

國立東華大學教學卓越中心
111-1 三創教學課程成果報告書

計畫主持人:林意雪 副教授、高台茜 教授
單位:教育與潛能開發學系

目錄

壹、111-1 期末成果報告確認-----	自行編列頁數
貳、執行成果總報告-----	自行編列頁數
參、附件-----	自行編列頁數

**國立東華大學-三創教學課程
111-1 執行成果報告書確認表**

課程/學程名稱：閱讀科技導論		
授課教師：林意雪 老師、高台茜老師		
服務單位：教育與潛能開發學系 副教授/教授		
班級人數:閱讀科技導論，修課人數 47 人		
勾選	繳交項目	說明內容
■	本確認表	請確實填報，以俾利核對
■	執行成果總報告表-電子檔 (Word)	字型：標楷體 (中文)； Times New Roman (英文) 行距：單行間距 字體大小：12 號字
■	活動記錄表	當期程全部活動紀錄，如講座、參訪、期末成發展等
■	本年度活動照片 (原檔)	精選 5-8 張即可 (請將檔案另外上傳並控制在 20 MB 以內以便日後回報教育部)

- 繳交期末成果報告時，請確認繳交項目是否齊全
- 本年度所有受補助課程/學程之成果報告，將上述資料匯集成冊(封面、目錄、內容、附件)，做為本期成果報告書
- 若有相關疑問，請與承辦人郭心怡助理聯繫
(#6591；imyeee@gms.ndhu.edu.tw)

三創課程-執行成果總報告

單一課程/跨領域課程

一、課程內容特色

閱讀科技導論為閱讀科技學程的必修前導課程，課程內容由擁有「閱讀」與「科技」專長的教師共同授課。領域依序介紹「閱讀」及「科技」各七單元的授課內容，介紹基本概念，引導學生從中產生問題意識，製作數位素養專題探究，從中了解閱讀科技領域知識的重要性與發展、相互關係與連結，以及如何在教育與教學上實際應用。

本課程的內容、進度及執行方式為：

1. 直接教學法+團隊合作學習(TBL)：閱讀基礎概念、科技如何影響學習
當今學習的挑戰不僅是時間，還有「數位分心症」：手機、平板、筆電裡連結之網站與社群軟體讓學生在課堂中的專注時間越來越短，短而精簡的講述，再搭配有挑戰性的 Team-Based Learning 能充份達到學習的效果。
2. 專題式學習法：數位探究專題
本課程為大一必修，為培養未來四年學習所需之素養能力，在課程中運用大量閱讀、討論、合作、探究資訊能力。
3. 業師專業講座：邀請現場教師（桌遊融入閱讀、科技輔助學習）
於課程中舉辦講座，分享及操作將桌遊融入閱讀的經驗，如何結合語文教學內容與遊戲讓學生對學習產生興趣；介紹不同網站與科技設備如何帶領學生進行自主學習，看見教學現場的學習方式開闊對學習的視野。

二、特殊創意/活動規劃

創意規劃：

1. 強化 TBL 的能力，課程中有許多小組的討論、分享、發表。
2. 陪養大學生探究專題所需之能力。
3. 將中小學數位閱讀素養議題帶入課程教學中，豐富課程內容。
4. 探討 ePIRLS 數位閱讀素養，比較數位閱讀與紙本閱讀的差異。

創新規劃：

1. 課程中邀請講者分享教學現場之現況。

三、教學策略/教學方法

教學模式：

教學模式(可複選)	執行方式
<input checked="" type="checkbox"/> TBL <input checked="" type="checkbox"/> PBL <input type="checkbox"/> SBL <input type="checkbox"/> Flipped classroom <input type="checkbox"/> 其他_____	<input checked="" type="checkbox"/> TBL 課程以短講搭配小組的問題解決，達成微翻轉。同時培養團隊合作的能力及問題解決的能力 <input checked="" type="checkbox"/> PBL 以教學現場面臨的問題，做為學生思考如何將科技與閱讀融入的起點

