



點子變課程－通識教育中心 心實施學生自主學習募課

通識教育中心／王文裕

臺灣近年來，由於網際網路普及，知識與資訊取得容易，傳統大學教育的系統化學習方式已不足以因應目前的社會發展；各個學校紛紛思索新的學習模式，希望能提供不一樣的學習環境，讓學生能夠有能力面對未來多元變化的社會。以學習者/學生為中心的自主學習（self-directed learning），即是在此情境下被提出來。它強調學生主動探索的重要性，認為學生具有制定目標、啟動學習的能力，能以有系統、持續的方式朝目標前進；在過程中，也會針對實施策略與結果進行修正，並對自己的學習歷程進行反思，最終掌握適合自己的學習方式，強化學習成效。這種學習模式，源於學生自己的興趣與求知欲，能打破科系、以專業知識傳遞為主的傳統教學方式，培養跨領域知識整合能力，因而能夠因應社會快速的變動。

自主學習在實務應用上有非常多創新的做法，募課即為其中的一項。募課的主要精神在於以學生自身興趣作為動能，由學生發起，在校內未有相關課程開設的前提下，提出申請，一方面彌補既有課程的不足；另一方面藉此打破學術、專業的區隔，讓興趣相同、但專業領域不同的學生有在一起互動學習的機會，促成跨領域學習對話，以回應未來人才須具備跨域能力的訴求。

本校通識教育中心於112年5月通過〈通識教育學生自主募課獎勵要點〉，鼓勵學生踴躍提出申請；每學年辦理一次評審會議，對所募集到的課程進行評審，其通過者再依通識教育中心之開課流程審議通過後開設。經過一年的宣傳、鼓勵，至113年12月，計募得自主學習課程3門。

民國114年2月第一門募課成功的課程：「機率與理則學在紙牌（橋牌）遊戲上的應用」正式開課。課程由中華民國橋藝協會吳清亮理事長親自授課。以橋牌為核心，結合機率論與理則學的基本概念，內容包含基礎機率計算、條件機率、決策分析與推理技巧；透過橋牌對戰的真實遊戲場景與討論案例，強化學生對數學邏輯與工具在真實情境中的應用，以培養不確定情況下的邏輯推理和決策能力。

「機率與理則學在紙牌（橋牌）遊戲上的應用」課程獲得本校高教深耕計畫的經費挹注，邀請金牌選手顏世紋先生蒞校演講，並走出校園前往正式賽場實戰，以體驗比賽

的緊張感。新穎的課程內容，多元有趣的教學方式，使得本課程獲得學生高度肯定，許多學生留言回饋：「橋牌是一種智力遊戲，越是深入瞭解越覺得有趣」、「橋牌的魅力不在於記住多少規則，而在於你如何閱讀局勢、理解夥伴，做出最好的選擇」、「老師和助教本身都是非常專業的選手和教練，越來越喜歡橋牌」。最後，學生製作出一部影音短片（<https://www.youtube.com/watch?v=fCTJeXVHc5w>），做為上課歷程的紀錄。

通識教育中心表示，學生自主學習募課的核心精神，就是讓學生成為學習主角。從提出點子，到課程實際開班，每一步都回應學生真正的需求，學生也能學習到多元能力。未來通識教育中心將持續募課，期望同學踴躍參與，打造出專屬高師大學生的通識特色課程。（本文作者為通識教育中心主任）

提案學生	提案名稱	審查結果
數學系戴世勳	機率與理則學在紙牌(橋牌)遊戲上的運用	提案：合格 成績：優選
國文系毛律臻 國文系蔡靜雯	遊紅樓·戲一尊一場自己的紅樓夢	提案：合格 成績：優選
教育雙主修英語系 劉庭妍	從自我成長到生活運用的情緒教育——薩提爾模式導入	提案：合格 成績：優選



學員體驗橋牌比賽的緊張感



吳清亮理事長（中）與學員合影