互評	部分完成合作或互評	完成合作與互評	充分合作正確互評	跨域合作回饋詳盡

七、學生整體意見與回饋 (整體活動滿意度、文字意見回饋等)

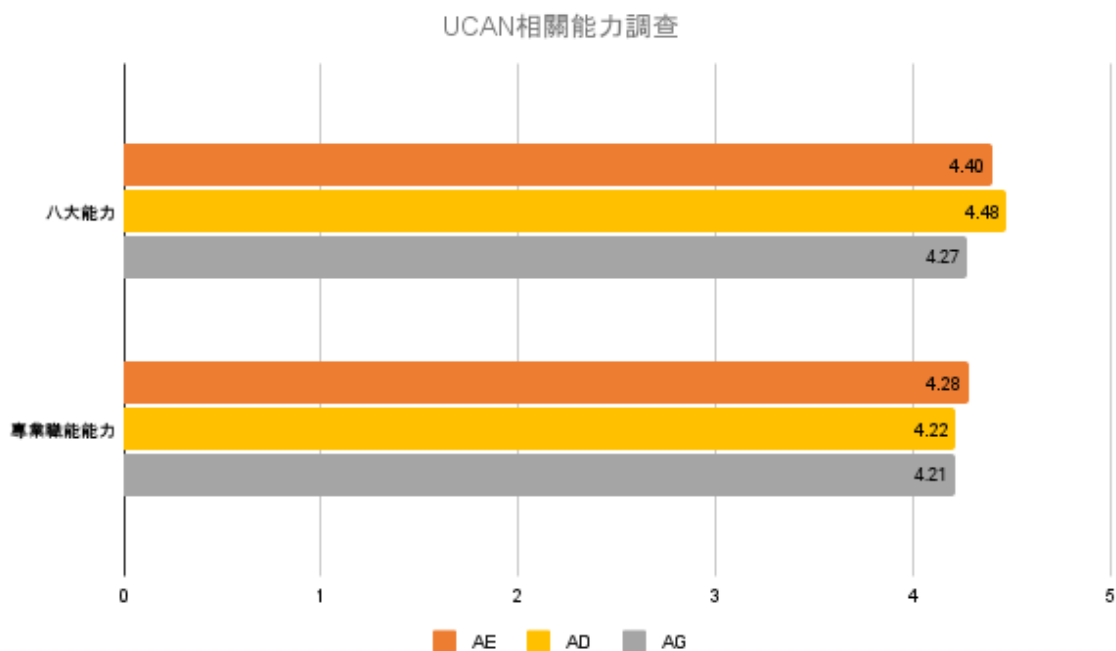
【量性回饋】

執行班級為英語溝通一級的三個班 (AF、AE、AG)，按班級排列出各班量性資料結果。依照教學卓越中心整理的期中回饋分析顯示，兩個班的課程意見調查中 (如圖一)，各四個構面平均值皆超過 4.6，尤其「師生互動」(平均 4.78) 的構面之滿意度最高。



圖一

而在學生的自我評量結果發現（如圖二），三個班級在八大能力的平均值為 4.38，在專業職能能力（University Career and Competency Assessment Network，簡稱 UCAN,所選之 16 種職業類型）的平均值為 4.24，顯示大部分同學均同意課堂所學的知識可以應用在未來職場場域的應用。



