

「望嘉國小」學校辦理教師精進教學之【學習社群】成果報告

社群名稱	白板設計師				
召集人	廖昌謀		mail	Mou11273@yahoo.com.tw	
			電話	08-7981383#12	
活動內容	項次	活動內容	辦理日期	時數	參與人數
	1	電子白板軟硬體建置及應用策略講座	100/4/20	3	9
	2	電子白板結合應用軟體教學應用與分享講座	100/5/4	3	9
	3	電子白板應用於領域教學研討第一次(決定應用之領域、內容、範圍)	100/5/26	1	9
	4	電子白板應用於領域教學研第二次~領域教學媒材設計研討	100/6/8	3	9
	5	電子白板應用於領域教學研第三次~領域教學媒材設計修正與問題討論	100/9/28	3	7
	6	電子白板應用於領域教學研第四次~領域教學媒材成果產出	100/10/26	3	7
	7	電子白板應用於領域教學研第五次~教材試教後之回饋討論	100/11/9	3	7
社群運作概述	<p>一、100年4月20日： 內容：電子白板軟硬建置及應用策略 方式：講座 講師：羅有程老師</p> <p>二、100年5月4日： 內容：電子白板結合應用軟體教學應用與分享講座 執行方式：講座 講師：楊曉強老師</p> <p>三、100年5月26日 內容：電子白板應用於領域教學研討第一次(決定應用之領域、內容、範圍) 方式：預覽100上課內容以構思領域、內容及範圍。</p> <p>四、100年6月9日 內容：電子白板應用於領域教學研討第二次(領域教學媒材設計研討)。 方式：社群成員以電子白板設計六年級畢業闖關之分享。</p> <p>五、100年9月28日 內容：電子白板應用於領域教學研討第三次(領域教學媒材設計修正與問題討論)。 方式：社群成員就現有電子教科書或應用軟體之使用加以討論應用法。</p> <p>六、100年10月26日 內容：電子白板應用於領域教學研第四次(領域教學媒材成果產出) 方式：1. 社群成員分享教材成果。</p> <p>七、100年11月9日 內容：電子白板應用於領域教學研討第五次(教材試教及回饋討論) 方式：1. 新硬體設備「電子飛鼠」與電子白板結合之介紹。 2. 教材應用於課堂之心得與分享。 3. 社群運作心得與分享。</p>				

達成目的之情形	<p>一、 透過社群之運作，社群成員對於電子白板相關之軟硬體設備及使用有所理解，精進教師對教學媒材之認知與操作。</p> <p>二、 社群成員結合電子白板硬體及相關軟體設計教材應用於課堂教學，豐富教學內容及教材呈現方式，提昇教學效能。</p> <p>三、 經由本次社群運作，學校成員已形成小組研討風氣，漸形塑校園內學習型組織氛圍。</p>	
社群運作成果 (以學習成效或任務達成面向加以說明)	<p>1. 社群成員對電子白板的硬體建置及使用有更深入的瞭解。</p> <p>2. 教師認識許多可運用於電子白板上之軟體，進而思考其使用方法。</p> <p>3. 社群成員就不同軟體研發電子白板教材，精進教師教材研發能力。</p> <p>4. 將研發成果運用課堂之上，豐富教學內容，其呈現方式亦吸引了學生的注意力。</p> <p>5. 從教學過程發現使用電子白板教學的優缺點，進而思考其解決辦法。</p>	
執行過程的問題與檢討及解決策略		
執行過程的問題	檢討與省思	具體的解決策略
<p>一、 外聘講師方面</p> <p>1. 外聘講師人選及時間較難敲定。</p> <p>2. 外聘講師授課內容，就本校條件而言可行性不高。</p>	<p>1. 外聘講師的聘請雖有大方向可以選擇，但卻尋找有意願之專精者且時間可允者並不容易。</p> <p>2. 第二場講座主題為「電子白板結合應用軟體教學應用與分享」其目的想藉由外聘師的分享多知道些可應用於電子白板上之教材編輯軟體或套裝教材。但講師所提供之分享，一則需複雜的程式設計才能符合本校學生使用；再則所提供之編輯軟體或套裝教材需經費採購；三則其所介紹之軟體部份為英文版，教師使用上可能存在語言障礙。</p>	<p>1. 多與資訊專長教師或人員訊問講師所研發之專長。</p> <p>2. 事前與講師做更多上課內容的溝通。</p> <p>3. 可就自由軟體的部份加以探究。</p> <p>4. 加強教師英語閱讀能力。</p>
<p>二、 教材研發方面</p> <p>1. 使用 nxboard 軟體編輯教材所花的時不少，若不是很多班級使用，不符成本效益。</p> <p>2. 電子白板教材的開發較需要大家的配合，但難度有些</p>	<p>1. 使用本校電子白板所附之編輯軟體 nxboard 編輯教材，所花時間甚多。以六年級畢業生闖關為例，一節課的闖關內容，需花上半天的時間進行教材編輯</p>	<p>1. 電子白板可以多加配合教科書的電子書，nxboard 軟體可以適用在特殊教材的應用。</p> <p>2. 可就校內研習的形式讓學</p>

