

教育部教學實踐研究計畫成果報告
Project Report for MOE Teaching Practice Research Program

計畫編號/Project Number：PGE1080246

學門專案分類/Division：通識 (含體育)學門

執行期間/Funding Period：2019/8/1 ~ 2020/7/31

全球在地化的教學實踐：
數位說台灣漁村民間故事

配合課程/實用英語

計畫主持人：吳若己

執行機構及系所：

國立高雄科技大學 /外語教育中心

成果報告公開日期：

立即公開 延後公開(統一於 2022 年 9 月 30 日公開)

繳交報告日期(Report Submission Date)：2020/9/15

全球在地化的教學實踐：數位說台灣漁村民間故事

一. 報告內文

1. 研究動機與目的(Research Motive and Purpose)

隨著全球化的潮流下，英語已成為國際交流之重要的溝通工具。國際間政治、經濟、文化、科技大多用英語溝通，其重要性日益突顯。且透過英語學習，學生可體驗多元的文化，增進對其他文化之瞭解與尊重。重視英語教育已成為世界各國的教育趨勢。因應此一趨勢，我國也紛紛推出新的改革計畫，希望能全面提升學生英語能力，促進對不同文化的了解，以培養學生成為具有國際觀之未來公民。為達成此課程改革的目標，英語課程與教學也需有所調整（龔心怡、林素卿，2009）。然而在發展學生英語國際移動力的同時，要避免只以全球化作為核心，需從在地角度發展己身的文化特色與需求，培育學生用英語來數位說本土文化，為在地文化發聲，進行國際連結。

對於海島型特性的台灣而言，台灣漁村具有豐富的人文傳說故事，培育學生用英語來數位說漁村民間故事，讓世界認識豐富的民俗人文資源，也能促進學生多元語文溝通能力。因此本計畫透過大一實用英語課程，藉由英語數位說台灣漁村民間故事的建構，啟發學生對自身文化的認知及打開面對世界文化的視野，讓學生具備跨文化思維與國際語言應用能力，並培養尊重文化的胸襟，成為世界公民的一份子。

2. 文獻探討(Literature Review)

歐洲委員會南北教育中心(North-South Centre)於2008年公布全球教育綱要(Global education guidelines)，作為歐洲各國實施全球教育的指引。綱要中提出三項全球教育實踐原則：促進對話、建立夥伴關係與團結合作(陳貞君，2013)。Rizvi(2007)以及Rizvi、Lingard與Lavia(2006)倡議要瞭解全球化和教育的關係，要避免只以全球化作為核心，也應多關注在地認識論。表達出掌握全球發展方向時，應不失在地文化內涵的要旨。陳劍涵(2014, 2016)則指出美國教育部發起「21世紀技能聯盟」(The Partnership for 21st Century Skills, 2009)，偕同政府機關、教育界、學術界與產業界等一同討論出21世紀學生所需的新能力。此聯盟提出未來人們需要以影像、動畫、聲音與影片等多媒體表現自己，能處理與分析並評估資訊的準確度，進一步解決真實世界的問題，並且組織資訊成為有用的知識。數位說故事(Digital storytelling)是運用古老的故事述說藝術，結合資訊工具，包括圖片、聲音、影像、音樂和特效來呈現故事成品(Porter, 2005, 2006)，在教學上數位說故事是一種常被運用的一種創新教學方式。數位說故事是以故事出發，通過多種元素，如圖片、音樂、影片、與旁白，加上個人的概念、想法發展而成的影片，並透過各種多媒體形式來呈現自己製作的故事。(Meadows, 2003; Lambert, 2019, 2010; 李世忠、姜智庭、王翌任，2011)。Herrington(2003)認為數位說故事是一個具有跨文化學習的工具學生與他人各自撰寫文化及生活經驗，相互觀摩與分享文化故事。故事敘述可以跨時空旅程，不同背景的人們，帶著不同的想像，創造自己對故事的理解，也嘗試接受不同

