

【附件三】成果報告

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：PSK1110064

學門專業分類/Division：：[專業]技術實作

計畫年度：☒111 年度一年期 ☐110 年度多年期

執行期間/Funding Period：2022.08.01 – 2023.07.31

(計畫名稱/Title of the Project)

COVID-19 後疫情之遊程設計與多媒體行銷課程的教學實踐研究

Teaching Practice of Tour Design and Multimedia Marketing Course under the Post



計畫主持人(Principal Investigator)：戴文惠 (TAI/WEN-HUI)

協同主持人(Co-Principal Investigator)：郭佩君 (KUO/PEI-CHUN)

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：(學校名／系所名)

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2025年7月31日公開)

繳交報告日期(Report Submission Date)：2023年8月20日

一. 本文 Content

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

本課程以往在一般教室授課，主要以排行程流程與觀光資源運用，教導學生完成遊程設計，在期中期末分別做觀光資源盤點與觀光遊程設計的報告，學生多私下群組討論，配合教師要求製作簡報與影片記錄，完成作業與報告，學生無法於課堂實作練習，難以帶動學習動機與興趣。

雖曾安排業師協同教學，但因業師授課時間不多，僅止於經驗分享，少與學生互動和討論，學生不易掌握產業實務技巧，教師限於自身專業，難以擴充學生跨領域學習增強多媒體運用之行銷技巧。

礙於經費，無法邀請業界專家，共同評量期末學生作品，更無法讓學生踏出校園體驗場域實作，缺乏與業界合作的機會，了解產業發展趨勢，學生缺乏將課程知識轉換為實務能力，更難以縮短學用落差距離。

而 109 年初，傳染性疾病新冠肺炎 (COVID-19) 迅速擴散至全球多國，逐漸變成一場全球性大瘟疫，對國際各產業造成巨大的衝擊和考驗，全球社會嚴重混亂，疫情的擴散對全球航空、旅遊、娛樂、體育、石油市場、金融市場等造成莫大的影響。

109 年暑假開始幾乎未見本土確診案例，造成國旅市場反而因國人無法出國而出現近年少見的國旅榮景，依據世界旅遊組織 (UNWTO) 的預估，在最壞的情況下要遲至 2024 年才會完全恢復國際旅遊原有樣貌，因此在國內疫情能持續有效控制的情況下，未來 3 年期間國內觀光產業的推動力量仍將以國內旅遊為主，觀光產業人才培育均應及早因應此趨勢。

再者觀光局委託博思知識股份有限公司「觀光產業人才供需調查及推估」研究案，於 109 年 12 月發表的研究報告亦指出：疫情導致觀光產業原已進行的數位轉型，更是加速進行，不論是透過數位工具改善營運流程的「數位化」，或是透過數位科技進行行銷宣傳、顧客管理的「數位工具應用」，甚至是從傳統通路轉變為旅遊電商的「轉型為數位」，都需要大量能夠運用科技的資通訊系統開發或應用人才，因此鼓勵現有觀光從業人員學習資通訊科技應用，將會是未來產業轉型重要的人才發展需求。

由上所述，環境急劇變化，更顯示人才培育的需求與方向，期望能藉教育部教學實踐研究計畫之技術實作專案計畫，解決教學現場現階段學生學習問題，並致力於政府對於產業人才培育方向的政策指導方針。

2. 研究問題 Research Question

本計畫以「觀光遊程設計」為研究主題，為了能因應產業趨勢，解決上述教學困境，提高學生實作能力及學習成效，主要教學場域在電腦教室，運用電腦教室設備、應用免費軟體實作，有助於引導學生查找相關資料的路徑與關鍵字之運用，並可即時討論與實作，以提升學生學習興趣與動機，以**實作本位教學**(Performance-Based Instruction)貫穿課

程設計理念，運用業師與跨領域教師協同教學(Team Teaching)二種教學方式，安排業師多次協同教學(Team Teaching)，拆解課程設計涵蓋的元件，深入探討課程創意的內涵，課堂上參與學生理念與想法的互動和討論，並導入實務上的專業實作技巧，以學生為中心的教學概念，包括動手操作(Hands-on)、示範與練習的活動，培育有能力開發多元產品並滿足各種客群的產品開發設計人才；除了業師協同教學(Team Teaching)，亦邀請多媒體系教師跨域協同教學(Team Teaching)，學生跨域學習加強「數位工具應用」之行銷實作能力，增強廣告、撰寫企畫書...等等，運用多媒體行銷，學生作品增加外溢機會，激勵學生表現，並培養學生運用多媒體行銷的實作能力；以協同教學，增進課程知識及實作技能，期末舉辦課程設計競賽，邀請業界專家擔任評審，評量學生創作力、表達力、應變力與多媒體行銷力，擇優作品實地踩線，加強學生將所學得知識運用於實務上的轉換能力，邀請業界專家同行，並現場指導與即時回饋，給予最切合產業人才需求的建議，培養學生專業能力以縮減學用落差，於課程結束後舉辦一場產學合作課程座談會，以為後續教學改進之調整方向；期望深化學生就業能力，並與業界建立實習、就業媒合平台，邁向產學共同培育人才的終極目標。

