

國立東華大學教學卓越中心
111-2 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、111-2 期末成果報告確認-----	1
貳、執行成果總報告-----	2
參、附件-----	9

**國立東華大學-三創教學課程
111-2 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 31, 30, 30 人，共 91 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 連結在此)	精選 8-20 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

高等教育之通識課程主要為培育通才，又配合 2018 年行政院所發布的 2030 雙語國家政策，讓建構英語應用能力成為重要的教學目標，而英文學習的聽、說、讀、寫的能力中，在全英教學的環境下，其中聽（指理解英語授課內容），與說（指用完整英文進行表達），是目前大學生需積極鍛鍊的能力。為了有效結合英文溝通與在地關懷，本課程結合遊戲形式進行合作學習，辦理「遊戲工作坊」、「孩好海友英文繪本工作坊」、「獨木舟英文 X 海洋關懷工作坊」三項課程活動與「英文 X 遊戲實作@志學國小」之兩項成果發表，透過實作活動安排，建立同學的學習心流，應用於在地場域，將愉悅的學習過程傳遞到小學裡，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，強化同學的英文溝通中在地關懷的應用與思考。

1. 創意（遊戲式團隊導向學習）：遊戲工作坊—校內實作

除了課室中的聽講，課程安排三場實作工作坊，先進行走繩體驗及英文遊戲的培力訓練，再進行團隊導向學習，操作英文遊戲並調整進行方式，此活動旨在透過遊戲，讓學生以輕鬆的方式訓練英文口語表達能力。鼓勵同學成為關主，並讓其對於題目自由發揮。而因為都是同儕，其餘學生在回答時，也較不會感到緊張或恐懼。由於設計的關卡大多是在國外相當盛行的遊戲，藉此學生也能體驗到異國文化，並發展出興趣或自己的玩法。讓學生在輕鬆、愉快的狀快下學習，除了能夠讓他們拋開對英文口說的壓力，並自在地加以嘗試之外，也能提升對英文的自信。同學經歷過這些溝通協調的過程與經驗後，將應用於期末的成果發表中。

2. 創新（海洋永續主題）：孩好海友英文繪本工作坊—校內實作與獨木舟英文 X 海洋關懷工作坊—校外實作

邀請「孩好書屋」的江珮融店長，與學生分享繪本中的海洋相關知識，如簡易鯨豚辨識、生物學、棲地，以及台灣鯨豚擱淺因素調查、目前的海洋環境，及對生物的致命威脅。江店長也分享了講解繪本的經驗，像是該如何和孩子解說繪本、應注意的事項為何、能夠為孩子帶來哪些助益，讓同學能夠學習到如何教導孩童的知識，期盼除了幫助學生吸收新知、建立對環境的情感之外，也能強化大家對於永續發展的關注。

課程也與「無痕海洋」獨木舟教練合作，除了傳遞海洋的相關知識，如當地的防風林植被、海域容易發生的災害、海洋常見垃圾與分類方法、洋流的特性、牛奶海的形成因素……等等，也帶領學生一同淨灘，身體力行達到海洋保育。透過海洋永續素養的學習，結合異質分組的意見交流，這些活動主題能結合實體的遊戲式學習，讓英文學習多一些跨域的思維及見解，結合在地特色與人文風情，再運用同儕協作，幫助同學設計具英語學習價值的繪本遊戲，鏈結在地共學的環境。

3. 創生（海洋永續推廣與實踐）：英文 X 遊戲實作@志學國小—鯨魚遊戲（五甲）、怪魚遊戲（一甲）

應用英文遊戲與繪本工作坊的經驗，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，引導並協助孩子完成任務。學生必須了解遊戲規則，並用英文正確解說，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，或利用肢體語言引領孩子們破關。

本活動更添加了「繪本閱讀」的環節，讓學生能夠將在課堂上學習到的說故事技巧加以應用，並藉此訓練英文口說能力。希望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、排除壓力、提升自信，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。課程同時融入第 14 項「永續海洋與保育」，透過英文學習遊戲的設計是期待同學運用課堂習得的引導技巧與單字文法之學習方法，傳遞給每個願意學習英文的學生身上，透過東華學生的滲入，希望在地正努力學習英文的學生們，都能提升學習動機，結合永續議題讓，讓英文學習不只是高品質教育，更能達到海洋永續推廣與保育之願景。