故事與夥伴所帶來的異質想法與挑戰。這樣的過程提升了我們對彼此不同文化背景的理解與尊重。

Gils (2005) 指出數位說故事能運用的範圍很廣泛，只要運用好的教學流程與策略，幾乎都能以數位說故事方式來呈現。李世忠等人 (2011) 歸納文獻，整出數位說故事的六點特色：1. 變化性：由於結合了時代科技，數位說故事的呈現方式，遠比傳統的形式更加多元；2. 個性化：數位說故事可以針對不同的年齡層、領域甚至是學習者個人喜好的不同，做出應對的適當修改，以符合學習者需求，進而達成更好的學習效果；3. 吸引力：透過多媒體的呈現，讓故事具備注目性，提高吸引力；4. 真實性：數位說故事可以創造相當真實的情境，讓學習者可以在模擬的情況下，嘗試面對各種情況，同時找到應對的方法以及學會應對能力；5. 參與性：透過創造一份故事，學習者會在過程中，參與各種不同的層面，尋找主題相關的事物，同時學習製作的能力；6. 主動性：數位說故事能提供多樣化的互動學習環境，以增進學習者參與，藉此提升學習者對於學習的動機。鍾生官 (2006) 則提出了數位說故事的六個步驟，分別是(1)主題探索、(2)擬寫劇本、(3)規劃影片與製作策劃板、(4)製作階段、(5)圖像和影片的準備、(6)評估數位故事的準則。

檔案評量能多元且真實地呈現出學生學習歷程與成果的真實評量方法 (賴羿蓉, 2004)。傳統標準化測驗只能看到分數或等級，而無法深入瞭解學生的學習狀況，檔案評量的方式可透過學習者自評、教師評量或同儕互評等方式來進行，以多元的方式來評定其學習與成長的情形 (黃耿鐘, 2002)。Paulson、Paulson 及 Meyer (1991) 等人主張檔案意指有目的地蒐集學生作品及展現出學生在一個或數個領域內的努力、進步與成就，還包含了學生自我反省的證據 (轉引自吳毓瑩, 1998)。因此檔案能長時間且有系統地收集學生之學習歷程與成果憑證的檔案，因此可提供豐富的質性分析資料。

Buzan (2006) 認為心智圖能提升學習知識的效率與學習的互動，不僅能引發學習興趣，更能找出故事內容間之關連性，有助於學子記憶。心智圖又稱心智地圖、心象圖或心智繪圖，是一種圖象式筆記。心智圖是一種思考模式，運作文字、圖畫、符號、色彩、線條等方式，把所學的概念以視覺化或圖像化的方式呈現出來。心智圖法是將主題具體化成一個中心概念，由中心概念開展自由聯想。接著從中心概念再放射出幾條分支，提供一種正確而快速的學習方法與工具外，也可以運用在協助組織、記憶、激發創意及想像力 (王開府, 2008; 林慧姿, 2005)。吳佩聯 (2010) 以心智圖法融入英語故事教學，發現對國小二年級學童英語故事理解有助提升；洪駿命 (2013) 探討結合心智圖及數位說故事做為專題導向學習策略，參與對象為國小 6 年級學童共 272 名，90 名學童為實驗組 A 實施基於心智圖之數位說故事專題學習模式，87 名學童為實驗組 B 實施數位說故事專題學習模式，95 名學童為控制組實施一般電腦輔助專題學習模式。研究結果顯示數位說故事專題學習模式在個人學習成就、團隊學習成就及科學學習動機優於一般電腦輔助專題學習模式，心智圖之數位說故事專題學習模式在個人學習成就、團隊學習成就、問題解決能力及科學學習動機優於一般電腦輔助專題學習模式。本計畫以圖像思考結合數位說故事為學習策略，將故事概念轉化為圖形化輔助工具，成為學習模板或鷹架，幫助學習者組織知識、建構知識，在說故事過程中展現創意與獨特觀點，不是被動學習，而是轉變為主動型參與。

3. 研究問題(Research Question)

本計畫透過大一實用英語課程，培育英語數位說台灣漁村民間故事的能力，施以英語數位說台灣漁村民間故事教學實踐行動研究，除進行課程設計外也探究具體實施情形；基於上述目的，研究問題如下：

- (1) 探討如何進行數位說台灣漁村民間故事融入英語之課程設計？
- (2) 藉由教學實踐研究數位說台灣漁村民間故事融入英語之課程實施情形為何？

4. 研究設計與方法(Research Methodology)

