

銘傳大學 104 學年度下學期  
105 年度教學卓越計畫子計畫一  
【職能融入】課程重構計畫

結案報告



課程名稱： 多媒體與華語教學

教師姓名： 胡文菊

系所單位： 華語文教學學系

撰寫日期： 105 年 7 月 30 日

## 壹、計畫動機

此門課筆者已任教多年，因為科技的進展迅速，授課的內容年年有所更新，加上每年學生的狀況不同，有些屆的學生們很喜歡，但也常常有學習成效未令人滿意的時候，因此個人深思此門課有需要進行大規模的重新設計。課重構計畫是學校提供的一個良好機會，讓我們與其他老師一起重新反思課程的設計，希望藉由教師間經驗的交流與反饋意見，能夠刺激自己設計出此門課的新面貌，達到令人滿意的教學成效。

原本以為現在的學生都是數位原民，應該對電腦科技很感興趣，軟體的學習亦能很快的上手。但近兩三年我發覺很多學生的學習動機不高，上課不認真聽講，造成學習的成效不佳。我猜很多學生都擔心自己的未來，所以學習也是就業導向。因為大部分的學生不把華語教學當成未來就業的目標，因此課堂上要求他們所做的多媒體華語教材並不能引起他們的興趣。本學期我想在此課程中引入電子商務的實作課程，因為現在的網路創業是一種熱潮，也是年輕人可以去嘗試的方向，希望這樣的改變能讓對教學沒興趣的學生可以有另外一種選擇。對於想從事教學工作的學生，我將帶領他們實際開設線上課程，讓他們透過團隊合作，在真實的課程評台上測試看看能自己做出何種成績。

## 貳、執行內容（課程設計與執行概念、實施方式、實施進度等訊息）

### 一、若本課程非首次申請課程重構計畫，請說明與前不同之處

本課程為首次申請

### 二、擬融入課程之職能項目（目標是什麼）

本課程預定的職能具體學習目標如下：

1. 學會運用多媒體於華語教學的相關技能
2. 學會拍攝與製作影片
3. 學會架設網站
4. 學會開設線上課程

由於期末報告是以小組組成電子商務團隊的方式進行，因此在執行各組的計畫過程中，我希望學生們能學習到團隊合作、問題解決、創新

與資訊科技應用等共通職能，至於溝通表達、持續學習、人際互動與工作責任及紀律等職能，相信也能從這樣形式的小組計畫中得到一定程度的練習。

溝通表達   持續學習   人際互動   團隊合作  
問題解決   創新   工作責任及紀律   資訊科技應用

### 三、職能融入教學模式（怎麼教）

本課程嘗試融入翻轉教室、設計思考(design-thinking) 與 創客運動(maker movement) 的精神，除了老師的教學以外，學生要發揮自己自學、設計與實作的能力來完成本學期的課程要求。因此課程包括以下三種模式：

1. 教師講授：多媒體應用技術、商務網站建置、線上課程設計與建置。除了教學者之外，教師還扮演著諮詢者、協助者、技術提供者，以及學習夥伴的角色。
2. 學生自學：為了達成更好的業績，學生必須透過網路與其他資源學習他們所需要的知識與技術，例如：如何在商業平台上開店、網路行銷策略、網路創業相關知識、線上課程行銷策略等。學生需定期在課堂中分享他們在網路上所找到的有用訊息，讓全班成為一個大的學習分享社群。
3. 學生創造：除了製作電子履歷之外，學生將分組組成創業團隊，實際在網路上開設商店或建立課程。因此他們必需進行團隊合作，承擔責任與工作、運用資訊科技技術、發揮創新創意、共同解決創業路途上所碰到的各種問題。

### 四、職能融入教學教案（教學內容）

1. e-resume: 英文履歷格式、影片拍攝技巧、影片後製技巧
2. 網路商店：運用 Simple Site 建立網路商店、電子 DM 設計、商業攝影技巧。
3. 電子書 app 製作：利用 AppsZero 製作電子書、上架至 Amazon 進行販售
3. 線上課程：華語教學之多媒體應用技巧、教學影片拍攝技巧、Udemy 線上課程開設技巧。

