

# 2026 台灣 AI 教育年會教學應用投稿文件

主題名稱：AI輔助的學習歷程設計：結合反思與SEL的教學實踐

設計者：國立曾文家商 陳妍如

## 設計理念

### 一、AI應用設計的起點與問題陳述(必填)

筆者在技職體系任教的過程中，逐漸觀察到一項顯著現象：學生雖完成學習活動，卻未必真正內化理解。：學生完成了學習活動，卻不一定留下理解。課堂上，他們可以跟著做、跟著寫，但教師難以即時掌握學生是否真正理解並內化學習內容；而在國際交流之後，學生雖然參與了活動、累積了經驗，學生往往難以清楚表述其學習收穫與觀點，這些原本很有價值的歷程，很快就變得零散而模糊。

同時，多數非應英科技高學生在面對英語能力檢定時，常因目標距離太遠而學習動機逐漸下降，且難以建立長期學習習慣。他們並不是不願意學，而是不知道可以怎麼一步一步累積，也不容易看見自己的進步。當學習缺乏連續性與回饋時，久而久之，就很難建立信心與習慣。

本設計將SEL視為學習歷程中的核心支持，而非附加元素。透過情緒覺察與表達的引導，協助學生提升專注力與學習參與度，使情緒不再只是影響學習的因素，而能進一步促進理解與記憶的深化。在教學現場中，我也慢慢發現，問題不只是「學不會」，很多時候是學生對學習沒有感覺。他們不太會描述自己的狀態，也不習慣表達想法與感受，這讓學習停留在表面，很難真正產生連結。也因此，我開始嘗試把SEL(社會情緒學習)的概念帶進課堂，希望學生能慢慢練習覺察、表達與反思，讓學習不只是完成任務，而是和自己有關。

在這樣的情境下，我開始思考，是否能透過科技的方式，幫助學生把學習過程留下來，也讓他們更容易表達與回顧。因此，我學習了gemini canvas製作網站結合vibe coding與Google App Scripts，設計多樣化的學習網站，讓課堂學習、國際經驗、自主學習與反思之間可以連在一起。我希望透過這樣的方式，讓學生在每一次學習之後，都能留下簡單的紀錄，不只是記住內容，也慢慢整理自己的想法與感受。學習不需要一次就很深，但可以一點一點累積。

這樣的嘗試，其實來自一個很單純的念頭：本設計旨在使學生的學習歷程得以被記錄與回顧，使其能逐步累積理解，並清楚感受到自身的學習成長軌跡。

- 欲解決之核心問題：

在技職教育現場中，學生的英語學習與國際教育參與，常面臨幾個明顯的困境。首先，在課堂上，學習缺乏即時且有效的檢核方式，教師不易快速掌握學生是否真正理解重點內容，學生也容易停留在完成任務，而非真正內化知識。其次，在國際教育活動之後，雖然學生有參與、有經驗，但缺乏當下整理與反思的機會，使這些經驗很快變得零散，難以形成清楚的想法與長期記憶。最後，多數非應英科學生在英語能力養成上，缺乏持續性的學習策略與紀錄方式，學習容易中斷，也較難看見自己的進步，進而影響學習動機與自信。

在教學過程中，我也逐漸發現，這些問題不只是學習方法的不足，還包含學生對自己學習狀態的覺察與表達能力較弱。當學生說不出自己的想法，也不太能描述自己的感受時，就更難與學習產生連結。因此，我開始將SEL(社會情緒學習)的概念融入教學，希望學生能在學習過程中，慢慢練習覺察、表達與反思。

基於這些觀察，我嘗試透過適度的科技工具，讓學生的學習歷程能被即時看見與記錄，同時也保留他們當下的想法與感受。希望學生不只是完成活動，而是能一步一步累積理解，逐漸建立對學習的掌握感與信心，讓學習從短暫的經驗，轉變為可以延續的過程。

