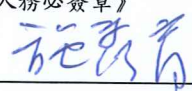


宏國德霖科技大學改進教學獎助申請表

※粗線框內欄位請申請人務必填寫

申請日期：112 年 8 月 25 日

申請類別	開設創新、創意課程，確能提升學生實務新創能力者				
申請人簽章	<small>《請申請人務必簽章》</small> 施秀青 	職稱	副教授	單位	應用英語系
申請案名稱	問題解決導向課程-觀光日語		適用課程	四英三 1-觀光日語	
送審資料	<small>《送審資料不全者不予獎助》 -</small> <input checked="" type="checkbox"/> 1. 創新創意課程申請計畫書(含會議紀錄) <input checked="" type="checkbox"/> 2. 創新創意課程實施成果報告(含會議紀錄)				
申請案主題內容自述 (詳細內容、試驗方法、理念創新、依據學理)					

教學目標:

- 1.強化學習動機與就業知能，並就臺日文化觀點開發適合技職學生教材及教具。
- 2.藉由問題導向學習模式認識日本傳統藝術、風土民情；透過網路平臺蒐集觀光旅遊、產業文化相關資訊，培養學生閱讀理解、團隊合作與創意思考力。
- 3.「落實教學創新，跨域整合計畫」，提升學生日語表達能力。

依據學理:

因應資訊時代傳統教學方式無法滿足學生需求，結合自主學習理論重新發展以問題導向為基礎的學習，將成為符合知識時代的另一種學習模式 (Lee et al., 2005)。即透過數位科技融入第二外語之教學模式，將能有效融合生活科技、生活文化資訊、休閒娛樂於學習素材中，不但在理論與實際之間擴展知識及文化視野，亦能在生活文化與語言情境之間，有效連結生活經驗可以強化學習歷程，促進第二外語的學習成效。課程與桌遊的結合，可以讓學習參與者在高學習意願的狀態下投入學習，讓參與者感興趣。此外，許多研究者皆發現其具有延續學習的效果，包括：1.自行探索學習能力；2.自主學習的提升；3.目標導向的學習；4 記憶知識強化；5.提供即時的反饋，帶來鼓勵；6.強化團隊合作、問題解決能力；7.增進閱讀理解及激發創意等能力 (林家米、隋翠華，2017)。

理念創新:

本計畫日語教學定位於提供學生多元的創意學習情境及跨領域學習的視野上，以「做中學」為學習主要方式，以「務實致用」為學習的主要目標，就旅遊文化觀點發展適合技職生教學工具期能更深入思考產業文化創造性，為瞭解日本旅遊文化內涵，讓學生在旅遊文化認知基礎上將之以數位圖像、文字或旁白強化旅遊文化相關知能。在課程規劃方面，結合分享式學習策略，展現溝通技巧及問題解決能力，學生面可以藉由創新桌遊設計，培養多元文化創造思考力。

教學方法

申請人第一階段會利用「日本文化事典」、「觀光日語」以及網路作品為探究對象，藉由問題導向模式認識臺日風土民情及地方特色，邀請業師透過文化體驗活動，拓展語言文化相關知識與智能，展現溝通技巧及問題解決能力；第二階段建置創意思考學習情境，透過虛擬影像和實體情境的體驗將學生從傳統課堂帶進更大的創造學習情境，透過分享式教學引導學生探究、對話、啟發、建構和歸納進行合作學習之目標。最後結合電腦將專業日文及產業文化相關知識(包含景點介紹及觀光旅遊資訊)製作成e化圖卡，「創新桌遊」企劃專題。

詳細內容

	活動日期	活動名稱
1	112.02.24	日本伴手禮介紹
2	112.03.03	日本節慶文化介紹- 女兒節「應景文化」
3	112.03.10	地方觀光景點
4	112.03.17	櫻花景點介紹
5	112.03.24	東京櫻花景點攻略
6	112.03.24	日本廣域三日券介紹
7	112.04.07	廣域三日券應用
8	112.04.14	期中分組報告
9	112.04.21	日本交通轉乘-APP 介紹及應用
10	112.04.28	飯店周邊導覽
11	112.05.05	日本節慶文化介紹- 日本兒童節「應景文化」和果子體驗

改善教學成果

(以申請前一年9月1日至申請當年8月31日間之改善教學成果為限)

