

輔仁大學 112 年度高教深耕計畫

課程重構融入自主學習計畫

成果報告書

111 學年度第 2 學期

文法教法

授課教師：袁韻璧

系所單位：英國語文學系

中華民國 112 年 7 月

# 目錄

壹、課程實際規劃與說明 .....	2
貳、具體教學成果與評估 .....	2
參、課程遇到問題與困難 .....	6
肆、優秀自主學習組別（二組）推薦與原因.....	6
伍、學生自學成果紀錄	
● 第一組.....	7
● 第二組.....	18
● 第三組.....	30
● 第四組.....	39
● 第五組.....	45
● 第六組.....	52
● 第七組.....	59
● 第八組.....	68
● 第九組.....	75
● 第十組.....	83

## 壹、課程實際規劃與說明

本課程為英文系高年級進階語言學習選修課，提供給系上有志於發展英語教學的學生修讀。對於非母語成年人士之英語學習者而言，藉由目標語（即英語）語法，瞭解句子的架構，進而建構出正確的文句，是公認的學習捷徑。因此，課程中提供學生複習常用文法，並介紹文法教學法的演變，同時引進大數據概念，引導學生熟悉、使用語料庫(如 COCA, BNC, Linggle)，將科技融入傳統的文法教學。對文法不佳的學生，可藉機重新學習、複習英語文法；而對程度好、有志更上層樓，或希望未來從事教職的學生，於本課程中可熟悉且實際操作各種教學法，為未來從事教職預作準備。不只如此，本課程亦融合許多自學活動，期望學生能習得自主學習能力的同時，也能汲取團隊合作的經驗，並精進資料統整能力。

本課程會介紹文法教法的各種教學法及其流變，同時加強學生對文法的認識及學習語言分析，根據教學現場與學習者的英文程度，找出適合的教法。但在科技當道的今天，應充分利用科技提供的便利，更新傳統的文法學習與教學方式。創新作法會在課程中介紹**英文常用的三種語料庫**（大數據概念的應用），教導學生如何有效利用語料庫解決學生英文學習上的盲點與碰到的難題，進而構思如何**運用英文語料庫，設計教授文法的教案**。為此，期初便特別邀請外籍講師 Thomas Nash 教授講授 COCA 語料庫入門，帶領學生初窺堂奧。之後，學生利用一學期的時間自行探索、研究如何最有效的利用語料庫在文法教學上。計畫執行期間，正值 AI 形成式軟體 ChatGPT 大行其事，風風火火，勢不可擋，於是也將其於英文文法教學上的應用，納入本計畫自學項目之一。而為讓學生有足夠的時間探究語料庫與 ChatGPT 的功能與使用方法，學期初即敦促學生以小組為單位策畫，也能藉機訓練學生的團隊合作與溝通協調能力。每週提供 10 至 20 分鐘課堂時間討論，亦會定期與學生會談，教師可於掌握各組進度的同時提供必要協助。最後，學生須於期末上台發表整學期的成果與收穫，每組報告時間約 30 分鐘，之後授課教師簡短講評。

本課程特色在於運用各種網路科技於傳統的文法教學中，同時給予學生發揮創意的空間，在學習的過程中，根據鷹架理論，適時提供學生所需的協助，營造愉快友善、自由且自主的自主實驗學習環境。

## 貳、具體教學成果與評估

本課程評量分數占比如下表：

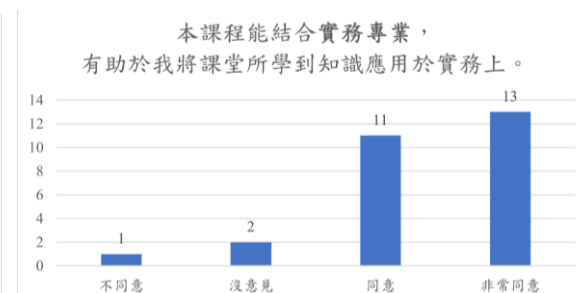
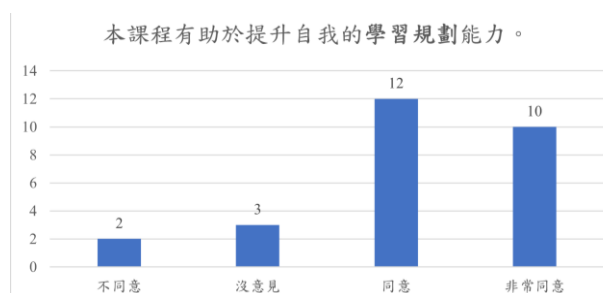
課堂參與（出席、課堂討論）	10%
期末口頭報告（含教案 10%、簡報 3%、口頭發表 8%）	21%
自主學習計畫	10%
自主學習成果報告(13%) + 個人心得(2%)	15%
自評／小組互評	1%

複習小考	14%
小型教學 (5%) + 教案 (4%)	9%
課程反思心得	8%
作業 (共 6 項)	12%
英文語測 (加分用)	+1%

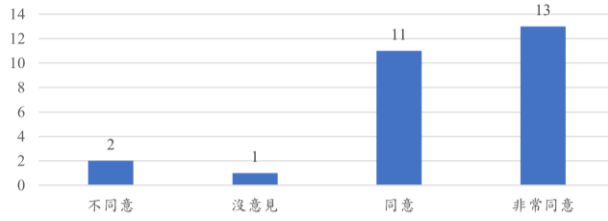
經過一學期的自主探索，大多數學生已掌握多種語料庫的使用方法與時機（尤其是 COCA），也能根據不同情境，使用合適的語料庫進行文法教學。學生亦能將課程中學習的文法理論廣泛應用於文法教案中，於上台試教時保持從容、自信，引導課堂進行。此外，個人自學方面，部分學生（共計 15 位）透過考取語測檢定的方式，精進自身英文能力。

針對小組自學計畫，本班學生共 42 人，分為十小組，每組 3 至 5 人不等。多數組別初期的共同問題為**計劃描述過於籠統**，需要教師協助提供可行方向；教師並要求重新撰寫計畫。修正版繳交後，各組的執行方針相對清楚，於文法教學中所使用之科技工具也能運用自如。十個小組之中，高達五組以新興科技 ChatGPT 發想、設計教案，另有四組活用 COCA 語料庫核實教學內容。多數組別更精心規劃**互動遊戲**（如 Kahoot!, Quizizz, 輪盤遊戲回答問題，運用英文歌曲或影片內容教授文法），活絡教學氣氛。另外，從學生的回饋與心得中不難發現，大部分學生於設計文法教案的過程中，會嘗試反思自身擔任教學者一角，該如何善用科技的力量提升整體教學效果。其中，不少學生也認為「善用科技」的前提是不過度依賴科技，且需以具公信力的工具，如 COCA 資料庫進行比對、核實 ChatGPT 生成的教材。如此，一方面善用科技帶來的便利與種種優點，同時適度質疑科技如 ChatGPT 生成的教材，平衡運用科技的優缺點，也肯定了**科技對傳統教學所帶來的變革與影響**。於此過程中，教師扮演的引導與協助的角色非常重要，幫助學生瞭解如何運用科技而不為所用。與其一味防堵 ChatGPT（防弊），不如善用之。

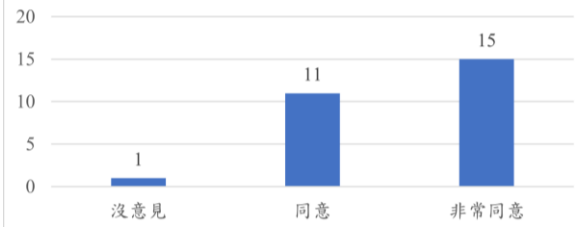
課程後測問卷共 27 人填寫。多數學生認同本課程不只有助於提升**自主學習規劃能力**，也幫助學生結合理論與實務經驗，增進其**跨領域競爭力**。整個學期的小組自學活動亦讓學生深刻體會**團體合作與溝通協調**的重要性。




幫助我結合理論與實務，  
提升我的實務學習力及跨領域競爭力。



讓我學習到相互合作，溝通協調，  
提升整體學習能力。



下表為本班學生於計畫執行期間所使用之線上平台／科技工具：

	Student Names	Online Platform/Technology	Grammar
G1	劉淑桃 Amy 陳宣衡 Charlotte 陳永盈 Lilian 周穎敏 Ingrid	1. <a href="#">ChatGPT</a> : conduct <b>example sentences</b> 2. <a href="#">Quizlet</a> : design <b>flashcards</b> 3. <a href="#">Kahoot!</a> : assessment	Phrasal Verbs
G2	張婷榕 Tina 柯冠妤 Anita 汪郁橙 Hedy 曾黎曼 Kelly 陳築妤 April	1. YouTube video: teaching <b>present continuous tense</b> via <a href="#">Turning Red</a> 2. <a href="#">Wordwall</a> : design <b>random wheel game</b> 3. <a href="#">Canva</a> & <a href="#">Online-Stopwatch</a> : <b>board game design</b>	Vary Verb
			
G3	方靜涵 Ginny 林采葳 Vivian 許怡欣 Cindy 李庭薰 Belle 鄭子歆 Sylvia	1. YouTube videos: <a href="#">basic concept</a> + <a href="#">movie examples</a> 2. <a href="#">Educaplay</a> : game -- Froggy Jumps	Tag Question
G4	林宜霈 Annalise 戴慶寧 Claire 李澤臨 Benjamin 林紫彤 Alice	1. ChatGPT: sentence pattern + examples 2. <a href="#">Quizizz</a> : game	Conjunctions
G5	張煜培 Ivan 吳晉源 Felix 王玉浩 Tony	1. <a href="#">COCA</a> : <b>example</b> demonstration 2. Quizizz: game	Simple Verbs (Review)

<b>G6</b>	畢凱柔 Claire 陳小文 Hedwig 廖羽葳 Sandra 張芷茜 Mandy	1. ChatGPT: <b>lesson plan</b> design 2. COCA: <b>double-check</b> the collocation and grammar	Conditional Sentences (If clauses)
<b>G7</b>	丁肇矜 Charlotte 呂柏儒 Sullivan 姜庭歡 Mia 張舒雅 Sophia	1. ChatGPT: <b>teaching material</b> design 2. COCA: <b>double-check the correctness</b> of teaching material	Participle Clauses
<b>G8</b>	鄭博謙 Vic 李知穎 June 葛京華 Jean 張家瑋 Jason 黃品皓 Moose	1. ChatGPT: <b>conversation</b> practice	Daily Conversations
<b>G9</b>	葛家孜 Nini 劉佑佳 Jyarissee 許秣綸 Andrea 鄭詠禎 Irene	1. COCA: show <b>example sentences</b> 2. Kahoot!: assessment	Noun Clauses Adjective Clauses Adverb Clauses
<b>G10</b>	陳欣妤 Sidney 邱聖芯 Kelly 陳靜桐 Ally 吳雙 Zoe	1. <a href="#">Grammarly</a> : <b>self-editing</b> teaching 2. Kahoot!: review game	Subject-Verb Agreement

### 參、課程遇到問題與困難

課程進行大抵順利，唯學生之間的團體分工出現較多狀況。例如，第五組共三位組員，但三人分工比例分配相當不均。雖然該組最終順利繳齊各項作業，但根據個人自評與組內互評所提及內容，其中一人在執行計畫中的貢獻遠多於其餘兩位組員。教師與助教瞭解情況後，決定斟酌調整三人所得分數，以肯定該學生對此報告所付出的心力。

另外，許多學生未依指示使用計畫指定表格，抑或未按規劃進度執行計畫，導致教師與助教無法準確掌握少數組別的進度。所幸，教師與助教仍可透過與同學數次晤談給予建議及協助，學生們也於期末順利發表研究成果。

### 肆、優秀自主學習組別（二組）推薦與原因

#### 1. 第二組：

第二組的計畫規劃清晰，並於教案中結合 YouTube 影片和 Wordwall 遊戲等線上資源進行教學，也利用 COCA 語料庫核對欲教學內容之正確性。該組更使用 Canva 設計線上桌遊，想法別出心裁。組員間分工明確、合作順暢，期末展現精良的成果報告。

#### 2. 第六組：

第六組充分利用近期流行的 ChatGPT 產生教案初稿後加以改良，並採用轉盤遊戲等線上工具，最後再透過 COCA 語料庫二次確認教案內容的正確性，可謂將科技完美融合於文法教學中。組員也各司其職，於期末成果發表中表現優異。



**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**課程指導紀錄表**

學習助教：陳昭蓉

時間	3/21 (二) 12:30-13:00	受指導組別	第一組
地點	LA 301	受指導次數	第一次
受指導對象	劉淑桃、陳永盈、周穎敏、陳宣衡		
指導老師	袁韻璧		
指導內容摘要			
主要問題	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 對計畫執行者、受益者帶來的預期效益描述太簡略</li> <li>2. 計畫內容太籠統、缺乏進度規劃表</li> <li>3. 組內未指定組長</li> </ol>		
具體建議與解決方案	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 可詳列計畫執行者如何從計畫中學習、執行結果如何讓學習者／從事文法教學的老師受益</li> <li>2. 計畫內容需更加詳細補充、提供進度規劃表</li> <li>3. 指派組長並說明其工作內容</li> </ol>		
後續追蹤	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 組長：陳宣衡</li> <li>- 已新增進度規劃表</li> <li>- 已改善計畫內容補充、預期效益</li> </ul>		
備註			

\*指導紀錄表請自行影印使用

指導老師：袁韻璧

**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**學生自主學習計畫書**

一、自主學習計畫主題：短語動詞 (phrasal verb) 的變化

二、組別：一

三、課程名稱：文法教法

四、指導老師：袁韻璧

五、學生姓名與工作分配：(可以個人或團體方式執行，至多 5 人)

姓名	工作內容
劉淑桃	找短語動詞的例子 & 製作 quizlet 及 ppt
陳永盈	教學活動設計 & 教學講解
周穎敏	找短語動詞的例子 & 製作 kahoot 小考題目
陳宣衡 (組長)	教學活動設計 & 教學講解

六、計畫內容與進度規劃 (請描述透過何種行動或方法達成)

使用線上抽認卡來講解短語動詞的變化，幫助記憶與學習並釐清易混淆的詞語。

Teaching tools

- Kahoot

Kahoot is an online game in which we will let students play a fill-in-the-blank game and compete with their classmates, making the class more interesting.

- Quizlet - a learning system using flashcards and game-based quizzes

Students will learn the meaning of phrasal verbs through images by using flashcards

Timetable

日期	Amy	Charlotte	Ingrid	Lilian
4/22	Find 10 phrasal verb examples			
4/24	Find teaching materials that can be taught in class (books, songs,...)			
5/15	Confirm the practice activities and how we are going to hold them			
5/22	Quizlet preparation	Prepare for	Kahoot preparation	Prepare for

		presentation (script and discussion with Lilian)		presentation (script and discussion with Charlotte)
5/29	Rehearsal			
6/5	Presentation			

七、預期效益：

- 對學習者來說，學習短語動詞能讓學習者的口語聽起來更接近母語使用者，以實際練習為主的教學方式能比傳統填鴨式教學對教學內容更有印象、更懂得正確的使用方式而不混淆
- 對教學者來說，以應用為主的教學方式能使教學氣氛更活潑，增加學生的學習意願與對教學內容的印象
- 因為需要準備教學材料跟實際講解內容，這次的教學能讓我們對短語動詞比一般上課的人更深入了解，並可以更加熟悉地運用短話動詞。

## 輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】

### 學生自主學習成果報告

撰寫日期：2023 年 06 月 17 日

#### 一、課程基本資料

- (一)自主學習計畫主題：短語動詞的變化
- (二)組別：一
- (三)學生姓名：劉淑桃、陳永盈、周穎敏、陳宣衡
- (四)課程名稱：文法教法
- (五)指導老師：袁韻璧

#### 二、計畫成果

(一) 自主學習歷程：**(請回顧整個自主學習之執行步驟，摘要寫出歷程)**

1. 如何訂定主題？
2. 分工分配及執行狀況？
3. 是否遇到什麼難題？

我們當初選定短語動詞的變化的原因是覺得這個部分對非母語人士來說很容易混淆、但又非學不可，所以想找出一個能讓學生在學習過程中不感到無趣但又能有效學會短語動詞的方法。我們希望這個教案能讓學生從實際生活中的情境應用練習記住正確使用短語用詞的方式，從而擺脫學英文一定要大量背誦的刻板印象，並鼓勵學生能把所學到的短語動詞應用在與母語人士的日常對話或寫作之中，從而幫助他們更好的與其他英語使用者溝通。這個教案採用歸納學習(Inductive method)、任務型語言學習(Task-based learning)、聽說教學法(Audiolingual)及自然教學法(Nature Approach)，希望補足傳統英語教學中容易讓學生只會做題目而不知道怎麼實際應用的缺點，鼓勵他們將英文作為工具而非考試的科目來看待。

本計劃分工實際情形如下：

劉淑桃	負責使用 Quizlet 製作線上抽認卡 (flashcard) 並找出我們要教的短語動詞例句。
陳永盈	設計教學活動 Charade game、上台報告講解及 PPT 製作
陳宣衡	設計教學活動 Tic-tac-toe game、上台報告講解及 PPT 製作
周穎敏	設計 Kahoot 的題目及製作測驗

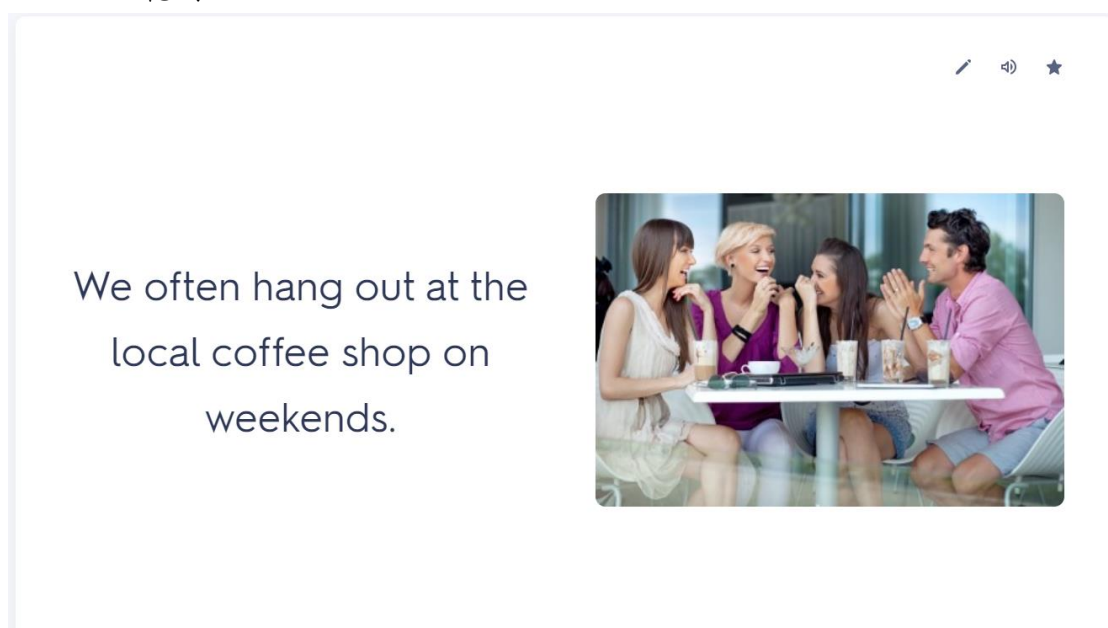
我們在準備的過程中第一個遇到的問題就是不確定要準備多少內容才夠。因為這類互動性高的教學活動需要學生積極參與，所以在決定要設計幾個遊戲及介紹多少短語動詞這

部分我們討論了很久。另外，要怎麼做出跟上次的 micro-teaching 報告有區別也是我們苦惱很久的一點。因為這次的重點是如何設計這個教案，所以我們最後決定在報告中講解我們設計的理念和使用的工具，後半段才是實際展演我們的教案要怎麼運作。

(二)成效說明與實際產出：**(可附加佐證資料、文書記錄、照片或相關計畫運作情形資料等)**

我們此次 SL Plan 的成效如我們預料結果大致一致。我們期望學生能透過閱讀例子後，自行猜測單字背後的意思，激發學生思考。雖然我們會擔心對學生而言會很困難，但實際上 flashcards 上面的例子搭配圖片後學生後，學生都可以揣測到單字的意思及用法。

Flashcard 範例：



We often hang out at the local coffee shop on weekends.

