

# 實用的學生參與技巧

---

國立臺灣師範大學  
師資培育與就業輔導處  
張民杰教授

# 如何擴大 學生在課 堂的參與



# 整體參與技術(total participation technique)的 認知投入模式

Higher-order Thinking

low cognition /  
high  
participation

high cognition /  
high participation

TPTCEM

low cognition /  
low participation

high cognition /  
low participation

Lower-order Thinking

(Himmele and Himmele, 2012)

# 漣漪效應(the Ripple Effect)



- \* 如何讓全班同學整體都參與(total participation) ?
  - \* 1.先給每位學生短暫時間思考問題
  - \* 2.學生兩兩成對或小組分享所獲得的學習
  - \* 3.最後把內圈所得帶到外圈，全班一起討論
  - \* (Thinking- Pair- Sharing)(Filene,2005)
- \* 因為每位學生以花時間處理過這概念，將使全班的反應更有意義，更多學生參與(Himmele and Himmele,2012)。
- \* 註記：此不同於庫寧(Kounin)的漣漪效應(ripple effect)喔！

# 一、即興類全面參與技術

- \* (一)結對思考交流(Think-pair-share)
- \* 步驟1：讓個別學生思考一個問題(約30秒)
- \* 步驟2：找一位同學配對
- \* 步驟3：分享彼此看法(相同、不同或疑問之處)
- \* 也可以有步驟4：黑板匯結意見
- \* Q1好老師的圖像？

## (二)黑板匯總意見

相同點	不同點	創新點

(三)快速寫作

(四)快速繪畫：鳥、交通工具

(五)大拇指投票：老師編製是非題，詢問同學後讓同學投票比讚、比爛或橫躺拇指無意見。

## 二、亮牌類全面參與技術

- \* 各種亮牌活動的組織方法都是一樣的
- \* 讓學生思考並討論一組事先準備好的問題
- \* 讓學生在亮出卡片之前，先讓他們進行配對交流或小組討論，老師在未喊出請亮牌前，請不要先行亮牌。
- \* 老師喊出「請亮牌」
- \* 學生亮出他們的牌，選擇一些學生來進行交流，解釋他們小組這樣選擇的依據。
- \* Q2.請聽這些歌的歌名、演唱者

# 三、活動類全面參與技術

## (一)訪問同儕學習單 (六宮格)

- \* 訪問同儕學習單
- \* 您的組別：\_\_\_\_\_組姓名：\_\_\_\_\_
- \* 1. 請您分別按下列六大問題，訪問六個不同的同學，寫下他們的意見。(記得您自己要摘要寫下同儕的意見，不可以由同儕代為填寫喔！)
- \* 2. 請接受訪問的同儕先告知姓名，讓您填在表格裡，再開始訪問問題內容，可以互訪，訪問完後互相道謝，再詢問下一位同學。



Q1.  
訪問同學姓名：

---

Q2.  
訪問同學姓名：

---

Q3.  
訪問同學姓名：

---

Q4.  
訪問同學姓名：

---

Q5.  
訪問同學姓名：

---

Q6.  
訪問同學姓名：

---



## (二)討論卡片

回應：聽取同學的意見，並進行回應(反駁或延伸皆可)

總結：用簡短的話複述觀點，並對其中個別部分發表評論

質疑：理解同學的話，並向他提問。

## 四、用全面參與技術指導記筆記和概念理解

### (一)小組討論傳送單(debate team carousel)

1. 寫下你的意見，並給出這樣想的理由。

2. 請讀完第一格同學的反應，在這一格請你寫下可以支持同學的另外一個理由。

3. 請讀完第一格和第二格同學的反應，在這一格請你寫下可以反對這些意見的理由。

4. 請讀完第一格到第三格同學的反應，在這一格請你自己的意見和理由。

# (二)預複習指導

# 刮刮卡遊戲規則

組員：姓名\_\_\_\_\_

作答說明：“刮到對的答案所用的格數”為評分標準

第一次刮到正確答案4分

第二次刮到正確答案3分

題號	★				4分
題號				★	3分
題號			★		2分
題號	★				1分

第三次刮到正確答案2分

第四次刮到正確答案1分

# (三) 百萬大富翁

電腦隨機抽出15條問題，第5條和第10條是保險線，若成功過了保險線，即使之後答錯，也可以獲得保險線上的獎金。

您有三個錦囊，分別是：

50:50——電腦幫您刪除兩個錯誤答案。

打電話——在30秒中打電話問朋友。

問現場觀眾——分析現場觀眾的意見。

這只是遊戲，並不會發出任何獎金。

50:50



- 15 ● 一百萬
- 14 ● \$500,000
- 13 ● \$250,000
- 12 ● \$150,000
- 11 ● \$80,000
- 10 ● \$60,000
- 9 ● \$40,000
- 8 ● \$30,000
- 7 ● \$20,000
- 6 ● \$10,000
- 5 ● \$8,000
- 4 ● \$4,000
- 3 ● \$3,000
- 2 ● \$2,000
- 1 ● \$1,000