參考克伯區(Donald Kirkpatrick)的四層次評鑑設計問卷，(1)反應：學習者對師資、課程、教學與環境等的滿意度，(2)學習：學習者在態度的改變、知識或技能的增進，(3)行為：學習者將所學得知識運用於實務上的程度，(4)結果：學習者在學習後能增進未來工作之效能，對選修學生施以前後測，探討學生學習興趣與動機、學生對於課程知識轉換實作能力的增進、加強學生將所學得知識運用於實務上，及培養學生專業能力以縮減學用落差四個面向，以評測教學現場現階段學生學習成效的教學目標。

3. 文獻探討 Literature Review

此處僅簡單說明教學場域對學習動機的影響，學生學習態度是個問題，然授課者講課的內容、方式都會影響學習者的態度(蔡佩璇，2003)，康軒文教資深編輯譚慧婷(2013)在其文章中提出，隨著資訊科技的發展，在教與學的應用上，各種硬體設備、媒體，以及網路資源越益發達，教師若能運用教學軟體、網際網路資源，輔助教學，在教學過程中播放影片、動畫、分享案例，學生也可以在課堂上立即實作練習，教師隨堂回饋增加教學互動，都是引起學習興趣與動機的重要方式，江珮穎(2009)以問卷調查法及因素分析法，針對中華大學大一到大四級及研究所的學生進行有關學生對於學校學習環境的滿意程度，其中指出 軟硬體設施要素，包括學校的教室、e 化設備的滿意度，都會影響學生的學習動機與成效。

(1) 傳染性疾病新冠肺炎(COVID-19)對國際觀光業的衝擊與發展趨勢

109 年初，傳染性疾病新冠肺炎 (COVID-19) 迅速擴散至全球多國，逐漸變成一場全球性大瘟疫，對國際各產業造成巨大的衝擊和考驗，全球社會嚴重混亂，疫情的擴散對全球航空、旅遊、娛樂、體育、石油市場、金融市場等造成莫大的影響，聯合國世界旅遊組織(UNWTO)，於 2021 年 7 月 5 日發布新聞稿，指出由於 COVID-19 造成相關旅遊限制，有 29% 旅遊目的地仍徹底關閉國際旅遊邊境，34% 旅遊目的地部分關閉國際旅遊邊境，36% 旅遊目的地要求入境須提供 PCR 檢測或快篩陰性證明，僅有 1% 解除相關旅遊限制。

根據行政院國家發展委員會於今年(110 年)發表「110-112 年重點產業人才供需調查及

推估」的彙編報告中指出，根據國家發展委員會未來數年我國觀光產業主要市場仍將以國旅為主；由於國內疫情控制得宜，109 年暑假開始幾乎未見本土確診案例，造成國旅市場反而因國人無法出國而出現近年少見的國旅榮景，另一方面政府的觀光行銷主軸，由國際轉為內銷，鼓勵業界利用簡單的、吸睛的、直觀的在線工具、App 等，為旅行者提供整合的目的地旅遊及活動產品，消費者才會買單，進行線上預訂，以振興國內旅遊並加值觀光轉型升級。

(2)人才培育政策方向

觀光局委託博思知識股份有限公司「觀光產業人才供需調查及推估」研究案，於 109 年 12 月發表的研究報告亦指出：隨著旅客旅遊型態與需求日益多元，能夠提供更多元旅遊產品將成為業者核心競爭力，因此有能力開發多元產品並滿足各種客群的產品開發設計人才，將會是未來產業核心的需求人才，此外，疫情導致觀光產業原已進行的數位轉型，更是加速進行，不論是透過數位工具改善營運流程的「數位化」，或是透過數位科技進行行銷宣傳、顧客管理的「數位工具應用」，甚至是從傳統通路轉變為旅遊電商的「轉型為數位」，都需要大量能夠運用科技的資通訊系統開發或應用人才，因此鼓勵現有觀光從業人員學習資通訊科技應用，將會是未來產業轉型重要的人才發展需求，並具體提出以下應加速進行的議題：