在解釋完單字後我們設計了一個 Kahoot 測驗評估學生的學習情況。我們預期學生都能理解題目，按照情境填上合適的單字。實際上學生回答時，大部分題目答對率都有 60% 以上，但由於我們有一條問題設計有誤，問題過於模糊，以致於學生沒能理解問題，答對率低於預期。

Kahoot 所有題目的答對率：

題目	類型	正確/不正確
1 Who does she usually _____ with?	測驗	82%
2 The helicopter took _____ from the platform.	測驗	82%
3 Lipstick often comes on on wine glasses .	是非題	73%
4 When I read a book and came _____ a word I don't know, I will look it up.	測驗	36%
5 All essays must be _____ by Tuesday.	測驗	64%
6 Is "take down" correct?	是非題	27%
7 She handed _____ medals and certificates to the winners.	測驗	64%
8 He was putting _____ a new fence at his home	測驗	73%
9 What does "put out" mean?	測驗	64%

設計有誤的題目：

**困難題 (1)** ?

---

6 - 是非題

**Is "take down" correct?**



GIF



27% 正確



平均值 7.77 sec

後面的 tic-tac-toe 遊戲成效符合預期，以有趣好玩的活動加強同學對於 phrasal verbs 的記憶力，自己建構句子，學以致用。我們邀請了兩位同學上台，分別運用 PPT 上的單字造句，爭取最快連成一條直線。同學雖然需要花費一些時間思考，但還是可以成功造句，並覺得這個遊戲好玩。



### 三、學習心得(組內每位學生皆須提供至少 200 字的學習心得)

陳宣衡：

In this SL report, my group member and I put a lot of effort into designing the games in our lesson plan. I think phrasal verbs are one of the most important parts of English daily conversation, but they are also the easiest part to make people confused because the meaning of the verbs would change, so usually learners would have to memorize these phrasal verbs, which causes learners to think that learning English means memorizing lots of grammar rules and vocabulary, which is boring. Even though I think it is impossible for one to learn a new language without memorizing grammar rules and vocabulary, I do not think that this process must be done in the traditional way, with a chart or piece of paper, reading the content out loud, or writing them again and again in order to remember them. Instead, I think learning these concepts by using them in real-life situations would be the best way for learners to truly understand how to use phrasal verbs. Therefore, my group members and I designed the plan with tech tools, hoping that this would help the teacher's teaching while making students more interested in our content. Overall, I would say that we did a great job, except for the Kahoot part because the questions were weird. I especially like the part where we design the Tic-tac-toe game, and I am happy to see everyone like this part.

陳永盈：

I find this SL project to be both enjoyable and meaningful. The process of memorizing phrasal verbs can often feel rigid and boring. That's why our group aimed to help students acquire vocabulary through an inductive approach. As someone who had never taught phrasal verbs

before, I struggled to come up with games that could facilitate learning. However, with the help of my group mates, we managed to design engaging activities such as tic-tac-toe and charades. Since I was responsible for the teaching aspect of the SL plan, I had to find a way to explain phrasal verbs to the students without lecturing them. Eventually, our group decided that we would have the students read the examples first and then encourage them to guess the meanings based on the context. This interactive teaching method made the lesson more engaging. When I was on the stage, I felt very nervous, worrying about the students' reactions. Hence, I realized the importance to create an environment that encouraged student participation. As a result, I was delighted when the students reflected that they think our lesson plan is interesting. Although it was not easy to implement the teaching theories, I was also grateful that our hard work paid off.

**劉淑桃：**

I think this project is really meaningful as I can understand how challenging it is to create a practical and exciting lesson plan. To explain, when we have the ideas of what to teach, we have difficulties to design a creative lesson plan in which students can be the center instead of teachers. At first, we think using games can make the lesson more lively; however, it is also a problem to make students join the game. Some students might feel shy and don't want to join the games, this will affect our lesson plan. Moreover, not every game is suitable in the classroom; for instance, our initial game is to let students guess phrasal verbs by describing them nonverbally in pairs. However, I found out that though this game is fun, it is not appropriate for this lesson. To illustrate, there are only three teachers, but if there are more than 6 pairs in the class, it is difficult for the teachers to control the effectiveness of this game. We might not know if the students actually do it correctly. So, we changed into a bingo game; yet, at the end of the teaching, I noticed this game is also not okay since only two students can join while our purpose is to let the whole class practice what they have learned by playing games. Therefore, after finishing this project, I was really grateful as I have taken many interesting and meaningful courses at Fu Jen University.

**周穎敏：**

Throughout the semester, I think I have learned a lot of things in terms of teaching. From learning theories like inductive and deductive learning to creating our own lesson plan, every part of the lessons is valuable. In our SL plan, we spent a lot of time thinking about how our teaching will benefit different people like students and teachers, and while we were discussing, I learned that it's vital to make the lesson plan interesting so that students will not feel resistant to learning grammar, therefore we chose flashcards to make our lesson more interactive and



fun. We have gone through some difficulties like time management because we have too little content to teach, so we used some time to discuss, and still made it through by making more different games like tic-tac-toe. Although it was a pity on the Kahoot part since I am responsible for that part, but the pieces of advice YP gave us were really concrete, so I remember till now too.

In conclusion, I really appreciate my group members working on the SL plan together and making the plan workable, and I have learned a lot and delight since we finally finish our lesson plan and teaching.

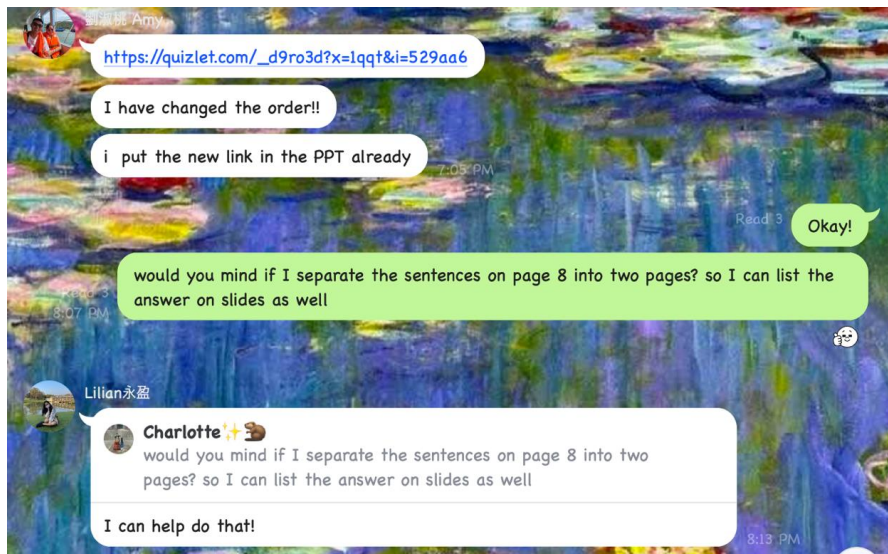
#### 四、其它附件(必要)

##### (一)每組學生成果 PPT

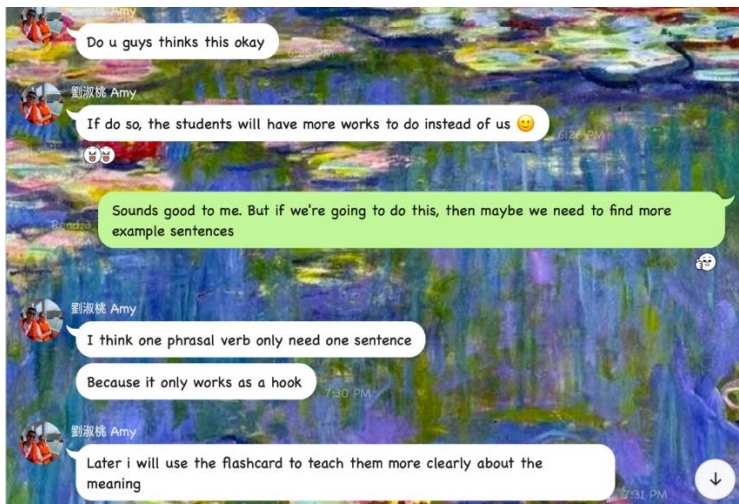
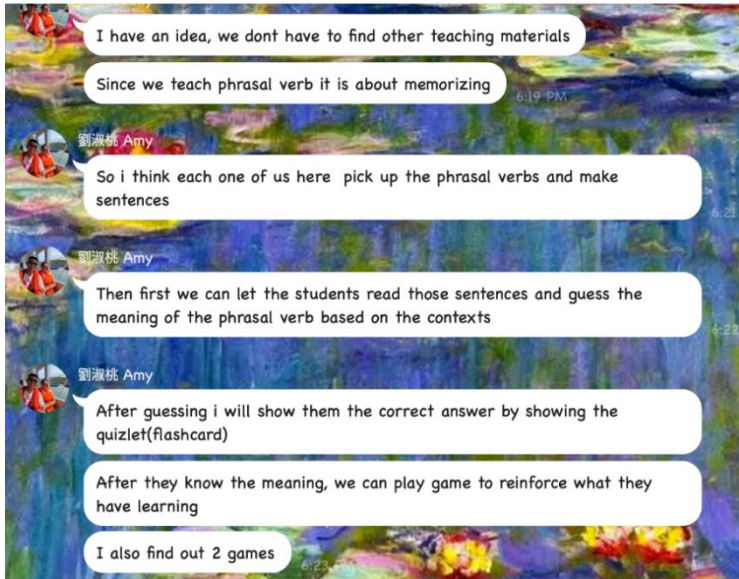
[https://docs.google.com/presentation/d/1wVdhV\\_uuPNLQW75IYxsKhmfBjuJLnycqI39PFev2TKQ/edit#slide=id.g226bc44fcc6\\_1\\_0](https://docs.google.com/presentation/d/1wVdhV_uuPNLQW75IYxsKhmfBjuJLnycqI39PFev2TKQ/edit#slide=id.g226bc44fcc6_1_0)

##### (二)分組討論及相關活動照片

這是我們在決定一開始教短語動詞方法的討論紀錄。最後我們決定直接用 flashcard 來教學，一邊寫短動詞一邊例句而不分開成兩邊，藉此讓學生能有更深的連結。



這是我們決定使用 flashcard 為主的聊天記錄，是由淑桃同學提議的。

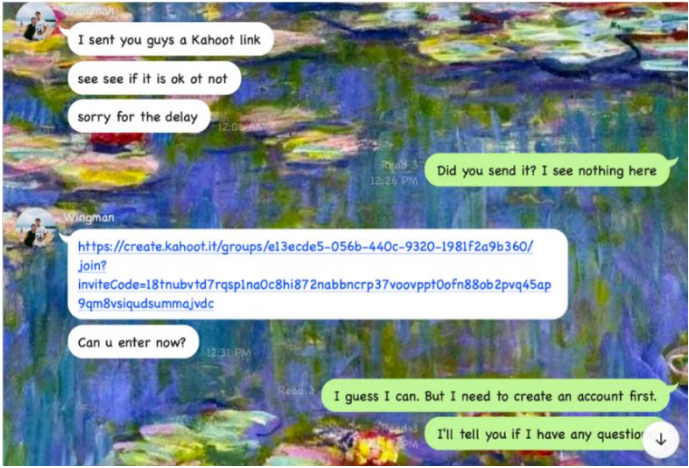






這是我們設計遊戲的聊天記錄。原本我們想設計成賓果遊戲，不過礙於賓果遊戲的表格必須設計成正方形，太小又不夠好玩，因此我們決定改成同樣是正方形表格但較為簡單的 Tic-tac-toe game。

Kahoot 是由穎敏同學設計的：



**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**課程指導紀錄表**

學習助教：陳昭蓉

時間	3/20 (一) 13:00-13:30	受指導組別	第二組
地點	LB304	受指導次數	第一次
受指導對象	柯冠妤、張婷榕、陳築妤、曾絜曼、汪郁橙		
指導老師	袁韻璧		
指導內容摘要			
主要問題	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 執行計畫預計使用到的<b>教學工具</b>偏多</li> <li>2. 缺少執行整個計畫的<b>排程表</b>，只有提供第一次會議內容</li> <li>3. 各組員工作內容稍顯籠統；組內未指定<b>組長</b></li> </ol>		
具體建議與解決方案	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>減少</b>計畫中需使用到的<b>教學工具</b>（選擇一、兩種即可）</li> <li>2. 提供執行計畫的<b>排程表</b>，並明示此計畫的<b>重點</b>和<b>內容</b></li> <li>3. 詳列<b>組長</b>、各組員的<b>負責工作</b></li> </ol>		
後續追蹤	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>組長</b>：柯冠妤（分配工作）</li> <li>- 已新增<b>進度規劃表</b>、改善計畫內容之<b>細節補充</b></li> <li>- 使用<b>教學工具</b>減少至三種</li> </ul>		
備註			

\*指導紀錄表請自行影印使用

指導老師：袁韻璧

**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**學生自主學習計畫書**

一、自主學習計畫主題：時態變變變 Vary Verb

二、組別：第二組 Group 2

三、課程名稱：文法教法 Grammar for Teaching

四、指導老師：袁韻璧教授 Dr. Yun-Pi Yuan

五、學生姓名與工作分配：(可以個人或團體方式執行，至多 5 人)

姓名	工作內容
柯冠妤	組長、工作分配、製作簡報、課堂報告、討論教案大綱
張婷榕	製作簡報、製作 Jamboard、教案內容設計、課堂報告、討論教案大綱
陳築妤	Kahoot 遊戲設計、教案設計、課堂報告、討論教案大綱
曾絮曼	Wordwall 遊戲設計、教案設計、課堂報告、討論教案大綱
汪郁橙	前後測題目設計、教案設計、課堂報告、主持會議、討論教案大綱

六、計畫內容與進度規劃 (請描述透過何種行動或方法達成)

- **Theme:** verb tenses (simple past/ present/ future, past/ present continuous)
- **Student Level:** 國小五六年級
- **Language Skill Emphasized:** Listening + Reading
- **Contents/ Materials:** 〈青春養成記〉Turning Red 片段
- **Objectives:** Students can identify different tenses of verbs and be able to use them correctly according to the context.
- **Techniques/Approach/Technology:**
  - Applying the strategy of Audiolingualism.
  - Online learning tools (Kahoot/ Wordwall/ Quizlet)
  - COCA has an easy-to-use interface and contains mass storage of English overall frequencies in different written genres, which would be a reliable source for us and the students to use.
- **Rationale:**
  - The approach of Audiolingualism is more feasible to use than other approaches, such as the Direct method, since we are not living in an English-speaking environment, so we believe that this method would produce a higher learning effect.
  - Choosing an animated film and online learning tools to arise their interest in learning and build up their basic knowledge of verb tenses progressively.

- Preparation/Props:
  - PPT
  - Kahoot/ Wordwall/ Quizlet
  - Film clips

Date	Schedule
3/13	SL Plan D1
4/14	Group meeting
4/17	SL Plan D2
5/8 (待討論)	Meeting with Professor YP
5/12	Group meeting
5/22	SL Plan Final Draft
6/02	Group Presentation Rehearsal
6/05	Presentation

七、預期效益：

- 對於老師（小組成員們）
  - 藉由學生測驗回饋得知教學內容是否能有效提升學生對教學主題的認知
  - 探索何種教學方法較能被學生接受
  - 嘗試運用此堂課學過的教學方法
- 對於學生
  - 作題正確率達 90%
  - 能夠正確判斷動詞時態（現在簡單式、過去簡單式、未來簡單式）的運用時機

**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**學生自主學習成果報告**

撰寫日期： 112 年 6 月 23 日

### 一、課程基本資料

- (一)自主學習計畫主題：時態變變變 Vary Verb
- (二)組別：第二組 Group 2
- (三)學生姓名：柯冠妤、張婷榕、陳築妤、曾絮曼、汪郁橙
- (四)課程名稱：文法教法 Grammar for Teaching
- (五)指導老師：袁韻璧教授 Dr. Yun-Pi Yuan

### 二、計畫成果

(一) 自主學習歷程：(請回顧整個自主學習之執行步驟，摘要寫出歷程)

#### 1. 如何訂定主題？

我們將目標對象設定為國小五六年級學生，幫助他們複習已學習過的現在簡單式、過去簡單式，以及未來簡單式，並以此為基礎，進一步學習動詞進行式的變化。我們希望能營造輕鬆愉快的學習環境，所以特別使用動畫電影片段作為教材，藉此提升學生的學習動機。

#### 2. 分工分配及執行狀況？

姓名	工作內容
柯冠妤	組長、工作分配、製作簡報、課堂報告、討論教案大綱、統整
張婷榕	製作簡報、製作 Jamboard、教案內容設計、課堂報告、討論教案大綱
陳築妤	Kahoot 遊戲設計、教案設計、課堂報告、討論教案大綱
曾絮曼	Wordwall 遊戲設計、教案設計、課堂報告、討論教案大綱
汪郁橙	前後測題目設計、教案設計、課堂報告、主持會議、討論教案大綱

#### 3. 是否遇到什麼難題？

在一開始選擇教學內容時，就與組員討論許久，因為希望發想出適合教學對象的教學內容，也同時需要思考怎麼運用在課堂所學，例如，可以運用什麼教學方法：TPR, Audiolingulism, etc. 此外，還有要思考如何設計出能夠結合科技(例如：ChatGPT, Kahoot 等等.....)的互動遊戲，這一點也是我們需要花時間去摸索，甚至要去學習如何製作。最後還有一點是，由於我們的目標學生是小學五年級至六年級，因此主要的挑戰在於如何透過遊戲設計或課堂活動等來幫助他們更了解我們所要教授的句型，這些課程規劃的選擇是我們認為最具挑戰性的部分。

(二)成效說明與實際產出:(可附加佐證資料、文書記錄、照片或相關計畫運作情形資料等)

### 會議記錄

#### ● 第一次會議

- 時間：3/13 (一) 12:30~13:30
- 與會人員：柯冠妤、張婷榕、陳築妤、曾絮曼、汪郁橙
- 主題：討論 SLP 大綱
- 會議內容(詳細內容請見附件一)：
  - 訂定主題
  - 教學內容
  - 教學工具
  - 教學方法
  - 分工

#### ● 第二次會議

- 時間：4/14 (五) 12:10~13:30
- 與會人員：柯冠妤、張婷榕、陳築妤、曾絮曼、汪郁橙
- 主題：修改 SL Plan Draft 1
- 會議內容：確定分工內容、決定教學內容的電影主題

#### ● 第三次會議

- 時間：5/22 (一) 15:30~16:30
- 與會人員：柯冠妤、張婷榕、陳築妤、汪郁橙
- 會議內容：修改 SL Plan Draft 2、討論 5/29 簡報內容

教案內容(40 分鐘完整版)：

時間	教學內容	目的	教學工具
7 分鐘	句型定義、架構、動詞變化組成方式	讓學生了解句型架構組成方式&動詞形成方式	Canva
3 分鐘	Clips from <i>Turning Red</i>	引起學生學習興趣	YouTube
3 分鐘	小測驗-轉盤遊戲 請學生依照轉盤轉到的動詞，回答其進行式型態。 (V > V-ing)	透過小遊戲，檢視學生學習狀況，並增加學生對於將動詞改成進行式的記憶。	Wordwall



15 分鐘	運用卡通電影中的台詞當例句，教學過程穿插小遊戲	建立基礎動詞變化觀念	YouTube Clips (from the movie <i>Turning Red</i> )
10 分鐘	請學生找關鍵字→判斷時態	建立基礎動詞變化觀念	Multiple choice task
7 分鐘	桌遊 學生需要依據題目所給的關鍵字，利用現在進行式造出一個完整的句子。	透過桌遊讓學生在玩的過程中，能練習在課堂所學之文法和檢視其學習成果。	Canva

## SLP Final Presentation

### Introduction

- Definition:

According to Grammarly, the present-continuous verb tense indicates that “an action or condition is happening now, frequently, and may continue into the future.”

