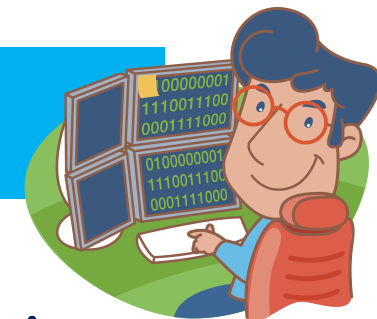


# E-Learning Beyond Digitization



基督教宣道會宣基小學  
C & MA Sun Kei Primary School

# 創新電子教學願景



期望透過創新教育，培育學生以下四方面特質，讓他們成為**Future Ready**的人：

1. 紮實的**自主學習能力**
2. **熱愛生命**的素質
3. 掌握運用**資訊科技**的能力
4. 擁有廣闊的**國際視野**



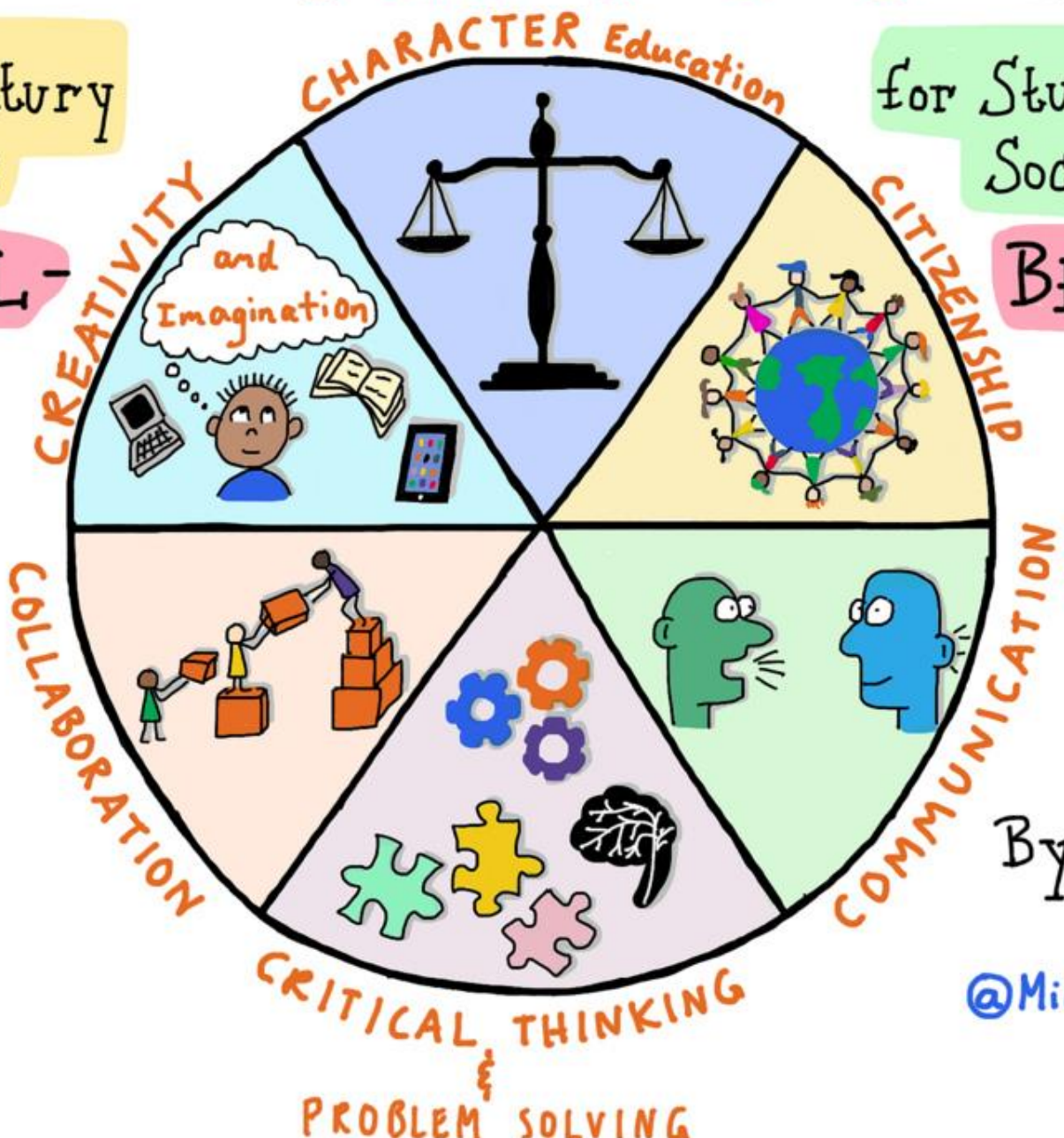
# THE 6 C'S of Education

21<sup>st</sup> Century skills

for Student and Society

WELL-

BEING



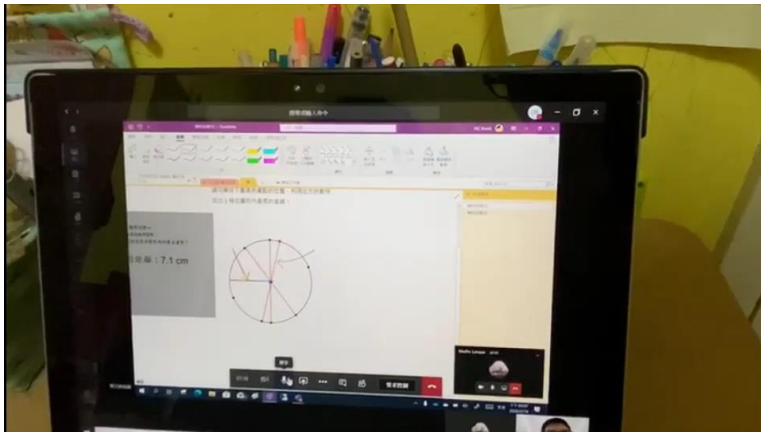
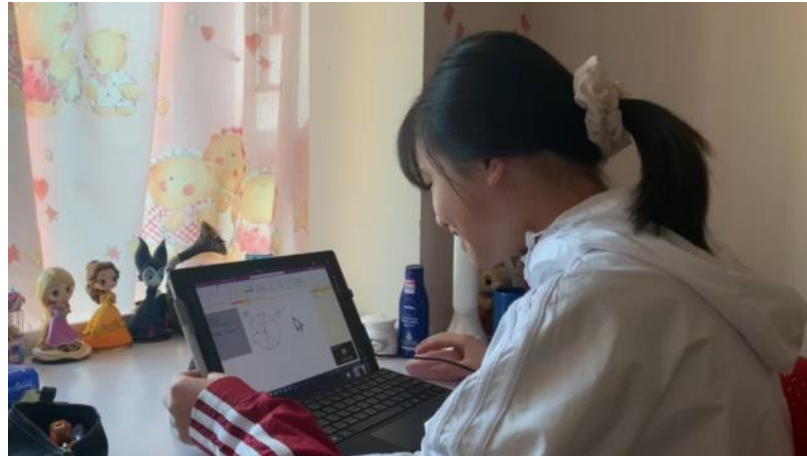
@sylvia duckworth

By Michael Fullan  
@MichaelFullan1

# 電子教學計劃



電子教學工具 + 課程 = 電子教學計劃



在疫情下，突顯了電子學習的重要性

透過  
網上平台  
進行教學

---





