



逢甲大學學生報告 ePaper

以互動式教具增進學生英文閱讀和會話能力
Improving Students' English Reading and Speaking
Abilities by Using Interactive Teaching Tools

作者：李怡瑾、陳臻佳、許紘慈、高語謙、邱致維

系級：外文三甲、外文三乙、光電三甲

學號：D0751631、D0767438、D0751569、D0786434、D0880870

開課老師：周玉楨

課程名稱：英語教學課程教材設計

開課系所：外國語文學系

開課學年：109 學年度 第一學期

FCU ePaper



中文摘要

填鴨式的教學方式已被證明無法有效地增強學生的英文語言能力。「聽、說、讀、寫」四個語言能力中，「說」是大眾普遍弱項，而在「讀」的方面大多時候也充滿困難，那是否更改教學方式能有效增進這兩項語言能力呢？我們期望能透過設計的互動式教具運用在教學上，能有效增進英文閱讀和會話能力。

本課程利用描述性研究法，為即將就讀小學的兒童開啟為期一週的英語課程。課程內容以日常生活對話和單字為主題，目的是希望提升學生們的英語閱讀、會話能力以及單字量。課堂活動及使用的教具皆以模擬點餐為中心，教具則是將所設計的速食菜單製作成大張海報，其中海報上的單字卡將製作成可黏貼式的，在課堂上靈活運用，老師可配合此教具進行互動式教學。在教學過程中，老師將所教授的概念透過互動式教具形成可視化的概念，讓學生在學習過程中產生良好的互動記憶從而提高學生的詞彙量與口語表達的流利程度。在課程最後，老師則會利用考題作為檢測英文能力的依據，對學童的學習成效進行檢測與分析。

研究結果如下：

- 互動式教具能顯著提升學生的英語會話學習能力
- 以互動式教具教學可以顯著提升學生的興趣

經過實際教學後建議：

- 教案設計應明確的構想實地演練
- 增加教案中互動式教具的比例和規模
- 增加教案中實地教學的比例

關鍵字：互動式、英語教學、會話能力、學習動機

Abstract

Cramming teaching methods have been proved that it couldn't enhance students' language skills effectively. Among Listening, Speaking, Reading and Writing, speaking is generally a weakness of the people, and reading is usually a difficulty for some people. Then is changing the teaching method able to effectively improve these two language skills? We hope that the designed interactive teaching aids can be used in teaching to effectively improve students' English reading and conversation skills.

We use Descriptive Research in this research and offer a week-long English course for the children who are about to attend elementary school. The course focuses on everyday conversations and words, in the hope of improving students' English reading, conversation skills and increasing their vocabulary. Class activities and the teaching aids center on the simulation of taking orders. We make the designed fast food menu into a large poster as the teaching aids. The word cards on the poster are made into pasteable and can be used flexibly in the classroom, being able to cooperate with interactive teaching. In the teaching process, the teacher makes the concepts that are taught into visible through interacting. It allows students to have a good interactive memory during the learning process, thereby improving students' vocabulary and the fluency in oral expression. At the end of the course, the teacher will use the quiz as a basis of testing English ability, evaluating and analyzing the children's learning effectiveness.

Results of research:

- Interactive teaching aids can significantly improve students' English conversation ability.
- Teaching with interactive teaching aids can significantly enhance students' interest.

Suggestions after actual teaching:

- The lesson plan designment should be clearly conceived and practiced on the spot.
- Increase the proportion and the scale of interactive teaching aids in lesson plans.

以互動式教具增進學生英文閱讀和會話能力

- Increase the proportion of field teaching in lesson plans.

