

從通識教育科教學 設計到教與學策略

香港通識教育教師聯會

劉瑤紅主席

18-12-2008

探究教與學特色：

- 教師教什麼？學生學什麼？

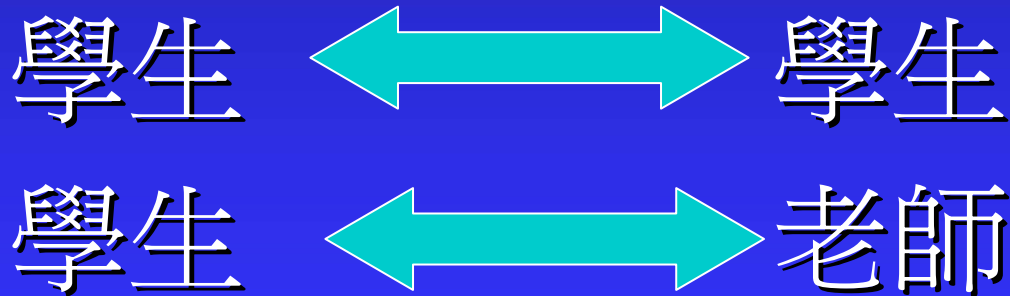
- 從兩個教學設計說起……

 - 單元六：能源科技與環境

 - 單元五：公共衛生

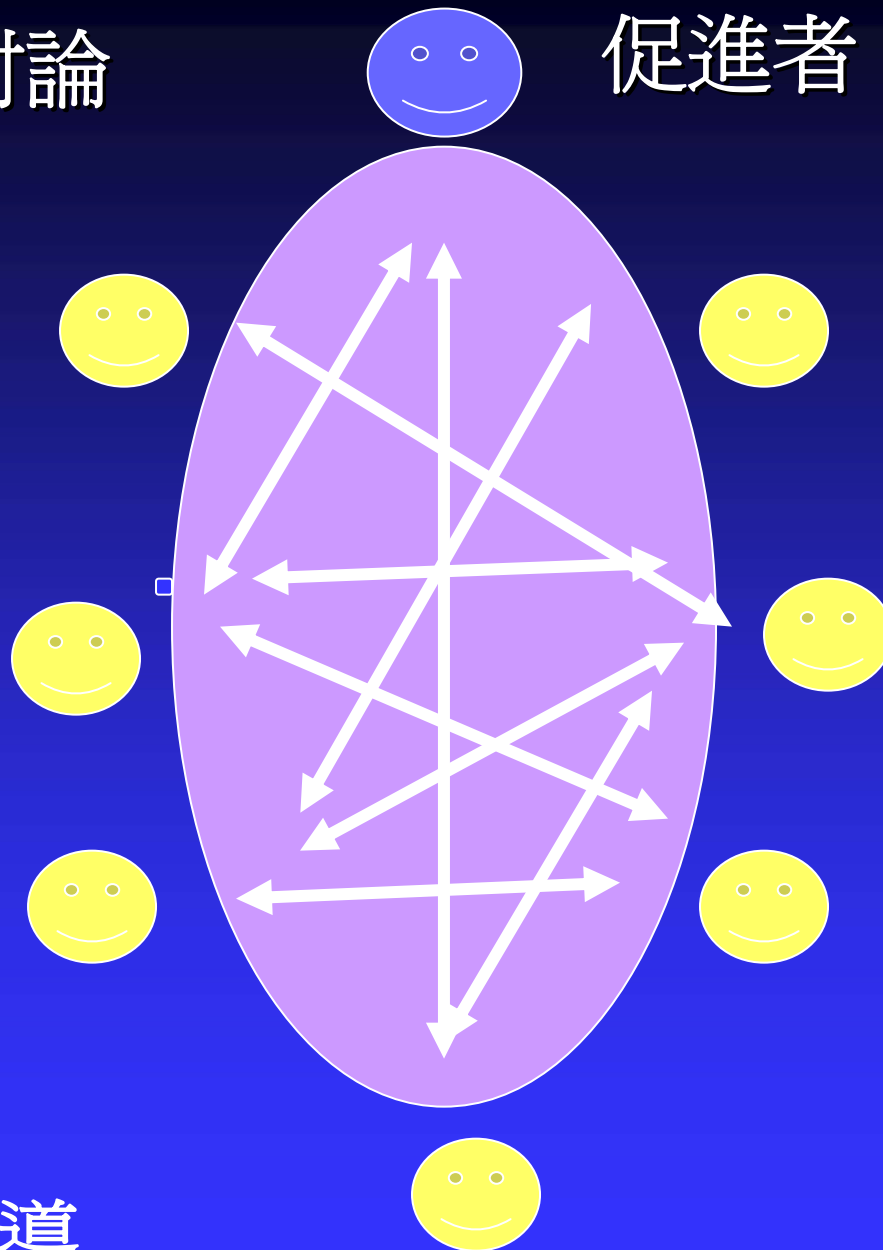