**F**acilitation  
**I**nteraction  
**V**isualization  
**E**ngagement



# Facilitation 促進學生自主學習



搜尋或輸入命令 C & M A Sun Kei Primary Sch... 團隊

團隊

- 四年級數學科老師群組
- 五年級常識科教師群組
- STEM長訓小組
- 科組長群組
- [1920] 6E-Math
- [1920] 6E-GeneralStudies
- [1920] 6E-Eng
- [1920] 6E-Chi
- [1920] 6D-Eng
- [1920] 6D-Math
- [1920] 6D-ScienceTechnology
- [1920] 6D-GeneralStudies
- 一般
- [1920] 6D-Chi
- [1920] 6C-GeneralStudies

加入或建立團隊

一般 貼文 檔案 課程筆記本 作業 Grades 學習資源

上一次的閱讀位置

郭文釗老師 昨天上午10:38 已編輯  
\*\*\*\*\*6/3 備課功課\*\*\*\*\*

各位6D同學：  
大家平安！請完成常識科有關6上BCH5\_從一包糖果說起的任務：

**A. 備課內容：(共3項)**

1. 閱讀課本內容(P.26-30)，並嘗試完成P.28(填一填)及(圈一圈)
2. 閱讀簡報「本港對外貿易概況」
3. 試回答以下問題，在日常生活中，有甚麼是外國進口的商品。試舉出三個例子。

