

創新教學法

英文論文寫作（一）

應用英語學系 蔡雅茹 副教授



<E-journal 行動英語寫作學習>

本創新教學課程將結合行動裝置，並透過於 Moodle 課程管理系統中建置 E-journal 以及相關寫作策略資源來輔助學生英文寫作之學習。

一、課程設計

（一）課程內容

本課程以模組的方式提供學生足夠的英文論文寫作知識。首先，使用電子日誌 (E-journal) 提供學生能無時無刻的練習寫作，提升學生的寫作能力和學習寫作的動機。其次利用小組寫作大綱報告 (group work on outlining)，此種做法目的乃在於訓練學生的即時寫作反應和組織大綱結構的寫作能力。再來，藉由文法闖關遊戲 (grammar competition)，可以訓練學生的文法能力，還可以讓學生學習與隊友一起討論完成文法活動。

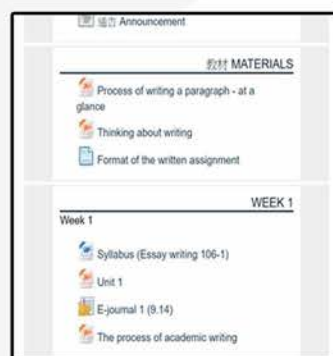
（二）教學方法

本課程執行方式為每週授課 3 小時，第一小時講解課程主題，依照每週上課的主題，提供給學生有新的認識。第二小時小組大綱報告及其他學習活動，針對此次上課的內容，請學生寫出適合主題的寫作方式，讓學生能對此堂的教學內容有所認知。第三小時文法訓練及闖關遊戲交替進行，在這個部分，使用到課本的文法，對學生進行文法的複習，利用闖關遊戲，讓學生能增加對寫作課的參與度和興趣，也能增加同學的文法知識。Moodle 課程管理系統上建置各項寫作策略資源如心智繪圖 (mind mapping) 工具 X-Mind (<http://www.xmind.net/>) 等。學生須於學期結束前繳交 10 份 E-journal，線上學習活動記錄將列入學習成效評量。在互動方面輔以 LINE 群組，以提供課程溝通管道與提升學生參與的意願。

（三）師生互動：CMS 功能與教學活動

本課程於教室中進行教師所準備之課程內容建置於 Moodle 課程管理系統主要使用之系統功能包括：

1. 教材區：建立不同的教材，讓同學可以練習和吸收新的知識，運用在寫作上，若有任何疑問，可以與老師或是同學進行詢問。
2. 作業區：學生將電子日誌 (E-journal) 作業上傳至 Moodle 系統作業區，可進行準時繳交狀態批閱和提供老師進一步的審查。
3. 表單：提供學生了解作業繳交的格式和注意事項相關資訊。例如：檔名、段落縮排、邊界、字體大小和行距等等。互動方面輔以 LINE 群組，以提供課程溝通管道與提升學生參與的意願。



CMS 功能與教學活動

(四) 創新教學模式

1. 電子日誌 (E-journal)

透過不限制學生所寫的題目，如講述當週的心情或針對特定主題訴說自身想法等等，讓學生自由地利用線上平台繳交電子日誌，給予學生良好的練習寫作機會。同時這也與設計電子日誌的目的不謀而合，在於培養學生對於周遭事物的觀察力和英文思考能力，鼓勵學生可以多將想法寫出來並直接上傳到 Moodle 課程管理系統，訓練學生的寫作能力。學生僅需要於繳交時限內上傳至少 100 字以上的文字至 Moodle 課程管理系統便已算完成作業，而對於勤寫電子日誌的學生，教師更會給予加分茲以鼓勵。

2. 小組寫作大綱報告 (Group work on outlining)

以過程為導向的英文寫作教學包含一些前置作業，為讓學生能組織點跟點之間的關係，透過建立知識鷹架 (scaffolding) 過程，協助學生將問題簡單化從而建立大綱 (outlining)。本寫作課程包含的主題有 (1) process essays, (2) cause/effect essays, (3) comparison/contrast essay, (4) argumentative essays, (5) narrative essays，教師會於課程講解當週主題後，請學生對於作文大綱進行 15 分鐘的分組討論，並於討論後各組推派同學上台報告，訓練學習者的即時組織能力。

