

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：PSR1090293

學門專業分類/Division：[專業]大學社會責任(USR)

執行期間/Funding Period：2020-08-01-2021-07-31

觀光活動設計與管理教學實踐研究計畫 2.0：走!從校園走入社區~一起來觀光活動吧!

The Practical Project of the Course of Planning of Tourism Activities 2.0 ~ Go! Let us walk into the community from campus with tourists' activities!

配合課程名稱：觀光活動設計與管理 / Programming and Management for Tourism Events



計畫主持人(Principal Investigator)：洪子婷 (Yu-Ting Hung)

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：嘉南藥理大學觀光事業管理系(Department of Tourism Management Chia Nan University of Pharmacy and Science)

成果報告公開日期：

立即公開 延後公開(統一於2023年9月30日公開)

繳交報告日期(Report Submission Date)：2021.09.02

觀光活動設計與管理教學實踐研究計畫 2.0：走！從校園走入社區～一起來觀光活動吧！

The Practical Project of the Course of Planning of Tourism Activities 2.0 ~ Go! Let us walk into the community from campus with tourism activities!

一. 報告內文(Content)

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

(1) 教學實踐研究計畫動機

學習方式是一種動態可變的觀念，可透過具體的教學環境設計來改變 (Struyven, Dochy, Janssens, & Gielen, 2006)。在大學教學中，可透過教學環境設計來使得學生理解與思考在學習過程中，應採用什麼樣的方式學習以獲取大學知識 (Trigwell & Ashwin, 2006)。從事大學教育十數年來，本人從來不認為學生對於學習充滿冷漠、對於周遭環境無法有所感觸或感動，其關鍵因素係在於教師是否用對啟動學習的鎖匙(課程設計內容)、環境對話語言(知識傳授途徑)、以及態度密碼(技能培養能力)，假使單以傳統上對下書本的教育方式傳授知識與技能，對多數學生的學習助益並不大，此外，倘若能讓學生在學習過程中，接觸實質社會環境，並得以運用其所獲得之知識與技能，讓學生體現其學習成果，不僅可達成做中學的教學方式，更可大大提升學生的學習意願與成就感。

107 學年大專校院教師教學實踐研究計畫雖然是本人執行教學實踐研究計畫的啟端，但學生的學習熱忱與積極反應回饋行為，皆讓本人非常確信教學實踐研究計畫之可行性與其必要性，此外，所謂教學相長，在此案執行過程中教師教學自我反思，產生課程設計、執行方面的改善策略與作法、以及學生學習成效評量工具，期待本次提案在相同課程中執行，讓課程設計與執行進行得更臻完善。

再者，因緣際會之下，本人得以與臺南市灣裡社區相遇，發現灣裡社區具有文化獨特性(七經絡歷史與地理區位、台灣王醮祭典特例、廟宇文物、移民文化等)、地方特色(美食小吃、3D 彩繪、黃金海岸自行車道等)、自然景觀(黃金海岸、趣喜灣文化園區等)等，充滿觀光旅遊的發展潛力，並有感於此社區亟待從「廢五金專業區」浴火重生，且因為 108 學年教學實踐研究計畫讓本人有資源與能量將教學場域連結到地方社區，讓師生走出校園，踏入社區，進而發現在學生端，除了硬體構思訓練外，亦需要軟體活動培養；在社區端，有良好的觀光景點規劃設施，亦需有吸引人前來參與的觀光活動，如此一來，地方才會有機會活化與被看見。

爰此，本人希冀藉由結合 107 學年與 108 學年教學實踐研究計畫所累積的教學模式與社區動能可以為 109 學年度教學實踐計畫帶來嶄新的火花，藉由學習的過程，讓師生走出校園，踏入社區，瞭解社會變遷和產業變動，攜手社區投入在地關懷，並發

擇本系師生觀光專長，主動發掘在地需求，讓學生能瞭解社區潛在觀光資源，並透過課程設計，鼓勵學生運用所學去創造地方觀光的價值，為社區注入清新活水，亦藉由學習的過程，讓大學生感受到「被社區需要」，增加學生對地區之認同感並創造價值，同時，希冀透過大學生嶄新的創意與想法，落實於臺南市灣裡社區，讓社區轉身變型，就讓我們一起來實踐「走！從校園走入社區~一起來觀光活動吧！」計畫吧！

(2) 研究目的

本課程有三個主要目的，第一個目的係在思考如何將學生帶入社區、提升社區關懷、實踐行動學習；第二個目的則由觀光發展角度出發，探索在地議題、培育樂活創新服務專業人才，促進社區樂活，協助地方創價，善盡大學社會責任；第三個目的即引導學生實作產出具應用價值之地區特屬的觀光活動，以協助臺南市灣裡社區在地議題之跨域學習，換言之，即在涵養學生對社區關懷熱忱，進行觀光資源盤點之技術，以及研提可行實踐企劃文案之能力，期能對社區發展能產生實質貢獻，並為社區挹注創新觀光活動議題，協助地方創價，提升在地價值，亦藉由學習的過程，讓大學生感受到「被社區需要」，增加學生對地區之認同感並創造價值。

2. 文獻探討(Literature Review)

以設計為本，整合知識、技能與態度於課程情境脈絡中，讓學生體驗並融會貫通，並鼓勵學生主動學習與解決問題的學習方式，為近來許多學者肯定與提倡的教學取向 (Cross, 1982; Davis, 1998; Koh, Chai, Wong, & Hong, 2015; Nelson, 2004; 陳偉仁等人, 2018; 陳偉仁與楊雅婷, 2021)，可協助在教育現場落實社區關懷，實踐行動學習，並善盡大學社會責任之課程目標，爰此，學者 Nelson (2004, 2020) 提出的「設計本位學習」(Design-Based Learning, DBL) 模式，建構具體清晰的課程運作方式，發現 DBL 模式不但可以引發學生學習興趣，且可以提升學業表現 (Nelson, 2020; 陳偉仁與楊雅婷, 2020)，是故，下文分就 DBL 模式課程理念與運作模式進行相關文獻的探討，以作為本課程之參考基礎。

