

# 國立臺東大學

## 高教深耕計畫課程類

### 執行成果報告書

執行單位：語文發展中心

執行期間：109 1月 1日~ 12月 31日

# 國立臺東大學高教深耕計畫

## 課程類執行成果報告書

注意事項：因教育部跨專案計畫辦理項目不得重複編列經費，請勿將同樣成果報告重複繳交至不同計畫

開課學期	109 學年第 1 學期	開課系所(中心)	語文發展中心
開課時間	109/10/14-11/25	開課地點	H202-3
課程類別	<input type="checkbox"/> 跨領域課程、 <input type="checkbox"/> 產學合作課程、 <input type="checkbox"/> 創新實驗性課程、 <input type="checkbox"/> 統整性課程 <input type="checkbox"/> 實習課程、 <input checked="" type="checkbox"/> 全英文授課課程、 <input type="checkbox"/> TEK 課程、 <input type="checkbox"/> 其他_____		
課程名稱	玩桌遊學英文		
開課教師姓名	Charlie		
業師協同教學	<input type="checkbox"/> 有（勾選有者，請填下列訊息） 業師名稱： 業師協同教學內容及方式： 業師師資授課時數： <input checked="" type="checkbox"/> 無業師協同教學		
學分數		修課人數	46 人次
成果摘要	包含質量化成果，例如(以下僅供參考，請依實際成果撰寫) <input type="checkbox"/> 連結_____位學生至企業實習，畢業後無縫接軌職場。 <input type="checkbox"/> 辦理__場公開成果發表會，請說明時間、地點等 <input type="checkbox"/> __位、__隊學生通過專業證照報通過數 <input type="checkbox"/> __位、__隊學生參加校外競賽，並請說明參加競賽名稱、競賽時間、地點、參加隊數等 <input type="checkbox"/> 其他：		
<b>課程成果量化成效</b>			
說明:請依照課程規劃填報，若無規劃之項目請填入 N/A			
項目	達成值	標項目	達成值
1. 課程產出教材、教案、評量數		2. 專案報告數	
3. 競賽參賽數/或獎數		4. 大專生科技部計畫申請數/通過數	
5. 學生參與展演活動人數		6. 學生期刊論文投稿數/發表數	
7. 產學合作共創案件數		8. 學生研討會論文投稿數/發表數	
9. 專業證照報考人次/通過數		10. 課程結合在地需求教案、活動數	
11. 學生赴產業實習率		12. 課程學生成績平均分數	
13. 簽訂實習場域數		14. 其他_____	

### 執行重點及具體作法

\*請詳細撰寫課程執行過程與具體教學設計做法。

由加拿大籍外師透過全英文方式上課，建立同學說英文的自信心。由玩桌遊的形式培養團隊合作默契，分組競賽方式，在課堂中自然而然地練習英文口說，多元互動的學習方式讓學習英文變成一件簡單的事情。

### 學生學習成效評估方式

\*依據學生核心能力規劃合適的課程，並訂定學習成效標準與認知(能力)層次，結合多元的評量方式，檢核學生的能力表現([評估方式請點選簡報連結說明](#))

由前後測問卷自評

### 執行成果

\*請授課教師依導入教學創新後，學生學習狀況、學生學習滿意度、質量化成果等進行說明，內容字數無限制，教師可自由發揮(可提供畫面或影片補助說明)。

**\*敬請提供質、量化資料佐證學習成效。**

滿意度調查表請參照附件一

### 執行成效評估

成果自評與建議：

本課程開課後廣受好評，體現多元英語教學方式，也讓本中心嘗試由學生喜好取向規劃及開設更多不同主題課程，幫助本校學生提升自信心達到良好的英文學習效果。

重大突破-計畫重大發展，請依計畫特質補充。

以輕鬆的桌遊方式讓學員能自然而然地運用英文，在沒有壓力的情況下，快樂學習英文口說。

學生問卷回饋情形：

一、回收問卷共 4 份，有效問卷共 4 份，數據資料整理如下：

二、問卷分析結果(以統計人數填寫)：

題號	題目 (下方粗體文字可依課程類型自行修正)	非常不同意		←→ 非常同意		
		1	2	3	4	5
1.	對本次課程主題的滿意程度					4
2.	對本次課程內容的滿意程度					4
3.	授課教師專業知識程度					4
4.	對本次課程進行方式的滿意程度					4
5.	本課程能提升學生英語學習的主動參與度					4
6.	本課程能提升學生使用英語交談的信心					4
7.	建立學生自然使用英語的習慣				1	3

