

**國立東華大學教學卓越中心  
113-2IDEAS 教學課程計畫成果報告書**

計畫主持人:劉効樺  
單位:諮商與臨床心理學系

# 目錄

壹、113-2 期末成果報告確認-----	3
貳、執行成果總報告-----	4
參、附件-----	13

**國立東華大學-IDEAS 教學課程計畫  
113-2 執行成果報告書確認表**

課程/學程名稱：知覺心理學		
授課教師：劉効樟		
服務單位：諮詢與臨床心理學系 / 副教授		
班級人數:45		
勾選	檢核項目	說明內容
<input checked="" type="checkbox"/>	本確認表	請確實填報，以俾利核對
<input checked="" type="checkbox"/>	執行成果總報告表-電子檔 (Word)	字型：標楷體 (中文)； Times New Roman (英文) 行距：單行間距 字體大小：12 號字
<input checked="" type="checkbox"/>	活動記錄表	當期程全部活動紀錄，如講座、參訪、期末成發展等
<input checked="" type="checkbox"/>	AI 培訓講座/工作坊	<input type="checkbox"/> <b>A 類</b> 素養導向、 <b>C 類</b> 跨領域課程 <input checked="" type="checkbox"/> <b>B 類</b> AI 科技運用(2 場)  114 年 6 月 17 日 國立清華大學 「老師也能開外掛：生成式 AI 共創教學新時代」論壇講座  114 年 6 月 27 日(五) 國立高雄大學 「跨域 X 議題 X 敘事力-用 AI 與遊戲打開學生的感知力」
依據 IDEAS 教學課程計畫辦法第四條，受補助計畫主持人 <b>有義務參加舉辦之 AI 培訓講座/工作坊</b> ， <b>A 類</b> 素養導向課程與 <b>C 類</b> 跨領域課程 <b>1 場講座</b> ； <b>B 類</b> AI 科技運用為 <b>2 場講座</b> ，以培養教師 AI 應用的能力，因應未來發展趨勢。		

- 繳交期末成果報告時，請確認繳交項目是否齊全
- 本年度所有受補助課程/學程之成果報告，將上述資料匯集成冊(封面、目錄、內容、附件)，做為本期成果報告書
- 若有相關疑問，請與承辦人郭心怡助理聯繫  
(#6591；imyeee@gms.ndhu.edu.tw)

## IDEAS 教學課程計畫-執行成果總報告

### 素養導向/AI 應用/跨領域課程

#### 一、教學/計畫目標

##### (一) 定義課程的學習目標(簡述教學目標)

本課程主要在幫助學生理解人類(及其他動物)是如何接收外界物理信息，並對這些信息進行一系列處理的過程，繼而產生知覺的結果。探索從基本的感覺接收，到複雜的知覺構建的各個階段。以下是教學目標：

##### 一、基本理論和概念理解：

讓學生了解感覺和知覺的基本理論，包括視覺、聽覺、嗅覺、味覺和觸覺等感覺系統。

掌握知覺過程中的心理物理學原理，如閾值、辨別力、信號檢測理論等。

##### 二、生理機制的學習：

學習與感覺(感官)相關的生理結構和功能，例如眼睛、耳朵、皮膚的結構和它們如何轉化物理刺激為神經信號，最終產生知覺。

探討大腦如何處理感覺信息，包括感覺路徑和知覺處理的相關大腦區域。

##### 三、感覺與知覺的整合：

理解如何將來自多個感覺系統的信息整合，並學習這些整合如何影響我們的知覺體驗。

研究認知因素如注意力、記憶和期望如何影響知覺過程。

##### 四、知覺異常與應用：

討論感覺和知覺過程中可能出現的異常，如色盲、幻聽等。

探索知覺心理學在現實世界應用，例如在人機界面設計、虛擬現實、廣告等領域的應用。

##### 五、批判性思考和研究技能：

鼓勵學生批判性地評估感覺與知覺研究的方法和結果。

培養學生進行實驗設計、數據分析和解讀研究結果的能力。

預期學生能夠理解感覺和知覺的科學基礎，還能夠應用這些知識解決實際問題，並培養批判性思維和科學研究技能。

#### 二、課程內容特色

如何運用 IDEAS 概念-Innovation(創新-PBL、TBL、SBL)、 Design (設計)、 Explore /Experience (探索/體驗)、A (AI 科技)、S(Skills)等概念規畫在教學上

