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)。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。

1. 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[1]，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。然而，在基層教育中卻存在許多問題：

1. 專業教師與學生數量的比例失衡，無法有效管理學生[2]。
2. 受技術限制的教學方式。在線下課程中，資訊教室管理系統[3]強制監控學生電腦，使學生無法在教師授課時與教師同步實作，進而對學生的學習品質造成影響。在線上課程中，學生和教師因系統過於複雜而不易使用，此外，直播延遲和非同步課程也造成教學品質不佳。
3. 師生互動性不足，許多線上課程以靜態形式呈現，如影片或文字，不利於學生學習。
4. 學生缺乏課後練習的環境。

　　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。

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，且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。

　　目前的線下實體教學，大多使用資訊教室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。作為一種新型態的教學方式，具有前瞻性，對於教學與工程領域皆有學術價值。

　　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。

1. 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。

1. 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Samuel等作者的論文中，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。

1. 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，影響全球超過一半的學生。Huma Akram等作者的論文指出，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)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ICT(Information and Communication Technology)技術和工具，導致他們在教學上遇到困難。

　　Mohamed Ibrahim與Osama Al-Shara的論文指出，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)。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，所以本計畫，將開發一個專注於教師導向的教學工具，建立於Web應用系統並將學習功能加以整合在同一個系統中，能夠減少使用者建置使用環境的複雜度、簡化操作難度，使教師與學生降低使用門檻。在一個教學頁面上，結合互動式簡報、影片直播、程式實作區，以實作及互動式學習作為開發的主要方向，為師生提供更容易上手的ICT(Information and Communication Technology)工具，藉此輔助教師達成更好的教學成效。

1. 自動反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 Answar"、"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，結果是自動反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，錯誤反饋訊息作為模型輸出，訓練一個多標籤分類模型。

1. 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。

1. 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。

為了分析使用者在Proglearn上的使用需求，我們考慮了以下因素：

1. 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。
2. 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。
3. 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。
4. 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。
5. **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。

1. **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。

1. **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。

1. **練習題功能：**

**D-1.** 教師可於特定章節中，查看各作業的答題狀況，內容包含完成人數、未完成人數、平均分數。

**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。

1. **教學頁面：**

**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。

1. 系統架構設計
2. 核心技術設計
3. 預期結果

(一)預期學習結果

(二)預期系統結果

1. 參考文獻
2. Text
3. Text. Available from:
4. 需要指導教授指導內容
5. 資料收集：
6. 技術分析：
7. 研究方法：
8. 系統測試與部署：