

國立台東高級商業職業學校

# 專題製作研習講義

講師：國立宜蘭大學應用經濟與管理學系  
兼休閒資源及產業發展中心主任 陳凱俐教授

中華民國 101 年 8 月 28 日

## 實務導向與問題解決導向的 特色專題製作

國立宜蘭大學應用經濟與管理學系教授  
兼休閒資源及產業發展中心主任 陳凱俐

中華民國101年8月28日

1

## 省思

- 教育部修訂高職課程綱要，明定各校校訂必修中需規劃至少2學分的「專題製作」。
- 專題製作到底是什麼？
- 教育部為什麼要做這樣的規定？
- 它和一般的課程有什麼不同？
- 從專題製作課程可以學到什麼？

2

## 專題製作的教育目標

- 能具備現場工作方法、程序或作業技術的觀察學習能力。
- 建立職場正確工作態度及人際關係處理能力。
- 能具備專業知能的應用能力。
- 能具備撰寫書面報告之能力。
- 能具備口頭報告與心得分享之能力。

3

## 教材研發計畫

- 校定必修課程
  - 提升教學品質
  - 使教師能發展專業
  - 強化產學互動及創新經營發展
  - 建構適性學習課程
- 結合夥伴學校及地方產業，共同研發教材，提供學生多元學習機會。

4

## 目標

- 以國立宜蘭大學休閒產業學程相關課程之成果為基礎，創新設計符合高職學生使用的專題實例。
- 以產學合作方式進行案例研發
  - 高管類：以產(生產)、銷(行銷)、人(人力資源)、發(研究發展)、財(財務)五種管理功能，運用於在地休閒產業在人(人才)、文(文化)、地(自然資源)、景(景觀)、產(產業)等各方面資源，增加實例專題的多元性
  - 資處類：以在地產業網路行銷為目標，設計符合產業需求的作品。
- 建立新世代高職優質化的核心價值，讓參與專題師生了解學理基礎的重要性，透過專題學會發現問題、整合資源、解決問題，不是為了做專題而做專題。

5

## 產學互動 創新教材 「專題製作」教材研發 招募國貿科、資處科菁英

為能提升教學品質，並使教師能發展專業，強化產學互動及創新經營發展，國立宜蘭大學休閒資源及產業發展中心擬與國立宜蘭高級商業職業學校合作研發專題製作教材，提供學生多元學習機會。計畫將致力於三個重點學習：

1. 創新設計符合高職學生使用的專題實例
2. 以產學合作方式進行案例研發
3. 以專題研究之主題，設計規劃升學的行銷方案

6

### WHO?(誰可以報名參加?)

積極主動、具學習熱忱、能全程參與且繳交家長同意書(如附件)者。

### WHAT?(做些什麼?)

1. 參加各項研習、與業者合作進行專題、配合接受拍攝相片或影片。
2. 研習期間將隨堂指定作業或報告。
3. 研習期滿可獲本中心頒發之「共同研發『專題製作』教材證明書」。

### WHEN?(哪些時間需出席?)

民國 99 年 4-6 月，星期六或星期日上午 9 時至下午 4 時(以每週一次為原則)

### WHERE?(在哪裡研習?)

宜蘭火車站前口丟口丟廣場紅磚屋(宜蘭市光復路 13 號)。若需至其他地點，交通接駁由本中心負責。(本中心為學生辦理研習日之保險)

### HOW?(如何報名參加?)

詳細資訊請洽國立宜蘭大學休閒資源及產業發展中心

7

## 特色(一)

- **個案貫穿**：以現在最熱門的休閒產業為例，為主要個案，配合內文以個案為例說明，讀者可藉由模仿學習進行專題製作。
- **融合高職相關課程**：分析不限於商概、管理及行銷等學科內容，更加入經濟及基礎統計應用，學生可以透過本課程對所學更加熟悉，達到學以致用的目標。
- **進度控制**：設計各類表單，幫助讀者掌握專題進度，記錄學習內容與創意發想，藉由最後的表單整合，完成專題初步架構。

