

【師生社群篇】

原住民健康休閒與文化產業專班羅永清主任說，為了和菲律賓大學人類學系建立長遠的合作計畫，原專班18位同學於108年6月前往菲律賓，展開為期一個月的「聲音地景沉浸式交流與紀錄計畫」。透過參訪當地各行業及食衣住行等，致力於建立對於在地聲音及舞蹈的敏感度，並與當地合作辦理工作坊，以及田野調查與深入訪談的方式共同學習，操作台灣高科技錄音儀器以紀錄在地的聲音，透過地理資訊系統紀錄空間位置製作成聲音地

PBL問題導向社群—職人市集大冒險

6位社群成員根據各自的興趣與提問，成為社群中的創作者、報導者與研究者，共同關心職人與市集兩大議題，透過相互學習與交流討論、釐清問題、建構所需知識與技能以發展專題，共同探索未來職涯的可能樣貌與產業生態。社群透過議題研討及讀書會，討論職人雜誌、屏東設計展的職人、市集與刊物編

師生外語社群

幼兒教育學系劉豫鳳老師表示，透過該社群刻意營造輕鬆且自然的全英語會話環境，鼓勵學生勇於開口並樂於與同儕或老師分享、討論不同國家文化的異同。也連結和學生生活經驗相關的飲食文化，藉此延伸至該國的氣候環境與教育概況，並邀請曾在該國長期求學或生活的講師，以全英語的方式進行互動與溝通，拓展學生國際視野。

財務金融學系英語簡報師生社群由10名師生組成，曹美蘭老師說，一方面進行專題讀書討論，另一方面，藉由一系列研習工作坊為演講做準備，希望每位同學針對某財金主題做5到10分鐘的英語簡報講演。同學在成果發表時能流暢地說英語，表現可圈可點。

【教學實踐研究】

設計思考導向之教學實踐計畫

在107年教育部教學實踐研究經費的補助下，運用了史丹佛大學推行的「設計思考」(design thinking)教學理念來進行「創意思科學遊戲設計」這門課。在這門課中，學生須以小組合作的方式進行「創意發想->討論->設計->實作->修正」的思考歷程，以便設計出具創意的幼兒科學遊戲。遊戲設計完成後，學生再邀請幼兒到教室進行實作體驗，做為改善遊戲設計的參考。最後，將整個遊戲企畫運用影片、教案及實際教學行動等方式行銷及推廣。藉此設計思考歷程，培養學生的創意思考、團隊合作、問題分析及解決能力。



課程結束後，師生共同產出了「幼兒科學遊戲網頁」、「youtube 幼兒科學遊戲頻道」、「幼兒科學遊戲設計專書」，並發表相關教學研究論文，進行幼兒園科學遊戲輔導產學合作案。107年教學成果豐碩，108年再度榮獲教育部教學實踐計畫「設計思考結合教習劇場(T.I.E.)於幼兒科學遊戲設計之歷程與成效」。師生一起建構激盪創意點子，在計畫執行中均獲益良多。

《幼兒教育學系陳雅鈴教授》

國際學術交流

圖，並做多次的展演與分享。

此外，商業自動化與管理學系歐陽彥品副教授帶領學生進行學術論文撰寫，探討關於物流以及零售兩大職能，並到英國倫敦參與國際研討會發表。學生在決定參與研討會的期間，從專題架構的討論到產出完整論文共花了1年時間，學生以「不會就問」、「不知道就自己動手查」的態度面對挑戰，雖然辛苦但收穫也多，英文及口語表達能力都有進步，面對問題時變得更積極樂觀。