作者:

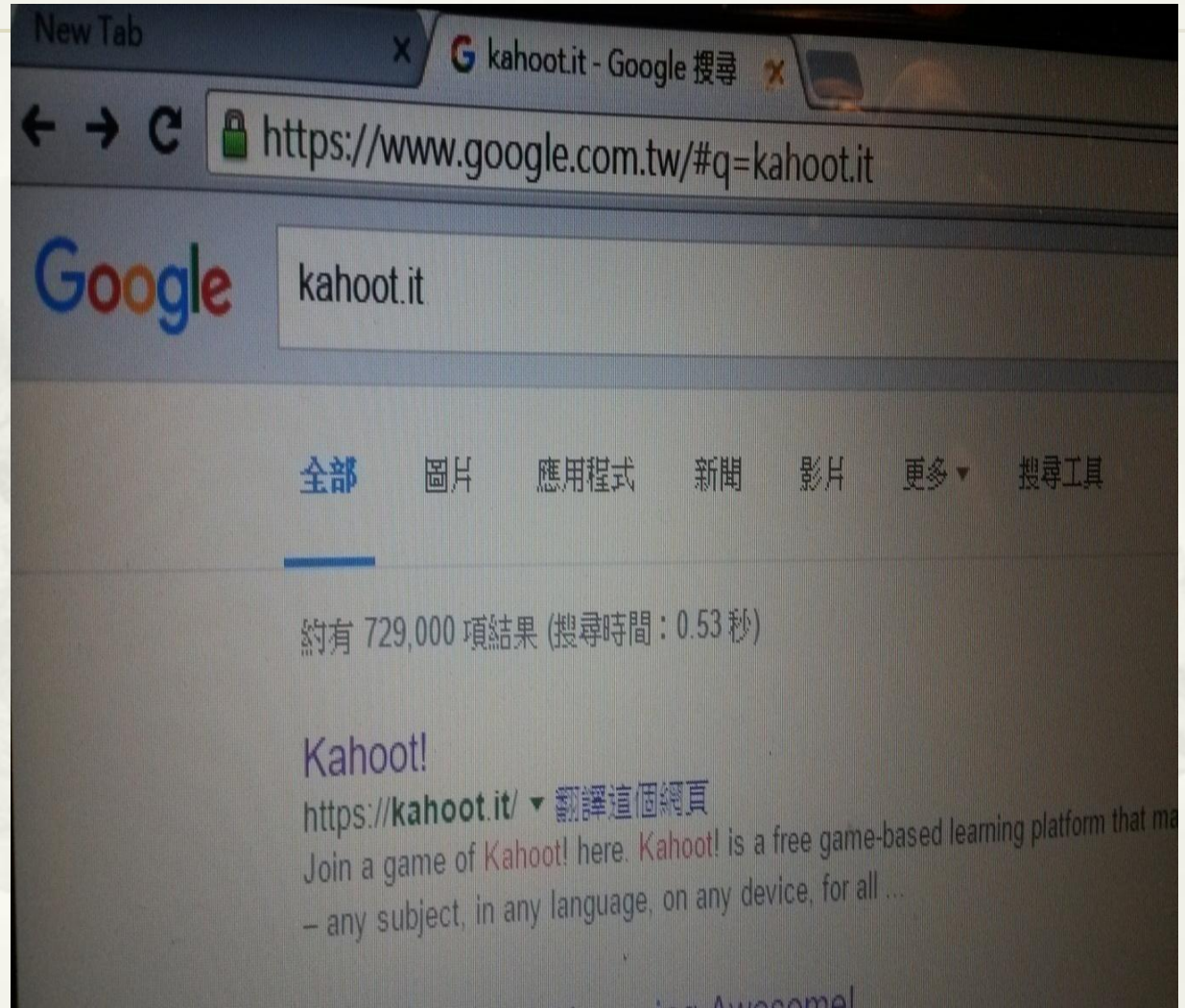
GAME迷世紀\$ \_ \$

開始玩「百萬富翁」

# (四) Kahoot, Step 1

\* 請利用  
Google  
Chrome

\* 搜尋  
Kahoot.  
it



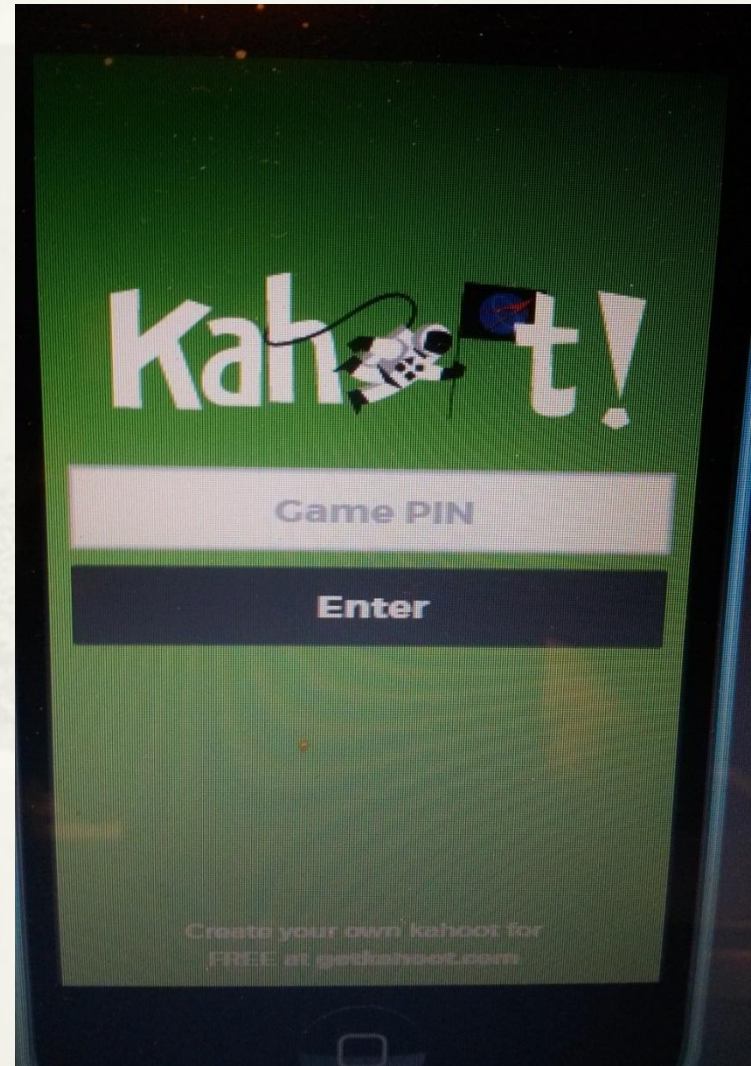
# Step2

\* 請看投影機  
螢幕的PIN

Number

