

團隊成員心得分享

(1)五年級課程—大士爺變裝秀學習任務

分享者：五年級王世偉老師

一、課程設計緣起與資訊科技的使用

民雄的大士爺祭典是全省聞名且唯一，藉由這次課程能讓學生對家鄉特有文化有進一步的認識與了解。學生透過 PBL 教學模式與資訊設備進行專題學習，才能深入探討大士爺文化，培養主動學習的意願。

我們的課程重點著重在大士爺公仔的製作。讓學生由製作公仔的過程了解大士爺塑像的特徵及其意涵；使用群學網進行的小組討論，讓學生可以隨時隨地主動發表自己的意見並和同學討論，充分瞭解大士爺的特徵；使用平板電腦至大士爺廟進行實地觀察，讓學生了解平板電腦如何運用在課程的學習；利用數位相機記錄討論與製作的過程，也可以讓學生體驗數位照片結合多媒體軟體，將學習歷程記錄下來不同的應用方式。

二、團隊運作模式對個人教學能力成長的影響

所謂「教學相長」，在教學過程中自己不僅學習到 PBL 教學模式，也從這次活動中對家鄉的固有文化有了更深一層的認識，並且從學生們之間的討論及製作中，發現學生的能力及其獨特性。

團隊中的各位老師真的很優秀，跟他們共同運作討論課程，讓我學習到國際間最新的教學模式，並且對於資訊設備在教學上的應用有了更深入的瞭解。透過團隊運作的過程，才有機會學習到團隊中各位老師的專長，而且更了解自己原來還有這麼多可以再精進教學的地方。

三、學生的成長

這次教學活動讓學生學習到從不同的角度去觀察每一件事情，也讓學生對資訊設備有更深入的認識而且明瞭如何使用它進行學習活動，並且學會應該遵守的網路倫理與規範。學生們在討論及製作公仔的過程中，也學習到如何包容不同的意見或建議，並且去做有效的溝通和分工合作，讓自己所屬小組的活動能順利進行而且能製作出有創意的成果。

分享者：五年級李金航老師

一、課程設計緣起與資訊科技的使用

在去年壁畫設計的架構下，今年利用公仔的發想，讓學生能更仔細觀察紙糊大士爺，其



細部所蘊含的傳統思維與民間信仰上的精神寄託，藉由各項儀式祈求風調雨順、國泰民安，更讓學生動手捏塑設計大士爺的聖像，也可消弭學生對外表兇惡大士爺的畏懼感，進而願意去了解在地文化。利用數位相片可任意放大、縮小的功能，讓學生可以很仔細觀察細部的構造，並利用 QR-code 的應用，可以即時獲得相關的資源資訊。

二、團隊運作模式對個人教學能力成長的影響

利用 PBL 教學模式與資訊工具的使用，增進師生間的互動，改變傳統單向式的刻板講授方式。藉由教師精心設計的學習任務，讓學生嘗試培養解決問題的能力，除此教師也有更充分的時間分別指導學生進行學習活動。

俗話說：一人技短，兩人技長。透過團隊運作模式，可以彼此分享、觀摩、學習別人的長處，並且修正自我的盲點。除此，在團隊對話溝通的同時，可以獲得不同的參考面向，打破自我思考的桎梏邁向卓越。

三、學生的成長

透過簡單的資訊科技工具操作講授，對於資訊設備的使用，大部分的學生都能輕易的上手。再加上教師群事先規劃好的教學活動設計，透過 PBL 教學模式有系統、組織化的步驟，學生在循序漸進的學習過程中，程度較佳的同學能帶領學習低成就的成員共同成長，並且培養自主學習、獨立思考、互助與解決問題的能力。

分享者：五年級賴建璋老師

一、課程設計緣起與資訊科技的使用

台灣的廟宇一直是人民生活的信仰中心，而民雄的大士爺文化祭更是每年民雄地區的重要宗教活動。藉由此次對課程的重新規畫，引進熱門且能引起學生興趣的 Q 版好神公仔，將「傳統」重新包裝，讓學生嘗試將看來嚴肅的大士爺轉化成更願意親近的相貌。學生有機會在學校的課程安排與設計中，重新學習與認識每天都能見到、在地的大士爺信仰文化，拉近學生與傳統信仰的距離感，提高學生的學習動機。

這次以 PBL 教學模式設計的教學活動，仰賴各組學生的有效分工以及團隊合作，更利用了相當多的資訊設備在教學活動中，例如：數位相機、實物投影機、電子白板、電腦、布幕、錄音筆，也使用了 Photo Story 3 for Windows、Photo Impact X3...等電腦軟體，讓學生學習方式更多元，同時學習歷程也有了更多面向的紀錄、整理與省思方式。整個課程的實施過程中，我們更看到小朋友在每個學習任務中興致勃勃的學習，有效的應用不同的資訊設備，大大的提升了學習的興趣外，更能幫助小朋友有效、快速的學習。

