

【附件三】成果報告(系統端上傳 PDF 檔)

封面 Cover Page

教育部教學實踐研究計畫成果報告

Project Report for MOE Teaching Practice Research Program

計畫編號/Project Number：PSR1100494

學門專案分類/Division：大學社會責任(USR)專案/一年期

執行期間/Funding Period：2021.08.01 – 2022.07.31

在地連結的社會創新人才培育-東勢商圈的想像與實踐

**Local Social Innovative Talent Cultivation: Imagination and Practice
of Dongshi Business District**

配合課程名稱/Course Name

社區文化感動行銷

社會企業實作專題

計畫主持人(Principal Investigator)：陳淑慧

協同主持人(Co-Principal Investigator)：潘冠呈、陳介英

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：逢甲大學/通識教育中心

成果報告公開日期：

立即公開 延後公開(統一於 2024 年 9 月 30 日公開)

繳交報告日期(Report Submission Date)：111 年 9 月 20 日

(計畫名稱/Title of the Project)

一. 本文 Content (3-15 頁)

1. 研究動機與目的 Research Motive and Purpose

本校在深耕計畫中一直努力推動社會參與式課程，開設 4S 取向專題課程，所謂 4S 內容則是有社會參與(Social Engagement)、社會創新(Social innovation)、社會設計(Social Design)、社會影響(Social Impact)，期盼學生能夠解決複雜的社會問題，也能整合地方的資源，進行跨領域的專題合作，具體培養學生願意投入社會實踐的跨領域整合人才。不過，針對跨領域課程的核心本質如何有效將社會創新議題導入，是一個非常真實的問題，教師面臨教學技巧與教材的設計，如何務實的開發實作場域，投入社區解決真實的社會問題，引領學生融滲社區成為該社區需求的人才，確實考驗教師的整合能力與教學設計。而學生面對真實的社會問題也無法依照單一知識或學科去解決，如何從主題架構開始了解社會創新的意涵，以及進行問題導向與行動導向的實作，是推動跨領域專案學習的基礎也是挑戰。還有，就台灣教育的制約體制，我們的教學現場難以脫離過去被動式的學習，如何引發學生跨領學習的動機，並啟發自主學習態度，這也是非常重要的課題與研究方向。在個人推動的社會創新課程過程中，此類課程確實不同於傳統基礎課程，我們透過部分同學的反饋，及與學生的交流中發現，學生在課程中經過溝通表達與團隊合作的訓練，對於之後參與活動或在課堂上的表現都有產生不同的影響。

本人也調查學生對社會創新課程的認知態度與偏好分析，同時檢視該類課程開設後之學生滿意度分析。我們從 107 年度現有資料開始進行蒐集，包括有 1071 年度 8 門社會創新課程及 60 門專題製類;1072 年度有 6 門社會創新課程及 70 門專題製作;還有 1081 年度 8 門社會創新及 67 門專題製作類之滿意度調查。數據資料顯示社會創新類課程每學期平均滿意度皆高於 4.40，而專題製作類課程則為 4.50 以上。

表 1 社會創新類與一般專題類課程之偏好分析表

學期	項目	社會創新類課程		一般專題類課程	
		數量	滿意度	數量	滿意度
107 上學期	施測	5	4.41	55	4.58
	未施測	3		5	
107 下學期	施測	5	4.49	61	4.58
	未施測	1		9	
108 上學期	施測	6	4.40	64	4.53
	未施測	2		3	

再者，以隱藏個資模式並針對不同學院對社會創新類課程的參與度及學習成效之影響進行探討。從表 3 可知多數選擇社會創新類課程的同學，其在系排名相對而言是比較好的，排序在 1-9 名佔 21.1%，10-19 名佔 21.1%，以及 20-29 名為 20.0%，也就是佔前 29 名者，佔總額之 62.2%。也就是說願意挑戰社會創新類課程的同學，屬於積極度較高成績較好的特性，其學習成效也較為優異。

另外，也進一步可以發現同學參與社會創新類課程的偏好上以商學院 33.0%最高，其

次依序為工程與科學 23.2%、資電學院 13.5%、金融學院、建設學院、人社學院、建築專業學院。推究其原因商學院的課程較為創新及彈性，且不像建築專業學院有非常多的實作課程，例如：評圖及建築實體構物等。

表 2 不同學院對社會創新類課程的參與度

名次	次數	百分比
1-9 名	39	21.1
10-19 名	39	21.1
20-29 名	37	20.0
30-39 名	28	15.1
40-49 名	26	14.1
50-59 名	11	5.9
60-69 名	1	0.5
70-79 名	1	0.5
其他	3	1.6
總和	185	100.0

