

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:

透過數位遊戲進行知識共享—

英語網路平台 Macmillan Online Dictionary 和 Kahoot 之教學與應用

貳、實施課程、授課教師姓名

實施課程：英語聽講訓練(二)

授課教師姓名：許毓秀（英文系專任助理教授）

參、前言

大學生向來是線上網路遊戲市場的重要族群。線上遊戲之所以吸引人是因為它將遊戲參與者帶入不同的虛擬實境 (virtual reality)。遊戲過程中透過極富挑戰性的考驗，讓遊戲參與者享受到即刻的滿足 (instant gratification) 和成就感 (a sense of achievement)。在過關斬將的過程裡，遊戲參與者找到同好，並將認同感投射於線上遊戲中的隱形社群 (invisible communities)。而當滿足感、自我價值感與成就感得以實現於此虛擬實境裡，遊戲參與者會豪不猶豫地表達想再玩、再繼續投入的強烈意願。本計畫旨在將上述的網路遊戲優勢應用於數位英語教學上，讓置身於同一間教室，但英語程度不一的英文系大二學生透過網路平台、數位遊戲、同儕效應覓得英語學習的樂趣，並同時提升英語學習的自信心。

學習的自信心一部分奠基於學習過程中的樂趣，另一部分來自於學習過程中角色的轉變—學生主動成為知識的給予者與應用者。所以本計畫不僅強調透過數

位遊戲誘發學生學習英語的樂趣，亦重視培養學生成為知識的汲取者、分享者與傳遞者，進而形成一個正向的學習反饋迴路 (a feedback loop)—讓學生從生疏的遊戲玩家變成遊戲設計者，再變成精通的遊戲玩家。過程中，學生掌握並運用英語語言知識，使之成為好玩的網路遊戲基礎。同時，筆者也認為數位遊戲裡應廣納實用且有意義的英語語言知識，使得遊戲過程富有教育內涵。

知識與學習方式向來密不可分，學習也是以互動式的群體學習最為有趣、讓學習者印象深刻。群體學習的優勢在於彼此激勵、彼此提升，以凝聚學習的向心力。以群體數位遊戲為基礎的教學導向不僅落實教育界多年來所倡導的多元適性教學的教育目標，也為積極建立不同的「學習社群」(a learning community) 的社會意涵帶來正面的果效，更讓「網路」與「遊戲」名副其實地成為正面的學習工具、有效的學習機會。

肆、計畫特色及具體內容

本計畫的主要目的是讓英語學習者有效地將英語語言知識活用於數位遊戲中，藉此增加英語學習興趣、誘發英語學習動力，故本計畫結合 Macmillan Online Dictionary (英語線上字典) 與 Kahoot (語言網路遊戲平台) 兩大英語網站提供的資源、擷取它們各自擁有的優點，讓學生也成為網路應用教學的設計者。筆者特別關注於前者 Macmillan Online Dictionary 所開發、建立的 Buzzwords (英文夯字) 單元，還有後者 Kahoot 所提供的群體遊戲平台。透過它們，本計畫冀求一方

面積極開發學生不同的學習可能、讓學生自己挑戰自己，另一方面讓學生親身參與設計、製作一個融合知識性與趣味性的數位遊戲，以達到知識共享。本計畫是讓每組同學用英語介紹一個英文夯字 (Macmillan buzzword)，並設計一個全班可以玩的 Kahoot 網路遊戲，為要加深其他同學對於此夯字的認識與理解。

本計畫除了擷取、綜合兩大英語網站資源，也以兩大特色為主軸：翻轉教室 (flipped classroom) 和數位遊戲學習 (digital game-based learning)。以下針對本計畫如何展現此兩大特色進行細部論述：

一、 翻轉教室 (Flipped Classroom)

過去，老師就是課堂的學習中心、知識的中心，往往一對多的教學模式是普遍英語教學的大學場景。然而，一位老師面對一群鴉雀無聲的學生不應該是課堂的常態，或是教學中無可奈何的景況。本計畫承襲翻轉教室的理念，讓學生“自己”以所學的為基礎，整理、挑選出值得共享的英語語言知識。在本計畫中的翻轉教室，修課學生專注的對象不單單是任課教師，也有同班同儕。同儕不再只是被動的聆聽者，而是被訓練培養為課堂教材的設計者、知識的提供者。同儕參與出題，設計英語競賽題目，作為課堂上的教材。為讓「翻轉」不再只是徒有其名，「翻轉」的過程中，學生學習處理、整理知識 (process & digest knowledge)，再將知識轉成競賽題目。此類型的「翻轉」讓二十一世紀的英語學習遠離落入傳統教學的窠臼、侷限中。

