

# 教育部教學實踐研究計畫成果報告

Project Report for MOE Teaching Practice Research Program (Cover Page)

計畫編號/Project Number : PSR1080082

學門專案分類/Division : USR

執行期間/Funding Period : 2019/8/1 ~ 2020/07/31

(話說三芝桃花源: 從課室英語口說學習到在地國際觀光推廣)

(配合課程: 大一英文)

計畫主持人(Principal Investigator) : 蔡碧華

共同主持人(Co-Principal Investigator) :

執行機構及系所(Institution/Department/Program) :

馬偕醫學院全/人教育中心

成果報告公開日期 :

立即公開 延後公開(統一於 2022 年 9 月 30 日公開)

繳交報告日期(Report Submission Date) : 2020/08/15

話說三芝桃花源: 從課室英語口說學習到在地國際觀光推廣

## 一. 報告內文(Content)(至少 3 頁)

### 1. 研究動機與目的(Research Motive and Purpose)

三芝地處偏遠，當本校十年前在此地建校時，很多人都還會問：三芝在哪裡，對它的了解極為有限。學生家長也是孩子考上本校才知道它是如此遠。但是只要來到這的遊客一定會愛上它，被它的自然景觀和人文藝術給吸引呢！正當台灣觀光局大力鼓吹各縣市開拓國際觀光的同時，身為本地最高學府的馬偕醫學院是得負起它的社會責任，因為它有著學生素質極優的上好條件，只要它能規劃好課程，一定可以讓它的學生在推展地方觀光上不缺席。但是要實踐這社會責任，除了好的課程規劃、老師和學生的努力，台灣引以為傲的數位科技更是可以拿來使用的強大工具。因此，本計畫設計的課程會讓學生體驗到如何使用語音科技來共同推動地方觀光。

USR 教學實踐研究專案計畫」之研究主題與目的（透過地方服務、社會實踐的課程設計與教學實踐方式，帶領學生瞭解地方特色與屬性，進行地方問題、需求或困境的議題探究，藉以提升學生對社區之認同感，及嘗試問題解決的能力、方法與行動。）

本研究計畫的主題鎖定在如何運用語音科技來突破學生對英語發音的困難或畏懼，並提高他們學習英語口說的動機與效果。更進一步要完成的是，讓每位學生先了解三芝後能用自己寫出來對三芝地區特色的介紹，用英語透過網路讓更多中外遊客知道三芝，期待能促進這地區的觀光發展。用實際以英語導覽三芝的行動，投入提升三芝地區的觀光的能見度的工作，期待對此地的觀光收入的增加有所助益。本計畫的研究目的在探究：是否學校的英語課程可以有效地與對地方的社會實踐作結合，讓學生對三芝社區有認同感，以他們的方式去思考如何一起推動三芝觀光的方法，以盡到身為三芝一份子的責任。另外，本計劃也想探究是否使用新的口說電腦輔助發音和動漫編輯軟體，以提高學生的學習興趣和效果。

### 2. 文獻探討(Literature Review)

#### 發音教學

台灣與世界上非以英美語為母語的國家實際狀況類似，口語表達(含英語發音)教學在英語教育中並未受到應有的重視。可是清楚的英語發音卻有其重要性，因為它能促進英語學習者有效地與說英語的人士交流和溝通。學生在課室的英語學習可能因為缺乏與以英語為母語的人士互動而學習動機薄弱。當然，也有學生可能是因為未來工作不需用到英語而不重視英語口語表達的學習。

比起英語教學的其他方面訓練，發音教學並沒有得到很多的重視(Silveira, 2002)。有些教師甚至覺得無法教因為多半的教材沒有理論基礎，也不能滿足學習者的需要(Fraser, 2002)。基於上述英語發音教學的不足，本研究希望延續上面提到相關學者的探討，規劃一個使用先進語音科技以激發學生口語練習興趣並提升學習效益的課程。