 62.2%

對本校操作跨領域整合課程的角度來看，社會創新類課程確實提供學生一個自主學習的好場域，確實可以培養學生跨領域技能，包括有：自主發現問題與解決問題、有效的建立學習的資源與學習脈絡、提升自我規劃與計畫書撰寫能力、引發同儕學習與互動、培養社會關懷的態度。以本人的開設「社會企業實作專題」，也延伸出文化調查、影像製作推廣、策展行銷、活動規劃等能力。因此，本計畫所需要挑戰的是如何透過「街區創生」議題重塑商圈經濟，如何讓同學有更多的理論基礎，學習美、日商業街區振興手法，透過美國主街法的經濟活化、設計、推廣與組織四大面向思考，同時再創造新的可行在地策略，培養社會創新與設計的能力更是課程所需要挑戰的。

2. 文獻探討 Literature Review

面對培育未來社會創新人才需求的問題，引發學生學習動機與自主學習的規劃這是當務之急，學校端如何以課程設計培養學生面對社會真實且複雜的問題，並引導投入真實的場域，讓學生具備好奇與創意思考能力，能夠與他人團隊合作共同創作，進而自主學習統整個人的知識脈絡，以社會關懷的態度專注全球議題，有效提升其解決社會複雜問題的能力是為跨領域社會創新課程之必要。其次，如何挑戰自我導向學習、NLP 模式之策略應用與創造真實 (Creating Reality) 的互動論之間的結合與應用，對於社會創新類課程可以說是初探，透過相關理論的探討與驗證，期能找出適合學生學習之實證模式。

(1) 挑戰自我導向學習

在傳統的學習環境，學生通常抱持被動的心態，這也是台灣長期填鴨式教育的負面效果，教師講台授課並賦予作業，過程中學生完全按照老師的教學模式，鮮少給自己表達意見或想法的機會，因此，學生身處在傳統的升學教育體制，是較缺乏學習的動機(李啟嘉，2012)，也無法培養學生具備解決能力及批判思考邏輯(周祝瑛，2012)。因此，整個學習

型態應從教師轉移至學生，教師也必須改變傳統的角色，教師是學習的引導者，學習者本身才是課程內容的主導者，學習以學生為主導，才是最真實有用(黃慧瑛，2014)。對於此，我們將挑戰學生的自我導向學習，畢竟長期下來都是教師在主導，若能轉換成學生主導將會是本研究的重要成果之一。

而自我導向學習本身是一種獨立的認知型態，Bonham(1989)在研究中指出，自我導向學習即為一種學習型態，一種在學習情境中行動和思考的方式，學習者能充分運用它來進行學習(引自劉杰，2008)。這也是一種讓學生能夠學以致用的能力，也能整合學生所學的理论與技能，發揮其想像力與創造力，使其擁有的知識轉化為因應生活及工作上面臨各類挑戰的關鍵能力(李登隆，2003)。從另外一方面來說，自 Tough 於 1966 年首先提出自我導向學習(self-directed learning)一詞(黃富順，2002)後，自我導向學習就受到大家的矚目，但如何透過校內資源整合相關的學習活動發揮最大的學習效益，則是一項重要的議題。黃慧瑛(2014)運用契約學習法提升國小學童自我導向學習傾向，發現有契約學習是可以在初學之前，掌握學習主題內涵、綜覽學習內容、了解自己要付出的努力，同時激發學生的責任感，主動解決問題與尋求學習資源，讓學生在學習中更加了解自己的興趣，同時從中獲得成就感，成為有信心並能終身持續學習的人。而林樂芸(2020)也以台中市 382 位國中教師為研究樣本，調查結果發現自我導向學習與工作投入呈現正相關。也就是透過有系統規劃將可以有利提升學生自主學習意願，這也是本研究在實施社會創新課程過程中必須進行分析調整，如何透過有系統的方式，強化學生的自主學習。

(2)NLP 模式之策略應用

神經語言程式學(Neuro-Linguistic Programming,簡稱 NLP)，是 1970 年代中期美國學者 JohnGrinder 與 Richard Bandler 因不滿傳統心理學派的治療過程太過冗長又無具體效益，便從美國加州大學學院內開始，觀察學習與模仿了當代 4 位心理治療及溝通大師，包括催眠學派創始人 Milton Erickson、完形治療創始人 Fritz Pearls、家族治療大師 Virginia Satir 以及英國學者 Gregory Bateson 在溝通理論上的治療方式等等，並將其整理而發展出 NLP，不斷的進行實驗與練習，進而形成 NLP 的基礎架構(黃慧鶯(譯)，1996)。

