









- Google 地圖可以用來 介紹學伴的所在地。
- Google 文件可以用來 進行協同寫作。
- Google 表單功能 (線上 問卷) 可以用來評估學 習狀況。



... TB Hsieh hsin wei ... 上傳者:NHCUEUGA | 1 月 以前 | **雙看次數:**



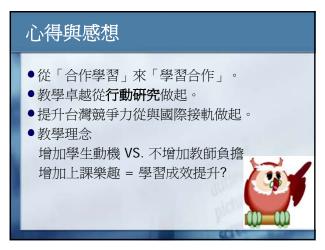
Voice Thread

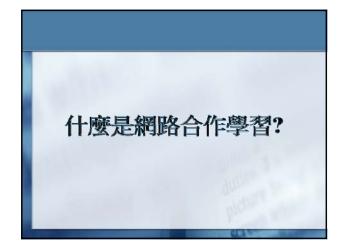
- 學生可以一起製作 多媒體。
- •可以整合影片、照 片、文字、與語音 等多種媒體。
- 同樣可以將成果透過網路呈現。

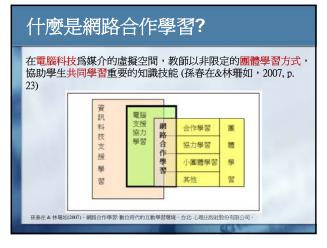






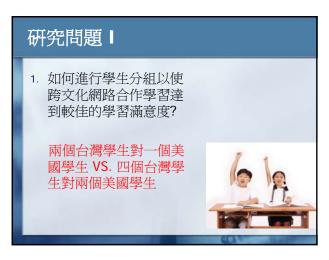




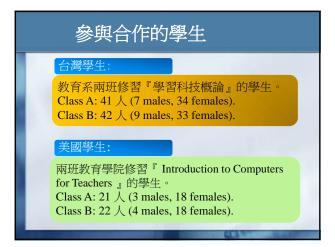




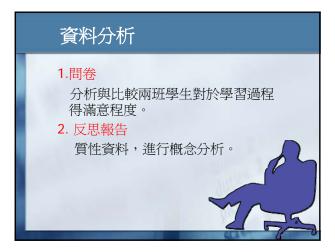












研究發現 1

- Class A 相較於 Class B 有較高的學習滿意度。但是兩班都"滿意" 這次的合作經驗。
- Class A 和 Class B 在學習滿意度上並沒有顯著差異
- Photostory 自我介紹影片是最受歡迎的活動。而 PPT game 是最不受歡迎的活動。
- 跨國學伴間的互動是相對的,付出越多學生得到的 也越多。
- 互動在一開始時很熱絡,但隨時間改變互動程度程度也下降。

研究發現▮▮

- 所有學生都認爲Facebook 是很適合的平台。
- ●台灣學生認爲時差跟語言障礙是進行跨國合作時最大的挑戰。
- ** 語言障礙: 造成信心低落, 回饋無法深入, 然而過程中也激勵學生增進自己的英文能力。

學生建議

- 1. 學生建議與相同時區的國家合作。
- 2. 學生喜歡這樣的跨國合作經驗,但是希望能 有更多的互動。
- 3. 鼓勵更多的互動而非只是作品回饋,讓學生 成爲像是筆友一般。
- 4. Class B 的學生建議能有較少人數的分組。

小結 Ⅰ: 關於分組

- 傾向擁有個別的學伴,但還是可 採兩個小組組成四個人的大組(兩個台灣學生跟兩個美國學生)。
- "興趣" 分組策略。
- 不一定要考量性別分組(同性或異性一組的意見都有)。



小結 Ⅱ: 關於作業

- ●正式的個人作業具有最高的學習 滿意度(自我介紹影片, 禮物交 換)。
- 非正式的個人作業(emails, 即時 通訊, 線上討論) 需要有明確的 要求與引導。
- ●正式的團隊作業 (ppt game) 需要有更多的機會讓學生們一起進行。



結語

- ●正式的團隊合作能否順利有很大的一部 分取決於非正式活動的成功。也就是說 學生需要在進行團隊作業前先建立熟悉 與信任感。
- ●學生不會自動與美國學伴互動,教師需要"要求"學生去進行相關活動。
- ●跨國網路合作學習對學生的學習有正面的影響。
- Web 2.0 是很好用來輔助進行跨國網路 合作學習的工具。

