

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：PSK1110068

學門專案分類/Division：[專案]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

探討融入經驗式教學與問題導向學習對課程學生學習成效之影響

(配合課程名稱/Course Name):休閒活動設計實作

計畫主持人(Principal Investigator)：白宗易

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：嘉南藥理大學/休閒保健管理系

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 9 月 11 日

探討融入經驗式教學與問題導向學習對課程學生學習成效之影響

The effect of integrating experience teaching and problem based learning of student's learning effectiveness

一. 本文 Content

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

教育部(2015)為因應未來社會發展趨勢，教師亦需具備多元軟實力，辦理五項精進教師教學創新能力計畫，其內容包含未來教師創新教學計畫、提升教師合作問題解決教學能力計畫、精緻教師專業發展評鑑、美感教育種子學校遴選及觀摩與師資培育教學創新一設置領域教學研究中心等五項，其中又以教師創新教學計畫最為重視。教師的創新教學是帶動學生表現創新的重要關鍵，在教育部的政策帶領下，改變了臺灣原本以傳統教學為主的學習環境，注入了多元的教學模式，例如：數位教學、翻轉教室、成果發表、問題導向型學習（Problem Based Learning-PBL）、社群學習與磨課師等新的教學措施。教育部為了持續貫徹教學創新政策，在2017年提出教學創新試辦先導型計畫，鼓勵全臺大專院校，積極推動教學創新，以培養具備溝通、團隊合作、創意和思辨能力等多元軟實力的學生。另一方面，鼓勵全臺大專教師提出教學升等，為教師提供另一個學術以外的升等管道，如此政策的帶領下，激勵全國大專教師對教學工作的熱誠，建立出一個教學環境新里程。

1966年加拿大McMaster大學，開啟了全世界PBL的教學發展。McMaster大學將PBL教學法應用於醫學院課程，有效提高學生的學習成效，以學生為學習中心，小組問題討論，將學生帶入學習者過程，發展小組的學習議題與方向，培養學生具備解決問題的能力與自我學習的習慣（關超然、2017）。關超然、李孟智（2013）指出，PBL是近代高等學習的典範及潮流，若把它當作是一種教育理念來考量及實踐，更能體會PBL深厚的力量及其蘊藏的魅力。本校在106年度先導計畫內容中，特以嘉藥創新、健康邁進為計畫總目標，期藉由計畫達成學生適性、多元發展；老師跨域、教學創新之成果，順暢接續107年度高教深耕計畫。在先導計畫的重點項目，主要以問題導向型學習（PBL）課程，為發展重點，目的是培養期望提升學生跨域創新、溝通協調、合作互助、與自主學習之能力。PBL可以作為教學、學習、和課程三方面的策略、方法與模式（陳坤原、張賴妙理，2005）。

Amador, Miles and Peter (2006) 表示，課程屬於主要課程，重視探索與分析知識，非常適合採取PBL教學。楊帆（2013）認為，PBL教學可以應用在其他休閒餐旅課程。個人在擔任休閒活動設計領論與實作課程教師時，比較注重活動設計的企劃書架構與實作，教授方式以問題導向教學法為主，讓學生為本位，實踐服務地方商圈活絡與促進地方發展，結合在地特色與文化，讓學生小組討論與活動企劃，希望同學可以將活動舉辦思考的內容，實際展現於活動企劃書，養成同學成為創客（Maker）的習慣（唐永泰，2019）。帶領學生進行社區場域文化資產與觀光問題需求盤點，探索學校、走訪社區、關懷社區，讓學生對於社區文化資產守護與觀光導覽問題有「再認識」、「再發現」、「再關心」的感受，及行銷商圈企畫活動規劃等相關問題的需求探訪，讓學生真實感受灣裡商圈的面貌，引發學生對於商圈活化等諸種議題的認知等，提出小組的觀點與議題，撰寫商圈行銷活動企劃書，並前往灣裡實際執行企劃內容（洪于婷，2020；李佩育，2020）。透過這樣的經驗式教學模式，個人認為同學們可以學習到解決問題的方法，提高本身的活動專業知識，並學習為地方創造生機，以達

成大發揮社會責任，人才培育及知識建構，協助解決地方問題，成為促進區域發展、協助地方政府或鄉鎮推動地方創生的夥伴。

研究目的

本研究主要探討目的為經驗式教學與問題導向學習(Problem-Based Learning)教學方法實施於休閒活動設實作課程的學習成果與成效之展現。針對問題導向學習的實施，對於學習者在能力上的培養及實施歷程後，改變進行詳實的分析，從學習者的學習成效來印證問題導向學習的效果。透過與灣裡黃金商圈發展協會合作，協助同學以灣裡場域為實務操作之地方，實際舉辦活動學習經驗，在問題導向學習法下，針對探討議題深入了解，實際行動與參與解決，提升學生跨域創新、活動企劃、溝通協調、合作互助、與自主學習之能力。

