

# 導入地方創生議題在設計系企劃課程之學習成效評估

陳一夫

南臺科技大學視覺傳達設計系

yifuchen@stust.edu.tw

## 摘要

設計系學生對市場洞察與專案企劃能力，普遍受到業界雇主重視，在教學規劃上如何讓設計系學生具備上述專業能力則是關鍵，本研究欲針對在南臺科技大學視覺傳達設計系所進行之企劃教學實踐進行評估，該課程透過問題導向學習之創新教學方式，讓學生針對地方創生議題進行場域實踐，探討不同地方導入策略之學生，在學習動機、學習阻礙及學習成效之差異，藉以進行教學規劃檢討與精進。研究結果顯示，雖然日夜間部學生在主觀自評能力提升與課程滿意度感受上無顯著差異，但有導入地方創生議題之日間部課程，其學習成效顯著高於未導入之夜間部課程，探究其原因應與有導入之學生較能掌握到關鍵議題與地方脈絡，對解決方案之企劃撰寫與市場調查分析有所助益。進一步分析高低分群學生，先前有地方社區經驗者會有較好的學習成效，雖然學生普遍對此教學方式感到較為困難，但學生仍對創新教學模式接受度高，且能有效提升學習成效。

**關鍵詞：**教學實踐、問題導向學習、學習動機、學習阻礙、學習成效

## An Evaluation of the Learning Effectiveness of Planning Courses by Introducing Local Regeneration Issues in the Department of Design

Yi-Fu Chen

Department of Visual and Communication Design, Southern Taiwan of Science and Technology

### Abstract

Design students' market insights and project planning abilities are generally valued by employers in the industry. In terms of teaching planning, how to equip design students with the above abilities is the key. This study aims to evaluate the course of planning teaching practice in the Department of Visual Communication Design of STUST, which provides students with practice fields and local regeneration issues through innovative teaching methods based on problem-based learning. This study explores the differences in learning motivation, obstacles and outcomes among students who introduce different strategies in places. It further shows that students prefer to retain the freedom to choose fields and topics as well as try new places to solve problems. As teachers explain local dilemmas, issues and establish local communication channels in advance, they can reduce the pressure on students in planning. If students can implement their plans together with like-minded students and thereby create substantial benefits to all the students, it will better enhance students' motivation to implement plans. Among those innovative teaching measures, physical and digital tools, incentives used to strengthen the interaction with students, step by step planning and reference examples are helpful for learning. Students in the evening program have better experience with interactive measures and reference examples. Although students generally find it difficult to learn, they are all satisfied with the innovative teaching measures. It can be seen that students are highly receptive to the innovative problem-oriented teaching model, and it can effectively improve learning

Received: Nov. 16, 2023; first revised: Mar. 17, 2024; second revised: Apr. 1, 2024; accepted: Apr. 2024.

Corresponding author: Y.-F. Chen, Department of Visual and Communication Design, Southern Taiwan University of Science and Technology, Tainan 710301, Taiwan.

motivation and learning effectiveness.

**Keywords:** Teaching practice, Problem-based learning, Learning motivation, Learning obstacles, Learning effectiveness

## 壹、前言

### 一、計畫背景說明

教學實踐研究 (teaching practice research) 係指教師為提昇教學品質、促進學生學習成效，以教育實作或文獻資料提出問題，透過課程設計、教材教法、成效評量、學生特質等方式，採取適當的研究方法與評量工具檢證成效之歷程。

台灣傳統教育環境多在教室內透過課本傳遞理論知識及仰賴教學者過去經驗教授相關課程，然而教育目的並非僅限縮於知識的傳遞，更多是促使學生在學習過程獲取相關實務經驗，積累投入職場的能力，藉以培養更符合職場需求之技能。因此隨著時代轉變與社會期待，現今大專院校的教學目標逐漸強調與產業結合之重要性，學生在畢業後是否能符合產業的需求亦為重要評量指標[1]。作者在設計系教學現場發現，學生在學習過程中常從自身經驗及角度尋找同溫層問題來解決，卻缺少站在客戶角度提出設計策略及解決問題的能力，此狀況需透過教學方式改變，引導學生面對真實社會議題並加以解決，方能改善。

本研究評估之課程為「專案計畫與市場調查」，教學目標為下列 8 項，(1) 提升學生撰寫企劃書能力、(2) 提升自己與客戶溝通及提案能力、(3) 了解市場調查與分析方法、(4) 能應用市場調查結果至專案計畫研擬、(5) 養成觀察、分析、創新轉化與解決設計議題的能力、(6) 建立設計專案企劃、管理與團隊合作的雙向溝通能力、(7) 培養解決設計實務問題，建立持續學習的習慣與能力、(8) 關心時事脈動與設計的責任，並具備專業倫理及認知社會責任。

為達成上述教學目標，在課程規劃上採取「問題導向學習」(problem-based learning, PBL) 教學模式，帶領學生實際踏出教室外，對接地方人士與了解實際議題，在場域實踐自己所提之設計方案。而創新教學策略上，分成「地方議題導向」及「教學方法創新」，「地方議題導入」包含設定實踐基地，帶領日間部學生親身至現地勘查並對接地方人士，設定好欲處理之地方議題後，讓學生提出解決方案並撰寫企劃書，在過程中培養學生與地方夥伴溝通能力，讓學生針對目標客群進行問卷或訪談調查，練習市場調查與分析方法，並將分析結果回饋至企劃書修正，該企劃書也鼓勵學生向政府機關提出申請，獲得補助後再帶領學生實踐，在此過程培養學生關心時事脈動與了解社會責任。此外，為降低學生在操作地方創生議題之學習障礙，也提供以下措施，包括引導學生投入先前其他課程有實踐過的場域，事前說明地方面臨困境與可操作議題，協助對接地方人士與建立 Line 群組供諮詢，安排現地體驗等。夜間部學生則未導入地方創生議題，由各組學生自提有興趣之議題作為專題，會以老師過往實務經驗給予切入該議題角度之建議，但不會協助對接該議題相關人士與現地勘查。

在「教學方法創新」上，由學生分組組成專案團隊，由老師篩選適合學生申請之政府計畫，以加分機制鼓勵學生團隊提出計畫書申請補助，若獲得經費補助並於課程結束後實踐完畢，則可獲得工讀金與累積畢業積分 (屬專業實務實習課程，為日間部視傳系學生 0 學分必修課程，為畢業門檻之一，學生需於畢業前累積滿 18 點方通過此課程，點數可透過參與競賽得獎、參與計畫、取得專業證照、舉辦作品展演、研發行銷產品等方式累積，夜間部則無此課程)，以上述措施來提高學生實踐計畫動機，夜間部學生雖也鼓勵其申請政府計畫，但無指導學生實踐計畫，學生也均未將專案企畫向政府提出申請。在教學過程中，日夜間部均提供企劃書、問卷訪綱範例與格式，教學統計與分析方法，運用 Zuvio 軟體、小白板及便利貼強化課堂師生討論互動，搭配教學助理輔導等方式，以樹立標竿與循序漸進方式讓學生學習企劃書撰寫與市場調查方法，在地方議題處理過程中，整合跨領域知識，認知自身能力範圍、擅長領域與

不足之處，培養學生發掘、思考與解決問題能力提升。

本研究以「專案計畫與市場調查」(以下簡稱本課程)修課學生作為研究對象，將其分為實驗組 A 及實驗組 B，實驗組 A 包含本校視覺傳達設計系日間部創意設計組三年級學生，實驗組 B 則為視覺傳達設計系與創新產品設計系夜間部學生，兩組均修習本人所授之相同課程，但分開上課。兩堂課在創新教學策略的差異，主要在地方議題導入策略，日間部學生所選擇之實踐基地包括臺南市左鎮區與七股區，左鎮區為日間部學生先前必修課程有操作過之地點，七股區則是第一次導入課程，由各組學生二擇一處進行專案企劃，並課程中帶領學生現勘。兩處均以地方創生為目標，左鎮區請學生在惡地、化石、西拉雅文化、野菜、農特產等自然、文化與產業特色中，思索可提振地方經濟之具體行動方案，七股區則請學生構思運用該處之自然地景、生態、養殖漁業及藝術家聚落等元素，企劃具台灣極西點生活風格之體驗活動，藉以推廣人魚鳥共生理念與帶動當地農漁產品推廣。

夜間部學生則因白天上班打工較無法安排校外教學，故由學生自行選擇議題與操作基地，課堂中不會協助學生對接地方人士，由學生自行接洽。此外，日間部學生專業實務實習課程作為畢業門檻，夜間部則無，日間部學生透過修本課程撰寫企畫書，引導申請政府計畫做地方創生實務操作，若學生獲得政府補助，則可在本人指導下於地方具體實踐企畫構想，此經驗則可累積專業實務實習課程之點數，有助於日間部學生完成畢業門檻。夜間部學生因無此畢業門檻，且白天時間多用於工作不太可能參與計畫，故較無誘因讓夜間部學生將企畫書送出申請具體實踐之誘因，無法以此法增加學習動機。

