

國立東華大學教學卓越中心
109-1 三創教學課程成果報告書

計畫主持人：林意雪 副教授
單位：教育與潛能開發學系

目錄

壹、109-1 成果報告確認-----	P. 3
貳、執行成果總報告-----	P. 4-9
參、附件-----	P. 10-12

**國立東華大學-三創教學課程
109-1 執行成果報告書確認表**

課程/學程名稱：教育社會學		
授課教師：林意雪 老師		
服務單位：教育與潛能開發學系 副教授		
班級人數: 55 人		
勾選	繳交項目	說明內容
<input type="checkbox"/>	本確認表	請確實填報，以俾利核對
<input type="checkbox"/>	執行成果總報告表-電子檔 (Word)	字型：標楷體 (中文)； Times New Roman (英文) 行距：單行間距 字體大小：12 號字
<input type="checkbox"/>	活動記錄表	當期程全部活動紀錄，如講座、參訪、期末成發展等
<input type="checkbox"/>	本年度活動照片 (原檔)	精選 8-20 張即可 (請將檔案另外上傳並控制在 20 MB 以內)

- 繳交期末成果報告時，請確認繳交項目是否齊全
- 本年度所有受補助課程/學程之成果報告，將上述資料匯集成冊(封面、目錄、內容、附件)，做為本期成果報告書
- 若有相關疑問，請與承辦人郭心怡助理聯繫
(#6591；imyeee@gms.ndhu.edu.tw)

三創教學課程-執行成果總報告

單一課程/跨領域課程

一、課程內容特色

教育社會學是一門教育學及師資培育專業的學科，現階段也是師資檢定考試的主要內容之一，所有的師培都將它與哲學、心理學並列為核心課程。但是它與真正的市場趨勢卻沒有直接的關聯性，如果純粹就理論的角度而言，它架構了師培生如何瞭解學校做為社會階層化的機構角色，因為內容過於抽象，學生僅能就數據來理解，原來學校並沒有協助太多低社經地位兒童「翻身」，如此而已，無法進一步對師培生的實踐做出任何實質改變。但這些概念若是無法適當地傳遞給師培生，師培生在做的也不過就是著重在以課本為主的知識教學，無法真正轉化教學目標和方式來符合弱勢學生需求。

我之前於另一門語文教學相關的課程，已經用桌遊結合教學多年，成效很好，這次新開的教育社會學，由於更為抽象難懂，我也考慮以桌遊及體驗活動做為引發課程討論、提高學生學習成果的一個媒介。

二、特殊創意/活動規劃

在教學的規劃上，本課程突破了一般教育社會學偏重理論、與學生經驗無法銜接的缺點。先前我開設類似課程時（多元文化教育）曾嘗試過深度的分組討論，播放記錄片及新聞短片，並讓學生撰寫文化自傳，理解自身背景與社會的關聯性，但效果有限，尤其現在學生的學習風格更偏傾於體驗式、手作、圖像式的思維，我希望能在這門課程中以PBL為每個主題前半段（理論紮根）、以SAC為後半段（議題及體驗）的主軸，並涵蓋Bloom的六個思考／學習層次，希望能突破此類課程內容上的限制，讓學生親身感受到教育社會學與他們是息息相關的。

除了教學設計符合這些思考／學習面向的創新之外，本課程也融入讓學生進行創意及創業層面的規劃，在體驗過商業桌遊之後，能夠針對其他未被商業出版的社會議題進行討論，設計可能的桌遊或體驗活動。

三、教學策略/教學方法

課程的設計節奏是以「主題介紹」、「理論紮根」（相關文章及影片閱讀閱聽）、「PBL分討論」、「小測驗」、「SAC討論」、「相關桌遊及體驗活動並做後設分析」、「反思札記」這樣的循環設計。主題包括了社會階層化及流動、貧窮文化、性別及家庭議題、刻板印象運作、媒體識讀等五項。

