

應用即時反饋系統Quizlet 於分組合作學習之教學

國立臺北科技大學技術及職業教育研究所碩士生 柯淑娟

壹、前言

因科技不斷的更新、行動裝置的普及與校園無線網路普遍建置，教學媒體也隨著發展新的轉變；而數位軟體應用的多樣性，讓課堂中教師與學生的角色開始翻轉，「教」與「學」出現更熱絡積極的互動。

即時反饋系統就是讓教室動起來的教學輔助系統之一。從早期課堂表決器（俗稱按按按或clicker）需要完整的硬體設備（包括系統、接受器與載具）與載具設定；再來是配合因應網路或載具不普及而產生的Plickers簡易紙本即時反饋系統；最後是近期玲瓏滿目的行動裝置應用軟體，如Zuvio、Kahoot!、Quizizz、Quizlet…等等。各項即時反饋系統都有其發展特色及限制，故無優劣之分，唯有適合自己所需才是最重要。

貳、課前準備

選擇出「最適合的」的軟體，而非最好的

課前準備除課程規畫和教案設計外，另一項重要工作是針對課程內容及目標選定適合之應用軟體，並且熟悉軟體操作方式。筆者是位輔導活動科教師，所選用之“Quizlet”軟體，主要是可結合學習詞卡與圖表建立學習集，讓背誦過程遊戲化，所以大多數使用在協助背誦單字之用途上。但因其作答方式可“Live小組合作”及題目具有“配對”題型，較其他即時反饋系統有利於基本概念的形成學習，以及小組分組與競賽之操作，故選用此應用軟體使用。

“Quizlet Live”免費版模式中只有「定義與詞語」遊戲方式，筆者個人覺得已足夠；另外，合作型課堂競賽遊戲，最少要有四位學生才能進行，小組競賽時對問題回應只求對不求快，

如果小組的配對錯誤，就必須從頭來過。

“Quizlet”可直接於網頁操作，不需下載應用軟體，故可避免學生行動裝置無法下載軟體之窘境，或減少需事先在各載具下載軟體之準備工作及時間。教師必須先建立自己的學習集，題庫設計好後必須先試行一下，看配對題庫是否有誤或缺失，以及使用4台行動裝置實際進行小組合作競賽，測試瞭解實際可能發生之狀況。

參、課程進行

熟悉課程內容及確實掌握各階段進度，預設多種突發情況及應變方式

進行之課程為國民中學七年級性別平等教育之議題，學習主題分別為「身體自主權的尊重與維護」及「性騷擾、性侵害與性霸凌的防治」，共2堂課，分為概念形成與迷思釐清，以及面對與處理方式。選用「分享與討論取向」之合作學習法，希望透過學生個人經驗、價值觀及想法做交流，以促進分享及討論。

教師先針對主題做經驗分享以及各種迷思之舉例說明；接著說明課堂學生學習任務以及操作方式。各組先進行“Quizlet Live”「定義與詞



圖1 透過有效的溝通，達成共識解決問題

教學手札 >>>

語」配對遊戲，各組必須紀錄下每次錯誤之題目（可用螢幕快照功能）；遊戲式學習進行時，教師需巡視各組情形，並適時提供協助。待首隊優勝出現後，各組開始針對剛剛錯誤之題目一一進行討論與分析，討論前需提醒同學們必須專注聆聽並能尊重他人發言權利；待討論結束後返回班級大團體進行分享結果。

因學生程度與學習情況不同，所以各班進度稍有不同，若時間允許的狀況下，可再做一次小組「Quizlet Live」遊戲，做討論成果測試，或進行個人之成果測試（需登入帳號才能進入學習集課程測試）。

肆、教學心得

一、打破既有團體並積極互賴、助長彼此學習的成功

「Quizlet Live」遊戲模式採隨機分組，可以打散原有班級小團體，因是遊戲學習，每組都會看到同樣的問題組合，投影幕呈現各組答題進度，在有時間限制且具競賽性質情形下，為了小組的榮譽，可以快速消除彼此原本的隔閡。

隨機編制之小組一起作答同1個題目，小組成員必須快速解讀題目，並從4台行動裝置中找出唯一的正確答案。因此，在提升學生學習注意力上更有明顯的效果。另外，小組閱讀題意時因理解不同，答案就會出現不同的選擇，小組成員透過溝通、表達自我意見及討論，才能達成共識，選擇出小組認為最佳的答案。在彼此互動及交流中，加深了說明者及提問者的印象，達成同儕相互教導與學習，增進了小組合作模式，同時也提高了彼此的學習成效。

二、行動載具輔助教學之注意事項

（一）硬體及軟體

行動裝置於教學上之應用需注意幾個事項，譬如：學生是否皆有行動裝置、無線網路傳輸穩定性、應用軟體是

否可於行動裝置上執行、對於應用軟體的熟悉度…等等。尤其是前3項，若無法妥善安排，課程的規劃真的會淪為紙上作業或只是設計而已。



圖2 同學們以合作互助方式進行學習活動

（二）班級經營

使用行動裝置之教學，學生在初期被新奇感所吸引，所以會非常專注，但隨著時間一久，可能會因簡單的操作產生疲乏失去新鮮感，屆時班級經營管理仍得有賴於教師平時的建立及經營，否則上課秩序維持將會成為教學能否順利進行的重大因素。

三、結論

整體而言，應用即時反饋系統Quizlet於合作學習之教學結果利多於弊。雖然，因為應用軟體教材缺乏，教師須自編題庫，備課較耗時；但，使用即時反饋系統軟體於教學上，讓課程進行方式更多元及活潑，同時也能增進學生對於學習興趣與專注力，而且自發性的討論及分享情形增加。如此一來，不僅達到以學習者為中心的教學理念，更是完成合作學習中由學習者參與及互動的教學型態。