- 現狀分析(選填)：

在目前的課堂教學中，教師多半透過學習單、小測驗或口頭提問來了解學生的學習狀況。這些方式確實能大致掌握學生是否理解，但經常學生需要第三方登入，且缺乏長期追蹤與累積分析機制，較難即時回應全班狀況，也不容易看見學生一段時間下來的學習變化。此外，紙筆作業的批改與回饋往往相當耗時，教師需要花費大量時間逐一檢視與整理，但回饋卻常已延後，無法在學習當下發揮效果，也影響後續教學調整的即時性。

即使有些教師會使用線上測驗或互動平台提升參與度，多半仍著重在作答結果，較少進一步引導學生整理想法或進行反思，學習仍停留在「答對或答錯」的層次。

在國際教育方面，常見的做法是活動結束後撰寫心得或填寫回饋單。雖然形式上完成了整理，但因為時間已經拉開，學生當下的觀察與感受往往變得模糊，內容也容易流於簡單描述，較難真正轉化為自己的理解或觀點。

至於自主學習，學生多半透過閱讀紀錄、背單字或做練習題來累積能力，但這些過程通常需要自行規劃與追蹤。在缺乏即時回饋與清楚紀錄的情況下，學生不容易感受到自己的進步，也較難持續投入。

在實際教學中，我也逐漸發現，這些做法大多停留在「有做」的層次，較少觸及學生的感受與想法。當學生沒有機會覺察自己的學習狀態，也不太習慣表達與整理經驗時，學習就很難產生連結。因此，我開始嘗試把SEL(社會情緒學習)融入課堂，希望學生在學習過程中，能慢慢練習說出自己的觀察、想法與感受，讓學習不只是完成任務，而是能留下意義。

整體而言，現有方法雖然可以支撐基本教學，但在即時回應、持續累積，以及學習與自我覺察之間的連結上，仍有明顯的不足，也因此影響了學生長期的學習發展。

## 二、設計中的創新與獨特想法(必填)

- 將學習檢核轉化為即時且具參與感的學習歷程

在傳統課堂中，學習檢核多以紙本測驗或口頭提問進行，容易流於單次確認，學生也較難從中獲得持續回饋。本設計嘗試把檢核轉化為一種可以參與、可以累積的過程，透過「金幣累積」與「逃脫任務」的設計，讓學生在完成任務時，自然回顧當節課的重點。學生不只是回答問題，而是在情境中做選擇、做判斷，慢慢修正自己的理解。同時，在這個過程中，學生也有機會說出自己的想法，甚至簡單表達「我覺得哪裡卡住了」，讓學習不只是對錯，而是開始出現覺察。透過vibe coding與Google App Scripts的串接，學生完成後可以立即看到回應，教師也能快速掌握全班狀況，讓原本不容易看見的理解差異變得更清楚。

- 強化國際教育中的即時反思與經驗轉化

在既有的國際教育活動中，學生雖然參與其中，但多半是在活動結束後才寫心得，容易因為時間拉開而失去當下的感受。本設計透過多樣化網站，讓學生在活動結束後就能立即上傳照片，並寫下幾句觀察與想法，把反思留在「還有感覺的時候」。學生不需要寫得很完整，而是先練習說出自己看到什麼、想到什麼，甚至是當下的感受。這樣的過程，其實也是SEL中「覺察與表達」的練習。透過一次又一次的累積，學生會慢慢從描述事件，走向整理差異與提出看法，讓國際教育不只是參加過，而是有留下理解。

- 建立可視化且可持續的自主學習支持系統

針對非應英科學生在英語學習上的困難，本設計將中級英檢或多益B1等目標拆解為可以一步一步完成的小任務，並透過系統幫助學生記錄自己的學習進度。學生可以在日常中累積單字、句型或練習內容，也能清楚看到自己做過哪些事、走到哪裡。這樣的設計不只是在記錄學習，也是在幫助學生建立一種「我做不到」的感覺。當學生看見自己的累積，比較容易產生成就感，也比較願意繼續下去。這其實也呼應SEL中的自我覺察與自我管理，讓學習從外在要求，慢慢轉為內在動力。

