

# 以設計思考融入場域的教學策略應用

---

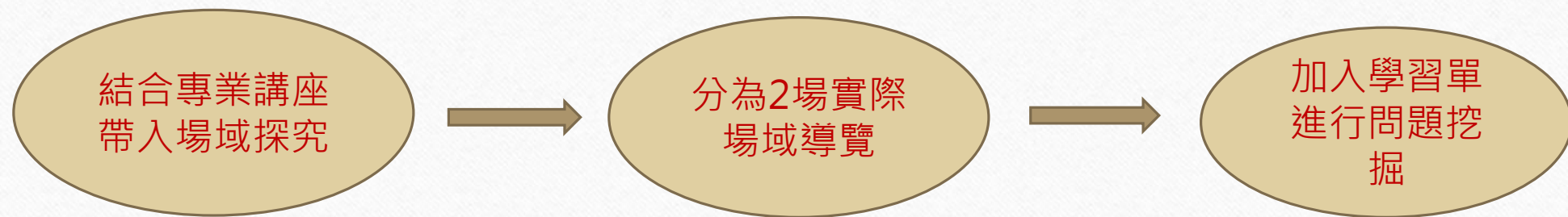
-以同理心角度帶入

崑山科技大學 洪莉雯老師



# 關於場域引導的課程設計

- 109-1場域引導架構



# 109-1 場域踏查架構的分析檢討

---



- 對場域的觀察是源自誰的角度思考？
- 除了環境和易見的外在評價或樣貌，還能如何深入了解？
- 跨領域小組如何整合觀察與創見？

# 關於場域引導的課程設計

- 109-2場域引導架構

