

應用情境式學習法在大學實務課程之 教學成效探討

王馨葦*

摘要

經濟合作暨發展組織（Organization for Economic Co-operation and Development, OECD）在2018年提出全球素養指標，以培養具備全球議題與跨文化議題的人才。本研究欲透過國際貿易實務課程，驗證情境式教學法是否有助於提升學生學習動機與教學成效。本研究以38名大學生為研究對象，採取行動研究法並應用重要程度—績效分析法（IPA）、學習動機問卷以及訪談來蒐集與分析資料，進行不斷的反思與改善教學。研究結論如下：(1) 重要程度—績效分析法顯示，真實實務情境的課程活動應繼續保持、建構學習與社會互動的課程活動需要重新設計改善；(2) 情境學習法有助於提升學生學習動機，特別是在「引起注意」與「獲得滿足」構面中有明顯的改善。

關鍵詞：重要程度—績效分析法、情境式學習、學習動機



DOI : 10.6870/JTPRHE.202206_6(1).0003

投稿日期：2021年8月20日，2021年11月17日修改完畢，2022年1月25日通過採用

* 王馨葦，國立高雄科技大學商務資訊應用系助理教授，E-mail: shinwe@nkust.edu.tw

壹、前言

一、研究背景與動機

教育部（2020）的施政方針中提到

優化技職校院實作環境，培育符應產業發展脈絡的專業技術人才；推動高等教育多元及彈性發展，擴大育才留才攬才；強化產學研合一，縮短學用落差，擴散大學研發能量；推動大學社會責任實踐，強化在地連結合作。

另外，教育部（2017）在技術及職業教育之政策綱領也提及技職教育應以「從做中學」及「務實致用」作為技職教育之定位，且以「實務教學」及「實作與創新能力培養」作為核心價值，由此可以看出實務導向課程在技職教育中扮演很重要的角色，因此，技職教育課程設計除了專業知識的傳遞外，更重要的就是如何將所學知識與實務應用做連結。

經濟合作暨發展組織（Organization for Economic Co-operation and Development, OECD）於所實施的國際學生能力評量（Programme for International Student Assessment, PISA）中，自2018年開始加入全球素養（global competence）的全新科目，強調學生不只是學習知識，在全球化趨勢下也應該多了解各地文化差異、關心國際間事務、培養判斷資訊的能力。全球素養的評量範圍包括：全球議題與跨文化議題的知識、技能、態度和情意。反思臺灣教學現場，現今臺灣的大學生普遍缺乏國際知識，而國際貿易課程目的即在拓展學生的國際視野以培養全球素養。然而學生對於國際貿易的專業知識、貿易英文、國際新聞等學習內容，會因為課本的內容較為艱澀與不知道如何應用所學，而缺乏學習興趣。這樣的學習困境是因為學習內容與實務情境缺乏連結，致使學習缺乏真實感所造成。Brown等人（1989）所提出的「情境學習」（situated

learning) 概念讓學習者從實際情境中進行互動以建構出知識，可以解決這樣的問題，因此本課程以「情境學習」(situated learning) 為基礎，進行國際貿易實務教學模式與課程設計。有別於傳授抽象知識的課堂學習活動，情境式學習法強調建立一種實務情境，透過實務案例與情境模擬及學習抽象的知識，以增進學生對實務知識的了解。在過程中，教師所扮演的角色在於建構實務的情境，而學生的角色則是在教師所建構的情境脈絡之下進行學習。過去許多學者紛紛對情境學習的教學要素設計進行討論(陳泰良等人，2016；陳國泰，2017；Norman, 1993)，同時也有學者將之應用於商管領域的教學課程，並驗證確實有助於提升學生學習動機與成效(黃雲龍，2004；樊祖燁，2018)。

Martilla與James (1977) 提出一套分析企業經營策略的工具——重要程度—績效分析法(importance-performance analysis, IPA)。在企業資源必須做有最有效的投入下，IPA分析可以協助企業主清楚了解優先改善、次要改善、維持表現、不需要投入的項目。過去IPA分析法主要用於服務品質分析與改善，缺少應用於教學領域的討論，直到近年來才開始有學者應用此分析法探討教育行政與學生學習的領域(吳守從等人，2017；林柏亨等人，2018；陳靜薇、廖益興，2017)。然而情境教學方式主要來自於眾多的情境脈絡所堆疊而成，從整體教學的滿意度衡量，較無法看出教學在各面向的表現程度，因此，本研究為了更深入了解每一項教學活動的品質，以回饋未來課程設計的改善，將引入IPA分析法作為教學品質的改善分析工具。

二、研究目的

本研究以「國際貿易實務」課程實施教學創新，透過情境式教學法以有效連結課本知識與產業實務應用的落差。實務情境下學習使得知識不再抽象、具有真實感，使得學習者能從與實務情境的互動中逐漸建構出知識，因此本研究的主要目的為：(1) 開發融合情境式學習法讓學生熟悉國際貿易實務操作的課程內容設計；(2) 探討情境式學習法中各項課程活動設計的重要性、滿意度與教學改善策略；(3) 探討情境式學習法應用於專業實務課程中對學習動機的影響。

貳、教學方法設計理念與理論基礎

一、情境學習理論

Brown等人（1989）首先提出「情境學習」的概念，認為知識存在於情境中，學習者可以從不斷的互動過程中，主動探索並逐漸建構出知識，而學習者透過與實際情境互動下所建構的知識與技能，較能將所學到的知識靈活運用。Suchman（1987）提出「情境行動」（situated action）的觀點，認為知識的學習若脫離其存在的社會脈絡，會讓知識變成抽象與缺乏真實感，讓學習變成了一場抽象符號的遊戲。因此，學習者必須在一個真實情境中學習知識，並透過實際的互動體驗，建構出自己的知識脈絡。情境學習觀點也出現在師徒制中，陳國泰（2017）提到師徒制是在一個理想學習環境架構下，師傅能將所擁有的知識、技能與思維模式，透過示範與講解讓學徒從旁觀察、模仿與反思，進而學習完整的知識的一種方式。Collins等人（1987）提到認知師徒制中理想的學習環境架構，包括：教學內容、教學方法、材料排序、社會情境等四個面向（陳國泰，2017；Brown et al., 1989）。教學內容指的是專業知識的傳授，教學方法是指讓學徒能完整學習專業內容所運用的方法，教材排序是指師傅對於教學內容的安排順序，社會情境則是指師傅對於學徒所處社會關係與學習情境的安排。Goel等人（2010）將情境式學習定義為：「在特定環境中，透過社會互動所產生的心智模式的改變」，並將之區分為四個面向：互動主題、個人的認知吸收、群體的社會結構、個人參與程度等。

許多學者都針對情境學習的教學設計提出看法，Norman（1993）提出七項建議原則：(1) 設計明確的目標；(2) 引發學習者高度參與；(3) 設定具有挑戰性的任務；(4) 營造具有吸引力的學習氣氛；(5) 高度回饋與互動性；(6) 提供適當的輔助工具；(7) 避免建立主觀經歷形成干擾。Green等人（2018）認為情境式理論的核心是一種建構主義的學習，在真實的社會情境下融入學習，包含三個主要元素：真實情境（authentic context）、社會互動（social interaction）、建構主義學習方式（constructivist learning approach）。真實情境是指課程根據真實世界

的情況，進行教學環境的模擬；社會互動是指學生透過同儕互動，進行資源分享、知識交換；而建構主義學習方式是一種以學生為主導，讓他們主動進行學習並建構知識。

近年來隨著多媒體與虛擬實境的技術進步，越來越多研究開始探討將學習內容用遊戲情境的方式呈現的效果，例如：陳泰良等人（2016）認為情境式學習的策略包含：真實性、交織性、連結性、反思性、循環性、多元媒體，他們根據此原則設計出一套3D遊戲化永續環境教育之虛擬實境系統，讓學習者能身歷其境地去了解一個幸福城市評估模式與建構的過程。Sugahara與Lau（2019）以遊戲式學習的方式作為體驗式學習的工具，驗證管理遊戲的成效，其研究發現在遊戲中的參與者網絡與學習目標，對於學習者的行為有顯著影響，例如：批判性思考、設定具有挑戰性目標、享受學習樂趣。Taub等人（2020）也認為以遊戲為基礎的學習情境，是一種有效地自調式學習（self-regulated learning），有助於增強學生對於複雜主題的學習動機與主動參與，而過程中不同的學習者能動性（learner agency），會驅動不同的學習成效。此外，情境學習教學法在商管課程領域也有很好的效果，黃雲龍（2004）進行虛擬企業情境教學設計，增加學生對真實情境的體驗，進而學習團隊合作語電子商務經營，有效提升學生課堂創新氣氛與學習成效。而樊祖燁（2018）以情境學習教學法，將三創競賽作為教學脈絡並落實於行銷課程，藉由真實社會場域的教學環境有效提升學生的自主學習與合作學習能力。

