



## 自我導向學習、NLP 技術與場域實踐對學習成效之影響

陳淑慧<sup>a\*</sup>、潘冠呈<sup>b</sup>、黃珮怡<sup>c</sup>、林佳佑<sup>d</sup>

<sup>a</sup>逢甲大學通識教育中心 副教授

<sup>b</sup>范特喜微創文化 執行長

<sup>c</sup>逢甲大學經濟系 學士

<sup>d</sup>逢甲大學環境工程與科學學系 學士

### 摘要

近年來大學社會責任與地方創生議題崛起，如何有效引領學生融滲社區成為該社區需求的人才，已是各大學的重要目標。我們在教學現場嘗試脫離過去被動式的學習，透過社會創新議題引發學生跨領學習的動機，並達到自我導向學習成效。因此，本研究主要探討自我導向學習模式、神經語言程式學（NLP）技術與場域實踐對社會創新課程的學習成效之影響，從課程設計與結構、場域實踐的教學過程中尋求學生投入社區解決真實問題的有效學習模式，研究結果顯示透過問題導向的專案實作與在地資源連結，確實可提供學生一個學習的彈性機制與人脈網絡，並強化學生自我導向學習動機與成效。同時發現自我導向學習模式影響學習成效最高，其次為場域實踐，最後為神經語言程式學（NLP）技術，其中學生在自我的內在對話中認為積極的思考非常重要，可以提升自我內在的價值，更透過實作歷程產生很美好的課程經驗。

**關鍵詞：**社會創新課程、神經語言程式學、符號互動論、自我導向學習、學習成效

---

\*通訊作者：陳淑慧

E-mail: a22172@gmail.com



## 壹、緒論

根據經濟部(2010)研究報告指出所謂的跨領域其實涉及多學科的合作，並以 cross-disciplinary 或 interdisciplinary 或多領域(multidisciplinary)名詞互用，所闡述的跨領域人才乃是具有兩個或兩個以上專業(或學科)的基本知識和基本能力的人才，打破學科或專業之界限。各大學校院也積極開設跨領域課程與學程，藉此符合產業及社會需求，同時對於教師專業成長、教材開發與跨領域教學的投資與日俱增，行政院經濟建設

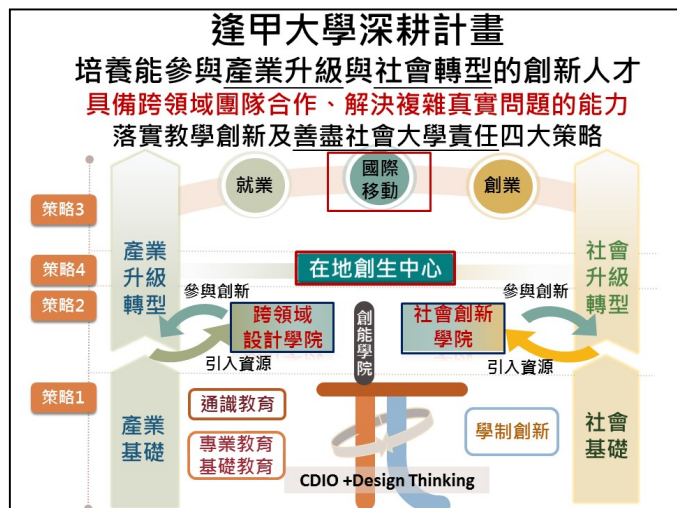
委員會自2004年起推動「服務業發展綱領及行動方案」中之十二項服務業，內容談到跨領域人才的培養重點包括金融服務業；流通服務業；通訊媒體服務業；醫療保健及照顧服務業；人才培訓、人力派遣及物業管理服務業；觀光及運動休閒服務業；文化創意服務業；設計服務業；資訊服務業；研發服務業；環保服務業；工程顧問服務業等。「跨領域」已成為大學院校的教學發展特色，不論是獲得課程革新補助的學校，或是受頂尖大學計畫補助的學校，幾乎都涵蓋教學提升與跨領域課程規劃（郭文華，2011）。

逢甲大學在深耕計畫中一直努力推動社會創新課程，開設4S取向專題課程，所謂4S內容則是有社會參與(Social Engagement)、社會創新(Social innovation)、社會設計(Social Design)、社會影響(Social Impact)，期盼學生能夠解決複雜的社會問題，也能整合地方的資源，進行跨領域的專題合作，具體培養學生願意投入社會實踐的跨領域整合人才。

近年來大學社會責任與地方創

生議題崛起，如何有效引領學生融滲社區成為該社區需求的人才，已是各大學的重要目標，甚至也有不同的地方創生議題結合課程與教學（梁忠銘，2022）來運作。不過，針對跨領域課程的核心本質如何有效將社會創新議題導入，是一個非常真實的問題，教師面臨教學技巧與教材的設計，如何務實的開發實作場域，投入社區解決真實的社會問題，引領學生融滲社區成為該社區需求的人才，確實考驗教師的整合能力與教學設計。而學生面對真實的社會問題也無法依照單一知識或學科去解決，如何從主題架構開始了解社會創新的意涵，以及進行問題導向與行動導向的實作，是推動跨領域專案學習的基礎也是挑戰。還有，就台灣教育的制約體制，我們的教學現場難以脫離過去被動式的學習，如何引發學生跨領學習的動機，並啟發自主學習態度，這也是非常重要的課題與研究方向。在個人推動的社會創新課程過程中，此類課程確實不同於傳統基礎課程，我們透過部分同學的反饋，及與學生的交流中發現，學生在課程中經過溝通表達與團隊合作的訓練，對於之後參與活動或在課堂上的表現都有產生不同的影響。

再者，社會創新類課程的規劃有其特別性，我們鼓勵學生進行參與，並走入社區。此類課程可以有效培養學生成為社區需求的人才，但實務上課程的設計較為辛苦，必須





犧牲假日投入實作的專案，解決社區真實的問題。因此，我們難以鼓勵同學推動社會創新課程。過去本人也調查學生對社會創新課程的認知態度與偏好分析，同時檢視該類課程開設後之學生滿意度分析。我們從107年度現有資料開始進行蒐集，包括有1071年度8門社會創新課程及60門專題製類;1072年度有6門社會創新課程及70門專題製作;還有1081年度8門社會創新及67門專題製作類之滿意度調查。數據資料顯示社會創新類課程每學期平均滿意度皆高於4.40，而專題製作類課程則為4.50以上。

