

中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵成果報告書

壹、計畫名稱

- 一、名稱：即時反饋系統與教學的結合 — Kahoot 於英語實習課程之應用
Integration of Interactive Response System with Teaching:
Kahoot in English Conversation Laboratory
- 二、類型：教學創新

貳、實施課程、授課老師姓名

- 一、課程名稱：108 學年度第 2 學期，外文領域 1 (01) — CB36 語實：
英語實習
- 二、授課教師：語文教學中心助理教授黃翊之 — Adrian Huang, Ph.D.

參、前言

大學英語教學的主要目標，在於全面提升學生英語語言、文化的綜合應用能力，以備今後在生活、工作中與外界交流的同時，能夠熟練而又精確地使用。所以英語實習這門課程就顯得格外的重要，尤其是處於現今二十一世紀，英語成為國際通用語言、更是科技日新月異的時代。職是，作為一個教師，尤其是英語教師，應該具有創新教學的理念與方法，思考運用科技設備及其各式資源，融入日常教學活動之中，以引導學生輕鬆愉快地學習。雖然，本校已將英語實習列入一年級學生學年必修的外語課程，但也只有上、下學期每週各 2 小時。因此，必須在其初學之始，為他們扎下堅實的基礎，俾便引發日後賡續自主學習的動力。筆者爰提出〈即時反饋系統與教學的結合-Kahoot 於英語實習課程之應用〉計畫，將該科技導入英語教學。本計畫中的 Kahoot 是一款寓教於樂的網路遊戲平臺，在遊戲評量之際，系統會以背景配樂結合倒數答題時間，把回答問題變得像遊戲一樣地充滿趣味。當老師（或學生）設計題目讓學生在同一個網路空間搶答時，即能激出學生的語言反應能量，進而觸發其潛能與專注力，達到英語學習的目標。

肆、計畫特色及具體內容

一、計畫特色

本計畫屬教學創新，置重點於教學，故以教學內容、方法、評量之創新為主，以 Kahoot 即時反饋評量系統為輔，意在訓練學生在互動模式中習得英語聽說能力。下列幾點是本計畫的特色：

- (一) 透過編組合作學習，增加學生溝通協調能力、強化團隊精神。
- (二) 從教師單向式的知識傳遞，轉換為雙向式的相互問答，活絡教學方法。
- (三) 從教師遊戲測驗题目的唯一設計到學生參與設計，發展出遊戲題庫。
- (四) 通過英語語言知識的獲得及應用，促進學生創造力的開發。

中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵成果報告書

二、具體內容

(一) 檢測與編組

1、檢測：遊戲題目的內容與範圍，百分之六十五為課程教材內容，百分之三十五間及生活或時事，不致賓主不分，踰越分際。教師隨時利用上課時間，對學生實施即時檢測，如檢測英文單字、片語、發音、語調以及課文中的對話等，以達英語聽講能力的指標。

2、編組：以本（108）年度第 2 學期外文領域 1（01）－CB36 語實：英語實習週一 A 等級班 55 人為例，將學生以 4 至 6 人編為一組，55 人共分成十組參加遊戲（圖 1 至圖 10 為學生分組討論畫面），成員之間互相支援，分享樂趣。

(二) 操作的流程

1、本活動操作之面相為教師、學生以及 Kahoot 網路平臺系統，因此，三者必須配合運作，遊戲始可進行。首先，要說明的是 Kahoot 網路平臺是免費的，可藉由任何行動裝置或電腦，使用 Web 瀏覽器進入即可。其次，每位學生也要有可以連上網路的智慧型載具（手機或平板），才能登錄參加遊戲。再次，就是教師事先要註冊帳號，設計好了與教材相關的題目，之後，於課堂上以一組登入 Pin 號碼，讓學生登入同一個網路空間，就能參與搶答遊戲（圖 11，Kahoot 系統課堂操作畫面）。