的職人製作刊物，了解職人與市集的關係。最終建立一共同品牌，構思品牌與視覺設計，並於藝術市集設攤行銷販售，親身體驗職人創作與面對市場的困難與挑戰等。

《文化創意產業學系古淑薰老師》

營隊組織社群

計算機與網路中心鍾啟騰組長表示，鼓勵熱血學生加入營隊，到屏東縣里港鄉玉田國小進行資訊服務，包含親子共學營及暑期資訊營，主要配合教育部推動的程式設計導入教學，課程活動中特別設計各式的資訊桌遊應用，落實翻轉學習，並藉親子互動討論，增進彼此感情。團隊成員不僅能學到帶隊的技巧，並整合不同的專長、有效溝通，彼此相互支援，發揮最大的服務能量，達到全人教育目標，落實社會責任。



來一場熱血創作馬拉松

我期待有種教育是X型態，這個X靈感來自於X戰警電影系列，虛構的超級英雄團體各個身懷絕技，每個X教授碰上X學生，象徵未知與潛能的激盪與爆發。我心中的X型態存在高教深耕計畫裡建模。

首先，自己要當X教授，那麼就讓自己開設的專業課程能夠成為跨領域學分學程的一部分，於是我的媒體與創作實務課程，成為幼兒教育系、特殊教育系、文化創意系、社會發展系等學生的課程，我也趁此機會申請了教學實踐計畫，實踐了藝術本位教育的理念，把每一門創作課都當作學生主體的表達與社會實踐之間相互激盪。

再來，要激發X學生，我利用實務情境，建立起「有角色的學習」，像是每個故事裡都有助人者、國王、魔法師、弄臣、惡人等讓實務問題裡的情境建構起角色製造或解決問題的動機，從實務中激發自己內在那個未知的潛能。於是，我申請師生社群計畫、國際學術交流計畫等，讓學生成為那個有實務情境的主體，產生自學的動機、能力與行動。

最後，我們要一起經歷一場英雄之旅，我總是以一個問題為起點，無論是發現一個問題、反映一個問題或解決一個問題，所有的問題都讓我們成為一場故事裡的英雄，我們一定要把這英雄事蹟與作品分享出去，去感動身邊的人。於是，我們總是在創作中學習，自我的展現與愛的藝術。

《科普傳播學系鄧宗聖主任》

國立屏東大學校訊
National Pingtung University Newsletter

屏東郵局許可證
屏東字第288號
中華郵政特准掛號認爲新聞紙類
登記證爲證字第一一三號

行政院新聞局登記證局登證字第113號

●發行人：古源光

●編輯：祕書室

●發行所：國立屏東大學

●地址：屏東市民生路4-18號

●印刷：鳴昇彩色印刷有限公司

推動高等教育深耕計畫 古校長：大學生有非常重大的社會責任



國立屏東大學執行教育部高教深耕計畫五年期計畫邁入第二年，並於第六屆校慶登場前12月4日舉辦高教深耕成果展暨分享會，除了邀請教育部推動高教深耕計畫PO辦公室的李蔡彦教授以「淺談高教深耕成效意涵與共同績效指標」為題進行專題演講，並頒獎給參加

「2019高教深耕in屏東微電影競賽」的得獎同學。而本校參與高教深耕各項子計畫的師長，以及高雄立市空中大學高義展學務長、高雄醫學大學張榮教授、國立屏東科技大學黃祥副研發等校外師長，分別進行上下午共計30個場次的分享會，交流成果豐碩。

古源光校長在分享會一開始，針對屏東推動高教深耕計畫的成果，做一完整的介紹，同時展望未來，並期勉參與計畫的同學，記得自己就是未來的主人翁，並且要去承擔大學生的社會責任(USSR)。致詞內容如下：

在執行高教深耕計畫過程中，很多面向需要他山之石，除了觀摩會還有校外成果展示會之外，若能再有高人指點，告訴我們這期成果中有哪些地方需要改進，正好能當作第二期高教深耕計畫非常重要的指導跟參考。過去幾乎每年都在寫計畫，第一個是教學卓越計畫，大家都在構思要做什麼，第一年執行完畢，第二年計畫還在執行就要開始寫新計畫。在普通一般大學有頂大計畫，在科技大學有典範科大計畫，當時許多大學教授必須從自己的專業研究，轉身到學校整體發展教學上，大家都忙得不可開交。

