

線上教學互動設計



2021/08/30 臺北市立大同高中
許逸如 Iju Hsu



線上?
教學?
互動?

1

2

3

4



談談線上教學

1

2

3

4



線上教學包含：

- 同步
- 非同步
- 線上實體混成 〈從個人到學校的複合教學〉

1

2

3

4



同步線上教學



Google Meet



Skype



Jitsi



Webex



zoom

Zoom



1

2

3

4

同步線上教學

- 即時
- 互動性高
- 師生之間與生生之間互動

- 較難掌控
- 班級經營重要
- 網路速度要求



1

2

3

4

談談互動

您曾經使用何種方式與學生互動？

1

2

3

4



互動 | 平臺軟體內建功能

- 聊天室
- 白板
- 分組討論區
- 投票
- 測驗
-



互動 | 平臺外的程式與軟體

- 綜合性：

- Myviewboard
- Peardeck
- Sli.do

- 班級經營型：

- Classdojo

- 遊戲/測驗型：

- Google Forms
- Blooket
- Gimkit
- Quizizz
- Kahoot
- PaGamO

1

2

3

4



互動技巧

- 技術問題：網路速度？不熟練？
- 班級經營：學生不回答？
- 互動指令：文字化、指令是否清楚

➢ 遊戲式教學

1

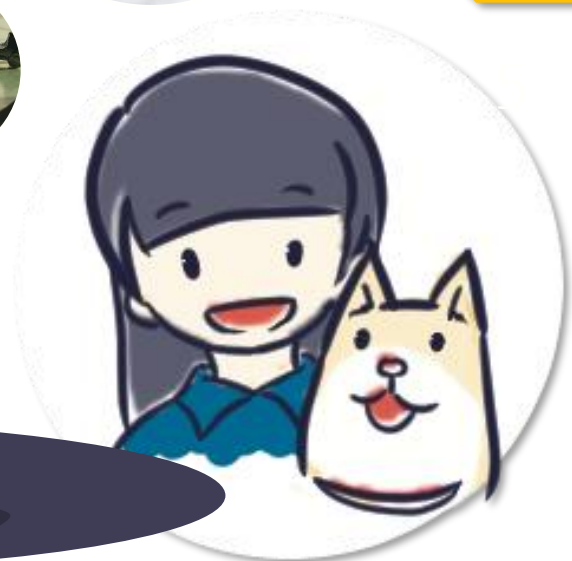
2

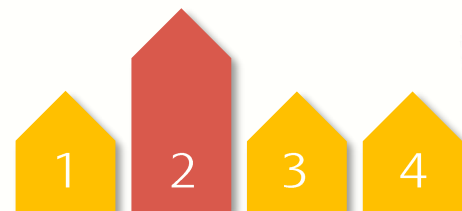
3

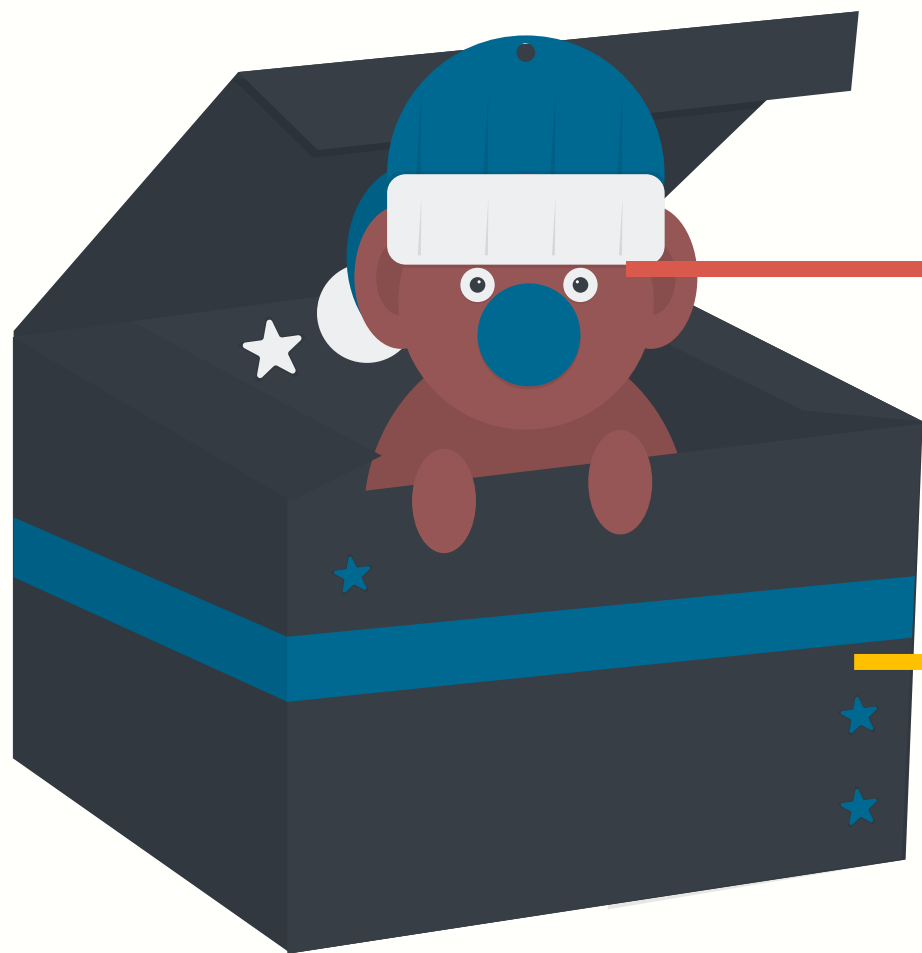
4



一講到遊戲， 我就想到……







內容一教學

包裝一遊戲

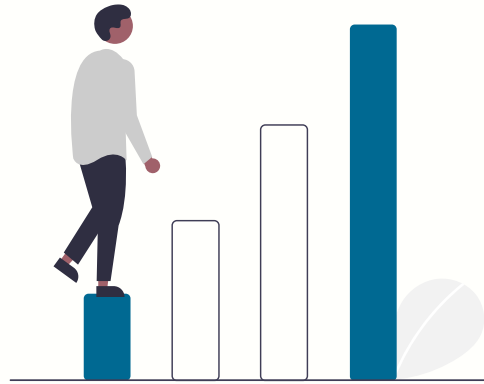
1

2

3

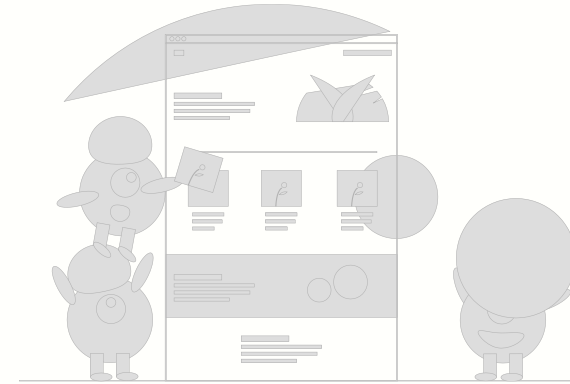
4





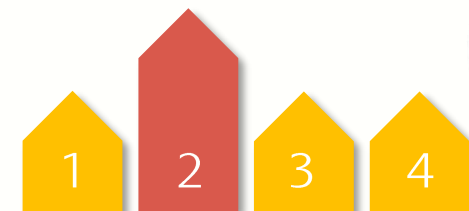
【功能】

- 即時回饋
- 高互動性
- 提高學習興趣



【方式】

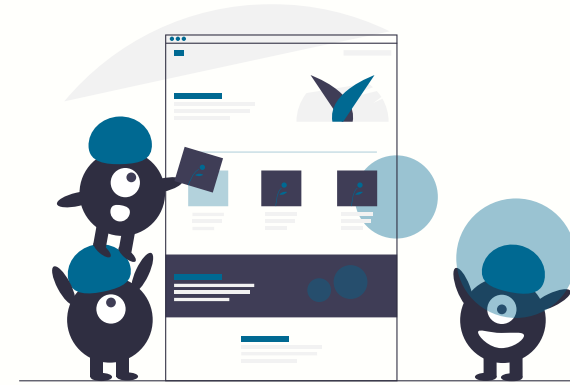
- 記錄分數
- 有趣的視覺設計
- 動態活動





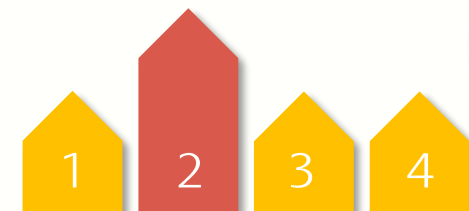
【功能】

- 即時回饋
- 高互動性
- 提高學習興趣



【方式】

- 記錄分數
- 有趣的視覺設計
