



BETTER

為幸福而教

親子天下

Education · Parenting
Family Lifestyle

2022 教育創新國際年會

International Conference on Education Innovation



親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Educational Innovation

2022.09.23 | 下午場

元宇宙與分心世代讀寫力

專題演講三

Better Tech

解放學習場域 接軌元宇宙

主講人 | 李佳勳
ScienceVR創辦人

【簡報不提供】



親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Education Innovation

專題演講三

Better Tech

解放學習場域 接軌元宇宙

主講人 | 葛如鈞

臺灣大學、清華大學兼任助理教授



親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Education Innovation

臺大資工博士 / 臺大.清大兼任助理教授 / 電通集團 Web3 成長顧問

親子天下 2022



2012 曾創辦 LINKWISH 公司，推出多款熱門 APP 包括摩斯漢堡訂餐應用「MOS ORDER」

是台灣第一款行動點餐 APP 累計兩百萬次下載，並曾擔任 SLP 台北全球創業家網路 年度執行長

2013 科技部年度博士後獎學金得主，赴日本慶応大學任博士後研究員，2014 年成為台灣第一位奇點大學學員

2015 創辦 MEMORA 獲得德國紅點設計獎及 HTC 投資，2017 共同發起 SELF TOKEN 區塊鏈電影計畫

2014 日本慶応義塾大學 博士後研究員

FacebookWorldHack 世界駭客大賽 行動類冠軍

2013 任實踐大學設計學院 兼任助理教授

Yahoo OpenHack 開放駭客競賽 公開資訊應用獎

2012 畢業於國立臺灣大學 資訊工程學博士

Nintendo 3DS 3D 立體攝影大賽 第一屆 類別獎 ACER 第三屆龍騰微笑 TAIPEI 數位

2011 創辦 Linkwish Inc. 公司 任 執行長

藝術節 連續四年 獲銀獎等獎項

奇點大學 [SINGULARITY UNIVERSITY]

由 GOOGLE / NASA 以及各大科技公司 於2009年創立，座落於矽谷的心臟，NASA AMES RESEARCH PARK



Daniel Kammen

諾貝爾獎得主
柏克萊大學教授



Eric Ries

矽谷企業家
「精實創業」作者



Peter Diamandis

哈佛醫學博士
X大獎創辦人



[NASA Research Park](#)



Ray Kurzweil

未來學家
Google工程總監



Daniel T Barry

NASA菁英太空人
機械與生醫專家



Vint Cerf

“網際網路之父”
Google 現任副總裁

“The coolest school ever.” — TechCrunch 美國

“Where the world's brightest minds convene to attack the world's toughest challenges.” — Bloomberg 美國

“[SU](#) may well be the future of higher education” — CNN 美國

“世界的な科学者たちがGoogleやNASAと組んだ” — TechCrunch 日本

“集結各自研究领域里最顶尖的科学家” — 36Kr 中國



BeamPro Testimonials

What our users are saying...

"I've written about similar systems from competitors... But I wasn't prepared to see how close Suitable has come to making the idea work flawlessly."

— *Wade Roush, Xconomy*

"The key [to BeamPro] is that I am presenting myself as an actual meeting participant, not someone just "calling in."

— *David Maldow, Telepresence Options*

"Rather than wait for my colleagues to teleconference me, I can roll off and join them."

— *Jacob Ward, Popular Science*

"The cost savings and travel is one thing, but the BeamPro also saved me time and allowed me to work easily during down times."

— *John Brandon, Fox News*

"Better than Skype, more personal with better video quality than a Web-stream, BeamPro is durable

[Leave a message](#)



日本美術之最

東京、九州國立博物館精品展

日本美術の粹— 東京・九州國立博物館精品展

日本はユーラシアプレートと北アメリカプレートの東側に位置し、太平洋に面しています。日本とアジアの各地域は古くから相互交流を重ねてきました。異文化伝来による刺激を受けながら、様々な要素を併せ持ちながら唯一無二でもある日本の美術が育まれました。時代の変遷に随って、日本文化の発展を促すエッセンスもまた社会の各階層で変化を繰り返し、古代の豪族から皇室、山河を轟かせた武士から暮らしの美を求めた庶民まで、緩やかに流れる人類文明の大河の中で、無数のまばゆい輝きを放ちながら、世界的にも揺るぎない地位を確立していき、独自の文化が形成されたのです。

2014年に台北國立故宮博物院と日本の東京國立博物館、九州國立博物館が共同で開催した「台北 國立故宮博物院—神品至宝—展」が共同開催されました。本院所蔵の名品が海を越えて文化交流史において重要な役割を果たした。本年度、東京と九州の國立博物館が共同で開催する本院南部院区にて「日本美術の粹—東京・九州國立博物館精品展」が開催される。本展では両國立博物館所蔵の68点の内の68点は日本で国宝または重要文化財に指定されています。これほど貴重な作品が海外で展示されるのは今回が初めてのことで、この特別展は「古代の祭祀と人々の暮らし」、「皇権と仏教文化」、「江戸庶民文化の発展」の六つのコーナーに分けてご紹介します。どうぞご覧ください。

Japanese Art at Its Finest: Masterpieces from the Tokyo and Kyushu National Museums

Japan, on the eastern edge of the Eurasian tectonic plate, looks out over the Pacific Ocean. Since ancient times, it has undergone waves of contact and exchange with neighboring regions, yielding the unique features of its own art. Over time, various facets of acceptance and isolation have driven the development of Japanese art at different levels of transition and transformation. From mighty samurai warriors to people of common refinement in life, they all have throughout the course of history brilliantly like no other, establishing for Japan a unique place in the realm of world culture.



之最— 九州國立博物館精品展

於歐亞大陸板塊東側・緊鄰太平洋・自與亞洲各區域在相互交流・激盪之下・文化獨一無二・兼容並蓄的面貌・隨著推動日本文化發展的力量也在不同階層：從遠古氏族到皇室貴胄・從威震山河品味的市民：在人類文明的漫漫長河散的光芒・在世界文化中佔有不可動搖

博物院與日本東京國立博物館、九州國立博物館共同主辦「台北 國立故宮博物院—神品至寶—展」，此為本院典藏精品首度赴日展出，本院所蔵の名品が海を越えて文化交流史において重要な役割を果たした。本年度、東京と九州の國立博物館が共同で開催する本院南部院区にて「日本美術の粹—東京・九州國立博物館精品展」が開催される。本展では両國立博物館所蔵の68点の内の68点は日本で国宝または重要文化財に指定されています。これほど貴重な作品が海外で展示されるのは今回が初めてのことで、この特別展は「古代の祭祀と人々の暮らし」、「皇権と仏教文化」、「江戸庶民文化の発展」の六つのコーナーに分けてご紹介します。どうぞご覧ください。

「祭祀と人々の暮らし」、「皇権と仏教文化」、「江戸庶民文化の発展」の六つのコーナーに分けてご紹介します。どうぞご覧ください。





青年署專屬網站

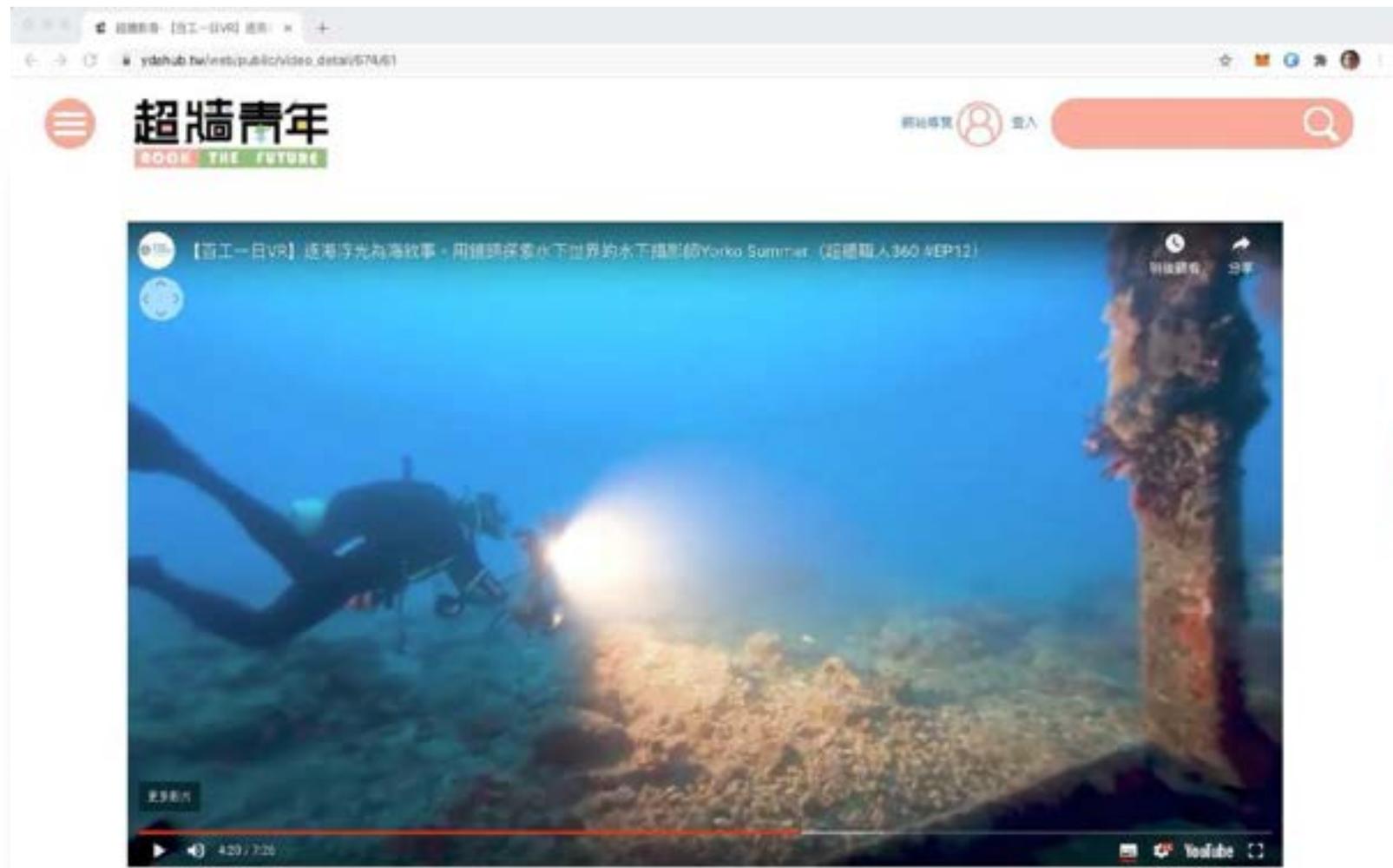
<https://ydahub.tw/web/public/video/61>

The screenshot shows a web browser window with the URL ydahub.tw/web/public/video/61. The website header features the logo '超牆青年 ROCK THE FUTURE' and navigation options like '網站導覽' and '登入'. The main content area is titled '超牆影音' and displays a grid of video thumbnails. Each thumbnail includes a title, a '100 Days of VR' logo, and a '超牆職人' (Rock the Future Professional) illustration. The visible thumbnails are:

- 旅遊產業 - 水下攝影師**: 【百工一日VR】逐海浮光為海...
- 海洋產業 - 引水人**: 【百工一日VR】航海人的最高...
- 運動產業 - 健身運動指導員**: 【百工一日VR】量身打造健身...

Below the thumbnails, there is a brief description for the '引水人' (Water Guide) video: 引水人，又被稱做是領港員，負責在港灣、港口等危險水域或水陸交通幹道，引





[.tw/web/public/video/61](https://ydehub.tw/web/public/video/61)



影片內容

海洋是地球生物之母，但海裡的壯闊雄偉，動植物多樣繽紛綺麗，卻不是你我輕易可以看到的畫面。水下攝影師透過潛水攝影技巧捕捉光彩奪目的海洋生態，海馬、海兔、螳螂蝦...與藍藍深海中奇幻景色交織的動人畫面。

職人 Yorko Summer 是國際知名臺灣水下攝影師，足跡遍及世界各地知名潛點與海域，自然不造作以及豐富的光影變化風格，讓他鏡頭下的海洋生物看來格外生動。也被專業潛水雜誌選為「全球不可不知的百大水下攝影師」。







Josh

Someone's Screen

Michelle

in the same room as someone, we can feel like we are
照片中感覺到我們是同一個房間





Jake Fried

Using his art and wit, Jake Fried has created a world of vibrant, surreal, and often disturbing imagery. His work has been exhibited at the Top Museum and Sundance Film Festival, and his work has been commissioned by Adidas, Levi's, and several art galleries around the world.

00 @JAKE.FRIED

SUPREMACY COLLECTION
SHIRTS, T-SHIRTS, SWEATSHIRTS, HATS
WWW.JAKE.FRIED.COM



generate hallucinatory
repeatedly modifies and recombines his
to create mind-bending animations. Fried's
have been exhibited at the Tate Modern and
dance Film Festival, and his work has been
ommissioned by Adult Swim, Netflix, and numerous
t galleries around the world.

  @JAKEJFRIED

[SUPERRARE.COM/JAKEFRIED](https://superrare.com/jakefried)
[OPENSEA.IO/COLLECTION/NIGHT-VISION-SERIES](https://opensea.io/collection/night-vision-series)
[OPENSEA.IO/COLLECTION/MAXIMUM-EFFORT](https://opensea.io/collection/maximum-effort)



親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Education Innovation



親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Educational Innovation

元宇宙 = 玩宇宙

突破時間與空間的限制，激發樂趣與興趣

用玩來體驗、學習、社交，讓成長更好玩

Thank you for listening.

