



## 实境式教学模式之行动研究：记一场商业美术与应用英文的跨领域教学

Kajian Tindakan terhadap Model Pembelajaran Autentik: Catatan tentang Pengajaran Merentas Kurikulum bagi Mata Pelajaran Seni Komersial dan Bahasa Inggeris Gunaan

Action Research on Authentic Learning Model: An Interdisciplinary Approach to Commercial Art and Applied English

许梅韵<sup>1</sup>；颜扬钊<sup>2</sup>；赖雪冰<sup>3</sup> Koh Mei Yin<sup>4</sup>；Gan Yan Zhoa<sup>5</sup>；Lai Suet Pin<sup>6</sup>

### 文稿资讯

收稿：29/6/2024

录取：13/1/2025

刊登：31/3/2025

关键词：

商业美术

应用英文

实境式教学

跨域教学

行动研究

**【摘要】**为提供学生在真实情境中习得与生活连结的体验，三名研究者结合各自执教的兴华中学高中选修课“商业美术”和“应用英文”，开展跨领域实境式教学行动研究。设计一场实境式教学活动，让75名学生携带各自的“产品”和“服务”，经历竞标、工作讨论、制作和共同发表，从中体验实际工作的经验。研究假设包括：一，实境式教学能诱发学生主体性；二，实境式教学能达到良好学习效果；三，实境式教学能培养综合能力。55份问卷反馈总结出：一，有效的真实情境和物理环境设计，能诱发学生主体性；二，实境式教学中的协作互动有助于引发学习者的反思和达到学习满足感，进而达到良好的学习效果；三，实境式教学中的活动和任务设计，有利于学生在多方面能力的建构，包括学术能力、应用能力和素养能力。研究最后针对学校行政、课程管理、教学设计以及对未来实境教学模式的研究给予建议，供学校、教师和对未来有兴趣研究此课题者参考。

<sup>1</sup> 巴生兴华中学副校长兼应用英文科教师，通讯作者，mykoh@hinhua.edu.edu

<sup>2</sup> 巴生兴华商业美术科教师

<sup>3</sup> 巴生兴华应用英文科教师

## Maklumat manuskrip

---

Diterima: 29/6/2024

Lulus semakan: 13/1/2025

Diterbit: 31/3/2025

---

Kata kunci:

Seni Komersial,  
Bahasa Inggeris Gunaan,  
pembelajaran autentik,  
pengajaran merentas kurikulum,  
kajian tindakan

**Abstrak :** Untuk memberikan pelajar pengalaman pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan dalam situasi sebenar, tiga orang penyelidik menggabungkan mata pelajaran elektif Sekolah Menengah Hin Hua yang diajar oleh mereka, iaitu “Seni Komersial” dan “Bahasa Inggeris Gunaan”, untuk melaksanakan kajian tindakan terhadap pengajaran merentas disiplin berasaskan situasi nyata. Mereka bentuk satu aktiviti pembelajaran autentik di mana 75 orang pelajar membawa produk dan perkhidmatan masing-masing untuk mengalami proses bidaan, perbincangan kerja, penghasilan produk, serta pembentangan bersama. Melalui aktiviti ini, pelajar dapat merasai pengalaman kerja sebenar. Hipotesis kajian ini termasuk: (1) Pembelajaran autentik dapat mencetuskan keaktifan pelajar, (2) Pembelajaran autentik dapat mencapai keberkesanan pembelajaran yang baik, (3) Pembelajaran autentik dapat membangunkan kemahiran holistik pelajar. Sebanyak 55 borang soal selidik yang dianalisis menghasilkan rumusan berikut: (1) reka bentuk situasi nyata dan persekitaran fizikal yang berkesan dapat mencetuskan keaktifan pelajar, (2) Interaksi kolaboratif dalam pembelajaran autentik membantu pelajar berfikir secara reflektif dan mencapai kepuasan dalam pembelajaran, seterusnya meningkatkan keberkesanan pembelajaran, (3) reka bentuk aktiviti dan tugas dalam pembelajaran autentik membantu pembinaan pelbagai kemahiran pelajar, termasuk kemahiran akademik, kemahiran aplikasi, dan kompetensi insaniah. Kajian ini akhirnya memberikan cadangan terhadap pentadbiran sekolah, pengurusan kurikulum, reka bentuk pengajaran, serta kajian masa depan mengenai model Pembelajaran autentik. Cadangan ini boleh dijadikan rujukan untuk sekolah, guru, dan penyelidik yang berminat untuk mengkaji topik ini pada masa hadapan.

---

<sup>4</sup> Vice Principal cum Applied English elective course teacher Hin Hua High School, corresponding author, mykoh@hinhua.edu.edu

<sup>5</sup> Commercial Art elective course teacher Hin Hua High School

<sup>6</sup> Applied English elective course teacher Hin Hua High School

---

Article information

---

Received: 29/6/2024

Accepted: 13/1/2025

Published: 31/3/2025

---

Keywords:

Commercial Art,  
Applied English,  
authentic learning,  
interdisciplinary Teaching,  
Action Research

**Abstract :** Three researchers conducted interdisciplinary action research to provide students with authentic learning connected to real-life contexts. Combining their expertise in teaching Hin Hua High School elective courses “Commercial Art” and “Applied English,” we designed a cross-disciplinary authentic learning activity. Seventy-five students participated, bringing their own “products” and “services” to engage in bidding, work discussions, production, and collective presentations, thereby experiencing real-world work scenarios. The research hypotheses included: 1) Authentic learning can stimulate student agency; 2) Authentic learning can achieve effective learning outcomes; 3) Authentic learning can cultivate comprehensive skills. Feedback from 55 questionnaires revealed: 1) Well-designed real-life contexts and physical environments effectively stimulate student agency; 2) Collaborative interactions in authentic learning facilitate learner reflection and satisfaction, leading to effective learning outcomes; 3) Activities and task designs in authentic learning contribute to the development of students’ multifaceted abilities. The study concludes with four suggestions to relevant parties.