二、重要程度—績效分析法（Importance-Performance Analysis, IPA）

Martilla與James（1977）提出一套分析企業經營策略的工具，叫做重要程度—績效分析法。這套方法主要是從消費者的觀點來評定企業在各項服務品質屬性的重要性與表現，藉此可以找出企業的優勢與劣勢。Marr（1986）探討重要程度—績效分析法，根據滿意程度與重要程度高低，分為四個象限：象限 I 表示該項目的滿意度高，但重要程度低，因此不需要投入太多的心力；象限 II 表示該項目的滿意度與重要程度皆高，代表可以繼續投入資源以維持目前的表現；象限 III 代表滿意度與重

要程度皆低，因此不屬於優先需要改善績效的項目；象限IV則代表重要程度高卻有低度的滿意，需要投入心力進行優先改善。

過去有非常多學者採用IPA分析法，探討服務品質分析與改善議題，找出影響顧客滿意度的因素以及品質改善的優先順序與方案，例如旅遊網站服務品質（莊鎧溫、廖時興，2018）、手機旅遊APP服務品質（莊鎧溫、吳國裕，2018）、旅遊部落格資訊品質（莊鎧溫、楊子萱，2018）、便利商店服務品質（蘇家嫻，2017）、文教類型之非營利組織（基金會、學會、協會）經營策略（溫玲玉、林德勳，2016）等。不同於過去學者大多利用IPA分析法討論管理經營議題，近年來也有學者將IPA應用於教育行政與學生學習的領域。在教育行政方面，曾俊傑與王文正（2017）利用IPA模式探討學生事務服務品質，找出需要改善的品質缺口，以制定合適的學生服務策略。陳靜薇與廖益興（2017）則運用IPA與AHP層級分析法，建構國小教師專業發展評鑑指標。Chen等人（2017）也採用IPA與模糊層次分析法，為臺灣的大學建構出需要強化的品質指標，包括：研發、創新、人力資源與知識管理。Girard與Pinar（2021）藉由IPA分析大學生對學校品牌權益的構面，那些比較重要以及學校在各構面的表現，結果可提供學校的管理者做參考。在學生學習績效方面，Yildiz（2014）從學生觀點針對體育教育的四個面向（行為面、學術軟硬體設備面、使用面、支援面），應用IPA分析法進行評估。學者認為IPA分析法是一種適合評量教育服務品質的工具，並可依據此結果制定不同的改善策略。吳守從等人（2017）應用IPA分析法，探討大學生專業英語學習成效以作為加強大學生專業英語教育之參考。而林柏亨等人（2018）應用IPA分析，評估林業試驗所之木藝科學教室活動成效，找出參加者對於活動項目的重要與表現的看法，以釐清各項服務的缺口與劣勢，做為未來改善因應之優先項目。過去研究中IPA是以顧客導向來探討服務改善策略，將之應用於教學領域時，需要再比較教學者與學習者的認知，找出不一致或共同的想法，然後進行教學設計活動的改善策略。

參、教學方法設計結構與內容

一、教學活動設計

本研究透過情境式學習法，以實務案例與情境模擬來進行大學專業實務課程教學模式與課程設計，以增進學生對實務知識的了解，提升學生學習動機與學習成效。有別於傳授抽象知識的課堂學習活動，情境式學習法強調建立一種實務情境，透過實務案例與情境模擬以學習抽象的知識，以增進學生對實務知識的了解。在過程中，教師所扮演的角色在於建構實務的情境，而學生的角色則是在教師所建構的情境脈絡之下進行學習。本研究以Green等人（2018）提出情境式學習法的三要素：真實實務情境、社會互動與建構式學習作為教學設計架構，如圖1所示。

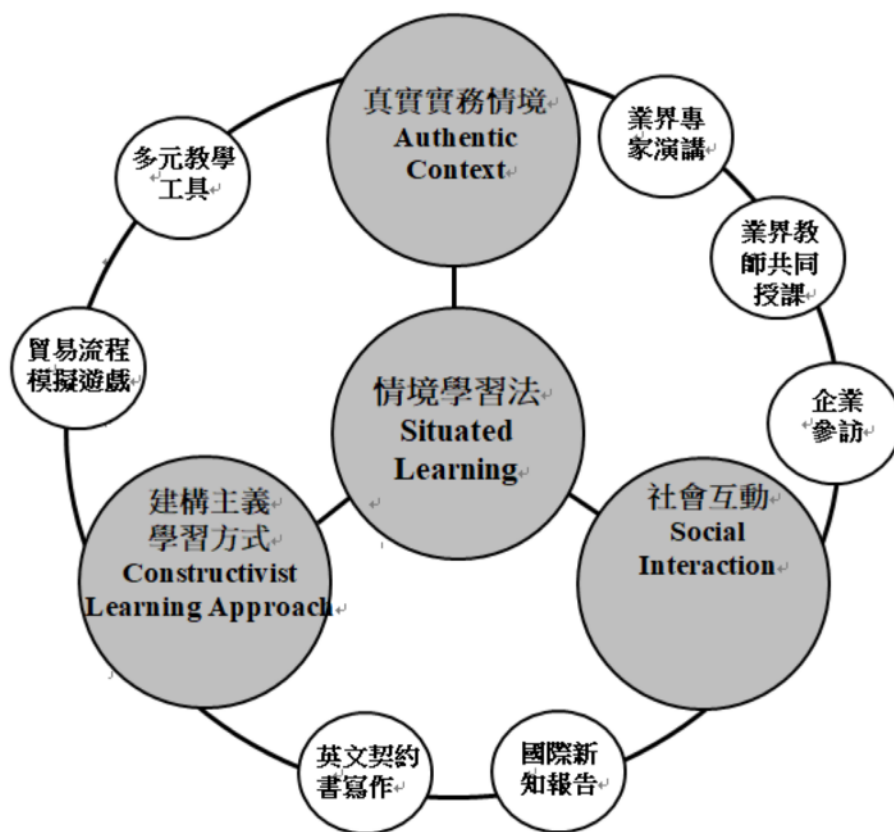


圖1 教學設計架構

本研究針對以上情境式教學的三元素（真實實務情境、社會互動、建構學習），共設計7項課程活動，包括：業界專家演講、業界參訪、業界教師共同授課、國際新知報告、英文契約書實作、貿易流程模擬遊戲、多元教學工具。這些課程活動的主要目的在建構一個真實實務情境，讓學生透過彼此合作交流進行學習，並從實做的過程中，建構出學習的知識，符合情境學習的三要素。各元素與活動之間的連結關係如下：

1. 真實實務情境（authentic context）：這一個元素主要是指透過真實情境的具體呈現，讓學生將所學與應用進行有效的連結以及有效的學習體驗。國際貿易情境複雜且多變，課本知識無法反映實務上的原貌，因此在課程設計中透過業界專家分享與實務場的體驗（包括：業界專家演講、業界教師共同授課、企業參訪等活動），讓學生體驗實務運作與介紹。如此，除了能使課程與實務緊密連結之外，過程中更能讓學生透過身歷其境以及更多實務經驗的感受，而對學習印象更鮮明，進行更有效的學習。

2. 社會互動（social interaction）：這一個元素主要是指透過小組的合作與同儕的共同思考，進行社交活動以達到協作學習。本課程將需要團隊合作、反思與學習的單元，透過分組合作的方式（包括：國際新知報告、英文契約書寫作），讓同儕之間互動學習。國際新知報告的部分可讓學生主動關注國際時事，並針對議題進行反思討論；而英文契約書寫作部分可藉由共同創作減低對英文的焦慮感，讓學生同儕間彼此交流學習，形成良性的學習習慣，進行更有效率的學習。

3. 建構主義學習方式（constructivist learning approach）：這一個元素主要是指透過各種實務情境活動的參與，讓學生從做中學、運用所學進行實作，逐漸建構出自我的學習知識。學生從課本或實務情境中所吸收的知識，必須透過真實的練習才能真正加深學習印象，因此，本課程中透過情境的模擬與演練（包括：貿易模擬遊戲、多元教學工具），讓學生熟悉貿易流程。貿易模擬遊戲讓學生進行角色扮演，透過任務的指派與銜接，反覆練習貿易流程的步驟；多元教學工具主要是用來輔助貿易模擬遊戲的各種角色所需要的工具，讓學生更真實與生動地詮釋所分派的任務。

二、研究設計

蔡清田（2003）認為行動研究法的流程，首先是要界定問題，再者研擬解決問題的行動方案，然後採取行動，最後進行回饋修正。本研究採取行動研究法，希望藉由研究參與、反思、回饋來改善教學品質與教學成效研究，架構如圖2所示。在教學策略部分式採取情境式學習法的教學策略，並利用其中三個元素（真實實務情境、社會互動與建構主義學習）與7個課程活動作為行動方案。在行動過程中，透過評量工具以了解學生對學習活動的看法，而教師同時經由蒐集與分析資料，進行不斷的反思與改善教學。

