

國立中央大學 110 學年度【教學傑出暨優良獎】得獎人

姓名：施如齡 教授 推薦單位：網路學習科技研究所

教學傑出暨優良事蹟	
評審項目	具體事蹟
教學特色	<ol style="list-style-type: none"> 1. 英語授課流暢，學生接受度、評價高。 2. 教學評量績優，學生回饋正向。課程總平均4.85。 3. 教學目標明確，貼合學生需求。 4. 自製數位化與紙本教材。 5. 教學方法創新，教學活動多元並契合教學目標。 6. 適時進行數位科技融入教學，大幅提升學習動機與學習成效。 7. 理論與範例講解精闢與深入淺出。 8. 專題實踐與討論輔以大量引導。 9. 充分應用引發同儕互動的學習活動。
<p>創新教學</p> <p>A. 運用創新教學法</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 講授教學創新 ■ 創新教材/案 ■ 理論實作演練 ■ 問題導向 (PBL) ■ 業師共授 ■ 遊戲教學 ■ 設計思考 ■ 社會實踐 ■ 其他教學法：體驗學習、專題導向 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 講授教學創新：運用經典故事、世界史地遊歷、個人經歷、典範實例個案講解等等，穿插互動問答，讓課程講授不在是教條式的宣達，而是面對學生需求、好奇、與求知的敘事，引人入勝，促進思考，引發對於深入瞭解學科的動機。 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">       </div> 2. 理論實作演練：以理論為依據進行概念統整與陳述，透過動手做與實作演練，體驗並應用理論所學。 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">       </div> 3. 問題導向活動：以問題與任務為主軸，進行探索、思辨、討論、反思等綜整概念的學習活動，釐清迷思，建立思考框架。 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">       </div> 4. 業師共授：書報討論課程安排數位學習出版、探索教育引導師、國中小

教師與遊戲設計師等，除了企業參訪並到校演講。



5. 設計思考:透過設計思考歷程，帶領學生針對專題進行思維引導、創意發想、反思理解、體驗實踐。



6. 遊戲教學:透過教師設計的遊戲，帶領學生體驗學習、創意思考、議事思辨，進而反芻設計個人的專題與研究取向。



7. 社會實踐:帶領學生於課後遠至台北之國中、國小進行遊戲導入綜合課程之教學實踐與示範，或進行教師研習與設計輔導。



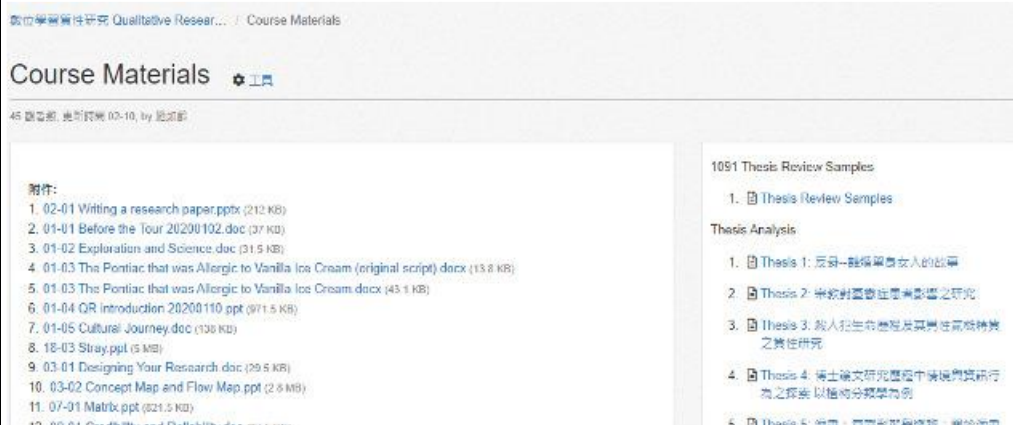
8. 專題導向:學生於學期末呈現設計作品，整合電腦系統、遊戲、機器人、運算思維、社會性科學議題，產出教案與成品。



