

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：PHE1080030

學門專案分類/Division：民生學門

執行期間/Funding Period：108/08/01-109/07/31

計畫名稱：探討導入體驗式學習之「遊程規劃與設計」課程學生學習成效
Exploring students' learning outcomes by applying experiential learning in “Tour planning
and design” course

課程名稱：遊程規劃與設計/ Tour planning and design

計畫主持人(Principal Investigator)：陳麗如

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：

國立東華大學觀光暨休閒遊憩學系

成果報告公開日期：

☐立即公開 ☐延後公開(統一於 2022 年 9 月 30 日公開)

繳交報告日期(Report Submission Date)：109 年 9 月 20 日

探討導入體驗式學習之「遊程規劃與設計」課程學生學習成效

Exploring students' learning outcomes by applying experiential learning in "Tour planning and design" course

一. 報告內文(Content)

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

「遊程規劃與設計」一門課屬實務操作型的課程，申請人以往「遊程規劃與設計」課程中帶領學生規劃遊程活動，多以小組為單位進行討論設計(team-based learning)，從課程學習設計步驟與操作概念，進行小組討論發想後，收集網路、書籍等二手資料，加上自身經驗彙整規劃出指定情境的多日遊旅遊行程。但因學生多數不曾親赴旅遊目的地，也欠缺對該處景點的深度了解，易造成規劃與操作面多有落差；但課程設計若要求學生親赴旅遊目的地，亦須考量學生經濟狀況、路程安全與時間安排等問題，因此過去課程多停留在紙上談兵，無法使學生深刻了解「遊程規劃與設計」課程的精髓。

為貼近遊程規劃與設計實務上的真實情境，也期望藉由任務型的實務操作(project-based learning)讓學生能從做中學(learning by doing)，本計畫將體驗式學習(experiential learning)與角色扮演(role-play)概念導入「遊程規劃與設計」課程中，增進學生實務操作的經驗，以理解實務操作可能面臨的困難。學生透過處理設計規劃層面與實際操作層面落差的過程中，學習團隊溝通、心理調適、危機處理、挫折轉化，以及彈性應變等能力，實際操作過程中，學生將化身為「規劃執行者」與「遊客」兩種角色，需要提供同學服務也須體驗他組同學服務，同儕互評(peer-evaluation)一日遊程中各階段服務組的表現。讓課程教授除了基礎遊程規劃與設計知識理論的傳授，還能提供同學實務操作、角色扮演的機會，以貼近真實業界的情境，縮減學用落差。

因此本計畫主題是：探討導入體驗式學習之「遊程規劃與設計」課程學生學習成效。研究目的是在探討導入體驗式學習過程中，學生在設計規劃階段與實際操作階段有哪些學習成效並比較其差異。透過教學研究計畫將兩階段的教學設計與學生學習效應概念化，提供類似課程的教學者做為課程設計的參考。

2. 文獻探討(Literature Review)

近年來，高等教育學用落差的問題常受到外界批評，學術界重視理論與抽象的概念，產業界則重視實務的技巧與應用 (Cooper & Shepherd, 1997)。這樣的落差常造成產業界與學術界之間的距離。大學生在學階段，多數對於自身所學並無切身感受，學校個別科目所教授的內容，以科目核心作深度介紹，但對學生而言，在尚未確定未來職場以前，多數對將來的職場與職種情境沒有概念。待學生畢業進入社會，接觸到實務層面後，才能開始轉化過去所學於實務應用，這樣的困境在以應用為導向的系所，如觀光、休閒、遊憩、餐飲等尤其常見。學者 Ruhanan (2005)認為「體驗式學習」(experiential learning)的導入，可降低觀光餐旅教育中理論與實務的差距。

體驗式學習的概念是引導學習者直接參與所研究的事件或活動(Contor, 1997)，透過解決實際問題來連結學術理論與實務應用，降低以教室為主的傳統講授式、抽象式的學習情境 (Conard & Hedin, 1991)。體驗式學習又稱為真實世界的學習(real-world learning)，其主要元素包含學習者的直接參與、主動參與，以及提供實務應用為主的學習情境 (Kendall et al., 1986；Estes, 2004；Lee, 2007；Feinstein, Mann, & Corsun,

2002)。學者 Kolb (1984)認為體驗式學習提供學習者進行主動的、類似實驗式的「從做中學」的學習情境，例如：角色扮演式(role-play)、遊戲式(game)、校外教學(field trip)、電腦模擬情境(computer simulation)，以及建教合作(cooperative education)等 (Ruhanen, 2005; Wong & Tang, 2012; Wong & Wong, 2009; Lee & Dickson, 2010)。學者 Dewey (1938)強調真實的學習是奠基在更深的層次，而教育過程應立基於學習者的經驗，而此經驗需伴隨著學習者的主動反思。學者 Kolb (1984)也提及體驗式學習若要成功，學習者必須全然地、開放地、無偏見地沉浸於新的經驗中，他們必須整合其觀察，並連結相關理論，以形成新的概念用以解決問題。

而觀光休閒餐旅相關科系的學生，畢業後經常擔任業界第一線的服務人員，需要面對不同需求的顧客，根據現場狀況與情境隨時彈性應變，除了專業知識之外，還要能為顧客設身處地著想，需具備良好的人際溝通、團隊合作，以及相關經驗的累積。學生在校所學的學理與概念，若無搭配實際情境與問題，較難讓無業界經驗的學生理解。由此可見在觀光休閒餐旅教育中，體驗式學習有其特殊的重要性。

因此本計畫採用體驗式學習方法中的「角色扮演」與「校外教學」，透過帶領全班同學參與校外一日遊程當中，讓各組學生在不同階段，化身為「遊程規劃執行者」與「遊客」兩種角色，在整體活動中需要提供同學服務(擔任旅行社導遊或服務人員角色)，也須體驗他組同學服務(擔任國內團體遊客)。透過角色扮演的學習情境，學習者投身於該角色特質，模擬出可能的反應與回應，嘗試解決與處理該情境下產生的問題，從新經驗與新視角中去學習與理解角色需求。學者 Ruhanen (2005)認為角色扮演的教學策略可增進學生學習興趣、動機和參與，以及發展相關技能與知識。這樣的學習經驗可以提升學生在真實社會情境中，處理類似議題的信心，並增加學生對相關領域的興趣，進而發展相關技能與深度學習(Armstrong, 2003; Richardson & Kleiner, 1992)。

體驗式學習過去多應用於管理、教育、心理學、藥學等領域 (Kolb & Kolb, 2000)，近年來才開始應用在餐旅領域。學者 Ruhanen (2005)使用期末問卷評估澳洲餐旅學生，對旅館管理科技應用課程加入角色扮演活動的看法，並輔以觀察、反思日誌與非正式的訪談資料。課程中讓學生以小組為單位，扮演科技顧問公司的角色，同時向新旅館提出企畫案以爭取服務機會，藉此讓學生理解何謂一家好的科技顧問公司。研究發現多數學生對角色扮演活動與階段性的作業，表達正面態度，認為貼近真實情境，能夠讓他們改變心態與認知，活動過程可以協助發展未來職場相關技能，但研究中也發現少部分小組，將課程作業不當切割分配後，個別完成再組合而成，造成片段與不完整的學習。

學者 Ruhanen 提到體驗式學習可能出現的負面問題，包含學生可能漠不關心、退縮、困惑、組內衝突、溝通不良等 (McDonald & McDonald, 2000)，這些需要教學者在學期各階段，以及課內與課後提供作業與任務細節，不時地引導、管理、監督行動研究情境，使用各種策略來降低可能的小組問題。學者 Frash, Kline 與 Stahura (2003)發現分組式學習方式(team-based learning)常有社會懈怠 (social loafing)的產生，意旨個人傾向在小組情境下付出較少的力氣 (Robbins, 2000)。而組員分工不均或是有掛名不做事搭便車的情形發生，會造成組內衝突與不和諧的現象，進而影響學習成效，因此組員間同儕互評(peer-evaluation)機制的導入，可有效降低社會懈怠的效應。