整體而言，本設計的重點，不只是工具的使用，而是讓「學習檢核」、「即時反思」與「自主學習」之間產生連結，同時也讓學生在過程中，慢慢學會覺察自己、表達想法。當學習可以被記錄、被看見，也和自己有關時，才比較有機會持續下去。

- 核心創新點：

本系統中，AI不僅作為輔助工具，而是扮演「學習回饋引擎」的角色。當學生輸入學習內容、反思或情緒狀態時，AI可進行語意分析，初步判斷其理解程度與學習狀態，並自動生成即時回饋與引導提示，協助學生調整學習方向。這個設計最不一樣的地方，不是單純使用AI工具，而是把科技放進學生「整個學習過程」中，而不是只用在某一個環節。透過vibe coding與Google App Scripts的串接，我嘗試讓學生在每一次操作時，都能立即得到簡單明確的回應，同時也自動留下學習紀錄。學生不用額外整理或回想，學習的過程本身，就已經被保留下來。

在資料呈現上，我刻意讓介面保持簡單，讓學生一看就懂、打開就能用，不需要額外教學或說明。操作方式以最直覺的輸入、點選與上傳為主，讓不同程度的學生都能快速進入狀態。這樣的設計能有效降低使用門檻，特別對於學習動機較低的學生，更容易願意參與並持續使用。

在系統運作上，透過與Google App Scripts的串接，當學生完成任務或輸入資料後，相關內容會即時傳送至後端，教師可以立即收到並查看整理好的資料，不需要額外蒐集或人工統整。這讓教師能在最短時間內掌握全班學習狀況，快速做出教學調整，也大幅減輕課後整理資料的負擔，提升整體教學效率。

在互動設計上，我加入「金幣累積」與「逃脫任務」的概念，讓原本容易產生壓力的檢核，轉變為一種過程中的挑戰。學生在解任務的同時，自然回顧課堂重點，也更願意投入學習。而在國際教育活動後，學生可以透過簡單操作上傳照片並寫下幾句觀察，讓當下的感受被保留下來。

在實際推動過程中，我也將這樣的設計延伸到SEL(社會情緒學習)的應用與推廣。除了在課堂中引導學生練習覺察與表達外，我也透過Gemini與Gemini Canvas建置教學網站，並設計簡單可操作的GEM情境任務，協助第一線教師將SEL自然融入英文課及各科課堂。這些工具同樣強調操作直覺與低門檻，讓教師不需具備程式背景，也能快速應用在教學中。

目前已於國小、國中至高中不同學層，透過實體與線上研習工作坊進行推廣，累計約20場，分享如何結合簡單科技工具與SEL概念，讓課堂更有回應感，也更貼近學生實際學習狀態。教師普遍回饋，這樣的設計不僅減輕教學負擔，也更容易帶動學生參與與表達。

整體而言，本設計的核心不在於單一工具的應用，而是在於建構一個「學習—反思—再學習」的循環歷程。透過AI即時回饋機制，將學生的認知理解與情緒覺察進行連結，使原本零散的學習活動轉化為可持續累積的學習歷程，進一步強化學生的學習動機與自我調整能力。

### ● 設計差異化：

在目前常見的數位學習工具中，如 Google Classroom、Kahoot!、Padlet 等，各自都有明確功能與使用情境。Google Classroom 偏向作業管理與回饋，Kahoot 著重即時測驗與互動參與，Padlet 則多用於資料蒐集與分享。這些工具本身都相當成熟，也能支撐教學需求，但在實際使用時，往往是分散運作的。學生在不同活動中需要切換平台與操作方式，學習容易被切割，也較難形成連續的歷程。

本設計並不試圖取代這些工具，而是在保有多網站運作的情況下，重新調整使用方式。透過統一的操作邏輯與介面設計，讓學生在不同學習情境中，都能用相似的方式完成任務，例如輸入、點選與上傳即可，不需要重新適應新的操作。雖然仍是多個網站，但對學生而言，是一種熟悉的延伸，而不是額外負擔。這樣的設計，特別能降低學習動機較低學生的進入門檻，讓他們更容易參與。

