

# 教育部國中小行動學習推動計畫

## -行動學習教案-

### 壹、基本資料

一、設計者	劉培鑫
二、服務學校	連江縣立介壽國民中小學
三、主要領域	資訊
四、統整領域	語文、自然、社會
五、單元名稱	AR 擴增實境在閱讀上的應用
六、適用年級	七年級
七、行動載具作業系統	<input type="checkbox"/> Windows 系統 <input checked="" type="checkbox"/> Android 系統 <input type="checkbox"/> iOS 系統
八、新手級行動學習教學策略	<input type="checkbox"/> 圖形輔助策略 <input type="checkbox"/> 測驗練習策略 <input type="checkbox"/> 同儕互評策略 <input checked="" type="checkbox"/> 遊戲學習策略 <input type="checkbox"/> 即時回饋策略 <input type="checkbox"/> 互動討論策略 <input type="checkbox"/> 簡報發表策略 <input type="checkbox"/> 動畫輔助策略 <input checked="" type="checkbox"/> 資料蒐集策略 <input type="checkbox"/> 影片教學策略 <input type="checkbox"/> 其他_____ (上述未選擇亦請填寫)
九、專家級行動學習教學方法	<input type="checkbox"/> 數位故事教學法 <input checked="" type="checkbox"/> 網路探究式教學法 <input type="checkbox"/> 問題導向教學法 <input checked="" type="checkbox"/> 探究式教學法 <input type="checkbox"/> 專題導向教學法 <input type="checkbox"/> 其他_____ (上述未選擇亦請填寫)

### 貳、設計理念

「一切知識的基礎都自閱讀開始」，閱讀是各科學習的基礎，每當我們翻開書頁，就等於開啟一扇通往世界的窗。於是本學期配合本縣的深度閱讀計畫，希望以遊戲式的活動設計，讓學生在遊戲中快樂的閱讀，並將各科目都能融入其中。也藉由行動載具搭配 AR、facebook、google 表單等教學使用，提升學生學習興趣以及資料蒐集的便利性。

### 參、教學活動設計

種類	教學設計與流程	使用軟體、數位資源或APP內容	行動載具使用情境
一、課前備課	1. 教師設計閱讀知識王題庫，準備所需教材教具。 2. 教師將題庫製作成擴增實境。 3. 教師成立相關FB社群。 4. 至圖書館借閱數本共讀書籍備用。	Aurasma APP Facebook 社群 Google 表單	
二、引起動機	1. 教師利用海報及簡報介紹閱讀知識王競賽內容，並說明競賽活動所需使用之網路工具。	閱讀知識王海報及 ppt	
三、教學過程	1. 教師發派平板至各組。 2. 教師介紹閱讀知識王競賽FB社群，並指導學生利用平板登入FB，加入競賽社群。 3. 教師介紹擴增實境APP-Aurasma，並指導學生註冊及登入APP。 4. 請各組使用 APP-Aurasma 掃描共讀書籍及預先準備之活動	Aurasma APP Facebook 社群 Google 表單 ASUS ZenPad 8	學生利用 ASUS ZenPad 8.0 登入 FB 社群及 Aurasma。 學生運用 Aurasma APP 進行擴增實境學習。 學生利用 Qrcode 掃描器

	<p>圖片，並將擴增實境所得結果截圖。</p> <p>5. 各組將截圖結果上傳FB社群，完成課程。</p> <p>6. 請各組利用 Qrcode 掃描器掃描回饋單 Qrcode，登入 google 表單，各組互相討論後完成回饋單。</p>		<p>登入google表單填寫回饋單。</p>
<p>四、形成性評量</p>	<p>1. 學生合作過程。</p> <p>2. 使用資訊設備流暢度。</p>		
<p>五、總結性評量</p>	<p>各組成果報告。</p>		

#### 肆、教學照片



教師說明活動內容及行動載具使用說明。



學生使用行動載具加入活動的FB社群。



## 伍、教師心得

認知神經科學家洪蘭說，要防止大腦老化，唯有運動和閱讀，並指出，義大利研究，只要讀 5 年書，得阿茲海默症機會比文盲低 14 倍，顯示閱讀可以活化腦部。任教十幾年來，對於國中學生的閱讀理解有些訝異，常感覺學生的生活體驗不足，對字詞的理解也不夠，這也直接影響學生的學習成效，也開始深切體認到閱讀是一切學習的基礎這件事。

因為現代人對行動載具的依存度很高，為了使學生能有更高的興趣及意願進行閱讀，也為了讓閱讀能融入各科目中，因此我們團隊結合了學生感興趣的動漫因子和行動載具，希望藉由遊戲式的活動設計，讓學生能廣泛的閱讀各個領域的書籍、文章，甚至是網頁上的知識，讓閱讀不會只侷限在實體書本和閱讀課裡。

在公開課教導學生如何使用行動載具進行閱讀活動的過程中，可以看到學生比一般上課時更為專注，也更為快樂，甚至是來觀課的老師們，也與學生一樣興奮地拿著行動載具進行活動，也在操作的過程中漸漸理解競賽規則，並有許多想法出現，已初步達到閱讀理解的訓練，期待在長期推動下，能漸漸在學生的身上看到閱讀理解利提升的成效，並能推廣到各個領域，讓更多老師加入。

## 陸、學生回饋

利用行動載具進行的閱讀活動及擴增實境體驗課程中，學生留下許多正向的回饋如下：

1. 我覺得挺有趣的，雖然都是在掃描，但這活動，使我覺得很興奮。
2. 第一次用手機上課，大家都覺得很新鮮，只要輕輕一掃，就會出現圖案，真的是太有趣了，讓大家都樂在其中。
3. 十分有趣，融合了現代科技，不會讓我們感到無趣，也覺得這是一個很好的讀書機會!!
4. 我覺得這次的體驗真的很不錯，教我們用了其他很實用的應用程式，所以我覺得應該多上這種課程。

5. 還不錯因為能體驗到其他不同的上課方式，但是自己用手機還不錯，這是我第一次喜歡上電腦課，所以很棒很開心。
6. 我覺得這次的活動很有趣、新鮮，希望下次還有好玩的活動。
7. 我希望有中文版的 APP 和軟體可以使用。
8. 希望以後可以常常舉辦這種類型的活動，也可以讓我們學習。
9. 我覺得老師把書本的圖藏在學校裡感覺會很好玩。