

# 國立中正大學 109 年度【教學實踐】成果報告

填表日期：110 年 7 月 20 日

申請／召集人	李藹慈	職稱	教授	學校／系所	中正大學/成教系
聯絡電話		手機		E-mail	
社群名稱	提升成人教學品質與學生學習成效計畫				
<b>成果報告</b>					
探討問題	<p>(一) 探索現階段的學習問題，以及發展對應的教學步驟策略。</p> <p>(二) 根據現階段的教學問題與需求，發展出合適的教學實踐計畫。</p> <p>(三) 根據所發展的教材與教法，制訂合適的教學實踐模式。</p>				
執行成果 (含過程)	<p style="color: red;"><b>社群的活動紀錄</b></p> <p>1. 本院委請成教系於 110/4/8，在教育學院一館 301 會議室，辦理本系本院教師與國立暨南大學諮人系沈慶鴻特聘教授之「提升本院教師教學品質與學生學習成效研究計畫(一)」，本次召開討論會議之目的在於找出本院申請教學實踐研究計畫時，往往執行教學實踐研究計畫的過程無法一步到位，也是經歷多年的經驗與改進而成。期間面臨「時間」、「選擇」、「省思」、「學門領域」...等困境。故與教學實踐達人進行互動交流，從「從掙扎到績優-我的磨劍之路」專題演講中吸取經驗。</p> <p>2. 本院委請成教系於 110/4/14，在教育學院一館 301 會議室，辦理本系本院教師與弘光科技大學健康事業管理系王美玲教授之「提升本院教師教學品質與學生學習成效研究計畫(二)」，基於王老師的過去背景是在彰化基督教醫院行政管理部擔任主管，因此對於內部員工的培訓、教育有很豐富的執行與規劃經驗，熟知企業管理、人力資源管理、組織行為學等學理內涵。故該次邀請被教育部評選為績優計畫之「桌遊創意教學於管理學課程」的計畫主持人親臨現場，進行寶貴的計畫請與執行竅門傾囊相授。</p> <p>基於本院目前已開始鼓勵本院教師踴躍申請教育部教學實踐計畫，目前亦有 4 位院內教師具有初步執行經驗，但仍期望能予以拓展、延續，才能使教學品質產生循環改進的過程與成效。而本計畫依序辦理 2 場校外學者經驗專題分享與會後的交流討論，共同找出本系學生學習現況與其目前教學所面臨的問題，並將動記錄予以影音留存供其他老師事後觀摩學習，故達成且符合本次教師實踐計畫之要求。</p> <p style="color: red;"><b>與計畫書中所列之預期成效對應</b></p> <p><b>一、針對預期效應一之「發展教學策略上」，探索現階段的學習問題，發展對應的教學步驟：</b></p> <p>執行教學實踐研究計畫的過程無法一步到位，也是經歷多年的經驗與改進而成。期間面臨「時間」、「選擇」、「省思」、「學門領域」...等困境。分述如下。</p> <p>1. 掙扎一、時間問題：因學務事務加上學生事務繁忙，因此很容易發生「沒有時間寫計畫」的疑慮。</p> <p>2. 掙扎二、選擇：教學實踐研究計畫與科技部研究計畫截止時間太接近，因此要如何取捨為一大困難，對於教師來說科技部計畫為最優先，在時間不夠的情況之下要如何取捨是教師需要去思考的點。</p> <p>3. 掙扎三、教學實踐是甚麼：講師認為教學實踐是在教學現場發現問題後，透過課程設計解決問題運用研究方法並檢驗成效，最後再回饋於教學現場，意即「取之課堂，用之課堂」。</p> <p>4. 掙扎四、到底該申請哪門課哪一學門：系上老師有限，因此自身每學期各有 5 門課，故對於課程的掌握、熟悉與了解是在選擇上需要優先考量的。例如選擇以「會談技巧」作為教學實踐計畫課程，考慮理由是基於，因這門課上了 10 幾年，因此很熟悉課程內容、教學方法且在學生中口碑佳。故而對講師來說，課程選擇要以能夠在「短時間內呈現」並「整理出教學課程的新方法」，是最為重要的。</p> <p>5. 掙扎五、瞭解自我的優勢為何：計畫主持人撰寫部分與計畫執行內容，建議可以</p>				

