

乐在教学 第十三课...

单元目标：教学实务

跑道设计(一) 规划整体课程计画与引起兴趣

播映操作小技巧：滑鼠click各位置

Outline

1. 播映操作
2. 不同於一般的釋經學
3. 課程目的、內容
4. 不同類經文適合的解釋原則
5. 聖經需要解釋嗎? 因遇見異端

请按 开始播放

跑道设计(一) 规划整体课程计画与引起兴趣



前两堂课提到**设定教学目标**的重要性、

如何写出一堂课的**学习指标**;

这节课开始, 要学习如何计画一堂课的**教学流程**。

由于**教学时间**的限制, 如何带领学生在**有限的时间内**

掌握所需的**学习内容**, **教师**需要精心**设计教学过程**—

跑道的设计, 通常称为**备课**, 预备**教学计画**、**教案**。

壹、整体课程计画 (整季或整学期)

■ **建筑师**需要有**蓝图**, 作为建筑的依据

■ **教师**手中也应该有一份**整体课程计画表**,

作为**安排课程**的依据, **优点是**:

1. 知道该如何**分配**教学内容
2. 看见每堂课之间的**关联性**, 特别是单元教学的段落
3. 留意学习层次的**渐进发展**, 从**认知**、**情意**到**行动**

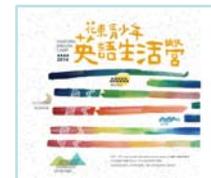


例一、开设**布道**的课程

单元名称	课目	教学目标
单元一、 圣经基础	<ol style="list-style-type: none"> 1. 布道者耶稣 2. 大使命: 使徒的布道 3. 新约教会的传福音 4. 布道讲章的分析 	认知: 认识圣经 的布道原则
单元二、 历史经验	<ol style="list-style-type: none"> 5. 初代教会的布道经验 6. 清教徒的布道方式 7. 复兴时期的布道者 8. 当代的布道家 	情感: 塑造布道者应有的态度、心志、准备
单元三、 实务与演练	<ol style="list-style-type: none"> 9. 福音的基本内容 10. 使用布道的工具与媒介 11. 课堂演练 12. 户外演练 	行动: 学习实用的布道法 并进行演练

例二、五天的**青少年营会**课程

- **第一天**: 教学重点放在**关系的建立**, 让各地来的学生能敞开心胸, 适应营会的环境
- **第二、三天**: 除了使他们的注意力聚焦于教学内容, 也希望对自己**小组产生向心力**—**隐性课程**的目标
- **第四天**: 学生已经建立**团队关系**,
 - 课程内容开始进入**个人生命较深入**的问题
 - 面对与神、与家庭、人际关系的**软弱**
 - 预备带领他们进入**悔改、饶恕**, 激发**情意的投入**
 - 预备最后一晚的**决志献身**, 带来**属灵的更新**
- **最后一天**: 预备回家,
 - 预备**心**把营会所学带回**日常生活**的处境
 - 鼓励他们带着**梦想与使命**, 预备**为主做见证**

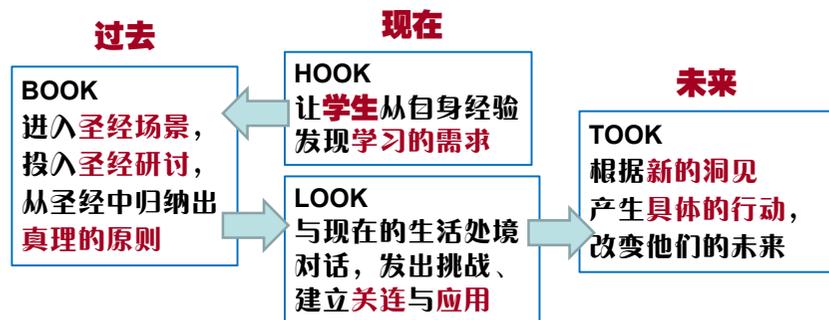


贰、课程的**架构**：

美国教育学者**劳伦·李察** Larry Richards
提出广为世界各地使用的课程架构 —



HOOK（鱼钩引起兴趣）、**BOOK**（学习圣经）、**LOOK**（与生活的关连）、**TOOK**（采取行动），
在**美国主日学协会**的课程使用了四十余年，
也广为各地的**福音派教会**采用。



叁、引起学生**兴趣**（HOOK）：让学生对课程**产生兴趣**， 以**学习者的兴趣、需求、期望、关系**为**切入点**， 好像**桥梁**，希望学习者的**注意力**转移到**学习的目标**。

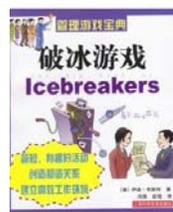


一、什么是**好的引言**？

1. 引起**注意力**：学生带着**忐忑不安**的心情，
或**心思**仍在日常生活的关注中，教师需要留意
如何将他们的**注意力**聚焦于要探讨的**主题**。

A. 采用**破冰游戏**，带来**兴奋感与放松**的情绪，
让学习者**化解**彼此之间的**陌生**，

- 许多人会在游戏中呈现自己**真实的自我**，
观察学生在游戏中的表现
- 让学生在**游戏结束时**，
分享在**游戏过程中**所**体会、所看见的**，
对自己有**发现、认识学习的伙伴**



