

|        |                        |      |              |             |    |
|--------|------------------------|------|--------------|-------------|----|
| 授課教師   | 尤幸弘                    | 任教年級 | 一            | 任教領域/<br>科目 | 生活 |
| 教學單元   | 召喚各種動物來教室<br>-AR 實境動物園 | 教學節次 | 共 <u>1</u> 節 |             |    |
| 公開授課日期 | 113 年 9 月 3 日          | 地點   | 一年二班教室       |             |    |

## 一、自我省思

### (1)學生反應與參與度

在教學過程中，學生們對於 AR 擴增實境這個新奇的概念表現出極大的興趣。他們看到 3D 動物在教室中的效果，覺得新奇又有趣，這樣的互動活動讓孩子們更加專注和投入。

### (2)教學時間的掌控

雖然整體的教學時間設定為 40 分鐘，但在實際操作中，學生需要更多時間來適應如何搜尋和啟動 AR 功能。

### (3)差異化學習需求

學生之間的科技知識水平和操作能力差異較大，對於已經熟悉平板操作的學生而言，他們能夠快速掌握操作步驟並進行 AR 探索；但對於一些從未接觸過的學生來說，他們需要更多的引導和支持，活動進行的速度也有所差異。

## 二、教學待調整或精進之處

### (1) 增加教學活動的彈性

設定更多的彈性時間以便應對不同學生的學習進度，例如在活動設計中預留更多時間供操作困難的學生使用，同時對進度較快的學生提供額外的探索任務或挑戰，以便保持全班的學習熱情與專注度。

### (2) 增強操作引導

在未來的教學中，可以考慮在教學初期加入更多關於 Google Chrome 基本操作的練習，也可以為操作不熟練的學生提供一對一的指導，確保每個學生都能理解並參與。

這些改進措施將有助於在未來的教學中提升學生的參與度和學習效果，同時滿足不同學生的學習需求，促進更有效和有趣的教學經驗。