神經語言程式學(Neuro- Linguistic Programming,NLP)是一種主觀經驗的研究，Beaver(1998)針對學習策略來探討「NLP 學習法」，認為資訊儲存於我們的神經系統中，而每個人皆有不同的情況及反應，當面臨深層的潛意識時，我們所運用的語言會展現我們內在所產生的想法，且為了節省接收訊息的時間，自我系統會運用自動程式(programming)來反應(沈善敬(譯)，2001)。NLP 也可以說是一門研究人類主觀經驗的應用心理學，透過大腦的操作、語言以及人類內在經驗的相互關係，來了解人類的思考以及行為(陳威伸，2001)。所以，NLP 模式可以說是運用語言及神經系統的傳達與外界進行某種溝通，其過程猶如內在程式的展現，藉此達到所需的目標。再者，O`Connor 與 McDermott 在 1996 年針對 NLP 的觀點描述時認為，每個人都會習慣性的、優先使用或偏好某一種表象系統來處理資訊，而所謂的表象系統就是個體的所有的經驗都可以透過五種感官知覺系統，如：視覺、聽覺、觸動覺、嗅覺、味覺等來進行有效的組合(彭真(譯)，1997;陳威伸，1996)。因此，本研究透過 NLP 模式原型，包括：視覺型(V,Visual)、聽覺型(A,Auditory)、觸覺型(K,Kinesthetic)、內在對話型(AD,Auditory Digital)作為分析理論基礎，鼓勵學生進行思考，多運用感官的敏銳度，將會促成更好的學習；相反的若不使用感官知覺系統，則會逐漸的弱化自我學習能力。我們強調的是學生學習的心理過程是相當複雜，其可能受到個人的目標、自我意識、外在環境、未來競爭市場與社會價值期待等而有所不同，就 NLP 的觀點來看，個體的學習成長是一種自然內建的過程，由自我認同與信念建立自主學習的基礎，再改變學習的態度引發實踐行動，藉此增進學生學習成效。

(3)創造真實 (Creating Reality)的互動論

符號互動論(symbolic interactionism) 的概念起源於美國社會學家 Mead 以及芝加哥社會學派的 Park、Thomas，有關「符號互動」一詞則是定義為：「兒童如何由人們或團體所共有的符號及理解系統中學習和認知」(林美玲，1993)，也常被人稱為是一種瞭解人類群體生活的方法論。符號互動論的主要概念，分為符號、自我、情境定義和角色取替(蔡文輝，1994)，其中本研究主要是倒入情境定義(Definition of Situation)，認為人類在面臨問題情境時，會經過一個自我檢討與理性考慮的階段，除了思索本身的背景，也同時考慮身處體系的相關情境因素，藉由彼此交互影響來界定自我的行為。我們更從 Griffin(2012)書中了解符號互動論其實有六種應用，包含有創造真實(Creating Reality)、意義研究(meaningful research)、概括化的他者 (Generalized others)、命名 (Naming)、自我應驗的預言 (Self-Fulfilling Prophecy)與符號操控 (Symbol Manipulation)。我們以有創造真實(Creating Reality)為基礎，認為社會互動可以如戲劇表演一般，同時每個人每天不斷的與他人在協商，藉由公開界定彼此的身份和情境的屬性。

面對求新求變的社會，建構群體學習的互動模式讓學生選擇適合的課程實作或活動參與，這些結合創意、功能機能、資源等將可以觸發學生的學習，從基礎知識的擷取，乃至問題解決，不僅是可提升學生的故事創造力，且融入情境學習激發潛能，將有助於學生整體的自主學習發展。湯宗益、廖莉芬(2003)認為過去只有較少數的研究針對如何透過教學工具來增加學生的學習動機，缺乏理論的支持，讓許多教學工具的設計專家認為只要有好品質的教學工具，就能夠激勵學生的學習動機。但真正的現實是學生不願意主動學習，伴隨著行動裝置的親近性，沉溺於手機內的遊戲與社群，顯見現在的互動學習環境無法真正吸引學生，所以，本研究除課程規劃設計外，採用的是實作型工作坊，以及團隊合作分組討論，學生彼此必須進行溝通協調，藉由互動產生新的學習模式，把學習的內容型塑為劇本的方式，每位都有既定角色，彼此不斷的與他人協商，並從中找尋自我定位。周書暉、林祐全 (2011)更指出有意義的習得，來自於人與他人的社會互動。而 Yiching(2007)指出，有效學習是一系列設計的改變過程，包括觀察學習者的起點行為、激勵學習者的信心與學習動機、發展學習者的精熟學習技巧等，方能使學習達到事半功倍的效果。是故，本研究除了紀錄師生互動、同儕團隊合作與分組過程，也將在第二年進行分析與調整，建構一系統化教學模組，藉由有計劃的課程設計學習系統，提升教師教學的多樣性與活潑化，同時擬定創意思考策略教學手冊提供教師選擇與參考；另外一方面，同儕學習部分將紀錄的過程建構成互動學習環境，鼓勵教師或企業導入實務待解決問題，讓學生可在情境模擬的環境中學習團隊合作，提高問題解決能力。

