



教學實踐研究計畫 人文藝術及設計學門工作坊

演講地點：台中靜宜大學

演講時間：2018/10/05

許宏賓 Hsu, Hung-Pin

HoME 媒體與環境研究室
南臺科技大學 視覺傳達設計系

講者介紹

- **許宏賓**

國立交通大學 建築研究所 博士
hsuhp@stust.edu.tw



- 工作經歷

南臺科技大學 / 助理教授 / 媒體與環境研究室主持人 - 2015-08 ~
資訊工業策進會 / 顧客研究員 / 服務設計師 - 2013-08 ~ 2015-07
友訊科技 / 使用者研究員 / 互動介面設計師 - 2012-10 ~ 2013-07
遊石設計 / 使用者經驗設計師 - 2011-10 ~ 2012-09

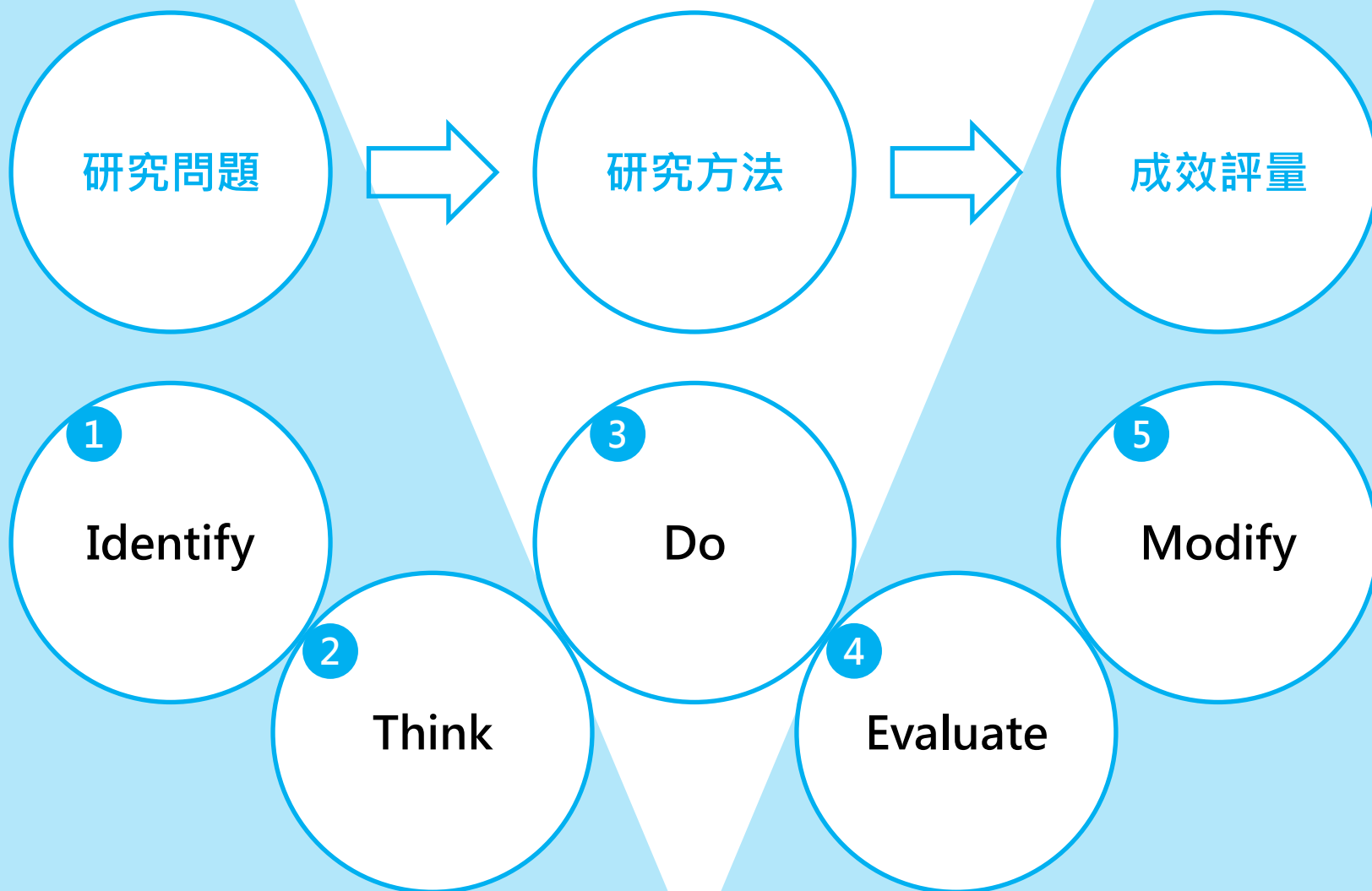
- 研究興趣

溝通設計 - 設計思考工具 / 電腦輔助合作
互動設計 - 人機介面設計 / 智慧環境設計