- Why do we learn present continuous:

Understanding the relevance of the present continuous tense resides in its ability to convey actions occurring at the current time or in proximity to it. This grammatical structure allows us to express ongoing actions like "I am currently writing an email" and temporary situations, for instance, "She is working on a project this week." Moreover, it facilitates the discussion of future plans, as demonstrated by "I am going on a trip with my friend tomorrow." Furthermore, the present continuous tense lends itself well to polite inquiries and requests such as "Are you enjoying yourself?" This tense infuses writing with vitality and movement while aiding readers in comprehending the timing of actions. By utilizing the present continuous tense, learners are able to effectively describe present actions, express future intentions, and convey temporary circumstances.

#### <教學重點一>

- How to make the -ing form

For verbs ending in “e,” remove the “e” and add “-ing.” Example: dance → dancing.

For verbs ending in a consonant-vowel-consonant pattern, double the final consonant and add “-ing.” Example: run → running, swim → swimming.

For verbs ending in “ie,” change the “ie” to “y” and add “-ing.” Example: lie → lying, die → dying.

Basic Verb	-ing Form
play	playing
eat	eating
run	running
swim	swimming
dance	dancing
write	writing
sleep	sleeping
lie	lying
die	dying

玩遊戲 (增加記憶) 3min (Hedy)

Game 1: Random wheel

<https://wordwall.net/resource/56986143>

Rules:

The teacher will spin the wheel and the student has to make the correct -ing form based on the previous knowledge.

The student needs to answer the ing form and spell it.

(This game helps students to memorize how to form a verb ending in -ing)

### <教學重點二> 句子結構 (怎麼形成句子)

- The verb that can not be used in the present-continuous tense
  - like, want, believe, prefer, love
- The structure of the present continuous tense
  - positive sentence: S+be V+ Ving
  - negative sentence: S+be V+ not+ V-ing
  - Yes/No question: Am/Is/Are + S + V-ing
  - Wh-questions: Who/What/Where/Why/How + be V+ S+ V-ing

### <教學重點三> *aspect* (動詞要依據主詞做變化?)

She is dancing. (O)

She **are** dancing. (X)

<b>Positive sentence</b>	<b>S + am/is/are + V-ing</b>	I am eating my lunch.
<b>Negative sentence</b>	<b>S + am/is/are + not + V-ing</b>	The students are not listening to the teacher.
<b>Yes/No question</b>	<b>Am/Is/Are + S + V-ing</b>	Are you eating your breakfast?
<b>Wh-question</b>	<b>Who/ What/ Where/ When/ Why/ How + am/is/are + S + V-ing</b>	A: What are you doing? B: I am listening to music.

<b>I</b>	<b>Am + V-ing</b>	I am eating my breakfast.
<b>He / She / It</b>	<b>is + V-ing</b>	She is eating a cupcake.
<b>They</b>	<b>are + V-ing</b>	They are watching a movie.

-Exercise (1): Yes/No Question

-Exercise (2): Multiple Choice Task

-Examples (方法：從影片找到關鍵字-ing)

Learning from the movie *Turning Red* (Tina)

3 clips from the movie, find the use of “present continuous tense” from the dialogue.

1. <https://youtu.be/s0HaPhXqvsg>
2. [https://youtu.be/L-ZB45A4\\_g](https://youtu.be/L-ZB45A4_g)
3. <https://youtu.be/o-61AUzcP8>

大遊戲 (整堂課所學的內容測驗) 7min (Hedy)

Game 2: Board Game

- divide the whole class into two groups
- play a board game to practice the grammar they learned from the class

- tools: Canva and online dice roller
- Canva for designing the board game
- Online dice roller for playing the game

### Teaching Material/ Methods

- Authentic learning material
  - Definition: “In education, authentic learning is an instructional approach that allows students to explore, discuss, and meaningfully construct concepts and relationships in contexts that involve real-world problems and projects that are relevant to the learner” (Donovan, Bransford, & Pellegrino, 1999).
  - Authentic learning is making what your students learn meaningful by engaging them in relevant and real-world learning. Authentic Learning “is real life learning. It is a style of learning that encourages students to create tangible, useful products to be shared with their world.”
  - Ex. The films: "Turning Red", field trips, journals, etc.
- Deductive teaching approach
  - Deductive teaching approach: Rules → Examples → Practice [Teacher-centered]
    - i. We start by giving the definition and the usage of the grammar, which are the “rules”.
    - ii. Then we explain how to make a verb become a present-continuous form and provide examples.
    - iii. After that, we let the students practice what they learn by playing games, like the random wheel and the board game. Also, we use authentic teaching material, the animation clips, and ask them to identify the grammar point.
  - Reason for choosing the deductive method: “The deductive approach may be suitable with lower level learners”, like our target students, “who need a clear base to begin with a new language item, or with learners who are accustomed to a more traditional approach and so who lack the training to find rules themselves (British Council).”
- PPP teaching method
  - PPP is similar to a deductive method.
  - PPP means presentation, practice, and production. “The practice and production stages aim to provide opportunities for learners to use the target structure (British Council).”
  - Reasons for choosing this method:

- i. A common framework to find in classes
- ii. Maybe suitable for the 1st lesson
- iii. Depending on students' involvement level

## Conclusion

In conclusion, our group found that one of the most important things in designing a lesson plan is to think of our target students, whether when we're choosing the teaching tools, games, materials, and teaching methods; we have to consider not only the difficulty level but also if the content will attract their attention and if the methods are suitable for them.

Overall, doing this project helped us to review the teaching approaches we've learned during this semester, and pushed us to find and learn new teaching tools.

## References

- <https://www.teachingenglish.org.uk/professional-development/teachers/knowing-subject/d-h/deductive-approach>
- <https://www.teachingenglish.org.uk/professional-development/teachers/knowing-subject/n-p/ppp>

## 三、學習心得(組內每位學生皆須提供至少 200 字的學習心得)

汪郁橙 Hedy :

When designing the games for micro-teaching, I wasn't sure which methods I should use at first. Then I found that I should create the game based on what I hoped the students could learn after playing it. For example, because I wanted to enhance the student's memory of how to form a verb with -ing, I chose a random wheel game. Therefore, I could ask the students to give me the answer and then spell it.

In addition, a lot of people use Canva for preparing the slides. However, Canva is also a good tool for designing teaching materials or games because there are more vivid stickers and templates. As long as we have creative ideas, we could use them to make an intriguing game! Kahoot is also an online game creator, but I did not use it this time because many people used this tool before. If the teachers want to grab the students' attention, trying to make the teaching materials creative and innovative is the point.

In conclusion, I am responsible for game and test designing for the SL plan. I learned that when creating the content, we should consider the learners and what they learned from the class. Since our learners are 5-6th graders, I have to make the test like a game so that they would not feel bored.

**曾絮曼 Kelly :**

While the present continuous tense may seem relatively straightforward to us, when it comes to instructing elementary students - our target audience - about its definition and formula, I initially encountered some difficulties. The primary challenge lies in the need to simplify our explanations as much as possible. It is important to bear in mind that students at the primary level often possess a limited vocabulary, which can make it arduous for them to construct sentences using the present continuous tense and grasp its underlying usage and principles.

To address these challenges, we delved into brainstorming innovative techniques that would make the learning experience memorable for the students. Our team aimed to create an atmosphere that fostered understanding and engagement, introduced interactive activities and games that encouraged active participation. Through lively and fun exercises, students were given the opportunity to practice constructing sentences using the present continuous tense in a meaningful context. This not only facilitated their comprehension but also fostered a sense of enjoyment and enthusiasm for learning grammar.

In conclusion, when teaching the present continuous tense to elementary students, it is crucial to approach the task with the goal of simplifying explanations and making the learning experience memorable. By utilizing visual aids, interactive activities, mnemonic devices, and ample practice opportunities, we can ensure that students overcome the challenges posed by limited vocabulary and fully comprehend the structure and usage of this grammar rule. By providing an engaging and enjoyable learning environment, we can instill in students a solid foundation in the present continuous tense, equipping them with valuable language skills for their future endeavors.

**張婷榕 Tina :**

Through the process of designing the micro-teaching lesson plan, it is a chance for me to think what the easiest and most efficient way is to let the students understand a certain grammar rule. As the one who is responsible for clarifying the sentence structure and the aspect of the present continuous tense, I want to come up with a way that is memorable for students. Our group comes up with an idea to apply the clips from the movie “Turning Red” to our lesson plan and make the students identify the use of the present continuous tense in the videos. Originally, we believed that there may be tools, like ChatGPT, which can easily point out which dialogue in the movie use the “present continuous tense”, but it turns out to be unable to use. We then turn to using “key words” as a way to find certain conversations, which is useful for searching clips on YouTube. With the help of key words, we successfully get access to the movie clips from the movie “Turning Red”. Furthermore, in order to make sure we are lecturing

the correct sentence structure, I used COCA as a tool to check the formation of the sentence structure for the present continuous tense. To sum up, with the help of technology, making a lesson plan becomes an easier task.

#### 柯冠妤 Anita :

In the presentation, I am responsible for the “teaching methods” and the “conclusion” parts. I need to integrate our lesson plan with the teaching methods we’ve learned throughout the semester and think of the connection between its advantages with our target students, and combine everyone’s reflection to give a conclusion. Also, I helped organize the report file after everyone finished their parts.

While preparing the content of the report, we needed to think of what teaching methods we’ve learned in class; although we remember the concept of those teaching methods, I still need to search it again to recall the complete details of the methods, thus I think it is a good opportunity for reviewing.

#### 陳築好 April :

I think the most difficult part of teaching is designing the teaching plan. We need to brainstorm which materials and techniques that would be suitable for our target students. Especially, when it comes to grammar teaching, it is always difficult to find out which teaching method is more feasible. Hence, we think we should teach grammar by using authentic materials, such as film clips. Moreover, we apply the concept of authentic learning to make the students easier for students to absorb what had been taught in class. We also use Wordwall, a board game, and multiple-choice exercises to see whether the students learn well or not. We believe that using these kinds of teaching methods is effective for both students and teachers.

#### 四、其它附件(必要)

##### (一)每組學生成果 PPT

[https://www.canva.com/design/DAFjoE3MBVg/x9lBMBCNjlJeVcOe25OPg/view?utm\\_content=DAFjoE3MBVg&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=publishsharelink](https://www.canva.com/design/DAFjoE3MBVg/x9lBMBCNjlJeVcOe25OPg/view?utm_content=DAFjoE3MBVg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink)

- Agenda (2:40-3:17 - 37 分鐘)
  - Micro-teaching 教學+遊戲 - 25 min (Kelly, Tina, Hedy)
  - SLP introduction + Teaching Material Explanation - 5 min (April)
  - 2 Teaching Methods Explanation + Conclusion - 7 min (Anita)

**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**課程指導紀錄表**

學習助教：陳昭蓉

時間	3/22 (三) 14:00-14:30	受指導組別	第三組
地點	LA301	受指導次數	第一次
受指導對象	方靜涵、許怡欣、林采葳、鄭子歆、李庭薰		
指導老師	袁韻璧		
指導內容摘要			
主要問題	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 預期效益：未敘述計畫執行者能從自學計畫中學習到什麼</li> <li>2. 未指派組長</li> </ol>		
具體建議與解決方案	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 可於<b>預期效益</b>一欄填寫對計畫執行者的益處、此計畫的教學目標</li> <li>2. 指派<b>組長</b>並說明其負責工作</li> </ol>		
後續追蹤	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>組長</b>：許怡欣（統整組員想法）</li> <li>- 已改善<b>預期效益</b>細節</li> </ul>		
備註			

\*指導紀錄表請自行影印使用

指導老師：袁韻璧



**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**學生自主學習計畫書**

- 一、自主學習計畫主題：用遊戲填滿你文法上的空白  
 二、組別：第三組  
 三、課程名稱：文法教法 Grammar for Teaching  
 四、指導老師：袁韻壁  
 五、學生姓名與工作分配：(可以個人或團體方式執行，至多 5 人)

姓名	工作內容
方靜涵 Ginny	主題發想、計畫書內容撰寫、簡報設計 (oral presentation)
鄭子歆 Sylvia	主題發想、簡報設計 (oral presentation)
林采葳 Vivian Lin	主題發想、計畫書內容撰寫、簡報設計 (oral presentation)
許怡欣 Cindy Hsu	組長：統整大家想法、負責安排各組員工作內容 主題發想、遊戲題目設計 (Tag Questions)、簡報設計 (oral presentation)
李庭薰 Belle	主題發想、遊戲題目設計 (Tag Questions)、簡報設計 (oral presentation)

六、計畫內容與進度規劃 (請描述透過何種行動或方法達成)

- 運用網站 <https://www.educaplay.com> 裡的遊戲 Fill in the Blank，設計主題文法相關題目，讓文法學習者透過遊戲學習文法，了解文法的結構以及如何運用在各類型的句子中。
- 學生年紀：10~12 歲

3/20 文法主題最終定案：Tag Questions (附加問句)

3/27~4/17 前期遊戲題目設計、簡報設計 (for oral presentation)

4/17 Submit SL Plan Draft 2

4/24~5/14 進行遊戲題目設計、簡報設計

5/15 遊戲題目設計、簡報設計最終定案

5/15~5/29 實際演練 (for oral presentation)

6/5、6/12 Project presentation

七、預期效益：

我們將會聚焦在一個文法主題題目 (Tag Questions)，透過回答問題與之後的講解，讓文法學習者對於文法的使用更熟能生巧。

讓學生學習到：

1. 為什麼要使用附加問句？使用它的目的為何？
2. 說話者該如何回答。
3. 說話者的回答 (Yes or No) 是否會影響答案的結果。

而教學者（我們）可以學習到：

1. 從設計簡報、遊戲中，找到最適合學生的教學方式。
2. 透過講解練習題和操作遊戲題目上，與學生有更多的互動。
3. 最重要的是可以更加了解 Tag Question 並實際運用，測試我們對這個主題的熟練度，並從講解與解題中學習。

**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**學生自主學習成果報告**

撰寫日期： 112 年 6 月 21 日

### 一、課程基本資料

- (一)自主學習計畫主題：用遊戲填滿你文法上的空白
- (二)組別：3
- (三)學生姓名：方靜涵 Ginny、林采葳 Vivian、許怡欣 Cindy、李庭薰 Belle、鄭子歆 Sylvia
- (四)課程名稱：文法教法 Grammar for Teaching
- (五)指導老師：袁韻璧

### 二、計畫成果

(一) 自主學習歷程：**(請回顧整個自主學習之執行步驟，摘要寫出歷程)**

#### 1. 如何訂定主題？

當我們得知要完成一個教學計畫時，我們小組成員便開始討論要選擇什麼樣的主題，我們設想了很多種可能的計畫，像是介紹關係代名詞或是解釋介系詞的運用等等，但是我們最後選擇了教授「附加問句」。相比於閱讀和寫作，附加問句比較屬於聽力和口語上的運用，尤其我們很常在電視或電影中看到附加問句的使用，所以我們覺得附加問句是一個很值得深入探討的文法句型。

#### 2. 分工分配及執行狀況？

由於我們組內有五位成員，一位成員平居分擔下來的工作量並不會讓我們感到很有負擔；另外，我們所有組員皆共同發想主題、設計簡報及最終發表，而前期的計畫書由靜涵和采葳負責撰寫，遊戲題目和道具製作由怡欣和庭薰一起設計，最後的自主學習成果報告再由組長（怡欣）整理完成。

#### 3. 是否遇到什麼難題？

我們的計畫執行過程整體而言還算順利，不過偶爾還是會發生組員意見不一致的時候，但是透過溝通討論，我們皆能達成一致的想法，也讓我們計畫能夠繼續進行。因為我們的目標學習者是十到十二歲的小朋友，所以在課程設計上會遇到該如何設計出符合我們學生能力的內容的難題，以及煩惱要如何設計出一系列既有深度卻又不會太刁鑽的問題來讓學生回答，但是在經過和教授及組員間的討論後，我們最後仍然成功的產出了我們的教學計畫。

(二)成效說明與實際產出：**(可附加佐證資料、文書記錄、照片或相關計畫運作情形資料等)**

經過一整個學期的規劃與討論，我們順利的完成了我們的自主學習計畫主題，並且藉由科技的輔助來讓我們的教學更有效率。這次我們要從學生的角色轉換成教師的身份，並

且自訂目標學習者的年齡和程度以及適當的教學方式，再制定一套符合該階段學習者的課程。我們最後決定的主題為「附加問句」，我們希望能夠透過老師的講解以及學生的課堂參與，讓文法學習者對於該文法的使用技巧有更進一步的認識。我們的整體教學目標為要讓學生學習到：(1) 為什麼要使用附加問句？使用它的目的為何？(2) 說話者該如何回答此附加問句(3) 說話者的回答(Yes or No)是否會影響答案的結果。另外，我們也將教學內容分為四個階段：(1) 簡單介紹何謂「附加問句」(附加問句的結構及形式)(2) 講解附加問句在不同動詞狀態下的形式變化(3) 說明如何在日常對話中使用附加問句以及正確的回答方式(4) 課堂複習：透過電影片段複習我們剛才所學的所有知識。此外，為了讓學生能夠實際參與課程，而不只是單純地坐在台下聽老師授課，我們融入了一個叫做 Froggy Jumps 的遊戲來讓學生們和老師一起互動，老師們也製作了 ABC 選擇旗來增加遊戲的樂趣，目的就是希望能夠透過此種教學方式來增加學生的學習興趣以及學習成效。在這一整個學期的規劃製作中，對於身為教學者的我們而言，也可以學習到該如何從簡報設計、遊戲題目設計以及教學內容中找到最適合學生的學習方式，並且透過文法的講解和遊戲題目的操作，學習與學生互動，最後最重要的是，不只是學生，身為教師的我們也能更加了解附加問句的文法結構與實際運用，增加我們對該主題的熟練度，並豐富我們的教學經驗。

### 三、學習心得(組內每位學生皆須提供至少 200 字的學習心得)

#### **Ginny's Reflection:**

Our group's project in the Grammar for Teaching Course is combining a game with grammar teaching. After making a lesson plan and implementing it, I found that it is difficult to figure out how to adopt a game with grammar teaching and how to make students be more active during the lesson. We designed the questions with a game to let students answer the questions before we taught grammar. Based on one of the teaching methods, task-based teaching, we wanted to make students try their best to cultivate deductive thinking. Then, after a part of the game ended, we would give a summary of grammar. My part was giving a summary of the structure of tag questions; that is, the different types of tag questions. On my part, our professor gave the feedback that my teaching was boring. Hence, I thought that perhaps I could teach with another small game, such as a matching game, which might be more interesting and could make students participate in the lesson. In conclusion, it is quite different to make an idea lesson plan and to implement it. After the teaching project, I found that I should adjust my teaching way to more adapt to the practical lesson.

