

行政院國家科學委員會專題研究計畫 成果報告

從科技輔助英語學習之觀點建構百部電影數位教學模式

計畫類別：個別型計畫

計畫編號：NSC93-2411-H-032-022-

執行期間：93年08月01日至94年07月31日

執行單位：淡江大學教育科技學系

計畫主持人：施如齡

計畫參與人員：劉虹伶 邱瑋芸

報告類型：精簡報告

處理方式：本計畫可公開查詢

中 華 民 國 94 年 8 月 26 日

從科技輔助英語學習之觀點建構電影之數位教學模式

Constructing Digital Educational Model with Movies 101 From CALL Perspective

計畫編號：93-2411-H-032-022

執行期限：93 年8 月1 日至 94 年7 月31 日

主持人：施如齡（淡江大學教育科技系）

計畫參與人員：劉虹伶、邱瑋芸（淡江大學教育科技系）

摘要

本計畫期望逾越一般大專院校之電影賞析課程所著重之媒體教育基本目標，將電影所涵蓋之科技、人文與藝術三層面延伸運用於英語教學中。藉由電影媒體所呈現之人事物，來探討影音媒體背後所隱藏之週邊文化、所意涵之社會表象、與人類心裡深層的意念，運用建構式之教學概念，以主題式的探討，從電影製作的角度與美學概念來分析社會、心理、文化各層面的問題。以全英語之溝通與授課方式，來提昇同學英文聽說讀寫之綜合語言能力，並創造科技輔助英語教學之新策略。

本計畫分為三大部分。第一部份從英語教學理論談電影媒體於課堂上之運用，從視聽教學法與溝通教學法之相異理論基礎，設計專題式教案，探討多媒體教學教案與教學策略。第二部分則以建構科技輔助之教學環境與製作數位化教材為目標，將多媒體教材整合成輔助式或獨立式學習內容，運用網路資源，開發資訊融入教學之新模式與策略。第三部份則以行動研究為主軸，推動反思教學。實施數位化教材之評量與教學成效評估，並間接探討人文藝術教育之落實與影響。

關鍵字：科技輔助英語教學、電影、教學媒體、教學模式

Abstract

This project is aimed at making media education not just the common objective and functionality of most film study courses but also a means for language acquisition, synergistically combining these allied themes. Cultural implications, social phenomena, and psychological status that are embedded in the images and sounds of movies through the presentation of both living people and inanimate objects are to be brought into wide-ranging discussions in classes where the focus is on language. In addition to the assistance of technology and newly developed strategies in computer-mediated education, the use of constructivist pedagogy in guiding students

to creatively analyze the mechanics and aesthetics of cinematography will enhance students' language proficiencies in various levels beyond that which would be achieved solely by traditional language classes.

There are three phases of this project. The first phase is to develop lesson plans with the use of one hundred movies and multimedia based on various language acquisition theories including audio-visual teaching methods and communicative approaches. The second phase is to develop digital materials and construct technology-enhanced educational environments for supplementary purposes. Renovated learning models and teaching strategies for information-mediated language education will be examined during the evaluation of digital materials. The third phase is to conduct action research and reflective practices to explore the educational effectiveness, making the knowledge obtained practical, i.e. usable by others in the field of education. The teaching of humanity and art will be carried out in the process and the observation of the corresponding effects will be conducted.

Keywords : Computer-Assited Language Learning(CALL), Film, Educational Technology, Pedagogical Model

一、前言

由於英語能力的需求漸增，單獨學習英語又容易落入非實用效果的純英語學習，因此，許多學校將提昇學生英語能力的目標融入於專業領域發展中，讓英語學習變成專業課程的隱性目標。有鑑於現代學生自小的生長環境早已被充滿聲光色的媒體世界充滿，戲劇性、刺激性、挑戰性高的學習內容對於學生具有強烈的吸引力。因此，藉由電影的娛樂本質，輔以其科技、美學、反應人生的內涵價值，運用於教育場合中，應更能引起學生之學習動機，並從旁協助學生於通識與各專業領域的學習。

影視媒體之多元內容得以提供豐富的英語學習情境，給英語學習者能有更寬廣的討論範疇及主題，從傳播專業知識發展中亦能提昇英語能力。然而，將英語教學理論帶入專業領域中絕非易事，要將媒體運用於英語教學中更需要專業的技巧。因此，當兩大領域交集時，即有許多值得探討的議題會產生，並有許多未知的問題需要解決。

