

**第二屆臺灣科技大學全國雙語說演競賽**  
**The 2<sup>nd</sup> Taiwan Tech Talk National Bilingual Public Speaking Slam**  
**比賽規章（中文版）**

### 壹、競賽目的

臺科大致力於培育兼具軟硬實力的專業人才，並建立卓越的學術與產業形象。除專業技能外，學校亦重視人文素養與多元語言能力，培育符合國際化產業需求的雙語專業人才。

近年來，本校外籍生人數位居全國前列，並積極推動全英語授課（English-Medium Instruction, EMI），期望學生不僅能在課堂中使用英語，更能在真實情境中進行表達與交流。Taiwan Tech Talk 雙語競賽即是在此理念下誕生，透過多元的表達形式，促進本地與外籍學生互動，營造友善多元的校園氛圍，並引導學生以外語述說個人經驗，使語言學習成為具創意與個人意義的實踐歷程。

### 貳、競賽介紹

在人工智慧（AI）快速發展並廣泛應用的時代，許多技術性與重複性的工作已能由 AI 高效完成。然而，「說故事（storytelling）」並非單純的語言輸出，而是一種結合個人經驗、情感理解與價值判斷的表達歷程，仍高度仰賴人類的生命脈絡。透過故事，人們建立情感連結、文化認同與自我理解，這正是科技時代中不易被取代的人類核心能力。

Taiwan Tech Talk 雙語競賽以「說故事」為核心精神，鼓勵學生透過雙語敘事，將真實經驗轉化為具有情感與意義的舞台表達，並在語言運用中展現多元視角與個人聲音。

競賽設置三個組別：**故事敘事（Performative Storytelling）**、**站立喜劇（Stand-up Comedy）**，以及**英語教學助理敘事（Shout-out EMI TA）**，回應本校推動雙語與全英語教學的實際需求與教學情境。

透過不同表現形式與評選重點，本競賽期望打造一個雙語友善且具包容性的舞台，使學生在表達中建立自信，並重新思考語言在未來學習與人生發展中的意義與價值。

### 參、辦理單位

- 一、主辦單位：國立臺灣科技大學 EMI 教學資源中心
- 二、協辦單位：Project LET'S Go! 大學社會責任「共好」計畫
- 三、指導單位：教育部、國立臺灣科技大學

## 肆、活動辦法

一、**參賽資格**：全國大專院校在學之大學部或研究所學生，凡具正式在學身分者均可參加（含交換學生）。

### 二、**競賽核心理念 | System Glitch（系統故障）**

這個社會系統不斷告訴我們怎麼過得「很好」，卻沒教我們怎麼過得「像自己」；而 Glitch，正是在這樣的落差中出現，成為我們開始質疑那條被視為「正確路線」的瞬間。

在 System Glitch 中，System 指的是一整套形塑我們生活與選擇的世代運作邏輯，它由社會期待、主流價值、成功敘事，加上長期累積的經驗與規範所構成，並深刻影響大學生在思想與選擇上的判斷方式，定義了什麼樣的人生才算「好」——穩定的工作與關係、良好的狀態，以及一條可預期、不偏航的成長軌跡？在這樣的想像中，人生似乎被理解為一條線性的進程，那些偏離系統的思考方式則容易被視為需要被修正的狀態。

也正是在這個時刻，Glitch 悄然出現，當真實的生活經驗無法順利嵌入既有框架，當內心的感受與節奏逐漸與社會期待產生落差，它可能只是一次卡住、懷疑、迷茫或偏航，卻讓我們短暫離開被預設的人生路線，開始重新思考價值與生活方式，並慢慢靠近真正的自己……。

基於 System Glitch 的核心概念，本屆競賽延伸規劃四大主題，回應此世代所面臨的不同 Glitches。四大主題聚焦於當代大學生在情感表達、行動動力、價值判斷與自我認知上的失衡、卡頓與偏離時刻，引導參賽者從個人經驗出發，透過語言與舞台重新命名經驗、理解時代與回應自我的空間，本競賽不要求宏觀批判或社會論述，從個人經驗出發即可。