本研究為達成研究目的，使用文獻探討、課程設計、實地觀察、問卷調查、訪談及檔案資料分析來進行行動研究。參與者為 27 位南部科技大學大一學生。「行動研究」透過「行動」與「研究」結合為一，由實務工作者在工作現場中，針對遇到的問題進行研究，發展解決問題的方法，並將之付諸行動，過程中不斷地反省、評鑑和修正方案，以解決問題（陳惠邦，1998；蔡清田，2000；鈕文英，2007）。Park（2002）說明行動研究的三個主要功能在：（1）從因果和意義的瞭解中探討所要解決的問題性質；（2）能一起工作形成社群單位；（3）能引發行動力以提昇道德和政治覺醒（轉引自林佩璇，頁 133）。本計畫研究架構包含釐清問題情境、形成教師社群、課程教學研發、教學實踐、評鑑與反思、調整與修正、成果發表與分享共 7 項行動，教學過程視需要隨時調整，以支持教學活動順利進行，進一步說明如下：

- (1)釐清問題情境：對教學現場問題思考釐清問題情境，進一步資料蒐集、文獻探討、資料分析的過程來釐清問題。
- (2)形成教師社群：透過讀書會及課程設計研習、教學經驗分享與討論等社群運作等方式，讓教師對教學現場對話，並經由社群互助的教師更有信心投入來發展教學的相關活動。
- (3)課程教學研發設計：評估學生的學習需求、確認教學目標、組織教學架構、研擬課程計畫、選擇編寫教材、設計評量工具等教學活動。
- (4)教學實踐：進行教學實踐，適時提供必要的支援與協助，並根據學生的學習回饋即時調整教學實施，確保教學活動順利進行，以有良好教學品質。
- (5)評鑑與反思：採多元評量方式，包括學習成就、口頭發表、作品發表、小組自評與互評等，教學過程透過觀察與學習日誌隨時掌握學生的學習狀況。根據學生的回饋來評估課程成效和調整活動設計的重要依據。
- (6)調整與修正：教師團隊根據評鑑與反思的結果，擬出調整方案，適時修正，作為未來課程再次實施的依據。
- (7)成果發表與分享：教學現場行動實踐，有助於教案之執行及課後討論議題之剖析，成果發表與分享提供再次循環實施時及外界對此議題有興趣之教師參考。

5. 教學暨研究成果(Teaching and Research Outcomes)

教學過程

本計畫透過大一實用英語課程，培育英語數位說台灣漁村民間故事的能力，鼓勵學生建構自己的數位說故事檔案外，也藉由小組分工來完成數位說故事的編寫製作，課程設計規劃相關閱讀故事素材；並帶入圖像思考的訓練來協助閱讀文本及劇本編寫能力。本課程設計以學生為主體，鼓勵學習者在學習過程中，主動參與而不是旁觀者。課程進行期間，發現從未進行過說故事經驗的學習者，在學習過程可能對故事素材不熟悉或是對漁村民間故事無法聚焦，而有習得無力感，因此規劃學習鷹架輔導來了解同學數位說故事的進度或是困難點，協助同學尋求合適的學習資源來完成用英語數位說台灣漁村民間故事。

首先規劃協助學生認識在地漁鄉文化。高雄地區為我國海洋產業發展之基地，其中高雄港及其周邊之造船廠、遊艇廠、沿海及內陸養殖等與海洋科技領域息息相關之民生與國防產業，均集中於大高雄地區。本校校區鄰近茄萣、林邊等養殖業發達之地區，並毗鄰以漁業活絡的蚵仔寮漁港。其中位於梓官區的蚵仔寮漁港昔日是養蚵捕魚為生的小漁村，近年來成功地將傳統漁村轉形為觀光漁港及漁市場，由於拍賣制度健全，吸引了鄰近地區漁船到此交卸漁獲，使得港口漁獲新鮮眾多。這些漁村蘊涵豐富的漁村神話及人文傳說故事，因此鼓勵同學能多認識自己本土漁鄉文化，能夠藉由英語國際語言來敘說漁村神話故事。