2、每個題目及選項都出現在投影屏幕上，題目全為選擇題，而且每題只有三個候選選項，並設定於 30 秒內完成作答動作，其間包含讀題、討論、達成共識、按鈕作答等。一方面用來考驗學生反應的速度；另一方面也考驗學生的記憶力。與此同時，系統會在學生完成問題回答，立即提供回饋，包括得分、排名、答對人數……等數據，致帶來競爭後的興奮和震撼感。然後，教師再針對每個題目作出正確的討論，以提高其存留效果。

(三) 執行方式

以一堂課 50 分鐘為限，教師在執行方式上可依下例三種，自行選用。至於實施期程，則在每個教學進度單元結束後，每次約莫 20 分鐘。但每學期至少實施一次全班級的測驗，遊戲使用時間 30 分鐘左右。

1、於上課開始即執行 Kahoot 線上遊戲

教師於上週指定作業範圍，交由學生自行閱讀，宣布下週上課一開始進行遊戲測驗（圖 12，Kahoot 系統課堂遊戲測驗畫面）。這樣一來，對學生有學習暖身的效果，且可營造課堂間輕鬆的氛圍，同時也可以做為檢視學生是否進行課前預習的驗證。

2、於上課結束前執行 Kahoot 線上遊戲

教師於上課之始，就事先預告在課程段落結束前的 20 分鐘，將會有測驗遊戲。其目的在吸引學生的注意力，激發其學習動機。

3、讓學生主導遊戲內容設計

這就是所謂的翻轉教學模式。由教師選訂主題，要求學生分組，且以分組為單位，閱讀指定教材，完成命題任務。教師檢測試題品質後，選擇其中 10 題彙

中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵成果報告書

入 Kahoot 平臺，讓全體同學共同搶答及討論。

伍、實施成效及影響

一、實施成效

本計畫旨在揭櫫科技結合英語教學活動，乃以（一）Kahoot 遊戲與英語實習課程教學是否結合、（二）遊戲問答题目的設定是否適切、（三）英語學習的興趣是否增加、（四）英語的聽講能力是否提升、（五）英語語言的知識是否獲得及應用等問題面向來檢視學生的學習成效，並於期末前以 five-point Likert Scale（李克特五點量表）問卷作為執行期間及執行後評量的管考。本問卷調查表（附件一）以匿名方式填答，該 A 等級班學生共 55 名，回收有效問卷 53 份。茲將統計結果，摘錄於下：

1、Kahoot 遊戲與英語實習課程教學是否結合

其中非常同意者 42 人、同意者 6 人、無意見者 3 人、不同意者 2 人、沒有非常不同意者，故同意以上者為百分之 90.5。

2、遊戲問答的題目是否適切

其中非常同意者 41 人、同意者 6 人、無意見者 4 人、不同意者 2 人、沒有非常不同意者，故同意以上者為百分之 88.6。

3、英語學習的興趣是否增加

其中非常同意者 40 人、同意者 5 人、無意見者 5 人、不同意者 3 人、沒有非常不同意者，故同意以上者為百分之 84.9。

4、英語的聽講能力是否提升

其中非常同意者 35 人、同意者 11 人、無意見者 4 人、不同意者 3 人、沒有非常不同意者，故同意以上者為百分之 86.7。

5、英語語言的知識是否獲得及應用

其中非常同意者 36 人、同意者 8 人、無意見者 6 人、不同意者 3 人、沒有非常不同意者，故同意以上者為百分之 83.0。

從以上這些數據顯示，多數學生認為本教學活動對他們來說，還是有助益的。再進一步深入分析，學生對於「無意見」之選項皆為個位數，「不同意」之選項又更低，概見他們對本教學活動的接受度。

二、影響

本學期英語實習課程的教學進度為：（一）事情的解決-以閱讀障礙為例、（二）工作與生活-以教學為例、（三）生活的準則-以運氣為例、（四）語言的流暢-以英語為例、（五）環境的影響-以生態為例。自 Kahoot 系統結合教學使用以來，教室的氣氛即變得異常的熱鬧，整個學期下來，教師從課堂觀察、學生個別作業或團體資料報告中，針對整體成效的影響，則有下述幾點顯現：

