

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： 115 年 2 月 24 日

壹、基本資料

I. Basic Information

申請教師 Name	潘偉琪	職稱 Title	講師
課程名稱 Course Title (中、英文) (In English and Chinese)	中文：職場英文 英文：English for Workplace		
計畫名稱 Project Title (含中、英文) (In English and Chinese)	中文：E.S.P.E.A.K：職場英語溝通力 × SEL——以專題導向學習強化語用表達與情緒素養 英文：E.S.P.E.A.K：Workplace English Communication × SEL — A Project-Based Approach to Enhancing Pragmatic Expression and Emotional Competence		
實際修課人數 Actual Number of Students	47		
棄修人數 Number of Withdrawal Students	1人，棄修比例：2.13 % 1 students, and the ratio of withdrawal is 2.13 %		
經費執行情形	核定預算數： <u>40,000</u> 實際執行數： <u>40,000</u> 經費執行率： <u>100 %</u>		
學生成績差異 Differences in Student Achievement	鑑於本課程為職場英文（English for Specific Purposes, ESP）課程，教學目標著重於學生在真實或擬真職場情境中運用英語完成溝通任務的能力，因此本課程以 TOEIC 口說測驗（TOEIC Speaking Test）作為學生成績差異之主要量化評量工具。課程於學期初與學期末分別進行前後測，以比較學生在整體口說表現及各分項能力上的學習成效。 整體而言，TOEIC 口說前後測結果顯示，多數學生於後測之整體口說表現（Overall）明顯高於前測，顯示學生英語口說能力呈現整體進步趨勢。進一步觀察分項能力可發現，學生在發音、流暢度、字彙與文法等構面多呈現正向成長，其中以「任務完成度（Task Achievement）」之進步幅度最為顯著。 從量化數據觀察，學生於前測中之任務完成度分數多介於 0-170 分區間，後測則明顯提升至 40-190 分區間，顯示學生在回應情境任務、組織表達內容及完成溝通目的等能力上皆有具體改善。特別是原本口說能力較弱、前測分數偏低之學生，其任務完成度於後測中普遍提升至中高		

	分區間，顯示本課程能有效支持不同程度學生完成職場導向之口語任務。 此一結果顯示，學生之進步不僅只在語言形式層面，更反映其能否在情境限制下有效運用英語完成指定溝通任務。學生透過課程中反覆進行之情境式任務、角色扮演、專題活動及成果展示，逐步培養在職場情境中說明、回應與協商的能力，進而轉化為 TOEIC 口說測驗中「任務完成度」構面之明顯成長。整體而言，本課程在提升學生職場英語溝通能力，尤其是實務任務導向口語表現方面，展現具體且可量化之學習成效。
師生互動差異 Differences in Teacher-Student Interaction	● 創新課程問卷的全班平均達 4.07 分。  ● 根據本課程期中與期末專題設計，師生互動模式與傳統英語課程呈現明顯差異。傳統課程中，師生互動多集中於教師講解、示範與提問，學生主要回應教師指令或完成練習，互動型態以教師主導為主。 在本創新課程中，透過專題導向學習（PBL）結合角色扮演與教學導向展示活動，師生互動轉為高度歷程導向與情境化。學生在期中「Prototype Pitch」與期末「Game Fair Showcase」中，需輪流擔任 Game Master（GM），負責解說規則、引導遊戲流程、提問、處理突發狀況並促進同儕使用英語進行互動。教師則不再是主要講述者，而是在各組教學與試玩過程中進行巡迴觀察、即時提問與引導性回饋。 此外，期末專題中特別強調「Teaching & Facilitation」表現，占總成績 50%，評量面向包含 GM 領導、互動引導、語言使用與團隊協調，使師生互動由單向指導轉為共同參與與協商式互動。教師的角色轉為促進學生表達、澄清語用選擇與引導反思，而學生則需主動回應提問、解釋決策並即時調整表達策略。 整體而言，師生互動由「教師主導的講授模式」轉變為「以學生教學與引導為核心的互動模式」，有效提升學生的參與度、口語表達頻率與課堂互動深度。
學生競賽獲獎 Student Contest Rewards	無
其他執行成效	無

Other Implementation Results			
簽核欄 Sign-off Field			
申請教師 Teacher's Name	教師所屬單位主任 Director	教師所屬單位院長 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
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

貳、成果報告內容

II. Project Report Contents

一、 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)

本創新課程整體學生參與度良好，多數學生能穩定出席並積極投入課堂活動。與傳統以教師講述為主的課程相比，本課程透過專題導向學習與情境式任務設計，明顯提升學生的參與頻率與參與深度。