四、課程/學程相關產業分析

五、整體活動執行成果效益

● 開創新穎觀念

學生於「桌遊融入閱讀教學-性格翻牌、形動派」活動意見調查表的質性回饋：

更深認識桌遊融入閱讀的方法

1. 更加理解桌遊如何融入國小生的國文課中。
2. 今天的桌遊教學結合寫作，學到了很多教學技巧，以及怎麼運用在課堂中。
3. 今天是我第一次參與桌遊融入閱讀教學的活動，實在大開眼界，原來溫美玉老師的團隊研發了這麼多桌遊活動來幫助小朋友閱讀與寫作，過程中能感受到到老師們的用心，相信小朋友玩桌遊的時候也跟我們差不多——玩得很開心，又能學到不少詞彙可運用來寫作文、日記等等。
4. 高中老師就有使用過桌遊融入教學覺得很有趣，這次學到很多如何教寫作文的方式，之後如果有機會會嘗試運用到學伴的課堂當中！
5. 知道怎麼使用桌遊融入教學。

激發以桌遊教學的想法

1. 能夠應用桌遊體驗於學生寫作中。
2. 學到如何讓桌遊融入教學。
3. 如何用桌遊方式帶小孩學習作文。
4. 因為我這學期有參加學校的數位學伴計畫，上完這堂課後讓我更了解要如何製作課程，真的很充實和有趣！
5. 玩中學，在玩桌遊的過程中也可以學習教導小朋友寫作的技巧

學生於「桌遊融入閱讀教學-性格翻翻牌、形動派」活動意見調查表的質性回饋：

● 提高學生就業競爭力

學生於「桌遊融入閱讀教學-性格翻翻牌、形動派」活動意見調查表的質性回饋：

對教學融入桌遊有更多的認識

1. 學到如何透過桌遊引導學生擴寫文章或寫作。
2. 學會用桌遊教人擬人法。
3. 整體課程很有趣，同時也更了解教導孩童的方法。
4. 找到很多酷桌遊。
5. 學到如何用桌遊融入教育

了解閱讀知識如何與桌遊結合

1. 桌遊可以帶入教學提升學生的語文能力。
2. 對於閱讀與寫作的教學方式更加瞭解。
3. 從沒想過桌遊竟然可以融入教學，甚至不只基本的詞語練習，還有寫作教學，很有趣。
4. 如何用桌遊方式帶小孩學習作文。
5. 學到很多把桌遊融入國文教學的方法。

● 學生的學習收穫

學生於「桌遊融入閱讀教學-性格翻翻牌、形動派」活動意見調查表的質性回饋：

將閱讀桌遊融入在教學中

1. 學到如何將桌遊加進課程學習內容，也學到成為一名老師後該如何指導學生寫作。
2. 因為我這學期有參加學校的數位學伴計畫，上完這堂課後讓我更了解要如何製作課

程，真的很充實和有趣！

3. 新增我教學的輔助工具。
4. 知道未來如何引導學生寫作。

學生對閱讀融入桌遊想法的回饋

1. 了解桌遊如何應用於寫作教學中。
2. 知道如何引導小學生寫作文。
3. 教學技巧的演示以及桌遊的應用。
4. 桌遊融入國文課程十分有趣！如果我是國小生，這樣的教學方式會很吸引我的目光。
5. 了解原來教學融入桌遊會如此融合，對於書寫思考也非常有幫助。

【質化指標】(對應當初申請計畫之預期成果)

1. 學生與業師交流了解教學現場狀況，發展理論與實務結合的能力。
2. 引導學生從「閱讀」及「科技」中產生問題意識，發展學生課程與教學的創新能力。
3. 運用數位素養進行基本閱讀及科技議題的探究，為大學四年與未來學習打下穩定基礎。

