

04

多元增能跨校教師教學實踐研究社群

致理科技大學、德明財經科技大學、醒吾科技大學、龍華科技大學

一、社群計畫說明

1. 本社群是結合「商業與管理」以及「人文藝術及設計」兩個學門的跨領域社群，由不動產經營、財金、經濟、行銷、物流運籌、時尚設計等領域專長的教師組成。
2. 社群成員們均希望透過教學引導學生從解決問題的過程中，探索未知、了解專業知識的學理且能加以應用。
3. 藉由社群互動，分享彼此的教學經驗，如教學設計、評量方法研究設計等，達成精進教學創新能力，提升教學品質，充實教學實踐研究計畫申請、執行與發表方面的能量。



二、活動項目與內容規劃

主題講座	專家諮詢	成員互動
<ul style="list-style-type: none"> • 教材教具設計、計畫執行經驗 • 研究方法 • 教研論文投稿 	<ul style="list-style-type: none"> • 教學評量 • 教學設計 • 計畫延伸 • 教學升等 	<ul style="list-style-type: none"> • 觀課、議課 • 教學實務研討

序號	活動類型	活動主題	活動名稱	日期/時間	主講人	人數
1	■主題講座 ■教學觀摩	■教學規劃與研究設計	桌遊活動與創新教學	111/04/26 13:00~15:00	白淵凱	25
2	■主題講座	■計畫書撰寫	教學實踐研究計畫撰寫與執行:理論與技巧的融合*	111/05/24 13:00~15:00	江淑惠 傅茹璋	41
3	■主題講座	■教學規劃與研究設計 ■學術論文撰寫	教學實踐研究計畫執行經驗分享*	111/06/07 13:00~15:00	陳雅美 倪仁禧	35
4	■主題講座	■成效評量與分析 ■學術論文撰寫	教學實踐與質性研究*	111/07/12 13:00~15:00	李文驊	49
5	■主題講座	■教學規劃與研究設計	數位工具與設計思考應用於教學設計*	111/07/13 10:00~12:00	李佳穎	53
6	■主題講座	■成效評量與分析 ■學術論文撰寫	教學實踐研究問卷設計*	111/07/13 13:00~15:00	曾薰瑤	53
7	■主題講座 ■實務研討	■成效評量與分析 ■學術論文撰寫	教學實踐與質性研究*	111/07/19 10:00~12:00	劉世雄	60
8	■主題講座 ■實務研討	■成效評量與分析 ■學術論文撰寫	教學實踐研究論文投稿*	111/07/19 13:00~15:00	劉世雄	65
9	■主題講座	■教學規劃與研究設計 ■學術論文撰寫	教學實踐研究計畫分享	111/10/04 13:00~15:00	陳玉涓 李慕真	15
10	■主題講座	■教學規劃與研究設計 ■學術論文撰寫	教學實踐研究計畫分享	10/18(二) 13:00~15:00	黃如慧	16
11	■主題講座 ■教學觀摩	■教學規劃與研究設計	教學實踐研究教材教具應用下的創新教學	111/10/28 13:00~15:00	梅明德	10

四、滿意度分析

- 1. 社群活動的內容可以用到自己的專業上
- 2. 社群活動讓我對教學規劃有所啟發
- 3. 活動內容對教學評量的設計能有所幫助
- 4. 活動內容對教學實踐的研究設計有收穫
- 5. 社群活動能激發教學創意
- 6. 活動內容能提升教學熱忱



三、產出成果

(一)、社群教師申請111年度教育部教學實踐研究計畫

1. 倪仁禧---教學實踐研究計畫-運用合作學習策略提升參與式行動研究效應之教學實踐計畫-以不動產估價為例
2. 梅明德---數位遊戲競賽式教學法於企業資源規劃課程之整合式教材發展成效評估研究
3. 江淑惠---融合說故事與個案教學法促進溝通表達與團隊合作能力之教學研究

(二)、社群教師發表教學實踐研究相關論文件數

1. 倪仁禧(2019)。2D動畫融滲金融證照之教學實踐計畫-以信託法規為例。多元升等教學實踐暨技術應用報告研討會。--文藻外語大學
2. 倪仁禧(2020)。問題導向學習融滲金融證照教材之教學實踐研究計畫-以REITs & REATs為例。教學實踐研究與創新研討會。--中華大學
3. 倪仁禧(2021)。問題導向學習(PBL)教學案例研發實踐教學計畫-以信託法規課程為例。泛太平洋大學聯盟暨東區基地教學實踐研究計畫主題研討會。--國立東華大學
4. 傅茹璋(2021)。建構跨域整合產業實務元素之包套式課程方案與實踐。2022後疫情時代教學創新示範國際研討會。--國立雲林科技大學

梅明德老師國際研討會：

5. Ming-Der May, Hsiang-Yuan Lin, Ying-Tzu Tseng, Cheng-Min Sung, 2020, *Application of PBL in ERP Textbook Design and Technical University Students Learning Effectiveness Study*, Proceedings of 2020 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON), pp. 878-884, 27-30 April, 2020, Porto, Portugal, ISBN: 978-1-7281-0930-5 (IEEE Xplore®) (EI)
6. Ming-Der May, 2021, *Apply VR and Simulation-Based Learning for Logistics and Warehouse Design Education*, Proceedings of 2021 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON), 21-23 April, 2021, Vienna, Austria, pp. 983-988, ISBN: 978-1-7281-8478-4 (IEEE Xplore®)(EI).
7. Ming-Der May, 2022, *Physical and Virtual Game Based Experiential Learning for Supply Chain and Operations Management Teaching Practice and Effectiveness*, 2022 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON), 28-31 March, 2022, Tunis, Tunisia, pp. 1113-1120, ISBN:978-1-6654-4434-7, doi: 10.1109/EDUCON52537.2022.9766394. (IEEE Xplore®)(EI)
8. Ming-Der May, 2023, *Integrated Course Material Design with Digital Game-Based-Learning for Enterprise Resource Planning and Online Gaming*, 2023 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON), May 1 - May 4, 2023, Salmiya, Kuwait (Abstract submitting).

(三)、社群教師期刊發表件數

1. 倪仁禧(2020)。2D動畫融滲金融證照之教學實踐計畫-以信託法規為例。教學實踐與創新，3(2)，47-86。(ISSN 2616-5449)
2. 倪仁禧(2021)。2D動畫融滲金融證照之教學實踐計畫-以信託法規為例。創新與管理，17(3)，19-52。(ISSN: 1814-8794)
3. 倪仁禧(2022)。問題導向學習(PBL)教學案例研發實踐教學計畫-以信託法規課程為例。德明學報-投稿修改中