

LECTURE 11

合作學習教學法(續)

Cooperative Learning



合作學習v.s.傳統學習

合作學習	傳統學習
<ul style="list-style-type: none"> • 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。 	<ul style="list-style-type: none"> • 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。

2013/12/20 (引自Johnson & Johnson, 1988)

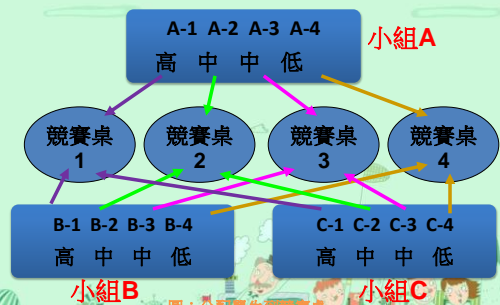
小組遊戲競賽法

(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)



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