另一個明顯的差異在於即時性。多數平台在學生完成任務後，教師仍需另外登入、整理或查看資料，回饋往往延後。本設計透過 vibe coding 與 Google App Scripts 的串接，讓學生一完成操作，資料就會即時傳送到後端，教師可以立刻看到全班狀況，不需再進行額外整理。這不只節省時間，也讓教學調整可以更貼近當下的學習狀態。

此外，現有工具多半以單次活動為主，例如一次測驗、一份作業或一則發表，較少強調前後之間的連結。本設計則將課堂學習、國際教育反思與自主學習串在一起，讓學生的學習不是零散的任務，而是可以逐步累積的過程。

整體來說，本設計的差異不在於增加新的工具，而是在既有工具環境中，讓使用方式變得更一致、更簡單，同時也讓學習歷程能被持續記錄與即時掌握。

### 三、具體成效(質化或量化的說明)(必填)

在實際教學中，以相同教學內容與時數進行前後比較，觀察學生在理解、參與與學習持續性上的變化，結果如下：

1. 課堂理解檢核正確率提升

在導入遊戲化檢核(金幣累積與逃脫任務)前，學生於每單元結束後進行20題重點概念測驗，班級人數每班約30人到34人，班級平均正確率約為62%；導入後提升至78%，約增加16%。顯示學生在過程中能更有效回顧與掌握重點內容。

2. 學習參與度提升

以「當節課完成任務並提交紀錄的人數比例」為觀察指標，導入前約為65%，導入後提升至88%。從課堂觀察可見，學生完成任務的意願與投入程度明顯提高。

3. 國際教育反思完成率提升

在未使用即時反思網站前，活動後能完整繳交心得的學生約為52%；導入後，要求學生於48小時內完成4則照片與簡短紀錄，完成率提升至91%。學生更能在當下留下觀察與感受。

4. 自主學習持續率提升

以「連續四週，每週至少完成一次自主學習紀錄」為標準，導入前達成比例約為38%，導入後提升至67%，增加29%。顯示透過小任務與系統紀錄，學生較能維持穩定的學習節奏。

5. 教師資料整理時間減少

透過Google App Scripts自動蒐集與整理學生資料，教師每週用於資料整理的時間，由原本約90分鐘降至30分鐘，節省約66%。教師能更專注於課堂觀察與教學調整，而非行政處理。

整體來看，在相同教學條件下，學生在理解程度、參與情況與學習持續性上都有明顯改善，同時也有效減輕教師在資料處理上的負擔。

● 質化成效(Qualitative Results)：

在實際使用一段時間後，可以感受到這個設計帶來的改變，不只是在數據上，更直接反映在學生的使用感受與課堂氣氛中。

首先，在操作上，學生普遍覺得「簡單、好玩、很直覺」。多數學生即使沒有特別說明，也能自己完成任務。因為整體設計以手機操作為主，填寫與上傳都很順，幾乎沒有學習門檻，學生自然比較願意參與。也有學生直接回饋「網站很酷、很有趣」，顯示這樣的形式本身就能引起學習動機。

在參與感方面，也出現明顯差異。相較於傳統紙本作業，學生對這種方式的接受度更高。透過點選、輸入與即時回應，整個過程變得比較輕鬆，也多了一點互動感。有學生提到，比起寫在紙上，這樣完成任務「比較快，也比較不麻煩」，因此更願意投入。

更重要的是，學生對「學習歷程」的感受開始改變。過去多半只是完成一份作業就結束，現在則會意識到自己正在累積內容。因為系統會留下紀錄，加上有即時回饋，學生會開始回頭看自己做過什麼，也比較容易感受到自己的進步。

在國際教育活動之後，這樣的差異也特別明顯。學生可以在活動結束後立即用手機上傳照片，並寫下幾句當下的觀察與想法，不需要等到之後再回想。這讓反思變得更自然，也更貼近當時的真實經驗。

整體來看，學生普遍認為這樣的設計「方便、直覺、不麻煩」，甚至帶有一點新鮮感與趣味性。當工具本身讓人願意打開、願意操作，學習就不再只是被要求完成，而是更有機會主動參與與持續累積。