- 動態活動



幾種遊戲式教學 的小技巧

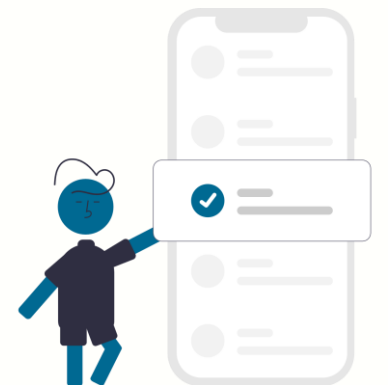


1

2

3

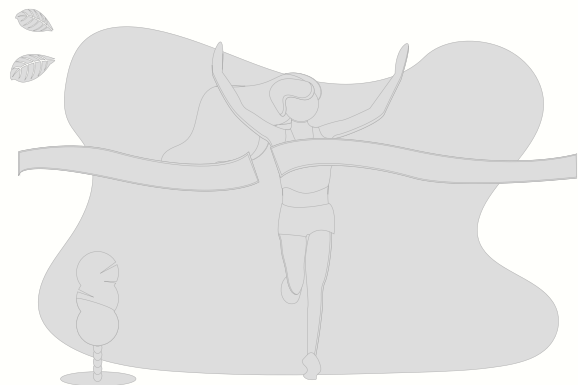
4



選擇權

讓學生覺得：

- 自己有選擇權
- 不是老師決定



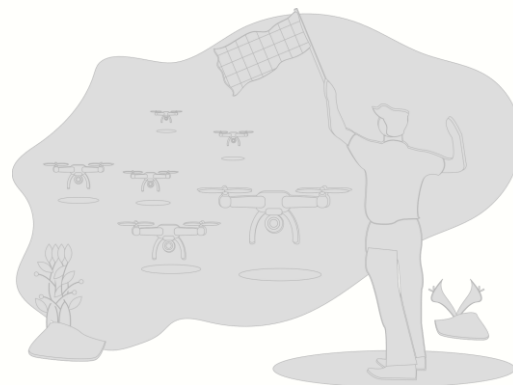
成就感

【能力】

$i + 1$

【設計】

獎勵 / 懲罰
過五關斬六將
升級



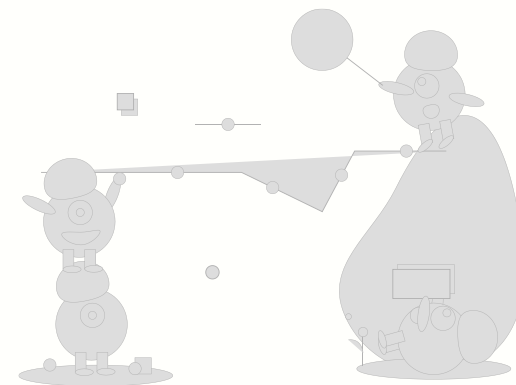
競賽

多人

增加刺激感

加入獎勵 / 懲罰

增加生生互動



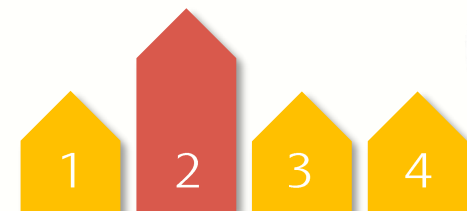
團隊合作

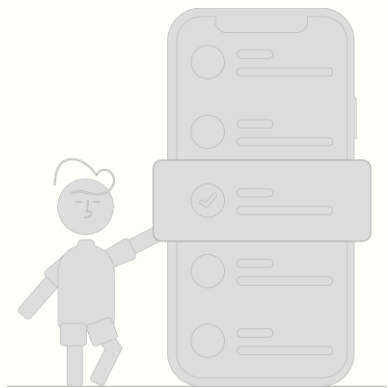
多人

增進團隊合作

任務導向活動

增加生生互動





選擇權

讓學生覺得：

- 自己有選擇權
- 不是老師決定



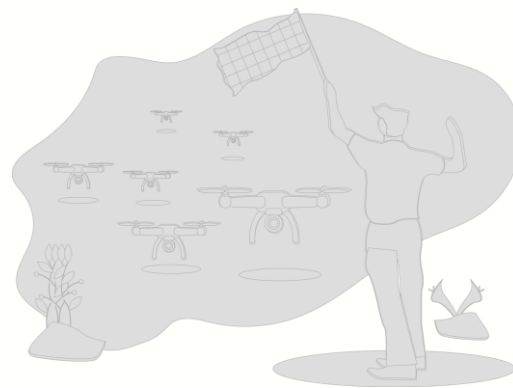
成就感

【能力】

$i + 1$

【設計】

獎勵 / 懲罰
過五關斬六將
升級