【量化指標】(對應當初申請計畫之預期成果)

1. 舉辦「桌遊融入閱讀教學-性格翻翻牌、形動派」講座，參與人數達 43 人，以提升閱讀教學能力
2. 舉辦「科技輔助自主學習的課堂四學~以加分吧和學習吧學習平台的閱讀課為例」講座，參與人數達 43 人，以提升科技融入教學能力
3. 學生參與課程產出數位探究專題報告 10 份。

六、多元評量尺規

● 成績評量方式：

出席及參與	30 點
平時測驗	
作業一：閱讀書架	10 點
作業二：數位閱讀及素養	10 點
作業三：學習者實際操作科技平台	20 點
期末作業：自評及互評	30 點

● 作業設計：

平時作業將重點放在理論與相關應用分析上，使學生可以精熟相關知識。期末作業以小組方式探究數位專題與教學內容息息相關，以發表的方式讓學生初探未來探究的執行方式，由老師及同學進行組間互評，小組根據回饋與建議持續修正，完成本學期的數位探究專題。

數位探究專題須包含口頭報告 PPT 及書面報告（在口頭報告一週後，待老師、同學現場回饋後適度修正繳交），書面報告格式須包含：題目、組員系級、探究動機、探究架構、資料重點整理、結論與發現、省思、參考資料（APA 格式）。

專題探究發表會需要製作 10 分鐘的口頭報告，讓老師及同學了解各組探究之主題與探究的結果省思。老師及同學填寫以下的評分單參與評分，做為組間評分之用。

下面附上專題探究發表會互評表：

閱讀科技導論之期末報告 聆聽互評表

填表組別，填表人：_____

（請記得這不是只有在評分同學，老師也會按照填寫的認真程度，評分你們組的表現）

以下是針對第_____組的回饋 主題是：_____

項目	得分	4分	3分	2分	1分
選擇之主題具有重要性		<input type="checkbox"/> 非常重要	<input type="checkbox"/> 重要	<input type="checkbox"/> 不太重要	<input type="checkbox"/> 很不重要
資料有清楚的來源及重點		<input type="checkbox"/> 非常清楚	<input type="checkbox"/> 清楚	<input type="checkbox"/> 不太清楚	<input type="checkbox"/> 很不清楚
有明確的結論或待答問題		<input type="checkbox"/> 很明確	<input type="checkbox"/> 明確	<input type="checkbox"/> 不太明確	<input type="checkbox"/> 很不明確
口頭及PPT條理分明		<input type="checkbox"/> 非常同意	<input type="checkbox"/> 同意	<input type="checkbox"/> 不太同意	<input type="checkbox"/> 很不同意
	總分				

對於第_____組的報告，我們想提出來的問題、建議或想法（必填）：

*請填建設性的問題及建議，以下部份會匿名處理後交給該組參考

七、學生整體意見與回饋 (整體活動滿意度、文字意見回饋等)

以「111-1 三創課程」期中教學意見回饋分析表做為未來課程改進與精進依據：

● 教學回饋

學生對於教學方面多數是可以掌握課程所學習主題，從教學策略、教材準備、師生互動、評量方法等大項目來看學生對於老師的教學風格及豐富的課程均有不錯的正向回饋，同時也有部分學生對於課程進行方式較快、資訊太多、學生人數較多無法顧及每一位學生而無法立即進入課程當中。以下為學生教學意見回饋表：

教學策略方面：

題項	非常不同意		不同意		普通		同意		非常同意	
	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%
(一)教學策略方面 (M=4.2829)										
1.考慮學生先備知識。	0	0	0	0	10	24.4	19	46.3	12	29.3
2.能注意學生學習情形。	0	0	0	0	3	7.3	8	19.5	30	73.2
3.能與學生生活經驗連結。	0	0	0	0	9	22	7	17.1	25	61
4.能引起學生學習動機。	2	4.9	0	0	7	17.1	11	26.8	21	51.2
5.根據學生學習狀況調整課程。	4	9.8	0	0	6	14.6	14	34.1	17	41.5

