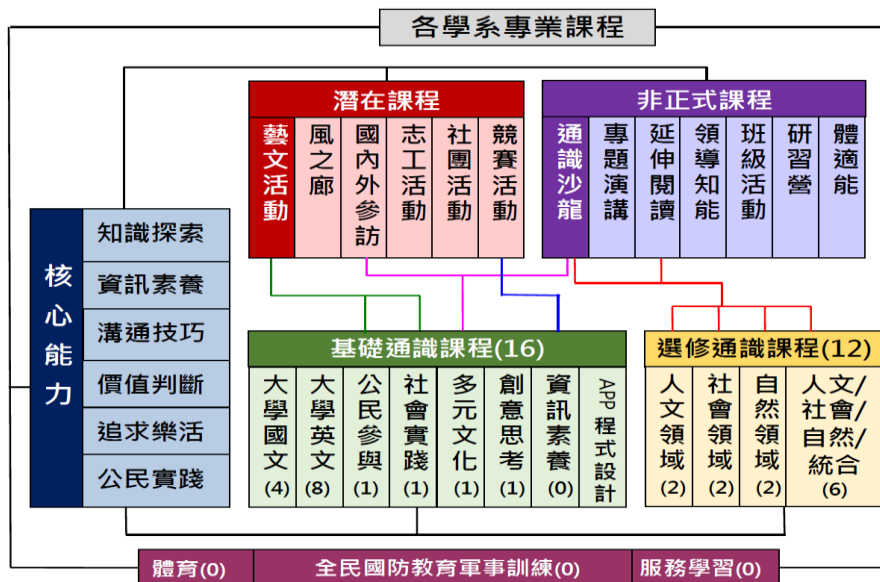


給通識教師的第七封信

從 2004 年申請教育部「獎勵大學教學卓越計畫」開始，「學生本位的成果導向式教育」(student-centered outcome-based education)就是逢甲大學教育改革的主要框架，14 年來的努力，讓逢甲大學在台灣高教界脫穎而出、備受肯定。通識教育配合全校主軸，逐年進行改革，負責「培養畢業生成為具備人文素養的現代民主社會公民」，期能做到「厚植畢業十年後的品味、格局與競爭力！」



上圖是逢甲通識教育的課程地圖，「潛在課程」部份，我們每年辦 24-30 場高品質的音樂會、導演座談、電影欣賞與表演藝術，數十場風之廊展覽，以及學務處的許多活動；在「非正式課程」部份，我們每年辦 200 場通識沙龍及許多專題演講，配合各系的班級活動，都是希望提昇學生的活動參與度。在正式課程部份，必修課程是能力培養的核心，過去 7 年我們已經全面改革，包括大學國文、英文，都已經將文化情境、溝通表達、敘事能力納入課程規劃中，無論是透過簡報、採訪、辯論、共筆寫作、影片製作等，目的都在培養同學溝通表達的能力。

為了培養同學團隊合作能力，我們特別將四門必修一學分的課程，規劃出至少 8 項不同科系同學一起完成的作業，讓同學在大一時就習慣和陌生人跨領域團隊合作。「創意思考」課程，透過 5W2H、九宮格、心智圖、635 默寫式腦力激盪法、六頂思考帽等五種方法，讓每位逢甲同學都可以透過這五種基本的創意思考方法，激發出好的創意點子，達到跨領域合作目的。「公民參與」課程培養同學對公共議題的觀察、辨識、參與的行動能力，並體驗公民權的行使。「社會參與」課程讓同學學會基本社會調查技巧，進而能對社會問題探索並尋求解決方案。「多元文化」課程增進同學對在地文化以及國際世界的了解，藉以培養較為多元而寬廣的視野。