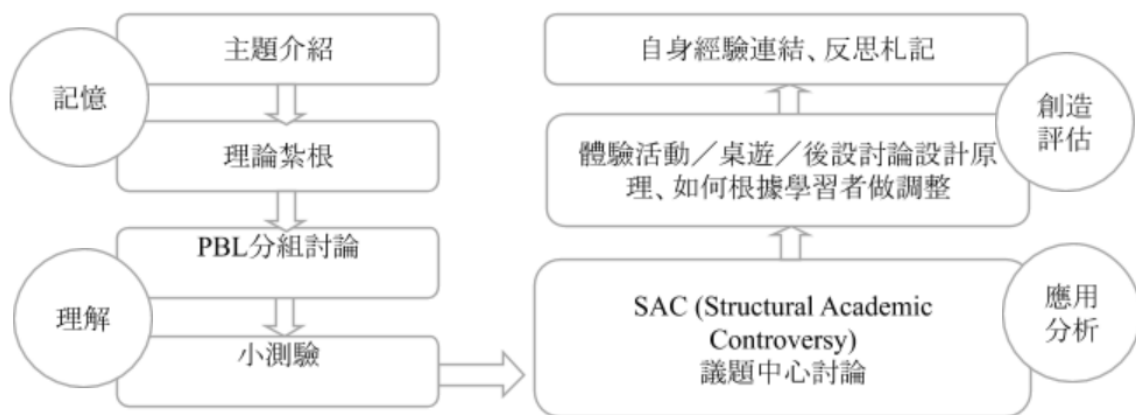


圖1 教學活動順序

每一個主題包括了課堂上對此一主題範圍的介紹，它與教育之門的關聯性，先請學生就理論部分進行研讀，同時在藉由 PBL 小組討論掌握該理論的基本概念。接著進行小測驗，了解自己在記憶及理解層次上的成果。(圖 1 左)

接著進入 Bloom 的第三及第四層次思考(應用及分析)，閱讀該主題相關的議題，採用 SAC (Structural Academic Controversy, 中譯「議題中心」討論法)的方式 (Johnson, Johnson & Smith, 1997)，增加學生對不同立場的深度理解。最後的部分則會進入教學的後設思維，在 Bloom 的理論中是屬於評估和創造的面向，亦即學生必須從體驗活動及主題桌遊中，思考如何將之轉化為國中國小學生能夠進行的遊戲或教學活動，並在課後作業書寫與自身經驗的關聯性，重新評估過去自己的思維與社會化的關聯性。(圖 1 右)

四、課程/學程相關產業分析

體育系的學生雖然多數也具有師培生資格，但由於師培制度必須要通過紙筆測驗為主的教檢及教甄，仰賴語文智能的比重很高，傳統以體育訓練為主的學生，較忽略閱讀與寫作的訓練，未來真正能走上老師一途的比例十分稀少，因此我也希望培育學生發展其他教育相關的專長，從理論結合議題做遊戲設計，包括桌遊或其他類型的活動，做為一種市場創業或就業的能力。目前由於 108 新課綱是以素養導向為主的設計，因此對於社會學相關的議題設計及帶領能力，絕對符合了未來課程專業的方向。

五、整體活動執行成果效益

本次課程在執行上打破了傳統以準備考試或介紹理論為主的方式，改以「桌遊式」的實際操作性活動，讓學生以靜真實地感受到課堂中所介紹的概念或現象，以此提升學生學習成效，除因應馬上要接軌上路的 12 年國教素養導向外，也給學生提供不同的教學模式，以利幫助未來學生在設計課程或教育相關活動時，能夠採用不同的手法、以更多元的視角切入，帶給他們自己的學生更多學習上的火花。

實際執行活動時，發現學生雖然對於這樣的課堂進行方式感到新鮮有趣，但因對於主題的掌握度不夠，小組討論或者分組合作時往往需要花費比預期更多的時間，加上該班學生原先對於教育社會學這類型的社會科學之概念較薄弱，在並未充分預習或課堂專注度低的情況下，容易在小組任務時無法進入狀況，導致討論效果不佳，能夠討論到的議題數量也過少。

