

表格 2-4

## 健行科技大學教學創新成果報告

教師基本資料			
單位	應用外語系	授課教師	張明敏
聯絡電話	0981-992055	E-mail	mmchang@uch.edu.tw
課程基本資料			
課程名稱	韓文寫作	課號	AF0553
授課學期	第一學期	授課班級	三甲
授課人數	36 人	必／選修	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選修
<p><b>1. 課程策略及特色</b></p> <p>本課程創新教學的動機，乃因一般韓文寫作，教師通常使用同一本教材，而且寫作教材通常較為枯燥死板。此外，由於本班學生的韓文程度呈現兩極化的差距，一般教學完全無法顧及在同一班上進行分級差異化學習。因此，我擬定的是策略，是開發「情境化的寫作桌遊」，提供學生在三年級以前，學習過的單字與文法句型，讓學生能以適合自己的程度，根據寫作桌遊的情境提示，進行造句，期能提升學生學習寫作的興趣。</p>			
<p><b>2. 教學計畫</b></p> <p>由於一般的寫作教學，通常是根據書籍編著者提供的單字、文法進行「被動」學習。即使學生們雖然代換了句中單字、文法，卻很難自己「主動」造句。本課程則以類似大富翁遊戲的桌遊方式，提供空白的圖卡，讓學生各自寫下自己學到的單字及文法，搭配本人設計的「情境化的寫作桌遊」，希望每位學生都能擁有自己的「增長式」的造句寫作遊戲，讓學生可以得到更多提示，方便造句、寫作。</p>			
<p><b>3. 評量施實方法(學生學習成效說明)</b></p> <p>由於「桌遊」要讓學生真正投入，除了包含新奇感引發學生興趣，還需要添加得分、比賽的刺激感。因此，在教材的設計上，除了學生選擇不同程度的桌遊，基本分數即已不同；此外，在表達同樣意義的句子時，學生若使用程度較高的文法句型，能獲得更高分的得分機制，以及可以積分獲得獎勵等等刺激，希望確實能讓學生樂於「主動」以韓語造句、寫作。</p>			
<p><b>4. 具體成果</b></p> <p>本學期本課程，產出至少兩種情境化「寫作桌遊」，包括符合日韓語組三年級、已修習兩年韓文程度的「休閒娛樂」情境版本的寫作桌遊，以及適合較喜歡日文而未打好韓文基礎的同學的一年級程度的基礎造句桌遊。由於在執行期間，已有構想將「休閒娛樂」版本的寫作桌遊，再細分為「國內外旅遊」、「體育活動」等主題情境，因此目前也在現有的成果上，進行修改也有初步成果。</p>			
<p><b>5. 本教學創新課程之後續影響</b></p> <p>本次創新教學，讓我有機會將腦中構想具體化，研發出「韓文寫作桌遊」的獨創全新教材。學生的反應相當熱烈，而我也據此經驗提出教學實踐計畫申請，並且獲得教卓補助，得到校外專家的寶貴意見，讓我能夠將目前已開發的教材，更進一步修改。接下來，本人將延伸目前已有教材，至其他領域的韓文課程，乃至於其他語言課程，希望能以桌遊的形式，提升學生的學習動力。</p>			

## 活動照片



圖 1：寫作桌遊的發想，得自於大富翁遊戲



圖 2：利用現有或易取得的材料製作教材



圖 3：獨創的休閒娛樂情境的寫作桌遊圖版設計

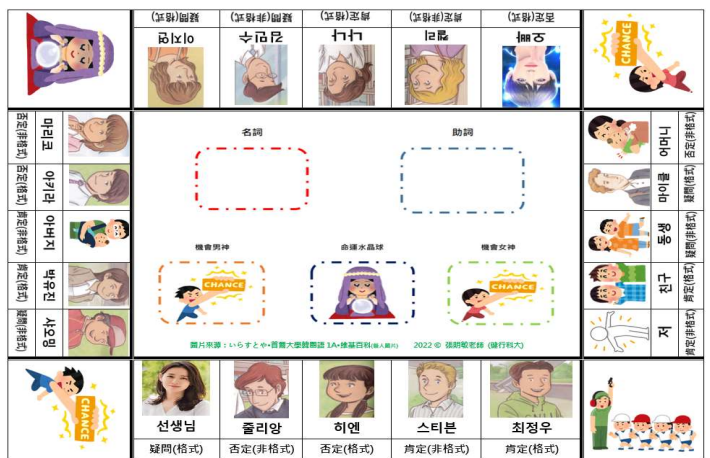


圖 4：獨創的基礎程度的寫作桌遊圖版設計



圖 5：課堂上學生實際玩寫作桌遊



圖 6：像玩大富翁遊戲一樣練習韓文寫作！

### 6. 附件檢核

申請表

成果報告(書面)

成果報告(影音)

課程教材：講義、投影片

課程回饋意見表(無紙本，線上填表)

回饋意見分析

其他

## 課程回饋意見表

各位同學大家好：

為使學生得到最大效益的學習成果，老師們在本次課程融入最適切的教學創新策略。希望透過此問卷瞭解創新課程對您的實質協助，以及您對課程的看法，請各位協助填寫此份問卷。問卷分析結果僅作為教師分析教學成效及未來規劃課務改進依據，請您安心填寫，感謝您的參與！

### 1、基本資料

課程名稱：\_\_\_\_\_

學 期：\_\_\_\_\_

班 級：\_\_\_\_\_

學生姓名：\_\_\_\_\_

授課教師：\_\_\_\_\_

性 別：男 女

### 2、教學創新課程回饋調查表

項 目	同意程度分為五個級距，以 5 分代表非常同意，1 分代表非常不同意。				
	5	4	3	2	1
這門課的上課方式有激發我很多想法	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
這門課提升我的學習興趣和動機	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
這門課對於我的學習有顯著幫助	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
這門課的教學內容有達到我的預期	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
認為創新教學比傳統式教學生動活潑	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
希望未來能有更多類似創新創意課程	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 3、其他意見：

優點\_\_\_\_\_

缺點\_\_\_\_\_

建議\_\_\_\_\_

## 課程回饋意見調查結果統計表

課程名稱	韓文寫作
學 期	111 學年第一學期
授課教師	張明敏
應收份數	( 36 )份
實收份數	( 29 )份
有效份數	( 29 )份
回饋結果	
激發更多想法	4.67
提升學習興趣和動機	4.67
對於學習有顯著幫助	4.53
教學內容有達到預期	4.67
創新教學比傳統式教學生動活潑	4.67
希望能有更多類似創新創意課程	4.67
上述結果整體平均	4.65
(5 級距，5 分為非常滿意，1 分為極不滿意)	
課程意見	
優 點	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 桌遊形式讓枯燥乏味的寫作課變得更有趣</li> <li>2. 和同學多人一起練習更有學習動力</li> <li>3. 圖板及字卡的情境提示，可造出沒想到的句子</li> <li>4. 需要反應快，才能將抽到的單字組成正確句子</li> <li>5. 增加與同學的學習交流的機會</li> <li>6. 「雖然我的韓文程度沒有很好，但是每次輪到我抽牌都很開心」</li> </ol>
缺 點	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遊戲競爭性不夠</li> <li>2. 圖板及字卡太小</li> <li>3. 情境主題太分散</li> <li>4. 寫作進度變慢</li> </ol>
其他建議	無