

廣達「設計學習」計畫——家鄉之美成果展

翻轉教學
以策展激發能力

文／吳淑文、圖／廣達文教基金會提供

「106 年度廣達『設計學習』計畫——家鄉之美成果展」連結 18 所夥伴學校策展，由在地角度出發，融入校園議題，讓觀眾認識、反思家鄉之美。

▲ 桃園市光明國小學生分享策展任務的歷程。

日本小說家井上靖在他的著作《初始：井上靖的童年與青春》一書裡這麼寫著：「每當我回憶幼年時代，都覺得能夠在故鄉伊豆的山林裡度過那段光陰實在是太美好了。」又說：「我是在故鄉長大的，我喜歡故鄉這個字眼。我聽說不管哪一個國家的語言，故鄉這個字都有迷人的發音，也有美麗的字面。」

葉啟田在《故鄉》這首歌裡這麼唱著對故鄉的情感，「有幾間厝，用磚仔砌，看起來普通普通，時常出現，我的夢中，彼就是我的故鄉。」



▲ 嘉義縣柳林國小學生練習歸納的邏輯思考。

不管是井上靖的故鄉，還是葉啟田的故鄉，裡頭都有著濃濃的家鄉之美。家鄉之美，也是廣達文教基金會 106 年度「設計學習」計畫的主題。

主題與生活產生連結 讓設計學習計畫有感

對年長的異鄉遊子而言，故鄉是長存心底的風景，為什麼會對較嚮往外面世界的國中、國小學生設定這個主題？

廣達文教基金會執行長徐繪珈表示，過去幾年的設計學習計畫主題都是以美感元素為核心關鍵，來嘗試不同的主題，例如從抽象概念的空間，到生活空間不可欠缺的元素「光」，或是主題明確的某個畫家等等，都具有美學的內涵，然而我們也明顯觀察到與生活產生連結，是小朋友在學習過程中最有感的媒介，因此決定透過更具象的「家鄉之美」主題，讓小朋友與老師的感覺可以更聚焦。

其次是，「家鄉之美」除了跟美感有連結以外，又是在地的東西，資料蒐集起來也較容易，又可以發揮在地教學特色，最值得一提的是，這次的主題也吸引很多家長的興趣與參與，有位小朋友的爸爸是馬來西亞華僑，很喜歡攝影，這位小朋友就請爸爸拍攝家鄉美的地方，再根據爸爸拍照的地方，一站一站實地踏察，之後再記錄心得，讓家鄉之美的廣度更大也更豐富。苗栗通霄國中的學生則因其策展的主題是家鄉的「綠色生活——食戀農廚」之美，不僅很認真的蒐集資料，更在學校的空地實地體驗有機種植，很真實的表現出家鄉之美。

以策劃展覽 滾動教學氛圍

任何事情的發生都有其背景與動機，「設計學習」計畫的緣起又是在怎樣的因緣下產生？

徐繪珈表示，「設計學習」計畫的內涵就是「過程」。而過程是需要被計畫與被規劃的，簡單講，就是要打破老師長期以來在教室唱獨腳戲，



▲ 教師團隊嘗試逆向思考的任務導向學習設計。

學生在下面夢周公，或是自己玩自己的傳統教與學模式。希望透過「設計學習」計畫翻轉兩個層面，第一個層面是老師與學生在教室的角色扮演，課堂上不再是老師講得多、學生聽得多，而是學生講得多、老師聽得多，學生將蒐集到的資料在課堂上發表，或是主動提問資料蒐集過程遇到的問題；第二個層面是老師備課的內容不再只是單純的講授，而是老師必須設計不同的任務點，並規範範圍，哪些是要表現的，哪些是不要表現的，讓小朋友嘗試自己解決問題，執行後再給予小朋友



