

教學實踐研究分享 蓄發學教能量

趨勢巨流河

文／簡妙如、丁孟暄；攝影／羅偉齊、廖國融

●教學實踐與創新講座增能

教發組組長李麗君說明表示，本學期學教中心規劃3場「教學實務研究系列講座」與2場「設計思考創新教學成果講座」，首次同時邀請校內與校外學者來校分享經驗，配合教育部所推行的多元升等，鼓勵教師們能更了解並投入教學實務研究，其目的是結合教學、研究、服務，利用教學實踐的成果來做研究，使教師升等能以更多元的方式進行，期待不僅可減輕教師負擔，也避免出現重研究輕教學的情況產生，希望這樣的作法能給教師在不同領域裡更廣的思維。透過研習能給教師不一樣的參考視野，使他們理解「教學實務研究」非只是研究教育的學者才能參與，她補充以目前的研習現場情況來看，聽眾反映普遍良好，多位教師皆表示受到演講者從各式切入點進行研究的啟發，並激發新的思考方向也嘗試徹底翻轉教學的可能。以下收錄中正大學教授黃俊儒、運管系副教授鍾智林、觀光系助理教授紀珊如、企管系副教授涂敏芬的演講精華。

●投稿經驗分享 看準潮流創造亮點

運管系副教授鍾智林

鍾智林舉例自身投稿經驗，表示參與教學研究計畫時，訂定研究主題和方法可以參考過去通過審查的計畫之內容，有不同切入點可以選擇，一是跟著主趨勢潮流走，二是避免同質性且創造新亮點，他建議應將兩種方式二合為一，在觀察了解現行主流研究執行方法為何後，可以從中找到自己可以嘗試的新角度。

他分享實際操作方式，說明自己調查資料後發現，目前有許多人投入英語教學，而執行者多為英文系教師，常透過師生訪談、量化問卷的方式進行如單學期、單學年等單一時點的資料分析，這即是大潮流。

因此當他決定進行EMI學科教學研究，以英語作為主要使用語言，來教授學科課程的教學，為創造不同以往的異質性，他在執行方法上透過利用教學評量、學科成績檢定、數位日誌、教育資料庫中多年的成千上萬筆資料，針對自身學科領域學生的數值進行分析，找出屬於自己的教學亮點。

談起投入研究時不可或缺的資料、人力和經費該去哪裡找，鍾智林有幾個建議，首先教學資料可以問卷或訪談方式，溝通師生彼此之間對授課內容的認知是否有需要調整之處，再使用多年期的教學評量資料，檢視課程績效是否提升或下降，最後藉由學期初、末測驗得知修課生的能力是否有所進步，並且可以適時補充「大學院校課程資訊網」、「校務資料」中的外部資料了解趨勢、標竿比較；而研究夥伴不只能在相關的研習會場裡尋找志同道合的對象，也可以到線上課程的同儕中尋求合作，更可以主動聯繫文獻學者，或利用研究人力資源平台搜尋；經費則能透過申請各式校內外研究獎勵獲得。

●實踐研究為基礎 結合專業與想像

中正大學通識中心教授黃俊儒

教學實踐研究是什麼？為什麼現今教育部要推行？教學跟研究像是兩條不交叉的平行線，無論公、私立，校園中均存在著兩種極端，一是「研究精算師」，積極生產研究論文，並兌換所有的好處，出現「沒有教學的盲目研究」；二是「教學傳教士」，認為必須認真上課，堅守教學崗位，變成「沒有研究的空洞教學」，沒有持續精進知識，無法適當被評量成就。

在兩種極端的交織下，產生了「教育商品化」的情形，老師不敢對學生要求過多，引用湯姆·尼可斯《專業之死》第三章，「高等教育：客人，永遠是對的」，那麼大學是什麼？大學就像複數年的體驗營，學生高中畢業後到擔任倉儲管理員，中間失落的四年就是大學，這就是臺灣各大學普遍面臨到學用落差、社會失能問題。

假如能適度結合老師的專業與自身的想像，教學與研究就會變成雙螺旋互相滋養、增長的關係。從解決教學現場的問題出發，由研究自己的教學實況、以有系統的步驟與方法來發現問題，自我批判和反思後，最後再回饋給教學現場進行解決，就是教學實踐研究核心精神。真正作為教學專業自主的參與者及建構者。

以我自身所開設的課程「科學、新聞與生活」為例，選取國內三大報系，包括中國時報、聯合報和自由時報的科學新聞文本為主要分析對象，提出10種臺灣世界科學新聞科學錯誤報導的案例，進行「TGB (Try to Guess Behind) 教學流程」，閱讀科學新聞，瞭解開科學議題的內容，並透過分組討論的方式，「猜想」新聞在「科學」、