8. 希望下學期能繼續開設這門課

4

三、學生其它回饋：

### 課程心得：

全英上課體驗極佳 外師也會用比較簡單的單子跟學生溝通 也較能建立學生的信心

我覺得學到很多，也更勇於用英文去跟其他人對話，用這種輕鬆的上課方式來增進英文能力 滿喜歡的

用英語來玩桌遊，不但讓我們練習口說，也藉由遊戲認識了許多伙伴，和培養團隊的合作。

很开心這學期又能參與這麼優質的課程，老師很用心，這次又多了幾款沒見過的桌遊，每次上課都能認識來自不同科系的同學，也能更勇敢的開口講英文，這次很开心能在分組競賽中拿到冠軍，期待下學期能再開這樣的課程，我也會大力的跟系上的同學們分享這個課程！！

還有負責主辦的單位及工作人員辛苦了～～每堂課都要紀錄跟點名真的很麻煩你們，謝謝你們～

### 希望語文發展中心未來能開設的課程：

無

只要是查理的英文課都可以

日語

更多桌遊更開心！

### 課程照片



課堂上課情形



課堂上課情形



課堂上課情形



課堂上課情形



課堂上課情形



課堂上課情形

★其他佐證資料(請課程規劃繳交，例如：課程教材影片網址、學生證照掃描、新聞報導網址…等)