而本研究提出之教學評估方式，分為學習前提升學生學習動機、學習中降低學習阻礙及學習後之學習成效作為課程評估項目，從結果評估教學目標是否達成。

就上述針對學生教學實踐具體作法及執行內容分為學習前提高學習動機、學習中降低學習障礙及學習後之學習成效之評估方式詳加敘述：

### (一) 學習前課程規劃

#### 1. 提高學生學習動機

- (1) 學生可自由選擇老師所建議地方創生議題或由學生自選議題與實踐基地。
- (2) 若選擇老師所建議地方創生議題，且計畫書依照政府計畫格式並向政府單位提出申請者，可獲得課程成績加分獎勵。
- (3) 事先篩選出適合學生提案之政府計畫，以加分誘因鼓勵學生實踐計畫，並有明確目標。
- (4) 事先向學生說明，若學生成功爭取到計畫經費補助且願意於修課結束後實踐，其所支領工讀金可依系上規定折抵畢業積分(為畢業門檻)，有助於畢業、累積個人經歷來提升就業謀職競爭力。
- (5) 以 Zuvio 軟體調查學生修此課程的理由與想學內容，說明本課修習重點。
- (6) 以 Zuvio 軟體於每堂課進行簽到，提高學生上課意願。

### (二) 學習中降低學生學習障礙

#### 2. 地方議題導入

- (1) 提供與學生先前必修課程相同之實踐場域(左鎮)與未操作過之實踐場域(七股)供選擇，若學生選擇相同場域，可減少了解地方之時間與交通成本。
- (2) 上述場域均為教師自身在地實踐場域，熟知地方困境與可操作議題，於課前便向學生說明，以讓學生更快進入設計企劃。
- (3) 協助學生對接地方人士建立聯繫窗口，降低學生陌生拜訪恐懼。
- (4) 建立學生與地方人士 Line 群組，方便學生諮詢、瞭解地方狀況與獲得意見回饋。
- (5) 安排校外教學由老師帶領學生親身至現地體驗。

#### 3. 做中學

- (1) 由學生分組組成團隊，以小組為單位研擬專案計畫內容。
- (2) 將企劃書撰寫分成多個階段(計畫架構、工作項目、甘特圖、預算表)，引導學生分次於課堂上循序漸進完成各階段內容，由老師與助教給予指導，循序漸進完成企劃書撰寫。

- (3) 引導學生依照政府計畫格式撰寫企劃書並提出申請，使學生能練習實際提案流程。
- (4) 提供企劃書、問卷訪綱範例與格式，並提供錯誤問卷讓學生找出有問題之處並提出修改建議。
- (5) 使學生針對目標客群進行市場調查，透過教學統計與分析方法，使學生能應用簡單統計分析，將結果回饋至專案計畫書修改。
- (6) 運用小白板及便利貼強化課堂師生及學生間討論互動。

### (三) 學習後教學實踐研究

#### 1. 學生主觀感受評估

針對日夜間部之修課學生進行問卷調查，從課程成就感、自評能力提升及課程滿意度等構面來評估。

#### 2. 教師客觀評分：分析高、低分學生對課程規劃與教學措施感受之差異

由教師以同一評分基準，針對日夜間部學生歷次作業及報告給予評分，並參酌出席率、課堂互動、小組成員互評等項目進行加減分，分數以百分等第計畫，並以 85 分作為區分高低分群之門檻，比較其學習動機、學習阻礙、教學措施反應等差異。

本研究針對選修「專案計畫與市場調查」之日夜間部兩班級學生作為施測對象，透過教學實踐探討學生在以地方創生議題之問題導向教學模式與創新教學作法下，能否有效提升學習及實踐計畫動機，降低學習阻礙，探討其對創新教學措施之反應，了解學生對課程成就感、自評能力提升及課程滿意度之主觀認知，比較不同地方議題導入策略之差異，以作為未來教學模式檢討與調整之參考。

## 二、研究目的

本研究針對南臺科技大學視覺傳達設計系開設之選修課程「專案計畫與市場調查」作為研究標的，施測對象包含日間部創意設計組大學三年級及夜間部視覺傳達設計系與創新產品設計系的學生，日、夜間部分開上課，日間部導入地方議題，夜間部則無，期望透過比較分析，達成下列研究目的：

- (一) 探討日、夜間部設計系學生在不同地方創生議題導入與教學措施下，在課程學習動機、學習障礙、課程成就感、自評能力提升、課程滿意度與學習成效上之差異與影響因素。
- (二) 分析高、低學習成效學生在地方創生議題及各項教學措施反應上之差異與影響因素。

## 貳、文獻探討

本文核心概念為透過問題導向之教學模式帶領學生針對實際議題來協助地方解決問題的同時，亦從做中學習得專業領域知識與實作技能。本節將回顧前人研究並探究在以問題導向教學模式之實踐過程，學生在學習前之「學習動機」、學習過程面臨之「學習阻礙」，及學習過後之「學習成效」與「課程滿意度」等狀態之間的關聯及影響，以下分述說明之。

### 一、問題導向學習對學生學習及實踐計畫動機關聯

問題導向學習 (problem-based learning, PBL) 有別於傳統教學模式，係以學生的學習過程為主，由教師提供學生解決問題所需資源並引導方向，將學生安排至有意義的學習情境中，以解決實際問題的方式進行學習，過程中使用分組方式，由學生透過討論自行探索知識領域，主動建構出解決方案[2]。

「學習動機」係指引起及維持學生的學習活動，並使活動趨向教師設定目標的過程[3](林建平, 2003)，而學生的學習動機包含複雜的心理過程，其過程可能受到個人的目標、信念、自我概念、環境、別人的期望及社會價值等因素的影響，產生因素包含外在動機 (extrinsic motivation) 與內在動機 (intrinsic motivation)，外在動機是受外在環境因素所影響而形成；而內在動機則為內在需求而產生[4]。在學習歷程中，能促使學生自主產生學習行為的作法便十分重要。而學習動機除學生本身需求外，激發學生外在學習動機與教學者有密切關係。而在學習過程中，透過同儕間彼此交換意見、思想與感受等方式，激盪

出新觀點，在合作過程中同組成員為同一目標共同努力及學習互動的過程，亦是提升學生學習動機與成效的關鍵因素[5]。

在「大專學生選修游泳課之學習動機、學習滿意度與學習成效之研究」[6]之研究結果顯示，學習動機、學習滿意度與學習成效三者皆能影響學生未來繼續參與游泳運動之意願，並在學習動機中以「價值」構面平均得分最高。此結果說明學生在選修課程時即使對課程內涵了解程度未必深刻，但考量該課堂可能對自身有所幫助，因此選擇修課；而在「桌球課程學習動機、學習策略與學習成效之關係研究」[7]，針對大學體育興趣選項桌球課學生進行施測，結果顯示：學習動機正向且顯著影響學習策略及學習成效；學習策略正向顯著影響學習成效；學習策略於學習動機與學習成效之間扮演中介角色。可知學習策略為影響學習動機及學習成效之關鍵因素。

綜合上述，學習動機雖關乎學生本身條件，如自我概念、信念等目標，但教師所提出的教學策略及與同儕的合作關係將直接影響學生的學習動機及學習成效。本研究係以問題導向學習方式引導學生參與課程內容，並賦予提高學習動機及實踐計畫動機的輔助及誘因，如提升外在動機的「可自選操作議題及實踐基地」、「事先篩選合適申請之計畫」、「安排至現地體驗」、「選擇學生參與過的地方減少重新了解時間」、「課程簽到」、「課程加分」、「實踐階段老師持續指導」等；提升內在動機則以「實踐可抵抵畢業門檻積分」、「獲得工讀金」、「能幫助地方」、「與志同道合同學共同實踐計畫」及「對未來就業實質幫助」等。於完整體驗課程後對學生進行實測，以了解此教學方式是否有效提升學生學習動機之實質幫助。

## 二、問題導向學習對學生學習阻礙之影響

「學習阻礙」為對學習行為產生某種限制、不利或不便的因素致使學習產生困難，1981年 Cross 在「成人參與進修阻礙類型論」[8]中提出三種類型的成人參與進修阻礙，包含情境阻礙、機構阻礙及意向阻礙。情境阻礙係指學習者在過程中面臨物質或環境之困難，如時間、交通等，導致無法參與學習；而機構阻礙則指，因主辦方安排不利而妨礙了學習，如時間安排不當、學習情境設計不佳、課程規劃不良等；意象阻礙則指學習者因個人態度或心理上之阻礙，如個人價值觀、學習意願或沒有信心等對學習活動的阻礙[9]。而相關針對學習阻礙之研究，發現阻礙學習之因素多半屬多重阻礙的總和，包含情境、家庭因素、經費、時間、價值觀等[10]。由此可知，一個成功的教學模式除教師在課程設計、時間安排妥適外，學生自身亦須擁有接受該課程之態度，並於課程體驗中與教師共同學習成長，而教師須在課程設計上以滾動式調整方式，依據課程活動過程進行適當調整，方有助於課程活動進行並降低學生學習阻礙。

