

文藻外語大學獎補助教學創新課程成果報告

申請課程：全人發展(二)

申請教師：王志堅

目錄

壹、 基本資料	錯誤!
尚未定義書籤。	
I. Basic Information	錯誤! 尚未定義書籤。
貳、 成果報告內容	4
II. Project Report Contents	錯誤! 尚未定義書籤。
一、 成果與討論 RESULTS AND DISCUSSION	錯誤! 尚未定義書籤。
(一) 學生參與狀況說明 (提供質量化說明及佐證, 如照片)	5
Description of student participation (provide qualitative and quantitative description and supporting evidence, such as photos)	錯誤! 尚未定義書籤。
(二) 學生學習成效評量與探討 (含成效評量實施狀況)	6
Student Learning Effectiveness Assessment and Discussion (Including the implementation condition of effectiveness assessment)	錯誤! 尚未定義書籤。
(三) 學生進步狀況說明或具體教材產出	11
Statement of student progress or specific teaching material output	錯誤! 尚未定義書籤。
(四) 計畫實施後問題改善狀況	14
Improvement of the problem after the implementation of the project	錯誤! 尚未定義書籤。
(五) 創新規劃導入前後差異 (列表)	15
Differences before and after the introduction of innovation planning (list)	錯誤! 尚未定義書籤。
二、 委員審查意見回應	16
Responses to the Committee Members' Review Opinions	16
三、 未來精進與改善建議	18
Suggestions for Future Refinement and Improvement	錯誤! 尚未定義書籤。
四、 政府部門補助之課程與教學計畫申請規劃	19
Application Planning for Courses and Teaching Plans Subsidized by Government Agencies	錯誤!
尚未定義書籤。	
五、 參考資料	20
References	20
附件一: 活動/紀錄/照	20
Appendix I: Activities/Records/Photos (at least ten, please attach a description for the photos)	20
附件二: 課程/教材內容及學習成果	20
Appendix II: Course/Teaching Materials Contents and Learning Outcomes	錯誤! 尚未定義書籤。
參、 經費實際運用情形	20
III. The Actual Use of Funds	錯誤! 尚未定義書籤。

文藻外語大學獎補助教學創新課程成果報告

PROJECT REPORT OF TEACHING INNOVATION COURSE

提交日期 DATE：112年08月09日

壹、基本資料

I. BASIC INFORMATION

申請教師 Name	王志堅	職稱 Title	王志堅
課程名稱 Course Title (中、英文) (In English and Chinese)	中文 Chinese：全人發展 (二) 英文 English：HUMAN DEVELOPMENT (2)		
實際修課人數 Actual Number of Students	46 人		
棄修人數 Number of Withdrawal Students	<u>0</u> 人，棄修比例： <u>0</u> % <u>0</u> students, and the ratio of withdrawal is <u>0</u> %		
教學意見 調查分數 Score of Teaching Quality Survey	4.7		
實際開放觀課週次 Actual Weeks of Class Observation	第 14 週		
觀課狀況 Class Observation Status	因為課程於夜間八點十分到十點進行，無教師登記前來觀課。		
已申請政府部門 補助計畫名稱及 時程 The Name and Schedule of the Government Subsidy Project Applied	教育部補助大專校院辦理生命教育教學社群與課程發展實施計畫		
學生成績差異 Differences in Student Achievement	90 分以上比率 19% 80-89 分比率 63% 70-79 分比率 13% 60-69 分比率 0 % 不及格比率 4.3%		
師生互動差異 Differences in Teacher-Student Interaction	前一單元(國際人修養)使用傳統的授課方式，大多數是由老師教授，學生聽講，從開放式的教學調查問卷中，可看出學生對於傳統的教學模式(教師講授，學生聽講)的模式仍有相當程度上的厭倦，相反地，在導入創新的遊戲教學模式中，幾乎沒有批評的聲音。可看出這樣創新的教學模式所帶來的突破以及前後差異。		

學生競賽獲獎 Student Contest Rewards	課程才剛結束，尚未有學生參加競賽。		
其他執行成效 Other Implementation Results			
簽核欄 Sign-off Field			
申請教師 Teacher's Name	開課單位主任/所長 Director	開課單位院長 Dean of the college	教務處綜合業務組 承辦人 Case officer at Special Programs Section, Office of Academic Affairs
王志堅			
對應推動項目檢核單位 Inspection Unit of Corresponding Project Promotion (由教務處分辦) (Handled Respectively in the Office of Academic Affairs)		教務處綜合業務組 組長 Leader of Special Programs Section, Office of Academic Affairs	教務長 Dean of Academic Affairs

壹、 成果報告內容

「全人發展」課程原是基於全人教育之理念所開設之全校共同必修科目，過去卻受到學生排斥，批評課程「無用、無趣、無聊」的挑戰。本計畫效仿108課綱中生命教育以融入五大核心素養新制，思考生命教育與全人教育的相互融合，重新對「全人發展」做教材與教學法的創新。

在反思原課程的困難處境之後，創新目標設定為：『以生命教育五大素養及人生三問的架構重新設計課程，教學法須回歸以學生為中心，創造學習趣味性，符合生活實用性，成就專業性以獲得學生尊敬』。也就是以學習趣味性做先導，開發有實用性教材做持續，成就課程專業性的培育目標。