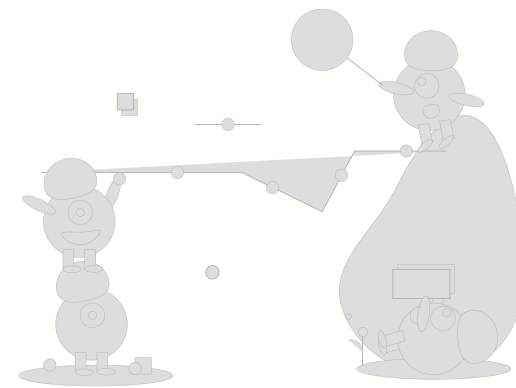
競賽

多人

增加刺激感

加入獎勵 / 懲罰

增加生生互動



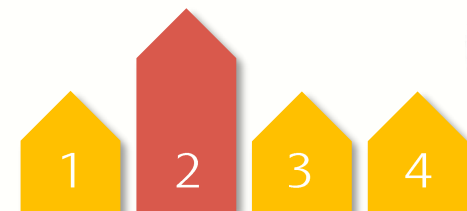
團隊合作

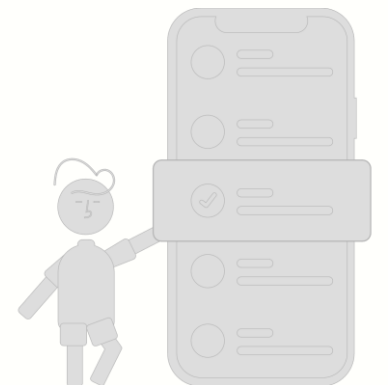
多人

增進團隊合作

任務導向活動

增加生生互動

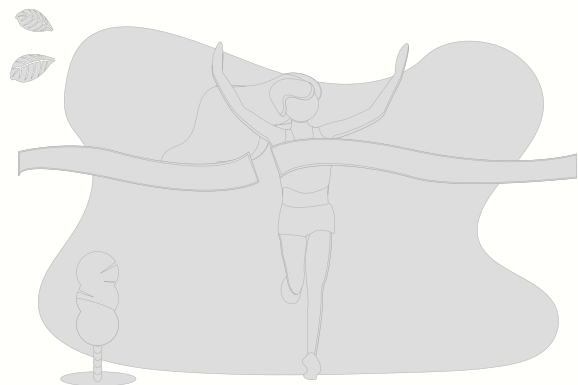




選擇權

讓學生覺得：

- 自己有選擇權
- 不是老師決定



成就感

【能力】

$i + 1$

【設計】

獎勵 / 懲罰
過五關斬六將
升級



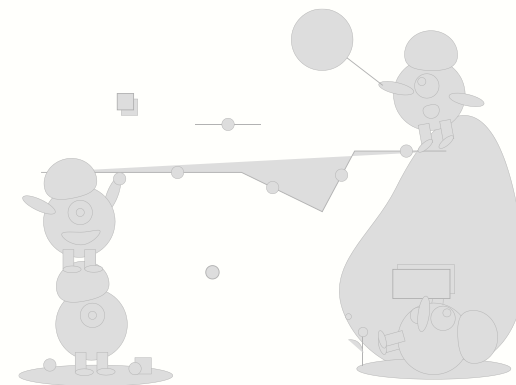
競賽

多人

增加刺激感

加入獎勵 / 懲罰

增加生生互動



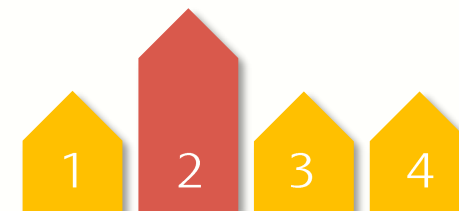
團隊合作

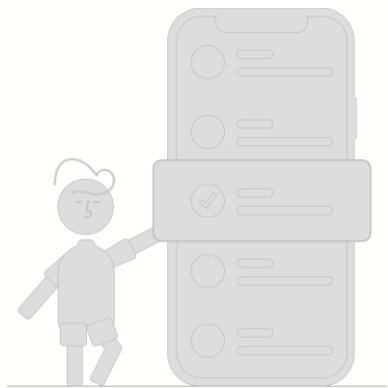
多人

增進團隊合作

任務導向活動

增加生生互動

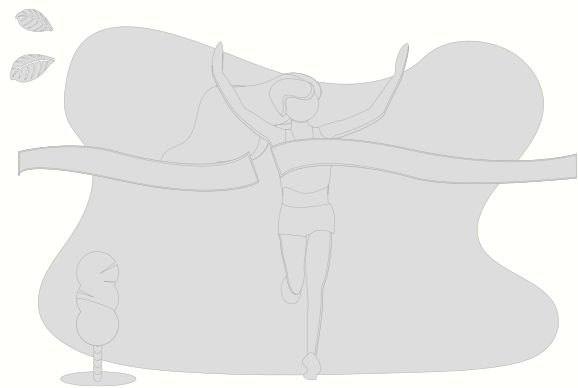




選擇權

讓學生覺得：

- 自己有選擇權
