

壹、計畫名稱：任務導向與合作學習之觀光英語教學

貳、實施課程：觀光英文

授課教師姓名：林宜瑄

參、前言

傳統上，觀光英文課程多以「老師講、學生聽」的方式授課，課程執行也多設定學生是「觀光客」，練習從上下飛機以及到達旅遊地後，所可能運用到包括食衣住行等各種議題的英語介紹或對話，這類型的觀光英語課程往往淪為「被動式」學習，難以激發學生主動探索學習的動機。本計畫課程脫離此種傳統的教學模式，轉換成讓學生執行專題或任務為主軸，並從觀光產業的角度出發，藉由結合任務導向主題式教學與學生合作學習模式，達成兼具英文專業與觀光旅遊、文化創意人才的課程目標。課程策略利用四個觀光專題任務製作，培養學生創意思考和解決問題的能力，落實觀光行銷之概念。計畫課程中，參與的學生將分成若干小組，以合作學習方式完成特定觀光專題任務，學生必須彼此分享經驗與資源，並透過專題設計之腦力激盪與實踐創意機會，提昇觀光和英文語言知能。另一方面，教師將數位媒材整合應用於授課中，要求學生應用科技或數位媒體發表，讓學習活動兼具廣度及深度。

四個觀光任務主題選擇以行銷台灣為主軸。設計重點是希望學生努力呈現令人嚮往的台灣之美，使用科技與媒體展現台灣的特色，鼓勵學生使用英文自編創意或故事來行銷台灣，為台灣觀光加值。課程進行中，教師將引領學生用英文說或寫出台灣的美好，介紹給來自世界各地的觀光客，激發學生關心台灣並宣傳台灣的熱情。觀光英文課程目標在於訓練學生英語溝通能力，特別在強化英語產出能力，以英文寫作與口語報告展示台灣之美，激發學生創意，使學習者能對台灣在地的環境，以英文流暢介紹或用自己的體驗去詮釋。另一方面，本課程鼓勵學生利用科技將台灣觀光、文化創意融入專題報告，同步導入觀光所需語文能力，因此每個任務皆鼓勵學生相互合作，利用資訊科技的便利性，將電腦多媒體及網際網路等科技，做為統整觀光資訊與溝通的主要媒介。觀光任務促使學生學習到觀光行銷等概念要素，讓學生從人性需求和旅遊娛樂中找到產業利基，發揮文化創意，提升台灣觀光旅遊與文化創意產業的發展動能。

肆、計畫特色與具體內容

本計畫的特色在於，以英語學習結合觀光行銷，教導學生以內容(content)，社群(community)和商務(commerce)方式行銷台灣。觀光產業的發展已經進入到以腦力決定勝負的時代。知識就是資源，為了提供符合顧客需求的觀光品項，觀光產業經營與行銷的手法也要不斷創新。觀光英文必須要迎合此一趨勢，幫助學生學習如何踏入觀光產業，教導學生多方吸收知識與應用。簡單來講，觀光就是提供與人友善的互動並創造特殊的價值。在實施上，學生要學習以數位「內容」陳述台灣各個面向，包含吃喝玩樂與旅遊主張，將之變成活動行銷，或學習如何轉換為「商業」(commerce)模式，熟悉旅遊業如何經營「社群」(community)以涵蓋美食、音樂或節慶活動等，吸引同好參與跟旅遊產業相關的群體活動。

本計畫特色及具體內容如下：

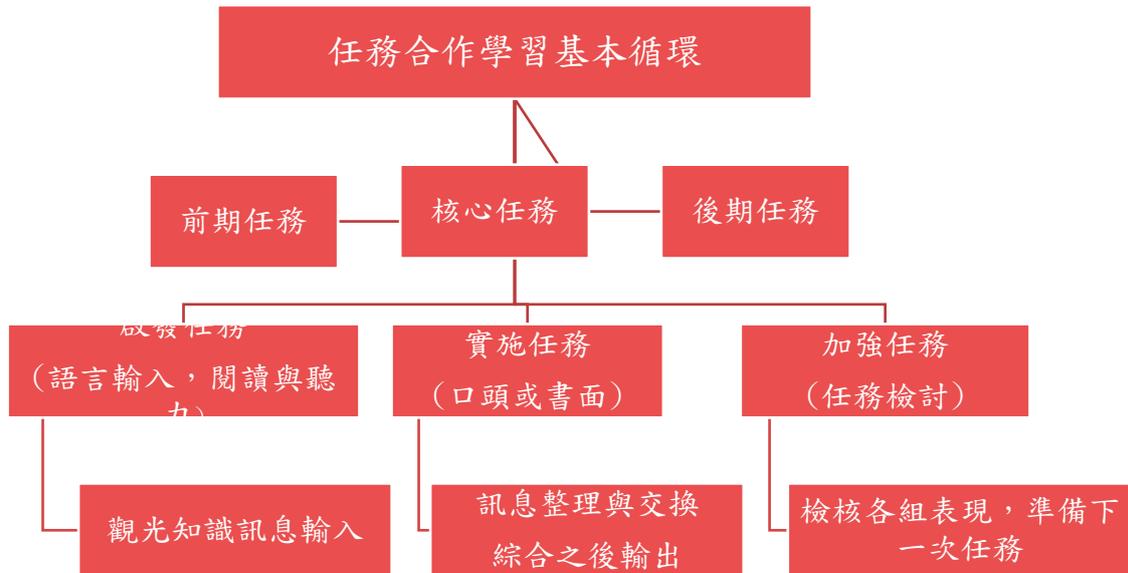
- (一)緊密結合觀光知識以及語言學習，訓練學生基本的觀光概念，幫助學生利用英語在觀光產業發展。
- (二)強調團體分工與合作完成專題任務：
 1. 任務的製作在培養學生整合所學的觀光行銷概念和英文能力，發揮想像力與創造力。
 2. 藉由數個任務的製作過程，學習解決問題、團隊合作與人際溝通能力。
 3. 透過學生相互交流並交換資訊，使學生有較高的動機和意願學習困難的知識。
- (三)以多媒體整合訊息，強化師與生的教與學之效果與內容：
 1. 使用各種教材，不限紙本形式，提升學生之閱讀興趣與學習意願。
 2. 學生的任務呈現也以數位媒體方式呈現，並在課堂中討論作品的優缺點。

