

國立東華大學教學卓越中心

111-1 三創教學課程成果報告書

計畫主持人：呂傑華

單位：社會系

# 目錄

壹、111-1 期末成果報告確認-----	3
貳、執行成果總報告-----	4
參、附件-----	11

## 國立東華大學-三創教學課程

### 111-1 執行成果報告書確認表

課程/學程名稱：傳播與社會		
授課教師：呂傑華		
服務單位：社會系/教授		
班級人數:43		
勾選	繳交項目	說明內容
<input checked="" type="checkbox"/>	本確認表	請確實填報，以俾利核對
<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>	本年度活動照片 (原檔)	精選 5-8 張即可 (請將檔案另外上傳並控制在 20 MB 以內以便日後回報教育部)

- 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

鑒於以往傳播學相關課程過度偏向理論內容與講授方式，如何使學生關注與深入了解網絡社會的重要社會議題，因此，於「傳播與社會」課程透過指導學生實際製作討論社會議題之影音作業，希能透過「資訊生產」與「近用」的理念，達成將「閱聽者」賦權為「作者」的教學目標。

因此，「傳播與社會」課程運用創意教學方式、提供符合產業、創業、就業需求之課程內容與實作訓練，主要希望能達成之基本目標在於：

1. 分析與評估媒體內容：培養相關倫理及媒體識讀的素養。
2. 反思媒體影響：具有分析、思辨、批判人與科技、資訊及媒體之關係。
3. 近用及創製媒體內容：具備適當運用科技、資訊與媒體之素養，能夠運用 ICT 技能來處理資訊並產製內容。
4. 運用媒體採取行動/能動：透過實作，實現自我表達，學習未來職涯運用傳播媒體與科技，促成關心弱勢社群、發展地方產業的基本知能。

### 二、特殊創意/活動規劃

除講授、研討、工作坊、講座等方式，亦採取下列創意規劃：

1. 創意：基於學生喜愛遊戲競賽，因此，自創之「Q & A 加分獎勵法」，上課舉手報告、發表意見、建議、批評、參與討論每次酌加 1 分(不論答對與否)，以增加趣味性，以及主動學習動機。
2. 創生：作業緊扣銀髮族產業、地方創生相關議題，希望能透過產製、分析銀髮族使用 APP 的經驗，開發適合銀髮族之 APP；透過拍製有關城市意象、產業、生活需求(地方創生)的影片，進而有助於連結在地產業、人文特色，並能提供發展地方創生的建議與參考。
3. 創新：採用 Open space technology(OST)方式協助學生凝聚團隊共識、尋找研究議題。

### 三、教學策略/教學方法

(一)課程內容：採「1.傳播素養專業知能」、「2.傳播媒體操作技能」、「3.傳播與社會專題製作實務」三條軸線進行，彼此交錯安排，說明如次：

1. 傳播素養專業知能：區分傳播與社會理論、傳播與社會議題兩大課程內容
  - (1)【傳播與社會理論】介紹傳播者、內容產製、傳播效果、閱聽人等相關理論，如守門人、沉默螺旋、創新傳布、符號互動、框架理論等。
  - (2)【傳播與社會議題】討論守門人、傳播組織、獨立媒體、文本產製與媒體再現、意義詮釋與社會信任、消費文化與產業發展、傳播科技與日常生活、媒體素養與社會安全、新聞自由、公共領域與媒介帝國等議題。

**2. 傳播媒體操作技能：**除了課程指導之外，亦將透過工作坊與講座進行

(1) 【**新媒體創作與行銷工作坊**】：協助同學認識新媒體、學習知識型直播影音企劃與操作技能。

(2) 【**傳播講座**】：了解網紅與直播市場趨勢與策略。

**3. 傳播與社會專題製作實務(簡稱【傳社專題製作實務】)**：針對前述專業知能與技能，透過個人及團體專題製作之實際操作，另配合舉行期中、期末專題成果研討等方式加以檢驗。

**(二)在執行方式方面：**

**1. 傳播素養專業知能：**主要透過教師講授、設計討論議題，並透過自創之「**Q&A 加分獎勵法**」激勵學生**布置問題**、**主動學習**。

**2. 傳播媒體操作技能：**

(1) 於第 4 周邀請本系畢業系友陳貞穎(創才顧問公司創辦人兼技術總監)舉辦 4 小時「**新媒體行銷操作技能工作坊**」，協助同學認識新媒體、學習知識型直播影音企劃與操作技術。課程內容：**A. 打造自媒體的全媒體新手攻略**、**B. 知識型直播影音企劃**、**C. 高質感直播術**...等。

