



溝通式教學法

國立勤益科技大學 語言中心製



定義



教師指派學生進行一項專案後，學生首先以小組形式釐清整體情境，找出所有待解決問題，組員再一起聚焦其中的核心問題，接著規劃解決問題之策略，最後評估可行的行動專案。

◀ 學習目標:



溝通式教學法的主要目的在於培養學生的真實情境溝通能力，強調語言作為言談(discourse)的整體性，以及是否達成有效溝通的功能。

藉由此教學法，學生由基礎的理解與表達，進階到動態的溝通互動，培養以下能力：

◀ 學習目標:



1. 在理解對話對象或作者意圖的前提下進行溝通。
2. 活用既有的知識，使用語句通順、邏輯連貫的方式達成有效交流。
3. 根據不同的溝通情境和對話對象，選擇合宜的溝通方式。
4. 在溝通的互動過程中，學習如何與對話對象達成互相理解。
5. 應用課堂所學到真實生活中的溝通情境。



教學方法與策略

以幫助學生積極投入溝通並在過程中調整、精進既有的溝通模式為主要考量，教師可在教學中採取以下方法：

教學方法與策略

教師可利用以下策略幫助學生積極投入溝通、精進既有的溝通模式:

1. 教師設定促進溝通的活動，適時提供建議和回答學生問題，偶爾做為對話者參與溝通過程。
2. 在錯誤不影響語意傳達時不需立刻糾正錯誤，稍後再回到錯誤點上，讓學生習得正確的知識。
3. 根據學生的表達內容、設定的情境、對話者角色等不同要素，探討影響語意傳達的原因。
4. 採用真實生活的情境內容作為教材或活動內容。
5. 根據觀察學生在活動中的表現，適時給予回饋，讓學生知道如何自我修正。



活動範例

代換或句型變換

將學習到的表達方式替換內容後，改變可以傳達的意思，可用於建立學生常用或慣用表達，強化溝通時的效率。例如，教師在教授英文文法中的despite/in spite of的用法及句型，提供句型 “Despite _____, I still want to go to _____.” 學生們可以於第一個空格填入例如the weather (天氣) 或 the illness (生病)，並於第二個空格填入例如the concert (演唱會) 或the game (比賽)，每位學生按照「儘管在什麼條件下，仍然去進行的活動」的意思，利用上方指定的句型進行演練，每位學生需造三個句子，創作完畢後，可進行全班抽點分享。

尋找遊戲

本活動為延伸代換或句型變換的互動活動，沿用despite/in spite of的句型造句，自行完成造句後，進行尋人與配對活動。請學生分享彼此的例句，直到找到與自己寫相同活動的同學，再找老師或助教報告各自的造句，並請學生相互回應。

本活動目的除了完成代換之外，學生需要在群體中和多人交流以尋找到另一名搭檔，在過程中與不同對象演練自己的造句，並在知道彼此的句子內容後相互回應。

資訊差距活動

以兩人一組進行，小組成員間必須交換彼此的資訊，才能做出正確的判斷或達成任務。

例如，兩人分別拿四格漫畫的兩格，不可直接讓對方看漫畫內容，用英文描述自己拿到的兩格漫畫，最後兩人再決定四個格子的漫畫順序，還原漫畫的故事。

這類活動安排是為了讓學生在一定的資訊範圍內，進行有意義且動機明確的溝通。

角色扮演

視情境複雜度而定，以兩人或多人為一組進行，在特定情境下，進行模擬真實生活的溝通演練。

例如，英文課文主題為餐桌禮儀，可用家人間在家中或餐廳討論餐桌禮儀的情境，或是講師在教授學員國際餐桌禮儀的情境，請小組各自編寫一段對話，最後進行小組展演。

在展演時，不僅教師可以觀察學生所編寫的對話流暢度與合宜性，亦可安排同儕互評，透過實際對話與觀摩他人對話，培養對溝通語言的敏感度。

意見分享

教師給出一個主題，請每個人先各自準備自己對主題的意見，再依不同意見形成小組，小組成員間分享彼此的意見，最後跟全班報告小組的結論。

例如，英文課文主題為基因改造食品的爭論，小組成員先思考如何表達自己是否接受基因改造食品以及原因，並各自分享觀點，最後進行小組報告。在這個活動中，學生可練習如何明確地說明自己的觀點，並聽取他人觀點。



Thank you