在期中專題(Prototype Pitch)與期末專題(Final Showcase)中，學生需分組完成桌遊設計、規則說明、角色扮演與成果展示，並輪流擔任 Game Master (GM)，負責引導遊戲流程、說明任務與促進同儕互動。此設計使學生不再僅是被動聽講者，而必須主動參與討論、表達想法、回應提問，並在實際互動中調整表達策略。

課堂觀察顯示，學生在小組討論、試玩與展示活動中展現高度投入，多數學生能配合任務需求進行溝通與合作，即使語言能力較弱的學生，也能透過角色分工與同儕支持參與課堂互動。整體而言，本課程成功營造具參與性與互動性的學習環境，有效提升學生的學習投入與課堂參與表現。

此外，本課程之分組方式採學生自行組隊，每 5 人為一組，並與另一組 5 人小組合併，形成一個由兩組共 10 人組成的學習單位。於期中專題前，兩組分別擔任不同任務角色：一組為設計組 (design group)，負責桌遊構想、規則與語言內容設計；另一組為試玩組 (playtest group)，負責實際體驗、提出回饋與修正建議。期中專題後，兩組角色進行對調 (role switching)，使所有學生皆能同時經歷設計者與使用者的學習歷程，進一步提升參與責任感與整體投入程度。

學生在設計、試玩與成果展示歷程中的實際參與與互動情形。

- 學生於期中專題階段進行桌遊任務設計與流程規劃，透過便利貼記錄任務內容、語言元素與遊戲規則，並以視覺化方式整理想法，展現高度參與與合作歷程。



- 各組學生同步投入專題任務，課堂中呈現多組同時討論與實作的學習情境，顯示學生整體參與頻率與投入程度。



S_27058194_0



S_27058195_0



S_27058196_0



S_27058197_0



期中專題(Prototype Pitch): 學生分組進行桌遊設計與試玩，並由 GM 引導任務與互動，展現高度參與與合作。

- 期中預備週：學生於成果影片拍攝前，透過 Token Card 制度向教師進行桌遊原型簡報與口語檢核；每組須完成指定口語表達並獲教師認可後，方可進入影片產出階段，確保全體學生實際參與並完成溝通任務。



S_27369519_0



S_27369520_0



S_27369521_0



S_27369522_0

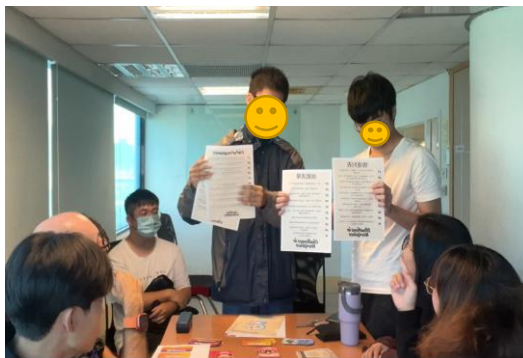


- 學生於專題成果影片中進行桌遊原型簡報 (board game prototype pitch)，以英語說明桌遊設計理念、遊戲目標、規則架構與角色設定。此階段要求學生進行結構化口語表達，培養其在職場情境中清楚說明想法與傳達資訊的能力。

- Group 1+ 10



- Group 2+ 9



- Group 5+ 6



- 學生於專題成果影片中進行桌遊試玩活動 (play-test)，透過實際操作遊戲、角色互動與即時回應，完成指定情境任務。學生需在試玩過程中使用英語進行溝通、提問與回饋，展現其在真實互動情境中完成溝通任務的能力。

