

Score A 创意学习奥林匹克竞赛 砂学生荣获顶级学霸奖

(八打灵再也11日讯) 倡导并培养学习和创意的品牌, Faber-Castell (辉柏嘉), 於近期完成了“Score A 创意学习奥林匹克”竞赛。这项全国性比赛让入选学生展示他们从参加教师版“Creative Learning by Score A”的老师们身上学习到的技巧。

这项比赛於9月启动, 共有来自马来西亚185间学校的1200名参赛者, 参与四项关键任务的角逐。参赛者通过在线评估得分及创意笔记的应用技巧, 最终赢取中小学组的顶级学霸头衔。为了帮助学生们开发大脑记忆力、批判性和创意思维能力, 参赛学生挑战四项不同的任务, 并由五位教育和可持续发展专家组成的评审团给予点评。

有关任务如下:

- 任务1 — 学习生物多样性, 并且在老师指导的技巧以外, 应用至少一种通过Score A 线上工作坊学习到的技巧。排名前500者将会入选。
- 任务2 — 学习可持续食品生产, 并参与一项以混合技巧应用为主的线上工作坊。排名前100者将会入选。
- 任务3 — 学习可再生资源

源, 根据记忆力测试和批判性思考, 遴选出排名前200的学生。

- 任务4 — 学生在决赛上呈现他们针对碳循环和碳足迹的批判性思考笔记。

平均而言, 学生们在放学后, 利用10个小时来进行复习和比赛。最终, 来自砂拉越诗巫理中学的张永恩获选为中学组的顶级学霸。她在得奖後表示, “对我来说, 这项比赛就像是一场考试。我在复习上下了许多功夫, 甚至是在一路从砂拉越赶来参赛的路上, 我依然在飞机上进行复习。我很享受笔记和录像的过程。同时, 艺术是我的爱好之一, 因此我很高兴能够把学习变成一件更有趣的事情。我很享受这段过程, 也会鼓励同学们使用我们在工作坊学习到的技巧。”

助学生提升技巧

马来西亚辉柏嘉董事总经理Andrew Woon表示, “这项计划是我们帮助学生提升学习技巧的承诺之一。我们希望通过‘Score A 创意学习’计划加强教师和学生们的能力。这项计划运用创意教学技巧和活动, 让师生们参与有效且具互动性的课程。我们希望能够将10种

学习技术和技巧带到课堂, 以便让学生们能够达到更好的在校表现。当我们开展这个项目时, 我们的计划是运用色彩和思维导图, 使学习充满乐趣、探索性和深刻见解。看见学生们在比赛期间的付出和努力, 我们深感钦佩, 并且很高兴能够陪伴他们走过这段学习旅程。他们应当为自己的成就深感自豪, 因为他们的作品质量非常高。辉柏嘉致力於持续推动这项计划, 将其纳入我们的企业社会责任倡议中, 以便帮助大马学生最大限度地发挥他们的学术潜力。”

“Score A 创意学习”计划旨在双管齐下提升教师的教学技巧和学生的学习过程。其中, 在6月开始进行的教师版计划, 让教师们学会创意学习技巧的实际应用法, 如表情符号、时间规划 (time blocking) 和记忆宫殿 (memory palace)。除了由教练指导的十个学习技巧工作坊以外, 五位在学术领域具备不同强项和专长的行业专家也分享了技巧的应用法。

培养学生创意

隨後, 教师们将有关学习技巧传授于他们的学生, 以培养学生们的创意, 并且让他们能够在课堂和居家学习方面得益。教师们也鼓励学生们在全国“Score A 创意学习奥林匹克”

比赛上, 应用和展示所学技巧。小学和中学组的前10名参赛者皆获颁现金奖励、产品礼包和参与证书。

国油大学 (University Teknologi Petronas) 讲师 TS. Dr Savita K. Sugathan 表示, “作为这次比赛的评委, 对于我们在灌输教师和学生关于科学、技术、工程、艺术和数学 (STEAM) 主题的创意程度方面, 所取得的成绩令我深感惊讶。所有参赛者, 尤其是排名前20者的表现都很出色。他们吸收了所学习到的全新创意技巧, 将其应用到相对陌生的可持续发展主题上, 并且自信满满地站在舞台呈现他们的作品。现今Z世代的孩子具备独特的个性, 因此他们需要不一样的学习方法, 而创意学习是其中一种良好方式。”

除此之外, 张永恩在诗巫理中学的物理科老师罗明君对这项计划表示欢迎, 并对所学技巧的有效性充满信心。她表示, “最重要的是教师们愿意花费时间在学生身上运用这些技巧。现在, 我在课堂上经常运用表情符号技巧和思维导图来吸引学生的注意力。这些技巧使得教学更加有趣, 并且能够在教导最重要的内容之前, 帮助学生理解整体信息。”

欲获取完整的得奖者名单, 请登录Faber-Castell-Home | Facebook.



诗巫理中学的张永恩获选为中学组的顶级学霸。