Keyword: English teaching, learning motivation, interactive, speaking abilities



目 次

第一章 研究背景與動機.....	5
第二章 文獻探討.....	5
第一節 語言學習動機之相關理論.....	5
第二節 教具的釋義與類別.....	6
第三節 互動式教具的定義與介紹.....	6
第四節 互動式教具應用於英語教學之案例與發現 ...	8
第三章 教具設計.....	8
第一節 教具介紹.....	8
第二節 目標族群.....	9
第四章 效果評估--預期成效.....	18
第一章 學童英語閱讀能力之分析.....	18
第二節 學童英語口說能力之分析.....	19
第三節 教具之優/缺點分析.....	20
第五章 總結.....	21
第一節 研究結論.....	21
第二節 研究建議.....	22

第一章 研究背景與動機

從小大家學英文時都知道「聽、說、讀、寫」是四個並重的語言能力，然而在台灣，學校老師幾乎都是在台上不停講課、學生在台下不停抄筆記寫題目、課後不停考試，這種填鴨式教育不只讓學生興趣缺缺，還導致學生「聽、讀」能力佳，「說、寫」的能力卻很弱。「說、寫」其實一直以來都是台灣學生的弱項，但在現今追求國際化與競爭力的社會，「聽、讀」顯然已經不夠用了。現在在職場上，常常有需要與外國人或外國客戶談話的時候，但是很多人聽到 “How are you?” 的時候，還是只會回答 “I’ m fine. Thank you. And you?”。因為平時讀英文很少說出口，所以很多人一要講英文就會緊張，不知如何組織語言，只會機械式的回答。這讓很多人覺得學了那麼多年的英文竟然話都不會講，因此大眾也開始重視而且普遍覺得應該加強會話能力了。

在普遍希望能加強會話的背景下，證明了一直以來填鴨式的教學方式是無法有效地增強學生的語言能力。因此老師開始想方設法讓課堂變得有趣來吸引學生，不論是安排小組活動還是遊戲或使用多媒體素材都是希望學生可以快樂學習並且達到強化學習動機的效果。為了因應需求，研究者研究此議題，探討設計互動式的教具是否能有效地使學生在有趣的學習環境增強大家覺得需要的會話能力或閱讀能力。

第二章 文獻探討

第一節 語言學習動機之相關理論

Dörnyei(1994a)的外語學習動機理論中分成三種層面，語言層面、學習者層面以及學習情境層面。

1. 語言層面

為一般性的動機層，語言層面包含了融合性動機子系統和工具性動機子系統。這兩種系統源於 Gardner 語言學習動機理論，前者指外語學習者希望掌握外語便能參與或融入到目的語的社會文化生活中；後者是學習者為了實用性、利益考量，或聚焦於個體未來的職業考量，將外語視為一種工具來加以利用。

2. 學習者層面

以互動式教具增進學生英文閱讀和會話能力

該層面包含了學習者複雜情感與認知等諸多因素。主要有學習成就需要、學習者語言學習焦慮、自信心、歸因方式及自我效能，這些因素與動機互相影響、相互促進，它們對於動機都能造成增強或減弱的效果。

3. 學習情境層面該層面

概括了三個特定因素(1) 課程動機因素：將教材、課程、教學方法、學習任務視為影響學習動機的基本地位。(2) 教師動機因素：有關教師行為、個性、教學風格等一系列因素。(3) 特殊團體因素：課室學習發生於團體中，因此團體動力便會影響學習者的情感與認知。(余威杰，2014)

外語學習動機的語言層面可能會受人的年齡、職業或生活背景不同而有所影響，學習情境層面的教師動機因素也會因為教師個別的行為、品行而有所影響。而其他像課程動機因素、特殊團體因素則是受到對教學環境因素(包括教學方式、課程、同儕)的感受所影響，而這些感受又間接影響了學習者層面的自信心、焦慮感等心理因素。因教材、教具、教學方法等一定程度地影響學生與同儕、教師間的互動模式，所以研究者可得出教材、教具、教學方法等因素對學習動機的重要性很大。

第二節 教具的釋義與類別

教具是任何輔助或替代教師呈現教學材料的器具或設計。傳統的教具如黑板、板擦、掛圖、大三角板、模型等等；受到科技革命的影響，教具可泛指所有新式的視聽教學媒體，包括視聽教材(audio-visual materials)和視聽設備(audio-visual equipment)。新型的教具以放映性的媒體為主，如投影片／投影機，幻燈片／幻燈機，套裝學習套件(learning packages)、電腦等等。(教育大辭書，2000)

