

美和學校財團法人美和科技大學

101 年度教師產學合作結案報告

計畫名稱：**觀光英文教育訓練之合作計畫**

計畫編號：**101-FI-DAF-IAC-R-002**

計畫期間：**101.8.1-102.7.31**

計畫主持人：**莊筱玉**

共同主持人：**楊雪櫻、戴鑑華**

協同主持人：**傅敏芳、林玫妙、林怡倩、李政和**

經費總額：**伍萬 元**

經費來源：**墾丁旅行社有限公司**

中文摘要

有鑒於觀光休閒產業的蓬勃發展，國內休閒風氣興盛，前來台灣觀光的外國人數增多，觀光英文對從事觀光休閒產業的人員尤顯重要。本計畫以台灣旅遊經驗為主題，使英文與生活結合。旅行社人員除了於教育訓練設定的課堂中學習與生活相關的英語字彙對話外，課後需使用線上學習資源進行自我學習，藉由多方管道奠定旅行社人員的英語基本聽說讀寫之能力及觀光休閒英文之能力。本計畫以生活主題領導英文學習，主題包含休閒活動、交通、食物、購物、運動、旅遊等，學員學會各種主題相關的英文單字、文法與對話，並進而應用於日常生活中。授課教師將運用多種教學方法，使學員能自然地將生活中所經歷的事、物，以英文思考、敘述，進而以英文規劃、安排外國人士於台灣的觀光行程，希冀在結訓時學員能以英文介紹與規劃台灣各地著名景點旅遊行程。總體而言，本計畫旨在培養旅行社人員英語溝通的能力以適應全球化的現代社會，強化英文與台灣旅遊生活做結合，並以線上之學習為輔助，以提升旅行社人員觀光英文之學習動機及英語能力。

關鍵詞： 觀光休閒產業、觀光英文、教育訓練、旅行社人員、線上學習資源

一、研究計畫之背景

有鑒於觀光休閒產業的蓬勃發展，國內休閒風氣興盛，前來台灣觀光的外國人數增多，觀光英文對從事觀光休閒產業的人員尤顯重要。本計畫以台灣旅遊經驗為主題，使英文與生活結合。旅行社人員除了於教育訓練設定的課堂中學習與生活相關的英語字彙對話外，課後需使用線上學習資源進行自我學習，藉由多方管道奠定旅行社人員的英語基本聽說讀寫之能力及觀光休閒英文之能力。本計畫運用線上輔助學習理念，以促進英文教育數位化英語動態評量系統教學與學習之技能，並非被簡單化的視為「更新」傳統的專業實踐，而需被視為突破傳統的「再建構」歷程，此再建構之歷程更不容忽視專業支援及合作實踐的重要性。Schofield等(2001)以十八位技職院校帶領線上教學的實踐者為研究對象，探究其線上教學及學習的知識建構。研究發現，參與者的主要專業學習來源包括：做中學、透過同儕工作者及團隊工作中學習、透過實踐社群中學習及透過正式的校外專業發展學習。Lowery(2002)與 Mistretta (2005)的研究，也肯定同儕專業教學建構分享的重要性及價值性。再者，對於學員運用科技，進行有效教學的適切性評估，以及對學習結果的反省也是很重要的(Schrum & Dehoney, 1998)。大學教育的文化必須改變，才能使科技變成教育現場的每個人所共同面對的(Schrum, Skeele & Grant, 2003, 257)，但也需集體合作形塑科技融入教學的學校文化。

電腦能夠呈現的多媒體功能，而其所擔任媒介角色又與英語文，既是思考、溝通的工具(media)又是思考內容物(content)大致雷同。因此有不少研究者希望利用電腦來解決英文教育的問題(戴維揚, 1999)。然而傳統的電腦輔助教學設計多偏重在練習及題目測驗方面的設計，而且將重點放在由電腦自行教學或處理學習上，其實是與新課程格格不入的。因此，結合觀光英文教育訓練與教學觀點的電腦環境建構，放棄只有練習或測驗的被動學習功能，將電腦當作主動多元表徵的連結學習工具，根據課程及學員不同的特質，設計出能幫助可讓學員自行操作的學具，實有必要。

二、研究計畫之目的

本計畫旨在培養旅行社人員英語溝通的能力以適應全球化的現代社會，強化英文與台灣旅遊生活做結合，並以線上之學習為輔助，以提升旅行社人員觀光英文之學習動機及英語能力。有鑒於此，本計畫以生活主題領導英文學習，主題包含休閒活動、交通、食物、購物、運動、旅遊等，學員學會各種主題相關的英文單字、文法與對話，並進而應用於日常生活中。授課教師將運用多種教學方法，使學員能自然地將生活中所經歷的事、物，以英文思考、敘述，進而以英文規劃、安排外國人士於台灣的觀光行程，希冀在結訓時學員能以英文介紹與規劃台灣各地著名景點旅遊行程。

