

【附件三】成果報告

封面 Cover Page

教育部教學實踐研究計畫成果報告

Project Report for MOE Teaching Practice Research Program

計畫編號/Project Number：PBM1110084

學門專案分類/Division：商業及管理

計畫年度：111 年度一年期 110 年度多年期

執行期間/Funding Period：2022.08.01 – 2023.07.31

通過創新教學與實作活動提升全英語課程學習效益

國際企業管理

國際企業管理專題

計畫主持人(Principal Investigator)：陳睿昱

執行機構及系所(Institution/Program)：逢甲大學 國際企業管理全英語學士學位學程

成果報告公開日期：立即公開 延後公開

繳交報告日期(Report Submission Date)：2023 年 9 月 11 日

通過創新教學與實作活動提升全英語課程學習效益

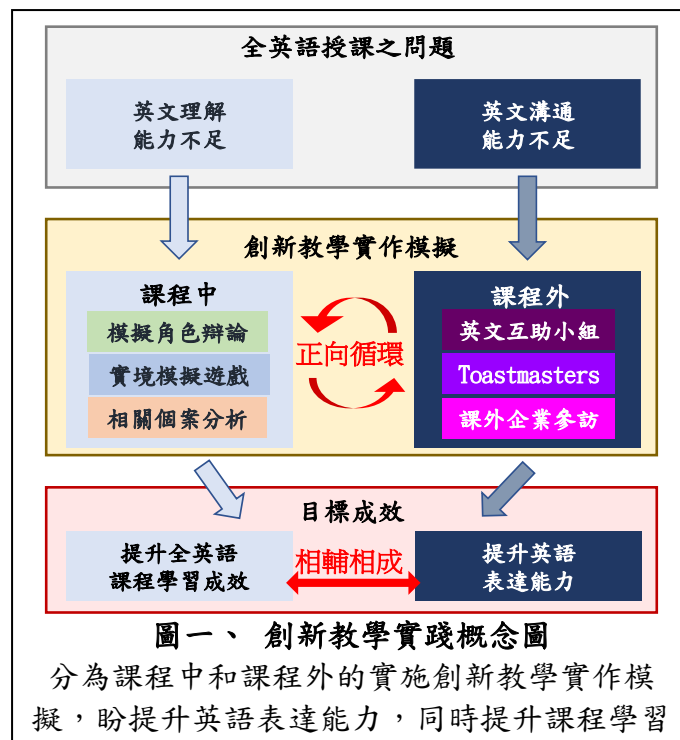
一. 本文 Content

1. 研究動機與目的 Research Motive and Purpose

全球化趨勢促使大學重視雙語教學以及全英語教學課程，學校有更多機會招收外籍生以及促成和國外大學的合作，外語中心也不時的開設一些工作坊強化大學老師英文授課能力。依據行政院「2030 雙語國家政策發展藍圖」，初步目標是選出四所標竿大學，在四年內達到全校 90%博士班、70%碩士班、50%大學部採全英語授課。如此可見，全英語教學的課程未來在大學校園內會有逐步增加的趨勢，探究提升學生在全英語授課的教學環境下的學習效益就以其必要性。逢甲大學國際企業管理全英語學程(BIBA)目標在培養具備國際視野的學生，所有開設的課程皆為全英語課程。課堂中如何引導學生掌握全英文教學課程、勇於表達自己的想法、分享自己的經驗及提出疑問是教師在授課前必須考慮的議題。BIBA 除了重視專業知識、學生的學習態度外，溝通、團隊合作、問題解決、自我管理也都是本學程教師會納入課程設計相關能力。此外，本學程給予學生機會赴國外參與交換生計劃或取得雙聯學士學位甚至是取得碩士學位。目前和本學程合作的外國學校橫跨美國、英國、韓國、澳洲等學校，但是每一個學校的基本門檻要求皆是 TOEFL 或是 IELTS，因此，通過全英語教學的研究提升學生的英語表達能力對本學程更為重要。

2. 研究問題 Research Question

全英語教學課程常出現的問題可區分如下，第一，由於學生的英文溝通能力不足，使得上課討論的形式過於單向，台灣的學生難以在課堂中自在的分享自己的想法或是詢問問題，上課的形式集中老師單方面授課或學生單方面報告，不僅降低了師生的互動品質同時也降低了學生的學習成效。第二，由於學生的英文理解能力不足，儘管教科書中列舉諸多的理論知識和個案，多數學生仍難以將理論理解透徹，而只停留於英文詞彙片面的解釋（圖一）。



在課程中，為了幫助學生英文理解能力不足之部分，本研究預期通過遊戲和個案教學讓學生更輕易的深化課堂知識之理解和應用所學。以國際企業管理這門課為例，通過模擬遊戲讓學生分組模擬經營一家國際企業，從中了解到各種現實可能出現的問題與挑戰。個案教學的討論可以視為和模擬遊戲相輔相成，從過往個案的經驗中可以擷取出一些國際企業成功的策略或是執行方法，給予學生進行模擬經營遊戲時一些參考。通過這兩種授課方式的結合，除了可以增添課程的趣味外，更重要的是可以減弱學生英文理解能力不足之處，讓學生更深課的理解理論與應用。

在課程外，期望通過創立英文互助小組、連結企業內部的國際英語演講社團(Toastmasters)、安排企業參訪，進而對英文口語表達能力產生正面影響。首先，英文互助小組的概念是由兩位英文表達能力較好的同學帶領其餘四位同學進行課後的討論與演練，創立英文互助小組的用意不僅可使同學彼此之間更熟悉，也可以培養表達能力好的同學練習領導技巧。再者，連結企業內部的國際英語演講社團，此類型社團鼓勵大學生以及其他社會人士參與，同學能夠在此社團中擔任演講者或是來賓都有助於學習英文演說的技巧，同時同學也可以因此接觸到業界人士，對於實務的了解也可以更上一層樓。本學期預期安排兩次的企業參訪，讓同學可以深入了解企業的營運現狀、以及實務上可能遇到的問題，對於期末專題的製作將有所助益。

透過課程中與課程外的刺激，希望可以達成正向的循環，幫助學生增進任何一門以全英語學習授課方式的課程之學習效益，尤其是強化學生英文的口語表達能力，讓學習各科知識時不會因為語言問題而影響學習效益，在課程中也通過比較活潑的方式讓學生能擺脫理論理解上的困難，進而享受學習的樂趣。

3. 文獻探討 Literature Review

根過去的學者往往強調通過開口表達可以發展和強化一個學生的思維和學習品質(Bruner, 1986; Vygotsky, 1972)，且學生勇於開口表達可以強化更好的師生品質，並且讓彼此的溝通比較不會有誤解的情形。然而並非只有教室內的溝通與教學可以產生較好的學習效益，過去的文章也指出課堂外之溝通的重要性(Nadler & Nadler, 2001)，課堂外的教學和溝通通常屬於比較非正式的類型，如果學生更願意參與課堂外的教學和互動，通常也是對授課教師和同組的同學之間信任感較強(Jaasma & Koper, 1999)。當學生對授課教師和同組的同學也有較高的信任感時，與代表著教師和同學自主地英文互助會所能發會的影響力將大增。

