

教學心得分享



楊馥如
開南大學資訊傳播學系副教授
yangfuzu@gmail.com



目錄

- 壹、教學設計
- 貳、教材分析
- 參、學習評量及成效評估
- 肆、教學創新
- 伍、教學經驗
- 陸、課程規定與課堂管理技巧
- 柒、具體教學優良事跡
- 捌、結語



壹、教學設計

• 概念、方法，轉化應用，精益求精

- 在大學課程的規劃上，一般都是先教概念和方法，再教學生如何轉化與應用。
- 個人生涯一直抱持不斷學習，精益求精的精神，持續閱讀，參與研習，與業界友人交換心得等來吸收新知，再將所學知識與經驗轉化應用於教學上。



壹、教學設計

• 概念、方法，轉化應用，精益求精

- 例創意思考與創新的課程希望學生透過此課程可學得創意與創新的概念、**創意思考**策略與技法，及能將上述的概念與方法，轉化應用以創新方式**解決日常生活的問題**，有助於其社會實踐的能力。
- 例數位圖像設計與影像處理課程希望學生透過此課程可學得**軟體**（Illustrator & Photoshop）與**設計**的概念、方法，轉化應用於實務**設計作品、創作與接案**，有助於其就業能力。



貳、教材分析

- 循序漸進，由淺到深
- 因課程是針對學生的需求，循序漸進來設計的，而不是使用市面上現成的課本，所以授課的每個科目都是自編教材，每科教材都可成為一本書出版。
- 例創意思考與創新的教材需要先博覽國內外相關書籍，找出要點，將其邏輯性組織，循序漸進串連成課程；思考課堂可設計哪些實作題目來檢驗學習效果；期中末如何綜合之前所學。



貳、教材分析

- 循序漸進，由淺到深
- 例數位圖像設計與影像處理教材
- 第一部份認識軟體的基本概念；熟悉軟體工具、各項功能；
- 第二部份是利用實例以循序漸進（慢慢加深加廣）的方式，讓學生漸次熟悉工具的使用與設計的知識，來製作出各式各樣的平面設計實務作品；
- 第三部份轉化應用前面所學進行創作與專案設計。



參、學習評量及成效評估

一、問卷、形成與總結評量、省思

•問卷調查瞭解學生需求與起點行為

問卷調查

測驗你的創造才能

系所與年級： 學號： 姓名：

一、為何來修此課程？你期待從課程中學到什麼？

二、請描述一下自己是怎樣的人(例什麼血型星座所以特質是什麼，喜歡自己一人獨處或有伴同行或很會照顧人；自己的優勢與劣勢等)？

三、你的未來夢想？你對未來的規劃(短程、中程、長程)？

四、你對教學計畫的教學內容、教學方式或教學評量是否有些建議？

教學內容：

教學方式：

教學評量：

五、其他

心理學家尤金勞德寒根據幾年來對許多男女兩性的科學家、工程師和企業經理的個性和創造才能的研究，設計了下面這套簡易、方便的試驗。你只要利用十分鐘左右的時間，就可測出自己的創造心理是否具有創造才能（如需要，適當延長試驗時間也不會影響測試效果。）

測驗時，只要在每一句話後面，用一個字母表示你的意見：同意用 A；不同意用 C；不確定或不知道用 B。

- 1.無論什麼事情，要我發生興趣，總比別人困難。
- 2.我常常會感覺到，有時我在小組裡發表我個人的意見時，似乎總會使一些人感到厭煩。
- 3.我花費大量時間來考慮別人是怎樣看待我的。
- 4.我不尊重那些做事似乎沒有把握的人。
- 5.我需要的刺激和興趣比別人多。
- 6.有時我對事情過於熱心。
- 7.在解決問題時，我常常單憑直覺來判斷「正確」或「錯誤」。
- 8.我有收集東西的癖好。
- 9.我喜歡客觀而又有理性的人。
- 10.我能與自己的同事或同行們很好地相處。



