

3.20 東華三院周演森小學－內地景點遊

支援範疇	編程和計算思維、電子教學及 STEAM
應用科目	學校專題研習課
適用年級	小學三，四年級
學習目標	- 認識中國名勝古蹟 - 利用互聯網搜集資料 - 利用 Cospaces VR 軟件製作虛擬實境 - 培養學生的解難能力 - 培養學生的溝通能力 - 培養學生欣賞祖國壯麗的景觀 - 增進對中華文化及國家的認識 - 提升國民身份認同
運用的電子教學設備或工具	iPad、Notebook、Padlet、Cospaces

課堂簡介

活動設計內容：

- 主題為「內地景點遊」，包含認識中國名勝古蹟
- 涉及的學習技能包括利用互聯網搜集資料、使用 Cospaces VR 軟件製作虛擬實境、培養學生的解難能力和溝通能力
- 培養學生欣賞祖國景觀、增進對中華文化和國家認識，提升國民身份認同



教學法應用：

- 採用預習活動和延伸活動
- 利用視頻和 360 度照片等多媒體資源，引發學生興趣並介紹中國著名景點
- 運用 Cospaces VR 軟件製作虛擬實境，讓學生親身體驗虛擬遊覽中國景點

電子工具應用：

- 利用互聯網搜集資料
- 使用 Cospaces VR 軟件製作虛擬實境

學習效能評估

評估目標：

- 了解學生對中國名勝古蹟的認識程度
- 評估學生的資料搜集、VR 製作、解難和溝通能力
- 檢視學生的文化認知和國家認同

評估方法及工具：

- 教師觀察
- 學生分享（教育內地旅遊/回鄉經驗(Padlet)及分享 Cospaces 製作的中國景點）
- 學生自評及互評

分析和結果：

- 從學生的分享和作品中，學生對中國景點有所認識及並學會相關的資訊科技技能
- 學生對中國的文化認知和國家認同程度提升

活動設計的創新程度、持續性及具普及意義

創新程度：

- 結合 VR 技術，讓學生親身體驗虛擬遊覽中國景點，增加學習吸引力和互動性
- 利用 Padlet 等線上協作工具，促進學生分享交流

持續性：

- 活動設計包含預習和延伸活動，有助於學生持續性地學習和探索
- 建議可將學生製作的 VR 作品可在家庭和社區中進一步推廣和分享

普及意義：

- 提升學生對中華文化和國家的認知，增強國民身份認同，具有重要的教育意義
- 活動設計可在其他學科推廣，具有一定的可複製性

教學反思

困難點：

- 部分學生對使用互聯網搜集資料和 Cospaces VR 軟件製作虛擬實境的技能不太熟悉，需要額外的指導和支援
- 不同學生對中國景點的興趣和認知程度可能存在差異，部分學生對指定的旅遊景點並不熟悉
- 學生未能與組員同時利用 Cospaces VR 軟件製作

改善措施：

- 在教學前可安排學生在資訊科技堂學習互聯網搜集資料的技巧，以確保學生掌握基本操作技能。教師在課堂上提供適當的指導和協助，確保所有學生都能夠順利完成相關任務。
- 在教學設計上增加靈活性，讓學生自行選擇感興趣的景點進行探索和製作。鼓勵同儕互助，讓擅長的學生協助那些對某些內容或技能掌握較弱的同學。
- 可以採用小組合作的方式，讓學生輪流使用 Cospaces VR 軟件製作。另一組同學同時製作旅遊宣傳海報。