



5. 課程實施階段的反省與調整

以下是本人思後所發現在網路學習的論點：

(一)、一開始就要抓住學生的注意力

大部分的對課程的反應有兩種：厭惡它，或是當作是好玩偷閒的好機會。也就是說，由於使用者的抗拒和缺乏興致，就算你採用一套設計良好的線上學習系統，成效也可能會不高。

要打破這種抗拒和冷漠心態的最好方式，就是一開始便以新鮮有趣的事物抓住他們的注意力。然而，一般的方式都不會想到要這樣做。大部分的課程先以冗長沈悶的介紹開始，告訴你學習的目的和教學內容，還沒有講到重點，聽眾就已經失去興趣了。設計良好的虛擬學習課程，讓學生先經歷一些事情，要學生根據這些經驗作某些動作。若是課程一開始就先來一段演講的話，（如筆者第一單元的社區的魅力的課程）等演講結束也已經決定要把演講內容拋諸腦後了。另一方面，一開始就能激發強烈情緒反應的課程，則鼓勵學生思索他們的體驗。良好的線上學習在於增加使用經驗的刺激度，誘發學生學習。

(二)、互動式學習

以活潑生動的方式與學生於線上教學，使學生不僅突破了時空的限制，更提供了互動且多樣化學習環境。

5.1.1.1. 筆者與專家對話

一、專家的協同合作：為使課程呈現于網路上的效果，需要電腦技術上的合作；因本人的電腦技術平平，時間、空間、技術都需求助專家。

(一) 影像的部分：(1)、為使課程影像完整的呈現，產生一些問題，課程影像的部分學生時時的反應速度太慢，不知問題出在哪。經與電腦專家討論之後才知道問題之原因。

：「檔案太大需要分段剪接，才能在網路上傳送，不然無法快速開啟，並造成學生沒哪耐性，而效果會太差，這部分我會幫你處理」。(T-a-1)

(2003/03/01)

：「傳送速度要快的話，最好家中寬頻加大，這樣就快些」。(T-a-2)

(2003/03/10)

：「k12系統操做上的問題，會用e-mail傳送給你至於電腦的部分最好請教電腦專家」。(T-f-1) (2003/03/02)

(2)、設計網頁的畫面及內容要以互動式學習遊戲呈現，會使學生有興趣

上網授課，若能夠從「做中學」、「玩中學」的論點中設計課程不知有多好？
當我請教

：「雖然我是學程式設計的，這有點困難，時間也要花費很長時間，可能一時之間沒有辦法」。(T-c-1) (2003/05/05)

：「如何解決此問題，看看可找哪些人來幫忙-----，似乎難找」(T-d-1)
(2003/04/17)

當我發現從故宮買回來的光碟時，其內容豐富而又合乎我的需求，但要將此檔傳到k12系統是有些困難，不知該如何是好？(p-a)

：「當然是行不通，何不另想辦法，看如何處理。」(T-c-2) (2003/05/20)

筆者煩惱不已，該如何解決網路上的問題？想想何不直接將課程內容設定到故宮的網站，這樣不就解決這個大問題，只是實驗理論與實際是否有所差距，而不一定完全是教學者所能掌握，版權問題也要詢問，只要是教學，而又不牽涉到商業行為應該是可行。(p-b)

(二) 課程的部分；在課程進行時發現學生上網授課情況並不踴躍，作業的部分更是小貓二三隻，因此請教，學者專家們，她們的意見如下；

：「課程的部分設計以社區藝術為議題，固然很好，但需考慮學生的層級與心理」。(T-b-1) (2003/04/01)

：「有些課程內容並不需要完全自己動手製作，除了團隊的合作之外，其是

更可以引用網路上的資源，這樣也會使課程活潑生動」(T-a-1) (2003/03/01)

:「網路上的課程我上去瀏覽過，文字的部分似乎太艱澀些，最好口語化的好些，需要花些時間」(T-d-2) (2003/06/01)

:「與學生對話時間要多些，其實線上討論的部分則更重要，才會了解學生的想法」(T-b-2) (2003/04/20)

:「為使學生喜歡做功課，最好的辦法就是可抵平時的作業」。

:「給學生些誘因也無不可，只要他願意」。(T-b-3) (2003/05/12)

二、小結

當第一單元結束前，進行訪談，以上對話給予筆者很多的幫忙，網路課程設計不但要在電腦上熟悉更需要經驗，而應該知道網路課程跟一般傳統課程的差異，只是在多媒體上下功夫是行不通的，這樣傳統教學也可以而更省時，更不需大費周章的在網路上開課，說的是，網路課程設計是需要讓學生先經歷一些事情，要學生根據這些經驗作某些動作，就如「做中學」、「玩中學」也就是從互動式學習才能發揮線上教學的成果。

