

中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵 期中成果報告書

壹、計畫名稱

體驗式多元教學法於休閒遊憩概論課程之教學創新計劃

貳、實施課程、授課教師姓名

實施課程：生活應用科學系二年級休閒遊憩概論

授課教師：陳欣怡

本課程使用體驗教學法結合多元教學方式（資料收集、訪談、小組討論反思、體驗活動、合作學習等）於休閒遊憩概論課程，探討休閒哲學、社會變遷、休閒教育、遊憩資源等議題。課程軸心從自我審視休閒的多元定義反思，休閒是否是普世價值或工作價值？再透過合作學習收集社會變遷資料，探討社會變遷過程中，休閒活動參與與價值觀等的改變，休閒商品化或休閒階級的產生，並反思休閒增加了嗎？減少了嗎？進一步探討個人休閒參與之效益與認真休閒，探討與個人生活經驗有關之議題，地方感、戶外遊憩與體驗教育，休閒與性別議題、休閒與遊戲、休閒趨勢與行為等。期能藉由體驗教學，讓學生藉由引導、探索、體驗、討論及反思的過程，養成學生自行探究議題、獨立哲學思考與倫理判斷的能力。

參、前言

體驗教學(Experiential Education)是一種以學生為中心，重視參與體驗及主動學習的教學法，給予學生實際參與的經驗，以互動學習的方式取代單向的講述教學，藉由體驗學習的方法提供有目的的主動學習機會，透過情境，經由個人與小組互動學習，並在活動參與中反思與參與分享，增強個人成長與組織互動運作即應變能力。休閒與遊憩皆與學生過去生活經驗有關，並且沒有標準答案，應著重學生思考參與及反思的學習過程，體驗學習的理論基礎來自 John Dewey 『經驗與教育』之教育論，K. Lewin 的『場地理論』與『行動研究』，與 J. Piaget 的『認知發展論』。Dewey(1938)認為『教育是經驗的重組或改造』，教育是包含學習在內的活動，個人主體性建構生活的習慣及知識等累積，創造新的意義。Kolb (1984)認為『學習是經驗轉換，知識創造的過程，這種動態的知識創造過程，是個人與環境互動、衝突和問題解決的結果。亦即，知識創造過程是由具體經驗出發，反思觀察，形成概念和推論，並在新情境中考驗概念。探究、創造力、決策、問題解決和學習是重要的基本概念。』

肆、計畫特色

本創新教學計畫採用 Kolb(1984)所提出的體驗學習理論 (Experiential Learning Theory)，將體驗學習圈 (Experiential Learning Cycle)導入課程教學活動中，在教學活動中藉由與自身生活經驗相關的、有趣的『具體經驗』(Concrete Experience)引發學生學習興趣與動機，藉由小組討論、分享成果等，提供學生『省思觀察』(Reflective Observation)的機會，進一步提升其對於『抽象概念』(Abstract Conceptualization)的歸納理解和最終能引申應用到具體的生活上，再經由下一次的議題，回到經驗體驗學習的『具體經驗』中，重啟體驗學習的循環，增進學生學習的效果。在往後的生活，若有類似的經驗時，都能再一次啟動此一相關知識的學習，只得相關的知識可以互相連結、延續。

體驗式教學是藉由課程活動來促進學生利用自身的生活經驗、能力、體驗等，與小組團隊的參與合作、人際的溝通、問題的解決、壓力的挑戰、領導及被領導等歷程，有邏輯且有方法的達到教學的目標。Kolb (1984)對體驗教學與學習的假設指出，學習皆源自於具體的經驗，學生個體在經驗活動中進行觀察和思考，因此獲得抽象概念，並加以類化，在新的情境中檢視概念的正確性，在行動中形成新的經驗，因此，在此創新教學計畫之課程發展、課程設計及教學實施中，(一)在抽象的教學目標設定上，必須達成學生對休閒哲學、休閒變遷、休閒價值等抽象概念的獲得及類化，並產生新的體驗經驗，所以在課程發展和設計上，必須提供多元的活動結合其生活經驗，提供學生充分的實踐體驗的時間和機會。(二)在教學方法上，必須重視學生在學習情境中的『省思』『反思』(reflection)的歷程，在體驗教學中，學生的反思觀察乃是其抽樣概念化的基礎，老師營造一個友善、安全且容易引起學生共鳴的學習環境，引導學生進入教學內容，協助學生主動討論，探索抽象概念，幫助學生釐清問題，帶領他們能自主討論解決問題，並獲得新的經驗。(三)在教材選擇上，需從學生的具體經驗體驗著手，教材內容以能提供學生討論、觀察和反思的學習機會為主。