研究發現，臺灣學生在英語的語音節奏 (Chen, 2006)、母音弱化和語音的連接上比較有困難 (Kelly, 2000; Kuo, 2004)，也不大會在適當處作停頓(Chen, 2006)。有些學習者很難在說話時做出表達他們的態度的語調 (例如, (Bai, 1994)。此外,他們高[低]音調的音域變化也較少(Cheng, 2002)。本計畫作者從近三十年的英語教學經驗也發現學生或許因為較少接受發音的指導，超/音段發音的表現並不是那麼有信心，還有不少學生認為英語發音的語調過於戲劇化而且過於矯揉造作，因此說英語時音量不大、語調過低、流利度亦有進步空間，更明顯的是，學生的發音也甚少表達出他們不同的情緒。醫學院的學生未來多是在醫院工作，有可能照顧到外國病人與他們的家屬，作各種形式的溝通。正值政府提倡國際化，讓台灣與世界接軌的時候，語言教師有必要正視學生在口語表達上的困難，進一步作課程設計，並且運用最新的語言學習科技來增強學生的學習興趣和表達能力。

### 學生自創教材

21 世紀的教學教育學傾向強調學習者在語言課堂中所扮演的積極角色。根據 Johnson (2011) 的說法,蓋爾·溫斯坦 (Gail Weinstein)，在這方面是很重要的倡導者，他使用建構主義的整體模型來教授非母語者的英語和識字技能，他希望將學習者的生活和經歷成為課程的中心。課程架構強調使用學生所知道的 (例如, 他們的故事) 作為學習英語的方法之一。溫斯坦認為，學生擁有豐富的知識和經驗，可以成為他們與學習夥伴和老師共同學習的目標，例如，一起生產一個有意義的產品。讓參與者寫他們自己的學習內容有助於他們專注在課程的內容，並投入在真實的、有感情的情境中。學習者自己寫的故事可能反映了他們的真實生活經歷、情感、夢想 (Hişmanolu, 2005) 以及自己的思想和想法。通過朗讀自己的故事來練習演講，不會讓學習者覺得他們僅僅是在讀別人寫的而且有可能他們也不很熟悉的教材(Adams, 2003)。在閱讀的過程中，他們會記住自己的經驗和當下的情緒，這種訓練有助於學習者在演講中更自然地表達自己的感情。

### 數位說故事

為了讓學生參與課堂上有意義的真實活動, Castañeda (2013) 建議使用數位說故事，學生可以創作故事並將其上傳到 Youtube。她認為數位說故事是一種有效的工具，可以提高語言學習者表達自己情緒並向觀眾呈現資訊的能力。透過在 Youtube 上發佈自己數位說故事的作品，學習者擁有了真的觀眾，而不僅僅是他們的教授在看而已 (Hafner & Miller, 2011 年)。Gregori-Siges (2014) 聲稱，數位說故事是一個很好的工具，透過新技術的運用，可以產生各種學習活動，亦可以激勵學生。本研究的目的是探討將電腦輔助發音訓練軟體與數位說故事融入課室發音教學是否能激發他們發音學習的興趣，最重要的是要提高他們發音的能力。

數位講故事可以激勵參與者做更多的獨自練習。在數位說故事中，學生可以更好地記住新的詞彙，更頻繁地練習口語技能，勝任地使用目的語言，提高學習成績

(Hwang 等人, 2014 年)。雖然數位說故事有許多好處, 但將其用作教學工具的效果如何仍需進一步了解 (Barrett, 2005; Bernard, 2009)。

## 大學社會責任 (USR)研究

Vasilescua (2010)中提到"大眾高等教育" 是一個事實, 在新社會裡終身學習是一個必備條件。歐洲大學致力於提高學生對社會需求的認識, 讓他們能作為充分參與和敬業的個人, 不只是強調個人個性, 而是擁有社會個性的特質, 有超越個人成就並關懷社會需求的胸襟。為了培養學生這樣關懷地方藝術的胸襟, 本人在2010年即向教育部申請人文數位教學計畫, 並獲補助(名稱:發現三芝地方藝術創作心、藝術情:三芝地方藝術賞析英語線上導覽之建構, MOE-099-01-05-2-23-2-11 <http://site.mmc.edu.tw/artofsanchi/>)。以下為該計畫的摘要:

課程設計有兩大主結構:心理學的學習及運用和英語語言能力的訓練。課程一開始將安排學生與藝術家面對面, 邀請藝術家談他們的創作之路。全程演講內容, 將徵求藝術家的同意, 以影音存檔, 成為在之後的課室討論的素材。心理學老師將從演講的語音資料, 歸納出數類可進一步探究的心理學議題。在課室中帶領學生討論。接著英語教師將針對討論議題時會使用到的字彙和語句進行編譯, 製作成學生在語音導覽會需要用到的英語導覽教材。英語老師也將帶領學生親自體驗倫敦國家藝廊(National Gallery)的線上英語語音導覽, 並教導他們如何掌握藝術導覽的語言及要訣。課程中也邀請台北市立教育大學視學傳播學系教授李美蓉, 講授數位典藏及英語語音導覽作品的賞析。課程的後面階段著重學生與授課教師和藝術家的互動。老師們會協助學生針對他們自己所想介紹的三芝藝術作品, 掌握其詮釋主題。在教師修改並確定學生的英語導覽內容的正確性之後, 學生在期末將作成果發表。教師會將學生所作的英語導覽, 在整個課程結束之後放在課程網頁上。

因為過去執行人文數位教學計畫的經驗, 本人深深了解到本校學生的實力足以對三芝的藝文記述有所貢獻, 在 2011 年本人在大一英文課上讓學生用英語報導三芝的特色(本人自行籌畫執行的計畫), 題目由他們決定, 有飲食、自然風情、農業、信仰、醫療服務等方面的介紹, 他們作得可圈可點(「尋訪三芝桃花源」網頁請見圖六)。成果可以參考以下連結:

<http://www.holistic.mmc.edu.tw/plan2/index.html> (2011 尋訪三芝桃花源網頁)

雖然以上提到的兩個已完成的計畫對三芝的人文與藝術已有初步的記述, 但因為學生要兼顧視學的呈現和英語敘述, 他們的英語語音的呈現不免照顧不周。因此本人覺得有必要先讓學生在英語發音上再更熟稔, 作英語介紹時會更有完美呈現, 因此將讓學生使用電腦輔助發音訓練軟體作線上口說練習。此外, 本人也顧及到部分學生看到鏡頭不免緊張而讓語音表達失色, 因此本計畫將採用受到不錯風評的動漫影音編輯軟體, 讓學生更放鬆且有動機、意願和清楚地用英語表達他們想呈現的三芝風情。

### 3. 研究問題(Research Question)

本研究主題在於探究是否使用語音與動畫編輯軟體的科技可以增進學生對英語口說的學習動機與效果。教學最後目標是讓每位學生能用英語介紹三芝地區特色，透過網路讓更多中外遊客知道三芝，以幫助促進該地區的觀光發展。

### 4. 研究設計與方法(Research Methodology)

研究設計簡述如下：老師收集完前測英語錄音後，請三芝的人士前來課室介紹三芝的歷史與現況，例如，鄭睦群歷史助理教授講授三芝歷史發展，謝炎輝先生談三芝自然生態與農業，三芝唐國梁、蔡根先生等藝術家介紹三芝藝術。接著學生於電腦語言教室練習 MyET 電腦輔助發音訓練教材「英語聲韻課程」和利用課餘時間探訪三芝景點或拜訪地方人，然後他們練習英語段落寫作撰寫有關三芝故事，完成三芝英文故事寫作。老師邀請外籍教師修稿並錄製學生故事的音檔。接著 MyET 電腦輔助發音公司將訓練教材/故事文字及音檔上傳發音系統讓學生作線上練習。老師同時也邀請動漫專家蒞校教導學生製作三芝風情故事動漫影片。最後進行後測錄音收集，作課程評量問卷調查，老師也與學生小組座談。學期結束老師請動漫公司在動漫平台上整合三芝影像與學生英語導覽，再作成果發表。