一、進行課程微翻轉化、互動化、與遊戲化：部份課程原訂之每堂三小時之中的一小時，預計採線上影音錄製教學，到課堂上採 PBL 方式，以逐步引導及提高同學們自主學習能力，提醒同學們將會有課前預習的小考，以引導同學們預先觀看錄製之線上課程，如此可以勾出課堂上的討論互動時間，與準備學期末之實作與展演的時程；將運用 Classpoint (<https://www.classpoint.io/>) 提高教學過程之互動化、並期遊戲化的方式提高同學們的學習動機與成效。

二、同學們將視覺年會年度錯覺圖形競賽之成果，製作成個人學術形式海報、進行真人 3-5 mins 解說影片錄製及利用 AI 輔生成虛擬主播講解影片：

三、學用合一之「知覺博覽會」：分組知覺專題口頭報告，可以選擇複製經典之「知覺心理學實驗」、經典知覺心理學研究期刊論文、親身經歷之特殊知覺現象等等，於期末課堂中以「模擬研討會」方式口頭報告專題研究成果：以 7-8 人一組方式分組、學期末以國際研討會型式，讓同學們以 12 分鐘報告、3 分鐘 Q & A，將前述的專題結果做口頭報告同步錄製真人口頭報告影片並以 PPT 及轉存語音 mp3、轉錄逐字稿，再利用 flexclip 生成影片，上傳 Padlet 達成共學。 •

### 三、整體活動執行成果效益

B 類 AI 運用課程(案例內容僅供參考，請自行增加/刪減)

AI應用	學習主題	主要學習活動(執行方式)	對應SDGs指標	UCAN能力指標
Classpoint	1. IRS	1. 教學過程之互動軟體，嵌入PPT簡報中，免除切換畫面之中斷干擾 2. 收集學生之即時反應 3. 遊戲化積點制可以增強學生的學習專注力	■ SDG4優質教育	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 創新</li> <li>■ 資訊科技應用</li> <li>■ 持續學習</li> <li>■ 溝通表達</li> <li>■ 問題解決</li> </ul>
Padlet	1. 學習歷程記錄 2. 組間共學 3. 沙盒白板之討論工具	1. 學生開設個人板，可以記錄個人每周之學習履歷，可以組內互學 2. 教師開設課程板，可以上傳各項學習資源、紀錄教學過程、彙整各組階段學習成果供組間共學、提供加深加廣之學習資源	■ SDG4優質教育	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 創新</li> <li>■ 資訊科技應用</li> <li>■ 持續學習</li> <li>■ 溝通表達</li> <li>■ 問題解決</li> </ul>
NotebookLM	1.知識整理與筆記 2.報告數據分析	1.使用AI自動彙整資料，輔助學習筆記與知識整理 2.使用AI協助報告數據整	■ SDG4優質教育	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 創新</li> <li>■ 資訊科技應用</li> </ul>