## 五、職能融入教學行動研究（怎麼做）

1. 課程設計：從網路創業的需求角度，重新規劃課程內容與進行方式。並在課程進行的過程中讓學生參與課程決策，動態式的調整與修正課程。
2. 形成性評量：在學期中以問卷的方式收集學生們的意見，教師並在每週寫下教學反思。
3. 總結性評量：
  - a. 於學期初和期末考前進行「職能量表」施測，透過前後測的對照比較，了解職能融入教學前後的變異
  - b. 學期末進行教學問卷調查，請學生填具「學生回饋問卷」，以據此了解職能融入課程的教學成果和學生學習成效
  - c. 從學生的網路商店或線上課程的完成度與營收狀況來評量具體的職能學習成效。

## 參、計畫成果

### 一、摘述辦理情形

本課程的前半學期教學重點在於影片的拍攝與製作，並規定學生必須參加北一區教學資源中心所舉辦的英文影片競賽活動，並把參賽的作品當成期中報告作為評分的依據。此項比賽分成兩組，一組是製作 e-resume，另一組是拍攝 My campus and campus talk 校園影片。為了使學生熟悉英文履歷的常用詞彙，我特別花了一週進行英文履歷的教學。關於影片拍攝的劇組分工、拍攝流程、攝影技巧、剪輯軟體操作，以及影片的觀摩等皆是為了幫助學生參與比賽所作的教學與訓練。

後半學期的重點則放在電子商務相關實作。原本的課程設計是讓學生選擇進行網路商店、電子書 App 或開設 MOOCs 課程。在實際操作時發覺可用的教學時間夠，因此只教授了網路商店與 App 製作的部分。我教導學生利用 Weebly 和 Simple Site 建立商品販售網站，並教導學生使用不同的影像編輯軟體設計名片、書本或商品 DM。在電子書部分，我教導學生利用 AppsZero 設計電子書，不過在教學的過程中發現很多學生覺得這一部分的學習很難。

要從事電子商務，除了建立自己的販售網站或設計商品(電子書)之外，還有許多事情需要學習，例如網路行銷策略、商品拍攝技巧、加入網路購物平台等。凡此內容我在課堂中沒時間，或者無能力一一進行教學。但是不教學並不代表學生一定學不會，我提供了一些網路上的學習資源，並鼓勵學生自己想辦法學找資源來解決創業團隊所面臨的問題。此外。為了督促學生如期完成期末報告，我在學期中規定他們先繳交構想企劃，並安排了一週讓各組進行工作進度報告與學習資源分享，讓大家在自學中所找到的資源能夠與班上的同學共享。在期末的報告中，學生們分組展現他們所建立的網路商店或是電子書，報告他們執行的過程與獲利的成果。此外，本學期也請了陸鋒科技的曾總經理到班上來分享全球華語教學市場的現況與華語數位教材的設計技巧。

## 二、共通職能融入課程成果

本課程在學期初與學期末皆進行了 UCAN 職能平台共通職能施測，統計的結果顯示，學生在八項共通職能的平均分數上並無差異，每項職能的平均分數在期初和期末皆是 4 分，這一點讓我覺得有些詫異，不只是期初和期末的分數相同，就連各個職能的平均分數也相同，不得不讓人懷疑此項測驗的有效性。

不過，在課程重構的期末學生回饋問卷中，統計的結果可能更能代表共通職能融入課程的成果。

請您勾選您在本課程所提升之共通職能項目：								
	溝通表達	持續學習	人際互動	團隊合作	問題解決	創新	工作責任	資訊科技運用
百分比	28%	53%	30%	55%	32%	62%	32%	79%

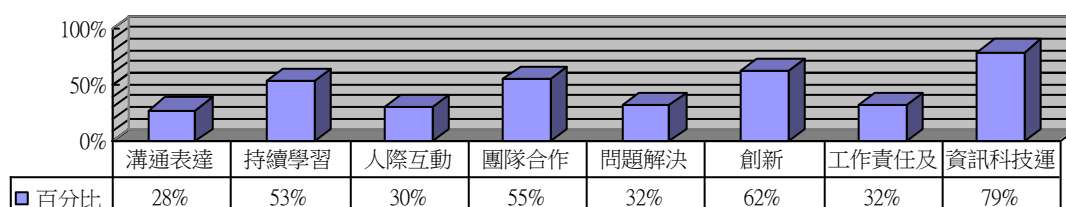


圖 1. 學生反應本課程所提升之共通職能項目百分比

從圖 1. 顯示，所有八項共通職能皆有學生選填，其中有四項職能選填學生的人數超過 50%，依百分比高低的排列順序是：資訊科技運用能力(79%)、創新

(62%)、團隊合作(55%)以及持續學習(53%)。此結果有三項符合當初課程設計的預期。唯一不符合當初預期的職能是問題解決，此項只有 32%的填答比率，在未來課程的設計可能要在這方面多著墨。然而，持續學習的能力在課程設計時並未列為重點提升職能，但此項職能獲得了 53%學生反應有所增進，可算是此課程意外的成果。