三、第一單元課程訪談問卷中得來的意見如下：

○---好 ×---不好 ? ----不確定

(5-1) 簡易統計表

編號	觀點	內 容	○	×	?
A	想法	一、當你看到線上藝術課程時你會有何想法？	80%	0%	20%
B	好奇	二、妳（你）喜歡網路上的藝術與人文課程嗎？為何？	75%		25%
C	困難	三、妳（你）對數位平台教室（網路虛擬教室）網路操作有何困難？	55%	20%	25%
D	差異	四、網路上的藝術與人文課程與平時藝術與人文課程有何差別？	90%		10%
E	適應	五、此次藝術與人文網路課程妳（你）覺得對於社區議題能適應嗎？為什麼？	80%		20%
F	發揮	六、妳（你）在網路上的課程能發揮藝術與人文的才能嗎？為什麼？	30%	40%	30%
F	參與	七、以後還有如此的藝術課程妳（你）會參與嗎？為什麼？	90%		10%
G	學習	八、學習網路課程是需要個人完全自主的行為也是未來終身學習有利的環境妳（你）認為呢？	90%		10%
H	活潑	九、是因為課程活潑的關係，還是因為你（妳）覺得課題是有意義的，妳（你）才會上網授課？為何？	80%	10%	10%

I	幫助	十、社區魅力的網路上的藝術課程對你 妳有何幫助?	80%		20%
---	----	-----------------------------	-----	--	-----

以上分析有力於下一單元課程設計的依據，能有所改進及新意，使學生授課意願高，在網路上學習藝術的理念，培養增進對藝術得涵養。

(1) 第一單元課程設計與第二單元課程設計的比較：

以二元化的方式比較課程與課程二者的差異；

(5-2) 簡易課程比較表

	單元(一) 社區的魅力		單元(二) 畫裡乾坤	
觀察	有	80%	有	80%
探索	有	60%	有	75%
實作	有	20%	有	80%
推理	有	20%	有	70%
激勵	有	40%	有	90%
情緒	有	40%	有	90%
失敗	有	10%	有	90%

四、學生參與網路課程活動的歷程記錄於系統的訊息

為了解學生學習者參與網路藝術課程教學活動，在 k12 數位學校系統中的學習情況，本研究收集系統所記錄的個人歷程記錄，其中分為：學生進入

系統的瀏覽次數與討論次數。

(一)、學生進入系統的瀏覽次數

本研究根據系統資料庫所記錄的訊息資料經過統計後結果如表(5-3)所示。12% 學生瀏覽 20-30 次，15% 的學生瀏覽 100 次以上，平均每位學生瀏覽次數是 60 次，一週瀏覽 8 次，可見學生已經將網路藝術課程融入自己課後的活動中。

(5-3) 網路課程活動的歷程記錄表

1、學生進入系統的瀏覽次數										
瀏 覽 次 數	0-20	20-30	30-40	40-50	50-60	60-70	70-80	80-90	90-100	100 以上
人 數	8	4	0	3	2	0	1	1	2	5
%	24%	12%	0%	9%	6%	0%	3%	3%	6%	15%

2、學生參與討論次數

討 論 次 數	0-2	2-4	6-8	10-12	12-14	14-16	16-18	18-20	20 以上
人 數	7	9	1	0	0	1	0	0	1
%	21%	27%	3%	0%	0%	3%	0%	0%	3%

二、學生參與討論次數

本研究根據系統討論版，所記錄的訊息資料經過統計後結果如表(5-3)

所示。2-4 次佔 27% 最多，其中 21% 的學生發表 2 次以下，3% 的學生上網討論 20 次以上，由此可見，學生參與學習時，已經運用討論版的功能，將自己的意見及心得於線上討論發表及分享。

三、小結

從以上資料庫系統中得知學生上網瀏覽及參與討論等等現象，並不需要一一地如傳統上課般的點名，事後也可從資料庫系統中查閱，省事又方便。運用網路化學習歷程檔案為評量工具，對教師而言：由教學中呈現教學的專業，在課程與評量的發展上，展現專業知能。對學生而言：在參與學習活動前後，透過網路化學習歷程檔案系統，從同儕的作品中，觀摩、學習並肯定他人與自我的學習成果，發現學習的樂趣；在討論區中發表自己的學習觀點與學習心得，分享的學習歷程；經由網路化的教材瀏覽、學習，養成優質主動學習的精神。

5.1.2. 與學生之間的互動

一、筆者的札記

美術教室無網路連線，這學期經申請之後想不到竟然學校會幫忙裝線路，這正是實施網路教學面試的好事，真是好方便，可以解決對於網路不熟悉的學生。(p-c)

學生的主動性一直無法提升，一點都不在意作業作不完……，當我宣布要做成績評比時，學生才緊張起來，原來他們在意的是成績……。

(p-d)

接下來的課程設計就以本人對電腦的專業程度來設計，呈現的是簡單明瞭，但是「社區的魅力」此課程已開始進行中，所記錄了一些問題。

老師:「星期一晚間八點沒看到你參加線上討論?」

學生:「老師,我最近無法上網,因要考試」

學生:「因為老師說我們要複習考,沒有考就零分,且還要罰寫,所以要就沒辦法上網」(p-e)