不過，在實作型的課堂內容上(例如體驗活動、工作坊)，學生還是很有興趣，且相對願意付出更多心力完成任務，從教學卓越中心的期中教學意見回饋分析表中可以得知，學生在這堂課中最印象深刻、也最喜歡的部分，就是有實際操作到議題式桌遊並進行探討分析，50 人中有 23 位同學表示如此。此結果也能在期末成果發表時看出，12 個組別中，有一組成功設計出一款屬於自己的議題式桌遊、有三組選擇分析現有的議題式桌遊，其他八組則是利用工作坊與教育社會學課堂所學，將現有桌遊修改成符合自己所關注之議題的新遊戲，發表會上能看見各小組都提出了工作坊講師說的桌遊設計理論作為合理依據，包含八角理論、稀缺性、角色設定……等。

六、多元評量尺規

評分項目	百分比
出席及參與 包括平時出缺席、準時、參與程度	20%

計算方式：出席獲 1-2 分，請假者不扣分；未經請假缺席視同曠課，每次扣 2 分，最後按比例調整至總分之 20%	
平時測驗 五大主題的小測驗，每次測驗有 5 至 10 題	25%
PBL 小組討論 成員自訂小組中的參與目標，必須具有挑戰性，並由其他組員在每次小組討論後互評，學期末依評定分數平均	10%
SAC 議題中心之討論 包括課前閱讀、準備、參與狀況，由老師及全班依口頭報告內涵評分	15%
體驗活動及桌遊後設分析討論 依選定之學習者年齡層調整及重新設計。此為小組作業，全組獲得同一分數，再依個人貢獻度增減	20%
反思札記 針對主題及議題，思考與自身的關聯性，並反思社會與個人的連結，找到自己的能動性	10%
總計	100 %

本課程以五大主題社會階層化及流動、貧窮文化、性別及家庭議題、刻板印象運作、媒體識讀，貫穿教育社會學的概念及思考方式。作業設計有兩個部分：

(一) 以桌遊及體驗活動為主的後設分析：學生需分析詳述，在每個桌遊／體驗活動背後的社會學原理，以及遊戲過程試圖轉化／翻轉的經驗和概念為何。學生再以自己選定的年齡層，結合過去學習過的教學原理、教育心理學的知識，分析該年齡層能理解的概念有哪些，並依此說明會如何調整這個材料及活動，或者會如何重新設計。期末並有成果發表會，由各小組分享他們的設計。

(二) 反思札記：針對自己的成長經驗進行反思與自我分析。過去自己所理解的人與社會的關係為何？接著以新習得的教育社會學理論及從桌遊／體驗活動中所獲得的新經驗，以新的框架重新敘述生命經驗，分析這些經驗是如何形成自己的思考、價值、行為及評估的準則；同時詮釋這些經驗的意義。最後做出一些反思。

七、學生整體意見與回饋 (整體活動滿意度、文字意見回饋等)

本課程以桌遊與體驗活動做為學習媒介，學生對於此種活潑、貼近生活之方式感到有趣，除成功引起學生學習動機外，學生對於活動的內容安排也給予高度肯定，無論是對社會學學科內容的融入、抑或是設計桌遊的理論，皆表示收穫良多，從文字意見回饋中也看見多數學生表示「很喜歡這樣的活動，希望可以多舉辦!」、「這樣的活動讓我收穫很多，更想了解社會議題」、「我透過各次工作坊才知道桌遊設計背後的理論依據，真是不簡單!」等，顯示本次活動整體滿意度極高。

以下為針對課程中的「桌遊工作坊」活動，學生給予的量化與質性回饋：

桌遊工作坊學生問卷量化回饋(每題最高分為5分):