很慶幸2年前，教育部將5年的高教深耕計畫，分為兩階段執行，第一階段為前兩年(107-108年)，第二階段為後三年(109-111年)，這是非常好的措施，讓學校執行一段時間後，能有機會反省和檢討，並對下一階段的計畫做滾動修正。

面向一、落實創新教學與提升教學品質

面向一是專業知識如何透過老師的詮釋跟演繹，用最好的方式，達到最佳的學習成效。這項工作一向都由教務處做總策畫，過去這一年，我們做了很大的變革。第一個變革，打破過去每個學系、學院所規定的140個專業必/選修學分制度。為了讓學生可以做更廣的跨領域學習、培養更多元的專業知識，107學年度通過各系必須開放20個自由學分讓學生跨系、跨院選修，透過自由學分的落實，讓學生在大學四年能嘗試不同領域的學習跟選擇。

此外，還有深碗課程、微學分課程等等，讓學生多元擴展學習領域，在教務處及教學資源中心努力推動下，各學院都很配合，在全國大學中，我們的面向一是非常凸顯的特色指標成果。

另外要強調的是，在未來科技時代，不管是人工智慧或是大數據，都要擁有邏輯運算思考的能力，這兩年下來，全校學生有修程式編譯或撰寫課程百分比，已經突破70%，在全國大學中排名非常前面，有關這個項

目，不管是教務處、各學院或各學系在課程的開設、教學教法的創新，甚至在學習成效的提升上，是所有老師同仁共同努力的實踐重點。

面向二、發展學校特色

高教深耕的第二個部分，就是要發展學校特色，當我們發展學校特色時，如何將學校過去的歷史變成發展特色時最有利的基礎，不是把那些基礎丟掉，而是要去做特色整合，變成屏東大學未來非常重要的特色發展。

舉例來說，假設我們推動第二階段(109-111年)AI人工智慧的教材跟教學科技的結合，把教育學院的教育專業跟資訊學院的人工智慧加進來，建立一個跨領域特色，無論與全國的師範大學或教育大學相比，這都是我們的優勢，因為我們的資訊工程背景學系相當強，教育學系也很強。

再舉一個例子，我們學校有音樂、美術系，要怎麼結合文創或數位，讓它變成一個數位內容的產業，這是很多學校尚未做到的，特別是在數位內容中在加入資訊學院的VR、AR，不論是對教育產業或娛樂產業的貢獻，都是非常重要的結合。

在發展大學特色的路上，我們很有機會在各個學院或透過跨學院的領域整合，大大凸顯屏東大學的特色，達到特色大學設立的目的。

面向三、提升高教公共性

提高大學的公共性就是近悅遠來，讓各地甚至國外的學生能夠慕名而來，來了以後，我們如何協助他真正落實大學四年的學習。

面向四、輔助弱勢及大學社會責任

屏東大學第一年有兩個USR計畫，今年(108年)申請四個計畫，也都在初審時通過並進行簡報說明，重點不只有這四個，整個大學在落實大學社會責任實踐的部分，基本上是跟前面三大面向做結合。

我們要讓同學知道，屏東大學的大學社會責任是從大學本身的UGSI開始，所謂UGSI就是大學必須要跟其他大學的U去做合作，要跟中央政府、地方政府或是鄉鎮公所做合作，S是跟社區或是教育產業下的各級學校，I是大學直接跟產業做結合、甚至是國際化這一部分做合作之後，從UGSI走出來，高教深耕計畫第一階段的主軸，就是從UGSI到USR，從UGSI的策略去落實大學的社會責任，從現階段結果來看，屏東大學有更大的能量去參與。