藉由以下教學訓練方法訓練學生文法寫作技巧：

● Pre-writing activity

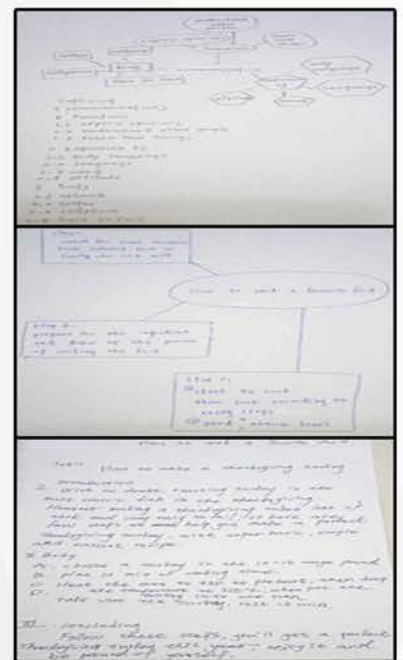
學生先設定想要寫的題目，再針對題目作說明，列出一個 list，作此次寫作的大方向。再來，再針對這些重點提出 supporting ideas 作出 outlining。最後，再做出適當的修正。

● Brainstorming-mind mapping

學生先設定想要寫的題目，再經由繪圖的方式，透過將靈機一動的想法寫出來，一步步地呈現出自己對這主題的認識，此外更能增加學生對於寫作的興趣。

● Outlining

透過學生先擬定題目，再寫 introduction、body paragraph 和 conclusion，學習寫作的組織架構。依序 introduction 寫主題句 (thesis statement)，接續 body paragraph 寫 main points 以及 supporting ideas，後再寫 conclusion。



3. 文法闖關遊戲 (Grammar competition)

以文法闖關遊戲增加學生文法知識，全班分成 10 組，以舉牌方式回答每組推派一位代表負責舉牌站起來，如此，除了比較輕鬆回答之外，還可以愉快地在有限時間內能和成員一起討論回答。這個文法題目與課本內容相似，讓學生可以藉此複習文法題目。每次共十題，困難度盡量由簡入難，若為正確答案者，可繼續在座位上站著，若為答錯者，則需要坐下來。遊戲撐到最久的那一隊伍即可以獲得獎品，促進學習向心力及答題的動力，若十題全部答對者，全隊



文法闖關遊戲流程

可以獲得禮物。這樣的文法練習共有兩回，意思是若是同一組的人在第一回裡都答對撐到最後，會得到大獎，但是第二回不能再拿到獎品，答對的小組課堂上給予獎勵。經過這次的文法闖關遊戲，學生的反應相當熱烈，積極參與度也高，也希望老師能繼續這樣的活動。透過這樣的活動，可以和成員一起討論回答也可以增加學生對課堂的興趣，讓學生有動力學習。



文法闖關遊戲情形

二、教學成果

本計畫運用電子日誌 (E-journal)、小組寫作大綱報告 (group work on outlining) 和文法闖關遊戲 (grammar competition) 做為本課程相輔相成的教學方式。電子日誌 (E-journal) 讓學生無時無刻地練習寫作，利用文法闖關遊戲 (grammar competition) 的方式可以讓學生練習文法運用在寫作上，再來，小組寫作大綱報告 (group work on outlining) 的目標是讓學生對寫作的架構有認知，進而去嘗試整篇文章的寫作方式。依據本課程所提出電子日誌 (E-journal)、小組寫作大綱報告 (group work on outlining) 和文法闖關遊戲 (grammar competition) 之學習效益主要有四：

- 一、提升學生寫作能力：增進學生文法知識，訓練寫作策略與技巧並了解各類文章組織與格式。
- 二、增進寫作流暢度：培養英文思考習慣，有效率組織寫作內容。
- 三、強化批判性思考能力：訓練學生反思能力，在不同的環境下自我觀察與觀察他人，從不同的角度了解情境與議題。
- 四、提升寫作動機與自主性：提升寫作樂趣與動機，加強自我責任感與學習意識，掌握學習自主性。

三、學習成效

問卷調查顯示，學生的學習動機前測 (Mean = 3.56, SD = 0.254)，與後測 (Mean = 4.01, SD = 0.805) 有明顯差異 (t -test, $t = -7.176, p = 0.001$)，由此證明學生學習動機有顯著提升。本課程教學意見 (正面 94.45, 陰面 0.10) 可見學生對本課程接受度普遍正向。課程實施結果顯示，大多數同學認為利用 E-journal 可增進其英文寫作動機及增進寫作流暢度。

