國立臺南大學

107 學年度第 2 學期教學型研究

期末成果報告書

李郁緻

課程名稱：教育概論

摘要

能夠運用所學知識進行想法的討論與發表，並以適當方式建立、闡述自身想法，為當今社會中所重視的公民素養，也同時是增進教師教學知能的重要途徑。除了準備課程、設計教學之外，當代的教育改革走向更強調教師的專業發展。諸如課程共備、觀課、議課等，皆強調教師之間的思考表達、人際溝通與專業分享等知能。在師資培育課程中的「教育概論」課程中，本計畫透過「當代教育議題辯論賽」活動的舉行，為學生未來的教師生涯進行培力，利用課堂時間，進行三次非正式辯論賽，並透過討論機制的設計，讓學生能夠充分運用所學，分析其對教育議題的見解（包括論點、論據與資料的呈現等），並與老師、班上所有同學共同討論。透過該活動的進行，本計畫有效地增進學生的課程參與感，總平均滿意度達 4.42 分。本學期的課程中，受限於修課人數的限制，只有針對「中小學教師應有處罰學生之權」、「高中階段應保留明星學校」、以及「高中入學應採國中在校表現」等三個主題進行辯論。根據學生的質性回饋，未來在活動實施方面，除了可以進一步修訂運作時間與機制外，也能嘗試結合本土化、國際化的議題連結，使討論的教育議題更加豐富、深刻。此外，亦可進一步深入結合問題導向學習的步驟，使實施過程更加系統化、結構化。

壹、執行成果

一、 目標

在現行的師資培育課程中，「教育概論」課程一向定位為基礎課程的一環，為未來的準師資打下教育相關知識基礎的重要過程。在教授「教育概論」課程的過程中，發現學生投入時間與精力修習課程、準備考試，卻不清楚所習得的教育基礎知識如何能用來分析、探討當代台灣社會上所面臨的教育問題。即使對於相關教育議題有所想法，也苦無適合的場合與同儕、教師討論。使得學生所習得之教育基礎知識只能用來應付未來的相關資格考試，未能活化作為思考教育議題、發展自身教育主張的教育素養。有鑑於此，透過非正式辯論賽的進行，本計畫期望能使「教育概論」課程之設計更加完整，且符合當今課程改革的發展方向。

二、 參與成員

選修 107 學年度第 2 學期師資培育課程「教育概論」的 25 位學生，其中包括本校大學部、碩士班與博士班的學生。

三、 實施歷程

經過學期初與修課學生共同討論下，擇定三個主題進行辯論。本活動共利用三次課程時間進行，分別於 5 月 27 日進行「中小學教師應有處罰學生之權」主題之辯論賽、6 月 3 日舉行「高中階段應保留明星學校」主題之辯論賽、以及 6 月 10 日執行「高中入學應採國中在校表現」主題之辯論賽。學生須統整過去其他課程以及本學期在課堂中所習得之教育知識，在該週活動進行前，與隊友研商論點、論據、資料呈現、以及與對方辯友之論辯攻防策略。

四、 執行成效

（一） 特色與亮點

本課程計畫透過在「教育概論」課程中舉辦「當代教育議題辯論賽」，讓學生能在校園中、在師資培育的過程中，即擁有一個練習發表論述、表達說明自我教育理念與主張、並且針對重大教育議題互相分享討論的場合。在本學期的規劃中，「當代教育議題辯論賽」將作為「教育概論」課程的一個重要環節，鼓勵學生有效運用所習得、消化後之基礎教育知識，針對指定的教育議題進行辯論。藉由這個活動，使基礎知識的學習不再只是背誦、理解與記憶，學習成果的呈現也不再僅限於紙筆測驗或小組報告形式，而有更多元的能力培養與學習成果展現方式。