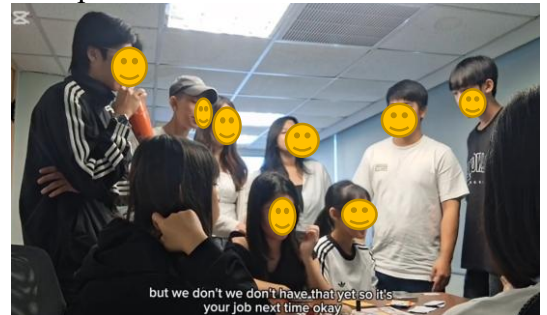
- Group 1+ 10



- Group 2+ 9



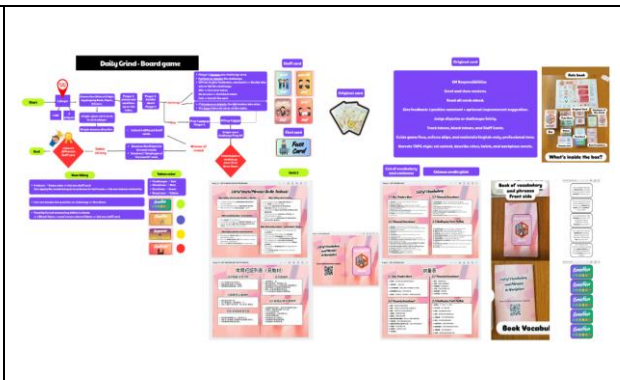
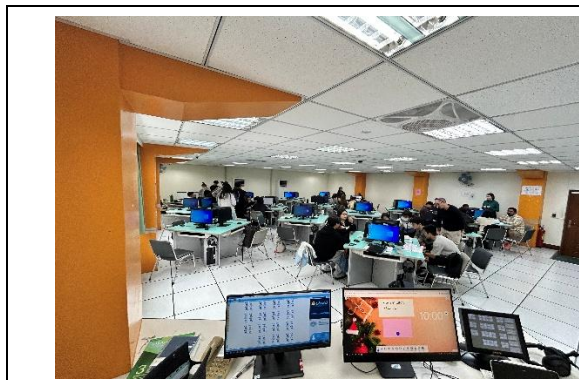
- Group 5+ 6



- 期中週舉辦影片分享會：學生於課堂中觀看專題成果影片後，依據教師提供之同儕互評評分表進行評分與回饋。每組皆可收到其他同學之評分表，且同儕互評成績佔專題總成績之 30%，提升學生對評量歷程的重視程度。

期末專題(Final Showcase): 學生完成任務說明與情境溝通，呈現能以英語完成職場導向任務之表現。

- 於期末預備週，學生在進行期末成果展示（Final Showcase）前，須先透過 Token Card 制度 向教師進行桌遊原型簡報與口語表達檢核。每組配發固定數量之 Token Cards，學生需依序完成指定之英語口語說明任務，包括桌遊概念介紹、規則說明與任務流程表達，經教師確認其語言使用與溝通內容符合課程要求後，方可取得 Token Cards，並進入期末 Showcase 展示與實作階段。
- 為確保學習歷程具備清楚之任務節點與參與門檻，本課程另以 流程圖（flowchart）方式呈現期末專題之執行步驟，協助學生理解「口語檢核 → 任務完成 → 成果展示」之學習流程，並強化其對任務完成度（Task Achievement）與學習責任的認知。



- 期末成果發表中展出最終定版之桌遊成品。



- 期末成果展示

於期末成果展示中，各組依據任務需求進行組內分工，由不同組員負責不同展示任務，並以英語向全班介紹最終定版之桌遊內容，包括遊戲概念、規則說明、任務流程與關鍵語言表達。

展示過程中，由各組學生擔任 Game Master（GM），負責主持遊戲進行，並邀請其他組學生擔任 guest player，實際參與桌遊试玩。透過跨組互動與實際操作，學生需即時

進行溝通、協商與任務回應，營造真實且具任務導向之英語溝通情境。

G2+G9



- 期末 Showcase 活動最後階段進行回饋與反思 (Debrief & Reflection)，由 Game Master (GM) 以英語向參與者提出引導問題，邀請玩家簡短回應其遊戲體驗與溝通歷程。教師同時觀察學生之口語表達、合作互動、溝通策略運用與 GM 引導能力，作為學習成效評估依據。
- 各組同學進行觀摩及同儕評分



(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)

A. TOEIC Speaking Test 量化成效呈現與說明:

本課程以 TOEIC Speaking Test 前後測作為主要語言學習成效評量工具，以檢視學生在職場英語口語溝通能力上的變化。評量構面包含整體表現 (Overall)、發音 (Pronunciation)、流暢度 (Fluency)、字彙 (Vocabulary)、文法 (Grammar) 及任務完成度 (Task Achievement)。請見下列表 1。

表 1. TOEIC Speaking 前後測平均數比較 (N = 45)

評量構面	前測平均數	後測平均數	平均進步幅度
Overall	78.22	136.67	+58.44
Pronunciation	82.22	143.56	+61.33

評量構面	前測平均數	後測平均數	平均進步幅度
Fluency	112.00	138.89	+26.89
Vocabulary	108.67	110.22	+1.56
Grammar	113.56	121.78	+8.22
Task Achievement	66.44	131.78	+65.33

● 數據結果說明:

整體而言，學生於 TOEIC Speaking Test 之後測表現明顯優於前測，顯示本課程對學生職場英語口語能力具有正向學習成效。就整體表現（Overall）而言，平均分數由 78.22 提升至 136.67，顯示學生在整體口語溝通能力與任務應對表現上皆有顯著進步。

在各分項構面中，「任務完成度（Task Achievement）」為進步幅度最為顯著之構面，平均分數由 66.44 提升至 131.78，進步幅度達 65.33 分。此結果顯示，學生在回應情境任務、完成溝通目的、組織整體表達內容及依任務需求進行說明等能力皆有明顯改善，與本課程所強調之職場任務導向與情境式口語表達訓練高度一致。

此外，發音（Pronunciation）與流暢度（Fluency）亦呈現明顯提升，顯示學生透過多次公開簡報、角色扮演、桌遊試玩與展示活動，累積實際口語輸出經驗，逐步提升語言表達的穩定度與自信心。相較之下，字彙與文法構面之進步幅度相對較小，反映本課程之核心成效主要體現在語言應用與任務執行能力，而非單純語言形式知識的提升。

● 與課程設計之對應探討（ESP × PBL）：

上述 TOEIC Speaking 成效結果顯示，學生在「能否完成溝通任務」與「如何因應情境需求進行表達」方面的能力提升最為明顯，呼應本課程以 ESP（職場英語）為核心，結合 PBL 任務導向學習與情境模擬活動之教學設計。透過桌遊設計、角色分工、Game Master 引導、跨組試玩與公開展示等活動，學生得以在真實且具壓力的溝通情境中反覆練習語言策略，進而有效提升任務完成度與整體口語表現。

B. SEL 前後測量化成效呈現與說明:

本課程採用 SEL 問卷以前後測方式進行成效評量，量表對應 CASEL 五大核心能力，包含：自我覺察（Self-awareness）、社交覺察（Social awareness）、自我管理（Self-management）、人際關係技巧（Relationship skills/Relationship management）、負責任決策（Responsible decision-making）。以下呈現全班前後測平均分數，以檢視學生社會情緒能力之變化趨勢。請見下列表 2。

表 2. SEL 五大核心能力前後測平均數比較

SEL 核心能力構面	前測平均數	後測平均數	平均差
自我覺察 Self-awareness	4.80	4.86	+0.06
社交覺察 Social awareness	4.58	4.88	+0.30

SEL 核心能力構面	前測平均數	後測平均數	平均差
自我管理 Self-management	4.53	4.61	+0.08
人際關係技巧 Relationship skills	5.18	5.11	-0.07
負責任決策 Responsible decision-making	5.16	5.22	+0.06

● 數據結果說明

SEL 前後測結果顯示，學生整體在多數 SEL 構面呈現正向成長趨勢。其中，社交覺察（Social awareness）提升幅度最為明顯（+0.30），顯示學生在理解他人觀點、表達同理、以及在團隊互動中辨識他人需求與情緒線索方面具有明顯進步。此結果與課程中大量的跨組互動（guest player 試玩）、同儕互評、以及公開展示後的提問回應活動高度一致，反映學生在真實互動情境中逐步建立更成熟的社交理解與回應能力。

自我覺察（Self-awareness）與自我管理（Self-management）亦呈現小幅提升（分別為 +0.06、+0.08），顯示學生在任務壓力下能更清楚覺察自身情緒狀態，並嘗試使用語言與策略進行自我調節（如準備簡報、分工協作、公開發表前的壓力調適）。負責任決策（Responsible decision-making）亦呈現微幅進步（+0.06），反映學生在小組討論、規則修正、以及展示流程安排中，能更理性地分析並做出任務導向決策。

值得注意的是，人際關係技巧（Relationship skills）後測平均分數略為下降（-0.07）。此現象可能反映學生在課程後期進入更高頻率、更真實的協作與公開互動情境後，對「有效合作、溝通協調」的自我評估更為嚴謹（即自我覺察提升後，評估標準更高），亦顯示團隊溝通與衝突調解仍是後續課程可持續強化之面向。

● 與 SAFE 原則與課程活動對應：

本課程在 SEL 教學安排上亦符合 CASEL 所倡導之 SAFE 原則：

- Sequenced（循序漸進）：由期中前導任務→分工合作→中期互評→期末展示逐步加深互動難度。
- Active（積極參與）：透過桌遊設計／試玩／GM 引導／跨組互動，促使學生在真實互動中練習 SEL。
- Focused（專注投入）：以「完成溝通任務」與「團隊合作」為主軸，聚焦於社交覺察與合作表達。
- Explicit（直接明確）：以互評表、回饋單、任務規範與口語檢核機制，明確指出期待的互動與情緒語言行為。