二、筆者自己的態度

無論時空如何改變,教育仍是知識的薪傳和思想啓蒙的重要專業,則是幫助學生入門的引導者,善用好的理論,將有助於教與學。不斷突破自己能力的上限,創造真心嚮往的結果,培養全新、前瞻而開闊的思考方式,全力實現共同的抱負以及不斷的學習。

對於電腦硬體、缺乏技術支援的人員、在職訓練不足等都是科技上的障礙。因此,建立共同願景、分享願景及學習如何改進既定的心智模式等將是努力的,以促使學生能快樂健康的學習成長。以下為十六週來的札記;

三、十六週的札記

92年2月17日至2月22日(第一週)

調查七年兩個班同學家中可以上網授課的同學有哪些?調查結果發現有以下幾種狀況:

同學的反應是:

- 1、如何在線上上課:
- 2、家長的觀念:上網會影響功課怕學生荒廢學業
- 3、功課的因素:補習時間的限制
- 4、很有興趣、但家中電腦不能上網
- 5、可以上網的同學有40位左右

92年2月18日(第二週)

- 1、洽談k12數位學校申請40位學生帳號
- 2、設計藝術網路課程

- 3、以公共電視節目城市遠見（日本古川町）影片作為課程引導
- 4、並與公視洽談版權事宜
- 5、拍攝台中市東南區
- 6、請教林老師有關網路課程注意事項以利撰寫論文之事

92年2月24日至2月27日（第三週）

- 1、取的k12數位學校學生帳號
- 2、收集資料（台中市觀光局的Dm）
- 3、獲的公視的認同
- 4、影音檔分段處理（透過影片處理商）
- 5、拍攝台中市古蹟

92年3月3日至3月7日（第四週）

- 1、取的公視的版權
- 2、整理課程
- 3、把資料傳送上網

92年3月10日至3月14日（第五週）

- 1、網路藝術課程開課
- 2、學生上網人數不多
- 3、詢問之下學生對於網路授課情況不甚了解
- 4、對於k12數位教室環境需要進一步指導（反省問題出在何處）
- 5、學生陸陸續續開始上網瀏覽課程

92年3月17日至3月21日（第六週）

- 1、與郭老師請教研究方法
- 2、學生反應網路畫面傳速太慢
- 3、學生上網授課意願不高（反省如何改變）
- 4、請教電腦專家
- 5、發現影音檔太大而造成速度太慢之因

92年3月24日至3月28日（第七週）

- 1、學生無法在固定的時間同步上網討論
- 2、討論時間不容易掌握（反省探討之因部分學生補習、考試、出遊）
- 3、繳交作業意願不高（反省請教專家）
- 4、需要獎勵方式激勵學生（專家建議）
- 5、網路作業比較傳統課程加分辦理（專家建議）

92年3月31日至4月4日（第八週）

- 1、這次網路社區藝術課程你有何想法?（訪問學生）
- 2、從網路課程中，學會思考，並發現開始注意觀察社區環境，平時沒有注意也不關心自己居住的社區環境。（同學的反應是）
- 3、經過這次的課程會去觀察留意居家環境的特色。（同學的反應是）
- 4、課程設計應適合現階段的國中生心理，課程設計除內容活潑生動之外更應該與週遭環境有關。（學者專家建議）
- 5、文字內容需更具體明確。（學生的反應）

92年4月7日至4月11日（第九週）

- 1、收集資料，為下一個單元做準備。
- 2、課程與課程設計之間的比較而構思。
- 3、線上討論的時間應事先通知，時時的詢問。
- 4、學生遇到學校考試週，上網的時間就會減少。
- 5、好友之間喜歡結伴上網討論。（朋友之間的影響）

92年5月5日至5月9日（第十週）

- 1、課程內容重新調整，引用網路上的資源
- 2、讓學生學習建構的能力
- 3、學習收集身邊的資料、如文字、圖片等
- 4、學習表達的能力

92年5月12日至5月16日（第十一週）

- 1、邀請商討電腦專家協助製作互動式的課程

- 2、為使下一個單元網路課程學習效果增加，改變設計方式
- 3、網路上的互動式的課程不容易製作，需要花費人力、物力以及時間
- 4、似乎能製作此種互動式的設計人才不易找（專家的反應）

92年5月19日至5月23日（第十二週）

- 1、某些學生線上討論以及流言板上都反應課程的無聊
- 2、發現這些同學好動不愛思考問題
- 3、對於作業更是不愛做而又藉口說沒時間
- 4、尚未建立資料的同學詢問其原因，對於課程系統不甚了解（反省有時遠距教育還是需要面試的機會）

92年5月26日至5月30日（第十三週）

- 1、下一單元即將與下週開課，而目前還無著落（心急如焚）
- 2、也要通告學生下週的新的課程開課事宜
- 3、網頁的部分已進行中，在k12課程中陳老師建議有時也可引用網路上的資源
- 4、提醒我一條生路，收尋有關藝術性質的互動式遊戲，發現故宮及歷史博物館網站，內容豐富又有藝術教育意義。
- 5、想起有些光碟是從故宮購置內容以3D動畫繪製，精采有趣。經與電腦專家請教是否可以傳送到k12數位平台，是行不通，又失望，最後還是運用網站的資源。