三、研究方法、進行步驟及執行進度

1. 教育訓練課堂規劃

依照教育訓練課程進度，每兩週為一主題，教師於課堂講授相關英文字彙、文法與對話，帶領學員練習，並引導學員蒐集主題資料，並輔以符應課程主題單元之數位教材。

2. 線上自我學習

除了教育訓練課堂時間外，已規劃學員根據自己的英文能力及學習需於「線上英文學習資源網」進行自我學習，以提升所需之英文基本能力。

3. 課後輔導

藉由課後輔導機制，學員能將教育訓練課堂或自我學習中，不懂的部分與教師討論，教師亦能掌握學員學員狀況，對於進度落後學員，給予協助。

4. 教育訓練課程內容進度

週次	課程內容	指定閱讀
第 1 週	Introduction /Meeting new people	We're from Japan
第 2 週	Meeting new people	Meet These People
第 3 週	Greetings	Kiss Goodbye! Friends forever! Hello, World
第 4 週	Food in Taiwan	My Favorite Taiwanese Food
第 5 週	Food in Taiwan	Night Time is the Right Time for Great Food
第 6 週	Grocery shopping	A Small Mistake
第 7 週	Grocery shopping	Comewell Supermarket Special Offers
第 8 週	At the dinner table	First and Last Lunch Date
第 9 週	At the dinner table	Yummy's Tex-Mex
第 10 週	Movies	Comedy of Horrors
第 11 週	Movies	Spielberg's Movie Creatures
第 12 週	Traveling in Taiwan	Foreign Travel
第 13 週	Traveling in Taiwan	Traveling around Taiwan
第 14 週	At the dinner table	First and Last Lunch Date

5. 教育訓練執行情況

(1) 執行方式

本課程根據教學主題，設計討論作業或議題，已進行 7 大主題的小組討論。

教育訓練主題	分組議題討論	教育訓練學習與活動設計
Meeting new people	撰寫 Personal information 的 英文表格與進行詢答	撰寫 Personal information 英文表格
Greetings	討論不同國家 greetings 的方式	各國 greetings 方式的 整合資源(含網站資料)
Food in Taiwan	討論台灣著名夜市 (night markets)的小吃	繳交台灣著名夜市小吃的 整合資源(含網站資料)
Grocery shopping	製作超市(supermarket)的 DM 並寫對話	分組製作超市的 DM 及對話
At the dinner table	製作英文菜單(menu)並寫對話	製作英文菜單並寫對話
Movies	討論 Movies 的類型及 對應影片	分組 Movies 的類型及對應 影片之整合內容(含網站資 料)
Traveling in Taiwan	討論台灣著名旅遊景點及 進行規劃	分組台灣著名旅遊景點之 規劃內容(含網站資料)

(2) 時間及場地

分組討論分為課堂討論及課後討論諮詢，課堂討論將視當日課程進度，給予學員 10 至 20 分鐘進行，場地位於課程教室，學員僅需將桌椅移動呈 U 字型，即可小組討論。課後討論諮詢則於本系外語自學資源輔導中心進行，小組成員需上網預約教師課輔時間，將小組討論結果與教師進行意見討論。

(3) 課程狀況

本計畫之授課教師主導課堂講授、教材設計、小組討論設計等，此外主要負責協助數位教材的執行、教材上傳、資料維護、線上諮詢回應、作業繳交管理。

(4) 建立學習型組織

本計畫融入學習型組織之理念進行教育訓練。學習型組織 (learning organization)，係指一個組織能夠不斷的學習，以及運用系統思考從事各種不同的實驗與問題解決，進而強化及擴充個人知識與經驗和改變整個組織行為，以增強組織適應與革新的能力。在學習型組織的文獻中，常常會涉及到一些相關的概念，例如：組織的學習 (organizational learning)，它是指在組織環境中的學習，學習過程包括了知識、技能與經驗的獲得，由於組織環境不同，組織的學習包括個人學習、團體學習及組織學習三個層次，這些學習可透過有系統、正式的安排、或者採取自我導向，甚至在情境中都可進行；至於工作場所中的學習 (learning in the workplace) 則指在所有工作環境中的學習，著重於組織中學習者的身上，其概念與組織中的學習大部分重疊。

一九九〇年，美國聖吉 (Peter M.Senge) 博士題出版「第五項修煉」 (The Fifth

Discipline : The Art and Practice of the Learning Organization) 一書，提出運用系統思考來改造企業組織，激起企業界廣大的迴響。聖吉提出學習型組織理論的核心為五項修煉，其主要內涵如下：

(一)系統思考 (systems thinking)：它是一套思考的架構，可幫助我們認清整個變化型態，以及確認問題背後真正的形成，使我們能夠有效的掌握變化，而且也能夠解釋複雜的情境。

(二)自我超越 (personal mastery)：一種個人強烈的願景及造求真理的承諾，提供個人創作和超越的能力，能夠不斷實現個人內心身處最想實現的願望，由於個人的不斷精進，以及強烈的使命感和責任感，促使整個組織的成長與發展。

(三)改善心智模式 (improving mentor models)：心智模式常常是根深蒂固，會影響到我們如何去理解這個世界，以及如何採取行動的許多假設、成見，甚至圖像、印象。為了改善心智模式，必須時時反觀自省，宣照自己內心世界，透視內心的感受。

(四)建立共同願景 (building shared vision)：它是一種共同的願望理想、遠景或目標的能力。一個組織中有了共同願景，成員才會積極投入，為共同目標而努力，以確保組織績效。

(五)團隊學習 (team learning)：在現代組織中，學習的基本單位是團隊而不是個人，除非團隊能夠學習，否則組織也無法學習。團隊的學習，是一個團隊的所有成員，攤出心中的假設，進而一起思考的能力。