## 四、設計應用時若有參考或使用到下列資源，請依實際狀況填寫

### ● 主要參考文獻/論文/演講：

本設計除參考相關AI教育研究與教學實務外，也大量來自第一線教師社群的實作經驗與持續交流。

#### 1. Google Educator Group (GEG) 教師社群與相關研習

透過參與 Google Educator Group (GEG) 社群與其延伸之線上、實體研習，持續觀摩與學習各地教師如何將數位工具與AI應用於課堂教學。GEG社群提供教師跨校、跨領域的交流平台，促進教學實務經驗分享與共同成長。

同時，參考GEG相關社群(如Facebook社團)中第一線教師分享的AI教學應用案例，例如：

利用AI快速生成閱讀理解題、設計層次提問等，作為本設計實務發想的重要來源之一。

此外，透過參與Google for Education相關研習課程(含AI教學應用、Gemini工具整合等)

，理解如何將生成式AI融入不同學科教學，並轉化為可操作的課堂策略。

#### 2. Google for Education AI教學資源與教師調查

參與 Google Educator Group (GEG) 社群相關資源與教師實務案例，了解台灣教師在AI應用上的需求與實際操作方式，作為設計AI工具整合與教學流程規劃的重要依據。

#### 3. 生成式AI (Gemini) 於教學應用之實務推廣經驗

結合自身參與與推廣之研習經驗(約20場)，並持續觀摩第一線教師如何運用 Gemini

(含Gem設計、Canvas網站建置) 協助教學設計、課堂互動與學習紀錄，進一步發展出可跨學科應用的教學模式。

#### 4. AI教育相關研究(K-12 教學設計)

- Chiu et al. (2021). *Creation and Evaluation of a Pre-tertiary AI Curriculum* 強調跨領域合作與課程共創，有助於提升學生學習動機與教師教學能力。
- Van Brummelen & Lin (2020). *Engaging Teachers to Co-Design Integrated AI Curriculum* 指出AI應融入各學科情境，並需搭配合作、反思與學習支架設計。
- Cassidy et al. (2023). *Use Scenarios & Practical Examples of AI Use in Education* 提供多元AI教學應用情境，支持教師發展創新教學設計。
- 使用之數據集：

### 一、即時覺察與學習狀態掌握

學生在學習當下透過簡單輸入或選擇，記錄自己的理解程度與當下感受，例如是否理解、哪裡卡住，或對內容的反應。這樣的設計讓學生不只是被動作答，而是開始意識到自己的學習狀態。透過即時回饋，學生可以在過程中調整，而不是等到測驗後才發現問題。

### 二、歷程紀錄與反思累積

學生在完成任務或參與活動後，以照片、簡短文字或句型方式，記錄自己的觀察與想法。特別是在

國際教育活動中，將反思安排在活動當下進行，讓學生能保留較真實的感受與細節。這些紀錄會持續累積，讓學習不再只是一次性的作業，而是可以回顧與整理的歷程。

### 三、學習累積與成長呈現

透過系統自動整理學生的學習紀錄，將原本零散的任務轉化為可被看見的累積成果。學生可以回頭檢視自己完成過的內容與進步情況，逐漸建立信心與持續學習的動力。同時，教師也能更快速掌握整體學習狀況，作為調整教學的依據。

- 開源工具/框架：

本設計主要運用多項數位工具與技術框架進行整合。於資料處理與自動化部分，透過 Google App Scripts 建立後端資料接收與整理機制，使學生在完成任務後，資料能即時傳送與統整，減少教師人工處理負擔。

在前端互動設計上，結合 vibe coding 概念進行網站流程設計，讓學生透過簡單的輸入、點選與上傳，即可完成學習任務，提升操作的直覺性與參與度。

在生成式AI應用方面，運用 Gemini 協助教學內容生成、任務設計與學習支援，並透過 Gemini Canvas 建立學習頁面與任務環境，使教學內容能快速轉化為可操作的學習情境。

