

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：

學門專案分類/Division：

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

世界「藝覽」無遺：藝術英語評析、導覽與推享教學三部曲
英文

計畫主持人(Principal Investigator)：李鴻麟

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：國立臺灣藝術大學通識教育中心

成果報告公開日期：☐立即公開 ☒延後公開（統一於 2025 年 7 月 31 日公開）

繳交報告日期(Report Submission Date)：2023 年 8 月 25 日

A Wide View of “World’s Art”: The Pedagogical Trilogy of English-Mediated Art
Commentary, Guide, and Publishing

一. 本文 Content

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

虛擬擴增科技已經深入我們生活的每個面向，特別是在教育領域的運用非常普及。因此，我們認為將虛擬科技的資源引入藝術教育的場景是當務之急。另一方面，我們的教學經驗告訴我們培養學生以英語執行藝術導覽的訓練將有利藝術主修生將所學的知識進行重整與組織。我們建議將虛擬擴增實境的教育資源與英語藝術導覽訓練結合為一，透過縝密的課程規劃與活動安排，來提升藝術主修生的在藝術專業的英語表述能力。我們提出這個倡議有以下的背景與環境。

虛擬科技：藝術與教育的新利器：新冠疫情對藝術和教育產生了巨大影響，藝術家和教育工作者開始使用虛擬實境和擴增實境來展示和教學(呂嘉鴻, 2020；郭明政, 2021；Lee et al., 2017；Garrison & Kanuka 2004；Williams, 2002)。Google 推出的應用程式讓人們在博物館空間中以 360 度體驗藝術作品，呈現細節和質感，全球已有 2,000 多家博物館加入計畫。

強化英語導覽能力：全球化發展和旅遊業的推動使英語導覽需求增加，專業英語導覽教學需要提升學生的英語能力和導覽知識技能(黃郁琇, 2020)。口語和聽力被視為最重要的能力，導覽指南和評論撰寫也需要讀寫能力(Prachanant, 2012)。

精煉藝術評論能力：藝術評論是主觀性的，評論家在評論中應明確指出作品的優點，引起興趣和幫助鑑賞者理解藝術作品。藝術評論強調觀察、表現和闡述，包括評價和判斷。藝術評論除了關注作品本身，還分析藝術在社會文化語境中的影響。主觀解釋在藝術評論中不可避免(邱誌勇, 2013)。

虛擬科技、英語導覽能力和藝術評論能力是當前的的重要議題，對藝術和教育領域的創新和提升具有重要影響。

2. 研究問題 Research Questions

本研究計畫的主題是以英語作為媒介，輔導學生針對世界著名博物館以及其館藏進行理解與評析，並利用大數據分析技術作為撰寫輔助工具，接續協助學生執行虛擬導覽與介紹，以擴充視野與眼界，最後將評論內容發佈在國際網路平臺，以達到藝術觀點交流與激盪的目的。本研究主題可以分為三個研究目的，分別敘述如下。

- [1] 探究如何協助學生透過英語來進行世界虛擬博物館賞析活動
- [2] 探究如何協助學生利用大數據分析技術來輔助撰寫藝術英語評論
- [3] 探索如何協助學生透過國際網路部落格平臺推廣與分享英語藝術評論

3. 文獻探討 Literature Review

虛擬科技在教學中的應用對提升學習效果和地方認同感有著重要影響。透過數位遊戲和虛擬實境，學生可以在安全的環境中體驗戶外場景和鄉土文化，提高學習效果和地方認同感(葉承峰與楊晰勛, 2021)。在虛擬課堂中，運用社會學習理論、建構學習理論(蘇育任, 1997；Woolfolk, 1993)和情境學習理論(朱則剛, 1996)等教學理論，能夠有效提升教學效率和學生的學習成效(吳聲毅 & 張傳源, 2003)。

同時，藝術專業英語導覽能力的培養也是重要的議題。英語導覽活動能夠增加學生對文化、歷史和建築的了解，提高英語詞彙量和導覽技巧，並培養學生的導覽能力(黃郁琇, 2017)。在導覽中，評論、講解和分享也扮演著重要角色。將導覽與評論和分享整合，可以形成一個漸進的教學模式，提升學生的藝術專業英語能力(Jennings & Weiler, 2006；Ong et al., 2014)。

知識反思和修正在學習和寫作中也扮演著重要角色(Alagozlu, 2007; Lo, 2010; Condon

& Kelly-Riley, 2004)。修正包括表面層次和內容層次的修改(Faigley & Witte, 1981)，並涉及比較、診斷和操作等心理歷程。成熟的作家能夠運用各種策略進行意義層面的修改(Barkaoui, 2016; Scardamalia & Bereiter, 1987; Deane et al., 2008)，持續修正自己的作品，淬鍊專業知識和思考能力(Piolat, 1997; Palinscar & Brown, 1984)。