(4)國內外研究與文獻參考

在自我導向學習部分，Khaled(2016)針對護理教育為基礎，分析 142 位護理和緊急醫療服務的系所學生在自我導向學習的態度，發現學生自我的積極態度對開發學習是有所助益，且學生對學習環境的看法確實決定自我導向學習和學術表現，在護理和緊急醫療服務部分，教育工作者提供一個支持性的學習環境，良好的教學，明確的目標和標準，只要適當的評估，適當的工作量，並鼓勵學生自主學習將可以提高他們的學習成績。而 Siriwongs(2015)認為在一般情況下，自主導向學習幾乎被貼上「成人教育學」的概念，但她相信若能夠適當地應用，有計劃的進行教學，有效地學習將可以有助學習成效。同時透過專案模式鼓勵學生實際的參與實務技能訓練，例如，一組學生打算出售的果汁、橙汁，檸檬汁，草莓汁等，學生必須學會如何剝離不同類型的水果，而且也瞭解到最喜歡水果的客戶有何特性，學生團隊要能夠取得成功也必須具有良好管理和共同解決問題的能力，顯示當學生能夠學習新的經驗，從自我導向學習，當機會到了，學生們真的是很好的供應商且有充分準備。這項研究共有 200 個一年級的學生作為樣本。也就是說當學生能夠具備自我導向學習的能力，則未來學生在職涯的適應能力是沒問題的。國內則有黃慧瑛(2014)，運用契約學習法提升國小學童自我導向學習傾向之研究，藉由「自我導向學習」與「契約

學習」同時強調學生個體的自主性，重視師生雙向的互動，強調以學生為本位的教學方式，以此培養學生獨立自主的學習能力，以因應社會多元且快速的發展。其中在契約學習部分，若能幫助學生在學習開始之前，掌握學習主題內涵、學習內容、將可有效激發學生的責任感，促使學生妥善規劃時間、反省學習進度、主動解決問題與尋求學習資源。

在神經語言程式學 (NLP) 部分，陸永強(2012)藉由本身是科技領導者的角色，帶領校內跨領域教師組成學習社群，採用行動研究方法，遵守其計畫、執行、省思、修正以及再執行的循環回饋機制，精進課程設計與資訊融入教學之實施，有效的促進教師專業發展。其也透過教育部所規畫的 E-教師社群競賽，激發校內同仁的興趣與動力，且運用適當的社群經營策略與科技領導策略，增強社群組員參與的向心力。而 Grosu et al.(2014)主要以羅馬尼亞代表柔道隊的學員為對象，強調溝通是運動員和教練員之間的主要通道，並透過神經語言程式學 (NLP) 技術，以問卷調查方法瞭解初中和高中運動員的表現。重點在於強調自然語言的處理，一種事用詢問方式瞭解視覺、聽覺、動覺[VAK]的態度；另一種則是使語言更具活力，提出具體的感官事件進行探討，結果發現 NLP 能夠使運動員產生良好的行為能力，並且瞭解聽覺，動覺，體感，嗅覺，味覺代表著不同的系統。還有 Anita & Sima(2015)指出神經語言程式學 (NLP) 技術可以幫助學習者降低焦慮，使得學習能力提高，變得更加的積極性。此項研究的主要目的是探討 NLP 技術的動機，透過 60 位來自伊朗初中的學生，並隨機分為兩組每組 30 位，藉由態度/動機問卷，進行歷時 12 週的兩組前後對照。結果 NLP 技術對學習者的積極性產生顯著效果，且自然語言處理技術部分，積極的教師相對地成功，使得老師與學生有更好的溝通，若能加強學習環境，良性的互動，將提高學習效益。另外，Mahishika (2010)認為恐懼症是全世界普遍存在的一種疾病，其主要使用神經語言程式學 (NLP) 來對此種情況進行處理，結果發現神經語言程式學 (NLP) 確實可作為一個恐懼症治療的工具，研究同時回顧了英國和美國的相關文獻，證明 NLP 是可以成功的治療恐懼症，且效果的改善所需的時間是較為短暫的，代表 NLP 模式有豐富的治癒效果。Andres(1999)也用 NLP 中的隔離法 (dissociation) 在很短的時間內消除案主困擾多年的電梯恐懼症，隔離法實施的方式相當簡單，前後大約只花了十分鐘，就是假想自己坐在電影院的中間，看著黑白畫面，想像自己身體浮起來，看著自己坐在電影院的中間，當遇到自己不愉快的經驗時用黑白畫面播放，然後以彩色畫面倒帶播放，最後再 0 張開眼睛感受是否仍持續感到恐懼。