首先，在具有強烈團體意識與文化機制之大環境中考量學生之個別差異，採用的英語教學理論除了必須符合個別學生語言學習的方式外，亦需符合學校之整體教學策略。此計畫以語言教學法為藍本，試圖回答電影融入教學之可行性與有效性等問題。再者，當英語教學進入專業發展領域中，為了不喧賓奪主，需讓專

業素養成爲語言學習的管道而非內容，以無形的方式讓同學於討論的過程中習得語言，故採用以建構論爲基礎的教學法，運用多媒體的呈現與數位的學習環境，以主題式目標取向的教學模式來帶領同學自我建構相關的語言知識。

本研究將結合三個領域：語言、媒體、教育，將電影所涵蓋的科技、人文、藝術三個層面延伸運用於英語教學中。藉由電影媒體所呈現之人、事、物，來探討影音媒體背後所隱藏之週邊文化、所意涵之社會表象與人類心裡深層的意念，運用建構式之教學概念，以主題式的探討，從電影製作的角度與美學概念來分析社會、心理、文化各層面的問題。以全英語之溝通與授課方式，來提升學習者之英文聽說讀寫之綜合語言能力，並創造科技輔助英語教學之新策略。

二、研究目的

主題式的教學內容：電影數位教學模式除了簡短的內容介紹外，能提供專業的影片分析與內容賞析。每部電影除了具有完整的背景資料，含發行年份、製片、導演、演員、製片場及得獎記錄外，還具有五大項目，分別爲電影攝影技巧分析、內容與主題分析、幕後花絮、相關文化認識與媒體藝術欣賞以及其他參考資料等面向，同學可以獲得比一般雜誌所刊登的影評更有系統性的資訊。此外，在教案設計中規劃教學活動，間接提升學生聽說讀寫的語言能力，除能紀錄自我之觀後心得並能與同儕進行分享與討論。

課程對於數位環境的需求：紙本的手冊及書籍的發行其容量與更新資訊有限，在資料尋找上亦有不便之處。因此，本研究計畫運用數位教學系統與模式的構想，希望藉助多元化的電腦特性，建立教案資料庫，(或稱智庫)，讓原本的紙本資料得以數位化，方便依循個別項目或關鍵字搜尋建構主題式教案。同學得以建立個人電影日誌，列進個人所蒐集的其他影片資源，變成屬於個人的客制化學習空間。

潛在的英語教學目標：由於電影提供了語言情境，(大多是英語)，因此，使用其自然具備的故事情境來增強語言學習的動機，讓學生在不自覺的情況中，提升語言能力。在朝向專業知識成長的過程中，亦能從字彙、句型、談話主題與內容、語言所傳達的內在文化意涵等，均可以有默化的作用。

從全人教育理念推動人文藝術教育：從口語與視覺傳播的角度，解析電影中之影音效果提昇同學之媒體素養。進而探索聲光效果中所隱含之主題精神，透過人文教育，讓同學們能從各國影片之風格與內容中學習國際文化，建立跨文化傳播的概念。

跨領域的範疇與方法的界定：由於「電影融入教學」的教學型態被廣泛運用於各種領域中，文、理、工、商、社會、心理、人文等等，不勝枚舉，具有跨領域的特性，從傳播媒體的特性與影響，直至學科領域的認知提升，乃至於對於個

人生命的體驗與感受，是個結合多項因素而成的綜合體，跨領域的範疇與方法的界定更顯重要。因此，此研究以立體的概念架構建立「主題式魯比克方塊模式」，盼能針對其理論基礎進行深度的探討，建構起跨領域之教學研究與應用的模式。

三、文獻探討

(一) 英語教學法

英語教學法大致可分為：肢體回應教學法、情境教學法、暗示感應教學法、漠視教學法、自然教學法、文法翻譯法、視聽教學法/聽說教學法、直接教學法、團體語言學習法、溝通式教學法等。每種教學法各有其歷史淵源及發展背景，所著重的觀點不同，能夠發揮的功能性亦異。然而各教學法直至現今仍於各教學現場因著不同的教學目標而被搭配使用，有其相輔相成之趣。綜合觀之，依各教學法的功能性，分別可歸類如下：

