淡江大學106學年度教學創新成果報告

以課堂遊戲、小組討論、實作體驗來學導覽解說

課程設計者：紀珊如 助理教授

（全發院國際觀光管理學系）

整理者：教師教學發展組

目錄

CONTENTS

01 背景與動機

02 課程目標、設計與規劃

03 學生學習成效

04 創新教學成果自評

背景與動機

一、背景

二、動機

一. 背景

➢培養專業解說人員

「解說原理與實務」為淡江大學國際觀光管理學系的專業選修課程，旨在培養學生具有解說能力、且能自信、有條理地為觀光客進行導覽，並在未來可以以導遊、領隊、觀光景點、園區之駐站解說員等為其職涯發展方向。

二. 動機（1/3）

- **以學生為教學主體，逐漸加入新元素**

學生多半於修課前表示，害怕開口對大眾表達意見，因此為了去除學生對於口語表達的害怕，此一課程開始採取遊戲式的教學活動。

二. 動機（2/3）

- **以學生為教學主體，逐漸加入新元素**

從102年度開始，依照學生回饋與建議(如:不以解說員為目的修課，而是希望培養大眾演說能力)，改變課程風格並融入BTS(By The Student)原則，陸續加入了不同情境解說練習、角色扮演、知能服務學習等，讓學生做中學，從認識解說的理論到實際執行解說活動，培養出更有自信、能面對大眾侃侃而談的觀光產業人才

二. 動機（3/3）

➢ **逐漸加入的創新教學元素**

- **課堂遊戲**

走一條另類的道路來引發興趣，同時也啟發小組合作默契

- **小組討論**

透過小組學習來彼此砥礪

- **實作體驗**

以專業知能服務學習來達成課程名稱所指的「實務」

II

課程目標、設計與規劃

一、開課基本資料

二、課程教學目標

三、課程內容設計原則

四、課程設計與規劃

一. 開課基本資料

開課教師	紀珊如
開課系級	淡江大學國際觀光管理學系
課程名稱	解說原理與實務
開課學年度	106學年度第一學期
選課人數	24人(實際修課22人)

二. 課程教學目標（1/2）

- 獲取實際解說導覽的技巧
- 能有自信地向大眾進行導覽解說
- 學習解說導覽之原理

二. 課程教學目標(2/2)

➢ 系所核心能力對照

	(A)具有分析與解決問題的能力	(B)具有國際語言能力	(3)具有良好之服務精神與態度	(4)具有國際觀光管理的知識	(5)具有國際觀光管理的實務技能
(1)獲取實際解說導覽的技巧	✓	✓			✓
(2)能有自信地向大眾進行導覽解說			✓		✓
(3)學習解說導覽之原理				✓	

三. 創新教學設計原則（1/4）

- 符合創新教學四大能力
- 符合創新教學六大軟實力
- 符合BTS(By The Student)原則

備註：創新教學四大能力與六大軟實力係由葉丙成(2015)提出，其目的在於培養學生面對未知且多變未來的能力

三. 創新教學設計原則（2/4）

➢四大能力與課程搭配方式對照

四大能力	課程搭配方式
會思考	因應解說主題、場域與聽眾不同，解說內容應有不同設計
會表達	針對主題、場域與聽眾變異，隨時改變表達方式
會自主學習	專業解說員需不斷自我學習與精進各方面的知識以豐富解說內容
會面對未知變局	因應每場導覽觀眾不同及提出的不同問題，須隨時做好回應準備

三. 創新教學設計原則（3/4）

➢ 六大軟實力與課程搭配方式對照

六大軟實力	課程搭配方式
如何找資源	資源包含知識與人脈兩種形式
如何交朋友	小組共同學習，彼此成為對方的助力
如何衡量情勢，合縱聯盟	小組合作準備專業知能服務學習，共同籌辦解說活動
如何發現關鍵問題	每次於導覽新場域，皆須探討主題和解說重點，並構思搭配的架構及內容
如何讓人印象深刻	成功的解說員需透過不斷練習來塑造個人風格
如何行銷創意	過去單純的解說以無法吸引注意力，同學需構思出能聚焦吸睛的方式