		理、趨勢圖表製作 3. 生成主題內容之podcast 輔助學習 4. 將口頭報告錄製之mp3 語音檔案上傳,轉成逐字稿, 以利後續其他AI工具進行 文字轉影音		■ 問題解決 ■ 工作責任及 紀律	
Vidnoz	1. 虛擬主播 2. 文字轉語音 3. 頭像對嘴影 音	AI生成虛擬頭像之主播講 解海報之影片	■ SDG4優質教育	■ 創新 ■ 資訊科技應 用 ■ 問題解決 ■ 工作責任及 紀律	
Felo	1. 生成文字轉 為心智圖與 簡報	生成文字轉為心智圖與簡 報	■ SDG4優質教育	■ 創新 ■ 資訊科技應 用 ■ 問題解決	
Xanswer	1.生成文字轉為 心智圖	生成文字轉為心智圖與簡 報,可以和其他AI工具之結 果比較優劣	■ SDG4優質教育	■ 創新 ■ 資訊科技應 用 ■ 問題解決	
Mapify	1.生成心智圖	可以和其他AI工具之結果 比較優劣	■ SDG4優質教育	■ 創新 ■ 資訊科技應 用 ■ 問題解決	
Xmind	1.生成心智圖	可以和其他AI工具之結果 比較優劣	■ SDG4優質教育 ■	■ 創新 ■ 資訊科技應 用 ■ 問題解決	
ChatGPT	1. GPTS 2. 協助相關主 題文字內容生成	1. 使用 GPTS 設置各章節 之 GPT 機器助教,協助同 學預習與複習章節範圍內 之內容。 2. 使用 AI 協助章節內容之 細節問答、生成圖形解說, 組織內容為心智圖 markdown 原始檔案 2	■ SDG4優質教育 ■ SDG9產業創新 與基礎設施	■ 創新 ■ 溝通表達 ■ 問題解決 ■ 創新	
Magic School	設置與文件對話 機器人擔任AI助 教	1. 使用 Magic School 設 置各章節之機器助教, 協助同學預習與複習 章節範圍內之內容。 2. 可以讓同學們比較不 同機器人,再加上 NotebookLM 之間的 比較	■ SDG4優質教育 ■ SDG9產業創新 與基礎設施	■ 創新 ■ 溝通表達 ■ 問題解決 ■ 創新	

	Midjourney	1.海報設計 2.數位插畫設計	1.學習用AI繪圖網站 2.創建個人風格數位插畫 3.使用AI設計主題圖像反映日常情緒	■ SDG4優質教育	■ 創新 ■ 資訊科技應用 ■ 持續學習	
	Stable Diffusion	1.AI藝術創作 2.角色與場景設計	1.使用AI生成藝術風格作品，學習藝術與科技結合 2.利用AI創作動畫或遊戲角色與場景視覺 3.使用AI設計主題圖像反映日常情緒	■ SDG4優質教育 ■ SDG9產業創新與基礎設施	■ 創新 ■ 資訊科技應用 ■ 團隊合作	
	Image Creator (MS)	1.圖像設計與生成 2.視覺設計 3.配合 Social Emotional Learning 理論	1.學習使用AI圖像生成工具，創作視覺內容 2.使用AI設計主題圖像反映日常情緒	■ SDG8尊嚴就業與經濟發展 ■ SDG9產業創新與基礎設施	■ 創新 ■ 資訊科技應用 ■ 問題解決	
	DALL-E	1.圖像設計與生成 2.視覺設計	1.學習使用AI圖像生成工具，創作視覺內容 2.使用AI設計主題圖像反映日常情緒	■ SDG8尊嚴就業與經濟發展 ■ SDG9產業創新與基礎設施	■ 創新 ■ 資訊科技應用 ■ 問題解決	
	Suno	1.音樂生成 2.影片音效設計	1.使用AI自動生成背景音樂，學習音樂創作的基礎 2.利用AI設計遊戲、影片的音效，增強多媒體內容表現	■ SDG8尊嚴就業與經濟發展 ■ SDG9產業創新與基礎設施	■ 創新 ■ 資訊科技應用 ■ 問題解決	
	Sora	文字生成影片 故事情境動畫創作	1.各章內容生成主題曲輔助學習 2.利用AI將文字故事轉化為動畫短片，培養影片創意表達力	■ SDG4優質教育	■ 創新 ■ 資訊科技應用 ■ 持續學習	
	Notion AI	1.資料整理與筆記優化 2.任務規劃與效率管理	1.使用AI協助彙整知識筆記，自動化學習內容整理 2. AI協助生成工作規劃、任務管理，提升工作效率	■ SDG4優質教育	■ 創新 ■ 資訊科技應用 ■ 持續學習	

