

# 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 : 113 年 8 月 8 日(yyyy/mm/dd)

### 壹、基本資料

#### I. Basic Information

<b>申請教師 Name</b>	王慧娟	<b>職稱 Title</b>	副教授
<b>課程名稱 Course Title (中、英文) (In English and Chinese)</b>	中文 Chinese: 逐步口譯 英文 English: Consecutive interpretation		
<b>計畫名稱 Project Title (含中、英文) (In English and Chinese)</b>	中文 Chinese: 跨領域藝術導入之逐步口譯課程研究 英文 English: Transdisciplinarity and art integration in consecutive interpretation course		
<b>實際修課人數 Actual Number of Students</b>	29		
<b>棄修人數 Number of Withdrawal Students</b>	__ _ 0 __ _ 人，棄修比例：__ _ _ 0 __ _ % _____ students, and the ratio of withdrawal is _____ %		
<b>經費執行情形</b>	核定預算數：__ 77600 __ 實際執行數：__ 77600 __ 經費執行率：__ 100 __ %		
<b>學生成績差異 Differences in Student Achievement</b>	全班學期成績平均為 85.3。成績最高者為 95 分有 2 位。90 分以上的學生總計有 14 位同學(48%)。最低分為 76 分 1 位，但其成績較低是基於不願意背誦單字，但其在創新課程上的表現仍不錯。		
<b>師生互動差異 Differences in Teacher-Student Interaction</b>	在這次創新課程結束後，可觀察到師生互動的顯著差異。每次的創新學習活動幾乎全班到齊，出席率極高(93%)。學生們在課堂上的投入度和興趣濃厚，積極參與各項活動。英語口譯練習方面，學生的意願顯著提升，展現了他們對新學習方法的高度接受與熱情。		
<b>學生競賽獲獎 Student Contest Rewards</b>	此學期並無參加競賽		

<b>其他執行成效</b> <b>Other Implementation Results</b>	除了口譯練習，學生亦有跨領域上的學習及成品：3D 列印成品、日本忍術武器的認識及使用方式、綠色療癒的植物培養等。		
<b>簽核欄 Sign-off Field</b>			
<b>申請教師</b> <b>Teacher's Name</b>	<b>教師所屬單位主任/ 所長</b> <b>Director</b>	<b>教師所屬單位院長</b> <b>Dean of the college</b>	<b>教務處綜合業務組 承辦人</b> <b>Case officer at Special Programs Section, Office of Academic Affairs</b>
<b>對應推動項目檢核單位</b> <b>Inspection Unit of Corresponding Project Promotion</b> <b>( 由教務處分辦 )</b> <b>(Handled Respectively in the Office of Academic Affairs)</b>		<b>教務處綜合業務組 組長</b> <b>Leader of Special Programs Section, Office of Academic Affairs</b>	<b>教務長</b> <b>Dean of Academic Affairs</b>

## 貳、成果報告內容

### II. Project Report Contents

#### 1. 成果與討論 Results and Discussion

(一) 學生參與狀況說明 (提供質量化說明及佐證，如照片)

Description of student participation (provide qualitative and quantitative description and supporting evidence, such as photos)

針對 5 次體驗的口譯教學活動，學生的參與度都極高，出席率如下，照片請見附件一。除了桌遊體驗，其他 4 項活動，出席人數皆超過 90%。桌遊的缺席人數是 5，其中一位同學要休學、一位同學剛經歷朋友自殺情緒不穩定。

活動	出席率(出席人/總人數 29)
3D 列印	3/28 90% (26/29)
日本忍術	4/18 97% (28/29)
綠色療癒	5/16 97% (28/29)
桌遊	5/30 83% (24/29)
密室脫逃	6/5 97% (28/29)
平均	92.8

(二) 學生學習成效評量與探討 (含成效評量實施狀況)

Student Learning Effectiveness Assessment and Discussion (Including the implementation condition of effectiveness assessment)

依據教務處綜合業務組的創新課程調查問卷統計結果(表一)，量化平均分數為 4.81，其他各項也都在 4.5 分以上，顯示學生的滿意度。

表一 教務處綜合業務組的創新課程調查問卷平均分數

1.符合創新教學的宗旨。	2.教學目標適當且達成教學目標。	3.拓展相關專業知識與能力。	4. 學習興趣及動機。	5.學習有顯著幫助。	6.持續融入創新教學元素。	平均
4.89	4.68	4.79	4.84	4.74	4.89	4.81

