**成人教學的課程規劃**

**許峯銘**

成人機構及教師在進行課程規劃與教學實踐時，可以分為三個層面操作：

**一、第一層（機構層次）：課程規劃**

 課程規劃是指機構的整體課程設計與教學安排，就其內容而言，包括十個部分：

 (一)情境分析：分析學員的生心理特性、地方特色與資源，及學員對課程的先備知識與先前經驗等；

（二）需求評估：考慮“對象是誰”、“確認學員期望和其目

 前所達到的差距”，以及“他們想學些什麼”，並可透過：(1)

 學員問卷調查、(2)個別訪談、(3)觀察、(4)測驗、(5)座談

 會、(6)專家學者意見、(7)研究報告等方式，進行需求評估資

 料的蒐集；

（三）教學設計：依據以上分析的結果進行教學設計，也就是所謂的教案撰寫；

（四）教學準備：包含教學教材的準備及教學場域的準備，其中

 教材的準備包含：發放書面資料、準備實作的材料、有無評估

 問卷、播放的影片或音樂…等。而教學場域的準備方面，則主

 要包括：教室的選擇、桌椅的安排，以及有無需要使用到相關

 設備；

（五）教學實施：執行實際的教學步驟，亦即教案中實際的教學

 流程；

（六）教學評量：可透過問卷調查、學習測驗、觀察、訪談的方

 式，進行學習成效的評量。在實施評量的時間方面，樂齡教師

 可於每次教學後進行簡易性評量(如：有獎徵答、問卷調查、

 學員心得分享)，且於活動的最後再進行總結性評量，瞭解學

 習者對整個課程的學習成效、學習滿意度，以及對未來學習上

 的期望；

（七）教學反思：教學者可透過撰寫教學日誌或學員的問卷調

 查、上課時的反應，以及學習的成效或學習上的改變，瞭解是

 否有達成活動設計的成效，以及解決教學上出現的問題和需改

 善之處，以進行教學策略上的修正。

**二、第二層：教學設計－狹義的課程規劃**

狹義的課程規劃，指的是教學設計，又可稱為教案製作。教師為使教學活動順利，進行必須要會撰寫活動教案。一般而言，一個完整的教學教案，必須包含下列各部分的內容：

（一）科目名稱：列出任教科目或教學活動的名稱；

（二）教學目標 ：完成本科目後，學員將可學會的知識、態度與技

 能；

（三）教學對象：本科目招收的對象共多少名，是否需有先備知識或

 基礎；

（四）教學單元：本科目共分為多少單元，以及單元的順序；

（五）教學進度：每週上課幾次，每次幾小時；

（六）教學方法：如講述法、小組討論法、角色扮演法、示範與實做

 練習法、遊戲教學法、模擬實境法、問題解決法、自我導向學

 習法、影片教學法、企劃教學法等；

（七）教學活動：如小組討論、腦力激盪、心智圖像、圖畫謎、影

 片欣賞、創意企畫、作業簡報、案例研討、模擬活動、行動

 劇等；

（八）教學資源：如教材、網路、演講者、影片、單槍投影、多媒

 體、輔具…等；

（九）上課場地：室內、戶外；

（十）評量方式：如出席率、報告、作業、作品、、、等。

**三、第三層：單元設計**

單元設計指的是每次上課的內容安排，一門課程往往包含若干個單元，每個單元均有其特定的目標、主題與內容，並且需依照不同內容屬性，安排多元化的教學方法與技巧，以及完成教學效果的評估。

