

計畫名稱：無縫式翻轉學習結合 WSQ 提問引導學習模式



課程基本資訊

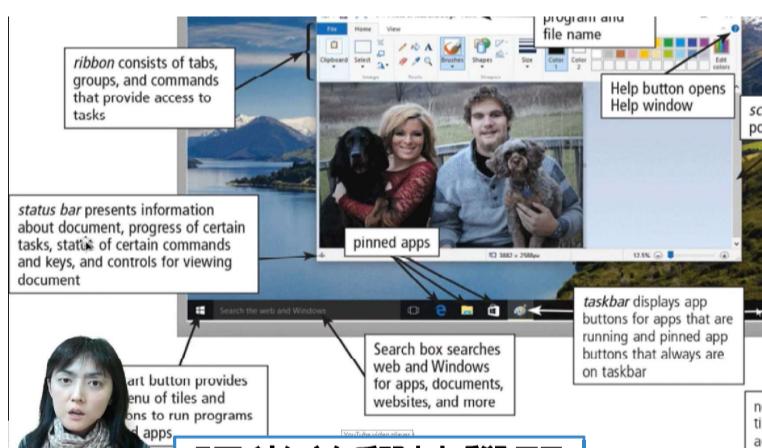
課程名稱：計算機概論 班級：資一B

授課老師：朱蕙君 副教授

課程摘要

於課程中設計實務性的問題，讓學生將學習空間與時間，結合課前、課堂與課後之資料蒐集成果，進行讓學生有效互動與學習的翻轉學習模式。同時，配合Zuvio課堂反饋軟體，實施課堂問題引導、質化討論成果蒐集並進行同儕互評等學習成果。

成果展示



課堂前翻轉學習 12週

3. 請問第一段影片中，老師說的重點是什麼？
(請把影片的重點寫下來，不論是列點或是一段老師說的話。)
- 一、學習活動類型。
1. 個別化的學習。
2. 競爭式的學習。
3. 合作學習。
二、合作學習活動設計原則。
1. 小組激勵。
2. 改責任，改責任。
- 三、心智工具的種類。
1. 語意網路。
2. 資料庫管理系統。
3. 試算表。
4. 視覺化工具。
5. 微世界。
6. 專家系統。
四、凱利方格知識攝取。
1. 摄取元素。
2. 摄取配對屬性組。
3. 填入關係值。
4. 修改或擴充表格。
5. 產生推論規則。
4. 請列出本章節合作學習的共通特性？
社會互賴的結構方式決定個體的互動方式。

導入WSQ學習單 6週



Arduino外師課堂互動活動 2次

成員 (8)		任務 %	單元 (12)											
<input type="checkbox"/> 黃千祐		67%	<input checked="" type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/> 王品家		25%	<input checked="" type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/> 陳昱璇		100%	<input checked="" type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/> 邱威智		100%	<input checked="" type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/> 王皓慶		100%	<input checked="" type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/> 陳羽楠		0%												
<input type="checkbox"/> 邱詩涵		100%	<input checked="" type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/> 陳宜挺		100%	<input checked="" type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/> 施永勝		25%	<input checked="" type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/> 洪召微		50%	<input checked="" type="checkbox"/>											

1Know平台 翻轉影片學習進度 12週