表1 社會創新類與一般專題類課程之偏好分析表

學期	項目	社會創新類課程		一般專題類課程	
		數量	滿意度	數量	滿意度
107 上學期	施測	5	4.41	55	4.58
	未施測	3		5	
107 下學期	施測	5	4.49	61	4.58
	未施測	1		9	
108 上學期	施測	6	4.40	64	4.53
	未施測	2		3	

另外，以隱藏個資模式並針對不同學院對社會創新類課程的參與度及學習成效之影響進行探討。可知多數選擇社會創新類課程的同學，其在系排名相對而言是比較好的，排序在1-9名佔21.1%，10-19名佔21.1%，以及20-29名為20.0%，也就是佔前29名者，佔總額之62.2%。也就是說願意挑戰社會創新類課程的同學，屬於積極度較高成績較好的特性，其學習成效也較為優異。進一步分析發現同學參與社會創新類課程的偏好上以商學院33.0%最高，其次依序為工程與科學23.2%、資電學院13.5%、金融學院、建設學院、人社學院、建築專業學院。推究其原因商學院的課程較為創新及彈性，且不像建築專業學院有非常多的實作課程，例如：評圖及建築實體構物等。

因此，本研究透過教學實踐計畫的執行基礎，以本校操作跨領域整合課程的角度來看，社會創新類課程確實提供學生一個自主學習的好場域，確實可以培養學生跨領域技能，包括有：自主發現問題與解決問題、有效的建立學習的資源與學習脈絡、提升自我規劃與計畫書撰寫能力、引發同儕學習與互動、培養社會關懷的態度。所以，透過「社區文化感動行銷」與「社會企業實作專題」兩門課程，我們以東勢商圈場域為主，藉由真實的社會問題進行在地連結，引導學生自主性學習，盼能有效提升學習興趣及效能，並利用問卷調查方式，了解學生對本課程議題的學習興趣，藉由自我導向學習模式、神經語言程式學（NLP）技術與場域實踐對社會創新課程的學習成效影響作為本研究之基礎。







## 貳、文獻探討

面對培育未來社會創新人才需求的問題，引發學生學習動機與自我導向學習的規劃這是當務之急，學校端如何以課程設計培養學生面對社會真實且複雜的問題，並引導投入真實的場域，讓學生具備好奇與創意思考能力，能夠與他人團隊合作共同創作，進而自主學習統整個人的知識脈絡，以社會關懷的態度專注全球議題，有效提升其解決社會複雜問題的能力是為跨領域社會創新課程之必要。其次，如何挑戰自我導向學習、NLP 模式之策略應用與創造真實 (Creating Reality) 的互動論之間的結合與應用，對於社會創新類課程可以說是初探，透過相關理論的探討與驗證，期能找出適合學生學習之實證模式。

### 一、挑戰自我導向學習

在傳統的學習環境，學生通常抱持被動的心態，這也是台灣長期填鴨式教育的負面效果，教師講台授課並賦予作業，過程中學生完全按照老師的教學模式，鮮少給自己表達意見或想法的機會，因此，學生身處在傳統的升學教育體制，是較缺乏學習的動機(李啟嘉，2012)，也無法培養學生具備解決能力及批判思考邏輯(周祝瑛，2012)。因此，整個學習型態應從教師轉移至學生，教師也必須改變傳統的角色，教師是學習的引導者，學習者本身才是課程內容的主導者，學習以學生為主導，才是最真實有用(黃慧瑛，2014)。對於此，我們將挑戰學生的自我導向學習，畢竟長期下來都是教師在主導，若能轉換成學生主導將會是本研究的重要成果之一。

而自我導向學習本身是一種獨立的認知型態，就是一種學習型態，一種在學習情境中行動和思考的方式，學習者能充分運用它來進行學習(引自劉杰，2008)。這也是一種讓學生能夠學以致用的能力，也能整合學生所學的理论與技能，發揮其想像力與創造力，使其擁有的知識轉化為因應生活及工作上面臨各類挑戰的關鍵能力(李登隆，2003)。從另外一方面來說，自 Tough 於 1966 年首先提出自我導向學習(self-directed learning)一詞(黃富順，2000)後，自我導向學習就受到大家的矚目，但如何透過校內資源整合相關的學習活動發揮最大的學習效益，則是一項重要的議題。黃慧瑛(2014)運用契約學習法提升國小學童自我導向學習傾向，發現有契約學習是可以在初學之前，掌握學習主題內涵、綜覽學習內容、了解自己要付出的努力，同時激發學生的責任感，主動解決問題與尋求學習資源，讓學生在學習中更加了解自己的興趣，同時從中獲得成就感，成為有信心並能終身持續學習的人。而林樂芸(2020)也以台中市 382 位國中教師為研究樣本，調查結果發現自我導向學習與工作投入呈現正相關。也就是透過有系統規劃將可以有利提升學生自主學習意願，這也是本研究在實施社會創新課程過程中必須進行分析調整，如何透過有系統的方式，強化學生的自主學習。

### 二、NLP 模式之策略應用

神經語言程式學(Neuro-Linguistic Programming, 簡稱NLP)，是1970年代中期美國學者John Grinder 與Richard Bandler因不滿傳統心理學派的治療過程太過冗長又無具體效益，便從美國加州大學學院內開始，觀察學習與模仿了當代4位心理治療及溝通大師，





包括催眠學派創始人Milton Erickson、完形治療創始人Fritz Pearls、家族治療大師Virginia Satir以及英國學者Gregory Bateson在溝通理論上的治療方式等等，並將其整理而發展出NLP，不斷的進行實驗與練習，進而形成NLP的基礎架構。(NLP起源與歷史，2020)

