

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：PHE1100274

學門專案分類/Division：民生學門

執行期間/Funding Period：2021.08.01 – 2023.01.31

探討「休閒社會心理學」課程融入體驗式學習與反身思考之學習成效/

課程名稱：休閒社會心理學

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 2025 年 1 月 31 日公開)

繳交報告日期(Report Submission Date)：112 年 3 月 15 日

探討「休閒社會心理學」課程融入體驗式學習與反身思考之學習成效

一. 本文 Content

1. 研究動機與目的

「休閒社會心理學」是屬於系上大二「系核心必修課程」，為一門理論應用型的課程。該門學科之發展脈絡，是源於歐美西方學者透過觀察、訪談或經由實驗設計來探討人們的日常休閒行為，進而發展相關理論，所採用的教科書與介紹之理論研究，也多來自國外，但因台灣有不同文化背景脈絡，加上現今國人休閒意識興起，發展出多元多樣化的各式休閒型態與趨勢，市面上的中英文教科書恐無法即時反應現今休閒趨勢與議題，每當課後有許多想要補充或引導學生的相關文章、網站與影片等，總是需要每週再額外整理檔案後，上傳學校e學苑系統；而課堂長期的觀察下來，發現學生課堂上多數不太做筆記、課後也不借參考書籍做預習與複習，考前僅靠老師課堂講義摘要式的內容，做為學習主體。

再者，學生在就學階段較難體會在生命週期不同階段(如步入家庭、遇到重大事件，或進入老年時期)所遇到的休閒困境，以及休閒可以帶給人們生活的意義，因此希望在課堂上加入更多的「體驗式學習」與「反思練習」，強化學生同儕分享，以及對他人的同理感受。此外，雖然近年來的課程設計加入個人作業分享與小組討論，但這些設計還需要再加以統整，搭配階段性的小組任務，引領學生完成期末報告，並印證課程所介紹的理論與生活應用。

根據歷年來個人教學觀察與師生互動，本次設計聚焦解決教學現場所發現的三項主要問題，並擬定三項解決策略如表 1。因此本研究希望能透過體驗式學習與反思練習方式，讓學生轉化課堂教授的理論與生活觀察的應用，將習得的知識內化為自身的觀點與價值觀。

表 1 教學現場問題與解決策略

教學現場問題	解決策略
1 學生生活經驗較少，對於理論應用於不同生命週期階段感受較淺	融入體驗式學習與反思練習 (三項個人作業與同儕優良作業分享)
2 學生僅以授課老師所提供的講義作為學習主體	發展數位教材輔助學習 (建置博課師與補充影片強化學習)
3 小組期末報告容易失焦	課堂討論引導發展期末報告 (透過課堂討論與階段性小組任務引導完成期末報告)

本次計畫主題是：探討「休閒社會心理學」課程融入體驗式學習與反身思考之學習成效。研究目的是在探討加入體驗式學習與反思練習設計後，分析學期各階段學生的學習成效，並將學生特定的學習成效與相關教學活動設計做連結，提供相關課程的教育先進做為課程設計與教學的參考。

2. 文獻探討

教學實踐研究的核心目標是透過教學者的觀察與反思，從課堂教學情境中找出問題並試圖做改善，找出提升學生學習成效最適合的方法。其進行步驟首先找出欲改善的問題，規劃可能解決問題的教學設計，在實踐過程中透過嚴謹的研究方法收集相關資料，進而分析找出客觀的證據，來支持教學設計的有效性，在不斷改進的過程中，找出最適合學生的教學設計(張新仁等，2019)。而在教育現場相關教學的研究方法，多以「行動研究」為主，此方法最早由社會心理學家 Kurt Lewin 於 1948 年提出，方法步驟是透過一連串的規劃、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歷程(胡幼慧，2010；張德銳等，2014)。

本次計畫欲解決近年來申請人教授「休閒社會心理學」課程時所發現的三項教學困境：1. 學生生活經驗較少，對於理論應用於不同生命週期階段感受較淺。2. 學生僅以授課老師所提供的講義作為學習主體。3. 小組期末報告容易失焦。因此將課程加入「體驗式學習」與「反身思考」的教學活動設計，配合課堂講授(講述法)、體驗講座(講述法、體驗式學習)、實際訪談(觀察法、反思法)、小組討論(問題教學法、小組討論教學法)、小組報告(發表教學法)等為設計，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。

近年來高等教育普及化，學術界重視理論、抽象知識與概念的傳授，而學生進入產業界則需要直接進行實務層面的應用。大學生在學階段，多數對於自身所學並無切身感受，除了尚未決定未來從事的業種外，對產業與職涯也較無概念；而學校系所規劃提供的各類課程，皆為學術專業領域的重要學科，並非專為特定業種、職務所量身打造的職能訓練課程，因此近年來高等教育飽受批評的「學用落差」、「高學歷高失業」等問題，其實所涉及社會、產業等結構性層面甚廣。儘管如此，大學教育仍有責任縮小學用落差的距離(林俊彥、陳幼珍；楊怡姿，2017)。為連結課程所欲傳授的理論知識與學生自身生活與體驗經驗，因此本計畫欲融入「體驗式學習」與「反身思考」的概念於課程設計，企圖加深學生理論與應用層面的思考。

體驗式學習又稱為真實世界的學習(real-world learning)，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 Conard & Hedin (1991)、Contor (1997)等人提到體驗式學習是藉由引導學習者直接參與所研究的事件或活動，透過解決實際問題來連結學術理論與實務應用，可降低以教室為主的傳統講授式、抽象式的學習情境。學者 Dewey (1938)是最早提倡體驗學習的教育學者，他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。Dewey 所發展出的「從做中學」(learning by doing)理念，認為教育是一種「屬於(with)經驗」、「由於(by)經驗」和「為著(for)經驗」的發展(1997, 28, 引自吳木崑，2009)。學者 Kolb (1984)沿襲 Dewey 的概念，認為體驗式學習提供參與者進行主動的、類實驗式的「從做中學」的學習情境，並將體驗學習分為四個階段：具體經歷、反思觀察、抽象思維與主動驗證，透過不斷循環的過程。

