

創新教學法

人力資源管理

全英課程

娛樂專業管理學系 張姮燕 助理教授



< 多元教學方法、結合桌遊教材 >

以課堂上的理論架構與教授，作為本理論管理課程的基礎，並輔以能提高學習效果的多媒體、當代議題、人力資源管理功能模擬操作、人力資源主管演講、實際演練，並結合桌遊教材等多元課程設計方式，改善學生課堂參與度及訓練學生思考面，有效提升學生學習成效及增加學生實務操作課程的學習表現。

一、課程設計

本課程透過創新且多元的教學媒介、主題設計、報告方式等主題，進行必修課程的創新教學活動設計，課程包括以下四大部分：

(一) 第一部分：理論講授搭配小組討論及 Q&A

以人力資源理論及管理實務為基礎，教師課堂講授及小組討論的方式，奠定人力資源管理的根基。課程中並邀請國際企業人力資源主管進行演講，並在演講中，讓講者與學生充分互動，透過講者分享實務中人力資源管理中的常見問題及業界個案。學生透過 Q&A 進行提問，由講者與授課教師，共同與學生進行討論。



(二) 第二部分：實務操作及角色扮演激發創意

接續以人力資源管理功能的實際操作為主，讓修課學生了解並熟悉組織中人力資源部門的主要功能，比如招募、訓練、激勵等。實作部分將符合企業人力資源部門的實務操作，修課學生並得以藉由小組實務練習與討論、角色扮演與情境演練，了解人力資源管理的實務面向。例如，修課學生得假定經營的企業及欲招募的職位，寫出工作需求；修課學生也得假定欲申請的工作，寫出履歷表。在課堂中，透過角色扮演，扮演業界人力資源主管的同學，執行了招募的過程，而欲取得工作的同學，則得透過面試等過程，爭取獲得聘用的機會。透過人力資源實務操作與練習，加深對人力資源實務的作法，而融入角色扮演的方式，增加「玩性」已增加課程趣味性及並激發創意。

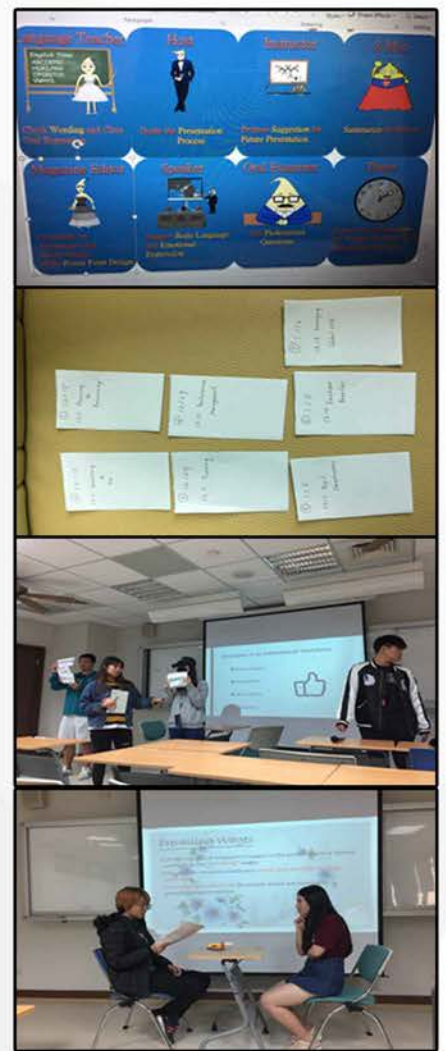
(三) 第三部分：議題反思結合桌遊教材加深熟悉度

透過在課堂中講授人力資源管理相關議題及理論後，反思前幾週的實務操作，並使用針對人力資源管理的英文版桌遊教材，包括連鎖美食集團 (Food Chain Magnate)、燒錢計畫 (Burn Rate) 及大套利 (Acquire)，讓學生分組進行組織中人力資源的運作，內容涵蓋如何安排人力、進行教育訓

練、激勵與檢核等各式議題進行模擬操作與討論。透過多種桌遊與個案探討 (case study) 兩教材與教學方式，結合課程前兩部分理論及實務的執行，透過桌遊的操作讓修課學生應以對人力資源管理理論與實務有既定的了解及熟悉度，並在完成桌遊遊戲後，小組口頭分享在桌遊的過程中，體驗了人力資源管理的何種議題。



- (四) 第四部分：口頭報告、創意發想及角色扮演增加參與度
- 此部分以小組為單位進行，以 5-6 人為一組，針對教師指定之不同類型企業中的各種人力資源等議題，進行資料蒐集並進行口頭報告。報告中並要求學生得發揮創意，以「角色扮演」的方式，演出與其報告相關的人力資源情境，並讓其餘台下同學猜該組演的內容為何。透過將人力資源議題以情境劇的方式表演，接著再口頭報告並分析該議題，在學期結束前並須繳交書面報告，透過表演呈現畫面，能有效加深學生對人力資源管理的了解。而口頭報告及書面報告作為本課程之期末學期評量。在小組報告的過程中，本課程設計創新教材，設計出中、英文兩個版本的「角色扮演卡」，將卡片上膠膜，上面註明各組在參與報告所應扮演的角色。例如，其中幾個小組必須分別抽出並負責擔任 (1) 口試委員：針對人力資源管理議題，提出專業問題 (2) 語言老師：確認文字和口語表達 (3) 指導教授：提出未來報告建議 (4) 雜誌編輯：提出簡報排版優點與缺點 (5) 演講大師：建議肢體動作與情緒感覺表達；而在班級中，特別指定三位同學，分別擔任 (1) 主持人：引導報告流程進行 (2) 計時員：控制報告內容時間並提出時間改善建議 (3) 超人：進行報告內容總結。學生透過每組都有角色扮演負責該項內容，增加對報告的參與度，並可以以同儕互相給評的方式，增加學習的成效。