## 一、研究动机

兴华中学自1990年开始在高二、高三年级实施选修科目制度，并在2002年将选修年级提前于高一、高二年级进行。超过30年的开办，高中选修课始终肩负着“为了提供学生综合性中等教育课程，以培养综合能力，供不同性向学生依其兴趣选修课程，落实因材施教及开拓学生在其他领域学科的兴趣”（许梅韵，2009）的任务。笔者之一，各别于1999-2001年间、2021年至今开设“应用英文”（Applied English）高中选修课，通过“问题驱动教学法”（Problem-based Learning）布置应用英文的任务，让选修生发挥所长。

选择此教学策略是基于它更能实践以学生为中心的理念，“通过实际问题引导学生主动学习、解决问题，从而提升综合能力和知识应用能力”（Barrows & Tamblyn, 1980）。2023年适逢选修课学生积极活泼，乐于尝试各项任务，特别是配音（Voice Acting），在完成个人任务和协作任务后尚意犹未尽，研究者突发奇想：“让学生跨出去见客户、争取业务”的点子也因应诞生，为此立即联系商业美术选修课执教老师，共商设计一场跨领域的实境式体验任务，让双方学生在各自的角色上，于真实情境的脉络下活用选修课程中习得的专业本领。

选择跨学科合作，制造跨领域情境，有利于“促进学生的综合能力发展，尤其是在实际项目和任务中，通过与不同学科的学生合作，学生可以学会不同的思维方式和解决问题的方法”（Jacobs, 1989）。因此，研究者预期此次教学协作能让彼此的学生在互动中产生新刺激和新视野，从而找到更丰富的问题解决方案。此外，研究表示“实境式教学有助于培养学生的综合能力，包括批判性思维、问题解决能力、团队合作能力等，通过跨学科的任务和项目，学生能够全面发展”（Brown et al., 1989），这也坚定了研究者在过去使用问题驱动教学法的主轴基础上，尝试增加“实境式教学”元素，进一步为学生创造更有意义的体验经验，让他们通过锻炼综合能力来达到更全面的发展。

在四周共8节课的协作教学过程，研究者假设将产生以下的结果，并以这三个面向作为研究问题，展开一场行动研究：

- （一）实境式教学能诱发学生主体性；
- （二）实境式教学有助于引发学习者的反思和达到学习满足感；
- （三）实境式教学能培养综合能力。

## 二、实境式教学设计依据

### （一）设计实境式教学

三名研究者在各自己的选修课，根据课程培养目标，持续设计和布置问题驱动导向任务，让学生应用综合能力去实践，作生活连接。然而，受限于课室物理环境带给师生的惯性使用经验及刻板感受，因此学生在完成问题驱动导向任务时会因为缺欠对“真实情境”

的想象，难免让学习反馈效果停留在“完成任务”。为此，本研究力图突破“问题失真”的困境，因为“实境式教学是指学习活动安排在真实的情境脉络下进行，让学习者了解真实世界的问题及解决之道，以丰富学习内涵，让学习者学到真实知识的意义和价值”（吴青山，2020），足见真实情境是建立真实经验不可或缺的元素，它能有机地搭建鹰架，让学习者和真实经验之间的距离缩短，解决“失真”，这是研究者非常期待的一项尝试。研究者也从阅读有关实境式教学的研究中，掌握到学者普遍发现“通过将教学内容和实际情境相结合，增强学生的学习体验和实践能力……在真实情境中学习，使学生能够更好地应用所学知识”（Herrington & Oliver, 2000），研究者因此推测要让真实情境让学生觉得“够真实”、“能更好地应用所学知识”，实境式教学应该辅以对物理环境的设计考虑，则相较于局限在课室、在原座位上的闭门造车结果，情境结合物理环境的设计能引起兴趣，诱发学生学习的自发性，让他们在探究、思考、整理出解决问题的过程中，逐渐建构属于自己的知识宝库和综合能力，更完整地体验和累积未来经验。在这个过程中，教师身为引导者可以自己赋予具体的角色，从旁协助、引领学生探寻以及解决问题。至此，实境式情境能提供学生发挥主体性的说法成立，研究也支持这个立场：“实境式教学通过提供真实任务和情境，能够激发学生的主体性，促使他们主动参与和自主学习”（Lombardi, 2007）。教书育人，最让教育工作者感到无奈的莫过于对牛弹琴，牛不为所动的局面。因此，当有一种教学方法有机会实现调动学生主体性，研究者哪能不心动？哪能不立即付诸行动，尝试设计一场实境式教学呢？

然而，就像跨科教学的倡议会触礁是因为中间的迷思没被解码，实境式教学提供真实情境，透过系列活动让学生做中学来达到教学目的，是否也隐藏着一些需要先被解码的迷思？“‘做-中-学’（learning-by-doing）也成为了现代教育主要方向之一。知识传授不再是单纯的一昧接受，通过赋予学生角色，更能让学生沉浸体会真实环境下自我学习以及探索，并真实感受‘职场文化’的特点”（Lombardi, 2007），道出了做中学教学设计需要制造“沉浸体会”来引出“真实感受”，而不仅是活动的提供。丁道勇（2017）指出实用主义教育家杜威的做中学，经常被表面误解成是通过活动完成学习，因此存在着“把活动当作学生直接兴趣的来源”的风险。他认为“教学中的活动，也有自己的服务对象，这些活动是为了‘引申出’那些‘更正式的学习’”。这样看来，研究者在设计实境式教学活动时，必须谨慎、反复推演让学生做中学活动中是否兼顾诱发兴趣和引申学习的目的。兴华中学的选修课非考试科目，课程组织与素材选择的弹性是宽大的，同时兴华中学开办高一、高二级选修课也是为了让不同性向的学生获得拓展兴趣、发展潜能的平台，在教学设计的自由度大。珍惜这份自由度，研究者自当知晓自我规范的要求和责任所在，并时刻确保教学设计思路能在方寸里奔腾。

综观以上各方教育思路和文献探讨的启发下，研究者开始设计一场结合“应用英文”（以下简称“应英”）和“商业美术”（以下简称“商美”）课程特色的跨域真实情境，设计思路概述如下：