(一) **具體經歷**：透過親身體驗來學習，藉由直接或間接地參與，強調當下經歷到的具體經驗。

(二) **反思觀察**：透過感官觀察來學習，為了陳述具體經驗而進行反思。

(三) **抽象思維**：透過思考來學習，為了詮釋前述體驗並賦予該體驗意義，透過概念化過程來建構知識。

(四) **主動驗證**：透過實際操作應用的結果來學習，發展策略驗證後，再重新進入體驗循環的(一)**具體經歷**階段。

學者 Kolb (1984) 強調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。經驗或體驗若未透過反身思考(reflective thinking)的過程，僅停留在感官、表層感受等未經反省過的經驗(primary experience)，未能深化、內化所經驗到的「他者觀點」來進行自我檢視，也未能用系統化、脈絡化的分析，重新整合他者觀點與自身原有觀點，更遑論能獨立思考或是進入到解決問題的應用層次 (吳木崑，2009；林文琪，2019)。

現今大學生課堂情境，部分學生多上課不帶參考教科書、課堂不做筆記、課前不預習、課後不複習；若遇到考試，多使用直覺或個人經驗作字面上的意義詮釋，其所「經驗」到的課堂講授，僅為表層經驗，尚未經過內化反身思考的過程。因此本研究除了體驗式學習外，還須結合反身思考的設計，將結構性的反思寫作，作為引導學生體驗後的內化過程，透過書寫描述經驗、提出個人感受、比較並連結過去個人經驗與目前課堂所學，讓學生運用文字來學習表達個人觀點，並透過同儕分享機制，提供機會得以欣賞他人的反思歷程，透過觀察學習他人，引導學生自我覺察。

本研究的反思設計是參考 Schön (1983) 所提出的不同時間點的反思法：行動或學習前反思(reflection-for-action)、行動或學習中反思(reflection-in-action)、行動或學習後反思(reflection-on-action)，依照課程的進展以時間歷程為參考點，階段性進行學生對課程教授之理論與自身經驗進行反思書寫。學者林文琪 (2018、2019) 提到反思教學有兩大要素：結構化的反思表單與系統的配套教學引導。而結構化的表單則可以 Bain et al. (1999) 所提出的 5R：報告(reporting)、反應(responding)、關聯(relating)、推理(reasoning) 與重構(reconstructing)，五個反思層次做為參考要領，如下表 2 五個反思層次。

表 2 五個反思層次

層次	內容敘述
報告 Reporting	純粹描述事件經過
反應 Responding	描述心情、判斷、評估
關聯 Relating	與經驗聯結、加上個人意義
推理 Reasoning	表現高度轉化和概念化
重構 Reconstruct	深度分析發生原因、探討理論與實踐之關係

本研究將課程加入體驗式學習與反身思考的設計，期盼教學設計能增加學生理論與生活體驗的結合，透過角色扮演與體驗學習過後，進行階段性的反思寫作，覺察自我身心的體驗，將具體經驗透過文字，轉化為具有個人意義的表達與詮釋，經由小組分享與課堂討論，引發同儕間的觀摩、分享、同理思考等學習，深化課程所習得的理論與概念，以增進學生學習成效。

3. 研究問題

本計畫將從近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蒐集，做進一步的分析，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，做為後續滾動式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設計之參考。圖 1 為本研究架構圖，各階段將於後詳細說明。

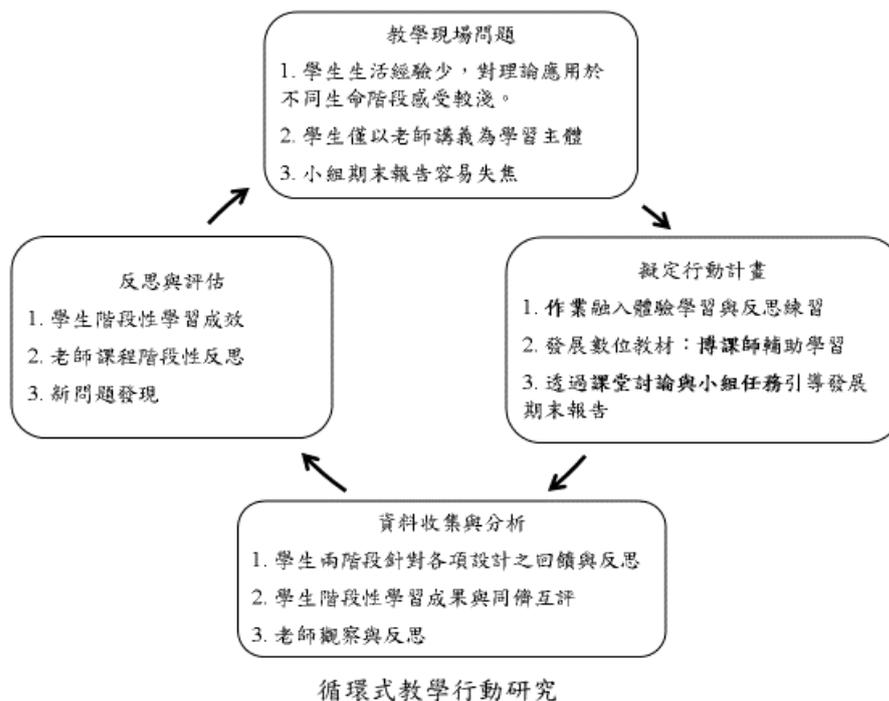


圖 1 研究架構

研究問題與意識

根據歷年來個人教學的觀察與師生互動中，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：1. 學生生活經驗較少，對於理論應用於不同生命階段感受較淺、2. 學生僅以授課老師提供的講義作為學習主體、3. 小組期末報告容易失焦，而依據問題之重要性提出以下三項行動計畫：1. 將作業融入體驗式學習與反思練習、2. 發展數位教材：博課師輔助教學、3. 透過課堂討論與小組任務引導發展期末報告。

因此本計畫主題是：探討「休閒社會心理學」課程融入體驗式學習與反身思考之學習成效。研究目的是在探討加入體驗式學習與反身思考設計後，分析學期各階段學生的學習成效，並將學生特定的學習成效與相關教學活動設計做連結，提供相關課程的教育先進做為課程設計與教學的參考。

4. 研究設計與方法

計畫研究範圍、時間與對象

本計畫研究範圍以 110-2 學年度所開設的「休閒社會心理學」為設計，自民國 111 年 2 月中至 111 年 6 月中一學期的時間。課程為每週 3 節課，每節課 50 分鐘，共