體驗教學與學習，始於學生的具體經驗，接續為學生個人在教學情境中所進行的觀察與省思，再次為學生獲得概念並且加以概括類化，最後在新情境中主動檢視概念的內涵，再次形成循環為具體的新經驗，

本創新教學計畫採用用 Kolb(1984)所提出的體驗學習理論 (Experiential Learning Theory)，將體驗學習圈 (Experiential Learning Cycle)導入課程教學活動中，Kolb(1984)的四階段學習圈，是由體驗、反應、歸納及應用與實施再回到體驗組成的體驗學習圈模式(如圖 1)：

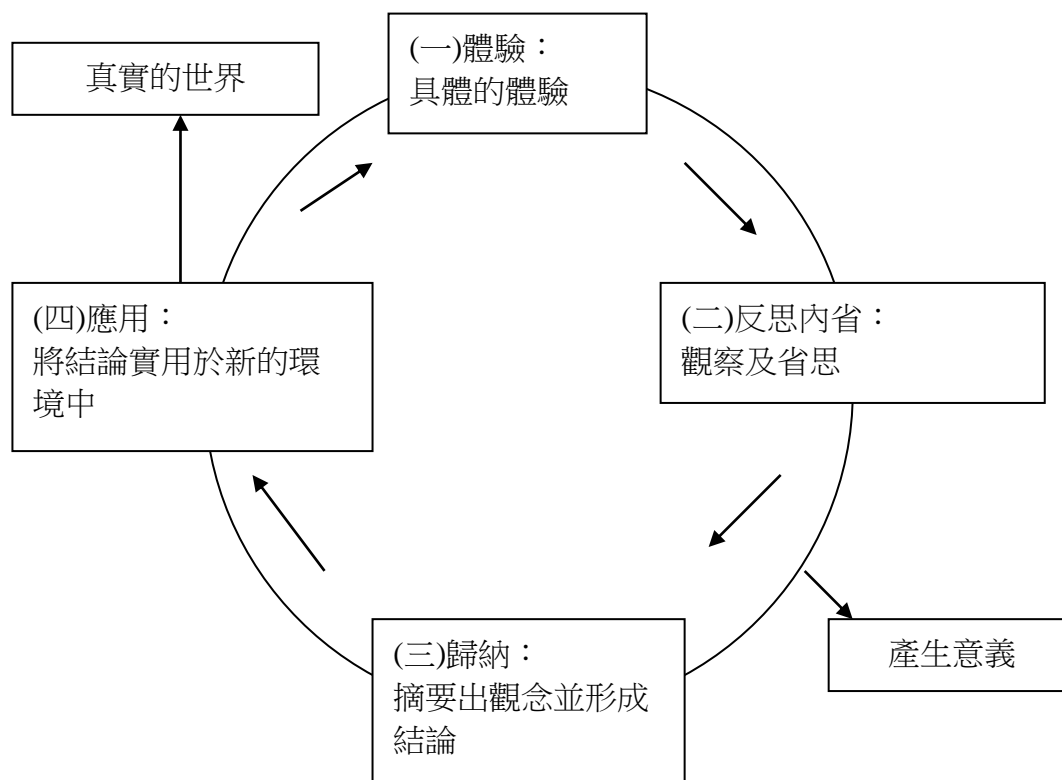


圖 1. Kolb(1984)的四階段體驗學習圈

(一)體驗階段(Experiencing)

體驗學習是以活動(activity)來促進參與者利用自身的能力、團隊的分工合作、人際溝通、領導與被領導、面對挑戰或壓力的問題解決等歷程，有邏輯性且有方法的循序漸進達到活動的設定目標，並學習到有價值的樂趣。強調以個人的感覺或實作進行學習(Learning from feeling; learning by doing)，有趣或具體的經驗能提高學生學習的意願與理解。

(二)反思內省階段(Reflecting)