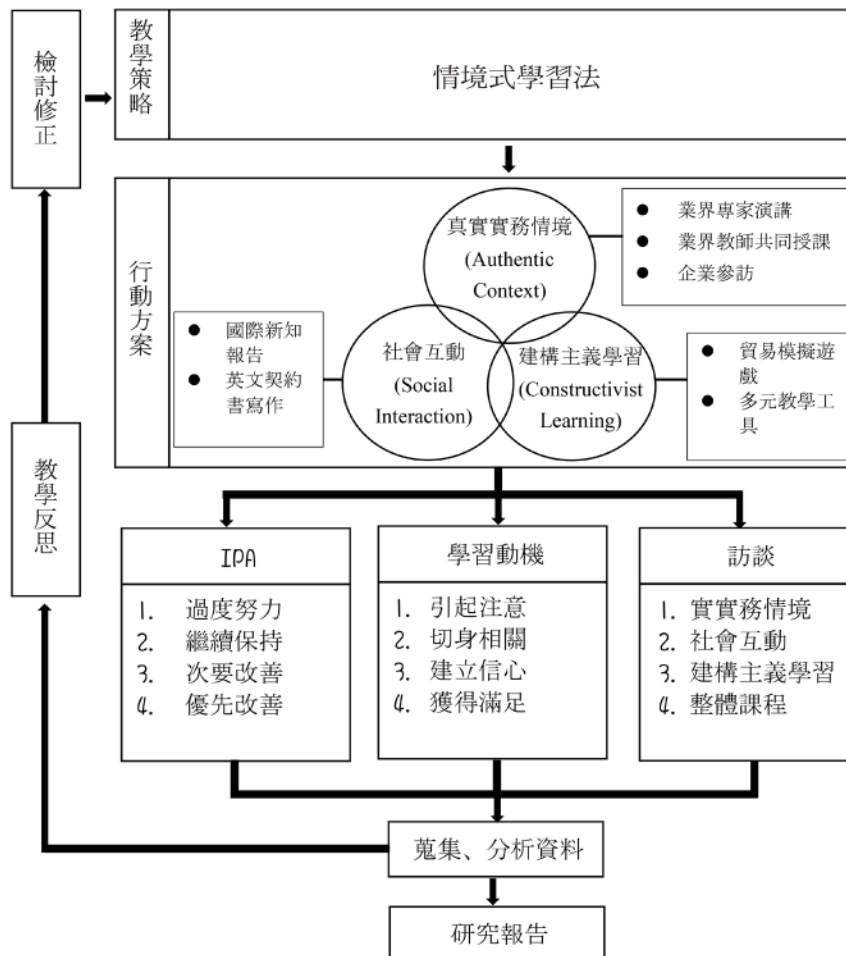


圖2 行動研究流程圖

評量工具包括：重要程度—績效分析法（IPA）、學習動機評量以及訪談三個部分。在重要程度—績效分析法（IPA）部分，本研究針對課程的7項活動讓教師與學習者進行成效評量，包括：業界專家演講、業界參訪、業界教師共同授課、國際新知報告、英文契約書實作、貿易流程模擬遊戲、多元教學工具等活動。本研究讓學生在學期末針對這7項課程活動，進行重要性與滿意度評估，其中重要性是指衡量活動在學習過程中的重要程度，越重要代表越認同此活動在課程中的必要性；而滿意度則是在衡量活動進行過程的滿意程度，越滿意代表學習體驗越良好。在學習動機評量部分，本研究根據Keller（1983）提出「ARCS動機模式」，將學習者的動機分成引起注意、切身相關、建立信心與獲得滿足等四個構面。在訪談部分，本研究為了解學生對於各項課程活動設計的意見，蒐集學生的回饋意見，作為課程設計的修正基礎。學生意見調查分為兩階段，一次是在學期末進行全班問卷調查，另一次是在課程結束後招募8位學生進行焦點群體訪談。茲就真實實務情境、社會互動、建構主義學習方式與情境式教學法等四個部分蒐集意見。

三、研究對象與研究工具

本研究以科技大學資訊管理系學生為主，針對38名選修國際貿易實務課程的學生為實施對象進行研究。為了能有效衡量「情境式學習」法是否有助於提升學生學習動機、課程活動重要性與滿意度，採取量化與質化兩種研究工具。在量化部分，課程開始進行前調查學生學習動機（前測），課程結束後進行後調查學生學習動機（後測）、課程活動重要性與滿意度的調查。在學習動機部分，採用Keller（1983）提出之「ARCS動機模式」，強調引起學習者的動機必須配合四要素的運用，才能達到激勵學生學習的效果，包括：引起注意（attention）3題、切身相關（relevance）3題、建立信心（confidence）3題、獲得滿足（satisfaction）3題。本研究採用Martilla 與James（1977）提出的重要程度—績效分析法（IPA），設計學生學習成效衡量問卷，針對7項課程活動進行重要性與滿意度評分。本研究所使用量化問項採用李克特五點尺度量表（從1分最低到5分最高），在Cronbach's alpha部分，課程活

動重要性為0.943、課程活動滿意度0.824、注意0.737、相關0.807、信心0.717、滿意0.863，顯示衡量問項具有信度。在質化部分，本研究在問卷中設計題目讓學生開放作答，在期末亦進行焦點群體訪談，題目包括：真實實務情境、社會互動、建構主義學習方式與情境式教學法等四個部分。

四、資料分析

研究資料分析包括：IPA分析、學習動機與課程建議三部分。首先在IPA分析部分，本研究將課程活動的重要性與滿意程度的平均值，繪製在二維矩陣，將各種服務屬性區分為低重要高滿意（象限Ⅰ）、高重要高滿意（象限Ⅱ）、低重要低滿意（象限Ⅲ）、高重要低滿意（象限Ⅳ）四個象限，進而找出課程設計中需要優先改善、次要改善、過度努力與繼續保持的教學項目。在驗證學習動機是否提升部分，本研究採用成對樣本 t 檢定進行分析前後測資料，量化資料以SPSS 18.0統計軟體進行分析。在課程建議部分則採用開放式問卷以及焦點群體訪談蒐集資料，將訪談內容加以整理分類。

肆、教學方法實踐模式

國際貿易課程主要在教授國際貿易實務知識，學生對於國際貿易的專業知識、貿易英文、國際新聞等學習內容，會因為課本的內容較為艱澀與不知道如何應用所學，而缺乏學習興趣。為了解決上述問題，本課程以情境式學習（contextual learning）進行國際貿易實務教學模式設計。國際貿易課程的核心內容大致可分為金流、物流以及貿易環境等三個要素，為了讓學生熟悉國際貿易實務操作，本研究根據情境教學法中的三元素（真實實務情境、社會互動、建構學習）為基礎，發展7項課程活動進行課程活動設計與實踐，包括：業界專家演講、業界參訪、業界教師共同授課、國際新知報告、英文契約書實作、貿易流程模擬遊戲、多元教學工具等。課程內容與情境活動的搭配方式，包括：物流的情境活動包括：業界專家演講、業界參訪、業界教師共同授課等；金流

的情境活動包括：英文契約書實作；貿易的環境情境活動包括：國際新知報告、貿易流程模擬遊戲、多元教學工具等，表1為每週教學內容摘要。

表1

每週教學內容

| 教學單元主題 | 課程活動 | 教學策略 | 教學與評量方式 |
|---------------|---------------------|------|----------------|
| 國際貿易緒論 | 國際新知報告（貿易環境） | 2 | Zuvio同儕互評 |
| 國際貿易的主體與客體 | 國際新知報告（貿易環境） | 2 | Zuvio同儕互評 |
| 低溫倉儲物流管理實務 | 業界專家演講（物流） | 1 | 演講心得學習單以記錄學習歷程 |
| 國際貿易出口程序概要 | 貿易模擬遊戲多元教學工具（貿易環境） | 3 | 角色任務紀錄表以記錄學習歷程 |
| 國際貿易出口程序概要 | 貿易模擬遊戲多元教學工具（貿易環境） | 3 | 角色任務紀錄表以記錄學習歷程 |
| 貿易條件與其運用 | 國際新知報告（貿易環境） | 2 | Zuvio同儕互評 |
| 基本貿易條件的解說 | 國際新知報告（貿易環境） | 2 | Zuvio同儕互評 |
| 進出口通關實務與應用技巧 | 業師協同授課（物流） | 1 | 業師教學筆記以記錄學習歷程 |
| 實務現場觀察 | 參訪-2018臺灣國際農漁展（物流） | 1 | 參訪學習單紀錄學習歷程 |
| 進出口通關實務與應用技巧 | 業師協同授課（物流） | 1 | 業師教學筆記以記錄學習歷程 |
| 國際運輸規劃及承攬運送責任 | 業師協同授課（物流） | 1 | 業師教學筆記以記錄學習歷程 |
| 契約書 | 英文契約書寫作（金流） | 2 | 中英文契約書練習題目 |
| 商業信用狀 | 國際新知報告（貿易環境） | 2 | Zuvio同儕互評 |
| 貿易單據 | 貿易模擬遊戲、多元教學工具（貿易環境） | 3 | 角色任務紀錄表以記錄學習歷程 |
| 貿易流程模擬 | 貿易模擬遊戲、多元教學工具（貿易環境） | 3 | 角色任務紀錄表以記錄學習歷程 |
| 期中、期末考 | 紙筆測驗 | | |