而作者在實踐以問題導向學習之課程時則透過以下方式避免學生遭遇過多阻礙，在降低情境阻礙方案，地方選擇與學校機車車程 1 小時內之地點，如台南市左鎮區、七股區，使學生交通成本降低，課程作業為提出企劃書與簡報，市場調查也皆可由學生獨立完成，經費花費上不會對學生造成太大負擔。在降低機構阻礙之做法上，則搭配先期課程實踐之場域，因作者熟稔地方人士與議題，故可向學生事先說明地方困境及可操作議題，並安排學生至現地體驗，降低學生進入地方之門檻。在意象阻礙之協助上，事先讓學生與地方窗口認識，並建立與地方人士之溝通平台，以降低學生陌生拜訪之心理壓力。

## 三、問題導向學習對學生的學習成效及課程滿意度

學習成效可依照「認知」、「技能」及「情意」三層面來衡量，此構面也對應課程設計與規劃，除知識與技能外，也應在品格的培養有所著墨，而各評估構面均有不同之達成層次，其評估應對應教學目標之達成，或由學生學習成效進行衡量。其中認知領域可分為知識、理解、應用、分析、綜合、評鑑等六大層次；而知識方面則包括事實知識、概念知識、程序知識、後設認知知識等；技能領域則包括記憶、瞭解、應用、分析、評鑑、創造等[11]。而本研究在衡量學生學習成效上，使用「學生教學措施反應」及「教師評分」兩部分進行主、客觀之學習成效評量，以了解學生習課過程中在認知及情意上的轉變，並且了解是否習得相關技能。

在「教學措施反應」構面評量上，主要扣合創新教學作法，了解學生對於該方法是否有助於提升學習成效，並對應至教學目標。在協助學生理解上課內容之作法，包括循序漸進完成計畫書各部分內容（如

計畫架構、工作項目、預算表、甘特圖)，以小白板、便利貼等工具及加分誘因，強化學生與老師討論互動。在協助學生學習計畫書撰寫上，則提供相關企劃書範本與參考格式，並安排教學助理之指導。在協助學生學習市場調查之技巧與方法上，透過尋找學長姊所設計問卷須修正之處，發現在問卷設計上常出現問題點，並針對目標客群進行問卷發放或訪談，教學 excel 操作及統計分析方法以學習相關技能。

而「自評能力提升」構面則轉化課程教學目標為問項，以學生主觀認知評估自身能力提升程度，包括提升撰寫計畫書能力、與客戶溝通及提案能力、應用市場調查與分析及研擬專案計畫，養成觀察、分析、創新轉化與解決設計議題之實務能力，建立設計專案企劃、管理與團隊合作的雙向溝通能力、關心時事脈動與設計責任，並具備專業論文與認知社會責任等。且為更客觀了解學生學習效果，將從教師給予修課學生的學期分數，區分為高、低分群來進行比較分析。

課程滿意度為學習者透過習得知識後，能滿足其需求及達成某種期望的程度，並且在學習前後在主觀感受上具有差異，並用來解釋激起學生參與課程的動機及成效的評鑑指標[12]。也就是說，假使無法滿足學習動機，則將難以測得令人滿意的學習成果。因此滿意度被廣泛用來衡量學習成效的變數，而學生對學習過程感到符合或超出期望水準，則可使用量化及質化方式對學生之滿意程度進行衡量[13]。而本研究在課程滿意度上，則根據課程難易程度、時間、評分機制及整體滿意度等項目，了解學生之滿意度。

#### 四、學生學習動機、學習阻礙及學習成效之關聯

根據前人研究及相關文獻分析，學生之學習成效將受學習動機及學習阻礙影響，在學習動機上，不論內外動機皆有可能成為影響學習動機之重要因素，內在動機多需長時間進行學習，而外在動機則為直接可感受到之誘因，並且兩者皆與學習阻礙息息相關。因此本研究透過提高學生學習動機誘因及降低學習阻礙之方式，使學生在接觸地方時能更快速進入狀況，並獲得相關技能及體驗，並透過主、客觀方式衡量學生之學習成效，以了解在此教學模式下能否有效教學目標。

綜整上述說明，本研究透過問卷調查修課學生，了解不同屬性學生在學習動機、學習阻礙與學習成效上之差異，針對性別、日/夜間部、先前社區經驗與學期成績進行比較分析，以了解不同地方議題導入策略與創新教學方式對學生學習動機提升、降低學習阻礙與達成學習效果之差異。

### 參、研究設計與實施

#### 一、研究施測對象

本研究實測對象為 110-1 學期選修作者「專案計畫與市場調查」課程並完成修課之日間部課程（創意生活設計組三年級學生）及夜間部（視覺傳達設計及創新產品設計系學生）學生。測量工具使用問卷調查，針對兩班學生進行比較研究，除針對性別及先前經驗進行比較外，亦針對不同地方導入策略進行比較，其中日間部課程由教師建議實踐基地，透過校外參訪實際走訪地方，且議題由教師說明並引導學生與地方人士對接，並針對有申請政府計畫之學生團隊提供加分獎勵，提供有實際地方經驗之教學助理協助學生，而夜間部課程則僅透過室內課程及教師口述相關經驗進行教學，並未主動建議實踐基地與帶領學生與地方對接，上述兩班級在操作議題上由學生自選方式企劃書撰寫與市場調查。

#### 二、研究方法與工具

作者欲了解學生對問題導向之創新教學方式，在學習動機、阻礙與學習效果上之反應。本研究將問卷分為七大構面進行設計，包含「學習動機」、「學習阻礙」、「教學措施反應」、「實踐計畫動機」、「課程成就感」、「自評能力提升」、「課程滿意度」等，共 34 題。其中「學習動機」、「學習阻礙」及「教學措施反應」三構面，扣合本研究之教學策略，透過提升學生的學習動機、降低學習阻礙等方式讓學生從過程中對自我學習成效有所感受，而「實踐計畫動機」及「課程成就感」構面則為教學過程中賦予學生學習誘因；而學習成效評量分為主觀的學生自評及客觀的教師給分，「自評能力提升」構面是由學生自我評估

達成本課程教學目標之程度，「課程滿意度」構面則從整體教學過程了解學生之滿意程度，以上均屬學生自評部分，學習成效客觀評量，則是以該學生課程學期分數為基準，並分成高分群（85分以上）、低分群（85分以下）來比較。

問卷使用李克特五等量表，測量尺度從非常同意（5分）到非常不同意（1分），除從問項了解學生認知中最有學習效果之實作方式外，亦透過描述性統計、獨立樣本 T 檢定、單因子變異數分析、卡方檢定等方式，了解日夜間部學生在不同性別與先前經驗下在學習成效之差異。本研究樣本回收數量，日間部有效問卷為 23 份（修課人數 29 人，有效問卷佔 83%）、夜間部為 45 份（修課人數 63 人，有效問卷佔 71%），合計有效問卷總回收量為 68 份，研究架構詳參圖 1。

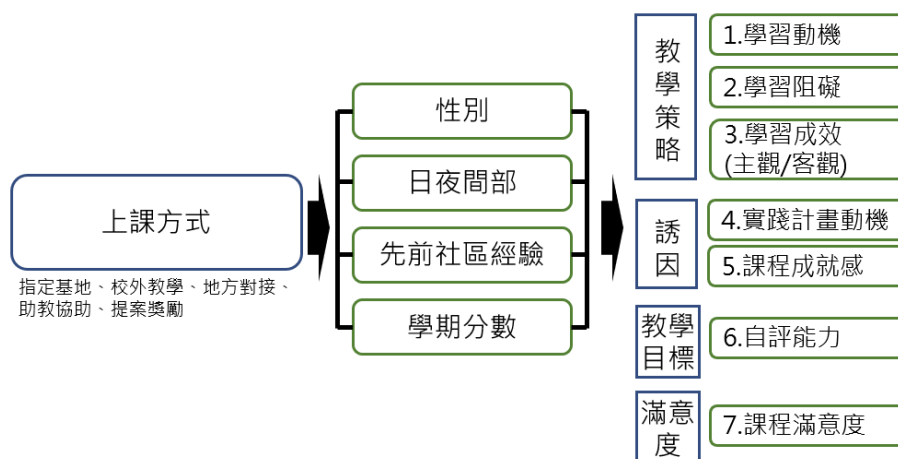


圖 1 研究架構（圖片來源：本研究繪製）

## 肆、研究結果

### 一、描述性統計與分析

在視覺傳達設計系所開設「專案計畫與市場調查」課程中，由於課程設計僅鼓勵日間部學生申請政府計畫，在實際學生申請政府計畫狀況，日間部有 3 組學生團隊申請（佔全部組別 60%），而其中有 2 組申成功申請到政府計畫補助，最終實際落實計畫之組別為 1 組，夜間部皆無申請政府計畫。以下分別就各構面進行分析，數據詳參表 1。

