

表格 2-6

## 健行科技大學教學創新成果報告

教師基本資料			
單位	餐旅管理系	授課教師	林斯薇
分機	6611	E-mail	maylin923@uch.edu.tw
課程基本資料			
課程名稱	餐旅英語會話(二)	課號	HM0927
授課學期	111-2	授課班級	餐旅二乙、丙、丁
授課人數	138	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>本課程為餐旅系英文專業必修課程，目標為提高學生們的英語聽、說能力，未來進入飯店職場時得以充分應用。課程將以實體翻轉教室教學法搭配任務導向教學法規定課後作業，二者併行的上課方式。在實體上課時，同學們將以習得之單字、句形及文法來參與各種設計的團隊或個人競賽遊戲；回家後，將課堂教導之單字反覆練習並進入數位化學習平台或 Zuvio 系統中做測驗，以增進單字量。而當再回來實體上課參加遊戲或競賽時更有基礎。當進度較落後的同學們發現他們會拖累團隊或競賽不如別人時，會激勵自己在家中增加自我學習時間，藉以提升其單字記憶量。</p>			
<p><b>2. 教學計畫</b></p> <p>[1] 卡牌遊戲 – 設計並製作特殊卡牌，可玩單字記憶力遊戲(可英英、中英)</p> <p>[2] 分組競賽 – 單字填空 (出題+解題) 中英對照</p> <p>[3] 單字接龍 - 前一單字的尾字母為下一單字的字首 (發音)</p> <p>[4] 分組競賽 – 支援前線 (將所聽到的單字排成正確的句子順序)</p> <p>[5] Kahoot 競賽</p> <p>[6] 實境演練法 – 透過課本句子背誦，將實際對話場景生動地演譯出來 (加分項)</p> <p>評量方式分為：            平時隨堂考試 – 進行 10 次，學期成績佔比 30%；            課堂競賽 – 2~4 次，學期成績佔比 10%；            期中口試，學期成績佔比 30%；            期末口試，學期成績佔比 30%。</p>			
<p><b>3. 評量施實方法(學生學習成效說明)</b></p> <p>成效說明</p> <p>1、 透過遊戲教學法，讓學生學英文單字及句型更有趣</p> <p>2、 透過分組競賽，讓學生能夠以強扶弱，發揮團隊合作精神，全班動起來</p> <p>3、 透過課後作業，學生至少每週完成一次線上學習系統練習，增加自主學習機會</p> <p>綜合以上方法，學生在過程中會記憶更多單字及句型，進而有效幫助學生學習專業英語用句，未來在旅館職場上得以應用。</p>			

#### 4. 具體成果

##### 成果說明

- [1] 透過遊戲教學法，學生學英文單字更有趣；
- [2] 透過分組競賽，讓學生能夠以強扶弱，發揮團隊合作精神，全班動起來；
- [3] 透過隨堂單字測驗，學生在學習當下得以理解、練習、記憶後直接考試。而因學完馬上考的壓力下，增加學習時的專注度。
- [4] 情境教學，讓學生扮演課本對話內容中的角色，練習口說。每人輪流讀出會話過程中，發音不正確時老師直接導正。發現不會唸的，為了要唸得出來，便會尋求附近同學的協助，同儕相互幫助，學習成效更高。

綜合以上教學方法，學生在過程中記憶更多課本上專業單字，且得以正確讀出課本專業對話，具體成效明顯。

經前後測比較結果顯示，學習成效提升人數 45 名，持平人數 20 名，下降人數 5 名。

成效下降 5 名學生，分析原因如下：

- [1] 部分學生上課缺席率高  
學生因夜間工讀，早上的課堂常無法正常到校上課，缺課率高，無法進行單字考試及口語練習，導致最後成效不彰。
- [2] 部分學生英語基礎程度非常低  
餐旅系學生多年以來入學時之英語程度已低於技職院校基本程度非常多，學生們因無較穩固之基礎，導致本身對英語的學習呈現既有的排斥或恐懼，雖導入遊戲化教學，但部分程度過低的學生是無法進入學習氛圍，影響學習成效。

#### 5. 本教學創新課程之後續影響

本課程之後續影響如下：

- [1] 遊戲導入教學過程有效提升學生對於遊戲內容中出現的英語文字及發音的印象，此為一種「體驗」式學習過程。透過肢體、五個感官（聽覺、視覺、嗅覺、觸覺、味覺）、團隊間的激勵，及個人好勝心驅使，令體驗的過程更加豐富、刺激。而「體驗」能長期被記憶，在未來生活中，即便是小小的一個情境，皆能觸發學生腦部裡的長期記憶區，輕易地喚出曾經發生過的學習印象，把曾學過的單字叫出來。
- [2] 在課堂中所學的單字記憶方法，能協助學生未來學習更多單字，對提升英語能力有更多幫助。

活動照片



圖 1：(進行團體競賽)



圖 2：(進行單字競賽)



圖 3：(口語會話角色扮演)

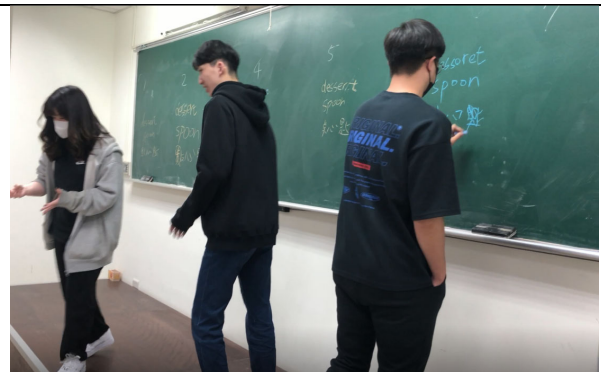


圖 4：(錯字糾察隊遊戲)



圖 5：(團體遊戲前的衝刺準備)



圖 6：(拼字競賽)

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

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	餐旅英語會話(二)
學 期	111-2
授課教師	林斯薇
應收份數	( 138 )份
實收份數	( 70 )份
有效份數	( 70 )份
回饋結果	
激發更多想法	4.73
提升學習興趣和動機	4.76
對於學習有顯著幫助	4.84
教學內容有達到預期	4.63
創新教學比傳統式教學生動活潑	4.80
希望能有更多類似創新創意課程	4.70
上述結果整體平均	4.74
(5 級距，5 分為非常滿意，1 分為極不滿意)	
課程意見	
優 點	無
缺 點	無
其他建議	無