

全 方 位 學 習 與 課 堂 學 習

相 輔 相 成

陳鴻昌

教育局自2000年初的教育改革中提倡全方位學習，讓「學生在真實情境中的學習，以達至在課堂學習較難達到的學習目標」¹。過去二十年，學校各自根據校本情況，發展多元化的全方位學習活動。在這期間，QSIP團隊有幸透過不同基金會資助進行的多個計劃，與前線同行，發展與課程扣連的全方位學習活動，以達至官方課程文件中所描述的促進（enable）、擴闊（enrich）或延伸（extend）課堂學習（以下簡稱為「3E」）。本文概括地歸納當中重點，讀者也可閱讀團隊同一系列的文章²及有關網頁的內容，深入了解部分活動的細節。

以學科學習為主導的全方位學習

其實，在2000年初教改啟動之前，教育界一直也有以學科為主導的全方位學習，例如地理科的實地考察（field study）、八大學習領域下的學科學會（如數學學會、中文學會）活動等。這些課堂以外的活動，或多或少也扣連課程，包含3E的全部或部分元素。及後，學校發展出更高質素的全方位學習活動，這些活動的重點不單止在外出活動的時段，而是有清晰的「前、中、後」設計，其特質如下：

一、活動前的輸入

由於活動本身以學科學習為主導，一般先在相關學科正規課堂時段作有關活動的知識輸入，並以不同層次的提問，讓學生帶着問題「出發」。

二、活動中的任務

有關教師大多會在事前作先導實地考察，在真實的環境中設定任務。學生在參與這些「外出活動」³時，除需要運用課堂內的前備知識外，更需要現場細心觀察、記錄，讓經歷與活動前已懷在心中的問題扣連。

三、活動後的總結及反思

活動後，學生需要整理資料，去解答一些問題，或建立自身的觀點等。視乎現場情況，有些活動上午外出⁴，下午即時整理搜集到的資料，並作匯報；有些活動則讓學生隨後整理，在一段時間後匯報及產出一些製成品。此外，教師在回到課堂後，還會引導學生作不同層次的反思（下文將談如何設計反思），並扣連正規課堂學習。

其中一個實例是QSIP團隊與一所中學以歷史科為主導的協作。由於學校帶基督教背景，在中二教授香港史部分時，會藉着探討教堂歷史來反映不同年代的社會歷史狀況。教師除了在課堂內教授一些史實作為基礎外，還設定探究任務，為外出觀察作預備。及後QSIP團隊及有關教師會鎖定參觀地點，設計路線及任務，讓學生在參觀時能深入認識教堂的歷史、建築風格以配合時代需要等，並容讓他們以視覺藝術手法記錄重要資料。接着在隨後的歷史課堂上整理資料，並進行反思，扣連所學。教師會把考試題目扣連這個參觀經歷，以展現3E元素（詳情可參考相關網頁⁵）。

從活動出發，滲入學科學習的元素

過去二十年，不少學校也嘗試把課外活動課程化。例如某學校戲劇學會舉辦四社戲劇比賽，若這些劇本與部分學科掛鉤，便有機會促進一些喜愛戲劇但未必善於在課堂環境學習的學生學習這些科目。如能在編寫劇本時，結合學生當年所學的一些知識更佳。也有學校試過，教師在看戲劇後問一些與學科有關的反思性問題，讓現場學生作答，增強氣氛及學習元素。

另一類的實例是把服務學習課程化。在小學，我們特意設計了一個虛擬的「微城市X貧富宴」社會經歷活動，結合常識科及視藝科，分派學生扮演不同階層的角色並模擬一連串經濟及社會情景，讓學生體驗貧富間如何漸趨懸殊，以及能從多角度探討形成貧窮的背後原因等；其學習層次突破傳統只模擬貧富宴，又或是搜集資料及個案探討等學習方法。在中學，也有學校有機地結合服務和不同學科的學習，讓學生應用不同學科所學的知識和技能，包括中文科以長者生平故事為題的寫作，英文科以記敘探訪長者前後感受為題的寫作，綜合人文科的社區探究，視藝科以剪紙作小禮物，並發展STEM創作便利長者生活的產品模型等，以達跨科及跨範疇學習的目標（這些活動的詳情，可參閱有關網頁⁶）。

學習果效的關鍵：反思

我們知道，單純讓學生經歷或體驗一項活動，未必能使他們有深層次的學習。要增強學習效果，教師宜有系統地引導學生作不同層次的反思。常用的理念框架，除了大家熟悉的庫伯學習循環（Kolb's Learning Cycle）⁷外，還有前課程發展議會主席高彥明教授提出的反思六階（Six Levels of Reflection）⁸，也值得參考。

例如某中學安排資訊科技學會的學生，設計一個介紹學校的家長應用程式（apps），在家長日裏，協助到校家長安裝在手提電話內，並教導家長使用。QSIP團隊與教師合作，設計反思問題，以強化學生在此經歷中的學習：