二、數位遊戲學習 (Digital Game-based Learning)

1. 即時性與便捷性：

無疑地，Kahoot 已創造一個非傳統型的學習樣貌—利用大學生手機普遍使用的趨勢和幾乎無所不在的校園網路連線—只要有手機、有網路即可立即參與，所以學生容易參與。

2. 讓教學活潑、有創意：

Kahoot 讓學習是在多次元的空間中發生，所以無需像過往辛苦準備或搬移教具。

3. 「有趣」激起強烈「興趣」：

Kahoot 線上遊戲是以（個人或團體）競賽方式呈現學習結果。此遊戲平台讓學生想要參與。Kahoot 遊戲引發學生們的好奇心，亦激發好勝心。

4. 學生藉由設計 Kahoot 遊戲不僅可以複習並運用 buzzword 所學，也可以加強英文字彙的認識、加深基礎英文句型的理解。

三、Macmillan Online Dictionary

本計畫積極運用 Macmillan Online Dictionary 網站所提供的一系列 buzzwords（英文夯字）做為同學們彼此間英語語言知識分享的基礎。此字典網站收錄一整批時下最新、最廣為英語使用者所熟知的英文夯字。這些常用於日常生活中的最新夯字有 “twintern,” “sharent,” “crowdfunding,” “facekini,” “infobesity” 等等。Macmillan Online Dictionary 不僅提供其網路讀者簡單明瞭的字義，也

特別為所收錄的每個夯字撰寫一篇定義文 (definition essay)。依照每個夯字的獨特性，每位撰文者以清晰穩健的筆觸、深入淺出的方式述說著它的源由、文化/社會意涵與運用。這一篇篇定義文似乎是在提供每個夯字一份簡單明瞭的履歷。每篇定義文雖然短，但是文中所使用的詞彙與表述方式對於英文系學生的英語學習有莫大的助益—學生接觸到慣用的配搭字 (collocation) 和情境式/脈絡式學習 (learning vocabulary in context)。定義文亦加深他們的文化向度 (cultural dimension)。這些種種都有利於學生的整體學習。從英語教育的實質面考量，無論是英文夯字本身，還是其定義文都可以成為英語教學上的實用教材。而就英語應用層面，這些夯字常見於日常生活中，但它們亦出現於英語檢定考試的官方試題中，所以熟悉這些夯字可為學生奠定一定的英語基礎，並掌握時代脈動。對於學生在 Kahoot 遊戲的設計上，英文夯字 (buzzword) 和定義文 (definition essay) 也可被運用為遊戲的題目與材料，讓知識達到有效的運用與再運用。

四、 互助合作 (Cooperation):

「英語聽講訓練(二)」為英文系大二學生的必修專業課程，重在訓練、提升學生的英語聽說能力。在文化大學，「英語聽講訓練(二)」的任課老師所面對的是一班約莫有 35 名的英語系大二生。也因為系上採取分組但不分級的課程安排，任課老師面對的是一群英語程度差異頗大的學生。這位老師如何有效地實行互動式教學，跳脫傳統式的一對多，讓學生間有互助合作的學習機會

是極為重要的課題。所以透過課前各組設計的 Kahoot 遊戲，可以讓同學們有互助合作的機會，見證知識分享在群體之間形成不可漠視的學習動力。

伍、實施成效及影響（量化及質化）

一、 量化

本計畫於期末以問卷形式（Google Evaluations）評估計畫執行期間及執行後的學習成效。參與本教學創新案的同學共 64 名，回收有效 Google 問卷共 62 份。所有參與填答問卷的同學不僅以匿名方式填寫，也分別從「Kahoot 遊戲設計者」與「Kahoot 遊戲參與者」兩種身份/角度填寫問卷。本計畫極度看重 Buzzwords 結合 Kahoot 後的學習果效與其所帶來的內在影響，亦關心學生自己所設計的數位遊戲如何在現有的學習體制下注入新的學習活力與動能，進而帶出正向學習的量變與質變。故此，本計畫針對以下四大方向檢視學生的學習成效：1. 學生有無增加「英語學習樂趣」；2. 學生是否提升「英語學習自信心」；3. 學生有無增進「英語語言知識」；4. 學生有無經驗「短暫學習上癮症」（想再繼續玩）。

在填寫問卷的同學中有高達 91.9% 的人認為應該將 Kahoot 遊戲應用於英聽課程中。有為數不少的同學道出此遊戲可以增加課堂樂趣，並表示學習與樂趣的結合讓學習本身成為極為享受的事。“有效”的學習不一定需要跟“有壓力”的學習綁在一起。更有同學點出這種團體比賽可以提