A.引進創新教學模式，縮減學用落差：

由於觀光產業環境變化極快，現有學校教育之課程架構以及課程開設學分規範（如課程架構調整、課程學分時數要求）等措施，或已無法因應產業環境變動，使學校教育端與產業實務端產生學用落差，為改善此現況，目前多數學校已引入「微學分」概念，透過較具彈性的教學方式，如從業人員實務講座、業界參訪、實際體驗之研習營、工作坊及數位學習等多種形式，同時以更靈活的評量方式、課程設計與實務操作，傳播短期且即時性的資訊，進行邊盤式知識提供，使學生更深入瞭解未來職場環境及產業實務運作模式，以因應環境趨勢的快速變化及產業多元的人才需求。

B.開設跨領域課程，訓練多元職能人才：

交通部觀光局調查發現，觀光產業中許多中小型業者對於跨領域人才有所需求，學校應可考量跨學院開設各類相關學程，以培訓觀光科系學生具備多項職能，亦利於其他科系學生瞭解觀光產業及其基本作業，進而產生興趣，隨產業邁向數位化、智慧化，觀光學院更可與資訊學院共同開設學程，訓練觀光、數位及資訊之跨域人才。

(3)產業對人才具備多媒體行銷能力的期待

旅遊及科技業的引領者，Booking.com運用其大數據優勢進行研究分析，歸納出八大旅遊趨勢，其一秘境探索熱潮近年會越來越夯，有超過三分之二的台灣旅客願意以深度旅遊取代原來較熱門的景點，亦即讓逐漸消失的鄉土文化與歷史景觀復甦，挖掘少有人知的隱藏私房景點，傳承台灣特色文化，旅客都可以在有限的時間內體驗最多的旅遊需求與樂趣，「一次滿足所有樂趣」的旅遊是未來的發展，傳統上以「追景點、逐新鮮」為主的旅遊型態，會轉變為更深入地方社區、以地方生活文化為焦點的旅遊為導向，其二隨著人工智慧及大數據科技的興起，未來台灣人在旅遊時，期待能透過科技帶給他們更多意想不到的新選擇，在旅遊及住宿選擇上，提供量身打造的偏好選擇，甚至結合更多旅遊資訊（熱門程度及氣候），讓旅客在更短的時間找到想要的旅遊資訊，因

此必需發展數位行銷維持與市場互動，世新大學觀光系專任副教授陳家瑜針對未來台灣觀光發展方向表示，行銷概念要從文字轉為視頻的行銷，對業者而言，要能經營最基本的LINE行銷及FB粉絲專頁，藉此保持在網路上的互動與活絡，旅遊業者數位行銷要隨時跟上環境改變。

(4)實作本位教學Performance-Based Instruction

2000年12月教育大辭書名詞解釋：實作本位的課程與教學於早期的一九六〇年代，深獲工業與軍事教育學者和訓練者以及學校內的教學心理學者，例如蓋聶(R.M. Gagné)之重視；若教學無效率，則應予修正或延伸教學，實作本位教學通常，設計成為教學系統的一部份，教學活動通常設計成讓學生在與預期的學習成就相似的情境下學習，各種教材及教法均可採用，經常使用的方法為以學生為主的主動學習和包括動手操作(Hands-on)活動、示範與練習的活動、模仿、真實生活中的情境、寫作、辯論、解題活動、角色扮演、遊戲、建構和發現錯誤項目與個案研究等，實作本位的教學策略包括精熟學習教材和步驟以確保達到預期的實作水準，強調達到預定的能力水準之重要性，學習者需學習並且能使用自我評鑑的程序，大量的使用來自教師、同儕或端序教材或電腦輔助教學的回饋，並經常使用個別指導的環境和教材，實作本位教學有越來越傾向於使用小組學習及合作學習之趨勢，學生們可經由提供回饋及分享改進實作表現的想法而互相幫助，實作本位教學應用在高等教育上的情形也有增加的趨勢，尤其在技術和專業領域，所使用的教學策略較多使用電腦輔助教學與多媒體教學，實作本位教學的優點包括：(1)有效率；(2)評鑑和測驗的教學策略既有效又可減少失敗；(3)學習者知道預期的學習成效；(4)教學具有彈性而學習者可依自己的速率學習；(5)學習者可學習到使用自我評鑑的技術；(6)可以增強學習遷移；(7)教學策略隨時可評鑑及修正，以改進學習，最近不少專家要求更真實的教學，此主張已經使得實作本位教學在許多學科領域中受到重視，由於電腦與實驗室的彈性和功能越來越強，高等教育則較強調多使用電腦和實驗室。