4. 執行內容、方法

本課程的執行大致可分為以下三個階段(如圖示)：

(一)前期任務階段

針對任務專題要求學生閱讀與聆聽相關資訊。課堂中，教師會列出相關議題供學生參考，讓學生能進入準備階段。課程中會安排同一小組學生討論，分享整理某個觀光主題資料，引導並要求學生找到合理解決方案，讓各個小組從別組的意見中學習，同時鼓勵學生利用課餘時間，討論彼此意見分歧處，以獲得一致的任務實施目標與方法。



(二)核心任務階段

在這個階段，學生必須要確切執行任務。由於學生設計發表的內容不同，每組都會融入多元創意來執行並製作，製作過程包含大量的訊息討論與整合，並使用媒體呈現作品效果。在依進度完成專題的階段成果之後，老師將邀請各小組成員展示該組作品，以供其他小組觀摩與討論。由於每次任務主題不同，可刺激學生對產業的好奇，並加強對此產業的了解。評量方式也加入自評及互評，藉此能使學生對小組任務負責外，也了解他組的執行成果。

(三)後期任務階段

這個階段為任務的總結。藉由任務執行後的檢討，加深學生的學習動機，並於合作學習的歷程中，對於觀光產業有進一步的深刻認識，同時開啟下一次任務主題的討論，並將前一次主題中執行效果不佳的地方加以檢討。

有關課程內容方面，本學期一共執行四次合作專題任務。具體說明如下：

任務一(專題)：微電影拍攝

說明：模擬台灣觀光局拍攝宣傳台灣短片，主題不限制

搭配教師課堂討論主題：

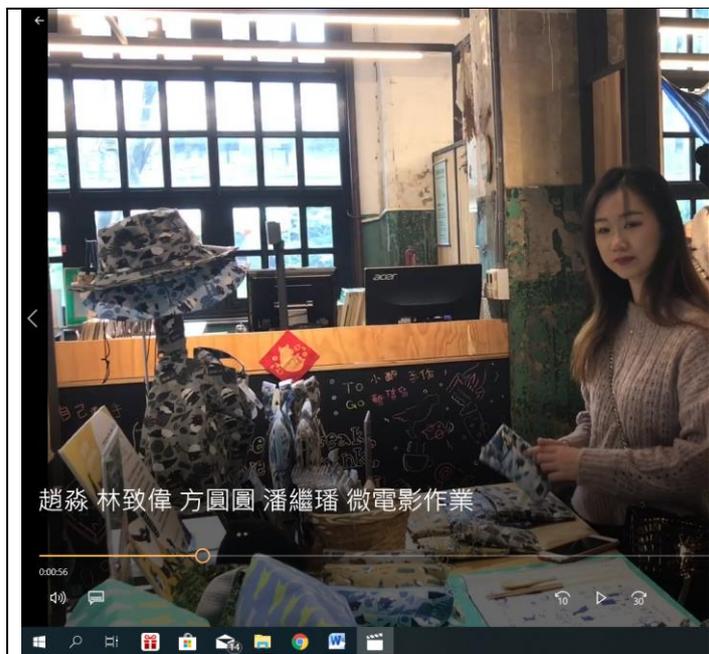
- (1) Trends in tourism (tourism motivation: push and pull factors)
- (2) Get the message (advertising and publicity, maintaining a website, increase the media profiles)

前期啟發階段之課堂授課，教師著重於建立學生對整體觀光產業的了解。課程教材呈現實際英文書寫的案例或宣傳文稿，同時提到實體與網路媒體宣傳觀光的重要性。在教授英文聽力部分，

教師選取網路上較熱門的宣傳廣告或國家宣傳短片，最後讓全班同學分組討論新興媒體的使用，評析觀光宣傳之執行手法。

在實際執行微電影專題任務時，因任務規模較大，同時牽涉語言與技術層面較廣，因此每一週都有規定學生要達成的進度。學生有兩週時間從主題發想到將大綱提案上傳，課堂時討論文稿與劇本缺失，遇到問題再安排時間跟教師諮詢，第三週開始將拍攝流程寫下，並且與同學切磋內容與決定拍攝時間。拍攝期間學生須紀錄拍攝日誌，之後有一週時間剪輯配樂。上傳之後教師在課堂展現影片成果，並且評析拍攝角度呈現出來的缺失，最後開放給各小組討論同學所製作短片的觀光宣傳價值。