參與者比較過去的活動和經驗，並與團隊討論達成目標的方法，確認團隊的分工細節，活動時間的考量，以發展出突破規則的限制與創新的想法。所以，參與者在活動體驗的過程中，可以藉由省思與檢視問題產生的核心所在，對活動的感覺、所看、所聞、所聽，並尋求連結過去經驗來得到問題的解決方法。強調用看或聽或討論分享中學習(learning by watching and listening)，由不同角度來思考和省思。

(三)抽象概念 (Abstract Conceptualization)歸納階段(Generalizing)

將思考的想法與經驗作歸納與連結，形成概念以作為解決問題的最佳應用，是此階段的重點。藉由歸納可以得知，面對新的環境，歸納吸收個人或他人的經驗，有助於個人或團隊迅速地對新的情境與挑戰建立適應及作出反應。

(四)應用階段(Applying)

體驗學習的成效，即是個人能夠應用參與活動的經驗，把所學習到的知能去推理到外在世界；這個階段著重在將這些活動經驗應用到正確的情境，並將體驗學習的經驗，實際施行或作有意義的應用到個人的日常生活當中。

Kolb 將學習界定為是經由經驗轉換以創造知識的過程，其經驗理論的假設為：一、適應外在環境本身即是一種學習；二、學習含括經驗的把握和轉化；三、透過具體經驗的認知、觀察、反思、抽象概念化和積極實驗來學習；四、有效的學習是整體和循環的；五、學習與生命發展有關，含括三階段：出生至成人的獲取階段、中年的分殊階段、以及晚年的整合階段；六、學習具社會性，亦即生活經驗影響民衆學習；七、學習是個人身心成長和社會文化互動的結果；八、學習是人與環境相互影響的過程。

經驗學習提供學生一個動態的學習模式，透過四個階段的循環，可描述學生個人、小組、與團體環境之間的學習與發展模式(Kolb & Kolb, 2008)。本創新教學計劃使用 Kolb 學習四階段學習步驟規劃教學應用與教學方法如

表 1: 創新教學使用 Kolb 學習環之教學特徵與教學應用

學習步驟	具體經驗	省思觀察	抽象概念	應用驗證
階段特徵	重感受/經驗 實際體驗	體驗中的觀察 聽與看	注重思考 參與中思考	注重執行 應用
教學應用	親身經歷 體驗 課程參與活動	個人想法 摘要 經驗分享	反思 舉例分類 圖示概念	解決問題 應用到實際狀況
教學方法	訪談、資料收集、個人經驗歷史編纂、體驗	小組討論 團體分享	演講 文獻資料 影片錄製	小組設計 解決問題 真實情境

在體驗教學法的實施中，教師的角色主要為課程的設計者(Designer)與活動的領導/協調者(Facilitator)，教師需先發展一些符合教學目標的有結構組織的開放式活動，能從不同角度讓學生能先實際體驗或實際尋找所需的經驗或知識，課堂活動的目的不是要找到正確或標準答案，而是帶領學生能藉由真實的體驗經驗提出問題及審視思考，帶領學生反思，提供應用到真實情境，帶領學生完成學習週期，

體驗教育是教師帶領學生直接透過真實具體的體驗而建構知識、獲得技能、提升自我價值及反思的學習過程，休閒遊憩領域，有許多著重於個人生命經驗及參與過程的議題，利用體驗教學法，不像傳統講述法以教師為中心闡述理論及思想，而使讓學生能利用自身體驗的經驗，應用參與教學活動，與團體討論，反思，把學習到的知識技巧運用到真實的情境與未來。

本計劃的特色為：

1. 學生在學習過程中是參與者而非接受或旁觀者，以學生為中心，提升學生學習意願。
2. 學習活動的參與和體驗對於學生都是真實而獨具有個人意義的。
3. 學生在學習中投入的體驗與省思，連結過去的經驗、現在當下的體驗與應用到未來真實的情境中。
4. 學生從學習活動的參與中得到的反思，是體驗教學法的關鍵。
5. 透過體驗學習參與和反思，在情感、行為和認知學習成果上平衡。
6. 透過小組意見討論分享，激盪，能藉由反思，產生沒有標準答案的新思維方式。