 一個完整的教學單元設計，必須包含下列各部分的內容：

（一）單元名稱：列出教學活動單元的名稱或主題；

（二）教學目標 ：完成本單元後，學員將可學會的知識、態度與技

 能；

（三）教學進度：依照單元時間安排學習內容及時間順序；

（四）教學方法：如講述法、小組討論法、角色扮演法、示範與實做

 練習法、遊戲教學法、模擬實境法、問題解決法、自我導向學

 習法、影片教學法、角色扮演法、企劃教學法等；

（五）教學活動：如小組討論、腦力激盪、心智圖像、圖畫謎、影

 片欣賞、創意企畫、作業簡報、案例研討、模擬活動、行動

 劇等；

（六）教學資源：如教材、網路、演講者、影片、單槍投影、多媒

 體、輔具…等；

（七）上課場地：室內、戶外；

（八）評量方式：如出席率、報告、作業、作品…等。

**四、課程規劃的原則**

 成人教師在執行課程規劃的過程中，允宜把握下列原則操作：

**（一）雙軌設計原則：**採用「雙軌方式」進行活動設計，一軌是「規範性需求」，亦即教師認為學員「應該或一定要」知道的知識或技能；另一軌是學員「真實性需求」，從學員本身瞭解其想要學習的內容和主題；

**（二）共同協商原則：**教學內容及進度並非一成不變，事實上，可以與學員進行商議，共同選擇其最感興趣或最需要學習的單元進行教學；亦即，學員感興趣的部分可多教些，不感興趣的部分也許可以少教些、甚至刪除，不必非要上完不可；

**（三）環環相扣原則：**教學活動設計的各個部分之間必須扣緊，不宜脫節。尤其教學方法或活動，必須與教學目標或性質有關。例如，藝文教學課程如果要辦校外教學或旅遊學，可以去參觀美術館或文化中心；電腦課程教學可以去參觀資訊展；懷舊課程可以去參觀古蹟或老街等。

**（四）進度調整原則：**學員學習速度不一，且通常學習速度較慢；因此，對成人或高齡者教學不宜趕進度，除了反覆練習以幫助其記憶外，允宜根據其學習速度調整教學進度。例如，原本打算一堂課教一首歌，但發覺太快了，記不得或學不會，可以調整為兩或三堂教一首歌。

**（五）生活實用原則：**無論教學活動內容如何，教師應儘量將其與樂齡生活相連結，使課程能夠有助於生活中的應用或問題的改善。例如，學完交通安全用路習慣宜有所改變；學完用藥知識回去不再亂買成藥；學會新歌鼓勵回家分享家人；上完電腦課回家要會使用電腦；學會照相回家可以幫家人朋友照相等。

**五、What：成人教學策略與方法是什麼？**

**（一）成人教學策略**

在教學時所參考依據的一套「指導原則」，教師需要依據指導原則，進行活動設計及教學實踐。

**（二）成人教學方法**

成人教師在教學時，所使用的一些技術、技巧或工具。

**六、Why：為何要瞭解成人教學策略與方法？**

（一）為教學活動找到理論基礎，讓教學實踐有所本；否則就會造成「理論沒有實踐就是空的，實踐沒有理論就是盲的」的後果。

（二）為了引起成人的學習動機，提升教學成效，使成人教學更具專業水準。

**七、How：如何應用成人教學策略與方法？**

**（一）成人教學策略的應用(常用的7個教學策略)**

**1.成人教育學策略**

成人教育學策略是根據成人教育學理論（Andragogy）所發展而來。 成人教育學策略在應用時，是以學習者為中心，引發其內在動機，注重其自我概念及豐富的經驗，強調立即應用及問題解決。

**2.鷹架策略**

鷹架策略是根據鷹架理論（Scaffolding theory）而來。鷹架策略也是指以學習者為中心，提供學習上必要的指導、援助和資源，等到學習者的學習穩定或成熟後，教師指導就可撤離。

**3.舞台策略**

舞台策略是指成人教師在教學過程中，設計或提供一個可以讓學員參與及表現的機會、管道或平台。它可能是一個真正的舞台，可以讓學員上台表演；也可能只是一個機會或平台，讓學員可以展示所學成果。

**4.三明治教學策略**

是一種綜合應用多種教學方法和技巧的策略。講述法如同三明治中的白吐司，其他教學方法和技巧，如同三明治中間的夾層。意即講述一段時間後，教師可以穿插應用其他的教學技巧和方法，然後再講述，再活動，再講述，如此循環不已。

**5.互動策略**

根據互動理論而來，是指成人教師在教學過程中，設計並引用一些互動技巧，與學員之間進行良好互動的一種策略。互動不僅可以讓教師瞭解高齡者的興趣、特性和問題；更可以引起動機，引發學習專注力，加強學習的效果。