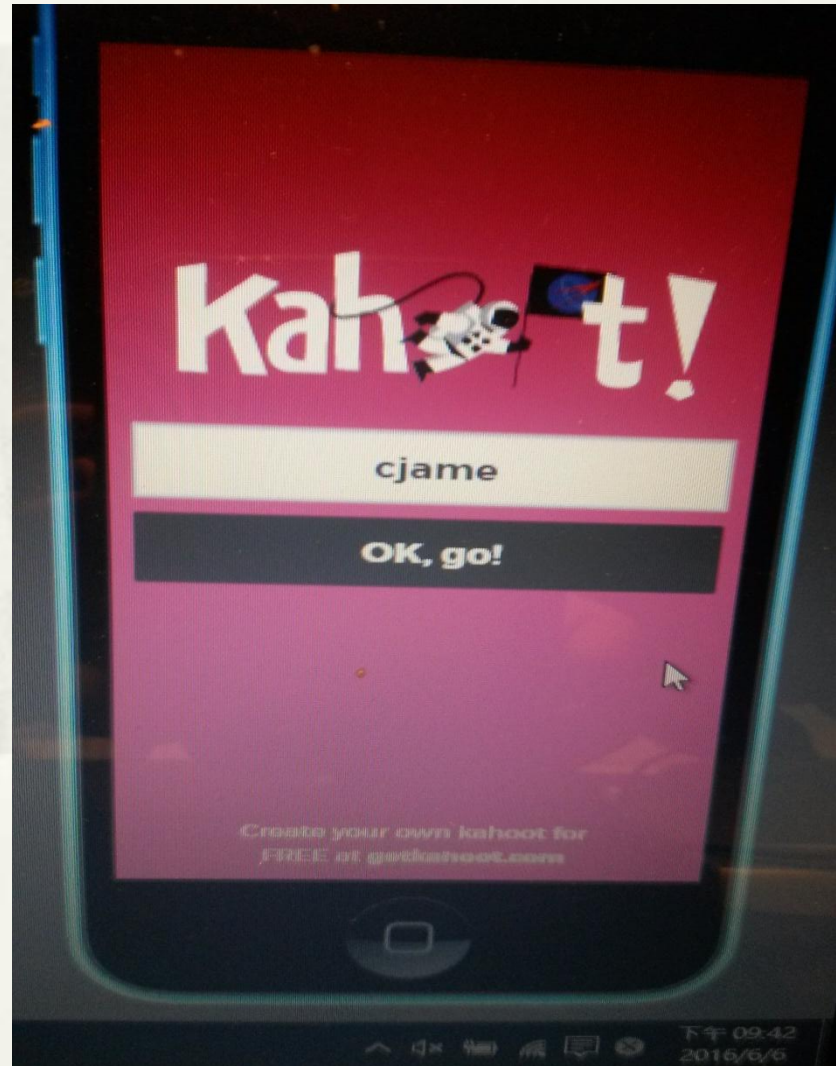
\* 輸入到

Game PIN



# Step3

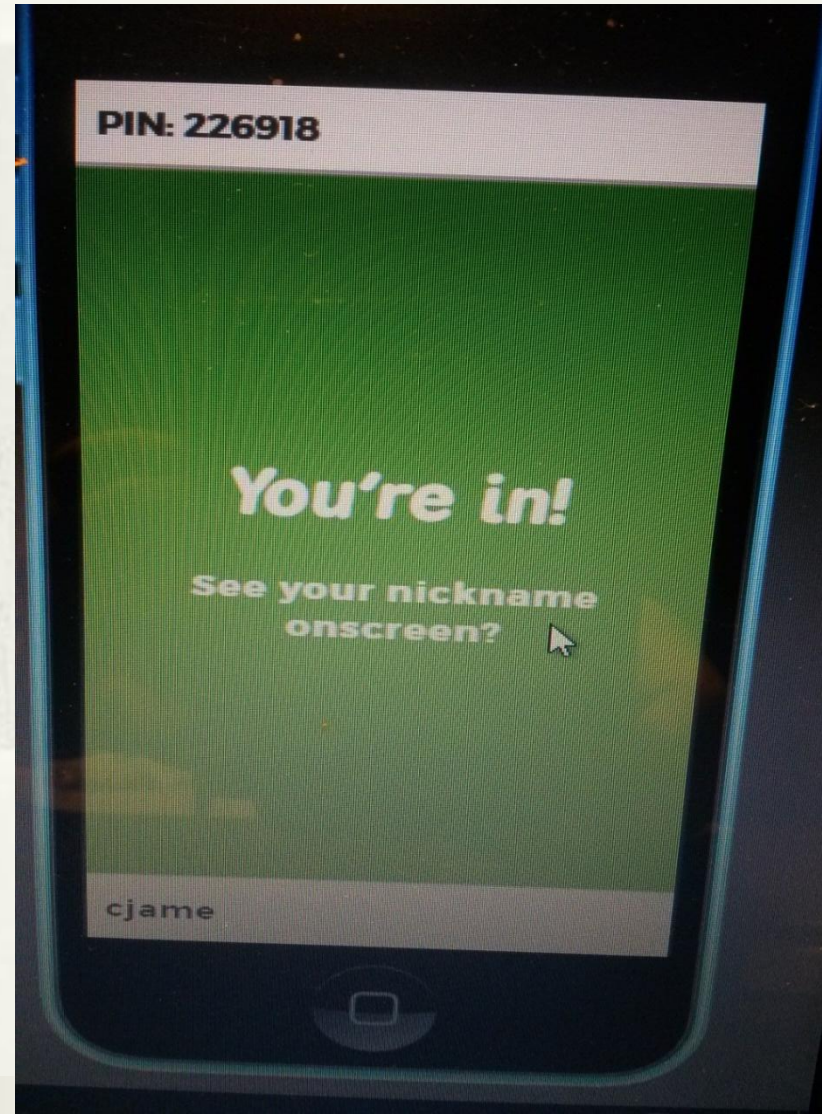
- \* 請看投影機  
螢幕
- \* 請在  
Nickname  
輸入你的暱  
稱





# Step4

- \* 待命狀態：
- \* 等著開始喔！



# (五)關鍵字之舞

## 10. R.Dreikus & L.,M. Canters—朱霞

你打講台講過

歡呼聲不響

那想獲得注意的容顏 三月的大字報不揭

如蓮花般開落

我得瑟的算盤是美麗的錯誤

怒聲不響

你不是無能，是伺機報復

三月的淚水不飛

你的心如小小的寂靜的城

恰若皈依的沙彌向晚

## (六)設計PMI表 (Positive, Minus, Interest)

- \* 這兩節課你學到的知識或訊息或能力？
- \* 這兩堂課你還不懂得難題？
- \* 這兩堂課你認為最有趣的？



感謝聆聽 敬請指教