92年6月2日至6月6日（第十四週）

- 1、當課程掛到網站時，部分學生反應熱烈
- 2、進來網站瀏覽的同學也增加
- 3、訂定一、三、五晚間八點為線上討論時間
- 4、本來之前從未上網的同學竟然也上網參與討論並訊問課程

92年6月9日至6月13日（第十五週）

- 1、有同學已開始繳教作業
- 2、而有些同學詢問課程及作業
- 3、發現同學對於網站上的課程還不知如何使用，經指點之後高興的很原來

課程是這樣有趣。

- 4、線上討論時間拉長，而內容話題也有進步，這是好現象
- 5、已開始進行訪談，學生反應不一

92年6月16日至6月20日（第十六週）

- 1、課程繼續進行但論文撰寫要告一個段落
- 2、日記仍在繼續
- 3、此次的行動研究嘗試網路課程是一件美事，日後課程仍會持續開發
- 4、同學的可愛讓我樂此不疲

四、學生學習歷程

（一）· 學生使用電腦的狀況

學生能使用的電腦並不缺乏，但用途仍以做作業及娛樂為主，較少利用網際網路與社群聯絡，或搜尋自己想要的資訊；且對資料的搜尋仍有障礙，並未養成運用電腦資訊的能力與習慣。

在開學時爲了確認學生有電腦設備可使用，曾做過一次調查，每個班級只有20幾位同學家中可上網；後來與學生接觸閒聊後發現，學生反應在家中使用電腦限制頗多，因爲家長或多或少會管制學生上網，且大部分學生使用電腦主要動機是玩GAME，其次才是做作業，所以家長大都會限制，他們使用電腦的時間。或者是家中只有一部電腦而兄弟姊妹多的家庭大都是年長霸佔電腦者情況較多，而造成無電腦可用。(p- f)

學生：「昨日晚姊姊出去約會，我才有電腦可用，好不容易才打好分作

業，有一次寫了一些沒存檔就不見了，好討厭，昨天總算寫好嘞，老師加分！」

雖然學生家中設備不缺，但pc常有些問題出現待機維修時間過久，影響學生學習的意願與進度。

但仍有少數學生完全不理睬。對於一些訊息的傳達與溝通，實在有些力不從心。不過就是有到現在還沒出現的同學，上課也不是很正常;且同學進來的也寥寥可數，實在有些無奈。(p- g)

學生：「昨日電腦突然當機，而無法參加線上討論，這下又要一星期沒的玩，檢查居然是CPU燒掉，這下可好了!只好報修。」 (p-h)

(二)、學生的作業：作業的要求，本次的作業繳交日期不限時間，題目為對日本古川町社區營造的看法，請用 e-mail 傳送至老師的 e-mail 因為作業不多所以完全呈現，從作業中可以知道學生的學習效果。

(1) 對日本古川町社區營造的看法

tfjh0102

2003/04/22 22:52:23

我覺得日本古川町社區人真不簡單，因一人起意，牽連大家勿想法，我們台灣是缺乏這樣勿社區意識，再五十年前，大家勿想法以自我為中心，但現在有那們好勿環境，我們該該向他學習，而令我佩服勿是，把這些沒有人願意做勿是讓大家共同參與，向心力很夠，表示大家心裡有這種想法，只是沒有人有勇氣講出，看勿出，我們台灣人因該也是缺少這種人，古川町現在變勿很漂亮，乾淨，悠閒，鄉下勿感覺，有機會我會去看看！~完~

tfjh0103

2003/05/18 02:22:33

我絕的古川町從一個沒沒無聞的社區變成一個非常漂亮的社區，真

是給他有夠不簡單的，雖然影片的內容已經快忘了一大半，但是稍微想一下影片的內容，是真的真的粉漂漂的說呢。但是，看完了影片以後，在想一下現在的台灣，唉~~就是有一些沒公德心的人，要是那些人不要把自己手中那可愛的垃圾(我是不是瘋了呀)隨意的拋棄，那台灣也可以跟古川町一樣的漂漂亮亮唷！！

tfjh0106

2003/06/08 09:04:18

感想：可以再繼續做勿更好。

看法：井然有序的站前廣場、乾淨的街道、平靜的店屋。

tfjh0110

2003/04/22 20:59:56

我覺得日本社區發展快速，並且規劃得很好，能在幾年之內聯合居民把臭水溝變成人人想觀賞的觀光景點，這是非常不容易的，如果我們台灣能向日本學習，我們週遭環境一定會改善很多，而且也能給外國朋友一種乾淨的感覺，也使台灣比較不會受到外國的欺壓。(但是國人好像不怎口合作)

不知何時台灣的環境會變成像外國那樣....