基於以上觀點，建議將藝術專業英語學習與虛擬博物館探索結合，並在教學過程中注重評論、導覽和分享的訓練。同時，鼓勵學生在寫作和產出中進行持續的修正和反思，以提升英語運用能力和深化專業知識。這樣的整合性課程內容有助於學生在藝術領域發展批判性思維和修正能力。

4. 教學設計與規劃 Teaching Planning

▶ 教學目標

- [1] 協助藝術主修生認識世界主要虛擬博物館。
- [2] 協助藝術主修生以英語進行藝術評論並佐以大數據分析技術為輔助工具。
- [3] 協助藝術主修生習得藝術英語導覽的方法及技巧。
- [4] 協助藝術主修生於網路空間以英語為媒介推播與發表藝術評論。

▶ 教學三大核心要素

A: AR Application

透過擴增實境技術(Augmented Reality)的運用，使學生能夠突破時空的限制，瀏覽與欣賞世界著名博物館的收藏品 並進行英語導覽訓練。

B: Big Data Analysis

引進大數據分析技術(Big Data Analysis)的基本概念，以協助學生在藝術評論分析的任務中，掌握最新的議題以及趨勢發展。

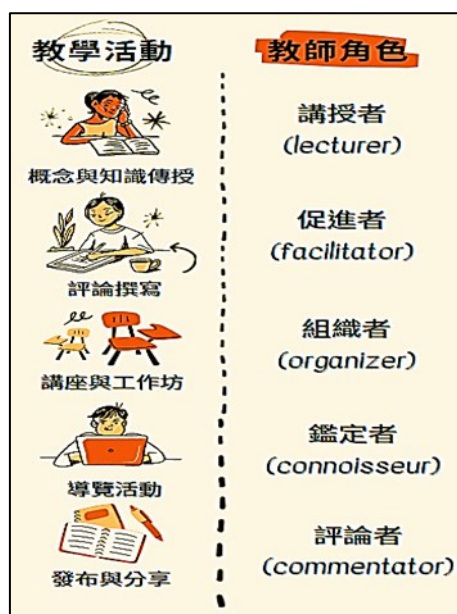
C: Creating Blogging Space

在網路空間建立專屬的藝術側寫網頁空間作為書寫以及評析的平臺，以利與國際藝術工作者及評論家進行意見交流與互動。

▶ 教學方法

傳統的教學以知識內容為中心，所獲得的知識與所處的脈絡脫節，導致理論與實踐的分歧，往往導致學生不知道如何運用和實踐知識。素質教育強調知識與脈絡的關聯性。教學並非排斥學科內容，而是強調通過脈絡的體系來建立學習的意義，幫助學生將所學知識應用到實際的情境中(林永豐, 2017)，也因此本計畫課程設定的教學活動包含：

- [1] 概念與知識傳授：傳授博物館與展覽專業英語知識
- [2] 評論撰寫：指引學生選擇展覽內容作為解析主題並促使運用大數據分析技術來撰寫評論
- [3] 講座與工作坊：安排專家講座與工作坊
- [4] 導覽活動：評估學生對於藝術展覽英語導覽表現
- [5] 發布與分享：給予學生評論內容回饋與反思建議



圖一，教師在本課程中扮演多元角色

依照王惇蕙(2020)的建議，我們採用翻轉教室的理念，強調以多元活動來促進教師與學生之間的互動。例如，在結合線上課程和面對面教學的混成模式(blended classroom)之中，教師可以扮演學習者的老師、同儕、專家等多重身分，除了傳授知識、增添信心，也能提昇學生進行更高層次的反思批判並且提供新的視野與觀點，進而培養學生積極探索的動機以及掌握人際的溝通技巧(Gaughan, 2014)(參見圖一)。

5. 研究設計與執行方法 Research Methodology

我們採用 ADDIE 系統化教學設計程序，即分析 (analysis)、設計 (design)、發展 (develop)、實施 (implement)、評估 (evaluation) 等五大研究步驟。ADDIE 模式廣受教育界應用於各種領域的教學研究(Branch, 2009; Muruganantham, 2015)。本研究採此模式發展英語導覽與評論撰寫教學介入藝術專業英語課程，步驟分別是分析教學現場問題、設計因應的教學計畫與方案、準備與發展學習評量工具、實施教學、進行教學成效評量以及研究成果的彙整與產出。

表一，計畫課程進度表

上學期課程內容	
週次	課程進度 (每週 2 小時)
1.	課程介紹與說明
2.	Parts of a Museum
3.	Museum Events
4.	Manmade Items
5.	Art 1
6.	Art 2
7.	Heritage and Culture
8.	期中評量(學習成果測驗)
9.	Object Presentation 1