#### **Vivian's Reflection:**

I learn a lot from the process of designing PPTs, finding movie clips, and giving a lecture on stage. For example, I try to provide more understandable and interactive content to introduce

tag questions. Since tag questions are often used in colloquial and slang language, it is not common to be seen in textbooks. Therefore, I use movie clips so that students can see tag questions in authentic contexts and observe how they are used in real-life conversations. In this way, it can train students' listening skills and speaking skills by recognizing the lines of tag questions and saying them out loud. In these movie clips, there are tag questions with be verbs, auxiliary verbs, and verbs. Students not only can learn the sentence structures of the lines, but also learn to recognize different tones of tag questions. During my lectures on stage, I noticed that showing movie clips can appeal to most students and thus they can be more focused and engaged in the lesson. Thus, I think it is an effective way to teach students by providing an inductive approach and a deductive approach, such as movie clips and grammar explanations of tag questions. After this teaching, I understand that it is important to design interactive lessons for students, which can keep them engaged and interested in my lectures. By doing so, this approach prevents students from feeling overwhelmed or disinterested when learning grammar rules and concepts.

### **Cindy's Reflection:**

Different from other courses I have taken in school, this course incorporates a self-learning project, which means that students have to come up with a lecture by themselves. Compared to other formal grammatical structures, our group chose the more colloquial one—tag questions, as our presentation topic. In reading and writing, tag questions are less common to see and use. However, it is often used when speaking to native speakers, and we can always see this type of grammar in movies. Therefore, I think tag questions are worth exploring. Moreover, one of the aims of this project is to incorporate the use of technology in the teaching. Since our target learners' age range from ten to twelve years old, I believe that using games and video clips is the best way to capture their attention in class. However, because one of my jobs is to design the questions in the game for students to answer, I find out that it is not easy to design a clear and perfect question. Some questions may have grammatical errors, and some may not clearly indicate the meaning in the questions. Thus, I spent a lot of time thinking and designing them. Furthermore, in order to provide the students with a sense of participation, rather than simply sitting below and listening to the teacher's lecture, I created some game props. I hope that with the help of props, students would be more interested in our topic and could acquire some knowledge from our presentation.

This project lasted for the entire semester. We also proceeded the project step by step, from conception, design, production, to presentation. Through this project, I do not only learn how to use tag questions, but also enhance my ability to design questions and create props. Overall,

I really learn a lot during the whole semester. I would like to thank to the professor's instruction and my teammates' cooperation. I have a wonderful learning experience in this class.

**Belle's Reflection:**

At the beginning of the semester, we were told by the teacher that we had this project to do, which is quite a good way to start because the earlier we were assigned to do the work, the better we could showcase our learning outcome at the end of the semester. Throughout the semester, we learned a lot about finding information using authorized corpus such as COCA. Also, we got to do our micro-teaching in the middle of the semester, which was extremely helpful to our self-learning plan because it gave us inspiration about what to do in the final presentation. In the end, we used the same topic "Tag Questions" and made some revisions on that, focusing more on how we used technology to assist our teaching. If we have to conclude this project with one point, I would say technology is a useful tool either for students to learn and teachers to teach. Thanks to my group members and our teacher Prof. Yuan, this self-learning plan we did is extremely successful and helpful to us.

**Sylvia's Reflection:**

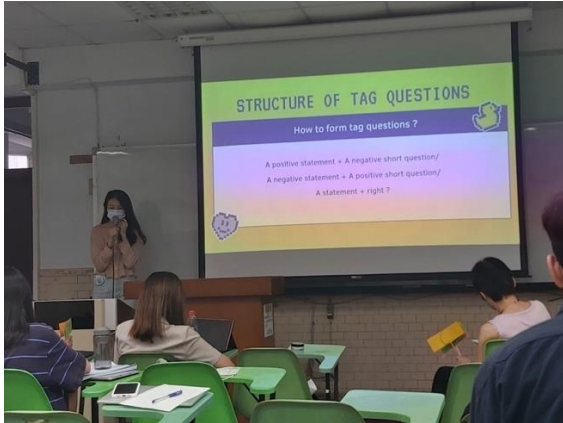
I think this project gave me a good and interesting learning experience. Before this course, I had little interest in teaching, and I thought myself wasn't good enough to teach others. However, during this course, I saw the teaching presentations by other students, especially junior and senior, I was impressed by some presenters. They were confident, enjoyed the teaching, and they always could come up with some new teaching ideas, for example, I knew a lot of games that could combine with English learning except for Kahoot. I think teaching presentations is more challenging than presentations in other courses because the teacher needs to fully understand what they are teaching so that they can teach others and convince them. Another thing I think is difficult is that if your students or the audiences are not interested in or engaging in your teaching, you still have to show your passion and finish the teaching. I am quite shy; I really want to avoid some interactive activities with the audience. If they don't respond or respond indifferently, for me, I would feel a little bit embarrassed. Therefore, I really respect teachers, professors, and every presenter staying on the stage. At least so far, I still can't feel very relaxed and confident on the stage. Lastly, through this experience, I learned that deciding student level is very important because the teaching content and materials really should fit the students. The most important thing is that we should think about whether our students can understand and learn new knowledge rather than just finish our teaching, and students may still be confused about it.

#### 四、其它附件(必要)

##### (一)每組學生成果 PPT

[https://www.canva.com/design/DAFjn0F1zSQ/pGVOCw-pLMmmC8HTt\\_Z7Wg/view?utm\\_content=DAFjn0F1zSQ&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=publishsharelink](https://www.canva.com/design/DAFjn0F1zSQ/pGVOCw-pLMmmC8HTt_Z7Wg/view?utm_content=DAFjn0F1zSQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink)

##### (二)分組討論及相關活動照片



(Ginny 報告)



(Vivian 報告)



(Cindy 報告)



(Belle 報告)





(Sylvia 報告)



(遊戲使用道具)



(遊戲使用道具)



**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**課程指導紀錄表**

學習助教：陳昭蓉

時間	3/20 (一) 12:00-12:25	受指導組別	第四組
地點	LA301	受指導次數	第一次
受指導對象	林宜霈、林紫彤、戴慶寧、李澤臨		
指導老師	袁韻璧		
指導內容摘要			
主要問題	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 格式錯誤：未使用「自學計畫書」填寫計畫細節</li> <li>2. 缺乏計畫內容、進度規劃表、預期效益</li> <li>3. 未指派組長</li> </ol>		
具體建議與解決方案	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 應提交「自學計畫書」，並補充計畫內容、進度規劃表、預期效益</li> <li>2. 指派組長，並列出其負責工作</li> </ol>		
後續追蹤	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 已提交自學計畫書：計畫內容、進度規劃、(目標受眾的) 預期效益</li> <li>- 計畫內容敘述籠統，應補充細節</li> </ul>		
備註			

\*指導紀錄表請自行影印使用

指導老師：袁韻璧

**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**學生自主學習計畫書**

一、自主學習計畫主題：連接詞文法

二、組別：四

三、課程名稱：文法教法

四、指導老師：袁韻璧

五、學生姓名與工作分配：(可以個人或團體方式執行，至多 5 人)

姓名	工作內容
林宜霈	資料彙整 教案 教學內容
林紫彤	資料彙整 教案 教學內容
李澤臨	資料彙整 教案 教學方式整理
戴慶寧	資料彙整 教材與教學活動設計

六、計畫內容與進度規劃 (請描述透過何種行動或方法達成)

教案、PPT、道具、遊戲設計、回家作業設計、發表

5/5 完成教連接詞教案

5/5-5/15 製作 PPT、遊戲設計、回家作業設計

5/15-5/22 測試教案，教學演練

6/12 發表教案

七、預期效益：

期望能使學生瞭解英文連接詞的正確使用，並能透過基本的例句、互動遊戲和情境模擬，學習到可以如何應用連接詞在基本的，日常生活英文會話當中。

**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**學生自主學習成果報告**

撰寫日期：112 年 6 月 23 日

### 一、課程基本資料

- (一)自主學習計畫主題：從屬連接詞教學——以 ChatGPT 與 Quizizz 為工具
- (二)組別：四
- (三)學生姓名：林宜霈、戴慶寧、林紫彤、李澤臨
- (四)課程名稱：文法教法
- (五)指導老師：袁韻璧教授

### 二、計畫成果

- (一) 自主學習歷程：**(請回顧整個自主學習之執行步驟，摘要寫出歷程)**

#### 1. 如何訂定主題？

學習文法的過程中，從屬連接詞的應用是一個很重要的階段，特別是針對目標學生「國中生」來說，學生必須對句子的結構與從屬連接詞的作用有明確的概念，以此為基礎在未來學習更複雜的文法與構句。應用 ChatGPT 可以有效並快速的生成許多例句，在教材與教案的編寫過程中是很有幫助的工具。在教學中運用 Quizizz 平台設計互動遊戲，一方面可以很有系統性的設計與管理考題，另一方面是提供學生更立即、有互動性與吸引力的測驗方式。所以我們決定以從屬連接詞為主題，結合 ChatGPT 和 Quizizz 為輔助工具，設計針對 13 至 15 歲學生的文法教法課程。

#### 2. 分工分配及執行狀況？

在訂定主題的階段我們是通過討論一起決定的，具體的細節如教學方式應用、目標學生、期望成效等，由李澤臨完成；文法教學以從屬連接詞大致分為兩部分教學，林宜霈和林紫彤以 ChatGPT 作為輔助工具設計教材和課程，先以基礎文法概念教學做呈現，再提供例句、進行有獎徵答互動。戴慶寧負責設計 Quizizz 試題為學生複習，並測驗學生對文法的理解，以及設計回家作業學習單，以更豐富的題型供學生練習文法應用。

#### 3. 是否遇到什麼難題？

設計教學計畫時，主要面對的難題在於訂定明確的教學目標和預期成效。在訂定主題的階段，組員間花了一些時間討論才明確的訂定出教學目標，並試圖設立清楚明確的學習預期目標，討論教學所想要使用的輔助工具也是難題之一。現今教學輔助工具包羅萬象，網站資源有各式各樣的形式，而討論出針對我們的教學內容，使用哪一個教學資源做配搭，我們也花了不少時間進行比較和討論。

(二)成效說明與實際產出：**(可附加佐證資料、文書記錄、照片或相關計畫運作情形資料等)**

本次自主學習課程為期一個學期，從初期的大綱製作到後期的密集討論和教具製作 (ChatGPT & Quizizz)，所有成員都盡心盡力。為了能與目前的科技接軌，除了傳統教育有的課間問答搭配 PPT 的授課方式以外，我們也融入 ChatGPT 的搜索與解答過程，並詳細介紹我們可以如何利用 AI 來得到我們想要的結果。此為教學第一部分。

## Explanation using Chat GPT

1. Although it was raining, they decided to go for a picnic.  
In this example, "although" introduces a contrasting condition (rain) that did not deter them from going for a picnic.
  2. Sarah waited patiently until the movie started.  
In this sentence, "until" indicates the condition of waiting for the specific event (the movie starting) to occur.
  3. I won't lend you my car unless you promise to return it by tomorrow.  
Here, "unless" sets a condition that needs to be fulfilled (promising to return the car by tomorrow) in order for the action of lending the car to happen.
- Remember that conjunctions like "although," "until," and "unless" are used to connect ideas, express contrasts, or establish conditions in sentences.

第二部分的教學我們採用較為傳統的方法，因使用 ChatGPT 為操作面向的課程，因此第二部分我們決定先以遊戲和傳統的問答來達到與學生的高互動性。為了能夠讓學生可以更有效率且更願意回答問題，我們有準備小禮物，並且在選擇句型方面採用較為生活化的主題，整個教材的順序編排也採用較具邏輯性的方式，以幫助學生更容易理解整個章節的關係與其重要性。

(遊戲內容)



### List the order of the events



sweep the floor  
playing the video games  
have lunch  
take the MRT  
brush my teeth  
go home  
clean-up time  
have breakfast  
have classes  
take the bus

sweep the floor 9  
playing the video games 10  
have lunch 6  
take the MRT 3  
brush my teeth 2  
go home 8  
clean-up time 7  
have breakfast 1  
have classes 5  
take the bus 4

Bonus Qs:

1. Why Bob wants to brush his teeth after having breakfast?
2. Why does Bob hate going to school?





## More about the conjunctions



- **Before:**

Before I graduate from college, I need to finish all my final projects.

=> I need to finish all my final projects before I graduate from college.

- **After:**

After I finish my project, I can graduate successfully.

=> I can graduate successfully after I finish my project.

- **Because:**

Because I'm going to graduate soon, I work especially hard on my final project.

=> I work especially hard on my final project because I'm going to graduate soon.



### 三、學習心得(組內每位學生皆須提供至少 200 字的學習心得)

#### 戴慶寧:

這次文法教法的自主學習中，我深入探索了文法的知識並體驗了自主學習的過程，讓我有機會自我成長、面對挑戰並獲得寶貴的經驗。

一開始，自學的過程讓我能夠按照自己的節奏學習，這種自主學習的方式讓我覺得更具有彈性和創意空間，讓我更有興趣探索與了解更多知識與工具。同時我也意識到在自主學習中，自我約束和責任感的重要，因為我必須自發性的去完成資料蒐集與過濾，並在遇到複雜概念時自己找到答案，最終產出成果。

我也嘗試使用了一些技術工具來輔助自主學習。線上資源和語法學習平台是很好上手的工具，我能夠通過練習來加深印象、複習。這些工具提供了及時的反饋和指導，幫助我快速發現和改正錯誤，而且這種結合 AI 的學習方式是有趣的。儘管這些技術工具對我有所幫助，但我也遇到了一些挑戰。有時候 AI 很難解答一些複雜的語法問題或一些特定上下文，在這種情況，我必須要更深入的自主分析，才能完全理解某些概念，不過我覺得這還是對自主學習很有幫助的，提供我更多思考檢驗的機會。

#### 林紫彤:

在自主學習的過程中我學到了許多，並將上課所學的本融合進學習過程裡，真正的使用到所學的。而這次的主題也十分有趣，與時俱進地結合了近期熱議的話題：AI。在設計課程的過程中融合這項新技術是一件十分有趣的事，我也通過這樣的嘗試獲得了新的體驗，今後會更多地去使用這樣的技術。儘管這項新技術帶給了我們許多便利，但卻也讓我們大意。被老師提醒後我才驚覺確認答案的重要性，就算是電腦也無法做到 100%。



這次的自主學習我也嘗試使用語法學習網站與平台，發掘各平台的優缺點。其實這些工具各有長處與短處，重要的是使用者如何使用，若能妥善利用，不論是在教學或是學習上都能夠更有效率。

#### **林宜霽：**

在本次的文法教法自主學習過程中，相較起以往的被動式學習，更多的是我們學習完基本理論與知識後，就馬上去找尋活用這些理論的方法。每週的 Micro-teaching 以及小測驗都能讓我們更加知道該如何去實踐這些知識，除此之外，也因為能夠看到更多人的想法以及教學，使我更能夠去欣賞和轉化別人的作品和想法，著實非常高興。

也因為這堂課高度結合 AI 這項科技，讓我在大學最後一個學期能夠接軌目前的教學趨勢，相信未來不論是在工作上，亦或者是教育自己的弟妹或孩子都能夠用更簡單且高效率的方式達到一樣甚至是更好的效果。這堂課帶給我的不僅僅是一堂文法教學課，更多的是讓我知道文法課還能有多少有趣的方法可以教授給現在的小孩子，讓小孩子有更好的方法去學習已經存在於教育界這麼久的文法系統。

#### **李澤臨：**

在本次設計教學課程的過程中，發現了許多有別於以往傳統是教學方法，更多創新有趣的教學方法。然而，設計課程的難題時常在於如何有效地結合這些線上資源，並有效的運用在課程的不同層面，達到在互動有趣的課程中，成功加強學習成效的結果。即使有很多有趣的線上活動遊戲和教學方法，如果沒有好的運用，反而會使課程變得表面上有趣，卻不能帶出真的有效的學習成果，就會蠻可惜的。而在資源和工具更加方便的同時，也透過結合課堂上學習到各樣的教學理論和方法，時常引導自己回歸課程本身需求，和學生導向的角度來思考：即使現在的老師有更多的選項可以做英文文法上的教學，哪一種又才是真正能幫助學生達成更高的成效，同時提升對於英文的樂趣呢？學習釐清目標學生的需要，設立明確的教學目標，在一個方向清楚，課程意義明確的狀況下，設計出來的教學計畫才能完整有成效。是這次設計教學計畫中得到最大的學習。

#### **四、其它附件(必要)**

##### **(一)每組學生成果 PPT**

[https://docs.google.com/presentation/d/15S8IXcIRco3x8uanoPOR-Ig8R\\_zLuws4/edit?usp=drive\\_link&ouid=103202346973119418481&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/presentation/d/15S8IXcIRco3x8uanoPOR-Ig8R_zLuws4/edit?usp=drive_link&ouid=103202346973119418481&rtpof=true&sd=true)

**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**課程指導紀錄表**

學習助教：陳昭蓉

時間	3/22 (三) 13:30-14:00	受指導組別	第五組
地點	LA301	受指導次數	第一次
受指導對象	吳晉源、王玉浩、張煜培		
指導老師	袁韻璧		
指導內容摘要			
主要問題	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 格式錯誤：未填寫<b>自學計畫書</b></li> <li>2. 計畫<b>內容過於簡略</b></li> </ol>		
具體建議與解決方案	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 修正<b>格式</b>：填寫「<b>自學計畫書</b>」並提交</li> <li>2. 詳細填寫<b>計畫內容、進度規劃表、預期效益</b></li> <li>3. 指派<b>組長</b>並列出其負責工作</li> </ol>		
後續追蹤	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>格式錯誤</b>：尚未提交<b>自學計畫書</b></li> <li>- 目前已有內容較像<b>教案計畫表</b></li> </ul>		
備註			

\*指導紀錄表請自行影印使用

指導老師：袁韻璧

**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**學生自主學習計畫書**

- 一、自主學習計畫主題：Past/present/future tense
- 二、組別：G5
- 三、課程名稱：文法教法
- 四、指導老師：袁韻璧
- 五、學生姓名與工作分配：(可以個人或團體方式執行，至多 5 人)

姓名	工作內容
吳晉源 Felix	Practice + Game
王玉浩 Tony	Lesson
張煜培 Ivan	Explanation + Review
All	PPT, SL Plan, Prop/Material Preparation

- 六、計畫內容與進度規劃 (請描述透過何種行動或方法達成)

**Student Level**

Fifth-to-sixth grade, CEFR A2

**Techniques/Approach/Technology**

Grammar-Translation Method.

We will use sentences found in COCA as demonstrations.

**Outline**

I. Lecture:

1. Reading: Paragraph-1
2. Introduce the concept of tenses.
3. Introduce verb tenses.
4. Demonstration using sentences from COCA.

II. Practice:

1. Paragraph-2 with blanks
2. Help students identify the tenses of the sentence first.
3. Help students fill in the blank with the correct verb with correct tense.
4. For each practice question, explain why the answer is proper.

