

中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵成果報告書

壹、計畫名稱

行政學的邀請：從故事與遊戲中學習

貳、實施課程、授課教師姓名

實施課程：行政學（一）

授課教師：王賢

課程人數：71人

參、前言

行政學對於一般大學生是一門脫離生活經驗的課，因為缺乏公部門的接觸、認識，以及對於組織運作的觀察，課堂中不易將行政理論與學生的生活體驗連結，更難激起學生的學習興趣，形成學習的惡性循環。本計畫希望透過故事（個案）的方式，以實例連結理論，讓學生以更容易理解的方式學習行政理論，藉此引發學生的學習動機。此外，為了確保故事具有知識應用上的效果，將搭配即時反饋系統（Kahoot!）創造遊戲與競賽的情境，使學生們不只是被動地聽講，也能夠主動地提取上課所學內容，挑戰複習的小遊戲。

肆、計畫特色及具體內容

本計畫的主要目的在於提高學生的學習動機，過往已有教學創新設計分別著重於故事（個案）教學或是使用具遊戲性的即時反饋系統，但鮮少將兩者結合，因此將兩者結合將會是本教學計畫的特別之處。會有這樣的設計發想，是綜合考量課程性質與學生特質。因為以故事引發學生學習興趣，後續更適合是以討論的方式接續授課，預期的是學生踴躍地發表其對於故事內容的想法，但因為這是大學部二年級的必修課，而非研究所的進階課程，若是花費較多時間進行討論，勢必無法對於基本的行政學理基礎進行深入介紹，因此這是考量課程性質而採取的改良模式。

此外，根據先前的教學經驗，多數的學生對於課堂討論並不熱衷，尤其是在未掌握相關學理基礎前，容易流於空談，這是針對學生特質的修正。是以，若是改以具遊戲性的即時反饋系統進行，可以擴大學生的參與度，也可以讓學生試著主動提取方才所學，兼顧強化學習主動性與擴及的學生。因此，本課程搭配當週主題，盡可能在課程中導入實務案例吸引學生注意力，並在約每兩週課程的最後使用 Kahoot! 的方式來檢核學生的學習情況。運用遊戲的方式，應可有效提升學生的參與度與學習興趣。以下為本學期的課程主題與搭配個案，已扣除期中末考，以及一次配合系上舉辦研討會。

表1 課程中運用的實例

週次	該週主題	個案	Kahoot!
二	行政學的基本概念	行政與企業管理的比較	
三	傳統理論時期的行政學	泰勒的《科學管理原則》	✓

週次	該週主題	個案	Kahoot!
四	修正理論時期的行政學	胡（霍）桑實驗	
五	系統理論時期的行政學	無	✓
六	現在的政府體系	政府組織改造	
七	組織結構	武陵農場獼猴管理	✓
八	行政組織類型	員額評鑑、臺鐵公司化	
十	組織文化與組織氣候	Netflix的組織文化	✓
十三	組織發展、學習與病象	組織病象實例	
十四	行政領導與激勵	激勵理論實務運用	✓
十五	行政計畫與決定	行為經濟學、數位沙盒、參與式預算	
十六	行政溝通與協調	公文簽辦流程、公共政策網路參與平臺	✓

具體的進行方式，會在課程開始時，先將當週的課程簽到單發下供學生簽到，旋即開始授課。授課過程會將個案融入講授到的重要概念，並在第二節課程約還剩下25分鐘的時候，準備開啟Kahoot（如圖1），並在每題公布正確答案時，停下講解該題。至於題目的來源，是擷取自考試院舉辦各項國家考試公布的考題與解答，這樣做的目的是為了讓對公職有興趣的同學，能夠更早的接觸到實際考試的題目，並從相關的考題讓同學理解，現在上課的概念，是真的會出現在公職考試中，以此強化學生的學習記憶。