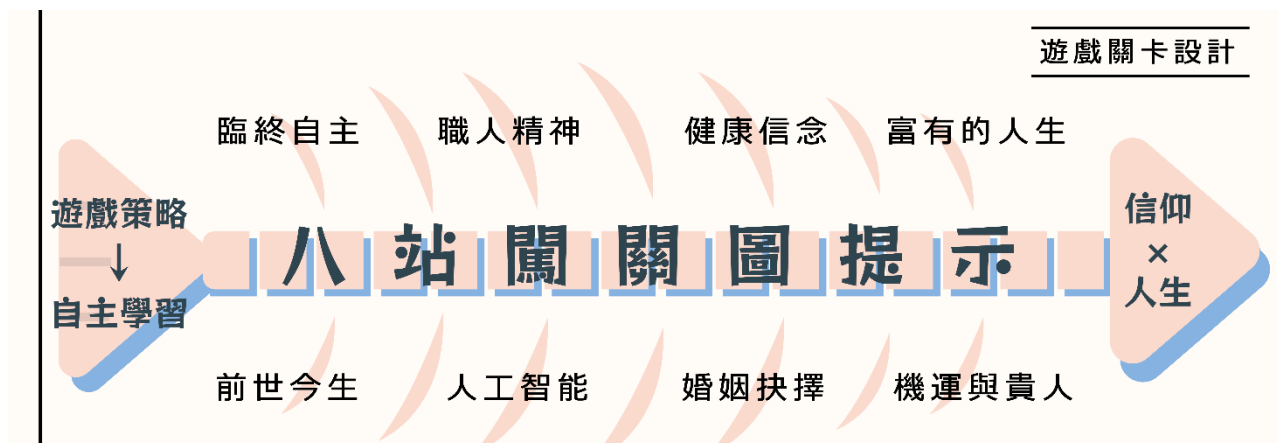
教學法的翻轉將藉由導入遊戲教學法來成就，教材實用性則須回歸「學生中心」重設教材的選擇，專業性是大學教育有別於中學教育的重要特徵，最終整體課程必須創造學生專業成長的學習高峰經驗，這是教育工作獲得尊重與尊嚴重要奮鬥，也是本次課程創新計畫所欲達成的最終目標。

本次創新就是基於上述的目標來設計與執行，申請書原定做一學期兩單元(全人發展二原定有國際人修養與信仰與人生兩大單元的授課內容)的全面創新，只是原定計畫在核准的經費被大幅的刪減後，只能縮減規模，改為先作信仰與人生單元的創新設計，特此說明。

(一) 學生參與狀況說明(提供質量化說明及佐證,如照片)

- 1. 彈性時間,增加學習意願與出席率:**由於進修部的學生在白天大多有工作,因此到課的時候常會因為白天工作疲憊而影響學生的學習動機及意願。在此次創新的教學活動中,各小組能夠自行討論並選定相對有空的時間,使學生能夠在時間運用上更加彈性,甚至是利用假日到校進行闖關尋寶的遊戲,學生較不容易受到白天工作的打擾,能以更好的狀態學習,這大幅提高了他們的學習意願以及參與課堂的積極度。此次教學遊戲參與率幾近百分之百,除了一位請分娩假(以線上方式參與)之外,其餘僅一兩位學生因工作或生病而有缺席的情況,其他同學都能實際出席並以團隊的方式參與遊戲,這由他們所拍攝繳交的活動照片即可作為佐證(參見下圖一)。
- 2. 以提問方式激發學生好奇心與自學力:**教師將課程內容以蘇格拉底提問的方式設計成八個問題的關卡(參見下圖二),藉由融和校園的謎語向學生提出疑問,引導他們發展自主追求真理的學習特質,從他們後來繳交的書面報告及期末的口頭回饋意見(參見下圖三),都能發現,這樣的教學方式確實幫助他們利用自身已知的知識或者能夠自主求得的知識去尋找、建構自己對人生信仰的解答。
- 3. 認識並學習妥善利用校內資源:**很多學生提到,因為是進修部夜間上課的關係,導致他們雖然在校一年多,但對於校園中的各項設備資源,各個處室,校園中的空間擺設及各棟建築物的功能歷史等,其實都缺乏足夠的認識,遑論利用這些資源。如照片所示,本次教學遊戲以破解謎題,闖關的形式,讓學生有機會好好認識校園的各個角落,熟悉並懂得善用校園中各種設備及資源,充分達成讓學生理解校園中各種資源及設置上面的動機考量以及環境教育的設計目的。
- 4. 培養團隊合作的關係:**因為上課時間在夜間,所以團隊合作,相互合作的學習精神,過去對於進修部的學生是較為困難的。透過本次的教學遊戲,教師將學生分成小組,給予學生提示讓他們完成任務,再請他們報告完成的狀況及進行過程中遇到的問題。此一模式能夠培養學生互相合作及互助的能力,讓學生體認到比起單獨一人,團隊合作更能完成困難的任務,也能達到更好的效果。在教師解說之前,學生能夠自己發現許多課程的內容,在和其他同學合作的過程中,得以傾聽同儕及收集他人想法的學生,在思考品質上也會有顯著的成長。這次的課程中,也有不少團隊將各關的討論內容直接錄影,並剪輯製作成紀錄片形式的報告,學生們分組後以小組為單位共同行動,即使有無法到場者也會透過連線的方式一同參與。
- 5. 深化自主學習成效:**學生在這項主題的學習成果:本計畫期望達成的最大效益,在於學生能對兩項主題的學習達到專業性的成長,當學生能有真正的收穫,就能對課程以及授課教師產生尊敬,這是本計畫的第三項評量指標—學生對自身收穫與課程專業性的肯定與尊敬。
- 6. 提高學生的學習動機與課程參與:**透過遊戲教學法引導,本計畫要能大幅提高學生參與課堂的成效,這應該表現在專注上課、勇於提問、積極討論的三項指標之上,這也是檢核本項計畫成功與否的第一項標準—以趣味性吸引學習者提高學習動機。

(圖二:遊戲創新教學的設計架構)