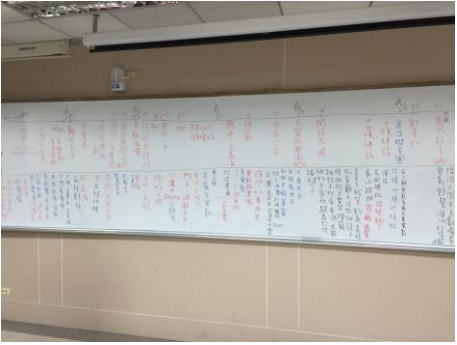
伍、實施成效及影響



一、課程設計、教學方法與教材設計

本創新教學計劃主要以體驗教學法帶領學生探究休閒哲學、社會變遷、休閒教育、遊憩資源等議題，以不同的教學活動或主題帶領學生參與體驗，並進行反思。各主要主題執行成果如下：

表 2 休閒體驗教學主題

1. 休閒哲學與生活	
教學活動主題	您的休閒生命故事
教學活動 1	休閒價值訪談： <ul style="list-style-type: none"> • 選擇 3 位日常生活會接觸的人並訪談他們，瞭解休閒對他們的意義，與休閒在他們生活中所扮演的角色。你休閒的時候

	在做什麼？在想什麼？以及他們認為休閒的重要性程度。
教學活動 2	<p>如果如果～：</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. 從明天起的 24 小時，你可以做任何你想做的事，無須煩惱所有現實生活與經濟，且事後也不會受到責罰，你會不會接受我的提議，一整天都去做想做的事情呢？
教學主題反思	休閒是普世的價值嗎？
課程進度	已執行完成。
2. 台灣社會變遷與休閒發展	
教學主題	台灣發展史，國民記憶庫
教學活動	<p>休閒大件事！</p> <ul style="list-style-type: none"> 台灣社會變遷訪談：請同學回家詢問長輩或自身經驗回憶，記憶裡小時候到長大過程的休閒活動、大約的年份與當時發生與休閒相關的<u>事件</u>。
教學主題反思	休閒上的花費－生命中最美好的事情可以是免費？
課程進度	已執行完成。
	 
3. 休閒與地方感(Sense of Place)	
教學主題	你打哪來的？你的地方故事。
教學活動	<p>我的地方感～說一個關於你的土地故事…</p> <p>請告訴我們一些關於你居住的地方或城市的歷史/故事或意義，then THINK</p> <ul style="list-style-type: none"> 「每一個地方都會因與許多故事與意義結合，而獨具特色於

	其他任何地方。」
教學主題反思	<ul style="list-style-type: none"> 請舉出一些曾經讓你感动的地方或遊憩資源來，並想想這些地方是否都具有一些獨特性，每個地方都各自擁有獨特的歷史、儀式和意義？ 九份開發的歡欣與憂愁？
課程進度	<p>已執行完成</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p style="text-align: center; color: blue;">A3240498 周子超 生應二</p> <p>最讓我感动的地方是「金門」，那是媽媽從小生長的地方，也是我每年暑假最期待去的地方。小時候媽媽會牽著我和弟弟在田間散步，告訴我很多她小時候的故事。母親生長在那市的我，對於戰爭、砲火甚至是種田養牛都沒有什麼特別的感觸，但總是可以在媽媽的故事中感覺到溫暖以及知足，那些戰爭的生活外公外婆如何努力掙錢養孩子，大哥大姐用生命在保護弟妹，鄰居更是情義相挺彼此照顧著。雖然現在的金門改變許多，但每次當我踏上這片土地，呼吸著新鮮空氣，站在沙灘上被浪一波波的打著，那覺得我的血液有一半是金門人的精神，今日能擁有如此美的地方，是過去人用汗水建立的，也是當地人共同的過往。</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>生應 2 A3240498 李銘榮 地點：仇人坡</p>  <p>因為有認識的學姊讀文化大學，所以上大學前，雖然沒有親眼看過仇人坡，但已經知道它的許多事蹟，例如：在仇人坡不可以撐傘，不然雨傘一定會開花。下雨天時，路上會有許多傘的屍體，雨下太大會有小溪流出現。等到自己上大學後，親自體驗這些生活，天氣好的時候，許多校狗會排好隊等著曬太陽睡覺的可愛場景，加上第一次新傘變壞傘的經驗獻給仇人坡後，如果要我介紹文化大學，我一定第一個提到仇人坡。我想它應該已經成為文化大學的特色景點了吧。</p> </div> </div>
4. 休閒階級(The Class of Leisure)	
教學主題	休閒也有階級之分？
教學活動	<p>體驗活動：「我的休閒屬於貴族、平民還是賤民？」</p> <p>社會流動活動說明</p> <p>Class activity- 狀況劇思考：龐大遺產</p>