（二） 實質成效闡述

透過辯論賽的進行，本課程有效地增進了學生的課程參與感，並引發學習興趣，培

養師資生未來從事教職所必備之相關知能。根據活動問卷之分析結果，本活動總平均滿意度達 4.42 分；各項次滿意度平均分數中，有半數題項滿意度高達 4.5 分以上。

(三)　本計畫與原訂計畫目標之落差

本計畫申請之初並未規劃素養導向課程融入師資培育的相關活動，但配合學校安排，亦將之融入原本的教學計畫中，使之成為課程活動的一部分。根據學生的質性回饋，兩者之間的連結可考慮更進一步加強。不過，另一方面也有學生認為，藉由不同性質活動的融入，從不同角度學習教育相關知能：「將辯論搬到課程中並實際操作非常特別，可以學到和辯論相關的知識。素養導向教學活動則讓我有深刻的體驗到以學生為主體」、「隨著 108 課綱即將到來，課堂中充斥著許多理論依據，我認為透過這幾個活動安排較能增進我個人實務上的經驗，例如回應與反應(辯論)、教學理念(第一場演講)、教學方式(第二場演講)」。

五、 學生學習心得

學生對於該活動的回饋相當正面，茲列舉部分回饋如下：

1. 辯論賽能啟發學生思考及換位的邏輯，不同於其他課程的體驗。
2. 利用辯論賽在課堂上進行討論，不僅可培養學生資料、統整、分析資料及現場反應、台風各項能力，更可讓我們在過程中同時接觸到不同角度的觀點，如此，更可讓我們對該主題具有更多元、完整的認識。
3. 很少有上過如此有趣的課，我覺得辯論的課與建構主義有相關性，同儕一起預備問題攻防提出應該如何追問下去有社會建構理論的特色，採用此種教學法，最後還能公開展覽的機會真的很少。
4. 在課堂上給予情境模擬的體驗方式，就如電視媒體上的對談，增加學生對臨場狀況的反應能力，而台下的聆聽者也能同步思索兩方不同立場觀點的優劣。
5. 辯論的過程是最深刻的，除了一開始收集資料和討論外，開始辯論後就進入一個不確定的世界，因為不確定性較大，所以過程中需要大量的假設、推理、思考和溝通。這是收穫最多的。

六、 反思與檢討-困難與解決之道

本學期活動的進行受限於選課學生數較少的緣故，原定的 8 個辯論主題：「中小學校應規範學生服裝儀容」、「中小學校園內應禁止學生使用手機」、「中小學教師應有處罰學生之權」、「中小學應實施教師評鑑」、「中小學應取消課程綱要」、「中小學應全面裝設冷氣」、「高中階段應保留明星學校」、「高中入學應採國中在校表現」等，最後只能依照學生人數，縮減至 3 個主題：「中小學教師應有處罰學生之權」、「高中階段應保留明星學

校」、以及「高中入學應採國中在校表現」。根據學生的回饋問卷結果（詳見活動問卷結果分析）可以發現，未來在設計相關活動時，可以進一步試圖納入與本土化、國際化相關的連結與主題，讓學生能夠藉由該活動培養本土化、國際化的能力。此外，學生的質性回饋亦反應出，本活動在進行時可以更加精進之處，例如需要更多課堂時間從事演講/論辯的活動、提供一些範例影片讓學生能事先預習以便掌握辯論方向與品質、以及鼓勵學生使用 powerpoint 等簡報軟體使問題及論點能更清晰的呈現。

七、 未來展望

本學期的活動實施除了學生反應十分正面且投入外，也增進了教師未來設計相關師資培育課程活動的經驗（例如時間安排、流程與規則的制定等）。本學期的實施部分納入了問題導向學習的內容，使學生透過某一課題的探究，學習教師所安排的教學內容。未來或許也能夠進一步利用問題導向學習的相關步驟，使整體學習過程更加結構化。