\*不能重覆其他同學的例子。

**B. 延伸學習：**  
教育電視ETV《香港的貿易》  
<https://www.youtube.com/watch?v=F4ay-MQld7o>

查看較少

香港對外貿易的情況.pdf

新的 來自 Tin Hang · Sze Tin · Shun Lam 及其他 3 位的 6 則回覆

(6D-17) 蘇韻希 昨天下午3:34  
化妝品、手提包、口罩都是外國進口的商品。

← 回覆

開始新的交談。輸入 @ 來提及某人。





# Interaction 師生互動



Microsoft Teams meeting interface showing a presentation slide about honesty.

Search or enter command: 搜尋或輸入命令

C & M A Sun Kei Primary Sch... | 隱私權原則 | 關閉

錄製已啟動。若參與會議，表示您同意被包含在會議錄製中。

人員

邀請某人

主持人 (1)

- 郭 老師 (召集人)

出席者 (60)

- 郭 老師
- (4A:02)
- (4A:06)
- (4A:09)
- (4A:10)
- (4A:13)
- (4A:14)
- (4A:15)
- (4A:16)
- (4A:18)
- (4A:19)

郭美老師

要求控制

行為：

- ▶ 低頭認錯。
- ▶ 主動收拾地上的碎片。

說話：

主動向媽媽認錯。(貪玩、沒有考慮後果)

- ▶ 做錯了甚麼？(不要照抄一次題目)
- ▶ 表明知道做錯事後的後果，但仍願意誠實交待錯誤。
- ▶ 願意受罰和清理現場。
- ▶ 承諾下次不會再犯。

The Power of FIVE

# Interaction 師生互動

## 搶答活動 (Kahoot)

K! Kahoot! x K! Kahoot!

play.kahoot.it/v2/gameblock?quizId=5d54431f-1b3a-4a69-932c-5f6a20160d4d

應用程式 Yahoo 雅虎香港 新增分頁 FromDocToPDF Microsoft Forms

葉公好龍中的「好」是代表甚麼意思？

7

Skip

42 Answers

▲ 健康

◆ 容易

● 熟悉

■ 喜歡

kahoot.it Game PIN: 2934756

在這裡輸入文字來搜尋

上午 09:48 2020/3/10

+60 羅 顏 (王) 羅



# Interaction 師生互動

## 網上堂課 (PearDeck)

The screenshot displays a PearDeck presentation titled "借物抒情文章需要具備甚麼元素?". The presentation is viewed in a browser window with the URL <https://app.peardeck.com/presenter/tmwiqbyta/projector?returnTo=powerpoint>. The slides contain handwritten responses in Chinese:

- Slide 1: 借物抒情 (Illustration)
- Slide 2: 借物抒情文章需要具備甚麼元素? 不一定, 一件物件 (物件作其他用途)
- Slide 3: 借物抒情文章需要具備甚麼元素? (Empty)
- Slide 4: 借物抒情文章需要具備甚麼元素? 時間, 人物, 地點, 事情 + 感受
- Slide 5: 借物抒情文章需要具備甚麼元素? 物件
- Slide 6: 借物抒情文章需要具備甚麼元素? 抒情
- Slide 7: 借物抒情文章需要具備甚麼元素? 借用物件對某人抒發情感
- Slide 8: 借物抒情文章需要具備甚麼元素? 一定要有一件物件和要抒某人的情感
- Slide 9: 借物抒情文章需要具備甚麼元素? 一件物件
- Slide 10: 借物抒情文章需要具備甚麼元素? 借物抒發情感
- Slide 11: 借物抒情文章需要具備甚麼元素? 要寫一些關於那件物件
- Slide 12: 借物抒情文章需要具備甚麼元素? 物件
- Slide 13: 借物抒情文章需要具備甚麼元素? 借物件 感情

The interface shows 24 of 43 slides, 22 of 49 responses, and a "Presenting" status. The bottom toolbar includes "Hide Responses", "Unlock Screens", "New Prompt", and "END". A row of participant avatars is visible at the bottom.