2. 研究問題 Research Question

研究的問題，主要是以 PBL 課程模式，探討灣裡商圈可行性的行銷企劃案活動評估，以增加活動舉辦之實務經驗。

3. 文獻探討 Literature Review

本章節主要是針對問題導向學習法(PBL)相關研究，進行文獻回顧與探討，以了解 PBL 在學術上应用的情形與專家學者們探討的內容。

問題導向學習的起源，來自於 1966 年加拿大 McMaster 大學醫學院，提供一個以問題為導向的醫學的教育方法，其目的只要是希望透過這樣教學方式，引發學生主動學習，探討醫學問題與內容，提高學習成效，建構一個更全面的醫療育學習 (Haslett, 2001)。關超然、辛幸珍(2011)指出，教學是讓學生主動地學習，也就是讓學生去搜尋資料、互動、發問、犯錯、承認錯誤、負責等，而不是逼迫學生被動地學習。McMaster 所提出的 PBL 問題導向學習法，經由一種以學生為中心的學習，自我學習，而且學習是以跟實際生活息息相關的情境做基礎，另外須以小組互動討論進行，PBL 強調合作、群體的學習，而不是傳統的相互競爭、個別學習，是一種教育的理念與態度(關超然，2017;Barrows & Bennett, 1972)。

“問題導向學習教學法，以解決真實存在的問題為主要學習目標及方向，以互相間的合作學習昇華為同儕間的良性競爭，在討論問題的過程中，運用個人化的創造性思考能力，提供多元化的問題解決策略，並以批判性的思考，審視彼此的學習心境、論點、觀念、思想及策略，選擇最有成效的方法，達到解決問題的目的，使得個人內心獲得成封感，進一步發展學生更有信心的發揮個人的潛移默化的藝術設計能力，這是問題導向學習教學法優於傳統講述教學法最主要的原因”(林靜仙，2013，p24)。

PBL 教學最早實踐於 1966 年加拿大 McMaster 大學醫院，提供一個全新導向醫學教育的發展機會，透過一個 19 位學生的班級，以問題導向學習為課程內容，進行授課，結果教師與學生的回饋，也獲得相當好的學習成效。此後，McMaster 大學融合出一種以學生自主學習為主的教育理念，成為今日問題導向學習的教育哲學，並以學生為中心、以問題為教材、以小組為模式及討論為學習的形式，建立了一個世界上第一所 PBL 為核心的醫學院(關超然、李孟智，2013)。臺灣最早執行 PBL 教學學校以臺灣大學與陽明大學醫學院為主，教授的領域以醫學院學生為主要的對象，之後，不同專業領域之學者，開始將問題導向教學法應用於課堂內，形成學界翻轉教學的教學技巧之一(范祖燁、2019；揚帆、2013)。

PBL 的教學模式與歷程

PBL 教學模式是指透過學生自主學習、小組討論與探討問題內容的教學方式，跟過去臺灣傳統教育以老師為主的教學法，不盡相同。PBL 的教學注重學生學習的認知歷程，藉由每一次的小組討論，獲取學習，學生也必須養成更多自主學習的責任，因此 PBL 的教學模式與

傳統教學策略有許多的差異，綜合整理如下表一所示。

表一、傳統教學與 PBL 的教學的差異

傳統教學模式	PBL 教學模式
課程、教學大綱與教科書為規範	課程為經驗、整合性的學習
教師、專家為中心，教為主軸	以學生為中心，學為主軸
教學為傳遞資訊，學習內容是知識	教學為促進資訊，內容是解決問題
線性與理性的，學習為接受	連貫與相關性，學習為建構
評量以量為主，注重總結性評量結果	質與量並重，兼重學習過程與結果
個人學習為主，較少知識分享	小組合作學習，重視知識分享

資料來源：揚帆(2013)、洪榮昭、林展立 (2006)；Kivela & Kivela (2005)