(1) DBL 模式課程理念

DBL 模式課程基礎理念起源於 1960 到 1970 初期，美國教育界重視鼓勵學生參與社區環境建置的策略以及動手做的問題解決、方案本位教學、檔案評量 (Davis, 1998; Davis et al., 1997)，爰此，「情境實作」係為 DBL 模式理念之一，在手作與心智相互運作影響的學習歷程中，建立學生實作實知的課程設計 (Nelson, 2004)，其次，「系統性思考」亦為 DBL 模式理念之一，課程設計係從多元領域中獲得相關訊息，同時在複雜資料中，以弱結構的情境進行連結統整，鼓勵系統性思考 (Davis, 1998; Nelson, 2004)，再者，「設計思考」亦為模式理念，其係為課程設計歷程中學習者採用設計思考進行問題發現、解決與產生創新的行動策略，希冀學生透過學習產生心智轉變，進而提出不同的解決方案 (Davis, 1998; Nelson, 2004; Goldman et al., 2012; Koh et al.,

2015)。

(2) DBL 課程運作模式

學者 Nelson (2004) 以情境實作、系統性思考、與設計思考為理論基礎進而規劃 DBL 課程運作模式，主要有六個步驟，第一個步驟係為建立課程的關鍵要素，教師須先從課程標準、關鍵概念或主軸中，確立課程最終要達成的學習重點，即逆向設計 (backwards design) 的課程思維，繼之，步驟二結合真實情境，將抽象的學習重點轉化為具體且具意義化的核心議題情境，設計實作任務，讓學生邁向解決任務的學習方向，使學生創作出前所未見的學習成效(步驟 1/2)；實作任務可提升學生思考層次，並展現個人與團隊之創造力、設計力、與決策力的思維，培養新世紀所需的批判思考、溝通、合作和創意的能力 (Nelson, 2020)，步驟三則透過教師設計評量標準，學習歷程中建立評量機制，激發學生學習表現的水準，步驟一到步驟三係為弱結構的任務情境設計，鼓勵學生系統性思考，以任務為學習主軸的成果導向，步驟四為「學生探究」，賦予學生學習任務，自發自主地收集資料、釐清問題，並分組腦力激盪，或透過社區田野調查等方式，依據教師設定的規準評量，提出具體可行的方案原型(prototyping)，之後步驟五當中，教師從學生方案原型中，觀察學生的能力與學習狀況，依照個別學習需求，進行引導引導課程教學；讓學生可以自我發掘問題並進行方案修正，以完成對學習重點理解後的實作成品之步驟六，換言之，步驟四到步驟六，及奠基在「情境實作」與「設計思考」的理論基礎下，透過情境中的學習反饋，激發師生的創新思考，並進入下一個學習循環，進而達成以設計本位的學習 (Nelson, 2004/2020)。

3. 研究問題(Research Question)

從事大學教育十數年來，本人從不認為學生對於學習充滿冷漠、對於周遭環境無法有所感觸或感動，其關鍵因素係在於教師是否用對啟動學習的鎖匙(課程設計內容)、環境對話語言(知識傳播途徑)、以及態度密碼(技能培養能力)，由上對下書本的教育方式傳授知識與技能，對多數學生的學習助益並不大；倘若能讓學生在學習過程中，接觸實質社會環境，並得以運用其所獲得之知識與技能，讓學生體現其學習成果，不僅可達成做中學的教學方式，更可大大提升學生的學習意願與成就感。

此外，因緣際會下與臺南市灣裡社區 (USR 場域) 相遇，發現灣裡社區具有文化獨特性(七娘廟歷史與地理區位、台灣王醮祭典特例、廟宇文物、移民文化等)、地方特色(美食小吃、3D 彩繪、黃金海岸自行車道等)、自然景觀(黃金海岸、趣喜灣文化園區等)等，充滿觀光旅遊的發展潛力，並有感於此社區目前處於人口老化、亟待從「廢五金專業區」浴火重生。

爰此，藉由學習的過程，讓師生走出校園，踏入社區，瞭解社會變遷和產業變動，攜手社區投入在地關懷，並發揮本系師生觀光專長，主動發掘在地需求，讓學生能瞭解社區潛在觀光資源，並透過課程設計，鼓勵學生運用所學去創造地方觀光的價值，

為社區注入清新活水，亦藉由學習的過程，讓大學生感受到「被社區需要」，增加學生對地區之認同感並創造價值，同時，希冀透過大學生嶄新的創意與想法，落實於臺南市灣裡社區，讓社區轉身變型。

4. 研究設計與方法(Research Methodology)

(1) 結合跨域學習、實務實作與 DBL 模式之課程教學設計

DBL 模式係採「逆向設計」，以學習任務導向為學習的開端，再進行引導教學，徹底顛倒原來的教學順序，課程設計之初，應思考本門課程教學議題的關鍵概念為主軸，教師任務在於思考課程核心議題、以成果導向規劃學生的挑戰任務、與建立學生學習評量標準，爰此，「觀光活動設計與管理」課程所制定學習目標任務係為臺南市灣裡社區，發掘在地觀光資源，量身訂做屬於該地區的觀光行為，提出具體可執行的觀光活動方案原型，進行實務實作之學習歷程，課程核心議題係為透過完成觀光活動文案原型的過程，訓練學生投入在地關懷，主動發掘在地需求，瞭解社區觀光資源之發展潛能與動能，培養學生觀光活動設計企劃撰寫能力，及透過情境設計，演練執行觀光活動的技能。

對學生的學習來說，走進社區，發掘社區觀光資源，撰寫並執行臺南市灣裡社區專屬之活動企劃文案之任務便是學習的主軸，從意識啟動、行動規劃、學習需求到執行實踐皆環繞著實務實作任務，圖一中步驟 1/2 則為本課程賦予學生「主題式觀光活動企劃文案」的實務實作任務，設計核心議題情境，讓學生自主學習、走進社區並培養創造性問題解決能力。

步驟三係為「期待表現水準」，即教師依照課程主軸與設計，在不同階段設定學習成效評量工具，在教師端評量計有組業學習單的評量、社區探索地圖的製作、主題式觀光活動文案、觀光活動情境執行等學習成效評量工具，另外，在同儕端評量則有學習回饋問卷，希望透過同學互相激勵提高學習成效。