- 文法結構：強調文法結構、句型練習的教學法包括文法翻譯法、直接教學法、視聽教學法。
- 聽說讀寫比重：著重口語的有直接教學法。
- 學習方式：教師教授的包括文法翻譯法。由學生自我學習或歸納的包括直接教學法與漠視教學法。
- 語言使用：文法翻譯法贊同使用母語教學，直接教學法與視聽教學法則強調完全以目標語來進行教學。
- 情境為主：強調情境為基礎的教學法則包括直接教學法、情境教學法與溝通式教學法。

由於本研究以電腦的練習功能與電影的情境功能為主要研究概念，因此擇選了情境教學法、自然教學法、直接教學法與溝通教學法四者為綱領，結合並交叉使用於教案設計當中。以下簡述該四種教學法：針對其理論代表人物與主張，以及從其結構、練習、理解、歸納、溝通等語言習得向度進行分析。

情境教學法 (Situational Language Teaching) (簡稱 SLT)：情境教學法是在 1930-1960 年代，由英國語言學家發展出來的教學方式，認為口語能力是語言學習中最重要的一環，而語言的結構（句型）更是會話能力的基礎，所以單字和文法的學習必須在合適且有意義情境下進行。在文法的學習上，不直接的說明與解釋，而鼓勵學生透過情境自我歸納與理解。

自然教學法 (Natural Approach) (簡稱 NA)：由 Terrell 和 Krashen 於 1983 年所提出來的，認為語言的學習過程就像幼兒學習母語一樣，是種自然學習的過

程，因此不需要涉及文法分析或練習，強調學習者應該在自然且真實的外語環境中學習，並與當地人溝通，因此口語的流暢性比文法的正確性來得重要(洪美雪，2000)。語言的功能不僅是溝通，同時也是傳遞訊息的工具，唯有了解語言所要傳遞的意義之後，才算真正學會語言，於是自然教學法的理論便基於的自然學習—後天學習假設、語言監控假設、自然順序的假設、語言輸入假設、情緒障礙假設等五個基本假設發展而成(教育部高中英文科資源中心，2004)。

直接教學法(Direct Method)(簡稱DM)：直接教學法始於十九世紀法國的Gouin，從觀察兒童學習語言的過程中，領悟到語言學習是由知覺到概念化的過程，於是他非常重視口語溝通的能力，以不透過母語翻譯的學習方式，直接將外語與概念連結，此外，不強調口語溝通時的文法必須正確，而希望學生能在情境中自我歸納(朱錫琴，1993)。

溝通式教學法(Communicative Language Teaching)(簡稱CLT)：溝通式教學法的理論起源於Halliday(1975)所提出的理論，認為語言學習主要有工具性、規範性、互動性、個人性、探索性、想像性、表述性七種功能(朱錫琴，1993，頁18)。於是溝通式教學法主張應該盡可能的讓學習者在真實的情境中學習語言，所以不僅強調口語能力的溝通，也重視學習者利用口語表達自己的看法與感受，以進行情感與文化交流。另外，在口語溝通的過程中，錯誤是無可避免的，若非嚴重錯誤，可不必立即修正。為了增加口語溝通的機會，多以小組遊戲的遊戲方式，如問題解決、角色扮演，以訓練學習者協商、分享與溝通的能力(洪美雪，2000)。

雖然教學法眾多，乘載自不同的理論基礎，各有其優缺點，於學說產生之初，針對前一時期的理論隱含了改進的用意，然而不免又產生新盲點。各種教學法至今仍於不同的教學場景使用，教師們需要依照其特有的教學場景與教學目標來進行選擇與設計。

配合教育科技的發展與應用，衍伸出科技輔助英語教學的範疇。從語言學的理論發展可大致分為結構、認知、社會認知語言學等三個時期(Ken & Warschaur, 2000)。

結構語言學時期，深受行為心理學派，如John Watson及B. F. Skinner的影響，相信語言為有結構性的系統，以「文法結構」為導向，強調句型、翻譯、反覆練習等學習活動來習得語言，發展出文法翻譯法與視聽教學法。該時期之重要學者包括Leonard Bloomfield, Charles Fries以及Robert Lado。對於電腦輔助教學而言，為behavioral CALL模式，以電腦的機械式系統來協助學生進行反覆練習。在認知語言學時期，受認知心理學派，如Jean Piaget的影響，認為語言能力是與生俱來的，是心理認知的過程，自上而下分析所接收的訊息，或利用接收到的訊息自下而上學習或吸收。此時期之重要學者包括Noam