永續發展、放眼未來

除了USR之外，我們在第二期計畫中，更要結合企業社會資源，讓CSR變成屏東大學的UCSR，能夠把企



業的資源帶進大學，企業的形象改變，大學也會跟著受惠。從USR到UCSR的重點是，大學的社會責任或是企業的社會責任，不是只有老師的責任，所以我們特別強調在執行各項USR的計畫或是UCSR的計畫時，特別要請學生參與進來，讓學生知道這個計畫在做甚麼，學習的過程裡，怎麼去善盡一個大學生的社會責任，我們在第二階段一路貫穿過來，從UGSI、USR、UCSR到UCSSR，最重要的就是未來，也就是從2015年開始推動的永續發展目標。

基本上17個永續發展目標跟我們現在做的工作有非常多連結，除了特別感謝USR的團隊，學校還成立10個地方創生團隊，據瞭解，全國地方創生團隊計畫通過最多案的是屏東縣，屏東縣通過最多案的就是屏東大學，我們總共有4個計畫目前已在國發會獲得通過，有3個在屏東縣、1個在高雄縣六龜，這些都是我們老師帶領的團隊幫地方鄉鎮公所寫的計畫。整體計畫金額，第一年超過1.5億。

不論是執行高教深耕計畫，還是地方創生計畫過程，屏東大學都責無旁貸，基本上大學的社會責任，對整個社區、社會、國家發展和人才的培育，我們絕對要站在第一線，不僅是執行計畫的老師很清楚這概念，相信參與計畫的人員、助理及所有學生都能明白。

搖滾社會力、讓生命不同凡「想」

我們現在執行兩個計畫，一個是搖滾社會力，這個學程要培養學生的社會企業能力，有200多位學生修習，第一期計畫結束，已有30幾位學生完成學程；另一個計畫是讓生命不同凡「想」，由特殊教育學系跟屏東縣啟智協會合作，啟智協會成員都是高中畢業失智或失能的成員，沒有太多學習的機會，不管在身體健康或生活技能都亟需關心，特教系結合7、8個學系及幾所大學，一起合作去幫助，讓他們能夠慢慢學習一技之長或是自我健康保健。

在新的年度裡，我們還有兩個新計畫，比如偏鄉教室的缺乏，有教育學院推動所謂的三思共學；另外在地方創生產業以及社會企業培養的部分，讓年輕人學習之後如何convert(轉換成為)一個中小企業或社會企業的創辦人，這是第四個計畫。

透過地方創生、USR等計畫，希望未來能協助年輕同學創業和創新加速，我們更成立一個accelerator—產業加速中心(創業育成中心)。2年來，我們執行的計畫成果，是朝著很正確的方向在前進。雖然位在國境之南，但屏東大學所做的努力，仍對社會產生許多正面影響，在承擔大學及大學生的社會責任工作上，我相信我們都能做得很好。

【創新課程篇】

在很多人的印象中，VR虛擬實境只是個遊戲產業，只有資訊科系和美術科系才會接觸，甚至印象中只有年輕人才有機會接觸到電玩產業。但只要參觀過本校VAR體感中心，對於VR虛擬實境、AR擴增實境以及MR混合實境，相信會讓很多人改觀，原來VR/AR也可以跨領域運用在各個領域。

本校的VAR體感中心的VR/AR/MR系統已經由同學自行開發應用系統，有很多跨領域的應用。在醫療及長照領域方面，開發了5D動感VR騎馬復健系統，同學跨域與醫院合作開發，透過機器馬的動作來幫助病人復健，並透過VR遊戲互動來增加趣味性，讓復健可以持續進行。在教育領域方面，我們幫屏東縣啟智協進會的學員製作一套VR便利商店購物學習系

VR/AR融入課程教學

統，透過真實的便利商店環境拍攝場景來增加臨場感，融入VR教學系統提供沉浸式的視覺感受，讓學員好像在便利商店購物一樣身歷其境。因此在非資訊領域的課程要融入VR/AR，第一步可以讓老師和學生一起來參觀體驗VAR中心，體驗過後相信大家都會有想將自己的領域運用在VR/AR科技的創新想法。