- 1、 本活動讓我對於議題桌遊更加了解：4.72分
- 2、 我對本次活動進行方式感到：4.74分
- 3、 講師富有專業素養：4.87分
- 4、 本活動使我對桌遊設計更加了解：4.7分
- 5、 我很用心參與本次活動：4.55分
- 6、 我對活動場地安排感到滿意：4.42分
- 7、 我對餐點安排感到滿意：4.04分
- 8、 我對時間安排感到滿意：4.06分

桌遊工作坊學生問卷質性回饋(分類後彙整)

一、針對桌遊工作坊

- 1、覺得很有趣，很喜歡講師
- 2、顛覆對桌遊的印象
- 3、很專心、享受整個課程
- 4、喜歡和組員一起解謎的過程
- 5、了解一個全新的領域
- 6、講師設計的遊戲很厲害
- 7、講解清楚、讓人意猶未盡

二、針對桌遊設計

- 1、更了解桌遊設計了
- 2、學習到能利用「八角理論」
- 3、了解桌遊的設計元素
- 4、如何把議題帶入桌遊中

5、了解遊戲定義、種類與目標

6、看到分析問題需要多個面向

7、學習到遊戲也能結合教學

三、針對與社會學連結

1、幫助我們思考社會議題

2、透過遊戲與生活經驗結合

3、反思社會議題

4、能身歷其境體會議題內容

5、之後會認真判斷各類新聞

6、看見同儕在遊戲中的轉變

7、引起想了解社會議題的動機

八、檢討與建議

實施困境

1. 該系學生比較難專注聆聽，即使講解時間短，學生還是無法吸收這些較為抽象的理論。因此課程進度慢，以致於沒有時間進行議題式討論。
2. 社會議題遊戲或桌遊需要花費較長時間，一次需要兩節課，因此本學習課堂中體驗的桌遊較少，學生也難以在期末設計出一款完整桌遊。

修正方式

- 1、改以讓學生修正現成的桌遊或活動，抑或者可以選擇一款議題式桌遊並針對內容進行分析。
- 2、未來若修課學生對於抽象社會科學理論較不熟悉的話，可能要以更為簡單的桌遊，融入社會學的基本概念。

九、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

本課程沒有相關的成果報導及獲獎紀錄。

十、活動精彩剪影 (請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



桌遊工作坊講師說明



學生和意雪老師討論工作坊講師的遊戲教案題目



課程內容-動物的權利遊戲試玩(小組討論)



課程內容-動物的權利遊戲試玩(小組討論)