有關連性，藉以增加延續價值。在計畫撰寫上可以呈現下列：

- (1) 教學經驗與成果：開設課程、學生表現、教材研發、教學評鑑；
- (2) 教學現場試圖解決之問題與問題重要性：問題源自教學現場的困境與文獻的支持；
- (3) 學生表現：列出學生狀況；
- (4) 教材研發：幫助教育部以及衛福部寫教案、計畫及手冊；
- (5) 研究執行部分：把課選出來後思考課程與自身之關係、有無文獻資料支持，選定研究題目，文獻與教學研究有很大的關係，可以多增加文獻內容加以佐證。

## 二、針對預期效應二之「發展教學實踐計畫上」，擬從欲提昇學生學習興趣角度，發展出合適的教學實踐計畫：

以『**跨域合作與學用合一-會談技巧教與學翻轉**』為例

1. 思索起因：因助人工作者壓力大、異動高、情緒勞務重。故希望學生學習完能夠增加學生對於從事助人工作者的動機，學會壓力調適並且能夠面對自己與服務對象。
2. 思索研究動機，是否來自累積多年前的研究發現？可將此列為研究動機或困境，例如：社工者不知如何接案、收集資料、催化案主改變，這些皆為實際操作的技巧，而學生對於這方面較為缺乏；關注社工工作挫折的高異動；許多研究提醒專業工作者的知能不足，因此許多實務工作者會希望學校給予學生多一點實務演練；多年來學生對於實務練習的期待。
3. 思索教學困難碩班學生之前所屬科系多與現在不相關，因此如何在短短兩年間讓學生可以獨當一面為教學一大困難。
4. 思索如何讓學生明確、清楚的修課期待：熟悉會談模式以便實習能夠快速上手、想要真實體驗過程且希望能夠帶給人改變、希望能學到會談的技巧
5. 思索課程設計方法：採行動研究，透過醞釀、摸索、執行，並修改循環，在課程設計上採四種教學方法的融合，包括：課前自主學習、課中提問討論；課中技巧示範、角色扮演；課後模擬接案（機構聯繫）與課後實務接案（機構實務），學生接案會有機構督導及 TA、導師協助，隨時了解學生狀況，以便讓學生能夠更融入課程。
6. 建立資料收集方法：期初詢問學生修課期待、教師自行製作教學意見調查於期中期末進行施測，請 TA 做小組觀察。
7. 強化本問題研究的特色，諸如：學生投入時間高平均一周 7-8 小時（課前閱讀、課程提問、小組演練、技巧作業、MEETING、機構接案、老師督導）；老師投入時間平均一周 8-10 小時（教學、督導、關照個人議題）；TA 投入平均 4-5 小時一周，TA 皆有 2-5 年實務工作經驗；機構的支持:超過九成肯定學生表現，皆表示未來願意在參與此課程...等。

## 三、針對預期效應三之「發展教學實踐模式上」，從教育部審核角度，提出合適的教學實踐模式：

首先，動機結合理論。以管理學為例，它屬於很多學系的入門科目，大都三學分，部分系所甚至要先修企業概論。然而，此學門的知識概念很多且多屬理論論述，礙於 18 週的時間必須上完，基於不斷理論的講解或練習，故而易導致上課無法生動活潑，使得學生也不會用心在此門課程的聽講學習上，最常見的就是睡覺、滑手機的行為。故如何提升學生的學習興趣與動機成為計畫的動機開頭。但是，也要描述出個人的教學實驗，不僅僅是玩遊戲，而是不但要玩起來有趣、愉悅，還要從中學到管理學的理論。為了要結合理論，以課程結合桌遊為例，結合學習的理論背景為「悅趣式學習」，故以此為出發點進行理論鋪成，讓學生在寓教於樂的學習環境中，輕鬆學會管理學四大功能，日後也能學以致用。並說明如何透過自製的「管理大師桌遊組」將管理學的理論知識相互結合，並說明規畫特點、遊戲目的、規則、配件，而規畫要具有娛樂、教育、競爭、互動、學習目標。最後，跟寫學術報告一樣，必須導出研究目的。