數位教學 (使用數位科技教學、自製完整之數位課程或教材、設計提升學生學習

1. 使用數位科技教學：
 - a. 共同使用中大ee-class 學習平台，進行教材取用、作業繳交等。

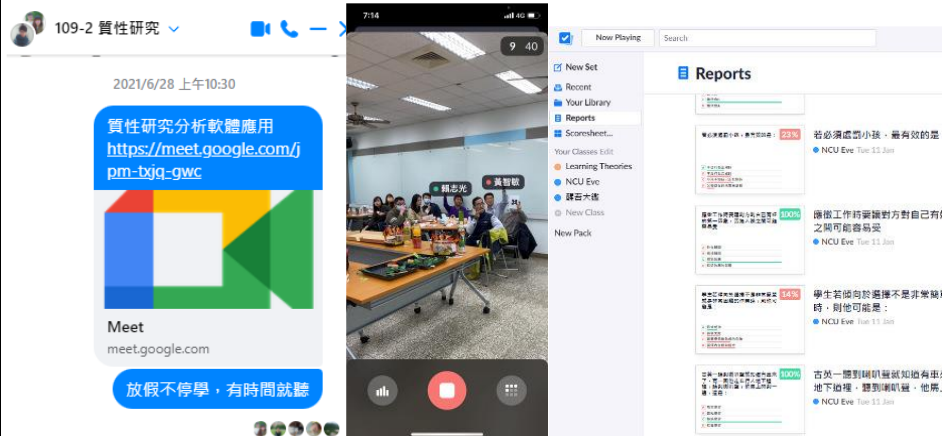
興趣及成效的數位教學活動、提供同儕間互相學習之平台)



b. 疫情期間或因事未能到教室之學生(含外籍生)，提供線上學習渠道，與課室同步上課與互動。



c. 利用社群網站建立課程社群，進行非同步學習討論與交流。
d. 融入科技輔助教學，使用plickers 等軟體進行課程互動。



e. 進行科技創新應用之教學，示範並教導學生使用科技融入教學設計，以成為未來亦能夠將科技導入教學的設計師。

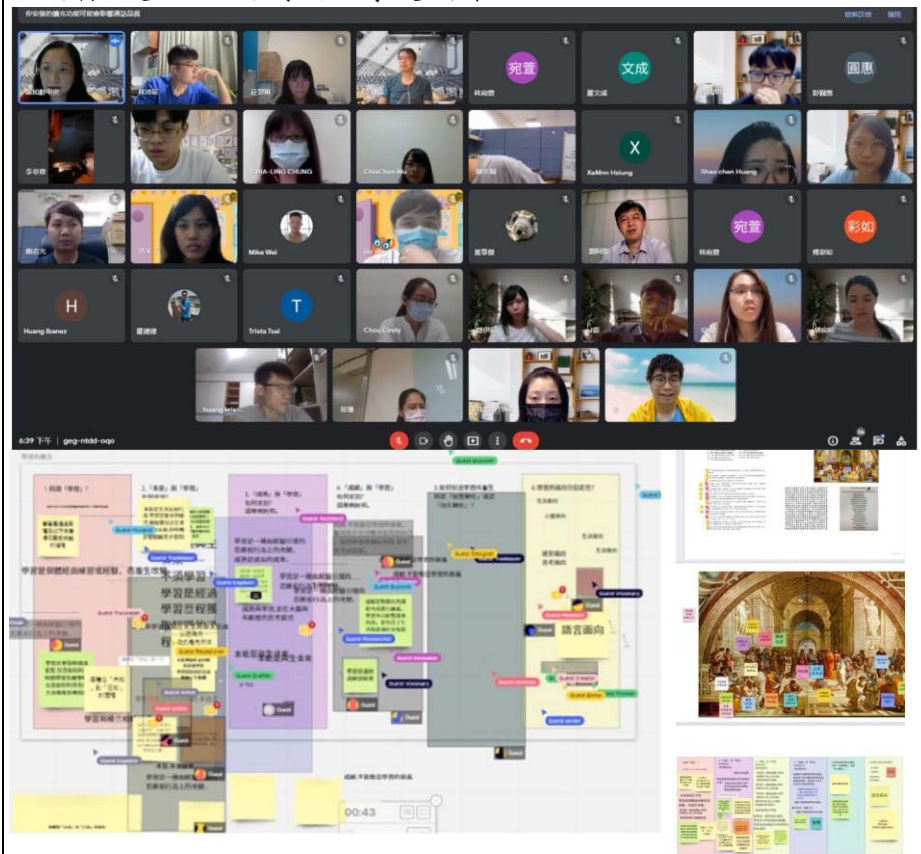


2. 自製完整之數位課程線上自學教材以及自編課程講義。



3. 提供同儕間互相學習之平台，利用Butter+Miro 平台，提供學生共同與分組討論的線上學習空間。

4. 設計提升學生學習興趣及成效的數位教學活動，運用線上白板、自製數位教材版面，讓學生於線上進行問答、互動與思考。教師可追蹤各學生之游標位置、反思討論，享受網課。



5. 充分利用網路特性，疫情期間持續提供學生線上企業參訪機會。各組

派一名代表共同前往企業，現場直播對談、參觀、與互動，使用類直播主的概念，停課不停學。



校外相關教學獎勵(個人得獎、帶領學生參與競賽等)

其他特殊貢獻