教育旅行 (educational tourism)或校外教學(field trip)也是常見的體驗式學習方法，讓學生在真實的情境下進行知識與經驗的學習，讓學生得以應用先備知識，在體驗旅程經驗中理解課程相關議題 (Tsai, Lin & Hu, 2017)。學者 Wong 與 Wong (2009)針對三個進行校外教學活動的班級，做學生問卷調查與參與觀察，探討體驗式學習中，校外教學如何增進餐旅學生學習成效，認為教學者的角色，是影響校外教學成功與否的關鍵因素。校外教學要有效增進學生學習成效，需要在活動前、活動中，與活

動後做階段性的規劃與設計。第一階段、行前規劃與準備：此階段需要教學者對活動細節詳作確認與規劃，並授予學習者先備知識，可藉由提供學習者相關任務與作業，引導學習者預作準備；第二階段、活動中經驗與學習：此階段提供學習者在現地進行體驗式學習，教學者需要強調學習者活動中的角色與責任，並營造其學習機會；第三階段、活動後反思與收穫：此階段教學者協助學習者，整合其實務經驗與課程理論，提供學習者進行反思與分享，並評量其學習成效。三個階段都需要教學者投入許多心力，過程中與學習者共同建構學習情境。學者 Wong 與 Wong 特別提醒校外教學學生人數的多寡、活動時間的長短、學生行為的規範等也是影響校外教學成功與否的關鍵。而校外教學活動的設計，不僅加惠學習者提供其體驗式的學習機會，也是增加教學者發展專業能力的機會(Porth, 1997)。

學者 Mak, Lau 與 Wong (2017)探討體驗式學習應用在餐旅教育上的學習成效。他們利用活動前後的問卷測量與學生心得，探討香港餐旅學生在服務學習課程中所發展出的一般能力。研究發現透過體驗式學習，學生可以感知到服務的弱勢社區的需求，增進學生的一般能力，特別是團隊合作與社會責任感。而學者們歸納體驗式學習的效益，包含提升高階認知能力，如：人際互動、批判式思考、問題解決技巧、整合不同的課程元素等，同時可以增加未來職業相關的實務經驗 (Papamarcos, 2002; Feinstein, Mann, & Corsun, 2002)。學者 Lee (2007)回顧體驗式學習相關研究，整理出學習效益，包含增進學生自信心、自我概念、社會技巧、增進實務知識與技能、增進工作機會等，而學者 Lee 比較餐旅學生在教室情境下與在體驗式學習情境下的覺知差異，發現學生體驗式學習成效除呼應過去文獻發現外，還增加以下七項成效：增進理解組織如何運作、提升學生對職業期望的現實感、增進專業網絡人脈的連結、增進開創能力、增進適應與改變的能力、增進領導技巧，以及增進財務管理能力，因此學者 Lee 建議餐旅相關領域課程，應加入體驗式學習元素，以協助學生貼近未來職場情境。

「行動研究」一詞最早由社會心理學家 Kurt Lewin 於 1948 年提出，該學者藉此方法發展社會系統的知識，而後多應用於組織研究、社區發展、教育與護理等領域(胡幼慧，2010)。行動研究在教育與課程發展的應用，是從教學現場發現問題，經由系統化的步驟與方法來解決問題，改進教學成效，經由一連串的規劃、行動，與行動後新的問題發現等過程，形成一種螺旋式循環的改進過程(張德銳等，2014)。學者 Hart 與 Bond (1995)提出七項行動研究的準則：1.以教育為基礎；2.視個體為社會團體的成員；3.以問題為焦點；4.包含改變的介入；5.目的在於改進與參與；6.連結研究、行動、評估，為一個循環的過程；7.建立研究的關係，將參與者包含在改變的過程中(引自胡幼慧，2010, p. 203-204)。

此次教學實踐計畫應用上述七項準則，欲解決過去申請人教授「遊程規劃與設計」課程時所發現的教學困境，希望讓學生體會、了解規劃與實際執行時的落差，以及連結課程理論概念與實務操作，因此將課程設計加入「體驗式學習」與「角色扮演」活動，配合課堂講授(講述法)、業師講座(講述法)、實地踏查(觀察法+問題教學法)、校外實際操作(體驗式學習+問題教學法+角色扮演法)、小組討論(問題教學法+討論法)、小組報告(發表教學法)等教學設計，促進師生互動、同儕交流，以及創造組內與組間學習的情境，期能增進學生之學習成效。

關於行動研究的具體操作中，學者陳向明(2017)提及撰寫研究日誌是最重要的方法，即參與者將自己的研究實踐記錄下來，並進行反思，在教學情境中，老師與學生皆為參與者，因此本計畫將收集學生在課程中，階段性的學習心得與評量結果，了解這些學生對本學期課程的學習心得與建議；結合老師在過程中的觀察與反思，比較學生在課程不同階段學習成效的差異，評量此次的教學成效，並發掘新的教學困境，作為下一輪循環式行動研究的改進方向。

3. 研究問題(Research Question)

研究架構

本計畫的研究架構參考學者 Kurt Lewin 所提出的行動研究歷程：計畫(plan)、事實發現(fact finding)、行動(action)、結果偵察(reconnaissance of result)、及再計畫 (re-plan)之螺旋循環模式(林素卿，2002，引自張德銳等人，2014，p.5)修改而成，分為發現問題、診斷問題、擬定實施行動計畫、研究方法與資料分析、結論與省思等五階段，而從第五階段再發現教學現場的新問題，而接續新的循環以改善教學模式，因此成一螺旋循環概念。

本計畫將從歷年教學經驗與學生期末教學評量中，找出教學現場優先需要解決的問題，並將問題轉化為具體可操作化的概念，而後擬定實施行動計畫並考量適合的研究方法與資料進行收集，做下一步的分析，最後評估行動計畫是否有效改善問題或發現新的問題，透過此次行動研究的設計，做為後續不斷精緻化課程的工具，找出平衡教師教授課程與學生學習成效之最適合的教學模式，以提供類似課程教學模式之參考。因行動研究歷程為一螺旋循環模式，考量圖形與文字不易呈現，故以平面示意圖表示，圖3為本研究架構圖，各階段將於後詳細說明。