如上方海報(圖三)所示，教師使用八大人生的必問題材設計成內容，揭示了人生中信念形成的過程及各項可能遇到的挑戰，透過教師發問，學生間相互的討論，能夠促使學生與他人交流的過程中，融合自身及他人經驗，再與教師先前提提供的教材相互對照呼應後，協助學生自我省思探索自己的人生信仰。

(圖三)為各組闖關後之填寫問卷並於課堂上做各組的口頭心得報告



說明:師生進行口頭意見回饋並填寫創新教學意見調查

(二) 學生學習成效評量與探討 (含成效評量實施狀況)

本次遊戲教學設計的內容是第二單元的信仰與人生，學習的成績是以期末成績登錄。與本學期類似課程班級相比，期末成績的平均分數並未有明顯的差異，與期中成績(國際觀期中筆試測驗)來對照，總平均成績亦低於期中成績 82.5。(參照圖四與圖五)

圖四

教師：王志堅
 班級：進二技英文三A
 科目：全人發展(二)

文藻外語大學成績遞送單
 111學年度第2學期
 組別：01

頁次：1/2
 列印日期：2023/07/30 22:16:51

所屬班級	學號	姓名	平時 (1)	平時	佔學期 20%	期中	佔學期 40%	期末	佔學期 40%	學期
期中、期末成績已傳送			全班平均:	91.3	91.3	82.5		81.2		83.7

圖五

教師：王志堅
 班級：心靈培力微學程
 科目：全球倫理與在地行動

文藻外語大學成績遞送單
 111學年度第2學期
 組別：01

頁次：1/2
 列印日期：2023/08/08 15:04:41

所屬班級	學號	姓名	平時 (1)	平時	佔學期 20%	期中	佔學期 30%	期末	佔學期 50%	學期
期中、期末成績已傳送			全班平均:	87.8	87.8	84.7		79.9		83.0

然而，從圖六的成績分布圖，則可看到明顯差異:過去教師 90 分以上成績的比例不會超過百分之十，本次則提高將近一倍，同時 80 分以上的成績也大幅增加，另外，60 到 70 的占比則大幅減少，不及格之比率則維持與過去相同，顯見學生的學習成果有所提升。另外，學生的平時成績也有相當程度的提高。平時成績的計算有兩個標準，各占一半，第一是出席率，第二則是學生自行討論的表現，本次創新教學模式進行期間，學生的出席率大幅提高，而且參與討論踴躍，甚至錄影提供給老師，因此，平時成績整體也有顯著的進步。

圖六:

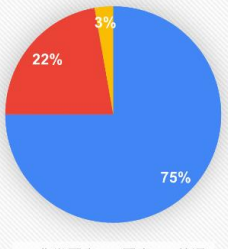
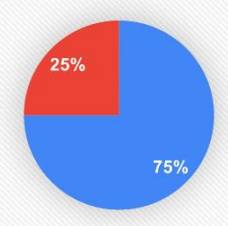
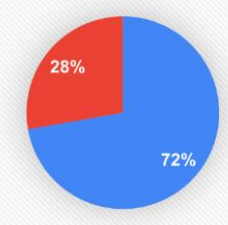
90 分以上	19%
80-89 分	63%
70-79 分	13%
60-69 分	0
不及格	4.3%

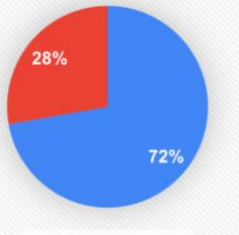
另外，從學習成效問卷統計來看(參看圖七)，可看出本次創新方式獲得學生高度的肯定，成效顯著:在「符合創新教學的宗旨」、「教學內容能達成其所設定的教學目標」、「拓展相關專業知識與能力」、「提高我的學習興趣及動機」、「對於學習有顯著幫助」、「希望往後這門課程能持續融入創新教學元素」

這些問卷中評分性調查的每一題問題，回答「非常同意」之比例幾乎都在七成以上，若加上「同意」，比例甚至高達百分之九十五到百分之百。可以看出參與的學生對問卷的每一個調查指標都給予了高度的肯定。

再從開放式的問卷填答內容來看(參看圖八)，透過教學遊戲，學生不僅有機會認識到校園的各個角落，也能和同學一同學習，了解不同的觀點，增加了學習的趣味性，而學生對於本次創新教學模式的設計，也能夠體會教師的用心，基本上教學創新的設計與目標，學習者在教學遊戲進行過程中，也都能有所體會，並且給予高度的肯定。