活動紀錄表

活動主題	教育社會學-桌遊工作坊																																			
活動時間	109年11月13日 17時15分至21時10分 109年11月14日 08時45分至12時30分																																			
活動地點	花師教育學院																																			
主講人	阿普蛙工作室-吳健毅老師、杜冠賢老師																																			
參與人數	54(學生)+2(講師)+1(老師)+1(助教)=58人																																			
活動內容	<p>● 活動進行方式與內容</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">109年11月13日(五)</th> <th colspan="2">109年11月14日(六)</th> </tr> <tr> <th>時間</th> <th>課程內容</th> <th>時間</th> <th>課程內容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>17:15~17:30</td> <td>報到、領取便當</td> <td>8:45~9:00</td> <td>報到、介紹當天活動</td> </tr> <tr> <td>17:30~18:00</td> <td>晚餐時間、休息</td> <td>9:00~9:30</td> <td>如何解析社會議題</td> </tr> <tr> <td>18:00~19:00</td> <td>體驗議題桌遊「抓謊新聞」</td> <td>9:30~11:00</td> <td>分組活動: 挑選一個議題,進行分析</td> </tr> <tr> <td>19:00~20:00</td> <td>講述桌遊的元素、 議題桌遊與一般桌遊的差異</td> <td>11:00~12:00</td> <td>練習: 尋找機制來呈現議題</td> </tr> <tr> <td>20:00~21:00</td> <td>機制即訊息</td> <td>12:00~12:30</td> <td>簽退、填寫回饋單與賦歸</td> </tr> <tr> <td>21:00~21:10</td> <td>簽退、場地復原與賦歸</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>● 講座重點與預期助益</p> <p>本工作坊舉辦之目的為，期望學生透過議題式桌遊體驗以及講師解說，認識桌遊的設計元素、方式、與背後包裝之議題，進而幫助學生以小組為單位，於期末設計出一款與教育社會學相關之議題桌遊。</p>				109年11月13日(五)		109年11月14日(六)		時間	課程內容	時間	課程內容	17:15~17:30	報到、領取便當	8:45~9:00	報到、介紹當天活動	17:30~18:00	晚餐時間、休息	9:00~9:30	如何解析社會議題	18:00~19:00	體驗議題桌遊「抓謊新聞」	9:30~11:00	分組活動: 挑選一個議題,進行分析	19:00~20:00	講述桌遊的元素、 議題桌遊與一般桌遊的差異	11:00~12:00	練習: 尋找機制來呈現議題	20:00~21:00	機制即訊息	12:00~12:30	簽退、填寫回饋單與賦歸	21:00~21:10	簽退、場地復原與賦歸		
109年11月13日(五)		109年11月14日(六)																																		
時間	課程內容	時間	課程內容																																	
17:15~17:30	報到、領取便當	8:45~9:00	報到、介紹當天活動																																	
17:30~18:00	晚餐時間、休息	9:00~9:30	如何解析社會議題																																	
18:00~19:00	體驗議題桌遊「抓謊新聞」	9:30~11:00	分組活動: 挑選一個議題,進行分析																																	
19:00~20:00	講述桌遊的元素、 議題桌遊與一般桌遊的差異	11:00~12:00	練習: 尋找機制來呈現議題																																	
20:00~21:00	機制即訊息	12:00~12:30	簽退、填寫回饋單與賦歸																																	
21:00~21:10	簽退、場地復原與賦歸																																			

活動回饋
與
成效

● 意見與回饋

桌遊工作坊學生問卷量化回饋(每題最高分為5分):

- 1、 本活動讓我對於議題桌遊更加了解：4.72 分
- 2、 我對本次活動進行方式感到：4.74 分
- 3、 講師富有專業素養：4.87 分
- 4、 本活動使我對桌遊設計更加了解：4.7 分
- 5、 我很用心參與本次活動：4.55 分
- 6、 我對活動場地安排感到滿意：4.42 分
- 7、 我對餐點安排感到滿意：4.04 分
- 8、 我對時間安排感到滿意：4.06 分

桌遊工作坊學生問卷質性回饋(分類後彙整)

一、針對桌遊工作坊

- 1、覺得很有趣，很喜歡講師
- 2、顛覆對桌遊的印象
- 3、很專心、享受整個課程
- 4、喜歡和組員一起解謎的過程
- 5、了解一個全新的領域
- 6、講師設計的遊戲很厲害
- 7、講解清楚、讓人意猶未盡

二、針對桌遊設計

- 1、更了解桌遊設計了
- 2、學習到能利用「八角理論」
- 3、了解桌遊的設計元素
- 4、如何把議題帶入桌遊中
- 5、了解遊戲定義、種類與目標
- 6、看到分析問題需要多個面向
- 7、學習到遊戲也能結合教學

三、針對與社會學連結

- 1、幫助我們思考社會議題
- 2、透過遊戲與生活經驗結合

- 3、反思社會議題
- 4、能身歷其境體會議題內容
- 5、之後會認真判斷各類新聞
- 6、看見同儕在遊戲中的轉變
- 7、引起想了解社會議題的動機

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



第一天-抓誑新聞遊戲體驗



第二天-學生與講師討論遊戲教案內容線索



第一天-抓誑新聞小組討論時間，同學熱衷於討論組內策略

