

# 台灣首府大學執行教育部高等教育深耕計畫 各項子計畫成果報告

注 意 事 項	◎本表請於 <b>執行完竣後15日</b> 內繳交。 ◎執行名稱：請填寫與企劃書相同之名稱。 ◎執行面向：請勾選與執行名稱相符之項目，可複選。 ◎執行日期：請以「 <b>民國</b> 」紀年填寫。 ◎執行時間：請以「 <b>24小時制</b> 」填寫。 ◎內容簡述：請以 <b>50字以內</b> 之內容說明執行內容。 ◎執行成果：請以 <b>新聞稿(大約800字)</b> 格式撰寫，必須包含 <b>執行日期、執行單位、執行宗旨、執行情形、執行成效、反思檢討</b> 等內容。 ◎執行成效：必須包含 <b>質化、量化</b> 之執行成效。 ◎執行照片：請檢附 <b>至少6張</b> 照片並說明內容；請將照片原始檔寄至 dean@tsu.edu.tw。 ◎附件資料：請檢附與執行名稱之相關資料並依序標註序號。
------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

執行面向	<input checked="" type="checkbox"/> 落實教學創新	<input checked="" type="checkbox"/> 發展學校特色	<input type="checkbox"/> 提升高教公共性	<input type="checkbox"/> 善盡社會責任
執行名稱	109 年度教師成長系列研習活動			
執行日期	109 年 08 月 25 日~109 年 09 月 02 日	執行時間	09 時 30 分~17 時 00 分	
執行地點	致勤樓 (A 棟) 201 教室、巧克力教室 (TB102)、第三會議室			
執行單位	主辦單位	台灣首府大學高等教育深耕計畫辦公室		
	協辦單位	教務處教學與學習發展組、烘焙管理學系		
內容簡述	本系列講座活動係為了提升教師的專業技術與教學創新的能量，期待能藉此創造一個師生互動熱絡的大學講堂。			
執行成果	<p>台灣首府大學教學與學習發展組為提升教師的專業技術與教學創新的能量，在高等教育深耕計畫的經費支應之下，於暑假期間共辦理 7 場教師成長研習活動，除了有結合美學與創意的花菓子練切實作研習外，也有結合時下最流行的遊戲化教學與問題導向學習法講座，透過講師分享於教學現場內豐富的操作經驗與相互地交流學習，教師們在本次的研習當中皆受益良多。</p> <p>第一場次於 109 年 08 月 25 日在 TA201 教室登場，本場研習特別邀請中華民國遊戲教育協會的主任講師—劉力君老師蒞校分享「如何運用遊戲化思維活化教學」，上半場課程一開始，劉老師便帶領教師們玩破冰遊戲，透過「生活中的三種衝突」，不同故事線及案例的編排與探討搭配自行設計的教具進行互動，營造出輕鬆歡樂的氛圍；第二個遊戲為「海龜湯謎題」，講師將故事的始末做了一次敘述後便開放提問，為了破解謎底，每位教師皆踴躍地發問，過程中歡笑聲不斷，最終也成功地找出了答案。互動遊戲過後，在下半場的課程中講師針對遊戲化教學與備課的方式進行講解並明確的提到：遊戲化的思維其實可以融入在很多不同領域的課程中，透過簡單的課程遊戲設計不僅可以訓練學生思考的能力及增加對理論知識的了解，也可以讓原先氣氛沉悶的課堂變得輕鬆有趣，進而提升學生的學習成效，可謂是一舉多得。</p> <p>第二及第三場次於 109 年 08 月 26 日在致宏樓第三會議室登場，本次的研習邀請到大同大學的張迺貞教授蒞校分享「教學實踐研究計畫書撰寫與執行心得分享」、「跨域 PBL 在大學翻轉課程之創新教學設計分享」兩個主題。上半場，張教授先講述教學實踐研究計畫書撰寫的部分，從計畫的目的、研究的界定與設計開始，讓參與的教師對教學實踐研究計畫有基本的認識。接著，帶入計畫撰寫的重點，包括「為何要進行該研究」、「採用的教學策略或設計的學習環境為何」、「透過什麼研究方法進行」等等，讓有興趣提出申請卻不知該如何著手的教師有一個撰寫的方向。上半場研習的最後，張教</p>			