三. 創新教學設計原則（4/4）

➢ BTS教學法

BTS全名	By The Student，也就是以學生為中心(student-centered)的教學法
提出者	由台大電機系教授「葉丙成」於2015年提出
原則	了解+引導+觀察+學習
教學法五大步驟	(1)老師能完整了解學生的能力 (2)在學生能力許可範圍內，讓學生自由發揮 (3)在學生發揮過程中，老師能密切觀察，並給予適時的引導，但不明確告知執行方法 (4)在學生展示成果後，老師必須帶著學生進行報告、反思、互評及觀摩 (5)最後由老師進行總結，必要時進行延伸教學

四. 課程設計與規劃（1/20）

- 課程內容與進度安排
- 創新教學法介紹
- 教具的革新

四. 課程設計與規劃（2/20）

➢ 課程內容與進度安排

初期
- 遊戲式教學法
- 口語表達活動
- 音樂賞析
- 小組合作學習+講課

中期
- 藝術、人文導覽類情境練習
- 期中考（角色扮演）
- 生態導覽類情境練習
- 專業知能服務準備（校外教學+演講+課內演練）

後期
- 專業知能服務（實際場域導覽）
- 專業知能服務（課後省思+成果展）

四. 課程設計與規劃（3/20）

➢ 創新教學法介紹

- 遊戲式教學法
- 音樂賞析
- 小組討論—討論教學法(合作學習法)、情境學習法
- 實作體驗—服務學習法、情境學習法之延伸

四. 課程設計與規劃（4/20）

➢ 遊戲式教學法

- 時機：課程初期
- 目的：
  - 1. Tongue Twister(繞口令)：練習口齒表達清晰、詮釋練習
  - 2. Butt-spelling(屁股寫字)：炒熱氣氛、增加同學互動、放鬆心情、放開害羞顧忌
  - 3. Charade(比手畫腳)：增加解釋的靈活度與技巧

備註：此三個遊戲式的活動都不只是為了有趣或者好玩，其遊戲背後的學習意義都必須在遊戲前或者遊戲後，清楚向同學說明。

四. 課程設計與規劃（5/20）

➢ 遊戲式教學法—Tongue Twister

- 流程：

全班分三組→老師發句子卡→第一棒同學念給第二棒聽→第二棒再念給第三棒聽(以此類推)→最後一棒寫在黑板上

- 計分：

總共進行三回合；每一回合以句子錯誤最少的隊伍獲得一分，最後以得分最多的組別獲勝。

四. 課程設計與規劃（6/20）

➢ 遊戲式教學法—Charade

- 流程：

全班分三組→每組派一位同學到台前抽題目卡→依卡上指示以肢體動作向同學解釋→台下同學猜題

- 計分：

總共進行五回合；每一回合以猜對最多題目的隊伍獲得一分，最後以得分最多的組別獲勝。

四. 課程設計與規劃（7/20）

➢ 遊戲式教學法—Butt-spelling

- 流程：

全班分三組→每組派一位同學到台前抽題目卡→依卡上指示以屁股寫字向同學解釋→台下同學猜題

- 計分：

總共進行五回合；每一回合以猜對最多題目的隊伍獲得一分，最後以得分最多的組別獲勝。

四. 課程設計與規劃（8/20）

➢ 音樂賞析

- 進行時機：課程初期
- 目的：

透過「音樂賞析」的過程來練習「意境體會及詮釋」;解說在英文的用字為”interpretation”，意思是一個解說者需在專業知識的蒐集及學習後，透過認知轉變成語言表達。而學會了解、詮釋、欣賞不同曲目背後的意境，正是學習解說導覽奧義的發電機。

四. 課程設計與規劃（9/20）

➢ 小組討論—教學法+合作學習法

- 時機：課程中期
- 目的：

透過**討論教學法及合作學習法法**，以任務小組的方式，讓小組成員共同消化大量資訊後，搭配相關解說原理，進行解說練習。過程中也建立團隊精神及默契。

四. 課程設計與規劃（10/20）

➢ 小組討論—情境學習法

- 時機：課程中期
- 目的：

以**藝術類、人文類、生態類環境**為導覽主題，搭配不同場體及實物，讓同學練習導覽解說，以達成「物理真實性」及「認知真實性」目的。

四. 課程設計與規劃（11/20）

➢ **小組討論—討論教學法+合作學習法+情境學習法**

- 評分方式：

其他小組成員必須針對報告組別的表現，提出鼓勵和建言。老師也會加入評語的行列，但多為引導同學思考，還有哪些解說內容或風格的可能性。最後當每一組都演練完畢後，由老師帶領同學反思，進行全班性的綜合評量。