神經語言程式學(Neuro- Linguistic Programming, NLP)是一種主觀經驗的研究，其主要是對學習策略來探討「NLP 學習法」，認為資訊儲存於我們的神經系統中，而每個人皆有不同的情況及反應，當面臨深層的潛意識時，我們所運用的語言會展現我們內在所產生的想法，且為了節省接收訊息的時間，自我系統會運用自動程式(programming)來反應(沈善敬(譯)，2001)。NLP 也可以說是一門研究人類主觀經驗的應用心理學，透過大腦的操作、語言以及人類內在經驗的相互關係，來了解人類的思考以及行為(陳威伸，1997)。所以，NLP模式可以說是運用語言及神經系統的傳達與外界進行某種溝通，其過程猶如內在程式的展現，藉此達到所需的目標。再者，O`Connor 與McDermott 在1996年針對NLP 的觀點描述時認為，每個人都會習慣性的、優先使用或偏好某一種表象系統來處理資訊，而所謂的表象系統就是個體的所有的經驗都可以透過五種感官知覺系統，如：視覺、聽覺、觸動覺、嗅覺、味覺等來進行有效的組合(彭真(譯)，1997)。因此，本研究透過NLP模式原型，包括：視覺型(V,Visual)、聽覺型(A,Auditory)、觸覺型(K,Kinesthetic)、內在對話型(AD,Auditory Digital)作為分析理論基礎，鼓勵學生進行思考，多運用感官的敏銳度，將會促成更好的學習；相反的若不使用感官知覺系統，則會逐漸的弱化自我學習能力。我們強調的是學生學習的心理過程是相當複雜，其可能受到個人的目標、自我意識、外在環境、未來競爭市場與社會價值期待等而有所不同，就NLP的觀點來看，個體的學習成長是一種自然內建的過程，由自我認同與信念建立自主學習的基礎，再改變學習的態度引發實踐行動，藉此增進學生學習成效。

### 三、創造真實(Creating Reality)的互動論

符號互動論(symbolic interactionism) 的概念起源於美國社會學家Mead以及芝加哥社會學派的 Park、Thomas，有關「符號互動」一詞則是定義為：「兒童如何由人們或團體所共有的符號及理解系統中學習和認知」(陳貞宇，2011)，也常被人稱為是一種瞭解人類群體生活的方法論。符號互動論的主要概念，分為符號、自我、情境定義和角色取替(蔡文輝，1994)，其中本研究主要是倒入情境定義(Definition of Situation)，認為人類在面臨問題情境時，會經過一個自我檢討與理性考慮的階段，除了思索本身的背景，也同時考慮身處體系的相關情境因素，藉由彼此交互影響來界定自我的行為。我們更從Griffin (2012) 書中了解符號互動論其實有六種應用，包含有創造真實(Creating Reality)、意義研究(meaning-ful research)、概括化的他者(Generalized others)、命名(Naming)、自我應驗的預言(Self-Fulfilling Prophecy)與符號操控(Symbol Manipulation)。我們以有創造真實(Creating Reality)為基礎，認為社會互動可以如戲劇表演一般，同時每個人每天不斷的與他人在協商，藉由公開界定彼此的身份和情境的屬性。

面對求新求變的社會，建構群體學習的互動模式讓學生選擇適合的課程實作或活動參與，這些結合創意、功能機能、資源等將可以觸發學生的學習，從基礎知識的擷取，乃至問題解決，不僅是可提升學生的故事創造力，且融入情境學習激發潛能，將有助於





學生整體的自主學習發展。湯宗益與廖莉芬(2003)認為過去只有較少數的研究針對如何透過教學工具來增加學生的學習動機，缺乏理論的支持，讓許多教學工具的設計專家認為只要有好品質的教學工具，就能夠激勵學生的學習動機。但真正的現實是學生不願意主動學習，伴隨著行動裝置的親近性，沉溺於手機內的遊戲與社群，顯見現在的互動學習環境無法真正吸引學生，所以，本研究除課程規劃設計外，採用的是實作型工作坊，以及團隊合作分組討論，學生彼此必須進行溝通協調，藉由互動產生新的學習模式，把學習的內容型塑為劇本的方式，每位都有既定角色，彼此不斷的與他人協商，並從中找尋自我定位。周書暉與林祐全(2011)更指出有意義的習得，來自於人與他人的社會互動。而Yiching(2007)指出，有效學習是一系列設計的改變過程，包括觀察學習者的起點行為、激勵學習者的信心與學習動機、發展學習者的精熟學習技巧等，方能使學習達到事半功倍的效果。是故，本研究除了紀錄師生互動、同儕團隊合作與分組過程，也將在第二年進行分析與調整，建構一系統化教學模組，藉由有計劃的課程設計學習系統，提升教師教學的多樣性與活潑化，同時擬定創意思考策略教學手冊提供教師選擇與參考；另外一方面，同儕學習部分將紀錄的過程建構成互動學習環境，鼓勵教師或企業導入實務待解決問題，讓學生可在情境模擬的環境中學習團隊合作，提高問題解決能力。

#### 四、國內外研究與文獻參考

在自我導向學習部分，Khaled(2016)針對護理教育為基礎，分析142位護理和緊急醫療服務的系所學生在自我導向學習的態度，發現學生自我的積極態度對開發學習是有所助益，且學生對學習環境的看法確實決定自我導向學習和學術表現，在護理和緊急醫療服務部分，教育工作者提供一個支持性的學習環境，良好的教學，明確的目標和標準，只要適當的評估，適當的工作量，並鼓勵學生自主學習將可以提高他們的學習成績。而Siriwongs(2015)認為在一般情況下，自主導向學習幾乎被貼上「成人教育學」的概念，但她相信若能夠適當地應用，有計劃的進行教學，有效地學習將可以有助學習成效。同時透過專案模式鼓勵學生實際的參與實務技能訓練，例如，一組學生打算出售的果汁、橙汁，檸檬汁，草莓汁等，學生必須學會如何剝離不同類型的水果，而且也瞭解到最喜歡水果的客戶有何特性，學生團隊要能夠取得成功也必須具有良好管理和共同解決問題的能力，顯示當學生能夠學習新的經驗，從自我導向學習，當機會到了，學生們真的是很好的供應商且有充分準備。這項研究共有200個一年級的學生作為樣本。也就是說當學生能夠具備自我導向學習的能力，則未來學生在職涯的適應能力是沒問題的。國內則有黃慧瑛(2014)，運用契約學習法提升國小學童自我導向學習傾向之研究，藉由「自我導向學習」與「契約學習」同時強調學生個體的自主性，重視師生雙向的互動，強調以學生為本位的教學方式，以此培養學生獨立自主的學習能力，以因應社會多元且快速的發展。其中在契約學習部分，若能幫助學生在學習開始之前，掌握學習主題內涵、學習內容、將可有效激發學生的責任感，促使學生妥善規劃時間、反省學習進度、主動解決問題與尋求學習資源。