註：教學策略中1代表真實實務情境（authentic context）、2代表社會互動（social interaction）、3代表建構主義學習方式（constructivist learning approach）。

本研究之課程活動設計與實踐以情境教學法中的三元素（真實實務情境、社會互動、建構學習），所設計出7項課程活動進行，包括：業界專家演講、業界參訪、業界教師共同授課、國際新知報告、英文契約書實作、貿易流程模擬遊戲、多元教學工具，分別敘述如下：

一、真實實務情境（業界專家演講、業界教師共同授課、企業參訪）

（一）業界專家演講

業界專家演講屬於單元主題的知識強化，本課程選擇在國際貿易中扮演重要角色的物流主題作為演講內容。物流管理的運作流程複雜，本課程邀請物流公司經理蒞臨分享「低溫倉儲物流管理實務」主題，讓學生能從中體驗低溫食品物流之裝卸、包裝、倉儲、運送等配送過程。透過業界專家分享實務案例、照片與影片，讓學生更能身歷其境的學習。

（二）業界教師共同授課

本學期邀請一位報關部經理進行共同授課三週，其過去主要的實務經驗在於進出口通關實務、貨物承攬一條龍作業，資歷達十年以上。本次共同授課所講授的主題為「進出口通關實務與應用技巧」以及「國際運輸規劃及承攬運送責任」，並分享了個人在業界工作遇到的個案，內容生動有趣讓師生都深覺有所成長且獲益良多。業師進行教學時，本課程也設計一份業師教學筆記以記錄學習歷程，內容包括：上課大綱與其對應的筆記。業師共同授課分享多年工作經歷中所遇到的案例，更具體地協助學生對於相關知識的理解，也從案例中體驗課本所學知識如何應用於實務領域。

（三）業界參訪

本課程帶領同學參與臺灣國際農漁展，特別在冷鏈物流配送、智慧物流等領域的學習。本課程設計一份參訪學習單以記錄學習歷程，內容

包括：教學目標、參訪滿意度、學習動機、學習成果等五點量表問卷，以及四題開放問題：「今天參觀的主題有何最新發展趨勢？有何啟發？如何應用所學（就業、專題製作、未來學習方向）？」、「今天有興趣的廠商為何？有何啟發？如何應用所學（就業、專題製作、未來學習方向）？」、「參訪整體心得（圖文並茂，可以貼照片、可以畫圖、可以寫文字）。」學生在展覽現場，可以實際接觸與體驗數百家廠商的商品、設備，在情境中讓學習留下深刻的印象。

二、社會互動（國際新知報告、英文契約書寫作）

（一）國際新知報告

臺灣媒體較不重視國際新聞的報導，或者為了增加收視率，所報導的國際新聞題材也傾向於政治化、娛樂化的議題，缺乏一些重要議題的報導，例如：氣候變遷、國際難民等。國際貿易實務課程在探討國與國之間從事商品交易的相關知識和技術時亦常提及，由於各國擁有不同的生產資源，故會依據比較利益原則進行交換。當國際間重大事件發生時，對於各國之間貿易交換的條件、方式與資源將產生重大影響。因此在課程設計中，安排學生自行尋找貿易相關的國際議題進行報告，以洞悉國際經貿環境趨勢。報告的主題包括：日本捕鯨行動、地球暖化、印尼海嘯、法國黃背心運動、英國脫歐、國際併購案、中美貿易戰、反核食議題、非洲豬瘟、國際校園潛在危機等重要議題，如圖3所示。報告的目的在於引發學生的學習動機，讓臺上與臺下同學進行共同學習。報告組同學透過與教師討論題目、蒐集資料、彙整資料並提出自己的看法，以展現深度思考的學習；而臺下同學則透過批判性提問、回答報告組問題與同儕互評，進行參與學習。

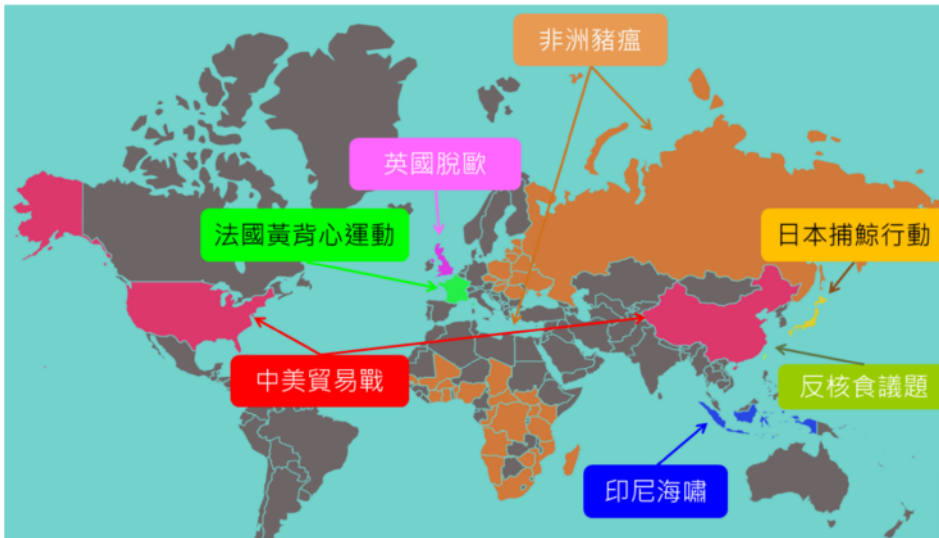


圖3 國際議題全球分布圖

(二) 英文契約書實作

學生在第一次接觸到英文契約書時，表現出沒有自信的狀態，因此在課程設計中採取模仿的方式引導學習，除了針對契約書上基本的內容作中英講解外，更讓學生在學習完相關內容，包括：「貿易條件與其運用」、「基本交易條件的解說」及「進出口契約書的成立」後，運用所學知識進行分組練習，將老師指定的中文貿易條件練習製作成一份英文的契約書，如圖4。透過實作讓學生練習應用跨章節的知識，能加深學習印象與驗收學習成果。

| | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. 簽約日期: 2017/7/15 2. 簽約當事人名稱與地址如下: <ul style="list-style-type: none"> ● 買方: Norman Trading Co., Ltd, New York ● 賣方: Wonderful Trading Co., Ltd, Taipei 3. 商品: 寶寶睡覺用耐摩毛毯 (Baby sleep wearable blanket) 4. 規格: 依 2017 年 6 月 3 0 日提供予買方的樣品為主。 5. 數量: 一萬打。 6. 單價及總金額: 一打 US \$14,000 CIF 紐約港, 總金額 US\$140,000 CIF 紐約港。 7. 包裝: 一打裝一紙盒, 十紙盒裝一紙箱。 8. 裝船唛頭: 買方(NT) 要求指定 "in Rectangle", 目的地是紐約, 裝 紙箱(請自行計算後填入), 產地為台灣製造。 9. 交貨: 2018 年 12 月 31 日前裝運, 但已可接受之信用狀於 2018 年 8 月底前到賣方為條件, 不容許分批裝運及轉運。 10. 付款: 使用台灣銀行開立的不可撤銷、即期信用狀。 11. 保險: 賣方應洽 A 保險(協會貨物條款), 並加兵險與勞工勞動險, 保險金額按發票金額的 110% 投保。 12. 檢驗: 貨物須經一家獨立公證行檢驗, 為最後認定標準。 13. 仲裁: 有關本契約買賣雙方引起之任何糾紛、爭議或歧見, 可遵照中華民國政府仲裁法規處理之。 14. 不可抗力: 因地震、攻擊、罷工、戰爭等雙方所無法控制之事故發生, 導致契約之部分或全部未能履行時, 雙方無須負責。 15. 運費、保險費、幣值等之變動: 同意本契約內所列價格以匯率新台幣 3.3 兌換美金 1 元為基準。 | <p style="text-align: center;">Contract (5 分)</p> <p>This contract is made this 15 day of July, 2015 by Wonderful Trading Co., Ltd (Hereinafter referred to as "SELLER", a Taiwanese company having their principal office in Taipei, Taiwan, who agree to sell and Norman Trading Co., Ltd. (Hereinafter referred as "Buyer", an American company having their principal office in New York, USA, who agrees to buy the following goods on the terms and conditions as below: (10 分))</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. COMMODITY: Baby sleep wearable blanket (5 分). 2. QUALITY: Quality to be nearly same as the buyer's sample sent to you on June 30. (5 分). 3. QUANTITY: 10,000 dozens. (5 分). 4. UNIT PRICE: USD 14 per dozen CIF New York. Total amount USD 140,000 CIF New York. (Say US Dollars one hundred forty thousand only). (5 分). 5. PACKING: One dozen to a paper box, ten boxes to a carton. (5 分). 6. SHIPPING MARK: (10 分). <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>NT</p> <p>New York.</p> <p>C/NO. 1-1000.</p> <p>MADE IN TAIWAN.</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 7. SHIPMENT: To be shipped on or before December 31, 2015 subject to acceptable L/C reached SELLER before the end of August, 2015, and partial shipment prohibited, transshipment prohibited. (10 分). 8. PAYMENT: By the Taiwan banker's sight L/C in seller's favor, for 100% value of goods. (5 分). 9. INSURANCE: SELLER shall arrange ICC (A) plus W.R. and S.R. for 110% of the invoice value and provide for claim, if any, payable in Vienna in US currency. (5 分). 10. INSPECTION: Goods is to be inspected by an independent inspector and whose certificate inspection of quality and quantity is to be final. (5 分). 11. ARBITRATION: Any controversy under this contract or arising out of or for breach of or in relation to this contract may refer to arbitration in Republic of China. (5 分). 12. FORCE MAJEURE: Neither party shall be liable in any manner for failure or delay to perform all or part of this contract due directly or indirectly to earthquakes, strikes, lockouts and war. (5 分). 13. FLUCTUATIONS OF FREIGHT, INSURANCE PREMIUM, CURRENCY, ETC.: It is agreed that the prices mentioned herein are all based upon TWD 33 to USD 1 (5 分). <p>BUYER: SELLER: □□□□□□</p> <p>Norman Trading CO., LTD Wonderful Trading CO., LTD</p> <p>Manager: William Manager: Mr. Chen.</p> <p>(10 分)</p> |
|--|--|