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團康方案，先完成個人遊戲學習單，並學習走繩與說故事的技巧，以及遊戲帶領方式後，完成計劃相關的個人檢測，再以 TBL 進行團隊檢測、組內討論與跨組的討論，再由教師給予回饋與反思。討論完成後，各組應用所習得的關卡設計原則，以孩童為受眾，規劃欲進行的英語活動。

教師在過程中會建議小組同學，以自身學習經驗作為出發，創造出有趣、吸引人的內容，期待能在成果執行中，結合英文學習的要素，提起同學與小朋友的學習興趣。成員間必須不斷溝通與討論，產生對遊戲設計與執行的共識。而同學們在成果發表中分別完成了老師說 (Simon Says)、單字/成語比手畫腳 (charade)、繪本單字比手畫腳 (charade)，以及物品與單字尋寶 (Treasure Hunt)、英語繪本朗讀等具學習及娛樂性之教學活動。

四、課程/學程相關產業分析

為了讓學生有能力面對未來的挑戰，以 2030 年為目標，各政府部門除了追求「雙語國家」政策中的英文國際移動力，教育界更希望能在課程中融入聯合國永續發展的十七個目標，培養學子對於多樣性 (diversity)、包容 (inclusion) 及包括所有人 (no one left behind) 的關鍵價值，習得分析及解決問題的能力，因此，此英語溝通三創課程設計有助於幫助學生建立溝通能力，並結合永續議題，充實學習內容，產生在地行動。

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繪本遊戲連結，搭配海洋永續的實作體驗，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. 經由專業人士的指導，師生一同保育海洋生態，減少海洋污染，並促進海洋環境的永續發展，以實踐 SDGs 永續指標十四「海洋生態」。
4. 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「遊戲工作坊」3 場，參與人數 82 人，達班級人數 90.11%。
3. 辦理校內「孩好海友英文繪本工作坊」3 場，參與人數 84 人，達班級人數 92.31%。
4. 辦理校外「英文獨木舟與 X 海洋關懷工作坊」1 場，參與人數 30 人。
5. 辦理「英文 X 遊戲實作@志學國小」成果發表 2 場，參與人數達 71 人。
6. 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) 志學國小繪本闖關工作坊之成果發表 (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:

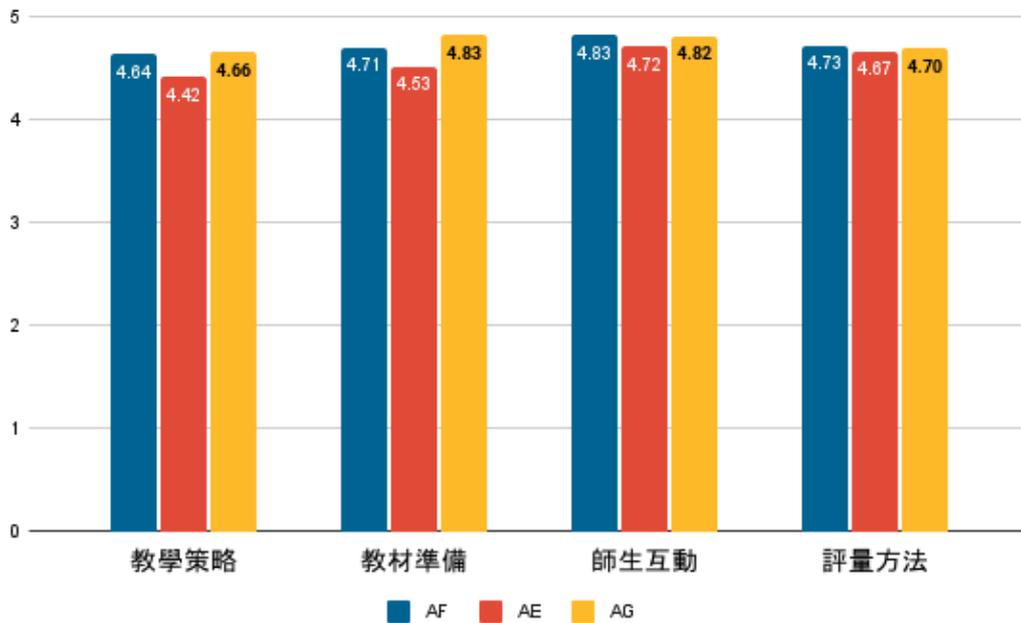
評分項目	差劣 Bad	不足 Poor	尚可 Fair	良好 Good	優秀 Excellent
英文文字使用與 表達適切度(5%)	用字/文法 錯誤	用字/文法 較多錯誤	用字/文法 輕微錯誤	用字/文法 正確	用字/文法 恰當精準
活動進行與規劃 的創新(5%)	活動引導 錯誤	活動引導 不清楚	活動引導 正確	活動引導 正確清楚	活動引導 創意呈現
結合英語能力學 習的強度(5%)	未結合適當的 英語學習	部分結合適當 的英語學習	使用適當的英 語學習	確切進行適當 的英語學習	有效掌握適當 的英語學習
團隊合作分配 (5%)	未完成 合作與互評	部分完成 合作或互評	完成 合作與互評	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，三個班的課程意見調查中 (如圖一)，其中三個構面平均值皆超過 4.6，尤其「師生互動」(平均 4.79) 的構面之滿意度最高。