(6)協同教學法 Team Teaching

2000年12月教育大辭書名詞解釋：是由二組或二組以上的教師，和若干助理人員，共同組成一個教學團(teaching team)，發揮個人的才能共同計畫，在一個或數個學科中，應用各種教學媒體、合作教學，並經由各種不同的方式，去指導學生學習，且評鑑學生之學習效果及教師之協同情形，實施協同教學的主要目的，一是提供學生個別學習的機會，二是使教師們有更多機會在一起工作，打破傳統包班制的束縛，可以共同使用同一間教學準備室，共同設計教學活動，使教師發揮個人專長、提升教師專業知能，使整個教學活動發揮最大效能，協同教學教學團的組織可以由不同科目的教師和助理人員組成之協同教學強調合作的重要，包括教學前的計畫、資料的蒐集、教學的設計、教材的準備、學生起點行為的掌握以及全體人員的共同參與等，均是在分工合作的原則下，作良好的配合與安排；而協同教學的實施，也是在合作的前提下，分為大班教學、小組討論或活動、獨立學習三種，協同教學的教學方式也可分成下列幾種：(1)大班教學：約一百至一百五十人，其內容多屬於一般原理原則或基本概念的介紹、說明教材、探究教材內容並引起學習動機，提高學習興趣，多由一位教師講解，其時間約占全部活動時間的百分之四十；(2)小組討論或活動：一般以六至十人為佳，其目的在使教材能配合學生需

要，讓學生經由大班教學的學習、思考，有發表意見及交換經驗的機會，其時間約占全部活動時間的百分之二十；(3)獨立學習；目的是希望給予學生個別學習的機會，並養成探究、創造、自動自發學習的精神，其時間約占全部活動時間的百分之四十，協同教學兼顧教師與學生的個別差異，予以適應的機會；學生的學習由統整而分化，符合學習過程的理論；充分利用各種硬軟體設備，使資源的效用發揮至最大；變化的學習方式，使學生接觸不同的教師，也獲得較多的指導；兼顧學生個性與群性的陶冶；教學團合作施教，使教師發揮專長，且共同計畫、共同教學，因集思廣益，使教學內容更為充實完備；多樣化教學方式易引起學習興趣；大量使用視聽媒體，增益教學實效；教師因分工合作，而有更多時間從事教學準備工作，

4.教學設計與規劃 Teaching Planning

本計畫之教學設計與規劃分為四個部份：(1)第一部份課堂實作單元(2)第二部份校外實地踩線(3)第三部份實作競賽(4)第四部份產學合作，分別說明如下

(1)第一部份課堂實作單元

本計畫課程為「觀光遊程設計」，運用電腦教室，以實作本位教學(Performance-Based Instruction)貫穿課程計畫，第一週邀請目前擔任雄獅旅行社台南分公司主任，亦是本系畢業學長，針對「目的地旅遊」與「旅創」-- Covid-19 後的產品發展趨勢做專題演講，第二週至第八週邀請旅行社業師協同教學(Team Teaching)，分別以旅遊產品個案討論，加強學生遊程設計理念，進而拆解遊程設計的元件，包括食住行娛購遊，及遊程估價與成本分析，導入旅行社業師設計的實作技巧，並於第九週期中報告分八組完成一日之主題遊程設計作品；第十週至第十六週邀請多媒體系教師跨域協同教學(Team Teaching)，學生跨域學習加強「數位工具應用」之行銷實作能力，增強廣告、撰寫企畫書、運用多媒體及社群行銷，培養學生運用多媒體行銷的實作能力

(2)第二部份校外實地踩線

第十七週以學生作品遊程主題：修學之旅搶始趣，經由業師調整行程，帶領學生校外教學實地踩線

(3)第三部份實作競賽

第十八週進行期末成果發表與競賽，影片主題：旅遊行程數位行銷，以校外教學行程內容發揮創意，假設自己是行銷企劃人員，實地踩線後，拍攝影片作行銷，各組剪輯2部影片檔(1部是期中行程設計的影片，另一部是此次實地校外教學的影片)，片長2-3分鐘，(寫有影片名稱、配樂、字幕、旁白...)，由旅行社三位業師及二位授課教師擔任評審團，最後由第八組作品「一步一腳印，來趣遊台東」及「北港水水宮堡之旅」得到第一名，

(4)第四部份產學合作

於2023年1月4日舉辦產學合作課程座談，由觀光系主任主持、三位觀光系老師及邀請四位業界主管共同參與，以創建產學共構教學方式與深化學生就業專業能力為討論主題，於2023年4月11日嘉應學校財團法人嘉南藥理大學(觀光事業管理系)與臺南市旅行商業同業公會雙方為促進職場人才培育與實務教學之合作關係，同意簽訂產學合作夥伴聯盟合作備忘錄(以下簡稱本備忘錄)，以落實業界協同教學、培育學生職能導向、