YT/Podcast 搜尋: 寶博士

discord.gg/ddao
dablog@gmail.com





BETTER

為幸福而教

親子天下

Education · Parenting
Family Lifestyle

2022 教育創新國際年會

International Conference on Education Innovation

專題演講四

Better Teaching 教育現場的 遊戲式學習 SAMR

主講人 | 楊易霖
臺南市樹林國小學務組長



親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Education Innovation

BETTER

親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Education Innovation

Better Teaching

教育現場的遊戲式學習SAMR

~以台南市七股區樹林國小為例~

楊易霖

yilinteacher@gmail.com

BETTER

親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Education Innovation

★ 生活要事

——在七股樹林里。——

· 台南市 ·

文化館

人還會迷路

加線上開幕 晚上帶QQ線上再走一次
也可了解家鄉廟宇文化~

朋友們很棒耶



和其他 71 人

6 則留言 1 次分享

留言

分享

樹林國小是一所偏鄉的學校，6班26位學生，
期待透過「科技生活化」讓學習改變。



關卡

學生 李政杰 拍攝



親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Education Innovation

孩子學習上的問題？



孩子不喜歡思考

期待老師

「自問自答」

遊戲



虛擬角色

答題

遊戲互動

虛寶獎勵

+



線索

探究

了解他人觀點

文本

作者

提問

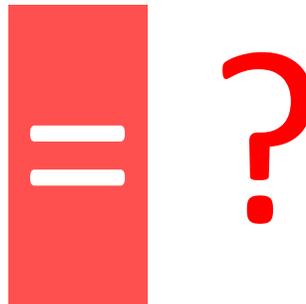
思考

表達想法

思考

優點：孩子有自主動機

缺點：精熟學習缺思考



思考一下，遊戲+思考，孩子的感受是甚麼？(你有玩過遊戲+思考的遊戲嗎？應該很少吧！)

優點：訓練孩子主動思考

缺點：很累且挫折不好玩

優點：可以訓練孩子思考

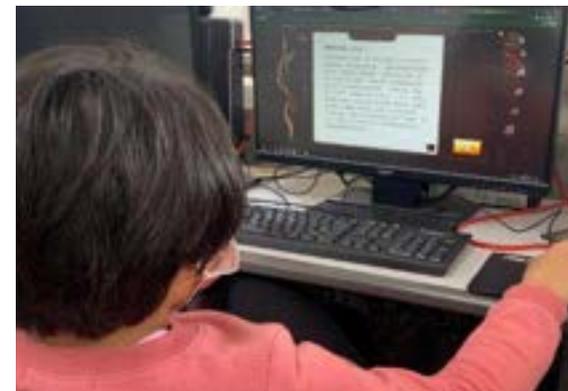
缺點：思考很累缺乏動機



願景
連結

願景：遊戲機制引起動機→培養自主探究的閱讀素養

遊戲機制引起動機→培養自主探究的閱讀素養



共同的話題

陪伴式的探究引導

用刻意且簡單的方式，陪著找答案，提升孩子自學力-最終目的是要讓孩子學會釣魚

1-2篇

陪伴情境-夥伴、話題

內在動機 (溫和而堅持)

+

實體獎勵
虛擬獎勵
精神鼓勵

肯定舞台-鼓勵、自信

外在動機 (鼓勵、獎勵)

PaGamO
素養品學堂

2-3篇

= 內化的自主學習力

每週4篇

友善的學習共同體

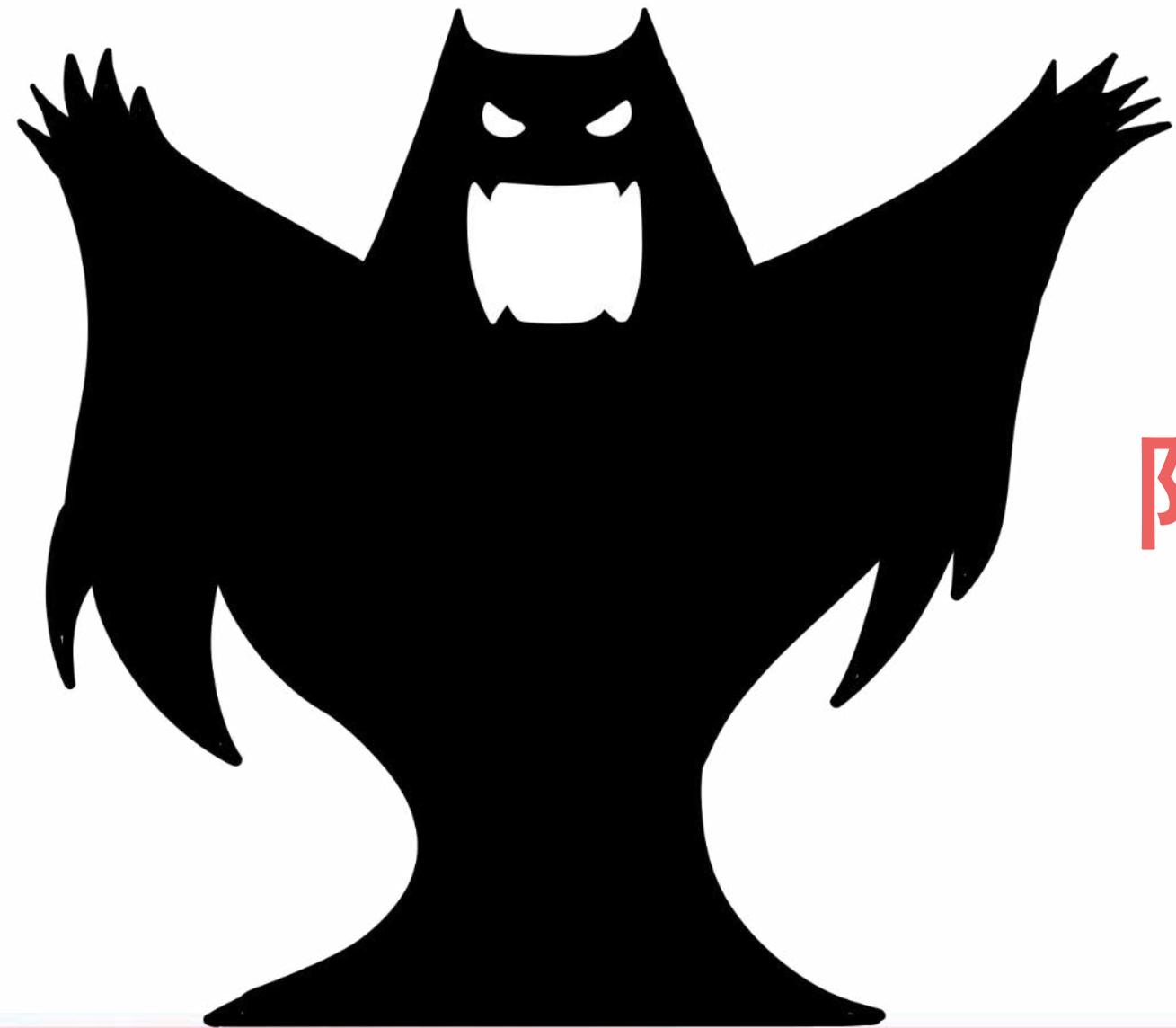
實踐空間-自主、願意



親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Education Innovation

修正程適合樹林孩子的的模式

將課堂習得的文本探究能力，轉移至PaGamO素養品學堂



孩子停課 陪伴式的閱讀引導 怎樣修正

修正：遇到停課線上學習如何實施

內在動機（溫和而堅持）

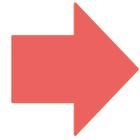
+

外在動機（鼓勵、獎勵）

= 內化的自主學習力



實體陪伴



能維繫孩子學習的關鍵點在孩子的互動

聲音



互動



線上陪伴

遊戲情境



創造互動



完成任務

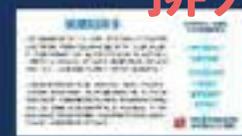


分享交流



遊戲情境

線索一：



給學生



一起討論



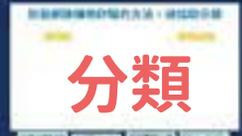
影片線索

線索二：



蒐集意見

提供方法，討論交流

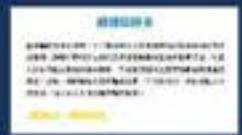


分類

給學生



線民的提醒：



分組討論

科西的委託：



分組討論



給學生-畫畫交(個人作業)

錄音發表

版權為PaGamO 素養品學堂所有，此為示範教學用。



親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Education Innovation

創造夥伴間的互動，維繫學習動力

孩子缺乏主動 不知如何 解決問題



白鶴文化館專題完整歷程

<https://ppt.cc/fYEBex>



彈性課程-創意市集6下白鶴文化館專題歷程



探求與感受

發現使用者的問題

發展初步
蒐集資料構想

蒐集資料



想像

整理分析

構思解決方案
挑選最佳方案

擬定執行步驟流程



實踐與實作

執行

針對使用者
測試評估

對行動方案
的回饋與改善



分享與反思

省思

歷程整理

歷程分享



資訊科技



生活科技



科技多元應用





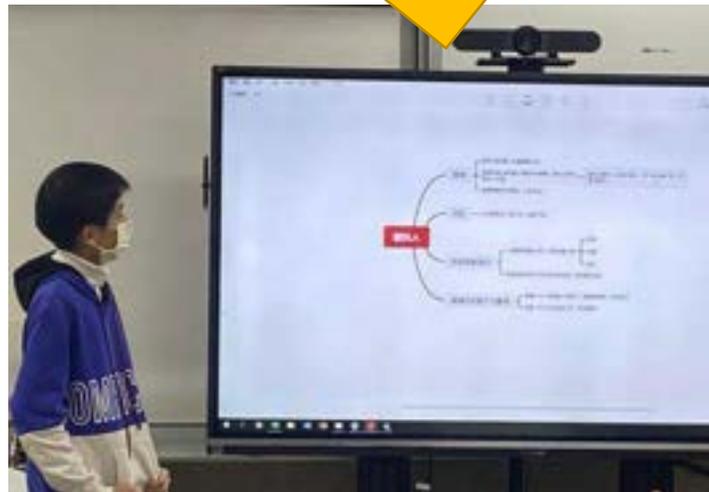
進行委託者訪談~蒐集委託訊息



確認線上白鶴文化館為主題，並確認分工



<https://ppt.cc/fYEBex>



確認委託內容摘錄至心智圖

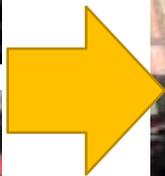


確認成果發表時間5/17成果發表

展區規劃組
討論解決方案



其他組協助彙
整資料



展區規劃組
報告線上白鶴文化館規劃



策展人主持進行表決通過



<https://ppt.cc/fYEBex>

兵器館規劃

1. 思考如何與實際結合，增加臨場感。



拍攝現場照片標示位置

增加臨場感



拍攝實際照片



兵器館規劃

2.資料如何呈現(文字較多)，如何大家會想了解。

利用google試算表整理資料(每個人確認一件武器)

序號	武器名稱	簡介	圖片
1	新守	此種傳統中樑形结构的兵器，係一種由動盪而來的兵器，係在刀柄的柄中除了動盪的尖部，還有一端圓形的柄部，其柄部有動盪力，握持在刀柄的柄部上，其主要結構由握柄與握柄柄部組成，它通常用於揮舞或投擲，也可以用來刺擊人的武器，或對持敵人的手足，握持無窮也的功能。	兵器圖
2	新守	此種傳統中樑形结构的兵器，係一種由動盪而來的兵器，係在刀柄的柄中除了動盪的尖部，還有一端圓形的柄部，其柄部有動盪力，握持在刀柄的柄部上，其主要結構由握柄與握柄柄部組成，它通常用於揮舞或投擲，也可以用來刺擊人的武器，或對持敵人的手足，握持無窮也的功能。	兵器圖
3	新守	此種傳統中樑形结构的兵器，係一種由動盪而來的兵器，係在刀柄的柄中除了動盪的尖部，還有一端圓形的柄部，其柄部有動盪力，握持在刀柄的柄部上，其主要結構由握柄與握柄柄部組成，它通常用於揮舞或投擲，也可以用來刺擊人的武器，或對持敵人的手足，握持無窮也的功能。	兵器圖
4	新守	此種傳統中樑形结构的兵器，係一種由動盪而來的兵器，係在刀柄的柄中除了動盪的尖部，還有一端圓形的柄部，其柄部有動盪力，握持在刀柄的柄部上，其主要結構由握柄與握柄柄部組成，它通常用於揮舞或投擲，也可以用來刺擊人的武器，或對持敵人的手足，握持無窮也的功能。	兵器圖
5	新守	此種傳統中樑形结构的兵器，係一種由動盪而來的兵器，係在刀柄的柄中除了動盪的尖部，還有一端圓形的柄部，其柄部有動盪力，握持在刀柄的柄部上，其主要結構由握柄與握柄柄部組成，它通常用於揮舞或投擲，也可以用來刺擊人的武器，或對持敵人的手足，握持無窮也的功能。	兵器圖
6	新守	此種傳統中樑形结构的兵器，係一種由動盪而來的兵器，係在刀柄的柄中除了動盪的尖部，還有一端圓形的柄部，其柄部有動盪力，握持在刀柄的柄部上，其主要結構由握柄與握柄柄部組成，它通常用於揮舞或投擲，也可以用來刺擊人的武器，或對持敵人的手足，握持無窮也的功能。	兵器圖
7	新守	此種傳統中樑形结构的兵器，係一種由動盪而來的兵器，係在刀柄的柄中除了動盪的尖部，還有一端圓形的柄部，其柄部有動盪力，握持在刀柄的柄部上，其主要結構由握柄與握柄柄部組成，它通常用於揮舞或投擲，也可以用來刺擊人的武器，或對持敵人的手足，握持無窮也的功能。	兵器圖
8	新守	此種傳統中樑形结构的兵器，係一種由動盪而來的兵器，係在刀柄的柄中除了動盪的尖部，還有一端圓形的柄部，其柄部有動盪力，握持在刀柄的柄部上，其主要結構由握柄與握柄柄部組成，它通常用於揮舞或投擲，也可以用來刺擊人的武器，或對持敵人的手足，握持無窮也的功能。	兵器圖
9	新守	此種傳統中樑形结构的兵器，係一種由動盪而來的兵器，係在刀柄的柄中除了動盪的尖部，還有一端圓形的柄部，其柄部有動盪力，握持在刀柄的柄部上，其主要結構由握柄與握柄柄部組成，它通常用於揮舞或投擲，也可以用來刺擊人的武器，或對持敵人的手足，握持無窮也的功能。	兵器圖
10	新守	此種傳統中樑形结构的兵器，係一種由動盪而來的兵器，係在刀柄的柄中除了動盪的尖部，還有一端圓形的柄部，其柄部有動盪力，握持在刀柄的柄部上，其主要結構由握柄與握柄柄部組成，它通常用於揮舞或投擲，也可以用來刺擊人的武器，或對持敵人的手足，握持無窮也的功能。	兵器圖

文字

按x鍵

耙仔

耙

生產工具演變而成的古代戰爭兵器，也是古代百姓隨行的護身武器。目前白鶴陣中所使用的「耙」，耙枝均為木製，月牙朝上，因為它的形狀就像半月形，所以又叫月牙耙。月牙耙既可攻亦可守，是攻守兼具的兵器。

出現清楚的文字介紹

解析度高的實際照片

時間趕，可閱讀簡易介紹

時間充裕，可以按x鍵，閱讀詳細介紹與觀看解析度高的照片

照片





邀請委託者
聆聽我們的規劃



兵器館進行說明



文史館進行說明



與委託者交流，確認需求



練習兵器館的發表



確認兵器的介紹內容



介紹各自負責的兵器

4/19

聆聽 委託者建議 練習 兵器館報告

分組 討論



討論宣傳設計



提出調整建議



完成的宣傳設計



討論文字修正方式



建議文字排版樣貌



文字排版樣貌



針對委託者提出的問題進行討論



進行兵器館展示內容調整、製作



兵器館樣貌

4/19



Fb上的宣傳引起媒體關注

傳統與科技結合 七樹樹林國小推 Gather.town 線上白晝文化館
<https://www.chinatimes.com/realtimenews/20220512005154-260421?chdtv>
樹林國小線上白晝文化館17日開幕
<https://www.cdns.com.tw/articles/58564>

媒體報導



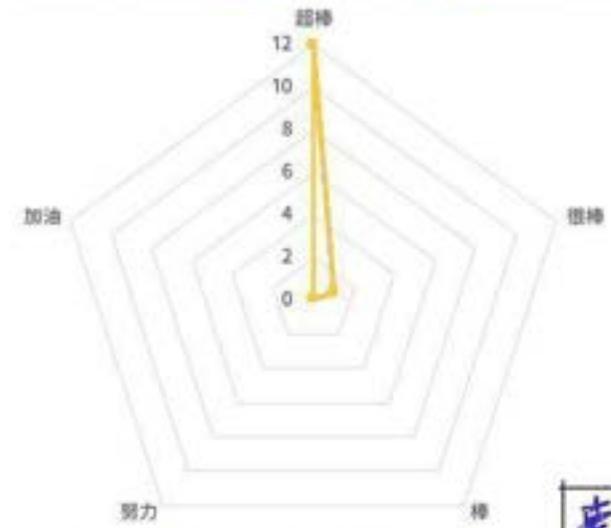
預演中，確認開幕活動細節

5/11

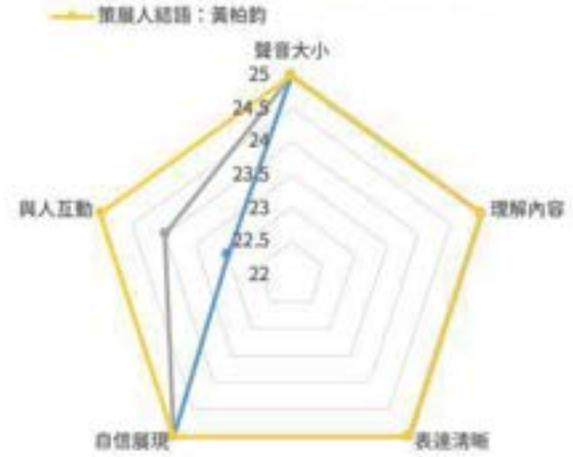
跟遊戲一樣 關關難過，關關過



— 專家歷程-策展人黃柏鈞 — 文史館設計-黃柏鈞 — 策展人結語:黃柏鈞



— 專家歷程-策展人黃柏鈞 — 文史館設計-黃柏鈞 — 策展人結語:黃柏鈞



她的大圖畫了! 以後學校主持活動!

