

# 101-2 大葉大學 完整版課綱

## 基本資訊

課程名稱	英語文教材教法與實習研究(二)	科目序號 / 代號	1396 / ELR5124
開課系所	應用外語研究所碩士班	學制 / 班級	研究所碩士班2年1班
任課教師	陳美華	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	必修 / 1	畢業班 / 非畢業班	畢業班
上課時段 / 地點	(二)34 / J310B	授課語言別	中文

## 課程簡介

本課程以應用英語教學理論進行英語教學實務之推動，期能將理論發揮到教學活動中，以達教學功能與學習效益之教學目標。

## 課程大綱

- 1.教學活動推演。
- 2.教學活動討論。

## 基本能力或先修課程

英語教學理論與應用研究

## 課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  基本核心能力
-  專業核心能力
-  綜合核心能力
-  人際關係素養
-  國際視野素養

## 教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A 】
基本核心能力	20%	以師生互動之教學活動 實踐學生核心專長之英 語文基本能力(聽說讀寫 譯)及延伸專長之英日文 基本能力(聽說讀寫譯) 之訓練	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等)			

# 學生上台報告

課堂討論: 10%    加總: 100    20  
課程參與度: 10%  
成品製作: 50%  
書面報告: 30%

專業核心能力	30%	以師生互動之教學活動實踐學生核心專長之英語文專業能力(語言教學、翻譯與文化文學)及延伸專長之英日文專業能力(語言教學、翻譯與文化文學)之訓練	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	課堂討論: 10% 課程參與度: 10% 成品製作: 50% 書面報告: 30%	加總: 100	30
綜合核心能力	30%	以師生互動之教學活動實踐學生核心專長之英語文綜合能力(通才+專才)及延伸專長之英日文綜合能力(通才+專才)之訓練	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	課堂討論: 10% 課程參與度: 10% 成品製作: 50% 書面報告: 30%	加總: 100	30
人際關係素養	10%	以師生互動之教學活動實踐學生核心專長之英語文人際關係素養(通才+專才)及延伸專長之英日文人際關係素養(通才+專才)之訓練	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	課堂討論: 10% 課程參與度: 10% 成品製作: 50% 書面報告: 30%	加總: 100	10
國際視野素養	10%	以師生互動之教學活動實踐學生核心專長之英語文國際關係素養(通才+專才)及延伸專長之英日文國際關係素養(通才+專才)之訓練	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	課堂討論: 10% 課程參與度: 10% 成品製作: 50% 書面報告: 30%	加總: 100	10

### 成績稽核

成品製作: 50%  
書面報告: 30%  
課堂討論: 10%  
課程參與度: 10%

教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
An Empirical Research on Learning Strategies Training in EFL Classroom	Shaodong Jia		Hainan University	0
Reading Strategy use and motivation among Chinese good and poor readers in Hong Kong	Kit-ling Lau ,David W.Chan			0
Readin strategy use between Chinese good and poor readers: a think - aloud study	Kit-ling Lau			0
Students ' Approaches to Vocabulary Learning and Their Relationship to Success	Izabella Kojic-Sabo&Patsy M.Lingtborn		Concordia University	0
Meacognitive Strategy Training for Vocabulary Learning	Zohreh Eslami Rasekh		Texas A & M University	0
vocabulary Learning Strategies of Good and Poor Chinese EFL Learners	Gu Yongqi			1994

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
英文繪本創意教學	張湘君等10人		維京	0
Penguin English Photocopiables: Vocabulary games and activities	Peter Watcyn-Jones			0
Serious Games	Clark C. Abt		University press of America	0
Serious games: games that educate, train and inform	David R. Michael, Sande Chen		Thomson Course Technology	2006

上課進度		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	1.Introduction of the course:2. How to make learning materials interesting?					
2	How do students learn today?From the market ' s perspective					
3	How do students learn today?From the market ' s perspective					
4	How do students learn today?Digitalizing learning materials a trend?Introduction of on-line learning program and material					
5	How do students learn today?How much do we know about the way students learn now and in the future?					
6	How do students learn of different proficiency level learn today?Listen to the voice of a manger from the cram school					
7	Introduction of digital content in language learning. Listen to the voice of a manger from the cram school					
8	Individual presentation of design ideas					
9	Content design					
10	Content design					
11	Lay out / format design					
12	Lay out / format design continued					
13	Finalize the design model					
14	Revise the design model and write the script for the digital content					
15	Complete the digital content e script for the design					
16	Assessment on the material design					
17	Assessment on the material design					
18	Hand in the complete project					