（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

本課程以職場英語（ESP）為核心，採專題導向學習（PBL）結合情境任務設計，學生的進步主要呈現在「口語表達能力」與「任務互動與合作能力」兩大面向，並透過期中、期末專題的連續性實作與反思機制，逐步強化其語用表達與社會情緒能力（SEL）。

1. 學生進步狀況說明:

(1) 職場情境口語表達更具結構與目的性

學生在期中「桌遊原型 Pitch + Play-test」與期末「Final Showcase」的多次演練中，逐步能以較清楚的架構完成職場溝通任務（如：開場引導、內容說明、規則與流程描述、回應提問與結尾總結）。整體而言，學生由早期偏重背稿與片段敘述，進步至能以「目的—重點—流程—示例」的方式完成較完整的說明，並能根據聽眾回饋調整說法。

(2) 任務完成度（Task Achievement）進步最顯著，貼合 ESP 任務導向目標

就 TOEIC Speaking 前後測表現而言，多數學生在整體分數及各子構面皆呈現提升，其中「任務完成度（Task Achievement）」為進步幅度最顯著之構面，顯示學生在回應情境任務、完成溝通目的與整體表達結構方面皆有明顯改善，與本課程所強調之職場任務導向與情境式口語表達訓練高度一致。

(3) 合作溝通與跨組互動能力提升（含 SEL 行為表徵）

課程採「5 人一組，再與另一組合併成 10 人學習單位」之模式；期中前由一組擔任設計組、另一組擔任試玩組，期中後進行角色互換（role switching）。此安排使學生同時經歷「設計者」與「使用者」兩種學習角色，強化責任感與同理視角。課堂觀察顯示，學生在協作對話、分工協調、回饋表達與衝突調節上較以往更成熟，能更頻繁地使用理解、尊重、感謝、建議與澄清等社交語言，符合 SEL 五大核心能力之行為表徵（如自我覺察、自我管理、社交覺察、人際技巧與負責任決策）。

2. 具體教材與成果產出:

本課程除學生作品外，亦累積多項可重複使用之課程教材與評量工具，作為後續課程延伸與校內推廣之基礎：

(1) 學生桌遊作品（Finalized Board Game Products）

- 每組完成桌遊原型與最終定版版本（含主題設定、角色設計、任務卡／事件卡／挑戰機制等）。
- 作品皆對應職場情境與溝通目的，並可作為後續班級的情境口語教材。

(2) 桌遊規則書與詞彙／關鍵句型表（Rulebook & Language Support Pack）

- 每組完成規則書（含遊戲流程、勝負條件、GM 引導語）
- 另整理「職場溝通關鍵句」與「任務功能語言」（例如：提出建議、表達同意／不同意、澄清、詢問細節、做結論）。

(3) Flowchart（任務流程海報/流程圖）

- 每組繪製並展示桌遊流程圖，作為「公開說明」與「試玩引導」的視覺鷹架，協助語言較弱學生也能依流程完成口語任務。
- Flowchart 同時作為期末 Showcase 的展示材料之一，強化說明的清晰度與可理解性。

(4) 期中 Pitch 與試玩互評表、期末 Showcase 評分表

- 課程設計同儕互評機制：每組收到他組評分表與回饋，互評結果佔成果評量一部分（例如 30%），促進學生以明確指標觀察他組表現並反思自身表達。
- 評分指標涵蓋：說明清晰度、英語使用、互動引導、合作分工、任務完成度等。

(5) Token Card 口語檢核制度（教師形成性評量工具）

- 於期末預備週，學生在 Final Showcase 前須先透過 Token Card 制度完成桌遊原型簡報與口語表達檢核；每組依序完成指定英語任務（概念介紹、規則說明、流程表達、回應提問）並獲教師認可後，方可進入正式展示與試玩階段。
- 此制度有效確保學生「人人開口、任務必達」，並落實 SAFE 原則中的 Focused 與 Explicit。

（四）計畫實施後問題改善狀況

Improvement of the problem after the implementation of the project

本創新課程係針對過往職場英文課程中常見之學習困境進行設計與實施。透過專題導向學習（Project-Based Learning, PBL）結合情境式任務與社會情緒學習（SEL）理念，課程實施後在多項關鍵問題上皆呈現明顯改善，說明如下。