貳、歷次活動執行成果報告表

「國立臺南大學高等教育深耕計畫」
重要活動與特色文稿/成果報告

子計畫編號及名稱： 填表日期：107 年 7 月 2 日

<table>
<tr><th colspan="2">重要活動及特色文稿/成果報告</th></tr>
<tr><td colspan="2">活動名稱：當代教育議題辯論賽</td></tr>
<tr><td>活動時間：108 年 5 月 27 日-6 月 10 日</td><td>活動地點：文薈樓 J203 教室</td></tr>
<tr><td colspan="2">參與人數：教師：1 人、學生：25 人、行政人員：0 人、校外：0 人</td></tr>
<tr><td rowspan="2">培育能力</td><td>校核心能力：□道德力 □自學力 ■創造力 ■溝通力 □就業力
說明 ：
一、藉由教育議題的辯論準備，培養學生運用所學教育知識、創造並建構自己對於教育的想法與理念。
二、透過事前準備工作的執行以及實際上場辯論的經驗，養成有效的溝通能力。</td></tr>
<tr><td>深耕幸福力：□正向(P) ■投入(E) □關係(R) ■意義(M) □成就感(A)
□適性(I) □跨域(I) （可複選 但建議不超過三項）
說明 ：（需說明為何可以達到上述能力的培養）
一、作為師資培育課程的一部分，透過教育觀點的討論與激盪，使學生投入在教育場域的論述活動中
二、藉由當代教育議題的反思，建構日後學生學習教育相關知識的意義</td></tr>
<tr><td>活動概述</td><td>一、活動目標：透過在「教育概論」課程中舉辦「當代教育議題辯論賽」，讓學生能在校園中、在師資培育的過程中，即擁有一個練習發表論述、表達說明自我教育理念與主張、並且針對重大教育議題互相分享討論的場合。在本學期的規劃中，「當代教育議題辯論賽」將作為「教育概論」課程的一個重要環節，鼓勵學生有效運用所習得、消化後之基礎教育知識，針對指定的教育議題進行辯論。
二、流程規劃暨活動準備：辯論賽定位為非正式辯論賽，不以當今通行之奧瑞岡賽制為限，重點在於讓學生有充分的時間、空間利用所學習的知識，表達對於教育議題的關懷以及想法：
1. 辯論過程中學生的看法、論述、證據呈現等，即為學生學習成果之展現。
2. 為輔助學生順利表達其想法，論點的呈現方式不限，舉凡圖像、文字、口語、簡報等皆可當作素材。
3. 學期初即針對辯論主題以及正反方組別進行討論與分配，學期課程進行間也將在教學的過程中，提醒學生練習從不同的立場、觀點看待教育議題。
4. 於學期最後一個月舉辦辯論活動，使學生熟悉辯論隊友，並有充分時</td></tr>
</table>