過去文獻的說明，課堂中的教學和活動有其必較必要性，因為可以直接面對的和學生正是的討論以及引導，對於學生會有所助益，但並不限定在傳統的教室或教學場域(Touchton, 2015)。所以如果忽略了課堂外的教學、互動以及溝通，對於學習的成效之持續性會有負面的影響。然而並沒有任何的文獻指出課堂內和課堂外的教學活動搭配之比例，如此一來便產生了重要的研究缺口。本研究預期通過課堂內和課堂外的相輔相成來達到更好的正向循環，然而具體的執行方式和實際的成效至今都沒有一個具體的說法，相信本研究的價值和貢獻會對這一塊缺口有所助益。

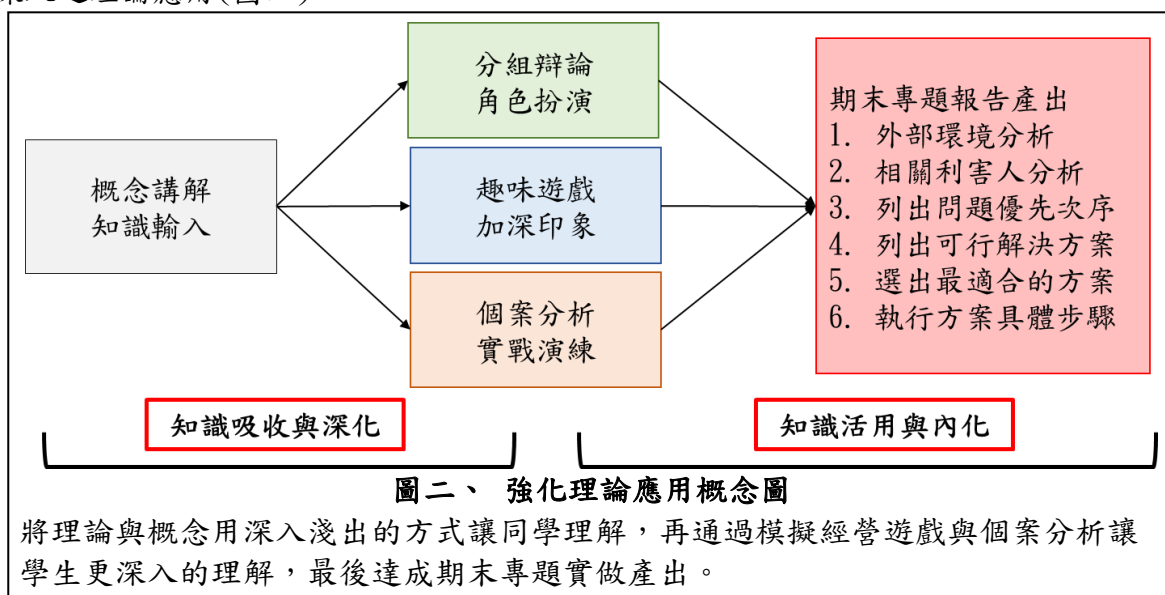
根據社會學習理論(social learning theory)，一個學生在學習的過程中會受到幾個元素的影響，分別是學生自己、關鍵他人(同儕、老師)、環境之間的交互作用(Bandura, 1973)。基於這個理論因而建構出本研究的關鍵研究變數，其中影響到學生自身的關鍵變數為反思性學習，反思性學習是一種自我管理的過程，通過這個反思的過程會使人針對目前的目標、學習策略、以及學習過程去改善和精進(Kostopoulos & Bozionelos, 2011; West, 2000)。過去的研究也指出，不管是學生抑或是在職場工作的員工，沒有反思性學習以及有反思性學習者之間對於績效的差距是明顯的(O'Neill, Hoffart, McLarnon, Woodley, Eggermont, Rosehart, & Brennan, 2017)。

另一個和自身有關的關鍵變數則為自我效能，代表著對自身能力和完成任務的自信

心(Yoon & Yoon, 2019)，在全英語教學的課程中，當同學對自己的英文表達能力有一定的自信時候，其中自信的來源可能是課外活動的參與、自己針對弱科的改進與複習，學生也才會感到放心的在課堂上去提問或是分享自己的看法，換個角度來說，教師所設計的誘因也才更容易鼓勵課堂內和課堂外的溝通和學習。而課程參與程度則和授課教師以及同學有關，故同樣列為其中一個關鍵變數。在企業中的任務參與程度同樣會影響到任務績效的表現(Green & Taber, 1980)，依此類推，隨著課程參與程度越高，代表學生的投入越高，對於小組會議更重視，對於課堂上的教師的建議也更虛心接受。最後從環境來看，剛好補充說明課堂內的環境和課堂外的環境之結合，來達到學習成效極大化。然而最耐人尋味的還是課堂內和課堂外整體活動的設計，希望能從本篇研究中提供具體的建議與方向。

4. 教學設計與規劃 Teaching Planning

本學期針對BIBA的全英語課程「國際企業管理」、「國際企業專題」之教學設計圖如下，為了解決全英語教學課程可能遇到的兩個瓶頸：(1)學生的英文溝通能力不足 (2)學生的英文理解能力不足。通過課程中和課程外的雙向設計，讓學生可以和同學互相學習，也可以和業界人士學習。遊戲和個案雙管齊下，可用以強化全英語課程中認知不夠深入之理論應用(圖二)。