教材準備方面：

題項	非常不同意		不同意		普通		同意		非常同意	
	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%
(二)教材準備方面 (M=4.5772)										
1.上課內容符合教學目標。	0	0	0	0	2	4.9	9	22	30	73.2
2.課程內容安排有組織、有條理。	0	0	0	0	3	7.3	9	22	29	70.7
3.課程內容與安排符合我們的程度與需求。	1	2.4	0	0	7	17.1	7	17.1	26	63.4

師生互動方面：

題項	非常不同意		不同意		普通		同意		非常同意	
	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%
(三)師生互動方面 (M=4.7683)										
1.老師很願意幫助我們解決學習上的困難。	0	0	0	0	1	2.4	7	17.1	33	80.5
2.老師重視我們的反應，能隨時修正教學方式。	0	0	0	0	0	0	13	31.7	28	68.3
3.老師很鼓勵我們自由發問及表達意見。	0	0	0	0	0	0	6	14.6	35	85.4
4.老師尊重不同性別、性傾向之學生。	0	0	0	0	4	9.8	2	4.9	35	85.4

評量方法方面：

題項	非常不同意		不同意		普通		同意		非常同意	
	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%
(四)評量方法方面 (M=4.5122)										
1.教師清楚說明評量方式。	0	0	0	0	3	7.3	8	19.5	30	73.2
2.評量內容能反映學生學習情形。	0	0	0	0	6	14.6	16	39	19	46.3
3.評量方式能合理反映出教學重點。	0	0	1	2.4	2	4.9	11	26.8	27	65.9
4.作業或報告給予回饋	0	0	0	0	7	17.1	6	14.6	28	68.3

● 學生自我學習評量

學生自我的學習評量有很高的正向回饋，對於剛進入教育系的學生來說是可以打開眼界認識閱讀與科技在教育上是如何做出連結與應用的課程，創生的部分較少與花蓮在地產生連結，課程多數是以如何進行小學生教學為主，學生目前剛入學無在花蓮本地的教學經驗，未來可持續觀察本課程的教學內容是否可以花蓮當地產生連結。

創意：

題項	非常不同意		不同意		普通		同意		非常同意	
	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%
學生自我學習評量										
創意(M=4.2520)										
1.我会有很多發想、思考與靈感	0	0	1	2.4	5	12.2	18	43.9	17	41.5
2.我會融合舊有的知識成為新的想法	0	0	1	2.4	6	14.6	14	34.1	20	48.8
3.我會尋找不同領域知識之間的關聯性	0	0	2	4.9	6	14.6	14	34.1	19	46.3

創新：

題項	非常不同意		不同意		普通		同意		非常同意	
	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%
創新(M=4.4797)										
4.我變得更有邏輯組織能力	0	0	0	0	6	14.6	13	31.7	22	53.7
5.我變得更有團隊溝通與合作能力	0	0	0	0	1	2.4	12	29.3	28	68.3
6.我變得更有發現問題與解決問題能力	0	0	0	0	6	14.6	13	31.7	22	53.7

創生：

題項	非常不同意		不同意		普通		同意		非常同意	
	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%
創生(M=4.1301)										
7.我能應用課堂知識在專題報告/作品中	0	0	0	0	7	17.1	14	34.1	20	48.8
8.我能統合課堂知識在各類活動/計畫中	0	0	1	2.4	10	24.4	14	34.1	16	39
9.我能實踐課堂知識在實習/兼差中	1	2.4	0	0	12	29.3	14	34.1	14	34.1

八、檢討與建議

本學期課程疫情引響較少，但 10 中出現多位同學感染之現象，需要線上與實體同步進行課程，教師與同學皆已熟悉線上課程之進行方式，但教學要兼顧線上與實體同學還是有些困難，線上的分組討論收到回饋表示討論效率不高，同學互相不熟悉加上線上無法看見同學的狀態而沉默。

