

114年度高等教育深耕計畫

主軸計畫成果報告書

總計畫「跨校/跨領域教師增能社群」

執行策略：總計畫「跨校/跨領域教師增能社群」

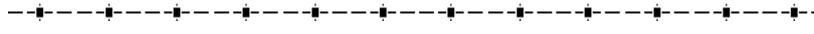
社群名稱：幼保數位創新學習社群 (Digital Innovative Learning Community for Childcare Learners)

指導單位：教育部技職司

主辦單位：長庚科技大學

承辦單位：長庚科技大學通識中心外語學科

活動日期：中華民國 114年 4 月 11 日~114年 12 月 12 日



一、活動檢核	P. 3
二、活動經費	P. 9
三、活動一覽表	P. 11
四、活動議程表	P. 11
五、活動海報	P. 14
六、活動照片	P. 15
七、專題講座內容	P. 17
八、回饋單統計	P. 24
九、成果產出	P. 26
十、幼兒保育情境英文動畫教材使用手冊	P. 37

一、活動檢核

跨校跨領域教師增能社群成果檢核表			
社群名稱	幼保數位創新學習社群 (Digital Innovative Learning Community for Childcare Learners)		
社群執行起迄日期	114年4月11日至114年12月12日	社群人數	7人 (本社群之成員)
核定經費	42,000元	實際執行經費	42,000元
社群活動執行內容重點概述	<p>本社群以「科技賦能 × 實境學習 × 教學創新」為主軸，聚焦於幼兒保育實習情境之英語需求，從教師增能、教材共備到課堂實作，逐步建構一套可在課程中穩定運作的 AI 輔助情境英語學習模式。活動執行歷程大致可分為四個階段：</p> <ol style="list-style-type: none"> 前期規劃與需求盤點 (4-6 月) <ul style="list-style-type: none"> 盤點幼兒保育實習常見情境 (如幼兒接送、教室活動、用餐與衛生、情緒安撫、緊急狀況通報、節慶活動等)，並由幼保與語言教師共同討論「實習時真正用得到的句型與情境」。 彙整可運用於英語教學的數位工具與 AI 平台 (Canva、Microsoft 365 Copilot、TTS 語音工具、ChatGPT 等)，建立「幼保英語數位工具資源表」，作為後續教材開發的基礎。 數位教材與 AI 實作訓練 (6-9 月) <ul style="list-style-type: none"> 辦理數場社群工作坊與示範課，實際演練如何運用 ChatGPT 產生 CEFR A2 左右之情境對話，並透過 Canva 設計圖像分鏡、對話框與字幕，再搭配 Canva AI 產生美式英語語音，形成可播放的「情境動畫」。 社群成員分組開發多個主題教材，每份教材至少包含： <ol style="list-style-type: none"> 貼近幼兒園現場的圖像。 中英對照之情境對話句型。 		

	<p>3. QR Code 或連結的語音檔。</p> <p>4. 搭配之聽力填空、句型重組或角色扮演活動設計。</p> <p>3. 課堂導入與教學實施 (9-11 月)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 在「專業英文」課程中，以整班方式導入 AI+Canva 情境教材，課程流程包含：課前預習（先聽或先看情境影片）、課中聽力與填空練習、分組角色扮演、情境對話演練與課後重播自學。 ○ 教師在課堂中引導學生模擬幼兒園真實情境，如與家長溝通幼兒狀況、說明活動流程、提醒小朋友安全與衛生習慣等，讓學生在「做中學」「演中學」，將教材中的句型與實習語境連結。 <p>4. 成效評估與成果彙整 (11-12 月)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 透過 Likert 五點量表問卷（共 59 題，N=38）蒐集學生對教材介面、學習動機、英語能力自評、聽力填空與語言知識建構等面向之看法，並輔以開放式題目與課堂觀察紀錄進行質性分析。 ○ 根據學生與教師回饋，調整教材內容（例如簡化部分句型、調整語速、增加字幕呈現方式、補充常見幼保情境用語），並將完成之教材與教案整理成雲端資源庫，供未來課程推廣使用。
--	---

