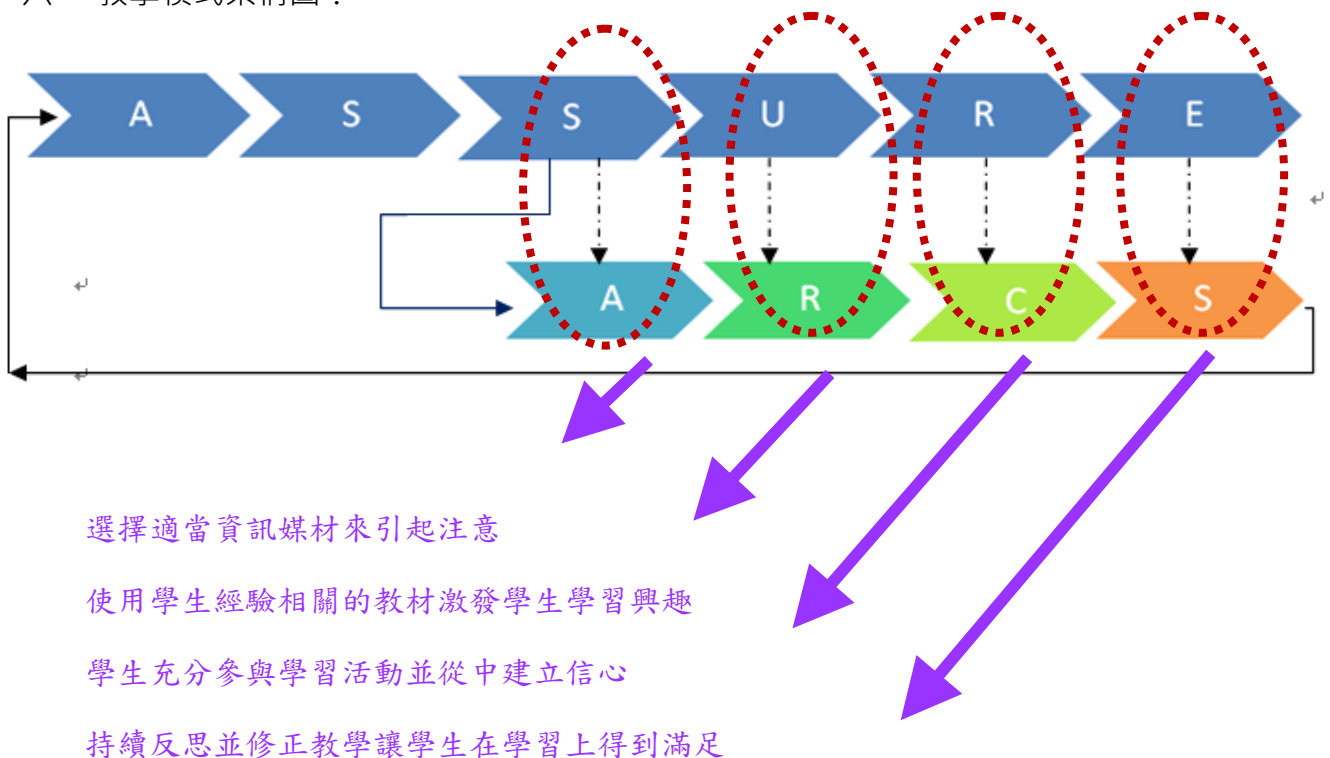


創「E」動機啟動學習方舟

- 一、教學模式名稱：「動機方舟」創 E 教學模式
- 二、思考力分析：Task-based Project 工作任務導向之創造思考力開發
- 三、適用領域：英語領域
- 四、資訊設備：電子白板、單槍投影機、IRS 系統、遙控器
- 五、設計者：陳思憶
- 六、教學模式架構圖：



