

「小美的來信」教學省思

設計者：竹興國民小學 游慈雲

這次的教學活動因為是第一次嘗試使用電子白板，所以學生都感到相當新鮮有趣，很想去觸碰電子白板。活動一透過繪本故事「你好，有信喔！」引起學生學習的興趣，讓學生回想起過去收信或寫信的經驗，確實能帶領學生進入本課程的活動情境中。接下來在教室設置小信箱，由學生輪流擔任小郵差的活動，學生也非常喜歡，每天期待最後一節下課可以體驗當小郵差和收到信的感覺。

活動二及活動三藉由電子白板展示課文情境圖、歸納大意、進行語詞及生字教學，在未使用電子白板前，這部份必須透過掛圖、語詞卡、生字卡來教學，老師要事先準備，還會使用到許多紙張，而若改為使用電子白板，檔案可以重複使用，既節省時間又相當環保，是不錯的教學方式。

在活動過程中，學生很喜歡上台操作，但是目前電子白板只能由一人操作，一次只能一位學生進行活動，教學時間會拉得很長，影響往後課程的進度，未來若能發展可以同時多人上來操作，會更有利於教學。

此外，由於學生初次接觸電子白板，在操作上不熟練，導致只是移動物件位置就花去許多時間，其他同學必須在台下等待，所以剛開始使用電子白板時，還需要花一段時間讓老師和學生熟悉操作，往後的教學活動才能更順利進行！

根據一些研究顯示教師應用白板教學一般經過三個階段：第一階段是增加視覺效果，教師會通過電子白板增加教學的視覺效果，僅作為一種說教的工具，而不能作為一種資訊化手段很好地整合在教學中，促進學生概念的掌握。這個階段的課堂很少互動，學生也很少參與和討論。

第二階段是互動階段。教師能夠利用電子白板作業系統中的某些功能，使知識與概念的講解和顯示更加清晰明瞭，並通過一次又一次地鼓勵學生回答問題，拓展學生多種思考問題的角度和方式。

第三階段是極大提高教學的交互性轉變思維方式。教師在學科教學中能夠熟練應用電子白板技術，充分應用課程資源：網路資源及本土化課件等，激發學生主動參與教學過程，積極參加教學討論、回答問題，以及對知識的大膽假設和說明，進而促進學生的認知發展。

換句話說，運用資訊科技的目的是要教導學生學習「如何運用資訊科技來學習」，期望透過電子白板的創新教學，能讓學生的學習更上一層樓！