也希望居民和政府官員能合作~

tfjh0112

2003/04/28 22:24:05

看完了日本古川町社區營造的成功結果，在看看身處台灣的我們，只有「汗顏」。

在台灣，每個人幾乎都缺乏公德心，垃圾隨手一丟，「管他的，反正又不是我家。」這可能是很多人的想法，可是一旦每個人都這樣想，那麼「我家」也可能被其他人丟棄垃圾啊！萬一，自己家門口被丟垃圾，出現的或許就是咒罵，甚至連三字經都出口了！在社區中人人要丟垃圾就算了，沒人要打掃才真是悲哀！

反觀日本的古川町，不僅街道乾淨美麗，甚至還規劃成觀光勝地，替社區賺入許多基金。社區人人自動自發清理街道，印證了「團結

力量大」的道理。我想居住在那裡的人每天看著秀麗的景色，不知不覺中，心也變得更開闊了吧！

tfjh0113

2003/05/28 01:29:31

看完了日本古川町的營造之後，我發現，只要大家共同合作，就可以將社區的環境改到 0 缺點。

日本古川町原本是一片美麗ㄉ社區，之後，因為大家的隨便及懶惰，使社區變成一片骯髒的古川町。後來，靠著社區的意志、大家的分工合作，使社區再度回到那重前美麗的古川町。

台灣，再外國人來到台灣的第一個感想就是 .. 『福爾摩莎』，簡直就是世外桃源嗎！可是，現在的台灣人不同了，因為隨著時間的改變、人文的因素，最後的台灣就變成髒兮兮的島嶼了，因為大家都想說『反正又沒有關係，管它那麼多』，結果，大家的隨便，使社區骯髒了起來，不再像以前一樣，乾淨而美麗ㄉ。

日本古川町和台灣有著莫大的不同，因為在日本古川町，無論蝦米時候，只要有不乾淨的地方，他們變會馬上去清理，日後，古川町變成為一塊觀光區域ㄉ。但在台灣可就不同了，大家的想法都跟差不多先生一樣，管它是蝦米東西，有髒和沒髒不是都差不多嗎？這就是台灣人的想法。

想要大造出一片跟古川町一樣的社區不難，只要大家肯用心，重你我開始做起，數十年後，台灣也能跟日本古川町一樣的每乾淨，又美麗。

tfjh0123

2003/05/26 20:05:51

這社區「擁有四面翠綠的山脈，水質清澈使山城顯的一塵不染，這明媚的小鎮還得到『故鄉營造大獎』」，可見住在這社區的人一定很愛他們的社區！

tfjh0128

2003/04/26 17:46:51

像古川町那麼乾淨那麼美的地方,其實也是需要大家努力整頓出來的,像現在有那麼多的地方受到污染的侵襲,變的慘不忍睹,但大部分都是因為人類不懂得珍惜,到了失去時,才感到後悔.....。但只要大家一起共同的把環境整理乾淨,So....我相信不久之後,台灣也能回到人人羨慕的"FORMOSA"~~~~!!!!!!^_^

tfjh0130

2003/06/11 21:47:03

看完了日本古川町後,發現完全都看不到垃圾的存在,一個社區可以做到那麼完美,實在是讓我大開眼界,從來都沒看過那麼美的地方,真希望自己能有一天可以到日本古川町看看,古川町那麼乾淨那麼美的地方,其實也是需要大家努力整頓出來的,像現在有那麼多的地方受到污染的侵襲,變的慘不忍睹,但大部分都是因為人類不懂得珍惜,到了失去時,才感到後悔...

tfjh0131

2003/06/06 19:02:24

這是少數進過全民所一手打造出來的社區
雖然他種種的不好...但是透過大家愛這一片自己的家園 好好的讓他乾乾淨淨又和樂而不為呢!

我很高興也很悲哀.....

悲哀的是..我們為啥麻 不可以像她們這樣好好的愛護呢!@@

大家就只會(丟)不會(撿)

這樣....台灣的一小塊部分 讓外國人看到了

他只會想來第一次~而不會再來第二次

我們要給她們全新的感受跟體驗^^

重今天起..每一天都是乾淨~舒爽的日子

tfjh0132

2003/05/31 20:03:02

看完了古川町之後,大嘆不如,像古川町這麼好的社區,在看看我們的台灣{福爾摩沙}!唉!看了這個古川町之後,覺得台灣的社區

做的真的很爛！如果，我們這些台灣人也發動社區的善心人士，這樣對社區一定有很大幫助。

而且古川町的服務人員還自動幫助這個社區，在河川方面，做的實在是太讚了！

裡面為重要有提到，還是要社區居民出錢出力，才能大大改善社區的生活意識形態，這是社區營造的最大的關鍵體認。

tfjh0133

2003/05/18 16:59:48

他們會做ㄉ這ㄠ好，是因為他ㄠ肯用心ㄉ為下一代著想。

其實，只要每個人肯，其實會讓自己ㄉ居住地區會更好，而並不是開發ㄉ早晚而已。

tfjh0134

2003/05/22 18:55:29

看完了日本古川町後，發現完全都看不到垃圾的存在，一個社區可以做到那麼完美，實在是讓我大開眼界，從來都沒看過那麼美的地方，真希望自己能有一天可以到日本古川町看看，好的典範我們要多多學習，有乾淨整潔的地方讓人看了都覺得很舒服，日本古川町會有這樣的面貌，都是共同營造出來的，我想，只要我們一起分工合作、同心協力，也是可以像日本古川町的面貌，因為共同打造我們的社區並不是一件遙不可及的事，要肯做，用心的去維護。

(2) 第二次的作業如下：繳交日期不限，題目為：何謂社區？

tfjh0102

2003/05/14 19:44:15

社區...