四、產學合作計畫執行結果與討論

(一) 評估施行之教育訓練改進事項及成效

1. 評估方式

本課程著重建構觀光英文數位化英語學習資源系統網絡，提供數位化觀光英文學習資源，並設計情境主題數位化教學教材滿意度問卷，進行學習前及學習後之施測與分析。

此階段之具體步驟包括：

- (1) 引導學員使用數位化觀光英文學習資源系統進行個人學習及評量，藉以適應數位化學習。
- (2) 鼓勵學員於實體課程教學之學習體驗後，嘗試透過數位化觀光英文學習資源系統進行個人學習及評量。
- (3) 進行情境主題觀光英文數位化教學學習滿意度問卷調查。
- (4) 進行數位化觀光英文學習資源各教材閱讀次數計算，用以瞭解學員對於情境主題數位化教學參與度。
- (5) 評估學員對於數位化觀光英文學習之傾向，以做為情境主題觀光英文數位化教學執行可行性評估及推動學員情境主題數位化教學可能運用策略之改進。

總括而言，評估施行之教學改進事項及成效，側重於探討數位化觀光英文學習資源行動方案運用於英語教學的可行性，並調查學員於使用情境主題數位化教學之接受程度，故採用結構化與非結構化問題，詳細問卷內容如下：

1-1 情境主題數位化教學學習滿意度問卷

(1)結構式問卷

- (A) 我喜歡運用多媒體教材方式進行觀光英文學習
- (B) 我覺得多媒體教材可以讓我的學習變得較為有效率
- (C) 我希望未來可多使用多媒體教材從事學習活動
- (D) 我覺得使用多媒體教材上課讓我吸收了許多課程以外的知識
- (E) 我喜歡一邊測驗一邊學習的方式。

(2)開放式問卷

- (A) 你比較實體授課？還是數位教學？為什麼？
- (B) 請各列出傳統教學法及網路教學法的二項優、缺點。

2.實施成效

2-1. 結構式問卷結果顯示

根據網路自學方式的接受度提問，十題結構式問卷結果顯示：60%至70%以上的受試者覺得情境主題數位化教學英語學習課程較能增加其參與學習的興趣、增加學習自主性。透過上網測驗及提示再試圖找尋適當的答案的方式，可以幫助其學習英文、增長英文程度及學習效果。以下為，結構式問卷各題問題填答後之百分比呈現如下列柱狀圖，如所示：