## 三、四大競賽主題

### （一）**訊號未送達 Signal Not Transmitted**

在這個高度講求自我覺察與情緒表達的時代，我們被不斷提醒要說清楚自己的感受、理解並回應他人。然而，對某些人來說，成長過程中幾乎沒有關於如何表達情感的示範。當愛被視為理所當然，卻不被說出口，久而久之，表達本身成為一件需要反覆思考、甚至令人感到不自在的行為。因此，許多人在需要表達支持或關心的時刻，反而卡在語言或行動上，無法順利傳遞內心的訊號。

當情感的輸入存在，輸出的方式卻未被學會，關係便在延遲、錯過與誤判中反覆運作。當一整個世代普遍不擅長表達，這是否也是系統運作下的一種故障的狀態？也許正是在這些表達卡住的時刻，我們才開始意識到自己內心柔軟的那一部分，其實一直都在。

- **參考方向：**回想那些想說卻說不出口、想靠近卻猶豫的時刻。也許是一句關心停在喉嚨裡，或一次靠近因不確定而退後。那些卡住的瞬間，究竟是卡在情緒、語言，還是對關係的想像？我們又是從什麼時候開始，學會不說、少說，或不知道該怎麼說？

## (二) 軟爛的藝術 The Art of “Rotting”

在一個高度講求效率、生產力與隨時在線的世代系統中，休息往往需要被合理化。時間被切割、狀態被管理，「什麼都不做」很容易被視為逃避，甚至失敗。我們被期待持續運轉，卻很少被允許真正關機。但人不是機器，軟爛的藝術，正是在這樣的系統中出現。

當身體與情緒過熱，我們選擇暫時歇業，用最低能量的方式存在——躺著、發呆、遠離人群，或允許自己短暫地「沒有用處」。在這些被戲稱為「哥布林模式」的停滯時刻，我們重新感覺到界線與呼吸。對我們來說，這是一種重新奪回節奏的嘗試：承認疲憊、允許低電量，並理解「不營業」有時也是一種必要的狀態。也許正是在系統暫時當機的時刻，我們才真正開始為自己充電。

- **參考方向：**你是否也有軟爛的瞬間——那些你選擇暫時停下來、不再全力運轉的時刻？當你允許自己「什麼都不做」，這樣的狀態在當下被你如何看待？當你什麼都沒完成、也說不出正在為什麼努力時，那樣的狀態是否仍然被允許？那些看似停滯的瞬間，究竟只是逃避，還是讓你重新感覺到界線與節奏，得以繼續往前？

## (三) 陸柒 67

在一個什麼事情都被要求「有意義」的世代，連快樂、休息、放空，似乎都必須先說得出理由。

做一件事如果不能帶來成長、產值或成果，就很容易被問：「這有什麼用？」甚至連單純開心，都像是一件需要被合理化的行為。近年在年輕世代中流行的「67」，正是在這樣的背景下出現。它沒有清楚的來源、沒有固定的含義，也不打算代表什麼重要的事情，卻能被大量使用、被懂、引起共鳴。

67 的特別之處，正在於它什麼都不想說明——不為了表達立場、不為了證明價值，只是單純存在。也正因如此，這個「毫無意義卻廣受歡迎」的現象，彷彿在提醒我們：也許並不是所有存在，都必須先說得出理由，才有資格存在？

社會環境塑造出「凡事都要有價值、要成長、要改變世界」的觀念，但無意義本身，會不會才是一種被忽略的自由？

- **參考方向：**思考在一個凡事被期待具有理由與意義的環境中，如果一件事情不為了成長、不為了成果，也沒有清楚目的，它是否仍然成立？分享你曾遇過那些說不上為什麼、卻依然存在、依然被你選擇的行為或經驗，並反思當解釋成為習慣時，是否也限制了我們理解世界的方式呢？