「觀光活動設計與管理」DBL 課程模式的四步驟則為「學生探究」，希冀透過課程設計引導學生完成本課程的任務，因此，在瞭解臺南市灣裡社區與釐清任務議題階段，課程規劃以影音方式介紹國內外重要觀光活動實際案例質析、邀請社區業師進行臺南市灣裡社區的發展歷程的解說、並帶領學生到進行社區腳踏巡禮，讓同學隨著課程進行，透過跨域學習，對臺南市灣裡社區的更加認識，盤點社區觀光資源，提升學生對社區之認同感，並主動提出主題式觀光活動企劃文案的初稿，即 DBL 模式所謂的設計思考中所強調的原型嘗試 (prototyping) 的概念，(場域與課程之合作機制之一)

隨即在步驟五，透過「觀光活動文案撰寫工作坊」，社區業師與授課教師從學生原型的主題式觀光活動企劃文案初稿中，更精準觀察學生的能力與認知，適當地依照各組的企劃文案引導較合適的規劃設計構想與撰寫方式，可以更符應學生的學習需求，

達到區分性教學 (differentiated instruction) 的目標。

為訓練學生問題解決能力與實作的行動力，課程設計的六步驟係為「社區觀光活動情境模擬競賽」，3D 實作式學習理念較一般 2D 為主的教學，更能讓學生自主學習，並更具問題解決能力與實作的行動力 (Nelson, 2004)，本步驟的課程設計係以臺南市灣裡社區進行實作模擬主題，讓各組同學實際運作體驗觀光活動執行前的行銷宣傳、活動執行中的步驟與技巧、活動執行後的檢討，重新檢視文案的優劣與限制，並應用所學進行觀光活動評估與學習綜合反思，(場域與課程之合作機制之二)



圖一 「觀光活動設計與管理」課程 DBL 設計架構

(2) 教學實施程序與方法

本課程以 DBL 模式為課程設計架構，包括「社區觀光活動企劃實作」及「走進社區之跨域學習」兩個面向的教學內容，更強調課程以學生為主導者之思考設計、文案原型測試與修正循環，讓學生分組共同解決問題，並完成執行臺南市灣裡社區規劃主題式觀光活動企劃文案之實作任務，依序「觀光活動設計與管理」課程 DBL 設計架構六個步驟而擬定 18 周的學期課程實施程序如后所述。

第一周為課程關鍵要素的說明，第二～七周係為連結統整，從影音教材、社區踩踏、社區業師等多元領域中，進行跨域學習，讓學生獲得相關訊息，同時在複雜資料中，以弱結構的情境進行連結統整，鼓勵系統性思考，讓學生進行臺南市灣裡社區學習探究，進而提出為其所量身創作的主题式觀光活動企劃文案初稿，此階段評量工

具係為案例質性學習單、臺南市灣裡社區文史與觀光資源學習心得、臺南市灣裡社區認知地圖、以及臺南市灣裡社區共識地圖，以作為課程學習成效評量。

第八～九周則透過師生共同腦力激盪，進行引導式課程教學方式的「觀光活動文案撰寫工作坊」，並於第十周的期中簡報，邀請社區業師與相關學者進行學習成效的講評與指導，第十一周係讓學生彙整第八～十周的引導意見與認知改變之企劃文案再修正，而第十二周～十六周係為「社區觀光活動情境模擬競賽」，修課同學依照各組撰寫的觀光活動企劃文案執行之模擬情境，訓練與培養學生舉辦觀光活動的能力與技能；繼之，於第十七周邀請社區業師與相關人士進行「社區觀光活動情境模擬成果分享會」，重新檢視文案的優劣與限制，並培養學生應用課程所學，對各組進行觀光活動各階段關鍵因素、執行技巧、成功與失敗影響因子等進行評估，並於第十八周進行師生綜合反思與回饋，此階段評量工具係為社區觀光活動情境模擬成果、以及同儕評量，以作為課程學習成效評量。

(3) 研究對象與USR場域

「觀光活動設計與管理」係為 109 學年度第一學期三年級乙班選修課程，共計 23 位、以及 109 學年度第二學期三年級甲班選修課程，共計 29 位，總計 52 位有興趣辦理觀光活動的同學進行教學實踐研究計畫，本案主要希望同學可以實際規劃並運行其所設計的觀光活動文案，係為一門實務實作的課程，並非是傳統上對下的垂直文本授課方式，再者，本案聯結臺南市灣裡社區（USR 場域）進行專屬該社區之觀光活動設計，學期當中，除授課教師，並邀請觀光活動業師、社區耆老、導覽解說專家等共同授課與辦理觀光活動文案撰寫工作坊，且帶領學生踏入社區，進行社區風情文物、自然景觀、宗教歷史、特色小吃等不同場域的跨域學習，最終並結合社區共同舉辦一場實質的灣裡社區觀光活動。

(4) 學生學習成效評量工具

學生學習成效評量工具計有質性工具的學習單、學習心得、認知地圖與共識地圖等；量化工具則有三類型，第一類型為教師計分表；觀光活動設計與管理教學雙向細目表，以教學目標檢核在課程單元學生學習的狀況，第二類型為學習回饋問卷，希望透過同學學習回饋檢視教學設計架構，第三類型為臺南市灣裡社區觀光活動模擬成果分享會，期末邀請臺南市灣裡社區之文史發展協會、商團與在地文史工作者、地方耆老等相關人士對各組執行社區觀光活動的企劃文案與模擬過程進行評論與建議，並依其可執行的程度給予評量成績。

其中，觀光活動設計與管理教學雙向細目表，分別依照觀光活動的本質、企劃文案的知識與技巧、人力資源、執行活動能力等四個課程單元設計教學目標，「學生概念理解」係在學生接受課程單元前進行填寫，「學生執行程序」則是在執行課程單元任務後進行填寫，以了解各課程單元學生之學習成效，此外，學習回饋問卷分為學習

成效向度、教學內容向度、課程方式向度、以及學生自我評估學習投入程度向度等四個向度，再者，臺南市灣裡社區觀光活動模擬成果競賽計有活動主題之適合度與意義、引起參與者之興趣度、時間的控管、對臺南市灣裡社區觀光活動創新與創意、以及後續的效益等 5 個評分項目，