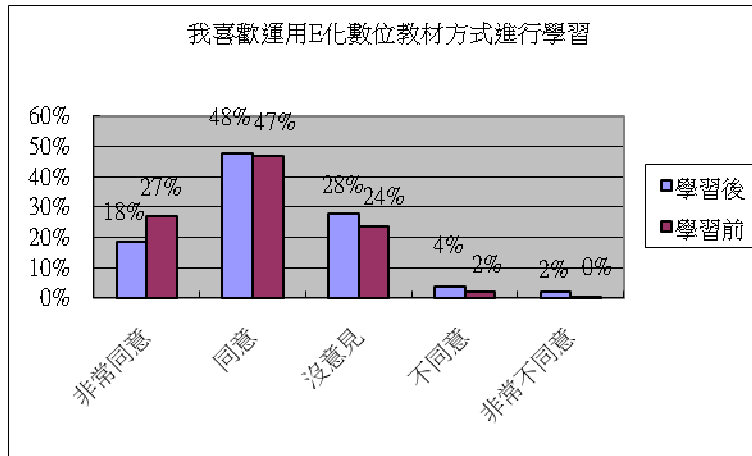


圖 4-1: 情境主題數位化教學問卷前測滿意度 問題一直方圖

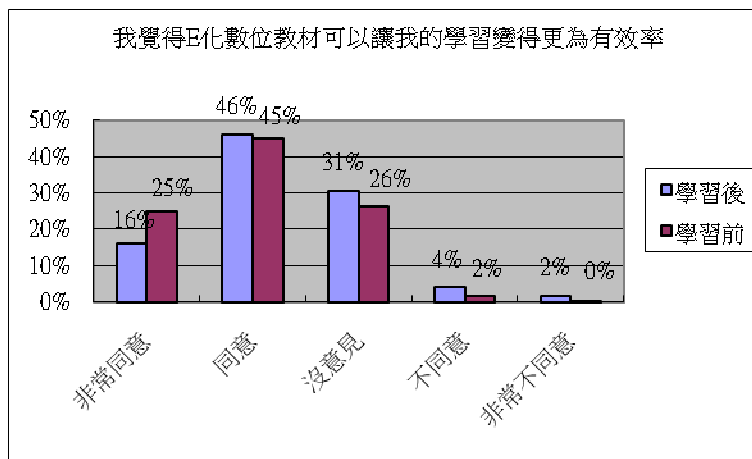


圖 4-2: 情境主題數位化教學問卷前測滿意度 問題二直方圖

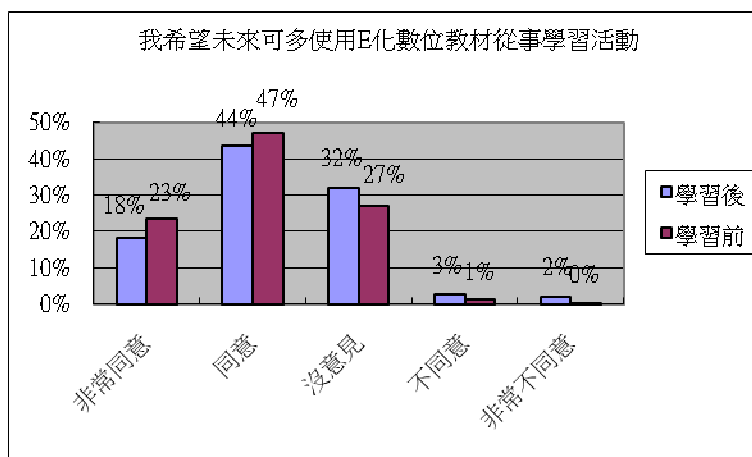


圖 4-3: 情境主題數位化教學問卷前測滿意度 問題三直方圖

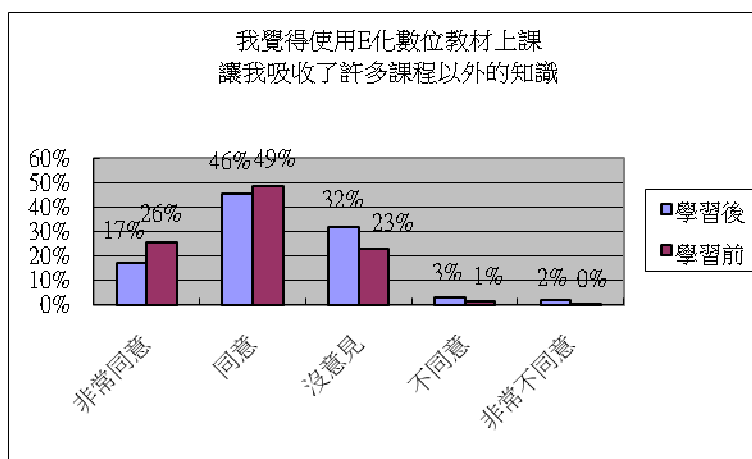


圖 4-4: 情境主題數位化教學問卷前測滿意度 問題四直方圖

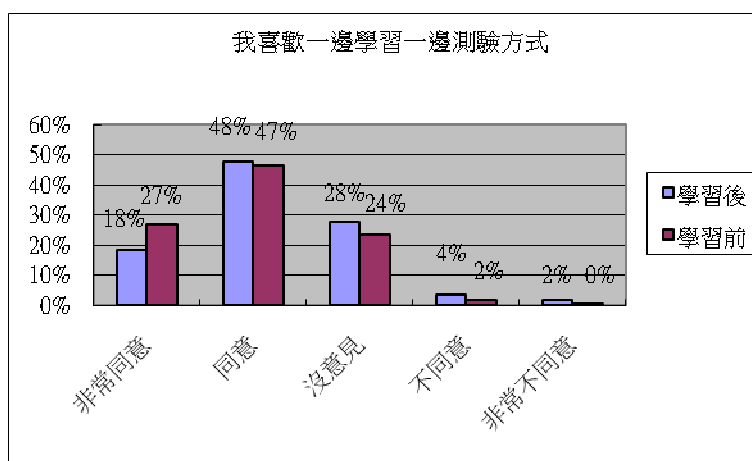


圖 4-5: 情境主題數位化教學問卷前測滿意度 問題五直方圖

由上方五圖可以大略得知，受測學員對運用情境主題數位化教學數位教材上課以及數位化英語評量系統當成輔助學習工具的接受度，有六到七成以上抱持正面的期待，有二到三成左右學員沒有意見，僅有一成左右學員抱持負面期待。從問卷統計中可以看出現今網路資訊發達，學員對電腦的使用並不陌生，因此對情境主題數位化教學的學習方式接受度早已超過五成，沒有表示正面或負面意見的學員，推究其原因，多數是因為對「英文」這門學科不感興趣，並非對情境主題數位化教學教材不感興趣。

2-2. 開放式問卷結果顯示

根據開放式問卷結果顯示，情境主題數位化教學之英語自學課程的優缺點如下：優點為：學習方式較為有趣、自由、可以反覆練習、而且符合現代潮流。缺點為：無法與老師同學們有互動，無法獲得老師立即性的回饋與指導，無法獲得進一步的講解。

2-3. 開放式問卷結果統整分述如下

(1) 題目一：你比較喜歡實體授課？還是數位教學？為什麼？

(a) 喜歡網路教學者意見：

表 4-1: 情境主題數位化教學問卷前測滿意度 開放式問卷題目一資料分析表

概念化	初步整理之原始資料
自學空間	<ul style="list-style-type: none"> — 現代化、較新潮、新鮮感、較活潑，自學空間大 — 不用帶書，比較沒有壓力，可以輕鬆的學習到英文 — 網路時代也比較先進只要上去一下就可以學習到很多自己不知道的東西，而且不論在任何地方都能看得到，可以重複練習，不受時間與空間、距離的限制，能夠在家自學 — 不會枯燥乏味 — 一對一的方式不用怕會耽誤到程度較好的同學 — 增加英文單字的能力 — 可以自己學習，社會的趨勢，走在科技的尖端，豐富、活潑、好玩生動，可以我們的英文能力 — 讓人會較想主動去學習 — 網路教學法因為可直接透過電腦上網自行測驗及學習很方便!
內容多元	<ul style="list-style-type: none"> — 實用、所學的東西較活，學的東西較多 — 比較自由不會想睡覺、不會無聊，可以玩電腦 — 網路教學或許學到的東西會比傳統式的來得多 — 傳統教學在學校學習後回家若有不懂得可以去網路教學學習 — 可以看一些圖片跟上網找資料 這樣比較容易了解 — 較多元化可學到較多東西
學習檢驗	<ul style="list-style-type: none"> — 做錯題目時有提示可以看，找出正確答案 — 是一種沒有壓力的學習方式!!沒聽到或忘記的可由網路再閱讀一遍 — 可以邊看邊聽外國人的發音，看看自己發音哪裡不好 — 有隨教隨學的感覺，可以邊學邊作答，印象比較深刻