七、教學模式簡介

(一) 模式理論背景

資訊媒體之「ASSURE」模式 v.s. 「ARCS」動機理論

科技融入教學時，千萬不可忽略教學設計之重要性，因為它關係著融入教學之成效，ASSRUE 教學設計模式是課堂中實施資訊融入教學適合應用的設計模式，著重於在實際教學情境下，慎選與善用多媒體工具來幫助達成教學目標，並鼓勵學生互動參與，取其六個步驟動詞的首字縮寫「ASSURE」以表達「確保教學成功有效」之意。然而在確保有效教學中，首重動

機的驅策力，特別是科技可強烈激發動機並促進學生積極主動的參與學習(Lee, 2000)。ARCS 學習動機策略的運用考量到學生的特性及其需求，根據學生需求建立引發學習動機的教學目標，進而針對目標選擇適合的策略，適時修正及評估，改進教學品質，以期學生會產生並維持學習動機 (Keller & Koop, 1987)。而充分的了解、掌握可提升學習動機的策略將直接影響學習者之學習成效。Keller 將動機的激發分成四個主要要素，也就是 ARCS 四個字母所代表的意義：注意(Attention)、相關(Relevance)、信心(Confidence)、滿足(Satisfaction)。該模式的出發點，是先捕捉學習者的注意和興趣，透過經驗的結合，讓學習者體會到所學的事物與個人之切身關係，進而產生積極學習的意願，同時了解透過努力可以達成學習目標，進而建立學習的信心，最後獲得學習後的滿足與成就感。因此，ARCS 模式是一套用來改善教學材料、教學者行為，以及課程單元對學習者動機吸引力的系統，但必須有效的整合其他教學模式，才能發揮最大的學習效果。

因此「動機方舟」創 E 教學模式即指結合 ASSRUE 和 ARCS 之教學模式，教師透過分析與選擇媒體，並設計教材，學生在教師所引導的教學活動中，實際參與與實作，可以增進自我的學習動機，促進教師與學生間的互動，建立學生的學習信心，進而提昇學習成效，教師與學生在反思與回饋活動後，教師再針對學生成效進行教學修正，形成一個不斷循環的教與學的歷程。



ASSURE 模式圖



ARCS 模式圖

(二) 雙模式運作步驟說明暨情境對照

資訊媒體之「ASSURE」結合「ARCS」動機理論之教學模式步驟

互動 層面	ASSURE	ARCS 動機模式	教學過程
教師	A 分析 學習目標		<ol style="list-style-type: none"> 1. 瞭解學生學習此一單元應具有的知識、能力或背景。 2. 教師預先針對學習本單元前，加以瞭解、分析、與描述學生應具有哪些英文的先備經驗或基礎。
	S 陳述 教學目標		<ol style="list-style-type: none"> 1. 建立教學架構的單元目標 2. 根據單元目標呈現具體明確、可觀察的具體目標。
教師 機	S 選擇 方法	A 引起 注意	<ol style="list-style-type: none"> 1. 老師將自行設計的白板互動遊戲作詳盡的講解，包括檔案的取得、活動流程和獎勵方法。 2. 進行示範性的活動引導，讓學童熟悉 IWB 操作的方式。
 群體 學生	U 利用 資訊媒體	R 切身 相關	<ol style="list-style-type: none"> 1. 使用電子白板遮罩功能輔助上課教材的呈現，進行單字教學。學生運用電子白板拖曳功能找出單字並說明分類理由，最後進行單字實果。 2. 以合作學習的小組競賽模式展開組內學習活動。
學生 機	R 學習者 實際參與	C 建立 信心	<ol style="list-style-type: none"> 1. 進行每一個小組的發表。 2. 在發表的互動中，教師將統整下列主要活動的重點，並運用討論法澄清學童在本單元中學習上的困難
 學生	E 評價 與修改	S 獲得 滿足	<ol style="list-style-type: none"> 1. 使用電子白板書寫功能請學生示範接寫，再請全班同學共同賞析、修改。 2. 進行小組互評、反思與回饋活動。