在提升學習動機措施上，1-2 讓學生能自由選擇實踐基地（Mean=4.06）、1-3 每堂課以 Zuvio 簽到（Mean=3.99）、1-1 能自由選擇要處理議題（Mean=3.96）、1-3 以 Zuvio 調查修此課理由與想學內容（Mean=3.93）為學生認知較能引發學習動機之措施。由此可知，提高學生作業選題之自由度，並課前了解學生修課需求，有助於提高學生學習動機，上述項目多牽涉到學生能選擇自己較為有興趣或熟悉之議題與基地，能較快進入設計企劃狀況。另外，應用 Zuvio 軟體調查學生想學內容並對應到教學內容，有助於讓學生感受到老師對應學生需求的用心，而每堂課確認學生出席狀況，則能提升學生到課率讓課堂參與度較高，有利於課堂研討與實作。較低項目的則為 1-6 事先篩選合適學生申請之計畫（Mean=3.75）、1-5 以加分方式提高申請政府計畫動機（Mean=3.79）、1-7 課程安排親身至現地體驗（Mean=3.81），以上多與引導學生申請政府計畫有關，因對學生而言申請政府計畫未必會提升學習動機，有時反而會造成壓力，且對不願申請的學生，提升學習動機效果就更為有限，而現地參訪主要也是對應申請政府計畫之小組需求，需與陌生地方人士接觸且提出問題解決方案，學生在心態上多僅為外來短期學習者，或抱著到校外一遊的態度，較不會將自己當作是改變地方的實踐者，故在安排現地體驗上對其學習動機增加幫助相對有限。

在降低學習阻礙上，以 2-2 老師事先說明地方面臨困境與可操作議題（Mean=4.06）、2-3 協助學生接

觸地方窗口 (Mean=3.96)、2-4 協助與地方人士建立 Line 群組供詢問 (Mean=3.87) 較能減輕學生撰寫計畫書之壓力。就學生訪談得知,絕大多數學生因缺乏社會經驗,對真實世界各行各業所面臨的困境,以及現有解決問題的方法均十分陌生,更遑論能馬上一針見血提出可行之解決方案,因此,透過老師先前在地方操作經驗,能幫助學生快速了解複雜的地方議題與切入點,並協助學生與地方人士建立聯繫管道,讓學生節省許多自行摸索時間,克服陌生拜訪的恐懼,在老師指導及地方人士協助下,學生能較快進入思考解決方案之企劃階段。而 2-1 先期課程與本堂課有相同實踐場域 (Mean=3.78)、2-5 安排親身至現地體驗 (Mean=3.76) 則較低。根據學生訪談了解,部分學生會期待至新地點操作,比較有新鮮感,若不同課程一直重複在同一場域實踐,反而可能會降低學生學習興趣,而現地調查通常不會太輕鬆且很花時間,回來還要整理許多資料,對減輕寫計畫書壓力感受沒這麼明顯。

在創新教學措施的反應上,學生對各項措施均獲得正向回饋,其中以 3-3 小白板、便利貼等工具進行互動 (Mean=4.24)、3-2 有計畫書、問卷或訪談大綱範本供參考 (Mean=4.19)、3-1 以小組實作依次完成計畫書部分內容(如計畫架構、工作項目、預算表、甘特圖) (Mean=4.19)、3-7 從學長姐所設計問卷中找出需修正的地方 (Mean=4.18),較有助於學生理解上課內容與學習,可見課堂上老師引導學生即時運用所學,並利用工具輔助組內討論與組間分享,在同儕相互分享與交流的狀況下,可讓學生獲得較佳之學習效果。而循序漸進將複雜之計畫書切分成不同單元,指導學生完成計畫書各部分,較能讓學生分段吸收,加上有範例供參考,較能讓未有計畫書撰寫經驗的學生能有效學習。而 3-4 以加分鼓勵大家與回應 (Mean=4.10),3-9 讓學生針對目標客群進行訪談或問卷調查 (Mean=4.04),並 3-8 學習 excel 操作與統計分析方法 (Mean=4.03),學生反應亦佳,顯示加分仍對學生具有誘因,特別是認真投入的學生感受更大,而讓學生能實際操作分析工具,也是學生期待的學習方式。學生感受較低的為 3-5 按照政府計畫格式研擬計畫書 (Mean=3.99)、3-6 有助教與老師助理協助指導 (Mean=3.97),因僅日間部學生鼓勵申請政府計畫,夜間部學生則無,故大多數組別並無提出計畫申請,因此對參照政府計畫格式撰寫企畫書的助益較無感受,且因政府計畫書格式較為複雜,學生較感困難,而助教與助理實務經驗較少,學生感受到的幫助沒這麼明顯。

在提高實踐計畫動機之構面平均值有 3.91,以 4-5 能跟志同道合之同學實踐計畫 (Mean=4.03)、4-6 老師願持續指導學生實踐計畫 (Mean=3.85)、4-2 實踐計畫能獲得工讀金 (Mean=3.84) 較能提高學生實踐計畫之動機,可見有同儕共同學習、老師持續指導與獲得金錢報酬均較能引發學生付出時間與精神實踐計畫。而 4-1 實踐計畫對未來求職或升學有幫助 (Mean=3.79)、4-4 實踐計畫能幫助到地方所接觸的人們 (Mean=3.75) 則較不易提高學生實踐計畫的動機,計畫經驗對學生經歷加分,學生較難有深刻認知,工讀金折抵畢業積分則僅為日間部學生才有之畢業門檻,夜間部並無此門檻,也是造成較無感的原因,實踐計畫能利他恐怕也非學生關注之項目,多數學生仍主要關注自身學習過程與效果,且因較缺乏自信或對於自身可發揮之影響力尚未感知到,故實踐計畫能協助他人之動機也較有限。

在學習成效之評量上,分成「課程成就感」、「自評能力提升」及「課程滿意度」三大構面加以衡量,以下分述之。學生對課程成就感上,以 5-1 在成果發表會接受到民眾的回饋 (Mean=4.00)、5-3 得到老師的鼓勵(口頭獎勵、加分) (Mean=4.01)、5-2 爭取到經費落實自己構想 (Mean=3.82) 均具有激發學生的成就感的效果。顯示學生在課程期間老師與外界所給予的回饋與鼓勵,是學生獲得成就感很重要的來源,特別是外界的鼓勵,有助於學生覺察自身專業可帶給地方之幫助,以及在真實世界中可應用之面向。而經費多屬競爭型,能在眾多提案中經過層層關卡獲選,也是證明自身能力的方法,亦能獲得相當成就感。

學生在自評能力提升上,主要想了解學生自評能力提升對應課程教學目標狀況,其中以 6-3 了解市場調查與分析方法 (Mean=4.13)、6-1 提升撰寫企劃書的能力 (Mean=4.07)、6-4 應用市場調查結果至專案計畫研擬 (Mean=3.99)、6-5 養成觀察、分析、創新轉化與解決設計議題的能力 (Mean=3.99)、6-6 建立設計專案企劃、管理與團隊合作的雙向溝通能力 (Mean=3.97) 較高,其次的則為 6-7 培養解決設計實務問題建立持續學習習慣 (Mean=3.91)、6-2 提升自己與客戶溝通及提案能力 (Mean=3.88)、6-8 關心時事脈動與設計責任,並具備專業倫理及認知社會責任 (Mean=3.81)。從學生自評能力提升角度可知,可



知課程安排能達成預期之教學目標，特別是在撰寫企劃書、操作市場調查與分析，以及應用市場調查結果至專案研擬等方面學生感受最深。

學生在「課程滿意度」上，此構面平均值為 3.77，顯示學生對課程安排仍屬滿意，其中對於 7-3 課程評分方式 (Mean=3.97)、7-5 會建議學弟妹修習本課程 (Mean=3.93)、7-4 上課方式 (Mean=3.91) 等三項滿意度較高，7-1 課程之時間安排 (Mean=3.68) 與 7-2 作業難易度 (Mean=3.33) 滿意程度較前三項低。據學生訪談得知，學生多認同本堂課學習與評量方法，然因學生因撰寫專案計畫書經驗有限，加上搭配競賽或申請政府計畫補助之期限限制與競爭壓力，在 3 個月內要確立專案主題、了解個案現況問題並提出設計解決方案之企劃，並完成專案計畫書撰寫與市場調查分析工作，加上老師指導完後來回修正等，的確會造成學生較高之學習壓力，此部分確實有檢討的必要。此外，由於企劃課程多仰賴在課堂上與老師研討過程修正思考邏輯與企畫內容，但因夜間部修課人數較多，組別數也較多，各組所能分配到老師指導的時間較為限縮，也對學生滿意度有負面影響。