落落大方, 控制得宜
語調自信 內容

介紹不急不徐, 內容精實! good.
從理念內容皆有說明。

表現良好, good. 將燈差分給夥伴

口語表達清晰有禮 good!

表達很大方且穩重, 速度適中!

表達清楚, 操作流暢

簡介內容交還很暢, 準備充份, 卻邊吸邊講 台風穩健.

我可以改進的地方

我的優點



孩子的好奇與需求，是教育現場的遊戲式學習的動力

以孩子的角度，聆聽孩子怎麼學

都可以找到適合孩子的闖關模式



線上白鶴文化館

<https://ppt.cc/fGIRKx>

SAMR

轉
變

Redefinition 重新定義

以前沒有科技時從未想過的學習任務。

Modifcation 重新設計

不只加強，還改變原有的教學模式。

提
升

Augmentation 加強

科技除了替代，還加強原有教學活動。

Substitution 替代

科技替代原有教學工具。

活用

時間

探索





BETTER

為幸福而教

親子天下

Education · Parenting
Family Lifestyle

2022 教育創新國際年會

International Conference on Education Innovation

專題演講四

Better Teaching 教育現場的 遊戲式學習 SAMR

主講人 | 汪憶
臺北市數位實驗高中教師



親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Education Innovation

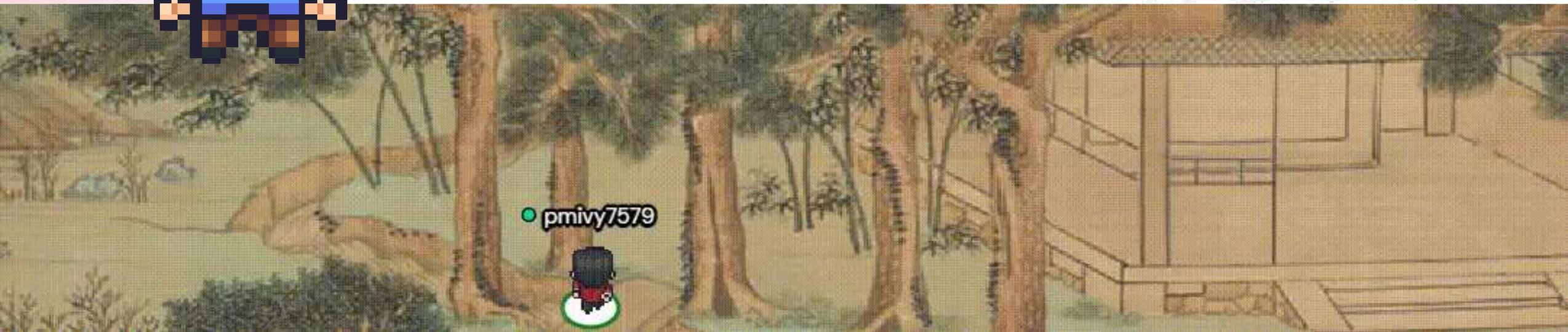
REITER

親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Educational Innovation



從SAMR看 GATHER TOWN 在遠距學習的意義

臺北市數位實驗高中 汪 楹



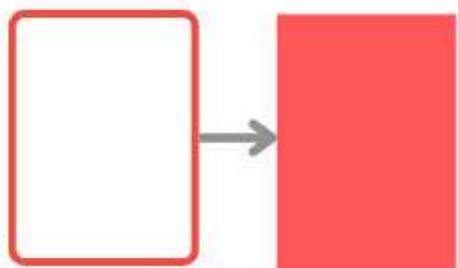
癡迷全球的Gather Town 魅力

- 解決線上社交的虛無感
- 模擬打造物理性體驗
- 自由度高的編輯平台
- 復古相素風的視覺圖像



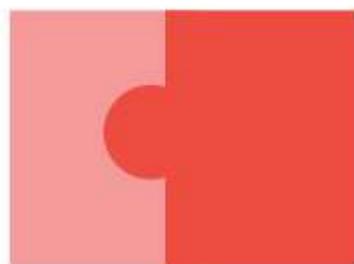
科技融入教學現場

SAMR的四個階段



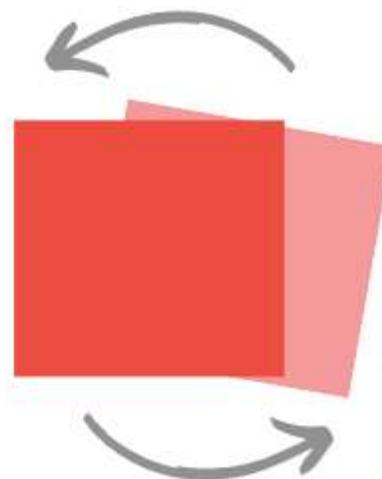
Substitution

替代



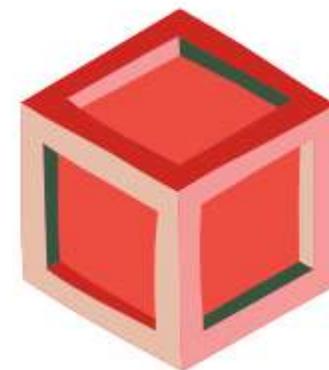
Augmentation

加強



Modificaiton

轉化



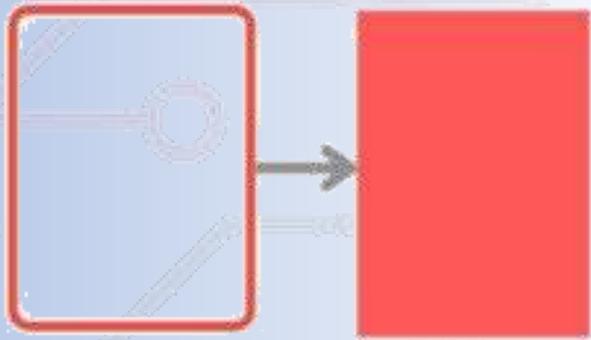
Redefinition

重新定義

GT在SAMR四階段運用說明

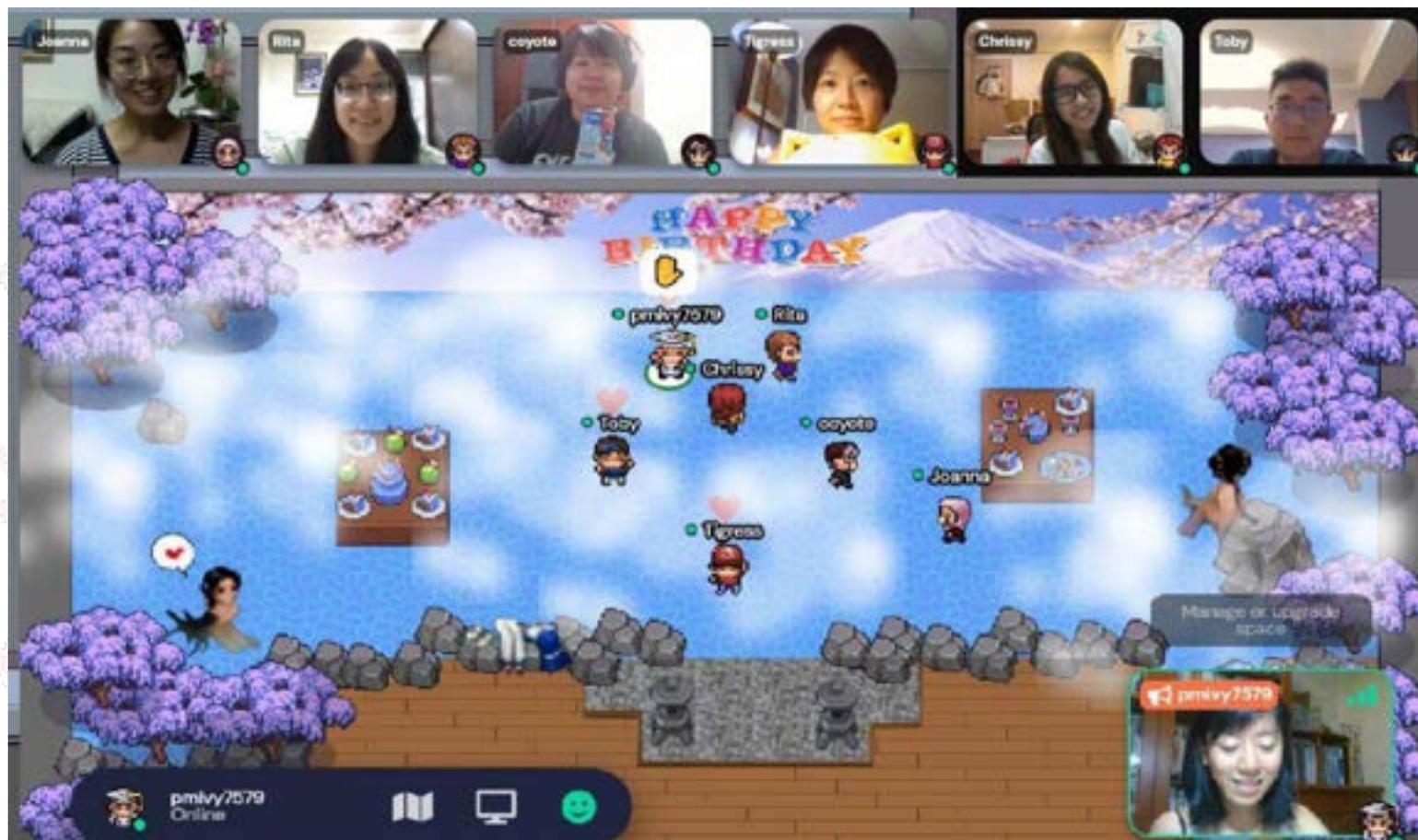
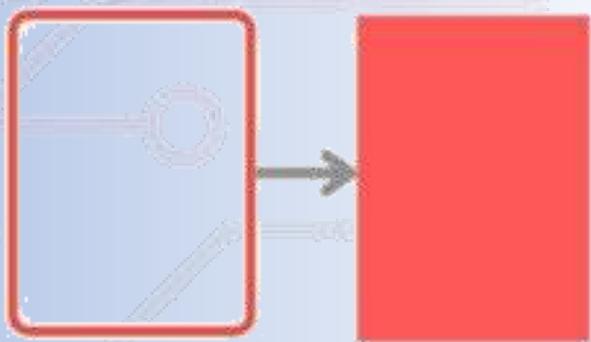
階段	說明	教學情境
替代 Substitution	尚未產生原有功能性改變(單向)	使用GATHER TOWN原始的視訊功能，作為遠距線上視訊授課其一的平台。
加強 Augmentation	開始出現功能性的改變(單向)	使用MAP MAKER客製化自己所需要的環境空間，並置入所需要的互動資訊，例如：靜態式成果展，線上展場導覽。
轉化 Modification	重新設計新的任務(雙向)	在GATHER TOWN中設計可以雙向進行的互動式任務活動，例如：結合定向地圖識讀的線上定向越野。
重新定義 Redefinition	增創過去沒有，創新的應用	超越GATHER TOWN既有的功能想像，產生意義上的轉變，打造獨立式的數位化學習教材創作，例如：夢遊赤壁、LARP互動劇場、遊戲化學習場域。

Substitution 替代



遠距線上辦公室

Substitution 替代



好友群聚線上慶生

GT在SAMR四階段運用說明

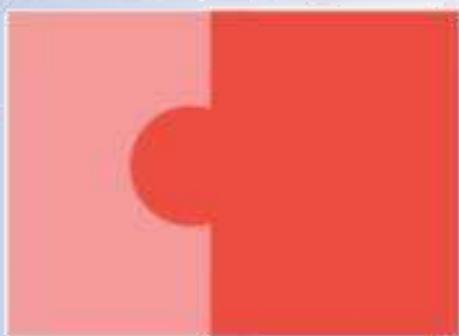
階段	說明	教學情境
替代 Substitution	尚未產生原有功能性改變(單向)	使用GATHER TOWN原始的視訊功能，作為遠距線上視訊授課其一的平台。
加強 Augmentation	開始出現功能性的改變(單向)	使用MAP MAKER客製化自己所需要的環境空間，並置入所需要的互動資訊，例如：靜態式成果展、線上展場導覽。
轉化 Modification	重新設計新的任務(雙向)	在GATHER TOWN中設計可以雙向進行的互動式任務活動，例如：結合定向地圖識讀的線上定向越野。
重新定義 Redefinition	增創過去沒有，創新的應用	超越GATHER TOWN既有的功能想像，產生意義上的轉變，打造獨立式的數位化學習教材創作，例如：夢遊赤壁、LARP互動劇場、遊戲化學習場域。