升學習參與度以及成就感。有將近 3/4 填寫問卷的學生 (74.2% , “非常有”) 一致肯定在玩其他同學所設計的 Kahoot 遊戲時, 有獲得相當大的樂趣 (好玩), 有 21% 的學生則認為中等。有趣的是, 相同比例的學生 (74.2%) 認為此遊戲有大大增加他們學習英語的樂趣, 因為這是屬於有互動、輕鬆無壓力的學習方式, 而非填鴨式的背誦, 而且學到許多當今英文熱門單字與用法。有許多同學積極表示: 「可以學到很多很有趣的知識。」 「因為可以學更多自己不知道的知識。」 「有腦力激盪的效果。」更有不少同學論到此方式可以增強單字能力。這些都是學生想再玩的理由, 當然還有更多其他理由。有 80.6% 的遊戲參與者表示 “非常想” 再玩--這是我所謂的「短暫學習上癮症」(非常想再繼續玩), 12.9% 屬中等。有將近 2/3 的學生認為 Kahoot 遊戲非常助於增進他們的「英語語言知識」, 認為中等的則佔 35.9%。

但是, 當問及 Kahoot 遊戲是否增加學生「英語學習自信心」時, 僅有 41.9% 的學生認為非常有, 53.2% 則認為中等。對於這樣的數據, 筆者並不訝異。一論到「學習自信心」, 尤其是語言方面的, 學生習慣將「自信心」與「好成績」畫上等號, 沒有持續穩定的好成績似乎談不上有自信心。若是從分數的高低、名次的前後想學習、想自信心, Kahoot 一次性的高積分的確會帶來成就感與競爭感 (being competitive), 但不見得足以轉化成自信心, 除非同一位學生每場 Kahoot 遊戲都居高分。自信心的建立非一蹴

可幾，需長期培養。

二、質化

一整個學期下來，自從開始有了這項課堂活動 (in-class activity)，筆者深深感受到學生們亟欲參與 Kahoot 遊戲的熱情，還有活動進行時，他們按耐不住的興奮。往往學生對遊戲的期待--尤其是好玩又可以學到東西的遊戲--是表露無疑的、對於遊戲的喜歡也毫不隱藏。活動進行時，筆者觀察到有一小部分學生甚至會主動換到第一排的位置以便全心參與遊戲，或是佔據教室最後一排的學生選擇從頭到尾站著玩 Kahoot 遊戲，深怕錯失任何題目。又甚至，在活動執行的第一、二週，在某組 Kahoot 遊戲結束後，其組員不小心又重新開始了同一個遊戲，台下同學們竟然如被催眠般地拿起手機，一看到遊戲題目又開始用手機作答、做選擇。他們表示意願想再玩，願意同一個遊戲再玩一次。學生會不自覺地流露出電遊上癮症，由此可見「數位遊戲」在語言學習過程中的重要性。

除了遊戲可以帶動學習，讓學習者的英語知識慢慢累積增加，筆者觀察到幾點相當值得教育工作者深深思考的面向--我視這幾點為意外的收穫。首先、筆者觀察到有八、九位在課堂上英語口語表達能力不強、且生性害羞、習於靜靜坐在位置上的學生，於此 Kahoot 遊戲作業上有令人驚

喜的表現。他們努力發揮創意，透過遊戲積極幫助同儕增進英語語言知識，更不忘以饒富趣味的靜態圖片或是動態影片吸引遊戲參與者的目光。為力求表現，他們用心將遊戲題材多樣化。他們所設計的遊戲展現出一股強烈的企圖心。第二、基本拼字能力比較弱的學生在 Kahoot 遊戲過程中也會爭取最佳表現、最佳績分。有數次，他們的 Kahoot 總積分都名列前茅。這顯示拼字能力不全然等同於識字能力。

這兩項發現在在反映出「適性評量」的重要性，教師如何在教學上闡出多元的學習途徑讓學生展現不同的能力變成重要的課題。

陸、 結論

絕大多數的人不會反對以遊戲為基礎的英語學習，也都樂見學習過程中融入遊戲元素，以提升學習樂趣，但是往往難就難在如何使此遊戲是有意義、有教學價值的 (meaningful and instructional)，也就是如何讓學生在感受挑戰的同時，也被挑戰的心甘情願 (worth the time and effort)，並願意繼續接受挑戰，還樂此不疲、熱情不減。既然是富挑戰的遊戲，遊戲題目難易程度的拿捏和學生即時反應的掌握變得相當重要。這份 Buzzword & Kahoot 作業挑戰學生培養敏銳力去審慎挑選、去細心決定哪些英語知識是適合用於遊戲中，而且讓遊戲參與者賽後有所收穫。在準備遊戲、設計遊戲的過程中，學生自己成為英語語言知識的引導者