在符號互動論部分，Alex & Greg(2015)認為符號互動論 (SI) 是一個獨特的社會學角度，此理論源自美國實用主義哲學，它開發出一種強烈的實證方法對現實社會生活產生影響，涵蓋的實質性社會學領域，涵蓋犯罪和越軌行為，教育，健康和疾病，組織和工作等等，此書內容闡述符號互動論的基礎理論與方法，並探討其對其他方法的關係。林進丁(2011)則認為個體對於符號意義的反應是依互動的方式而有所不同，個體能夠透過與週遭環境人、事、物的解釋進而對符號給予不同的情境定義，並依據此結果來執行目標活動。因此，社會互動來自於人與人之間的關係，藉由彼此互動關聯，產生連結的群體行為。實務上，黃俐婷(2014)，幼兒教師們與家長溝通時，通常會面臨角色負荷使得教師產生同理心障礙，造成服務品質的低落。本研究則以符號互動觀點為基礎，探討托育服務行動如何透過不同的語言、文字符號與家長互動來達成服務品質的成效。結果發現托育服務行動者與家長的主要互動類型包括舉證型的情感介入、教導型的情感介入、告知型的情感介入、連結型的情感介入等四類，進一步發現幼兒教師情感介入類型隱含著「符號差異性」、「文化差異性」。

綜合上述

面對競爭激烈的學習環境，為了能夠提升學生的自主學習意願，建構跨領域學習環境，教師可運用多樣性學習教材與方法激發學生意願，有策略性的增進學生知識與技能，並探討同儕與同儕間的溝通合作模式，以神經語言程式學(Neuro-Linguistic Programming,

簡稱 NLP)為理論基礎，針對現有跨域社會創新課程的學習策略，釐清視覺型(V)、聽覺型(A)、觸覺型(K)、內在對話型(Ad)的策略模式，且提出社會創新課程的實施成效評估，從中延伸探討自我導向學習困境與改善策略。第二部分將課程設計與評量方法逐一檢視，以符號互動論的創造真實(Creating Reality)的應用方式，來修正與調整其互動模式，盼能將實務社會創新類課程的實踐經驗，提出一系統化教學模組，作為後續課程設計開發的參考，同時讓教師與學生在學習的過程中有一脈絡可循的依據，提高自主學習的知能、態度與行為。

3. 研究問題 Research Question

以 NLP 探討自我導向學習模式於社會創新課程之實施與成效評估，第一階段(110 年)，在於探討不同程度自我導向學習模式的學生在社會創新課程實施的歷程與成效，所使用的方法基礎是透過神經語言程式學(Neuro-Linguistic Programming, 簡稱 NLP)的技術。