III. Review:

1. Short Review



2. Game (split class into two groups, first to raise hand can answer first, keep the scores on the whiteboard, give reward to whichever group that wins)

**Teaching Procedures:**

Step	Mins	Explanation	Principles	Activities
1	10	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teacher introduces a paragraph.</li> <li>2. Teacher introduces the concept of tenses using the paragraph.</li> <li>3. Teacher introduces the verb tense and its functions and rules.</li> </ol>		
2	10	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teacher introduces another paragraph this time with blanks.</li> <li>2. Teacher encourages students to fill in the blank.</li> <li>3. Teacher helps students identify the tenses first, and then fill in the blank.</li> <li>4. Teacher explains the reason why the answer is proper.</li> </ol>		
3	5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teacher gives a short review.</li> <li>2. Teacher asks students to split into two groups.</li> <li>3. Teacher presents the questions for the competition.</li> <li>4. Teacher explains the rules of competition and reward from winning the competition.</li> <li>5. Once, things are set. Teacher begins the competition, going through each questions. A helper finds the student that raises his/her hand the fastest. Another helper keep track of scores.</li> </ol>		

		6. Finally, the teacher presents the reward to the winning group.		
--	--	---	--	--

**Preparation/Props:**

PPT, two passages, question for review/competition, rewards.

七、預期效益：

1. Students can understand the concept of tenses.
2. Students can identify the tense in any sentence and use the verb tense correctly according to the sentence.

**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**學生自主學習成果報告**

撰寫日期： 112 年 6 月 13 日

### 一、課程基本資料

- (一)自主學習計畫主題：用科技輔助教學，對簡單式時態的 review
- (二)組別：第五組
- (三)學生姓名：吳晉源，王玉浩，張煜培
- (四)課程名稱：文法教法
- (五)指導老師：袁韻璧

### 二、計畫成果

(一) 自主學習歷程：**(請回顧整個自主學習之執行步驟，摘要寫出歷程)**

#### 1. 如何訂定主題？

主題的選擇主要取決於組員們對於某特定文法的掌握度而決定。因為若是對教的主題沒有全面的了解，恐怕上課的時候會碰到無法回答的問題。於是我們選擇了動詞的簡單式，當時大家一致認為對於動詞簡單式是有信心的。再來，我們與袁韻璧教授溝通，才知曉原來我們的主題過廣，因此最後把教程的架構制定成一個總複習，才会有 Simple Verbs - A Review 這個主題。

#### 2. 分工分配及執行狀況？

分工的狀況雖說有些溝通上的問題，但是成員們大致上依然有盡自己的本分。溝通上遺漏的部分，原因是沒有周全的預演實際上課情形，導致有些環節被遺漏，沒有被分配到。

#### 3. 是否遇到什麼難題？

並沒有遇到特別困難的難題。最大的難題在於如何在沒有經費的情況下，適當的使用科技，達到讓上課更有趣的效果。由於免費的科技功能上有極大的受限，導致我們心有餘力不足。再來就是思考如何讓乏味的題材變得更有趣，但是老師上課時提到許多方法，對於這個問題，只要多用心準備，便沒有甚麼問題。

(二)成效說明與實際產出：**(可附加佐證資料、文書記錄、照片或相關計畫運作情形資料等)**

- 1. 我們的 PPT 專為五到六年級的學生設計，在設計上採用鮮明的顏色較為討喜。



2. 我們報告除了該有的文法講解外，還有有趣的線上競賽環節以及人事時地物隨機接龍遊戲。

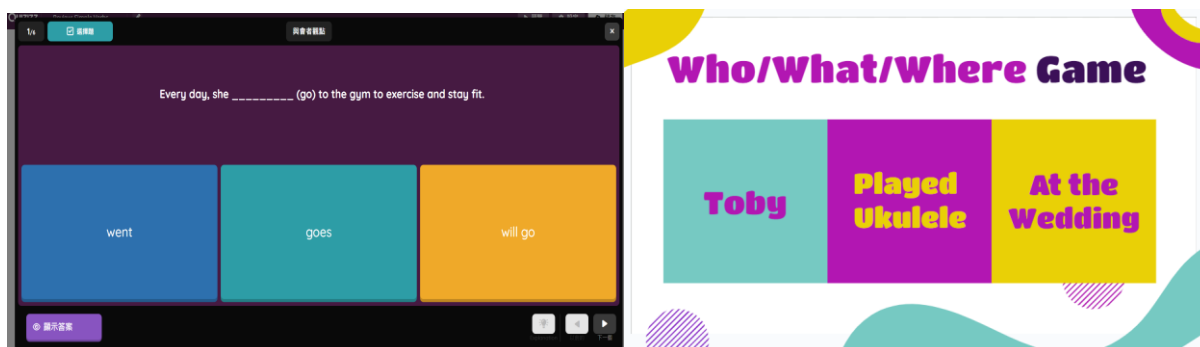


圖 1. 線上測驗畫面

圖 2. 人事時地物接龍

3. 為了此自主學習計畫，我們也產出了一個相當好的自主學習計畫 (SL Plan)。以下是計畫連結，歡迎參考：

<https://docs.google.com/document/d/1MEPVxqAoEth0nK2R91WuRW6h5JoYJ1fl/edit>

### 三、學習心得(組內每位學生皆須提供至少 200 字的學習心得)

王玉浩：

對我自己所參與的自主學習的計畫，我有一些心得和觀察。首先，這個自主學習計畫讓我有機會實際應用課堂所學，將科技融入教學當中。我更深刻地體會到了科技對於教學的重要性的潛力，畢竟我們的生活已經離不開科技了(雖然我承認我們沒有完全發展科技在教學上的潛力)。

我們有用 Quizizz 遊戲作為課堂中的活動，學生們能夠積極主動地參與課程與其中的文法觀念，提高了他們在學習上的興趣和動力。使用 Quizizz 也讓學生給我們即時的反饋，他們對觀念有沒有足夠了解，還是有甚麼要多說的？

此外，這個 SL 計畫也讓我明白到了團隊合作的重要性。在進行計畫時，我們需要與組員密切合作，共同制定和執行教學目標和計劃，並協調好各自的分工。這讓我更加了解到如何有效地與他人合作，以達到共同目標。

**吳晉源：**

團隊溝通：學會要在重要事項上進行明確的溝通，特別是在期末報告前，例如誰要負責講解 Quizizz。建議可以在開始進行任何任務之前，確立清晰的溝通渠道，並討論任務分工、角色和責任。這樣可以避免重疊或遺漏，並提高整體效率。

準備報告的道具和材料：感受到在課程中準備道具和材料的重要性。雖然有些麻煩，但這些準備工作可以提高報告的品質和吸引力。我學會在計劃中預留足夠的時間來準備所需的道具和材料，這樣可以確保在報告中使用它們時，能夠呈現出更好的效果。

教案的準備：認識到準備教案是一個複雜的過程，需要考慮許多細節，例如教學內容與目標學群的英文程度的配合，以及遊戲的實際操作等。在準備教案時，確保充分研究並測試相關內容，並考慮到可能的變數和情況，以便能夠應對意想不到的情況。

團隊向心力：團隊在期末報告時稍稍缺少向心力，這是一個重要的觀察。建議在未來的團隊合作中，尋找增強團隊向心力的方法。可以通過建立明確的目標和期望、共享責任、建立有效的溝通和協作渠道來增強團隊向心力。此外，鼓勵互相支持、認可和感謝團隊成員的努力也是重要的。

**張煜培：**

我在這次的 SL 計畫中深刻了解到事前準備的重要性，也了解到設計一堂課程其實是非常複雜的事情，除了要先定好目標學生們之外，所教授的題材也要選擇符合目標學生們的程度，不能因為題材較為簡單而忽略了學生們的程度。而我覺得這一點是非常難的，因為對我們教學者來說其實很難掌握學習者的弱點及難處，這次的報告讓我更能掌握這個部分。這次我也深刻體會到團隊合作的重要性，雖然這次我們組內沒有配合得很好，但相信有了這次的經驗，下次一定會更好！

**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**課程指導紀錄表**

學習助教：陳昭蓉

時間	3/20 (一) 12:30-13:00	受指導組別	第六組
地點	LB304	受指導次數	第一次
受指導對象	畢凱柔、陳小文、廖羽葳、張芷茜		
指導老師	袁韻璧		
指導內容摘要			
主要問題	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用 ChatGPT 教導國中生對計畫執行者的預期效益不夠清楚</li> <li>2. 缺少對 ChatGPT 可能傳遞錯誤文法教學的配套措施</li> <li>3. 缺少執行計畫的排程表</li> <li>4. 組內未指派組長</li> </ol>		
具體建議與解決方案	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 具體解釋此計畫可能帶給計畫執行者的預期效益</li> <li>2. 用文法書或 COCA 二次確認 ChatGPT 傳遞的文法教學</li> <li>3. 須包含大略的排程表，以便順利完成自學計畫</li> <li>4. 指派組長，並簡列組長工作；詳列每位組員負責工作</li> </ol>		
後續追蹤	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 組長：陳小文（工作進度確認、上傳作業）</li> <li>- 已新增進度規劃表、對計畫執行者的預期效益</li> </ul>		
備註			

\*指導紀錄表請自行影印使用

指導老師：袁韻璧

**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**學生自主學習計畫書**

一、自主學習計畫主題：用 ChatGPT 學文法 (IF 假設子句)

二、組別：G6

三、課程名稱：文法教法

四、指導老師：袁韻璧

五、學生姓名與工作分配：(可以個人或團體方式執行，至多 5 人)

姓名	工作內容
畢凱柔	嘗試 ChatGPT 指令，整理 ChatGPT 有什麼活動或遊戲可以讓學生學習文法 (蒐集有經驗的老師上課用的活動、先試玩看大家的反應)
陳小文	組長：工作進度確認、上傳作業 嘗試 ChatGPT 指令，學習 ChatGPT 如何教學 (試教給有經驗的老師詢問他的意見並改進)
廖羽葳	嘗試 ChatGPT 指令，學習 ChatGPT 如何出測驗題
張芷茜	嘗試 ChatGPT 指令，整理 ChatGPT 講的文法重點 (用 COCA 跟文法書去檢查是否是對的)

六、計畫內容與進度規劃 (請描述透過何種行動或方法達成)

我們會用 ChatGPT 的指令像是概念解釋、簡易教學、深度教學、教學與測驗等去請 ChatGPT 教我們文法 (If 假設子句)，在此過程中會用 COCA 和文法書去檢查 ChatGPT 教的是否是對的，運用 ChatGPT 的方式去模擬教導國中生以及用 ChatGPT 的測驗去測驗國中生。

04/03: 蒐集資料

04/10: 分析資料

04/24: 分析資料

05/01: 分析資料

05/08: 討論並修改

05/15: 定稿

05/22: 開會討論、合作完成 Final report (written)

05/29: 開會討論、合作完成 Final report (written)

06/05: 個人心得 Final report (written)

● Oral report (lesson plan):

1. 課前活動：畢凱柔 Claire Bi
2. 教學：張芷茜 Mandy Chang, 陳小文 Hedwig Chen
3. 教學中的遊戲：畢凱柔 Claire Bi
4. 測驗題：廖羽葳 Sandra Liao
5. 講義：畢凱柔 Claire Bi

七、預期效益：

**學生效益：**

- 國中生能理解文法
- 國中生能活用文法
- 利用 ChatGPT，讓國中生能夠了解科技與學科結合的重要性

**我們的效益：**

- 我們可以瞭解如何使用 ChatGPT 讓理解文法更快速方便
- 我們可以了解一個新的學習管道
- 有些組員以後想當老師，所以這個專題在未來可以對他們有幫助
- 對現在的科技有更深入的了解
- 可以知道用科技來教學有什麼弊端



**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**學生自主學習成果報告**

撰寫日期：112 年 6 月 4 日

### 一、課程基本資料

- (一)自主學習計畫主題：Learn GPS: ChatGPT (利用 ChatGPT 想出教英文假設子句的教程)
- (二)組別：G6
- (三)學生姓名：畢凱柔、陳小文、張芷茜、廖羽葳
- (四)課程名稱：文法教法
- (五)指導老師：袁韻璧 教授

### 二、計畫成果

#### (一) 自主學習歷程：

##### 1. 如何訂定主題？

我們的主題是用 ChatGPT 教導國中生假設子句(Conditional Sentences)。我們選擇 ChatGPT 是因為它是目前科技界最大業主，許多學生仰賴它做為搜尋引擎以取代 Google 作為首選。我們想利用這次自主機會讓學生了解該如何輸入才能在 ChatGPT 搜尋到「想要」並且「正確」的答案。

至於選擇假設子句(Conditional Sentences)的原因是因為整組皆有家教及教學的經驗，發現我們教學到的國中生最難以消化並且跟上學習的文法就是假設子句(Conditional Sentences)。想利用這次自主計畫結合科技，提供一個管道給我們所教學到的那些國中生，以使他們更能學習到並且善用假設子句(Conditional Sentences)。

##### 2. 分工分配

我們把教學分成四個部分：warm-up, teaching, game, test，每個人負責一至兩部分，warm-up：畢凱柔、teaching：陳小文、張芷茜、game：畢凱柔、陳小文、test：廖羽葳。陳小文擔任組長，負責分配工作內容及撰寫計畫書。大家都可以在時間內把分配到的工作做好，不拖延。

##### 3. 執行狀況？

在我們進行此自主學習時並沒有遇到太多大狀況，但我們發現在運用科技時會有一些技術性狀況，像是有時候 ChatGPT 會有指令跑不出來或是出來的內容不是需要的，又或者是在使用免費版 COCA 時會有上限問題，所以不能快速完成資料確認等狀況，也因為英文系的大家都很忙，所以很難湊齊時間一起討論或練習。

##### 4. 是否遇到什麼難題？

我們報告的主題圍繞著 ChatGPT 打轉，其中思考要如何準確的讓 ChatGPT 了解我們的指令是一項難題。但幸運的是，ChatGPT 在大部分的時間能了解我們的需求並提供

我們資訊。再來，雖然它是個非常方便且實用的工具，但還是有出錯的疑慮。因此，我們在採用它提供的答案前要先使用英文教科書以及 COCA 來檢查錯誤。但整體來說，我們的自主學習報告沒有遇到太大的困難。

(二)成效說明與實際產出：**(可附加佐證資料、文書記錄、照片或相關計畫運作情形資料等)**

#### **Demonstration (409110385 陳小文 Hedwig Chen)**

我利用 ChatGPT 發想一個適合老師教學國中生假設子句(Conditional Sentences)的教程，我詢問 ChatGPT 如何教 13 歲至 15 歲的國中生假設子句(Conditional Sentences)。當 ChatGPT 提供一套完整的流程後，我根據課堂所教的方法，融合 CLT 和 GTM 的方法，在 ChatGPT 提供的教程中添加口說互動、以及母語翻譯等內容，讓學生更好的吸收文法知識。另外，除了請 ChatGPT 生出教程之外，我也請 ChatGPT 提供幾題小測驗題。

詳細資料請見連結：[G6 SL Plan \(Demonstration\).pdf](#)

#### **Warm-up session & In-class games (409110359 畢凱柔 Claire Bi)**

我利用 ChatGPT 發想課堂活動讓學生能在活動中練習不同的假設句子，我請 ChatGPT 幫我發想三個暖身活動以及四個課堂遊戲符合國中生需求，並再根據 Task-based learning 和 inductive approach 去編修這三個點子，讓暖身活動和遊戲可以更符合我們教程的內容，之後小組在三個編修過後的暖身活動和四個編修過後的遊戲中分別票選出最適合的其中一個當作我們教案中的暖身活動以及兩個遊戲。

詳細資料請見連結：[SL Plan Warm-up Session and Games.pdf](#)

#### **Test (409450474 廖羽葳 Sandra Liao)**

ChatGPT 可以幫助我快速生成最後的 Progress Test，我一開始也先請 ChatGPT 給我 Conditional sentence 的公式並檢查是否正確（因 ChatGPT 有可能會有誤）。檢查完成後就請 ChatGPT 給我一份可以測驗學生學習成果的考卷，經過自己的檢查過後，就可以快速完成一份考卷。最後也有請 ChatGPT 生成答案及詳解，方便老師跟學生檢討。

詳細資料請見連結：[SL Plan Progress Test.docx](#)

#### **Teaching (410110108 張芷茜 Mandy Chang)**

首先，我請 ChatGPT 跟我解釋甚麼是 if 假設子句，再請它幫我總結出文法的重點。ChatGPT 給出的文法解釋很詳細，很淺顯易懂。再來，我請 ChatGPT 幫我想一些驗收的小題目讓學生們馬上去做練習，在採用它所提供的資料前，我們都又親自檢查一次文法錯誤。整體來說，ChatGPT 讓我們可以短時間內可以生成出非常完整、一條龍的教學模式。

詳細資料請見連結：[SL Plan - Mandy.docx](#)

### 三、學習心得(組內每位學生皆須提供至少 200 字的學習心得)

#### 40910359 畢凱柔 Claire Bi :

在這次自主學習計畫中，我負責運用 ChatGPT 來找到適合 15-17 歲國高中生的開頭活動和教學中的遊戲活動，在這個過程讓我更深入瞭解了如何運用科技工具來提高我製作教學內容的效率。ChatGPT 作為一個強大的語言模型，能夠給我一個初步的構想，讓我可以不用花費太多時間初想，使我能夠直接用它給的例子修改出更有趣和具有吸引力的活動，以激發學生的學習興趣。但是，同時我也發現有時候 ChatGPT 會根據輸入語的精確度而導致出來的資料有差異，或是出來資料是錯的，所以除了使用 ChatGPT 之外，我還學習了如何使用 COCA 進行用法檢查，而在活動設計方面，我也運用了我在文法教法課堂上學到的知識，而整個過程讓我學以致用，我不僅學習到如何運用科技工具來改善教學，還進一步發展了設計和執行創新教學活動的能力。因此在這次自主學習後，我認為雖然 ChatGPT 在教學上確實可以快速提供多元點子，讓設計教案變迅速，但是不應該完全相信及依賴，而是應該把此科技當作輔助，並且融入自己的想法以及驗證資料。

#### 409110385 陳小文 Hedwig Chen :

隨著科技化發展的世界，我在這次自主學習計畫中，運用了現在大勢的科技網頁 ChatGPT 為教師發想一個教導國中生假設子句的完整教學流程。在我研究 ChatGPT 的過程中，我意識到原來科技也能被好好地善用在對的地方。原先 ChatGPT 被廣泛地運用，但好的不好的皆會展現出來。然而透過這次機會，我發現原來 ChatGPT 也能結合我們自身的想法，融合成一個更好的教程出來。另外，我也發現 ChatGPT 能夠提供一個管道，讓學生不用費心思想例子，而是可以花更多時間在課程內容，不是題目上。而文法教法這堂課，恰好的銜接了知識與科技的結合。在這堂課上，與同學討論、與教授進行批判性思考，以及參考許多大家的報告內容，讓我能夠更順利地融合科技至教程當中。在整堂課中，我認為教授提供了一個很好的機會，讓我們去了解不同免費 Corpora 的使用方法，例如 COCA、SKELL 和 Netspeak 等等... 除了教授的機會外，也讓我有更多的想法。科技這麼便利，人類要怎麼樣更有創新呢？經過這次練習，我發現 ChatGPT 雖然有效率，卻不免於人類，還是會有些錯誤，所以必須搭配人類的腦袋，以及其他線上管道 (e.g. COCA) 去檢查內容的準確度。而我們對科技的態度應該轉為，善用避免依賴。