在神經語言程式學(NLP)部分，陸永強(2012)藉由本身是科技領導者的角色，帶領校內跨領域教師組成學習社群，採用行動研究方法，遵守其計畫、執行、省思、修







正以及再執行的循環回饋機制，精進課程設計與資訊融入教學之實施，有效的促進教師專業發展。其也透過教育部所規畫的E-教師社群競賽，激發校內同仁的興趣與動力，且運用適當的社群經營策略與科技領導策略，增強社群組員參與的向心力。而Grosu、Grosu、Preja and Iuliana(2014) 主要以羅馬尼亞代表柔道隊的學員為對象，強調溝通是運動員和教練員之間的主要通道，並透過神經語言程式學（NLP）技術，以問卷調查方法瞭解初中和高中運動員的表現。重點在於強調自然語言的處理，一種事用詢問方式瞭解視覺、聽覺、動覺[VAK]的態度；另一種則是使語言更具活力，提出具體的感官事件進行探討，結果發現NLP能夠使運動員產生良好的行為能力，並且瞭解聽覺，動覺，體感，嗅覺，味覺代表著不同的系統。還有Anita and Sima(2015) 指出神經語言程式學(NLP) 技術可以幫助學習者降低焦慮，使得學習能力提高，變得更加的積極性。此項研究的主要目的是探討NLP技術的動機，透過60位來自伊朗初中的學生，並隨機分為兩組每組30位，藉由態度/動機問卷，進行歷時12週的兩組前後對照。結果NLP技術對學習者的積極性產生顯著效果，且自然語言處理技術部分，積極的教師相對地成功，使得老師與學生有更好的溝通，若能加強學習環境，良性的互動，將提高學習效益。另外，Mahishika (2010) 認為恐懼症是全世界普遍存在的一種疾病，其主要使用神經語言程式學（NLP）來對此種情況進行處理，結果發現神經語言程式學（NLP）確實可作為一個恐懼症治療的工具，研究同時回顧了英國和美國的相關文獻，證明NLP是可以成功的治療恐懼症，且效果的改善所需的時間是較為短暫的，代表NLP模式有豐富的治癒效果。Andres(1999)也用NLP中的隔離法（dissociation）在很短的時間內消除案主困擾多年的電梯恐懼症，隔離法實施的方式相當簡單，前後大約只花了十分鐘，就是假想自己坐在電影院的中間，看著黑白畫面，想像自己身體浮起來，看著自己坐在電影院的中間，當遇到自己不愉快的經驗時用黑白畫面播放，然後以彩色畫面倒帶播放，最後再0張開眼睛感受是否仍持續感到恐懼。

在符號互動論部分，Alex Greg(2015) 認為符號互動論（SI）是一個獨特的社會學角度，此理論源自美國實用主義哲學，它開發出一種強烈的實證方法對現實社會生活產生影響，涵蓋的實質性社會學領域，涵蓋犯罪和越軌行為，教育，健康和疾病，組織和工作等等，此書內容闡述符號互動論的基礎理論與方法，並探討其對其他方法的關係。林進丁（2011）則認為個體對於符號意義的反應是依互動的方式而有所不同，個體能夠透過與週遭環境人、事、物的解釋進而對符號給予不同的情境定義，並依據此結果來執行目標活動。因此，社會互動來自於人與人之間的關係，藉由彼此互動關聯，產生連結的群體行為。實務上，黃俐婷（2014），幼兒教師們與家長溝通時，通常會面臨角色負荷使得教師產生同理心障礙，造成服務品質的低落。本研究則以符號互動觀點為基礎，探討托育服務行動如何透過不同的語言、文字符號與家長互動來達成服務品質的成效。結果發現托育服務行動者與家長的主要互動類型包括舉證型的情感介入、教導型的情感介入、告知型的情感介入、連結型的情感介入等四類，進一步發現幼兒教師情感介入類型隱含著「符號差異性」、「文化差異性」。

綜合上述，面對競爭激烈的學習環境，為了能夠提升學生的自我導向學習意願，建構跨領域學習環境，教師可運用多樣性學習教材與方法激發學生意願，有策略性的增進





學生知識與技能，並探討同儕與同儕間的溝通合作模式，以神經語言程式學 (Neuro-Linguistic Programming, 簡稱NLP) 為理論基礎，結合東勢商圈場域實踐，針對現有跨域社會創新課程的學習策略，釐清視覺型(V)、聽覺型(A)、觸覺型(K)、內在對話型(Ad)的策略模式，且提出社會創新課程的實施成效評價，從中延伸探討自我導向學習困境與改善策略。更進一步探討符號互動論的創造真實(Creating Reality)的應用方式，來了解影響社會創新課程的學習成效之因素，希望將實務社會創新類課程的實踐經驗，提出可行建議，同時讓教師與學生在學習的過程中有一脈絡可循的依據，提高自主學習的知識、態度與行為。

## 參、研究設計

本研究主要是分析不同學習型態的學生對自我導向學習、NLP技術與場域實踐對學習成效之影響，藉此瞭解學生對社會創新課程的認知態度與進入場域實踐後學習過程的想法與態度，盼能找出學生投入社區的有效學習模式，故擬訂本研究之架構與假設，如圖1所示。

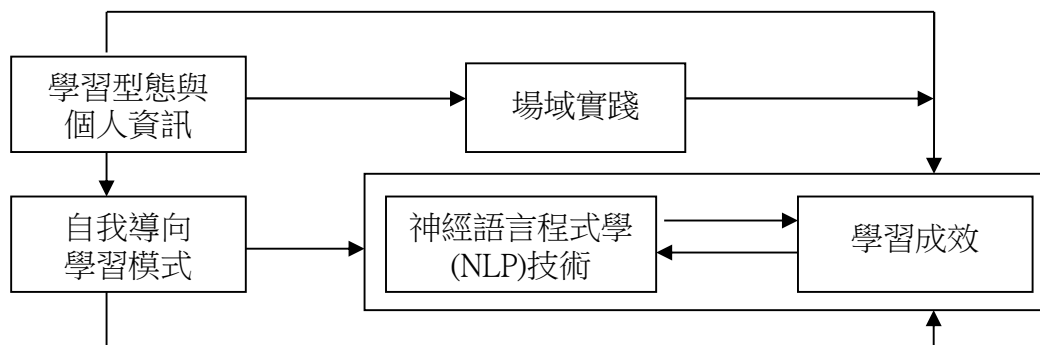


圖1 研究架構圖

假設一：不同個人資料之學生對自我導向學習模式、神經語言程式學 (NLP) 技術與場域實踐及社會創新課程的學習成效等變項無顯著差異。

假設二：不同學習型態之學生對自我導向學習模式、神經語言程式學 (NLP) 技術與場域實踐及社會創新課程的學習成效等變項無顯著差異。

假設三：學生神經語言程式學 (NLP) 技術與社會創新課程學習成效變項無顯著相關性。

假設四：自我導向學習模式、神經語言程式學 (NLP) 技術與場域實踐對社會創新課程的學習成效無顯著影響性。

## 肆、統計結果與分析

### 一、信度與效度分析

在信度分析檢測方面，本研究採取 Cronbach's  $\alpha$  信賴係數法，所得之 Cronbach's  $\alpha$  值分別為：自我導向學習模式量表為 0.899；神經語言程式學(NLP)技術為 0.819；場域實踐為 0.709；社會創新課程的學習成效為 0.847，其值皆高於 0.7，故本問卷總量表之