屏東大學是全國極少數有能力開發VR大型設備的學校，在VAR中心的VR/AR/MR的設備也是目前全國最大最完整的體驗及開發場域，希望將來可以有更多的系所參與跨領域的開發，讓本校成為全國VR/AR重點示範學校，更希望透過跨領域的合作將VR/AR科技融入各行各業中，來提升產業競爭力。

《資訊學院黃鎮淇副院長》



跨域授課之遊戲式學習與設計

本課程採雙師共同備課與授課的方式進行。在課程進行之前，根據學生調查的反應，雖然目前國際發展趨勢與屏大皆將AR/VR視為發展主軸，但非資訊科系學生尚未有相關課程。雖相關科系有相關課程，但學生在程式設計與3D建模不是專長，希望能開設專為非資訊背景的學生所開設的AR/VR製作課程。因此，本課程規劃理論於實務的課程內容，第一天課程由理論與實務開始，認識遊戲式學習的理論與現今發展狀況，並簡單介紹整個課程的進度還有介紹Unity的介面及一些簡易操作。第二天的重點在於AR的設計與製作先透過程式邏輯撲克牌的AR APP體驗與思考AR的應用後，開始透過軟體自己設計AR互動內容。最後一天先進行遊戲式學習的三類評估方法，包含人機互動類、學習成效類與行為分析類，接下來透過VR360的器材製作互動的cardboard VR，最後再讓每個學生體驗HTC Vive的設備與示範製作內容。三天20小時的課程雖然無法讓學生學習完整，但可觸發學生跨領域學習的動機。



《科普傳播學系吳聲毅老師》

微學分課程—化妝保養品配方設計與調製實務

本課程主要是對各學院對化妝保養品有興趣的學生提供進入化妝品這個產業所具備的條件及能力，介紹說明不同化妝品的相關知識基本成分與功能，使學生能了解化妝品知識在化妝品中的應用。另一方面，讓學生動手做化妝保養品，透過製造過程、配方設計、調製實務、學習不同能力，也間接培養團隊精神及分工合作的能力。

7周的課程有14種化妝保養品，分為臉部清潔保養、手部清潔保養、藥膏類及香芬類。首先讓學生了解課程單元，並帶入化學相關知識，介紹每個成分在產品內所扮演的功能成效詳細描述，也使學生日後有足夠知識挑選市面上的產品，接下來講解調製的過程，最後展示出使用完該成品後，用皮膚檢測儀所測試的結果。

課程目標希望學生在瞭解配方設計後進行調製，透過分組之合作討論，確立

所欲配置保養品的特色與香芬味道後，調製出自己喜歡的化妝保養品。這堂課有別於一般的課程，並非只是書本上所學所知，而是實際運用於產品開發上，帶學生一個全新的體驗，希望修過此堂課的學生都能具有瞭解保養品內相關成分能力，更能以自己的配方知識動手做出適合自己化妝保養品。

《應用化學系施煜耀老師》



《應用化學系陳皇州主任》

讓普物課程不只是想像—程式模擬深碗課程

普通物理學為理工科學生最重要的基礎課程之一，其內容包含相當廣泛，從古典的牛頓力學至近代物理的量子力學皆為重點課程。然而，其內容使用了大量數學理論及公式，卻缺少直覺而清晰的物理圖像。因此，期望藉由搭配VPython視覺化程式模擬物理問題的深碗課程能讓學生更清楚了解理論所對應的物理圖像，提高學生的學習專注力及趣味性，讓學習能更加有效率。

課程透過習題演練搭配程式撰寫，模擬普通物理學中的問題，並藉由觀察得到的動態結果讓學生可以更清楚實際的物理現象。經由課程的訓練，預期學生能培養四個重要能力：建立物理問題對應數學觀念之能力、由數據分析物理圖像之能力、基礎程式撰寫能力、將物理公式轉為程式語言之邏輯能力。

