



ASUS THINK NEXT
華碩創思未來

2022 徵件 · 工作坊

主辦單位：華碩電腦、華碩文教基金會
執行單位：台灣設計研究院

2022 ASUS Think Next徵件 · 工作坊 使用者問題描述參考資料

在本次徵件年度主題「Alpha世代數位共學新方案」當中，期望參賽者針對國小年齡段(6-12歲)的相關教育接觸者(如：6-12歲國小兒童、家長、老師、學校IT人員等)進行可能提案發想。有哪些現有的痛點或問題是普遍使用者可能會遇到的？ASUS Think Next特別整理了相關使用者問題描述，提供參賽者作為提案發想線索及使用者痛點觀察的參考資訊。

◆ 保持上課專注力、確保學習成效



在線上數位學習的情境中，授課者與學習者的並非在同一空間中進行互動。如何確保學生在各自環境中也能保持專注、確實吸收課程內容？也許是讓教師能遠端看清楚每一個孩子的臉？但即使孩子坐在螢幕前卻不一定有在專注上課，或是說光是透過螢幕來學習不一定能讓孩子保持注意力。而家長要如何一邊工作、同時確保孩子上課情形順暢、掌握孩子學習狀況也是一大課題。或許這需要更多的內容與課程設計，還有更創新的解決方案來促進線上學習的成效與專注！

◆ 良好的課堂即時互動性



現行的線上數位學習多是以螢幕學習，如何將原有的實體課堂互動在搬到線上時也能達到同樣甚至是更好的學習互動效果？或是混合搭配各種軟硬體程式來進行師生互動？不過各種載距或軟體平台的轉換似乎也讓教師及家長需要花不少時間來學會操作使用，老師要學會後教會家長、家長學會後要幫孩子設定或註冊。是否能有更好的系統性解決方案能夠輕鬆達到相同效果？甚至是讓師生間或學生間能夠有更好共學、共創、共享機制。

◆ 適合孩童使用的數位學習載具



線上學習一定少不了載具的使用，然而怎樣的載具適合孩子使用？孩子是否適合擁有專屬的載具？會不會造成孩子網路成癮？似乎成了家長們的新煩惱。若要購買孩子專屬的載具，市面上的產品真的適合孩子嗎？年紀小的小小孩是否會操作不易？家長希望能有讓他們放心給孩子使用的工具。而另一方面，若家長要與孩子共享同一台載具，是否能保障孩子在使用時的資訊安全、避免接觸到不該接觸的內容？又該如何兼顧親子雙方的使用需求？

◆ 快速且方便的學習評量方式



即使是數位學習也免不了作業及考試的需求，不過發紙本考卷的作業模式，到了線上似乎行不通。家長們時不時需要幫孩子把作業傳到通訊軟體，老師們則需要花許多時間一個個下載批改，這都是評量線上化的問題。是否有更便利的作業工具？或更方便線上評量內容？期待能有更多創新解方的提出。而另一方面，當評量轉為線上，或許有更多創新可能正等待被發掘。考試結合AI數據、個人化的題目推播等，不少國際新創其實都早已紛紛投入。

◆ 適當的數位教學內容與教材



要進行數位教學，授課者就必須要準備相對應的數位學習教材內容。不過這對於一線教師來說可能會帶來不小的挑戰。首先，課程內容若要線上化，要使用哪種工具或軟體？內容應該要怎麼製作才會帶來良好學習效果及互動？此外，線上課程需要不少備課時間是否會造成教師們的壓力？若有辦法可以讓教師們知道該如何應對，或是有更好的數位教材產出方式可就太好了！