總信度為 0.934，推得問卷測量具有可靠之信度。在效度分析檢測方面，本問卷主要參考學者之衡量題項與指標，具有相當理論基礎，結果可由累積解釋變異量發現，自我導向學習模式變數其所抽取的因素足以解釋全體變異量數達 79.857%；神經語言程式學(NLP)技術為 71.110%；場域實踐為 64.487%；社會創新課程的學習成效為 78.009%。

表2 KMO與Bartlett檢定

變 項	KMO值	自由度	卡方值	P 值	累積解釋變異量
自我導向學習	0.856	36	414.120	0.000 < 0.001	79.857 %
NLP技術	0.809	66	352.976	0.000 < 0.001	71.110%
場域實踐	0.500	1	6.007	0.014 < 0.05	64.487%
學習成效	0.850	10	155.473	0.000 < 0.001	78.009%

註：\*表P < 0.05顯著；\*\*表P < 0.01非常顯著

## 二、樣本結構與學習型態

本研究對象以透過申請教學實踐計畫一年期的課程學生為主，藉由 NLP 探討自我導向學習模式於社會創新課程之實施與成效評估，所使用的方法基礎是透過神經語言程式學(Neuro-Linguistic Programming, 簡稱 NLP)的技術，以問卷調查方式蒐集相關資訊，瞭解大學生的想法與表現，作法傾向於 Grosu et al. (2014) 調查羅馬尼亞代表柔道隊的學員一樣，除了調查態度之外，也從中釐清視覺型(V)、聽覺型(A)、觸覺型(K)、內在對話型(Ad)等分析策略，並將大學生逐一檢視並區分大學生的屬性類別，以利後續掌握學生的自主學習態度，也進行理論與實務的對照比較，調整為適合通識教育之可操作模式。研究樣本主要以 110 年 9 月-111 年 6 月底選課的同學為主，上下學期各 50 名，加退選後為 88 位，扣除未填寫及無效問卷，所獲得樣本數為 71 位，有效問卷比例為 80.68%。是故，所得的樣本結構為女性同學居多佔 57.7%，男性同學佔 42.3%，而學院分佈則以商學院 49.3%最多，其次為金融學院 16.9%、建設學院 14.1%、資電學院 9.9%、工程與科學院學院 4.2%、建築專業學院 4.2%、人文社會學院 1.4%；曾參與社會創新類課程的數目，以 0 堂課 45.1%最多，其次為參與過 1-5 堂課 39.4%、10 堂課以上 14.1%、6-10 堂課 1.4%，當有參與過相關的自主性課程，學生投入實踐場域的認知態度也較高，但近半數同學仍是未參與過的同學居多。

在學生個人學習型態方面，學生在社會創新類的課程中，覺得自己面臨的困難主要是以「沒遇到特別困難」佔32.4%居多，其次為分組討論溝通不易佔21.1%，社會實踐場域太遠有19.7%，理論資料不完整為15.5%，以及實作時間不夠用11.3%。推究其原因，本課程遇到疫情最為艱難的時刻，學校停課往往透過線上討論，進入到場域的時間也縮短。另外一方面，學生曾參與的自主學習課程種類以通識專題製作類課程居多，佔71.8%，其次為院系專題實作課程有15.5%，微學分課程9.9%，最少的為自主課程(自己申請過課程)2.8%。當學生參與過自主課程愈多，則更清楚社會創新課程主要是鼓勵學生能夠以問題導向，掌握過內社會議題進而培養自我的社會設計能力。因此，透過實際的調查也發現學生覺得社會創新課程的工作內容，對其很有幫助的方向，包括有：調查訪問與盤點資源佔47.9%，其次為團隊合作與溝通表達能力佔46.5%，以及可以投入社會，培養改變社會的能力佔5.6%。





表 3 學習型態次數分析

學習型態	內容	次數	百分比	累積百分比
在社會創新類的課程	沒遇到特別困難	23	32.4	32.4
	實作時間不夠用	8	11.3	43.7
	理論資料不完整	11	15.5	59.2
	分組討論溝通不易	15	21.1	80.3
	社會實踐場域太遠	14	19.7	100.0
參與的自主學習課程種類	通識專題製作類課程	51	71.8	71.8
	院系專題實作	11	15.5	87.3
	微學分課程	7	9.9	97.2
有幫助的社會創新課程內容	自主課程(自己申請過課程)	2	2.8	100.0
	調查訪問與盤點資源	34	47.9	47.9
	團隊合作與溝通表達能力	33	46.5	94.4
	可以投入社會，培養改變社會的能力	4	5.6	100.0
	執行課程專案，連結資源創造社會價值	0	0	100.0

### 三、自我導向學習模式與社會創新課程的學習成效看法

在自我導向學習模式之看法上，學生自己透過社會創新課程要學些什麼技能是可以清楚的掌握。因此，利用描述性分析進行統計，發現學生對自我導向學習模式屬中高滿意度，其平均數達4.35；而細部構面的排序分別為社會性效能認同度最高，平均數為4.53，其次為社會創新技能與自我增強效能。相較之下，學生認為自己不論在班上學習或自我學習，覺得自己是一個有效率的學習者，會嘗試在分組的學習中成為一位領導者，最重要是自己決定要學習某些知識或技能，都會抽空學習。其次，學生因為想要學得更多，透過社會創新課程可以讓自己感覺越來越好，在自我增強效能方面，喜歡在具有挑戰性的環境中學習，並與同學們討論不同的想法，對學生來說不斷學習是一件有趣又快樂的事情。在社會創新課程學習成效的評價，發現學生對整體學習成效屬中高滿意度，其平均數為4.40；而其他細部構面的排序分別為實作學習認同度最高，平均數為4.39，其次為師生互動。相較之下，學生覺得自己可以完成課程的實作任務，內心感到非常有成就感，但也認為社會創新課程的師資是非常專業又多元，與同儕互動也是相當和諧融洽的。