Kivela and Kivela (2005) 提出新知識獲得的歷程反映出八個步驟或原則，分別如下：

1. 針對學生提出問題、設定場景 (presenting the problems to the students “setting the scene”)：問題應該要先產生因為它是學習的脈絡，問題建立在現有課程以及現實世界的不佳結構，學生則是解決問題者，教師扮演教練協調員的角色。
2. 澄清概念 (clarifying concepts)：為了避免混淆，問題中使用的概念要先澄清，確認並澄清說明模糊不清的概念，讓所有參與的學生有一個一致性的開始點。
3. 定義問題 (defining the problem)：決定任務的本質精髓以確定主題的界線，以定義進一步提出計畫，將任務的本質轉變為界定的問題，清楚形成一個具體問題。
4. 分析問題、腦力激盪 (analysing the problem-brainstorming)：要求學生列出他們知道的任務並提出相關的解釋，給予關於前述任務的額外訊息與替代性的解釋，詢問更詳細的問題以及學生不知道的問題，討論與列出一些替代方案。
5. 問題分析、系統性的分析 (problem analysis/systematic classification)：將列出的概念與解是相互連結，可以運用圖表、教學材料、設計等作系統性分類，留意任何概念不清與差異的存在。
6. 形成學習目標 (formulating learning objectives)：為了解決問題，學生應該學習甚麼？針對學生不熟悉的主題形成學習的目標，創造問題分析的連結。
7. 自我學習 (self study)：有效運用時間安排，收集相關與適當的資訊來源，研究目標導向應用的資源，經由準備報告、設計、產品、解答及應用等成果與目標連結。
8. 報告 (reporting)：展現學習成果並與學習目標連結，利用圖表、應用、個案或範例等適當資源支持學習成果，透過詢問避免模糊，給予額外訊息並測試新的知識，進行整體評量而由教師給予回饋。

面對世界快速的轉變，學校教育目標除提供學生具備專業知識外，更應該培養學生具備問題解決的能力，養成自我學習的習慣，而 PBL 是最能符合此一教育目標者。本研究探討檢視問題導向學習的文獻與理論，依據休閒活動設實作課程科目的教學目標設計教學教案與教學活動，透過問題導向學習中的教學順序與理論基礎，培養學生研究方法知識獲得與問題解決的能力。

4. 教學設計與規劃 Teaching Planning

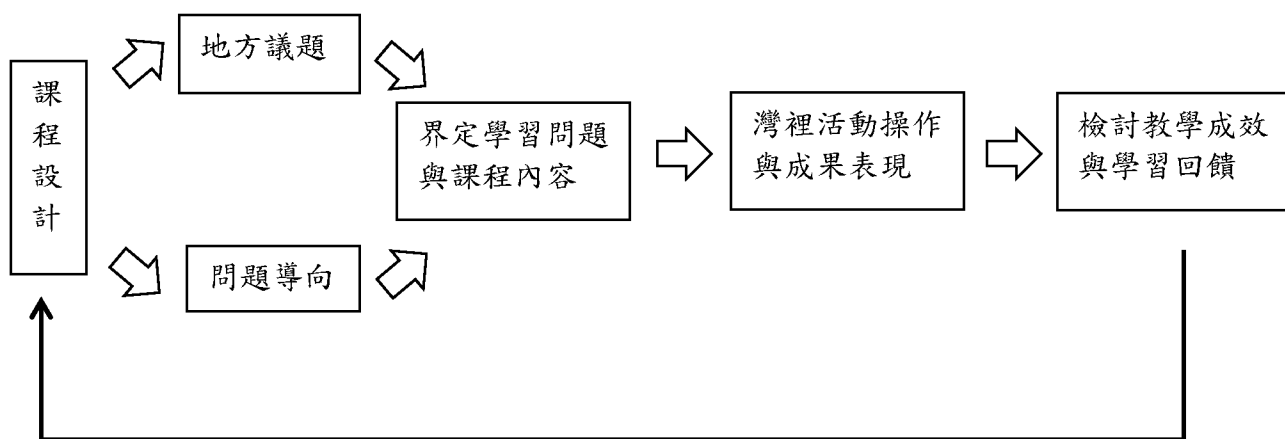
本課程的教學目的旨在培養成為獨立思考問題解決的創新企劃能力與具備情報力、想像力、創意力、執行力等總合性之創新能力，成為活動企劃與執行管理人才。本課程除了理論課程的教授外，結合經驗式教學與 PBL 教學活動的設計與地方創生的議題，提高同學對於活動設計的專業學習，以一個實際的地方行銷問題，進行探討。課程評量主要以學習日誌、課堂學習單與學習心得報告、教師觀察記錄、深度訪談、學習偏好問卷（前後測）、成果展發表與同儕互評與自我評鑑，作為課程學習成效之依據。詳細課程規劃與 PBL 教學活動如表二所示。