是否依據核定之質量化指標執行？
是 否，原因_____

質化指標	<p>本計畫的質化評估聚焦於三大面向：</p> <p>(1) 學生學習體驗與情意面向、</p> <p>(2) 學生對實習英語準備度與自我效能感、</p> <p>(3) 教師在 AI 與數位教材應用上的專業成長。</p> <p>1. 學生學習體驗：多模態情境降低焦慮、提升理解</p> <p>2. 學習動機、自信與實習準備度</p> <p>3. 語言能力與學習策略的質性提升</p> <p>4. 教師專業成長與教學轉化</p> <p>整體而言，質性資料顯示：AI+Canva 情境教材不僅改善了學習氣氛，降低聽力焦慮，更讓學生在接近真實的實習情境中練習英語，增加了對幼保專</p>	執行成效	<p>1. 多數學生在開放式回饋中表示，圖像搭配英語語音與字幕，讓他們「比較聽得懂」、「不會只聽聲音就覺得很害怕」，視覺與聽覺同時提供線索，有助於推測句意與情境。這與 Ginther (2002) 關於視覺輔助改善聽力理解、Sueyoshi & Hardison (2005) 強調表情與肢體線索對 L2 聽力理解的重要性一致。</p> <p>1.1-學生提到「畫面好像真的在幼兒園」、「對話內容跟未來實習會遇到的情境很像」，顯示情境式設計有助於將語言與實習脈絡連結，而非僅停留在教科書對話。</p> <p>2. 很多學生描述，與以往背單字、做題目的經驗相比，這次的數位情境教材「比較好玩」、「比較不無聊」，也比較願意在課後重看影片或重聽語音，呈現出類似「課外非正式數位英語學習」的學習樣態 (Lee, 2019；</p>
------	---	------	---

	<p>業英語的實用感與信心。</p>	<p>Zhang & Liu, 2024)。</p> <p>2.1--學生也多次提到「實習前就先把英文講法練熟比較安心」，顯示教材不只提升課堂學習興趣，也強化了對未來實習英語表現的自我效能感。</p> <p>3. 回饋中可見多位學生描述自己的學習策略轉變，例如：</p> <p>3.1--先看圖片猜內容，再聽一次確認。</p> <p>3.2--聽不懂時會按暫停、回放，或搭配字幕對照。</p> <p>3-3--會把常用句型抄下來，試著在課堂角色扮演中多用幾次。</p> <p>這些描述顯示，數位情境教材促發了學生的自我調整學習與策略使用，與 Li & Lan (2022) 談到數位語言學習中「行為—認知—情意」三層面交織的觀點相呼應。</p> <p>4. 社群教師在工作坊與共備過程中，從「試著使用 AI 產生文本」到能「有意識地調整語言難度、控制句型長度、設計任務與評量」，反映教師在 CALL 與數位課程設計上的專業向度逐漸成熟 (Chapelle, 2003; Golonka et al., 2014)。</p> <p>部分教師回饋指出，本計畫讓他們意識到「幼保專業知識」與「語言教學科技」必須一起設計，而不是先有一般英語教材，再勉強套用到實習情境，這對未來跨域合作與課程設計具有示範性意義。</p>
<p>量化指標</p>	<p>三、量化指標與執行成效</p> <p>量化部分主要來自「幼保創新統計滿意度與學習成效問卷」(共 59 題</p>	<p>執行成效</p> <p>1. 全卷 59 題之平均數約為分，顯示整體傾向「同意」以上的正向評價。</p> <p>1.1--介面與操作相關題項中，以「我在使用 Canva 教材時感到方便與直覺」(第 6</p>

，Likert 五點量表，1=非常不同意，5=非常同意，N=38)。從敘述統計結果可看出：

1. 整體滿意度與使用經驗
2. 學習動機與情意成效
3. 語言能力與情境應用自評
4. 聽力填空與語言知識建構
5. 整體英語學習成效感受

以上量化結果整體支持本計畫在「提升幼保學生英語聽說能力、強化實習英語應用信心」上的目標已相當程度達成，也與國際 CALL 研究中對科技輔助語言學習效益的整體趨勢相一致 (Chapelle, 2003; Li & Lan, 2022)。

題) 平均數最高，為 $M=4.47$ ， $SD=1.06$ ，反映學生對教材操作友善度的高度肯定。

1.2--「我覺得 Canva 教材的畫面設計清晰易懂」(第 1 題， $M=4.16$ ， $SD=0.89$) 與「材料中的角色與場景貼近幼兒園實際情境」(第 2 題， $M=4.11$ ， $SD=0.83$) 亦獲高分，顯示視覺設計與情境貼近度受到學生青睞。