「教具」就是教師教學時為了達成教學目標，增進學生理解，記憶與教學效果，配合教材內容與學生能力，而製作或選擇運用，所以選擇很多元也很廣泛，一切都是為了達到最好教學目的而製的。所以教具對學習者來說是可吸引注意力、增進學習動機、加深的印象工具；對教師來說，則是輔助其在教學上有更好的教學效果，是課程更具完整性與靈活性。

而教具分類可以有很多種不同方式，例如：使用者年齡，課程，教學型態等。

第三節 互動式教具的定義與介紹

張峰銘認為互動性的定義為：訊息傳播者與接收者的雙向溝通，其具有同

以互動式教具增進學生英文閱讀和會話能力

時性、主動參與性、改變內容及角色互換的性質。而互動式教具顧名思義，就是符合以上「互動性」條件的教具。

為避免單方面的填鴨式教育，我們試著將課程設計成教師與學生可產生大量互動的上課模式，教具需要如何改變才可輔助這種互動式上課模式呢？從 2009 年開始，許多商管學院的教師在教學上已開始運用這種互動式教學模式，從這幾年的摸索，到逐漸成熟的互動式教學體系，互動式教學或是互動式教具的資訊與年俱增。現在常見的互動式教具幾乎都是多媒體為主，例如互動式電子白板、互動式多媒體電子書、互動式學習媒體等。

以互動式電子白板為例，歸結出課室教學中的三大互動形式：

1. 人際互動

教學中，教師應用互動式電子白板建立特定教學情境，帶領學生合作、討論，觀察、發現問題及解決問題，經由師生間的對話討論以及學生同儕間的學習激盪，學生之間更可透過互動式電子白板的操作，發表自己的意見，並將自己已意義化的學習歷程外顯化，與其他學生進行互動交流。如此一來，電子白板儼然成為交互的界面與平臺，更能實現教室人際互動，包括師生互動和生生互動。

2. 人機互動

互動式電子白板既是電子白板，同時又是電腦觸摸螢幕，使用者透過手指頭的碰觸或是感應筆便可實現電子白板與電腦之間的雙向通訊與操作，實現人機互動，並藉此強化學習、獲得概念。

3. 資源互動

電子白板軟體系統內建了多種工具列及教學資源庫，提供教學使用。電子白板提供包括電腦本身的各種媒體資源、電子白板資源庫資源、教師自製的教材、網路相關教學資源等多種類資源互動的可能，便於教學內容展示和學生參與。（余威杰，2014）

根據以上教學的互動模式，研究者在設計教具方面便可以盡可能讓學生與同儕以及教師多一些對話，增加他們的人際互動，以達到提升會話能力的目的。並且採用實體教具來增加學生與教具之間的互動，讓他們實際動手操作，以加強課程內容的印象。

第四節 互動式教具應用於英語教學之案例與發現

蔡文榮、蔡佩君統整 2009 年到 2012 年 8 月互動式電子白板在臺灣國小英語教學的 26 篇相關研究並歸納出了幾點結論：

- (一) 中高年級的學生之學習準備度較適合實施電子白板教學
- (二) 電子白板教學對國小學童在英語學習成就上有明顯的助益
- (三) 電子白板教學對學習態度有正面的影響
- (四) 以量化研究為主軸

