

支援家庭我可以

課後省思 謝宛臻

1. 遊戲設計頗能吸引學生投入，但遊戲與課程內容的連結如何呈現與老師的說明有很大的關係。
2. 討論與發表，學生都相當踴躍。但是在分享網路資源的時候，學生分享的內容其實滿受限的，可能跟他們的生活經驗有關，對他們來說，網路就是玩遊戲，少數同學會提到地圖、字典、股票、看新聞，整體而言，網路對學生的功用還是以娛樂為主，這方面可以由老師補充，多介紹網路的各種用途，例如自學。
3. 受限於時間，主要分享的都是比較實體的資源，在家庭的情感支持方面沒有討論到，可以思考看看如何連結到這部分。