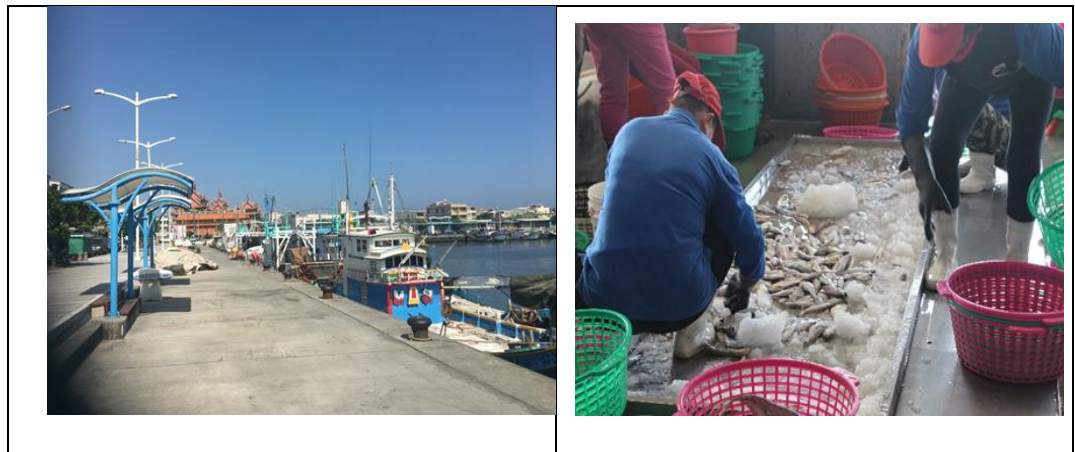


圖 1：漁鄉風情

在教學的實行過程中，教學者運用心智圖結合 5W 於數位說故事的教學中，讓學生可以學習從何人 (Who)、何時 (When)、何故 (Why)、何事 (What)、何地 (Where) 等開展故事，在閱讀故事後畫出心智圖協理解故事，在編寫故事時，心智圖可以協助學習者將故事內容系統爬梳及建構故事架構。因此在課程回饋問卷分析中，參與者顯示高度認同 (63.64%%參與者表示非常同意及 27.27%參與者表示同意)「完成自己的漁村故事心智圖能提升學習技巧與策略」。

執行成果

在為期一年的大一英文教學行動研究中，首先建構與發展課程，接著進行教學實踐，並透過英文能力前測及後測、學生學習回饋，檔案資料以及訪談的記錄，來了解教學成效。同學閱讀東方及西方神話故事來增進閱讀能力，在書寫 draft 及 Script 時，增進其寫作技巧，而在故事錄製的過程，更是需要 listening 及 speaking 的技巧融入其中，最後運用多媒體整合故事。透過嚴謹的課程設計，除協助同學發展運用數位說故事科技能力，也巧妙地將英文 speaking, listening, reading, writing 融入英文課程。學生上課出席情況良好，課程開始時進行英語聽力(40%)及閱讀(60%)前測，並在課程結束前進行後測。前測總分平均數為 56.74，後測總分平均數為 66.37。以聽力前後測成績進行成對樣本 t 檢定(後測聽力成績減前測聽力成績之平均數為 4.593，標準差為 2.135)，t 值等於 11.177， $p=.000<.05$ ，達到.05 的顯著水準，代表後測聽力成績顯著高於前測聽力成績。接著以閱讀前後測成績進行成對樣本 t 檢定(後測閱讀成績減前測閱讀成績之平均數為 5.778，標準差為 4.126)，t 值等於 7.276， $p=.000<.05$ ，達到.05 的顯著水準，代表後測閱讀成績顯著高於前測閱讀成績。最後再以總分前後測成績進行成對樣本 t 檢定(後測聽力與閱讀成績總合減前測聽力與閱讀成績總合之平均數為 9.630，標準差為 4.226)，t 值等於 11.841， $p=.000<.05$ ，也達到.05 的顯著水準，代表後測聽力與閱讀成績總合顯著高於前測聽力與閱讀成績總合。

本計畫具體教學實踐，將英語學習說聽讀寫等技巧融入數位說故事學習任務中。教學結果顯示學習者在英語學習成效有進步；學習者藉由英文讀本閱讀來增進英文閱讀能力，在錄製的過程訓練口語及聽力，重新編寫故事也提供英文寫作能力訓練及活化同學創意。同學漁村神話故事內容十分有趣，包含許多流傳在漁村的民間故事，例如將海上守護女神媽祖收妖除害的故事改編成英語數位說故事，其中同學合力改編的流傳在高雄旗津的烏魚拜媽祖故事，內容豐富具有歷史連結、宗教信仰、食漁教育外，也讓我們了解護漁行動的重要性。

It turned out that they were punished by over catching and over killing the mullet, so it caused revenge from the mullet and took away the mind and soul of the children!
原來都要怪他們對烏魚捕抓殺生的太過度了，所以引起烏魚的報復，把小孩子的心靈魂魄給勾走了！