服務設計 - 商業服務設計 / 整合行銷傳播

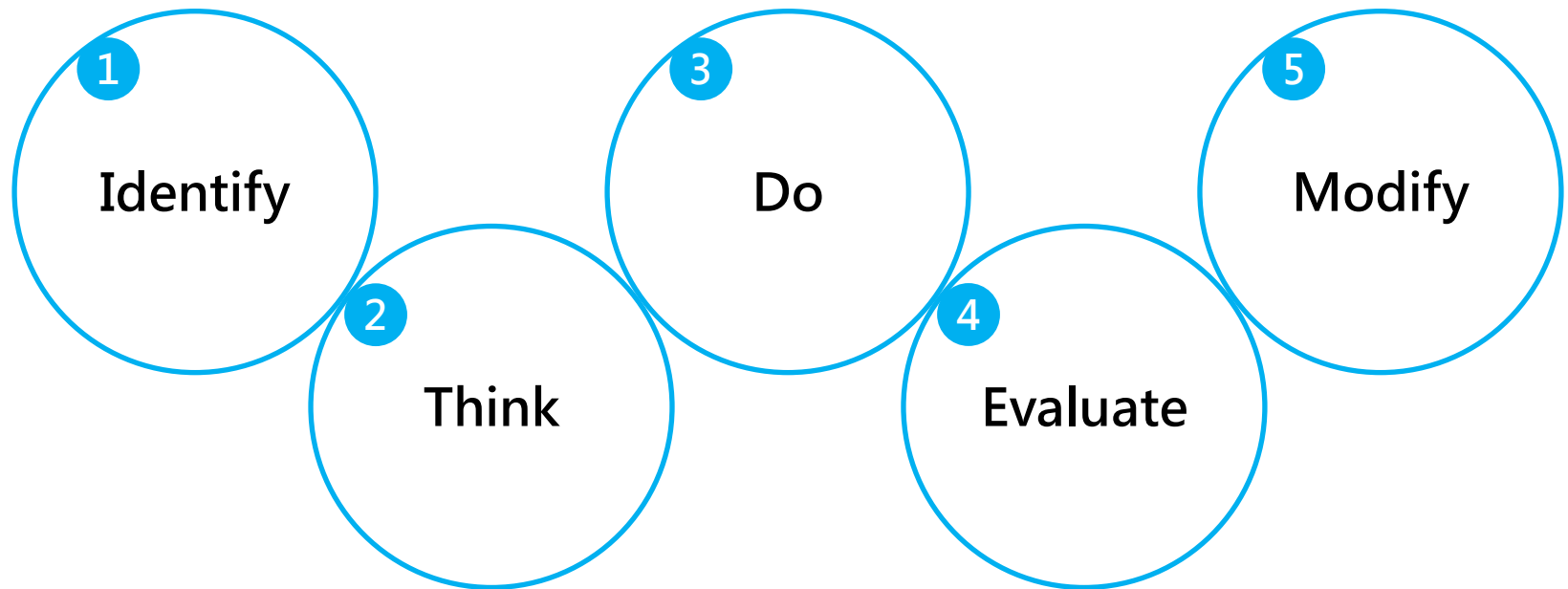
演講架構



演講架構 → 研究架構



研究架構



Step 1. Identifying a program / paradox / issue / difficulty

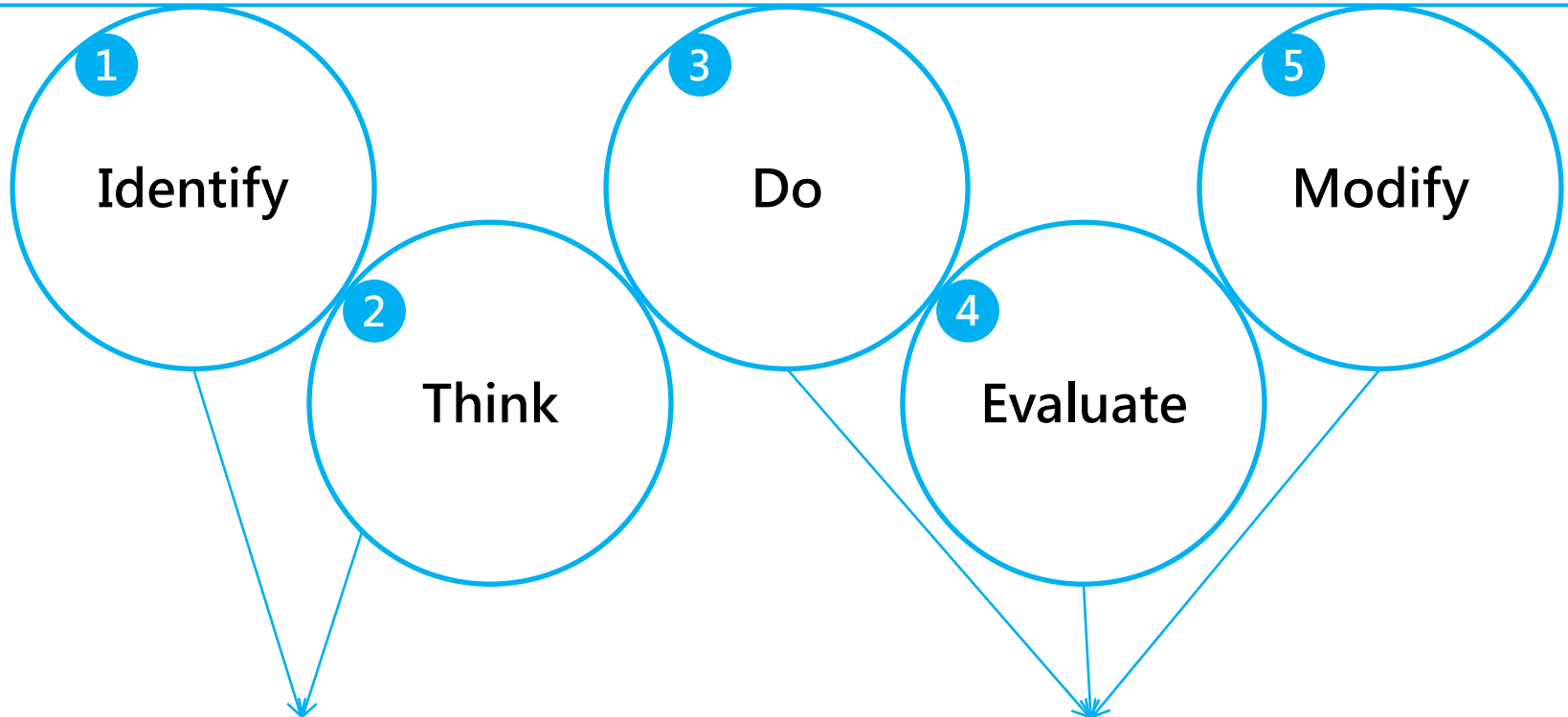
Step 2. Thinking of ways to tackle the problem

Step 3. Doing it

Step 4. Evaluating it (actual research findings)

Step 5. Modifying future practice

研究架構 + 教學實踐研究



教師為提升教學品質、促進學生學習成效，以教育現場或是文獻資料提出問題

透過課程設計、教材教法、引入教具、科技媒體運用等方式，採取適當的研究方法與評量工具驗證成效之歷程。

1. 研究問題 : Identify / Think

1. 研究問題：Identify / Think

行動研究 (action research)

- 行動研究結合「**行動**」和「**研究**」
- 由 **實務工作者** 在其 **工作情境** 中，針對其所 **遭遇問題** 進行研究，並發展 **解決問題** 之方案，再將其付諸行動。
- 研究過程中，**反覆不斷地** 透過 **反省、評鑑、修改** 等步驟，持續性的將實際問題逐漸解決，以改善實務工作。

問題階段：教學工作者 x 教學工作環境 → 教學問題
研究階段：循環 (教學反省 / 成效評鑑 / 教學修正)
實踐階段：教材 / 教法 / 評量...修正 → 教學計畫方案



1. 研究問題：Identify / Think

行動研究 (action research)

