

國立臺東大學活動成果紀錄表

活動成果			
活動名稱	推動問題導向式課程教學討論分享會-以華盛頓大學推動程式設計課程為例		
執行單位	資訊工程學系		
活動聯絡人	李佳衛	電話/分機	6212
執行日期	107 年 4 月 10 日		
執行地點	台東大學理工學院資訊工程學系 SEC301 會議室、SEC311 演講廳		
參與人數(座談會)	教師人數	學生人數	
	7 人	5 人	
參與人數(演講)	4 人	60 人	
活動主旨	<ol style="list-style-type: none"> 1. 華盛頓大學宋賢清教授利用遊戲的方式推動程式設計課程，藉由座談分享會的方式，了解推動過程中的困難。 2. 透過演講方式，讓學生了解在 AR/VR 的領域中，也可以設計出有趣的遊戲來提升學習程式設計的意願。 		
活動過程簡介	<p>華盛頓大學宋賢清教授的專業領域為 AR/VR，近年來宋教授將 AR/VR 的技術用在教學上，不僅僅透過 AR/VR 的遊戲開發出可用於程式設計課程的教材，也替數學系開發微積分課程教材、地質系開發地質課程教材，經過六年來的努力，宋教授所開發的教材獲得肯定，不同科系的教授也都希望宋教授可以協助開發課程教材。</p> <p>而資訊科系的教授也是利用宋教授所開發的教材來進行程式設計的課程，在華盛頓大學實際做過實驗，利用宋教授所開發的教材來教學，對於學生的確是有明顯幫助的。</p> <p>宋教授所利用的方式是先瞭解課程教學上的問題，再進而著手解決問題，最後達成問題導向式的課程教學目標。雖然學生對於問題導向式課程教學不是非常了解，但是透過華盛頓大學的實際例子，可以發現利用問題導向式課程教學的教學模式，確實有效提升學生的學習興趣，也能夠提升學生的學習成效，這的確值得我們參考、借鏡。</p> <p>此外，在演講的過程中，可以知道宋教授的團隊是經過不斷嘗試才能夠有今天的成果，宋教授也勉勵學生不要害怕失敗，一定要不斷嘗試，從失敗中學習經驗，才能夠把一件事完美完成。</p> <p>最近幾年 AR 與 VR 的技術非常火紅，同學們普遍知道這兩項技術都是用在電競遊戲，透過今天的演講，同學們更瞭解這兩項技術可以做到的事情可以更多。對於大三學生選擇專題題目時，不再只能利用 AR/VR 來製作遊戲，還有更多目標可以選擇，啟發同學們不同的思考，讓同學們可以去思考問題、發現問題、解決問題。</p>		



討論座談會



宋賢清教授講座概況



合照