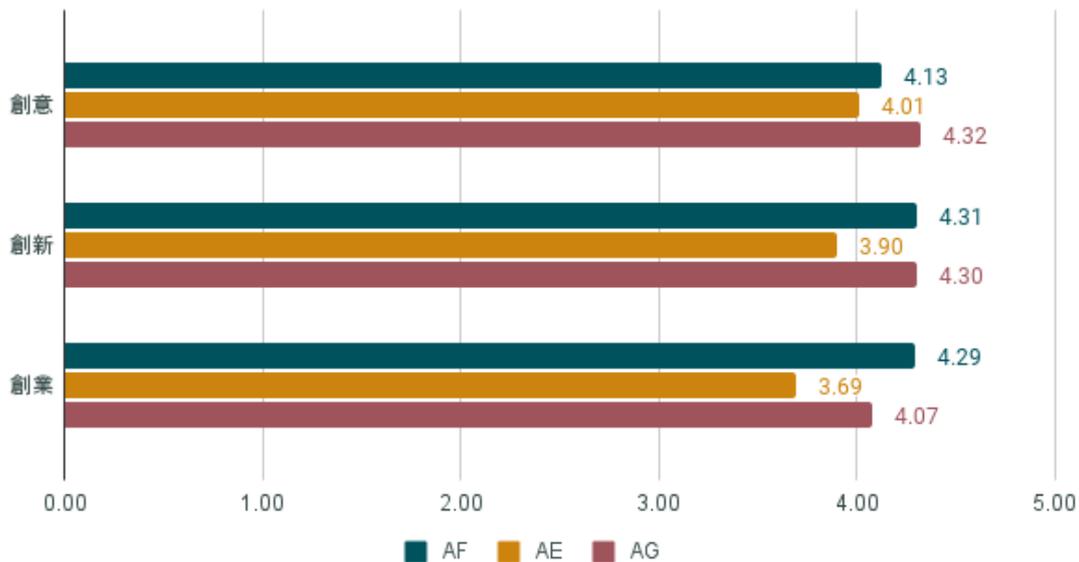
三創課程教學回饋



圖一

而在學生的自我評量結果發現(如圖二)，三個班級在「創意」、「創新」與「創業」的平均值為 4.02 以上，顯示課堂的活動安排及訓練，確實能讓學生增強各項創新能力，適應未來。