8

## 特色(二)

- **協同教學法應用，鼓勵跨校合作激發創意：**鄰近學校之大專與高職老師共同指導專題，以母雞帶小雞(大學生帶高職生)方式實際投入企業運作，大學生與高職生藉由合作激發創意，累積實務經驗。
- **機構實習培養學生解決問題能力：**透過投入中小企業的各项營運(實習對象設定為中小企業，學生較有機會從上至下參與各項工作)，真正瞭解實習機構的優缺點，並提出適切改善方法，加以實驗。對高職生而言，不論是升學、就業或創業，都能具備發現問題、分析問題與解決問題的能力。

9

## 特色(三)

- **個案類型豐富：**不僅包括休閒產業也網羅商業相關案例：以國立宜蘭大學休閒產業學程成果發表及應用經濟學系專題研究為基礎，整理成能與高職課程結合的實例，將實例依性質再分類。強調跨領域(人、文、地、景、產資源的運用)，增加實例的廣度。
- **避免課程流於形式：**重新建立高職的核心價值，讓參與專題師生了解學理基礎的重要性，透過專題學會發現問題、整合資源、解決問題，不是為了做專題而做專題。
- **成果發表：**專題成果除了以紙本方式呈現外，亦引入以多媒體方式發表範例，老師可以依學生的學習特質，指導學生選擇適合自己的專題成果展現方式。

10

## 99年5-6月專題製作教材研發計畫

### -宜商菁英班

#### 課程(一)

時間	主題
09:00 - 10:00	認識互動、課程溝通
10:00 - 10:30	專題的關鍵態度：沒有不可能
10:40 - 12:00	分組 A 休閒農業概論
	分組 B 團隊運作系列
12:00 - 13:00	午 餐
13:00 - 14:20	分組 B 休閒農業概論
	分組 A 團隊運作系列
14:20 - 16:00	階段性分享檢核表設計

11

## 課程(二)

時間	課程講師	主題
09:00-09:30	宜蘭縣休閒產業發展協會 何悅杰總幹事	互動熱身
09:30-10:30	國立宜蘭大學陳凱明教授 宜蘭縣休閒產業發展協會 何悅杰總幹事	突破框架：專題的關鍵R思維
10:40-12:00	國立宜蘭大學陳凱明教授	分組A休閒產業與管理分析： 1.宜蘭休閒農業的展望 2.商業管理常用的分析工具
	宜蘭縣休閒產業發展協會 何悅杰總幹事	分組B團隊運作系列： 以執行力完成任務、將規則變成資源
12:00-13:00	午 餐	
13:00-14:20	國立宜蘭大學陳凱明教授	分組B休閒產業與管理分析： 1.宜蘭休閒農業的展望 2.商業管理常用的分析工具
	宜蘭縣休閒產業發展協會 何悅杰總幹事	分組A團隊運作系列： 以執行力完成任務、將規則變成資源
14:20-16:00	宜蘭縣休閒產業發展協會 何悅杰總幹事	角色扮演達成任務

12

### 課程(三)

時間	課程講師	主題
08:30-09:00	前往新南休閒農業區	
09:00-10:00	國立宜蘭大學陳凱俐教授	專題製作各式紀錄表使用說明
10:10-11:10	國立宜蘭大學陳凱俐教授	專題製作報告撰寫內容及格式說明
11:10-11:30	宜蘭縣休閒農業發展協會 柯鏡杰總幹事	新南休閒農業區文化體驗管出發前準備
11:30-14:30	新南休閒農業區文化體驗管闖關尋寶(含午餐)	
14:30-15:00	新南休閒農業區文化體驗管互相評分	
15:00-16:30	新南休閒農業區文化體驗管精采回顧與頒獎	
16:30-18:00	返回紅磡屋	

13

### 課程(四)

時間	課程講師	主題
09:00-10:00	國立宜蘭大學陳凱俐教授	專題製作-簡報製作與口頭報告說明
10:00-11:30	國立宜蘭大學廖文慈	專題製作-影片製作及剪輯
11:30-12:00	午餐	
12:00-12:30	前往橫山頭休閒農業區	
12:30-15:30	國立宜蘭大學陳凱俐教授	橫山頭休閒農業區文化體驗管
15:30-16:00	返回宜蘭大學	