表二 休閒活動設實作課程規劃

週次	單元內容	學習目標與內涵	PBL 教學活動
1	課程介紹	活動設計課程的認識	PBL 知識教授與小組確立
2	活動設計理論介紹	活動設計理論基礎	灣裡個案問題探討
3	活動企劃的基本觀念	企劃的基本觀念、 活動企劃書構成要素、 活動企劃目標衡量、 活動企劃類別與形式	各組閱讀個案與討論問題
4	資料搜集與任務、目的確認	活動企劃的願景 活動企劃的目的任務 活動企劃的基本任務 活動企劃的資料搜集	腦力激盪分析問題與建立先備知識 (邀請灣裡黃金商圈發展協會理事長介紹灣裡現況)
5	情報分析與創意、發想	活動企劃的創意發想 活動企劃的概念設計 活動企劃的廣宣計畫	自我學習、討論切磋與分享小組成員知識
6	田野調查	活動個案資料收集	實際前往資料蒐集
7	活動設計與廣宣、計畫	執行團隊與人力分配 活動執行的經費編列 活動執行的風險管控 活動企劃書撰寫技巧	確立問題探討方向與學習內容，各組將確立之問題，開始進行資料彙整，已確立探討問題焦點。
8	活動資源企劃與整合	樣本與問卷選擇	發展成為一個真實可行的計畫
9	期中考試	活動企劃提案	各組提出活動舉辦內容
10	活動提案與簡報	資料蒐集與技巧	實際前往資料蒐集
11	活動執行	活動佈置與執行	規納與分享小組成員知識
12	活動檢討與改善	檢討活動執行情況與問題探討	透過小組完成，學習將收集完成之資料，轉化為質性與量性的統計結果。
13	活動資料統計分析與呈現一	資料分析與報告撰寫	透過小組完成，學習將收集完成之資料，轉化為質性與量性的統計結果。
14	活動資料統計分析與呈現二	資料分析與報告撰寫	規納與分享小組成員知識
15	活動結案報告撰作	活資料分析與報告撰寫	小組完成對問題的解決方案與內容
16	期末作品成果發表	展現課程學習成果與師生互動	舉行成果展示並驗證休閒研究方法學習知識
17	課程結束綜合討論	檢討書面報告	進行同儕互評與自我評鑑
18	期末考試	課程作業繳交	課程學習回饋

5. 研究設計與執行方法 Research Methodology

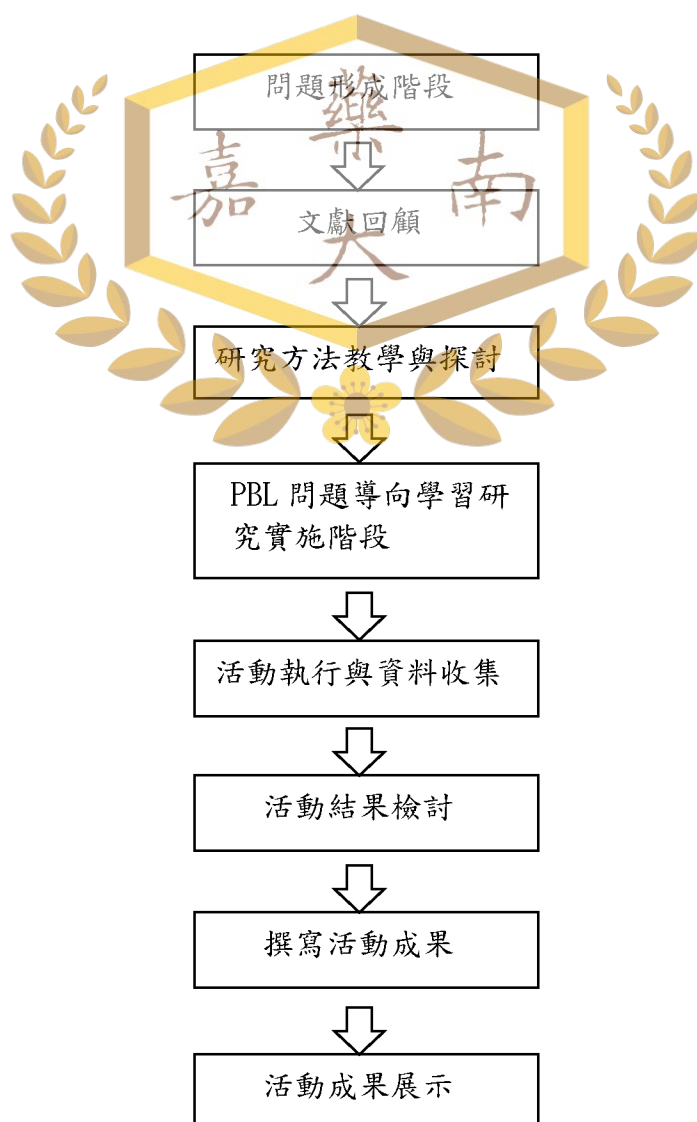
本研究主要是將休閒活動設實作結合問題導向學習法教學活動，前往灣裡社區進行實務操作演練之學習成效之探討。為了能清楚瞭 PBL 的教學主要運用在休閒領域上，透過問題的界定與課程活動的操作，評量最後的學習成效，以達成研究結果的探索價值。詳細的研究架構圖，如下圖一所示。