表1：  
课程设计思路

活动名称	"行销合力：商美与应英融合" (Marketing Synergy: The Fusion of Commercial Art and Applied English)
情境提供 (学习任务)	经由“竞标”，商美10家公司和应英10组电台广告制作专业小组取得媒合分配，并展开客户与竞标得主间的项目讨论和制作，最终联合在2023年10月18日的新产品发布会上，完成发表任务。  为了让情境更为真实，10月18日的发布会现场也插播邀请了“行销学”选修课师生，模拟行销专业评审员的角色，给予投票和提供评语。  注：前期条件~~应英学生在这场活动前历经6堂课的配音训练后，在经纪人（老师）的前线下，走入商美学生经由4个月时间组成的10所公司群中，寻找适合的对象以为对方提供制作一支电台广告的服务。两门课的学生都是“有备而来”，有利于活动的展开。
角色分配	商美学生：新产品的公司代表 应英学生：电台广告制作专业小组 行销师生：行销专业评审 商美和应英教师：业务经纪人
预期结果	双方学生收获以下经验： ✓ 讲解产品 ✓ 自我推荐 ✓ 讨论与协商 ✓ 解决纠纷 ✓ 舞台发表
前置工作	1. 教师对各别课程学生说明一场跨域教学活动的组织动机、方式、进度，让学生 <b>理解、好奇、产生兴趣</b> 和 <b>期待</b> 协作的展开。 2. 教师针对“竞标”、“媒合后的工作会议”、“制作”和“发布会”四个阶段的预期目标，设计每一个阶段所需的理想场地、器材、用具和氛围，以达到实境式学习的进行条件。
进度规划	以四周共8节课（每节课40分钟）为活动进行期限： ✓ 9月27日：双方会面，聆听彼此的产品与服务雏形，进入彼此竞标程序，最后由两门课的教师汇整及调整。 ✓ 10月4日：客户与竞标得主工作会议 ✓ 10月11日：制作期 ✓ 10月18日：新产品发布会
反馈工具	问卷调查

## (二) 实境的布置

规划好工作情境，研究者随即开始聚焦如何让“竞标”、“媒合后的工作会议”、“制作”和“发布会”这四个阶段的工作达到真实情境所应该有的气氛，并决定从场地、器材和用具着手：

表2：  
实境布置表

阶段	要求	场地	器材	用具	预期效果
竞标 (17/9/23)	商美公司每一组（5人）发表5分钟，讲解产品设计、特色、顾客群，让应英组学生收集资料、观察产品风格、开始酝酿电台广告的设计思路。  应英组别（2-3人/组）播放前一个学习任务的作品，也就是广告配音，让客户聆听其效果和风格。	阶梯式讲堂，以提供正式会面场合的氛围。	投射器材、麦克风，以让学生面向一场正式的竞标：讲解清晰、有自信，能勇于面向群众。	计时器，以让学生理解在有效的时间内完成自我推荐的重要性。	竞标过程，全程由教师扮演经纪人的角色主持大局，让师生依附关系消失，学生必须开始适应和投入他们的角色，而不是停留在选修课学习者的角色。电台广告的播放也由经纪人操作，因此“客户”仅能凭听觉效果“盲选”，如此可完全排除选择应英学生中自己认识或熟悉的来合作，以确保竞标操作的真实性。
会议 (4/10/23)	通过会议，商美学生各自的公司向已经“竞标”到的应英电台广告制作组，说明推销产品的想法和对电台广告的设计诉求，制作组也提出制作英文电台广告的设计思路。双方讨论直至达到共识为止。	协作学习室，以便在可以任意组合成圆桌或长形会议桌的条件下，营造双方协商的会议氛围。	投射器材，以在最短时间让各组迅速就位。	组别座位表，以适当隔开各组的空间距离，达到不干扰的布局。  记录单，以让应英学生及时记录和总结工作会议的重点，模拟真实工作需要的随带用具。	走出自己熟悉的同侪圈，要说服另一方接纳自己的想法，是期待中的磨练机会。此外，也在这个过程中让客户和竞标得主能不断适应自己的角色，去经验实际工作环境中的顺意和失意，以及调试。

阶段	要求	场地	器材	用具	预期效果
制作 (11/10/23)	<p>商美学生回到原本课室继续完善产品设计, 应英学生则按照所分配的小课室开始进行录制以及编辑电台广告的工作。</p> <p>制作过程, 教师回归支援、协作、提供意见和建议的角色, 以帮助各自学生产生有品质的作品。</p>	<p>商美学生回到原有课室去制作。</p> <p>每一组应英学生或分配一间冷气课室, 以提供录制电台广告的隔音空间。</p>	<p>商美学生自备所有可以凸显自己产品的材料, 争取时间完成实体产品的包装, 以及发布会要用到的简报。</p> <p>应英学生自备录音用的手机, 并返家编辑音效。</p>	/	<p>教师于课堂结束进行验货, 以不干扰作品原创意为原则, 仅针对不合乎礼仪或一般规范, 不能满足一场发布会需求为把关考虑点。</p>
发布会 (18/10/23)	<p>每一组商美学生有5分钟进行产品发布, 并须将最后的1-2分钟用以播放竞标得主提供的英文电台广告, 双方为一个个体在舞台上完成发表, 以供台下的“行销专业评审”(共50名学生和一位老师)投票和点评。</p> <p>经纪人穿大衣以示对场合的尊重, 发表者也被鼓励穿上正式外套。</p>	<p>阶梯式的大讲堂, 有正式的舞台, 以提供正式发布会的氛围。</p>	<p>投射器材、音响, 以利发表人能感受发布会现场的庄严性。</p>	<p>利于舞台中央的产品展示柜, 铺上红绒布以示对发布公司级其产品的尊重。</p> <p>投票表格中设有建议栏位及签名栏, 以提供行销学学生完整完成投票的角色, 重视其工作及任务使命。</p>	<p>竞标得主在发布会过程仅为提供产品服务者, 因此其电台广告作品是由发布公司在演绎完自己产品后播放, 以体现双方主要的角色, 让学生感受在真实工作环境中需要忠于自己角色的必要性。</p>