► 桃園市建國國小由校長親自頒發任務信，賦予學生「玩真的」的任務。



▲ 雲林縣新生國小學生跟廣達文教基金會執行長徐繪珈進行展品導覽。

友方向的調整與修正。簡單講，「設計學習」計畫就是要滾動教學的氛圍，讓老師有更多不同的教學方法、學生有更多元的學習空間。

在眾多的教學方法當中，為什麼會選擇以「策劃展覽」為工具來翻轉制式教學？

徐繪珈表示，策展的基本流程是先「設定主題」，然後「蒐集資料」，之後是「歸納分類」，再來是「組織架構」，最後才是「呈現故事」。這個流程跟小朋友的思考方式是很類似的，也跟企業界解決問題的模式是相近的。若能讓小朋友從小就具備策展的能力，將來遇到問題，即能運用這個方法解決問題，即便我們並沒有明確告訴他們策展的目的是什麼、可以在什麼時候派上用場，但這是可以潛移默化、培養觸類旁通的能力。例如已是第三年參加「設計學習」計畫的嘉義柳林國小，這批小朋友們有次去上跟「設計學習」無關的課程，老師帶他們出去做踏察，看到五花八門的東西時，小朋友們馬上可以透過在設計學習學到的方法運用在他們的觀察上，讓老師十分震驚。所以，能力的培養才是策展最主要的目的，也是翻轉教學最終的企圖與願景。

任務導向學習 形成正向循環

令人好奇的是，「設計學習」計畫推廣的對象為什麼選定國中、國小，而不是高中或是大學？

徐繪珈表示，設計學習的內涵是任務導向學習，最開始運用在大學的醫學院，用問題導向及任務導向作為教學方式，經驗證明這是非常有效的學習方式，於是慢慢擴大到其它領域的教學。而廣達的設計學習計畫推廣對象之所以選定國中、國小，是考量到這個階段的小朋友的学习力與學習空間最大，也沒升學壓力，相對的學習力、思考力、想像力及自主空間也較大，若能從小就給他們方法，等到高中、大學階段時就可以運用。再者是，年紀愈小就開始學習東西、實做東西，可以透過不斷的嘗試與犯錯，提升內化的程度。

推動如此縝密周詳的「設計學習」計畫，希望能為臺灣教育帶來哪些改變或是影響？

徐繪珈表示，有老師反應，教學氛圍被滾動之後，小朋友因為任務的參與，意識到學習與自己的關係，整個人動了起來，變得更渴望學習，也希望能完美達成任務，過去學科表現不佳的小朋友開始發揮亮點，所以這個計畫又被稱為「撿珍珠計畫」。小朋友的學習齒輪被啟動之後，還會產生一種後座力，那就是小朋友不再滿足扮演單純的接收角色，他們會自主性丟問題給老師，



▲ 新竹縣興隆國小策展主題「潺流彎彎河樂融融」。



◀ 廣達文教基金會執行長徐繪珈頒發教師任務信，開啟與夥伴學校一同努力的委託。

逼得老師也跟著被推動，一旦這樣的氛圍建立起來，師生雙方都可以經驗到一種感動的能量在流動，套句小朋友的話就是「感覺很爽」，而老師們見到這樣的改變，初始當教師的熱情與使命，會再度被喚起、被激發，教與學、師與生，互相作用形成一個正向的滾動循環！

轉動師生角色 改變力量大

「設計學習」計畫的參與過程或許很辛苦，但改變力量大！徐繪珈分享了幾個師生同時被翻轉的案例。

第一年參與計畫的桃園市光明國小藝術與人文教師廖健茗反應說：「在孩子眼中，我看到學習烈火的噴發，讓我感受到知識產生的美感，那不單單只是作品表象的美好，而是藉由策展，讓孩子與我都有如獲至寶的感覺，很令我癡迷及狂喜。」

桃園市建國國小教學組長孫道庸的體驗是：「老師們其實也是學習者的身分，在相互討論的過程中吸收彼此的經驗與想像，以彌補不足的部分，超棒的！」

桃園市光明國小資訊老師潘詣昀的感想則是：「透過策劃、展覽的過程，師生角色被翻轉，衝突需要協調解決，困惑需要思考解疑，有時很無奈又很鼓舞，這翻轉很令人驚艷與感動！」

新北市大同國小導師宋春珠表示，班上有位領身心障礙手冊的小朋友，對於班上的活動很疏離，卻自願當頭套作品的介紹關主，結果表現超乎我的預期，很令人震撼！

苗栗縣通霄國中導師廖逸秋指出，班上有位小朋友因為情緒表達的問題，進而影響團隊合作的氣氛與進度。這次活動該生擔任組長，在一整學期的小組討論合作中，已能適當處理與表達情緒，帶領大家一起腦力激盪。◎

「106 年度廣達『設計學習』計畫—— 家鄉之美成果展」

時間：2018 年 4 月 19 日（四）～5 月 27 日
（日）

地點：國立公共資訊圖書館總館五樓
（週一休館）