

表格 2-5

112-1 健行科技大學"創新教學"課程學習成效評量 調查結果統計表

課程名稱	響應式網頁設計
課號/班別	<u>IM0338</u> / <input type="checkbox"/> 甲 <input checked="" type="checkbox"/> 乙 <input type="checkbox"/> 丙 <input type="checkbox"/> 丁 <input type="checkbox"/> __
課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> <u>教學創新課程</u> <input type="checkbox"/> <u>開放式線上課程</u> <input type="checkbox"/> <u>數位教材課程</u> <input type="checkbox"/> <u>業師協同教學課程</u>
班級人數	(49) 人
實收份數	(40) 份
課程前、後測學習成效調查結果	
前、後測結果 <u>提升</u> 人數	(10) 人
前、後測結果 <u>持平</u> 人數	(21) 人
前、後測結果 <u>下降</u> 人數	(9) 人
合計	(40) 人
	(請確認 <u>調查結果總人數</u> 是否等於 <u>實收份數</u> ，謝謝您！)
其它補充	

表格 2-6

健行科技大學教學創新成果報告

教師基本資料			
單位	資訊管理系	授課教師	郭枝盈
分機	7304	E-mail	ericgwo@uch.edu.tw
課程基本資料			
課程名稱	響應式網頁設計	課號	IM0338
授課學期	1121	授課班級	三年級乙班
授課人數	49	必／選修	<input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 選修
<p>1. 課程策略及特色</p> <p>由於當前的學生學習態度缺乏、缺課嚴重、多數學生上課姍姍來遲，授課老師為了掌握教學進度，導致多數學生在學習的過程中，無法跟上進度，早早放棄聽課。本創新教學以錄製教學影片為基礎，使同學可在任何時間、地點，只要有手機暨網路即可重複觀看課程影片，讓不同背景的學生在課堂上能夠聚焦於學習，而無須擔心基本專業不足，進而提昇學習意願、成效及信心，降低學用落差。教師採用不同於傳統教學講授方式，實施問題導向學習教學的方式設計小組作業，以小組為單位，透過結構模糊的真實性問題做為學習的起點，引導學生在既合作又競爭的學習模式，訓練學生自學、思考、討論、表達等能力，並以小組為單位錄製學習影片，讓學生得以除了看、聽教學影片之外，更能了解課程內容之後，充分且清楚描述所學，以創造教學與學習雙贏的目標。以每一個教學單元之可重複測驗讓學習課程內容成效最大化，經由討論激發思考，增進學生的閱讀與反思藉以提高學習興趣，以達到提昇學生的學習成效。最後並以問卷調查，分析學生的學習滿意與學習成果與對本計畫所提之教學方式的回饋，以供後續授課者於相關科目教學之參考。</p>			
<p>2. 教學計畫</p> <p>在第一次上課時，將本學期的用書、參考用書與評分標準告學生，並將其公告於eeClass 平台的課程介紹中。詳細說明每項占比所需的執行內容，說明如下：1.依照時程完成填寫線上前、後測問卷與課程回饋表即可得此項目滿分(10%)。2.觀看線上教學影片(20%)。3.擬定四個作業的主題與目標，學生可自行分組，小組成員 1~4 人，簡介作業內容、目標與實施方式。要求各小組的學生經由互相支援、討論或分享彼此的觀點，也可以提出意見，批判並修正原先所列的學習議題，藉此幫助學生確認需要學習的課程內容以及需進一步探究作業的學習議題(50%)。4.最後錄製學習心得影片，讓學員相互確認且清楚表達所學內容。</p>			

本課程之教學進度與內容規畫如下：

週次	課程核心單元	教學內容	課堂講授	小組教學	實驗習作	測驗評量
第 1 周	響應式網頁介紹	響應式網頁介紹	V			
第 2 周	響應式網頁的主要概念	響應式網頁的主要概念	V			
第 3 周	網站開發流程	網站開發流程	V			
第 4 周	行動載具優先	行動載具優先	V			
第 5 周	設計上的輔助	設計上的輔助	V		V	
第 6 周	設計師與工程師彼此認知	設計師與工程師彼此認知	V			
第 7 周	HTML5	HTML5	V		V	
第 8 周	CSS3 選擇器	CSS3 選擇器	V			
第 9 周	期中成果評量	期中實作成果報告				V
第 10 周	Bootstrap 介紹	Bootstrap 介紹	V		V	
第 11 周	網格佈局與 CSS 介紹	網格佈局與 CSS 介紹	V			
		實作練習			V	
第 12 周 第 13 周	CSS 的使用	CSS 的使用	V			
		實作練習			V	
第 14 周 第 15 周	Components 元件的使用	Components 元件的使用	V			
		實作練習			V	
第 16 周 第 17 周	Javascript 的使用	Javascript 的使用	V			
		實作練習			V	
第 18 周	期末成果評量	期末實作成果報告				V

每一個單元都事先錄製教學影片，並依照教學進度開放影片，讓學生得以依照自己的進度進行學習。

3. 評量施實方法(學生學習成效說明)