- 一個人或一群人，為了解決問題或蒐集資訊，以滿足實務需要所做的研究。
- 做行動研究的人，通常會想要解決某種天天都會碰到的問題。

- 例如：
- 減少學生曠課缺席
- 提升學生學習動機
- 透過科技改進教學
- ... 等問題

注意科技使用的
合理性與適應性

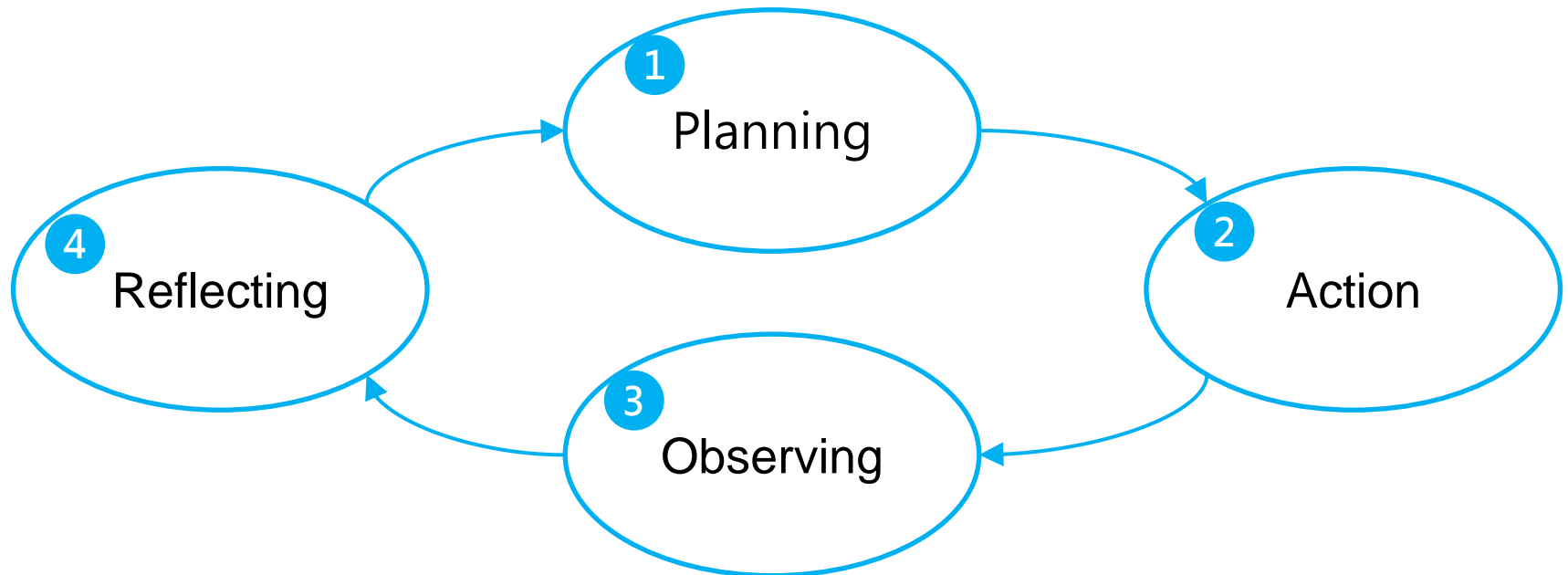
教學實踐研究

