

# 教學實踐研究計畫之將教學與研究結合經驗分享

壹、時間：112年04月11日 / 星期二 / 中午12:00至中午13:00止

貳、地點：覺生綜合大樓I501

參、主持人：教務處 教師教學發展中心 李麗君主任

肆、主講人：教育科技學系 王怡萱主任

伍、活動內容：

本次研習活動於112年04月11日舉行，邀請教育科技學系王怡萱主任分享自身的教學實踐經驗，透過相遇、實踐、研究三個階段，從解決教學現場的問題出發，藉由一連串系統性反省、批判與建構的歷程，最後將結果再回饋到教學現場，並以此為研究發想來源，規劃後續教學實踐主題。

## “相遇(求解、求好)”

首先，王主任講述了教學實踐研究的定義，並說明自己一開始以「求解」為初衷從而產生教學研究的想法，以「讓教師教課/學生學習變得快樂」設為目標，投入教學實踐研究，後期則是透過研究結果邁入「求好」的階段，持續投入教學改善。

## “實踐”

王主任以研究動機目的、文獻探討、課程設計、教學成果四部份進行近幾年計畫執行說明：從一開始發現學生缺乏自我問題解決能力，回想自己的求學經驗，進一步思考導致問題的原因，形塑研究動機與目的，探討文獻資料後，進行WebQuest探究學習、問題導向學習搭配專題課程的課程設計。

將課程設計成基礎介紹和進階環境兩個階段，透過講授課程和上機實作的方式進行教學，並在課程中添加WebQuest學習單和每週挑戰題，以加分作為誘因增加學習動機的同時，培養其問題解決的能力。從期末學習成果表現來看，當年度學生的期末專題作品相比往年更具多元性、期末成績較去年有顯著差異、挑戰題完成人數也較去年高。

整體而言，經過WebQuest學習活動引導，學生自評顯示軟體及教材操作的能力均有所提升，且學生問問題的方式和上課投入的程度感覺也隨之發生改變。

王主任也提到因為課堂時間有限、無法每個知識內容都講解，所以花費許多時間心力在WebQuest學習單的任務及參考資源設計(學習單為課堂延伸、沒教學過的知識內容)，透過遊戲教材設計的活動情境，進行學習者任務內容說明，任務都有對應的連

結，讓學生瀏覽觀看與操作成品，還提A進行練習，並附有與該任務相關的網路資源或解法為參考依據。同時，考量到學生能力落差，為避免學習挫折，於學習單繳交截止隔週，公告完整的詳細學習步驟。課程規劃的初衷不是要考倒學生，故以開放網路、開書考的方式進行上機考試，讓身處數位資訊時代下的同學們，學習資訊蒐集與問題解決的能力。

### “研究(反思與再修正)”

王主任也分享其會根據教學過程和教學成效進行反思與再修正，透過質化資料(解決方式、學習困難、學習建議)修正教學活動，如：學習單依照學習者程度進行優化，將任務、資源、結論進行差異化設計。

### “「教學實踐研究」是什麼？”

最後，王主任表示自己教學實踐研究計畫的初衷，是來自教學的問題、而非因研究開始，研究只是附加價值。教學問題天天發生，同時進行研究的話，所投入的心力就能有兩倍的成果，從問題發現到處理方式，透過「新申請計畫」(求解)的結果、發現及反思，規劃後續的「延續型計畫」(求好)。

### 陸、活動花絮：



邀請教科系王怡萱老師分享「教學實踐研究計畫之將教學與研究結合」研習活動



王老師分享自身的課程設計



與會教師專注參與研習分享



王老師與在場老師進行交流與討論

與會教師積極參與研習討論



教發中心李主任頒發感謝狀