

## 1. 摘要

本計畫將建立一個專注於教師導向的教學工具，名為 ProgLearn，這個整合式教學平台將提供課堂和線上解題系統 (Online Judge)[1]。課堂將包含影片、互動式講義以及課堂練習。影片將提供同步和非同步教學，而互動式講義不再是傳統的圖像及文字，將使用 JS(JavaScript) 技術製作，以增加學生和教師的互動。Online Judge 將包含傳統的題目撰寫外，還提供自動反饋的功能，可以分析學生提交的程式碼，以提高學生的學習效果。課堂練習平台將採用 Online Judge 模組，如果採用同步教學，學生提交的程式碼可以即時在課堂練習上呈現，讓教師和學生可以即時互相評論與回饋。除此之外，ProgLearn 系統還將提供可自訂的測試案例，以方便教師進行練習的設計。綜上所述，ProgLearn 是一個結合教學與練習的完整教學平台，旨在提高學生的學習效率，並改善教師的教學效率。

## 2. 研究動機與研究問題

在台灣，資訊科技領域受到廣泛重視。根據十二年國民基本教育課程綱要 [2]，程式設計已被列為學校必修課程，每年有數百萬學生修習程式教育 [3]。然而，在基層教育中卻存在許多問題：

### (a) 教師在教學與備課的工作量大：

比如準備線上課程的直播環境、準備課程教材、批改學生作業、上傳考題、課外時間回覆學生的各種問題等 [4]。由於專業教師與學生數量的比例失衡，也讓教師難以管理學生 [5]。

### (b) 受技術限制的教學方式：

- i. 線下課程：資訊教室大多使用資訊教室的廣播與管理系統 [6]，讓教師能夠強制監控所有學生的電腦，並在課堂中分享自己的畫面。雖然這種方式能讓學生專注於教師的授課中，但因強制控制學生的電腦，學生就無法在上課過程中使用顯示畫面以外的電腦功能，如查詢資料、閱讀過往課程講義、實作程式碼等。大大限制學生的學習空間。
- ii. 線上課程：因設備品質影響學生學習情緒及上課意願 [7]。此外，線上自主學習，若有問題無法獲得即時解答，學習效果可能受限 [4]。

### (c) 師生間缺乏互動性：

- i. 線下課程：資訊教室要實現師生間的雙向互動，大多以麥克風作為訊息傳遞的媒介，但對於有限的麥克風數量、有限的教室空間，增加教師教學的難度。
- ii. 線上課程：教師大多以直播軟體搭配投影片教學，由於缺乏實際互動，難以保持學生的學習熱忱 [7]。並且透過軟體建置的網路平台，並非只能以影音、圖文作為訊息的傳遞方式，比如 youtube 直播時的觀眾投票、線上的共筆平台 hackmd，都是可以被利用的互動性功能。應提供好的遠距教學平台與工具，增進師生互動 [4]。

### (d) 教學工具種類繁多且功能單一：

- i. 線下課程：教師在課堂中常使用資訊教室的廣播與管理系統搭配投影片，課後作業則以紙本與程式解題系統，如高中生程式解題系統、iTSA 程式自學平臺等。同一堂課，師生必須同時使用多種軟體與網站。

- ii. 線上課程：為因應武漢肺炎疫情，以網路同步直播教學為主，許多基層教師利用 Google Meet 或 Microsoft Teams 等軟體進行線上同步直播教學，然而，這些軟體並不是針對教學而設計的，如作業的批改、實作、課程內容的簡報、回顧等，仍需要使用其他軟體。
- iii. 共同問題：缺乏整合的教學空間，導致學生和教師因系統過於複雜而不易使用。

基於以上問題，本計畫旨在通過改進教學方式，幫助教師以最小的成本實現預期的教學效果，從而提高學生的學習體驗和效果。

市面上的線上教學平台，如均一教育平台、Microsoft Learn、Hahow 好學校，主要通過靜態圖文與非同步影片的方式提供教學內容，缺乏學生和教師之間的互動。然而，這種教學模式存在許多問題，例如：教師只負責提供教學內容，學生需自主完成課題；缺乏教師的即時指導和回饋，導致學生的學習動機不高；教師無法從學生的學習過程中得到反饋，無法衡量教學效果 [4]。