### 三、執行成效評估（學生學習成效為何，請提出具體佐證）

在期末學生的學習反應問卷調查中，我們共收到了 47 份有效問卷，其結果統計如表 1。從這項統計結果顯示，針對每個問題學生回答非常同意和同意的比例皆高達 89%以上，而負面選項的百分比趨近於零，由此可證學生對於此次職能融入課程的學習成效抱持十分正面肯定的態度。

表 1. 期末學生回饋問卷分析結果

題目	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
1. 我了解老師進行職能融入教學計畫的目的。	15%	<b>79%</b>	6%	0%	0.0
2. 當老師進行職能融入教學計畫時，我知道該如何配合。	15%	<b>74%</b>	11%	0%	0%
3. 我認為職能融入教學計畫，對於提升同學們的共通職能有幫助。	23%	<b>70%</b>	6%	0%	0%
4. 本課程所施行的教學策略和教學方法，對於提升共通職能有幫助。	<b>17%</b>	<b>72%</b>	11%	0%	0%
5. 我認為提升共通職能對我是重要的。	<b>26%</b>	64%	11%	0%	0%

在問卷的開放式問題部分，學生們認為參與此課程有以下的助益：

- [1] 能夠讓學生思考自己的職業規劃並檢視自己的不足之處。
- [2] 進入職場前的「預習」。
- [3] 能先行了解未來就業情況，先行規劃未來工作藍圖。
- [4] 瞭解過程。
- [5] 能夠更了解未來所需，面對自己及工作。
- [6] 更實際運用所學。
- [7] 可以提早發現創業的辛苦、職場的風險和團隊合作及慎選隊友的重要性。
- [8] 可以幫助提升團隊精神。
- [9] 有別於平常與語文相關的課程，這門課可以讓我們吸收更多資訊運用的知識。
- [10] 學習許多多媒體的網站，可以運用的資源更多了。

- [11] 在面對問題時，學習該如何解決與尋求資源。資訊能力有所提升。
- [12] 學習到很多相關網站，並學習到如何操作。
- [13] 增加學生對軟體的認知。
- [14] 跳脫本科系領域，進入另外一個領域，藉此自己另一方面的才能。
- [15] 培養團隊默契。
- [16] 對未來職能幫助在電腦操作部分。
- [17] 慢慢釐清方向。
- [18] 學會如何架設網站。(2人回答)
- [19] 能更早了解職場上的需要，能提早準備相關技術。
- [20] 幫助同學能在教學當中學習到如何增進與同儕間的溝通能力、互助能力，並且能提升共通職能。
- [21] 幫助學生將所學應用至以後的職業生涯中。
- [22] 更多銜接產學合作。
- [23] 學到很多不同軟體的使用。
- [24] 學習自行製作。
- [25] 對自己的職能有幫助。
- [26] 找工作方便。
- [27] 可以更早接觸並熟悉。
- [28] 用多媒體貼近生活的方式使同學能學到多媒體的實用性。
- [29] 能體驗在職的感覺。
- [30] 認識了很多軟體，未來也許能在教學上應用。
- [31] 明白自己興趣可以做什麼相關工作。
- [32] 可以具備多一項技能，對以後工作會有很大幫助。
- [33] 能夠讓我們可以先運用老師所提供的資訊來練習往後職場中會使用的東西。
- [34] 了解對未來自己的職業的取向。
- [35] 學生能學習新的技能。
- [36] 能更瞭解一些未來的職場事業，和相關能力，對於此後尋找工作或創業，擁有多一項的技能，如上課所教的網站架設與經營，對於之後很有幫助。
- [37] 學習到新的資訊技能，未來有需要時即可運用。
- [38] 令同學可以在將來工作時把相關的資訊應用出來，得到更多不同的需求。
- [39] 畢業後這些技能感覺很實用。
- [40] 能了解自己的需求，對於自我能力認知也能增長。
- [41] 可以讓我們提早體會在社會中職能有關的經驗。