未來改進方向：

1. 各小組以線上通話方式讓無法到場之遠距授課同學參與討論。
2. 討論時要求學生須打開鏡頭。
3. 安排主席帶領線上同學參與討論。

專題探究對於剛進入大學的新生來說是有一定的挑戰性，多數組別是由有經驗之學長、學姐帶領探究進行與說書面報告之撰寫，對於有些無經驗的小組來說負荷量或許太重。

未來改進方向：

1. 了解學生組成合理安排每一組織成員配置。
2. 安排學生課後進行自主學習探究專題如何完成。
3. 將優秀範本展示給學生參閱。

在期中回饋中多數同學對於課程進行方式表示正向意見，有少數學生認為課程可以有適當的探究時間，跟開始探究需要較多的時間進行討論與引導，課程與探究同步進行讓學生的認知負荷過於大。課程需要的討論時間較多，可以將討論題目展示在前方，較不會偏離主題；課程回饋單的部分可以不用每周進行，未來可以依此再做調整。

九、活動精彩剪影 (請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



學生於講座中實際操作平台



從閱讀文本印證課程內容



於講座中發表討論成果



引導學生進行探究

附件一

活動紀錄表

活動主題	桌遊融入閱讀教學_性格翻翻牌、形動派
活動時間	111年10月25日 10時至12時
活動地點	國立東華大學 花師教育學院 B309 教室
主講人	危心如 老師
參與人數	43 人
活動內容	<ul style="list-style-type: none">● 活動進行方式與內容<ul style="list-style-type: none">*活動講題：桌遊融入閱讀教學_性格翻翻牌、形動派*活動講師：危心如 老師*活動對象：東華大學學生 (本學期「閱讀科技導論」修課學生)*活動時間：111年10月25日(二) 10:0~12:00*活動地點：花師教育學院 B309*活動聯絡人：教育四 張君竹● 講座重點與預期助益<ol style="list-style-type: none">(1) 閱讀教學與桌遊使用須知(2) 認識各類閱讀教學桌遊(3) 了解閱讀教學桌遊的可變性(4) 了解閱讀教學可以有各種可能性(5) 使參與者獲得閱讀教學融入桌遊的靈感

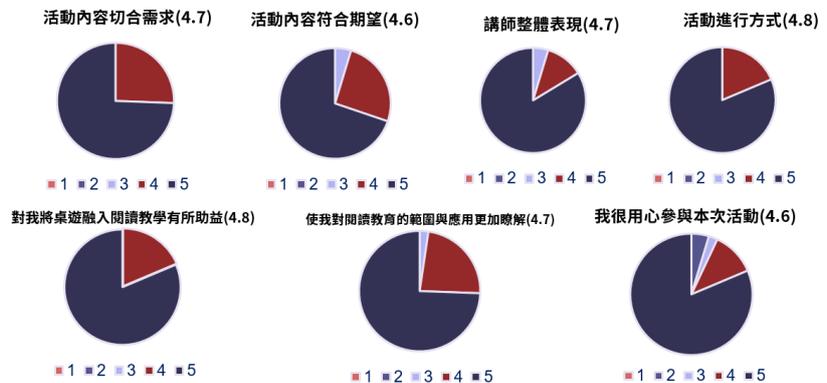
活動回饋
與
成效

● 意見與回饋

壹、量化回饋

學生對於「桌遊融入閱讀教學_性格翻翻牌、形動派」活動意見調查表，依其感覺從五個強弱不同的同程度選項中選擇一個答案勾選，5 非常滿意~1 非常不滿意。

講座：學生回饋



下表為量化資料的排列順序（由高分排至低分）：

項目	項目得分
您對本次活動進行方式的滿意程度	4.81
本次活動對我將桌遊融入閱讀教學有所助益	4.81
您對講師整體表現的滿意程度	4.79
您對本次活動內容切合需求的滿意程度	4.74
本次活動使我對閱讀教育的範圍與應用更加瞭解	4.72
我很用心參與本次活動	4.70
您對本次活動內容符合期望的滿意程度	4.65