1、學生學習的態度主動積極，學習過程充滿歡樂

如在討論第一單元「事情的解說」時，筆者曾要求學生即時作答：如何才能

中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵成果報告書

排除英語閱讀障礙？原本不擅於表達或較為被動表達的同學，都紛紛踴躍參與討論，而且表情是愉悅的。雖然，他們的英語語調韻律有待加強，但起碼渠等的心態是自動自發的，願意嘗試練習英語。

2、培養學生使用資訊科技，啟迪創新思維

當在討論第二單元「工作與生活」時，參與討論的同學，立即聯想到科技救國，科技改善人民的工作與生活。同樣的，科技也可以用來輔助教師教學與學生學習。當科技被引進和教學結合的同時，學生一面使用科技練習語言；一面從中發表自己的新觀點、新想法，遂產生形象思維、抽象思維，甚至產生發散思維等。

3、透過合作學習的方式，習得解決問題的能力

如在討論第三單元「生活的準則」時，因為同學來自不同的科系，卻要共同完成一項作業，所以同學之間必須各盡其力、分工合作。然而，在討論的過程中，同學難免會有意見相左者，或有態度不夠積極者，都要互相妥協溝通，才能清除或化解歧見，最終達成合作共識。

4、提升學生英語聽講能力及口語化的流暢度，自我成長

當在討論第四單元「語言的流暢」時，同學們立刻提問：如何能夠講好一口流利的英語？其實，語言是需要經過長期時間訓練的，不是一蹴可幾，從同學們渴望理解的眼神中，可以體會到他們對英語的興趣。但能把握跟讀、朗讀、連音練習、情境式對話、角色扮演等活動方式，自我練習或與同儕相對表演，那麼，真積力久則入，自然而然終底於成。

5、藉由師生課堂互動，瞭解學生學習狀況，採取差異化教學

如在討論第五單元「環境的影響」時，由於 Kahoot 系統在英語實習課程上應用，因此，便利了老師與學生的互動交流，了解每位學生因其先備知識、學習興趣、學習需求等等原因之不同，以致學習成效明顯地出現落差。教師當彈性調整教學內容、教學進度及評量方式，引導學生適性發展。

鑑於以上各點的顯現，可以理解本教學活動對學生帶來實質的影響。而總括來說，本計畫符合教學創新，已達預期的成效-英語學習的目的。

陸、結論

傳統與現代化教學，交織著千絲萬縷的牽繫，但無論如何，對於教學方法，總要棄其糟粕，取其精華，方能與時俱進而日新又新。作為一個英語教師，當然不能等閒視之而置身事外。一直以來，臺灣學生對於教學活動及教材內容的想法與意見，本就不善於表達；更多的現象是一味地接受，而缺乏主動與積極性。筆者在本校任教英語課程六年，對學生學習成效至為重視，所以隨時觀察他們的學習情形、詢問其學習的難點及問題，並透過期中作業報告，明瞭學生英語學習的狀況；另於學期結束前，請同學填答問卷，瞭解他們對教學方法及教材的看法，包括優缺點和改進建議，用作教學改善的參據。綜上，既然資訊科技能輔助教學，則風尚所及，不可或缺。對學生來說，減少心理壓力，心情愉快，無疑是一種學

中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵成果報告書

習享受；對教師而言，未嘗不也是一種寓教於樂的教學方式。更有甚者，除了能夠堅定學生的學習信心外，還能激發他們的創造性思維，對其今後發展，均有莫大的助益。

儘管如此，不過語言知識的傳授，仍為英語教學活動的重中之重。至於多元數位工具之應用，乃在利用電腦和網路科技的特性，輔助教與學變得更有趣、更有效；同時培養學生使用資訊科技的能力，並非要以資訊科技取代教學內容。因此，允從因人、因事、因時、因地、因物制宜地靈活運用，以利學生在修完課程後，都能感受到實質的效益，得到可以帶著走的生活能力，而邁向一條通往世界的康莊大道！