強化教師產學經驗與增加學生就業之目的，

5. 研究設計與執行方法 Research Methodology

本研究採問卷調查法，參考克伯區(Donald Kirkpatrick)的四層次評鑑設計問卷，

Kirkpatrick(克伯屈)四層次評鑑模式分述如下: Level1: Reaction 反應層次，受訓者對訓練班次的想法和感受，基本上就是顧客滿意度的調查(Kirkpatrick, 2006, p.27)，評估受訓者對訓練課程各層面，包括訓練主題、講師、教學方式、教材及設備的感覺與滿意度，Level2 Learning 學習層次，受訓者因接受訓練所增加的知能和改變的態度，測量受訓者特定知識技能與態度的表現，以檢視訓練本身的效果與效率，Level3: Behavior 行為層次，受訓者接受訓練後行為改善及其應用所學的程度，評量受訓者在訓練課程後，工作行為上的改變，即訓練所造成的學習遷移狀況，Level4: Result 成效(成果、結果)層次，受訓者接受訓練後的行為改變對其組織或環境產生的影響，參與者完成訓練後，其所轉變的工作行為對企業組織的經營「貢獻」，也就是因為訓練而發生之最後結果，

本研究問卷設計第一層級：反應層級 11 題，第二層級：學習層級 5 題，第三層級：行為層級 3 題，第四層級：成果層級 6 題，總計 25 題，分別於開學及期末對 39 位選修學生施做前後測，再運用 excel 軟體加以計算，比較前後測數值變化，期末請學生繳交學習心得，做為質性敘述，

6.教學暨研究成果 Teaching and Research Outcomes

(1)教學過程與成果

(A) 課堂實作單元





照片一 薛老師分享業界案例，給同學寫九宮格學習單



照片二 同學運用電腦教室實作高雄/嘉義兩天一夜的遊程規劃



照片三 與老師討論這樣安排是否可行



照片四 分組討論老師規定的行程地點



照片五 各組上台報告



照片六 老師提出交通工具條件同學按規定安排行程



照片七 分組討論排出一個含七種交通工具



照片八 表現優異同學頒發獎勵安排行程

的行程



照片一 郭老師開始課程講述，以期中報告的遊程成果進行影片拍攝、製作



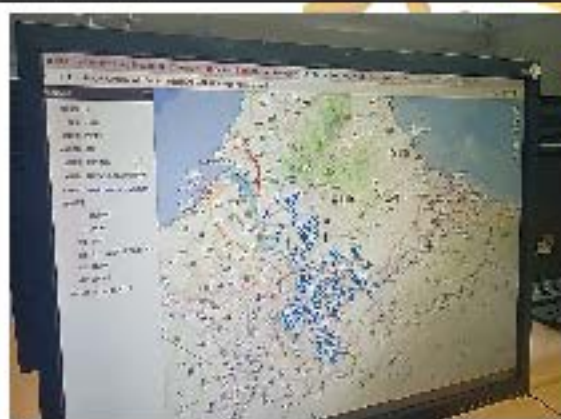
照片二 該同學討論各組影片拍攝方向、主題、內容



照片三 每組討論出自己客群的人物誌並完成學習單



照片四 郭老師與同學討論大家做的人物誌



照片五 該同學利用故事地圖協作平台製作自己遊程的地圖



照片六 郭老師協助解決同學上課問題

(B) 校外實地踩線



照片一 薛老師介紹遊覽車規格



照片二 觀看車安影片



照片三 薛老師介紹北港水道園區



照片四 薛老師介紹北港水道園區建築



照片五 薛老師講解北港朝天宮停留時間
注意事項



照片六 觀光工廠要如何掌控時間

(C) 實作競賽



照片一 戴老師講述比賽規則



照片二 報告規則海報



照片三 邀請許多業界評審來為大家的
期末比賽做評分



照片四 各組同學開始報告



照片五 業界老師講評



照片六 前三名得獎同學

(D) 產學合作



照片一產學合作座談會海報



照片二產學合作座談會，觀光系主任致詞



照片三觀光系主任與公會理事長簽署產學合作備忘錄



照片四公會理事長與觀光系主任完成簽約



照片五公會理監事與本系主任教師學生合影



照片六截取當天媒體畫面

(2)教師教學反思

- 有效率，
- 學生知道預期的學習成效，
- 教學具有彈性而學生也可依自己的速率學習，
- 可以增強學習遷移，行為改善及其應用所學的程度，

- 教學策略隨時可修正，以改進學習，
- 實作本位教學在許多學科領域中受到重視，
- 由於電腦的彈性和功能越來越強，因此教學上會強調多使用電腦，
- 跨領域組成教學團體，老師發揮個人的才能共同計畫，在一個學科中，應用各種教學媒體、合作教學，並經由各種不同的方式，去指導學生學習，評量學生的學習效果，因集思廣益，使教學內容更為充實完備，
- 教師們有更多機會在一起工作，打破傳統包班制的束縛，可以共同設計教學活動，使教師發揮個人專長、提升教師專業知能，使整個教學活動發揮最大效能，
- 在這多元學習的時代，讓學生可以獲得不同的專業知識，變化的學習方式，使學生接觸不同的教師，也獲得較多的指導，
- 多樣化教學方式易引起學習興趣；大量使用視聽媒體，增益教學實效

