

中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵期末成果報告書

壹、計畫名稱

應用個案學習與翻轉教室於『適地性社群服務』之創新教學

貳、實施課程、授課教師姓名

實施課程：資傳系三年級適地性社群服務

授課教師：李亦君

參、前言

自從蘋果電腦在2007年發布第一代iPhone開始，智慧型行動裝置深刻影響所有人的生活。因此，資傳系於103學年度更新課程，將『適地型社群服務』納入三年級必修課程，讓學生可以在製作畢業專題之前瞭解SoLoMo(Social, Local, Mobile)的概念。

SoLoMo是形容三種概念混合的產物：Social(社交的)、Local(區域的或是本地的)、Mobile(可移動的)。因此，SoLoMo即社交加本地化加移動，許多學者認為這是網際網路與物聯網服務的趨勢。

對於大三學生來說，屬於滑世代的他們，SoLoMo是他們日常生活中隨手可及的服務，就如呼吸空氣一樣的自然，因此反而無法查覺它的存在或是什麼地方有它的貢獻？因此，當我問學生Location對於傳播的意義？Facebook上打卡對於朋友或是商家的影響？如果我們要舉辦一項展覽，適地性服務重要嗎？該如何運用？如何運用這些進行創新創業？他們並無法明確回應這些問題。

然而在台灣智慧型行動裝置持有率已經達到100%，國際上的統計資料也顯示智慧裝置持有率仍然逐年增加，行動裝置已經成為傳播無法忽視、甚至最為重要的一環，資傳學生未來在職場中有很大的可能性會運用APP或參與APP的設計、企劃、製作、維運；又或者企劃APP應用於傳統傳播領域（如策展、廣告等等），那麼SoLoMo的概念就更為重要。本系課程委員會觀察如此的趨勢，相信讓學生在專題製作之前先瞭解適地型社群服務有助於專題企劃，本課程因此成為三年級必修。

為了提升教學，首先，必須讓學生理解這堂課程是有用的、重要的、好玩的，進而激發學生的學習興趣，鼓勵學生付出課外時間進行學習。並且提出啟發思考，我們學習到的理論或是概念，在哪一些日常生活、商業行為、應用程式中是有運用的？運用方式是否有達到預期目標？產生的傳播效益或是營業模式為何？而學生要怎麼設計自己的創新創業？

肆、計畫特色及具體內容

1. 翻轉教室

傳統上，大班教室採用的教學法常常是『講授法』，儘管可以最大可能的保障教學進度，但是壓縮了課堂師生互動的機會。因此，教育學者提出了『翻轉教室』的概念，『翻轉』了『知識講授』與『練習或作業』的順序，將寶貴的教室內時間多數用來作為討論以及練習的互動，提升學習成效。其教學邏輯就是讓老師能在與學生面對面的學習環境中（課堂時間），可以真正進行雙向溝通的教學活動（如圖）。Smith 及 Bergmann(2013) 強調，「翻轉教室」的重點不在於老師自製講述影片教學，而是能真正思考如何更有效益的運用課堂互動時間。

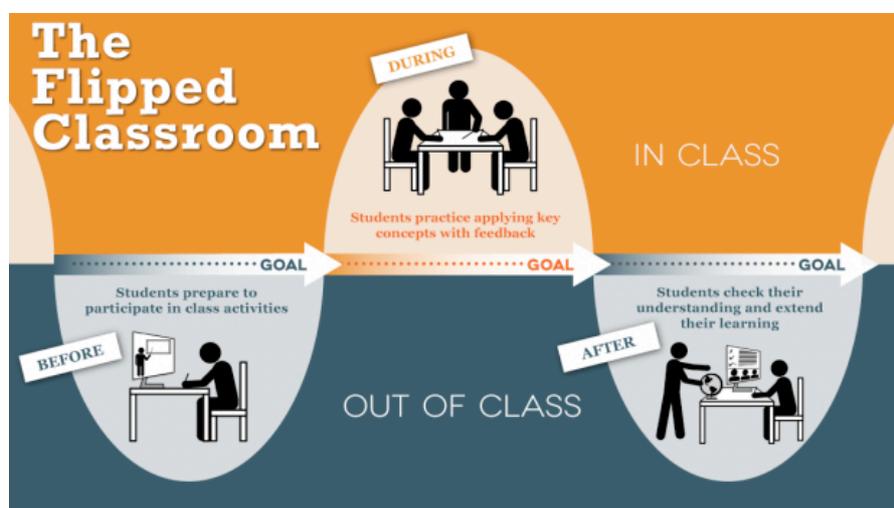


圖 1 翻轉教室

2. 鷹架理論 (Scaffolding)