<p>教學主題反思</p>	<p>休閒上的花費－生命中最美好的事情可以是免費的？</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>科目名稱：休閒遊憩概論 指導教師：陳欣怡 學生學號：A1284129 報告主題：階級凝視下的魯蛇人生 心得報告：</p> <p>我覺得就如同文章內寫的，很多時候的階級暴力，是因為主流觀念認為沒錯，所以大家也不覺得奇怪，也不用運用真正的同理心，設身處地地站在他人的立場著想，我覺得待在社會的大染缸越久，反而就越不容易察覺，因為你身邊的人也都是這個樣子。</p> <p>文章內說到應該要團結起來，才能對抗社會的不公平，我覺得這部分我也很有感觸，因為台灣總是要發生很重大的社會議題，大家才會去關注這樣的嚴重性，如果沒有發生法案大概過了幾十年都還沒生出來，而並非在平常就虛心地檢討，而是因為有出人命的事件，才會開始通過法案保障那些人。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Homework 10/19 心得：A3240081 生应二 黄昀</p> <p>感觉当今社会的人都比较现实，对于“阶级”有较高的敏感度。他们通常会自行依照某一个参考值（或是他们自己内心所定的参考值），将人们划分为不同的阶级。像文中提到，用薪水划分阶级，用穿着划分阶级。不能评价这是好的现象还是坏的现象，每件事情都有其两面性。休闲活动与阶级的关系也是。比如：如果有一定经济实力的人在假期会选择去国外旅游，如果收入一般的人，可能只能选择公园散步或者比较近距离的短时间观光。可是你并不能说散步的人不快乐，他们也是在轻松愉快的享受一项休闲活动。所以我觉得阶级的划分只是相对的，每个人都有每个人内心的感受，每个人心中都有自己的标准。有的人认为物质是最重要的，有的人就会认为感受与内心的体验才最重要。社会发展必然会有阶级的划分，很明显，或许也会存在很多不公平，但是我认为，最重要的还是自身内心的感受。</p> </div>
<p>課程進度</p>	<p>已執行完成</p>
<p>5. 認真休閒 (Serious Leisure)</p>	
<p>教學主題</p>	<p>休閒也能很認真？Are you Serious?</p>
<p>教學活動</p>	<p>體驗活動：那些年，嗜好教我的事。</p>
<p>教學主題反思</p>	<p>你休閒時有多認真？業餘主義 (Amateurism)</p>

<p>課程進度</p>	<p>已執行完成</p> <div data-bbox="470 280 874 560"> <p>認真休閒(Serious Leisure)</p> <ul style="list-style-type: none"> 認真休閒是休閒活動參與者有系統的從事業餘、嗜好或志工的活動 參與者因活動的多元化、豐富充實性、趣味性與挑戰性而深受吸引，並藉由排除阻礙、堅持到底的意志持續及穩定的參與，以展現其特殊的技巧及獲得知識和經驗 (Stebbins, 2008)。  </div> <div data-bbox="906 280 1310 560">  <p>媽媽退休族 紙草英</p> <p>關於蘇卓英 68歲，現為摺紙達人。 投入摺紙世界38年，不定時受邀演講，著有《摺疊的摺紙》、 經營部落格約30年，人氣達400萬人次。 從一張紙變出一個立體世界，網路的無私教學， 產生想像不到的大力量。～蘇卓英</p> </div>
--------------------	--

6. Disable Persons and Leisure

<p>教學主題</p>	<p>Therapeutic Recreation</p>
<p>教學活動</p>	<p>體驗：視障與行動不便體驗任務</p>
<p>教學主題反思</p>	<p>為他好？Disable Persons 的休閒應該被限制？</p>
<p>課程進度</p>	<p>已執行完成</p> <div data-bbox="470 963 853 1456">  </div> <div data-bbox="906 963 1292 1456">  </div>

7. 休閒與性別 (Leisure and Sex/Gender)

