

數位科技的興起對中小學英語學習的啟示

徐郁雅

國立臺中教育大學教育學系教育行政與管理碩士在職專班研究生

一、前言

2019年，因新型冠狀病毒（Covid-19）對呼吸道疾病的影響，造成諸多學校因此停課，迫使學生無法到校上課，間接影響學習進度、效果。各級學校則要求教師們採用線上教學課程，讓學生不用到學校上課，但學習沒有因疫情而中斷。在數位化教學的前提之下，教師們必須花更多的時間去學習，如何克服數位教學系統及網路設定相關的問題，但我們知道成年人是不容易做出改變的，任何形式的變化都會帶來恐懼、焦慮和擔憂。在教室中使用數位科技作為教學工具的程度更大，因為它既涉及課堂程序的變化，也涉及對不熟悉的技術使用。倘若學校要求教師在課程中使用數位科技時，更應意識到教師確實存在恐懼和擔憂的可能性。幫助教師克服恐懼、擔憂和焦慮，對於數位轉型計畫的成功至關重要。如果能讓這些學習數位教學的教師，實際上看到學生使用數位科技上課的過程，以及學生的學習動力提升，則可讓教師更加願意地使用數位教學改變目前的傳統教學模式。Fullan（1993）將這種情況稱為「實現浸入」。因為很少有人第一次嘗試就能獲得絕對的成功。唯有教師嘗試改變教學模式，學生的學習動力才能獲得提升。

二、學校面對 COVID-19 影響數位學習的新時代

數位學習結合網際網路、無線通訊及行動載具，正悄悄地開始啟動一場學習革命。因為學習的方式與工具改變了，整個教育與學習的思考邏輯、層面都將走向另一個教育新境界，這些改變隨著時間滲透、擴散，將影響個人甚至社會（陳德懷、黃亮華，2003）。教室當然不易翻轉，但教學思維一定可以創新，也必然要有新意。數位學習科技的研究與發展，成為教育環境提升與改革的重點，藉由讓學生熟悉數位化介面，提升學生的學習動機與成效，科技運用於教學環境對教師以及學生而言，都是一項相當值得的投資（Hwang & Wu, 2012）。教師改變了教室的教學模式，引發學生的學習興趣，提升學生自主學習動力。教師則要在改變中找到新的教學模式，提升學生對英語學習一直保持學習興趣。數位科技的使用能夠使教師在教學設計上，創造出更多元來吸引孩子的目光。學生對於一成不變的教學模式容易失去學習動力，尤其是在遇到壓力的時候會更無法堅持持續學習。教師可以結合數位科技進而融入教學設計中給學生，會讓學生在教室中感到學習是有趣的、有新鮮感、無壓力的，這樣更能夠提升學生對英語學習的動力。

（一）中小學英語學習

非英語系國家的孩童學習語言課程中，我們的目標就是要讓孩子在一個較佳

的學習環境中獲得最佳的學習成效。對中小學接觸英語的孩子而言，正常的學習途徑是由聽、說、讀、寫按部就班的形成。而在臺灣的孩子因為沒有大量聽、說的環境，以至於一開始若依賴聽跟說，對於剛接觸英語的孩子會有某種程度上的不安全感出現，所以大多都會藉由讀寫來學習（黃港友、楊耀琦，2005）。也因為這樣的學習模式，容易落入我們所謂的填鴨式教學法中，我們應該更注重孩子的學習過程與方法，方能達到在英語的學習上收到事倍功半之成效。

對於中小學的孩子來說，大都喜歡上英文課，而且也都覺得上課是有趣的，但也有少數的孩子不喜歡上課，主要的原因是因為覺得上課是無聊的，以及聽不懂老師上課的內容無法實質參與。最終會對英語課程缺乏學習動機（謝一謙，2001）。在學習英語時，最令孩子感到困難的是上課聽不懂而回家後也沒有練習的機會。學校的英語教學和生活化脫節，是目前臺灣英語教育主要很大的問題。常常可以看到的是都市的孩子，在幼兒階段接觸的就是雙語幼兒園或者是全美的幼兒園上課，孩子能夠輕鬆的應付國小低年級階段的英語課程，然而一旦到了高年級或者升上國中後，課業壓力開始扭曲了英語的學習。而面對學校的評量時，孩子最希望教師的評量方式是以遊戲或競賽闖關的方式進行，然而，國中小學的英語評量方式依舊是以紙本的方式進行。其這些原因不外乎就是考試領導教學所造成的結局（吳弘彬，2010）。臺灣的教育過度的依賴考試，導致孩子的讀、寫、死背的能力相當強，在無法活用的情況下作文能力相對的就低很多。

（二）數位學習的變革

富於變化理論的著名專家 Fullan（1982）說：「教育變革取決於教師的行為和思考方式，這是如此簡單的道理但卻又那樣複雜的過程。」當前我們處在一個資訊發展快速的時代，在教學上就應該有差異化，過去我們所使用的傳統式教學，教師常常從頭講到尾，學習者的興趣常被輕忽、對於觀念與事件的詮釋，採單一性、教師引導學生的行為、教師解決問題、教師提供全班的評分標準；這樣的學習模式下，學習者漸漸地失去獨立思考的能力，遇到問題無法獨立思考，使學習失去興趣。

