附錄二

**班際、社際電子書閱讀問答比賽**

活動大綱

1. 活動目標：
* 提升整體閱讀氣氛
* 從閱讀中獲取新的知識，建立自主學習的習慣
* 提供不同媒體閱讀的新體驗
* 深化科目於閱讀中的角色
* 尋找傳統閱讀評估方式以外的方案
1. 學生已有知識：懂得登入和使用HyRead 電子圖書館平台。去年曾經以HyRead和PowerPoint舉辦類似的閱讀問答比賽，但是比賽的規模較小，而旁觀的學生亦不可直接參與，對推動全校的閱讀氣氛力度不足
2. 目的：鼓勵學生多作跨課程閱讀
3. 舉行地點： 學校小禮堂
4. 活動次數：4次，即中一、中二、中三班際比賽各一次及社際比賽一次
5. 時段：午飯時段，每次25分鐘
6. 參與教師、人士 ：
* 學校圖書館主任：設計活動、選擇軟件、選擇適合學生閱讀的電子書和設計題目、與供應商及教師聯絡
* 學科教師：帶班、點名、維持秩序、安排司儀
* I.T. 教學助理：登記Kahoot、輸入問題和答案
* 教學助理：場務（點名）、計時計分
* 圖書館服務生：攝影、計時計分、司儀
1. 資源配套：iPad 30部、學校已購置的HyRead 電子圖書館平台\*

\*註:學校採購的電子書與公共圖書館的不同

1. 活動流程：
2. 預備階段:

選書

* 考慮程度、學科（語文、人文、科學）主題、版面、可讀性等
* 班際比賽各選圖書四本。所選書籍內容涵蓋不同學科
* 社際比賽採用各班際比賽的十二本圖書（參見[書目](https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/resource-support/sch-lib-services/teaching-resources/pilot-scheme-on-promoting-elearning-through-sch-lib-services-sec/TSWGSS/TSW_Bibliography.docx)）

聯絡電子書供應商，於特定時間開放平台，讓多名學生可以同時登入平台及在線閱讀指定圖書

閱讀及出題 ：每本書出20題 （15題比賽， 5題備用），並記錄及複檢問題與答案

登記Kahoot 帳號， 輸入問題和答案

核對已輸入的資料

 宣傳及通知學生比賽細則

* 活動開始前兩個月（即一月期中試完結，長假期開始前）開始宣傳，讓學生有較充裕時間準備
* 比賽細則：每班均須閱讀書籍4本，各班可以運用不同策略準備，由班主任與學生商討決定。例如：參賽代表分別閱讀不同書籍、全班分組閱讀不同的書籍，或所有學生均閱讀全部（4本）書籍

測試軟件、時間、運作流程及網絡流量

平板電腦先行下載Kahoot，並於當日把場地地上電線包好，以防意外斷電

備註：Kahoot 統計表會因各種情況，例如統計日期、參與人數，而不能顯示Excel 結果版面，因此要準備人手對結果再進行整理。

1. 進行

 佈置場地 （班際：兩班一組， 共兩組、社際：兩社一組， 共兩組）

 台上與台下參與者均獲分配平板電腦一部

 班際比賽由各班派4人（班際3位出賽，1位後備） 參加。現場也即時隨機抽籤決定台下每班2名 參與者，以增加刺激感和吸引力（即每班兩部平板電腦）。社際則由各社派3名代表參加，現場亦即時隨機抽籤決定台下各社2名 參與者。

 開始前預先登入到[www.kahoot.it](http://www.kahoot.it)（參與者在此登入）

由司儀向在場同學講解比賽規則和可能出現突發情況的安排。

 每節比賽約25分鐘完成60條

回答問題時，電腦自動計分和計時，並顯示正確答案和即時顯示各人成績

備註：留意技術上的盲點包括統計表、人數、比賽日期。留意潛在的風險， 例如: 電線/拖板。