(圖七)學習成效調查問卷

【全人發展(二)】學習成效調查問卷(學生填寫)									
<p>1.我覺得這堂課符合創新教學的宗旨（如教師引進新的觀念、方法或創意構思，透過結合理論與實務之教學方法、教材設計、教具引入、教學情境等）。</p>	 <table border="1"> <tr><th>Response</th><th>Percentage</th></tr> <tr><td>非常同意</td><td>75%</td></tr> <tr><td>同意</td><td>22%</td></tr> <tr><td>普通</td><td>3%</td></tr> </table>	Response	Percentage	非常同意	75%	同意	22%	普通	3%
Response	Percentage								
非常同意	75%								
同意	22%								
普通	3%								
<p>2.老師所訂的教學目標適當且教學內容能達成其所設定的教學目標。</p>	 <table border="1"> <tr><th>Response</th><th>Percentage</th></tr> <tr><td>非常同意</td><td>75%</td></tr> <tr><td>同意</td><td>25%</td></tr> </table>	Response	Percentage	非常同意	75%	同意	25%		
Response	Percentage								
非常同意	75%								
同意	25%								
<p>3.本堂課程規劃之創新教學設計有助於拓展相關專業知識與能力。</p>	 <table border="1"> <tr><th>Response</th><th>Percentage</th></tr> <tr><td>非常同意</td><td>72%</td></tr> <tr><td>同意</td><td>28%</td></tr> </table>	Response	Percentage	非常同意	72%	同意	28%		
Response	Percentage								
非常同意	72%								
同意	28%								
<p>4.本堂課之創新教學設計有助於提高我的學習興趣及動機。</p>	 <table border="1"> <tr><th>Response</th><th>Percentage</th></tr> <tr><td>非常同意</td><td>69%</td></tr> <tr><td>同意</td><td>28%</td></tr> <tr><td>普通</td><td>3%</td></tr> </table>	Response	Percentage	非常同意	69%	同意	28%	普通	3%
Response	Percentage								
非常同意	69%								
同意	28%								
普通	3%								
<p>5.我覺得此創新教學設計對於我的學習有顯著幫助。</p>	 <table border="1"> <tr><th>Response</th><th>Percentage</th></tr> <tr><td>非常同意</td><td>67%</td></tr> <tr><td>同意</td><td>30%</td></tr> <tr><td>普通</td><td>3%</td></tr> </table>	Response	Percentage	非常同意	67%	同意	30%	普通	3%
Response	Percentage								
非常同意	67%								
同意	30%								
普通	3%								

<p>6.我希望往後這門課程能持續融入創新教學元素。</p>	
--------------------------------	---

(圖八)開放式填答內容

【全人發展(二)】學習成效調查問卷(學生填寫)	
<p>7.藉由本次課程參與經驗，您認為授課教師加入了哪些創新教學的元素？ Based on the experience of participating in this course, what elements of innovative teaching do you think the teachers have added?</p>	
設計課堂外的問題探討情境	尋寶遊戲
設計闖關活動	闖關遊戲
闖關用 qr code、探討平常不會討論到的議題	遊戲
與學術各個角落及建築連結，有探索尋寶的樂趣	國際禮儀、尋寶遊戲
闖關遊戲	同意
創新期末	尋寶活動
藉由猜謎給出的提示讓我們去尋找相對應的地點與答案	團隊合作
藉由遊戲闖關，團體討論報告，增加互動性和趣味性	分組解謎闖關
國際觀、人生觀、倫理道德。	團隊合作，溝通互動，做中學，遊戲
互動	課程設計讓我們有機會認識學校各角落的可愛、迷人，很棒喔
遊戲互動，用團隊合作的方式來讓我們對所有課程有更深刻的理解	時事、國際
由闖關遊戲帶動學習的方法，並從中找尋意義所在。	期末的團體活動參與
創意遊戲闖關	多元、生活化的運用
多元	沒
透過闖關遊戲醫方面更加了解文藻校園建築物，一方面結合 3C 網路進行教學。	沒有
老師設計闖關遊戲讓同學們去探索解密問題	信仰與人生、以及校園闖關
把課程帶進校園，讓我們可以更加瞭解到校園環境	哲學人生 社會道德的善與惡 洞悉問題的本質 思辨與邏輯 辯論與思考 國際觀點時事議題結合 闖關解密
國際觀念	校園闖關

【全人發展(二)】學習成效調查問卷(學生填寫)

8.針對日後相關課程之教學規劃，您建議尚可加入哪些創新學習的內容？

已經很好，想不出比老師更好的創意了	無
無	可以結合 AI
無	無
佛法	我想不到耶，抱歉
無	國際金融 時事
無	成人教育
發展更多的遊戲同步帶入課程相關	依照老師即可
無	我覺得這次的設計已經很棒了！
食安問題	暫時沒有意見
很滿意了	線上輔助教學
分組競賽	文藻很美，希望能有關於認識學校各角落的課程
可以實際去走訪或探討上課的內容	生涯
期末分享報告	類似期末團體參與的活動可以更多，蠻好玩的
尚無	可加入遊戲創新的課程，很有趣且同學能一同參與學習
可以有更多類似的活動。	沒
沒有	沒有
目前都很好，謝謝老師～	可以保留闖關遊戲增加樂趣
利用線上協作平台可以看到其他同學的觀點	遠距教學

(圖九) 成果海報的內容



(三) 學生進步狀況說明或具體教材產出

關於學生的進步狀況，由於是屬於心靈思想與終極信念的培育，不容易有量化的指標來呈現學生進步的情形，因此擬用節錄部分學生繳交的書面報告內容，來呈現學生的成長與進步：(參見下列圖十至圖十二的內容)

(圖十) 節錄本學期本課程之第三組之部分期末報告內容



全人教育 期末活動總結

信仰與人生

在人生的旅程中，信仰是我們人生的指南，我們理解死亡是生命的終結，但也是新生的開始。生命本是一個無止盡的追尋和學習的過程。我們雖不能決定自己的出生，也知道死亡是人生不可避免的一部分，「身而為人，需要聲而為人，才能生而為人。」能在自己的人生中，追求平衡的健康飲食與運動，並在生命的終路上，有尊嚴的為自己找到軀體與靈魂的平靜，那才是最完整的生命循環。

遊戲關卡的啟思↓

從座標的定位開始，我們在文藻校園內開始了一場名為期末考的闖關活動，我們分組在校園內尋找人生信仰。闖關的過程中猶如也為自己的人生信仰從模糊逐漸清晰定位，文藻爺爺的雕像、安琪小站前的指引小船、教堂、正氣樓、到圖書館的書籍《人生的五個朋友》、聖母像、殘障標示上，每個QR code的解題，也正代表著人生每個階段的挑戰與啟發。

