

# 教學實踐研究

## 計畫書撰寫經驗分享

---

行銷傳播管理研究所 鄭安授

2019/11/13

DOWNLOAD

下 | 載 | 專 | 區

計畫申請階段	計畫執行階段	計畫成果階段	教育部相關辦法
檔案	說明		附件下載
<b>109年計畫書修訂對照表</b>	108年計畫書格式與109年計畫書格式差異比較		 附件一
<b>計畫要點與政策說明</b>	109年計畫徵件說明會◎簡報人：教育部 高教司 賴冠璋科長		 附件一
<b>教學實踐研究計畫的目的與現況</b>	109年計畫徵件說明會◎簡報人：教育部教學實踐研究計畫 計畫總主持人 黃俊備教授		 附件一
<b>撰寫研究計畫應留意的學術倫理與研究倫理議題</b>	109年計畫徵件說明會◎簡報人：國家實驗研究院 顧長欣副研究員		 附件一
<b>系統操作說明</b>	109年計畫徵件說明會◎簡報人：教育部教學實踐研究計畫 計畫協同主持人 陳宏彰助理教授		 附件一



1. 有關計畫徵件系統建置於專案辦公室網頁，教師帳號係自108年11月18日(一)上午9時始開放帳號申請與變更(新申請人帳號註冊申請/舊申請人換校申請)；學校帳號將於108年11月18日(一)上午9時始，校方可開始審核教師帳號及設定校內系統徵件截止時間。

2. 109年計畫徵件時間為108年11月21日(四)上午9時至108年12月20日(五)23:59止。

3. 校內系統徵件截止時間由各校訂定，屆時還請務必告知校內教師，以維護教師申請計畫之權益。

資料來源：教育部教學實踐研究計畫/計畫系統操作期程

網址：<https://tpr.moe.edu.tw/newsDetail/4b1141f26dae6b0c016dae7ae3eb0002>

# 推動教學實踐研究計畫

## 教學實踐研究的定義

- 1 教師為「提升教學品質，促進學生學習成效」之目的
- 2 以「教育現場或文獻資料」提出問題
- 3 透過「課程設計、教材教法、或引入教具、科技媒體運用」等方式
- 4 採取「適當的研究方法與評量工具」檢證成效之歷程

# 教學實踐研究的核心精神

---

- 從解決教學現場的問題出發，所驅動的一連串系統性反省、批判與建構的歷程，最後結果再回饋給教學現場。
- 教學實踐研究案最重要的兩件事
  - **改變教學現場**：明確的問題意識、與時俱進創新的問題解決方法、具體改變教學現場的策略。
  - **具證據的評估**：有系統的觀察與分析、避免焦點模糊的綜合印象、避免籠統的感覺。

# 計畫書格式（計畫主持人部分）

---

- 申請人於課程教學現場試圖解決之問題及問題之重要性。
- 申請人近5年課程教學經驗與成果，包含：相關開設課程、學生學習表現、相關教材建構或發表、教學評鑑回饋等。(若未滿5年，則說明任教後之課程教學經驗與問題之聯結)
- 說明申請人近5年教學相關成果與本計畫之關聯。