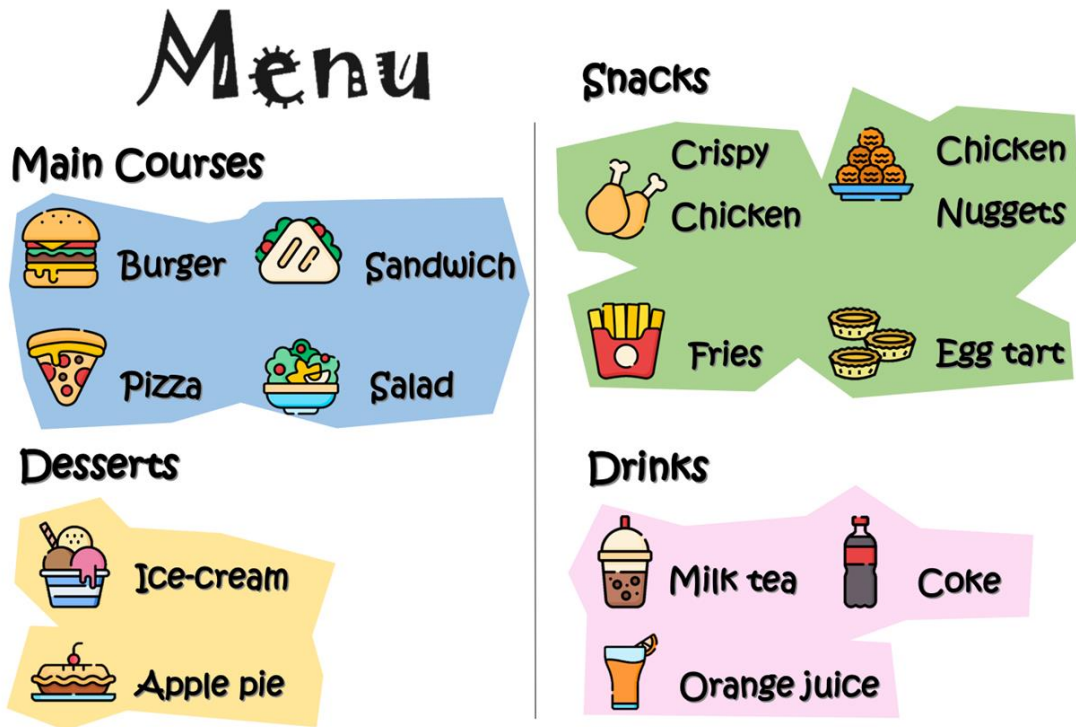
研究的結果都是有正面影響的，只有第一點的理由是年紀太小的學生比較沒有足夠的學習準備度以及對教學媒體不熟悉；然而現在已經是 2021 年了，低年級或是更小的學生並不像以前一樣對多媒體不熟悉、不懂如何操作，但是因為他們年紀小，專注力較容易放在多媒體上而不是課程內容，所以對低年級學生實施互動式電子白板的教學還是會有失精準，不太適合。

從上課內容結合這些文獻資料，研究者設計的教具選擇以實體教具呈現，而且使用可重複黏貼的字卡來增加學生與教具的互動、讓他們從中檢視錯誤再學習加以修正，使之成為吸引學齡兒童且同時有效提升閱讀及口語能力的輔助教具。

第三章 教具設計

第一節 教具介紹

為了配合課程內容而設計了一張速食菜單(如下圖)並將它實際放大做出來當作課堂教材。以雲彩紙為底，上面有各種在速食店常見的食物(漢堡、薯條、雞塊、可樂等等)且把它們仔細區分成主餐(Main courses)、點心(Snacks/Desserts)、飲料(Drinks)。放大版的菜單上除了有食物的單字卡外，還附有各種食物的彩色圖片，看起來較鮮豔活潑。這些單字卡及圖片背面都黏有黏土膠，可重複拆下、黏貼，讓學生能在課堂上靈活運用。



第二節 目標族群

此課堂的目標族群是幼稚園升國小一年級的學生，大約 6、7 歲。由於學生年紀還小較活潑好動加上這年紀是打好英文基礎的關鍵時期，因此希望能透過較有趣的教材吸引學生們的注意，讓他們在與老師、同儕互動的過程也能學習到東西。

第三節 教學課程

壹、教學課程設計

課程主題：如何點餐？

課時	授課主題	學習目標
1	Learn Food-Related Vocabulary	掌握與食物、點餐有關的詞匯
2	Sentences when Ordering Food	掌握點餐相關的對話練習
3	Trip to McDonald' s	實際練習有關點餐的英文對話