#### **(四) 被誤判的聰明 The Fox Moment**

在一個習慣用成績、效率、KPI 與標準答案來判斷「聰明」的環境裡，許多判斷來得很快，卻不一定貼近真實。我們容易看見可量化、可比較、看得出成果的能力；而那些不按既有規則思考、跳出標準流程的做法，則常被視為不夠穩定，甚至被誤認為不夠聰明。

但有些「聰明」並不是不存在，而是展現成了另一種樣子。它也許是一個直覺的判斷、一個靈光一閃的點子，或是一種當下覺得「這樣試試看吧」的選擇。這樣的思考方式有時讓事情意外地順利解決，有時卻帶來繞路、誤判，甚至讓人事後懷疑自己的決定。然而，無論結果如何，這些瞬間都真實反映了我們如何理解世界、如何做出選擇。

當我們暫時放下對「對錯」與「效率」的標準，重新回看那些順利或出錯的判斷，或許會發現：這些被低估、又或是被高估的選擇，本身也許是一種正在運作中的聰明。

- **參考方向：**我們有時會因為一個直覺或靈光一閃，做出看起來很聰明的選擇，你是否也曾因為想法與他人不同而被誤判？當你憑著一個直覺，做出與多數人不同的選擇時，結果是順利、繞路，還是出乎意料的發展？當下你是怎麼做出判斷的？回頭看，那次經驗是否改變了你對「聰明」的理解？

### **四、競賽組別**

#### **(一) 故事敘事 (Performative Storytelling)**

1. 組別說明：本組別以「說故事」為核心，鼓勵參賽者從自身經驗、生命片段或真實觀察出發，透過英語敘事，將個人故事轉化為具有情感與意義的舞台呈現。不僅是在分享事件本身，更是在表達其背後去感受、思考與成長歷程，藉由敘事與觀眾產生連結，展現語言表達與故事詮釋的能力。
2. 競賽方式
  - a. 此競賽組別為英語競賽。
  - b. 單人參賽制。
  - c. 參賽者得使用輔助器具，詳細規定請見「七、相關規定」。
  - d. 表演時間為5~6分鐘，5分鐘將舉牌提醒時間限制，6分鐘將舉牌提醒時間已到。

### 3. 評審方式

- a. 評審團隊將由主辦單位邀請校內、外經驗人士組成。
- b. 評分標準如下：

類別	占比	說明
故事性	30%	故事為真實經歷，內容之取材、處理或改編是否增加其創意性，並引起觀眾的共鳴。
結構完整性	30%	故事段落安排是否清楚，段落銜接自然、敘事流暢，整體結構完整而不零散。
舞台呈現	30%	參賽者表演時的台風、聲音與肢體呈現能否抓住觀眾注意力，並與其產生情感上的交流。
主題關聯性	5%	內容是否清楚呼應所選擇的主題，呈現明確、不偏離。
時間控管	5%	參賽者應於時間限制內完整呈現故事。

### 4. 決賽獎項與獎勵辦法

組別	獎勵內容
第一名	新臺幣 10,000 元等值獎品乙份、獎狀乙張
第二名	新臺幣 6,000 元等值獎品乙份、獎狀乙張
第三名	新臺幣 3,000 元等值獎品乙份、獎狀乙張
所有參賽者	參加證明乙張
車馬費補助	凡臺北市以外縣市之決賽入選參賽者，得依規定核銷來回車馬費，核銷金額以高鐵普通車廂之標準票價為上限，起始地點以參賽者所屬學校地址為依據。

## (二) 站立喜劇 (Stand-up Comedy)

1. 組別說明：本組別以幽默與觀察為出發點，鼓勵參賽者透過喜劇形式，回應自身經驗、生活日常或世代共感議題。此組別的著重在於節奏掌握、觀點表達與與觀眾之即時互動，讓笑聲成為溝通與理解的橋樑。（喜劇類型可參考本簡章「捌、參考資訊」）
2. 競賽方式
  - a. 為鼓勵多元語言交流，此競賽組別可選擇以中文、英文或中英雙語參賽。這項規定旨在鼓勵國際學生使用中文參與活動。