學生在教師建構的問卷的自述進步之處，可歸類為以下：

(1) 心理層面：

- 敢上台口譯，不再怯場。
- 自信心提升。
- 能夠應對不同場合和主題。
- 對口譯工作有更深入的認識。

- (2) 專業能力：
- 口譯技巧進步，反應速度加快。
  - 口譯內容更豐富、專業。
  - 熟悉各種口譯場景和用語。
  - 口譯筆記技巧提升。
  - 學習到更多專業領域的知識。

- (3) 語言能力：
- 單字量增加。
  - 口語表達能力提升。
  - 對常用語和專業術語更加熟悉。
  - 英語聽力能力進步。

(三) 學生進步狀況說明或具體教材產出

Statement of student progress or specific teaching material output

學生進步狀況採用採翻譯六/四量表，訊息準確量表(1-6 分)，表達風格量表(1-4 分)。表二為教師評分的平均值。

- (1) **3D 列印的口譯練習(上台式/需使用麥克風)**：第一次上台實戰口譯，許多學生很緊張，教師站在每位學生旁，隨時給予指導及建議。此次口譯內容，演講的講師特別照 PPT 內容幾乎一字不漏地說出，因此多數同學針對 PPT 前一週所作的準備派上用場，在訊息準確度上至少都達到 5 以上，但在表達方面則出現一些問題：音量太小、沒有抑揚頓挫、流暢度不足、過多停頓等等。
- (2) **日本忍術口譯練習(上台式/需使用麥克風)**：講者因為 PPT 檔案過大，無法開啟，因此學生完全沒有簡報可作視譯，但講者的講述以簡單用字表述，加上基於前一週的準備，進行口譯的學生皆能馬上作筆記，並作摘要式的口譯，其中外籍學生表現佳。在準確度和表達上都有顯著進步。此次的口譯練習的長度，也超過 3D 列印場次以句為主的單位，口譯內容約在 30 秒-1 分鐘內，相當有實戰挑戰。
- (3) **綠色療癒口譯練習(上台式/需使用麥克風)**：此次課程涉及花草植物的專有名詞，講師準備了 PPT，學生在前一週也背了許多對應的英語專有詞。這是第三次實戰練習，學生上台的緊張程度和害怕程度已有降低，教師仍同採同樣在旁輔助的方式。學生可使用手機/筆記本進行筆記，講師因為是以療癒為內容，其講述的方式溫和親切，整班的學習氛圍輕鬆許多，不同於第一次分 3 批輪流(10 人/批)，一次上台準備的同學人數降至 3 人，讓其他同學可以專心參加植物 DIY 體驗活動，講師以簡易的方式講述知識面及體驗部份，多數同學都能口譯出內容，訊息表達準確，表達上亦比先前更從容及自信，雖然涉及專有詞，學生還是會有緊張的現象。
- (4) **桌遊(台下式/不使用麥克風)**：全班依 5-6 人分組，每組安排一位教學助理，第一輪遊戲以熟悉遊戲規則為目標，第二輪開始，教學助理會在遊戲進行中，指示每一位學生輪流進行口譯(遊戲規則/遊戲中的語言)。這四場不需為講者進行口譯，學生的緊張程度大符下降，遊戲中投入度很高，並在指示下順利進行口譯，同儕之間/教學助理也會給予口譯上的協助。此場次是觀察到學生應用英語最多也最順暢的場次，原因可能有一、無講者，壓力較小；二、焦點轉移：過去太專注在英文的對錯，而會出現停頓問題，但遊戲時會將專注點放在過程及完成遊戲任務。基於以上，學生在此場的口譯表現，無論平時成績表現差異、個性差異(外向 vs 內向)的學生，都表現的相當傑出，無論在訊息準備度和表達上皆進步許多，其中表達的進步最為明