10.	Object Presentation 2
11.	Object Presentation 3
12.	Famous Museums
13.	Museum Programs
14.	Museum Experience
15.	Conservation and Restoration
16.	藝術評論撰寫技巧介紹—博物館與藝術作品
17.	大數據分析應用與知識探勘介紹
18.	期末評量(學習成果測驗)

下學期課程內容	
週次	課程進度 (每週 2 小時)
1.	藝術評論撰寫分享
2.	虛擬博物館導覽主題與內容擬定
3.	<u>博物館評論專家講座</u>
4.	<u>英語導覽專家講座</u>
5.	<u>英語導覽工作坊</u>
6.	博物館英語語音導覽範例分析
7.	博物館英語導覽輔導與諮詢
8.	<u>虛擬博物館英語導覽呈現 1 (每位 10 分鐘)</u>
9.	<u>虛擬博物館英語導覽呈現 2 (每位 10 分鐘)</u>
10.	<u>虛擬博物館英語導覽呈現 3 (每位 10 分鐘)</u>
11.	博物館英語導覽任反思與檢討
12.	Medium 功能介紹、使用說明與帳號創建
13.	Medium 個人部落格網頁設計展示與分享
14.	Medium 評論撰寫任務輔導與諮詢
15.	Medium 評論展示與分享
16.	評論發布反思與檢討
17.	<u>頒獎[最佳藝術英語導覽與評論員]</u>
18.	學生課程自我反思與擬定精進方案

教學活動

本課程的教學活動說明如下(參見圖二)。

► 博物館導覽講座與工作坊

- [1] 導覽技能與策略：教授如何生動地解說博物館的展品和歷史。
- [2] 展品背景認識：介紹藝術、文化和科學展品的重要性和來源。
- [3] 觀眾互動技巧：教授如何與不同年齡和背景的觀眾進行有效交流。
- [4] 英語專業用語：強調博物館導覽所需的專業英語詞彙和語言表達。
- [5] 危機處理與職業道德：教授如何處理突發情況並強調導覽員的職業操守。
- [6] 實際導覽演練：學生上臺實際演練展品解說，模擬真實環境。
- [7] 觀眾反應處理：練習與不同觀眾互動和問題解答的技巧和方法。
- [8] 專業評估與回饋：由專家講者評估演練效果並提供建設性的反饋。

► 大數據工具的介紹

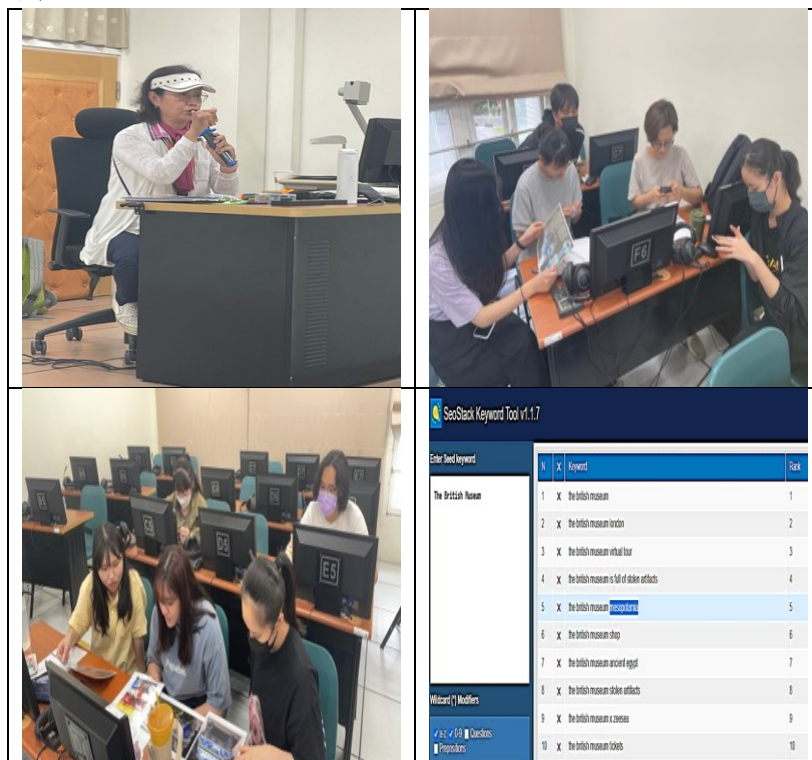
- [1] 提供具有虛擬博物館名單以供學生探索
- [2] 教師解釋大數據概念，強調其在新聞搜尋的重要性。
- [3] 介紹針對博物館新聞事件的大數據工具和平臺，示範設置搜索參數如日期、關鍵字等，精確搜尋。
- [4] 提供演練機會，搜尋與各博物館相關的新聞事件

