

# 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

【觀光行銷教學創新計畫】

## 貳、實施課程、授課教師姓名

一、實施課程：觀光行銷學

二、授課教師姓名：林聖偉

## 參、前言

過去本課程主要目標為使學生對於觀光產業有基礎之認識下，進而建構學生具備觀光產業行銷管理之能力。由於近年來各大專院校皆致力於鼓勵教師透過創新教學方法，因此，本課程內容除了以多元及務實化的教學方式使同學知曉基本觀光與行銷管理之專業知識外，進而實際運用於觀光相關產業行銷，以因應實務管理之需求與產業發展趨勢。此外，本計畫透過改變傳統教學型態，發揮教學創意，於課堂上融入業師協同教學，結合產業管理實務，強化師生與企業的互動，活化教學課程內容，藉此刺激學生學習，進而提升教學品質與學生學習成效。

## 肆、計畫特色及具體內容

### 一、計畫特色

傳統上，觀光行銷教學多以教師授課及考試測驗來衡量學生學習成效，然而，本計畫擬透過結合多元創新教學法，如：『問題導向學習法(PBL)』、『企業個案教學法』、『業師協同教學』、融入『資訊科技』及『遊戲教學法』等方法來促進學生在本課程的學習，進而提升教學品質與學習成效。

### 二、具體內容

『問題導向學習法』是一種新興課程設計與教學模式，除透過課程的單元決定教學目標

與進行問題的引導外，係以學生學習為中心並利用真實的問題(如：觀光產業經營管理問題與現況)來引發學生討論，翻轉被動為主動式的學習。課程設計輔以融入觀光企業『個案教學』，以小組討論的方式來培養學生的思考、討論、批判與問題解決能力，有效提昇學生自主學習動機，並進行知識建構、分享與整合。此外，本計畫之教學創新也重視學生對觀光行銷實務的運作的了解程度，因此，計畫中擬透過『業師協同教學』引入觀光業界行銷菁英來到課堂中與學生行銷實作教學與經驗分享；另計畫中也設計擬走出校園，校外教學實際參訪每年度在台北市舉辦的台北國際旅展，透過主題與目標學習的方式，讓學生親自觀察、訪談瞭解觀光餐旅產業行銷實務之運作。最後，本計畫課程創新擬在每一單元完成後，融入『資訊科技』運用及『遊戲教學法』，讓學生透過成立LINE群組的即時互動與Kahoot遊戲教學，來加深本課程學習的內容與學習成效。

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

一、質化說明：透過本計畫多元教學法的實施，包含『問題導向學習法(PBL)』、『企業個案教學法』、『業師協同教學』、『資訊科技』及『遊戲教學法』，確實能增進學生之觀光知識與實務能力、餐旅事業專業知識與服務能力、旅遊事業專業知識與服務能力、觀光事業服務專業能力、職場倫理及國際視野能力，符合申請時所設定之學習目標與預期成效。

二、量化說明：本課程藉由課程中教授行銷理論並結合觀光產業實務管理運作，在期中報告實施觀光產業行銷環境分析，期末報告實施觀光產業行銷企劃提案，透過期中與期末報告，實際產出 13 個觀光產業行銷與企劃案，符合申請時所設定之學習目標與預期成效。

#### 陸、結論

『理論識時務物基石，實務是理論的實踐』，本課程透過多元創新教學導入，如：『問題導向學習法(PBL)』、觀光企業『個案教學』法、邀請企業總經理『業師協同教學』、融入『資訊科技(LINE)』及『遊戲教學法(Kahoot)』等方法來促進學生在本課程的學習，進而提升教學品質與學習成效，教師也可透過此計畫的實施與觀光產業互動，達成教學相長，進一步



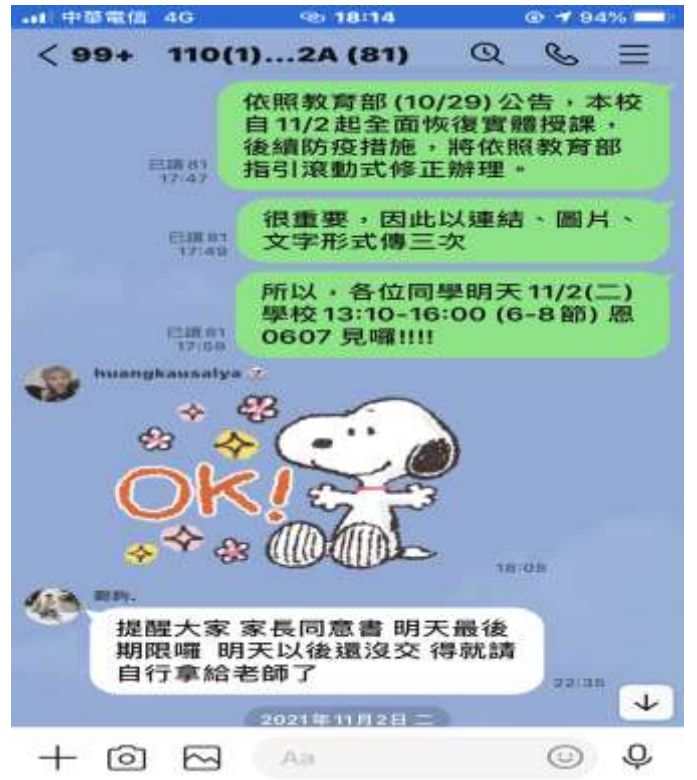
業師協同教學(主講者：蔣涵如 匯集國際股份有限公司 總經理)