### 四、不同型態學生之差異性觀點

為瞭解學生對自我導向學習模式、神經語言程式學(NLP)技術與場域實踐及社會創新課程的學習成效之看法，藉由T檢定與ANOVA分析，所得結果如下表，顯示不同性別的同學對自我導向學習模式、場域實踐與學習成效變項看法一致，而在神經語言程式學(NLP)技術( $t=2.860, p=0.006 < 0.05$ )的看法有顯著差異，男性同學滿意度高於女性同學，就整體來說，男性同學在社會創新課程中所看過、聽過或感受的事物，較讓他們印象深刻。不同系所的學生對自我導向學習模式、神經語言程式學(NLP)技術與場域實踐看法並無顯著差異，但在社會創新課程的學習成效變項，建設學院、資電學院與工學院的學生滿意度較高，推其原因在於社會創新課程以實作導向為主，同學較能適應且能夠有更多的師生互動，進而產生正面的效益。而不同的學習型態的學生，無論其參與的自主課程數目多寡，其對自我導向學習、神經語言程式學(NLP)技術與場域實踐及學習成效之看法皆趨於一致，顯示學生在社會創新課程中所經歷的視覺、聽覺、觸覺與內





在對話可能遠比所參與的課程數來的重要，因此，如何進行課程設計讓學生實體感受是一個非常重要的課題。

表 4 不同個人資料與學習型態之差異看法分析表

個人資料/學習型態	自我導向學習	NLP 技術	場域實踐	學習成效
性別 (假設一)				
男	4.47	4.22	4.13	4.53
女	4.26	3.93	3.99	4.32
t 值(P 值)	1.798 (0.077)	<b>2.860</b> <b>(0.006)</b>	1.012 (0.315)	1.717 (0.090)
系所 (假設一)				
商學院	4.30	4.01	3.86	4.30
工學院	4.59	4.13	4.17	4.61
建設學院	4.58	4.12	4.20	4.82
金融學院	4.28	4.07	4.38	4.28
建築專業學院	4.23	4.11	4.17	4.06
資電學院	4.40	4.17	4.14	4.69
人文社會學院	3.78	3.21	4.00	4.00
F 值(P 值)	0.787 (0.583)	0.790 (0.581)	1.416 (0.222)	<b>2.501</b> <b>(0.031)</b>
課程 (假設二)				
0 堂課	4.40	4.04	4.09	4.56
1-5 堂課	4.28	4.00	3.96	4.25
6-10 堂課	4.89	4.85	5.00	4.83
10 堂課以上	4.30	4.11	4.05	4.28
F 值(P 值)	0.721 (0.543)	1.282 (0.288)	1.092 (0.358)	2.309 (0.084)

註：\*  $P < 0.05$ ；\*\*  $P < 0.01$ ；\*\*\*  $P < 0.001$

### 五、神經語言程式學 (NLP) 技術與學習成效之相關性

為瞭解學生對神經語言程式學 (NLP) 技術與學習成效的看法是否具有相關性(假設三)，本文以相關分析進行檢定，由表5可知：學生認為神經語言程式學 (NLP) 技術與學習成效是有顯著相關性存在(Pearson值 0.667,  $p < 0.05$ )，其相關性的大小以實作學習之 Person 相關係數 0.668 最高，其次為師生互動。更進一步探討可知，社會創新課程主要以真實的社會問題進行在地連結，引導學生自主性學習，提升學習興趣及效能，課程主題利用東勢商圈問題導向與行動導向的街區經濟作為議題主軸，並由同學自行票選，上下學期分別為新丁版及青農品牌行銷議題。因此，透過實作的學習，當完成課程要求的成果時，自己也會非常感動又有成就感。而在神經語言程式學 (NLP) 技術部分，其相關性的大小以內在對話最高，Person 相關係數為 0.757 ( $p = 0.000 < 0.05$ )，其次為視覺、觸覺與聽覺。在內在對話方面，學生自己認為積極的思考非常重要，相對而言會提升自我內在的價值，而聽覺部分，以課程教師的用字遣詞、說話速度或內容繁雜等問項瞭解聽覺態度，推其原因可能邀請業師及商圈意見領袖與青農演講授課，他們非常實務取向且以學生角度進行分享，因此，並沒有感到負面學習的態度。





表5 神經語言程式學 (NLP) 技術與學習成效之相關分析表

構面	相關係數	視覺	聽覺	觸覺	內在對話	NLP 技術
師生互動	Pearson	0.578	0.165	0.356	0.708	0.568
	顯著性	0.000***	0.169	0.002**	0.000***	0.000***
實作學習	Pearson	0.641	0.370	0.410	0.690	0.668
	顯著性	0.000***	0.001**	0.000***	0.000***	0.000***
學習成效	Pearson	0.658	0.286	0.413	0.757	0.667
	顯著性	0.00***	0.016*	0.000***	0.000***	0.000***

註：\*\*\*表P值<0.001達極顯著水準

#### 六、自我導向學習、NLP技術與場域實踐對學習成效之影響性

為瞭解學生的自我導向學習模式、神經語言程式學 (NLP) 技術與場域實踐對社會創新課程的學習成效，本研究利用迴歸分析進行檢定，並藉此判定各變項的預測能力，其結果如表6所示：模式的解釋變異量 ( $R^2$ 值) 為60.2%，假設四之模式檢定F 值36.256 ( $p=0.000<0.05$ )，其中自我導向學習模式對學習成效達到顯著影響，標準化 $\beta$ 係數為0.565，其次場域實踐之標準化 $\beta$ 係數為0.279，亦達顯著水準，而神經語言程式學 (NLP) 技術其對學習成效未達到顯著影響，其對社會創新課程學習成效的影響力最低。推究其原因在於本研究主要是透過詢問的方式瞭解學生視覺、聽覺、觸覺與內在對話的態度，作法傾向於Grosu et al. (2014) 調查羅馬尼亞代表柔道隊的學員一樣，認為溝通是運動員和教練員之間的主要管道，其本身也是以問卷調查方法瞭解初中和高中運動員的表現，重點強調神經語言程式學 (NLP) 技術是自然語言的處理，可用詢問方式瞭解視覺、聽覺、觸覺的態度；而本研究因為這次疫情的影響多數採線上課程，直接與間接影響師生互動及學生整合溝通的程度。