柒、執行計畫活動照片

一、圖 1、第一組成員分組討論畫面



中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵成果報告書

二、圖 2、第二組成員分組討論畫面



三、圖 3、第三組成員分組討論畫面



中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵成果報告書

四、圖 4、第四組成員分組討論畫面



五、圖 5、第五組成員分組討論畫面



中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵成果報告書

六、圖 6、第六組成員分組討論畫面



七、圖 7、第七組成員分組討論畫面



中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵成果報告書

八、圖 8、第八組成員分組討論畫面



九、圖 9、第九組成員分組討論畫面



中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵成果報告書

十、圖 10、第十組成員分組討論畫面

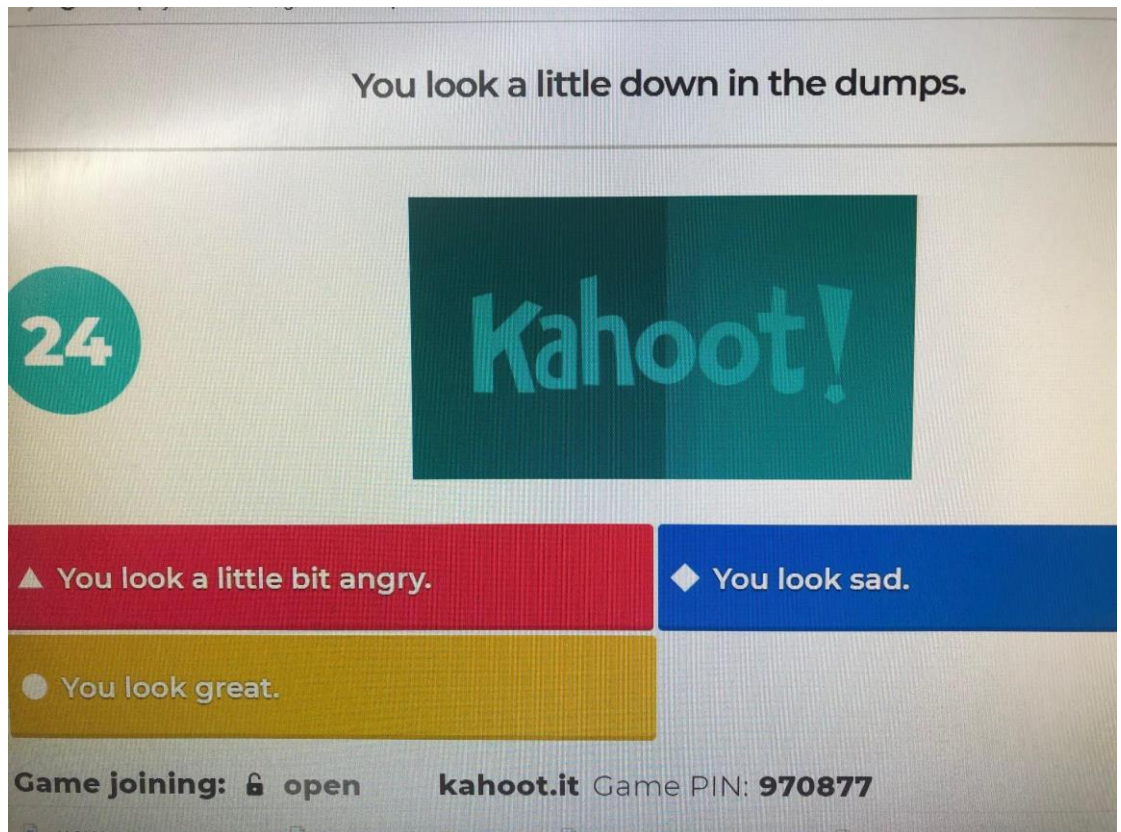


十一、圖 11、Kahoot 系統課堂操作畫面



中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵成果報告書

十二、圖 12、Kahoot 系統課堂遊戲測驗畫面



捌、附件

- 一、附表：英語實習課程課後評量 — 問卷調查表
- 二、光碟 1 片

英語實習課程課後評量 — 問卷調查表

民國 109 年 月 日

問題	態度	非常不同意	不同意	無意見	同意	非常同意
1、遊戲與英語實習課程教學是否結合						
2、遊戲問答題目的設定是否適切						
3、英語學習的興趣是否增加						
4、英語的聽講能力是否提升						
5、英語知識是否獲得及應用						