常用的策略：討論

討論



有計劃的討論

促進者

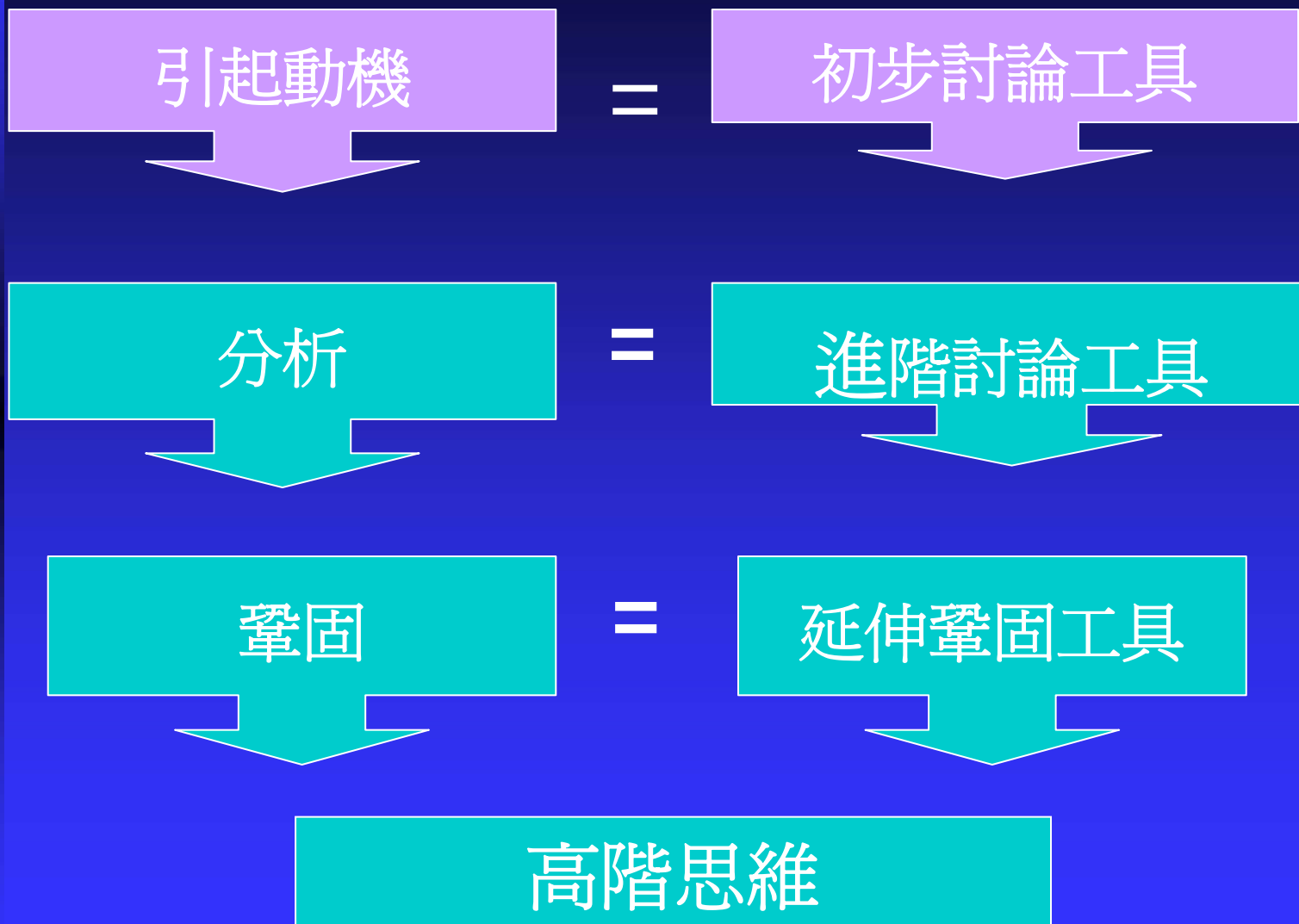


從旁指導

為何要在通識科課堂中經常採用“討論”的教學策略？

- 加深學生對本科的認識.
- 幫助釐清、建構學生的知識.
- 訓練學生高階思維的能力.
- 更了解學生的想法，從而建構學生的知識.