- 不是老師決定



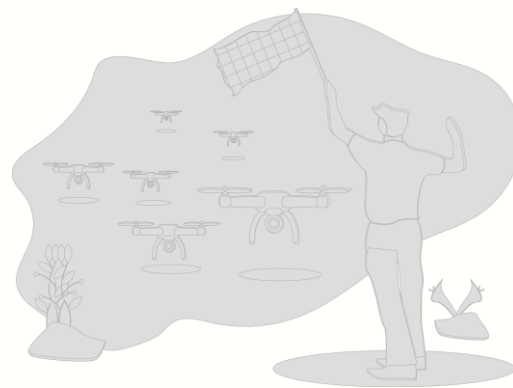
成就感

【能力】

$i + 1$

【設計】

獎勵 / 懲罰
過五關斬六將
升級



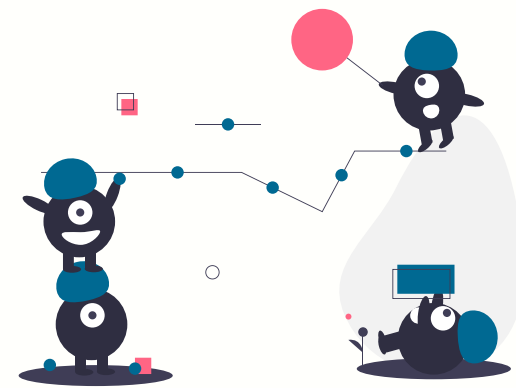
競賽

多人

增加刺激感

加入獎勵 / 懲罰

增加生生互動



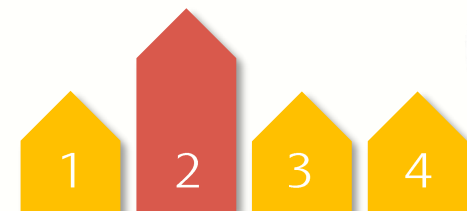
團隊合作

多人

增進團隊合作

任務導向活動

增加生生互動



互動式遊戲教學設計 實際體驗

1

2

3

4



設計時，幾點考慮：

- 活動的目的
- 教學的宗旨
- 希望達成的成效
- 時間的長度
- 參與的人數



1 | 單純PowerPoint

計時器 | 問答題 | 大富翁

1

2

3

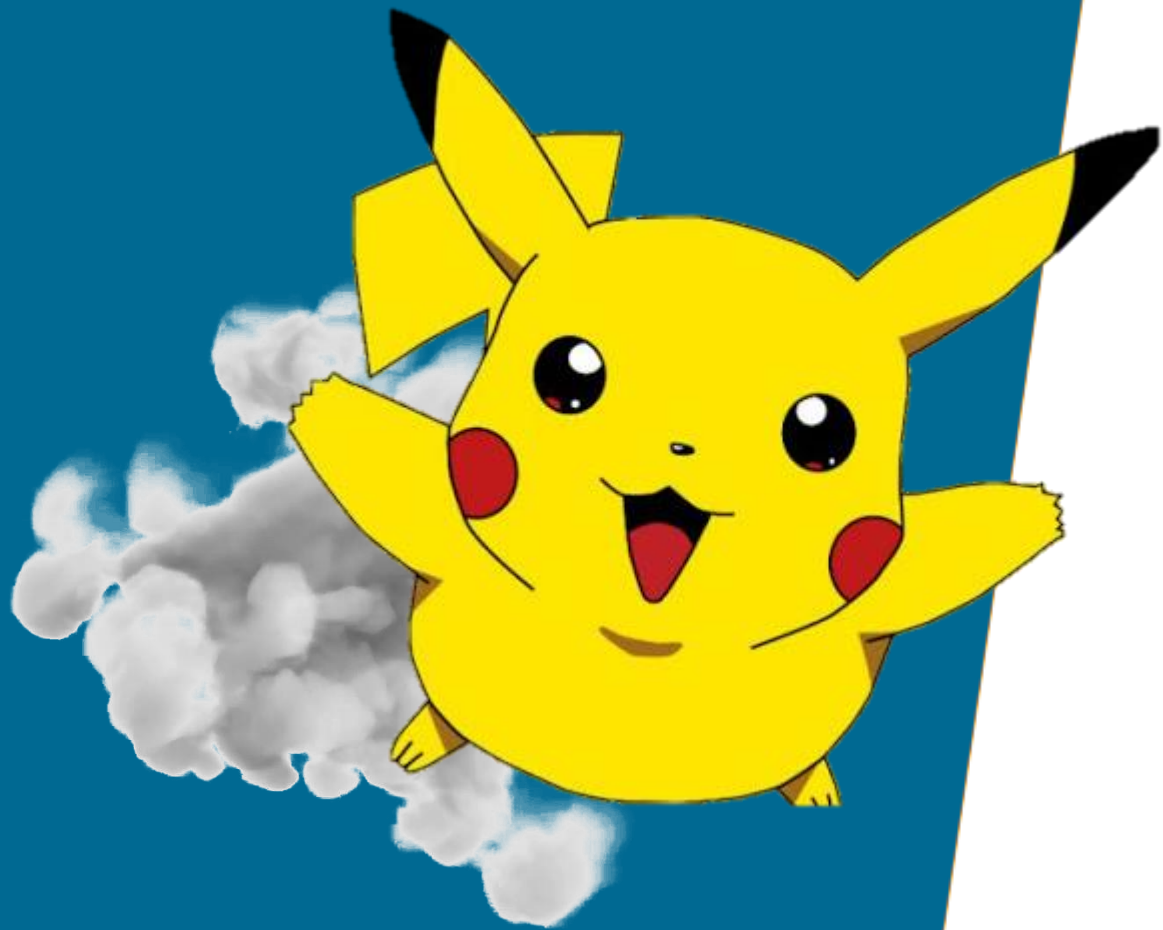
4



動畫3+1要素

- 進入（出現）
- 【強調】





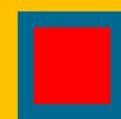
新加坡是多元種族社會，華人社群依然保有春節紅包習俗。不過新加坡紅包學問大，包給長輩、親屬和幼童仍有一定的潛規則，入境得隨俗。新加坡牛車水年貨大街市集、商家或超市裡，紅包袋是華人社群裡熱門、討喜的必備之物，包紅包是為孝敬長輩，也讓小朋友開心。