1. 學生課堂參與度不足之問題改善

原有問題：過往課程以教師講述與個別口說練習為主，部分學生因語言信心不足或害怕犯錯，課堂互動多集中於少數較主動之學生，整體參與深度有限。

改善作法與成效：本課程透過小組專題、角色分工與輪流擔任 Game Master (GM)，使每位學生皆需在任務中負責說明、引導或回應。期中與期末專題皆要求學生完成實際溝通任務，而非僅進行單向報告。課堂觀察顯示，多數學生能穩定出席並積極投入討論、試玩與展示活動，即使語言能力較弱者，亦能透過角色支援與流程圖輔助參與互動，有效改善學生被動聽講與低參與度之問題。

2. 語言學習與真實職場應用落差之問題改善

原有問題：傳統口說課程易流於句型練習或短暫發表，學生雖能完成指定語言產出，卻較少機會在完整情境中練習任務導向之職場溝通。

改善作法與成效：本課程以職場情境為核心，將語言學習嵌入桌遊設計、規則說明、試玩引導與成果展示等任務歷程中，要求學生「以語言完成任務」。TOEIC Speaking 前後測結果顯示，學生在整體口說能力上皆有提升，其中「任務完成度 (Task Achievement)」為進步最顯著之構面，顯示學生在理解情境需求、組織表達內容與達成溝通目的方面已有實質改善，有效縮短語言學習與職場應用之落差。

3. 學生合作困難與溝通衝突之問題改善

原有問題：部分學生在小組合作中易出現分工不均、溝通不良或情緒壓力累積，影響學習品質與合作成效。

改善作法與成效：課程採「設計組／試玩組」雙角色制度，並於期中後進行角色互換，使學生同時經歷設計者與使用者視角，提升同理與責任意識。搭配同儕互評、反思回饋與 Token Card 檢核制度，學生需以語言清楚表達意見、回饋與修正建議。SEL 前後測結果顯示，學生在自我覺察、人際互動與負責任決策等面向皆有整體提升，顯示其在合作溝通與情緒調節能力上獲得改善。

4. 學習歷程缺乏結構與回饋機制之問題改善

原有問題：以往評量多集中於期中與期末成果，學生較難掌握學習歷程中的進步軌跡與待改進之處。

改善作法與成效：本課程依 PBL 四階段（前導學習、小組合作、公開發表、反思回饋）進行系統性設計，並結合形成性評量工具（如 Token Card 口語檢核、同儕評分表、流程圖展示）。學生在每一階段皆能獲得即時回饋，逐步修正語言與表達策略，使學習歷程更具可視性與累積性，有效改善過往學習歷程斷裂之問題。

（五）創新規劃導入前後差異（列表）

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

項目	創新導入前	創新導入後
課程定位 Course Orientation	以一般職場英文口說與簡報練習為主，著重語言正確性與內容完程度	明確以職場英文（ESP）為導向，強調任務完成、情境溝通與實務應用
教學架構 Teaching Framework	教師講述搭配個別或小組口說練習，課程結構較為鬆散	採專題導向學習（PBL），依「前導學習—小組合作—公開發表—反思回饋」四階段系統化設計
學生角色	多為被動聽講與輪流發表者，參與深度不一	學生為任務執行者與設計者，需主動規劃、說明、引導與回應
課堂互動	互動多集中於教師與少數主動學生	透過小組合作、GM 引導與跨組試玩，促進全班互動與真實溝通
任務設計	以單次簡報或短時間口說任務為主	以期中、期末連續性專題任務為核心，強調歷程與成果並重
語言學習方式	著重句型與詞彙正確度，語用情境較有限	強調以語言完成任務（Task-based ESP），結合規則說明、流程引導與即席回應
合作學習	分組合作較少結構化，分工與責任不明確	採 5 人一組、10 人學習單位，設計組／試玩組角色互換，責任明確
情緒與互動引導	少有情緒覺察與人際互動的明確引導	系統融入 SEL，培養自我覺察、自我管理、社交覺察、人際技巧與負責任決策
評量方式	以期中、期末成果評量為主，歷程性不足	結合形成性與總結性評量：Token Card 檢核、同儕互評、成果展示
學習歷程可視性	學習歷程不易被學生與教師掌握	透過流程圖、規則書、互評表與展示活動，使歷程具體可見
學習成效呈現	成效多以主觀觀察為主	以 TOEIC Speaking 前後測與 SEL 問卷數據佐證學習成效
核心能力培養	以語言能力為主要目標	同步培養語言表達力、合作溝通力與社會情緒素養
SAFE 原則落實	課程活動較為零散	課程具備循序漸進（Sequenced）、積極參與（Active）、專注投入（Focused）、明確任務（Explicit）