場域服務處主任解  
說當地歷史與人文  
變遷

場域人物誌  
模擬設計

跨域共課人物  
誌與訪談導入

加入學習單  
與實地場域  
踏查一.二



# 人物誌的課程設計1

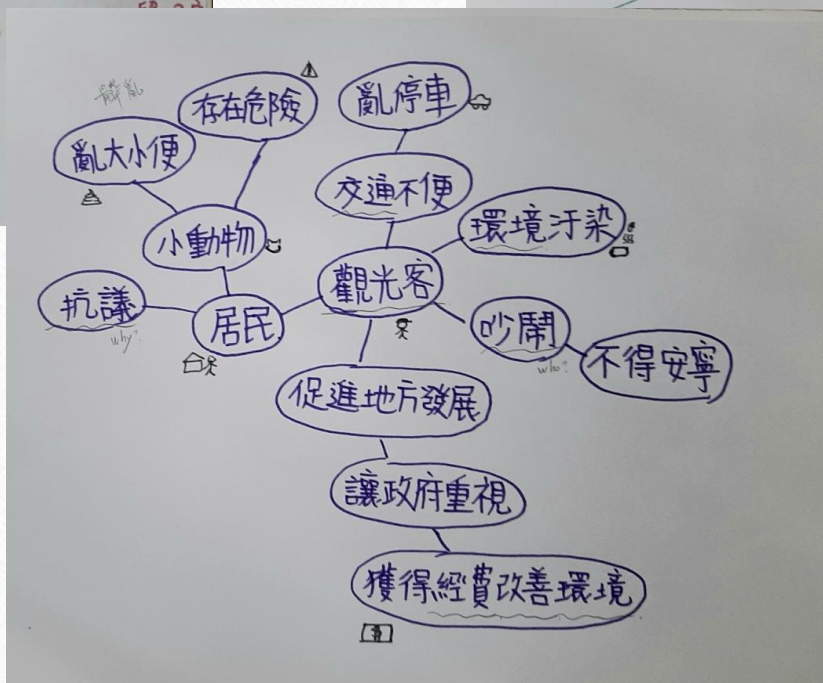
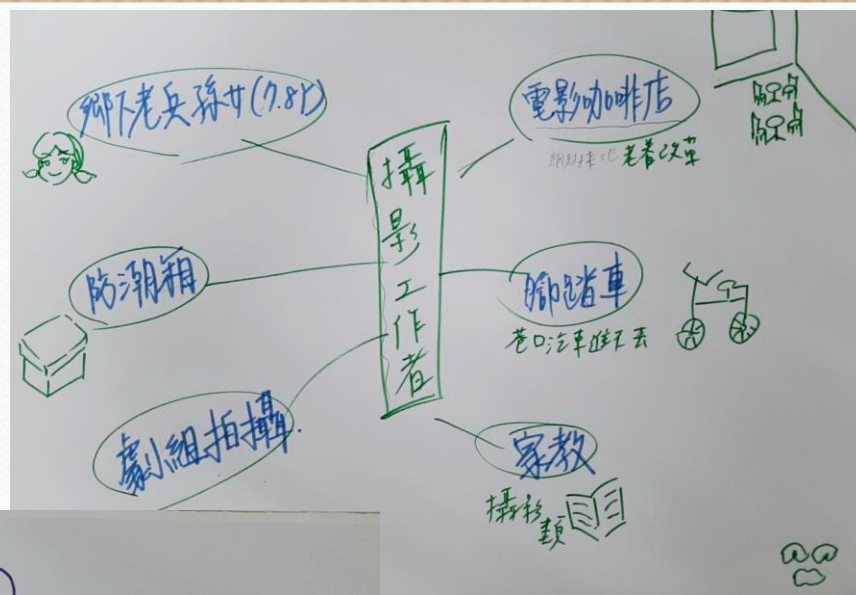
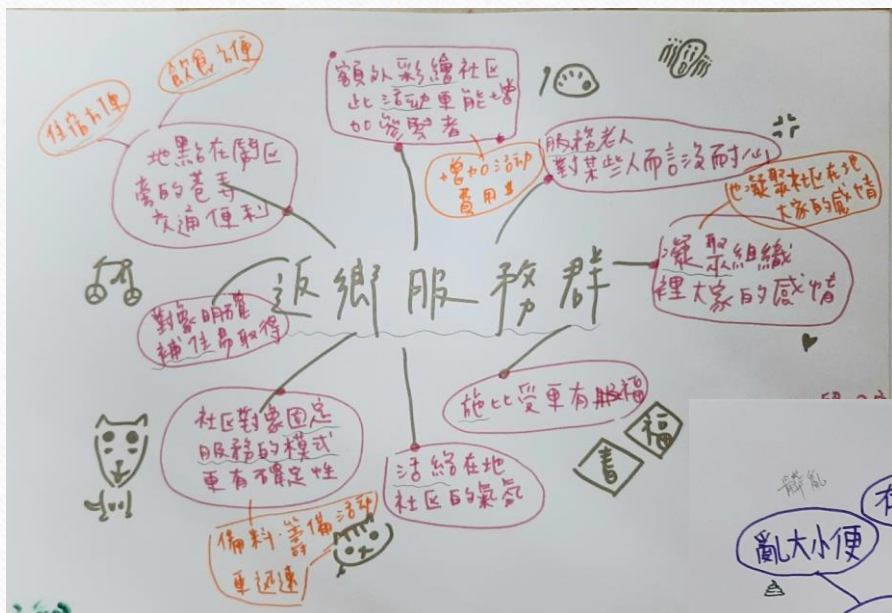
- 原班級課程小組：

