

## 應用 iPad OSMO 虛實互動自學教具進行遊戲式學習

教育部利用「班班有網路、生生用平板」的政策推動中小學數位學習精進方案，藉此擴大數位學習場域、強化數位科技與課後扶助應用，國小學生的教育重點在於獲得各種能力與成就感，培養邏輯思考和運算思維的基礎，在往後充滿大量抽象符號與概念的國中課業裡，才能以更高的思維層次享受成長與學習的喜悅！

在本次研習將利用 iPad OSMO STEAM 虛實互動自學教具幫助國小學生強化「英文拼字、數學計算、空間邏輯、程式語言、運算思維、音樂創作、藝術繪圖」能力，增加平板融入教學廣度與深度！結合實體教具和遊戲角色互動，進行眼到手到心到的學習過程，透過開放自訂難易度的創意關卡與積分機制設計，讓孩子不斷樂於自我挑戰，左右大腦均衡發展，除了課堂時間搭配課程單元外，亦可在晨間共讀、課後班、社團活動等時段，用學生最喜歡也最容易接受的方式進行遊戲式的自主學習。

另外，在當今全球教育趨勢與強調素養能力的 108 課綱，課本知識與學科考題逐漸走向生活化、情境化、素養化與跨領域，學生掌握重點、組織資訊、提升閱讀理解的能力顯得更重要。本次研習也將會分享如何應用「小學生心智圖學習法」建立系統性、層次性、脈絡性的學習思維，在認知心理學、語意學、圖像學與色彩學的理論基礎上，培養學習能力並達成提升學習效果的目標。

### 研習對象

- 本研習屬於基礎應用課程，歡迎對「遊戲式學習、數位學習、平板應用、心智圖學習法」議題，請國小各校之主任、資訊組長與電腦教師與有興趣的教師參加。
- 因場地空間限制與維護教學品質，研習人數以 30 人為限，請盡早報名，額滿為止。

### 研習時間

2023 年 3 月 8 日 ( 三 ) 13:30~15:30 ( 13:00 開始報到入場 )

### 活動地點

桃園市中壢區富台國民小學 ( 校址：桃園市中壢區中山東路三段 369 號 )  
仁愛樓三年一班教室

### 參加方式

請至請至「桃園市教育發展資源入口網」點選「活動查詢」，點選「活動編號」輸入活動編號報名，主辦單位：富台國小。全程參與研習者，將核發教師兩小時研習時數。

## 課程大綱

- 遊戲式學習的優點與應用情境
- iPad OSMO 虛實互動教具簡介
- iPad OSMO 虛實互動體驗與應用
- 小學生如何應用心智圖學習法提升素養能力

## 主辦單位

桃園市中壢區富台國民小學

## 協辦單位

優耐美創客有限公司、全威文教數位有限公司

## 研習講師

優耐美創客有限公司 黃振樑執行長

## 活動備註

主辦單位保有行使 / 調整此次研習的權利。逢颱風、豪雨、地震等不可抗拒之重大天災，遇行政院人事行政總處發布「停課」訊息時，本研習課程將順延，擇期另行舉辦。