庫伯學習循環	反思六階	引導學生反思的問題
具體經驗	(II) 把經歷記錄下來	1. 你協助了多少名家長安裝家長應用程式？
反思性觀察	(III) 對經歷的個人感受或觀點	2. 何事讓你留下最深刻的印象？ 2.1 有關IT 技術的事件／情境 2.2 非技術性事件／情境
		3. 甚麼事令你感到最具挑戰性／最困難？
概念化	(III) 對經歷的個人感受或觀點	4. 你從這項服務計劃中學會了甚麼？
再體驗	(V) 在新場景應用經歷所學	5. 若重新再做的話，你會如何完善這個計劃？
	(V)、(VI) 在新場景應用經歷所學、從經歷所學創新	6. 若你發明一個應用程式，供 (a) 校友、(b) 同區居民使用，讓他們認識學校，你會如何策劃這項計劃？

突破學術教學與活動的界限

以上例子皆說明傳統學術的學習，與課堂以外的活動，並非二元對立，而且可融為一體。事實上，官方課程指引中強調的五種學習基要，也可善用課堂學習及全方位學習模式來設計教學活動：

五種基要 學習經歷	學習模式	
	課堂學習例子	全方位學習例子
1. 智能發展	一般學科課堂	課室以外的學習活動（例如科學學會或地理學會籌辦參觀濕地公園）
2. 體藝發展	視藝、音樂、體育課堂	戲劇、電影、音樂、畫展等觀賞及表演，以及體育堂未有提供的體育活動
3. 社會服務	德育課堂	在真實場景提供服務（例如長者服務），若能提供事前導入及事後反思更佳
4. 與工作有關的經驗	請嘉賓到校在班主任課堂進行職業講座	參觀職場、影隨工作
5. 德育及公民教育	德育課、宗教課、成長課等課堂	學生自訂班規、模擬法庭等

因此，學校宜多嘗試靈活結合課堂學習及全方位學習模式，以增加教學效能。而事實上，傳統「學與教」及「學生成長支援」兩個範疇的二分法，本只是在行政上便利教師的分工，而非學生學習的界線。若教師能突破界限，在五種基要學習經歷上，融合課室以內及課室以外的學習，這種觀念上的轉變，已是學校改進的一大步。

附註

註[1]：參見由課程發展議會於2017年出版的《中學教育課程指引》分冊7，頁4 (https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/renewal/Guides/SECG%20booklet%207_ch_20180831.pdf)。

註[2]：QSIP團隊的「全方位學習」系列文章 <https://www.fed.cuhk.edu.hk/qsip/publications/>

註[3]：這裏談及的「外出」，一般而言是指到校外的地方。然而，有些教師刻意在校內某場地作特別的布置，讓學生離開正常課堂的處境而另作安排的體驗，仍可視為「外出」。

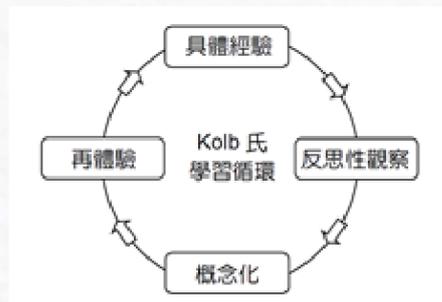
註[4]：這裏所指「外出」的意思，同註釋3。

註[5]：參見 <https://www.fed.cuhk.edu.hk/qsip/projects/qshk/resources/qshkbhjs/>

註[6]：小學例子：<https://www.fed.cuhk.edu.hk/qsip/qshkpgms/>

中學例子：<https://www.fed.cuhk.edu.hk/qsip/projects/qshk/resources/qshksless/>

註[7]：庫伯學習循環 (Kolb's Learning Cycle)：



詳情請參考：Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

註[8]：反思六階 (Six Levels of Reflection)：

層次	描述	學生角色	反思方向
I	只有經歷	參與者	回顧 (looking backward)
II	把經歷重整、記錄、表達		
III	對經歷的個人感受或觀點		
IV	連結這個經歷與過往學習	有效學習者	前瞻 (looking forward)
V	在新場景應用經歷所學		
VI	從經歷所學創新、系統性調適	自主學習者	

原作者：高彥明教授。載於：教育局（2019）。以「讓學生成為學習經歷設計者」模式推行社會服務計劃分享會（修訂）簡報（第14頁）。全方位學習組網頁。

https://cd1.edb.hkedcity.net/cd/lwl/ole/PD_Resources/2019_2020/20191031_Student-LED%20Approach_CLT.pdf



陳鴻昌博士

香港中文大學優質學校改進計劃總監，曾任教育局總課程發展主任，策劃超過六十場全港性學校領導人研討會，以及為百多所學校進行教師專業培訓，推動新學制發展。在QSIP服務多年，曾深度支援數十所學校。



QSIP網頁

<https://www.fed.cuhk.edu.hk/qsip/>



訂閱QSIP通訊



優質學校改進計劃 - QSIP

<https://www.facebook.com/QSIPCUHK>