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

(1) 教學過程與成果




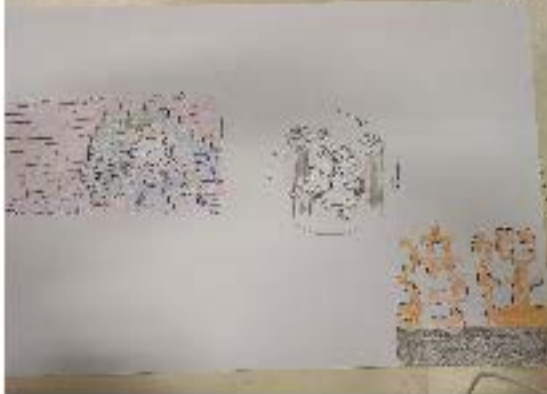
由課程執行成效得知：結合跨域學習、實務實作與 DBL 模式的課程架構對「觀光活動設計與管理」課程係為正面成效，下文分就跨域學習、實務實作、以及學生學習成效進行教學過程、結果與討論，

A. 跨域學習結果與討論

對學生的學習來說，走進社區，發掘社區觀光資源，即是協助與引領學生履行學習任務的歷程之一，本課程實施多元跨域教學，計有邀請社區業師、導覽解說專員、與社區耆老帶領學生進行廟宇文化（附件一照片 1）、美食小吃（附件一照片 2）、草藥飲食（附件一照片 3）、田園特產（附件一照片 4）等四類型的社區踩踏，以及師生體驗社區辦理的特色活動，如廟宇藝情茶飲（附件一照片 5）、節慶燈籠彩繪（附件一照片 6）、田園牛車樂（附件一照片 7）、經喜灣樂活文化季（附件一照片 8），從校園踏進社區，讓原本生硬的課堂教學活動，變得生動有趣，除引起學生學習意願與興趣，並更加強化學生對社區環境、文史發展背景與觀光資源等認知，從陌生到瞭解，並開啟學生對生活周遭大小事物的社區關懷，

再者，從表一學生繪製臺南市灣裡社區認知地圖與共識地圖作品間的差異，呈現課程執行過程中，學生跨域學習的部分成果（學生的第二周到第七周之學習成效），其中，社區認知地圖係為前置作業的準備，在尚未進入社區踩踏前，引導學生自行去蒐集資料或是相互討論，並將二手資料或是印象資訊繪製於圖面，除了可以讓學生不再是單方面的聽課，化被動為主動，可以主動蒐集資料外，並藉由動手繪製的過程，引發學習興趣，且對社區有更深刻的印象，另外，在社區踩踏巡禮之後，再請同學分組繪製社區探索地圖，標示社區觀光景點、潛在觀光資源、觀光發展限制點等共識地圖，藉由學生繪製之認知地圖與共識地圖進行比較探索前後學生學習的差異性，並加深同學對社區的關懷與瞭解，再者，藉由社區認知地圖與社區共識地圖的繪製，亦讓同學意識到「現實與想像之間的距離」，藉此鼓勵同學在設計觀光活動時，除多元蒐集二手資訊與資料外，應多親身體驗場域、聆聽在地聲音、進行實地踩踏，

表一 學生對臺南市灣裡社區認知地圖與共識地圖

	
<p>臺南市灣裡社區認知地圖(學生作品)</p>	<p>臺南市灣裡社區共識地圖(學生作品)</p>
	
<p>臺南市灣裡社區認知地圖(學生作品)</p>	<p>臺南市灣裡社區共識地圖(學生作品)</p>
	
<p>臺南市灣裡社區認知地圖(學生作品)</p>	<p>臺南市灣裡社區共識地圖(學生作品)</p>

B. 實作任務結果與討論

DBL 課程設計中的任務型導向，著實啟動學生學習動力，開啟學生想為社區盡份心力的企圖心，本課程係以學生為主體，授課教師為輔體，讓學生進行自發自主地收集資料、釐清問題，並分組腦力激盪(如附件二照片 9、10)；另除聘請業師進行社

區踩踏之導引解說外，亦於校內課堂中聘請商團執行秘書(如附件二照片 11)、文史學會理事長(如附件二照片 12)進行協同教學與觀光活動文案撰寫工作坊，在社區踩踏後，透過業師協同教學讓學生可以更深入地了解社區觀光活動資源與關鍵元素，此外，在觀光活動文案撰寫工作坊，透過授課教師、業師與學生三方面腦力激盪，產出四組臺南灣裡社區主題式觀光活動企劃文案(如附件二照片 13、14)，再者，於社區觀光活動情境處擬競賽(附件二照片 15~18)，四組學生得以將企劃文案執行實作，透過實作過程了解觀光活動辦理的細節與關鍵因素，並由參與業師與學生共同選出優秀作品，於灣裡社區辦理專屬的觀光活動，讓學生不僅在校園處擬實作，並得以在社區中實際辦理觀光活動，與社區居民共同體驗灣裡的美好。

附件二照片 19~24 係為本課程於民國 109 年 11 月於臺南市灣裡社區辦理灣裡社區觀光活動的部分紀錄照片，走出校園，攜手社區投入在地關懷，鼓勵學生運用所學去創造地方觀光的價值，為社區注入清新活水，亦藉由學習的過程，讓大學生感受到「被社區需要」，增加學生對地區之認同並創造價值。

C. 學生學習成效量化結果與討論

觀光活動設計與管理教學雙向細目問卷，分別依照觀光活動的本質、企劃文案的知識與技巧、人力資源、執行活動能力等四個課程單元教學目標設計問卷，共計 16 題，採用李克氏態度量表，若配分為 5 分，則計分方式從 1 分至 5 分(若配分為 10 分，計分方式則從 1 分至 10 分)，得分越高代表受試者對課程概念理解或實作能力越高，問卷施測前，邀請與本案相關領域專家共 3 位(觀光活動教師、導覽解說業師、社區活動業師)，進行內容效度與專家審查效度，第一學期係為觀三乙(N=23)、第二學期則為觀三甲(N=29)，根據前測分數之信度係數，觀光活動設計與管理教學雙向細目問卷($\alpha = .919$ 、 $\alpha = .902$)，顯示問卷整體專家效度與信度皆為理想。

從表二與表三顯示，甲乙兩班學生在執行跨域學習、工作坊與實擔任務後的後測分數(學生執行程序)皆比前測分數(學生概念理解)來得佳，顯示不論是在觀光活動的本質、企劃文案的知識與技巧、人力資源、執行活動能力等單元皆達成教學目標。

表二 觀光活動設計與管理教學雙向細目問卷成對樣本統計量表(N=23)

