

# 「把設計帶到生活世界」

## 教學經驗分享

- 一、主講人：課程所 黃瑞茂老師
- 二、主持人：教務處 教師教學發展中心 李麗君主任
- 三、活動日期：中華民國 109 年 10 月 22 日(星期三)12:00~13:00
- 四、活動地點：淡水校園 I501 (蘭陽校園 CL423 同步視訊)
- 五、主辦單位：教務處 教師教學發展中心
- 六、研習內容：

本中心於 109 年 10 月 22 日邀請課程所黃瑞茂老師，進行「把設計帶到生活世界」的講座，黃瑞茂老師利用自己對於設計思考多年的研究以及見解，向與會老師們說明如何將設計思考融入生活中並進而帶進課程的設計。

此次演講黃老師以食、衣、住、行為主題，分享自己在進行設計思考時是如何與這四個主題進行結合，並展示實際在教學上的案例，最後提醒各位老師課程和現實生活結合的必要與重要性。

### **設計參與從腳下開始**

黃瑞茂老師自 1993 年便開始利用自己的專業參與空間設計相關的企劃，至今已參與了 15 個淡江學校校內所實施的設計計畫案，並且提到過去在談論設計思考時，30%是對過去的批判，50%是對議題的討論，20%是對未來的期許；然而到了現代的趨勢，僅有 10%是了解過去事件，70%探究當下造成的後果以及影響，20%則是探究未來的走向。

因此在這般風氣下，如何將設計思考的重點放在「現在」是必須探討的課題，黃老師擁有建築相關的專業以及多年對於「設計」這件事情的實踐，認為「設計」是離不開人的食、衣、住、行的。

### 史觀科技與「食」的結合

黃老師提到過去在史觀科技的課程中所進行的設計思考活動，史觀科技的目標是善用科技以協助人類面對種種的外在環境與內部社會轉變的挑戰，以當下的議題進行發問，並在當下、歷史與未來這三個面向中發現科技與社會互動的過程，從而認識科技發展與生活世界的經驗連結。

「食藝淡水」這項設計便是在史觀科技這堂課程中所延伸出的活動，前期會先與學生介紹科技相關的知識背景；後期則將聚焦在「食安」上並作為切入點讓學生開始活動，一開始先從「食安」作為關鍵字拼湊出「食安」需要注意的議題，接著會實際走訪老街的店家並開始構思食譜，挑選一目標店家後便會邀請淡水當地居民一同合作並依同開發新的食譜，希望能夠讓這份食譜實際給當地的店家使用完成實踐的目標。

### 課程設計與「衣」的結合

接著黃老師分享了與陳麗華老師及張月霞老師一同合作的課程設計活動，第一堂課先舉辦「世界公民教育工作坊」，先讓同學們了解全球共同命運的意義，並能夠以各種實作計畫來體會和創造「在地—全球」連結與合作的可能性。

接下來請同學們回家後找出一件「有故事」的衣服，並帶來課堂上與大家分享該故事，接著到合作的縫紉基金會上技能相關的課程，並將衣服改造，完成改造後在最後一次的課堂上以「走秀」的形式展現最後的成果。

## 建築設計課程與「住」的結合

在建築系大二的建築設計課程中，黃老師以知名的「Google」公司為主題，因為該企業僅有一半為辦公空間，另外一半則是希望可以和在地的物事做連結，因此請同學們幫 Google Taipei 設計適合的建築空間，以「企業定位」、「經營模式」、「空間型態」為討論的重點，最後實際做出 3D 模型成果。

## 史觀科技與「行」的結合

同樣是史觀科技的課程，但用不同的主題為切入點即可以有不同的結合與成果，此次課程以輕軌建成後的淡水為切入點，首先百領學生認識交通工具對現代所帶來的影響，並請同學們以「流動/移動」在生活為主題發展提案計畫，將成果於覺生紀念圖書館進行發表，兩小時的發表會上會先介紹相關的議題，同時邀請了各界相關專業的老師一同參與成果的發表，並給予學生回饋。

