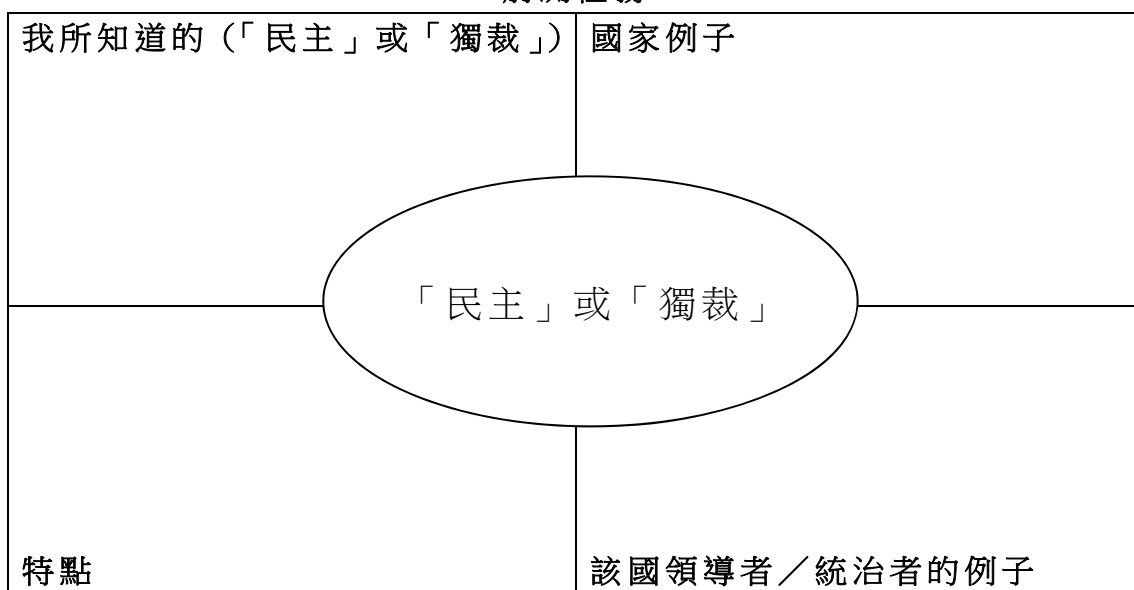


在中一歷史課堂 使用 Frayer 模型和均衡器照顧學習者多樣性

沙田官立中學歷史科李蔚鈴老師¹在中一歷史的課堂上，採用 Frayer 模型進行前測，找出學生學習特定課題的興趣、已有知識及準備程度。Frayer 模型是一個四格的圖表，有助學生界定新的概念，使用起來簡單方便。學生運用已有知識，列舉示例和非示例，以獲取新資訊。不同能力的學生皆認為 Frayer 模型相當有用，因為他們可選擇以書寫或繪畫的方式寫下答案。

以「希臘城邦的生活：雅典與斯巴達」課堂為例，李老師期望學生能夠認識雅典及斯巴達的政府體制、理解雅典的民主與斯巴達的獨裁，以及比較兩者在政府體制方面的差異。不同能力及學習風格的學生均需完成以下有關「民主」或「獨裁」概念的 Frayer 模型。

前測任務



李老師從學生的習作了解他們對這個課題的學習興趣和已有知識，亦檢視學生在 Frayer 模型中是否有錯誤的概念或例子。在 40 位學生中，只有兩位選擇民主，其餘學生均選擇寫下關於獨裁的觀點。李老師繼而因應 Frayer 模型的結果備課，並調整教學重點，著重討論實行獨裁的斯巴達政府。為使學生更加了解這個課題，李老師不僅安排小組討論和口頭匯報，亦設計動態學習的活動。

¹ 李蔚鈴老師現任職於荃灣官立中學。

使用均衡器照顧不同的學習需要

李老師根據 Frayer 模型的結果，採用均衡器²協助設計適合不同學生學習需要的任務，這樣所有學生都有均等機會恰當地接受各種活動及習作的挑戰。有些學生善於處理「說明斯巴達男孩為甚麼會遭母親遺棄」等具體課題，而其他學生則較擅長「分析戰鬥在斯巴達的重要性」等能夠進一步引發思考的抽象課題。同樣地，有些學生認為引導式和結構式問題較有幫助，而有些則有信心提供開放式答案。

具體

說明斯巴達男孩為甚麼會遭母親遺棄。



抽象

分析戰鬥在斯巴達的重要性。

結構性比較強

斯巴達男孩為漁獲打鬥及偷魚時，他們掌握了甚麼戰鬥技能？



比較開放

你對這種訓練有何看法？

設計活動以照顧不同學習風格

李老師設計了兩個小組活動以照顧學生在興趣、準備程度及學習風格等方面的不同需要。第一個活動為角色扮演：「我是誰？」。學生分成小組，組內每位學生可選擇扮演雅典其中一個社會階級（例如自由民或奴隸）。在角色扮演後，學生便能更深入地了解不同階級在雅典民主體制下的權利與義務，這種體制與斯巴達政府形成鮮明對比。

至於鞏固知識活動，教師為學生設計了一個遊戲：「雅典？斯巴達？敲敲看」。學生以小組方式進行遊戲，每位學生輪流抽卡，分辨當中的描述是關於雅典抑或斯巴達。這個遊戲照顧喜歡以視覺、聽覺及動態學習的學生，從而處理他們的學習多樣性。學生可選擇撰寫一篇有

²改編自：Carol Ann Tomlinson, *How to differentiate instruction in mixed-ability classrooms*, Pearson Education, 2005, 頁 47

關遊歷雅典或斯巴達的日誌、設計一份移民申請表或繪製一份宣傳移居雅典或斯巴達的廣告，並提出理由。

學生的反應令人鼓舞，他們在課堂上主動積極，對拍卡遊戲具有濃厚興趣，亦能比較雅典的民主制與斯巴達的獨裁制之間的差異。不同能力的學生均喜愛從活動中學習，能力較高的學生甚至選擇完成所有習作，這是令人意想不到的。

如對照顧學習者多樣性感興趣，可同時參閱示例 33 和 35。