新加坡文字工作者陳士銘告訴中央社記者，華人社群迄今依然保有紅包習俗……他指出，包紅包重視的是心意，多寡的確沒有標準可循，但對星馬一帶來說，仍以雙數為宜，避免單數或與「死」同音的新幣4元（約新台幣91元）。

新加坡聯合早報列出紅包行情表。以父母或親家為例，金額從新幣88元（約新台幣2006元）到新幣288元（約新台幣6566元）不等。兄弟姊妹約從新幣60元到100元。

自己的兒女從新幣80元到100元，堂表弟妹從新幣20元到30元，侄甥從新幣10元到20元，其他人等就從新幣6元到8元。

新加坡紅包袋外觀設計也跳脫傳統添加流行用語，例如印有「豬（祝）你幸福」、「豬（諸）事平安」等諧音字眼，也有「棒棒的，我的豬」、「幸福了，我的豬」等流行語句。



時間到

Q：
請問下列哪一個介紹新加坡紅包習俗的
選項正確？



A. 紅包金額
傾向使用雙數



B. 華人已沒有
送紅包的習俗



C. 常包給父母
尾數為4的紅包



D. 紅包袋上只能
寫傳統祝賀詞





A. 掌中戲

B. 豫劇

C. 歌仔戲

D. 京劇



黏黏：《白蛇傳》是哪一種表演藝術？

A. 馬來西亞

B. 美國

哇!!!

D. 臺灣