	間準備。 5. 使用 ZUVIO 系統的意見蒐集功能，使每一位台下同學皆能充分參與辯論主題的討論。
活動成果	一、目標達成情形 透過辯論賽的進行，本課程有效地增進了學生的課程參與感，並引發學習興趣，培養師資生未來從事教職所必備之相關知能。 二、創新與特色之處 1. 以「當代教育議題辯論賽」增進學生活化並有效應用在「教育概論」課程中所習得之基礎教育知識。 2. 透過論辯的方式，建立並培養學生未來參與課程共備、觀課、議課的基本知能。 3. 除了介紹教育相關基礎知識外，同時增進學生對於相關教育議題爭點的認識，以及對於不同立場的理解與包容。 三、學生習得成效 學生對於該活動的回饋相當正面（詳見活動問卷結果分析中的質性回饋意見），茲列舉部分回饋如下： 1. 辯論賽能啟發學生思考及換位的邏輯，不同於其他課程的體驗。 2. 利用辯論賽在課堂上進行討論，不僅可培養學生資料、統整、分析資料及現場反應、台風各項能力，更可讓我們在過程中同時接觸到不同角度的觀點，如此，更可讓我們對該主題具有更多元、完整的認識。 3. 很少有上過如此有趣的課，我覺得辯論的課與建構主義有相關性，同儕一起預備問題攻防提出應該如何追問下去有社會建構理論的特色，採用此種教學法，最後還能公開展覽的機會真的很少。 4. 在課堂上給予情境模擬的體驗方式，就如電視媒體上的對談，增加學生對臨場狀況的反應能力，而台下的聆聽者也能同步思索兩方不同立場觀點的優劣。 5. 辯論的過程是最深刻的，除了一開始收集資料和討論外，開始辯論後就進入一個不確定的世界，因為不確定性較大，所以過程中需要大量的假設、推理、思考和溝通。這是收穫最多的。
活動檢討建議	本學期活動的進行受限於選課學生數較少的緣故，原定的 8 個辯論主題：「中小學校應規範學生服裝儀容」、「中小學校園內應禁止學生使用手機」、「中小學教師應有處罰學生之權」、「中小學應實施教師評鑑」、「中小學應取消課程綱要」、「中小學應全面裝設冷氣」、「高中階段應保留明星學校」、「高中入學應採國中在校表現」等，最後只能依照學生人數，縮減至 3 個主題：「中小學教師應有處罰學生之權」、「高中階段應保留明星學校」、以及「高中入學應採國中在校表現」。根據學生的回饋問卷結果（詳見活動問卷結果分析）可以發現，未來在設計相關活動時，可以進一步試圖納入與本土化、國際化相關的連結與主題，讓學生能夠藉由該活動培養本土化、國際化的能力。此外，學生的質性回饋亦反應出，本活動在進行時可以更加精進之處，例如需要更多課堂時間從事演講/論辯的活動、提供一些範例影片讓學生能事先預習以便掌握辯論方向與品質、以及鼓勵學生使用 powerpoint 等簡報軟體使問題及論點能更清晰的呈現。
相關照片與說明	

	
說明：修課學生進行小組討論	說明：辯論賽一
	
說明：辯論賽二	說明：辯論賽三
	
說明：校外講師講演活動	說明：素養導向小組活動成果

執行成果相關附件

□活動議程　□活動海報　□活動簽到單　■活動問卷結果分析(必要)

□學生學習心得　□質性回饋建議　□其他____

國立臺南大學108年高等教育深耕計畫意見回饋單統計

活動名稱：當代教育議題辯論賽
活動時間：108年5月27日-6月10日(星期一)
活動地點：文薈樓J203教室
活動參與人數：25人
意見回饋單回收數：25份

一、 基本資料

身分	填答人數	教師		學生		行政人員		校外人士		其他	
	25	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比
		0	0%	25	100%	0	0%	0	0%	0	0%

活動訊息來源	填答人數	網站訊息		海報看板		他人介紹		E-mail		其他	
	25	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比
		0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	25	100%

二、活動滿意度調查(**總平均滿意度4.42分**)

題目		填答人數	非常滿意(5分)		滿意(4分)		尚可(3分)		不滿意(2分)		非常不滿意(1分)		平均分數
			數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	
一、整體活動滿意度													
1	本次活動有助於評估自我能力的優劣勢	25	14	56%	10	40%	1	4%	0	0%	0	0%	**4.52**
2	本次活動可以培養我自信與樂觀的態度	25	9	36%	12	48%	4	16%	0	0%	0	0%	**4.20**
3	本次活動我能夠積極參與及投入	23	14	56%	9	36%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.61**
4	本次活動參與過程中，我能夠與他人建立良好的關係	23	14	56%	8	32%	1	4%	0	0%	0	0%	**4.57**
5	本次活動參與對於未來工作及學習有	25	18	72%	5	20%	2	8%	0	0%	0	0%	**4.64**