(2) 第 5 周邀請傳播業界專家(「**貓大爺**」：傅鏡暉先生：美食、旅遊、軍事部落客+網紅)進行講座：主題「**網紅與遊憩、消費文化**」。

(3) 第 12 周邀請傳播學者台灣師範大學大傳系教授陳炳宏進行講座：主題「**你的眼睛不是你的眼睛：談誰在控制媒體**」

**3. 傳播與社會專題製作實務：**主要透過**開放空間論壇技術(第二周採用 Open space technology(OST)方式協助學生凝聚團隊共識、尋找研究議題。)**、**個人製作**、**團體分組製作**、**團體分組專題研討報告**等方法達成**布置問題**、**主動學習**、**社會學習與看見思考**等效果。主要進行期中、期末專題製作實務成果研討。

**4. 在科技輔助部分：**

(1) 並透過「**東華 e 學苑**」公布教學資訊；

(2) 再設置「**臉書(Facebook)社團**」，進行師生平時公開討論與互動。

#### 四、課程/學程相關產業分析

當智慧型手機普及，加上 Twitter、YouTube、Facebook、Instagram、LINE、Dcard、TikTok 崛起，公民自製內容、自創媒體蔚為風潮，公民和媒體角色隨之丕變：公民從被動接收訊息的閱聽人，蛻變成既能收訊也能發訊的創用者(prosumer)；媒體也從報紙、電視等大眾媒體，擴及社群平台、個人媒體等多樣媒體。

公民和媒體角色的轉變，帶來傳播生態的鉅變。一方面，傳播近用權落實，每個人都能產製內容、傳送訊息、交流觀點，公民記者、獨立記者、網紅、YouTuber、KOL 蜂起；另一方面，媒體和資訊良莠不齊，內容農場充斥、假訊息氾濫，公民難以分辨真偽、找到可信資訊，社會也難以在事實基礎上理性對話、推進民主。

法國社會學家 Castells 的「**網絡社會**」(network society)概念強調，發展的資訊模式是新的「**社會—技術典範**」(socio-technical paradigm)，使得處理資訊已然成為經濟的核心、基礎活動，所有的生產、分配、消費及管理的效能皆受到資訊處理活動的制約，形成社會—經濟新模式。但

也由於人們的職業與資訊處理密不可分，造成社會的重構、社會階層的區隔、全球城市的控制，進而形成個人階層流動的門檻，也擴大網絡社會中貧窮、族群、社會歧視(social discrimination)與社會排除(social exclusion)等問題與隔閡。

在網絡社會中，從「人—媒體—職業—行動」四個角度來思考傳播與社會結構時，值得關注的議題是：人與傳播媒體之間的關係究竟為何？是傳播訊息的被動接收者？是主動的資訊創造與傳送者？是在集體下的順從者(conformist)？或是仍能保持個體的自由與意識去接觸媒體？還是可以輕易地與媒體互動、提供回饋？此外，人們使用各類傳播媒體的生活型態為何？對不同職業、工作樣態與產業結構造成甚麼變遷？使用媒體對人際互動、社會資本(social capital)累積造成麼衝擊？閱聽人在日常生活中，究竟用什麼方法觀看媒體及其文本呢？閱聽人如何分辨、選擇、評估與近用媒體、內容及處理資訊呢？是否能認知媒體所欲傳達的意識？以及區辨這些意識、差異所呈現的矛盾與衝突呢？再者，媒體及其擁有者、控制者又是依據甚麼意圖、認知、選擇與編輯方式、表現框架來建構其文本內容呢？當閱聽人轉而成為傳播者時，是基於甚麼意圖、利益、策略來生產與再現訊息呢？傳播科技及其所傳播的內容對於不同族群、階層民眾的生活、消費、娛樂、職涯、文化、分配的發展有何實質、潛在、立即或長遠的影響呢？也因此，身處於網絡世代的社會大眾是否更需認識媒體，並且了解使用媒體與其日常生活的關係呢？閱聽人是否具備解讀媒體所再現的真實與社會真實之間差異的能力呢？倘若如此，其中教育機制可以擔任甚麼樣的角色呢？又該如何負起所期待的角色呢？亦即媒體、社會與教育三者之間可否形成緊密的連結關係？