Augmentation 加強



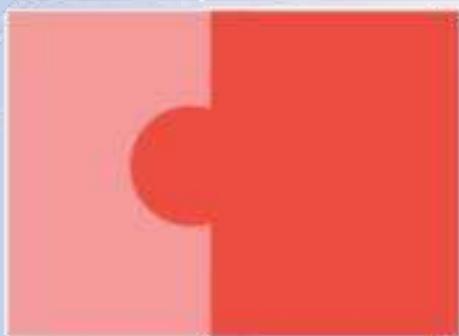
李乘軒 400年前的古台灣

Augmentation 加強

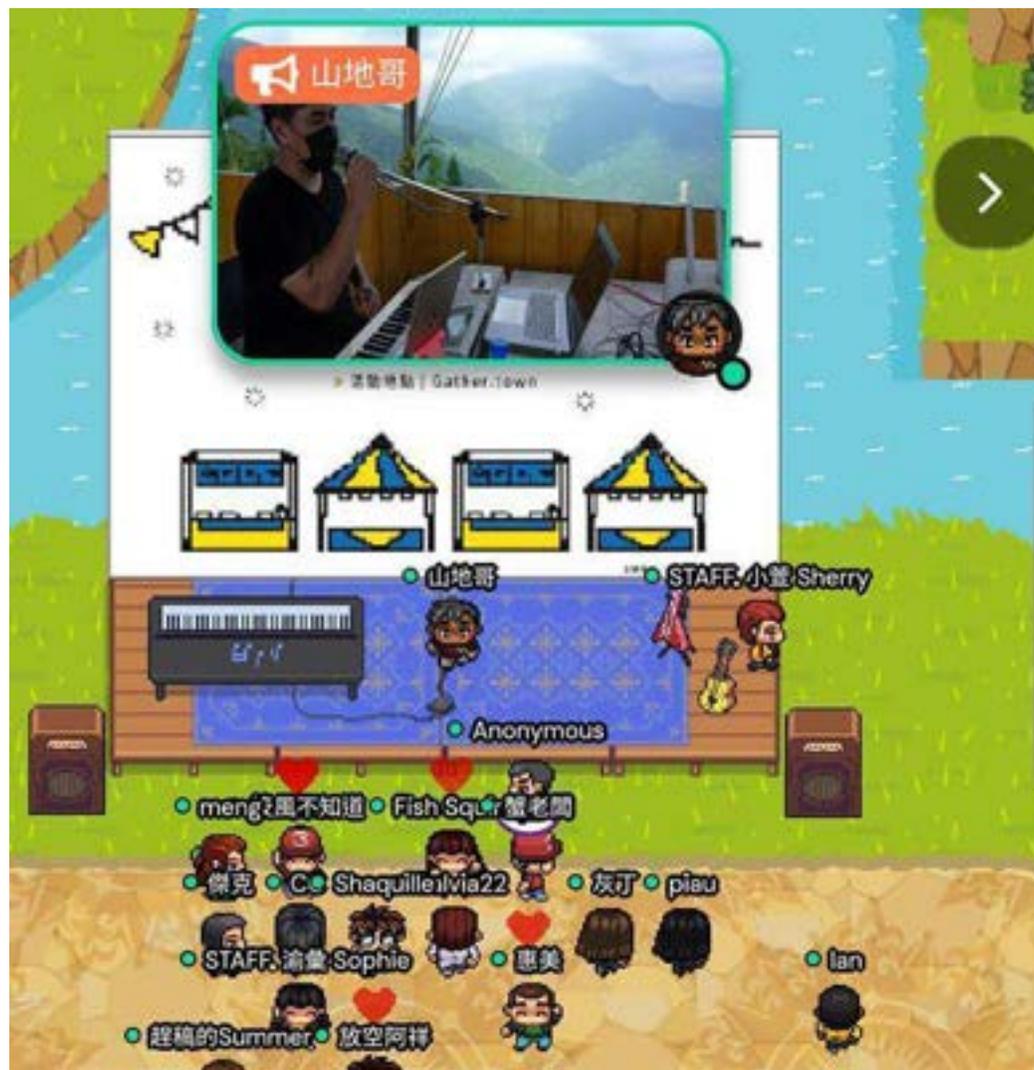


汪憶 2021青發處創客基地成果展

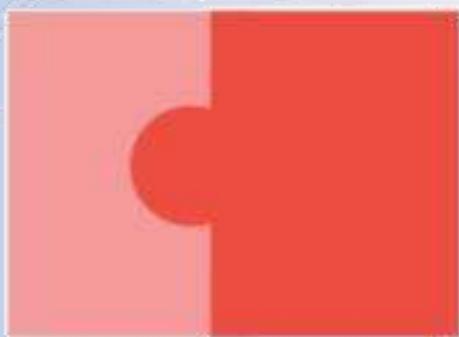
Augmentation 加強



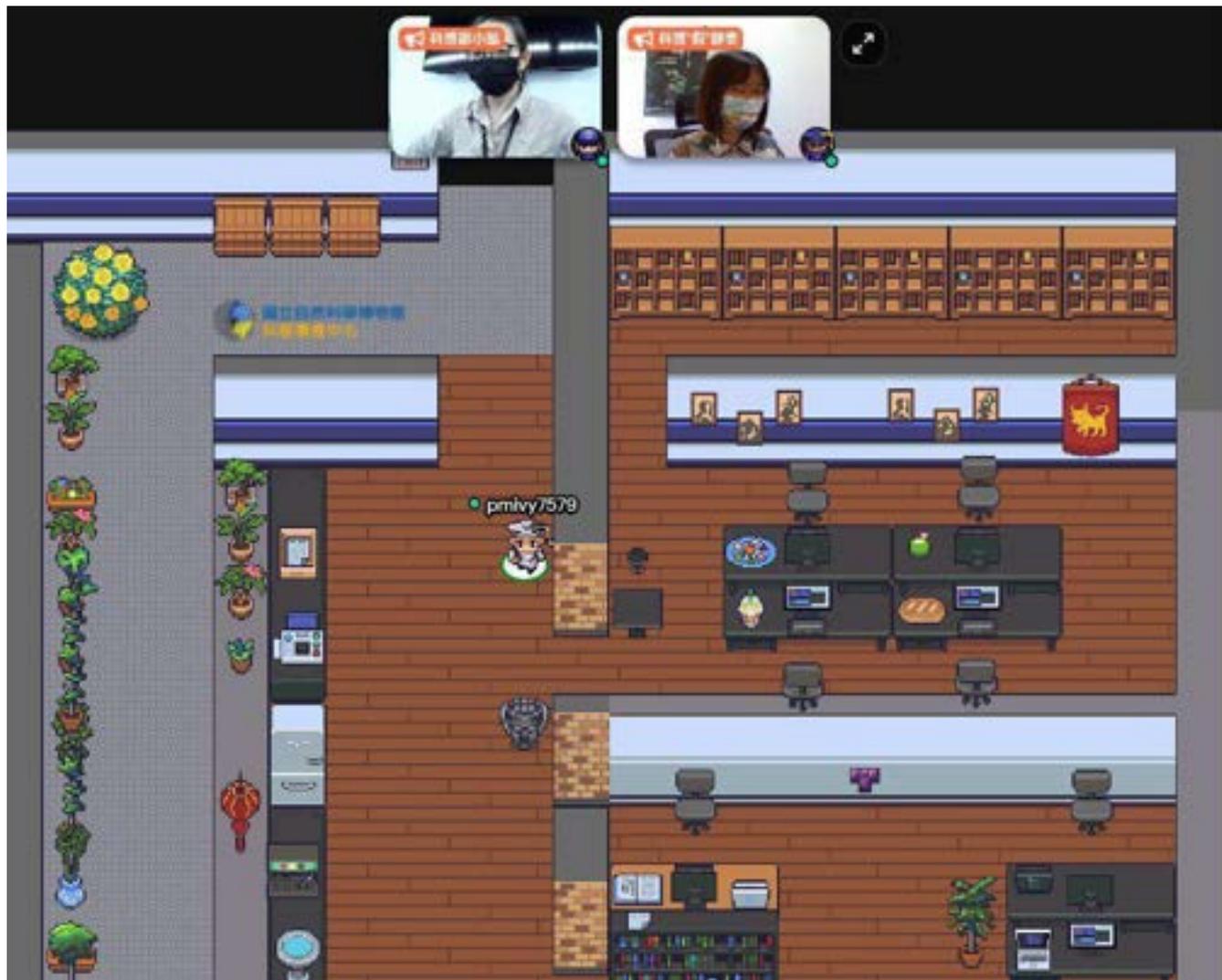
開普國際
市集不警戒



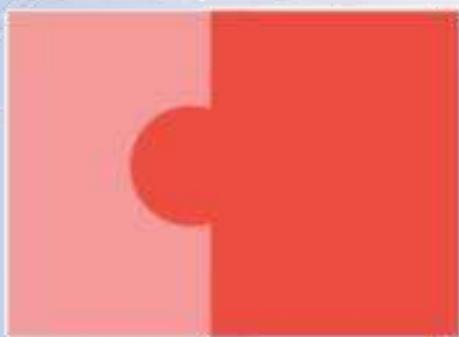
Augmentation 加強



臺中
科博館



Augmentation 加強



公督盟 線上立法院

加值公民力線上講座

公民監督國會聯盟
Citizen Congress Watch

~ 線上立法院議場，歡迎參觀體驗 ~

公督盟沙龍

委員會講場

立法院院會

名額有限，即刻報名

@Gather.town 公督盟線上沙龍

GT在SAMR四階段運用說明

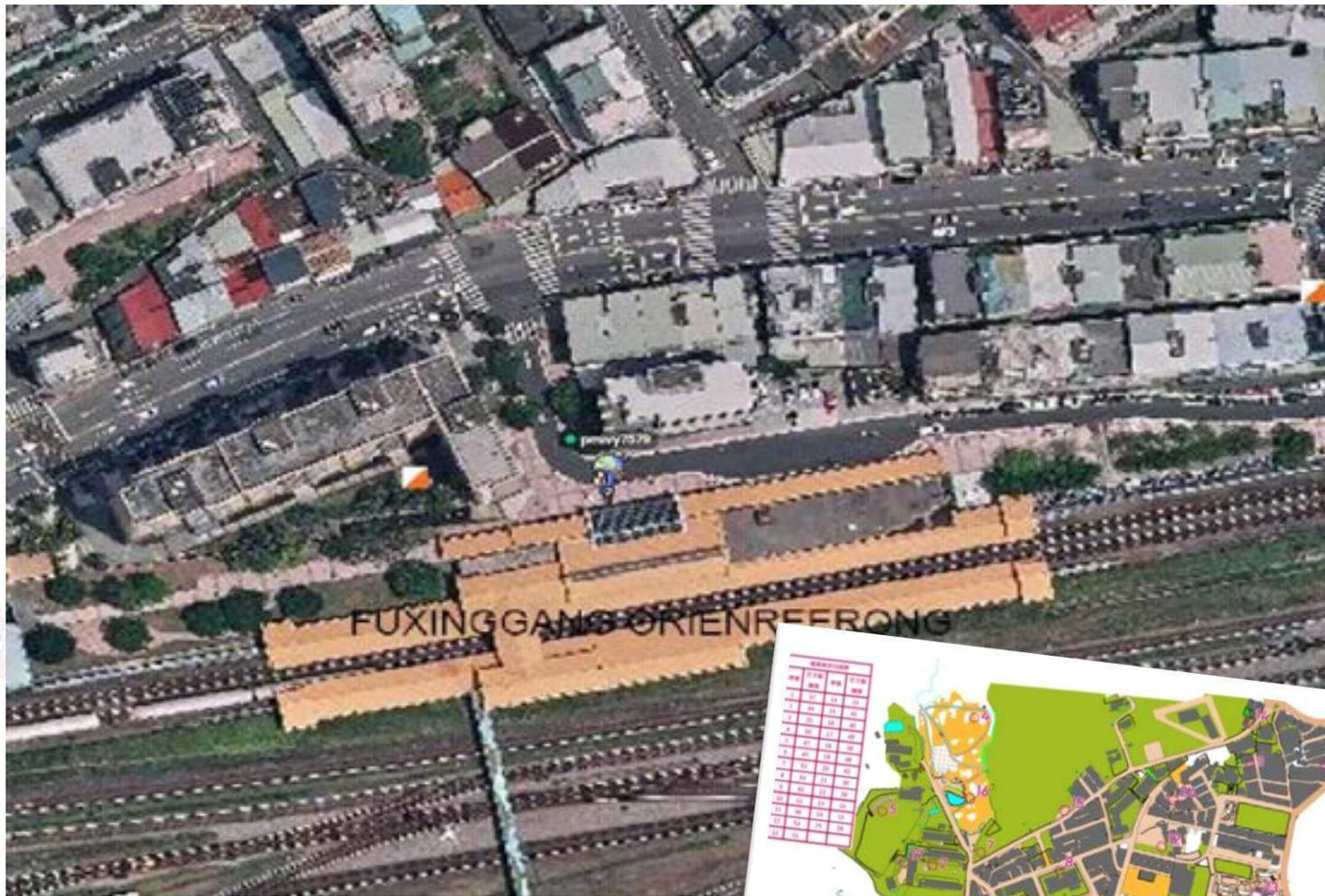
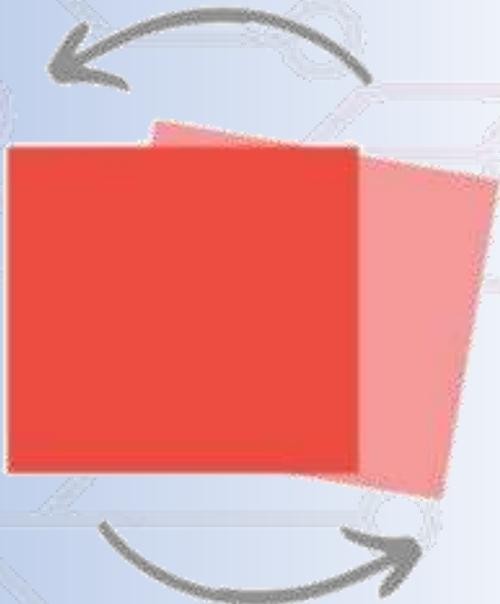
階段	說明	教學情境
替代 Substitution	尚未產生原有功能性改變(單向)	使用GATHER TOWN原始的視訊功能，作為遠距線上視訊授課其一的平台。
加強 Augmentation	開始出現功能性的改變(單向)	使用MAP MAKER客製化自己所需要的環境空間，並置入所需要的互動資訊，例如：靜態式成果展，線上展場導覽。
轉化 Modification	重新設計新的任務(雙向)	在GATHER TOWN中設計可以雙向進行的互動式任務活動，例如：結合定向地圖識讀的線上定向越野。
重新定義 Redefinition	增創過去沒有，創新的應用	超越GATHER TOWN既有的功能想像，產生意義上的轉變，打造獨立式的數位化學習教材創作，例如：夢遊赤壁、LARP互動劇場、遊戲化學習場域。

Modificaiton 轉化



汪憶 旅蛙在哪裡-校園AR實境解謎

Modificaiton 轉化



汪憶 復興崗定向解謎越野



Modificaiton 轉化

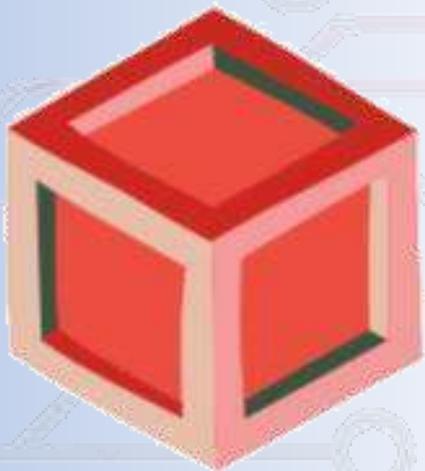


汪憶 第500號檔案室-人權議題解謎

GT在SAMR四階段運用說明

階段	說明	教學情境
替代 Substitution	尚未產生原有功能性改變(單向)	使用GATHER TOWN原始的視訊功能，作為遠距線上視訊授課其一的平台。
加強 Augmentation	開始出現功能性的改變(單向)	使用MAP MAKER客製化自己所需要的環境空間，並置入所需要的互動資訊，例如：靜態式成果展，線上展場導覽。
轉化 Modification	重新設計新的任務(雙向)	在GATHER TOWN中設計可以雙向進行的互動式任務活動，例如：結合定向地圖識讀的線上定向越野。
重新定義 Redefinition	增創過去沒有，創新的應用	超越GATHER TOWN既有的功能想像，產生意義上的轉變，打造獨立式的數位化學習教材創作，例如：夢遊赤壁、LARP互動劇場、遊戲化學習場域。

