



2015 全球中小學校學習社群創新學習模式競賽活動 2015 Learning in Networked Community (LINC) Carnival for K-12 Schools

指導單位：教育部、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: +886-932-830451

一、主旨

頗受教育界重視之 2015 年的地平線中小學教育報告書 (Horizon Report: 2015 K-12 Edition) 中，就教育技術在教育上的影響提出了洋洋灑灑的六大趨勢，但一言以蔽之，Project-based Learning (PBL) 而已也！所謂英雄所見略同，最近不少世界性的權威組織與美國的新課程標準 Common Core State Standards 皆同樣指出了採用 PBL 的重要性，美國現甚至有新式的學校以 PBL 為其特色。

對社會發展屈居劣勢的華人社會而言，百年來遭受科舉荼毒，於今尤烈，導致教育本質不但缺乏創新，也未能善用資訊科技所帶來的改革契機，殊為可惜。本項活動（簡稱 2015 LINC Carnival）即在提供華人中小學應用 PBL 與資訊科技（信息科技）以開發具前瞻性的創新學習模式之平台。

二、對象

歡迎全球各地高中職暨國民中小學校 (K-12) 或各社團組織之師生、家長、與社會人士共同參與本項活動。

三、競賽組別

2015 LINC Carnival 希望透過互聯網中的歡樂和無限可能 (fantastic) 的氣氛，來協助中小學校師生與家長共同體驗和探索新時代的創新學習模式。為結合當前的學校教育環境與體制，競賽活動係以高中職與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) 與學習社群活動做為競賽的主要內容。競賽活動將視參與主題探索課程的學習社群屬性而分為三組：

1. 實體班級組

以學校內某一個單一班級之師生為參賽單位。

2. 同校跨班組

以同一學校內二個以上實體班級組成參賽單位，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

由二所以上學校之實體班級聯合組成參賽單位，進行校際間的協同教學與合作學習活動。政府及民間社團組織，例如課後才藝班，亦可自行組隊報名，但參賽主體必須是在學但分屬不同學校的 K-12 學生。

每個參賽單位必須至少有一位學校教師或社會人士擔任指導教師。

四、應用平台

主要學習活動歷程必須呈現在群學網 (<http://cop.linc.hinet.net/>) 與 myPAD (<http://mypad.linc.hinet.net/>) 這兩個學習平台。

五、競賽內容

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、學習歷程和作品的品質、與學習社群活動等四大主要項目，其實施程序與內容如下：

1. 課程的設計

首先由參賽單位之指導教師至群學網中應用“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」之參賽者的課程活動設計，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。

“主題探索課程設計工具箱”剛新增了一個“老師的百寶箱”功能，讓課程設計者可以提供相關的學習鷹架工具，例如學習單、學習指引、概念圖，甚至以影片呈現操作示範或課程內容解說的微課視頻。盼教師能善用這項新功能。

2. 課程的實施

接著由參賽單位之指導教師，在群學網上將所設計之課程進行開課之程序，以建立課程的虛擬教室，並邀請相關教師或專業人士擔任協同教師。

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”功能進行開課，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。

在相關學習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，在群學網的虛擬教室中和 myPAD 的學習社群平台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 (Digital Storytelling, DST) 或微電影技術呈現主題探索課程的心得或發現之“數位專題報告”(Students Presentation on PBL Activities with DST)。

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

4. 學習社群活動



虛擬學習的特色為學習社群所展現的輔助學習功能，而這也是競賽活動考核的重點之一。為了強化學習社群活動功能，主辦單位在群學網之外，另特別提供了具有群組討論與作品分享及同儕評量的 myPAD 學習社群平台。

學友在群學網所繳交與分享的學習作品，皆會自動呈現在 myPAD 平台中，參賽師生應能善用 myPAD 平台所提供的功能進行具創意的學習社群活動，而且應視學生家長為學習社群的成員，鼓勵家長積極參與子弟的學習歷程。

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

六、參賽辦法

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. 指導教師必須在 2015 年 11 月 30 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. 指導教師必須在 2016 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

2015 LINC Carnival 強調主題探索課程的設計與實施，以及資訊科技應用的創新學習模式，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科技應用創意的展現，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(facilitators)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%)：著重應用數位敘事技術進行教學經驗的分享與反思；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作品之品質，而這些作品皆須呈現在群學網的虛擬教室並分享至 myPAD 平台中；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%)：指學生在群學網與 myPAD 平台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與 myPAD 中的徽章等級做為計分參考，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，此項分數將以家長的上網次數、在群學網中所獲得的學習點數、與



myPAD 中的徽章等級做為計分參考，並由學者專家檢視活動內容與品質。

2015 LINC Carnival 的主要特色，除了全程係在網路學習環境中進行之外，將特別鼓勵班級與班級間進行跨校或跨區域的主題探索合作學習活動，並歡迎學校教師邀請社會專業人士共同進行協同教學。而為提倡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。整體而言，負責評審的學者專家將就獨立思辨、溝通協調、團隊合作、問題解決、與創新等 5C 關鍵能力的角度來檢視學生在主題探索課程中的表現。

主辦單位將依競賽組別來進行評分工作，評分的依據為參賽者於 2015 年 9 月 1 日至 2016 年 2 月 28 日競賽期間，在群學網與 myPAD 二個平台所留下之所有的學習歷程資料。評分工作預訂於 2016 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，各組錄取前三名各一隊，另各組錄取佳作三隊，優勝隊伍除分別頒發團體獎狀之外（每位成員一只），虛擬學校組第一名隊伍將獲得 10” 螢幕平板電腦 8 台，第二名隊伍將獲得 7” 螢幕平板電腦 6 台，第三名隊伍將獲得 7” 螢幕平板電腦 5 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 3 台，第二名隊伍將各獲得 7” 螢幕平板電腦 2 台，第三名隊伍將各獲得 7” 螢幕平板電腦 1 台。

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. 社群核心人物獎

主辦單位將根據 myPAD 之社群活動紀錄與徽章等級，選出競賽期間最為活躍並對促進合作學習活動最有貢獻的前三名個人。此三名個人不必要出自參賽之團隊，凡在 myPAD 社群平台上積極參與或協助學習活動進行之學生家長或社會專業人士亦可能獲獎。除頒贈獎狀之外，第一名另將獲頒 10” 螢幕平板電腦 1 台，第二名另將獲頒 7” 螢幕平板電腦 1 台，第三名則另將獲頒郵局新台幣 2000 元禮卷。此三名獲獎人亦將獲贈花菓山網站之花菓幣 500 枚。

3. 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。

4. 縣市政府獎

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。

以上各獎項得因品質考量而從缺。

華人探究學習學會將於 2016 年 7 月中旬，假中國廣東深圳大學辦理「第七屆全球華人探究

學習創新應用大會」(2016 GCCIL)，頒獎典禮將配合 2016 GCCIL 辦理。

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、聯絡人與活動網站

1. 林奇賢教授 email: service.linc@msa.hinet.net phone: +886-932-830451
2. 劉文太助理 email: ianlistaaa@gmail.com phone: +886-6-2133111 # 778
3. 活動網站網址：<http://pathfinder.nutn.edu.tw/carnival/2015/>