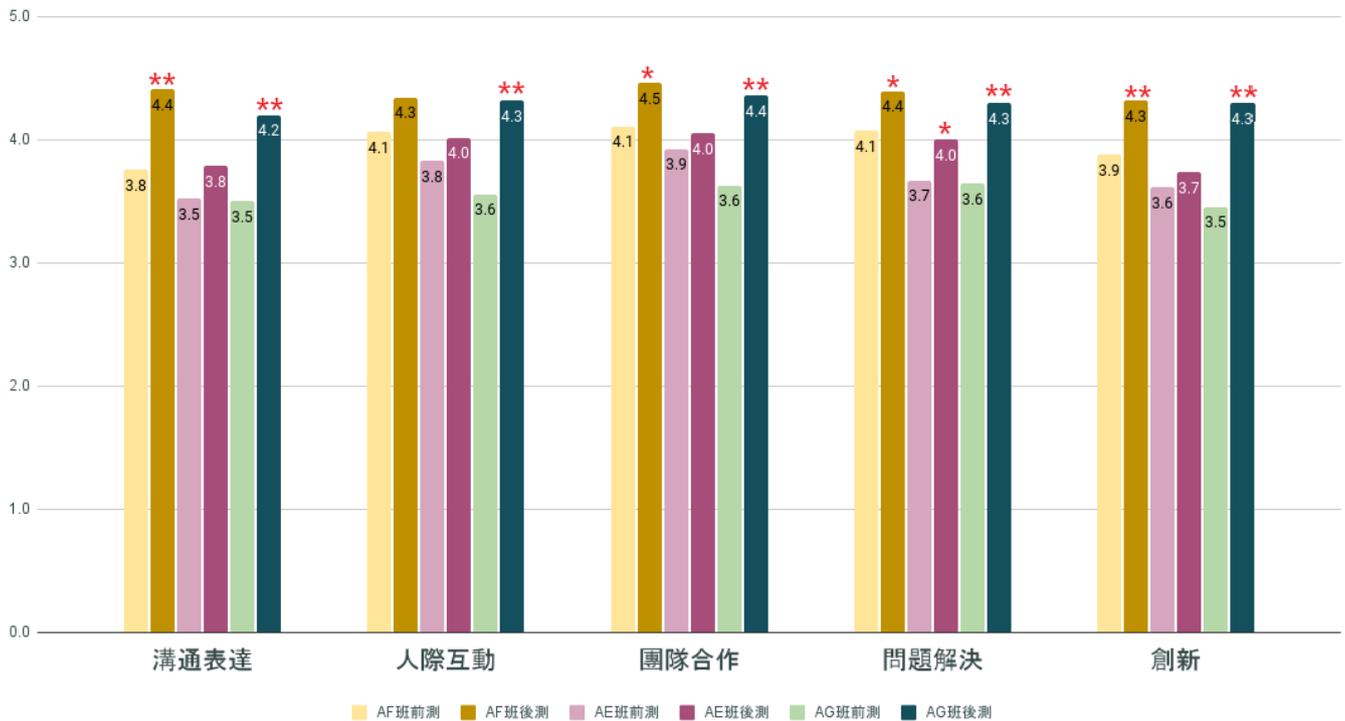
學生自我學習評量



圖二

而在學生的專業職能能力 UCAN (University Career and Competency Assessment Network, 簡稱 UCAN, 所選之 16 種職業類型) 自我評量結果發現(如圖三)，三個班級在前測的平均值為 3.75，在後測的平均值為 4.20，顯示同學們經由三創課堂的學習經驗，大部分同學均認同所學知識與技巧可以應用在未來職場場域，其中，在「問題解決」能力面項，三個班級學生的回饋皆呈現顯著提升。

UCAN能力前後測



圖三

【質性回饋】文字回饋整理如下表

題 8 之主題性彙整

<p>教學策略</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 老師很認真的準備教材教導學生，不會給學生太大的壓力 ✓ 玩遊戲的，不會一直待在同一個空間，適時的用遊戲的方式學英文真的很好～ ✓ 我最喜歡這堂的地方是下課前的問答練習，因為這些東西可以把剛剛在上課的東西實際運用出來 ✓ 老師上課的氣氛不會很僵硬，所以這堂課就算早八，心態上也不會排斥上課，而且會適時加入一些小活動，覺得這方式很不錯 ✓ 老師上課的內容豐富有趣，不是侷限於課本中的內容，且願意給每位同學發言的機會！！ ✓ 有各種活動，像是繪本工作坊，有學習到海洋永續 ✓ 每堂課後的口說練習，對一天的課程總結很有用！ 	<p>師生互動</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 老師很有耐心,同學不會的都會一一解答 ✓ 老師很重視每個學生 ✓ 只要舉手發言就會加分，而且老師都記得住大家的名字，我覺得很厲害 ✓ 我喜歡老師都會點同學回答問題，鼓勵大家可以嘗試說看看，即使中途遇到不會的內容，老師也會細心教導 ✓ 遇到不會的問題老師能夠即時給予幫助。 ✓ 老師會用正向支持的方式來鼓勵我們使用英文、讀英文、寫英文，在上課期間不會有任何的壓力，可以自由發揮。 ✓ 上課輕鬆有趣 不會有壓力 ✓ 即便我的英文能力爛到無可救藥，老師還是願意最後再搶救一下看有
---	---

