

# 文藻外語大學獎補助教學創新課程成果報告

## Project Report of Teaching Innovation Course

提交日期 Date： 114 年 7 月 15 日

### 壹、基本資料

#### I. Basic Information

<b>申請教師 Name</b>	潘偉琪	<b>職稱 Title</b>	講師
<b>課程名稱 Course Title (中、英文) (In English and Chinese)</b>	中文 Chinese：英語解說與發表(一) 英文 English： Illustration & Presentation in English I.		
<b>計畫名稱 Project Title (含中、英文) (In English and Chinese)</b>	中文 Chinese：結合 TBL 與 SAMR 模型之 AI 輔助進修部學生英語口說與基礎多模態發表能力創新教學設計 英文 English： An Innovative Teaching Design Integrating TBL and the SAMR Model with AI Assistance to Enhance Continuing Education Students' English Speaking and Basic Multimodal Presentation Skills		
<b>實際修課人數 Actual Number of Students</b>	19		
<b>棄修人數 Number of Withdrawal Students</b>	_____ 0 _____ 人，棄修比例：_____ 0 _____ % _____ students, and the ratio of withdrawal is _____ %		
<b>經費執行情形</b>	核定預算數： <u>41,901</u> 實際執行數： <u>41,901</u> 經費執行率： <u>100 %</u>		
<b>學生成績差異 Differences in Student Achievement</b>	<p>本課程的學生為進修部學生，英語程度落在 A2 左右，透過每週持續進行的實用短句朗讀訓練與任務導向的多模態專題任務，結合 AI 工具與數位平台，學生在口語表現上有顯著差異與整體進步。</p> <p>以 MyET SPT (Speaking Proficiency Test) 測驗為例，第一次測驗時全班平均為 73 分，至課程結束時整體平均提升至 96.8 分(滿分 240)，成績進步幅度為 23.8 分，顯示學生在語音準確度與語調控制能力上皆獲得明顯提升，對應至 SAMR 模型中「Augmentation」層級，有達到強化學生發音矯正與語調覺察之效。</p> <p>此外，於教育部 Cool English 平台上進行的「常用英語八百句」實用短句練習，學生平均成績為 84.8 分，其中有學生穩定維持在 90 分以上，展現出語言掌握度與語感節奏能力；亦有學生從初期低分(50-60 分)逐漸進步至 80 分以上，說明課程設計具有明確的階段性引導與提升機制。</p> <p>這些發音訓練活動結合 AI 即時回饋與學生個別學習路徑，實踐 TBL 的任務導向理念與差異化教學精神，能協助語言程度較弱者透過反覆錄音與自我修正逐步內化英語發音及語調，也能挑戰語言表現較強的同學</p>		

	<p>進一步提升其英文發音、語調、流利度以及音量與表達能力，並透過專題成果任務將語言輸出應用於更具真實情境的發表行動中。整體而言，學生的口語能力發展雖存在個別差異，但課程結合數位工具與教學架構，引導全體學生在語言技能與表達自信上皆有所提升。</p>
<p><b>師生互動差異</b> <b>Differences in Teacher-Student Interaction</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 請參考創新課程問卷的第四題：本堂課之創新教學設計有助於提高我的學習興趣及動機，全班平均達 4.29 分。</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● 本課程結合 TBL 任務導向學習法與 SAMR 模型，搭配 AI 技術的導入，顯著提升了師生互動的品質與頻率。相較於以往因進修部課程時間有限而多採用課本講解與對話練習、學生多為被動接受的教學模式，在此次創新課程設計以期中與期末專題為主軸，並規劃每週分項任務循序協助學生完成專題，強調實作與參與歷程。透過這樣的任務導向學習安排，教師與學生在課堂中建立了更多元且有意義的互動關係，強化了指導、回饋與支持性對話的頻率與深度。</li> </ul> <p>首先，教師在課堂中擔任引導者與回饋者的角色，透過即時語音回饋工具，如 Cool English 平台上的 Whisper 篇章系統及英語八百句朗讀練習、再加上 MyET 的 SPT (Speaking Proficiency Test) 口說測驗軟體以觀察學生的個別發音表現，特別針對發音及語調提供個別指導，顯著提升互動與教學回饋的即時性與成效。</p> <p>其次，在小組任務與簡報製作歷程中，教師採用分階段指導策略，與學生多次討論內容規劃與執行細節，學生也主動提出學習困難與需求，形成良性的雙向互動機制。課堂上亦安排定期的成果展示與同儕互評活動，教師參與討論與引導學生進行反思，深化師生間的對話與學習關係。</p> <p>此外，在混合式學習環境中，教師亦運用 AI 及數位平台（如結合 ChatGPT 進行講稿內容設計、以 Canva 簡報回饋視覺結構）提供課後輔導與語言建議，學生透過線上訊息(Google Classroom)與教師互動的頻率與意願明顯提升。</p> <p>整體而言，本課程有效拓展了師生互動的深度與廣度，促使學生更願意主動提問與參與，並建立起更具支持性與信任感的學習關係，有助於課堂氛圍的活絡與學習成效的全面提升。</p>
<p><b>學生競賽獲獎</b> <b>Student Contest Rewards</b></p>	<p>無</p>
<p><b>其他執行成效</b> <b>Other Implementation Results</b></p>	<p>無</p>

<b>簽核欄 Sign-off Field</b>			
<b>申請教師 Teacher's Name</b>	<b>教師所屬單位主任 Director</b>	<b>教師所屬單位院長 Dean of the college</b>	<b>教務處綜合業務組 承辦人 Case officer at Special Programs Section, Office of Academic Affairs</b>
<b>對應推動項目檢核單位 Inspection Unit of Corresponding Project Promotion (由教務處分辦) (Handled Respectively in the Office of Academic Affairs)</b>		<b>教務處綜合業務組 組長 Leader of Special Programs Section, Office of Academic Affairs</b>	<b>教務長 Dean of Academic Affairs</b>

## 貳、成果報告內容

### II. Project Report Contents

#### 一、成果與討論 Results and Discussion

##### (一) 學生參與狀況說明 (提供質量化說明及佐證, 如照片)

Description of student participation (provide qualitative and quantitative description and supporting evidence, such as photos)

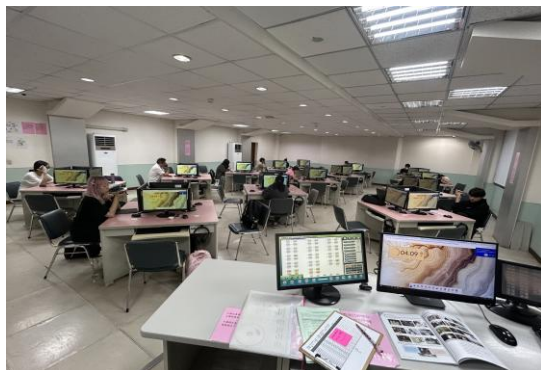
本課程學生進行期中與期末兩項專題活動：「旅遊故事書發表專題」與「跨文化漫畫與海報發表專題」。兩階段任務皆結合數位工具應用與口語任務導向學習，強調實作操作與語言輸出，學生出席與作業繳交率達 100%，整體參與度高，展現出良好的自主學習態度與團隊合作精神。

在每週課堂中安排 MyET 的口說測驗軟體 SPT (Speaking Proficiency Test) 錄音練習，學生於課前 10 分鐘進行朗讀與錄音，獲得即時語音回饋。根據統計資料，第一次 SPT 測驗全班平均為 73 分，課程結束時整體平均得分提升至 96.8 分 (滿分 240)，平均錄音次數為 11.1 次，最高達 16 次，顯示學生能穩定參與語音練習，並在反覆輸出中逐漸提升語調控制與口說流暢度。

此外，學生也完成每週回家朗讀錄音作業，內容以教育部 Cool English 平台之「常用英語八百句」為主，共進行十次不同主題練習，全班平均成績為 84.8 分。學生能穩定完成朗讀並掌握語調節奏，也將所學語言應用於簡報與專題任務中，展現良好的語言準備度與實作能力。

學生於期中與期末專題中皆展現高度投入與參與表現。課程設計整合 StoryJumper、Canva、Pixton 等多元數位平台，學生能以個人或小組方式創作數位故事書、漫畫與主題海報，並完成影片發表、Q&A 問答、同儕互評與個人反思任務。學生在活動中完成從內容構思、語音輸出、視覺設計到現場口語發表等完整任務流程，顯示本課程具備高度實作導向，亦有效提升學生語言整合應用能力與跨文化溝通素養。