目前的線下實體教學，大多使用資訊教室的廣播與管理系統強制監控學生的電腦，這導致許多問題：學生無法在授課過程中及時吸收與實作；當教師將電腦控制權交還給學生時，學生可能無法跟上進度；課程講義需要學生自行下載並換頁，教師還需要暫停授課以給學生練習的時間。綜上所述，缺乏互動性和靈活性是造成這些問題的原因。因此，我們需要一個更先進、更符合現代教育需求的教學平台。這個平台應該具有以下特點：方便學生在課堂上隨時參與實作，提供靈活的控制功能，讓教師能夠輕鬆地調整課程進度，並具有清晰易懂的講義介面。這樣的教學平台不僅可以幫助學生更好地吸收知識，還能提高教師的教學效率和效果。

此外，當專業教師缺乏時，教師無法完全關注學生的學習情況。透過自然語言 AI 的協助，學生可以隨時提出問題並得到回覆與建議。將其運用於課堂和作業批改中，可以大幅減低教師的教學壓力。

該計畫預計將開發一個名為 Proglearn 的 Web 應用系統，教師將是主要用戶。該平台提供兩個模組，教學模組和題目練習模組。教學模組將允許教師創建多個班級，每個班級也可以有多個教師。教師可以在一個班級中創建多個課程，這些課程將包含影片、投影片、課堂練習、作業等。影片將會有同步的和非同步兩種形式。同步影片將使用低延遲直播技術，可以是電腦螢幕直播，也可以是人像直播或同時進行。非同步視頻將由教師上傳教學影片。教學簡報將使用 JS 生成，允許教師直接控制簡報並與影片互動。課程練習的題目將由教師從題目練習模組中選擇。在同步影片教學過程中，學生的程式碼或答案可以被分析，並將結果同步給教師，以便對學生的學習進度進行更及時的評估。而作業類似於課堂練習，允許學生在課後進行練習。這些作業的結果也可以被分析出來，並且可以讓老師更快速的追蹤學生的練習情況。題目練習模組是一個線上練習題系統，教師可以在這裡添加問題，並支持使用 ICPC problem package 添加新問題。該系統超越了傳統的在線評判，增加了代碼分析等功能。如果學生提交的代碼有錯誤，人工智能會及時向學生提供反饋。

通過這種方式，Proglearn 為教師提供了一個全面的教學平台，以改善學生的學習體驗和表現。

### 3. 文獻回顧與探討

以下文獻回顧針對本計畫之背景知識進行分析與探討，從應用的各項功能設計與使用者的教學需求分析，其中包含低延遲直播技術、教學功能的需求與成效分析、自動反饋與程式碼分析技術。

(a) 低延遲直播技術

此研究旨在開發一個低延遲的同步教學平台。這個平台將支持分享電腦螢幕和人像直播功能。市面上常見的視訊串流直播技術：RTMP (Real-Time Messaging Protocol)、HLS (HTTP Live Streaming)、DRM (Digital Rights Management)、WebRTC(Web Real-Time Communication)。RTMP 技術長用於線上遊戲和多人直播。HLS 是使用 HTTP 協議，在不同的網絡環境中提供高質量的實時串流。DRM 技術用於保護數位內容，通常用於付費串流平台中，以防止內容被盜。而 WebRTC 是一個用於即時通信的方案，如解題直播等需要高互動性的情景。

在 Ouya 等作者的論文中 [13]，作者探討了使用 WebRTC 技術來實現遠端教育的平台。WebRTC 是 google 的一個開源項目，用於網絡瀏覽器之間的實時通信。它使用一個 JavaScript API，直接在瀏覽器中實現視訊通話、文件傳輸、P2P 訊息分享和其他功能，而不需要額外的插件或程式。憑藉其現代軟體技術，如資料通道和串流傳輸，WebRTC 提供了一個高效、可靠和可擴展的即時通信解決方案。在我們的 Proglearn 所規劃的教學平台，我們是需要 WebRTC 此技術，解決高互動性的使用情境。

本研究預計使用 WebRTC 結合 RTSP 的概念，來開發出超低延遲教學平台。

(b) 教學功能的需求與成效分析

COVID-19 的流行促使教學模式的改變，讓傳統的面授教育轉為線上教育 (UN, 2020)[8]，影響全球超過一半的學生 (UNESCO, 2020)[9]。Akram 等作者的論文 [15] 指出，教學模式的變化使得教師更需要將科技與教學內容整合。然而，研究顯示，教師在科技知識 (TK, Technological Knowledge, 指能夠運用各種科技的能力，如操作電腦、影印機、網路等。)[10] 領域的表現不如預期，意味著教師無法有效地將科技融入教學實踐中，原因是教師缺乏應用 ICT (ICT, Information and Communication Technology, It refers to technologies that provide access to information through telecommunication)[11] 的能力和工具，導致他們在教學上遇到困難。