整體而言，本設計並非依賴單一工具，而是透過多項工具的整合與應用，建構一個能支援即時回饋、學習紀錄與教學調整的教學系統。

- 其他資源：

本設計除參考相關教學研究外，更建立在長期第一線教學實踐與教師社群共學的基礎之上。透過持續參與 Google Educator Group (GEG) 社群及其延伸之線上與實體研習，觀摩各校教師將AI工具融入不同學科的實際操作，逐步形成本設計的發展脈絡。

在此基礎上，筆者不僅為學習者，同時也逐步轉為推動者。除持續精進自身教學外，亦主動規劃並辦理AI融入教學之研習工作坊，累積約二十場實體與線上培訓經驗。透過與來自不同學科教師的對話與回饋，持續調整教學設計，使其更貼近多元教學現場的需求，並能實際落地運作。

此外，透過約二十場親自跨校分享與推廣經驗，逐步建立以生成式AI(如Gemini, chatgpt, claude等)為核心的教學應用模式，並延伸至Gem設計與Canvas網站建置，協助教師將AI工具轉化為具體可操作的教學策略。相關應用不僅限於英文課堂，也擴展至不同學科情境，並進一步結合SEL(社會情緒學習)概念，促進學生在學習歷程中同時發展理解能力與自我覺察。

在持續實踐與推廣的過程中，本設計逐漸從個人教學應用，轉化為可被分享、調整與擴散

的教學模式。透過社群交流、研習帶動與課堂實驗的循環修正，使其不僅回應自身教學需求，也能作為其他教師參考與延伸的基礎。

## 五、「附件或相關照片說明」請視需要提供佐證資料

筆者建立數個根據不同課程結合「學習歷程記錄、學習檢核、SEL支持與教學應用」的整合式系統。依使用對象與功能，可分為學生端與教師端兩大類，共五項核心應用：

### 一、學生端系統 (Student-side Systems)

#### 1. 自主學習紀錄系統 (Self-directed Learning Tracker)

提供學生記錄日常英語學習歷程(如單字、句型、練習內容)之平台，透過簡單輸入與累積紀錄，使學習過程可被視覺化呈現。學生可清楚看見自身進展，逐步建立學習習慣與自我效能感。

#### 2. 段考複習系統 (Exam Review System)

以情境任務與關卡設計(如密室逃脫形式)，協助學生於段考前進行重點內容複習。學生在解題過程中即時獲得回饋，並能回顧錯誤與理解落差，使複習不再只是重做題目，而是理解修正的過程。

### 二、教師端系統 (Teacher-side Systems)

#### 3. SEL活動與自我照顧網站 (SEL Activity & Self-care Hub)

提供教師可直接應用於課堂之SEL活動設計與自我照顧資源，協助教師在教學中融入情緒覺察與關係建立，同時關注自身情緒與壓力調適。網站內容強調低門檻與高可操作性，適用於不同學科與教學情境。

#### 4. SEL融入英文課堂之Gem (SEL-integrated English Teaching Gem)

透過Gemini建立之教學模組，協助教師快速生成結合SEL的英文教學任務與活動設計。教師可依課程內容輸入需求，即可獲得具情境、具層次之教學建議，提升教學設計效率與學生參與度。

#### 5. SEL融入各科課堂之Gem (Cross-disciplinary SEL Teaching Gem)

延伸SEL應用至不同學科，協助非語文領域教師將SEL自然融入課堂。透過簡單操作，教師可獲得適用於其學科之活動建議，使SEL不侷限於特定科目，而能跨領域實踐。

### 三、整體設計價值 (Overall System Value)

上述系統共同構成一個從「學生學習歷程」到「教師教學支持」的完整循環。學生端著重於學習紀錄、理解檢核與反思累積；教師端則提供教學設計與SEL應用支持。透過AI輔助與低程式門檻設計，使不同程度的使用者皆能快速上手，並在教學與學習中持續產生回饋與調整。