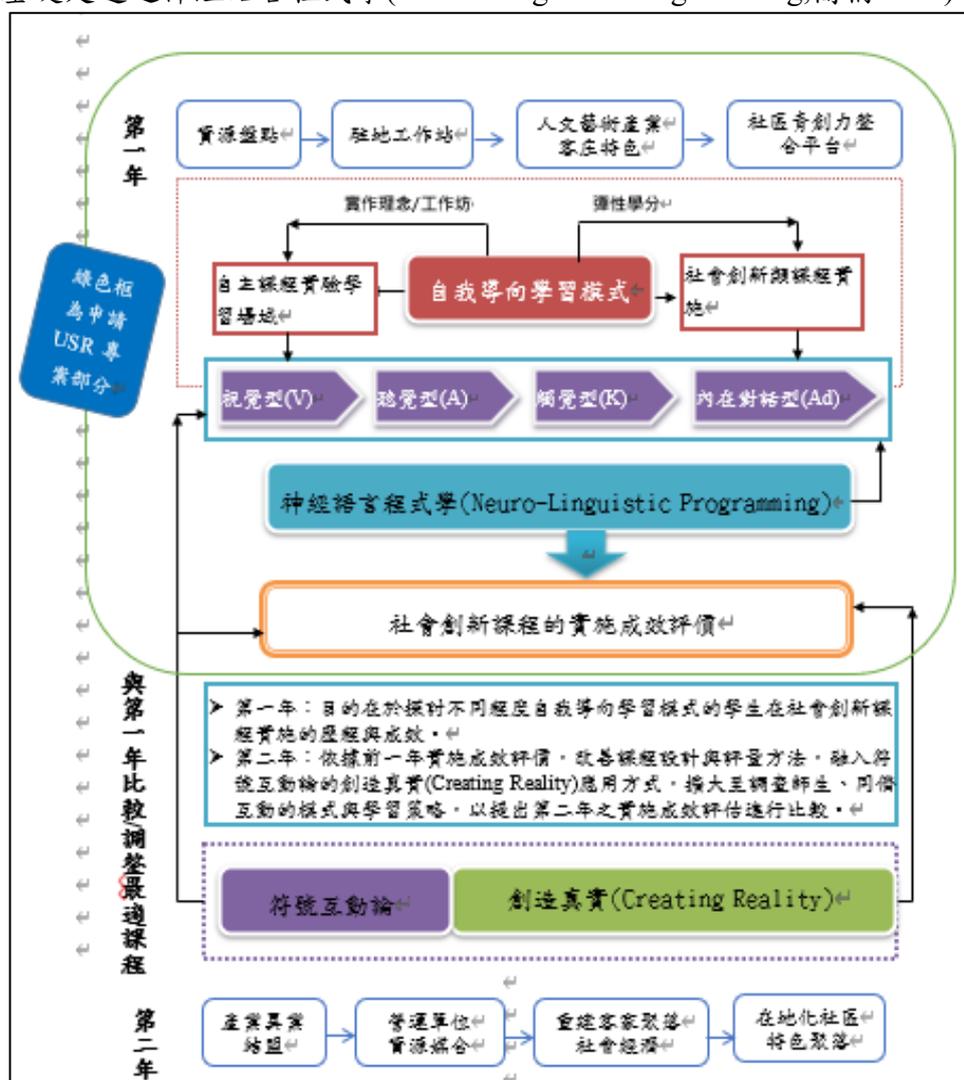


圖 1 計畫申請之架構圖

4. 研究設計與方法 Research Methodology

- (1) 研究設計：類實驗研究法，採問卷調查方法，並進行參與/非參與之對照比較。
- (2) 研究對象：選取大一至大四學生修課的同學，涵蓋不同的年級與科系。

- (3) 研究樣本：上下學期理論上各 40-50 名，總計 100 名。(另有未參與課程也會進行施測)
- (4) 研究工具：人口統計變項、神經語言程式學(Neuro-Linguistic Programming, 簡稱 NLP) 分析術、自我導向學習量表、社會創新課程實施成效量表。
- (5) 資料分析：t 檢定、ANOVA、線性結構方程模式進行資料分析。

本研究樣本主要以 110 年 9 月-111 年 6 月底選課的同學為主，課程分別為「社區文化感動行銷」與「社會企業實作專題」上下學期各 50 名，加退選後為 88 位，扣除未填寫及無效問卷，所獲得樣本數為 71 位，有效問卷比例為 80.68%。並將問題收斂為分析不同學習型態的學生對自我導向學習、NLP 技術與場域實踐對學習成效之影響，藉此瞭解學生對社會創新課程的認知態度與進入場域實踐後學習過程的想法與態度，盼能找出學生投入社區的有效學習模式，故擬訂本研究之架構與假設，如圖 1 所示。

同時發表於環境與管理研究 23 卷 (2022 / 06 / 01) ， P21 - 36。

截取內文如下：

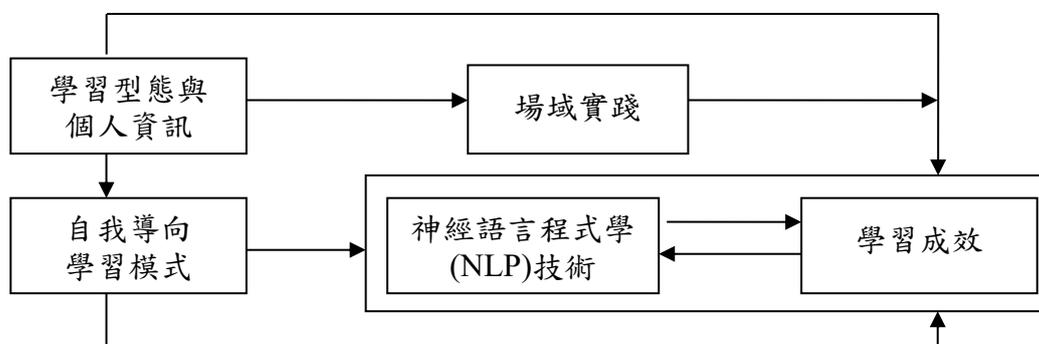


圖 1 研究架構圖

- 假設一：不同個人資料之學生對自我導向學習模式、神經語言程式學（NLP）技術與場域實踐及社會創新課程的學習成效等變項無顯著差異。
- 假設二：不同學習型態之學生對自我導向學習模式、神經語言程式學（NLP）技術與場域實踐及社會創新課程的學習成效等變項無顯著差異。
- 假設三：學生神經語言程式學（NLP）技術與社會創新課程學習成效變項無顯著相關性。
- 假設四：自我導向學習模式、神經語言程式學（NLP）技術與場域實踐對社會創新課程的學習成效無顯著影響性。