# Interaction 師生互動

## 分類活動 (PearDeck)

行程圖例子-找找看

問題4：請找出11:45、12:03、12:40的時間。  
請找出5公里、9公里200米。

家琪和家人的行程圖

終點 10  
路程(公里) 8  
6  
4  
2  
起點 0

10:30 11:00 11:30 12:00 12:30 13:00

時間

Students, drag the icons!

Pear Deck Interactive Slide  
Do not remove this bar

9 of 21 42 of 52 Responses Presenting Hide Responses Unlock Screens New Prompt END

20200317行程圖...pptx 全部顯示

在這裡輸入文字來搜尋

11:15 17/3/2020



# Visualization 概念具體化

## 數學科教學直播

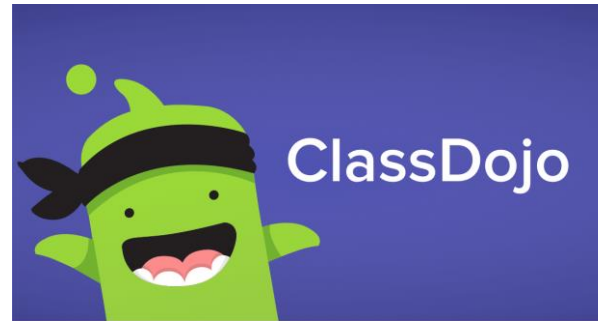
The screenshot displays a web browser window with the URL [davidwees.com/graphgame/](http://davidwees.com/graphgame/). The page is divided into two main sections:

- Distance vs Time:** A line graph on a grid. The vertical axis is labeled 'Distance' (0 to 7) and the horizontal axis is labeled 'Time' (-1 to 14). A blue line starts at (0,0), rises to approximately (2, 4.5), levels off at (4, 5.5), and then descends to (6, 4.8).
- Puzzle #1:** A game interface with three circular icons: a curved arrow pointing left, a straight arrow pointing left, and a straight arrow pointing right. Below the icons, it says 'Score: 29'. The instructions read: 'You can move the stickman below right and left on the number line. The objective of this game is to get as close as possible to the graph shown to the left. Time starts when you first move the stickman.' Below the text is a number line from 0 to 6 with a stickman figure standing at the number 5.

At the bottom of the browser window, there is a search bar with the text '在這裡輸入文字來搜尋' and a '全部顯示' button. The Windows taskbar is visible at the very bottom, showing the time as 11:32 on 17/3/2020 and several application icons.



# Engagement 增強學生參與度



< 5D 24 Students 0 Parents

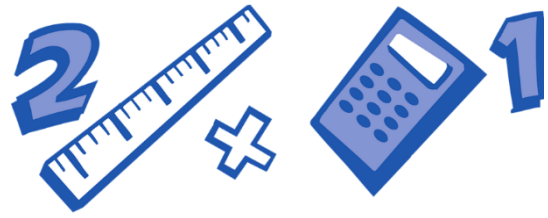
Classroom Portfolios Class Story Messages Student login Invite parents Options

Students Groups

Whole Class	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	Add students							

Toolkit Attendance Select multiple Random Timer Big Ideas Invite parents (0%)

