



## 能推動學生奮戰不懈的原因，就是這份突破自我的興奮

以設計得美輪美奐的電腦軟件輔助學習，學生的投入感會否就如玩電腦遊戲一樣？將學習內容包裝成電腦遊戲一般，能否有效吸引學生學習？對學生來說，再「有趣」的學習軟件，都比不上看似「無無謂謂」的電腦遊戲程式。這現象帶給老師甚麼啟示？很明顯，在表面的吸引力背後當有更深層的原因。

成功的電腦遊戲在設計上有幾個必要條件：簡單回饋、迅速回饋及階段回饋。電腦不會在遊戲者成功完成某個任務後給予長篇大論的讚賞，遊戲者努力要爭取的可能只是個簡單的分數，或是希望能獲得足夠的儲備，自行決定換取甚麼武器或工具，克服某個困難，達到另一個新境界。事實上，在過程中，遊戲者每一步的回應都獲得聲音或畫面上的回饋。由此可見，回饋設計對於整個遊戲過程是至為要緊的，這些連續不斷的回饋能讓學生一步一步地突破自我，即使面對一次又一次的失敗，但若能看見自己比之前有進步，這已證明了自己的能力。遊戲若欠缺周詳的回饋設計，參加者便難以知道自己的處境，亦不知自己下一個目標，更無從感受突破自我時的滿足感。同樣，在學習上，能推動學生奮戰不懈的原因，就是這份突破自我的興奮。

老師不妨易地而處，代入學生的角色，在整整一個課堂中，學生究竟得到多少學習回饋？又有甚麼不同方式的回饋？在教學中，老師教是教了，討論是討論了，但學生有多理解，師生雙方都沒有得到所需的回饋，即使老師清清楚楚地陳述了教學內容，學生能真真正正地掌握的總比想像中少，甚至老師教得越多，學生反而懂得越少。

回饋本身已能為學習帶來刺激。回饋並不限於老師與學生在課堂中的即場即興溝通。在周詳的課堂回饋設計下，學生更清楚自己的學習情況，才有可能進一步突破自己，享受學習的興奮。老師可以參考下列在課堂教學中簡單的、迅速的和階段性的回饋方式。

### 1. 匯報表

老師按班內行與列在黑板畫上簡單的座位格子圖，每當同學完成了老師安排的學習活動，便可在對應的座位格子上打鉤(加√號)。

		√		
√				√
		√		

### 2. 分佈圖

可用於課堂重點上，老師提出問題及可能的答案，讓學生選擇後，統計不同答案的回答人數，並讓持不同意見的學生解釋，然後作出總結和帶領討論。

A	B	C	D	E
12	4	9	15	2

### 3. 計時

預備計時器，為學生的堂課計時，完成了的同學可在黑板上的「匯報表」格子上打鉤，亦可使用「分佈圖」記錄整體進展。

### 4. 即場核對

在堂課時，簡單的答案(例如：數字、評論大綱或字詞)可分階段寫於黑板上，讓學生完成一階段後自行核對。老師可將同一個堂課分為三部分，既便於管理進度，又能讓學生感到學習進展。

### 5. 清單核對表

在課堂開始時，先將整堂的活動安排寫於黑板的一角，老師按課堂的進展，在對應的項目處打鉤，這亦正好為師生提示教學要項。