海洋永續議題

15 Days

歷史連結 宗教信仰 食漁教育 護漁行動

圖 2：故事結合海洋永續議題

在高雄旗津區也流傳媽祖與烏魚的神話故事，故事描述清朝先民徐阿華發現昔日俗稱打狗地區之旗后（今日高雄旗津區），漁產豐富，遂率眾舉家遷徙至該處落地生根。烏金歲月時期，由於漁民對於漁獲的不穩定性，無能力給予合理的預測與解釋，所以很自然地將之歸因於作業時的運氣與福氣，且相信需要神明協助才能烏金滿載(余小芬,2007)。然而漁民毫無節制捕撈烏魚的結果，引起烏魚們報復，將漁村小孩的黑眼珠都翻成白眼珠，就像魚眼睛一樣。漁民後來就與媽祖約定，只要過了冬至的第十五天，就不再抓烏魚，後來漁季結束後，有一大群烏魚向著媽祖廟的方向在海面上跳躍，好像在感謝媽祖，這就是流傳在高雄旗津地區「烏魚拜媽祖」故事。這故事不只是用來介紹媽祖與烏魚的神話故事，更可與目前全球重視海洋永續議題連結，深入淺出地提醒我們不可過度濫捕海洋資源。將同學所創作的漁村神話故事結合海洋教育到小學進行故事分享，透過大手牽小手向下推廣紮根。



圖 3：大手牽小手進行故事分享

本計畫透教學行動設計實際提供教學實踐，培育英語數位說台灣漁村民間故事的能力，啟發學生對自身文化的認知、打開面對世界文化的視野、促進英文溝通能力，讓學生具備跨文化思維與國際語言應用能力，並培養尊重異文化的胸襟為教學設計架構。本課程設計多樣化，以學習者為學習主體，多面向的學習活動，達成之成效如下：

- (1) 本計畫設計具體可行之數位說台灣漁村民間故事課程設計，強化學習者用英語數位說漁村故事能力，增進英語能力。
- (2) 協助學習者增進蒐集資料、探索及思考多元文化的能力，統整文化故事，體會在地文化永續保存與傳承的重要性。
- (3) 學生打開面對世界文化的視野、促進英文溝通能力，走出教室象牙高塔，讓學生運用所學貢獻社區小學；透過大手牽小手服務的過程得到啟發及省思，學習課堂中學不到的知識與經驗，使得高等教育高塔內的知識得以向下推廣紮根。
- (4) 組成教師教學社群，進行課程交流讓專業知識不只停留在同領域的交談與思維中，而是與不同領域進行交流，除了打開視野，亦能以同理心理解不同領域工作，認同並欣賞其專業知識與專業素養，且能達到觸類旁通的效果；透過教師成長團體的運作，進行教學精進。

- (5) 本課程將教學成果分享，型塑課程之教與學文化，學習漁村民間文化的知識，學習正向的文化認同及態度，並能表現對不同文化價值的尊重。

本計畫之執行對於教師在教學專業成長方面亦有顯著助益。下表所列示內容為於計畫執行期間所獲致教學相關之榮譽及肯定。

年度	教學成長
108	榮獲國立高雄科技大學：創新教學方法課程補助及傑出教學獎
108	榮獲國立高雄科技大學：教師專業社群補助
108	榮獲國立高雄科技大學：優良 PBL（問題導向學習）課程補助及傑出教學獎
108	高屏區域創新教學議題論壇分享與海報發表
108	教師專業社群教學成果分享
108	教學實踐研究研討會海報發表

(1) 教師教學反思

Stenhouse(1981) 主張教師教學時，必須以研究者的角色自居，系統地及持續地探究。過去教師教學的研究多以「課程實施」來詮釋教學實踐的意涵，將教學實踐的意義界定為教師經過事前的規劃而在課堂中付諸行動的實際教學活動（黃光雄、蔡清田，1999）。有些學者主張教學「實踐」(praxis) 與「實務」(practice) 不僅是意義上的差異，更是典範上的不同（龔心怡、林素卿，2009）。甄曉蘭（2003）指出近年來受到批判教育學的影響，希望建立教師主體性與自主性，為學生創造最佳的學習環境與經驗，使課程與教學成為有意義的教育實踐活動。由於筆者深感語言學習除基本技能培育外，也應導入如何將所學得的語言能力加以應用。此種教學模式將提供更大的彈性與挑戰，因此教師的角色也將由單純的知識傳授者，轉變成為結合學習促進者及課程革新設計者的新角色。在課程進行前，積極進行收集西方及東方故事，進行課程編排來建構對語言的文化與歷史背景知識，課程進行時，在教學日誌也常反思，對於同學在建構故事時所遇見的問題應如何協助，使得同學能順利完成任務。