(b)喜歡實體授課意見：

表 4- 2: 情境主題數位化教學問卷前測滿意度 開放式問卷題目一資料分析表

概念化	初步整理之原始資料
真實互動	<ul style="list-style-type: none">— 這樣才有上課的感覺，比較實在比較容易懂，比較有上課的感覺— 有機會自己動手寫比較重要，可以加深印象— 比較有時間去看書，透過課堂小考，學員們較會去讀書— 感覺較好，習慣了，要再改變很難— 老師講解的比網路講解的更為清楚，吸收較快，教師能即時舉例說明，一般來說就語文教學還是應以傳統教學為主— 語言的互動非常重要，會專心上課，面對面，可以與老師互動，有不懂得問題可以直接問老師，可以馬上提出發問，獲得解決— 可以跟同學互動— 有較多書面的文章可以看
實體練習	<ul style="list-style-type: none">— 有老師帶著唸，發音清楚，可學習的更多— 有老師的指導較能強迫自己學習— 喜歡傳統式教學法，因為網路教學法，如果不會的話，沒辦法當場問老師— 能增加英文的書寫能力

(2) 題目二：請各列出 (a) 實體授課及 (b) 數位教學的二項優、缺點。

(a) 實體授課

表 4- 3: 情境主題數位化教學問卷前測滿意度 開放式問卷題目二資料分析表

概念化	初步整理之原始資料
優點 互動高 強化專 心度	<ul style="list-style-type: none">— 課堂上和老師同學互動較頻繁，互動佳，集中力高，可以與同學互相學習、可以有彼此的壓力— 能夠較詳細地解說，可以記很多單字與片語— 加深印象、較容易理解— 方便，可以邊聽、邊學、邊做筆記— 上課較認真較專心、比較聽的懂、比較有效率，可以更明瞭文法— 習慣性、有向心力、上課氣氛佳— 比較活，老師可依學員的程度做不同的教學—老師可注意到所有學員的動態— 會比較認真點— 易統整，有課本翻閱，學得容易— 能夠較詳細地解說，老師比較可以知道學員是否有聽懂— 有問題可以馬上舉手發問

	<ul style="list-style-type: none"> — 老師可以糾正發音 — 能有對話機會，增加英文對話能力 — 上課時老師可以做很多的補充講解 — 教材補充多、隨時問問題 — 能切確知道自已的問題所在 — 考試時較會去唸書，對被動者而言，是不錯的方式
缺點 時間限制 空間限制 專注力維持	<ul style="list-style-type: none"> — 會因個人因素而影響上課效果 — 老師沒辦法顧慮到每位同學的需求與想法 — 有時較單調、很無聊、上課會想睡覺 — 不知如何應用到生活 — 只會讀老師上課講的、學習到的東西較少 — 筆試較多，會比較有壓力 — 讀過等時間久了就會忘了 — 無法練習到題型 — 老師、學員的情緒，會影響到上課情況 — 不能依照自己程度學習，浪費時間 — 較呆版、死背，變化不大，填鴨式教學 — 上課很容易分心。 — 上課會比較悶，壓力比較大 — 等老師解答、沒辦法自學 — 有時要趕課，就講的很快 — 不能重複學習&複習

(b) 數位教學

表 4-4: 情境主題數位化教學問卷前測滿意度 開放式問卷題目二資料分析表

概念化	初步整理之原始資料
優點 自學空間 內容多元 學習檢驗	<ul style="list-style-type: none"> — 在外面很實用、符合時代 — 可以多次反覆練習、聽發音、訓練聽力 — 可以學到較活的東西、學習一些較複雜的東西 — 可以從題型中發現到以前沒有注意到的問題 — 有更多的資料可以參考可學的範圍較廣、可學到更多、可以學到自己有興趣的 — 比較活潑、比較輕鬆、比較生活化，較自由化、虛擬、好玩 — 可以在家學習和練習 — 不用背這麼多單字與抄筆記 — 可以一邊學一邊看他的講解與提示，可以知道自己錯在哪裡 — 教學的東西比較廣，實用的也比較多 — 方便，可重複學習，隨時可以學習，可複習多回 — 上課時間不用限制