題目			填答人數	非常滿意(5 分)		滿意(4 分)		尚可(3 分)		不滿意(2 分)		非常不滿意(1 分)		平均分數
				數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	
	極大幫助													
6	本次活動可以提供我所需要的知識與技能		24	14	56%	9	36%	1	4%	0	0%	0	0%	**4.54**
7	本次活動所學習到的知識及技能，可以讓我多元應用		25	17	68%	8	32%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.68**
8	本次活動參與對我而言具有意義		25	18	72%	6	24%	1	4%	0	0%	0	0%	**4.68**
9	本次活動參與使我獲得成就感		25	13	52%	8	32%	4	16%	0	0%	0	0%	**4.36**
10	我認為本次活動能夠落實本校大學社會責任的實踐		24	10	40%	8	32%	6	24%	0	0%	0	0%	**4.17**
11	本次活動能夠落實本校在地化發展的特色		20	7	28%	9	36%	3	12%	1	4%	0	0%	**4.10**
12	本次活動能夠落實本校國際化發展的的願景		21	7	28%	7	28%	5	20%	2	8%	0	0%	**3.90**
二、師生培力指標滿意度														
教師填寫	1	本次活動有助於我創新教學能力的提升	9	6	24%	3	12%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.67**
	2	本次活動可以培養我教學專業能力	9	4	16%	5	20%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.44**
	3	本次活動能讓我增長教學實務經驗	8	5	20%	2	8%	1	4%	0	0%	0	0%	**4.50**
學生填寫	4	本次活動有助於我專業能力的培養	25	13	52%	10	40%	2	8%	0	0%	0	0%	**4.44**
	5	本次活動有助於我跨域能力的培養	25	16	64%	6	24%	3	12%	0	0%	0	0%	**4.52**
	6	本次活動有助於我人文素養的培養	25	13	52%	6	24%	6	24%	0	0%	0	0%	**4.28**
	7	本次活動有助於我道德力的培養	25	8	32%	11	44%	6	24%	0	0%	0	0%	**4.08**

題目		填答人數	非常滿意(5 分)		滿意(4 分)		尚可(3 分)		不滿意(2 分)		非常不滿意(1 分)		平均分數
			數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	
8	本次活動有助於我自學力的培養	25	13	52%	10	40%	2	8%	0	0%	0	0%	**4.44**
9	本次活動有助於我創造力培養	24	14	56%	8	32%	2	8%	0	0%	0	0%	**4.50**
10	本次活動有助於我溝通力的培養	24	16	64%	7	28%	1	4%	0	0%	0	0%	**4.63**
11	本次活動有助於我就業力的培養	22	9	36%	9	36%	4	16%	0	0%	0	0%	**4.23**

三、感想與建議

您覺得本次活動創新與特色之處為何？
1.辯論賽能啟發學生思考及換位的邏輯，不同於其他課程的體驗
2.利用辯論賽在課堂上進行討論，不僅可培養學生資料、統整、分析資料及現場反應、台風各項能力，更可讓我們在過程中同時接觸到不同角度的觀點，如此，更可讓我們對該主題具有更多元、完整的認識。不過除了思辨能力，身為一名教師，專業能力的培養更是不可或缺，素養導向教學正好可加強我們這方面的不足
3.隨著 108 課綱即將到來，課堂中充斥著許多理論依據，我認為透過這幾個活動安排較能增進我個人實務上的經驗，例如回應與反應(辯論)、教學理念(第一場演講)、教學方式(第二場演講)
4.透過講師的經驗分享與實作，可以明確知道如何執行，以及自己在執行的過程中有什麼困難，能立刻向老師請教。透過跟以往不同的教學方式，例如桌遊，讓我們對往後的教學有更多不一樣的想法。透過辯論讓我們在思考與討論中發現問題，同時也看到自己的盲點並嘗試從不一樣的立場看事情
5.很少有上過如此有趣的課，我覺得辯論的課與建構主義有相關性，同儕一起預備問題攻防提出應該如何追問下去有社會建構理論的特色，採用此種教學法，最後還能公開展覽的機會真的很少。遊戲結合素養導向的教學，我是「其他」組的，感覺好像所有人再一起設計一款桌遊一樣好玩，透過試玩的環節讓別人看到我們的 idea 一起分享也極具意義
6.辯論賽我覺得是可以讓我們去思考我方和對方的問題，不僅可以深入了解我方的論點，對方的論點也可稍作討論，刺激!
7.將辯論搬到課程中並實際操作非常特別，可以學到和辯論相關的知識。素養導向教學活動則讓我有深刻的體驗到以學生為主體
8.不像其他師培課只是跟小組報告，還有課堂小組討論、請講師演講，還有辯論，這都是很少見的
9.之前未曾有過辯論相關之活動，很特別、促進反應和快速思考