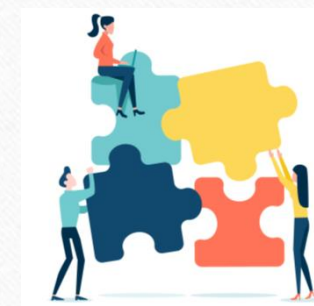
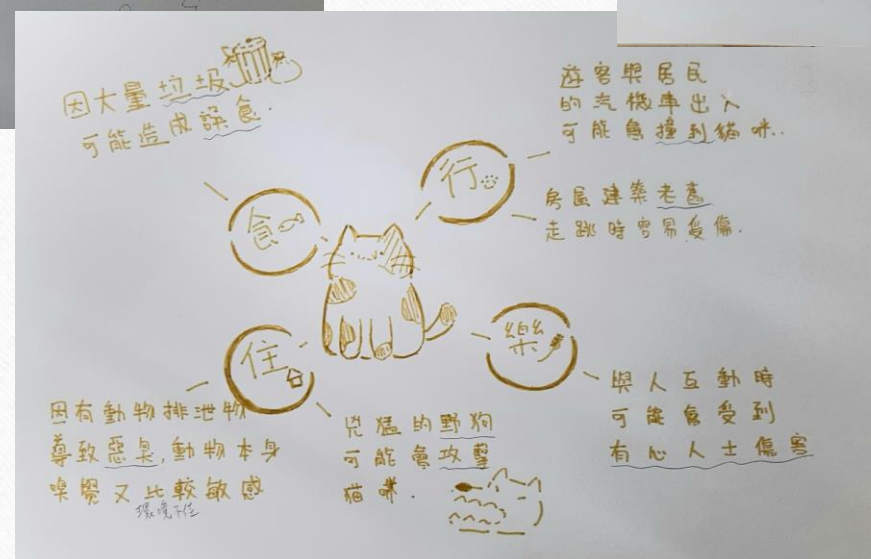
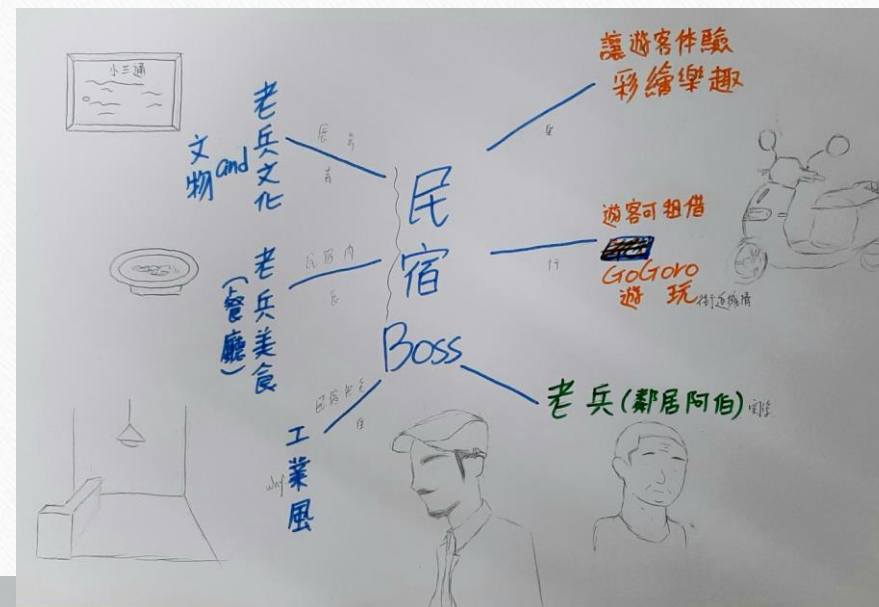
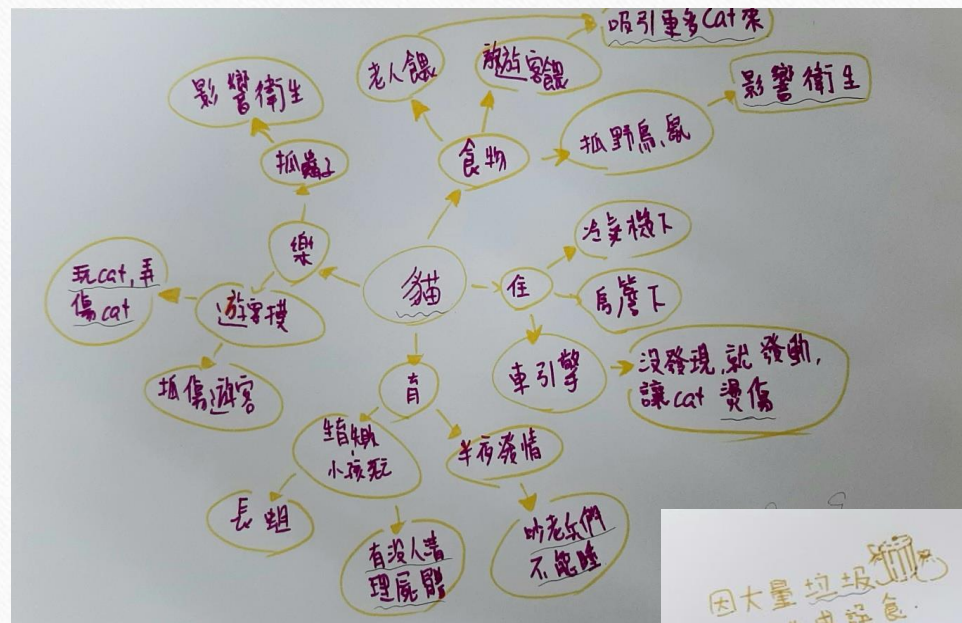
---