#### 四、多元評量尺規

組內互評尺規：

評分項目	5分	4分	3分	2分	1分
貢獻性	主動提出創新且有效的想法，對小組目標有關鍵貢獻	積極參與討論，貢獻具實質價值的內容	有基本貢獻，但僅在指導下完成特定部分	貢獻極少，對小組目標的達成幫助有限	未有任何貢獻或拖累小組進程

分工負責	高效完成分配任務，品質超過預期	按時完成任務，品質符合預期	在提醒下完成任務，品質稍低於預期	多次延遲或未完成任務，影響小組進度	完全不負責，未完成任何分配任務
溝通合作程度	主動溝通協調解決問題，促進合作氣氛	有效參與溝通，願意聆聽並合作	溝通能力一般，偶有與他人意見不合而影響進度	溝通不積極，與他人合作時產生較多矛盾	溝通不良，對合作造成重大阻礙
會議出席率	全勤，準時出席所有會議	缺席一次或遲到，但事先請假並有合理理由	缺席或遲到兩次，但僅部分事先請假	多次缺席或遲到，未事先說明原因	經常缺席，無法參與會議，嚴重影響小組運作

口頭報告分組互評尺規表：

評分項目	5分（非常優秀）	4分（優秀）	3分（尚可）	2分（需改進）	1分（不足）
內容邏輯完整性程度	邏輯清晰，內容完整且有充分的細節與證據支持	邏輯清楚，內容完整，僅有少量細節或證據不足	邏輯基本清楚，內容尚可，但有部分缺失或不連貫	邏輯混亂，內容缺失，部分信息難以理解	完全缺乏邏輯與內容，無法呈現完整資訊
內容組織嚴謹程度	報告結構嚴謹，條理分明，章節與段落清楚	結構良好，條理清楚，僅有少量章節或段落安排稍有不足	結構基本清楚，但存在一些段落順序或內容安排不合理	結構較為鬆散，段落與章節之間缺乏連貫性	結構完全無章法，難以辨識內容組織
口頭報告清楚程度	表達清晰，語速適中，用詞準確，觀眾能輕鬆理解內容	表達清楚，語速與用詞大致適中，觀眾能理解大部分內容	表達尚可，但語速過快/過慢或用詞不準確導致部分難以理解	表達不清，語速或用詞問題導致觀眾理解困難	表達混亂，語言表達無法讓觀眾理解報告核心內容

## 五、學生整體意見與回饋（整體活動滿意度、文字意見回饋等）

- 這學期中，像是 ChatGPT 和 Canva AI 簡報產生器 幫助最大。ChatGPT 協助我快速理解知覺心理學中的抽象概念，例如視覺暫留或選擇性注意的理論，用簡化的語言解釋理論背後的原理。Canva 的 AI 功能則協助我快速製作具視覺效果的簡報，強化了我對內容的整理與統整能力，讓學習成果更具體可見
- mapify 用來畫課程大綱心智圖很有幫助，提升學習效率
- magic school 能複習並產生問題，雖然有時很偏
- 製造 AI 影片的很有趣，也看到了他更多的可能性
- 論文閱讀器 能幫助我快速了解一篇論文的內容使我做作業時更順利
- 這學期我使用最多的應該是 notion 跟 magic shop, 這兩項都讓我的學習更有效率，我通常會先看過一遍 notion，然後在用 magic school 的 ta 功能，詢問更多細節，最後在用 magic school 的測驗功能測試自己的學習效果，透