14

### 課程(五)(六)(七)—— 分組至各地實地勘查

主題	帶領者
頭城農場幸福遊程設計	陳凱俐
新南休閒農業區解說活動設計及行銷	宜大專題製作組1
千里光藥園活動研發	協會
宜蘭縣休閒農業諮詢服務站紅磡屋下午茶套餐設計	協會
橋之鄉產品改革創新計畫	協會
宜蘭縣休閒農業諮詢服務站紅磡屋飾品設計	協會
橫山頭休閒農業區無名網頁設計	橫山頭
玉蘭休閒農業區活動研發	宜大專題製作組2
冬山河鐵馬知性之旅	陳凱俐
中山休閒農業區闖關活動設計	宜大專題製作組3

15

### 課程(八)(九)

- 繕打書面報告及製作簡報
- 成果發表



### 國立宜蘭大學 專題製作教材研發 國立宜蘭高級商業學校 成果發表會流程表

日期：99年6月13日(星期四)  
地點：國立宜蘭大學教務大樓(教707)

時間	類別	姓名	題目	主題
8:50-9:10				
9:10-9:25	國貿二專	廖庭宜、鄭曉芸、陳怡穎、馮雲潔	BEAUTIFUL LIFE—精緻農場幸福遊程設計	
9:25-9:40	國貿二專	黃淑婷、許吟瑜、李淑敏、李益嫻、蔡尚賢	南方新世界—新南休閒農業區解說活動設計及行銷	
9:40-10:00	討論			
10:00-10:10	休息			
10:10-10:25	國貿二志	黃志詩、高芳瑄、陳亞潔、蔡依潔	千里光藥園—千里光藥園活動研發	
10:25-10:40	國貿二志	吳伊婷、謝書函、方祥榮、黃浩哲	宜蘭縣休閒農業諮詢服務站下午茶套餐設計	
10:40-11:00	討論			
11:00-11:10	休息			
11:10-11:25	國貿二志	黃曉婷、陳慧怡、陳慧嫻、林怡廷	橋之鄉產品改革創新計畫	
11:25-11:40	國貿二專	葉廷宏、呂庭瑜、吳彥穎、陳婉瑜	宜蘭縣休閒農業諮詢服務站紅磡屋飾品設計	
11:40-12:00	討論			
12:00-13:10	午餐			
13:10-13:25	國貿二專	李佳蓉、李興峰、廖志、信	橫山頭休閒農業區無名網頁設計	
13:25-13:40	國貿二志	林宸涵、江志涵、吳怡瑄、陳婉廷	玉蘭休閒農業區活動研發	
13:40-14:00	討論			
14:00-14:15	國貿二專	陳昭蔚、陳建宏、游登鈞、游謙浩	Riwo de 冬山河鐵馬知性之旅	
14:15-14:30	國貿二專	黃玉婷、吳佳婕、周佳蓉、賴嘉禧	精闢馬車旅平—中山休閒農業區闖關活動設計	
14:30-15:30	綜合討論			

## 專題製作的特色

實務導向

問題導向學習模式

訓練團隊技能

紀錄學習歷程

分享與回餽

17

## 專題報告產生的歷程

### 問題導向學習模式

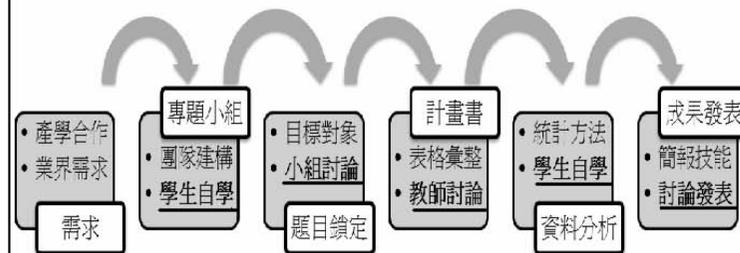
- 透過體驗學習，激發學生創意思考，並讓學生瞭解團隊合作的重要性，提昇專案學習的能力，加強專案運作的基礎。
- 辦理地方產業講座，加強學生對在地產業的認識。
- 與地方產業合作，經由產業實地參訪體驗，深入瞭解產業現況及面臨的問題，進而產生專題題目。
- 透過團隊討論及與業者、老師的討論，提出問題解決方案。
- 學生經由團隊合作協力完成專題製作書面報告，並上台報告，分享成果。
- 同儕、業者及老師提出修正建議，進一步修正書面報告，將報告提供給業者做為後續經營上之參考。
- 在此過程中，學生也善用本書所設計的表單，掌握專題進度，記錄學習內容與創意發想，藉由最後的表單整合，完成專題。