- ★ 場域可能出現的對象？
- ★ 在場域會做的事？
- ★ 可能遇到的狀況或問題？
- ★ 角色模擬設計樣貌如何？
- ★ 生活細節或型態需求？
- ★ 其他...



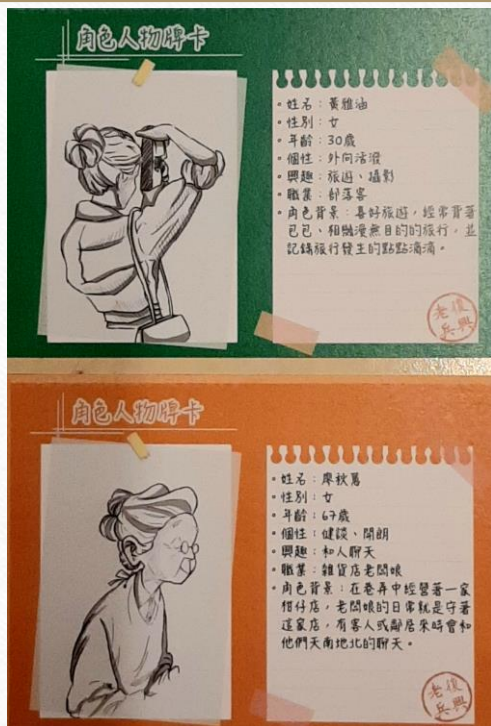






# 人物誌的課程設計2

- 共課跨域小組: 更聚焦在場域人物的設計和訪談的模擬練習





- 姓名：林建華
- 性別：男
- 年齡：59歲
- 個性：親切熱心
- 興趣：繪圖
- 職業：里長
- 角色背景：在地居民，對社區有感情，因此當上里長服務社區居民。



## 角色人物牌卡



- 姓名：周至平
- 性別：男
- 年齡：83歲
- 個性：靄達、沉穩
- 興趣：泡茶、散步
- 職業：退休軍人
- 角色背景：主活步調極慢，平日都會在社區內散步，偶爾和三五好友一同泡茶聊天。



# 人物誌訪談學習單

姓名					第  組
學號					
姓名					
學號					

人物誌敘述

受訪人姓名	性別	日期
-------	----	----

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The left edge of the paper has rounded corners. The paper appears to be part of a notebook or binder.

# 實地場域踏查

- 各跨域小組踏查場域並完成學習單/至少 2次

議題導向敘事力創新教學發展計畫 - 社區場域踏查學習單(1)			
日期	110/4/15	共課組別	第二組
組員	學號	姓名	原課程名稱
	4080X009	林鑫貝	創意思考與方法
	4080X014	廖博彥	創意思考與方法
	4080O031	葉怡萱	台灣社會問題與法律
	4090K003	張凱祈	數位邏輯設計與實習
	4080N004	魏益利	台灣社會問題與法律
群組照片 (4 張・組員及走踏場域需入鏡)			
學習主題	經過 3 月 23 日共課後，根據你們擬定的問題與踏查計畫實際至復興老兵文化園區走踏觀察，並完成學習單。		

任務一、關於你們今天所踏查的內容，是否釐清 3/23 學習單提出的問題？每位組員紀錄場域走踏後觀察的新問題。

1.在 3/23 提出的問題：社區老化(人口、環境)

原因：①原先居民中的年輕人口外移、②貧富差距造就對外文化封閉、

③部分房屋沒有翻新且小間

2.4/14 場域走踏觀察到的新問題：

① 道路狹窄、崎嶇不平→用路安全

② 路燈不夠多→夜間治安

③ 蚊蟲多→病蟲害

④ 彩繪牆壁的地區只有一部分→社區復興不均

任務二、針對 3/23 學習單上的問題和任務一的新問題，組員再次釐清最想處理的問題是什麼？並討論其問題核心是什麼，即定義問題？問題需與我們課程的主題「性別・健康與科技」領域相關聯。