上課以習題講解、數學理論說明、程式介紹為主，並搭配程式解說及程式偵錯練習。評鑑方式則以個人上機完成指定題目之視覺化動態程式，並解釋產生之物理圖像。

學生的正面成效包含學習興趣及了解物理圖像的能力提升。而學習弱點則包括程式撰寫能力不足及無法掌握由數學轉換程式語言的邏輯能力。未來改進將搭配普通物理學(一)(二)兩學期課程延長學習時間，並引入桌遊訓練等方式加強數學轉換程式語言之邏輯能力。

《應用物理學系邱裕煌老師》

跨領域共授課程—文化經典創意再現

「為什麼要讀經典？」經典的重要性就在於它可以透過反覆的閱讀而每次都發現新的意義。目前經典閱讀的在人文學科裡仍然是一個重要的學習方式，特別是文學、哲學（以及一些宗教學系）。傳統的「經典閱讀」的方式是透過紙本來學習，這種學習方式即使在現代，仍有其價值，這是不容否定的，但是卻未必是最符合現代年輕人的學習方式。

本課程嘗試以較為生活化的方式，從故事、電影、動漫、笑話、廣告與新聞來引導同學進入哲學經典之閱讀與理解，並透過跨領域整合，透過各種媒體與數位技術，嘗試將古代的人文經典（特別是中國、西洋和印度哲學經典）重新呈現出來，用創新的方式（以繪本、動漫、微電影、小說、音樂等各種不同方

式）傳播並保存。

本學期同學們共分成8組，主題從有哲學經典、經典畫作、經典文學作品，而再現的形式則有微電影、音樂、動畫和繪本等等。課程特色即在：一方面同學們可以透過各種媒體來切入文化經典，充實文化素養；另一方面又可以用將文化經典具有深度的內容，透過創新的方式（透過多媒體、數位科技或其他方式）比如說傳播、傳遞和傳承下去；再者，本課程透過跨領域的方式共授（一位哲學、美學，另一是展演、傳播），也能促進教師之間的跨領域對話，並打開同學的多元視野。

《文化創意產業學系賀瑞麟教授》



境外移地教學計畫

應用日語學系與日本大阪教育大學國語教育講座，共同規劃「108學年度境外移地教學計畫」。參加成員包含本學系和教育學系學生，共計10名，時間為108年7月。課程內容涵蓋文化、文學、實地踏查及中小學參訪，希望學生從互動與對話中提高日語學習動機及學習成效，達到擴展國際視野及強化國際移動力的目標。

在日語能力的學習方面，學生從一開始害怕講日文，到後來可以輕鬆地和日本學生互動，並在每場座談會中發言提問；回國後也能將移地教學的成果連結至在課程中的學習，特別是在日本實際感受到的自然與文化，有助於文學作品的解讀。

學生也對台灣和日本的教育提出許多觀察，例如在台灣，學生大部分坐在台下聆聽老師講解，除了上

台分組報告外，鮮少有機會發表對於課程的意見，但在移地教學過程中，有很多課程內容都是由學生自己消化吸收、進行生產，之後再發表，也有很多機會是需要到在課堂進行分組討論，共同討論出一個答案後再發表，如此不僅讓學生更能參與課程教學中，也可提高其學習動機，勇於發表意見。

學生其實是願意接受創新的教學方式，並成為課堂的主體，積極參與課程。但是，如果他們從來都不知道在學習中，自己應該是主體的話，上課就只能變成客體，致學習動機低落，學習效果不彰。無疑地，教學創新活動要先從教師做起，教師要與時俱進，在新的時代要用新的思維、新的教學方法，面對新世代的學習者。

《應用日語學系傅玉香教授》

【產學合作篇】

原住民族產業實務

帶領學生拜訪三個部落產業公司，第一個是讓阿讓創意無限顧問有限公司，該公司主打原住民文化產業，讓學生看到原住民桌遊設計與社區產業的關係，主要希望同學看到小資本的原住民文創文事業的操作方式，透過原住民桌遊及社區產業經驗的分享與行銷，也可串連不同的人才在社區發展。