參、學習評量及成效評估

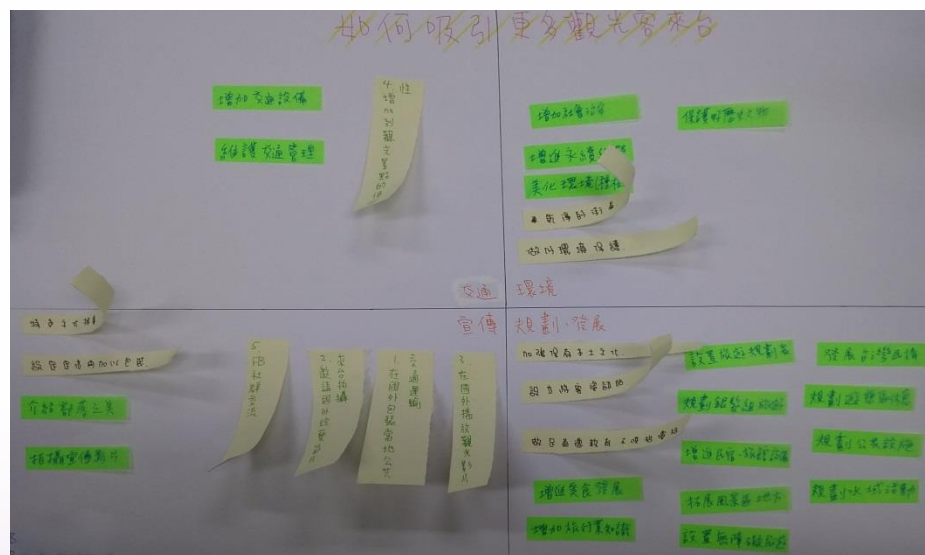
一、問卷、形成與總結評量、省思

- 搭配每次課堂活動有形成性評量（例課堂實作、學習單、筆記、平時作業、互評表等）

腦力激盪的課堂演練↓

問題：如何吸引更多觀光客來臺觀光？↵

- 參與的學生先作自我沈思，將各自的想法寫在便利貼上（同組用不同顏色），每人寫五個構想。↵
- 每張便利貼寫一個構想，以不超過二十字為宜，文字應簡潔易明瞭。↵
- 參加的學生按座次輪流發表便利貼上的創見：各成員依次宣讀自己的一張便利貼，放在大張紙上，重複放旁邊↵
- 在大張紙上，依內容分類↵
- 加上標題↵
- 補充：學生自由宣讀自己手中新的構想↵
- 每組各派人寫出構想及上台報告↵