#### 課前 10 分鐘練習：口說測驗軟體 SPT



每週回家朗讀錄音作業：教育部 Cool English 平台之「常用英語八百句」

系統編號	指派說明	指派時間	提議完成時間	功能
329143	113-2 作業10. 承認錯誤 Admitting your errors 1) 先聽音檔，熟悉聽音 2) 熟悉發音，進行錄音 3) Practice makes perfect.	2025-03-05 16:39	2025-05-14 20:20	檢視 修改 成績 刪除
329141	113-2 作業9. 誠摯的道歉 Sincere apologies 1) 先聽音檔，熟悉聽音 2) 熟悉發音，進行錄音 3) Practice makes perfect.	2025-03-05 16:37	2025-05-07 20:20	檢視 修改 成績 刪除
329139	113-2 作業8. 懷疑或不同意的提問方式 Asking in disbelief or disagreement 1) 先聽音檔，熟悉聽音 2) 熟悉發音，進行錄音 3) Practice makes perfect.	2025-03-05 16:35	2025-04-30 20:20	檢視 修改 成績 刪除
329138	113-2 作業7. 描述一個忙碌的人 Describing a very busy person 1) 先聽音檔，熟悉聽音 2) 熟悉發音，進行錄音 3) Practice makes perfect.	2025-03-05 16:32	2025-04-23 20:20	檢視 修改 成績 刪除
329136	113-2 作業6. 邀請及拜訪 Invitations and Visits 1) 先聽音檔，熟悉聽音 2) 熟悉發音，進行錄音 3) Practice makes perfect.	2025-03-05 16:30	2025-04-09 20:20	檢視 修改 成績 刪除
329135	113-2 作業5. 休閒活動 Recreation 1) 先聽音檔，熟悉聽音 2) 熟悉發音，進行錄音 3) Practice makes perfect.	2025-03-05 16:27	2025-04-02 20:20	檢視 修改 成績 刪除
329132	113-2 作業4. 表達意見 Expressing opinions 1) 先聽音檔，熟悉聽音 2) 熟悉發音，進行錄音 3) Practice makes perfect.	2025-03-05 16:24	2025-03-26 20:20	檢視 修改 成績 刪除
329123	113-2 作業3. 表達喜歡及不喜歡 Expressing likes and dislikes 1) 先聽音檔，熟悉聽音 2) 熟悉發音，進行錄音 3) Practice makes perfect.	2025-03-05 16:19	2025-03-19 20:20	檢視 修改 成績 刪除
329064	113-2 作業2. 表達希望某事發生 Hoping that something will happen 1) 先聽音檔，熟悉聽音 2) 熟悉發音，進行錄音 3) Practice makes perfect.	2025-03-05 15:42	2025-03-12 20:20	檢視 修改 成績 刪除
326828	113-2 作業1. 表達負面情緒 Expressing negative emotions 1) 先聽音檔，熟悉聽音 2) 熟悉發音，進行錄音 3) Practice makes perfect.	2025-02-26 19:07	2025-03-05 20:10	檢視 修改 成績 刪除

期中專題：「旅遊故事書發表專題」

● 期中預備週學生執行層級任務活動

113-2 Week 5 03.19

Midterm Project 預備備 Edited 16 Apr

No due date 16 students

請依照提供的模板，為你的故事書創作一個有趣且生動的故事！發揮你的想像力，讓故事更精彩！ Please follow the template to create an engaging and lively story for your storybook. Let your creativity flow!

0 Handed in 0 Assigned 16 Marked

StoryJumper 旅遊故事創... Microsoft Word

● 學生透過週週練習，逐步完成主題構思與手繪草稿。

Midterm Project 預備備

0 Handed in 0 Assigned 16 Marked

Accepting submissions

Worked

● 完成故事圖文創作：中英文故事與插畫同步呈現

StoryJumper 旅遊故事創作教學講義

教學目標 / Objective:

Story Structure / 故事架構 (10 Pages / 頁數：10 頁)

Page 1: Cover Page / 封面頁

Page 2: Introduction - Setting Off on an Adventure / 介紹 - 課程開始

● 結合寫作與口說練習：在 Cool English 平台的 Whisper 篇章系統上朗讀自己創作的故事，並完成錄音上傳

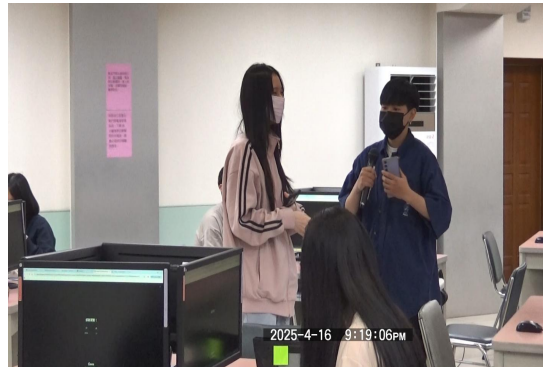
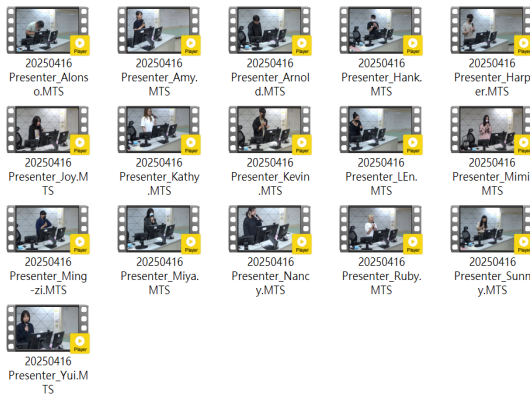
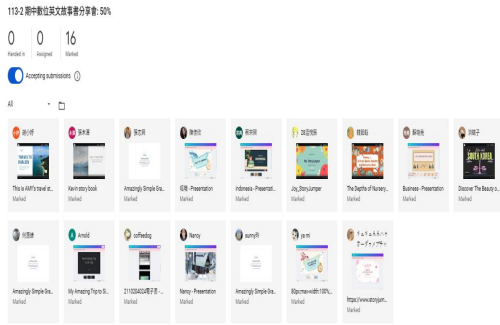
● 故事書音檔練習達80%以上之截圖畫面

Vicky Pan • 2 Apr (Edited 16 Apr)

100 points Due 2 Apr, 23:59

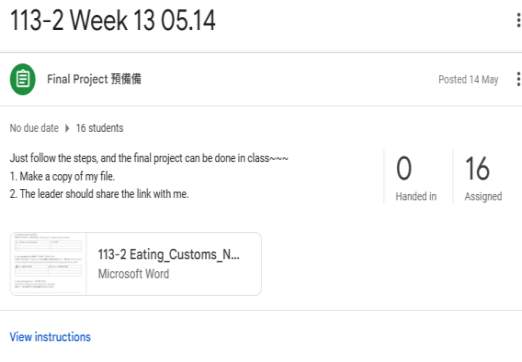
- 請將產出的英文稿子讓Wicky確認內容以及篇幅
- 到Cool English 產出標準音檔 -> 上傳雲端
- 到Cool English 錄音，產出標準音檔 -> 上傳雲端 (須達80%)
- 請在管理上傳截圖達80%之畫面

- 期中舉辦英文數位故事書分享會，包含學生發表與同儕 Q&A 環節，促進同儕間的口語互動與批判思維

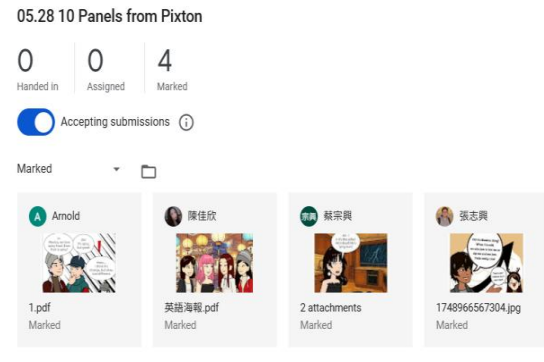


### 期末專題「跨文化漫畫與海報發表專題」

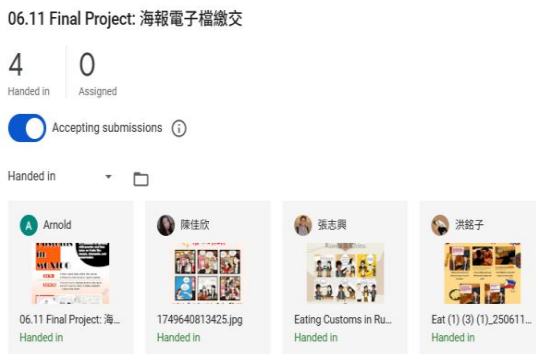
- 期末預備週學生執行層級任務活動



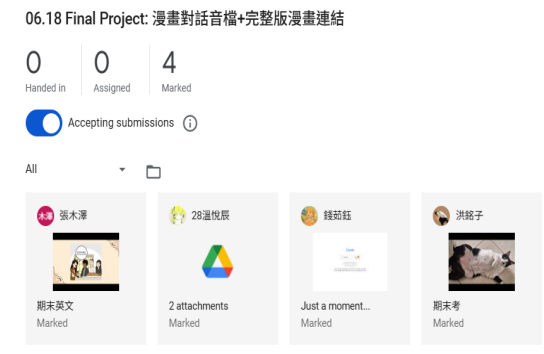
- 創意累積一週一週來！學生完成精彩漫畫作品



- Pixton 漫畫再升級！學生將創作集結成數位海報，於期末繳交並展示成果。



- 漫畫會說話！學生錄製英文對話並製作動畫版漫畫，完成具聲音與視覺效果的多媒體故事！



- 畫出文化差異、說出跨國故事！學生期末以英文漫畫與海報分享跨文化觀察，再透過 Q&A 展開深入交流



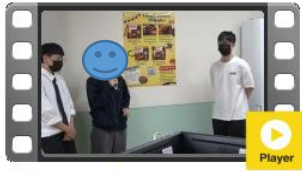
Alonso, Amy, Kevin & Mimi.MTS



Arnold, Hank & Joy.MTS



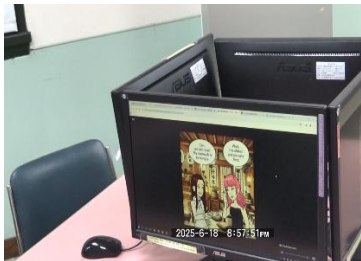
Mingzi 特寫.MTS



Mingzi, Harper & Yui.MTS



Ruby, Sunny, Len & Miya.MTS



(二) 學生學習成效評量與探討 (含成效評量實施狀況)

Student Learning Effectiveness Assessment and Discussion (Including the implementation condition of effectiveness assessment)

