



匡智屯門晨崗學校

科技 · 建構 · 評估



運用創新教學法以促進電子學習的有效推行

資訊科技教育卓越中心





本校簡介

- 屯門區輕度特殊學校
- 超過60%的學生為自閉症同學
- 於2008年起全面推行電子教學
- 主要使用iPad及Google平台為教學工具





主題簡介

- 本校於課堂應用電子學習的例子
- 以電子學習支援延伸學習
- 本校可提供的支援與主題分享





Minecraft應用

境外考察

廣州考察 廣州博物館 周泰來 (Minecraft版)



語文 主流組



自主學習

用品的設計特色：把智能電視機的控制板安裝在桌上，可以坐在沙發開關電視或轉頻道，令老人家舒舒服服輕輕鬆鬆看電視。

如何幫助長者：可防止老人家不斷找遙控器，還可令老人家舒舒服服看電視。

利用情境學習：

- 學生自製情境
- 創設故事





匡智屯門晨崗學校

科技 · 建構 · 評估

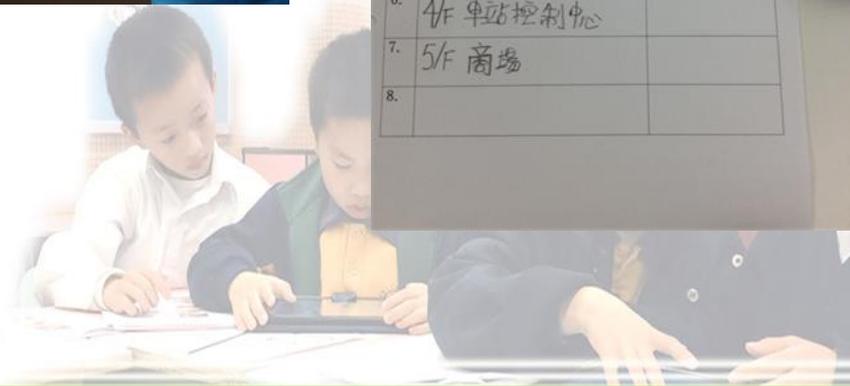
Minecraft應用



姓名: 李鈞謙 班別: 206 日期: 28/6

題目: 神州大地 2017/2017

項目	完成 ✓
1. 北京車站	
2. G/F(1)月台(車站)	完成2個胎
3. 1/F 大堂/候車室(短途)	
4. 2/F 和諧號候車室 CRH	
5. 3/F 長途候車室	
6. 4/F 車站控制中心	
7. 5/F 商場	
8.	





匡智屯門晨崗學校

科技 · 建構 · 評估

Minecraft應用





Kahoot!

語文科/常識科

- 學生自設題目，提升思維及提問技巧
- 提升學生興趣及投入感
- 使用簡單





Numberkiz

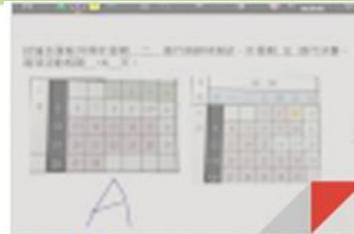
數學

- 繪圖
- 算式
- 與Google Classroom配合

堂課 4/5/2017 Google Classroom 學習目標：求打折後貨品便宜了多少元(C組)
 3人以上參加(EWNX11_APPR)旅行團有8折，你全組同學一起報名團費共便宜了多少元？
 討論問題：算式怎樣設計？原價團費是多是元？多少人參加？打折後比原價便宜了多少？

未知/已知 會員價\$13,199/非會員價\$13,399 3人去 / 8折 參加(EWNX11_APPR)旅行團	分析 \$13199X3 非會員價 X0.8(會員價) \$13,399x3 X0.8
設計算式 (\$13199X3)-[(13199X3)x0.8] =\$39597-(\$39597x0.8) 會員價 =\$39597-\$31677.6	答案 \$7,919.4(會)
(\$13399X3)-[(13399X3)x0.8] =\$40197-(\$40197x0.8) 非會員價 =\$40197-\$32157.6	\$8,039.4(非會)