场地、器材到用具的设计和提供, 旨在为跨域教学的核心思想提供支持, 确保始终保持真实情境条件, 让学生在一步一脚印往前迈进的过程中, 对任务感兴趣并积极地参与每一个阶段的活动, 从中诱发出其学生主体性, 并积累“由行致知”的学习痕迹。此外, 也期待学生能彼此欣赏、悦纳观点的不同, 或尝试说服他人。若无法说服, 则虚心接受“必

须妥协”的结果，从工作的历程中一点一滴地去重新形塑个体的蜕变。这一场为了培养综合素养和提供实际经验的教学设计，将带着学生走进真实情境去“生活”，并从中挑战磨砺自己的能力，增强内在的坚韧，以适应未来不断变化的“职业”环境！

### 三、研究设计

#### (一) 研究途径

本研究采用行动研究模式，设计一场实境式教学活动，“通过实际行动和反思循环，解决实际问题并改进实践的方法”（Kemmis & McTaggart, 1988）。间中，研究者每周进行共同备课，以进行阶段性分析和反思，并归纳出调整方案，以最大值实现计划目标。活动结束后，通过一份问卷调查，收集反馈意见，以更完善地整理出作为未来改善的参考依据。

#### (二) 研究对象

本次研究对象为2023学年高一级商业美术选修课以及应用英文选修课，共75位学生。研究观察期限从2023年9月27日至10月18日为止，共经历四周、总计8节课时的学习活动。活动分成竞标、讨论会议、制作作品和产品发布四个阶段，研究者以教师身份、引导者角色、经纪人角色，在被需要和主动管理的时机游走其间，观察和反思实境式学习活动的设计效果。

#### (三) 研究工具

本研究所使用的问卷由研究者根据研究假设的三个面向自行设计，并通过 Google Form 的设计提供给填写者。完整问卷可见附录1。

在本研究中，预期问卷填写者总数为75人，理想样本数量为63人，唯因填卷当天已是最后一堂课，紧接着进入第二学期期末考。为了不打扰学生的备课，研究者商讨后决定善用成功提交的55份（占总人数73.33%）回馈及数据进行分析。

### 四、研究发现与讨论

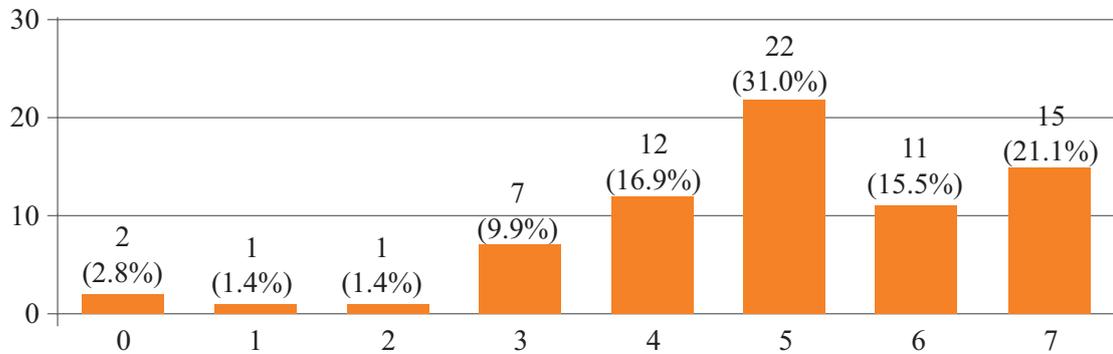
本次问卷设计采用李克特量表（Likert scale）中7级量表，每题提供7组选项来作为学生作答题目的选择。本次研究含多个主观性题目，相较于5级量表，7级量表能提供更细致的研究分析，从多方视角能更全面的针对作答题目进行研究与探讨。研究者商议后，将满意度分为三个级别，作为理解填卷者的认可、满意或同意程度：

不满意：1-3      中立：4      满意：5-7

以下，就问卷各题作出分析和讨论：

图1

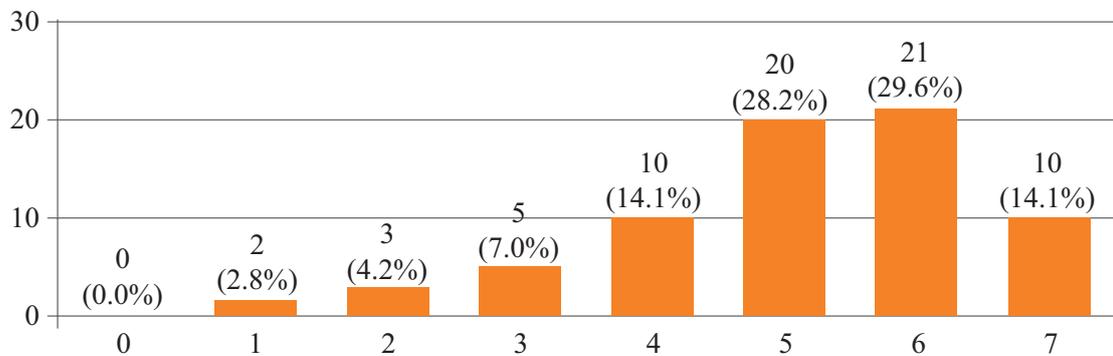
学生对跨域协作的期待值



调查结果显示，两门选修课学生之中，67.6%一开始知道协作计划时充满期待。可见得选修课学生普遍上接受新的尝试、愿意和他人协作。此特质对实境式教学法中须展开的协作计划提供了有利条件。

图2

学生对于传达准确讯息的信心程度



在双方展开80分钟的讨论过程中，商美学生（客户）须说明对宣传手法的期待以及提供品牌的基本设计资料，而应英学生（竞标得主）则根据收集到的讯息提供初步的可行方案，并在讨论过程中与客户取得优化方案。图2资料显示71.9%的学生对于自己能在讨论过程中明确表达要求和阐明局限条件有一定的自信。此信心度自我检查的提问面向，提供学生一个自我评估的机会去想象他未来是否适合依赖语言沟通和与他人互动的工作环境。这个结果回应了协作过程中的沟通能力培养。

普遍上，学生认为自己能够清楚表达不是太困难的事情，但要让他人明白自己的看法则是一种挑战。图3资料显示只有68.6%的学生有把握完成让协作对象明白组内成员的看法。前者是讯息传递，后者是沟通的效果。显然的，前者是比较容易完成的任务。美