在實驗研究資料收集及分析上，本研究除了將學生於實驗前後的發音表現的錄音檔作量化方面分析，看學生的學習是否有進步之外，也將進一步採用質性分析去了解學生透過本發音學習模式的感受。最後，也想了解他們作完英語導覽後對三芝的人事物等方面是否有更進一步的認同或感受。

### 5. 教學暨研究成果(Teaching and Research Outcomes)

#### (1) 教學過程與成果

教學過程包含老師教導學生英語聲韻特色、段落寫作技巧和三芝在地特色介紹、學生自己創作在電腦輔助發音系統上自主學習的教材和角色扮演法，學生扮演導覽員。學生寫作三芝特色的文章，使用動畫編輯軟體介紹自己書寫的三芝特色的內容，自己練習唸英文稿並製作三芝的導覽影片，老師從中指導。

本計畫成果分成質性與量化。

#### 量化結果

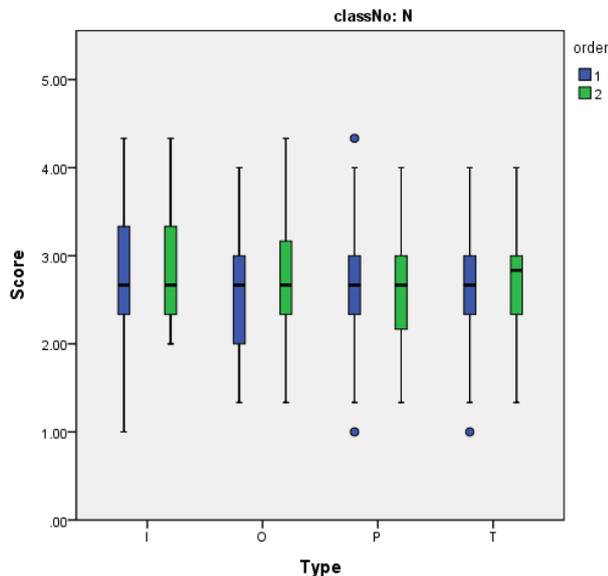
本部分分組間差異和組內差異兩部分呈現：

#### 組間差異

對照組與實驗組在前測在 P、I、T、O 四個項目，雖然實驗組的前測平均成績皆高於 Control 組，但並無顯著差異( $P>0.05$ )。在後測方面，兩組的平均分數也皆無顯著差異( $P>0.05$ )，意思是兩組表現都差不多。

### 組內差異

雖然組間沒有明顯差異，**實驗組**的後測平均成績(在 P,I,T,O 四方面)皆高於前測平均成績，代表在各項的成績皆有進步。**T 項(流利度)**的成績進步最多，而且具有統計上的顯著性( $P < 0.05$ )。



再就實驗組中有練習動漫的學生與未參與動漫製作練習者作比較，**練習動漫者**的後測平均成績，(在 P,I,T,O 四方面)皆高於**未參與動漫製作練習學生**，雖然沒有明顯**組間差異**。然而練習動漫者因僅有 13 位，因此統計上的推論效力仍有其限制。

### 質化結果

對所有實驗組學生的練習評量問卷結果發現，在實驗前都覺得流利度(27%)和語調(25%)最困難，也都表示：在練習過程中有留意到未曾注意的部分是英文的語調高低(29%)和連音(24%)。同時他們也都覺得練習之後最需要再加強的是流利度(24%)和語調(23%)。很特別地，他們都覺得練習後收獲最多的是流利度和語調進步了，**這項問卷的結果與量化的結果相呼應**。

此外，有 91%的學生同意練習這樣的發音軟體比以前沒用任何發音軟體時的發音練習有趣。有 95%的學生同意多些時間，這樣的練習會增進口說能力。所有學生(100%)完全同意練習外國老師錄你寫的故事會有助於發音的改善。