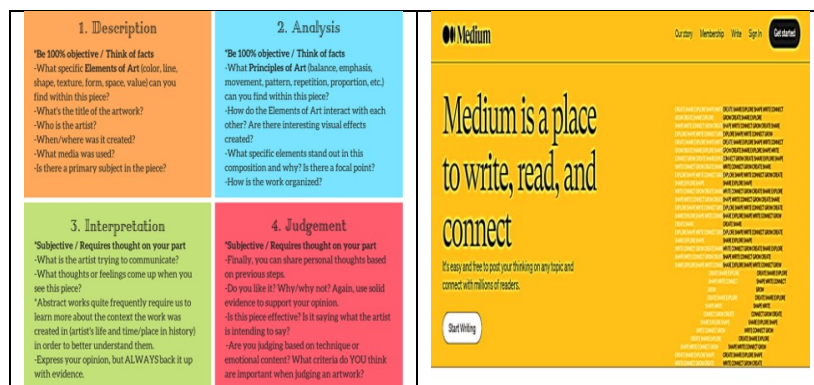
► 藝術評論方法介紹

- [1] 描述：教師指導學生觀察藝術作品，細述形狀、色彩、質地等視覺元素。
- [2] 分析：教學如何分析作品的結構和構成，例如平衡、對比和節奏的使用。
- [3] 詮釋：引導學生探索作品的象徵意義，連接到文化和社會背景理解。
- [4] 評價：教導學生評估藝術作品的創意、技術水平和整體感受，提出評論。

► 國際藝術平臺使用介紹

- [1] Medium 是一個精緻的國際社群平臺，其閱讀與編輯文章的界面皆展現出極致的簡潔與舒適。
- [2] Medium 具有其一致性的單欄排版，結合段落清晰的文字間隔，使讀者的視線得以專注於文章的內容。





圖二，本課程教學活動

► 期末報告內容

[1] 博物館簡介

內容包含：地理位置與創建歷史、參觀設備與環境是否舒適、區域主題是否鮮明、說明牌的內容與大小是否適中、是否具有互動與體驗設計、動線是否流暢、建築與公共藝術是否具有美感、是否提供教育實踐功能(馬若喬 & 陳佳利, 2008)。

[2] 重要館藏作品介紹與評析

包含描述、分析、解讀、評價四大部分。

[3] 熱門新聞事件與關注議題

[4] 現場提問與互動

學生期末報告所呈現的成果請參見附件一。

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

(1) 教學過程與成果

在課程活動中，在本課程中，教師將以主要的藝術領域相關英語文本為教學材料。首先，進行詳細的講授、研讀與分析，旨在協助學生深入理解藝術的核心理論、欣賞的技巧以及相關的專業詞彙。接著，為了讓學生能夠更具體地了解博物館的情境和工作，教師將補充以藝術專業英語教學，並以《Career Paths: Museum Management & Curatorship》為主要教材，引導學生了解博物館管理和策展的相關知識。整體而言，本課程致力於培養學生的藝術專業英語能力，並提供實際的藝術領域知識。

此外，學生們參與了博物館的英語導覽講座。從他們的反應來看，對於此活動展現出了極高的興趣和熱情。在導覽演練的過程中，多數學生都保持著專注的態度，且在專家講座和工作坊的時段中，積極地提問及參與討論。然而，受到時間和場次的限制，部分內容和主題並未能夠詳細深入地介紹，特別是那些具有深度的藝術形式和展覽作品。

許多主修藝術的學生近年來已認識到新興科技在藝術創作和研究中的重要性。他們對大數據工具運用展現出強烈的興趣，並且努力專心學習其運用方法。這些學生了解，隨著藝術界和科技界的交融，運用大數據工具不僅能夠豐富他們的創作方法，還可以對藝術市場趨勢進行深入分析。此外，這群學生也開始嘗試結合其他科技，如虛擬實境(VR)、擴增實境(AR)以及 3D 列印技術，使他們的藝術作品更具現代感和互動性。他們認為，當代的藝術不僅僅是視覺的呈現，也需要透過科技的輔助，達到更深層次的觀眾互動和體驗。這種開放的學習態度，可以讓許多藝術主修生在傳統藝術教育的基礎上，更能夠順應時代的變遷，融合科技的力量，持續創新和發展自己的藝術語言和視野。

由於修課的學生多為大一新生，他們對於藝術評論的基礎知識和方法尚在起始階段，對藝術評論方法的理解確實需要進一步加強。大一新生在進入大學後，仍處於適應學術環境和探索自己興趣的階段，所以他們需要更多的指導和