#### 409450474 廖羽葳 Sandra Liao :

雖然在參加此計畫前就已有使用過 ChatGPT，不過這是我第一次知道 ChatGPT 還可以運用在教學上，不僅能快速得到完整的教學流程，也可以請 ChatGPT 提供許多不同的教學方法和工具。我這次主要負責的部分是出一份考題檢測學生是否有真的吸收前面所學的知識，在這之前我有上網搜尋過該怎麼詢問 ChatGPT 才能得到好的答案。在真的把我的需求轉達給 ChatGPT 後，在不到一分鐘的時間內，ChatGPT 真的就給了我一份完整

的考卷，其中包含選擇題、填空題、語句轉換、及文章閱讀。不過老師也需要花時間去檢查 ChatGPT 所給的考卷內容是否真的都有達到需求，會不會太簡單或是太複雜。而我也發現 ChatGPT 在剛開始給的答案其實都是偏簡略的，不過在更清楚地表達我的訴求後，ChatGPT 提供給我更好的題目。在做這項作業的過程中，我可以藉由一步一步跟 ChatGPT 溝通得到我需要的答案。

#### **410110108 張芷茜 Mandy Chang :**

很高興在這次的自主學習計畫中讓我更了解 ChatGPT 的強大之處，讓我不禁思考未來許多職業將會被科技給取代。像是我們文組裡熱門的職業選擇——老師，甚至連結到我們科系的專業——英文老師，都可能被未來越發達的科技所取代。但我深信儘管科技在教育中發揮著作用，教育工作者的人際互動和情感連結是無法被取代的。ChatGPT 的能力可以在一定程度上提供教學活動的建議和資訊，但最終教育工作者的人際互動、專業知識和創造力是不可或缺的。在我們教學的過程中，我認為吸引學生的注意力比任何事都重要。值得開心的是，ChatGPT 有能力利用它的數據庫替我們想出教學過程中更讓學生專注、參與率更高的活動。整體來說，我認為目前 ChatGPT 適合拿來當作輔助的工具，不適合完全依賴。

#### **四、其它附件(必要)**

(一)每組學生成果 PPT

<https://drive.google.com/file/d/142h8HUGaDy26dRLypqsweqEOFNOTN2Mq/view?usp=sharing>

(二)分組討論及相關活動照片



**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**課程指導紀錄表**

學習助教：陳昭蓉

時間	3/22 (三) 12:30-13:00	受指導組別	第七組
地點	LA301	受指導次數	第一次
受指導對象	呂柏儒、姜庭歡、丁肇玢、張舒雅		
指導老師	袁韻璧		
指導內容摘要			
主要問題	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 欲教學的文法主題不明確</li> <li>2. 預期效益：所列三點較像在敘述選擇 ChatGPT 作為教學輔助工具的原因</li> <li>3. 工作內容與各組員負責工作偏簡略、未指派組長</li> </ol>		
具體建議與解決方案	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 還是可以查文獻研究 ChatGPT 可以如何幫助文法教學，但這並不是此計畫最主要的目的</li> <li>2. 詳列計畫執行者如何從計畫中學習、計畫結果如何幫助受益者</li> <li>3. 補充細節：指派組長並在進度規劃表中的工作內容補上組員的名字</li> </ol>		
後續追蹤	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 組長：呂柏儒（作業繳交）</li> <li>- 已改善學習方、教學方之預期效益</li> </ul>		
備註			

\*指導紀錄表請自行影印使用

指導老師：袁韻璧

**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**學生自主學習計畫書**

一、自主學習計畫主題：ChatGPT 與文法教學

二、組別：7

三、課程名稱：文法教法

四、指導老師：袁韻璧

五、學生姓名與工作分配：(可以個人或團體方式執行，至多 5 人)

姓名	工作內容
呂柏儒(組長)	用 ChatGPT 輸出教學內容，報告撰寫，作業繳交
姜庭歡	做簡報，報告呈現，檢查內容正確性
丁肇廷	編排／輸出輔助教材，主持課堂活動
張舒雅	做簡報，報告呈現，協助撰寫報告書

六、計畫內容與進度規劃 (請描述透過何種行動或方法達成)

探討 ChatGPT 作為高中生學習文法的科技輔助工具，能夠為他們帶來哪些幫助？首先我們將先了解高中生學習文法目的及需求，然後使用 ChatGPT 測試這個工具能夠達到什麼樣的功能，研究 ChatGPT 最能夠針對哪些目的達到最有效的學習成果。

在 ChatGPT 的建議下，我們選擇以學測考題懶人包的方向做本次教學目標，因為高中生學英文主要目的大多是為了準備大考。而關係詞類的考題雖為學測每年必考題目之一，許多學生還是對該考題一知半解，有時候知道該放正確的關係詞，卻不知其道理。為了解決此問題，我們提供 ChatGPT 一個基礎架構，並讓它幫忙延伸講義及撰寫試題。

Teaching Plan

Title	關係詞大補帖	Class Size	30
Date	6/12	Class Period	30min
Students	Senior high school students who are preparing for the coming GSAT		
Teachers	Mia Jiang, Sophia Chang, Charlotte Ting, Sullivan Lyu		

Objectives	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 分辨關係代名詞與關係副詞</li> <li>2. 複合式關代</li> <li>3. 分辨 “That” and “, which”</li> <li>4. 名詞子句概論</li> </ol> <p>關係詞為 GSAT 每年的必考題目，而本課堂目的在於提升學測考生對於該類考題的答題正確率。並且從根本開始解釋形容詞子句及名詞子句的應用，讓學生不會出現「知其形狀，不知其原理」的狀況。</p>
Materials	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Handouts</li> <li>2. PPT</li> <li>3. Quiz</li> <li>4. 學測歷屆 google form</li> </ol>
Procedure	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Opening: 3min <ul style="list-style-type: none"> <li>- 學測歷屆題目 4 題 (經典題型) =&gt; Google form</li> </ul> </li> <li>2. Teaching: 20min <ul style="list-style-type: none"> <li>- 主題教學 I (分辨關係代名詞與關係副詞)</li> <li>- 檢討題目</li> <li>- 主題教學 II</li> <li>- 檢討題目</li> <li>- 主題教學 III</li> <li>- 檢討題目</li> <li>- 主題教學 IV</li> <li>- 檢討題目</li> </ul> </li> <li>3. Quiz: 5min <ul style="list-style-type: none"> <li>- ChatGPT 出的題目 (Kahoot 8 題)</li> </ul> </li> <li>4. Review: 2min <ul style="list-style-type: none"> <li>- 解題關鍵 (給 ChatGPT 關鍵字 讓它輸出講義)</li> </ul> </li> </ol>

進度規劃：

第一周 (3/15 - 3/21)	<p>確定主題和研究目標</p> <p>閱讀相關文獻和資料，開始搜集資料</p> <p>撰寫簡要的大綱和計劃</p>
第二周 (3/22 - 3/28)	<p>搜集和閱讀相關文獻和資料</p>

	根據計劃和大綱撰寫初步草稿
第三周 (3/29 - 4/4)	撰寫教案初稿 (all) 檢查文法和拼字錯誤 (Charlotte)
第四周 (4/5 - 4/11)	整理和修改教案初稿 (all) 開始進行第二稿的大綱和計劃 (all)
第五周 (4/12 - 4/18)	跟 ChatGPT 培養感情 (Sullivan) 根據第二稿大綱撰寫初稿 (all)
第六周 (4/19 - 4/25)	X
第七周 (4/26 - 5/2)	開始撰寫最終報告 確定報告的格式和結構
第八周 (5/3 - 5/9)	X
第九周 (5/10 - 5/16)	繼續完成最終報告的撰寫 (Mia, Sophia) 利用 COCA 來複查預計簡報內容是否正確 (all) 確保每個部分都符合要求 (Sullivan)
第十周 (5/17 - 5/23)	完成最終報告的撰寫 (all) 進行最後的校對和修改 (Mia) 報告當天教材準備 (Charlotte)
第十一周 (5/24 - 5/30)	準備演示文稿或口頭報告 (all) 完成最終版本的報告書 (all)
第十二周 (5/31 - 6/6)	訂正最終版本的報告書 (all) 檢查文法和拼字錯誤 (Sophia) 準備報告的演示文稿或口頭報告 (all)
第十三周 (6/7 - 6/13)	訂正最終版本的報告書 (Charlotte) 檢查文法和拼字錯誤 (Mia) 準備報告的 PPT (all)
第十四周 (6/14 - 6/20)	完成報告的演示文稿或口頭報告 (all) 確認所有內容的完整性和準確性 (all) 準備提交最終版本的報告書 (Sullivan)



最終提交日 (6/21)	提交最終版本的報告書 (Sullivan)
--------------	-----------------------

七、預期效益：

找出以下幾點

1. 如何有效利用 ChatGPT - 如何藉由 ChatGPT 產生課堂素材給學生使用；以及教師方如何利用 ChatGPT 來有效率地搜尋／產生素材，助益單元式文法教學。
2. ChatGPT 可以做什麼 - 找出何種功能可能會對學習文法的高中生會有幫助
3. 獲得利用科技之間融合 (ChatGPT x Kahoot!) 輔助文法教學的經驗

**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**學生自主學習成果報告**

撰寫日期：112 年 6 月 21 日

### 一、課程基本資料

- (一)自主學習計畫主題：ChatGPT 與文法教學
- (二)組別：第七組
- (三)學生姓名：呂柏儒，姜庭歡，丁肇炆，張舒雅
- (四)課程名稱：文法教法
- (五)指導老師：袁韻璧教授

### 二、計畫成果

(一) 自主學習歷程：**(請回顧整個自主學習之執行步驟，摘要寫出歷程)**

#### 1. 如何訂定主題？

首先我們將先了解高中生學習文法目的及需求，然後使用 ChatGPT 測試這個工具能夠達到什麼樣的功能，研究 ChatGPT 最能夠針對哪些目的達到最有效的學習成果。

在 ChatGPT 的建議下，我們選擇介紹關係子句做本次教學目標，因為高中生學英文主要目的大多是為了準備大考。而關係詞類的考題雖為學測每年必考題目之一，許多學生還是對該考題一知半解，有時候知道該放正確的關係詞，卻不知其道理。為了解決此問題，我們提供 ChatGPT 一個基礎架構，並讓它幫忙延伸講義及撰寫試題。

#### 2. 分工分配及執行狀況？

呂柏儒 (組長)	用 ChatGPT 輸出教學內容，報告撰寫，作業繳交
姜庭歡	做簡報，報告呈現，檢查內容正確性
丁肇炆	編排/輸出輔助教材，主持課堂活動
張舒雅	做簡報，報告呈現，協助撰寫報告書

#### 3. 是否遇到什麼難題？

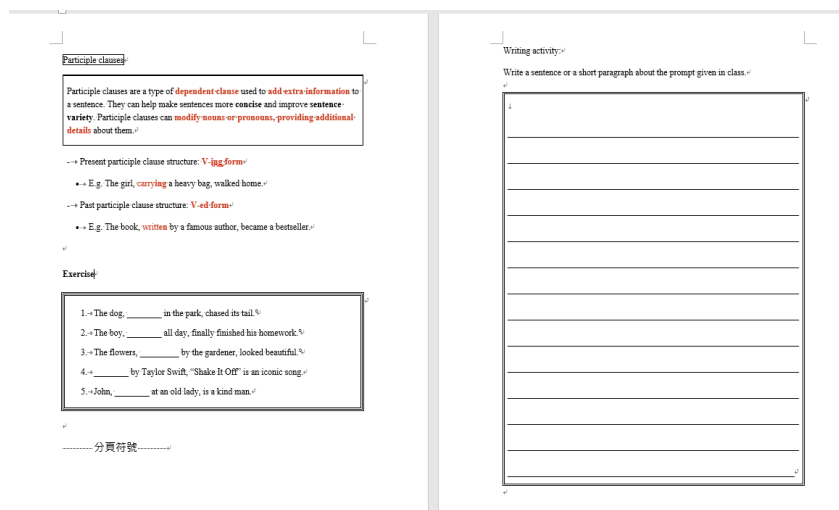
1. 指令限制：使用 ChatGPT 時需要有非常明確及精準的指令，在還不熟悉 ChatGPT 時，基於指令的不精確，我們很容易得不到我們預期的結果。
2. 缺乏實際教學經驗：ChatGPT 是一個自主生成文本的模型，它無法提供互動性的問題解答或教學回饋。因為無法預估學生的程度以及實際教學上遇到的即時問題，學生可能會錯失一對一的指導和即時的糾正，
3. 不同學生需求的個別化：每個學生的學習風格和需求都不同。ChatGPT 畢竟是人工智慧，無法根據個別學生的程度和進度進行調整，我們也發現，即便它能產生

看似完整的教學內容，由於它無法預測學生的配合程度以及實際參與狀況，很難保證教學成效以及課堂的時間管理。

(二)成效說明與實際產出：(可附加佐證資料、文書記錄、照片或相關計畫運作情形資料等)

ChatGPT 討論課程 (其中之一) 連結：<https://chat.openai.com/share/539f1fb0-74c2-4b5b-8701-ccc385805b24>

基於 ChatGPT 指示所做出的簡單講義：



### 三、學習心得(組內每位學生皆須提供至少 200 字的學習心得)

#### 409110139 丁肇矧 Charlotte Ting

這次自主學習計畫當中，我們這組以近期非常火熱並且迅速發展的人工智慧 ChatGPT 為主題，試圖以這個科技技術來協助發想、設計我們的教學內容以及教材，除了想測試人工智能在英語教學中能為教學者達到什麼樣的幫助，也想看看他能夠如何提供便利性或實用性。結論是，我覺得教學中很多的成果或達到的效益是必須教學經驗和學生配合度去達成的，再者，即便 ChatGPT 能夠產生看似完整的教案，都必須經由人工檢查，在這步驟其實也需要花蠻多的時間，不過整體而言，經過這次的自學計畫，我也學習到了如何撰寫一份完善的教案、設計「真正符合學生程度、興趣及學習方式」的教材。

#### 409110311 姜庭歡 Mia Jiang

文法教法這堂課讓我受益良多，我不只學到很多文法教學的理論，我也有機會可以實踐這些教學理論，課堂上教授不只協助我們製作教學計畫，也告知我們該如何讓我們的教學計畫更多元且更實用，讓我們的教學計畫能夠更符合我們目標學生的需求。不只如此，我們這組還使用了最新 AI 科技 ChatGPT 來協助我們設計課程，在科技快速進步的年代，我們選擇用最新穎的科技融入我們的教學。在利用 ChatGPT 達到更有效率的英文教學

的同時，我們也發現了 ChatGPT 的缺點及尚有不足之處，我們也有在自主學習報告中提出來。很高興當初有選這堂課，在教授的教導以及自主學習的雙管齊下，我認為在了解理論的同時也獲得了很多實踐的機會以及經驗。

#### **409110244 呂柏儒 Sullivan Lyu**

在製作教案的過程我收穫蠻大的，我大概跟兩三個從業中的英文老師討論過是否要用學生中心或是教師中心的教學方式。安排教案不僅僅要考慮教師及學生，人事時地物都要考慮到；單單一項因素不能決定一切。在編排時，不僅僅要考慮學生程度，教學內容/目的，教學地區也各有特色，再來學生心理因素也是不可忽視的一環。學生或教師為中心也沒有一定的好壞，目的是讓學生能有基礎能力，讓他們能根據曾學過的東西做批判。關於 ChatGPT 撰寫教案的能力，我還是持有質疑態度的。我需要輸入過多的提示語，它才能給出一份「尚可」品質的教案，並且需要更深度的討論來完善它。我相信對於 108 課綱的英文課編排絕對會有幫助，老師可以請 ChatGPT 生成課外的範本教學文章，然後把心思集中在提升課程趣味性，鼓勵學生自我學習，避免 108 課綱再次陷入填鴨輪迴。但同時我認為這會需要數位教師團隊的合作，來為 ChatGPT 生成的文字把關，行銷教案，製作教具等等。ChatGPT 絕對有能力協助教師端，但教師端絕對不可以仰賴 ChatGPT，否則教師這個角色將會失去意義。

#### **409110567 張舒雅 Sophia Chang**

透過文法教法這堂課，我學到了教導第二外語文法的理論和方法，我理解到不同年齡層和不同學習目標的學生，有不同適合的教學理論和方法。因此，此次自主學習，我和組員應用課堂所學，努力設計適合國中生的英文文法課程，我們結合了老師主導和學生互動的方法，由老師解釋文法，再透過活動帶動學生造句，將文法學以致用，希望學生能夠有效學習英文文法；此外，我們也利用 AI 科技--ChatGPT，幫助我們設計教材。我認為自主學習能夠讓我們體會作為老師的經驗，以及更了解文法教法的知識，並且運用所學，創造自己且適合學生的教法。

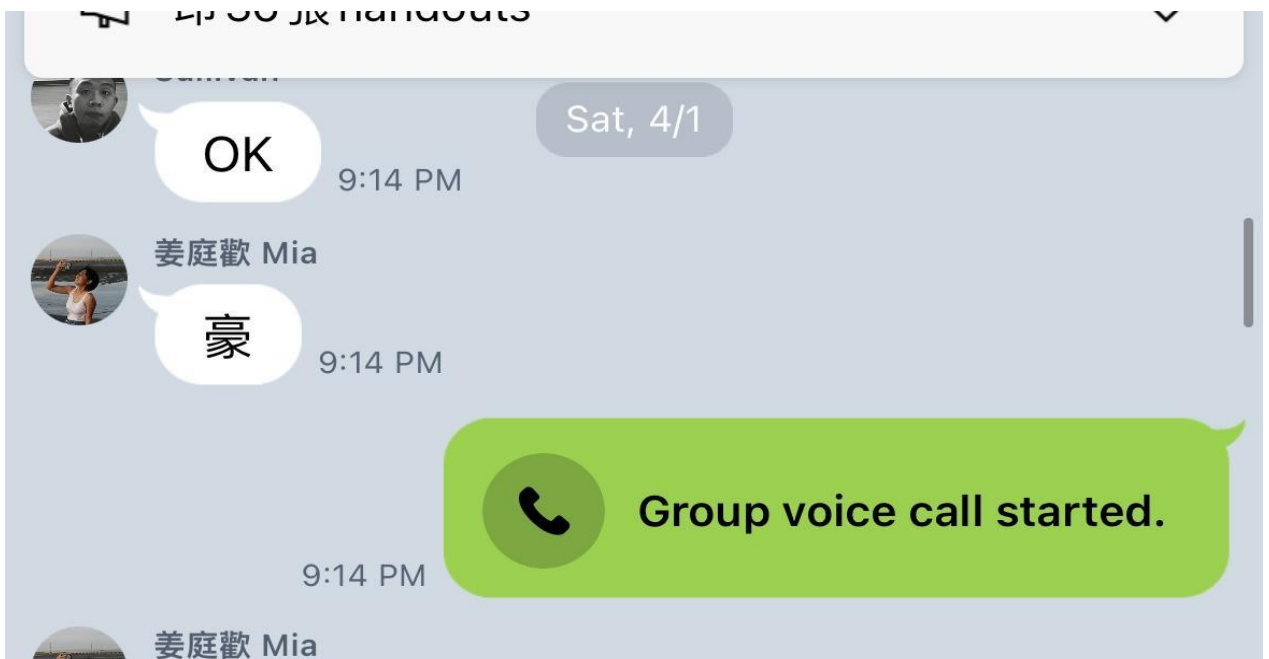
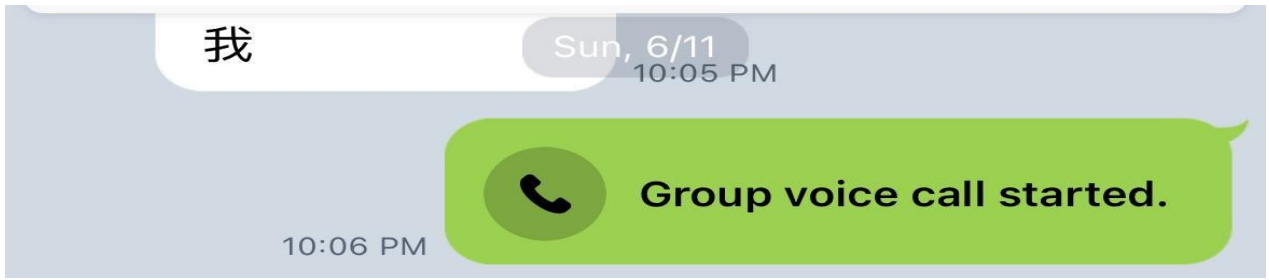
#### **四、其它附件(必要)**