10.在課堂上給予情境模擬的體驗方式，就如電視媒體上的對談，增加學生對臨場狀況的反應能力，而台下的聆聽者也能同步思索兩方不同立場觀點的優劣
11.直接針對現下教育現況問題核心，透過辯論激盪出許多的思維與可能性
12.本次活動的環節共有三部分，首先的遊戲與課程的結合頗具創意，而辯論賽的舉行對思辨能力有很大的幫助，能就現今的教育議題進行討論與反思
13.藉由辯論賽的舉辦，讓我們可以從多個層面來討論，而不只是單純老師的講述而已，沒有辯論的學生也可以從聽正反說詞來提問，參與更多討論。素養導向教學活動可以和現在的教育政策連結，進而設計出創新的活動
14.讓學生自主學習並學習溝通，與小組成員合作
15.素養導向教學是近來很受關注的議題，而有幸在課程上體驗這樣的模式收穫頗豐
16.創意的表現方式
17.很酷炫，可以引發學生思考
18.讓學生決定議題進行辯論很有特色，可以幫助學生更了解台灣教育所面臨的問題，並且去深思，讓自己有一個想法
19.我認為桌遊帶入課程設計的課程具實用性，也符合近代教育模式，這種方式讓課程更加多元化，甚至可以搭配影片來進行教學
20.在辯論賽中，為了讓自己所站那方獲勝。就必須事先作業做得完善，甚至還要保持一顆清醒的頭腦來應戰，讓我覺得很新奇
21.透過辯論之方式讓學生學習到關於教育上的一些爭議問題，很特別素養教學則是透過該領域之專業人士來講解，使內容較不為枯燥乏味，且透過實際討論與操作可使學生留下較深之印象
22.針對不同領域的教育有了深刻見解
23.透過資料搜尋整合，對於提升自我建構信息能力有所助益，並能透過團體報告培養與人溝通
24.透過互相的知識交流，可以知道更多不同的想法
25.讓每位同學都能參與辯論，有機會上台辯論
您對本次活動的內容哪部分最深刻或收穫最多？
1.素養導向教學(含講座及桌遊講習、實地操作)，可以從現場老師的角度去看 108 課綱並及早練習相關知識、技能，是最有收穫的事
2.我認為辯論賽對我而言是令我印象深刻的，因為這個活動不僅要事前蒐集許多相關資料，還要在對方提出相反意見時立刻提出證據說服對方，對我來說這是較需要反應及思辨能力，也是我較欠缺的，對我而言，可以學到更多非知識技能
3.我認為是遊戲式教學，透過幾個遊戲模板，講者要我們挑一刻本單元進行設計，我們組員相當有默契完成了節慶教學的卡牌，不僅讓我們有成就感，收獲也很多
4.辯論場上刺激有趣的畫面，同學們說出我完全沒思考過的的問題，以及竟不知不覺被說服的訝異。而在素養導向活動中發現原來桌遊可以運用於各種科目，只要運用一點巧思和創意，課堂活動可以很不一樣，可以很有趣
5.印象最深的是辯論，有時候會想到一些同陣營的人想不到的問題；一來一往的辯論雖然難免落入各說各話的情境但是卻是給我們一個練習邏輯和對話的機會。事後雙方還能拋開