其次，申請時要抓住主軸。例如主軸為『以悅趣式之學習概念來掌握桌遊設計和新元素，製作出管理大師桌遊組，透過此桌遊創意來達成管理學的教學實踐。此外，亦要進行詳細的研究設計，包括是否採用實驗，分兩班，共計 97 位學生。而據經驗發現，審查委員會非常重視這『18 週的課程規劃』，諸如那一週進行實驗介入，實驗流程設計...等，都要描述。首次申請或許失敗，常發現原因主要會在「實驗介入不足」，讓審查委員質疑計畫有效性，甚至被懷疑是否能達到有意義的實驗效果。其三，也要有研究團隊，包括彼此的任務分工描述。

最後，實施程序要清楚且易操作，包括實施前，例如桌遊設計在 IRB 倫審是否通過，前測量表如何設計，參與對象是否需簽署研究同意書，如何保障參與意願與不願

參與者的受教權益；實施中又是如何分組（事前要先理解學生們在班上的氛圍，才能妥適安排學生組別），規則為何，研究團隊（TA）在裡頭配搭及其任務等；實施後的後測量表設計於施測方式，前測量表與後測量表是否有差異？若有，如何降低異質性？以及是否有進行專家效度來確保試卷對本次教學成效測量的有效性？回饋單的設計，何時進行互動討論，以及成果數據的分析策略等。最後，若有好的創意細節，亦可描述，諸如「透過桌遊亦可用來對高中生進行宣傳」、「卡牌可以結合 QR 碼」等。

## 研究結果（回應探討問題）

### 回應問題一、探索發展教學相關步驟。

雖然發展教學實踐研究計畫無法一步到位，必須經歷多年的經驗與改進而成。期間面臨「時間」、「選擇」、「省思」、「學門領域」...等困境。但從構思到成案，仍有下列幾項重要發展軌跡：

1. 累積教學經驗與成果：包括開設課程、學生表現、教材研發、教學評鑑
2. 從教學現場發現狀況問題，想試圖解決之問題與發現問題重要性（問題源自教學現場的困境與文獻的支持）
3. 觀察學生表現似乎與教學情況具有某種關聯，思索此關聯又為何？
4. 教材累積與研發，進而累積出具有幫助教育部以及衛福部寫教案、計畫及手冊的能力
5. 將問題轉化為研究執行：把課選出來後思考課程與自身之關係、支持文獻，進而選定研究題目
6. 最後，目的在創造出讓修課同學、輔助 TA、教師本人、所屬系所均獲得效益的 4 贏局面。

### 回應問題二、探索發展教學實踐計畫過程中的相關策略。

1. 可藉由寫給學生的作業回饋以及期中期末的意見調查來蒐集學生學習成果資料，進而逐漸發掘出教學所面臨的問題；
2. 評量學生的標準應該配合教學方法，依課程所需設立學生的評量標準，如此所發掘的教學問題才具客觀價值；
3. 在平時，可多多利用課堂討論、雙方互相回饋的作業模式，使學生先自行檢視作業是否有符合老師要求，教師也得藉此觀察當中是否發生學習問題；
4. 教學計劃實踐研究是要解決教學上的問題，但很多老師撰寫的內容偏向實驗教學方法，很多老師會搞混，因此必須了解，教學實踐研究因以學生為主體，以解決教學問題為內容，因科技部及教學實踐研究計畫繳交時間太相近，有時候老師會與科技部計畫混淆，所以寫的過程中需要再回過頭來審視是否有偏題或者是內容有誤的部分。