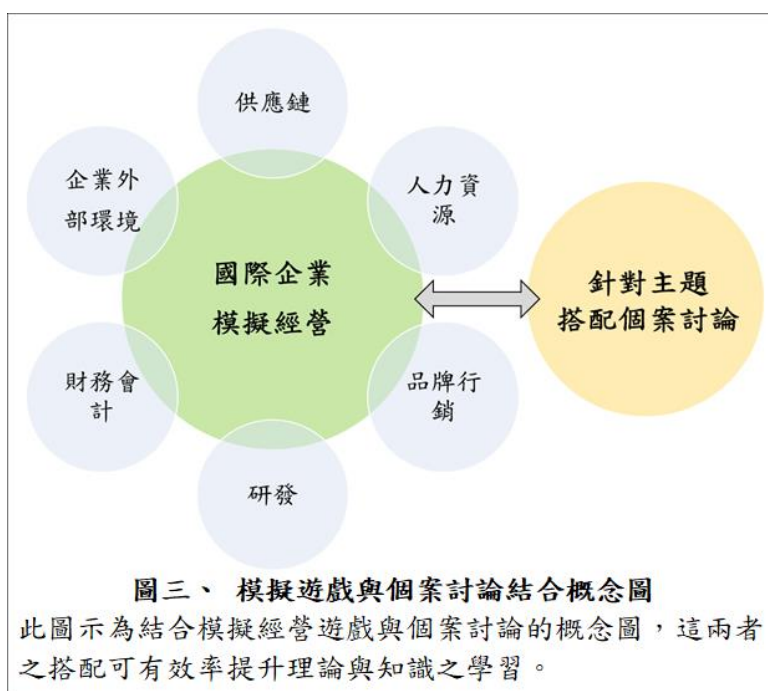


在課程內容方面，針對模擬經營遊戲之設計，在學期初時各組會有該企業的條件與背景(例如資本額、員工人數、企業服務與產品內容、企業文化)，同學需要針對不同的情境進行策略模擬與思考。以人力資源主題為例，假設公司高層發現團隊的創新能力不足，且主要原因是目前團隊組成的多樣性不夠，如何能透過增加團隊的多樣性來改善創意不足的問題。首先，學生需要先釐清創意不足的根源是什麼？是缺少哪個領域的專業知識抑或是需要多元文化的觀點挹注？接下來，在招募成員時應該考量到的條件設計為何？針對團隊多元性的相關個案不少，所以在進行此遊戲之前，可以帶領學生閱讀和討論相關的個案，藉此給予同學一些實務做法的參考，再讓同學進行遊戲模擬實作。角色扮演部分，希望讓同學能夠深刻的站在不同的相關利害人的角度上，去做一個判斷。並且從該角色所關心的問題著手，來和其他不同的角色進行辯論與分析。這樣的教學方式有助於同學從不同的角度去看問題，很多時候表面看起來的問題，可能沒有問出真正重要的問題。有的時候同學所提出的對企業而言可能只是一個疑問，還沒有達到問題的層次。這樣的訓練方式也在為期末的專題報告打基礎功，期末的專題報告需要針對一家國際企業去做分析，且要像是市場上的顧問能夠找出公司目前的潛在問題，且問題的建立需要有憑有據。空想和臆測無法說服企業做出改變，在釐清和確定問題之後，便要給每

個問題一個權重，也就是問題的優先次序。在分析過企業的外部環境、競爭對、現有之競爭優勢與劣勢之後，思考出所有可行的解決方案。然而，每個解決方案必有優點和缺點，同學要能夠找到最符合當下情境的解決方案後，再擬定執行的計畫。這個期末專題的每一個步驟，都需要透過課堂上的模擬遊戲和個案才能讓同學真正具備能夠達到實作的能力和見識。所以在應用概念圖中，知識吸收與深化是停留在教師講解完概念以及透過遊戲和個案的教學之後的成效，然而同學必須實際製作專題之後，才能真正將知識得以學以致用，而非侷限在課堂的理論與概念。也對同學未來的職業生涯會有一定的幫助，也可能可以是一個未來找工作的作品證明。

為鼓勵同學踴躍發言或是於課堂中提出具體建議，只要學生的發言能夠言之有物，通過助教登記之後即可加分。課堂中個案討論部分，讓學生站在不同的職務、不同利害關係人角色進而替這個角色做出最合適的決策。按照個人過往授課的經驗，同學在討論分析時能積極地參與且提出具建設性的想法，有助於團隊內以及團隊間互動。

每一週的課程開頭採用近期之國際企業議題作為導入章節課程內容的引言。近期發生的時事有助於同學每週關注國際議題，能提升同學對國際實事的敏感度。每週三小時的課程內容，前兩小時為奠定學術實力基礎的知識與概念傳授。最後的一小時，協助與培養同學執行期末專題的能力，將會以個案分析、遊戲互動讓同學深入與應用所學（圖三）。



各週的課程進度安排，從第二週至第七週主要的規劃為探討國際企業面臨的外部環境解析，期中外部環境可能包含一國的經濟體系、政府相關政策、法律體系。並輔以國際貿易理論作為基礎，讓學生夠理解企業欲進到另一個國家的市場時，需要分析的外部環境為何。從第十週到第十五週主要在探討企業面對國際市場時所需擬定的策略方向，策略層面包含供應鏈管理、人力資源管理、行銷管理。

在課外活動方面，英文互助小組的進行方式預期如下，每週進行一次約一小時的英文口說練習，議題和國際企業管理相關的課程內容，安排內容每週會有一位同學提供備稿演講，分享自己對某個議題的看法，其他的同學可以給予該週分享的同學一些建議。另外一個部分，為議題討論的時間，由一位同學擔任主持人，通過詢問問題的方式或是遊戲讓大家一起針對這個議題來做分享。如以下的開會議程表(表一)，其主題便是圍繞在企業的創新能力，由備稿演講的內容討論過去 Nike 針對創新的過程，後續的議題討論也圍繞在公司能夠創新的方式。每週只要一小時，不僅可以讓同學訓練英文口說表達，也可以針對之前教過的議題進行反思。

表一、互助小組會議議程表

| Time | FCU Group1 Meeting Agenda | 09/17/21 | 09/24/21 |
|---------------|---|----------|----------|
| 12:30 | Opening | | |
| 12:35 | Host | Mark | |
| 12:35 | Prepared Speeches | | |
| (5~7min each) | Business Innovation - Nike | Tina | |
| (2~3min) | Timer & Ah Counter | Jane | |
| (2~3min) | Prepared Speech Evaluation | Mark | |
| 13:00 | Table Topics | | |
| (25~30min) | How to create a firm's innovative capability? | Kate | |
| 13:30 | Evaluation Session | | |
| (2~3min) | Language & Grammar Evaluation | Tim | |
| 13:35 | Adjournment | | |

企業的 Toastmasters 會議進行方式和英文互助小組的練習相似，但是專業程度和公司成員分享的內容會比較深入，所以在同學練習上述類型的開會方式後，再參加企業方主辦的英文演說會議，可視作為練習成果的考核。通過企業參訪與安排可以讓同學更實務的理解企業的運作，以及比較本土企業和外商企業的一些差異。

在學生成績比分方面，會減少紙筆考試所佔的比重，希望藉由強調實體活動、課外課程參與，以加分鼓勵的方法，增加學生自身學習的意願。本學期成績之考核方式也將納入多元指標(表二)。

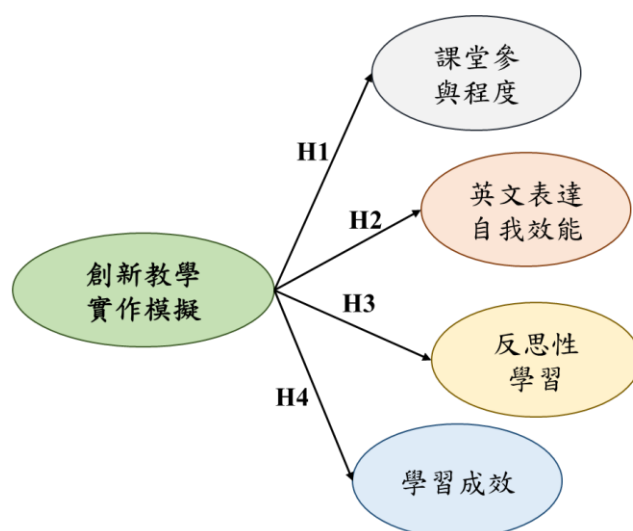
表二、成績考核指標

| 成績衡量指標 | 指標具體內容 | 占比 | 補充說明 |
|--------|---------------------------------------|-----|-----------------------------|
| 出席率 | 每週登記學生的出缺勤狀況。 | 10% | 若六次(含)以上未到課，該課成績為0分 |
| 課堂參與程度 | 英文互助小組 個案討論與分析 個人發言次數 企業參訪心得 | 30% | 英文互助小組只要同學有執行且提出證明即可加分。 |
| 期中紙筆測驗 | 紙筆考試成績 | 20% | |
| 期末專題報告 | 衡量知識應用的重要部分 | 40% | 百分之七十為教師評定分數，百分之三十為小組互評的分數。 |

教學的場域以在實體的教室中進行為主，但若因應疫情也可採用線上教學的方式進行。雖然現場的實體教學之互動品質會比較好，但是為了因應疫情變化隨時可能滾動式調整，線上的互動和教學仍可以通過多元的軟體來克服。