圖二

【質性回饋】文字回饋整理如下表

題 8 之主題性彙整

教學策略	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 活動設計很用心，有別於一般死板的課</li> <li>✓ 聽力+口說練習，老師會耐心教導</li> <li>✓ 課程的規劃上我覺得讓我們很放心的做英文溝通</li> <li>✓ 最喜歡老師以不一樣的上課方式（玩遊戲等）讓我們學英文，讓我體驗到特別的上課經驗</li> <li>✓ 用英文闖關，猜單字，Workshop，戶外課程的連結</li> <li>✓ 走繩體驗讓我覺得很有趣</li> </ul>	師生互動	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 老師上課有趣，老師人超好</li> <li>✓ 課程互動性高，上課氣氛融洽</li> <li>✓ 非常鼓勵學生互動比以前見過的老師更注重互動</li> <li>✓ 最喜歡老師！老師人很好 然後都會鼓勵我們發言但卻又不會給我們壓力 讓我超級喜歡上英文</li> <li>✓ 老師本人和上課方式都很活潑，讓我不會害怕英文、會想認真上課學習！</li> <li>✓ 原本很怕英文，至少讓我在這堂課不再那麼害怕♥</li> </ul>
教材準備	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 基本會話與教材選用</li> <li>✓ 講故事</li> <li>✓ 看影片</li> <li>✓ 口說環節</li> <li>✓ 與生活結合</li> </ul>	評量方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 被點到回答不知道的答案老師也會做引導</li> <li>✓ 上課的問題回答、口說考試</li> <li>✓ 老師明確的說明作業學習上的方向，踴躍發言可以加分</li> </ul>

**題 9 請簡單扼要說明對於這門課，如果老師能再做那些調整，我覺得更有助於我的學習**

- 回饋**
- 可以多說一點中文
  - 聽力練習多一點，給予指導策略
  - 目前就可以
  - 希望老師可以多一些關於單字的教學
  - 用玩闖關小遊戲來訓練口說的部分
  - 我覺得已經很好了
  - 這樣就可以了 還不錯
  - 目前很好，繼續保持
  - 更關注同學的英語能力
  - 有額外的課程內容(更多的英文笑話之類的)
  - 老師教的很好了
  - 老師教學方式很棒
  - 老師很好很棒！
  - 早八要起床太煎熬了！
  - 或許可以把課程要求放在網站上，就不需要在每一堂課堂上提醒了。
  - 無 老師可以下學期多開一些名額嗎 我怕我搶不到
  - 我覺得老師可以繼續保持現在這樣對於教學的熱情，讓身為學生的我很喜歡來上英文課
  - 可否改成線上
  - 老師人很好
  - 無，全部都非常好
  - 不用調整
  - 我覺得這堂課很好，目前很滿意

**題 10 老師在課堂上或學習評量上是否讓你覺得有性別或性傾向之差別待遇？**

- 回饋**
- 沒有
  - 不會
  - 沒有差別待遇
  - 沒有這回事
  - No
  - 否，她超棒的
  - 無 完全沒有！

**八、檢討與建議**

彙整學生期中教學回饋建議，並且可以未來課程規劃中，進行改善的項目如下表：

學生建議	修正方式
聽力練習多一點，給予指導策略	將安排聽力筆記工作坊，提供同學提供更完整的學習
希望老師可以多一些關於單字的教學	會在課前提供預習單字學習單，供同學預做準備
用玩闖關小遊戲來訓練口說的部分	將增加課堂口說活動的環節
更關注同學的英語能力	以後課程會多往高低成就合作互動的方向設計活動，增加同儕間交流與互相學習的機會



## 九、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

1. 111-1 國立東華大學-三創教學課程成果發表會\_圓桌發表(2023, 01, 06)

單一課程: 英語溝通一級 AF, AE, AG

■ 成果報告\_三創課程活動影片發表(連結在此)

### 2. 新聞報導

新聞發布日期	新聞標題	新聞網址
2023/01/04	東華大學於志學國小辦理英語溝通課程「玩走繩學英語-Feat.」	<a href="https://n.yam.com/Article/20230104876599">https://n.yam.com/Article/20230104876599</a>
2023/01/05	東華大學辦理英語溝通課程「玩走繩學英語-Feat.志學國小」	<a href="https://www.ndhu.edu.tw/p/406-1000-203717,r4956.php?Lang=zh-tw">https://www.ndhu.edu.tw/p/406-1000-203717,r4956.php?Lang=zh-tw</a>