前後測問卷

附件一

## 10901 國立臺東大學高教深耕計畫－[A-2-2-3]: 「玩桌遊學英文 Social Game」

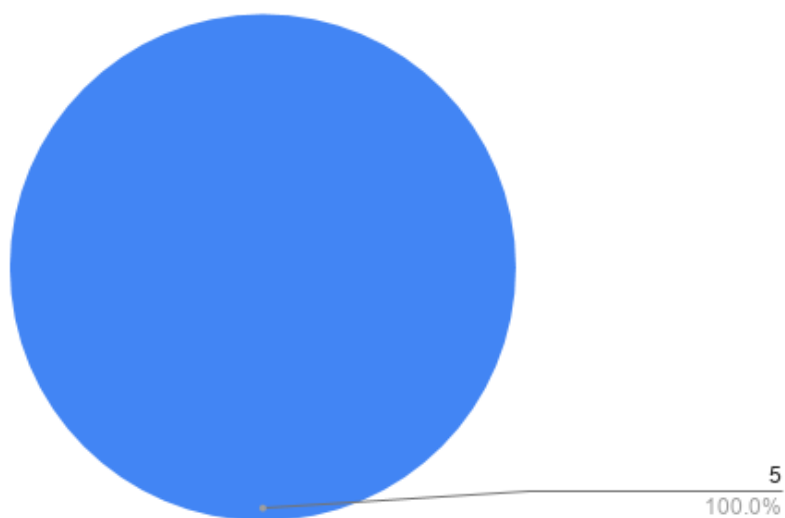
主辦單位: 語文發展中心

教師: Charlie

時間: 109年10月14日~109年11月25日

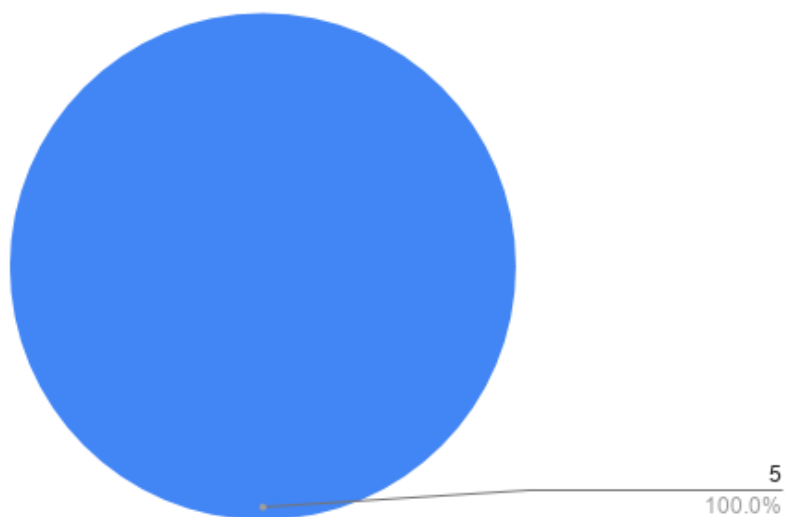
### 對本次課程主題的滿意程度

1=非常不滿意, 2=不滿意, 3=普通, 4=滿意, 5=非常滿意



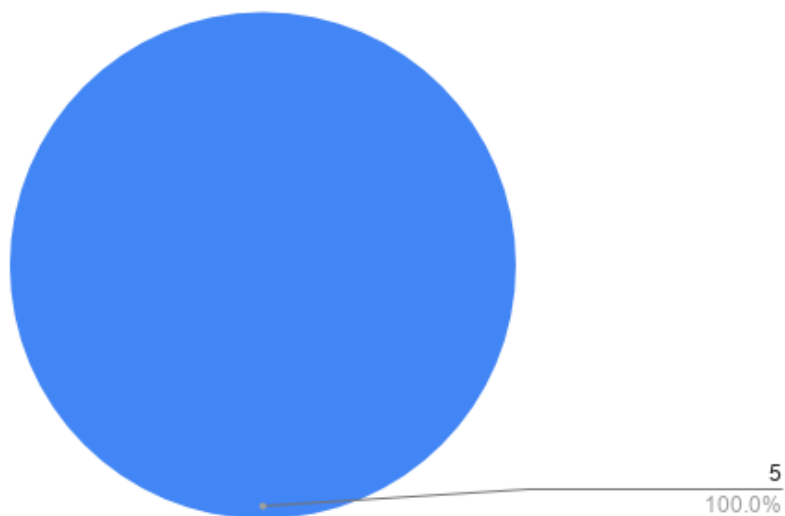
### 對本次課程內容的滿意程度

1=非常不滿意, 2=不滿意, 3=普通, 4=滿意, 5=非常滿意



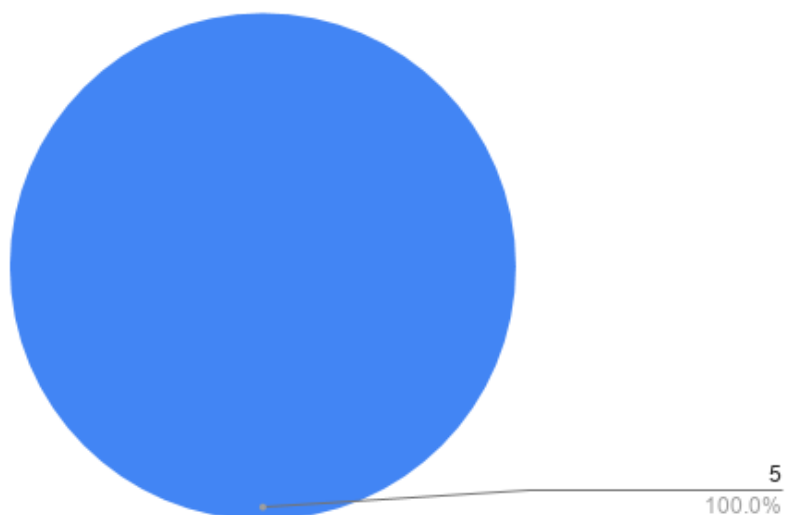
### 授課教師專業知識程度

1=非常不滿意, 2=不滿意, 3=普通, 4=滿意, 5=非常滿意