圖一、研究架構圖

研究流程

本研究流程從研究背景、目的，再進行相關文獻的收集與整理，並規畫研究架構，經實際資料收集後，實施資料分析以得出研究結果，最後提出研究結論與建議。詳細研究流程圖如下圖二所示。



圖二、研究流程圖

研究範圍

本研究範圍主要是以休閒系活動設計單一課程規劃為主，除一般課室教學設備外，需要使用兩次電腦教室，進行企劃書專寫與期末成果海報製作，研究的區域範圍主要南部某科技大學休閒管理系大三學生的實作課程，評量方式採用活動實作方式進行，以小組為單位，進行活動規劃與執行，並結合休閒保健管理系 PBL 教師成長社群，辦理 PBL 問題導向學習教案設計研習，導入大學社會責任實踐宗旨，誘發學生思考，培養學生主動學習、批判思考和問題解決的能力。

研究對象與場域

本研究的對象，主要選擇以南部某科技大學休閒保健管理系大二學生選讀休閒活動設計實作課程為主，進行抽樣調查。參與本研究的學生，在過去並未參加類似的課程，以避免造成習慣於相關的授課模式與體驗，造成研究結果不易呈現。研究資料收集地點主要以大學課室與灣裡活動舉辦地點兩處為主。

研究方法與工具

本研究主要以混合方法取向研究法為主要方式，資料收集方式以問卷調查法、問題導向學習偏好問卷、與同儕互評與自我評鑑表單，為資料收集的內容。本研究將以前後測問卷為檢視學生學習成效結果，問卷檢測工具以楊帆(2013)問題導向學習在宴會管理課程教學之行動研究為主，問卷檢測目的主要是檢測學生經由 PBL 的教學實施前後，可以顯示學習態度認知的回應。研究結果顯示，顯示 PBL 的學習讓學生由專注作課堂筆記，重整運用在考試獲取高分的傳統聽眾轉變為對學習主動貢獻與負責以及多元評量的學習過程認知 ($n=46$, $\alpha=0.93$)。本問卷共有 34 題，評分方式為 1~5 分，1 分表示該項敘述是我最不喜歡的學習方式，5 分是指該項敘述是我最喜歡的學習方式，加總學生每題分數後，得分越高者，代表教學方式越喜歡。

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

(1) 教學過程與成果

本課程主要目的是培養同學休閒活動設計實作，學習專業活動設計知識與經驗，強化同學活動企劃撰寫能力，提升休閒遊憩產業活動設計服務品質。課程規劃以活動理論為基礎，問題導向實務教學為輔，透過校外廠商經驗式的學習輔導，協助同學將活動理論與企劃知識，運用於休閒實務活動舉辦工作上，為畢業後，投入相關職場工作做準備。課程主要啟發同學創新思考力、企劃力與實作力，具體成果如下：

活動設計理基礎理論與創新

本課程發展主軸，主要是可以建立同學，休閒活動企劃與管理的能力，因此，本課程的目標，偏重以活動企劃策略思考為導向，幫助同學瞭解實務企劃思考過程與操作模式。所以在理論的教授內容中，除了一般策略思考的內容外，增加了活動企劃工具的學習，幫助同學可以將所學之理論，透過實務操作的方式呈現，瞭解策略思考結果與實際呈現的差異。

課程教學導入 PBL (Problem-Based Learning)

本次授課將導入 PBL(問題導向)教學法，幫助同學學習休閒活動設計實作所需之專業知識與研究具備能力。首先，為了幫助同學對問題導向教學法的認識，在實際操作之前，先說明問題導向的理論與實施方式，讓同學了解到什麼是問題導向教學法。之後，介紹方法後，開始導入本次教學法的重點，以灣裡商圈行銷活動個案討論，作為探討的問題核心，提

供給同學們進行討論，並產生小組討論議題。小組同學們，在討論過程中的相當踴躍，產出不同的學習議題，同學們開始進行收集資料與整理，透過每週課程報告內與老師回饋，小組同學調整組內資料與議題探討方向，修正後，繼續針對議題更正解決方式，並於最後，實際設計出一個活動企劃案，進行實務舉辦發表。