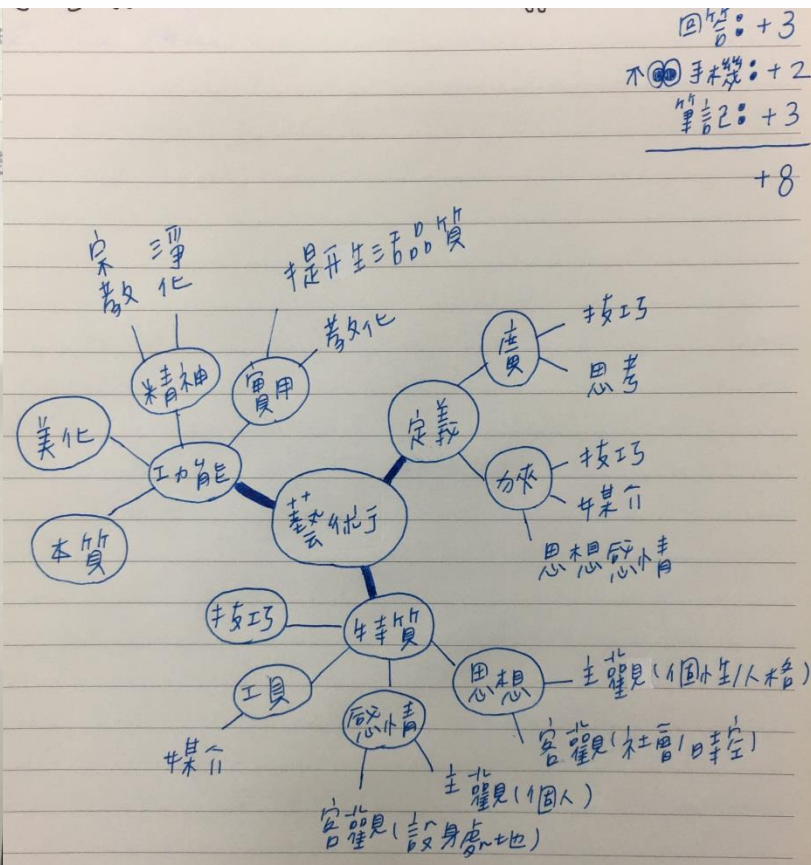


參、學習評量及成效評估

一、問卷、形成與總結評量、省思

- 搭配每次課堂活動有形成性評量（例課堂實作、學習單、筆記、平時作業、互評表等）

- 一、經驗描述（你從影片中看到了什麼？）
1. 劇情大意 男性在外打零工賺錢，女性在家照顧小孩，使得孩子從小缺少父愛，孩子長大後，母親開始幸福，卻沒想到因為心疾復發，又回到國外。
 2. 敘事結構（起承轉合）最大後，母親開始幸福，卻沒想到因為心疾復發，又回到國外。
 3. 角色分析（類型、個性、造型）男主外，女主內，男性工作，女性的一生。
 4. 環境背景 早期的台灣。
- 二、意義解釋
- 這個動畫的主題是什麼？你覺得這個動畫所隱含的內容、意義？
- 性別刻板印象，男主外，女主內。
以前的女性任男性主宰，男性工作，女性在家照顧小孩，打理一切。
- 三、形式分析（如何設計與安排？）
1. 時間
順序法，從結婚到照顧小孩，到孩子長大生孩子，照顧孩子，敘序作者一生。
 2. 媒材
黏土動畫。
 3. 光影與色彩
以黏土黃為主要色彩，黑色背景襯托人物，光線聚焦主角，其他光較暗。
 4. 鏡頭與角度
全景整體環境，中景為母子相處畫面。特寫母親在家的角度。
 5. 剪接
利用切換方式。
 6. 聲音（音效、音樂）
無對白，以音樂配合當時的情境。
 7. 其他
- 四、評價或見解
1. 你覺得這部動畫是否是一部好動畫？為什麼？
是，因為現在的社會，還是有很多家庭是這樣的，影片內容很真實。
 2. 你如果是片中的母親，你會像他一樣嗎？或是會有不同的做法？
不會，我認為男女應該同等對待，沒有女性一定要在家，男性也要參與孩子的活動，父母與孩子相處和樂，相互了解、溝通，這才是最好的！





參、學習評量及成效評估

一、問卷、形成與總結評量、省思

- 搭配每次課堂活動有形成性評量（例課堂實作、學習單、筆記、平時作業、互評表等）





- 搭配每次課堂活動有形成性評量（學習單、筆記、平時作業、互評表等）

姓名： 

[illegible]



參、學習評量及成效評估

一、問卷、形成與總結評量、省思

- 期中末有總結性評量（例報告、創作、專案等）

藝術概論期中報告

目 錄



Jeremy Henrickson、《Departure》、2018

學號：B10615159

姓名：藍孟婷

壹、前言	3
貳、作品賞析.....	3
參、結語.....	5
肆、參考文獻.....	5



參、學習評量及成效評估

一、問卷、形成與總結評量、省思

- 期中末有總結性評量（例報告、創作、專案等）

目 錄

壹、前言.....	3
貳、專題研究的動機與目的.....	3
參、專題研究的方法與期程（甘特圖）.....	3
肆、實施過程.....	4
一、先思考主題，並確認主題可行性.....	4
二、以六頂思考帽方式去思考專案的可行性.....	4
三、以心智圖聯想此專案能加入的元素和項目&查詢相關資料.....	5
四、在網路上查詢每個子項目的資料和影片做為最後示意圖成果的參考.....	6
五、研究成果的過程.....	7
六、遇到的困難&解決方式.....	7
伍、專題研究的成果.....	8
陸、心得與省思.....	9
一、心得：.....	9
二、省思：.....	9
柒、結語.....	9