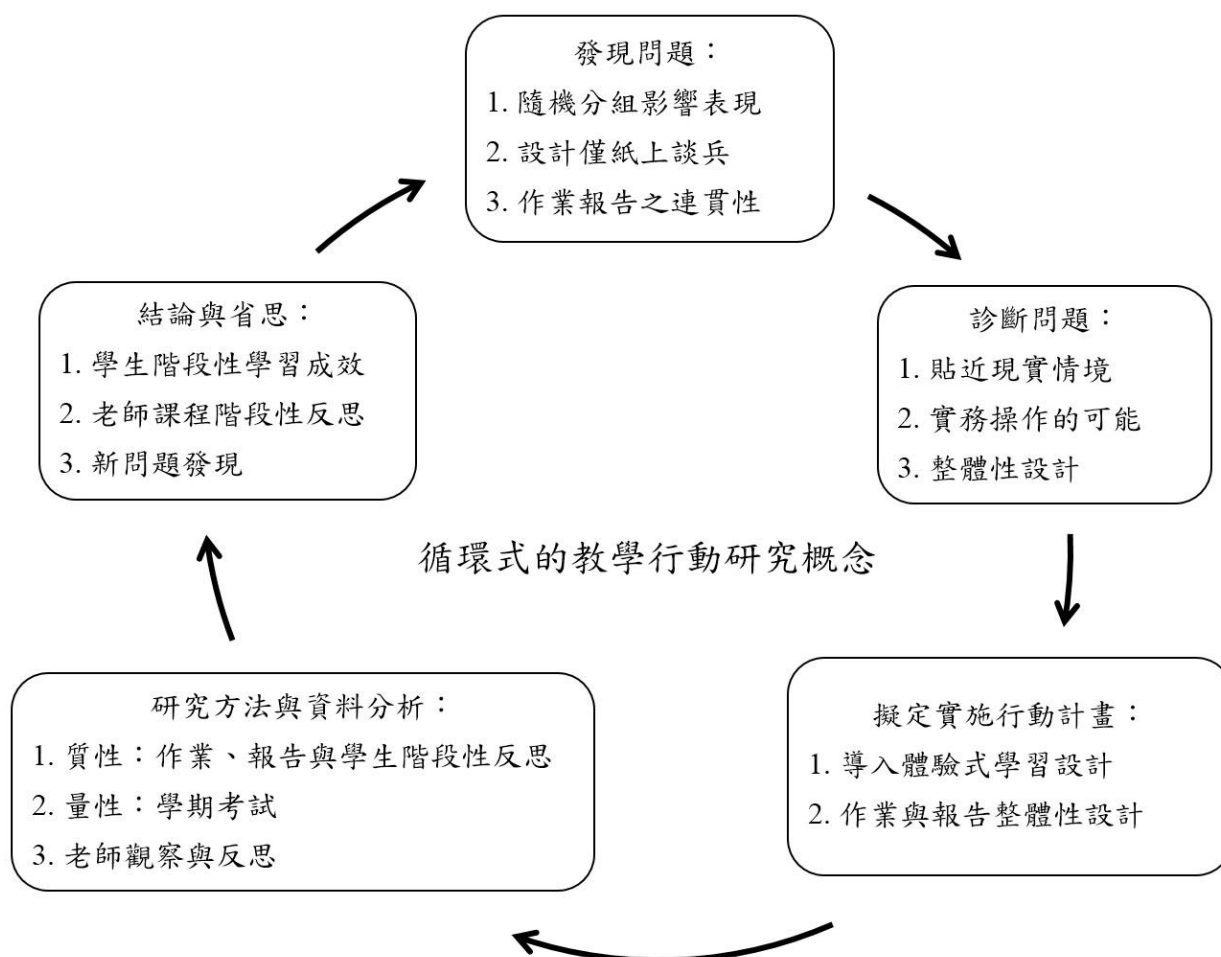


圖3 研究架構

研究問題

申請人從過去「遊程規劃與設計」課程五次質、量性評鑑彙整資料中得知學生對該課程喜歡與建議之處，學生喜歡該課程的實用性與多元設計，建議則聚焦於隨機分

組後組員的貢獻度、作業與報告份量、校外參訪設計的考量等。對教師而言，「遊程規劃與設計」課較適合的教學人數為 25-30 人(4 人一組)之小班教學，如此較能進行深度小組指導與校外操作，但受限於學校與系上開課需求，選課人數僅能以上限 60 人為設計，因此作業與報告多停留在規劃與設計階段，礙於經費與時間，無法進行校外實際操作的模擬。

綜合學生端與教師端的考量，本計畫歸納出三項教學現場應優先處理的問題：隨機分組影響表現、遊程規劃與設計多止於紙上談兵，以及作業報告之連貫性。如圖 1 之發現問題階段。在診斷問題階段進行三大問題深度評估，提出以下三個處理設計：1. 關於隨機分組設定，主要是考量未來就業情境，學生亦需與不熟悉的團隊合作完成任務，因此維持隨機分組設定，但顧及部分組員表現恐影響全組成績，因此加入組內與組間互評機制，以及學期考試之設計，以避免小組分數嚴重影響個人學期表現，成績評量請參考附件一。2. 關於規劃僅紙上談兵部分，則希望導入體驗式學習以增進學習成效與貼近現實情境，此為本計畫的核心設計。3. 關於作業報告的連貫性，則是為減輕學生負擔，將所有作業與期末報告做整體性的設計。因此在第三階段擬定實施行動計畫中設定兩項規劃：導入體驗式學習設計，以及作業報告的整體性設計。本計畫的研究問題為：探討導入體驗式學習之「遊程規劃與設計」課程學生學習成效。主要目的為藉由體驗式學習增進學生對遊程規劃與設計課程的體認，了解紙上談兵與現實操作的落差，拉近學校教育與現實情境的距離，透過從做中學加深其認知、技能與情意等面向的學習成效。

4. 研究設計與方法(Research Methodology)

課程設計說明

「遊程規劃與設計」課程為每週三節次，每節次 50 分鐘，共計 18 週次，修課人數限修 60 人，屬觀遊系大二的選修課程。教學方式以課堂講授(講述法)、業師講座(講述法)、實地踏查(觀察法+問題教學法)、校外實際操作(體驗式學習+問題教學法+角色扮演法)、小組討論(問題教學法+討論法)、小組報告(發表教學法)等為設計，採老師與學生共同建構而成，增進師生交流、同儕交流、組內與組間學習的情境，並讓學生有主導規劃的機會。

整體課程規劃分為兩大部分：第一部分國內外遊程設計與規劃概念：第 1-9 週課程以老師課堂講授國內外遊程設計與規劃概念為主；第二部分校外活動與講座：第 10-18 週課程進行校外踏查、實際操作、業師講座、小組報告等活動為主。課程內容加入階段性作業與小組討論活動，提供學生結構性的表格與具體議題，引導學生聚焦學習目標與發想方向。

教學模式：

課程教學模式有兩大類：第一類是以傳統講授式的教學模式，如老師或講師為主導的週次，採用課堂講授(講述法)、業師講座(講述法)等；第二類是以小組為核心進行任務型導向的作業與期末報告為主要學習模式(project-based learning)，透過小組成員間的思考討論相互交流以達到團隊合作與概念學習(team-based learning)。教學法包含實地踏查(觀察法+問題教學法)、校外實際操作(體驗式學習+問題教學法+角色扮演法)、小組討論(問題教學法+討論法)、小組報告(發表教學法)等。

分組考量與教室座位安排：

參考歷次課程分組人數，分組人數以一組 6 人，最多 10 組為最適操作模式，分組則以老師利用軟體進行隨機分組，以仿照實際工作場域無法挑選合作夥伴的概念，以增進學生與其他不熟悉夥伴溝通與合作的機會，但也因為隨機分配，過去常有學生抱怨組員態度與貢獻差異頗大影響全組表現的問題，因此在成績評量設計需要更注重公平性與個人表現的占比。

課程成績評量與進行方式：

成績評量考量個人表現與團隊合作分兩大類：個人與小組。其占比與項目如附件一 課程評量方式。整體評量以多元評量方式為設計，包含質性與量性評量、個人表現與團體表現、個人考試與小組報告等評量方式，分數來源也考量除了老師之外，還有來自組間以及組內同儕的建議，以增進學生角色互換相互學習的機會。

計畫研究範圍、時間與對象

本計畫研究範圍以 108-1 學年度所開設的「遊程規劃與設計」課為設計，自 108 年 9 月中至 109 年 1 月中一學期的時間。研究對象為該門課當年之修課同學，限定以選課系統所選入之 60 人為對象，不增加修課人數以維護課程品質，除了一名期中退選同學，最後修課 59 人，開學第一週即於課堂進行研究說明，並取得所有修課同學之研究知情同意書(請參考附件二)。

資料收集

為探討導入體驗式學習之「遊程規劃與設計」課程學生學習成效，在研究方法與資料分析階段，將針對修課同學進行階段性的質性與量性學習資料收集，並輔以老師的觀察與教學過程反思。

主要分析資料：將以學生質性資料為主：預計於學期前、中、後三階段收集個人學習反思。第一階段於開課第七週進行個人過去旅遊規畫經驗與開學以來之課堂學習反思撰寫；第二階段於作業三「小組一日遊實務操作」完成後，撰寫個人參與、組內合作、他組服務等規畫與操作的學習與反思；第三階段則於期末週次，反思整學期自身與組內的階段性的學習評估。此部分預計以主題分析法將三個階段的反思主題與學習做整理，以時間順序來看學生的學習成效變化。資料收集方式利用 ZUVIO 線上收集個人反思心得。

參考資料 1. 小組質/量性資料為主：三大作業與期末報告，評估各組之階段性作業規劃與設計是否有愈來愈完善的趨勢，此部分以階段性設計的完整性(質)與作業分數(量)為評估。

參考資料 2. 個人量性部分：個人學期考試與組內同儕互評分數。

組內同儕互評將以 Zuvio 軟體進行線上回饋，反映組內個別組員貢獻。個人學期考試分數則以組為單位，計算各組學期考試成績平均後，將以統計軟體 SPSS 進行變異數分析，找出組間是否有統計上的顯著差異，並進一步參考 Zuvio 組內同儕互評分數、小組質/量性資料與個人反思等資料，了解各組表現差異之所在。