顯。

- (5) **密室脫逃口譯(台下式/不使用麥克風)**：此場次分組進入不同主題的密室，在脫逃的過程中，本課程每間安排助理，會一一指示學生視譯密室中的文字(中譯英)，因為密室遊戲的內容屬商業機密，因此無法進行課前準備，主要練習為臨場型的視譯。教師亦陪同其中一組學生進入密室，指示學生輪流視譯，並進行口譯表現觀察及評筆。視譯的內容會因主題不同，難度亦不相同，例如中國古代主題，內容涉及許多中醫或是類文言文，考驗學生的臨場及英文實力。但在遊戲的過程中，學生皆積極投入過程，對於中間被教師要求視譯的態度佳，不會露出被中斷的不悅，可見學習環境的轉換，對學生有起到激勵的作用。整體而言，學生除了專有詞有視譯困難，在訊息正確度及表達度表現皆佳。

表二 學生口譯六/四評分平均分數

活動	學生口譯六/四評分平均分數
3D 列印	3/28 日 5.5/2.5
日本忍術	4/18 日 5.7/2.9
綠色療癒	5/16 日 5.7/3
桌遊	5/30 日 5.8/3.6
密室脫逃	6/05 日 5.8/3.7

#### (四) 計畫實施後問題改善狀況

##### Improvement of the problem after the implementation of the project

在計畫書中指出的教學問題如下：逐步口譯課程是翻譯系大二學生基礎口譯訓練的一環，目前課程內容偏向一般主題，鮮少涉入「跨領域的學習」，主題的深度不足，沒有發展學生的創新思維。此外，課程中的教材，不如藝術課程之「學習過程」的複雜，學生在口譯練習的應對能力訓練有限。

本次的五大藝術融入課程活動(1)應用藝術、(2)科技藝術及(3)民俗文化表演藝術，大大提昇學生的出席率，學生不但學習口譯技巧、譯前準備等，亦學習跨領域的藝術知識，並將所學應用在五大活動中，促進口譯任務中的合作與溝通，強化學生在小組合作中的表達能力。

#### (五) 創新規劃導入前後差異 (列表)

##### Differences before and after the introduction of innovation planning (list)

導入後有以下提昇：

- (1) **出席率**：大幅增加出席率，五大活動出席率平均在 92.8%。
- (2) **譯前準備及參與態度**：過去口譯課，觀察到學生對口譯前的準備態度較鬆散，亦覺的不一定會被抽到，即使被抽到也是在師生面前出醜一次而已，但這五大活動，幾乎都有校外講師，因此學生的譯前準備態度及參與態度大大提昇。
- (3) **跨領域學習興趣**：過去的跨領域只限於嚴肅的主題：醫療、政治、金融等，學生覺的艱難之外，亦不符合興趣，這次的藝術融入採體驗與手作形式，學習更深入，也較易引起學生的學習興趣。

- (4) **口譯準確度及表達力**：過去的口譯課堂練習，學生上台不太在意自己是否夠準確，此藝術融入活動，需要在講者面前進行，因此學生對口譯的準確度和表達力的自我要求提昇。

## 2. 委員審查意見回應

### Responses to the Committee Members' Review Opinions

#### 【評審委員 1】

1. 逐步口譯課程融入藝術主題，可豐富課程內容，增加學生的投入度及興趣，同時提昇學生未來的口譯實戰經驗，是很好的規劃。
2. 每個活動邀請外籍學生參與，讓學生有「真實的口譯對象」，增加課程真實性。
3. 在本創新研究中，教師運用口譯實作評核量尺對學生口譯進行成效評估並使用學生期末問卷，收集質系及量化資料問卷，了解學生學習經驗。建議增加外籍生訪談，了解他們對這些口譯學生表現的看法，因為口譯的目的就是要滿足這些目標觀眾的需求，這些觀眾的看法也很重要。

#### 【評審委員 2】

1. 指出傳統教學方法的限制「缺乏跨領域學習及複雜演練場景可能限制學生創新思維與應對能力的發展」。
2. 設計出的應用藝術活動，包括「植栽彩繪」、「桌遊體驗」、「密室逃脫」、「3D 列印」、「日本忍術」、「ChatGPT 輔助」進行課程，教法上展現創新性。
3. 課程進行口譯實作評核量尺：採翻譯六/四量表，訊息準確量表(1-6 分)，表達風格量表(1-4 分)
4. 審查意見撰寫說明，並且使用 t 檢定進行統計分析，有教學研究的資料收集與分析，值得肯定。
5. 將藝術融入遊戲化創新教學及新科技應用，提升學生學習興趣及動機，值得鼓勵。
6. 建議評量方法可以引入多一點機制，例如同儕互評、自評、及學習成效評量。
7. 此堂課非常創新，但建議可以列出與傳統教學方式的對比，比較出創新之處。

