

## 老师，我学会了！

放学后，妈妈问孩子：「你今天在主日学课学了什么？」孩子东拉西扯地把他所听来的东西说了一大堆；看来今天学习的内容很丰富，但妈妈却摸不清在他的小脑袋中到底「学会」了什么？教师们也可能有这个困惑！课程已有明确的课文中心和学习目标，教师仍然担心学生是「水过鸭背」的学习。究竟在人的学习过程中，需要有什么学习经验，才能达到教育的目的？

Edgar Dale 所设计的「经验角」指出，人的学习经验有直接与间接的，也有具体与抽象的。而直接和具体的学习经验比间接和抽象的学习经验，所得来的学习效果更高和更持久。

一般的学习离不开三个范畴，就是「听」、「看」和「做」。这三个范畴，包含着学习者所得到的不同程度的学习经验。例如：教师「讲」（口述的）故事给学生「听」，这就是将学习者带进「间接」的学习经验里。

如果教师只容许学生在学习的过程中「听」或「看」，学习者便单凭记忆将「听到」或「看到」的记在脑中。但他很容易忘记那些间接得来的资料，对于那些仍然不属于自己的东西，可能只记住很少的部分，更不能说学会了什么。但教师若容许学生在学习的过程中，「视听」同时进行，便有助于加强记忆的功能，使更多的资料留在学习者的脑子里；而画面的表达，会将学习者凭耳听的想象，带进视觉的实体里。这种「视听」的学习范畴，也只能让学习者保持在「间接」的学习经验上，藏在记忆中的资料可能只有一半吧。看来，这还没达到教育的目的！

怎样叫学习者将学习到的资料，从记忆的层面，转化成为活用的层面？要想有这种果效，就必须在学习的过程中涉及「做」的学习范畴。若教师在「视听」前后或在其中，加上「做」的学习，让学习者由「间接」的视听进入「直接」的参与，那么，就不但有助于加强记忆，而且更将抽象的资料转化到具体的经验上。这种「直接」的学习经验，能够将原本不属于自己的东西，或是只停留在脑海里的东西，变成学习者的经历。到了这个阶段，学习者才能说：「我学会了！」下面的图表让我们看到学习的范畴与学习经验的关系。

学习范畴				学习经验	
听	口述的	故事、资料	电影 电视	间接、抽象	↓ 渐 增
看	视觉的	图片、实物 参观、旅行			
做	示范的	模仿、角色扮演	直接、具体		
	实践的	设计经验 直接经验			