(2) 學生學習回饋

本研究於期末針對學生參與此次教學之課程回饋進行調查(填答人數 22 位)。課程回饋問卷分析中，圖 4 為「本課程能增進學生對故事教學內容知識的了解」有 16 位同學(72.73%)表示非常同意與 5 位同學(22.73%)表示同意。

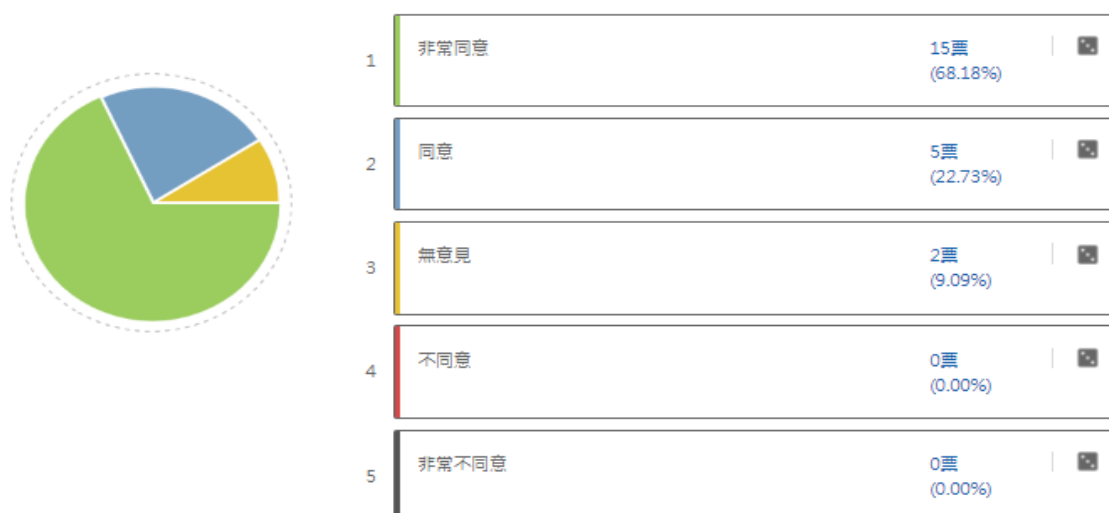
本課程能增進學生對故事教學內容知識的了解



圖 4

圖 5 為「本課程能增進學生對故事教學的學習動機」15 位同學(68.18%)表示非常同意與 5 位同學(22.73%)表示同意，由圖 4 及圖 5 資料分析顯示參與同學對故事教學課程設計給予肯定認為可增進學習動機。

本課程能增進學生對故事教學的學習動機



圖五

在檔案資料分析時，大部分的同學提到，因為要錄音，所以反覆練習口說及注意自己的發音，因此除自我導向尋找故事相關資料外，也會自我要求自己的工作要確實完成。有同學表示 “*This video takes us a lot of time to finish. I learn how to coordinate work with my friends. I know how to make the video which is not easy for us. Everyone needs to know how to deal with different problems…(檔案資料 PSA)*”。小組協議來選擇故事主題、分工收集資料，撰寫創意劇本數位媒體製作錄製影音檔案，最後與同儕分享及觀摩學習。“*In the*

process of making the film, I learned that the recording is not like reading the text. If the tones are ups and downs, the audience(s) can hear the climax of the story. I am very thankful to my team members for making this film smoothly. Everyone helps each other... (檔案資料 PSB)”。在檔案資料發現，藉由小組自評及觀摩學習其他小組的漁村神話故事，增進他們對台灣神話故事的了解。“*After finishing this project, I learned about the story of Mazu. I have never had a chance to know Mazu through a story. Through the process of finishing this assignment, I also made it clear why people would go to worship Mazu to pray for safe and sound... (檔案資料 PSC)*”。協助同學認識漁村民間文化的知識、技能，學習正向的文化認同及態度，並能表現對不同文化價值的尊重，體會在地文化永續保存與傳承的重要性。

