



A little bird perched on a twig.

What's your favorite ____?

文德國小陳秀樺教師





Content



使用媒材



教學歷程



學生成果



反饋省思



教學之前

PBL框架主導者：老師 or 學生

教師可以選擇完全放手，但也可以掌握大部分的方向，本單元是選擇讓學生完全自主發想，根據單元及教學內容可自由選擇。

學生資訊能力落差：導生制

讓學生成為專家之前，先培養專家；所有孩子都不是客人，針對學生差異化能力設計該其達到的標準，之後讓學生自由發展，並適度引導。





Part 1



使用媒材





使用媒材

取決學生先備經驗進行選取

針對英語聽說讀寫及綜合練習，使用媒材有Wordwall、Padlet、Flipgrid及Mentimeter、Sutori、學習吧平台

學生PBL任務操作主要媒材

Minecraft Education Edition及Teams溝通，學生成果發表主要使用Sway&Forms、Flipgrid(錄影發表)



Part 2



教學歷程



教學歷程

1

Wordwall、Padlet基礎練習

教師事先透過網站設計，利用Teams給學生點選連結。
學生透過網站進行練習，學習單字與句型的靈活運用。



2

Sutori綜合學習成果、Learnmode彙整學習歷程

教師設計學習吧學習階層、繪本內容，後協助學生操作。
學生使用學習吧觀賞Minecraft課程影片、劃記繪本內容、運用綜合能力使用Sutori網站填寫課程所需單字句型，互相分享並聆聽(結合藝文與英語)。

3

Minecraft 創造發展&學習遷移

教師訓練麥塊小專家，小專家引導學生操作Hour of Code理解Minecraft操作方式，小專家引導完全沒有經驗的同學實作，其餘小組根據討論主題及細節創作世界。





Part 3



學生成果





完成作品後，透過他人的回饋進行反思、再討論及修正。

監評

調節



最後將已習得的知識與歷程，簡介給同學及師長。

成果



學生共同合作，從現象中探索出想要研究的問題。



定標



透過相互討論，激盪想法，最後選擇出最合適方案進行實作。



擇策



Part 4



反饋省思



PBL:學生為主 體導向的學習

學生在使用媒材上面，遇到問題會選擇與同儕分享並討論，比以前直接希望教師告訴答案，更內化自我學習動機。

無論資訊or語文能力高低，在歷程中都扮演不斷成長的角色，不會讓高成就者無所事事、低成就者發呆恍神，每個角色都可以成為該組作品的幕後推手。

真正放手交給學生主動學習他們想學的，輕輕在關鍵點上陪伴並給予方向，不硬性規定單一的正確答案，學生可以創作出多元的結果，並引以為榮。



未來方向



運用網路讓學生發聲到世界

學生從PBL學到的所有內容，都內化後成為帶得走的能力，但學習並不止於自身的學習，更多的是與他人分享，未來透過Sway及Flipgrid，能夠訓練學生將所知所學與世界上的每個人分享。

深化學習本身，不僅止於知識

學生學習產生主動性，結合學生的愛好、學生如何透過各種媒材闡述並分享，變得不再羞於表達，未來是整合化學習的世界，語言表達及溝通能力將日趨重要。





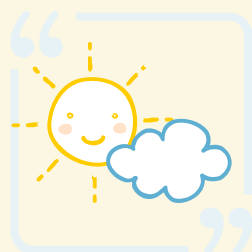
Thanks~
充電站分享



MIEE微軟創新教師社群

參加全世界的社群，將世界脈動與學生學習進行連結。

<https://www.facebook.com/groups/MIEExpert2020>



學習吧Facebook社團

透過不同開課內容進行學習，教學相長的團體。

<https://www.facebook.com/groups/521297941248438>

slido



Audience Q&A Session

① Start presenting to display the audience questions on this slide.