四. 課程設計與規劃（12/20）

➢ 小組討論—討論教學法+合作學習法+情境學習法

- 流程：

小組腦力激盪：

討論及套用相關解說原理

尋找相關資料

彙整成條列式重點

→

分組上台演練：

上台解說規劃

實際進行導覽演練

→

小組彼此評語

其他組別針對上台報告組別表現給予鼓勵和建議

→

全班綜合評量

老師帶領同學反思，並直接點出個別同學的表現做為學習案例

四. 課程設計與規劃（13/20）

➢ 實作體驗—服務學習法+情境學習延伸

- 時機：課程後期
- 地點：七星嶺步道、維管束公共建築計畫
- 目的：

a. 使學生從服務經驗中得到反思，藉以印證理論，提升批判性思考

b. 課堂情境學習的延伸，將小組演練的技巧，實際應用於景點的導覽解說

四. 課程設計與規劃（14/20）

➢ 實作體驗—服務學習法+情境學習延伸

- 服務學習流程：

服務場域、機構介紹 → 實際場域校外教學 → 課內專題演講 → 分組選定講解主題 → 解說內容籌備

演練導覽解說 → 解說活動設計與宣導 → 實際執行服務 → 反思與回饋

四. 課程設計與規劃（15/20）

➢ 實作體驗—服務學習法+情境學習延伸

- 評分方式：

同學直接到服務場域內，根據導覽解說的表現進行實際評量。老師邀請導覽的觀眾及導覽組員本身參與投票評分，再根據投票結果給予相對應分數。獲得票數最多的組別給予95分，最少票的組別75分，最後參酌老師的觀察評分，加總後即為知能服務學習的成績(也就是期末考成績)。

四. 課程設計與規劃（16/20）

➢ 教具的革新

- 遊戲圖卡
- Thumb-up牌子

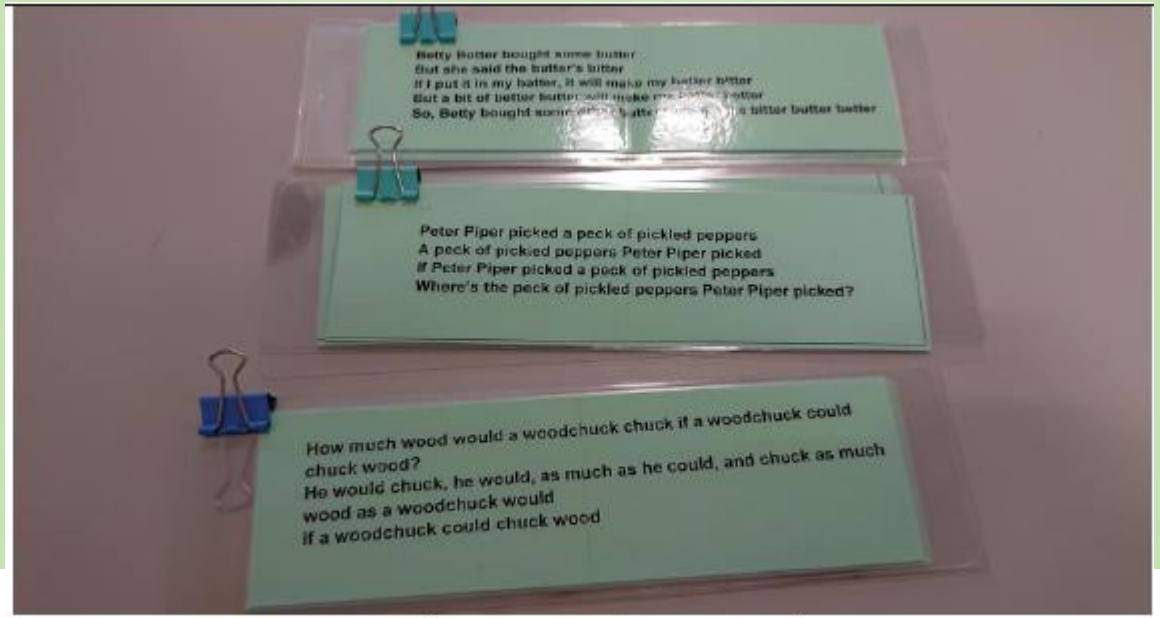
四. 課程設計與規劃（17/20）

➢ 教具的革新

- 目的：配合課堂遊戲所設計的圖卡，內容也包括解說相關原理(Tilden六大解說原理)
- 使用時機：可於三個課堂遊戲(tongue twister, charade和butt-spelling)使用
- 使用方法：小組派人抽出指定圖卡，並依照遊戲指令，以口語表達及肢體語言方式呈現其內容