<p>教學主題</p>	<p>休閒與性別角色？</p>
<p>教學活動</p>	<p>漫畫人物大體檢！</p>
<p>教學主題反思</p>	<p>「女性休閒？哪有休閒？」 因為覺得太娘，不願意去學跳舞？</p> <div data-bbox="981 1713 1380 1993">  </div>

8. 休閒與遊戲 (Leisure and Play)	
教學主題	Play?不累?
教學活動	實作活動：「我的兒時記趣」：回憶兒時的遊戲行為之體驗教育
教學主題反思	反思：兒童純真的遊戲行為逐漸消失了？
課程進度	已執行完成
9. 台灣的休閒趨勢(Leisure Trend)	
教學主題	休閒可能會如何改變？
教學活動	體驗活動：想像力無極限！
教學主題反思	休閒真的有在增多/減少嗎？
課程進度	已執行完成
10. 遊憩資源	
教學主題	休閒遊憩資源
教學活動	調查：你居家附近的休閒遊憩資源？ 文化大學休閒遊憩資源的調查和分析
教學主題反思	承載量？
課程進度	已執行完成 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>人為資源:景觀電梯 往上步步青雲，往下靠近草坪。</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>自然資源：灑落星空的黑夜 在文化大學，你可以一覽美麗的夜景。</p>  </div> </div>

二、教材設計

本創新教學計劃將按照規劃的十大主題，在課程實施前自編教材，包含整體教學主題、多元教學活動、教學主題反思等（見表2）。課程實施方式將於課前讓學生開始部分教學活動，如訪談、調查、資訊收集等，課程中由教師帶領學生針對教學活動參與及體驗，並進行小組或團體的分享與討論呈現體驗結果，並針對教學主題做反思，及最後針對真實情境或案例的應用。體驗教學法，能讓學生主動參與學習，將生活中真實的體驗及參與，藉由教學的活動內化成知識與思考邏輯，在分享討論過程能加強口語表達溝通等能力，進一步反思，有助學生進行沒有標準答案的系統性思考。

三、評量方式

學生評量方式為每週繳交其體驗學習的成果及問題討論反思的內容呈現，老師將給予每週課堂體驗活動參與成績，學生並且自我評量及反思，學期末將繳交整體遊憩資源體驗報告及上台分享成果。

陸、結論

執行本教學計劃，體驗式教學法結合多元的教學活動，教師所設計的教學活動與情境，學生的真實體驗與參與，學生將有較高的學習動機。體驗式教學活動透過幫助學生建構知識並獲得體驗及反思的過程，同時亦能夠發展領導和管理技能，體驗教學的真正效益，是學生在教學活動及學習歷程中所自身學習體驗到的經驗、知識、技能與態度，可有效地運用到未來的情境或實際生活中。整體學習效果得到學生極高的肯定，樂在參與中，樂在學習。

柒、執行計畫活動照片

執行活動照片已列於上方報告內容中。

捌、教學回饋

中國文化大學 e-CAMPUS CHINESE CULTURE UNIVERSITY

教師專區 陳秋後老師您好！ 登出系統

校園服務 個人檔案 數位學習

教學輔導

- 課程輔導管理系統
- 我的授課清單
- 課程 / 課表查詢
- 座位管理
- 學生缺課登錄系統
- 學生請假管理
- 學期考試
- 成績管理
- 業師審核
- 教學意見調查
- 輔導時間管理
- 論文口試系統
- 學生生涯課程檔案

生活輔導

研究服務

行政服務

資料搜尋

資訊服務

已回覆的學生回饋訊息

每頁顯示 10 筆

搜尋：

顯示回覆	回饋項目	回饋時間
顯示回覆	老師會補充許多課外新知 並促進學生思考 有感受到老師很用心在備課	2015/10/28 14:34:52
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 上課有收穫	2015/10/28 14:33:45
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 學生有表達意見 參與討論的機會	2015/10/28 14:33:40
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 課綱清晰	2015/10/28 14:33:32
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 內容豐富	2015/10/28 14:33:24
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 課綱清晰	2015/10/27 10:22:54
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 講課認真生動	2015/10/27 10:22:47
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 上課有收穫	2015/10/26 23:58:36
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 講課認真生動	2015/10/26 23:58:29
顯示回覆	我感到滿意的地方 - 內容豐富	2015/10/26 23:58:23

目前顯示 10 筆中的第 1 到 10 筆

首頁 上一頁 1 下一頁 末頁