- b. 可選擇單人或雙人組隊參賽。
- c. 表演中不可涉及色情、暴力、不實之毀謗、歧視，惡意之個人人身攻擊...等。若有違例，主辦單位可即時終止表演並取消該組合之競賽資格。
- d. 參賽者得使用輔助器具，詳細規定請見「七、相關規定」。
- e. 單人組別表演時間為5~6分鐘，對口組別表演時間為5~8分鐘，5分鐘將舉牌提醒時間限制，結束前1分鐘將舉牌提醒時間已到。

### 3. 評選標準

- a. 評審團隊將由主辦單位邀請校內、外經驗人士組成。
- b. 評分標準如下：

類別	占比	說明
幽默感	40%	參賽者是否能成功引發觀眾笑聲與歡樂感，笑點自然、節奏流暢，整體演出具娛樂效果並能與觀眾產生共鳴。
表演技巧	30%	參賽者的舞台呈現能力，包括肢體動作、表情、語音與節奏運用，是否能有效強化笑點並吸引、維持觀眾注意力。
喜劇結構與設計	20%	喜劇內容的創新度、完整性、內容架構與佈局。
主題關聯性	5%	內容是否清楚呼應所選擇的主題，呈現明確、不偏離。
時間控管	5%	參賽者應於時間限制內完整呈現站立喜劇。

### 4. 決賽獎項與獎勵辦法

組別	獎勵內容
第一名	新臺幣 10,000 元等值獎品乙份、獎狀乙張
所有參賽者	新臺幣 600 元等值獎品乙份、參加證明乙張
車馬費補助	凡臺北市以外縣市之決賽入選參賽者，得依規定核銷來回車馬費，核銷金額以高鐵普通車廂之標準票價為上限，起始地點以參賽者所屬學校地址為依據。

### (三) 英語教學助理敘事 (Shout-out EMI TA)

1. 組別說明：本組別為英語競賽類別，參賽者須具備 EMI Teaching Assistant (英語授課教學助理) 身分或相關實務經驗。競賽內容須以參賽者實際參與之 EMI TA 經驗為核心，從教學現場出發，分享其在英語授課情境中，協助教師教學、促進師生互動，以及提供教學支持過程中的觀察、反思與成長。為協助評審理解參賽內容之真實性與教學情境脈絡，EMI 組別參賽者於初賽階段繳交影片時，須一併檢附與影片內容相互對應的「相關佐證資料」，作為評選參考。
2. EMI 組別初賽佐證資料與故事發想說明
  - a. **相關佐證資料：**佐證資料形式不限，可包含 EMI 教學或課堂相關之對話紀錄、課程紀錄、教授推薦書、活動照片或影像等，內容需能對應並支持影片中所呈現之經驗與教學情境。
  - b. **故事發想參考說明：**初賽影片之故事發想與主題引導，將彙整於本簡章「捌、參考資訊(第二項)」中，提供參賽者於四大主題架構下，結合自身 EMI TA 實務經驗進行構思，並作為準備佐證資料之參考方向，使影片與資料能共同呈現完整且具脈絡性的教學經驗。
3. 競賽方式
  - a. 具備 EMI TA 身分或相關經驗。
  - b. 此競賽組別為英語競賽。
  - c. 單人參賽制。
  - d. 報名本組別之參賽者，須於初賽期間同時繳交「相關佐證資料」。
  - e. 參賽者得使用輔助器具，詳細規定請見「七、相關規定」。
  - f. 表演時間為 5~6 分鐘，5 分鐘將舉牌提醒時間限制，6 分鐘將舉牌提醒時間已到。
4. 評審方式
  - a. 評審團隊將由主辦單位邀請校內、外經驗人士組成。
  - b. 評分標準如下：

類別	占比	說明
故事性	30%	故事為真實經歷，內容之取材、處理或改編是否增加其創意性，並引起觀眾的共鳴。
EMI TA 角色理解與經驗詮釋	20%	是否清楚展現對 EMI TA 角色的理解，能從自身經驗出發，反思其在教學現場中的位置、責任與價值。
結構完整性	20%	故事段落安排是否清楚，段落銜接自然、敘事流暢，整體結構完整而不零散。