6. 建議與省思(Recommendations and Reflections)

國際間政治、經濟、文化、科技多需憑藉英語以為溝通，其重要性日益突顯。學生透過英語學習來體驗多元的文化，增進對其他文化之瞭解與尊重。西方的希臘羅馬神話故事與東方的神話故事對於宇宙與人生，均有自己的文化闡述，使人可以肯定生命的意義與價值，並能使人能勇於面對生命中的苦難及安身立命，所以神話故事可視為重要的文化資產。台灣四面環海，在漁村常口語傳播許多神話故事，由於海洋的瞬息萬變，漁民時常充滿畏懼與崇拜；面對詭譎多變的海象挑戰，感到人力之不足，尤其是航海時常需神明庇佑，航行於浩瀚大海更需要強化心理支柱，所以有許多神話故事流傳(Wu, 2014)。同學經由學習漁村民間文化故事，培育用英語重新敘說自己本土故事能力，為未來將本土文化進行國際化植基，並進行在地文化故事永續保存與傳播。

在全球化的競爭下，除了基本的專業知識外，也必須擁有全球移動力，強化學生國際溝通能力。語言與文化常常是關係密切，本課程鼓勵學生不只是單靠單字和文法背誦方式來學習語言，藉由閱讀西方及東方故事來建構對語言的文化與歷史背景知識，更結合資訊設備使用，將影像、文字、語音影片等多媒體創作台灣漁村民間故事。未來課程實施時建議可以給予學生較充分的時間來進行故事創作，根據同學的訪談反映，因為從一開始尋找故事主題及資料，建立團隊合作默契，配音及多媒體後製等等，都需要同學主動積極投入，對於初次進行這種多元創作的同學，常常需要較多的時間才能適應，建議給較充裕的完成時間，做好完成作品較佳的時間管理。此外，在故事教學實施初期，鼓勵同學認識本土故事，並轉化為數位說故事藍圖，同學需要更多的鼓勵及鷹架才能走出長久以來語言學習注重記憶的舒適圈，完成故事各階段任務，強化未來自我導向終生語文學習能力，建議在循環實施教學時，能訓練同學將各階段流程列出，也可幫助同學了解各階段任務。

二. 參考文獻

- 王開府 (2008)。心智圖與概念模組在語文閱讀與寫作思考教學之運用。《國文學報》，43，263-296。
- 余小芬 (2007)。梓官鄉濱海漁村討烏文化之研究。國立台南大學台灣文化研究所未出版之碩士論文。
- 吳佩聯 (2010)。心智繪圖融入英語故事教學對國小二年級學童英語故事理解之研究。國立臺北教育大學幼兒與家庭教育學系未出版之碩士論文。
- 吳毓瑩(1998)。我看、我畫、我說、我演、我想、我是誰呀?-卷宗評 量之概念、理論與應用。《教育資料研究》，20，13-17。
- 李世忠、姜智庭、王翌任 (2011)。運用數位說故事於訊息設計課程之個案研究-以蘋果電腦融入教學為例。技職教育永續發展學術研討會，技職教育永續發展學術研討會論文集，台北科技大學，112-123。
- 林佩璇 (2004) 邁向課程實踐理論化的行動研究。《師大教育研究集刊》，50(3), 123-143.
- 林慧姿 (2005)。新手教師應用繪本結合心智圖法於國小資源班閱讀教學之質性研究。國立台北師範學院特殊教育學系未出版之碩士論文。
- 洪駿命 (2013)。基於心智圖之數位說故事專題學習模式對學習動機、問題解決與學習成就之影響。國立臺南大學數位學習科技學系未出版之博士論文。
- 陳貞君 (2013)。來聽一首跨國交響曲：國中英語教師國際專案教學的實踐與轉化，教育實踐與研究，26(2)，67-102。
- 陳惠邦 (1998)。教育行動研究。臺北：師大書苑。
- 陳劍涵 (2014)。拓展中學教師之全球視野與教學能力：國際專案式跨文化學習的經驗，發表於中小學國際教育國際研討會:國際交流與課程變革。
- 陳劍涵 (2016)。國際課室連結資源手冊。國際課室連結之課程設計模式，台北市政府教育局。
- 游政男 (2016)。以行動載具數位說故事輔助公民參與社會之教學歷程：以教師引導小學生探索農舍議題為例。《教育傳播與科技研究》，114，21-42。
- 鈕文英 (2007)。教育研究方法論文寫作。臺北市，雙葉。
- 黃光雄、蔡清田 (1999)。課程設計—理論與實際。台北：五南。
- 黃耿鐘 (2002)。網路學習檔案評量系統及學習檔案成效指標之分析研究。台南師範學院教師在職進修資訊未出版之碩士論文。
- 甄曉蘭 (2003)。教師的課程意識與教學實踐。《教育研究集刊》，49(1)，63-94。
- 蔡清田。(2000)。教育行動研究。臺北：五南。
- 賴羿蓉 (2004)。歷程檔案評量在通識課程中的應用規劃。《朝陽學報》，9，315-335。
- 鍾生官 (2006)。學童在藝術鑑賞時對視覺圖像的偏好研究。《藝術教育研究》，11，58-74。
- 龔心怡、林素卿 (2009)。教師課程意識與教學實踐模式之建構—以英語科為例。《課程與教學》，12(1)，99-124。
- Buzan, T. (2006). *The Buzan study skills handbook: the short cut to success in your studies*. England: BBC Active.
- Byram, M. (1997). *Teaching and assessing intercultural communicative competence*. Clevedon, UK: Multilingual Matters.
- Cambridge, J., & Thompson, J. (2004). Internationalism and globalization as contexts for international education. *Compare*, 34(2), 161-175.
- Gils, F. V. (2005). Potential Applications of Digital Storytelling in Education. *3rd Twente Student Conference on Information Technology*. Twente, Netherlands.
- Herrington, J. (2003) . Exploring technology-mediated learning from a pedagogical