參考資料 3. 學生期末建議收集：待課程全部結束後，建置線上意見回饋單，收集學對本課程的學習心得與課程操作建議。

老師的觀察與反思：在每週課程中觀察記錄在不同教授情境下學生或小組重要反應與

問題，以教學目標為核心，微調授課與教學活動的操作，後續分析則以教授情境(如課堂講授、小組討論、校外踏查、一日遊實務操作、學期考試、講座分享等)做為反思的主題，整理可能的問題與處理方向，做為下次授課調整與注意的參考。

在第五階段結論與反思階段，將綜合學生階段性的學習成效與老師課程階段性的反思，評估此次行動研究所欲達成的目標，並提供教學操作時的調整以及新的問題診斷，形成一循環式的教學行動歷程，以精進「遊程規劃與設計」課程，並將此教學模式與設計提供教育界同儕分享與交流。

5. 教學暨研究成果(Teaching and Research Outcomes)

(1) 教學過程與成果

本次課程希望藉由導入體驗式學習模式，除透過專業知識講授提供學生國內外遊程規劃的基礎概念外，能提供學生實際操作執行一日遊活動的機會，由學生主導執行一日遊活動，各組學生進行階段性的角色扮演，化身為規劃執行者與遊客兩種角色，以貼近真實業界的情境。

一份完整遊程企畫書的設計，需要考量特定族群的需求(消費者行為)、產品的設計(遊程規劃)、成本的估算與分析，以及產品包裝與行銷推廣(行銷管理)，各元素的構成需要學生應用過去所學進行多元統合，並透過團體合作分工統整來完成，本次的設計能提供學生更貼近實務經驗的學習，強化遊程規劃與設計理論與應用之連結。

本次設計聚焦指定旅客花東旅遊之設計，課程結合消費者行為、旅遊產品規劃、行銷推廣等不同課程的元素，將期末報告分解成階段性且多樣化的小組討論與作業內容，讓學生化身為業者提案的角色，整體期末報告以校外遊程比賽的要求為規劃，增加學生貼近實務操作的經驗。在課堂小組討論作業過程中，各組學生能從設計規劃的過程中發掘問題與疑問，增進課堂師生互動；而小組討論座位模式，增進組員面對面互動。本次特別設計的一日遊實務體驗(參考附件三)，讓同學扮演服務者與被服務者，學生體驗後更明瞭規畫與實際執行間的困難。相較於過去課程，期末報告學生設計頗具水準。下表 1 是本學期期末報告各組指定客群與需求：

表 1 本學期期末報告各組指定客群與需求

組別	客群設定*30-32人	主題	花蓮市區指定景點1	指定景點2
1	學齡親子(國小3-6年級)	單車旅遊	新天堂樂園+台開農場	大農大富
2	三代家族同遊(老中青)	溫泉養身	花蓮鐵道文化園區	馬太鞍
3	未婚聯誼(25-40歲)	單車旅遊	松園別館+將軍府	四選一
4	銀髮樂活(65+)	溫泉養身	吉安慶修院	林田山
5	大陸交換生(大學生)	地方人文	石雕博物館+維納斯藝廊	大農大富
6	三代家族同遊(老中青)	生態體驗	太平洋公園(南濱段)	林田山
7	大陸交換生(大學生)	戶外活動	鯉魚潭風景區	鳳林市區
8	未婚聯誼(25-40歲)	戶外活動	七星潭與周邊	鳳林市區
9	銀髮樂活(65+)	地方人文	慈濟文化園區(靜思堂)	四選一
10	學齡親子(國小3-6年級)	生態體驗	雲山水+立川漁場	馬太鞍

註：紅字組是第一梯次報告組，將相同客群放置同一梯次報告較能做出比較。

【質化成果】

- 透過進行花蓮市各知名景點、鳳林鎮、光復鄉等地之實地景點踏查與一日遊操作，

百分比次數分配表。

表 2 三次反思之學習成效百分比次數分配表

反思一	次數	百分比	反思二	次數	百分比	反思三	次數	百分比
前置工作的重要性	36	16.8	從實務操作中學習	78	30.2	從實務操作中學習	54	20.4
學習基礎知識	34	15.9	以客群需求作規劃	32	12.4	學習基礎知識	28	10.6
遊程規劃需多方面考量	33	15.4	團隊合作的重要性	20	7.8	團隊合作的重要性	25	9.4
以客群需求作規劃	17	7.9	遊程規劃需多方面考量	18	7.0	以客群需求作規劃	20	7.5
彈性應變	10	4.7	學習基礎知識	15	5.8	遊程規劃需多方面考量	18	6.8
實際踏查才能了解現況	11	5.1	心理調適	13	5.0	講座分享獲益良多	14	5.3
自由行較彈性	7	3.3	了解自己不足的地方	10	3.9	溝通表達	13	4.9
規劃自由行程	5	2.3	挫折轉化	8	3.1	彈性應變	10	3.8
了解旅行社	5	2.3	角色轉換中學習	6	2.3	學以致用	10	3.8
其他	56	26.2	當地特色	6	2.3	心理調適	9	3.4
總計	214	100.0	前置工作的重要性	6	2.3	其他	64	24.2
			其他	46	17.8	總計	265	100
			總計	258	100.0			

分析可發現三階段中都有相似的反思出現，如三階段學生都提到課程學習中瞭解「遊程規劃需要多方面的考量」、「以客群需求做規劃」、「學習基礎知識」、「從實務踏查中學習」等概念，其他與學生學習成效有關的如「彈性應變」、「團隊合作的重要性」、「心理調適」、「了解自己不足之處」、「挫折轉化」、「從角色轉換中學習」、「溝通表達」等。尤其是反思二被提到次數最多的是有關實務操作中學習，學生提到實務操作的重要，可以觀察到各組創意、學習他人導覽的優點、累積經驗、加深印象、了解實地狀況等。

在一日遊操作後的課堂討論時間，提供各組同學、老師與助教群對各組表現的書面建議，並請各組分享當天觀察到他組表現的優缺點與自我檢討，因此在第二階段反思呈現許多察覺自身不足、從同儕表現中互相學習等概念，也提到實際操作能增強課程知識應用與有助於課程學習的優點。

從三階段反思中歸納出學生所獲得之成效包含彈性應變能力、心理調適與挫折轉化、團隊合作、溝通表達、同理思考(角色轉換)等，最重要是學生體會到紙上規劃與實際操作之間，還有許多要細節要注意，一份好的遊程規劃與設計，除了要為客群深度考量，過程中也需要不斷地修正與調整，方能越貼近實務操作情境，實際實行時也要能彈性應變，隨時調整因應突發狀況，體會到規劃的不容易。

(2) 教師教學反思

1. 教室空間與小組情境：

本次課程教室原先設定使用系上 100 人大教室，但因故被安排到較小型的他系 (80 人) 教室，以小組座位模式操作，排列座位後造成教室動線十分不便，後方同學甚至必須從後門進出才能到達教室前方上台報告，老師也無法靠近各組協助討論引導，實為可惜之處。而原先設計希望每週各組在座位方位上的安排有所輪調，但因助教是每週隨機安排組別區域，並未記錄安排順序，因此期中有同學反應常被分配到後方，或是有小組成員先到教室，自行更換桌牌位置，期中助教有做改善調整，這是下次設計上需要特別注意之處。進行小組座位模式操作上較為麻煩，需要請兩位助教先行到教室排好座位，且講授課程時因指定座位方位的問題，部分同學會有看不清楚的反應，但是從這次的學生反饋中發現，同學們其實很認同老師想要設計小組討論情境的理念，也很理解老師隨機分組想提供同學互動的機會。因此雖然不是很容易操作，希望未來能堅持以小組模式帶領課程進行。

2. 戶外踏查與一日遊操作

本學期校外活動共三次，兩次景點踏查，一次一日遊實際操作，原先設計的考量是希望同學階段性的由淺至深了解踏查細節，又考量許多景點不一定每位同學都有機會親身到訪，因此提供較多次的校外活動。但因班級人數較多，每次校外操作都需考量學生安全與風險，行前提醒與當日的聯繫很重要。而這次的助教團隊人數較多，在一日遊的部分，助教與老師提出各組較細部的建議，許多同學都反應很受用。一日遊的設計是第一次操作，許多規劃都還可以再進行調整與改善，譬如可以增加狀況題讓各組同學更有感。課堂觀察無論一日遊當天表現如何，在隔週的課堂檢討上，發現各組同學都能提出對他組的鼓勵與建議，並且真實的檢討組內的問題，學生有體驗到從做中學。

