

3.2 中華基督教會全完第一小學－學校電腦課 AR 學習活動促進中文寫作

老師	鍾玲主任、李錦維主任、胡葵珍主任、崔銘傑老師、林秉鈞老師、李程皓老師
應用科目	中文科、學校電腦課
適用年級	小學六年級
學習目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 以電子工具增加語文學習的樂趣。 2. 應用閱讀範疇所學的借事抒情的表達方法。 3. 發揮想像力，運用借事抒情的方法進行寫作。 4. 鼓勵學生多留意作者在遣詞用字上如何細緻，以加強寫作時在表達情感上的果效。
運用了的電子教學設備或工具	1. CoSpaces 應用程式

課堂簡介

學校電腦課及中文科跨科學習活動，加入計算思維教育讓學生加強寫作動機及提升學習效能，老師利用 CoSpaces、VR 等科技，配合中文科的寫作，以「記述一件自己跟長輩相處時難忘的事」為題，期望學生運用借事抒情的方法，藉以抒發感受。在此之前，學生已經閱讀過不同借事抒情的作品，包括《第一次背奶奶》、《姥姥，您好嗎？》和《爺爺的八角風箏》等，擁有借景抒情、直接抒情、間接抒情等不同手法的前置知識，因此本次寫作任務期望學生應用所學；此外，學生利用科技提升寫作動機和豐富寫作內容，虛擬實境的設計能讓學生留意生活中被忽視的細節，培養學生細心觀察，從生活取材的能力；同時，透過同儕互評，着學生閱讀他人作品時評價文中運用寫作手法的表現，再次鞏固對已有知識的理解能力，達致讀寫結合。至於虛擬實境的製作，六年級學生在編程中加入錄音，能提升說話能力及提升學習效能，亦能提高學生學習中文的興趣。



學習成效

1. 研習前

1.1 認識 CoSpaces 平台：首先，有關科任經優質教育基金主題網絡計劃—大專院校（香港大學電子學習發展實驗室）支援團隊協助下逐步熟悉 CoSpaces 平台的使用，包括創建虛擬環境、使用程式設計語言等。其次，通過支援團隊提供的相關培訓、閱讀教學資源，有利課堂準備。

1.2 設計學習活動：學校電腦課及中文科老師開會商討根據學生的能力和學習目標，設計一個結合寫作與 CoSpaces 學習的活動。首先，中文科老師讓學生先進行寫作，構思他們的故事或情景，然後在學校電腦課學習 CoSpaces 中實現他們的想法。

1.3 準備教學資源：通過支援團隊幫助下準備一些教學資源，例如寫作指南、CoSpaces 使用指南、範例等，以協助學生學習。

2. 課堂中的表現

1. 由於這種學習方式結合了寫作和創建虛擬環境兩種活動，學生覺得這種學習方式新鮮有趣，從中發現他們積極參與課堂活動。



AR 促進中文寫作
中文課堂與電腦課堂合作，通過 cospace 程式寫故事和寫作)

學生根據學習 抒情文單元 寫抒情文

學生先寫自己與長輩的一個故事大綱，在電腦課上，利用學到的 cospace，通過程式寫自己與長輩的故事。大綱完成后，學生要不斷豐富程式的內容和寫作的內容，加入對話、動作、心裡活動描寫等等。最後完成豐富的抒情文寫作和程式的故事。

學生上課情況

2. 學生在 CoSpaces 平台上實現他們的創意，能展現他們的創造力。



現在你們需創作一個大綱

事件	人物	段落大意+對話	地點	心情
起因	大衛 聖誕節 和父親到 英國旅行	大衛：「爸爸，聖誕節，媽媽和爸爸，我們去旅行。」 爸爸：「好啊，去哪裡？」 大衛：「去英國！」 爸爸：「好啊，去英國！」	機場	興奮 期待
經過	大衛 我不敢 與聖誕 老人說話	大衛：「爸爸，我不敢與聖誕老人說話。」 爸爸：「為什麼？」 大衛：「我怕他。」 爸爸：「別怕，聖誕老人是好人。」	大衛上 飛機	害怕 緊張
結果	大衛 我不敢 與聖誕 老人說話	大衛：「爸爸，我不敢與聖誕老人說話。」 爸爸：「為什麼？」 大衛：「我怕他。」 爸爸：「別怕，聖誕老人是好人。」	大衛上 飛機	害怕 緊張

學生創作情況

3. 學生透過寫作和建立虛擬世界，將他們的故事或想法形象化，有助提高他們的語言表達能力。



姓名：聖心 (S) 班別：6B 日期：一月四日
題目：《媽媽，謝謝您！》
「聖誕節，謝謝您！」

「七歲那年，媽媽為了慶祝聖誕節帶我到英國旅行。當時下着大雪，天氣十分寒冷，媽媽緊緊地握着我的左手，又細心地幫我頭上的雪花取下。此時，我對媽媽說：『媽媽你看！那裡有一個披着紅色大衣的奇怪老伯伯！』媽媽笑了笑，道：『乖孩子，那不是奇怪老伯伯，他叫聖誕老人。』『聖誕老人？』『對。』

突然鬆開了我的手，找到錢包並遞給我。『你去向聖誕老人買一份聖誕禮物吧！』『是不是可以買一頂帽子？』『嗯！』『太好了！』

我沒走幾步，又跑回媽媽的身邊。媽媽溫柔地問我怎麼了，我低着頭，沒有說話。媽媽說：『我知道你怕他，但是我相信你可以做到的。』眼淚突然不受控制地流了下來。『可是……我害怕……』

學生的作品

4. 學生在 CoSpaces 平台上學習和實踐基本的程式設計概念，有助提升他們的程式設計技能。



學生的設計

5. 學生在創建虛擬環境時，需要思考如何設計、如何編程以實現他們的創意，這將有助於培養他們的明辨性思考能力。



學生的作品

3. 教學反思

在教學過程中，老師應該密切關注學生的反應和進步，並根據學生的需要進行調整和改進。對於不熟悉或不舒適使用數位工具的學生來說，這可能會是一個挑戰。同時，學生在寫作或程式設計方面遇到困難，他們需要更多課時進行支援和指導。此外，通過將中文科的寫作與學校電腦課學的 CoSpaces 學習結合，學生將能夠看到學科之間的連接，並理解到學科知識的互補性。學生不僅僅是將所學知識用於寫作，還需要實際操作 CoSpaces，將他們的創意實現出來，這大大提升了學習的實踐性。最後，鼓勵學生進行反思和提供反饋也是提高學習效果的重要方法。