2 學習動機相關題項整體平均約介於 3.84~4.03 之間，例如：

2.1.1 「Canva 教材讓我感覺比傳統課本更有趣」(第 9 題， $M=3.95$)。

2.1.2 「我願意在課後再次使用這套教材進行練習」(第 10 題， $M=4.00$)。2.1.3 「我期待更多類似數位教材被應用於課堂上」(第 17 題， $M=4.03$)。

此結果顯示，數位情境教材在提升學習興趣、促進課後自發學習與支持未來課程制度化方面具有明顯效益，與 Golonka 等人 (2014) 關於科技融入外語教學可提升動機與參與度的研究結果相符。

3. 語言能力與情境應用相關題項的平均數大多介於 3.76~3.95 之間，例如：

3.1.1 「我能記得教材中常用的句型」(第 24 題， $M=3.76$)。

3.1.2 「教材幫助我理解幼保場域中的專業英語用語」(第 30 題， $M=3.95$)。

3.1.3 「我能夠在未來實習時實際運用教材內容」(第 34 題， $M=3.89$)。

3.1.4 口語與發音相關題目如「我覺得我的口語表達能力比之前更進步」(第 36 題， $M=3.82$)、「我的英語發音與語調有明顯提升」(第 37 題， $M=3.79$)，顯示學生主觀感受在流利度與語音語調方面皆有所改善。

4. 聽力填空構面中，題項平均數約介於 3.71~3.92，例如：

		<p>4.1.1 「聽力填空練習幫助我加強語意理解能力」(第 40 題, M=3.87)。</p> <p>4.1.2 「我能從聽力內容中辨識出關鍵詞並正確填入空格」(第 42 題, M=3.84)。</p> <p>4.1.3 「聽力填空活動強化了我對語法結構的掌握」(第 43 題, M=3.84)。</p> <p>4.1.4 「整體而言, 聽力填空能有效幫助我掌握英文語言知識」(第 59 題, M=3.79)。</p> <p>此結果支持「視聽結合+填空形式」能同時強化聽力理解、詞彙與文法知識的觀點, 與視覺與聽覺輔助在 L2 聽力與閱讀中的研究結果相呼應(Ginther, 2002; Gruba, 2006)。</p> <p>5. 「總體而言, 這套教材幫助我提升了英語能力」(第 39 題, M=3.79)、「我的英文理解力因為填空練習而變得更有信心」(第 58 題, M=3.76) 等題目顯示, 學生普遍認同本教材對其整體英語能力與自信有所助益。</p>
--	--	--

是否與其他主軸活動進行成效倍增?
是, 主軸____執行策略____ 否

辦理此活動較著重之面向?
教學面 公共面 社會面 特色面

檢討與建議	<p>1. 樣本規模與研究設計的限制</p> <p>本計畫主要以單一教學班級為對象, 並以問卷與質性回饋為主要評估工具, 缺乏嚴格的前後測比較與對照組。未來若欲投稿期刊或申請教學實踐研究計畫, 建議可加入「前後測+延宕後測」及「加入對照組」的準實驗設計, 以更精確檢驗學習成效。</p> <p>2. 學生程度差異與分級教材需求</p> <p>雖然問卷整體分數偏高, 但從質性回饋可見, 低基礎學生仍對部分句型與語速感到吃力。建議未來可為同一主題設計「基礎版/進階版」脚本(句型長度、詞彙難度不同), 或在播放時提供「正常/慢速」兩種語速選項, 以提升適切性。</p> <p>3. AI 教材的倫理與著作權議題</p> <p>教師回饋指出, 雖然 AI 能快速產生文本與圖片, 但仍需注意內容授權、肖像權、隱私與數據保存等問題。建議後續社群可安排「AI 教學倫理」短講, 明確標示哪些教材</p>
-------	---

元素為 AI 生成，並提醒教師在公開場合或發表成果時，留意平台與素材之使用條款。

4. 強化與實習現場的雙向連結

目前教材多以「理想化」或「典型」場景為主，未必能完全涵蓋各幼兒園的多元需求。未來可與幼兒園共同蒐集真實（去識別化後）的家長溝通語句、班級經營語料，經由語言簡化與教學設計，再轉化為教材，讓學生更加貼近未來工作情境。

承辦人(簽章)：

經辦主軸主管(簽章)：

教學發展與資源中心查核日期： 年 月 日 單位簽章：
查核人簽章：