貳、運用互動式教具課程案例設計

以互動式教具增進學生英文閱讀和會話能力

授課主題：Sentences when Ordering Food

課程步驟	詳細內容	主要目的	所需要的教學用具
<p>活動 教學工具介紹 (15 分鐘)</p> <p>練習 造句練習 角色扮演 模擬練習 (35 分鐘)</p> <p>作業 Quiz 1</p>	<p>1. 展示英文菜單的範例，并由老師幫助復習，於上節課介紹的在菜單中常見的字匯和短語。運用互動式教具，加強學生們對單字和短語的記憶。</p> <p>2. 由老師演示在點餐過程中幾個常見的句型，例如：“I would like to have a hamburger.”</p> <p>3. 學生嘗試補充句型 “I would like to have a(n) _____.”，試著說出自己喜歡或想要點餐的食物。</p> <p>4. 由老師扮演快餐店的服務生，由學生扮演前來快餐店訂餐的客人。運用互動式教具來進行模擬點餐練習，每一位學生都需要進行練習。</p> <p>畫出自己喜歡的食物，並嘗試將所給的句型填充完整。</p>	<p>學生們能夠完全準確理解老師在教具（菜單）中所介紹的每個單字和短語的意義，並且能快速地將單字與圖片聯係在一起。 (準確度：100%)</p> <p>學生們能夠知道並理解在點餐過程中常見的問題，理解並熟練掌握老師教學的回答該問題的基本句型。 (準確度：98%)</p> <p>學生們能夠用英文進行簡單的對話交流。 (準確度：95%)</p>	<p>海報-菜單 可黏貼式-字卡</p>

以互動式教具增進學生英文閱讀和會話能力

叁、具體操作流程

(一) 互動式教具引導復習

在第一階段，有老師給各組下發菜單中涉及的字卡，不同組別的字卡各不相同。由老師引導學生，先對不同的餐點進行分類（例如：main courses/snacks/drinks/desserts 等等）。在老師指示相關圖片的時候，需要同學們快速反應出該圖片對應的英文單字，並舉起手中的字卡。在規定時間內，回答正確的組別可以由此有的相應的積分，以此鼓勵學生們踴躍參與。

(二) 互動式教具引導小組討論

在完成一輪復習後，給予學生一定的時間進行小組內的討論與復習。結束後，請各組的學生們派代表將各組擁有的字卡貼在海報（菜單）上，並與老師的正確答案進行確認，完成程度良好的組別，也能夠擁有對應的積分。

(三) 互動式教具引導對話練習

在進行角色扮演、模擬點餐的時候，老師會利用海報（菜單）上的餐點對同學進行詢問。當老師詢問道 Can I help you?/What would you like to have? 同學們需要根據海報上的餐點進行回答：I would like to have a(n) _____.

回答正確後，老師會將對應的字卡拿下來，表示該份餐點已售罄，藉此鼓勵學生們踴躍參與到角色扮演中。

第四節 檢驗工具

本教案之檢測工具為「Worksheet」、「Homework」和「Achievement Test」。

首先，在課程開始前對每位同學的基礎能力進行檢測，例如先前是否對一些點餐時使用的單字有所瞭解，以及是否對點餐這一社會行為具有相應概念。通過教學後，對學生的閱讀和口說能力進行檢測。

壹、課堂檢驗 - Worksheet

題型	檢測重點	題型呈現方式	答題方式	題目數量
看圖寫單字	查看圖片填寫對應的英文單字並自行判斷冠詞的使用和單詞的拼寫；瞭解學生對單字的掌握概況	圖片、待填空句型	將正確字彙填入	4

貳、課後檢驗 - Homework

題型	檢測重點	題型呈現方式	答題方式	題目數量
繪圖寫分類	瞭解學生對單字概念的掌握概況	於空白區域作圖，並於橫綫處填寫分類	繪圖，並填入正確分類	4
看圖寫單字	瞭解學生對單字概念的掌握概況	圖片、待填空句型	將正確字彙填入	4


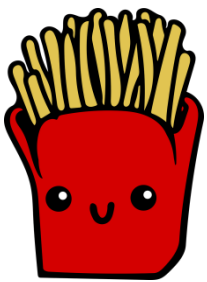


參、整體檢驗

題型	檢測重點	題型呈現方式	答題方式	題目數量
選詞填空	判斷圖片所對應的英文單字	圖片、詞庫	寫出正確的單字	6
造句練習	瞭解學生是否能夠清晰表達點餐的重點	以所給範例為模板，寫出答案	寫出正確的句子	2
問答練習	瞭解學生是否能夠回答對應問句	常見問句，寫出回答，並給範例	寫出正確的回答	2
選擇題	瞭解學生是否明白	句型關鍵單詞處為橫綫，四個選項中選擇正確答案	寫出正確的選項	2
概念配對	瞭解學生對食物種類分類是否清晰	一欄為食物分類，一欄為食物	將匹配的單字連線	4
對話檢測	口語表達是否清晰流利	由老師口頭檢驗	老師學生對話	1