	<ul style="list-style-type: none"> — 內容多樣化 — 可以隨時以測驗來評估自己的實力 — 多元化的學習，讓英文不再呆板無趣. — 能利用課餘時間自我做補充 — 會讓學員比較有興趣，比較生動吧 — 網路教學是社會的趨勢 — 課程和網路融合應用變化較多 — 增加我學習上的興趣，可以上網找相關的資料 — 憑自己的意願學習，可以自我練習
<p>缺點</p> <p>缺乏約束力 資訊能力</p>	<ul style="list-style-type: none"> — 不容易專心，學員的注意度不易控制. — 自學的時候，不懂的地方無法立即發問!! — 不能百分之百約束同學學習 — 容易分心 — 沒有老師指導，一定要用電腦才能。如果沒電腦就沒有辦法學，家裡沒網路的同學很不方便 — 對於被動的人可能不會主動去練習或研究 — 網路教學缺少動手寫的動作內容有點少、以測驗為主，不懂的字彙還是不懂 — 不習慣、不了解 — 上課會想上網玩、邊開一個視窗邊做其他事，而不會認真去學習 — 需要找時間自己練習 — 對於不熟悉網路的同學就不吃香 — 同學混的成份居多，不專心上課，很少人會實際認真地去做 — 對於本來就沒有基礎的同學學習起來很吃力 — 費時、不易懂、較無趣、沒感情、不能互動 — 沒有課本輔助，使同學更不專心 — 查找不方便，只有手眼操作，容易忽略寫的方面 — 不懂的問題依然存在著

(三) 評估課程網站建置之實施成效

1. 評估方式：以問卷的方式進行課程網站建置架構之評估，本課程網站之建置係根據以下之架構進行：

表 4- 6: 課程網站架構與內容

主要網站架構	主要架構內容
0 Latest News最新消息	課程學習歷程引導、資源分享

1.Course Introduction 課程介紹	1-1 Course Description 課程概述 1-2 Assessment 評量方式 1-3 Syllabus 進度表 1-4 Teaching Team 教學團隊 1-5 Group list 分組名單
2.Course Content 課程內容	2-1 Class materials 上課教材 2-2 E-learning 數位學習
3. Resource 學習資源	3-1 Hardware learning resources 硬體學習資源 3-2 Software learning resources 數位軟體資源
4.Students' Works 成果分享	4-1 Photos 上課照片 4-2 Group Discussion Video 小組討論影片 4-3 Assignment 作業成果
5.Files to Download 檔案下載	5-1 Meeting new people(word & ppts) 5-2 Greetings(word & ppts) 5-3 Food in Taiwan(word & ppts) 5-4 Grocery shopping(word & ppts) 5-5 At the dinner table(word & ppts) 5-6 Movies(word & ppts) 5-7 Traveling in Taiwan (word & ppts)
6.Forum 討論版	6-1 Issues to be discussed 議題討論版