單元名稱	教學目標	學生概念理解 (平均數/標準差)	學生執行程序 (平均數/標準差)	配分
觀光活動的本質	觀光活動的基本知識	3.62/0.48	4.67/0.46	5
	觀光活動參與要素	3.62/0.48	4.67/0.46	5
	重要觀光活動黃則	7.48/0.58	8.62/0.47	10
	社區觀光場域質地踩踏	3.62/0.48	4.86/0.34	5
	實踐社區之認知與認識	3.14/0.34	4.19/0.49	5
企劃文案的知識與技巧	資料蒐集與審核問題	3.14/0.34	4.19/0.49	5
	面對問題建立目標	3.14/0.34	4.19/0.49	5
	企劃文案八大關鍵要素	3.48/0.49	4.38/0.56	5

	企劃文案撰寫技巧	3330.46	4.28/0.53	5
人力資源	人力資源類型與程序+ 如何達成團隊合作	3140.34	4.19/0.49	5
	溝通協調工具+相關法規	3140.34	4.19/0.49	5
執行活動能力	社區場域規劃設計與場佈	7330.63	8.67/0.55	10
	觀光活動規劃流程	7190.57	8.62/0.56	10
	傳統宣傳方式	3620.48	4.67/0.46	5
	新媒體宣傳	3620.48	3.62/0.48	5
	影音紀錄與回顧	7330.46	8.76/0.73	10

表三 觀光活動設計與管理教學雙向細目問卷成對樣本統計量表(N = 29)

單元名稱	教學目標	學生概念理解 (平均數/標準差)	學生執行程序 (平均數/標準差)	配分
觀光活動的本質	觀光活動的基本知識	3650.49	4.70/0.47	5
	觀光活動參與要素	3650.49	4.70/0.47	5
	重要觀光活動案例	7520.59	8.65/0.49	10
	社區觀光場域實地踩踏	3650.48	4.87/0.34	5
	實踐社區之認知與認識	3220.42	4.26/0.54	5
企劃文案的知識與技巧	資料蒐集與登錄問題	3220.42	4.26/0.54	5
	兩側問題建立目標	3220.42	4.26/0.54	5
	企劃文案八大關鍵要素	3520.51	4.43/0.59	5
	企劃文案撰寫技巧	3390.50	4.35/0.57	5
人力資源	人力資源類型與程序+ 如何達成團隊合作	3220.42	4.26/0.54	5
	溝通協調工具+相關法規	3220.42	4.26/0.54	5
執行活動能力	社區場域規劃設計與場佈	7390.66	8.70/0.56	10
	觀光活動規劃流程	7260.62	8.65/0.57	10
	傳統宣傳方式	3650.49	4.70/0.47	5
	新媒體宣傳	3650.49	4.70/0.47	5
	影音紀錄與回顧	7390.50	8.78/0.74	10

D. 學生學習成效質化結果與討論

學生學習成效質化計有灣裡社區跨域學習學習單、灣裡社區特色活動體驗學習心得(如附件三)、灣裡認知地圖(如表一)、灣裡共識地圖(如表一)、灣裡社區觀光活動文案(如附件四)等,透過質性結果發現:透過本課程設計(每學期各4場之社區跨域學習、每學期各2場社區特色活動體驗),帶領師生走進灣裡社區、了解灣裡社區、並認同灣裡社區,且透過社區導覽解說業師、灣裡商團協會執行秘書、臺南市灣裡萬年文史推廣學會總幹事等業師協同教學、與觀光活動企劃文案工作坊,上下學期共產出8件灣裡社區觀光活動文案(如附件四)、以及8場灣裡社區觀光活動虛擬情境(如附件二),達成促進社區樂活,協助地方創價,學期末並在灣裡社區賣場舉辦臺南市灣裡社區觀光活動(如附件二),為學生埋下關懷社區的行動種子,實踐行動學習。

(2) 教師教學反思

由於本案係從校園走入社區，故在課程執行端中，面對校園環境與社區環境的差異，首當其中即為理論與實務的衝擊，教師在本案執行之初，踏入社區面臨相當多課題與難題，但關關難過關關過，透過事找事、人找人，堅持本案設計初心，在校園與社區中尋找平衡點，從實務經驗轉化成教學理論，係為教師收穫之一，累積社區實務經驗，帶回校園，增強教師教學材料，將教學理論更加貼近實務現場。

再者，在學生學習端，本案編列預算於鼓勵同學積極參與觀光活動企劃文案撰寫，並舉辦社區觀光活動情境模擬競賽，希望透過獎勵（蘿蔔）來激勵學生學習；而面對較為頑皮學生則以成績評量（鞭子）來帶動其學習，但透過本案執行後，教師發現：同學間的肯定、社區的肯定、業師的肯定、教師的肯定，其激勵學生學習效果遠遠較蘿蔔或鞭子來得有效，如同愛爾蘭詩人葉慈曾說過：「教育不是注水入壺，而是點亮蠟燭。」，是故，肯定學生應作為教師的首要態度。

按課教師於本案執行期間，參加教師成長社群，極力分享與吸取教師教學經驗，如擔任「110 觀光領域創新教學與實踐研究成長社群」109-2 教師專業成長社群之主持人、發表本案歷程於教育部教學實踐計畫撰寫工作坊 109-1 教師專業成長社群（附件五）、與擔任 110 年度教育部教學實踐研究計畫南區區域基地之跨校教師社群「跨域交流 精進教學實踐研究計畫」之主持人（附件六），並將本案教學實踐研究成果發表於三場研討會，如南臺科技大學「2021 自主學習的探究、實踐與反思研討會」（附件七）、以及國立高雄科技大學「2021 教學實踐研討會」，並榮獲轉鑒之肯定（附件八）、以及國立中山大學舉辦「109 年通識(含體育)學門與[專系]大學社會責任計畫成果交流會」（附件九）。

(3) 學生學習回饋

本案分別執行於 109 學年第一學期三年乙班 23 位學生，與 109 學年度第二學期三年甲班(29 位學生)，共計二個班、52 位學生。

A. 教師教學評量

學校制式教師教學評量，係由學生匿名自主上網填寫，第一學期分數為 87.78 分，標準差為 13.74 分，第二學期分數各為 87.04 分，標準差為 15.45 分。