5. 研究設計與執行方法 Research Methodology

為檢驗創新教學實作模擬對於全英語學程的學生整體學習情況之影響，提出以下研究架構(圖四)，探討執行創新教學實作模擬之前和之後，對於課堂參與程度、英文表達自我效能、反思性學習以及學習成效是否有顯著差異。同時也搭配質性訪談方式，更深入的了解不同的教學設計對學生之幫助和成長，更深入的理解創新教學實作模擬在全英語學程之中的效益。



圖四、研究架構

比較執行創新教學實作前後，課堂參與度、英文表達自我效能、反思性學習及學習成效是否有顯著差異

研究假說部分，根據上述研究架構提出下列研究假說，並逐一進行統計分析級檢定
 假說 1：執行創新教學實作模擬之前後，學生對課堂參與程度有顯著差異。
 假說 2：執行創新教學實作模擬之前後，學生對英文表達自我效能有顯著差異。
 假說 3：執行創新教學實作模擬之前後，學生對反思性學習有顯著差異。
 假說 4：執行創新教學實作模擬之前後，學生對學習成效有顯著差異。

本研究採用問卷調查法作為測量工具，由受試者依自己所認之實際情形來進行填答。預計針對修習國際企業管理的學生做為研究樣本，在開學初發放問卷給予同學填寫，可以調查出尚未接受過本教學計畫之前的狀況。學期中會再進行一次問卷調查，待同學完成十八週的課程之後，再給予同學填寫問卷，以持續追蹤並了解接受本教學計畫之後的成果。在授課完成之後，也會和學生進行訪談，深入了解不同的教學方式對於學生的學習動機、學習成效之具體影響 (詳附錄)。

問卷設計的內容(表三)，分為兩個部分，第一個部分主要是探討研究架構之四個變數，分別為課堂參與程度、英文表達自我效能、反思性學習與學習成效。第二部份為修課學生基本資料，分別為性別、出生年份、課後平均花在本科目時間。第一部分的變數皆採用李克特五點尺度量表來進行衡量，受訪者依據自己實際的判定將答案填寫於問卷內，從非常不同意(1)、不同意(2)、普通(3)、同意(4)、非常同意(5)等五種權重，詳細版本的問卷將放在附錄供參考

表三、問卷調查題項

| 構念 | 衡量問項 | 參考文獻 |
|----------|--|----------------------|
| 課程參與程度 | 1. 我會積極參與課程的所有活動。 2. 我會積極參與英文互助小組以增進英文表達能力。 3. 我會在意課堂中其他同學的想法。 4. 我對課堂中的模擬遊戲感到興趣。 | Green & Taber (1980) |
| 英文表達自我效能 | 1. 我有信心可以用英文表達清楚我的想法。 2. 我有信心可以通過英文表達與老師和同學交流。 3. 我已熟練英文表達所需的技能。 | Yoon & Yoon (2019) |
| 反思性學習 | 1. 我經常檢討我的學習方法是否達到我預期的結果。 2. 我定期評估我的學習成果。 | Oertel & Antoni |

| | | |
|------|------------------------|-----------------------|
| | 3. 我經常思考我可以從過去課程中學到什麼。 | (2014) |
| | 4. 我會思考如何改善結果不夠理想的科目。 | |
| | 5. 我經常反思造成學習結果不理想的原因。 | |
| 學習成效 | 1. 我有很強的能力在課堂中學習。 | Tsai et al. (2016) |
| | 2. 我非常有效地吸收本課程的知識。 | |
| | 3. 我在本課程中表現良好。 | |
| | 4. 我的專題作品品質很高。 | |

在將問卷回收之後，將進行統計分析，首先剔除無效問卷，並將有效的問卷編號且建檔，再透過敘述性統計分析做基本的統計量分析、問卷之信效度分析、成對樣本 t 檢定分析檢驗假說。最後搭配質性的訪談來加深教學方法對學生之影響程度的理解。以下分別列出統計分析方法：

(1) 敘述性統計分析 (Descriptive Statistics Analysis)

在本研究中，敘述性統計主要是針對有效問卷之樣本進行人口統計背景資料與各變數下衡量構面進行描述式統計分析，藉以了解樣本組成結構、特性及分佈情形。

(2) 信度分析 (Reliability Analysis)

信度分析是用來衡量同一構面下每一個問項之間的結果是否具有可信度、一致性或穩定性，採用 Cronbach' s α 值來檢驗，其值愈高者則表示各問項之相關性愈高。當 α 值大於 0.7 即代表有可靠性與一致性。

(3) 效度分析 (Validity Analysis)

效度是指衡量工具是否能夠衡量出研究者欲衡量問項之程度，亦即探討測量的正確性。內容效度主要檢測構面之量表問項內容是否能反映出研究主題之架構與內容。建構效度意指 問項能所測量該變數之程度。

(4) 成對樣本 t 檢定 (Paired Sample Test)

成對樣本 t 檢定是指比較兩組「相依樣本」之間的平均數差異，所謂的相依樣本指的是樣本之間具有某種程度的相關，比如單一樣本重複測量，檢驗執行創新教學實作模擬之前後是否具有差異。

(5) 迴歸分析 (Regression Analysis)

迴歸分析是通過文獻與理論建構解釋變數與被解釋變數之模型，並能從分析中了解解釋變數與被解釋變數之間呈顯著正相關、顯著負相關抑或是無顯著關係。通過此模型可以驗證過往的文獻理論是否得到支持。

6. 教學暨研究成果 Teaching and Research Outcomes

(1) 教學過程與成果 & 教師教學反思

1) 課程中創新教學實作活動 - 分組辯論：

分組辯論在每周第三節課進行，學生會事先閱讀個案或情境故事，故事中皆包含一些角色間的潛在利益衝突或是公司間的競爭衝突，學生在情境中扮演不同角色，當遇到有爭議或衝突的議題時，學生必須站在各自角色的立場並為角色目標去辯護或說服(圖五)。



圖五、分組辯論演練圖
通過真實情境設定，學生扮演不同角色，學習多元觀點，並提升課堂互動性。

執行時間：

| 課程 | 實際參與人數 | 執行時間 | 備註 |
|----------|--------|----------------|--------|
| 大二國際企業管理 | 50 | 9/14/22~1/4/23 | 每週第三節課 |
| 大三國際企業專題 | 45 | 2/15/23~6/7/23 | 每週第三節課 |

教學成果：

- ✓ 學生可以通過這個創新教學活動練習用不同視角去看同一個情境，深刻的體會不同的利益關係人在面對決策時會有的思路。
- ✓ 小組討論的方式可以大幅度的提升小組成員的互動性、小組和老師的互動性、小組間的互動性。
- ✓ 分組採用台灣學生和國際學生混合組隊的方式，可全方位的提升學生在全英文授課的英文口語表達機會。
- ✓ 同學常會感覺一小時不夠，希望能延長學習時間，可以提升教師上課時的趣味性。

教師教學反思：

- ✓ 教師要有耐心整合學生的多元觀點，由於學生可能會有過於天馬行空的想法(未在業界服務過)，教師要掌握好觀點的發展方向，在啟發多元觀點的同時又要能夠收斂並且聚焦在當周的教學主題。
- ✓ 大三的思路邏輯相對比大二成熟，所以在挑選案例或是情境時，大二的情境可挑選相對單純一些，由淺入深較好。大三的學生，可以從相對複雜的情境，讓學生去做練習。