鷹架理論是由俄羅斯心理學家-維高斯基(L.S.Vygosky)所提出，指教育如同建築房屋，得了解學習者特性，適時地給予外在幫助，使孩子獲得最佳支援。若學習者可以獨立解決某個問題時，就可減少協助，使其培養自信並學習自行解決問題的能力；但若學習者進入誤區，則教師應該以輔助的角度導引學習者回歸正確的方向。

理論基礎：最接近發展區 (ZPD)



圖 2 ZPD

Wood、Brunner & Ross (1976) 指出了六種鷹架之功能: (一)引發參與，在學習過程中引發參與的動機及持續學習之意願。(二)經由教學內容之系統組織化，減輕孩子學習的負擔。(三)明確的學習目標，引導孩子專注在學習目標上而不分心。(四)指出關鍵性的重點。(五)挫折的控制，並給予成功之經驗。(六)示範所學。

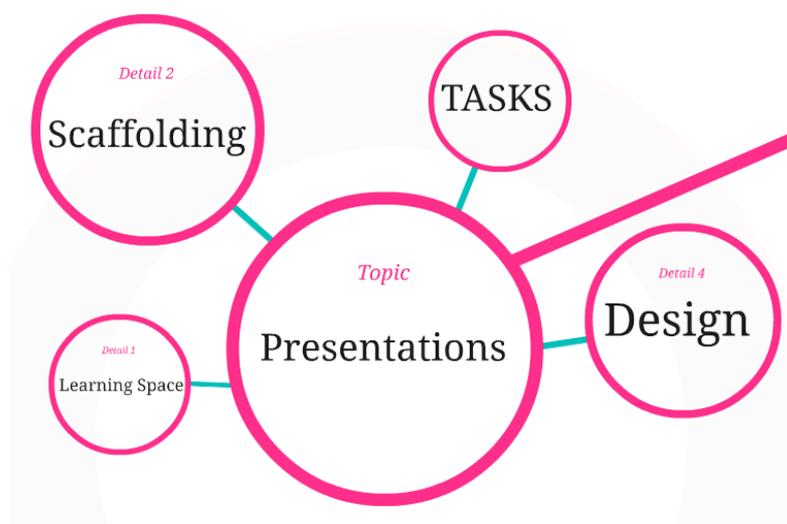


圖 3.Scaffolding

3. 批判性思考 (Critical Thinking)

根據蘇明勇教授 (2003) 整理 Perkins (1986) 認為：「批判性思考是一種較好的思考方式，可改善我們收集、詮釋、評估和選擇資訊的能力」(Bruning, Schraw & Ronning, 1999)。Ruggiero (1988) 則認為思考是任何有助於說明或解決問題、做決定、滿足知的慾望的心智活動；它在於搜尋解答，設法從中取得意義。因此，蘇教授歸納批判思考：「將我們經歷的活動中所理解到或聽到的概念加以評估，檢驗它們的有效性與正確性，必要時加以推敲或改進。」

在鷹架部分，我們下載了 APP，而在批判性思考中，我們思考它為什麼是這樣被設計的？這麼做有什麼好處？有更好的方式展現或是實做嗎？

伍、實施成效及影響 (量化及質化)

為了運用以上三種學習理論於課程，我將課程活動分為課堂學習、課後探查與課堂回饋回饋三個部分進行教學設計。同時，為了便於攜帶與記錄，本學期我們使用 Google 圖書作為授課講義分發與筆記撰寫的管道。

1. 課堂學習：

由於在本次課程之前，有許多概念課程尚未學習過。因此在每一單元開始，老師會先運用講授與討論法說明本次學習的主題 (指引學習目標)，給予講義 pdf 或是 epub 檔案，方便學生以行動設備開啟並記錄學習筆記。