「媒體」及「科學／媒體」的產製過程，澄清並刪減相關的可能性，並綜合歸納最可能的說法或猜測，最後透過結果發表，由教師來澄清幾種說法的可信度，說明實際真相，希望教學結束，他們未來讀新聞的時候，可以判斷百分之八十以上的假新聞，真的應用在職場與人生。進行「行動研究」從發現問題、診斷問題、擬定與實施行動計畫、選擇方法與分析資料，最後是結論與省思。未來研究將成為對應教學的主要著作，進行深入的教學現場調查後產生創新性，「以研究做為教學的憑藉」、「以教學作為研究的發想」，走向雙軌架構。

● 結合遊戲和實作 經驗教育產生反思

觀光系助理教授紀珊如

紀珊如分享自己從102學年度開始教受「解說原理與實務」課程，過程中她不斷省思不同教學模式所帶來的成效，除了增能自我導覽領域的相關知識，並逐漸在課堂中加入新元素，加入遊戲的概念讓學生教學互動性提升，以更活潑的方式啟發學習興趣，藉由小組討論加強團隊合作讓成員彼此砥礪，以及配合實作體驗讓學生利用專業知識進行服務學習，落實「實務」操作。在課堂遊戲中她會利用其出的2周時間進行破冰的暖身小遊戲，例如Butt-spelling（屁股寫字）炒熱氣氛、增加學生間的互動也讓個性較害羞的學生能放開顧忌，或用Tongue Twister（繞口令）訓練學生口齒清晰的表達並詮釋其中隱含的意義，同時在過程中以分組競賽提升趣味與挑戰性。

小組討論時運用情境學習法，給予場景、實務、演示體會的方式，使學生在認知與技能上有所提升，她分享自己所規劃的教學步驟，是應用BTS（By the Student）的創新教學原則將學生視為教學的中心，首先老師要對學生能力有所了解，並讓學生在能力範圍內自由發揮，觀察學生的狀態過程中適時給引導，而非直接告知執行方法，在學生展示成果時由老師帶領學生進行報告、反思、互評、觀摩等學習，最後進行總結及補充延伸。

而服務學習法則是實作體驗上重要重要的專業知能學習，藉由經驗教育使學生在過程中應證理論落批判思考方式並得到反思，形成知識概念或質疑，而有進一步學習的新循環產生。

●在設計思考中舞動 自導式探索包創新學教模式

企管系副教授涂敏芬

「 $5+5=?$ 」毫無疑問的，答案等於10，這是傳統教學中唯一的正確解，把這個邏輯學會之後再應用到其他地方，叫做「學以致用」。那麼「 $X+Y=10$ 」呢？答案有1、9，有2、8，甚至可以是-1和11，但有個幼兒園大班的小朋友說， $1+2+3+4$ 也等於10，於是我想通了，必須突破框架，創造第三、第四個構面，創造出自己的框架，而身為老師或父母的我們就給出一個「10」，一個專案、目標，這是「用以致學」。

「設計思考」的優點就是利用這種方法，引導學生找出他們的X跟Y，共同達成「10」，即「探索包」的原型。「探索包」是個實境遊戲，在場域中讓學生透過觀察，以「解謎」的形式進行考題。從製作校園版再到淡水版，我們透過市集擺攤將課堂上的設計成果直接推廣到市場，擁有不錯的交易價格，進而成立Facebook粉絲專頁「淡水好生活—思創探索趣」，一路秉持著玩心來實踐「設計思考」的初衷，期許設計思考不只停留在想像，我們著手落實想像所帶來的創意，期待創新的成果能對這個社會帶來些微改變，並進而發展出為這個社會而存在的志業。

為什麼選擇實境遊戲？因為實境遊戲是我們「靠近」在地社區的第一種方式。在還沒有準備好進入社區和民眾溝通協調的情況下，「靠近」是最合適的字眼。何謂探索包？「大議題，樂傳達」，我們利用具故事性的「自導式旅遊包」，採實境遊戲的體驗形式，並與探索書和相關配件或APP結合，讓玩家進入角色與實境產生互動，轉接靜態的文史知識與動態的主動體驗。最後就是我們的出版物「淡味探索包」系列，透過「腦力激盪：生活地圖工作坊」尋找修正點，才走出校園進行陌生開發，測試過後對探索包進行修正，重新思考顧客需求與其商業模式。

2020/04/04



淡江時報社



淡江時報社

運管系副教授鍾智林。



淡江時報社

中正大學通識中心教授黃俊儒。

教學實踐研究分享 蓄發學教能量。



企管系副教授涂敏芬。