2) 課程中創新教學實作活動 - 趣味遊戲：

趣味遊戲選用一款桌遊名為「UX in the Jungle」，該遊戲的情境設定為手機遊戲軟體開發公司，模擬手遊從設計、生產到上市並推廣到海外國家，不同的決策可能產生截然不同的獲利或利損，牽涉到公司團隊不同角色的能力發揮、合作、默契等等。在課堂執行桌遊遊戲前，挑選各組的組長先行了解桌遊規則以及花時間先試玩，在課堂上由這些組長擔任小老師的方式，讓遊戲的進行順暢，等每組都上軌道玩熟後，進行桌遊競賽(圖六)。



圖六、桌遊競賽
通過組隊競賽的方式，提升學生學習遊戲軟體上市的步驟和國際市場的變動性。

執行時間：

| 課程 | 實際參與人數 | 執行時間 | 備註 |
|----------|--------|----------------|----------|
| 大二國際企業管理 | 50 | 9/14/22~1/4/23 | 共計執行 3 週 |
| 大三國際企業專題 | 45 | 2/15/23~6/7/23 | 共計執行 3 週 |

教學成果：

- ✓ 通過遊戲具體體驗到市場的波動性，隨著時間的推進，各國市場的需求都可能產生變動，孤注一擲在某個特定的桌遊，風險可能過高。
- ✓ 通過遊戲具體了解遊戲設計到上市的流程。未達特定流程和順序無法順利上市，學生體驗相對很深。
- ✓ 遊戲製作依擲骰子機率可能出現瑕疵，讓學生深刻感受到品管的重要性，和對利潤的影響。

教師教學反思：

- ✓ 遊戲規則相對複雜的遊戲，要先請各組推派學生成立標竿組別示範桌遊進行方式。
- ✓ 教師在讓學生分組進行完桌遊競賽之後，應該要能彙整各組在玩的過程之中，和課堂所學能夠結合的部分，可以讓知識的學習效果達到最好。

3) 課程中創新教學實作活動 - **個案分析：**

本課程於課堂中討論個案主要選用麻省理工學院(MIT)分享的知名國際管理個案，探討國際企業的不同面向(搭配課程章節)。期末專題的部分，要求學生分組完成撰寫個案，學生必須和企業窗口取得聯繫，到企業和主管訪談並蒐集相關資料，完成期末個案撰寫和分析(圖七)。



圖七、期末個案專題報告
通過和業界主管實際訪談所產出專屬於小組的個案，讓同學可以有些作品向未來雇主展示

執行時間：

| 課程 | 實際參與人數 | 執行時間 | 備註 |
|----------|--------|----------------|----------|
| 大二國際企業管理 | 50 | 9/14/22~1/4/23 | 共計執行 6 週 |
| 大三國際企業專題 | 45 | 2/15/23~6/7/23 | 共計執行 6 週 |

教學成果：

- ✓ 學生完成撰寫屬於自己小組獨一無二的個案，獲得成就感。
- ✓ 實際和主管訪談，了解企業中特定問題的時空背景和當時現有資源的狀況，並深入了解企業做出選擇的邏輯。
- ✓ 實際應用課程中所學的分析方法，並針對個案中的問題，提出小組的創新做法。
- ✓ 個案的紙本報告和期末上台報告都須全程使用英文進行口試，訓練好學生的英文口語表達能力和即時的反應。

教師教學反思：

- ✓ 由於大學生在業界基本上沒有經驗，也不一定有認識對應的窗口，在前期的接洽中，教師要能適時地提供產業連結的協助。

4) 課程中創新教學實作活動 - 業界講師講座：

本課程在整學期中安排一學期兩場到三場的業界講師講座，業解講師橫跨不同專業領域包括人資、區塊鍊、供應鏈、公關、顧問。學生及時的和業界講師互動，從中獲得第一手的產業資訊和未來職涯建議(圖八)。



前飛利浦人資長 - 遲守國



區塊鏈創業家 - 厚澤



Adecco協理 - 辛文麗



Adecco經理 - 王奕凱

圖八、業界講師講座

邀請來自多個產業的專家，分享產業概況與職涯發展。

執行時間：

| 課程 | 實際參與人數 | 執行時間 | 備註 |
|----------|--------|----------------|---------|
| 大二國際企業管理 | 50 | 9/14/22~1/4/23 | 一學期 2 場 |
| 大三國際企業專題 | 45 | 2/15/23~6/7/23 | 一學期 3 場 |

教學成果：

- ✓ 結合業界觀點，了解不同產業(人資、財務、公關、供應鏈)的概況。
- ✓ 學生對於業界的實際工作狀況感到高度好奇，和講者的全英文互動高，通過問答的學習效果佳。
- ✓ 履歷和人資座談對學生職涯規劃有助益。

教師教學反思：

- ✓ 大二和大三對於講座有興趣的主題會不太一樣，大二比較偏向一般產業的介紹，大三會希望多一些和職涯發展有關的建議，所以有賴教師和講者在講座之前溝通一下內容的設計。
- ✓ 一定要預留時間給講者和學生之間的問題，很多時候同學想問的問題，能讓講者分享更多有用的業界知識。

5) 課程外創新教學實作活動 - 英文互助小組：

英文互助小組的進行方式通過英文程度較好的學生(2位)帶領英文程度相對普通的學生(4-5位)去做小組練習，每週安排一位同學備稿演講分享，同時每週會設定討論的主題，讓小組成員可以針對主題進行討論和分享，訓練學生的口語表達和即時反應(圖九)。



圖九、英文互助小組

每週一次的互助小組，讓對英文口語表達沒有自信的同学，可以在小組已相對輕鬆的方式訓練流暢度和表達力。

執行時間：

| 課程 | 實際參與人數 | 執行時間 | 備註 |
|---|--------|----------------|---------------|
| 大二國際企業管理 | 25 | 9/14/22~1/4/23 | 每週一次，於中午時段舉行。 |
| * 上學期實施英文互助小組（國際英語演講協會 Toastmasters 需時間籌備，這部分的活動會在下學期進行）。 | | | |

教學成果：

- ✓ 每週的備稿演講對於想克服舞台恐懼的學生相當有益，對於流暢的表達自己想法有所助益。
- ✓ 由資深的學生帶領相對沒有自信的學生，同時可以訓練資深學生的領導能力，從中獲得帶人的技巧。
- ✓ 除了 BIBA 學生來共襄盛舉之外，漸漸的也吸引到海外碩士學生一起來參加活動，每週的活動人數逐漸遞增。

教師教學反思：

- ✓ 資深的學生在英文表達能力相對優秀，所以教師鼓勵他們的方式很重要，要引導他們提升領導能力的方向，會讓他們有成就感。
- ✓ 每週一次一小時的時間，學生常會感到不夠，多數希望此活動能延長為 2 小時，未來整體的時間安排可以延伸拉長。

6) 課程外創新教學實作活動 - 國際英語演講協會(Toastmasters)：

成立國際英語演講協會需要 20 個以上志願參與的會員，以及向美國總部提出申請，其中流程較為繁瑣，所以經過整整一學期的前置作業，一直到下學期才開始每兩週一次的例行會議，每次開會的時間為兩小時，主要分為破冰遊戲、備稿演講、即席演講、評審評論等的內容，通過這個協會的教學設計，更有效率的提升學生的演說技巧(圖十)。