舞台呈現	20%	參賽者表演時的台風、聲音與肢體呈現能否抓住觀眾注意力，並與其產生情感上的交流。
主題關聯性	5%	內容是否清楚呼應所選擇的主題，呈現明確、不偏離。
時間控管	5%	參賽者應於時間限制內完整呈現故事。

#### 5. 決賽獎項與獎勵辦法

組別	獎勵內容
第一名	新臺幣 15,000 元等值獎品乙份、獎狀乙張
第二名	新臺幣 10,000 元等值獎品乙份、獎狀乙張
第三名	新臺幣 5,000 元等值獎品乙份、獎狀乙張
佳作	新臺幣 1,000 元等值獎品三份、獎狀乙張
所有參賽者	參加證明乙張
車馬費補助	凡臺北市以外縣市之決賽入選參賽者，得依規定核銷來回車馬費，核銷金額以高鐵普通車廂之標準票價為上限，起始地點以參賽者所屬學校地址為依據。

#### 五、競賽時程與資訊

(一) 初賽階段：上傳初賽影片，由專業評審進行評分並選出晉級名單，詳情請見「六、初賽參賽方式」。

1. 上傳時間：115 年 2 月 24 日 (二) 至 115 年 4 月 6 日 (一) 23:59 截止
2. 決賽入圍名單公布：115 年 4 月 13 日 (一)

(二) 決賽階段：採現場發表方式進行，由專業評審進行評分並評定各名次。

1. 比賽時間：115 年 5 月 15 日 (五) 16:30 - 20:30
2. 比賽地點：國立臺灣科技大學 IB 國際大樓台科藝廊 (決賽舉行地點將視實際報名人數及相關行政因素彈性調整，若有異動，將另行公告於 Taiwan Tech Talk 官方粉絲專頁)。
3. 決賽發表順序：初賽晉級後會另行通知與公佈。

## 六、初賽參賽方式

1. 參賽規定：參賽者須自本活動四大主題中擇一，並自三個競賽組別中擇一，依各組別規定之競賽方式完成表演內容（詳見「四、競賽組別」）。
2. 報名方式：表演影片中須清楚呈現參賽者臉部、肢體動作及所使用之投影片，影片須完整呈現表演內容，並於指定期限前將影片連結上傳至比賽報名表單。

<https://forms.gle/t5ZGKMbXq52dw2ME7>



3. 初賽評審方式：初賽將依參賽者所選定之競賽組別規則進行評分，由專業評審審閱參賽影片後，選出晉級名單。
4. 初賽影片上傳說明：請將初賽影片上傳至 YouTube，並於報名時附上影片網址。YouTube 影片可設為公開或不公開，若設定為不公開，請務必確認主辦單位可透過連結順利觀看，以免影響參賽權益。
5. 指導與回饋機制：初賽晉級者將由主辦單位安排專屬指導者（mentor）進行配對，提供回饋與建議，協助參賽作品進一步優化與精進。
6. 初賽晉級公告：初賽晉級名單將公布於 Taiwan Tech Talk 官方 Instagram 粉絲專頁（@taiwantechtalk），主辦單位亦將同步以電子郵件方式個別通知晉級者。

## 七、相關規定

1. 初賽影片須採「一鏡到底」方式拍攝，不得進行任何剪接或後製，亦不得使用任何人工智慧（AI）相關工具進行影像、聲音或整體內容之生成；如經查證有違反規定之情事，將取消參賽資格。
2. 初賽及決賽主題應為一致，報名完成後，不得臨時更換。
3. 初賽及決賽組員應一致，決賽當日將以學生證進行身分驗證。
4. 決賽評分方式與初賽一致，皆依各競賽組別所訂之評分標準進行評定。
5. 站立喜劇組別之雙人組合每位組員皆需發言，發言時間與次數不限。
6. 發表時間未滿時限之組別，將扣除總分 5 分。
7. 發表時間超過之組別，每 30 秒扣除總分 5 分為基準（超時未達 30 秒則以 30 秒計算），依比例類推累計。
8. 決賽當天，以主辦單位準備及操作之計時器為計時依據。
9. 決賽發表若需攜帶任何輔助器具，例如：桌椅、道具、手稿等，請最晚於決賽三天前聯絡主辦單位。