#### 【評審委員 3】

1. 對跨領域主題進行同步口譯能力的培養，是本計畫的重點，但是，描述的方式較為簡略，建議可以舉例或是引用相關教學研究的文獻說明。
2. 雖然指出教學上的問題，但是，教學活動設計並未說明與該問題的解決的關聯，計劃書看起來是希望針對藝術與文化領域主題進行同步口譯能力培養，但是，教學活動上是針對了數個相關主體邀請講者與進行同步口譯訓練，但是實施細節不明確。
3. 整體創新性有待加強，或許可以導入科技媒體，用翻轉教室方式，讓學生在家先觀摩具有旁白之相關主題的典範影片，看看他人如何描述介紹，之後由學生進行同步口譯練習，把結果帶來教室分享討論。

## 3. 未來精進與改善建議

### Suggestions for Future Refinement and Improvement

根據學生的問卷回答，提出以下改進方案：

- (1) **增長活動時間**：有學生反應因為只有 2 個小時，加上體驗學習的時間，口譯時間每個人輪到的時間較短，建議可以採隔週上課，變成 4 小時。以上建議立意良好，但有時延長時間，可能會造成某些修其他課的學生的時間衝突，因此可改成同一主題的演講有二場，一場由第一批學生進行口譯，另一場由第二批學生口譯，沒有進行口譯的組別需進行同儕書本及口頭的評量。
- (2) **上台口譯的流程需更順暢**：學生反應第一場次分成三批學生，一次有 10 人站在台前等待，不但擋住銀幕，讓台下同學無法好好進行跨領域專業知識的學習，等待的學生亦無法進行知識的學習，覺的很可惜。後面的場次有鑑於前場次學生的建議，改為 1 次 3 位同學準備，並由助理提醒下三位同學上台準備，加快練習流程。但過程中發現，助理有時要顧及許多現場狀況，如拍照、場控，因此未來會將口譯順序先寫在黑板上/或紙本講義，讓同學自動上台準備，助理只需在流程卡住時提醒即可。

#### 4. 政府部門補助之課程與教學計畫申請或學術論文發表規劃

##### **Application Planning for Courses and Teaching Plans Subsidized by Government or Publish Their Academic Paper Agencies**

此創新課程「已確認」將於 2024 年 10 月 17 至 20 日（週四至週日）的第十九屆海峽兩岸外語教學研討會：外語文教育之轉銜、跨域與創新發表。

#### 5. 參考資料

##### **References**

附件一：活動/紀錄/照片（至少十張，照片請附說明）

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

3d 列印口譯		
		
<p>學生的3D 列印成品</p>	<p>學生認識3D 列印機器</p>	<p>學生輪流練習口譯講者 3D 列印介紹內容</p>

日本忍術體驗口譯



學生認識日本武術武器及口譯

綠色療癒體驗口譯



學生輪流進行演講口譯

桌遊體驗口譯



各式桌遊體驗

附件二：課程/教材內容及學習成果

Appendix II: Course/Teaching Materials Contents and Learning Outcomes



教材列表：

1. 3D 列印講義(中文版及英文口譯版)
2. 綠色療癒：花草名及療效口譯教材

參、經費實際運用情形

III. The Actual Use of Funds

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 Implementation	執行率 Executive Rate	差異說明 Description of Differences
植物彩繪活動 (含外籍生)	16000	10376	65%	有些材料後來講師說不需購買。
桌遊(10組)	10000	5519	55%	純英文版桌遊較少。
3d 列印(含外籍生)	6000	0	0%	文藻圖書館決議免費幫同學授課及印列成品。
密室脫逃(含外籍生)	10000	12792	128%	包場費用比預期高一些。
講師費+工讀生 +勞退+補充保費	29406	34185	116%	講師帶了助理。
講者交通費	2000	1254	63%	二位講者改坐火車，費用較便宜
保險費	1200	4832	403%	帶去校外的次數超過1次
印刷費	500	2289	458%	影印較多成品及教材
資訊耗材與週 邊用品/雜支/教 學耗材	2494	6353	255%	辦理訓練助理們擔任桌遊及密室的指導員的會議及餐費等及文具用品。
總計	77600	77600		