二、團隊運作模式對個人教學能力成長的影響

課程中除了教師的互動電子書教學，還有小組合作學習、個人學習紀錄、資訊設備應用、藝術作品實作等課程。依 PBL 教學模式設計學習任務，整個課程活動便有了完全不同的教與學的風貌，加上 Q 版公仔的觀察、安排廟宇實地的參訪與公仔實作...等，讓學習內容具體實在，學習方式趣味橫生，完全擺脫了傳統的學習模式。

我發現教學過程中師生互動頻繁，這是以前我沒機會體驗到的，更重要的是讓學生能實際感受在地的鄉土宗教藝術之美。透過一系列的課程認識寶貴的傳統在地文化資產，培養學生熱愛鄉土的情懷。且對於歷史源遠流長的民雄大士爺文化祭，有了一番全新的認識和了解，相信學生下次再去大士爺廟祭拜或參與祭典活動時，更能體會與了解廟宇信仰在社區中所占有的地位與角色。

個人今年與五年級教師共同設計課程，透過大家的討論和提出各種想法，終於將課程設計出來並且實現。與去年相比，團隊的運作方式確實能讓大家更輕鬆的思考教學活動的細節，並且發揮每位教師的專長協同教學，使得教學活動的進行遠比一個人單打獨鬥更輕鬆，並且能讓學生學到更多。

三、學生的成長

藉由資訊、藝術、社會...等跨領域融入學習，將這學期幾個月來活動的過程與成果—大士爺的公仔作品，以及學習過程內容製作成數位故事影片，以跨學年方式向其他班級師生與各班到場參觀的爸媽們及社區人士發表，讓全校師生能有機會一同了解在民雄地區的大士爺廟宇文化，並能做詳細的介紹與推廣，藉由拋磚引玉的方式吸引更多的人認識在地的信仰文化。民雄地區的小朋友出入大士爺廟次數頻繁，文化祭也吸引眾多的人潮觀瞻。但不論是廟宇的宗教文化變遷、信仰起源、祭祀神明的認識，或是對廟宇建築上的格局設計、藝術表現上的涵意...等，其實對學生而言是所知有限的。學生在課程中了解到大士爺文化信仰的發展起源、歷史，對生活中熟悉的信仰文化有深刻的了解，搭配新一代 Q 版的公仔製作，使學生寓教於樂，對文化的學習比過往有著更高的興趣以及深刻的體驗課程。

分享者：五年級魯曉玲老師

一、課程設計緣起與資訊科技的使用

大士爺廟是國家三級古蹟，每年的大士爺文化祭總吸引非常多的人潮，身為民雄的莘莘學子應不陌生，但多半不曾仔細觀察過大士爺，這次的課程就藉由公仔的製作，讓學生能更了解在地文化。此次的課程所運用的資訊科技工具有數位相機、平板電腦、實物投



影機、個人電腦。也應用了 Photo Story 3 for Windows、Photo Impact X3 等軟體，我自己也很訝異，運用資訊科技融入教學引導學生學習，原來不像我以前想像的困難。對學生而言，資訊科技使用於學習活動中，原來也可以這麼輕鬆上手。

二、團隊運作模式對個人教學能力成長的影響

對於資訊方面一向不是那麼專精的我，對於參與此次的課程，一開始時真是很擔心，不知道自己能不能設計出好的教學活動。還好有同學年的老師一路協助與幫忙，讓我能在資訊科技融入教學的應用上找到信心。

因為此次的課程是團隊運作的模式，經由教師們每周對課程的共同討論，讓課程進行得更順利，而且能在發現問題時就隨時加以修正。雖然整個課程涉及的領域較以往更加廣泛，不過因為是與團隊共同運作，讓我明顯感受到的確比起以往自己在班上單打獨鬥的教學方式更為理想，而且更能愉快的享受教學活動。

三、學生的成長

透過課程的實施，發現學生已經比以往更清楚應該如何思考問題，也比較清楚如何跟同學們共同互動討論。在學習的過程中，剛開始每組的組內成員雖有些許的意見不合，但經由不斷的溝通磨合，的確是漸漸地發展出各自的小組特色。

最令人欣喜的是，此次的課程讓在課堂上幾乎不發聲的同學，也能在討論的過程提出自己的意見，學習興趣被有效的提昇，真的很難能可貴。

(2) 四年級課程—壁畫故事小偵探學習任務

分享者：四年級李珍瓊老師

一、課程發展與資訊科技的使用

同學們對三級古蹟大士爺廟非常的熟悉，常會隨著父母到廟裡拜拜，但對廟中的壁畫卻沒有特別的注意，覺得非常可惜。利用這次的機會，讓學生更加瞭解家鄉的文化。這次的活動著重在學生自主學習，因此選擇 PBL 教學模式來設計課程，並且搭配平板電腦、群學網輔助學生學習，同時讓學生透過同組組員的學習討論活動，學習壁畫故事的內涵。

