

高中部自然科社群活動研習會議紀錄

會議時間	105年01月12日星期二 13時10分至16時00分	會議地點	自然科辦公室 逃生門工作室
會議主席	曾如玉	會議記錄	曾如玉
列席人員	(詳見簽到表)		
主題分享			
<p>藉由闖關問題體驗，討論闖關遊戲融入教學活動設計：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 永和師:為增加趣味性，闖關問題可先設計一個情境故事，兼具趣味性和品德教育。闖關過程和闖關成功後，才會知道故事內容和結尾，有時一開始知道的故事表相並不是真正的真相。 2. 宜祐師:以團隊合作精神來解題闖關，完成任務，讓闖關者彼此互相學習與分享。 3. 伊嵐師: 題目設計難易要適中，不要太難，以免闖關者放棄，也不要太簡單，以免喪失闖關樂趣。 4. 建文師:問題設計，可以先給學生一些關鍵字(比如吸熱、放熱)，再讓學生依據問題激盪出教學重點，最後回歸闖關情境故事中，利用情境故事可以再次統整教學重點，同時也利用解題過程檢驗學生學習成效。 5. 利貞師:各關卡提示先所用寶盒裝著，學生需解題，答案即為寶盒密碼鎖的密碼，打開寶盒，方能得到下一關的線索。 6. 永和師:闖關問題宜以群體解題為主，不要一枝獨秀，例如要同時以線索提示卡找到鑰匙和解另一個問題得到密碼，才能打開寶盒，以增加團隊合作，共同學習的重要性。 7. 宜祐師:闖關過程中可安排學習成效已經很好的同學或者老師為闖關指導者，一方面防止學生破壞道具或受傷，一方面當太長時間解題不出來時，指導者可予以協助，以控制闖關時間。 8. 碧瓊師:情境設計很重要，可以促使學生一直有學習的動機。 9. 婉珮師:一開始可給予多張提示卡，但並不告訴學生提示卡用在哪一關卡，讓學生自習排列組合，增加挑戰性。 10. 冠宏師:闖關的機關可融入一些物理原理於其中，學生必須知道物理原理，或者體驗物理現象的產生(像簡單的實驗過程)，方能成功打開這個關卡。 11. 敏娟師:成功闖關者會有獎章或者獎品，以增加誘因。 12. 建文師:要誘使學生勇於挑戰，不怕挫折，勇敢衝。 13. 文均師:也可增加一些不是太難的關卡於其中，增加成就感，例如學生從水中撈數字，利用數字去對照化學元素週期表，因為闖關遊戲有時間限制，若學生熟知元素週期表，則會減少找答案的時間，誘使學生先預習。 14. 信平師:一個完整的闖關遊設計其實非常花時間構思和發想，前後要有關聯，又要考量難度和知識性的獲得。 15. 家興師:建議可以各科融入一起設計闖關問題，一方面可以增加問題的廣度，一方面易於增加學習樂趣。 16. 宏銘師:贊成，可多方應用各種知識解題，例如要多人同時啟用電流迴路，方能打開關卡。 			

識狀況。

18. 碧瓊師:回應一開始大家所說,問題設計以團隊解題為主,同時也可以培養團隊默契和班級氣氛的經營。
19. 如玉師:機關融入常見的自然科學原理,一方面讓學生可以體驗科學原理原來就在日常生活中,也希望學生可以發想未來生活的應用。
20. 如玉師:總結今天大家所討論,闖關遊戲除了要有知識性之外,也要有趣味性,才能讓學生一直勇於挑戰。大家都認同闖關遊戲對融入教學活動能引起學習動機並具有一定的成效,不過我們最大的問題還是雜務太多,上課鐘點數過多,能利用來設計新的教學活動時間太少,所以短期內要實現不易,不過還是感謝大家今天熱烈的討論,激盪出很多火花來,相信大家都很有收穫,未來跨領域選修課程規劃時或可考慮這種合科合作模式。
散會!!

社群活動花絮



會辦單位

教學組長

教務主任

校長