10. 決賽發表若需使用螢幕投影，以兩張畫面（PNG 或 PDF 檔）為限，請最晚於決賽三天前聯絡主辦單位。

## 伍、注意事項

1. 決賽須於指定時間至現場進行實體發表，主辦單位將全程進行錄音及錄影。
2. 所有活動相關辦法與最新公告，皆以官方粉絲專頁公布內容為準。
3. 參加者應確保所填寫或提供之所有資料均為真實、正確，且未冒用或盜用任何第三人資料；如有不實或不正確之情事，主辦單位得取消其參加或得獎資格。
4. 主辦單位保有隨時修正、暫停、終止或解釋本活動內容之最終權利（包括但不限於更換活動內容、提前終止或延長活動時間等），並以官方粉絲專頁公告為準。
5. 本活動所蒐集之個人資料，僅限用於本次競賽相關聯繫用途。
6. 參賽作品之著作財產權將讓與臺科大校方，校方得於不限時間、次數與方式下，將作品公開展示或轉授第三者使用，且不另行通知或致酬。
7. 評審結果由評審委員共同決議，主辦單位得依實際情況調整獎項名額（必要時得從缺）。

## 陸、聯絡資訊

1. 承辦人員：陳慧怡 Aleana（專案執行）
2. 聯絡電話：（02） 2730-3684
3. TTT 官方 Mail: taiwantechtalk@gmail.com

## 柒、相關網站

1. [Taiwan Tech Talk 粉絲專頁 \(@taiwantechtalk\)](#) 本活動之重要公告與相關異動資訊，將以此平台公告為準。
2. [Project LET'S Go! 粉絲專頁 \(@projectletsgo\)](#)
3. [Project LET'S Go! 官方網站](#)
4. [國立臺灣科技大學 EMI 教學資源中心](#)

## 捌、參考資訊

### 一、喜劇種類參考（僅供參賽者參考，不限制於以下種類）：

1. 觀察喜劇（Observational Comedy）：這種風格專注於日常生活中的情況和經歷，強調生活中平凡事物的幽默感。
2. 軼事喜劇（Anecdotal Comedy）：講述個人故事，這些故事通常帶有幽默的轉折。故事可以是童年回憶或近期經歷，並且與觀眾產生共鳴。
3. 字謎喜劇（Wordplay Comedy）：使用雙關語、語言遊戲來創造幽默。這種風格通常包含機智的笑話。

二、英語教學助理敘事 (Shout-out EMI TA) 故事發想參考 (僅供參賽者參考, 不限制於以下內容):

**(一) 主題一引導: 訊號未送達 Signal Not Transmitted**

在全英文 (EMI) 課堂中, 你是否曾注意到某位學生明顯跟不上課程內容, 卻在想開口協助時, 因為不確定英文怎麼說、擔心打斷課程節奏, 或怕自己介入得不恰當, 而選擇沉默? 這樣「想幫忙卻沒有即時說出口」的經驗, 在 EMI 教學助理的實務中其實很常見。

在 EMI 課堂中, 是否也有曾經遇過的類似情境: 當下你觀察到了什麼問題? 為什麼你當時沒有立即採取行動? 後來你是否調整了自己的做法 (例如改變溝通方式、介入時機, 或對「協助學生」角色的理解)? 這個經驗如何影響你看待自己與學生之間的關係?