- 反思實務教學情境中的問題與需求。
- 回顧日常教學現場中遇到的重要問題。

- 例如：
- 運用網路虛擬實境科技
- 提升設計中的合作學習效益

2. 研究方法：Do

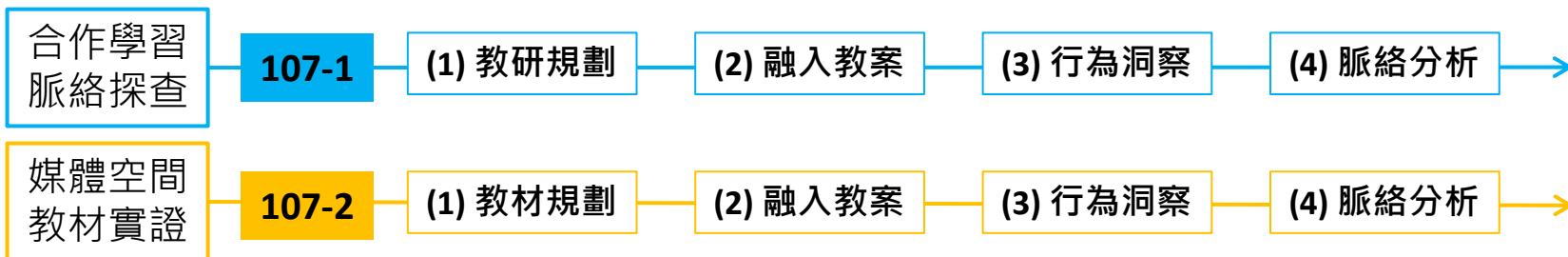
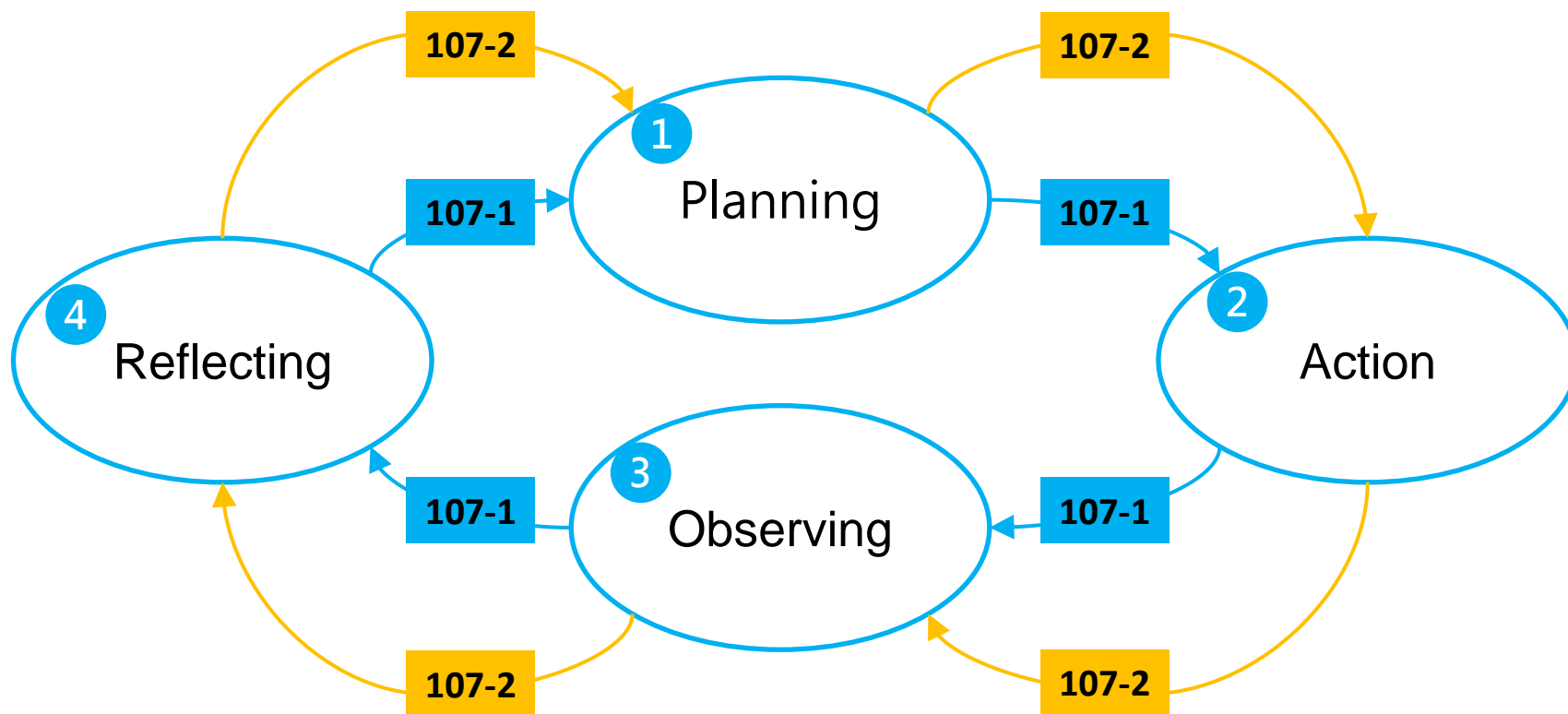
2. 研究方法：Do



