

# 教學實踐研究計畫

運用鷹架學習、創意自我效能與  
創造力於人文設計領域程式  
設計課程的實踐

資訊傳播學系 李亦君

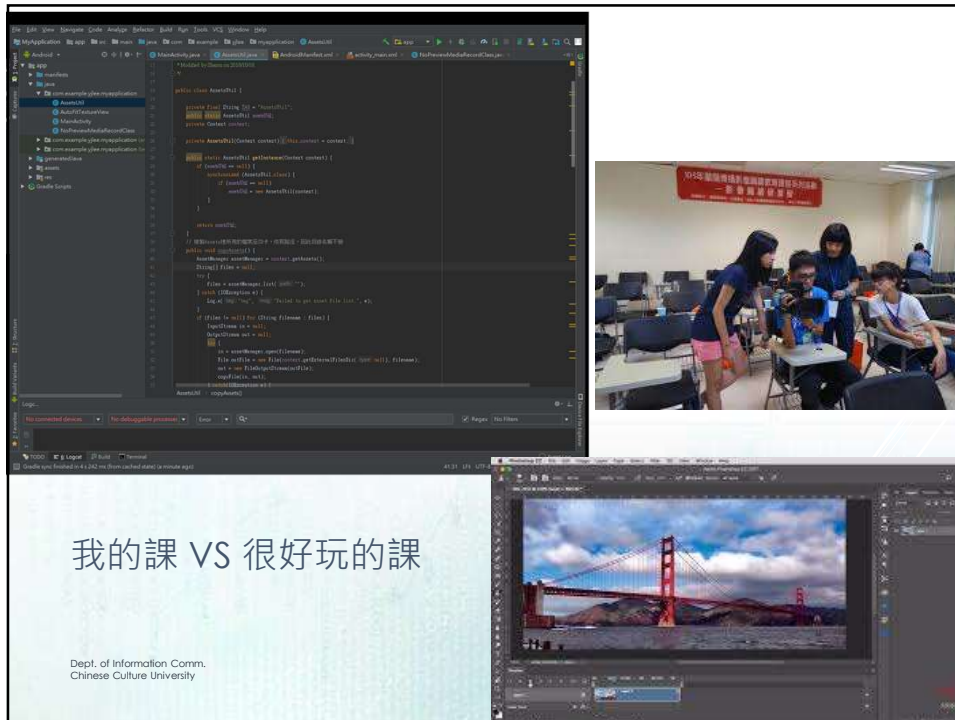
自認是一個教學重於研究的老師

2008年進入資傳系服務，第一個資訊科學背景的老師

被告知第一要務就是提升學生的資訊/程式能力

~ 在一群很直覺很好玩的課程中搶學生有限的注意力

起源



## 我的課 VS 很好玩的課

Dept. of Information Comm.  
Chinese Culture University

2008 ~ 2018 · 資傳的學生來源：  
自然組 → 自然組 > 社會組 → 社會組 > 自然組

如今社會組學生佔85%

普遍來說：英文、數學、邏輯.....都非專長

教科書從英文到中文、要背專有名詞到可以識別就好  
內容越教越少、課本字體越來越大、圖片越來越多

起源....

Dept. of Information Comm.  
Chinese Culture University

4  
24 October 2018



訂定從教學現場發現的問題

※本計畫目的為配合學生背景與學習興趣的改變，  
重新設計程式設計相關課程。

從問題中擬定具體的策略

計畫內容

Dept. of Information Comm.  
Chinese Culture University

7  
24 October 2018

訂定從教學現場發現的問題

※既有課程突破  
※新設跨領域課程規劃等

從問題中擬定具體的策略

※研究架構、假設、範圍  
※研究對象、方法、工具  
※程序、資料處理與分析

預期成果與貢獻

計畫內容

Dept. of Information Comm.  
Chinese Culture University

8  
24 October 2018

## 研究目的

本計畫目的為配合學生背景與學習興趣的改變，重新設計程式設計相關課程。

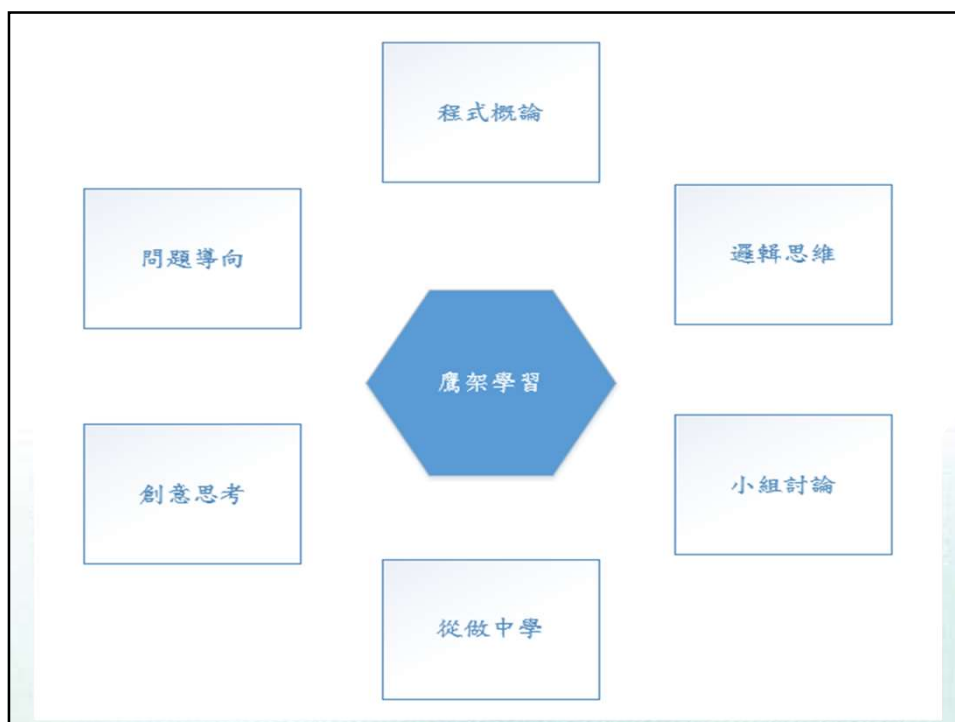
運用藝術設計理念與感測元件引發學生學習興趣，透過小組討論與創意思考，讓學生動手做、主動學，用視覺方式引導小組進行腦力激盪與創意思考，最後進行歸納與討論。

運用『以學習者為中心』的教學方式來活化課堂教學，避免教師講授學生聽講的傳統型態，讓學生以不同角色參與討論並鼓勵發言與創造，進而提升學習意願與動機。

## 計畫內容

Dept. of Information Comm.  
Chinese Culture University

9  
24 October 2018



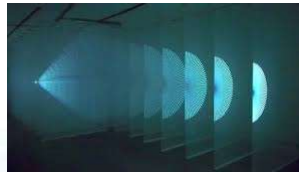
## 具體的策略

### 解構課程

重新設計教學單元配合程式設計原本的課程目的

裝置藝術、物聯網與接下來傳統程式設計的接軌

LAB時間與討論學習單



日常生活中學生會使用的裝置ex:感應燈

常碰到的電子產品使用到感測元件

上課內容影片化與單元化

錄製內容控制在10分鐘以內

行動設備上也容易觀看



## 課程錄製教材的形式



## 預期成果

成果展

教材內容

教學影片

學生學習記錄



有限的時間，無線的網路  
爭取學生的注意力比以往更難  
時間佔比：教學 v. s. 研究  
教學實踐計畫是一個好的開始