圖十、Toastmasters會議

圖示為一般例會的大合照，每週都會遴選出最佳的備稿演說會員、最佳的評審，來激勵學生不斷進步。

執行時間：

| 課程 | 實際參與人數 | 執行時間 | 備註 |
|---------------------------|--------|----------------|----------|
| 大二國際企業管理 | 20 | 4/10/23~6/7/23 | 辦了 6 次聚會 |
| * 下學期實施國際英語演講協會，每兩週開一次會議。 | | | |

教學成果：

- ✓ 每兩週一次的會議，演講協會的成員參與度高，對於活動內容感到有趣，且互動良好氣氛溫馨。
- ✓ 每次會議選出的最佳講者、評論者具有實質的激勵效果，看到學生使盡渾身解數為了說服觀眾和評審，成效佳。
- ✓ 來自台中區的國際協會的資深會員會舉辦一些工作坊，對於刺激學生的演講技巧很有幫助。

教師教學反思：

- ✓ 會議的制式流程，學生一開始在經營的時候尚不熟悉，需要教師多多輔導和幹部溝通。
- ✓ 和企業 Toastmasters 的合作可以增加，對學生的業界連結力會有幫助。

7) 課程外創新教學實作活動 - 企業參訪：

企業參訪於上下學期各舉辦一次，通過實際到公司參觀以及主管的解說，讓學生對於該產業有更深的認識，實際的看到工作的環境和主管的互動，對學生而言都是寶貴的經驗(圖十一)。



企業參訪公司：味榮食品



企業參訪公司：麥達石數位資產聯盟平台

圖十一、企業參訪

上圖為參訪味榮食品公司，下突為參訪麥達石數位資產聯盟平台，通過實際參訪讓學生和產業端有所連結。

教學成果：

- ✓ 企業參訪讓學生從實務的工作環境反思自己能力不足之處，並了解到要在該產業工作必須具備的技能和知識。
- ✓ 跨不同產業的參訪，讓學生可以了解食品業、fintech 產業，且有些產業相對新穎，學生通過參訪可以具體的認識到產業的一些脈絡。
- ✓ 學生對企業參訪的印象是相對深刻的，屬於好的體驗式學習，從中可以體驗到食品的制作、區塊鏈產業的設計等等。

教師教學反思：

- ✓ 必須和公司端的窗口聯絡好，首先是想參觀的區域應該要先規劃好，有的時候，特定的參訪空間會需要更多的場地費。
- ✓ 必須和主管協調好時間，會希望學生來參訪的時候，是由主管進行解說，因為對於公司認識會更全面，以及對公司的策略面瞭解會更深刻。

8) 研究量化統計分析結果：

通過成對樣本 t 檢定檢驗執行創新教學課程前後是否有顯著差異，於課程第一週先行發放問卷，並在學期末時再次發放問卷，藉以檢驗之。從下圖可以看出不管是在國際企業管理課程抑或是國際企業專題課程，在課程參與度、英文表達自我效能、反思性學習、學習成效前後都有顯著的正向差異，表示執行創新教學方法同時兼顧課程中和課程外的教學活動確實可以讓 EMI 課程提升效益，故研究架構中的四個假說皆獲得支持(表四)，具體的樣本和相關的敘述性統計分析放在附錄中。

表四、成對樣本 t 檢定結果

| 國際企業管理課程 | 平均值 | t | 顯著性 |
|---------------------------|-------|--------|-----|
| 課程參與(前) - 課程參與(後) | -0.80 | -8.60 | .00 |
| 英文表達自我效能(前) - 英文表達自我效能(後) | -0.94 | -9.10 | .00 |
| 反思性學習(前) - 反思性學習(後) | -0.59 | -6.61 | .00 |
| 學習成效(前) - 學習成效(後) | -0.94 | -10.57 | .00 |

| 國際企業專題 | 平均值 | t | 顯著性 |
|---------------------------|-------|--------|-----|
| 課程參與(前) - 課程參與(後) | -0.96 | -10.15 | .00 |
| 英文表達自我效能(前) - 英文表達自我效能(後) | -0.78 | -8.13 | .00 |
| 反思性學習(前) - 反思性學習(後) | -1.00 | -9.35 | .00 |
| 學習成效(前) - 學習成效(後) | -1.86 | -21.69 | .00 |

9) 研究質化訪談結果：

質性的研究訪談，深入的了解學生在經歷創新教學實作活動具體的反饋，詳細的訪談內容通過影片連結的方式提供於附錄，訪談的重點整理成以下幾點：

- ✓ 全英表達自己看法：即使是接近英文母語的口語表達能力，通過了解不同國家學生意見，依然可以有所收穫，且同學的口語表達能力更自信、且更清楚，讓交流變得更順暢。
- ✓ 解析高度參與動機：學生願意花相對多的時間參與課外的教學活動，其目的是為了改善溝通能力和演說技巧、有好朋友一起參與、出國留學的準備、免費午餐。通過以上方式可能可以有效的機率學生參與。
- ✓ 增進演說溝通技巧：了解演說架構、展現有說服力的肢體語言、克服上台的恐懼，以上這些都可以在國際英語演講協會中獲得具體的教材和資源，尤其是資深會員的工作坊相當有效。
- ✓ 增加英文活動時間：英文互助小組搭配 Toastmasters 一起的效果會更好。只有一小時的互助小組時間真的不夠，表示學生是有動機也有意願參與課外的教學活動，只要設計得宜。
- ✓ 加強宣傳別的系所：目前成員以 BIBA 學生為主，希望能拓展到多個系所一起參與，如果能夠有跨領域的學生參加會更好，也許未來可以和不動領域的老師一起執行教育部計畫。

(2) 學生學習回饋

下圖為 111 年計劃的兩門課程學生所打的教學分數(圖十二)：

| 開課學院 | 開課學系 | 班級名稱 | 科目名稱 | 上課人數 | 回收問卷數 | 有效問卷數 | 平均值 |
|------|-------------|---------|--------|------|-------|-------|------|
| 商學院 | 國企全英語學士學位學程 | 國企二學位學程 | 國際企業管理 | 65 | 50 | 47 | 4.35 |

| 開課學院 | 開課學系 | 班級名稱 | 科目名稱 | 上課人數 | 回收問卷數 | 有效問卷數 | 平均值 |
|------|-----------|--------|--------|------|-------|-------|------|
| 商學院 | 國際經營與貿易學系 | 國貿全英班三 | 國際企業專題 | 54 | 47 | 45 | 4.71 |

圖十二、教學評量

國際企業管理分數為 4.35/5、國際企業專題分數為 4.71/5

學生回饋經過整理之後如下：

- 1) 教師上課相當認真，對學生非常關心，願意多花時間和學生討論專題。
- 2) 我上過最棒且最豐富課程，不僅有課內豐富活動還有課程外活動可以參加。
- 3) 老師的課程讓我吸收起來順暢很多，雖然我英文沒有很好，但很多活動的輔助讓我學到很多東西。
- 4) 課程的 loading 不輕，還有課程外的活動要參與，有時候會覺得壓力不小，但學習的效果非常好。
- 5) 業界講師的講座實在太有用，對於我目前要申請國外研究所，多很多具體的方向，希望未來能有更多的講座。
- 6) 老師很有教學熱忱，對學生的學習也很有耐心，希望老師開更多的課程。
- 7) 希望老師能舉辦更多關於英文演講、桌遊競賽或是辯論競賽，感覺比賽可以給大家更多的動力來學習和討論。