二、團隊運作模式對個人教學上的影響

很早之前就聽過 PBL 教學模式，但是我從未在教學現場使用過。在這個課程之前我大多是以傳統講授的方式來上課，雖然偶爾也會使用電子白板來上課增加與學生互動，不過仍然是以老師為主，學生依舊是被動的接受知識。很高興藉由主動參與這個教學社群，讓我得以真正開始認識 PBL 教學模式，而且能嘗試把這樣的教學模式實施在我的教學現

場，過程中我已經能逐漸掌握 PBL 教學模式的精髓。

從以前就深刻的體會到一個好的團隊的重要。單打獨鬥是一件很辛苦的事，透過團隊運作大家可發揮專長又能彼此支援分工合作，讓教學活動能進行得更順利完善，同時大家的負擔又可減輕，並且因為伙伴間的頻繁互動，也可以增加大家的情感。PBL 教學模式和教師社群的運作方式，確實是一個可以精進大家教學技巧的方式。

三、學生的成長

這次活動中，收穫最多的就是學生了。在活動尚未真正開始之前，班上同學就因為聽聞了這個活動而蠢蠢欲動，還不知要做什麼，就先將工作都分配下去了，很少看到他們這麼主動的。

活動開始後常看到同學們很興奮忙碌，但都不知在忙什麼，資料蒐集了半天，才發現找錯了又得重新開始；圖畫了很久，才發現時代背景不對，將古人畫成現代人，又要重畫。也發現因異質性分組，每一組的組長能力應該差不多，但活動時，實際主導活動進行的卻不一定是成績最好的組長，而平常好動的同學，也能找到自己可以貢獻能力的地方——畫圖或電腦的操作，進而肯定自我價值。經由這個活動，似乎也讓同學更加瞭解自己的能力，也有更多機會可以發揮。

活動進行中當然也遇到了不少的問題——如何將找到的故事資料由文言文改成同學自己能說的白話文、應該如何連貫故事、場景裡的馬到底要怎樣畫才像呢...，這些問題都在同學們的腦力激盪下——的解決，PBL 教學模式的實施確實能讓同學們找到解決問題的方法，而這也是教學活動的最大目的。學生們的表現仍有很大的進步空間，老師們能從這次學生們的表現，感受到他們會持續的成長！

分享者：四年級盧桂琴老師

一、課程發展與資訊科技的使用

建廟已二百多年的民雄大士爺廟，為國家三級古蹟也是民雄民眾的信仰中心。然而對於一般學生而言，似乎只記得大士爺廟的年度盛事——農曆七月廿一日至廿三日的普渡祭典，認為它是祈福拜拜求平安的地方，鮮少有人想要多去認識欣賞它。即使有此念頭，大概也很難得到詳細完整的答案！透過林奇賢教授指導我們設計「壁畫故事小偵探任務」PBL 教學模式學習活動，引導學生實地探查大士爺廟內兩旁的壁畫。接著運用故事板、使用群學網的討論功能，進行小組內的學習討論。再引導學生運用故事板編排腳本。幾乎所有的小朋友都能對在地的文化古蹟多一層新的了解與認識，讓廟宇不只是心靈的寄託，更是文化薈萃的結晶。



本教學活動以大士爺廟內兩旁的壁畫故事為學習題材，讓學生學習故事中仁義節孝的精神，體會傳統文化之美。學生透過資訊科技與 PBL 教學模式，學習 Photo Story 3 for Windows 電腦軟體與掃描器的操作。運用故事板、使用群學網進行小組學習討論，進而引導學生應如何編寫腳本、如何轉化故事情節、如何將故事情境繪畫出圖片，並且以數位說故事方式呈現壁畫故事的來龍去脈。本教學活動設計的目標著眼在透過有趣的學習主題，培養學生應用資訊科技主動解決問題的能力，以提高學生的學習興趣，增進其資訊素養與整理資料的能力。

二、團隊運作模式對個人教學上的影響

資訊科技日新月異，如何將資訊科技融入教學，對我而言一直是深具挑戰的課題。這次資訊科技結合 PBL 教學模式的教學活動，我們是以學校附近信仰中心的壁畫故事做為學習主軸。在課程設計的討論過程中，我跟其他老師就像參與本次活動的學生，以對話激盪各種點子；在教學過程中，我們嘗試扮演引導者與鼓勵者的角色，將學習的主導權還給孩子們，讓他們盡情發揮。在這種情境下，孩子們「主動學習」的成果竟然能夠出乎我的意料之外達成，我覺得這是個相當活潑有趣的教學方式的嘗試。