計 18 週次，屬觀遊系大二的必修課程。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 37 人為對象。本次修課同學背景分析：觀遊系一年級 1 位、二年級 29 位、三年級 2 位；企管系一年級 2 位；歷史系 2 年級 1 位；應數系三年級 1 位；英美系 3 年級 1 位。本次修課背景相較歷年而言較為多元。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，其樣式如附件一。

課程設計

本課程之教學目標為介紹當代休閒社會心理學相關理論與研究，了解個人內在特質與外在的社會環境，是如何形塑人們對休閒的知覺、體驗與回應，帶領學生認識休閒在個人生命中不同階段的意涵。

本研究計畫第一階段由淺入深透過三次個人作業分享與討論，先將理論與學生自身休閒生活連結；第二階段的小組任務(project-based learning)的設計，配合期末報告企劃活動，讓學生分組選定指定服務者之生命週期階段：兒童(國小 中、高年級階段)、青少年(國、高中階段)、成年前期(25-35 歲)、成年中期(36-64 歲)，與熟齡期(65 歲以上)等五類，並針對需求規畫休閒活動企劃，透過三次任務進行休閒活動文獻整理、特定對象訪談，以及休閒活動設計，在過程中引導學生從做中學(learning by doing)，仿造前人探討休閒現象的方法與步驟。

第三階段在「休閒與生命週期」的週次中，原定規劃校外參訪鄰近校園之「黎明向陽園」，認識「動物輔療」與「藝術陪伴」體驗活動，以及導入「高齡休閒情境」講座之「彭祖體驗」，透過角色扮演(role-play)，增進學生對 65 歲以上長者的同理思考經驗，以理解身為高齡者的生活樣態，延伸討論高齡者對於參與特定休閒活動的機會與想像。

但因期中後受 111 年新冠疫情嚴重影響，最後僅進行一場在校內進行之體驗講座，邀請黎明向陽園三位講師到班進行「休閒在多元輔助活動(藝術陪伴+動物輔療)之應用」講座。原定後半學期(第 12 週)111 年 5 月 3 日後之高齡休閒情境體驗、課程與考試與期末報告皆以進行線上活動進行，因應疫情調整後之教學大綱請參見附件二。

本次期末報告主題為「探討休閒對不同生命週期的意義」，請學生分組討論、設計應用休閒社會心理學相關理論，針對特定生命週期之對象，進行一次兩小時長度之入門休閒體驗活動企劃，將課程所介紹的休閒社會心理學理論，應用展現在期末報告企劃裏。

教學模式：

本課程每週次課程安排，採前兩節課堂講授，第三節進行小組任務討論與分享為設計；部分週次安排「藝術陪伴與動物輔療」體驗講座、學期考試與期末報告等活動。課堂講授內容搭配教科書與時事，以奠定學生對休閒社會心理學重要理論與概念的基礎，而三項個人作業的設計則是引導學生從自身經驗作發想。此外，本次教師製作並提供學生電子教材，以深化學生對相關理論與概念的連結。

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，以老師或講師為主導的週次，採用課堂講授(講述法)、體驗講座(講述法、體驗式學習)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)，如小組討論(問題教學法+討論法)與小組報告(發表教學法)等。

分組考量：

本次因人數較少，因此採 4-5 人一組，全班共分為 9 組。考量本次較多外系學生與不同年級分布，分組除了以老師利用 ZUVIO 進行隨機分組外，還考量增加同組異質性，以仿照實際工作場域無法挑選合作夥伴的概念，增進學生與其他不熟悉夥伴溝通與合作的機會。

課程成績評量：

成績評量考量個人表現與團隊合作分兩大類：個人與小組。其占比與項目請參考附件二 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，分數來源除了老師之外，將根據組間以及組內同儕的評量做微調，增進學生角色互換相互學習的機會，以及反映組內貢獻度情境。

資料收集

為探討融入體驗式學習與反身思考之「休閒社會心理學」課程學生學習成效，在研究方法與資料分析階段，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：請學生反饋課程各項設計與其學習經驗，規劃於學期中與後兩階段進行：學期中階段約開學兩個月左右(約第 10 週)，完成兩次個人作業後，進行第一次個人反思與回饋；後期階段則於期末週次(第 18 週)，進行最後整體課程學習之個人反思與回饋。

題項設計：針對課堂講授、ZUVIO 提問與分享、上週單元複習、小組學習單討論與分享、補充影片與反思、個人作業、優良作業分享、小組任務、課後提供博課師、隨機分組、小組報告、學期考試，以及體驗講座等 13 項教學設計，透過學生喜愛或不喜愛的選擇與原因，了解各項設計是否有助於學生對理論應用的理解，以及學生對課程安排的建議。每次反思收集的提問說明將聚焦於特定課程活動與休閒社會心理學理論、應用之相關想法，資料蒐集方式將以 google 表單進行線上反思收集。

參考資料 1. 個人質/量性資料：三項個人作業、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，反應組內個別組員貢獻。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。

參考資料 2. 小組質/量性資料為主：以三項小組任務與期末報告為主，評估各組之階段性任務是否有愈來愈完善的趨勢，此部分以階段性任務之完整性(質)與作業分數(量)為評估。

老師的觀察與反思：在每週課程中，觀察記錄在不同的課堂情境下，學生或小組重要的反應與問題，以教學目標為核心，微調授課與教學活動的安排。後續分析則以課堂情境(如課堂講授、小組討論、體驗講座、學期考試、期末報告等)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。

在第四階段反思與評估階段，將學期各階段學生的學習成效進行分析，並將學生特定的學習成效與相關教學活動設計做連結，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，並提供教學設計時的調整，以及新的問題診斷，形成一循環式的教學行動歷程，以精進「休閒社會心理學」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

110-2 學期課程實際操作受 COVID-19 疫情嚴重影響：因國內新冠疫情嚴峻，隨著疫情升溫，本課程自 2022 年 4 月至期末皆採線上教學，僅 4 月 26 日體驗講座進行實體進行，無法照原訂規畫進行核心體驗式教學。故 110-2 學期 2022 年 5 月 10 日所安排課程核心體驗講座：「高齡休閒體驗講座(闖關任務)/弘道老人福利基金會」活動取消。因此期末回饋表單題項新增第 14 項線上教學。