校園內的雕像、聖母和修女，教導我們要崇尚品德和道德價值，以正直和純潔的心靈面對人生。詠歎堂，一個聖潔的場所，提醒我們要與心中的神及自己的心建立聯繫，因為那來自心的指引即是力量。正氣樓中文天祥的對聯，提醒著我們追求真理和正義之時，要勇敢地站在正確的一方，為自己和他人爭取公平和正義，儘管這個世界混沌，但在迷茫之時，智慧則能引領我們在迷茫中找到答案，而校園內的圖書館知識則是無窮的寶藏，提供給我們智慧和啟迪。

在圖書館內找到的書籍《人生的五個朋友》提醒我們，人生之路不孤單，與智慧、勇氣、耐心、友誼和愛心為伴，這些朋友將指引我們走向充實而有意義的人生。

聖母像象徵著母愛和慈悲，她是我們在困難時可以依靠的力量並得到心靈的寧靜。指引的QR code貼在殘障標示上，則提醒我們要尊重每個人的獨特價值和尊嚴，並以包容和理解的態度善待他人，每個善的行動一定會有無限的循環。安琪小站前的小船是指引我們人生旅程中的航向，它象徵著我們要成為自己的指引，不盲從、不慌亂，以智慧和勇氣，以行動和謙卑，為自己短暫的人生具體留下永恆的人生刻痕。結束活動的此刻，↓

我們是否以找尋到自己人生的信仰？↓

答案是肯定的。因為，我思，故我在。↓

對於探討人性，我們意識到每個人都擁有獨特的價值和尊嚴。這種尊嚴不僅適用於人類，也包括機器人的個人意識。每個與眾不同，或甚至是未知的意識形態，以人為中心，向外延伸出的每個生命、包括被創造出的機器人，我們都該在尊重與欣賞的角度，與之和平共處。激勵我們服務他人，關懷社會。我們追求幸福不僅是為了自己，更是為了創造一個更美好的世界。↓

關於服務他人的精神不僅能為他人帶來幸福，也豐富了我們自己的人生意義。人生從簡到繁，從繁而簡，即使每天平凡的重複著，但以職人精神就其一生追求自己人生的極致、完善他人繼而圓滿自己，即便是如此平凡的心念，卻也能成就生命絕不平凡的平凡。機運與貴人的存在提醒我們人生是一個充滿變數的旅程。有時候，好運氣會降臨在我們身上，帶給我們無比的機會和成功。然而，我們也要明白，貴人的存在並不意味著我們可以依賴他們。我們仍然需要努力奮鬥，才能乘風破浪，完善自己的一生。↓

(圖十一) 節錄本學期本課程之第九組之部分期末報告內容



你願意如何死亡？臨終醫療自主權

1. 你相信思考自己的死亡問題，會幫助自己知道如何善度此生嗎？

我相信大部分的人都是害怕死亡的，而思考死亡問題會不會幫助自己善度此生，我認為要看怎麼去思考「死亡」這個問題，畢竟對於大部分的人來說，死亡是相對遙遠的，竟然遙遠就不會害怕不會害怕就不會重視，不會重視就不會有規劃，太過於重視也有可能導致生心靈的壓迫不健康，適度的去思考死亡這個問題是能有有利於對於人生的規劃的，好比如果明天就會死，要怎麼規劃這一天，當你將死亡拉近了，那想做的事就會有了，想做的事有了，目標出來了就可以規劃了，所以是的去思考死亡這件事我想是有幫助的。

2. 有尊嚴的生活是什麼？有尊嚴的死亡又是什麼？

這個問題每個人得出來的答案都不一樣，對於我們這組來說尊嚴像是一種人生無形的枷鎖，有多少人一生為了尊嚴活得痛苦，也有多少人為尊嚴活得燦爛，重要的事，你怎麼看待自己，你怎麼去定義自己的尊嚴，而不是看著別人生活好，也想要過那樣的生活才叫活得有尊嚴，或許又或許不是，我們都應該定義自己生活的方式而不是讓社會來定義，我們沒有權利干涉別人要怎麼活，也沒有權利可以去干涉別人要怎麼死，有尊嚴的死亡是什麼？老實說我不知道，而我覺得不知道就是最好的回答，因為我認為沒有人的一生值得被認為沒有尊嚴的死亡，即便是殺人犯，殺人犯在殺人之前或許做過很多好事我們不知道，但看一件事去認定一個人的一生我覺得太難了，有的人做了一輩子的善事，死的時候還是覺得自己活的沒尊嚴，做了一輩子的善事卻成不了大事，所以無論是活著或是死亡，能自己定義自己的尊嚴才是最重要的。

3. 人生終須一死，這句話對你現在的生活態度有什麼影響？

人生終須一死，亦或許就是明天，每天都能這樣的想法活著，每天都用盡全力做事，但我還是每天都在過同樣的daily routine，又是為什麼。人生終須一死，我知道我們沒辦法做到完美，但至少做到盡力，這是給自己的一個省思，也是給未來的自己一個鼓勵。

第二關題目

<https://youtu.be/hEpnD4nqz2s>

你願意如何死亡？臨終醫療自主權

1. 你相信思考自己的死亡問題，會幫助自己知道如何善度此生嗎？
2. 有尊嚴的生活是什麼？有尊嚴的死亡又是什麼？
3. 人生終須一死，這句話對你現在的生活態度有什麼影響？



第二關 影片網址:

<https://youtu.be/hEpnD4nqz2s>

從學生所寫的報告可看出，他們在課程上有非常高的參與度及學習動機，對於教師所提出的問題也進行了相當大程度的反思，以上的意見回饋也彰顯出本次教學遊戲在引領學生省思自我及人生價值上有很大的成效。