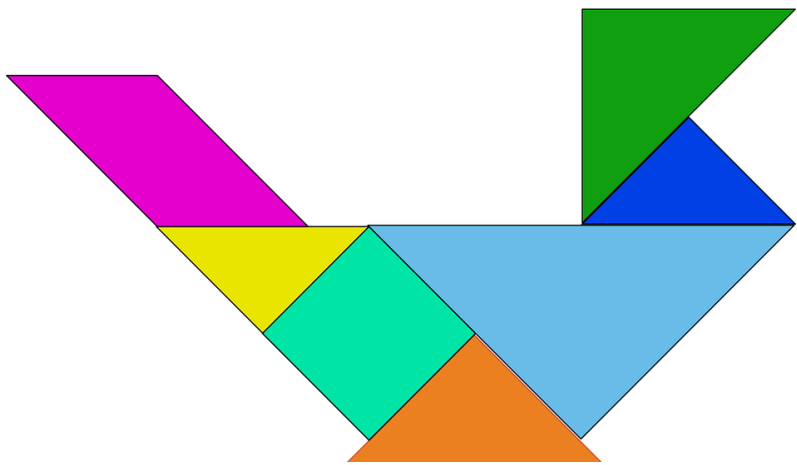




# 多邊形面積

## 學習任務一：

- 學生需要使用「七巧板」拼砌一幅圖案
- 將作品拍攝在Flipgrid影片平台中



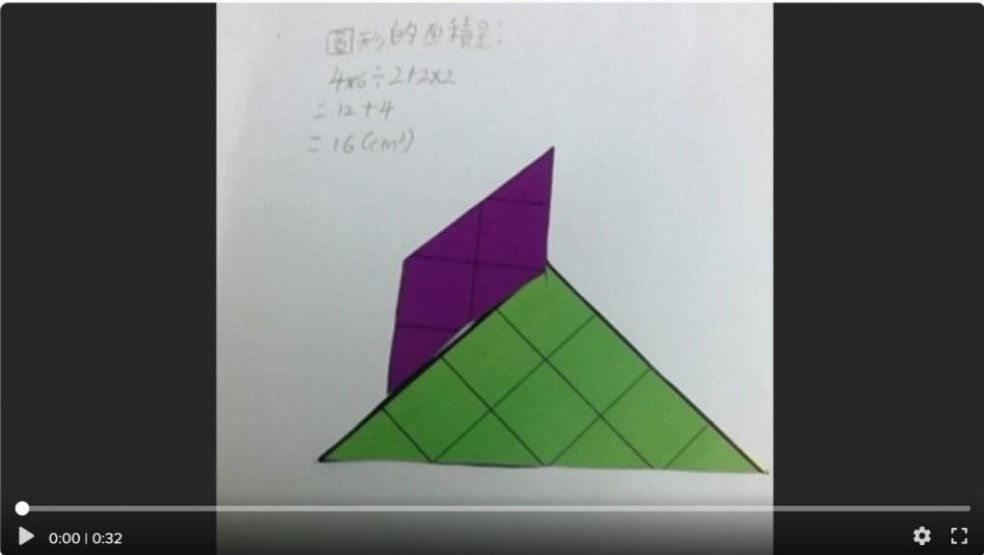
# 多邊形面積

## 學習任務二：

- 學生從Flipgrid影片平台中，選取其中一位學同學的作品作回應
- 回應者需錄影計算過程及答案

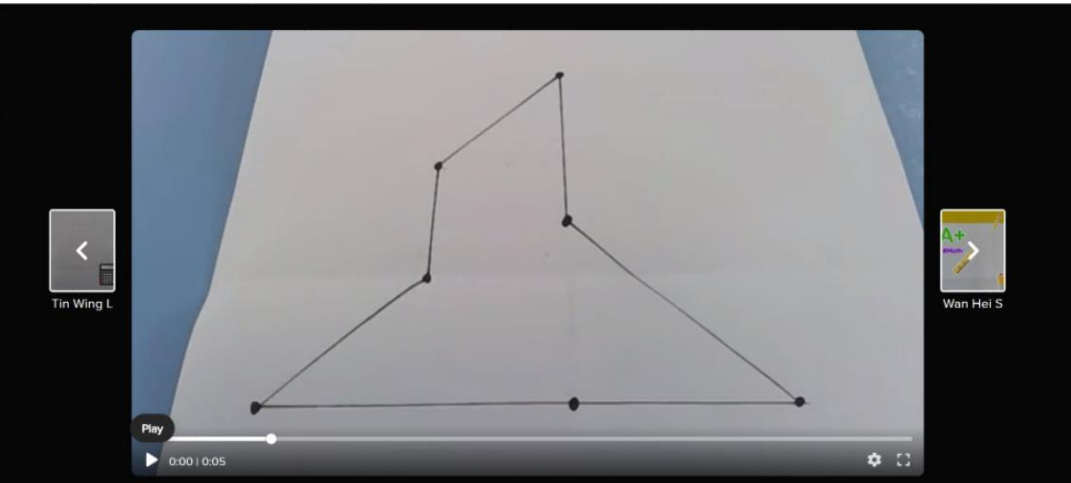
Chun Hei Wu Active Jan 16, 2019 · 10:50pm

圖形的面積是：  
 $4 \times 6 \div 2 + 2 \times 2$   
 $= 12 + 4$   
 $= 16 \text{ (cm}^2\text{)}$



