

# 中國文化大學教師教學創新暨教材研發 獎勵期末成果報告書

計畫名稱：案例教學法在資訊倫理與法律課程之應用

教師姓名：王福星

所屬單位：商學院資訊管理系

計畫期程：101年09月 ~ 101年12月

中華民國

101年12月20日

## 壹、計畫名稱：案例教學法在資訊倫理與法律課程之應用

### 貳、實施課程

本計畫實施於『資訊倫理與法律』課程，本課程將協助學生瞭解並實踐資訊專業倫理，讓不是學法律的資訊人，也可以很懂資訊法律的基本常識。該課程所涵蓋的範圍包括：

1. 資訊專業倫理
2. 資訊社會的法制架構及相關勞動法令
3. 網路時代的著作權法、專利法、商標法
4. 資訊爭議案件解決機制
5. 資訊從業人員的權益保護

### 參、前言

資訊科技已快速地影響教育環境，電腦已經是現今教育環境不可或缺的一部份，而在學生們頻繁地使用電腦於數位學習以及生活應用時，“資訊倫理”(computer ethics)所引起的相關社會議題隨之被廣泛地討論(Ben-Jacob, 2005; Huff & Martin, 1995)。資訊倫理的教學無論是融入於資訊科技課程中，或是開設成為一個獨立課程，都有助於學生建立其專業倫理觀念，而且可以確定的是，資訊倫理的觀念適合儘早在大學教育，甚至在更早的教育機會中生根(Von Kinsky, et al., 2007)。隨著資訊倫理相關議題的增加，資訊倫理的教學方式被廣泛地討論，包括有反思性習題的寫作、分組競爭式的學習、情境式案例導引以及在傳統教室中進行分組討論等教學方式(Von Kinsky, et al., 2007)。

在21世紀教育委員會對聯合國教科文組織提出的一份重要教育報告「教育—財富蘊藏其中」中，提到了教育需在學會認知、學會做事、學會共同生活與學會生存等四種能力下重新組織及變革(聯合國教科文組

織總部中文科，1996)，顯示傳統教學型態已經逐漸的在改變，因此現在的教學模式已經不再侷限於老師單方向的傳授方式。

案例教學法是由哈佛大學商學院所創造並開始使用，即把實際情景加以典型化處理，形成供學員思考分析和決斷的案例，藉由學習者相互討論的方式，來提高學習者做有效率的學習的一種教學法。黃藹（2003）指出專業倫理是約束專業人士的合理道德價值，並且主張專業倫理的教學可以採用案例討論，讓學習者明瞭道德價值衝突時可能的前因後果。

本計畫旨在以案例教學法實施在資訊倫理與法律課程之教學歷程，在教學歷程中，有助於提供學習者做情境模擬經驗的學習，本計畫並運用學生之分組討論，讓學習者能夠接觸到多元觀點，以利反思學習。另外，為了有助於強化學生知識的整合，而且增加學生對該主題的興趣，本計畫亦導入問題導向學習(PBL)進行學習，透過解決問題的過程進行學習。學者 Ayres 認為採用 PBL 進行學習，可以讓學習者兼具知識能力和善用知識的能力(Ayres, 2002)。

#### 肆、計畫特色及具體內容

本計畫採用的案例教學法於資訊倫理與法律課程，具有以下特色：

**1·鼓勵學生能獨立思考相關議題。**傳統上由教師單方向傳授給學生倫理教育的觀念，如同耳提面命般的叮嚀或訓斥，難收學生言行合一之效，並且因為沒能讓學生積極學習，而顯得教學枯燥；反之，案例教學法是要學生自己去思考，去尋求答案，讓每一位或每一組的學生都要就自己和他人的想法發表見解，可以起交流之作用。

**2·強調具理解的能力更要重於知識之擁有。**藉由案例教學法幫助學生將知識轉化為能力，使得學生對於資訊倫理與法律課程的了解，轉化為實踐於言行之能力。

本計畫共分為分為四個階段：個人研讀階段、小組各別討論階段、小組討

論階段、總結階段。分述如下：

(一)、個人研讀階段：授課教師列出一些思考題供學生參考，讓學生有針對性地開展準備工作。每一位學習者研讀被指定的題目之相關教材，以供做為進行下一討論階段時的依據。此階段已經於十月份完成(如表一)。

(二)、小組各別討論階段：同一小組的學習者被安排在一起進行深度的討論，每一位學習者分享其於個人研讀階段所整理的心得，藉由討論彼此想法相歧之處以獲得一致的結論。此階段已經於十一月份完成(如表一)。

(三)、小組討論階段：此時的發言和討論是用來擴展和深化學習者對案例的理解程度，各小組於此一階段分享其在小組各別討論階段所獲致的結論，而授課教師選出意見比較集中的問題和處理方式，組織各個小組對這些問題和處理方式進行重點討論，引導到合理解決方案。學習者互相信任別的小組的意見，將各小組意見彙整成整個討論主題的心得，做成一完整報告。此階段已經於十一月份完成(如表一)。