(1) 教學過程與成果

教師端教學設計與成果：

1. 建置 BOOCs 電子教材：共 17 單元。網址：
<https://boocs.ndhu.edu.tw/courseFront/courseProfile/ndhu110228fQ>
2. 設計三項特色個人作業
3. 設計三項小組階段性任務，連結期末報告主題
4. 設計本次期末報告主題
5. 規劃辦理一場專家實務體驗講座「休閒在多元輔助活動(藝術陪伴+動物輔療)之應用」，以下是體驗講座海報與學生作品如圖 2。



學生端學習成果：

1. 配合課程主題，鼓勵學生參與校外競賽加分，共有 31 位同學參加：信義公益基金會「2022 集點子大賽」活動。以下為部分學生作品如圖 3「2022 集點子大賽」學生作品。



圖 3 「2022 集點子大賽」學生作品

2. 完成三份個人作業並進行課堂小組討論與分享
3. 完成小組任務 A：選定休閒活動背景調查(對應校內社團)
4. 完成小組任務 B：探討東華 OO 社團參與者之休閒經驗(社員訪談)
5. 完成小組任務 C：指定對象之休閒活動兩小時方案規劃
6. 最後產出 9 份專為指定對象需求考量之休閒活動企劃書面企劃與簡報電子檔，各組指定對象與休閒活動主題如表 3。

表 3 各組指定對象與選定休閒活動

組	指定對象	休閒活動
2	兒童(國小中/高年級階段)	舞蹈
3	兒童(國小中/高年級階段)	火舞
5	青少年(國高中階段)	吉他
9	青少年(國高中階段)	棒球
6	成年前期(25-35 歲)單身	登山
7	成年前期(25-35 歲)單身	攝影
1	成年中期(36-64 歲)有學齡孩童	羽球
4	成年中期(36-64 歲)有學齡孩童	桌遊
8	熟齡期(65 歲以上)	自然觀察

教學成效分析

本次設計期中與期末兩階段反思與回饋，期中調查為第 10 週，期末調查則為第 18 週，兩次皆使用 google 表單進行回饋與反思收集，以下針對兩階段結果進行分析。

- (1) 期中反思與回饋，全班共 30 人回應，回應率 81.1%。以下是期中各題項分析結果，原始提問內容如粗體字所示。

Q1：請問 110-2 學期開學到本週(4/19)為止，您最喜歡「休閒社會心理學」課堂設計有哪些?(可複選)

分析結果顯示，學生開學至期中階段(第 10 週)階段對課後提供博課師講義最為喜愛，其次為老師講授、個人作業，以及線上 ZUVIO 提問與優良作業 e 學苑分享。詳細分析如表 4 期中學生反饋喜愛的課堂設計所示。

表 4 期中學生反饋喜愛的課堂設計

選項	次數	應答百分比 ¹	樣本百分比 ²
9. 課後提供博課師講義	21	17.9	70.0
1. 課堂老師講授	14	12.0	46.7
6. 個人作業設計	13	11.1	43.3
7. 線上提問內容與優良作業 e 學苑分享	12	10.3	40.0
5. 課堂補充影片與反思	11	9.4	36.7
3. 課堂上週單元複習	10	8.5	33.3
4. 課堂小組學習單討論與分享	10	8.5	33.3
10. 隨機分組	10	8.5	33.3
8. 小組任務設計	9	7.7	30.0
2. 課堂 ZUVIO 提問與分享	7	6.0	23.3
總計	117	100.0	--

註：¹ 應答百分比=次數/117 總應答次數*100%；

² 樣本百分比=次數/30 樣本數*100%

Q2. 續 Q1，請簡單分享您喜歡該設計的原因，以及這些設計如何協助您學習本課程。

透過質性資料，了解學生喜愛的原因與協助學生學習成效的面向，分析發現學生提及有關**直接知識性的學習**：教師授課有趣與博課師講義可以讓學生更理解授課內容與概念，可不受時間限制探索心理想法，對筆記抄寫與複習也很有幫助。而**老師上課的複習**可以協助釐清重點

而有關**應用性的學習**：學生提及課堂撥放**補充影片**可增進趣味性與協助概念吸收。關於**個人作業**方面，學生反應雖然需要花時間去思考與準備，但不會太複雜、可以自由發揮，依照自己想法結合課堂理論撰寫，更能加深印象，而**搭配心得撰寫**更加了解自己與期中反思的結果。

有關**同儕學習與交流**：學生提到**隨機分組**可以認識新同學，接觸平常接觸不到的人。而**小組討論、小組任務的模式**可以更勇於表達，多與他人合作，認識組內成員，分工合作完成任務很有成就感。**ZUVIO 提問與分享設計**可以了解他人的想法，更融入課堂。而**優良作業分享**可以欣賞其他同學的作品與想法，被選入優良作業很有成就感，增加自信心，參考他人的內容也可以深化思考。

Q3. 請問 110-2 學期開學到本週(4/19)為止，您最不喜歡「休閒社會心理學」課堂設計有哪些?(可複選)

分析發現約有半數認為沒有不喜歡的設計，而相較學生不喜歡的設計以隨機分組最高，後續僅 1-3 位學生反應不喜歡，可參考表 5 期中學生反饋不喜愛的課堂設計。

表 5 期中學生反饋不喜愛的課堂設計

選項	次數	應答百分比 ¹	樣本百分比 ²
11. 沒有不喜歡的設計	16	47.1	55.2
10. 隨機分組	6	17.6	20.7
2. 課堂 ZUVIO 提問與分享	3	8.8	10.3
4. 課堂小組學習單討論與分享	3	8.8	10.3
8. 小組任務設計	2	5.9	6.9
1. 課堂老師講授	1	2.9	3.4
5. 課堂補充影片與反思	1	2.9	3.4
6. 個人作業設計	1	2.9	3.4
9. 課後提供博課師講義	1	2.9	3.4
總計	34	100.0	--

註：¹應答百分比=次數/34 總應答次數*100%；

²樣本百分比=次數/30 樣本數*100%

Q4. 續 Q3，請簡單分享該設計您不喜歡的原因，以及如何調整改善的具體建議。

質性資料經分析排除答無、沒有等的內容(共 17 筆)，其餘內容共 13 筆資料。經分析主要為隨機分組遇到不積極、不熟的組員(n=7)；小組討論時間過短來不及完成或太急促(n=3)；其餘還有不太會寫反思、因在其他課有學過部分概念，建議更多心理學的內容、太多課堂問答等。建議的部分，學生有提到學習單的討論可以放在第一節課討論，或課前提供討論議題。

