

自我省思

在這次教學中，我嘗試在課堂中融入小組競賽與遊戲，透過 Kahoot! 與 Ipad 等數位工具，提高學生的參與度與學習動機。學生整體上課表現專注，活動參與踴躍，顯示出遊戲化學習與多元評量（如書寫、口說、線上測驗）的設計能有效激發學習興趣。然而，也發現課程仍有可改進之處，例如未於一開始明確提示學習重點，導致學生在掌握文法時稍感困難；另外，課室英語使用比例偏低，未能充分營造英語情境。未來我將提高課室英語比例，提升教學語言的清晰度與吸引力，營造一個適合學習英文的環境。板書部分也會放大字體，讓學生更容易辨識。加分活動將設計更具條件性與目標性，以提升公平性與學習效果。此外，我會積極走動與各組互動，並多使用正向語言鼓勵學生。這次經驗讓我體認到細節設計與教學語言的重要性，未來會持續精進。