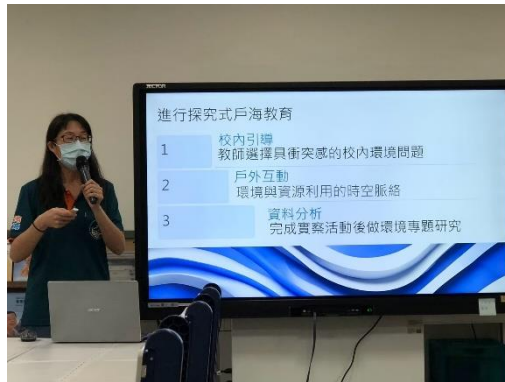


「113學年度臺南市國民中小學海洋教育推動計畫」成果報告

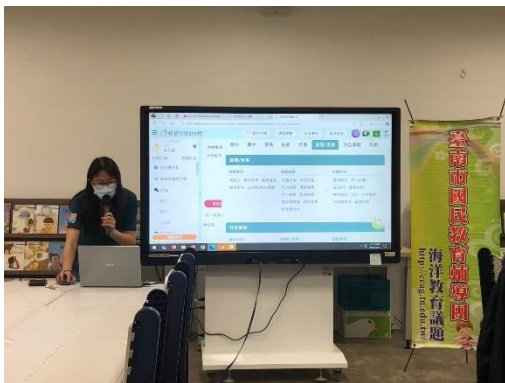
- 一、活動名稱：國中輔導團到校服務-佳興國中
- 二、執行日期：114.03.27
- 三、活動對象：教師
- 四、參與人次：20
- 五、課程（活動）內容概述：融入海洋教育的數位學習
- 六、活動照片



說明：開場簡介



說明：探究課程



說明：數位平台示範



說明：即時互動問答



說明：沉浸式體驗



說明：遊戲體驗-活下去漫波魚

	
說明：AR 媒材內容介紹	說明：數位動畫即時問答
	
說明：遊戲體驗討論	說明：生成式科技平台

七、計畫執行具體成效：

1.課程發展與教學實踐：

- (1) 科普動畫平台-透過動畫介紹各項海洋知識。
- (2) 情境遊戲-透過角色扮演的闖關活動，實際體驗海洋生物所遇到的困境。
- (3) 虛擬實境-透過 AR 進行沉浸式海洋體驗(潛入、探查、考古。360 度環景影片)。
- (4) 海洋教育網站介紹-課程資源、教具材料、書籍與教案分享。

2.研發成果：

- (1) 動畫結合即時問答，能讓學生在影片觀賞上更為專注。
- (2) 角色扮演的情境遊戲，能讓學生透過不同的角度思考人類行為對海洋的影響。

3.意見回饋：

- (1) 互動平台介面清晰，操作方便，透過有趣的數位結合增加學生的學習動機與興趣。
- (2) 海洋議題與數位融合能大大的提升學生的參與感，尤其是沉浸式體驗能打破現實狀況的限制框架，讓學生感受到深海的魅力與奧妙。

八、問題檢討與改善

1.過程檢討：

- (1)數位體驗與教學活動是否順暢，也取決於各校的設備以及網路頻寬的限制。
- (2)知識性的動畫平台內容偏易，較適合較低年級的學生觀看，若是再加深加廣的知識性概念，則需要多方仰賴其他網路資源與文本的蒐集。

2.問題發現：

- (1) 海洋議題與數位融合雖能提升學生動機與參與度，但也會面臨教師對數位技術不熟悉，難以完整有效整合融入課程中，需要教師花額外時間進行培訓。
- (2) 若過度強調數位科技技術，可能容易忽略海洋教育的核心價值，例如環保永續、保育意識以及人與自然的關係。

3.解決或改善策略：

- (1) 舉辦教師增能工作坊與研習，定期培訓針對海洋議題與數位科技融入之工作坊。同時建立跨校或地區性的海洋科技教師社群，進行教案、教學經驗與資源分享。
- (2) 教師在課程設計，應釐清教學目標是提升學生的海洋素養與保育意識，且設計能反映價值觀的學習任務，讓學生思考人類行為與海洋環境的關係。