

# 牌卡說明1

## A. 觀察體驗

no	Topic	Description
A-1	場域觀察	進入實際場域觀察與探索，例如：高齡者在賣場的購物行為
A-2	實際訪談	針對目標族群進行實際的對話，例如：菜市場賣菜的小販
A-3	口述歷史	以口述歷史的方法，進行目標對象的歷史資料收集
A-4	焦點團體	與一群目標使用者進行特定議題的對話與勾通
A-5	影音紀錄	在隱私保護前提下，透過多媒體紀錄工具進行資料收集，例如：公園的遊客行為記錄
A-6	知識閱讀	文獻與相關資料的閱讀與分析
A-7	模擬體驗	針對特定族群的身心能力進行模擬與體驗，例如：高齡模擬體驗
A-8	影片賞析	針對特定族群議題的影片進行影片的欣賞與分享
A-9	單位服務	前往特定機構與環境進行服務
A-10	問卷調查	針對特定族群與議題設計問卷進行調查
A-11	研究倫理	針對資料收集的隱私保護，教導同學研究倫理的重要與方法
A-12	技巧訓練	特定資料收集方法的訓練

## B. 單向授課

no	Topic	Description
B-1	基礎理論	該教師專業教學領域的基礎知識，例如：高齡者心理學
B-2	專業技術	該教師專業教學領域的專業技術，例如：臥床患者的翻身技術
B-3	案例分析	領域相關的案例分析
B-4	師生問答	針對特定議題的師生互動與問答

## 牌卡說明2

### C. 學生討論

no	Topic	Description
C-1	小組討論	透過小組的形式進行特定議題的討論
C-2	腦力激盪	針對特定議題進行腦力激盪與發想
C-3	投票決策	面臨不好決策或是多元選擇的議題時，進行小組投票決策
C-4	報告分享	針對小組的決定進行報告分享

### D. 從做中學

no	Topic	Description
D-1	概念繪製	簡易的想法與概念繪製(Idea sketches)
D-2	模擬演出	以角色設定的方式進行特定議題模擬的演出
D-3	軟體學習	特定需要的軟體教學與學習
D-4	草模製作	簡易的草模(Mock-up)製作
D-5	模型製作	功能模型(CFP)的製作
D-6	影片拍攝	情境影片的拍攝
D-7	測試評估	簡易草模或是功能模型的測試評估
D-8	簡報製作	成果簡報的製作
D-9	成果報告	小組工作坊成果報告與發表