First Grader's Basic English Conversation

Lesson 5 worksheet

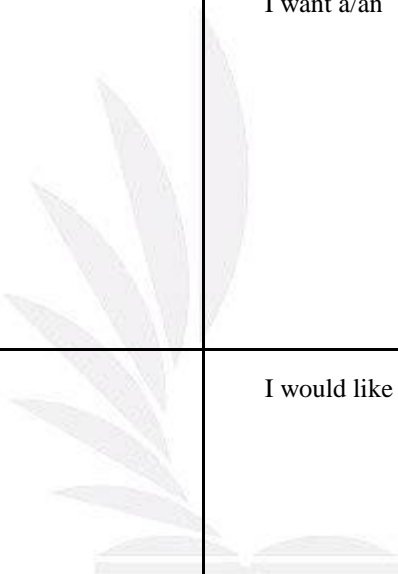
Name: _____

	<p>I would like to have a _____.</p>
	<p>I want _____.</p>
	<p>I would like to have an _____.</p>
	<p>I want _____.</p>

Lesson 5 -- Homework

Name: _____

Draw the dishes and fill in the sentences

	I would like to have a/an _____.
	I want a/an _____.
	I would like to have a/an _____.
	I want a/an _____.

Lesson 5 -- Material

Menu

Main Courses



Burger



Sandwich



Pizza



Salad

Desserts



Ice-cream



Apple pie

Snacks



Crispy
Chicken



Chicken
Nuggets



Fries



Egg tart

Drinks



Milk tea



Coke



Orange juice

Lesson 5-- Achievement Test

I . Writing Exercise

1. Vocabulary: Fill in the blanks with the words in the box.

salad	egg tart	pizza	coke	orange
juice				
sandwich	fries	ice-cream	burger	
chicken nuggets				



(1) _____



(4) _____



(2) _____



(5) _____



(3) _____



(6) _____

2. Make a sentence to tell what you want to order.

Example: I would like a hamburger.

(1) _____

(2) _____

3. Write a sentence in respond to the following question:

(1) Would you like to have a hamburger or chicken nuggets?

(2) Do you prefer coke or black tea?

4. Multiple-choice:

(1) I want to have _____ for dinner.

- A. harp B. table C. salad D. hat

(2) _____ would you like to have?

- A. Where B. Who C. How D. What

5. Matching:

- | | |
|----------------|--------------|
| 1. Main course | A. coke |
| 2. Dessert | B. sandwich |
| 3. Drink | C. fries |
| 4. Snack | D. apple pie |

II. Oral Exercise

Use the vocabulary, phrases and sentences we learn in class and have conversations with the waiters in McDonald.

Scoring Scheme:

- A – Successfully order the food they want and use the vocabulary, phrases and sentences taught in class fluently.
- B – Successfully order the food they want and use the vocabulary, phrases and sentences taught in class but not fluently enough.
- C – Successfully order the food they want but only use some of the vocabulary, phrases and sentences taught in class, or not say in the complete sentences.
- D – Not successfully order the food and cannot use the vocabulary, phrases and sentences taught.

第四章 效果評估--預期成效

第一章 學童英語閱讀能力之分析

本節旨在瞭解接受互動式英語教具教學前，學童已有的字彙量與對該主題單字的記憶能力。以下，就學童的英語閱讀能力前後的狀況進行分析。

為探究學童在教學前的英語閱讀能力表現，我們將列出對測驗中涉及到的關鍵單字列出對學童進行測試。以「英語閱讀能力測驗 A 組」作為基礎英語閱讀能力表現之基礎檢測，以「英語閱讀能力測驗 B 組」作為教學后英語閱讀能力表現之教學成果評量。教學前，A 組所含單字與預期測試結果如表 1-1 所示，B 組所含單字與預期測試結果如表 1-2 所示；教學後，A 組所含單字與預期測試結果如表 1-3 所示，B 組所含單字與預期測試結果如表 1-4 所示。

