

# 教育議題專論- 科技議題

數位說故事在國小英語教學之實踐

余立棠

國立清華大學英語教學系副教授

國立臺中教育大學英語文領域教學研究中心(小學組)

CENTER FOR RESEARCH ON ENGLISH TEACHING FOR ELEMENTARY SCHOOLS  
DEPARTMENT OF ENGLISH, NATIONAL TAICHUNG UNIVERSITY OF EDUCATION

## 數位說故事在國小英語教學之實踐

余立棠

國立清華大學英語教學系副教授

自英語教育在國小推行以來，學習成就的「雙峰現象」頻繁出現。低成就學生因英語能力不足無法跟上課程進度，導致學習表現不佳，進一步影響學習信心，甚至產生學習焦慮；而高成就學生則因課程內容過於簡單而感到乏味(張武昌，2006)。如何提升低成就學生的學習表現與情感體驗，縮小雙峰差距，已成為國小英語教育的關鍵課題。

根據十二年國教英語課程綱要(教育部，2018)，國小英語教學應善用多元資源與素材，設計趣味性、實用性與生活化的教材與活動，透過輕鬆活潑且具互動性的教學模式，提升學生的學習能力與興趣。同時，教材內容應結合不同學習議題，針對學生差異化需求進行因材施教，以提高學習動機與信心，進而引導學生適性發展。

在此指引下，英語繪本因其多樣性與趣味性，成為符合課綱要求的理想教具。繪本涵蓋廣泛主題且富有創意，圖文結合、易於理解，能引發讀者共鳴與想像空間(蘇振明，2002)。其故事內容吸引人且語言簡單易懂，使繪本在英語教學中被廣泛應用。閱讀推動專家指出，人類天生喜愛聽故事，透過繪本故事教學，不僅能有效吸引孩童的注意力，還能增進其對世界的理解與對故事訊息的體會(吳敏蘭，2007)。因此，英語繪本在國小英語教學中扮演了重要角色。

此外，課綱強調「教材呈現宜善用現代科技與多媒體素材，以活潑、多元方式提高學習動機」(教育部，2018)。資訊科技融入英語教學已受到廣泛關注，研究證實此方法可正向提升學習者的學習表現(Kao, 2014)。因此，結合資訊科技進行英語教學成為一種高效且具潛力的實踐方式。

基於學生喜愛故事的天性與資訊科技的教學效用，數位說故事 (digital storytelling)活動在國小英語教學中展現了極大的教學潛力。根據 The University of Guelph McLaughlin Library (2019)的定義，數位說故事結合聲音、圖像、文字與影片，創建能解釋概念、反思經歷、講述歷史事件或進行論證的故事短片。Mayer(2014)的多媒體認知理論指出，多媒體教學能同時刺激視覺與聽覺，透過多重訊號的交互作用提升學習者的記憶與學習效果。

數位說故事活動還符合教育政策目標，例如教育部的「數位學習計畫」，推動數位應用環境與多元教學模式，促進師生的互動學習(教育部，2014)。研究顯示，此活動不僅能有效提升國小學童的英語能力與學習動機，還能激發學生的創意，促進語言技能的應用(Liu, Tai, & Liu, 2018)。隨著科技的進步，

數位說故事的應用已從桌面電腦進階到行動學習模式，結合圖庫擴充、錄音與分享功能，使學生能運用英語知識，創作出獨具個性的故事。透過行動式數位學習，學生不僅能增強英語能力，還能在創意與技能應用中獲得成長，為英語教學注入嶄新的活力。

當數位說故事在國小英語課室進行，以 Kearsley 和 Shneiderman (1998) 提出的參與理論為基礎，強調學生透過「關係-創造-貢獻」(relate-create-donate) 原則的活動參與學習，並善用資訊科技營造學習情境。學生透過與同儕合作完成創意任務，將成果分享至更廣大的觀眾。

本文旨在分享筆者在國小英語課堂中實施數位說故事教學活動的經驗，並透過課堂觀察與學生回饋，探討其學習成效與挑戰。在此教學活動的實踐過程中，學生依序完成了四項任務：欣賞精彩繪本、熟悉數位說故事工具、創作英語繪本、分享與省思。說明如下：

### **任務一：欣賞精彩繪本**

精心挑選具代表性的名家繪本，透過生動講述，幫助學童了解繪本架構與表達形式，培養欣賞繪本文字與插圖之美的能力，進一步激發對繪本的興趣與創作熱情。

### **任務二：熟悉數位說故事工具**

學童在教師指導下熟悉平板電腦與數位說故事應用程式的操作，認識可用的素材與功能，包括文字、圖片、語音旁白等。過程中特別強調尊重智慧財產權與愛惜設備的重要性，教育學生尊重他人創作心血、愛護公物，妥善使用學習工具。

### **任務三：創作英語繪本**

根據學生英語能力選擇個人創作或小組合作模式，從生活或學習經驗中發想創作點子。完成主題設定後，設計故事大綱、撰寫內容並繪製插圖。語言表達方面，教師提供課綱範圍內的單字與句型，並針對學生句子結構、發音提供回饋，為錄音做好準備。完成素材後，學生使用應用程式進行數位繪本創作，並將成果存檔至雲端硬碟以避免遺失。

### **任務四：分享與省思**

學生依序上台分享繪本創作歷程，播放數位繪本影片並接受同儕回饋。在活動結束後，學童撰寫簡短省思與心得，進一步強化學習成果。

在課堂實踐後，根據課堂觀察與學生回饋，筆者發現透過上述任務，學生不僅經歷了完整的創作過程，還在活動中融入了多項技能的實踐。從初期的繪本欣賞到最終的成果分享，每一個階段都與學生的學習需求緊密結合，達成了語言、創意與科技能力的多重提升。數位說故事活動具有下列教學意涵與價值：

1. **善用數位工具提升學習效果**：學生普遍對數位工具接受度高，且樂於學習操作。透過適當指導與應用，數位工具能有效提升學習成效，並激發學生的創意與興趣。例如，錄製故事旁白過程增強學生的參與感與歸屬感。學生為追求最佳表現，主動查詢正確發音並反覆練習，大幅提升其英語使用頻率與信心。
2. **提供明確指引，支持學生創作**：此教學活動鼓勵學生自由發揮，但初期需提供明確的指導，幫助學生建立方向。針對語言表達挑戰，教師依學生程度提供簡易詞彙及進階字彙選項，鼓勵學生突破自我。
3. **透過任務活動了解學生**：學生在故事創作中展現個人想法與生活經驗，教師得以透過互動了解學生的興趣與背景，增進教學中的親師合作。
4. **強化智慧財產權與個人資訊保護意識**：在指導過程中，融入智慧財產權教育，介紹「創用 CC」素材平台，並提醒學生避免公開個人資訊，建立正確的數位倫理素養。

透過數位說故事活動，學生不僅掌握了數位工具的使用技巧，還提升了英語表達能力與學習動機。同時，活動結合創意、科技與語言學習，創造了具吸引力的教學模式，實現學習效果與素養提升的雙贏。未來，隨著科技的進步，數位說故事活動將繼續擴展，為學生的學習歷程注入更多創新與活力。