表 1 問卷個別構面敘述統計

構面	問題代號	平均值	標準差	構面平均值	構面	問題代號	平均值	標準差	構面平均值
學習動機	1-1	3.96	0.84	3.90	實踐計畫動機	4-1	3.79	0.81	3.84
	1-2	4.06	0.83			4-2	3.84	0.85	
	1-3	3.93	0.84			4-3	3.79	0.76	
	1-4	3.99	0.91			4-4	3.75	0.78	
	1-5	3.79	0.74			4-5	4.03	0.71	
	1-6	3.75	0.78			4-6	3.85	0.89	
	1-7	3.81	0.82			課程成就感	5-1	4.00	
學習阻礙	2-1	3.78	0.83	5-2	3.82		0.77		
	2-2	4.06	0.73	5-3	4.01		0.87		
	2-3	3.96	0.80	6-1	4.07		0.74	3.89	
		2-4	3.87		0.91		6-2		3.88
		2-5	3.76		0.83	6-3	4.13		0.73
教學措施反應	3-1	4.19	0.72	自評能力提升	6-4	3.99	0.74	3.97	
		3-2	4.19		0.83	6-5	3.99		0.76
		3-3	4.24		0.67	6-6	3.97		0.75
	3-4	4.10	0.81	課程滿意度	6-7	3.91	0.84	3.76	
	3-5	3.99	0.71		6-8	3.81	0.82		
	3-6	3.97	0.79		7-1	3.68	0.84		
	3-7	4.18	0.88		7-2	3.33	0.94		
	3-8	4.03	0.77		7-3	3.97	0.85		
	3-9	4.04	0.74	7-4	3.91	0.79			
			7-5	3.93	0.80				

## 二、比較分析

### (一) 日夜間部不同地方導入策略在各項評量之差異

在創新教學措施上日夜間部大致上無區別，主要差異在日間部有導入地方創生議題，會協助學生現勘並與地方人士對接，也會鼓勵學生將所提計畫書爭取政府計畫補助來具體實踐計畫構想。夜間部學生因考量做作業時間有限，且參與計畫與畢業門檻無關，故未鼓勵爭取政府計畫，也無法帶學生至現地體驗。故本研究欲比較日夜間部不同地方創生議題導入策略下，學生在學習動機、學習阻礙及學習成效之

感受之差異，分析結果如表 2 所示。

在提高學習動機措施上，日夜間部學生並無顯著差異，日間部學生在 1-7 課程有安排親身至現地體驗能提高學習興趣 (Mean=4.04)，較高於夜間部學生 (Mean=3.69)，接近但未達顯著水準，顯示日間部學生在課程設計上因有導入地方議題，現地參訪時能透過地方人士說明及場域實勘，讓學生能更深入瞭解議題之脈絡，在企劃過程思考解決方案較有幫助，相對而言，夜間部學生以自選議題為主，老師無介紹地方議題及安排現地參訪，故對此項措施感受較低。而夜間部學生在 1-3 以 Zuvio 調查我修此課理由與想學內容有助於瞭解本課修習重點 (Mean=4.04)，較高於日間部學生 (Mean=3.68)，接近但未達顯著水準，推論在缺乏明確地方議題引導學生解決實務問題的操作下，學生更需要透過互動方式將學習需求鏈結至教學內容，方能提高學習動機。

日間部學生對提升學習動機的措施中，1-2 可自由選擇實踐基地及 1-7 課程有安排親身至現地體驗，相較於其他問項較能提升學習動機，夜間部學生較高項目為 1-2 可自由選擇實踐基地、1-3 以 Zuvio 調查修課想學內容、1-4 以 Zuvio 簽到相較於其他問項較能提升學習動機。根據學生訪談得知，學生較不喜歡不同課程一直選擇同一地點操作，較喜嘗試新的地點，學生偏好自行選擇場域與操作議題，這也可從學習阻礙問項中，與先期課程有同樣實踐場域的分數較低可獲得驗證。而課程輔以教學工具 Zuvio 了解每位學生想學內容，並讓學生了解所教授內容與其需求之關聯，有助於讓夜間部學生提升學習動機，此外，由於夜間部學生常會因工作相關因素遲到上課，每堂課均點名會影響課程成績，能讓有此種狀況的學生警惕，也讓平時可準時到課學生覺得較為公平，故夜間部學生對 Zuvio 簽到的感受較高。

表 2 日夜間部構面平均數比較

問題代號	日間部(23 人)		夜間部(45 人)		T 值	顯著性	
	平均數	標準差	平均數	標準差			
學習動機	1-1	3.91	0.668	3.98	0.917	-0.300	0.765
	1-2	4.04	0.638	4.07	0.915	-0.122	0.904
	1-3	3.68	0.646	4.04	0.903	-1.681	0.098
	1-4	3.91	0.668	4.02	1.011	-0.532	0.597
	1-5	3.70	0.635	3.84	0.796	-0.778	0.440
	1-6	3.70	0.703	3.78	0.823	-0.408	0.684
	1-7	4.04	0.767	3.69	0.821	1.722	0.090
學習阻礙	2-1	3.70	0.635	3.82	0.912	-0.595	0.554
	2-2	4.13	0.626	4.02	0.783	0.575	0.567
	2-3	4.04	0.638	3.91	0.874	0.643	0.523
	2-4	4.00	0.739	3.80	0.991	0.853	0.397
	2-5	3.96	0.767	3.67	0.853	1.370	0.175
教學措施反應	3-1	4.17	0.650	4.20	0.757	-0.141	0.888
	3-2	4.26	0.619	4.16	0.928	0.490	0.626
	3-3	4.04	0.562	4.33	0.707	-1.838	0.071
	3-4	4.04	0.562	4.13	0.919	-0.498	0.620
	3-5	4.09	0.668	3.93	0.728	0.851	0.398
	3-6	4.09	0.596	3.91	0.874	0.865	0.390
	3-7	4.09	0.668	4.22	0.974	-0.672	0.504
	3-8	4.09	0.668	4.00	0.826	0.437	0.664
	3-9	4.13	0.548	4.00	0.826	0.683	0.497

(下頁續)

問題代號	日間部(23人)		夜間部(43人)		T 值	顯著性	
	平均數	標準差	平均數	標準差			
實踐計畫動機	4-1	4.14	0.560	3.62	0.860	2.933	0.005*
	4-2	3.95	0.653	3.78	0.927	0.901	0.371
	4-3	3.78	0.671	3.80	0.815	-0.088	0.930
	4-4	3.78	0.736	3.73	0.809	0.245	0.807
	4-5	4.13	0.626	3.98	0.753	0.835	0.407
	4-6	4.00	0.674	3.78	0.974	1.099	0.276
課程成就感	5-1	3.83	0.72	4.09	0.73	-1.409	0.164
	5-2	3.78	0.80	3.84	0.77	-0.311	0.757
	5-3	3.91	0.73	4.07	0.94	-0.684	0.496
自評能力提升	6-1	4.26	0.54	3.98	0.81	1.508	0.136
	6-2	3.78	0.67	3.93	0.86	-0.731	0.467
	6-3	4.09	0.60	4.16	0.80	-0.364	0.717
	6-4	4.04	0.56	3.96	0.82	0.459	0.648
	6-5	4.04	0.56	3.96	0.85	0.447	0.656
	6-6	4.04	0.64	3.93	0.81	0.568	0.572
	6-7	3.87	0.69	3.93	0.92	-0.294	0.770
	6-8	3.65	0.65	3.89	0.89	-1.135	0.260
課程滿意度	7-1	3.61	0.72	3.71	0.90	-0.475	0.636
	7-2	3.48	0.67	3.25	1.06	1.079	0.285
	7-3	3.87	0.69	4.02	0.92	-0.701	0.486
	7-4	3.91	0.60	3.91	0.87	0.010	0.992
	7-5	3.87	0.69	3.96	0.85	0.847	0.677
課程評量		88.33	7.89	81.89	6.01	3.752	0.000*

日夜間部學生對降低學習阻礙措施之反應無顯著差異。在課程規劃上，日間部學生有導入地方創生議題，透過下列措施來降低學生學習阻礙，包括與先前課程相同場域、點出可操作議題、現地參訪、建立接觸地方窗口及詢問管道等。夜間部學生因無導入地方議題故無上述措施，此結果顯示無論是否有將地方議題融入教學，學生在企劃撰寫之學習過程均需有上述引導與協助，方能減輕撰寫計畫書壓力。

日夜間部學生對各項創新教學措施之反應無顯著差異，此結果有對應到日夜間部均採相同教學模式。進一步討論日夜間部之填答結果，夜間部學生對 3-3 以小白板、便利貼等工具互動上較日間部學生為高，接近但未達顯著水準。根據學生訪談得知，夜間部學生對課堂有工具促進師生間互動及同學間分享研討，多為第一次接觸，感受新奇且有助於上課內容理解，此法也能促進小組成員們在課堂上投入討論，就算有部分同學會因工作關係較晚上課，但仍能透過海報、小白板上同學已完成之討論成果接續投入，有助於學習之銜接，而日間部學生對於多元工具與方法互動感受亦佳，但因先前已接觸過此種上課方式（同為本人授課之課程），相較於夜間部學生感受可能沒那麼強烈。