### 動漫組問卷

本研究特別針對 13 位願意參與**動漫製作**的學生進行**焦點訪談及問卷填寫**。當被問及「將動漫結合英語口說訓練，你覺得有趣嗎？」，有 85%的學生很同意。有 84%的學生也很同意將動漫結合英語口說訓練有助於英語口語學習。然而僅有 61%的學生很同意大學生的學習（例如學英語）跟大學對在地的社會責任作結合。



1 非常不同意 2 不同意 3 同意 4. 很同意 5. 非常同意

結論是當有 80%以上學生很同意動漫結合英語口說訓練有趣也有助於英語口語學習，僅有約 60%的學生很同意大學生的學習（例如學英語）跟大學對在地的社會責任作結合。因此當大學教育強調對在地的社會責任時，語言教學老師有必要在進行教學創新前，尤其是執行 USR 教學計畫時，須向學生多作宣導，讓他們的語言學習產生更廣泛的意義。

## (2) 教師教學反思

經由這次的教學本人深深體會到，科技須被運用在教學上，特別是在語言還有人文教育方面，同時本人也發現到學生之間的個別差異性極大，有些學生。願意接受科技使用的挑戰，例如動漫的學習，但是有些學生避之唯恐不及。本人同時也了解到。反思書寫的重要，它可以增加學生了解自己的學習，也是修整學習的一個重要資料。最後，正當我們現在積極的推動 USR 計畫時，在教學方面老師們需鼓勵學生讓自己的學習能與社會連結，有必要幫助他們在心理上建立一個正向積極的態度。這樣才能讓他們在英語語言與自己文化的學習更深更廣，並具有社會意義。

## (3) 學生學習回饋

請分享一下練習自己寫的故事的心情：

能增進英文。

很特別，平常不會有機會念自己的故事。

之前不認識三芝，但後來將故事轉換成英文很有成就感。

練習英文並自己創作，很好。

不只練習到口說也練習寫作。

可以更認識三芝當地文化，覺得自己寫作口說進步很多。

認識更多的三芝。

雖然需要花時間思考內容要如何寫，但在做此作業的過程中，讓我更了解三芝。

大家眼中的三芝都不一樣。

每個人的寫作方式用詞用字。既使在同一主題，真的差異很大。

別人寫的故事與自己不同，很豐富。

練習別人的文章會知道更多關於三芝的故事。

認識了三芝，雖然我不是全部都看的懂，但有很多文章可以練習積少成多。

淺水灣真的是我來三芝最深刻的印象，我覺得同學寫的都很用心。

重新再認識這片土地文化，學習不同專業的新詞彙。

一開始蠻驚訝的，原來我自己寫的文章可以出現在軟體上能面自己寫的文章很特別。

很有趣，透過自己寫的故事，也更了解三芝的活動，練習自己寫的故事也很有成就感。

比較有興趣練下去，因為是自己寫的。

蠻有趣的，另一種形式認識的三芝。

感覺認識三芝了，每個人看到的三芝都不一樣，蠻有趣的。

覺得十分有趣。

很有趣，可以發現自己的不足。

覺得將自己所寫的內容用英文說出來有另一種不同的感覺，像是透過語言將三芝文化傳給不同國家。

更了解三芝，有貼近這塊土地的感覺。

有時句子很長，單字又比較難唸的不順，會有點無奈。

投入部分最多是發音練習，但感到最挫折的也是發音。很難改善成績。

老師辛苦了，很高興。

謝謝老師這一年的付出。

## 6. 建議與省思(Recommendations and Reflections)

因此當大學教育強調對在地的社會責任時，語言教學老師有必要在進行教學創新前，尤其是執行 USR 教學計畫時，須向學生多作宣導，讓他們的語言學習產生更廣泛的意義。

## 7. 參考文獻(References)

- Adams, W. (2003). *Institute book of Readers Theatre: A practical guide for school, theatre and community*. Chapel Hill, NC: Professional Press.
- Bernard R. Robin (2009) Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom, *Theory Into Practice*, 47:3, 220-228, DOI: 10.1080/00405840802153916
- Barrett, H. (2005). Storytelling in higher education: A theory of reflection on practice to support