5. 教學暨研究成果 Teaching and Research Outcomes

(1) 教學過程與成果

- ✓ 引導學生辦理活動、工作坊與成果展，凝聚社區民眾的社區意識擾動社區，以及調查盤點在地資源，重新建構東勢的人文歷史、音樂、產業的客庄特色。
- ✓ 蒐集社會創新類課程的相關資料進行個案分析，藉由不同學習者瞭解自主學習的歷程，同時也進行問卷調查，兩者資料皆可做為未來社會創新類課程改善之基礎，以利改善學生自主學習成效。
- ✓ 檢視學生於社會創新課程之自主學習成效，以作為教師改進教學與評量之參考指標。
- ✓ 透過問題導向之專案實作與在地資源連結，可提供學生一個學習的彈性機制與

人脈網絡，強化學生學習動機與成效。

- ✓ 建構適合學生的社會創新教學模式：利用東勢商圈問題導向與行動導向的街區經濟作為議題主軸，實現培養社會設計教學的理念。

1) 社區文化感動行銷課程教學過程與成果



2)社會企業實作專題課程教學過程與成果



(2) 教師教學反思

反思 1：面對疫情，教學模式改變(社會問題解決與人才培育)

執行的期程為 2021.08.01–2022.07.31，面對疫情學校採取停課與混成教學模式，使得本計畫無法進行大型課外教學，透過分組進入東勢進行調查訪問，再加上混成教學模式，無法強迫每位學生進入社區，經常使用 teams 平台，無法真實面對現場很多實務問題，確實很可惜。

反思 2：學生投入與時間?在地商圈與青農的協助

由於疫情關係，學生投入社區的時間變少，改善的方式是將在地商圈的意見領

袖與青農邀請至校園演講，無法現場觀察環境與實作，降低學生學習意願。
 反思 3：如何有效的整合在地議題與學校資源？

本計畫的經費僅有 15 萬，非常感謝校內 USR 計畫的支持共同完成策展目標，由於在地議題非常多元，課程中同學票選以商圈新丁版文化及青農議題為主，同學完成實作任務，但未來可以導入更多資源加入，完成在地社區任務。

(3) 學生學習回饋

本課程在社區文化感動行銷課程的教學評量為 4.78，社會企業實作專題課程為 4.78，教學滿意度上更獲得大學部一般課程前 10%，顯見同學的滿意度甚高，呈現正面的高度認同。同時也透過問卷調查蒐集同學的意見，分析結果後並投稿於環境與管理研究期刊，研究結果顯示透過問題導向的專案實作與在地資源連結，確實可提供學生一個學習的彈性機制與人脈網絡，並強化學生自我導向學習動機與成效。

6. 建議與省思 Recommendations and Reflections

本課程在場域實踐部分，學生認為在東勢商圈實踐場地與設施規劃是相當完整的，自己喜歡用這種投入社區的方式來學習，因為可以直接與真實的場域結合，發揮自己所長。雖然學生喜歡用這種方式學習，但場域地點的選擇、投入社區的議題導向、意見領袖及青農的邀請都是在課程開始前也做了很多的聯繫與規劃，這也是投入此課程很大的限制與困難，但真實的問題與場域確實能夠提升學生的學習成效，未來仍可持續加強推動。

二. 參考文獻 References

1. 美國「主街計畫」：以地方利基為基礎，協助兩千個街區振興
<https://www.thenewslens.com/article/133338>
2. 林樂芸(2020)，臺中市國中教師休閒運動參與、自我導向學習與工作投入關係之研究，國立彰化師範大學教育研究所碩士論文。
3. 林樂芸(2020)，臺中市 382 位國中教師為研究樣本，調查結果發現自我導向學習與工作投入呈現正相關，而且已婚有小孩的教師在自我導向學習之自我管理高於未婚教師。
4. 吳筱莉(2014)，翻轉教學對低成就學習者之英語自我導向學習與學習成效影響，臺灣科技大學碩士論文。
5. 李啟嘉(2012)，ADDIE 教學設計模式融入專題導向學習對大學生問題解決能力及自我導

