



## 2014 全球中小學校學習社群創新學習模式競賽活動

### 2014 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

台灣十二年國教政策持續圍繞著入學議題紛擾不休，大家已忘了教育改革的初衷，更沒人回想為何當初要廢除科舉制度？而中國大陸雖敲鑼打鼓地提出三通二平台的政策，但僅有政策口號或偏重硬體建設而無實質可行的創新學習模式，恐仍無法脫胎換骨地將中國的中小學教育帶進二十一世紀。我們每年歲末的諾貝爾獎恐慌症要持續到何時？而我們也要世世代代以做為世界的製造工廠而滿足嗎？本項活動（簡稱 2014 LINC Carnival）的目的，即在倡導與鼓勵全球華人中小學校教師積極應用資訊科技來實踐新時代的教育新典範，以根本改造我們的教育。

2014 LINC Carnival 將特別重視中小學校在跨校或不同區域間的合作學習活動設計與實施的品質，或是融合社區或族群的探索學習活動設計與實施的成果。總之，我們希望大家能善用資訊科技來達到 Anytime, Anywhere, Anyone, & Anyway 的學習新境界。

#### 二、對象

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

2014 LINC Carnival 希望透過網路學習活動的歡樂氣氛來激發與體驗中小學的創新學習模式，而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) 做為競賽活動的主要元素。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實體班級組成參賽主體，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/>) 與 myPAD (<http://mypad.linc.hinet.net/>) 之虛擬學習環境中進行。

#### 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”今年度新增了一個“老師的百寶箱”單元，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，甚至以影片呈現示範或解說。盼教師能善用這項新功能。

##### 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，而且應讓學生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 Classes 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。

##### 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 (Learning Supports)，而這也是本項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 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。



## 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. 教師必須在 2014 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. 教師必須在 2015 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

2014 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。

本項競賽活動的主要特色，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 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 2014 年 9 月 1 日至 2015 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 2015 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 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。

主辦單位將擇期並選擇適當地點盛大辦理頒獎典禮。

## 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](mailto:service.linc@msa.hinet.net)      phone: +886-932-830451
2. 劉文太助理      email: [ianlistaaa@gmail.com](mailto:ianlistaaa@gmail.com)      phone: +886-6-2133111 # 778
3. 活動網站網址: <http://pathfinder.nutn.edu.tw/carnival/2014/>