

111 年師資培育之大學外語領域教學研究中心（小學組）

師培社群讀書會記錄：第七場

共同閱讀圖書：Beyond CLIL: Pluriliteracies Teaching for Deeper Learning

作者：Coyle, D., & Meyer, O. (2021)

出版社：Cambridge, UK: Cambridge University Press

閱讀章節：第七章：A Paradigm Shift: From Classrooms to Learning Ecologies

第七章導讀者：陳怡伶教授 靜宜大學

讀書會成員：

北：臺北教育大學簡雅臻教授、臺北市立大學鄭錦桂教授、清華大學簡靜雯教授、輔仁大學余立棠教授、

中：臺中教育大學王雅茵教授、范莎惠教授、洪月女教授、楊志堅教授、靜宜大學陳怡伶教授、丁玟瑛教授、

南：臺南大學楊逸君教授

東：

讀書會記錄：(計畫工讀助理) 臺中教育大學碩士生陳奕均

讀書會摘要：

陳怡伶教授提及現今教學已走到需典範轉移(paradigm shift)的階段，並且為本章節重點之教學模式轉變也正好符合現今教學趨勢，而教學環境改變之後要如何融入學習策略也為本章所討論。陳教授首先導讀如何整合關於數位的不同面向，欲發展數位素養包括在學習方面賦予學生自主權，使學生認知並成為數位公民，同時讓學生自主學習並成為知識建構者、創新設計者、計算解決能力的思考者、創意溝通者，以及全球化的合作者。至於如何轉移應用學習者的數位能力，則是包括了將不同領域知識內容整合，並且客製化學習者自己的學習經驗，拓寬學習者透過網路進行學習的機會，同時提供工具來讓學習者能夠成為創作者，而這些概念也與臺灣現今 108 課綱素養的建置不謀而合。此外，陳教授也透過文中提到以虛擬世界及遊戲來提昇學習者動機及參與度的概念來強調學習不只是發生在傳統的教室當中。

新學習文化的形成也就是典範轉移的一實例，從傳統課堂中的知識學習(learning about)到將重心放在讓學習者能透過實作學習(learning to do)，再到現今將重點轉移至學習不只是發生在教室中，也有可能透過虛擬世界進行學習者自我經驗的知識建構累積(learning to be or becoming)，進而發展出學習者的各種技能。將此三項綜合，透過傳統學習模式加上新概念的數位知識實作建構，就能期許學習者達到整合學習。章節中的實例中，學生透過記錄自己的學習歷程，以每次的回饋做為自己的反思，進而達到深度學習；另外，學

生也透過使用數位工具寫作，並與同儕及教師討論共同創作，將兩方法並行，整合成一新學習模式。如何透過整合式學習讓學習者發展知識、技能、態度，以及信心，進而達到深度學習也為本章所討論。本章第三小節為針對深度學習方面重新概念化整合式學習之空間，強調學習者在對自己周遭學習環境產生密切關聯後自然會較為投入在學習中，而教師可透過提供給學習者具挑戰性的任務，以讓學生從中建構知識並彼此分享，同時倡導技能的使用。陳怡伶教授接著導讀本節中不同能力的養成分別可以運用之多樣科技工具方法來進行並介紹，如：Kahoot, Classcraft, Quizlet 等等。

因現今面臨典範轉移(paradigm shift)，本章節將其分為教育 1.0、教育 2.0，及教育 3.0 以比較過去的教室環境和現今需典範轉移的教育環境之異同，同時說明在典範轉移下可以進行哪些科技教育。早期的教室環境中著重聽讀能力的發展以及老師對學生單一方向之講述性知識教學。進階版則是希望學習者能在學習脈絡下建構知識，同時也多了學生與學生間之互動。而 3.0 則是希望學習者除了在學習脈絡下建構知識外，還能夠創新，也因此多了科技方面的融入，互動方面則也多了人對科技抑或是反向之交流。此外，也可以透過融入不同活動與任務，讓學習者提升不同方面的認知層次。如：學生先閱讀某一新聞，接著第二階段製作心智圖，最後透過與同儕間的互動回饋，進行論證。最後再透過學習歷程檔案或其他科技工具等方式將學生之作品以成果展方式呈現。

陳教授在最後也分享使用擴增實境(AR)眼鏡融入教學的實際經驗。透過專題式學習，讓學生能夠先以擴增實境眼鏡融入教案撰寫，並且於次個學期讓學生以擴增實境眼鏡來協助學校景點導覽員的訓練。在教案撰寫時，學生需思考如何將眼鏡的功能發揮最大效能融入課程，也因此此專題式學習就有了虛實整合的概念。而後於成果發表時，因疫情緣故調整為線上，透過發表者於一空間進行線上發表，並且示範者於另一空間進行擴增實境眼鏡配戴後與虛擬世界互動的示範，整合式學習空間也因而被帶到另一層次。由此，陳教授也強調學習會發生在不同場域此概念，而如何將不同場域整合也是所有教師可以深入思考的。

鄭錦桂教授提問與回應：現在年輕族群的學習模式與我們有很大的差異。從製作簡報方面就可以看出差異。年輕族群在製作簡報時都以圖片為主，而我是會以文字居多。這樣的發展有利有弊，短處就是年輕族群現在普遍似乎對於文字閱讀的耐心下降。而我們在教學中融入數位工具也確實能引起學生這些年輕族群的興趣，但是我在觀察教室時發現其實人與人間的互動是無法被取代的。像是在小學會有許多老師以數位工具融入課程，學生會花很多時間在數位工具的操作上，而這些時間正好就是取代了師生間以及學生之間彼此的互動。因此使用數位工具融入課程固然很好，但是我想提問這些數位工具的融入對於知識的建構與創造等高層次的能力提升是否會有實質幫助，抑或只是依然在做傳統教學的內容？若是後者，數位工具的融入是否真的有其必要性？這可能是

值得深思的部分。另外也很好奇怡伶教授使用擴增實境眼鏡讓學生作為專題式任務，學生在最後實際做出來的成果有哪些呢？

陳怡伶教授回應：我們其實在最後成果展有製作了一支影片。而學生在使用眼鏡協助學校景點導覽員的訓練時，要針對不同族群去發想，也因此導覽內容會因為欲參觀的人不同而有所調整，像是針對小學生族群進行導覽內容的發想時，就會設計融入一些互動遊戲在導覽環節中，甚至是將原本用來訓練導覽員的眼鏡給參觀的小學生們體驗。

鄭錦桂教授回應：我覺得這個活動很棒，能夠充分讓學生透過數位工具的融入達到認知層次的提升。

簡靜雯教授回應：我同意錦桂老師說的，我自己在小學觀課時也有發現很多老師運用了許多科技工具，可是大多都是沒有真正回歸到課程本身，所以這也是之後在師資培育方面需要多帶給師培生的觀念。另外是要回歸到我本身在教學的部分，我在帶研究生做論文時，有時候會省思自己是不是給研究生太多的推動，導致他們沒有很明顯的自主學習，這也是我要時常反思的。