表6 自我導向學習、NLP技術與場域實踐對學習成效之影響迴歸分析表

迴歸模式	預測變項	決定係數 $R^2$	未標準化係數	Beta 分配	T 值	P 值
學習成效	常數		0.722		1.944	0.056
	自我導向學習		0.577	0.565	4.898	0.000
	NLP 技術	0.602	0.050	0.043	0.312	0.756
	場域實踐		0.240	0.279	2.626	0.011
	假設模式檢定：F 值 36.256 (0.000***)					

本研究更進一步參考紀浩成 (2010) 論述，其以符號互動論探討社區大學學員學習行為，而本研究從實證中發現學生對社會創新課程具有社會性效能、社會創新技能、自我增強效能、場域實踐、實作學習、視覺、聽覺、觸覺與內在對話等多重符號有不同的認同度，且對於社會創新課程的師生互動與實作學習確實也有不同的詮釋，除了自我的積極態度與思考價值很重要，不同的業師及商圈意見領袖與青農演講授課，也提高學生對於場域實踐的認同度。



## 伍、結論與研究限制

### 一、提升學生自我導向學習模式

學生對整體的自我導向學習模式的看法屬中高滿意度，其中以社會性效能滿意最高，其次為社會創新技能與自我增強效能，對於一位自主性高的學生其實本身想要學習的東西很多，透過社會創新課程將有助於讓自己越來越好。同時在團隊合作的過程中，學生會嘗試在分組的學習中成為一位領導者，因為當他決定要學習某些知識或技能，無論多忙都會抽空學習。如何有效地讓學生自我增強效能，在課程的設計與場域的規劃，要讓學生感受到學習是有趣有快樂的事情，建構一些挑戰性的環境讓學生清楚知道課程目標也是非常重要的。尤其，學生在社會創新類的課程中，覺得自己沒遇到特別困難居多，但有其他可調整改善的因素為分組討論溝通不易、社會實踐場域太遠、理論資料不完整為以及實作時間不夠用。推究其原因，本課程屬通識課程，學生來源為各系所的同學，再加上遇到疫情最為艱難的時刻，學校停課往往透過線上討論，進入到場域的時間也縮短，使得彼此調查訪問與實作的時間更為困難，若能改善社會創新課程的學習環境，相信有助於提升學生自我導向學習的效益。

### 二、不同型態學生之認同態度

學生對自我導向學習模式、神經語言程式學（NLP）技術與場域實踐及社會創新課程的學習成效之看法，不同性別在神經語言程式學（NLP）技術的看法有顯著差異，男性同學滿意度高於女性同學。不同系所的學生對社會創新課程的學習成效變項有顯著性差異，建設學院、資電學院與工學院的學生滿意度較高。顯示實作學習的感動讓同學們較能透過視覺、聽覺或觸覺真實的感受學習內容，尤其理工科的同學相對於人文社會學科的同儕喜歡進行實作導向學習，未來在分組的過程中可以進行跨領域的組合，透過理工科的同儕引領讓人文社會學科的同儕體驗練習，將有助於提高實作學習的興趣。

### 三、神經語言程式學（NLP）技術與學習成效之關連性

學生認為神經語言程式學（NLP）技術與學習成效是有顯著相關性存在，其中以內在對話相關性最高，其次為視覺、觸覺與聽覺。學生認為社會創新課程的實作歷程，讓他們有很美好的經驗，產生較高的內在對話模式。其次在學習的過程中，經常使用圖示幫助記憶，視覺上也容易受到人與物的外表吸引。因此，課程設計的氛圍與邀請的業界專家若能讓同學有不同的感受，相信也是提升學習成效的因素之一。尤其透過業界專家的引導與場域連結的特殊性，雖然學生覺得場域進入到東勢場域非常的遠，但能夠進入東勢商圈瞭解新丁版文化，也能夠與青農學習並到農果園走訪，這讓同學感受到新的視覺、觸覺、聽覺與內在對話，未來的課程設計規劃是可以持續保持挑戰性，就是透過不同的實作任務讓學生走訪場域，以利有更深一層的專題學習。

### 四、自我導向學習、NLP技術與場域實踐對社會創新課程的學習成效之影響

本研究透過迴歸分析所獲得的結果，主要以自我導向學習模式對學習成效的影響最高，其次場域實踐，而神經語言程式學（NLP）技術其對學習成效未達到顯著影響，對





社會創新課程學習成效的影響力最低。因此，強化學生的自我導向學習態度是非常重要的，當學生自己決定要學習知識或技能，無論多忙都會抽空學習，也會讓自己變成有效率的學習者。而在場域實踐部分，學生認為在東勢商圈實踐場地與設施規劃是相當完整的，自己喜歡用這種投入社區的方式來學習，因為可以直接與真實的場域結合，發揮自己所長。雖然學生喜歡用這種方式學習，但場域地點的選擇、投入社區的議題導向、意見領袖及青農的邀請都是在課程開始前做了非常多的聯繫與規劃，這也是投入此課程很大的限制與困難，但真實的問題與場域確實能夠提升學生的學習成效，未來仍可持續推動。雖然神經語言程式學（NLP）技術對學習成效的影響力最低，但各構面如：內在對話、視覺與觸覺都是有相關性連結，可以再多強化聽覺的部分，包括課程教師用字遣詞、講師說話的速度及內容、了解學生邊聽邊學的態度、有聲望或有權威的教師態度...等等，相信逐步的改善學習環境，建構挑戰性的任務都是有助於學生的學習成效。而這次在課程的執行過程中遇到疫情的影響而採線上課程，造成場域連結的次數降低，調查訪問也部分透過線上與青農互動，師生互動與實作的歷程也是，確實無法面對面訪談都是非常可惜的經驗，但從另外角度思考，實作的任務其實也部分透過線上討論完成，業師的指導與訪談調查也可以有更多的彈性時間去調整，讓學生的討論模式產生更多元的方式，這些因素也對學習成效有了正面的影響。

