

專書導讀

課程研究

14 卷 1 期 2019 年 3 月 頁 119-124

評介《反映過往之遊戲學習： 高效能、主動學習實踐》

侯雅雯



書名：反映過往之遊戲學習：高效能、主動學習實踐 (*Playing to Learn with Reacting to the Past: Research on High Impact, Active Learning Practices*)

編者：C. Edward Watson & Thomas C. Hagood

出版社：Palgrave Macmillan

出版日期：2018 年 1 月

一群大學生魚貫地走進教室，「各位同學好，本課程主題是中華歷史……」
「天啊！上歷史……好無聊喔！」當學生發出哀號的同時，我彷彿掉入黑色漩渦，
百感交雜的思緒湧上心頭。我微笑歡迎學生「入場」，腦中卻飛快地思索：「要怎
麼樣讓這群大學生不打瞌睡而覺得上課有趣呢？」

壹、關於「反映過往」教學法

「反映過往」(reacting to the past, RTTP) 是巴納德學院 (Barnard College) 的
歷史教授 M. Carnes 所提倡的教學法。Carnes (2004) 自述，在某堂大一歷史專題，

侯雅雯，中國文化大學教育系助理教授。E-mail: joycedolphin@gmail.com

doi: 10.3966/181653382019031401006

上課氣氛陰沉，學生對Plato的《理想國》（*Republics*）議題不感興趣；他發現，學生有如此的行為一方面是因為他們對此課程知識的不了解而深感焦慮，另一方面則是害怕自己所表達的想法荒謬可笑，害怕揭露自己最脆弱的一面。因此，他自1996年起決定在課堂上「玩遊戲」，在給予學生基礎的知識背景後，他區分規則與角色，學生扮演被指派的歷史人物，閱讀教材、進行研究、準備論點與進行辯論競賽。學生在課堂上不是只有討論，而是必須將課堂上所學知識帶回到過去，確認所扮演角色的想法，他希望學生能在這種身歷其境的角色扮演遊戲中，「再創造」過去的智性世界（re-create the intellectual world of the past）。

貳、本書概覽

本書分為十章，多數章節描述在不同大學實施RTTP教學的狀況與發現。第一章介紹RTTP的學術基礎，Watson、Hagood與Williams指出RTTP教學的關鍵在於主動學習（active learning），利用角色扮演使學生進行積極主動、有意義的學習與思考，並將之最大化的一種沉浸式教學，希冀能影響學生學習，甚至讓學生邁向成功之路。作者亦論及，有愈來愈多的教育評鑑報告指出，RTTP教學真的能提升學生學習投入，熱情、自尊和口語表達能力等高效能學習要素。他們推測，RTTP有可能成為第12種實踐高效能（high-impact）學習的教學方式。

第二章由McCormack與Peterson記敘中田納西大學（Middle Tennessee State University）的學生，在RTTP教學下，有較多的學習投入，和同學也有較多的社會連結，有參與RTTP教學的學生也較重視與欣賞博雅教育、通識教育和公民參與的精神。作者認為，RTTP是一種促進學生學習投入的有效教學法，有助於改善學生的在學情況。

第三章敘述Bledsoe、Maynard與Richardso在奧古斯塔大學（Augusta University）的課堂上實施RTTP教學，他們將這門課分成不同的模組，包括標準模組（全班分兩群，各自進行遊戲）、記者模組（一群是有被指派角色，另一群扮演記者來報導遊戲相關事件）和雙人模組（一個角色由兩人來扮演），學生依不同模組而被分配不同的角色。研究結果指出，雖然這三種模組在學生學習上並沒有顯著差異，但在大班級中實施RTTP教學是可行的，且能同時保持「學習投入」這項最具有教育意義的特質。