圖4 中英文貿易契約書練習題目

三、建構學習（貿易模擬遊戲、多元教學工具）

（一）貿易流程模擬遊戲

學生在學習完所有內容後，運用課本「國際貿易進出口程序概要」中的流程圖，以及「貿易單據」格式，進行國際貿易流程模擬，模擬過程如下：

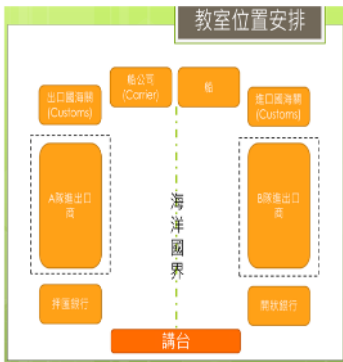
1. 抽籤決定扮演的角色：由學生分組抽籤決定所要扮演的角色，包括：進出口商代表、海關、銀行、船公司等，並按照對應的位置入座，如圖5。

2. 領取相關的文件：教師準備相關的文件，例如：契約書格式範本，如圖6。

3. 模擬進出口貿易流程：從貿易買賣雙方從簽約、開發信用狀、安排運輸、報關、押匯、贖單等貿易流程一一進行模擬，授課情境如圖7。

4. 完成角色任務紀錄表：教師準備相關的文件格式，包括：進出口廠商流程學習單（圖8）、角色任務學習單（圖9）。模擬流程錯綜複

雜，透過流程與角色任務學習單可以提醒學生需要進行的步驟以及完成的任務項目。



Export

This contract is made this _____ (Month) _____ (Day) of June, 2009 by _____ Co., Ltd. (公司名稱) (hereinafter referred to as "SELLER"), a Taiwanese company having their principal office in Taipei, Taiwan, who agree to sell and _____ Co., Ltd. (公司名稱) (hereinafter referred to as "BUYER"), an American company having their principal office at Oppeolunness 4 A, 1010 Vienna, Austria, who agree to buy the following goods on the terms and conditions as follow: -

- 1.COMMODITY: _____ (貨品名稱)
- 2.QUALITY: As per sample No. A495-511 -
- 3.QUANTITY: _____ sets (數量)
- 4.UNIT PRICE: USD _____ sets set, CIF Vienna via Hamburg (價格單價)

Total amount: USD _____ only
 總金額: 美金 _____ 元 (美金) only
 裝運地點: 奧地利維也納(不經) 漢堡 經由漢堡運往維也納

- 5.PACKING: One set to a paper box, five boxes to a carton. -
- 6.SHIPPING MARK: -

WITH: ELZISEL VIENNA VIA HAMBURG - E 500 1300 MADE IN TAIWAN -

- 7.SHIPMENT: To be shipped on or before _____ (最高裝運日期, 即: September 21, 2009) and partial shipment allowed, transshipment allowed. -
- 8.PAYMENT: By sight banker's irrevocable sight L/C to seller's favor, for 100% value of goods. -
- 9.INSURANCE: SELLER shall arrange marine insurance covering W/A plus TPND and war risk for 110% of the invoice value and provide fax claim, if any, payable in Vienna in US currency. -
- 10.INSPECTION: Goods to be inspected by an independent inspector and whose certificate inspection of quality and quantity is to be final. -



圖5 模擬遊戲座位圖

圖6 契約書格式範本

圖7 貿易流程模擬

| International Trade Process of Exporter | |
|---|-------|
| 組別: _____ | |
| 組長與組員: _____ | |
| Process List(流程項目) | 經手人簽名 |
| 1. | |
| 2. | |
| 3. | |
| 4. | |
| 5. | |
| 6. | |
| 7. | |
| 8. | |
| 9. | |
| 10. | |
| 11. | |
| 12. | |
| 備註:(待每個流程完成後, 請完成紀錄, 並簽名) | |

| International Trade Process of Importer | |
|---|-------|
| 組別: _____ | |
| 組長與組員: _____ | |
| Process List(流程項目) | 經手人簽名 |
| 1. | |
| 2. | |
| 3. | |
| 4. | |
| 5. | |
| 6. | |
| 7. | |
| 8. | |
| 9. | |
| 10. | |
| 11. | |
| 12. | |
| 備註:(待每個流程完成後, 請完成紀錄, 並簽名) | |

圖8 進出口廠商流程學習單

| International Trade Process of Bank | International Trade Process of Government | International Trade Process of Government | International Trade Process of Carrier |
|---|--|--|---|
| 類別 _____ 道具與道具 _____ Role 角色(請註明扮演同學) 1. Advising Bank 任務 _____ 2. Issuing Bank 任務 _____ 3. Negotiating Bank 任務 _____ | 類別 _____ 道具與道具 _____ Role 角色(請註明扮演同學) 1. 出口部專員 任務 _____ 2. 出口部總經理人員 任務 _____ | 類別 _____ 道具與道具 _____ Role 角色(請註明扮演同學) 1. 進口部專員 任務 _____ 2. 進口部總經理人員 任務 _____ | 類別 _____ 道具與道具 _____ Role 角色 1. 船公司 任務 _____ 2. 船上大副 任務 _____ |

圖9 角色任務學習單

(二) 多元教學工具

多元教學工具的使用可以使得各項活動更貼近真實，讓學習者更能沉浸於教學者所建構的實務情境中，例如：在貿易流程模擬中所使用的銀行工作識別證、模擬角色立牌、通關貨物道具、英文貿易契約書、貿易進出口文件等。多元教學工具雖然不是主要的課程活動，卻能夠協助其它活動建構實務情境，其主要的好處如下：(1) 提高學生的學習動機；(2) 使學生更清楚在情境中所扮演的角色；(3) 更容易引導學習者進入情境。

伍、研究結果

一、重要程度—績效分析法 (IPA)

在IPA分析中，本研究讓教師與學生同時進行重要性與滿意度評分（如表2所示）。從問卷調查結果可以看出，學生普遍認同與滿意這門課所使用的情境學習方式。學生與教師一致認同Q3（業界專家演講）、Q4（業界參訪）、Q5（業界教師共同授課）具有高重要性與高滿意度，Q2（國際新知報告）與Q7（英文契約書實作）具有高重要性與低

滿意度、Q1（多元教學工具）具有低重要性與低滿意度。只有在Q6（貿易流程模擬遊戲）部分，教師與學生有不同的評估結果，教師認為Q6的重要性高、滿意度低，而學生卻認為Q6的重要性與滿意度皆低。

表2

課程活動之重要性與滿意度平均分數

| 題目 | 重要性 | | | 滿意度 | | |
|---|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| | 平均 （學 生） | 排序 （學 生） | 排序 （教 師） | 平均 （學 生） | 排序 （學 生） | 排序 （教 師） |
| Q1課程中利用「多元教學工具」輔助學習，例如：情境模擬活動、分組練習、教學使用、Zuvio | 4.06 | 4 | 4 | 4.06 | 5 | 5 |
| Q2課程中安排分組報告「國際新知報告」，以展國際視野並增加豐富知識 | 4.26 | 3 | 2 | 4.12 | 4 | 4 |
| Q3課程中安排相關「業界專家演講」活動，以學習業界實務經驗 | 4.32 | 2 | 1 | 4.21 | 3 | 3 |
| Q4課程中安排「業界參訪」的機會，實際體驗學習 | 4.38 | 1 | 1 | 4.41 | 1 | 2 |
| Q5課程中安排「業界教師共同授課」，以增進產業知識的了解 | 4.26 | 3 | 1 | 4.24 | 2 | 1 |
| Q6課程中安排「貿易流程模擬遊戲」，角色扮演、從遊戲中學習 | 4.03 | 5 | 2 | 3.94 | 6 | 5 |
| Q7課程中安排「英文契約書實作」，提供商業英文練習機會 | 4.32 | 2 | 3 | 4.12 | 4 | 4 |

