

分區訪視教學觀摩感想---台北縣國小英語課程設計的方向

輔導團 張文乾老師

許多人或許都有一個疑問，台北縣國小英語輔導團到底在做什麼？他們除了和一班教師一樣要擔任第一線的英語教學工作以外，還要分區訪視、作觀摩教學、與各校教師分享交流、了解教師的需求、充當教育決策者與在職教師的媒介、反應教師面臨的困難和提供可能的解決方案，另外還有一項大工程，就是因應九年一貫課程實施以後，教材一綱多本，造成學生學習內容的落差，為此，輔導團在台灣師範大學陳純音教授的指導下依據教育部新版（93年版）能力指標，把北縣學校使用最高的十家坊間出版教材作整合分析，找出其出現頻率最高的句型和字彙再從中篩選彙整出**二十個句型**和**一百二十個基本字詞**（其中包括八十個必須會拼寫）作為四年級檢測的材料，這次教學觀摩正是輔導團上述例行行程之一。藉著這次教學觀摩，筆者想要傳達幾項的訊息：

一、把檢測內容融入教學中

許多教師都會有深刻的體驗，那就是如果硬要學生把沒教過的生字或句型強記死背，其效果有限 甚至會有反效果，引起學生對學習英語的恐懼或挫折，因此教師應該檢視這些句型和基本字詞，在平常的教學，配合單元適時的融入教材中沒有的句型和字詞，以這次筆者在板橋實踐國小所作的教學為例，筆者目前教四年級，使用的教材是康軒版 New Wow English 3，在 Unit 2 的內容中，其句型是 I can ____ . I can ____ , too. 並無 What can you do? 的句型也沒有 dance 等所要檢測的字詞

二、教學活動設計遊戲化

由於課程目標之一是要培養孩子學習英語的興趣，因此教學活動設計遊戲化幾乎是教師常用的策略，但是每一項活動要有目的，如 WHISPERING 是要訓練孩子聽清楚單字、片語或句子的發音，練習聽說能力，BINGO 是要讓孩子把聲音與字彙作連結，練習讀寫能力，READER'S THEATER 是要讓學生透過角色扮演，了解語言使用的情境。原本**教案設計**活動部份除了 WHISPERING , BINGO , READER'S THEATER , MAGIC BOX 還有 T.P.R. CONTEST，但由於實踐國小通知參與演示對象是教師，而且將近 100 位，在時間有限下於是把其中 T.P.R. CONTEST 活動刪減

三、資訊科技的應用

資訊科技的應用是時代潮流，這次使用 Office 2003 的簡報軟體製作 **26 個字母與對應字彙**，目的在加深學生學習印象，另外利用數位相機，把每單元的**對話繪本**翻拍，再製成簡報檔，

發現孩子學習效果更佳，使用本縣授權軟體 VideoStudio 9.0 製作影音也是一種新的嘗試，目的除了要加強孩子對聲音與字彙的連結外，也想要減輕自己喉嚨的負擔，但個人認為資訊雖然有其便利性卻仍無法取代英語教師的角色。因為資訊科技是因為人而存在，它應只是扮演輔助的角色。

四、網站資源的利用

我之所以取材韓國專為學英文的孩子設計的動畫繪本網站

<http://www.kizclub.com/Sbody.html> 作為補充內容，主要是因為動畫生動有趣，容易吸引孩子注意力，而且其句型內容與教材的關聯性 eg., I can----- I can _____ , too.正好與學生所學的句型契合，字彙也有部份雷同，我想這也是選擇適宜的網站應注意的要素。

五、善用小孩天真、勇於表達的特質

如果有參與十月四日 (10/4/06)教學觀摩的教師會發現其中有一個小朋友約三四年級，很活潑且參與熱烈，勇於表達，這就是小孩的本質，教師要抓住孩子這種特性，訓練其口說能力，相信假以時日，可以扭轉目前大家聽講能力普遍較差的劣勢。

六、班級學習紀錄單---重視與導師的溝通合作和常規

擔任過科任教師的相信都有一共通的感覺，那就是某些班級常規差的，學習效果也特別差，如何改善這種情況，透過每班一位負責紀錄的所謂“助理秘書”隨堂登記包括遲到、沒帶學用品、上課吵鬧或是學習認真的學生，下課隨時通知導師，這樣一來，不但級任老師可以了解其班級學生學習英語狀況，也可配合要求督促改善。

也許有人會問，教學一定要設計這麼多活動嗎？一定要融入資訊科技嗎？可能要針對這次的教學作補充說明，對四年級學生而言，一節課是不太可能做這麼多活動的，因為對象是英語教師，不是學生，才有可能。其次，別忘了電腦科技的使用，重點在於促成教學目標的達成，不是為了電腦而電腦。