貳、質性回饋

(一)對於這次課程的收穫是？

1. 認識桌遊如何融入閱讀
 - (1) 學習如何用桌遊去引導孩子寫作文
 - (2) 學習到利用桌遊來教小朋友
 - (3) 學到如何用桌遊融入教育
 - (4) 學會用桌遊教人擬人法
 - (5) 活動有趣，閱讀寫作結合桌遊能讓孩子快樂的學習
2. 激發使用桌遊進行教學

- (1) 玩中學，在玩桌遊的過程中也可以學習教導小朋友寫作的技巧
 - (2) 因為我這學期有參加學校的數位學伴計畫，上完這堂課後讓我更了解要如何製作課程，真的很充實和有趣！
 - (3) 學習了如何將桌遊融入課程使其更加有趣
 - (4) 知道未來如何引導學生寫作
 - (5) 能夠應用桌遊體驗於學生寫作中
3. 可運用桌遊進行的教學
- (1) 認識可以用於國語教學中的教學桌遊
 - (2) 知道如何引導小學生寫作文
 - (3) 了解桌遊如何應用於寫作教學中
 - (4) 利用桌遊學習困難詞彙及表情意思
 - (5) 更能靈活運用各種形容詞、動詞
 - (6) 學到如何透過桌遊引導學生擴寫文章或寫作

(二)今日課程中最喜歡的環節為何？

1. 小組活動
 - (1) 誰是臥底(有 26 位同學回饋)
 - (2) 誰是臥底，要盡力想如何形容自己的詞語不被別人發現是臥底，還可以藉由猜其他人的詞語反敗為勝
 - (3) 玩「性格翻翻牌」，因為我喜歡玩這種需要心機、思考的遊戲
 - (4) 玩桌遊，寫出自己的句子
2. 同學分享
 - (1) 最喜歡大家分享的時候，因為每個人的想法都不同，很有趣！
3. 課程進行方式
 - (1) 影片說明如何將桌遊帶入教學

(三)對於課程的回饋與建議

1. 講師豐富的課程內容
 - (1) 謝謝講師耐心的指導與教學，在這次活動中收穫滿滿，過程十分有趣！
 - (2) 謝謝講師讓我們學習到了原來作文有這麼多不同的教學方法，也讓我們更知道如何去讓課程更豐富，兩個小時收穫很多！
 - (3) 老師教的很棒，很值得我們教育系的學生做學習
 - (4) 謝謝老師們帶給我們這麼棒的課程！希望未來桌遊結合閱讀教學到很多東西學的方式可以越來越多元！
 - (5) 學到很多東西
 - (6) 老師們很用心的準備，辛苦老師了~
 - (7) 謝謝老師讓我們用這麼有趣短暫的時間學習到很有