在學生寫的拍攝日誌中，多位學生提到因為拍攝微電影，而學會其他非觀光或語言層面的技巧。例如某位同學認為，因為微電影的創作，讓自己趕上了數位生活的風潮，摸索的過程讓他真正一步步去體驗並實際操作，這些都是附加價值。他提到了自己創作了一部屬於自己團隊的微電影作為留念，還有可以帶著走的微電影製作技巧，很划算。以下為兩組同學拍所拍攝的微電影畫面截圖。



台北文藝小旅行



象山之旅(Mike & Amy's love story)

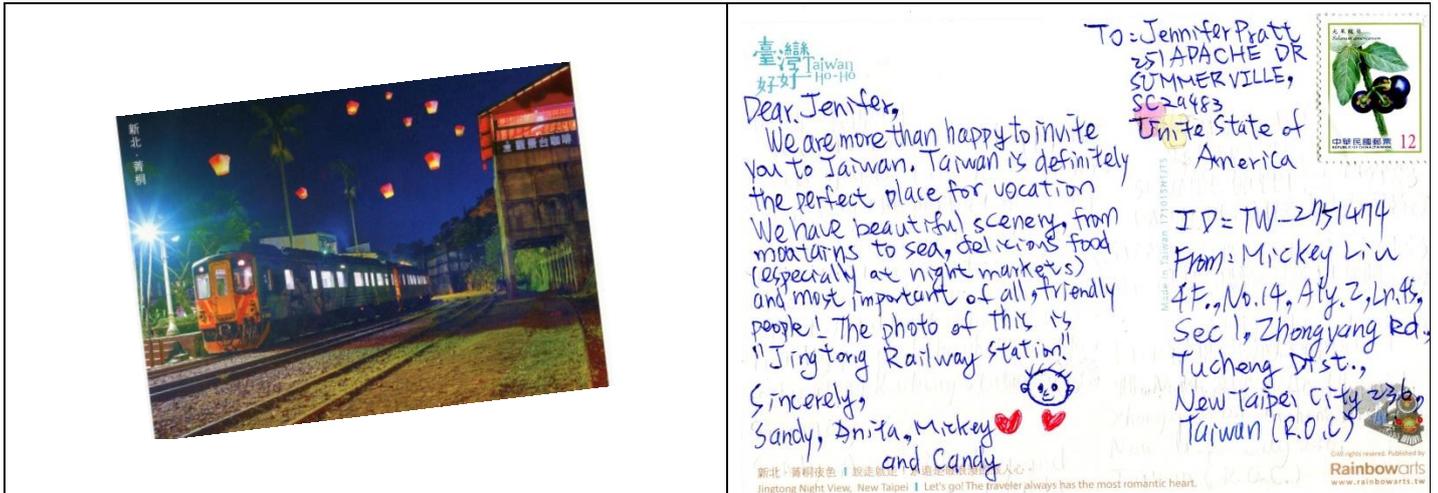
任務二：Postcrossing 明信片寄發

說明：每組尋找一系列具關連性之三張台灣人文特色，如小吃或自然風景明信片，將明信片藉由 postcrossing 系統寄給世界其他角落的人，描述明信片上所表達的意涵並邀請他們來台灣玩。

搭配教師課堂討論主題：

左上圖為學生挑選之明信片，右邊為三張一組明信片的其中一張邀請書。

(1) Sustainability (tourism and community, ecotourism)



(2) Gastronomy (culinary tourism, describing food)

明信片寄發是小型任務，讓學生分組選擇與生態或人文相關的明信片介紹台灣。教師搭配講述部分，主題涵蓋永續觀光與品牌經營，小組討論台灣如何經營美食觀光，將觀光產業與生態資源永續發展結合，寄望學生未來從事觀光相關產業時，能用心規劃推動對台灣自然與人文保育有助益的旅遊活動。另外，課程也加入美食主題，希望同學從文化差異的角度，讓外國觀光客能藉由「吃」的旅程，更深層了解台灣。因此教師授課時，需培養學生對食物描述相關主題字彙的使用，協助學生能更深刻描寫台灣地方小吃，結合地方的歷史文化特色，深化台灣旅遊的意義與價值。

明信片撰寫實際執行任務時間是兩週。第一週先讓學生就該小組想要推薦的台灣主題(如地方特色，自然人文，美食或生態等)去找尋一系列三張的明信片，第二週在課堂內直接以小組為單位撰寫，藉由註冊 postcrossing 平台(<https://www.postcrossing.com/>)將明信片照片的特色加以描述，在課程上以小組為單位寫完，邀請讀信者來台灣旅遊，並在當天就寄出。因為 postcrossing 是一個免費交換明信片的平台，只需要註冊就能將明信片發向其他想收到明信片的人手上，小組成員自己也會收到來自世界各地不同的明信片。設計此一小任務的用意，除了推薦外國友人來台旅遊外，也能實際建立與外國人溝通的機會。各小組在寄發明信片後都感到興奮與期待，希望自己能收到來自國外的明信片，也希望真的藉由明信片的邀請，外國朋友願意來一趟台灣走走看看。



以上為另一小組在課堂完成的明信片訊息與挑選之明信片

任務三：語音導覽古蹟/博物館展示品介紹

說明：錄製一段5分鐘之導覽，針對建築、人物、物品、祭典、機場設施等作說明。

搭配教師課堂討論主題：

- (1) Come fly with me (airport facilities, dealing with difficult situations)
- (2) Heritage (working as a tour guide)