# 計畫書格式（計畫執行內容部分）

---

- 計畫創新性或延續性價值
- 研究動機與目的
- 文獻探討
- 研究方法
- 預期完成工作項目與成果
- 參考文獻

（計畫內容至多25頁，包含參考文獻與附件，超出部分將不予審查）

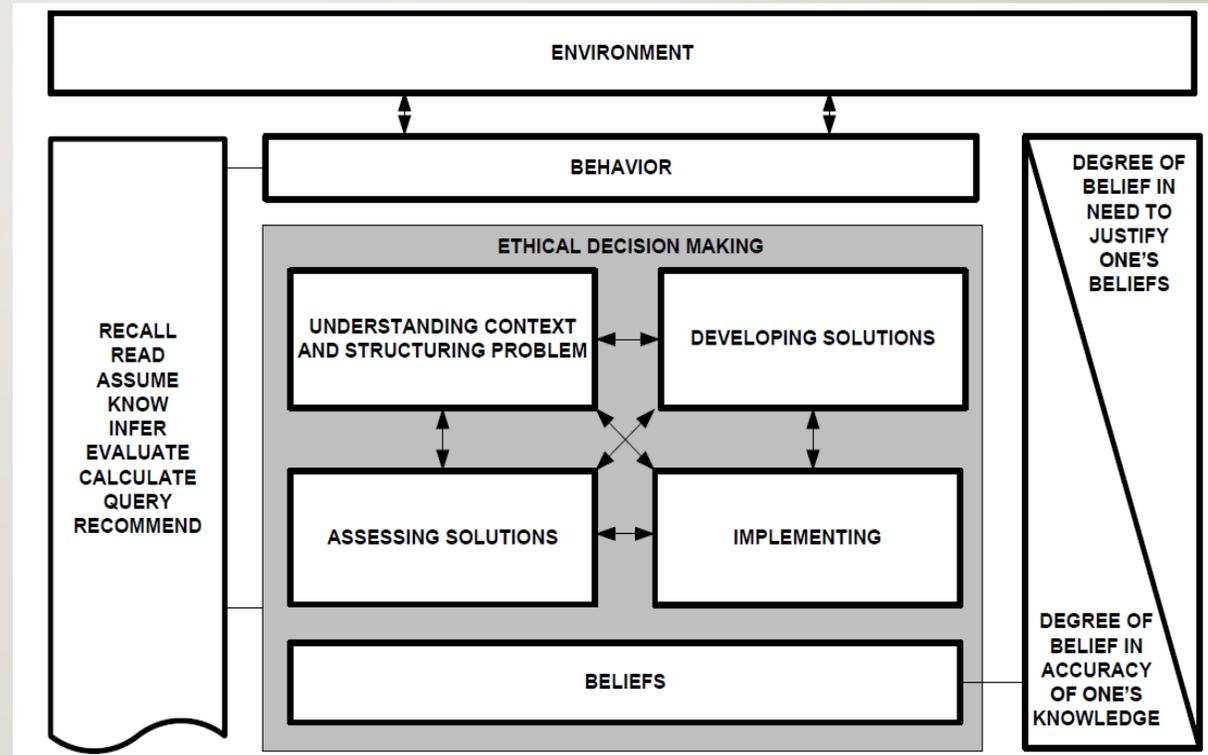
# 教學現場問題陳述 (資訊素養與倫理)

---

- 學生覺得倫理的課程內容太過於嚴肅或枯燥？
- 倫理理論的講授內容太過抽象且不容易理解？
- 理論知識的學習和實務應用的結合不夠平衡？
- 課堂討論的議題不夠貼近生活無法引發興趣？
- 只注重講授內容而忽略倫理決策與問題解決能力？

# 倫理決策模式 (ETHICAL DECISION MAKING)

- 瞭解問題情境並組織問題
- 發展解決方案
- 評估解決方案
- 方案的實施



Fleischmann, Robbins, & Wallace (2011)

# 問題導向學習 (PROBLEM-BASED LEARNING)

---

- 問題導向學習為一種課程與學習歷程，透過**教師設計的問題**，讓學生發現需要，並對問題進行瞭解，運用問題解決能力，自我導向學習策略，刺激學生思考及探索問題 (Barrows & Kelson, 1993)。
- PBL將學習與任務連結，使學習者投入問題中
  - 設計真實性問題，將學習置於有意義的問題情境
  - 透過學習者自主探究和合作來解決問題
  - 進而學習問題潛在的知識，養成問題解決和自主學習能力

# 探究式教學 (INQUIRY-BASED INSTRUCTION)

---

- 探究乃個體從主動發掘問題、分析問題、知識建構到發展問題解決方案的過程，因此探究式教學法強調學生主動提問、尋找資料、批判思考、自律學習，及深層理解的精神 (Saunders-Stewart, Gyles, & Shore, 2012)。
  - 結構式探究：教師提供問題、解決步驟、材料讓學生實作研究。
  - 引導式探究：教師僅提供材料與待解決的問題，學生需自行解決步驟。
  - 開放式探究：則是由學生自訂待解決的問題。