現今教育環境使用 E 化科技的趨勢及未來可行的教學設計發展，科技運用於當前的教學發展趨勢可分為：線上教學（online learning）、融入教學（Integrate learning）、和移動學習（mobile learning）等（王文科、王智弘，2014）。而網際網路的使用讓學習者更有機會接觸科技，隨著科技的持續精進，老師、家長和學生對於 E 化教學的過程，能夠拓展學習者的經驗、提升學習者學習興趣。教師把 E 化學習與傳統教式教學結合，提供多種機會來賦予學習者學習的彈性、方便性以及學習者的積極投入性。教師對於教學不但要全盤透徹的了解內容，更需要運用必要的教學方法，讓學習者在 E 化和傳統教室中進行互動學習。在數位

學習中學習動機對學習策略具有正向顯著影響，在學習者的內在認知歷程中，學習動機與學習策略，不但具有密切關係，並且還交互的影響學習者的內在認知歷程，進而影響其外在的學習成就（李勇輝，2017），教師其改變教學的模式與方法，融入有趣活潑的數位科技提升學生的學習動機，以幫助學生建立學習策略，學生擁有良好的學習動機，在學習時學習策略也將更多元，而在英語學習時也會更用心。

（三）課內外的數位學習環境及機會

行政院於 2018 年通過國家發展委員會「2030 雙語國家政策發展藍圖」的提案，其主要的目標就是 2030 年時，讓臺灣成為中英雙語國家（國發會，2018）。臺灣當前應該有效的結合課內跟課外的資源，教師適當的引導學生自主學習，才能提升英語能力。教育部為了能夠順利達成雙語學習的變革，首要即是教師教學方法的改變，推動英語課程採全英語方式授課，以及部分領域課程也使用雙語教學計畫（陳浩然，2021）。這樣一來學生在學校接觸英語的時間就會增加。

教師是課堂教學的核心，教師本身的英語能力、教學方法跟數位媒材的使用都需要加以提升。教師的口語發音能力更為重要，這是引領孩子進入英語環境的開端。臺灣目前的英語教師往往在口語的發音表現上沒有這麼的道地，結合數位系統，輔助教師授課時不足的地方，也能給予孩子最正確的發音。

108 課綱中，自主學習也是其中的一個目標，英語教學大師 Jack Richards（2015）曾提出，在過去語言教學的重點即是設計教學大綱、教學方法、以及教材。培訓教師能夠有效的在教室中進行教學，而成功的學習者是能夠利用下課後的時間進行英語的學習機會。在網路技術跟數位媒體發展蓬勃的現今，孩子可以課後進行更多的互動與交流。教育部已建置 Cool English 及因材網線上教育平臺，未來教育部將與民間單位（如均一平臺教育基金會等）合作研發線上課程、教師增能培訓模式。透過數位科技，可將英語學習資源，佈達到全國。

三、結語

綜合以上所述，數位學習的興起對於教師的教學模式改變，能引起學生的學習興趣與動機。數位科技時代中要做出改變的不只是教師本身更應該說是學校、教師、學生跟家長，只有這四方面的相互合作，能夠達到真正的教學目的。因此為了因應即將來臨的雙語教育，研究者提出以下幾點建議：

1. 面對數位學習時代，教師需具有與時俱進的觀念

教師的教學模式改變將數位科技教學融入到現有的教材中，教師運用數位科技媒材備課，節省以往準備活動的時間，這樣的方式不但可以照顧到不同程度的英語學習者，也更能激勵教師持續成長和創意的延伸，讓教師在數位英語教學的技巧和知能更邁向卓越的新視野。

2. 結合數位科技載具，營造樂在學習的環境

學生在有趣的數位互動中建構自己的學習策略，運用數位科技刺激感官學習，也讓學生找到對英語學習的技巧和信心。學生在學習英語課程中培養出自主學習以及合作學習的精神。

3. 採用多元的評量方式，提高學生的學習興趣

跳脫填鴨式的英語學習，評量方式不再只侷限紙筆，多提供適性的評量方式，以建立學生自信心。希望在不久的將來，英語的學習是能夠成為一種樂趣，運用數位科技媒體創造出全面性的學習環境，讓英語的學習真正成為一種溝通的工具，而非是被考試所領導的學科。

參考文獻

- 王文科、王智弘（2014）。課程發展與教學設計論（第九版），402-404。
- 行政院院會議案（2018）。2030 雙語國家政策發展藍圖。取自 <https://www.ey.gov.tw/Page/448DE008087A1971/b7a931c4-c902-4992-a00c-7d1b87f46cea>
- 吳弘彬（2010）。精進英語教學，並與國際接軌。商業職業教育，117，201。
- 李勇輝（2017）。學習動機、學習策略與學習成效關係之研究-以數位學習為例。經營管理學刊，14，68-86。
- 張文哲譯（2013）。教育心理學：理論與實際（Slavin 原著）。臺北：學富文化。
- 陳浩然（2021）。有效營造雙語環境，提升中小學學生英語力。台灣經濟論衡，19，26-35。
- 陳德懷、黃亮華（2003）。邁向數位學習社會。臺北：遠流出版社。

- 黃港友、楊耀琦（2005）。國小兒童英文學習時機探討。《國教輔導》，44(5)，24-38。
- 謝一謙（2001）。國民小學英語教學實施現況及其遭遇問題之研究-以台中市為例（未出版之碩士論文）。國立臺中教育大學教育研究所，臺中市。
- Fullan, M.G. (1982). *The meaning of educational change*. New York: Teachers College Press.
- Fullan, M.G. (1993). *Change forces*. New York: Flamer Press.
- Hwang, G. J., & Wu, P. H. (2012). Advancements and trends in digital game-based learning research: A review of publications in selected journals from 2001 to 2010. *British Journal of Educational Technology*, 43(1), E6-E10.
- Richards, J. C. (2015). The changing face of language learning: Learning beyond the classroom. *RELC Journal*, 46, 5-22.