前嫌重修舊好、互相賞識也很棒，觀眾的想法和提問也是天外飛來一筆，有新的看法加入使得討論更熱絡
6.素養導向教學的活動，因為只有真正的實作才會知道問題在哪!
7.辯論的過程是最深刻的，除了一開始收集資料和討論外，開始辯論後就進入一個不確定的世界，因為不確定性較大，所以過程中需要大量的假設、推理、思考和溝通。這是收穫最多的
8.小組討論除了能夠參與討論還能夠討論當下議題加深印象，對學習很有幫助。辯論之前一定要做功課並且在辯論的對答作出及時的反應和回答，訓練快速思考和口才
9.辯論
10.對於聆聽他人對自己立場的表述與多方舉例來支持自己立場的辯論為收穫良多，能從多方向的思考角度切入，也了解每個人的觀點都不盡相同
11.當面對不同的聲音，要如何整理思緒，找到站穩立場的申論點，會是未來很有用的能力
12.於辯論中獲得最多收穫，藉由資料的蒐集讓我們了解到事證的重要，以及未來教育所面臨的困境
13.這次辯論算是我參加滿特別的活動，從準備到上台就花了不少時間，而在這裡討論了不同面向的問題，台下觀看的同學提出問題讓大家一起討論，彼此收穫不少
14.自製桌遊，發揮創意，在有限的時間內將想法付諸實現。辯論，學習換為思考，組織想法及應變能力。
15.以遊戲帶入課程目標使學生產生興趣又能真正學習知識。透過辯論使我們深入思考議題
16.辯論賽和製作桌遊的部分
17.在蒐集辯論資料時站在正反方的立場分別去思考就會發現很多不同的觀點，可以更全面的去看一件事
18.自己實作一套桌遊應用，比想像中更容易，還不失趣味性，讓我更有自信在教學時能使用自創桌遊
19.我對辯論方面收穫，因為過去我只旁觀過別人的辯論，從未自己實際參與，而在這堂課難得有機會可以訓練自己的口條以及批判思考，覺得這是一個互動性良好的教學
20.自己設計桌遊的活動
21.辯論，因為搜尋資料不能只單一搜尋其中一方，也需假設並猜測對方立場，所以就能夠讓我在思考此項議題時並不會只單方面去做思考或是指以自己的觀點來批判。這是現今大眾在面對任何大小問題都應具備之能力
22.桌遊的建構，新時代教育的顯學，對於未來教學現場頗有助益
23.能夠對素養導向教學的核心精神的了解有所提升，配合實作教學能在真實的操作下學習素養導向教學的實際運用於課堂的方法
24.對於紙牌遊戲設計的部分收穫最多，因為系上剛好有一堂課要到國小帶活動，就用上了紙牌設計，讓活動更順利
25.辯論賽必須先找資料、清楚了解自己反方的優缺點才能有充足的準備，在台上回答問題時我發現自己其實沒有針對自己論點的缺點做準備，這是我可以再進步的
整體建議

1.將來有機會，可邀請更多現場實務工作者現身說法，從不同面向看 108 課綱，甚至是實施幾年之後，再回頭檢視成果，應有更多不同看法
2.都很棒，也很喜歡。沒其他建議。
3.我覺得實務經驗的分享讓我收穫很多，希望能有更長的時間於實務體驗、分享。部過整體來說，可能因時間緊迫、老師分享豐富，才導致此有些可惜的遺憾
4.整體而言，課堂活動很豐富、多樣，在過程中學習到不只是知識層面，同時也培養思辨以及實作能力
5.只有一個建議，希望可以舉辦更多類似辯論的演講或活動，多多益善，融入素養的什麼科目教育也很有意思喔
6.在辯論時我覺得可以用 PPT，將論點及問題呈現出來
7.辯論賽可以提供幾個示範，影片請學生事先預習，教師也能掌握辯論方向和品質
8.多一點課堂討論
9.很棒
10.整體活動的結構可稱得上是完善，有著輕鬆得環節也有嚴肅探討議題的理性精神
11.校外講師分享的授課有點趕，建議可拉長周次
12.無，都很好
13.覺得不錯
14.素養導向演講的講師可能可以重新篩選，我認為講師難以引起學生注意，傳達之內容也未較「教材教法」或「實習課程」深入，並無法幫助學生更理解素養導向教學之內涵
15.雖然課程設計很有趣，但桌遊活動時間太少，有些組別只能匆匆帶過
16.覺得都很棒
17.遊戲教學感覺可再多一堂，還沒學到透徹