表 1-1 學童「英語閱讀能力測驗 A 組」前測成績之預計結果

單字	預計認知比例
apple	15/15
egg	12/15
banana	11/15
milk	12/15
tea	10/15
chicken	12/15
pear	7/15
orange	10/15
ice cream	8/15
coke	8/15

表 1-2 學童「英語閱讀能力測驗 B 組」前測成績之預計結果

單字	預計認知比例
apple pie	5/15
egg tart	1/15
crispy chicken	1/15
hamburger	3/15
fries	3/15
chicken nugget	1/15
snacks	1/15
sandwich	3/15
salad	3/15
pizza	3/15

表 1-3 學童「英語閱讀能力測驗 A 組」後測成績之預計結果

單字	預計認知比例
apple	15/15
egg	15/15
banana	15/15
milk	15/15
tea	15/15
chicken	15/15
pear	7/15
orange	15/15
ice cream	15/15
coke	15/15

表 1-4 學童「英語閱讀能力測驗 B 組」後測成績之預計結果

單字	預計認知比例
apple pie	14/15
egg tart	13/15
crispy chicken	14/15
burger	14/15
fries	13/15
chicken nugget	12/15
snacks	12/15
sandwich	13/15
salad	14/15
pizza	14/15

由表 1-1、表 1-2 與表 1-3、表 1-4 共同可以推測得知：教學前，學生對食物相關的基本單字是有所認知的，這此類單字雖對本次教學主題的學習有所幫助，但在快餐店內使用較少；教學後，學生對與快餐店內所會使用到的單字掌握程度提升。

第二節 學童英語口說能力之分析

本節旨在瞭解接受互動式英語教具教學前，學童已有的表達能力與對該主題與他人交流的流利程度。以下，就學童的英語口說能力前後的狀況進行分析。

以互動式教具增進學生英文閱讀和會話能力

為探究學童在教學前的英語閱讀能力表現，我們將列出不同對話語境對學童進行測試。以「英語口說能力測驗」作為英語口說能力檢測之前測與後測試題，所含英文口說句式與預期測試結果如表 2-1 所示。

表 2-1 學童「英語口說能力測驗」前測與後測成績之預計結果

句式	前測預計結果	後測預計結果
Can I help you?	常回答為是非句	流利完整回答
What would you like to have?	回答不流利	流利完整回答
I would like to have a sandwich.	只說出 sandwich	流利完整回答
I want to drink coke.	只說出 coke	流利完整回答

由表 2-1 可以推測得知：教學前，學生對句型掌握不夠熟練，表達時不能夠表達出完整的句子，且會有磕磕絆絆；教學後，學生對與快餐店內所會使用到的句式掌握程度有明顯提升，且更加熟練。

第三節 教具之優/缺點分析

<p>優點：</p> <p>1. 增加同儕與老師之間的互動。 老師可運用教具引導學生們複習單字(使用海報上的字卡及圖片進行快問快答等遊戲)、互相討論單字(討論組員貼在海報上的字卡是否與圖片對應正確)及進行對話練習(配合海報上的字卡及圖片模擬用英文點餐)來提高學生們及老師間的互動。</p> <p>2. 提升學生的興趣、專注力及反應。 若只使用課本進行教學，可能容易讓學生們覺得無聊，因此製作了教具並結合一些課堂活動來提升學生們的專注力。學生們可能也會因為覺得這些</p>	<p>缺點：</p> <p>1. 攜帶及收納不便。 此教具是由大張海報所做成，體積較大，因此在攜帶方面較不方便，也較容易佔用到空間。</p> <p>2. 容易折損。 由於此教具材質較脆弱，在攜帶或使用的過程很容易折損，因此要格外小心翼翼。</p>
--	--