過這樣的方式，讓我的學習更有系統性，也更有效率。

- 對我幫助最大的是 notebooklm，可以幫我整理閱讀資料、生成摘要、快速找出重點，對準備報告和複習考試都很方便
- NotebookLM + Chat GPT
- 在這學期使用的工具中，讓我印象最深刻的是使用 Vidnoz 去製作虛擬主播影片。以前我沒有接觸過這個 AI 工具，而這堂課剛好給了我許多的機會去學習製作 AI 人物的影片。這個技術除了可以運用在許多解說影片中，也有很多技巧可以再更深入地去學習。
- 我認為使用 Vidnoz 製作影片的練習，與現今社會的趨勢相當契合。隨著短影音的盛行，這項技能幾乎已成為現代人應具備的基本能力。在這堂課中，我們進行了多次相關練習，不僅提升了實作經驗，也有助於培養影音內容創作的能力。
- notebookLM。有實際變成我會使用的工具，而且沒有產生過反感
- ChatGPT 因為他基本上很多都可以適用
- 實際使用最多的還是 chatgpt 他真的蠻強的 可以應付 75%以上的功能 也比較熟悉與他的溝通方式
- notebooklm 很實用，在期末報告彙整文獻資料時幫了很大的忙
- 我覺得 vidnoz 讓我收穫最多，之前知道很多人會用 AI 聲音來做影片，但一直不知道怎麼用，上了這堂課才認識這個網站，而且人物的嘴巴還會跟著文字一起動。
- chatgpt 是真的很好用，但是它的真實性有待商榷
- notebook LM 讓我在學習或是閱讀文獻時，能更有效率的去完成學習。生成的語音也是一個能讓人快速閱覽資料的方法
- deep research
- Notion AI：在做筆記或閱讀文獻時，我常使用 Notion AI 來自動總結段落或關鍵字，這讓我能更快整理出邏輯清晰、結構分明的學習筆記。例如在準備報告時，透過 Notion AI 的幫助，我可以將數篇文獻快速彙整為統一格式，方便比較與引用，它也能根據我輸入的資料給出補充建議，讓我在知識吸收上更全面。 NotebookLM：讓我有一種「與文獻對話」的感覺，我上傳了閱讀材料後，可以直接向 NotebookLM 提問，例如「這篇文章的核心論點是什麼？」或「作者對某理論的批判是如何展開的？」它會根據我提供的文本進行回應，並標示出原始段落作為引用依據，這對於準備報告或整理研究重點非常有幫助，比起單純的搜尋，它更像是一位熟讀資料的助教。
- notebook LM！很讚！podcast 功能栩栩如生，總結得也不錯。
- deep research 跟 consensus 加快了做文獻探討的效率
- 我覺得在 AI 角色報告影片上，除了 vidoz 的 AI 人物和語音讓我感覺到驚艷，自己也在剪輯影片上學習到不少，略有心得，從一開始的單純講解海報，到後面加上過場動畫、版面分配（騰出 AI 人物的空間），甚至是放上一些有趣的迷因圖片或 gif，為了讓整體影片更生動有吸引力，這方面是我覺得最有興趣的地方！

