

「線上免費即時互動與教學軟體分享」成果報告

活動負責人	賴 裕 鵬	辦理單位	教學資源中心
壹、活動目的			
<p>Kahoot 是一套即時反饋系統，讓老師與學生可藉由不同連線裝置(例如：PC、NB、手機、平板)，直接在課堂上與學生進行互動。不但可以即時獲得學生的回饋，互動結果也可讓老師進行統計分析並瞭解學習成效。因此，該次的活動主要是針對 Kahoot 進行解說並教學，讓老師得以操作課堂選擇問答遊戲，同時製作數位教材並分享使用心得。</p>			
貳、活動執行情形			
<p>一、06 月 06 日 —Kahoot 的教學與心得分享</p> <p>地點：炎黃 803 教室</p> <p>參加人數：17 人</p> <p>執行概況：</p> <p>該次的活動主要是針對 Kahoot 進行解說並教學，讓老師得以操作課堂選擇問答遊戲，同時製作數位教材並分享使用心得。</p> <p>成效：</p> <p>Kahoot 教學除了讓老師們學會善用該套軟體之外，更重要的是讓老師們也知道目前教學的多樣化，不單只是課堂上演講的方式，編撰數位教材並翻轉教學讓學生線上測驗。相較於傳統式的教學方式，Kahoot 更為活潑更有趣，亦可分組進行團隊競賽，測驗結果可馬上得知，正確得瞭解學生是否有效吸收並獲得知識。主要成果如下：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 提供 Kahoot 教學知識與設計技巧。2. 翻轉教學激發創新創意教學課程。3. 相互分享 Kahoot 使用心得並檢討精進。			
參、自我評價			
<p>一、優點：</p> <ol style="list-style-type: none">(1) 運用線上網路資源激發教學課程。(2) 擴大教師教學視野並改進教學。(3) 參與教師能專業對話並彼此分享。 <p>二、待改進之處：</p> <ol style="list-style-type: none">(1) 軟體實際操作時間可延長，加深學習記憶力。(2) 應讓每位老師各操作一份實驗教材，再舉辦第二場次進行評比與使用分享。 <p>三、與原訂計畫之落差：</p> <ol style="list-style-type: none">(1) 無			

肆、活動照片 (至少 8 張)



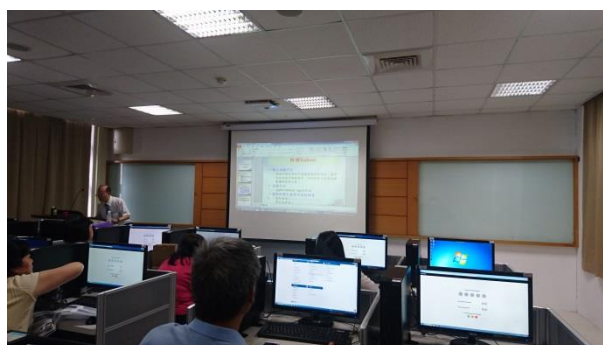
照片 1：演講者 Kahoot 教學



照片 2：Kahoot 教學上課實況



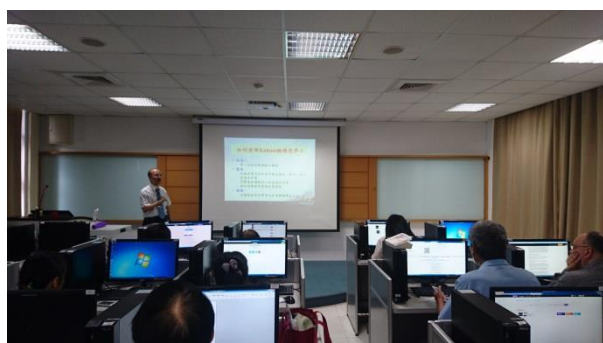
照片 3：老師操作使用 Kahoot



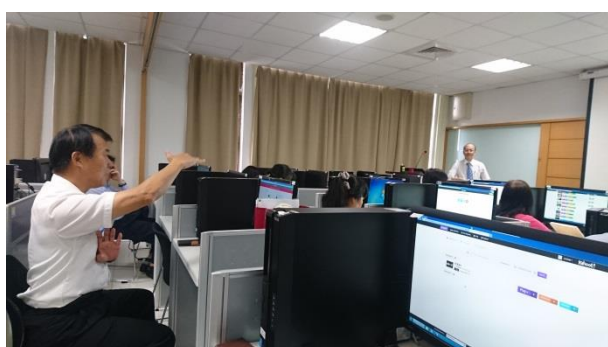
照片 4：老師操作使用 Kahoot



照片 5：老師操作使用 Kahoot



照片 6：老師操作使用 Kahoot



照片 7：老師們與講者討論使用心得



照片 8：老師們與講者討論使用心得