**※佐證資料參考:**

- 語言轉譯或輔助說明紀錄: 例如將課堂中較難理解的英文內容, 整理成學生易懂的筆記、圖表或中文說明。
- 溝通互動紀錄 (請去除個人資訊): 例如與學生或教師之間的 Line、Discord 或 Email 紀錄, 呈現你如何協助釐清理解落差或溝通問題。

**(二) 主題二引導: 軟爛的藝術 The Art of "Rotting"**

身為 EMI 教學助理, 你可能需要同時處理課堂協助、回覆訊息、準備教材, 還要不斷練習與使用英文。在這樣高強度、持續產出的學習與教學環境中, 你是否曾感到疲累或過度負荷?

分享你的一次經驗: 當時你為什麼選擇暫時停下來休息 (例如: 放下訊息、不再即時回覆、給自己一段完全不處理課務的時間)? 你對這樣的「暫停」是否曾感到不安或有壓力? 這段休息如何影響你之後回到 EMI 課堂或教學助理角色時的狀態? 你是否因此重新思考「持續產出」與「適當休息」在教學工作中的關係?

**※佐證資料參考:**

- 「靜音 / 離線」公告: 例如在 LINE 群組或課程平台中說明非即時回覆時段, 展現你對界線與期待管理的理解。
- 心理支持相關分享: 例如曾向學生分享緩解英文學習焦慮或壓力的資源, 而非只要求進度完成。
- 課堂緩衝設計: 例如教學安排中包含非正式討論、自由交流或放鬆時間, 顯示你對學習節奏的調整。
- 自我覺察紀錄: 例如簡短紀錄你如何在 EMI 壓力下調整狀態, 並將這份理解回應到學生身上。

### (三) 主題三引導：陸柒 67

在強調教學成效、學習成果與各種評量指標的 EMI 教學環境中，你是否曾做過一些不直接影響成績或學習指標，卻讓你感到輕鬆或開心的事情？例如：和外籍學生進行與課程無關的閒聊、在教材或投影片中加入只有少數人注意到的小幽默、課後留下來聊天，而不是立刻處理下一項任務，這些行為也許無法被量化為「教學成效」，但卻可能影響你與學生之間的互動品質，或讓你在教學角色中感到更自在。

在 EMI 教學助理經驗中，你是否有曾經做過的一件「看起來沒什麼用，但對你來說很重要」的小事，並說明：為什麼這件事對你有意義？它是否影響了你與學生或課堂氣氛的關係？你如何看待這類「非正式互動」在 EMI 教學中的價值？

#### ※佐證資料參考：

- 課堂破冰內容：例如與課程無直接關聯、但有助於拉近距離的迷因、冷笑話或輕鬆互動素材。
- 非學術互動紀錄：例如課後與學生聊生活、興趣或日常話題的對話片段（請去除個人資訊）。
- 輕鬆互動的數位紀錄：例如在課程平台中發起非評分、純交流的貼文或小活動截圖。
- 學生回饋內容：例如學生提及在你面前感到較自在、敢提問或不必要過度表現的回饋片段。

### (四) 主題四引導：被誤判的聰明 The Fox Moment

在 EMI 課堂中，當出現討論冷場、學生聽不懂老師的英文指令，或課堂氣氛變得有點尷尬時，你是否曾嘗試用一種比較不典型、但當下很有效的方式來協助課程進行？例如：用誇張一點的肢體動作或示範幫助理解、臨時設計一個簡單的小互動或遊戲、用比較「白話」或非正式的方式重新解釋老師的指令，這樣的作法可能不完全符合原本的教學流程，甚至讓人覺得有點「不照規則來」，但卻實際改善了學生的理解或課堂氛圍。

回顧你在 EMI 教學現場的一段經驗：當時你遇到了什麼狀況？你採取了什麼不同於原本設計的做法？為什麼你會選擇這樣處理？事後你如何看待「彈性應變」在 EMI 教學中的角色？

#### ※佐證資料參考：

- 數位工具應用紀錄：例如使用 AI 摘要工具、Slido、Kahoot! 等輔助課堂互動或理解的成果。
- 教學流程或教材優化對比：例如針對課堂運作不順之處，提出改進做法，並提供調整前後的教材或流程說明。

若有未盡事宜，得適時修正補充之，如有任何疑問，歡迎聯繫主辦單位。