創意思考與創新 專題研究報告



組別：第二組

組員學號姓名：B10431019 鄭愉平

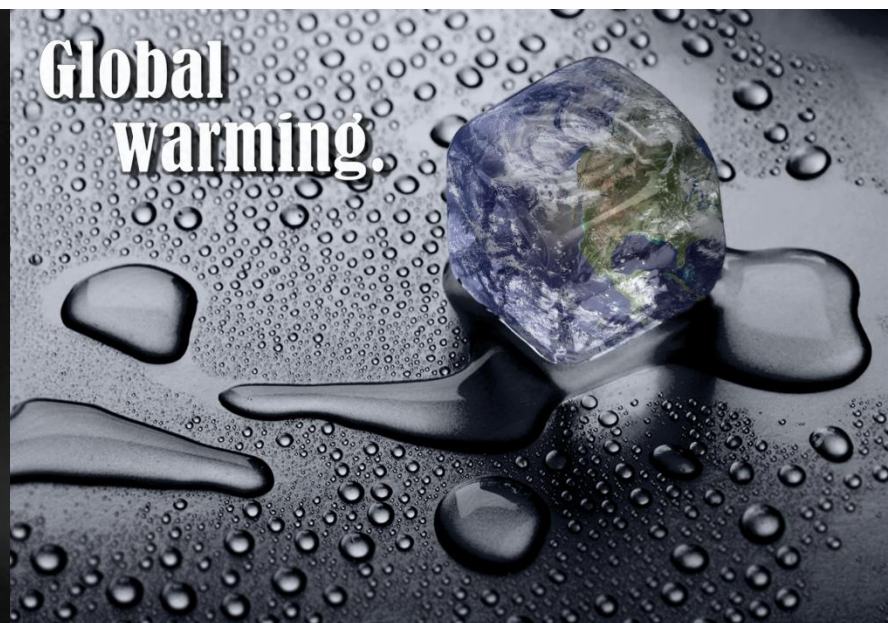
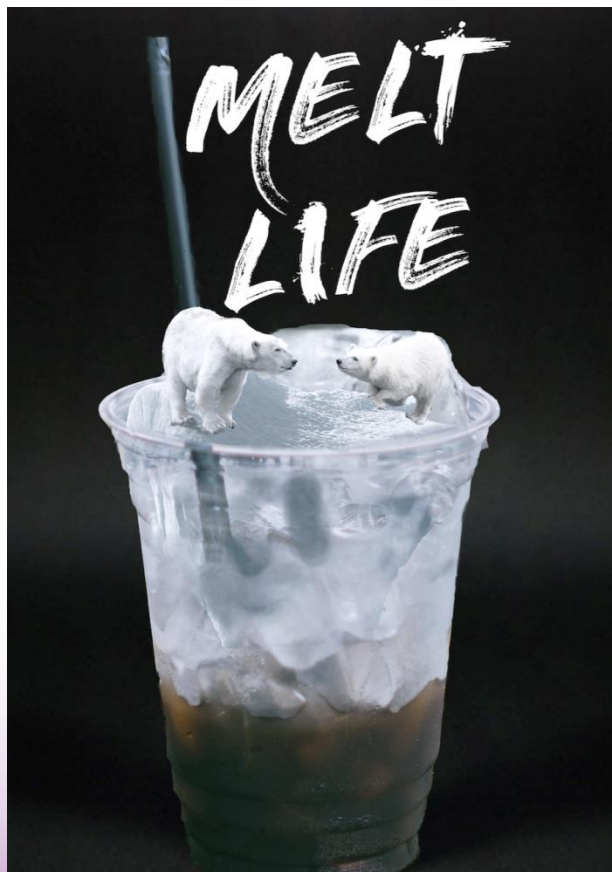
工作分配：所有內容