Chomsky 和 Stephen Krashen，發展出自然學習法，也帶動了建構主義教學論的發展。社會認知語言學時期，Hymes 及 Halliday 認為語言不僅是個人心理內在的認知過程，還包括社會互動的學習過程。而語言能力，除了不僅是 Chomsky 所指的表面語言能力，更包括社會語言能力，言談能力以及策略能力。Hymes 所提出的「溝通能力」觀念，是只學習者能夠將各種語言的形式，不同的文體應用、對話的環境與對象、對話風格的變化等等，運用在真實的社會互動環境中。其教學活動因此著重任務導向及內容導向的設計，為了建議提供大量、真實的語言學習素材。在電腦與網際網路的數位時代裡，電子郵件等遠距溝通工具的使用成為溝通教學法的實施媒介。雖然此三階段與語言教學發展史息息相關，但 Warschauer and Kern(2000)認為，「語言教學實際上是這三種理論交互複雜運作的結果，而不是單向從結構式到社會認知式的演變過程。」

從社會認知語言學繼續衍伸而成的建構理論，於近十多年來逐漸受到開發與重視，由 Brown, Collins, Duguid, Lave 及 Wenger 等人為首，持續推動情境學習的概念。他們認為學習者應有實際的體驗，藉由與社會環境的互動，達到內化的功能，進而自我建構知識。McLellan(1996)就列出組成情境學習的主要元素：學徒學習、合作學習、內省學習、指導學習、多元學習、技巧演練、實景呈現和科技。因此，教育科技學習活動經常環繞著情境式學習的概念，透過影音多媒體與虛擬實境來創造一個接近真實世界的學習環境。教師們則以問題導向學習，任務導向學習等教學模式來促進學習者的人我互動，於探索、搜尋、訪查、歸納等方式，刺激學習動機，讓學習者有機會發揮其所習得的語言。

綜觀語言教學法的歷史與特質，不難發現語言習得的兩項重要因素在於練習與情境。因此，在本研究針英語學習的目標，運用電腦的反覆練習功能與電影所提供的語言情境，故擷取數個英語教學法的特質，以截長補短、相輔相成的方式，期望運用其綜合體來設計數位學習活動與模式。

(二) 電影教學法

「電影教學法」一詞涵蓋的意涵包括「教電影」的方法與「用電影教學」的方法兩種。在西方國家，尤指美國，「film pedagogy」一詞多數用在指稱電影課程中的教學方法，含括電影的風格、手法、技巧、內容、主題、劇情、演出、議題的種種分析。由於電影領域的特性包含了視覺與聽覺的感官經驗，內容意涵上廣泛的涉及文化、社會、政經、心理等等的議題，其觸角延伸至文史哲之學術領域。然而，在亞洲國家，尤以兩岸三地，並無學術方面的研究探討的案例，反而大多於報章雜誌中出現，用來指稱運用電影於語言學習與心理輔導等領域的教學方法，僅僅是一般用語與說辭。僅有一例，於補教界如新東方教育集團與弘博教育集團被用來當成創新的語言教學方法，但其學術理論依據並無深入的探究。大致說來，其講求的是電影所提供的語言學習情境與環境，以道地的全英語的聽

說環境來提高學生的學習興趣，其意圖則在希望透過多變的字彙與實際的用法來促進學習；然而其真正的效益卻沒有真正的被評估過。

因此，為建立一套有效的「電影教學法」之教學策略，故從電影教學的幾個方向著手，進行歸納。

1. 看電影的方式：可分為課外或課內觀賞，課內觀賞又可再分為片段觀賞或全片觀賞(King, 2002)。

2. 課程活動：可分為(a)撰寫心得：感興趣的、有疑問的、具激發性的想法、議題、感受等。(Tillmann, 1995) (b)團體討論：將每個人對於每部電影看到的東西進行團體的分享(Tillmann, 1995)，或是依循引導問題進行討論。(c)辯論：針對電影的議題，進行辯論式活動。(d)演戲：運用角色扮演的的方式，可將電影片段演出來或是自行編寫接下來的情節。

3. 電影分析：可分為(a)主題分析：分析每部電影所隱喻的內涵。(b)洞察動機：試圖理解電影製作人的動機。(Tillmann, 1995, p.1)(c)細節省察：有關認同感、語言、非口語表達、衝突等探討。(d)拍攝手法：分析電影中精彩畫面的製作過程與技巧，培養學生媒體素養。