支援來深化對評論方法的認識。此外，相對於其他藝術領域，表演藝術評論的範例相對稀缺，這也為教學帶來了一定的挑戰。表演藝術包括了戲劇、舞蹈、音樂等多種形式，其評論不僅要對作品的內容進行深入的分析，還需要充分考慮表演者的技巧、導演的意圖、舞台設計等多方面因素，使得其評論的深度和廣度都相對複雜。為了協助學生更好地理解 and 掌握藝術評論，教育者可以考慮引入更多跨領域的學習方法，如組織實地考察、邀請專業評論家進行分享、或是開設相關的工作坊等。此外，增加互動式的學習活動，如小組討論和評論寫作練習，也能幫助學生鞏固學到的知識，並培養他們的批判性思考能力。

對於藝術主修的學生來說，利用英語在國際社群平臺上評論藝術展覽品是一項相對陌生的挑戰。這不僅涉及語言能力的考驗，還需要學生對國際藝術文化和評論慣例有深入的理解。對於某些學生來說，這種跨文化、跨語言的交流可能會引起一定的焦慮和不安。然而，透過個別輔導，教育者可以更精準地了解每位學生的需求和困惑，並提供針對性的建議和支援。例如，有些學生可能在文化背景知識上有所欠缺，而有些學生則可能需要提高英語寫作技巧。輔導不僅可以提供具體的學術指導，還可以透過正面的鼓勵，幫助學生克服心理障礙，鼓勵他們勇於表達自己的觀點。此外，現今的網路資源豐富多元，學生可以利用各種線上教學平臺、藝術評論網站、英語學習工具等，來增強自己的評論技巧和語言運用能力。例如，許多國際知名的藝術網站或雜誌，提供了大量的專業評論文章，學生可以從中學學習到不同的寫作風格和評論技巧。同時，也有許多專門為非英語為母語者設計的英語學習工具和應用程式，這些工具可以幫助學生提高英語寫作和表達的流暢度。總之，透過持續的個別輔導、鼓勵以及善加利用網路資源，學生將能夠逐步增強自己在國際社群平臺上評論藝術展覽品的自信和能力。

本研究採用行動研究法，分別採取三大評量機制(簡紅珠，2004)，以獲得學習者反饋並評估課程實施成效。研究評量的結果說明如下。

(2) 教師教學反思

▶ 博物館英語導覽任務

多數學生對博物館英語導覽感到興趣，積極參與，但時間和場次限制使得內容無法深入各種藝術形式和展覽作品。

▶ 大數據工具運用

許多學生對大數據工具運用有強烈興趣，能專心學習運用的方法。

▶ 英語藝術評論寫作練習

由於學生多為大一新生，對藝術評論方法的理解需加強，且表演藝術評論範例稀缺。

▶ 國際社群平臺使用

雖然藝術主修生對英語評論寫作感覺到陌生，但透過個別輔導和鼓勵以及善加利用網路資源，有助於增強他們的自信心。

(3) 學生學習回饋

▶ 量化研究透過滿意度問卷調查來進行。提供給學生回答的問題包含以下六個。

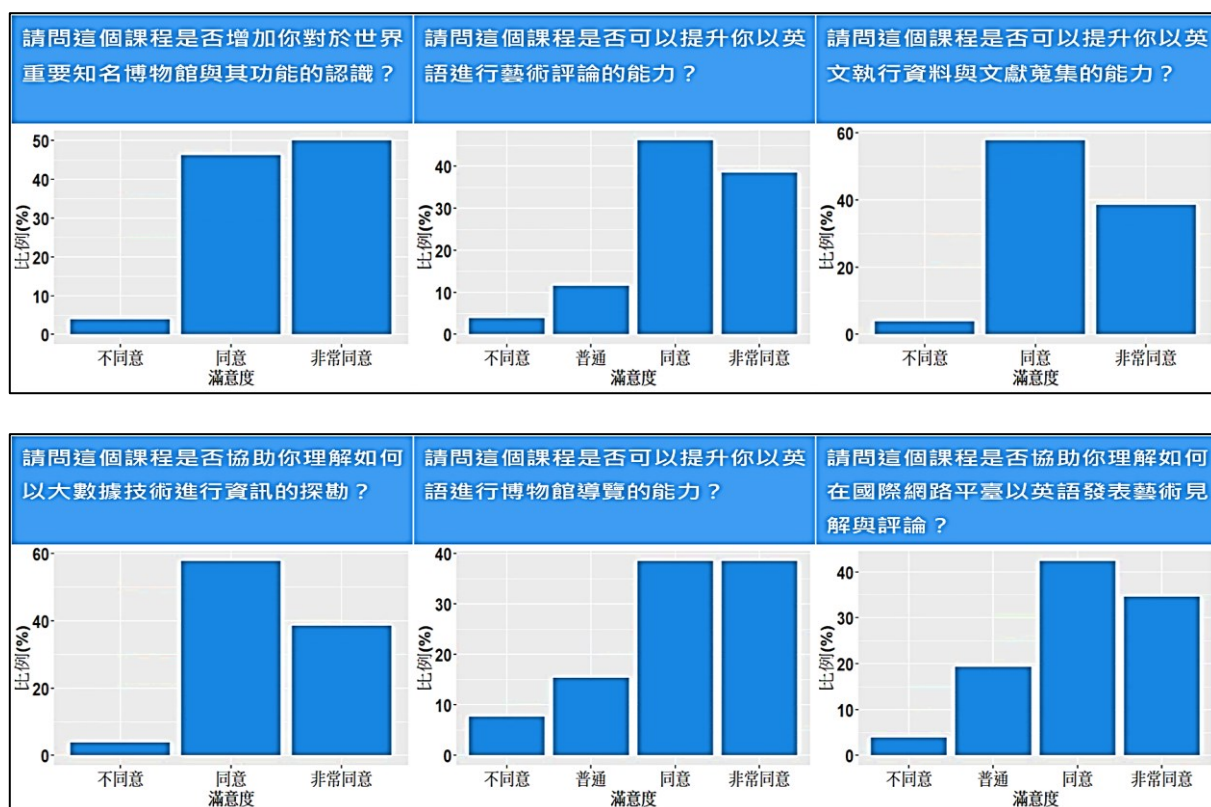
○ 針對「請問這個課程是否增加你對於世界重要知名博物館與其功能的認識？」，滿意度平均值為 4.42。