1.最想處理的問題：社區老化問題

2.問題核心：生活機能不佳、獨居老年人無人照顧、青年人口少

3.定義問題：如何讓社區變得活絡？

任務三、針對任務二你們定義的問題，請提出如何解決的構想？

1.尋找學校社團幫忙(團康性)：幫助更多人認識社區

2.重點人口佈置、製作地圖：

讓首次參觀的人能夠快速瞭解路線及特色地點。

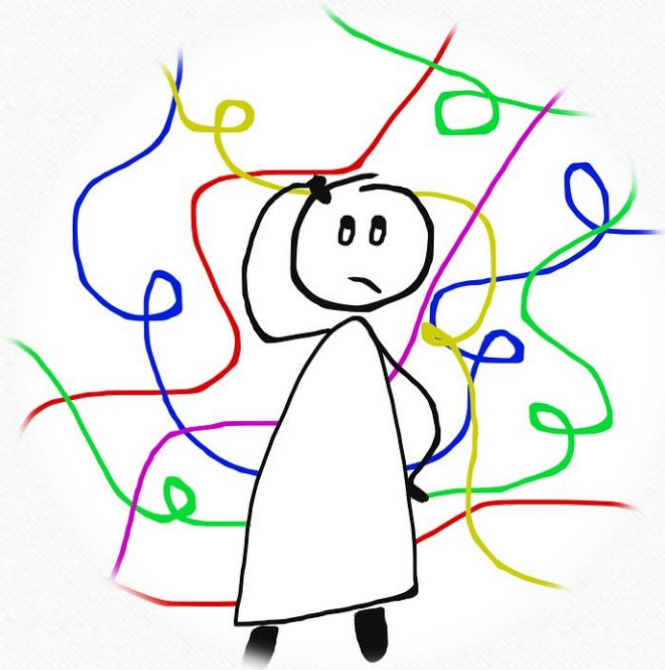
評語/評分



- 激發更多場域角色的可能性
- 增加角色模擬訪談技巧，實際訪談時比較不怯場，並能跳脫原本的主觀認定、換位思考
- 經由多次提問和場域踏查，可以更深入了解與修訂議題