# 課堂個案分析

- 在此案例中，有哪些利害關係人？這些利害關係人面臨何種道德問題？
- 請問個案當事人可以有哪些選擇？請列出所有可能的方案。
- 請說明各個方案背後倫理理論的考量為何？
- 如果你是個案當事人，你會選擇哪一個方案？為什麼？

小華從小就喜歡各種網路遊戲，夢想長大能成為職業電競選手。然而，家人不希望小華沉迷於網路遊戲，以致於小華始終在電競技術上無法和其他網路玩家競爭，遑論成為職業電競選手。但靠著自己的努力，小華大學考上了遊戲設計的相關科系，將自己的興趣和學業結合，除了在就學期間非常認真學習，也持續在課餘時間到網路遊戲公司打工或實習，累積了不少工作經驗。小華大學畢業後如願進入所實習的網路遊戲公司 New Game 工作，擔任遊戲程式設計師，隨著經驗的累積，工作三年之後已成為遊戲開發團隊重要的一員。公司老闆很看重小華的能力，期許小華在兩年後升任設計部門主管，帶領遊戲設計團隊，主導專案。

此時，另一間網路遊戲公司 Big Game 打聽到目前在市場頗為流行的一款網路遊戲是 New Game 公司的小華所參與設計，於是派出了人力資源部門主管與小華接觸，想要挖角小華。Big Game 是股票上櫃公司，資本額高，也是目前市場三大網路遊戲公司之一。Big Game 除了市場規模較大、制度完善、提供更高的薪資條件與獎勵制度，也承諾由小華擔任該公司其中一款遊戲開發團隊的主管，未來還能獲得公司配股，參與公司的增資。但附帶條件是小華能夠將他在 New Game 開發遊戲的技術帶到 Big Game，以提升遊戲的功能以及效能，讓遊戲有更好的使用者經驗。

小華認為 Big Game 的挖角條件讓他非常心動，因為他過去所做的努力就是為了有一天能進入大規模的網路遊戲公司，帶領自己的開發團隊，設計自己的遊戲。但是小華向 Big Game 表明自己和 New Game 公司有簽訂競業禁止條款，離職後兩年內不能從事與原職務有關或因職務可得之營業秘密有關之工作。對此情況，人資主管提議，小華可以先到 Big Game 的子公司 Net Service 上班，該公司負責提供母公司遊戲需要的相關服務，職務不以遊戲設計主管名義聘任，以規避競業禁止條款與原職務有關工作之相關規定，惟實際的工作內容仍然是遊戲開發設計，薪資條件不變，等兩年禁止競業條款期限過後，再調回母公司擔任設計團隊主管。

小華此時心裏起了掙扎，他覺得這是一個很好表現他能力的機會，不僅符合他自己職業生涯的規劃，也能滿足他在薪資以及生活水準提升上的追求。但是小華也對人資主管所提的條件有些疑慮，讓他面臨了極為困難的抉擇。

