

英語教學活動設計

黃春騰 彰化師範大學英語系

壹、前言

常言道教學是一種藝術。一堂有效成功的教學猶如一場精彩的藝術表演，但是在這場演出中，學生是演員，老師是製作人兼導演。千萬別把老師定位為演員、而學生變成觀眾。教學計畫則如同一齣舞台戲中的一景、或一幕的規劃。有精彩的劇本，導演不一定導得好，但若沒有劇本，導演大多只能導出即興式的戲碼或是只有樣板式的演出。經過精心設計的教學活動，會使缺乏臨場教學經驗的老師不致於走樣太多，而有經驗的老師會教得更紮實。

有一段大家常引的話說：

Tell me, I will forget.

Show me, I may remember.

But involve me, I will understand.

— Anonymous.


這段話簡要的說明了什麼樣的學習活動比較有效率。第一種就是我們最常見的「老師說學生聽講」的上課方式。在這種教學方式中，老師是主要（甚至唯一）的演員，而學生是被動的觀眾。第二種活動中，學生的參與度雖然提高了一些，基本上仍是被動的學習者。在第三種教學活動中，學習者已從較高程度的被動轉變到較多主動的層次。雖然學生仍可能是被動的被”involved in”某些活動，至少在活動的過程中，他們得以被引導而實際的去「經驗」過所學的內容。凡是我們能親身經歷過的事物總是比聽說的，或旁觀的更能記憶深刻。這該是教學活動設計所要追求的目標吧！意即讓每個學習活動都讓學生感覺到印象深刻。

貳、掌握教學活動的效率

教與學是一體的兩面。要知道如何教得好，必須要了解學習者如何才學得好。以下讓我們來討論幾個原則性的問題：

- 一、許多學生都曾問一個問題：「我為什麼要學英文？」冠冕堂皇的大道理是不能滿足學生的。對學生有意義的事或他們感到有興趣的事，他們才會樂於投入這種活動。而有意義或有趣與否是很主觀且個別化的，因此教學活動如果不能讓他們感到有意義或有趣，就不易產生效果。我們可以透過問卷調查來收集或了解學生的興趣所在。假如我們從大多數學生所崇拜的影歌星或運動明星為主題而帶動相關的英文學習，他們大多能提起興趣的。
- 二、學習的效果常在學習者樂意去挑戰一個目標而發揮出潛力，達到很高的層次。因此，對於活動目標的設定，其難易度要掌握到對學生帶有些挑

戰性，而學生卻願意接受這個挑戰。太難他們會放棄，太容易他們也會不想參與。對一個時間幾乎全被排滿，無暇休閒的國三班級說：「如果這次段考你們全班英文平均進步五分以上，我會在考後的第二個星期六安排一個下午的趣味競賽遊戲，讓大家快樂的度過難忘的一個週末。」這是對全班學生的挑戰。如果學生接受了挑戰，他們的努力與進步是相當明顯的。本人對高一、國三的學生試過，效果相當好。國三學生會更需要不同的生活調劑。針對學生最殷切之需求設計挑戰，效果一定很好。

- 三、語言學習是發展性、延續性的。活動的內容必須考量學習的既有語言基礎。這點大家都懂，但關鍵在於如何正確的應用這個基礎。當老師正確的掌握學生的基礎所在之後，每個活動所增加的新知識或能力要明確一些而且不可太多。例如對新介紹的句型，不可連句型中之大多數字彙也是新的。在練習語音時也一樣，要用已學過的字為例，來說明拼讀之規則。
- 四、每個人都有最適合自己的學習方式。有些人是聽覺型的，有些是視覺型的，有些人則須動手操作過後，才學得好。從教學的角度來看，活動的種類或性質要多樣化，才能使不同學習型態的學生都能受益。如在國小，不必大多是歌曲遊戲，但也不可大多為靜態活動。我會在遇到較不易學習的地方向學生徵詢意見說：「誰有辦法很容易的分辨（或記住）這兩個字的拼法？」例如，就有學生在為記住 develop 和 envelope 之拼法，一個字尾有 e 一個沒有 e 的情況下說：「envelope 有 e，因為我在信封封好後，常在彌縫上貼了一張貼紙，加了 e，如 。」聽了這段話一次之後，大多數學生再也不會弄錯了。每個人都有學習之特殊技巧。可鼓勵學生和全班分享自己的學習技巧。
- 五、學習的效果，不盡然隨活動時間之增長而增加。長時缺乏專注下的反覆練習，不如較短暫但卻是專注的練習。學生的專注能力與年紀相關，年齡較小者專注力持續之時間較短，因此每種活動之時間也須相對的較短。他們也對動態的活動比較專注。很少學生能在每堂全部的四、五十分鐘內都能完全的專注。因此，活動的安排要有高低潮的設計。另外如何設計到使學生能盡量專注投入也是我們要考量的重要因素。例如：冗長的說明，常是孩童無法專注的活動。為了使國小學習第二年的學生專注學習五個動物的名稱和拼字，我開始講一個獵人到非洲打獵的故事。要求他們每五人一組，想辦法記住這五種動物，可能的話連拼法也記住。五人必須合作記住、我什麼時候會遇到什麼動物，不可預期，他們必須專注。每種動物可能重覆出現。五到十分鐘的故事講完了，大多數的學生都能記住那五種動物之英文說法和拼法。學生很有潛力，要挑戰