1. 發音能力提升: 通過 AI 工具 (如 Whisper、SPT) 的即時反饋, 學生能有效改進發音準確性與語言流暢度, 顯著增強口語表達能力。

- 為提升學生的語音準確性與語調控制能力, 本課程設計中安排雙軌語音訓練機制, 分別結合 MyET 平台提供之 SPT (Speaking Proficiency Test) 口說練習與教育部 Cool English 平台之「常用英語八百句」模組, 進行課內與課後語音強化活動。

每週課前固定進行 MyET SPT 練習約 10 分鐘, 學生透過跟讀錄音方式即時獲得五大評分指標: 總分、流利度、發音、語調與音量, 教師可依據成績觀察學生語音表現與變化, 提供個別化修正建議。學生亦於學期初與學期末各進行一次 SPT 前後測, 作為課程成效量化依據。

SPT 測驗共分為三個題組, 每組包含 60 個句子。句子設計依語言能力遞進原則安排, 涵蓋: (1) 句型長度由短至長、(2) 語法結構由淺至深、(3) 詞彙難度由易至難。每句以 0 至 100 分進行原始語音評分, 並依分數區間對應給予點數: 25-37 分為 1 點、38-62 分為 2 點、63-87 分為 3 點、88-100 分為 4 點, 最終總分為 60 句加總, 滿分為 240 分。

根據總分, 學生語音表現被分為四個 CEFR 等級: (1) 初級 (0-60 分) 對應 A1-A2、(2) 中級 (61-120 分) 對應 A2-B1、(3) 中高級 (121-180 分) 對應 B1-B2、(4) 高級 (181-240 分) 對應 C1-C2。測驗過程中, 若學生超過 15 秒未複誦句子, 或成績未達 60 分, 將扣除一次「未達標準容許次數」, 累積三次未達標即中止該題組測驗。

統計結果顯示, 學生於學期初 SPT 測驗平均得分為 73 分, 屬中級初段 (A2-B1); 至期末提升至 96.8 分, 進入中級高段, 接近 B1 等級。學生平均錄音次數為 11.1 次, 最高達 16 次, 顯示其穩定參與語音練習, 並能透過 AI 即時回饋修正發音錯誤、改善語調與語速, 顯著提升整體口語表達能力與語音流暢度。

此外, 為強化學生的日常英語應用能力, 課程亦選用教育部「Cool English」數位學習平台之《常用英語八百句 (技高)》課程作為課後朗讀錄音指定素材。該課程涵蓋 11 大主題, 包括社交互動、電話對話、購物情境、簡報發言等生活與職場應用場景, 內容簡明實用, 適合 A1-B1 程度學生進行語音輸出練習。學生可於平台上進行單句錄音, 並即時獲得系統回饋, 評分內容涵蓋發音準確度、語調自然度與語速建議, 使學生能即時調整表現並增進語音自信。根據平台統計, 學生在本課程中完成之 10 次朗讀錄音作業, 平均得分為 84.8 分 (滿分 100), 表現穩定, 展現其良好的語音訓練策略與 AI 回饋運用能力。

2. 多模態技能養成: 學生將掌握多媒體解說與發表之內容設計、語音結合與視覺呈現的整合能力, 能自信地完成結合語言與視覺的多模態發表任務, 提升英語解說語發表的表現力。

A. 期中專案: 本課程之 113-2 MIDTERM PROJECT 分為三大構成部分: Part I. 錄音 30%、Part II. 故事書 50%、Part III. 反思 20%, 旨在透過多階段任務引導學生進行語音練習、數位內容創作與口語發表反思。在期中專案中, 學生使

用 StoryJumper 或 Canva 製作個人「旅遊故事數位繪本」，內容須包含故事標題、旅遊目的地與角色介紹，並錄製旁白或配音影片，完成長度為 3 至 5 分鐘的口頭發表。課堂以「故事書分享會」形式進行，學生依序播放作品影片，搭配現場簡報並進行同儕間的問答互動，藉此強化即時語言應對與簡報技巧。活動結束後，學生需至 Google Classroom 完成線上反思回饋，針對此次發表經驗撰寫心得，包括所學到的新詞彙、故事編排策略、語言表達技巧與自我突破之處，深化語言學習歷程與元認知意識的發展。

#### ◆ 期中專案評分表

Midterm Project: Storybook Presentation Evaluation Rubric (Total: 100 Points) / 期中報告故事書閱讀觀賞評量表 (總分: 100 分)						
Criteria / 評估標準	Weight / 權重	Excellent (Full Points) / 優秀 (滿分)	Good / 良好	Fair / 普通	Needs Improvement / 需改進	Score / 分數
Story Content / 故事內容	30 points	Clear, well-organized, detailed personality traits, fully relevant to the topic. / 清晰、組織良好，詳細介紹旅遊故事內容，完全符合主題。	Mostly clear and organized; relevant to the topic but lacks depth. / 大部分清晰且有組織，與主題相關但缺乏深度。	Somewhat unclear or disorganized; missing key details. / 有些不清楚或缺乏組織，缺少關鍵細節。	Disorganized and difficult to follow; little to no focus on the topic. / 缺乏組織，難以理解，幾乎沒有聚焦於主題。	/30
Speaking Clarity and Fluency / 口說清晰度與流利度	20 points	Clear pronunciation, fluent with minimal hesitations, appropriate pace. / 發音清晰，流利，幾乎無停頓，節奏合適。	Mostly clear, with good pace; occasional hesitations or pronunciation issues. / 大部分清晰，節奏良好，有時會有停頓或發音問題。	Some difficulty with clarity or fluency; noticeable hesitations. / 清晰度或流利度有一定困難，有明顯停頓。	Difficult to understand; frequent mispronunciations or long pauses. / 難以理解，經常發音不準或長時間停頓。	/20
Story Book Creativity / 故事書創意	15 points	Engaging, creative use of visuals and design. / 吸引人，視覺效果與設計富有創意。	Engaging but could use more creativity in visuals or design. / 吸引人，但在視覺或設計上還可以更具創意。	Basic; some effort made in visuals but lacks creativity. / 基本，視覺上有一些努力但缺乏創意。	Little to no effort made; the story lacks engagement. / 幾乎沒有投入，故事缺乏吸引力。	/15
Q&A Participation (As Presenter) / 問答環節參與度 (作為報告者)	15 points	Answers questions clearly, engages well with classmates thoughtful responses. / 清晰回答問題，與同學良好互動，回應具有深度。	Answers questions clearly but with basic or brief responses. / 清晰回答問題，但回應比較簡單。	Struggles to answer questions clearly; lacks detail. / 回答問題不清楚，缺乏細節。	Cannot answer questions or struggles significantly during Q&A. / 無法回答問題或在問答環節中有很大困難。	/15

#### ◆ 期中反思回饋

### 113-2 期中考反思題 20%

⋮

Vicky Pan · 16 Apr (Edited Yesterday)

100 points Due 16 Apr, 23:59

---

Instructions: 請回答下列以下問題，一題25分，回答時，請標示題號，每題至少25-50個字唷~

Q1. What new English words or phrases did you learn from the presentations? 你從發表中學到了哪些新的英語單字或片語？

Q2. How did presenting or listening to the stories help improve your English skills? 發表或聆聽這些故事如何幫助你提升英語能力？

Q3. What was the most challenging part of using English in this activity? How did you overcome it? 在這次活動中，使用英語時最具挑戰性的部分是什麼？你是如何克服的？

Q4. What can you do to improve your English storytelling and speaking skills for the next project? 為了下一期的專案，你可以如何提升自己的英語敘述與口說能力？

◆ 學生學習成效質性分析：從學生於期中專案後的反思回饋中，可清楚觀察到多數學習者在語言輸出、多模態表達與自主學習等面向均展現顯著成長。

① 在學習收穫方面：學生普遍表示透過故事創作與口語發表，累積了與日常生活及旅遊相關的實用詞彙。亦有學生指出，透過 Cool English 平台錄音練習與 StoryJumper 進行故事錄音，不僅熟悉正確發音，亦提升了語調掌控與語感。

② 挑戰與突破層面：學生普遍反映「發音不準」與「語調不自然」是進行錄音與發表時最主要的困難。多數人透過反覆練習與錄音修正逐漸克服障礙。有學生提及：「雖然錄音時一直卡詞、挫敗感強烈，但從挫折中學會怎麼面對、怎麼改進。」過程中，學生也逐漸學會以簡單的英文句型或常見字詞取代過於複雜的語句，以提升語言輸出的流暢度與自然度。此外，部分學生在進行中翻英的創作過程中，善用課堂所教的 AI 工具，運用 ChatGPT 協助翻譯原始文本、潤飾故事用語與句型，強化語言的準確性與

表達力。這些工具的提供及學習策略的傳達不僅讓學生展現面對挑戰時的調整能力，也顯示其具備良好的數位素養與問題解決能力。

③學習策略與反思部分：學生展現出高度的自我調整與回饋吸收能力。他們會主動記錄不熟悉的新單字、觀看他人作品學習用字與結構，也會利用 YouTube、英文歌曲與 Cool English 進行聽力與語音練習，強化語感並逐步建立英文口說的自信。有學生指出：「把台詞反覆練習唸出來，才能逐漸減少緊張感，讓情緒與語氣能夠同步自然表達。」

整體而言，學生在這次多模態數位故事專案中，透過創作、錄音、展示與反思的歷程，培養了英語表達力、數位敘事能力與自主學習習慣，顯示本課程具備良好的語言輸出訓練與創新教學成效。