二、委員審查意見回應

Responses to the Committee Members' Review Opinions

針對委員 1 意見之回應：

審查意見	教師回應 (Teacher Response)
1. 建議強化任務設計與學習歷程的連結，凸顯教學目的。	本計畫已明確將「職場情境導向桌遊設計」作為期中與期末專題的核心任務載體。學生透過桌遊構想發想、原型簡報 (Prototype Pitch)、規則說明、試玩 (Play-test) 與成果展示 (Final Showcase)，在完整歷程中反覆運用職場英語進行溝通、協調與決策，清楚對應課程學習目標。
2. 建議進一步說明教師引導策略與學生實際語言使用情境。	教師於桌遊專題歷程中扮演「引導者與語言檢核者」角色，透過桌遊原型簡報、規則說明示範、語言功能提示與即時回饋，引導學生於真實互動情境中使用語用策略、互動技巧與情緒語言。
3. 建議更具體陳述 PBL 主題內容、任務型態與實作要素。	本課程之 PBL 主題聚焦於「職場英語溝通 × 桌遊設計」，學生須完成具體成果物，包括桌遊規則書、任務流程圖 (Flowchart)、關鍵語言清單、試玩紀錄與成果展示。
4. 評量規劃完整，但 Rubrics 與問卷說明尚嫌簡略。	任務評量已結合桌遊歷程表現，將學生於桌遊簡報、規則說明、試玩引導與即時互動中的語言表現與情緒調節納入評分指標。

針對委員 2 意見之回應：

審查意見	教師回應 (Teacher Response)
1. 肯定教學問題源自 Z 世代學生特質。	感謝委員肯定，本課程即針對 Z 世代學生偏好互動、實作與情境式學習之特性進行設計。
2. SEL 抽象、不易操作化，恐流於形式。	本課程透過桌遊設計與試玩，將 SEL 轉化為可觀察、可實踐的語言行為。學生需在遊戲歷程中表達情緒、協調規則、處理衝突與回應他人，使 SEL 自然融入語言使用，而非停留於概念層次。
3. 教學綱要整體規劃詳細。	感謝委員肯定課程架構之完整性與清晰度。
4. 評量多元但執行負擔較重。	本課程已部分採用數位化工具 (如 Google Form) 進行同儕互評與 SEL 問卷施測，以降低教師負擔。
5. SEL 問卷與英語學習之相關性需說明。	已將 SEL 問卷修訂為「職場英語情境版」，題項直接對應英語溝通、互動與情緒管理情境，並與桌遊任務歷程緊密連結。
6. TOEIC 聽力與口語目標不一致。	本課程以桌遊試玩與成果展示作為真實職場語境下之口語輸出任務，並改以搭配 TOEIC Speaking Test 進行前後測，以確保評量內容與「職場英語口語溝通力」之課程目標高度一致，進一步提升整體評量設計之內容效度與說服力。

三、未來精進與改善建議

Suggestions for Future Refinement and Improvement

未來本課程將進一步強化團隊合作 (teamwork) 之教學設計與引導策略，透過更明確的角色分工、合作任務指引與輪替機制，協助學生在桌遊設計、試玩與成果展示歷程中建立有效的溝通與協作模式；同時引導學生覺察自身在團隊中的語言參與、責任承擔與互動表現，以提升合作品質。在教學實務層面，將持續優化同儕互評與即時回饋機制，使學生能具體理解個人表現如何影響團隊成果，並透過反思歷程培養在職場情境中所需之協作溝通與問題解決能力。

四、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

本課程之教學設計與實施成果，已作為基礎於 115 學年度申請教育部教學相關補助計畫。

五、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)