討論目的與討論工具的關係



討論的工具

1. 初步分析

- 引起動機
- 腦震動
- 摸底
- 分享....

2. 進階分析

- 排序
- 比較
- 序列
- 分類
- 事實與偏見
- 判斷
-

3. 延伸鞏固

- 拆解資料

討論題目

1. 為上述留言分類,上述情況在香港普遍嗎?
(分類和分享)
2. 你認為哪一個是最普遍的? (排序+判斷)
3. 上述資料反映了甚麼現象? (判別問題)
4. 造成一個甚麼問題? (判別問題)
5. 指出造成以上問題/現象的
a.原因 b.影響 c.解決方法? (因果關係+解難)
6. 建議兩項解決上述問題的有效方法. (解難+判斷)

常用的策略：角色扮演

- 帶出學生不熟悉的生活處境或者事件；
- 讓學生學習從不同角度思考，同時培養對事件涉及者的同理心；
- 可因勢利導，讓學生客觀討論，學生才容易記取經驗；
- 學生可以體驗到真實的人際問題；
- 表現出人性的各種樣貌，特別是傳統教學中無法完整呈現的一面

角色扮演對學生多元能力作訓練

- 培養學生的獨創力
- 培養學生的表達能力
- 培養學生的溝通能力
- 培養學生的協作能力

使用角色扮演的限制

- 由於角色扮演模擬現實生活，可能會挑起很多問題，不能簡單回答；
- 演出後的討論或再扮演需時；
- 學生未必擁有角色的經驗；
- 個性內向的學生，需要老師鼓勵與肯定；
- 老師需要尊重個別學生的感受，同時了解班裡面學生的社會背景。

角色扮演的準備及運作

- 指出角色扮演所要表達的問題。
- 分析實際處境、具體問題以及涉及的人物。
- 決定角色扮演如何運作。
- 學生進行角色扮演。
- 角色扮演完結之後，最重要是學生思考所有發生過的事情，以至於角色扮演不會祇淪為純粹活動，它同時亦是一個學習經驗。