簡單來說是一種組織

由各個家庭組成ㄉ一種組織，大家可以為這個社區發揮愛心，把社區變ㄉ更完美

例如：1.關心社區獨居老人

- 2.辦一些有教育性的活動，如：包粽子大賽
- 3.組成守望相助隊
- 4.組成清潔隊，打掃社區
- 5.若社區有人興趣相同，如：羽球、象棋，都可以組隊參加比賽
- 6.組成社區大學
- 7.組成志工隊，有些父母太忙，可請他們幫忙帶小孩

下表是表示由個人到團體組織的小分類

個人 家庭 社區 里 鄉鎮 縣市 國家

tfjh0103

2003/06/02 21:55:40

社區是一個多人所組成的生活環境，經過多人的努力或是破壞，這社區有可能是髒亂的，也有可能是乾淨的，然而社區的意義又是什麼呢??美好社區可能是一個讓眾人努力的目標，要是人們都以這個社區為榜樣的話，這將會是個美好的社區，真是希望所有地方的社區都能像一個美好的社區一樣，乾淨無比，而且，只要有一個人丟垃圾下去，就獲有一堆人瞪他，那種感覺是多麼的美好呀~(這樣想會不會太邪惡了)社區也可以是一個讓眾人和平相處的地方，要是大家都是和平相

那麼多暴力事件產生嚕^^

tfjh0110

2003/05/06 20:47:42

社區....

就是居民同心協力創造的美好環境~~

社區的各個區域~

都需要民居的照顧.~

大家分工合作，一起做好保護環境的重要責任

垃圾分類、打掃~等等的工作，都是必要的

這個社區完不完美，漂不漂亮....

都看的出這個社區的居民對環境用心多少

tfjh0113

2003/05/17 00:57:55

何謂社區

社區就是民主社會，主權在民的最基層生活模式，社會的變遷，居民生活的需求，已超乎傳統的守望相助，社區綠化、美化層次和範疇，過去完全依賴政府統籌助，整體規劃的建設，已難達成社區多元功能的發展目標，也不易創造社區的自有特色。

社區工作

社區發展工作，千頭萬緒，為實踐關懷社區，散播祥和理念，提昇社區居民生活水準，培養社區居民書香文化氣息，本社區對有利居民之福利措施或可藉活動增進居民情誼交流之各項考核評鑑示範觀摩，均全力爭取以赴，以爭取團隊榮譽及造福社區居民。

社區較重要活動特色：

1.守望相助

2.優先設置家戶聯防系統，可緊連絡鄰居，並將天使人員名冊、服務電話，張貼於獨居老人處，遇有急需服務，可緊急聯絡，協助處理任何緊急狀況。

3.美化、綠化將社區髒亂死角化腐朽為神奇，成為人人喜愛之社區示範花園，並獲左鄰右舍好鄰自動認養，如今綠意盎然，成為社區美麗的一角。

發現社區的重要性

有時候，社區一些不起眼的地方，都會有一些流浪狗、貓、或髒亂不堪的地方，

社區的人便會開始推動極力徵求環保小尖兵，來清掃這些雜亂無章

的地區、以及照顧這些貓、狗或領養牠們；因為大廈是剛建設的，所以新婚夫婦特別多，當然小孩也不例外，所以社區便開始湊錢買小孩們喜愛ㄉ玩具，供給買不起或想玩的孩子使用。

發現社區重要性後

這個地方是因為有社區才有人來合作打掃，如果一個地方沒有社區，可能一年後，期第會成為一個雜亂無章的垃圾國。所以大家要來共同努力，營造一個良好的社區，建造一片美好的家園，創造一個乾淨無瑕疵的社區！

tfjh0123

2003/05/26 19:44:51

住在一個社區裡要互相幫助困難假如小偷跑到社區來了大家可以守望相助，來使我們的社區更美好！

tfjh0124

2003/05/17 20:03:28

所謂社區就是凝結人與人的同體精神
以及滔滔不絕的合作精神
使人團結共同—
致達到目標
社區就像一顆螺絲 如果沒有這一顆螺絲
就無法完成一座大樓
就像東漢末年的黃巾之亂也是由地方平定
所以社區是一個國家的原動地

tfjh0128

2003/05/24 12:35:49

社區應該是有很多人住在同一棟公寓或是同村ㄉㄉ!!
且在這ㄍ社區裡常常可以一起舉辦活動,且也可以增進自己ㄉ人際關係,有利益ㄉ時候也能一起分享,有問題ㄉ時候能夠一起討論,也可以用公正 公開ㄉ方式投票選出最具領導ㄉ人,一起共同營造出