當小組同學蒐集完資料後，此時，課程中導入PBL(問題導向)多元評量，由各組同學進行報告，其他組別同學針對報告內容給予建議與評量，提供所有同學參與報告內容，並提出問題。同學們經過這學期的休閒活動設計的課程學習，對於如何解決商圈店家的活動行銷與相關資料收集，有了完整的學習。同學們表示，透過這門課程，幫助他們學習到活動企劃書撰寫、實際舉辦的過程與店家資料收集，找到問題的根源並且有效的解決，有難度也很具有挑戰，也是這學期花最多心力時間的課程，特別是活動的問題導向報告，像是在探討議題核心一樣，討論過程中衍生出許多相關的議題，再經由小組充分的討論與溝通，完成了一份自己發想的問題與解決方法的相關知識，尤其是在各組進行期末報告的同時，更能體悟出，議題探討過程需展現真實的一面、客製化的判斷和謹慎細心的態度。此次課程的操作方式，跟以往不同，授課內容增加了問題導向學習(Problem-Based Learning,PBL)與創新的授課內容，提供給同學多元學習的方式，提高同學的對課程的興趣。

課程學習內容融入灣裡商圈經營實務經驗

為了增進同學對活動設計實務運用的認識，本課程特別邀請臺南市灣裡黃金商圈發展協會秘書杜明鴻，協助灣裡活動設計策實務操作技巧與商圈店家安排。透過邀請商圈店家合作，主要是希望培養同學了解職場活動思考的方式，透過實際的資料收與田野調查，拉近同學實務學習的距離，了解真正問題的邏輯與應用。同學對於問題導向學習法，均表現高度的興趣，與店家訪談結束後，仍提出許多問題詢問，建立LINE群組，加強對店家的了解與問題的探索，在進行活動計畫書撰寫前，吸取許多寶貴的經驗，熱烈討論

本次課程為了結合地方創生的概念，特別結合灣裡社區黃金商圈，針對灣裡社區6家商店，以灣裡生活節為主題，進行活動設計與商圈行銷。為了讓同學可以親自參與活動整個過程，本活動授課教師並未參與活動規劃與設計，完全由同學與灣裡社區商家，進行活動所有規劃與聯繫。因此，同學對於本次活動特別重視，加上第一次與校外商家合作活動，所以同學都非常積極的參與，以求順利圓滿。為了能夠精確了解店家問題與主題結合，部分小組同學，利用課餘時間，自行前往店家訪談，整個前製的資料收集過程，同學都展現高度的熱情與活力。透過本次的校外活動結合經驗，幫助同學瞭解活動廠商或贊助商對活動的期待，更重要的，以活動舉辦者的角度，實際體驗活動的經驗，對同學未來活動設計的專業能力，有著很重要的影響。

為了瞭解學生在課程導入問題導向教學前後的學習差異，透過相依樣本t檢定檢測學生問題導向學習偏好問卷前後測結果，分析結果如表三所示。此結果顯示【 $t=-13.12$ ， $p<0.001$ 】，教學中導入問題導向法後，在學習偏好選擇上，學生修課前後對有顯著的差異，學生在前測以教師為中心的觀點($M=127.5, SD=15.7$)，後測結果為改變為以自己為學習定位主導者($M=153.3, SD=16.8$)，透過自己努力學習，與同組同學分享學習成果，增強自己內在的學習動機。

表三、學生問題導向學習偏好問卷結果

變項名稱	M	N	SD	t
學習前	127.5	50	15.7	-13.12***
學習後	153.3	50	16.8	

P***<0.001

(2) 教師教學反思

本課程過去主要授課的方式，主要是讓同學學習活動企劃設計與撰寫企劃書，並瞭解整個活動的流程，將理論套用於實務案例。根據過去同學的反應，認為應增加同學到校外辦活動的經驗，來培養活動設計實務操作的能力。因此，本次課程除保留同學在校內課程實務活動外，增加一次校外活動體驗與成果發表，並於課程添加了撰寫企劃書與活動舉辦，協助同學以創新思考的方式，特別是結合灣裡黃金商圈舉辦地方生活節活動，讓同學們將課堂上所學之內容，實際展現於活動上，完全表現一位休閒活動設計人員應有的專業職能。

課程進行期間，本課程特別安排同學前往臺南市灣裡黃金商圈發展協的6個店家，進行活動產業分析與現況調查。透過實地的訪查與資料收集，幫助同學瞭解店家對活動舉辦的期待與主題展現方向。雖然整個上課過程，老師與同學，都付出相當多的時間與努力，當同學看到自己的企劃內容變成實際作品並展現時，許多人都感受到相當愉悅與滿足，認為自己的辛苦是值得。在學期末時，舉辦課程成果發表，並邀請系上師長與同學一同觀看成果展，透過同學親自解說整過活動過程與設計方式，看到同學，為了成果報告，努力學習的過程與成果，我感受到同學對課程的用心與付出，系上師長與同學，對於同學的作品，也給予很高的評價。因此，個人會更努力去學習新的知識，觀摩更多優秀學者的教學方式與技巧，參與更多教學研習與演講，接觸更多休閒產業的領航者，才能讓自己擁有新的創意想法，運用於課程中。

