

自我省思與改進

在本次課程設計中，我採用 Kahoot! 分組競賽的方式，讓學生能在合作中參與遊戲，提升學習動機並營造熱鬧的課堂氛圍。然而在實際操作中，我發現分組答題的方式雖能培養團隊合作，但較難清楚掌握每位學生的學習狀況與答題能力，容易出現部分學生依賴同組同學的情形。若未來學校設備或經費允許，建議改為「一人一平板」的模式，讓學生各自作答，如此能蒐集到更精確的個別學習數據，做為形成性評量的依據，也能讓學習成效更具可見性。此外，在遊戲規劃上，我也會更注重時間掌控與題目難易度的差異化設計，以兼顧不同程度學生的需求，讓遊戲既能維持競爭樂趣，也能促進全班學生的有效學習。