国管理学大师史蒂芬·柯维一生推广的七大习惯为何也重视“知彼解己” (Seek first to understand, then to be understood) 作为一项必须要成的习惯,由此可见一斑,沟通需要双向,更需要学习从聆听到自我表达的顺序培养。他认为成功建立“知彼解己”习惯者应该是:“I listen to other people’s ideas and feelings. I try to see things from their viewpoints. I listen to others without interrupting...”。研究者认为在未来的实境式教学活动中,可以提供更多的“知彼解己”培养良机,让未来的地球子民不仅能自信表达,也能无缝沟通。

图3  
学生对于对方接纳组内成员看法的信心度

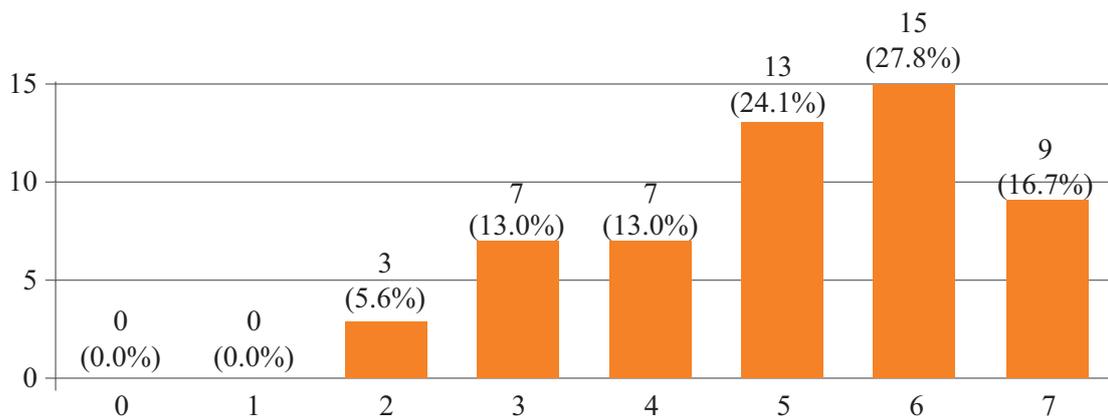


图4  
学生参与协作过程中的感受

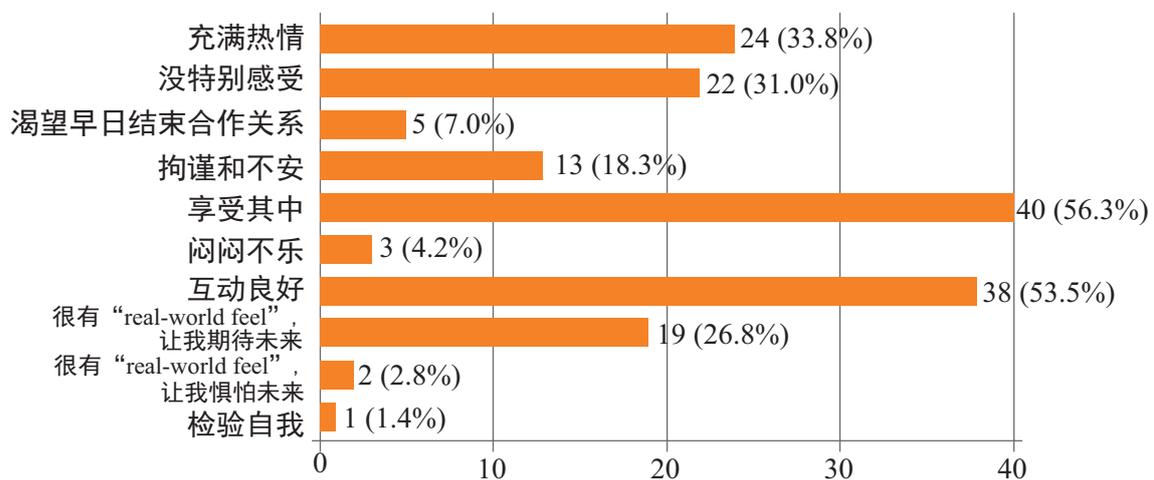


图4显示活动过程中,超过50%的学生认为他们在过程中“享受其中”,且与同侪“互动良好”,展现了学生主体性被成功诱发及获得满足。此外,超过25%的学生认为自己在过程中“充满热情”的参与,且因应协作活动提供了实境(real-world feel)的体验,让他们对未来充满期待,也初步回应了实境式教学的效果。

与此同时,研究者也观察到小部分学生出现“没有特别感受”,处于“拘谨和不安”,

甚至“渴望早日结束合作关系”，因此猜测是活动过程中有一个组别的沟通矛盾造成不愉快的合作经验所导致。庆幸的是，两组同学在双方老师的协调下，尚能在产品发布会前完成各自的工作项目，顺利的在台上发表，且无论是品牌设计成果或电台广告作品，皆取得现场投票最高票数。虽然双方皆在自己的品质上守住最高位的水平，唯此不顺遂的协作过程明显还是影响了学生的参与感受。研究者认为未来在实施类似的客户与提供服务者的实境教学活动前，老师须更细致地说明和举例，让学生理解在实境体验的活动中，要清楚自己的角色和工作定位，并依照工作伦理情意去达到尊重自己及尊重他人。

在这个感受提问面向中，研究者可观察到大部分学生着重于自己在实境体验过程中的感受，而只有1.4%的学生有做到“检验自我”的反思。这也提供研究者一个讯息：Z世代的孩子注重个人感受，唯可能比较忽略自我反思。这也是良好沟通的障碍石头。研究者认为未来教学活动设计上，可关注如何促进学生主体的自我反思。

图5

学生对协作环境提供的满意度

(包括商美和应英在数学实验室的谈论空间、发表会的现场环境)



资料显示76%的学生满意协作环境的提供。其中，满意的反馈意见如下：

“谢谢校方和老师愿意安排本次的活动，与他人进行良好的合作及融合这项技能一直以来都是我们想要拥有的，很开心学校愿意提高学生培养其技能需要具备的环境，希望可以有更多类似活动的进行。”