## 專題製作與產學合作的關聯

- 業界非常需要年輕學子創意的刺激，對高職學生有極高的需求
- 產學合作不但可以引發學生修習「專題製作」的興趣，願意以積極的態度發掘問題、解決問題，更能將成果回饋給地方。
- 透過投入中小企業的各项營運（實習對象設定為中小企業，學生較有機會從上至下各項工作參與），真正瞭解實習機構的優缺點，並提出適切改善方法，加以實驗。
- 對高職生而言，不論是升學、就業或創業，都能具備發現問題、分析問題與解決問題的能力。

19

## 專題製作的流程



20





## 專題製作的預期成效

- 訓練創意思考、培養團隊合作精神：透過團隊體驗學習，訓練創意思考，並建構團隊技能，增強溝通協調能力。
- 累積實務經驗，重新建立高職的核心價值：透過產學合作實務專題，真正瞭解合作單位的優缺點，並提出適切改善方法。透過專題學會發現問題，並提升分析問題與、整合資源解決問題的能力。
- 增加資料蒐集與整理的能力。
- 強化商業管理及經濟分析專業能力。
- 經由小組討論及留下每次討論的學習內容與創意發想記錄，學習掌握專題進度。
- 提升彙整資料、撰寫書面報告的能力。
- 增強簡報製作、影片剪接及口頭報告的能力。

29

**善加運用專題製作  
一同開創產業新契機!!**

30

## 引導與互動式教學

台灣過去的教育學習方式主要是以教師為中心，多為教師授課、學生聽課的單向傳授方式，並以作業、考試為主要的評量方式，很少重視學習者的需求，因此學習只成為一種應付考試及升學的手段，導致所學經常與實際生活脫節。近十幾年來教育改革最大的衝擊，不是九年一貫的問題，而是要學什麼及用什麼方法學。同期間，由美國引進的「體驗學習」也風靡企業界及學校的校內外團體活動，本書採用了其中 2 個主要的教育哲學：經驗學習圈及選擇性的挑戰，「經驗學習圈」是帶動學習的關鍵，讓每次經驗都能夠轉化成學習的助力，「選擇性的挑戰」則是強調決策時可以有多种選擇，但前提是選擇時「清楚每一個選擇後的結果或代價」。同樣的，老師選擇教學素材也是如此，我們提供教師用教學素材的建議，但教師們必須清楚為何而用，這也是「選擇性的挑戰」哲學對於「問題解決教學法」的重要性與必要性。

本研習嘗試提供引導與互動的教學方式，提供任課老師在帶領專題課程上的一些建議，除了小組討論記錄心得外，建議教師可交替使用名目團體法、腦力激盪法、傾聽練習、金魚缸討論法及開放空間討論法等引導技巧，其方式概述如下：

名稱：名目團體法
時間：50 分鐘
器材：紙張(A4 三摺切開)、白板、黏貼膠帶、麥克筆、白板筆、大張海報紙
<b>活動說明</b> 主持人先做開場及名目團體法過程說明。 以「 <u>您想討論的主題之方法與技巧</u> 」為題目進行名目團體法的討論。 <ul style="list-style-type: none"><li>● 依班級人數彈性分組，以專題製作成員為一小組(建議 4~5 人為一小组)，每小組成員寫下自己對「<u>您想討論的主題之方法與技巧</u>」的意見，過程中不能交談。</li><li>● 組合小組意見，按順序每個人將自己的意見依序說出(按自己所列的優先順序一次只能說一個，一個人說完換下一個人，直到個人的意見都表達，如果其中已經沒有意見可以表達，該人可以 pass)，請其中一人做紀錄，寫在 A4 紙上。</li><li>● 整合數個小組為一大組，原則上全班整合成 3 大組。</li><li>● 組合大組意見，每個意見寫在 1/3 A4 紙張貼在黑/白板上，各組提出意見之程序</li></ul>

如第二點。

- 請學員協助將大家的意見分類(移動紙張位置於大海報紙上)，按個人、小眾、大眾的方法分類。
- 將各組的意見貼在一張大海報紙上，連同大組意見的大海報紙張貼，即為此方法的產出。

名稱：腦力激盪

時間：50 分鐘

器材：黑板或白板、白板筆、黏貼膠帶、麥克筆與大張海報紙(分三組時用)