4. 課程活動的目標：探討影片編劇原本的構想與動機，但是必須駁斥「正確詮釋」的概念。因為每個人對同一部電影都會有不同的看法，即使是同一個人在不同的時空，隨著社會文化的變遷以及個人的思想改變，觀看同一部電影也會有不同的想法。因此我們應當將學習「去理解電影的作用，而非其意義」(Denzin, 1991, p.25)，將電影視為開放性的本文，容許多元詮釋空間的存在。(Tillmann, 1995, p.2)

5. 教學成效評量方式：可分為自我評量(Chapple, 2000)、同儕評量與教師評量三部份。

四、研究方法

第一階段：以文獻分析法來整理並分析英語教學理論、傳播與教育理論、教育科技、電影賞析等領域之相關文獻。收集與彙整百部電影資料，構思撰寫可行之教材教案。書面教材完成後，即將教材數位化，建構資料庫，運用既有之課程管理系統，經過網頁設計及資料庫驅動模式，形成數位化教學環境。進而進行教材評量，針對已完成之數位化教材與系統，透過實際課程中之運用，實施形成性評量。於第一階段完成數位教學模式之介面規劃、製作及雛形。

第二階段：依照第一階段之評量結果，重新修改教材與教學模式，並持續發展百部電影分析內容及教案撰寫。配合教育行動研究，探討媒體於教學中所發揮之功用，並針對實務上的問體提出可行之教學策略。

五、結果與討論

1. 分析

第一階段：研究初期即設計一項問卷調查，以淡江大學為樣本，進行【學習者與需求評估】。問卷之研究目的在於瞭解大學生對電影類型之偏好，故在問卷中將電影分為 20 種類別(包含其他)，採用複選題的方式。調查結果主要劃分為「年級與電影類別」、「學院與電影類別」兩部份進行探討，期望能夠協助研究員了解大學生之年齡與學科領域專長的異同對於運用電影於課程之中的看法。結果發現，多數大學生偏好之電影類型為男女情愛、未來科幻、卡通動畫、刺激懸疑、鬼怪恐怖、小說改編這幾類；最不青睞的則是國家政治、社會關懷、鄉土情懷、同性之戀、師生情誼。由於興趣會影響學習動機，因此，未來在電影作為英語學習之影片挑選上，本研究將依據學生偏好之類型著手，作為電影文本之選擇依據，另外，亦提供教案設計階段學生之學科專長與特性的選定參考。

第二階段：此次問卷乃針對【電影融入教學】的型態與學習成效進行調查，以各學院學生間之差異性為主軸，進行等比抽樣。研究發現，各學院學生多數在通識課程部分有較多電影融入教學之經驗；教師播放選擇電影的時間則大多不固定或者選擇在學期中播放；教師播放電影之目的，多數學院學生認為是為進行「文化學習」，其次則為「語言學習」；大多數教師播放電影多有進行主題搭配或者自定主題，也會搭配相關學習活動，以討論活動占大多數；電影播放場地則多選擇在普通教室；學生認為看完電影後多能有「文化認識」上之學習獲得，其次是「語言能力」和「人生經驗」之獲得。而課堂所使用的活動，除了課堂討論、撰寫心得、考試，很少有其他類型的教學活動被使用。

第三階段：針對【科技輔助電影融入教學】進行探討，針對英語學習領域作為研究對象。在知識層面方面，以日常用語與文化認識的學習成效最強，文法最弱。技能方面，聽力的學習成效最強，發音與會話次之，讀與寫最差。在情意方面，除看電影能達到身心愉快的效果外，最能刺激學生的自省思考與創意想像，待人處世與批判思考方面則偏低。

2. 設計

依據分析，在影片挑選上因為是以大專院校學生為主要對象，故針對富涵人文、社會、生命等價值探討之電影為主要目標，除了注重其商業價值外，亦同時注重藝術價值，運用特定選擇策略以取得平衡點。

因此，此研究規劃電影融入教學模式，先將電影依照英語程度、電影類型、主題內容三個面向分類，採用英語分級、電影分類、主題分別的方法，將每一部電影進行分類，形成「主題式魯比克方塊模式」。