B. 期末專案：學生以「世界飲食文化與禮儀」為主題，分組創作漫畫腳本，透過 Pixto 平台完成漫畫設計，並使用 Canva 製作成數位海報，結合圖像、對話與文化資訊進行展示與發表。整體評量架構為：Part I. 錄音 30%、Part II. 漫畫朗讀海報發表 50%、Part III. 反思 20%，重點在於培養學生語言輸出、多模態整合與自主反思能力。

在發表日當天，學生需將海報張貼於教室牆面，並依據教師提供的講稿格式套入自己的內容，進行現場圖文講解與角色對話朗讀，每組發表時間控制於 10 分鐘內。發表後，課程設計同儕互評機制，讓學生擔任積極的觀察者與回饋者。每位學生需完成三份同儕互評表，針對三組不同發表進行評分與建議。評量面向包括海報設計、內容完整性、口語表達與團隊合作等指標，並須於表單中寫下一句正向回饋或具建設性的建議，最後於發表結束後繳回作為教師參考依據。此外，發表當日結束後，學生需至 Google Classroom 完成期末反思，內容涵蓋專案中所遇到的困難、個人突破、學到的新詞彙與語用技巧，以及未來自我精進的策略。此設計不僅強化學生的學習回顧與元認知覺察，也促進其語言實踐與多模態表達之能力。

#### ◆ 期末專案評分表

Rubric – Comic Poster Presentation: Eating Customs Around the World					
評量規準：Pixton 漫畫海報簡報 (世界飲食禮儀主題)					
● Group: _____					
● Total Score: 100% (包括教師評分與同儕互評)					
● 評分比例如下：					
Criteria 評分項目	5 - Excellent 優秀	4 - Good 良好	3 - Satisfactory 普通	2 - Needs Improvement 待加強	1 - Weak 很弱
1. Content Relevance 內容切題性 (20%)	Very clear focus on eating customs with accurate cultural facts 內容非常清楚且文化資訊正確	Clear and mostly relevant to the topic 內容清楚且大致切題	Some relevance with minor inaccuracies 部分切題但有小錯誤	Limited relevance; lacks clarity 內容關聯性低，不夠清楚	Off-topic or inaccurate 內容偏離主題或資訊錯誤
2. Comic Design 視覺設計與漫畫內容 (20%)	Creative, well-organized layout with meaningful scenes 有創意且場景有意義，版面整齊	Good layout with appropriate scenes 版面良好，場景適當	Adequate visuals and organization 視覺表現與安排普通	Poor layout or visuals; needs improvement 視覺表現差，需要改善	Unclear visuals or missing comic content 畫面不清或漫畫內容不完整
3. English Accuracy 英文正確性 (20%)	Excellent grammar and vocabulary throughout 文法及用字極佳	Few minor errors that don't affect meaning 有少許錯誤但不影響理解	Some errors but mostly understandable 錯誤較多但大致能理解	Frequent errors that affect clarity 錯誤影響理解	Difficult to understand due to errors 因錯誤太多導致難以理解
4. Oral Delivery 口說表達能力 (20%)	Clear, confident, and fluent delivery 口說清楚、自信且流暢	Mostly clear with some hesitation 大致清楚，偶有停頓	Understandable with occasional pauses 可理解但略有停頓	Hesitant and unclear at times 不夠清楚且猶豫	Very unclear or not spoken at all 非常不清楚或未發表
5. Engagement & Creativity 吸引力與創意 (10%)	Highly engaging and original presentation 非常吸引人且富有創意	Creative with good engagement 有創意並能吸引觀眾	Somewhat engaging; some original ideas 有些創意和吸引力	Limited creativity or connection with audience 創意有限或與觀眾互動不足	Lacks creativity or engagement 缺乏創意與吸引力
6. Peer Evaluation 同儕互評 (10%)	同儕評分表: _____				

## ◆ 期末反思回饋

**113-2 期末考反思題 20%**

Vicky Pan · 18 Jun  
100 points Due 18 Jun, 22:00

**Instructions:** 請回答下列以下問題，一題25分，回答時，請標示題號，每題至少25-50個字唷~

Q1. What part of your group's project are you most proud of, and why?  
你對小組作品中最滿意的部分是什麼？為什麼？

Q2. What did you learn about eating customs, movies, or talents from other groups' posters or presentations? 你從其他組的海報或發表中學到了哪些有關飲食文化的知識？

Q3. What challenges did you face while preparing your English script and presentation? How did you overcome them?  
在準備英文腳本與發表過程中，你遇到哪些困難？你是如何解決的？

Q4. If you could do this project again, what would you do differently or improve? 如果能重新做一次這個專題，你會想做出什麼不同的改變或改進？

## ◆ 學生學習成效質性分析：在期末專題「跨文化漫畫與海報發表」中，學生展現出顯著的語言進步與創意表達能力。]

①在語言挑戰與突破層面：多數學生在進行配音與口語發表時，經常面臨如斷句不熟練、詞彙表達不順、語調不自然等困難。然而，透過課堂中提供的 Whisper 口說練習系統進行反覆錄音與模仿練習，加上小組合作討論與 ChatGPT 輔助翻譯與潤飾，大多數學生逐步克服了語言障礙。正如一位學生所說：「最難的是把想說的話翻成自然的英文，不過有小組大家互相幫忙，還有老師和 GPT 可以請教，才慢慢完成的。」另一位學生也提到：「英文對話最大的困難是發音不自然、斷句不熟悉，只能多加練習及模仿，讓語調變得自然流暢。」此外，部分學生在表達文化背景與飲食習俗等複雜概念時，學會運用簡潔明確的語句替代艱澀或不熟悉的語言，展現出良好的語言簡化能力與靈活的應對策略。整體而言，學生在語言輸出過程中不僅增進了表達能力，也建立了更強的自信與學習自主性。

②文化理解與詮釋方面：學生透過分組合作深入探討各國飲食習俗，如韓國的長輩先動筷、俄羅斯人一口果醬一口茶、菲律賓的巧克力粥等。學生透過漫畫角色對話與文化筆記重現異國文化，顯示高度的文化敏感度與再現力。許多學生表示，從他組作品中也學到許多新知，並進一步產生文化比較與連結感，例如：「韓國的用餐禮儀與台灣正式場合很像，讓我很有共鳴。」

③多模態創作表現：學生展現出色的視覺整合能力。從漫畫分鏡設計、角色造型、對話短句安排，到海報製作與影片錄製，學生運用 Pixton、Canva 等工具創造出活潑有趣、具文化深度的作品。有學生自豪地分享：「我們用了偵探推理劇情來詮釋菲律賓遲到文化，既有邏輯性又有娛樂效果。」亦有學生表示最有成就感的是海報：「從零開始討論、設計到完成，看到成果真的很感動。」

④在團隊合作與反思層面：學生指出時間協調與臨場發表為主要挑戰。有些組員因課業壓力難以同步排練，導致準備時程緊湊，但多數學生皆能透過互助與責任分工完成任務。發表當日採取「漫畫+海報放映+即時問答」方式進行，強化學生的臨場應對與口語互動能力。活動後的反思指出，若有機會重做，他們希望能加入更多創意元素，例如背景音樂、影片呈現，或換另一國文化主題進行更深入探索。

整體而言，本次期末專題展現學生在語言表達、多模態創作、文化詮釋與團隊合作等多面向的成長，充分體現課程設計中「語言 × 跨文化 × 數位表達」的整合目標，亦印證學生具備自主解決問題與反思調整的能力，學

習成效深具意義。

從兩次專案成果可見，學生已能有效運用多媒體平台整合文字、圖像與語音，發展具創造性與結構性的數位內容，並在公開發表中展現其英語口語組織力與多模態傳達能力。學生反映此類任務讓他們「更有目標地練習說英文」、「學會如何設計一份有說服力又好看的報告」，有效提升其跨語言與跨媒體的應用能力與自信。

3. 學習動機與自主性增強: 透過 AI 工具提供的即時數據與個人化回饋，學生可以清楚了解自己在哪裡進步了，也知道還有哪些地方需要加強。這樣的回饋方式讓學生更有信心，也更有動力繼續學習。課程中的錄音練習與專題報告，讓學生每週都能看到自己的進步，也慢慢建立了主動學習的習慣。許多學生會使用 ChatGPT 協助翻譯和潤稿，並透過 Whisper 練習正確發音；完成後，也會與老師一起確認內容、逐句更正文法，並調整句型長度與語速，確保作品內容是每位學生都能朗讀的程度。最後，學生透過每次發表後的反思活動，回顧自己的表現，也學會思考下一次可以怎麼做得更好。這樣的學習歷程，不僅增強了動機，也幫助學生持續進步，逐步建立自主學習與自我修正的能力。

### (三) 學生進步狀況說明或具體教材產出

Statement of student progress or specific teaching material output

本課程透過結合 AI 工具（如 MyET SPT 測驗與 Whisper 朗讀評量）進行發音訓練，以及 Canva、StoryJumper、Pixton 等數位平台進行多模態發表任務，引導學生從語音準確、語調控制到語意表達等多面向逐步提升。根據 SPT 測驗統計結果顯示，學生於學期初測驗平均為 73 分，至期末提升至 96.8 分，顯示學生在反覆錄音與語音回饋中有效增進語音表達能力。Whisper 平台錄音練習亦展現穩定學習成效，平均成績為 84.8 分。

在多模態教材產出方面，學生於期中專案製作個人旅遊主題數位繪本，並進行旁白錄音與故事分享；期末則以小組合作方式產出「跨文化飲食漫畫與海報」，整合文化資料蒐集、英文腳本撰寫、AI 協作翻譯與圖像設計等技能。課堂並安排故事書分享會與漫畫與海報成果發表會，學生需播放作品、進行口頭簡報，並回答現場同儕提問。從學生提交的成品觀察，無論在內容結構、語言正確性或視覺設計上皆呈現明顯進步，並展現團隊合作、數位應用與語言溝通的整合能力。

