

107 學年度 教學優良教師：資訊傳播系 梁丹青 老師

「學以致用」與「用以致學」

「學以致用」乃教育的普世價值，古今中外均受重視；為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」之間存在有一定的落差。如何縮短這個落差，長期以來，一直式從事教育工作者的努逆方向；近年來，教學法的改進以及體驗教育(Experiential Education)的倡導，對提升「學以致用」的教學成果，產生相當的助益。

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，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。

競賽學習：創造多贏

教學法雖有多種分類，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，競賽即不曾間斷，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，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「學校所學」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，均是師生共同學習機會。

競賽學習：鼓勵「作中學、學中做」

競賽學習中的競賽，不在於要將別人打敗，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，有一齊參加競賽的人，他們不稱為對手，他們只是在競賽環境中的一個因素。

創新創業競賽在一個模擬(準事實)的環境中，讓參與者親身經歷與實際環境相同的決策與運作，可以同時達到競賽內(創新創業)以及競賽外(組隊競賽的過程)的學習效果，我們將倡導此種「競賽學習」成為「體驗教育」中的新方式。

在三創課程，學生要以虛擬的角色(將投入創業的學生)在實際的環境(執行市場調

查)構築經過知能整合的知識體。

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，學習在團體中，

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！