活動很有趣而對學習英文產生更多興趣。由於其中一個課堂活動是學生們利用手中的字卡快速地對應老師所指示的圖片，因此也能順便訓練學生的反應力。

3. 使課程變得多元豐富。

老師能藉由教具衍生出許多不同的活動、遊戲(快問快答、情境式模擬對話等等)，而不僅僅只侷限在課本上，因此較不會使課程顯得死板單調。

第五章 總結

第一節 研究結論

根據論文考據、問券數據和實地教學經驗整合出的研究結論。本組進行了完整的教案設計並進行實際教學以驗證互動式教具的預期效果。

壹、 互動式教具能顯著提升學生的英語會話學習能力

在我們考據的論文中有許多研究顯示互動式教具(或遊戲類型增進互動的教學模式)可以提升學生學習英語會話的能力。使用互動式教具不同於傳統教學方式由老師單方面授予知識，而是需要學生與老師合作完成教學。此過程可以刺激學生自發性思考和反省的能力，並且讓學生從實地演練的角度來思考問題，更能快速地適應需要及時反應的英語會話。研究結果顯示，使用英語科學繪本當作閱讀教學文本材料是有效提升學童英語閱讀能力的。(郭蕙瑜，2015)

貳、 以互動式教具教學可以顯著提升學生的興趣

從我們的問券調查數據中可以明確看出學生對於遊戲性和互動性高的活動有較高的興趣，因此套用互動式教具到教學計畫中能預期對學生的投入程度有很大程度的提升。在許多論文中也提到提升學生的興趣和專注程度是低學齡教學效率提升的關鍵。反覆性的策略式練習能加強學生的記憶並增強其印象。(楊維軒，2012)

第二節 研究建議

統整互動式教具相關的研究案例和實際教學經驗，提出位未來對其他教學設計者或是研究者有幫助的要點。

壹、 教案設計應明確的構想實地演練

在將互動式教具構築進教案的過程中，應明確地將教學過程和其目標標示清楚，避免構想過於空泛卻缺乏實地執行可行性，或是執行後缺乏實地教學效果的情況。

貳、 增加教案中互動式教具的比例和規模

根據本組實地教學經驗，互動式教具不但較能吸引學生投入課程，其也能確保學生活躍的思考問題解答或回想課程中授予的知識，配合遊戲或是獎勵性質的教學方式亦能有效的提升學生的專注力並加強課程印象。雖然有教學時間所需較長的缺點，在時間充裕的夏令營或定期課程教案設計應盡可能增加互動式教具的比例，並建構完整直觀的互動系統。

參、 增加教案中實地教學的比例

互動式教學對於學生的英語學習在會話方面有由其明顯的效果提升，配合實地戶外教學驗收課程成果能讓學生留下更深刻的印象。建議在每個課程段落之間安排一次實地演練的機會，階段性小規模的驗收教學成果。

參考文獻

1. 教育大辭書(2000)。教具之釋義。檢自 <https://pedia.cloud.edu.tw/> (Feb 5, 2021)
2. 教育大辭書(2000)。互動式學習媒體定義。檢自 <https://pedia.cloud.edu.tw/> (Feb 5, 2021)
3. 今周刊(2009)。互動式教學有何不同。檢自 <https://www.businessstoday.com.tw/> (Feb 6, 2021)
4. 余威杰(2014)。互動式電子白板應用於提升國小五年級學生英語學習成效之行動研究。未出版之碩士論文，國立臺中教育大學教師專業碩士學位學程，台中市。
5. 張峰銘, & 張恬君. (2005)。國小班級網站互動性功能分析以及案例設計研究—以桃園縣國民小學為例。未出版碩士論文，國立交通大學應用藝術研究所，新竹市。
6. 蔡文榮, & 蔡佩君. (2012)。互動式電子白板在英語教學過程中對學習成就與學習態度之影響。 *教育科學期刊*, 11(2), 69-91.
7. 郭蕙瑜(2015)。英語科學繪本閱讀理解策略教學對國小六年級學童英語閱讀能力之影響。未出版之碩士論文，國立臺中教育大學教師專業碩士學位學程，台中市。
8. 楊維軒 (2012)。運用互動式電子白板於英語教學對提升國小學童英語學習動機與學習成就之探究—以台中市為例。未出版之碩士論文，東海大學，臺中市。