用的技巧，我也會讓更多孩子能夠應用在日記、考試、日常生活！

(8) 很有趣，團隊互動合作也很多，學到新知外也和組員有充分的互動，若帶入教學學生也能學到知識外的東西。

(9) 感謝老師們的教導使我受益良多

(10) 感謝兩位講師用不同方式讓我知道未來可以怎麼帶小孩用不同方式了解作文該如何寫！

(11) 辛苦講師了，學到很多

2. 課程期望

(1) 很喜歡這樣的課程，希望可以了解更多將桌遊融入教學的課程！

(2) 很有意思的課程活動,有機會能多舉辦

(3) 希望能夠有兩個小時的課程更深入瞭解其他學習型桌遊

3. 值得參加的講座

(1) 課程很有趣、透過實際操作也幫助我對課程內容更加印象深刻

(2) 這次的課程讓我看更多元的教學方法，相比我自己小學的課程，這樣的上法不僅可以讓學生更好吸收，也能擁有有趣的課程體驗～

(3) 很有趣，團隊互動合作也很多，學到新知外也和組員有充分的互動，若帶入教學學生也能學到知識外的東西。

(4) 我喜歡這樣的活動，開開眼界，了解了很多原本不知道的事

4. 建議

(1) 誰是臥底分組看字卡那時候有點浪費太多時間了，可能可以發字卡下去讓各組了解自己的身分，還不怕有人作弊

(2) 年齡層交代的比較不太清楚，這個的話可能會對比較沒有教學經驗的人搞混

(3) 最後時間有點趕

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



開始進行講座，同學們全神貫注



實際操作桌遊進行討論



發表小組討論內容



配合講者進行活動

- 以上表格不敷使用時請自行增減

活動紀錄表

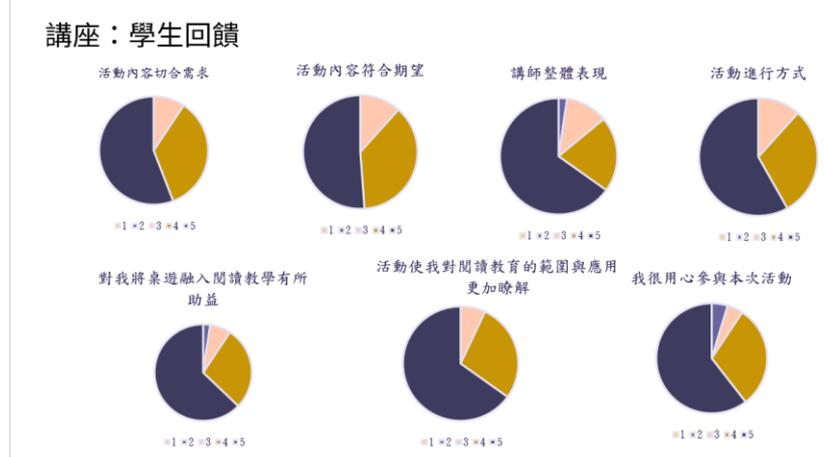
活動主題	科技輔助自主學習的課堂四學~以加分吧和學習吧學習平台的閱讀課為例
活動時間	111 年 12 月 06 日 10 時 至 12 時
活動地點	國立東華大學 花師教育學院 B309 教室
主講人	黃義峰 老師
參與人數	43 人
活動內容	<ul style="list-style-type: none">● 活動進行方式與內容<ul style="list-style-type: none">*活動講題：科技輔助自主學習的課堂四學~以加分吧和學習吧學習平台的閱讀課為例*活動講師：黃義峰 老師*活動對象：東華大學學生 (本學期「閱讀科技導論」修課學生)*活動時間：111 年 12 月 06 日(二) 10：0~12：00*活動地點：花師教育學院 B309*活動聯絡人：教育四 張君竹● 講座重點與預期助益<ol style="list-style-type: none">(1) 科技教學與自主學習使用須知(2) 認識不同科技學習平台(3) 了解科技教學的可變性(4) 了解科技自主學習可以有各種可能性(5) 體驗科技融入學習

活動回饋
與
成效

● 意見與回饋

壹、量化回饋

學生對於「科技輔助自主學習的課堂四學~以加分吧和學習吧學習平台的閱讀課為例」活動意見調查表，依其感覺從五個強弱不同的同程度選項中選擇一個答案勾選，5 非常滿意~1 非常不滿意。



下表為量化資料的排列順序（由高分排至低分）：

項目	項目得分
本次活動使我對科技輔助學習的範圍與應用更加瞭解	4.58
本次活動對我將科技融入閱讀教學有所助益	4.51
您對講師整體表現的滿意程度	4.49
您對本次活動內容切合需求的滿意程度	4.47
您對本次活動進行方式的滿意程度	4.47
我很用心參與本次活動	4.47
您對本次活動內容符合期望的滿意程度	4.40