(3) 學生學習回饋

(A) 學生心得回饋

- 非常喜歡這堂的教學方式，可以學習到業界老師的經驗
- 我覺得搭配業師教學很棒，因疫情後時代讓我們可以更了解業界需要什麼，跟業界可以緊密結合，
- 非常有實用性的一門課程，業師的教學方式也是跟校內有所不同，讓我吸收許多
- 很好，前面為遊程安排後面為多媒體，讓大家把自己遊程的內容呈現出來
- 我覺得非常棒，不只有實作練習，教室上課，還帶到校外上課
- 每次上完課都可以很快地記住新內容
- 很循序漸進的排課方式，先讓我們做遊程，在慢慢去自己實際拍影片，做出成果
- 非常喜歡親自出去走訪的課程，更能親自前往拍攝增加每人影片的精美度
- 在課堂上學到了很多，像是安排行程，剪輯影片等等
- 學到了行程排法，和親自剪輯影片，尋找配樂和各種素材，學到不一樣的東西
- 讓我能運用多媒體軟體去宣傳、行銷我們的遊程
- 學會思考行程安排的合理性和流暢性，如何學會行銷自己的產品
- 之後可能會需要拍攝影片去介紹景點，提前學習對未來很有幫助

(B) 問卷統計

期末後測各題項滿意度皆達8成以上，其中第5題多位教師協同教學確實能擴充我的知識領域、第8題教師們積極處理學生學習問題並給予適當的協助、第10題整體而言我認為本課程確實能增進我的實作能力及第15題經由本課程學習效果能達到我的預期目標，更高達9成以上，第一層級反應層級滿意度最高達到90.21%，與前測相較提高27.97%，第二層級學習層級88.20%，提高29.23%的滿意度，是成長最多的，各層級滿意度皆提高近3成，顯示無論在學生學習興趣與動機、對於課程知識轉換實作能力的增進、學生將所學得知識運用於實務上，及培養學生專業能力以縮減學用落差，四個面向均有顯著的成效，

經由開學的前測及期末的後測，加總「滿意與非常滿意」及「不滿意與非常不滿意」人數佔受測學生39位之百分比，得到結果如下：

	非常滿意+滿意	非常不滿意+不滿意	滿意度提高
第一層級評量：反應層級	前測 62.24% 後測 90.21%	前測 10.49% 後測 0%	27.97%
第二層級評量：學習層級	前測 58.97% 後測 88.20%	前測 12.82% 後測 0%	29.23%
第三層級評量：行為層級	前測 59.83% 後測 86.32%	前測 12.82% 後測 0%	26.49%
第四層級評量：成果層級	前測 57.66% 後測 85.89%	前測 15.38% 後測 0%	28.23%

7.建議與省思 Recommendations and Reflections

- (1)二年級學生先備知識不足負荷過重，同學要學習二項專業又要實作，對於學生與老師都具備很大的挑戰，
- (2)課程內容太多師生無法充份討論，本課程二學分二學時，濃縮4學分二學門的內容，常因課堂時間不足，討論無法深入，或捨棄一些議題，
- (3)課程需再延續以展現實作成果，社群多媒體行銷需要更多時間去經營，僅僅二個月從零開始，要拍影片、要行銷推論，成果有限，

二 參考文獻 References

- (1) 蔡佩璇(2003)，大學生學習態度差，元智大學元智電子報
- (2) 譚慈婷(2013)，康軒文教資深編輯電子習作對學習態度及學習成效的影響，
- (3) 江珣穎(2009)，探討影響大學生學習成效的重要因素，中華大學碩士論文，
- (4) 交通部觀光局(2020)，109-111年重點產業人才供需調查及推估結果，
- (5) 呂虹霖(2019)，臺灣高等教育「學用落差」之探究，政治大學教育學系學位論文；2019年(2019/01/01)，P1-274，
- (6) 郭重吉(2018)，從實務理論初探教學實務模型的發展與應用，師資培育與教師專業發展期刊 2018年11卷3期 P31-59，
- (7) 侯政宏、李惠玲(2014)，從教師與學生實務增能層面探討縮短學用落差政策，發展與前瞻學報；4期(2014/06/01)，P45-69，
- (8) 國家發展委員會(2021)，110-112年重點產業人才供需調查及推估(109年辦理成果彙整報告)，
- (9) 教育大辭書(2020)，實作本位課程，
- (10)教育大辭書(2020)，協同教學，
- (11)觀光趨勢(2021)，財團法人台灣觀光協會，
- (12)羅旭壯(2019)，觀光休閒產業科技智慧應用與接受模式之探討，國政研究 報告，教文(研)，
- (13)陳家瑜(2020)，從數位轉型人才多工到放下包袱，台灣防疫安全標提前布局 Inbound 市場，
- (14)許嘉霖、陳曉天、戴依、于立宸、許庭齊(2018)，影響遊客造訪意願之決定性因素：以網站品質、心流體驗及 SoLoMo 態度延伸科技接受模式，品質學報 P89-105，
- (15)劉璧珍(2020)，力求轉型-國旅未來發展趨勢與展望，臺北產經，城市產業發展，