註：問卷採李克特五點尺度量表（從1分最低到5分最高）。

根據表2中7項課程活動的重要性與滿意度分數，作為兩軸繪製IPA分析圖，可以清楚看出本課程的特色優勢與未來需要改進的重點，如圖10所示。

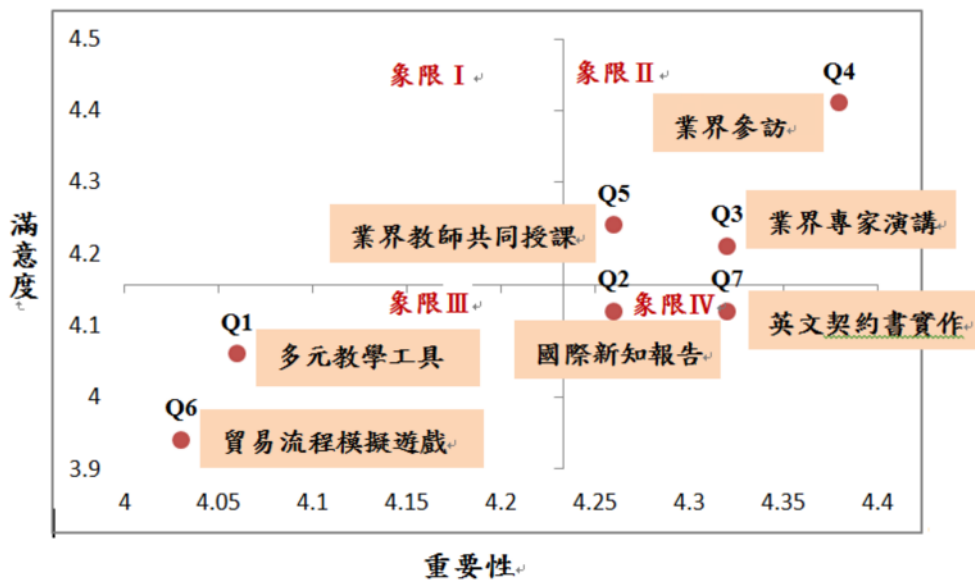


圖10 IPA教學品質二維矩陣圖

(一) 象限 I (過度努力, possible overkill) : 此象限的重要程度不高, 但滿意度卻很高, 所以其教學品質有供給過度之慮, 教師應該節省資源不必過分強調與投入, 本課程在評量中並未出現此問題。

(二) 象限 II (繼續保持, keep up the good work) : 學生與教師在此象限中具有一致的看法, 認為這些活動的重要程度與表現程度皆高, 為本課程的主要特色來源, 包括: 「業界參訪」、「業界專家演講」與「業界教師共同授課」皆屬於表現非常好的項目, 未來應該繼續保持。同時, 這些教學活動也符合情境式學習法的精神, 藉由對實務情境的了解, 可協助學生學習抽象的知識。

(三) 象限 III (次要改善, low priority) : 此象限中的「多元教學工具」活動, 學生與教師具有一致的看法, 認為重要程度與表現程度均不高, 可能原因在於多元教學工具屬於支援性活動, 需要與其它活動搭

配進行，因此較無法突顯其重要性，可列為沒有迫切需要改善的項目。然而在「貿易流程模擬遊戲」活動，學生與教師有不一致的看法，表示有溝通的空間，應進一步找出問題的所在。可能原因在於學生對模擬遊戲進行的流程較為陌生，再加上時間有限卻過於複雜與專業，因此學生需要更多時間來消化知識與進入學習狀況。貿易流程模擬遊戲是專業知識的一部分，在此卻產生教學者與學習者的認知不同之處，因此建議未來開設此一課程仍需多說明、規劃與事前排練，才能讓學生更有效地參與活動。

(四) 象限IV (優先改善, **concentrate here**) : 學生與教師在此象限中具有一致的看法，認為這些活動的重要程度高，但滿意程度不高，是課程主要需要改善來源。本課程中的「英文契約書實作」與「國際新知報告」活動皆屬於此項目，其教學品質具有影響課程發展的決定性關鍵因素，因此列為優先改善之重點項目。英文契約書活動由於內容專業性較高與需要英文寫作能力配合，使得實作難度較高；而國際新知報告活動則受到每一組所分配的時間較短，且未能針對每一個新聞事件做延續性討論，造成除了報告組外，其它同學的參與度不高，故產生滿意度較低的情形。因此，關於這兩個優先改善的活動，未來開設此一課程仍需保留多一些時間在這一個部分，讓學生能有更高的參與程度與學到更豐富的知識。

二、學習動機前後測分析

在學習動機部分，研究結果顯示在「引起注意」與「獲得滿足」構面，後測平均分數顯著高於前測，如表3所示。在引起注意部分，題目「課程的內容的教學安排能引起我的學習興趣 ($t = -3.714, p = .001$)」與「我在課程中學習到原本沒有預期會學到的東西 ($t = -2.757, p = .010$)」這兩題，在情境學習法後平均分數從3.61提高到4分以上。在切身相關部分，情境教學法導入前後測並沒有顯著差異，主要原因在於前測的平均分數就已經很高，因此雖然後測分數也維持高分但並沒有顯著差異。在建立信心部分，後測平均分數均高於前測，但未達統計顯著差異。在獲得滿足部分，題目「我覺得這門課的內容很充實 ($t = -4.073, p$

= .000) 」與「我很高興這學期能選修這門課 ($t = -4.000, p = .000$) 」這兩題，在情境學習法後平均分數顯著提高。

表3

學習動機前後測成對 t 檢定

| 構面 | 題目 | 前測平均數 | 後測平均數 | t 值 (顯著性) |
|------|-------------------------------|-------|-------|-----------------|
| 引起注意 | 1. 這門課的教學方式讓我對課程的內容感到有興趣 | 3.67 | 3.88 | -1.875(.07) |
| | 2. 課程的內容的教學安排能引起我的學習興趣 | 3.61 | 4.00 | -3.714(.001***) |
| | 3. 我在課程中學習到原本沒有預期會學到的東西 | 3.61 | 4.18 | -2.757(.010*) |
| 切身相關 | 1. 課程與我個人期待學習的內容一致 | 3.79 | 3.79 | - |
| | 2. 這門課所教的內容可以幫助我了解這方面的專業知識和技能 | 4.30 | 4.30 | - |
| | 3. 這門課所教的內容有助於我處理和這個領域相關的問題 | 4.27 | 4.18 | 0.902(.374) |
| 建立信心 | 1. 我相信能在這門課中學到很多專業知識和技能 | 3.85 | 4.06 | -1.421(.165) |
| | 2. 我有信心可以學會這門課所教的內容 | 3.48 | 3.55 | -0.421(.677) |
| | 3. 我相信如果夠努力，能夠認真就能在此課程獲得好成績 | 4.06 | 4.18 | -0.611(.545) |
| 獲得滿足 | 1. 我覺得這門課的內容很充實 | 3.88 | 4.27 | -4.073(.000***) |
| | 2. 我很滿意我在這個課程上學到東西 | 4.03 | 4.24 | -1.875(.070) |
| | 3. 我很高興這學期能選修這門課 | 4.12 | 4.45 | -4.000(.000***) |

三、學生意見回饋

本研究將學生對於課程活動設計的意見，分為真實實務情境、社會互動、建構主義學習方式與情境式學習法等四個部分說明如下：

(一) 真實實務情境

業界經驗傳承部分，業界專家與實地參訪可讓學生置身實務情境中學習，讓學習過程更多樣化，提升學生的學習動機，學生的回饋如下：「多了課外參訪，和業界教師讓我對國貿提升了不少的興趣，希望可以持續下去」、「安排多樣化的上課方式，讓上課不再只是紙上談兵，可以讓我們更有趣學習，親身體驗參觀，非常喜歡，學到的東西也更不一樣！很有趣的一門課」。焦點群體訪談討論中，學生認為透過業師的經驗分享，除了能更理解課本上的專業知識外，還能有機會看到實際上貨櫃使用的工具、物流的配送過程，以及學習到更多實務上通關時會遇到的突發狀況與當下的處理方法。在參訪中也能同時看到許多現今農漁業應用的技術、智慧物流等，學生認為本次參訪是集結多家廠商的展覽，因此可以選擇自己有興趣的廠商進行學習，還會認真提問問題。在業界專家演講部分，學生回饋「透過業師分享可以更清楚了解學到物流的配送過程與實務運作情形」；在業界參訪部分，學生認為「在現場展覽中可以看到許多現今農漁業應用的技術以及各式各樣的商品」；在業界教師共同授課部分，學生則回饋：「報關部經理的經驗豐富，講述過程中會提起自己發生的經驗或趣事，學到了在通關時會遇到的難處跟遇到突發狀況時的處理方法」。