(一)每組學生成果 PPT

[0612 SL Plan](#)

(二)分組討論及相關活動照片

開會通話紀錄：



**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**課程指導紀錄表**

學習助教：陳昭蓉

時間	3/20 (一) 12:25-13:00	受指導組別	第八組
地點	LA301	受指導次數	第一次
受指導對象	鄭博謙、張家瑋、葛京華、李知穎、黃品皓		
指導老師	袁韻璧		
指導內容摘要			
主要問題	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 格式錯誤：未使用「自學計畫書」填寫計畫細節</li> <li>2. 缺乏計畫內容、進度規劃表、預期效益</li> <li>3. 未指派組長</li> </ol>		
具體建議與解決方案	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 應提交「自學計畫書」，並補充計畫內容、進度規劃表、預期效益</li> <li>2. 指派組長，並列出其負責工作</li> </ol>		
後續追蹤	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 自學計畫書未填寫完整：須完整填寫並補充相關細節</li> <li>- 計畫內容不夠完善</li> </ul>		
備註			

\*指導紀錄表請自行影印使用

指導老師：袁韻璧

**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**學生自主學習計畫書**

- 一、自主學習計畫主題：透過 AI Language Model 學習對話能力
- 二、組別：Group 8
- 三、課程名稱：文法教法
- 四、指導老師：袁韻璧
- 五、學生姓名與工作分配：(可以個人或團體方式執行，至多 5 人)

姓名	工作內容
Jason Chang 張家璋	發想、投影片製作、Demo、Present
Jean Ko 葛京華	發想、投影片製作
Moose Huang 黃品皓	研究、Demo、Present
Vic Cheng 鄭博謙	研究、投影片製作
June Li 李知穎	Demo、Present

- 六、計畫內容與進度規劃 (請描述透過何種行動或方法達成)

目標學生: 小學升國中程度 Elementary to junior high school student

計畫: 簡單介紹 ChatGPT 後，讓學生使用所學的英文單字、片語、句子，並以角色扮演 (role play) 的方式和 ChatGPT 完成一組對話。

- 七、預期效益：

1. 讓學生透過 AI 練習日常生活對話。
2. 透過角色扮演活動讓學生學習使用 AI 工具完成任務。

**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**學生自主學習成果報告**

撰寫日期：2023 年 6 月 23 日

**一、課程基本資料**

- (一)自主學習計畫主題：使用 AI 語言模型 (ChatGPT) 練習日常對話
- (二)組別：8
- (三)學生姓名：張家瑋、李知穎、葛京華、黃品皓、鄭博謙
- (四)課程名稱：文法教法
- (五)指導老師：袁韻璧

**二、計畫成果**

- (一) 自主學習歷程：**(請回顧整個自主學習之執行步驟，摘要寫出歷程)**

**1. 如何訂定主題？**

起初由組員自行討論，先訂定教學目標，再決定要與之結合運用的科技產品後，透過大量討論 (brainstorm) 得出幾個教學方法。而後課堂上和其他組別的想法互相交流，以及和指導老師的討論後，逐步形成現在的教學計畫。

**2. 分工分配及執行狀況？**

分工上幾乎皆是整組一起完成。最初的討論大家會先提出點子、互相支持、改善，而後交由張家瑋、葛京華及鄭博謙完成簡報內容，李知穎和黃品皓提出報告重點及想法，最終整組一起上台報告。

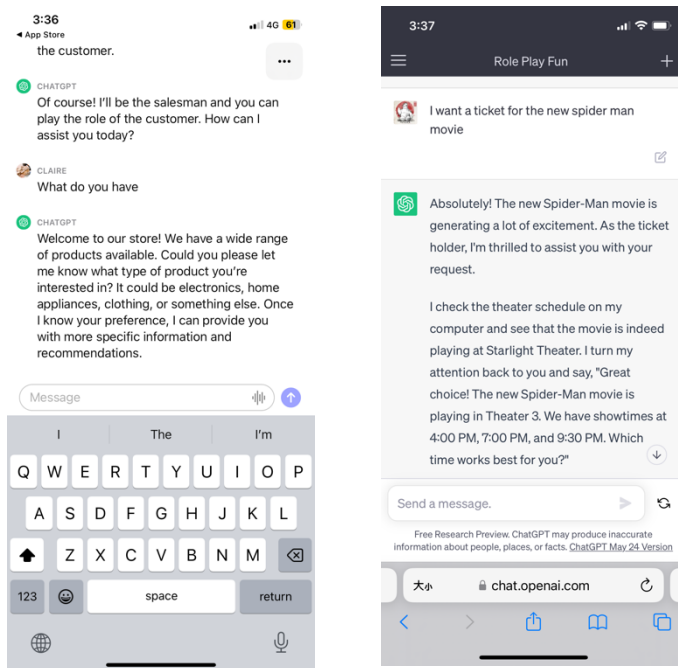
**3. 是否遇到什麼難題？**

執行上由於是透過 openai.com 的線上語言模型 ChatGPT 進行，因此學生至少需要手機、電腦等硬體設備和網路資源。另外，學生需要明確的指令以及些許程度的輔導才能順利進行，因此後續的教學計畫將會再改善。

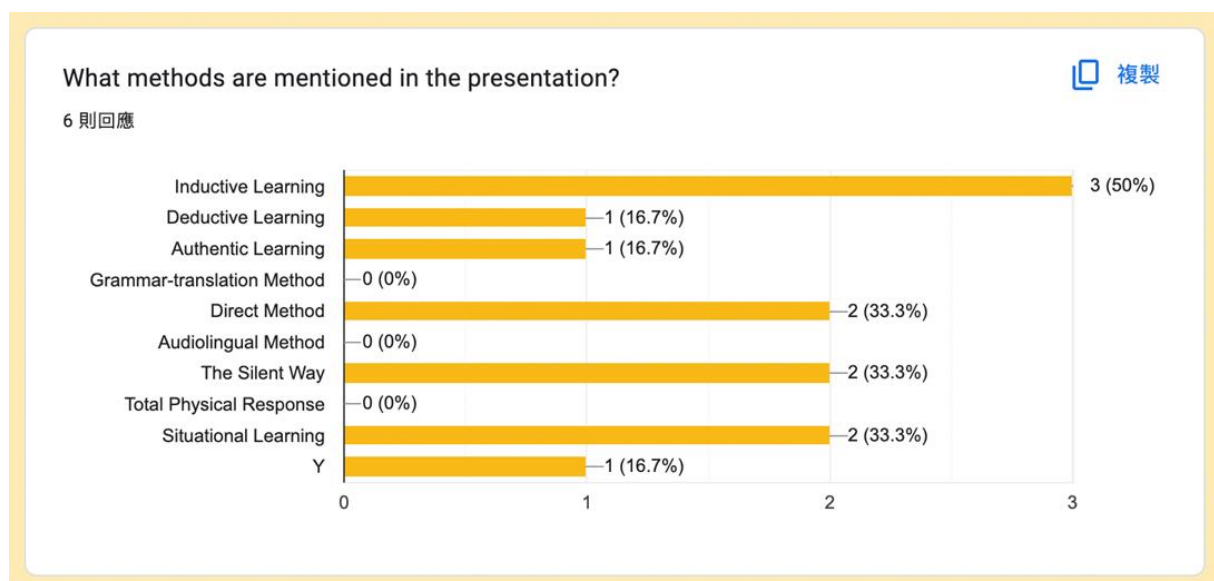
- (二)成效說明與實際產出：**(可附加佐證資料、文書記錄、照片或相關計畫運作情形資料等)**



課堂上的活動基本上都能完成，不過考量到學生程度可能會有所落差，因此後續的相關規劃會加入更多的指令和明確的方法，以便讓學生更快上手。



### 課堂活動回饋



### 三、學習心得(組內每位學生皆須提供至少 200 字的學習心得)

Jason Chang 張家瑋

*Things I Learned*

In this SL Plan project, I learned to use different kinds of teaching methods to design plans for students of different levels. At first, it was rough. I had no idea what I should do. Luckily, with the help of my group members, Moose, June, Jean and Vic, we came up with a plan that revolves around AI language models (specifically ChatGPT) that actually seemed plausible. The feedback from the presentation also pointed out some of our mistakes and shortcomings, which ultimately allowed us to modify our project and focus on the main points.

### ***Advantages of This Course***

This Grammar Teaching course is in many ways useful. For starters, it helps future English teachers build a foundation and offers the chance to practice teaching. Next, it allows us to build confidence and improve things like public speaking and presentation, which would benefit us in the future. Most importantly, it makes us step inside the teachers' shoes and experience what it is like to be a teacher. Overall, this course is in my opinion absolutely valuable for us English majors.

### ***Conclusion***

Throughout the semester, not only did I learn to make great lesson plans and teaching methods for students of different ages/levels, but also the spirit of teamwork. I have had the honor to work with such cooperative teammates and produced a thorough self-learning lesson, and for that, I will always be grateful.

## **June Li 李知穎**

### ***Things we learned***

In this class, I learned how to evaluate the level of content to ensure that whether they are able to understand the content that we are going to teach. We found some ways to teach students grammar through using AI such as ChatGPT, and COCA. Besides, we also found out some ways to chat with ChatGPT in order to practice our English fluency. Even though we type the wrong words, it can still identify what you are trying to convey and give you the correct spelling. When chatting with ChatGPT, people are able to enhance their both conversation and comprehensive skills.

### ***The advantages of this course***

One of the most significant aspects of this course was the emphasis on active engagement and critical thinking. Rather than passively receiving information, I was encouraged to participate actively in discussions, ask thought-provoking questions, and analyze complex concepts. This approach allowed me to develop a deeper understanding of the subject matter and challenged me to think beyond the surface level.

### ***Conclusion***

In conclusion, this course has been an incredible journey of learning and growth. It has empowered me to be an active learner, equipped me with essential skills, and expanded my intellectual horizons. I am grateful for the opportunities provided, the challenges faced, and the supportive environment that fostered my development. As I embark on future academic and professional endeavors, I will carry the lessons and experiences gained in this course with me, knowing that they have laid the groundwork for a lifelong pursuit of knowledge and growth.

### **Vic Cheng 鄭博謙**

This self-learning project gave us a great opportunity to create a whole new teaching environment by using ChatGPT, a new technology that would become more and more popular in the future. We found out that ChatGPT could not only help us to design respective courses that were suitable for students within various English levels, but also become an agile “actor/actress” and teach students the importance of basic daily English conversation through interaction (role-playing).

Of course, in this self-learning process we encountered some difficulties. For instance, despite the fact that ChatGPT, in most cases knew what role or occupation he / she should pick up right after our command (input) was typed in, there were cases when ChatGPT became lost; in other words, did not know that we were having a role-playing scenario. Furthermore, ChatGPT sometimes would give out answers (responses) that were kind of unrelated. However, with the help of Jason, Jean, June, and Moose, these obstacles were solved eventually. And in our presentation session, my group members, they all utilized the functions of ChatGPT and gave out a really wonderful demonstration.

To conclude, this self-learning project was a great opportunity to see whether ChatGPT would become a great teaching partner sometime in the future. In my opinion, the result would be positive.

### **Jean Ko 葛京華**

SL project is a formidable challenge. Despite our prior discussions and preparations, we encountered some unexpected obstacles along the way. I keep thinking that maybe initiating meeting with professor to seek insights early on would have greatly enhanced the quality of our final report. While I possess a clear understanding of the inspiration theme behind our project and its intended outcomes, effectively conveying and explaining these aspects to others has been a challenge. Finding the right words and methods to ensure everyone comprehends and shares the same vision can be a daunting task. Among the various challenges we faced, the most difficult aspect has been thinking through the specifics of our teaching approach. Creating a comprehensive and well-structured lesson plan proved to be a tough challenge. It necessitates

careful consideration of learning objectives, appropriate instructional materials, engaging activities, and effective assessment methods.

Although I actively participate in group discussions and contribute ideas, I acknowledge my shortcomings in written reports and oral presentations. My writing skills were not up to par, resulting in limited contributions to the written report. Similarly, my oral presentation skills were mediocre, failing to effectively convey the depth of our project's findings. Moving forward, I recognize the need for personal growth in these areas and will actively seek opportunities to enhance my writing and presentation abilities. By honing these skills, I can better contribute to future group projects and ensure the comprehensive and effective dissemination of our research.

In conclusion, the SL project has presented numerous challenges for our group. However, through self-reflection and a proactive mindset, we can address these obstacles and strive for improvement. By seeking expert insights, refining our communication strategies, and actively developing our individual skills, I might overcome these challenges and achieve better outcomes in our future endeavors.

### **Moose Huang 黃品皓**

Participating in a grammar teaching course at the age of 23 was a truly rewarding experience. Our self-learning project involved using ChatGPT to enhance our speaking and responding abilities, and I must say, it was a lot of fun and incredibly enlightening.

ChatGPT served as an exceptional tool for practicing and improving my speaking skills. Engaging in conversations on various topics with the model provided me with an opportunity to receive instant feedback. It not only allowed me to refine my grammar and sentence structure but also helped me gain confidence in expressing myself more fluently.

Impressed by the effectiveness of ChatGPT, I decided to implement the same method in my English tutoring sessions. My students thoroughly enjoyed interacting with the model, as it made their lessons more interactive and engaging. It not only enabled them to practice speaking but also improved their responsiveness in English.

To sum it up, the grammar teaching course and the integration of ChatGPT into my learning journey were incredibly valuable experiences. They not only honed my speaking skills but also made grammar learning an enjoyable endeavor. Moreover, witnessing the positive impact of using ChatGPT in my tutoring sessions was highly rewarding. I am grateful for the opportunity to explore such an advanced tool and apply it to enhance my language skills and teaching methods.

**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**課程指導紀錄表**

學習助教：陳昭蓉

時間	3/22 (三) 13:00-13:30	受指導組別	第九組
地點	LA301	受指導次數	第一次
受指導對象	鄭詠禎、劉佑佳、葛家孜、許秣綸		
指導老師	袁韻璧		
指導內容摘要			
主要問題	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 計畫書中未明確敘述此課程欲教學的文法重點</li> <li>2. 缺少計畫內容、進度規劃表</li> <li>3. 未指派組長</li> </ol>		
具體建議與解決方案	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 補充計畫內容、進度規劃表、欲教學的文法主題</li> <li>2. 指派組長並列出其負責工作</li> </ol>		
後續追蹤	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 組長：鄭詠禎（主構思計畫內容、組織小組討論、督促進度）</li> <li>- 已補充計畫細節：進度規劃表、欲教學之文法主題（名詞、形容詞、副詞子句）</li> </ul>		
備註			

\*指導紀錄表請自行影印使用

指導老師：袁韻璧

**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**學生自主學習計畫書**

一、自主學習計畫主題：英文課程教案（國高中生）

二、組別：第九組

三、課程名稱：文法教法

四、指導老師：袁韻璧教授

五、學生姓名與工作分配：（可以個人或團體方式執行，至多 5 人）

姓名	工作內容
鄭詠禎 (leader)	構思計畫書內容且擔任統籌 組織小組討論以及督促進度 確認最終方案以及撰寫教案
劉佑佳	構思計畫書內容且規劃教案
葛家孜	訂定主題且查詢資料
許秣綸	查詢資料並訂定

六、計畫內容與進度規劃（請描述透過何種行動或方法達成）

- Student Level: 25-30 junior high school students
- Approaches:
  - A. Activity: Kahoot (to identify grammar issues through Kahoot questions)
  - B. Method: Grammar-translation
- Materials: PPT slides, Kahoot, COCA
- Language Skill Emphasized: Grammar identification, , the ability to organize grammar into sentences
- Outline:
  - A. Introduction
  - B. Teaching
  - C. In-class activity (play Kahoot!) + Review
  - D. Worksheets
- Teaching procedure

Step	Mins	Explanation	Principles	Skills/Activity
1	3	Introduce the grammar we are about to teach: <b>noun clauses, adjective clauses, and adverb</b>		PPT slides

		<b>clauses.</b>		
2	10	Teach students with PPT lectures, with example sentences collected from COCA (with a brief explanation about COCA), showing them the common usage of sentence patterns.	Use example sentences we found on COCA to help students get familiar with grammar.	PPT slides COCA
3	10	Play Kahoot! to know what students may be confused about in the grammar. Then review the questions	Lead students to review the grammar through games after our lecture.	Kahoot!
4	3	Give the instruction about worksheets		
Total				37 Mins

### **Bi-Weekly Plan**

4/21 Discuss what content, approach, and activity we are going to use in our presentation (on Line call).

5/5 Make PPT slides and design the activity (we divided the job and finished our parts respectively).

5/19 Practice our presentation (on Line call).

5/30 Revise our lesson plan and our ppt slides.

6/2 Submitting our lesson plan.

6/5 Final Presentation.