3. 講義與課程步調

講義的部分是歷年來同學常提出的問題，本次有上傳部分講義與參考網址於 e 學苑以幫助同學複習，下次課程則考量以 e-PUB 電子教材的方式，來解決提供講義的問題。而課程步調因本次的設計較多校外活動，因此課堂講授進度的節奏與小組討論的時間有受到影響，下次設計上要再做精化與刪減，也許減少一個任務或一次踏查，讓講授專業知識與小組討論時間可以更充分。

4. 考試成績與團隊表現

本次設計學生表現較差的部分，在學期考試成績很不理想，其實考題與形式跟歷年相去不遠，但比起 107-1 學期全班的平均數低了近 9 分，最高分與最低分則差不多，但班級分數的標準差變大(從 12.6 到 16)，低分同學明顯變多。但學生在反思中有反應，其實老師設計的考題十分有鑑別力，題型有觀光英文專業名詞、選擇題呼應「遊程規劃師證照」考試方向，並設計中翻英景點的方位排序等，而考完的檢討也能讓同學明白問題所在，能增進學生學習。將考試分數、個人表現分數帶入統計分析，檢測與組別是否有統計上的顯著差異，結果顯示並無統計上的顯著差異，表示小組組成對個人考試或是個人表現分數無統計上的顯著影響。不過，團隊合作表現較好的組別(第三、六、十組)則可觀察到在各項小組任務、一日遊操作與期末報告中獲得較佳的評比。

(3) 學生學習回饋

配合學校期中教學意見收集，於第 9 週進行課堂問卷收集(參考附件四)，根據學期期中教學意見回饋(n=58)以五點量表衡量教學意見，分析結果顯示，學生對「教材準備」(4.5)、「師生互動」(4.5)、「評量方法」(4.4)、「課程綱要」(4.3)、「教學策略」(4.2)皆達到 4.2 以上，認為教材準備充分、師生良好互動、評量方式合理、課程綱要安排適切、教學綱要符合目標，而同學約 93.1%自評有認真投入課程(參與討論與繳交功課)。

關於學生對課程的質性回饋，主要分為兩大類：學生喜愛之處與課程調整建議之處。關於同學喜愛之處：多數皆認可教學內容多元實用、上課討論提供互動機會，有 27 位同學(49%)提到很喜歡校外踏查，認為可增進學習等。關於建議部分：座位安排與教室空間可以再改善、小組討論時間加長、上課速度放慢一些、提供講義教材等。

期中回饋同學喜愛之處彙整：

分組互動設計	上課討論能夠使用非紙本類的教學，更多元有趣
	分組討論，還是老師分，可以和不同人合作。
	有小組討論、實地踏查、實際操作等多元的學習方法

	以分組方式促進學員間討論
	課堂上有很多互動，很有趣

教學內容與設計	喜歡老師上課的教法，能夠接受學生們的意見
	老師分享旅行經驗。
	老師非常細心，和學生互動有趣出外教學等
	老師教導許多與旅遊相關的知識，並結合實作，讓我們能在操作過程中學習。
	老師都會在課程中穿插實務狀況，
	老師會告訴我們遊程規劃的重點，並更新最新的資訊
	Overall, it's a great course. I get to learn a lot of things, even some I've learned beforehand ; like plane ticket.
	每堂課都學到很多專業知識、校外教學、規劃、踏查
	能實際應用所學、分工合作。
	能學到一些觀光業知識
	設計多天遊程
	旅程兩天一夜設計
	可以認識遊程如何操作。
	安排行程規劃，上課輕鬆、活潑有趣
	關於本系的內容有更深入的了解，教得也很淺顯易懂
	評分分數透明

期中回饋同學建議之處彙整：

空間安排與分組	小組座位雖然方便討論，但略擁擠。
	座位一直很遠、很斜，沒坐過中間前面
	座位安排
	教室太小，座位會太擁擠。
	教室希望可以大一點
	雖希望多與班上同學溝通交流，但老師隨機分組的方式，可能大多都會與組員互動不佳，分組活動意願低落。
	關於分組問題能讓同學自行分組

教學步調與講義問題	小組式的討論很棒，有時教稍快，
	希望能給多一點時間小組討論，每次都有點趕。
	分組討論時間拉長
	分組討論能再多點
	有點快
	可再將教學步調放慢，避免前面耗太多時間導致上課內容縮減，PPT等教材可適時放在E學苑，認真上課的學生一邊記筆記，一邊聽講又來不及抄完用手機拍照，反而學習效果差。
	可放 PPT 幫助複習。
	希望能夠上傳 PPT
	希望進度可以慢一點，PPT 可以上傳 e-learning
	要完成的東西有點多，安排有點緊

	能夠給予更多時間來給學生討論。
	進度有點趕(遊程規劃部分)
	課程內容可以著重在規劃遊程，並慢慢講述即可，老師懂很多。希望能了解詳細，像飛機航務等可以暫緩。

其他建議	5天4夜的遊程規劃感覺多了(?!)
	FOC 的部分，希望可以說清楚一點...
	可以開放學生課堂提意見
	安排行程希望能安排國外的，不要只侷限在國內
	評量方式可以更多元化
	實作，但是好像沒有規劃到好。

而期末學生建議與反饋收集，課堂內採用 Zuvio 問答題，於小組報告完第 18 週進行開放自願性填答，以蒐集學生對整學期課程設計的建議。**開放式問題為：這學期課程老師進行多項課程活動與設計，想請問有哪些你認為有助於學習建議保留，或建議如何改進？**根據學生期末回饋所收集到的質性回饋，回收率達 96% (n=55)，絕大多數同學皆認同本次課程設計對遊程設計與規劃的學習很有幫助，尤其是實地踏查、一日遊操作與企劃書設計，讓同學從實做中獲得應用與回饋。而在建議方面有少部分同學提到踏查可減少一次，或是作業份量可稍減，期末報告設計主題可以更多元，譬如不限於花東區域等；組內互評機制則建議可提高比例，以反應擺爛同學的成績；課程的講義可上傳以增加上課專心程度等。以下是部分同學建議：

21	我覺得實際走訪景點其實很好玩，但到最後有種像導覽解說課的感覺，反而在移地教學的過程中，學習到比較多的是導覽解說的技巧，但景點踏查等等的活動，仍然是有助於在未來遊程的規劃
22	我覺得踏查實作以及五天四夜的遊程對我們來說是一個很好的學習，不管是遊程規劃師的證照，或是往後在旅行業工作。期末報告大家都是以花東為主，但在不同客群以及年齡層上行程會有些微差異，報告上有些地點重疊，所以會覺得有點乏味。而這些差異比較是能夠學習到大家遊程設計的巧思及優點。希望之後可以改成全台任何縣市都可以設計的遊程，而班上也有來自不同地區同學，可以好好發揮自己的家鄉特色。
23	我認為校外導覽解說這一部分超棒的！讓同學們能夠親身體驗帶領活動或是團體的辛苦，並且也更能知道知道自己的弱項在哪，可以對於自我加以省思，在活動過程能對於每個小組相互比較，把好的東西學起來，不夠好的地方加以改進。
24	建議可以有多一些策劃全國或國外遊程的設計，不要僅侷限在花東
25	我很喜歡規劃課程的內容，從最一開始帶我們認識規劃的原則、費用、注意事項，所以在真正執行的時候就可以比較了解，搜尋資料的時候很直接的找到重點～～最後在規劃花東五天四夜的時候也收穫很多，我的建議是主題跟地點都可以用抽籤的方式，才不會好像花東的遊程內容都很大同小異，甚至如果未來可以挑戰規劃離島感覺也會是很不錯的方向～～～謝謝老師！