除了讓孩子從學習活動中建構出新知識，也從小組討論中學習溝通協調的能力，體會合作學習的意義與優勢。雖然在活動設計與進行過程中不斷的出現新問題的挑戰，但是透過團隊不斷的討論與腦力激盪的力量，我們和孩子們在學習活動中也一起成長，這也讓我體認到「教學相長」的意義。PBL 教學模式可以培養學生自主學習的目的，因此擔任學習過程引導者的教師角色與傳統教學方式大不相同。

為了更深刻瞭解資訊科技融入 PBL 教學模式，參與本次教學活動的教師同儕們除了不斷以聚會方式研討課程的設計與實際面臨的問題之外，也進行校外參訪活動以充實自身經驗。做為 PBL 教學活動過程的引導與鼓勵者的教師，我們必須不斷依各小組的實際進行狀況與學生們的性格特性、能力等做適度的引導、鼓勵或者調整。這與以往熟悉的講述教學方式差異甚大。幸好有團隊運作的力量協助我，大家共同提出問題討論，共同想解決的方式，同時又可以不斷的自我修正，精進自己的教學方式，真的是一舉數得。

三、學生的成長

這是一個以小組為中心的學習活動，學生透過合作共同討論以解決問題，因此學生們首先要面對的是如何共同挑選壁畫故事主題，分配故事特搜員任務。接著將網路上的故事資料和長輩講的故事資料整理好之後，使用群學網的討論功能，進行小組討論（同時邀請家長參與討論）和腳本編排、繪製故事場景圖片與掃描成電子圖片、進行圖片編排並



且依編寫好的故事板場景劇本，進行有創意的旁白配音，讓故事更加生動。作品完成後，再將故事影片與同校同學、義工團爸媽們及其他社區人士共同分享。在這次的教學活動中，學生除了學習如何應用資訊科技主動解決問題的能力之外，也學到了如何化解組內爭執與有效分工，如何凝聚全組向心力以找出解決問題的方法。參與的同學發現自己比較能多角度思考問題，另外資料統整能力與上台報告的勇氣，也都比過去增進不少。

分享者：四年級梁益榮老師

一、課程發展與資訊科技的使用

100 年度我們開始將東榮國小的校本課程—大士爺信仰文化，融入 PBL 教學模式的精神進行有系統的整理。101 年度則是傳承 100 年發展的優良經驗持續調整課程，在林奇賢教授的指導下遵循 PBL 教學模式設計課程同時融入更多資訊科技，讓學生更喜歡學習。四年級的課程發展是基於 100 年度所設計的「壁畫故事蒐查線」課程進行調整，大量使用資訊科技於學生的學習活動中。

雖然我們一開始就對於課程架構已經有初步共識，構思出符合 PBL 教學模式的學習任務主題是我們面臨的第一個挑戰，經過大家的討論思考和教授的引導，最後才定出「壁畫故事小偵探」這個任務主題，也讓我們接下來的教學團隊合作有了一個好的開始。

大士爺廟內的壁畫故事多出自二十四孝的故事。如何能讓學生有興趣學習忠孝仁愛的故事，用自己的角度呈現故事內容，不會視其為老古板的代表且能體會孝順父母的意義，就是本課程發展的目的。透過 PBL 教學模式和平板電腦、個人電腦、群學網與 Photo Story 3 for Windows 等資訊科技軟硬體的应用，學生不但讓壁畫故事生動了起來，更學習到科技工具的正确使用方式，以及整理資料的正确方法。

二、團隊運作模式對個人教學上的影響

PBL 教學模式是我在研究所進修時，就已經略有聽聞的教學模式，它有明確可行的理論基礎，是能讓學生確實學會各項關鍵能力的優良教學模式。此次透過林奇賢教授的指導，能與四年級兩位教師共同合作設計 PBL 教學模式校本課程，自己也因此學以致用，是很難得的精進自身教學能力的機會。

個人單打獨鬥的時代已經過去，面對教學環境的變化與教學方法優質化，唯有採取團隊運作才能完成複雜的任務。透過團隊運作模式，我也學習到更多與他人互動的訣竅、與他人討論的方法、以及如何與他人共同修正工作執行方式，如此才能經營出一個優質的教學團隊社群。同時透過這個教學活動，讓我觀察到伙伴們無窮的潛力，等待著我們去



引導發掘，讓他們有機會能發光發熱，貢獻所長。

三、學生的成長

在教學的過程中，我看到學生在與他人互動上的成長，也看到同學們因為有興趣，所以非常認真投入的想要把作品做得更好，甚至於一反平日的學習態度，就算老師一唸再唸也要努力完成作品。學生們更常主動向老師請教問題，並且會馬上修改作品。以前同學們只要聽到下課鐘聲，便一溜煙的不見了。像這樣能夠主動留下來學習，確實是學生很大的改變，看到學生對學習活動態度的正向成長轉變，真的很值得。