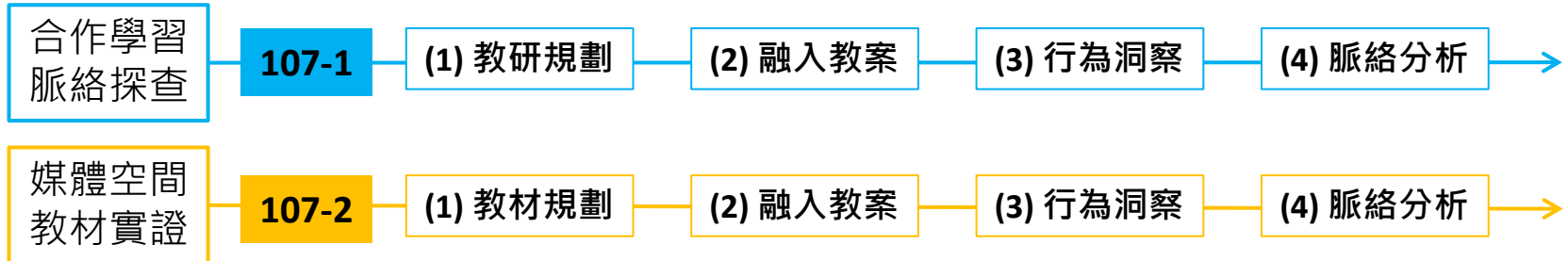
Action Research Cycle

- **Planning** : including problem and situation analysis
- **Action** : implementing the plan
- **Observing** : monitoring and evaluating the action
- **Reflecting** : reflecting on the ongoing process of planning, acting and observing

2. 研究方法：Do



2. 研究方法：Do



由於網路虛擬實境之特性，以其所設計之教材有助於：

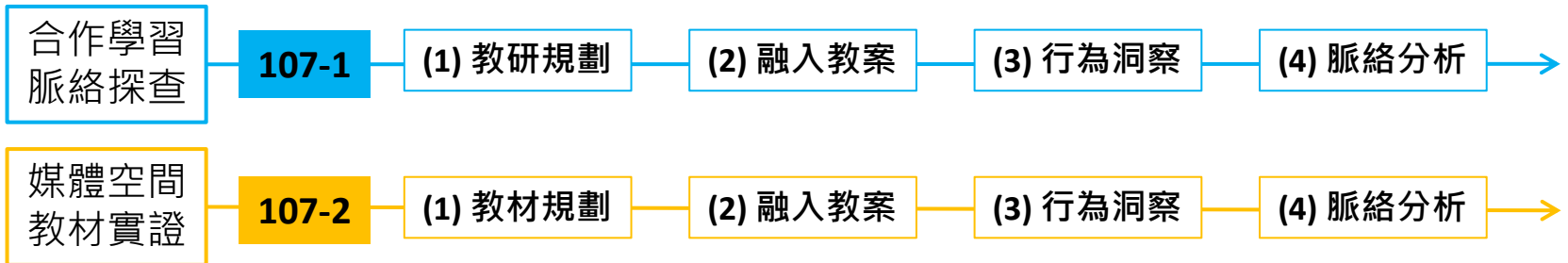
→ H1：縮短合作學習脈絡中學習成效較差的階段。

→ H2：彰顯學習者於合作學習脈絡中的貢獻。

→ H3：維持合宜的群體學習溝通與獨立的個人學習環境。

3. 成效評量：Evaluate / Modify

3. 成效評量：Evaluate / Modify



每個假說都配有
可以評估的項目

由於網路虛擬實境之特性，以其所設計之教材有助於：

- H1：縮短合作學習脈絡中學習成效較差的階段（成立期+風暴期）。
 - 小組組成並完成工作及職責分配所需花費的時間、小組討論並確定設計方向所需花費的時間、小組成員能準確跟隨小組方向執行設計所需花費的時間。
- H2：彰顯學習者於合作學習脈絡中的貢獻。
 - 學習者在合作小組中的貢獻，被小組成員及課程班級認知的程度。
- H3：維持合宜的群體學習溝通與獨立的個人學習環境。
 - 學習者對於合作小組之學習溝通、個人學習環境之獨立性之滿意程度。

4. 其他分享

1. 解決教學現場重要且常見的問題

四、教學實踐研究計畫內容

(一) 計畫主持人部分

1. 研究問題及重要性
2. 近年課程教學經驗與成果
3. 近年教學成果與實踐研究計畫之關聯性

→ 可以檢視是否為您教學現場之重要且常見問題

(二) 計畫執行內容部分

4. 預期完成工作項目與成果
 - (1) 預期完成之教學成果
 - (2) 預期達成之學生學習成效
 - (3) 預計教學成果公開發表分享之規劃

→ (1)(3) 檢視是否容易被擴散具有影響性、(2) 檢視是否容易評估成效

Thanks ! 歡迎提問交流



許宏賓

hsuhp@stust.edu.tw