學生亦透過每次專題活動後的線上反思回饋，主動整理所學語彙、語法表達與跨文化知識，並反思自身在表達過程中遇到的困難與突破，進一步展現自我監控與學習策略運用能力。整體而言，學生在語音準確度、語意表達能力、多模態整合技巧與文化素養等層面皆有具體成長與豐富成果。

### (四) 計畫實施後問題改善狀況

Improvement of the problem after the implementation of the project

本計畫原先聚焦於學生英語口語表達困難、語言表達不自然、缺乏語言輸出機會與學習動機不足等問題。透過本課程採用任務導向學習 (Task-based Learning)、多模態發表任務與 AI 工具輔助（如 ChatGPT、Cool English），學生在期中與期末反思中皆展現出顯著的學習動機提升與問題克服跡象。

- 語言輸出與口說信心顯著提升: 學生在本課程中展現出顯著的信心成長與語言意識提升。期中反思中，多位學生提及在反覆錄音與發表練習過程中，逐漸克服「卡詞」、「不敢講英文」等障礙。例如，謝同學指出：「一個簡單的單字，因為發音問題，就不斷地卡螺絲，雖然很挫敗，但還是從挫折中找到力量。」錢同學也表示：「這次活動真的讓我學到很多英文，而且是正確的英文，因為都經過老師的細心修改。」而在期末反思中，學生的語言表達信心與自我覺察進一步提升，蔡同學提到：

「英文對話最大的困難是發音不自然、發音不很標準就無法自然表達，斷句也不熟悉，只能多加練習及模仿，讓發音及語調自然流暢。」這些回饋顯示學生不僅能具體辨識自身口語弱點，也展現主動調整與持續練習的行動力，語言學習態度與策略明顯進步。

- 語言表達更具邏輯與文化深度：學生在期末作品中展現出對文化細節的敏銳度與語言組織的能力。蔡同學表示：「我最喜歡我們自己的劇情，因為我們利用了一個類似偵探推理的劇情來表達了菲律賓的文化習俗，吃飯時會遲到 30 分鐘。」他進一步說明：「想了很多劇情如何把菲律賓文化習俗融合並有邏輯性不會太奇怪是最難的部分。」謝同學也分享：「我們的卡通風格的插圖，使複雜的文化『俄羅斯與中國的飲食習俗』，變得易於理解和享受。」這些回饋顯示，學生不只是在語言使用上更為準確，也能運用圖像、劇情與敘事技巧，有邏輯地詮釋不同文化背景。
- AI 工具協助有效解決語言瓶頸：多數學生在製作腳本與練習口說時，善用 AI 工具提升效率與準確性。張同學表示：「最難的是把想說的話翻成自然的英文，不過有小組大家互相幫忙，還有老師和 GPT 可以請教，才慢慢完成的。」蘇同學也提到：「英文腳本對於我們來說並不困難，但是有遇到困難的部分就是找 GPT 協助。」鄭同學更具體說明：「我學到的是把文章丟到 Cool English 練習唸出來反而對我比較有效，比起看文章看新聞或是用聽的。」這些回饋說明，AI 工具（如 ChatGPT、Cool English）在語言產出、翻譯潤稿與發音練習方面，實質提升了學生的語言正確性與學習信心。
- 團隊合作與自主學習能力增強：學生普遍在反思中指出，儘管面臨時間難以配合、口語發表緊張，甚至在沒有語言優勢的情況下，仍能透過分工與互助順利完成影片與發表任務，展現出高度的成就感與責任感。洪同學表示：「組員都沒辦法聚在一起練習真的是很有挑戰，對於要背英文講給大家聽真的是緊張到爆……我解決的辦法就是照著自己的風格去做。」Arnold 同學也指出：「在準備英文的腳本中遇到的困難就是大家的時間非常難配合，也在群組討論了許久。」溫同學則分享：「大家時間不一樣，為了分工合作還要湊合大家的時間……但還是會努力找到大家都有空檔的時間。」這些原文反饋呈現學生在合作與溝通過程中培養出責任意識，也展現出面對挑戰時所採取的自主調整策略與投入態度。

整體而言，學生從「不敢講、不會講、講不自然」的狀態，逐步進展至能夠規劃內容、調整語句、運用工具並完成具表現力的發表任務，課程執行確實改善了原先的學習問題，並培養了學生的語言表達能力、自我覺察與學習動機。

此外，為強化教學創新與數位工具整合，本課程亦依據 SAMR 模型分層導入 AI 工具與數位平台，循序深化學生的語言輸出歷程與發表任務品質：

- 在替代層級 (Substitution)：學生使用 ChatGPT 輔助中英文翻譯與潤稿，取代過往查字典或翻譯軟體的方式，使語言輸出更即時流暢。
- 進入增強層級 (Augmentation)：學生透過 Cool English Whisper 進行語音錄製與自動回饋以及每次課前 10 分鐘做 SPT，增強其對發音與語調的覺察與改進效率。
- 在修改層級 (Modification)：學生運用 Canva、Gamma 等工具進行多模態簡報與繪本創作，將傳統簡報與說故事活動轉化為整合語音、動畫、插圖與旁白的數位敘事任務，重構語言輸出的形式與學習參與方式。
- 最後在重定義層級 (Redefinition)：學生於期中製作個人旅遊主題數位繪本，搭配英文旁白錄音與故事分享；期末則以小組合作方式完成「跨文化飲食漫畫與海

報」專案，整合文化資料蒐集、英文腳本撰寫、AI 協作翻譯與圖像設計等技能。課堂中安排兩場成果展示活動，分別為「故事書分享會」與「漫畫與海報發表會」，學生需播放作品、進行口頭簡報並回答現場提問。這些學習任務打破傳統語言課堂限制，創造跨組觀摩、即時互評與真實互動的學習情境，實現課程目標與任務的重定義，並充分展現 AI 工具與多模態教學的創新效益。

(五) 創新規劃導入前後差異 (列表)

Differences before and after the introduction of innovation planning (list)

項目	傳統課程執行方式 (導入前)	創新教學規劃導入後 (113-2 學期)
教學方法	以教師講解為主，學生多為被動練習	結合 TBL 任務導向學習，強調任務實作與主動參與
課堂活動設計	配對式對話練習，情境單一	每週分項任務導向設計，融合個人發表、小組討論與反思活動
口語練習方式	課堂跟讀，缺乏個別化練習與即時回饋	導入 Whisper 與 MyET，提供 AI 語音評量與即時語速/發音修正
評量方式	以期末對話測驗為主，評量標準不明確	多元評量 (語音錄製、影片簡報、同儕互評、反思報告)，搭配 rubric
學習工具使用	無數位工具輔助，缺乏延伸學習資源	整合 AI 工具如 Whisper, MyET, ChatGPT, Canva，延伸學習時間與深度
學生反思與自評	無正式反思作業	期中與期末皆設計結構化反思任務，強化自我調整與語言覺察
課程彈性與回應性	無預留補課或彈性調整安排	設有 Project 準備週與彈性檢討教學週，可因應學生進度調整策略
學習歷程可視化	學習成果難以追蹤	學生成果 (語音檔、簡報影片、文字反思) 可累積並量化呈現成長軌跡

二、委員審查意見回應

Responses to the Committee Members' Review Opinions

針對委員 1 意見之回應：

感謝委員對本計畫中「教學問題描述」、「AI 工具應用」與「混合式學習模式」導入成效的正面肯定，也認同本課程設計對進修部學生具備高度可行性。

- 關於委員所指出「學習反思報告形式、次數與內容」說明不足之處，實際課程執行中已納入具體安排與落實。課程分別於期中與期末設計兩次正式學習反思任務，各占期中與期末專案成績 20%，透過 Google Classroom 系統收集，鼓勵學生以結構式問題逐題書寫回應。反思內容涵蓋語言挑戰、團隊合作、AI 工具使用經驗、自我調整策略與未來改善方向，具體題目已於本報告「學生學習成效評量與探討」章節詳列。透過反思作業，學生展現出高度參與意願與語言覺察力，教師亦能據此了解學生學習歷程與困難，提供後續教學調整的依據。

針對委員 2 意見之回應：

感謝委員對本課程在問題描述、課程設計、教學安排與實施可行性等方面的肯定。針對委員提出的建議，本計畫執行期間已進行以下具體回應與改善：

- 關於學生學習成效的量化分析建議：本課程同步運用教育部 Cool English 平台之「常用英語八百句」模組與 MyET 系統中的 SPT (Speaking Proficiency Test) 口說測驗，進行學生語音練習與學習成效分析。

其中，SPT 為 MyET 所提供的標準化口說測驗工具，學生於學期初與期末各進行一次正式測驗，評量構面包含：總分 (Total Score)、流利度 (Fluency)、發音 (Pronunciation)、語調 (Intonation) 與音量 (Volume)，可全面掌握學生語音表現與變化趨勢。測驗結果顯示，大多數學生在發音準確度與語調控制方面有顯著進步，亦有部分學生在流利度與音量方面呈現穩定成長。教師亦依據測驗回饋進行個別化語音指導與練習建議。

此外，為延伸課後語音練習並提升多情境應對能力，課程亦引導學生每週登入 Cool English 「常用英語八百句」模組進行主題式口說練習。學生可先聆聽正確語音範例，再錄製自身語音並獲得即時回饋與分數，錯誤字詞亦以紅色標示提醒。此練習模式有助於提升學生的語音覺察、自我修正能力與表達自信。部分學生平均完成超過 15 組主題練習，展現穩定參與度與良好自主學習習慣。