Q5. 請簡單分享有關【110-2 休閒社會心理學】開學到本週(4/19)您在課堂學習相關印象深刻的反思或想法。

分析發現比較多的反思提到有關課堂設計(n=10)，如「跟其他課堂不一樣的緊密思考，不只是課堂思考，下課反思，還有上課時複習上次的內容。」(期中 ID_8)、「針對理論以外的作業和活動感覺很輕鬆，如果只上課真的會很無聊。而經過活動和作業後再回去看理論，會覺得好像能理解理論在講什麼了。」(期中 ID_22)。其次部分學生反饋聚焦於核心知識的理解(n=8)，如「心理學真的是一門深奧的學問，人們做的每一件事或是每一個想法都能拿來做心理學的研究，不過相對的要能將理論知識運用在各種例子也是非常困難的。」(期中 ID_20)、「更詳細的瞭解社會各層級的人員對休閒活動的需求與意義」(期中 ID_5)。此外，個人作業(n=6)，如作業一能更加認識自己、反思自己的時間管理，如何改善現況或增進自己。作業二體會感覺不僅可以用文字，還可以用繪畫去表達，把抽象的感覺具體化。其餘學生提及資料收集前一週的課堂補充影片「心流」概念與組員相處融洽等。

(2) 期末反思與回饋，共 16 人回應，回應率 43.2%。

Q1. 請問 110-2 學期開學到期末(6/17)為止，您最喜歡「休閒社會心理學」課堂設計有哪些?(可複選)

分析結果顯示，學生開學至期末階段(第 18 週)有九成三最喜愛體驗活動，其次為線上提問與優良作業 e 學苑分享、課後提供博課師講義各佔四成四；而老師講授、上週單元複習、補充影片與反思與個人作業則佔約三成，其餘比例請參考表 6 期末學生反饋喜愛的課堂設計。

表 6 期末學生反饋喜愛的課堂設計

選項	次數	應答百分比 ¹	樣本百分比 ²
13. 體驗講座：藝術陪伴+動物輔療	15	22.7	93.8
7. 線上提問內容與優良作業 e 學苑分享	7	10.6	43.8
9. 課後提供博課師講義	7	10.6	43.8
1. 課堂老師講授	5	7.6	31.3
3. 課堂上週單元複習	5	7.6	31.3
5. 課堂補充影片與反思	5	7.6	31.3
6. 個人作業設計	5	7.6	31.3
2. 課堂 ZUVIO 提問與分享	4	6.1	25.0
8. 小組任務設計	4	6.1	25.0
14. 線上教學	4	6.1	25.0
12. 小組報告	3	4.5	18.8
4. 課堂小組學習單討論與分享	1	1.5	6.3
10. 隨機分組	1	1.5	6.3
總計	66	100.0	--

註：¹ 應答百分比=次數/66 總應答次數*100%；

² 樣本百分比=次數/16 樣本數*100%

Q2. 續 Q1，請簡單分享您喜歡該設計的原因，以及這些設計如何協助您學習本課程。

分析發現，學生提到喜愛的原因，有關**課程設計部分**(n=11)，如老師講授與複習、優良作業分享，以及博課師的提供等是學生有助於學習的設計。此外，**體驗活動**(n=7)也是學生喜歡的環節之一，主要覺得有趣、能應用理論與知識於實際場域，有身心靈放鬆的感覺。

學生回饋：「老師的講授讓我對休社心的相關理論更加瞭解，而優良作業的分享會讓我更加有動力把作業做到最好。」(期末 ID_3)、「一部分是可以讓我們從不同角度去思考關於自己的問題，甚至有些是從未沒想過的，然後再聽到同學的分享會覺得喔～原來他是這樣想的或是欸！居然還可以這麼想，我滿喜歡這種刺激學習的氛圍；然後複習也很棒阿，還有博課師就不會上課時候 PPT 沒拍到然後又要去補。」(期末 ID_13)、「我認為課後提供講義可以幫助我在課堂結束後要進行複習時，能更好的確認筆記內容是否有缺漏，而課堂補充影片與反思和體驗講座則是能幫助我將課堂上所學習的理論知識，有機會套用在現實情況下，對理論不僅能有更深入的瞭解也能學會往後該如何實際運用。最後則是優良作業分享，我認為透過匿名分享的方式可以讓所有同學去觀摩這些作業的可取之處，也能激發學生在書寫作業時的動力，在獲得成就感的同時也不用因為顧慮同學的看法而失去表達自我的機會。」(期末 ID_1)。

Q3. 請問 110-2 學期開學到期末(6/17)為止，您最不喜歡「休閒社會心理學」課堂設計有哪些?(可複選)

分析約近四成認為沒有不喜歡的設計，其餘則以隨機分組、小組報告等較多人回應不喜歡，推測可能需要人際合作互動，跟部分小組組員參與度不積極有關。詳細分析請參考表 7 期末學生反饋不喜愛的課堂設計。

表 7 期末學生反饋不喜愛的課堂設計。

選項	次數	應答百分比 ¹	樣本百分比 ²
15. 沒有不喜歡的設計	6	27.3	37.5
10. 隨機分組	4	18.2	25.0
12. 小組報告	3	13.6	18.8
4. 課堂小組學習單討論與分享	2	9.1	12.5
6. 個人作業設計	2	9.1	12.5
8. 小組任務設計	2	9.1	12.5
11. 學期考試	2	9.1	12.5
14. 線上教學	1	4.5	6.3
總計	22	100.0	--

註：¹ 應答百分比=次數/22 總應答次數*100%；

² 樣本百分比=次數/16 樣本數*100%

Q4. 續 Q3，請簡單分享該設計您不喜歡的原因，以及如何調整改善的具體建議。

排除回答「無」或是覺得還行的內容，共 10 筆文字資料，分析主要提到組員不做事(n=4)、小組任務與學習單討論時間太短，建議可以提供多一點時間或減少問題(n=2)；作業與報告太多(n=2)等，其餘不喜歡考試、太單向性、太學術性等回饋。