- deep learning. *Technology and Teacher Education Annual 2005*. Charlottesville, VA: Association for the Advancement of Computing in Education, pages 1878-1883.
- Castañeda, M. E. (2013). "I am proud that I did it and it's a piece of me": Digital storytelling in the foreign language classroom. *CALICO Journal*, 30(1), 44-n/a. doi:<http://dx.doi.org/10.11139/cj.30.1.44-62>.
- Chun, D. M. (2002). *Discourse intonation in L2*. Amsterdam: Benjamins.
- Gregori-Signes, C. (2014). 'Digital Storytelling and Multimodal Literacy in Education', *Porta Linguarum*, Vol. 22, junio 2014, 237-250.
- Hafner, C. A., & Miller, L. (2011). Fostering learner autonomy in English for science: A collaborative digital video project in a technological learning environment. *Language Learning & Technology*, 15(3), 68–86. Retrieved from <http://lt.msu.edu/issues/october2011/hafnermiller.pdf>
- Hişmanoğlu, M. (2005). Teaching English Through Literature. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 1(1), 53-66.
- Hwang, W-Y, Rustam Shadiev, Jung-Lung Hsu, Yueh-Min Huang, Guo-Liang Hsu & Yi-Chun Lin (2014). Effects of storytelling to facilitate EFL speaking using Web-based multimedia system, *Computer Assisted Language Learning*, 29:2, 215-241, DOI: 10.1080/09588221.2014.927367
- Johnson, J. D. (2011). Special issue introduction. *TESOL Journal*, 2(2), 121-131.
- Levis, J. M. & Grant, L. (2003). Integrating Pronunciation Into ESL/EFL Classrooms. *TESOL Journal*, 12 ( 2), 13-19.
- Lincoln, Y., & Guba, E. (1985). *Naturalistic inquiry*. New York: Sage.
- LLab (2018). *MyET*. (Available at: <http://tw.myet.com/MyETWeb/PersonalizedPage.aspx> )
- Neri, A. Cucchiarini, C., Strik, H. & Boves, L. (2002). The Pedagogy-technology Interface in computer assisted pronunciation training. *Computer Assisted Language Learning*, 15, 441-467.
- Protea Textware. (2018). Connected Speech. (Available at <http://www.proteatextware.com.au/shopexd.asp?id=103&bc=yes>)
- Swain, M., & Lapkin, S. (1998). Interaction and second language learning: Two adolescent French immersion students working together. *The Modern Language Journal*, 82(3), 320-337.
- Tsai, P. H. (2006). Bridging pedagogy and technology: User evaluation of pronunciation oriented CALL software. *Australasian Journal of Educational Technology* 22 (3), 375-397.
- Tsai, P. H. (2009). *A Passage to Being Understood and Understanding Others: Computer-Assisted Learning of English Prosody by College Students in Taiwan*. Unpublished dissertation. National Chengchi University.
- Tsai, P. H. (2015). Computer-Assisted Pronunciation Learning in a Collaborative Context: A Case Study in Taiwan. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 14 (4), 1-13.
- Tsai, Pi-Hua. (2018). CALL your DATA Proceedings, 327-335. Brugge, KULeuven & imec, 4 - 6 July 2018. Composed by Jozef Colpaert, Ann Aerts, Frederik Cornillie. Nieuwe Media Dienst, University of Antwerp. ISBN 9789057285943.
- Underhill, A. (2005). *Sound Foundations*, Oxford, UK: MacMillan.
- Vasilescua, R., Barnab, C. \*, Epurec, M., & Baicud, C. (2010). *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 2(2):4177-4182

