

# 行動學習融入社團課程之可行性－以某高職英檢社團為例

楊文彥

國立政治大學教育學系碩士班研究生

郭昭佑

國立政治大學教育學系教授兼系主任

## 一、前言

在現今實際的中學教學現場中，大多數學校並不允許學生於上課中使用平板電腦或是智慧型手機等行動裝置輔助學習。甚至有的英語課堂中，教師會禁止學生使用電子辭典隨時查找單字，以避免學生利用電子辭典偷玩遊戲。傳統的講述式教學課堂，時常可見學生在上課時打瞌睡、發呆放空等現象。

因此，在英語課堂上如何用吸引人的教學法吸引學生們對於英語學習產生學習動機及興趣值得深思。研究者於 103 學年度第一學期於某職業學校擔任英語檢定社團課兼任指導教師時帶領初級英語檢定班學生利用行動裝置學習英語之實際教學經驗，提出在行動學習上的實際教學實踐案例，並針對此教學實踐進行反思與分享，期能提供中學英語教師應用行動學習於教學歷程之參考。

## 二、行動學習在課堂上的應用

隨著科技的進步，現在的社會已經進入了人手一支智慧型手機的時代，加上高速無線網際網路的迅速發展，人們更是可以隨時隨地的利用手機連上網路獲取資訊。行動學習（Mobile Learning）乃是透過行動載

具：如個人數位助理、行動電話等，進行電子化學習（Clark, 2000）。行動學習乃是透過行動載具與無線網路的傳輸，讓學習者可以透過數位平台來學習，並藉由行動學習本身具有的行動性、不受地域限制性，可以充分滿足現今學習者的學習需求（Peters, 2007）。行動學習使學習者可以在任何時間、任何地點進行學習，以同步或非同步的方式取得所想獲得的知識（吳明隆，2011）。

透過行動學習的無所不在學習特點，可讓學習活動呈現出不同於傳統課室的面貌。在行動學習的課堂上利用行動通訊技術，學習者可以使用平板電腦、智慧型手機等易於攜帶的行動裝置，隨時隨地進行學習。讓學習不在只是學生坐在教室裡，桌上放著教科書，老師在講台上拼命講課，學生動手猛抄筆記的這種傳統學習印象與方式。

在行動學習的情境之中，學習者的學習行為應該要是自發性的，且焦點在於達成學習任務，並幫助學習者提升自我學習能力（Fernandes&Rocha, 2009）。行動學習的最終目的是讓學生在出了課堂之後，仍然能使用課堂上所學習到的行動學習方式，在任何時間地點做自發性的學習。

### 三、研究歷程－行動學習的實際教學實踐

根據 Chang, Shen 和 Chan (2003) 的歸納，行動學習活動可分為室內個人行動學習、戶外個人行動學習、室內合作行動學習，以及室外合作行動學習等四種類型。在本研究之行動學習中，研究者乃採取室內合作行動學習的模式進行此教學實踐。茲將實施背景、教學目的、設計理念、應用程式、教學活動流程及焦點訪談，敘述如下：

#### (一) 實施背景

研究者於 103 學年度第一學期時受邀至某國立高職擔任該校英語檢定社團指導老師，參加此社團的學生皆為有意願考過全民英檢初級，並對英語學習居有一定學習動機，人數共 12 位男女學生(7 位高一、5 位高二)，上課時間為每隔周三下午社團課，一學期共上課十次，每次 2 節共 20 節。

#### (二) 教學目的

幫助參加英語檢定社之學生通過全民英檢初級初試及複試，並提升學生利用行動裝置自學英語的能力。

#### (三) 設計理念

本教學活動，係以資訊融入英語檢定考試準備的方式進行。首先，就教材內容上，以財團法人語言訓練測驗中心(The Language Training & Testing Center)網站上之初級英檢考古

題及研究者所提供之仿間參考書之全民英檢坊間考題。內容係以考題練習後檢討文法及查找單字及背誦的方式進行。就資訊融入而言，以智慧型手機無線上網、利用手機 App 應用程式，實施行動學習的教學，期能利用資訊融入教學，改變過去以傳統式講述法的英語教學模式。