資訊科技導入



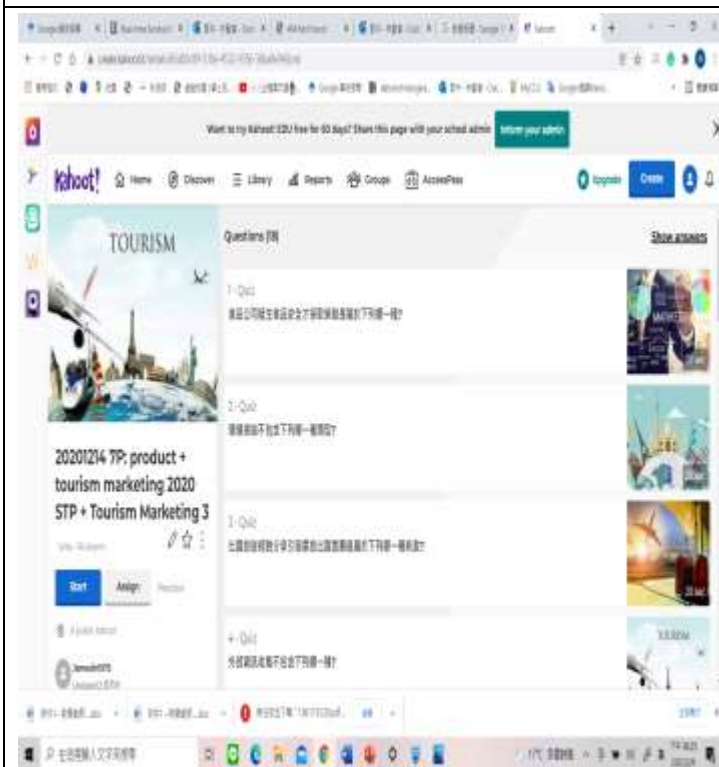
設置教學LINE群組師生共82位



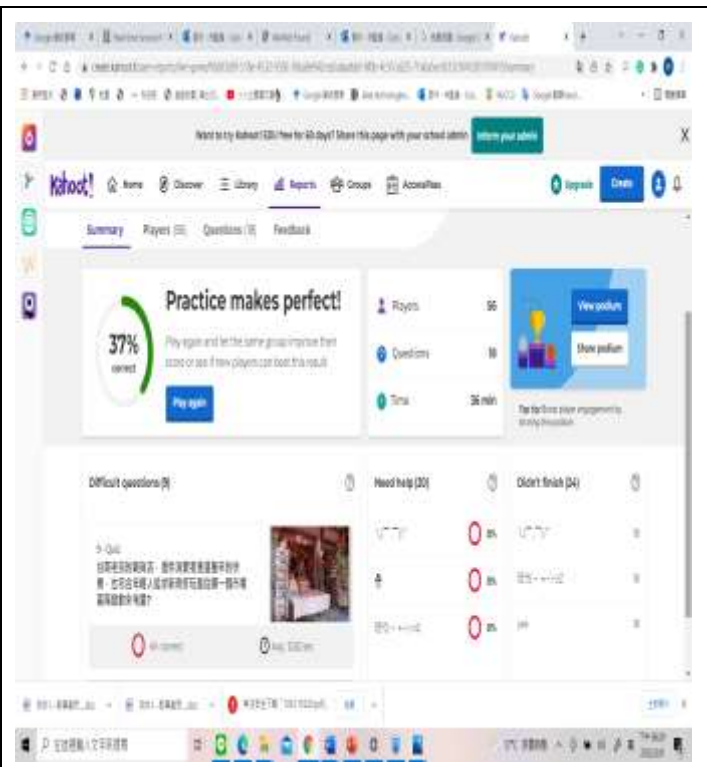
傳遞即時訊息與學生互動



## 遊戲教學法



教學後使用Kahoot遊戲測驗



Kahoot遊戲測驗報告

## 捌、附件

無

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，並另附執行計畫活動照片電子檔(照片原始檔)。