而比較申請者歷年所開設之「遊程規劃與設計」課程之學校期末教學評量的分析資料(參考附件五)如下表 3，可發現教學分數評鑑有顯著的上升，雖然學生考試比去年平均低且標準差拉大，但同學整體上認為這堂課的設計是有很正面的評價。

表 3 申請者歷年遊程規劃與設計課程之教學評量比較：

次數	學年	學期	修課人數	填表人數	教學評鑑分數	計畫
7	108	1	59	59	4.71	108 教學實踐計畫
6	107	1	60	60	4.56	三創
5	105	2	60	59	4.39	三創
4	104	2	98	95	4.57	
3	102	2	57	57	4.40	
2	101	2	51	51	4.44	
1	100	1	42	42	4.11	

7 年平均 4.45

6. 建議與省思(Recommendations and Reflections)

本次課程導入體驗式學習，在教學過程中收集學生三階段的反思與回饋，能充分感受到學生給予教學者很多正面的評價與反思，整體設計讓學生對「遊程規劃與設計」課程有更貼近實務情境的了解。學生在活動過程中培養團隊溝通、心理調適、危機處理、挫折轉化，以及彈性應變等能力，可以獲得更多元的學習成效。以下是本次課堂操作時的建議，也將作為下次課程規劃時改善的重要參考依據：

(1) 座位安排協助建立小組情境

小組情境座位很適合小組討論，但較不適合課堂聽講，一般上課情境是以前兩節老師講授為主，第三節課進行小組討論，座位安排若請修課同學上課時再搬動座位，比較容易造成秩序混亂與騷動，建議請助教開學前在地板上做好各組桌次位置的標記，或是請助教上課前先排定小組座位，比較節省時間方便操作。本次課程是由助教事先排好座位，三堂課都是以小組模式就坐，優點是隨時可以進行小組討論，組員有較多時間進行合作互動，缺點是少數座位朝向的方位會稍微影響聽講的進行。

(2) 校外操作需要多名助教協助

為提供學生實地操作的經驗，本次課程進行三次校外踏查，考量景點多元性，各組踏查地點不一，在規劃上亦需考量路程遠近與停留時間，需要多位助教協助老師訪視各小組，而校外踏查需要提供學生「踏查記錄表」，並要求學生需在下次課堂上解說，以便檢核學生當天是否有認真踏查，也訓練學生留心團客操作需要特別注意的地方。

(3) 校外操作之交通考量

校外活動操作時，因學校位處花東地區，交通安全尤其重要。本次課程三次校外活動，一次讓小組同學自行騎機車前往(半天活動)，兩次使用遊覽車全班一起進行(半天與全天活動)，三次皆有投保旅行平安險，學生騎乘機車前往各踏查地點風險較大，若無遊覽車交通費補助時，較難達成安全、順暢且有效率的校外活動安排。

(4) 從觀察、體驗、操作中相互學習

全班一日遊實際操作的規劃與設計，也考驗老師規畫課程活動的功力，需要讓班上每組同學都輪流接受到各組的服務，才能進行小組互評，也就是這堂課老師也實際示範了，如何安排全班實際操作時的遊程規劃。老師如何在考量預算、時間與公平性的前提下，規劃設計一日遊的操作方式，讓各組都有機會展演。一日遊操作時各組學生皆須扮演服務組與遊客兩種角色，而遊客又分為五類不同的客群，學生要預設該角色可能的需求與特殊考量，學習設身處地站在他人角度去思考，而活動結束後，更重要的是課堂檢討過程中的同儕學習，在課堂中按活動時間順序，回顧當天各組的優缺點，包含組內的檢討、組間的評論，以及當天老師助教團所提供的建議，這樣的模式提供同儕(組內與組間)之間更多的互動與學習，也加深了學習經驗與印象。建議課後上傳各組、助教與老師的建議至學校數位學習平台，讓學生於課後複習時，仍可以仔細回顧與觀摩各組表現之優缺點。

(5) 課程安排與跨學科實務應用

本次課程活動多元，包含三次校外活動、業師講座與期末報告，也因此難免多少會影響到課程進度，導致講授基本概念的時間稍為不足，下次操作時需要再精簡部分的活動內容。而一日遊實際操作時，學生應用較多的能力其實是「導覽解說」、「活動領導」等課程所教授的技巧。實際上很多課程都是需要整合應用各科能力，舉「遊程規劃與設

計」課程為例，內容也包含消費者行為、行銷管理、活動領導、解說導覽、成本規劃等，因此未來也可以考慮與系上其他相關課程進行配合，讓學生有更連貫性的概念。另外，配合校外遊程競賽等級規格的期末報告，以及邀請過去有校外競賽經驗的學長姐進行課堂分享，可以鼓勵學生修完課程之後，走出校園與他校高手進行交流，強化學生能力以連結畢業後的職涯發展。

二. 參考文獻(References)

中文文獻

- 林素卿 (2002)。教師行動研究導論。高雄市：復文。
- 胡幼慧 (2010)。質性研究：理論、方法及本土女性研究實例。台北市：巨流圖書。
- 陳向明 (2017)。社會科學質的研究。台北市：五南圖書。
- 張德銳等人 (2014)。教學行動研究：實務手冊與理論介紹。台北市：高等教育。

西文文獻

- Armstrong, E. K. (2003). Applications of role-playing in tourism management teaching: An evaluation of a learning method. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 2(1), 5-16.
- Cooper, C., & Shepherd, R. (1997). The relationship between tourism education and the tourism industry: Implications for tourism education. *Tourism Recreation Research*, 22(1), 34-47. doi:10.1080/02508281.1997.11014784
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York: Macmillan.
- Estes, C.A. (2004). Promoting student-centered learning in experiential education. *Journal of Experiential Education*, 27(2), 141-160. doi:10.1177/105382590402700203
- Frash, R. E., Kline, S., & Stahura, J. M. (2003). Mitigaing social loafing in team-based learning. *Journal of Teaching in Travel & Tourism*, 3(4), 57-77.
- Feinstein, A. H., Mann, S., & Corsun, D. L. (2002). Charting the experiential territory: Clarifying definitions and uses of computer simulation, games, and role play. *The Journal of Management Development*, 21(9/10), 732-744.
- Hart, E., & Bond, M. (1995). *Action Research for Health and Social Care: A guide to Practice*. Buckingham: Open University press.
- Kendall, J., Duley, J., Little, T., Permaul, J., & Rubin, S. (1986). *Strengthening experiential education within your institution*. Raleigh, NC: National Society for Internships and Experiential Education.
- Kolb, A.Y., & Kolb, D.A. (2000). *Bibliography of research on experiential learning theory and the learning style inventory*. Cleveland, OH: Department of Organizational Behavior, Weather-head School of Management, Case Western Reserve University.
- Kolb, D.A. (1984). *Experiential learning as the source of learning and development*. NJ: Prentice-Hall.

- Lee, S. (2007). Increasing student learning: A comparison of students' perception of learning in the classroom environment and their industry-based experiential learning assignments. *Journal of Teaching in Travel & Tourism*, 7(4), 37-54. doi:10.1080/15313220802033310
- Lee, S., & Dickson, D. (2010). Increasing student learning in the classroom through experiential learning programs outside the classroom. *Journal of Hospitality & Tourism Education*, 22(3), 27-34. doi:10.1080/10963758.2010.10696982
- Lewin, K. (1948). *Resolving social conflicts*. New York: Harper.
- Mak, B., Lau, C., & Wong, A. (2017). Effects of experiential learning on students: An ecotourism service learning course. *Journal of Teaching in Travel*, 17(2), 85-100. doi:10.1080/15313220.2017.1285265
- McDonald, D., & McDonald, T. (2000). Festival and event management: An experiential approach to curriculum design. *Event Management*, 6(1), 5-13.
- Papamarcos, S. D. (2002). The 'next wave' in service-learning: Integrative team-based engagements with structural objectives. *Review of Business*, 23(2), 31-38.
- Porth, S. J. (1997). Management education goes international: A model for designing and teaching a study tour course. *Journal of Management Education*, 21, 190-199.
- Richardson, J. D., & Kleiner, B. H. (1992). The relevant effectiveness of different training and development methodologies. *Management Research News*, 15(10), 23-25.
- Robbins, S. P. (2000). *Managing Today!* (2nd ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Ruhanen, L. (2005). Bridging the divide between theory and practice: Experience learning approaches for tourism and hospitality management education. *Journal of Teaching in Travel & Tourism*, 5(4), 33-51. doi:10.1300/J172v05n04_03
- Tsai, C. C., Lin, T. G., & Hu, K. H. (2017). Applying scenario to inspire visitor resonance in educational tourism. Paper presented at 5th Annual International Conference on Tourism and Hospitality Research, doi:10.5176/2251-3426_THOR17.25.
- Wong, A., & Wong, S. (2009). Useful practices for organizing a field trip that enhances learning. *Journal of Teaching in Travel & Tourism*, 8(2-3), 241-260. doi:10.1080/15313220802714539
- Wong, S., & Tang, A. (2012, June 11-14). An exploratory study of postgraduate hotel and tourism management students' experience of learning by games: A case study of "Hotel & Tourism Training and Development" class in Hong Kong. Paper presented at the 8th Annual Conference on Tourism, Athens, Greece.