這套貞眼醬鹹源像翻糖我掉的！

GO

臺灣最高樓？

場景神似神隱少女

機會

以桐花著稱？

兩蔣園區



鹿港一級古蹟



0

0



達悟族位於？

布袋戲之鄉

大富翁

太魯閣在？

機會

唯一不臨海



0

0



古稱奇萊？

命運



最有南國風情

最多國家風景區

命運

臺灣古都？

海洋首都？

SPIN AGAIN

2 | PowerPoint + Myviewboard

蛇梯

1

2

3

4



3 | 線上遊戲模板

Blooket

1

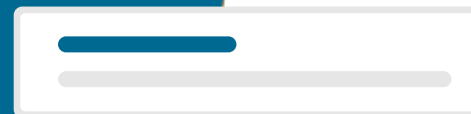
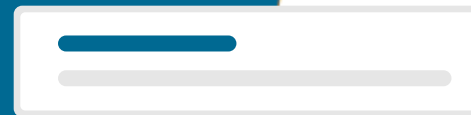
2

3

4



小回顧 互動式教學



小回顧遊戲式教學

- 互動式教學優點與缺點
- 互動式教學注意事項
- 互動式遊戲用於教學的好處：
 - 即時回饋
 - 高互動性
 - 提高學習興趣

1

2

3

4



來點Q&A吧！

<https://app.sli.do/event/a0qf2it6>



1

2

3

4



謝謝大家:)

ijuforever@gmail.com

<https://ijuhsu.com>