### 回應問題三、探索申請教學實踐計畫相關策略。

向教育部申請教學實踐研究必須要闡明動機、理論依據、研究設計、學習成效如何衡量，以及是否妥適處理研究倫理。策略包括：

1. 在動機方面，要結合理論。
2. 如何「衡量」學習成效，這在申請時很重要的。
3. 實施程序要清楚且易操作。
4. 適時於課程中導入桌遊創意教學，能提升學生學習成效，達到寓教於樂之目的，也藉由學生參與遊戲及表現，掌握學生學習狀況，提升學習成效。
5. 每位學生對課程抱持不同的學習動機，建議教師可事先觀察及瞭解學生學習該課程之動機，這將有助於創意教學內容及模式之設計及推動。
6. 從學生回饋意見可知，「管理學」課程融入桌遊創意教學的確有效提升學生的學習興趣及學習成效，不過未來在桌遊的娛樂性、競爭性、遊戲性及互動性等方面，仍有改善及提升之空間。

附件

附件一、1100408 從掙扎到績優-我的磨劍之路

附件二、1100414 桌遊創意教學於「管理學」課程教學

# 國立中正大學教育學院 109-2 教學實踐計畫（委請成教系主辦）

## 提升本院教師教學品質與學生學習成效研究計畫

### （專題演講暨交流會議記錄）

日期：110/4/8 星期四

時間：14:00

地點：教育學院 302 會議室

主持人：鄭瑞隆院長

演講者：沈慶鴻教授（國立暨南大學諮人系特聘教授）

演講題目：從掙扎到績優-我的磨劍之路

參與成員：（詳如簽到表）

### 演講互動記錄

執行教學實踐研究計畫的過程無法一步到位，也是經歷多年的經驗與改進而成。期間面臨「時間」、「選擇」、「省思」、「學門領域」...等困境。分述如下。

1. 掙扎一、時間問題：因學務事務加上學生事務繁忙，因此很容易發稱「沒有時間寫計畫」的疑慮。
2. 掙扎二、選擇：教學實踐研究計畫與科技部研究計畫截止時間太接近，因此要如何取捨唯一大困難，對於教師來說科技部計畫為最優先，在時間不夠的情況之下要如何取捨是教師需要去思考的點。
3. 掙扎三、教學實踐是甚麼：講師認為教學實踐是在教學現場發現問題後，透過課程設計解決問題運用研究方法並檢驗成效，最後再回饋於教學現場，意即「取之課堂，用之課堂」。
4. 掙扎四、到底該申請哪門課哪一學門：系上老師有限，因此自身每學期各有 5 門課，故對於課程的掌握、熟悉與了解是在選擇上需要優先考量的。後來我選擇以「會談技巧」作為教學實踐計畫課程，考慮理由是基於，因這門課上了 10 幾年，因此很熟悉課程內容、教學方法且在學生中口碑佳。故而對講師來說，課程選擇要以能夠在『短時間內呈現』並『整理出教學課程的新方法』，是最為重要的。
5. 掙扎五、瞭解自我的優勢為何：計畫主持人撰寫部分與計畫執行內容，建議可以有關連性，藉以增加延續價值。

在計畫撰寫上可以呈現下列：

- (1)教學經驗與成果：開設課程、學生表現、教材研發、教學評鑑
- (2)教學現場試圖解決之問題與問題重要性：問題源自教學現場的困境與文獻的支持
- (3)學生表現：列出學生狀況
- (4)教材研發：幫助教育部以及衛福部寫教案、計畫及手冊
- (5)研究執行部分：把課選出來後思考課程與自身之關係、有無文獻資料支持，選定研究題目，文獻與教學研究有很大的關係，可以多增加文獻內容加以佐證