#### (四) 應用程式

##### 1. 「單字筆記」APP

該 APP 為智慧型手機安卓系統之免費應用程式，功能類似電子字典，但可以一次查大量單字，特色有：字典多國語言支援、支援匯出單字功能、方便的整理和複習方式、支援雲端存取、點擊單字及時發音等。本 APP 主要使用方式為讓學生大量鍵入練習英檢考題後所圈選出之不會單字，該 APP 一次全部翻譯查詢後，在匯出至「Quizlet -博學多文字卡式學習利器」APP 中背誦。

##### 2. 「Quizlet -博學多文字卡式學習利器」APP

該 APP 為智慧型手機之免費應用程式，支援 ios 及安卓系統。功能類似電子版的單字卡，但又而外具備多樣輔助學習的小遊戲。該應用程式具備學習模式，可利用字卡輸入文字及圖片檢視單字記憶力；配對遊戲模式，可在單字海中利用有限的時間配對競賽；並具備 18 種語言的自動文字發音，手機連網取得資料後更可於離線時使用，只要有了手機便是一個可以隨時隨地帶著走的可發音電子單字卡。

### (五) 教學活動流程

為能符合行動學習的教學理念，以期達到有效教學之目的，且讓教學活動能順利進行，詳細說明教學前、中、後步驟如下：

#### 1. 教學前

第一次上課便告知同學，以後英檢班上課時老師准許學生拿出並使用自備的日常使用之智慧型手機，並詳細說明課程中使用智慧型手機的時機與規則。皆下來請學生下載本課程要求使用之 App 應用程式。

#### 2. 教學中

(1) 首先請學生練習考古題，並在作答中圈出任何自己不懂中文意思之英文單字。

(2) 作答完畢後，研究者一題一題進行解題並同時要求學生使用「單字筆記」APP 鍵入剛剛圈選出之英文單字。

(3) 解題完後，請學生將剛剛輸入「單字筆記」APP 的英文單字利用 APP 之一次翻譯功能全部轉換為具有中譯及英文例句的單字解釋。

(4) 將「單字筆記」APP 翻譯後的檔案存檔匯出至「Quizlet」APP

(5) 檢討完後給同學們時間使用「Quizlet」APP 做單字卡學習。

(6) 下課前讓學生們使用「Quizlet」APP 的做分組拼字遊戲競賽。

### 3. 教學後

學生可在任何地點使用「Quizlet」APP 背誦單字，教導學生放學回家後，利用等公車、坐火車等零碎時間使用「Quizlet」APP 拼字模式記憶背誦英文單字。

學生平時亦可利用此兩個 APP 在平常學校正課所使用的英語課本及英語雜誌上，並達到精熟英語字彙及提升英語學習興趣的功效。

### (六) 焦點訪談

在一學期的社團課結束後，研究者在歷經一學期的實際行動教學後，透過焦點訪談，訪談了四位學生及一位學生家長，以了解他們對於本次行動學習課程的感受。

## 四、研究結果—反思與回饋

很多教師聽到行動學習運於教學時都會懷疑：行動學習真的能提高學生的學習效能嗎？學生會不會拿出手機就在玩遊戲，反而不按照老師指示學習呢？課室的秩序不會混亂嗎？究竟成效為何？

研究者在歷經一學期的實際行動教學後，透過焦點訪談，訪談了學生及學生家長<sup>1</sup>針對本行動學習教學的前、中、後的想法，節錄如下：

(一) 教學前，聽到老師說要用這樣的上課方式，有什麼樣的感受與想法？

S1: 「很新穎，覺得很新鮮，用有趣且不同的方式背單字。」

S2: 「感受的話...應該是覺得挺不錯的吧畢竟上課可以正當的拿出手機~然後用手機幫助學習也挺新鮮的，平常手機都拿來玩遊戲或查點資料而已。」

S3: 「剛開始知道有這種 App 時覺得學習方面應該不長久，而且感覺沒有像課本那樣有較重點能常常翻閱或擁有較多的題材來學習。」

S4: 「覺得很有趣，因為和過去學習英文的方式不同，但還是會有些擔心，畢竟是自己從未試過的方式。」

P1: 「我剛聽到 S1 說要用手機查單字做為上課學習，一直以為是孩子在騙我，因為當時 S1 才剛買手機不久，對它正處於新鮮期，一直沒離手的。所以就禁止他帶去學校使用，因為在我們當爸媽的年代(五年級生)都是用字典查單字，不然就是快譯通。」

(二) 教學中，感受如何?覺得有幫助還沒幫助?可否提升你對於學習英文的興趣?

