

# 智慧教室互動教學模式示例

師生運用資訊科技進行問答教學活動，以便於引導學生學習。

運用資訊科技支援學生進行溝通、討論，以便於進行課程互動。

運用資訊科技進行發表分享與相互回饋活動，以利於進行發表活動。

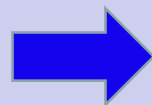
運用資訊科技支援學習評量與相互回饋活動，以利於進行評量活動。

# 智慧教室互動教學模式示例

## ～運用科技支援問答教學活動



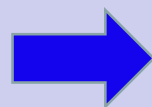
呈現課程材料  
進行提問教學



運用觸控面板  
回應學生意見



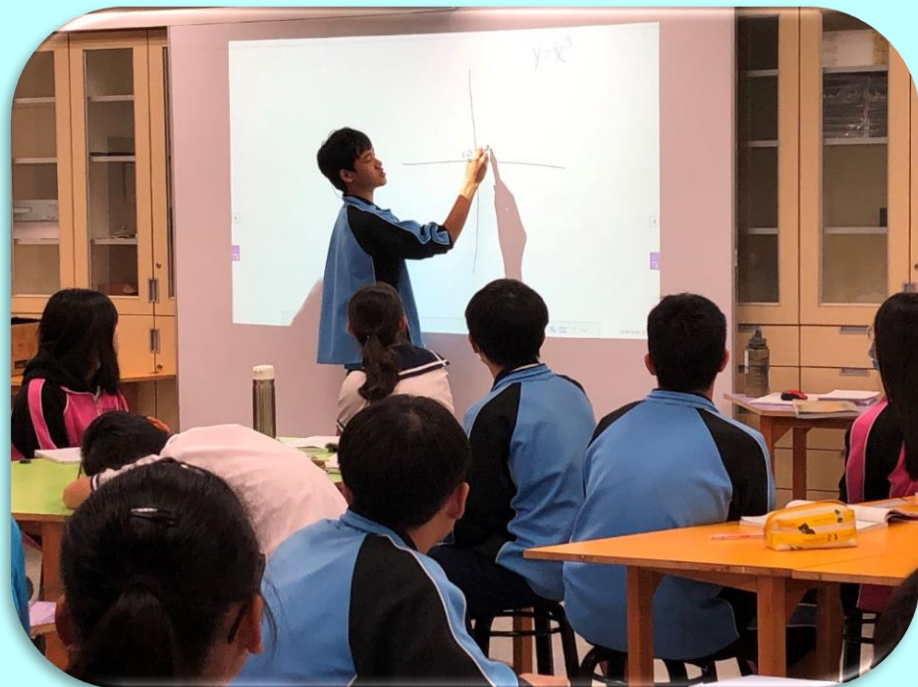
教師提供佈題  
學生分組討論



運用智慧電視  
投影討論內容

# 智慧教室互動教學模式示例

～運用科技支援學生進行溝通、討論



運用互動投影機  
學生溝通解題方法



運用行動載具  
學生分組討論

# 智慧教室互動教學模式示例

～運用科技支援發表分享與相互回饋活動



運用大型顯示器  
支援學生發表活動



運用大型顯示器  
支援學生回饋活動

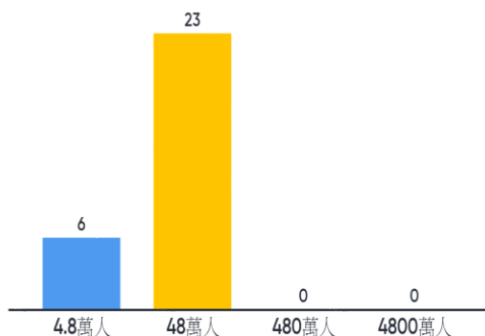
# 智慧教室互動教學模式示例

## ～運用科技支援學習評量與相互回饋活動

Go to [www.menti.com](http://www.menti.com) and use the code 61 97 96

Mentimeter

歡喜市跨年演唱會在市府廣場前站滿了人，該廣場的面積是0.16平方公里。問在此廣場參與慶祝活動的合理人數大約為多少人？



運用即時回饋應用程式  
進行評量活動並回應教學

Go to [www.menti.com](http://www.menti.com) and use the code 39 74 78

Mentimeter

第八組報告建議改進的地方

第五組 遊戲可以由慢變快慢慢來

第一組 遊戲時寫格子的時間有點不夠

第九組: 1.格子可以少一點點 2.換題的時間稍微慢一點,讓我們有時間思考

第三組 1.聲音有點小 2.寫格子有些麻煩

第六組 第一次玩的時候可以先結合圖片。遊戲應限制在合理的範圍。遊戲可以兩個人玩一張比較有趣。

7. 遊戲應該有個限制,不然又有像剛剛對遊戲進展沒有幫助的條件出來

運用即時回饋應用程式  
支援學生進行回饋活動

即時反饋系統：[IRS](#)、[mentimeter](#)