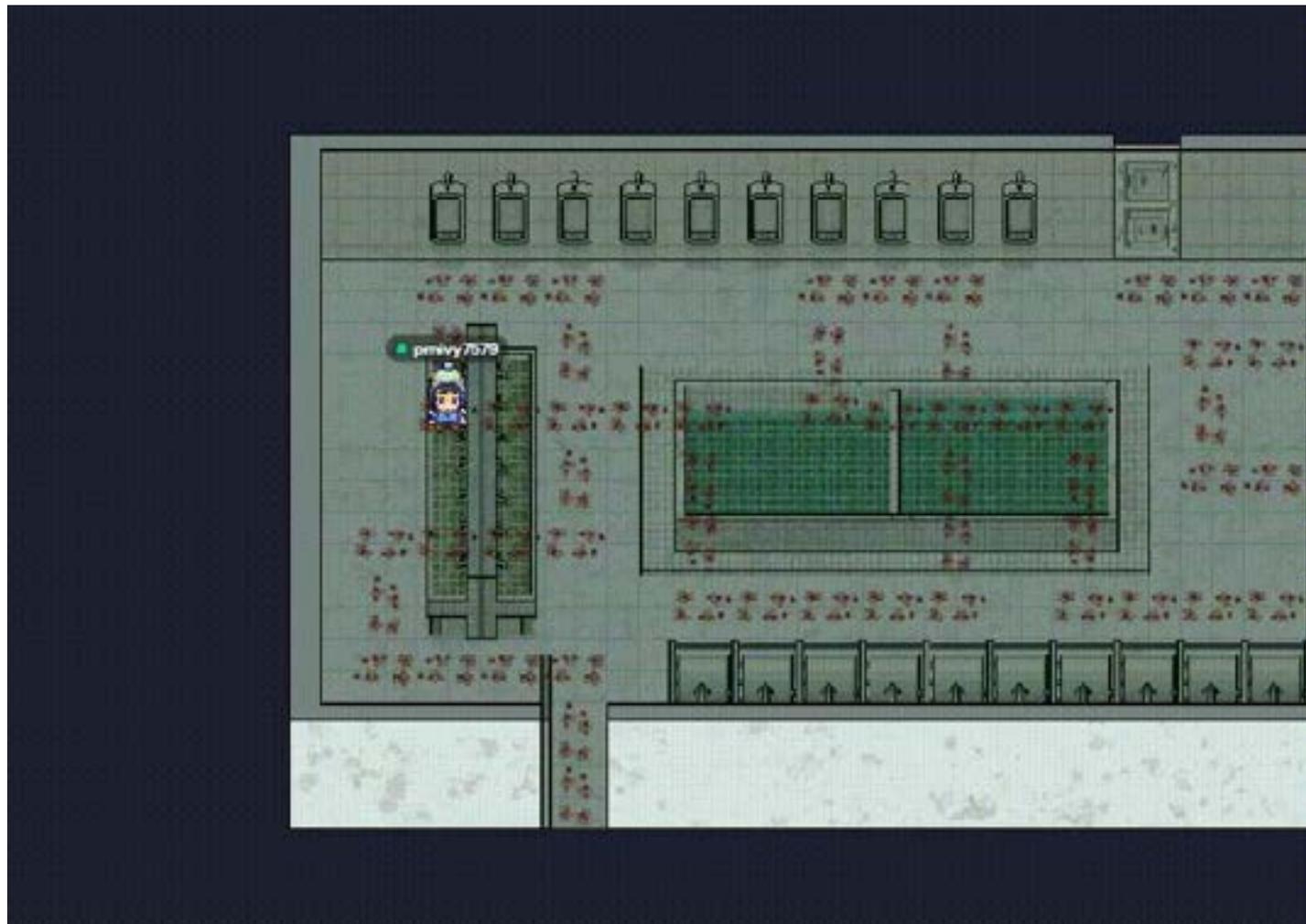
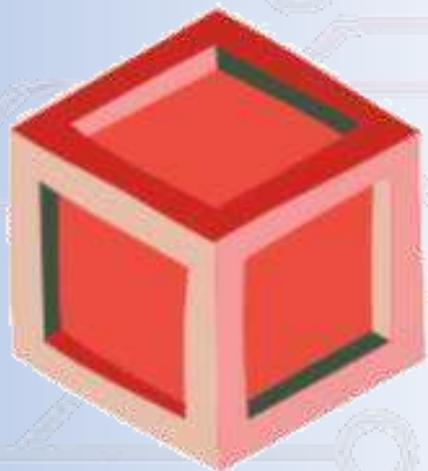
Redefinition 重新定義



謎擬劇場 夢迴七夕

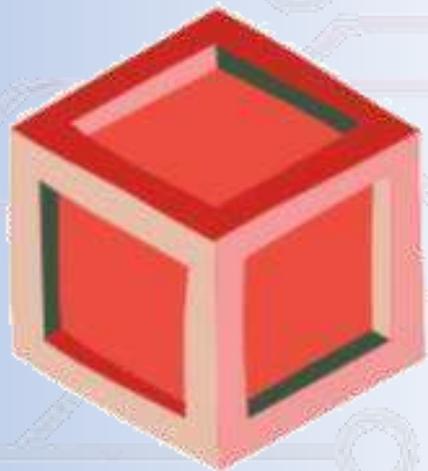


Redefinition 重新定義



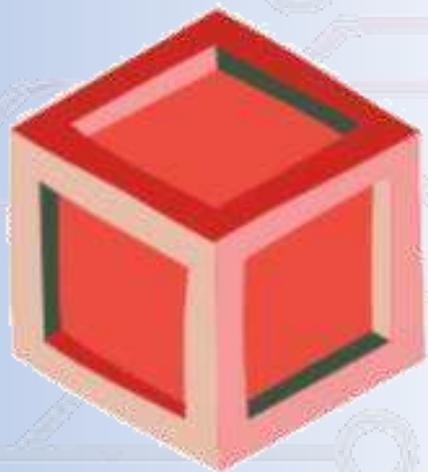
兩樓作雲端漫遊改編 李奕樵【兩樓作戰太空鼠】

Redefinition 重新定義



岳讀遊戲 普通鎮的一般人

Redefinition 重新定義



汪憶 夢遊赤壁

科技融入教學現場

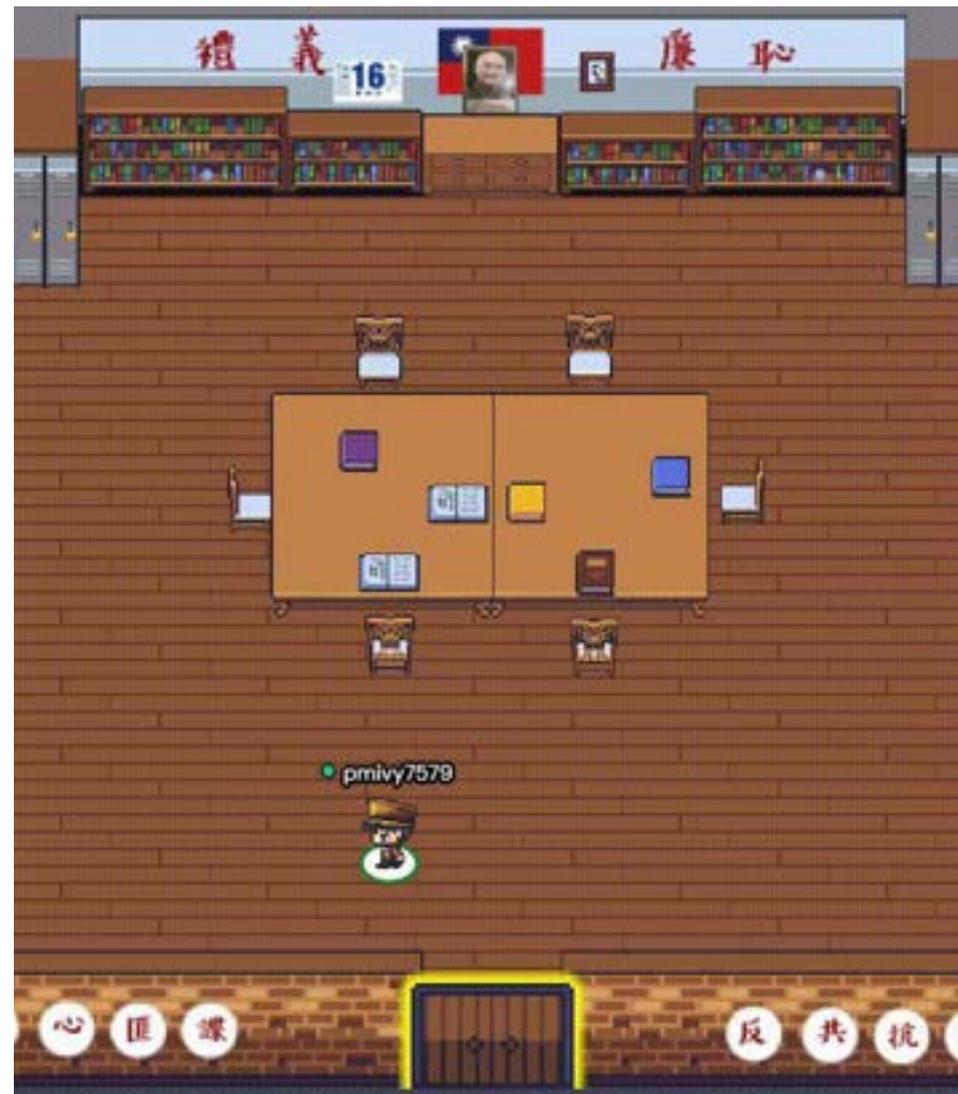
SAMR四階段的轉變意義

原始視訊功能

互動式靜態網站

任務型地域轉化

學習內容數位化創作



GT賦予學習者經驗的翻轉

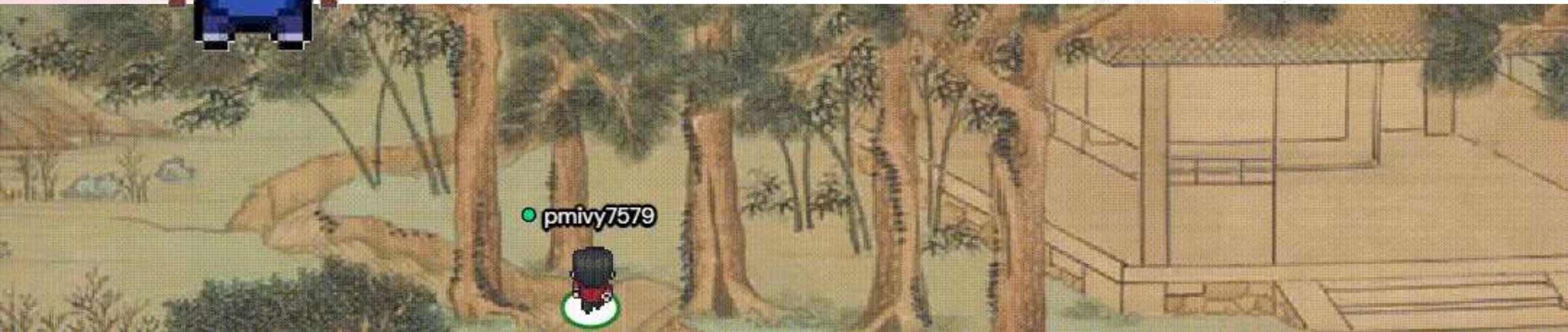
- ◆**情境感的環境搭建**
- ◆**自主性的自由探索**
- ◆**單線~多線的任務設計**
- ◆**學習文本的遊戲化轉譯**
- ◆**跨時空限制的元宇宙雛型**

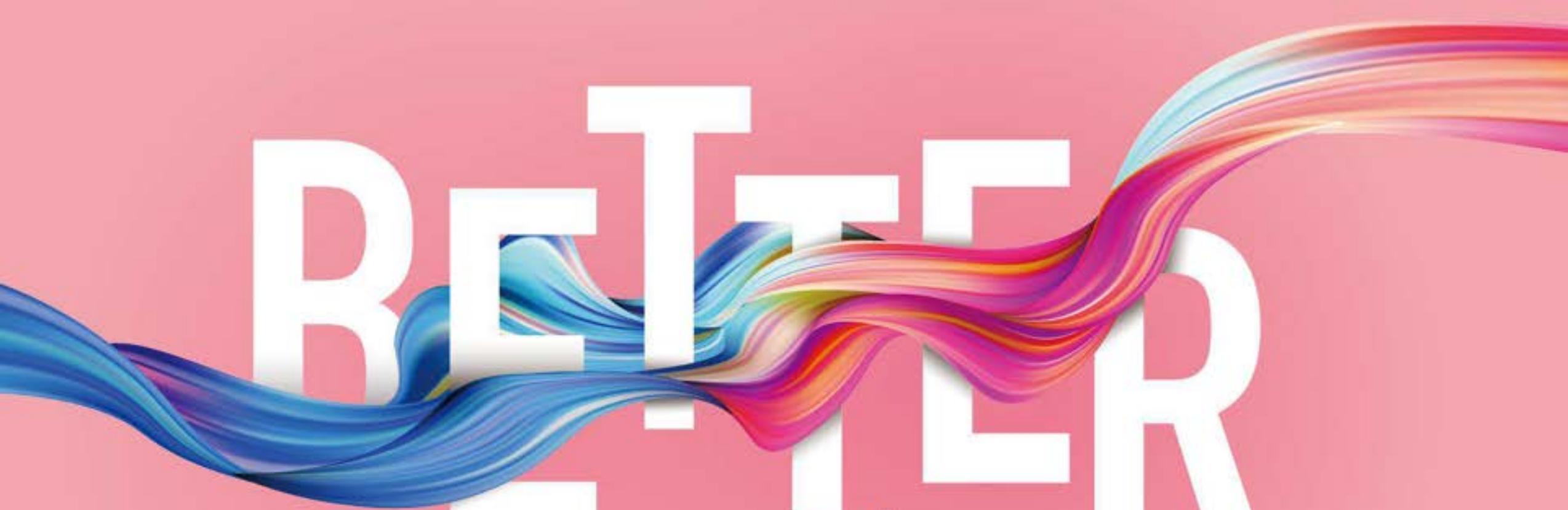


BETTER

親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Educational Innovation

感謝您的聆聽 期待GT上相遇





BETTER

為幸福而教

親子天下

Education · Parenting
Family Lifestyle

2022 教育創新國際年會

International Conference on Education Innovation

專題演講四

Better Teaching 教育現場的 遊戲式學習 SAMR

主講人 | 顏婉君

新北Ecity新興科技推廣中心負責人



親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Education Innovation



親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Educational Innovation

科技新浪潮下的 FUN心教與學

@ 國教署Ecity新興科技推廣中心 - 新北市板橋高中 顏婉君



親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Educational Innovation

我們如何理解與實踐

S A M R

替代 (Substitution)

加強 (Augmentation)

轉化 (Modification)

重新定義 (Redefinition)