在提升實踐計畫動機部分，日間部學生在 4-1 實踐計畫對未來求職或升學有幫助的項目上，感受顯著高於夜間部學生，而在其他提高實踐計畫動機之措施，日夜間部學生的反應差異均未達顯著水準。此結果有對應到教學方式的差異，由於日間部學生有導入地方創生議題，在教學內容中會說明設計師在地方創生可扮演之角色，協助地方爭取政府或民間資源來解決問題，甚至發展出創業之可能性，故日間部學生對於實踐計畫所獲得的經驗，較能鏈結到對未來求職或升學之助益。而夜間部學生由於未導入地方創生議題，未有機會申請或參與計畫，較難感受到對未來求職或升學之幫助。據學生訪談得知，大多數學生需賺取生活費補貼學業或生活開支，若有機會參與計畫便能獲得薪資來舒緩上述開支的壓力，執行

計畫若能跟志同道合的同學一起參與也比較能彼此照應，再加上老師指導與地方人士協助則更有助於面對實踐計畫之挑戰。

而在實際帶領學生提擬政府計畫後，日間部也有兩組學生成功獲得政府單位補助來實踐計畫構想，除其中一組因組員多有外務放棄執行外，另一組則在筆者指導下展開為期一年的計畫實踐過程，協助學生對接地方藝術家、國小校長與畫室，使學生在疫情期間仍有機會帶著社區小朋友完成貨櫃屋與木製小魚彩繪，並佈置於台南市七股區十份社區藝術聚落之圍籬上，並親自完成計畫成果報告與經費核銷，以及畢業積分之累積，經對參與計畫學生訪談，均認為課後實踐的學習收穫頗豐，也獲得極大的自信與成就感。

在學習成效評估上，日夜間部學生對課程成就感提高相關措施感受上無顯著差異，顯示學生均需要外界的鼓勵與回饋來獲得成就感。

在學生自評能力提升上，日夜間部學生在各項反應上均無達顯著差異，顯示無論是否有導入地方議題，以既有的課程規劃與教學措施，不會造成學生對教學目標達成之主觀認知的差異。

學生對課程滿意度的回應上，日夜間部學生無顯著差異，顯示無論導入地方創生議題與否，並不會讓學生對課程滿意度產生差異。日夜間部學生均在 7-2「整體課程之作業難易度適當」上分數最低。

在實際教學經驗上，有導入地方議題之學生，因有真實議題與明確場域，雖使學生在作業上能較快切中問題，著手撰寫解決方案的企劃，但這也代表這學生須考量更為複雜利害關係人狀況、目標客群需求與地方脈絡，導致在思考解決方案時難度增加，在實務經驗不足的情況下，學生很容易感受到困難。而未導入地方創生議題的學生，雖較能依自己興趣找尋題目，但在找尋合適企畫主題與界定關鍵問題上，往往會花費比較多的時間，也因較無法接觸到利害關係人來深入了解議題脈絡，故在提出解決方案上會較為困難。本課程學習過程中較容易感到困難，致使學生認為整體作業難度較高，但整體課程滿意度上學生感受普遍為正向。

從日夜間部學生學期分數做為課程評量成效的比較中可發現，日間部學生成績 (Mean=88.33) 高於夜間部學生 (Mean=81.89)，並達顯著水準。這可反映出日間部學生在課程中導入地方創生議題，能讓學生在企劃書撰寫與市場調查的學習上，較能掌握到真實社會需求，依據地方脈絡提出較具體可行之解決方案，此舉能讓學生獲得更佳的學習效果。

進一步分析日夜間部在修習本課程前是否有接觸地方社區經驗，透過卡方檢定其  $p$  值為  $0.000 < 0.05$  達顯著水準，表示有顯著差異。從表 3 得知，日間部學生中有 65.2% 修課前有地方社區接觸經驗，而夜間部學生僅 15.6%，日間部學生因先前課程也曾帶領學生至台南市左鎮區進行實踐，已對地方議題與脈絡有初步了解，能較快切入核心問題進行解決方案之企劃，其市場調查也較能鎖定目標客群進行調查並將分析結果回饋至企畫書調整之中。反觀夜間部學生受限於夜間上課，缺乏足夠時間帶領學生走訪地方社區，也造成學生較難深入理解地方脈絡與關鍵議題，使專案企劃較難精準提出解決方案，可行性也較低，影響到學生學習成效。

表 3 日夜間部先前地方社區經驗比較表

日夜間部	修課前經驗	修習本課程前是否有接觸地方社區經驗		總和
		無經驗	有經驗	
日間部	個數	8	15	23
	在日間部占比	34.8%	65.2%	100%
夜間部	個數	38	7	45
	在夜間部占比	84.4%	15.6%	100%
總和	個數	46	22	68
	在全體樣本占比	67.6%	32.4%	100%

日夜間部學生在修習本課程前，大一、大二所學科目大致相同，多為設計基礎、專業課程及通識必修課程，少數企劃類課程（如行銷學 2 學分、日間部體驗與活動企劃 3 學分/夜間部廣告學與活動企劃 3 學分）也多雷同，在大抵一致的課程訓練下，日夜間部學生之先備能力應無太大差異。且就上述分析結果可發現，日夜間部學生對作業難易度的認知上並無顯著差異，若兩組學生在先備能力上存在差異，應會體現在學生對作業難易度的感知上，能力較差的學生應會感知作業較難，能力較好的學生應會感知作業較易，但就平均數檢定結果並未有顯著差異。因此，兩組學生之先備能力應是接近的。

整體而言，日間部較夜間部學生學習成效較佳，討論其原因，應為日間部學生在課程上有導入地方創生議題，使學生能較快切入議題核心來進行市場調查，透過田野調查及與地方人士互動能更深入了解地方脈絡，再提出解決方案，並藉由實踐計畫來累積經歷及獲得工讀金，獲得老師更多之指導機會，使學生會有較高實踐計畫動機，此對照到學生實際申請政府計畫來實踐的比例達 60%可驗證，是故透過上述地方創生議題導入之相關措施，能讓學生在專案計畫與市場調查的學習中，產生較好的學習成效。

日夜間部學生實際學習狀態不同，也可能對上述學習成效差異產生影響。日間部課程為選修課，較能吸引有興趣之學生來修習，此種學生學習動機較強，容易獲致較好的學習成效，而夜間部課程為必修課，無論有無興趣均須修習本課程，因此學習動機較弱學生的占比也會較日間部課程高，其所得到的學習成效便可能較差。此外，本課程日間部學生人數僅 29 人，夜間部學生則多達 63 人，在授課時間差異不大情況下（日間部課程每週 2 小時，夜間部課程每週 2.5 小時），由於夜間部學生組別數多，因此每組所能分配到與老師討論的時間明顯少於日間部，此因素也會影響學生學習成效。加上夜間部學生課餘可利用時間本就少於日間部學生，在課後小組討論時間與做作業時間較為不足的狀況下，也會影響到其成績表現。

## （二）高、低學習成效在各項評量之差異

在學生學習成效上本研究使用學生主觀自評與老師客觀評分等兩種方式進行學習成效評估，其中學生主觀自評係透過問卷調查學生對課程成就感、自我能力提升及課程滿意度等構面之進行評價，老師客觀評量則是透過教師統一標準評分，再針對學生出席率、課堂互動及小組互評成績給予加減分，並將學生學期成績以 85 分為界分成高分群及低分群，高分群學生（85 分以上）為 31 位，低分群學生（低於 85 分）為 37 位，以獨立樣本 T 檢定方式比較此兩群學生在學習動機、學習阻礙、教學措施反應之差異，分析如表 4。

在提高學習動機、降低學習阻礙與提高實踐計畫動機上，高低分群學生之反應差異均未達顯著水準。顯示目前課程所設計之提高學習動機與降低學習阻礙的相關措施，不同學習成就的學生感受並無不同。

在創新教學措施上，高低分群學生在教學措施反應差異均未達顯著水準。高分群學生認為 3-2 教師提供相關範本最能直接學習及理解課程欲提供之相關知識及技巧，3-3 透過工具強化互動、3-4 以加分鼓勵、3-7 給予問卷錯誤範例糾正、3-1 循序漸進完成計畫書，均對學習有所助益；而低分群學生則認為 3-3 透過較多互動給予刺激，進行練習操作，較能增加學習效果，3-2 提供相關範本更能使其學習到計畫撰寫及市場調查技巧，但在 3-4 以加分鼓勵、3-6 助教與老師助理指導上感受度較低，推測可能是因學習狀況較差，較難獲得加分獎勵，對助教或老師助理指導較少與之討論，故感受度較差。

在企劃課程之教學實踐上，首重邏輯、思考與文字表達能力培養，在教學過程中，提供學生相關計畫書範本與針對錯誤範本進行修正，藉以練習訪談與問卷設計、市場調查分析與計畫撰寫，對學生學習有所助益，而利用工具增加課堂上之師生互動，引導每位學生都能表達意見，透過小組討論與老師指導，有助於提升學生邏輯思辨與思考能力，亦對學生專注力提升有幫助，而以循序漸進方式將複雜計畫書分解成各部分進行練習撰寫，較有助於學生化繁為簡，從理解計畫書各部分撰寫重點與技巧，再組織起來成為一份完整之計畫書。而加分獎勵、助教指導則對於學習成效較佳的學生較有誘因，對於理解力較差的學生則幫助有限，針對學習成效較差的學生，可考慮以口頭或其他獎勵方式，或設定較低之完成門檻使其仍能有一定的學習效果。