根據賽蒙（H. Simon）行政決策理論的假設，決策者實際上如何進行選擇？

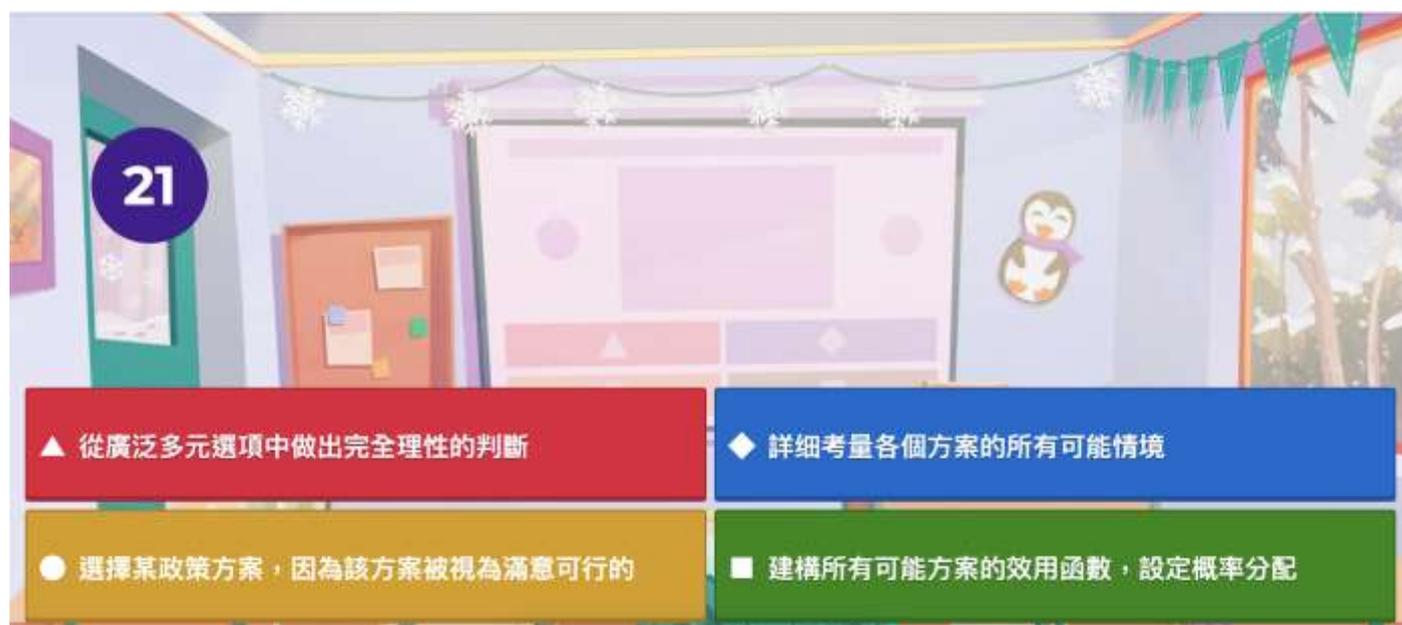


圖1 實際遊戲畫面截圖

伍、實施成效及影響

有關此教學創新的嘗試，以教師的身分觀察的結果，是具有正面效益的。當初在申請計畫時，是希望與前一學期的各項數據做比較，設為本課程的基線（baseline）。但由於COVID-19疫情的影響，110學年第二學期期中開始，改採全面遠距教學，因此直接以出席率作為比較的基準，便會有所失真。上一學期扣除遠距授課時的簽到率為77.5%，本學期的簽到率為76.9%，

兩者差異不大。

名稱	日期	遊戲模式	玩家數量
領導&激勵、計畫&決定、溝通	2022年12月28日	實況	35
非正式組織&發展、學習與尚象	2022年12月14日	實況	33
行政組織類型&組織文化與氣候	2022年11月16日	實況	38
組織結構	2022年10月26日	實況	28
修正時期與整合時期的行政學	2022年10月12日	實況	36
傳統時期的行政學	2022年9月28日	實況	42