活動說明

以「您想討論的主題之方法與技巧」為題目做腦力激盪。

- 強調腦力激盪每個人的意見沒有任何對錯，只是提供問題解答的創意。
- 請大家將自己的意見寫在海報紙上。
- 最後，算算看大家的答案有多少。
- 也可將班上分三組競賽是有助於成果的多元化。

名稱：傾聽練習

時間：50 分鐘

器材：白板(或海報紙)

活動說明

簡介溝通的重要性以後，依下列步驟進行：

- 老師先將班上分成三大組。
- 再由三大組學員分別報數 1、2、3...，編號相同者組成一個三人小組。
- 三人小組圍坐在一起，一人當講述者，一人當傾聽者，一人當觀察者。
- 講述者進行 3 或 5 分鐘的說話(任何設定的主題或議題)，當講述者說完以後，請傾聽者將講述者所說的內容轉述出來；觀察者不介入，單純進行觀察，俟轉述完畢，除補充外，並說出自己的觀察。在此階段，不進行討論。
- 三人輪流扮演不同的角色，直到小組內每個人均已扮演所有的角色。(每一輪次為 9 或 15 分鐘，合計 27 或 45 分鐘)

名稱：金魚缸討論法

時間：50 分鐘

活動關鍵說明

- 金魚缸的概念，就是觀察、發現、分析別組觀點的過程，所以在團體的討論要集中在發現對方的觀點。

- 老師必須引導集中在事實的討論，而不是假設推定的討論。
- 這是一種解決問題的技巧，幫助意見對立的兩方去蒐集對方的觀點。
- 這是一種共識建立的技巧，可以用在規劃階段或解決問題過程中共識的建立。

#### 活動說明

- 選擇一議題或主題為討論的焦點。
- 將椅子排列成二個圓圈，內圈的人彼此面對面，外圈的人要面向內圈。
- 內外兩圈的人，各自代表不同的立場。
- 老師首先宣布內圈的人討論的議題。
- 外圈的人只能看，且彼此之間不能有任何的討論。
- 時間進行 20 分鐘，之後二組互換位置，重複進行前述步驟。
- 二組輪流討論完畢以後，內外圈的人圍成一個大圓圈。
- 老師開始鼓勵學生說出內外組別討論的觀點。

名稱：開放空間討論法

時間：50 分鐘

器材：海報紙、紙、筆

#### 活動關鍵說明

- 收集學生課程上的疑問或想法。
- 收集學生未來運用技能的疑問或想法。

#### 活動說明

開放性收集議題。

分區分組討論議題。

在某個議題(或主題)會面臨的問題(或挑戰)有哪些？

以腦力激盪的方法，請大家說出自己的意見，並將意見寫在白板(或海報紙)上。

整理大家的意見，將意見歸類成 3-5 題(或視現場看提供了多少答案或人數)。

根據整理出來的議題寫在海報紙上，並分佈張貼於教室周圍。

開放 15 分鐘讓學生自動分成不同組別(學生自由選擇)，並針對議題討論其相關作法。

各組會整議題之結論並公告。

張貼各組的結論。

## 授課時參考引導模式

目標：專題目標價值的設定

操作方式：

1. 請學生先閱讀段落或影片。
2. 接下來詢問此段落或影片的重點。
3. 列出問題處理時學生自己的 SWOT 分析

目標引導：依據段落或影片該如何落實此「問題導向學習模式」過程？

教案精神：源自約翰•洛克(John Locke)(1632/8/29-1704/10/28)

十七世紀英國哲學家，被視為是啟蒙時代最具影響力的思想家和自由主義者。他主張人所經歷過的感覺和經驗才是形塑思想的主要來源。

### 專題製作影片觀賞

前置任務：活動開始前請讓學生看本書的概念影片。

時間：30-40 分鐘

目的：搭配這章有第一部影片，探討的問題包括：教育部為什麼要將專題製作列為校定必修？專題製作到底是什麼？它和一般的課程有什麼不同？從專題製作課程可以學到什麼？且讓我們用影片來探尋這些問題的答案！