針對課程學習成效，分別針對課程成就感、自評能力提升與課程滿意度進行高低分群學生比較其差異，結果如下。對課程成就感提升措施上，高低分群學生在反應上無顯著差異，顯示無論學生學習成就如何，在課程成就感之提升上，均需要透過外在鼓勵與內在自我實現來強化。

在自評能力提升方面，在 6-4 覺得本課程有助於應用市場調查結果至專案計畫研擬、6-5 本課程有助於我建立專案企劃、管理與團隊合作的雙向溝通能力上，高分群學生顯著高於低分群學生（詳見表 4）。根據學生學習狀況觀察得知，高分群學生多半較快掌握到可操作之議題，能在市場調查前便提出較為具體之專案企劃與目標客群，故在市場調查階段之問卷研擬、調查操作與問卷分析上，較能對應企畫內容來設計與分析，較能將分析結果對應至企畫內容之調整與修改，反之低分群學生在議題理解與掌握上會花必較多時間，往往在進入市場調查階段時，初步專題企畫構想及目標客群尚未明確，故問項設計較難對應至企劃所需面向，其分析結果對於企劃修正之參考性便較差。此部分在未來教學調整上，擬透過課堂討論或課後諮詢，給予議題掌握度較低之組別更多指導，使其能跟上進度，避免學生因趕著交作業而忽略提案品質。此外，由於低分群學生多半又屬於夜間部學生，未來在課程規畫上可搭配已經鎖定好之地方創生議題，讓學生能較快進入實質企劃階段，亦可能改善此一狀況。

在溝通能力訓練上，在評分標準中有將出席率、小組成員互評及課堂討論回應列入加減分依據，高分群學生除作業與報告成績較優外，其在課堂出席率、討論參與度及課後作業小組投入程度通常較高，溝通頻度較高，故自評在溝通能力提升上較為有感，反之低分群學生多因為出席率較低、課堂互動較少，同儕互評之評價較低而被扣分，此也會造成該學生與組員間溝通協調頻度少，溝通狀況不佳，導致在自評溝通能力提升上分數較低。在教學改善上，除持續於課堂關心學生討論狀況，運用小白板等工具促進討論品質與參與感外，也會適度提醒出席率較低之學生強化參與，並在學期不同階段均讓學生知悉會透過小組成員互評來了解各組員投入狀況，提升學生團隊合作與溝通能力。

表 4 分數高低學生構面平均數差異表

問題代號	85 分以上(31 人)		85 分以下(37 人)		T 值	顯著性	
	平均數	標準差	平均數	標準差			
學習 動機	1-1	4.03	0.75	3.89	0.91	0.687	0.495
	1-2	4.16	0.69	3.97	0.93	0.935	0.353
	1-3	4.06	0.68	3.81	0.95	1.294	0.200
	1-4	4.03	0.84	3.95	0.97	0.389	0.699
	1-5	3.97	0.75	3.65	0.72	1.789	0.078
	1-6	3.81	0.75	3.70	0.81	0.543	0.589
	1-7	3.87	0.92	3.76	0.72	0.573	0.569
學習 阻礙	2-1	3.94	0.73	3.65	0.89	1.438	0.155
	2-2	4.19	0.60	3.95	0.82	1.402	0.166
	2-3	3.97	0.88	3.95	0.74	0.111	0.912
	2-4	3.90	0.94	3.84	0.90	0.292	0.771
	2-5	3.81	0.83	3.73	0.84	0.377	0.707
教學 措施 反應	3-1	4.29	0.69	4.11	0.74	1.043	0.301
	3-2	4.32	0.60	4.08	0.98	1.194	0.237
	3-3	4.26	0.68	4.22	0.67	0.254	0.800
	3-4	4.26	0.63	3.97	0.93	1.452	0.151
	3-5	4.03	0.71	3.94	0.72	0.504	0.616
	3-6	4.06	0.73	3.89	0.84	0.895	0.374
	3-7	4.32	0.75	4.05	0.97	1.259	0.213
	3-8	4.13	0.72	3.95	0.82	0.974	0.334
	3-9	4.19	0.54	3.92	0.86	1.536	0.129

(下頁續)

問題代號	85分以上(31人)		85分以下(37人)		T值	顯著性	
	平均數	標準差	平均數	標準差			
實踐計畫動機	4-1	3.93	0.69	3.68	0.88	1.305	0.196
	4-2	3.93	0.91	3.76	0.80	0.848	0.399
	4-3	3.87	0.76	3.73	0.77	0.757	0.452
	4-4	3.77	0.76	3.73	0.80	0.232	0.817
	4-5	4.10	0.65	3.97	0.76	0.712	0.479
	4-6	4.03	0.71	3.70	1.00	1.591	0.117
課程成就感	5-1	4.00	0.683	4.00	0.782	0.000	1.000
	5-2	3.77	0.717	3.86	0.822	-0.480	0.633
	5-3	4.13	0.763	3.92	0.954	0.989	0.326
自評能力提升	6-1	4.16	0.583	4.00	0.850	0.895	0.374
	6-2	3.97	0.752	3.81	0.845	0.802	0.426
	6-3	4.29	0.643	4.00	0.782	1.652	0.103
	6-4	4.19	0.601	3.81	0.811	2.174	0.033*
	6-5	4.19	0.601	3.81	0.845	2.113	0.038*
	6-6	4.16	0.583	3.81	0.845	1.953	0.055
	6-7	4.13	0.718	3.73	0.902	1.991	0.051
	6-8	3.97	0.657	3.68	0.915	1.528	0.131
課程滿意度	7-1	3.87	0.846	3.51	0.804	1.783	0.079
	7-2	3.61	0.803	3.08	0.996	2.369	0.021*
	7-3	4.10	0.700	3.86	0.948	1.128	0.263
	7-4	4.06	0.629	3.78	0.886	1.478	0.144
	7-5	4.13	0.619	3.76	0.895	2.020	0.048*

在高低分群學生在課程滿意度方面，在 7-2 課程作業難易度適當、7-5 整理來說會建議學弟妹修習本課程上，高分群學生顯著高於低分群學生（詳見表 4），此結果有對應到較高學習成就的學生，對課程會有較高滿意度之研究假設，進而影響其推薦本課程給學弟妹的意願也較佳。另一方面，這也顯示低分群學生因對課程內容理解及參與程度較低，會感到課堂操作與課後練習時間不足，對作業要求感到困難，未來在教學上可能需給予更多的時間進行理解與練習，降低作業要求標準，使其能跟上學習進度，並達到一定程度之學習成效，以避免學生產生放棄學習念頭。

## 二、學生性別及社區經驗在學習動機、學習阻礙及教學措施反應之差異

在所有修課學生中以性別進行各構面比較，下頁表 5 結果顯示，性別在學習動機、學習阻礙及學習成效上無顯著差異，在本課程之教學策略上不需額外針對學生性別區分教學方式。

表 5 不同性別學生在各構面之差異

構面	男性(31人)		女性(35人)		顯著性
	平均數	標準差	平均數	標準差	
一、學習動機	3.93	.663	3.87	.559	.579
二、學習阻礙	3.82	.751	3.95	.495	.269
三、教學措施反應	4.09	.646	4.14	.586	.708
四、實踐計畫動機	3.85	.773	3.87	.545	.085
五、課程成就感	4.01	.695	3.89	.661	.983
六、自評能力提升	3.93	.799	4.01	.569	.180
七、課程滿意度	3.68	.786	3.85	.629	.217

P 值 < 0.05 達顯著水準

而從高低分群學生比較其先前地方社區經驗，經卡方檢定之 P 值為  $0.039 < 0.05$  達顯著水準，故有顯著差異。從下頁表 6 得知高分群相較於低分群學生有較高比例先前有地方社區經驗，可見地方社區經驗越多，能讓學生更精準掌握關鍵議題與地方脈絡，在導入地方議題之專案企劃與市場調查課程上，能獲得較好學習成效。

表 6 高低分群先前地方社區經驗比較表

高低分群	修課前經驗	修習本課程前是否有接觸地方社區經驗		總和
		無經驗	有經驗	
高分群	個數	17	14	31
	在高分群占比	54.8%	45.2%	100%
低分群	個數	38	7	37
	在低分群占比	78.4%	21.6%	100%
總和	個數	46	22	68
	在全體樣本占比	67.6%	32.4%	100%