在課堂的第二階段，學生會針對剛剛學習過的理論，應用於他們已經熟知的某一個產業、企業、應用程式或網站，進行討論，以鷹架學習法建構概念與瞭解個案。

2. 課後探查：

完成一個單元講授後，學生會實地走訪一個應用場域或是實際使用一個應用程式，這部分動作目標是觀察與分析。

3. 課堂回饋：

完成探查後，學生會以小組討論方式完成學習報告並繳交，老師會在課堂上進行討論並分享有趣的視角以便於鼓勵學習。

計畫執行期間為 106 年 2 月至 5 月 31 日，每 2-4 週為一週期，每一週期完成一個學習單元。

- 適地性服務與電子商務概念（場域：智慧城市展）
3 月中旬，學生至南港展覽館參觀智慧城市展以及相關論壇參觀，
- 智慧手機上的 Location based(場域：Google 在地嚮導)
3 月初—5 月中旬
由於每位同學都有智慧型手機，配合各自的 google 帳號，參與 google 在地嚮導計畫。
透過觀察計畫中 Google Map 提出的問題與資訊提供的要求，學生可以了解智慧型手機對於使用者定位的無所不在。
- 智慧手機上的 GPS 原理與 Field Trip（實驗：文化校園尋寶記）
4 月 20 日
由同學 3-4 人一組至老師規定的校園內地點，進行經緯度定位實驗。
每一組同學以手機的 wifi 開或關與不同的定位 APP 作為控制變數，進行紀錄與比較，理解定位常用單位換算方式與差異。
- 遊戲、AR 與 VR 介紹（實驗：遊戲製作）
4 月 20 日
邀請業界講師針對遊戲產業 AR 與 VR 應用進行分享，與簡單案例實作。AR 與場域有關，不只應用於遊戲，也常常運用於導覽和觀光結合。
- SoLoMo 與未來商務（場域：未來商務展）
5 月 15 日
學生赴花博爭艷館，參觀未來商務展。包括無人車、行動支付與 MR 概念。
- 室內定位（實驗：iBeacon）
5 月 30 日

iBeacon 常用於室內定位與展場，這次實驗讓學生模擬餐廳自助點餐與虛實整合行銷方式。

陸、成效及影響（量化及質化）

1. 本計畫將學習目標拆解為不同單元，每一單元以三階段方式設計教學，分別是課堂講授、課後觀察實驗、與課堂回饋，透過學生實際參與或討論，讓學生更能理解枯燥的學術概念。
2. 學生會被要求參觀不同場域與使用不同資訊程式來瞭解技術層面的製作方式與對使用者的影響。
3. 運用翻轉教室與課後實做，充分運用 100 分鐘課間時間。
4. 參與式學習，提升學習動機與興趣。
5. 由於有許多實驗作業與教學講義，因此學生會主動養成使用課輔系統習慣，課輔登入次數增加。

1052 資傳系 3A I096 適地性社群服務

分類	教材標題	閱覽	公開日期	結束日期		
講義	9.電子支付、Fintech、區塊鏈.Pd..	48	2017/05/24		編輯	刪除
講義	8.行動通訊技術.Pdf	47	2017/05/17		編輯	刪除
講義	7.室內定位.Pdf	48	2017/05/11		編輯	刪除
講義	6.APP行銷-區隔.Pdf	49	2017/05/02		編輯	刪除
講義	4.LBS-GPS軌跡紀錄.Pdf	50	2017/03/22		編輯	刪除
講義	3.商業模式-九宮格.Pptx	51	2017/03/16		編輯	刪除
講義	5.消費者行為、市場與廣告.Pdf	51	2017/03/14		編輯	刪除
講義	2.電子商務的原理.Pdf	54	2017/03/01		編輯	刪除
講義	1.網際網路與電子商務.Pdf	51	2017/02/21		編輯	刪除
閱讀	互聯網商務時代，你不可不瞭解的..	13	2016/12/01		編輯	刪除
閱讀	叫我地頭王，用Foursquare地標交..	13	2016/12/01		編輯	刪除
閱讀	How Yelp Works	13	2016/12/01		編輯	刪除

在地嚮導 首頁 聯誼會 交流 設定

陳莖綉 第 4 級

獲得積分往第 5 級邁進 [開始提供資訊](#)

活動	數量
評論	205
曾提供相片的地點	12
曾提供解答的地點	0
新增的地點	0
編輯過的地點	0
總計	217

福利

- 第 1 級
- 「在地嚮導」電子報
- 參加 Google 主辦的研討會和 Hangouts
- 參加「在地嚮導」專屬競賽 (限特定國家/地區)