一、學生學習成果

成果發表：(校內公開發表)

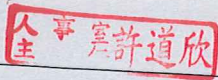

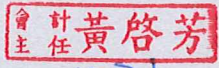
	發表會名稱	主辦單位	活動地點	活動日期	修課學生參展成果摘要說明
1.	日本兒童節文化	應英系	商館 604	5月5日	日本端午節慶-柏餅及和果子體驗
2.	茶道文化展演	應英系	商館 604	5月12日	日本茶道文化體驗
3.	和服展演	應英系	商館 604	5月26日	和服、浴衣體驗
4.	觀光日語期末發表	應英系	商館 609	6月17日	線上桌遊-關東櫻花之旅。
5.	觀光日語期末發表	應英系	商館 609	6月17日	線上桌遊-日本文化節慶：認識和服
6.	觀光日語期末發表	應英系	商館 609	6月17日	線上桌遊-廣域三日券：東日本之旅

二、課程執行成效

	質化成效	量化績效
1.	促進跨文化理解、餐旅觀光專業知能，提升觀光外語能力	日本文化展演及體驗-3場活動
2.	促進問題解決能力，提升多國語言及跨文化理解能力	線上創意桌遊3份
3.	提高學生學習創造思考力。	成果海報2張

學生透過「做中學、學中做」的技術實作過程中不但能有效完成觀光日語的學習，也能跨域學習網路行銷技術和開發線上桌遊的知能。本計畫所產生教學方法與教具有延續性價值，因為所開發的創新數位桌遊教具可以由數屆學生在不斷更新加強補充內容的深廣度後，期能與產學合作雙方PDCA循環反饋開發日語導覽桌遊產品。尤其疫情期間更可藉由「創新數位桌遊」教材開發提供跨領域學習的線上資源。本計畫完成的之教學成果為教案的更新、教法的創新，可結合更多的臺日兩國觀光產業文化與專業技能開發成為以技職校院生為主，文化題材為輔的觀光日語教材(創新數位桌遊)。同時與專業系科課程進行雙向的良性互動。如數位化設計概念融入在專題製作當中，網路媒介應用課程如何將觀光實務題材以更專業的方式呈現，以及創設開發商品等是可以努力的方向。

系 科	業經 <u>112</u> 學年度第 <u>一</u> 學期第 <u>二</u> 次系教評會審查通過。 系主任簽章： 應用英語系暨 應用外語科主任 陳慧珠	
院、中心	業經 <u>112</u> 學年度第 <u>一</u> 學期第 <u>二</u> 次院、中心教評會審查通過。 院長、中心主任簽章： 餐旅學院 院長 林昇立 9/6	
教務處	業經改善教學審核小組審查結果：評定等第： <u>良好</u> 審核小組召集人簽章： 教務行政組 組長 林益彰 教務長 林帥月 11/10	校長

人事室		
校教評會	業經校教評會審議，審議結果詳會議紀錄暨相關附件。	
會計室		

- 註：1.請將附件欄位所列之資料檢附於9月1日前送所屬教學單位審核。
2.請教師將紙本(申請表、切結書及相關附件)送所屬教學單位教評會審查，並將紙本資料掃描成電子檔一份由系上統一彙整上傳至教務處 GOOGLE 雲端。

宏國德霖科技大學教師申請改善教學獎助案

切 結 書

填表日期：中華民國 112 年 8 月 25 日

申請人姓名	施秀青	申請教師 所屬系科	應英系
申請類別	問題創新、創意課程、確能提升學生學習創新能力者		
申請案名稱	問題解決導向課程 - 觀光日語		

茲切結保證本人 施秀青 於 112 年度提出之改善教學獎助申請案相關內容，下列所述事項屬實：

- 一、無侵害他人著作權、專利權及其他智慧財產權利之情事，內容中若有屬於他人所有智慧財產權部分，皆已取得權利人之授權，並且依法標示作品來源。
- 二、無違反個人資料保護法相關規定，未經同意而洩漏他人個資之情事。
- 三、如有發生智慧財產權或個人資料保護之糾紛、訴訟，願自負法律責任。

此致

教務處

申請人簽章：施秀青

(請簽名蓋章)

註：請於申請時，一併檢附本切結書，未檢附者，不予受理。