綜合以上的案例分享，黃老師提到 4 點需要注意的事情，第一，課程的設計可能會有許多變數，要隨著學生們的議題討論與相關閱讀進行彈性地調整；第二，「設計思考」的五個步驟是一種指標，知識進展本身才能夠引導出計畫的方向；第三，課程實際在實施時是需要整備與資源分配的，因此也需要校方的配合；第四，課程設計著重在「當下」的情況為何，因此不會一成不變。

## 「設計」的重點在於軟知識而非硬體

黃老師提到設計並非形式的生產，而是需要考量如何解決問題、友善設計、對生產/科技的反思以及對社會的改變，D. School 將設計定義三個面向，包括可負擔(經濟)、可持續(人性)以及對科技敏感，史蒂芬·賈伯斯在一次發表會中提到未來公司需要聘請人類學家，因為希望可以找到現在人使用手機的習慣以利產品的研發，因此「設計」這件事情是以人為中心，接著討論人與環境、生活的

關係，在設計的過程中重要的並非硬體的實力或是科技的發展，而是軟知識的發展。

### 設計是一種面對生活世界的處境

「設計」與過去的觀念以不同，它不再是一種專業或是形式的獨享，過去的「系統」將每個人的生活制約成一樣的模式，但現代的趨勢在於由個人或團體的行為所驅使的設計，當我們在思考如何將設計放在課程中時，能夠從當下的科技、資源發現什麼問題並進一步發展，而這樣的過程中「設計敘事」也是重要的，敘事能夠協助人們在認知上的功能。

黃老師提到有一次課程進行修補市集的活動，他們利用原子筆用完的筆芯做出鳥籠，而這些筆芯是一位女生在過去幾年讀書時所用的筆芯，她在讀書的階段充滿了升學的壓力，看到這些筆芯也讓她回憶起當時的情境。因此，在鳥籠設計的過程中發現「物」的意義，並賦予它不同的用途，同時也能夠保留住它原本的回憶。

黃老師指出，設計並非只是在生產，而是利用創意升級再造，並提到了城市共生的概念，強調群體與個人間的合作、共榮，有系統性的循環與延續，雖然把課堂和現實生活連結起來很難，因為這件事情本身就沒有絕對的答案，但透過一次又一次的課程實施，期望老師們能夠找到課程的目標並設計出合適的活動。

### 學生在課程設計中的角色與自我認同

黃老師提到在現在的社會要將學生教育成為比爾蓋茲或是駭客全看課程如何規劃與設計，與會老師進一步提問道「要將學生教育成為像商人或是像個海盜的角色，要給予他們怎麼樣的價值觀？而學生是否又能夠分辨得出來他們正在成為什麼樣的角色？」、「又該如何營造出適合學生的教學環境？」

黃老師回應道，學生擁有自己判斷的能力，而老師只是配合學生並輔助他前往他想要的道路，成為怎麼樣的人並沒有對與錯，相較過去「贏者全拿」的觀念應該被顛覆，每個角色都有他的價值，而學校應當提供適合的資源，另一位建築系的老師也補充道，能夠理解在訓練學生並給予他該有的價值觀與知識時，卻希望他也能夠突破既有的價值觀與知識是很難的，但老師能夠做到的是鼓勵學生們跨出他們的第一步，並在接下來的路途中隨時提醒學生們走在正確的路上。

### 七、活動花絮：

	
<p>黃瑞茂老師分享「把設計帶到生活世界」之教學經驗</p>	<p>黃老師介紹「課程設計」的相關注意事項</p>
	
<p>與會老師專心聆聽黃老師的分享</p>	<p>黃老師分享對於設計的願景與展望</p>



與會老師提問  
「在進行教學時，學生的價值觀應該如何導正？」



建築系與會老師回應  
「如何營造學生所需要的教學環境？」之問題。



會後黃老師、李主任以及與會老師互相分享心得



李主任致贈感謝狀於黃老師