(二) 社會互動

國際新知報告部分，透過分組可以與同儕一起互動學習，產生學習綜效，學生的回饋如下：「報告讓我了解很多社會問題，也讓我多了學習的機會」、「我覺得分組報告很好，可以更深入地了解到國際事件」。在焦點群體訪談討論中，所有學生認同透過國際新知蒐集活動，可讓學生原本不關心國際動態的人，主動去瀏覽最近國際間熱門的議題

並與同儕進而討論，也從同學分享的內容中吸收更多的新知，學生之回饋如下：「不只要了解我們所處的臺灣發生什麼事情，更應該了解我所處的這個世界發生了什麼事情」、「平常不會特別去看國際新聞，但透過大家分享國際新聞可以了解一些世界發生的大事」。

英文契約書部分，雖然學生們都知道英文的重要性，卻仍將英文寫作視為一件很辛苦的事。在活動過程中，有的學生認為是很有趣的實作過程，也有學生認為第一次接觸且面對很多專有名詞，要翻閱大量的資料才能完成這項作業，雖然學習過程是痛苦的，但也因此對學習內容更了解與留下深刻印象。在8位學生的焦點群體訪談討論中，有7位學生認為這項活動對於他們日後製作契約書很有幫助，也有學生提到因先前的實際製作英文契約書之練習，有助於後面貿易模擬遊戲的進行。此外，有學生提到英文的部分具有挑戰性：「一開始我在學習其實很難，我的英文不算好可是又有很多專有名詞，翻書做筆記樣樣來，好不容易才完成這次的練習」。

(三) 建構主義學習方式

實作模擬活動部分，實作經驗對於專業知識的學習很有幫助，做中學的方式有助於增加學習印象，學生的回饋如下：「我覺得貿易流程模擬遊戲和英文契約書實作都讓我學到非常多，而且要自己動手印象才會更深」、「在課堂中練習寫各種單據，我覺得特別有幫助，可以經由和同學討論加深印象，在家讀並沒有這種效果」、「模擬貿易流程很有趣，可以更了解課本上的內容」、「貿易流程模擬遊戲蠻有趣的，真的有比較了解整個流程，還認識了新同學」。此外，學生也認為模擬流程規劃還需要加強，例如：讓學生有更多時間了解自己的角色任務與流程順序。焦點群體訪談中，8位學生皆認為模擬遊戲過程有趣又可以實際體驗，讓他們對貿易流程更加熟悉，同時也對自己團隊所指派的角色會主動學習並加深印象。學生認為：「親自體驗那個角色負責的工作，比在課本上看更印象深刻」、「模擬時候在什麼位置做什麼事情，老師也會在旁邊提醒，例如：印章要蓋哪裡檢查要檢查哪裡」。此外，同學經過討論後也提出建議，包括：角色提前抽籤可以事先預習作準備、流程

可以進行第二輪交換角色體驗。

多元教學工具部分，多元教學工具的使用可以使得各項活動更貼近真實，讓學習者更能沉浸於教學者所建構的實務情境中，學生的回饋如下：「在說明CFR、CIF那些令人容易搞混的貿易條件時，有使用教學道具讓我加深對名詞的印象，自己實際寫筆記也會畫圖來幫助自己」、「透過親自實作體驗能更了解課程內容，比起只看課本的內容更能知道跟國際貿易有關的東西」、「更能融入情境當中，也可以了解到其他職位需要做什麼事情以及需要什麼文件」。此外，在教學輔助工具部分，學生對於即時互動軟體有很高的興趣，也提出各種運用於課堂的形式，例如：「建議在Zuvio上再多一些題目讓我們回答，增加加分機會，抑或是將一些上課練習的作業之類讓我們上傳至Zuvio，自己回家有練習過才比較有印象。課程可能也會有更多可以上別的單元的機會」、「上傳照片的活動還蠻有趣的，以後可以用這方法提高學習興趣」、「我認為可以安排在利用Zuvio的小考功能，用可以看上課筆記進行複習」、「我覺得可以多用Zuvio，像是業界的外師來，也可以用來分享心得之類」。

（四）情境式學習法

問卷調查顯示學生對整體課程評價很高，主要原因在於情境式學習法不但可讓學生感受到教師的用心，也可提高學生的參與程度，學生的回饋如下：「課程內容很豐富，選這門課學到很多知識」、「老師安排多種模式，讓我們能學到更多不一樣的，非常用心，上課也很仔細，有學習到本來不知道的」、「老師上課真的很用心，有時候為了輔助上課還會帶自己做的小道具來，或是讓我們有機會模擬遊戲，是一個很特別的體驗」、「在上課的時候，可以明確感受到老師的熱忱」、「辛苦老師用心策畫每一場活動，讓我們學習到課本不一定會教的」、「以前沒學過國貿，所以對這個很陌生，如果可以希望老師再加詳細的解釋書上的內容」、「課程設計得很好，除了老師上課外，還加入了小組報告、業師講課、模擬練習」。

焦點群體訪談（總共8位學生）結果顯示，有一半學生認為國際貿

易實務課程知識困難，另一半則認為普通。另外，有5位學生認為透過課程的這些活動，讓他們對國貿實務流程更加清楚；全部同學都認為情境式教學法比傳統教學法效果更好、更能引起學習興趣，因為這種教學方式較能與實務相連結，動手操作的過程也更有趣、更有印象，透過互動的過程讓上課更生動；而傳統教學法只是單向坐著吸收課本內容，然後考完試後就不會留下印象。

陸、結論與建議

一、結論

國際貿易課程的授課對象為資訊管理系學生，對學生而言這門課是一種跨領域學習的過程。在跨領域學習的過程中，學生除了基本知識的學習外，還必須嘗試將新知識與已習得知識做連結，這種學習方式會比單獨學習一門知識更具有難度。因此，本課程採取情境式教學法，其三元素包括：真實實務情境、社會互動、建構學習，進行國際貿易實務教學模式與課程設計，將學生所學的抽象知識以實例應用的方式具體呈現，藉此強化學生對於跨領域知識的想像與認識，並透過IPA分析法進行教學反思。在真實實務情境元素中，本課程藉由業界經驗導入活動，來建構真實實務情境讓學生學習，包括：業界專家演講、業界教師共同授課、企業參訪等。根據IPA分析結果可看出，真實實務情境的三個活動都位於象限II，獲得教師與學生較高的重視與滿意度，為本課程重要的特色，未來應該繼續保持。實務情境的建構為情境式教學中重要的核心，教師帶領學生在真實場域學習，可以有效連結理論與實務的學習。然而實務情境的呈現內容包羅萬象，因此教師事前必須思考實務場域與所要學習的專業知識，具有怎樣的關聯性，並且設計一套學習成效的測驗方式，才能聚焦學習重點與增進學習效率。

在社會互動元素中，本課程透過分組進行合作學習，完成國際新知報告、英文契約書寫作，學生不但能進行組內交流學習，更能進行組間彼此觀摩。根據IPA分析結果可看出，社會互動的兩個活動（英文契約書實作、國際新知報告）都位於象限IV，獲得教師與學生較高的重視

與較低的滿意程度，顯示本課程所設計的這兩項課程活動都屬於優先改善的項目，改善策略的說明如下：(1) 英文契約書部分，由於需要同時具備英文寫作能力與國際貿易專業知識能力，使得大部分學生在時間有限的情況下，感受到較大壓力且花費較多心力才能完成。本研究進行反思，若學生能有更充足的時間準備與反覆練習，就會對自己的表現更具有信心，因此在活動設計上可進行調整，先讓學生依照範例練習後，再安排分組共同練習；(2) 國際新知報告部分，雖然學生普遍認為國際議題很重要，然而報告時通常只有報告組對主題熟悉，其它聽眾處於被動的學習狀態，因此本研究進行反思，認為應延續議題討論的時間，並運用即時互動軟體（例如：Zuvio）中的同儕互評功能，以提升所有學習者對此議題的深入了解。

在建構主義學習方式元素中，本課程透過貿易流程模擬遊戲以及多元教學工具來塑造一種實務情境，讓學生從中實際操作進而建構出自己的學習知識。在模擬實作活動中，學生必須運用所學知識完成教師所指派的任務要求，屬於驗收學習成效的一種教學活動，過程中也透過多元教具的輔助讓情境更真實。在IPA分析中，學生認為貿易流程模擬遊戲以及多元教學工具都位於象限Ⅲ，也就是對活動的重視度與滿意度都很低，但教師在貿易流程模擬遊戲有著不一樣的認知，認為這是一項重要的活動。透過與修課學生的焦點群體訪談後，發現學生大部分確實也認同貿易流程模擬遊戲的重要性，能夠讓他們實際體驗與加深他們的學習印象，但學習上的問題是來自於模擬遊戲的流程規劃。貿易流程模擬遊戲屬於一種整合性的實作活動，也就是學生必須具備完整的專業知識才能順利完成。模擬遊戲過程中雖然教師有提供書面文件當作說明手冊並從旁進行引導，但進出口流程複雜加上每位參與的學生所擁有的先備專業知識程度有落差，因此在彼此合作下完成任務的困難度較高。從學生的回饋意見進行反思，可能是在貿易流程模擬遊戲準備與練習的時間不夠，因此未來在課程活動設計上，應增加反覆練習的機會，才能達到學習成效。總而言之，貿易流程模擬遊戲是本課程一項重要的課程活動，因為它能夠整合學生一學期的專業知識，再透過實作體驗加深學習成效，因此未來將會把此一課程活動當作課程活動的重點，進行更詳細的規劃與評估。

