

第一組 直接教學法

直接教學法，可以說是許多教學法的基礎。從一開始的複習先前的教材這項步驟，就可以顯示在應用此教學法的考量必須是建立在複習、練習的基礎上。第一組同學所教學的主題為魔術方塊。魔術方塊雖然是常聽見的一種遊戲，但是在絕大多數人的生活中實為不常出現的，直接教學法最開始的複習這一項，在選用上正確性可能因此而降低。

魔術方塊這項主題，身為一個沒有接觸過的學習者，顯得有點難。需要有基本的先備知識，在班級中每位學習者的起點落差大的情況中，最大困難點在給予回饋引導練習及指派獨立練習，在教學上老師需要付出相當大的努力。因為是魔術方塊這項主題，除了大量的練習外，更需要給予學生邏輯上的思考，自行消化吸收並掌握到訣竅，才能夠真正達到學習。依照本主題，除了給予學生大量的練習時間外，學生消化吸收自己的一套解出魔術方塊的方法或是老師給予的提示，都需要時間。

直接教學法應用步驟中第一步為檢視先前學過的教材，這點上，教學者可能沒有做到評估的工作，包含學習者能力的評估及教材本身的難易度。第三步為呈現新的教材，需要組織內容，感覺教材內容較為鬆散，沒有系統。第五步中指派獨立練習，也會因為手邊練習的教具不足而沒辦法每個人都練習到。因為需要大量的練習，在單一性階段上也會因為時間不足沒有達成。

總結性建議:

一、在教學上

在呈現上 PPT 簡要的呈現，加上有影片的解說，不過可惜的是，影片的錄製可以再放慢點速度，最好是能夠在自己拍，現有的教材可能會因為學習者程度的不同而有所差異。老師講解的部份，口頭表達上大家都表現的很好，只會希望能夠

再放慢說話的速度，或者是同一步驟能夠在慢點且更詳細的解說。

活動的設計，因為是需要操作的課程，所以能夠是配合步驟來解說，還有配上影片，更具有教學的功效。還有最後用比賽的方式來做評量也能夠達到吸引學習者動機的目的，只是可能是因為只有每組派人，不能一組一組進行，較不能了解到全部學習者的學習狀態。分配小老師到各組，也是能夠配合直接教學法，只是小老師需要更積極點，去確認每位學生的動作是否有精熟？

二、在評量上

學習單的設計感覺比較像知道學習者的學習意見，而非能夠順便一起做測驗或是練習的功效，這點是學習單的不足。評量的設計中，雖然有小老師的指導和最後的派代表比賽，但是如何掌握到每位學習者的進度及能力？仍是評量的重點。