「資訊素養」雖是 0 學分的必修課，但每位同學都會簡單的電子書編寫、影片拍攝剪輯，硬是讓逢甲同學比起其他學校更有競爭力。而「APP 程式設計」必修課程，讓所有同學具備程式設計的觀念，讓不同背景的同学，具備相同的邏輯思維，能使用同樣的語言，才能在未來有效地跨領域合作，完成複雜的程式設計。以上所有潛在課程、非正式課程、必修課程經過多年努力，都不再以單向課堂講授、傳授知識為考量，而以創新教學、學生能力培養為本務。

每位同學都有 12 個通識選修學分。網路上的選課秘笈、DCard 上的討論，學選通識課程都以「甜不甜、涼不涼」為準，給分很高又不點名，成為受歡迎通識課程的主要特色，全國皆然，我們也不能怪授課老師。但是，如果通識只淪為爽課，我們對不起學生。並不是所有學生都要選這些爽課，還是有不少學生希望能挑戰自己的能力，希望能學到東西。因此，我們在五年前開始推動「專題製作課程」，專題課程強調跨領域合作、專案實作、允許失敗，是行動實作導向的課程，透過分組執行，完成複雜專案，最後有成果發表，將成果具體展現。目前選修課程中已有 20% 為專題課程，修課人數也達到 15%，顯見還是有不少學生想要真正學到東西。此外，每學期大約 100 門的「微學分」，以及學生可以申請開課的「自主學習」模式，都已經改變通識教育的生態了。

我們幾乎已經把傳統認定的通識教育全面改變了，唯一有待改善的只剩下每學期大約 200 門傳統「**通識選修課程**」了。而這也是逢甲通識教育改革的最後一塊拼圖。因此，我們在三年前就公開宣佈「**四年後逢甲大學將沒有單純教師講授-學生聽課的傳統模式通識課程**」，每門課至少要有 1/4 內容具備創新教學模式，不能僅是傳統講授/考試的教學方式，這樣才能有效改變學生學習模式，徹底改變營養學分的通識教育惡名。這是三年前〈給逢甲通識教師的一封信〉(2015/10/11)我們公開宣誓的，而未來這一年就是我們改革的最後步驟。

過去的教育，是以教師為中心、教材為中心、教室為中心，以知識傳授為主體，但隨著時代改變，高等教育需要全面檢討。「**學生本位學習的成果導向式教育**」，是以學生發展為中心、學生學習為目標、學習成效為考量，重點在於**能力培養**(而不是知識傳授)。2017年世界經濟論壇研究指出，2020年職場最需要的10大技能為：1.複雜地問題解決、2.批判思考、3.創造力、4.人際管理、5.協同合作、6.情緒智商、7.判斷與決策能力、8.服務導向思維、9.協商能力、10.認知靈活性。

是的，我們要請所有通識授課老師思索，不要把知識傳授當成授課目的，因為，大部份知識學生都可以透過智慧手機搜尋到。課程目的應放在**培養學生的能力**，尤其是上述十大能力。如果您無法改變或是不願意改變，我們建議您不要在通識授課，因為，14年來「學生本位的成果導向式教育」的目標沒有改變，明年將是通識改革的最後一哩路，我們已經全面公開地宣誓，要對學生能力培養負責。

但這並不意味通識教育要全盤革命。過去兩年，我們已經編輯《**創意思考與實例演練**》、《**透視教學現場的魔法新創意**》兩本書並送給全校所有老師，我們只要求課程從我們所期待學生具備的能力培養出發，選擇其中**至少四週**，從創意思考、創新教學方法中選擇至少一種(甚至可以自己規劃)，讓教學更為活潑、主動，改變學生的學習模式，有效改善學習成效。這其實一點都不困難，只要隨著我們新課綱設計，規劃教學方法，就可以達到目標。我們將課綱簡化，大家只要按照指定項目填入即可。

除了**課程名稱及課程描述**外，在**課程目標與核心能力相關性**上，請大家從1)**通識六大能力**，以及2)**六項競爭能力**各選取一項，考量**能力層次**選項即可。

