

## 105 學年度教學優良教師：資訊傳播系-梁丹青 老師

教學理念：

### 「學以致用」與「用以致學」

我在美國接受大學以及研究所大眾傳播以及商管教育，發現美國人在教與學部分都很強調「學以致用」以及「用以致學」，以增加學生實踐 Hands-On(動手做)的體驗學習經驗的務實精神 Practical Experiential Learning Experiences。

「學以致用」乃教育的普世價值，古今中外均受重視；唯學校教育常受教學環境與教學方式所限，致「學校所學」與「社會所用」之間存在有一定的差落。如何縮短這個落差，長期以來，一直是從事教育工作者的努力方向；近年來，教學法得改進以及體驗教育(Experiential Education)的倡導，對提升「學以致用」的教學效果，產生相當的助益。

美國學生在入學就在為未來的專業做預備，尋找自己未來的職涯發展，所以在學校的課程都提前讓學生透過體驗學習 Experiential Learning 讓學生透過實際體驗未來職場的環境，實際體驗並磨練專業力；體驗教育常被用在醫學院、理工學院、農學院、法學院、教育學院、音樂學院、設計學院、傳播學院、體育學院與軍隊等機構。

在傳播學院，美國大學會出版校園日報(Daily Campus Newspaper)與製播每日電視節目與新聞(TV Program & News)。傳播相關科系學生從第一門課就開始接觸傳播行業，瞭解各職位與角色的工作範疇。透過實習生、或投入到新聞採訪與拍攝的行列，讓學生從大一專業課程就體驗「學以致用」以及「用以致學」；這個體驗教育過程也鼓勵學生主動學習，動腦解決實務的問題。

### 翻轉教育：透過體驗教育、競賽學習、突破制式教學框架

受到美國教育的影響，我也把這樣的體驗學習 Experiential Learning 以及行動學習的務實教育精神應用到課堂上，以突破制式教學框架。

美國哲學家及教育家杜威(John Dewey)提出主張 Learning by Doing，認為「直接、具體的實際體驗才是真正學習的過程」。透過「從實踐中學習」(Learning by Doing)演化成「體驗學習法」(Experiential Learning)，主要是指透過實踐及反省而達致學習。

美國體驗式教育協會認為體驗式教育是一種哲學，可以說明教學者以目標導向的課程設計讓學習者能投入學習中，透過體驗的學習過程中；體驗教育著重學

生在學習過程中的自我反思與討論，以增加知識、發展技能、澄清價值觀以發展人們為社區做貢獻的能力。

### **競賽學習：創造多贏**

教學雖然有多種分類，蓋可分成課堂講授、討論探究、個案教學、競賽學習、專業實習等。

其中，「課堂講授」教學方式，有利知能的傳授，但知能的運用，只能憑想像，「學以致用」的效果最差；「專業實習」在知能運用上最為切合，但知能的傳授上則稍嫌窄化自有人類以來，競賽(或競爭)即不曾間斷，競賽除了名、利的目的以外，競賽也可以達到學習的目的；尤其為學生活動而舉辦的各項競賽，更是具有提升知能、建立信心、深化榮譽感的學習效果。經由參與競賽而達到學習效果之機制(setting)，稱之為「競賽學習」，「競賽學習」需進行知能整合，並經市場測試，在實際的環境中模擬運行，對於「學以致用」效果僅次「專業實習」，但對知能整合，卻最具效果。

尤其在大學教育中，「競賽學習」作為縮短「學校所用」與「社會所用」的差距，具有非常顯著的效果。

體驗教育加上競賽學習的學習模式與課程設計，讓學生能積極參與問題解決，而這個參賽歷程會帶來最佳學習效果。

此外，這也是一個師生、參賽主題與環境間的互動過程，協調教學內容及過程的同等重要，並相信每一次的教學歷程，均是師生共同學習的機會。

### **競賽學習：鼓勵「做中學、學中做」**

競賽學習中的競賽，不再於要將別人打敗，而是展現自己的優點而勝出，此稱之為「A game without a loser」。在過程中，有一起參加競賽的人，他們不稱為對手，他們只是在競賽環境中的一個因素。

如同高爾夫球比賽，參賽者是以最低桿者勝出，每個人的比賽環境都是一樣，其他的參賽者會影響自己的表現，就如同天候的變化影響表現一樣，是比賽環境中的一項因素；透過競賽達到學習效果的作法，近幾年來極為盛行。

從教學的角度來看，「競賽只是一種手段」，鼓勵學生「做中學、學中做」才是目的！從體驗教育中，學習在團隊中，學習動腦動口動手做、一起接受挑戰，解決問題，創造師生共學多贏的學習機會。不收普通作業，只看作品！因為完成作品不是重點，用心完成好的影視作品被看見、被肯定、被分享才是重點。