(3) 學生學習回饋

身為任課老師，看到同學從一開始，對活動設計知識的不足，到最後執行企劃的自信，可以發現同學對這堂課投入的心血與努力，是豐富的。有同學於期末課程回饋提到"在這堂課學到了很多，像是怎麼去寫一份企劃書、採訪、課堂上的討論等等。其中，讓我印象深刻的是課堂上的討論，每次討論都是一大挑戰，要在一定的時間內討論出來，接著口頭報告，雖然有時候會趕不上，還手忙腳亂，但是我們都還是會努力做完。也學習到了很多，也可以增加我們的視野和班上的氣氛。感謝老師辛苦的找店家與我們合作。本學期課程並非只是坐在教室裡頭而是可以實際的參與活動。累積不一樣的經驗是很棒的事！對於活動企劃有了不同的看法，在製作企劃中也學習到了很多，在學習上也得到了許多不同的新知識。這堂課讓我學到很多對於報告方面的知識，不管是簡報檔還是書面檔，如何把一份報告做的清楚明瞭以及簡報如何做得精簡又明瞭都是一個學問，不只報告方面連口頭報告的技巧也學到很多，這都是我要在學習及磨練的地方，這堂課是這學期收穫最多的一堂課！很謝謝白老師常常利用上課的時間讓我們出去體驗新事物，不再只是填鴨式教學，"這堂課中學習到許多平常不會學習到的事物，老師也都採取商圈店家經驗融入與問題導向教學方法來教導我們，但同時又能讓我們吸收到滿滿的知識，老師在課程中強調的「做中學，學中做」，是一個良好的學習方法，在不知道要如何執行或操作時，先去實踐，事後再進行檢討跟改善，將活動過程的所有順序進行討論，並為下一次的活動有提前的準備。

7. 建議與省思 Recommendations and Reflections

本研究之教學成果，可做為系所相關課程的範例，日後可以推薦給系上或本校教師，作為PBL教學法的課程參考。本系所教學社群與教師，可以針對本研究結果之價值，進行實證探討，以利未來推廣PBL教學法為創新的教學方法，並結合高教深耕計畫，延伸教學成果，培養學生成為跨域創新、溝通協調、合作互助、與自主學習之能力，企業需要的人才。另一方面，透過本課程師生與灣裡黃金商圈發展協會創新課程合作模式，強化社區發展營造之操作模式，以社會服務與創新實踐課程，學生藉由積極主動參與學校與社區共同規劃的服務經驗，讓他們思考、討論、反思社會實踐活動的所見所聞，以形塑和發展關懷社會的知覺，深化社區服務學習經驗，進行永續社會實踐。灣裡黃金商圈發展協會也可以透過本次合作，提

升地方文化及經濟發展，藉由觀光行銷活動的多元社區營造，更能吸引外地遊客造訪，同時也維繫在地居民情感，進而支持此類有意義的活動；相信結合嘉藥休閒系豐富的資源及專業人力，必能激發灣裡商圈潛在的創新動能。

二. 參考文獻 References

- 李佩育(2020)。問題導向融入社會關懷與服務課程之學習歷程成效探討，*服務學習與社會連結學刊*，3，P1-13。
- 辛幸真、關超然(2011)。運用 PBL 於通識「生命與倫理」課程：來自學生之學習觀點，*醫學教育*，15 卷 2 期，P84 - 95。
- 林靜仙(2013)。專題製作課程採「問題導向學習」教學方法與學生學習成效之研究-以明道中學餐旅群為例，靜宜大學觀光事業學系博士論文。
- 林靜仙、曾淑華(2011)。專題製作—餐旅、觀光。新北市：全華圖書。
- 洪榮昭(2001)。PBL 教學策略。*技術及職業教育雙月刊*，61，P10-12。
- 洪榮昭、林展立(2006)。問題導向學習課程發展理論與實務，臺北：師大書苑。
- 洪于婷(2020)。問題導向學習在觀光活動課程之設計與實踐，*教學實踐與創新*，3(2)，P1-46。
- 教育部(2015)。教育部研提五項計畫，精進教師教學創新能力。民 107 年 01 月 24 日，取自：教育部網頁
https://www.edu.tw/news_Content.aspx?n=9E7AC85F1954DDA8&s=D68750240CCE1857
- 范祖燁(2019)。以 PBL 教學方式進行總整課程之研究-以創業家能力學分學程為例，*企業管理學報*，44 (3)，P75-96。
- 楊帆(2013)。問題導向學習在宴會管理課程教學之行動研究，國立臺灣師範大學人類發展與家庭學系博士論文。
- 唐永泰(2019)。問題導向學習教學在國際行銷課程之應用與實踐，*教學實踐與創新*，3(2)，P1-46。
- 楊坤原、張賴妙理(2005)。問題本位學習的理論基礎與教學歷程。*中原學報*，33 (2)，215-235。
- 關超然、李孟智(2013)。問題導向學習之理念、方法、實務與經驗。台北：愛思唯爾公司。
- 關超然(2017)。在臺灣以問題導向學習的醫學健康教育：觀察與評論*醫學與健康期刊*，6 卷 1 期，P1 - 11。
- Amador, J. A., Miles L., & Peter C. B. (2006). *The practice of problem-based learning: A guide to implementing PBL in the college classroom*. MA: Anker Publishing Company.
- Barrows, H. S. & Bennett, K. (1972) Experimental studies on the diagnostic(problem-solving) skill of the neurologist, their implications for neurological training, *Archives of Neurology*, 26, 273-7.
- Haslett, L. (2001) McMaster University introduces problem-based learning in medical education, in D. Schugurensky (Ed.) *History of Education: Selected Moments of the 20th Century*.
- Kivela, J., & Kivela, R. J. (2005). Student perceptions of an embedded problem-based learning instructional approach in a hospitality undergraduate programme. *International Journal of Hospitality Management*, 24, 437-464