在具體成效部分，學生們為本課程的期中報告共製作了 17 部英文影片，並投稿參與北一區教學資源中心所舉辦的英文影片競賽，其中，翁妤婷同學所製作的影片獲得了 e-Resume 組第三名；吳沛臻、劉于瑄、陳慧樺、楊育驊等四位同學的影片也獲得了 My Campus and Campus Talk 組第三名的佳績。

在課程的期末報告部分，學生們共組成了十組創業團隊，其中有八組進行網路拍賣，販售的商品內容包括二手衣物、保養品、二手書、阿嬤包的肉粽、手工藝品等；一組建立流浪狗媒合公益網站，一組製作電子書。學生們的創業構想十分多元，有目標性的銷售策略。雖然以創業來說，半個學期的執行期間十分短暫，但有一些組已有具體的銷售成績，令人欣喜。

#### 四、課程反思

（本課程實驗可以分享給全校其他教師的教學發現和重要經驗）此次課程重構對我來說是一個非常大的變革，幾乎把原課程的內容與評量做了一半以上的改變，過程中有摸索、有不安與不確定，然而學生的學習反應與成果成了我堅持做下去主要動力。我覺得執行中最大的困難是一次加入了太多的內容，我要花更多的時間備課以便教給學生最新的東西。新內容在教學時間上的掌控也比較困難，例如原本計畫要教 Udemy 線上課程的建立，但發覺時間真的不夠，最後只好捨棄。因此我想給其他老師的建議是，雖然說是課程重構，但改革也不能過度貪心，從小幅度的改革慢慢做起會比較順利。此外，課程加入了新的內容後也被迫要捨棄原有的部分內容。新加入的內容是關於電子商務，而原本的課程主要是針對多媒體華語教學。那些被捨棄的內容是我再三斟酌，認為學生可以自學或是較不感興趣的內容，但是學生的感覺未必如此，例如有學生反應關於多媒體華語教材的設計應該要多教一點。

#### 五、後續調整規劃

此次的嘗試帶來了不少正面且令人驚喜的效果，在未來的課程我將繼續融入電子商務方面的內容以培養學生的職場共通能力，但在比利的部分可能不會像這次這麼高，因為原本關於多媒體華語教學設計的部分還是不能過度縮減。這次學生在進行創業計畫的時間也十分不足，未來將在學期一開始就督促學生規劃期末的報告。

#### 肆、建議與改進



由於事隔多年再次參加課程重構計畫，對此計畫現行的結案報告要求不甚熟悉，例如不知道要拍攝課程照片、錄影、做海報等等。建議在學期初除了讓參與教師知道計畫的執行內容與方式之外，更應告知期末報告所要求的形式與內容，好讓老師們知道應該收集何種資料。

## 伍、補充說明

### 一、課程照片



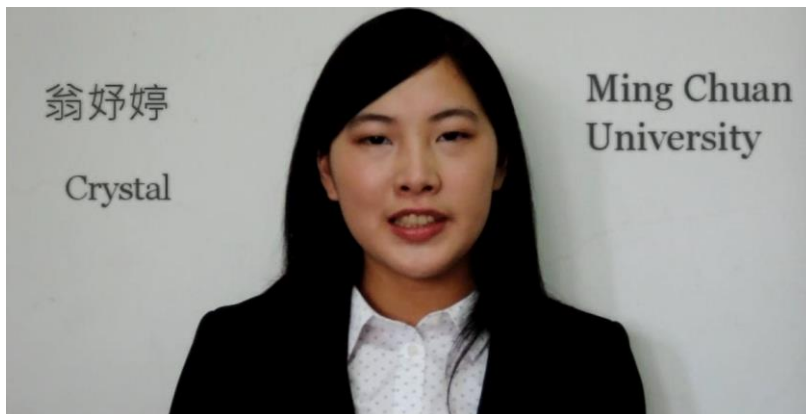
雙師教學：陸鋒科技曾銓浙總經理演講



學生上課狀況



學生影片截圖



學生影片截圖

## 二、其它相關資料

1. UCAN 職場共通職能期初、期末施測結果統計
2. 期末學生回饋問卷分析結果
3. 得獎學生作品：翁妤婷
4. 得獎學生作品：吳沛臻、劉于瑄、陳慧樺、楊育驊