## 十、活動精彩剪影



校園實作-走繩與英文遊戲

校外實作-繩索擺盪合作



英語遊戲挑戰-feat.志學國小五年級學童

英語遊戲挑戰-feat.志學國小一年級學童

## 活動紀錄表

活動主題	走繩挑戰 X 英語遊戲 校內實作
活動時間	111 年 10 月 25 日 8:10~10:00 111 年 10 月 26 日 8:10~10:00、10:10~12:10 共兩天三場次
活動地點	學生活動中心二樓景觀台
主講人	吳佩儀
參與人數	AF 班 31 人；AE 班 32 人；AG 班 31 人
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 活動進行方式與內容 此活動分為四個部分，分別是 Simon says、寶藏蒐集，以及猜單字、猜成語，後兩者遊戲與走繩相互結合，由兩方人馬競爭得分。 Simon says 是一款簡單的遊戲，老師在前方下指令，同學們必須要照做，但指令如果沒有提到「Simon says」，同學們就不能聽從。 「寶藏蒐集」的進行方式為，關主在前方說出：「Show me...」闖關者需要快速拿出相應的東西，例如：「Show me a circle.」同學們必須找到圓形的東西放在地上，即算闖關成功。 而「猜單字」則將同學分成兩組，分別由一位代表走繩，其他同學協助走至中心點。關主會說出描述答案的句子，例如：「How birds move?」兩組同學們必須快速回答：「Fly.」，競猜快速且正確者直接走到終點，失敗者則需回到起點再度挑戰。 「猜成語」也需要兩個組別走繩，關主需以自己的方式，用英文解釋成語的每一個字，學生則用中文搶答。假設答案為五光十色，關主可能會說：「The first word, one, two, three, four, ? ... The third word, eight, night, ?」這時最快回答出「五光十色」的組別即挑戰成功，能夠繼續走到終點，而輸的一方則要重新出發。每完成一個關卡，就會由關主蓋章認證，蒐集四顆印章就算任務達成！</li> <li>● 活動重點與預期助益 首先，「Slackline」與「Simon says」都是風靡全球的經典遊戲，在互動的同時，也能讓學生體驗到國外文化，而「Slackline」需要仰仗平衡感，對學生來說是新鮮又具有挑戰性的活動，會促使他們踴躍上前迎戰。 將學習結合遊戲，不僅能讓課程變得更生動有趣，也因為有考量到學生程度，活動全程使用的英文難度並不高，因此同學能快速回答正確，有助於提升其對英文的自信。 課程進行時，我們使用加分機制，鼓勵學生成為關主，訓練口說能力，吸引許多同學自告奮勇幫忙出題目。過程中，我們發現同學們不僅團體配合度高，也非常融入當下情境，不再害怕說英語，甚至會不斷嘗試走繩、玩遊戲，現場氣氛和樂融融。此次教學具有文化交流、提升學生信心，且看見學英文的更多可能，不再只是坐在課堂上聽講，而是透過新穎、趣味的方式，訓練口語表達能力。藉由老師的引導，也能讓學生成為小老師。</li> </ul>



活動回饋  
與  
成效

- 學生回饋

- 1.遊戲很有趣！
- 2.第一次挑戰走繩，不知道難度這麼高，但蠻好玩的。
- 3.在玩遊戲的時候只想著要贏，答案不知不覺就脫口而出了。
- 4.比起坐在教室，我比較喜歡這種上課方式！
- 5.老師可以多多舉辦一些類似的活動嗎~
- 6.當關主可以加分
- 7.走繩很好玩，會想要讓我多加嘗試！

- 建議

學生在這次活動中表現活躍，不僅高度專注，也不斷嘗試 Slackline。簡單的題目，讓學生在口說時不會有壓力，適度的競爭使他們燃起勝負欲而更為積極。本次遊戲關主皆由同學主動擔任，不過從課程開始至結束都會是同一人，較為可惜，下次如若延長活動時間，或更改內容排程，也許能夠讓有興趣的學生輪流負責。