○ 接著，針對「請問這個課程是否可以提升你以英語進行藝術評論的能力？」，滿意度平均值為 4.19。

○ 此外，關於「請問這個課程是否可以提升你以英文執行資料與文獻蒐集的能力？」，滿意度平均值為 4.30。

- 再者，有關「請問這個課程是否協助你理解如何以大數據技術進行資訊的探勘？」，滿意度平均值為 4.30。
- 以及「請問這個課程是否可以提升你以英語進行博物館導覽的能力？」這個問題，滿意度平均值為 4.08。
- 最後的問題是「請問這個課程是否協助你理解如何在國際網路平臺以英語發表藝術見解與評論？」，滿意度平均值為 4.08。

針對以上的問題，有過半受訪學生表示「同意」以及「非常同意」，顯見本課程內容的確受到絕大多數學生的肯定。



圖三，本課程各項滿意度調查結果

訪談的結果分析如下。學生給予的肯定可以歸納為以下三點。

- 導覽講座教師的專業與盡職：
大部分學生對於導覽講座教師所呈現之專業知識與盡責精神抱持極高評價，他們欣賞教師投注於教學事業的熱情，並對於教學內容的詳盡闡述表達出深切的尊敬。
- 課程組織清晰，內容實用有趣：
課程內容呈現明確有序的架構，並富含實用與趣味。課程涵蓋藝術評論的深度解說、資訊之充實提供、小組討論以及學生的獨立演講等元素，這些步驟使學生學習如何有系統地整理與分享資訊。此外，課程所介紹之博物館專業英文學習、前瞻性大數據觀念，以及網路英文工具之運用，亦獲得學生廣泛歡迎。
- 課程傳達的知識非常豐富：
儘管部分學生或許對博物館導覽抱持一般興趣，整體而言，課程設計仍使他們得以受益匪淺。學生對於課程安排與進度普遍感到舒適，並未感受到過多的學習壓力。有些學生尤其欣賞展品與博物館背後的解說，而其他人士透過課程對世界各國博物館與相關術語有了全新的認識。

學生的回饋呈現如下。

S2: 喜歡導覽員很有熱忱的支持我們講述工作內容，令人非常欣賞敬佩。
S6: 能夠學習到有關於博物館類的英文，平時不會接觸到，也能增進自己上台英文報告的經驗。

S20: 我喜歡課程中一些作品和博物館的特色介紹，讓我了解了更多藝術的作品創作，也喜歡博物館展覽的講座，讓我可以以另外一種方式參觀。

S3: 清楚講解該如何進行藝術評論，也介紹了很多有用的資訊(可以如何進行資訊搜集等等)。

學生給建議可以歸納為以下三點說明。

○ 考試與評量方式:

部分學生提出了關於考試方式的建議，包括增加日常小考的方式，或是將考試形式轉變為課堂小考與段考的結合，以緩解段考時的學習壓力。

○ 課程內容與教學方法:

部分學生期望課程內容與教學方法更加多樣豐富。其中，有學生提出希望博物館的選擇能夠更具多元性，同時期望增加藝術批評的實例。此外，有學生也談及課程題材涉及的內容與自身專業科系之間的關聯性較少，造成專業英文詞彙的學習有一定難度。

○ 實作活動與練習:

部分學生提出了對於實作活動與練習的不同意見。有一些學生建議課程取消分組活動，而另一些學生期望能夠在課程中增加更多的實作練習機會，以便更深入地掌握學習內容。

學生的反饋呈現如下。

S13: 希望博物館的選擇可以更多一些。

S20: 因為課程時間短活動比較倉促，如果是課外工作坊的形式會更好。

S17: 大數據很新奇。(S17)