從教育的角度來看，傳播生態向使用者位移的變化，已根本改變傳播教育的內涵；同時，教學現場正朝向以學習者為主體的翻轉，如何運用傳播科技於教學實踐亦為傳播相關課程的重點。

鑒於以往傳播學相關課程過度偏向理論內容與講授方式，如何使學生關注與深入了解網絡社會的重要社會議題，因此，於「傳播與社會」課程透過指導學生實際製作討論社會議題之影音作業，希能透過「資訊生產」與「近用」的理念，達成將「閱聽者」賦權為「作者」的教學目標。

## 五、整體活動執行成果效益

### 【質化衡量指標】

1. 透過 Q&A 評量法，能有效激勵學生參與課程討論。雖受疫情影響，部分學生在線上上課，但仍透過線上、線下進行累積高達 451 人次的討論與回應。
2. 透過課程，掌握傳播、科技與社會的關係，進而能統合所學知識，透過課程活動之實踐，深化學習成效，並達成培育學生多元統合能力。
3. 透過實作，能協助同學了解產業趨勢，也能具備關心弱勢社群的創用者。

### 【量化衡量指標】

1. 參與課程或活動執行之學生中，有 100%能產出完整專題報告或作品。其中，
  - (1)至少 2 組產出與銀髮產業有關之 APP 構想。結果：共有 7 組產出與銀髮族有關的行動支付、交通運用等 APP 操作方案。
  - (2)至少 2 組產出與地方創生有關之產業發展建議；且其中至少 1 組以宜花東地區為主。受疫情影響，學生無法實際前往故鄉進行影像拍攝，以致僅有 1 組以花蓮市集為內容，拍攝相關影音內容。
2. 教學成果將於成果發表會發表。

## 六、多元評量尺規

透過 TBL 教學法，要求學生課前閱讀、上課學習傳播基本理論之後，將針對基本理論進行隨堂測驗；鑒於傳播與社會議題並非僅止於測驗相關理論知識，因此，更重視學生能積極參與議題的討論，所以，加重平時參與討論的成績比重。

此外，有效學習的方式更重視「做中學、學中做」，因此，透過個人與團體作業的方式了解傳播媒介科技、產製傳播文本、取得閱聽人回饋，並且能觀察(在地)社會的需求，作出有利於產業發展的傳播文本，除增加學生實作經驗，更可以「培育學生多元統合能力」。

主要採取多元評量方式進行：

1. 平時成績 35%：參與及討論、隨堂測驗、個人出席
2. 期中個人專題作業 20%：六格圖製作
3. 期末團體專題作業 45%：影音/研究製作

## 七、學生整體意見與回饋 (整體活動滿意度、文字意見回饋等)

### ● 教學卓越中心之學生量化意見

「111-1 三創課程」期中教學意見回饋分析表

課程名稱：20 傳播與社會		授課教師：老師		填答人數：27		非常不同意		不同意		普通		同意		非常同意	
題項		非常不同意		不同意		普通		同意		非常同意					
		次數	%	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%				
<b>(一)教學策略方面 (M=4.2741)</b>															
1.	考慮學生先備知識。	0	0	0	0	4	14.8	11	40.7	12	44.4				
2.	能注意學生學習情形。	0	0	0	0	4	14.8	11	40.7	12	44.4				
3.	能與學生生活經驗連結。	0	0	0	0	3	11.1	10	37.0	14	51.9				
4.	能引起學生學習動機。	0	0	0	0	5	18.5	11	40.7	11	40.7				
5.	根據學生學習狀況調整課程。	0	0	1	3.7	6	22.2	8	29.6	12	44.4				
<b>(二)教材準備方面 (M=4.4198)</b>															
1.	上課內容符合教學目標。	0	0	0	0	4	14.8	6	22.2	17	63.0				
2.	課程內容安排有組織、有條理。	0	0	0	0	4	14.8	8	29.6	15	55.6				
3.	課程內容與安排符合我們的程度與需求。	0	0	0	0	4	14.8	9	33.3	14	51.9				
<b>(三)師生互動方面 (M=4.7130)</b>															
1.	老師很願意幫助我們解決學習上的困難。	0	0	0	0	1	3.7	5	18.5	21	77.8				
2.	老師重視我們的反應，能隨時修正教學方式。	0	0	0	0	4	14.8	6	22.2	17	63.0				
3.	老師很鼓勵我們自由發問及表達意見。	0	0	0	0	1	3.7	2	7.4	24	88.9				
4.	老師尊重不同性別、性傾向之學生。	0	0	0	0	1	3.7	4	14.8	22	81.5				
<b>(四)評量方法方面 (M=4.5370)</b>															
1.	教師清楚說明評量方式。	0	0	0	0	1	3.7	6	22.2	20	74.1				
2.	評量內容能反映學生學習情形。	0	0	1	3.7	1	3.7	9	33.3	16	59.3				
3.	評量方式能合理反映出教學重點。	0	0	1	3.7	1	3.7	10	37.0	15	55.6				
4.	作業或報告給予回饋	0	0	1	3.7	0	0	10	37.0	16	59.3				