活動說明：(運用名目團體法)4~5 位夥伴為一組，分五次分享議題，小組要以最幽默的方式來說明其意涵。

規則：小組自行討論並寫於海報紙上，每個議題討論 3 分鐘，分享報告 30 秒，寫完請將筆平放於海報紙上，最後請在海報紙上寫下組別與隊友姓名。

討論議題：

1. 印象最深刻的是？
2. 你打算如何進行專題製作？
3. 期望從課程中得到什麼？

## 體驗活動帶領時參考引導模式

目標：專題小組的重要性

操作方式：

1. 請學生先體驗活動。
2. 活動後可參考引導問句產生學習。

目標引導：體驗後我們將要組成專題小組。

教案精神：亞里斯多德(Aristotle)(BC384-BC384/3/7)

古希臘哲學家，主張體先心後，教育的程序應該身體活動早於心靈活動。

依循亞里斯多德的思考，我們在專題製作的一開始，提供兩個有助於學生覺得趣味的活動，當成專題製作的前菜，讓學生未來對於專題製作的動機能夠逐漸醞釀。

### 兒歌熱身活動

時間：25 分鐘

目的：團隊熱身、憶兒時的經驗分享

活動說明：請找到男女各半，4-6 位夥伴為一組。

規則：從歌單中找到一首歌曲代表小組的能量，而此首歌曲需重複唱兩次。

操作方式：

讓每一小組練習 10 分鐘。

接下來小組輪流歌唱。

歌唱後，請小組根據方才的經驗位小組取個好隊名。

### Poker 活動

前置任務：活動開始前請以 S.M.A.R.T.法則說明其意涵。

時間：25 分鐘

目的：團隊溝通、任務分工、理論實踐

活動說明：4-6 位夥伴為一組，三回合競賽機會，小組要爭取最快的成績。

規則：預備時 Poker 面朝下，聽開始指令後才能翻面排列，排列由小到大成扇子形狀，最快完成四個花色的小組起立報好，並由小組派代表檢視是否成功。

操作方式：

1. 小組練習 5 分鐘並提醒其分工時參考 S.M.A.R.T.法則。
2. 比賽時以碼表紀錄每組成績，並將每回合成績在表格上。
3. 三回合後，表揚小組並請小組討論 S.M.A.R.T.的運用情況。

### 繩圈

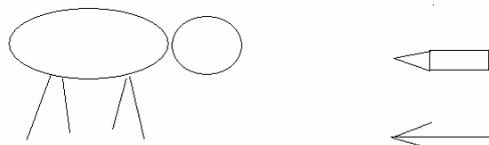
操作方式：

1. 讓每個學生先觀察繩圈。
2. 3 分鐘後將繩圈標號請學生站在繩圈後，開始調查學生認為那一個繩圈是關鍵圈，選擇繩圈數會不一，因此請學生再觀察 3 分鐘，並邀約不同立場的同學互相討論與研究。
3. 重複步驟 2，也可邀約大家說出其堅持理由，或是在意的關鍵點，創造學生彼此的溝通與說服過程，直到大家有共識或已經過 20 分鐘。
4. 請代表同學拉著繩圈，確認其結果；也可以不拉出結果。

引導：在說服過程所產生的困難？說服他人的要素有哪些？

### 動腦體驗

前置任務：活動開始前先在黑板畫出一隻四腳動物與一顆子彈，如下圖。



時間：10-20 分鐘

目的：右腦刺激使其問題解決更具創意

活動說明：任何人都能上台畫出解決方案，有幾種解決方法，需大家一起動腦思索一番，目標是移動兩條線讓動物不被子彈打到。

規則：不必擔心畫錯了，有想法即可嘗試。

討論議題：

過程中有幾種解法？

哪一種答案最令你印象深刻？為什麼？

從活動告訴我們什麼態度與精神？

### 100 張風景與人物照片分類活動

前置任務：活動開始前先分享收納對於居家的重要性，而表格就是知識與學習中最重要且有效的分類工具。

時間：30-40 分鐘

目的：

表格的幫助

活動說明：8 位夥伴為一組，每一組皆有 100 張照片，而活動開始後將提供各組有 10 分鐘時間將照片做最佳的分類與歸納，而小組請找到最佳的分類歸納方式，最後與大家分享其關鍵點。

規則：小組自行討論，所有方式可記錄於海報紙上，並請大家試圖運用表格來協助歸類；完成後請各組依序分享期分類與歸納。

討論議題：

1. 各組分類的方式？

2. 各組分類上的不同原因？