## 研究題目範例、跨域合作與學用合一-會談技巧「教」與「學」的翻轉

- 一、起因：因助人工作者壓力大、異動高、情緒勞務重。故希望學生學習完能夠增加學生對於從事助人工作者的動機，學會壓力調適並且能夠面對自己與服務對象。
- 二、研究動機來自於 10 年前的研究，此研究為家暴社工實務的困境：
  1. 社工者不知如何接案、收集資料、催化案主改變，這些皆為實際操作的技巧，而學生對於這方面較為缺乏；
  2. 關注社工工作挫折的高異動；
  3. 許多研究提醒專業工作者的知能不足，因此許多實務工作者會希望學校給予學生多一點實務演練；
  4. 多年來學生對於實務練習的期待。
- 三、教學困難碩班學生之前所屬科系多與現在不相關，因此如何在短短兩年間讓學生可以獨當一面為教學一大困難。
- 四、讓學生明確、清楚的修課期待：熟悉會談模式以便實習能夠快速上手、想要真實體驗饋談過程且希望會談能夠帶給人改變、希望能學到會談的技巧
- 五、課程設計方法：採行動研究，透過醞釀、摸索、執行，並修改循環，在課程設計上採四種教學方法的融合：
  1. 課前自主學習、課中提問討論；
  2. 課中技巧示範、角色扮演；
  3. 課後模擬接案（機構聯繫）與課後實務接案（機構實務），學生接案會有機構督導及 TA、導師協助，隨時了解學生狀況，以便讓學生能夠更融入課程。
- 七、資料收集方法：期初詢問學生修課期待、教師自行製作教學意見調查於期中期末進行施測，請 TA 做小組觀察。
- 八、本課程特色：
  1. 學生投入時間高平均一周 7-8 小時（課前閱讀、課程提問、小組演練、技巧作業、MEETING、機構接案、老師督導）；
  2. 老師投入時間平均一周 8-10 小時（教學、督導、關照個人議題）；
  3. TA 投入平均 4-5 小時一周，TA 皆有 2-5 年實務工作經驗；
  4. 機構的支持:超過九成肯定學生表現，皆表示未來願意在參與此課程。

### 研究結論

本季會最後產出「多元方法的會談技巧教學」與「多重對象給予的學習助益」，包括小組同學、TA、導師、機構均獲得效益；此外，教學翻轉也確實達成，讓學生自主學習意願提高，主動進行自我課程閱讀、更積極提問、更加參與課程討論等。

### 建議一些技巧

- 提供圖片、教材：凸顯優勢
- 上課照片或者是自身編撰的教材可加分
- 需要多預留時間做計畫整理及撰寫
- 仍須注意品質的成果呈現

## 現場互動提問 Q&A

- Q1：蒐集學生資料執行的部分是自行詢問還是會有 TA 協助？  
A：多為寫給學生的作業回饋以及期中期末的意見調查。
- Q2：評量學生的標準？  
A：評量多為配合教學方法，依課程所需設立學生的評量標準。
- Q3：對於如何減少講師工作量有一些想法  
A：是否可以在課堂進行討論，作業批改的部分可以使學生先自行檢視作業是否有符合老師要求，看能否減少教師工作時間。
- Q4：教學計劃實踐研究是要解決教學上的問題，但很多老師撰寫的內容偏向實驗教學方法，很多老師會搞混。  
A：教學實踐研究因以學生為主體，以解決教學問題為內容，因科技部及教學實踐研究計畫繳交時間太相近，有時候老師會與科技部計畫混淆，所以寫的過程中需要再回過頭來審視是否有偏題或者是內容有誤的部分。



# 國立中正大學教育學院 109-2 教學實踐計畫（委請成教系主辦）

## 提升本院教師教學品質與學生學習成效研究計畫

### （專題演講暨交流會議記錄）

日期：110/4/14 星期三

時間：14:00

地點：教育學院 302 會議室

主持人：李藹慈主任（代鄭瑞隆院長）

演講者：王美玲教授（弘光科技大學健康事業管理系）

演講題目：桌遊創意教學於「管理學」課程教學

參與成員：（詳如簽到表）

### 演講互動記錄

在本次「教育學院-教師社群計畫」之教學實踐執行過程探討中，我們成教系邀請到被教育部評選為績優計畫之「桌遊創意教學於管理學課程」的計畫主持人弘光科技大學健康事業管理系王美玲系主任進行實務推動後的心得分享。王老師的過去背景是在彰化基督教醫院行政管理部擔任主管，因此對於內部員工的培訓、教育有很豐富的執行與規劃經驗，而在熟知企業管理、人力資源管理、組織行為學等學理內涵。

