

中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵期末成果報告書（格式）

壹、計畫名稱

合作學習多元教學創新計畫 - 溝通與談判

貳、實施課程、授課教師姓名

溝通與談判(C998) / 陳信助 副教授

參、前言

合作學習教學法可以讓學生充分發揮個人專長，進而提高工作效率，因此合作學習教學法對學生的認知及社會行為學習是很有幫助的。合作學習教學法是一個很適用於高教環境的教學方法，也是一個能讓學生除了學習到知識，還能進而學到人際相處技巧的教學法。實施合作學習可訓練學生「自我表達、獨立思考、與人溝通、包容異己、團隊合作」的概念，進一步培養「欣賞、表現與創新，表達、溝通與分享，尊重、關懷與團隊合作，獨立思考與解決問題」的基本能力。

肆、計畫特色及具體內容

本計畫依據本校教師教學創新暨教材研發獎勵要點提出申請。合作學習教學法是利用小組成員之間的分工合作，共同利用資源，互相支援進行學習。並且利用小組的評核及組間的比賽，在團隊比賽的心理氣氛下，增

加學習的成效。許多研究顯示，這種教學法可以讓學生獲得比較平等的學習機會，也可以增加學生的學習動機。由於學習的成敗就關係著團隊的榮譽，合作學習教學法的目的就是讓學習活動成為共同的合作活動，利用動機跟同儕的激勵來控制自己的學習行為，因此這和傳統的老師教學所採用的獎懲和給分方法去控制學生的學習跟表現是有很大差異的。

本計畫利用全學期十八週，以約四個月的時間進行合作學習多元教學創新計畫，根據過去許多合作學習教學方法的研究和發展，採取以下幾種特色方法融入課程中：

1. 學生小組（Student Team Learning，STL）成就區分法(Student temas-achievement divisions 簡稱 STAD)：由 Slavin 所發展，讓學生進行異質小組學習，在此過程中使每位學生均學得學習內容，最後給予一獨立完成的測驗，且不得相互協助。它是最容易實施的一種方法，因為它所使用的內容、標準和評鑑均和一般的教學方法沒有太大的差異。
2. 小組遊戲競賽法（Teams Games Tournaments，簡稱 TGT）：小組遊戲競賽法設計非常近似 STAD，其中異質分組、教學架構及工作單三者是一樣的。TGT 採取了一項學業競賽的過程，而不用小考方式。把各小組能力相當的人集中在同一競爭桌競賽，TGT 的小組學習採異質方式，但學習競賽時卻是採用同質方式。

3. 拼圖法第二代 (Jigsaw II) : 在 Jigsaw II 中, 學生先分為 4—5 人的一直小組, 而學習材料也分成幾個部份。每個小組成員先閱讀主題資料, 包含自己負責部分的資料, 然後各小組負責同一部分的學生, 集合在專家小組中去討論各自負責的主題, 熟練之後回到原來的小組, 教導小組成員其所熟悉的主題。Jigsaw II 和 STAD 一樣強調異質分組、個人進步分數。不過 Jigsaw II 的特徵是採用了專家小組的設計, 小組成員學習某一主題時具交互依賴的。
4. 共同學習法 (LT) : 共同學習法是 Johnson & Johnson 所發展出來的合作學習方法, 是最簡單的合作學習法, 應用上相當普遍。此方法是使學生在四至六人的異質性小組中, 根據教師分派的工作單一起學習, 而後每小組繳交一份代表成員努力成果的工作單, 以此為小組獎勵的依據。其實是特別強調共同學習前的小組建立 (team-building) 及小組運作中的團體歷程。小組成員彼此分享資源和互相幫助, 考試成績採個別計算, 當小組整體表現或是成員個別表現達到預設標準, 即可獲得獎勵, 但小組和小組之間的關係可以是競爭, 也可以是合作, 其形式由教師決定。
5. 團體探索法 (GI) : 團體探究法適用於需要資料的取得、分析、綜合的問題解決工作。此法之核心乃是學生合作計畫代他們所要進行的探究工作。在團體探究法中, 學生的分組也是異質性的, 但也參