「動機方舟」創 E 教學模式整合情境對照簡表

步驟	情境照片	雙教學模式步驟簡表			
		動機理論 ARCS	科技應用 ASSURE		
1		資訊科技融入 分析階段	A	分析學習者	
2			S	陳述教學目標	
3		A	引起注意	S	選擇方法, 資訊媒體和教材
4		R	切身相關	U	利用資訊媒體和資料
5		C	建立信心	R	學習者參與實際操作
6		S	滿足	E	評價和修改

八、效益分析



「動機方舟」創 E 教學模式預期效益

預期效益	說明
學生學習效率	<ol style="list-style-type: none"> 1. 立即回饋效果佳，有效增進師生與同儕互動 2. 多物件功能提高學生專注力，增進學習效率 3. 呈現視覺化操作化教材，提高學習動機與興趣 4. 有效加深學生聽、讀的吸收，透過小組討論強化學習 5. 透過合作學習模式學生主動參與深化學習。
教師教學效能	<ol style="list-style-type: none"> 1. 促進教學流暢性，提高教學效率 2. 改變教學環境，促進教師專業成長 3. 積極協同開發課程，在課程設計上創新求變

九、應用「動機方舟」創E教學模式之教學活動設計

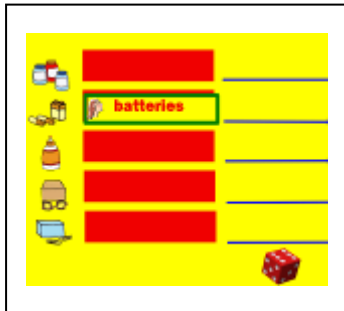
English Curriculum Framework			
ASSURE	英語學科主教材		校本課程
	HH Unit 3 Building a Home (Story/ Grammar) 語文四大能力 Listening Speaking Reading Writing	HH Unit 7 Meeting Jenny (Grammar/Reading) 語文四大能 Listening Speaking Reading Writing	Taipei Old Town (校本課程) 語文四大能 Listening Speaking Reading Writing
Analyze Learners	<p><u>Listening</u> 台灣學童普遍缺乏英語聽說環境的刺激，學生需要加強新句型在發音等聽的 Input 和應用等方面說的 output。</p>	<p><u>Reading</u> 識字能力中字音、字形和字義的結合是閱讀理解中較複雜的核心概念。高年級學習者嘗試透過影片教學，進行相關Q&A和閱讀的活動並輔以簡易寫作。</p>	<p><u>Speaking</u> 國小英語學習注重日常生活溝通的能力，高年級學生能根據對教材內容的了解進行 Q&A 的應答進而增進說的能力。</p>
	<p><u>Speaking</u> 部分程度較弱的學生無法在 35 人左右的大班進行口語練習。在結合小組合作學習及班內能力分組的運作中，角色分配和精緻的計分模式可增加口說的機會。</p>	<p><u>Writing</u> 國小學童在建立寫的能力方面有顯著的兩極差異，要精熟單字、片語及句型的部分有賴課堂引導及課後的練習規劃。</p>	<p><u>Reading</u> 故事閱讀雖是國小學童的最愛，要建立複雜的理解層次需要配合以有層的學習活動。在理解閱讀的過程中養成思考的好習慣。</p>
State Objective	<p>【教學目標】 學生能聽懂課程的字詞、語句並進一步理解故事內容。並根據故事內容，學生能說出其中的語句、回答閱讀理解的問題。</p>	<p>【教學目標】 透過閱讀課程中的單字片語、文法句型及書寫活動的練習，將學生基本識字能力推進至高階閱讀理解的層次。</p>	<p>【教學目標】 透過閱讀校本課程『走進台北城』的資料，幫助高年級學童了解古城中的史蹟和特色等資訊。閱讀理解的學習和評鑑活動。</p>