B. 學習回饋問卷

本案另自行設計期末回饋問卷，採不具名，個人填寫的方式，內容包括：教學內容、課程方式、學習成效與學生自我評估學習投入程度等四個向度，採用李克特五點態度量表評分(非常同意 5 分、同意 4 分、普通 3 分、不同意 2 分、非常不同意 1 分)，三年甲班信度 0.952、三年乙班信度 0.97，其統計分析結果如下所述：

(A) 學習成效向度

多數具有高度正面的回應，全數學生表達在此門課皆同意學習有所收穫，令授課老師欣慰並鼓舞持續向前邁進此種教學方式，超過八成以上的同學(83.68%、82.22%)，因此課程，可能成為工作選項，

題目	非常同意	同意	贊同	不同意	非常不同意	平均
1. 這門課的學習成效裡包含：(a) 改善(40個多)的(2)許多(1)完全沒有學到東西	三年甲班 45.98%	三年甲班 48.68%	三年甲班 2.64%	三年甲班 0.00%	三年甲班 0.00%	三年甲班 4.47
2. 這門課讓我有各類光學設計在課堂學習的技巧	三年甲班 47.32%	三年甲班 55.14%	三年甲班 2.08%	三年甲班 3.07%	三年甲班 0.00%	三年甲班 4.33
3. 這門課培養我設計觀光活動的能力	三年甲班 45.98%	三年甲班 51.67%	三年甲班 2.64%	三年甲班 0.00%	三年甲班 0.00%	三年甲班 4.19
4. 這門課訓練我的團隊合作能力	三年甲班 31.11%	三年甲班 41.85%	三年甲班 2.60%	三年甲班 2.07%	三年甲班 0.00%	三年甲班 4.1
5. 這門課讓我對觀光活動或旅遊業，將成為我或為我的工作選項	三年甲班 32.73%	三年甲班 44.15%	三年甲班 16.37%	三年甲班 3.07%	三年甲班 0.00%	三年甲班 4.22

(B) 教學內容向度

多數具有高度正面的回應，全數學生表達在此門課皆同意教學內容的安排與助益，少數同學感到學習具有挑戰性與過程感到吃力的現象，顯示此課程具有相對的難度與挑戰，學生反應回饋顯示出學習不同的差異性，

題目	非常同意	同意	贊同	不同意	非常不同意	平均
1. 課程教材內容容易理解	三年甲班 92.07%	三年甲班 57.90%	三年甲班 5.17%	三年甲班 0.00%	三年甲班 0.00%	三年甲班 3.75
2. 課程內容安排合理適當	三年甲班 80.00%	三年甲班 35.30%	三年甲班 11.11%	三年甲班 0.00%	三年甲班 0.00%	三年甲班 4.12
3. 課程內容對學習方面有所助益	三年甲班 34.69%	三年甲班 55.31%	三年甲班 3.03%	三年甲班 0.00%	三年甲班 0.00%	三年甲班 4.35
4. 課程內容能培訓專業實踐能力	三年甲班 37.78%	三年甲班 55.18%	三年甲班 2.04%	三年甲班 0.00%	三年甲班 0.00%	三年甲班 4.37
5. 課程內容及作業要求具挑戰性，學習過程中的吃力	三年甲班 0.00%	三年甲班 0.00%	三年甲班 16.37%	三年甲班 43.49%	三年甲班 40.00%	三年甲班 1.75

(C) 課程方式向度

多數具有高度正面的回應，全數學生表達對在此門課皆同意課程安排方式，

題目	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意	平均
1.授課軟件講解清晰，容易理解	三年甲班 77.56%	三年甲班 77.14%	三年甲班 7.00%	三年甲班 0.07%	三年甲班 0.00%	三年甲班 4.45
2.案例探討課程安排合理清楚	三年甲班 77.56%	三年甲班 76.89%	三年甲班 13.75%	三年甲班 0.07%	三年甲班 0.00%	三年甲班 4.02
3.課程時或學習對學習主題有所助益	三年甲班 74.09%	三年甲班 44.60%	三年甲班 2.13%	三年甲班 0.07%	三年甲班 0.00%	三年甲班 4.51
4.案例探討能培訓專業實務能力	三年甲班 64.82%	三年甲班 57.14%	三年甲班 2.04%	三年甲班 0.07%	三年甲班 0.00%	三年甲班 4.20
5.工作坊對企業撰寫有幫助	三年甲班 77.56%	三年甲班 76.14%	三年甲班 4.09%	三年甲班 0.07%	三年甲班 0.00%	三年甲班 4.45
6.展示評選競賽可培養專業實務技巧	三年甲班 64.44%	三年甲班 22.22%	三年甲班 13.33%	三年甲班 2.22%	三年甲班 0.00%	三年甲班 4.14

(D) 學生自我評估學習投入程度向度

按課學生自發自主投入這門課的學習程度，高達87.96%、86.66%、77.55%、64.44%修課同學在課餘時間平均每周花3小時以上，自我討論與準備文案撰寫、輔助工具等觀光知識與技能，顯示以學生為主角、按課老師為輔助確實落實於本課程之中，

題目	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意	平均
1.我對這門課的學習態度很認真、投入	三年甲班 87.96%	三年甲班 83.06%	三年甲班 12.01%	三年甲班 0.00%	三年甲班 0.00%	三年甲班 4.23
2.在門課被課易形 (5)從未缺課(4)缺 課1-3堂(3)缺第4-7 堂(2)缺第8-10堂(1) 缺課10堂以上	三年甲班 82.22%	三年甲班 57.78%	三年甲班 13.33%	三年甲班 6.67%	三年甲班 0.00%	三年甲班 3.52
3.你平均每週花 費在這門課的時 間：(5)4小時以上 (4)3小時以上(3)2 小時(2)1小時(1)0 小時	三年甲班 77.56%	三年甲班 47.80%	三年甲班 7.01%	三年甲班 10.20%	三年甲班 0.07%	三年甲班 4.05

6. 建議與省思(Recommendations and Reflections)