授以自身擔任審查委員的經驗，與教師們分享了計畫審查的原則、項目及重點，除此之外也在 Q & A 時間中，針對一些未獲審查通過的計畫案提出建議，期望能藉此提高教師們的申請成功率；下半場，張教授分享了跨域 PBL 課程設計的部分，從 PBL 的基本原則開始，接續介紹此教學法的特徵、目標、教學與課程模式、關鍵因素及教學者在 PBL 中所扮演的角色，在教師們有基本認識的背景，張教授分享了自己在課堂上操作的方式與經驗，包含了優點及施行的困難處，除此之外，也提出保持翻轉及線上 PBL 的優點並降低兩種教學模式缺點的「混成翻轉數位教學」，希望能透過教學法的創新改變原本學生被動的學習習慣。

第四場次於 109 年 08 月 27 日在致宏樓第三會議室登場，本次研習邀請到中原大學的楊坤原教授蒞校分享「PBL 的設計與實務」，作為國內非醫學系推動 PBL 教學的先驅教師，楊教授從 PBL 的教學原理開始介紹，當中除了提及問題導向學習法的定義、功能、特徵與要素外，也將之與專題導向學習法作比較，加深教師們對 PBL 的認識。在第二部分，楊教授分享 PBL 的教學設計，首先以圖表的方式講解教案設計的方法，接著提到「Seven Jumps」的教學流程，過程中除了提及發展 PBL 問題（情節）的步驟與如何設計一個好的 PBL 問題外，評量方式的設計與規準及各項學習輔助工具的設計亦在楊教授的分享行列中；最後，楊教授以在任職學校操作 PBL 教學的經驗進行分享，並以 PBL 的推動策略作為結尾，教師們在楊教授 3 小時深入淺出的演講下，皆收益良多。

第五場次於 109 年 08 月 31 日在巧克力教室登場，作為本系列研習活動中唯一一場實作研習，教務處特別邀請新月工作室負責人吳語婕師傅擔任「花菓子—練切製作研習」的講師，本次活動除了有餐旅系及烘焙系的教師參加外，休閒系、休資系與通識中心的教師也都興致勃勃的來學習花菓子的製作。研習一開始，講師依序介紹菓子的原料、外皮及內餡的製作方式，當外皮與白豆沙混合、內餡製作成功後隨即講解調色技巧，講師明白地說：「要調出夢幻顏色的訣竅在於不能心急一下就放很多食用色素，而是要一步一步慢慢來」，待調色完成後即可將內餡包入並滾圓整形，這次講師帶來四種造型的練切練習，包括菊花、繡球花、牡丹及櫻花，由於菓子的小巧精緻與外皮易乾掉的性質，每位教師在製作時無不小心翼翼地進行，在經過幾個小時的努力後，終於順利地完成。此次的研習不僅讓校內教師了解到製作菓子的方法、技巧及工具的使用方式，同時也訓練其美學欣賞與創作的的能力，使相關科目授課教師的專業技術皆得以獲得提升。

第六場次於 109 年 09 月 01 日在致宏樓第三會議室登場，本場研習邀請到素有「PBL 牧師」之稱的元智大學張幼珍副教授主講「PBL、DESIGN THINKING 與創客實作交融的創新教學實務分享與反思」一題，張副教授從 PBL 的問題設計及 7 Steps 開始介紹，接著以自身在教學現場操作的經驗進行分享，包括在通識課程（實用科技英文）中以「八仙樂園塵暴」一案進行 PBL 教學設計，透過實施的時間管理與問題的設計，在 7 Steps 的框架內，讓學生進行討論、思考及大量閱讀後再衍生新的學習議題，接著使之分工尋找答案並將自學的新知應用在原始問題上，最後再依此進行評量與回饋，藉此讓學生去回顧及總結所學習到的新知識。使用 PBL 教學法，課堂上教師不再是主導者而是輔導者，透過學生主動地學習、發掘問題再找到解答，除了可以將所學記憶地更加深刻，甚至也可以真正的將之內化成自己所擁有的知識。