	<p>【相關英語能力指標】</p> <p>L3-1 能聽懂高年段所習得的字詞</p> <p>L3-2 能聽懂高年段生活用語。</p> <p>L3-3 能聽懂高年段所習得的句子。</p> <p>L3-4 能聽懂簡易故事。</p> <p>S3-1 能說出高年段所習得的字詞。</p> <p>S3-3 能使用高年段生活用語。</p> <p>S3-4 能以高年段簡易句型作適當的提問、回答。</p> <p>S3-5 能以簡易英語看圖說話。</p> <p>S3-6能進行簡易的對話。</p>	<p>【相關英語能力指標】</p> <p>R3-1 能辨識高年段所習得的字詞。</p> <p>R3-3 能讀懂高年段生活用語。</p> <p>R3-4 能讀懂高年段的句子。</p> <p>R3-5 能讀懂簡易故事。</p> <p>W3-1 能拼寫高年段所習得的應用字詞。</p> <p>W3-2 能寫出高年段所習得的句子。</p> <p>W3-3 能依提示改寫句子及造句。</p>	<p>【相關英語能力指標】</p> <p>R3-1 能辨識高年段所習得的字詞。</p> <p>R3-2 能看懂簡易的英文圖表。</p> <p>R3-3 能讀懂高年段生活用語。</p> <p>R3-4 能讀懂高年段的句子。</p> <p>S3-1 能說出高年段所習得的字詞。</p> <p>S3-2 能以簡易英語介紹家人和朋友。</p> <p>S3-3 能使用高年段生活用語。</p> <p>S3-4 能以高年段簡易句型作適當的提問、回答。</p> <p>S3-5能以簡易英語看圖說話。</p>
<p>Select Methods</p> <p>v.s.</p> <p>Utilize</p>	<p>【選擇教學方法】</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎聽說教學法 (Audio-Lingual) ◎溝通式教學法 (Communicative Approach) ◎自然教學法 (Natural Approach) <p>【選擇媒體與設計教材】</p> <p>① IWB自編教材(文字、聲音、圖像、影片等媒材作學科性、互動性、邏輯性、趣味性的編排與設計)</p> 	<p>【選擇教學方法】</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎聽說教學法 (Audio-Lingual) ◎肢體反應教學法 (TPR) ◎自然教學法 (Natural Approach) <p>【選擇媒體與設計教材】</p> <p>① IWB自編教材(文字、聲音、圖像、影片等媒材作學科性、互動性、邏輯性、趣味性的編排與設計)</p> 	<p>【選擇教學方法】</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎直接教學法 (Direct Method) ◎聽說教學法 (Audio-Lingual) ◎自然教學法 (Natural Approach) <p>【選擇媒體與設計教材】</p> <p>① IWB自編教材(文字、聲音、圖像、影片等媒材作學科性、互動性、邏輯性、趣味性的編排與設計)</p> 

Media and Materials

教師自行設計高互動的IWB學習活動，學生可以藉由圖片看圖說話，在答對故事內容後，學生可以親自移動中間綠色的魔幻透明框揭示隱藏在對話框中的答案，十分有趣。

以聽說教學法讓學生聽懂後，回答並寫出後以魔力透明擦的設計立即評量聽和說的能力，進行回饋。



故事教學之後學生會學習故是中所延伸的相關句型以及句型代換所需的新單字庫。上圖的活動頁中，學生透過小組共同討論並熟練每個單字在句型中的運用，最後教師將以擲骰子的方式，讓小組成員上台接受聽與說的考驗。

Select Methods

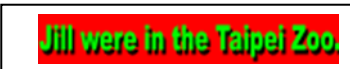
v.s.