關於具體的教材產出，分述如下，請見下圖十三與十四

(圖十三)具體教材：教學遊戲關卡設計內容

<p>111-2 全人發展 闖關遊戲</p> <p>第 組/組名： 組員（學號+姓名）：</p> <p>各位同學，現在期末尋寶遊戲正式開始，請根據以下提示尋找校園各處的QR code，並把闖關過程、照片、結果記錄下來，匯集成一份報告，並由組長代表，一組繳交一份即可。</p>		<p>用以讓學生開始進入遊戲的導引圖示</p>
<p>第一關 提示</p> <p>22°40'10.3"N 120°19'06.0"E 聖母之前，蠟淚涓滴 燭火燃燃，如希望之火不滅</p> <p>請根據上方線索找到提示地點，並找出隱藏的QR code</p>		
<p>第二關 提示</p> <p>874.5754 4415</p> <p>請根據上方線索找到提示物件，並掃描QR code</p>		
<p>第三關 提示</p> <p>一廳二系三教室 四樓建築五十載</p> <p>請根據上方描述找到提示地點，並找出隱藏在「一樓」的QR code</p>		
<p>第四關 提示</p> <p>The Relief of St. Ursula</p> <p>請根據上方描述找到提示地點，並找出隱藏的QR code</p>		



(圖十四) 紅圈處即是八個主題教材的名稱



(四) 計畫實施後問題改善狀況

1. 改善對校定必修課程的負面刻板印象

「全人發展」系列課程是本校校定必修課，其中「全人發展(二)」主題涉及人生終極關懷的信念培育，原課程設計在取材上多先著重專業學理，內容與學生的生活經驗重疊性不高，再加上終極性的語彙容易有宗教性的偏向、抽象性的學理加上必修制度，這些困難的加總，導致學生對此課程的學習動機較低，課程滿意度也不高，甚至有「無聊廢課」的傳言發生。

合理的推想，這樣的困境應會普遍發生在各大學通識教育必修的課程，「全人發展(二)」的課程挑戰當中，也有人文學科在技術導向的主流價值衝擊中，其重要性與專業性被忽視的問題隱含其中。人文涵養的課程，當學生在校時，其價值容易被忽視，但畢業後在社會生活中，反而會看到缺乏人文素養的嚴重性。

因此，現有教學現場的問題其實被錯置，學生容易發問的是：「全人發展」課程應不應該存在？真正的問題是：「全人發展」系列課程應該如何存在？如何實踐？所以。此課程的教材與教學法創新只是想回應這項刻不容緩的任務，也是回應時代衝擊的必要之奮戰。

當前全人發展課程中的一大問題點便是課程內容無法和學生產生共鳴，過去的課程常強調教授別人的經驗、別人的反思成果等等，這些教學內容對於學生來說形成了一種標語性的作用——亦即：『你說的對，但我不想聽』。學生在聽講的過程中對相關主題缺乏自我的認識及省思，使得他們對於課程內容興致缺缺，無法達成原本期盼的教學成效。他們寧可從社交平台上隨便聽取陌生人的言語，做為人生抉擇的主臬方針，這樣缺乏生命力的動的課程，我稱為標本化的教學，呈現流於形式卻無法達成效果的困境。

本次創新的改變便是在教學遊戲的過程中，提高學生的學習意願及動機，促進團隊合作，在和其他人交流及分享的過程中，反思自己的人生信仰，在互相討論及和教師提供之參考資料做對照後，相互融合，便能達成自主思考、發展自己的人生經驗及自我的人生信仰。以教學遊戲為策略，最終促進學生得以建構自己的人生信仰及價值觀，是本課程的終極目標。

2. 創新教學模式下的改變

首先，從本文的前述內容可看出，學生在本次課程的積極度及學習成果體現在實際的成績上，過去大多數學生對於「全人發展」這門課程並沒有抱持太大的興趣，加上進修部的學生大多有自己另外的工作，比較沒有時間或是意願到課堂上聽講，在作業上也不會花費太多心思。但在本次創新教學模式中，透過遊戲的方式，使學生能夠自行安排，妥善運用時間，某種程度上協助學生平衡了工作及課業，而跳脫傳統教學模式的思維，也得以讓學生能夠在和他人的互動中，分享不同的觀點，進而達到原先預定的教學成效。學生除了熱情回應之外，課後甚至學期結束之後也有學生積極邀請老師參加學生聚會，持續討論人生信念的問題。筆者感受到的最大肯定，就是課程內容以及授課教師得到了來自學生更多的尊敬。

(五) 創新規劃導入前後差異 (列表)