(四)、總結階段：加入 PBL 問題導向式教學法的元素，融入 PBL 的教育哲理；「以學生為中心」、「以問題為教材」、「以小組為模式」及「以討論為學習」之教育理念。結合本課程第七、八兩章的主題「電腦犯罪」及「電腦鑑識與數位證據」，引導學生以社會議題之實際案例，製作成總結報告的依據，期能提高學習者自我之學習動機，透過 PBL 方式瞭解解決問題的歷程，而獲致學習成果。以利獲取更深刻的認識。此階段已經於十二月份完成(如表一)。

計畫實施之時程規劃，如以下甘特圖所示。

表一：計畫實施之時程規劃

執行項目 \ 月份	9	10	11	12
1. 個人研讀階段				
2. 小組各別討論階段				
3. 小組討論階段				
4. 總結階段				
5. 撰寫結案報告				

#### 伍、實施成效及影響（量化及質化）

在每一個分組裡，學生們將透過適當地分組以期分工合作，以共同達成學習目標，是屬於一種合作學習方式。在合作學習的過程中，各小組的成員都針對特定的指定子題進行研讀學習，在經由成員之間不斷的交流意見之下，所有成員共同努力朝向小組的學習目標邁進。老師並可以藉由鼓勵的方式，用分組競賽的方式呈現，以檢視學習成效。

實施成效：

1. 學生有較高度的學習動機。
2. 學生較樂意收集資料，以便對於研究問題有更深度的了解。
3. 學生發展較佳的思考習慣。
4. 學生學習如何利用資料思索、探究，並做出判斷以面對兩難的問題。

執行期間：

1. 閱讀案例情形
2. 討論案例情形

執行後：

1. 教師在案例教學之後，可設計後續活動，來幫助學生作更進一步的學習。
2. 教師依案例需要，要求學生繳交討論報告，並歸納學習案例討論之心得。

## 陸、結論

本計畫提出一教學創新方法，案例教學法在資訊倫理與法律課程之應用於教學，以求達到將案例圍繞一定目的，而把實際中真實的情景加以處理，以形成供學員思考分析和決斷的案例。個案教學法裡融有倫理討論以及法律觀點的討論，能符合一般教學的意涵，增進學習者之認知意義。

在與人面對面討論的部分，有近八成的學生同意以分組討論的方式進行資訊倫理教育的案例學習活動。在未來可以針對本計畫做更多進一步的比較與分析，在進行案例探討時，譬如說有學生指出角色扮演可以讓同學更有臨場感覺，若是結合各個性別搭配性向來做教學對象，或許可以得到更適性化於每個人的分組等等，這可供未來教學者一建議以及研究方向。

柒、執行計畫活動照片



圖一、A女控告「壹周刊」案例



圖二、案例: 甲公司資料庫遭登入竄改，經查入侵 IP 是甲公司離職員工 A 所有，A 辯稱是遭到駭客入侵，以其 IP 入侵甲公司。

參考文獻

李建樹，胡馨文，喬祺，邱瓊慧，陳煥彬，魏來成(1999)，網路合作學習之研究，國際電腦輔助教學研討會論文集(pp. 348-351)，台中：逢甲大學。

黃政傑，林佩璇(2008)，*合作學習*，台北：五南。

游光昭，蔡福興，蕭顯勝，徐毅穎(2004)，*線上遊戲式的網路學習成效研究*，*高雄師大學報*，17，289-309。

詹餘靜(2000)，*國小英語教育發展趨勢及三「教」-教師、教材與教法-相關問題研究*，*臺北師範學院學報*，13，203-238。

劉明洲(2001)，*遊戲軟體中不同程度解題者之思考類型研究*，*花蓮師院學報*，12，201-217。

鄭文賓(2001)，*遊戲式電腦輔助學習中的競爭因素*，國立臺灣師範大學資訊教育研究所之未出版碩士論文，台北市。

鄭孟洲(2008)，合作學習結合資訊科技在教學上的應用探討[線上資料]，來源：，<http://www.jles.chc.edu.tw/eclass2/report.htm> [2009, Apr 22]

Ayres, F. (2002). Problem-based Learning: the. Benefits to Students and Organizations, *Training. Journal*, 63-65.

Hmelo-Silver, Cindy E. (2004). "Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn?". *Educational Psychology Review* 16 (3): 235-266. doi:10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3. Retrieved 16 November 2012.



- Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: towards an experiential gaming model. *Internet and Higher Education*, 8(1), 13-24.
- Prensky, M. (2004). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Raybourn, E. M. (2007). Applying simulation experience design methods to creating serious game-based adaptive training systems. *Interacting with Computers*, 19(2), 206-214.
- Schmidt, Henk G; Rotgans, Jerome I; Yew, Elaine HJ (14). "The process of problem-based learning: what works and why". *Medical Education* 45 (8): 792–806. doi:10.1111/j.1365-2923.2011.04035.x. Retrieved 16 November 2012.
- Tapscott, D., Lowy, A., & Ticoll, D. (1998). *Blueprint to the digital economy*. New York: McGraw-Hill.
- Tuzun, H. (2004). *Motivating learners in educational computer games*. Bloomington: Indiana University.