評量方式：

占比	完成內容
10%	前、後測問卷
20%	觀看教學影片
50%	個人期末報告，上傳至學習平台
20%	小組錄製學習影片

註：

上傳小組 (2 - 4 人/組) 學習影片 (5 - 7 分鐘)。

影片內容：分兩段，前段為重點操作 + 解說，後段成員面對鏡頭說一段以此數位教材的學習感言。

4. 具體成果

(1) 教學投影片共 13 個單元：<http://eclass.ucl.edu.tw/course/226/section/lecture>

- (2) 錄製教學影片共 13 個單元，時間達 620 分鐘，每一單元提供學習重點。
(3) 四個實作單元。
(4) 學生學習影片 1 份

註：(1), (2), (3)上傳至 <http://eclass.uch.edu.tw/course/204/section/lecture>

(4)上傳至創新教學平台雲端

5. 本教學創新課程之後續影響

- 學習過程學生可依自我的學習進度實施，本班學生有 9 位軍職，常因出任務無法依規定到校上課，對這類學生提高商課的便利性，可以做為日後招生的特色。
- 進修部各系的生源來自不同領域，專業背景差異極大，錄製教學影帶的方式教學，可重複觀看影片。教學現場感受到學生的學習恐懼降低了、同時提高學習意願。
- 學生可以重複每次的單元測驗，其目的是讓學生透過重複測驗，強化對每一個單元的學習認知。
- 錄製學習影片其目的在於讓學生經由團隊製作相互學習，又能達到學習郭成中除了看聽教學影片之外，又能將自己所學完整表達。
- 本教學創新課程有一項潛在缺點，學生是否認真看教學影片，只能從其期中與期末考成績顯示。學期成績和觀看教學影片的相關係數如下，如何在學期過程將那些學生適時找出追蹤輔導將是下一次收課時的重點。

活動照片



圖 1：老師解說教學影片

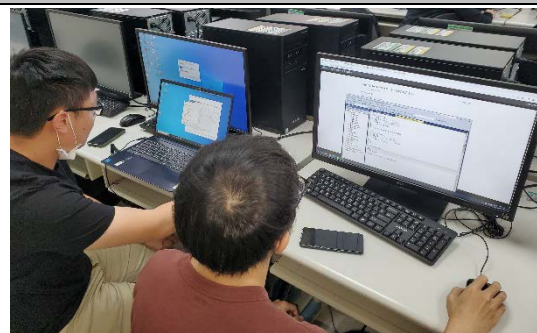


圖 2：學生依教學影片操作資料庫



圖 3：學生依各自進度進行學習



圖 4：學生自行觀看教學影片



圖 5：學生進行作業操作



圖 6：教師講解學生提問

6. 附件檢核

申請表

成果報告(書面)

成果報告(影音)

課程教材：講義、投影片

課程回饋意見表

回饋意見分析

其他

課程回饋意見調查結果統計表

課程名稱	響應式網頁設計
學 期	111-2
授課教師	郭枝盈
應收份數	(49)份
實收份數	(40)份
有效份數	(40)份
回饋結果	
激發更多想法	4.13
提升學習興趣和動機	4.23
對於學習有顯著幫助	4.36
教學內容有達到預期	4.33
創新教學比傳統式教學生動活潑	4.42
希望能有更多類似創新創意課程	4.55
上述結果整體平均	4.34
(5 級距，5 分為非常滿意，1 分為極不滿意)	
課程意見	
優 點	<ul style="list-style-type: none"> ● 資料整理重點清楚，透過動手方式學習； ● 有教學影片，讓我隨時有不懂的地方可以再去看一下； ● 很棒； ● 很多挑戰要完成,但很喜歡老師的理念 學習有進度，非常喜歡從團隊看到不同解決問題的方法，正如三個臭皮將勝過一個諸葛亮，也可以跟不同人學習新知； ● 可以重覆學習，加深印像。 ● 在本門課程中，學習難度頗高，需要付出較多心思，導致在後期進度上跟不上，越拖越遠，學習斷層嚴重空白內容眾多。
缺 點	無
其他建議	老師教學認真，樂意回答學生們的提問。 老師很認真

創新教材教學的目的 – 提高學生的學習成效，本次實施可獲得以下結論：

1. 數位教材讓本課程的學生可以依照自己的學行進度完成課程的要求，尤其對那有時無法到課的學生，在這次的教學過程中多數都能完成課程要求。
2. 每位同學在繁忙的打工之餘，可以利用原本對學習意願不高的同學，提供協同作業，讓每一位同學都能自行組隊，同學相互學習。
3. 學生並無太多時間複習教學內容，四個單元的實作教學，讓同學可以自行重複觀看影片操作完成練習，能即時了解教學內容。
4. 錄製學習影片(佔學期成績 20%)，可讓學生除了上課看、聽教學影片之外，還能將所學表達出來，將使學生更能提升學習感受，從平時表現對**問題 5**與**問題 6**的相關係數看出相對應的結果。