第二個是邵族文化園區，看到傳統領域權利的伸張，很需要原住民社區規劃及地理資訊系統操作的人才；第三個是牡丹鄉東源村蕃藝書屋，該機構從事原住民農產經濟及行銷的業務，探討原住民農業種植技術學習及推廣行銷。

我們發現偏鄉的農業困境，例如：平衡產量、年輕人不願意投入等，因為他們認為農業沒有未來，但在極端氣候下，以後最有錢的人是做農的，因為人不可能不吃，吃是最基本的事情，所以做農一定有未來！

《原住民健康休閒與文化產業專班羅永清主任》

網路行銷業界專家協同教學

網路行銷為企業在行銷公司的品牌與產品之重要管道，其運作的方式相當多元且隨著科技的發展不斷的在變化，其中搜尋引擎最佳化（Search Engine Optimization, SEO）為網路行銷人員必須具備的行銷工具之一，SEO可以讓企業網站出現在搜尋引擎結果頁面（SERP）版面上較前面的位置，因此又稱為搜尋引擎最佳化、搜尋引擎排名優化或搜尋引擎排名最佳化。

學習SEO技巧有助於網站的曝光與流量的提升，本課程為使學生能瞭解業界SEO操作方式，並學習SEO的實務操作技巧，因此聘請業界專家柳主翼老師協同教學，柳老師具有相當豐富的網路行銷實務經驗，目前擔任絕色時尚 myDress/搜尋行銷顧問，並擁有亞洲搜尋行銷協會SEO策劃師等證照。業師採用互動式教學，透過LINE社群，進行師生及同學之間的即時互動，以及學習成果的立即呈現，使學生們能有效及快速學習到SEO的觀念與操作技巧，增加學生未來在職場的競爭力！

《商業自動化與管理學系 陳素雯副教授》

到社會學習、向社會學習：〈社會企業與公益創新學分學程〉的搖滾精神

本校《搖滾社會力》計畫從一年半前設立了「社會企業與公益創新學分學程」。這個跨領域學程之目的，在於促進不分科系的屏大同學，培養觀察社會議題的能力、認識社會所面臨的轉型挑戰、進而學習如何以跨領域知識提出解方，有效回應社會需求。

學程規模應該是史上最大的：總共有34門課程可供選擇，結合了來自三個學院、七個系的十八位老師。老師們的專長都集中在當代社會議題、在地社會、社區組織、原住民族等領域，學術訓練則是來自社會學、管理、人類學、教育、心理學、文學、環境研究、性別研究、都市計劃等。目前有將近300位大學部同學選修。

這些課程的共通性，在於強調教室與社區現場的結合，以問題解決導向的教學設計。於是，課程經常是這樣的：經常有業師進到課堂，同學也會一起出去社區，

觀察、訪談、調查、紀錄，讓學生更清楚社會問題，以便能從不同角度來定位社會諸多需求，並且練習提案解決。我們不強調傳統的考試，而是鼓勵同學產生期末成果，諸如行動方案的提案、調查結果的發表、學程成果之展覽或出版。

最後，學程對於積極的同學，會提供更為彈性的、多元的專業訓練，並且安排在假期進入社區實作、實習。他們不只會學習到更多紮實的在地知識，同時也會學習去經營一個社區組織。以上的過程，並不完全由老師主導，而是由教師社群、社區組織以及學生三端，共同討論設計所完成的。

目前，總共有49位同學獲得了學程認證（修畢18學分即可），已有6位畢業生直接在社區組織工作，並有兩組同學正在籌設在地的社會企業。歡迎大家，一起成為社會的rockers！

《邱毓斌/社會發展學系副教授、USR「搖滾社會力」計畫主持人》