活動剪影



同學們嘗試走繩



兩組同學競猜單字



同學進行寶藏蒐集的遊戲



同學玩 Simon Says

## 活動紀錄表二

<b>活動主題</b>	走繩探險 X 團隊建立 校外實作
<b>活動時間</b>	111 年 11 月 19 日 8:00~13:00 共一天
<b>活動地點</b>	花蓮縣豐濱鄉高山森林基地
<b>主講人</b>	吳佩儀老師、徐堅璽心理諮商師與正引導員、蘇子庭活動引導員
<b>參與人數</b>	共 33 人
<b>活動內容</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 活動進行方式與內容 活動設計是透過冒險療癒精神在自然的環境下完成團隊溝通與挑戰。活動將學生分兩大組，在布農族式的暖身儀式後，進行走繩與森林擺盪的團隊建立活動，在活動結束後，引導員使用反思字卡，讓同學討論活動進行過程中的感觸，並進行冒險療癒的討論與分享。</li> <li>● 講座重點與預期助益 活動的目的主要是想讓同學們透過探索教育實際的體驗團隊合作的建立與溝通方法，經由引導員的帶領，同學能了解到冒險挑戰帶來的反思與合作的重要性，藉此更加強同學們對於團隊任務進行的認知與涵義。</li> </ul>
<b>活動回饋與成效</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 意見與回饋 以整體活動而言，回饋題項中「How did you enjoy the workshop today?」(5 分非常滿意；1 分非常不滿意)，平均 4.87 (n=22)，表示參與同學對本次校外工作坊感到滿意。而討論到活動最喜歡的部分，即回饋題項中「Please tell us why it is the best moment.」，同學都充分感受到繩索與走繩挑戰的樂趣以及團隊合作的方法，同學們的回覆整理如下： <ul style="list-style-type: none"> <li>- I think it's fun when everyone plays together. Even though I don't know everyone; I still have a lot of fun.</li> <li>- 好喜歡繩子的那一關，不管是一開始單純盪過去，還是後面要移動到別的漂浮陸地，整個活動都覺得好好玩，好想再多玩半天！也謝謝老師帶我們過去實施這個校外活動，真的覺得收穫滿滿的！</li> <li>- 是沒有體驗過的項目，像小猴子一樣盪來盪去，超開心</li> <li>- 配上美美的天空，不管是走繩還是盪繩，那天的氛圍是美好的，美好的回憶，謝謝老師帶我們體驗了這麼棒的活動~</li> <li>- The place is very beautiful and the games are very fun.</li> <li>- 平時生活在學校，以前生活在都市，很少會接觸自然，這次能看到大海跟山，讓身心靈感到前所未有的舒服。</li> <li>- Because it makes me feel relaxed and calm, and all the unhappy things are forgotten in this moment.</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>- On the observatory, I drinking the herbal tea carefully prepared by the staff as well as watching the sparkling Pacific Ocean, with the warmth of the sun, I was healed by the whole natural environment.</li><li>- I didn't expect that in this village I could see his unexpected beauty which made people feel very calm.</li><li>- The best moment today is swinging under the tree. I feel very happy and free at the moment.</li><li>- At first we were not very familiar with each other, but through the activity of slacklining, we could trust each other and cooperate to complete the task.</li><li>- Although Hualien is full of mountains and seas, there is very little time to really enjoy nature. I am very happy to be here today, surrounded by plants and I can hear the sounds of nature and I don't usually have the chance to play this game so I think it is very interesting.</li><li>- 活動的體驗，因環境的不同，在心中起了不少正面作用。對於我來說，此次讓我覺得最棒的是上山及下山的路途中。不分你我的付出自己的體力，也不分你我的享受路途中蟲滿驚奇感的美景，即使是疲累，但他也因此拉近了彼此之間的距離。</li><li>- This is a symbol of trust with my partners.</li><li>- It was a magical experience for me</li><li>- It tells us what is teamwork. Nature makes us enjoy the comfortable atmosphere with every classmate.</li><li>- Feel peaceful, relax, enjoy the feeling of nature.</li><li>● 建議 此活動有兩大重點，第一是讓同學透過參與這個活動，實際透過戶外探險了解團隊合作的步驟。第二則是讓同學用觀察反思溝通的優點與困境解方，讓同學未來能活用團隊溝通的概念於各式場域中。</li></ul>
--	--