導入前	導入後
<p>課程接續「全人發展(一)」所規劃之必修課程。原定內容包含『信仰與人生』以及『國際人修養』兩主題。</p> <p>信仰與人生探討人生價值觀問題與終極關懷的信念，目的在幫助學生發展自身對於人性之價值與意義的基本態度。國際人修養則以國際關懷及志工服務的角度，概論全球化的發展趨勢及其所衍生之各項社會正義議題，期能培育學生具備基本的國際視野與實踐敬天愛人的具體行動能力。</p> <p>導入前，兩項單元內容都是由教師授課，國際人修養採取筆試測驗檢證學習成效，信仰與人生則用撰寫報告的方式評量成果。</p> <p>學生因為是必修課，所以沒得選擇，但對課程多有抱怨，學習動機低。</p> <p>過去課程採遠距教學制度，學生個別收看教師教學內容，輔佐少部分的實體授課，面授內容多屬小組討論，共同報告或實施測驗。</p> <p>教學法以</p> <ol style="list-style-type: none">1.直接教學法:教師講授，學生聽講的教學。2.個案討論式學習:教師提供案例，同學以小組討論其內容或爭議點的教學方式。	<p>本計畫的創新目標在於:以學習趣味性做先導，開發有實用性教材做持續，成就有專業性課程。</p> <ol style="list-style-type: none">1. 導入遊戲式教學法:以學生的生活經驗為主，創造學習趣味性，加入遊戲式學習法，利用人生三問的形式設計教學遊戲，學生可以在遊戲任務中培養合作學習與互動討論及批判思考等能力。遊戲式教學法利用遊戲設計引發學生好奇，增強學習動機，搭配合作學習法，在遊戲的任務中，透過小組合作讓學生一起釐清問題並尋找可能的解答。實體授課的課堂時間，同學展示合作學習的成果並相互觀摩，最終全體成員相互協助達成共同學習目標。2. 回歸以學生為中心的生活教材設計:反省過去經驗，課程設計總是先從老師須教的內容做起點，但這容易流於學生的學習成效與自身生活的連結不高，實用性是學習力持續的重要關鍵。本次銜接12年國教生命教育五大核心素養(哲學思考、人學探索、終極關懷、價值思辨與靈性修養)，重新修訂原有課程的教材內容與教學系統設計。以哲學思考及人學探索為導論，以人生三問的架構溶入終極關懷與價值思辨的主題，以學生的生活經驗為中心，設計創新系統性單元教案。3. 翻轉教室、教師定位:過去本課程針對進修部學生以遠距授課為主，遠距教學制度，學生個別收看教師教學內容，輔佐少部分的實體授課，面授內容多屬小組討論，共同報告或實施測驗。遠距的好處是學生不受限於固定的夜間上課時間，缺點是缺乏「師-生」與「生-生」之間實體互動，特別對於終極關懷與價值思辨的主題，教學深入程度受到較大限制。現改以實體授課為主，利用遊戲設計翻轉教室功能，透過任務將學生分組合作，教學現場轉換為以學生展現學習成效為中心的設計，個人學習活動可利用個別適宜時間來進行。創新雖採實體授課，但以翻轉教室方式，打破以教室學習為主的時空侷限性，翻轉為以教室為成果表現的場域，既可回應進修部學生特質及課程教學目標的實踐。同時，教師的功能從教授課程者轉換為解答疑惑者，從而導入教師的專業知識與專業素養，從而建立課程與教師的專業地位與工作尊嚴。

二、委員審查意見回應

Responses to the Committee Members' Review Opinions

在申請時，審查委員的意見條列如下，回應則以藍色字體逐條回應：

1. 全人發展課程在過去的教學現場的確修課學生動機不高，影響學習效果。二年前，學校校級與開課單位都重視此一議題並由上而下做出課程學分數與課程單元主題的調整。根據授課教師在教學現場與學生期末教學意見評量都發現，該必修課程已逐漸獲得學生投入與參與學習的意願。

答：同意委員意見

2. 學生質疑「全人發展」課程應不應該存在？問題的解決在擔任課程教師的教學品質，這一部分已有實質改善。改善的理由與本案申請教師所以回師學生中心學生中之趣味性、專業性與實用性一致。

答：謝謝審查委員能認同本案對趣味性、專業性與實用性的意見。

3. 申請教師所提：「以學習趣味做先導，開發有實用性教材做持續，成就有專業性課程」之利益或實踐均值得肯定。唯從創新課程補助的精神：完成之教材回饋以利後續課程教材參考而言，遊戲式教案設計考量後續應用方便性，使能較為普遍作為教材參考。

答：本次教材將能持續在之後的相同課程使用。

4. 務實的考量，進修部選課學生重視「實用」與「應用」又不希望課程「負擔重」，故二種規劃中的導入式遊戲教案宜審慎考量前述三者的兼顧。

答：謝謝審查委員的提醒，成果報告中已經著重說明參與遊戲的彈性設計對實用與應用兩者的兼顧，學生的參與率是提高的，回饋意見也並未有抱怨負擔的增加。

5. 符合項目定義與申請要件，開設生命教育相關課程「全人發展」，融入生命教育五大核心素養與人生三問(人為何而活/人應如何生活/如何活出應活的生命)的架構。

答：謝謝審查委員的認同。

6. 申請人為本校生命教育研發育成研究中心主任，投入生命教育課程創新的努力給予鼓勵與肯定本案的申請。

答：謝謝審查委員的考量。

7. 在創新教學設計上以遊戲式的教學法與互動討論的體驗學習，以人生三問設計關卡來探尋，與第二期高教深耕計畫在教學創新注重“具體驗、實作、行動研究與個案研討等課程”相符應，應予以支持。

答：謝謝審查委員的認同。

8. 建議在學習成效評估除關於成績評量的說明與做法之外，宜增加質化或量化的評量工具，特別是聚焦在生命教育五大素養培育的部分，如何運用評估工具來呈現學生在課程教學設計與不同階段

的學習成果在生命教育五大素養的培育上有所發展。

答:八大關卡的學習內容，就是依照生命教育五大素養的架構來設計，前期上課的個案討論則會加強學習獨立思辨的訓練，評量及其他詳細內容請參見成果報告中的說明。

9. 建議補充更多與具體的說明關於遊戲式教學關卡的設置、遊戲的預期成品與列出工讀生在這部分所需之前置工作項目，因為經費編列包含工讀費、勞保勞退與遊戲所需之紙張耗材費等總計達 39,448 元，已超過整體預算過半以上。

答:成果報告中，對於遊戲關卡的設計及內容已經進行細部說明。關於工讀生經費，因為教學遊戲製作確實不同於一般的教學助理工作，除了遊戲前的準備工作已經相當繁重(包含尋找合適教材，拍攝、剪輯相關內容，設計製作關卡、協助分組、布置機關等等)遊戲進行時必須全程監控(例如下雨或者某些場地的活動可以影響了關卡的提示，必須隨時補救)以及遊戲進行後也都有相當的工作要進行，後來核准的經費對此有項有大幅刪減，使用上也有相當困難發生。

