

臺北市中小學AR、VR教學資源應用教學現場回饋單

■授課教師

□觀課教師

▲AR、VR教學成效檢核方式

▲比較 使用、未使用不同班級 使用前、使用後同班級，教學成效差異

| | | | | | |
|--|---|------|--|----|-------|
| 授課教師 | | 授課學科 | | | |
| 教授班級 | <input type="checkbox"/> 每週固定使用酷課雲、行動學習等數位學習資源進行授課 | 課程目標 | <input type="checkbox"/> 認知：記憶、理解、應用、分析、評鑑、創造等 <input type="checkbox"/> 技能：動作技巧熟練、整合、應變(改編)、創作及後設認知技能等 <input type="checkbox"/> 情意：行為、態度、價值觀、品格建立等 | | |
| | | | | | |
| 評鑑指標與檢核重點 | | | 結果 | | |
| 說明：導入AR、VR教材前後，課堂教學歷程、課堂互動及學生學習表現之變化情形 | | | 優良 | 尚可 | 建議再評估 |
| 1. 教學歷程 | 1-1. 有助引發並維持學生學習動機 | | □ | □ | □ |
| | 1-2. 有助於學生正確掌握學習內容 | | | | |
| | 1-3. 有助突破環境限制，有組織條理地呈現多元教材內容(例如：以AR、VR教材輔助抽象概念理解、特殊地貌及動植物觀察等) | | | | |
| 2. 教學成效 | 2-1. 教師設計課程有助引導學生思考、討論與練習 | | □ | □ | □ |
| | 2-2. 教師設計多元評量有助檢核學生學習成效 | | | | |
| | 2-3. 教師能根據學生個別差異實施差異化教學 | | | | |
| | 2-4. 課程設計有助提升學生與教師、學生與同儕課堂互動 | | | | |
| 3. 學生表現 | 3-1. 學習能更加專注、投入 | | □ | □ | □ |
| | 3-2. 能理解並運用課堂所學概念與技能做學習遷移 | | | | |
| | 3-3. 能理解並悅納課程相關正向價值觀念 | | | | |
| 訪談摘要 | 使用、未使用AR、VR教學資源，教學成效與課堂氣氛的差異 一、觀課教師回饋 二、受訪學生回饋 | | | | |
| 總評 | 與觀課教師討論後，總評、心得或對局端建議如下： | | | | |