- notebookLM 可以在短時間內消化一筆資料，變得易懂，也提供聆聽的版本，適合看較慢的人
- 最喜歡的幾個工具是 chat gpt 的論文模型、沈浸式翻譯以及 nootbook lm 的 Podcast 功能！以往在找一些文獻資料的時候都花很多時間，也不見得能整理出重點，但 chat gpt 的這個模型資料很清楚，也比較不會亂找，加上沈浸式翻譯我輔助，也能自己從外文文獻中找到需要的資料。至於 podcast 不得不說真的是目前為止聽過最真實的 AI，說話方式跟口吻都超順暢，拿來記重點超好用！
- magic school 很有用，對於不懂的部分能更深入的了解。
- Vidnoz 做 AI 影片真的蠻方便的，只是台灣腔的 AI 語音能選的太少了，如果要克隆聲音需要付費，免費版的一天只能生成 3 分鐘有點少，但可以生很多個帳號來解決這個問題。 意外發現請 ChatGPT 幫忙設計的圖像很適合做成 vidnoz 虛擬主播，頭動的很剛好。 Notebook LM 真的太偉大了，不會像 ChatGPT 一樣生成出文獻以外的資料，請他幫忙整理文獻內容真的很方便！
- 我原本就會使用 AI 工具來輔助自己的學習，這個學期我更加的使用輔助工具，像是 chatGPT scholar 以及 deep seek 協助查找文獻，雖然真的很方便，但在便利之餘也更加小心謹慎，因為 AI 工具有很多幻覺，尤其是他會自創文獻這點，除此之外，我會更加注意自己的使用頻率，讓自己不要太依賴工具，小心自己太依賴工具反而會破壞自己學習查找的過程，而移除工具反而像失去拐杖一樣不能行走。
- vidnoz 用的更熟悉了
- 這學期有很多新的 AI 誕生，但有些沒有把握時間就沒有申請到。跟之前比較不一樣的是，這學期在課程學習方面透過心智圖跟 magic school 有很完整的學習，其中我最喜歡的是 magic school，自己在讀書的時候難免會有一些看不懂的地方，若要一個一個查就會很麻煩，也很難更深入的詢問或是整理，但用 magic school 的話就可以一直問自己沒有看懂的地方，還可以請他整理出一些重點、考題來練習，我覺得對於學習超級有幫助，在大學有些時候讀書有問題時都不知道可以問誰，有了這個之後有問題終於能夠得到解答。
- 我覺得 Notebook LM 和 Mapify 是我覺得整理資料、文獻中非常受用的，尤其 Notebook LM 在短暫的時間內把內容摘要外，又可以讓用戶針對內容提問、提出重點，讓我可以更快消化龐大的知識庫，非常厲害。不過，我也有點擔心自己過度依賴工具，要是在沒有數位科技輔助的狀況下，我有可能受限於語言能力或文章篇幅而需要花更多時間來理解，同時也會影響自我效能。
- 透過 AI 工具，可以進行自主學習筆記，如：ChatGPT 的 Scholar GPT 找文獻，下載 PDF 原檔，丟進 NotebookLM 整理，再去用 Mapify 建立心智圖，這樣大大減少整理爬梳資料的時間，只需要去理解與掌握知識。
- perplex，非常的嚴謹的 deep research，文獻的查找也比其他所用過的 AI 都多樣。這次經過知覺心理學認識這樣的 AI 工具，讓以後需要查找文獻的時候能夠用上。
- 這學期使用的 AI 工具中，gpt scholar 在協助理解複雜知覺心理學概念方面最為顯著。例如，在學習「形狀恆常性」與「深度知覺線索」時，透過與 AI 的對話能獲得不同例子與圖解說明，有助於形成具體的心理圖像用於查找補充資料與文獻摘要，讓我能將課堂內容與現代研究接軌，提升學習的深度與廣度。
- notebooklm 和 edcafe 幫助我了解課堂上的內容

- 我更長使用 chatGPT 幫我翻譯看不懂的英文
- ChatGPT 閱讀文獻，減少很多時間並總結重點也可以讓自己先具有先備知識閱讀更加流暢
- 這些 AI 工具都好神奇，能做到很多事，也在求學階段幫助了我很多，然而對於要如何輸入正確的指示卻是有挑戰性的，我們可以透過多多嘗試來了解他們能為我們做些什麼有效率的事件。