Q5. 請簡單分享有關【110-2 休閒社會心理學】這學期您在課堂學習相關印象深刻的反思或想法。

學生提到比較深度的內容是有關同儕互動學習的部分(n=4)，如分組報告與組內氛圍的正向變化；而能動手實作如藝術陪伴與療癒雞體驗講座(n=6)、個人作業等都是學印象深刻的學習。學生也分享更了解休閒社會心理學的相關概念與生活的連結。

(2) 教師教學反思

本次課程規劃導入體驗式學習與反身思考練習，期能探討分析學期各階段學生的學習成效，並將學生特定的學習成效與相關教學活動設計做連結，提供課程設計與教學的參考。很可惜因新冠疫情影響只能取消主要核心體驗式學習活動「高齡休閒情境體驗」。此外，期中過後課程皆須調整為線上課程，對原先規劃的體驗式學習的設計影響甚鉅。而上一次教學情境(109-2 學期)，受疫情影響第 14 週後改為線上授課，取消講座活動、學期考試，並將小組報告改為個人報告，個人報告內容期末進行華藝系統比對作參考。

相較過去授課模式，本次在課程教授時，特別加入各單元的複習，以及課後提供博課師資料，透過課前複習上週概念與課後講義的提供，讓學生對各單元的概念更加清楚。實體授課階段，學生進行小組任務或是小組討論的呈現相對前幾屆內容更加完善。因本次有加入反身思考的練習，在課堂中說明引導學生將反思寫作的 5R 概念融入個人作業與體驗反思中，雖然僅有簡單介紹 5R 的概念，但可觀察到部分學生個人反思的內容開始試著往比較深層的方向練習，其細緻度有所提升。

本學期提供優秀作業欣賞或是 ZUVIO 課堂提問的同儕分享，也發現學生有見賢思齊的效果。而這次實體進行的一場體驗講座活動，學生反應很熱烈，課堂提供親自動手做、親身體驗的學習機會，能讓學生更能連結相關概念，但前提需要老師進行操作前的引導與設計，並與講者多次溝通希望進行的方向與課室座位安排的準備，才能達到較佳的學習效果。

關於知識性的檢核，自開始教授此堂課以來，皆採用一次學期考試的方式，檢核學生對課程教授過的中英文專有名詞、重要學者與理論概念的理解程度。考試分數滿分為一百，考量學生表現與題項難度，成績占比從 30% 降至 20%。基本上題項設計與內容歷年來並無太大變化，題型包含是非、配對與簡答。這次因疫情影響僅能進行線上榮譽考試，全班平均分數比起歷年採用實體考試高出許多，無法確定同學是否靠自身實力得分。以下表 8 為歷年課程學期考試之成績分布情形。

表 8 歷年課程學期考試之成績分布情形

次數	學年	學期	人數	平均	標準差	最高分	最低分	成績佔比	備註
6	110	2	39	70.1	9.8	89	47	20%	線上考試
5	109	2	62	--	--	--	--		取消考試
4	108	2	64	55.9	12.6	93	24	20%	實體考試
3	107	2	69	48.9	11.3	88	33	20%	實體考試
2	106	2	68	46.7	8.7	70	28	30%	實體考試
1	104	2	77	58.3	12.8	90	36	30%	實體考試

據課堂觀察，比起 2021 年疫情影響後段課程，2022 年期中即全面採線上授課，學生反而更珍惜能一同線上學習的機會，只是線上討論與分享的進行不如實體討論效果，且因多數同學不開鏡頭，因此組內討論與同儕線上分享，較無法有互動的反饋，而老師也無法及時進入各組的討論情境進行協助。小組報告線上呈現，當時有設計報告組學生進行互動或展演，但效果也不如實體來得好。針對教學過程中收集學生兩階段的反思與回饋，分析發現學生提及許多教學設計能增進他們的理解，特別是老師精心設計與生活相關聯的作業，能帶領學生理解較抽象生硬的理論概念，特別是同儕分享、博課師與反思練習設計，讓部分同學十分有感，老師也感到欣慰。

(3) 學生學習回饋

1. 黎明向陽園講座「休閒在多元輔助活動(藝術陪伴+動物輔療)之應用」課前提問回收 29 份與課後反思回收 34 份。設計目的是希望學生能在講座前對講者與機構有一初步認識，先引發思考，另外也能預先提供講者了解學生主要的好奇。

課前提問內容：請瀏覽黎明向陽園網站、部落格、FB 粉專等了解相關概念。每人請提出一個具體的提問，並將提問內容分享在 Zuvio 系統，提供講師參考。摘錄部分學生提問內容如下：

12	想請問在園區的時候是如何引導並且教導肯納兒和其他身心障礙的朋友這些生活技能（是用獎勵方式嗎？還是可能重複上百次等讓他們熟悉這件事該如何著手等等？）
13	是不是每一個動物都有治癒的能力呢？如果不是的話是根據什麼而判定的呢？
14	如果有人怕雞又怕狗的話，還可以選擇什麼其他的方式來進行輔療嗎？又或者是會透過什麼方式讓他們不再怕狗跟怕雞呢？

講座後的反思提問：請連結講座所提供給你的想法與課堂所學的理论應用，加深你对休閒社會心理學的理解，個人反思約 300-400 字。摘錄部分學生反思如下：

14	首先是藝術陪伴的部分，我認為講者的講解十分淺顯易懂，其解說中提到的許多概念都和課堂上曾講述的理論相符合。而黏土創作的部分則是我今日所有活動中參與率最高的。一開始認為它是給小朋友玩的，所以
----	-----------------------------------------------------------------------------------------------