這項任務旨在訓練學生觀光英文口語表達技巧。搭配課程主題為航空產業相關知識並且練習用英文處理客訴。近來國人與國際旅客對遊憩品質及親子或年長長輩一起同樂極為重視，要求提供國際化的旅遊環境及服務水準，觀光需求的轉變使得客服處理日益重要，學生若能學會應用英文應對進退，對於提升自我水準爭取客源相當重要。故前期課程以介紹航空產業與處理客戶服務為焦點；另外一個上課主題是古蹟或博物館的導遊工作。這次的任務是讓學生以小組為單位，以單一景點的人文歷史或自然特色作一系列英文介紹，將自己定位成英語導遊深入了解選取的景點。為了提升旅遊深度，課程並不建議同組學生介紹多個景點，而是採取同一景點深入介紹的方式。學生針對簡報內容進行資料搜集、系統分類、消化彙整。執行階段學生必須進行腦力激盪(數人共同發想點子並寫成文稿)、參考專業的導覽錄音，之後共同製作小組簡報並平均分配工作讓每個人都能上台報告。本次任務訓練學生能用英文從事深入與生動的講解，例如單一學生可能會介紹博物院的翠玉白菜，該生同組其他人則選擇故宮的其他物件作介紹；另一組學生選擇陽明山自然生態介紹，組員之一介紹藍鵲生活習性，而第二組員介紹赤腹松鼠等等。學生大多表現良好，能將主題熟記並且準備充分上台呈現導覽內容，在各組介紹之後，教師進行短評，並邀請其他組學生給予報告組別改進意見或回饋。

任務四(專題)：政府發放三十萬元預算徵求旅遊基金運用計畫書

說明：須以中英文書面講解計畫的獨特性，並解釋說明三十萬元每日每人使用方式，如三十萬元用來接待來自東南亞弱勢國小學童來台進行棒球友誼賽，並帶領參觀台灣熱門兒童遊玩景點等。

搭配教師課堂討論主題：

(1) Hotel branding (creating a business plan)

第四次專題因為前三個任務討論熱烈，稍微耽誤到第四個任務的期程。第四個任務以組為單位，假想全組成員經營一家旅行社，接受政府委託案件，以三十萬設計旅遊基金運用計畫。學生必須先熟習旅行社業務的責任，開始設計行程。行程需要針對自己設定的客戶，去做市場區隔，依據市場區隔來分析客戶需求並詳細規畫地點、行程與費用。課程前期教師上課內容是討論品牌經營與商業規劃。有一組同學在討論時提到，他們這三十萬是觀光局的宣傳，鎖定目標消費者特徵為歐洲頂級觀光客來台渡蜜月，他們開始收集分析台灣頂級旅館的特色，與推薦行程並開始規畫預算，並從歐美人的文化角度去設計蜜月餐食與觀光地點；另外有一組鎖定東南亞弱勢國小學童來台參觀，因為是來台體驗，他們設定讓小朋友體驗台灣生活經驗，於是從交通機構時刻表、餐廳地點、觀光路線，與住宿預算都需要考量，盡量收集網路上的正確的價格資料，做成一份符合預算的旅遊行程規劃，並考量行程中講解小朋友是否能聽懂與吸收。各組在討論過自己的相關主題後，以期末專題紙本繳交。