其潛力，也要引導他們專注。

- 六、語言雖然也是自省的工具，但其最基本的功能是用在人際間之溝通。因此，活動的設計要盡量導向運用在人際互動上。這才會使得學習較容易且有效，這也是溝通式教學法的精神之所在。例如”Information Gap”這種活動，就是屬於這個類型的。另外，如國小老師教身體部位名稱時，在自己身體的某些部位貼上英文單字（如耳朵上掛 ear，後腦上有 head 等）也會讓學生印象深刻。教有關家庭內各空間之名稱時，如能用房子的透視圖配上英文字，更容易學。一旦學會了各房間之名稱之後，就可進一步的教在各房間所進行的活動，如 “To sleep in the bedroom. To watch TV in the living room.” 等。接著也可教星期日一天之中會在家中各空間可能的活動。這樣可以把生活和生活環境融合在一起。這也是用在溝通的方式。
- 七、回饋是學習過程中很重要的一個因素。在教學活動中，若能給予學生即時、正面的回饋，其學習效果必然會增加。對於在活動中表現好的，應給予口頭、形式上，甚至物質上之回饋，如稱讚、加分、給獎卡等。對於表現較差的，則給予正面建設性的回饋，如建議改進的方法與步驟，鼓勵在強調其優點而減少缺點。學生不會一無是處。表現不佳者，更需要老師強調其優點而增加其信心。
- 八、學生的情緒與學習的效果直接相關。學生活動應能帶給學生正面的、愉快的情緒。整個班級的”班風”也對學習的效果影響很大。因此，活動如果會帶來過度計較、輸贏的狀況，則應避免。

貳、設計活動的一般性原則與觀念

- 九、教科書之內容必須照單全收全部教完，以及教科書之外的教材就是「課外」的，這種僵化的觀念。例如國小英語教學以口語為主。任何適合學生程度，且教學目標一致之內容，不論是以傳統書本或聲音（錄音、錄影帶、CD、等）。電腦軟體、人物之實況表現、或演出等方式呈現，都是教材。
- 十、給全班參與之活動，其難易度，以對該班學生程度之中等偏易為主要鎖定目標，較能使大多數人參與。對於一項活動設計之難易度，可能的話，要有往更難或更容易兩端延伸之設計。例如，在教新字彙的設計中，其難易度可以由辨識單字之語音、語意、單字在句中之實際用法，進一步到能唸出那些字音，拼寫出那些字，到會以那些字造句等，不同程度之任務目標。老師可以針對不同程度或能力的學生作不同程度之要求。活動設計單上可以有不同的內容設計。

