

教師教學成長社群執行成果報告總表

一、社群特色

隨本社群是由涵蓋理工學院、人社院、管理學院、原民院等教師，以及跨校及業師成員所組成，著重在透過引導(Facilitation)的各種團體動態及教學策略的技巧分享，協助社群成員可以在課程的設計、教學現場的提問、引導以及班級管理上協助學生的參與式學習，並且可以延伸至教師在跨領域合作及社會參與地方創生相關專案上，可以夠過引導的相關技能促進團隊成員參與及共識的建立。

社群成員的交流方式，除了實體的聚會與小型的工作坊、分享會之外，亦將使用網路會議的方式，讓社群成員們嘗試使用網路的方式參與及主持線上會議討論的方式，熟悉未來線上授課時如何帶領線上的參與式學習。

二、社群活動概述

本社群大部分的場域四散在各個老師相關的教學場域中，除了運用 Zoom 的線上分享之外，也邀請了兩位講師到校舉辦工作坊，帶領老師們實作及練習。包括：

1. 6月4日 李志強 「教學中的自我照顧-與困難的訊息或行為相處」
2. 9月28日 Lawrence Philbrook 「轉化型行動計劃工作坊」

另外本社群老師們也在其他不同的成長社群中相互支持，並且交流引導及教學策略。

三、與本社群相關成果新聞報導或研討會發表，或因社群而申請計劃案或開設跨域共授課程等

由於學生學習的方式日趨多元，課堂上的學習動能已非傳統的單向授課方式所能滿足，本社群希望隨著老師們課程內容的推進，透過不同的引導方式，創造社群的老師們之互動與成長的機會。今年特別特別透過日本 Imacocollable 公司所推出的 2030 SDGs Game 在社群老師們的課堂上透過桌遊的體驗，進一步引導學生討論與 SDGs 之相關議題，並且透過提問帶動學生進行深刻的思考，促進改變。雖然並未有任何的發表會及或跨域共授課程申請，然而此經驗也將受邀於 1 月 14 日至靜宜大學分享 SDGs 與國際教育議題。

四、社群成員意見與回饋

可以透過社群成員在不同課程的設計及引導分享中，了解目前在教學上的困境及可行的解決方案。尤其與深耕計畫相關的課程，更需要透過不同的引導方法及技巧協助學生與社區民眾建立關係，並且在課堂尚有更深刻的討論。可以協助學生在學習過程中，也能夠關注團隊建立及溝通技巧。透過桌遊可以體驗 2030 可能的樣貌與快入理解 SDGs 的意義與全貌，對於未來在相關課程的設計很有幫助。參加的社群太多，無法兼顧。擁有的時間很零碎，無法全程參與甚憾！

五、對教師社群計畫的檢討與建議

- 本社群的主題很符合老師們的需要，然而社群成員在教學及研究繁忙的工作中，似乎難有餘裕的時間有更好的參與，因此藉由個別課程的參與及引導，似乎是一個可行的方式。
- 本社群的老師相對來說均活躍於各種成長社群團體，因此跨社群跨域的學習是正向的趨勢。但也由於時間有限，因此很好的活動，參與的成員少，也是遺憾。
- 本社群透過 2030 SDGs Game 分別在不同社群成員的課堂上帶領體驗及引導討論也是一創舉，為 SDGs 實踐的目標有不同形式的推進。

六、活動精彩剪影（請檢附二至四張活動照片，並予以簡述）



李志強 「教學中的自我照顧-與困難的訊息或行為相處」



Lawrence Philbrook 「轉化型行動計劃工作坊」



成功大學教師社群分享



慈濟大學社會參與中心學生及老師分享

※以上表格若不敷使用請自行增減。

※灰色字體為建議填寫事項及範例，請於填寫時請刪除。