近似角色扮演的活動

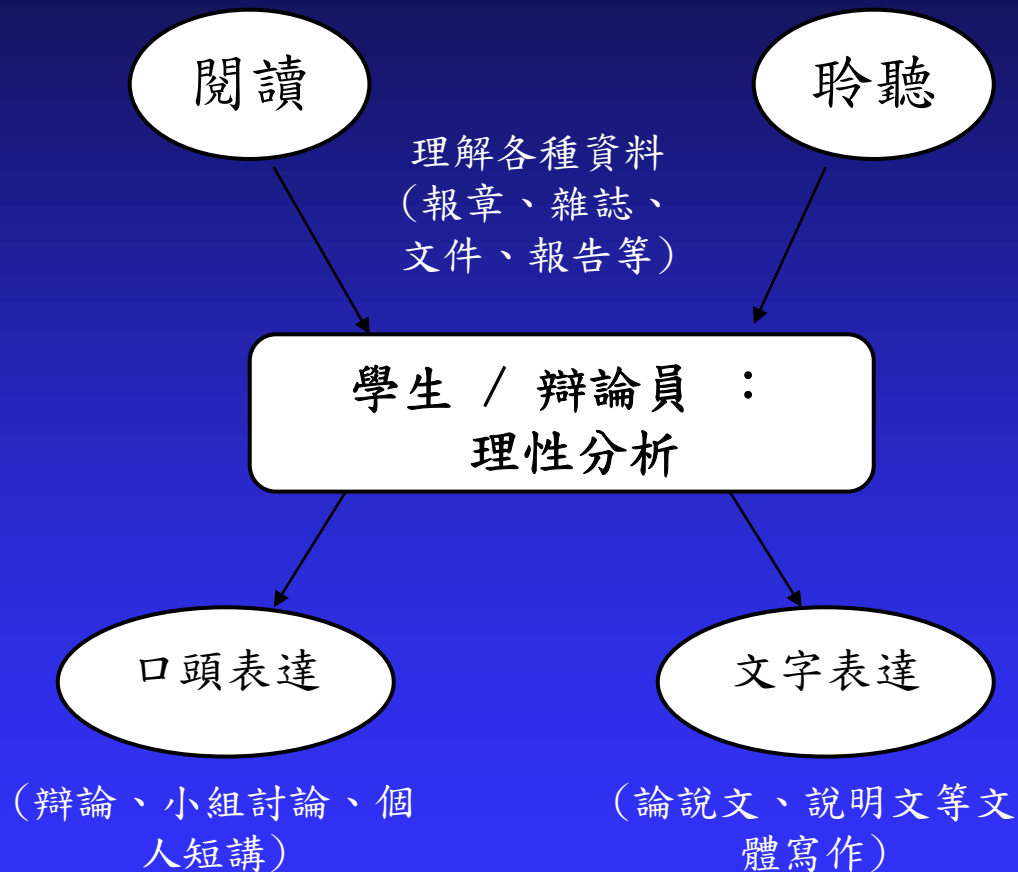
- 短劇；
- 互動劇場

教師的角色

- 選擇主題及角色；
- 帶領學生進入角色及展開討論；
- 製造學生學習空間，於有需要時提供協助。
 - 不要打擾，直至有小組誤解要做的事情。
 - 在不同組別之內，對學生表現關注。
 - 容許小組繼續討論，祇在小組的要求下才干預。
 - 小組很多時需要鼓勵，令小組得以運作。

- 討論時，老師應盡量引導學生把焦點放在本次學習主題上
- 比起傳統教學法，本方式可能無法事前預期實際的教學效果
- 個性內向的學生參加角色扮演活動，更需要老師鼓勵與肯定
- 本教學法特別適用於論及人際關係的主題，老師應當審慎使用
- 實施角色扮演以及相關討論需要比較多的時間，老師可視學生需要，再做妥善安排

常用的策略：辯論



辯論對通識科的好處

- 透過辯論前的資料蒐集和辯論過程，方便學生理清一些含糊概念，如「權利」
- 從聆聽正反雙方意見過程中，可讓學生明白事物總有正反兩面，藉此學習接納別人意見
- 從思考敵方的論點論據，學生可檢視自己和別人的論據是否足夠
- 訓練學生共通能力，包括溝通協作、批判思考、語言表達及即場反應等

辯論對學生的多元能力作訓練

- 思考辯題時要多想
- 搜集資料時要多看多想
- 掌握對方的論據論點要多聽多想
- 組織進行反駁時要多想多寫多講
- 最後總結立論更須多聽多想多講

使用辯論法的限制

■ 辯題無爭論餘地

- ◆ 論點太明顯一面倒
- ◆ 太多社會價值傾向

■ 學生反應

- ◆ 沒有反應：被動
- ◆ 觀點兩極化：不能持平

辯論的準備

- 可於辯論前加設討論部分，令學生投入稍後的辯論
- 先向學生介紹辯論形式及規則，如播放一些值得參考的辯論比賽片段，讓他們掌握何謂好的辯論
- 辯題方面，教師可選擇與學生生活經歷相關的題目，或直接讓學生挑選。假如學生對辯題有共鳴，辯論成效更大。
- 辯題亦可由學生創作，惟老師須將之作適當的修正
- 由於辯論講求學生的反應，正反雙方要在短時間內整理資料回應對方，故教師亦亦可在事前先讓學生表明自己觀點，作為稍後辯論的基礎
- 到辯論完結，教師可作小結，指出學生表現的好壞。

近似辯論的活動

- 分兩排相對坐，就議題作觀點對照
- 兩人一組，就分歧的觀點尋共識，然後將組別擴大
- 參考電視遊藝節目（如人生交叉點或百發百中）

教師角色

- 辯論前：擬訂辯題、比賽規則、
準備角色咭及相關材料
- 比賽期間：控制時間，教學程序
- 比賽後：就基本邏輯及
建立反駁論點方面評論
及作總結

總結

較具體探究問題

C & A探究問題

議題及資料

學生學什麼？
概念、技能、態度

課堂活動

課程目標	設計考慮	策略
加深對社會、 國家、世界和 環境的觸覺	世界/社會議題、 生活事件	議題探究 加強對相關方面的認知 組織及衝擊已有價值
擴闊學生的知 識基礎與看事 物的角度	多角度 引入概念	角色扮演/辯論 資料解讀與跟進討論 透過議題教授概念
聯繫不同學科 的知識和提升 批判性思考能 力	了解及探究議題 分析和評估議 題，以及作出抉 擇的技能 有效地溝通	有計劃的討論 組織及衝擊已有價值 解難 互動溝通

~~~ 完 ~~~

謝謝！