S18: 藝術批評的四個步驟範例可以再給多一點。

7. 建議與省思 Recommendations and Reflections

本課程涵蓋了四大核心主題：博物館英語導覽、大數據工具的運用、英語藝術評論，以及國際社群平臺的使用。首先，關於博物館英語導覽，我們發現絕大多數的學生均對此展現出濃厚的興趣並積極投入參與。然而，由於時間和場次的限制，這部分的教學內容尚未能夠詳盡涉獵各種藝術形式與展覽作品，這也為未來課程提供了進一步深化的空間。

再者，大數據工具的運用方面，學生普遍展現出高度的熱忱，並能夠全心專注於學習其操作和運用方法，這指出了大數據在當前藝術和文化領域中日益重要的角色。

至於英語藝術評論，由於大部分參與學生為大一新生，他們在評論方法的認知和理解上還需進一步加強。加上合適的表演藝術評論範例在教材中相對匱乏，未來我們將考慮擴充相關範例以豐富教學內容。

最後，對於國際社群平臺的使用，儘管藝術主修學生初步可能感到與英語評論寫作有所距離，但經過個別的輔導、鼓勵和善用網路資源，學生的自信心得到了明顯的提升。

綜觀整體課程，學生在這四大主題上均取得了初步的進展和認知，且已為未來的深化學習奠定了堅實基礎。希望學生能夠持續發揮所學，與藝術和文化領域進行更深入的對話。

二. 參考文獻 References

英文書目

- Alagozlu, N. (2007). Critical thinking and voice in EFL writing. *Asian EFL Journal*, 9(3), 118–136.
- Barkaoui, K. (2016). What and when second-language learners revise when responding to timed writing tasks on the computer: The roles of task type, second language proficiency, and keyboarding skills. *The Modern Language Journal*, 100(1), 320–340.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Condon, W., & Kelly-Riley, D. (2004). Assessing and teaching what we value: The relationship between college-level writing and critical thinking abilities. *Assessing Writing*, 9(1), 56–75.
- Deane, P., Odendahl, N., Quinlan, T., Fowles, M., Welsh, C., & Bivens-Tatum, J. (2008). Cognitive models of writing: Writing proficiency as a complex integrated skill. *ETS Research Report Series*, 2008(2), i–36.
- Faigley, L., & Witte, S. (1981). Analyzing revision. *College Composition and Communication*, 32(4), 400–414.
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*, 7(2), 95–105.
- Gaughan, J. E. (2014). The flipped classroom in world history. *The History Teacher*, 47(2), 221–244.
- Jennings, Gayle, & Weiler, B. (2006). Mediating meaning: Perspectives on brokering quality tourist experiences. In G. Jennings & N. P. Nickerson (Eds.), *Quality tourism experience* (pp. 57–78). Routledge.
- Lee, L.-S., Lai, C.-C., Pan, Y.-J., Liang, Y.-H., & Wang, M.-T. (2017). A Construction of Global Literacy Indicators for Undergraduates. *Journal of Educational Practice and Research*, 30(1), 1–32.
- Lo, Y.-F. (2010). Implementing reflective portfolios for promoting autonomous learning among EFL college students in Taiwan. *Language Teaching Research*, 14(1), 77–95.
- Muruganantham, G. (2015). Developing of E-content package by using ADDIE model. *International Journal of Applied Research*, 1(3), 52–54.
- Ong, C.-E., Ryan, C., & McIntosh, A. (2014). Power-knowledge and tour-guide training: Capitalistic domination, utopian visions and the creation and negotiation of UNESCO's Homo Turismos in Macao. *Annals of Tourism Research*, 48, 221–234.
- Palinscar, A. S., & Brown, A. L. (1984). Reciprocal teaching of comprehension-fostering and comprehension-monitoring activities. *Cognition and Instruction*, 1(2), 117–175.
- Piolat, A. (1997). Writers' assessment and evaluation of their texts. In C. Clapham & D. Corson (Eds.), *Encyclopaedia of language and education* (Vol. 7, pp. 189–198). Kluwer.
- Prachanant, N. (2012). Needs analysis on English language use in tourism industry. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 66, 117–125.
- Scardamalia, M., & Bereiter, C. (1987). Knowledge telling and knowledge transforming in written composition. *Advances in Applied Psycholinguistics*, 2, 142–175.
- Williams, C. (2002). Learning on-line: A review of recent literature in a rapidly expanding field. *Journal of Further and Higher Education*, 26(3), 263–272.
- Woolfolk, A. E. (1993). *Educational Psychology*. Allyn & Bacon.