### 七、預期效益：

希望透過約半小時的課程，學生能擁有獨立辨識出文法是否正確、如何運用的能力，以及分析不同子句的差別跟應用在答題與寫作方面，習得在相關的資訊管道中（COCA 語料庫）利用上課所教之公式搜索出相關所需資訊、及分析常見錯誤。有別於傳統文法課程死板地在書上教導固定公式，此課程期望結合網路上不同的平台來培養學生獨立思考與解決的能力，更可以將學習到的文法應用在課堂上寫作的練習。

**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**學生自主學習成果報告**

撰寫日期：112 年 6 月 21 日

### 一、課程基本資料

- (一)自主學習計畫主題：英文課程教案（國高中生）
- (二)組別：第九組
- (三)學生姓名：鄭詠禎、葛家孜、劉佑佳、許秣綸
- (四)課程名稱：文法教法
- (五)指導老師：袁韻璧教授

### 二、計畫成果

- (一) 自主學習歷程：**（請回顧整個自主學習之執行步驟，摘要寫出歷程）**

#### 1. 如何訂定主題？

我們當初其實很迷惘，不太確定到底要教什麼文法、要用什麼教學媒介。但開始上這學期的課程，並聽了 Nash 教授的教學，我們決定現學現賣，使用 Nash 教授教我們用的新工具——COCA。透過 COCA，教師及學生都可以善用它取得一些被廣泛使用的正確例句及常見的錯誤例句。但是教師一定要先學會，並在課堂中確實教學學生如何註冊、使用這個工具。

至於要教的文法，我們是在我們都完成課程中的另一個作業——micro teaching 之後才決定的，這時的我們都對實際教學有了經驗跟一些想法，因此我們決定教學各式片語，並鎖定國三生作為我們的目標受眾。課程的最後，我們則是透過學生們一定都很熟悉的 Kahoot! 遊戲作課後隨堂測驗。

#### 2. 分工分配及執行狀況？

我們的報告分成以下幾個部分：教案說明（劉佑佳 Jyarisse Liu）、實際教學演練（鄭詠禎 Irene Zheng、許秣綸 Andrea Hsu）、COCA 找例句及使用教學（葛家孜 Nini Ger）、課後練習遊戲（鄭詠禎 Irene Zheng）、預期效益與課後學習單（葛家孜 Nini Ger）。

整體來說，我們四個都是好朋友，所以我們都很熟悉彼此的課表及工作方式、態度，因為我們都很有默契，所以我們的效率其實很快，基本上沒有什麼執行上的意外出現。

#### 3. 是否遇到什麼難題？

遇到最大的困難大概是我們對 COCA 的使用有點不太明確，其實我們在寫教案時教授就有給我們回饋，但是我們做出來的成果可能還是跟教授所想的有點不同。不過我們也在最終的報告後得到教授的建議，就是我們的教學要再更清楚；指令要再更明確一點，盡量不要讓學生有疑問、進而延遲課程進行的時間。我們的報告中只有提供 COCA 大致的使用教學，但現在我們認為我們可以直接在台上示範給學生看一次，甚至是請學



生上台實際操作看看（因此就如同教授所說，指令與教學都要清楚，這樣就會有更多時間讓學生操作並提問）。

(二)成效說明與實際產出：**(可附加佐證資料、文書記錄、照片或相關計畫運作情形資料等)**

● **Jyarisse Liu 劉佑佳 410110469 負責：**

在這次的 SL report 中我負責部分規劃整體教案內容以及進行的完整流程跟具體實施措施。從一開始的討論文法主題、目標對象、教材等等，從我與組員中發想出的點子，一併呈現在這次的報告中。我也嘗試希望可以應用所學技巧安排並穿插活動與遊戲，甚至是不同的學習教材，例如：COCA、Kahoot、worksheet，提出這些可以打破傳統的按照課本書面教導的刻板教育，並讓其他組員實施，這樣反覆的刺激學生思考與回顧複習可以使整體的教學成果達到預期。

● **Andrea Hsu 許秣綸 410110574 負責：**

我在整個教案中主要負責現場教學的部分。從一開始的選題到後期的投影片製作、上台教課都並不是件容易的事，除了需要在事前大量討論，還必須考量課程難易度與整體時間控管。在無數個夜間會議中，比起講解單一文法，我們決定完整探討子句 (noun/adj./adv. clauses) 的用法並提供例子給學生參考。然而，過程中我卻忽略最重要的時間控管，因為這三個子句的教學內容可以無限延伸，我在準備教案後期才意識到自己的內容有些過長，最後在試教過程也過濾非必要的重點，期待精煉出精華並傳授給台下學生。

● **Irene Zheng 鄭詠禎 410110586 負責：**

在 final project 裡我負責使用 Kahoot 來製作讓學生練習、衡量自己所收穫的內容。Kahoot 是一個非常簡單上手的網站，繽紛的使用介面能輕易地吸引學生注意力，在使用過程中也能即時互動、甚至是進行小組對決。在幾番衡量後，我們認為相較於其他類似的測驗網站、遊戲，Kahoot 最能夠幫助我們去執行這項活動，並以最適合的方式去考驗、複習學生的吸收程度。在設計問題時，我將問題基本地分成了幾個類別，分別是：文法規則、分辨正確的文法以及句子填空。透過這幾項類別的問題，我們可以清楚地去辨別學生對於哪方面的內容不夠熟悉，再下去幫學生做針對性的講解。

詳細資料請見連結：

<https://create.kahoot.it/share/noun-adjective-and-adverb-clause/2fe70496-364c-464c-9c52-b1fb77638c48>

● **Nini Ger 葛家孜 410110419 負責：**

我負責講解 COCA 在教學中的角色。對於老師來說，COCA 無疑是個好工具，因為老師可以透過它引用很多文法的例句，也可以在課堂中操作給同學看錯誤的例子（錯誤的用

法不會有太多句子被收錄在 COCA 的資料庫中)；對於學生來說，經由老師的指導，學生課後也可利用這個網站去查詢大數據以檢視自己的用法是否正確。在報告的結尾，我結合我們教案中的預期效益，列出幾項問題直接詢問學生是否有吸收到我們所教授的知識。最後，我提供了課後複習的學習單，並講解我設計的理念。透過先以單元為分類的幾題練習題作單元回顧，最後再以一個段落問題讓學生結合教過的所有文法去作運用，確保學生不會離開課本制式的單元教學後就不會正確地在生活中運用。

詳細資料請見連結：

<https://docs.google.com/document/d/1DCUGtM3f8fPaa3tS2uyVuhweN-enAp5xoZYadmeVVMs/edit?usp=sharing>

### 三、學習心得(組內每位學生皆須提供至少 200 字的學習心得)

#### ● Jyarisse Liu 劉佑佳 410110469：

雖然主要的教案目標是在培養我們組織整個教學的能力，但是我在規劃以及組員示範演練的過程中，我學到了不少東西。首先就是整體的分工合作，不但能讓我與組員們學習團隊合作，更可以讓我從組員的製作結果，獲取曾經不太確定的文法知識或是語料庫的使用。再者，我也透過了教授以及同學的反饋，得知需要修改的地方，例如我們在呈現 COCA 的範例時，因為時間的限制只能介紹一種，但是我們卻可以在台上說明原因以及同學們事後可以操作的方法。最後，我覺得這次的 project 讓我可以更熟悉之後要安排教案的方法，這場練習也可以讓我增加面對學生的熟練度跟反應能力。不僅如此，我也在其他組的報告中，看到了不同呈現方式，也激發了我之後可在不同教案中展示的靈感。

#### ● Andrea Hsu 許秣綸 410110574：

這次教案我學習到的內容和以往的經驗不同，也增進我寫教案能力。我之前有在其他偏鄉服務學習擔任教學的經驗，和先前不同之處在於，我寫教案的過程並不會有人指導、只看最後的驗收成果。而這次的教案除了是我第一次撰寫全英文教學內容，也睽違已久的重回教學現場。我認為這堂課程十分具有挑戰性，學生除了需要在準備教案過程中反覆確認內容的可行性，還需要兼顧每週小考與上課內容，雖然準備過程些許繁複，但我在這堂課仍獲益良多，包括 inductive/ deductive learning，讓我重新反思並統整以往的教學方式。

#### ● Irene Zheng 鄭詠禎 410110586：

在這次的 final project 當中，最讓我印象深刻的是每周各組的發表；在我們發表之後，我發現了其實每組都有備而來，而且計畫製作的非常詳細又充滿創意。這讓我感到我還有很大的進步空間。在和組員討論時也會發現一些更好的教法和內容。在這之前，我不會想到所謂文法竟也能有那麼多的講究；根據受眾的不同，我們的教學方式也該因應而變。我記得教授曾經說過：與其老師告訴學生你應該要做甚麼，應該要告訴學生說我建議你

能夠做甚麼。這是讓我很印象深刻的一句話。作為一個教育者，有很多很多內容需要去學習，其中一個便是與學生的對話、溝通；一個老師/教授並不是我們站在台上就可以了。這堂課讓我明白教育者的重要性以及這個領域所涵蓋的廣大知識；你如何去傳授你的內容？你要用甚麼方式、你要用甚麼內容又甚至是你傳授給誰，我想這些是在教育裡很重要的考量因素；而這堂課/這次的 project 讓我們有機會去決定每一環應該要如何進行、而教授也在一旁給予建議，如何才會更好。我認為這堂課帶給我的收穫遠比我想像的多！

● **Nini Ger 葛家孜 410110419 :**

透過這次計畫，我覺得學到了很多。身為英文系的學生，不只這堂課是有關教學的，許多課程都提供了我們教學或是模擬教學的機會。然而，文法教法這堂課卻讓我格外有種腦力激盪的感覺。平常也許我們只需要構思好要教什麼文法、單字等就可以開始製作教材，但是這堂課程教授卻要求我們需結合各式網站、線上工具，甚至是人工智慧在我們的教學中，這是我認為在這次計畫中最具挑戰性的地方。我們這組挑選的正是學期初教授邀請 Nash 教授教我們使用的 COCA，然而在報告完後才發現這個工具要在課堂中運用的好還是需要很多技巧的。例如最基本的，我們需教學生如何使用這個工具，並告訴他們這個工具的用途為何、他們可以在什麼時機運用（查詢自己不確定的用法）。我透過這堂課學到最多的就是，身為老師，不論教學對象的年齡、年級，所有指令都要清晰易懂，盡量不要讓學生有混亂的感覺，否則教學會很難順利的在時間內完成並被學生吸收。最後我想分享，透過這整個學期的訓練，我其實對於製作課後作業或練習的學習單很感興趣，我認為题目的設計也是門值得好好研究的課題，以確保可以讓學生確實複習教過的知識。

**四、其它附件(必要)**

(一)每組學生成果 PPT

[https://docs.google.com/presentation/d/1J6Oz0qL-5001VKrDq1ZP4L17U2\\_Cky8gmg8sndG7Plo/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/presentation/d/1J6Oz0qL-5001VKrDq1ZP4L17U2_Cky8gmg8sndG7Plo/edit?usp=sharing)

(二)分組討論及相關活動照片



上課前我們會提早到教室一起討論（因為未設定好相機，所以照片底下的日期跟時間都是錯誤的）。

**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**課程指導紀錄表**

學習助教：陳昭蓉

時間	3/21 (二) 13:00-13:30	受指導組別	第十組
地點	Teams 會議室	受指導次數	第一次
受指導對象	邱聖芯、吳雙、陳靜桐、陳欣妤		
指導老師	袁韻璧		
指導內容摘要			
主要問題	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 如何使用 Grammarly 教導學生：用 Grammarly 輔助課程？教學生使用 Grammarly？</li> <li>2. 計畫目標不明確：執行者／受益者預期效益不夠明瞭</li> <li>3. 未指派組長、未提及最終報告前的 lesson plan 由誰負責</li> </ol>		
具體建議與解決方案	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 釐清 Grammarly 作為文法教學工具能達到的目的</li> <li>2. 指派組長並說明其負責工作</li> </ol>		
後續追蹤	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 已調整 Grammarly 於計畫中的功能：輔助學生自偵文法錯誤</li> <li>- 已補充計畫書細節：進度規劃、預期效益</li> </ul>		
備註			

\*指導紀錄表請自行影印使用

指導老師：袁韻璧

**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**學生自主學習計畫書**

一、自主學習計畫主題：Subject-Verb Squad: Conquering Agreement Errors with Grammarly!!

二、組別：G10

三、課程名稱：文法教法

四、指導老師：袁韻璧

五、學生姓名與工作分配：(可以個人或團體方式執行，至多 5 人)

姓名	工作內容
Ally Chan	Design lesson plan and create PPT of the Use of Is, Am, Are
Zoe	Create PPT of Subject Verb Agreement
Kelly Chiu	Create PPT of how to use Grammarly
Sidney	Design in class activities: games and worksheets

六、計畫內容與進度規劃 (請描述透過何種行動或方法達成)

By using Grammarly's powerful grammar-checking features to identify the mistakes in student's writing and provide them with feedback on how to improve their subject-verb agreement.

**Grammar to Teach:** The use of is, am, are and subject verb agreement

**Student Level:** Elementary 3<sup>rd</sup> grade students

**Contents/Materials**

Outline

1. Intro
  - Introduce our lesson plan and our class
2. Warm up activities
  - Introduce ourselves to the student
  - Play a video
3. Teaching
  - Briefly introduce the use of is, am, are.
  - Teach the rules for subject-verb agreement including Agreement with Compound Subjects and when to use singular or plural
4. Grammarly using
  - Introduce what is Grammarly and how to use Grammarly at home
  - Give some examples of Grammarly finding out the mistake in sentences

5. Activity 1
  - Give students a worksheet to finish in class
  - Students scan the QR code and do it on their devices
  - Ask students to provide answers
  - Explain the answers one by one
6. Activity 2
  - Play Kahoot game!
7. Conclusion
  - End our class in a happy moment (game time)

3/27: Online meeting

Research common errors of subject-verb agreement and collect samples of students writing with the subject-verb agreement errors.

4/3-4/20

Create lesson plans for teaching subject-verb agreement using Grammarly.

4/24

Create a guide on how to use Grammarly to identify and correct the subject-verb errors.

5/20

Create lesson plans for the use of is, am, are

5/27: Online meeting

Create PPT slides and finalize the teaching plan

#### 七、預期效益：

This lesson will help students to understand to use of is, am, are and subject verb agreements. Moreover, Students will be able to use Grammarly at home to learn and improve their grammar by themselves. Also, students will be able to correctly identify and use subject verb agreement with the support of Grammarly. We want to demonstrate how Grammarly can be effectively used as a tool to enhance grammar teaching and learning. Students will be able to apply what they learned in their own writing by choosing the correct verb forms based on subject. Students also learns how to use Grammarly effectively as a tool for checking their errors in their writing at home without a teacher's help. Grammarly in our project is a tool for self-editing. They could continue using Grammarly in their future.



**輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】**  
**學生自主學習成果報告**

撰寫日期：112 年 6 月 1 日

### 一、課程基本資料

- (一)自主學習計畫主題：Subject-Verb Squad Conquering Agreement Errors with Grammarly
- (二)組別：第十組
- (三)學生姓名：邱聖芯 Kelly、吳雙 Zoe、陳靜桐 Ally、陳欣妤 Sidney
- (四)課程名稱：文法教法
- (五)指導老師：袁韻璧

### 二、計畫成果

(一) 自主學習歷程：**(請回顧整個自主學習之執行步驟，摘要寫出歷程)**

#### 1. 如何訂定主題？

經過小組討論之後，我們認為主詞動詞一致性是英語文法中很重要的一環，並且我們認為可以透過運用 Grammarly 來在家自行解決基本的一致性問題，更好地能幫助學生在家也能學習。

#### 2. 分工分配及執行狀況？

Kelly 負責寫 lesson plan 並製作關於如何運用 Grammarly 來學習並複習主詞動詞一致性，Zoe 和 Ally 負責製作主詞動詞一致性的簡報，Sidney 負責設計課堂遊戲。

#### 3. 是否遇到什麼難題？

過程中，我們討論了很多次應該要做的內容要怎麼才可以符合學生程度，因此討論內容是最花時間的。還有我們練習了很多次如何上台可以感覺有趣且從容。

(二)成效說明與實際產出：**(可附加佐證資料、文書記錄、照片或相關計畫運作情形資料等)**

我們每週會討論內容並且修正課程簡報。在報告前兩週有實體會議演練報告。我們想展示如何將 Grammarly 有效地用作增強語法教學的工具。通過根據主題選擇正確的動詞形式，學生將能夠在自己的寫作中應用所學知識。學生還學習如何在沒有老師幫助的情況下有效地使用 Grammarly 作為檢查寫作錯誤的工具。Grammarly 在我們的項目中是一個自我編輯的工具。他們可以在以後的作業中繼續使用 Grammarly。

### 三、學習心得(組內每位學生皆須提供至少 200 字的學習心得)

#### Ally

At the very beginning, we decided our teaching target was first and second graders. However, after we discussed with professor. We found that our teaching content was too difficult for the



first and second graders. That's why we changed our target to third and fourth graders after. One of the biggest mistakes in our lesson plan is our worksheet have too many questions and we spent a long time to explained all of them. Also, we should double check the questions and answers to make sure there is no any typo or mistake. Create a lesson together was definitely a challenge, as we had different opinions, even when it came to something as simple as choosing the warm-up video. Deciding the work contribution is also a challenge part. Since it is hard to contribute the workload equally and fairly. Fortunately, I got a group of wonderful groupmates. They were all responsible for their own part. Nevertheless, I am proud that we managed to complete our project. While I acknowledge that our performance may not have been outstanding, we have learned and grown from the experience. If I had another chance, I would adjust the teaching content, content of the worksheet and time management. I would also change my teaching approach maybe. I believe I could perform better if I had another chance.

### **Zoe**

During this semester I collaborated with my groupmates to develop the self-learning plan, and we added more information through each time revision, but upon reflection, I believe there is room for improvement. Next time, we should strive for greater precision in our planning. Regarding the presentation, I researched different sources to find relevant examples that could illustrate exceptions and the corresponding rules to follow. Additionally, I dedicated considerable time to creating the slides, and they turned out fine. However, upon receiving commendation from the professor, I realized that certain aspects may not be suitable for our students' age group. I now understand the importance of considering appropriateness more carefully in the future. Through this experience, I believe we can enhance our creativity in future presentations and engage more interactively with the audience. For instance, we could incorporate short stories to practice grammar usage, or even explore songs and identify grammar elements within their lyrics. In conclusion, I think that the four of us put a lot of effort into this self-learning project, and upon receiving feedback from the professor, we realized the importance of considering the suitability of content for our students' age group. Overall, this self-learning project has been a valuable opportunity for growth and improvement, leaving us better equipped for future challenges.

### **Kelly**

During this semester, my group worked on this SL project on subject-verb agreement, and we use Grammarly as a tool for enhancing grammar instruction. This project allowed us to explore Grammarly as a valuable resource for self-improvement and self-directed learning. Upon reflecting on our project, I realized that it is important to allocate ample time for detailed

planning to ensure that our objectives align with our intended outcome. I also learned the importance of considering the appropriate content. From the comments of professor, she said that we need to carefully evaluate the age group that we are targeting. In our lecture, we sometimes put too much information to the children, and it will make them hard to learn just in one hour, the games we play also put too many questions in it. In the future, I would pay more attention on tailoring the content to suit the specific needs and interests of my students. By listening to other groups' presentations, I also learned that we should be more creative. We should try to make our PPT slides more engaging and memorable. In conclusion, this SL project has been a valuable experience for me. I learned many things not only how to plan precisely and consider the appropriateness of content but also how to cooperate with my groupmates. I believed that this experience has equipped me with valuable skills and knowledge to deal with future challenges.

### **Sidney**

This self-learning project has allowed me to delve into the details of lesson design, including the incorporation of technology, selection of tools and methods, consideration of student level and age, and the establishment of clear course objectives.

Throughout the semester, my self-learning project involved the utilization of various technologies. I recognized the significance of these tools in facilitating language acquisition and actively explained their necessity and desirability. For instance, I made use of corpora like COCA to expose students to authentic language usage and expand their vocabulary. Additionally, I incorporated interactive online exercises and multimedia resources to engage students and create an immersive learning experience.

Reflecting on my self-learning project, I believe that the comprehensive lesson plan I developed and the deliberate choices I made in terms of technology and teaching approaches have greatly contributed to my understanding of effective language instruction. I have gained a deeper appreciation for the importance of careful planning, the role of technology, and the need to align instructional choices with specific learning objectives.

Moving forward, I would suggest further exploration and experimentation with a wider range of technological tools and resources to cater to diverse learning styles and preferences. Additionally, I believe that continuous reflection and evaluation of teaching strategies and materials will be crucial in refining and enhancing the effectiveness of language instruction.

#### **四、其它附件(必要)**

(一)每組學生成果 PPT

[https://www.canva.com/design/DAFkADhCCT0/v-bgLulnJbXFaMoNt1ipVQ/edit?utm\\_content=DAFkADhCCT0&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFkADhCCT0/v-bgLulnJbXFaMoNt1ipVQ/edit?utm_content=DAFkADhCCT0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)