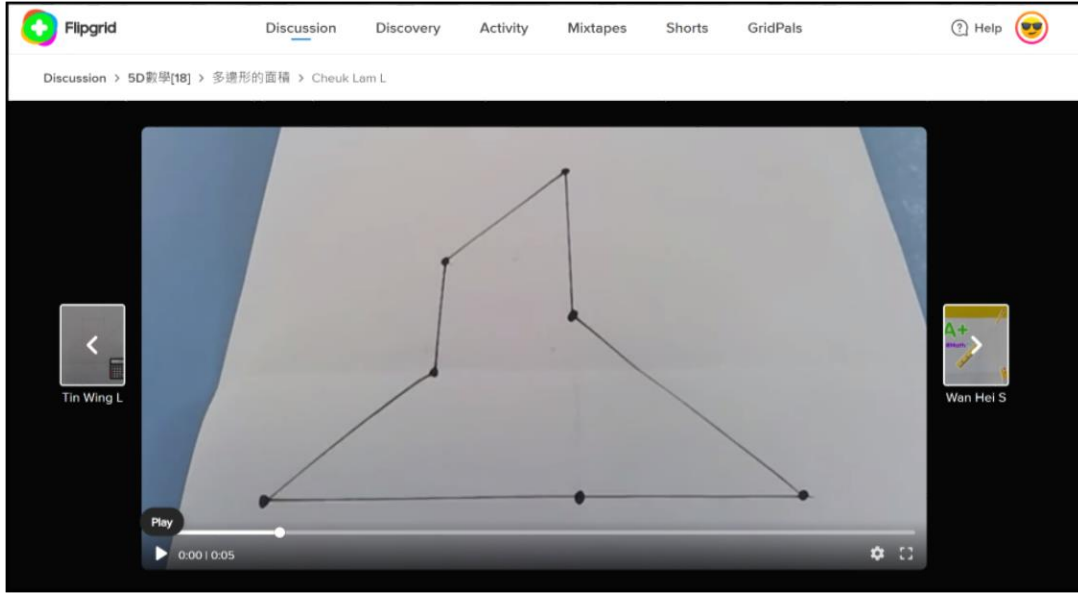
Flipgrid Discussion Discovery Activity Mixtapes Shorts GridPals Help