## 伍、結論與建議

本研究係針對設計科系學生在企劃課程上，在相同之創新教學措施下，透過不同地方導入策略，觀察學生對於學習動機、阻礙、學習成效等層面之差異，作為教學實踐之檢討依據。研究結果顯示，以學習成效觀之，雖然日夜間部學生在主觀自評能力提升與課程滿意度感受上無顯著差異，但有導入地方創生議題之日間部課程，其學習成效顯著高於未導入之夜間部課程。探究其原因，有導入地方議題之日間部學生，透過老師引導、地方人士諮詢、現地勘查等多元方式，較能掌握到關鍵議題與地方脈絡，對市場調查分析及解決方案之企劃撰寫較有助益，而進一步參與計畫申請與實踐之學生，更能從提擬計畫、提案簡報、在地實踐與評估檢討等環節，學習到完整專案操作經驗，上述課程規劃能使學生獲得較佳之學習成效。而未導入地方創生議題與現地踏勘的學生，往往在問題探索與關鍵議題掌握上會花費較多時間，壓縮後續市場調查分析與企劃撰寫之時間，且修課學生組別數較多，每組學生分配到老師指導時間有限，故在作業感受會感受較為困難。以地方創生議題作為問題導向學習之教學設計，的確較能帶領學生進入有意義的學習情境，透過真實地方議題提出解決方案，老師提供解決問題所需之地方資源與指導，確實使學生獲致較佳之學習成效。

日夜間部學生對提供學習動機與降低學習阻礙之回應上並無顯著差異，日間部學生由於以地方議題提出解決方案，本研究主要以提供外在動機來處理，學生對提供選題與實踐基地自由度、課前了解學生修課需求、安排現地參訪等措施較為有感，而事先篩選合宜計畫、參與計畫鏈結加分與畢業積分累積等方式，則因學生非必須申請與實踐計畫，故學習動機提升效果較差。降低學習阻礙部分，老師引導可操作議題、協助學生建立地方人士諮詢管道等措施學生較有感。因此，降低學習阻礙措施若能貼近學生修課需求，將會使學生在學習過程更加順利。

日夜間部學生對創新教學措施之認同度均高，透過小白板、便利貼、Zuvio 等各種工具強化課堂討論互動，搭配加分機制設計，提供問卷或企劃書範本供參考，以循序漸進分階段撰寫企劃內容，並搭配市場調查、統計分析與企劃實作等做中學的方式，較有助於學生內化理論知識並運用時實務操作中。

進一步比較高低分學生群體後發現，高分群學生在各構面評分上雖然均高於低分群學生，但在提高學習動機、降低學習阻礙、創新教學措施之回應上均無顯著差異。而在比較學生主觀自評學習成效構面後發現，高低分學生對課程成就感提升項目上無顯著差異，在自評能力提升上則對本課程有助於應用市場調查結果至專案計畫研擬、本課程有助我建立專案企劃、管理與團隊合作的雙向溝通能力上，高分群學生顯著高於低分群學生。在課程滿意度上，在課程作業難易度適當、整理來說會建議學弟妹修習本課



程上，高分群學生顯著高於低分群學生。而學生在先前具有社區經驗之學生在所有構面之得分皆高於無實質社區經驗之學生，其學習成效也較佳，顯示有先前地方社區經驗的學生，在導入地方議題之課程設計上，能獲得較佳之學習表現。

綜合上述，藉由地方創生議題導入專案企劃與市場調查課程，可讓學生藉由真實社會議題與實際場域的接觸，能創造有意義之學習情境，使學生與社會產生更深的鏈結，透過老師指導、在地人脈與計畫資源提供，對於需解決不同領域客戶問題之設計專業者的訓練而言，可以此方法培養學生獲得更多元之能力，包括企劃撰寫、市場調查、分析議題、溝通協調、團隊合作、問題解決能力等，獲致更好的學習效果。

## 參考文獻

- [1] 胡凱揚 (2017)。實習實作，串起大學社會責任與在地產業需求的關鍵—以慈濟科大通識體育課程微觀。 *運動管理期刊*，36，17-29。
- [2] 洪于婷 (2020)。問題導向學習在觀光活動課程之設計與實踐。 *教學實踐與創新期刊*，3 (2)，1-46。
- [3] 林建平 (2003)。學習動機的認知理論及其在教育上的應用。 *國教新知*，49 (3)，17-27。
- [4] 李建霖、黃淑玲、黃煥民 (2009)。學習動機之理論與相關實證研究。 *高應科大體育期刊*，8，73-85。
- [5] 林惠敏 (2010)。問題解決導向 (PBL) 在大學通識課程操作之檢視—以《家庭與人際關係：經典劇本導讀》為例 (未出版之碩士論文)。國立中山大學，高雄。
- [6] 許富淑 (2010)。大專學生選修游泳課之學習動機、學習滿意度與學習成效之研究。 *輔仁大學體育學刊*，9，66-83。
- [7] 陳春安、鍾潤華 (2019)。桌球課程學習動機、學習策略與學習成效之關係研究。 *高科大體育*，2，81-95。
- [8] Cross, K.P. (1981). *Adult as learners: Increasing participation and facilitating learning*. Jossey-Bass
- [9] 吳友欽、李嵩義、李素嫻 (2019)。澳門成人輪班工作者學習動機與學習阻礙之差異分析。 *正修通識教育學報*，16，1-36。
- [10] 張軒瑄、林家葆 (2015)。台灣地區退休族群之再學習動機、消費行為與學習阻礙關係之研究。 *觀光旅遊研究學刊*，10 (1)，35-55。
- [11] 林永豐 (2012)。教育目標分類。教育大辭書。
- [12] 黃淑玲、林坤和 (2015)。學習動機、運動阻礙與學習滿意度之關係研究—以排球運動學習為例。 *高應科大體育期刊*，14，95-113。
- [13] Piccoli, G., Ahmad, R., & Ives, B. (2001). Web-based virtual learning environments: A research framework and a preliminary assessment of effectiveness in basic IT skills training. *MIS quarterly*, 401-426.

## 附件 專案計畫與市場調查課程大綱

一、授課班級:創設三甲、夜視傳三甲/夜產設三甲

### 二、課程大綱

- 第 1 週 課程介紹
- 第 2 週 資源取得：政府計畫與群眾募資
- 第 3 週 專案目標與計畫內容架構
- 第 4 週 專案計畫內容撰寫
- 第 5 週 專案執行與控制
- 第 6 週 專案預算規劃
- 第 7 週 專案計畫撰寫工作坊
- 第 8 週 專案提報與溝通技巧
- 第 9 週 期中報告：專案計畫書報告
- 第 10 週 期中報告：專案計畫書報告
- 第 11 週 市場調查內容與程序
- 第 12 週 調查問項設計
- 第 13 週 訪談設計與調查
- 第 14 週 問卷設計與調查
- 第 15 週 訪談分析方法
- 第 16 週 問卷分析方法
- 第 17 週 期末報告：專案市場調查報告
- 第 18 週 期末報告：專案市場調查報告

### 三、課程評量方式

評量項目	繳交要求	備註
作業 1：專案計畫工作坊成果(20%)	將專案計畫書課堂操作成果整理後，製成 ppt 上傳作業區	團隊合作及計畫實作
期中報告：專案計畫書(30%)	依據自選議題提出解決方案，撰寫專案計畫書，依照群眾募資平台或政府計畫規格撰寫及送出申請可加分	練習專案計畫撰寫及提報技巧
作業 2：訪談大綱或問卷設計 (20%)	各組針對專題之目標客群提擬訪談大綱或問卷問項	了解市場調查與設計之關聯
期末報告：市場調查分析報告 (30%)	以小組為單位，針對目標客群及競爭對手(至少 3 家)，提出市場調查分析報告，訪談法需至少訪談 10 人以上，問卷法需調查 100 人以上	練習目標客群與競爭對手調查與意見分析
加減分項目	1.課堂出席率(缺 1 次扣 1 分) 2.小組成員互評(同組多負評扣分,正評加分) 3.課堂討論(自願分享加 1 分) 4.專案計畫書比照政府計畫或群眾募資格式提擬加總成績 5 分，有送出加 10 分	課程參與程度

## 四、計畫資源介紹

計畫名稱	主辦單位	參賽資格	提案方向	實踐基地
青年回鄉行動獎勵計畫	行政院農委會 水土保持局	年滿 18~24 歲之個人	鼓勵有想法、有意願進入農村的青年學子或回鄉青年提出具有實驗性或創新性的技術、工法、教育、服務、行銷或科技等創新計畫構想，實質解決或改善農村生活、環境、產業、教育及就業等問題，創造社會影響力，達成農村三生新價值。洄游行動組為期 1 年，獲選組別補助最高 30 萬、最低 10 萬	左鎮區 七股區
青年村落文化行動計畫	文化部文化資源司	年滿 20 歲至 45 歲本國及 外國人士，以 個人名義提案	鼓勵具有創新能量的青年，因應社會、文化、環境及經濟等趨勢挑戰、協力改善社區及社群議題並引導有興趣之青年踴躍參與提案，鼓勵青年將理念轉化為計畫，補助最高 100 萬。	七股區、 左鎮區
群眾募資	FlyingV 嘖嘖	不限	以自身欲實踐之想法在網上進行群眾募資，於時限內達成募資目標者即可實踐	自選主題