- (16)易堅立(2021)，當代觀光業面臨的安全危機威脅與應對—後疫情時代的省思，經濟前瞻，194期(2021/03/12)，P125-131，
- (17)顏佩如、溫玲勻(2016)，業師協同教學之教學策略與學習成效之研究，國家教育研究院教育脈動電子期刊 2016 年 12 月,第 8 期，
- (18)溫玲勻、顏佩如、林政逸(2016)，教育部卓越師資培育獎學金計畫實施成效之個案研究，
- (19)施漢康(2017)，大學教育與學用落差，臺灣教育評論月刊，2017，6 (8)，頁 49-50 產業和大學的教育分工主題評論，
- (20)李隆盛 (2008)，想企業學習：克伯的四層次評鑑，評鑑雙月刊，13，45-48，

三 附件 Appendix



教學暨研究成果

課堂實作單元



教學暨研究成果

課堂實作單元



教學暨研究成果

課堂實作單元



教學暨研究成果

→ 課堂實作單元



教學暨研究成果

→ 課堂實作單元



教學暨研究成果

→ 期末實作競賽



教學暨研究成果

校外實地踩線



教學暨研究成果

期中實作成果



教學暨研究成果

期中實作成果



教學暨研究成果

期末實作成果



國立中山大學生命科學系

學期	課程名稱	學分	授課教師	協同教師	備註
109 上	生命科學概論	2	張國棟	張國棟	生命科學概論
109 下	生命科學概論	2	張國棟	張國棟	生命科學概論
110 上	生命科學概論	2	張國棟	張國棟	生命科學概論
110 下	生命科學概論	2	張國棟	張國棟	生命科學概論
111 上	生命科學概論	2	張國棟	張國棟	生命科學概論
111 下	生命科學概論	2	張國棟	張國棟	生命科學概論
112 上	生命科學概論	2	張國棟	張國棟	生命科學概論
112 下	生命科學概論	2	張國棟	張國棟	生命科學概論
113 上	生命科學概論	2	張國棟	張國棟	生命科學概論
113 下	生命科學概論	2	張國棟	張國棟	生命科學概論

[illegible]