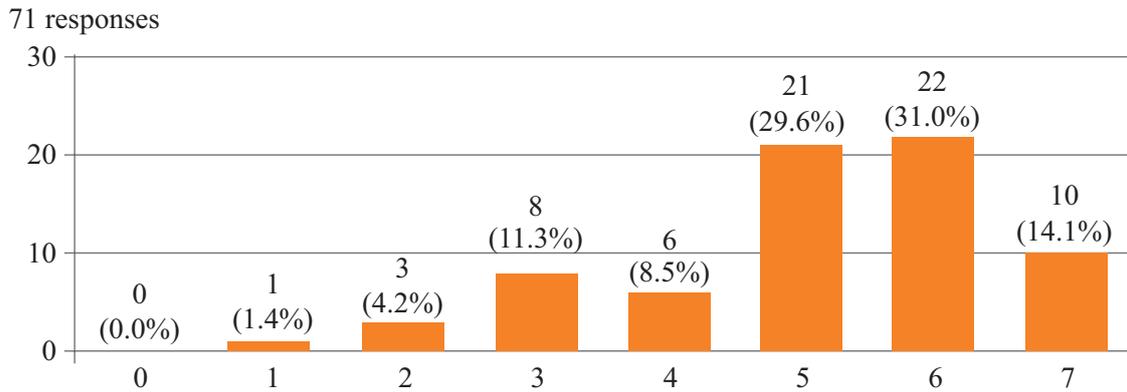
“感谢各位老师和各位同学，提供给我们这样的环境来模拟与实践未来有关的工作环境，也在过程中给予的各种帮助让我获益良多，非常感谢！”

“总的来说此活动还是有许多好处的。能与他人沟通并且合作，而且感觉到学校是很努力要把此活动变成很专业的，让学生们更了解真实生活里这种情况。”

总结以上，物理环境的设计成效对于实施实境式教学起着一定的作用，学生能从后设认知的角度总结出观察及感受，让研究者得以证实当初对于物理环境的假设是对的。

图6

学生对协作项目的任务设计提供真实工作情境的体验满意程度



74.7%的学生对真实工作情境的体验感到满意，主要是因为：

“我学到与客户沟通，明白客户的条件与要求，制作让自己满意的广告。我发现通过广播来发声也是一件美好的事。”

“每位同学都有如我预期的，都能以专业的方式来呈现产品”

“一个很特别的体验，学会在短时间内提供最详细的资料供应用英文的同学做电台广告，在其中可以学会到与不是专业人士去沟通，让他们了解。”

“这次的合作让我们又认识了一些新朋友，我觉得这个是对我们以后很有帮助的。在与协作对象讨论我们的想法时，可以增加自己的胆量与对方对话，而且还能提高想象力。”

“这次的活动让我更加了解了外面工作的环境，并且第一次体会到了这种活动，可惜这应该也是我的最后一次了，希望以后如果有机会还能接触到更多这种活动，不只是在选修而已。”

由此可见，实境式教学模式所提供的真实情境，能诱发学生主体对学习活动和任务的投入，进而取得学习的满足感和美好的体验经验，并能开发个人反思，拓展思路去和真实生活作连结。研究者为此成果感到欣喜。

表3

学生对老师发布指示以及指导任务的满意度

老师对学习任务的说明与指示清楚	老师提供了学生足够的指导
78.87%	80.28%

78.9%的学生对老师说明学习任务与给予的指示表示满意，80.3%填卷者也认为老师提供了学生足够的指导。事实上，研究者在为期四星期的活动组织和引导期间，每周进行集体备课时，必针对活动流程顺序的安排、讲解与呈现方式及媒介使用、场地及器材等，仔细检查并力求完美。如此详细地事前推演，加上三名研究者教育工作专业和背景经验的不同，彼此互补和刺激下，能更周全地思考和评估。这两项提问的高满意度回应了研究者的前置工作所付出的努力，集体备课的力量也对活动进行的顺畅度以及实境的模拟效果，起着关键作用。

图7

我认同类似的协作项目有助于我对未来的生涯规划产生追求的动力。

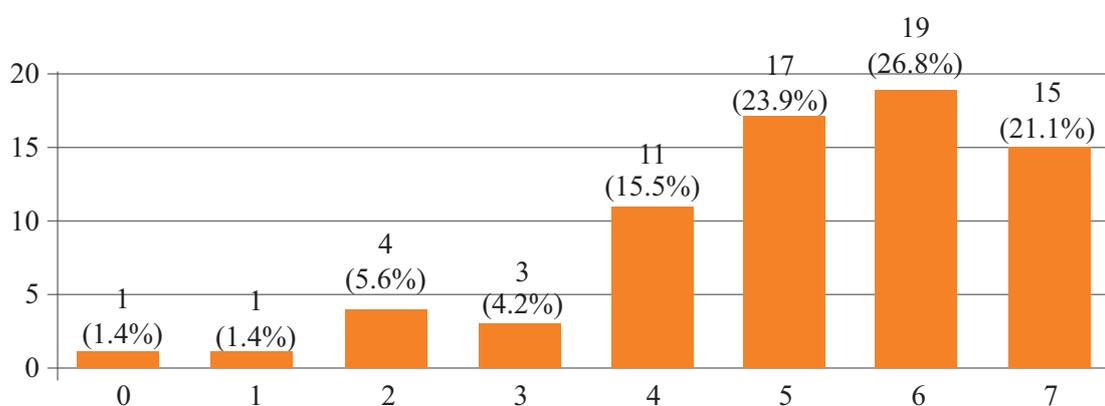


图7显示，71.8%的学生认为整体活动项目进行后，让他们觉得对自己未来的生涯规划产生追求的动力，而这也回应了选修课起着帮助学生拓展兴趣和发掘自身潜能的功能。通过学生们的表达，研究者发现此活动对自身专业知识有所增长之余，也让学习主体发现新的学习视野，以及和同侪协作所带来的多赢结果：

“这次的活动真的有感觉到那种和不同能力的组员一起创业的感觉，是个很新鲜的体验，跟平常班上做ppt报告的感觉不一样。这次是一起设计，一起买材料，一起讨论总结出来的结果，已经一起走了一段时间。”