學習評量更有彈性，請至少選擇三項。也請填入**預期學習成效**，希望培養學生達成何種能力。在**創新教學**部份，請在課網上註明使用方法，以及施行週次。無論是「**創意思考方法**」[5W2H法、Mandal-Art Method九宮格法、Mindmapping心智圖法、635 Brainwriting默寫式腦力激盪法、The six thinking hats六頂思考帽、World Cafe世界咖啡館、ORID焦點討論法、Focused Object Technique焦點法(強制關聯法)、Catalog Technique目錄檢查法、Check List Method檢核表法、Attribute Listing屬性列舉法、SAMM法、SCAMPER奔馳法、Reversal Thinking逆向思考法、Discussion Method討論法、Phillips 66菲利浦斯66、Brainstorming腦力激盪法與衍生方法(MBS法、NBS法、CBS法、戈登法)、Morphological Analysis形態分析法、KJ法、Bodystorming身體激盪法、Empathy Map同理心地圖等]或是「**創新教學方法**」[Flip Learning翻轉教學、PBL(Problem-Based Learning)問題導向式學習、PBL(Project-Based Learning)專案導向式學習、CBL(Case Based Learning)個案研究法、GBS(Goal-Based Scenarios)目標導向情境式學習、CBL(Challenge Based Learning)基於挑戰的學習、UbD(Understand by Design)重視理解的課程設計、TBL(Team-Based Learning)團隊合作學習模式、桌遊教學、萃思理論(TRIZ)、Psychodrama心理劇教學應用等]。以上方法，在書中都有介紹，歡迎實際應用，也可以自選其他創新教學模式，或是自行設計新的創新教學模式，彈性相當大。總之，就是不要以講授為教學的唯一方式，才能帶動學習氣氛。

為了有效推行，我們會辦**說明會**，並嚴格執行**課綱修訂**。基本上，除了「**專題製作課程(統合類)**」，所有**通識選修課程**在108學年度都將停開，只有**重送課綱並通過審查**的課程會繼續開授，在2018/10及2019/3兩次送審機會，請所有同仁把握時程。如有任何疑問，在說明會中可以直接面對面溝通，解答大家疑問。請相信我們，這並不是為難大家，而是希望讓課程更加活潑、多元，更能帶動學生學習熱誠的作法。如有任何疑問可與本中心陳淑慧秘書聯絡(分機2148)，謝謝! 謹此

順頌
暑祺

逢甲大學通識教育中心主任

翟本瑞敬上

2018/8/9

教學大綱(Syllabus) 全英課程中英雙語呈現

第一部份：教師填寫並提供資料，後由通識中心至校務系統建構、維護。

開課教師：

課程編碼	審查通過後由通識教育中心編列之	科目代號	審查通過後由通識教育中心編列之	學分	2 學分
課程名稱	(中)				
	(英)				
課程描述	(中)				
	(英)				
課程目標與核心能力相關性[能力層次：1.記憶; 2.了解; 3.應用; 4.分析; 5.評判; 6.創作]					
中文	英文			能力層次	
1.	1.				
2.	2.				
第 1 項選六大軟能力：A.知識探索; B.資訊素養; C.溝通技巧; D.價值判斷; E.追求樂活; F.公民實踐。並搭配能力層次。例如：能應用溝通技巧 C3; 能分析公民實踐模式 F4					
第 2 項選擇競爭能力：U.系統思考; V.批判思考; W.創造力; X.協同合作; Y.自我管理(包括人際管理、情緒智商); Z.複雜地問題解決。並搭配能力層次(同第 1 項)。					

