

美國高中歷史教育的創意教學法

駐休士頓辦事處教育組

美國有許多高中將州級標準化測驗分數視為該科目的期末考試成績，但由於測驗時間常常訂在學期結束前一個月，所以很多老師在這段時間就沒有東西可教，學生也因為沒有了考試壓力而缺乏學習動力，剩下的時間也被白白浪費掉了。但也有美國歷史老師利用這段空白的時間，自行發展不同的教學方法來進行歷史教育，並有效地刺激學生的創造力。

有許多歷史老師為了配合州級標準化測驗的施測範圍，常常得在學期前半段趕進度，也因此跳過或簡單帶過許多學生其實很有興趣深究的歷史事件及背景知識。像是著名的戰役或是每一個時代的流行時尚，老師和學生都沒機會詳加討論。所以有一位名叫布萊森·哈維（Brison Harvey）的高中老師參照了 Google 著名的「兩成個人創新時間」理念，在學期結束前的一個月讓學生自行發展具有實驗性質的歷史作品，並將其教學法公開在教育網站上。

Google 的「兩成創新時間」是指該企業鼓勵員工每天花百分之 20 的時間，自力研發工作之外個人有興趣的項目，該理念後來成功催生了 Gmail 及 Google+ 等企業創新服務。同樣的，學生被要求針對個人有興趣的美國歷史，發展出創新而獨特的作品。學生不能只是用 PowerPoint 來做一場缺乏啟發性的簡報演示，或是拿學術文章來報告交差，而是得創造出之前在班上從沒見過的創意作品，同時又能兼具大學歷史課的內容深度。

對學生來說，決定作品形式是最困難的創意挑戰，其次則是從許多自己都有興趣的歷史主題中挑出一個最喜歡的來發展作品。因為期末相對輕鬆，所以學生也有比較多的時間和意願去接受這樣的挑戰。布萊森老師的教學步驟及方法如下：

一、創造不同的評分標準

而對布萊森老師來說，他必須事先定下明確的評分標準，才能讓學生有所依循。但在毫無所悉的狀況下，老師是無法針對這些尚未成形的創意作品定下評分標準的。所以布萊森老師決定把評分大權交給

每一個學生，由他們自行訂下標準，老師只要求作品內容必須扣合美國歷史及其選定的主題而已。

學生提出的評分標準千奇百怪，但也非常有趣。有人參照古墓奇兵的電玩模式，強調重現歷史時刻的精確度是最重要的評分標準。也有學生打算煮出 20 世紀初期美國新移民的日常料理，作品的分數則是由全班同學試吃之後做出評分。

二、選定主題

布萊森老師原本擔心自己的想法是在給學生強加作業，在期末的放鬆氣氛之下，學生恐怕完全不會買單而群起反彈。結果當他公佈這個想法時，學生們的反應出乎意料的熱烈，彼此在討論和爭搶自己想要做的主題。這樣的經驗，也讓他相信學生對於自由學習自己有興趣的東西充滿熱情，他們不只想展現自己的知識能力，也想擁有學習的主導權。

三、面對挑戰

這個計畫最大的挑戰就是如何監督及控管學生的進度。對老師來說，要同時管理 90 個不同的作品計畫是非常耗時費力的。布萊森老師為了讓學生保持進度，設立了一個工作日誌，分為學校及家庭兩欄，每天讓學生紀錄及報告自己的進度，並由老師及家長簽名確認。其次則是讓學生學會掌握時間表，並且在一個月的過程中不斷調整自己的作品內容。有許多學生一開始的想法太大或是太複雜，才進行一星期之後就發現做不出來或是時間上來不及，所以他們的作品從一部歷史紀錄節目，縮短成替這個節目拍攝的 YouTube 宣傳廣告視頻。也有學生在動手之後發現不喜歡自己選定的主題，在和老師討論過後進行修正。

四、製作成品及設計展示方式

學生在經過研究及蒐集資料之後開始進入製作階段，此時他們會發現找不到適合的材料或是缺乏必要的資源來製作自己想要的作品。有些學生可以自行解決，有些老師可以幫忙處理，但也有些必須被迫放棄，學生在這樣的過程中也學到了寶貴的經驗。

到了最後展示階段，布萊森老師以展覽會的概念包裝，讓學生能藉由這個活動看到大家的作品，也藉此更了解彼此。學生們確實展現出驚人的創造力及歷史知識的深度性，像是有學生帶來了一本剪貼簿，自行蒐羅了美國南北戰爭迄今每一個年代的時裝流行，並且附上實際的布料式樣。也有學生針對舞蹈的演進拍攝了一部 YouTube 影片，並且附上每一個舞蹈發展過程的有趣故事。還有一個學生完成了以大蕭條為背景的电玩，要想獲得更高的分數過關，就得在正確的時問實施羅斯福的新政內容。

布萊森老師認為，利用這段空白時間，讓學生在明確的方針之下自由發揮創意，實際應用歷史知識及資料，將讓歷史教育將更為深化及有趣。

資料來源：Education Week

<http://www.edweek.org/tm/articles/2015/05/19/history-lesson-giving-students-freedom-to-create.html>

譯稿人：周汶昊 Wen-hao Chou 摘譯

