



2012 全球中小學校學習社群創新學習模式線上觀摩與競賽活動 2012 Learning in Networked Community (LINC) Carnival for Schools

指導單位：國科會科學教育處、華人探究學習學會
主辦單位：國立台南大學數位學習科技學系

計畫主持人：林奇賢
service.linc@msa.hinet.net
Mobile: +886-988-807806

一、主旨

我們的中小學校已普遍擁有世界一流的資訊設備，即使近年剛興起的電子書包與雲端科技，也已有不少學校添購相關硬體設備，積極擁抱這些令人眩目的資訊科技。但我們是否已善用這些硬體設備？我們是否已有創新的教學或學習模式？我們的學習情境是否仍侷限在校園內？我們的教師是否大部時間仍站在教室的講台上傳授知識？我們的師生是否已體驗了資訊科技所帶來的新教學與學習樂趣及經驗？對我們的中小學學生而言，難道網路僅是意味著電腦遊戲與下載音樂，或是玩 Facebook？為什麼在 OECD 的 PISA 資訊素養評量中，韓國可以名列前茅，而華人地區的學生卻瞠乎其後？我們的教育僅能培養代工工廠的技師和勞工嗎？本活動（簡稱 LINC Carnival）的目的便是在回應這些議題，進而培養學生具備 21 世紀的新學習能力與創造力，並共創資訊時代的學習型社會！

二、對象

不限居住地，歡迎全世界各地高中職暨國民中小學校之師生與家長邀同社會人士共同參與本項活動。

三、競賽組別

LINC Carnival 希望透過網路學習競賽來激發與體驗中小學的新學習模式，而為結合目前的學校教育環境與體制，LINC Carnival 係以高中職或國民中小學學生為參賽主體，而以實施主題探索課程單元 (Project-based Learning, PBL) 做為參賽門票。競賽活動將視參與主題探索課程的學習社群組成份子而分為三組：

1. 實體班級組

以學校內某一單一班級之師生為參賽主體。

2. 同校跨班組

以同一學校內二個以上班級組成參賽主體，進行校內跨班級的協同教學與合作學習活動。

3. 虛擬學校組

國內或國際二所以上學校之班級聯合組成參賽主體，進行校際間的協同教學與合作學習活動。

四、應用平台

主要學習活動必須於群學網 (<http://cop.linc.hinet.net/>) 之虛擬學習環境中進行與呈現。

五、競賽內容與程序

競賽活動的內容包括：主題探索課程設計、主題探索課程的實施、與學習歷程和作品的品質等三大主要項目，其實施程序如下：

1. 課程的設計

首先由學校教師在群學網中應用“主題探索課程設計工具箱”設計一門主題探索課程；課程可由單一教師設計，或以群體之名義或方式進行，而課程之學習領域與實施時數不限。「同校跨班組」與「虛擬學校組」之參賽者的課程設計，除了必須具有主題探索課程之本質外，更應展現跨班或跨校、跨區域間的合作學習特色。

2. 課程的實施

由參賽主體之任課教師，在群學網上將所設計之課程進行開課之程序，以建立虛擬教室，並邀請相關專業人士擔任協同教師，而且應讓家長充份瞭解課程的目的與綱要，視學生家長為學習社群的一份子。

報名參加「虛擬學校組」者，應主動聯繫伙伴學校之班級，並應用群學網之“虛擬學校”功能，讓不同學校的學習伙伴加入群學網中的同一虛擬教室，然後在同一虛擬學習空間內進行學習活動。

在相關社群成員皆加入了所屬的虛擬教室後，全體參賽師生便可開始按主題探索課程之設計，進行主題探索教學與學習活動。

3. 學習歷程和作品

在課程實施中，教師必須引導學生進行探索與合作學習活動，並完成課程指定的學習任務，而且應於課程最後一個作業中，輔導學生以數位敘事技術 (Digital Storytelling, DST) 呈現主題探索課程之“數位專題報告”(Students Presentation on PBL Artifacts with DST)。

教師除應於學習歷程中適時提供學習回饋外，也應鼓勵家長參與學習活動，並引導學生進行分享、討論、與同儕互評活動。

教師在學生完成主題探索課程的學習任務後，應以數位敘事技術完成主題探索課程之“教學個案陳述”(Teachers Reflection on PBL Classes with DST) 的教學紀錄，並上傳至課程的虛擬教室後，便算完成競賽活動。

六、報名辦法

凡有意參與本項競賽活動，並按下列時程於群學網完成下列二項指定程序者，即代表報名參與競賽活動。

1. 教師必須在 2012 年 10 月 31 日前，在群學網中完成主題探索課程設計，並完成開課程序。
2. 教師必須在 2013 年 2 月 28 日前，帶領學生在群學網應用虛擬教室功能完成 PBL 教學活動，並上傳與分享“教學個案陳述”。