- A. 知識探索：能培養多元領域學習的興趣、能統整跨領域的知識、能持續從事跨領域的學習。
- B. 資訊素養：能使用資訊科技、能有效運用資訊、能實踐資訊倫理。
- C. 溝通技巧：能具備清楚表達的能力、能理解他人口語與非口語的訊息、能建立良好的人際關係。
- D. 價值判斷：能尊重多元價值、能進行價值的反思、能提出個人的價值判斷。
- E. 追求樂活：能具備積極樂觀的生活態度、能重視身心健康、能提升生活品味。
- F. 公民實踐：能關注社會問題、能重視人與環境之和諧、能參與社會活動。
- U.系統思考：能面對複雜性、全面瞭解產生問題背後的結構、克服盲點、掌握見樹又見林的整體思考能力。
- V.批判思考：能跳脫框架、從不同角度看待問題、並能客觀分析不同觀點的利弊得失、能理性評估後做出客觀判斷。
- W.創造力：能產生新思想、發現新價值、賦予事物獨特新穎意義，提出「不同而更好」或「新而有用」的想法。
- X.協同合作：能尊重差異、強調互補、有效分工，整合不同背景專長，完成個人無法克服的專案。
- Y.自我管理(包括人際管理、情緒智商)：能認識自己、瞭解別人、控制衝動、管理自我情緒、想法及行為。
- Z.複雜地問題解決：能分解問題、掌握工具、妥善分工、運用資源，逐一克服各項挑戰，勇於面對未知情境的能力。

創意思考方法：

5W2H 法、Mandal-Art Method 九宮格法、Mind mapping 心智圖法、635 Brainwriting 默寫式腦力激盪法、The six thinking hats 六頂思考帽、World Cafe 世界咖啡館、ORID 焦點討論法、Focused Object Technique 焦點法(強制關聯法)、Catalog Technique 目錄檢查法、Check List Method 檢核表法、Attribute Listing 屬性列舉法、SAMM 法、SCAMPER 奔馳法、Reversal Thinking 逆向思考法、Discussion Method 討論法、Phillips 66 菲利浦斯 66、Brainstorming 腦力激盪法與衍生方法(MBS 法、NBS 法、CBS 法、戈登法)、Morphological Analysis 形態分析法、KJ 法、Bodystorming 身體激盪法、Empathy Map 同理心地圖等等。

創新教學方法：

Flip Learning 翻轉教學、PBL(Problem-Based Learning)問題導向式學習、PBL(Project-Based Learning)專案導向式學習、CBL(Case Based Learning)個案研究法、GBS(Goal-Based Scenarios)目標導向情境式學習、CBL(Challenge Based Learning)基於挑戰的學習、UbD(Understand by Design)重視理解的課程設計、TBL(Team-Based Learning)團隊合作學習模式、桌遊教學、萃思理論(TRIZ)、Psychodrama 心理劇教學應用等等。

其他：講授法上述以外可讓學生能動起來的教學方式，需說明操作方式。

第二部份：由任課教師填寫的資料（需於每學期自行上網路教室登錄並維護）

通識選修 2 學分		課程名稱		類別	人文/自然/社會	
授課教師		授課語言		中文/全英	開課學期	上/下
學習評量方式 (至少 3 項)		☐ 出席(%) ☐ 作業(%) ☐ 期中考(%) ☐ 期末考(%) ☐ 報告(%) ☐ 其他(%)請說明:				
教學模式		☐ 講授(%) ☐ 創新教學(%) ☐ 討論/報告(%) ☐ 課前研讀/觀看影片(%) ☐ 參訪(%) ☐ 其他(%)請說明:				
預期學習成效 [運用創新教學實作/作業，培養學生達成何種能力]						
課程目標之教學策略與評量方法[與第一部份之課程目標相同]						
課程目標		教學策略		評量方法		
1.						
2.						
授課進度 [未註明創新教學週次及方法者不予審理]						
週次	單元名稱與內容	習作/考試進度		備註[補充閱讀資料等] 請註記至少 4 週創新教學方法		
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
教科書及參考書籍						
教學網頁或數位教材						
其他[自訂創新教學者請補充進行方式]						