<p>偏高，仍需要較熟悉軟體的老師協同。</p>	<p>操作。就目前教師可用的之備課時間、本校各年級只有一班之規模，如用 nxboard 軟體編輯教材大部份教材可能不符成本效益，教師負擔太大。</p> <p>2. 科技日新月益，使用的媒體一再進步，從許多的科技產品發現，教育的趨勢越來越重視互動功能，教師也該朝這樣的方向前進。</p>	<p>校老師更熟悉教材開發軟體。</p> <p>3. 可以電子白板教材研發為主題，邀請有興趣之教職員再組工作坊或社群做更深入的探究與研發。</p>
<p>三、教學方面</p> <p>1. 電子白板長期固定在專科教室，使用上需移動至專科教室，一來較不方便；再來，學生集合較花時間。</p> <p>2. 操作電子白板時，投影機強光照射，很不舒服。</p> <p>3. 使用電子白板上課，需要操作電腦時常需講台前與電腦滑鼠間來回走動。另，電子教科書與板書之間教學轉換次數頻繁，造成教學時間的浪費及不順暢。</p>	<p>1. 低年級教學多採用實作方式，在呈現電子教科書內容說明之後常需立即做板書示範，加上滑鼠操作不易。因此使用資訊教學媒體融入教學時必須思考，教學內容與資訊教學媒材間搭配時的適切性。</p> <p>2. 電腦各項硬體配備不斷的改善與進步，可就學校各項條件尋找可改善的硬體裝以協助改善硬體之不足。</p> <p>3. 資訊媒體融入各科教學需要老師養成習慣，當然也要學校提供好的設備，老師使用方便自然就會去用。</p>	<p>1. 確實掌握教材內容。</p> <p>2. 根據教學內容選用適當的教學媒材及做好事前準備。</p> <p>3. 使用易於操作的資訊硬體設備。</p> <p>4. 電子飛鼠的出現可以改善電子白板需要站在投影機前的強光問題，也可以讓老師不用一定在電腦前操作電腦，這可讓教學流程更為順暢。</p>

活動成果照片



100年4月20日

電子白板軟硬建置及應用策略講座



100年5月4日

電子白板結合應用軟體教學應用與分享講座



100年5月26日

電子白板應用於領域教學研討第一次(決定應用之領域、內容、範圍)



100年5月26日

預覽100上課程內容以構思領域、內容及範圍。



使用 nxboard 編輯教材, 運用六年級畢業闖關

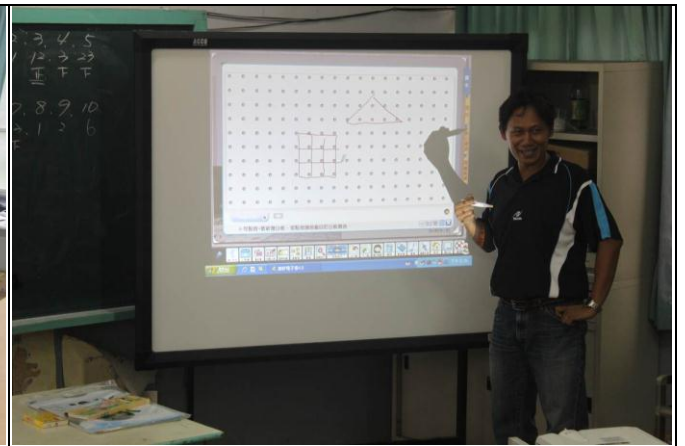


100年6月9日

以電子白板設計六年級畢業闖關之分享



100年9月28日
電子白板應用於領域教學研第三次(領域教學媒材設計修正與問題討論)。



100年9月28日
社群成員就現有電子教科書或應用軟體之使用加以討論應用法。



100年10月26日
電子白板應用於領域教學研第四次(領域教學媒材成果產出)



100年10月26日
社群成員分享教材成果。



100年11月9日
電子白板應用於領域教學研第五次新硬體設備「電子飛鼠」與電子白板結合之介紹。



100年11月9日
教材應用於課堂之與社群運作心得與分享。