

## 今日上課流程

- 點名
- 進入本週課程
- 小組競賽活動時間
- 回饋

## LECTURE 11

### 合作學習教學法(續) Cooperative Learning

By  
Mei-Yao Huang Ph.D

### 合作學習v.s.傳統學習

#### 合作學習

- 相需相成。
- 講求個人績效。
- 異質性小組。
- 分擔責任。
- 社交能力為教學目標之一。
- 教師觀察與介入。
- 小組檢討績效。

#### 傳統學習

- 沒有相需相成的關係。
- 不講求個人績效。
- 同質性小組。
- 自行負責。
- 認為社交能力與生俱有而不予重視。
- 教師忽視小組運作。
- 沒有小組檢討。

2012/12/20

(引自Johnson & Johnson, 1988)

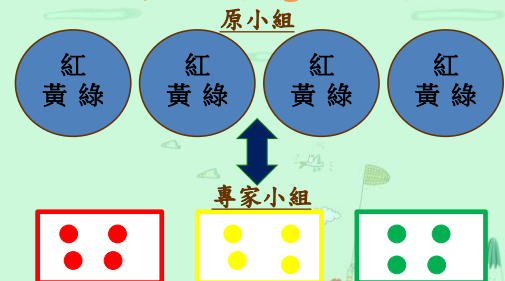
### 拼圖法第二代 (Jigsaw II)

- 由Elliot Aronson發展，適用於社會、文學或較具概念性的學科領域。
- 與拼圖法第一代的差異性：第一代的專家部份是獨立而完整的單元，第二代則是整合了這些獨立單元，並增加了閱讀時間。

### 教學流程

- 全班授課
- 分組學習：
  1. 到專家小組討論
  2. 回原小組報告
- 學習評鑑：發給學生測驗題，由學生獨力完成試題，以了解學生學習狀況。
- 學習表揚

### 拼圖法第二代(Jigsaw II)



圖：學生由原小組分配到專家小組  
引自黃政傑、林佩璇，2000

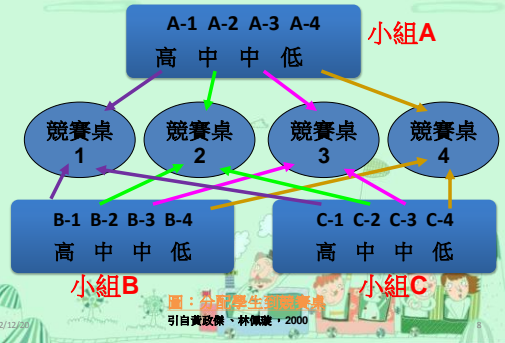
## 小組遊戲競賽法

(TGT: team-game-tournament)

- 每組均為異質小組，並且每週進行一次競賽。先由教師講述第一節課，然後分給工作單。同一組的成員共同進行學習，並隨時舉行評量，以確定各組員已學習精熟。在小組練習之後，有期末競賽。
- 流程：全班授課→分組學習(3-6人異質小組)→學習遊戲競賽(能力系統調整)→學習表揚。



## 小組遊戲競賽法(TGT)



今日活動

BINGO BINGO !!