參、學習評量及成效評估

一、問卷、形成與總結評量、省思

- 期中末有總結性評量（例報告、創作、專案等）

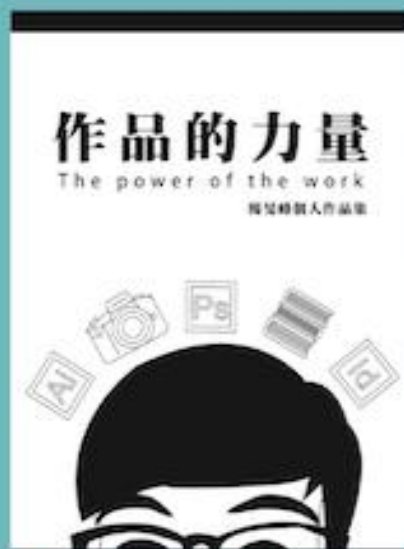




參、學習評量及成效評估

一、問卷、形成與總結評量、省思

- 期中末有總結性評量（例報告、創作、**專案**等）



●作品集封面



●企業CIS視覺設計



●貼圖設計



參、學習評量及成效評估

一、問卷、形成與總結評量、省思

- 最後問卷與回饋表，讓學生做評量與省思

	項目	很好	好	尚可	待加強	極待加強	補充說明
1	瞭解創意與創新在生活的應用						
2	瞭解創意與創新的定義、特質						
3	瞭解創意思考策略：腦力激盪						
4	瞭解創意思考策略：心智圖法						
5	瞭解創意思考策略：六頂思考帽						
6	瞭解創意思考策略：屬性列舉法						
7	瞭解創意思考策略：曼陀羅法						
8	瞭解創意思考策略：魚骨分析法						
9	瞭解創意思考策略：重組與結合						
10	瞭解如何製作專題報告						

	項目	非常符合	符合	普通	不符合	非常不符合
1	我覺得我們的專題很有創意					
2	我覺得專題學習對我收穫很大					
3	我覺得專題學習是一項挑戰					
4	我很積極進行專題學習					
5	我會熱烈參與專題討論					
6	我會在每次小組討論時提出意見與想法					
7	我會按時完成所分派的工作					
8	我有認真參與專題報告的製作					

三、你覺得自己在創意思考與創新課程的收穫是什麼？

四、你對整體課程或對老師有何建議？

五、你對自己的反省與檢討是什麼？



參、學習評量及成效評估

二、成效評估

- SPSS 統計軟體分析問卷結果

題號	前測 平均數	前測 標準差	後測 平均數	後測 標準差	t檢定	顯著性
瞭解創意與創新在生活的應用	3.97	.76	4.52	.65	5.54	.00
瞭解創意與創新的定義、特質	3.93	.83	4.53	.63	5.61	.00
瞭解創意思考策略：腦力激盪	3.83	.85	4.47	.68	5.85	.00
瞭解創意思考策略：心智圖法	3.88	.92	4.53	.65	6.30	.00
瞭解創意思考策略：六頂思考帽	3.83	1.08	4.45	.75	4.81	.00
瞭解創意思考策略：屬性列舉法	3.88	.92	4.47	.72	4.98	.00
瞭解創意思考策略：曼陀羅法	3.60	.94	4.37	.71	7.74	.00
瞭解創意思考策略：魚骨分析法	3.70	.83	4.48	.73	7.54	.00
瞭解創意思考策略：重組與結合	3.75	.93	4.35	.80	5.48	.00
瞭解如何製作專題報告	3.93	.82	4.48	.73	5.71	.00
總分	38.30	7.68	44.50	6.41	6.93	.00

「前測總成績」與「後測總成績」之差異性有達統計上的顯著水準($p < .05$)，表示此課程具有教學成效。



參、學習評量及成效評估

二、成效評估

- **SPSS 統計軟體分析問卷結果**

題號	平均數	標準差
1. 我覺得我們的專題很有創意	4.22	.72
1. 我覺得專題學習對我收穫很大	4.22	.64
1. 我覺得專題學習是一項挑戰	4.33	.66
1. 我很積極進行專題學習	4.30	.70
1. 我會熱烈參與專題討論	4.34	.71
1. 我會在每次小組討論時提出意見與想法	4.29	.74
1. 我會按時完成所分派的工作	4.33	.75
1. 我有認真參與專題報告的製作	4.40	.74
總分	34.28	5.14

學生「自我評鑑」總分平均數為 **34.28**，標準差**5.14**，表示平均而言，此課程學生對於專題學習具有高度肯定。



參、學習評量及成效評估

二、成效評估

•學生報告的回饋（列出部份意見）

- 腦袋必須不斷的思考，創意的點子變多
- 利用老師教的思考方法，找到新的點子
- 透過不斷的思考，創造出與別人不同的點子
- 在製作過程中有不斷的改變（配方），嘗試各種組合
- 學會與同伴溝通，互相提出意見，分享自己的想法
- 小組合作，獲得許多寶貴的經驗
- 有爭執，但學會互相包容
-專業能力需要再加強.....
- 得到未來工作職場上一些相關的經驗，之後遇到相同事情就不會再感到陌生
- 自學3D畫出設計圖（英文系）
- 利用A I 畫出3D設計圖
-希望能對環保盡一份力.....