			沒有希望，非常有耐心。
教材準備	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 基本會話與教材選用 ✓ 講故事 ✓ 看影片 ✓ 口說環節 ✓ 與生活結合 	評量方法	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 遊戲如果擔任關主的話可以加分！ ✓ 上課的問題回答、口說考試 ✓ 到志學國小唸故事給小朋友聽，可以獲得加分機會。

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	<ul style="list-style-type: none"> ● 藉由各種故事及繪本和講義的方式，幫助學生溝通及理解 ● 我覺得目前就很符合我的學習方式了 ● 希望老師之後可以規劃更多活動☺ ● 目前為止覺得都不錯👍 ● 希望上課時間可以改成不要八點上課，好累 ● 我覺得已經很好了 ● 期中考試口說內容的說明，有點看不太懂。 ● 我了解這是一級的課 但難度上我覺得可以再加強 ● 內容有點緊湊 希望可以排鬆一點 多一點時間休息思考 ● 老師教學方式很棒 ● 老師很棒！ ● 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。 ● 我覺得現在很剛好了 ● 老師，妳已經盡力了，我也是。 ● 我覺得老師已經很用心了 ● 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	<ul style="list-style-type: none"> ● 沒有 ● 不會 ● 沒有，我覺得老師都蠻公平的。 ● 沒有 老師一律男女平等 ● 一週只見面兩個小時好像也不會有什麼差別待遇的機會。 		

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
藉由各種故事及繪本和講義的方式，幫助學生溝通及理解	會增添圖片或簡易文字解說，方便同學理解。
希望老師之後可以規劃更多活動	會規劃出更多教學面向的活動，助其能拓展視野、累積多元知識，如異國文化風情、飲食習慣等等。
期中考試口說內容的說明，有點看不太懂	除了文字說明，也會再透過口語表達，並確認學生有明白課程安排。
內容有點緊湊 希望排鬆一點多一點時間休息思考	會再調整上課內容與步調，確保學生能夠吸收。

九、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

1. 111-2 國立東華大學-三創教學課程成果發表會_圓桌發表(2023, 06, 09)

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
2023/06/04	說故事也能拯救海洋！東華大學用英文遊戲與繪本開啟永續海洋教育	Yahoo 奇摩新聞
2023/06/03	說故事也能拯救海洋！用英文遊戲與繪本開啟永續海洋教育	中央社

十、活動精彩剪影 (請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



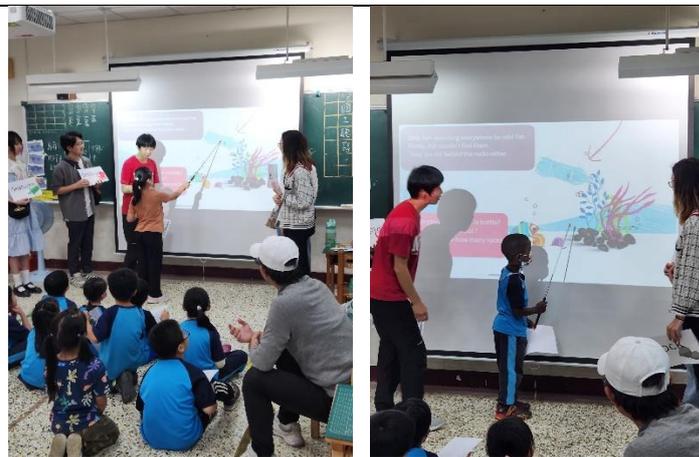
孩好海友繪本_海洋廢棄物與繪本



無痕獨木舟_淨灘



學生擔任關主，帶領孩子們進行「老師說」(Simon Says) 遊戲



成果發表_一甲孩童互動
(繪本說讀: 怪怪魚 The Odd Fish)