三. 附件 Appendix

PBL 學習成效問卷

各位同學大家好！

本問卷主要目的在了解學生偏好的學習經驗，所得資料僅供學術研究作為參考，以不記名的方式填答，請各位基於自己的認知感受，針對下列題項的描述進行填答，填答完全沒有標準答案，問卷也不會做為任何評量的參考，請同學安心參與，並感謝你的協助。

對受訪者的填答說明：我們每個人都有最適合自己的學習環境或條件；想想看，你在甚麼樣的情況下會有最好的學習成效。當你仔細閱讀以下每一項敘述時，請不要把它對映在某個特別的科目或是某位特別的老師，而是請你思考每一項敘述學習方式的重要性。

請針對以下每一題的敘述，填入 1-5 分來描述你如何學習：

- 
- 1 分表示該項敘述是我最不喜歡的学习方式；
 - 2 分是指該項敘述是我比較不喜歡的学习方式；
 - 3 分是指該項敘述是我有時喜歡的学习方式；
 - 4 分是指該項敘述是我比較喜歡的学习方式；
 - 5 分是指該項敘述是我最喜歡的学习方式。

1. 教師出的作業能實際運用在生活當中
2. 教師能提供我需要知道的理論與知識
3. 我能掌控課程內容與教室裡的討論
4. 我能有效的做課堂筆記，並能重整、運用在考試中
5. 我雖然重視課堂討論，但期望教師亦能告訴我正確的答案
6. 我能有自己的意見，且能夠自我思考
7. 教師有事先規畫的評分系統（作業、小考、期末考）評量，因為這是最公平的
8. 測驗題目直接了當，而且只涵蓋教過的內容不會超出範圍

9. 可以讓我自主學習，因為我討厭填鴨式教學
10. 教師不會告訴我答案，而是教我自己如何找答案
11. 教師提供彈性的教學，讓我可以探索與獨立學習的選擇
12. 我的意見會被重視，但我必須提出有事實根據的證明
13. 教師是一位專家，知道所有的答案
14. 教師可以提供我需要知道的相關經驗與教材
15. 學習是一個雙向的體驗，在課堂上我對教與學能做出貢獻
17. 重視同學是知識的來源而不只是夥伴而已
18. 會使用高分獎勵我的獨立思考
19. 教師提供所有課程活動與作業清楚的方向與引導
20. 認真地看待學習並且自己很有動機學習本科目
21. 當我努力學習教材會得到高分的獎勵
22. 提供一個僅在特定領域學有專長的老師
23. 能夠讓我從同學與同儕身上學習
24. 提供一個探索與爭論新想法的教室氣氛
25. 鼓勵我運用許多不同的方法學習
26. 允許同學們擁有自己意見的權利
27. 學習過程中會包括測驗與評量
28. 教師會講述課程因為這是我可以最有效率獲得所需知識的方法
29. 教師不只是教學者，更是解惑者、娛樂者與朋友
30. 是一個不需遵守嚴格綱要而自由流動的課堂
31. 提供工作坊或研討會的氣氛讓我們可以對所學主題交流意見並評估個別觀點
32. 提供輕鬆氣氛鼓勵討論

- 33. 可以專心地聽老師上課而不是同學對問題的回答
- 34. 可以將不同學科領域相互連結，並被鼓勵建構適切的論點