第七場次於 109 年 09 月 02 日在 TA201 教室登場，本研習是此次教師成長系列活動的最終場，因此特別邀請到臺灣科技大學的侯惠澤教授蒞校分享「運用遊戲翻轉教學」一題，作為頗負盛名的遊戲化教學活動設計實踐家與研究者，侯教授的研習講堂從開場就十分吸引人，從創新教學的定義與迷思作切入，「引發動機」才是創新教學活動更重視

的部份，而遊戲化的本質則是為了讓高成就的學生有創意的延展、低成就的學生有初始的動機，透過以認知理論為基礎的卡簡單遊戲化教學模式，在互動與專注兩個重要元素皆具備的情況下，學習成效將會大幅提升。而為了使校內教師能更了解遊戲化教學的模式，侯教授從卡簡單的概念開始著手，然後談到教育遊戲設計的架構，接著做了幾個遊戲化教學的體驗，例如：「追星大隊」，訓練參與者的專注度與觀察力，2分鐘內在特定條件下獲得最多簽名即勝出；「抗疫軍團」，訓練參與者對四則運算能力的理解與應用；「寶藏臺灣」，訓練參與者對每個地區（地理）的熟悉度；「翻閱朝廷」與「時空艦隊」，訓練參與者對歷史事件、時間的掌握度等等，運用遊戲的方式作教學，原本生硬、難以被吸收的知識與理論都可以在「玩」的狀態下傳授給學生、引發他們學習的興趣。研習的最後，侯教授總結關於微翻轉認知設計的五大元素與相關學理基礎，並分享卡簡單的製作材料，簡單地使用名片卡、簡報PPT及學習單就可以實際的去操作、整合遊戲與教學活動，活化教學課堂，貫徹做中學、學中玩的理念。

「109年度教學創新之教師成長系列講座活動」每場次皆深獲教師高度迴響（各場次之整體滿意度落在4.6-5間），未來將持續規劃辦理不同主題之教師成長活動，以培養教師教學創新的能力。

辦理場次	7	參與人數	200	平均滿意度	4.7
------	---	------	-----	-------	-----

執行成效

- ◎其他質化、量化之成效：（請條列式說明）
1. 提升教師對於創新教學的重視程度
    - ※回饋問卷分析結果：
    - 【教師自認參與活動前後，對於創新教學認知之提升程度】平均值為：4.7
  2. 教師積極參與教學創新專業成長活動
    - ※本次參與之教師共計 200 人次
  3. 強化教師推動創新教學之人數
    - ※回饋問卷分析結果：
    - 【教師自認參與活動後，將活動所學導入教學現場或施行創新教學之意願】平均值為：4.7
  4. 激勵教師參與創新教學研習之情況
    - ※回饋問卷分析結果：
    - 【教師自認參與本活動能夠強化個人之專業知識與教學實務】平均值為：4.7
  5. 提升教師研究能量
    - ※回饋問卷分析結果：
    - 【教師自認參與本活動能夠符合自身需求】平均值為：4.7

檢討事項

- ◎針對本子計畫之執行過程進行檢核並提出改善或建議事項：（請條列式說明）
1. 活動前可給予講師需求單填寫所需及應注意事項
  2. 活動之時間與流程掌控需更為精確
  3. 發函校外及校內公告之時間、方式可以再提早並做更多宣傳



▲08/25 致贈感謝狀



▲講師講解遊戲玩法



▲遊戲互動 (I)



▲遊戲互動 (II)

執行照片



▲08/26 上午場全體大合照



▲08/26 下午場全體大合照



▲講師分享 (I)



▲講師分享 (II)



▲08/27 致贈感謝狀



▲08/27 全體大合照



▲講師分享 (I)



▲講師分享 (II)