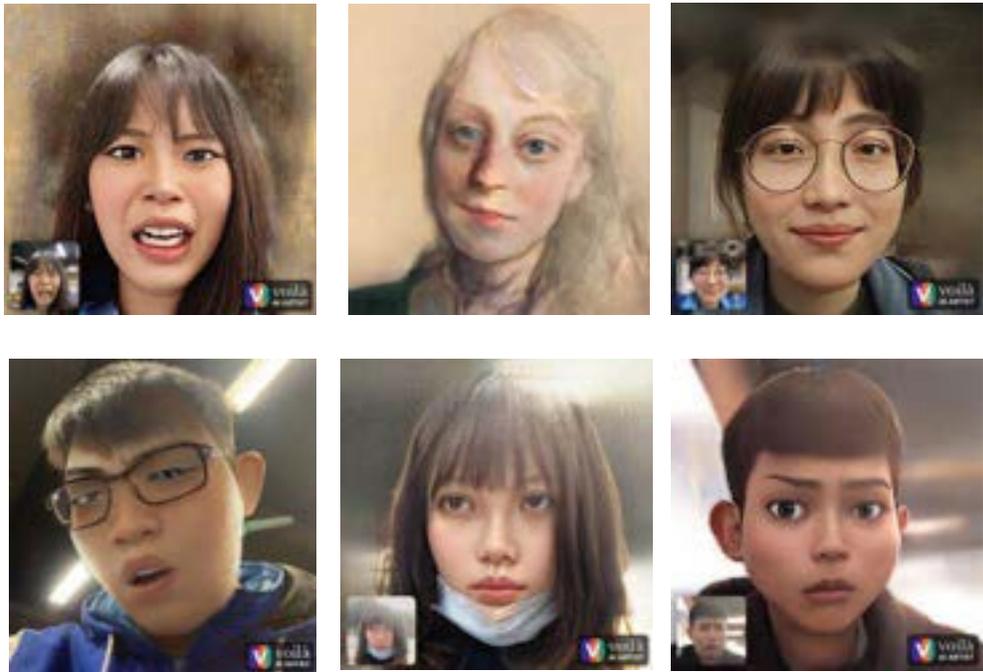
師

生

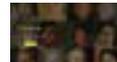
STMR是協助我們在進行教學設計時，思考如何藉由科技創造更好的教學與學習歷程。

◆ 透過科技重新思考新的分享模式

課程案例：情緒辨識AR互動刮刮樂-刮出真實的自己



 Voilà AI Artist 相片編輯器

 AI Gahaku

 MAKAR

◆ 透過科技重新思考新的學習分享模式

課程案例：帶著故宮環遊世界



◆ 透過科技重新思考新的學習分享模式

課程案例：權力的形狀

SAR M

讓科技 開啟新的想像/新的任務/新的可能



為幸福而教 我們期待的不僅是學習者能因科技而開心學習，我們更期許學習者能夠透過科技的學習，為他人創造幸福。

我們期待有了「科技」加入的教學現場 能讓師生都能在教與學的過程中

更FUN 更幸福 也更有「溫度」



BETTER

為幸福而教

親子天下

Education · Parenting
Family Lifestyle

2022 教育創新國際年會

International Conference on Education Innovation

專題演講五

Better Teaching 分心世代的讀寫力

主講人 | 林怡辰
國小資深教師



親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Education Innovation



親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Educational Innovation

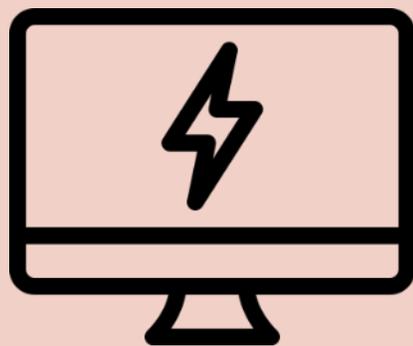
分心世代？

讀寫怎麼辦？

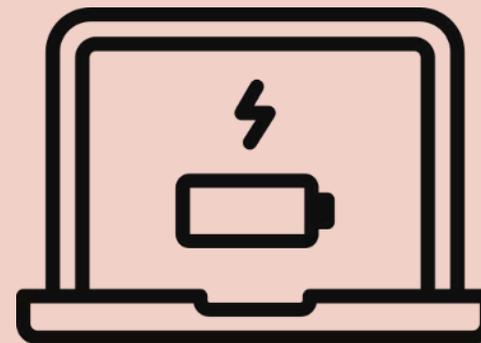
林怡辰

您遇過分心的孩子嗎？

教學現場



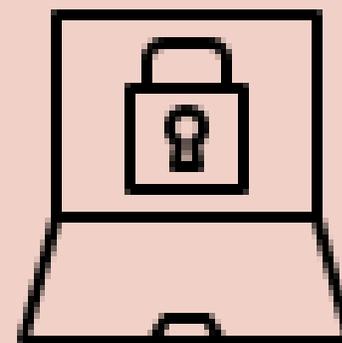
省電模式



螢幕保護



自動導航

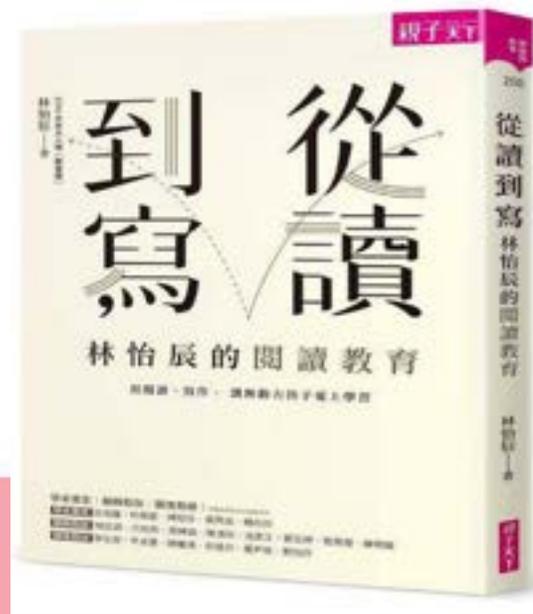


常常關機





- 林怡辰老師
- 十九年偏鄉小學教師
- 一到六年級導師
- 作文科任教師
- 全校閱讀推動教師
- 教育部閱讀磐石獎
- 天下雜誌閱讀典範教師





- 大陸公開課
- 香港分享
- 新加坡講課
- 馬來西亞工作坊





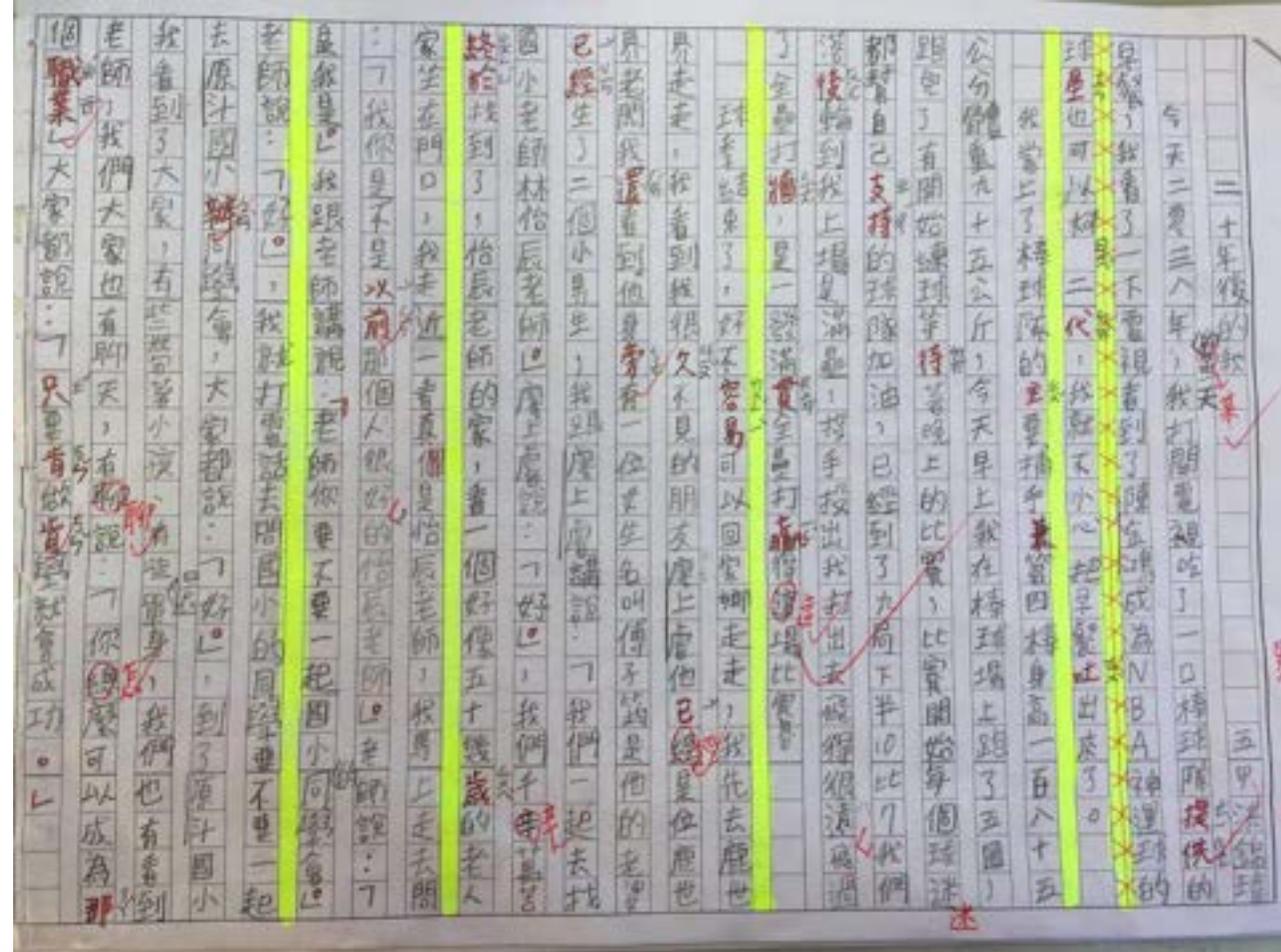
簡報重點

現況

解方

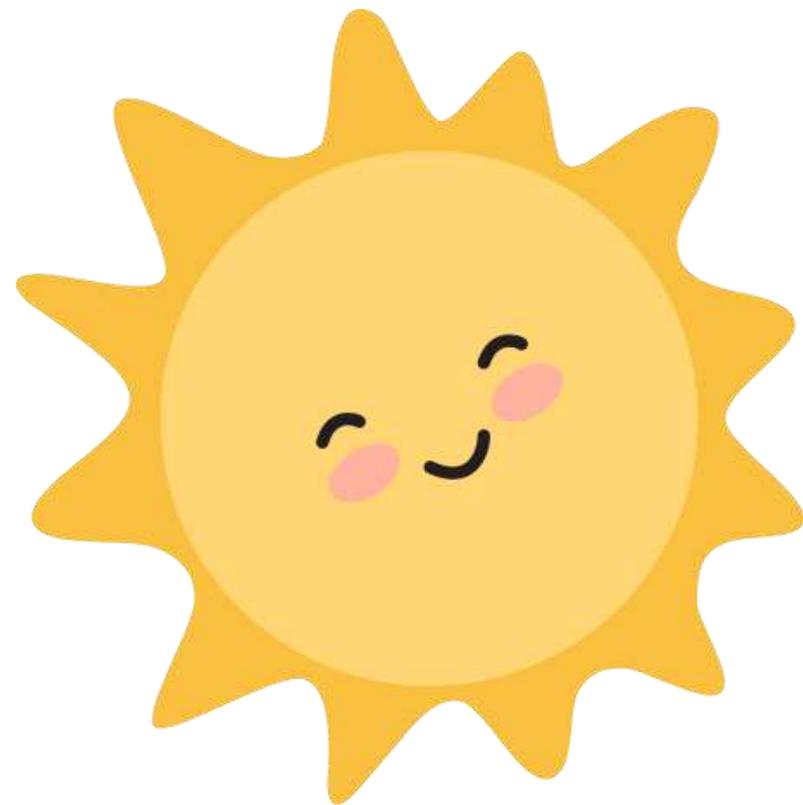
第一步

小胖





北風與太陽



用錯方法，會認真的會走向地獄

內在動機三元素

我能

有關

自由

內在動機三元素

我能

有關

自由

內在動機三元素

我能

有關

自由



老師，他早就把小
日記寫完了！



A. 一年之後

B. 一個月後

C. 一週之後

9月1日

掃地工作，我的新的打掃工作是，
打掃廁所，每天要面對廁所
就覺得有臭雞蛋每秒都有可
能~~多~~開。我與覺得打掃廁所十
分辛苦。爆

好精采的日記呀！

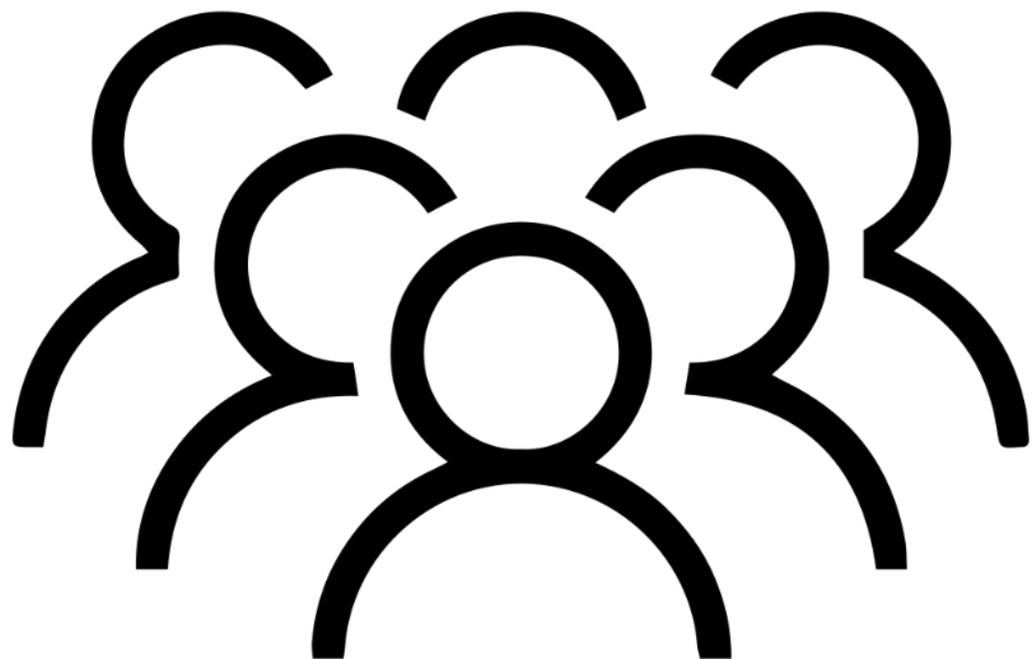
《國語日報》106年4月

裡

老師覺得你寫得好特別啊！
你可不可以多寫一點？

對寫作的人來說，最大的獎賞
就是有人認真看待他的作品！

內在動機三元素

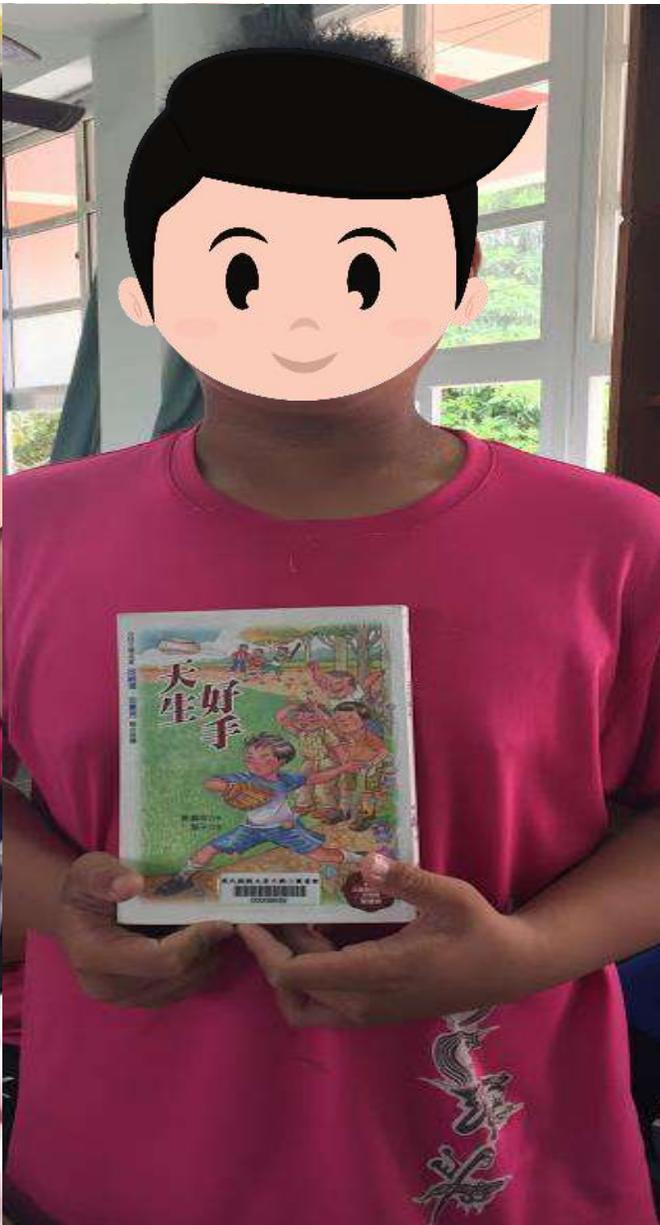