3. 發展

分爲數位媒體介面發展與教案發展兩部分。

在媒體發展方面，從目前市面上有關電影教學的六個網站，歸納其網站功能，略分爲 29 種，包括：電影的介紹、歷史、製作、劇本編劇、風格分類、拍攝手法、情節介紹、人物介紹、專有名詞、影展資訊、相關連結、得獎項目、演員名單、導演介紹、字幕介紹、電影分級、介紹看電影的好處、電影可能造成的影響、可討論的問題、電影活動的設計、影片參考書目、測驗單元、電影討論區、英語學習功能、提供英語生活例句、電影與文化、電影相關書目索引、自製簡易數位電影、提供製作數位電影的建議。本研究從英語教學與電影教學的理論基礎來選擇適合用於數位教學模式中的功能，加以設計其平台或介面，來達到此研究的目標。

六、計畫成果自評

依據原計畫中規劃，進行英語教學理論、教育科技、電影賞析等領域之相關文獻整理與研究；收集與彙整百部電影資料；建構數位化教材資料庫；發展數位媒體介面規畫、教案範例製作、建立科技輔助英語學習之電影融入教學模式。

在學術方面：增加電影賞析之廣度與深度，提高專業傳播媒體課程之質與量。製作專業化數位教材與教學模式範例。從英語教學的角度，探討電影媒體所能發揮之功能。探討建構式教學的概念運用於數位化學習領域時所會產生之問題，從多元學習模式中尋求因應之教學策略。

教學方面：觀察電影內容，於課程中帶給學生之人文藝術素養的效益。撰寫英語教學教案，使聽說讀寫四大技巧均能活用。提供多元化主題，尤其是社會科學、人文藝術、生命教育等領域科目之使用。

學習方面：提昇學生三大能力：英語溝通能力、電影賞析能力、運用網路資源能力。提昇學生二大素養：媒體識讀素養、人文藝術素養。

參考文獻

Chapple, L., Curtis, A. (2000). Content-based instruction in Hong Kong: student responses to film.

Denzin, N. K. (1991). Images of Postmodern Society: Social Theory and Contemporary Cinema. London: Sage Publications.

Digital Filmmaker. http://www.dfilm.com/index_movie_start.html

- ESL learners movie guide. <http://eslnotes.com/index.html>
- Films Western libraries. <http://www.library.wvu.edu/ref/subjguides/filmweb.htm>
- Glaser, B. G. (1992). Basics of grounded theory analysis. Mill Valley, CA: Sociology Press.
- Glaser, B. G., & Strauss, A. (1967). The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research. Chicago: Aldine.
- Ken, R., Warschaur, M.. (2000). Network-based Language Teaching: Concepts and Practice. Cambridge:Cambridge University Press.
- King, Jane. (2002). Using DVD Feature Films in the EFL Classroom.
- McLellan, H. (1996) Being digital; Implications for Education. Educational Technology, November/December 5-20.
- Movies Learning Page.
<http://www.eslpartyland.com/students/nov/movies.htm#Activities,%20Games,%20&%20Quizzes>
- Tillmann, L. M., Bochner, A. P. (1995). Seeing Through Film: Cinema as Inquiry and Pedagogy. San Antonio: Annual Meeting of the Speech Communication Association. November 18-21, 1995.
- Warschauer, M., & Kern, R. (2000). Network-based language teaching: Theory and practice. Cambridge, England: Cambridge University Press.
- 「弘博口語=瘋狂英語+新東方"4+1"聽說學習法」
<http://www.hrbhongbo.com/wynewpaper/HBKY.HTM> Retrieved on Dec. 2, 2004.
- 「看原版电影学英语新式英语学法招来专家争辩」
<http://www.jxnews.cc/n502/ca305226.htm> Retrieved on Dec. 2, 2004.
- 朱錫琴(1993)。教學法簡介。語文（英語）學習領域基礎研習手冊。
- 洪美雪(2000)。字幕對外語學習成效影響之探究。國立成功大學教育研究所論文。
- 教育部高中英文科資源中心(2004)。自然教學法
http://content.edu.tw/senior/english/tp_tt/teachmethod/naturalapproach.htm
Retrieved on Nov. 16, 2004.
- 電影教學法. <http://www.teachwithmovies.org/samples/wizard-of-oz.html>
- 認識電影. <http://vc.cs.nthu.edu.tw/~jhchang/store-room/teach/>