題項	非常不同意		不同意		普通		同意		非常同意	
	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%
<b>學生自我學習評量</b>										
<b>創意(M=4.2963)</b>										
1.我会有很多發想、思考與靈感	0	0	0	0	4	14.8	12	44.4	11	40.7
2.我會融合舊有的知識成為新的想法	0	0	0	0	4	14.8	12	44.4	11	40.7
3.我會尋找不同領域知識之間的關聯性	0	0	0	0	2	7.4	13	48.1	12	44.4
<b>創新(M=4.3086)</b>										
4.我變得更有邏輯組織能力	0	0	0	0	6	22.2	10	37.0	11	40.7
5.我變得更有團隊溝通與合作能力	0	0	0	0	3	11.1	11	40.7	13	48.1
6.我變得更有發現問題與解決問題能力	0	0	0	0	4	14.8	9	33.3	14	51.9
<b>創生(M=4.2469)</b>										
7.我能應用課堂知識在專題報告/作品中	0	0	0	0	2	7.4	9	33.3	16	59.3
8.我能統合課堂知識在各類活動/計畫中	0	0	1	3.7	5	18.5	11	40.7	10	37.0
9.我能實踐課堂知識在實習/兼差中	0	0	0	0	5	18.5	14	51.9	8	29.6
除了上課時間之外，我每週認真投入本課程的學習時間為：(含參與討論、繳交作業等)										
	次數	百分比	有效百分比	累積百分比						
有效的	<1hr	10	37.0	37.0						
	1-3hr	17	63.0	63.0						
	總和	27	100.0	100.0						

綜合而言，學生量化意見顯示，學生認為在教學策略方面，能考量學生先備知識、注意學生學習情形、與學生生活經驗連結、大致能引起學生學習動機、大體可以根據學生學習狀況調整課程，總平均為 4.27；再者，在教材準備方面，顯示教師熟悉授課內容、準備充分、且能與時更新，總平均為 4.42；在師生互動方面，教師與學生互動佳、能接納學生意見、有耐心回應學生問題、可以尊重不同性別與性傾向之學生，總平均為 4.71；在評量方法介紹時能清楚說明評量方式、評量標準一致、作業或報告給予回饋、評量內容大致能反映學生學習情形，總平均為 4.54。

另一方面，學生在自我學評量上，大致認為能協助發想、思考、並可以尋找不同領域知識的連結，總平均為 4.30；在創新方面也認為可以協助學生變得更為具有邏輯組織、團隊溝通與合作、發現問題與解決問題之能力，總平均為 4.31；在創生方面，因為能結合專業知識在專題報告中，因此也獲得總平均 4.25；再者，在學生投入時間上，也高達 6 成 3 的同學每周認真投入的時間也超過 1-3 小時。

透過分析可知，教師教學用心、師生互動良好、關心學生上課學習情形；再者，進度安排適當，並能充分運用課堂時間，顯示整體滿意程度高，有助於學生理解課程內容。也學生透過課程可以獲得創意、創新、創生多面向的自我學習能力。

● 教學卓越中心之學生質化意見



- 題目八、從開學上課至今，我對於這門課最喜歡的有哪些？請簡單說明。
- 題目九、請簡單扼要說明對於這門課，如果老師能再做那些調整，我覺得更有助於我的學習（包含教學內容、方法、評量方式...等方面）。
- 題目十、老師在課堂上或學習評量上是否讓你覺得有性別或性傾向之差別待遇？