- 關於進度調整機制與彈性應對策略說明：因進修部學生常見的課業與工作時間衝突，本課程在設計階段即預留彈性教學週，例如第 6-8 週與第 15-17 週安排為專題準備週，可依學生進度進行補強教學、補交作業或彈性檢討。教師亦提供線上溝通管道(Google Doc)，協助個別學生掌握學習節奏，提升課程靈活性。
- 關於口語評量標準具體化建議：課程實施中已採用明確的多元評量規準 (rubrics)，涵蓋語音清晰度、語速流暢性、語調自然度、內容組織與視覺設計等面向，並運用於期中與期末簡報評量中，供學生進行自評與同儕互評。該評量標準已同步列入本報告「(二) 學生學習成效評量與探討」的期中及期末專案說明中。

#### 針對委員 3 意見之回應：

感謝委員對本課程設計合理性、創新性與問題意識清晰度的正面回饋，並指出學生在語言流暢性與公開發表信心方面的關鍵挑戰，提供了具參考價值的改善方向。對於所提出之具體建議，本課程執行期間已進行以下回應與補強：

- 關於強化學習成效的展現：本課程已透過期中與期末多模態專題成果展示 (含錄音、簡報影片、現場發表與同儕 Q&A)，清楚呈現學生在語音準確性、表達組織力與簡報技巧方面的進步歷程。學生作品均留存作為成果紀錄，部分優秀作品亦於課堂中公開發表，提升學習典範與表現動機。
- 關於增加情境活動案例與操作方式：課程中已設計多個具體情境任務，包括：「介紹夢想職業」、「分享飲食文化」、等，搭配繪圖、簡報、影片創作等操作方式，協助學生將語言與實際生活經驗結合。這些活動已記錄於「課程內容與進度表」與「(二) 學生學習成效評量與探討」章節中。
- 關於補充具體評分準則細節：本課程針對口說與多模態簡報，皆設計標準化評分規準 (rubric)，包含語音準確性、語速與語調、內容組織、視覺設計與現場表達等項目，並應用於教師評分、同儕互評與學生自評中。Rubric 內容已於成果報告「(二) 學生學習成效評量與探討」章節中呈現，用以促進學生對學習目標的掌握。

### 三、未來精進與改善建議

#### **Suggestions for Future Refinement and Improvement**

為進一步強化學生的學習歷程紀錄與多模態表達能力，未來課程可導入數位學習歷程檔案 (e-portfolio) 系統，協助學生有條理地記錄各階段任務成果、語音練習回饋以及個人反思內容。透過整合圖像、音訊與文字等多模態素材，學生的學習歷程將更具可視化、可追蹤與個人化特

質，不僅有助於展現其語言學習軌跡，也能促進自我檢視與反思。此外，e-portfolio 亦能提升教師教學回饋的即時性與精準度，有助於掌握學生的學習脈絡，進行個人化診斷與指導。並進一步促進學生的自主學習意識，強化語言發展的延續性與長期效益，實現課堂學習與自我成長的雙向整合。

#### 四、政府部門補助之課程與教學計畫申請或學術論文發表規劃

### Application Planning for Courses and Teaching Plans Subsidized by Government or Publish Their Academic Paper Agencies

本課程已於 114 學年度申請教育部教學相關補助計畫，雖未通過，但目前正規劃以“An Innovative Teaching Design Integrating TBL and the SAMR Model with AI Assistance to Enhance Continuing Education Students’ English Speaking and Basic Multimodal Presentation Skills”為題，撰寫完整研究論文，預計投稿至國際期刊《Journal of Language and Education》。本研究將結合量化語音數據、學生反思內容與教學歷程紀錄，探討 AI 輔助工具如何促進學習動機、自主修正與語言產出品質之提升。

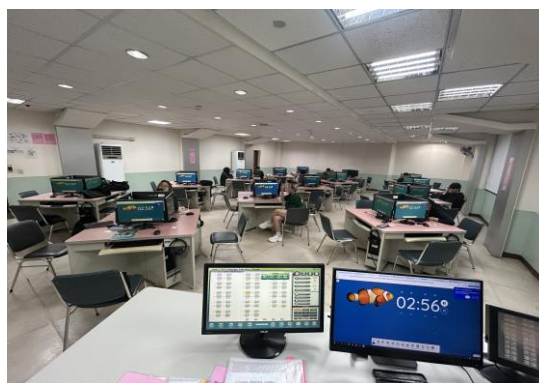
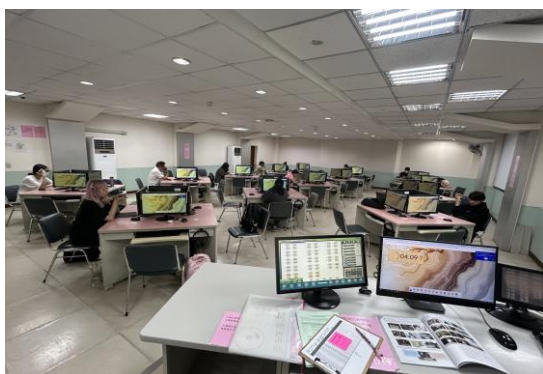
#### 五、參考資料

### References

附件一：活動/紀錄/照片（至少十張，照片請附說明）

Appendix I: Activities/Records/Photos (at least ten, please attach a description for the photos)

### 課前 10 分鐘練習:口說測驗軟體 SPT



### 每週回家朗讀錄音作業: 教育部 Cool English 平台之「常用英語八百句」

系統編號	課程說明	課程時間	課程完成時間	功能
329143	113-2 作業10. 承認錯誤 Admitting your errors. 1) 先聽音檔，熟悉音檔 2) 熟悉發音，進行練習 3) Practice makes perfect.	2025-03-05 16:39	2025-05-14 20:20	🔍 檢視 🗑️ 修改 📄 成績 🗑️ 刪除
329141	113-2 作業9. 誠懇的道歉 Sincere apologies. 1) 先聽音檔，熟悉音檔 2) 熟悉發音，進行練習 3) Practice makes perfect.	2025-03-05 16:37	2025-05-07 20:20	🔍 檢視 🗑️ 修改 📄 成績 🗑️ 刪除
329139	113-2 作業8. 標誌或不標誌的贈禮方式 Asking for a gift or offering a gift. 1) 先聽音檔，熟悉音檔 2) 熟悉發音，進行練習 3) Practice makes perfect.	2025-03-05 16:35	2025-04-30 20:20	🔍 檢視 🗑️ 修改 📄 成績 🗑️ 刪除
329138	113-2 作業7. 描述一位忙碌的人 Describing a very busy person. 1) 先聽音檔，熟悉音檔 2) 熟悉發音，進行練習 3) Practice makes perfect.	2025-03-05 16:32	2025-04-23 20:20	🔍 檢視 🗑️ 修改 📄 成績 🗑️ 刪除
329136	113-2 作業6. 邀請與接受 Invitations and Visits. 1) 先聽音檔，熟悉音檔 2) 熟悉發音，進行練習 3) Practice makes perfect.	2025-03-05 16:30	2025-04-09 20:20	🔍 檢視 🗑️ 修改 📄 成績 🗑️ 刪除
329135	113-2 作業5. 休閒活動 Recreation. 1) 先聽音檔，熟悉音檔 2) 熟悉發音，進行練習 3) Practice makes perfect.	2025-03-05 16:27	2025-04-02 20:20	🔍 檢視 🗑️ 修改 📄 成績 🗑️ 刪除
329132	113-2 作業4. 表達意見 Expressing opinions. 1) 先聽音檔，熟悉音檔 2) 熟悉發音，進行練習 3) Practice makes perfect.	2025-03-05 16:24	2025-03-26 20:20	🔍 檢視 🗑️ 修改 📄 成績 🗑️ 刪除
329123	113-2 作業3. 表達喜歡或不喜歡 Expressing like and dislike. 1) 先聽音檔，熟悉音檔 2) 熟悉發音，進行練習 3) Practice makes perfect.	2025-03-05 16:19	2025-03-19 20:20	🔍 檢視 🗑️ 修改 📄 成績 🗑️ 刪除
329064	113-2 作業2. 表達希望與期待 Hoping that something will happen. 1) 先聽音檔，熟悉音檔 2) 熟悉發音，進行練習 3) Practice makes perfect.	2025-03-05 15:42	2025-03-12 20:20	🔍 檢視 🗑️ 修改 📄 成績 🗑️ 刪除
329028	113-2 作業1. 表達負面情緒 Expressing negative emotions. 1) 先聽音檔，熟悉音檔 2) 熟悉發音，進行練習 3) Practice makes perfect.	2025-02-26 19:07	2025-03-05 20:10	🔍 檢視 🗑️ 修改 📄 成績 🗑️ 刪除

#### 常用英語八百句

Expressing opinions

🔍 點這裡發音

I can tell that you had a good day by that smile on your face!

看著臉上的笑容，今天應該過得不錯吧。

🔊 點擊開始錄音

---

🔍 點這裡發音

I can tell you have a lot of emotion about that.

我看得出你對於這件事百感交集。

🔊 點擊開始錄音

### 期中專題:「旅遊故事書發表專題」

● 期中預備週學生執行層級任務活動

113-2 Week 5 03.19

Midterm Project 預備備 Edited 16 Apr

No due date 16 students

請依照提供的模板，為你的故事書創作一個有趣且生動的故事！發揮你的想像力，讓故事更精彩！ Please follow the template to create an engaging and lively story for your storybook. Let your creativity flow!