本教學實踐研究計畫在109學年度第一與第二學期執行，課程名稱為觀光活動設計與管理，計畫參與學生為觀光事業管理系乙班(23位學生)與三年甲班(29位學生)，

共計二組班、52 位學生、8 組作品(參見附件四)，參與教師除授課教師外，並邀請與觀光相關領域之一位臺南市灣裡萬年文史推廣學會人士、一位臺南市灣裡黃金尚園發展協會人士、二位地方文史工作學覽解說專家、及三位相關科系的大學教師，共計七位跨領域專家學者與地方人士，分別參與社區跨域學習、社區特色活動體驗、社區腳踏巡禮、企劃文案撰寫工作坊、觀光活動情境模擬競賽與實地舉辦灣裡社區觀光活動的教學指導。

本案以學生為主體，透過社區場域的腳踏，增廣學生視野，並引領學生走進社區、了解社區、關懷土地，藉由認知地圖開啟學生對實作場域的興趣，再藉由繪製共識地圖、社區跨域學習、社區特色活動體驗等歷程，促使同學自發性地多次前往灣裡社區，從被動學習轉化為主動關懷社區，並發掘社區議題與觀光旅遊所需求的元素，係為本計畫的一大收穫，由此可知，跨場域不同空間的學習方式，確實讓同學產生學習興趣，並且化被動為主動的學習態度。

在企劃文案撰寫工作坊中，以學生為主導者，讓學生自行設定議題、相互討論、並與老師對話、激發文案火花，這是傳統由上而下單一授課方式無法產生的畫面，而在本計畫執行過程中，8 組學生經由共識地圖的繪製，期間產生的意見分歧經過討論與溝通，最終產生共識，進而提出 8 組不同的屬於灣裡社區的觀光活動文案，並經過灣裡社區觀光活動情境模擬競賽，其內容著實豐富並獲得社區認同與參與的專家學者肯定。

藉由分組討論、探究學習之方式，引發學生主動探索知識的動機以及解決問題的能力，進而提升學生的學習效率，強化學生的學習動力，同時，修課學生亦從完成的作品中更加強化自身學習自信心，並在執行過程中因為遇到問題、面對問題、解決問題而增強學生溝通執行相關的技能，再者，讓學生在學習過程中，接觸真實社會環境，並得以運用其所獲得之知識與技能，讓學生體現其學習成果，不僅可達成做中學的教學方式，更大大提升學生的學習意願與成就感。

再者，因為 109 學年教學實踐研究計畫讓本人有資源與能量將教學場域連結到地方社區，讓師生走出校園，踏入社區，進而發現在學生端，除了硬體構思訓練外，亦需要軟體活動培養；在社區端，有良好的觀光景點規劃設施，亦亟需有吸引人前來參與的觀光活動，如此一來，地方才會有機會活化與被看見，爰此，希望藉由社區觀光活動企劃文案，讓灣裡社區從「廢五金專業區」浴火重生，展現另外的觀光活力，達到「走!從校園走入社區~一起來觀光活動吧!」。

二. 參考文獻(References)

1. 教育部產學合作資訊網 (2018), 大學社會責任實踐計畫, <https://www.iaci.nkfust.edu.tw/Industry/CP.aspx?s=352&n=409>
2. 陳偉仁、黃榴茹、吳青陵、呂金燮 (2018), 專業學習的建構:「設計本位學習」創新教學之行動探究, *教育實踐與研究*, 31 (2), 25-58,
3. 陳偉仁與楊婷雅 (2021), 素養導向課程設計:「設計本位學習」的應用, *聖嘉特教*, 32, 10-23,
4. Cross, N. (1982). Designerly ways of knowing. *Design Studies*, 3(4), 221-224.
5. Davis, M (1998). Making a case for design-based learning. *Arts Education Policy Review*, 100(2), 7-15.
6. Davis, M, Hawley, P., & Spilka, G. (1997). Learning through design. In M. Davis, P. Hawley, & G. Spilka (Eds.), *Design as a catalyst for learning* (pp.1-17). Alexandria, VA: ASCD.
7. Goldman, S., Carroll, M.P., Kabayadondo, Z., Britos C. L., Royalty, A.W., Roth, B., Kim, J. (2012). Assessing d.learning: Capturing the journey of becoming a design thinker. In C. Meinel, L. Leifer, & H. Plattner (Eds.), *Design thinking research: Measuring performance in context* (pp. 13-33). London, UK: Springer.
8. Koh, J. H. L., Chai, C. S., Wong, B., & Hong, H.-Y. (2015). *Design thinking for education: Conceptions and applications in teaching and learning*. Singapore, SG: Springer.
9. Nelson, D. (2004). Design based learning delivers required standards in all subjects, K-12. Retrieved from California State Polytechnic University, Pomona Website:https://www.csupomona.edu/~dnelson/documents/jis_vol17_fall04.doc
10. Nelson, D. (2020). The 6 ½ steps of backwards thinking. Retrieved from California State Polytechnic University, Pomona Website: <https://www.cpp.edu/~dnelson/methodology/6.5steps.html>

三. 附件(Appendix)

1. 附件一 跨域學習歷程照片



照片 1 社區跨域學習足跡廟宇文化篇



照片 2 社區跨域學習足跡美食小吃篇



照片 3 社區跨域學習足跡草藥飲食篇



照片 4 社區跨域學習足跡田園特產篇



照片 5 廟宇熱情茶飲特色活動體驗



照片 6 社區節慶燈籠彩繪體驗



照片 7 社區田園牛車樂特色活動體驗



照片 8 經喜灣樂活文化季體驗

2. 附件二 實作任務歷程照片



照片 9 學生為主體的學習歷程



照片 10 學生為主體的學習歷程



照片 11 業師協同教學



照片 12 業師協同教學



照片 13 觀光活動文案撰寫工作坊-學生提問



照片 14 觀光活動文案撰寫工作坊-教師指引



照片 15 社區觀光活動情境處境競賽



照片 16 社區觀光活動情境處境競賽



照片 17 社區觀光活動情境處境競賽



照片 18 社區觀光活動情境處境競賽



照片 19 灣裡社區觀光活動-場佈



照片 20 灣裡社區觀光活動-文史看板



照片 21 灣裡社區觀光活動-宣傳



照片 22 灣裡社區觀光活動



照片 23 灣裡社區觀光活動



照片 24 灣裡社區觀光活動

3. 附件三 學生學習心得

● 修課同學 A 之臺南市灣裡社區踩踏的學習心得

因為活動設計與管理這堂課，第一次到灣裡玩，因為上禮拜上課畫的認知地圖都是食物想說嗯！一定有很多吃的，所以就沒有花時間在學校吃飯直接出發灣裡，結果我直接餓到沒有幾步路看到食物就覺得一定很好吃！