• 學生回饋表的意見



參、學習評量及成效評估

二、成效評估

• 質性資料分析

2. 學生能分析作品的形式原理；增加更多比較，觀察力會更佳；學會分析也能增進學習興趣↩

研究者歸納學習單和報告發現學生都能分析作品的形式，例「此作品是用複合媒材方式完成的。作者先用相機拍攝真實街景的畫面，再以油畫重疊在照片上，表現其古樸的厚重感，也使用了蝕刻相紙，讓建築有復古的半真實錯覺…（報 S1-45）」；「媒材為墨汁、廣告顏料、留白劑；技法為用潑墨效果帶出水中泡沫的感覺；以垂直線條帶出從水面看到水底的效果；用水量的多寡來表現明暗，從淺到深…（報 S2-13）」。第二次教學因增加更多比較，學生觀察分析力會更佳，對同一件作品觀察到的細項會更多，例「以綠色為主要的背景，襯托出洋裝的與眾不同（學四 S1-22）」；「利用影像處理將衣服與森林結合；衣服森林都是垂直線構圖給人尊貴感；文字是宋體或楷體，感覺有文藝氣息；以深淺的綠色和白色表現飄渺神秘感…（學四 S2-33, 34）」。↩

學生認為比起之前擁有更多能力，知道如何去分析作品，例「…不是單純的看圖像，比以前更了解如何應用課堂所學的賞析方法去分析細部（饋 S1-29）」；「…習得專業知識後，看到每個藝術品時，都會分析…（饋 S2-22）」；學生也提到學會分析後，觀看作品更有興趣，例「…收穫很多，可以分析內容與技巧，對作品鑑賞更有興趣（饋 S2-01）」。↩



• 肆、教學創新

- 針對不同課程有不同創新方法
- 1. 創意思考與創新的課程是希望學生將創意落實到工作或生活等，學會思考找答案解決問題等，所以在課程中融入**PBL**特色。
- 2. 設計方法與創意思考要綜合所學以**創意和美感幫助弱勢**
- 3. 藝術概論則研發**多面向鑑賞方法**
- 4. 影像處理融入**議題與創意創作**
- 5. 數位圖像設計要綜合所學進行**品牌設計**
- 6. 設計概論**模仿設計師風格並轉化意義進行創作**
- 7. 設計史融入**不同設計風格的創作**



• 伍、教學經驗

影片、心智圖筆記、鼓勵、愛心加耐心

1. 學生最喜歡從影片中學習，適度穿插
2. 心智圖筆記幫助瞭解教學重點
3. 任何同學好的表現都要及時鼓勵
4. 學習較被動同學或能力較弱學生，多注意與鼓勵他們；愛心耐心地持續關懷，後來就看到改變
5. 有緣相聚，珍惜緣分，互相幫忙，班上能力強的同學會主動幫助能力弱的學生
6. 認真補幽默感不足



• 伍、教學經驗

善用數位空間、期末確認成績

1. **PPT**上傳數位學習網，學生可隨時下載複習
2. 軟體教學除**講義**，還製作**教學影片**上傳雲端空間，供沒來上課或遲到或跟不上進度同學可反覆觀看
3. 根據學期初問卷，**調整課程內容、方式、評量**
4. 期末前一週或期末當週**確認成績**



陸、課程規定與課堂管理技巧

- 學前問卷（每個人都要填，幫助老師瞭解同學，及對整學期教學內容、方式、評量有建議都可填寫）
- 成績計算法（例創意思考與創新）
- 25%**點名（準時和遲到的加分不同；未到扣分；請假不扣分）特殊原因請告知
- 25%**平時成績（上課發言、上課筆記、課堂作業、不滑手機）特殊原因請告知
- 25%**期中與**25%**期末
- 其他：熱心服務（擔任小老師或協助同學等）
- * 優秀人才來自良好學習態度
- 請假（E-mail、簡訊、fb、Line請假）