我能

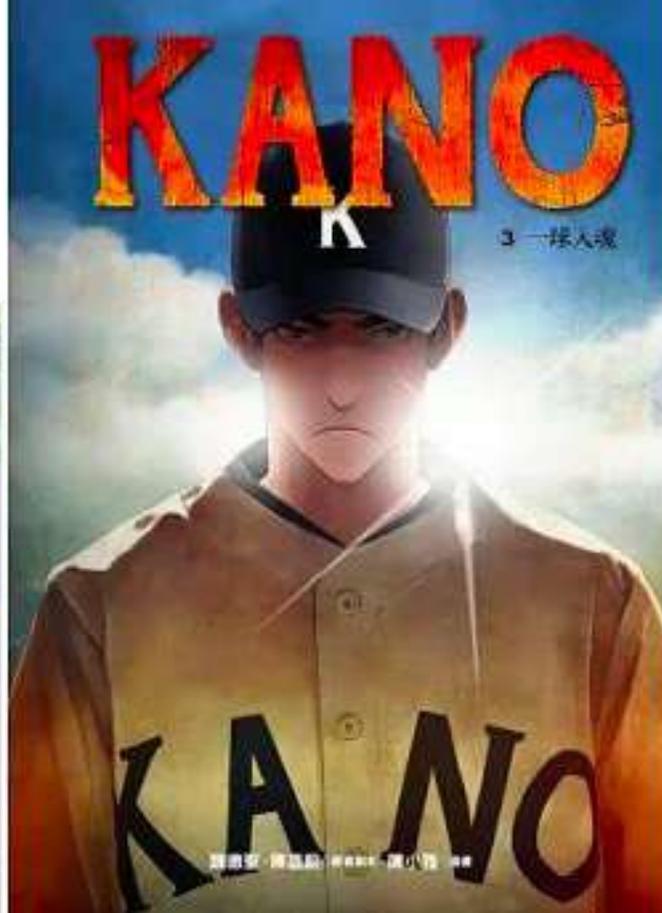
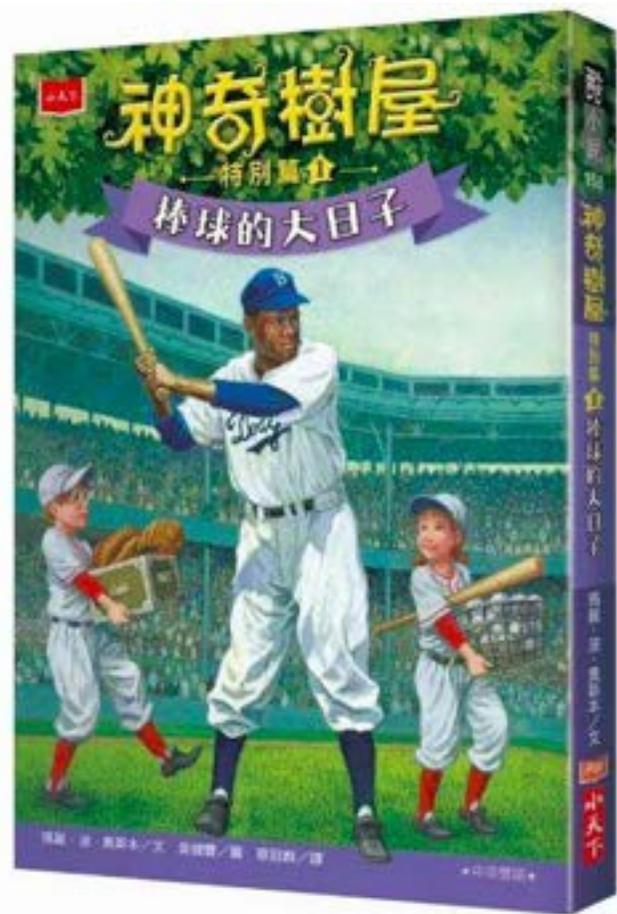
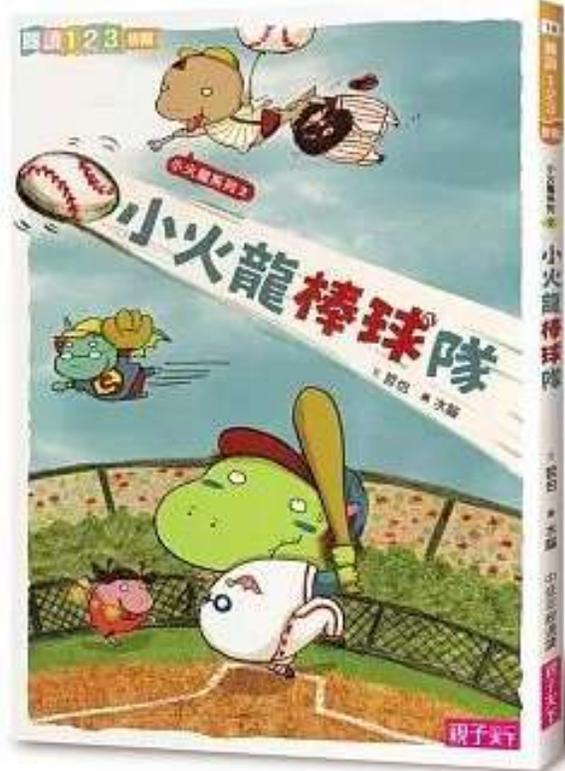
有關

自由





親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Education Innovation



親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Education Innovation

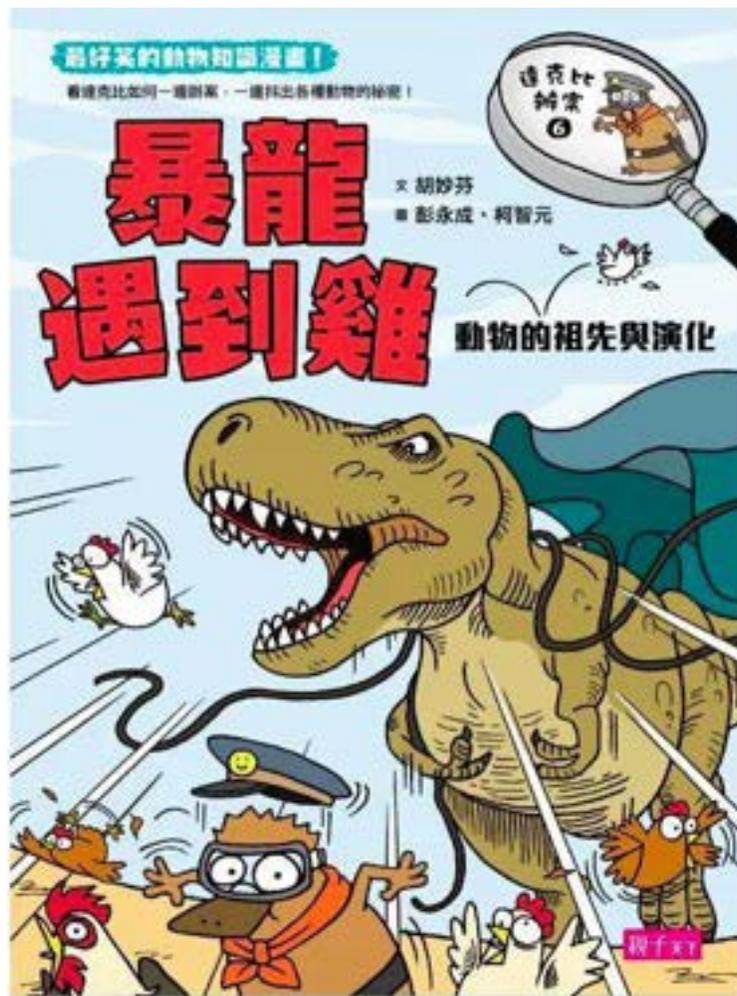
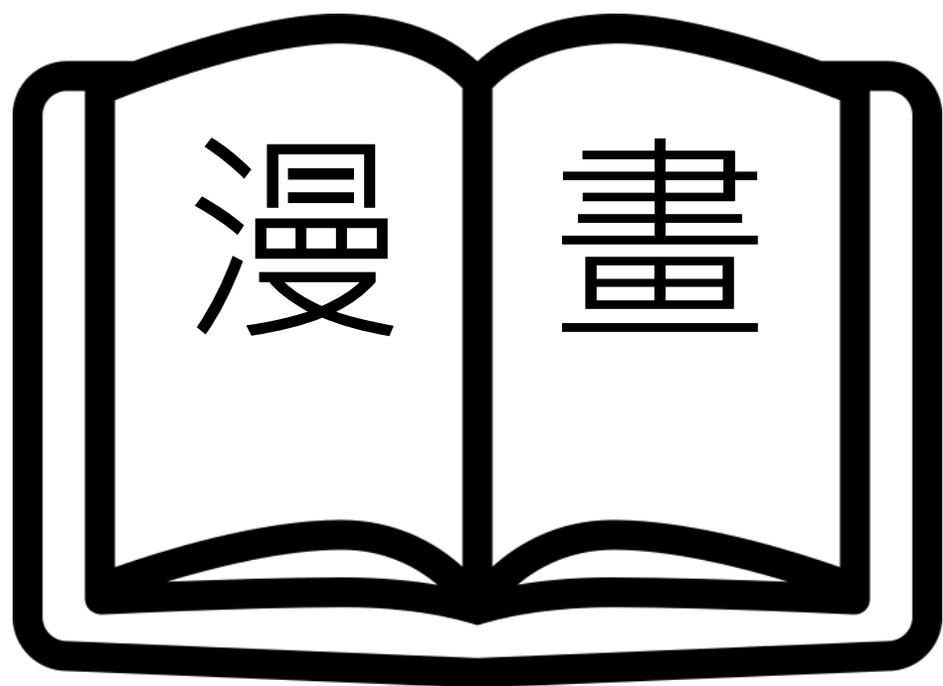
內在動機三元素



我能

有關

自由



親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Education Innovation

能給孩子有選書的**自由**，
是我們的**氣度**。

而孩子之後有沒有選書的**品味**，
就靠我們的**專業**。

黑暗背後總有光

我的方法是多嘗試、多閱讀、多思考、多寫作與多分享。

認識你自己，成為你自己。很高興能在這裡說說自己的故事，謝謝今天大家的參與。



多閱讀、多思考、
多寫作、多分享。
認識你自己、
成為你自己。

分心世代，
讀寫是不可或缺的出口。

「我是分心大王！
我的專長是分心。」

「媽媽教我教到哭了……」

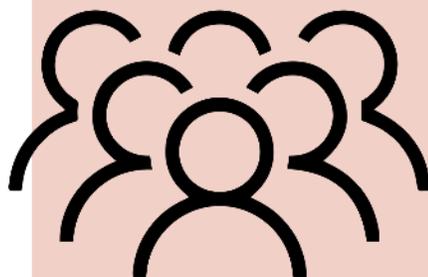
別忘了，第一步

先好好肯定這麼煩惱
卻依然用心的
自己

內在動機三元素



我能



有關



自由

相信，就會看見！



BETTER

為幸福而教

親子天下

Education · Parenting
Family Lifestyle

2022 教育創新國際年會

International Conference on Education Innovation

專題演講五

Better Teaching

分心世代的讀寫力

主講人 | 黃國珍

品學堂執行長、《閱讀理解學習誌》總編輯



親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Education Innovation



親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Educational Innovation

分心世代的讀寫

分心世代的讀寫

學過瑜伽或嘗試過打坐的人可以明白不分心有多難，以至於需要持續的練習馴服心中無時不在流轉的心念。

我常常驚訝於分心去打電動的孩子所展現的自主性與專注力……

這群孩子真的是分心世代嗎？

分心世代的讀寫

開車時聽podcast 是許多人生活的日常，這算不算是分心的行為？

或是「可以接受的分心行為」？

開車時聽podcast這行為有不一樣的目標設定

開車：從甲地到乙地

開車聽podcast：在交通過程中進行高效學習

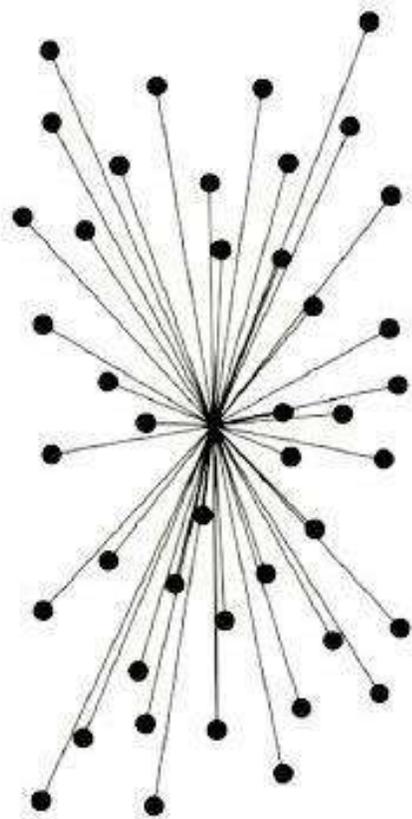
分心真的不好嗎？

分心世代的讀寫

目標
順序
方法

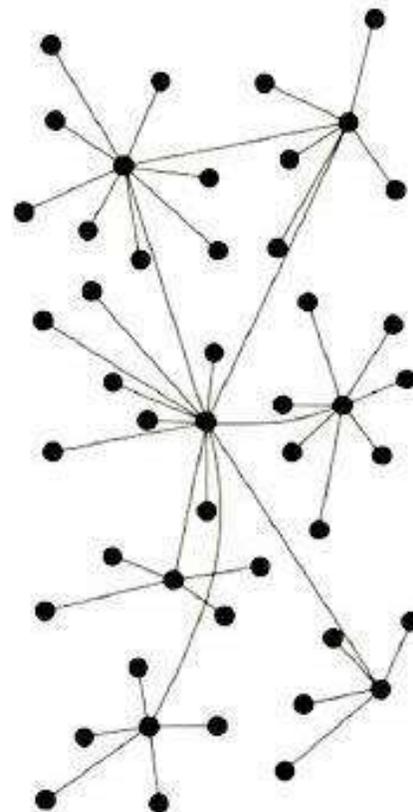
- 關於分心，家長在意的是什麼
- **孩子不在我們期待的狀態 / 學習、做有意義的事**
- 關於分心，孩子在想的是什麼
- **滿足本我原始的需要 / 開心、有趣、喜歡**