“我本人一项来就喜欢与他人合作，在这次的协作活动中也认识到了新朋友，合作期间还可以互相了解对方的作品要求和如何沟通，合作结束后也获得了满满的成就感，虽然我们并没有参与制作商品的过程但能够为他们付出一点贡献。”

“觉得能更多的感受到 “职场” 的形式，很正式但同时又是一个很欢乐的氛围”

有效的输出沟通让学生们展现出自信，也让他们之间了解专业能力在职场上的重要，相互配合更是能让结果锦上添花。此外，也有局部学生从一开始的“旁观者”进化成“参与者”，这是一场美丽的内心戏：

“一开始并不是很想和其他组合作的原因是因为我需要对他们先进行报告，反正只要是报告就觉得很累哈哈哈哈哈，然后后来发现他们的实力也很强，很专业，所以就觉得还蛮不错的啦。后来在等他们的音频的时候还是蛮期待的，因为我们是完全没有听过的，都是当场才听到的，我就觉得我们的资料都有被完整地呈现出来，有为我们的报告锦上添花，就觉得很棒”

图7也显示12.6%的学生对此协作，无法感受到对未来生涯规划的动力，除了认为整体活动过程发表进度太赶或有拖延情况，学生也说明本身本就不爱团队合作的活动，这也反映出个性不爱群体生活的人，若强加让他们融入在协作元素为主的职场环境体验活动，并不会对他们的习性改变太多，也无法让他们建立持续性的动力。这在学校培养教育中，着实带出一个重要的反思疑问：对于个人风格不喜欢与人协作的学生，学校还能借由什么途径去帮助他们拓展个人潜力呢？

图8

我认同和不同风格、不熟悉的同侪协作是中学成长过程一项重要的能力训练

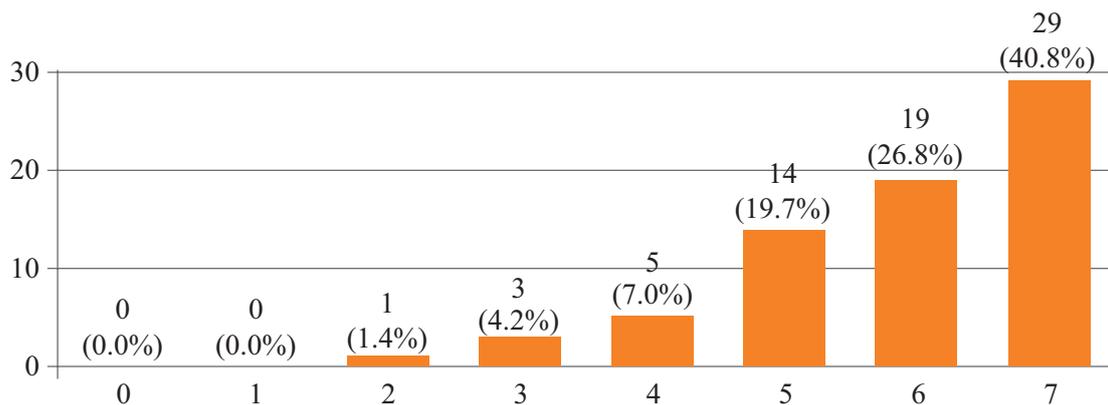


图8显示87.3%的学生认为同侪协作很重要。学生在项目品牌的开发到发表，每一个步骤都展现了协作的必要性。学生们也表示，相互的合作带来更完善的作品呈现，让他们有满足感。

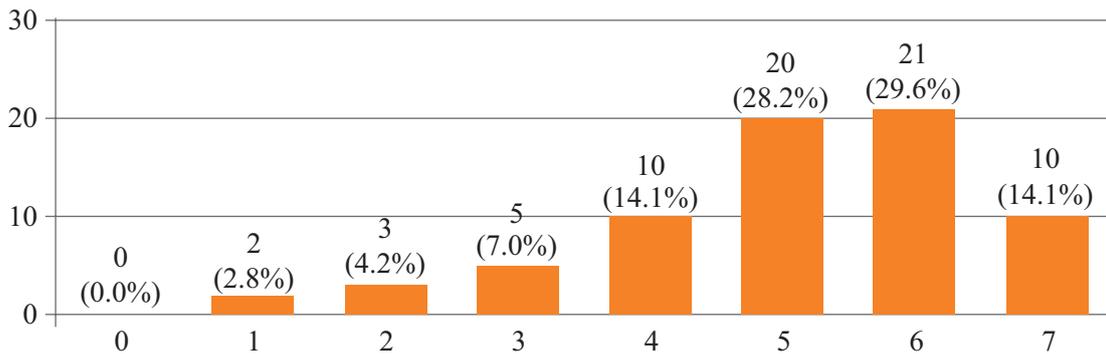
“对于这次的活动我很期待也很满意，对于自己的表现虽然不太满意，但是很开心能与同学们合作擦出不同的火花。”

通过协作，不同专业知识的相互碰撞，也带给学生极大的新颖和新鲜感，在发布会的最后更展现了超乎自己想象的表现，提升满足感。当然，协作也可以实现技能共享，从旁观察组员们的表现，检视自己以达到不断进步的表现，也是协作能力能带来的最直观感受：

“我认为此次的协作活动让我了解到产品美的重要性，让我可以在之后若还有产品报告时，督促自己进步”。

协作能力在后疫情时代的职场中更凸显其必要性。根据《财富》商业洞察的研究预计，相关团队协作软件市场的开发如 Google docs, Google sheet 等软件使用用户有明显的增长，说明团队协作的重要性在不断地提升。教育因应社会变化，培养学生协作能力也是由始至终必要的目标之一。

图9  
整体满意度



协作活动后，学生的整体满意度达 71.9%。回馈中，可看到满意的原因如下：

“满意，因为我觉得这个活动学习到了互助合作，友爱精神”

“我学到与客户沟通，明白客户的条件与要求，制作让自己满意的广告。”