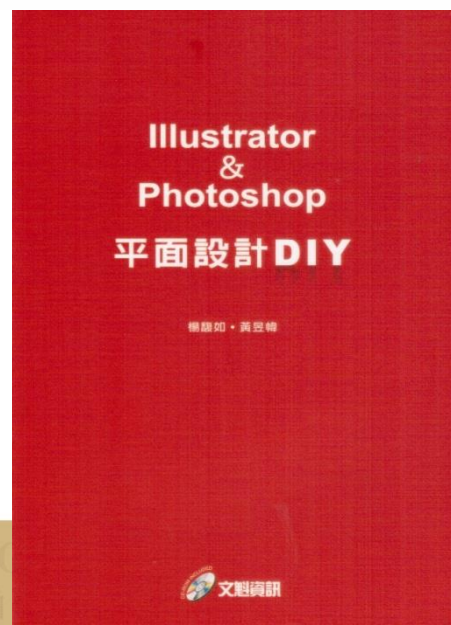
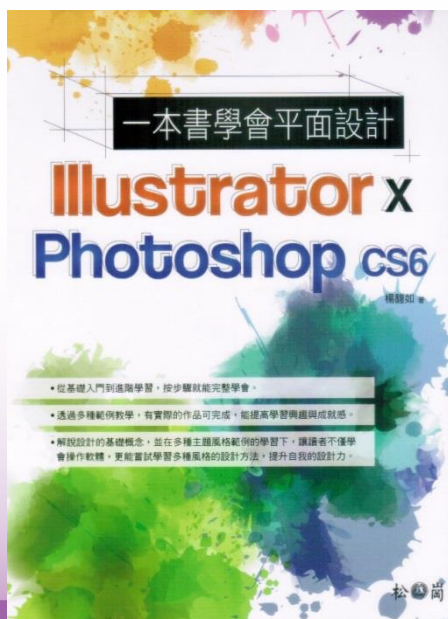
陸、課程規定與課堂管理技巧

- 固定座位，便於TA點名（填寫座位表； 人一組）
- 兩位小老師協助
- 設立fb、Line社團等，有問題可隨時提問，重要交代事項也會在社團公告
- 尊重老師、同學發言時不說話
- 上課不滑手機，培養自制力
- 每週上課加分自己上傳，當自己學習的主人，培養負責任的態度
- 學習態度要積極、認真（參與課堂討論、主動發言等）
- 準備空白筆記本和筆（平時作業使用，每次都要攜帶）
- 軟體學習每次都要繳交作業，以確認是否學會



柒、具體教學優良事跡

- 數位圖像設計與影像處理：已出版三本書
- 1. 楊馥如（2017）。一本書學會平面設計：Illustrator & Photoshop。臺北：松崗。
- 2. 楊馥如（2010）。Photoshop & Illustrator平面設計協奏曲—從設計概念、方法到實作。臺北：碁峰。
- 3. 楊馥如 & 黃昱樟（2008）。Illustrator & Photoshop平面設計DIY。臺北：文魁（楊馥如撰寫4/5；黃昱樟撰寫1/5）。





• 柒、具體教學優良事跡

- 創意思考與創新：指導學生參加通識教育課程學生期末成果作品展，專題報告榮獲靜態成果第一名和影片製作榮獲動態成果第二名。
- 所有課程有些已有論文發表，有些還在整理要撰寫成論文；教材也正在整理準備出書。



• 捌、結語

- 對於教育工作的興趣，源於家族多人從事教育工作，奠定了我從事教育工作之信念。從畢業任教至今，一直將教育視為志業，對其充滿使命與責任感。
- 多年來一直秉持教育的熱忱，盡心盡力地準備課程與教材；教學上也不斷進修，自我要求精進，只為最好的教學品質。
- 只要學生願意學，一定教會教好；看到學生的進步，我會深感喜悅；學生有好的表現，我也會與有榮焉。
- 謝謝學生陪我一起學習、成長。



THE END
Thanks!

楊馥如 yangfuzu@gmail.com