Ibrahim 等作者的論文 [14] 指出，線上教學的成效取決於師生間互動的方式，教學工具應改善學習，而非單純作為提供內容的工具。舉例來說，實際模擬與互動式學習，比起傳統的課堂教授，能讓學生保有更持久的記憶力，比如美國空軍的模擬訓練。根據美國學者研究，傳統教學的記憶經過三週後只有 15% 的知識內容被保留下來 (Forbes 2000)[12]。也能讓學生以自己的步調吸收知識，並加深對知識內容的記憶。在同樣的教學內容下，學生能節省 40% 至 60% 的學習時間，或是在同樣的學習時間內，讓學生增加 30% 的知識內容與技能。說明更多的實作以及互動式學習對學生的學習有顯著提升。此外，關於使用與工具間的交互方式，學生傾向於簡單、快速，老師傾向於能隨時掌握學生的學習動態。

- i. 教師缺乏應用 ICT 技術和工具。
- ii. 互動性與實作有助於提升教師的教學成效並減少學生的學習時間。
- iii. 學生傾向於簡單、快速，老師傾向於能隨時掌握學生的學習動態。

基於以上三點因素，本計畫將以整合式、互動式、自動回饋、實作，這四個需求面向設計 Proglearn 的功能與系統架構，使教師更容易運用工具輔助教學、使學生有較好的學習成效。

(c) 自動回饋與程式碼分析技術

現在的程式設計課程多使用 Online Judge (OJ) 作為一個教學工具，教學者可以設計出題目與測試案例，就能簡單判斷學生的能力。但是往往學生在作答時，如果提交一份可執行的錯誤程式碼，OJ 大多時只會回饋一個“Wrong Answer”、“Runtime Error”等簡單的錯誤資訊。學生看到這些錯誤資訊很難快速發現程式碼的錯誤，大大增加學生練習的時間。Krusche 和 Seitz 的論文中，對資訊科學的學生進行一個程式設計課程的調查，結果是自動回饋會增加學生參與學習的意願，並且可以降低教學者的工作量，讓教學者可以更快掌握學生的狀況。因此我們想要設計出一個錯誤程式碼預測模型，這是可以預測程式碼可能錯誤的地方，如“迴圈錯誤”、“變數溢位”等更為詳細錯誤資訊，讓學生能夠快速地掌握程式碼錯誤。在 Yu Dong 等作者的論文中，提到使用程式碼與測試案例作為模型輸入，錯誤回饋訊息作為模型輸出，訓練一個多標籤分類模型。

4. 研究方法及步驟

本研究將依循軟體工程流程與方法進行需求擷取與分析、架構與介面設計、系統實作、單元測試、系統功能與效能測試。

(a) 需求擷取與分析：

本計畫根據上述之研究動機與研究問題，擬定多項功能，以符合教師與學生的使用需求，因此我們考慮以下因素：

i. 整合式：

因市面上的在線教學軟件缺乏整合性，教學投影片、在線教學、程式實作和課後練習分別通過多個軟件和網站實現，導致教學過程中，用戶操作和數據傳輸效率不佳。為了解決這個問題，可以採用整合性的在線教學平台，使教師可以在同一個平台上，上傳投影片、發布直播、建立練習題目，同時用戶可以在同一個頁面上完成教學和練習，不需要過大的操作複雜度，就能實現更流暢的課堂教學環境。

ii. 互動式：

由於傳統投影片較為靜態的特性，使學生難以深入討論，且由於教師單向輸出內容，使其無法從學生的反饋中，快速檢視學生對於知識的掌握程度。為了改善這個問題，本計畫將重新設計投影片系統，以 JS 語法控制投影片上的各種物件，並加入黑板模式，讓特定學生能編輯投影片的內容，使投影片具有雙向反饋的互動性。

iii. 自動回饋：

透過自然語言 AI 輔助教學，協助分析學生的程式碼錯誤並給予回饋，以減少教師的工作量，讓教師能更好地關注每一位學生的進度。

iv. 實作：

為了增進學生的實際操作機會，本系統將程式實作劃分為課堂實作和課後練習。課堂實作已整合於教學頁面，使學生能在課堂中同步練習並加深記

憶。課後練習則透過自然語言 AI 進行自動批改，學生可隨時提交作業並得到批改和建議，教師也可隨時關注學生的問答狀況。

根據以上因素，統整出各項功能：

A. 班級與課程功能

- A-1. 教師可新增自己的課程。
- A-2. 教師可查詢自己的所有課程。
- A-3. 教師可於特定課程中新增章節。
- A-4. 教師可於特定章節中查看此章節的答題紀錄。
- A-5. 教師可於特定章節中查看此章節的學生問答紀錄。
- A-6. 教師可於特定章節中編輯此章節的投影片。
- A-7. 教師可於特定章節中新增此章節的影片。
- A-8. 教師可於特定章節中編輯與新增此章節的題目。