- 十一、活必須用到的英語口語，基本上沒有難易之分。從語言習得的角度來看，語料的難易，常以語言之實際功能和它與學習者之相關密切程度來決定，而非以語言之表面結構之繁簡程度來決定。例如”Mind your own business, Tom!”或”Have you finished your job?”這些在教室中老師會經常用到的句子，一個是祈使句，一個是疑問句之完成式，並不見得比直述句”I cannot bear your behavior.”或”He’s wise for his age.”難。若能在恰當的語用情境中，配合實際的溝通需求，和適當的肢體語言，會使得某些語料變容易。例如某位學生在全班學生忙於做靜態紙上功課時，不安份的不斷轉身和同學講話，老師就說”Do your own work!”或在學生不專心做自己的事，而注意老師個別指導另一個學生時說”Mind your own business, Peter!”幾次之後，學生就知道是什麼意思了。學生很容易在實用的語境中”Pick up”一些口語，而不感覺到難。這樣的師生互動的表達語相當多，但許多老師們常認為它們不屬於課本內之內容，或以為學生會聽不懂，而大多忽略了，很可惜。事實上，這類的用語是縮短班上學生程度差異最好的著力點。因為不論基礎在哪裡，都可以同時學。此外沒有家長或學生會因為老師有效的和學生溝通、互動而被認為「教得太簡單」。何況這些語料，可以從課本中延伸過來，如學了”Work”可用在”A nice piece of work!”來稱讚學生的作業。而且老師可以要求不同程度的學生去完成不同程度的任務。例如，老師在複習 nice 這個字時，可在天氣不錯的日子說”It’s a nice day today.”然後進一步的練習 nice 的用法，有些學生會聽講即可。程度很好的，則可交待其例用 nice 來造幾個句子並寫下來。
- 十二、設計教學活動也可藉助於學生的天份或能力。老師可以讓程度較好的學生現身說法，和同學分享他們是如何記住哪些單字或用語，或哪些音。也可讓學生自行設計或修改他們曾做過的活動。同儕所用的學習法有時比老師教的更實際有效。
- 十三、活動之分組方式係依任務之需求而定，可彈性靈活應用。例如在短劇角色扮演安排上，可混合能力編組。每個人依能力不同扮演其適當的角色。
- 十四、在活動設計中最容易疏忽的部分是「應用所學的語料」部分。例如，韻文與歌曲教學是大家常用的。這種教學活動適合於初學者是因為學生可能在不理解其內容或意義的情況下而記住其詞句。但朗朗上口，並不是教韻文歌曲的最終目的，重要的是，學生一旦學會吟唱之後，老師可將其中的部分詞句拿出來應用在與學生相關的情境中。例如，在學生都會唱”Old McDonald had a farm.”這首歌之後，可將其中的一些字拿來說明並應用。如”Old McDonald had a farm. I have a dog. What do you have?”有一回我教會國小一年級學生”This is the way we wash our face.”這首歌之後，將句型用在”This is the way I write LOVE in Chinese.”邊說這句邊用筆在白板上寫中文之「愛」字。再舉幾個例子之後，學生就開始懂”This is the way I+VP”的用法。如吃飯、走路等，設計活動千萬別輕忽了應用的部分。

十五、 其他檢視活動設計之因素還有，要配合課程目標與教學目標。要配合學生之語言程度、心理成熟度，和其他生活、學習經驗。要考慮現實問題。如，所需的時間場地或其他資源是否很難掌握、準備工作是否很繁複、活動是否很難執行，該活動重複使用的可能性等等。此外還要注意活動須避免造成學生身體的傷害或心理的不平衡。學生對活動的評估也是修正的參考依據。

十六、 另外一個重要原則是老師們要考慮盡量使得學習變得簡單容易。通常是以學生為中心點，以年紀由小而大來看，越是具體與學生直接相關，越真實、自然，日常生活經常會遇到的固定表達語遇簡單。但是在簡單容易的同時，別忘了活動（設計）之主要目的是『學習使用英語文』而不是好玩而已。不少教學活動所呈現的結果是熱鬧好玩，但學生學不到英語，有的活動甚至是學生完全不需用到英語能力或未具有該項能力而仍能可以參與該項活動。例如，要兩位學生出去代表兩組用槌子敲打辨識圖畫所代表的英文字。不少學生無法辨識仍能在第一位敲打之後跟著敲打而正確的完成動作要求。

肆、活動的類別與教學目標

教學活動的類型大致可分動態與靜態。前者如唱跳等肢體活動（TRR 為典型之動態活動）、說故事、演啞劇、短劇、操作某些工具等。靜態的有紙上之文字、圖畫遊戲或作業要求、聽講、閱讀、寫作，真實生活符號標語之辨識等。例如老師以字卡印出英文字母和阿拉伯數字，讓學生辨識並唸出，也是簡易靜態學習活動的一種。如果以語言之組成成分來分，又可分字母、字彙、單字拼讀、發音、句型、固定表達語、等之教學。若以語言能力來分，又可分为聽力、口語、表達、閱讀、寫作等活動。如何分類並不是絕對著重要，重要的是活動設計的目標愈是具體的愈容易達到，愈籠統抽象的目標愈不易達成。例如，以 “To know different colors have different meanings in different cultures.” 為高一英文教學一課中的目標之一，是認知上的目標而非語言學習之目標。如要將之定為語言目標，則以英文表達顏色在不同文化中之不同意義，可能太抽象而學生也難達到。若是以 “To use the phrase for example” 為目標則是較明確而易達到的目標。