S1: 「有幫助，非常方便，只要事前 key 入單字，就能省下做字卡的時間。」

S2: 「有時候覺得真的會很有幫助啊，對於想真正認真學英文的人，這是很方便的程式，可是如果無法抗拒手機的其他遊戲的誘惑的人，就會造成反效果！」

S3: 「實際接觸之後發現並不像當初所想的一樣，且學習就是要想不同的方式來讓自己印象深刻而不是死背。而且 App 內還有許多不同的選項，還能透過遊戲的部分讓自己練習，也增加了對學習英文的好感！」

S4: 「覺得學習變得更快速也更輕鬆，和以往填鴨式的教育差很多，在輕鬆的學習下也讓我會更積極的學英文。」

P1: 「經過老師的證實是真的上課要使用，我就準許他拿手機去學校了。因為我真的不知道有這麼方便的軟體，既然可以有效率的使用，又是在老師的課堂上，我就比較放心，效果能事半功倍何樂不為！」

(三) 教學後，是否還會繼續使用這堂課老師所使用的行動學習方式，為什麼?

S1: 「會！英語雜誌會用這樣的方法去記生字，但學校的課本可能比較沒辦法，因為通常課內的單字都要和課文一起記，考試時才會比較有印象，反而是用在無範圍的單字補充，會覺得用 APP 比較方便！」

S2: 「若有需要的話，我覺得我本人比較適合用筆記本的方式，雖然可能比較沒有手機 APP 來得詳細，但是我覺得我自己比較容易分心，所以才這樣選擇。」

S3: 「課程結束後我還是會使用這個 App。因為現代人常常花時間在使用手機上，因此讀書的時間也減短，但如果在通勤時或者閒來無事的時候，都可以使用它多記幾個單字，這樣也能多少有些收穫！」



S4:「還是會喔，因為這樣學英文也變成是自己的習慣了，畢竟手機幾乎都不離身，這樣學英文是最貼近生活最便利的。」

P1:「以後仍然會支持這樣的學習方式，很有效率也很令人放心。」

本研究最後的實際成效：在一學期的社團課結束後，12 位學生全數通過了全民英檢初級初試，並具備應用課堂中所學 APP 應用程式於課堂外的行動學習能力。

## 五、結語—行動學習應用於社團課程之可行性評論

十二年國民基本教育之核心素養，強調培養以人為本的「終身學習者」，分為三大面向：「自主行動」、「溝通互動」、「社會參與」。三大面向再細分為九大項目：「身心素質與自我精進」、「系統思考與解決問題」、「規劃執行與創新應變」、「符號運用與溝通表達」、「科技資訊與媒體素養」、「藝術涵養與美感素養」、「道德實踐與公民意識」、「人際關係與團隊合作」、「多元文化與國際理解」。其中「科技資訊與媒體素養」此項目中的核心素養具體內涵便是學生要能具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係的能力（教育部，2014）。

十二年國民教育上路實施後，資訊教育已然成為當前教育改革重要趨勢之一。而在資訊融入教學的策略與方法中，「行動學習」更成為當前學界與實務界關注的重要議題。

本文以研究者自身教學經驗，提出行動學習應用於英檢社團教學的具體實例，在此實例中，研究者透過智慧型手機及教學用 APP 應用程式的使用，引導學生精熟英文單字並提升學生對於英文的學習興趣，最後使學生全數通過全民英檢初級考試。

由此可見，雖然此行動學習教學實踐在前期時，受學生及家長些微質疑。不過在教學中，普遍受到學生及家長的認同，後期更使學生全數達成教學目標，通過英檢。研究者試歸納其成功的原因可能如下：