	多少有些興致缺乏。但在創作的過程中卻逐漸有了許多靈感，從而不自覺的想盡快將其完成。事後回想，當時的我應該是進入了某種心流狀態。雖然作品並不精美，但它將我的內心想法完整的表現了出來。第二部分的動物輔療也非常有特色，看到活生生的雞和狗在教室內跑來跑去是十分有趣的體驗。而與這些動物相處令我這幾天工作累積下來的疲累緩緩消散，心情也放鬆了不少。總而言之，這次體驗帶給我最大的收穫是理論與實務的初步結合。過往對於休閒心理的相關理論都只能算是教科書形式上的了解，沒有與我個人經驗與想法有過多連結。但在經過這次的體驗後對於心流、化境和自我表達理論等有了進一步的認識，期望未來能有更多不同的實務和體驗活動讓同學們參與。
15	前半段在作畫的過程中，大家都好安靜，邊聽音樂邊享受作畫的過程，發揮自己的想像力，自己與自己溝通，我認為是很好認識自己與安靜沈思的好方法。在最後看看不同人所捏製出的作品也有著不同的感觸，聽著組員的分享才發現大家的想法都很特別且意想不到，不僅讓我們更了解彼此還能夠互相學習即更了解彼此，是非常有趣且附有意義的一項活動。後半段的活動我非常喜歡，從小我就好喜歡動物，所以看到有真的動物來到現場非常的興奮，雖然所剩的時間不多，所以與其互動的時段不長，但過程非常的歡樂與融洽，雞與狗都非常的乖巧。我覺得療癒雞和療癒狗的計劃非常的好，動物是真的能夠撫慰人心，真的能夠帶領我們到達不同的境界，能夠讓我們走出傷痛又或者看到不同的東西，經過這次的活動也讓我再次深深的相信動物對於我們的影響力。

進一步將 34 份反思內容，透過內容分析法，萃取學生反思呼應課程主題之概念理論包含：休閒效益、休閒經驗理論、基本休閒行為理論、心流理論、閒適性休閒、休閒定義、動機與需求理論等，而與自身相關的感受包含療癒、紓壓、增進自我價值、自我表達、愉悅感、同理心與好奇相關領域等概念。

4. 學校期末教學評量(37 人填表，平均分數 4.55)

質性回饋分為兩大部分：喜愛課程之處與課程建議。課程建議之處主要有三份回饋，分別提到線上影響很大、作業量可降低，以及考試可分為兩次：「考試範圍很大，雖然內容不至於太困難，但會覺得拆成期中、期末這樣的方式會不會讓準備上變得比較不那麼緊湊。」。而有關同學喜愛之處，共有 20 位學生回應，排除回應無者(n=4)。其餘 17 位的內容主要提到喜歡課程設計與教學方式(n=9)、老師提供建設性的回饋(n=2)、體驗活動(n=2)，以及學到如何進行反思練習(n=1)。

而比較申請者歷年所開設之「休閒社會心理學」課程之學校期末教學評量的分析資料(題項可參考附件三)如下表 9，本次因少子化影響修課人數下降頗大，可發現教學分數評鑑有稍微上升，同學整體給予這堂課很正面的評價。

表 9 歷年「休閒社會心理學」課程教學評鑑

次數	學年	學期	修課人數	填表人數	教學評鑑分數	教學計畫
6	110	2	39	37	4.55	110 教學實踐研究計畫
5	109	2	62	61	4.54	校前導案補助計畫
4	108	2	64	64	4.20	三創教學課程計畫
3	107	2	69	67	4.37	三創教學課程計畫
2	106	2	68	66	4.55	
1	104	2	77	74	4.17	

6 年平均

4.40

6. 建議與省思

本次計畫主題是：探討「休閒社會心理學」課程融入體驗式學習與反身思考之學習成效。研究目的是在探討加入體驗式學習與反思練習設計後，分析學期各階段學生的學習成效，並將學生特定的學習成效與相關教學活動設計做連結，提供相關課程的教育先進做為課程設計與教學的參考。本次分析發現協助學生提升學習成效的設計，在有關知識性的學習：課堂老師講授、課堂影片補充、課堂複習，以及課後博課師講義提供。而有關應用性的學習：三項個人作業設計、三項小組任務設計，以及體驗講座。而另一個重要的部分，則是同儕學習：本次課程將學生於課堂 ZUVIO 回應內容、個人三次優良作業、小組任務(課堂討論回饋單)，以及同儕互評，老師將內容掃描後於 e 學苑平台分享，這樣的設計讓學生不只從老師、教材中學習，也能從他組、他人的作品中得到新的想法與改善的方向，這其實更能引發學生見賢思齊與自省的能力。

但同儕分享在操作上要特別注意個別學生的差異，雖然老師分享同儕作品時皆做去名處理，但部分作業，如作業二 給我一首歌的意象，雖然同學的作品很不錯，倘若他不希望給其他人看，老師也需提供同學管道讓老師知道，譬如在作業上做星號，老師就明白他若被評為優良作業也不希望老師給其他同學看。

另外，本次分析也發現雖然第一次融入反思寫作的概念，但已經開始對學生寫作內容有些許的提升，因為 5R 的概念具體，當學生練習進行反思時，對照 5R 的概念，讓不同階段的學生都有方向可以精進，可以讓部分作業更有深度的思考。

本次期中過後課程受疫情影響，改為線上方式進行，連帶核心規劃之高齡休閒情境體驗活動、後續課程、學期考試與期末報告皆改為線上進行，無法完成體驗式學習的設計，實為可惜。另外，線上考試平均成績比歷年平均高出許多，無法確定是否為課程設計成效，未來課程恢復實體將保留本次有助於學生學習之設計，但特別留意課堂小組學習單討論的時間規劃，以及調整內容與份量。

關於隨機分組之設計，學生若遇到不做事的組員常會是抱怨的來源，不過也觀察到部分學生也因隨機分組的設計而受惠，例如改變組員的原印象，或是組內情境融洽等，若能將老師的設計做清楚的說明，連結到未來就業職場的情境，需要更多與他人相處合作的練習機會。另外，在分數設計上提供組內互評機制，以及讓小組合作分數不超過 50%，相信學生會體會老師進行隨機分組的用心，這幾年操作下來，雖然每年還是有部分小組狀況不好，但也觀察到組內合作愉快的也不少。

教學是分享老師的專業知識與引導學生有效學習，每種教學設計背後都隱含老師的理念與期待，需要透過每次的操作與學生的反饋，不斷地做實驗與調整，才能找到最適合老師與學生特質的教學設計，這次的研究分析與結果能讓未來課程規劃與設計更具有方向。