2. 實施成效

(1) 網站建置學習滿意度問卷後測分析結果

針對教材內容的填答結果，如下圖所示：

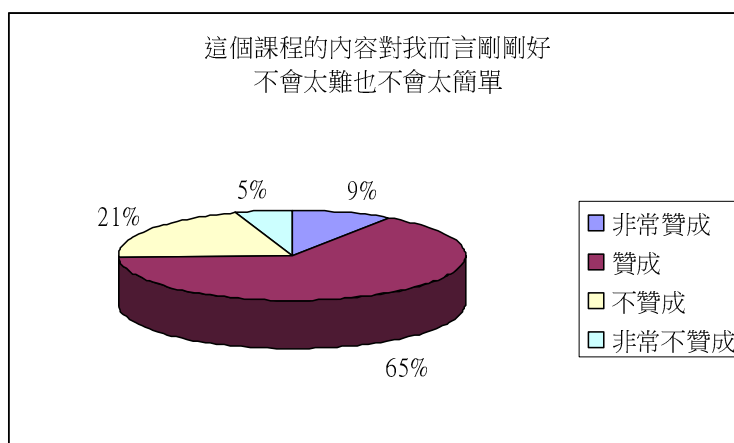


圖 4- 6: 情境主題數位化教學問卷後測滿意度 問題一圓形圖

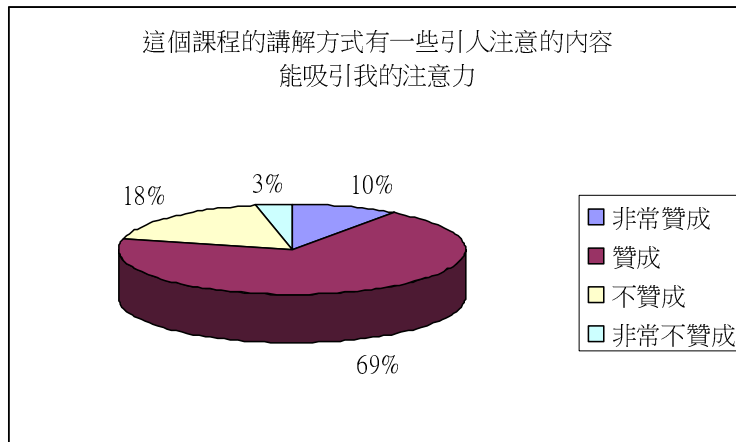


圖 4-7: 情境主題數位化教學問卷後測滿意度 問題二圓形圖

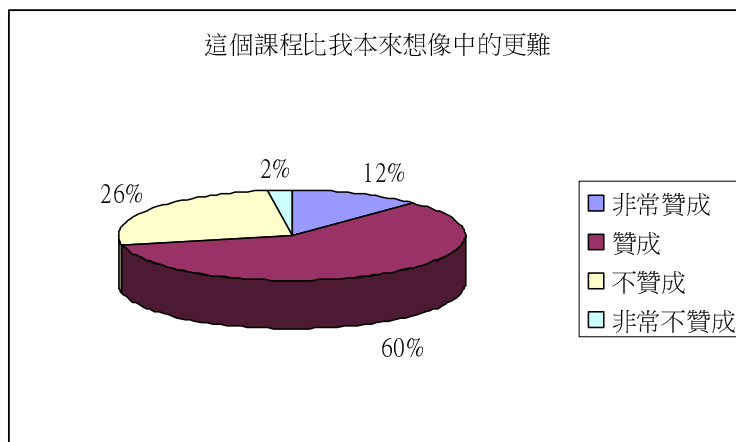


圖 4-8: 情境主題數位化教學問卷後測滿意度 問題三圓形圖

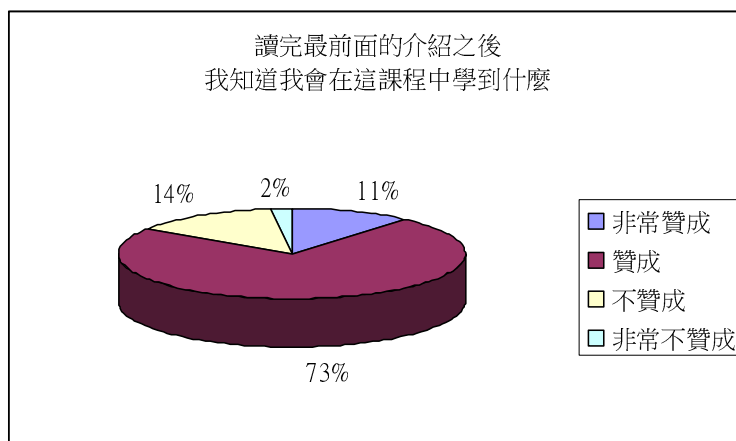


圖 4-9: 情境主題數位化教學問卷後測滿意度 問題四圓形圖

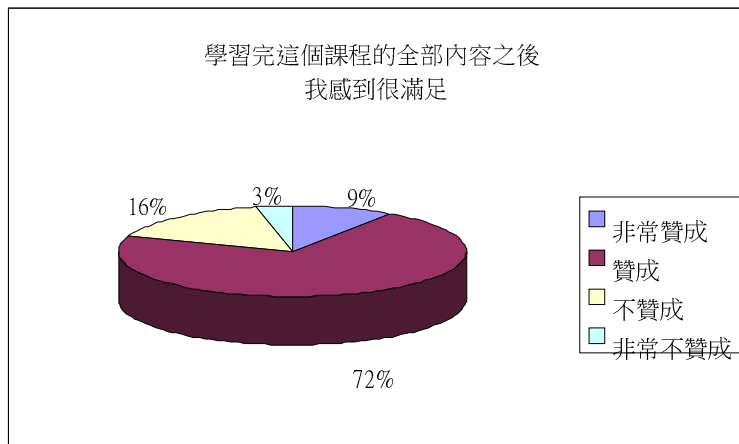


圖 4-10: 情境主題數位化教學問卷後測滿意度 問題五圓形圖

由上方五圖可以得知，受測學員對於教材內容的難易適中度，平均有七成左右抱持正面的回應；在教材內容能否引起學員學習意願中，有八成左右學員抱持正面回應；在教材內容是否能夠讓學員清楚理解其學習目標與學習滿意度中，有八成左右學員抱持正面回應。從問卷統計中可以看出學員雖然對教材內容的難度比其原先所期待的更有挑戰性，但是整體對教材內容的滿意度達八成以上，未來對以情境主題數位化教學教材提升學員學習成效，極具可行性與可期待性。

(2)開放式問題：在課程結束後教學者請學習者對於課程建置網站提出具體建議，資料收集後分析如下表：

資料分析表

概念化	初步整理之原始資料
強化生活用語與文章學習	—最好老師也在線上，這樣如果有不懂得地方可以馬上與老師討論
提升多媒體的品質	—可以像其他學校一樣增設自學中心，且應增設電腦設施及教室，並在每一個座位設可以跟老師同學互動的設施，如耳機、麥克風等，增快上課的腳步與便利性 —能夠有多一點生活用語，貼近日常會話 —可以再生動些，比較不會乏味。 —增加動畫跟美女圖 可以增加學習效果喔!!

<p>同步線上輔導</p>	<ul style="list-style-type: none"> —在網路教學放一些輕快的音樂或許會更讚，讓大家會有種新鮮感更想要學習或做一些英文小遊戲。應該只要以輔助為主，不應在教材上作學習觀念的傳導 —應該多放一點文章 —可在多些動畫或圖片之類的東西，增進學員想學得慾望，希望能夠在測驗後老師有正確的解答與檢討 —把老師上課過程整個錄影放在網路教學
---------------	--

五、結論與建議

(一) 結論

1. 運用情境主題數位化教學於英語教學與學習機制具有可行性

根據情境主題數位化教學學習滿意度問卷調查及情境主題數位化教學系統學習資源閱讀次數上數據顯示，學員對於『情境主題數位化教學』之接受度比預期的程度高，顯示數位化英語學習資源行動方案運用於英語補救教學的可行性。學員亦表達其對於傳統式教學與輔導及網路教學與輔導的喜好各有不同。