本研究透過問卷與訪談的工具蒐集資料，以了解情境式教學法後學生的學習動機，並進行教學反思。在ARCS動機模式的四個構面中，引起注意構面3題中有2題顯著、切身相關構面中3題無顯著、建立信心構面中3題無顯著、獲得滿足構面中3題都有顯著。在引起注意與獲得滿足部分，結果顯示學生認為情境式學習可讓知識的學習過程變得更有趣，同時也認為課程的內容很充實，很滿意所學到的東西，與訪談結論一致；學生認為此教學法相較於傳統教學法（純粹講解課本內容），能夠學到更多東西。在切身相關與建立信心部分，未達到顯著提升的原因在於一些與專業知識領域相關的活動具有挑戰性，使學生沒有信心能夠有良好表現，以至於未能確定是否有能力處理專業領域知識，例如：許多學生會擔心英文程度不好，進而影響到國貿知識的學習與表現。在教學反思上，教師在設計專業性較高的活動時，應該採取事前練習與循序漸進的方式，逐步導引學生進入學習情境，以減少遭受學習上的挫折。

二、建議

基於以上的研究結論，本研究提出執行情境式教學策略時的建議，以提升教師的教學成效。

1. 跨領域實務性課程：在教授跨領域、理論與實務連結性高的課程中，教師應該有不同於以往的思維，教學的重點不是讓學生針對單一知識進行深入的鑽研與記憶，而是必須刺激學生如何將新舊知識做連結、如何學以致用。建議未來教師在教授這一類的課程時，可採取情境式教學法，掌握課程的核心知識並鼓勵學生做延伸性學習，並導入業界活動藉以提高學生的學習動機。

2. 動手實作：情境式教學法在情境建構上須以真實情境為核心，將業界經驗導入課程設計的方式確實能有效提升學習動機、學習滿意度與學習成效。此外，業界經驗導入仍屬於單向式的知識傳承，真正的情境式學習法仍需強調社會互動與建構主義學習方式，因此建議未來教師可以透過分組學習與模擬實作，引導學生將課本所學知識與實務互相連結，讓學生動手實作、從做中學，以驗收學習成效。

3. 領域知識融入——情境式學習法教學改善：從本研究學習動機前

後測分析中發現，ARCS的四項動機構面中，引起注意與獲得滿足構面後測平均分數顯著高於前測，而在切身相關與建立信心部分並未提高。研究結果顯示學生透過情境學習法，確實能有效提升學生的學習動機與學習滿足感，但較無法顯著提升學生對於相關領域知識的問題解決能力與信心。未來建議教師採用情境學習法時，應加強引導學生將知識應用於實作部分，並進行更長時間模擬實作活動，反覆的練習可讓學生更熟悉如何應用知識，進而增加學生的學習信心。

誌謝

本研究獲國立高雄科技大學高教深耕計畫提供經費補助，謹此致謝。

參考文獻

- 吳守從、李苾文、陳珮純、黃馨（2017）。應用重要—表現程度分析法探討大學生專業英語學習成效——以觀光管理學系學生為例。**遠東通識學報**，11(1)，21-44。
- 林柏亨、林振榮、林俊成、詹為異、林伯峰（2018）。運用重要—表現程度分析評估林業試驗所木藝科學教室活動成效。**中華林學季刊**，51(2)，173-185。
- 教育部（2017）。技術及職業教育政策綱領。
- 教育部（2020）。109年度施政方針。
- 莊鎧溫、吳國裕（2018）。遊客對旅遊類APP服務品質之期待與滿意度之研究。**觀光與休閒管理期刊**，6(1)，27-36。
- 莊鎧溫、楊子萱（2018）。旅遊部落格資訊品質之期待與滿意度研究。**觀光與休閒管理期刊**，7(2)，208-218。
- 莊鎧溫、廖時興（2018）。旅遊網站資訊對網路消費行為之研究。**觀光與休閒管理期刊**，6(1)，131-140。
- 陳泰良、蘇中和、蘇柏元（2016）。您幸福嗎？應用情境學習理論創作遊戲化幸福城市模擬評估系統之研究。**文化創意產業研究學報**，

- 6(2), 1-13。
- 陳國泰 (2017)。善用認知學徒制提升教師專業學習社群之運作成效。
臺灣教育評論月刊, 4(10), 35-40。
- 陳靜薇、廖益興 (2017)。國民小學教師專業發展評鑑指標建構之研究——以桃園市為例。**中華行政學報**, 20, 37-57。
- 曾俊傑、王文正 (2017)。IPA模式探討學生事務服務品質研究。**華醫學報**, 46, 26-45。
- 溫玲玉、林德勳 (2016)。應用IPA模式分析非營利組織之服務策略。**全球管理與經濟**, 14(1), 15-32。
- 黃雲龍 (2004)。電子商務情境教學之行動研究。**電子商務研究**, 2(3), 315-332。
- 樊祖燁 (2018)。情境學習應用於行銷課程之教學方法研究——三創競賽獲獎方程式。**商管科技季刊**, 19(3), 323~351。
- 蔡清田 (2003)。**教育行動研究**。五南。
- 蘇家嫻 (2017)。運用IPA模式探討便利商店產業服務品質與服務績效。**觀光與休閒管理期刊**, 5(2), 101-112。
- Brown, S. J., Collins, A., & Duguid, P. (1989). Situated cognition and the culture of learning. *Educational Researcher*, 18(1), 322-342.
- Chen, I. S., Chen, J. K., & Padro, F. F. (2017). Critical quality indicators of higher education. *Total Quality Management*, 28(2), 130-146.
- Collins, A., Brown, J. S., & Newman, S. E. (1987). *Cognitive apprenticeship: Teaching the crafts of reading, writing, and mathematics*. Retrieved from ERIC database. (ED: 284181)
- Girard, T., & Pinar, M. (2021). Importance-performance gap analysis of the university brand equity dimensions. *Atlantic Marketing Journal*, 10(1), Article 4. <https://digitalcommons.kennesaw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1280&context=amj>
- Goel, L., Johnson, N., Junglas, I., & Ives, B. (2010). Situated learning: Conceptualization and measurement. *Decision Sciences Journal of Innovative Education*, 8(1), 215-240.
- Green, C., Eady, M., & Andersen, P. (2018). Preparing quality teachers:

- Bridging the gap between tertiary experiences and classroom realities. *Teaching & Learning Inquiry*, 6(1), 104-125.
- Keller, J. M. (1983). *Motivational design of instruction*. Lawrence Erlbaum.
- Marr, J. W. (1986). Letting the consumer be the judge of quality. *Quality Progress*, 19(10), 46-49.
- Martilla, J. A., & James, J. C. (1977). Importance-performance analysis. *Journal of Marketing*, 41(1), 77-79.
- Norman, D. (1993). *Things that make's smart*. Addison-Wesley.
- Suchman, L. A. (1987). *Plans and situated actions: The problem of human-machine communication*. Cambridge University Press.
- Sugahara, S., & Lau, D. (2019). The effect of game-based learning as the experiential learning tool for business and accounting training: A study of management game. *Journal of Education for Business*, 94(5), 297-305.
- Taub, M., Sawyer, R., Smith, A., Rowe, J., Azevedo, R., & Lester, J. (2020). The agency effect: The impact of student agency on learning, emotions, and problem-solving behaviors in a game-based learning environment. *Computers & Education*, 147, 103781.
- Yildiz, S. M. (2014). Service quality evaluation in the school of physical education and sports: An empirical investigation of students' perceptions. *Total Quality Management*, 25(1), 80-94.

Innovative Teaching Design: Applying the Situated Learning Approach into University Professional Practice Course

Hsin-Wei Wang*

Abstract

The Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) added a global competence indicator into the Programme for International Student Assessment (PISA) to foster knowledge and skills on global issues and cross-cultural issues. Thus this study aims to verify whether the situational teaching method can help improve students' learning motivation and teaching effectiveness through the international trade practice course. This study engaged 38 college students as research subjects, adopted the action research method to conduct research, collected and analyzed data through the importance-performance analysis (IPA), learning motivation questionnaire, and interviews during the action process, and conducted continuous improvements in teaching. The main research results are as follows: (1) In IPA analysis, industry visits, authentic context activities continue to be maintained, however, constructivist learning approach and social interaction activities should be improved; (2) The situational learning method helps to improve students' motivation for learning, especially in "attention" and "satisfaction" dimensions.

Keywords: importance-performance analysis, situated learning, learning motivation



DOI : 10.6870/JTPRHE.202206_6(1).0003

Received: August 20, 2021; Modified: November 17, 2021; Accepted: January 25, 2022

* Hsin-Wei Wang, Assistant Professor, Department of Business Computing, National Kaohsiung University of Science and Technology, E-mail: shinwe@nkust.edu.tw