

113 學年度藝術與人文 公開課自我省思與改進

公開課時間:114/01/03 10:30-11:10

自我省思與改進:

其實運用 Kahoot 作為學生學習成果的評估工具已經不是第一次。Kahoot 是一種即時互動式的數位評量平台，我認為有以下優點：

1. 提供了遊戲化的學習體驗，能刺激學生的學習動機。
2. 教師可以即時觀察學生作答情形，掌握整體學習成效，快速辨識學生易混淆的知識點。
3. 運用多媒體結合科技處理，能加深學生印象、與學生互動時也能適時即時回饋。
4. 有些學生對競賽性質的活動感到壓力，影響作答表現，可能不利於展現真實能力。
5. 最近學術網路不穩，容易影響活動流程與學生的參與體驗。

未來在單元結束後，可將 Kahoot 作為課後小測或課堂暖身活動，並搭配學生作品評量、觀察紀錄與口頭表達等方式，達成更全面的學習評估。題目的設計上避免單一記憶型題目，嘗試設計引導學生思考作品意涵、美感判斷或文化脈絡，提升評量深度。