四. 課程設計與規劃（18/20）

➢ 教具的革新—遊戲圖卡



Tongue twister 的圖卡，一共有三組。

Charade 的圖卡，因為是比手畫腳，盡量選擇的是動詞。

四. 課程設計與規劃（19/20）

➢ 教具的革新—Thumb-up牌子

- 目的：

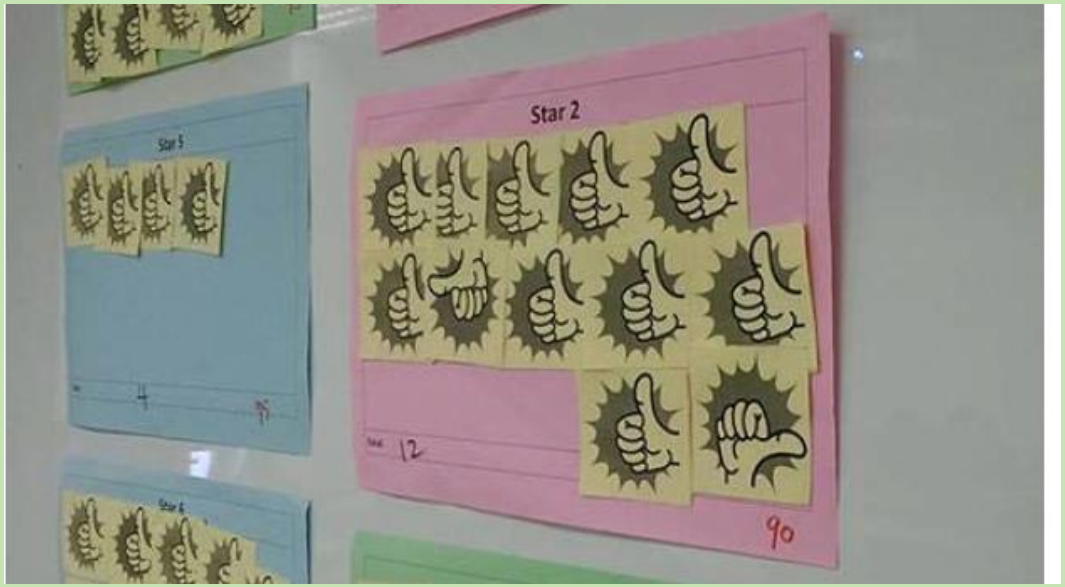
a. 提供同學在課堂當中，直接回饋上台報告同學所用。製造課堂積極參與的氣氛的同時，也培養同學當個專注聆聽的觀眾。

b. 做為民眾參與導覽解說時，投票的工具

- 使用時機：其他同學報告」口試、解說演練時使用、知能服務學習

四. 課程設計與規劃（20/20）

➢ 教具的革新—Thumb-up牌子



學生學習成效

一. 評量的目的與方式

二. 評量標準列表

三. 評量結果

四. 學生學習意見與教師回饋

一. 評量的目的與方式 (1/2)

- **形成性評量：**
  - 目的：掌握學生在學期過程中的知識獲得狀態以便任課老師給予適時的回饋與協助；其評量性質是明確、切合主題且適時的
  - 方式：音樂賞析、藝術類作品導覽、人文類作品導覽、環境生態類作品導覽、知能服務學習準備

一. 評量的目的與方式 (2/2)

- **總結性評量：**
  - 目的：確保學生的學期學習成就；多半需要多一點不同的方式來確保學生的學習成效
  - 方式：期中口頭報告、期末知能服務學習解說

二. 評量標準列表

評量項目	配分比重
出缺席	X
平常成績	20%
期中考	20%
期末考	20%
知能服務學習	40%
總計	100%

三. 評量結果

項目	分數級距
91~100分	9人
81~90分	12人
71~80分	1人
61~70分	0人
60分以下	*2人
期中退選	*0人
班級總平均	87分

- 註:106學年度帳面上修課人數為24人，實際參與為22人，其中兩位同學因無法達成最低選修分數而無法退選，因此最後總平均係以扣除2位未能參與的同學後，重新平均之。