Discussion > 5D數學(18) > 多邊形的面積 > Cheuk Lam L





# 多邊形面積



Creativity



Critical Thinking



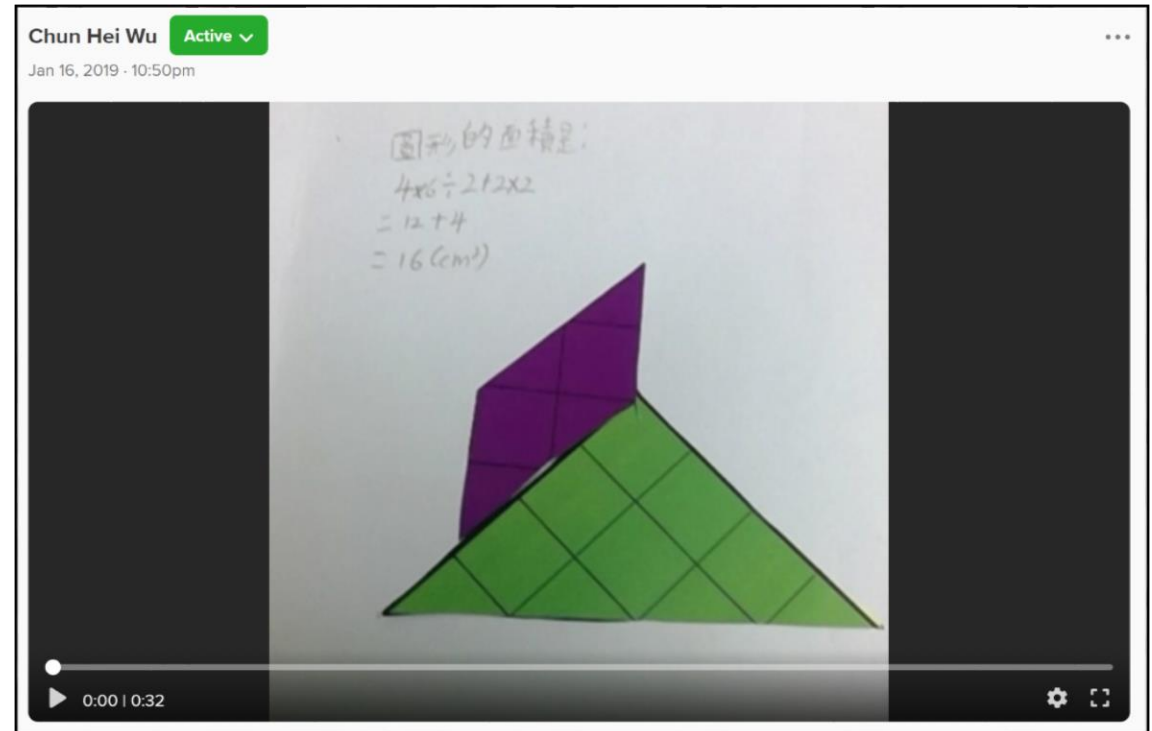
Communication

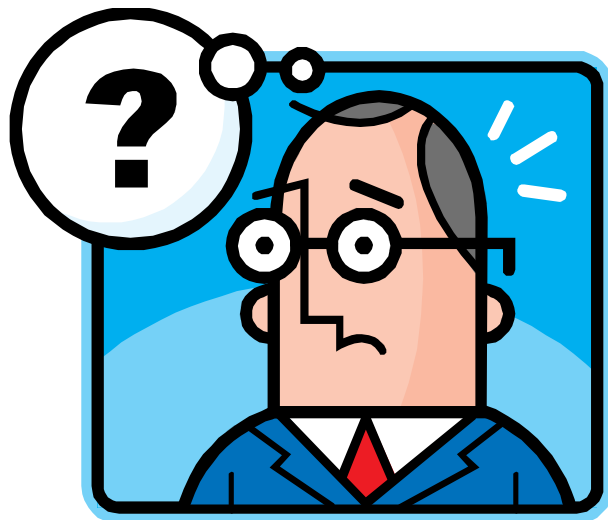


Collaboration



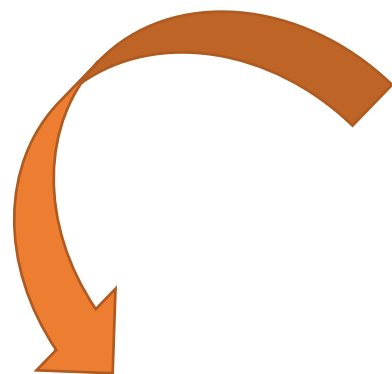
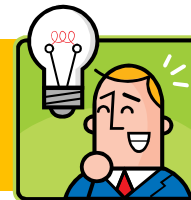
Character