東京市立大塚小学校 昭和十一年四月一日現在より昭和十二年四月一日までの児童名簿

昭和十一年四月一日現在

氏名	性別	生年月日	年齢	学年	備考
山田 太郎	男	1900.10.15	11	四年	
山田 次郎	男	1901.05.10	10	三年	
山田 三郎	男	1902.03.08	9	二年	
山田 四郎	男	1903.12.01	8	一年	
山田 五郎	男	1904.08.20	7	一年	
山田 六郎	男	1905.06.15	6	一年	
山田 七郎	男	1906.04.10	5	一年	
山田 八郎	男	1907.02.05	4	一年	
山田 九郎	男	1908.11.30	3	一年	
山田 十郎	男	1909.09.25	2	一年	
山田 十一郎	男	1910.07.20	1	一年	
山田 十二郎	男	1911.05.15	0	一年	
山田 十三郎	男	1912.03.10	0	一年	
山田 十四郎	男	1913.01.05	0	一年	
山田 十五郎	男	1914.11.30	0	一年	
山田 十六郎	男	1915.09.25	0	一年	
山田 十七郎	男	1916.07.20	0	一年	
山田 十八郎	男	1917.05.15	0	一年	
山田 十九郎	男	1918.03.10	0	一年	
山田 二十郎	男	1919.01.05	0	一年	
山田 二十一郎	男	1920.11.30	0	一年	
山田 二十二郎	男	1921.09.25	0	一年	
山田 二十三郎	男	1922.07.20	0	一年	
山田 二十四郎	男	1923.05.15	0	一年	
山田 二十五郎	男	1924.03.10	0	一年	
山田 二十六郎	男	1925.01.05	0	一年	
山田 二十七郎	男	1926.11.30	0	一年	
山田 二十八郎	男	1927.09.25	0	一年	
山田 二十九郎	男	1928.07.20	0	一年	
山田 三十郎	男	1929.05.15	0	一年	
山田 三十一郎	男	1930.03.10	0	一年	
山田 三十二郎	男	1931.01.05	0	一年	
山田 三十三郎	男	1932.11.30	0	一年	
山田 三十四郎	男	1933.09.25	0	一年	
山田 三十五郎	男	1934.07.20	0	一年	
山田 三十六郎	男	1935.05.15	0	一年	
山田 三十七郎	男	1936.03.10	0	一年	
山田 三十八郎	男	1937.01.05	0	一年	
山田 三十九郎	男	1938.11.30	0	一年	
山田 四十郎	男	1939.09.25	0	一年	
山田 四十一郎	男	1940.07.20	0	一年	
山田 四十二郎	男	1941.05.15	0	一年	
山田 四十三郎	男	1942.03.10	0	一年	
山田 四十四郎	男	1943.01.05	0	一年	
山田 四十五郎	男	1944.11.30	0	一年	
山田 四十六郎	男	1945.09.25	0	一年	
山田 四十七郎	男	1946.07.20	0	一年	
山田 四十八郎	男	1947.05.15	0	一年	
山田 四十九郎	男	1948.03.10	0	一年	
山田 五十郎	男	1949.01.05	0	一年	
山田 五十一郎	男	1950.11.30	0	一年	
山田 五十二郎	男	1951.09.25	0	一年	
山田 五十三郎	男	1952.07.20	0	一年	
山田 五十四郎	男	1953.05.15	0	一年	
山田 五十五郎	男	1954.03.10	0	一年	
山田 五十六郎	男	1955.01.05	0	一年	
山田 五十七郎	男	1956.11.30	0	一年	
山田 五十八郎	男	1957.09.25	0	一年	
山田 五十九郎	男	1958.07.20	0	一年	
山田 六十郎	男	1959.05.15	0	一年	
山田 六十一郎	男	1960.03.10	0	一年	
山田 六十二郎	男	1961.01.05	0	一年	
山田 六十三郎	男	1962.11.30	0	一年	
山田 六十四郎	男	1963.09.25	0	一年	
山田 六十五郎	男	1964.07.20	0	一年	
山田 六十六郎	男	1965.05.15	0	一年	
山田 六十七郎	男	1966.03.10	0	一年	
山田 六十八郎	男	1967.01.05	0	一年	
山田 六十九郎	男	1968.11.30	0	一年	
山田 七十郎	男	1969.09.25	0	一年	
山田 七十一郎	男	1970.07.20	0	一年	
山田 七十二郎	男	1971.05.15	0	一年	
山田 七十三郎	男	1972.03.10	0	一年	
山田 七十四郎	男	1973.01.05	0	一年	
山田 七十五郎	男	1974.11.30	0	一年	
山田 七十六郎	男	1975.09.25	0	一年	
山田 七十七郎	男	1976.07.20	0	一年	
山田 七十八郎	男	1977.05.15	0	一年	

昭和十一年四月一日現在

教學暨研究成果

臺灣合外座談會



教學暨研究成果

簽訂產學合作備忘錄



教學暨研究成果

期末後測問卷回饋

第一階段問卷調查：學生對課程、課程內容、教學過程及教材的滿意度。

1. 對課程內容之滿意度	84.71%
2. 對課程內容之滿意度	87.10%
3. 對課程內容之滿意度	89.14%
4. 對課程內容之滿意度	89.21%
5. 對課程內容之滿意度	92.17%
6. 對課程內容之滿意度	89.17%
7. 對課程內容之滿意度	87.18%
8. 對課程內容之滿意度	97.43%
9. 對課程內容之滿意度	89.17%
10. 對課程內容之滿意度	94.80%
11. 對課程內容之滿意度	87.18%

教學暨研究成果

期末後測問卷回饋

第二階段問卷調查：學生對課程、課程內容、教學過程及教材的滿意度。

12. 對課程內容之滿意度	85.03%
13. 對課程內容之滿意度	88.73%
14. 對課程內容之滿意度	87.18%
15. 對課程內容之滿意度	90.14%
16. 對課程內容之滿意度	88.73%

第三階段問卷調查：學生對課程、課程內容、教學過程及教材的滿意度。

17. 對課程內容之滿意度	91.61%
18. 對課程內容之滿意度	94.61%
19. 對課程內容之滿意度	87.74%

教學設計研究成效



期末後測問卷回饋

問卷回收統計數據：全體學生學習動機與未來工作之期望。

1. 對未來課外活動參與意願：我願意參與課外活動的學習和活動技能	81.63%
2. 對未來課餘時間參與意願：我願意利用課餘時間從事課外活動	87.32%
3. 對未來課餘時間參與意願：我願意利用課餘時間從事課外活動	81.67%
4. 對未來課外活動參與意願：我願意參與課外活動和課外活動技能	87.32%
5. 對未來課餘時間參與意願：我願意利用課餘時間從事課外活動	87.32%
6. 對未來課餘時間參與意願：我願意利用課餘時間從事課外活動	81.67%