◆ 掌握最新數位學習工具與方法



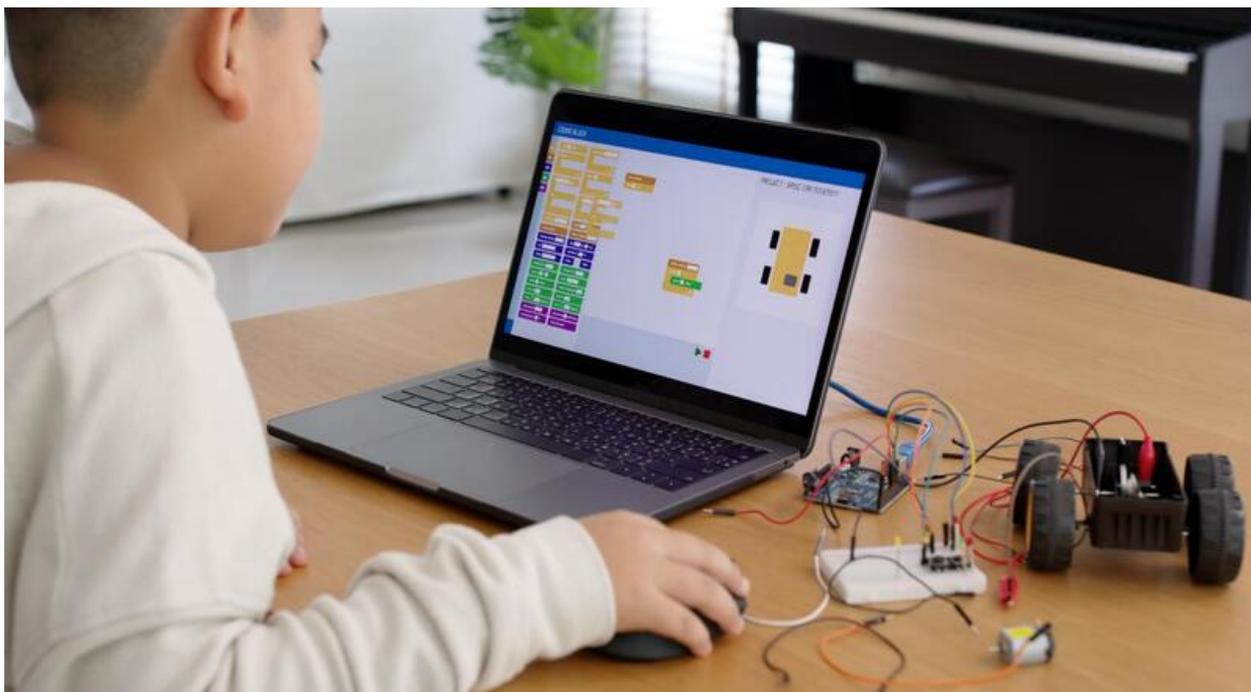
數位教學有了載具與教材，實際操作上要使用那些軟體或APP應用工具？也是一門大學問。教師們因應數位化要求，需要學會多種最新的數位工具來提供更多元授課並傳授給家長學生。但是這些知識與資源，是否能有更系統性的資訊讓教師能快速上手了解？也許是透過學校IT人員的協助、教師資源分享平台或是一個新的模式或制度等等。期望能設計出能協助授課者與時俱進提升數位教學能力的好Idea！

◆ 全能MIS排除各種障礙



線上教學過程當中，難免都會遇到網路卡卡、電腦當當等各種軟硬體設備問題。當遇到這些疑難雜症時，各使用者該要如何快速解決？有誰能協助排除相關障礙？或許能有線上即時MIS/IT支援？或是有相關支援或引導讓使用者知道該如何自行解決？或是能有一些一鍵式服務快速協助排除或檢測障礙？期待透過創新方案打通使用者的數位學習第一哩路！

◆ 互動性更高的實作型課程



在國小課程當中，越是需動手做的科目越有難以線上化的趨勢。像是數學課該怎麼在上課時隨堂練習？自然課該怎麼用線上做實驗？生活課又該怎麼進行才好？期待有好的創意協助教師們將課堂線上化的同時也能達到良好的教學及互動效果。此外，隨著108課綱「科技資訊與媒體素養」的導入，是否也能有更好的線上/線下課程內容，讓孩子們得以透過互動性更高的方式學習新的科技趨勢(如：AI編程、機器人等)與核心素養。

◆ 其他



還有許多使用者的痛點或問題(如：孩童視力問題等)等著參賽者們的觀察與發掘，歡迎運用您的觀察力，一起構思屬於Alpha世代數位共學新方案！