伍、活動設計之結構與內容

一般的活動設計約略含有下列之結構與內容，但不是每一個活動都必須涵蓋所有的項目。

1. 教學目標
2. 學習者的語言基礎或等級
3. 活動所依據的教材內容或語料
4. 活動所需時間，教學準備所需時間
5. 活動所需之教具或補充教材
6. 活動之步驟

7. 活動結束後之學習成果評量
8. 該項活動之延伸做法、或變化用法
9. 執行該活動可使用之資源，如參考書目、網站等
10. 執行活動時應注意的事項

陸、活動設計之步驟

一、確定教學內容與範圍

要設計活動的第一個步驟是確定一個活動要包涵的教學內容是什麼。例如十個名詞、五個動詞或兩個句型等。我們以五個肢體動作動詞為例：To touch、to nod、to wave、to point、to shake

二、確定教學目標

1. 學生能以聽力辨識這些字
2. 學生能以口頭拼出這幾個字
3. 學生看到動作能說出相關動作的英語用法
4. 學生能辨讀這幾個字
5. 學生能拼寫出這幾個字
6. 學生能以這幾個字用口語造句
7. 學生能用這幾個字寫出相關的英文句

教學目標不一定要分得這麼細，一次活動的目標也不一定只限一個，但我們要決定在這個活動中，學生要學到什麼程度。

三、確定教學活動的難易度

當我們確定教學目標時，其實就已大致上確定了其難易度。但決定難易度的因素，除了目標之外，有時活動的方式也會影響學習或參與活動的難易度。例如，單獨表現和小組參與對某項活動之難易度就會改變。

四、決定活動的方式

要決定本活動是以個別或全班一起參與，以分組或成對方式練習，以靜態或動態方式來進行等。以我們的例子而言，如果我們要學生“能以口語說出相關動作之英語說法”為目標，活動的方式就可以很有彈性。可以老師作動作，學生個別的反應練習，也可成對、分組練習，甚至以圖片來練習。不過在此階段也要決定如何呈現這些動詞。例如我們如果用句子或動詞片語來呈現或許比單獨介紹這五個字容易。我們可用 I touch my nose. I nod my head. I wave my hand. I point my finger at you. I shake my body.

五、尋找該活動所需之資源

例如肢體動作、紙張、實物、多媒體教學設備（如以簡易電腦動畫表現該五種動作和其英文表達法，學生在電腦上練習。）

六、確定教學步驟

例如：

(一)聽音辨識練習 (Aural skill practice)

由教師分別依序示範五個動作，在示範每個動作時，隨同說出該動作之英文表達詞。再由學生示範直到大多數學生都會辨別為止。

(二)口說練習 (Oral skill practice)

老師帶領學生以口語說出該五個動作之名稱。然後分組練習。

(三)口語與動作配合 (Verbal-Action association)

老師示範然後叫學生自行做動作並說出各動作之各種。必要時學生可以自由改變各動詞之受詞。

(四)溝通應用練習 (Communication Practice)

讓一位學生分別任意順序做出該五個動詞之延伸應用。如 I shake my leg. I touch my ear.等。然後叫其他的學生分別以英語描述該學生所表演的動作。