此系統不僅強化學生的學習動機與自我覺察能力，也協助教師提升教學效率與課堂回應品質，具備高度可擴散性與跨情境應用潛力。

## 5-1 網站連結與介面圖

### 5-1-1 SEL課堂活動gemini canvas網站

<https://gemini.google.com/share/35e863c0688a>



### 5-1-2 SEL Gemini Gem (SEL融合英文課程)

link:

[https://gemini.google.com/gem/1B-inK4MVFfsDIZaHRekNXkh5Fj\\_dIrH5g?usp=sharing](https://gemini.google.com/gem/1B-inK4MVFfsDIZaHRekNXkh5Fj_dIrH5g?usp=sharing)

### 5-1-3 SEL Gemini Gem (SEL融合各科課程)

link: <https://gemini.google.com/gem/82b2ab754be4>

### 5-1-4 自主學習gemini canvas網站

link: <https://gemini.google.com/share/cf40b3fb034f>



## 5-1-5 國際教育活動反思歷程gemini canvas網站

Link: <https://gemini.google.com/share/2e7398849b40>

### 國際教育學習歷程檔案

My Learning Portfolio on International Exchange

在這裡建立您獨一無二的國際交流活動反思紀錄。

#### 1. 基本資訊

學號 / 姓名	國家名稱
<input type="text" value="請輸入您的學號或姓名"/>	<input type="text" value="例如：日本"/>
活動名稱	活動時間
<input type="text" value="例如：2025 日本教育旅行"/>	<input type="text" value="年 / 月 / 日"/>
活動地點	
<input type="text" value="例如：日本東京、大阪"/>	

#### 2. 上傳活動照片 (最多4張)



點擊此處上傳照片  
支援 PNG, JPG, GIF 等格式

## 與橫濱商校交流

### 心得與反思

#### 活動前 (動機、準備)

在參加與日本學生交流活動之前，我的心情既期待又緊張。因為這是我第一次與外國的學生進行面對面的交流，我擔心自己的英語能力不夠好，也怕會因為英文講的不流暢而造成尷尬。活動前，我特別的在練習了自我介紹，老師也讓我們與日本學生和副校長先在Private pallet放上自己的自我介紹與個人照，活動前一節課，老師也帶我們走過一次所有等一會做的事情，讓我們等一會不會那麼的慌張。在活動前那個六日，我們也去準備了只有在台灣才有的物品或常見又好吃的零食給他們。

#### 活動中 (過程、學習)

在活動進行的過程中，我逐漸放鬆下來，也開始享受與日本學生交流的時光。一開始我們進行了自我介紹，大家都認真地傾聽彼此的分享，氣氛變得輕鬆而自在。接著，我們分組討論「性別」這個議題，日本學生非常有禮貌、說話也很仔細，也很認真的聽我們所問的題目，會耐心解釋地想表達的內容。我們還一起畫了性別玩具，在這過程中我發現，我們畫完地都會給予稱讚，在邊聊天邊創作時，我們意外知道原來她也喜歡saythename\_17，而且她這個月還要去他們的演唱會，超激動，很努力的想擠出詞彙跟她聊天。

#### 活動後 (反思、啟發)

活動結束後，我的心情充滿感動與收穫。原本害怕語言不流暢、會讓交流變得困難，但事實證明，只要勇於開口，彼此就能順利溝通並建立友誼。透過這次交流，我不僅學習到更多關於日本文化，也重新檢視自己的學習態度和價值觀。日本學生在談話中展現出的專注、禮貌與團隊精神，讓我感到非常敬佩，也激勵我在未來的課業與活動中努力提升自己。雖然活動已結束，但這段國際交流的經驗將會一直留在我的心中，成為珍貴的回憶。未來如果有機會，我期待能親自到日本與他們相見。