# 109-2場域踏查架構的分析檢討

---



- 學生的學習反饋如何？
- 學生的理解度如何？
- 社區居民的感受又是如何？
- 老師是否也同理學習端的需求？
- 設計思考工具的選擇與順序安排變化？

# 關於場域引導的課程設計

- 110 場域引導架構

場域介紹與議題  
挖掘/ 5W1H



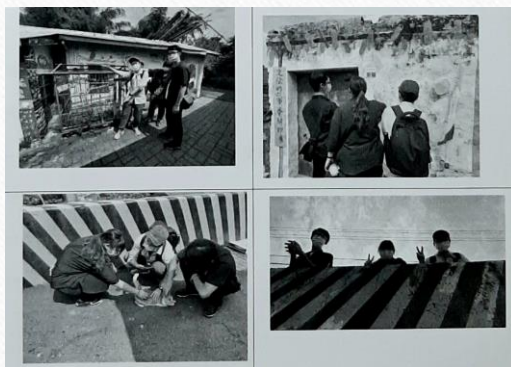
場域踏查/ 各小  
組實地訪視1次



設計思考/同理



歸納與定義  
問題



# 設計思考融入場域教學/先備知識與能力

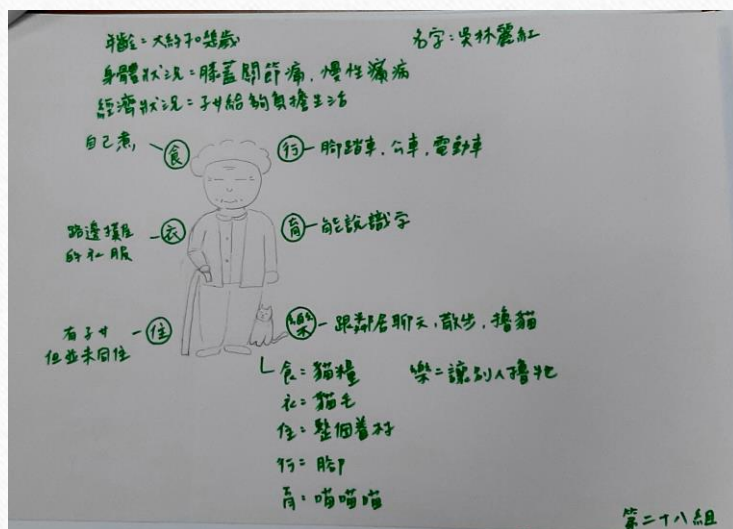
---

- 先備知識能力的培養：
  1. 場域介紹：尚未訪視之前的場域環境引導
  2. 議題挖掘：藉由網路評論的文字，進行5W  
1H的提問和培養觀察深究能力  
(所有四班同學們與教師群一同共課)
- 實地場域踏查：各小組到老兵復興文化園區探訪，並將所見所知完成學習單後繳回/ 踏查次數至少一次

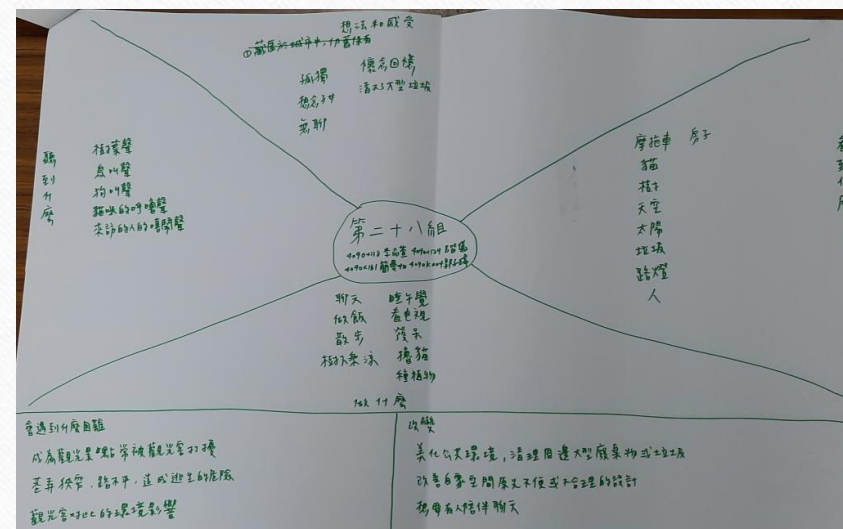


# 設計思考融入場域教學/同理的換位思考

(因應疫情要求，採ABCD各大班教室分別帶課)



人物誌的角色模擬與設計



同理心地圖 / 深化換位思考與觀察

# 設計思考融入場域教學 / 歸納與定義問題

## KJ法分析與收整問題



問題聚焦,重點描述:	隊員	想解決的問題排序:
想: 孤獨與寂寞	第二十八組	1. 安全: 逃生路線
看: 課室環境		2. 環境: 大型垃圾
聽: 危險問題的噪音 → 樓下的噪音		3. 噪音: 貓狗與遊客的吵鬧聲
做: ←		



問題聚焦,重點描述:	隊員	想解決的問題排序:
29 組 靜音 寧靜住宅區保持安靜的 告示牌 排水系統 / 容易淹水 when 風吹雨天 危險建築 / 房屋結構老化	4070 x 111 吳維聰 4090 x 116 趙芝雲 4090 x 127 翁怡欣 4100 K045 張錦榮	危險 No.1 排水 No.2 噪音 No.3

一、我們看到----(如看到當地人有哪些表情和動作?或當地事或物是什麼?)

- ① 一隻橘白色的貓
- ② 斑駁牆上的彩繪及標語
- ③ 懷舊過往生活經歷的照片

二、我們聽到----- (如聽到對方說了些什麼話?或聽到場域有什麼?)

- ① 樹葉聲
- ② 鳥叫聲
- ③ 狗叫聲
- ④ 貓咪的呼嚕聲
- ⑤ 我們的嬉鬧聲

三、我們想----(如對場域人、或事、或物的感受與態度是?)