## 六、檢討與建議

- 本期活動的執行困難處及問題
- 對教學過程有何改善或精進之處，調整課程或教學目標。

當前困難/問題	未來改善/精進
<p>將 AI 融入課程，學生的起點行為差異，反映在其接受度與使用頻率上，甚至有一些作業會有跟不上的情形</p> <p>採用鼓勵方式而非納為必選的作業時，會發現使用人數與頻率明顯地逐漸下降</p> <p>已考慮同學的負荷，而採適量合課程所需的 AI 作業，但會發現跟不上的同學，反向抱怨作業過多或者覺得與課程內容無關，明顯與積極參與而反映正向者，顯現兩極化的反應</p>	<p>對於情感上抗拒 AI 新工具的同學，需要特別地確認其學習狀況</p> <p>除了課堂的快速展示操作與提供複習的影片之外，宜安排真人帶領的快閃研習</p>

## 七、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

## AI 培訓講座/工作坊

114 年 6 月 17 日 國立清華大學

「老師也能開外掛：生成式 AI 共創教學新時代」論壇講座

114 年 6 月 27 日(五) 國立高雄大學

「跨域 X 議題 X 敘事力-用 AI 與遊戲打開學生的感知力」



研習證明

清教發字第 113210683 號

茲證明國立東華大學劉効樺副教授於 114 年 6 月 17 日參加本校教學發展中心舉辦「老師也能開外掛：生成式 AI 共創教學新時代」論壇講座，共計 5 小時。

此 證

國立清華大學  
教學發展中心



韓永楷

中華民國 114 年 6 月 19 日



C 教學發展中心  
Center for Teaching and Learning Development

研習證明

(114)萬大教發證字第 1140425 號

茲證明 劉効樺 君參加本校於 114 年 6 月 27 日辦理線上研習「跨域 x 議題 x 敘事力：用 AI 與遊戲打開學生的感知力」，研習時數共計 3 小時，特予證明。

校長

陳啓仁

中華民國 114 年 6 月 27 日



附件一

**陸、活動紀錄表**

活動主題	生態取向心理學
活動日期	114 年 05 月 15 日
活動地點	人社二館
演講者	陳宜煊
參與人數	41
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 活動或講座進行方式與內容 這次的課堂分享分為四個主要部分： 首先是說明研究動機與研究方法，其次設計了一段互動式體驗活動，再來介紹研究成果，最後則將整體內容與知覺心理學的理論架構進行連結與總結。原本在設計簡報時，並未規劃加入互動體驗的部分，但在實際教學過程中，這段臨時加入的活動成效出乎意料地好，也成為整堂課中最具參與感與啟發性的橋段。</li>   <li>在這段互動活動中，將全班分組，到校園中進行一場與校園環境互動的「尋寶遊戲」。每組學生需先在特定區域中藏三項寶物，並根據現場觀察繪製尋寶地圖，之後再與其他小組交換地圖，尋找對方所藏的物品。結果，雖然各組成員都自認為地圖繪製得清楚易懂，但在實際交換並嘗試尋寶的過程中，幾乎每一組都出現理解困難、無法順利找到藏寶位置的情況。這個活動不僅突顯出當代大學生在戶外情境下的知覺能力、觀察力與描述能力相較於室內經驗的不足，也自然引出一個重要議題——在山難搜救事件中，待援者與搜救者如何進行換位思考與有效溝通，正是「知覺」與「可供性」在真實情境中關鍵的應用面向。</li> </ul>
活動回饋與成效	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 意見與回饋 透過這樣的體驗活動，同學們在回到教室聆聽介紹研究成果與知覺心理學理論時，也更能以身體感和情境經驗來連結抽象概念，讓學習更加深刻且有感。</li>   <li>● 成效： 整體而言，這次課堂分享的準備與實踐經驗，除了幫助講者更深入掌握 J.J. Gibson 理論的內涵，也讓我學習如何將抽象的學術知識轉譯為貼近生活的語言，並透過體驗式設計提升同儕的參與度與學習動機。這樣的教學歷程，不僅加深對自身研究的理解，也是一場寶貴的教學實驗與自我成長的歷程。</li>   <li>● 其他</li> </ul>

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



教室內的理論與經驗講述



戶外的尋寶遊戲