Utilize Media and Materials



在合作學習的模式中，小組內每人皆需熟練所有單字的造句替換，熟練之後，小組再以麥克風大聲朗讀錄製在檔案內並於完成後發表。

由教師運用IWB的軟體設計的**跑馬燈功能**，並藉之訓練學童讀寫英文能力。其中點觸翻牌的設計提供高互動的閱讀樂趣。

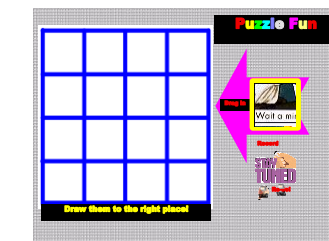


這道紅色字條置放在上面活動螢幕的上方，學生不但要大聲朗讀移動中的故事文句，最刺激的是要即時在文具消失前在IWB白板上拍點出 < Jack and Jill ~ 公園的一日遊記 > 中所對應的圖片和文字。

◎介紹Discovery的網路學習資源，並現場以本課的基本單字隨機製作好玩的puzzles拼圖。



◎為增加閱讀的樂趣，並強化文句的刺激，加強學生課文的精熟程度，教師發揮創意自行設計限時拼圖的小組活動。



以拼讀的遊戲方式增加閱

教師將臺北四個容易混淆的古城門設計成有趣的**拖拉配對功能**，讓學生熟悉其方位相對的位置。



教師將校本課程 ~『走進臺北城』重新設計後加上IWB的互動功能，除了進行四個古城門的方位和歷史解說，同時嵌入google earth 的連結，將抽象的古城和現今的風貌整合在一起。



在群組電腦端，學生嘗試在Google Earth網站中搜尋臺北城的地理位置和街道圖並俯瞰其全景。



Select
Methods

v.s.

Utilize
Media
and
Materials

②鼓勵學生在教師所屬的 I Love English網頁中進行課堂外討論和交流等課外的延伸學習。

< 瀏覽人次超過7萬人 >



教師鼓勵同學透過教師網站與人交流。最重要的是網站上可搜尋到由教師自行錄製的課文解說、課堂教學文件等資料，對程度較弱或期待精熟的同学能提供完整的輔助。

02-19 15:08	Sharon	unit 5 Having Fun 聽理解 Please finish writing as soon as poss...
01-21 13:32	Sharon	2008 寒假作業說明 My dear students: Is the homework ...
01-21 13:20	Sharon	九大句型解答 Hi, there! I have explained all the ...
01-02 13:00	Sharon	HHS unit 4 (p.43,46) social language+phonics
12-14 17:55	Sharon	HHS unit 4 (p.41-42) Grammar
12-12 17:02	Sharon	HHS unit 4 (p.40-41) Presentation This is the last unit for this semest...
11-13 12:49	Sharon	HHS unit 3 (p.35) reading
10-28 20:00	Sharon	HHS unit3 (p.31,34) social+phonics
10-28 19:29	Sharon	HHS unit3 (p.30) grammar
10-28 19:26	Sharon	HHS unit3 (p.29) grammar
10-28 18:15	Sharon	HHS unit3 (p.28-29) Unit 3 Presentation

在教師『I Love English』的『Here is your tutor』的下載區中，教師親自錄製課程中每一個單元的語音解說、翻譯、文法和自然發音及KK音標等資料，同學可隨時下載所需的學習輔助資料，就像有一位24小時全年無休的家教老師一樣，讓教與學齡時差、零距離。

③由教師運用IWB的軟體設計高互動的縱合練習活

讀的樂趣。每組學生必須盡速拼出完整的拼圖，看到內容後全組大聲朗唸練習，最後再全組錄音。進行讀與說的多元練習。

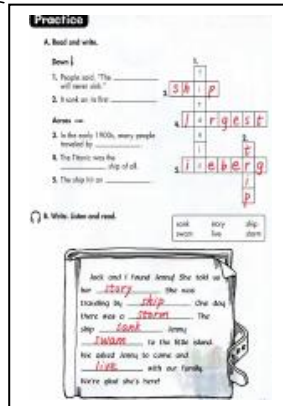


製作一張令人驚喜的活動互動頁，教師需將課文中的故事圖片精準切割成數等份後置放再拖拉區。



在大部的活動中，學生端常因為操作或存取錯誤等問題需要重新進行活動，教師經常會設計『re-do』鍵，這個實用的重製鍵帶給學習現場許多便利，只要一按就能回到原始文件讓學生迅速重來或修正，增進學習效率，大大減少學生說「老師我不小心做錯了怎麼辦」的窘境。