- ① 藏匿於城市中，仍舊保有寧靜而純樸的地方
- ② 突兀的噴漆影響整體彩繪的統一性
- ③ 所見的居民待人和藹可親

四、我們看到他們在做什麼----

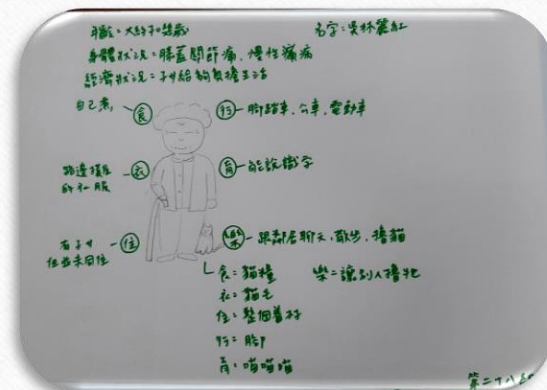
- ① 兩位奶奶於炎熱的午後坐在自家門前的屋簷下，與彼此交談、閒聊家常
- ② 路過的奶奶對我們慈祥親切的微笑
- ③ 騎機車經過的居民

五、我們感受他們的挫折、或困難是什麼?

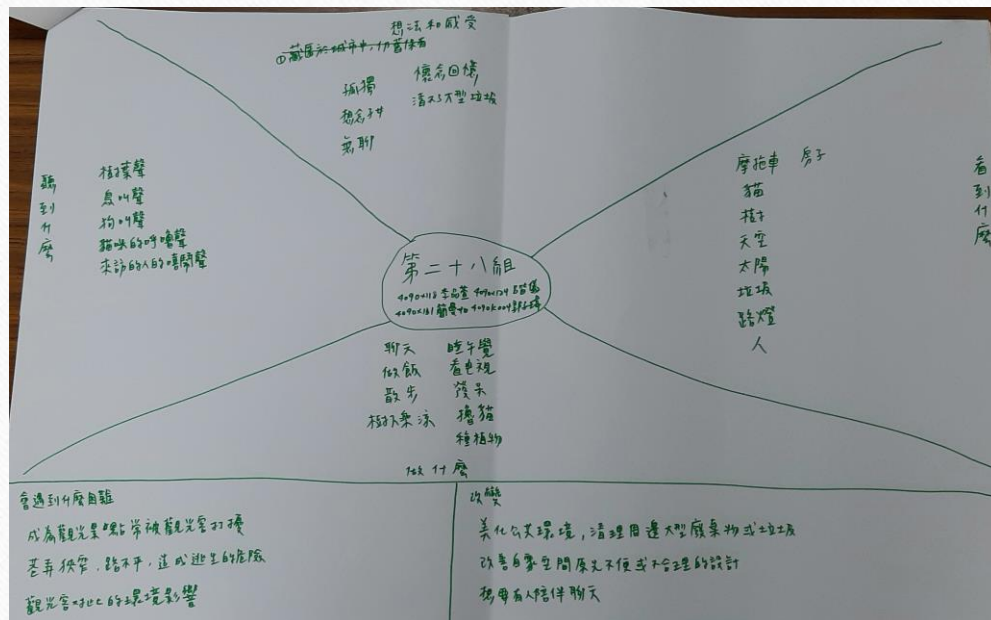
- ① 已成為觀光景點而貿然打擾居民原先寧靜的生活
- ② 巷弄狹窄、路面不平，造成逃生的危險
- ③ 前來觀光的人們因抽菸而造成的環境影響

六、我們想他們心中想要、或是可能需要什麼?

- ① 想要陪伴和聊天
- ② 改善自家空間原先不便或不合理的設計
- ③ 美化公共環境，清理周邊大型廢棄物或垃圾



問題聚焦、重點描述:	隊員	想解決的問題排序:
想：孤獨與寂寞	第218組	1.安全：逃生路線
看：環境髒亂		2.環境：大型垃圾
聽：環境問題的日字		3.噪音：貓、狗與遊客的吵鬧聲
摸：摸氏的噪音		
飲：←		



踏查前、後/設計思考換位同理之差異





感謝聆聽