10. 待補充說明後，提交給審查委員會，請委員會視工讀生的工作量審視每個月 40 小時的預算編列是否需要酌刪或給予全額補助。

答:請見前項說明。

三、未來精進與改善建議

1.此次計畫經費受到刪減，特別是工讀費有大幅度的刪減，理由應該是把工讀人力的使用以傳統教師的需求來衡量，但因為教學遊戲的開發相當不容易，需要耗費大量的人力及時間蒐集適當的教材、剪輯影片、設計關卡等等，即使工讀時數充足也會有工讀生只是作為輔助的角色，而非開發者，也無法將工作全權交付給他們，只是在教師進行設計教學的工作做為協助的幫手，在這樣的過程中，若尚無足夠的人力資源支持，對於開發的教師在原本與新創兩項工作要兼顧的情況下負擔是相當吃重的，而這可說是本次計畫導入的困難之所在。此次計畫美中不足的是，原本教師在設計本次的創新教學時，是希望能夠開發兩個單元的遊戲，最後只能忍痛刪減一項單元來執行本計畫。

2.工讀人力需要訓練才能逐漸融入工作，但訓練完畢常常也會面臨畢業等限度，以直以來就是不斷在訓練、適應、離職三者之間循環，很是可惜，但也不知如何改善。

一、政府部門補助之課程與教學計畫申請規劃

本次創新成果，未來考慮申請教育生命教育相關教案開發計畫。

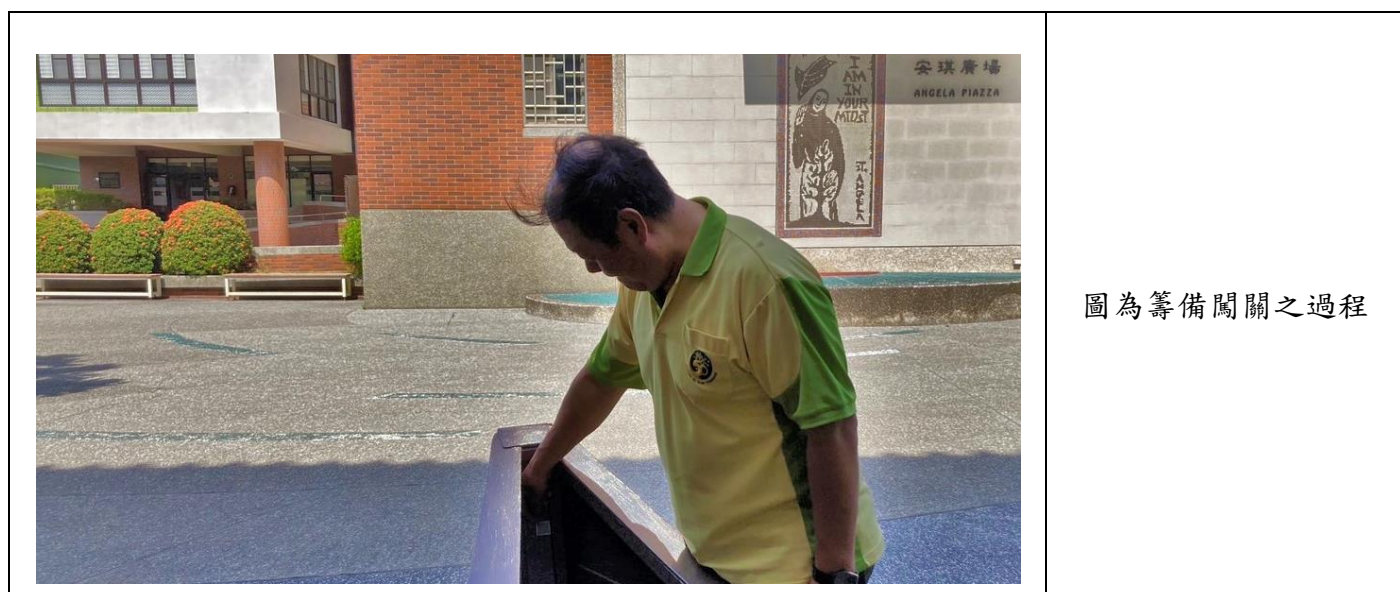
此外也考慮於年底向教育部教學實踐研究計畫提出申請。

二、參考資料

References

附件一：活動/紀錄/照

Appendix I: Activities/Records/Photos (at least ten, please attach a description for the photos)



附件二：課程/教材內容及學習成果

貳、 經費實際運用情形

單位 UNIT：新臺幣/元 NTD

經費項目 FUNDING ITEM	預算數 NO. OF BUDGET	執行數 NO. OF IMPLEMENTA TION	執行率 EXECUTI VE RATE	差異說明 DESCRIPTION OF DIFFERENCES
工讀費	14400	16544		因製作遊戲流程與主題內容需更多時間故而增加工讀費。-2144
文具紙張耗材	2000	2006		
剪輯影像後至器材	8000	9000		顯示卡售價受市價浮動影響，不足額由文具紙張等耗材流用。
資料收集費	5000	5164		詳細書目如明細，不足額由影印及印刷費流用。
影印及印刷	800	196		剩餘款項流用至工讀費等項目。
雜支	2391	2375		
手持麥克風	2600	5200		加購乙支，更便利課程討論，心得交流的進行。
無線收音麥克風	8925	3464		因無線收音麥克風改品項故而剩餘5461，本次再新增1手持麥克風2600，餘額流用至工讀費。

勞保勞退二代	2824	2895		
總計 TOTAL	46940	46844	99.8%	96