課程任務導入與分組說明 說明：教師於課堂中說明專題導向學習 (PBL) 任務內容與桌遊專題流程，並引導學生進行 5 人一組分組，建立後續合作學習基礎。	
	
期中專題－桌遊構想討論（設計組） 說明：學生於小組中討論桌遊主題、職場情境與任務設計，透過英語進行構想發想與角色分工。	
	
期中專題－桌遊試玩與回饋（試玩組） 說明：試玩組實際參與桌遊體驗，並以英語提供操作回饋與修正建議，促進跨組互動與真實溝通。	



Game Master (GM) 引導遊戲流程

說明：學生擔任 Game Master (GM)，以英語說明規則、引導任務流程並促進玩家互動，展現語言應用與團隊領導能力。



期中影片拍攝前—Token Card 口語簡報檢核

說明：學生於影片產出前，透過 Token Card 制度向教師進行桌遊原型簡報與口語表達檢核，確保全體學生實際參與並完成指定溝通任務。

期中成果影片互評活動

說明：學生於課堂中觀看各組成果影片，並依評分表進行同儕互評，培養回饋能力與反思意識(互評成績占比 30%)。

期末預備週—桌遊原型最終確認

說明：學生於期末成果展示前，再次透過線上 flowchart 用英語向教師說明桌遊最終版本之規則與任務流程，確認語言使用與溝通內容符合課程要求。

期末成果展示 (Final Showcase) — 桌遊展出

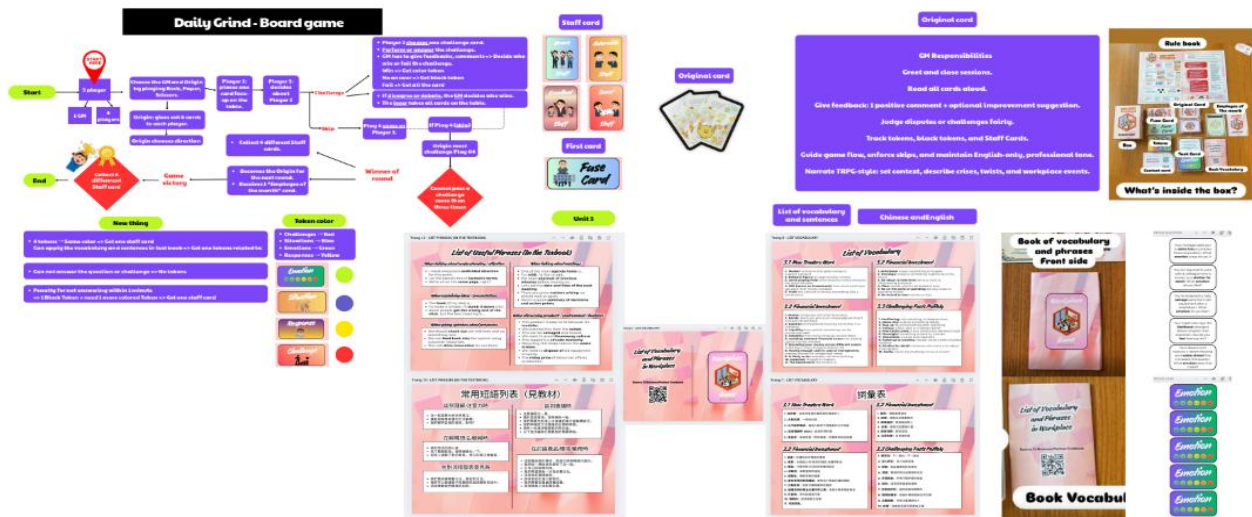
說明：各組進行最終定版桌遊展出，學生先簡報以英語向全班介紹最終定版的桌遊設計理念、規則與關鍵語言表達。

期末成果展示—實際遊戲進行與互動並跨組邀請 Guest Player 進行桌遊試玩

說明：展示組邀請其他組學生擔任 guest player 實際參與桌遊，營造真實互動情境並促進跨組溝通與合作。學生於遊戲進行中即時使用英語回應任務挑戰，展現語言應用能力、團隊合作與問題解決歷程。

本課程之教材以「專題導向學習 (Project-Based Learning, PBL)」為核心，結合桌遊設計與職場英語溝通任務，教材內容由教師引導並由學生共同產出，強調學習歷程與實作成果並重。主要教材與學習資源如下：

1. 線上流程圖 (Online Flowchart)：學生透過線上工具繪製桌遊流程圖，明確呈現遊戲進行步驟、任務節點與語言使用時機，作為小組討論、規則修正與成果展示的重要依據。



2. PPT 遊戲說明簡報：各組完成桌遊設計後，以簡報形式系統化說明遊戲概念、職場情境設定、規則說明與關鍵英語表達，培養學生在專業情境下進行口語說明與簡報之能力。
3. 桌遊成品：各組完成最終定版桌遊成品，包含遊戲板、卡牌、規則書與任務說明文件。學生須能以英語清楚說明桌遊玩法、任務流程與溝通目標，並實際引導他人參與遊戲，展現語言應用與團隊合作成果。



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
工讀費	9,120	9,120	100%	
補充保費	192	192	100%	
勞保	3,018	3,018	100%	
勞退	810	810	100%	
資料蒐集費	1,255	1,255	100%	
文具耗材	2,605	2,605	100%	
印刷費	3,000	3,000	100%	
雜支	20,000	20,000	100%	
總計 Total	40,000	40,000	100%	