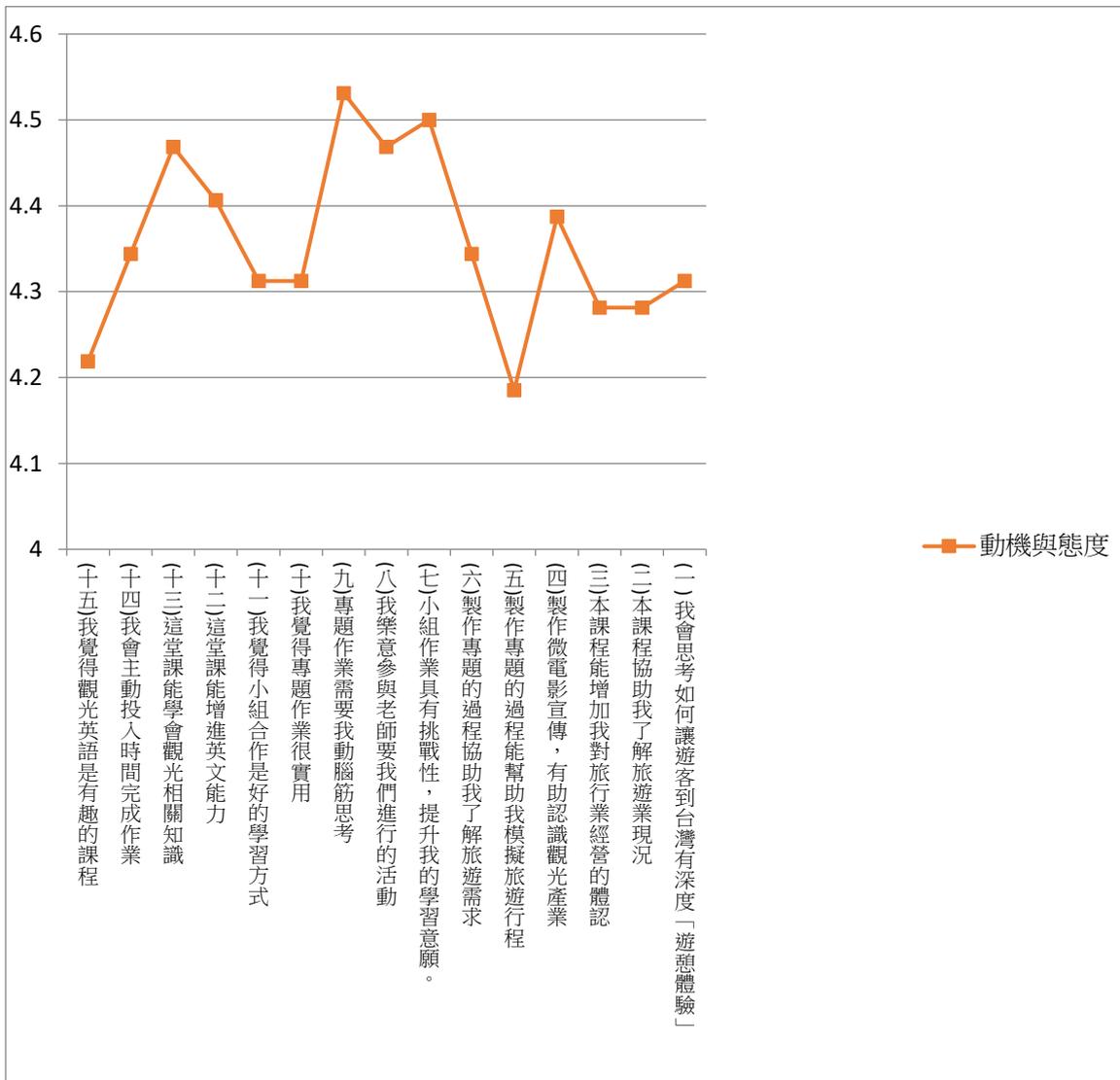
伍、實施成效及影響（量化及質化，說明是否達到申請時所預期之學習目標與預期成效）

傳統觀光英文教學被詬病的癥結在於老師灌輸式教學。在有限的教學時間下，觀光相關的知識含量，往往不會比學生互助學習完成特定任務來的高。合作學習是一種知識建構的過程，學生需要大量尋找資料、善用科技與媒材以完成任務。相較來說，傳統的學習過程，養成學生被動學習，而合作學習可以促成主動學習，同時養成學生獨立思考、共同討論分享的能力。此外，四個觀光專題任務都可以進一步設計為商品或服務，進化為觀光旅遊業的一分子，成為將來使用英語優勢踏入觀光產業的一種資產。

本課程旨在增加學生的學習動機與興趣，提升學生學習成效。藉由此項計劃讓學生在完成任務的合作學習過程中，經由互動學習增加對觀光的興趣，並接觸到不同的想法和觀點，讓學生思考的廣度與深度有所提昇。執行任務的過程中，結合觀光實務增進學生利用資料思索、探究，並做出問題的解決方案，因此設計了一系列的回饋問卷，詢問學生經過修習這門課程之後，學生學習動機與態度、合作技巧與同儕互動是否有所提升，也設計了開放式問題與學生學習日誌撰寫，探究學生學習遭遇到的問題。以下先就量化統計的部分呈現問卷結果。

下圖一呈現動機與學習問卷的分析結果，在修課學生 41 人填答之後做成的統計如下。圖表顯示，學生對於課程設計高度肯定，十五題中全班平均值在五分量表的高達 4.3 分，最高分的三題分別是第九題「專題作業需要我動腦筋思考(4.5)」，第八題「我樂意參與老師要我們進行的活動(4.5)」，與第十三題「這堂課能學會觀光相關知識」。從問卷中可發現這門課可以提升學生的學習興趣與學習效果，學生對於活動設計也感到滿意。整體來說，學生覺得這堂課雖然有挑戰性，但是經過專題製作與合作學習，對旅遊產業經營現況與遊客需求、觀光知識等有更進一步的認識。