**6.自我導向學習策略**

成人的自我導向學習策略，同樣也是以學習者為中心，鼓勵其自己設定學習目標，自己選擇學習資源，自己訂定學習計畫，自己安排學習進度，自己進行學習活動，甚至自己進行學習評量。

**7.全腦學習策略**

以全腦學習理論 （Whole–brain learning theory）及加速學習理論（accelerated learning）為基礎發展而來。全腦學習策略的教學是一種多感官策略，就是要讓學員眼睛看、耳朵聽、鼻子聞、雙手做、全身動的多樣性活動、以幫助成人學習。

**（二）成人教學方法的應用(常用的11種方法)**

**1.講述法**

指由教師系統化講解課程內容的方法，講述法在應用時宜注意十個原則：

(1)課前充分準備；

(2)明示主題大綱；

(3)加強重點提示；

(4)過程善於舉例；

(5)眼神適當接觸；

(6)運用肢體語言；

(7)多做雙向溝通；

(8)做好時間分配；

(9)運用輔助器材；

(10)運用輔助器材；

**2.示範與實做練習法**

指由教師或學員示範，其他學員實作練習的一種方法。示範與實做練習必須結合在一起，不宜分開。教師或學員示範完畢，其他學員最好馬上實做練習，效果才會最好。示範教學速度不宜過快，需有耐心反覆示範，直到清楚學會為止。

示範與實作練習的基本原則：

(1)充分準備

(2)主題宣示（先示範一遍）

(3)步驟講解（分解動作、分段演練）

(4)清楚明示

(5)當場練習

(6)立即回饋

(7)留時間發問

**3.媒體輔助教學法**

指教師配合課程內容，選擇適當影片或網路資訊進行教學的方法。媒體輔助教學通常需要運用一種以上的多媒體輔助器材，如: PPT、YouTube影片、或其他電腦軟體，進行教學活動。

4.**小組討論法**

是一種透過團體的互動，以進行意見、思考、訊息和感受等相互傳遞的方法。常用的小組討論法包括：世界咖啡館、嗡嗡小團體、金魚缸法、配對組法、六六法、名意團體技巧法、寫意法、輪轉團體技巧。

**5.遊戲教學法**

指在教學過程中，由教師配合教學的需要，運用遊戲的方法實施教學，其目的在幫助學員放鬆心情，增加學習趣味，改善學習氣氛，進而提高學習的效果。遊戲教學法只是輔助學習的一種方法，對高齡者不宜使用過長的時間，甚至要見好就收。

**6.圖畫謎法**

指由教師運用圖片、照片、海報或實體物品，提供猜謎活動，讓學員觀察一段時間，然後發表心得及答案。此種方法最大優點是引起動機，啟動思考，並可吸引學員的注意力。

**7.模擬實境法**

指由教師根據課程需要，模擬設計一個假設的情境，讓學員思考及討論應該如何處理或解決。模擬實境法未必要有標準答案，但教師宜先有準備，提供適當的建議。

**8.行動教學法／問題解決法**

指由教師提出問題，然後由學員尋找方案，並採取行動，以解決該問題的方法。此種方法的應用，首先必須界定一個生活中常見或學員感興趣的問題情境，然後分組找出問題原因，進而尋找問題解決方案或對策，實際予以執行，並且評估完成後的成效。

**9.體驗教學法**

指由教師根據課程需要，安排課堂內實做、課外參觀訪問，或旅遊學習的一種方法。體驗教學法的特色是引導學員親臨現場，親身觀察及感受實地的學習氣氛，由人與環境的互動中，學習情境的知識。

**10.企劃（設計）教學法**

企劃教學法又稱為設計教學法，是指由教師教導學員做企劃案，或設計完成一項作品，以幫助學員建構知識、習得技能、改變態度的一種教學方法。例如，教導學員完成旅遊學習企劃、生命故事敘寫、圓夢生涯規劃、或服務學習方案等。

**11.角色扮演法**

是指由教師提供一種故事情境及虛擬角色，讓學員用表演或行動劇的方式，體驗、演出、討論及發揮創意的一種教學方法。在表演過程中及演出活動後，帶領學員共同討論，釐清價值，實現自我，並服務他人。

中文參考文獻

胡夢鯨(2016)成人教學原理與策略的實作應用。嘉義：雲嘉南勞動力發展學院。