7. 建議與省思 Recommendations and Reflections

由 111 年度教學實踐計畫，看到還有一些可以精進且延伸的地方如下：

- (1) **課堂外活動→學習效益影響的持續追蹤與檢視**。本人於 111 年度計畫的第一學期舉辦英文讀書會，並且於下學期完成申請並成立逢甲 BIBA 國際英語演講社團(BIBA Toastmasters)。期許未來能探討一系列的課堂外活動組合對於 EMI 課程整體效益的影響。本人於 112 年將在 BIBA Toastmasters 舉辦一系列課堂外活動如下，此設計是根據學生今年反饋進一步設計：
 - a. 定期舉辦國際英語演講競賽 (每兩個月一次)
 - b. 定期舉辦讀書交流分享會議 (每月一次)
 - c. 定期舉辦企業 Toastmasters 交流，並強化和產業的連結 (每月一次)
 - d. 定期邀請 Toastmasters 資深會員的演講技巧分享工作坊 (每月一次)
 - e. 定期舉辦相關的桌遊活動和競賽(搭配商管課程內容)(每月一次)
 - f. 定期和本人開小組會議討論活動的得失 (每兩個月一次)
 - g. 定期舉辦商管個案辯論競賽(每兩個月一次)
- (2) 了解不同活動搭配組合所產生的不同效益。**活動之間如何搭配可以讓學生更快地融入 EMI 課程**，讓台灣學生的國際移動力不斷的提升。以下為幾個可能的組合(模組)範例：
 - a. 為了增強口語表達自我效能模組
 - b. 為了增強商管知識和產業的連結模組
 - c. 為了強化 EMI 課程專業的理解能力和基礎知識活用模組

二. 參考文獻 References

1. Bandura, A., & Jeffrey, R. W. (1973). Role of symbolic coding and rehearsal processes in observational learning. *Journal of Personality and Social Psychology*, 26(1), 122.
2. Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
3. Bandura, A. (2000). Cultivate self-efficacy for personal and organizational effectiveness. *Handbook of principles of organization behavior*, 2, 0011-21.
4. Bruner, J. (1986) *Actual minds, possible worlds* (London, Harvard University Press).
5. Campbell, D. J., & Gingrich, K. F. (1986). The interactive effects of task complexity and participation on task performance: A field experiment. *Organizational behavior and human decision processes*, 38(2), 162-180.
6. Green, S. G., & Taber, T. D. (1980). The effects of three social decision schemes on decision group process. *Organizational behavior and human performance*, 25(1), 97-106.
7. Jaasma, M. A., & Koper, R. J. (1999). The relationship of student-faculty out-of-class communication to instructor immediacy and trust and to student motivation. *Communication Education*, 48, 41-47
8. Kostopoulos, K. C., & Bozionelos, N. (2011). Team exploratory and exploitative learning: Psychological safety, task conflict, and team performance. *Group & Organization Management*, 36(3), 385-415.
9. Loo, R. and Thorpe, K. (2002), Using reflective learning journals to improve individual and team performance, *Team Performance Management*, 8(5/6), 134-139.
10. Nadler, M. K., & Nadler, L. B. (2001). The roles of sex, empathy, and credibility in out-of-class communication between faculty and students. *Women's Studies in Communication*, 24, 241- 261.
11. Oertel, R., & Antoni, C. H. (2014). Reflective team learning: linking interfering events and team adaptation. *Team Performance Management*.
12. O'Neill, T. A., Hoffart, G. C., McLarnon, M. M., Woodley, H. J., Eggermont, M., Rosehart, W., & Brennan, R. (2017). Constructive controversy and reflexivity training promotes effective conflict profiles and team functioning in student learning teams. *Academy of Management Learning & Education*, 16(2), 257-276.
13. Tsai, Y. H., Joe, S. W., Chen, M. L., Lin, C. P., Ma, H. C., & Du, J. W. (2016). Assessing team performance: Moderating roles of transactive memory, hypercompetition, and emotional regulation. *Human Performance*, 29(2), 89-105.
14. Touchton, M. (2015). Flipping the classroom and student performance in advanced statistics: Evidence from a quasi-experiment. *Journal of Political Science Education*, 11(1), 28-44.
15. Vygotsky, L. (1972) *Thought and language* (Cambridge, Massachusetts, MIT).
16. West, M. A. (2000). Reflexivity, revolution, and innovation in work teams. In M. M. Beyerlein, D. A. Johnson, & S. T. Beyerlein (Eds.), *Product development teams* (pp. 1–29). Stanford, CT: JAI Press.
17. Yoon, M. H., & Yoon, D. J. (2019). When and why does relative leader-member exchange enhance service performance? The roles of self-efficacy, team commitment, and multifoci team-level differentiation. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*.

三. 附件 Appendix

(1) 英文版問卷

| | | | | | |
|------------------------|-----|----|---|---|----|
| TDA : Totally Disagree | TDA | DA | N | A | TA |
| DA : Disagree | | | | | |
| N : Normal | | | | | |
| A : Agree | | | | | |
| TA : Totally agree | | | | | |

Course Participation

- | | | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. I actively take part in doing course tasks. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. I actively participate in group meetings for solving problems. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. I am concerned about each other's thoughts for my group. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. I show interest in course activities. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. I pay attention to each other's suggestions for the course. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

English Expression Self-Efficacy

- | | | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 6. I am confident about my abilities to express thoughts in English. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. I am self-assured about my language capabilities to perform our final project. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. I have mastered the language skills necessary for my studies. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Reflective Learning

- | | | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 9. I have considered what we can do about things that didn't work out as planned. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. I reflected upon how dissatisfying work results emerged. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 11. I often undergo self-evaluation if my learning strategy | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 12. I periodically evaluate the results of my course projects. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 13. I often think about what I can learn from my prior course projects. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 14. I would evaluate if my current learning performance meets my expectation. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Learning Performance

- | | | | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 15. I get my work done very effectively. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 16. I believe my final project results are of high quality. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 17. I am very competent in learning in English taught courses. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 18. I performed well in English taught courses. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Basic Information