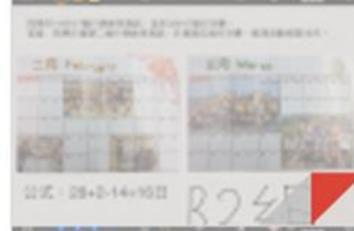
兩個價錢相差\$120



IMG_0411.PNG
圖片



IMG_1817.PNG
圖片



IMG_0399.PNG
圖片



IMG_4933.PNG
圖片



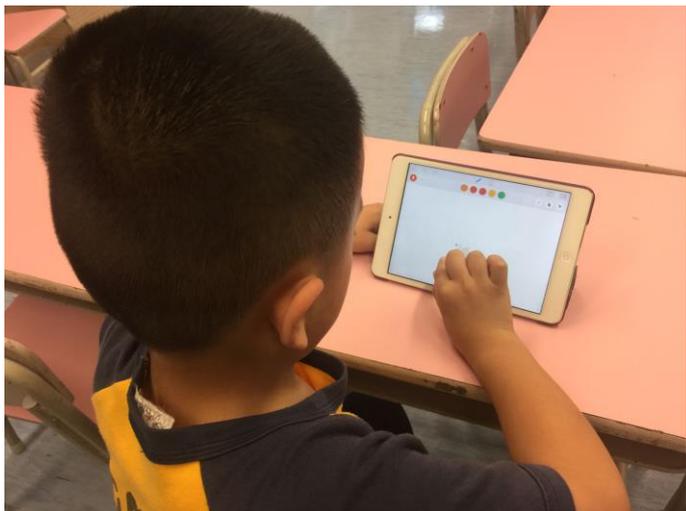


匡智溝通易

語文學習

- 重覆練習
- 句式練習
- 照顧學習多樣性
- 個別學習，提升專注力





玩

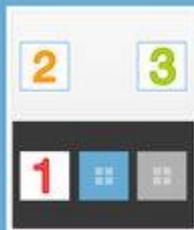




Bitsboard

Includes 25+ Powerful Study Modes

Fun games keep you engaged and learning more

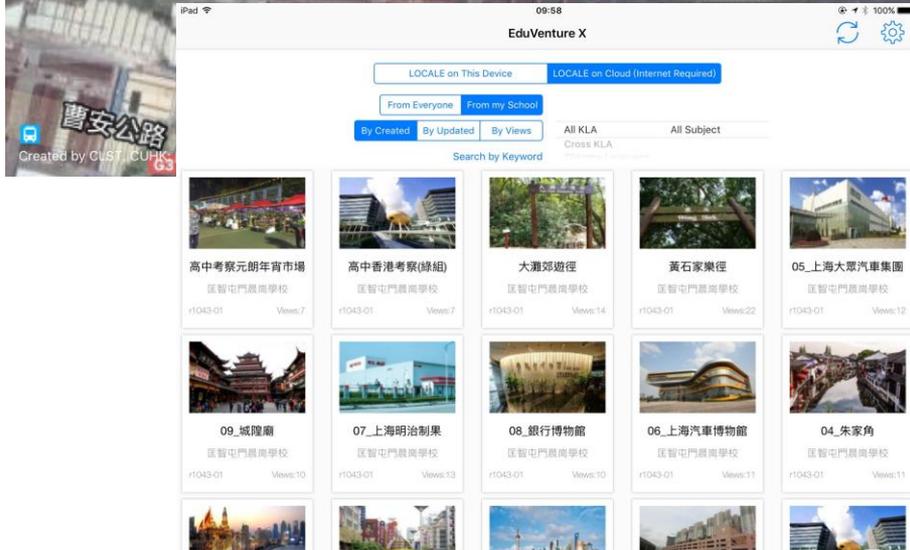
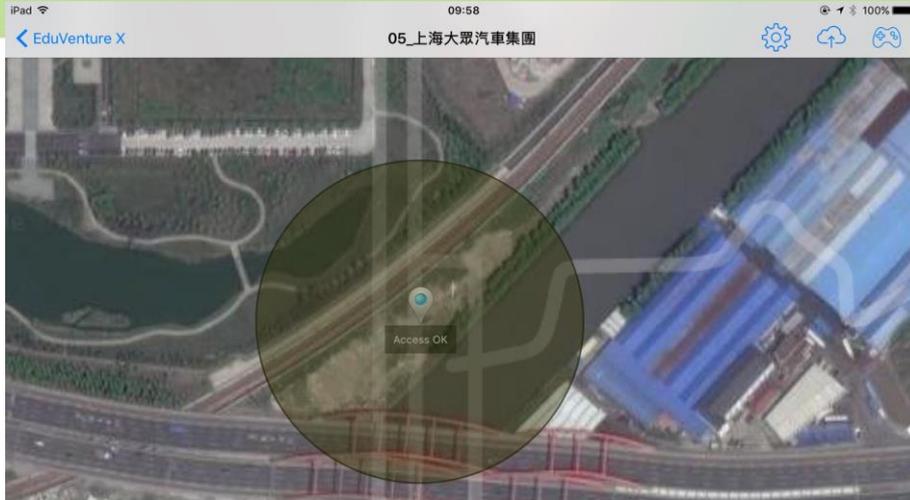




匡智屯門晨崗學校

科技 · 建構 · 評估

通識科 / 外出考察 (EduVenture及Google Form)





延伸學習 (翻轉課堂)

楊家然 2015年11月25日

(預習20151125) 請細閱附件, 然後回覆「OK」。

對偶 對偶句.ppt PowerPoint

2 則課程留言

何錦玲 2015年11月25日
楊sir我知到啦、ok

何梓瑋 9月18日

請寫出可再生能源。
看完<時事追擊>, 你認為香港可以發展那些可再生能源?

時事追擊 2011-04-14 1/2 再生能源
YouTube 影片 11分鐘

6 則課程留言

李錦深 9月18日
我做好了!

