

自我省思與改進

教學反思

本次課程以虛擬實境為主題，整體設計結合影片觀賞、實際體驗與線上測驗，能有效引發學生的學習興趣及參與熱情。課堂中，學生展現出良好的回應，對 VR 技術應用的認知明顯提升，且能積極思考科技對生活可能產生的影響，達成課程目標。特別是在體驗及 Quizizz 測驗活動中，學生參與度高，表現出極佳的自主學習與合作精神。透過此次教學，我也意識到現代學生對於新科技具有高度興趣，只要教學設計能貼近學生經驗並創造互動，就能有效提升學習成效。此外，課室英語的自然融入，亦幫助學生在無壓力的情境中增加語言接觸機會，達到雙向學習的效果。

改進方向

一、體驗活動時間規劃

雖然學生在 VR 體驗活動中反應熱烈，但因時間有限，部分學生表達希望能有更多探索及互動的時間。未來課程中，可考慮適度延長體驗活動時間，並設置輪流或分站活動，讓學生能有更充分的操作及討論機會。

二、加強數位工具操作示範

小部分學生在使用 Quizizz 平台時顯得不夠熟練，影響答題流暢度。未來在運用新數位工具前，可安排更完整的示範操作，或設置試操作環節，確保所有學生都能順利參與。

三、促進更深層次的反思與提問

在學生體驗後的討論環節，可增加開放性提問，鼓勵學生批判性思考 VR 技術的優缺點，並引導其思考科技帶來的倫理議題，使學習內容更具深度與廣度。