向學習傾向影響之研究，臺北科技大學技術及職業教育研究所碩士論文。

6. 李登隆(2003)，資訊融入專題導向學習對國小學生自然科學習態度與問題解決能力之影響，臺北市立師範學院碩士論文。
7. 沈善敬(2001)，NLP 學習法：類神經語言程式之個人與企業的超級學習策略(Diana Beaver 著)，台北：稻田出版社
8. 周書暉、林祐全 (2011)，結合情境與情緒：人機互動理論沿革與發展。傳播與管理研究，11(1), 29-68。
9. 周祝瑛 (2012)，教育與文化人權觀察，財團法人台灣民主基金會：中國人權觀察報告，pp.61-190。
10. 林美玲 (1993)，象徵互動論及其在教育上的應用，現代教育，pp. 30(), 20-45。
11. 林維璋(2014)，系統與自我導向的 Scratch 學習者之學習自願研究，國立交通大學理學院科技與數位學習學程
12. 紀浩成(2010)，以符號互動論探討社區大學學員學習行為-以南投社區大學為例，朝陽科技大學企業管理系碩士論文。
13. 郭文華(2011)，跨領域的永續挑戰：研究型大學的教學卓越，科學發展，464 期，84-88。
14. 陳威伸(1997)，永續成長的寶藏圖：NLP 入門，台北：世茂書局。
15. 陳淑慧、翟本瑞(2017)，通識微學分課程的創新彈性設計與未來挑戰，課程與教學季刊，20(1),pp.25~44。
16. 陸永強(2012)，促進跨領域教師學習社群專業發展之行動研究，國立東華大學課程設計與潛能開發學系碩士論文。
17. 彭真譯(1997)，學習如何學習/特琳達.亨特(Hunt, D. Trinidad)，臺北：世茂。
18. 湯宗益、廖莉芬(2003)，互動形式與使用者態度之研究：以遠距教學系統為例資訊管理展望, 5(1), 101-114
19. 黃俐婷(2014)，以符號互動觀點探究托育服務之親師同理心品質，聯合勸募論壇，3:1.02；pp3-23
20. 黃富順等(2003)成人發展與適應 (修訂再版)，台北縣：國立空中大學。
21. 黃鈺涵(2015)，不同程度的自我導向學習能力大學生於數位教學媒體之創作歷程研究，臺南大學教育學系科技發展與傳播碩士論文。
22. 黃慧瑛(2014)，運用契約學習法提升國小學童自我導向學習傾向之研究—以六年級社會科為例，萬能科技大學經營管理研究所在職專班碩士論文。
23. 翟本瑞、陳淑慧(2014)，《那些年學生教我的事：逢甲通識中心的專題製作課程》，台中：逢甲大學通識教育中心。
24. 蔡文輝(1994)，社會學理論，臺北：三民。
25. Alex, D. & Greg, S.(2015), Interactionism, Symbolic, International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences (Second Edition),pp352–356.
26. Anita, L., Sima, S.(2015),The Effect of Neuro Linguistic Programming (NLP) Techniques on Young Iranian EFL Learners' Motivation, Learning Improvement, and on Teacher's Success, Procedia - Social and Behavioral Sciences,V.199,pp. 510–516.
27. Emilia, F. G. et al, (2014), Neuro-linguistic Programming based on the Concept of Modelling,Procedia - Social and Behavioral Sciences,V.116, 21. Pp. 3693–3699.
28. Griffin, E. (2012). A first look at communication theory (8th ed). New York: McGraw Hill
29. Khaled, N. A.(2016) , The learning environment as a mediating variable between self-directed learning readiness and academic performance of a sample of saudi nursing and medical emergency students, Nurse Education Today,Volume 36, January 2016, Pages 249–254.
30. Phalaunnaphat, S.(2015), Developing Students' Learning Ability by Dint of Self-Directed Learning,Procedia - Social and Behavioral Sciences,V.197, 25 ,pp2074–2079.
31. Mahishika, K.(2010), Neuro-linguistic programming and application in treatment of phobias Neuro-linguistic programming and application in treatment of phobias,Complementary

Therapies in Clinical Practice, V.16, 4, pp.203–207.

32. Mayfield, M. & Mayfield, J. (2007), Developing a scale to measure creative environment perceptions: A questionnaire for investigating garden variety creativity. Proceedings of the 39th Annual Meeting of the Decision Sciences Institute.
33. Mayfield, M. & Mayfield, J. (2010), Developing a Scale to Measure the Creative Environment Perceptions: A Questionnaire for Investigating Garden Variety Creativity,”Creativity Research Journal, v.22(2), pp.162-169.
34. Yiching, C. (2007), Learning to learn: The impact of strategy training. Journal Articles; Reports Evaluative, 61(1), 20-29.

三. 附件 Appendix (請勿超過 10 頁)

無。