有意義的分心 V.S 無意義的分心



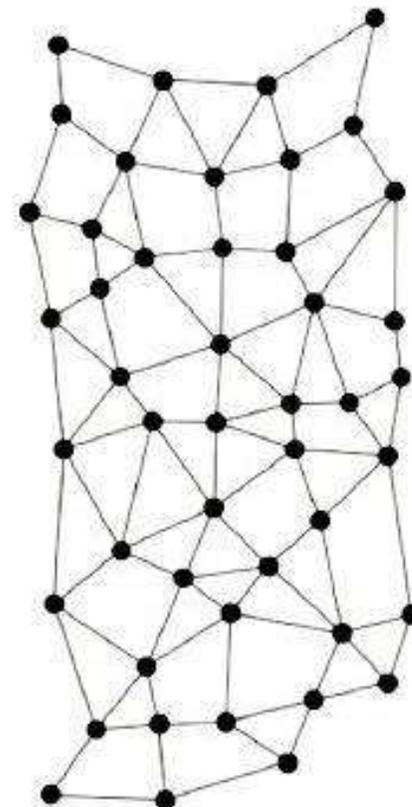
Centralised (A)

中心化



Decentralised (B)

去中心化



Distributed (C)

網絡化

專注在行為上

目標
順序
方法

提高自我覺察能力

啟發有意識的自主

開啟自主性的探究

我現在在做什麼

我現在該做什麼

我可以怎麼做

後設
監控

專注在目標上

分心世代的讀寫 多工世代的讀寫

還有一件事……

在分心這件事上
許多大人和孩子一樣



BETTER

為幸福而教

親子天下

Education · Parenting
Family Lifestyle

2022 教育創新國際年會

International Conference on Education Innovation

專題演講五

Better Teaching 分心世代的讀寫力

主講人 | 張輝誠
學思達教育基金會創辦人



親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Education Innovation

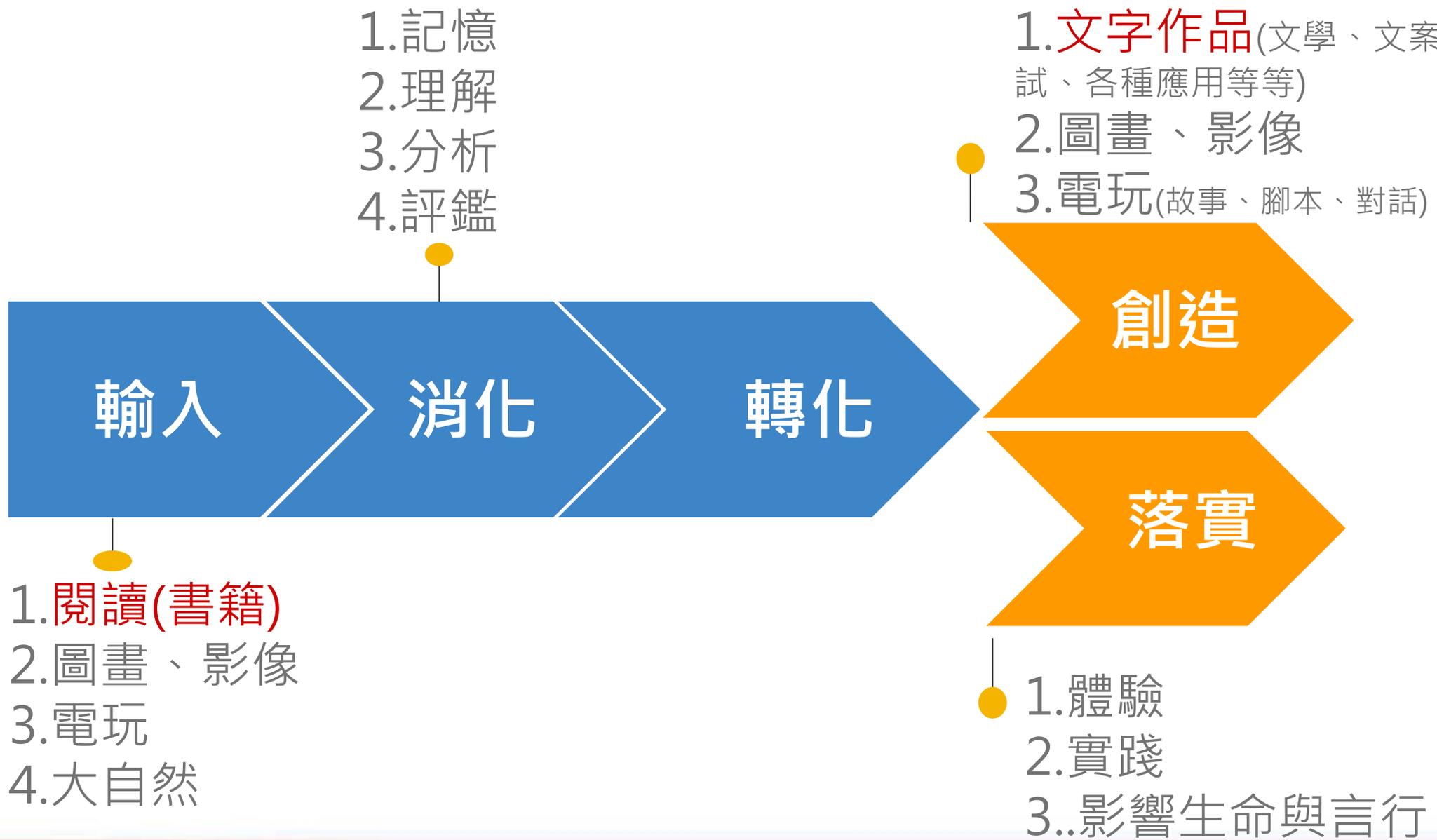


BEITER

親子天下 2022 教育創新國際年會
International Conference on Educational Innovation

分心世代的讀寫力

張輝誠



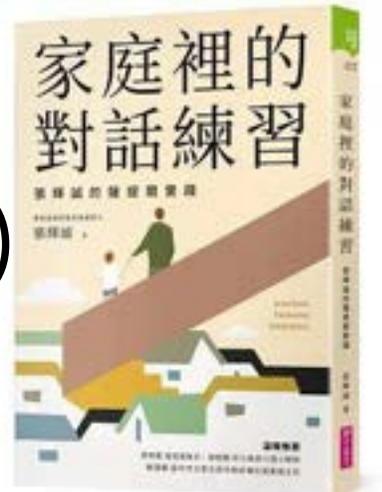
閱讀習慣的養成與建立(家庭)

1. 一起看書
2. 一起聽書 (親子天下app、樊登說書、老高與小莫……)
3. 家裡最舒服的地方，就是看書的地方
4. 每天有共同看書時間(從五分鐘開始)
5. 學會問幾個簡單問題



六個簡易家庭提問法

- 1.用自己的話複述內容 (統整能力)
- 2.好看指數，1到10分給幾分？ (評鑑)
- 3.好看的原因是？ (分析)
- 4.嘗試說出三個收穫？ (觀點)
- 5.對你將來會產生甚麼影響嗎？ (應用)
- 6.再創造：寫出來、製作物品、拍片 (創造)



☆ 以創造帶動閱讀 (嚕嚕頻道)

**10倍速
影像閱讀法**

4分鐘看完一本書！

嚕嚕頻道來說書

LU LU

10倍速 影像閱讀法
10x PhotoReading Method System

美國·高爾文大學·高爾文學院
工具·多媒體閱讀輔助系統

- 快速閱讀 - 10x
- 快速理解 - 10x
- 快速記憶 - 10x
- 快速應用 - 10x

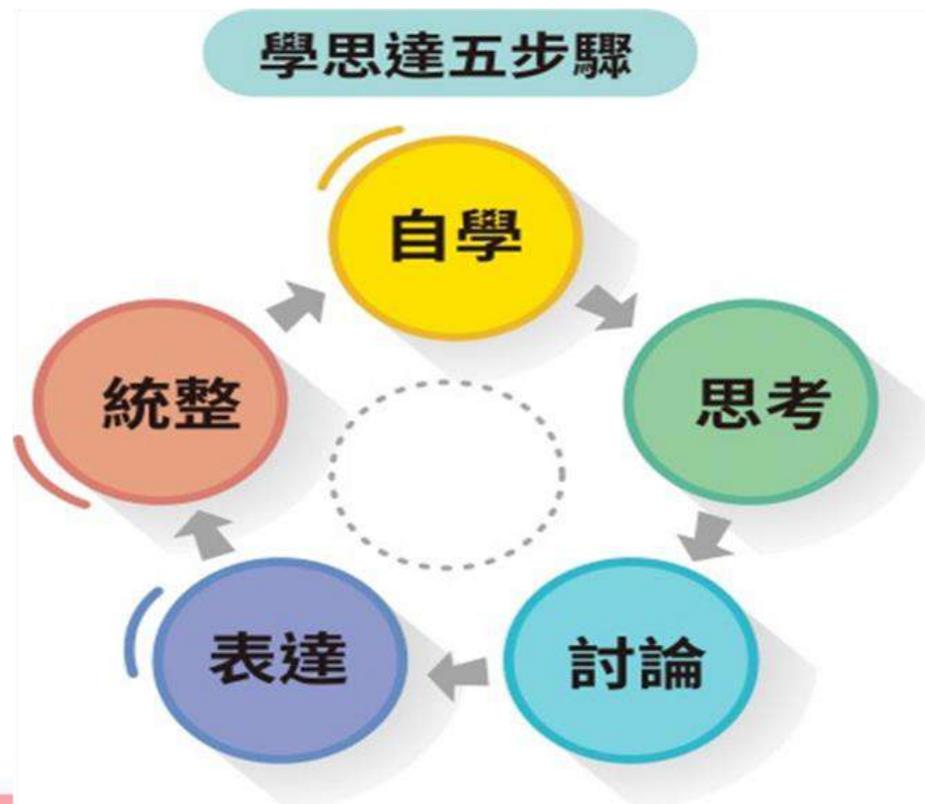
閱讀習慣的養成與建立(學校)

開放的學思達 =

學生是學習的主人

+

好奇心與成長系統



寫作是 體驗+想法+文字掌握力

薩提爾「冰山理論」

●水面上
(外在)

行為

●水面下
(內在)

應對方式

情緒

觀點

期待

渴望

自我



BETTER

親子天下 20

體驗 格野櫻 出遊



六個簡易家庭提問法

1. 今天有哪些好玩的地方？
2. 好玩指數，1到10分給幾分？(評鑑)
3. 好玩的原因是？(分析)
4. 有哪些好心情？甚麼時候、甚麼地方出現這些心情？原因是？(感受、觀點)
5. 嘗試說出三個收穫？(觀點)
6. 再創造：寫出來、製作物品、拍片(創造)



父
昔聞櫻吹雪
今見櫻花飛滿天
人立花雨間

子
白雪撲人面
雪如飛塵飛四
處
花開又花落

家長 簽閱	導師 簽閱
我今天的創新、或發現、閱讀、思考、挑戰、作品	
<p>我今天和同學去台北市兒童新樂園「校外教學」，我挑戰了非常多以前我不敢坐的設施，幾乎全部解鎖，這是我人生中第一次在遊樂園感到刺激和爽，而且當你嘗試一個新設施時，你會充滿著興奮和一點點緊張，像我今天就挑戰坐咖啡杯，一開始我叫同學不要轉中間的轉盤，只讓它公轉，過了一下適應之後，我就開始猛轉，滿滿的速度感和G力沖上腦袋，頭被巨大的離心力拋在車外，越來越快越來越小，直到停下來，這樣我終於開啟一項我從沒做坐過的設施（但對於另一位同學似乎是永遠的上鎖）。我們今天也坐了一個相當恐怖驚怖的設施——小飛龍，一坐上去就瘋狂旋轉、上下移動、左右傾斜，這讓我們不再敢坐。總之嘗試新事物總是讓人發現新的好玩事情。</p>	
自我覺察	
<p>1. 我今天印象最深的情緒是：<u>開心</u> 因為：<u>因為今天跟同學去台北市兒童新樂園</u></p> <p>2. 我今天最大的收穫是：<u>勇敢嘗試新事物，可能就會發現自己喜歡的事物</u> 因為：<u>今天去樂園玩，我嘗試了很多以前沒玩過的設施。</u></p> <p>3. 我今天最想感謝(某人、自己或事情)：<u>爸爸</u> 因為：<u>是他載我們去台北市兒童新樂園</u></p>	

希望每個同學也可以像這樣保持這種學習精神

寫功課時，背包上寫了「TKIS」和「Kenia」。今天學會一個新APP並完成一個作品真的讓我

2022年 9月 7日 星期一		說明自己今日
回家作業及作業評核 Assignments	1. 數學 7-9 ✓	<input checked="" type="checkbox"/> 主動積極 <input checked="" type="checkbox"/> 以終為始 <input checked="" type="checkbox"/> 盡善第一 <input checked="" type="checkbox"/> 雙贏思維 <input checked="" type="checkbox"/> 知彼解己 <input checked="" type="checkbox"/> 統合綜效 <input checked="" type="checkbox"/> 不斷更新
		做了一個很棒的漫畫
區區評核 Assessment	家長交流與建議 Parent Communication	<p>子軒因疫情未返校，採用線上與老師互動，彈性大，可依據學習，且效率高；缺點是：缺少面對面互動之機會及其他手做學理之</p> <p>Glad to know that</p>
	家長簽閱 張惠喬	導師簽閱
我今天的創新、或發現、閱讀、思考、挑戰、作品		
<p>今天ELA課上，我們學到漫畫「Calvin and Hobbes」，那是一個非常有趣的連載小漫畫，而同時我們也學到如何製作漫畫：老師首先給了我一個類似大綱的東西整理脈絡，和每一頁要寫畫什麼，這張課之後的工作都變得很簡單，寫完後我們開始製作漫畫，我的漫畫的主題是「A PLANE CRASH」，內容大概為天氣正式晴朗的一天，我和表哥開著客機在空中自由地飛行，不料，我們的第一次飛行就遇上了緊急情況——引擎失火，動力不足飛行們全都驚呆了，不斷喊：「Mayday (緊急情況)!!! Mayday!!!」，但其實塔台根本沒到，因為沒按通話大鈕，約了3分鐘後我們墜機了，大家傷心地趴在地上哭了，這時有個像像眼鏡的東西從自我覺察我頭上被拿下來，媽媽說「</p>		
自我覺察		
<p>1. 我今天印象最深的情緒是：<u>緊張</u> <u>別再玩了!!! 你已經玩很久了!!! 去寫功課!</u> 因為：<u>音樂課上老師的那聽不懂，and you can't do it</u> 完全沒反應過來，一起都嚇</p> <p>2. 我今天最大的收穫是：<u>學會一個新APP可以做漫畫</u>。我的心情非常愉快 因為：<u>Teacher K. 今天教我們做漫畫。</u> 很開心我沒有學到</p> <p>3. 我今天最想感謝(某人、自己或事情)：<u>爸爸</u> <u>架幾十億的飛機，但也很</u> 因為：<u>他叫我感謝他，所以我才能完成這欄。</u> 氣——又要寫功課了!!! 仔細看我的漫畫會看到一些彩蛋</p>		



文字掌握力

- 1.先有好生活、體驗、想法
- 2.文字是一種表現，也是一門技藝(像練琴)
- 3.選詞、修辭、鍊句、成段、謀篇、造冊

持續積累(頻繁大量輸入)與鍛鍊(頻繁大量輸出)的過程