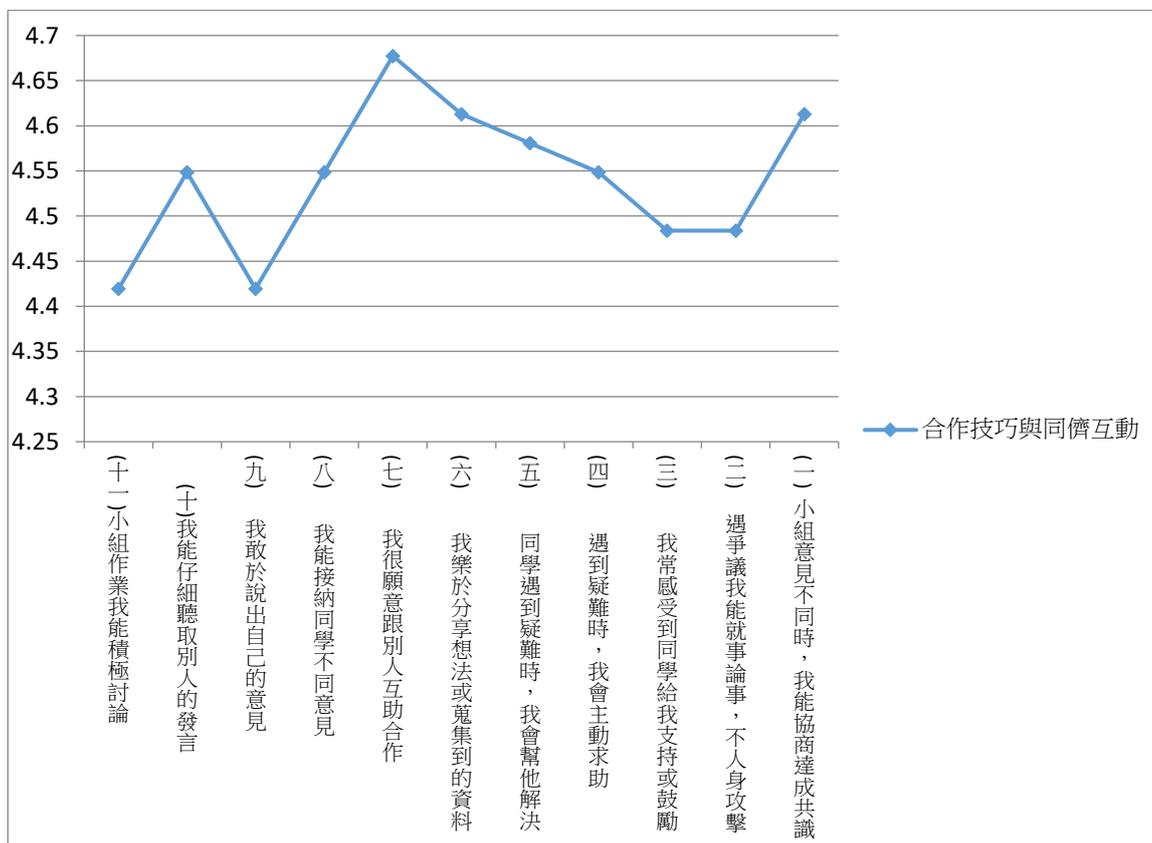
圖一、整體學習動機與態度調查結果



另外關於合作技巧增進與同儕互動學習，這門課也獲得良好的成效。在五分量表問卷的總平均為 4.5，其中又以第七題「我很願意跟別人互助合作」、第六題「我樂於分享想法或蒐集到的資料」、與第二題「小組意見不同時，我能協商達成共識」獲得超過 4.6 的評分，顯見學生從專題任務中獲得合作學習的效益。經過一學期的授課，歸納出這些教學活動提供了學生培養社會技巧的環境，大學英文課程中分組交作業的課程並不多，因此這門課的各項專題任務仰賴同學團隊合作，在完成作業的同時也能增進學生學習動機，互相支援，以強補弱，對於學生在觀光實務上的學習有相當幫助，另外，未來工作環境中很可能碰到團體合作的任務，這門課提供了一個磨練溝通技巧並達成任務設定目標的機會。

從學生學習日誌的描述中，也可以發現，學生在執行合作的過程有種種磨合，是一個小型的社會場域，遇到種種困難，必須設法解決。下面是一名學生在拍攝微電影日誌中的敘述：「困難的地方在我們組內有外系的，比較難聯絡，時間跟工作內容也難配合，大家有爭執，工作的分配不容易平均。劇情方面，除了思索前面主題必須的台詞外，要如何組織彙整成簡單易懂的英文句子，但又希望盡量不枯燥，花了一段時間想，在群組也有人冷戰。」，「實際拍攝時，景點的人潮造成拍攝困難，因為設備不好的關係，收音有困難，有同學就直接離開了，是有一些不太愉快。我們這組花很多時間想，是否用對嘴的方式再次錄音。剪輯方面的話，不常使用電腦軟體，所以比較不熟悉，但最後到頭來我們還是準時交了作業。」以上短短幾行，學生描述了人際關係的挑戰、工作內容、劇情對話安排和拍攝與剪輯等，種種因為專題任務而衍伸出來的互動與緊繃關係，但大部分同學還是順利地在指定日期將作業繳交，經歷了這些爭執與協商，小組同學在社會與人際關係上慢慢成熟。