- perspective. *Interactive Learning Environments*, 11(2), 111-126.
- Lambert, J. (2009). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community* (3rd ed.). Berkeley, CA: Digital Diner Press.
- Lambert, J. (2010). *Digital Storytelling Cookbook*. California: Digital Diner Press.
- Livingstone, S. (2004). Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *The Communication Review*, 7(1), 3-14.
- Meadows, D. (2003). Digital storytelling: Research-based practice in new media. *Visual Communication*, 2(2), 189-193.
- Merryfield, M., Jarchow, E., & Pickert, S. (1997). *Preparing teachers to teach global perspectives: A handbook for teacher educators*. Thousand Oaks, CA: Corwin.
- Nijman, J. (1999). Cultural globalization and the identity of place: The reconstruction of Amsterdam. *Ecumene*, 6(2), 147-164.
- Ohler, J. (2008). *Digital Storytelling in the Classroom: New media pathways to literacy, learning and creativity*. Thousand Oaks: Corwin Press.
- Park, P. (2002). Knowledge and participatory research. In P. Reason & Bradbury (Eds.), *Handbook of action research: Participative inquiry and practice* (pp.81-90). London: Sage.
- Parker, W. (2008). International education: What's in a name? *Phi Delta Kappan*, 90(3), 196-202.
- Paulson, F.L., Paulson, P.R, and Meyer, C.A. (1991). What Makes a Portfolio? *Educational Leadership*, 48 (5), 60-63.
- Porter, B. (2005). *Digitales: The art of telling digital stories*. Denver, CO: Bernajean Porter Consulting.
- Porter, B. (2006). Beyond words: The craftsmanship of digital products. *Learning & Leading with Technology*, 33(8), 28-31.
- Rizvi, F. (2007). Postcolonialism and globalization in education. *Cultural Studies/Critical Methodologies*, 7(3), 256-263.
- Rizvi, F., Lingard, B., & Lavia, J. (2006). Postcolonialism and education: Negotiating a contested terrain. *Pedagogy, Culture & Society*, 14(3), 249-262.
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: a meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology, Research and Development*, 56(4), 487-506.
- Stenhouse, L. (1981). What counts as research. *British Journal of Educational Studies*, 29, 103-114.
- The Partnership for 21st Century Skills (2009). *Framework for 21st century learning*. Tucson, AZ: Author. Available online: http://www.p21.org/index.php?option=com_content&task=view&id=254&Itemid=119.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wu, R. J. (2014). *Mazu Creative stories: Globalized Perspectives*. The Selected Works of Taiwan-Hongkong Literature, 1,143-148. ISSN 1002-753x.