2. 學習者對於課程網站所建置之教材內容的滿意度達八成以上，亦對未來架構網站課程提出具體建議

此課程運用滿意度問卷所施測的結果顯示：學習者對於課程網站所建置之教材內容的滿意度達八成以上，然對於未來架構網站課程提出下面三點具體建議：(1)強化生活用語與文章學習 (2)同步線上輔導 (3)提升多媒體的品質。

(二) 建議

1. 建議建構兼具實體及數位化的多元教學及輔導機制，展現多元的學習及輔導模式

基於此課程中，學員表達其對於實體教學與輔導及數位教學與輔導的喜好各有不同，故建議採取折衷式教學法（實體教學輔以數位教學），結合網路教學的迅速、便利及傳統教學的互動性及真實感，可讓學習者體驗學習的樂趣。英語學習除了需在社會

文化脈絡下進行，更需要配合多元化的英語教學及多元評量(黃自來，1993)。事實上多元的英語教學及多元評量是相輔相成的，兼具實體及網路的教學及輔導評量，此教學與輔導評量包括評鑑學員學習的結果是否達到英語的教學目標，判斷所使用的教材及教法的成效，以及評定英語教學是否符合學員的需要。因此兼具實體及網路數位化的多元教學及輔導機制，展現多元的學習及輔導模式。

2. 建議建構多層面的情境主題數位化教學之輔導系統，以提升學員英語學習之成效

本課程側重建構「非同步」的情境主題數位化教學之補救教學及輔導系統；讓學員進行課後不受時間限制的學習輔導，建議考量建構「同步」之輔導對話機制及建立數位化學習歷程檔案，此多層面的情境主題數位化教學之輔導系統，除了可了解學員學習的程度及困難之處，更可做為調整下次教學內容及方法的依據。

3. 建議建構融入生活性與脈絡性閱讀內容的優質數位化資源輔導網絡

本課程以生活性與脈絡性閱讀內容的優質數位化資源進行學習引導與輔導，根據學習者之建置所架構的網路資源課程深具意義。整體而言，學習者對教材內容的滿意度達八成以上，未來對以情境主題數位化教學教材提升學員學習成效，極具可行性與可期待性。

六、參考文獻

- 江淑卿(1998)。動態評量在促進類比推理能力的學習與遷移歷程之研究。**屏東科技大學學報**，7(4)，327-334。
- 林壽華(2001)。美和技術學院學員英文寫作能力研究評析。**美和技術學院 90 年度整體發展補助計畫**，416-441。
- 吳岳樺 (2001)。外語教學問題與學習策略之探討。**教育資料與研究**，38，36-40
- 吳明清 (2000)。**教育研究：基本觀念與方法之分析**。台北市。五南。
- 吳國銘、洪碧霞和邱上真 (1995)。國小學童在動態評量中數學解題學習歷程與遷移效益之探討。**測驗年刊**，42，61-84。
- 莊筱玉、黎瓊麗、范幸玲(2006)。探討美和技術學院四技新生英文測驗錯誤類型之研究。**美和技術學院學報**，25(1)，135-160。
- 莊筱玉、黎瓊麗、范幸玲(2007)。**動態評量之 E 化英文試題建構**。**美和技術學院學報**，26(2)，219-238。
- 莊麗娟 (2000)。**系統化多元評量模式之發展研究**。國立高雄師範大學教育學系博士論文。
- 曹逢甫(1993)。**應用語言學的探索**。台北：文鶴。
- 陳淑敏(1995)。Vygotsky「最近發展區」概念內涵的探討。**屏東師院學報**，8，503-526。
- 陳進福 (1997)。**國小輕度智障兒童數學解題動態評量之研究**。國立嘉義師範學院國民教育研究所碩士論文。
- 黃自來(1993)。**應用語言學與英語教學**。台北：文鶴。

劉慶剛(1995)。「中譯英」在大學員的英語寫作過程中可能發生的五種現象。人文及社會學

科教學通訊，6(4)，34，29-39。

戴維揚 (1999)。國民小學英語教材教法。台北：文鶴

Bizzell, Patricia. (2000). Basic Writing and the Issue of Correctness, or What to Do with “Mixed”
Forms of Academic Discourse. *Journal of Basic Writing*, 19 (1), 4-12

Lowery, N.V. (2002). Construction of teacher knowledge in context: Preparing elementary teachers
to teach mathematics and science. *School Science and Mathematics*,102(2), 68-83.

Mistretta,R.M.(2005).Mathematics instructional design: Observations from the
field.*The Teacher Educator*,41(1),16-32.

Schofield, K., Melville, B., Bennett, D. &Walsh, A.(2001). Professional practices online:
Renovating past practice or building new ones? *Proceedings of the Australian vocational
education and training research association conference*(4th, Adelaide, Australia, march 28-30).

Schrum, L. Skeele, R. &Grant, M.(2003).One college of education’s effort to infuse technology: A
systemic approach to revisioning teaching and learning. *Journal of Research on Technology in
Education*,35(2),256-271.

Schrum, L., & Dehoney, J. (1998). Meeting the future: A teacher education program joins the
information age. *Journal of Technology and Teacher Education*, 6(1), 23-38.

Vygotsky, L.S.(1978).Mind in society. Translated by M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner and E.
Souberman.Cambridge, Massachusetts.