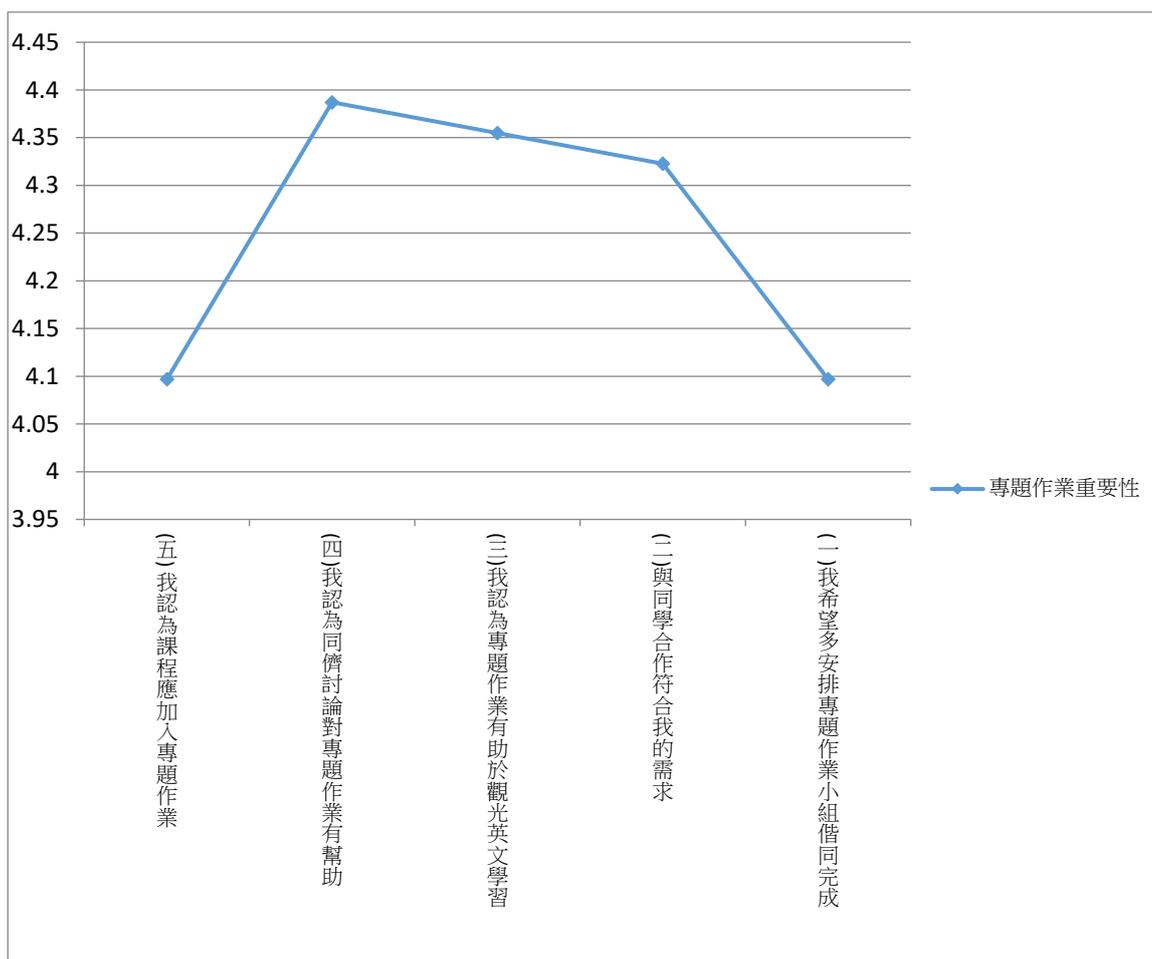
圖二、合作技巧學習與同儕互動調查結果



課後問卷涵蓋了學生對於任務導向專題執行的觀感與態度，五個問題的平均也高達 4.2，顯見學生對於專題的接受程度很高。透過執行觀光專題任務的運作，學生有機會培養實際使用觀光英文相關的社會語言能力 (social linguistic competence)，每個專題任務設計是本著讓學生接觸觀

光英文使用的語境 (language contexts)，用來達成語言溝通效果及目的。任務的設計，在一般語言課程適合訓練學生的口語流利度以及說外語的自信心，而四個任務都以讓學生多練習聽說讀寫，並發展使用語言的自信為焦點，訓練同學觀光職場領域所需的英語溝通和敘事表達能力，讓學生熟悉職場英語應用相關的各種文體，培養團隊互助合作以及服務的利他精神。這些整合聽說讀寫的專題任務，大部分學生持正面態度回應，問卷中最高得分的敘述是高達 4.4 的第四題「我認為同儕討論對於專題作業有幫助」，而 4.3 分的第三題「我認為專題作業有助於觀光英文學習」，亦顯示學生樂於接受觀光英語課程加入專題任務的設計。

圖三、專題作業的實施成效



壹、管考機制

本計畫的管考機制有二，其一是教師觀察並檢核學生於任務執行期間的表現，同時歸納各組學生繳交之任務執行日誌提及之學習效果。另外也針對每次任務實施，要求學生作出對各組表現的反饋，在指導學生執行專題的過程中，教師亦訪談部分學生，請他們提供學習經驗，同時有課

後問卷評估執行成效，問卷已於上述實施成效中呈現。以下針對觀察學生於任務執行期間的表現先行檢討，再歸納學生日誌與教師訪談中所提到的議題思考改進方案。

(一)教師課堂觀察：

此門課程設計的任務均不是單一步驟或單一個人能夠完成，每一次作業均需要學生對於小組自選主題具有一定熱誠，投入團隊合作，一步步完成階段性任務。教師發現，大多數同學願意善加利用課餘時間達成教師要求，但可能因為修課學生多為大四，少部分學生或認為已達畢業門檻學分，學習欠缺積極度，若教師要求團隊同儕課後自我學習，有四分之三學生努力完成，然四分之一同學則因種種原因，並無具體貢獻。另外，因為上課時間為早上八點，也有同學不習慣早起的作息時間，因為缺課而耽誤了自己的課程進度，相對來說投注較少心力在這門課程上，少部分同學在團體作業上搭了順風車。另外，這門課為選修課程，少數學生認為重要性不如必修課程，因此上課態度較鬆散，總是有幾名學生遲到，不過準時出席同學，上課態度專心，任務執行成效也十分良好。在管考上，學生數量過多，教師較難完全掌握個別學生投入小組任務多寡。

(二)學生日誌紀錄：

每一名學生在任務執行完成後須繳交工作日誌，以下就較大型的微電影專題學生拍攝日誌中。同學提出的團隊合作成果進行描述。

化解團隊歧異：

“一開始討論劇情的時候因為隊員們的時間都喬不攏，所以討論只能在上課時。但由於上課能討論的時間真的很有有限，所以大家一致決定，選一天晚上通過群組語音通話來討論。這過程大家都熱絡討論並提供意見，還好並沒有太大的衝突，很好地做出了結論。”