四. 學生學習意見與教師回饋 (1/4)

➢ 期初遊戲式教學

- **學生意見：**多半學生(對於遊戲玩法)已經沒有太多印象，需要提問之後，才會依稀記得。再追問更深的細節，學生更是無法有太多教學上的聯結，單純只是覺得很好玩，是期初的破冰小遊戲。

- **教師回應：**未來在進行遊戲式教學法之前，會更明白地解釋其遊戲背後的意義。

四. 學生學習意見與教師回饋 (2/4)

➢ 音樂賞析

- **學生意見：**很有趣。對於不管有沒有學過古典音樂的同學來說，蕭邦的離別曲，都讓人特別有所感觸。將音樂賞析當作解說的開端，同學們是覺得很有幫助。

- **教師回應：**目前的方式是同一首曲子，不同的鋼琴演奏家的版本；未來考慮改成不同的樂器版本，來當作相互比較。

四. 學生學習意見與教師回饋 (3/4)

➢ 情境學習法

- **學生意見：**一直以來，學生覺得 presentations 不就是上台報告而已，沒想到，所謂的presentations 包含這麼多的情境；而且隨著聽眾的不同，或者目的的不同，還能夠思索該用那些策略(方法)，來達到預期的目的。

- **教師回應：**是的，為了呼應同學希望所學是未也可以有幫助、能學以致用的，能夠開始引發同學這方面的思考，注意自己的表達能力的培養，覺得很暖心。

四. 學生學習意見與教師回饋 (4/4)

➢ 知能服務學習

- **學生意見：**常去東門夜市，但是不知道宜蘭市區的維管束計畫；同學表示，在進行完導覽之後，竟然發現臉書上，有其他蘭陽的同學，也知道了梅津棧道的這個景點，他覺得就是因為課程去導覽而帶來的景點露出影響(雖然無法證明，只是學生自己的猜想)。

- **教師回應：**未來應該會持續和田中央聯合建築師事務所合作，目前白老師想要擴點到壯圍和羅東，會希望藉由課程，也帶領同學認識宜蘭。

IV

創新教學成果自評

一. 教學結果反思

二. 總結

一. 教學結果反思 (1/4)

➢理念與目標的達成

- 在教學方法的創新上，使用了遊戲成為課堂的活動，並且，遊戲的進行都結合導覽/解說員必須口齒清晰和肢體動作豐富的訓練。
- 儘管對生的回饋來說，學期初的遊戲使用，多半讓學生誤解只是破冰的方式，而忽略掉它背後的教學意義，這將會是筆者未來要加強聯結的部分。

一. 教學結果反思 (2/4)

➢理念與目標的達成

- 回顧當初這門課所設的教學三目標:「學習解說導覽之原理」、「獲取實際解說導覽的技巧」、「能有自信地向大眾進行導覽解說」，透過學生針對教學評量的文字回饋，可以得知，修課學生也都同意達到這三個教學目標。

一. 教學結果反思 (3/4)

➢ 在實務上的應用及推廣

- 口語表達存在於每個人每一秒的生活當中，近程來說，擁有好的口語表達能力的學生，可以是群體當中的意見領袖。以中程來說，大學畢業後的學生，必然面對到面試的問題；同時，工作上，也常有進行簡報的機會；更遠程來說，當職涯高峰，也可能面臨對著群眾發表演說的機會等等，這一些，都可以從解說原理與實務的課堂演練開始奠基。

一. 教學結果反思 (4/4)

➢ 在實務上的應用及推廣

- 教學實務上，未來將繼續與田中央聯合建築師事務所合作，也許進行解說的場域會改變(不再是維管束計畫)，但是，跨領域合作(與建築專業老師搭配)、提升旅遊品質、提倡深度、主題式旅遊的方向，將不會改變。

二. 總結

- 身為教師，最大的快樂，絕對不是擁有全天下最聰明的人才而教之；身為教師，最大的快樂，就是每一堂課，都能感受到學生積極的求學慾望和動機，能和我一起激發出更多學習的火花和學習的快樂，每一堂課，都能在”氣氛很好”的狀況下進行著。(氣氛好=師生互動頻繁、生氣盎然)