三. 附件(Appendix)

- 附件一：教學計畫表與成績評量方式
- 附件二：研究知情同意書
- 附件三：一日遊實務操作分配表
- 附件四：學校期中教學評量題項
- 附件五：學校期末教學評量題項

附件一：教學計畫表與成績評量方式

Week	Date	Course content	Chapter	Note
Week 1	9/11	課程介紹與說明		同學背景分享與破冰
Week 2	9/18	遊程設計企畫書概念 遊程規劃步驟與方法 9/7 小鎮漫遊比賽 分享邀請 11:40~	A1+B3	分組名單確定 指定景點與客群抽籤
Week 3	9/25	遊程住宿與交通規劃	A2+3	討論：客群與偏好
Week 4	10/2	遊程景點規劃與活動安排 任務一說明與討論	B4+5	*任務一：二日遊
Week 5	10/9	成本規劃分析與風險管理	A4、B6	任務一：小組互評
Week 6	10/16	任務二：市區景點踏查	校外	現地拍照證明
Week 7	10/23	遊程產品包裝與行銷	A9、 B10+11	任務二： 小組踏查報告
Week 8	10/30	遊程產品特性與趨勢	B2+12	
Week 9	11/6	國外遊程規劃		航空票務常識自助旅行 規劃技巧
Week 10	11/13	學期考試 (9:15-10:30) 小組一日遊踏查討論		
Week 11	11/20	任務三 A：一日遊景點踏查	校外	現地拍照證明
Week 12	11/27	任務三組間行前溝通+QA		
	11/30(六)	任務三 B：一日遊景點操作	校外	全班集體行動
Week 13	12/4	一日遊活動反思與檢討分享 小組期末報告討論+QA		
Week 14	12/11	業師實務講座 (2hrs) 陳浪 Jerry/旅遊經驗講座		學生課前與現場提問
Week 15	12/18	期末報告一		4 組報告
Week 16	12/25	期末報告二		6 組報告
Week 17	1/1	國定假日		
Week 18	1/8	補 11/30 (六)課程		繳交書面期末報告

課程評量方式

個人努力分數佔比 40%		小組合作分數佔比 60%	
課堂出席與表現	10%	三次小組任務 (5%+5%+20%)	30%
講座提問與反思	10%	小組期末報告	25%
學期考試	20%	老師評分：口頭+書面 15%	
		他組評分：口頭組間互評 10%	
		組內互評	5%

108 年教育部 教學實踐研究計畫
探討導入體驗式學習之「遊程規劃與設計」課程學生學習成效
研究參與者知情同意書

版本日期：108.7.22

歡迎您參與本研究！此份文件名為「研究參與者知情同意書」，它將詳述您本研究之相關資訊及您的權利。在研究開始進行及您簽署本同意書之前，研究主持人會為您說明研究內容，並回答您的任何疑問。

一、研究計畫簡介

有關本研究的計畫內容簡要說明如下：

1. 研究機構名稱及經費來源：本研究是以 108-1 學期國立東華大學觀遊系所開設的選修課「遊程規劃與設計」課程為設計，由國立東華大學所執行；經費來源是由教育部 108 年教學實踐研究計畫所補助，計畫編號：PHE1080030。
2. 研究主持人職責與期程：本研究主持人為 陳麗如 副教授，主要職責為研究設計、規劃與執行。本研究之執行期間自 108 年 8 月 1 日至 109 年 7 月 31 日止。
3. 研究的目的及方法：本研究之目的是在探討導入體驗式學習過程中，學生在設計規劃階段與實際操作階段有哪些學習成效並比較其差異。所使用的研究方法為觀察、文本分析為主，質性訪談為輔。課堂進行可能部分時段會使用錄影、照相與錄音方式做整體課堂操作紀錄，以利後續研究分析。
針對 108-1 學期「遊程規劃與設計」課程之修課同學進行階段性的質性(個人課程前、中、後三階段的學習反思、3-5 位同學之期末訪談資料、小組三大作業與期末報告、期末同儕互評質性資料)，以及量性學習資料(個人學期考試與組內同儕互評分數)收集，並輔以老師的觀察、課堂影音紀錄，與教學過程反思分析，以了解學生在各階段的學習成效並比較其差異。
4. 研究計畫預估參與者人數與重要的納入／排除條件：本研究預估招收參與者為 108-1 學期修習「遊程規劃與設計」課程全體學生約 60 人。而未能修習該課程的人不適合參與本研究。
5. 取得告知同意之對象、同意方式及程序：本研究預定於開學第一週課堂時間至觀遊系所開設課程的班級教室，由研究計畫的主持人(授課老師) 陳麗如副教授親自向學生解說，過程約需 15 分鐘。
6. 研究參與者應有的權利：在研究進行過程中，若您有感覺到不舒服或想法有所改變，您可以隨時退出本研究。您不會因為簽署本同意書，而喪失在法律上的任何權利。在研究進行期間，若研究團隊有發現有關本研究之最新資訊與您的權益有關，會隨時通知您。

二、保密的原則

本研究將依法把任何可辨識您身分之紀錄與您的個人隱私資料視為機密來處理，不會公開，也不會向與本研究無關的人員透露。所有研究的原始資料在經由統計或分析之後，除非另外再徵得您的同意，否則將被審慎加鎖保管在計畫主持人研究室中之

檔案櫃，並在研究結束、研究成果撰寫成結案報告，以及撰寫成論文在學術研討會或學術期刊上發表後，加以銷毀，原則上為研究結束後三年，若因結案報告或論文尚未撰寫完成，或其他法規或命令的要求，而有延長的必要時，最長也不會超過十年。

三、參與研究可能遭遇之不適、不便或傷害及處置方法

若在參與研究訪談時所討論的某些問題，讓您在心理上感到不舒服或困擾，您可以隨時向研究團隊表示，並當場拒絕回答問題、隨時退出當次的訪談或退出整個研究。您的退出不會因此引起任何不愉快、產生任何不良後果，或影響到您任何其他方面的權益（例如：工作評價／醫療照護／學校成績等）。而當研究團隊發現您有上述的心理不舒服或困擾之現象，繼續參與研究可能對您造成傷害時，會建議您退出研究。

四、預期效益與潛在風險

本研究預期不會衍生專利權或其他商業利益，所收集的課程資料與研究分析主要用來改善課程操作與提升學生學習成效之用。校內課堂所有活動之相關風險與效益，與過去研究主持人所教授觀遊系之「遊程規劃與設計」課程並無太大差別。有關於此次課程融入體驗式學習部分(校外實務操作)，其相關的預期效益與潛在風險說明如下：

1. 預期效益：為了感謝您參與本研究計畫，本研究將補助您 108-1 學年「遊程規劃與設計」之校外實務操作交通費、餐食費用與校外活動保險費等費用。
2. 潛在風險：本研究所有涉及校外活動之設計，均會替參與者投保當日的旅行平安險，並進行行前說明與提醒，以保障參與者的權益，並降低校外活動可能的風險。