“整体来说我觉得很不错，因为这次能够担任评审就像是检验自己一整年下来的选修课到底学习了什么，以及在日常进行报告后老师给的回馈我到底有没有真的吸收理解。通过这次的活动，我发现自己明显可以判断出更多在关于行销或是市场上需要注意的东西，如受众群，价格，产品分布。同时也通过老师一直给予的专业建议，我会开始对于行销工作的设计，报告的重点及比例分配，还有一些额外的 bonus 安排如配套、会员、积分、等有着更深一层的了解，让我在活动的过程中可以给出更有建设性的意见及评估。”

综合以上，研究者认为本次实境式教学模式的行动研究对教师、对学习主体，皆达到预期效果，可以看到：

- 一，有效的真实情境和物理环境设计，能诱发学生主体性；
- 二，实境式教学中的协作互动有助于引发学习者的反思和达到学习满足感，进而达到良好的学习效果；
- 三，实境式教学中的活动和任务设计，有利于学生在多方面能力的建构。

## 五、研究建议

根据以上研究发现及讨论，研究者提出以下建议供学校行政、教学者及对本研究课题由进一步研究兴趣者参考：

### （一）学校行政：

寻找适合的培训资源，培养教师建构对跨域教学和实境式教学设计的概念和技术，以帮助老师拓展设计教学的创意和能力。此外，也可将实践者圈成一个专业成长群体（Professional Learning Community, PLC），支援他们的教学设计，并支持他们作更多的时间经验分享，扩散影响力。

### （二）课程管理：

为培养学生为未来世界作真实性的体验以便及早准备好自己，鼓励更多学科立足于本科专业之余，横向结合其他学科的特质，发展议题式的跨域教学项目，提供真实情境和理想的物理环境给学生，放大落实学生主体性对于学习的投入效果后，有望形成习以为常的校园文化和氛围，发展人人都是学习专家的学校。

### （三）教学设计：

鼓励有意设计类似教学模式的教师可以提早制定好教学设计，以使得进行过程中可以更加从容。不同科教师也可事先讨论课程的设计，并相互交流所需以便达到互补互利。实境式教学的设计思路必须完整的考虑：角色、教具、场地、氛围等，以更有效率地达到教学目的。

### （四）未来实境教学模式的研究：

可以拓展思路，寻求与企业的合作，借助社会资源以提供真实社会职场环境，让学生有更深层的体验。

## 六、参考文献

- 许梅韵（2009）。“高一升高二选修辅导：多元选修课，多彩未来路”。《兴华月报》，2009年10月（第10期），5-6。
- 吴清山（2020）。“实境式学习”。《教育研究月刊》，2020年1月（309期），134-135。
- 丁道勇（2017）。“警惕‘做中学’：杜威参与理论辩正”。《全球教育展望》，2017年（第8期）。

Barrows, H. S. & Tamblyn, R. M. (1980). *Problem-based learning: An approach to medical education*. Springer Publishing Company.

Brown, J. S., Collins, A., & Duguid, P. (1989). Situated cognition and the culture of learning. *Educational Researcher*, 18(1), 32-42.

Jacobs, H. H. (1989). *Interdisciplinary curriculum: Design and implementation*. ASCD.

Herrington, J., & Oliver, R. (2000). An instructional design framework for authentic learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 48(3), 23-48.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University.

Lombardi, M. M. (2007). *Authentic learning for the 21st century: An overview*. EDUCAUSE Learning Initiative.

## 七、附录

### 附录1：

#### “营销合力：商美与应英的融合”选修课协作学习项目回馈表

各位同学：

谢谢大家给予配合，让商美、应英、营销三门选修课的协作得以顺利完成。现借助本回馈表收集同学们的反馈意见，作为未来协作教学项目改善的依据。请于18/10，11.59PM前填写后提交。

谢谢。祝福大家未来学习历程继续丰收！

商美、应英、营销科任老师共启

所属的选修课程：\_\_\_\_\_ 性别：男 女 所属班级：理科 文商科

题目								
A、对协作项目的满意度：			不满意：1-3 中立：4 满意：5-7					
1.	初始知道和其他选修课学生的协作，我的期待值是	1	2	3	4	5	6	7
2.	初始知道和其他选修课学生的协作，我的期待值时：	1	2	3	4	5	6	7
3.	协作活动结束后，我的满意度是：	1	2	3	4	5	6	7

4. 承上题，满意/不满意的原因：（请说明最符合你真实感受的原因，供老师们进行教育研究参考。回馈情况不涉及对你想法的批判）							
5. 以下，最符合我在参与协作过程中的三个感受： （注意：最多能选择3项，最少选择一项） <input type="checkbox"/> 充满热情 <input type="checkbox"/> 没有特别感受 <input type="checkbox"/> 渴望早日结束合作关系 <input type="checkbox"/> 拘谨和不安 <input type="checkbox"/> 享受其中 <input type="checkbox"/> 闷闷不乐 <input type="checkbox"/> 互动良好 <input type="checkbox"/> 很有“real-world feel”，让我期待未来 <input type="checkbox"/> 很有“real-world feel”，让我惧怕未来							
<b>B、对协作结束后的调查</b>	非常不同意	不同意	有点不同意	普通	有点同意	同意	非常同意
6. 在协作过程中，让协作对象明白我们组的看法并非难事 【行销课同学免填】	1	2	3	4	5	6	7
7. 在协作过程中，我们收集协作对象的意见并非难事【行销课同学免填】	1	2	3	4	5	6	7
8. 我对协作环境的提供：（包括商美和应英在数学实验室的谈论空间、发表会的现场环境）	1	2	3	4	5	6	7
9. 本次协作项目的任务设计，让我体验到真实的工作情境。	1	2	3	4	5	6	7
10. 过程中，老师对于学习人物的说明与指示清楚。	1	2	3	4	5	6	7
11. 过程中，老师提供了我们足够的指导。	1	2	3	4	5	6	7
12. 我认为同类似的协作项目有助于我对未来的生涯规划产生追求的动力。	1	2	3	4	5	6	7
13. 我认同和不同风格、不熟悉的同侪协作是中学成长过程一项重要的能力训练。	1	2	3	4	5	6	7
14. 我还有话要说： _____							