0 Handed in 0 Assigned 16 Marked

StoryJumper 旅遊故事創... Microsoft Word

● 學生透過週週練習，逐步完成主題構思與手繪草稿。

Midterm Project 預備備

0 Handed in 0 Assigned 16 Marked

Accepting submissions

Marked

● 完成故事圖文創作：中英文故事與插畫同步呈現

StoryJumper 旅遊故事創作教學講義

教學目標 / Objective:

學生將使用 StoryJumper 創作一個以旅遊為主題的互動式故事書。他們將使用 StoryJumper 的模板來創建故事書的封面、插圖、文字和音檔，以展示他們的創意。

Story Structure / 故事架構 (10 Pages / 頁數: 10 頁)

Page 1: Cover Page / 封面頁

Page 2: Introduction - setting Off on an Adventure / 介紹 - 啟程開始

● 結合寫作與口說練習：在 Cool English 平台的 Whisper 篇章系統上朗讀自己創作的故事，並完成錄音上傳

故事書音檔練習達80%以上之截圖畫面

Vicky Pan • 2 Apr (Edited 16 Apr)

100 points Due 2 Apr, 23:59

- 請將產出的英文稿子讓Vicky確認內容以及聽易度
- 到Cool English 產出標準音檔 -> 上傳雲端
- 到Cool English 錄音，產出標準音檔 -> 上傳雲端 (須達80%)
- 請在這裡上傳截圖達80%之畫面

Class comments

Add class comment.

● 期中舉辦英文數位故事書分享會，包含學生發表與同儕 Q&A 環節，促進同儕間的口語互動與批判思維

113-2 期中數位英文故事書分享會: 50%

0 Handed in 0 Assigned 16 Marked

Accepting submissions

All



期末專題「跨文化漫畫與海報發表專題」

● 期末預備週學生執行層級任務活動

113-2 Week 13 05.14

Final Project 預備備 Posted 14 May

No due date ▶ 16 students

Just follow the steps, and the final project can be done in class----

1. Make a copy of my file.
2. The leader should share the link with me.

0 Handed in 16 Assigned

113-2 Eating\_Customs\_N...  
Microsoft Word

[View instructions](#)

● 創意累積一週一週來！學生完成精彩漫畫作品

05.28 10 Panels from Pixton

0 Handed in 0 Assigned 4 Marked

Accepting submissions

Marked

Arnold 1.pdf Marked	陳佳欣 英語海報.pdf Marked	蔡宗興 2 attachments Marked	張志興 1748966567304.jpg Marked
---------------------------	---------------------------	--------------------------------	------------------------------------

● Pixton 漫畫再升級！學生將創作集結成數位海報，於期末繳交並展示成果。

06.11 Final Project: 海報電子檔繳交

4 Handed in 0 Assigned

Accepting submissions

Handed in

Arnold 06.11 Final Project: 海... Handed in	陳佳欣 1749640813425.jpg Handed in	張志興 Eating Customs in Ru... Handed in	洪銘子 Eat (1) (3) (1),250611... Handed in
--	---------------------------------------	---	---

● 漫畫會說話！學生錄製英文對話並製作動畫版漫畫，完成具聲音與視覺效果的多媒體故事！

06.18 Final Project: 漫畫對話音檔+完整版漫畫連結

0 Handed in 0 Assigned 4 Marked

Accepting submissions

All

張木澤 期末英文 Marked	28溫悅辰 2 attachments Marked	錢茹鈺 Just a moment... Marked	洪銘子 期末考 Marked
-----------------------	----------------------------------	-----------------------------------	----------------------

● 畫出文化差異、說出跨國故事！學生期末以英文漫畫與海報分享跨文化觀察，再透過Q&A 展開深入交流



Alonso, Amy, Kevin & Mimi.MTS



Arnold, Hank & Joy.MTS



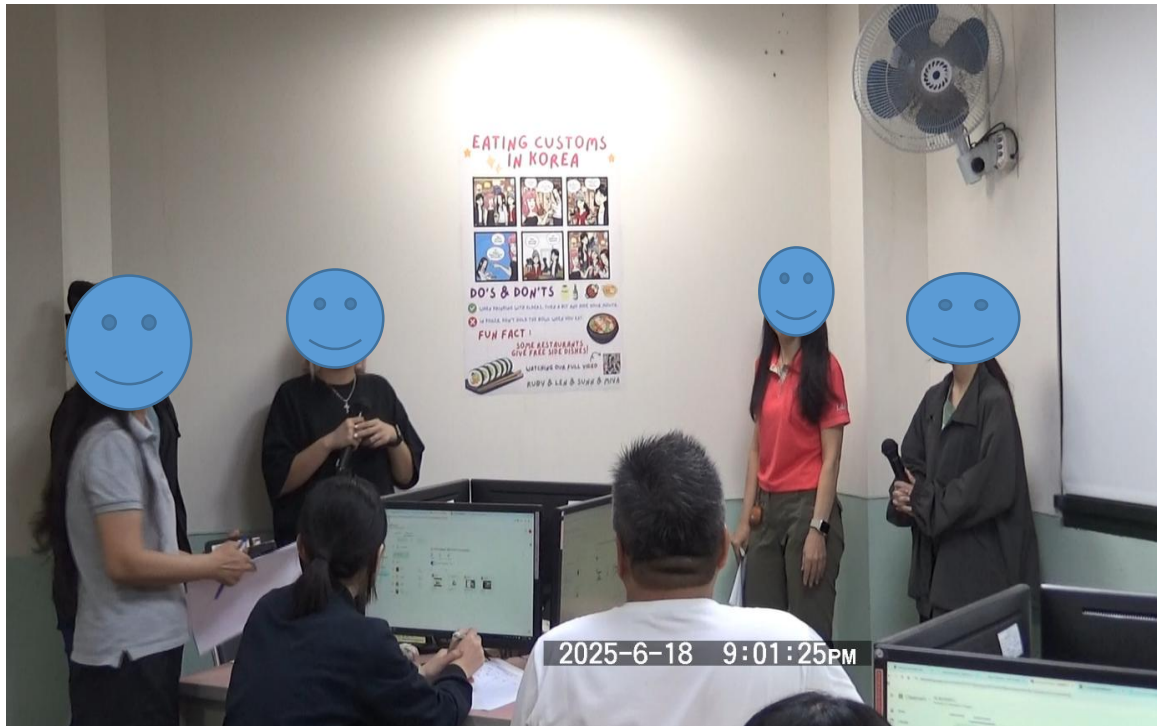
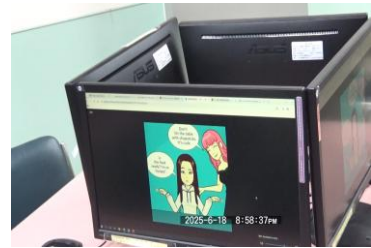
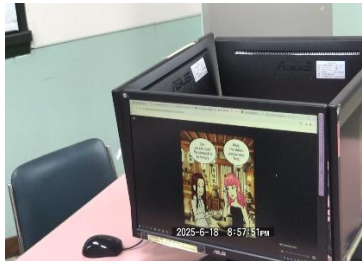
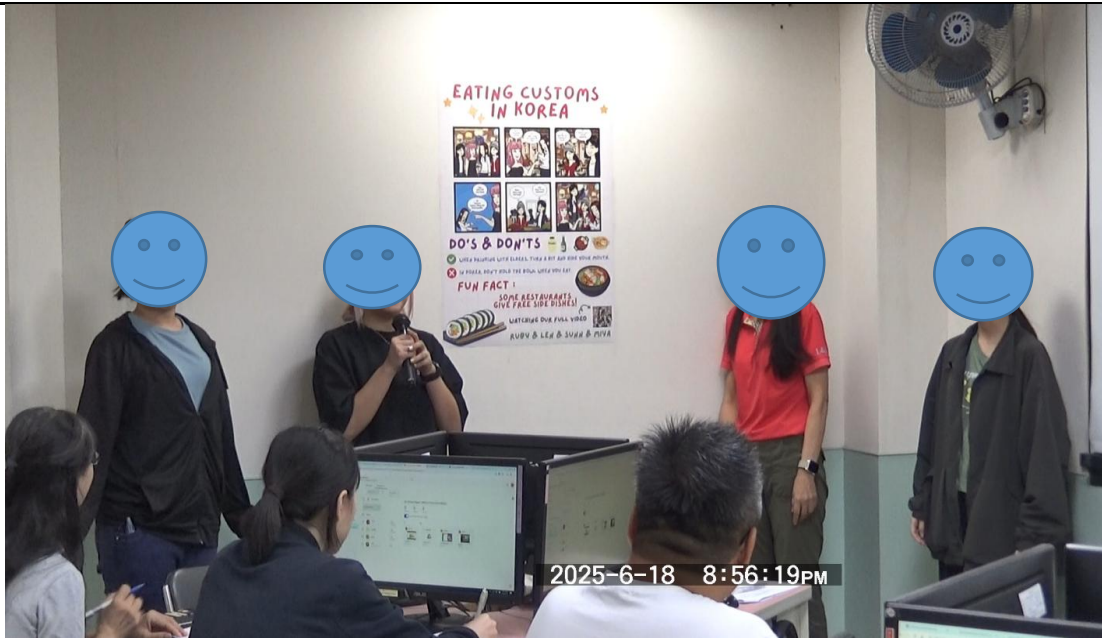
Mingzi 特寫.MTS