圖2 本課程 Kahoot 後臺管理資料

因為參與 Kahoot 會留有玩家的數量紀錄，因此可以作為評估學生參與度更準確的資訊。針對比較極端的出席情況，本課程會採取「重複點名」的方式，前一學期出席率為33.9%；本學期重複點名出席率為52.1%，若再加上有進行 Kahoot 遊戲的平均人數是35.3人，換算成出席率則是49.8%。換言之，本學期在有加入個案教學與 Kahoot 的情況下，出席率至少有10%至15%的提升，雖然每一屆學生的學習情況不一，但至少從數據上顯示，這樣的教學模式是能夠吸引學生參與課程活動至下課前。

此外，Kahoot 也可以作為每次學習成果的檢核點（如圖3），因為約莫兩週一次的複習（同時也包括當週上課內容），學生能夠適度地回憶以往的內容，也可以督促將當週的內容融會貫通。



圖3 單次 Kahoot 的結果綜合摘要

在前兩次的活動中，學生大約僅有三分之一的正確率，後四次則略有進步，表示除了前述的參與程度有提高，在知識面的成效也是有提升的。

表2 歷次回答正確率

	1	2	3	4	5	6	平均
題目數	9	13	7	7	11	16	10.5
正確率	36%	35%	45%	45%	46%	39%	41%

另一方面，從學生填寫的教學意見結果來看，似乎也是認同此一教學模式。不管是在授課方法、教材內容（教學內容）以及教學效果（學習心得）三個面向，分別較前一學期提升0.4分、0.5分及0.5分，因此不管是從提升出席率與學習興趣的數據來評估，或是從學生的主觀評價來看，都對於這樣的方式表示肯定。尤其是在本學期修課人數達71人（57人填寫教學意見），其中共有20人為本系三年級以上的重修生（另有8位外系生選修，其中7位就讀3年級以上），還能夠維持一定的效果，實屬超出預期。

整體來說，本教學創新是有達成預期的目的，雖然有些不可抗力因素造成與原先的規劃未盡相同，但無論是在參與程度以及學習成效上，應該是有獲得正面的提升。雖然如此，作為執行此次教學的教師，在過程中還是有許多的反思，也許可以作為未來實施此類教學或是其他教師之參考。首先，因為最後的 Kahoot 遊戲仍然是比較偏向知識面的檢核，有部分學生會因為上課時不夠專注，而認為參與遊戲沒有意義；長期來說，這樣的方式對於成績較不優異的學生，較無學習激勵的效果。因此，也許可以適度轉換評估的方式，如請同學填寫開放議題之意見，再讓全部同學對所張貼的意見投票；獲選最多票的同學，可以另外獲得加分或是小獎品的獎勵，如糖果或巧克力。此外，每次遊戲的題目不適合過多，原則上以10題左右為宜，否則會造成未完成率提高。最後，是必須確認教室設備能夠配合。因為本次使用的教室桌機有輸入法的問題，即便報修一兩週後又會有問題，所以必須使用教師的個人筆電才可以進行，但有時又會有投影的問題，因此活動的預留時間必須更多，以確保活動吮力完成。

陸、結論

從改善教學內容到增進課程趣味性，是本教學創新計畫最核心的內容，外顯表現在增進學生的出席率與課程參與度。雖然在單一課堂中無法以更嚴謹的設計來分析上述的成效，但從前述的資料可以看出，應該是有達到計畫原始的目的與看到初步效果。當然，非常感謝教學資源中心教發組願意給我這個機會嘗試不同的教學方案，過程中也學習到很多以往不曾關注過的面向，以後也會嘗試將這套模式更加精鍊，修改前述提到的不足之處，定期檢視個案的可用性並即時更新。

柒、執行計畫活動照片



同學們進行Kahoot遊戲中



同學們進行Kahoot遊戲中