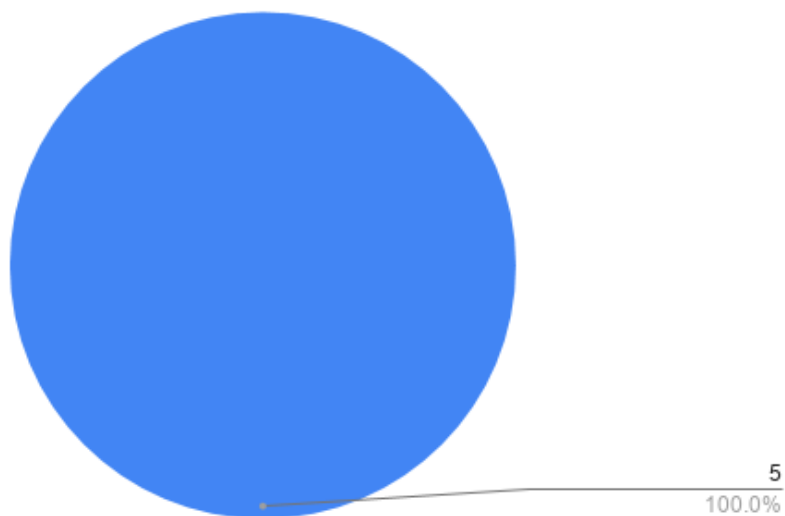
### 對本次課程進行方式的滿意程度

1=非常不滿意, 2=不滿意, 3=普通, 4=滿意, 5=非常滿意



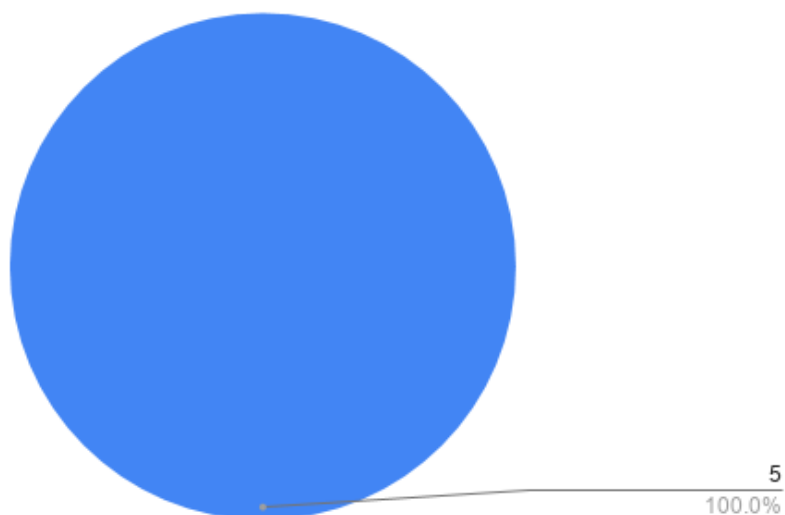
### 本課程能提升學生使用英語交談的信心

1=非常不滿意, 2=不滿意, 3=普通, 4=滿意, 5=非常滿意



### 本課程能提升學生英語學習的主動參與度

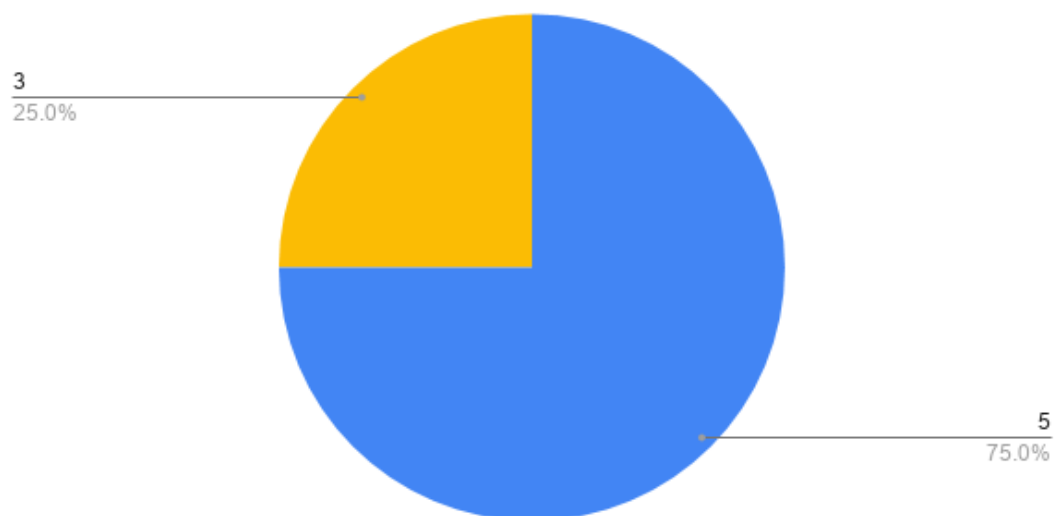
1=非常不滿意, 2=不滿意, 3=普通, 4=滿意, 5=非常滿意





### 本課程能建立學生自然說英語的習慣

1=非常不滿意, 2=不滿意, 3=普通, 4=滿意, 5=非常滿意



### 希望下學期能繼續開設這門課

1=非常不滿意, 2=不滿意, 3=普通, 4=滿意, 5=非常滿意