如果您對本計畫有任何問題，請與計畫主持人陳麗如副教授聯絡。

聯絡方式：手機：0975-511730；E-mail: lijuchen@gms.ndhu.edu.tw。

五、簽章

(一) 研究主持人聲明

本人已詳細解釋說明本研究計畫的內容，及參與本研究可能產生的風險與效益，並已回答受訪者之疑問。

研究主持人(研究說明者)正楷簽名：

日期： 年 月 日

(二) 參與者聲明

本人已詳細瞭解上述研究方法及其可能的益處與風險，有關本研究計畫的疑問，已獲得詳細說明與解釋。本人同意成為本研究計畫的自願研究參與者。。

研究參與者正楷簽名：

日期： 年 月 日

11/30(六)一日遊實務操作 校外活動企劃

小組分配抽籤

全班人數	組數	組員人數
59	10	5.9

組別 共10組

景點與活動組	景1-1	景1-2
	景2-1	景2-2
	景3-1	景3-2
	景4-1	景4-2
車輛與總務組	總1	總2

分兩車	A	B
-----	---	---

行程概要	時間	地點	各時段負責組	
遊覽車分車			A車	B車
0740-0800	20 mins	東華大學多容館後方廣場集合(服務組操作)	總1	總2
0800-0900	60 mins	路程50 mins+緩衝(服務組操作)	總1	總2
0900-1020	80 mins	大農大富平地森林(景點導覽操作)	景1-1 景1-2	景1-2 景1-1
1020-1040	20 mins	路程12 mins+緩衝(服務組操作)	總1	總2
1040-1200	80 mins	馬太鞍濕地(景點導覽操作)	景2-1 景2-2	景2-2 景2-1
1200-1330	90 mins	休息用餐(服務組操作)	總1	總2
1330-1400	30 mins	路程20 mins+緩衝(服務組操作)	總2	總1
1400-1520	80 mins	林田山林業文化園區(景點導覽操作)	景3-1 景3-2	景3-2 景3-1
1520-1540	20 mins	路程15 mins+緩衝(服務組操作)	總2	總1
1540-1700	80 mins	鳳林市區(景點導覽操作)	景4-1 景4-2	景4-2 景4-1
1700-1730	30 mins	回程24 mins+緩衝(服務組操作)	總2	總1
1730~		東華大學多容館後方廣場解散(服務組操作)	總2	總1

各景點小組負責20mins*2=40mins 導覽與活動安排，30mins 休息+緩衝

一車約30-35人(含隨行助教*2/車)

任務分配：同一景點不要由同一指定客群操作(可表現景點操作的多樣性)



「三創課程」期中教學意見回饋

親愛的同學：

非常感謝您填答這份問卷。本問卷是為了瞭解您對教師教學的意見，您所填答的資料是提升教學品質重要的依據。本次調查採不記名方式，不會影響您的學期成績，敬請提供您真實的想法，在系統開放時間內，您可以隨時上網填寫及更新對課程的建言(系統永遠保留最新資訊)。

敬祝
平安健康

教學卓越中心 敬啟

課程名稱：

一、學習自評						
1.	您的系所：	2	性別： ☐ 男 ☐ 女 ☐ 其他：			
3.	年級： ☐ 一 ☐ 二 ☐ 三 ☐ 四 ☐ 五以上 ☐ 碩士班 ☐ 博士班					
4.	這堂課目前為止點名狀況為： ☐ 每堂點名 ☐ 偶爾點名 ☐ 從不點名					
5.	我認真投入本課程的學習（含參與討論、繳交作業等）。 ☐ 非常符合 ☐ 符合 ☐ 尚符合 ☐ 不符合 ☐ 非常不符合					
6.	我在本課程的「缺席狀況」是 ☐ 無缺席 ☐ 缺席 1-3 次 ☐ 缺席 4-6 次 ☐ 缺席 7 次(含)以上					
二、課程意見調查						
		非常 不同意	不同意	普通	同意	非常 同意
(一)課程綱要方面						
1.教學大綱內容明確。		☐	☐	☐	☐	☐
2.教學主題符合課程目標。		☐	☐	☐	☐	☐
3.教學進度安排適切。		☐	☐	☐	☐	☐
4.教材難易與份量適切。		☐	☐	☐	☐	☐
(二)教學策略方面						
1.考慮學生先備知識。		☐	☐	☐	☐	☐
2.能注意學生學習情形。		☐	☐	☐	☐	☐
3.能與學生生活經驗連結。		☐	☐	☐	☐	☐
4.能引起學生學習動機。		☐	☐	☐	☐	☐
5.根據學生學習狀況調整課程。		☐	☐	☐	☐	☐
(三)教材準備方面						
1.熟悉授課內容。		☐	☐	☐	☐	☐
2.教學充份準備。		☐	☐	☐	☐	☐
3.教材與時更新。		☐	☐	☐	☐	☐
(四)師生互動方面						
1.與學生互動佳。		☐	☐	☐	☐	☐

	2.接納學生意見。	☐	☐	☐	☐	☐
	3.有耐心回應學生問題。	☐	☐	☐	☐	☐
	4.尊重不同性別、性傾向之學生。	☐	☐	☐	☐	☐
		非常 不同意	不同意	普通	同意	非常 同意
(五)評量方法方面						
	1.清楚說明評量方式。	☐	☐	☐	☐	☐
	2.評量內容能反映學生學習情形。	☐	☐	☐	☐	☐
	3.評量標準一致。	☐	☐	☐	☐	☐
	4.作業或報告給予回饋。	☐	☐	☐	☐	☐
三、建議與回饋						
1.從開學上課至今，我對於這門課最喜歡的有哪些？請簡單說明						
2.請簡單扼要說明對於這門課，如果老師能再做哪些調整，我覺得更有助於我的學習（包含教學內容、方法、評量方式...等方面）						
3.老師在課堂上或學習評量上是否讓你覺得有性別或性傾向之差別待遇？						

★感謝您的耐心填答。同學可上網填寫期中教學意見回饋，就有機會參加抽獎活動喔★

國立東華大學教學評量調查問卷-一般課程適用

親愛的同學，您好：

非常感謝您填答這份問卷。本問卷是為瞭解您對教師教學的意見與學習成效，您所填答的資料是提升教學品質重要的依據。本次填答採不記名方式，調查結果僅作為研究使用，敬請提供您真實的想法。敬祝平安健康

國立東華大學教學卓越中心 敬上

壹、課堂學習的情形

一、對於授課教師之教學意見 Teaching advice to the instructor	非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
1. 本課程上課內容符合課程的教學目標	1	2	3	4	5
2. 本課程內容安排有組織、有條理	1	2	3	4	5
3. 本課程內容與安排依據我們的程度與需求而設計	1	2	3	4	5
4. 老師能採用適合而多元的教學方式	1	2	3	4	5
5. 老師很重視我們的反應，並能隨時修正教學方式	1	2	3	4	5
6. 老師講課深入淺出，條理清晰	1	2	3	4	5
7. 老師很鼓勵我們自由發問及表達意見，學習氣氛良好	1	2	3	4	5
8. 老師很願意幫助我們解決學習上的困難	1	2	3	4	5
9. 老師的評量方式能合理反映出教學重點	1	2	3	4	5
10. 老師的評量方式能客觀公正的評量我的學習成果	1	2	3	4	5
11. 老師會對我們的學習表現、考試結果或作業報告等給予回饋	1	2	3	4	5
12. 老師採用 不適切而無效 的教學方式	1	2	3	4	5
13. 老師能夠按時上課，如有請假(含出國開會)會安排調課或補課	1	2	3	4	5

二、自我學習評量 Self-learning Evaluation	非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
1. 我能 理解 本課程的專業知識	1	2	3	4	5
2. 我能 應用 本課程的專業知識	1	2	3	4	5
3. 我能根據本課程的專業知識進行 獨立、批判思考	1	2	3	4	5
4. 本課程讓我學到如何溝通合作	1	2	3	4	5
5. 本課程讓我學到如何將理論與實務連結	1	2	3	4	5
6. 本課程讓我學到如何解決問題	1	2	3	4	5
7. 本課程能提高我修習相關課程與知識的興趣	1	2	3	4	5
8. 本課程能激發我繼續探究這門課程的相關知識	1	2	3	4	5
9. 有機會我樂意向同學或學弟妹推薦修讀這門課程	1	2	3	4	5