考學生對主題的興趣。小組成員必須分工，從事資料的蒐集分析歸納，並參與討論交換意見。評鑑時要注意學生的高層思考能力。

伍、 實施成效及影響（量化及質化）

本計畫實施執行之適用對象，包含大學部課程的教師、助教與學生。

實施質化及量化效益及影響如下：

1. 本計畫整體執行順利，對整學期十八週的課程，從積極進行收集各單元教案教材之相關資源、開發各課程單元的教材講義內容，到進行各單元數位化之開發設計，計產出之數位化課程內容共16單元，並已經上傳安裝至學校之課業輔導管理系統(ICAN)中。
2. 期中教學意見問卷調查，滿意度高達100%。期末教學意見尚未公布。
3. 期末談判活動心得報告中，學生反思自我角色與學習歷程，均顯現出合作學習帶來諸多正面效益，多數同學均反映修習此門課可增加同儕互動、增進小組成員情感、提高學習興趣、了解課程的內容與意義、增進學習成效等。在技巧訓練方面，學生也願意表達自己的看法，學習了適當的社會技巧及帶得走的能力，更學會了尊重他人看法與互相幫助的團隊精神。
4. 本計畫受益對象：教師：1人 + 助教：1人 + 學生：52人。

5. 本計畫產出之數位課程內容，可獨立運作或搭配學校「課業輔導管理系統」，做為教師「授課」時之輔助工具與教材，或做為教師或助教進行「課輔」之輔助工具與教材，或做為學生複習或補課之材料。
6. 本計畫具「品質管考」衡量指標：
 - A. 透過學校「教學資源中心」線上問卷調查學生之滿意度，反應數位式教材對教學與課程內容品質改善的程度。
 - B. 利用「課業輔導管理系統」統計學生課後複習或補課之使用次數，反應「課輔應用」與「自主學習」的成效。

陸、 結論

本計畫採多元合作學習教學策略，用以提昇團體的向心力和凝聚力，增加彼此互動，增進小組成員情感，促使組員凝聚共同體的心理感受，擴增上課參與機會，期盼能讓學生從被動的知識接受者蛻變成主動的知識追求者，促進學生在認知、情意和技能方面的表現，提高學習興趣，容易了解課程的內容與意義，增進學生的學習成效，訓練學生學習適當的社會技巧及培養帶得走的能力，願意表達自己的看法，也學會尊重他人看法與互相幫助的團隊精神，成就個人和團體的雙贏局面。

柒、執行計畫活動照片



捌、附件

中國文化大學 e-CAMPUS CHINESE CULTURE UNIVERSITY

教師專區 陳信助老師您好！ 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
- 教學意見調查
- 輔導時間管理
- 論文口試系統
- 學生生涯履歷檔案

生活輔導

研究服務

行政服務

資料搜尋

資訊服務

統計分析資訊

服務滿意度調查

查詢教學意見 >> 查詢期中問卷

[查詢期末問卷] [查詢期中問卷]

查詢範圍: 102 查詢 學生留言

學年期	1021	授課教師	9900098 陳信助
開課資料	UPDOE 教育系 4	科目中文	C998 00 溝通與談判
選課人數	50	填答人數	10

大項	小項	是(人數)	否(人數)	是(%)	否(%)
1.教師基本職責	1-1準時上下課	10	0	100.00	0.00
	1-2注重出席率	10	0	100.00	0.00
	1-3維持課堂秩序	10	0	100.00	0.00
	1-4提供課外或課後時間輔導	10	0	100.00	0.00
	1-5樂於回答學生問題	10	0	100.00	0.00
	1-6具教學熱忱	10	0	100.00	0.00
2.教學方法	2-1師生互動良好	10	0	100.00	0.00
	2-2表達方式易懂	10	0	100.00	0.00
	2-3能引發學習興趣	10	0	100.00	0.00
	2-4鼓勵學生表達意見	10	0	100.00	0.00
	2-5依據學生程度或反映調整教學方式	10	0	100.00	0.00
	2-6運用課輔平台促進(數位)學習	10	0	100.00	0.00
3.教材內容設計	3-1符合授課計畫	10	0	100.00	0.00
	3-2內容有組織或具連貫性	10	0	100.00	0.00
	3-3上課提供講義或使用ppt(數位)教材	10	0	100.00	0.00
	3-4教材生動活潑具創意	10	0	100.00	0.00
4.評量考核方式	4-1公平合理	10	0	100.00	0.00
	4-2反映學習成效	10	0	100.00	0.00
	4-3評量標準清楚	10	0	100.00	0.00
	4-4評量方式多元,如採計作業或討論等成績	10	0	100.00	0.00
5.整體產生興趣程度	我對本科目產生興趣	10	0	100.00	0.00

備註：

1. 本報告書大綱得視需要自行增列項目。

2. 成果報告書須另以光碟儲存，並附加執行計畫活動照片電子檔。