1.從開學上課至今，我對於這門課最喜歡的有哪些？請簡單說明。
剪輯影片技巧
老師上課時的舉例非常生動，總是可以讓我們了解到課程相關內容的知識
課程會結合時事
多類型的上課方式
老師的課程內容非常豐富！
電影好看，上課互動生動有趣
六格圖的製作
請媒體人來演講帶我們做活動。看電影並針對電影裡面的內容做討論與引發聯想
新媒體相關經驗分享
2.請簡單扼要說明對於這門課，如果老師能再做哪些調整，我覺得更有助於我的學習（包含教學內容、方法、評量方式...等方面）
不用調整
很喜歡老師的上課方式
希望可以到相關單位（ex：公視）參訪！
教室影音設備不太好哈哈
學期末功課拍攝“家鄉”的範圍能再放寬，讓同學能有更大的發揮空間
無。都很不錯
沒有！覺得課程很有趣
3.老師在課堂上或學習評量上是否讓你覺得有性別或性傾向之差別待遇？
沒
無
沒有差別
否
無
沒有
無
完全沒有
無
沒有
無
否

整體而言，學生均肯定教學過程中的投入，對於學生給予積極、正面的鼓勵，同時肯定教師引導學生參與討論氣氛與開放氛圍，也能不斷與學生互動，使得兼顧理論與實作的教學方式能夠獲得一定成效。但也恐因討論充分，使得部分學生希望增快速度。

## 八、檢討與建議

- 受到疫情線上教學影響，教學者無法同時關照聊天室的研討情形，也不易帶動討論，以致互動過程的效果仍可再加強。

## 九、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

無

十、活動精彩剪影 (請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



9/26 邀請世新大學廣電視黃聿清助理教授分享  
「看見家鄉」計畫



10/4 邀請引導師張桂芬舉辦期末專題主題構思之  
開放空間論壇會議



10/03 邀請創才公司陳貞穎技術總監舉辦「新媒  
體行銷操作技能工作坊」



10/12 邀請旅遊美食部落客與網紅傅鏡暉分享「網  
紅、遊憩與消費文化」

### 活動紀錄表

活動主題	網紅、遊憩與消費文化
活動時間	_111_年_10_月_17_日 _14_時_00_分 至 17_時_00_分
活動地點	人社二館 D105 教室
主講人	美食、旅遊、軍事、3C 部落客 傅鏡暉
參與人數	43
活動內容	<ul style="list-style-type: none"><li>● 活動進行方式與內容 協助同學認識新媒體與網紅經驗、學習知識型直播及網紅影音產業、市場趨勢，以及操作技能。 傅鏡暉長期從事傳播工作，近年來經營美食、旅遊、軍事部落客，並擔任網紅，具有高度曝光率，是國內最知名的美食、旅遊網紅。因此，邀請進行「網紅與遊憩、消費文化」</li><li>● 講座重點與預期助益 講座重點： 了解網紅與直播市場趨勢與策略<ul style="list-style-type: none"><li>● 分享擔任網紅的經驗</li><li>● 了解網紅產業的種類、趨勢</li><li>● 擔任網紅所需具備的專業知識、傳播技能與媒體掌握度</li></ul>預期助益： 有助於完成期末製作教授長輩使用新媒介或是各種 APP 之影片。</li></ul>

活動回饋  
與  
成效

● 意見與回饋

1. 要成為網紅，需要具備廣泛知識，所以希望

甲、同學能把握機會，觀察社會中各種細微的變化。

乙、同學應該要養成蒐集資料、分析資料的習慣。藉此強化個人對數據的敏感度，並且能歸納、綜合各種現象，作為發想行銷方案的前提。

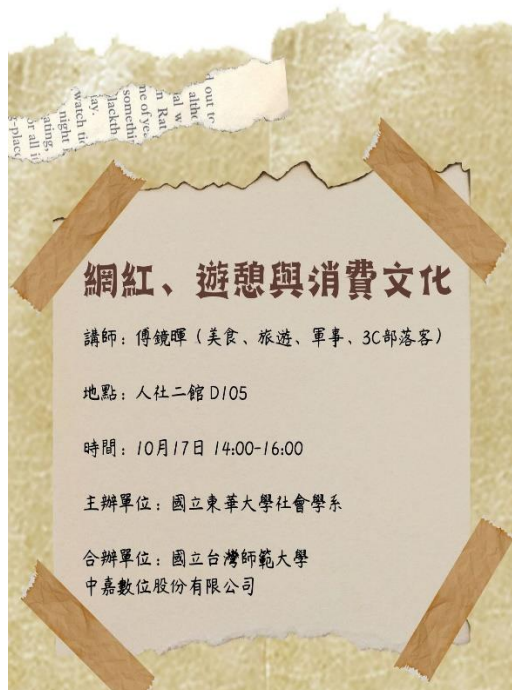
2. 大學期間思考自己的目標。並鼓勵繼續進修、充實自己的專業能力，抓住社會的潮流趨勢，洞察先機。