最優良社區~~~!!!!

tfjh0131

2003/06/06 19:58:39

社區..是大家想一起努力想要給自己或下一代
有溫暖的感受 舒適的生活空間
社區不只是一個人住而已 鄰居也非常的重要....
可以陪你聊心事 陪你逛街..等等
有垃圾時 可以大家出來做一些些垃圾桶 以便分類
想要有好的社區就必須奉獻^^" 有錢出錢~有力出力
這一個社區 跟古川町相比雖然我們落後了一些
但是這也是經過大家..一點一滴所打造的小社區
也為了下一代生活的找想...這已經是大家每天的公課了

tfjh0132

2003/05/04 15:27:02

我從 SARS 開始發現社區的重要性，因為社區的每個人都非常的注重 SARS 的恐怖，還會關懷每個社區裡的人，希望不要因為 SARS 的關係，才這樣的幫助大家。

tfjh0133

2003/06/22 21:54:24

社區是只住在同個區域的人。
不過，我覺得既然住再同一個社區，那就要好好的去維護他，這樣住起來也比較舒服，當然，也要聯合大家的力量，也能趁此多了一些朋友，和樂而不為呢？

tfjh0134

2003/06/01 14:28:25

社區就像是一個共同體，你我都有責任去關心、去維護，社區是大家的，你享受到他人所付出的，他人也享受到你所付出的，每個人

都希望自己所居住的地方是舒適、乾淨的，社區環境的營造是很重要的，需要社區人們的用心規劃及大家一起付出行動，才会有收穫，現在已有很多社區有組成一個小小的團隊，為社區營造舒適溫暖的家園，我們也應該多多參與為社區付出一些應有的責任，社區的綠化美化也很重要，就像外來的人看到了一個社區那麼美、那麼舒適，或許他也會想祝近這個美麗的社區，有好的社區環境就會有人潮，讓我們自己的社區更有人情味、更有個溫暖的家園。

第二單元作業：因時間的關係（學期末）同學無心在寫作業。此為特殊現象，但對網路課程學習熱度不減。

（3）你、妳對於畫裡乾坤有何看法？

tfjh0102

2003/06/21 17:12:34

沒什口看法.....對ㄎ...

國畫是非常有趣ㄉ...我欣賞事化ㄉ人ㄉ力道

筆ㄉ操控自如細膩，以及搭配和遠近感

tfjh0103

2003/06/19 21:39:39

我個人本來是對國畫沒有什麼興趣，可是，看到這次的這些畫，我覺得國畫真的是滿不錯的，因為他的畫風是非常特別的，絕對在西洋的畫裡面，看不到像這樣的畫，所以它可以算是東方人獨特的風俗，希望這些畫可以繼續這樣流傳下去呢!!

還有那個做中學玩中學，再玩那些遊戲的時候，雖然快讓我等到發瘋，不過，經過我由玩這些遊戲以後，確確實實的讓我學到不少的東西，希望將來還有這種課程呢!!(也希望速度可以快一點唷^^)

tfjh0106

2003/06/14 20:58:43

對國畫我覺ㄉ很漂亮，常會看一下，但是看不懂所以都不會看很

久，可是會很只細勿看一便。
有時會多看一下，可以看很久。
對有些很有興趣。

tfjh0110

2003/06/18 19:49:04

很好笑，在王宮那裡還有兩個衛兵唱歌，真是很好玩，希望以後上課都能這樣，可以自己找那些在那悠閒的人，然後就能看到他們的畫，但是我覺得好多喔，不過看完了一幅，還會想再看一幅，這樣遲早可以看完.....

也能都記住~(不是完全)

tfjh0118

2003/06/19 22:26:27

我覺得我對國畫是很有興趣喔！因為每張畫都是有意義的，雖然有些國畫看不太懂，但只要有文字解說就會更清楚了，但我看畫都不太看說明。

我看了畫裡乾坤，裡面介紹故宮的東西都很豐富，例如：【梅香圖玉香爐】，它的外型好藝術，而且它的焚香很好的樣子，難怪古人在讀書、彈琴時總是燃起它。還有【戲嬰圖】，它也好特別，圖中一個孩童拿著一個像魁儡的娃娃戲玩著，是敘說這個娃娃是追鬼的鍾馗，知道那娃娃是鍾馗時也很驚訝！因為有點可愛。同時也了解原來皇帝用的東西都是有刻龍的，像文房四寶、盤子....等，我在這看見了很多國畫，所以我現在越來越感興趣了，也很喜歡這些國寶級的畫。

tfjh0123

2003/06/12 19:17:31

是介紹有名的畫和一些很美麗，很漂亮的畫，而這些畫都是作者的心血，他們一定會把最好的，最美的表現出來

tfjh0126

2003/06/10 18:05:43

我覺得古人很厲害，能把小孩子畫的維妙維肖，好像現在的照相機，不過我不太喜歡畫人的畫，因為這種畫看起來怪怪的，看不習慣。

tfjh0128

2003/06/21 12:05:11

我覺得畫裡乾坤的嬰戲圖繪製的非常精美，小孩也畫的很生動，尤其我最喜歡姚文翰的歲朝歡慶圖，它比其它幅來得熱鬧多了，我很喜歡，畫裡表現出很歡樂的樣子，就像在過節一樣~~~~~!!!!其它畫其實也蠻不錯滴阿~~~只是我對歲朝歡慶圖比較喜歡~~~~在這裡我才發現到畫國畫的人很厲害，他們必須把整幅畫描寫得栩栩生動勿樣子，真是佩服他們~~~~~!!!!^^