④學童利用觸控式小組電腦充分進行單字、句型、會話、故事的書寫練習和競賽。



其中麗正門又稱南門就位於本校校門的左邊。

②教師將『走進臺北城』相關教材、解說檔、演說稿上載到所屬的 I Love English網頁中方便學生作課後的學習。

學生可在 Here is your tutor的下載區中找到 Taipei Old Town『走進臺北城』的投影片、演說文字和音效檔。同學可以反覆聆聽並做預複習，對於程度較弱的學生具有相當的幫助。

③完成『走進臺北城』的教學之後，教師運用IWB的軟體設計高互動的Q&A 課堂練習活動縱合練習活動。讓學生過有趣的點點樂活動練習聽說等活動。



『走進臺北古城～閱讀Q&A』是透過IWB互動的設計，將閱讀理解題目依照層次，讓學生大聲朗讀題目後翻譯，在討論後答題並揭示→是非題頁→選擇題頁→簡答題銜序漸進加深閱讀理解並澄清模糊概念。

學童利用小組觸控式電腦充分進行英文版『臺北

動。讓學生過有趣的點點樂活動練習聽說等活動。



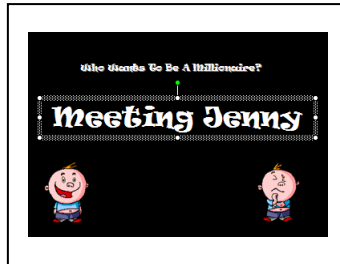
教師在出版社的同意之下，靈活運用教材的圖文自行設計符合聽說能力的IWB互動式活動。學生依照聽力在電子白板上拍點出正確答案。

④IRS 按按按教學立即回饋系統，進行閱讀理解練習和評量活動。



最後教師利用魔點術將小組練寫稿傳至各組電腦，小組以觸控筆寫上答案之後完成評量。

⑤完成說、讀、寫的學習活動之後，教師進行『百萬小學堂』的綜合評量。



題目中教師針對新字詞、句型和故事內容設計有聽力題、朗讀題、閱讀題和文法題等題目協助學生達成本課的學習目標。

古城』介紹稿的練習。



『Stay Tuned』是小朋友們的最愛，因為輕輕一點電腦就會出現錄音的功能。最令人興奮的是看到他們認真齊念錄音的樣子，超可愛的，由其是老師在電子白板上播放每一組的錄音成果時，先是安靜聆聽，接著便是彼此對目哄堂大笑。

④依照『因材施教』的力念，教師根據學生的能力設計評量活動。



教師將這次的『走進臺北古城~閱讀Q&A』設計成難易不同的層次，每組皆有六道不同的題目，小組進行讀題的練習後，大聲朗讀並於翻譯後回答。最後教師只要輕拍題目方框處，正確答案便能顯示在右下角。

Select
Methods

v.s.

Utilize
Media
and
Materials

Utilize Media and Materials

【媒體與教材的使用】

① 學生在使用IWB高互動的學習活動中，充分享受科技帶來的酷炫效果。



在華視新聞報導的片段中學生根據聽的活動把正確的內容移至對話框中。



操作中，若置放錯誤的文句，圖文框會自動拒絕並把該文句彈回原處並發出噓聲的音效；相反的，若置放正確的文句，電腦則發出歡呼聲，十分有趣。

② 鼓勵學生在教師所屬的 I Love English 網頁中進行課堂外討論和交流等延伸活動。



學生可在教師『I Love English』的『Wonderland 的討論區』中發表想法與他

【媒體與教材的使用】

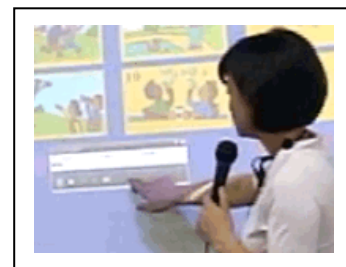
① 結合IWB媒體整合的功能並透過合作學習的機制讓學生在課堂上充分練習說讀及寫。