貳、質性回饋

(一)對於這次課程的收穫是？

4. 認識科技平台如何融入自主學習
 - (1) 各大平台運用
 - (2) 瞭解很多利用科技閱讀的方式
 - (3) 科技應用在學習
 - (4) 了解科技平板在閱讀上的應用
 - (5) 學習可以結合遊戲，提升學生閱讀興趣

(6) pagamo 攻城掠地的學習方式。

(7) 如何善用科技輔助學童閱讀

5. 認識更多平台

(1) 知道很多線上學習的程式

(2) Pagamo

(3) 認識許多平台以及使用方法

(4) 結合科技和閱讀，認識更多平台

(5) 學會了使用不同的教學平台

(6) 知道了很多線上閱讀學習平台，尤其因為我有加入數位學伴，關於 PoGamo 平台讓我對數學運用遊戲方面有個新的視野

6. 延伸運用

(1) 因為我有參與學校的數位學伴計畫 有時候做教材會做到不知道怎麼做 剛好這兩節課知道兩個遊戲結合教學的平台 我覺得很實用 未來我也能把它們運用在教學上 謝謝老師！

7. 連結課程內容

(1) 閱讀為各學科的基礎

(2) 閱讀結合教育的過程

(3) 終身學習者：自主學習素養+科技使用素養

(4) 認識新的科技教學方法

(5) 結合閱讀和遊戲的平台

(6) 了解到在閱讀教育有不同的輔助科技，提升學生的學習動機外，也加強學生在閱讀的素養。

(二)今日課程中最喜歡的環節為何？

1. 平台體驗

(1) 玩線上遊戲

(2) 體驗推薦的應用程式

(3) PagameO(17位同學填寫)

(4) 平板試玩闖關

(5) Quizzing

(6) 使用兩個平台的時候 我覺得很新奇很酷 讓我大開眼界！

2. 課程進行方式

(1) 團體討論回答

(2) 用遊戲學習。

(3) 最後答題的環節

(4) 系統程式的互動

(三)對於課程的回饋與建議

1. 講師豐富的課程內容

(1) 老師介紹的平台都很有趣~

(2) 學到了科技教育的知識

- (3) 老師的 ppt 很清楚明瞭
- (4) 了解了很多有趣的線上學習平台，超棒！
- (5) 今天的這堂課學到了很多互動式遊戲教學的方法，也有實際的課程體驗，謝謝義峰老師今天的分享，老師辛苦了！
- (6) 感謝老師讓我認識更多的平台可使用
- (7) 有實作能夠讓我更融入課程

2. 實際運用

- (1) 很有趣，這些若應用在教學一定能提升學生的積極度
- (2) 很好玩，用遊戲會讓學生的學習動機更高
- (3) 今天用兩節課知道兩個實用的平台 希望我能好好運用 謝謝老師！
- (4) 這次的課程讓我學到很多未來可以應用在教學上的平台與互動方式，很有趣。

3. 課程期望

- (1) 希望能有更多的時間使用與嘗試

4. 值得參加的講座

- (1) 沒想到大學也能體驗到班班有平板，感覺很棒
- (2) 今天的課十分有趣！將遊戲加進學習是我以前沒有接觸過的，所以體驗很新鮮。

5. 自我省思

- (1) 雖然體驗平板很有趣，但有時候會因為太好玩分心

6. 建議

- (1) 講師的講述可以再吸引人
- (2) 內容豐富，但是有點太多學習網要交給我們，覺得老師應該要有小幫手，入組協助同學。

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



同學認真操作學習平台



生生有平板體驗



同學跟著老師的步驟進入平台



實際體驗平台操作即時看排名

- 以上表格不敷使用時請自行增減