二. 參考文獻 References

中文文獻

- 林文琪編著 (2018)。反思寫作：刻意練習手冊。台北市：台北醫學大學。
- 林文琪 (2019, 9 月)。2019 敘事書寫/反思寫作融入課程規畫工作坊講義。台北醫學大學通識教育中心主辦，2019 敘事書寫/反思寫作融入課程規畫工作坊。台北市：台北醫學大學杏春樓。。
- 林俊彥、陳幼珍 (2017)。縮小「學用落差」是產官學共同的責任。台灣教育評論月刊，6(8)，45-48。
- 吳木崑 (2009)。杜威經驗哲學對課程與教學之啟示。臺北市教育大學學報，40(1)35-54。

- 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。
- 張新仁、符碧真、崔夢萍、黃淑苓 (2019)。再論教學實踐研究論文之撰寫重點。《教學實踐與創新》，2(1)，1-16。doi: 10.3966/261654492019030201001
- 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。
- 楊怡姿 (2017)。從學用落差現象談高等教育的價值與未來，*台灣教育評論月刊*，6(4)，32-34。

西文文獻

- Bain J. D., Ballantyne R., Mills, C. & Lester, N. C. (2002). *Reflecting on Practice: Student Teachers' Perspectives*. Flaxton: Post Pressed.
- Cantor, J. (1997). *Experiential learning in higher education: Linking classroom and community*. Washington, DC : ERIC Clearinghouse on Higher Education.
- Conrad, D., & Hedin, D. (1991). School-based community service: what we know from research and theory. *Phi Delta Kappan*, 72(10), 743-749
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York: Macmillan.
- Dewey, J. (1997). *Experience and education*. New York: Free Press.
- Estes, C.A. (2004). Promoting student-centered learning in experiential education. *Journal of Experiential Education*, 27(2), 141-160. doi:10.1177/105382590402700203
- 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.
- 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, 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
- Lewin, K. (1948). *Resolving social conflicts*. New York: Harper.
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner : How professional thinking in action*. New York: Basic Books.

三. 附件 Appendix (請勿超過 10 頁)

- 附件一：研究知情同意書樣式
- 附件二：因應疫情調整後之教學大綱
- 附件三：學校期末教學評量題項

110 年教育部 教學實踐研究計畫
探討「休閒社會心理學」課程融入體驗式學習與反身思考之學習成效
研究參與者知情同意書

版本日期：110.7.22

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 110-2 學期國立東華大學觀遊系所開設的選修課「休閒社會心理學」課程為設計，由國立東華大學所執行；經費來源是由教育部 110 年教學實踐研究計畫所補助，計畫編號：PHE1100274。
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 110 年 8 月 1 日至 111 年 7 月 31 日止。
3. 研究目的及方法：本研究將課程融入體驗式學習與反身思考之設計，希望引導學生透過反思與觀察，連結相關理論與社會情境，能意識到休閒在生命不同階段的重要性，進而應用所學理論於生活中。

研究目的：探討融入體驗式學習與反身思考之課程設計，分析學期各階段學生的學習成效，並將學生特定的學習成效與相關教學活動設計做連結，提供相關課程的教育先進做為課程設計與教學的參考。

研究方法為觀察、文本分析質性資料為主，期中、期末量性回饋單為輔。課堂進行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，也會收集課堂階段性的個人三階段學習反思回饋、個人、小組作業與報告，以及期末同儕互評等資料。

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 110-2 學期修習「休閒社會心理學」課程全體學生約 65 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「休閒社會心理學」課程並無太大差別。有關於此次課程融入體驗式學習部分，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 110-2 學年「休閒社會心理學」之課堂體驗講座教材費等費用。
2. 潛在風險：本研究若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

附件一：教學計劃表與成績評量方式

週次	日期	課程主題	內容說明	課程範圍
1	2/15	課程介紹	老師介紹、課程規劃說明、同學介紹、小組分組破冰活動。	
2	2/22	休閒的定義與演進	分組確定、反思寫作說明	休 1+2.1+3.4 ; D1; 心 1
3	3/1	中、西文化下的休閒	作業一說明	行 1+R1
4	3/8	以休閒社會心理學的角度探討 休閒 I	作業一討論	D3; 李 2 ; 心 2
5	3/15	以休閒社會心理學的角度探討 休閒 II	任務 A 說明	行 1+7 ; 李 2+9 ; L17; D5+6 李 2.4 ; 休 5 ; D7 ; 心 3+4+6
6	3/22	休閒需求、動機/地方感	任務 A 討論、作業二說明	李 4+5 ; L31 ; D4
7	3/29	休閒與人格	作業二討論、任務 B 說明	D4 ; 休 15 ; 李 8 ; 19+18
8	4/5	清明連假		
9	4/12	心流與休閒體驗/學習風格/休閒 參與(線上)	作業三說明	李 4+5 ; L31 ; D4 ;
10	4/19	休閒阻礙/認真性休閒(線上)	任務 B 分析	休 15 ; 李 8 ; 19+18 休 2.4+3.3; 李 7+13
11	4/26	體驗講座：休閒在多元輔助活動 (藝術陪伴+動物輔療)之應用/ 黎明向陽園(實體)	學生課前提問準備+業師 分享、現場小組提問	
12	5/3	休閒與生命週期 I： 孩童+青少年(線上)	作業三討論	休 16 ; 行 10; 心 10+11 L23+26+D12
13	5/10	休閒與生命週期 II： 家庭時期+成年(線上)	任務 C 說明	行 2+9 ; 行 3+9 ; 心 7 休 3.2 ; L21 ; D11 行 4-6; L22
14	5/17	休閒與生命週期 III：熟齡時期 考前複習(線上)	任務 C 討論	休 16 ; 行 10; 心 10+11 L23+26+D12
15	5/24	學期考試 (9:15-10:30)(線上)	個人學習評量	
16	5/31	小組報告 I(線上)： 1、2、8、4、5 組報告	小組期末報告： 組間同儕評量+老師評量	

17	6/7	小組報告 II(線上) 3、6、7、9 組報告	同上	
18	6/14	小組期末報告修改與繳交	中午 12 點前將電子檔上傳 e 學苑/紙本繳交系辦信箱	

成績評量方式

個人努力分數佔比 57%		小組合作分數佔比 43%	
課堂出席	10%	小組任務(介紹、訪談、文獻收集等)	18%
講座提問與反思	12%	小組期末報告	25%
三次個人作業	15%	老師評分：口頭+書面 15%	
學期考試	20%	學生評分：口頭組間互評 10%	

*小組合作分數加入同儕互評機制，根據組員貢獻度作分數調整。

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