一、因英檢社團為自願參加性質，學生願意放棄參加吉他社、熱音社等休閒娛樂性熱門社團，而選擇參加以英語檢定考試準備為主的英語檢定社，可見學生本身的英語學習動機就高。

二、班級人數少，小班教學使教師容易控制使用行動裝置時的場面，較能避免學生偷玩手機遊戲等不專心學習的情形發生。

三、教師所選用之教學 APP 應用程式本身設計精良，吸引學生願意花時間學習並使用。

四、本課程非學校正課，教學進度較為彈性，教師無趕課壓力，學生也更能花時間操作行動裝置反覆練習。

透過此研究的研究結果，研究者發現行動學習是可以成功融入社團課

程的。因此，研究者推測，行動學習是可以進一步嘗試融入到高中職平日英文科正式課程之中的，唯有以下幾點需要克服：

一、學生是否具備可使用之行動載具，在本研究中，學生使用之行動載具，不論是平板或是智慧型手機，皆是學生自備的。若學生因個人或家庭因素，沒有足夠堪用的行動載具可以運用行動學習時，學校能否提供適當的行動載具供學生使用，將會是一大難題。

二、學校設備是否能充足支援教師教學，在本研究中，學生使用行動載具連線上網乃是透過少部分有辦上網吃到飽的同學分享行動網路給沒有的同學。這在人數較少的社團課程可以勉強使用，但是一旦運用在正式課程，班級人數較多時。學校是否建置網速充足的無線網路環境，是行動學習是否能在一般課室環境中成功的重要因素之一。

三、教師是否具有使用行動學習之意願，學校正課不若社團課程，平時教師教學有段考進度壓力，是用行動載具教學會比傳統講述式教學法耗時費力，教師們意願會是一大關鍵。

四、學生的學習意願，學生雖然普遍覺得行動學習的方是很新穎、吸引人的方式。但是對於容易分心的學生來說，在大班教學的教學環境之中，教師沒有辦法確保每個學生使用行動載具都真的有用在學習上，若是遇到學習意願低落的學生，利用行動

載具做偷玩遊戲等非學習上的使用，教師將難以掌握。

綜上所述，在現今行動學習的教學研究上，仍有相當多的研究空間在未來可以進一步實驗。本研究乃初探性的教學實踐，在過程之中仍有許多不足及研究限制，未來希望能在研究方法上做更精確地的實驗操弄，以得到更具有信效度的研究成果。

### 參考文獻

- 吳明隆（2011）。以數位化行動學習迎接新挑戰。T&D 飛訊季刊，124，1-21。
- 教育部（2014）。十二年國民基本教育課程綱要總綱發布版。取自 [http://www.naer.edu.tw/ezfiles/0/1000/attach/87/pta\\_5320\\_2729842\\_56626.pdf](http://www.naer.edu.tw/ezfiles/0/1000/attach/87/pta_5320_2729842_56626.pdf)。
- Chang, C. Y., Shen, J. P., and Chan, T.W.(2003). Concept and design of AD Hoc and Mobile classrooms. *Journal of ComputerAssisted Learning*, 19, 336-346.
- C. Quinn (2000). M-Learning : Mobile, wireless and in-yourpocket learning. *Line Zine Magazine*. Retrieved from <http://www.linezine.com/2.1/features/cqmmwiyp.htm>
- Fernandes, C.&Rocha, L.(2009). Enabling Creative Learning Contexts with Mobile Devices: the Youngsters'

Prspective.5th WSEA/IASME  
*International Conference on Education  
Technologies*.Retrieved from  
<http://www.wseas.us/e-library/conferences/2009/lalaguna/EDUTE/EDUTE-04.pdf>

■ Peters, K. (2007). m-Learning:  
Positioning educators for a mobile,  
connected future. *International Journal  
Of Research in Open and Distance  
Learning*, 8(2), 1-17.

---

學生的訪談結果將以代碼「S」來表示，S1 為高一男同學、S2 高二男同學、S3 為高一女同學、S4 為高二女同學；家長的訪談結果將以代碼「P」，P1 為高一男同學的母親。