#### 王美玲老師的分享內涵：

向教育部申請教學實踐研究必須要闡明動機、理論依據、研究設計、學習成效如何衡量，以及是否妥適處理研究倫理。

#### 一、在動機方面，要結合理論

以管理學為例，它屬於本很多學系的入門科目，大都三學分，部分系所甚至要先修企業概論。然而，此學門的知識概念很多且多屬理論論述，礙於 18 週的時間必須上完，基於不斷理論的講解或練習，故而易導致上課無法生動活潑，使得學生也不會用心在此門課程的聽講學習上，最常見的就是睡覺、滑手機的行為。故如何提升學生的學習興趣與動機成為我本計畫的動機開頭。但是，也要描述出我的教學實驗，不僅僅是玩遊戲，而是不但要玩起來有趣、愉悅，還要從中學到管理學的理論。

為了要結合理論，我找到桌遊結合學習的理論背景為「悅趣式學習」，故以此為出發點進行理論鋪成，讓學生在寓教於樂的學習環境中，輕鬆學會管理四大功能，日後也能學以致用。並說明透過我自製的「管理大師桌遊組」如何將管理學的理論知識相互結合，並說明規畫特點、遊戲目的、規則、配件，而規

畫要具有娛樂、教育、競爭、互動、學習目標。最後，跟寫學術報告一樣，我因而倒出兩個研究目的（建議也要提供研究架構與假設圖）：

1. 大學生在桌遊創意教學實施前後學習成效之差異。
2. 大學生的學習動機，對於桌遊創意教學實施前後學習成效之影響。

## 二、如何「衡量」學習成效，這在申請時很重要的

申請時要抓住主軸。而當時我的主軸為『以悅趣式之學習概念來掌握桌遊設計和新元素，製作出管理大師桌遊組，透過此桌遊創意來達成管理學的教學實踐。

此外，亦要進行詳細的研究設計，包括本人採用實驗，分兩班，共計 97 位學生。而據我經驗發現，審查委員會非常重視這『18 週的課程規劃』，諸如那一週進行實驗介入，實驗流程設計...等，都要描述。我首次申請是失敗的，主要就是在「實驗介入的週次不足」，被懷疑是否能達到有意義的實驗效果。其三，也要有研究團隊，包括彼此的任務分工描述。

## 三、實施程序

實施程序要清楚且易操作，包括實施前，桌遊設計在 IRB 倫審是否通過，前測量表如何設計，參與對向是否需簽署研究同意書，如何保障參與意願與不願參與者的受教權益；實施中又是如何分組（事前要先理解學生們在班上的氛圍，才能妥適安排學生組別），規則為何，研究團隊（TA）在裡頭任配搭及其任務等；實施後的後測量表設計於施測方式，前測量表與後測量表是否有差異？若有，如何降低異質性？以及是否有進行專家效度來確保試卷對本次教學成效測量的有效性？回饋單的設計，何時盡興互動討論，以及成果數據的分析策略等。最後，若有好的創意細節，亦可描述，諸如我描述到「透過桌遊亦可用來對高中生進行宣傳」、「卡牌可以結合 QRcode」等。

而經這幾次進行桌遊創意教學後，對我而言的心得是：

- 適時於課程中導入桌遊創意教學，能提升學生學習成效，達到寓教於樂之目的，也藉由學生參與遊戲及表現，掌握學生學習狀況，提升學習成效。
- 每位學生對課程抱持不同的學習動機，建議教師可事先觀察及瞭解學生學習該課程之動機，這將有助於創意教學內容及模式之設計及推動。
- 從學生回饋意見可知，「管理學」課程融入桌遊創意教學的確有效提升學生的學習興趣及學習成效，不過未來在桌遊的娛樂性、競爭性、遊戲性及互動性等方面，仍有改善及提升之空間。