中文書目

- 吳聲毅，張傳源（2003）。中小學運用虛擬教室輔助教學之探討。《生活科技教育》，36(4)，3–7。
- 呂嘉鴻（2020年，3月17日）。肺炎疫情：藝術家借助虛擬科技試圖突破時空限制。《BBC News》，<https://www.bbc.com/zhongwen/trad/world-51869081>
- 朱則剛（1996）。建構主義對教學設計的意義。《教學科技與媒體》，26，3–12。
- 林永豐（2017）。核心素養的課程教學轉化與設計。《教育研究月刊》，289，41–54。
- 王惇蕙（2020）。博物館教育人員與學校教學者的培力與合作—以國立歷史博物館為例。《博

- 物館學季刊》，34(4)，81 - 95。
- 簡紅珠（2004）。從教學的道德性與藝術性論教學評鑑的盲點與限制。《教育研究》，127，55 - 62。
- 葉承峰，楊晰勛（2021）。運用虛擬實境與數位遊戲學習於國小學生的鄉土文化教學：以學習成效和鄉土認同觀點之實證研究。《教育傳播與科技研究》，126，1 - 19。
- 蘇育任（1997）。建構主義式教育的迷思與省思。《國民教育研究集刊》，5，121 - 139。
- 邱誌勇（2013）。傳承與乖疑：臺灣數位藝術評論的初步檢視。《南藝學報》，6，21 - 36。
- 郭明政（2021）。疫情下的數位學習世代-人文大學數位學程的推廣與實踐。《評鑑雙月刊》，93，14 - 19。
- 馬若喬，陳佳利（2008）。博物館展示環境之教育性：從藝術教師的博物館經驗及其觀點探討。《科技博物》，12(2)，47 - 69。
- 黃郁琇（2017）。英語系學生文化古蹟導覽經驗研究。《南臺人文社會學報》，17，27 - 87。
- 黃郁琇（2020）。大學生對遊戲用於專業英語課之看法。《南臺人文社會學報》，23，1 - 50。

三. 附件 Appendix



學生期末呈現實況

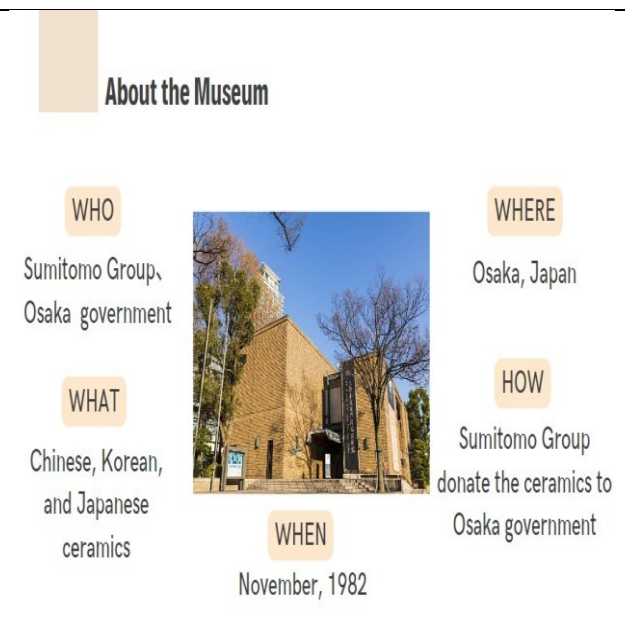
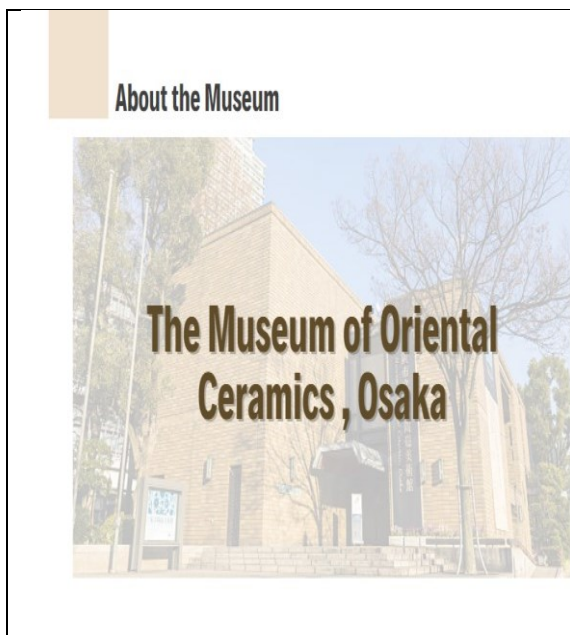


Exhibit • Description	Exhibit • Analysis
    • Medium: ceramics • Process: fired	  
學生期末呈現投影片範例	

Screenshot of Medium article: 21 sentences that will make you mentally stronger than 98% of people	Screenshot of Ting Ling Hsu's Medium profile
學生於國際社群平臺的評論與分享	