學生練習念出跑馬燈的故事內容可訓練學童讀和說等綜合能力。



教師教完新字詞和句型代換之後，學生便進行小組內的練習。最後教師以骰子隨機抽出學生上台接受考驗，成果十分理想。



② 教師打開每組練習的錄音檔，驗收學生在說讀的表現，進而指導發音。

【媒體與教材的使用】

① 從校本課程出發，學生更了解學校的根源並和古城的史蹟。



經過固定時間的練習，學生從字詞、文具到能侃侃而談『走進臺北城』歷時約一個學期。



成立英語小小導覽員，讓小朋友們有機會接待外賓，以英文介紹臺北古城及校園等資料。



甜美的笑容、大方的態度『走進臺北古城』給英文程度較好的孩子另一個不一樣的舞臺。

② 由於『走進臺北城』的演講稿相當有深度，教師學生在課餘利用時間在教師所屬的 I Love English 網頁中利用資

<p>Utilize Media and Materials</p>	<p>人討論和交流。</p> <p>③ 老師解說如何利用觸控式小組電腦充分進行單字、句型、會話、故事的練習等方式。</p>  <p>老師指導小組如何取得檔案進行群組電腦的練習。</p> <p>④IRS 按按按教學立即回饋系統，進行閱讀理解練習和評量活動。</p>  <p>IRS的回饋系統讓孩子透過按鍵進行練習和自我檢測，最重要的是教師可以根據施測內容發現學生的盲點即時澄清觀念。</p>	 <p>進行全組朗讀的錄音時則七嘴八舌，熱鬧非凡。在活動中，透過群組電腦，學生充分練習，練習率是一般教室的六倍。</p> <p>③教師採用音效磅礴的『百萬小學堂』作為評量，現場競賽氣氛濃厚。</p>  <p>每組先作組內研讀，最後老師再以骰子選擇學生上台參與競分賽，同學都十分專注用心。</p>	<p>源。</p> <p>I Love English的網頁中，許多學生Download教師所錄製的語音解說和示範檔。也可以在討論區進行課堂外討論和交流。</p> <p>③有了互動式電腦白板的設計能力，教師讓學生在彈指間學習，讓課堂充滿快樂的氛圍。</p>  <p>教師針對新字詞、句型和故事內容，設計有聽力題、朗讀題、閱讀題和文法題等題目協助學生達成本課的學習目標。</p>
<p>Evaluate and Revise</p>	<p>【評鑑】</p> <p>透過有趣的高互動IWB學習活動，學生對學習的內容興趣度大大提高，而酷炫的功能，讓學生躍躍欲試，其中以使用麥克風大聲朗讀活動內容的文句然後錄製在檔案內並於完成後發表的部分最受到學生的歡迎。經過充分的操作與練習讓學生在聽說方面更加熟練。有趣的是~偷偷地摸一摸神奇的電子白板成為學生離開教室前最想</p>	<p>【評鑑】</p> <p>在這堂學習活動中，點觸翻牌的設計提供高互動的閱讀樂趣。尤其以朗讀移動中的紅色字條並拍點出所對應的圖片和文字最為刺激，經過六台群組電的練習和組內異質能力的合作學習，學生充分練習，每個人都扎實的練習，明顯看出學生的興趣和動機明顯提升，答題踴躍主動。</p>	<p>【評鑑】</p> <p>這次的『走進臺北古城』的校本課程中，學生運用Google Earth 的網路資源來探知中正特區中古城的所在地時都目不轉睛的尋找本校的模樣，大大增加了學生對社區的了解。而在『走進臺北古城~閱讀Q&A』的活動中，每組皆用心的研讀六道不同的題目，我們清楚的看見，英文實力最強的</p>