梁凱童 9月18日
因為太陽能可以晒陽光

自主學習：

- 學生課前預習
- 課堂討論
- 課後尋找資料延續學習
- 學生建構知識

(20170315) 請問多媒體元素包含了那五個元素? 試製作一份多媒體元素的腦圖。

8 已完成

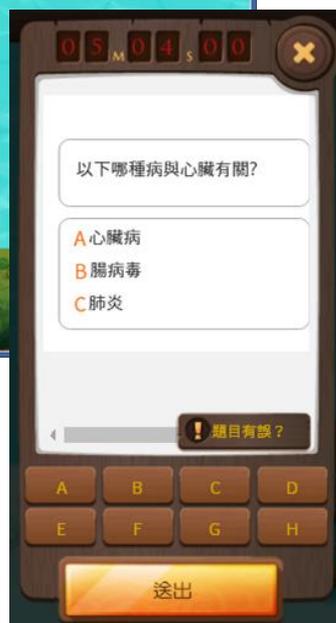
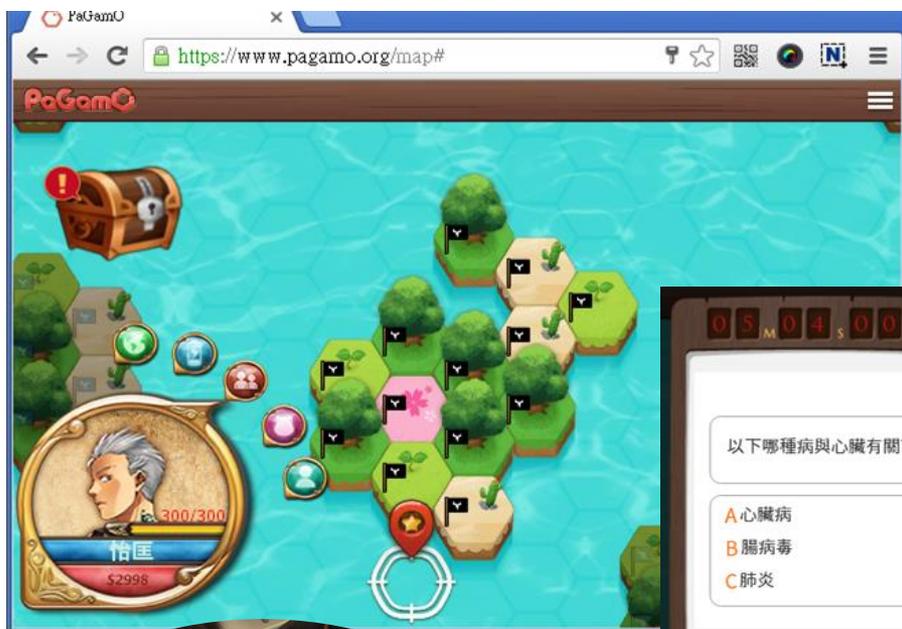
完成

周泰來 多媒體元素 周泰來 已完成	林銳培 (20170315) 請問多... 已完成	陳冠榮 (20170315) 請問多... 已完成	黃耀德 (20170315) 請問多... 已完成	蔡國康 (20170315) 請問多... 已完成
鄭添宜 沒有附件 已完成	譚詩雯 (20170315) 請問多... 已完成	關崇文 (20170315) 請問多... 已完成		





延伸學習 (遊戲化學習)



遊戲中學習：

- 教師自設題目及任務
- 鞏固課堂知識及評估
- 分析數據探討教學成效



章節名稱	完成度	正確率
整體表現	46.3%	77.9%
患病了	46.3%	77.9%

Below the table is a bar chart showing '完成度' (Completion) and '總答對率' (Overall Correct Rate) for '整體表現' and '患病了'. The y-axis ranges from 0% to 100%.

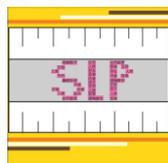




為特殊學校及普通主流中小學提供的支援

流動應用程式/學習平台操作層面：

- 工作坊
- 基本操作培訓
- 實際應用分享





為特殊學校及普通主流中小學提供的支援

實際課堂應用的層面：

- 到校支援
- 共同設計課堂活動
- 分享主流教學
- 互相觀課交流





為特殊學校及普通主流中小學提供的支援

駐校體驗，感受整校推廣的氣氛：

- 駐校安排
- 親身感受本校的電子學習氣氛
- 親眼目睹科技為全校學生所帶來的改變





為特殊學校及普通主流中小學提供的支援

更多...

- 特殊學校推行BYOD的預備
- 自閉症兒童與電子學習
- 透過電子學習提升學生溝通能力
- 透過家校合作支持學校電子學習發展
- 電腦科課程如何配合電子學習
- 支援教職員推行電子學習的各項措施
- 在校推展STEM教與學





匡智屯門晨崗學校

科技 · 建構 · 評估



善用科技 照顧學習多樣性

Q & A

謝謝！