Mingzi, Harper & Yui.MTS



Ruby, Sunny, Len & Miya.MTS



期中專題：「旅遊故事書發表專題」	
<p>每位同學產出一本線上故事書</p>	 <p>Alonso_StoryJumper 旅遊故事創作 0416.p... Amy_StoryJumper 旅遊故事創作 0416.pdf Arnold_StoryJumper 旅遊故事創作 0416.p... Hank_StoryJumper 旅遊故事創作 0416.p... Harper_StoryJumper 旅遊故事創作 0416.p... Joy_StoryJumper 旅遊故事創作 0416.pdf Kathy_StoryJumper 旅遊故事創作 0416.p... Kevin_StoryJumper 旅遊故事創作 0416.p... Len_StoryJumper 旅遊故事創作 0416.pdf Mimi_StoryJumper 旅遊故事創作 0416.p... Ming-Zi_StoryJumper 旅遊故事創作 041... Miya_StoryJumper 旅遊故事創作 0416.p... Nancy_StoryJumper 旅遊故事創作 模板.pdf Ruby_StoryJumper 旅遊故事創作 0416.p... Sunny_StoryJumper 旅遊故事創作 0416.p... Yui_StoryJumper 旅遊故事創作 0416.pdf</p>
<p>以班上一位同學為例</p>	 <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #ffeb3b;"> <p><b>BUY THIS BOOK</b> (from \$2.99+)</p> </div> <div style="text-align: right;"> <p> EDIT</p> <p> DOWNLOAD</p> <p> COMMENT</p> <p> SHARE</p> </div> </div>
	 <p style="text-align: center;"><b>storyjumper</b></p> <p style="font-size: small;">Created &amp; published on StoryJumper™ ©2023 StoryJumper, Inc. All rights reserved. Source: storyjumper.com/attribution</p> <p style="text-align: right; font-size: small;">Preview audio: <a href="https://storyj.mp/aia4jfm5s9ifv">storyj.mp/aia4jfm5s9ifv</a></p>
	 <p><b>I Don't Speak English... But I Went Anyway!</b></p> <p style="text-align: center;"></p> <p>I love K-pop and Korean TV shows so much. My English is bad. My Korean is worse. But I still bought a ticket and flew to Korea alone.</p> <p>Crazy? Yes. Regret? Never. Did I understand anything? A little. But I smiled like I knew everything!</p> <p style="text-align: right;"><b>Fake It, Travel It, Love It</b></p>

### Annyeong, My Soul!

I just arrived in Korea,  
and the cold said,  
"Annyeong!"  
But it felt more like  
"Annyeong... your soul!"



### K-Drama? No. K-Spicy!

In Korea,  
I didn't look for restaurants.  
I looked for street food like in  
K-dramas.  
Finally I found **tteokbokki!**



I took one bite...  
My mouth said, "why?!"  
My face said, "sos!"  
The ajumma saw me and laughed like I was the TV show!



one night in Korea,  
the subway said  
"goodnight!"  
I said, "uh-oh."  
I wrote my place on paper,  
big and bold.  
Found a taxi.



**Subway Closed. Korean Opened.**

I said, "Annyeonghaseyo!"  
The driver smiled and started talking.  
Good news -

I understood a little!



### "Annyeonghaseyo!" = Magic Word



we used simple Korean.  
It was not perfect,  
but it was perfect enough.



### One Last Day. One Big Snow. One Big Smile.



last day in Korea.  
I wanted one more  
jajangmyeon.  
Then I heard, "it's raining!"  
I said,  
"Really? Rain? on my last  
day?"



I walked outside...  
Not rain.  
It was snow!  
Big beautiful snow!

I said, "okay Korea, I forgive you."



### Angry Outside, Happy Inside



Sometimes in Korea,  
people on the street hit me when they walked.  
No "sorry." Just bam!  
I wanted to say bad words...



but I didn't.



But the ajummas at street food stands?  
They are the best!  
They smiled, they talked to me, and they  
said "Hi" back.  
I love Korean food. Because of the food...

I can go to Korea again and again.



### Next Country, New Me

Next time,  
I want to talk with local people more.  
Maybe I will say more than "Hello" and "Help!"



I hope I can be more braver...  
and talk, smile, and eat in the next country!



Every little act of courage is the  
beginning of something great.

Thank you for reading this story!

Music used: "A Little Girl (애녀)" by Oh Hyuk (오희욱)

### 期末專題「跨文化漫畫與海報發表專題」

班上老師及同學的頭像合照



每組同學  
產出數格  
漫畫

05.28 10 Panels from Pixton

0

Handed in

0

Assigned


4

Marked

Accepting submissions ⓘ

All

張志興




1748966567304.jpg  
Marked

陳佳欣




英語海報.pdf  
Marked

蔡宗興



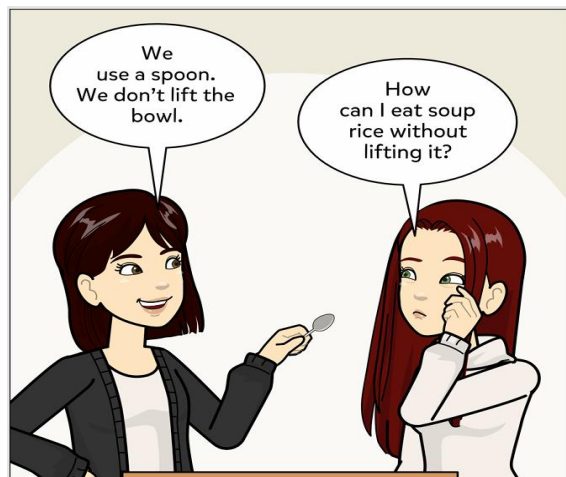
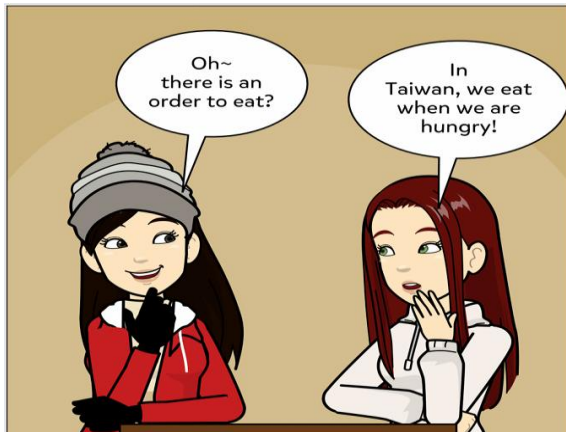
2 attachments  
Marked

Arnold



1.pdf  
Marked

以班上一組同學為例，以每個同學的頭像分身在故事裡







每組同學產出發表海報

06.11 Final Project: 海報電子檔繳交

4 Handed in | 0 Assigned

Accepting submissions ⓘ

All

<p>張志興</p> <p>Eating Customs in Ru... Handed in</p>	<p>陳佳欣</p> <p>1749640813425.jpg Handed in</p>	<p>洪銘子</p> <p>Eat (1) (3) (1)_250611... Handed in</p>	<p>Arnold</p> <p>06.11 Final Project: 海... Handed in</p>
---	---	---	--

四組海報

### Eating Customs in Russia & China

**DO'S & DON'TS**

- Never stick chopsticks upright in your rice.
- Elders start eating first at gatherings.
- Keep your hands visible on the table.

**Culture Note**

- Eye head is more respected than who head.
- A flat tea with jam is the perfect snack.
- Drinking vodka together builds trust.
- Don't flip off or fake eating.

Mini Kevin Alonso Amy

### EATING CUSTOMS IN KOREA

**DO'S & DON'TS**

- WHEN DRINKING WITH ELDERLY, TURN A BIT AND HIDE YOUR MOUTH.
- IN KOREA, DON'T HOLD THE BOWL WHEN YOU EAT.

**FUN FACT:**  
SOME RESTAURANTS GIVE FREE SIDE DISHES!

WATCHING OUR FULL VIDEO

RUBY & LEN & SUNN & MIYA

### Eating Customs in Philippines

Filipino often arrive 15-30 mins late to meals. It's part of the culture.

A famous Filipino dish made with soy sauce, vinegar, and garlic.

In the Philippines, eating with hands is a common habit.

Being late to eat is normal in the Philippines.

Filipinos don't put pineapple on pizza. But Filipinos like sweet and salty food.

**FUN FACT**  
Filipinos love rice. They even mix it with chocolate to make porridge.

**SCAN ME**

**Do's and don'ts**

- Always thank God before eating.
- Wait for others to pray before you start eating.
- Eat only when everyone is at the table.
- Don't eat before others sit down.
- Don't take the last piece of food.

HARPER, MING-ZI & YUI

### Eating Customs in MEXICO

**FUN FACT**  
In Mexico, people put chili powder on fruit. It's common to sprinkle chili powder and lime juice on fruits like mango, pineapple, and watermelon.

**DO'S**

- Stay and talk after the meal.
- Wait for the host to start eating.

**DON'TS**

- Don't serve drinks before the host.
- Don't eat too fast. Eating quickly can seem rude.

Our Member ▶ Arnold & Joy & Hank

參、經費實際運用情形

III. The Actual Use of Funds

單位 Unit：新臺幣/元 NTD

經費項目 Funding Item	預算數 No. of Budget	執行數 No. of Implementation	執行率 Executive Rate	差異說明 Description of Differences
工讀費	15,200	15,200	100%	
補充保費	321	321	100%	
勞保	5,030	5,030	100%	
勞退	1,350	1,350	100%	
文具耗材	3,000	3,000	100%	
印刷費	2,000	2,000	100%	
雜支	15,000	15,000	100%	
<b>總計 Total</b>	<b>41,901</b>	<b>41,901</b>	<b>100%</b>	