### 參考文獻

1. 經濟部（2010）。產業專業人才發展推動計畫，強化或創新產業人才發展模式研究報告。取自：[http://itriexpress.blogspot.tw/2011/02/blog-post\\_9794.html](http://itriexpress.blogspot.tw/2011/02/blog-post_9794.html)。
2. 李啟嘉（2012）。ADDIE 教學設計模式融入專題導向學習對大學生問題解決能力及自我導向學習傾向影響之研究。臺北科技大學技術及職業教育研究所碩士論文，未出版，臺北市。
3. 李登隆（2003）。資訊融入專題導向學習對國小學生自然科學習態度與問題解決能力之影響。臺北市立師範學院科學教育研究所碩士論文，未出版，臺北市。
4. 沈善敬譯，Diana Beaver 著（2001）。**NLP學習法：類神經語言程式之個人與企業的超級學習策略**。台北：稻田出版社。
5. 周書暉、林祐全（2011）。結合情境與情緒：人機互動理論沿革與發展。**傳播與管理研究**，11(1)，29-68。
6. 周祝瑛（2012）。教育與文化人權觀察。財團法人台灣民主基金會：中國人權觀察報告，pp.61-190。
7. 林進丁（2011）。探討符號互動論及其在學校組織文化研究和教育的應用。**學校行政**，71，17-34。
8. 林樂芸（2020）。臺中市國中教師休閒運動參與、自我導向學習與工作投入關係之研究。國立彰化師範大學教育研究所碩士論文，未出版，彰化縣。
9. 紀浩成（2010）。以符號互動論探討社區大學學員學習行為—以南投社區大學為例。朝陽科技大學企業管理系碩士論文，未出版，臺中市。
10. 梁忠銘（2022）。**邁向學校活用與地方創生的課程與教學**。台北：五南書局。
11. 郭文華（2011）。跨領域的永續挑戰：研究型大學的教學卓越。**科學發展**，464，84-88。
12. 陳貞宇（2011）。從符號互動論觀點探討讀經教學對幼兒情緒能力的影響。**幼兒教育研究**，3，115-146。







13. 陳威伸 (1997)。永續成長的寶藏圖：NLP入門。台北：世茂書局。
14. 陸永強 (2012)。促進跨領域教師學習社群專業發展之行動研究。國立東華大學課程設計與潛能開發學系碩士論文，未出版，花蓮縣。
15. 彭真譯，Hunt, D. Trinidad著 (1997)。學習如何學習/。臺北：世茂。
16. 湯宗益、廖莉芬 (2003)。互動形式與使用者態度之研究：以遠距教學系統為例。資訊管理展望，5(1)，101-114。
17. 黃俐婷 (2014)。以符號互動觀點探究托育服務之親師同理心品質。聯合勸募論壇，3(1)，3-23。
18. 黃富順 (2000)。成人心理與學習，台北：師大書苑。
19. 黃慧瑛 (2014)。運用契約學習法提升國小學童自我導向學習傾向之研究—以六年級社會科為例。萬能科技大學經營管理研究所在職專班碩士論文，未出版，桃園市。
20. 劉杰 (2008)。e-Learning2.0環境中大學生自我導向學習與網路學習動機之探討，國立臺灣師範大學圖文傳播學系碩士論文，未出版，臺北市。
21. 蔡文輝 (1994)。社會學理論。臺北：三民。
22. NLP起源與歷史 (2020)。新力創造，檢索日期：2020年1月15日。取自：  
<https://www.nlpasia.com/pages/nlp-history>
23. Alex, D. & Greg, S. (2015). *Interactionism, Symbolic, International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences* (Second Edition), 352-356, Oxford: Elsevier.
24. Anita, L. & Sima, S.(2015). The Effect of Neuro Linguistic Programming (NLP) Techniques on Young Iranian EFL Learners' Motivation, Learning Improvement and on Teacher's Success. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 199, 510-516.
25. Griffin, E. (2012). *A first look at communication theory* (8th ed). New York: McGraw Hill.
26. Grosu EF, Grosu VT, Preja CA & Iuliana BB (2014). Neurolinguistic programming based on the concept of Modelling. *Procedia-social and Behaviour*, 116,3693-3699.
27. Khaled, N. A. (2016). The learning environment as a mediating variable between self-directed learning readiness and academic performance of a sample of saudi nursing and medical emergency students. *Nurse Education Today*, 36, 249-254.
28. Mahishika, K. (2010). Neuro-linguistic programming and application in treatment of phobias Neuro-linguistic programming and application in treatment of phobias. *Complementary Therapies in Clinical Practice*, 16, 4, 203-207.
29. Siriwongs, P. (2015). Developing students' learning ability by dint of self-directed learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 197, 2074-2079.
30. Yiching, C. (2007). Learning to learn: The impact of strategy training. *Journal Articles; Reports Evaluative*, 61(1), 20-29.





# The Impacts of Self-directed Learning, NLP Technology, and Field Practice on Learning Effectiveness

Shu-Hui Chen<sup>a\*</sup>、Guan-Cheng Pan<sup>b</sup>、Pei-Yi Huang<sup>c</sup>、Jia-You Lin<sup>d</sup>

<sup>a</sup> Associate Professor, Center for General Education in Feng Chia University.

<sup>b</sup> Chief Executive Officer, Fantasy Story Inc.

<sup>c</sup> College student, Department of Economics.

<sup>d</sup> College student, Department of Environmental Education and Science.

## Abstract

In recent years, with the issue of university social responsibility and regional revitalization rising, how to effectively lead students to integrate into the community and become the talents needed by the community has become an important goal of each university. This research attempted to remove the passive learning in the past in the teaching field and stimulate students' learning motivation through social innovation issues to achieve the effect of self-directed learning. Therefore, this study mainly explored the impacts of the self-directed learning model, neuro-linguistic programming (NLP) technology, and field practice on the learning effectiveness of social innovation courses. It searched for an effective learning mode for students to engage in the community in order to solve real problems from course design and structure, and the teaching process of field practice. The research results show that the connection between problem-oriented project implementation and local resources could indeed provide students with a flexible mechanism for learning and a network of contacts, and strengthen the motivation and effectiveness of students' self-directed learning. Meanwhile, it was found that the self-directed learning model had the highest impact on learning effectiveness, followed by field practice, and finally NLP. Moreover, the participating students suggested that positive thinking was very important in their internal dialogue, which could enhance their inner values and generate a great course experience through the practical process.

**Keywords:** social innovation course; neuro-linguistic programming (NLP); symbolic interactionism; self-directed learning; learning effectiveness

---

\* E-mail: a22172@gmail.com