## 活動剪影



暖身開場—布農族傳說與歷史



孤島與擺盪合作



走繩活動的挑戰與合作



團隊合作與冒險體驗的分享與反思

### 活動紀錄表三

<b>活動主題</b>	玩走繩學英語 @志學國小
<b>活動時間</b>	111 年 12 月 27 日 7:40~8:40 111 年 12 月 28 日 11:00~12:00 共兩天各一場次
<b>活動地點</b>	志學國小
<b>主講人</b>	吳佩儀
<b>參與人數</b>	共 90 人 (修課同學 58 人、志學國小學童共 32 人)
<b>活動內容</b>	<p>● 活動進行方式與內容</p> <p>本次活動旨在透過遊戲的方式，鼓勵修課學生用英文教導國小學童，並引導孩子們進行口說的訓練，提升雙方對於英文的好感度與實用性。遊戲設置多重關卡，像老師說 (Simon Says)、走繩 (Slacklining)、尋寶 (scavenger hunt) ..... 等等，學生須確保孩子們理解遊戲規則，並引導其依照指令作出動作、回答出正確答案，成功完成任務。</p> <p>「老師說」的進行方式為，關主需在指令前加：「Simon says」，小朋友才能跟著做動作，否則即算挑戰失敗。而「走繩」則需要兩位小朋友站上繩子，雙方走至中間時，須以猜拳決定誰能走完繩子，走完的一方獲勝。在「尋寶」遊戲中，關主須用英文下題目，小朋友需要去尋找對應的物品，例如：「Give me five leafs」孩子就必須找到五枚葉子，方可完成任務。每完成一關可獲得一枚印章，蒐集完四枚即闖關成功！</p> <p>● 活動重點與預期助益</p> <p>活動目的旨在藉由遊戲與人際互動，讓修課學生能在生活中實際運用英文，並以此提升小朋友們對英文的興趣，希望雙方在歡樂的氣氛下，能自在說英文，而不感到恐懼。</p> <p>此外，由於對象是國小五年級的學生，當詞彙較為艱難時，小朋友可能會聽不懂，此時同學必須轉換詞語，或是利用肢體語言讓小朋友能夠了解。這也希望讓同學明白，語言雖是一種溝通工具，當語言無法完整表達時，肢體的輔助也能協助溝通，因此別擔心口說不好，擔心對方不理解而不敢開口。</p> <p>在活動過程中，現場充滿歡聲笑語，孩子們對於新穎的遊戲感到好奇且有趣，也不斷想要加以嘗試。修課學生在扮演關主的角色上也相當得心應手，都有使用英文正確引導小朋友破關。綜合以上可以發現，英文結合遊戲的確有助於學生學習。</p>



## 活動回饋 與 成效

### ● 意見與回饋

臺灣目前對於英文教學的重點，依然擺在閱讀與聽力，口說雖然有逐年著重，然而在日常對話中較多還是使用中文，因此對許多大學生而言，用英文溝通還是較為陌生，基於對不熟悉語言的恐懼，導致學生不敢開口。本次利用遊戲融合語言，讓大學生能透過教導小朋友，訓練自己開口說英文，而不會害怕說錯會丟臉或被鄙視。小朋友則透過和大哥、大姊姊的互動，認識更多英文詞彙或遊戲，用多元的方式學習，也接觸異國文化。在過程中，發現學生比起在課堂上更侃侃而談，臉上絲毫沒有猶豫或苦惱的樣子，雙方的互動也相當良好，學童在回答的時候很踴躍，說英文瞬間變成一種娛樂。在活動結束後，修課學生表示這是個很難得的體驗，也主動合照留下紀念。

### 活動剪影



全體大合照



修課學生為國小學童進行遊戲解說



學生擔任關主，帶領孩子們進行「老師說」  
(Simon Says) 的遊戲



學生協助小朋友體驗走繩 (Slacklining)