# 學生分組討論

---



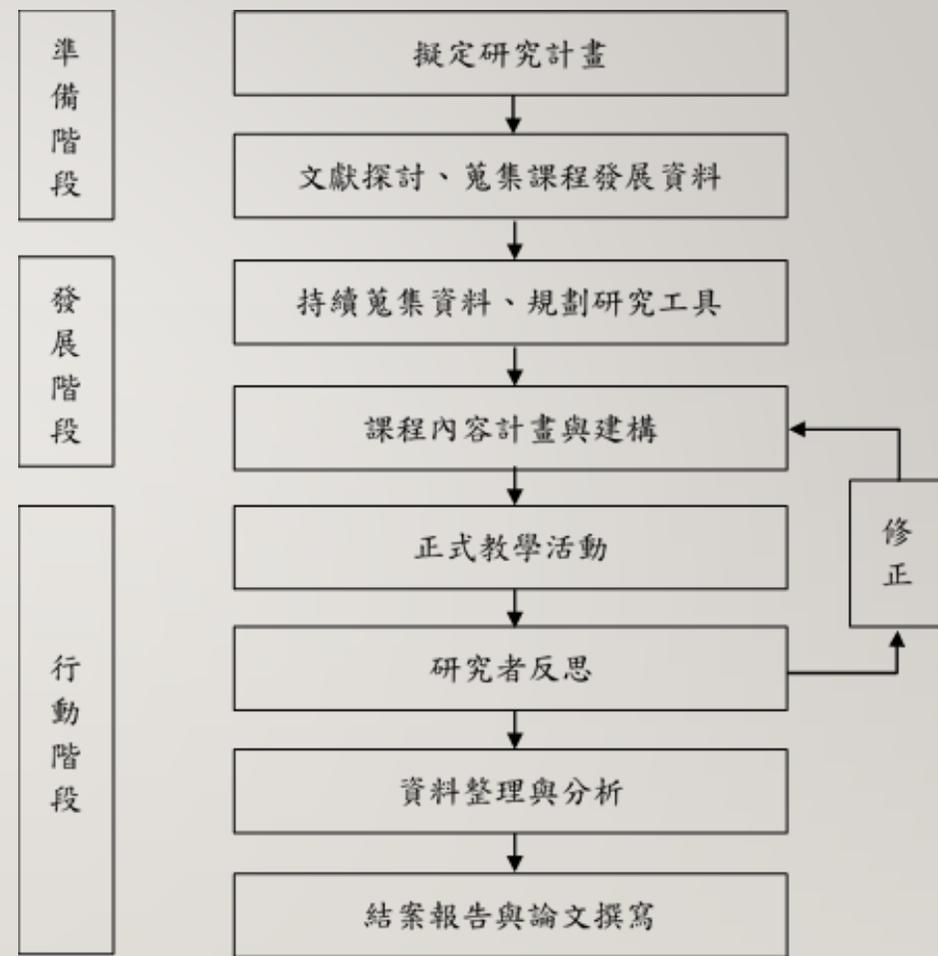
# 預期達成的學習成果

---

- 學生是否能描述分析案例中的相關資料。
- 學生是否能界定可能涉入的潛在問題，找出關鍵點，明確辨識問題。
- 學生是否能根據相關的倫理規範或倫理理論進行思考與討論。
- 學生是否能夠擬定問題的解決方案，評估可能的後果。
- 學生能否評估每一項決定的利弊得失而作出倫理決策。

# 行動研究

- 在課程方案發展與行動過程中，教師持續監控自己的思考過程與實際行動，也就是教師自己需不斷的自我觀察、反省、討論、學習與再規劃，最後，評鑑自己實際付諸的行動，並根據自己親身經驗的發現結果，做為進一步重複「行動研究」循環時修改課程計畫與課程行動的依據（蔡清田，2000）。



行動研究流程圖

# 課程規劃

---

- **準備階段**（第1-2週）：介紹課程與倫理基本概念，以開放式問卷的方式，針對學生的資訊倫理先備知識進行評量。
- **理論學習階段**（第3-7週）：介紹重要的倫理相關理論，並於課程中進行案例討論。
- **引導探索階段**（第8-12週）：單元介紹資訊倫理重要專業與社會議題，並由教師引導案例討論，提供待解決的問題，由學生分組進行討論，本階段案例均可作為學生進行開放探索案例設計之參考。
- **開放探索階段**（第13-16週）：案例討論以開放式探索方式進行，由學生自行設計案例情境以及待解決問題，於課堂討論發表。
- **總結檢討階段**（第17-18週）：學生進行期末報告，填寫期末開放式問卷，並進行學生訪談。

# 成果評量 ( THE KIRKPATRICK MODEL )

---

- 態度反應：學習者對課程規劃與內容的態度？是否喜歡課堂學習活動？
- 學習成效：學習者學到什麼？是否達成預期學習目標？
- 行為績效：學習者行為是否因學習活動的參與而有所改變？
- 成果影響：學習者的行為對組織或社會帶來什麼影響？



# Thanks! & Questions?



## **Acknowledgement**

感謝教育部補助本計畫「結合問題導向學習與探究教學法提升學生倫理決策能力的行動研究」（計畫編號：PEG1080249）。