活動紀錄表一

活動主題	玩走繩學英語
活動時間	112 年 03 月 21 日 8:10~10:00 111 年 03 月 22 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	英語溝通一級 AF, AE, AG，共 82 人
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 本活動分為四道關卡，分別是 Simon says、寶藏蒐集、猜單字以及猜成語，關主均由學生出任，並考驗全程使用英語溝通。 Simon says 是一個考驗反應的遊戲，同學們必須依照老師給的指示，做出相應的動作，但若口令當中沒有提到「Simon says」，同學們就不能遵從，否則即為挑戰失敗。 「寶藏蒐集」的進行方式為，由同學出任關主，並用英文出題，闖關者要快速找到相應的東西並出示，假如關主說：「Show me a leaf.」同學們必須找到葉子並放在地上，即算闖關成功。 「猜單字」的關卡，一次由兩批人團隊上場，再各自派一位代表走繩，其他同學則協助挑戰者走至中心點。關主會說出描述答案的句子，像是：「What fruit is green on the outside and red on the inside?」同學必須搶答：「Watermelon.」速度最快且回答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。假設答案為九牛二虎，關主可能會說：「The first word, seven, eight, ? ... The third word, zero, one, ?」這時最快回答正確的組別即挑戰成功，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！ ● 活動重點與預期助益 本次活動旨在透過遊戲，讓學生以輕鬆的方式訓練英文口語表達能力。鼓勵同學成為關主，並讓其對於題目自由發揮。而因為都是同儕，其餘學生在回答時，也較不會感到緊張或恐懼。 此外，Slackline 與 Simon says 也是在國外相當盛行的遊戲，藉此學生也能體驗到異國文化，並發展出興趣或自己的玩法。讓學生在輕鬆、愉快的狀快下學習，除了能夠讓他們拋開對英文口說的壓力，並自在地加以嘗試之外，也能提升對英文的自信。

活動回饋
與成效

● 學生回饋

1. 我覺得還蠻有趣的。
2. 走繩很挑戰平衡感。
3. 我覺得最讓我印象深刻的是，我以為走繩很簡單，結果全程都要扶著別人才能走完。
4. 我比較喜歡這樣的教學方式。
5. 只在課堂學習的話，會容易分心，但玩遊戲我就會很專注。
6. 我其實一開始有點害怕當關主，但試過就發現也沒這麼難。
7. 我很期待下次的活動！