B. 影音與直播功能

- B-1. 教師可於章節中上傳影片。
- B-2. 教師可於章節中開啟即時直播。
- B-3. 學生可於教學頁面中觀看此章節的影片。

C. 投影片功能

- C-1. 教師可新增投影片的背景圖片。
- C-2. 教師可新增與編輯文字。
- C-3. 教師可新增與編輯圖形。
- C-4. 教師可新增與編輯互動式元件。
- C-5. 教師可儲存投影片。
- C-6. 教師可開啟黑板模式，讓特定學生能在教學頁面中使用互動式的元件。

D. 練習題功能

- D-1. 教師可於特定章節中新增題目。
- D-2. 教師可於特定章節中查看各學生於特定作業的答題情況，內容包含繳交的程式碼、AI 批改的紀錄與分數。
- D-3. 教師可針對答題情況，留下教師建議。
- D-4. 教師可於特定章節中新增題目。

E. 教學頁面功能

- E-1. 學生可於投影片區觀看投影片。
- E-2. 學生可於投影片區，切換上下頁，查看特定的投影片。
- E-3. 學生可使用投影片的互動式元件
- E-4. 學生可使影片與投影片交換顯示位置
- E-5. 學生可於影片區觀看影片或直播。
- E-6. 學生可於程式區編輯 JS 程式碼，並執行程式碼。
- E-7. 學生可於章節描述區查看此章節的資訊。

- (b) 系統架構設計
- (c) 核心技術設計

## 5. 預期結果

- (a) 教師端
- (b) 學生端

## 6. 參考文獻

- [1] 線上解題系統：演算法競賽中，用以評測程式碼正確性的系統，可用於練習、求職面試以及競賽。
- [2] 十二年國民基本教育課程綱要。民 112 年 2 月 14 日，取自：<https://www.naer.edu.tw/PageSyllabus?fid=52>。
- [3] 政府資料公開平台（民 111 年 6 月 29 日）。全臺灣各級學校之學生數及畢業生數資料。民 112 年 2 月 14 日，取自：<https://data.gov.tw/dataset/31436>。
- [4] 張瑞賓, and 李建華. "遠距教學常態化問題之探討與建議." 臺灣教育評論月刊 10.6 (2021): 27-34.
- [5] 聯合新聞網（民 110 年 3 月 8 日）。中小學資訊教師荒！多校找自然師兼任遭批不專業。民 112 年 2 月 14 日，取自：<https://udn.com/news/story/6885/5303319>。
- [6] 資訊教室的廣播與管理系統：針對資訊教室的廣播與管理系統，可將電腦畫面傳送給特定或所有用戶端，並且能監控用戶端的電腦畫面。
- [7] 岳修平. "即時群播遠距教學之班級經營." (2000): 63-74.
- [8] De Giusti, Armando. "Book review: Policy brief: Education during COVID-19 and beyond." Revista Iberoamericana de Tecnología En Educación y Educación En Tecnología 26 (2020): 110-111.
- [9] Tumwesige, Josephine. "COVID-19 Educational disruption and response: Rethinking e-Learning in Uganda." University of Cambridge (2020).
- [10] Santos, Joseline M., and Rowell DR Castro. "Technological Pedagogical content knowledge (TPACK) in action: Application of learning in the classroom by pre-service teachers (PST)." Social Sciences & Humanities Open 3.1 (2021): 100110.
- [11] Ratheeswari, K. "Information communication technology in education." Journal of Applied and Advanced research 3.1 (2018): 45-47.
- [12] Forbes 2000
- [13] Ouya, Samuel, et al. "WebRTC platform proposition as a support to the educational system of universities in a limited Internet connection context." 2015 5th World Congress on Information and Communication Technologies (WICT). IEEE, 2015.
- [14] Ibrahim, Mohamed, and Osama Al-Shara. "Impact of interactive learning on knowledge retention." Lecture Notes in Computer Science 4558 (2007): 347.

- [15] Akram, Huma, et al. "Technology integration in higher education during COVID-19: An assessment of online teaching competencies through technological pedagogical content knowledge model." *Frontiers in psychology* 12 (2021): 736522.

7. 需要指導教授內容

- (a) 資料收集
- (b) 技術分析
- (c) 研究方法及步驟
- (d) 系統測試與部署