● 成效

1. 參與同學認真聽講，專業的經驗將成為成長的養分。

2. 邀請在不同領域發展的專家到校與學生分享，對於未來無論是升學或是求職過程中，均有很大的幫助。

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



10/12 邀請旅遊美食部落客與網紅傅鏡暉分享「網紅、遊憩與消費文化」宣傳海報

10/12 因教師確診，線上主持，但邀請莊致嘉老師協助致送講師感謝狀



10/12 邀請旅遊美食部落客與網紅傅鏡暉分享「網紅、遊憩與消費文化」

附件二

活動紀錄表

活動主題	新媒體行銷操作技能工作坊
活動時間	_111_年_10_月_3_日 _13_時_00_分 至 17_時_00_分
活動地點	人社二館 D105 教室
主講人	創才公司陳貞穎技術總監
參與人數	43
活動內容	<ul style="list-style-type: none"><li>● 活動進行方式與內容</li></ul> <p>協助同學認識新媒體、學習知識型直播影音企劃與操作技能。</p> <p>陳貞穎總監是本系畢業學姊，分享畢業後的職涯歷程，以及如何懂得觀察社會的趨勢來決定創業之路，其中也包括簡單的自媒體與影音製作的介紹，使學弟妹對未來求職、創業之路有近一步的理解。鼓勵學弟妹嘗試不同的工作內容，不斷的吸收新知充實自己，隨時把自己準備好，機會會在適當的時機來臨，屆時請盡全力抓住它。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 講座重點與預期助益</li></ul> <p>講座重點：協助同學認識新媒體、學習知識型直播影音企劃與操作技術。課程內容：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>A. 打造自媒體的全媒體新手攻略、</li><li>B. 知識型直播影音企劃、</li><li>C. 高質感直播術...等。</li></ul> <p>預期助益：</p> <p>透過此次講座緩解學生對新媒體操作的疑惑與迷茫，以自身經驗鼓勵同學多方嘗試，了解自己真正想要的以及適合的道路，相信自己，並勇於面對一切挑戰。</p>



活動回饋  
與  
成效

- 意見與回饋

陳貞穎總監認為可以事先調查學生較想了解的內容主題細節，例如如何觀察社會趨勢、如何經驗自媒體、影音企劃的製作等等，讓校友得知後能夠針對學生更有興趣的方向來做更細化、更全面的介紹，以致更實質的幫助學生應對未來職涯上的困境。

- 其他

設備上的問題導致原本的實作時間縮短，未來會多測試幾次設備器材並留有備用器材。

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



陳貞穎總監及團隊夥伴共同分享



教師致贈感謝狀給陳貞穎總監團隊



學生討論



學生實作場景



附件三

活動紀錄表

活動主題	期末專題主題構思開放空間論壇會議
活動時間	_111_年_10_月_4_日 _10_時_00_分 至 12_時_00_分
活動地點	教育學院 C229 教室
主講人	引導師張桂芬老師
參與人數	43
活動內容	<ul style="list-style-type: none"><li>● 活動進行方式與內容<ol style="list-style-type: none"><li>1. 透過 SDGS 桌遊活動協助同學認識 SDGS 相關議題、構思期末報告主題</li><li>2. 此外，也實際操作與開放空間論壇技術</li></ol></li><li>● 講座重點與預期助益 講座重點： 協助同學認識 SDGS 相關議題、構思期末報告主題，並學習實際操作與開放空間論壇技術  預期助益：<ol style="list-style-type: none"><li>1. 藉由 SDGS 與開放空間論文，可以達成布置問題、社會學習與看見思考等效果。</li><li>2. 協助學生凝聚團隊共識、尋找研究議題。</li></ol></li></ul>

活動回饋  
與  
成效

- 意見與回饋

透過論壇技術鼓勵同學持續參與、投入的空間

引導同學自由選擇、建構議題。

能夠帶領同學進行群體討論，達到共識建立

在過程中，協助解決大家思考與社會相關的 SDGS 議題，進而發展同組夥伴可以供童行動的企劃方案

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



活動海報

引導師帶領開放空間論壇會議



學生進行研討



學生構思