執行照片



▲08/31 致贈感謝狀



▲08/31 全體大合照



▲講師講解做法



▲校內教師製作菓子



▲成品照片



▲09/01 致贈感謝狀



▲09/01 全體大合照



▲講師分享

執行照片



▲09/02 致贈感謝狀



▲09/02 全體大合照



▲講師分享



▲遊戲進行 (I)

執行照片



▲遊戲進行 (II)



▲遊戲進行 (III)

## 【第一場次】

## 1. 身分：

本校教師 19 人

## 2. 任職單位：

各系所

## 3. 參加動機：

有興趣、精進教學技巧

## 4. 欲導入之課程名稱：

實用英文、親職教育、美學與藝術、企業資源規劃、休閒遊憩與環境保護、電子商務、物聯網、家庭教育方案設計、消費者行為、自然科學、專案管理、經濟學、財務管理、企業倫理、旅館管理、策略管理

## 5. 活動評價：

問卷題目		平均分數
1	活動時間安排得宜	4.9
2	活動場地配置恰當	5
3	講者整體狀況良好	4.9
4	活動主題符合自身需求	4.9
5	全程積極參與且能夠掌握活動進度	4.9
6	參與本活動能夠強化個人之專業知識與教學實務	4.8
7	參與活動前後，對於創新教學認知之提升程度	4.8
8	將活動所學導入教學現場或施行創新教學之意願	4.8
9	對於本校之教育宗旨與發展特色之認同程度	4.8
10	對於本活動之整體滿意程度	4.9

【說明】每一項目獨立計分，滿分皆為5分。



## 【第二場次】

1. 身分：

本校教師 29 人

2. 任職單位：

各系所

3. 參加動機：

有興趣、精進教學技巧

4. 欲導入之課程名稱：

觀光資源規劃、自然科學、電子商務、公園與休憩、專案管理、幼兒音樂專題研究、物聯網概論、財務管理、領隊導遊實務、餐旅資訊管理系統、健康體適能、策略管理、全球化議題、休閒遊憩與環境保護、行銷管理、經濟學、統計學

5. 活動評價：

問卷題目		平均分數
1	活動時間安排得宜	4.8
2	活動場地配置恰當	4.9
3	講者整體狀況良好	4.9
4	活動主題符合自身需求	4.7
5	全程積極參與且能夠掌握活動進度	4.8
6	參與本活動能夠強化個人之專業知識與教學實務	4.7
7	參與活動前後，對於創新教學認知之提升程度	4.8
8	將活動所學導入教學現場或施行創新教學之意願	4.7
9	對於本校之教育宗旨與發展特色之認同程度	4.8
10	對於本活動之整體滿意程度	4.9

【說明】每一項目獨立計分，滿分皆為5分。

## 【第三場次】

1. 身分：

本校教師 27 人

2. 任職單位：

各系所

3. 參加動機：

有興趣、精進教學技巧

4. 欲導入之課程名稱：

領隊導遊實務、幼兒園教學實習、幼兒音樂專題研究、餐旅設施規劃與管理、財務管理、行銷管理、溫泉產業概論、休閒遊憩與環境保護、亞太政經發展、觀光資源規劃、統計學、自然科學、生產作業管理、電子商務、經濟學

5. 活動評價：

問卷題目		平均分數
1	活動時間安排得宜	4.8
2	活動場地配置恰當	5
3	講者整體狀況良好	4.9
4	活動主題符合自身需求	4.8
5	全程積極參與且能夠掌握活動進度	4.8
6	參與本活動能夠強化個人之專業知識與教學實務	4.7
7	參與活動前後，對於創新教學認知之提升程度	4.7
8	將活動所學導入教學現場或施行創新教學之意願	4.6
9	對於本校之教育宗旨與發展特色之認同程度	4.7
10	對於本活動之整體滿意程度	4.9

【說明】每一項目獨立計分，滿分皆為5分。

## 【第四場次】

1. 身分：

本校教師 28 人

2. 任職單位：

各系所

3. 參加動機：

有興趣、精進教學技巧

4. 欲導入之課程名稱：

領隊導遊理論實務、觀光資源規劃、教育政策與法令、電子商務、休閒遊憩、世界風土人情、企業資源規劃、家庭教育方案設計、幼兒班級經營、幼兒園行政、幼兒音樂、餐旅資訊管理系統、統計學、生產作業管理、公園休憩、烘焙理論與實務、經濟學、自然科學、餐旅衛生安全、國際禮儀、物聯網概論