七、決定評量的方式

以我們的例子來說，可以用項目(六一D)的活動方式來評量學生是否學會了使用該五個肢體動作動詞。當然老師也可以用圖或動畫等方式來評量。

柒、可參考使用之書籍與網站

台灣的各大英/外文書局有更多可參考的書籍。本文所列少數網站也並不是都適合每位老師。老師們應自行上網選擇適合自己的網站。

參考文獻

- 書菁(1999), *100種英文單字教學遊戲*, 優百科國際有限公司。
- 書菁(1999), *100種英文字母教學遊戲*, 優百科國際有限公司。
- 書菁(2000), *100種英文數字教學遊戲*, 優百科國際有限公司。
- Allue, Josep Maria, (1999) "100 Games for Summer" Barron's Educational Series, Inc. Par Ramón Ediciones, S.A., Barcelona, Spain.
- Allue, Josep Maria, (1999) "100 Games for Winter" Barron's Educational Series, Inc. Par Ramón Ediciones, S.A., Barcelona, Spain.
- Blevins Wiley, (1997) "Phonemic Awareness Activities for Early Reading Success" Scholastic Inc.
- Bouchard, Margaret, (2001) "ESL SMART!" The center for Applied Research in Education.
- Day, Richard R. (Ed), (1993) "New Ways in Teaching Reading" Teachers of English to Speakers of Other Language.
- Early Childhood Today (Eds. of) (1997) "50 Math Activities" Scholastic Inc.
- Franco, Betsy & Friends, (2000) "Thematic Poetry: Creepy Crawlies" Scholastic Inc.
- Franco, Betsy & Friends, (2000) "Thematic Poetry: On the Farm" Scholastic Inc.
- Franco, Betsy & Friends, (2000) "Thematic Poetry: Neighborhoods & Communities" Scholastic Inc.
- Franco, Betsy & Friends, (2001) "Thematic Poetry: Transportation" Scholastic Inc.
- Goldish Meish, (1996) "101 Science Poems & Songs For Young Learners" Scholastic Inc.
- Goldish Meish, (1996) "Thematic Poems Songs and Fingers" Scholastic Inc.
- Griffith, Sally Cardoza, (1999) "Multiple Intelligences Grade 1" Frank Schaffer Publications, Inc.
- Hadfield, Jill, (1984) "Elementary Communication Games" Thomas Nelson And Sons Ltd.
- Harrington, David & Tahara, Hisako & Graham-Marr, Alastair, (1997) "What's in the Cards?" ABAX Ltd.
- Henderson, Roxanne, (1996) "The Picture Rulebook of Kids' Games" Contemporary Books.
- Hoffman, Barbara G. & Thoman, Kim, (1999) "Multiple Intelligences Grade 3" Frank Schaffer Publications, Inc.
- Hong, Min, (2001) "Teaching First Grade: A Practical Guide" Scholastic Inc.
- Katz Bobbi, (1999) "25 Great Grammar Poems with Activities" Scholastic Inc.
- Licciardo-Musso, Lori, (1999) "Teaching With Favorite Newbery Books" Scholastic Inc.

- McCarthy, Tara, (1996) "Teaching Genre" Scholastic Inc.
- Nation, Paul (Ed), (1994) "New Ways in Teaching Vocabulary" Teachers of English to Speakers of Other Language.
- Reiner, Marian (Compiled) (1999) "Month-by-Month Poetry: December, January & February" Scholastic Inc.
- Reiner, Marian (Compiled) (1999) "Month-by-Month Poetry: March, April, May & June" Scholastic Inc.
- Reiner, Marian (Compiled) (1999) "Month-by-Month Poetry: September, October & November" Scholastic Inc.
- Robb, Laura, (1996) "Reading Strategies That Work" Scholastic Inc.
- Steele, Anne L. (1999) "Multiple Intelligences Grade 2" Frank Schaffer Publications, Inc.
- Stull, Elizabeth Crosby & Price, Carol Lewis, (1987) "Kindergarten Teacher's Month-by-Month Activities Program" The center for Applied Research in education
- Tsuno, Shimako, (1990) "Learn English Through Games" The National Council of YMCAs of Japan.
- West, Tracey (Ed) (2000) "The Big Book of Thematic Plays: 25 Exciting, Easy-to-Read Plays with Instant Activities on the Topics You Teach" Scholastic Inc.
- Walpole, Brenda, (1988) "175 Science Experiments to Amuse and Amaze Your Friends" Grisewood&Dempsey Ltd.
- Wirth, Marian & Stassevitch, Verna & Shotwell, Rita & Stemmler, Patricia, (1983) "Musical Games, fingerplays and Rhythmic Activities for Early Childhood" Parker Publishing Company, Inc.
- Whiteson, Valerie, (ed.), (1996) "New Ways of Using Drama and Literature in Language Teaching" TEOSL, Inc.
- Zeman, Anne & Kelly Kate, (1994) "Everything You Need to Know About Science – Homework: A Desk Reference for Students and Parents" Scholastic Inc.

Some ESL Teaching Activity Websites

Counihan - An Activity for Teaching Intonation Awareness to ESL/
ESL TEACHING GUIDE PMS 278; rev
ESL Teaching (TESOL) ESL Teaching (TESOL)
ESL Teaching (TESOL) ESL Teaching (TESOL)
Grammar: Teaching Page
Teaching Speaking (Ohio ESL)
ESL Lounge: ESL Lesson Plans, ESL Materials for Teaching English
ESL and EFL Games, Songs, Lessons and Resources
ESL grammar game activity and resources
Activity Bank - The Back Page - 21st Century Teacher - December
ESL Resources for Teachers
Fishing for free ESL games online English grammar or esl tips?
Alphabetical List of teaching materials, handouts, worksheets for
A Base for ESL Games
ESL current events activity
Free ESL Games Online
Reading and vocabulary building for EFL and ESL learners based on
ESL Professional Activities