● 建議

由於課堂時間有限，無法滿足每個想擔任關主的同學，之後若有相關課程，或許可以用輪替的方式，讓大家同時能夠體會到搶答與出題目的樂趣。

Slackline 的變化性很大，也許可以再融入其他感官的元素，創造出更豐富的遊戲，例如猜歌詞，讓學生更投入於其中。

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



同學們嘗試走繩



兩組同學用英文競猜成語



同學進行寶藏蒐集的遊戲



同學玩 Simon Says

活動紀錄表二

活動主題	孩好海友英文繪本工作坊
活動時間	112 年 05 月 02 日 08:30-09:30 112 年 05 月 03 日 09:00-10:00、10:10-11:10 共兩天三場次
活動地點	理二 B312
主講人	吳佩儀、孩好書屋店長江珮融
參與人數	英語溝通一級 AF, AE, AG，共 84 人
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 <p>本次活動以「海洋」作為主題，將英文口說結合繪本，並藉由分組導讀的形式，引導學生訓練口語表達能力。</p> <p>以海洋為題材的眾多繪本中，挑選了如《那天來的鯨魚回來了》(THE STORM WHALE IN WINTER)、《怪怪魚》(THE ODD FISH)、《誰把史丹利給吞了!》(SOMEBODY SWALLOWED STANLEY) 等書籍，旨在傳達人際互動、生態保育等議題。</p> <p>這次也邀請到孩好書屋的江珮融店長，與學生分享繪本中的海洋相關知識，如簡易鯨豚辨識、生物學、棲地，以及台灣鯨豚擱淺因素調查、目前的海洋環境，及對生物的致命威脅。</p> <p>此外，江店長也分享了講解繪本的經驗，像是該如何和孩子解說繪本、應注意的事項為何、能夠為孩子帶來哪些助益，讓同學能夠學習到如何教導孩童的知識。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 座重點與預期助益 <p>由於繪本是針對兒童所設計，用字遣詞都較為簡單，因此學生在閱讀與唸故事時較無負擔。除了增加英文口說經驗，也能使其了解閱讀英文故事並不難，並藉此提升自信。</p> <p>活動內容融合海洋生態及兒童教育，學生不僅能從中獲得關於海洋生物、台灣環保現況、幼兒心理學的相關資訊，也能應用於生活中。期盼除了幫助學生吸收新知、建立對環境的情感之外，也能強化大家對於永續發展的關注。</p>
活動回饋與成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 <ol style="list-style-type: none"> 1. 讓我想到系上修的課，環境解說其中也有很多類似的環節，但我們的方式與繪本帶出這些情節不太一樣。 2. 時間太短了！我覺得這樣的活動很有趣，同時可以學到新東西，跟很多的啟發。 3. 今天的繪本工作坊超棒的，除了感覺自己更貼近海洋議題之外，也更了解到怎麼和孩子進行互動，學到如何與他們一起共讀繪本！！！！小朋友也超可愛的！ 4. 老師準備了各種道具，講述過程很生動。 5. It's a good experience to listen to the story. 6. 我覺得很棒！我喜歡繪本！下次也可以試著讓學生自己畫看看 7. 可以請大家帶自己喜歡的繪本來分享，可以看到更多繪本，更有趣！ 8. I really like the course on picture books， maybe in the future we can have the opportunity to create our own picture books to introduce✧

活動回饋
與
成效

● 建議

大部分的同学反應與回饋都相當熱烈且正面，部分學生針對本次活動提出改善的建議，例如希望下次可以多講海洋動物的相關知識，如：如何分辨不同種類的動物、牠們的生活習慣，以及讓大家能夠帶自己的繪本，增加活動豐富性。在理解方面，有同學建議之後可以在故事的連結處下方，貼上對應的封面，讓其能明白故事的大綱，在閱讀上會更快協助融入其中。

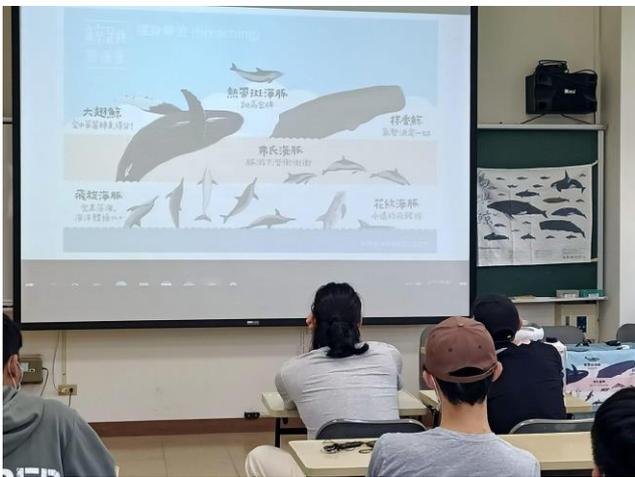
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