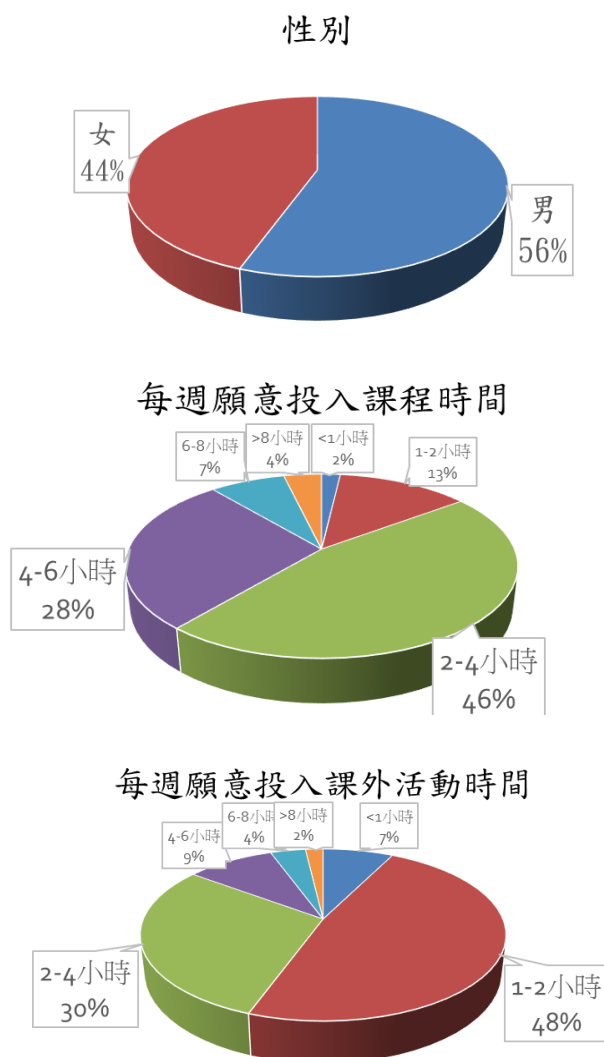
1. Gender: Male Female
2. The average time I have spent on this course per week:
 Less than 1 hour 1~2 hours 2~4 hours 4~6 hours 6-8 hours More than 8 hours
3. The average time I am willing to spend on out-class teaching activities per week:
 Less than 1 hour 1~2 hours 2~4 hours 4~6 hours 6-8 hours More than 8 hours
4. The arranged in-class teaching methods that I think is more useful (choose more than 1 item):
 Traditional Lecturing Group Project Guidance Keynote Speech Case Study
 Table Game
5. The arranged out-class teaching methods that I think is more useful (choose more than 1 item):
 Group Project Discussion English Study Group Company Visit Toastmasters

6. List three advantages of this course:

7. List three disadvantages of this course:

(2) 敘述性統計分析

國際企業管理課程(大二)：



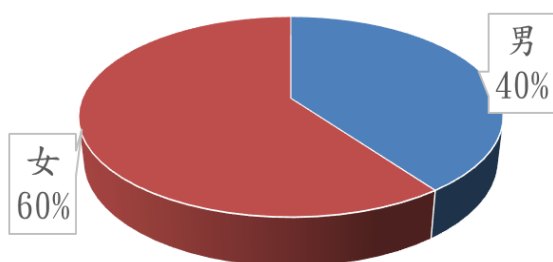
由以上結果可以發現，大多數學生願意投入於課程中時間大約為(2~4)和(4~6)小時，而願意投入於課程外的時間大約為(1~2)和(2~4)小時，有助於未來，課程中和課程外活動的設計。

| 有效課程教學方法 | | 有效課外活動 | |
|----------|-----|---------------|-----|
| 傳統講授 | 38% | 課外office hour | 53% |
| 小組辯論 | 71% | 互助小組 | 74% |
| 業界講座 | 54% | 企業參訪 | 63% |
| 個案分析 | 67% | Toastmasters | 69% |
| 趣味遊戲 | 61% | | |

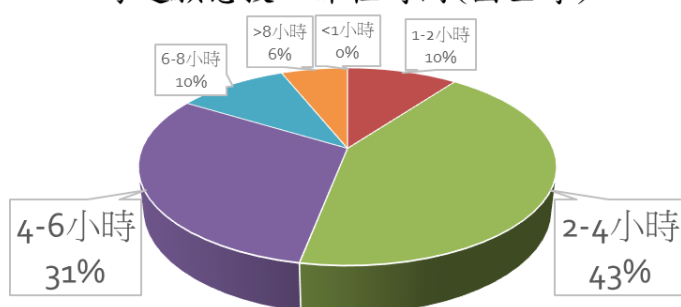
由以上結果可以發現，大二的學生對於小組辯論、個案分析、趣味遊戲認為是相對更有效的教學方法，課外活動的部分首推互助小組和國際英語演講協會。

國際企業專題(大三)：

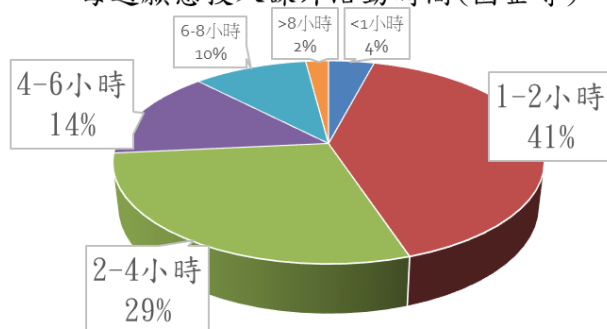
性別(國企專)



每週願意投入課程時間(國企專)



每週願意投入課外活動時間(國企專)



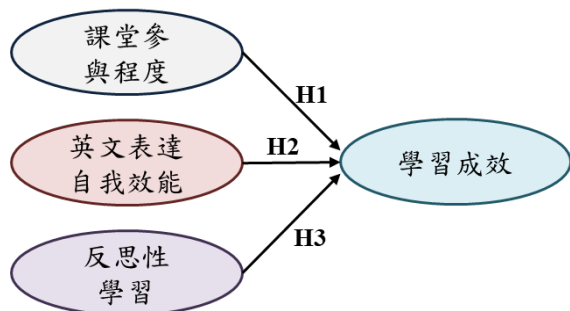
由以上結果可以發現，大多數學生願意投入於課程中時間大約為(2~4)和(4~6)小時，而願意投入於課程外的時間大約為(1~2)和(2~4)小時，有助於未來，課程中和課程外活動的設計。

| 有效課程教學方法 | |
|----------|-----|
| 傳統講授 | 31% |
| 小組辯論 | 68% |
| 業界講座 | 70% |
| 個案分析 | 63% |
| 趣味遊戲 | 58% |

| 有效課外活動 | |
|---------------|-----|
| 課外office hour | 52% |
| 互助小組 | 69% |
| 企業參訪 | 58% |
| Toastmasters | 66% |

由以上結果可以發現，大三的學生對於小組辯論、業界講座、個案分析認為是相對更有效的教學方法，課外活動的部分首推互助小組和國際英語演講協會。

(3) 迴歸分析結果



H1: 課程參與程度與學習成效之間呈正向關係

H2: 英語表達自我效能與學習成效之間呈正向關係

H3: 反思性學習與學習成效之間呈正向關係

| 學習成效 | |
|--------------------|--------|
| 前因變數： | |
| 課程參與 | 0.26** |
| 英文表達自我效能 | 0.24* |
| 反思性學習 | 0.21* |
| Adj R ² | 0.39 |

* p<0.05

** p<0.01

以上三個假說皆獲得統計上顯著支持

(4) Toastmasters 課外活動效益訪談影片：<https://www.youtube.com/watch?v=MUY5q95XTOM>



來自台灣、南非、印尼、日本、泰國等國籍的學生，在參與過英文互助小組、Toastmasters 國際英語演講社團後，對於幫助 EMI 課程的學習皆表達肯定，尤其是幫助課堂中用英文表達不同的觀點、課堂小組討論時信心建構、期末成果簡報分享的英文演說能力皆能獲得不同程度的成長。