二、教學成果

授課教師透過此創新教材與創新教學的方式，同中求異、因材施教，增加學生學習動機與成果，此為本創新教學方式主要達到的成效之一。透過如上述四大部分課程設計與創新教材的使用，包括理論講授、桌遊教材、小組討論、人力資源議題情境劇表演、小組口頭與書面報告等主要方式，已有效提升學生的學習興趣及學習效果。授課教師並在期末書面報告中另要求學生針對所學寫下心得，做為學習成效評估及教學回饋，作為下次開課的改進方向 (參以下其中一位修課學生之心得)。

學生心得回饋，娛樂系二年級周同學，對於本課程皆會將理論與實務作結合，並配合不同的議題作小組討論，比較深刻的是以知名企業如 Airbnb、Google、Marriott、Coca-Cola 等我們熟悉的國際知名企業做為案例。我個人與組員們很喜歡老師選擇的桌遊，這些桌遊不像大富翁等等只是純粹好玩，很令人驚訝的是老師所選擇的桌遊都帶有人力資源管理議題實際操作的層面。例如一個像撲克牌般大小的「燒錢計畫」就讓我們玩得很開心且深刻體會，在競爭激烈的商場上，如何透過人力資源策略，增加經營績效，透過遊戲，我體會到，一個好的公司，能聘僱適合且適量的員工，放在適當的位置上，就能幫助企業經營。而期末報告，用情境扮演的方式帶入報告主題，透過情境扮演，讓我們自己設計劇本、想台詞、練習走位、準備道具、演出人力資源情境劇，這比傳統考試記憶理論還更有學習效果，另外老師還設計了特殊的小卡片，讓我們扮演人力資源的不同職位角色，這樣就能使每次的報告或是課程講授，有更多的參與，包括評論其他組別的 ppt 良窳、報告台風等等，都讓我們不只更參與報告，且可以透過同儕互相學習方式而學到更多，總而言之，這堂課，我們看到很多不同的教學方法與教材，很有創意。

三、學習成效

透過上述四大部分課程設計與創新教材的使用，包括理論講授、桌遊教材、小組討論、人力資源議題情境劇表演、小組口頭與書面報告等教學方式，學生對於本創新教學課程之學習成效滿意度達 83%，可見學生對本課程接受度普遍正向，且已有效提升學生的學習興趣及學習效果。

Human Resource Management Course Feedback

人力資源管理課程上課心得

Heidi 所教授的人力資源管理課程為必修科目，從一開始就以美式風格吸引同學的上課意願，並不強調作業或考試，而是在每次的課程設計上，都以理論及教課書教材切入後，在以業界實力佐證，增加我們對人力資源功能如招募、聘用等等的認知與了解。在三小的課程中，若只是老師一直講課，同學很容易覺得無聊並沒有學習動機，但 Heidi 老師每堂課都有課堂討論，用不同的議題鼓勵同學參與。

印象比較深刻的是課堂中的幾個案例討論，Heidi 都以知名企業如 Airbnb、Google、Marriott、Coca-Cola 等我們熟悉的國際知名企業做為案例，分析這些案例中的人力資源議題。所以課堂上就不會只有老師講授，而會有同學的參與與討論，每個同學都能充分受到鼓勵起來發言。我個人與組員們很喜歡老師選擇的桌遊，這些桌遊不像大富翁等等只是純粹好玩，很令人驚訝的是老師所選擇的桌遊都帶有人力資源管理議題實際操作的層面。例如一個像撲克牌般大小的「燒錢計畫」就讓我們玩得很開心且深刻體會，在競爭激烈的商場上，如何透過人力資源策略，比如增加員工忠誠度增加本身企業的競爭優勢，或是減少冗員、減少不好的計畫執行，增加經營績效。透過遊戲，我體會到，一個好的公司，能聘僱適合且適量的員工，放在適當的位置上，幫助企業經營。

而期末報告，用情境扮演的形式帶入報告主題，很適合娛樂系的學生。我們很少有課程可以演戲，而這堂看似跟娛樂事業部相關的人力資源管理課程，竟然透過情境扮演，讓我們自己設計劇本、想台詞、練習走位、準備道具、演出人力資源情境劇。這樣演過一遍，想忘記負責報告的人資議題，也很困難。這比考試來過我們記憶理論還要有效學習效果，很謝謝 Heidi 老師設計這麼有創意又讓我們有效學習的方法。

另外，Heidi 還設計了特殊的小卡片，每次上課我們最怕的就是抽到要負責做 summary 的 S Man 卡，還好老師都會很好心地如果是同一個人或組別抽到，他會再重抽一次。但這樣就能使每次的報告或是課程講授，有更多的參與，而老師設計的小卡，運用在我們的期末報告上就更多元了，包括評論其他組別的 ppt 良窳、報告台風等等，都讓我們不只更參與報告，且可以透過同儕互相學習的方式，不是單獨只有老師獨斷的進行評量。總而言之，這堂課，我們看到很多不同的教學方法與教材，很有創意，謝謝老師！

學生對於本創新教學課程之學習成效滿意度百分比