萬年殿祂的外表看起來真的很普通，但經過解說後發覺哇真的全是古蹟欸！尤其是那兩個門神我跟習同學在那走來走去就是想看他眼睛是不是會一直跟著，然後很蠢的在那來來回回走了幾次後，祂真的有跟著超猛的！然後我真的真的太餓了所以直接在出發的沒多久停留在了一家路邊攤飲料店，那家真的雷爆超超超雷，我點木瓜牛奶然後看那個價錢便宜想說嗯～灣裡真的什麼都便宜欸！結果當她從飲料桶內撈出木瓜牛奶的那一瞬間我感受到了完蛋了:D，一杯喝起來酸酸的然後還加了水稀釋的木瓜牛奶好險他只有 35 元，之後又走到了老兵麵店，那時候真的好想坐在店裡吃他的牛肉面而且他的牛肉麵八十塊的樣子，但因為沒有時間讓我坐在店內享用只能忍痛告別了。之後去了崇德堂第一次看到一間廟大到有電梯，還沒介紹前看建築很像道教殊不知竟然是儒教而且三樓風景超好。

之後還去了保安宮，令我印象最深刻的是門口的兩尊石獅，他們把公母的象徵都做出來了！而且還有小菊花，真的好厲害而且廟門口的燈籠雕刻他的鬚鬚部分是會動的整個有夠精緻。

之後還吃了卜蜂的炸雞便宜又好吃！推爆真的好喜歡禮拜六活動的時候我又去買了一次，直接進入我的愛店名單。謝謝老師帶我們來灣裡踩踏，如果沒有這堂課我可能一輩子都不會來灣裡吧～

● 修課同學 B 之臺南市灣裡社區踩踏的學習心得

這一天，天氣晴朗，是個很適合騎車去灣裡踩踏的好時機，而灣裡路有很多美食，重點是價錢都很平易近人，非常適合學生及月底快無收入的人們到灣裡這來消費。首先，親切的當地解說員為我們介紹灣裡具有代表性的廟「萬年殿」，以及另外兩間廟，其中一間廟相當的大，走到最頂樓，據說好像可以看見美麗的台灣海峽，但我本身是對廟沒什麼太大的興趣，唯一能吸引我的就是美食，像是有名火城麵，老實說一開始真的不知道火城麵是甚麼，後來才聽說火城就是這間店創辦人的名字，以前的人很喜歡用自己的名字來取店名。

火城麵現場人潮很多，麵食類有區分可以做乾、湯或是羹類，價格一碗都是 50 元，大碗又非常便宜，特別是九母魚酥，口感很特別，外皮吃起來很像鹹酥雞口感，但裡頭的九母魚口感很彈牙又帶點滋潤度，其實很難想像這樣的外表下，吃起來竟然是這樣，也難怪可以如此深受當地人喜愛，而且除了可以在店內吃之外，也可以買回家當伴手禮，或是適合當下酒菜。

4. 附件四 灣裡社區觀光活動文案

 <p>灣「大富翁」 裡來玩看看</p> <p>主辦：臺灣觀光局 承辦：財團法人臺灣觀光發展協會 協辦：財團法人臺灣觀光發展協會 贊助：財團法人臺灣觀光發展協會</p>	<p>灣底家啦 裡底位位。</p>  <p>題目： 設計之：二維碼、主攝影、 主攝影、主攝影、主攝影、 主攝影</p> <p>標題：二維碼</p>
<p>灣裡季 來灣家X「力又」</p>  <p>編者： 編者：00721065 吳佳儀 編者：00721062 王仲萍 編者：00721064 吳山文之 編者：00721062 曾雪琪 編者：00721067 曾雪琪</p>	<p>門陣來灣遊戲</p> <p>舉辦：觀光局 地點：灣裡、灣裡、灣裡 時間：11月11日、11月12日 時間地點：灣裡、灣裡 時間：11月11日</p>
<p>連(灣)裡九宮題企劃案</p>  <p>00711127 李俊 00711127 李俊 00711127 李俊 00711127 李俊 00711127 李俊</p>  <p>微笑灣裡</p>	 <p>灣「門陣來連」裡「祈球」</p> <p>時間：11月11日、11月12日、11月13日、11月14日</p>
 <p>灣係富翁</p> <p>主辦：觀光局、觀光局 時間：11月11日、11月12日 時間：11月11日</p>	<p>灣裡十</p>  <p>年年不忘</p> <p>時間：11月11日、11月12日、11月13日、11月14日、11月15日、11月16日、11月17日、11月18日、11月19日、11月20日</p>

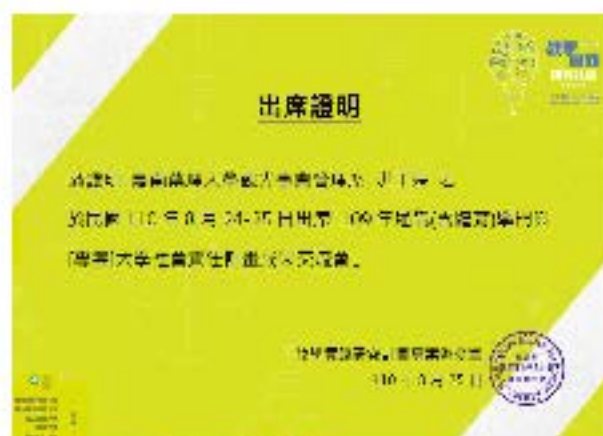
7. 附件七 研討會紀錄一：南臺科技大學「2021 自主學習的探究、實踐與反思研討會」



8. 附件八 研討會紀錄二：國立高雄科技大學「2021 教學實踐研討會」



9. 附件九 研討會紀錄三：109年大學社會責任USR專案計畫成果交流會



109年大學社會責任USR專案計畫成果交流會

109年大學社會責任教學實踐計畫之成果分享與教學反思



計畫名稱：
觀光活動設計與管理教學實踐研究計畫
2.0：走進校園走入社區——一起來觀光活
動吧！
課程責任：曾作廷教授

計畫主持人：洪于婷
嘉南藥理大學觀光管理系副教授
教學年級：
109年學程 第一學期、第二學期

地點：國立中山大學

時間：2021.08.24