七、評分辦法

LINC Carnival 強調主題探索課程的設計與實施，以及應用資訊科技的創新學習模式，因此，本活動將根據下列指標進行評分（括號內數字為所佔分數比率）：

1. 教師的表現 (40%)

- (1) PBL 課程的設計品質 (15%)：著重主題探索課程特色與資訊技應用創意的展現，例如虛擬學習特色或合作學習活動設計；此項目將由學者專家進行評分。
- (2) 學習輔導者(Facilitator)角色的表現 (15%)：著重教師在學習活動與歷程中的學習引導與情境營造能力，例如引導學生家長或社會專業人士參與學習歷程，並適時提供回饋與觸發討論，或引導學生進行跨班或跨校的合作學習活動；此項目將由學者專家進行評分。
- (3) “教學個案陳述” 的品質 (10%)：著重數位敘事技術的運用與教學經驗的分享；此項目將由學者專家進行評分。

2. 學生的表現 (40%)

- (1) 學習作品品質 (20%)：指學生在 PBL 課程中所完成的作業或學習成品，而這些作品皆須呈現在群學網的虛擬教室與學生的數位學習歷程檔案中；教師應指導學生儘量以數位敘事的技術來呈現學習作品。此項目將由學者專家負責評分。
- (2) 學習行為 (20%)：指學生在群學網中參與同儕評量活動或人際互動活動的表現；此項分數將以學生在群學網中所獲得的學習點數做為計分參考，並由學者專家檢視活動內容與品質。

3. 家長的表現 (20%)：指學生家長上網瀏覽上課內容、和教師互動、並為子弟的學習作品提供回饋的次數與品質，此項目將由學者專家負責評分。

本項競賽的主要特色，除了全程係在群學網中進行之外，將特別鼓勵班級與班級間進行跨校或跨國的主題探索合作學習活動，並鼓勵學校教師邀請社會專業人士共同進行協同教學。而為鼓吹家長應用資訊科技來關心和參與子弟的學習活動，主辦單位在評分時，也將特別注意學生家長如何參與學習歷程。

主辦單位將依競賽組別來進行評分工作。評分工作預訂於 2013 年 5 月底前完成。

八、獎勵辦法 (LINC Awards)

獎項將分為下列四大項。

1. 創新學習模式獎

主辦單位將按評分所得分數，以參賽主體為單位，各組錄取第一名、第二名、及第三名各一隊，另各組錄取佳作三隊，除分別頒發團體獎狀予得獎團隊之參與師生之外，虛擬學校組第一名隊伍將獲得 10” 螢幕平板電腦 6 台，第二名隊伍將獲得 7” 螢幕平板電腦 5 台，第三名隊伍將獲得 7” 螢幕平板電腦 3 台，而佳作隊伍將獲頒 7” 螢幕平板電腦 2 台。實體班級組與同校跨班組之第一名隊伍將各獲得 7” 螢幕平板電腦 5 台，第二名隊伍將各獲得 7” 螢幕平板電腦 3 台，第三名隊伍將各獲得 7” 螢幕平板電腦 2 台，而佳作隊伍將獲頒 7” 螢幕平板電腦 1 台。

而完成競賽活動之各隊師生，亦將獲贈花菓山網站之花菓幣 200 枚。

2. 學校獎

為獎勵學校協助與支持教師與學生實施創新學習模式，主辦單位另設學校獎三名。學校獎之評選指標為校內參賽隊數與班級數之比率值及競賽表現。得獎學校將獲頒獎牌。

3. 縣市政府獎

而為獎勵縣市政府協助與支持所屬學校實施創新學習模式，主辦單位另設縣市政府獎三名。縣市獎之評選指標，為縣市所轄學校之參賽校數與競賽表現。得獎縣市政府將獲頒獎牌。

4. 最佳 DST 人氣獎

為鼓勵分享與觀摩，主辦單位將就學生的“數位專題報告”，與教師的“教學個案陳述”作品中，依品質、瀏覽人次、與線上同儕評分三項指標，共選出十件最佳人氣獎作品。每件作品將獲頒一台 7” 螢幕的平板電腦。

以上各獎項得因品質考量而從缺。

得獎團隊或個人將受邀出席第四屆全球華人探究學習創新應用大會
(<http://gccil.linc.hinet.net/>)，並於大會中接受頒獎。

九、智慧財產權

1. 參賽者須自行負責其作品之智慧財產權問題；
2. 如作品涉及智慧財產權之侵害，經主辦單位判定或由法院判決屬實者，主辦單位將追回已頒發之獎項和獎品；
3. 主辦單位將可無償展示參賽與得獎作品。

十、聯絡人

- | | | |
|----------|---|--------------------------|
| 1. 林奇賢教授 | email: service.linc@msa.hinet.net | phone: 0932-830451 |
| 2. 曾美智助理 | email: jomay0113@hotmail.com | phone: (06)2133111 # 778 |
| 活動網站網址： | http://pathfinder.nutn.edu.tw/carnival/2012/ | |