學生進行海洋教育繪本翻閱



江珮融老師針對不同深海魚種，進行解說



不同魚種外型知識分享



海洋知識相關教材，如物種辨認、繪本

活動紀錄表三

活動主題	獨木舟英文 X 海洋關懷工作坊
活動時間	112 年 05 月 13 日 03:15-09:15 共一天一場次
活動地點	崇德基地
主講人	吳佩儀與無痕海洋教練團
參與人數	英語溝通一級 AF, AE, AG，共 30 人
活動內容	<p>● 活動進行方式與內容</p> <p>活動主要分為三個部分：傳遞海洋知識、划獨木舟與淨灘。教練在下水之前，會先和同學分享季節與海洋的關係、洋流的流動、容易遇到的災害、安全措施，以及划獨木舟的基礎知識，如動作該如何做確實。在上岸後，教練也和同學解說了該如何保育海洋，崇德基地的防風林植物有哪些，海洋常見的垃圾為何、如何分類，並呼籲大家「不要在海邊製造垃圾，不製造就不會扔」。</p> <p>划獨木舟的時候，教練也會讓同學聚集在一起，解說崇德海灘的特色－牛奶海的形成原因，並引導划行，確保大家的安全。</p> <p>淨灘前，教練會提供放置不同垃圾的麻布袋，指引師生分類的步驟，讓淨灘可以變得更快速而準確。</p> <p>回程時，老師會教導參與活動的同學，本次活動的相關英文詞彙，如不同船隻的英文說法、海洋相關的單字等等。</p> <p>● 活動重點與預期助益</p> <p>本次活動旨在保育海洋，藉由專業人士的說明、淨灘的實施，讓同學能夠落實環境保護。而透過校外訪查，讓學生能脫離校園的空間，去探索真實世界的面貌，比起單方面聆聽，親身經歷過方能更有體會，印象也會越加深刻。下次接觸海洋時，就會明白如何做才能友善環境。</p> <p>利用實作，先建立學生對獨木舟的興趣之後，在學習單字方面便會更為積極，經由身體記憶，也較能牢記。</p>
活動回饋 與 成效	<p>● 學生回饋</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 我很喜歡老師這次安排的活動，沒想到英文課還可以出來划獨木舟，整個興奮到睡不著，前一天只睡了 30 分鐘，看到旁邊的人在玩 SUP，我也好想嘗試看看，下次找朋友一起報名 SUP。雖然天氣不是很好，沒有看到日出，但是學了很多專業知識，也很愉快的度過了早上的清晨，划完我整個疲憊感回饋，累到不省人事，但是我覺得很值得很開心，希望下次還能參加這樣的活動，謝謝老師規劃這個活動，老師辛苦了!! 2. 認識了很多海洋相關知識（如認識了防風林的各種植物） 3. 活動超好玩，雖然沒有日出很可惜，如果期待下次還能參加的話，一定會再報名😊 4. 我覺得教練非常專業，謝謝佩儀老師對我們的用心，辛苦了！ 5. 我覺得很棒！讓我更認識大自然與保護海洋。

活動回饋
與
成效

6. 這次的活動讓我更有勇氣去嘗試新事物，敢跟不認識的人開口，共划一艘船，可以認識更多的朋友。

體力上的鍛鍊，划獨木舟不是一件輕鬆的事，更何況還划到最遠的地方，再折返回來，很久沒這樣好好運動了。

親自在大自然的懷抱下學習環境的事物，像是大理石的石灰流到水裡，所以顏色變混濁，變成牛奶海等等。

7. 很開心透過這次的活動體驗人生第一次划獨木舟，也學到很多相關的英文單字。

8. 更了解海洋生態的運作，也透過課外活動瞭解延伸英文單字。

● 建議

對於本次活動安排，學生回饋皆非常正面，除了體驗獨木舟的運動，還能欣賞牛奶海的獨特風貌，了解海洋的保育及自我保護的知識，額外學習活動相關的新單字。然而本次行程因天候不佳，無法讓同學欣賞到日出美景，下次可以多加參考氣象資訊，確保天氣狀況穩定，以免向隅。

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



教練位同學講解海洋知識，如洋流、海上容易遇到的天然災害.....等等。



同學在海上專注聆聽教練所下的指令。



同學們上岸後積極參與淨灘活動。



同學與老師一同淨灘之合影。

活動紀錄表四

活動主題	英文 X 遊戲實作@志學國小— 鯨魚遊戲（五甲）、怪魚遊戲（一甲）
活動時間	112 年 5 月 30 日 7:30~8:30 112 年 5 月 31 日 11:00~12:00 共兩天兩場次
活動地點	志學國小
主講人	吳佩儀
參與人數	共 71 人（修課同學 37 人、志學國小學童 34 人）
活動內容	<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）、繪本閱讀（Story-telling）、尋寶（Treasure 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



繪本互動：那天來的鯨魚



學生擔任關主，帶領孩子們進行「老師說」(Simon Says) 的遊戲



繪本互動：怪怪魚



學生帶領孩子們進行字彙比手畫腳的遊戲