

研習名稱	108 學年度英語文領域新課綱宣導儲備種子教師培訓研習	主辦單位	國立嘉義高工
日期	108/02/26	地點	嘉義市

一、研習目的：

1. 工作坊加強技高英語文教師對新課綱英語文領域規劃理念與研修內容之瞭解。
2. 培訓技高英語文領域課綱宣導種子教師。

二、研習內容：種子教師回流工作坊-108 年度英語文種子教師素養導向教學新趨勢

1. TEAM BUILDING 團隊建立(講師:Yuta)

- (1). Copy the sentence. 講師不發講義，請成員記下問題。在講師引導下，我們一人記一句以完整記下講師問題。因此，大家自然而然形成團隊。
- (2). Draw something that's important to you. 講師請大家在個人的紙上，寫下一項最重要的物品(例如錢和眼鏡等)，各組寫下數項物品後，組內成員分享選擇理由。之後，組間交換所寫物品。講師請小組成員就手上物品，想像小組漂流荒島，如何利用手中物品逃生，並寫成小故事。活動過程中，每個人手上一張紙，小組必須合作才能達成任務。在任務中，「團隊建立與合作」形成正當性。
- (3). word photo。整組成員演出一個單字，靜態呈現而非演出來，增加了猜題難度。每個人只需擺姿態，「低難度的任務」使成員樂於參與

2. Avoiding Confusion: Instructions for the EFL Classroom(講師:Alicia)

- (1). 先說明活動，再發講義，以抓住學生注意力。以問答方式確認學生是否明白，而非問學生懂不懂。
- (2). 減少 Teacher Talk Time，增加 Student Talk Time，再清楚的解釋都不如學生實際操作一次。複雜活動，可以在每次的試玩中，逐漸說明遊戲規範，以免浪費時間。
- (3). 班級分組方式，可依照目的區分 2 人一組、4 人一組、同興趣一組、同能力一組、異質分組。低成就學生既有機會與同程度學生一起學習，也可以和高成就學生一起參與小組競賽。

3. Game Design(講師:Kevvy)

- (1). Game-based Learning，進行各項遊戲機制，使組員之間既有競爭，又有合作關係。
- (2). 在語言學習任務中納入遊戲機制元素(競賽、高風險伴隨高回報、角色扮演、集點數...)
- (3). 如何在遊戲中處理語言學習任務？
 - 安排難易各異的語言學習任務，以在活動中進行差異化教學
 - 將學習活動從低階推動至高階思考
 - 任務不同於測驗，使用任務目的是檢驗學生的表現，而不是判斷學生程度

4. Task-Based Learning (講師:Dominique)

- (1). 強調每個學生皆有長處，能在小組合作中發揮功能
- (2). 指出任務型活動的三種型態(Prabhu):
 - Information-Gap Activity(資訊互補)：學生互換資訊以完成任務。
 - Opinion-Gap Activity(意見表達)：學生表達個人喜好、感受與態度以完成任務。
 - Reasoning-Gap Activity(推論)：學生必須從已有的資訊中推論出新資訊。

三、心得

1. 任何分組方式皆有其優缺點，因此可在整學期中，交叉使用。透過講師 Alicia 實際操作示範，學生在不同分組方式下，可與不同成員一起學習，進而降低學生學習焦慮或被貼標籤的感受。
2. 將學生喜愛的電玩遊戲機制納入語言活動，是值得嘗試的教學設計。例如遊戲平衡，利用遊戲的不平衡使玩家技巧達到平衡，亦即給學習弱勢學生提供優勢。

科(學程)主任：

應用英語
學程主任 林君芳

教務主任：

教務主任 劉錕源

校長：

光華高中 張淑霞 校長