在疫情下，  
將正常的課程完整地向學生傳授，  
是一項不可能的任務，  
那麼，我們可以怎樣做？

# 電子教學的下一里路.....



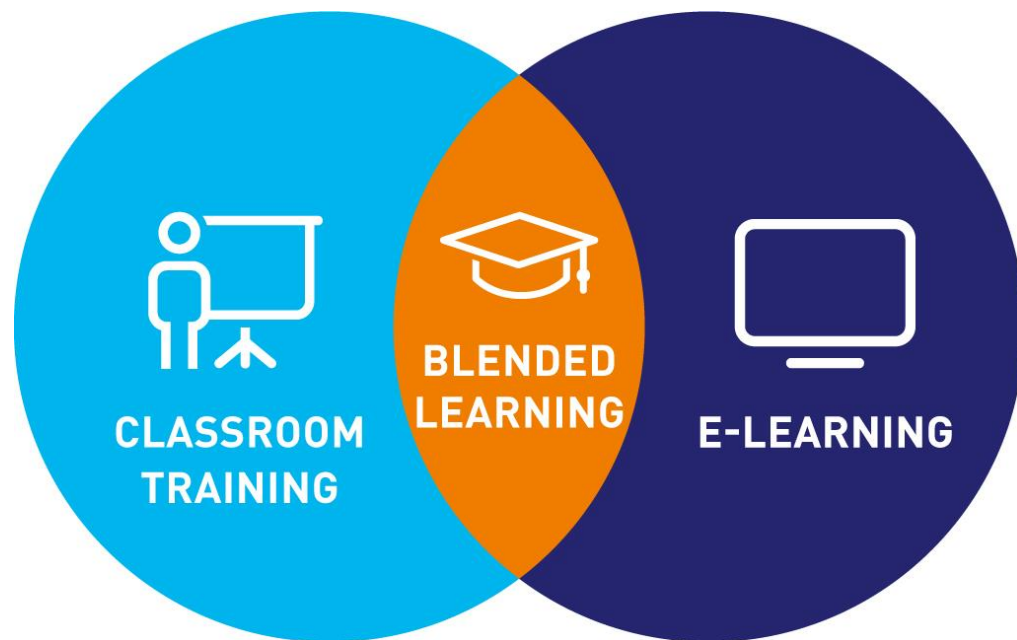
## 電子教學



## 改革課程

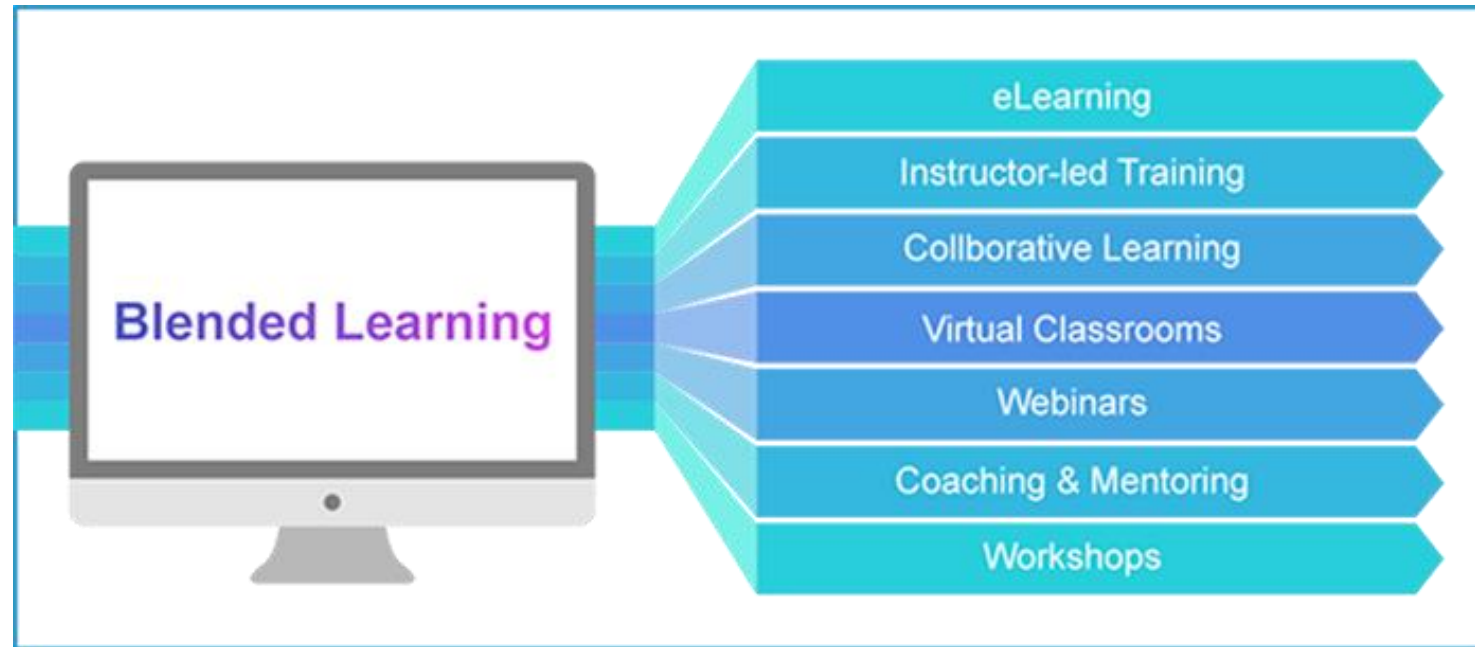
# Blended Learning 「混合式學習」

- 強調在學習的**過程中**使用**數位、網上多媒體**的方式學習
- 結合應用不同的教學策略、教學方法、教學媒體、教學科技的一種教學模式
- 學習者可以彈性**依據他們的時間及學習速度**來進行學習的一種教學模式



# *Customized Blended Learning*

*ILT + eLearning + performance support = Blended Learning*



<https://blog.commlabindia.com/blended-learning>

\*ILT = Information Learning Technology

Home > [First Person: An Experiment in Blended Learning](#)

# First Person: An Experiment in Blended Learning

04 AUG 2020