tfjh0132

2003/06/21 21:07:07 國畫也蠻有趣的，裡面有許多深奧的意義，看的讓人目不轉睛，裡面的遊戲也非常的不錯，我已經玩過很多次了，向海下尋保物、猜詩其中一個字，都很好玩！還有帝王的皇宮、皇后所住的地方真是有夠讚的！以前的生活跟現在可能差很多吧？

tfjh0133

2003/06/19 23:28:39

挖塞，真勿是上到我最喜歡勿課程，那上河圖勿畫工真滴要友好眼力阿！否則可畫不出這口巧奪天工勿畫如果叫現代人畫這個，不要說是畫工勿，就連耐力也直得考驗阿！問

三、筆者與學生線上互動

（一）、此次與學生交談發現學生的可愛及幽默而又好奇的心，第二單元的課程設計同學反應較第一單元來的反應良好，課程與課程之間的評比，學生是較敏感。何者是她們喜愛的或厭倦的較有明顯的反應，網路教學師

生之間互動是很重要，從網路互動你發現學生的多面在他們的心理是直接並無隱瞞些什麼！純真可愛。（課後記錄整理）（p-i）

（二）、此次線上討論發現部分學生是相識的同班同學，互相之間的挑侃而鬥鬧，而其他的班級同學就會覺得無聊，很快就離線，網路上群組組隊上網討論也是注意探討的一點，就不會被冷落。（課後感想與反省）（p-j）

（三）、同學對於功課的重視程度也是我所探討的一項主因，課程設計的好壞，從學生的製作作業中可了解課程對學生是否是適當而有意義的，在評量過程中課程設計的重點為何？設計者應有所思考點？教師為何而教？學生要學些什麼？都是需要思考的地方。

（四）、同學對於線上語彙、文字及符號的呈現也是我所探討的一項主因；例如：（1）加ㄩ分ㄚ、（2）100分唷^^、xxx、（3）（ㄈㄈㄈ）、（4）（o(#▽▽)=0)〇 金鋼飛拳~!!）、（5）\(\geq \nabla \leq)、（6） $\geq \nabla \leq y$ 、（7）(▽▽)"、（8）ㄎ▽ㄎ.... 懶惰萬歲~~、（9）【~_~"】、（10）【`~`""】等等此類的文字與符號所呈現是網路上的語言，以目前在網路上無法直接面對面以表情反應情況下應用此類的符號不也很貼切嗎？

（五）、第二單元問卷分析如下：

（5-4）簡易的統計表 ○---好 x---不好 ? ----不確定

編號	觀點	內 容	○	×	?
A	意義	1、經過前次的網路學習藝術課程對妳(你)有何意義？為何？	80%		20%
B	神奇	2、過網路妳(你)可以遨遊在藝術文物殿堂很神奇吧？	90%		10%
C	見聞	3、妳(你)去過台北故宮博物院嗎？	50%		
D	收穫	4、透過網路學習是否開啓了藝術的趣味之旅？妳(你)有收穫嗎？	90%		10%
E	學習	5、從「做中學」、「玩中學」是否比閱讀、講述來的容易了解、記憶課程？	98%		2%
F	差異	6、妳(你)覺得此次課程與前次社區魅力課程較喜歡哪一課程？為何？	80%		20%
G	參與	七、以後有類似此次的課程妳(你)還會進來授課嗎？為何？	99%		1%

四、從問卷分析中發現網路課程設計需要與傳統課程是有所差別的在「做中學」、「玩中學」從嘗試錯誤中學習，例如電腦遊戲；如失敗、刺激、機動以及前測實驗成果，場域的選擇也就是在線上學習，才能發揮。

五、小結

(失敗) 好的課程應該造成一種讓學生驚訝的失敗經驗？

(推理) 好的課程鼓勵學生推理？

(情緒) 好的課程必須激起學生的情緒反應？

(探索) 好的課程能刺激探索、促進發問？

(實做) 好的課程要能鼓勵實際動手做？

(觀察)好的課程要能學生自己看事情？

(激勵)好的課程會提供激勵？

評量這幾項：(失敗)、(推理)、(情緒)、(探索)、(實做)、(觀察)、(激勵)。

從兩個完全不同的主題課程單元設計中，發現此兩個課程經問卷及線上討論得知不是很完美的課程設計，以持續的反省課程設計，有待努力及開發以達成網路藝術課程之有效度。網路課程設計應有所考量，時代的進步，身為教學者藉由行動研究實施課程研發激勵自己專業成長，帶動增進學生的能力，邁向未來。