5. 活動評價：

問卷題目		平均分數
1	活動時間安排得宜	4.7
2	活動場地配置恰當	4.8
3	講者整體狀況良好	4.6
4	活動主題符合自身需求	4.5
5	全程積極參與且能夠掌握活動進度	4.5
6	參與本活動能夠強化個人之專業知識與教學實務	4.5
7	參與活動前後，對於創新教學認知之提升程度	4.5
8	將活動所學導入教學現場或施行創新教學之意願	4.3
9	對於本校之教育宗旨與發展特色之認同程度	4.3
10	對於本活動之整體滿意程度	4.6

【說明】每一項目獨立計分，滿分皆為5分。

## 【第五場次】

1. 身分：

本校教師 35 人

2. 任職單位：

各系所

3. 參加動機：

有興趣、精進教學技巧

4. 欲導入之課程名稱：

和菓子製作、餐飲美學、烘焙工藝、烘焙品質管制與實習、烘焙實務

5. 活動評價：

問卷題目		平均分數
1	活動時間安排得宜	5
2	活動場地配置恰當	5
3	講者整體狀況良好	5
4	活動主題符合自身需求	4.9
5	全程積極參與且能夠掌握活動進度	4.8
6	參與本活動能夠強化個人之專業知識與教學實務	5
7	參與活動前後，對於創新教學認知之提升程度	4.9
8	將活動所學導入教學現場或施行創新教學之意願	4.9
9	對於本校之教育宗旨與發展特色之認同程度	5
10	對於本活動之整體滿意程度	4.9

【說明】每一項目獨立計分，滿分皆為5分。

## 【第六場次】

1. 身分：

本校教師 23 人

2. 任職單位：

各系所

3. 參加動機：

有興趣、精進教學技巧

4. 欲導入之課程名稱：

飲食文化、領隊導遊實務、公園遊憩、休閒遊憩與環境保護、烘焙理論、財務管理、世界風土人情、餐旅衛生安全、餐旅資訊系統、企業資源規劃、咖啡實務、旅館管理、教育政策與法令、觀光資源規劃

5. 活動評價：

問卷題目		平均分數
1	活動時間安排得宜	4.8
2	活動場地配置恰當	4.8
3	講者整體狀況良好	4.8
4	活動主題符合自身需求	4.5
5	全程積極參與且能夠掌握活動進度	4.6
6	參與本活動能夠強化個人之專業知識與教學實務	4.6
7	參與活動前後，對於創新教學認知之提升程度	4.6
8	將活動所學導入教學現場或施行創新教學之意願	4.8
9	對於本校之教育宗旨與發展特色之認同程度	4.6
10	對於本活動之整體滿意程度	4.8

【說明】每一項目獨立計分，滿分皆為5分。

## 【第七場次】

1. 身分：

本校教師 39 人

2. 任職單位：

各系所

3. 參加動機：

有興趣、精進教學技巧

4. 欲導入之課程名稱：

實用英文、體育、財務管理、自然科學、企業倫理、教育政策與法令、專案管理、休閒遊憩與環境保護、多元文化幼兒教育、旅館管理、領隊導遊實務、咖啡實務

5. 活動評價：

問卷題目		平均分數
1	活動時間安排得宜	4.9
2	活動場地配置恰當	5
3	講者整體狀況良好	5
4	活動主題符合自身需求	5
5	全程積極參與且能夠掌握活動進度	4.9
6	參與本活動能夠強化個人之專業知識與教學實務	4.9
7	參與活動前後，對於創新教學認知之提升程度	4.9
8	將活動所學導入教學現場或施行創新教學之意願	4.9
9	對於本校之教育宗旨與發展特色之認同程度	5
10	對於本活動之整體滿意程度	5

【說明】每一項目獨立計分，滿分皆為5分。