### 心得與反思

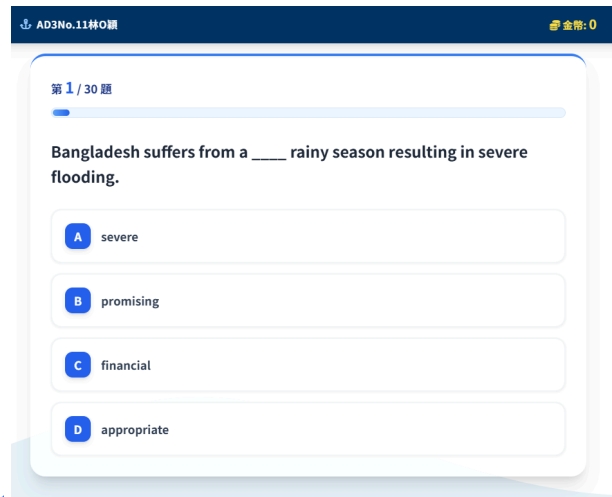
#### 活動前 (動機、準備)

參加這次的交流活動是因為我覺得這個活動聽起來很有趣、很新奇，還能和日本學生聊天、訓練英文表達的能力，老師讓我們在交流課的前幾個禮拜把自己的自拍和自我介紹放到padlet上面給日本學生們看、稍微認識一下我們，日本學生們也有把自己的照片和介紹放上來，讓我們提前知道他們的長相、興趣，在交流的前一天我既期待又緊張，害怕自己聽不懂他在講什麼、不知道該怎麼開口跟他說話、問他問題，還一直在心裡練習要講的句子，怕到時候講到一半突然卡住、講錯。

(學生國際教育反思)

## 5-1-6 課堂內檢測學習成果密室逃脫網站

Link: <https://sites.google.com/view/b5l5review/b5l5-review>(龍騰技高第五冊L5)



**GAS**後端串接出現的學生成果

A	B	C	D
班級座號姓名	日期	時間	金幣數
AD3No.6汪O耀	2026/3/11	上午11:54:14	30
AD3No.12侯O如	2026/3/11	上午11:54:36	65
AD3No.13莊O洋	2026/3/11	上午11:55:20	64
AD3No.1方O琿	2026/3/11	上午11:55:24	75
AD3No.22黃O甄	2026/3/11	上午11:56:13	69
AD3No.16陳O菁	2026/3/11	上午11:56:32	73
AD3No.7林O晴	2026/3/11	上午11:56:34	86
AD3No.14陳O瑗	2026/3/11	上午11:57:45	72
AD3No.20黃O璋	2026/3/11	上午11:58:10	62
AD3No.31魏O穆	2026/3/11	上午11:58:23	93
AD3No.19陳O喬	2026/3/11	上午11:58:34	63
AD3No.8林O瑩	2026/3/11	上午11:58:51	83
AD3No.9林O羽	2026/3/11	上午11:59:11	75
AD3No.30顏O軒	2026/3/11	上午11:59:34	103
AD3No.18陳O妍	2026/3/11	上午11:59:38	73
AD3No.3王O新	2026/3/11	下午12:00:08	47
AD3No.33蘇O愉	2026/3/11	下午12:00:33	81
AD3No.32羅O晴	2026/3/11	下午12:01:03	79
AD3No.17陳O如	2026/3/11	下午12:01:35	80
AD3No.4吳O恩	2026/3/11	下午12:02:48	81

### 5-1-7 段考複習網站

Link: <https://sites.google.com/view/20260326/11113>

The image shows a digital interface for a language learning activity. On the left, there is a header with a graduation cap icon and the text '高二下第一次段考 複習小幫手' (Senior 2, Second Semester, First Midterm Exam Review Assistant). Below this, it says '馬卡龍學習版 | B3L6 & B4L1 | 40題版'. There are three bullet points: '每一題皆附繁體中文對照', '答對獲得 3 金幣, 連續獎勵更多', and '答錯會觸發雷擊, 並於結束後強制複習'. A large blue button at the bottom says '開始挑戰' (Start Challenge).

On the right, the interface shows a progress indicator '0' and '1/40' questions. The current question is in English: 'For your \_\_\_\_\_, make sure you put on a helmet before riding a scooter.' Below it is a Chinese translation: '(為了你的\_\_\_\_\_, 騎機車前請務必戴上頭盔。)'. There are four answer options in colored boxes: A safety (pink), B goal (blue), C behavior (purple), and D maze (yellow).