“在前置作業中，由於我們這一組都是自己班上而且是認識的，所以在溝通時方便而且也比較好說話，也因為我們組員人數比較多的關係，在構想劇本台詞和角色分配方面，討論得很快也很順利，約出來討論兩次就大致上完成了，而大家在過程中都蠻積極。參與討論也蠻熱絡的。

“雖然小組大家在最初有所分歧，分工也始終不算太平均，但是拍攝過程始終很和諧，每位成員都能適時提出好點子完成拍攝。作為組長，我承認自己對於拍攝完成要求有些過高，起初並未能更好地體諒大家，但還是從這次拍攝中學到，成員之間溝通配合的重要性，很多問題直接指出，大家共同商量效率才會最好。”

“雖然成果還沒完全呈現出來，但因為隊員們的互相幫忙，讓我真的覺得，一個團隊同心協力真的很重要。而遇到問題的時候，也應該提出來跟大家一起討論並解決，而非一個人壓抑著。這次的作業真的學習很多，也挑戰了剪輯這個之前沒做過的工作。”

拍攝微電影遭遇困難：

“我們的組其實沒有遇到特別難的情況，但說真的，大家的時間都很不同，所以要找到共同的時間很困難，所以好不容易找出了一個下午的時間，讓大家能夠在陽明山拍攝。再來陽明山的天氣也很不穩定，常常下雨或者太寒冷，所以要對到時間更加不容易。”

“當天在三峽的拍攝算順利，除了周遭雜音多，其他都沒太大問題。由主角遊歷三峽老街為主軸，展開對當地的體驗。當天有改變拍攝順序，先把祖師廟拍完，後直接拍藍染部分，美食小吃留到最後。雖然改變拍攝順序，但這3個地點都有完整的拍好，並視當時狀況做稍改劇本內容。除了有些片段中間大家有忘詞，沒有突發狀況。”

“實際拍攝的時候雖然大家都有做討論，但還是會遇到一些沒想到的問題，需要在現場討論解決，像是要配合景點內的小場景，改變拍攝手法和更改台詞、再考量對話時間問題，稍微調整劇本內容，其中有看到組員簡單製作了分鏡使拍攝能夠更順利進行，和組員討論的過程也替這趟淡水一日遊增添了不少樂趣。”

以上由學生角度紀錄的拍攝點滴可以發現，大部分的學生很投入每一次的任務執行。私下教師亦訪談了部分學生，學生表示，小組成員必須不斷討論才能釐清問題，找到解決之道。團體任務學習是需要時間投入，同時亦應成為自己作業的一部份。在初期，有學生反應團體任務他覺得是工作的增加，或有人對此產生動搖和懷疑，然而，教師持續給予學生必要支持並推動任務執行，學生漸漸會感受到團體學習所帶來的個人或整體效益。

團隊合作獲得的有形效益：

在一開始執行任務時，有同學提到團體的磨合需要時間，教師也聽到學生不少的抱怨。不過學生漸漸地體認到透過團隊學習，人際互動的品質提升，可以改善任務執行的整體品質。學生在訪談時亦提到，自己對於不熟的剪輯任務，因為團隊合作有同組成員一起上網找答案，感覺壓力比較小。大部分學生也覺得團隊有明確的目標，一起完成比較不孤單。另外，因為是團隊共同出任務，學生反應在碰到突發或異常情況時，多一些人能商量，應變能力也比較好。

團隊合作獲得的無形效益：

團隊學習能提昇小組的學習能力，進而強化個人的學習能力，使個人無形中吸收許多知識及學習到其他專長技能。學生在寫微電影劇本時也表示，腦力激盪下寫出來的英文比較通順，也建立起共同學習的文化，一次次的任務能促進成員彼此的團隊合作及溝通，能為觀光專題學習帶來無形的效益。

貳、 結論

在實施一學期的任務型合作教學之後，提出下列幾點建議：

在課程與教學方面

1. 合作學習在觀光英文教學上的應用

合作學習的教學特性，強調學生自主學習。因為這堂課涉及四個觀光任務，因此學生必須要主動參與團體討論及蒐集相關資料，有部分學生一開始無法調整，尤其是領導型學生，當小組成員付出不公平時會心生不滿，覺得自己付出太多沒有回饋。教師必須藉由小組之間的互動與回饋，讓學生從中獲得滿足，提升學生學習成效與改善學習態度，讓學習更有效率。

2. 對於學生學習動機的幫助

對於程度與動機中高的學生，在大學的合作型任務學習中，成效確實能有提升的效果。藉由小組互動引起學生高度的學習興趣，讓平時上課專注力或對觀光主題認知薄弱的學生，能增強學習的動力。教師在教學前的規劃也很重要，若要應用合作學習於教學中，需要花較多時間準備小組討論、於講授時較能抓住重點教學，提升教學品質。

3. 應用在其他課程活動

本課程對於被動學生來說，學習成效及學習態度之改變不能算太大。學習態度的改變需要長時間的醞釀與累積，因此建議若應用在其他課程或活動時，應該搭配合更豐富的教學內容。本課程教學單元設計較少，應可增加教學單元，藉此能更清楚地瞭解學生學習成效及學習態度的改變，也可以將相同的設計理念，應用在不同領域的學習，以深入了解合作學習對不同課程學習的影響。

參、 執行計畫活動照





小組微電影行前討論



小組整理各國飯店特色資料



小組報告陽明山風景區資料收集



小組報告陽明山生態資料收集



野柳風景區觀光英語導覽



陽明山生態多樣性導覽



來台觀光客消費情況報告



各國觀光收益商業報告