

SMART Lumio&SMART Notebook 線上/教室混成教學研習實施計畫

一、依據：110 年花蓮縣資訊教育推動計畫。

二、目的：

- (一) 結合科技教育、教案課程規劃及演示，同時兼顧實體教學、遠距教學及各類同步及非同步教學，打造雲端創新課式型態。
- (二) 協助各校導入使用 SMART Lumio 線上互動教學平台、SMART Notebook 白板，並提供種子教師群教育訓練。
- (三) 以花蓮縣現行智慧教室建置設備作為教學媒介，協助教師製作各領域數位教材，提高師生互動學習模式。
- (四) 鼓勵現場教師共備及共同製作教材，創造教學資源最大效益。
- (五) 整合縣內既有線上/教室混合式教學模式，實現同步、非同步學習，發展多元的教學模式。

三、辦理單位

- (一) 指導單位：花蓮縣政府。
- (二) 主辦單位：花蓮縣政府教育處。
- (三) 承辦單位：教育處教育網路中心。
- (四) 協辦單位：嘉穎科技股份有限公司。

四、教育訓練詳細資訊：

- (一) 時間：110 年 10 月 08 日(五)上午 10 時至 16 時 30 分。
- (二) 地點：本府教育處-智慧教育中心(2F)。
- (三) 參與對象：
 1. 資訊組長、設備組長或科任教師。
 2. 對智慧教室結合教學應用有興趣之教師。
- (四) 報名方式：請逕至全國在職進修網報名，課程代碼：3208222，課程內容如下表附件。

(五) 本次教育訓練需全程使用電腦進行，另本府智慧教育中心提供之筆電數量有限(依實際報名人數配給)，為利課程順利進行，亦建議與會教師自行攜帶筆電。

五、預期效益：

(一) 針對資訊科技互動教學，提升計畫學校受惠於設備進駐後數位學習環境之比例。

(二) 鼓勵教師踴躍參加資訊融入教學研習。

(三) 鼓勵教師運用新興科技硬體及軟體結合，產出資訊融入教學發想，並運用於課程中。

(四) 針對資訊科技進階教學(發展資訊教育特色有助提升學生使用資訊科技於自主學習、問題解決、探索學習、溝通表達或創新等能力)，提升師生受惠於更新後之數位學習環境之比例。

(五) 培育本案種子教師及未來學校相關課程之產出。

六、本計畫陳花蓮縣政府後核定，修正時亦同。

【附件-課程表】

Smart Lumio&Smart Notebook 線上/教室混成教學研習課程內容

上午場次：時間：10/08（五）上午 10:00-12:00

主題：SMART Lumio 線上互動教學平台

時間	課程內容	備註
09：30-10：00	報到	
10：00-10：30	<ol style="list-style-type: none">1. 認識 SMART Lumio 線上互動教學平台架構2. SMART Lumio 平台的帳號註冊與使用界面	
10：30-11：30	<ol style="list-style-type: none">1. 現有教材與 PDF 檔案的匯入與編輯2. 遊戲式學習模板的綜合應用 (分類、配對、填空、排序、翻牌、圖片標籤等)3. 分組競賽活動設計 (獎金挑戰賽、極速賽車競答、怪獸搶答題等)4. 線上即時投票與評量工具5. 收集與彙整學生想法的圖文便利貼6. 全班/小組共筆協作模式7. 個人筆記與作業練習模式	
11：30-11：50	<ol style="list-style-type: none">1. 互動教材的同步與非同步混合式教學應用2. 線上教材分享與 Google Classroom 和 Microsoft Teams 的整合應用3. 免費線上教材資源庫與內建教學範本的應用	
11：50-12：00	教師心得回饋&問題交流	
12：00-	午餐	

下午場次：時間：10/08（五）上午 13:30-16:30

主題：SMART Notebook 白板教學軟體單機版

時間	課程內容	備註
13:00-13:30	報到	
13:30-14:00	1. 認識混合式教學軟體 SMART Notebook 的工具介面 2. 數位白板的即時書寫繪圖及手寫辨識功能	
14:00-15:30	1. 匯入現成的 PPT 檔案再製為互動式數位教材 2. 畫面擷取工具的延伸應用 3. 教學演示工具聚焦學生目光 （布幕遮罩、聚光燈、放大鏡） 4. 客製化的互動工具促進創意思考 （骰子、輪盤、時鐘與計時器） 5. 實用的數學教具輔助幾何作圖、函數繪圖 （直尺、量角器、圓規、方程式編輯器、Geogebra 動態數學工具） 6. 物件的建立與編輯設定 （放大、縮小、旋轉、圖層順序、動畫效果、超連結等） 7. 圖庫資源的整合運用	
15:30-16:20	1. SMART Notebook 白板教學檔案匯出至 SMART Lumio 線上互動教學平台的進階應用	
16:20-16:30	教師心得回饋&問題交流	
16:30-	賦歸	