■ **课前**使用游戏的目的是**鼓励反思**

现在的想法、感觉、价值信念，
目的是**开启**探讨的兴趣、进入**圣经内容**的探讨，
不一定要得到**真理**



■ **课堂后段**使用游戏，就想要**学习者体会**
真理如何应用于**生活中**，带有**目的性**

B. 教师分享**与主题相关的话题**，

让学生**分享**对此主题**现有的经验、价值选择**，
如果能获得小组其他成员**真诚接纳的聆听**，
就能有助于建立对这群体的**信赖感**。

可以问**大家都可以回答、分享**的话题 —
觉得**幸福**吗？要怎样才能过得更**幸福**？
一般人可能认为拥有...就能**幸福**？
如果是你，你觉得怎样才能**幸福**？



2. 让**学习的需求**浮现：帮助去发现一个**目标或理由** —
为什么他**应该学习**这节课？告知他们学习这门课
将会为他们的人生**带来哪些好处**。

例如：**尼希米**记查经，主题「**建造神的城**」，

课程开始用**短片**来说明**城墙的意义**是什么？

城墙为了**保卫**生命财产，接着思考**保护**家庭、社会、
心灵的**城墙**—**价值信念、原则**，**目前的情况**如何？

- 是否因着**属世的价值观、世俗的风气、潮流**，
使原本保护的**城墙被毁损**、**家庭关系**出现问题、
许多人受到伤害、**心灵与道德**受到**污染**？
- 就像**尼希米时代**，城门被火焚烧，城墙被毁坏
这个**短片的目的**，让他们看见**查考尼希米记**，
不单是了解**过去以色列历史**中的一段故事，
也是与**现今的生活**有着密切的关系。



3. **设定目标**：直接了当提出本课程的目标，
让学习者一开始就知道课程的目的与范围。

4. **导向研经**：透过游戏、话题分享、预备心，

- 目的都是**导入所要研读的圣经**，
引发**想学圣经的渴望**

■ **引起兴趣**导入**研经**的过程，会藉助「**转接语**」，
有如**任意门**，让学生「**穿越**」到圣经的时空

例如：在刚才**话题分享**「**幸福**」，用的**转接语**—
大家都分享了**世人眼中的幸福、所期待的幸福**，
来看**圣经中有一些人**，

虽然已经是世人眼中的**人生胜利组**，
却仍对**现况不满**，渴望得到更大的幸福。

让我们来看一段圣经...

很自然**引到**所要查考的**经文**。



引起兴趣的目的是为了**让学生聚焦**，

不一定是**很必要**的设计。

对于**已经预备好学习**的学生，
老师可以**不必做**这些活动，

- 直接**温习**上一课的重点，
把**每堂课的关连串起来**，
或**强调课程的整体目标**

■ 如上一堂曾要求**作业或行道的建议**，
这段引起兴趣的时间，就可以进行**跟进**，
让同学**分享**在一周内的行道心得



引言时间也可以采用**固定的模式**，

让同学**预备心**进入研经，

例如：**诗歌敬拜**时间。



二、针对不同学生采用**不同的引言**：

耶稣对**尼哥底母**、**撒玛利亚妇人**，不同的对象
就采用**不同的引言**，来展开**福音性的对话**。

1. 对**具备知识的学习者**，**引言**主要是**提升学习的层次**。

- **耶稣**让**尼哥底母**反省他的**回答是否合理**、
答案背后的假设是什么？

从**肉身生的就是肉身**，从**灵生的就是灵**。

- **耶稣**让**律法师**自行判断：

哪一个是落在**强盗手中**的**邻舍**呢？

面对已经具备相当程度**知识与理解**的**学习者**，
老师可以用的方法是具有**挑战性**的—

鼓励他们**思想、判断**、自行收集资料来**辩论**、
进行**座谈**，以**提高**他们学习的**层次**，
让他们能**突破或超越**所拥有的**知识**。



2. 对于学习主题**缺乏兴趣**的学习者：**提升学习的兴趣**，

如对**撒玛利亚妇人**，就从**关心**

「**水**」的问题开始—从**井水**引到**活水**。

缺乏兴趣的学习者可能因为

- 感觉**所学与生活**没有关连性，

老师可以采用**时事、大众关注的话题**，

建立学习主题与他们目前**生活处境**的**关连性**，
帮助他们发现「**可受教时刻**」

- 先前的**学习经验不佳**，感觉查经很**无趣**，
老师可以采用**戏剧式、竞赛式学习**，
增加学习过程的**刺激与趣味**

■ 学习者**程度不佳**，对学习**缺乏信心**，
老师需要**降低学习的要求**，帮助学习者
建立更多阶梯，以便能**跟上进度**



总结:

就像**好的敬拜**,

能让会众敞开心来领受神的道;

好的引言,也能让学生怀着

期待的心,积极投入学习。



引起兴趣不单是激发**学习兴趣**,

更重要的是,老师可以从**学生的反应中**,

■ 看到学生**目前所在的学习状态** —

能力、需求、兴趣

■ 以便在接下来的**教学过程中**,适时的

调整**教学的难易度**、采用的**教学法**

就能为接下来的学习过程做**良好的铺陈**。