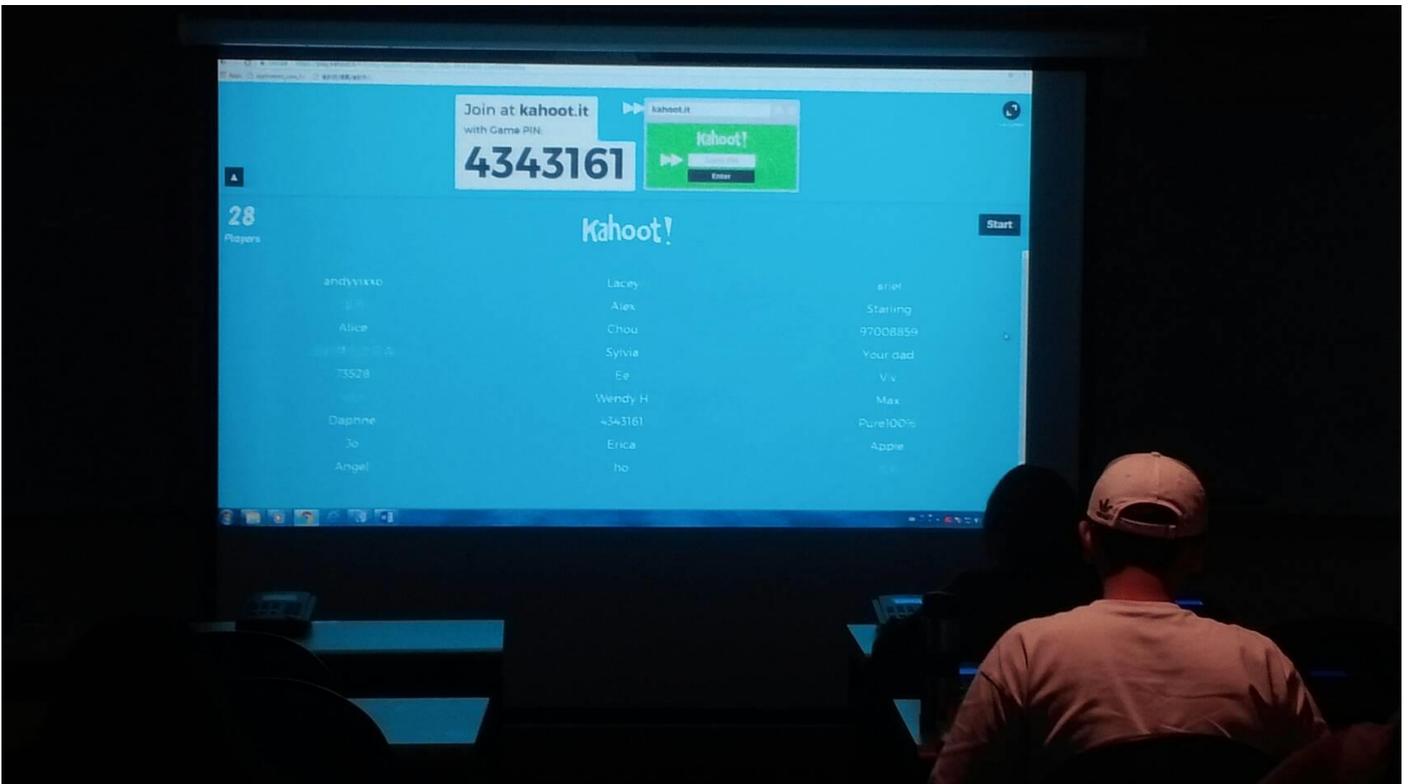
與共享者。這份作業使課堂學習不再只侷限於單純地練習英語會話或是訓練聽力，而讓同學有機會設定明確的學習目標，哪怕是幾個單字、幾個慣用語。所有規劃都為要讓遊戲設計者與遊戲參與者可以建立學習的自信心和享受學習的樂趣。

柒、 執行計畫活動照片

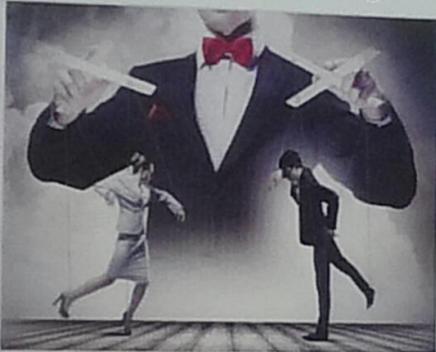








Find the correct spelling.



6

24
Answers

<input type="radio"/> manipulation	<input type="radio"/> namitation
<input type="radio"/> manipulation	<input type="radio"/> namipulation