做得的事。

【修正】

發現問題

學習資料傳出不易

教師傳遞學習資料至六台群組電腦不易，教師無法快速有效率的將教學資源即時的分享給各小組。若以傳統的拷貝、或透過網路下載到各組電腦的方式，往往占據太多課堂的時間，若網路不通暢甚至造成資料無法取得或更新的窘境。而在學生端，小組學習活動後的成果上傳也費工費時，造成教師進行評量和管理學生資料上的困難，因而耽誤學習進度或減低學習成效。

創意小組的修正方案

創新小組利用網路芳鄰開設 1~8 小組檔案夾，透過 Copy 和 Delete 兩大 Batch 檔的程式設計，讓教師透過簡單的拖曳動作，有效率的將學習活動和學習資源即時分享給各小組，達到教與學的資源共享。網路

【修正】

發現問題

學生合作學習成效不彰

小組中的電腦操作權集中在少數較主動的組員手中，其中以英語能力較優或電腦操作能力較佳的同學主控電腦操作，造成少數組員閒置成為學習的客人。如何透過有效的學習機制，讓小組中的每一個成員皆能充分參與，達到每位組員皆能充分利用 E 化科技從事做中學的目標。

創意小組的修正方案

為了替 E 化英語教學找到更合宜的合作學習模式，教師嘗試以能力為依準進行異質分組，組織英語學伴制度，讓程度好的同學幫助弱勢學伴進行 E 化學習的操作。同時老師更需將小組內操作教學設備的角色和任務分配更細緻化，讓組內每個成

正副組長個個都熱心的替小組翻譯或解釋，而使使命感更強的組長則辛勤的驗收每個組員的答題能力，為了爭取班內優選小組而努力。透過有效率的合作學習可以使教學順利達到目標，讓學生的學習更精進。

【修正】

發現問題

廣播系統使 IWB 功能喪失

原配備的 WPS 廣播系統限制了 IWB 電子白板的功能，讓教師無法針對學生的小組學習成果進行批註、訂正等工作。在成功的 E 化的課堂中，學生享受著高科技整合網路多媒體的學習環境，教師如何能結合多方資源和科技設備設計出有效建構學生能力的教學活動是成功的關鍵；此時 IWB 的「互動」功能若因廣播軟體而停止運作，教師無法進行全班性即時的互動、修正和回饋等機制，會嚴重影響澄清觀念及正確解題的關鍵歷程。

創意小組的修正方案

在有限的經費下，如何才能在不用添購任何廣播軟硬體的方式之下，同時達到展示作品和即時回饋和互動的重要功能呢？經過一番逆向思考之後，更確定了以網路芳鄰的模式是資源共享、分散使用和集中管理最佳的

	芳鄰的建置模式實現了集中管理機制，當學生按存檔鍵後，小組的學習成果即在原小組的檔案夾中存檔，教師亦即可集中管理，進行評分、展示、回饋等工作。	員完整分工，提供弱勢的學習者同儕的支援和均等的機會。	選擇。
--	--	----------------------------	-----

九、教學省思

發展 E 化教學的過程是令人興奮的，以創意的方法將資訊融入傳統的教學讓學習無遠弗屆。在「動機方舟」創 E 教學模式運作的過程中，最後的“Evaluate and Revise” 的評鑑和修正階段讓教師反思並發現問題進而研擬修正方案。透過教學上反覆的修正，不但能增進學生學習的動機，亦能深化學生的能力。E 化的過程活化了教學著實讓教學如虎添翼。期待透過 E 化的「教」與「學」，培養學生「運用科技與資訊」的能力和「主動探索與研究」的精神，進一步養成學生帶得走的能力，讓學生成功成為資訊融入學習的贏家。

